(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2016-309
(P2016-309A)
(43)公開日　平成28年1月7日(2016.1.7)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C333

審査請求 有　請求項の数 1　ＯＬ　（全 90 頁）

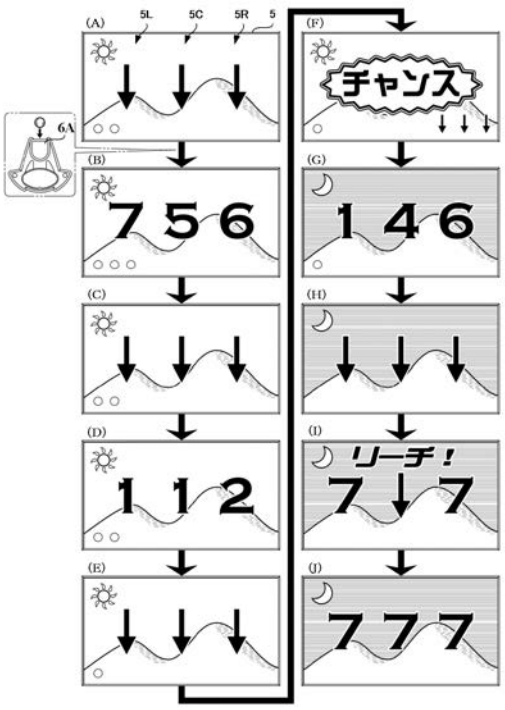
(21)出願番号　特願2015-167768(P2015-167768)
(22)出願日　平成27年8月27日(2015.8.27)
(62)分割の表示　特願2014-119130(P2014-119130)の分割
原出願日　平成24年1月6日(2012.1.6)

(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100095407
弁理士　木村　満
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

Ｆターム(参考)　2C333 AA11 CA26 CA47 CA51 CA56 CA75 CA76 CA77 EA10

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣を向上させた遊技機を提供する。
【解決手段】（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、大当り信頼度が低いこと示すチャンス目（「１・１・２」）が停止する停止図柄予告が実行された後、（Ｅ）～（Ｇ）に示すように、大当り信頼度が低いこと示す、画像表示装置５における背景画像が昼をモチーフとした画像（通常の背景画像）から夜をモチーフとした背景画像（特殊な背景画像）に変化する背景変化予告が実行されることがある。
【選択図】図２８



【特許請求の範囲】
【請求項１】
各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果として予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、
識別情報の可変表示を開始するときに当該識別情報の可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する開始時決定手段と、
前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、
前記可変表示パターン決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、を備え、
前記可変表示パターンは、識別情報の可変表示が開始されてから表示結果を導出表示するまでに一旦仮停止させた後に識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行する再可変表示パターンを含み、
遊技者の動作を検出する検出手段と、
前記検出手段による検出結果に基づいた検出演出を実行可能な検出演出実行手段と、
複数回の識別情報の可変表示のうち初回の識別情報の可変表示中に前記再可変表示パターンの種類を示す第１特定演出を実行し、前記第１特定演出実行後の識別情報の可変表示中に、今回の前記再可変表示パターンが前記第１特定演出で示す前記再可変表示パターンの種類よりも前記特定表示結果となる割合が高い種類の前記再可変表示パターンであることを示す第２特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、をさらに備える
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技媒体などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球といった景品遊技媒体が遊技者に付与されるものがある。さらに、所定の入賞領域（始動入賞口）に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御可能に構成されたものがある。
【０００３】
可変表示装置において識別情報の可変表示を実行する権利を所定の上限数まで保留情報として記憶する遊技機も提案されている。そして、その保留情報に対応した可変表示が実行されるより前に当該保留情報に対応した表示結果を先読みして、予告演出（先読み予告演出）を実行する遊技機も提案されている。また、複数回の可変表示に渡って予告演出を実行する遊技機において、連続した予告演出の態様の組合せにより、表示結果を予告するものも提案されている（例えば特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１０－１０４４２９号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
特許文献１に記載された遊技機では、遊技の興趣が低下してしまうおそれがあった。

【０００６】
本発明は、上記実情に鑑みなされたものであり、遊技の興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、
（１）各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果として予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、識別情報の可変表示を開始するときに当該識別情報の可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する開始時決定手段と、前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、前記可変表示パターン決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、を備え、前記可変表示パターンは、識別情報の可変表示が開始されてから表示結果を導出表示するまでに一旦仮停止させた後に識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行する再可変表示パターンを含み、遊技者の動作を検出する検出手段と、前記検出手段による検出結果に基づいた検出演出を実行可能な検出演出実行手段と、複数回の識別情報の可変表示のうち初回の識別情報の可変表示中に前記再可変表示パターンの種類を示す第１特定演出を実行し、前記第１特定演出実行後の識別情報の可変表示中に、今回の前記再可変表示パターンが前記第１特定演出で示す前記再可変表示パターンの種類よりも前記特定表示結果となる割合が高い種類の前記再可変表示パターンであることを示す第２特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、をさらに備える。
【０００８】
（２）上記（１）の遊技機において、
未だ開始されていない識別情報の可変表示について、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、前記開始時決定手段の決定前に、識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する開始前判定手段と、前記開始前判定手段による判定結果にもとづいて、識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを示唆する特別演出を、前記開始前判定手段による判定の対象となった保留記憶にもとづく識別情報の可変表示の前に実行するか否かを決定する特別演出決定手段と、前記特別演出決定手段によって前記特別演出を実行すると決定されたことにもとづいて、該特別演出を実行する特別演出実行手段と、をさらに備えるようにしてもよい。
【０００９】
また、本発明の他の遊技機は、
（３）遊技領域に設けられた始動領域（例えば普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段（例えば第１、第２特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂや画像表示装置５など）に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組合せとなる確定飾り図柄など）が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ開始されていない識別情報の可変表示について、前記特定表示結果とするか否を決定するための情報を所定の上限記憶数（例えば第１、第２特図保留記憶数がそれぞれ「４」以下など）の範囲内で保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば第１、第２特図保留記憶部１５１Ａ、１５１Ｂなど）と、識別情報の可変表示を開始するときに前記保留記憶手段から読み出した保留情報に基づいて、当該識別情報の可変表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する開始時決定手段（例えばステップＳ２４０の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えばステップＳ２４０の処理を実行した後、ステップＳ１１２、Ｓ１１３の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、前記始動領域を遊技

媒体が通過したことに基づいて、前記特定表示結果となるか否かを前記開始時決定手段による決定前に判定する開始前判定手段（例えばステップＳ２１２の入賞時乱数値判定処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、前記開始前判定手段による判定に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留情報に基づく可変表示が実行される前の複数回の可変表示に渡って、連続した予告演出を実行する予告演出実行手段（例えばステップＳ７１０の処理に基づきステップＳ６０３の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、前記予告演出実行手段は、前記複数回の可変表示において、第１予告演出を実行するパターン（例えば先読み予告パターンＳＹＰ１－１やＳＹＰ１－２など）と、当該第１予告演出よりも前記特定表示結果となる割合が高い第２予告演出を実行するパターン（例えば先読み予告パターンＳＹＰ２－１など）と、前記第１予告演出を実行した後に前記第２予告演出を実行するパターン（例えば先読み予告パターンＳＹＰ３－１など）と、のいずれかのパターンで前記予告演出を実行可能であるとともに、前記第１予告演出の演出態様は複数あり、前記予告演出実行手段は、前記第１予告演出の演出態様に応じて、前記第１予告演出を実行した後に前記第２予告演出を実行するパターンで前記予告演出が実行される割合が異なる（例えば、チャンス目Ａが停止する停止図柄予告が実行された場合には、背景変化予告が実行される場合があるが、チャンス目Ｂが停止する停止図柄予告が実行された場合には、背景変化予告が実行されない）ように、前記予告演出を実行することを特徴とする。

このような構成によれば、第１予告演出が開始された場合でも、その演出態様によって第２予告演出に移行することへの期待感を抱かせることができ、遊技の興趣が向上する。

【００１０】

また、本発明の他の遊技機は、

（４）各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段（例えば第１、第２特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂや画像表示装置５など）に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組合せとなる確定飾り図柄など）が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、識別情報の可変表示を開始するときに当該識別情報の可変表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する開始時決定手段（例えばステップＳ２４０の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示手段における識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばステップＳ１１１の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、前記可変表示パターン決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えばステップＳ１１１の処理を実行した後、ステップＳ１１２、Ｓ１１３の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、を備え、前記可変表示パターンは、前記可変表示手段において前記識別情報の可変表示が開始されてから表示結果を導出表示する以前に前記識別情報を仮停止表示させてから可変表示を再開する再可変表示を所定回実行することに対応した再可変表示パターン（例えば、図３４に示す変動パターンＰＡ３－１、ＰＡ４－１～ＰＡ４－４、ＰＢ３－１～ＰＢ３－４）に決定可能であって、前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、前記再可変表示パターンに基づく複数回の可変表示に渡って、連続した予告演出を実行する予告演出実行手段（例えばステップＳ６１２の処理に基づきステップＳ１７２の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）を備え、前記予告演出実行手段は、前記複数回の可変表示において、第１予告演出を実行するパターン（例えば擬似連予告パターンＹＰ１－１やＹＰ１－２など）と、当該第１予告演出よりも前記特定表示結果となる割合が高い第２予告演出を実行するパターン（例えば擬似連予告パターンＹＰ２－１など）と、前記第１予告演出を実行した後に前記第２予告演出を実行するパターン（例えば擬似連予告パターンＹＰ３－１など）と、のいずれかのパターンで前記予告演出を実行可能であるとともに、前記第１予告演出の演出態様は複数あり、前記予告演出実行手段は、前記第１予告演出の演出態様に応じて、前記第１予告演出を実行した後に前記第２予告演出を実行するパターンで前記予告演出が実行される割合が異なるように、前記予告演出を実行する

（例えば、チャンス目Ａが停止する停止図柄予告が実行された場合には、背景変化予告が実行される場合があるが、チャンス目Ｂが停止する停止図柄予告が実行された場合には、背景変化予告が実行されない）ことを特徴とする。
　このような構成によれば、第１予告演出が開始された場合でも、その演出態様によって第２予告演出に移行することへの期待感を抱かせることができ、遊技の興趣が向上する。
【００１１】
（５）上記（３）の遊技機において、
　前記第１予告演出は、前記可変表示手段における表示結果による前記予告演出であって、前記第１予告演出には、予め定められた第１特殊表示結果（例えばチャンス目Ａなど）を導出する演出態様と、当該第１特殊表示結果とは異なる予め定められた第２特殊表示結果（例えばチャンス目Ｂなど）を導出する演出態様と、があるようにしてよい。
　このような構成によれば、可変表示手段における表示結果に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。
【００１２】
（６）上記（５）の遊技機において、
　前記予告演出実行手段は、前記第１特殊表示結果を導出する前記第１予告演出を実行した後に前記第２予告演出を実行する割合が、前記第２特殊表示結果を導出する前記第１予告演出を実行した後に前記第２予告演出を実行する割合よりも高くなるように、前記予告演出を実行する（例えば、チャンス目Ａが停止する停止図柄予告が実行された場合には、背景変化予告が実行される場合があるが、チャンス目Ｂが停止する停止図柄予告が実行された場合には、背景変化予告が実行されない）ようにしてもよい。
　このような構成によれば、第１特殊表示結果となった場合でも、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣が向上する。
【００１３】
（７）上記（５）または（６）の遊技機において、
　前記予告演出実行手段は、前記第１特殊表示結果を導出する前記第１予告演出、及び、前記第２特殊表示結果を導出する前記第１予告演出を実行した後に、前記第２予告演出を実行する前記予告演出（例えば図２９に示すような先読み予告演出など）を実行可能であるようにしてもよい。
　このような構成によれば、多彩な予告演出が実行でき、遊技の興趣が向上する。
【００１４】
（８）上記（３）、（５）～（７）のいずれかの遊技機において、
　前記保留記憶手段に記憶される前記保留情報が増加したことを示す保留増加情報（例えば第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンドなど）と、前記開始前判定手段による判定結果を示す判定結果情報（例えば図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドなど）と、を前記予告演出実行手段に通知する情報通知手段（例えばステップＳ２１３、Ｓ４０５、Ｓ４０７、Ｓ４１０、Ｓ４１３の処理に基づきステップＳ１７のコマンド制御処理を実行するＣＰＵ１０３など）をさらに備え、前記予告演出実行手段は、前記情報通知手段から、前記保留増加情報と、前記判定結果情報と、を正常に受信できなかった場合には、前記予告演出の実行を制限する（例えばステップＳ７０７の処理によるＮｏの判定に基づきステップＳ７３１、Ｓ７３３の処理を実行する）ようにしてもよい。
　このような構成によれば、開始前判定手段による判定に基づかずに、予告演出が実行されてしまうことを防止できる。
【００１５】
（９）上記（４）の遊技機において、
　前記第１予告演出は、前記可変表示手段に仮停止表示される前記識別情報による前記予告演出であって、前記第１予告演出には、予め定められた第１特殊表示結果（例えばチャンス目Ａなど）を仮停止表示させる演出態様と、当該第１特殊表示結果とは異なる予め定められた第２特殊表示結果（例えばチャンス目Ｂなど）を仮停止表示させる演出態様と、があるようにしてもよい。

このような構成によれば、可変表示手段に仮停止される識別情報に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【００１６】

（１０）上記（９）の遊技機において、

前記予告演出実行手段は、前記第１特殊表示結果を仮停止表示させる前記第１予告演出を実行した後に前記第２予告演出を実行する割合が、前記第２特殊表示結果を仮停止表示させる前記第１予告演出を実行した後に前記第２予告演出を実行する割合よりも高くなるように、前記予告演出を実行する（例えば、チャンス目Ａが停止する停止図柄予告が実行された場合には、背景変化予告が実行される場合があるが、チャンス目Ｂが停止する停止図柄予告が実行された場合には、背景変化予告が実行されない）ようにしてもよい。

このような構成によれば、第１特殊表示結果となった場合でも、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣が向上する。

【００１７】

（１１）上記（９）または（１０）の遊技機において、

前記予告演出実行手段は、前記第１特殊表示結果を仮停止表示させる前記第１予告演出、及び、前記第２特殊表示結果を仮停止表示させる前記第１予告演出を実行した後に、前記第２予告演出を実行する前記予告演出（例えば図２９に示すような擬似連予告演出など）を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、多彩な予告演出が実行でき、遊技の興趣が向上する。

【図面の簡単な説明】

【００１８】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図３】演出制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。

【図４】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図５】変動パターンを例示する図である。

【図６】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図７】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図８】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図９】演出制御パターンの構成例等を示す図である。

【図１０】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。

【図１１】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図１２】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図１３】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１４】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図１５】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図１６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図１７】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図１８】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図１９】先読み予告決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図２０】先読み予告演出を決定する割合の設定例を示す図である。

【図２１】連続演出用のチャンス目の一覧を示す図である。

【図２２】先読み予告演出制御パターンの一覧を示す図である。

【図２３】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図２４】変動中予告演出を決定する割合の設定例を示す図である。

【図２５】先読み予告実行設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図２６】先読み予告演出が実行される場合の画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図２７】先読み予告演出が実行される場合の画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図２８】先読み予告演出が実行される場合の画像表示装置における表示動作例を示す図である。
【図２９】変形例における先読み予告パターンを一例を示す図である。
【図３０】変形例の先読み予告決定処理の一部などを示す図である。
【図３１】変形例の先読み予告演出制御パターンの一部を示す図である。
【図３２】変形例において先読み予告演出が実行される場合の画像表示装置における表示動作例を示す図である。
【図３３】変形例において先読み予告演出が実行される場合の画像表示装置における表示動作例を示す図である。
【図３４】変形例において擬似連変動を実行する変動パターンを例示する図である。
【図３５】変形例における擬似連予告決定処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図３６】変形例の擬似連予告演出制御パターンの一覧を示す図である。
【図３７】変形例における変動中予告演出の決定割合を示す図である。
【図３８】変形例において擬似連予告演出が実行される場合の画像表示装置における表示動作例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１９】
以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図１は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【００２０】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとが設けられている。第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、例えば７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示される特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば７セグメントのＬＥＤにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。
【００２１】
複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「０」～「９」を示す数字それぞれには、「０」～「９」の図柄番号が付され、「－」を示す記号には、「１０」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。
【００２２】
第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはともに、例えば方形状に形成されている。なお、第１特図の種類と第２特図の種類は同じ（例えば、ともに「０」～「９」を示す数字、及び、「－」を示す記号）であってもよいし、種類が異なっていてもよい。また、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、例えば「００」～「９９」を示す数字（あるいは２桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。
【００２３】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には、画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置５の表示領域では、特図ゲームにおける第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図の可変表示や第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば３つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

【００２４】

一例として、画像表示装置５の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の変動と第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

【００２５】

このように、画像表示装置５の表示領域では、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム、または、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「０」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば１秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

【００２６】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される飾り図柄には、例えば８種類の図柄（英数字「１」～「８」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する８個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「１」～「８」を示す英数字それぞれに対して、「１」～「８」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は８種類に限定されず、大当り組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば７種類や９種類など）。

【００２７】

飾り図柄の可変表示が開始された後、可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「８」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「１」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのうち少なくともいずれか１つ（例えば「左」の飾り

図柄表示エリア５Ｌなど）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

【００２８】

画像表示装置５の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア５Ｈが配置されている。始動入賞記憶表示エリア５Ｈでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機１が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。始動入賞記憶表示エリア５Ｈのおける保留記憶表示は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるか、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるかに応じて、その表示態様（例えば表示色や形状）を異ならせる。この実施の形態では、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示とし、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示とする。なお、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示と、の表示態様を異ならせてもよい。

【００２９】

図１に示す例では、始動入賞記憶表示エリア５Ｈとともに、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、第１特図保留記憶数を特定可能に表示する。第２保留表示器２５Ｂは、第２特図保留記憶数を特定可能に表示する。第１特図保留記憶数は、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第２特図保留記憶数は、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【００３０】

画像表示装置５の下方には、普通入賞球装置６Ａと、普通可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。普通入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第１始動領域）としての第１始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置６Ｂは、図２に示す普通電動役物用となるソレノイド８１によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第２始動領域）第２始動入賞口を形成する。

【００３１】

一例として、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通

可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態であるときでも、第２始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態において、例えば第２始動入賞口を閉鎖することなどにより、第２始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第２始動領域としての第２始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

【００３２】

普通入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図２に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出される。普通可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出される。第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第１特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）以下であれば、第１始動条件が成立する。第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第２特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）以下であれば、第２始動条件が成立する。なお、第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【００３３】

普通入賞球装置６Ａと普通可変入賞球装置６Ｂの下方には、特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、図２に示す大入賞口扉用となるソレノイド８２によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【００３４】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）しやすくする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

【００３５】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図２に示すカウントスイッチ２３によって検出される。カウントスイッチ２３によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置７において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置７において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第１状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置７において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第２状態となる。

【００３６】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂと同様に７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ等から構成

され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

【００３７】

普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、通過ゲート４１を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【００３８】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第１始動入賞口、第２始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【００３９】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ９が設けられている。パチンコ遊技機１の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置６Ａ、普通可変入賞球装置６Ｂ、特別可変入賞球装置７等）の周囲には、装飾用ＬＥＤが配置されていてもよい。遊技機用枠３の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

【００４０】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠３の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機１の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【００４１】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａは、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ３１Ａの操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

【００４２】

スティックコントローラ３１Ａの下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機１と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤２の盤面と平行に配置された２つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤２の盤面と垂直に配置された２つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた４つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

【００４３】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ３１Ａの上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂは、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン３１Ｂの設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン３１Ｂに対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサが設けられていればよい。

【００４４】

次に、パチンコ遊技機１における遊技の進行を概略的に説明する。

【００４５】

パチンコ遊技機１では、遊技領域に設けられた通過ゲート４１を通過した遊技球が図２に示すゲートスイッチ２１によって検出されたことといった、普通図柄表示器２０にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。

【００４６】

この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置６Ｂを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【００４７】

普通入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図２に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出されたことなどにより第１始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第１開始条件が成立したことに基づいて、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲームが開始される。また、普通可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出されたことなどにより第２始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第２開始条件が成立したことに基づいて、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームが開始される。

【００４８】

第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

【００４９】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。

【００５０】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機１では、一例として、「３」、「５」、「７」

の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「２」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「－」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【００５１】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置７の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば２９秒間や０．１秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば９個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

【００５２】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤２の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって不利な第２状態（閉鎖状態）に変化させて、１回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「１５」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

【００５３】

大当り遊技状態におけるラウンドのうち、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）とする上限時間が比較的に長い時間（例えば２９秒など）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置７を第１状態（開放状態）とする上限時間が比較的に短い時間（例えば０．１秒など）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

【００５４】

大当り図柄となる「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「３」、「７」の数字を示す特別図柄は通常開放ラウンド大当り図柄となり、「５」の数字を示す特別図柄は短期開放ラウンド大当り図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として通常開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（通常開放大当り状態）では、特別可変入賞球装置７の大入賞口扉が、第１期間となる所定の上限時間（例えば２９秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば９個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。なお、通常開放大当り状態は、第１特定遊技状態ともいう。

【００５５】

特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（短期開放大当り状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放大当り状態における第１期間よりも短い第２期間（例えば０．１秒間）となる。なお、短期開放大当り状態では、大入賞口の開放期間が第２期間となるように制御されればよく、それ以外の制御は通常開放大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放大当り状態では、ラウンドの実行回数が、通常開放大当り状態における第１ラウンド数（例えば「１５」）よりも少ない第２ラウンド数（例えば「２」）となるようにしてもよい。

【００５６】

このような短期開放大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば

１５個）の出玉（賞球）が得られる。しかし、大入賞口の開放期間は第２期間（０．１秒間など）であって、非常に短い。そのため、短期開放大当り状態は実質的には出玉（賞球）が得られない大当り遊技状態である。なお、短期開放大当り状態は、第２特定遊技状態ともいう。

【００５７】

また、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態に比べて、大入賞口の開放期間が短いものに限定されず、例えば大入賞口の開放期間（上限時間）は短期開放ラウンド特定遊技状態と通常開放ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、短期開放ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限回数（例えば２回）が通常開放ラウンド特定遊技状態での上限回数（例えば１５回）に比べて少なくなるものであってもよい。すなわち、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、各ラウンドで大入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい第１状態に変化させる期間が通常開放ラウンド特定遊技状態における第１期間よりも短い第２期間となることと、ラウンドの実行回数が通常開放ラウンド特定遊技状態における第１ラウンド数よりも少ない第２ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

【００５８】

小当り図柄となる「２」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として導出された後には、特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、短期開放大当り状態と同様に特別可変入賞球装置７において大入賞口を遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置７を第２期間にわたり第１状態（開放状態）とする動作が繰り返し実行される。

【００５９】

画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。

【００６０】

ここで、リーチ状態とは、画像表示装置５の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒなど）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「７」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃなど）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部又は一部で飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【００６１】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置５の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像

の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置５における表示動作のみならず、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる音声出力動作や、遊技効果ランプ９などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

【００６２】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当り」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当り信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができる。

【００６３】

一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチαやスーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性（大当り期待度）が高くなる。

【００６４】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることなどを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがあるようにしてもよい。「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「滑り」や「擬似連」の可変表示演出は、主基板１１の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」の可変表示演出は、主基板１１の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板１２の側で実行するか否かが決定されてもよい。

【００６５】

「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、複数の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「１」または「２」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒのいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。こうして、「滑り」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに複数の飾り図柄を仮停止表示させた後、所定数の飾り図柄について可変表示を再度実行することにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になるときと、リーチ状態とはならずに非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されるときとがある。

【００６６】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第１開始条件と第２開始条件のいずれか一方が１回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大３回まで）行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄が再変動する回数である。

【００６７】

「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、例えば予め定められた複数種類の擬似連チャンス目のうちいずれかを構成する飾り図柄が、所定表示結果として一旦は仮停止表示される。その後に、擬似連変動（再可変表示）が行われる。この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が１回～３回行われることにより、第１開始条件あるいは第２開始条件が１回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも２回～４回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば４回や５回といった、１回～３回よりも多くの回数まで実行できるようにしてもよい。

【００６８】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「滑り」や「擬似連」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「発展チャンス目」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。これにより、発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当り」となることに対する期待感が高められる。

【００６９】

また、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて擬似連チャンス目となるハズレ組合せ（特殊組合せ）の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの全部にて飾り図柄を再び変動させる「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの一部にて飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【００７０】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、ランプ点灯などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることなどを、遊技者に予め報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。

【００７１】

予告演出のうちには、先読み予告演出となるものが含まれていればよい。先読み予告演出は、可変表示結果が「大当り」となる可能性などが予告される対象となる可変表示を開始するより前に、特図ゲームの保留情報などに基づいて実行可能となる予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される飾り図柄の可変表示にわたり、可

変表示結果が「大当り」となる可能性などを連続して予告する先読み予告演出は、連続予告演出（連続演出）とも称される。なお、特図ゲームが１回実行される間に、飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、当該飾り図柄を再び変動（擬似連変動、再変動）させる演出表示を所定回数行い、擬似的に複数回の可変表示が実行されているかのように見せる「擬似連」の可変表示演出を実行する遊技機においては、当該擬似的な複数回の可変表示にわたり、可変表示結果が「大当り」となる可能性などを連続して予告する予告演出も連続予告演出（連続演出）に含まれる。

【００７２】

この実施の形態では、先読み予告演出として、予告の対象となる可変表示が実行されるまでの複数回の可変表示渡って画像表示装置５に画像表示装置５に予め定められた連続演出用のチャンス目を構成する飾り図柄（例えば、１つずれの数字の組合せや並び数字の組合せなど）が停止する停止図柄予告と、予告の対象となる可変表示が実行されるより前の可変表示中に、画像表示装置５における背景画像が通常の背景画像から特殊な背景画像に変化し、予告の対象となる可変表示が実行されるまでその特殊な背景画像となる背景変化予告と、が実行可能になっている。

【００７３】

また、この実施の形態では、このような先読み予告演出とは別に、可変表示が実行されるときに、当該可変表示の変動パターンや可変表示結果に基づいて、当該可変表示結果が「大当り」となる可能性などが予告される変動中予告演出が実行されるようになっている。

【００７４】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【００７５】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【００７６】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち、「３」の数字を示す特別図柄といった通常大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、複数種類の大当り組合せのうち、所定の通常大当り組合せ（「非確変大当り組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。通常大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される図柄番号が「１」～「８」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である飾り図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。通常大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である飾り図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。

【００７７】

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」とな

る場合における「非確変」（「通常大当り」ともいう）の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「非確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

【００７８】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち、「７」の数字を示す特別図柄といった確変大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、複数種類の大当り組合せのうち、所定の確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される図柄番号が「１」～「８」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「１」、「３」、「５」、「７」である飾り図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「１」、「３」、「５」、「７」である飾り図柄は、確変図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示結果として、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

【００７９】

確定飾り図柄が通常大当り組合せであるか確変大当り組合せであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「確変」の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当り遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当り」となって再び大当り遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。なお、時短制御と同様に、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されたときに、確変制御を終了してもよい。また、大当り遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

【００８０】

時短制御が行われるときには、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置６Ｂにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しやすくして第２始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御のいずれか１つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせら

れて行われるようにしてもよい。

【００８１】

高開放制御が行われることにより、第２始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。

【００８２】

時短制御と高開放制御がともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。また、確変制御が行われる遊技状態は、確変状態あるいは高確状態ともいう。確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態は、高確高ベース状態とも称される。確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態は、高確低ベース状態とも称される。なお、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態のみを、特に「確変状態」ということもあり、高確低ベース状態とは区別するために、時短付確変状態ということもある。一方、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態（高確低ベース状態）は、高確高ベース状態と区別するために、時短なし確変状態ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる時短状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御や時短制御および高開放制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。通常状態以外の遊技状態において時短制御や確変制御の少なくともいずれかが行われるときには、特図ゲームが頻繁に実行可能となることや、各回の特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」となる確率が高められることにより、遊技者にとって有利な状態となる。大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態は、特別遊技状態とも称される。

【００８３】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「５」の数字を示す特別図柄といった短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合や、「２」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、開放チャンス目として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄（短期開放ラウンド大当り状態に対応したチャンス目となる確定飾り図柄）が停止表示されることもある。

【００８４】

特図ゲームにおける確定特別図柄が短期開放ラウンド大当り図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「突確」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、短期開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確変制御が行われればよい。

【００８５】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「２」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「小当り」となったことに基づいて、小当り遊技状態に制御され、その終了後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される。ただし、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。

【００８６】

飾り図柄の可変表示結果として開放チャンス目を構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となる場合には、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であることに基づき短期開放大当り状態に制御されたときと、可変表示結果が「小当り」であることに基づき小当り遊技状態に制御されたときとがある。一方、飾り図柄の可変表示結果としてリーチ組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となるのは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であることに基づき短期開放大当り状態に制御されたときのみである。したがって、開放チャンス目を構成する確定飾り図柄は、短期開放大当り状態および小当り遊技状態のいずれに制御されることにも対応している一方で、リーチ組合せの確定飾り図柄は、短期開放大当り状態に制御されることに対応している。

【００８７】

確定飾り図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されることがある。再抽選演出では、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに通常大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、通常大当り組合せとなる飾り図柄（通常図柄）のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当り種別が「非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に通常大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する再抽選落選演出が行われる。これに対して、大当り種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する再抽選当選演出が実行されることもあれば、再抽選落選演出が実行されることもある。

【００８８】

通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、大当り遊技状態の開始時や大当り遊技状態におけるラウンドの実行中、大当り遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間などにて、確変状態に制御するか否かの確変報知演出となる大当り中昇格演出が実行されてもよい。なお、大当り中昇格演出と同様の報知演出が、大当り遊技状態の終了後における最初の可変表示ゲーム中などにて実行されてもよい。大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

【００８９】

大当り中昇格演出には、確定飾り図柄が通常大当り組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当り中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当り中昇格失敗演出とがある。例えば、大当り中昇格演出では、画像表示装置５の表示領域にて飾り図柄を可変表示させて通常図柄と確変図柄のいずれかを演出表示結果として停止表示させること、あるいは、飾り図柄の可変表示とは異なる演出画像の表示を行うことなどにより、確変状態となる昇格の有無を、遊技者が認識できるように報知すればよい。

【００９０】

パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機１には、主基板１１と演出制御基板１２との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板１５なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１における遊技盤２などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【００９１】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制

御するための各種回路が搭載されている。主基板１１は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板１２などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板１１は、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する各ＬＥＤ（例えばセグメントＬＥＤ）などの点灯／消灯制御を行って第１特図や第２特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器２０の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器２０による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

【００９２】

主基板１１には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送するスイッチ回路１１０、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号をソレノイド８１、８２に伝送するソレノイド回路１１１などが搭載されている。

【００９３】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板１５を介して主基板１１から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ及び遊技効果ランプ９といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板１２は、画像表示装置５における表示動作や、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ９などにおける点灯／消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【００９４】

音声制御基板１３は、演出制御基板１２とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板１２からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板１４は、演出制御基板１２とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板１２からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ９などにおける点灯／消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

【００９５】

図２に示すように、主基板１１には、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板１１には、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【００９６】

主基板１１から演出制御基板１２に向けて伝送される制御信号は、中継基板１５によって中継される。中継基板１５を介して主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置５における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。

【００９７】

図３（Ａ）は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータ

の先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。なお、図３（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【００９８】

図３（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第１変動開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第２変動開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【００９９】

コマンド８ＣＸＸＨは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図３（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を示す第５可変表示結果通知コマンドである。

【０１００】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド９５０２Ｈを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０３Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第４遊技状態指定コマンドとする。

【０１０１】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技状態や小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２Ｘ

ＸＨは、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【０１０２】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当り状態や短期開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１５」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０１０３】

コマンドＢ１００Ｈは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【０１０４】

コマンドＣ１ＸＸＨは、始動入賞記憶表示エリア５Ｈなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、始動入賞記憶表示エリア５Ｈなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したときに、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【０１０５】

第１保留記憶数通知コマンドは、第１始動入賞の発生により第１始動条件が成立したときに、第１特図保留記憶数の増加を通知するものとして送信される。また、第２保留記憶数通知コマンドは、第２始動入賞の発生により第２始動条件が成立したときに、第２特図保留記憶数の増加を通知するものとして送信される。

【０１０６】

この実施の形態では、保留記憶情報として、第１始動入賞口と第２始動入賞口とのいずれに始動入賞したかを指定する第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドを送信するとともに、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数を指定する第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドを送信する。なお、保留記憶数が増加したときに、第１特図保留記憶数または第２特図保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンドまたは第２保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第１特図保留記憶数または第２特図保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算

指定コマンドまたは第２保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。
【０１０７】
第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。
【０１０８】
コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否かや「小当り」となるか否か、大当り種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３がいずれの決定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動カテゴリコマンドである。
【０１０９】
この実施の形態では、入賞時乱数値判定処理（図１４（Ａ）参照）において、始動入賞の発生に基づき、可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かや「小当り」に決定されるか否か、大当りの種別、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３がいずれの決定値の範囲になるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのＥＸＴデータに、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されることを指定する値や、大当り種別を指定する値を設定し、演出制御基板１２に対して送信する制御を行う。また、変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータに判定結果としての乱数値ＭＲ３が含まれる決定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御基板１２に対して送信する制御を行う。演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されるか否か、大当り種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドに設定されている値に基づいて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が所定範囲の決定値に含まれる場合には変動パターン種別を認識できる。
【０１１０】
図柄指定コマンドの一例として、コマンドＣ４００Ｈを可変表示結果が「ハズレ」となる場合に応じた第１図柄指定コマンドとし、コマンドＣ４０１Ｈを可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」となる場合に応じた第２図柄指定コマンドとし、コマンドＣ４０２Ｈを可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」となる場合に応じた第３図柄指定コマンドとし、コマンドＣ４０３Ｈを可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に応じた第４図柄指定コマンドとし、コマンドＣ４０４Ｈを可変表示結果が「小当り」となる場合に応じた第５図柄指定コマンドとする。なお、図柄指定コマンドに設定されるＥＸＴデータと、可変表示結果通知コマンドに設定されるＥＸＴデータとを共通化してもよい。
【０１１１】
主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、遊技制御用のワークエリアを提供するＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、ＣＰＵ１０３とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５とを備えて構成される。
【０１１２】
一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に各種の変動

データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【０１１３】

図４は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図４に示すように、この実施の形態では、主基板１１の側において、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０１１４】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば図８に示す遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【０１１５】

特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３５」の範囲の値をとる。大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当り種別を「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０１１６】

変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【０１１７】

図５は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【０１１８】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチαまたはスーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。大当り変動パターンと小当り変動パターンは、可変表示結果が「大当り」または「小当り」とな

る場合に対応した当り変動パターンに含まれる。

【０１１９】

「非リーチ」である場合に対応した変動パターンには、変動時間が短縮されない短縮なしの変動パターンや、合計保留記憶数が「２」～「４」または「５」～「８」である場合に対応して変動時間が短縮される変動パターンが用意されている。さらに、遊技状態が確変状態や時短状態といった時短制御が実行される場合に対応した変動パターンも用意されている。合計保留記憶数や遊技状態に応じて、これらのいずれかの変動パターンが選択されることで、合計保留記憶数や遊技状態に応じて、変動時間を短縮する制御が可能になる。

【０１２０】

なお、図５に示す各変動パターンは、複数の変動パターン種別のうち、少なくとも１つの変動パターン種別に含まれるようにしてもよい。即ち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作の態様などに基づいて分類（グループ化）された単一または複数の変動パターンを含むように構成されていてもよい。

【０１２１】

図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図５に示すような変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

【０１２２】

図６は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、特図表示結果決定テーブルとして、図６（Ａ）に示す第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａと、図６（Ｂ）に示す第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂとが、予め用意されている。第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂは、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０１２３】

第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂでは、遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【０１２４】

第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａや第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂにおいて、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当て

られる決定用データとなっている。第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａと第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂのそれぞれでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの決定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。すなわち、第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａと第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂのそれぞれでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【０１２５】

第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａの設定例では、所定範囲の決定値（「３００００」～「３００９９」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される割合を、異ならせることができる。

【０１２６】

特に、第２特図を用いた特図ゲームでは特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）といった、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な小当り遊技状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂにおいても、第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａにおける設定とは異なる所定範囲の決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂでは、第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａに比べて少ない決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられてもよい。こうして、時短状態や確変状態といった高ベース状態であるときには、通常状態や時短なし確変状態といった低ベース状態であるときよりも、小当り遊技状態に制御すると決定される割合が低くなるようにしてもよい。あるいは、第１開始条件と第２開始条件のいずれが成立したかにかかわらず、共通の特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果の決定を行うようにしてもよい。

【０１２７】

図７は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別決定テーブル１３１の構成例を示している。大当り種別決定テーブル１３１は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル１３１では、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（決定値）が、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【０１２８】

大当り種別決定テーブル１３１の設定例では、変動特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「突確」の大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図が第１特図である場合には、所定範囲の決定値（「８２」～「９９」の範囲

の値）が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図が第２特図である場合には、「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「突確」として短期開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な短期開放大当り状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。

【０１２９】

なお、変動特図が第２特図である場合にも、変動特図が第１特図である場合とは異なる所定範囲の決定値が、「突確」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第２特図である場合には、変動特図が第１特図である場合に比べて少ない決定値が、「突確」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第１特図であるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【０１３０】

また、ＲＯＭ１０１には、特図表示結果の決定結果や、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される変動パターン決定テーブルが記憶される。

【０１３１】

図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【０１３２】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図８に示すような遊技制御用データ保持エリア１５０が設けられている。図８に示す遊技制御用データ保持エリア１５０は、第１特図保留記憶部１５１Ａと、第２特図保留記憶部１５１Ｂと、普図保留記憶部１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１５２と、遊技制御タイマ設定部１５３と、遊技制御カウンタ設定部１５４と、遊技制御バッファ設定部１５５とを備えている。

【０１３３】

第１特図保留記憶部１５１Ａは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン決定用の乱

数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０１３４】

第２特図保留記憶部１５１Ｂは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０１３５】

なお、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【０１３６】

普図保留記憶部１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０１３７】

遊技制御フラグ設定部１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０１３８】

遊技制御タイマ設定部１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０１３９】

遊技制御カウンタ設定部１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０１４０】

例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタには、乱数値ＭＲ２～ＭＲ５を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【０１４１】

遊技制御バッファ設定部１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０１４２】

図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＩ／Ｏ１０５は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【０１４３】

図２に示すように、演出制御基板１２には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用ＣＰＵ１２０と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ１２１と、演出制御用ＣＰＵ１２０のワークエリアを提供するＲＡＭ１２２と、画像表示装置５における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部１２３と、演出制御用ＣＰＵ１２０とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【０１４４】

一例として、演出制御基板１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【０１４５】

演出制御用ＣＰＵ１２０、ＲＯＭ１２１、ＲＡＭ１２２は、演出制御基板１２に搭載された１チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

【０１４６】

演出制御基板１２には、画像表示装置５に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板１３に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板１４に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板１２には、スティックコントローラ３１Ａに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット３５Ａから伝送するための配線や、プッシュボタン３１Ｂに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ３５Ｂから伝送するための配線も接続されている。

【０１４７】

演出制御基板１２では、例えば乱数回路１２４などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動

作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。
【０１４８】
図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。
【０１４９】
一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターンとが、格納されていればよい。
【０１５０】
特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。
【０１５１】
特図変動時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。
【０１５２】
図９（Ａ）は、演出制御パターンの構成例を示している。特図変動時演出制御パターンや各種演出制御パターンといった、それぞれの演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部または外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用マイクロコンピュータ１２０に内蔵された演出制御用ＲＡＭの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板１１から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用マイクロコンピュータ１２０において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。
【０１５３】
表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置５の表示領域における演出

画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば操作ボタン３０といった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。すなわち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

【０１５４】

図９（Ｂ）は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置５の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤ等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂに対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【０１５５】

図９（Ｂ）に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中における一部の期間（例えば予告演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中以外の所定期間（例えば大当り遊技状態においてラウンドを実行中の期間や、大当り遊技状態の終了時にエンディング演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

【０１５６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）をセットする。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば予告演出といった所定演出の実行を開始するときなどに、対応する演出制御パターン（予告演出制御パターン）をセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ＲＯＭ１２１から読み出してＲＡＭ１２２の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのＲＯＭ１２１における記憶アドレスを、ＲＡＭ１２２の所定領域に一時記憶させて、ＲＯＭ１２１における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ＃１～プロセスデータ＃ｎ（ｎは任意の整数）の内容に従って、演出装置（画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤ等の発光体

、演出用模型が備える可動部材など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ＃１～プロセスデータ＃ｎにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値＃１～＃ｎと対応付けられた表示制御データ＃１～表示制御データ＃ｎ、音声制御データ＃１～音声制御データ＃ｎ、ランプ制御データ＃１～ランプ制御データ＃ｎ、操作検出制御データ＃１～操作検出制御データ＃ｎは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ＃１～演出制御実行データ＃ｎを構成する。

【０１５７】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用ＣＰＵ１２０から表示制御部１２３や音声制御基板１３などに対して出力される。演出制御用ＣＰＵ１２０からの指令を受けた表示制御部１２３では、例えば所定のＶＤＰ等がその指令に示される画像データをＣＧＲＯＭ等の画像データメモリから読み出してＶＲＡＭに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０からの指令を受けた音声制御基板１３では、例えば音声合成用ＩＣがその指令に示される音声データを音声データＲＯＭから読み出して音声ＲＡＭ等に一時記憶させることなどにより展開させる。

【０１５８】

図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１０（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア１９０が設けられている。図１０（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア１９０は、演出制御フラグ設定部１９１と、演出制御タイマ設定部１９２と、演出制御カウンタ設定部１９３と、演出制御バッファ設定部１９４とを備えている。

【０１５９】

演出制御フラグ設定部１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０１６０】

演出制御タイマ設定部１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０１６１】

演出制御カウンタ設定部１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０１６２】

演出制御バッファ設定部１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０１６３】

この実施の形態では、図１０（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１９４の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａには、合計保留記憶数の最大値（例えば「８」）に対応した格納領域（バッファ番号「１」～「８」に対応した領域）が設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）や図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という４つのコマンドを１セットして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａには、

これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

【０１６４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時に受信した順番でコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａの空き領域における先頭から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。したがって、コマンド受信が正常に行われれば、図１０（Ｂ）に示すように、バッファ番号「１」～「８」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図１０（Ｂ）では、バッファ番号「１」～「５」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

【０１６５】

図１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、１つ目の格納領域（バッファ番号「１」に対応した領域）に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。例えば図１０（Ｂ）に示す格納状態において新たな飾り図柄の可変表示が開始された場合には、バッファ番号「１」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「１」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」～「５」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」～「４」に対応した領域にシフトされる。図１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａのうち、バッファ番号「２」に対応した領域については、コマンド受信を正常に行えず、保留記憶数通知コマンドを取りこぼした場合の例が示されている。そのため、図１０（Ｂ）に示す例では、バッファ番号「２」に対応して、本来、保留記憶数通知コマンドが格納されるべき４つ目の記憶領域における内容が「０００００（Ｈ）」のままとなっている。

【０１６６】

始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａに格納される始動入賞時のコマンド（始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび保留記憶数通知コマンド）に基づいて、先読み予告演出を実行するか否かや、実行する場合における先読み予告パターンが決定される。このとき、始動入賞時のコマンドに取りこぼしや不整合が発生した場合には、それらのコマンドに対応する保留情報の可変表示が実行（消化）されるまで、先読み予告演出の設定が行われないように制限される。こうした先読み予告演出の設定が制限される期間（先読み予告制限中）に始動入賞時のコマンドを受信した場合に、その受信タイミングで先読み予告演出の設定が行われなかったものに対応して、未判定情報が「１」（あるいはオン状態）にセットされる。なお、先読み予告演出の実行を制限する場合には、所定期間内に発生した始動入賞に対応する可変表示を対象とする先読み予告演出について、全部の態様の先読み予告演出を実行しないようにしてもよいし、一部の態様の先読み予告演出を実行しないようにしてもよい。

【０１６７】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０１６８】

主基板１１では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばＲＡＭ１０１がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、２ミリ秒）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機１の内部状態を前回の電力

供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【０１６９】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１１のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１１に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップＳ１１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ１２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップＳ１３）。

【０１７０】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる乱数値ＭＲ１～ＭＲ５といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ１４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ１５）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて更新し、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置７における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【０１７１】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ１６）。ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器２０における表示動作（例えばセグメントＬＥＤの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置６Ｂにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

【０１７２】

普通図柄プロセス処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板１１から演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる（ステップＳ１７）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、Ｉ／Ｏ１０５に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板１２に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御ＩＮＴ信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御ＩＮＴ信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０１７３】

図１２は、特別図柄プロセス処理として、図１１に示すステップＳ１５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。図１３は、始動入賞判定処理として、図１２のステップＳ１０１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【０１７４】

図１３に示す始動入賞判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２０

１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（ステップＳ２０１；Ｙｅｓ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップＳ２０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップＳ２０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップＳ２０２；Ｎｏ）、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（ステップＳ２０３）。

【０１７５】

ステップＳ２０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（ステップＳ２０１；Ｎｏ）、ステップＳ２０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップＳ２０２；Ｙｅｓ）、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（ステップＳ２０４；Ｙｅｓ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップＳ２０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。ステップＳ２０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップＳ２０５；Ｎｏ）、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（ステップＳ２０６）。

【０１７６】

ステップＳ２０３、Ｓ２０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（ステップＳ２０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（ステップＳ２０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【０１７７】

ステップＳ２０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを、抽出する（ステップＳ２０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップＳ２１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部１５１Ａに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２特図保留記憶部１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データがセットされる。

【０１７８】

特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否か、さらには可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を決定するために用いられる

。変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを決定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の決定に用いられる乱数値のうち、一部または全部を示す数値データを抽出する。

【０１７９】

ステップＳ２１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップＳ２１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１１に示すステップＳ１７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０１８０】

ステップＳ２１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップＳ２１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップＳ２１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１１に示すステップＳ１７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０１８１】

ステップＳ２１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ２１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップＳ２１４；「１」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップＳ２１５）、ステップＳ２０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（ステップＳ２１４；「２」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップＳ２１６）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【０１８２】

図１４（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１３のステップＳ２１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図１２のステップＳ１１０、図１５）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図１２のステップＳ１１１）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップＳ２１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を導出表示すると決定される乱数値ＭＲ１であるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当り」

や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板１２の側で演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、先読み予告演出を実行するか否かを、決定することができる。

【０１８３】

図１４（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップＳ４０１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【０１８４】

ステップＳ４０１の処理に続いて、第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａまたは第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂを構成するテーブルデータから、始動口バッファ値（「１」または「２」）や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルデータを選択する（ステップＳ４０２）。その後、図１３のステップＳ２０９にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップＳ４０３）。大当り判定範囲には、ステップＳ４０２の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の決定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各決定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する決定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定（大当り始動判定）できる。

【０１８５】

ステップＳ４０３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合には（ステップＳ４０３；Ｎｏ）、その乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップＳ４０４）。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ４０２の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り判定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値ＭＲ１が小当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。ステップＳ４０４にて小当り判定範囲内ではないと判定された場合には（ステップＳ４０４；Ｎｏ）、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップＳ４０５）。一例として、ＣＰＵ１０３は、図柄指定コマンドにおけるＥＸＴデータを「００Ｈ」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。

【０１８６】

ステップＳ４０５の処理に続いて、ステップＳ４０１の処理により特定された現在の遊技状態における時短制御の有無に応じて、ハズレ用の変動パターン種別判定閾値を設定する（ステップＳ４０６）。

【０１８７】

ステップＳ４０４にて小当り判定範囲内であると判定された場合には（ステップＳ４０４；Ｙｅｓ）、可変表示結果が「小当り」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップＳ４０７）。一例として、ＣＰＵ１０３は、図柄指定コマンドにおけるＥＸＴデータを「０４Ｈ」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。

【０１８８】

ステップＳ４０３にて大当り判定範囲内であると判定された場合には（ステップＳ４０

３；Ｙｅｓ）、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップＳ４０９）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別決定テーブル１３１を構成するテーブルデータから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。こうしたステップＳ４０９の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定が行われる（ステップＳ４１０）。一例として、ステップＳ４０９にて大当り種別が「確変」に決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるＥＸＴデータを「０１Ｈ」とし、大当り種別が「非確変」に決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるＥＸＴデータを「０２Ｈ」とし、大当り種別が「突確」に決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるＥＸＴデータを「０３Ｈ」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。

【０１８９】

ステップＳ４０５、Ｓ４０７、Ｓ４１０の処理のいずれかを実行した後には、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データと、ＲＯＭ１０１に記憶される変動パターン決定テーブルと、を用いて乱数値ＭＲ３が含まれる決定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップＳ４１２）。

【０１９０】

ステップＳ４１２では、例えば、変動パターン決定テーブルを設定して、変動カテゴリとしていずれの変動パターンに決定されるかの判定を行う。そして、その変動パターンがＰＡ１－１～ＰＡ１－５のいずれかである場合には、非リーチハズレの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンがＰＡ２－１～ＰＡ２－３のいずれかである場合には、リーチハズレの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンがＰＢ１－１～ＰＢ１－３のいずれかである場合には、リーチ大当りの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンがＰＣ１－１、ＰＣ１－２のいずれかである場合には、突確・小当りの変動カテゴリであると判定する。なお、ステップＳ４１２では、変動カテゴリが非リーチハズレ、リーチハズレ、リーチ大当り、突確・小当り、のいずれの変動カテゴリに含まれるかを判定しているが、より細かい判定を行ってもよい。例えば、リーチを伴う変動パターンである場合には、ノーマルリーチとなるかスーパーリーチとなるかによって異なる変動カテゴリと判定するようにしてもよい。

【０１９１】

その後、ステップＳ４１２の処理による判定結果に応じて、図１４（Ｂ）に示す変動カテゴリコマンドのいずれかを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ４１３）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０１９２】

図１３に示す始動入賞判定処理や図１４（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理では、図１３におけるステップＳ２１１の処理を実行した後に、ステップＳ２１２にて図１４（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理が実行されることで、図１４（Ａ）におけるステップＳ４０５、Ｓ４０７、Ｓ４１０、Ｓ４１３の処理を実行し、さらに図１３におけるステップＳ２１４の処理を実行する。これらの処理が実行されてから、図１１に示すステップＳ１７のコマンド制御処理を実行することにより、第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件や第２始動条件が成立したときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という４つのコマンドが１セットとして、１タイマ割込内に一括して送信される。なお、１タイマ割込内に一括して送信されるものに限定されず、タイマ割込毎にステップＳ１７のコマンド制御処理により１つずつコマンドが順次に送信されてもよい。

【０１９３】

図１２のステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。

【０１９４】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“１”に更新される。

【０１９５】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果や合計保留記憶数、遊技状態などに基づき、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いて変動パターンを図５に示す複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“２”に更新される。

【０１９６】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理やステップＳ１１１の変動パターン設定処理により、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンが決定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３を用いて、特別図柄や飾り図柄の可変表示態様を決定する処理を含んでいる。

【０１９７】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップＳ１１２の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部１５３に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を１減算あるいは１加算して、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームであるか、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新される。

【０１９８】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停

止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、小当りフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。また、大当りフラグと小当りフラグがともにオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。

【０１９９】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」または「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「２９秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「１５回」に設定することにより、通常開放大当り状態とする設定が行われればよい。一方、大当り種別が「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「０．１秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「１５回」に設定することにより、短期開放大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される。

【０２００】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新される。

【０２０１】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。

【０２０２】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。

【０２０３】

ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。一例として、可変表示結果が「小当り」となったときには、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の

上限を「０．１秒」に設定するとともに、大入賞口の開放回数を「１５回」に設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“９”に更新される。

【０２０４】

ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【０２０５】

ステップＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。

【０２０６】

図１５は、特別図柄通常処理として、図１２のステップＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１５に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ２３１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップＳ２３１の処理では、遊技制御カウンタ設定部１５４に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【０２０７】

ステップＳ２３１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップＳ２３１；Ｎｏ）、第２特図保留記憶部１５１Ｂにて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップＳ２３２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【０２０８】

ステップＳ２３２の処理に続いて、例えば第２保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部１５１Ｂにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップＳ２３３）。また、ステップＳ２３３の処理では、遊技制御カウンタ設定部１５４にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を１減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新する（ステップＳ２３４）。

【０２０９】

ステップＳ２３１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップＳ２３１；Ｙｅｓ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ２３５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップＳ２３５の処理では、遊技制御カウンタ設定部１５４にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップＳ２３５の処理は

、ステップＳ２３１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【０２１０】

なお、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかが決定できればよい。

【０２１１】

ステップＳ２３５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップＳ２３５；Ｎｏ）、第１特図保留記憶部１５１Ａにて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップＳ２３６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【０２１２】

ステップＳ２３６の処理に続いて、例えば第１保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部１５１Ａにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップＳ２３７）。また、ステップＳ２３７の処理では、遊技制御カウンタ設定部１５４にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を１減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「１」に更新する（ステップＳ２３８）。

【０２１３】

ステップＳ２３４、Ｓ２３８の処理のいずれかを実行した後には、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップＳ２３９）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合には第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合には第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂを使用テーブルにセットする。また、ＣＰＵ１０３は、図１４（Ａ）に示すステップＳ４０２の処理と同様に、現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップＳ２４０）。

【０２１４】

ステップＳ２３９では現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータが選択されていることから、ステップＳ２４０の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる決定用データを用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定される。例えば、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が通常状態又は時短状態であるときには、第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａや第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂにおいて遊技状態が通常状態又は時短状態の場合に対応するテーブルデータが、通常決定用データとして選択され、これを参照して乱数値ＭＲ１に対応する特図表示結果を決定する。これに対して、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が確変状態であるときには、第１特

図表示結果決定テーブル１３０Ａや第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂにおいて遊技状態が確変状態の場合に対応するテーブルデータが、特別決定用データとして選択され、これを参照して乱数値ＭＲ１に対応する特図表示結果を決定する。

【０２１５】

ステップＳ２４０にて特図表示結果を決定した後には、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ２４１）。そして、「大当り」であると判定された場合には（ステップＳ２４１；Ｙｅｓ）、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップＳ２４２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り種別決定テーブル１３１を選択してセットする（ステップＳ２４３）。こうしてセットされた大当り種別決定テーブル１３１を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」の各大当り種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップＳ２４４）。

【０２１６】

ステップＳ２４４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップＳ２４５）、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、「確変」であれば「１」とし、「突確」であれば「２」とすればよい。

【０２１７】

ステップＳ２４１にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップＳ２４１；Ｎｏ）、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップＳ２４６）。そして、「小当り」であると判定されたときには（ステップＳ２４６；Ｙｅｓ）、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップＳ２４７）。

【０２１８】

ステップＳ２４６にて「小当り」ではないと判定された場合や（ステップＳ２４６；Ｎｏ）、ステップＳ２４５、Ｓ２４７の処理のいずれかを実行した後には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップＳ２４８）。一例として、ステップＳ２４６にて特図表示結果が「小当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップＳ２４６にて特図表示結果が「小当り」であると判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「２」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップＳ２４１にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップＳ２４４における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち通常大当り図柄となる「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち確変大当り図柄となる「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、短期開放大当り図柄となる「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【０２１９】

ステップＳ２４８にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動

パターン設定処理に対応した値である“１”に更新してから（ステップＳ２４９）、特別図柄通常処理を終了する。ステップＳ２３５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップＳ２３５；Ｙｅｓ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップＳ２５０）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【０２２０】

次に、演出制御基板１２における動作を説明する。

【０２２１】

演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１６のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１６に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７２）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７２；Ｎｏ）、ステップＳ７２の処理を繰り返し実行して待機する。

【０２２２】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部１９４に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが２バイト構成である場合には、１バイト目（ＭＯＤＥ）と２バイト目（ＥＸＴ）を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【０２２３】

ステップＳ７２にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７２；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７３）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７４）。ステップＳ７４にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

【０２２４】

ステップＳ７４にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７５）。ステップＳ７５の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作

、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０２２５】

ステップＳ７５の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７６）、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部１９３のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、ステップＳ７２の処理に戻る。

【０２２６】

図１７は、コマンド解析処理として、図１６のステップＳ７４にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１７に示すコマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板１５を介して伝送された主基板１１からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップＳ５０１）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップＳ５０１；Ｎｏ）、コマンド解析処理を終了する。

【０２２７】

ステップＳ５０１にて受信コマンドがある場合には（ステップＳ５０１；Ｙｅｓ）、例えば受信コマンドのＭＯＤＥデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ５０２）。そして、第１始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップＳ５０２；Ｙｅｓ）、第１保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップＳ５０３）。例えば、ステップＳ５０３の処理では、第１保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部１９２に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【０２２８】

ステップＳ５０２にて受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップＳ５０２；Ｎｏ）、その受信コマンドは第２始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ５０４）。そして、第２始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップＳ５０４；Ｙｅｓ）、第２保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップＳ５０５）。例えば、ステップＳ５０５の処理では、第２保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【０２２９】

ステップＳ５０４にて受信コマンドが第２始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップＳ５０４；Ｎｏ）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ５０６）。ステップＳ５０６にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップＳ５０６；Ｎｏ）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップＳ５０７）。ステップＳ５０７にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップＳ５０７；Ｎｏ）、その受信コマンドは第１保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ５０８）。そして、第１保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップＳ５０８；Ｙｅｓ）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第１保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップＳ５０９）。

【０２３０】

ステップＳ５０８にて受信コマンドが第１保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップＳ５０８；Ｎｏ）、その受信コマンドは第２保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ５１０）。そして、第２保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップＳ５１０；Ｙｅｓ）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第２保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップＳ５１１）。

【０２３１】

ステップＳ５０６にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップＳ５０６；Ｙｅｓ）、ステップＳ５０７にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップＳ５０７；Ｙｅｓ）、あるいはステップＳ５０３、Ｓ５０５、Ｓ５０９、Ｓ５１１の処理のいずれかを実行した後には、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにおける空き領域の先頭に格納してから（ステップＳ５１２）、ステップＳ５０１の処理に戻る。

【０２３２】

なお、変動開始コマンド（第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａに格納しないようにしてもよい。すなわち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【０２３３】

ステップＳ５１０にて受信コマンドが第２保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップＳ５１０；Ｎｏ）、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから（ステップＳ５１３）、ステップＳ５０１の処理に戻る。

【０２３４】

始動口入賞指定コマンドや図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのように、始動入賞が発生したときに主基板１１から受信する演出制御コマンドは、始動入賞時のコマンドともいう。また、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が増加したことを認識可能に指定する演出制御コマンドである第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、保留記憶情報ともいう。保留記憶情報には、始動口入賞指定コマンドも含まれる。始動入賞が発生したときに、乱数値ＭＲ１～ＭＲ３などを示す数値データに基づいて、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されるか否かの判定結果、大当り種別の判定結果、変動カテゴリの判定結果を指定する演出制御コマンドである図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドは、判定結果情報ともいう。なお、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにおける空き領域の先頭から順次に受信コマンドを格納するときには、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれであるかを区別せずに格納してもよいし、各受信コマンドを区別して、対応する格納領域における空き領域の先頭に格納してもよい。各受信コマンドを区別して受信する場合には、取りこぼした受信コマンドの格納領域が空欄となり、１セットとして受信すべき一部の演出制御コマンドのみが過剰に格納されることになる。

【０２３５】

具体的な一例として、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかを受信したときには、第１保留記憶数通知待ち時間や第２保留記憶数通知待ち時間が経過しているか否かを判定する。このとき、これらの待ち時間が経過していなければ、始動口入賞指定コマンドに対応するコマンドとして正常な受信期間内に受信できたとして、既に始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａに記憶されている始動口入賞指定コマンドと対応付けて、受信コマンドを格納する。一方、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかを受信したときに、第１保留記憶数通知待ち時間や第２保留記憶数通知待ち時間が経過していれば、始動口入賞指定コマンドが欠落しているとして、あるいは、正常な受信期間内に受信できなかったとして、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにて新たなバッファ番号と対応付けて、受信コマンドを格納すればよい。

【０２３６】

図１８は、演出制御プロセス処理として、図１６のステップＳ７５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１８に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読み予告演出の有無や演出態様を決定する先読み予告決

定処理を実行する（ステップＳ１６１）。

【０２３７】

図１９は、図１８のステップＳ１６１にて実行される先読み予告決定処理の一例を示すフローチャートである。図１９に示す先読み予告決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにおける記憶内容をチェックする（ステップＳ７０１）。そして、始動入賞時のコマンドのうち、少なくともいずれかとなる新たな受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップＳ７０２）。例えば、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａに少なくとも始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドまたは保留記憶数通知コマンドのうち、いずれかが新たに格納されているか否かを確認することにより受信コマンドの有無を判定できる。いずれのコマンドも新たに受信していなければ（ステップＳ７０２；Ｎｏ）、そのまま先読み予告決定処理を終了する。

【０２３８】

ステップＳ７０２にて受信コマンドがあると判定された場合には（ステップＳ７０２；Ｙｅｓ）、既に先読み予告演出を実行中であるか否かを判定する（ステップＳ７０３）。例えば、ステップＳ７０３の処理では、演出制御フラグ設定部１９１に設けられた先読み予告実行中フラグがオンであるときに、先読み予告演出を実行中であると判定すればよい。先読み予告実行中フラグは、先読み予告演出が実行されるときにオン状態にセットされる。

【０２３９】

この実施の形態では、既に先読み予告演出を実行中であるときには、さらに先読み予告演出を実行するための処理が行われないようにして、既に決定した演出態様で先読み予告演出が実行される。一方、可変表示態様が「非リーチ」に決定される旨の入賞時判定結果に基づき先読み予告演出が実行されているときに、可変表示結果が「大当り」に決定される旨の入賞時判定結果やリーチを伴う変動パターンに決定される旨の入賞時判定結果が得られたときには、実行中の先読み予告演出からスーパーリーチや大当りの予告演出へと切り替えてもよい。なお、既に実行されている先読み予告演出の演出態様にかかわらず、さらに先読み予告演出を実行可能にしてもよい。

【０２４０】

ステップＳ７０３にて先読み予告演出が実行中ではない場合には（ステップＳ７０３；Ｎｏ）、先読み予告演出の実行が制限される先読み予告制限中であるか否かを判定する（ステップＳ７０４）。ステップＳ７０４にて先読み予告制限中ではない場合には（ステップＳ７０４；Ｎｏ）、始動入賞の発生に基づく受信コマンドの順序と内容をチェックして（ステップＳ７０６）、正常に受信できたか否かを判定する（ステップＳ７０７）。ステップＳ７０７の処理では、例えば始動入賞時の受信コマンドが順番通りであるか否か、欠落なくすべて受信できたか否か、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否か、始動口入賞指定コマンドと保留記憶数通知コマンドとの内容が整合しているか否かなどの確認を行い、いずれか１つでも否定された場合には、正常に受信できなかったと判定すればよい。なお、いずれか１つでも否定された場合に異常が発生したと判定するものに限定されず、例えばいずれか２つが否定された場合に異常が発生したと判定するようにしてもよい。あるいは、すべてが否定された場合に異常が発生したと判定するようにしてもよい。

【０２４１】

ステップＳ７０７にて正常に受信できたと判定された場合には（ステップＳ７０７；Ｙｅｓ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａに格納されている前回までの変動カテゴリコマンドをチェックして（ステップＳ７０８）、現在の保留記憶数が「３」または「４」であり、かつ、前回までの変動カテゴリが非リーチハズレとなるもののみであるか否かを判定する（ステップＳ７０９）。即ち、この実施の形態では、可変表示結果が「非リーチハズレ」となる保留データが２つまたは３つある場合には、その保留データを利用して連続予告演出を実行するようにしている。

【０２４２】
なお、保留記憶数が連続予告演出を実行するのに十分な数であれば（例えば２以上であれば）、連続予告演出を実行できるようにしてもよい。例えば、後述する先読み予告パターンＳＹＰ３－１の連続予告演出（先読み予告演出）のように、演出態様が変化する予告パターン以外では、一連の演出であることを報知できる保留記憶数である場合に連続予告演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、連続予告演出を総合的な実行頻度を向上させることができる。
【０２４３】
また、停止図柄予告以外の先読み予告演出を実行する場合には、可変表示結果が「非リーチハズレ」となる保留データが含まれている場合にも、連続予告演出を実行するようにしてもよい。このようにした場合、連続予告演出の実行途中でリーチが発生したり、「大当り」となることがあるので、意外性のある演出を実行できる。可変表示結果が「非リーチハズレ」となる保留データが含まれている場合に連続予告演出を実行するようする場合に、例えば、リーチを伴う可変表示においては、停止図柄予告以外の演出態様の連続予告演出が選択されるようにすればよい。このようにすることで、先読みの対象となる可変表示が実行さえる前の表示結果に関わらず連続予告演出を実行することができる。
【０２４４】
例えば、ステップＳ７０８の処理では、最新の変動カテゴリコマンドよりも１つ前までに受信して始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａに格納されているデータの数、及び、変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリを読み取る。ステップＳ７０９の処理では、ステップＳ７０８における読取結果により、データの数が「３」または「４」であるか、非リーチハズレに対応した変動カテゴリを指定するもの（変動カテゴリコマンドＣ６００）のみであるか否かを判定する。
【０２４５】
ステップＳ７０９にて、現在の保留記憶数が「３」または「４」であり、かつ、り、かつ、前回までの変動カテゴリが非リーチハズレとなるもののみであると判定された場合には、（ステップＳ７０９；Ｙｅｓ）、先読み予告演出を実行するか否かと、先読み予告演出を実行する場合における先読み予告演出の演出態様に対応した先読み予告パターンとを決定する（ステップＳ７１０）。
【０２４６】
一例として、ステップＳ７１０の処理では、先読み予告演出の有無と先読み予告パターンとを決定するための使用テーブルとして、予め用意された先読み予告決定テーブルを選択してセットする。先読み予告決定テーブルでは、予告対象となる可変表示に対応する始動入賞の発生に基づいて送信された変動カテゴリコマンドの指定内容などに応じて、先読み予告種別決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、先読み予告演出を実行しない場合に対応する「実行なし」の決定結果や、先読み予告演出を実行する場合における複数の先読み予告パターンなどに、割り当てられていればよい。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１９３のランダムカウンタなどから抽出した先読み予告決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、先読み予告決定テーブルを参照することにより、先読み予告演出の有無と先読み予告パターンとを決定すればよい。
【０２４７】
ステップＳ７１０の処理では、例えば図２０に示すような決定割合で、先読み予告演出の有無と先読み予告パターンとが決定されればよい。図２０に示す決定割合の設定例では、変動カテゴリに応じて、先読み予告演出の有無や先読み予告パターンの決定割合を異ならせている。
【０２４８】
この実施の形態では、先読み予告パターンとして、ＳＹＰ１－１、ＳＹＰ１－２、ＳＹＰ２－１、ＳＹＰ３－１の４種類が設けられている。先読み予告パターンＳＹＰ１－１及びＳＹＰ１－２は、予告の対象となる可変表示が実行されるまでの複数回の可変表示渡っ

て画像表示装置５に予め定められた連続演出用のチャンス目を構成する飾り図柄が停止する停止図柄予告に対応した先読み予告パターンである。先読み予告パターンＳＹＰ１－１に基づく停止図柄予告では、連続演出用のチャンス目として、図２１（Ａ）に示すチャンス目ＣＡ１～ＣＡ８（チャンス目Ａ）のいずれかが停止する。チャンス目Ａは、図２１（Ａ）に示すように、左図柄と中図柄が同じ数字であり、右図柄のみが１つずれた数字の組合せとなっている。また、先読み予告パターンＳＹＰ１－２に基づく停止図柄予告では、連続演出用のチャンス目として、図２１（Ｂ）に示すチャンス目ＣＢ１～ＣＢ６（チャンス目Ｂ）のいずれかが停止する。チャンス目Ｂは、図２１（Ｂ）に示すように、並び数字の組合せとなっている。この実施の形態では、後述するように、チャンス目Ａが停止する停止図柄予告が実行された場合よりも、チャンス目Ｂが停止する停止図柄予告が実行された場合の方が、大当りとなる可能性（大当り信頼度）が高くなっている。このようにすることで、停止図柄予告が実行されるときに、いずれのチャンス目が停止したかに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【０２４９】

なお、チャンス目Ａやチャンス目Ｂは、図２１（Ａ）、（Ｂ）に示すようなものに限定されず、それぞれが区別可能な予め定められた組合せであればよい。例えばチャンス目Ａを通常図柄（非確変図柄）である偶数の数字の任意の組合せとして、チャンス目Ｂを確変図柄である奇数の数字の任意の組合せとしてもよい。このようにすることで、遊技者がいずれのチャンス目であるかを認識しやすくなる。

【０２５０】

先読み予告パターンＳＹＰ２－１は、予告の対象となる可変表示が実行されるより前の可変表示中に、画像表示装置５における背景画像が通常の背景画像から特殊な背景画像に変化し、予告の対象となる可変表示が実行されるまでその特殊な背景画像となる背景変化予告を実行することに対応した先読み予告パターンである。

【０２５１】

先読み予告パターンＳＹＰ３－１は、チャンス目Ａが停止する停止図柄予告が実行された後に、背景変化予告に変化する先読み予告演出を実行することに対応した先読み予告パターンである。

【０２５２】

図２０に示すように、この実施の形態では、変動カテゴリが「非リーチハズレ」、「リーチハズレ」、「突確・小当り」、「大当り」のいずれであるかによって先読み予告演出が実行される割合、先読み予告パターンの決定割合が異なっている。

【０２５３】

具体的には、変動カテゴリが「リーチハズレ」である場合には、「非リーチハズレ」である場合よりも、先読み予告演出が実行される割合（「実行あり」以外に決定される割合）が高くなっており、変動カテゴリが「大当り」である場合には、「非リーチハズレ」、「リーチハズレ」、「突確・小当り」である場合よりも、先読み予告演出が実行される割合が高くなっている。このような設定により、先読み予告演出を実行することで、可変表示結果が「大当り」となることやリーチが実行されることを予告・示唆することができる。なお、変動カテゴリが「突確・小当り」である場合には、先読み予告演出が実行されたにも関わらず、実質的には出玉（賞球）が得られない「突確」や実質的には出玉（賞球）が得られないことに加えて遊技状態も変化しない「小当り」となって遊技者を落胆させてしまうことを防止するため、先読み予告演出を実行しないようにしてもよい。

【０２５４】

また、図２０に示す決定割合では、チャンス目Ａが停止する先読み予告パターンＳＹＰ１－１の先読み予告演出が実行された場合よりも、チャンス目Ｂが停止する先読み予告パターンＳＹＰ１－２の先読み予告演出が実行された場合の方が、可変表示結果が「大当り」となる割合（大当り信頼度）やリーチが実行される割合（リーチ信頼度）が高くなっている。このように、チャンス目の種別により大当り信頼度やリーチ信頼度が異なるので、遊技者が停止図柄に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【０２５５】
また、先読み予告パターンＳＹＰ１－１や先読み予告パターンＳＹＰ１－２といった停止図柄予告の先読み予告演出が実行された場合よりも、背景変化予告の先読み予告パターンＳＹＰ２－１の先読み予告演出が実行された場合の方が、大当り信頼度やリーチ信頼度が高くなっている。
【０２５６】
また、先読み予告パターンＳＹＰ１－１や先読み予告パターンＳＹＰ１－２といった停止図柄予告の先読み予告演出が実行された場合よりも、停止図柄予告から背景変化予告に変化する先読み予告パターンＳＹＰ３－１の先読み予告演出が実行された場合の方が、大当り信頼度やリーチ信頼度が高くなっている。
【０２５７】
このように、大当り信頼度やリーチ信頼度が低い停止図柄予告の先読み予告演出が実行された場合であっても、大当り信頼度やリーチ信頼度が高い背景変化予告に変化する場合があるので、停止図柄予告が実行された場合であっても、遊技者は背景変化予告に変化することを期待するようになり、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣が向上する。
【０２５８】
特に、先読み予告パターンＳＹＰ３－１の先読み予告演出は、大当り信頼度やリーチ信頼度が最も低い先読み予告パターンＳＹＰ１－１と同一の演出態様（チャンス目Ａが停止する演出態様）から背景変化予告に変化するようになっている。これにより、大当り信頼度やリーチ信頼度が最も低い、チャンス目Ａが停止する先読み予告演出が実行された場合でも、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣が向上する。
【０２５９】
なお、この実施の形態では、チャンス目Ａが停止する停止図柄予告から背景変化予告に変化する場合がある一方、チャンス目Ｂが停止する停止図柄予告からは背景変化予告に変化しないよう（変化する割合が０％）になっている。これに限定されず、チャンス目Ｂが停止する停止図柄予告から背景変化予告に変化する場合があるようにしてもよい。この場合は、チャンス目Ａが停止する停止図柄予告が実行された場合と、チャンス目Ｂが停止する停止図柄予告が実行された場合と、で背景変化予告に変化する割合が異なるようにすればよい。具体的には、背景変化予告に変化しなかった場合の大当り信頼度やリーチ信頼度が低いチャンス目Ａが停止する停止図柄予告からの方が、背景変化予告に変化しやすいようにすることが好ましい。このようにすることで、大当り信頼度やリーチ信頼度が低い停止図柄予告が実行された場合でも、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣が向上する。
【０２６０】
また、先読み予告パターンＳＹＰ２－１の先読み予告演出が実行された場合よりも、先読み予告パターンＳＹＰ３－１の先読み予告演出が実行された場合の方が、大当り信頼度やリーチ信頼度が高くなっている。このような設定により、遊技者は背景変化予告に変化することをより期待するようになり、遊技者の期待感をより維持することができ、遊技の興趣が向上する。
【０２６１】
なお、遊技状態が大当り遊技状態や小当り遊技状態であるときには、先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。大当り遊技状態であるか否かは、例えば演出プロセスフラグの値が「６」または「７」のいずれかであるか否かに対応して、判定することができる。また、小当り遊技状態であるか否かは、例えば演出プロセスフラグの値が「４」または「５」のいずれかであるか否かに対応して、判定することができる。
【０２６２】
一方、遊技状態が大当り遊技状態や小当り遊技状態であるときでも、先読み予告演出を実行可能にしてもよい。例えば始動入賞の発生に基づいて始動入賞時のコマンドを受信した後、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数が所定回数（例えば「１０」）となっ

たときに、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａに格納されている図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドを読み出して先読み予告演出を実行するか否かを決定し、そのラウンドを実行中に先読み予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、先読み予告演出として、連続した態様の演出ではなく、例えば、今回の大当り遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当り」となることを確定的に報知する一発告知態様の演出を実行してもよい。

【０２６３】

図１９に示すステップＳ７１０の処理による決定に基づいて、先読み予告演出を実行しない「実行なし」であるか否かを判定する（ステップＳ７１１）。このとき、「実行なし」以外であれば（ステップＳ７１１；Ｎｏ）、決定した先読み予告パターンに応じた先読み予告演出の実行を開始するための設定を行う（ステップＳ７１２）。ステップＳ７１２では、先読み予告演出を実行する可変表示の回数を示す先読み予告実行回数カウンタに特図保留記憶数をカウント初期値として設定し、例えば先読み予告実行中フラグをオン状態にセットするといった、先読み予告演出が実行中であることに対応した設定を行う。また、ステップＳ７１０にて決定された先読み予告パターンや、現在の特図保留記憶数に対応した先読み予告演出制御パターンをセットする。

【０２６４】

図２２は、先読み予告演出制御パターンの一覧を示す図である。図２２に示すように、先読み予告パターンＳＹＰ１－１であって特図保留記憶数が３であることに対応した先読み予告演出制御パターンＳＣＰ１－１と、先読み予告パターンＳＹＰ１－１であって特図保留記憶数が４であることに対応した先読み予告演出制御パターンＳＣＰ１－２と、先読み予告パターンＳＹＰ１－２であって特図保留記憶数が３であることに対応した先読み予告演出制御パターンＳＣＰ２－１と、先読み予告パターンＳＹＰ１－２であって特図保留記憶数が４であることに対応した先読み予告演出制御パターンＳＣＰ２－２と、先読み予告パターンＳＹＰ２－１であって特図保留記憶数が３であることに対応した先読み予告演出制御パターンＳＣＰ３－１と、先読み予告パターンＳＹＰ２－１であって特図保留記憶数が４であることに対応した先読み予告演出制御パターンＳＣＰ３－２と、先読み予告パターンＳＹＰ３－１であって特図保留記憶数が３であることに対応した先読み予告演出制御パターンＳＣＰ４－１と、先読み予告パターンＳＹＰ３－１であって特図保留記憶数が４であることに対応した先読み予告演出制御パターンＳＣＰ４－２と、が設けられている。各先読み予告演出制御パターンは、図２２に示すように、先読み予告演出を開始してからの各変動において実行する演出内容に対応した制御データから構成されている。

【０２６５】

なお、図２２に示すように、先読み予告パターンＳＹＰ３－１である場合には、先読み予告演出が開始されてから２変動目において、背景変化予告が実行されるようになっている。これに限定されず、先読み予告演出の対象となる変動時や先読み予告演出の対象となる変動の１回前の変動時に背景変化予告が実行されるようにしてもよい。例えば、先読み予告パターンＳＹＰ３－１に決定された場合には、背景変化予告を実行するタイミングをさらに決定するようにして、その決定結果に応じた先読み予告演出制御パターンを選択するようにすればよい。この場合、先読み予告演出の対象となる変動の表示結果（変動カテゴリ）に応じて、背景変化予告を実行するタイミングの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、停止図柄予告の先読み予告演出が実行された後、背景変化予告が実行されるタイミングによって、大当り信頼度やリーチ信頼度を異ならせることができる。

【０２６６】

ステップＳ７１２の処理を実行した後や、ステップＳ７０３にて先読み予告演出が実行中であると判定されたとき（ステップＳ７０３；Ｙｅｓ）、ステップＳ７０４にて先読み予告制限中であると判定されたとき（ステップＳ７０４；Ｙｅｓ）、ステップＳ７０９にて現在の保留記憶数が「３」または「４」でないと判定されたとき、または、前回までの変動カテゴリが非リーチハズレとなるもののみでないと判定されたとき（ステップＳ７０９；Ｎｏ）、あるいは、ステップＳ７１１にて「実行なし」と判定されたときには（ステ

ップＳ７１１；Ｙｅｓ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａに格納されている最新の始動口入賞指定コマンドが第１始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ７１３）。

【０２６７】

ステップＳ７１３にて第１始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップＳ７１３；Ｙｅｓ）、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおける保留表示として、第１特図を用いた特図ゲームが新たに保留されたことに対応する表示部位を更新する制御を行う（ステップＳ７１４）。ステップＳ７１４では、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおける保留表示を通常の表示態様（例えば丸型の白色表示）で更新する制御を行う。その後、先読み予告決定処理を終了する。

【０２６８】

一方、ステップＳ７１３にて第１始動口入賞指定コマンドではないと判定された場合には（ステップＳ７１３；Ｎｏ）、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおける保留表示として、第２特図を用いた特図ゲームが新たに保留されたことに対応する表示部位を更新する制御を行う（ステップＳ７１５）。ステップＳ７１５では、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおける保留表示を通常の表示態様（例えば丸型の白色表示）で更新する制御を行う。その後、先読み予告決定処理を終了する。

【０２６９】

ステップＳ７０７にて始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判定されたときには（ステップＳ７０７；Ｎｏ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにおける最新のコマンドに対応して、未判定情報をセットする（ステップＳ７３１）。例えば、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにおけるバッファ番号ごとに、未判定情報の格納領域を設け、最新のコマンドに対応するバッファ番号の未判定情報を「１」（またはオン状態）にセットすればよい。

【０２７０】

ステップＳ７３１の処理を実行した後には、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおける保留表示として、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数を示す表示部位をそれぞれ、共通の非正常時の表示態様（例えば丸型の灰色表示）に変更して、新たに保留されたことに対応する表示部位も共通の非正常時の表示態様で表示する（ステップＳ７３２）。なお、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）を正常に受信できなかった場合でも、保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）を正常に受信できていれば、第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数とを特定することができるので、通常の表示態様で保留表示を更新してもよい。非正常時の表示態様は、通常の表示態様や特別な表示態様であるときとは表示部位の表示色や表示形状、表示キャラクタなどの一部または全部を異ならせることにより、始動入賞時のコマンドに取りこぼしが生じたことを認識可能に報知できればよい。なお、新たに保留されたことに対応する表示部位のみを非正常時の表示態様とする一方で、その他の表示部位における表示態様は変更しなくてもよい。

【０２７１】

ステップＳ７３２の処理を実行した後には、例えば演出制御フラグ設定部１９１などに設けられた先読み予告制限フラグをオン状態にセットするといった、先読み予告制限中の設定を行ってから（ステップＳ７３３）、先読み予告決定処理を終了する。

【０２７２】

こうした先読み予告決定処理では、ステップＳ７０７にて始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判定したときに、ステップＳ７１０の処理を実行しないことで、先読み予告演出を実行しないように制限される。これにより、例えば第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が増加したことを認識可能に指定する保留記憶情報としての保留記憶数通知コマンドを正常に受信することができなかったときには、先読み予告演出の実行を制限することができる。

【０２７３】

なお、始動口入賞指定コマンドのみが欠落している場合や、保留記憶数通知コマンドのみが欠落している場合、あるいは、始動口入賞指定コマンドと保留記憶数通知コマンドとが整合しない場合にも、先読み予告演出を実行しないように制限されてもよい。すなわち、第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数のいずれが増加したかを認識可能に指定する保留記憶情報を取りこぼしたときには、先読み予告演出の実行を制限できればよい。これにより、信憑性の低い情報に基づいて先読み予告演出が実行されることを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。

【０２７４】

例えば始動口入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドといった、第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数のいずれが増加したかを認識可能に指定する保留記憶情報の一部または全部を取りこぼしたときには、その保留記憶に対応する可変表示の実行が終了するまで、先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。これにより、先読み予告演出と可変表示結果との整合がとれなくなることを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。

【０２７５】

例えば図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドといった、始動入賞の発生時における判定結果を認識可能に指定する判定結果情報の一部または全部を取りこぼしたときには、その保留記憶に対応する可変表示の実行が終了するまで、先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。これにより、先読み予告演出と可変表示結果との整合が取れなくなることを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。

【０２７６】

例えば図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドといった判定結果情報の一部を取りこぼした場合に、その他の判定結果情報によって判定結果を認識可能な場合であっても、その判定結果に基づく先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。これにより、信憑性の低い情報に基づいて先読み予告演出が実行されることを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。

【０２７７】

例えば図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドといった複数の判定結果情報から認識可能な判定結果が整合しない場合に、いずれかの判定結果情報によって認識可能な判定結果に基づく先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。これにより、信憑性の低い情報に基づいて先読み予告演出が実行されることを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。

【０２７８】

第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合に、時短制御に伴う高開放制御が行われる高ベース状態であるときには、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる始動入賞（第１始動入賞）の発生に基づく先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。高開放制御が行われているときには、第２始動入賞口に遊技球を通過（進入）させて優先的に実行される第２特図を用いた特図ゲームを実行し続けることが可能になる。そのため、大当り遊技状態の終了前から第１特図を用いた特図ゲームの保留データに基づいて先読み予告演出の実行を開始して、大当り遊技状態の終了後にも継続して先読み予告演出を実行すると、可変表示結果が「大当り」となる保留データなどを保持した状態で多数回の可変表示を継続して実行することができ、第２特図を用いた特図ゲームを実行することで可変表示結果が「大当り」となり、大当り遊技状態へと繰り返し制御されることになってパチンコ遊技機１の射幸性が著しく高められるおそれがある。さらに、遊技者が第１特図を用いた特図ゲームで可変表示結果が「大当り」となることを認識しながら、第２始動入賞口に遊技球を繰り返し通過（進入）させて第２特図を用いた特図ゲームを繰り返し実行するか、第２始動入賞口に遊技球を通過（進入）させずに第１特図を用いた特図ゲームを実行するかにより、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態へと制御されるタイミングを、遊技者の技量によって大きく変化させられるおそれがある。そこで、高ベース状態であるときには第１始動入賞の発生

に基づく先読み予告演出の実行を制限することにより、第１特図を用いた特図ゲームに対応して可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを遊技者が認識できないようにして、健全な遊技性を確保することができる。

【０２７９】

これに加えて、例えば高ベース状態であるときに始動口入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドといった保留記憶情報の一部または全部を取りこぼした場合には、たとえ図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドといった判定結果情報を正常に受信したとしても、先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。これにより、第１特図を用いた特図ゲームに対応して可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを遊技者が認識できてしまうことを防止して、健全な遊技性を確保することができる。

【０２８０】

一方、例えば始動口入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドといった保留記憶情報の一部を取りこぼした場合に、先読み予告演出の少なくとも一部（例えば、信頼度の最も低い先読み予告演出など）を実行することは許可してもよい。これにより、正常に受信できたコマンドを可能な限り利用して先読み予告演出を実行することができ、先読み予告演出の実行頻度が過度に低下してしまうことを防止できる。

【０２８１】

また、例えば図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドといった判定結果情報の一部を取りこぼした場合に、先読み予告演出の少なくとも一部（例えば、信頼度の最も低い先読み予告演出など）を実行することは許可してもよい。これにより、正常に受信できたコマンドを可能な限り利用して先読み予告演出を実行することができ、先読み予告演出の実行頻度が過度に低下してしまうことを防止できる。

【０２８２】

あるいは、例えば図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドといった複数の判定結果情報から認識可能な判定結果が整合しない場合に、先読み予告演出の少なくとも一部（例えば、信頼度の最も低い先読み予告演出など）を実行することは許可してもよい。これにより、正常に受信できたコマンドを可能な限り利用して先読み予告演出を実行することができ、先読み予告演出の実行頻度が過度に低下してしまうことを防止できる。

【０２８３】

図１８に示すステップＳ１６１にて先読み予告決定処理を実行した後には、先読み予告制限解除設定処理を実行する（ステップＳ１６２）。先読み予告制限解除設定処理では、先読み予告演出を実行しないように制限される先読み予告制限中であるときに、所定条件の成立に基づき制限を解除するための処理や、実行中の先読み予告演出が終了したことに応じて、新たな先読み予告演出を実行可能とするための処理が実行される。例えば、先読み予告実行中フラグがオン状態である場合には、変動が開始されるごとに、予告残回数カウンタの値を１減算していき、予告残回数カウンタの値が０になったときに、先読み予告実行中フラグをオフ状態にリセットする。また、先読み予告制限フラグがオン状態である場合には、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにおいてバッファ番号が「１」～「８」のそれぞれに対応して有効に格納された始動入賞時のコマンドについて、すべての順序と内容が正しくなるように受信できたことを条件に、例えば先読み予告制限フラグをクリアするなどして、先読み予告演出が実行されないようにした制限を解除すればよい。なお、コマンドの取りこぼしや判定結果の不整合が生じた保留記憶が消化されたことを条件に、先読み予告演出が実行されないようにした制限を解除するようにしてもよい。

【０２８４】

図１８に示すステップＳ１６２にて先読み予告制限解除設定処理を実行した後には、例えば演出制御フラグ設定部１９１などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０２８５】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１からの第１変動開始

コマンドあるいは第２変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。

【０２８６】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。

【０２８７】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御タイマ設定部１９２に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。特図変動時演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板１１からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板１２の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新される。

【０２８８】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したきに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“６”に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。

【０２８９】

ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“５”に更新する。

【０２９０】

ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０

は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。

【０２９１】

ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“７”に更新する。

【０２９２】

ステップＳ１７７のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。

【０２９３】

図２３は、可変表示開始設定処理として、図１８のステップＳ１７１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図２３に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、例えば主基板１１から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップＳ５２２）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップＳ５２２；Ｙｅｓ）、例えば主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５２３）。

【０２９４】

ステップＳ５２３にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ５２３；Ｙｅｓ）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５２４）。一例として、ステップＳ５２４の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示され

る右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップＳ５２４の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

【０２９５】

ステップＳ５２３にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップＳ５２３；Ｎｏ）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５２５）。一例として、ステップＳ５２５の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「１」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当り組合せとはならずにリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【０２９６】

ステップＳ５２２にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップＳ５２２；Ｎｏ）、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合、または、特図表示結果が「小当り」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップＳ５２６）。「突確」または「小当り」であると判定されたときには（ステップＳ５２６；Ｙｅｓ）、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５２７）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンＰＣ１－１～ＰＣ１－３のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。また、変動パターン指定コマンドにより変動パターンＰＣ１－４または変動パターンＰＣ１－５のいずれかが指定された場合には、例えばステップＳ５２５と同様の処理を実行することにより、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

【０２９７】

ステップＳ５２６にて「突確」または「小当り」以外の「非確変」または「確変」であると判定されたときには（ステップＳ５２６；Ｎｏ）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５２８）。一例として、ステップＳ５２８の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部１９３のランダムカウンタなどに

より更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置５の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当り中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

【０２９８】

具体的な一例として、大当り種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちいずれか１つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当り種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄または確変図柄のうちからいずれか１つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せまたは確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当り遊技状態に対応して実行される大当り中昇格演出などにより確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

【０２９９】

ステップＳ５２４、Ｓ５２５、Ｓ５２７、Ｓ５２８の処理のいずれかを実行した後には、先読み予告実行設定処理を実行する（ステップＳ５３５）。図２５は、先読み予告実行設定処理の一例を示すフローチャートである。図２５に示す先読み予告実行設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読み予告実行中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップＳ６０１）。先読み予告実行中フラグがオフ状態であれば（ステップＳ６０１；Ｎｏ）、先読み予告実行設定処理を終了する。

【０３００】

先読み予告実行中フラグがオン状態であれば（ステップＳ６０１；Ｙｅｓ）、先読み予告実行回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ６０２）。そして、先読み予告実行回数カウンタの値とセットされている先読み予告演出制御パターンに基づいて、先読み予告演出を実行するための設定を行う（ステップＳ６０３）。ステップＳ６０３の処理では、図２２に示す演出内容に対応した先読み予告演出を実行するための設定が行われればよい。また、停止図柄予告を実行する先読み予告演出制御パターンであれば、図２１に示すチャンス目のいずれを停止させるかを決定する処理を実行すればよい。この場合、図２３のステップＳ５２４で決定された非リーチ組合せに代えて、チャンス目Ａまたはチャンス目Ｂを停止表示する制御が実行される。背景変化予告を実行する先読み予告演出制御パターンであれば、図２３のステップＳ５２４で決定された非リーチ組合せを停止表示する制御が実行される。なお、停止図柄予告を実行する先読み予告演出制御パターンである場合には、図２３のステップＳ５２４で非リーチ組合せを決定する処理に代えて、停止表示させるチャンス目Ａまたはチャンス目Ｂを決定する処理を実行するようにしてもよい。また、図２３のステップＳ５２４の前、先読み予告実行設定処理を実行するようにして、停止表示させるチャンス目が決定されている場合には、図２３のステップＳ５２４の処理をスキップするようにしてもよい。このようにすることで、停止図柄を決定する処理の重複を避けることができる。

【０３０１】

続いて、先読み予告実行回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップＳ６０４）。先読み予告実行回数カウンタの値が０でなければ（ステップＳ６０４；Ｎｏ）、先読み予告実行設定処理を終了する。

【０３０２】

先読み予告実行回数カウンタの値が０であれば（ステップＳ６０４；Ｙｅｓ）、先読み予告実行中フラグをオフ状態にクリアする（ステップＳ６０５）。先読み予告実行回数カウンタの値が０である場合とは、今回の変動が先読み予告演出の対象となる変動であって

、先読み予告演出が終了する場合である。その後、先読み予告実行設定処理を終了する。
【０３０３】
ステップＳ５３５で先読み予告実行設定処理を実行した後には、変動中予告演出の実行の有無と、実行する場合における変動中予告演出の演出態様に対応した変動中予告パターンとを決定する（ステップＳ５２９）。一例として、ステップＳ５２９の処理では、変動中予告演出の有無と変動中予告パターンとを決定するための使用テーブルとして、予め用意された変動中予告決定テーブルを選択してセットする。変動中予告決定テーブルでは、可変表示結果通知コマンドから特定される可変表示結果や、変動パターン指定コマンドから特定される変動パターンなどに応じて、変動中予告種別決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、変動中予告演出を実行しない場合に対応する「実行なし」の決定結果や、変動中予告演出を実行する場合における複数の変動中予告パターンなどに、割り当てられていればよい。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１９３のランダムカウンタなどから抽出した変動中予告決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、変動中予告決定テーブルを参照することにより、変動中予告演出の有無と変動中予告パターンとを決定すればよい。
【０３０４】
ステップＳ５２９の処理では、例えば図２４（Ａ）に示すような決定割合で、変動中予告演出の有無と変動中予告パターンとが決定されればよい。図２４（Ａ）に示す決定割合の設定例では、変動パターンが「非リーチハズレ」、「リーチハズレ」、「大当り」、「小当り」のいずれに対応したものであるかに応じて、変動中予告演出の有無や変動中予告パターンの決定割合を異ならせている。
【０３０５】
具体的には、変動パターンが「リーチハズレ」である場合には、「非リーチハズレ」である場合よりも、変動中予告演出が実行される割合（「予告実行なし」以外に決定される割合）が高くなっており、変動パターンが「大当り」である場合には、「非リーチハズレ」、「リーチハズレ」、「小当り」である場合よりも、変動中予告演出が実行される割合が高くなっている。また、各変動中予告パターンでは、「予告Ｚ」、「予告Ｙ」、「予告Ｘ」の順番で、可変表示結果が「大当り」となる割合が高くなっている。このような設定により、変動中予告演出を実行することで、可変表示結果が「大当り」となることやリーチが実行されることを予告・示唆することができる。
【０３０６】
また、この実施の形態では、特定の先読み予告演出が実行されている場合には、図２４（Ｂ）に示すような、特別な決定割合で、変動中予告演出の有無と変動中予告パターンとが決定されるようになっている。具体的には、停止図柄予告が実行された後に背景変化予告が実行される先読み予告パターンＳＹＰ３－１の先読み予告演出が実行されている場合であって、未だ背景変化予告が実行される前であるときには、図２４（Ｂ）に示すような、特別な決定割合で、変動中予告演出の有無と変動中予告パターンとが決定される。なお、先読み予告演出が実行されているときには、先読み予告演出の対象となる変動までの可変表示結果は「非リーチハズレ」となるので、図２４（Ｂ）では、「非リーチハズレ」の場合の決定割合のみを示している。図２４（Ｂ）の決定割合では、図２４（Ａ）における「非リーチハズレ」である場合の決定割合と比較して、「予告Ｙ」に決定される割合が高くなっている（変動中予告演出が実行される場合には必ず「予告Ｙ」に決定される）。このような設定により、停止図柄予告の先読み予告演出が実行されているときには、変動中予告演出の演出態様によって、背景変化予告が実行されることを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣が向上する。
【０３０７】
この実施の形態では、「予告Ｚ」の変動中予告演出が実行された場合、「予告Ｙ」の変動中予告演出が実行された場合よりも大当り信頼度が高くなっている。従って、通常は「予告Ｙ」の変動中予告演出が実行された場合、遊技者は落胆してしまう可能性がある。しかしながら、停止図柄予告の先読み予告演出が実行されているときに、「予告Ｙ」の変動

中予告演出が実行された場合には、その後に背景変化予告の先読み予告演出が実行される割合（先読み予告パターンＳＹＰ３－１である割合）が高くなる。先読み予告パターンＳＹＰ３－１の先読み予告演出は、先読み予告演出の中で最も大当り信頼度が高いので、停止図柄予告の先読み予告演出が実行されているときに、「予告Ｙ」の変動中予告演出が実行された場合でも、その後の表示結果に期待できるようになり、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣が向上する。

【０３０８】

なお、各変動中予告パターンの演出態様は、それぞれが区別可能に異なっていればよい。例えば、予告Ｘは、「キャラクタ表示」の変動中予告演出を実行する変動中予告パターンであり、予告Ｙは、「ステップアップ動作」の変動中予告演出を実行する変動中予告パターンであり、予告Ｚは、「操作予告」の変動中予告演出を実行する変動中予告パターンである。

【０３０９】

「キャラクタ表示」の変動中予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば画像表示装置５の表示画面にて、所定位置に予め用意されたキャラクタ画像を表示させる演出表示が行われる。

【０３１０】

「ステップアップ動作」の変動中予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば画像表示装置５の表示画面にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り換えて表示させる演出表示により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の変動中予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか１つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り換えられることなく、変動中予告演出における演出表示を終了させることがあるようにしてもよい。また、「ステップアップ動作」の変動中予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば可動部材を所定の順番に従って複数種類の動作態様で動作させる演出動作により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われてもよい。なお、「ステップアップ動作」の変動中予告演出では、可動部材が１種類の動作態様で演出動作を行った後、２段階目の演出動作に切り換えられることなく、予告演出における演出動作を終了させることがあるようにしてもよい。

【０３１１】

「操作予告」の変動中予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、遊技者によりスティックコントローラ３１Ａが操作されたことに応じて、例えば画像表示装置５の表示画面における演出画像の表示を変更することや、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる音声などを変更することにより、演出動作を変化させる。一例として、「操作予告」の変動中予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、操作促進演出となる所定の演出動作が行われる。操作促進演出は、例えば画像表示装置５の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者による所定の操作態様でのスティックコントローラ３１Ａの操作を促す演出動作であればよい。

【０３１２】

この実施の形態では、「キャラクタ表示」、「ステップアップ動作」、「操作予告」の各変動中予告演出は、変動開始から変動終了までのそれぞれ異なるタイミングで実行される。具体的には、「操作予告」の実行タイミングが最も早く、「キャラクタ表示」の実行タイミングが最も遅くなっている。従って、変動中予告演出の演出態様のみならず、その実行タイミングによっても大当り信頼度が異なっている。また、停止図柄予告の先読み予告演出が実行されているときには、変動中予告演出の実行タイミングによって、背景変化予告が実行されることを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣が向上する。

【０３１３】

ステップＳ５２９の処理を実行した後には、その他の可変表示中における演出の実行設定を行う（ステップＳ５３０）。一例として、ステップＳ５３０の処理では、先読み予告

演出や変動中予告演出とは異なる演出を実行するための設定が行われてもよい。そのような演出としては、例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の効果音（例えばアラーム音やチャイム音、サイレン音など）が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ９などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出を実行することにより、可変表示結果が「大当り」となることを直ちに告知（確定的に報知）する一発告知態様の演出が実行されてもよい。あるいは、そのような演出として、可変表示結果が「大当り」となることに対応した特別な演出画像（プレミアム画像）を表示する演出が実行されてもよい。

【０３１４】

他の一例として、ステップＳ５３０の処理では、可変表示結果が「大当り」となる可能性などにはかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出を実行するための設定が行われてもよい。より具体的には、遊技効果ランプ９に含まれる所定のランプが光るような態様の演出といった、所定態様の演出を実行できればよい。

【０３１５】

その後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップＳ５３１）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、例えばキャラクタ表示予告の先読み予告演出を実行するための設定がなされた場合には、その設定に対応した予告演出制御パターンが選択されてもよい。

【０３１６】

ステップＳ５３１の処理を実行した後には、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部１９２に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップＳ５３２）。続いて、画像表示装置５における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ５３３）。このときには、例えばステップＳ５３１にて使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部１２３のＶＤＰ等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置５の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップＳ５３４）、可変表示開始設定処理を終了する。

【０３１７】

次に、パチンコ遊技機１における制御の具体的な一例について説明する。

【０３１８】

パチンコ遊技機１では、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されたときや、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されたときに、図１３のステップＳ２０９にて抽出された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データに基づき、ステップＳ２１２にて入賞時乱数値判定処理が実行される。

【０３１９】

入賞時乱数値判定処理では、図１４（Ａ）のステップＳ４０３、Ｓ４０４の判定決定や、ステップＳ４１２の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドが、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０３２０】

演出制御基板１２の側では、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が図１８のステップＳ１６１にて先読み予告決定処理を実行したときに、先読み予告の制限中でない場合や（ステップＳ７０４；Ｎｏ）、前回までの変動カテゴリ等が先読み予告演出を実行可能な状況であれば（ステップＳ７０９；Ｙｅｓ）、図１９のステップＳ７１０にて先読み予告演出の有無や先読み予告パターンなどが決定される。そしてその決定結果に基づいて、複数回の変

動に渡って先読み予告演出が実行される。

【０３２１】

図２６は、停止図柄予告の先読み予告演出が実行される場合の画像表示装置５における表示動作例を示す図である。図２６（Ａ）は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の変動が実行されている画像表示装置５を示している。ここで、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、図１９に示す先読み予告決定処理が実行され、ステップＳ７１０において、先読み予告パターンＳＹＰ１－２を実行することに決定されたものとする。なお、このときの入賞により、保留記憶数は３になっているので、ステップＳ７１２の処理では、図２２に示す先読み予告演出制御パターンＳＣＰ２－１がセットされる。

【０３２２】

その後、図２６（Ｂ）に示すように、その時点での変動が終了すると、次回の変動時から先読み予告演出が開始されることになる。先読み予告演出が開始される１回目の変動では、図２６（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、例えばチャンス目ＣＢ１（「１・２・３」）が停止する。ここで停止するチャンス目Ｂをいずれとするかは、図２５のステップＳ６０３において決定される。

【０３２３】

そして、先読み予告演出が開始されてから２回目の変動では、図２６（Ｅ）、（Ｆ）に示すように、例えばチャンス目ＣＢ２（「２・３・４」）が停止する。

【０３２４】

続いて、先読み予告演出が開始されてから３回目の変動（先読み予告演出の対象となる変動）では、決定された変動パターンに応じた変動が実行される。ここでは、大当りの変動パターンであることに対応して、図２６（Ｇ）～（Ｉ）に示すように、変動が開始されてからリーチとなって、大当り組合せを構成する飾り図柄が停止する。

【０３２５】

以上のように、停止図柄予告の先読み予告演出では、複数回の変動に渡って予め定められたチャンス目が停止することによって、大当りとなる可能性やリーチとなる可能性を予告することができる。

【０３２６】

また、図２７は、背景変化予告の先読み予告演出が実行される場合の画像表示装置５における表示動作例を示す図である。図２７（Ａ）は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の変動が実行されている画像表示装置５を示している。ここで、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、図１９に示す先読み予告決定処理が実行され、ステップＳ７１０において、先読み予告パターンＳＹＰ２－１を実行することに決定されたものとする。なお、このときの入賞により、保留記憶数は３になっているので、ステップＳ７１２の処理では、図２２に示す先読み予告演出制御パターンＳＣＰ３－１がセットされる。

【０３２７】

その後、図２７（Ｂ）に示すように、その時点での変動が終了すると、次回の変動時から先読み予告演出が開始されることになる。先読み予告演出が開始される１回目の変動では、図２７（Ｃ）～（Ｅ）に示すように、例えば「チャンス」という文字が画像表示装置５に表示され、画像表示装置５における背景画像が昼をモチーフとした画像（通常の背景画像）から夜をモチーフとした背景画像（特殊な背景画像）に変化する。なお、このときの停止図柄は非リーチハズレ組合せを構成する飾り図柄となる。

【０３２８】

そして、先読み予告演出が開始されてから２回目の変動では、図２７（Ｆ）、（Ｇ）に示すように、引き続き夜をモチーフとした背景画像となる。

【０３２９】

続いて、先読み予告演出が開始されてから３回目の変動（先読み予告演出の対象となる変動）では、決定された変動パターンに応じた変動が実行される。ここでは、大当りの変

動パターンであることに対応して、図２７（Ｈ）～（Ｊ）に示すように、変動が開始されてからリーチとなって、大当り組合せを構成する飾り図柄が停止する。なお、この３回目の変動においても、引き続き夜をモチーフとした背景画像となる。

【０３３０】

以上のように、背景変化予告の先読み予告演出では、複数回の変動に渡って通常とは異なる特殊な背景画像となることで、大当りとなる可能性やリーチとなる可能性を予告することができる。なお、背景変化予告の実行中の停止図柄は非リーチハズレの組合せとなるものとして説明したが、この場合においてもチャンス目が停止するようにしてもよい。

【０３３１】

また、図２８は、停止図柄予告の後に背景変化予告の先読み予告演出が実行される場合の画像表示装置５における表示動作例を示す図である。図２８（Ａ）は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の変動が実行されている画像表示装置５を示している。ここで、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、図１９に示す先読み予告決定処理が実行され、ステップＳ７１０において、先読み予告パターンＳＹＰ３－１を実行することに決定されたものとする。なお、このときの入賞により、保留記憶数は３になっているので、ステップＳ７１２の処理では、図２２に示す先読み予告演出制御パターンＳＣＰ４－１がセットされる。

【０３３２】

その後、図２８（Ｂ）に示すように、その時点での変動が終了すると、次回の変動時から先読み予告演出が開始されることになる。先読み予告演出が開始される１回目の変動では、図２８（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、例えばチャンス目ＣＡ１（「１・１・２」）が停止する。ここで停止するチャンス目Ａをいずれとするかは、図２５のステップＳ６０３において決定される。

【０３３３】

そして、先読み予告演出が開始されてから２回目の変動では、図２８（Ｅ）～（Ｇ）に示すように、例えば「チャンス」という文字が画像表示装置５に表示され、画像表示装置５における背景画像が昼をモチーフとした画像（通常の背景画像）から夜をモチーフとした背景画像（特殊な背景画像）に変化する。なお、このときの停止図柄は非リーチハズレ組合せを構成する飾り図柄となる。

【０３３４】

続いて、先読み予告演出が開始されてから３回目の変動（先読み予告演出の対象となる変動）では、決定された変動パターンに応じた変動が実行される。ここでは、大当りの変動パターンであることに対応して、図２８（Ｈ）～（Ｊ）に示すように、変動が開始されてからリーチとなって、大当り組合せを構成する飾り図柄が停止する。なお、この３回目の変動においても、引き続き夜をモチーフとした背景画像となる。

【０３３５】

以上のように、停止図柄予告の後に背景変化予告が実行される先読み予告演出では、チャンス目Ａが停止する停止図柄予告が実行された後、通常とは異なる特殊な背景画像に変化する背景変化予告が実行されることで、大当りとなる可能性やリーチとなる可能性を予告することができる。

【０３３６】

なお、チャンス目Ａが停止する停止図柄予告が実行された場合、その後、背景変化予告が実行されなかった場合には、先読み予告演出の中で最も大当り信頼度は低いが、背景変化予告が実行された場合には、先読み予告演出の中で最も大当り信頼度が高くなる。このように、信頼度が低いことを示す演出態様から信頼度の高いことを示す演出態様に変化（移行）する先読み予告パターンを設けることで、信頼度の低いパターンの先読み予告演出が実行された場合であっても、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣が向上する。

【０３３７】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態では、図２０に示すように、先読み予告演出のパターン（先読み予告パターン）として、複数回の可変表示渡って画像表示装置５に画像表示装置５に予め定められたチャンス目Ａが停止する先読み予告パターンＳＹＰ１－１と、複数回の可変表示渡って画像表示装置５に画像表示装置５に予め定められたチャンス目Ｂが停止する先読み予告パターンＳＹＰ１－２と、表示装置５における背景画像が通常の背景画像から特殊な背景画像に変化し、予告の対象となる可変表示が実行されるまでその特殊な背景画像となる先読み予告パターンＳＹＰ２－１と、画像表示装置５に画像表示装置５に予め定められたチャンス目Ａが停止した後に、表示装置５における背景画像が通常の背景画像から特殊な背景画像に変化し、予告の対象となる可変表示が実行されるまでその特殊な背景画像となる先読み予告パターンＳＹＰ３－１と、が設けられていた。先読み予告演出のパターンはこれらに限定されず、これら以外の先読み予告演出のパターンが設けられていてもよい。例えば、図２９に示すように、４回の変動に渡って実行される先読み予告演出の先読み予告パターンとして、１回目の変動においてチャンス目Ａが停止し、２回目の変動においてチャンス目Ｂが停止し、３回目の変動において、背景画像が特殊な背景画像に変化し、４回目の変動においては継続して特殊な背景画像において変動が実行されるものがあってもよい。このような先読み予告パターンを設けることで、大当り信頼度が段階的にステップアップしていくような演出が可能になり、演出態様の変化に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【０３３８】

なお、上記実施の形態では、先読み予告パターンを決定することで、複数回の変動に渡って実行される先読み予告演出の演出態様を決定するようにしていたが、結果として上記実施の形態と同様の先読み予告演出を実行する制御が行われていればよく、先読み予告演出の演出態様の決定方法は上記実施の形態の方法に限定されない。

【０３３９】

例えば、先読み予告演出の対象となる変動が実行されるまでの複数回の変動において、先読み予告演出の対象となる変動の表示結果や変動カテゴリに基づいて、いずれ演出態様の先読み予告演出を実行するかを変動毎に決定するようにしてもよい。具体的には、先読み予告演出の対象となる変動の表示結果が「大当り」となる場合には、より大当り信頼度の高い演出態様の先読み予告演出が実行されやすくなっていればよい。この場合においては、前回の変動における演出態様を記憶しておき、前回の変動の演出態様より大当り信頼度が低い演出態様の先読み予告演出が実行されないようにすることが好ましい。このようにすることで、先読み予告演出（連続演出）が進むにつれて、大当り信頼度が低下するような演出が実行されることを防止できる。

【０３４０】

上記実施の形態では、背景変化予告の先読み予告演出が実行される場合、通常の背景画像から特殊な背景画像に変化するタイミングについては、特に言及していなかったが、背景変化予告を実行する変動におけるいずれのタイミングで通常の背景画像から特殊な背景画像に変化させるかを異ならせるようにしてもよい。

【０３４１】

例えば、背景変化予告を実行する変動における変動開始時、または、変動終了時のいずれかで通常の背景画像から特殊な背景画像に変化させるようにしてもよい。この場合、例えば図１９に示すステップＳ７１０において、先読み予告演出を実行しないことに対応した「実行なし」以外に決定された場合（ステップＳ７１１；Ｎｏ）、図３０（Ａ）に示すように、その先読み予告パターンが停止図柄予告の後に背景変化予告が実行されることに対応したＳＹＰ３－１であるか否かを判定する（ステップＳ７５１）。先読み予告パターンがＳＹＰ３－１以外であれば（ステップＳ７５１；Ｎｏ）、ステップＳ７１２の処理に進む。

【０３４２】

先読み予告パターンがＳＹＰ３－１であれば（ステップＳ７５１；Ｙｅｓ）、背景変化

予告における背景画像の変化タイミングを変動開始時、または、変動終了時のいずれにするかを決定する（ステップＳ７５２）。背景画像の変化タイミングとして、変動開始時、または、変動終了時を採用することで、変化タイミングの差異が遊技者に明確になり、遊技者に分かりやすい演出を実行することができる。

【０３４３】

ステップＳ７５２の処理では、先読み予告演出の対象となる変動カテゴリが「非リーチハズレ」、「リーチハズレ」、「突確・小当り」、「大当り」のいずれであるかに応じて異なる割合で変化タイミングを決定する。例えば、ステップＳ７５２の処理では、図３０（Ｂ）に示す決定割合で、変化タイミングを決定すればよい。

【０３４４】

図３０（Ｂ）に示す決定割合では、変動カテゴリに関わらず、変化タイミングとして、変動終了時に決定されやすくなっている。変動開始時に背景画像が変化しなかった場合には、遊技者は変動終了時に背景画像が変化することを期待するようになるので、遊技者の期待感を維持させることができる。

【０３４５】

また、図３０（Ｂ）に示す決定割合では、変動カテゴリが「大当り」である場合には、変動終了時に決定されやすくなっている。このような設定により、背景変化予告において背景画像が変化するタイミングが変動終了時である場合の大当り信頼度を、変動開始時である場合の大当り信頼度よりも高くすることができる。なお、背景画像が変化するタイミングが変動終了時である場合の大当り信頼度を高くすることで、変動開始時に背景画像が変化しなかった場合には、遊技者は変動終了時に背景画像が変化して、大当り信頼度が高くなることを期待するようになるので、遊技者の期待感をより高めることができる。

【０３４６】

なお、図３０（Ｂ）に示す決定割合とは逆に、変動カテゴリに関わらず、変化タイミングとして、変動開始時に決定されやすくしてもよいし、変動カテゴリが「大当り」である場合には、変動開始時に決定されやすくしてもよい。このようにすることで、遊技者に早い段階で大当り信頼度等を報知することでき、変動の開始時を注目させることができる。

【０３４７】

なお、図３０（Ａ）では、先読み予告パターンがＳＹＰ３－１である場合にのみ、背景変化予告における背景画像の変化タイミングを決定するようにしているが、先読み予告パターンがＳＹＰ２－１である場合にも背景画像の変化タイミングを決定するようにしてもよい。

【０３４８】

ステップＳ７５２において背景画像の変化タイミングを決定した後には、ステップＳ７１２の処理に進む。この変形例では、先読み予告パターンＳＹＰ３－１の先読み予告演出制御パターンとして、変化タイミングに応じて、図３１に示すようなパターンが設けられる。そして、ステップＳ７１２の処理では、ステップＳ７５２における決定結果に応じて、先読み予告演出制御パターンＳＣＰ４－１－１（保留記憶数３で変化タイミングが変動開始時）、ＳＣＰ４－１－２（保留記憶数３で変化タイミングが変動終了時）、ＳＣＰ４－２－１（保留記憶数４で変化タイミングが変動開始時）、ＳＣＰ４－２－２（保留記憶数４で変化タイミングが変動終了時）のいずれかがセットされればよい。

【０３４９】

図３２は、停止図柄予告の後に背景変化予告の先読み予告演出が実行される場合であって、背景変化予告の変化タイミングが変動開始時である場合の画像表示装置５における表示動作例を示す図である。図３２（Ａ）は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の変動が実行されている画像表示装置５を示している。ここで、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、図１９に示す先読み予告決定処理が実行され、ステップＳ７１０において、先読み予告パターンＳＹＰ３－１を実行することに決定され、ステップＳ７５２において、変化タイミングが変動開始時に決定されたものとする。なお、このときの入賞により、保留

記憶数は３になっているので、ステップＳ７１２の処理では、図３１に示す先読み予告演出制御パターンＳＣＰ４－１－１がセットされる。

【０３５０】

その後、図３２（Ｂ）に示すように、その時点での変動が終了すると、次回の変動時から先読み予告演出が開始されることになる。先読み予告演出が開始される１回目の変動では、図３２（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、例えばチャンス目ＣＡ１（「１・１・２」）が停止する。ここで停止するチャンス目Ａをいずれとするかは、図２５のステップＳ６０３において決定される。

【０３５１】

そして、先読み予告演出が開始されてから２回目の変動では、図３２（Ｅ）に示すように、変動開始時に画像表示装置５における背景画像が昼をモチーフとした画像（通常の背景画像）から夜をモチーフとした背景画像（特殊な背景画像）に変化する。その後、図３２（Ｆ）に示すように、非リーチハズレ組合せを構成する飾り図柄が停止する。なお、図３２（Ｆ）においてチャンス目Ａが停止するようにしてもよい。

【０３５２】

続いて、先読み予告演出が開始されてから３回目の変動（先読み予告演出の対象となる変動）では、決定された変動パターンに応じた変動が実行される。ここでは、大当りの変動パターンであることに対応して、図３２（Ｇ）～（Ｉ）に示すように、変動が開始されてからリーチとなって、大当り組合せを構成する飾り図柄が停止する。なお、この３回目の変動においても、引き続き夜をモチーフとした背景画像となる。

【０３５３】

図３３は、停止図柄予告の後に背景変化予告の先読み予告演出が実行される場合であって、背景変化予告の変化タイミングが変動開始時である場合の画像表示装置５における表示動作例を示す図である。図３３（Ａ）は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の変動が実行されている画像表示装置５を示している。ここで、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、図１９に示す先読み予告決定処理が実行され、ステップＳ７１０において、先読み予告パターンＳＹＰ３－１を実行することに決定され、ステップＳ７５２において、変化タイミングが変動終了時に決定されたものとする。なお、このときの入賞により、保留記憶数は３になっているので、ステップＳ７１２の処理では、図３１に示す先読み予告演出制御パターンＳＣＰ４－２－１がセットされる。

【０３５４】

その後、図３３（Ｂ）に示すように、その時点での変動が終了すると、次回の変動時から先読み予告演出が開始されることになる。先読み予告演出が開始される１回目の変動では、図３３（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、例えばチャンス目ＣＡ１（「１・１・２」）が停止する。ここで停止するチャンス目Ａをいずれとするかは、図２５のステップＳ６０３において決定される。

【０３５５】

そして、先読み予告演出が開始されてから２回目の変動では、図３３（Ｅ）に示すように、飾り図柄の変動が開始された後、図３３（Ｆ）に示すように、非リーチハズレ組合せを構成する飾り図柄が停止するとき（変動終了時）に、画像表示装置５における背景画像が昼をモチーフとした画像（通常の背景画像）から夜をモチーフとした背景画像（特殊な背景画像）に変化する。なお、図３３（Ｆ）においてチャンス目が停止するようにしてもよい。

【０３５６】

続いて、先読み予告演出が開始されてから３回目の変動（先読み予告演出の対象となる変動）では、決定された変動パターンに応じた変動が実行される。ここでは、大当りの変動パターンであることに対応して、図３３（Ｇ）～（Ｉ）に示すように、変動が開始されてからリーチとなって、大当り組合せを構成する飾り図柄が停止する。なお、この３回目の変動においても、引き続き夜をモチーフとした背景画像となる。

【０３５７】
図３３に示すように、変動終了時に背景が変化した場合の方が、図３２に示すように、変動開始時に背景が変化した場合よりも、大当り信頼度が高くなっている。背景画像が変化するタイミングが変動終了時である場合の大当り信頼度を高くすることで、変動開始時に背景画像が変化しなかった場合には、遊技者は変動終了時に背景画像が変化して、大当り信頼度が高くなることを期待するようになるので、遊技者の期待感をより高めることができる。
【０３５８】
また、特図ゲームの第１開始条件と第２開始条件のいずれか一方が１回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大３回まで）行う演出（「擬似連」の可変表示演出）を実行する遊技機に、上記実施の形態の概念を適用することができる。
【０３５９】
即ち、上記実施の形態において、複数回の変動に渡って実行されていた連続予告演出（連続演出）を、１回の変動における所定回の擬似連変動に渡って実行するようにしてもよい。以下、この変形例では、先読み予告演出に関する処理を除いて、上記実施の形態と同様の処理が実行されるものとする。
【０３６０】
図３４は、「擬似連」の可変表示演出を実行する遊技機に、上記実施の形態の概念を適用する場合における、「擬似連」の可変表示演出を伴う変動パターンの一例を示す図である。この変形例では、図３４に示すように、擬似連変動が最大３回まで実行可能になっているとともに、擬似連変動が実行された後、非リーチハズレとなる変動パターンＰＡ３－１、リーチハズレとなる変動パターンＰＡ４－１～ＰＡ４－４、大当りとなる変動パターンＰＢ３－１～ＰＢ３－４が設けられている。なお、この変形例では、図１２のステップＳ１１１の処理において、擬似連の回数が多ければ多いほど、大当り信頼度が高くなるように変動パターンが決定されればよい。また、この変形例では、擬似連の回数が２回以上でリーチとなることが確定し、擬似連の回数が３回でスーパーリーチとなることが確定するようになっている。
【０３６１】
図３５（Ａ）は、図２３のステップＳ５３０の処理内で実行される、擬似連予告決定処理の一例を示すフローチャートである。図３５（Ａ）に示す擬似連予告決定処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、変動パターンが擬似連変動を２回または３回実行する変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ６１１）。具体的には、図３４に示す、変動パターンＰＡ４－２～ＰＡ４－４、または、ＰＢ３－２～ＰＢ３－４のいずれかであるか否かを判定する。この変形例では、擬似連変動を２回または３回実行する変動パターンでは、その擬似連変動を利用して、上記実施の形態における連続予告演出（先読み予告演出）に相当する演出であって、最終的な可変表示結果を予告・示唆する演出（擬似連予告演出）を実行するようになっている。
【０３６２】
なお、擬似連変動の回数が１回や４回以上である場合に、擬似連予告演出を実行するようにしてもよい。
【０３６３】
変動パターンが擬似連変動を２回または３回実行する変動パターンでない場合には（ステップＳ６１１；Ｎｏ）、擬似連予告決定処理を終了する。変動パターンが擬似連変動を２回または３回実行する変動パターンである場合には（ステップＳ６１１；Ｙｅｓ）、擬似連予告演出を実行するか否かと、擬似連予告演出を実行する場合における擬似連予告演出の演出態様に対応した擬似連予告パターンとを決定する（ステップＳ６１２）。

【０３６４】
ステップＳ６１２の処理では、例えば図３５（Ｂ）に示すような決定割合で、擬似連予告演出の有無と擬似連予告パターンとが決定されればよい。図３５（Ｂ）に示す決定割合の設定例では、可変表示結果に応じて、擬似連予告演出の有無や擬似連予告パターンの決定割合を異ならせている。
【０３６５】
この実施の形態では、擬似連予告パターンとして、ＹＰ１－１、ＹＰ１－２、ＹＰ２－１、ＹＰ３－１の４種類が設けられている。擬似連予告パターンＹＰ１－１及びＹＰ１－２は、最終的な可変表示結果が導出表示されるまでの複数回の変動（再変動）に渡って画像表示装置５に予め定められた擬似連用のチャンス目（擬似連チャンス目）を構成する飾り図柄が停止（仮停止）する停止図柄予告に対応した擬似連予告パターンである。擬似連予告パターンＹＰ１－１に基づく停止図柄予告では、擬似連チャンス目として、例えば、図２１（Ａ）に示すチャンス目ＣＡ１～ＣＡ８（チャンス目Ａ）のいずれかが停止（仮停止）する。また、擬似連予告パターンＹＰ１－２に基づく停止図柄予告では、擬似連チャンス目として、図２１（Ｂ）に示すチャンス目ＣＢ１～ＣＢ６（チャンス目Ｂ）のいずれかが停止（仮停止）する。
【０３６６】
なお、この変形例では、上記実施の形態の連続演出用のチャンス目を使用するが、上記実施の形態とは異なるチャンス目としてもよい。また、チャンス目Ａやチャンス目Ｂは、それぞれが区別可能な予め定められた組合せであればよいことは上記実施の形態と同様である。
【０３６７】
擬似連予告パターンＹＰ２－１は、最終的な可変表示結果が導出表示されるより前の変動（再変動）中に、画像表示装置５における背景画像が通常の背景画像から特殊な背景画像に変化し、最終的な可変表示結果が導出表示されるまでその特殊な背景画像となる背景変化予告を実行することに対応した擬似連予告パターンである。
【０３６８】
擬似連予告パターンＹＰ３－１は、チャンス目Ａが停止（仮停止）する停止図柄予告が実行された後に、背景変化予告に変化する擬似連予告演出を実行することに対応した擬似連予告パターンである。
【０３６９】
図３５（Ｂ）に示すように、この変形例では、可変表示結果が「リーチハズレ」、「大当り」のいずれであるかによって擬似連予告演出が実行される割合、擬似連予告パターンの決定割合が異なっている。
【０３７０】
具体的には、可変表示結果「大当り」である場合には、「リーチハズレ」である場合よりも、擬似連予告演出が実行される割合が高くなっている。このような設定により、擬似連予告演出を実行することで、可変表示結果が「大当り」となることを予告・示唆することができる。
【０３７１】
また、図３５（Ｂ）に示す決定割合では、チャンス目Ａが停止する擬似連予告パターンＹＰ１－１の擬似連予告演出が実行された場合よりも、チャンス目Ｂが停止する擬似連予告パターンＹＰ１－２の擬似連予告演出が実行された場合の方が、可変表示結果が「大当り」となる割合（大当り信頼度）が高くなっている。このように、チャンス目の種別により大当り信頼度が異なるので、遊技者が停止図柄に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。
【０３７２】
また、擬似連予告パターンＹＰ１－１や擬似連予告パターンＹＰ１－２といった停止図柄予告の擬似連予告演出が実行された場合よりも、背景変化予告の擬似連予告パターンＹＰ２－１の擬似連予告演出が実行された場合の方が、大当り信頼度が高くなっている。

【０３７３】
また、擬似連予告パターンＹＰ１－１や擬似連予告パターンＹＰ１－２といった停止図柄予告の擬似連予告演出が実行された場合よりも、停止図柄予告から背景変化予告に変化する擬似連予告パターンＹＰ３－１の擬似連予告演出が実行された場合の方が、大当り信頼度が高くなっている。
【０３７４】
このように、大当り信頼度が低い停止図柄予告の擬似連予告演出が実行された場合であっても、大当り信頼度が高い背景変化予告に変化する場合があるので、停止図柄予告が実行された場合であっても、遊技者は背景変化予告に変化することを期待するようになり、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣が向上する。
【０３７５】
特に、擬似連予告パターンＹＰ３－１の擬似連予告演出は、大当り信頼度が最も低い擬似連予告パターンＹＰ１－１と同一の演出態様（チャンス目Ａが停止する演出態様）から背景変化予告に変化するようになっている。これにより、大当り信頼度やリーチ信頼度が最も低い、チャンス目Ａが停止する擬似連予告演出が実行された場合でも、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣が向上する。
【０３７６】
なお、この実施の形態では、チャンス目Ａが停止する停止図柄予告から背景変化予告に変化する場合がある一方、チャンス目Ｂが停止する停止図柄予告からは背景変化予告に変化しないよう（変化する割合が０％）になっている。これに限定されず、チャンス目Ｂが停止する停止図柄予告から背景変化予告に変化する場合があるようにしてもよい。この場合は、チャンス目Ａが停止する停止図柄予告が実行された場合と、チャンス目Ｂが停止する停止図柄予告が実行された場合と、で背景変化予告に変化する割合が異なるようにすればよい。具体的には、背景変化予告に変化しなかった場合の大当り信頼度が低いチャンス目Ａが停止する停止図柄予告からの方が、背景変化予告に変化しやすいようにすることが好ましい。このようにすることで、大当り信頼度が低い停止図柄予告が実行された場合でも、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣が向上する。
【０３７７】
また、擬似連予告パターンＹＰ２－１の擬似連予告演出が実行された場合よりも、擬似連予告パターンＹＰ３－１の擬似連予告演出が実行された場合の方が、大当り信頼度が高くなっている。このような設定により、遊技者は背景変化予告に変化することをより期待するようになり、遊技者の期待感をより維持することができ、遊技の興趣が向上する。
【０３７８】
図３５（Ａ）に示すステップＳ６１２において、擬似連予告演出の実行の有無や擬似連予告パターンを決定した後には、擬似連予告パターンＹＰ３－１に決定されたか否かを判定する（ステップＳ６１３）。擬似連予告パターンＹＰ３－１以外に決定された場合には（ステップＳ６１３；Ｎｏ）、擬似連予告決定処理を終了する。
【０３７９】
擬似連予告パターンＹＰ３－１に決定された場合には（ステップＳ６１３；Ｙｅｓ）、背景変化予告を実行するタイミングを決定する（ステップＳ６１４）。なお、この処理は、上述の図３０～図３３の変形例の概念を適用したものである。従って、この変形例では、停止図柄予告の後に背景変化予告が実行される場合には、背景変化予告における背景画像の変化タイミングを変動（再変動）開始時、または、変動（再変動）終了時のいずれにするかを決定する。背景画像の変化タイミングとして、変動（再変動）開始時、または、変動（再変動）終了時を採用することで、上述の図３０～図３３の変形例と同様に変化タイミングの差異が遊技者に明確になり、遊技者に分かりやすい演出を実行することができる。
【０３８０】
ステップＳ６１４の処理では、可変表示結果が「リーチハズレ」、「大当り」のいずれであるかに応じて異なる割合で変化タイミングを決定する。例えば、ステップＳ６１４の

処理では、図３５（Ｃ）に示す決定割合で、変化タイミングを決定すればよい。
【０３８１】
図３５（Ｃ）に示す決定割合では、可変表示結果に関わらず、変化タイミングとして、変動終了時に決定されやすくなっている。変動（再変動）開始時に背景画像が変化しなかった場合には、遊技者は変動（再変動）終了時に背景画像が変化することを期待するようになるので、遊技者の期待感を維持させることができる。
【０３８２】
また、図３５（Ｃ）に示す決定割合では、変動カテゴリが「大当り」である場合には、変動終了時に決定されやすくなっている。このような設定により、背景変化予告において背景画像が変化するタイミングが変動終了時である場合の大当り信頼度を、変動開始時である場合の大当り信頼度よりも高くすることができる。なお、背景画像が変化するタイミングが変動終了時である場合の大当り信頼度を高くすることで、変動開始時に背景画像が変化しなかった場合には、遊技者は変動終了時に背景画像が変化して、大当り信頼度が高くなることを期待するようになるので、遊技者の期待感をより高めることができる。
【０３８３】
なお、図３５（Ｃ）に示す決定割合とは逆に、可変表示結果に関わらず、変化タイミングとして、変動開始時に決定されやすくしてもよいし、可変表示結果が「大当り」である場合には、変動開始時に決定されやすくしてもよい。このようにすることで、遊技者に早い段階で大当り信頼度等を報知することでき、変動（再変動）の開始時を注目させることができる。
【０３８４】
なお、図３５（Ａ）では、擬似連予告パターンがＹＰ３－１である場合にのみ、背景変化予告における背景画像の変化タイミングを決定するようにしているが、擬似連予告パターンがＹＰ２－１である場合にも背景画像の変化タイミングを決定するようにしてもよい。
【０３８５】
ステップＳ６１４において背景画像の変化タイミングを決定した後には、擬似連予告決定処理を終了する。そして、擬似連予告演出を実行することが決定された場合には、決定された擬似連予告パターンや、擬似連の回数、背景変化予告における背景画像の変化タイミングに応じて、図２３のステップＳ５３１において演出制御パターン（擬似連予告演出制御パターン）が選択されればよい。
【０３８６】
図３６は、この変形例における擬似連予告演出パターンの一覧を示している。そして、ステップＳ５３１の処理では、擬似連予告パターンや、擬似連の回数、背景変化予告における背景画像の変化タイミングに応じて、擬似連予告演出制御パターンＣＰ１－１（擬似連予告パターンＹＰ１－１で擬似連２回）、ＣＰ１－２（擬似連予告パターンＹＰ１－１で擬似連３回）、ＣＰ２－１（擬似連予告パターンＹＰ１－２で擬似連２回）、ＣＰ２－２（擬似連予告パターンＹＰ１－２で擬似連３回）、ＣＰ３－１（擬似連予告パターンＹＰ２－１で擬似連２回）、ＣＰ３－２（擬似連予告パターンＹＰ２－１で擬似連３回）、ＣＰ４－１－１（擬似連予告パターンＹＰ３－１で擬似連２回。変化タイミングが変動開始時）、ＣＰ４－１－２（擬似連予告パターンＹＰ３－１で擬似連２回。変化タイミングが変動終了時）、ＣＰ４－２－１（擬似連予告パターンＹＰ３－１で擬似連３回。変化タイミングが変動開始時）、ＣＰ４－３－２（擬似連予告パターンＹＰ３－１で擬似連３回。変化タイミングが変動終了時）のいずれかがセットされればよい。
【０３８７】
また、上記実施の形態や、上述した変形例の概念で、本変形例に適用できるものは、任意に適用してもよい。例えば、図２３のステップＳ５２９の処理では、先読み予告パターンがＳＹＰ３－１である場合には、図２４（Ｂ）の決定割合で変動中予告パターンを決定することで、「予告Ｙ」に決定される割合が高くなり、変動中予告演出の演出態様によって、先読み予告パターン（即ち、背景変化予告に移行するか否か）を予告・示唆できるよ

うになっていたが、この変形例においては、Ｓ５２９の処理において、擬似連予告パターンがＹＰ３－１である場合には、図３７の決定割合で変動中予告パターンを決定することで、「予告Ｙ」に決定される割合が高くなり、変動中予告演出の演出態様によって、擬似連予告パターン（即ち、背景変化予告に移行するか否か）を予告・示唆することができるようになる。

【０３８８】

「予告Ｚ」の変動中予告演出が実行された場合、「予告Ｙ」の変動中予告演出が実行された場合よりも大当り信頼度が高くなっている。従って、通常は「予告Ｙ」の変動中予告演出が実行された場合、遊技者は落胆してしまう可能性がある。しかしながら、停止図柄予告の擬似連予告演出が実行されているときに、「予告Ｙ」の変動中予告演出が実行された場合には、その後に背景変化予告の擬似連予告演出が実行される割合（擬似連予告パターンＹＰ３－１である割合）が高くなる。擬似連予告パターンＹＰ３－１の擬似連予告演出は、擬似連予告演出の中で最も大当り信頼度が高いので、停止図柄予告の擬似連予告演出が実行されているときに、「予告Ｙ」の変動中予告演出が実行された場合でも、その後の表示結果に期待できるようになり、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣が向上する。

【０３８９】

また、「キャラクタ表示（予告Ｘ）」、「ステップアップ動作（予告Ｙ）」、「操作予告（予告Ｚ）」の各変動中予告演出は、変動開始から変動終了までのそれぞれ異なるタイミングで実行される。具体的には、「操作予告」の実行タイミングが最も早く、「キャラクタ表示」の実行タイミングが最も遅くなっている。従って、変動中予告演出の演出態様のみならず、その実行タイミングによっても大当り信頼度が異なっている。また、停止図柄予告の擬似連予告演出が実行されているときには、変動中予告演出の実行タイミングによって、背景変化予告が実行されることを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣が向上する。

【０３９０】

図３８は、停止図柄予告の後に背景変化予告の擬似連予告演出が実行される場合の画像表示装置５における表示動作例を示す図である。図３８（Ａ）は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の変動が実行されている画像表示装置５を示している。ここで、変動パターンが擬似連が２回実行されて大当りとなるＰＢ３－２である場合に、擬似連予告演出制御パターンＣＰ４－１－２の擬似連予告を実行することに決定されたものとする。

【０３９１】

その後、図３８（Ｂ）に示すように、チャンス目ＣＡ１（「１・１・２」）が仮停止する。ここでは、通常の停止時と区別するため、各飾り図柄が揺れながら完全停止しない状態などで表示される。その後、図３８（Ｃ）に示すように、１回目の擬似連変動が実行され、図２８（Ｄ）、（Ｅ）に示すように、例えば「チャンス」という文字が画像表示装置５に表示され、画像表示装置５における背景画像が昼をモチーフとした画像（通常の背景画像）から夜をモチーフとした背景画像（特殊な背景画像）に変化する。なお、このときの停止図柄はチャンス目ＣＢ１（「１・２・３」）となっているが、非リーチハズレの組合せなどであってもよい。

【０３９２】

続いて、２回目の擬似連変動では、変動パターンに対応して、図２８（Ｆ）～（Ｈ）に示すように、リーチとなって、大当り組合せを構成する飾り図柄が停止する。なお、この３回目の変動においても、引き続き夜をモチーフとした背景画像となる。

【０３９３】

以上のように、停止図柄予告の後に背景変化予告が実行される擬似連予告演出では、チャンス目Ａが停止する停止図柄予告が実行された後、通常とは異なる特殊な背景画像に変化する背景変化予告が実行されることで、大当りとなる可能性を予告することができる。

【０３９４】

なお、チャンス目Ａが停止する停止図柄予告が実行された場合、その後、背景変化予告が実行されなかった場合には、擬似連予告演出の中で最も大当り信頼度は低いが、背景変化予告が実行された場合には、擬似連予告演出の中で最も大当り信頼度が高くなる。このように、信頼度が低いことを示す演出態様から信頼度の高いことを示す演出態様に変化（移行）する擬似連予告パターンを設けることで、信頼度の低いパターンの擬似連予告演出が実行された場合であっても、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣が向上する。

【０３９５】

また、４回の変動及び再変動（擬似連３回の変動パターン）に渡って実行される擬似連予告演出の擬似連予告パターンとして、図２９に示したように、初回の変動においてチャンス目Ａが停止し、２回目の変動（再変動）においてチャンス目Ｂが停止し、３回目の変動（再変動）において、背景画像が特殊な背景画像に変化し、４回目の変動（再変動）においては継続して特殊な背景画像において変動が実行されるものがあってもよい。このような擬似連予告パターンを設けることで、大当り信頼度が段階的にステップアップしていくような演出が可能になり、演出態様の変化に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【０３９６】

なお、上記実施の形態では、擬似連予告パターンを決定することで、複数回の変動（再変動）に渡って実行される擬似連予告演出の演出態様を決定するようにしていたが、結果として上記実施の形態と同様の擬似連予告演出を実行する制御が行われていればよく、擬似連予告演出の演出態様の決定方法は上記実施の形態の方法に限定されない。

【０３９７】

例えば、可変表示結果が導出されるまでの複数回の再変動において、可変表示結果に基づいて、いずれ演出態様の擬似連予告演出を実行するかを再変動毎に決定するようにしてもよい。具体的には、擬似連予告演出の対象となる変動の表示結果が「大当り」となる場合には、より大当り信頼度の高い演出態様の擬似連予告演出が実行されやすくなっていればよい。この場合においては、前回の再変動における演出態様を記憶しておき、前回の再変動の演出態様より大当り信頼度が低い演出態様の擬似連予告演出が実行されないようにすることが好ましい。このようにすることで、擬似連予告演出（連続演出）が進むにつれて、大当り信頼度が低下するような演出が実行されることを防止できる。

【０３９８】

上記実施の形態や変形例における連続予告演出（連続演出）は、停止図柄予告や、背景変化予告であったが、これらは連続予告演出の一例であり、連続予告演出は少なくとも、第１予告演出（上記実施の形態などにおける停止図柄予告）を実行するパターンと、当該第１予告演出よりも特定表示結果となる割合（大当り信頼度）が高い第２予告演出（上記実施の形態などにおける背景変化予告）を実行するパターンと、第１予告演出を実行した後に第２予告演出を実行するパターンと、が設けられていればよい。そして、第１予告演出の演出態様は複数あり、第１予告演出の演出態様に応じて、第１予告演出を実行した後に第２予告演出を実行するパターンで予告演出が実行される割合が異なるようになっていればよい。そのような連続予告演出は、遊技者に一連の演出であることを報知できるものであればよく、音声を出力する演出、ランプを点灯させる演出、飾り図柄に特殊な動作をさせる演出、飾り図柄に特殊なエフェクトを付加する演出、飾り図柄以外の表示による演出、遊技領域に設けられた演出用可動物を動作させる演出や、これらを組み合わせた演出であればよい。

【０３９９】

また、上記実施の形態の停止図柄予告は、画像表示装置５に予め定められた飾り図柄の組合せ（チャンス目）が停止するものであったが、飾り図柄表示エリアの少なくとも一部に、通常使用される飾り図柄とは異なる、連続予告演出用の特殊な図柄が停止するものであってもよい。

【０４００】

また、上記実施の形態では、複数の停止図柄予告のうち、信頼度の低い態様の停止図柄予告（チャンス目Ａが停止するもの）が実行された場合の方が、信頼度の高い態様の停止図柄予告（チャンス目Ｂが停止するもの）が実行された場合よりも、その後に背景変化予告が実行される割合が高くなっていた。これとは逆に、
信頼度の高い態様の停止図柄予告（チャンス目Ｂが停止するもの）が実行された場合の方が、信頼度の低い態様の停止図柄予告（チャンス目Ａが停止するもの）が実行された場合よりも、その後に背景変化予告が実行される割合が高くなるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者は信頼度の高い態様の停止図柄予告となった場合には、さらに信頼度の高い背景変化予告に発展することを期待できるようになり、遊技の興趣が向上する。

【０４０１】

また、上記実施の形態では、背景変化予告が単体で実行される先読み予告演出が実行された場合よりも、停止図柄予告が実行されてから背景変化予告が実行される先読み予告演出が実行された場合の方が、大当り信頼度やリーチ信頼度が高くなっていたが、これとは逆に、停止図柄予告が実行されてから背景変化予告が実行される先読み予告演出が実行された場合よりも、背景変化予告が単体で実行される先読み予告演出が実行された場合の方が、大当り信頼度やリーチ信頼度が高くなるようにしてもよい。このようにすることで、停止図柄予告と背景変化予告とのいずれから先読み予告演出が開始されるかに遊技者が注目するようになる。

【０４０２】

また、図３０（Ａ）のステップ７５２や、図３５（Ａ）のステップＳ６１４では、背景変化予告における背景の変化タイミングとして、変動開始時または変動終了時のいずれかに決定されるようになっていたが、背景変化予告における背景の変化タイミングとしてこれら以外のタイミングを設けてもよい。例えば、変動途中などに背景が変化するようにしてもよい。この場合は、図３０（Ａ）のステップ７５２や、図３５（Ａ）のステップＳ６１４において、変化タイミングをいずれにするかを決定し、その後に、その決定結果に対応した演出制御パターンがセットされるようにすればよい。このようにすることで、背景変化予告における背景の変化タイミングが多彩になり、遊技者が変化タイミングに注目するようになる。

【０４０３】

また、図３０（Ａ）のステップ７５２や、図３５（Ａ）のステップＳ６１４においては、予告対象の変動カテゴリが「非リーチハズレ」、「リーチハズレ」、「突確・小当り」、「大当り」のいずれであるかや、可変表示結果が「リーチハズレ」、「大当り」のいずれであるかに基づいて、変化タイミングを決定するようになっていた。これに限定されず、変動カテゴリや可変表示結果が「リーチハズレ」や「大当り」である場合にいずれのリーチが実行されるかや、変動カテゴリや可変表示結果が「大当り」である場合に、いずれの大当り種別であるかなど、遊技者にとっての有利度合いに基づいて、変化タイミングを決定するようにしてもよい。このようにすることで、背景変化予告における背景の変化タイミングによって、いずれのリーチが実行されるかやいずれの大当り種別となるかを予告・示唆することができる。

【０４０４】

また、上記実施の形態や変形例において、連続予告演出として、先読み予告演出と擬似連予告演出との双方を実行するようにしてもよい。このようにすることで、保留記憶数が多い場合には先読み予告演出が実行可能であるとともに、保留記憶数が多い場合にも擬似連予告演出が実行可能になるので、連続予告演出の実行頻度を向上させることができる。この場合、先読み予告演出の演出内容と擬似連予告演出の演出内容とを関連させるようにしてもよい。例えば、先読み予告演出の実行対象となる変動が擬似連を伴うものであった場合など、先読み予告演出と擬似連予告演出が連続して実行される場合には、それぞれの連続予告演出の演出態様をまとめて決定するようにしてもよい。具体的には、先読み予告演出において背景変化予告を実行した場合には、継続して特殊な背景画像とする擬似連予告演出を実行するようにしてもよい。また、先読み予告演出において停止図柄予告を実行

した場合には、擬似連予告演出において背景変化予告に発展させるようにしてもよい。

【０４０５】

上記実施の形態では、変動中予告演出として「予告Ｘ」と「予告Ｙ」と「予告Ｚ」とが設けられており、それぞれの演出態様が異なるものとして説明した。これに限定されず、「予告Ｘ」と「予告Ｙ」と「予告Ｚ」と演出態様は全て同じで、実行タイミングのみが異なるようにしてもよい。例えば、変動開始から実行タイミングが最も早いものが「予告Ｘ」で、最も遅いものが「予告Ｚ」であるようにしてもよい。このようにすることで、変動中予告演出の実行タイミングによって、可変表示結果が「大当り」となることやリーチが実行されることを予告・示唆することができる。また、停止図柄予告が実行されている場合には、変動中予告演出の実行タイミングによって、背景変化予告が実行されることを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣が向上する。なお、停止図柄予告が実行されている場合には、変動中予告演出の実行タイミングが遅いもの程、背景変化予告が実行されやすくしてもよい。このようにすることで、遊技者は変動の終了まで変動中予告演出が実行されるか否かに注目することができる。また、変動中予告演出の実行タイミングが早いもの程、背景変化予告が実行されやすくしてもよい。このようにすることで、飾り図柄の停止などとかぶらないタイミングでの報知が可能になるとともに、変動開始直後に変動中予告演出が実行されるか否かに注目させることができる。

【０４０６】

通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後、大当り遊技状態におけるラウンドの実行中など、大当り遊技状態であるときに、確変状態に制御するか否かを報知する大当り中昇格演出を実行する場合において、当該大当り中昇格演出として、大当り遊技状態中に画像表示装置５において飾り図柄と同様の図柄を可変表示させて、同一の図柄が有効ライン上に揃った場合、確変大当りとなる演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、大当り中昇格演出を飾り図柄の可変表示ゲームと同様の態様で実行することができ、遊技者が遊技の進行を認識しやすくなる。この場合、そのような大当り中昇格演出は、大当り遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでのインターバル期間に実行するか、ラウンド中に実行する場合に遊技球の発射を継続する旨の報知を併せて行うことが好ましい。これにより、遊技者が大当り遊技状態が終了したものと誤認して、遊技球の発射を止めてしまって、時間経過によりラウンドが終了してしまうなど、遊技者への不利益が生じることを防止できる。

【０４０７】

上記実施の形態では、現在の遊技状態によらず、先読み予告演出が実行され得るようになっていたが、時短制御中（高ベース状態）である場合には先読み予告演出を実行しないようにしてもよい。例えば、上記実施の形態では、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるため、高ベース状態において第１始動入賞の発生に基づく先読み予告演出した場合、可変表示結果が「大当り」となる保留データなどを保持した状態で多数回の可変表示を継続して実行することができてしまう可能性があるので、高ベース状態であるときには、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の発生に基づく先読み予告演出のみを実行し、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動入賞の発生に基づく先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。

【０４０８】

保留記憶情報としての保留記憶数通知コマンドを正常に受信することができなかったときに先読み予告演出の実行を制限することに代えて、あるいはこれとともに、始動入賞の発生に基づいて抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを用いて可変表示結果が「大当り」に決定されると判定されたときには、その判定の対象となった可変表示における表示結果に基づき制御された大当り遊技状態が終了するまでの期間内に発生した始動入賞に基づく先読み予告演出の実行を制限してもよい。これにより、始動入賞が発生したときの遊技状態に応じて可変表示結果や変動カテゴリを判定した結果に基づいて先読み予告演出が実行される場合に、その演出内容の整合性を保ちつつ、遊技興趣を

向上させることができる。

【０４０９】

また、図１４に示すステップＳ４０３の処理では、ステップＳ４０２の処理にて選択された特図表示結果決定用テーブルデータを用いた判定を行う。このように、可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かの判定に用いられる大当り判定範囲を示す大当り判定用データとして、遊技状態が確変状態（高確状態）ではないときに所定数の大当り判定値を含んだ通常判定用データと、遊技状態が確変状態であるときに所定数よりも多数の大当り判定値を含んだ特別判定用データとが設けられ、始動入賞が発生したときの遊技状態が確変状態ではないときに通常判定用データを用いて可変表示結果を判定する一方、始動入賞が発生したときの遊技状態が確変状態であるときには特別判定用データを用いて可変表示結果を判定する。ここで、遊技状態が確変状態であるときに、始動入賞の発生に基づいて抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを用いて可変表示結果が「大当り」に決定されると判定するとともに、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データを用いて大当り種別が「非確変」に決定されて大当り遊技状態の終了後には確変制御が行われないと判定したときには、その判定の対象となった可変表示における表示結果に基づき確変制御が終了するまでの期間内に発生した始動入賞に基づく先読み予告演出の実行を制限してもよい。これにより、確変制御が終了するにもかかわらず、確変状態に対応した特別判定用データを用いて可変表示結果が「大当り」に決定される旨の判定結果に基づく先読み予告演出が実行されてしまうことを防止して、演出内容の整合性を保つことができる。

【０４１０】

上記実施の形態では、第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づいて第１特図を用いた特図ゲームが実行され、第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づいて第２特図を用いた特図ゲームが実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかにかかわらず共通の特別図柄を用いた特図ゲームが実行されるものであってもよい。

【０４１１】

その他にも、パチンコ遊技機１の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。

【０４１２】

加えて、本発明の遊技機は、遊技者に景品として遊技球が払い出され、遊技者は払い出された遊技球（貸し球の場合もある）を遊技領域に発射して遊技が行われる遊技機であったが、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報より特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点または遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用することができる。

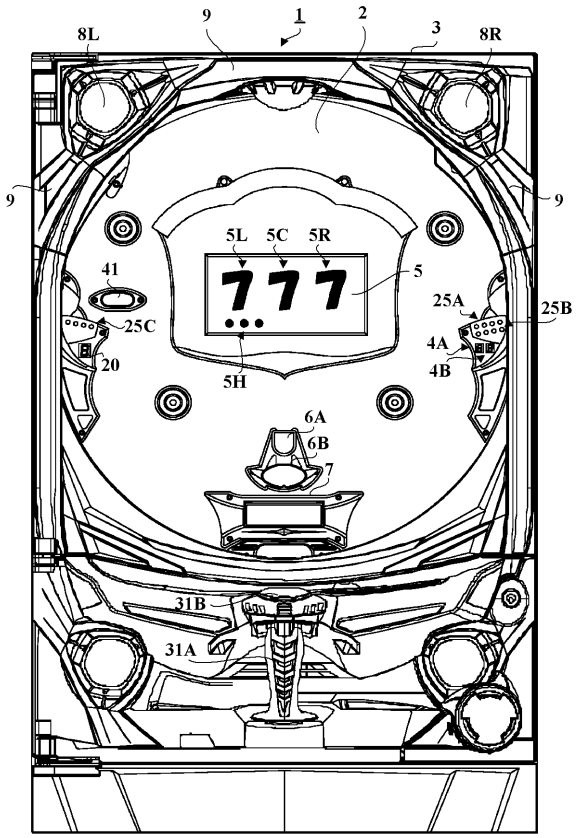
【０４１３】

即ち、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、当該可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であるが、遊技得点が０でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技が行われ、遊技球の打ち込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに応じて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用できる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読み出しを行う遊技用記録媒体処理手段を備

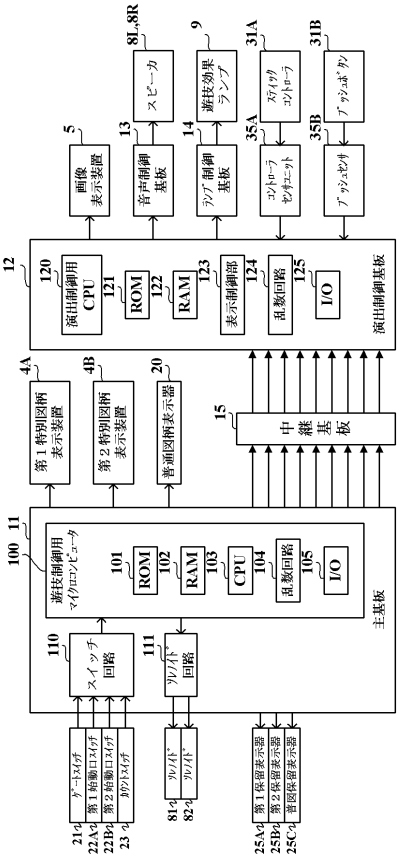
えていてもよい。
【０４１４】
本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。
【０４１５】
そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。
【０４１６】
以上説明したように、上記実施の形態のパチンコ遊技機１では、大当り信頼度やリーチ信頼度が低い停止図柄予告の先読み予告演出が実行された場合であっても、大当り信頼度やリーチ信頼度が高い背景変化予告に変化する場合があるので、停止図柄予告が実行された場合であっても、遊技者は背景変化予告に変化することを期待するようになり、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣が向上する。
【０４１７】
また、先読み予告パターンＳＹＰ３－１の先読み予告演出は、大当り信頼度やリーチ信頼度が最も低い先読み予告パターンＳＹＰ１－１と同一の演出態様（チャンス目Ａが停止する演出態様）から背景変化予告に変化するようになっている。これにより、大当り信頼度やリーチ信頼度が最も低い、チャンス目Ａが停止する先読み予告演出が実行された場合でも、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣が向上する。
【０４１８】
また、チャンス目Ａが停止する停止図柄予告が実行された場合よりも、チャンス目Ｂが停止する停止図柄予告が実行された場合の方が、大当りとなる可能性（大当り信頼度）が高くなっている。このようにすることで、停止図柄予告が実行されるときに、いずれのチャンス目が停止したかに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣が向上する。
【０４１９】
また、図２９に示す先読み予告パターンに基づく先読み予告演出では、４回の変動に渡って実行される先読み予告演出の先読み予告パターンとして、１回目の変動においてチャンス目Ａが停止し、２回目の変動においてチャンス目Ｂが停止し、３回目の変動において、背景画像が特殊な背景画像に変化し、４回目の変動においては継続して特殊な背景画像において変動が実行される。このような先読み予告パターンを設けることで、大当り信頼度が段階的にステップアップしていくような演出が可能になり、演出態様の変化に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣が向上する。
【０４２０】
また、先読み予告決定処理では、ステップＳ７０７にて始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判定したときに、ステップＳ７１０の処理を実行しないことで、先読み予告演出を実行しないように制限される。これにより、例えば第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が増加したことを認識可能に指定する保留記憶情報としての保留記憶数通知コマンドを正常に受信することができなかったときには、先読み予告演出の実行を制限することができ、信憑性の低い情報に基づいて先読み予告演出が実行されてしまうことを防止できる。
【符号の説明】

【０４２１】
１　…　パチンコ遊技機
２　…　遊技盤
３　…　遊技機用枠
４Ａ、４Ｂ　…　特別図柄表示装置
５　…　画像表示装置
６Ａ　…　普通入賞球装置
６Ｂ　…　普通可変入賞球装置
７　…　特別可変入賞球装置
８Ｌ、８Ｒ　…　スピーカ
９　…　遊技効果ランプ
１１　…　主基板
１２　…　演出制御基板
１３　…　音声制御基板
１４　…　ランプ制御基板
１５　…　中継基板
２０　…　普通図柄表示器
２１　…　ゲートスイッチ
２２Ａ、２２Ｂ　…　始動口スイッチ
２３　…　カウントスイッチ
３１Ａ　…　スティックコントローラ
３１Ｂ　…　プッシュボタン
１００　…　遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１、１２１　…　ＲＯＭ
１０２、１２２　…　ＲＡＭ
１０３　…　ＣＰＵ
１０４、１２４　…　乱数回路
１０５、１２５　…　Ｉ／Ｏ
１２０　…　演出制御用ＣＰＵ
１２３　…　表示制御部

【図１】



【図２】



【図３】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の変動停止を指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り／小当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当り／小当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動ｶﾃｺﾞﾘ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動ﾊﾟﾀｰﾝ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
	01	第2可変表示結果通知	非確変
	02	第3可変表示結果通知	確変
	03	第4可変表示結果通知	突確
	04	第5可変表示結果通知	小当り

【図４】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65535	特図表示結果決定用
MR2	1～100	大当り種別決定用
MR3	1～997	変動パターン決定用
MR4	3～13	普図表示結果決定用

【図５】

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常時)→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常時)→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常時)→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-4	3800	短縮なし(時短制御中)→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-5	1500	保留2～8個短縮(時短制御中)→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA2-1	20000	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA2-2	43000	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁα(ﾊｽﾞﾚ)
PA2-3	53000	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁβ(ﾊｽﾞﾚ)
PB1-1	20000	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)
PB1-2	43000	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁα(大当り)
PB1-3	53000	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁβ(大当り)
PC1-1	12000	2回開放ﾁｬﾝｽ目停止(突確・小当り)
PC1-2	20000	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(突確)

【図６】

（A） 第1特図表示結果決定ﾃｰﾌﾞﾙ 130A

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または時短状態	8000～8189	大当り
	30000～30350	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000～9899	大当り
	30000～30350	小当り
	上記数値以外	ハズレ

（B） 第2特図表示結果決定ﾃｰﾌﾞﾙ 130B

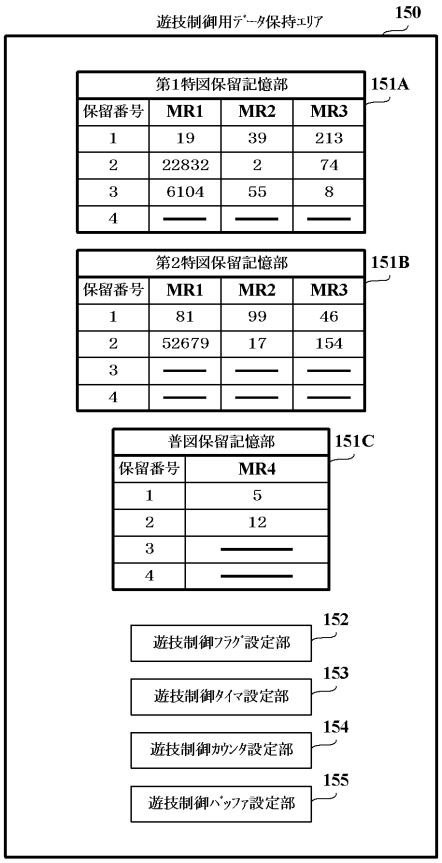
遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または時短状態	1000～1189	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000～2899	大当り
	上記数値以外	ハズレ

【図７】

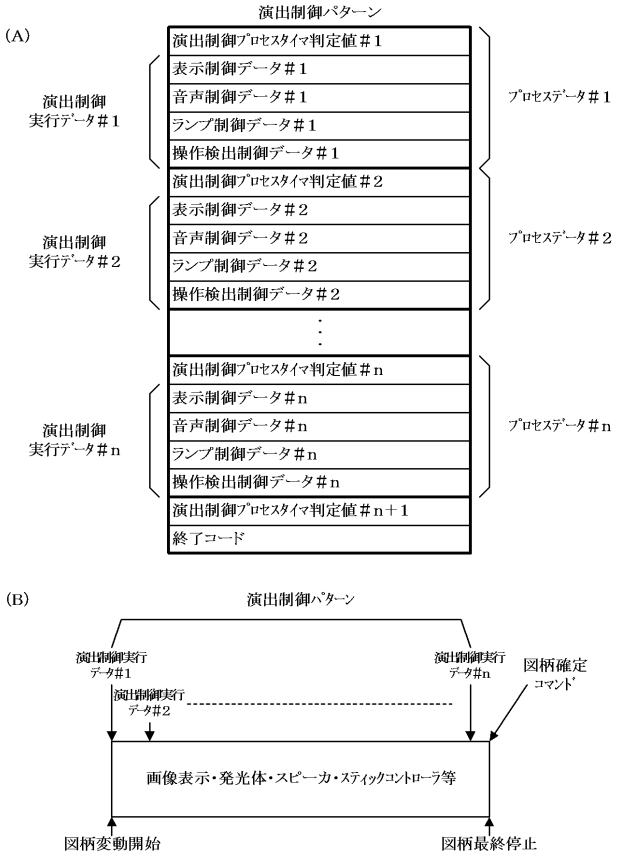
大当り種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ 131

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	0～35	非確変
	36～81	確変
	82～99	突確
第2特図	0～35	非確変
	36～99	確変

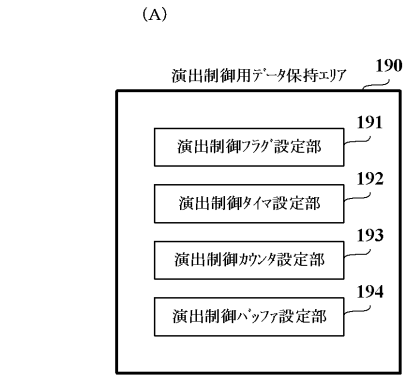
【図８】



【図９】



【図１０】

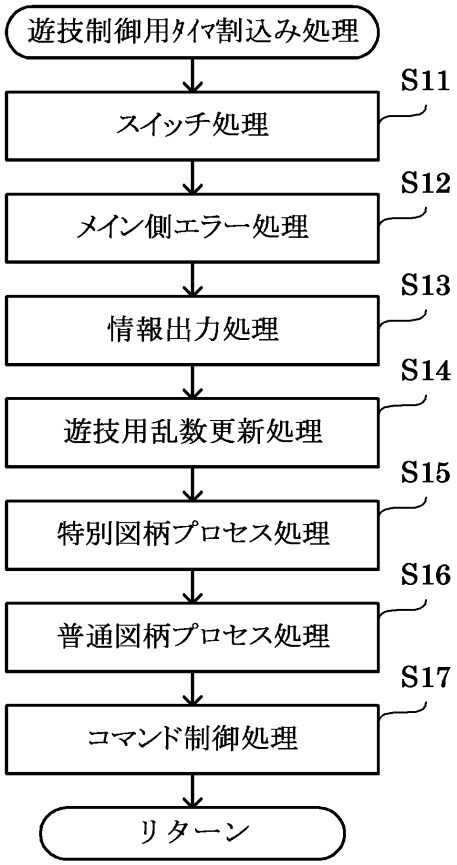


(B)

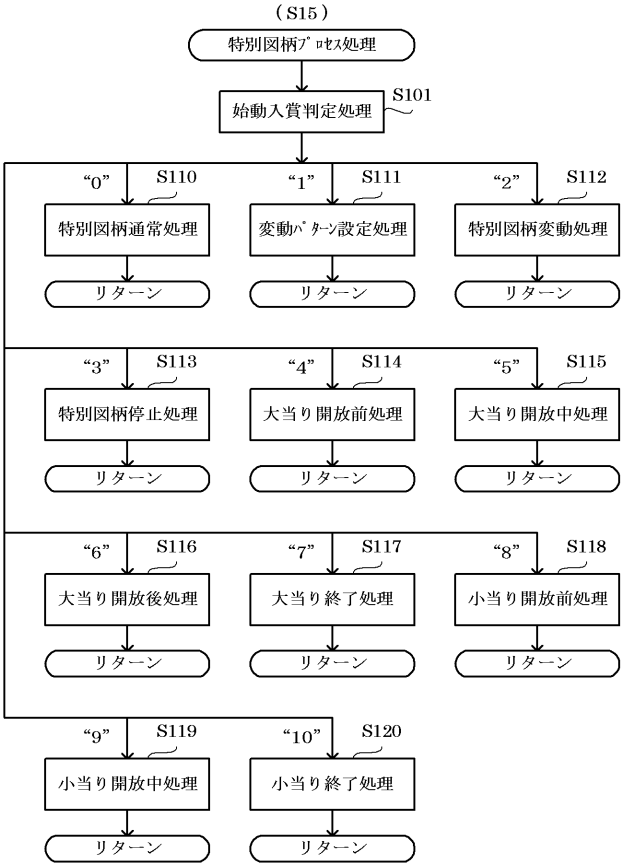
始動入賞時受信ｺﾏﾝﾄﾞﾊﾞｯﾌｧ 194A

ﾊﾞｯﾌｧ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動ｶﾃｺﾞﾘ	保留記憶数通知	未判定情報
1	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C101（H）	0
2	B200（H）	C400（H）	C600（H）	0000（H）	1
3	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0
4	B100（H）	C402（H）	C612（H）	C103（H）	0
5	B200（H）	C400（H）	C600（H）	C202（H）	0
6	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0
7	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0
8	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0

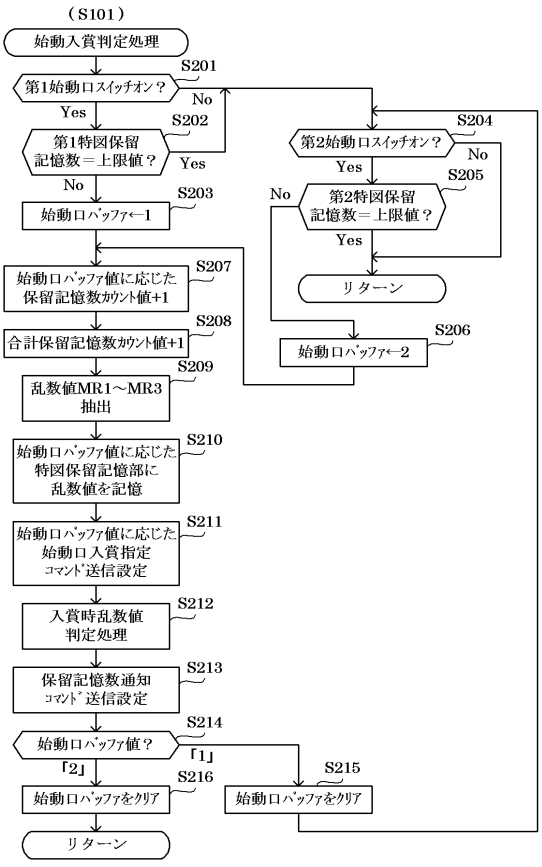
【図１１】



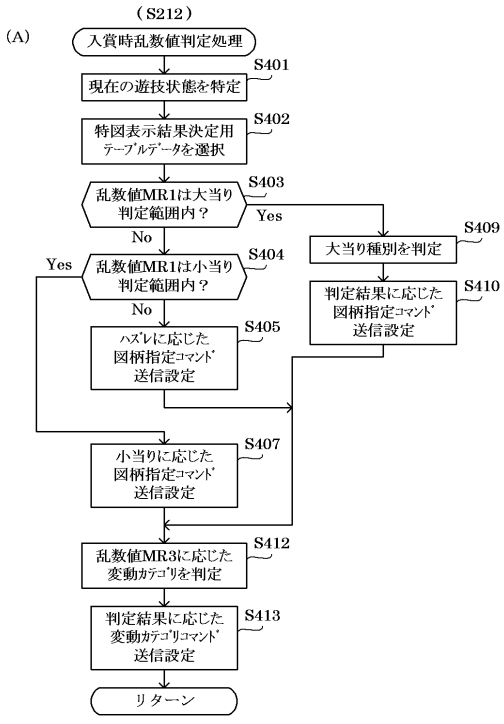
【図１２】



【図１３】



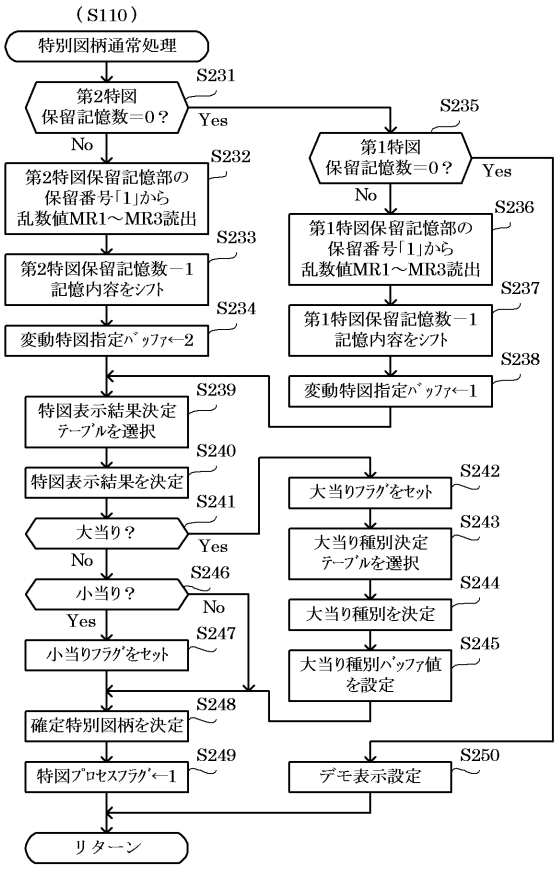
【図１４】



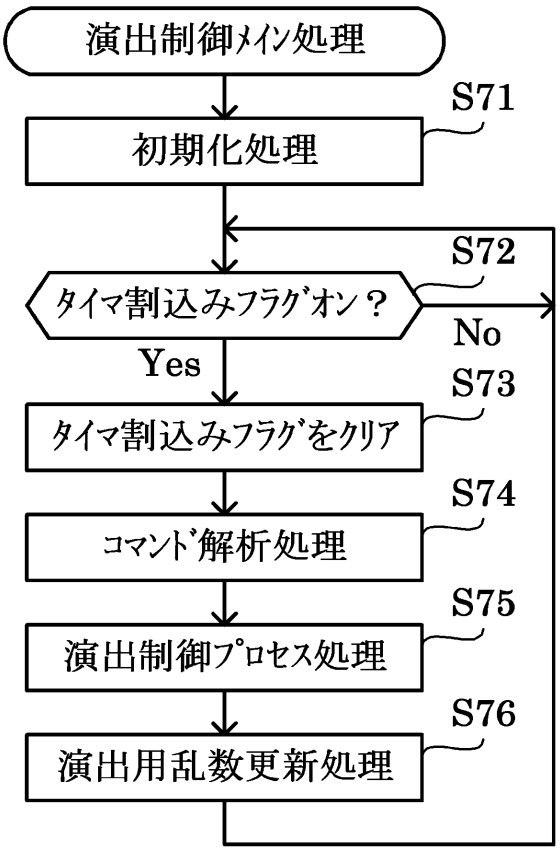
(B)

MODE	EXT	変動ｶﾃｺﾞﾘ
C6	00	非ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ
	01	ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ
	10	突確・小当り
	11	ﾘｰﾁ大当り

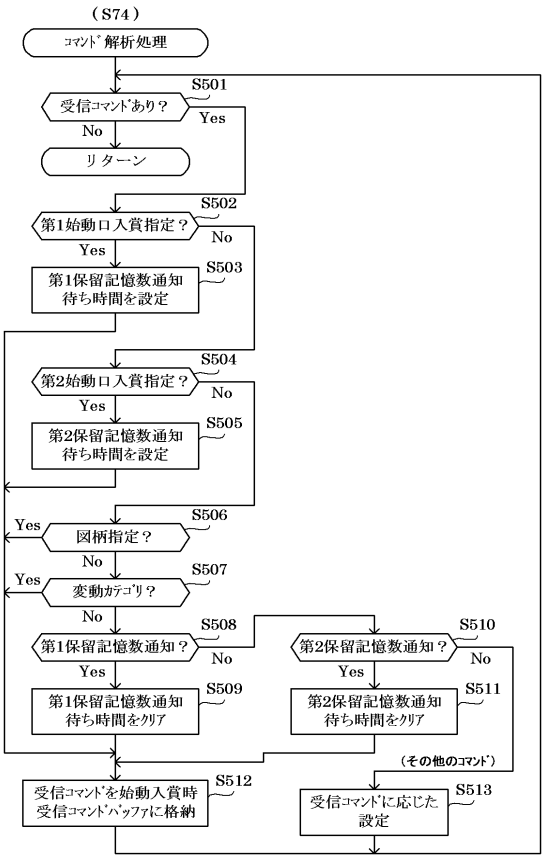
【図１５】



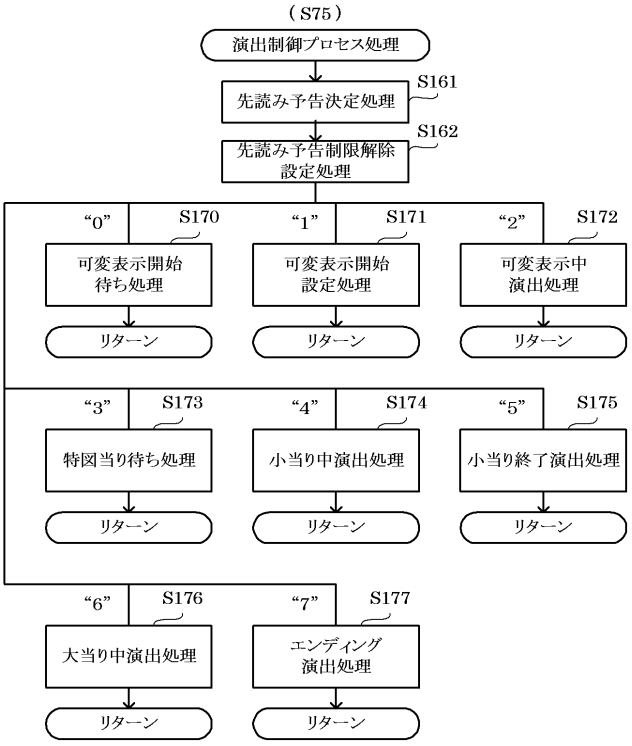
【図１６】



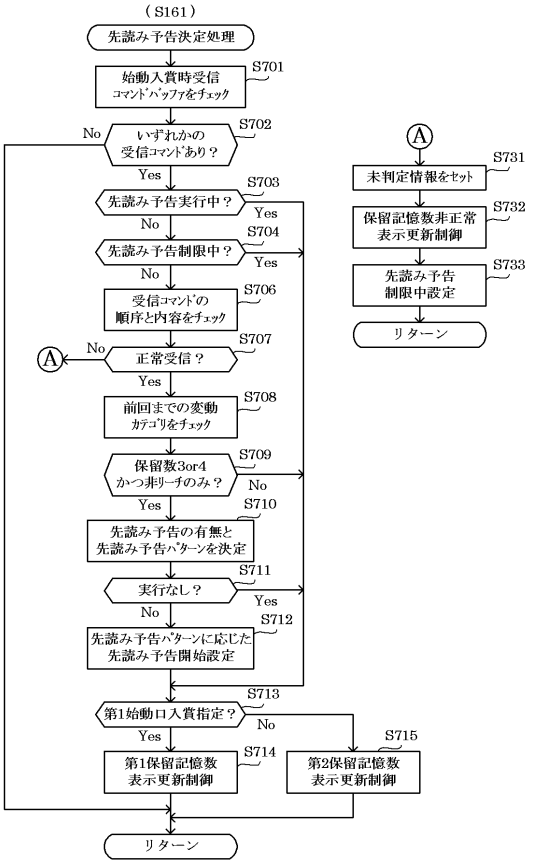
【図１７】



【図１８】



【図１９】



【図２０】

S710 における決定割合

実行の有無	先読み予告ﾊﾟﾀｰﾝ	演出内容	変動ｶﾃｺﾞﾘ 非ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	突確・小当り	大当り	大当り信頼度
実行なし	－	－	90%	80%	70%	10%	－
実行あり	SYP1-1	ﾁｬﾝｽ目A停止	5%	10%	15%	10%	低
	SYP1-2	ﾁｬﾝｽ目B停止	3%	8%	10%	15%	中
	SYP2-1	背景変化	1%	1%	2%	25%	高
	SYP3-1	ﾁｬﾝｽ目A停止→背景変化	1%	1%	3%	40%	最高

【図２１】

（A） ﾁｬﾝｽ目A

	左	中	右
CA1	1	1	2
CA2	2	2	3
CA3	3	3	4
CA4	4	4	5
CA5	5	5	6
CA6	6	6	7
CA7	7	7	8
CA8	8	8	1

（B） ﾁｬﾝｽ目B

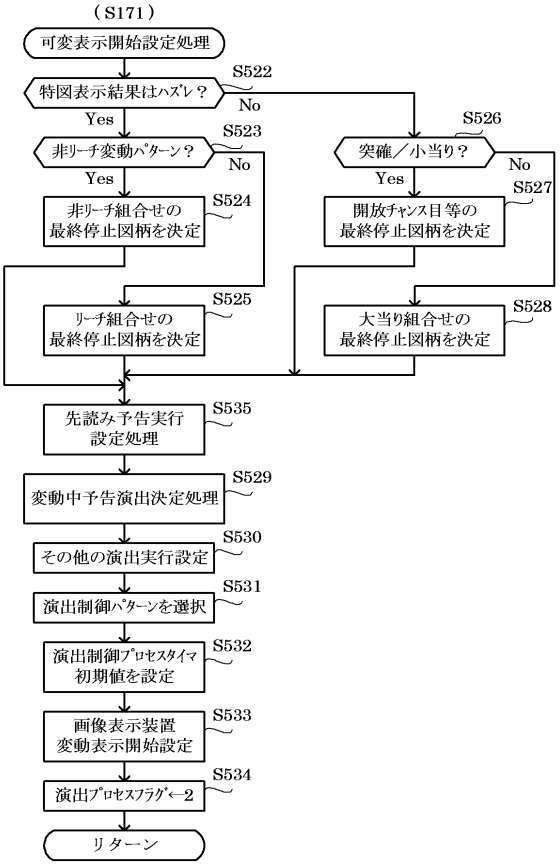
	左	中	右
CB1	1	2	3
CB2	2	3	4
CB3	3	4	5
CB4	4	5	6
CB5	5	6	7
CB6	6	7	8

【図２２】

先読み演出制御ﾊﾟﾀｰﾝ一覧

先読み予告ﾊﾟﾀｰﾝ	決定時の保留数	先読み予告演出制御ﾊﾟﾀｰﾝ	演出内容 1変動目	2変動目	3変動目	4変動目
SYP1-1	3	SCP1-1	ﾁｬﾝｽ目A停止	ﾁｬﾝｽ目A停止	変動ﾊﾟﾀｰﾝに依存（ﾀｰｹﾞｯﾄ）	－
	4	SCP1-2	ﾁｬﾝｽ目A停止	ﾁｬﾝｽ目A停止	ﾁｬﾝｽ目A停止	変動ﾊﾟﾀｰﾝに依存（ﾀｰｹﾞｯﾄ）
SYP1-2	3	SCP2-1	ﾁｬﾝｽ目B停止	ﾁｬﾝｽ目B停止	変動ﾊﾟﾀｰﾝに依存（ﾀｰｹﾞｯﾄ）	－
	4	SCP2-2	ﾁｬﾝｽ目B停止	ﾁｬﾝｽ目B停止	ﾁｬﾝｽ目B停止	変動ﾊﾟﾀｰﾝに依存（ﾀｰｹﾞｯﾄ）
SYP2-1	3	SCP3-1	背景変化	特殊背景	特殊背景（ﾀｰｹﾞｯﾄ）	－
	4	SCP3-2	背景変化	特殊背景		特殊背景（ﾀｰｹﾞｯﾄ）
SYP3-1	3	SCP4-1	ﾁｬﾝｽ目A停止	背景変化	特殊背景（ﾀｰｹﾞｯﾄ）	－
	4	SCP4-2	ﾁｬﾝｽ目A停止	背景変化	特殊背景	特殊背景（ﾀｰｹﾞｯﾄ）

【図２３】



【図２４】

S529における決定割合

(A)

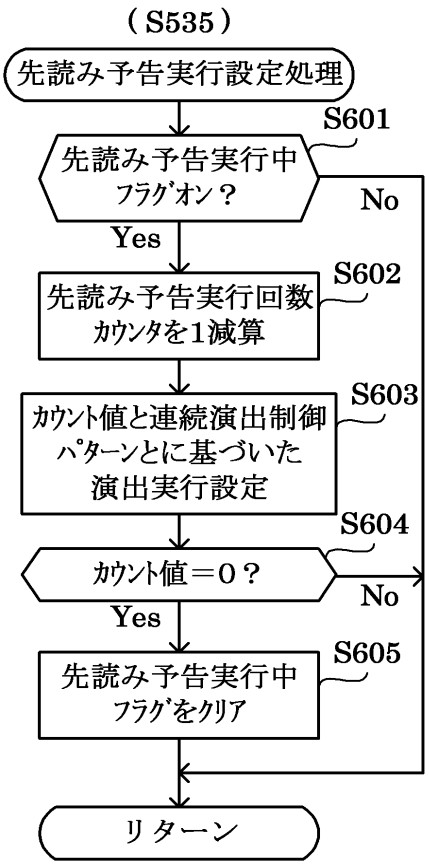
可変表示結果	予告実行なし	変動中予告ﾊﾟﾀｰﾝ		
		予告X	予告Y	予告Z
ﾊｽﾞﾚ(非ﾘｰﾁ)	90%	6%	3%	1%
ﾊｽﾞﾚ(ﾘｰﾁ)	60%	20%	15%	5%
大当り	10%	5%	35%	50%
小当り	30%	40%	20%	10%

先読み予告ﾊﾟﾀｰﾝSYP3－1実行中(背景変化前)

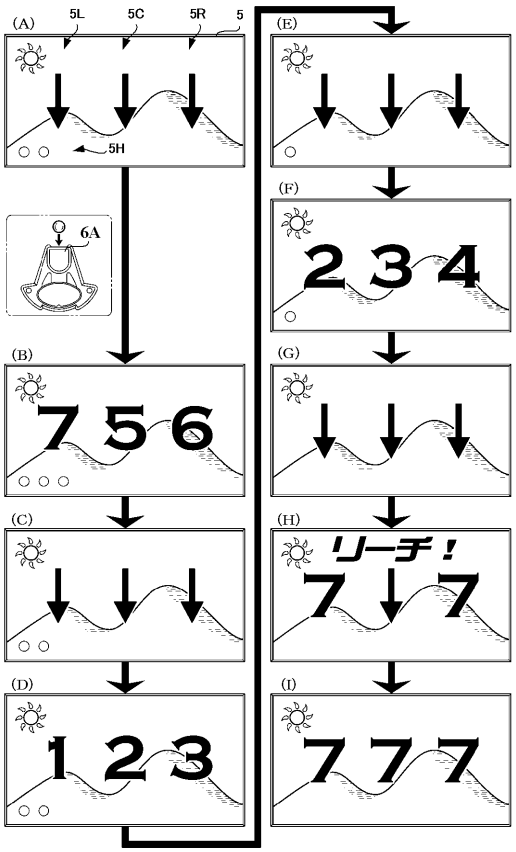
(B)

可変表示結果	予告実行なし	変動中予告ﾊﾟﾀｰﾝ		
		予告X	予告Y	予告Z
ﾊｽﾞﾚ(非ﾘｰﾁ)	90%	0%	10%	0%
ﾊｽﾞﾚ(ﾘｰﾁ)	－	－	－	－
大当り	－	－	－	－
小当り	－	－	－	－

【図２５】



【図２６】

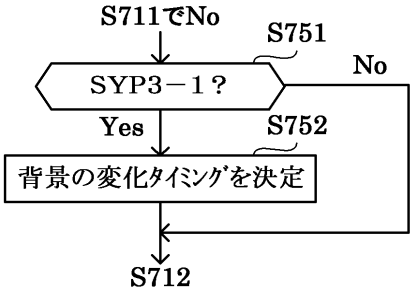


【図２９】

演出内容			
1変動目	2変動目	3変動目	4変動目
ﾁｬﾝｽ目A停止	ﾁｬﾝｽ目B停止	背景変化	特殊背景(ﾀｰｹﾞｯﾄ)

【図３０】

(A)



(B) S752における決定割合

変化ﾀｲﾐﾝｸﾞ	変動ｶﾃｺﾞﾘ			
	非ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	突確・小当り	大当り
変動開始時	45%	40%	30%	3%
変動終了時	55%	60%	70%	97%

【図３１】

先読み予告演出制御ﾊﾟﾀｰﾝ

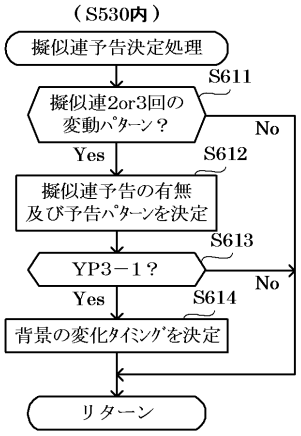
先読み予告ﾊﾟﾀｰﾝ	決定時の保留数	先読み予告演出制御ﾊﾟﾀｰﾝ	演出内容			
			1変動目	2変動目	3変動目	4変動目
SYP3-1	3	SCP4-1-1	ﾁｬﾝｽ目A停止	背景変化（変動開始時）	特殊背景（ﾀｰｹﾞｯﾄ）	－
		SCP4-1-2	ﾁｬﾝｽ目A停止	背景変化（変動終了時）	特殊背景（ﾀｰｹﾞｯﾄ）	－
	4	SCP4-2-1	ﾁｬﾝｽ目A停止	背景変化（変動開始時）	特殊背景	特殊背景（ﾀｰｹﾞｯﾄ）
		SCP4-2-2	ﾁｬﾝｽ目A停止	背景変化（変動終了時）	特殊背景	特殊背景（ﾀｰｹﾞｯﾄ）

【図３４】

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	特図変動時間(ms)	内容
PA3-1	24000	擬似連変動1回→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA4-1	35000	擬似連変動1回→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA4-2	50000	擬似連変動2回→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA4-3	65000	擬似連変動3回→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁα(ﾊｽﾞﾚ)
PA4-4	75000	擬似連変動3回→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁβ(ﾊｽﾞﾚ)
PB3-1	40000	擬似連変動1回→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)
PB3-2	55000	擬似連変動2回→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)
PB3-3	70000	擬似連変動3回→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁα(大当り)
PB3-4	80000	擬似連変動3回→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁβ(大当り)

【図３５】

(A)



(B) S612 における決定割合

実行の有無	予告ﾊﾟﾀｰﾝ	演出内容	可変表示結果		大当り信頼度
			ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	大当り	
実行なし	－	－	80%	10%	－
実行あり	YP1-1	ﾁｬﾝｽ目A停止	10%	10%	低
	YP1-2	ﾁｬﾝｽ目B停止	8%	15%	中
	YP2-1	背景変化	1%	25%	高
	YP3-1	ﾁｬﾝｽ目A停止→背景変化	1%	40%	最高

(C) S614 における決定割合

変化ﾀｲﾐﾝｸﾞ	可変表示結果	
	ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	大当り
変動開始時	40%	3%
変動終了時	60%	97%

【図３６】

擬似連予告演出制御ﾊﾟﾀｰﾝ一覧

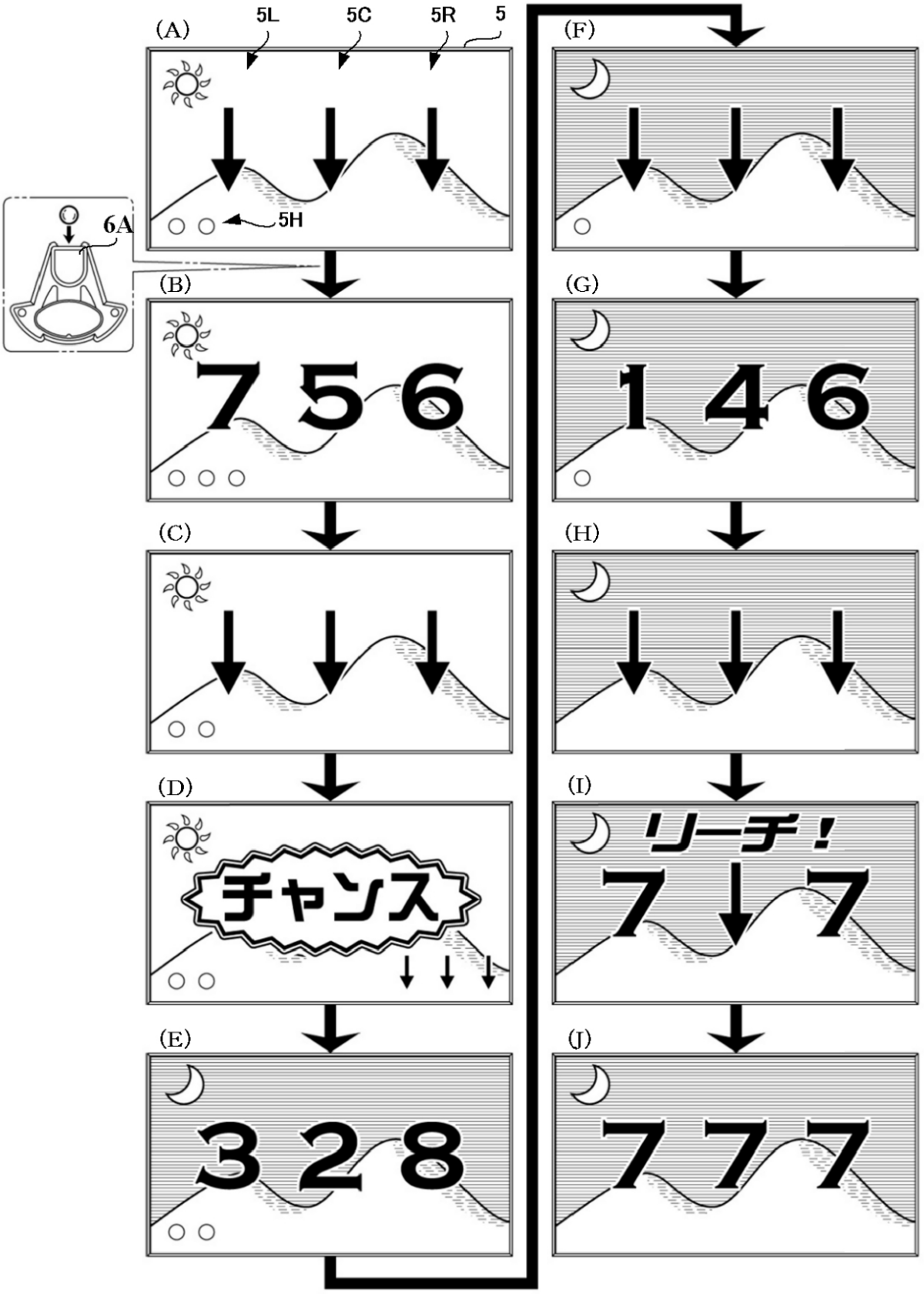
予告ﾊﾟﾀｰﾝ	擬似連回数	予告演出制御ﾊﾟﾀｰﾝ	演出内容			
			初回変動	擬似連1回目	擬似連2回目	擬似連3回目
YP1-1	2	CP1-1	ﾁｬﾝｽ目A停止	ﾁｬﾝｽ目A停止	変動ﾊﾟﾀｰﾝに依存（ﾀｰｹﾞｯﾄ）	－
	3	CP1-2	ﾁｬﾝｽ目A停止	ﾁｬﾝｽ目A停止	ﾁｬﾝｽ目A停止	変動ﾊﾟﾀｰﾝに依存（ﾀｰｹﾞｯﾄ）
YP1-2	2	CP2-1	ﾁｬﾝｽ目B停止	ﾁｬﾝｽ目B停止	変動ﾊﾟﾀｰﾝに依存（ﾀｰｹﾞｯﾄ）	－
	3	CP2-2	ﾁｬﾝｽ目B停止	ﾁｬﾝｽ目B停止	ﾁｬﾝｽ目B停止	変動ﾊﾟﾀｰﾝに依存（ﾀｰｹﾞｯﾄ）
YP2-1	2	CP3-1	背景変化	特殊背景	特殊背景（ﾀｰｹﾞｯﾄ）	－
	3	CP3-2	背景変化	特殊背景		特殊背景（ﾀｰｹﾞｯﾄ）
YP3-1	2	CP4-1-1	ﾁｬﾝｽ目A停止	背景変化（変動開始時）	特殊背景（ﾀｰｹﾞｯﾄ）	－
		CP4-1-2	ﾁｬﾝｽ目A停止	背景変化（変動終了時）	特殊背景（ﾀｰｹﾞｯﾄ）	－
	3	CP4-2-1	ﾁｬﾝｽ目A停止	背景変化（変動開始時）	特殊背景	特殊背景（ﾀｰｹﾞｯﾄ）
		CP4-2-2	ﾁｬﾝｽ目A停止	背景変化（変動終了時）	特殊背景	特殊背景（ﾀｰｹﾞｯﾄ）

【図３７】

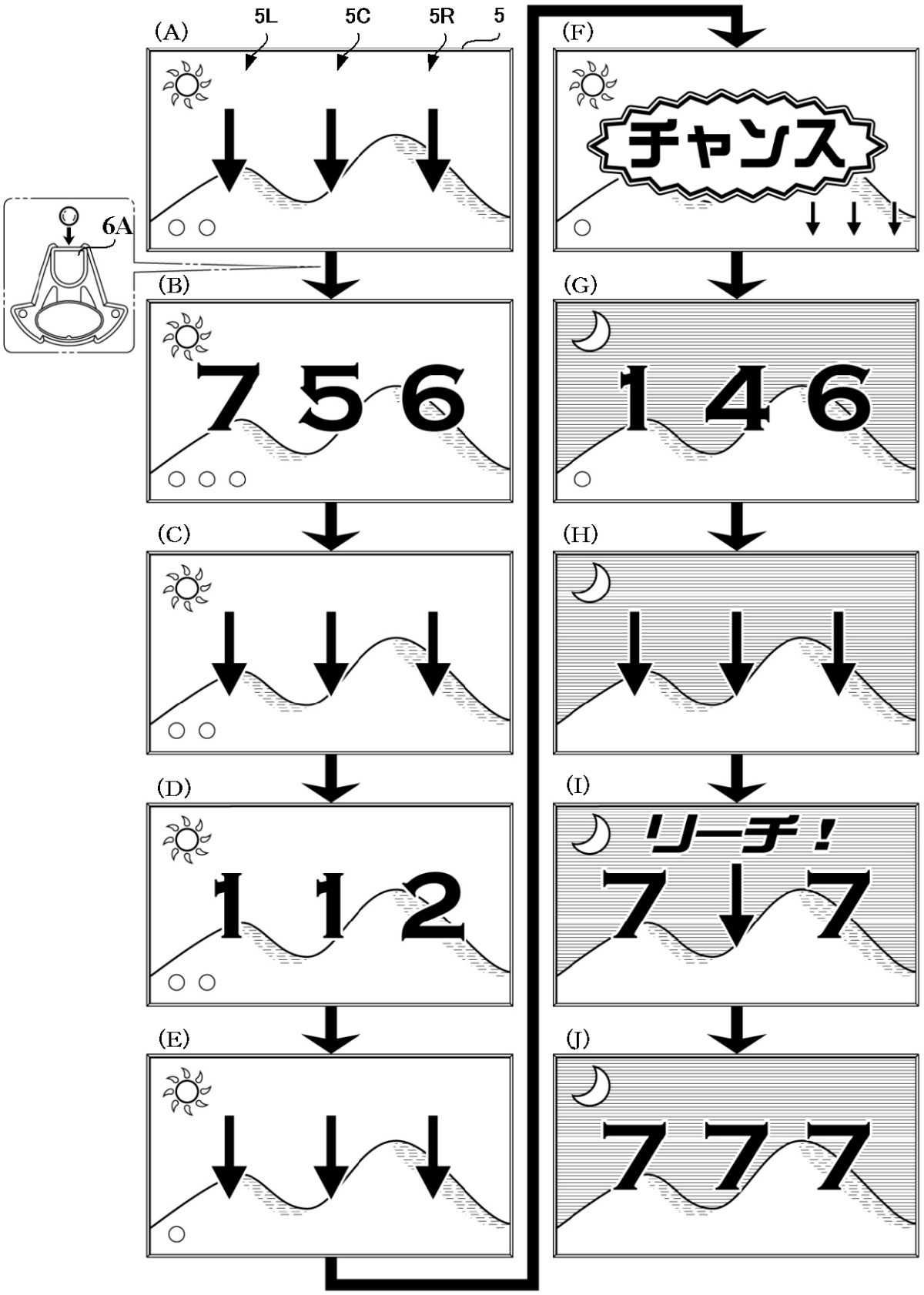
S529 における決定割合（擬似連予告ﾊﾟﾀｰﾝYP3-1のとき）

可変表示結果	予告実行なし	変動中予告ﾊﾟﾀｰﾝ		
		予告X	予告Y	予告Z
ﾊｽﾞﾚ(非ﾘｰﾁ)	90%	0%	10%	0%
ﾊｽﾞﾚ(ﾘｰﾁ)	－	－	－	－
大当り	－	－	－	－
小当り	－	－	－	－

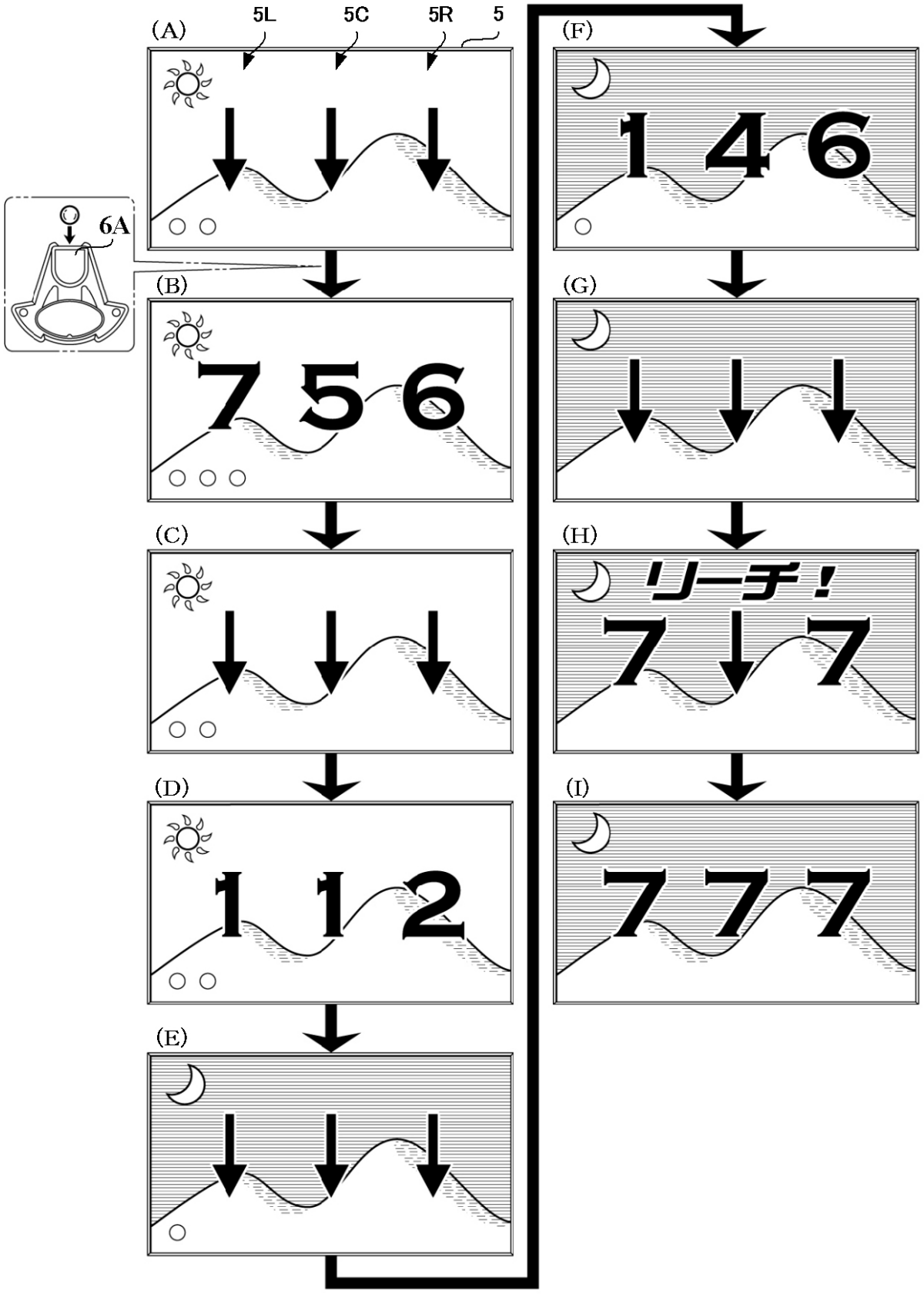
【図２７】



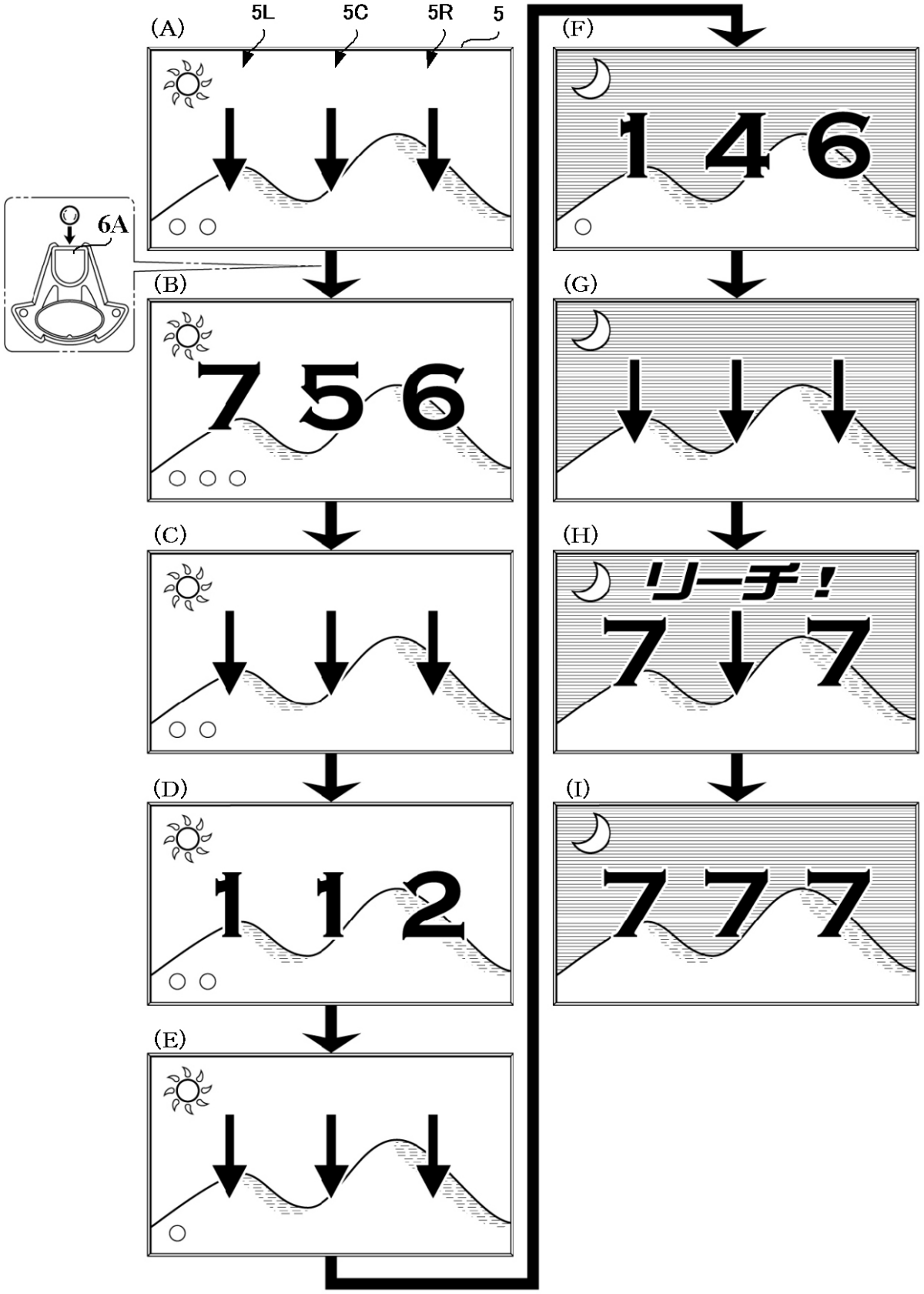
【図２８】



【図３２】



【図３３】



【図３８】

