(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2016-198553
(P2016-198553A)
(43)公開日　平成28年12月1日(2016.12.1)

(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 110 頁）

(21)出願番号　特願2016-150982 (P2016-150982)
(22)出願日　平成28年8月1日 (2016.8.1)
(62)分割の表示　特願2014-124876 (P2014-124876)の分割
原出願日　平成22年6月23日 (2010.6.23)

(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　100098729
弁理士　重信　和男
(74)代理人　100163212
弁理士　溝渕　良一
(74)代理人　100204467
弁理士　石川　好文
(74)代理人　100156535
弁理士　堅田　多恵子
(74)代理人　100206656
弁理士　林　修身
(74)代理人　100206911
弁理士　大久保　岳彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】演出の変化状況が一義的とならないように変化を持たせることにより遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供すること。
【解決手段】演出パラメータが５０である場合を基準として、演出パラメータが１００に近づく程、キャラクタＡに対応する第１セリフ予告の出現頻度、キャラクタ予告演出Ａの信頼度、ストーリーリーチの出現、日の出モードの決定率、楽曲Ａの追加数が高まり、演出パラメータが０に近づく程、キャラクタＢに対応する第２セリフ予告の出現頻度、キャラクタ予告演出Ｂの信頼度、ストーリーリーチの出現、夜モードの決定率、楽曲Ｂの追加数が高まるとともに、大当り遊技状態が終了してからの飾り図柄の変動回数が例えば５００回に達した後は、５００回に達するまでに比べて、所定の変化条件が成立したときの演出パラメータの変化量が大きくなることで、予告演出の出現頻度や信頼度等の変化割合が大きくなる。
【選択図】図５８

【図５８】

演出P	セリフ予告（出現頻度）※PA3-1決定時	キャラクタ予告（信頼度）※PA3-1非決定時	ストーリーリーチ（出現可）※クイズ予告	ステージ（モード）（決定率）	追加楽曲
100	第1セリフ予告 多→最多		キャラクタA スペシャル ストーリーリーチN		A楽曲5
90		キャラクタA アニメーション 中→高		日の出モード 中→高	A楽曲4
80	第1セリフ予告 やや多→多		キャラクタA ノーマル ストーリーリーチN		A楽曲3
70		キャラクタA アニメーション 低→中		日の出モード 低→中	A楽曲2
60	第1セリフ予告 普通→やや多				A楽曲1
50	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト
40	第2セリフ予告 普通→やや多				B楽曲1
30		キャラクタB アニメーション 低→中		夜モード 低→中	B楽曲2
20	第2セリフ予告 やや多→多		キャラクタB ノーマル ストーリーリーチN		B楽曲3
10		キャラクタB アニメーション 中→高		夜モード 中→高	B楽曲4
0	第2セリフ予告 多→最多		キャラクタB スペシャル ストーリーリーチN		B楽曲5

【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技の結果に応じて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、
実行される演出の種類を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段にて決定された演出を実行する演出実行手段と、
予め定められた複数の演出のうちから１つの演出を実行させるための選択操作を遊技者より受付ける選択操作受付け手段と、
前記選択操作受付け手段にて受付けた選択操作に基づいて、該選択操作に対応する演出を前記演出実行手段に実行させる選択演出決定手段と、
前記演出決定手段により決定された演出に基づく所定変数を記憶する所定変数記憶手段と、
前記演出決定手段により決定された演出に関する更新条件の成立に応じて前記所定変数を更新する所定変数更新手段と、
を備え、
前記演出決定手段は、前記所定変数に基づいて演出の種類を決定し、
前記所定変数更新手段は、前記特定遊技状態が終了した後、第１期間であるときと該第１期間とは異なる第２期間であるときとで、異なる変化量にて前記所定変数を更新する、
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、遊技の結果に応じて遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技媒体である遊技球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球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示部が設けられ、可変表示部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となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。
【０００３】
なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。
【０００４】
パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示部において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。
【０００５】
また、可変表示部において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、

リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【０００６】

この種の遊技機において、遊技に関連して行われる演出として、例えばロールプレイングゲームやキャラクタの育成ゲームなど、ストーリーに継続性がある演出を実行可能とするとともに、遊技の進行に応じて演出の背景やキャラクタの服装等が変化していくものがある（例えば、特許文献１参照）。

【０００７】

また、キャラクタに対して設定された複数のパラメータのうち、遊技者の操作により選択されたパラメータを遊技状況に応じて変化させ、そのパラメータのランクに応じたキャラクタによる演出を行うとともに、出力された現時点のパラメータを特定可能なパスワード（特定情報）を次回の遊技の開始時において受け付けることにより、該受け付けたパスワードから特定されたパラメータのランクに応じたキャラクタによる演出を開始可能とし、以前の遊技で設定されたパラメータを今回の遊技での演出に引き継ぐことができるようにしたものがあった（例えば、特許文献２参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００８】

【特許文献１】特開２００７－５０１３１号公報（第１３頁、第１０図）

【特許文献２】特開２００８－２７９０６２号公報（第７０－７２頁、第６８－６９図）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００９】

上記特許文献１に記載の遊技機では、演出の背景やキャラクタの服装等は、遊技の進行に応じて予め定められた通りに一義的に変化するだけであった。

【００１０】

また、上記特許文献２に記載の遊技機では、キャラクタに対して設定されたパラメータのうちからランクアップさせたいパラメータを遊技者が選択することはできるが、遊技者が選択したパラメータは、遊技状況に係わらず予め定められた通りに一義的に変化するだけであり、今一つ遊技の興趣が向上しないという問題があった。

【００１１】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、変化状況が一義的とならないように変化を持たせることにより遊技の興趣を向上させることができる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】

【００１２】

前記課題を解決するために、本発明の請求項１に記載の遊技機は、

遊技の結果に応じて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）に制御する遊技機であって、

実行される演出の種類を決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段にて決定された演出を実行する演出実行手段と、

予め定められた複数の演出（例えば、ストーリーリーチ）のうちから１つの演出を実行させるための選択操作（例えば、キャラクタ選択画面、セリフ選択画面、第１～３クイズ画面に提示された複数の選択肢からいずれかを選択する操作）を遊技者より受付ける選択操作受付け手段（演出制御用ＣＰＵ１０１において、セリフ予告処理のステップＳ５４２、Ｓ５５１～５５３、クイズ予告処理のステップＳ５６２、Ｓ５７１～５７４を実行する部分）と、

前記選択操作受付け手段にて受付けた選択操作に基づいて、該選択操作に対応する演出（セリフ予告、クイズ予告）を前記演出実行手段に実行させる選択演出決定手段（演出制

御用ＣＰＵ１０１において、セリフ予告処理、クイズ予告処理を実行する部分）と、
前記演出決定手段により決定された演出に基づく所定変数（演出パラメータ）を記憶する所定変数記憶手段（遊技情報テーブル）と、
前記演出決定手段により決定された演出に関する更新条件の成立に応じて前記所定変数を更新する所定変数更新手段（演出制御用ＣＰＵ１０１において、演出図柄変動停止処理のステップＳ８６４，８６６を実行する部分）と、
を備え、
前記演出決定手段は、前記所定変数に基づいて演出の種類を決定し、
前記所定変数更新手段は、前記特定遊技状態が終了した後、第１期間であるときと該第１期間とは異なる第２期間であるときとで、異なる変化量にて前記所定変数を更新する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者による選択により決定された演出に基づく所定変数の変化量が、第１期間であるか第２期間であるかに応じて異なるようになるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【００１３】

本発明の手段１に記載の遊技機は、
遊技の結果に応じて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、
実行される演出の種類を決定する演出決定手段と、
前記演出決定手段にて決定された演出を実行する演出実行手段と、
予め定められた複数の演出のうちから１つの演出を実行させるための選択操作を遊技者より受付ける選択操作受付け手段と、
前記選択操作受付け手段にて受付けた選択操作に基づいて、該選択操作に対応する演出を前記演出実行手段に実行させる選択演出決定手段と、
前記演出決定手段により決定された演出に基づく所定変数を記憶する所定変数記憶手段と、
前記演出決定手段により決定された演出に関する更新条件の成立に応じて前記所定変数を更新する所定変数更新手段と、
を備え、
前記演出決定手段は、前記所定変数に基づいて演出の種類を決定し、
前記所定変数更新手段は、前記特定遊技状態が終了した後、第１期間であるときと該第１期間とは異なる第２期間であるときとで、異なる割合で前記所定変数を所定量変化させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者による選択により決定された演出に基づく所定変数の変化割合が、第１期間であるか第２期間であるかに応じて異なるようになるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【００１４】

尚、上記した請求項１、手段１における所定変数は、１つに限らず複数であってあっても良く、前記変更条件が個々の所定変数毎に異なっていても良い。

【００１５】

本発明の手段２の遊技機は、請求項１または手段１に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段が特定演出を決定するために使用する決定用データであって、前記特定演出に対する決定確率と前記特定演出が決定されたときに前記特定遊技状態に制御する確率である信頼度の少なくとも一方が異なる確率とされた複数の決定用データを記憶する決定用データ記憶手段と、
前記所定変数に関するデータ変更条件の成立に応じて、前記演出決定手段が使用する決定用データを変更する決定用データ変更手段と、
前記所定変数（演出パラメータ）を特定不能で且つ推定可能に示唆する示唆演出（ステージ（モード）演出）を実行する示唆演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１０１において、モード決定処理ステップＳ８６９を実行する部分）と、

を備える、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定変数が特定されてしまうことで特定演出の出現率や信頼度がどの状況にあるのかを特定されてしまうことで興趣が著しく低下してしまうことを回避しつつ、所定変数がどのような数値状態にあるのかを推定することはできるので、これら推定される数値状態が該当する出現率や信頼度に基づいて、特定演出の出現による特定遊技状態となることへの期待感を遊技者に与えることができるようになるので、遊技の興趣を向上できる。
【００１６】
本発明の手段３に記載の遊技機は、請求項１、手段１、手段２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記選択操作受付け手段（演出制御用ＣＰＵ１０１において、セリフ予告処理のステップＳ５４２、Ｓ５５１～５５３、クイズ予告処理のステップＳ５６２、Ｓ５７１～５７４を実行する部分）は、前記識別情報（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示が開始されてから該可変表示の表示結果が導出されるまで（変動表示中における擬似連の再変動時）に前記選択操作を受付け、
前記所定変数更新手段（演出制御用ＣＰＵ１０１において、演出図柄変動停止処理のステップＳ８６４，８６６を実行する部分）は、前記選択操作（例えば、キャラクタ選択画面、セリフ選択画面、第１～３クイズ画面に提示された複数の選択肢からいずれかを選択する操作）により決定された演出の実行後における遊技の結果が前記特定表示結果（例えば、大当り表示結果）となることを条件に、前記所定変数（演出パラメータ）を該演出に対応する変化方向（例えば、キャラクタＡならプラス方向、キャラクタＢなマイナス方向）に特別変化量（例えば５）だけ変化させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者により選択された演出が実行された後に特定表示結果が導出された場合に、所定数値が該演出に対応する変化方向に特別変化量だけ変化するため、選択した演出において特定遊技状態となることへの遊技者の期待感を高めることができる。
【００１７】
本発明の手段４に記載の遊技機は、手段３に記載の遊技機であって、
前記所定変数更新手段（演出制御用ＣＰＵ１０１において、演出図柄変動停止処理のステップＳ８６４，８６６を実行する部分）は、前記選択操作（例えば、キャラクタ選択画面、セリフ選択画面、第１～３クイズ画面に提示された複数の選択肢からいずれかを選択する操作）により決定された演出の実行後における遊技の結果が前記特定表示結果（例えば、大当り表示結果）とならない（はずれ）ことを条件に、前記特別変化量よりも少ない特定変化量（例えば３）だけ該演出に対応する変化方向（例えば、キャラクタＡならプラス方向、キャラクタＢなマイナス方向）に前記所定変数（演出パラメータ）を変化させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定表示結果が導出されない場合であっても、所定数値が特定表示結果となる場合よりも少ない変化量だけ変化するようになるので、遊技の興趣を向上できる。
【図面の簡単な説明】
【００１８】
【図１】本発明が適用されたパチンコ遊技機を有する遊技システムの一例を示す図である。
【図２】（ａ）は、パチンコ遊技機を正面からみた正面図であり、（ｂ）は、操作部を拡大して示す斜視図である。
【図３】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。
【図４】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。

【図５】主基板におけるＣＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図６】２ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図７】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。
【図８】（ａ）は、各乱数を示す説明図であり、（ｂ）は、大当り並びに小当りの種別と内容を示す図である。
【図９】大当り判定テーブル、小当り判定テーブル、大当り種別判定テーブル、確変大当りＢ種別判定テーブルおよび小当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１０】確変大当りＡ用変動パターン種別判定テーブル及び確変大当りＢ／小当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１１】はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ～Ｄを示す説明図である。
【図１２】（ａ）は、確変大当りＡの当り時に使用される当り変動パターン判定テーブル、（ｂ）は、確変大当りＢ及び小当り時に使用される当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１３】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１４】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１５】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１６】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
【図１７】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。
【図１８】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
【図１９】保留特定領域および保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。
【図２０】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２１】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２２】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２３】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図２４】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図２５】小当り終了処理を示すフローチャートである。
【図２６】演出制御用ＣＰＵが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図２７】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
【図２８】演出制御用ＣＰＵが使用する乱数を示す説明図である。
【図２９】図柄変動制御パターンテーブルを示す説明図である。
【図３０】遊技情報テーブルを示す説明図である。
【図３１】演出パラメータ変化量テーブルを示す説明図である。
【図３２】（ａ）～（ｅ）は、予告演出決定用テーブルＡ～Ｅを示す説明図である。
【図３３】（ａ）、（ｂ）は、予告演出決定用テーブルＦ～Ｇを示す説明図である。
【図３４】（ａ）～（ｅ）は、モード決定用テーブルＡ～Ｅを示す説明図である。
【図３５】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３６】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３７】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３８】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図３９】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４０】予告選択処理を示すフローチャートである。
【図４１】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図４２】予告演出処理を示すフローチャートである。
【図４３】予告演出処理を示すフローチャートである。
【図４４】セリフ予告処理を示すフローチャートである。
【図４５】クイズ予告処理を示すフローチャートである。
【図４６】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４７】モード移行処理を示すフローチャートである。
【図４８】メニュー画面の遷移を示す図である。

【図４９】メニュー処理を示すフローチャートである。
【図５０】（ａ）はパスワード解析テーブルを示す図であり、（ｂ）はパスワードの解析手順を示す図である。
【図５１】パスワード解析処理の処理内容を示すフロー図である。
【図５２】管理サーバが備える遊技者データベースの構成を示す図である。
【図５３】（ａ）～（ｆ）は、管理サーバにより提供されるサイトの各ページ例を示す図である。
【図５４】パチンコ遊技機、携帯端末、管理サーバのやり取りを示す図である。
【図５５】パチンコ遊技機、携帯端末、管理サーバのやり取りを示す図である。
【図５６】セリフ予告演出の流れを示す図である。
【図５７】クイズ予告演出の流れを示す図である。
【図５８】演出パラメータに応じた各演出の状況を示す図である。
【図５９】異なる機種の遊技機における引き継ぎの状況を説明する図である。
【図６０】（ａ）は、携帯電話機１００１におけるパスワード入力画面を示す図であり、（ｂ）は、携帯電話機１００１におけるパスワード出力画面を示す図である。
【図６１】（ａ）～（ｅ）は、予告演出決定用テーブルＡ～Ｅにおける各予告演出の出現率と信頼度を示す説明図である。
【図６２】（ａ）は、演出パラメータ変化量テーブル１８２’を示す説明図であり、（ｂ）は、予告演出決定テーブル変更用テーブルを示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１９】
本発明の実施例を図面に基づいて以下に説明する。
【実施例】
【００２０】
図１は、本実施例の遊技システムを示すシステム構成図であり、本実施例の遊技システムは、図１に示すように、遊技場に設置された遊技機の一例であるパチンコ遊技機１と、インターネットに接続された管理サーバ１０００と、遊技者が携行する携帯電話機１００１と、から構成され、パチンコ遊技機１と、管理サーバ１０００と、は２次元コード読み取り機能及びインターネットへの接続機能を備える携帯電話機１００１を介してデータのやり取りを行うことが可能とされている。
【００２１】
まず、本実施例にて用いた遊技機の一例であるパチンコ遊技機１の全体の構成について説明する。図２はパチンコ遊技機１を正面からみた正面図である。
【００２２】
パチンコ遊技機１は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機１は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠２を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤６を除く）とを含む構造体である。
【００２３】
ガラス扉枠２の下部表面には打球供給皿（上皿）３がある。打球供給皿３の下部には、打球供給皿３に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿４や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）５が設けられている。また、ガラス扉枠２の背面には、遊技盤６が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤６は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤６の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域７が形成されている。
【００２４】
遊技領域７の中央付近には、液晶表示装置（ＬＣＤ）で構成された演出表示装置９が設けられている。演出表示装置９では、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示に同期

した演出図柄（飾り図柄）の可変表示（変動）が行われる。よって、演出表示装置９は、識別情報としての演出図柄（飾り図柄）の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出表示装置９は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第１特別図柄表示器８ａで第１特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させ、第２特別図柄表示器８ｂで第２特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【００２５】

遊技盤６における演出表示装置９の上部の左側には、識別情報としての第１特別図柄を可変表示する第１特別図柄表示器（第１可変表示手段）８ａが設けられている。この実施例では、第１特別図柄表示器８ａは、複数種類の記号を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、第１特別図柄表示器８ａは、複数種類の記号を可変表示するように構成されている。遊技盤６における演出表示装置９の上部の右側には、識別情報としての第２特別図柄を可変表示する第２特別図柄表示器（第２可変表示手段）８ｂが設けられている。第２特別図柄表示器８ｂは、複数種類の記号を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、第２特別図柄表示器８ｂは、複数種類の記号を可変表示するように構成されている。

【００２６】

この実施例では、第１特別図柄の種類と第２特別図柄の種類とは同じ記号であるが、種類が異なっていてもよい。また、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂは、それぞれ、例えば、０～９、００～９９等の数字やアルファベット等の文字を可変表示するように構成されていてもよい。

【００２７】

以下、第１特別図柄と第２特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂとを特別図柄表示器と総称することがある。

【００２８】

第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第１始動条件または第２始動条件が成立（例えば、遊技球が第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が０でない場合であって、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技や小当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【００２９】

演出表示装置９は、第１特別図柄表示器８ａでの第１特別図柄の可変表示時間中、および第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄（飾り図柄ともいう）の可変表示を行う。第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であって、可変表示の期間がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であることをいう。また、第１特別図柄表示器８ａにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置９において大当りを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。

【００３０】

演出表示装置９の下方には、第１始動入賞口１３を有する入賞装置が設けられている。第１始動入賞口１３に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第１始動口スイッチ１３ａによって検出される。

【００３１】

また、第１始動入賞口（第１始動口）１３を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第２始動入賞口１４を有する可変入賞球装置１５が設けられている。第２始動入賞口（第２始動口）１４に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第２始動口スイッチ１４ａによって検出される。可変入賞球装置１５は、ソレノイド１６によって開状態とされる。可変入賞球装置１５が開状態になることによって、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置１５が開状態になっている状態では、第１始動入賞口１３よりも、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態では、遊技球は第２始動入賞口１４に入賞しない。なお、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

【００３２】

以下、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【００３３】

可変入賞球装置１５が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置１５に向かう遊技球は第２始動入賞口１４に極めて入賞しやすい。そして、第１始動入賞口１３は演出表示装置９の直下に設けられているが、演出表示装置９の下端と第１始動入賞口１３との間の間隔をさらに狭めたり、第１始動入賞口１３の周辺で釘を密に配置したり、第１始動入賞口１３の周辺での釘配列を、遊技球を第１始動入賞口１３に導きづらくして、第２始動入賞口１４の入賞率の方を第１始動入賞口１３の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【００３４】

第１特別図柄表示器８ａの下部には、第１始動入賞口１３に入った有効入賞球数すなわち第１保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する４つの表示器（例えば、ＬＥＤ）からなる第１特別図柄保留記憶表示器１８ａが設けられている。第１特別図柄保留記憶表示器１８ａは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を１増やす。そして、第１特別図柄表示器８ａでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

【００３５】

第２特別図柄表示器８ｂの下部には、第２始動入賞口１４に入った有効入賞球数すなわち第２保留記憶数を表示する４つの表示器（例えば、ＬＥＤ）からなる第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂが設けられている。第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を１増やす。そして、第２特別図柄表示器８ｂでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

【００３６】

また、演出表示装置９の表示画面には、第１保留記憶数を表示する第１保留記憶表示部１８ｃと、第２保留記憶数を表示する第２保留記憶表示部１８ｄとが設けられている。なお、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるようにしてもよい。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。

【００３７】

なお、この実施例では、図２に示すように、第２始動入賞口１４に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置１５が設けられているが、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であって

もよい。

【００３８】

また、図２に示すように、可変入賞球装置１５の下方には、特別可変入賞球装置２０が設けられている。特別可変入賞球装置２０は開閉板を備え、第１特別図柄表示器８ａに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたとき、および第２特別図柄表示器８ｂに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド２１によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ２３で検出される。

【００３９】

遊技盤６の右側方下部には、普通図柄表示器１０が設けられている。普通図柄表示器１０は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「○」および「×」）を可変表示する。

【００４０】

遊技球がゲート３２を通過しゲートスイッチ３２ａで検出されると、普通図柄表示器１０の表示の可変表示が開始される。この実施例では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器１０における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置１５が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置１５の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第２始動入賞口１４に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器１０の近傍には、ゲート３２を通過した入賞球数を表示する４つの表示器（例えば、ＬＥＤ）を有する普通図柄保留記憶表示器４１が設けられている。ゲート３２への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ３２ａによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器４１は点灯する表示器を１増やす。そして、普通図柄表示器１０の可変表示が開始される毎に、点灯する表示器を１減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態では、普通図柄表示器１０における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置１５の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなる（つまり、特別図柄表示器８ａ，８ｂや演出表示装置９における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。また、この実施例では、時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）においても、可変入賞球装置１５の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。

【００４１】

なお、可変入賞球装置１５が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のでなく、普通図柄表示器１０における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器１０における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）となると、可変入賞球装置１５が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器１０における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置１５が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置１５の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置１５の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【００４２】

また、普通図柄表示器１０における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時

短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当りとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当りとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置１５が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

【００４３】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【００４４】

さらに、上記に示した全ての状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか複数の状態に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。

【００４５】

遊技盤６の遊技領域７の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ＬＥＤ２５が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口２６がある。また、遊技領域７の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する２つのスピーカ２７Ｒ，２７Ｌが設けられている。遊技領域７の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂおよび右枠ＬＥＤ２８ｃが設けられている。また、左枠ＬＥＤ２８ｂの近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球ＬＥＤ５１が設けられ、右枠ＬＥＤ２８ｃの近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れＬＥＤ５２が設けられている。天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂおよび右枠ＬＥＤ２８ｃおよび装飾用ＬＥＤ２５は、パチンコ遊技機１に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種ＬＥＤの他にも演出のためのＬＥＤやランプが設置されている。

【００４６】

装飾ＬＥＤ２５（向かって右側）の下方位置には、起動時（停電復旧時）において後述する確変フラグがセットされている高確状態であるときに点灯されることで高確状態であることを報知する高確報知ＬＥＤ２４が設けられている。

【００４７】

また、打球供給皿３を構成する部材に、遊技者が操作可能な操作手段としての操作部５０が設けられている。図２（ｂ）に示すように、操作部５０には、遊技者が押圧操作することが可能とされ、内部にＬＥＤ５０ｂを内在することで点灯可能な透明樹脂部材から成る押圧操作部４９が設けられている。なお、押圧操作部４９の下方には、押圧操作部４９の押圧操作を検出するための操作スイッチ５０ａが設けられている（図４参照）。

【００４８】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル５を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域７に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域７を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域７に入り、その後、遊技領域７を下りてくる。遊技球が第１始動入賞口１３に入り第１始動口スイッチ１３ａで検出されると、第１特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第１の開始条件が成立したこと）、第１特別図柄表示器８ａにおいて第１特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置９において演出図柄（飾り図柄）の可変表示が開始される。すなわち、第１特別図柄および演出図柄の可変表示は、第１始動入賞口１３への入賞に対応する。第１特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第１保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第１保留記憶数を１増やす。

【００４９】

遊技球が第２始動入賞口１４に入り第２始動口スイッチ１４ａで検出されると、第２特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第２の開始条件が成立したこと）、第２特別図柄表示器８ｂにおいて第２特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置９において演出図柄（飾り図柄）の可変表示が開始される。すなわち、第２特別図柄および演出図柄の可変表示は、第２始動入賞口１４への入賞に対応する。第２特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第２保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第２保留記憶数を１増やす。

【００５０】

図３は、主基板（遊技制御基板）３１における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図３には、払出制御基板３７および演出制御基板８０等も示されている。主基板３１には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）５６０が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するＲＯＭ５４、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのＲＡＭ５５、プログラムに従って制御動作を行うＣＰＵ５６およびＩ／Ｏポート部５７を含む。この実施例では、ＲＯＭ５４およびＲＡＭ５５は遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、１チップマイクロコンピュータである。１チップマイクロコンピュータには、少なくともＣＰＵ５６のほかＲＡＭ５５が内蔵されていればよく、ＲＯＭ５４は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、Ｉ／Ｏポート部５７は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路５０３が内蔵されている。

【００５１】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０においてＣＰＵ５６がＲＯＭ５４に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（またはＣＰＵ５６）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、ＣＰＵ５６がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板３１以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【００５２】

乱数回路５０３は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当りとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路５０３は、初期値（例えば、０）と上限値（例えば、６５５３５）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにもとづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

【００５３】

乱数回路５０３は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

【００５４】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ＲＯＭ５４等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＩＤナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の各製品ごとに異なる数値で付与されたＩＤナンバ）を用いて所定の演算を行って得られた数値データを、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路５０３が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

【００５５】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、第１始動口スイッチ１３ａまたは第２始動

口スイッチ１４ａへの始動入賞が生じたときに乱数回路５０３から数値データをランダムＲとして読み出し、特別図柄および演出図柄の変動開始時にランダムＲにもとづいて特定の表示結果としての大当り表示結果にするか否か、すなわち、大当りとするか否かを決定する。そして、大当りとすると決定したときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当り遊技状態に移行させる。

【００５６】

また、ＲＡＭ５５は、その一部または全部が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不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。すなわち、遊技機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、ＲＡＭ５５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（特別図柄プロセスフラグや合算保留記憶数カウンタや確変フラグの値など）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。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（進行状態データ）と定義する。なお、この実施例では、ＲＡＭ５５の全部が、電源バックアップされているとする。

【００５７】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のリセット端子には、電源基板からのリセット信号（図示せず）が入力される。電源基板には、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等に供給されるリセット信号を生成するリセット回路が搭載されている。なお、リセット信号がハイレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等は動作可能状態になり、リセット信号がローレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等は動作停止状態になる。従って、リセット信号がハイレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等の動作を許容する許容信号が出力されていることになり、リセット信号がローレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等の動作を停止させる動作停止信号が出力されていることになる。なお、リセット回路をそれぞれの電気部品制御基板（電気部品を制御するためのマイクロコンピュータが搭載されている基板）に搭載してもよい。

【００５８】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の入力ポートには、電源基板からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号が入力される。すなわち、電源基板には、遊技機において使用される所定電圧（例えば、ＤＣ３０ＶやＤＣ５Ｖなど）の電圧値を監視して、電圧値があらかじめ定められた所定値にまで低下すると（電源電圧の低下を検出すると）、その旨を示す電源断信号を出力する電源監視回路が搭載されている。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の入力ポートには、ＲＡＭの内容をクリアすることを指示するためのクリアスイッチが操作されたことを示すクリア信号（図示せず）が入力される。

【００５９】

また、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカウントスイッチ２３からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に与える入力ドライバ回路５８も主基板３１に搭載されている。また、可変入賞球装置１５を開閉するソレノイド１６、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置２０を開閉するソレノイド２１を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からの指令に従って駆動する出力回路５９も主基板３１に搭載されている。さらに、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報や、確変状態や時短状態等の遊技状態の発生を示す情報や、高確報知ＬＥＤ２４が点灯されているときに出力され、起動時（停電復旧時）において高確状態であることを示す情報（起動高確情報）等の情報出力信号をホールコンピュータや、パチンコ遊技機１の上方位置にパチンコ遊技機１に対応して設置されている呼び出しランプ（図示略）等の外

部装置に対して出力する情報出力回路５３も主基板３１に搭載されている。

【００６０】

この実施例では、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板７７を介して遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出図柄を可変表示する演出表示装置９との表示制御を行う。

【００６１】

図４は、中継基板７７、演出制御基板８０、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０の回路構成例を示すブロック図である。なお、図４に示す例では、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板３５および音声出力基板７０を設けずに、演出制御に関して演出制御基板８０のみを設けてもよい。

【００６２】

演出制御基板８０は、演出制御用ＣＰＵ１０１およびＲＡＭを含む演出制御用マイクロコンピュータ１００を搭載している。なお、ＲＡＭは外付けであってもよい。演出制御基板８０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、内蔵または外付けのＲＯＭ（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板７７を介して入力される主基板３１からの取込信号（演出制御ＩＮＴ信号）に応じて、入力ドライバ１０２および入力ポート１０３を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御コマンドにもとづいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に演出表示装置９の表示制御を行わせる。

【００６３】

この実施例では、演出制御用マイクロコンピュータ１００と共動して演出表示装置９の表示制御を行うＶＤＰ１０９が演出制御基板８０に搭載されている。ＶＤＰ１０９は、演出制御用マイクロコンピュータ１００とは独立したアドレス空間を有し、そこにＶＲＡＭをマッピングする。ＶＲＡＭは、ＶＤＰによって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、ＶＤＰ１０９は、ＶＲＡＭ内の画像データを演出表示装置９に出力する。

【００６４】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタＲＯＭ（図示せず）から必要なデータを読み出す。キャラクタＲＯＭは、演出表示装置９に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（演出図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、キャラクタＲＯＭから読み出したデータをＶＤＰ１０９に出力する。ＶＤＰ１０９は、演出制御用ＣＰＵ１０１から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

【００６５】

演出制御コマンドおよび演出制御ＩＮＴ信号は、演出制御基板８０において、まず、入力ドライバ１０２に入力する。入力ドライバ１０２は、中継基板７７から入力された信号を演出制御基板８０の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０の内部から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【００６６】

中継基板７７には、主基板３１から入力された信号を演出制御基板８０に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路７４が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図４には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート５７１を介して主基板３１から演出制御コマンドおよび演出制御ＩＮＴ信号が出力されるので、中継基板７７から主基板３１の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板７７からの信号は主基板３１の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０側）に

入り込まない。なお、出力ポート５７１は、図３に示されたＩ／Ｏポート部５７の一部である。また、出力ポート５７１の外側（中継基板７７側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

【００６７】

さらに、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０５を介してランプドライバ基板３５に対してＬＥＤを駆動する信号を出力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０４を介して音声出力基板７０に対して音番号データを出力する。

【００６８】

ランプドライバ基板３５において、ＬＥＤを駆動する信号は、入力ドライバ３５１を介してＬＥＤドライバ３５２に入力される。ＬＥＤドライバ３５２は、駆動信号を天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂ、右枠ＬＥＤ２８ｃなどの枠側に設けられている各ＬＥＤに供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾ＬＥＤ２５や、高確報知ＬＥＤ２４に駆動信号を供給する。なお、ＬＥＤ以外の発光体が設けられている場合には、それを駆動する駆動回路（ドライバ）がランプドライバ基板３５に搭載される。

【００６９】

音声出力基板７０において、音番号データは、入力ドライバ７０２を介して音声合成用ＩＣ７０３に入力される。音声合成用ＩＣ７０３は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路７０５に出力する。増幅回路７０５は、音声合成用ＩＣ７０３の出力レベルを、ボリューム７０６で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ２７Ｒ，２７Ｌに出力する。音声データＲＯＭ７０４には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【００７０】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入出力ポート１０６を介して操作部５０に接続されており、該入出力ポート１０６を介して操作部５０内のＬＥＤ５０ｂを駆動する信号を出力するとともに、操作部５０内の操作スイッチ５０ａから遊技者の押圧操作に応じて出力される操作信号が入力される。

【００７１】

次に、遊技機の動作について説明する。図５は、主基板３１における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップＳ１以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、ＣＰＵ５６は、まず、必要な初期設定を行う。

【００７２】

初期設定処理において、ＣＰＵ５６は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。次に、割込モードを割込モード２に設定し（ステップＳ２）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップＳ３）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるＣＴＣ（カウンタ／タイマ）およびＰＩＯ（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップＳ４）、ＲＡＭをアクセス可能状態に設定する（ステップＳ５）。なお、割込モード２は、ＣＰＵ５６が内蔵する特定レジスタ（Ｉレジスタ）の値（１バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（１バイト：最下位ビット０）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【００７３】

次いで、ＣＰＵ５６は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップＳ６）。その確認においてオンを検出した場合には、ＣＰＵ５６は、通常の初期化処理（ステップＳ１０～Ｓ１５）を実行する。

【００７４】
クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップＲＡＭ領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップＳ７）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、ＣＰＵ５６は初期化処理を実行する。バックアップＲＡＭ領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップＲＡＭ領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。
【００７５】
電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、ＣＰＵ５６は、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックを行う（ステップＳ８）。この実施例では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップＳ８では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップＲＡＭ領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップＲＡＭ領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。
【００７６】
チェック結果が正常であれば、ＣＰＵ５６は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップＳ４１～Ｓ４３の処理）を行う。具体的には、ＲＯＭ５４に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップＳ４１）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（ＲＡＭ５５内の領域）に設定する（ステップＳ４２）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップＳ４１およびＳ４２の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。
【００７７】
尚、ＣＰＵ５６は、これら電力供給停止前の遊技状態を示すデータのうち、確変フラグがセットされているか否かを判定し、確変フラグがセットされている場合には、高確報知ＬＥＤ２４を点灯させるための高確報知フラグをセットする高確報知フラグ設定処理を実施する（ステップＳ４２＋）
【００７８】
また、ＣＰＵ５６は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップＳ４３）。そして、ステップＳ１４に移行する。なお、この実施例では、ＣＰＵ５６は、ステップＳ４３の処理において、バックアップＲＡＭに保存されていた合算保留記憶数カウンタの値を設定した合算保留記憶数指定コマンドも演出制御基板８０に対して送信する。
【００７９】
なお、この実施例では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップＲＡＭ領域のデータが保存されているか否か確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、遊技状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。
【００８０】
初期化処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ＲＡＭクリア処理を行う（ステップＳ１０）。なお、ＲＡＭクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生

成するためのカウンタのカウント値のデータ）は０に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、ＲＡＭ５５の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ＲＯＭ５４に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップＳ１１）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップＳ１２）。

【００８１】

ステップＳ１１およびＳ１２の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【００８２】

また、ＣＰＵ５６は、サブ基板（主基板３１以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（ステップＳ１３）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置９において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

【００８３】

また、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１４）。ＣＰＵ５６は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路５０３にランダムＲの値を更新させるための設定を行う。

【００８４】

そして、ステップＳ１５において、ＣＰＵ５６は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行う。すなわち、初期値として例えば２ｍｓに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施例では、２ｍｓ毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【００８５】

初期化処理の実行（ステップＳ１０～Ｓ１５）が完了すると、ＣＰＵ５６は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップＳ１７）および初期値用乱数更新処理（ステップＳ１８）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップＳ１６）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップＳ１９）。この実施例では、表示用乱数とは、大当りとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当りとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が１周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【００８６】

なお、この実施例では、リーチ演出は、演出表示装置９において可変表示される演出図柄（飾り図柄）を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される。特別図柄の表示結果を大当り図柄にしない場合には

、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数を用いた抽選によって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ１００である。

【００８７】

タイマ割込が発生すると、ＣＰＵ５６は、図６に示すステップＳ２０～Ｓ３４のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップＳ２０）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、ＣＰＵ５６は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップＲＡＭ領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路５８を介して、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカウントスイッチ２３の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップＳ２１）。

【００８８】

次に、ＣＰＵ５６は、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、普通図柄表示器１０、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂ、普通図柄保留記憶表示器４１、高確報知ＬＥＤ２４の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップＳ２２）。第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂおよび普通図柄表示器１０については、ステップＳ３２，Ｓ３３で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行し、高確報知ＬＥＤ２４については、高確報知フラグがセットされているときに高確報知ＬＥＤ２４を点灯する制御を実行する。

【００８９】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップＳ２３）。ＣＰＵ５６は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理，表示用乱数更新処理：ステップＳ２４，Ｓ２５）。

【００９０】

さらに、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップＳ２６）。特別図柄プロセス処理では、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【００９１】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップＳ２７）。普通図柄プロセス処理では、ＣＰＵ５６は、普通図柄表示器１０の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【００９２】

また、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップＳ２８）。

【００９３】

さらに、ＣＰＵ５６は、例えば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、起動高確情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップＳ２９）。尚、起動高確情報は、高確報知フラグがセットされていることに応じて情報出力回路５３から、パチンコ遊技機１の上方位置に設けられている図示しない呼び出しランプに対して出力される。

【００９４】

また、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカ

ウントスイッチ２３の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップＳ３０）。具体的には、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカウントスイッチ２３のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板３７に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置９７を駆動する。

【００９５】

この実施例では、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、ＣＰＵ５６は、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップＳ３１：出力処理）。

【００９６】

また、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３２）。ＣＰＵ５６は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が１コマ／０．２秒であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を＋１する。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂにおける第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示を実行する。

【００９７】

さらに、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３３）。ＣＰＵ５６は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が０．２秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す１と「×」を示す０）を切り替える。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器１０における普通図柄の演出表示を実行する。

【００９８】

その後、割込許可状態に設定し（ステップＳ３４）、処理を終了する。

【００９９】

以上の制御によって、この実施例では、遊技制御処理は２ｍｓ毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップＳ２１～Ｓ３３（ステップＳ２９を除く。）の処理に相当する。また、この実施例では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【０１００】

第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび演出表示装置９にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組合せが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【０１０１】

第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび演出表示装置９にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後にリーチ演出が実行され、最終的に大当り図柄とはならない所定の演出図柄の組合せが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表

示結果を、可変表示結果が「はずれ」となる場合における「リーチ」（「リーチはずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【０１０２】

この実施例では、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒに、演出図柄が揃って停止表示される。

【０１０３】

第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに小当りである所定の図柄（小当りの種別に対応する所定記号）が停止表示される場合には、演出表示装置９において、演出図柄の可変表示態様が後述する「確変大当りＢ」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当り図柄（確変大当りＢ図柄と同じ図柄。例えば「３５５」等）が停止表示されることがある。第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに小当り図柄である所定の図柄（記号）が停止表示されることに対応する演出表示装置９における表示演出を「小当り」の可変表示態様という。

【０１０４】

ここで、小当りとは、図８（ｂ）に示すように、後述する確変大当りＡと比較して大入賞口の開放時間が短い（この実施例では０．１秒間の開放を５回）当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、確変大当りＢとは、図８（ｂ）に示すように、確変大当りＡと比較して大入賞口の開放時間が短い（この実施例では０．１秒間の開放を５回）大当りであり、かつ、大当り遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当りである（但し、大当り遊技後の遊技状態は時短状態にはならない、つまり、可変表示の実行条件である第２始動条件が成立しにくい状況となり、始動条件の成立状況は通常状態と共通であるため、見た目上は通常状態と変わらない）。つまり、この実施例では、確変大当りＢと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の０．１秒間の開放が５回行われると、確変状態に移行する確変大当りＢであるか、確変状態に移行しない小当りであるかを識別できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０１０５】

図７は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図７に示すように、この実施例では、可変表示結果が「はずれ」であり演出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として、非リーチＰＡ１－０～非リーチＰＡ１－４の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出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として、ノーマルＰＡ２－１（ノーマルリーチＡ）～ノーマルＰＡ２－２（ノーマルリーチＢ）、ノーマルＰＢ２－１～ノーマルＰＢ２－２（ノーマルリーチＣ）、スペシャルＰＡ３－１（ノーマルリーチまたはスペシャルリーチ）、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－３の変動パターンが用意されている。なお、図７に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチＰＡ１－４の変動パターンについては、再変動が２回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－１を用いる場合には、再変動が２回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－２を用いる場合には、再変動が３回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スペシャルＰＡ３－１を用いる場合にも、再変動が３回行われる。

【０１０６】

また、図７に示すように、この実施例では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－３（ノーマルリーチＡ）～ノーマルＰＡ２－４（ノーマルリーチＢ）、ノーマルＰＢ２－３～ノーマル

ＰＢ２－４（ノーマルリーチＣ）、スペシャルＰＡ３－２（ノーマルリーチまたはスペシャルリーチ）、スーパーＰＢ３－４～スーパーＰＢ３－６、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ２－１（ノーマルリーチＡ）～特殊ＰＧ２－２（ノーマルリーチＢ）の変動パターンが用意されている。なお、図７において、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－２の変動パターンは、確変大当りＢまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンであり、確変大当りＢまたは小当りとなる場合には、ノーマルリーチＡのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－１や、ノーマルリーチＢのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－２の変動パターンが決定される場合がある。また、図７に示すように、確変大当りＢまたは小当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－３を用いる場合には、再変動が２回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－４を用いる場合には、再変動が３回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スペシャルＰＡ３－２を用いる場合にも、再変動が３回行われる。また、確変大当りＢまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ２－２の変動パターンについては、再変動が２回行われる。

【０１０７】

なお、この実施例では、図７に示すように、変動パターンの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、非リーチ短縮なしの場合は６．７５秒で固定であり、擬似連ありのスーパーリーチＡの場合には変動時間が２６．７５秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチＡの場合には変動時間が２２．７５秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第１特別図柄の変動表示を行う場合には、第１保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第２特別図柄の変動表示を行う場合には、第２保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第１保留記憶数や第２保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数０～２用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数３，４用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第１保留記憶数または第２保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【０１０８】

また、この実施例では、非リーチＰＡ１－３が特殊ＰＧ１－２と、非リーチＰＡ１－４が特殊ＰＧ１－３と同一の変動パターンを含むものとされており、はずれにおいても、確変大当りＢや小当り時と同様の変動演出態様が実施される場合があるため、確変大当りＢや小当りが発生したことを遊技者が認識し難くされている。

【０１０９】

このように本実施例では、確変大当りＢまたは小当りの当選時に選択される複数の変動パターン（特殊ＰＧ１－１～３、２－１～２）のうちの２つの変動パターン（特殊ＰＧ１－２，１－３）の演出態様および確変大当りＢ遊技状態／小当り遊技状態において実行される演出態様からなる一連の演出態様が、はずれの時に選択される複数の変動パターンのいずれか（非リーチＰＡ１－３，４）の演出態様と同じとされているため、非リーチＰＡ１－３，４または特殊ＰＧ１－２，３のいずれの変動パターンにもとづく演出態様であるかを特定することを困難とすることができる。言い換えると、非リーチＰＡ１－３，４、特殊ＰＧ１－２，３にもとづく変動パターンは、確変大当りＢ、小当り、はずれのいずれの場合にも選択される変動パターンであるため、確変大当りＢや小当りが発生した場合でも、確変大当りＢや小当りが発生したことを遊技者に悟られ難くでき、その結果、確変大当りＢや小当りのみを発生させる場合に比較して、確変大当りＢが発生に伴って遊技状態が確変状態に移行していることを、より一層、遊技者に悟られ難くできるようになっている。

【０１１０】
なお、この実施例では、非リーチＰＡ１－３および特殊ＰＧ１－２、非リーチＰＡ１－４および特殊ＰＧ１－３のみが変動演出態様が同じ変動パターンとされていたが、他の変動パターンにおいても、はずれ時と確変大当りＢまたは小当り時とで同じ変動パターンを設定してもよい。
【０１１１】
また、この実施例では、はずれ時において、確変大当りＢまたは小当り時に選択される複数の変動パターンのうち、いずれかと同じ演出態様の変動パターンが選択されるようにしていたが、必ずしも同じ演出態様の変動パターンが選択されるようにしなくてもよい。すなわち、はずれ時において確変大当りＢまたは小当り時に選択される変動パターンと同じ演出態様の変動パターンが選択されなくても、特殊ＰＧ１－１～３、２－１～２を、確変大当りＢまたは小当り時に選択される変動パターンとしていることで、特殊ＰＧ１－１～３、２－１～２のいずれかの変動パターンが選択された場合、少なくとも遊技者が確変大当りＢの発生を特定することは困難となるため、確変大当りＢが発生してその後の遊技状態が確変状態に移行することを遊技者に悟られないようにすることができる。
【０１１２】
また、本実施例では、はずれの場合に使用される変動パターンであるスペシャルＰＡ３－１（ノーマルリーチまたはスペシャルリーチ）と、確変大当りＡの場合に使用される変動パターンであるスペシャルＰＡ３－２（ノーマルリーチまたはスペシャルリーチ）とは、後述するキャラクタＣアニメーション予告、セリフ予告、クイズ予告を実施するために用意された変動パターンである。すなわち、はずれの場合にスペシャルＰＡ３－１の変動パターンが選択されたときまたは確変大当りＡの場合にスペシャルＰＡ３－２の変動パターンが選択されたときには、キャラクタＣアニメーション予告、セリフ予告、クイズ予告のうちいずれかが実施される。
【０１１３】
このスペシャルＰＡ３－１、スペシャルＰＡ３－２の変動パターンは、再変動が３回行われる擬似連の演出を伴うものであり、これら再変動の開始タイミングに応じて、キャラクタアニメーション演出、セリフ演出、クイズ演出のいずれかが展開されるようになっている。特にセリフ予告およびクイズ予告に関しては、再変動の開始タイミングに応じて遊技者に複数の選択肢（例えばキャラクタの種類やクイズの回答）が提示され、該提示された選択肢のうちから遊技者が選択した選択肢の内容に応じて、次回の選択肢の内容が異なるとともに、最終的に、遊技者による選択結果である選択履歴に応じたリーチ演出が実施されるようになっている。
【０１１４】
図８は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。
（１）ランダム１（ＭＲ１）：大当りの種類（後述する確変大当りＡ、確変大当りＢ）を決定する（大当り種別判定用）
（２）ランダム２（ＭＲ２）：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）
（３）ランダム３（ＭＲ３）：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）
（４）ランダム４（ＭＲ４）：普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）
（５）ランダム５（ＭＲ５）：ランダム４の初期値を決定する（ランダム４初期値決定用）
（６）ランダム６（ＭＲ６）：確変大当りＢまたは小当りの種類（種別）を決定する（当り種別判定用）
【０１１５】
なお、この実施例では、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を用

いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施例では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

【０１１６】

なお、変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴に従ってグループ化したものである。例えば、複数の変動パターンをリーチの種類でグループ化して、各種ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチＡを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチＢを伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連の再変動の回数でグループ化して、擬似連を伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動２回未満の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動３回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの特定演出の有無でグループ化してもよい。

【０１１７】

なお、この実施例では、確変大当りＡである場合には、各種ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－１と、ノーマルリーチＣおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－２と、ノーマルリーチとスペシャルリーチおよびスーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３とに種別分けされている。また、確変大当りＢである場合には、擬似連を伴う変動パターンを含まない変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１と、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－２とに種別分けされている。また、小当りである場合にも、確変大当りＢである場合と同じく、擬似連を伴う変動パターンを含まない変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１と、擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－２とに種別分けされている。また、「はずれ」である場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－１と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－２と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－３と、各種ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ２－４と、ノーマルリーチＣおよび再変動３回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ２－５と、ノーマルリーチＣおよび再変動２回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ２－６と、ノーマルリーチとスペシャルリーチおよびスーパーリーチＣ以外のスーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ２－７と、全てのスーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ２－８とに種別分けされている。

【０１１８】

図６に示された遊技制御処理におけるステップＳ２３では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、（１）の大当り種別判定用乱数、（４）の普通図柄当り判定用乱数および（６）の当り種別判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（１加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数（ランダム２、ランダム３）または初期値用乱数（ランダム５）である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施例では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。

【０１１９】

図９（ａ）は、大当り判定テーブル１３０ａを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図９

（ａ）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図９（ａ）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図９（ａ）に記載されている数値が大当り判定値である。

【０１２０】

図９（ｂ），（ｃ）は、小当り判定テーブル１３０ｂ，１３０ｃを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第１特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第１特別図柄用）１３０ｂと、第２特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル（第２特別図柄用）１３０ｃとがある。小当り判定テーブル（第１特別図柄用）１３０ｂには、図９（ｂ）に記載されている各数値が設定され、小当り判定テーブル（第２特別図柄用）１３０ｃには、図９（ｃ）に記載されている各数値が設定されている。また、図９（ｂ），（ｃ）に記載されている数値が小当り判定値である。

【０１２１】

ＣＰＵ５６は、所定の時期に、乱数回路５０３のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図９（ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（後述する確変大当りＡ、確変大当りＢ）にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図９（ｂ），（ｃ）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図９（ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、図９（ｂ），（ｃ）に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【０１２２】

なお、この実施例では、図９（ｂ），（ｃ）に示すように、小当り判定テーブル（第１特別図柄用）１３０ｂを用いる場合には２３分の１の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル（第２特別図柄）１３０ｃを用いる場合には４０分の１の割合で小当りと決定される場合を説明する。従って、この実施例では、第１始動入賞口１３に始動入賞して第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２始動入賞口１４に始動入賞して第２特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当り」と決定される割合が高い。

【０１２３】

つまり、第１特別図柄表示器８ａの変動表示が実行されるのは、遊技状態が通常状態または確変状態（高確低ベース状態）のときであり、確変大当りＢにより遊技状態が確変状態（高確低ベース状態）に移行したことを遊技者に悟られないようにするために小当りの発生確率を高めているのに対し、第２特別図柄表示器８ｂの変動表示が実行されるのは、遊技状態が確変・時短状態（高確高ベース状態）のときであり、この場合は確変大当りＢにより遊技状態が確変状態（高確低ベース状態）に移行したことを遊技者に悟られないようにする必要はないので、小当りの発生確率を抑えている。

【０１２４】

また、本実施例では、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂの変動表示結果として小当り図柄が導出されるようになっているが、第２特別図柄表示器８ｂの変動表示結果として小当り図柄が導出されないようにしてもよい。

【０１２５】

また、小当り判定テーブル（第１特別図柄用）１３０ｂを用いる場合に小当りと決定される割合（１／２３）は、確変大当りＢに決定する割合（１／４４３（低確時）、１／４

３（高確時））に比較して高く、小当りが確変大当りＢよりも高頻度にて発生するようになっている。

【０１２６】

図９（ｄ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている大当り種別判定テーブル１３１ａを示す説明図である。大当り種別判定テーブル１３１ａは、遊技球が第１始動入賞口１３に入賞したことにもとづく保留記憶（すなわち、第１特別図柄の変動表示が行われるとき）および遊技球が第２始動入賞口１４に入賞したことにもとづく保留記憶（すなわち、第２特別図柄の変動表示が行われるとき）を用いて大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブルである。つまり、第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の変動表示においても、第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の変動表示においても、同一の大当り種別判定テーブル１３１ａが使用されて、大当り種別が決定される。

【０１２７】

大当り種別判定テーブル１３１ａは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ランダム１）にもとづいて、大当りの種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」のうち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。なお、この実施例では、「確変大当りＡ」に対して２８個の判定値が割り当てられ（４０分の２８の割合で確変大当りＡと決定される）、「確変大当りＢ」に対して１２個の判定値が割り当てられている（４０分の１２の割合で確変大当りＢと決定される）。従って、この実施例では、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、「確変大当りＢ」となる確率は「確変大当りＡ」となる確率よりも低いが、第１始動入賞口１３に始動入賞して第１特別図柄の変動表示が実行される場合と、第２始動入賞口１４に始動入賞して第２特別図柄の変動表示が実行される場合とで、「確変大当りＢ」と決定される割合は同じである。なお、第１始動入賞口１３に始動入賞して第１特別図柄の変動表示が実行される場合と、第２始動入賞口１４に始動入賞して第２特別図柄の変動表示が実行される場合とで、「確変大当りＢ」と決定される割合を異ならせてもよい。

【０１２８】

また、この実施例では、図９（ｄ）に示すように、第２特定遊技状態としての５ラウンドの確変大当りＢと、この確変大当りＢと比較して、大当り中の１回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第１特定遊技状態としての確変大当りＡと、を決定する場合を説明するが、付与される遊技価値は、この実施例で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第２特定遊技状態と比較して、ラウンド数が多い第１特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第２特定遊技状態と比較して、遊技価値として１ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数（カウント数）の許容量を多くした第１特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ５ラウンドの大当りであっても、１ラウンドあたり大入賞口を１回開放する第２特定遊技状態と、１ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第１特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実質的に多くなるようにして第１特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第１特定遊技状態または第２特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を５回開放したときに（この場合、第２特定遊技状態の場合には５ラウンド全てを終了し、第１特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる）、大当りがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出（いわゆるランクアップボーナスの演出）を実行するようにしてもよい。そして、第２特定遊技状態の場合には内部的に５ラウンド全てを終了していることから大当り遊技を終了し、第１特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当り遊技が継続する（恰も５回開放の大当りを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。

【０１２９】

「確変大当りＡ」とは、５ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態および時短状態（確変・時短状態、高確高ベース状態）に移行させる大当りである。大当り終了後、変動表示を２５回終了するまで（始動回数が２５回となるまで）確変状態が継続する。ただし、時短状態は、大当り終了後、変動表示を２２回終了し

たとき（始動回数が２２回となってとき）に終了して低ベース状態に移行され、高確率状態のみ変動表示を２５回終了するまで（始動回数が２５回となるまで）継続される。従って、この実施例では、大当り終了後、２２回目の変動表示を終了してから２５回目の変動表示を終了するまでの間、高確率状態のみとされ、高ベース状態とはならない（高確低ベース状態である）。

【０１３０】

「確変大当りＢ」とは、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が「確変大当りＡ」に比べて短い５ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態にのみ移行させる大当りである。大当り終了後、変動表示を所定回数（本実施例では２５回）終了するまで確変状態が継続する。ただし、大当り終了後に時短状態には移行せずに低ベース状態に移行され、高確率状態のみ変動表示を２５回終了するまで継続される。従って、この実施例では、確変大当りＢの終了後、２５回目の変動表示を終了するまでは高確率状態のみとされ、高ベース状態には移行されない（高確低ベース状態）。

【０１３１】

つまり、「確変大当りＡ」では、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が２９秒と長いのに対して、「確変大当りＢ」では１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が０．１秒と極めて短く（高速開放）、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施例では、その確変大当りＢの大当り遊技状態の終了後には確変状態に移行されるが高ベース状態には移行しない。

【０１３２】

なお、この実施例では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が０．１秒間ずつ５回行われ、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の５回の高速開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、例え遊技者が大入賞口の開放を確認できたとしても、「確変大当りＢ」または「小当り」のいずれにもとづく開放なのかを特定しにくく、しかもその後の遊技状態が確変状態または通常状態のいずれに移行したかを特定することもできなくなるため、遊技者にわからないように、確変大当りＢを発生させ、かつ、該大当りの終了後に遊技状態を確変状態に移行させる、つまり確変状態を潜伏させることができる。また、逆に、低確状態において確変大当りＢと同様の演出制御が実施される小当りを発生させることで、該小当りの終了後は遊技状態が確変状態に移行しないので、低確状態を潜伏させることができる。

【０１３３】

大当り種別判定テーブル１３１ａには、ランダム１の値と比較される数値であって、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。ＣＰＵ５６は、ランダム１の値が大当り種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当りの種別を、一致した大当り種別判定値に対応する種別に決定する。

【０１３４】

図１０（ａ）は、確変大当りＡ用変動パターン種別判定テーブル１３２ａを示す説明図である。確変大当りＡ用変動パターン種別判定テーブル１３２ａは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）にもと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テーブルである。

【０１３５】

確変大当りＡ用変動パターン種別判定テーブル１３２ａには、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値と比較される数値（判定値）であって、ノーマルＣＡ３－１～ノーマルＣＡ３－２、スーパーＣＡ３－３の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【０１３６】

これら判定値の数としては、図１０（ａ）に示すように、ノーマルＣＡ３－１～ノーマルＣＡ３－２に比較してスーパーＣＡ３－３の判定値の数が多くなるように設定されてお

り、確変大当りＡとなる場合には、変動パターンとしてスーパーリーチまたはスペシャルリーチが多く決定されるように設定されている。

【０１３７】

また、図１０（ｂ）は、確変大当りＢ／小当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ｂを示す説明図である。確変大当りＢ／小当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ｂは、ランダムＲ並びにランダム１に基づく当り種別の判定において、確変大当りＢ及び小当りが決定されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）にもと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テーブルである。なお、この実施例では、図１０（ｂ）に示すように、確変大当りＢまたは小当りとすることに決定されている場合には、変動パターン種別として、擬似連の演出を伴わない変動パターンを含む特殊ＣＡ４－１と、擬似連の演出を伴う変動パターンを含む特殊ＣＡ４－２のうちいずれかが決定される場合が示されている。

【０１３８】

また、確変大当りＢでは、擬似連の演出を伴わない変動パターンを含む特殊ＣＡ４－１に対して１～５１の判定値が割り当てられているのに対し、擬似連の演出を伴う変動パターンを含む特殊ＣＡ４－２に対して５２～２５１の判定値が割り当てられており、確変大当りＢとすることに決定されている場合には、変動パターンとして、リーチ演出としてノーマルリーチＢを含む特殊ＰＧ２－２等の擬似連の演出を伴う変動パターンが多く決定されるようになっている。

【０１３９】

尚、これらノーマルリーチＢのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－２の変動パターンにおいては、リーチ演出が実施され、該リーチがはずれとなる演出が実施された後、再変動が２回実施されて、停止図柄として後述する確変大当りＢや小当りに対応した演出図柄の組合せ（チャンス目図柄）が表示される。

【０１４０】

また、小当りについては、該小当りとすることに決定された時点の遊技状態が、高確状態であるか、低確状態であるか、つまり、確変フラグがセットされているか否かに応じて、判定値の割り当てが異なっている。

【０１４１】

具体的には、高確時の小当りでは、確変大当りＢと同様に、擬似連の演出を伴わない変動パターンを含む特殊ＣＡ４－１に対して１～５１の判定値が割り当てられているのに対し、擬似連の演出を伴う変動パターンを含む特殊ＣＡ４－２に対して５２～２５１の判定値が割り当てられており、高確時において小当りとすることに決定されている場合には、変動パターンとして擬似連の演出を伴う変動パターンが多く決定されるようになっている。

【０１４２】

一方、低確時の小当りでは、確変大当りＢとは逆に、擬似連の演出を伴わない変動パターンを含む特殊ＣＡ４－１に対して１～２０１の判定値が割り当てられているのに対し、擬似連の演出を伴う変動パターンを含む特殊ＣＡ４－２に対して２０２～２５１の判定値が割り当てられており、低確時において小当りとすることに決定されている場合には、変動パターンとして、リーチ演出としてノーマルリーチＡを含む特殊ＰＧ２－１等の滑りの演出を伴う変動パターンが多く決定されるようになっている。

【０１４３】

尚、これらノーマルリーチＡのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－１の変動パターンにおいては、リーチ演出が実施され、該リーチがはずれとなる演出が実施された後、滑り変動が実施されて、停止図柄として後述する確変大当りＢや小当りに対応した演出図柄の組合せ（チャンス目図柄）が表示される。

【０１４４】

このように、この実施例では、高確状態に移行する確変大当りＢの場合には、ノーマルリーチＢのリーチ演出を伴う変動パターンや、擬似連の演出を伴う変動パターンが多く決

定され、高確状態に移行しない小当りの場合には、ノーマルリーチＡのリーチ演出を伴う変動パターンや、擬似連の演出を伴わない滑りの変動パターンが多く決定されることで、ノーマルリーチＢや擬似連の演出を伴う変動パターンの実施後に確変大当りＢの遊技状態（小当りの遊技状態と同一）が実施されたときには、遊技者に対して、発生したのが高確状態に移行する確変大当りＢである可能性が高いのではとの期待感を与えることができるようになっている。

【０１４５】

つまり、潜伏条件が成立する確変大当りＢや小当りが発生するときにおいては、変動パターンとしてノーマルリーチＡのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－１の変動パターンが、遊技状態が高確（確変）状態に移行する確変大当りＢのときよりも高確（確変）状態に移行しない小当りのときにおいて多く決定され、変動パターンとしてノーマルリーチＢのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－２の変動パターンが、遊技状態が高確（確変）状態に移行しない小当りのときよりも高確（確変）状態に移行する確変大当りＢのときにおいて多く決定される。

【０１４６】

尚、この実施例では、高確状態に移行する確変大当りＢのときと、高確状態に移行しない小当りのときとで、決定される変動パターンの種別が異なるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら高確状態に移行する確変大当りＢであるか高確状態に移行しない小当りであるかにかかわらずに、変動パターンを選択して決定するようにしても良い。

【０１４７】

また、この実施例では、高確状態における小当りの場合には、確変大当りＢの場合と同様に、擬似連の演出を伴う変動パターンが多く決定されるので、擬似連の演出を伴う変動パターンの実施後に小当りの遊技状態（確変大当りＢの遊技状態と同一）が実施されたときには、遊技者に対して、確変大当りＢと同じく、その後の遊技状態が高確状態となっている可能性が高いのではとの期待感を与えることができる

【０１４８】

尚、この実施例では、高確状態における小当りの場合には、確変大当りＢの場合と同様に、ノーマルリーチＢのリーチ演出を伴う変動パターンや、擬似連の演出を伴う変動パターンが多く決定されるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら高確状態における小当りの場合にも、低確状態における小当りと同様に、擬似連の演出を伴わない滑り変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１が多く決定されるようにしても良い。

【０１４９】

図１１（ａ），（ｂ）は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ～Ｂを示す説明図である。はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ～Ｂは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）にもと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テーブルである。

【０１５０】

各はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ，Ｂには、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチＣＡ２－１～非リーチＣＡ２－３、ノーマルＣＡ２－４～ノーマルＣＡ２－６、スーパーＣＡ２－８の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【０１５１】

なお、図１１（ａ）～（ｂ）に示すように、この実施例では、はずれである場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値が２３０～２５１であれば、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＣのいずれか）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【０１５２】

また、図１１（ａ）示す通常用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ１３５ａにおいては、超短縮変動の変動パターンである非リーチＰＡ１－０（変動時間１．２５秒）や、短縮変動の変動パターンである非リーチＰＡ１－２（変動時間２．５秒）を含む非リーチＣＡ２－３や、擬似連３回よりも変動時間が短い擬似連２回の演出を伴う変動パターンを含むノーマルＣＡ２－６に対して判定値の割り当てがないのに対し、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢ１３５ｂでは、該非リーチＣＡ２－３に対して１００～１９９の判定値が割り当てられているとともに、擬似連３回の演出を伴う変動パターンを含むノーマルＣＡ２－５に代えて擬似連２回の演出を伴う変動パターンを含むノーマルＣＡ２－６に判定値が割り当てられていることにより、変動時間が短い非リーチＰＡ１－０（変動時間１．２５秒）や非リーチＰＡ１－２（変動時間２．５秒）が決定されるようになるため、変動時間の平均時間が通常よりも短縮されることで、単位時間当たりに実施される変動回数が多くなる。

【０１５３】

なお、図１１に示す例では、遊技状態が時短状態である場合と合算保留記憶数が３以上である場合とで共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢ１３５ｂを用いる場合を示しているが、時短状態である場合と合算保留記憶数が３以上である場合とで、別々に用意されたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、さらに、時短状態用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル（判定値の割合を異ならせたテーブル）を用いるようにしてもよい。

【０１５４】

なお、この実施例では、合算保留記憶数が３未満である場合に用いるはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ１３５ａと、合算保留記憶数が３以上である場合に用いるはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢ１３５ｂとの２種類のテーブルを用いた例を示しているが、この実施例で示したものにかぎられない。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々のはずれ用変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてもよい（すなわち、合算保留記憶数０個用、合算保留記憶数１個用、合算保留記憶数２個用、合算保留記憶数３個用、合算保留記憶数４個用・・・のはずれ用変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい）。また、例えば、合算保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数０～２用、合算保留記憶数３用、合算保留記憶数４用・・・のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０１５５】

また、この実施例では、合算保留記憶数に応じてはずれ用変動パターン種別判定テーブルを複数備える場合を示しているが、第１保留記憶数や第２保留記憶数に応じてはずれ用変動パターン種別判定テーブルを複数備えるようにしてもよい。例えば、第１特別図柄の変動表示を行う場合には、第１保留記憶数の値ごとに別々に用意されたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい（すなわち、第１保留記憶数０個用、第１保留記憶数１個用、第１保留記憶数２個用、第１保留記憶数３個用、第１保留記憶数４個用・・・のはずれ用変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい）。また、例えば、第１保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、第１保留記憶数０～２用、第１保留記憶数３用、第１保留記憶数４用・・・のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。この場合であっても、第１保留記憶数や第２保留記憶数が多い場合（例えば３以上）には、変動時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別が選択されやすいように構成すればよい。

【０１５６】

なお、この実施例では、図１１に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いる場合を示したが、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当

り用変動パターン種別判定テーブルやはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施例では、合算保留記憶数が３以上である場合に、図１１（ｂ）に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるように構成する場合を示しているが、現在の遊技状態に応じて短縮変動の変動パターンが選択されうる場合の合算保留記憶数（第１保留記憶数や第２保留記憶数でもよい）の閾値を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が３である場合に（または、例えば、第１保留記憶数や第２保留記憶数が２である場合に）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が時短状態や確変状態である場合には、合算保留記憶数がより少ない１や２の場合でも（または、例えば、第１保留記憶数や第２保留記憶数がより少ない０や１の場合でも）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにしてもよい。

【０１５７】

図１２（ａ），（ｂ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている当り変動パターン判定テーブル１３７ａ～１３７ｂを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル１３７ａ～１３７ｂは、可変表示結果を「大当り」や「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム３）にもとづいて、変動パターンを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テーブルである。各当り変動パターン判定テーブル１３７ａ～１３７ｂは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルＣＡ３－１～ノーマルＣＡ３－２、スーパーＣＡ３－３のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル１３７ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル１３７ｂが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル１３７ａ～１３７ｂは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム３）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の可変表示結果が「大当り」や「小当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

【０１５８】

なお、図１２（ａ）に示す例では、変動パターン種別として、各種のノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－１と、ノーマルリーチＣおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－２と、スーパーリーチを伴う（スーパーリーチとともに擬似連を伴う場合もある）変動パターンを含む変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３とに種別分けされている場合が示されている。また、図１２（ｂ）に示す例では、変動パターン種別として、擬似連の演出を伴う変動パターンを含まない変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１と、擬似連の演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－２とに種別分けされている場合が示されている。なお、図１２（ｂ）において、擬似連の演出の有無によって変動パターン種別を分けるのではなく、リーチ演出の有無や滑り演出などの特定演出の有無によって変動パターン種別を分けてもよい。この場合、例えば、特殊ＣＡ４－１は、特定演出となる擬似連の演出を伴わない変動パターンである特殊ＰＧ１－１、特殊ＰＧ１－２、特殊ＰＧ２－１を含むようにし、特殊ＣＡ４－２は、特定演出となる擬似連の演出を伴う特殊ＰＧ１－３および特殊ＰＧ２－２を含むように構成すれば良い。

【０１５９】

図１３は、ＲＯＭ５４に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル１３８ａを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル１３８ａは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム３）にもとづいて、変動パターンを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テーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル１３８ａ

は、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

【０１６０】

尚、この実施例のはずれ変動パターン判定テーブル１３８ａでは、スーパーＣＡ２－７には、スーパーリーチＣに対応するスーパーＰＢ３－３の変動パターンに対する判定値の割り当てが存在しないのに対し、スーパーＣＡ２－８には、スーパーリーチＣに対応するスーパーＰＢ３－３の変動パターンに対する判定値の割り当てが存在する。

【０１６１】

図１４および図１５は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図１４および図１５に示す例において、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置９において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。つまり、図７に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「（Ｈ）」は１６進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）を受信すると、演出表示装置９において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【０１６２】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０８（Ｈ）は、大当りとするか否か、小当りとするか否か、および大当り種別や小当り種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０８（Ｈ）の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０８（Ｈ）を表示結果指定コマンドという。

【０１６３】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第１図柄変動指定コマンド）である。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第２図柄変動指定コマンド）である。第１図柄変動指定コマンドと第２図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド（または図柄変動指定コマンド）と総称することがある。なお、第１特別図柄の可変表示を開始するのか第２特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【０１６４】

コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、演出図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを示す演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）である。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図柄確定指定コマンドを受信すると、演出図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果を導出表示する。

【０１６５】

コマンド９０００（Ｈ）は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド９２００（Ｈ）は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップＲＡＭにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【０１６６】

コマンド９Ｆ００（Ｈ）は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）である。

【０１６７】

コマンドＡ００１（Ｈ）は、大当り開始画面（ファンファーレ画面）を表示すること、

すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（確変大当りＡ開始指定コマンド：ファンファーレ１指定コマンド）である。コマンドＡ００２（Ｈ）は、大当り遊技の開始を指定するものであるが、大当り遊技であることを特定しにくい大当り開始画面（図示略）を表示することを指定する演出制御コマンド（確変大当りＢ開始指定コマンド：ファンファーレ２指定コマンド）である。コマンドＡ００３（Ｈ）は、小当り遊技の開始を指定するものであるが、小当り遊技であることを特定しにくい小当り開始画面（図示略）を表示することを指定する演出制御コマンド（小当り開始指定コマンド：ファンファーレ３指定コマンド）である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、確変大当りＢである場合および小当りである場合に共通の確変大当りＢ／小当り開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するように構成してもよい。

【０１６８】

コマンドＡ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。

【０１６９】

コマンドＡ３０１（Ｈ）は、大当り終了画面（エンディング画面）を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りＡであったことを指定する演出制御コマンド（確変大当りＢ終了指定コマンド：エンディング１指定コマンド）である。コマンドＡ３０２（Ｈ）は、大当り終了画面（エンディング画面）を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りＢであったことを指定する演出制御コマンド（確変大当りＢ終了指定コマンド：エンディング２指定コマンド）である。コマンドＡ３０３（Ｈ）は、小当り終了画面（エンディング画面）を表示すること、すなわち小当り遊技の終了を指定するとともに、小当りであったことを指定する演出制御コマンド（小当り終了指定コマンド：エンディング３指定コマンド）である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、確変大当りＢである場合および小当りである場合に共通の確変大当りＢ／小当り終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するように構成してもよい。

【０１７０】

なお、本実施例では、上記コマンドＡ００２（Ｈ）にて指定する大当り開始画面とコマンドＡ００３（Ｈ）にて指定する小当り開始画面とは同一の開始画面であり、また、コマンドＡ３０２（Ｈ）にて指定する大当り終了画面とコマンドＡ３０３（Ｈ）にて指定する小当り終了画面とは同一画面である。詳しくは、これら大当り／小当り開始画面および大当り／小当り終了画面は、前述した非リーチＰＡ１－３，４の後半において表示される画面（図示略）と同じ態様の表示画面とされており、確変大当りＢまたは小当りのいずれが発生したかの特定を困難とするとともに、確変大当りＢが発生して遊技状態が確変状態（高確低ベース状態）に移行した可能性があることを示唆する画面とされている。

【０１７１】

コマンドＢ０００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態であることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンドＢ００１（Ｈ）は、遊技状態が時短状態であることを指定する演出制御コマンド（時短状態指定コマンド）である。コマンドＢ００２（Ｈ）は、遊技状態が確変（高確）状態であることを指定する演出制御コマンド（確変状態指定コマンド）である。コマンドＢ００３（Ｈ）は、時短状態が終了したことを通知する演出制御コマンド（時短終了指定コマンド）である。

【０１７２】

コマンドＢ１ＸＸ（Ｈ）は、時短状態の残り回数（あと何回変動表示を終了するまで時短状態が継続するか）を指定する演出制御コマンド（時短回数指定コマンド）である。コマンドＢ１ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が、時短状態の残り回数を示す。

【０１７３】

コマンドＢ２ＸＸ（Ｈ）は、確変状態の残り回数（あと何回変動表示を終了するまで確

変状態が継続するか）を指定する演出制御コマンド（確変回数指定コマンド）である。コマンドＢ２ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が、確変状態の残り回数を示す。

【０１７４】

コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）は、第１保留記憶数を指定する演出制御コマンド（第１保留記憶数指定コマンド）である。コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が、第１保留記憶数を示す。コマンドＣ１ＸＸ（Ｈ）は、第２保留記憶数を指定する演出制御コマンド（第２保留記憶数指定コマンド）である。コマンドＣ１ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が、第２保留記憶数を示す。

【０１７５】

なお、この実施の形態では、遊技状態にかかわらず（例えば、高確率状態や高ベース状態であるか否かや、大当り遊技中であるか否かにかかわらず）、始動入賞が発生して保留記憶が実施されるごとに入賞時判定の処理が実行され、必ず図１４に示す図柄指定コマンドが送信される。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信した図柄指定コマンドにもとづいて、予告対象の変動表示が開始される以前に、前もって大当りとなるか否かやスーパーリーチとなるか否かを予告する後述する保留予告を実行する。なお、本実施例では、確変大当りＢおよび小当りについての保留予告は実行しない、つまり確変大当りＡについての保留予告のみを実行するようになっているので、確変大当りＢおよび小当りの発生が保留予告により遊技者に把握され易くなってしまうことを回避できる。

【０１７６】

演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）は、主基板３１に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から上述した演出制御コマンドを受信すると、図１４および図１５に示された内容に応じて演出表示装置９の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板７０に対して音番号データを出力したりする。

【０１７７】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、始動入賞があり第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおいて特別図柄の可変表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。

【０１７８】

この実施例では、演出制御コマンドは２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を表し、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」に設定され、ＥＸＴデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」に設定される。なお、そのような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。例えば、１バイトや３バイト以上で構成される制御コマンドを用いてもよい

【０１７９】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号ＣＤ０～ＣＤ７の８本のパラレル信号線で１バイトずつ主基板３１から中継基板７７を介して演出制御基板８０に演出制御コマンドデータを出力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取り込みを指示するパルス状（矩形波状）の取込信号（演出制御ＩＮＴ信号）を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの８ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御ＩＮＴ信号に同期して出力される。演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出制御ＩＮＴ信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって１バイトのデータの取り込み処理を開始する。

【０１８０】

図１４および図１５に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第１特別図柄表示器８ａでの第１特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）と第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示に伴って演出を

行う演出表示装置９などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【０１８１】

図１６および図１７は、主基板３１に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップＳ２６）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞したことを検出するための第１始動口スイッチ１３ａがオンしていたら、すなわち、第１始動入賞口１３への始動入賞が発生していたら、第１始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１１，Ｓ３１２）。また、ＣＰＵ５６は、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞したことを検出するための第２始動口スイッチ１４ａがオンしていたら、すなわち第２始動入賞口１４への始動入賞が発生していたら、第２始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１３，Ｓ３１４）。そして、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。第１始動入賞口スイッチ１３ａまたは第２始動口スイッチ１４ａがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。

【０１８２】

ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理は、以下のような処理である。

【０１８３】

特別図柄通常処理（ステップＳ３００）：特別図柄プロセスフラグの値が０であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が０でなければ、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示の表示結果を大当りとするか否かを決定する。大当りとする場合には大当りフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０１に応じた値（この例では１）に更新する。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。

【０１８４】

変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）：特別図柄プロセスフラグの値が１であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０２に対応した値（この例では２）に更新する。

【０１８５】

表示結果指定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）：特別図柄プロセスフラグの値が２であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ１００に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０３に対応した値（この例では３）に更新する。

【０１８６】

特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）：特別図柄プロセスフラグの値が３であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップＳ３０１でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が０になる）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０４に対応した値（この例では４）に更新する。

【０１８７】

特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）：特別図柄プロセスフラグの値が４であるとき

に実行される。第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける可変表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０５に対応した値（この例では５）に更新する。また、小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０８に対応した値（この例では８）に更新する。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置９において演出図柄が停止されるように制御する。

【０１８８】

大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）：特別図柄プロセスフラグの値が５であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド２１を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０６に対応した値（この例では６）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第１ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。

【０１８９】

大入賞口開放中処理（ステップＳ３０６）：特別図柄プロセスフラグの値が６であるときに実行される。大当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０５に対応した値（この例では５）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０７に対応した値（この例では７）に更新する。

【０１９０】

大当り終了処理（ステップＳ３０７）：特別図柄プロセスフラグの値が７であるときに実行される。大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ１００に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。

【０１９１】

小当り開放前処理（ステップＳ３０８）：特別図柄プロセスフラグの値が８であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド２１を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０９に対応した値（この例では９）に更新する。なお、小当り開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第１ラウンドを開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

【０１９２】

小当り開放中処理（ステップＳ３０９）：特別図柄プロセスフラグの値が９であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０８に対応した値（この例では８）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３１０に対応した値（この例では１０（１０進数））に更新する。

【０１９３】
小当り終了処理（ステップＳ３１０）：特別図柄プロセスフラグの値が１０であるときに実行される。小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ１００に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。
【０１９４】
図１８は、ステップＳ３１２，Ｓ３１４の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図１８（Ａ）は、ステップＳ３１２の第１始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図１８（Ｂ）は、ステップＳ３１４の第２始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
【０１９５】
まず、図１８（Ａ）を参照して第１始動口スイッチ通過処理について説明する。第１始動口スイッチ１３ａがオン状態の場合に実行される第１始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第１保留記憶数をカウントするための第１保留記憶数カウンタの値が４でるか否か）を確認する（ステップＳ２１１Ａ）。第１保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。
【０１９６】
第１保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１２Ａ）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１３Ａ）。また、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第１」を示すデータをセットする（ステップＳ２１４Ａ）。
【０１９７】
この実施の形態では、第１始動口スイッチ１３ａがオン状態となった場合（すなわち、第１始動入賞口１３に遊技球が始動入賞した場合）には「第１」を示すデータをセットし、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態となった場合（すなわち、第２始動入賞口１４に遊技球が始動入賞した場合）には「第２」を示すデータをセットする。例えば、ＣＰＵ５６は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第１始動口スイッチ１３ａがオン状態となった場合には「第１」を示すデータとして０１（Ｈ）をセットし、第２始動口スイッチ１４ａがオン状態となった場合には「第２」を示すデータとして０２（Ｈ）をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、００（Ｈ）がセットされている。
【０１９８】
図１９（Ａ）は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図１９（Ａ）に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では８）に対応した領域が確保されている。なお、図１９（Ａ）には、合計保留記憶数カウンタの値が５である場合の例が示されている。図１９（Ａ）に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では８）に対応した領域が確保されており、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への入賞にもとづき入賞順に「第１」または「第２」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、ＲＡＭ５５に形成されている。
【０１９９】
次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファ（図１９（Ｂ）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ２１５Ａ）。なお、ステップＳ２１４Ａの処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）

および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を第１始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第１特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【０２００】

図１９（Ｂ）は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図１９（Ｂ）に示すように、第１保留記憶バッファには、第１保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。また、第２保留記憶バッファには、第２保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。この実施例では、第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）、および後述するスーパーリーチフラグが記憶される。なお、第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファは、ＲＡＭ５５に形成されている。

【０２０１】

次いで、ＣＰＵ５６は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時判定処理を実行する（ステップＳ２１６Ａ）。そして、ＣＰＵ５６は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御（入賞時判定結果指定コマンドの送信セット）を行うとともに、入賞時判定結果指定コマンドに次いで第１保留記憶数カウンタの値にもとづいて第１保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御（第１保留記憶数指定コマンドの送信セット）を行う（ステップＳ２１７Ａ）。

【０２０２】

次に、図１８（Ｂ）を参照して第２始動口スイッチ通過処理について説明する。第２始動口スイッチ１４ａがオン状態の場合に実行される第２始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が４でるか否か）を確認する（ステップＳ２１１Ｂ）。第２保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【０２０３】

第２保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１２Ｂ）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を１増やす（ステップＳ２１３Ｂ）。また、ＣＰＵ５６は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第２」を示すデータをセットする（ステップＳ２１４Ｂ）。

【０２０４】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファ（図１９（Ｂ）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ２１５Ｂ）。なお、ステップＳ２１４Ｂの処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を第２始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第２特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成

するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。
【０２０５】
次いで、ＣＰＵ５６は、入賞時判定処理を実行する（ステップＳ２１６Ｂ）。そして、ＣＰＵ５６は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行うとともに、入賞時判定結果指定コマンドに次いで第２保留記憶数カウンタの値にもとづいて第２保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ２１７Ｂ）。
【０２０６】
図２０および図２１は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ３００）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップＳ５１）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０であれば処理を終了する。
【０２０７】
合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６は、保留特定領域（図１９（Ａ）参照）に設定されているデータのうち１番目のデータが「第１」を示すデータであるか否か確認する（ステップＳ５２）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第１」を示すデータでない（すなわち、「第２」を示すデータである）場合（ステップＳ５２のＮ）、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第２」を示すデータを設定する（ステップＳ５３）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第１」を示すデータである場合（ステップＳ５２のＹ）、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定した後（ステップＳ５４）、保留特定領域（図１９（Ａ）参照）に設定されている１番目のデータを削除して、２番目以降の各データの順序を１つづつ繰り上げてシフトして（２番目→１番目、３番目→２番目、４番目→３番目…）保留特定領域のデータを更新する（Ｓ５５－）。
【０２０８】
なお、この実施の形態では、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第１特別図柄の変動表示または第２特別図柄の変動表示が実行される場合を示しているが、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成してもよい。この場合、例えば、高ベース状態に移行された場合には可変入賞球装置１５が設けられた第２始動入賞口１４に始動入賞しやすくなり第２保留記憶が溜まりやすくなるのであるから、第２特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。
【０２０９】
次いで、ＣＰＵ５６は、ＲＡＭ５５において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ５５の乱数バッファ領域に格納する（ステップＳ５５）。具体的には、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ５５の乱数バッファ領域に格納する。また、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶数バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ５５の乱数バッファ領域に格納する。
【０２１０】
そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップＳ５６）。具体的には、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第１保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶数バッファにおける各保存領域の内

容をシフトする。

【０２１１】

すなわち、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ５５の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ５５の第２保留記憶数バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、ＣＰＵ５６は、保留特定領域において合算保留記憶数＝ｍ（ｍ＝２～８）に対応する保存領域に格納されている値（「第１」または「第２」を示す値）を、合算保留記憶数＝ｍ－１に対応する保存領域に格納する。

【０２１２】

よって、各第１保留記憶数（または、各第２保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数（または、第２保留記憶数）＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。また、各合算保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各値が抽出された順番は、常に、合算保留記憶数＝１～８の順番と一致するようになっている。

【０２１３】

そして、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をＲＡＭ５５の所定の領域に保存した後（ステップＳ５７）、合算保留記憶数の値を１減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を１減算する（ステップＳ５８）。なお、ＣＰＵ５６は、カウント値が１減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をＲＡＭ５５の所定の領域に保存する。

【０２１４】

また、ＣＰＵ５６は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値にもとづいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ５９）。この場合、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第２」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【０２１５】

特別図柄通常処理では、最初に、第１始動入賞口１３を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータすなわち第１特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータ、または第２始動入賞口１４を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータすなわち第２特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理を、第１特別図柄を対象とする場合と第２特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【０２１６】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域からランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する。なお、この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１５Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１５Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値や小当り判定値（図９参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定や小当り判定の処理を実行するプログラムである。

【０２１７】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確状態）の場合は、遊技状態が非確変

状態（低確状態または通常状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなる（１０倍）ように構成されている。具体的には、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図９（ａ）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図９（ａ）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ５６は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図９（ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６１）、ステップＳ７１に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【０２１８】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当りＡまたは確変大当りＢとすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【０２１９】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップＳ６１のＮｏ）、ＣＰＵ５６は、小当り判定テーブル（図９（ｂ），（ｃ）参照）を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ５６は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図９（ｂ），（ｃ）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることに決定する。この場合、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第１」である場合には、図９（ｂ）に示す小当り判定テーブル（第１特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第２」である場合には、図９（ｃ）に示す小当り判定テーブル（第２特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（ステップＳ６２）、ＣＰＵ５６は、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（ステップＳ６３）。

【０２２０】

なお、ランダムＲの値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップＳ６２のＮｏ）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップＳ７５に移行する。

【０２２１】

ステップＳ７１では、ＣＰＵ５６は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。

【０２２２】

次いで、ＣＰＵ５６は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した種別（「確変大当りＡ」または「確変大当りＢ」）を大当りの種別に決定する。この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１５Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１５Ｂで抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。

【０２２３】

そして、ＣＰＵ５６は、決定した大当りの種別を示すデータをＲＡＭ５５における大当り種別バッファに設定する（ステップＳ７４）。例えば、大当り種別が「確変大当りＡ」

の場合には大当り種別を示すデータとして「０２」が設定され、大当り種別が「確変大当りＢ」の場合には大当り種別を示すデータとして「０３」が設定される。

【０２２４】

次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ７５）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別バッファの設定値から特定される大当り種別に応じて、種別毎に異なる大当り図柄となる所定の大当り記号を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り種別バッファの設定値から特定される小当り種別に応じて、種別毎に異なる所定の小当り記号を特別図柄の停止図柄に決定する。このように、大当り図柄を複数種類の大当り記号のうちから決定するとともに、小当り図柄を複数種類の小当り記号のうちから決定することで、遊技者に大当りであるか小当りであるかを特別図柄によって特定しにくくすることができる。

【０２２５】

なお、本実施例では、遊技球の入賞時において実施される入賞時判定処理（ステップＳ２１６Ａ，Ｓ２１６Ｂ）において変動パターン種別の決定を行い、特別図柄の変動表示の開始時において大当りか否かの判定および変動パターンの決定を行うが、遊技球の入賞時において大当りか否かの判定を行い、特別図柄の変動表示の開始時に変動パターンの決定を行うようにしてもよい。

【０２２６】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）に対応した値に更新する（ステップＳ７６）。

【０２２７】

図２２は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされているか否か確認するとともに、大当りフラグがセットされている場合にＣＰＵ５６は、更に、大当り種別バッファに記憶されているデータにより、大当りが確変大当りＡであるか否かを判定する（ステップＳ９１）。

【０２２８】

大当りが確変大当りＡである場合には、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、確変大当りＡ用変動パターン種別判定テーブル１３２ａ（図１０（ａ）参照）を選択する（ステップＳ９２）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０２２９】

一方、大当りが確変大当りＡでない場合、つまり、確変大当りＢである場合には、ステップＳ９４に進んで、確変大当りＢ／小当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ｂ（図１０（ｂ）参照）を選択する（ステップＳ９４）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０２３０】

また、大当りフラグがセットされていない場合にＣＰＵ５６は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９３）。小当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、確変大当りＢ／小当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ｂ（図１０（ｂ）参照）を選択する（ステップＳ９４）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０２３１】

小当りフラグもセットされていない場合にＣＰＵ５６は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する。なお、時短フラグは、遊技状態を時短状態に移行するとき（確変状態に移行するときを含む）にセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当りＡまたは確変大当りＢとすることに決定

され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、時短回数を消化したタイミングや、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。時短フラグがセットされていれば（ステップＳ９５のＹｅｓ）、ＣＰＵ５６は、ステップＳ９８に移行する。

【０２３２】

時短フラグがセットされていなければ（ステップＳ９５のＮｏ）、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数が３以上であるか否かを確認する（ステップＳ９６）。合算保留記憶数が３未満であれば（ステップＳ９６のＮｏ）、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ１３５ａ（図１１（ａ）参照）を選択する（ステップＳ９７）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０２３３】

時短フラグがセットされている場合（ステップＳ９５のＹｅｓ）または合算保留記憶数が３以上である場合（ステップＳ９６のＹｅｓ）には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＢ１３５ｂ（図１１（ｂ）参照）を選択した後（ステップＳ９８）、ステップＳ１０２に移行する。

【０２３４】

次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域（第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファ）からランダム２（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップＳ９２、Ｓ９４、Ｓ９７、Ｓ９８の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップＳ１０２）。

【０２３５】

次いで、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１０２の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル１３７ａ、１３７ｂ（図１２参照）、はずれ変動パターン判定テーブル１３８ａ（図１３参照）のうちのいずれかを選択する（ステップＳ１０３）。また、乱数バッファ領域（第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファ）からランダム３（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップＳ１０３の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップＳ１０５）。なお、始動入賞のタイミングでランダム３（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、ＣＰＵ５６は、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

【０２３６】

次いで、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１０６）。

【０２３７】

また、特別図柄の変動を開始する（ステップＳ１０７）。例えば、ステップＳ３３の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、ＲＡＭ５５に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップＳ１０８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）に対応した値に更新する（ステップＳ１０９）。

【０２３８】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップＳ９５～Ｓ１０１の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

【０２３９】
図２３は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ５６は、ステップＳ３２の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ１３１）。なお、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されている場合には第１特別図柄表示器８ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されている場合には第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３２）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には、ステップＳ１４０に移行する（ステップＳ１３３）。
【０２４０】
大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認し（ステップＳ１３３ａ）、セットされている場合には、大当り遊技状態において遊技状態を一旦通常状態に移行させるが、後述する大当り終了処理において大当り遊技状態の終了後の遊技状態を決定する際に、大当り前の遊技状態が確変状態であったか否かが判るようにするために、大当り前の遊技状態が確変状態であったことを示す大当り前確変フラグをセットする（ステップＳ１３３ｂ）。
【０２４１】
次いで、確変フラグや時短フラグや高確報知フラグがあった場合にはそれらをリセットし（ステップＳ１３４）、演出制御用マイクロコンピュータ１００に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３５）。具体的には、大当りの種別が確変大当りＡである場合には確変大当りＡ開始指定コマンドを送信する。大当りの種別が確変大当りＢである場合には確変大当りＢ開始指定コマンドを送信する。なお、大当りの種別が確変大当りＡ、確変大当りＢのいずれであるかは、ＲＡＭ５５に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。また、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３６）。
【０２４２】
また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１３７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、５回）および大当り種別に応じた開放時間をセットする（ステップＳ１３８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）に対応した値に更新する（ステップＳ１３９）。
【０２４３】
ステップＳ１４０では、ＣＰＵ５６は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する。確変フラグがセットされている場合には、確変状態における特別図柄の変動可能回数を示す確変回数カウンタの値を－１する（ステップＳ１５３）。そして、ＣＰＵ５６は、減算後の確変回数カウンタの値にもとづいて確変回数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１５４）。次いで、ＣＰＵ５６は、減算後の確変回数カウンタの値が０になった場合には（ステップＳ１５５）、確変フラグをリセットするとともに、高確報知フラグがセットされている場合には該高確報知フラグをリセットする（ステップＳ１５６）。また、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１５７）。
【０２４４】
ステップＳ１５５において減算後の確変回数カウンタの値が０になっていない場合には、ＣＰＵ５６は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１４１）。時短フラグがセットされている場合（すなわち、確変・時短状態に制御されている場合）には、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回

数カウンタの値を－１する（ステップＳ１４２）。そして、ＣＰＵ５６は、減算後の時短回数カウンタの値にもとづいて時短回数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行った後（ステップＳ１４３）、減算後の時短回数カウンタの値が０になった場合には（ステップＳ１４４）、時短フラグをリセットする（ステップＳ１４５）。

【０２４５】

ステップＳ１４５にて時短フラグをリセットした場合、またはステップＳ１４０のＮｏ，Ｓ１４１のＮｏ，Ｓ１４４のＮｏの場合、ＣＰＵ５６は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１４７）。小当りフラグがセットされていれば、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に小当り開始指定コマンドを送信する（ステップＳ１４８）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１４９）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば５回）および小当りに対応した開放時間（確変大当りＢと同じ開放時間）をセットする（ステップＳ１５０）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップＳ３０８）に対応した値に更新する（ステップＳ１５１）。

【０２４６】

小当りフラグもセットされていなければ（ステップＳ１４７のＮ）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１９５）。

【０２４７】

図２４は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ３０７）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１５７）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ１６４に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットするとともに（ステップＳ１５８）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１６２）。ここで、確変大当りＡであった場合には確変大当りＡ終了指定コマンドを送信し、確変大当りＢであった場合には小当り／確変大当りＢ終了指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置９において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップＳ１６３）、処理を終了する。

【０２４８】

ステップＳ１６４では、大当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップＳ１６５）。経過していなければ処理を終了する。

【０２４９】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップＳ１６５のＹ）、ＣＰＵ５６は、大当りの種別が確変大当りＡであるか否かを確認する（ステップＳ１６６Ａ）。具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０２」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当りＡであれば、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１６７に進んで、遊技状態を時短状態に移行させるために時短フラグをセットするとともに、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに所定回数（例えば２２回）をセットし（ステップＳ１６８）、時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１６９）。

【０２５０】

次いで、ＣＰＵ５６は、遊技状態を確変状態に移行させるために確変フラグをセットするとともに（ステップＳ１７０）、確変回数をカウントするための確変回数カウンタに所定回数（例えば２５回）をセットし（ステップＳ１７１）、確変状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１７２）。そして、ステップＳ１７３に移行する。

【０２５１】
尚、この遊技状態を確変状態に移行させる段階、つまり、起動時以外の遊技中において確変（高確）状態に移行する場合には、起動時において電力供給停止前に確変フラグがセットされている場合と異なり、高確報知フラグをセットしないので、高確報知ＬＥＤ２４が点灯されて確変（高確）状態であることが報知されてしまうことがないとともに、起動高確情報が情報出力回路５３から出力されて呼び出しランプにより確変（高確）状態であることが報知されてしまうこともない。
【０２５２】
また、ステップＳ１６６Ａにおいて確変大当りＢであればステップＳ１６６Ｂに進んで、大当り前確変フラグがセットされているか否かを確認する。大当り前確変フラグがセットされていなければ、ステップＳ１７０に進んでステップＳ１７０～１７３の処理を行う。一方、大当り前確変フラグがセットされていれば、ステップＳ１６６Ｃに進んで、大当り前確変フラグをリセットしてからステップＳ１６７～１７３の処理を行う。
【０２５３】
すなわち、通常状態（低確低ベース状態）において確変大当りＢが発生した場合は、確変回数が更新（セット）され、確変状態（高確低ベース状態）または確変・時短状態（高確高ベース状態）において確変大当りＢが発生した場合は、時短回数および確変回数が更新（セット）される。
【０２５４】
なお、この実施例では、ステップＳ１６７でセットした時短フラグは、可変入賞球装置１５の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２７参照）において、普通図柄の変動表示結果が当りとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置１５を開放する制御を行う。また、ステップＳ１６７でセットした時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。
【０２５５】
そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１７３）。
【０２５６】
図２５は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（ステップＳ３１０）を示すフローチャートである。小当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１８０）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップＳ１８７に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、小当りフラグをリセットし（ステップＳ１８１）、小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１８５）。
【０２５７】
そして、小当り終了表示タイマに、演出表示装置９において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップＳ１８６）、処理を終了する。
【０２５８】
ステップＳ１８７では、小当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ５６は、小当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップＳ１８８）。経過していなければ処理を終了する。
【０２５９】
小当り終了表示時間を経過していれば（ステップＳ１８８のＹ）、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１８９）。
【０２６０】
次に、演出制御手段である演出制御基板８０の動作を説明する。図２６は、演出制御基

板８０に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、ＲＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、２ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップＳ７０１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込フラグの監視（ステップＳ７０２）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのフラグをクリアし（ステップＳ７０３）、以下の演出制御処理を実行する。

【０２６１】

演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップＳ７０４）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセス処理を行う（ステップＳ７０５）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置９の表示制御を実行する。

【０２６２】

次いで、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップＳ７０６）とともに、パスワードの受付けや出力等を行うためのメニュー画面を表示するメニュー処理を実行する（ステップＳ７０７）。その後、ステップＳ７０２に移行する。

【０２６３】

図２７は、主基板３１の遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、２バイト構成の演出制御コマンドを６個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ１～１２の１２バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、０～１１の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

【０２６４】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信された演出制御コマンドは、演出制御ＩＮＴ信号にもとづく割込処理で受信され、ＲＡＭに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図１４および図１５参照）であるのか解析する。

【０２６５】

図２８は、演出制御用マイクロコンピュータ１００が用いる乱数を示す説明図である。図２８に示すように、この実施例では、予告演出決定用乱数ＳＲ１、予告演出種別決定用乱数ＳＲ２、ステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３を用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。

【０２６６】

予告演出決定用乱数ＳＲ１は、大当りとならない場合において予告演出を実施するか否かを決定する、つまり、大当りとならないのに予告演出を実施することを決定する（いわゆるがせ）ための乱数である。

【０２６７】

予告演出種別決定用乱数ＳＲ２は、予告演出の種別（キャラクタＡ～Ｄ、セリフ予告、クイズ予告）を決定するために用いられる乱数である。

【０２６８】

ステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３は、変動表示が実施される毎にステージ（モード）を決定するために用いられる乱数である。

【０２６９】
尚、これらＳＲ１～ＳＲ３の各乱数を生成するためのカウンタがＲＡＭに形成されている。そして、各カウンタの数値は、図２６に示す乱数更新処理（ステップＳ７０６）で更新される。すなわち、値が＋１される。そして、カウンタのカウント値が乱数の上限値（図２８に示された範囲における最大値）を越えると下限値（図２８に示された範囲における最小値）に戻される。乱数を生成するためのカウンタのカウント値を読み出すことを、乱数を抽出するという。
【０２７０】
演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭには、図２９に示す図柄変動制御パターンテーブル１８０を初めとする、各種の予告演出の演出制御パターンを含む予告演出制御パターンテーブル（図示略）、大当り状態や小当り状態における演出制御パターンを含む各種演出制御パターンテーブル（図示略）が記憶されている。図２９に示す図柄変動制御パターンテーブル１８０には、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における、演出表示動作等の演出動作の制御内容を示すデータが、変動パターンに応じて格納されている。各図柄変動制御パターンには、例えば、プロセスタイマ設定値、表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、並びに音制御実行データといった演出図柄の可変表示に応じた各種の演出動作を制御するための複数の制御データ（プロセスデータ）が時系列的に設定されている。
【０２７１】
また、各種演出制御パターンテーブルには、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間における、各種の演出制御の内容を示すデータが、ラウンド等に応じて格納されている。各演出制御パターンには、プロセスタイマ設定値、表示制御実行データ、ランプ制御実行データといった各種の演出動作を制御するための複数の制御データが時系列的に設定されている。尚、大当り遊技状態の演出制御パターンテーブルには、後述する演出パラメータの値に応じて決定可能な各種楽曲毎に個別に設けられており、大当り遊技状態においては、該大当りの開始時に実行される当り表示処理において演出パラメータの値に応じて決定される各楽曲の演出が実施される。
【０２７２】
なお、図柄変動制御パターン、予告演出制御パターン、各種演出制御パターン各々の制御データの集まりを、プロセステーブルという。
【０２７３】
これら演出制御パターンは、例えばプロセスタイマ設定値、表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部発光制御実行データ、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となるプロセス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。
【０２７４】
プロセスタイマ設定値は、演出制御用ＣＰＵ１０１における演出制御用のプロセスタイマの格納値である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、プロセスタイマ設定値に代えて、例えば主基板３１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ＣＰＵ１０１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。
【０２７５】
表示制御実行データには、例えば演出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、演出表示装置９の表示画面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、表示制御実行データは、演出表示装置９の表示画面における演出画像の表示動作を指定するデータである。音制御実行データには、例えば演出図柄の可変表示中における演出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２７Ｌ、２７Ｒ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、音制御実行データは、スピーカ２７Ｌ、２７からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御実行データには、例えば装飾ＬＥＤ２５や天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂ、右枠ＬＥＤ２８ｃ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、ランプ制御実行データは、発光体の点灯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。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なっていてもよい。すなわち、表示制御データや音声制御実行データ、ランプ制御実行データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってよい。さらに、例えば演出用役物が備える可動部材における動作態様を示す可動部材制御データといった、その他の各種制御データが含まれることがあってもよい。

【０２７６】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、これら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、プロセスタイマ値がプロセスタイマ設定値のいずれかと合致したときには、そのプロセスタイマ設定値と対応付けられた演出制御実行データに含まれる表示制御実行データにより指定される態様で演出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演出表示装置９の表示画面に表示させる制御を行う。また、音声制御実行データにより指定される態様でスピーカ２７Ｌ、２７Ｒから音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御実行データにより指定される態様で装飾ＬＥＤ２５や天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂ、右枠ＬＥＤ２８ｃ等の発光体を点滅させる制御を行う。なお、プロセスタイマ設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。

【０２７７】

また、予告演出制御パターンテーブルには、予告演出を実施する際に、予告演出が開始されてから予告演出が終了するまでの期間における、演出表示動作等の演出動作の制御内容を示すデータ（予告演出制御パターン）が、複数種類の予告パターンのそれぞれに対応して格納されている。各予告演出制御パターンには、図柄変動制御パターンと同じく、予告プロセスタイマ設定値、表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データといった予告演出の演出動作を制御するための複数の制御データ（予告プロセスデータ）が時系列的に設定されている。

【０２７８】

具体的には、キャラクタＡのアニメーション画像が表示される予告演出Ａに対応付けて、これらキャラクタＡのアニメーション画像を表示する時系列データを含むＣＰＹ１－１の予告演出制御パターン（予告プロセステーブル）が記憶され、キャラクタＢのアニメーション画像が表示される予告演出Ｂに対応付けて、これらキャラクタＢのアニメーション画像を表示する時系列データを含むＣＰＹ１－２の予告演出制御パターン（予告プロセステーブル）が記憶され、キャラクタＣのアニメーション画像が表示される予告演出Ｃに対応付けて、これらキャラクタＣのアニメーション画像を表示する時系列データを含むＣＰＹ１－３の予告演出制御パターン（予告プロセステーブル）が記憶されている。

【０２７９】

また、遊技者がキャラクタの選択やセリフの選択を実施するセリフ予告１、２に対応付けて、選択肢内容や受付け画面を表示する受付け期間等のデータを含むセリフ予告の予告演出制御パターンや、遊技者が回答を選択してクイズに答えるクイズ予告（キャラクタＡ、キャラクタＢ）に対応付けて、クイズ内容や回答の選択肢内容や回答画面を表示する回答期間等のデータを含むクイズ予告の予告演出制御パターンも記憶されている。

【０２８０】

尚、これら予告演出制御パターンは、変動開示後に予告演出を開始するまでの予告演出開始待ち時間を特定可能とされており、これら特定される予告演出開始待ち時間に基づいて、後述する予告演出開始待ちタイマがセットされるようになっている。

【０２８１】

また、本実施例の予告プロセステーブルも、前述した演出図柄の変動演出やリーチ演出を実施するためのプロセステーブルと同じく、予告プロセスタイマ設定値と、各予告プロセスタイマ設定値に対応付けられた各種の予告演出の演出制御の内容を実施するための予告演出制御実行データとから成る予告プロセスデータが、時系列に配列されたものであれば良い。

【０２８２】

演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭには、後述するパスワードを解析することにより抽出される遊技者ＩＤを格納するための遊技者ＩＤ記憶領域や、前回の大当りの発生時又は新たなパスワードの入力時点からの始動回数が集計される始動回数カウンタが設けられているとともに、図３０に示す遊技情報テーブルが記憶されている。

【０２８３】

本実施例の遊技情報テーブルには、図３０に示すように、当該パチンコ遊技機１の機種に固有の遊技データ、つまり、当該機種のパチンコ遊技機１においてのみ発生する大当りＢやスペシャルストーリーリーチの総発生回数等のデータから成る固有データと、当該機種以外の他の機種（後述するパスワードによる遊技データの引き継ぎが可能とされた継承対象機種）と共通となる始動回数、大当り回数（大当りＡ回数）、確変回数の総発生回数や演出パラメータ等のデータから成る共通データとが集計されるようになっている。つまり変動表示が実施される毎に総始動回数に１が加算更新され、大当りＡが発生する毎に総大当り回数に１が加算され、大当りＡや大当りＢの発生後に確変状態が発生する毎に総確変回数に１が加算され、大当りＢが発生する毎に総大当りＢ回数に１が加算され、スペシャルストーリーリーチが発生する毎に総スペシャルストーリーリーチ回数に１が加算される。

【０２８４】

尚、演出パラメータは、初期値（デフォルト値）が５０とされ、後述する演出図柄変動停止処理のステップＳ８６４において、図３１に示す演出パラメータ変化量テーブルに基づいて０～１００の範囲において変化する値であり、キャラクタＡの選択等により＋側に変化することから、５１～１００の範囲がキャラクタＡ領域とされ、キャラクタＢの選択等により－側に変化することから、０～４９の範囲がキャラクタＢ領域とされ、これら演出パラメータの値に応じて、大当り時において決定される楽曲演出が多くなるとともに、予告演出の出現頻度や信頼度が変化する。

【０２８５】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭには、図３１に示す、演出パラメータを変化させる変化条件が成立した時の変化量を決定する際に使用される演出パラメータ変化量テーブルや、図３２に示す、変動パターンとしてスペシャルＰＡ３－１、スペシャルＰＡ３－２以外の変動パターンが決定されている時に予告演出の種別を決定する際に使用される予告演出決定用テーブルＡ～Ｅや、図３３に示す、変動パターンとしてスペシャルＰＡ３－１が決定されている時に予告演出の種別を決定する際に使用される予告演出決定用テーブルＦや、変動パターンとしてスペシャルＰＡ３－２が決定されている時に予告演出の種別を決定する際に使用される予告演出決定用テーブルＧや、変動表示の終了時においてモード（ステージ）を決定する際に使用される図３４に示すモード決定用テーブルＡ～Ｅが記憶されている。

【０２８６】

演出パラメータ変化量テーブルには、図３１に示すように、演出パラメータを変化させる各変化条件に対応付けて、当該条件が成立した場合に変化させる変化量が、始動回数範囲毎に記憶されている。具体的には、始動回数カウンタにおける始動回数が５００回未満である場合には、後述するセリフ予告においてキャラクタの選択を実施したことに応じて

演出パラメータを１変化させ（キャラクタＡを選択の場合には＋１、キャラクタＢを選択の場合には－１）、アニメーションの予告演出が実施されたことに応じて演出パラメータを１変化させ（キャラクタＡのアニメーション予告演出の場合には＋１、キャラクタＢのアニメーション予告演出の場合には－１）、ストーリーリーチが実施された後にはずれとなったことに応じて演出パラメータを３変化させ（キャラクタＡのストーリーリーチの場合には＋３、キャラクタＢのストーリーリーチの場合には－３）、ストーリーリーチが実施された後に当りとなったことに応じて演出パラメータを５変化させる（キャラクタＡのストーリーリーチの場合には＋５、キャラクタＢのストーリーリーチの場合には－５）ように設定されている。

【０２８７】

一方、始動回数カウンタにおける始動回数が５００回以上である場合には、セリフ予告においてキャラクタの選択を実施したことに応じて演出パラメータを２変化させ（キャラクタＡを選択の場合には＋２、キャラクタＢを選択の場合には－２）、アニメーションの予告演出が実施されたことに応じて演出パラメータを２変化させ（キャラクタＡのアニメーション予告演出の場合には＋２、キャラクタＢのアニメーション予告演出の場合には－２）、ストーリーリーチが実施された後にはずれとなったことに応じて演出パラメータを５変化させ（キャラクタＡのストーリーリーチの場合には＋５、キャラクタＢのストーリーリーチの場合には－５）、ストーリーリーチが実施された後に当りとなったことに応じて演出パラメータを１０変化させる（キャラクタＡのストーリーリーチの場合には＋１０、キャラクタＢのストーリーリーチの場合には－１０）ように設定されている。

【０２８８】

つまり、後述するように、大当りの発生やパスワードの入力に応じてリセットされる始動回数カウンタの始動回数が所定回数である５００回以上である場合、すなわち、遊技を長く実施しても大当りがなかなか発生していない状態（大ハマリ状態）である場合には、演出パラメータの変化量がほぼ２倍に大きくなるので、演出パラメータの変化割合が大きくなり、よって、これら演出パラメータにより出現頻度等が変化する楽曲演出や予告演出の該変化の割合が、始動回数５００回の前後において変化する。

【０２８９】

予告演出決定テーブルＡ～Ｅには、図３２に示すように、予告演出種別決定用乱数ＳＲ２と比較される判定値が、演出種別決定用乱数ＳＲ２の乱数値範囲である１～６０の内、図３２（ａ）～（ｅ）に示す判定値数となるように、キャラクタＡのアニメーションが演出表示装置９に表示される予告演出Ａ、キャラクタＢのアニメーションが演出表示装置９に表示される予告演出Ｂ、キャラクタＣのアニメーションが演出表示装置９に表示される予告演出Ｃのそれぞれに対応して、演出表示装置９の表示結果が、最終的に大当りとなる場合とリーチはずれとなる場合とスーパーリーチはずれとなる場合とで個別に設定されている。

【０２９０】

そして、予告演出決定テーブルＡは、演出パラメータが３０～７０の範囲内にある場合に予告演出の決定に使用され、予告演出決定テーブルＢは、演出パラメータが７１～９０の範囲内にある場合に予告演出の決定に使用され、予告演出決定テーブルＣは、演出パラメータが９１以上である場合に予告演出の決定に使用され、予告演出決定テーブルＤは、演出パラメータが１０～２９の範囲内にある場合に予告演出の決定に使用され、予告演出決定テーブルｅは、演出パラメータが９以下である場合に予告演出の決定に使用される。

【０２９１】

尚、この実施例では、演出パラメータが３０～７０の範囲内である場合に使用される予告演出決定テーブルＡでは、キャラクタＡのアニメーションが演出表示装置９に表示される予告演出Ａと、キャラクタＢのアニメーションが演出表示装置９に表示される予告演出Ｂと、キャラクタＣのアニメーションが演出表示装置９に表示される予告演出Ｃのいずれについても、予告演出種別決定用乱数ＳＲ２と比較される判定値数が、可変表示の表示結果が最終的にリーチはずれとなるリーチはずれ時（２０）、スーパーリーチはずれ時（２

０）、当り時（２０）と全て同じとされており、最終的にスーパーリーチとならない場合（ノーマルリーチ）やスーパーリーチとなる場合や当りとなる場合でも、各キャラクタの予告演出が均等に決定される。

【０２９２】

また、演出パラメータがキャラクタＡ側の数値範囲（５１～１００）における７１～９０の範囲内である場合に使用される予告演出決定テーブルＢでは、予告演出種別決定用乱数ＳＲ２と比較される判定値数が、可変表示の表示結果が最終的にノーマルリーチはずれとなるノーマルリーチはずれ時においては予告演出Ａ（３０）＞予告演出Ｃ（２５）＞予告演出Ｂ（５）、可変表示の表示結果が最終的にスーパーリーチはずれとなるスーパーリーチはずれ時においては予告演出Ａ（３０）＞予告演出Ｃ（２０）＞予告演出Ｂ（１０）、可変表示の表示結果が最終的に当りとなる当り時においては予告演出Ｂ（３０）＞予告演出Ｃ（２０）＞予告演出Ａ（１０）とされていることで、予告演出決定テーブルＡに比較して予告演出Ａが決定され易い、つまり、予告演出Ａの出現率が高くなるとともに、予告演出Ｂが出現した場合の信頼度が、演出パラメータが３０～７０の範囲である場合において使用される予告演出決定テーブルＡにおける予告演出Ｂが出現した場合の信頼度に比較して高くなる。

【０２９３】

尚、演出の信頼度とは、当該演出が決定されて実施されたときに大当りＡまたは大当りＢとなる確率であり、該確率は、変動表示結果が大当りＡまたは大当りＢとなるときに当該演出が決定される確率（当り時出現確率ＫＡ）を、当該演出が決定される確率（ＫＴ；変動表示結果が大当りＡまたは大当りＢとなるときに当該演出が決定される確率（当り時出現確率ＫＡ）と変動表示結果が大当りＡまたは大当りＢとならないときに当該演出が決定される確率（はずれ時出現確率ＫＢ）との合計（ＫＴ＝ＫＡ＋ＫＢ））で除したもの（ＫＡ／ＫＴ）である。

【０２９４】

よって、予告演出Ｂの信頼度は、予告演出決定テーブルＢにおいては、可変表示の表示結果がはずれとなるノーマルリーチ時、可変表示の表示結果がはずれとなるスーパーリーチ時、可変表示の表示結果が当りとなる時のそれぞれに異なる判定値数ＨＮ、ＨＳ，ＨＷの割り当てがなされていることから、図９（ａ）に示す大当り判定テーブルに基づく大当り確率並びに図１１のはずれ用変動パターン種別判定テーブル、図１３に示すはずれ変動パターン判定テーブルに基づいて算出される可変表示の表示結果がはずれとなるノーマルリーチが決定されているときに予告演出が決定される確率ＫＮ、可変表示の表示結果がはずれとなるスーパーリーチが決定されているときに予告演出が決定される確率ＫＳ、可変表示の表示結果が大当りＡ，Ｂとなることが決定されているときに予告演出が決定される確率ＫＷのそれぞれに、予告演出決定テーブルＢにおいて予告演出Ｂが決定される割合（ＨＮ／ＳＲ２の判定値総数，（ＨＳ／ＳＲ２の判定値総数，（ＨＷ／ＳＲ２の判定値総数）を乗じて算出した確率の総和（該総和がＫＴとなる）により、ＨＷ／ＳＲ２の判定値総数に確率ＫＷを乗じて得た確率（該確率がＫＡとなる）を除した値である。

【０２９５】

また、演出パラメータが９１以上である場合に使用される予告演出決定テーブルＣでは、予告演出種別決定用乱数ＳＲ２と比較される判定値数が、可変表示の表示結果が最終的にリーチはずれとなるリーチはずれ時においては予告演出Ａ（４４）＞予告演出Ｃ（１５）＞予告演出Ｂ（１）、可変表示の表示結果が最終的にスーパーリーチはずれとなるスーパーリーチはずれ時においては予告演出Ａ（３７）＞予告演出Ｃ（２０）＞予告演出Ｂ（３）、可変表示の表示結果が最終的に当りとなる当り時においては予告演出Ｂ（３０）＞予告演出Ｃ（２０）＞予告演出Ａ（５）とされていることで、予告演出決定テーブルＢよりもさらに予告演出Ａが決定され易い、つまり、予告演出Ａの出現率がさらに高くなるとともに、予告演出Ｂが出現した場合の信頼度が、演出パラメータが７１～９０の範囲である場合の信頼度に比較してさらに高くなる。

【０２９６】

同様に、演出パラメータがキャラクタＢ側の数値範囲（０～４９）における１０～２９の範囲内である場合に使用される予告演出決定テーブルＤでは、予告演出種別決定用乱数ＳＲ２と比較される判定値数が、可変表示の表示結果が最終的にリーチはずれとなるリーチはずれ時においては予告演出Ｂ（３０）＞予告演出Ｃ（２５）＞予告演出Ａ（５）、可変表示の表示結果が最終的にスーパーリーチはずれとなるスーパーリーチはずれ時においては予告演出Ｂ（３０）＞予告演出Ｃ（２０）＞予告演出Ａ（１０）、可変表示の表示結果が最終的に当りとなる当り時においては予告演出Ａ（３０）＞予告演出Ｃ（２０）＞予告演出Ｂ（１０）とされていることで、予告演出Ｂが決定され易い、つまり、予告演出Ｂの出現率が高くなるとともに、予告演出Ａが出現した場合の信頼度が、演出パラメータが３０～７０の範囲である場合において使用される予告演出決定テーブルＡにおける予告演出Ａが出現した場合の信頼度に比較して高くなる。

【０２９７】

尚、この場合の予告演出Ａの信頼度は、上述した予告演出Ｂの信頼度と同様にして算出すれば良い。

【０２９８】

また、演出パラメータが９以下である場合に使用される予告演出決定テーブルＥでは、予告演出種別決定用乱数ＳＲ２と比較される判定値数が、可変表示の表示結果が最終的にリーチはずれとなるリーチはずれ時においては予告演出Ｂ（４４）＞予告演出Ｃ（１５）＞予告演出Ａ（１）、可変表示の表示結果が最終的にスーパーリーチはずれとなるスーパーリーチはずれ時においては予告演出Ｂ（３７）＞予告演出Ｃ（２０）＞予告演出Ａ（３）、可変表示の表示結果が最終的に当りとなる当り時においては予告演出Ａ（３５）＞予告演出Ｃ（２０）＞予告演出Ｂ（５）とされていることで、予告演出Ｂが予告演出決定テーブルＤよりもさらに決定され易い、つまり、予告演出Ｂの出現率がさらに高くなるとともに、予告演出Ａが出現した場合の信頼度が、演出パラメータが１０～２９の範囲である場合の信頼度に比較してさらに高くなる。

【０２９９】

つまり、演出パラメータが１００に近づく程、予告演出Ａが出現し易いとともに予告演出Ｂが出現した場合の信頼度が高くなり、演出パラメータが０に近づく程、予告演出Ｂが出現し易いとともに予告演出Ａが出現した場合の信頼度が高くなるので、後述するように、演出パラメータが１００に近いときには日の出モードとなり易く、演出パラメータが１００に近いときには夜モードとなり易いので、日の出モードにおいて予告演出Ｂが出現した場合や、夜モードにおいて予告演出Ａが出現した場合には、最終的に当りとなるのではないかという遊技者の期待感を高めることができる。

【０３００】

ここで、演出パラメータの値に伴う予告演出の特徴について説明する。

【０３０１】

演出パラメータの値が３０～７０の範囲であれば、予告演出決定用テーブルＡを用いて予告選択処理が行われる。その結果、図６１（ａ）に示すように、ハズレでノーマルリーチが選択された場合のキャラクタＡアニメーションの出現率、キャラクタＢアニメーションの出現率、キャラクタＣアニメーションの出現率はそれぞれ約１／１１．７、ハズレでスーパーリーチが選択された場合のキャラクタＡアニメーションの出現率、キャラクタＢアニメーションの出現率、キャラクタＣアニメーションの出現率はそれぞれ約１／１５７．４、大当り時のキャラクタＡアニメーションの出現率、キャラクタＢアニメーションの出現率、キャラクタＣアニメーションの出現率はノーマルリーチ、スーパーリーチを問わずそれぞれ約１／５２１．１となり、キャラクタＡアニメーションの全体の出現率、キャラクタＢアニメーションの全体の出現率、キャラクタＣアニメーションの全体の出現率は、それぞれ約１／１０．６となる。

【０３０２】

また、これらの出現率に基づいて算出される演出パラメータの値が３０～７０の範囲での、キャラクタＡアニメーション、キャラクタＢアニメーション、キャラクタＣアニメー

ション出現時の大当りの信頼度（全体の出現率に占める大当り時の出現率の比率）は、それぞれ約２．０４％、約２．０４％、約２．０４％である。

【０３０３】

通常状態における大当り確率は、約１／１３１であるので、通常状態において大当りとなるまでにキャラクタＡアニメーション、キャラクタＢアニメーション、キャラクタＣアニメーションは、それぞれ約１２．４回出現することとなる。

【０３０４】

演出パラメータの値が７１～９０の範囲であれば、予告演出決定用テーブルＢを用いて予告選択処理が行われる。その結果、図６１（ｂ）に示すように、ハズレでノーマルリーチが選択された場合のキャラクタＡアニメーションの出現率は約１／７．８、キャラクタＢアニメーションの出現率は約１／４６．７、キャラクタＣアニメーションの出現率は約１／９．３、ハズレでスーパーリーチが選択された場合のキャラクタＡアニメーションの出現率は約１／１０４．９、キャラクタＢアニメーションの出現率は約１／３１４．８、キャラクタＣアニメーションの出現率は約１／１５７．４、大当り時のキャラクタＡアニメーションの出現率はノーマルリーチ、スーパーリーチを問わず約１／１０４２、キャラクタＢアニメーションの出現率はノーマルリーチ、スーパーリーチを問わず約１／３４７．４、キャラクタＣアニメーションの出現率はノーマルリーチ、スーパーリーチを問わず約１／５２１．１となり、キャラクタＡアニメーションの全体の出現率は約１／７．２、キャラクタＢアニメーションの全体の出現率は約１／３６．４、キャラクタＣアニメーションの全体の出現率は約１／８．７となる。

【０３０５】

また、これらの出現率に基づいて算出される演出パラメータの値が７１～９０の範囲での、キャラクタＡアニメーション、キャラクタＢアニメーション、キャラクタＣアニメーション出現時の大当りの信頼度は、それぞれ約０．６９％、約１０．４８％、約１．６６％である。

【０３０６】

通常状態における大当り確率は、約１／１３１であるので、通常状態において大当りとなるまでにキャラクタＡアニメーションは約１８．１回、キャラクタＢアニメーションは約３．６回、キャラクタＣアニメーションは約１５回出現することとなる。

【０３０７】

演出パラメータの値が９１以上であれば、予告演出決定用テーブルＣを用いて予告選択処理が行われる。その結果、図６１（ｃ）に示すように、ハズレでノーマルリーチが選択された場合のキャラクタＡアニメーションの出現率は約１／５．３、キャラクタＢアニメーションの出現率は約１／２３３．５、キャラクタＣアニメーションの出現率は約１／１５．６、ハズレでスーパーリーチが選択された場合のキャラクタＡアニメーションの出現率は約１／８５．１、キャラクタＢアニメーションの出現率は約１／１０４９、キャラクタＣアニメーションの出現率は約１／１５７．４、大当り時のキャラクタＡアニメーションの出現率はノーマルリーチ、スーパーリーチを問わず約１／２０８４、キャラクタＢアニメーションの出現率はノーマルリーチ、スーパーリーチを問わず約１／２９７．８、キャラクタＣアニメーションの出現率はノーマルリーチ、スーパーリーチを問わず約１／５２１．１となり、キャラクタＡアニメーションの全体の出現率は約１／５．０、キャラクタＢアニメーションの全体の出現率は約１／１１６．４、キャラクタＣアニメーションの全体の出現率は約１／１３．８となる。

【０３０８】

また、これらの出現率に基づいて算出される演出パラメータの値が９１以上での、キャラクタＡアニメーション、キャラクタＢアニメーション、キャラクタＣアニメーション出現時の大当りの信頼度は、それぞれ約０．２４％、約３９．０８％、約２．６５％である。

【０３０９】

通常状態における大当り確率は、約１／１３１であるので、通常状態において大当りと

なるまでにキャラクタＡアニメーションは約２６．２回、キャラクタＢアニメーションは約１．１回、キャラクタＣアニメーションは約９．８回出現することとなる。

【０３１０】

演出パラメータの値が１０～２９の範囲であれば、予告演出決定用テーブルＤを用いて予告選択処理が行われる。その結果、図６１（ｄ）に示すように、ハズレでノーマルリーチが選択された場合のキャラクタＡアニメーションの出現率は約１／４６．７、キャラクタＢアニメーションの出現率は約１／７．８、キャラクタＣアニメーションの出現率は約１／９．３、ハズレでスーパーリーチが選択された場合のキャラクタＡアニメーションの出現率は約１／３１４．８、キャラクタＢアニメーションの出現率は約１／１０４．９、キャラクタＣアニメーションの出現率は約１／１５７．４、大当り時のキャラクタＡアニメーションの出現率はノーマルリーチ、スーパーリーチを問わず約１／３４７．４、キャラクタＢアニメーションの出現率はノーマルリーチ、スーパーリーチを問わず約１／１０４２、キャラクタＣアニメーションの出現率はノーマルリーチ、スーパーリーチを問わず約１／５２１．１となり、キャラクタＡアニメーションの全体の出現率は約１／３６．４、キャラクタＢアニメーションの全体の出現率は約１／７．２、キャラクタＣアニメーションの全体の出現率は約１／８．７となる。

【０３１１】

また、これらの出現率に基づいて算出される演出パラメータの値が１０～２９の範囲での、キャラクタＡアニメーション、キャラクタＢアニメーション、キャラクタＣアニメーション出現時の大当りの信頼度は、それぞれ約１０．４８％、約０．６９％、約１．６６％である。

【０３１２】

通常状態における大当り確率は、約１／１３１であるので、通常状態において大当りとなるまでにキャラクタＡアニメーションは約３．６回、キャラクタＢアニメーションは約１８．１回、キャラクタＣアニメーションは約１５回出現することとなる。

【０３１３】

演出パラメータの値が９以下であれば、予告演出決定用テーブルＣを用いて予告選択処理が行われる。その結果、図６１（ｅ）に示すように、ハズレでノーマルリーチが選択された場合のキャラクタＡアニメーションの出現率は約１／２３３．５、キャラクタＢアニメーションの出現率は約１／５．３、キャラクタＣアニメーションの出現率は約１／１５．６、ハズレでスーパーリーチが選択された場合のキャラクタＡアニメーションの出現率は約１／１０４９、キャラクタＢアニメーションの出現率は約１／８５．１、キャラクタＣアニメーションの出現率は約１／１５７．４、大当り時のキャラクタＡアニメーションの出現率はノーマルリーチ、スーパーリーチを問わず約１／２９７．８、キャラクタＢアニメーションの出現率はノーマルリーチ、スーパーリーチを問わず約１／２０８４、キャラクタＣアニメーションの出現率はノーマルリーチ、スーパーリーチを問わず約１／５２１．１となり、キャラクタＡアニメーションの全体の出現率は約１／１１６．４、キャラクタＢアニメーションの全体の出現率は約１／５．０、キャラクタＣアニメーションの全体の出現率は約１／１３．８となる。

【０３１４】

また、これらの出現率に基づいて算出される演出パラメータの値が９以下での、キャラクタＡアニメーション、キャラクタＢアニメーション、キャラクタＣアニメーション出現時の大当りの信頼度は、それぞれ約３９．０８％、約０．２４％、約２．６５％である。

【０３１５】

通常状態における大当り確率は、約１／１３１であるので、通常状態において大当りとなるまでにキャラクタＡアニメーションは約１．１回、キャラクタＢアニメーションは約２６．２回、キャラクタＣアニメーションは約９．８回出現することとなる。

【０３１６】

このように演出パラメータ３０～７０の範囲の状態で、演出パラメータが上昇し、演出パラメータが７１～９０の範囲になると、演出パラメータ３０～７０の範囲の状態よりも

キャラクタＡアニメーションの出現率が上昇するとともに、演出パラメータ３０～７０の範囲の状態よりもキャラクタＢアニメーションの全体出現率に占める大当り時の出現率が上昇することに伴って、キャラクタＢアニメーション出現時の信頼度が上昇することとなる。

【０３１７】

そして、さらに演出パラメータが上昇し、演出パラメータが９１以上になると、演出パラメータ７１～９０の範囲の状態よりもさらにキャラクタＡアニメーションの出現率が上昇するとともに、演出パラメータ７１～９０の範囲の状態よりもさらにキャラクタＢアニメーションの全体出現率に占める大当り時の出現率が上昇することに伴って、キャラクタＢアニメーション出現時の信頼度がさらに上昇することとなる。

【０３１８】

一方、演出パラメータ３０～７０の範囲のデフォルト状態から演出パラメータが下降し、演出パラメータが１０～２９の範囲になると、演出パラメータ３０～７０の範囲の状態よりもキャラクタＢアニメーションの出現率が上昇するとともに、演出パラメータ３０～７０の範囲の状態よりもキャラクタＡアニメーションの全体出現率に占める大当り時の出現率が上昇することに伴って、キャラクタＡアニメーション出現時の信頼度が上昇することとなる。

【０３１９】

そして、さらに演出パラメータが下降し、演出パラメータが９以下になると、演出パラメータ１０～２９の範囲の状態よりもさらにキャラクタＢアニメーションの出現率が上昇するとともに、演出パラメータ１０～２９の範囲の状態よりもさらにキャラクタＡアニメーションの全体出現率に占める大当り時の出現率が上昇することに伴って、キャラクタＡアニメーション出現時の信頼度がさらに上昇することとなる。

【０３２０】

このため、演出パラメータを上昇させることで、段階的にキャラクタＡアニメーションの出現率を高めつつ、キャラクタＢアニメーションの大当り信頼度の高い遊技性に移行させることができる。一方で、演出パラメータを下降させることで、段階的にキャラクタＢアニメーションの出現率を高めつつ、キャラクタＡアニメーションの大当り信頼度の高い遊技性に移行させることができる。すなわち演出パラメータによって遊技者の好みに応じた遊技性を選択することが可能となる。

【０３２１】

尚、本実施例では、演出パラメータ５１～１００のキャラクタＡの領域においてキャラクタＡの出現率を高めていることから、これら出現率の高いキャラクタＡではなく、キャラクタＢの信頼度を高めるようにすることで、より大きな信頼度の変化が各予告演出決定テーブルにおいて得られるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら信頼度の変化を比較的低いものとしても良い場合においては、演出パラメータ５１～１００のキャラクタＡの領域においてキャラクタＡの出現率とともにキャラクタＡ信頼度も高め、演出パラメータ０～４９のキャラクタＢの領域においてキャラクタＢの出現率とともにキャラクタＢ信頼度も高めるように各予告演出決定テーブルＡ～Ｅを設定するようにしても良い。

【０３２２】

予告演出決定テーブルＦは、変動パターンとして擬似連の演出を伴うスペシャルＰＡ３－１（最終的にはハズレの表示結果となる）が決定された場合に使用されるテーブルであり、該予告演出決定テーブルＦには、予告演出種別決定用乱数ＳＲ２と比較される判定値が、演出種別決定用乱数ＳＲ２の乱数値範囲である１～６０の内、図３３（ａ）に示す判定値数となるように、図５６に示す流れを伴うとともに、各種のセリフや選択画面が表示される背景画面がキャラクタＡの領地画像とされる第１セリフ予告、キャラクタＡに関するクイズが出題されるクイズ予告Ａ、図５６に示す流れを伴うとともに、各種のセリフや選択画面が表示される背景画面がキャラクタＢの領地画像とされる第２セリフ予告、キャラクタＢに関するクイズが出題されるクイズ予告Ｂ、キャラクタＤのアニメーションが演

出表示装置９に表示される予告演出Ｄのそれぞれに対応して、演出パラメータの範囲別に設定されている。

【０３２３】

具体的には、演出パラメータが０である場合には、第２セリフ予告に３５個の判定値数が割り当てられているとともにクイズ予告Ｂに２５個の判定値数が割り当てられ、演出パラメータが１～１９である場合には、第２セリフ予告に３５個、クイズ予告Ｂに２０個、予告演出Ｄ（キャラクタＤアニメーション）に５個の判定値数が割り当てられ、演出パラメータが２０～３９である場合には、第２セリフ予告に３０個、予告演出Ｄに３０個の判定値数が割り当てられ、演出パラメータが４０～６０である場合には、第１セリフ予告に５個、第２セリフ予告に５個、予告演出Ｄに５０個の判定値数が割り当てられ、演出パラメータが６１～８０である場合には、第１セリフ予告に３０個、予告演出Ｄに３０個の判定値数が割り当てられ、演出パラメータが８１～９９である場合には、第１セリフ予告に３５個、クイズ予告Ａに２０個、予告演出Ｄに５個の判定値数が割り当てられ、演出パラメータが１００である場合には、第１セリフ予告に３５個、クイズ予告Ａに２５個の判定値数が割り当てられている。

【０３２４】

よって、擬似連の演出を伴うスペシャルＰＡ３－１の変動パターンが決定された場合には、演出パラメータが１００に近づく程、第１セリフ予告やクイズ予告Ａが決定され易い、つまり、出現し易くなり、演出パラメータが０に近づく程、第２セリフ予告やクイズ予告Ｂが決定され易い、つまり、出現し易くなるとともに、演出パラメータが１００または０に近づく程、予告演出Ｄが決定され難い、つまり、出現し難くなる。

【０３２５】

また、予告演出決定テーブルＧは、変動パターンとして擬似連の演出を伴うスペシャルＰＡ３－２（最終的には当りの表示結果となる）が決定された場合に使用されるテーブルであり、該予告演出決定テーブルＧには、予告演出決定テーブルＦと同じく、予告演出種別決定用乱数ＳＲ２と比較される判定値が、演出種別決定用乱数ＳＲ２の乱数値範囲である１～６０の内、図３３（ｂ）に示す判定値数となるように、第１セリフ予告、クイズ予告Ａ、第２セリフ予告、クイズ予告Ｂ、予告演出Ｄのそれぞれに対応して、演出パラメータの範囲別に設定されている。

【０３２６】

具体的には、演出パラメータが０である場合には、第２セリフ予告に１０個、クイズ予告Ｂに４９個、予告演出Ｄ（キャラクタＤアニメーション）に１個の判定値数が割り当てられ、演出パラメータが１～１９である場合には、第２セリフ予告に１０個、クイズ予告Ｂに３５個、予告演出Ｄに１５個の判定値数が割り当てられ、演出パラメータが２０～３９である場合には、第２セリフ予告に１５個、クイズ予告Ｂに２０個、予告演出Ｄに２５個の判定値数が割り当てられ、演出パラメータが４０～６０である場合には、第１セリフ予告に２０個、第２セリフ予告に２０個、予告演出Ｄに２０個の判定値数が割り当てられ、演出パラメータが６１～８０である場合には、第１セリフ予告に１５個、クイズ予告Ａに２０個、予告演出Ｄに２５個の判定値数が割り当てられ、演出パラメータが８１～９９である場合には、第１セリフ予告に１０個、クイズ予告Ａに３５個、予告演出Ｄに１５個の判定値数が割り当てられ、演出パラメータが１００である場合には、第１セリフ予告に１０個、クイズ予告Ａに４９個、予告演出Ｄに１個の判定値数が割り当てられている。

【０３２７】

よって、最終的に当りの表示結果となるスペシャルＰＡ３－２の変動パターンが決定された場合にも、演出パラメータが１００に近づく程、クイズ予告Ａが決定され易い、つまり、出現し易くなり、演出パラメータが０に近づく程、クイズ予告Ｂが決定され易い、つまり、出現し易くなるとともに、演出パラメータが１００または０に近づく程、予告演出Ｄが決定され難い、つまり、出現し難くなる。

【０３２８】

また、最終的にはずれの表示結果となるスペシャルＰＡ３－１の場合に使用される予告

演出決定テーブルＦでは、いずれの演出パラメータの範囲においても、クイズ予告と同じか或いはクイズ予告よりも第１または第２セリフ予告に対する判定値数の割り当てが大きく、第１または第２セリフ予告が出現し易いのに対し、最終的に当りの表示結果となるスペシャルＰＡ３－２の変動パターンが決定された場合に使用される予告演出決定テーブルＧでは、逆に、いずれの演出パラメータの範囲においても、第１または第２セリフ予告に対する判定値数の割り当て数よりも、クイズ予告Ａ、Ｂに対する判定値数の割り当て数の方が大きく、クイズ予告Ａ、Ｂが出現し易くなっている。よって、クイズ予告Ａ、Ｂが出現した場合には、最終的に当りとなるのではないかという遊技者の期待感を高めることができる。

【０３２９】

尚、予告演出Ｄについては、前述した予告演出Ａ、Ｂの信頼度と同様に算出される信頼度が、演出パラメータが４０～６０である場合の最も低く（２.１１％）、演出パラメータが２０～３９と６１～８０では演出パラメータが４０～６０よりも信頼度が高く（４.３％）、演出パラメータが１～１９と８１～９９ではさらに信頼度が高く（１３．９％）、演出パラメータが０と１００ではさらに信頼度が高く（１００％）なり、演出パラメータが１００または０に近づく程、信頼度が順次高くなる。

【０３３０】

よって、後述するように、演出パラメータが１００または０に近づくことで予告演出Ｄが出現し難くなる一方、出現時の信頼度は高くなるので、演出パラメータが１００または０に近づくことで日の出モードまたは夜モードとなっているときに予告演出Ｄが出現した場合には、最終的に当りとなるのではないかという遊技者の期待感を高めることができる。

【０３３１】

尚、本実施例では、予告演出決定テーブルＦ、Ｇとして、演出パラメータの各数値範囲に対応付けて各予告演出の種別に判定値を割り当てた構成とすることにより、１のテーブルとしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら予告演出決定テーブルＦ、Ｇを、予告演出決定テーブルＡ～Ｅのように、演出パラメータの各数値範囲毎に個別の予告演出決定テーブルＦ１～Ｆ７や、予告演出決定テーブルＧ１～Ｇ７として、これら予告演出決定テーブルＦ１～Ｆ７や予告演出決定テーブルＧ１～Ｇ７のうちから、予告演出の決定に使用するテーブルを演出パラメータの変化に応じて変更するようにしても良い。

【０３３２】

モード決定用テーブルＡ１８５ａ～モード決定用テーブルＥ１８２ｅには、図３４に示すように、ステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３と比較される判定値が、ステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の乱数値範囲である１～１００の内、図３４（ａ）～（ｅ）に示す判定値数となるように、やや暗い朝焼け状態の背景（日の出ステージ）が演出表示装置９における背景画像として表示されるモードである日の出モードと、明るい昼状態の背景（昼ステージ）が演出表示装置９における背景画像として表示されるモードである昼モードと、暗い夜状態の背景（夜ステージ）が演出表示装置９における背景画像として表示されるモードである夜モードのそれぞれに対応して設定されている。なお、図３４における各数値は、判定値の数を示している。

【０３３３】

そして、モード決定用テーブルＡ１８５ａは、演出パラメータが４１～５９の範囲内にある場合にモードの決定に使用され、モード決定用テーブルＢ１８５ｂは、演出パラメータが６０～８９の範囲内にある場合にモードの決定に使用され、モード決定用テーブルＣ１８５ｃは、演出パラメータが９０以上である場合に予告演出の決定に使用され、モード決定用テーブルＤ１８５ｄは、演出パラメータが１１～４０の範囲内にある場合にモードの決定に使用され、モード決定用テーブルＥ１８５ｅは、演出パラメータが１０以下である場合にモードの決定に使用される。

【０３３４】

演出パラメータが４１～５９の範囲内である場合に使用されるモード決定用テーブルＡ１８５ａでは、日の出モードに１０個、昼モードに８０個、夜モードに１０個の判定値数が割り当てられており、昼モードには決定され易い一方、日の出モードや夜モードにはなかなか決定され難いので、昼モードである可能性が高くなる。

【０３３５】

演出パラメータが６０～８９の範囲内である場合に使用されるモード決定用テーブルＢ１８５ｂでは、日の出モードに４５個、昼モードに５０個、夜モードに５個の判定値数が割り当てられており、日の出モードや昼モードに決定され易い一方、夜モードには殆ど決定されることがなく、日の出モードや昼モードである可能性が高くなる。つまり、演出パラメータが６０を超えることで、日の出モードが出現し易くなる。

【０３３６】

演出パラメータが９０以上である場合に使用されるモード決定用テーブルＣ１８５ｃでは、日の出モードに７５個、昼モードに２０個、夜モードに０個の判定値数が割り当てられており、日の出モードにさらに決定され易くなる一方、昼モードには決定され難いとともに夜モードには決定されることがなく、更に日の出モードである可能性が高くなる。つまり、演出パラメータが１００に近づくことで日の出モードである可能性が高くなる。

【０３３７】

演出パラメータが１１～４０の範囲内である場合に使用されるモード決定用テーブルＤ１８５ｄでは、夜モードに４５個、昼モードに５０個、日の出モードに５個の判定値数が割り当てられており、夜モードや昼モードに決定され易い一方、日の出モードには殆ど決定されることがなく、夜モードや昼モードである可能性が高くなる。つまり、演出パラメータが４０を下回ることで、夜モードが出現し易くなる。

【０３３８】

演出パラメータが１０以下である場合に使用されるモード決定用テーブルＥ１８５ｅでは、夜モードに７５個、昼モードに２０個、日の出モードに０個の判定値数が割り当てられており、夜モードにさらに決定され易くなる一方、昼モードには決定され難いとともに日の出モードには決定されることがなく、更に夜モードである可能性が高くなる。つまり、演出パラメータが０に近づくことで夜モードである可能性が高くなる。

【０３３９】

図３５～図３７は、コマンド解析処理（ステップＳ７０４）の具体例を示すフローチャートである。主基板３１から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【０３４０】

コマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップＳ６１１）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップＳ６１２）。なお、読み出したら読出ポインタの値を＋２しておく（ステップＳ６１３）。＋２するのは２バイト（１コマンド）単位にて読み出すからである。

【０３４１】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップＳ６１４）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その変動パターンコマンドを、ＲＡＭに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップＳ６１５）。そして、ここでは特別図柄の変動表示が１回行われるものとして、始動回数カウンタのカウンタ値を１加算し、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６１６）。

【０３４２】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップＳ６１７）、演

出制御用ＣＰＵ１０１は、その表示結果指定コマンド（表示結果１指定コマンド～表示結果８指定コマンド）を、ＲＡＭに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６１８）。

【０３４３】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップＳ６１９）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２０）。

【０３４４】

受信した演出制御コマンドが確変大当りＡ開始指定コマンドであれば（ステップＳ６２１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグがセットされているか否かを確認し、確変状態フラグがセットされていれば、確変大当りＡ開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２２）。

【０３４５】

受信した演出制御コマンドが確変大当りＢ開始指定コマンドであれば（ステップＳ６２３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変大当りＢ開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２４）。

【０３４６】

受信した演出制御コマンドが小当り開始指定コマンドであれば（ステップＳ６２５）、小当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２６）。

【０３４７】

受信した演出制御コマンドが第１図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２７）、第１図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２８）。受信した演出制御コマンドが第２図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２９）、第２図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６３０）。

【０３４８】

受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド（初期化指定コマンド）であれば（ステップＳ６３１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置９に表示する制御を行う（ステップＳ６３２）。初期画面には、あらかじめ決められている演出図柄の初期表示が含まれる。

【０３４９】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば（ステップＳ６３３）、あらかじめ決められている停電復旧画面（遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面）を表示する制御を行い（ステップＳ６３４）、停電復旧フラグをセットする（ステップＳ６３５）。

【０３５０】

受信した演出制御コマンドが時短終了指定コマンドであれば（ステップＳ６３８）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技状態が時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする（ステップＳ６３９）。

【０３５１】

受信した演出制御コマンドが確変大当りＡ終了指定コマンドであれば（ステップＳ６４１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変大当りＡ終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６４２）。

【０３５２】

受信した演出制御コマンドが確変大当りＢ終了指定コマンドであれば（ステップＳ６４３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変大当りＢ終了指定コマンドをセットする（ステップＳ６４４）。そして、受信した演出制御コマンドが小当り終了指定コマンドであれば（ステップＳ６４５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、小当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６４６）。

【０３５３】

受信した演出制御コマンドが第１保留記憶数指定コマンドであれば（ステップＳ６５１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その第１保留記憶数指定コマンドの２バイト目のデータ

（ＥＸＴデータ）を第１保留記憶数保存領域に格納する（ステップＳ６５２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第１保留記憶数指定コマンドで示される第１保留記憶数（具体的には、ＥＸＴデータの値）に従って、第１保留記憶表示部１８ｃにおける第１保留記憶数の表示を更新する第１保留記憶数表示更新処理を実施する（ステップＳ６５３）。

【０３５４】

受信した演出制御コマンドが第２保留記憶数指定コマンドであれば（ステップＳ６５４）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その第２保留記憶数指定コマンドの２バイト目のデータ（ＥＸＴデータ）を第２保留記憶数保存領域に格納する（ステップＳ６５５）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第２保留記憶数指定コマンドで示される第２保留記憶数（具体的には、ＥＸＴデータの値）に従って、第２保留記憶表示部１８ｄにおける第２保留記憶数の表示を更新する第２保留記憶数表示更新処理を実施する（ステップＳ６５６）。

【０３５５】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップＳ６５７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグをリセットする（ステップＳ６５８）。また、受信した演出制御コマンドが時短状態指定コマンドであれば（ステップＳ６５９）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短状態フラグをセットする（ステップＳ６６０）。また、受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば（ステップＳ６６１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグをセットする（ステップＳ６６２）。

【０３５６】

受信した演出制御コマンドが時短回数指定コマンドであれば（ステップＳ６６３Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その時短回数指定コマンドの２バイト目のデータ（ＥＸＴデータ）を時短回数保存領域に格納する（ステップＳ６６３Ｂ）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短回数指定コマンドで示される時短状態の残り回数を保存する。

【０３５７】

受信した演出制御コマンドが確変回数指定コマンドであれば（ステップＳ６６４Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その確変回数指定コマンドの２バイト目のデータ（ＥＸＴデータ）を確変回数保存領域に格納する（ステップＳ６６４Ｂ）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変回数指定コマンドで示される確変状態の残り回数を保存する。

【０３５８】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップＳ６６５）。そして、ステップＳ６１１に移行する。

【０３５９】

図３８は、図２６に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップＳ７０５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップＳ８００～Ｓ８０６のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置９の表示状態が制御され、演出図柄（飾り図柄）の可変表示が実現されるが、第１特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示に関する制御も、第２特別図柄の変動に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

【０３６０】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）：遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）に対応した値に変更する。

【０３６１】
演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）：演出図柄（飾り図柄）の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値に更新する。
【０３６２】
演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）に対応した値に更新する。
【０３６３】
演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄（飾り図柄）の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を当り表示処理（ステップＳ８０４）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。
【０３６４】
当り表示処理（ステップＳ８０４）：変動時間の終了後、演出表示装置９に大当り或いは小当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を当り遊技中処理（ステップＳ８０５）に対応した値に更新する。
【０３６５】
当り遊技中処理（ステップＳ８０５）：大当り遊技中或いは小当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置９におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を当り終了演出処理（ステップＳ８０６）に対応した値に更新する。
【０３６６】
当り終了演出処理（ステップＳ８０６）：演出表示装置９において、大当り遊技状態或いは小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。
【０３６７】
なお、本実施例では、小当りが発生した場合においては、ステップＳ８０４～８０６において、確変大当りＢが発生した場合と同様の演出処理を実施することで、発生したのが、確変状態に移行する確変大当りＢであるのか、確変状態に移行しない小当りが発生したのかを遊技者が判別できないようになっている。
【０３６８】
図３９は、図３８に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップＳ８２１）。次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄（飾り図柄）の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップＳ８２２）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた演出図柄の停止図柄を決定し、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。
【０３６９】
尚、この実施例では、受信した表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する表示結果２指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、停止図柄として３図柄が奇数図柄で揃った演出図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが確変大当りＢ或いは小当りに該当する表示結果３～８指定コマンドである場合においては、停止図柄として、予めチャンス目として設定されている図柄の複数の組合せ（例えば「１３５」、「３３４」、「７８７」…などの演出図柄の組合

せ）の中から決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが、はずれに該当する表示結果１指定コマンドである場合には、停止図柄として３図柄が不揃いとなる演出図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。尚、演出図柄の組合の中には、はずれ図柄並びにチャンス目の双方に含まれるものが存在し、小当りの場合とはずれの場合とで同一の停止図柄となる場合が存在する。

【０３７０】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定すれば良い。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すれば良い。よって、確変大当りＢと小当りにおいては、同一の停止図柄が決定される場合があり得る。

【０３７１】

次に、演出表示装置９における背景画像を更新する背景画像更新処理を実施する。この実施例の背景画像更新処理においては、具体的には、時短状態フラグがセットされている場合には、時短状態に対応した背景画像に変更される。

【０３７２】

また、これら背景画像としては、時短背景画像、通常背景画像のそれぞれについて、日の出の背景画像、昼の背景画像、夜の背景画像がそれぞれ予め記憶されており、各可変（変動）表示の終了時におけるモード決定処理にて決定されたステージ（モード）の種別（日の出、昼、夜、）の背景画像が設定される。

【０３７３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図４０に示す予告演出選択処理を実施して、当該図柄変動について予告演出を実施するか否かや、どの種類のどのパターンの予告演出を実施するのかを決定する（Ｓ８２３）。

【０３７４】

具体的に、本実施例の予告演出選択処理では、図４０に示すように、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、ステップＳ８２１にて読み出した変動パターンコマンドが、当りとなる変動パターンコマンドであるか否か、つまり、最終的に当りとなるか否かを特定する（ステップＳ８３０）とともに、変動パターンコマンドがスペシャルＰＡ３－１の変動パターンコマンドであるか否かを判定する（ステップＳ８３０＋）。

【０３７５】

そして、当りとなる場合並びにスペシャルＰＡ３－１の変動パターンコマンドである場合にはステップＳ８３３に進み、予告演出実行フラグをセットする一方、スペシャルＰＡ３－１の変動パターンコマンド以外の変動パターンにてはずれとなる場合には、ステップＳ８３１に進み、予告演出決定用乱数ＳＲ１を抽出する。

【０３７６】

次に、該抽出した予告演出決定用乱数ＳＲ１の値が偶数であるか否かを判定し、偶数である場合には、ステップＳ８３３に進んで予告演出実行フラグをセットする一方、奇数である場合には、当該予告演出選択処理を終了する。

【０３７７】

つまり、この実施例では、最終的に当りとなる場合には全て、予告演出実行フラグがセットされて、いずれかの予告演出が実施されるようになっているとともに、最終的にはずれとなる場合においては、スペシャルＰＡ３－１の変動パターンを除き、５０％の確率で予告演出が実施されるようになっている。尚、本発明はこれに限定されるものではなく、最終的に当りとなる場合にも予告演出決定用乱数ＳＲ１を抽出して、予告演出の実施・非実施を抽選することで、当りとなる場合において予告演出が実施されないようにしても良いし、はずれの場合における抽選にて予告演出を実施する確率を、５０％より高く、或いは５０％より低くしても良い。

【０３７８】

これら予告演出実行フラグをセットした後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出種別決定用乱数ＳＲ２を抽出するとともに（ステップＳ８３４）、該抽出した予告演出種別決定用乱数ＳＲ２と対比する予告演出決定用テーブルを予告演出決定用テーブルＡ～Ｇのうちから選択し、選択した予告演出決定用テーブルＡ～Ｇにおいて抽出した予告演出種別決定用乱数ＳＲ２の値が該当する判定値に対応する種別を、実施する予告演出の種別（予告演出Ａ～Ｄ、第１セリフ予告、第２セリフ予告、クイズ予告Ａ、クイズ予告Ｂ）として決定する。

【０３７９】

具体的には、まず、変動パターンコマンドが最終的に当りの表示結果となるスペシャルＰＡ３－２の変動パターンコマンドであるか否かを判定する（ステップＳ８３５）。スペシャルＰＡ３－２の変動パターンコマンドである場合には、ステップＳ８４２に進んで、予告演出決定用テーブルＧを選択して、該予告演出決定用テーブルＧにおいて、その時点の演出パラメータの値に対応する判定値が、ステップＳ８３４において抽出した予告演出種別決定用乱数ＳＲ２の値に該当する種別を実施する予告演出の種別として決定し、ステップＳ８４１に進む。

【０３８０】

また、変動パターンコマンドがスペシャルＰＡ３－２の変動パターンコマンドでない場合には、更に、変動パターンコマンドがスペシャルＰＡ３－１の変動パターンコマンドであるか否かを判定する（ステップＳ８３６）。そして、スペシャルＰＡ３－１の変動パターンコマンドである場合には、ステップＳ８４３に進んで、予告演出決定用テーブルＦを選択して、該予告演出決定用テーブルＦにおいて、その時点の演出パラメータの値に対応する判定値が、ステップＳ８３４において抽出した予告演出種別決定用乱数ＳＲ２の値に該当する種別を実施する予告演出の種別として決定し、ステップＳ８４１に進む。

【０３８１】

また、変動パターンコマンドがスペシャルＰＡ３－１の変動パターンコマンドでない場合には、ステップＳ８３７に進み、その時点の演出パラメータが３０～７０の範囲であるか否かを判定する。そして、演出パラメータが３０～７０の範囲である場合には、ステップＳ８４４に進んで、予告演出決定用テーブルＡを選択して、該予告演出決定用テーブルＡにおいてステップＳ８３４において抽出した予告演出種別決定用乱数ＳＲ２の値が該当する判定値に対応する種別を実施する予告演出の種別として決定し、ステップＳ８４１に進む。

【０３８２】

また、その時点の演出パラメータが３０～７０の範囲でない場合には、ステップＳ８３８に進み、その時点の演出パラメータが７１以上であるか否かを判定する。７１以上である場合には、ステップＳ８４５に進み、更に、その時点の演出パラメータが９１以上であるか否かを判定する。演出パラメータが９１以上でない場合、つまり、演出パラメータが７１～９０の範囲内である場合には、ステップＳ８４７に進んで、予告演出決定用テーブルＢを選択して、該予告演出決定用テーブルＢにおいてステップＳ８３４において抽出した予告演出種別決定用乱数ＳＲ２の値が該当する判定値に対応する種別を実施する予告演出の種別として決定し、ステップＳ８４１に進む。

【０３８３】

また、ステップＳ８４５において、その時点の演出パラメータが９１以上であると判定された場合には、ステップＳ８４６に進んで、予告演出決定用テーブルＣを選択して、該予告演出決定用テーブルＣにおいてステップＳ８３４において抽出した予告演出種別決定用乱数ＳＲ２の値が該当する判定値に対応する種別を実施する予告演出の種別として決定し、ステップＳ８４１に進む。

【０３８４】

ステップＳ８３８において、その時点の演出パラメータが７１以上でない場合、つまり、その時点の演出パラメータが３０未満となる場合には、ステップＳ８３９に進み、その時点の演出パラメータが１０以下であるか否かを判定する。その時点の演出パラメータが

１０以下でない場合には、ステップＳ８４０に進んで、予告演出決定用テーブルＤを選択して、該予告演出決定用テーブルＤにおいてステップＳ８３４において抽出した予告演出種別決定用乱数ＳＲ２の値が該当する判定値に対応する種別を実施する予告演出の種別として決定し、ステップＳ８４１に進む。

【０３８５】

また、ステップＳ８３９において、その時点の演出パラメータが１０以下である場合には、ステップＳ８４８に進んで、予告演出決定用テーブルＥを選択して、該予告演出決定用テーブルＥにおいてステップＳ８３４において抽出した予告演出種別決定用乱数ＳＲ２の値が該当する判定値に対応する種別を実施する予告演出の種別として決定し、ステップＳ８４１に進む。

【０３８６】

ステップＳ８４１において演出制御用ＣＰＵ１０１は、これら決定した予告種別（予告演出Ａ～Ｄ、第１セリフ予告、第２セリフ予告、クイズ予告Ａ、クイズ予告Ｂ）を記憶する。

【０３８７】

図３９に戻り、ステップＳ８２３の予告選択処理の後に演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出があるか否か、具体的には、予告実行決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ８２４）。

【０３８８】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告実行決定フラグがセットされている場合には、記憶されている予告種別（予告演出Ａ～Ｄ、第１セリフ予告、第２セリフ予告、クイズ予告Ａ、クイズ予告Ｂ）に対応する予告演出制御パターン（予告プロセステーブル）に基づいて、予告演出開始待ち時間を特定し、該特定した待ち時間を予告演出開始待ちタイマにセットした後（ステップＳ８２５＋）、ステップＳ８２５に進む。

【０３８９】

一方、予告実行決定フラグがセットされていない場合には、ステップＳ８２５＋を経由することなくステップＳ８２５に進み、変動パターンコマンドに応じた図柄変動制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ８２６）。

【０３９０】

そして演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ２７Ｒ，２７Ｌ、操作部５０）の制御を実行する（ステップＳ８２７）。例えば、演出表示装置９において変動パターンに応じた画像を表示させるために、ＶＤＰ１０９に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板３５に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ２７Ｒ，２７Ｌからの音声出力を行わせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０３９１】

なお、この実施例では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドに１対１に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【０３９２】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップＳ８２８）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値にする（ステップＳ８２９）。

【０３９３】

図４１は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を

示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を－１する（ステップＳ８４０Ａ，Ｓ８４０Ｂ，Ｓ８４０Ｃ）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出を行うことに決定されているか、または予告演出の実行中である場合には（ステップＳ８４１でＹｅｓ）、図４２に示す予告演出処理を実行する（ステップＳ８４２）。予告演出を行うことに決定されているか否かは、予告実行決定フラグがセットされているか否かによって判定される。予告演出の実行中であるか否かは、予告演出を開始するときにセットされる予告実行中フラグによって判定される。予告実行決定フラグも予告実行中フラグもセットされていない場合にはステップＳ８４２の予告演出処理を実施することなく、ステップＳ８４３に進む。

【０３９４】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する（ステップＳ８４３）。プロセスタイマがタイムアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップＳ８４４）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップＳ８４５）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップＳ８４６）。

【０３９５】

また、変動制御タイマがタイムアウトしている場合には（ステップＳ８４７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、左中右の演出図柄の次表示画面（前回の演出図柄の表示切り替え時点から３０ｍｓ経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、ＶＲＡＭの所定領域に書き込む（ステップＳ８４８）。そのようにして、演出表示装置９において、演出図柄の変動制御が実現される。ＶＤＰ１０９は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を演出表示装置９に出力する。そのようにして、演出表示装置９において、演出図柄の変動における背景画像、保留表示、キャラクタ画像および演出図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値を再セットする（ステップＳ８４９）。

【０３９６】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否か確認する（ステップＳ８５０）。変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）に応じた値に更新する（ステップＳ８５２）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップＳ８５１）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）に応じた値に更新する（ステップＳ８５２）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。なお、演出図柄の変動制御に用いられているプロセステーブルには、演出図柄の変動表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ１～ｎのプロセスタイマ設定値の和は演出図柄の変動時間に相当する。よって、ステップＳ８４３の処理において最後のプロセスデータｎのプロセスタイマがタイムアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データおよびランプ制御実行データ）はなく、プロセステーブルにもとづく演出図柄の演出制御は終了する。演出図柄の変動制御（演出図柄の変動に関連するキャラクタ画像や背景を表示させる制御を含む。）は、あくまでも変動期間経過時（最後のプロセスデータｎのプロセスタイマがタイムアウトした時点に相当）に終了するのであるが、予告演出の制御は、図４３に示されたステップＳ５３２，Ｓ５３３の処理によって終了する。尚、この実施例では、ステ

ップＳ５３２，Ｓ５３３の処理が終了する時点（予告期間タイマがタイムアウトする時点）は演出図柄の変動期間が経過する時点よりも前である。

【０３９７】

図４２～図４３は、予告演出処理の一例を示すフローチャートである。予告演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出が開始されている場合には（ステップＳ５０１でＹｅｓ）、ステップＳ５２１（図４３）に移行する。予告演出が開始されているか否かは、予告演出の開始時にセットされる予告実行中フラグによって確認される。

【０３９８】

予告演出が開始されていない場合には、予告演出開始待ちタイマの値を－１する（ステップＳ５０２）。なお、予告演出開始待ちタイマは、演出図柄変動開始処理において、予告演出を行うことに決定されたときに、プロセステーブルの選択においてセットされる（図３９におけるステップＳ８２５＋参照）。予告演出開始待ちタイマがタイムアウトしていなければ（ステップＳ５０３）、処理を終了する。予告演出開始待ちタイマがタイムアウトしている場合には、予告実行決定フラグをリセットして（ステップＳ５０４）、ステップＳ５１１に移行する。

【０３９９】

ステップＳ５１１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出の実行中であることを示す予告実行中フラグをセットする。また、記憶されている予告種別（予告演出Ａ～Ｄ、第１セリフ予告、第２セリフ予告、クイズ予告Ａ、クイズ予告Ｂ）の種別並びにパターンを特定し（ステップＳ５１２）、特定した予告種別やパターンが該当する予告演出期間に相当する値を予告期間タイマにセットする（ステップＳ５１３）。

【０４００】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、記憶されている予告種別に対応する予告演出制御パターンを、予告演出制御パターンテーブル（図示略）から読み出して選択した後（ステップＳ５１５）、選択した予告演出制御パターン（予告プロセステーブル）のプロセスデータ１における予告プロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ５１７）。

【０４０１】

そして演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択した予告演出制御パターン（予告プロセステーブル）の最初のプロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ２７Ｒ，２７Ｌ）の制御を開始する（ステップＳ５１８）。

【０４０２】

予告演出が開始された後において実施されるステップＳ５２１では、記憶されている予告種別が第１セリフ予告または第２セリフ予告であるかが判定されるとともに、第１セリフ予告または第２セリフ予告でない場合には、クイズ予告Ａまたはクイズ予告Ｂであるかが判定される（ステップＳ５２２）。

【０４０３】

開始された予告演出が第１セリフ予告または第２セリフ予告である場合には、ステップＳ５２５に進んで、図４４に示すセリフ予告処理を実施することにより、図５６に示す流れのセリフ予告が実行される。

【０４０４】

一方、開始された予告演出がクイズ予告Ａまたはクイズ予告Ｂである場合には、ステップＳ５２６に進んで、図４５に示すクイズ予告処理を実施することにより、図５７に示す流れのクイズ予告が実行される。

【０４０５】

これらステップＳ５２５のセリフ予告処理またはステップＳ５２６のクイズ予告処理を経由した後、或いは、記憶されている予告種別が第１セリフ予告、第２セリフ予告、クイズ予告Ａ、クイズ予告Ｂのいずれでもない場合には、ステップＳ５３０に進む。このステップＳ５３０において演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出期間の終了を計時するための

予告期間タイマの値を－１する。予告期間タイマがタイムアウト（値が０になる）した場合には（ステップＳ５３１でＹｅｓ）、演出表示装置９に表示されている予告演出に関する画像を消去する制御を行い（ステップＳ５３２）、予告実行中フラグをリセットする（ステップＳ５３３）。

【０４０６】

予告期間タイマがタイムアウトしていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する（ステップＳ５３５）。予告プロセスタイマがタイムアウトしていたら、予告プロセスデータの切り替えを行う（ステップＳ５３６）。すなわち、予告プロセステーブルにおける次に設定されている予告プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップＳ５３７）。また、その次に設定されている予告プロセスデータに含まれる表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更して実施する（ステップＳ５３８）。

【０４０７】

予告プロセスタイマがタイムアウトしていない場合は、ステップＳ５３５～ステップＳ５３８を経由することなく処理を終了する。

【０４０８】

ここで、ステップＳ５２５において実施されるセリフ予告処理について説明すると、セリフ予告処理においては、図４４に示すように、まず、セリフ予告が決定されるスペシャルＰＡ３－１並びにスペシャルＰＡ３－２の変動パターンにおける擬似連の再変動タイミングであるか否かを、プロセスデータに基づいて判定する（ステップＳ５４０）。

【０４０９】

再変動タイミングである場合には、ステップＳ５４８に進んで、遊技者から受付けた操作受付けの履歴に基づいて、受付け次数（１次、２次、３次）とともに、演出表示装置９に表示する選択内容（選択肢の項目）を特定する。尚、本実施例では、操作受付けの履歴にて受付け次数を特定しているが、再変動回数をカウントすることで、受付け次数を特定するようにしても良い。

【０４１０】

次いで、ステップＳ５４８にて特定した選択内容（選択肢の項目）を、遊技者の操作部５０の操作により受付けるための受付け用ウインドウの表示を演出表示装置９において開始するとともに（ステップＳ５４９）、該受付け用ウインドウによる操作受付けを可能とする受付け期間を受付け期間タイマにセットして（ステップＳ５５０）、当該処理を終了する。

【０４１１】

尚、本実施例では、これら受付け用ウインドウにて、ステップＳ５４８にて特定した選択内容（選択肢の項目）を全て選択可能としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、演出パラメータが所定値、例えば９０以上や１０以下となっていない場合には、特定した選択内容（選択肢の項目）の一部、例えば、図５６に示す２次受付けにおけるセリフＡを選択不能とし、演出パラメータが９０以上や１０以下となっていることを条件に、セリフＡを選択可能とすることで、該セリフＡの選択に応じて各キャラクタのスペシャルストーリーリーチの演出が実施されるようにしても良い。

【０４１２】

ステップＳ５４０の判定において再変動タイミングでないと判定された場合には、ステップＳ５４１に進んで、操作部５０の操作による選択内容の受付け期間中であるか否かを、受付け期間タイマがセットされているか否かに基づいて判定する。

【０４１３】

受付け期間中でない場合には当該処理を終了する一方、受付け期間中である場合には、ステップＳ５４２に進んで、操作部５０の操作による選択内容の受付けが有るか否かを判定する。

【０４１４】

選択内容の受付けが無い場合には、受付け期間タイマを１減算した後（ステップＳ５４３）、該受付け期間タイマがタイマアウトしているか否かを判定する（ステップＳ５４４）。

【０４１５】

受付け期間タイマがタイマアウトしていない場合には当該処理を終了する一方、受付け期間タイマがタイマアウトしている場合には、操作受付けが終了した旨を示す非操作表示画面（セリフＤ画面）を非選択時リーチの表示を開始するまでの期間に亘り演出表示装置９に表示するためのプロセスデータをセットしてプロセスデータを更新するとともに（ステップＳ５４５）、該非操作表示画面の表示後に実行する非選択時リーチ演出のプロセスデータをセットしてプロセスデータを更新した後（ステップＳ５４６）、予告実行中フラグをリセットして（ステップＳ５４７）、当該処理を終了する。尚、図５６においては、２次受付け、３次受付けにおいては、紙面の都合上、非操作表示画面を記載していないが、実際には、非操作表示画面が１次受付け同様に表示される。

【０４１６】

ステップＳ５４２の判定において、選択内容の受付けが有る場合には、ステップＳ５５１に進み、受付け内容を受付け次数に対応付けて受付け履歴として登録した後、３次受付けの受付け履歴の登録があるか否かを判定する（ステップＳ５５２）。

【０４１７】

３次受付けの受付け履歴の登録が無い場合、つまり、１次受付けまたは２次受付けの段階である場合には当該処理を終了する一方、３次受付けの受付け履歴の登録が有る場合には、ステップＳ５５３に進んで、登録されている１次、２次、３次の受付け履歴に基づいて、移行するストーリーリーチの種別を決定し、該決定した種別のリーチ演出のプロセスデータをセットしてプロセスデータを更新した後（ステップＳ５５３）、予告実行中フラグをリセットして（ステップＳ５５４）、当該処理を終了する。

【０４１８】

尚、ステップＳ５５３においては、具体的には、図５６に示すように、１次受付けにおいていずれのキャラクタを選択しているか、２次受付けでセリフＡ～Ｃのいずれを選択しているか、３次受付けで選択したセリフＡ～Ｃに対応する操作を実施しているかに基づいて、キャラクタＡスペシャルストーリーリーチ（キャラクタＡ、セリフＡ選択時）、キャラクタＢスペシャルストーリーリーチ（キャラクタＢ、セリフＡ選択時）、キャラクタＡノーマルストーリーリーチ（キャラクタＡまたはＢ、セリフＢまたはＣ選択時）、キャラクタＢノーマルストーリーリーチ（キャラクタＡまたはＢ、セリフＣまたはＢ選択時）のいずれかを決定する。

【０４１９】

ここで、セリフ予告演出の流れについて、図５６にもとづいて説明する。

【０４２０】

セリフ予告演出は、前述したように、はずれの場合に変動パターンとして擬似連演出を伴うスペシャルＰＡ３－１が決定されたとき、または確変大当りＡの場合に擬似連演出を伴う変動パターンとしてスペシャルＰＡ３－２が決定されたときに、所定の確率で実行が決定され、演出パラメータが５１～１００の範囲（キャラクタＡ領域）にあるときには第１セリフ予告が決定され、演出パラメータが０～４９の範囲（キャラクタＢ領域）にあるときには第２セリフ予告が決定される。

【０４２１】

具体的に説明すると、まず、演出図柄の変動が開始された後、左・中・右図柄がはずれの態様で仮停止表示状態（例えば図柄が揺れている状態等）となった後、左・中・右図柄が再度変動を開始したときに、演出表示装置９の表示画面に、キャラクタＡまたはキャラクタＢのいずれかを選択するためのキャラクタ選択画面が、演出図柄が再度仮停止表示状態となる直前まで表示される（１次受付）。なお、第１セリフ予告の場合はキャラクタ選択画面の背景画像がキャラクタＡの領地画面とされ、第２セリフ予告の場合はキャラクタ選択画面の背景画像がキャラクタＢの領地画面とされている。

【０４２２】
そして、このキャラクタ選択画面の表示期間内に、遊技者の操作によりいずれかのキャラクタが選択された場合、演出図柄の２回目の再変動が開始された後、選択されたキャラクタに応じたセリフＡ～Ｃのうちからいずれかを選択するためのセリフ選択画面が、演出図柄が再度仮停止表示状態となる直前まで表示される（２次受付）。キャラクタＡが選択された場合には、キャラクタＡのセリフＡ～Ｃからいずれかを選択する選択画面が表示され、キャラクタＢが選択された場合には、キャラクタＢのセリフＡ～Ｃからいずれかを選択する選択画面が表示される。すなわち、セリフ選択画面では、キャラクタ選択画面にて選択されたキャラクタに応じたセリフＡ～Ｃが提示されるようになっている。
【０４２３】
なお、キャラクタＡのセリフＡ～Ｃとキャラクタ Ｂのセリフ Ａ～Ｃとは、セリフを発するキャラクタの種別が異なるため、内容が同じセリフを提示してもよいし、キャラクタの種別に応じて内容が異なるセリフを提示してもよい。また、セリフＡ～Ｃのうちいずれかを内容が同じセリフとしてもよい。
【０４２４】
次いで、このセリフ選択画面の表示期間内に、遊技者の操作によりいずれかのセリフが選択された場合、演出図柄の３回目の再変動が開始された後、選択されたセリフの種別に応じたセリフＡ～Ｃ画面が表示される。つまり、キャラクタＡ選択時にセリフＡが選択された場合にはキャラクタＡのセリフＡ画面が表示され、セリフＢが選択された場合にはキャラクタＡのセリフＢ画面が表示され、セリフＣが選択された場合にはキャラクタＡのセリフＢ画面が表示される。また、キャラクタＢ選択時にセリフＡが選択された場合にはキャラクタＢのセリフＡ画面が表示され、セリフＢが選択された場合にはキャラクタＢのセリフＢ画面が表示され、セリフＣが選択された場合にはキャラクタＢのセリフＢ画面が表示される。
【０４２５】
なお、各セリフＡ～Ｃ画面においては、遊技者に所定の操作を行うことを促すセリフ、例えばセリフＡでは所定のタイミングでボタンを押すこと促すセリフ、セリフＢではボタンを連打すること促すセリフ、セリフＣでは所定のリズムに合わせてボタンを押すことを促すセリフ等が表示されるようになっている。
【０４２６】
また、キャラクタ選択画面またはセリフ選択画面の表示期間内にいずれの選択肢も選択されなかった場合、つまり遊技者の選択操作を受付けなかった場合には、演出図柄の３回目の再変動が開始された後、操作受付けが終了した旨を示す非操作表示画面として、例えばキャラクタＡ，Ｂ以外のキャラクタによるセリフＤ画面が表示される。
【０４２７】
次いで、各セリフＡ～Ｃ画面の表示期間内に、上記したような各セリフＡ～Ｃに対応する操作を受付けた場合（３次受付）、キャラクタＡ，Ｂにおける各セリフＡ～Ｃに応じたリーチ演出に発展するようになっている。
【０４２８】
具体的には、キャラクタＡのセリフＡに対応する操作を受付けた場合にはキャラクタＡスペシャルストーリーリーチが実行され、キャラクタＡのセリフＢに対応する操作を受付けた場合にはキャラクタＡノーマルストーリーリーチが実行され、キャラクタＡのセリフＣに対応する操作を受付けた場合にはキャラクタＢノーマルストーリーリーチが実行される。また、キャラクタＢのセリフＡに対応する操作を受付けた場合にはキャラクタＢスペシャルストーリーリーチが実行され、キャラクタＢのセリフＢに対応する操作を受付けた場合にはキャラクタＢノーマルストーリーリーチが実行され、キャラクタＢのセリフＣに対応する操作を受付けた場合にはキャラクタＡノーマルストーリーリーチが実行される。
【０４２９】
また、各セリフＡ～Ｃ画面の表示期間内に、各セリフＡ～Ｃに対応する操作を受付けなかった場合には、予め定められたリーチ演出、例えばキャラクタＡ，Ｂ以外のキャラクタ

による非選択時リーチ演出が実行される。

【０４３０】

次に、ステップＳ５２６において実施されるクイズ予告処理について説明すると、クイズ予告処理においては、図４５に示すように、まず、クイズ予告が決定されるスペシャルＰＡ３－１並びにスペシャルＰＡ３－２の変動パターンにおける擬似連の再変動タイミングであるか否かを、プロセスデータに基づいて判定する（ステップＳ５６０）。

【０４３１】

再変動タイミングである場合には、ステップＳ５６８に進んで、遊技者から受付けた回答履歴に基づいて、回答次数（１次、２次、３次）とともに、演出表示装置９に表示する質問内容と回答の選択肢の項目とを特定する。尚、本実施例では、回答履歴にて回答次数を特定しているが、再変動回数をカウントすることで、回答次数を特定するようにしても良い。

【０４３２】

次いで、ステップＳ５６８にて特定した質問内容と回答の選択肢を含む回答用ウインドウの表示を演出表示装置９において開始するとともに（ステップＳ５６９）、該回答用ウインドウによる回答受付けを可能とする回答期間を回答期間タイマにセットして（ステップＳ５７０）、当該処理を終了する。

【０４３３】

また、ステップＳ５６０の判定において再変動タイミングでないと判定された場合には、ステップＳ５６１に進んで、回答の受付け期間中（回答期間中）であるか否かを、回答期間タイマがセットされているか否かに基づいて判定する。

【０４３４】

回答期間中でない場合には当該処理を終了する一方、回答期間中である場合には、ステップＳ５６２に進んで、操作部５０の操作による回答の受付けが有るか否かを判定する。

【０４３５】

回答の受付けが無い場合には、回答期間タイマを１減算した後（ステップＳ５６３）、該回答期間タイマがタイマアウトしているか否かを判定する（ステップＳ５６４）。

【０４３６】

回答期間タイマがタイマアウトしていない場合には当該処理を終了する一方、回答期間タイマがタイマアウトしている場合には、不正解である旨を示す残念画面を非正解時リーチの表示を開始するまで（擬似連が終了するまで）の期間に亘り演出表示装置９に表示するためのプロセスデータをセットしてプロセスデータを更新するとともに（ステップＳ５６５）、該残念画面の表示後に実行する非正解時リーチ演出のプロセスデータをセットしてプロセスデータを更新した後（ステップＳ５６６）、予告実行中フラグをリセットして（ステップＳ５６７）、当該処理を終了する。

【０４３７】

また、ステップＳ５６２の判定において、回答の受付けが有る場合には、ステップＳ５７１に進み、回答が正解或いは特定回答であるか否かを判定する。回答が正解或いは特定回答ではない不正解である場合には、前述したステップＳ５６５に進んで、ステップＳ５６５～ステップＳ５６７の処理を実行する一方、回答が正解或いは特定回答である場合には、回答履歴を登録した後（ステップＳ５７２）、３次回答の回答履歴の登録があるか否かを判定する（ステップＳ５７３）。

【０４３８】

３次回答の回答履歴の登録が無い場合、つまり、１次回答または２次回答の段階である場合には当該処理を終了する一方、３次回答の回答履歴の登録が有る場合には、ステップＳ５７４に進んで、３次回答に対応する表示画面（正解であれば達成画面１または達成画面２、不正解であれば残念画面）を移行するリーチ演出が開始されるまでの期間に亘り演出表示装置９に表示するためのプロセスデータをセットしてプロセスデータを更新するとともに、登録されている１次、２次、３次の回答履歴並びにその時点の演出パラメータの値に基づいて、移行するストーリーリーチの種別を決定し、該決定した種別のリーチ演出

のプロセスデータをセットしてプロセスデータを更新した後（ステップＳ５７５）、予告実行中フラグをリセットして（ステップＳ５７６）、当該処理を終了する。

【０４３９】

尚、ステップＳ５７５においては、具体的には、図５７に示すように、演出パラメータがキャラクタＡ領域である８１以上の値である場合においてクイズ予告Ａが決定され、全てのクイズに正解した場合においては、演出パラメータが１００以外、つまり８１～９９の範囲であれば、キャラクタＡによるノーマルストーリーリーチＮが決定され、演出パラメータが１００である場合には、キャラクタＡによるスペシャルストーリーリーチＮが決定される。尚、回答履歴に特定回答の登録がある場合にはスペシャルストーリーリーチＮとは異なるキャラクタＡＢによるスペシャルストーリーリーチＰが決定される。一方、演出パラメータがキャラクタＢ領域である１９以下の値である場合においてクイズ予告Ｂが決定され、全てのクイズに正解した場合においては、演出パラメータが０以外、つまり１～１９の範囲であれば、キャラクタＢによるノーマルストーリーリーチＮが決定され、演出パラメータが０である場合には、キャラクタＢによるスペシャルストーリーリーチＮが決定される。尚、回答履歴に特定回答の登録がある場合にはスペシャルストーリーリーチＮとは異なるキャラクタＡＢによるスペシャルストーリーリーチＰが決定される。

【０４４０】

ここで、クイズ予告演出の流れについて、図５７にもとづいて説明する。

【０４４１】

クイズ予告演出は、前述したように、はずれの場合に変動パターンとして擬似連演出を伴うスペシャルＰＡ３－１が決定されたとき、または確変大当りＡの場合に擬似連演出を伴う変動パターンとしてスペシャルＰＡ３－２が決定されたときに、所定の確率で実行が決定され、演出パラメータが８１～１００の範囲（キャラクタＡ領域）にあるときにはクイズ予告Ａが決定され、演出パラメータが０～１９の範囲（キャラクタＢ領域）にあるときにはクイズ予告Ｂが決定される。

【０４４２】

具体的に説明すると、まず、演出図柄の変動が開始された後、左・中・右図柄がはずれの態様で仮停止表示状態（例えば図柄が揺れている状態等）となった後、左・中・右図柄が再度変動を開始したことに応じて、演出表示装置９の表示画面に、キャラクタにより第１問目のクイズが提示された後に、そのクイズの回答選択肢１～３が提示される第１クイズ画面が、演出図柄が再度仮停止表示状態となる直前まで表示される（１次回答）。なお、クイズ予告Ａの場合には、キャラクタＡによりクイズが提示されるとともに、第１クイズ画面の背景画像がキャラクタＡに対応する画面とされ、クイズ予告Ｂの場合には、キャラクタＢによりクイズが提示されるとともに、第１クイズ画面の背景画像がキャラクタＢに対応する画面とされる。

【０４４３】

そして、この第１クイズ画面の表示期間内に、遊技者の操作により正解の回答選択肢が選択された場合、演出図柄の２回目の再変動が開始されたことに応じて、第２問目のクイズが提示された後に、そのクイズの回答選択肢１～３が提示される第２クイズ画面が、演出図柄が再度仮停止表示状態となる直前まで表示される（２次回答）。

【０４４４】

また、この第２クイズ画面の表示期間内に、遊技者の操作により正解の回答選択肢が選択された場合、演出図柄の３回目の再変動が開始されたことに応じて、第３問目のクイズが提示された後、そのクイズの回答選択肢１～３が提示される第３クイズ画面が、演出図柄が再度仮停止表示状態となる直前まで表示される（３次回答）。

【０４４５】

そして、この第３クイズ画面の表示期間内に、遊技者の操作により正解の回答選択肢が選択された場合、全問正解を達成したことを伝える達成画面１が所定期間表示され、その後、演出パラメータが１００の場合にはキャラクタＡによるスペシャルストーリーリーチＮに発展し、演出パラメータが０の場合にはキャラクタＢによるスペシャルストーリーリ

ーチＮに発展するとともに、演出パラメータが８１～９９の場合にはキャラクタＢによるノーマルストーリーリーチＮに発展し、演出パラメータが１～１９の場合にはキャラクタＢによるノーマルストーリーリーチＮに発展する。

【０４４６】

また、第２クイズ画面の表示期間内に、遊技者の操作により特定の回答選択肢が選択された場合、演出図柄の３回目の再変動が開始されたことに応じて、特定のクイズが提示された後、その特定クイズの回答選択肢１～３が提示される特定クイズ画面が、演出図柄が再度仮停止表示状態となる直前まで表示される（３次回答）。

【０４４７】

また、特定クイズ画面の表示期間内に、遊技者の操作により選択された回答選択肢が正解の場合、特定回答を達成したことを伝える達成画面２が所定期間表示される。この場合、演出パラメータに関わらず、スペシャルストーリーリーチＮとは異なるスペシャルストーリーリーチＰに発展する。つまり、特定の回答選択肢を選択した場合には、正解時や不正解時とは異なる特定リーチ演出として、双方のキャラクタＡＢによるスペシャルストーリーリーチＰに発展するようになっている。

【０４４８】

なお、第１クイズ画面、第２クイズ画面、第３クイズ画面、特定クイズ画面それぞれの表示期間内において、遊技者の操作により不正解の回答選択肢が選択された場合、不正解回答が選択されたことを伝える残念画面が所定期間表示されるとともに、その後は所定の不正解時リーチが実行される。

【０４４９】

さらに、第１クイズ画面、第２クイズ画面、第３クイズ画面、特定クイズ画面それぞれの表示期間内において、遊技者によりいずれの回答選択肢も選択されなかった場合、不正解の回答選択肢が選択されたものとして、残念画面が所定期間表示された後、所定の不正解時リーチが実行される。

【０４５０】

なお、この実施例では、各クイズ画面の表示期間内に遊技者によりいずれの回答選択肢も選択されなかった場合、不正解の回答選択肢が選択されたものとされるようになっていたが、いずれも選択されなかったものとして、不正解時とは異なる非選択時リーチ演出を実行するようにしてもよいし、あるいは、各クイズ画面において正解、不正解、特定正解のうちいずれかを抽選等により決定し、該決定にもとづいた演出を継続するようにしてもよい。

【０４５１】

図４６は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８６１）、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし（ステップＳ８６２）、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ８６３）。

【０４５２】

そして、記憶されている予告演出の種別、セリフ予告における受付け履歴或いはクイズ予告における回答履歴、並びに決定されたストーリーリーチの種別、ステップＳ８６３における最終の表示結果（当りかはずれ）に基づいて、図３１に示す演出パラメータ変化量テーブルにおけるいずれかの変化条件が満たされているか否かを判定し、満たされている条件が存在する場合には、該満たされている条件に対応するとともに、その時点の始動回数カウンタの始動回数に対応する変化量を特定し、該特定した変化量にて遊技情報テーブルにおける演出パラメータを更新した後（ステップＳ８６４）、楽曲追加処理を実施する（ステップＳ８６５）。

【０４５３】

この楽曲追加処理においては、図５８に示すように、演出パラメータが更新されること

で追加対象となる楽曲が存在するか否かが判断されるとともに、追加対象となる楽曲が存在する場合には、該追加対象となる楽曲が、大当り時の演出楽曲として決定可能に追加される。

【０４５４】

具体的には、本実施例では、図５８に示すように、演出パラメータが１０変化する毎にキャラクタＡ、キャラクタＢに対応する楽曲１～楽曲５までの５つの楽曲が、１つづつ追加されるようになっており、例えば、ステップＳ８６４にて更新される前の演出パラメータが６９で、更新後の演出パラメータが７０であれば、キャラクタＡに対応するＡ楽曲２が決定可能に追加される。

【０４５５】

そして、ステップＳ８６６に進み、存在する場合には、記憶されている予告演出の種別、セリフ予告における受付け履歴或いはクイズ予告における回答履歴を消去した後、大当りまたは小当りとすることに決定されているか否か確認する（ステップＳ８６７）。大当りまたは小当りとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認できる。なお、この実施例では、演出図柄表示結果格納領域に格納されている停止図柄のデータによっても、大当りまたは小当りとすることに決定されているか否か確認することもできる。

【０４５６】

大当りまたは小当りとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を当り表示処理（ステップＳ８０４）に応じた値に更新する（ステップＳ８６８）。

【０４５７】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図４７に示すモード決定処理を実施した後（ステップＳ８６９）、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する（ステップＳ８７０）。

【０４５８】

なお、この実施例では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図柄確定指定コマンドを受信したことを条件に、演出図柄（飾り図柄）の変動（可変表示）を終了させる（ステップＳ８６１，Ｓ８６３参照）。しかし、受信した変動パターンコマンドにもとづく変動時間タイマがタイムアウトしたら、図柄確定指定コマンドを受信しなくても、演出図柄（飾り図柄）の変動を終了させるように制御してもよい。その場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、可変表示の終了を指定する図柄確定指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【０４５９】

ここで、ステップＳ８６９にて実施されるモード決定処理の内容を図４７に基づいて説明する。

【０４６０】

まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、ステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３を抽出した後（ステップＳ７０１）、演出パラメータが１０以下であるか否かを判定する（ステップＳ７０２）。

【０４６１】

その時点の演出パラメータが１０以下である場合には、モード決定用テーブルＥを選択し、該モード決定用テーブルＥにおいてステップＳ７０１において抽出したステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の値が該当する判定値に対応するモード種別を、移行するモードとして決定した後（ステップＳ７１４）、ステップＳ７２０に進んで、該決定したモードの背景画像に設定を更新するとともに、モードフラグを決定したモードに対応する値（夜モードは０３、昼モードは０２、日の出モードは０１）に更新する。

【０４６２】

また、その時点の演出パラメータが１０以下でない場合には、更に、演出パラメータが１１～４０の範囲内であるか否かを判定する（ステップＳ７０３）。

【０４６３】
その時点の演出パラメータが１１～４０の範囲内である場合には、モード決定用テーブルＤを選択し、該モード決定用テーブルＤにおいてステップＳ７０１において抽出したステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の値が該当する判定値に対応するモード種別を、移行するモードとして決定した後（ステップＳ７１３）、ステップＳ７２０に進んで、該決定したモードの背景画像に設定を更新するとともに、モードフラグを決定したモードに対応する値（夜モードは０３、昼モードは０２、日の出モードは０１）に更新する。
【０４６４】
また、その時点の演出パラメータが１１～４０の範囲内でない場合には、更に、演出パラメータが４１～５９の範囲内であるか否かを判定する（ステップＳ７０４）。
【０４６５】
その時点の演出パラメータが４１～５９の範囲内である場合には、モード決定用テーブルＡを選択し、該モード決定用テーブルＡにおいてステップＳ７０１において抽出したステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の値が該当する判定値に対応するモード種別を、移行するモードとして決定した後（ステップＳ７１２）、ステップＳ７２０に進んで、該決定したモードの背景画像に設定を更新するとともに、モードフラグを決定したモードに対応する値（夜モードは０３、昼モードは０２、日の出モードは０１）に更新する。
【０４６６】
また、その時点の演出パラメータが４１～５９の範囲内でない場合には、更に、演出パラメータが６０～８９の範囲内であるか否かを判定する（ステップＳ７０５）。
【０４６７】
その時点の演出パラメータが６０～８９の範囲内である場合には、モード決定用テーブルＢを選択し、該モード決定用テーブルＢにおいてステップＳ７０１において抽出したステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の値が該当する判定値に対応するモード種別を、移行するモードとして決定した後（ステップＳ７１０）、ステップＳ７２０に進んで、該決定したモードの背景画像に設定を更新するとともに、モードフラグを決定したモードに対応する値（夜モードは０３、昼モードは０２、日の出モードは０１）に更新する。
【０４６８】
また、その時点の演出パラメータが６０～８９の範囲内でない場合、つまり、９０以上である場合には、モード決定用テーブルＣを選択し、該モード決定用テーブルＣにおいてステップＳ７０１において抽出したステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の値が該当する判定値に対応するモード種別を、移行するモードとして決定した後（ステップＳ７１１）、ステップＳ７２０に進んで、該決定したモードの背景画像に設定を更新するとともに、モードフラグを決定したモードに対応する値（夜モードは０３、昼モードは０２、日の出モードは０１）に更新する。
【０４６９】
このようにすることにより、演出図柄の停止時において、大当り或いは小当りとならない場合には、上述したモード決定処理が実施されることで、演出モードが、夜モード、昼モード、日の出モードのいずれかに決定される。
【０４７０】
当り表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変大当りＡ開始指定コマンドを受信したことを示す確変大当りＡ開始指定コマンド受信フラグ、確変大当りＢ指定コマンドを受信したことを示す確変大当りＢ開始指定コマンド受信フラグ、または小当り開始指定コマンドを受信したことを示す小当り開始指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされているか否か確認する。いずれかの当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされているフラグに応じた遊技開始画面を演出表示装置９に表示する制御を行う。また、セットされているフラグ（確変大当りＡ開始指定コマンド受信フラグ、確変大当りＢ開始指定コマンド受信フラグ、小当り開始指定コマンド受信フラグ）をリセットする。そして、演出制御プロセスフラグの値を当り遊技中処理（ステップＳ８０５）に応じた値に更新する。

【０４７１】
当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了演出タイマ或いは小当り終了演出タイマが設定されているか否か確認する。大当り終了演出タイマ或いは小当り終了演出タイマが設定されている場合には、図示しないステップＳ８９１に移行する。大当り終了演出タイマ或いは小当り終了演出タイマが設定されていない場合には、確変大当りＡ終了指定コマンドを受信したことを示す確変大当りＡ終了指定コマンド受信フラグ、確変大当りＢ終了指定コマンドを受信したことを示す確変大当りＢ終了指定コマンド受信フラグ、または小当り終了指定コマンドを受信したことを示す小当り終了指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされているか否か確認する。
【０４７２】
確変大当りＡ終了指定コマンド受信フラグ、確変大当りＢ終了指定コマンド受信フラグ、小当り終了指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされている場合には、セットされている当り終了指定コマンド受信フラグに応じて、当り終了演出タイマに大当り終了表示時間或いは小当り終了表示時間に相当する値を設定して、演出表示装置９に、大当り終了画面（大当り遊技の終了を報知する画面）或いは、小当り終了画面（小当り遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う。
【０４７３】
一方、小当り終了指定コマンド受信フラグがセットされていない場合には、時短後回数の残回数が存在する場合には、該時短後回数をリセットした後、セットされている確変大当りＡ終了指定コマンド受信フラグ、確変大当りＢ終了指定コマンド受信フラグ、小当り終了指定コマンド受信フラグのいずれかをリセットして処理を終了する。
【０４７４】
尚、図示しないステップＳ８９１では、大当り（小当り）終了演出タイマの値を１減算する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り（小当り）終了演出タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り（小当り）終了演出時間が経過したか否か確認する。経過していなければ処理を終了する。大当り（小当り）終了演出時間が経過している場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する。
【０４７５】
この実施例では、パスワードの入出力を行うことで、遊技者が、遊技を行うことで変化させた演出パラメーラや大当り回数等の遊技情報を、他のパチンコ遊技機１や、兄弟機種のパチンコ遊技機１’や、携帯電話機１００１にてパチンコ遊技機１と同様の遊技が可能な遊技機アプリに引き継ぐことができる。
【０４７６】
具体的には、図４８（ａ）に示すメニュー画面からパスワードの入力を選択し、管理サーバ１０００にて発行されたパスワード、他のパチンコ遊技機１から出力されたパスワード、或いは遊技機アプリにより出力されたパスワードを入力することにより、遊技により変化した演出パラメータや総始動回数や総大当り回数等の遊技情報を引き継いで遊技を行うことが、同一機種のみならず、継承対象機種とされている異なる機種（兄弟機種）でも可能となる。
【０４７７】
パスワードは、後述するように、遊技者を個々に識別可能な遊技者識別情報となる遊技者ＩＤや、機種を特定可能な機種情報や大当り回数や演出パラメータ等の異なる機種において共通な共通データと、大当りＢ回数や当該機種に固有なリーチの発生回数等の個々の機種において固有の固有データとを含む２進数データを、所定配列の２進数データに対応付けられた所定長（本実施例では１６文字）の記号列に変換したものである。
【０４７８】
図４８（ａ）に示すメニュー画面は、図４９に示すメニュー処理が演出制御メイン処理（図２６参照）のステップＳ７０７において実施されることによって、演出表示装置９に表示される。

【０４７９】
このメニュー処理において演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、保留記憶数が０であるか否かを、第１保留記憶数保存領域および第２保留記憶数保存領域の記憶データに基づいて判定する（ステップＳ７３１）とともに、保留記憶数が０である場合には、ステップＳ７３２に進んで、可変表示中であるか否かを、演出制御プロセスフラグが変動パターンコマンド受信待ち処理に対応する値であるか否かにより判定する。
【０４８０】
ステップＳ７３１でＮｏまたはステップＳ７３２でＹｅｓの場合、つまり、保留記憶数が０ではないか、或いは、保留記憶数が０であっても可変表示中である場合には、ステップＳ７３７に進んで、メニュー操作処理中であるか否かを判定し、メニュー操作処理中でない場合には、当該処理を終了する一方、メニュー操作処理中である場合には、該実行中のメニュー操作処理を終了して（ステップＳ７３８）、当該処理を終了する。
【０４８１】
つまり、保留記憶数が存在するか、或いは、保留記憶数が存在しなくても可変表示中である場合、すなわち、演出表示装置９において演出表示等が実行される可能性がある場合には、メニュー処理が終了されて、図４８（ａ）のメニュー画面が表示されることがないので、これらメニュー画面の表示や、メニュー画面内のメニュー選択による処理によって演出表示等に支障が生じることを回避するとともに、メニュー操作処理を実施中である場合において遊技が実施されて保留記憶数が存在するか、或いは、保留記憶数が存在しなくても可変表示中となった場合には、該実施中のメニュー操作処理が終了されることで、演出表示等に支障が生じることはない。
【０４８２】
ステップＳ７３２でＮｏの場合、つまり、保留記憶数が０であって且つ可変表示中でもない場合には、ステップＳ７３３に進み、既にメニュー操作処理を実施中であるか否かを判定し、メニュー操作処理を実施中である場合には、ステップＳ７３６に進んで、該実施中のメニュー操作処理を継続する一方、メニュー操作処理を実施中でない場合には、ステップＳ７３４に進んで、例えば、１秒以上の期間に亘って連続して操作部５０が押圧操作されている状態である長押し操作がされているか否かを判定する。尚、これら長押し操作の有無の判定は、例えば、操作部５０の操作開始時点において、操作部５０の操作解除によりリセットされる１秒の判定タイマをセットしておき、該判定タイマがタイマアップしたか否かにより判定すれば良い。
【０４８３】
遊技者が、メニュー画面を表示させるために操作部５０を長押し操作した場合には、ステップＳ７３４にて長押し操作ありと判定されてステップＳ７３５に進み、図４８（ａ）のメニュー画面が演出表示装置９に表示された後、該メニュー画面において操作部５０の操作によるメニュー項目の選択を受付けるとともに、該受付けたメニュー項目に対応した処理を実施するメニュー操作処理（ステップＳ７３６）を実施する一方、ステップＳ７３４の判定において操作部５０の長押し操作がない場合には当該処理を終了する。
【０４８４】
尚、メニュー操作処理においては、遊技者により選択されたメニュー項目に該当する処理が実施されるとともに、該処理に対応した処理フラグがセットされることで、ステップＳ７３３から移行した場合には、該処理フラグにより特定される処理が継続して実施される。
【０４８５】
ステップＳ７３５において表示されるメニュー画面には、図４８（ａ）に示すように、「パスワード入力」、「パスワード出力」、「個人遊技データ」、「戻る」の４つの選択項目が設けられており、操作部５０を操作することで、選択対象の項目（太枠で表示）を変更することができるようになっているとともに、該選択対象の項目に関する説明が、別ウインドウに内に表示されるようになっている。
【０４８６】

遊技者は、操作部５０を操作して所望の項目を太枠で表示された選択対象とした後、操作部５０を長押しすることで該項目の選択が確定され、選択が確定された項目に応じた処理が実施される。

【０４８７】

具体的には、「パスワード入力」の項目を選択した場合には、パスワードの入力を受付けるためのパスワード入力処理が実施され、「パスワード出力」の項目を選択した場合には、遊技情報テーブルに記憶されている各データに基づいてパスワードを生成して出力するためのパスワード出力処理が実施され、「個人遊技データ」の項目を選択した場合には、遊技情報テーブルに記憶されている各データを演出表示装置９に表示するための個人遊技データ表示処理が実施され、「戻る」の項目を選択した場合には、当該メニュー操作処理を終了する処理が実施される。

【０４８８】

「パスワード入力」の項目を選択した場合において実施されるパスワード入力処理では、図４８（ｂ）に示すパスワード受付け画面が表示されて、管理サーバ１０００にて発行されたパスワード、他のパチンコ遊技機１より出力されたパスワード、或いは、管理サーバ１０００から携帯電話機１００１にダウンロードされて実行された遊技機アプリにより出力されたパスワードの受付けが実施される。

【０４８９】

パスワード受付け画面には、図４８（ｂ）に示すように、入力したパスワード（記号列）が表示されるパスワード入力部と、入力する記号を選択するために記号一覧が表示された入力選択部と、パスワード入力部に表示された記号列を入力するパスワードとして確定する際に操作する「進む」の選択入力部と、パスワード入力処理を終了してパスワード受付け画面に戻る際に操作する「戻る」の選択入力部とが設けられている。

【０４９０】

このパスワード受付け画面において遊技者は、操作部５０を操作して、パスワード入力部に表示させる記号を入力選択部から選択していき、パスワード入力部に入力するパスワードを表示させた後、「進む」の選択入力部を選択入力することで、該パスワード入力部に表示された記号列が入力するパスワードとして確定され、図５１に示すパスワード解析処理が実施される。

【０４９１】

「パスワード出力」の項目を選択した場合において実施されるパスワード出力処理では、図４８（ｃ）に示すように、その時点において遊技情報テーブルに記憶されている各データや遊技者ＩＤや機種情報に基づいて生成されたパスワードと、これら遊技情報テーブルに記憶されている総始動回数や総大当り回数や演出パラメータ等のデータを管理サーバ１０００の遊技者データベースに反映させるための２次元バーコードとを含むパスワード出力画面が表示される。

【０４９２】

「個人遊技データ」の項目を選択した場合において実施される個人遊技データ出力処理では、その時点において遊技情報テーブルに記憶されている各データを含む図示しない個人遊技データ画面が演出表示装置９に表示されることで、遊技情報テーブルに記憶されている総始動回数や総大当り回数や演出パラメータ等の各データを、パチンコ遊技機１において確認することができる。

【０４９３】

ここで、本実施例のパスワードと図５１に示すパスワード解析処理について、説明すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、パスワード受付け画面にて受付けた記号列が、パスワードのフォーマットに該当する所定記号数（１６記号）であるか否かを判定し（ステップＳｐ０）、受付けた記号列が１６記号である場合には、ステップＳｐ１に進む一方、１６記号でない場合には、受付けた記号列がパスワードではないものとして当該処理を終了する。

【０４９４】

尚、演出制御用マイクロコンピュータ１００に搭載されているＲＯＭ（図示せず）には、図５０（ａ）に示すように、パスワードを構成する記号（英数字：１０種類、ローマ字（大文字）：２６種類、ローマ字（小文字）：２６種類の合計６２種類）に対応して０～６１の数値が定められているパスワード解析テーブルが記憶されており、ステップＳｐ１においては、パスワード受付け画面にて受付けたパスワードが、まず、該パスワード解析テーブルを参照して対応する数値（十進数）に置き換えられる。

【０４９５】

次いで、置き換えた数値（十進数）をさらに６桁（６ビット）の２進数に変換し、各記号に対応する２進数の先頭ビット（具体的には、１ビット目、７ビット目、１３ビット目、１９ビット目、…）に割り当てられた値（１６ビット）を遊技者ＩＤとして抽出して、所定の記憶領域（遊技者ＩＤ記憶領域）に格納（記憶）する（ステップＳｐ１）。

【０４９６】

そして、上位１０記号に対応する２進数の数値列から、上記した遊技者ＩＤに対応する先頭ビットを除いた５０ビットのデータを共通データとして抽出する（ステップＳｐ２）。

【０４９７】

この共通データには、当該パスワードを出力した機種を特定可能な機種情報や、機種に依存せずに共通して利用可能な遊技データである、総始動回数、総大当り回数（本実施例の大当りＡの回数に相当）、総確変回数、演出パラメータ、追加演出情報等の各種データが含まれており（図３０参照）、抽出した共通データに含まれる機種情報から、該入力されたパスワードが、同一機種から出力されたパスワードであるか、或いは、異なる機種から出力されたパスワードであるかを判定する（ステップＳｐ３）。

【０４９８】

同一機種から出力されたパスワードである場合には、共通データの場合と同様に、下位６記号に対応する２進数の数値列から、上記した遊技者ＩＤに対応する先頭ビットを除いた３０ビットのデータを固有データとして抽出する（ステップＳｐ４）。

【０４９９】

これら固有データには、当該パスワードを出力したパチンコ遊技機１の機種においてのみ利用可能な遊技データである、大当りＢ回数や、特定のリーチ（例えば、スペシャルストーリーリーチ）の発生回数等の各種データが含まれている（図３０参照）。

【０５００】

そして、抽出した共通データから、上述した総始動回数、総大当り回数、総確変回数、演出パラメータ、追加演出情報等を特定して、図３０に示す遊技情報テーブルの共通データに対応する各該当データを更新するとともに、抽出した固有データから、大当りＢ回数や、特定リーチの発生回数等を特定して、図３０に示す遊技情報テーブルの固有データに対応する各該当データを更新した後、始動回数カウンタをリセットして（ステップＳｐ６）当該処理を終了する。

【０５０１】

つまり、同一機種から出力されたパスワードである場合には、共有データだけではなく、固有データも引き継ぐことが可能となるので、固有データも抽出して遊技情報テーブルの固有データに反映させる。

【０５０２】

ステップＳｐ３の判定において、同一機種から出力されたパスワードでないと判定された場合（遊技機アプリにて出力されたパスワードを含む）には、ステップＳｐ７に進んで、機種情報から特定される機種が、演出制御用マイクロコンピュータ１００に搭載されているＲＯＭ（図示せず）に、予め継承対象機種として登録されている機種、例えば、略同一の遊技盤６等を有していて当りの確率や遊技性のみが異なる兄弟機種や、遊技機アプリであるか否かを判定し、継承対象機種でない場合には、入力されたパスワードを無効として当該処理を終了する。

【０５０３】

一方、継承対象機種である場合には、ステップＳｐ８に進んで、更に、共通データから特定される演出パラメータの値が、初期値に近い４０～６０の範囲であるか否かを判定し、４０～６０の範囲である場合には、ステップＳｐ５に進むことで、遊技情報テーブルの共通データのみが更新される。また、演出パラメータの値が、４０～６０の範囲でない場合、つまり、継承対象機種において、遊技を有る程度実施することにより、演出パラメータの値が初期値である５０から変更している場合には、ステップＳｐ６に進んで、該遊技者に対する特典となる楽曲６の演出を、大当り中において決定可能な楽曲の演出種別に追加する楽曲６追加処理を実施した後、ステップＳｐ５に進むことで、遊技情報テーブルの共通データのみが更新される。

【０５０４】

このように、本実施例では、異なる機種である継承対象機種にて出力されたパスワードが入力された場合、すなわち、継承対象機種から共通データを引き継ぐ場合において、演出パラメータの値に基づいて、継承対象機種において当該遊技者が、有る程度、遊技を実施していると判定できたことを条件に、楽曲６の演出を追加する特典を遊技者に付与することで、継承対象機種への共通データを引き継ぐことの動機付けを遊技者に与えることができるようになる。

【０５０５】

尚、本実施例では、楽曲６の演出を追加する特典の付与閾値を、演出パラメータの値が、４０～６０としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの閾値を適宜に変更しても良い。また、本実施例では、継承対象機種における遊技者の遊技実績の特定を、演出パラメータの値に基づいて実施しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技実績の特定を、総始動回数や総大当り回数により特定するようにしても良い。

【０５０６】

尚、上記では、図５０を用いて、入力されたパスワードから遊技者ＩＤ、共通データ、固有データを抽出する流れを説明したが、これらの処理を逆に実施することで、遊技者ＩＤ、共通データ、固有データから出力するパスワードを生成することができる。つまり、共通データ（５０ビット）、固有データ（３０ビット）を５ビット毎に区分け、その５ビット毎の先頭位置に、遊技者ＩＤ（１６ビット）を順次追加し、該追加後の各６ビットを、パスワード解析テーブルに基づいて、対応する記号に変換することで、出力するパスワードを生成することができる。

【０５０７】

尚、本実施例では、これらパスワードとともに、該パスワードとパスワードに変換されている共通データ、固有データを管理サーバ１０００の遊技者データベースに反映させるための後述するデータ登録ページのＵＲＬアドレスがシンボル化された２次元コードを生成して、図４８（ｃ）に示すように、パスワード出力画面として表示することで、遊技者が携行する携帯電話機１００１が、２次元コードの読み取り機能を有する場合には、該２次元コードを読み取ることで、自動的に管理サーバ１０００にアクセスしてデータ登録ページの配信を受け、該データ登録ページ（図５３（ｄ）参照）に設けられているパスワード入力部に、２次元コードにシンボル化されているパスワードが自動的に入力されることで、遊技者データベースへの共通データ、固有データの反映を簡便に実施できるようになっている。

【０５０８】

図５９には、本実施例に記載のパチンコ遊技機１とパチンコ遊技機１’との間での引き継ぎの状況が示されている。なお、ここでは、パチンコ遊技機１に対する継承対象機種としてパチンコ遊技機１’が登録され、パチンコ遊技機１’に対する継承対象機種としてパチンコ遊技機１が登録（設定）されている。

【０５０９】

本実施例のパチンコ遊技機１は、機種名が「ＣＲＡ××－ＹＦ」、大当り確率が約１／１３１であるのに対し、パチンコ遊技機１’は、機種名が「ＣＲ××－ＳＦ」、大当り確

率が約１／３９３である。すなわち、パチンコ遊技機１とパチンコ遊技機１’とは、機種名「××」は同一であるが、大当り確率、確変大当り確率、大当り出玉（ラウンド数）等の遊技性（所謂スペック）が異なる兄弟機種とされている。

【０５１０】

ここで、例えば、パチンコ遊技機１’において遊技を行うことにより変化した演出パラメータや大当り回数等の遊技情報をパチンコ遊技機１に引き継ぐ場合、パチンコ遊技機１’の機種情報や演出パラメータ等の遊技情報を含むパスワードを生成して、前述したパスワード出力方法（図４８（ｃ）参照）にてパチンコ遊技機１’から出力する。

【０５１１】

そして、この出力したパスワードをパチンコ遊技機１に入力することで、パチンコ遊技機１にて前述したパスワード解析処理（図５１参照）が実施され、入力されたパスワードが、同一機種から出力されたものであるか、継承対象機種から出力されたものであるかが判定され、入力されたパスワードが継承対象機種であるパチンコ遊技機１’から出力されたものであると判定した場合には、大当り回数や演出パラメータ等の遊技情報がパチンコ遊技機１に更新登録されるとともに、該パスワードに含まれる演出パラメータの値が４０～６０以外であれば、Ａ楽曲６またはＢ楽曲６が追加登録される。

【０５１２】

逆に、パチンコ遊技機１において遊技を行うことにより変化した演出パラメータや大当り回数等の遊技情報をパチンコ遊技機１’に引き継ぐ場合、パチンコ遊技機１の機種情報や演出パラメータ等の遊技情報を含むパスワードを生成して、前述したパスワード出力方法（図４８（ｃ）参照）にてパチンコ遊技機１’から出力する。

【０５１３】

そして、この出力したパスワードをパチンコ遊技機１’に入力することで、パチンコ遊技機１’にて前述したパスワード解析処理（図５１参照）が実施され、入力されたパスワードが、同一機種から出力されたものであるか、継承対象機種から出力されたものであるかが判定され、入力されたパスワードが継承対象機種であるパチンコ遊技機１から出力されたものであると判定した場合には、大当り回数や演出パラメータ等の遊技情報がパチンコ遊技機１’に更新登録されるとともに、該パスワードに含まれる演出パラメータの値が４０～６０以外であれば、Ａ楽曲６またはＢ楽曲６が追加登録される。

【０５１４】

このように、本実施例のパチンコ遊技機１（またはパチンコ遊技機１’）は、パチンコ遊技機１’（またはパチンコ遊技機１）から出力されたパスワードが入力された場合、該入力されたパスワードの出力機種が同一機種であるか継承対象機種であるかに関わらず、該パスワードに含まれる演出パラメータ等の遊技情報に応じた演出を実行可能とするとともに、継承対象機種から出力されたパスワードである場合には、特典演出として楽曲６を追加登録して実行可能とする機能を有している。また、当該パチンコ遊技機１（またはパチンコ遊技機１’）において遊技を行うことにより変化した演出パラメータ等の遊技情報や当該パチンコ遊技機１の機種情報を含むパスワードを生成して出力する機能を有していることで、パチンコ遊技機１’（またはパチンコ遊技機１）において該パスワードを入力することにより、該パスワードに含まれる遊技情報に応じた演出が実行可能となるとともに、特典演出として楽曲６を追加登録して実行可能となるようになっている。

【０５１５】

なお、本実施例のパチンコ遊技機１（またはパチンコ遊技機１’）は、パチンコ遊技機１’（またはパチンコ遊技機１）から出力されたパスワードの入力処理機能と、パチンコ遊技機１’（またはパチンコ遊技機１）にて入力可能なパスワードの出力処理機能と、の双方を備えていたが、パスワードの入力処理機能またはパスワードの出力処理機能のいずれか一方のみを備えていてもよい。

【０５１６】

すなわち、パチンコ遊技機１とパチンコ遊技機１’との間では、遊技情報を相互に引き継ぐことが可能であったが、例えばパチンコ遊技機１’からパチンコ遊技機１へ、または

パチンコ遊技機１からパチンコ遊技機１’へのみ、引継ぎ可能としてもよい。
【０５１７】
また、本実施例では、継承対象機種の一例として、機種名「××」は同一であるが、大当り確率、確変大当り確率、大当りラウンド数等の遊技性（所謂スペック）が異なる兄弟機種を適用して説明したが、例えば同一製造メーカであるが、機種名もスペックも異なる異機種を継承対象機種としてもよい。さらに、継承対象機種はパチンコ遊技機に限定されるものではなく、例えば機種のタイトル等が同一なスロットマシン等であってもよい。
【０５１８】
次に、管理装置の一例である管理サーバ１０００について説明すると、管理サーバ１０００は、ＣＰＵ、ＲＡＭなどを備えた一般的なサーバコンピュータにて構成されており、インターネットを介して携帯電話機１００１からアクセス可能とされており、遊技データの管理、パスワードの発行や配信、携帯電話機１００１で実行可能な遊技機アプリの配信などを行う。
【０５１９】
管理サーバ１０００は、遊技者の遊技データを管理する遊技者データベースを備えている。
【０５２０】
遊技者データベースは、図５２に示すように、遊技者を個々に識別可能な遊技者ＩＤに対応付けて、アクセス数、総始動回数（共通データ）、総大当り回数（共通データ）、総確変回数（共通データ）、演出パラメータ（共通データ）、追加演出データ（共通データ）、大当りＢ回数（固有データ）、スペシャルストーリーリーチ回数（固有データ）等の各種データが格納されている。
【０５２１】
また、管理サーバ１０００には、携帯電話機１００１においても、パチンコ遊技機１と同様の遊技を実施可能なパチンコシミュレーション機能を備えるアプリケーションプログラムである遊技機アプリが配信可能に記憶されており、携帯電話機１００１からの配信要求の受信に応じて該遊技機アプリが配信され、個々の携帯電話機１００１において実行することで、遊技場外であっても、パチンコ遊技機１と同様のシミュレーション遊技を携帯電話機１００１において楽しむことができる。
【０５２２】
この遊技機アプリは、携帯電話機１００１において実行されることで、該携帯電話機１００１にパチンコ遊技機１が有する各種の機能と同様の機能を提供するためのモジュールプログラムを含んでいる。
【０５２３】
具体的にこれらモジュールプログラムとしては、携帯電話機１００１のメモリ内に、前述した遊技情報テーブルと同様に演出パラメータを初めとする各種のデータを記憶して管理する機能を提供するデータ管理モジュールプログラムや、これらデータ管理モジュールプログラムにて管理されている演出パラメータに応じたゲーム制御を行う制御機能を提供するゲーム制御モジュールプログラムや、ゲーム状態に応じてデータ管理モジュールプログラムにて管理されている演出パラメータを変化させる演出パラメータ変更機能を提供するパラメータ変更機能モジュールプログラムや、データ管理モジュールプログラムにて管理されているその時点の演出パラメータを特定可能なパスワードを、図６０（ｂ）に示すパスワード出力画面に示すように出力するパスワード出力機能を提供するパスワード出力モジュールプログラムや、パチンコ遊技機１から出力されたパスワードの入力を、図６０（ａ）に示すパスワード入力画面を表示して受付けるパスワード受付け機能を提供するパスワード受付けモジュールプログラムや、該パスワード受付けモジュールプログラムによりパスワード入力画面にて受付けた記号列がパスワードであるか否かを判定する判定機能を提供する判定モジュールプログラムや、前記データ管理モジュールプログラムにて管理されている演出パラメータを、パスワード受付けモジュールプログラムによるパスワード受付け機能により受付けたパスワードから特定される演出パラメータに更新する演出パラ

メータ更新機能を提供するパラメータ更新モジュールプログラム等が含まれる。
【０５２４】
尚、パスワード出力モジュールプログラムは、出力するパスワードとして、機種が遊技機アプリであることを特定可能な機種情報を含むパスワードを生成して出力する。
【０５２５】
図５３は、管理サーバ１０００にて提供されるサイトを構成する各ページを示す図である。図５３（ａ）は、サイトのトップメニューページを示す図であり、トップメニューには、「パスワードの発行」、「携帯用アプリＤＬ（ダウンロード）」、「データ登録」、「データ確認」の４つのメニューが設けられている。
【０５２６】
遊技者は、複数のパチンコ遊技機１や、携帯電話機１００１の遊技機アプリと遊技場のパチンコ遊技機１とで遊技データを引き継いで遊技を行いたい場合には、予めパスワード（初期パスワード）を取得しておく必要があるので、初期パスワードを新たに取得したい場合には、携帯電話機１００１から管理サーバ１０００にアクセスして、トップメニュー内の「パスワードの発行」のメニューを選択する。
【０５２７】
該選択に応じて携帯電話機１００１は、遊技者データベースに未登録の遊技者ＩＤを１つ特定し、該特定した遊技者ＩＤを遊技者データベースに追加登録するとともに、対応するアクセス数に１と、対応する各データに初期値（演出パラメータであれば５０）を登録する。そして、該遊技者ＩＤと初期値データとに基づいて、前述したパチンコ遊技機１における方法と同様にして、１６個の記号列から成る初期パスワードを生成し、該生成した初期パスワードを含む図５３（ｂ）に示すパスワード発行ページを配信する。
【０５２８】
尚、該パスワード発行ページの下部位置には、「ページを保存」の選択入力部が設けられており、該「ページを保存」の選択入力部を選択入力した場合には、発行された初期パスワードを含むパスワード発行ページが携帯電話機１００１にて保存されることで、初期パスワードを記憶させておくことができる。これは、後述する「データ確認」のメニューを選択した場合には、遊技者を特定するためのデータとして、該初期パスワードの入力が必要となることから、これら初期パスワードを忘却してしまうことでデータの確認が不能となってしまうこと回避できるようにするためのものである。
【０５２９】
また、遊技者が、携帯電話機１００１においても、パチンコ遊技機１の遊技データを引き継いでシミュレーション遊技を実施したい場合には、「携帯用アプリＤＬ」のメニューを選択すれば良く、該「携帯用アプリＤＬ」のメニューを選択した場合には、図５３（ｃ）に示す遊技機アプリの説明ページが配信される。そして、該説明ページの下方に設けられた「ダウンロード」の選択入力部を選択入力することで、携帯電話機１００１から管理サーバ１０００に対して配信要求が送信されることに応じて、遊技機アプリが携帯電話機１００１に配信されて実行可能に記憶される。
【０５３０】
また、遊技者が、パチンコ遊技機１から出力されたパスワードに基づいて、管理サーバ１０００の遊技者データベースにおける自身の遊技データを更新したい場合には、「データ登録」のメニューを選択すれば良く、該「データ登録」のメニューを選択することに応じて、図５３（ｄ）のデータ登録ページが配信される。
【０５３１】
このデータ登録ページには、図５３（ｄ）に示すように、入力したパスワード（記号列）が表示されるパスワード入力部と、入力する記号を選択するために記号一覧が表示された入力選択部と、パスワード入力部に表示された記号列を入力するパスワードとして確定する際に操作する「登録」の選択入力部と、データ登録処理を終了してメインメニューに戻る際に操作する「戻る」の選択入力部とが設けられている。
【０５３２】

このパスワード受付けページにおいて遊技者は、携帯電話機１００１を操作して、パスワード入力部に表示させる記号を入力選択部から選択していき、パスワード入力部に入力するパスワードを表示させた後、「登録」の選択入力部を選択入力することで、該パスワード入力部に表示された記号列が入力するパスワードとして確定され、管理サーバ１０００に送信される。

【０５３３】

管理サーバ１０００は、パスワード入力部に入力されたパスワードを前述したパスワード解析処理と同様に処理することにより、遊技者ＩＤ、共通データ、固有データを抽出し、該抽出した遊技者ＩＤに対応する各種データを、共通データ、固有データから特定される各データに更新し、更新後において更新が完了した旨の図示しない更新完了ページを配信する。

【０５３４】

また、遊技者が、管理サーバ１０００の遊技者データベースにおける自身の遊技データを確認したい場合には、「データ確認」のメニューを選択すれば良く、該「データ確認」のメニューを選択することに応じて、図５３（ｅ）の初期パスワード受付けページが配信される。

【０５３５】

この初期パスワード受付けページには、図５３（ｅ）に示すように、入力したパスワード（記号列）が表示されるパスワード入力部と、入力する記号を選択するために記号一覧が表示された入力選択部と、パスワード入力部に表示された記号列を入力するパスワードとして確定する際に操作する「実行」の選択入力部と、データ確認処理を終了してメインメニューに戻る際に操作する「戻る」の選択入力部とが設けられている。

【０５３６】

この初期パスワード受付けページにおいて遊技者は、携帯電話機１００１を操作して、パスワード入力部に表示させる記号を入力選択部から選択していき、パスワード入力部に入力するパスワードを表示させた後、「実行」の選択入力部を選択入力することで、該パスワード入力部に表示された記号列が入力する初期パスワードとして確定され、管理サーバ１０００に送信される。

【０５３７】

管理サーバ１０００は、パスワード入力部に入力された初期パスワードを解析して、遊技者ＩＤを抽出し、該抽出した遊技者ＩＤに対応する各種遊技データを、遊技者データベースから読み出し、該読み出した各種遊技データを含む、図５３（ｆ）に示すデータ確認ページを配信する。これにより、遊技者は、管理サーバ１０００に管理されている自身の遊技データを、携帯電話機１００１にていつでも確認することができる。

【０５３８】

ここで、パスワードを発行し、パチンコ遊技機１にて遊技を行う際の管理サーバ１０００及びパチンコ遊技機１の動作を、図５４に基づいて説明する。

【０５３９】

図５４に示すように、トップメニューの「パスワードの発行」のメニュー選択が実施されると、管理サーバ１０００は、遊技者データベースに未登録の１の遊技者ＩＤを選定し、該選定した遊技者ＩＤと初期値のデータとに基づいて初期パスワードを発行する。

【０５４０】

これら発行された初期パスワードは、遊技者が遊技を希望するパチンコ遊技機１において、図４８（ａ）のメニュー画面における「パスワード入力」の項目を選択することにより表示されるパスワード受付け画面より入力される。そして、該入力された初期パスワードが演出制御用ＣＰＵ１０１によって解析されて遊技者ＩＤ、共通データ、固有データが抽出されて遊技情報テーブルが更新される。

【０５４１】

そして、遊技を実施することに応じて、遊技情報テーブルにおける総大当り回数、総始動回数、総確変回数、演出パラメータ、大当りＢ回数、特定リーチの発生回数等のデータ

が更新されていく。
【０５４２】
遊技者が遊技を終了する際に、これら遊技データを他のパチンコ遊技機１に引き継ぎたい場合には、前述したように、図４８（ａ）のメニュー画面における「パスワード出力」の項目を選択することにより、遊技者ＩＤ、遊技情報テーブルにおけるその時点の共通データ並びに固有データに基づくパスワードと２次元コードとが生成され、該生成されたパスワードと２次元コードとが演出表示装置９に表示出力される。
【０５４３】
このようにしてパチンコ遊技機１から新たなパスワードの発行を受けた場合において、該パスワードを発行したパチンコ遊技機１における遊技データをいち早く且つ簡便に管理サーバ１０００に反映させたい場合には、表示された２次元コードを携帯電話機１００１で読み取れば良く、該２次元コードを読み取ることにより、前述したように、２次元コードにＵＲＬアドレスがシンボル化されているデータ登録ページが管理サーバ１０００から取得されるとともに、該取得されたデータ登録ページのパスワード入力部には、２次元コードにシンボル化されているパスワードが自動入力される。
【０５４４】
そして、該パスワード入力部にパスワードが自動入力されているデータ登録ページの「登録」の選択入力部を選択入力するのみで、パスワード入力部に入力されているパスワードが管理サーバ１０００に送信されることにより、管理サーバ１０００において、該パスワードに含まれる遊技者ＩＤ、共通データ、固有データが抽出され、該抽出した遊技者ＩＤに対応する各種データが、抽出された共通データ、固有データから特定される各データに更新されることにより、該パスワードを出力したパチンコ遊技機１での遊技データが管理サーバ１０００の遊技者データベースに反映される。
【０５４５】
尚、パチンコ遊技機１における遊技データを管理サーバ１０００に反映させる必要がない場合、例えば、遊技者が、同一機種の他のパチンコ遊技機１に速やかに台移動して遊技を行いたい場合等においては、出力されたパスワードを、移動先のパチンコ遊技機１に入力することで、パスワードを出力したパチンコ遊技機１（移動元の遊技機）における遊技データ（共通データ、固有データ）が、移動先のパチンコ遊技機１に引き継がれることになる。
【０５４６】
そして、移動先のパチンコ遊技機１にて遊技を実施することで、引き継がれた遊技データ（共通データ、固有データ）に、該遊技における始動回数や大当り回数や演出パラメータ等の遊技実績が反映されていき、遊技を終了する場合には、これら引き継がれた遊技データ（共通データ、固有データ）に、当該移動先にパチンコ遊技機１における遊技実績が反映された共通データ、固有データに基づいてパスワードが生成されて表示出力されるので、遊技者は、遊技データを所望するタイミングにて管理サーバ１０００に反映させることができる。
【０５４７】
尚、図５５に示すように、管理サーバ１０００から、前述した遊技機アプリを予めダウンロードしている携帯電話機１００１である場合には、これら遊技機アプリに、パチンコ遊技機１から出力されたパスワードに含まれる遊技データ（共通データ、固有データ）を引き継ぐことができる。
【０５４８】
具体的には、図５５に示すように、携帯電話機１００１に保存されている遊技機アプリを起動（実行）して、該遊技機アプリの開始メニューから、パスワード入力を選択する。
【０５４９】
そして、該選択により携帯電話機１００１に表示される図６０（ａ）のパスワード入力画面において、パチンコ遊技機１から出力されたパスワードを入力する（図５５中のＢ）。尚、これらパスワードを入力において、パチンコ遊技機１に表示されている２次元コー

ドを利用して、簡便にパスワードを遊技機アプリに入力できるようにしても良い。
【０５５０】
このようにして遊技機アプリに入力されたパスワードは、パチンコ遊技機１の場合と同様に、遊技機アプリ含まれるパスワード解析モジュールプログラムにより提供されるパスワード解析機能によりパスワード解析が実施されて、遊技者ＩＤ、共通データ、固有データが抽出され、遊技機アプリが管理する各種遊技データが、前述したパラメータ更新モジュールプログラムにより抽出された共通データ並びに固有データに含まれる各種遊技データに更新される。
【０５５１】
そして、遊技機アプリによってシミュレーション遊技が実施された場合には、実際のパチンコ遊技機１の場合と同様に、始動回数、大当り回数、演出パラメータ等の各種遊技データが、パラメータ変更機能モジュールプログラムの機能により逐次更新されていく。
【０５５２】
そして、これらシミュレーション遊技にて更新された各種遊技データを管理サーバ１０００の遊技者データベースに反映させる場合には、遊技機アプリの処理メニューから「データ登録」のメニューを選択することで、その時点において遊技機アプリにて管理されている更新後の各種遊技データ（共通データ、固有データ）と遊技者ＩＤとを含む更新要求が管理サーバ１０００に送信されることで、管理サーバ１０００の遊技者データベースにおいて、該更新要求に含まれる遊技者ＩＤに対応する各種遊技データが、該更新要求に含まれる遊技データに更新される。
【０５５３】
また、遊技機アプリにおけるシミュレーション遊技にて更新された各種遊技データを遊技場に設置されている実際のパチンコ遊技機１に引き継ぎさせたい場合には、遊技機アプリの処理メニューから「パスワード出力」のメニューを選択することで、その時点において遊技機アプリにて管理されている更新後の各種遊技データ（共通データ（演出パラメータを含む）、固有データ）と遊技者ＩＤとに基づくパスワードが生成されて、図６０（ｂ）に示すように表示されるので、該表示されたパスワードを実際のパチンコ遊技機１に入力することで、前述したように、パスワード解析処理が実施されて、該パスワードに含まれる各種遊技データ（共通データ、固有データ）が、遊技情報テーブルに反映されるようになるので、遊技機アプリにて管理されている更新後の各種遊技データ（共通データ、固有データ）も、実際のパチンコ遊技機１に引き継ぐことができる。尚、これら携帯電話機１００１から出力されるパスワードに含まれる機種情報としては、前述したように、機種が遊技機アプリであることを特定可能な機種情報とされる。
【０５５４】
次に、図５８にもとづいて、演出パラメータの値に応じた、各予告演出の出現頻度、信頼度や、ステージ（モード）の決定率、大当り時に追加される楽曲の種別について説明する。
【０５５５】
まず、演出パラメータの値に応じた予告演出の出現頻度の変化状況の一例として、擬似連の演出を伴うスペシャルＰＡ３－１が変動パターン（はずれ時）として決定された場合におけるセリフ予告の出現頻度を、図３３（ａ）の予告演出決定用テーブルＦの判定値数にもとづいて説明する。
【０５５６】
演出パラメータが４０～６０（デフォルト）である場合におけるセリフ予告である第１セリフ予告および第２セリフ予告の出現頻度を基準（普通）とした場合、演出パラメータが６１～８０である場合には、第１セリフ予告の出現頻度が普通よりもやや多い状態となり、演出パラメータが８１～９９である場合には、第１セリフ予告の出現頻度がやや多い状態から多い状態となり、演出パラメータが１００である場合には、第１セリフ予告の出現頻度が多い状態から最多状態となる。一方、演出パラメータが２０～３９である場合には、第２セリフ予告の出現頻度が普通よりもやや多い状態となり、演出パラメータが１～

１９である場合には、第２セリフ予告の出現頻度がやや多い状態から多い状態となり、演出パラメータが０である場合には、第２セリフ予告の出現頻度が多い状態から最多状態となる。

【０５５７】

このように、演出パラメータが１００に近づく程、第１セリフ予告が出現し易くなり、演出パラメータが０に近づく程、第２セリフ予告が出現し易くなる。すなわち、遊技者が選択操作を行う機会が増加する、つまり遊技への介入頻度が高くなる程、演出パラメータが１００または０に近づき、その結果、第１セリフ予告や第２セリフ予告の出現頻度が高くなって、遊技者が所望するキャラクタストーリーリーチ演出を選択可能となるため、遊技者の遊技への介入意欲を高めることができる。

【０５５８】

なお、擬似連の演出を伴うスペシャルＰＡ３－２が変動パターン（当り時）として決定された場合におけるセリフ予告の出現頻度は、特に図示しないが、演出パラメータが１００に近づく程、第１セリフ予告が出現し難くなり、演出パラメータが０に近づく程、第２セリフ予告が出現し難くなるが、演出パラメータが１００に近づく程、クイズ予告Ａが出現し易くなり、演出パラメータが０に近づく程、クイズ予告Ｂが出現し易くなる。すなわち、遊技者が選択操作を行う機会が増加する、つまり遊技への介入頻度が高くなる程、演出パラメータが１００または０に近づき、その結果、クイズ予告Ａやクイズ予告Ｂの出現頻度が高くなって、遊技者が所望するスペシャルストーリーリーチ演出を選択可能となるため、遊技者の遊技への介入意欲を高めることができる。

【０５５９】

次に、演出パラメータの値に応じた予告演出の信頼度の変化状況の一例として、予告演出Ａ～Ｃ（キャラクタ予告）の信頼度を、図３２の予告演出決定用テーブルＡ～Ｅの判定値数にもとづいて説明する。

【０５６０】

演出パラメータが３０～７０である場合に各予告演出Ａ～Ｃが出現したときの信頼度を基準（低い状態）とした場合、演出パラメータが７１～９０である場合には、予告演出Ｂの信頼度が、演出パラメータが３０～７０よりも高い中状態となり、演出パラメータが９１以上である場合には、予告演出Ｂの信頼度が、演出パラメータが７１～９０よりも高い高状態となる。一方、演出パラメータが１０～２９である場合には、予告演出Ａの信頼度が、演出パラメータが３０～７０よりも高い中状態となり、演出パラメータが９以下である場合には、予告演出Ａの信頼度が、演出パラメータが１０～２９よりも高い高状態となる。

【０５６１】

このように、演出パラメータが１００に近づく程、予告演出Ｂが出現した場合の信頼度が高くなり、演出パラメータが０に近づく程、予告演出Ａが出現した場合の信頼度が高くなる。すなわち、遊技者が選択操作を行う機会が増加する、つまり遊技への介入頻度が高くなる程、演出パラメータが１００または０に近づき、その結果、予告演出Ａや予告演出Ｂが出現した場合の信頼度が高くなって、キャラクタアニメーションリーチ演出にて大当りとなる確率が高まるため、遊技者の遊技への介入意欲を高めることができる。

【０５６２】

次に、演出パラメータの値に応じたストーリーリーチの出現状況の一例として、クイズ予告におけるストーリーリーチの出現状況を、図３３（ａ）の予告演出決定用テーブルＦの判定値数にもとづいて説明する。

【０５６３】

演出パラメータが２０～８０である場合、クイズ予告Ａおよびクイズ予告Ｂは決定されることはないので、スペシャルストーリーリーチＮ、ノーマルストーリーリーチＮのいずれも実行されることはない。演出パラメータが１～１９または８１～９９である場合には、クイズ予告Ａまたはクイズ予告Ｂは所定の確率で決定されることがあるため、該クイズ予告Ａまたはクイズ予告Ｂにて全問正解した場合には、ノーマルストーリーリーチＮ演出

が実行される。また、演出パラメータが０または１００である場合には、クイズ予告Ａまたはクイズ予告Ｂが、演出パラメータが１～１９または８１～９９である場合よりも高い確率で決定されることがあるため、該クイズ予告Ａまたはクイズ予告Ｂにて全問正解した場合には、スペシャルストーリーリーチＮ演出が実行される。

【０５６４】

このように、演出パラメータが１～１９または８１～９９である場合は、ノーマルストーリーリーチ演出が出現可能となり、演出パラメータが０または１００である場合は、スペシャルストーリーリーチＮが出現可能となる。すなわち、遊技者が選択操作を行う機会が増加する、つまり遊技への介入頻度が高くなる程、ストーリーリーチが出現することになるとともに、ストーリーリーチのレベルがノーマルからスペシャルに昇格するため、遊技者の遊技への介入意欲を高めることができる。

【０５６５】

次に、演出パラメータの値に応じたステージ（モード）の決定率の変化状況を、図３４のモード決定用テーブルＡ～Ｅの判定値数にもとづいて説明する。

【０５６６】

演出パラメータが４１～５９である場合に、キャラクタＡに対応する日の出モード、キャラクタＢに対応する夜モード、昼モードそれぞれの決定率を基準（低い状態）とした場合、演出パラメータが６０～８９である場合には、日の出モードの決定率が、演出パラメータが４１～５９である場合よりも高い中状態となり、演出パラメータが９０以上である場合には、日の出モードの決定率が、演出パラメータが６０～８９である場合よりも高い高状態となる。一方、演出パラメータが１１～４０である場合には、夜モードの決定率が、演出パラメータが４１～５９である場合よりも高い中状態となり、演出パラメータが１０以下である場合には、夜モードの決定率が、演出パラメータが１１～４０である場合よりも高い高状態となる。

【０５６７】

このように、演出パラメータが１００に近づく程、キャラクタＡに対応する日の出モードを決定する確率が高くなり、演出パラメータが０に近づく程、キャラクタＢに対応する夜モードを決定する確率が高くなる。すなわち、遊技者が選択操作を行う機会が増加する、つまり遊技への介入頻度が高くなる程、演出パラメータが１００または０に近づき、その結果、キャラクタＡに対応する日の出モードまたはキャラクタＢに対応する夜モードを決定する確率が高くなることで、演出パラメータの数値そのものは遊技者に報知されないものの、決定されたモードの種別に応じて、演出パラメータの数値を特定しやすくなる。具体的には、日の出モードの滞在率が高くなる程、演出パラメータが１００に近いことになり、夜モードの滞在率が高くなる程、演出パラメータが０に近いことになるため、遊技者の遊技への介入意欲を高めることができる。

【０５６８】

次に、演出パラメータの値に応じた楽曲の追加状況を説明する。

【０５６９】

演出パラメータが５０（デフォルト）である場合、楽曲が追加されることはなく、演出パラメータが５１～６０である場合には、キャラクタＡに対応するＡ楽曲１が追加され、演出パラメータが６１～７０である場合には、キャラクタＡに対応するＡ楽曲２が追加され、演出パラメータが７１～８０である場合には、キャラクタＡに対応するＡ楽曲３が追加され、演出パラメータが８１～９０である場合には、キャラクタＡに対応するＡ楽曲４が追加され、演出パラメータが９１～１００である場合には、キャラクタＡに対応するＡ楽曲５が追加される。一方、演出パラメータが４０～４９である場合には、キャラクタＢに対応するＢ楽曲１が追加され、演出パラメータが３０～３９である場合には、キャラクタＢに対応するＢ楽曲２が追加され、演出パラメータが２０～２９である場合には、キャラクタＢに対応するＢ楽曲３が追加され、演出パラメータが１０～１９である場合には、キャラクタＢに対応するＢ楽曲４が追加され、演出パラメータが０～９である場合には、キャラクタＢに対応するＢ楽曲５が追加される。

【０５７０】
このように、演出パラメータが１００に近づく程、キャラクタＡに対応するＡ楽曲が１曲ずつ追加されていき、演出パラメータが０に近づく程、キャラクタＢに対応するＢ楽曲が１曲ずつ追加されていく。すなわち、遊技者が選択操作を行う機会が増加する、つまり遊技への介入頻度が高くなる程、演出パラメータが１００または０に近づき、その結果、新たなＡ楽曲またはＢ楽曲が１曲ずつ追加されていき、大当り時において、遊技者が所望する楽曲を選択可能となるため、遊技者の遊技への介入意欲を高めることができる。
【０５７１】
また、例えば当該パチンコ遊技機１とスペックが異なる同機種のパチンコ遊技機１にて出力した演出パラメータを当該パチンコ遊技機１に引き継ぐ場合、演出パラメータが４０～６０でない場合、つまり、演出パラメータが６１～１００である場合には、Ａ楽曲６が新たに追加され、演出パラメータが０～３９である場合には、Ｂ楽曲６が新たに追加される。このように、遊技への介入頻度が高くなる程、演出パラメータを他の機種に引き継いだときに、新たなＡ楽曲６またはＢ楽曲６が追加され、大当り時において、遊技者が所望する楽曲を選択可能となる、すなわち、引き継いだ特典として、Ａ楽曲６またはＢ楽曲６が選択可能となるため、遊技者に対して機種が異なるパチンコ遊技機で遊技を行うこと促すことができる。
【０５７２】
以上説明したように、前記実施例によれば、セリフ予告演出や、クイズ予告演出では、２次、３次の選択操作の受付けが実施されるので、遊技者が遊技に介入できる機会が増加するばかりか、第１タイミングとなる１次受付けにて提示された複数の選択肢（１次選択肢）のうちから遊技者が選択した選択肢によって第２タイミングとなる２次受付けにて提示される選択肢（２次選択肢）が変化することにより、選択後の展開を多様化することができるため、遊技の興趣が向上する。また、遊技者が選択した選択肢の内容に応じて、キャラクタの違うストーリーリーチやスペシャルストーリーリーチ演出が実行されるので、遊技者の遊技への介入に対する意欲を高めることもできる。
【０５７３】
また、前記実施例によれば、１次受付けにて提示される選択肢（１次選択肢）と２次受付けにて提示される選択肢（２次選択肢）との組合せにもとづいて、該組合せに対応するキャラクタのノーマルストーリーリーチやスペシャルストーリーリーチ演出が実行されることで、選択肢の選択に応じて実行されるリーチ演出を多様化することができるため、遊技の興趣が向上する。
【０５７４】
また、前記実施例によれば、１次受付けにて１次選択肢としてキャラクタＡの選択を受付けたことを条件に、２次受付けにて２次選択肢として例えばキャラクタＡのセリフＡが提示され、１次受付けにて１次選択肢としてキャラクタＡの選択を受付けていないとき、つまりキャラクタＢが選択されたときには、２次選択肢としてキャラクタＡのセリフＡを含まない選択肢として例えばキャラクタＢのセリフＡ～Ｃを決定するようになっていることで、特別演出としてキャラクタＡスペシャルストーリーリーチ演出を実行させるためには、第２タイミングで２次受付けにて２次選択肢として例えばキャラクタＡのセリフＡを選択するのみならず、１次受付けにて１次選択肢としてキャラクタＡを選択することが必要とされるので、遊技の興趣を向上できる。
【０５７５】
また、前記実施例によれば、１次受付けにて１次選択肢としてキャラクタＢが選択されていても、２次受付けにて２次選択肢としてセリフＢ，Ｃを提示することで、特定演出としてキャラクタＡに対応するキャラクタＡノーマルストーリーリーチ演出やキャラクタＢノーマルストーリーリーチ演出が実行されるため、１次受付けにて選択する第１選択肢を誤って選択しても、２次受付けにてセリフＢ，Ｃを選択することが可能となり、該セリフＢ，Ｃを選択することでキャラクタＡノーマルストーリーリーチ演出やキャラクタＢノーマルストーリーリーチ演出を実行させることができるので、遊技の興趣を向上できる。

【０５７６】
また、前記実施例によれば、１～３次受付け期間に遊技者が提示された選択肢のいずれも選択しなかった場合には、規定の演出としてセリフ予告の非選択時リーチ演出、クイズ予告の非正解時リーチ演出が実行されることによって遊技の興趣がそがれるので、遊技者に対し遊技への介入を促すことができる。
【０５７７】
また、前記実施例によれば、遊技者による選択履歴および遊技者による選択により決定された演出の演出履歴によって更新される履歴情報としての演出パラメータの変化に応じて特定演出である予告演出Ａ～Ｄ、セリフ予告、クイズ予告に対する決定確率や信頼度が変化するようになるので、遊技者の遊技への介入に対する意欲を高めることができるばかりか、演出パラメータの変化量が大当り後の始動回数が５００回に到達する前後で異なることから、予告演出Ａ～Ｄ、第２セリフ予告、クイズ予告Ａ，Ｂに対する決定確率や信頼度が変化する変化状況が所定期間の前後で異なるようになるので、遊技の興趣を向上させることができる。
【０５７８】
また、前記実施例によれば、遊技者による選択履歴や演出履歴を０～１００の範囲の演出パラメータとすることで、予告演出Ａ～Ｄ、第１、第２セリフ予告、クイズ予告Ａ，Ｂの出現率や信頼度の変化状況を簡単な制御で変化させることができる。
【０５７９】
また、前記実施例によれば、演出パラメータの値を特定不能で且つ推定可能に示唆する示唆演出としてステージ（モード）演出を実行することで、演出パラメータの値が特定されてしまうことで各種予告演出の出現率や信頼度がどの状況にあるのかを特定されてしまうことで興趣が著しく低下してしまうことを回避しつつ、演出パラメータの値が０～１００の範囲のいずれであるのかを推定することはできるので、これら推定される数値状態が該当する出現率や信頼度に基づいて、各種予告演出の出現による大当りとなることへの期待感を遊技者に与えることができるようになるので、遊技の興趣を向上できる。
【０５８０】
また、前記実施例によれば、遊技者によりキャラクタ選択画面、セリフ選択画面、第１～３クイズ画面に提示された複数の選択肢からいずれかを選択する操作にて決定されたキャラクタストーリーリーチ演出が実行された後に大当りとなった場合に、演出パラメータの値が該キャラクタリーチ演出に対応する変化方向、つまりキャラクタＡならプラス方向、キャラクタＢならマイナス方向に特定変化量（例えば５）だけ変化するため、選択したストーリーリーチ演出において大当りとなることへの遊技者の期待感を高めることができる。
【０５８１】
また、前記実施例によれば、遊技者によりキャラクタ選択画面、セリフ選択画面、第１～３クイズ画面に提示された複数の選択肢からいずれかを選択する操作にて決定されたキャラクタストーリーリーチ演出が実行された後にはずれとなった場合には、演出パラメータの値が該キャラクタリーチ演出に対応する変化方向、つまりキャラクタＡならプラス方向、キャラクタＢならマイナス方向に、特定変化量より少ない変化量（例えば３）だけ変化するため、大当りとならなくても遊技の興趣を向上できる。
【０５８２】
また、前記実施例によれば、遊技者が遊技を行うことにより変化した状態データである演出パラメータを、同一機種のみならず、スペック等が異なるパチンコ遊技機にも引き継ぎできるようになるとともに、スペック等が異なるパチンコ遊技機に状態データを引き継いだ場合、それまでにはなかった特典演出として例えば楽曲６等が新たに実行可能となるので、機種が異なるパチンコ遊技機への状態データの引き継ぎを促進することもできる。
【０５８３】
また、前記実施例によれば、演出パラメータを機種の異なるパチンコ遊技機に引き継ぐ場合に、演出パラメータの値が４０～６０である場合、すなわち、引き継ぎ前の機種であ

まり遊技を実施していないことで、演出パラメータにより特定される各種予告演出の演出状態が所定状態に達していない場合には、特典演出として楽曲６が実施可能に設定されないので、引き継ぎ前の機種における遊技についても促進できる。

【０５８４】

また、前記実施例によれば、パスワードは、各機種において固有とされて他機種に引き継ぎ不能とされた固有情報のみを含む固有情報部分と、各機種において共通とされて他機種に引き継ぎ可能とされた共通情報のみを含む共通情報部分とを有しているので、パスワードの入力可能な新たな機種を開発する場合においては、共通情報部分を読み取って利用するためのプログラム等の設計資産を流用できるようになるため、新たな機種を開発における設計負荷を低減することができる。

【０５８５】

また、前記実施例によれば、携帯用アプリを実行することにより、演出パラメータの記憶機能、演出パラメータに応じたゲーム制御を行う制御機能、ゲーム状態に応じて演出パラメータを変化させる演出パラメータ変更機能、その時点の演出パラメータを特定可能なパスワードを出力するパスワード出力機能、パスワードの入力を受付けるパスワード受付け機能、演出パラメータをパスワード受付け機能にて受付けたパスワードから特定される演出パラメータに更新する演出パラメータ更新機能の各機能を有するとともに、パチンコ遊技機１にて実行可能な各種予告演出を伴ったシミュレーション遊技を実施可能な携帯電話機１００１におけるゲームにも、演出パラメータを引き継ぐことが可能となるとともに、これら携帯電話機１００１におけるゲームにて変化した演出パラメータをパチンコ遊技機に引き継ぐことが可能となるので、演出パラメータを変更するための遊技を遊技場以外でも実施できるようになり、遊技の幅を広げることができる。

【０５８６】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０５８７】

例えば、前記実施例では、セリフ予告におけるキャラクタ選択等の遊技者より受付けた選択操作の選択履歴や該選択操作によって決定されたストーリーリーチの実施等の演出履歴に基づいて変更される演出パラメータを使用するようにしており、このようにすることは、これら演出パラメータの変化量を変化させることにより、予告演出Ａ～Ｄや、セリフ予告、クイズ予告の出現率や信頼度が変化する変化状況を簡便に変化させることができ、これら出現率や信頼度が変化する変化状況を変化させる制御を容易に実施できることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら演出パラメータを用いずに、単純にセリフ予告におけるキャラクタ選択等の遊技者より受付けた選択操作の選択履歴や該選択操作によって決定されたストーリーリーチの実施等の演出履歴自体を記憶しておき、例えば、これらの履歴の登録が幾つあるか等をカウントしたカウント値に基づいて、予告演出の決定に使用する予告演出決定用テーブルを変更するようにしても良く、この場合にあっては、該カウント値が演出パラメータと同様の変数に該当することになる。

【０５８８】

また、前記実施例では、演出パラメータの異なる値に対応付けられた、予告演出Ａ～Ｄや、セリフ予告、クイズ予告の出現率や信頼度が異なる予告演出決定用テーブルＡ～Ｇを予め用意しておき、演出パラメータが各予告演出決定用テーブルＡ～Ｅに対応する数値範囲に達したことを条件に、予告演出の決定に使用するテーブルを変更するとともに、始動回数が５００回となる前後において、これら演出パラメータを変化させる変化量として異なる変化量を使用することで、演出パラメータが変化する変化量の期待値を始動回数が５００回となる前後において変化するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これら始動回数が５００回となる前後において演出パラメータを変化させる変化量を変更せずに同一の変化量とするが、同一の変化量を変化させる対象条件を、始動回数が５００回となる前においては１つのみの条件とし、始動回数が５００回となる

ことに応じて該対象条件を増加させることで、同一の変化量の条件が成立する成立確率を高めるか、或いは、５００回となる前の対象条件を複数とし、５００回となった後に対象条件を１つのみとして成立確率を低くするようにしても良い。

【０５８９】

具体的には、図３１に示す演出パラメータ変化量テーブルにおける、例えば、変化量１に対応する対象条件として、始動回数が５００回まではキャラクタ選択のみであるが、始動回数が５００回に達することで、対象条件にセリフ選択を追加することで、該対象条件の成立確率を高めるようにすれば良い。

【０５９０】

また、前記実施例では、上述したように、始動回数が５００回となる前後において、演出パラメータの変化量を変化（増やす）ことにより、演出パラメータの変化状況を変更することで、予告演出の決定に使用されるテーブルが変更され易くすることにより、特定演出となる予告演出の決定確率や信頼度が変化し易くなるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動回数が５００回となる前後において、演出パラメータの変化量を変化させずに、テーブルが変更する条件となる各予告演出決定用テーブルＡ～Ｇに対応する数値範囲を始動回数が５００回となる前後において変更することで、予告演出の決定に使用されるテーブルが変更され易く（或いは変更され難く）するようにしても良い。

【０５９１】

つまり、図６２（ａ）に示すように、この場合には、前述した図３１に示す演出パラメータ変化量テーブルに代えて、全ての始動回数において同一の変化量が設定された演出パラメータ変化量テーブル１８２’を前述したステップＳ８６４において使用することで、始動回数が５００回となる前後において、演出パラメータの変化量の期待値を同一とする一方、前述した予告選択処理において、図６２（ｂ）に示す予告演出決定テーブル変更用テーブルを使用して、その時点の演出パラメータが該当する予告演出決定用テーブルＡ～Ｅを使用して予告演出を決定することにより、始動回数が５００回となることで予告演出決定用テーブルが変更され易くなる。

【０５９２】

つまり、予告演出決定テーブル変更用テーブルにおいては、図６２（ｂ）に示すように、各予告演出決定用テーブルＡ～Ｅに対応する数値範囲として、始動回数が５００回となるまでは、前述した各予告演出決定用テーブルＡ～Ｅと同じく、演出パラメータの０～９に予告演出決定用テーブルＥが、演出パラメータの１０～２９に予告演出決定用テーブルＤが、演出パラメータの３０～７０に予告演出決定用テーブルＡが、演出パラメータの７１～９０に予告演出決定用テーブルＢが、演出パラメータの９１～１００に予告演出決定用テーブルＣが対応付けられているとともに、始動回数が５００回となった後は、演出パラメータの０～１９に予告演出決定用テーブルＥが、演出パラメータの２０～３９に予告演出決定用テーブルＤが、演出パラメータの４０～６０に予告演出決定用テーブルＡが、演出パラメータの６１～８０に予告演出決定用テーブルＢが、演出パラメータの８１～１００に予告演出決定用テーブルＣが対応付けられていて、前述したステップＳ８６４においては、その時点の演出パラメータが該当する数値範囲に対応する予告演出決定用テーブルを使用することで、例えば、演出パラメータがデフォルトの５０から１０変化（増加または減少）しても始動回数が５００回となる前では予告演出決定用テーブルが変更されないことで予告演出の決定確率や信頼度は変化しないものの、５００回となった後では、予告演出決定用テーブルが予告演出決定用テーブルＡから予告演出決定用テーブルＢまたは予告演出決定用テーブルＤに変更されることで、特定演出となる予告演出の決定確率や信頼度が変化するようになる。

【０５９３】

つまり、予告演出決定用テーブルを変更するテーブル変更条件として、始動回数が５００回となる前後において異なるテーブル変更条件を使用することで、特定演出となる予告演出の決定確率や信頼度が変化する変化状況が変更することになる。

【０５９４】
尚、これらテーブル変更条件を変更させる場合においては、上述したように、始動回数が５００回となる前後で各予告演出決定用テーブルに対応する演出パラメータの数値範囲を変更するのみではなく、例えば、テーブル変更条件として、５００回となる前では演出パラメータの補正係数を１とする条件を用い、５００回となった後では演出パラメータの補正係数を１．５とする条件を用いることで、演出パラメータを１．５倍に換算してテーブル変更の有無を判断するようにしても良いし、これら演出パラメータを用いるのみではなく、例えば、セリフ予告やクイズ予告の選択履歴やスペシャルストーリーリーチの演出履歴等を継続して記憶しておき、特定の選択履歴や演出履歴の登録数が、始動回数が５００回となる前までは、所定条件となる１０個登録されていることを満たすことに応じて、使用する予告演出決定用テーブルを他の予告演出決定用テーブル（例えば予告演出決定用テーブルＡ→Ｂ）に変更するようにしておき、始動回数が５００回となった後においては、特定の選択履歴や演出履歴の登録数が５個登録されていることを満たすことに応じて、使用する予告演出決定用テーブルを他の予告演出決定用テーブルに変更するようにすることで、予告演出の出現率や信頼度が変化する変化状況が、始動回数が５００回となる前後において変化するようにしても良い。
【０５９５】
つまり、演出制御用ＣＰＵ１０１は、実行する予告演出の種別を決定する予告選択処理において予告演出の種別の決定に使用する予告演出決定用テーブルを変更するテーブル変更条件として、始動回数カウンタにおける始動回数が５００回となるまでは第１のテーブル変更条件を使用し、始動回数が５００回となった後は、第１のテーブル変更条件とは成立確率が異なる第２テーブル変更条件を使用する。
【０５９６】
また、上記したように、始動回数が５００回となる前後において演出パラメータの変化量を変更するのではなく、テーブル変更条件を変更する場合にあっては、上述したように演出パラメータがある程度変化している場合であれば、これら始動回数が５００回となった時点で使用される予告演出決定用テーブルが変更されて、通常では決定確率の低い演出が出現し易くなる等の変化が発生するようになるため、遊技機者に対して、これら始動回数が５００回となるまでは遊技を行うとする動機付けを与えやすくなる一方、演出パラメータの変化量を変更する場合にあっては、演出パラメータの変化量のみを変更するだけで良いので、制御を簡素化できるとともに、例えば、始動回数が５００回となることで変化量を増やす場合であれば、演出パラメータを変更し易くなることで、該５００回となった以降の遊技を行う動機付けを遊技者に与えることができる。
【０５９７】
また、前記実施例では、初期パスワードを管理サーバ１０００でのみ発行するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら初期パスワードをパチンコ遊技機１で発行したり、或いは、携帯電話機１００１にて発行するようにしても良い。
【０５９８】
また、前記実施例では、所定期間として始動回数が所定値である５００回となる期間を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら所定期間を大当りＡが終了してからの経過時間が所定長さとなる期間としても良く、これらの期間は適宜に決定すれば良い。
【０５９９】
また、前記実施例では、パチンコ遊技機１やパチンコ遊技機１’にて出力されたパスワードを忘れてしまうと、演出パラメータや遊技データを引き継ぐことが不能となってしまうので、例えば、管理サーバ１０００において、初期パスワードを入力することを条件に、その時点で、初期パスワードから特定される遊技者ＩＤに対応して記憶されている遊技者データベースに反映されている演出パラメータや遊技データに基づくパスワードを発行する再発行機能を管理サーバ１０００に設けるようにすることで、管理サーバ１０００へアクセスして演出パラメータや遊技データの反映を行う動機付けをするとともに、これら

管理サーバ１０００へアクセス増加を図るようにしても良い。
【０６００】
また、前記実施例では、特典演出として楽曲６を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、新たなキャラクタを追加したり、特殊な演出を追加したりしても良い。
【０６０１】
また、前記実施例では、演出パラメータの数値レベルをモード（ステージ）によって遊技者に示唆するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらモード（ステージ）ではなく、例えば、演出パラメータの数値レベルに応じたアイテムを表示したり、キャラクタの色を演出パラメータの数値レベルに応じた色に変化させる等により、演出パラメータの数値自体は明確ではないものの、演出パラメータの数値レベルを推定可能な演出であれば任意の形態の演出を使用できる。
【０６０２】
また、前記実施例では、演出パラメータの変化状態が変化するタイミング（所定期間となるタイミング）を、大当りの終了後の始動回数が５００回となった時点を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではない。つまり、これら所定期間となるタイミングとしては、前述したように、所定期間となるタイミング以降において演出パラメータの変化量の期待値を大きくする場合（成立確率を高めても良い）には、これら所定期間となるタイミングを大当り確率である１／１３１に相当する回数である１３１回よりも大きな始動回数、例えば、大当り確率に相当する始動回数の約４倍である５００回を設定することで、始動回数が該５００回に達した遊技者、すなわち、なかなか大当りとならない遊技者（いわゆる大ハマリしている遊技者）にとっては、これら始動回数が該５００回を超えた大ハマリ状態が、演出パラメータを大きく変化させられる好機となるので、これら大ハマリ状態であっても遊技を継続させる動機付けを遊技者に与えることができる。一方、所定期間となるタイミングとなるまでの期間において演出パラメータの変化量の期待値を大きくする場合（成立確率を高めても良い）には、これら所定期間となるタイミングを大当り確率である１／１３１に相当する回数である１３１回に近い始動回数或いは１３１回よりやや大きな始動回数（例えば２００回等）を設定することで、該所定期間となるタイミングまでは演出パラメータを大きく変化させられる利点があるので、所定期間となるタイミングまでは遊技を継続しようとする動機付けを遊技者に与えることができる。
【０６０３】
つまり、大当りが発生せずに大ハマリしている遊技者に対して動機付けを行いたい場合には、所定期間となるタイミングとして、大当り確率に相当する始動回数よりも大きな始動回数を設定するとともに、所定期間となるタイミング以降における演出パラメータ（所定変数）の変化量の期待値（成立確率で合っても良い）を、所定期間となるタイミング前よりも大きく（高く）なるように設定すれば良く、大当りが発生した遊技者に対して該大当り後に遊技を継続させる動機付けを行いたい場合には、所定期間となるタイミングとして、大当り確率に相当する始動回数に近い始動回数或いはやや大きな始動回数を設定するとともに、所定期間となるタイミングとなる前の演出パラメータ（所定変数）の変化量の期待値（成立確率で合っても良い）を、所定期間となるタイミング以降よりも大きく（高く）なるように設定すれば良い。
【０６０４】
また、前記実施例においては、図６１に示すように、演出パラメータの値が１００側に変化することに伴って、予告演出Ａの決定確率（出現頻度）が向上するが信頼度が低下するとともに予告演出Ｂの決定確率（出現頻度）が低下するが信頼度が向上し、演出パラメータの値が０側に変化することに伴って、予告演出Ｂの決定確率（出現頻度）が向上するが信頼度が低下するとともに予告演出Ａの決定確率（出現頻度）が低下するが信頼度が向上するように、予告演出Ａと予告演出Ｂとで決定確率（出現頻度）と信頼度とが二律背反（トレードオフ）の関係になっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前述したように、これら予告演出Ａと予告演出Ｂに加えて予告演出Ｃが存在する場合であれば

、演出パラメータの値が１００側に変化することに応じて、予告演出Ａ並びに予告演出Ｂの双方の決定確率（出現頻度）が向上するが信頼度が低下するとともに予告演出Ｃの決定確率（出現頻度）が低下するが信頼度が向上し、演出パラメータの値が０側に変化することに応じて、予告演出Ａ並びに予告演出Ｂの双方の決定確率（出現頻度）が向上するが信頼度が低下するとともに予告演出Ｃの決定確率（出現頻度）が低下するが信頼度が向上するように、予告演出Ａと予告演出Ｂの決定確率（出現頻度）と信頼度とが、演出パラメータの変化に伴って同様に変化するように、予告演出決定用テーブルＡ～Ｅを設定するようにしても良い。

【０６０５】

また、前記実施例では、図４８（ｃ）に示すように、パスワード出力画面において、パスワード自体に加えて２次元バーコードと表示出力することは、これら２次元バーコードを携帯電話機１００１に取り込むことで、いちいち、パスワード自体をメモする等の手間を省くとともに該メモ時における記録間違い等の発生を防止できるとともに、これら２次元バーコードの読み取り機能を有しない携帯電話機を所持している遊技者も、パスワード自体を取得できるようになることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパスワード自体または２次元バーコードのいずれか一方のみを表示するようにしても良い。

【０６０６】

また、前記実施例では、図５０を用いて前述したように、パチンコ遊技機１やパチンコ遊技機１’の双方におけるパスワードのフォーマットが同一とされていることで、図５９に示すように、パチンコ遊技機１’のパスワードをパチンコ遊技機１に入力して演出パラメータ等を引き継ぐことができるとともに、逆に、パチンコ遊技機１のパスワードをパチンコ遊技機１’に入力して演出パラメータ等を引き継ぐことが可能とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパチンコ遊技機１’のパスワードをパチンコ遊技機１にのみ引き継ぐことができるものであっても良い。

【０６０７】

つまり、パチンコ遊技機１’の商品開発時において既に、パチンコ遊技機１の商品開発予定が既にある場合等であれば、前記実施例にて例示したように、パチンコ遊技機１とパチンコ遊技機１’のパスワードのフォーマットを同一とすることで、パチンコ遊技機１とパチンコ遊技機１’のどちらにおいてもパチンコ遊技機１’とパチンコ遊技機１のパスワードを入力することによる演出パラメータ等の引き継ぎを可能とすることができるものの、例えば、パチンコ遊技機１’の商品開発時においてはパチンコ遊技機１の商品開発予定がなく、パチンコ遊技機１’の市場における人気が高いことを受けて、パチンコ遊技機１の商品開発が決定された場合であって、パチンコ遊技機１の機能に合わせてパスワードのフォーマットをパチンコ遊技機１’のパスワードのフォーマット（従来フォーマット）とは異なり、例えば、該従来フォーマットの上位部分（先頭部分）や従来フォーマットの下位部分（末尾部分）に所定記号数を付加した拡張フォーマットを使用したものとした場合には、先頭や末尾の従来フォーマットに該当する部分が従来フォーマットに一致する場合において、該パスワードによる引き継ぎを可能とすることにより、パチンコ遊技機１’のパスワードをパチンコ遊技機１に入力して演出パラメータ等を引き継ぐことは可能であっても、パチンコ遊技機１のパスワードをパチンコ遊技機１’に入力して演出パラメータ等を引き継ぐことは不能とされていても良い。

【０６０８】

また、前記実施例では、パスワード判定処理におけるＳｐ０において、受付けたパスワードの記号数に基づいて入力された記号がパスワードであるか否かを判定するようにしており、このようにすることは、不必要にパスワードの２進数への変換処理等が実施されてしまうことを防止できることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これら入力された記号数に加えて、ステップＳｐ１変換処理を行った後における２進数の数列の内、特定のビット列がパスワードである旨を示す特定のビット列となっているか否か（例えば、抽出した利用者ＩＤの先頭４桁が０１０１等）によって、受付けた

記号列がパスワードであるか否かを正確に判定するようにしても良い。

【０６０９】

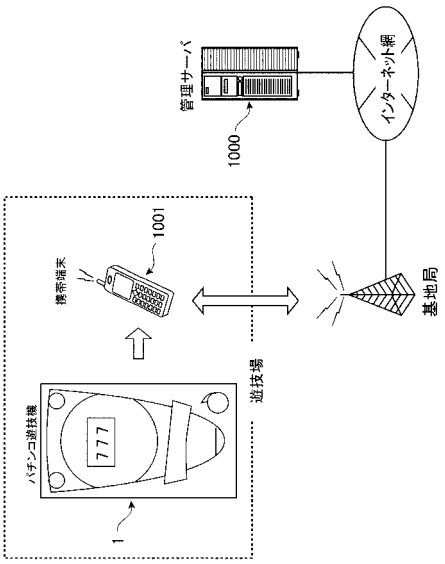
また、前記実施例では、利用者ＩＤや機種情報が容易に解析されてしまうことがないように、共通データと固有データの双方に亘って、利用者ＩＤや機種情報が含まれるようにパスワードを構成しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パスワードの上位所定桁部分を機種情報を含む部分、次の所定桁部分を利用者ＩＤを含む部分、それ以下の桁部分を演出パスワード等を含む状態データ部分とし、該状態データ部分の一部を前述した固有データが変換される固有データ部分とし、該状態データ部分の残りの部分を前述した共通データが変換される共通データ部分とするように、パスワードの構成を、各部分毎に明確に区分けるようにしても良い。

【符号の説明】

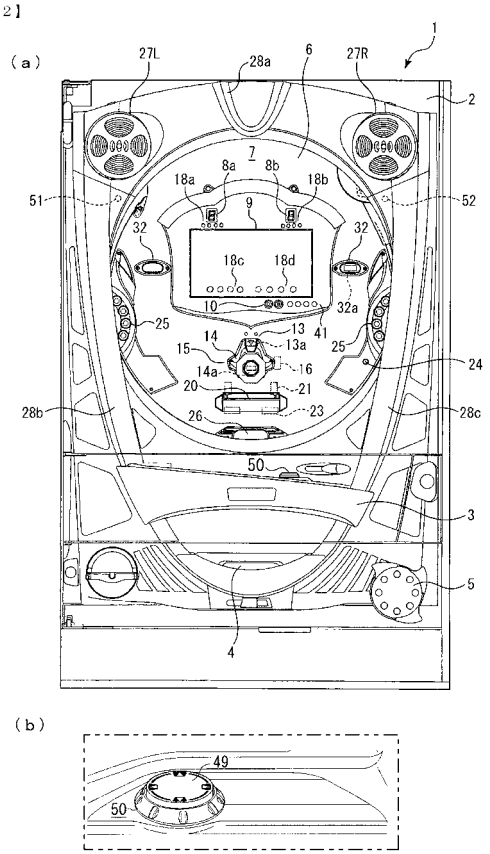
【０６１０】

１　パチンコ遊技機
８ａ　第１特別図柄表示器
８ｂ　第２特別図柄表示器
９　演出表示装置
１３　第１始動入賞口
１４　第２始動入賞口
２０　特別可変入賞球装置
３１　遊技制御基板（主基板）
５６　遊技制御用ＣＰＵ
５６０　遊技制御用マイクロコンピュータ
８０　演出制御基板
１００　演出制御用マイクロコンピュータ
１０１　演出制御用ＣＰＵ

【図１】

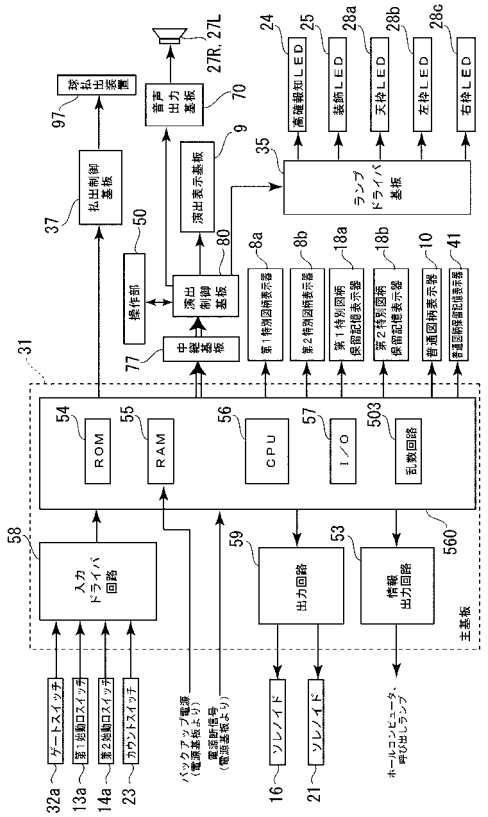


【図２】



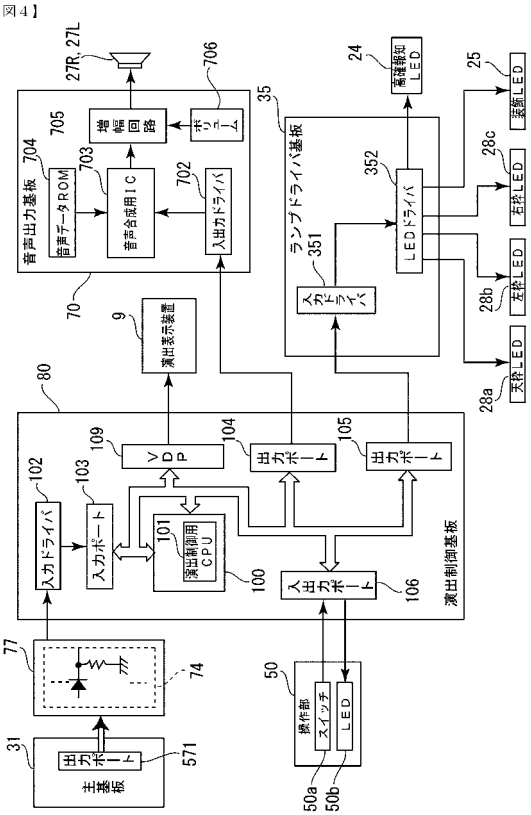
【図３】

【図３】



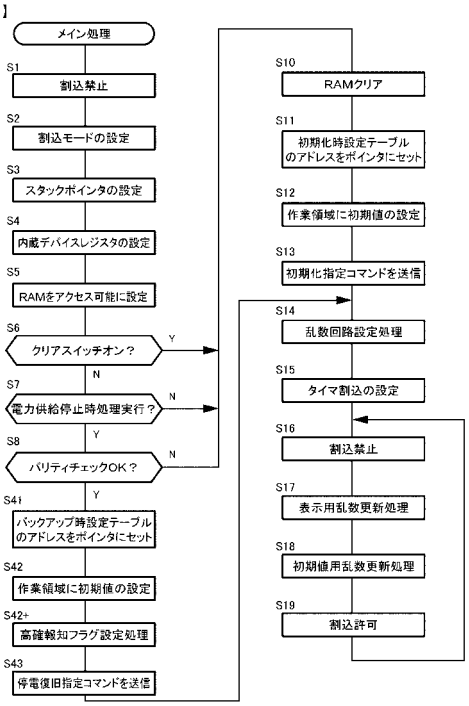
【図４】

【図４】



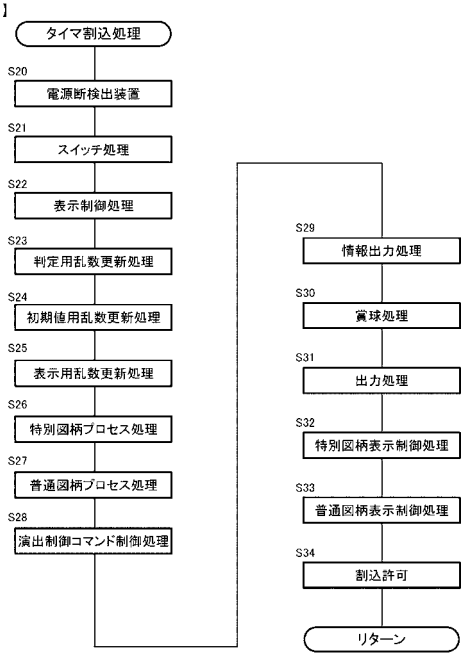
【図５】

【図５】



【図６】

【図６】



【図７】

【図７】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-0	なし	非リーチ	1.25	超短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	6.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	2.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	非リーチ	17.75	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(2回)	非リーチ	21.50	通常変動ではずれ後、再変動2回ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマルA	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマルB	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(2回)	ノーマルC	10.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチはずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(3回)	ノーマルC	11.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でノーマルリーチはずれ
	スペシャルPA3-1	擬似連(3回)	ノーマルまたはスペシャル	35.00	各種予告を伴う再変動3回の演出内容でいずれかのリーチではずれ
	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
	スーパーPB3-3	なし	スーパーC	27.50	スーパーリーチCではずれ
確変大当りA	ノーマルPA2-3	なし	ノーマルA	12.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマルB	25.50	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-3	擬似連(2回)	ノーマルC	10.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチで確変大当りA
	ノーマルPB2-4	擬似連(3回)	ノーマルC	11.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でノーマルリーチで確変大当りA
	スペシャルPA3-2	擬似連(3回)	ノーマルまたはスペシャル	35.00	各種予告を伴う再変動3回の演出内容でいずれかのリーチでA確変大当りA
	スーパーPB3-4	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで確変大当りA
	スーパーPB3-5	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで確変大当りA
	スーパーPB3-6	なし	スーパーC	27.50	スーパーリーチCで確変大当りA
確変大当りB/小当り	特殊PG1-1	なし	非リーチ	6.75	通常変動で確変大当りB又は小当り
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で確変大当りB又は小当り
	特殊PG1-3	擬似連(2回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動2回で確変大当りB又は小当り
	特殊PG2-1	滑り	ノーマルA	16.50	リーチはずれ後に滑り変動で確変大当りB又は小当り
	特殊PG2-2	擬似連(2回)	ノーマルB	20.50	リーチはずれ後に再変動2回で確変大当りB又は小当り

【図８】

【図８】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0～39	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	3～13	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図９】

【図９】

(a)大当り判定テーブル

大当り判定値(ランダムR[0～65535]と比較される)	
通常時(非確変時)	確変時
1020～1079, 13320～13759(確率:1/131)	1020～1520, 13320～14458(確率:1/13)

130a

(b)小当り判定テーブル(第1特別図柄用)

小当り判定値(ランダムR[0～65535]と比較される)
54000～54979(確率:1/23)

130b

(c)小当り判定テーブル(第2特別図柄用)

小当り判定値(ランダムR[0～65535]と比較される)
54000～54654(確率:1/40)

130c

(d)大当り種別判定テーブル

大当り種別判定値(ランダム1と比較される)	
確変大当りA	確変大当りB
0～27	28～39

131a

【図１０】

【図１０】

(a)確変大当りA用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
確変大当りA	1～38	39～79	80～251

132a

(b)確変大当りB／小当り用変動パターン種別判定テーブル

当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
確変大当りB	1～51	52～251
高確時小当り	1～51	52～251
低確時小当り	1～201	202～251

132b

【図１１】

【図１１】

(a)はずれ用変動パターン種別判定テーブルA(通常用)

135a

変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-7	スーパーCA2-8
1～79	80～99	100～169	170～229	230～250	251

(b)はずれ用変動パターン種別判定テーブルB(短縮用)

135b

変動パターン種別						
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6	スーパーCA2-7	スーパーCA2-8
1～79	80～99	100～199	200～214	215～229	230～250	251

【図１２】

【図１２】

(a)当り変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA3-1	1～560	ノーマルPA2-3
	561～997	ノーマルPA2-4
ノーマルCA3-2	1～560	ノーマルPB2-3
	561～997	ノーマルPB2-4
スーパーCA3-3	1～510	スペシャルPA3-2
	511～750	スーパーPB3-4
	751～900	スーパーPB3-5
	901～997	スーパーPB3-6

137a

(b)当り変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
特殊CA4-1	1～247	特殊PG1-1
	248～597	特殊PG1-2
	598～997	特殊PG2-1
特殊CA4-2	1～497	特殊PG1-3
	498～997	特殊PG2-2

137b

【図１３】

【図１３】

はずれ変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA2-1	1～997	非リーチPA1-1
非リーチCA2-2	1～500	非リーチPA1-3
	501～997	非リーチPA1-4
非リーチCA2-3	1～500	非リーチPA1-0
	501～997	非リーチPA1-2
ノーマルCA2-4	1～560	ノーマルPA2-1
	561～997	ノーマルPA2-2
ノーマルCA2-5	1～997	ノーマルPB2-2
ノーマルCA2-6	1～997	ノーマルPB2-1
スーパーCA2-7	1～560	スペシャルPA3-1
	561～900	スーパーPB3-1
	901～997	スーパーPB3-2
スーパーCA2-8	1～560	スペシャルPA3-1
	561～900	スーパーPB3-1
	901～996	スーパーPB3-2
	997	スーパーPB3-3

138a

【図１４】

【図１４】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターンXX指定	飾り図柄の変動パターンの指定(XX=変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(確変大当りA指定)	確変大当りAに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(確変大当りB指定)	確変大当りBに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	入賞時判定結果指定	始動入賞時の入賞時判定結果を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	確変大当りA開始指定	確変大当りAの開始画面を表示することの指定
A0	02	確変大当りB開始指定	確変大当りBの開始画面を表示することの指定
A0	03	小当り開始指定	小当りの開始画面を表示することの指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)～0F(H))
A2	XX	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)～0F(H))
A3	01	確変大当りA終了指定	確変大当りAの終了画面を表示することの指定
A3	02	確変大当りB終了指定	確変大当りBの終了画面を表示することの指定
A3	03	小当り終了指定	小当りの終了画面を表示することの指定

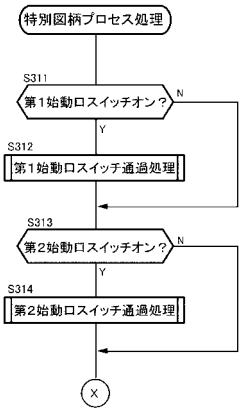
【図１５】

【図１５】

MODE	EXT	名称	内容
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
B0	03	時短終了指定	時短状態が終了したことの指定
B1	XX	時短回数指定	時短状態の残り回数がXXで示す数であることの指定
B2	XX	確変回数指定	確変状態の残り回数がXXで示す数であることの指定
C0	XX	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数がXXで示す数になったことの指定
C1	XX	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数がXXで示す数になったことの指定

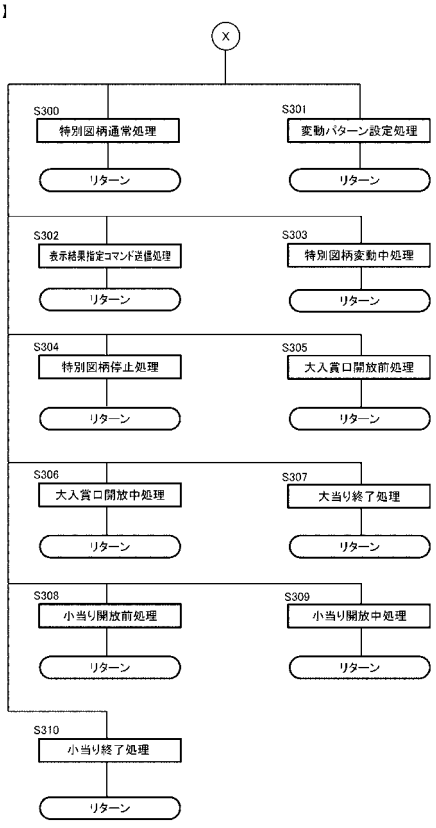
【図１６】

【図１６】

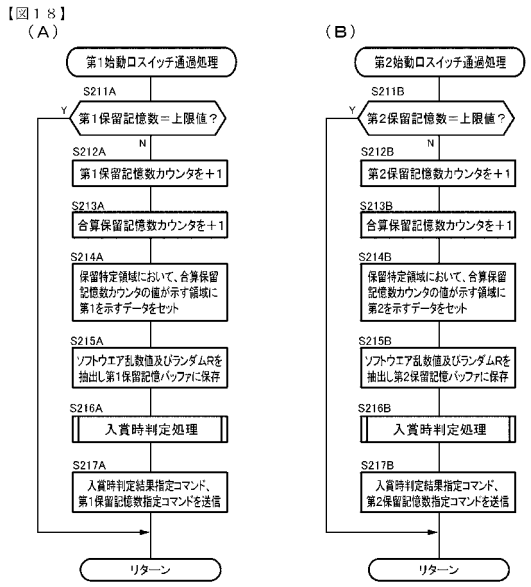


【図１７】

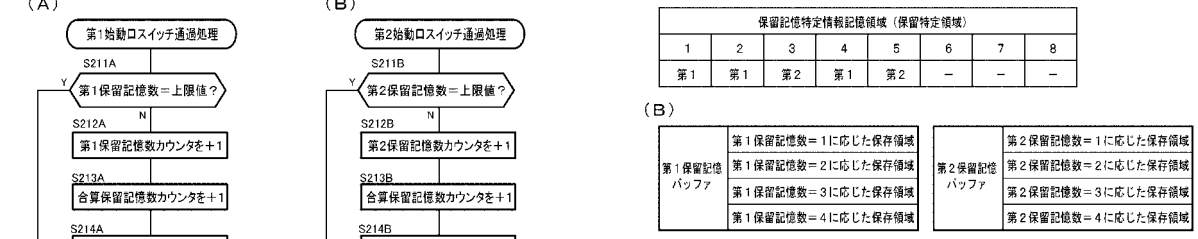
【図１７】



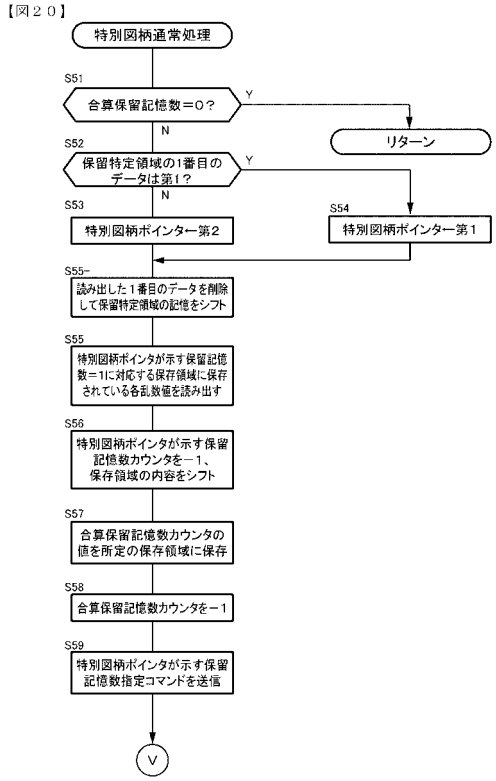
【図１８】



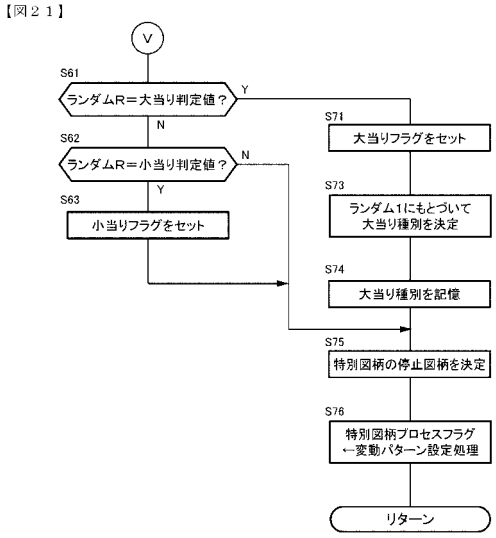
【図１９】



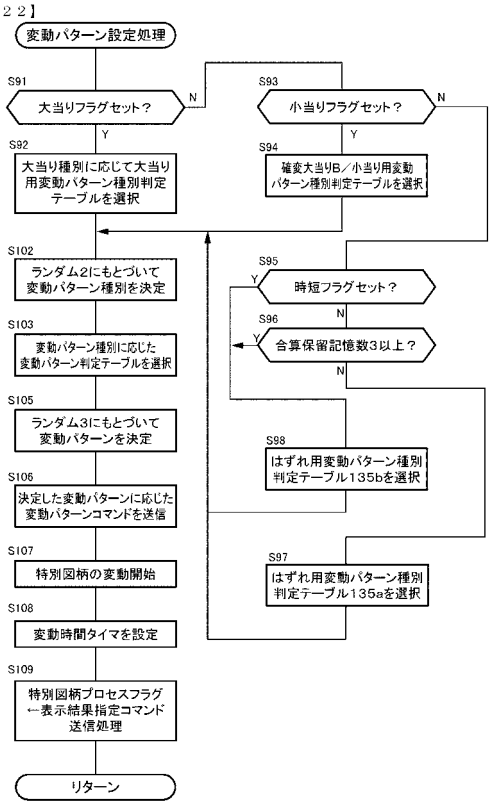
【図２０】



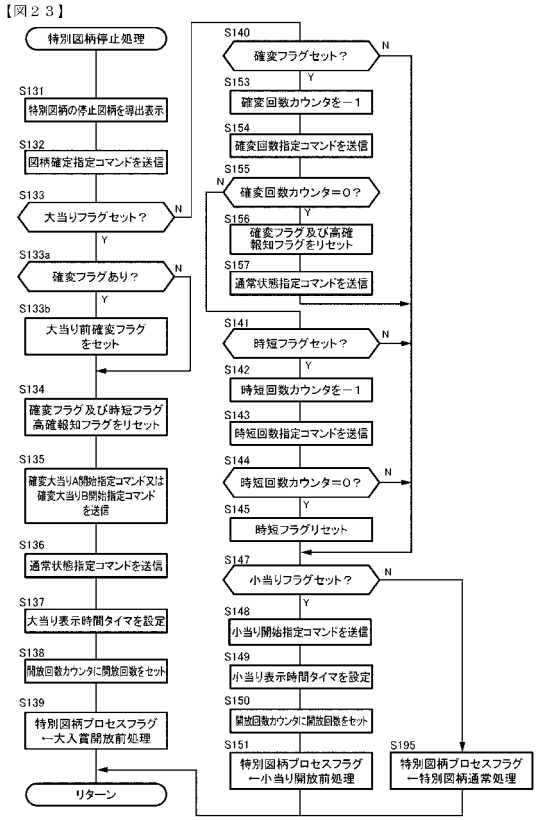
【図２１】



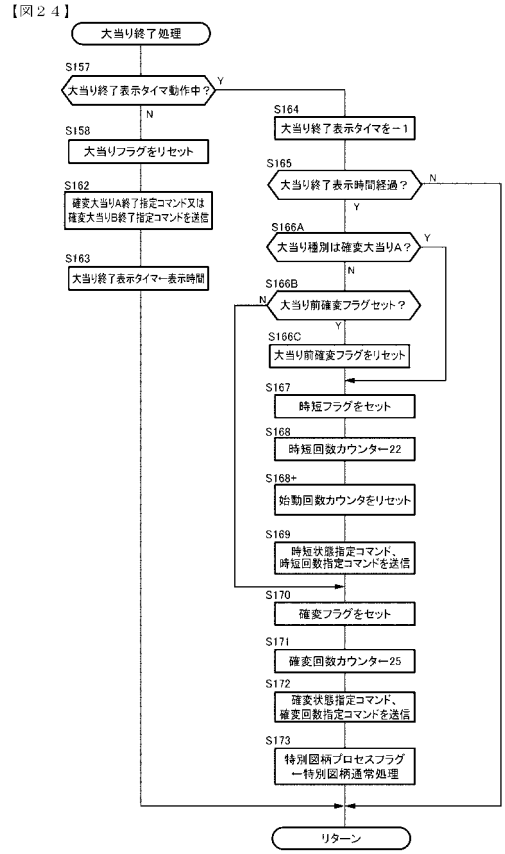
【図２２】



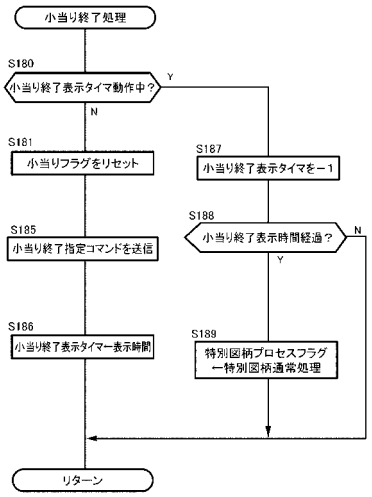
【図２３】



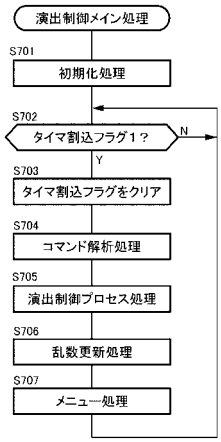
【図２４】



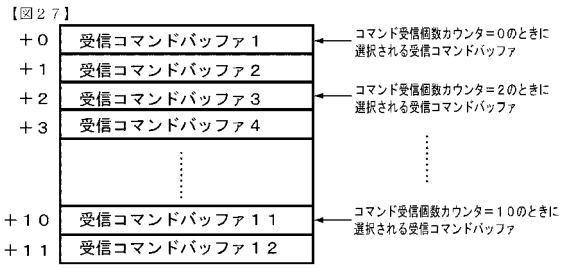
【図２５】



【図２６】



【図２７】



【図２８】

乱数	範囲	用途
SR1	１～１０	予告演出実施決定用
SR2	１～６０	予告演出種別決定用
SR3	１～１００	ステージ(モード)種別決定用

【図２９】

図柄変動制御パターンテーブル 180

図柄変動制御パターン	変動パターン
非リーチＣＰＡ1-0	非リーチＰＡ1-0
⋮	⋮
非リーチＣＰＡ1-4	非リーチＰＡ1-4
ノーマルＣＰＡ2-1	ノーマルＰＡ2-1
⋮	⋮
ノーマルＣＰＢ2-4	ノーマルＰＢ2-4
スペシャルＣＰＡ3-1	スペシャルＰＡ3-1
⋮	⋮
スーパーＣＰＢ3-5	スーパーＰＢ3-5
特殊ＣＰＧ1-1	特殊ＰＧ1-1
⋮	⋮
特殊ＣＰＧ2-2	特殊ＰＧ2-2

【図３０】

遊技情報テーブル 181

共通データ	総始動回数	＊＊＊回
	総大当り回数	＊回
	総確変回数	＊回
	⋮	⋮
	演出パラメータ	＊＊
	追加演出データ	A楽曲＊
	追加演出データ	B楽曲＊
固有データ	総大当りB回数	＊回
	⋮	⋮
	総ST(ストーリーリーチ)回数	＊回

【図３１】

演出パラメータ変化量テーブル 182

変化条件	始動回数 0～499	始動回数 500～
キャラクタ選択	変化量1	変化量2
キャラクタA、B予告演出	変化量1	変化量2
ストーリーリーチでハズレ	変化量3	変化量5
ストーリーリーチで当り	変化量5	変化量10

【図３２】

【図３２】
スペシャルＰＡ3-1、ＰＡ3-2非決定時

（ａ）予告演出決定用テーブルＡ（演出パラメータ３０～７０）

種別	リーチ時	Sリーチ時	当り時
(1)キャラクタAアニメーション	20	20	20
(2)キャラクタBアニメーション	20	20	20
(3)キャラクタCアニメーション	20	20	20

183a

（数値は判定値数）

（ｂ）予告演出決定用テーブルＢ（演出パラメータ７１～９０）

種別	リーチ時	Sリーチ時	当り時
(1)キャラクタAアニメーション	30	30	10
(2)キャラクタBアニメーション	5	10	30
(3)キャラクタCアニメーション	25	20	20

183b

（数値は判定値数）

（ｃ）予告演出決定用テーブルＣ（演出パラメータ９１以上）

種別	リーチ時	Sリーチ時	当り時
(1)キャラクタAアニメーション	44	37	5
(2)キャラクタBアニメーション	1	3	35
(3)キャラクタCアニメーション	15	20	20

183c

（数値は判定値数）

（ｄ）予告演出決定用テーブルＤ（演出パラメータ１０～２９）

種別	リーチ時	Sリーチ時	当り時
(1)キャラクタAアニメーション	5	10	30
(2)キャラクタBアニメーション	30	30	10
(3)キャラクタCアニメーション	25	20	20

183d

（数値は判定値数）

（ｅ）予告演出決定用テーブルＥ（演出パラメータ９以下）

種別	リーチ時	Sリーチ時	当り時
(1)キャラクタAアニメーション	1	3	35
(2)キャラクタBアニメーション	44	37	5
(3)キャラクタCアニメーション	15	20	20

183e

【図３３】

【図３３】

（ａ）予告演出決定用テーブルＦ（スペシャルＰＡ３-１決定（ハズレ）時）

184a

種別	演出P0	演出P1~19	演出P20~39	演出P40~60	演出P61~80	演出P81~99	演出P100
(1)第1セリフ予告	0	0	0	5	30	35	35
(2)クイズ予告A	0	0	0	0	0	20	25
(3)第2セリフ予告	35	35	30	5	0	0	0
(4)クイズ予告B	25	20	0	0	0	0	0
(5)キャラクタOアニメーション	0	5	30	50	30	5	0

（数値は判定値数）

（ｂ）予告演出決定用テーブルＧ（スペシャルＰＡ３-２決定（アタリ）時）

184b

種別	演出P0	演出P1~19	演出P20~39	演出P40~60	演出P61~80	演出P81~99	演出P100
(1)第1セリフ予告	0	0	0	20	15	10	10
(2)クイズ予告A	0	0	0	0	20	35	49
(3)第2セリフ予告	10	10	15	20	0	0	0
(4)クイズ予告B	49	35	20	0	0	0	0
(5)キャラクタOアニメーション	1	15	25	20	25	15	1

（数値は判定値数）

【図３４】

【図３４】
（ａ）モード決定用テーブルＡ（演出パラメータ４１～５９まで）

ステージ（モード）種別	日の出モード	昼モード	夜モード
ＳＲ３	10	80	10

185a

（数値は判定値数）

（ｂ）モード決定用テーブルＢ（演出パラメータ６０～８９まで）

ステージ（モード）種別	日の出モード	昼モード	夜モード
ＳＲ３	45	50	5

185b

（数値は判定値数）

（ｃ）モード決定用テーブルＣ（演出パラメータ９０以上）

ステージ（モード）種別	日の出モード	昼モード	夜モード
ＳＲ３	75	25	0

185c

（数値は判定値数）

（ｄ）モード決定用テーブルＤ（演出パラメータ１１～４０まで）

ステージ（モード）種別	日の出モード	昼モード	夜モード
ＳＲ３	5	50	45

185d

（数値は判定値数）

（ｅ）モード決定用テーブルＥ（演出パラメータ１０以下）

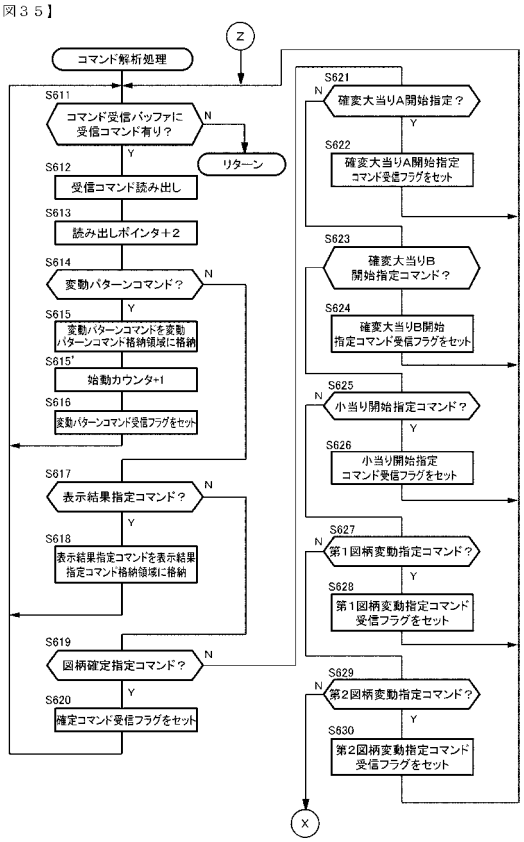
ステージ（モード）種別	日の出モード	昼モード	夜モード
ＳＲ３	0	25	75

185e

（数値は判定値数）

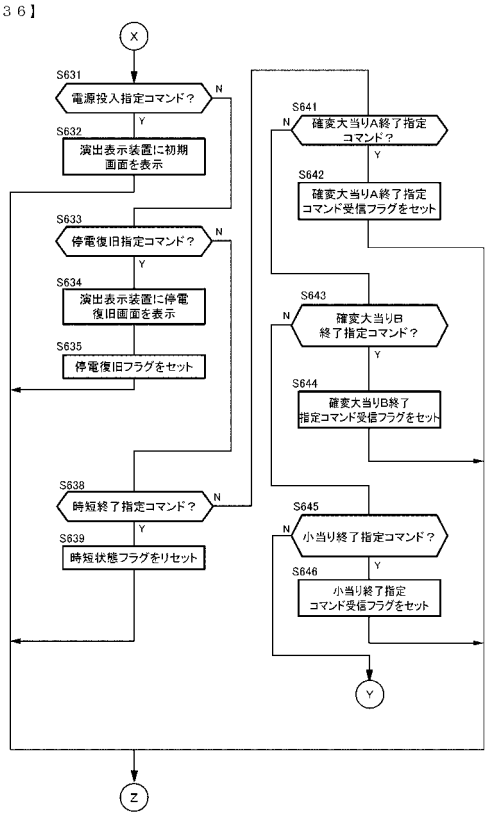
【図３５】

【図３５】



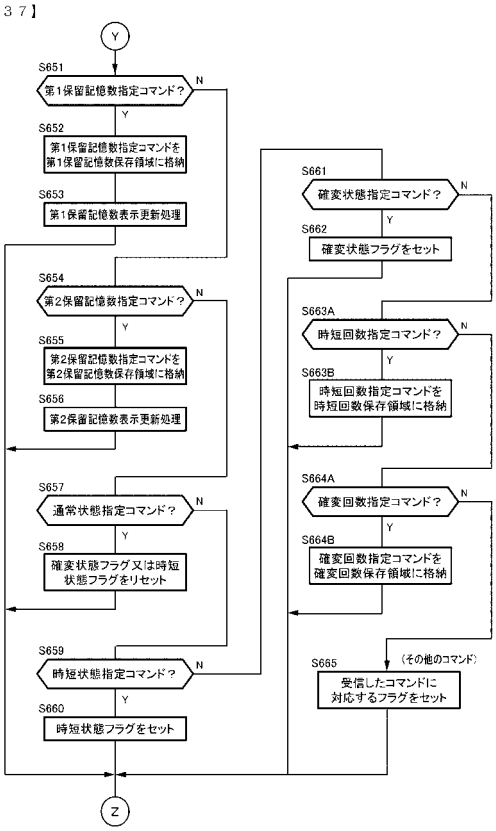
【図３６】

【図３６】



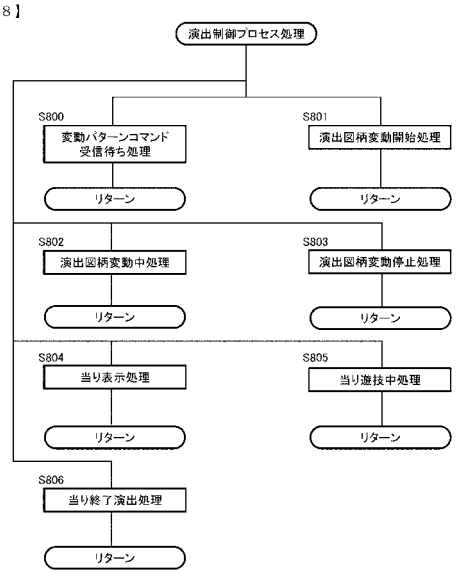
【図３７】

【図３７】



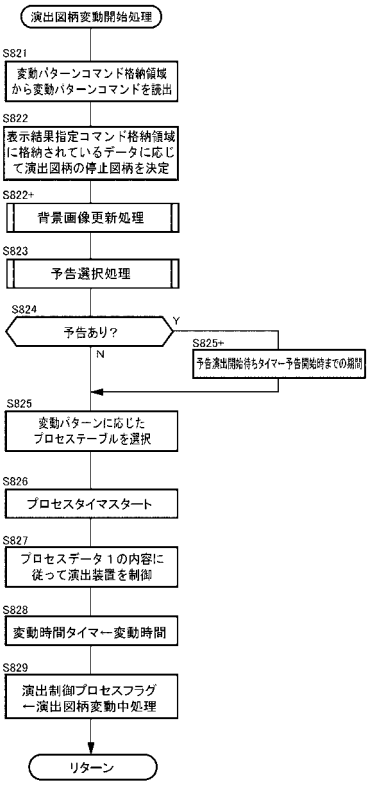
【図３８】

【図３８】

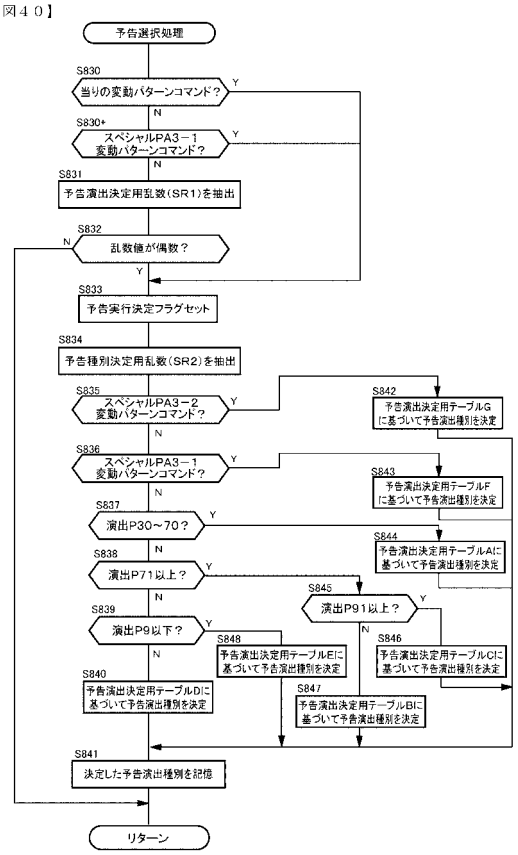


【図３９】

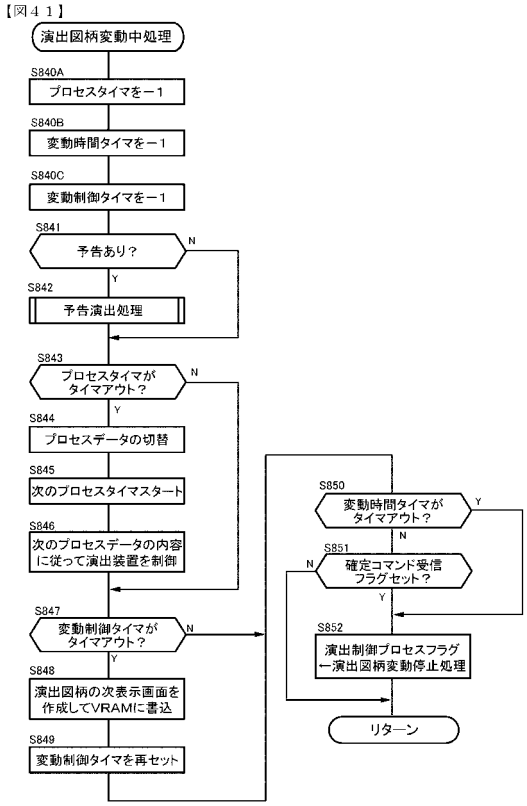
【図３９】



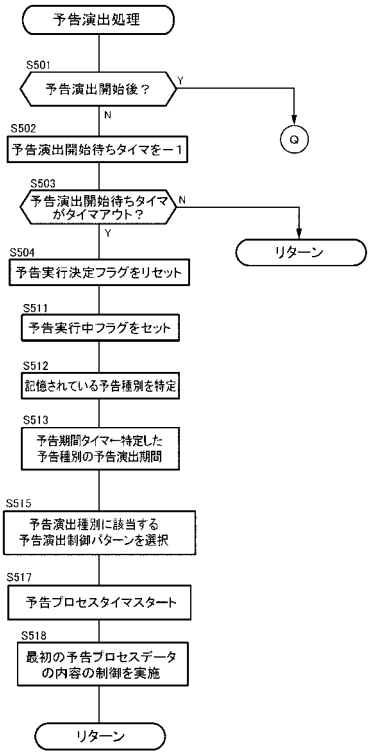
【図４０】



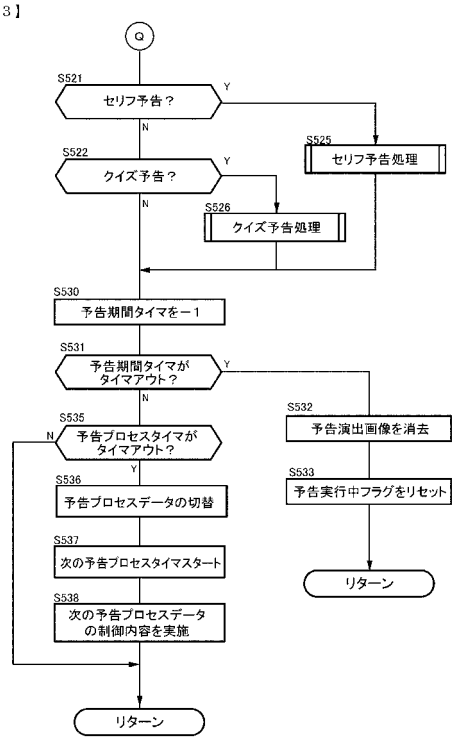
【図４１】



【図４２】

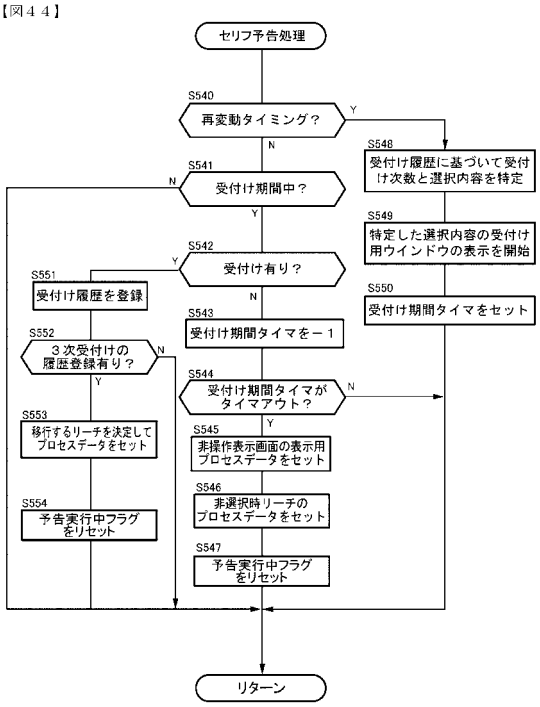


【図４３】



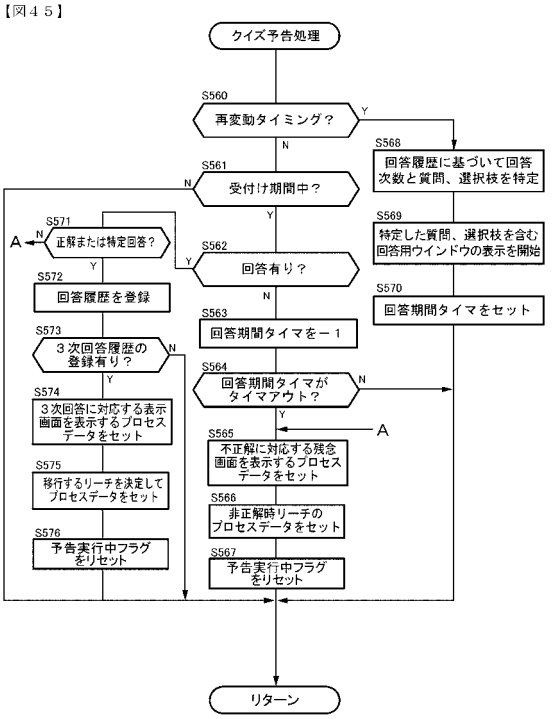
【図４４】

【図４４】



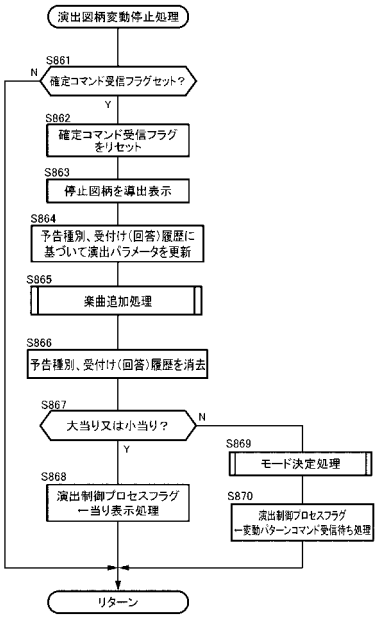
【図４５】

【図４５】



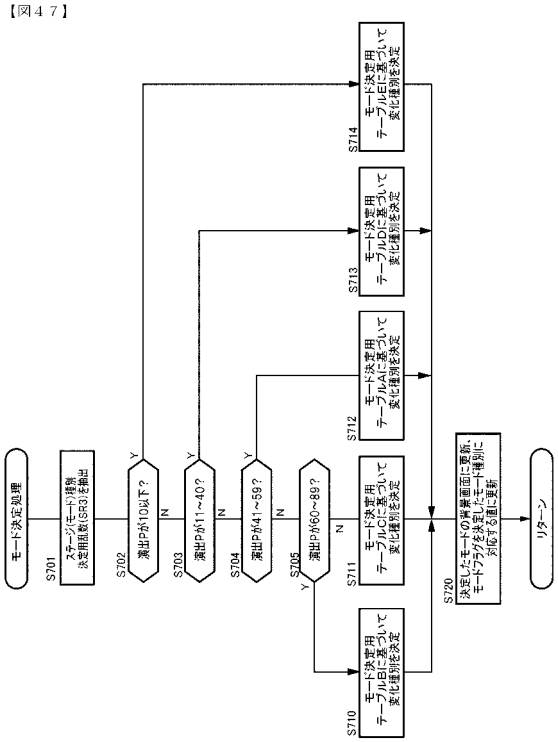
【図４６】

【図４６】



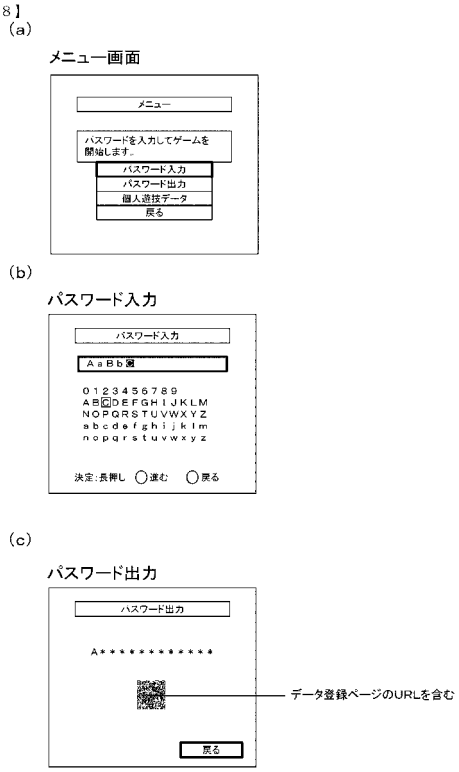
【図４７】

【図４７】



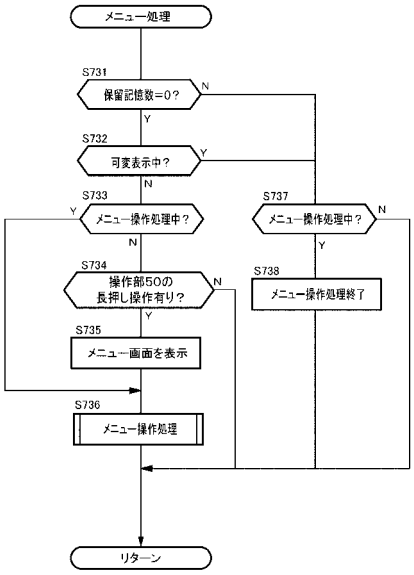
【図４８】

【図４８】



【図４９】

【図４９】



【図５０】

【図５０】

(a)

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	25	5	9	2	26	20	30	22	17
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
29	21	1	24	14	0	19	7	16	32
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
12	4	31	13	8	18	35	6	27	34
U	V	W	X	Y	Z				
33	11	28	23	3	15				
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
41	51	47	56	52	38	55	50	54	36
k	l	m	n	o	p	q	r	s	t
42	48	39	46	53	45	40	67	59	37
u	v	w	x	y	z				
49	60	44	61	43	58				

(b) パスワード

AaBbCcDdEeFfGgHh

⇩ 数列化

29-41-21-51-1-47-24-56-14-52-0-38-19-55-7-50

⇩ ２進数化

利用者ID（0101010101010101）

011101-101001-010101-110011-000001-101111-011000-111000-001110-110100
-000000-100110-010011-110111-000111-110010

共通データ(上位10桁分)

1110101001101011001100001011111100011000011101010 0

機種、始動回数、大当り回数、演出パラメータ等のデータを含む

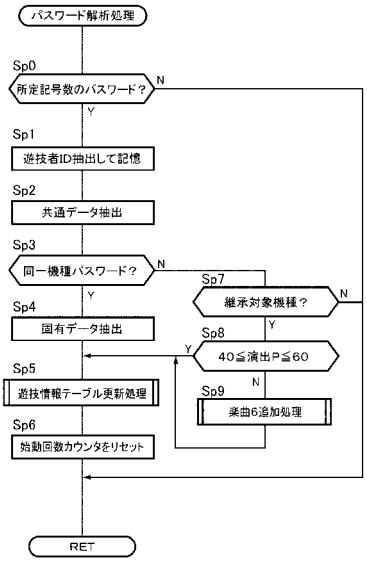
固有データ(下位6桁分)

0000000110100111011100111110010

大当り8回数、ｓｽﾄｰﾘｰﾑ回数等のデータを含む

【図５１】

【図５１】



【図５２】

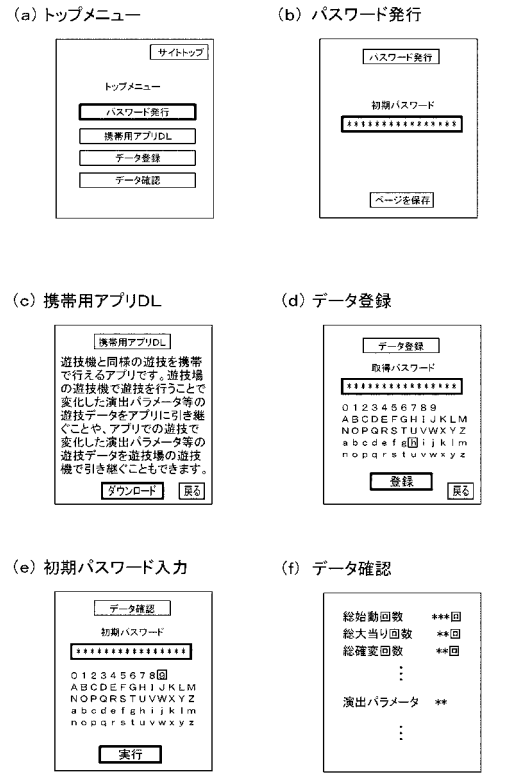
【図５２】

遊技者データベース

遊技者ID	アクセス数	総始動回数	総大当り回数	総確変回数	演出P	…	総大当り8回数	…
**********	**	****	**	**	**	*	**	…
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

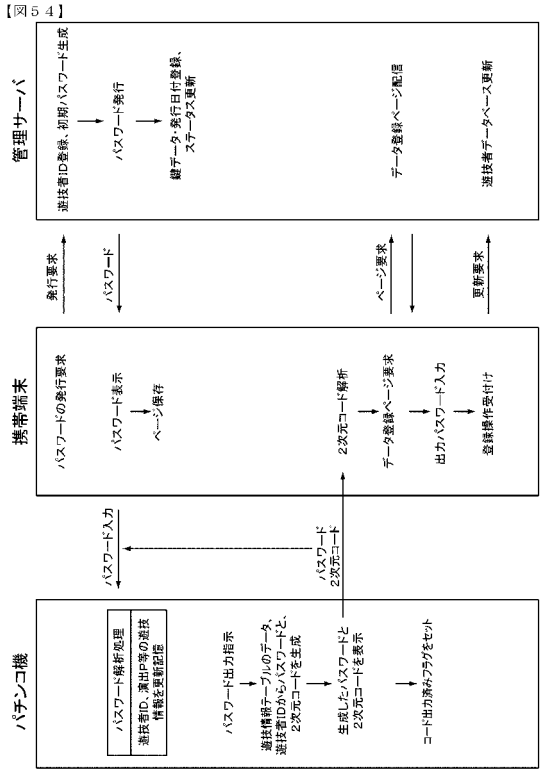
【図５３】

【図５３】
サイトへのアクセス画面



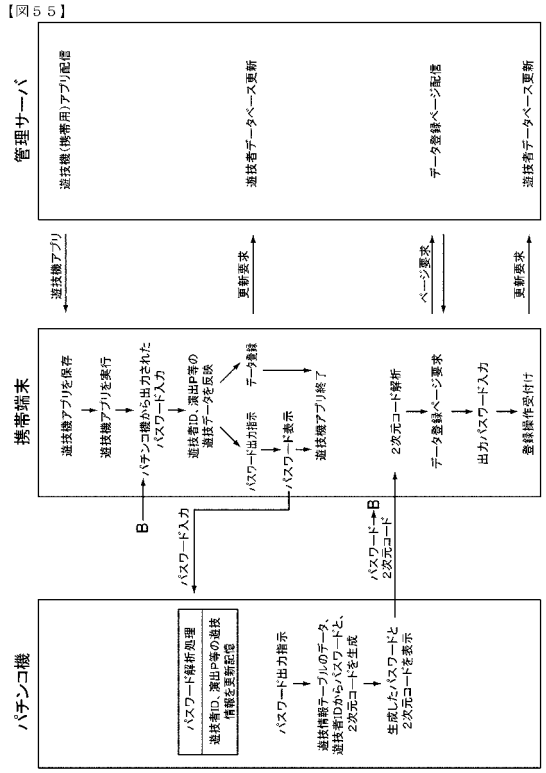
【図５４】

【図５４】



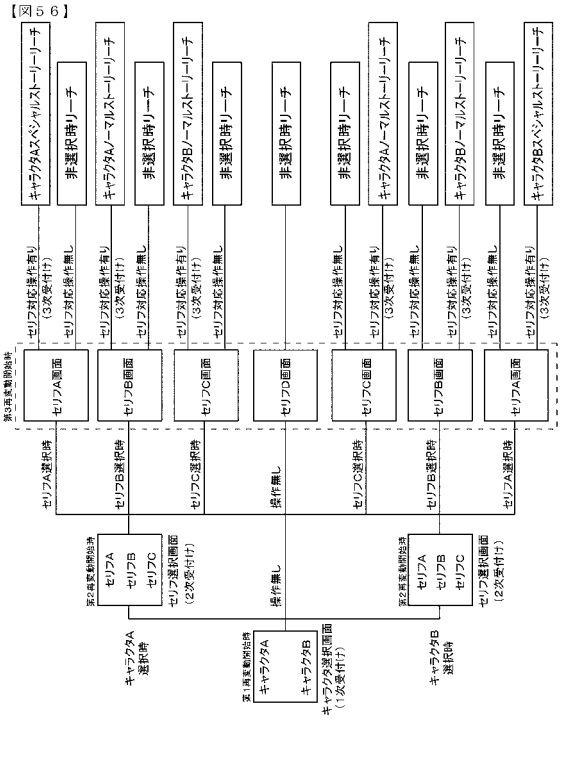
【図５５】

【図５５】



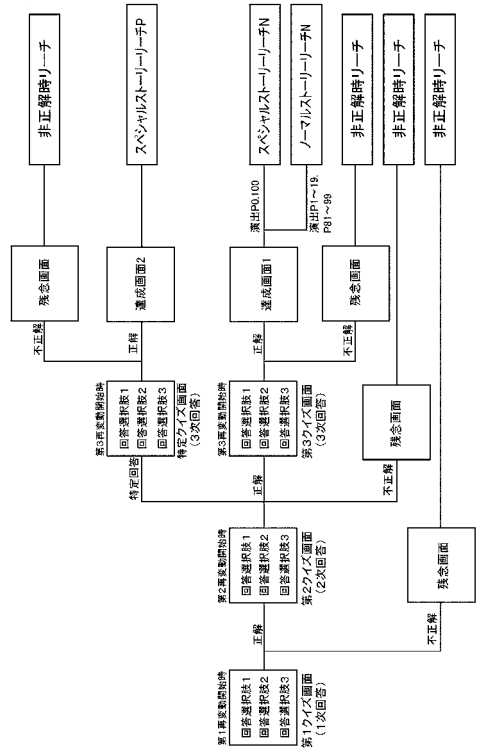
【図５６】

【図５６】



【図５７】

【図５７】



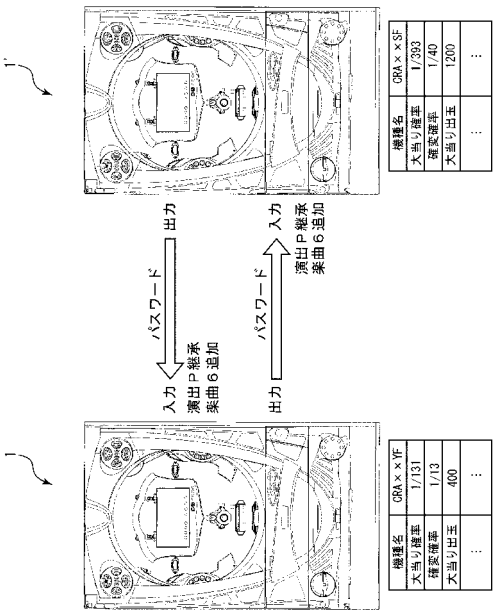
【図５８】

【図５８】

演出P	セリフ予告（出現頻度）※PA3-1決定時	キャラクタ予告（信頼度）※PA3-1非決定時	ストーリーリーチ（出現可）※クイズ予告	ステージ（モード）（決定率）	追加楽曲
100	第1セリフ予告多→最多		キャラクタAスペシャルストーリーリーチN		A楽曲5
90		キャラクタAアニメーション中→高		日の出モード中→高	A楽曲4
80	第1セリフ予告やや多→多		キャラクタAノーマルストーリーリーチN		A楽曲3
70		キャラクタAアニメーション低→中		日の出モード低→中	A楽曲2
60	第1セリフ予告普通→やや多				A楽曲1
50	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト
40	第2セリフ予告普通→やや多				B楽曲1
30		キャラクタBアニメーション低→中		夜モード低→中	B楽曲2
20	第2セリフ予告やや多→多		キャラクタBノーマルストーリーリーチN		B楽曲3
10		キャラクタBアニメーション中→高		夜モード中→高	B楽曲4
0	第2セリフ予告多→最多		キャラクタBスペシャルストーリーリーチN		B楽曲5

【図５９】

【図５９】



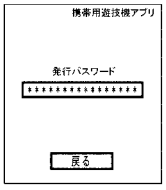
【図６０】

【図６０】

(a) パスワード入力



(b) パスワード出力



【図６１】

【図６１】

（ａ）予告演出決定用テーブルＡ使用時の出現率と信頼度

種別	リーチ時出現率	Sリーチ時出現率	当り時出現率	全体出現率	信頼度
(1)キャラクタAアニメーション	1／11.7	1／157.4	1／521.1	1／10.6	2.04%
(2)キャラクタBアニメーション	1／11.7	1／157.4	1／521.1	1／10.6	2.04%
(3)キャラクタCアニメーション	1／11.7	1／157.4	1／521.1	1／10.6	2.04%

（ｂ）予告演出決定用テーブルＢ使用時の出現率と信頼度

種別	リーチ時出現率	Sリーチ時出現率	当り時出現率	全体出現率	信頼度
(1)キャラクタAアニメーション	1／7.8	1／104.9	1／1042	1／7.2	0.69%
(2)キャラクタBアニメーション	1／46.7	1／314.8	1／347.4	1／36.4	10.48%
(3)キャラクタCアニメーション	1／9.3	1／157.4	1／521.1	1／8.7	1.66%

（ｃ）予告演出決定用テーブルＣ使用時の出現率と信頼度

種別	リーチ時出現率	Sリーチ時出現率	当り時出現率	全体出現率	信頼度
(1)キャラクタAアニメーション	1／5.3	1／85.1	1／2084	1／5.0	0.24%
(2)キャラクタBアニメーション	1／233.5	1／1049	1／297.8	1／116.4	39.08%
(3)キャラクタCアニメーション	1／15.6	1／157.4	1／521.1	1／13.8	2.65%

（ｄ）予告演出決定用テーブルＤ使用時の出現率と信頼度

種別	リーチ時出現率	Sリーチ時出現率	当り時出現率	全体出現率	信頼度
(1)キャラクタAアニメーション	1／46.7	1／314.8	1／347.4	1／36.4	10.48%
(2)キャラクタBアニメーション	1／7.8	1／104.9	1／1042	1／7.2	0.69%
(3)キャラクタCアニメーション	1／9.3	1／157.4	1／521.1	1／8.7	1.66%

（ｅ）予告演出決定用テーブルＥ使用時の出現率と信頼度

種別	リーチ時出現率	Sリーチ時出現率	当り時出現率	全体出現率	信頼度
(1)キャラクタAアニメーション	1／233.5	1／1049	1／297.8	1／116.4	39.08%
(2)キャラクタBアニメーション	1／5.3	1／85.1	1／2084	1／5.0	0.24%
(3)キャラクタCアニメーション	1／15.6	1／157.4	1／521.1	1／13.8	2.65%

【図６２】

【図６２】

（ａ）演出パラメータ変化量テーブル

182'

変化条件	全始動回数
キャラクタ選択	変化量1
キャラクタA、B予告演出	変化量1
ストーリーリーチでハズレ	変化量3
ストーリーリーチで当り	変化量5

（ｂ）予告演出決定テーブル変更用テーブル

使用テーブル	始動回数 0~499	始動回数 500~
予告演出決定テーブルE	演出P0～9	演出P0～19
予告演出決定テーブルD	演出P10～29	演出P20～39
予告演出決定テーブルA	演出P30～70	演出P40～60
予告演出決定テーブルB	演出P71～90	演出P61～80
予告演出決定テーブルC	演出P91～100	演出P81～100

フロントページの続き

(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　CA14　CA16　CA48　FA05　FA08　FA17