(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6711804号
(P6711804)
(45)発行日　令和2年6月17日(2020.6.17)　(24)登録日　令和2年6月1日(2020.6.1)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 304D
A63F 7/02 320

請求項の数 2　(全 113 頁)

(21)出願番号　特願2017-207790(P2017-207790)
(22)出願日　平成29年10月27日(2017.10.27)
(65)公開番号　特開2019-76645(P2019-76645A)
(43)公開日　令和1年5月23日(2019.5.23)
審査請求日　平成30年11月8日(2018.11.8)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(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

審査官　荒井　隆一

(56)参考文献　特開２０１６－２２０８９５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１８５０６５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０２３５５１（ＪＰ，Ａ）

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技が可能な遊技機であって、
所定状態と該所定状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とに制御可能な制御手段と、
演出手段を用いた演出を実行可能な演出制御手段と、
電源供給が停止されても所定期間において記憶を保持可能な記憶手段と、
電源供給が停止される場合に該電源供給が停止されるときの状態を特定可能な電断情報を前記記憶手段に記憶する記憶処理手段と、
前記記憶手段に前記電断情報が記憶されている場合に電源供給が再開された際に、前記電断情報から特定される状態に復旧可能な復旧処理手段と、
前記演出手段の動作確認を行う動作確認制御を実行可能な動作確認制御手段と、
を備え、
前記動作確認制御手段は、前記特別状態に制御されていることを特定しているときに前記動作確認制御を実行せず、前記特別状態に制御されていることを特定していないときに前記動作確認制御を実行可能であり、
前記演出手段は、表示手段と所定の演出手段とを含み、
前記所定の演出手段により実行される演出の態様によって前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出を実行するとともに、該示唆演出に関連した演出補助表示を前記表示手段にて実行可能である示唆演出実行手段をさらに備え、

前記示唆演出実行手段は、特定条件が成立しているか否かに応じて前記演出補助表示を異なる位置で実行可能であり、
前記所定の演出手段は、原点位置と該原点位置から離れた位置との間で動作可能に設けられた可動体であり、
前記動作確認制御手段は、
前記動作確認制御として、前記原点位置に前記可動体を位置させるための第１動作制御と、前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための第２動作制御と、を実行可能であり、
前記第２動作制御において、第１速度と該第１速度より早い第２速度との間で前記可動体が動作するように制御し、
前記第１動作制御において、前記第１速度以下の速度で前記可動体が動作するように制御する、
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
可変表示を行う可変表示手段と、
可変表示に対応する対応表示を行う対応表示手段と、
前記対応表示の表示態様を変化させる変化演出を実行する変化演出実行手段と、をさらに備え、
前記変化演出実行手段は、前記対応表示の表示態様を変化させるときに、前記対応表示の表示領域を拡大して表示可能であり、
前記示唆演出実行手段は、前記対応表示の表示領域が拡大して表示されているか否かに応じて前記演出補助表示を異なる位置で実行可能である、
請求項１に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機には、遊技機に電源が投入された際にスピーカからの音出力やＬＥＤからの発光（演出装置の動作確認）を実行することによって、これらスピーカやＬＥＤが正常に動作しているか否かを確認することが可能となっているものがある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１３－２２２６８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、特許文献１にあっては、電源供給が停止された状態から再び電源が投入される場合に該電源供給が停止された際の状況を引き継ぐ遊技機においては、遊技機の状況にかかわらず演出装置の動作確認を実行するため、遊技機が本来であれば演出装置の動作確認の必要がない状況であっても演出装置の動作確認が実行されてしまう虞がある。
【０００５】
本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、状況に応じて動作確認制御を実行す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】
【０００６】
（手段Ａ）本発明による遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、
所定状態と該所定状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とに制御可能な制御手段と、
演出手段を用いた演出を実行可能な演出制御手段と、
電源供給が停止されても所定期間において記憶を保持可能な記憶手段と、
電源供給が停止される場合に該電源供給が停止されるときの状態を特定可能な電断情報を前記記憶手段に記憶する記憶処理手段と、
前記記憶手段に前記電断情報が記憶されている場合に電源供給が再開された際に、前記電断情報から特定される状態に復旧可能な復旧処理手段と、
前記演出手段の動作確認を行う動作確認制御を実行可能な動作確認制御手段と、
を備え、
前記動作確認制御手段は、前記特別状態に制御されていることを特定しているときに前記動作確認制御を実行せず、前記特別状態に制御されていることを特定していないときに前記動作確認制御を実行可能であり、
前記演出手段は、表示手段と所定の演出手段とを含み、
前記所定の演出手段により実行される演出の態様によって前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出を実行するとともに、該示唆演出に関連した演出補助表示を前記表示手段にて実行可能である示唆演出実行手段をさらに備え、
前記示唆演出実行手段は、特定条件が成立しているか否かに応じて前記演出補助表示を異なる位置で実行可能であり、
前記所定の演出手段は、原点位置と該原点位置から離れた位置との間で動作可能に設けられた可動体であり、
前記動作確認制御手段は、
前記動作確認制御として、前記原点位置に前記可動体を位置させるための第１動作制御と、前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための第２動作制御と、を実行可能であり、
前記第２動作制御において、第１速度と該第１速度より早い第２速度との間で前記可動体が動作するように制御し、
前記第１動作制御において、前記第１速度以下の速度で前記可動体が動作するように制御する、
ことを特徴とする。
さらに、上記遊技機は、
可変表示を行う可変表示手段と、
可変表示に対応する対応表示を行う対応表示手段と、
前記対応表示の表示態様を変化させる変化演出を実行する変化演出実行手段と、をさらに備え、
前記変化演出実行手段は、前記対応表示の表示態様を変化させるときに、前記対応表示の表示領域を拡大して表示可能であり、
前記示唆演出実行手段は、前記対応表示の表示領域が拡大して表示されているか否かに応じて前記演出補助表示を異なる位置で実行可能であってもよい。
（手段１）他の態様による遊技機は、
遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
第１状態（例えば、通常状態）と該第１状態よりも遊技者にとって有利な第２状態（例えば、時短状態、確変状態、大当り遊技状態）とに制御可能な制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
演出装置（例えば、演出表示装置５、スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗ、演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒ、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ）を用いた演出を実行可能な演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出制御プロセス処理を実行する部分）と、
電源供給が停止されても所定期間において記憶を保持可能な記憶手段（例えば、ＲＡＭ

１０２に設けられたバックアップデータ記憶領域）と、
電源供給が停止される場合に該電源供給が停止されるときの状態を特定可能な電断情報を前記記憶手段に記憶する記憶処理手段（例えば、ＣＰＵ１０３が電断検出処理のＳｄ２～Ｓｄ４を実行する部分）と、
前記記憶手段に前記電断情報が記憶されている場合に電源供給が再開された際に、前記電断情報から特定される状態に復旧可能な復旧処理手段と、
前記演出装置の動作確認を行う動作確認制御を実行可能な動作確認制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が遊技制御メイン処理のＳａ６～Ｓａ８及びＳａ４１～Ｓａ４３を実行する部分）と、
を備え、
前記動作確認制御手段は、前記第２状態に制御されていることを特定しているときに前記動作確認制御を実行せず、前記第２状態に制御されていることを特定していないときに前記動作確認制御を実行可能であり（例えば、図１４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０がＳ４１３において背景指定コマンドから特定した遊技状態が時短状態または確変状態であると判定した場合にＳ４１７の動作確認実行処理を実行せずに動作確認処理を終了する部分と、演出制御用ＣＰＵ１２０がＳ４１３において背景指定コマンドから特定した遊技状態が通常状態であると判定した場合に、Ｓ４１４において更にプッシュボタン３１Ｂが操作されたと判定したことによりＳ４１７の動作確認実行処理を実行する部分）、
前記演出装置は、表示手段（例えば、画像表示装置９０５）と所定の演出手段（例えば、可動体９０９９）とを含み、
前記所定の演出手段により実行される演出の態様によって前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出を実行するとともに、該示唆演出に関連した演出補助表示を前記表示手段にて実行可能である示唆演出実行手段（例えばステップＳ９０８０４またはステップＳ９０８０５の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ９０１２０など）をさらに備え、
前記示唆演出実行手段は、特定条件が成立しているか否かに応じて前記演出補助表示を異なる位置で実行可能である（例えばステップＳ９０８０３にてＹｅｓと判定された場合にステップＳ９０８０５の処理を実行するなど）、
ことを特徴とする。
この特徴によれば、状態の特定状況に応じて動作確認制御を実行することができる。また、演出補助表示の実行パターンが多様化し、遊技興趣の低下を防止することができる。

【０００７】
（手段２）手段１において、
前記動作確認制御手段は、電源供給が開始されてから所定期間（例えば、１分間）に亘って前記動作確認制御を実行するための実行条件の成立（例えば、プッシュボタン３１Ｂの操作）を待つ待機制御（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１４に示す動作確認処理のＳ４０８～Ｓ４１４を実行する部分）を実行する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技機に電源供給が開始されてから即座に動作確認制御が実行されることがないので、演出装置の動作の確認漏れが生じることを防ぐことできる。

【０００８】
（手段３）手段１または手段２において、
状態を特定可能な状態情報（例えば、背景画像指定コマンド）を少なくとも電源供給が開始された際に前記制御手段から入力する入力手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出制御メイン処理のコマンド解析処理（Ｓ５４）を実行し、背景画像指定コマンドを受信していれば背景画像指定コマンドを受信したことを示す背景画像指定コマンド受信フラグをセットする部分）を備え、
前記動作確認制御手段は、電源供給が開始されてから所定期間（例えば、１分間）に亘って前記動作確認制御を実行するための実行条件（例えば、プッシュボタン３１Ｂの操作）の成立を待つ待機制御（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１４に示す動作確認処理のＳ４０８～Ｓ４１４を実行する部分）を実行するとともに、入力された前記状態情報か

ら特定された状態に基づいて前記待機制御を終了する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１４に示す動作確認処理において、Ｓ４１２及びＳ４１３を実行することで受信した背景画像指定コマンドから遊技状態を特定し、更に特定した遊技状態が時短状態や確変状態であれば、Ｓ４１８において待機終了フラグをセットして動作確認処理を終了する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定の状態における待機制御の実行中に実行条件が成立して動作確認制御が実行されることによって遊技機における処理負荷の増加を抑えることができる。
【０００９】
（手段４）手段１から手段３のいずれかにおいて、
所定の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂ）を備え、
前記動作確認制御手段は、電源供給が開始されてから所定期間（例えば、１分間）に亘って前記動作確認制御（例えば、プッシュボタン３１Ｂの操作）を実行するための待機制御（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１４に示す動作確認処理のＳ４０８～Ｓ４１４を実行する部分）を実行するとともに、該待機制御の実行中に前記動作検出手段により所定の動作が検出されたことに基づいて前記動作確認制御を実行する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１４に示す動作確認処理のＳ４１４においてプッシュボタン３１Ｂの操作が有ったと判定してＳ４１７の動作確認実行処理を実行する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、動作確認制御を実行するか否かを選択することができるので、遊技機の消費電力を軽減できる。
【００１０】
（手段５）手段１から手段４のいずれかにおいて、
所定の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂ）を備え、
前記演出装置は、発光可能な少なくとも１の発光部（例えば、演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒ）を含み、
前記動作確認制御手段は、前記動作確認制御の実行中の前記動作検出手段による検出結果に応じた態様により前記発光部を発光させる（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１５に示す動作確認実行処理のＳ４３８～Ｓ４４８を実行することで、図１６に示すように、スティックコントローラ３１Ａが左方向に操作された場合は第１演出ＬＥＤ９Ｌの発光が実行され、スティックコントローラ３１Ａが後方に操作された場合は第２演出ＬＥＤ９Ｃの発光が実行され、スティックコントローラ３１Ａが右方向に操作された場合は第３演出ＬＥＤ９Ｒの発光が実行される部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、動作検出手段の検出結果に応じて好適に発光部の発光態様を確認することができる。
【００１１】
（手段６）手段１から手段５のいずれかにおいて、
所定の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂ）を備え、
前記演出装置は、前記動作検出手段により所定の動作が検出されたことに基づいて動作可能な可動体（例えば、プッシュボタン３１Ｂ）を含み、
前記動作確認制御手段は、前記動作確認制御の実行中に前記動作検出手段が所定の動作を検出したことに基づいて前記可動体を動作させる（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１５に示す動作確認実行処理のＳ４３４においてプッシュボタン３１Ｂの操作が有ると判定した場合にＳ４３５の振動用モータ駆動処理を実行してプッシュボタン３１Ｂを振動させる部分）
ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作確認制御の実行中に動作検出手段が所定の動作を検出することにより可動体が動作することで、好適に可動体の動作態様を確認することができる。

【００１２】

（手段７）手段１から手段６のいずれかにおいて、

前記演出装置は、音を出力可能な複数の音出力部（例えば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｃ）を含み、

前記動作確認制御手段は、前記動作確認制御を実行するための実行条件が成立したときに、前記動作確認制御として、複数の前記音出力部の各々を予め定められた順番に従って個別に確認音を出力させる確認音出力制御を行う（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１５に示す動作確認処理のＳ４２１～Ｓ４３３を実行することによって、図１６に示すように、第１スピーカ８Ｌ、第２スピーカ８Ｒ、第３スピーカ８Ｗの順で個別に確認音を出力する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、作業者が確認音の出力順番を把握しておくことで、いずれの音出力部から出力された確認音であるかを把握することができ、確認中である音出力部が正常に音を出力しているか否かを正確に把握することができる。

【００１３】

（手段８）手段１から手段７のいずれかにおいて、

前記演出装置は、原点位置（例えば、演出表示装置５の上方位置や下方位置等の遊技者から視認不能或いは視認困難である初期位置（退避位置））と該原点位置から離れた位置との間（例えば、演出表示装置５の正面位置等の初期位置よりも遊技者から視認容易な演出位置）で動作可能に設けられた可動体（例えば、可動役物３００，４００）を含み、

前記可動体を動作させるための駆動手段（例えば、図示しない駆動モータ）と、

前記駆動手段による前記可動体の動作を制御する動作制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

を備え、

前記動作制御手段は、

前記原点位置に前記可動体を位置させるための第１動作制御（例えば、非検出時動作制御）と、前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための第２動作制御（例えば、実動作確認用動作制御）と、前記可動体による演出を行うための第３動作制御（例えば、演出図柄の変動表示を実行している期間や大当り遊技状態において可動体演出を実行する制御など）とを行うことが可能であり、

前記第２動作制御においては、第１速度と該第１速度よりも速い第２速度との範囲内で前記可動体が動作するように制御し（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実動作確認用動作制御を実行する場合、最低速度（低速）と該最低速度よりも速い最高速度（高速）との範囲内の速度で可動役物３００，４００が動作するように制御する）、

前記第１動作制御においては、前記第２動作制御における前記第１速度以下の速度で前記可動体が動作するように制御する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１動作制御としての非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する場合、第２動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（本実施例では、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）で可動役物３００，４００が動作するように制御する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１動作制御において、可動体はいかなるタイミングでも停止可能な速度で動作するため、安全に原点位置に位置させることができる。

【００１４】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【００１５】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の（手段９）～（手段１７）に係

る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開２０１４－１０４１２６号公報に示されているような、可動体の動作に応じて補助表示を行う遊技機が知られている。しかしながら、上述した遊技機では、補助表示の表示パターンが単調であり、遊技興趣を低下させてしまうおそれがあった。この点に鑑み、遊技興趣の低下を防止することができる遊技機の提供が求められている。

【００１６】

（手段９）上記目的を達成するため、別態様による遊技機は、表示手段（例えば画像表示装置５など）を備え、有利状態に制御可能な遊技機であって、

所定の演出手段により実行される演出の態様によって前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出を実行するとともに、該示唆演出に関連した演出補助表示を前記表示手段にて実行可能である示唆演出実行手段（例えばステップＳ９０８０４またはステップＳ９０８０５の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ９０１２０など）を備え、

前記示唆演出実行手段は、特定条件が成立しているか否かに応じて前記演出補助表示を異なる位置で実行可能である（例えばステップＳ９０８０３にてＹｅｓと判定された場合にステップＳ９０８０５の処理を実行するなど）、

ことを特徴とする。

【００１７】

このような構成によれば、演出補助表示の実行パターンが多様化し、遊技興趣の低下を防止することができる。

【００１８】

（手段１０）手段９において、

前記示唆演出実行手段は、前記特定条件が成立している場合、前記演出補助表示を前記変動表示手段における特定表示領域にて実行可能である（例えば画像表示装置９０５における特定表示領域に可動体の動作エフェクト画像を表示して、通常時とは異なる態様により可動体演出を実行可能であるなど）、

ようにしてもよい。

【００１９】

このような構成によれば、特定条件が成立していることを容易に認識することができ遊技興趣を向上させることができる。

【００２０】

（手段１１）手段９または手段１０において、

可変表示を行う可変表示手段と、

可変表示に対応する対応表示を行う対応表示手段（例えば保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用ＣＰＵ９０１２０など）と、

前記対応表示の表示態様を変化させるとともに、前記対応表示の表示領域を拡大させることが可能な対応表示変化手段（例えばステップＳ９０８０７の処理において、拡大表示を行う拡大態様設定が行われている場合に、予告対象の保留表示を含む表示中の全ての保留表示およびアクティブ表示を拡大表示させる拡大制御を行う演出制御用ＣＰＵ９０１２０など）と、をさらに備える、

ようにしてもよい。

【００２１】

このような構成によれば、対応表示の表示態様が変化することを容易に認識することができ遊技興趣を向上させることができる。

【００２２】

（手段１２）手段１０または手段１１において、

前記所定の演出手段は、前記変動表示手段で実行される演出に応じて動作可能な可動体（例えば可動体９０９９など）であり、

前記示唆演出実行手段は、前記可動体を動作させるとともに該可動体の動作に関連した演出補助表示（例えばエフェクト画像を表示するなど）を実行可能であり、前記特定条件が成立している場合、前記特定条件が成立していない場合とは異なり前記特定表示領域に

て前記演出補助表示を実行する（例えば可動体特殊演出として可動体９０９９が回転動作されるとともに特定表示領域である小画面にエフェクト画像を表示するなど）、
ようにしてもよい。
【００２３】
このような構成によれば、演出補助表示を適格に行うことができ遊技興趣を向上させることができる。
【００２４】
（手段１３）手段１０から手段１２のいずれかにおいて、
可変表示を行う可変表示手段と、
可変表示に対応する対応表示を行う対応表示手段（例えば保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用ＣＰＵ９０１２０など）と、
前記特定表示領域の表示を制御する表示制御手段（例えばステップＳ９０８０７やステップＳ９０８１０の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ９０１２０など）と、をさらに備え、
前記表示制御手段は、前記対応表示以外の表示を前記特定表示領域に表示可能である（例えば保留表示やアクティブ表示、作用演出におけるキャラクタ画像などといった保留・アクティブ変化演出に関する表示以外の表示を行うなど）、
ようにしてもよい。
【００２５】
このような構成によれば、対応表示が複数の表示領域に表示されることで与えてしまう違和感を防止することができる。
【００２６】
（手段１４）手段１０から手段１３のいずれかにおいて、
複数種類の予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えばステップＳ９０８１４の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ９０１２０など）をさらに備え、
前記予告演出実行手段は、前記特定表示領域にて前記複数種類の予告演出を実行可能である（ステップＳ９０８１４にて行われる演出は、特定表示領域としての小画面が表示されている場合は、当該小画面で行われるなど）、
ようにしてもよい。
【００２７】
このような構成によれば、予告演出の視認性が向上し演出効果を向上させることができ遊技興趣を向上させることができる。
【００２８】
（手段１５）手段１０から手段１４のいずれかにおいて、
前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出とは異なる示唆表示演出をさらに実行可能であり（例えば保留・アクティブ変化演出を実行可能であるなど）、
前記特定条件は、前記示唆演出と前記示唆表示演出とが同一期間内に実行されていることにより成立し（例えば拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出と可動体演出との両方を行うことにより特定条件が成立するなど）、
前記示唆演出実行手段は、少なくとも前記示唆表示演出を前記示唆演出の終了以後に終了させるとともに、前記示唆表示演出が終了したことに基づいて前記特定表示領域による表示を終了させる（例えば保留・アクティブ変化演出は、可動体演出の終了後に終了し、特定表示領域としての小画面は、保留・アクティブ変化演出の終了後に消去されるなど）、
ようにしてもよい。
【００２９】
このような構成によれば、演出効果を高めることができる。また、示唆演出が中途半端な状態のときに終了することによる違和感を軽減（防止）することができる。
【００３０】
（手段１６）手段９から手段１５のいずれかにおいて、

可変表示を行う可変表示手段と、
可変表示に対応する対応表示を行う対応表示手段（例えば保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用ＣＰＵ９０１２０など）と、
前記対応表示の表示態様を変化させるとともに、前記変化対象の対応表示を前記対応表示の表示態様が変化する場合にのみ表示される態様である特殊表示態様で表示する対応表示変化手段（例えば、予告対象となる可変表示がいずれの保留であるかが認識可能となるよう、予告対象の保留表示の表示態様を変化させる演出制御用ＣＰＵ９０１２０など）と、をさらに備える、
ようにしてもよい。
【００３１】
このような構成によれば、変化する対象が明確になり、演出効果を向上させることができる。
【００３２】
（手段１７）手段９から手段１６のいずれかにおいて、
可変表示を行う可変表示手段と、
可変表示に対応する対応表示を行う対応表示手段（例えば保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用ＣＰＵ９０１２０など）と、
作用表示（例えばボールなど）を作用させることにより前記対応表示の表示態様を変化させる対応表示変化手段（図４７（ａ）（ｂ）（ｃ）に示すように、キャラクタ９０９３０がカラーボール９０９３１を保留表示ＴＨに向けて投げると、カラーボール９０９３１が保留表示ＴＨに衝突して保留表示ＴＨの色が変わるなど）と、をさらに備え、
前記対応表示変化手段は、
前記作用表示の表示を開始し、所定期間経過後に前記対応表示の表示態様を変化させる第１パターン（図４７（ａ）（ｂ）（ｃ）での成功パターンなど）と、前記作用表示の表示を開始し、所定期間経過後に前記対応表示の表示態様を変化させない第２パターン（図４７（ａ）（ｂ）（ｄ）での失敗パターンなど）と、を実行可能であり、
前記作用表示の表示を開始した後、前記第１パターンと前記第２パターンとの所定期間における共通のタイミングにおいて、対象となる前記対応表示に対する前記作用表示の速度を減速させる減速制御を実行可能である（図４７（ｂ）に示すとおり、成功時と失敗時とで同じタイミングでボールの速度の減速を開始させるなど）、
ようにしてもよい。
【００３３】
このような構成によれば、作用表示に変化を与えることによって遊技の興趣を向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【００３４】
【図１】パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。
【図２】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。
【図３】演出制御コマンドを例示する図である。
【図４】変動パターンを例示する図である。
【図５】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図６】（Ａ）は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、（Ｂ）は、各種大当りの内容を示す図である。
【図７】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図８】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図９】電源断検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図１４】動作確認処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５】動作確認実行処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６】スピーカ、演出ＬＥＤ、振動用モータの出力状況を示す説明図である。
【図１７】確認音の出力態様を示す説明図である。
【図１８】動作確認の実行条件を示す説明図である。
【図１９】変形例におけるパチンコ遊技機を正面から見た正面図である。
【図２０】変形例における非検出時動作制御と検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作例を示す説明図である。
【図２１】変形例における非検出時動作制御と検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作速度例を示す説明図である。
【図２２】他の形態例におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図２４】演出制御コマンドの一例を示す図である。
【図２５】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７】乱数値ＭＲ１´～ＭＲ３´を説明するための図である。
【図２８】特図保留記憶部の構成例を示すブロック図である。
【図２９】始動入賞時判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１】特図表示結果決定テーブル、大当り種別決定テーブルの構成例を示す説明図である。
【図３２】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】変動パターンの構成例を示す説明図である。
【図３４】大当り変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図３５】ハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図３６】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図３７】先読み処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８】先読み演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９】先読み演出実行決定テーブルの構成例を示す図である。
【図４０】最終色決定テーブルの構成例を示す図である。
【図４１】拡大態様設定有無決定テーブルの構成例を示す図である。
【図４２】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４３】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図４４】拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出と可動体演出とが行われる場合におけるタイミングチャートである。
【図４５】可動体演出の演出動作例を示す図である。
【図４６】保留・アクティブ変化演出と可動体演出の演出動作例を示す図である。
【図４７】保留変化演出の演出動作例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００３５】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。
【実施例】
【００３６】
まず、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。尚、以下の説明にて、図１の手前側をパチンコ遊技機１の前方（前面、正面）側、奥側を後方（背面）側として説明する。尚、本実施例でパチンコ遊技機１の前面とは、遊技者側からパチンコ遊技機１を見たときに該遊技者と対向する対向面である。尚、フローチャートの各ステップの説明にて、例えば「ステップＳ１」と記載する箇所を「Ｓ１」と略記する場合がある。また、本実施例で『実行』と『実施』とは同義である。
【００３７】

図１は、本実施例のパチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機１（以下、遊技機と略記する場合がある）は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤２（ゲージ盤）と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠３（台枠）とから構成されている。遊技盤２には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。遊技領域には、遊技球が打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【００３８】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、第１特別図柄表示器４Ａと、第２特別図柄表示器４Ｂとが設けられている。第１特別図柄表示器４Ａと第２特別図柄表示器４Ｂはそれぞれ、例えば７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ（発光ダイオード）等から構成され、変動表示ゲームの一例となる特図ゲームにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（変動表示または可変表示ともいう）される。例えば、第１特別図柄表示器４Ａと第２特別図柄表示器４Ｂはそれぞれ、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を変動表示する。尚、第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂにて表示される特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば７セグメントのＬＥＤで点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。以下では、第１特別図柄表示器４Ａにて変動表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示器４Ｂにて変動表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。

【００３９】

第１特別図柄表示器４Ａと第２特別図柄表示器４Ｂはともに、例えば方形状に形成されている。尚、第１特図の種類と第２特図の種類は同じ（例えば、ともに「０」～「９」を示す数字、及び、「－」を示す記号）であってもよいし、種類が異なっていてもよい。また、第１特別図柄表示器４Ａと第２特別図柄表示器４Ｂはそれぞれ、例えば「００」～「９９」を示す数字（あるいは２桁の記号）を変動表示するように構成されていてもよいし、これら「００」～「９９」を示す各セグメントが、「００」～「９９」を視認不能にランダムに配置された表示器により変動表示するように構成されていてもよい。

【００４０】

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

【００４１】

一例として、演出表示装置５の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒが配置されている。そして、第１特別図柄表示器４Ａでの第１特図の変動と第２特別図柄表示器４Ｂでの第２特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて演出図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、演出表示装置５の「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて、確定演出図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

【００４２】

このように、演出表示装置５の表示領域では、第１特別図柄表示器４Ａでの第１特図を用いた特図ゲーム、または、第２特別図柄表示器４Ｂでの第２特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の演出図柄の変動表示を行い、確定演出図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。尚、演出図柄の変動表示中に変動表示が仮停止するようにしても良い。

【００４３】
「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて変動表示される演出図柄には、例えば８種類の図柄（英数字「１」～「８」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する８個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。演出図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「１」～「８」を示す英数字それぞれに対して、「１」～「８」の図柄番号が付されている。尚、演出図柄は８種類に限定されず、「大当り」となる組合せや「はずれ」となる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば７種類や９種類など）。

【００４４】
演出図柄の変動表示が開始された後、確定演出図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒ、または、演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒのうち少なくともいずれか１つ（例えば「左」の演出図柄表示エリア５Ｌなど）にて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「８」）である演出図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「１」）である演出図柄が表示される。

【００４５】
演出表示装置５の表示領域の下部の左右２箇所には、第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕが設定されている。第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕでは、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

【００４６】
ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや演出図柄の変動表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機１が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、変動表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。本実施例では、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示とし、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の青色表示とする。

【００４７】
尚、以下の説明では、第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕでの表示を保留表示と総称することがある。

【００４８】
図１に示す例では、保留記憶表示エリアとともに、第１特別図柄表示器４Ａ及び第２特別図柄表示器４Ｂの上部と下部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、第１特図保留記憶数を特定可能に表示する。第２保留表示器２５Ｂは、第２特図保留記憶数を特定可能に表示する。第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数とを加算した変動表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。

【００４９】
演出表示装置５の下方には、普通入賞球装置６Ａと、普通可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。普通入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置６Ｂは、図２に示す普通電動

役物用となるソレノイド８１によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第２始動入賞口を形成する。

【００５０】

一例として、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。尚、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態であるときでも、第２始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態にて、例えば第２始動入賞口を閉鎖することなどにより、第２始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第２始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図２に示すカウントスイッチ２３によって検出される。カウントスイッチ２３によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、開放状態となった特別可変入賞球装置７の大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、他の入賞口（例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口）を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。従って、特別可変入賞球装置７の大入賞口が開放状態となれば、その大

入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第１状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置７の大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第２状態となる。

【００５５】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂと同様に７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（変動表示）する。このような普通図柄の変動表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

また、パチンコ遊技機１には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗが設けられている。本実施例では、遊技機用枠３の左上部位置に設けられた第１スピーカ８Ｌと、遊技機用枠３の右上部位置に設けられた第２スピーカ８Ｒと、遊技機用枠３の下部位置に設けられた第３スピーカ８Ｗとの３つのスピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗが設けられている。尚、遊技機用枠３の左右下部位置には、スピーカを模した装飾部分が設けられている。また、本実施例では、遊技機用枠３の上部位置に設けられた２つの第１及び第２スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される音により音像（ステレオ音）を構成可能となっている。つまり、第１及び第２スピーカ８Ｌ，８Ｒは、ステレオスピーカとなっている。このように本実施例では、第１及び第２スピーカ８Ｌ，８Ｒにより左右方向に広がる音像が構成可能となっている。更に、下部位置に設けられた第３スピーカ８Ｗは、主に低音の出力を行うスピーカ、所謂ウーハーとなっている。

【００５９】

また、パチンコ遊技機１には、各種演出を実行するときに発光する演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒが設けられている。具体的には、演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒは、遊技機用枠３の左上部位置に第１演出ＬＥＤ９Ｌ、遊技機用枠３の右上部位置に第２演出ＬＥＤ９Ｒ、遊技機用枠３の中央上部位置に第３演出ＬＥＤ９Ｃがそれぞれ設けられている。

【００６０】

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

【００６１】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や貸し出しによって払い出された遊技球を、打球発射装置に供給可能に保持（貯留）する打球供給皿が設けられている。

【００６２】

本実施例では、遊技機用枠３の下部における手前側の所定位置（例えば中央部分）などに、遊技者が操作可能な操作部ユニット３１が設けられている。この操作部ユニット３１は、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａと、遊技者が押下動作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂとを有している。また、スティックコントローラ３１Ａは、遊技者が把持する操作桿を有し、遊技者は操作桿を把持して操作を行うことができる。更に、プッシュボタン３１Ｂは、操作桿の上方位置（例えば打球供給皿の本体の上面における手前側の所定位置）に設けられている。

【００６３】

パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ＬＥＤ制御基板１４といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機１には、主基板１１と演出制御基板１２との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板１５なども搭載されている。更に、スティックコントローラ３１Ａ及びプッシュボタン３１Ｂを制御するコントローラユニット３２が搭載されている。更に、遊技機用枠３の下部には、駆動することによってプッシュボタン３１Ｂを振動させることが可能な振動用モータ３１Ｃが設けられており、振動用モータ３１Ｃは演出制御基板１２に接続されている。その他にも、遊技盤２などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【００６４】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１での遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板１１は、主として、特図ゲームにて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの出力信号を入力可能とする機能、演出制御基板１２などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、外部に各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板１１は、第１特別図柄表示器４Ａと第２特別図柄表示器４Ｂを構成する各ＬＥＤ（例えばセグメントＬＥＤ）などの点灯／消灯制御を行って第１特図や第２特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器２０の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器２０による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

【００６５】

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

【００６６】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板１５を介して主基板１１から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置５、第１～第３スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗ、及び第１～第３演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒといった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。即ち、演出制御基板１２は、演出表示装置５の表示動作や、第１～第３スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗからの音声出力動作の全部または一部、第１～第３演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒなどの点灯／消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【００６７】

音声制御基板１３は、演出制御基板１２とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板１２からの指令や制御データ（音番号や音量レベル等）などに基

づき、第１～第３スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗから音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ＬＥＤ制御基板１４は、演出制御基板１２とは別個に設けられたＬＥＤ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板１２からの指令や制御データなどに基づき、第１～第３演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒなどの点灯／消灯駆動を行うＬＥＤドライバ回路などが搭載されている。

【００６８】

本実施例では、第１及び第２スピーカ８Ｌ，８Ｒの配線は、音声制御基板１３に直接接続されている。また、第３スピーカ８Ｗの配線は、後述するように、フローティングコネクタ部（外枠側コネクタ２１５及び遊技機用枠側コネクタ２１６）を介して音声制御基板１３に接続されている。

【００６９】

スティックコントローラ３１Ａ及びプッシュボタン３１Ｂを制御するコントローラユニット３２は、演出制御基板１２に接続されている。尚、スティックコントローラ３１Ａ及びプッシュボタン３１Ｂに搭載された各種機器の制御は、コントローラユニット３２を介して演出制御基板１２により実行されるとともに、スティックコントローラ３１Ａに対する傾倒操作を検出したときの検出信号や、プッシュボタン３１Ｂに対する押下動作を検出したときの検出信号は、コントローラユニット３２を介して演出制御基板１２に入力される。

【００７０】

図２に示すように、主基板１１には、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、遊技機用枠３が開放されたことを検知する扉開放スイッチ２４からの検出信号を伝送する配線が接続されている。尚、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、扉開放スイッチ２４は、遊技機用枠３の開放を検知できるものであれば、任意の構成のセンサを使用することができる。尚、扉開放スイッチ２４は１のスイッチではなく、複数のスイッチやセンサを含むのもであっても良い。

【００７１】

また、主基板１１には、第１特別図柄表示器４Ａ、第２特別図柄表示器４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【００７２】

主基板１１から演出制御基板１２に向けて伝送される制御信号は、中継基板１５によって中継される。中継基板１５を介して主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。

【００７３】

図３は、本実施例で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。尚、図３に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じた値であればよい。

【００７４】

コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示器４Ａでの変動開始を指定する第１変動開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示器４Ｂでの変動開始を指定する第２変動開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドであり、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【００７５】

コマンド８ＣＸＸＨは、変動表示結果通知コマンドであり、変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。尚、コマンド８Ｃ００Ｈは、「はずれ」となる旨の事前決定結果

を示すコマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨を通知するコマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨を通知するコマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨を通知するコマンドである。

【００７６】

コマンド８Ｆ００Ｈは、演出図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、その時点の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。

【００７７】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技状態の開始を指定する大当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態にて、大入賞口が開放状態となったこと及び大入賞口が開放状態である期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態にて、大入賞口が開放状態から閉鎖状態となったこと及び大入賞口が閉鎖状態である期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技状態の終了を指定する大当り終了指定コマンドである。

【００７８】

尚、大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当り状態や短期開放大当り状態のラウンドの実行回数（例えば「１」～「１６」または「１」～「５」）に対応したＥＸＴデータが設定される。

【００７９】

コマンドＢ１００Ｈは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口への入賞によって第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口への入賞によって第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【００８０】

コマンドＣ１ＸＸＨは、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。

【００８１】

コマンドＣ８００（Ｈ）は、バックアップＲＡＭにデータが保存されている場合（突然の停電等により電力供給が一時的に停止されてその後に復旧した場合）にパチンコ遊技機１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（電断復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、パチンコ遊技機１に対する電力供給が再開されたときに、電断復旧指定コマンドを送信する。尚、電断復旧指定コマンドを受信した演出制御基板１２は、演出表示装置５に電断復旧中であることを示す電断復旧中画面を表示する。

【００８２】

コマンドＣ９００（Ｈ）は、クリアスイッチが操作されたことによりバックアップＲＡＭにデータが保存されていない場合にパチンコ遊技機１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（電源投入指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、パチンコ遊技機１に対する電力供給が開始されたときに、電断投入指定コマンドを送信する。尚、電断投入指定コマンドを受信した演出制御基板１２は、演出表示装置５に電源が投入されたことを示す電源投入画面を表示する。

【００８３】

コマンドＤ１ＸＸ（Ｈ）は、遊技状態に応じた背景画像の表示を指定するための演出制御コマンド（背景画像指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、特別図柄の変動表示を実行する毎及びデモ表示設定を実行する毎に演出制御基板１２に対して送信されるコマンドであり、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、受信した背景画像指定コマンドに応じた背景画像を演出表示装置５に表示する。

【００８４】
主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ１０１（Read Only Memory 101）と、遊技制御用のワークエリアを提供するＲＡＭ１０２（Random Access Memory 102）と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うＣＰＵ１０３（Central Processing Unit 103）と、ＣＰＵ１０３とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ１０５（Input/Outputport 105）とを備えて構成される。
【００８５】
一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御するための各種処理が実行される。このときには、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。
【００８６】
これら遊技の進行の制御として遊技制御用マイクロコンピュータ１００（ＣＰＵ１０３）は、遊技球が第１始動入賞口や第２始動入賞口に入賞したことにもとづいて、乱数回路１０４から抽出した乱数（大当り判定用乱数）を用いて該始動入賞にもとづく変動表示において大当りとするか否かを決定する抽選を行う処理や、乱数回路１０４から抽出した乱数（変動パターン判定用乱数）を用いて変動パターン（変動表示時間）を複数の変動パターンのうちから決定して該決定した変動パターンを設定する処理を行う。また、大当り遊技状態における特別可変入賞球装置７の大入賞口扉を開閉する処理や、大当り遊技終了後の遊技状態を、遊技状態フラグ等を更新する等によって変動表示時間の短い変動パターンが決定されやすい時短状態や大当りの抽選確率が通常状態よりも高確率（例えば通常状態（低確率状態）の１０倍）となる確変状態とする処理や、時短状態や確変状態とする変動回数を設定（セット）するとともに、該セットされた変動回数が実行されたときに時短状態や確変状態を終了する処理等を行う。
【００８７】
主基板１１では、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４等の各種乱数値の数値データが、カウント可能に制御される。尚、乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントできるものであればよく、乱数回路１０４にてカウントしない乱数値については、ＣＰＵ１０３が、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することでカウントするようにすればよい。
【００８８】
図４は、本実施例の変動パターンを示している。本実施例では、図４に示すような複数の変動パターンが予め用意されている。具体的に、本実施例では、変動表示結果が「はずれ」となる場合のうち、演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。
【００８９】
変動表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンである大当り変動パターンや、演出図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合のリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施例では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか

設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチαやスーパーリーチβに加えてスーパーリーチγ…といった３以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

【００９０】

図４に示すように、本実施例におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、本実施例におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【００９１】

尚、本実施例では、前述したようにスーパーリーチβ、スーパーリーチα、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【００９２】

図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定、設定を行うために予め用意された複数の判定テーブルや設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図４に示すような変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

【００９３】

図５は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施例では、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【００９４】

表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂの特図ゲームにおいて確定特別図柄が導出表示される前に、その変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【００９５】

本実施例の表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【００９６】

表示結果判定テーブルでは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に対して判定用データが割り当てられている。具体的に、本実施例では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施例では約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施例では約１／３０）。即

ち、表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【００９７】

尚、ＲＯＭ１０１には、大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照される大当り種別判定テーブルや、乱数値ＭＲ３に基づいて変動パターンを、前述した図４に示す変動パターンのいずれかに決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されている。

【００９８】

図６（Ａ）に示す設定例では、変動特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」と「確変大当りＢ」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。つまり、変動特図が第２特図である場合には、ラウンド数の少ない「確変大当りＢ」の大当り種別に割り当てがなく、第２特図の変動表示では「確変大当りＢ」が発生しないようにすることで、時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態中に、得られる賞球が少ない「確変大当りＢ」が頻発して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。尚、図６（Ａ）に示す設定例は一例に過ぎず、図６（Ａ）に示す以外の大当り種別を設けるようにしても良いし、それぞれの大当りの決定割合や決定の有無等は、適宜に設定すれば良い。

【００９９】

また、ＲＯＭ１０１に記憶されている変動パターン判定テーブルとしては、「大当り」とすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。尚、本実施例では、はずれのときよりも大当りとなるときの方がリーチの変動パターンが決定されやすくなり、リーチが発生した場合の方が大当りなる可能性（信頼度や期待度）が高くなるとともに、同じリーチの変動パターンであっても、ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当りなる可能性（信頼度や期待度）が高く、同じスーパーリーチであってもスーパーリーチβの変動パターンの方が、確変大当りなる可能性（信頼度や期待度）が高くなるように、大当り用変動パターン判定テーブルとはずれ用変動パターン判定テーブルにおいて、各変動パターンに対応する判定値が設定されている。

【０１００】

尚、はずれ用変動パターン判定テーブルは、合計保留記憶数や時短状態に対応した複数のテーブルを含んでおり、保留記憶数や時短状態に応じて、合計保留記憶数が２～４個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）や、合計保留記憶数が５～８個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）や、短縮の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）を、合計保留記憶数や遊技状態（時短状態）に応じて決定することで、合計保留記憶数が多くなる程、短い変動パターンが実行され易い、つまり、単位時間当りの変動回数が高まることで、無駄な始動入賞の発生を防ぐことが可能であるとともに、時短制御中（時短状態中）では、時短制御が実行されていないときよりも、短縮の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）が多く決定されて単位時間当りの変動回数が高まることで、次の大当りまでの期間を短縮でき、遊技者の連荘感を向上できるようになっている。

【０１０１】

図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板９２において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。即ち、突然の停電等があってパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても（所謂、電断などがあっても）、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで

）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態、即ち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。このようにバックアップＲＡＭに保存されバックアップされたデータを適宜バックアップデータという。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【０１０２】

更に、電源基板９２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遊技制御用マイクロコンピュータ１００の入力ポートに入力される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の入力ポートには、ＲＡＭ１０２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が入力される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の入力ポートには、パチンコ遊技機１に対して電源が投入され電力供給が開始されたことを示すリセット信号が入力される。このリセット信号が入力されると、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１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）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、後述する遊技制御用タイマ割込処理（図８参照）を開始する。

【０１０３】

尚、本実施例では、電源断信号やクリア信号やリセット信号が電源基板９２からの遊技制御用マイクロコンピュータ１００の入力ポートに入力される構成になっているが、主基板１１がこれら電源断信号やクリア信号やリセット信号を出力する回路を有し、当該回路から遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力されるものであっても良い。

【０１０４】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭ１０２には、遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない第１特図を用いた特図ゲームの保留データとして、乱数値ＭＲ１、乱数値ＭＲ２、乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを記憶する第１特図保留記憶部と、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない第２特図を用いた特図ゲームの保留データとして、乱数値ＭＲ１、乱数値ＭＲ２、乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを記憶する第２特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、特図プロセスフラグ等の遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている遊技制御フラグ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている遊技制御タイマ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている遊技制御カウンタ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【０１０５】

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

【０１０６】

一例として、演出制御基板１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から読み

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

【０１０７】

尚、演出制御基板１２の側でも、主基板１１と同様に、例えば、各種演出の実行、非実行や、演出の種別等を決定するための各種の乱数値（演出用乱数ともいう）が設定されている。また、ＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のテーブルデータ、例えば、各種演出の実行、非実行や、演出の種別等を決定するための複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各変動パターンに対応する演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【０１０８】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば、演出表示装置５、第１～第３スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗ、第１～第３演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒ、装飾用ＬＥＤ、及び演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば、特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【０１０９】

特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、演出図柄の変動表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、演出図柄の変動表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、例えば、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

【０１１０】

特図変動時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

【０１１１】

尚、演出図柄の変動表示中において実行される予告演出としては、例えば、遊技者がスティックコントローラ３１Ａまたはプッシュボタン３１Ｂを操作したことを条件に実行される操作予告、所定の画像が段階的に切り替わるステップアップ予告、キャラクタが登場してセリフを喋るセリフ予告、所定の画像が割込み表示されるカットイン予告といった大当りの可能性を示唆する大当り予告演出、リーチになるか否かを示唆するリーチ予告、擬似連になるか否かを予告する擬似連予告、停止図柄を予告する停止図柄予告、遊技状態が確率変動状態であるか否か（潜伏しているか否か）を予告する潜伏予告といったように、変動表示開始時やリーチ成立時において実行される複数の予告を含む。

【０１１２】

また、ＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図示しない演出制御用データ保持エリアが設けられている。演出制御

用データ保持エリアは、演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている演出制御フラグ設定部と、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマやカウンタが設けられている演出制御タイマ設定部や演出制御カウンタ設定部と、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている演出制御バッファ設定部とを備えている。

【０１１３】

尚、本実施例では、演出制御バッファ設定部の所定領域に、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）が設けられ、その時点の保留記憶の状況を特定可能な保留記憶バッファを構成するデータが記憶されており、該保留記憶バッファのデータに基づいて、第１保留記憶表示エリア５Ｄと第２保留記憶表示エリア５Ｕの保留表示が表示される。

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂによる特図ゲームでは、特別図柄の変動表示を開始させた後、特図変動時間としての変動表示時間が経過すると、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「はずれ」となる。尚、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されるようにしても良く、これら所定表示結果としての所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示される場合には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状

態に制御すれば良い。

【０１１８】

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

【０１１９】

本実施例におけるパチンコ遊技機１では、一例として、「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「－」の記号を示す特別図柄をはずれ図柄としている。尚、第１特別図柄表示器４Ａによる特図ゲームにおける大当り図柄やはずれ図柄といった各図柄は、第２特別図柄表示器４Ｂによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やはずれ図柄となるようにしてもよい。

【０１２０】

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

【０１２１】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤２の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって不利な第２状態（閉鎖状態）に変化させて、１回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「１６」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。尚、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

えば「中」の演出図柄表示エリア５Ｃなど）では演出図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおける全部または一部で演出図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【０１２５】

また、リーチ状態となったことに対応して、演出図柄の変動速度を低下させたり、演出表示装置５の表示領域に演出図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、演出図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、演出図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、演出図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。尚、リーチ演出には、演出表示装置５における表示動作のみならず、第１～第３スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗによる音声出力動作や、第１～第３演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒなどの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、はずれ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチはずれ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。このような演出図柄の変動表示結果は、変動表示結果が「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）の変動表示態様と称される。

【０１２９】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当り図柄となる特別図柄のうち「３」の数字を示す大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、複数種類の大当り組合せのうち、所定の通常大当り組合せ（「非確変大当り組合せ」ともいう）となる確定演出図柄が停止表示される。尚、リーチ演出が実行されずに、確定演出図柄として非確変大当り組合せを停止表示しても良い。

【０１３０】

通常大当り組合せ（非確変大当り組合せ）となる確定演出図柄は、例えば演出表示装置５における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて変動表示される図柄番号が「１」～「８」の演出図柄のうち、図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である演出図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。通常大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である演出図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。

【０１３１】
特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、通常大当り組合せ（非確変大当り組合せ）の確定演出図柄が停止表示される演出図柄の変動表示態様は、変動表示結果が「大当り」となる場合における「非確変」（「通常大当り」ともいう）の変動表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。尚、リーチ演出が実行されずに、確定演出図柄として通常大当り組合せ（非確変大当り組合せ）を停止表示しても良い。「非確変」の大当り種別で変動表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。尚、時短制御では、普通図柄の当選頻度が高められて、普通可変入賞球装置６Ｂへの入賞頻度が高められる、いわゆる電チューサポートが実施される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されることと、変動表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

【０１３２】
特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当り図柄となる特別図柄のうち、「７」の数字を示す特別図柄といった確変大当り図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、演出図柄の変動表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、複数種類の大当り組合せのうち、所定の確変大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。尚、リーチ演出が実行されずに、確定演出図柄として確変大当り組合せを停止表示しても良い。確変大当り組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置５における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて変動表示される図柄番号が「１」～「８」の演出図柄のうち、図柄番号が「７」である演出図柄が、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当り組合せを構成する図柄番号が「７」である演出図柄は、確変図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される場合に、演出図柄の変動表示結果として、通常大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

【０１３３】
確定演出図柄が通常大当り組合せであるか確変大当り組合せであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される変動表示態様は、変動表示結果が「大当り」となる場合における「確変」の変動表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。尚、本実施例では、「確変」の大当り種別のうち、確定特別図柄として「７」の変動表示結果にて「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。一方、「確変」の大当り種別のうち、確定特別図柄として「５」の変動表示結果にて「大当り」となったことに基づいて、短期開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。

【０１３４】
これら確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて変動表示結果（特図表示結果）が「大当り」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当り遊技状態の終了後に変動表示結果が「大当り」となって再び大当り遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。尚、時短制御と同様に、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば時短回数と同じ１００回や、時短回数とは異なる９０回）の特図ゲームが実行されたときに、確変制御を終了してもよい。また、大当り遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制

御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

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

れることもあれば、再抽選落選演出が実行されることもある。

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

次に、本実施例のパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。主基板１１では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。図７に示すように、遊技制御メイン処理を開始すると、ＣＰＵ１０３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、Ｓａ１以降の遊技制御メイン処理を開始する。遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、必要な初期設定を行う。

【０１４２】

初期設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（Ｓａ１）。次に、割込モードを割込モード２に設定し（Ｓａ２）、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（Ｓａ３）。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（Ｓａ４）、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態に設定する（Ｓａ５）。なお、割込モード２は、ＣＰＵ１０３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。

【０１４３】

次いで、ＣＰＵ１０３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（Ｓａ６）。その確認においてオンを検出した場合には、ＣＰＵ１０３は、通常の初期化処理（Ｓａ１０～Ｓａ１４）を実行する。

【０１４４】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、後述する電源断検出処理（図９参照）におけるＳｄ２及びＳｄ３の処理が実行されているか否かを、所定のバックアップ領域にチェックデータが格納されているか否かに基づいて判定する（Ｓａ７）。

【０１４５】

バックアップデータが格納されている場合、ＣＰＵ１０３は、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックを行う（Ｓａ８）。本実施例では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、Ｓａ８では、算出したチェックサムと、電源断検出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。

【０１４６】

チェック結果が正常であれば、ＣＰＵ１０３は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００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（Ｓａ４１～Ｓａ４３の処理）を行う。具体的には、ＲＯＭ１０１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（Ｓａ４１）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（ＲＡＭ１０２内の領域）に設定する（Ｓａ４２）。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。Ｓａ４１およびＳａ４２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。また、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対して送信電源復旧指定コマンドを送信する（Ｓａ４３）。

【０１４７】

尚、バックアップデータが格納されていない場合（Ｓａ７でＮ）やパリティチェックの結果が正常でない場合（Ｓａ８ｄｅＮ）場合は、初期化処理を実行する。

【０１４８】

初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、ＲＡＭクリア処理を行う（Ｓａ１０）。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、ＲＡＭ１０２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、ＲＯＭ１０１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（Ｓａ１１）、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（Ｓａ１２）。

【０１４９】

Ｓａ１１およびＳａ１２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。

【０１５０】

また、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対して電源投入コマンドと、遊技状態が通常状態であることに応じた背景画像指定コマンドとを送信する（Ｓａ１３，Ｓａ１４）。尚、本実施例の電源投入コマンドは、演出制御基板１２に対して主基板１１（ＣＰＵ１０３）が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。

【０１５１】

Ｓａ４３またはＳａ１４の実行後、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（Ｓａ１５）。ＣＰＵ１０３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１０４に特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の値を更新させるための設定を行う。

【０１５２】

そして、Ｓａ１６において、ＣＰＵ１０３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１００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。本実施例では、２ｍｓ毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【０１５３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、表示用乱数更新処理（Ｓａ１８）および初期値用乱数更新処理（Ｓａ１９）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（Ｓａ１７）、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（Ｓａ２０）。本実施例では、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。本実施例では、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１００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。

【０１５４】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図８のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図８に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、電源断検出処理を実行する（Ｓ１０）。そして、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（Ｓ１１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（Ｓ１２）。この後、所定の情報出力処理を実行する（Ｓ１３）。

【０１５５】

次に、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（Ｓ１４）。この後、図１０に示す特別図柄プロセス処理を実行する（Ｓ１５）。

【０１５６】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄表示器２０での表示動作（例えばセグメントＬＥＤの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の変動表示や普通可変入賞球装置６Ｂの可動翼片の傾動動作設定などを行う普通図柄プロセス処理が実行される（Ｓ１６）。その後、コマンド制御処理を実行することにより、主基板１１から演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信（出力）する（Ｓ１７）。

【０１５７】

図９は、電源断検出処理の一例を示すフローチャートである。この電源断検出処理では、先ず、電源基板（図示略）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の入力が有るか否かを判定する（Ｓｄ１）。電源断信号の入力が無い場合は電源断検出処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は、バックアップデータを特定し（Ｓｄ２）、該特定したバックアップデータをＲＡＭ１０２に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（Ｓｄ３）。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後（Ｓｄ４）、パチンコ遊技機１が電源断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。尚、電源断信号

は電源電圧が所定値以下に低下した場合に継続して出力されるので、本実施例における電源断検出処理では、チェックデータの作成後（Ｓｄ４の実行後）にループ処理に移行することで、新たなバックアップデータをバックアップデータ格納領域に格納しないようになっている。このため、例えば、新たなバックアプデータの格納中に電源電圧が更に低下することで正常にバックアップデータ格納領域に新たなバックアップデータが格納されなくなってしまうことが防止されている。

【０１５８】

図１０は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理では、まず、始動入賞判定処理を実行する（Ｓ２１）。その後、遊技制御フラグ設定部に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、Ｓ２２～Ｓ２９の処理のいずれかを選択して実行する。

【０１５９】

Ｓ２１の始動入賞処理では、第１始動口スイッチ２２Ａや第２始動口スイッチ２２Ｂによる第１始動入賞や第２始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、乱数値ＭＲ１、ＭＲ２、ＭＲ３を抽出して、第１始動入賞である場合には、第１特図保留記憶部の空きエントリの最上位に格納し、第２始動入賞である場合には、第２特図保留記憶部の空きエントリの最上位に格納する。

【０１６０】

Ｓ２２の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”のときに実行される。特別図柄通常処理では、保留データの有無などに基づいて特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、乱数値ＭＲ１を示す数値データに基づき、変動表示結果を「大当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する。更に、変動表示結果に対応して確定特別図柄（大当り図柄やはずれ図柄のいずれか）が設定される。そして、特図プロセスフラグの値が“１”に更新される。

【０１６１】

Ｓ２３の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。変動パターン設定処理には、変動表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。そして、特図プロセスフラグの値が“２”に更新される。

【０１６２】

Ｓ２４の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂにて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。尚、特別図柄の変動経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新される。

【０１６３】

Ｓ２５の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂにて特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。

【０１６４】

Ｓ２６の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。大当り開放前処理には、変動表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態にてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。具体的には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「２９秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を、「非確変大

当り」または「確変大当りＡ」である場合には、「１６回」に設定する。一方、大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「５回」に設定する。このときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される。

【０１６５】

Ｓ２７の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新される。

【０１６６】

Ｓ２８の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。

【０１６７】

Ｓ２９の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。

【０１６８】

尚、大当り終了処理では、遊技制御バッファ設定部に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して、大当り種別が「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」のいずれであったかを特定する。そして、特定した大当り種別が「非確変大当り」ではないと判定された場合には、確変制御を開始するための設定（確変フラグのセット）を行う。

【０１６９】

また、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、時短制御を開始するための設定（時短フラグのセットと時短制御中に実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（本実施例では「１００」）を時短回数カウンタにセット）を行う。

【０１７０】

図１１は、特別図柄通常処理として、図１０のＳ２２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示器４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、Ｓ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部１５４に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【０１７１】

Ｓ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（Ｓ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部１５１Ｂにて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（Ｓ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【０１７２】
Ｓ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部１５１Ｂのデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部１５１Ｂにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（Ｓ１４３）。
【０１７３】
その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（Ｓ１４４）、Ｓ１４９に移行する。
【０１７４】
一方、Ｓ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（Ｓ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示器４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、Ｓ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部１５４にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、Ｓ１４５の処理は、Ｓ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。
【０１７５】
尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。
【０１７６】
Ｓ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（Ｓ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部１５１Ａにて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（Ｓ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【０１７７】
Ｓ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部１５１Ａのデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部１５１Ａにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（Ｓ１４７）。
【０１７８】
その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「１」に更新した後（Ｓ１４８）、Ｓ１４９に移行する。
【０１７９】
Ｓ１４９においては、特別図柄の変動表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図６に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとす

るかを決定する（Ｓ１５０）。尚、このＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがセットされている高確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがセットされていない低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【０１８０】

このように、Ｓ１４９で選択される特図表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、Ｓ１５０の処理では、特図ゲームなどの変動表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定される。

【０１８１】

Ｓ１５０にて特図表示結果を決定した後には、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（Ｓ１５１）。そして、「大当り」であると判定された場合には（Ｓ１５１；Ｙ）、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（Ｓ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図６（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（Ｓ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変」、「確変Ａ」、「確変Ｂ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（Ｓ１５４）。

【０１８２】

Ｓ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、変動表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（Ｓ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「１」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とすればよい。

【０１８３】

一方、Ｓ１５１にて「大当り」ではないと判定された場合には（Ｓ１５１；Ｎ）、Ｓ１５６に進む。

【０１８４】

Ｓ１５６においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがセットされているか否か）の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、Ｓ１５１にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、Ｓ１５４における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。即ち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変Ａ」とする決定結果に応じて「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「確変Ｂ」とする決定結果に応じて「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【０１８５】

Ｓ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、後述するＳ１６２においてデモ表示設定が実行されたことを示すデモ表示設定実行済フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ１５７）。デモ表示設定実行済フラグがセットされている場合は（Ｓ１５７；Ｙ）、デモ表示設定実行済フラグをクリアしてＳ１５９に進み（Ｓ１５８）、デモ表示設定実行済フラグがセットされていない場合は（Ｓ１５７；Ｎ）、Ｓ１５８を実行せずにＳ１５９に進む。

【０１８６】

そして、Ｓ１５９では、ＣＰＵ１０３は、遊技状態に応じた背景画像指定コマンドの送信設定を実行するとともに（Ｓ１５９）、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“１”に更新してから（Ｓ１６０）、特別図柄通常処理を終了する。尚、Ｓ１５９において送信設定が実行された背景画像指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（Ｓ１７）を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。

【０１８７】

尚、Ｓ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（Ｓ１４５；Ｙ）、Ｓ１６２においてデモ表示設定が実行されたことを示すデモ表示設定実行済フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ１６１）。デモ表示設定実行済フラグがセットされている場合は（Ｓ１６１；Ｙ）特別図柄通常処理を終了し、デモ表示設定実行済フラグがセットされていない場合は（Ｓ１６１；Ｎ）、所定のデモ表示設定を行ってから（Ｓ１６２）、デモ表示設定実行済フラグをセットするとともに（Ｓ１６３）、遊技状態に応じた背景画像指定コマンドの送信設定を実行して特別図柄通常処理を終了する（Ｓ１６４）。尚、Ｓ１６３において送信設定が実行された背景画像指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（Ｓ１７）を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。

【０１８８】

次に、演出制御基板１２の動作を説明する。まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源が投入されると、図１２に示す演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、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（Ｓ５１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイマ割込フラグの監視（Ｓ５２）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ＣＰＵ１２０は、タイマ割込処理によりタイマ割込フラグをセットする。メイン処理で、タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのフラグをクリアし（Ｓ５３）、以下の処理を実行する。

【０１８９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、コマンド解析処理を行う（Ｓ５４）。コマンド解析処理では、受信コマンドバッファに格納されている主基板１１から送信されてきたコマンドが、どのコマンド（図３参照）であるのか解析する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ１００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、ＲＡＭ１２２に形成されているバッファ領域に保存されている。そして、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。

【０１９０】

尚、コマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から送信されてきたコマンドが電断復旧指定コマンドである場合には電断復旧中フラグをセットし、予め決められている電断復旧中画面を演出表示装置５に表示する制御を行う。また、主基板１１から送信されてきたコマンドが電源投入指定コマンドである場合には、電源投入指定コマンド受信フラグをセットする。

【０１９１】

尚、電断復旧中画面は、パチンコ遊技機１に対する電力供給が再開されて復旧中であることを遊技者に報知する情報を表示する画面であって、演出表示装置５の表示領域全体が

黒地の背景色で「只今復旧中です　しばらくお待ち下さい」等のメッセージが表示される画面となっている。この電断復旧中画面が表示されることによって、演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒや第１保留記憶表示エリア５Ｄや第２保留記憶表示エリア５Ｕが視認できなくなる。尚、電断復旧中画面は、黒地の背景色でなくても良く、演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒ等が視認し難くなる画面であれば良く、例えば、演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒ等の少なくとも一部の視認を邪魔する画像を表示した画面であっても良い。

【０１９２】

尚、電断復旧中画面は、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中等の演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）において遊技状態を特定できない状況において液晶表示装置５に表示する画面である。このため、本実施例における電断復旧中画面は、背景画像指定コマンド、遊技状態指定コマンド、変動パターンコマンド、大当り開始指定コマンド、大当り開放中指定コマンド、大当り開放後指定コマンド、大当り終了指定コマンド、デモ表示設定が実行されたことを示すコマンド等、演出制御基板１２において遊技状態を特定可能なコマンドを受信したことに基づいて終了する。つまり、電断復旧中画面の表示は、電断復旧後の最初の変動表示の開始時、電断復旧後の大当り遊技の開始時、電断復旧後の大当り遊技の終了時等に終了される。

【０１９３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセス処理を行う（Ｓ５５）。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５の表示制御を実行する。

【０１９４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り図柄判定用乱数などの演出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演出用乱数更新処理を実行する（Ｓ５６）。

【０１９５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述するように、パチンコ遊技機１のメンテナンス時などにおいて、スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗが正常に音を出力可能であるか否かを確認するとともに、演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒが正常に点灯（発光）可能であるか否か、プッシュボタン３１Ｂが振動するか否かを確認するための動作確認処理を実行する（Ｓ５８）。尚、詳細は後述するが、本実施例における動作確認処理において実行されるスピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗからの音出力、演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの発光、プッシュボタン３１Ｂの振動は、主にパチンコ遊技機１の製造工場において、作業員が出荷前のパチンコ遊技機１の動作を確認するために実行される。つまり、遊技場に設置された後のパチンコ遊技機１においては、動作確認処理は、本来であれば実行する必要のない処理である。

【０１９６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した背景画像指定コマンドから特定した遊技状態に応じた背景画像を演出表示装置５に更新表示するための背景画像更新処理を実行し（Ｓ５９）、その後、Ｓ５２に移行する。

【０１９７】

図１３は、演出制御メイン処理の演出制御プロセス処理（Ｓ５５）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ＣＰＵ１２０は、まず、演出表示装置５の第１保留記憶表示エリア５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア５Ｕでの保留記憶表示を、保留記憶バッファの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する（Ｓ７２）。

【０１９８】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値に応じてＳ７３～Ｓ７９のうちのいずれかの処理を行う。各処理においては、以下のような処理を実行する。

【０１９９】

変動パターン指定コマンド受信待ち処理（Ｓ７３）：遊技制御用マイクロコンピュータ１００から変動パターン指定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

ンド解析処理で変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。変動パターン指定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（Ｓ７４）に対応した値に変更する。

【０２００】

演出図柄変動開始処理（Ｓ７４）：演出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（Ｓ７５）に対応した値に更新する。

【０２０１】

演出図柄変動中処理（Ｓ７５）：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（Ｓ７６）に対応した値に更新する。

【０２０２】

演出図柄変動停止処理（Ｓ７６）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出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大当り表示処理（Ｓ７７）または変動パターン指定コマンド受信待ち処理（Ｓ７３）に対応した値に更新する。

【０２０３】

大当り表示処理（Ｓ７７）：変動時間の終了後、演出表示装置５に大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大当り遊技中処理（Ｓ７８）に対応した値に更新する。

【０２０４】

大当り遊技中処理（Ｓ７８）：大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５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大当り終了演出処理（Ｓ７９）に対応した値に更新する。

【０２０５】

大当り終了演出処理（Ｓ７９）：演出表示装置５において、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指定コマンド受信待ち処理（Ｓ７３）に対応した値に更新する。

【０２０６】

尚、本実施例のパチンコ遊技機１においては、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出制御プロセス処理におけるＳ７２～Ｓ７９の各処理を実行することで、演出表示装置５には演出図柄の変動表示や演出画像の表示が実行され、スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗから音声が出力され、演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの発光が実行される。更に、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出制御プロセス処理におけるＳ７２～Ｓ７９の各処理を実行することで、遊技者等がスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂを操作することによって演出表示装置５に所定の演出画像の表示、スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗから所定の音声の出力、演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒから所定の発光がそれぞれ実行される場合がある。つまり、本実施例におけるパチンコ遊技機１では、演出装置として演出表示装置５、スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗ、演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒ、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂを備えている。

【０２０７】

図１４は、動作確認処理を示すフローチャートである。動作確認処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗからの音出力や各演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの発光、プッシュボタン３１Ｂの振動等を確認する動作である動作確認を実行中であることを示す動作確認中フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ４０１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、動作確認中フラグがセットされている場合は動作確認を実行するための動作確認実行処理（Ｓ４１７）を実行して動作確認処理を終了する。また、

動作確認中フラグがセットされていない場合は、動作確認を開始するためのプッシュボタン３１Ｂの操作を受け付ける待機期間（後述する動作確認受付期間）が既に終了していることを示す待機終了フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ４０２）。

【０２０８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、待機終了フラグがセットされている場合は動作確認処理を終了し、待機終了フラグがセットされていない場合は、更に、後述する動作確認待機タイマが動作中であるか否かを判定する（Ｓ４０３）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、動作確認待機タイマが動作中である場合は、電源投入指定コマンドを受信したことを示す電源投入指定コマンド受信フラグまたは電源復旧指定コマンドを受信したことを示す電源復旧指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ４０４）。

【０２０９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源投入指定コマンド受信フラグまたは電源復旧指定コマンド受信フラグがセットされている場合は、セットされている電源投入指定コマンド受信フラグまたは電源復旧指定コマンド受信フラグをクリアするとともに（Ｓ４０５）、動作確認を開始するためのプッシュボタン３１Ｂの操作を受け付ける動作確認受付期間を監視するための動作確認待機タイマに動作確認受付期間に応じた値とセットする（Ｓ４０６）。尚、本実施例では、動作確認待機タイマに動作確認受付期間応じた値として１分に応じた値をセットする、つまり、後述するようにパチンコ遊技機１に電源が投入されてから１分に亘ってプッシュボタン３１Ｂの操作を受け付け、該１分以内にプッシュボタン３１Ｂが操作されることによって動作確認処理を実行するようになっている。

【０２１０】

尚、本実施例では、パチンコ遊技機１に電源が投入されてから１分に亘ってプッシュボタン３１Ｂの操作を受け付ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に電源が投入されてからプッシュボタン３１Ｂの操作を受け付ける期間は、１分以外の任意の期間であってもよい。

【０２１１】

そして、動作確認待機タイマのカウント（動作確認待機タイマの動作）を開始して動作確認処理を終了する（Ｓ４０７）。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｓ４０４において電源投入指定コマンド受信フラグと電源復旧指定コマンド受信フラグとのいずれもセットされていない場合は、Ｓ４０５～Ｓ４０７の処理を実行することなく動作確認処理を終了する。

【０２１２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｓ４０３において動作確認待機タイマが動作中である場合は、動作確認待機タイマの値を－１し（Ｓ４０８）、該動作確認待機タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（Ｓ４０９）。動作確認待機タイマがタイマアウトした場合は、待機終了フラグをセットして動作確認処理を終了し（Ｓ４１８）、動作確認待機タイマがタイマアウトしていない場合は、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ４１０）。

【０２１３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合は、遊技状態が大当り遊技状態に制御されることに基づいて待機終了フラグをクリアして動作確認処理を終了し（Ｓ４１８）、大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていない場合は、背景指定コマンドを受信したことを示す背景指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ４１１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景指定コマンド受信フラグがセットされていない場合は動作確認処理を終了し、背景指定コマンド受信フラグがセットされている場合は、受信した背景指定コマンドからパチンコ遊技機１の遊技状態を特定する（Ｓ４１２）。

【０２１４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｓ４１２において特定した遊技状態が時短状態または確変状態であるか否かを判定する（Ｓ４１３）。尚、本実施例では、演出表示装置５

に表示する背景画像を指定するための背景画像指定コマンドがパチンコ遊技機１の遊技状態を通知するコマンドを兼ねる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１の遊技状態を通知するコマンドを設け、Ｓ４１２では該コマンドからパチンコ遊技機１の遊技状態を特定してもよい。

【０２１５】

Ｓ４１２において特定した遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、遊技状態が通常状態でないことに基づいて待機終了フラグをセットして動作確認処理を終了する（Ｓ４１８）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｓ４１２において特定した遊技状態が通常状態である場合は、プッシュボタン３１Ｂが操作されたか否かを判定する（Ｓ４１４）。プッシュボタン３１Ｂが操作されていない場合は動作確認処理を終了し、プッシュボタン３１Ｂが操作されている場合は、動作確認中フラグ及び待機終了フラグをセットするとともに（Ｓ４１５，Ｓ４１６）、動作確認実行処理（Ｓ４１７）を実行して動作確認処理を終了する。

【０２１６】

このように、本実施例では、図１８に示すように、パチンコ遊技機１に電源が投入されたから１分間に亘ってプッシュボタン３１Ｂの操作を受け付ける。更に、該１分間に間に特別図柄の変動表示が開始されたことやデモ表示設定が実行された場合は、これら特別図柄の変動表示が開始されたことやデモ表示設定が実行されたことに基づいて主基板１１から受信した背景画像指定コマンドが示す遊技状態を特定する。このとき、背景画像指定コマンドから特定した遊技状態が通常状態であれば継続してプッシュボタン３１Ｂの操作を受け付けることによって動作確認実行処理を実行する一方で、背景画像指定コマンドから特定した遊技状態が時短状態や確変状態であれば、プッシュボタン３１Ｂの操作の受け付けを中止し、動作確認実行処理を実行しないようになっている。

【０２１７】

尚、本実施例では、特別図柄の変動表示の実行中や大当り遊技中に電断が発生した後にパチンコ遊技機１に電源が再投入された場合（電断復旧した場合）は、電断によって中断された特別図柄の変動表示や大当り遊技が再開されるため、実行中の特別図柄の変動表示や大当り遊技が終了して次の変動表示が開始されるかデモ表示設定が実行されるまで背景画像指定コマンドが主基板１１から演出制御基板１２に対して送信されない。このため、特別図柄の変動表示の実行中や大当り遊技中に電断が発生した後にパチンコ遊技機１に電源が再投入された場合（電断復旧した場合）は、パチンコ遊技機１が起動してから演出制御用ＣＰＵ１２０が背景指定コマンド受信フラグから遊技状態を特定するまでの期間が長くなってしまう場合がある。つまり、本発明における『第２状態に制御されていることを特定していないとき』には、特別図柄の変動表示の実行中や大当り遊技中に電断が発生した後にパチンコ遊技機１に電源が再投入されてから演出制御用ＣＰＵ１２０が背景指定コマンド受信フラグから遊技状態を特定するまでの期間を含んでいる。

【０２１８】

このため、本実施例では、パチンコ遊技機１に電源が投入されることによって、パチンコ遊技機１の遊技状態にかかわらず、必ず最長１分間に亘ってプッシュボタン３１Ｂの操作を受け付ける動作確認受付期間となる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用ＣＰＵ１２０が主基板１１から背景画像指定コマンドを受信したと判定したことによって最長１分間に亘ってプッシュボタン３１Ｂの操作を受け付ける動作確認受付期間に移行してもよい。

【０２１９】

尚、本実施例では、動作確認待機タイマの動作中（後述する動作確認期間中）に動作確認制御を実行するための実行条件であるプッシュボタン３１Ｂの操作を受け付けが成立することによって動作確認実行処理を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作確認待機タイマの動作中にプッシュボタン３１Ｂの操作の受け付け以外の条件が成立（例えば、遊技状態が通常状態から変化することなく所定時間が経過することや、プッシュボタン３１Ｂ以外の操作を受け付けたこと等）により動作確認ン

実行処理を実行してもよい。

【０２２０】

図１５は、動作確認実行処理を示すフローチャートである。動作確認実行処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、動作確認の期間を監視するための動作確認中タイマが動作中であるか否かを判定する（Ｓ４２１）。動作確認中タイマが動作中でない場合は、動作確認中タイマが動作確認期間に応じた値をセットするとともに（Ｓ４２２）、該動作確認中タイマのタイマカウント（動作確認中タイマの動作）を開始する（Ｓ４２３）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗからの出力音を確認するための出力音確認用プロセステーブルをセットする（Ｓ４２４）。更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、セットした出力音確認用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（出力音確認用プロセスタイマ）をスタートさせ（Ｓ４２５）、プロセスデータに従ってスピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗから確認音の出力を開始して動作確認実行処理を終了する。

【０２２１】

また、Ｓ４２１において動作確認中タイマが動作中である場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、動作確認中タイマの値と出力音確認用プロセウタイマの値とを－１し（Ｓ４２７，Ｓ４２８）、出力音確認用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（Ｓ４２９）。出力音確認用プロセスタイマがタイマアウトした場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータの切り替えを行う（Ｓ４３０）。即ち、出力音確認用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出力音確認用プロセスタイマにセットすることによって出力音確認用プロセスタイマをあらためてスタートさせる（Ｓ４３１）。また、プロセスデータに従ってスピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗから確認音の出力を開始してＳ４３４に進む（Ｓ４３２）。

【０２２２】

尚、Ｓ４２９において出力音確認用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、出力音確認用プロセスタイマに対応するプロセスデータに従ってスピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗから確認音の出力を実行してＳ４３４に進む（Ｓ４３３）。

【０２２３】

Ｓ４３４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂが操作されたか否かを判定する（Ｓ４３４）。プッシュボタン３１Ｂが操作された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、振動用モータ駆動処理（Ｓ４３５）を実行することによって振動用モータ３１Ｃし、プッシュボタン３１Ｂを振動させてＳ４３６に進む。また、プッシュボタン３１Ｂが操作されていない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、振動用モータ駆動処理（Ｓ４３５）を実行せずにＳ４３６に進む。

【０２２４】

尚、本実施例の動作確認実行処理では、パチンコ遊技機１の製造工場の作業員や遊技場の店員等がプッシュボタン３１Ｂを継続して操作（長押し）することによって、プッシュボタン３１Ｂが操作されている期間に亘って該プッシュボタン３１Ｂを振動させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタン３１Ｂが操作された場合は、プッシュボタン３１Ｂが操作されている期間にかかわらず予め定められた所定期間に亘ってプッシュボタン３１Ｂを振動させてもよい。

【０２２５】

次いで、Ｓ４３６において演出制御用ＣＰＵ１２０は、動作確認中タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（Ｓ４３６）。動作確認中タイマがタイマアウトした場合は動作確認中フラグをクリアして動作確認中処理を終了し（Ｓ４３７）、動作確認中タイマがタイマアウトしていない場合は、後述する発光確認用プロセスタイマが動作中であるか否かを判定する（Ｓ４３８）。発光確認用プロセスタイマが動作中でない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スティックコントローラ３１Ａが操作されたか否かを判定する（Ｓ４３９）。

【０２２６】

スティックコントローラ３１Ａが操作されている場合は、該スティックコントローラ３１Ａの操作方向に応じた演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒのいずれかの発光を確認するための発光確認用プロセステーブルをセットする（Ｓ４４０）。更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、セットした発光確認用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（発光確認用プロセスタイマ）をスタートさせ（Ｓ４４１）、プロセスデータに従ってスティックコントローラ３１Ａの操作方向に応じた演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒのいずれかの発光を開始して動作確認実行処理を終了する。尚、Ｓ４３９においてスティックコントローラ３１Ａが操作されていない場合は、Ｓ４４０～Ｓ４４２を実行せずに動作確認実行処理を終了する。

【０２２７】

また、Ｓ４３８において発光確認用プロセスタイマが動作中である場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発光確認用プロセスタイマの値を－１し（Ｓ４４３）、該発光確認用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（Ｓ４４４）。

【０２２８】

発光確認用プロセスタイマがタイマアウトした場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータの切り替えを行う（Ｓ４４５）。即ち、発光確認用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出力音確認用プロセスタイマにセットすることによって発光確認用プロセスタイマをあらためてスタートさせる（Ｓ４４６）。また、プロセスデータに従ってＳ４３９において検出したスティックコントローラ３１Ａの操作方向に応じた演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒのいずれかの発光を開始して動作確認実行処理を終了する。

【０２２９】

尚、Ｓ４４４において発光確認用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、対応するプロセスデータに応じてＳ４３９において検出したスティックコントローラ３１Ａの操作方向に応じた演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒのいずれかの発光を実行して動作確認実行処理を終了する。

【０２３０】

次に、スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗからの確認音の出力タイミング及び確認音の出力態様、演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒからの発光タイミング、プッシュボタン３１Ｂの振動タイミングについて図１６及び図１７に基づいて説明する。先ず、図１６に示すように、パチンコ遊技機１に電源が投入されると、初期化処理が実行される。そして、初期化処理が終了した時点からプッシュボタン３１Ｂの操作を受け付ける動作確認受付期間が開始される。この動作確認受付期間内にプッシュボタンの操作がなされると、前述した動作確認実行処理（図１５参照）が開始され、スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗからの音出力、演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒからの発光、プッシュボタン３１Ｂの振動を確認するための動作確認期間となる。尚、本実施例における動作確認期間は１分であり、該１分が経過した後は、次にパチンコ遊技機１に電源投入されてからの動作確認受付期間内にプッシュボタン３１Ｂが操作されるまで動作確認期間とならないようになっている。

【０２３１】

尚、本実施例では、スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗからの音出力、演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒからの発光、プッシュボタン３１Ｂの振動を確認するための動作確認期間として１分間の期間を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作確認期間としては、１分間以外の任意の期間であってもよい。また、動作確認期間は、時間の経過により終了するのではなく、特定の操作（例えば、スティックコントローラ３１Ａの手前側への操作等）を受け付けることにより終了してもよい。

【０２３２】

該動作確認期間では、動作確認実行処理が実行されることによって、第１スピーカ８Ｌから確認音の出力が開始される。第１スピーカ８Ｌから出力される確認音は、ラッパの音が２回鳴る出力態様となっている（図１５参照）。尚、第１スピーカ８Ｌから確認音が出力されているときに、第２及び第３スピーカ８Ｒ，８Ｗから確認音は出力されないように

なっている。
【０２３３】
尚、本実施例では、パチンコ遊技機１に３つのスピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設けるスピーカの数は２以下または４以上であってもよい。
【０２３４】
また、本実施例では、動作確認期間においては各スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗからそれぞれ異なる確認音を出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗから出力される確認音のうち２以上の確認音は同一であってもよい。
【０２３５】
また、本実施例では、動作確認期間においては各スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗから自動的に確認音が出力される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂの操作によって選択されたスピーカのみから確認音を出力してもよい。
【０２３６】
次に、第１スピーカ８Ｌを用いた確認音の出力が終了すると、第２スピーカ８Ｒから確認音の出力が開始される。第２スピーカ８Ｒから出力される確認音は、ベルの音が２回鳴る出力態様となっている（図１５参照）。尚、第２スピーカ８Ｒから確認音が出力されているときに、第１及び第３スピーカ８Ｌ，８Ｗから確認音は出力されないようになっている。
【０２３７】
また、第２スピーカ８Ｒを用いた確認音の出力が終了すると、第３スピーカ８Ｗから確認音の出力が開始される。第３スピーカ８Ｗから出力される確認音は、ドラムの音が２回鳴る出力態様となっている（図１５参照）。尚、第３スピーカ８Ｗから確認音が出力されているときに、第１及び第２スピーカ８Ｌ，８Ｒから確認音は出力されないようになっている。
【０２３８】
また、図１４に示すように、動作確認期間においては、スティックコントローラ３１Ａが操作されることによって、スティックコントローラ３１Ａの操作（傾動操作）方向に応じた演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの発光が実行される。具体的には、スティックコントローラ３１Ａが左方向に操作された場合は第１演出ＬＥＤ９Ｌの発光が実行され、スティックコントローラ３１Ａが後方に操作された場合は第２演出ＬＥＤ９Ｃの発光が実行され、スティックコントローラ３１Ａが右方向に操作された場合は第３演出ＬＥＤ９Ｒの発光が実行される。
【０２３９】
尚、本実施例では、動作確認期間においては、スティックコントローラ３１Ａの操作方向に応じて演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒのいずれかの発光が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作確認期間における演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの発光は、スティックコントローラ３１Ａの操作方向にかかわらず、スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗからの確認音の出力と同じように自動的に実行してもよいし、また、いずれか２以上の演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの発光期間の少なくとも一部が重複してもよい。
【０２４０】
更に、図１４に示すように、動作確認期間においては、プッシュボタン３１Ｂが操作されることによって振動用モータ３１Ｃの駆動が実行されプッシュボタン３１Ｂが振動する。尚、振動用モータ３１Ｃの駆動は、プッシュボタン３１Ｂの操作が開始されたタイミングから、プッシュボタン３１Ｂの操作が終了するタイミングまで継続される。
【０２４１】
尚、本実施例では、各スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗから確認音を出力する期間が重複しないので、各スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗから出力される確認音を確実に聞き分けることがで

き、各スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗが正常に動作するか否かを確認することができる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗから確認音を出力する期間は、少なくとも一部が重複していてもよい。

【０２４２】

また、本実施例では、動作確認期間においてプッシュボタン３１Ｂを操作することによって該プッシュボタン３１Ｂが振動する、つまり、動作確認期間において操作を受け付ける動作検出手段と動作検出手段によって所定の動作が検出されたことに基づいて動作可能な可動体とが同一体である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、動作確認期間においてプッシュボタン３１Ｂを操作することによってスティックコントローラ３１Ａが振動する等、動作確認期間において操作を受け付ける動作検出手段と動作検出手段によって所定の動作が検出されたことに基づいて動作可能な可動体とが異なっていてもよい。

【０２４３】

更に、前述のように動作確認期間においてプッシュボタン３１Ｂを操作することによってスティックコントローラ３１Ａを動作させる場合は、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じてスティックコントローラ３１Ａを特定方向に傾動させる等、振動以外の動作を実行させてもよい。

【０２４４】

以上、本実施例におけるパチンコ遊技機１にあっては、図１４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０がＳ４１３において背景指定コマンドから特定した遊技状態が時短状態または確変状態であると判定した場合にＳ４１７の動作確認実行処理を実行せずに動作確認処理を終了する一方で、Ｓ４１３において背景指定コマンドから特定した遊技状態が通常状態であると判定した場合に、Ｓ４１４において更にプッシュボタン３１Ｂが操作されたと判定したことによりＳ４１７の動作確認実行処理を実行する、つまり、時短状態や確変状態等、遊遊技者が通常状態よりも高い割合で遊技を行っていることが推測できる遊技者にとって有利な状態であることを特定していれば動作確認を実行することがないので、パチンコ遊技機１の遊技状態の特定状況に応じて動作確認を実行することができる。

【０２４５】

また、パチンコ遊技機１に電源が投入されてから１分間に亘ってプッシュボタン３１Ｂの操作を受け付け、該プッシュボタン３１Ｂの操作が１分以内にあった場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が動作確認実行処理を実行することによって、パチンコ遊技機１に電源供給が開始されてから即座に動作確認実行処理が実行されることがないので、スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗや演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの動作の確認漏れが生じることを防ぐことができる。

【０２４６】

また、図１４に示すように、動作確認処理の実行中に演出制御用ＣＰＵ１２０が背景画像指定コマンドから特定した遊技状態が時短状態や確変状態である場合、再び動作確認処理のＳ４０３以降の処理で実行しないよう待機終了フラグをセットして動作確認処理を終了することで、時短状態や確変状態においてプッシュボタン３１Ｂが操作されて動作確認実行処理が実行されることにより演出制御用ＣＰＵ１２０の処理負荷の増加を抑えることができる。尚、時短状態や確変状態は、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であるため、通常状態よりもスピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗから大音量の音出力を実行したり、演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを激しく発光させて遊技興趣を高めることが考えられる。このため、上述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０が背景画像指定コマンドから遊技状態が時短状態や確変状態であると特定した場合は、プッシュボタン３１Ｂの操作が有ったとしても動作確認実行処理を実行しないようにすることで、好適に演出制御用ＣＰＵ１２０の処理負荷の増加を抑えることができる上に、動作確認実行処理が実行されることによって遊技を阻害してしまうことを防ぐことができる。

【０２４７】

また、本実施例のパチンコ遊技機１では、図１４に示すように、動作確認処理の実行中

であってもプッシュボタン３１Ｂの操作が無ければ動作確認実行処理が実行されることがない、つまり、パチンコ遊技機１の製造工場の作業員や遊技場の店員等が動作確認実行処理を実行するか否かを選択することができるので、動作確認実行処理によるパチンコ遊技機１の消費電力を軽減できる。

【０２４８】

また、本実施例では、動作確認実行処理の実行中（動作確認期間中）にスティックコントローラ３１Ａの操作を受け付けることで、該スティックコントローラ３１Ａの操作方向に応じて演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒのいずれかを発光させるので、スティックコントローラ３１Ａの操作結果に応じて好適に演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの発光態様を確認することができる。

【０２４９】

また、動作確認実行処理の実行中（動作確認期間中）にプッシュボタン３１Ｂの操作を受け付けることで、振動用モータ３１Ｃの駆動によりプッシュボタン３１Ｂを振動させることができるので、好適にプッシュボタン３１Ｂの振動態様を確認することができる。

【０２５０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１５に示す動作確認処理のＳ４２１～Ｓ４３３を実行することによって、図１６に示すように、第１スピーカ８Ｌ、第２スピーカ８Ｒ、第３スピーカ８Ｗの順で個別に確認音を出力することによって、パチンコ遊技機１の製造工場の作業員や遊技場の店員等の作業者が確認音の出力順番を把握しておくことで、いずれのスピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗから出力された確認音であるかを把握することができ、確認中であるスピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗが正常に音を出力しているか否かを正確に把握することができる。

【０２５１】

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。

【０２５２】

例えば、前記実施例では、パチンコ遊技機１において、演出装置として演出表示装置５、スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗ、演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒ、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら演出表示装置５、スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗ、演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒ、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂに代えて、或いは、変形例として図１９に示すように、これら演出表示装置５、スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗ、演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒ、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂに加えて、図示しないモータの駆動によって演出表示装置５の上方位置や下方位置等の遊技者から視認不能或いは視認困難である初期位置（退避位置）と、演出表示装置５の正面位置等の初期位置よりも遊技者から視認容易な演出位置との間で移動可能な可動役物３００，４００（第１可動役物３００や第２可動役物４００）を設けてもよい。

【０２５３】

これら可動役物３００，４００は、演出図柄の変動表示を実行している期間や大当り遊技状態において動作することで、遊技者に対して変動表示結果が大当りとなることや、大当り遊技終了後に確変制御が実行されること、大当り遊技のラウンド数が１６ラウンドであること等を示唆する可動体演出を実行する。

【０２５４】

尚、このように、図示しないモータの駆動によって初期位置（退避位置）と演出位置との間で移動可能な可動役物（第１可動役物３００や第２可動役物４００）を設ける場合は、前記実施例に示した動作確認受付期間や動作確認期間（図１６参照）後に以下の制御を実行する。

【０２５５】

先ず、図示しないセンサ等によって可動役物３００，４００が初期位置（退避位置）に

位置しているか否かを判定し、可動役物３００，４００が初期位置（退避位置）に位置していない場合（図示しないセンサにおいて検出されなかった場合）、図２０に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図示しないモータを駆動することによって非検出時動作として可動役物３００，４００を初期位置（退避位置）まで移動させる制御を実行する。また、可動役物３００，４００が初期位置（退避位置）に位置している場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図示しないモータを駆動することによって検出時動作制御として、可動役物３００，４００を初期位置（退避位置）と演出位置の間の位置である検出時動作位置に移動させた後、再び可動役物３００，４００を初期位置（退避位置）に移動させる。

【０２５６】

更に、これら非検出時動作制御または検出時動作制御を実行した後は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２０に示すお湯に、可動役物３００，４００を実際に初期位置（退避位置）から演出位置まで移動させた後、演出位置から再び初期位置（退避位置）に移動させる実動作確認動作制御を実行する。

【０２５７】

尚、図２１（Ａ）～図２１（Ｃ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実動作確認用動作制御を実行する場合、原点位置から加速した後に減速して演出位置に停止させるとともに、演出位置から加速した後に減速して原点位置に停止させる制御を行う。すなわち、各可動役物３００，４００が正常に動作可能であることを確認するための実動作確認用動作制御では、原点位置と演出位置との間において、可動役物３００，４００の制御速度を低速→高速→低速の順に変化させる。

【０２５８】

一方で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、検出時動作制御を実行する場合、可動役物３００，４００を原点位置から演出位置まで移動させる期間及び演出位置から原点位置まで移動させる期間において、常に実動作確認用動作制御における最低速度にて可動役物３００，４００が動作するように制御する。更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、非検出時動作制御を実行する場合、可動役物３００，４００を原点位置まで移動させる期間において、常に動作確認用動作制御における最低速度にて可動役物３００，４００が動作するように制御する。

【０２５９】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０が実動作確認用動作制御、検出時動作制御、非検出時動作制御をそれぞれ実行することによって、可動役物３００，４００は、非検出時動作制御の実行時に常に実動作確認用動作制御における最低速度にて動作することで、いかなるタイミングにおいても停止可能となるので、可動役物３００，４００を衝突等により破損させる虞無く初期位置（退避位置）に位置させることができる。

【０２６０】

尚、本変形例では、実動作確認用動作制御、検出時動作制御、非検出時動作制御を図１６に示す動作確認受付期間や動作確認期間の後に実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら実動作確認用動作制御、検出時動作制御、非検出時動作制御は、動作確認期間において演出装置の動作確認の一部として実行してもよい。このように実動作確認用動作制御、検出時動作制御、非検出時動作制御を演出装置の動作確認の一部として実行することによって、パチンコ遊技機１の製造工場において作業員が出荷前のパチンコ遊技機１の動作を確認するために要する期間を短縮することができる。

【０２６１】

尚、前記実施例では、動作確認期間中にプッシュボタン３１Ｂの操作を受け付けることによって該プッシュボタン３１Ｂを振動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記変形例のようにパチンコ遊技機１に初期位置（退避位置）と演出位置との間で移動可能な可動役物３００，４００を設けル場合は、動作確認期間中にプッシュボタン３１Ｂの操作を受け付けることによって可動役物３００，４００を動作させてもよい。

【０２６２】
また、本変形例では、演出装置として２つの可動役物３００，４００をパチンコ遊技機１に設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設ける可動役物数は１つまたは３以上であってもよい。更に、パチンコ遊技機１に設ける可動役物には、初期位置（退避位置）と演出位置との間を移動可能な可動役物の他、１の位置から移動することなく回転するのみの役物（回転役物）を含んでもよい。
【０２６３】
また、前記実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機１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、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。尚、これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。
【０２６４】
また、前記実施例では、変動時間及びリーチ演出の種類等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用ＣＰＵ１２０に通知するために、変動を開始するときに１つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用ＣＰＵ１２０に通知するようにしてもよい。具体的には、２つのコマンドにより通知する場合、ＣＰＵ１０３は、１つ目のコマンドでは、例えば、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第２停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、２つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第２停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよいし、１つ目のコマンドと２つ目のコマンドで変動時間のみを通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用ＣＰＵ１２０の方で選択を行うようにしてもよい。２つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で２つのコマンドを送信するようにしてもよく、１つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）２つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。このように２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。
【０２６５】
また、前記実施例では、遊技球を打球発射装置により遊技領域よりも下方から打ち出す形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、前記打球発射装置をパチンコ遊技機１における遊技領域の上方位置に設けることによって、遊技球を遊技領域の上方位置から打ち出すようにしても良い。
【０２６６】
また、前記実施例では、大当り遊技において大入賞口の開放を実施することで多くの遊技球を獲得できる大当りのみを発生させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変大当りＢを、ラウンド遊技における大入賞口の開放時間を著しく短くして、大入賞口が開放したことを遊技者に認識されないようにして、該確変大当りＢの発生により、突然に確変状態となったように見せる突確大当りとしても良い。尚、これら確変大当りＢを突確大当りとする場合には、該確変大当りＢの大当り遊技における大入賞口の開放パターンと同一の開放パターンにて大入賞口を開放する小当りを設けるようにして、確変大当りＢや小当りの発生後の遊技状態が、高確状態であるのか、或いは低確状態にあるのかが不明な状態（いわゆる潜伏状態）が発生するようにしても良い。
【０２６７】
また、前記実施例では、始動入賞口を、第１始動入賞口と第２始動入賞口の２つとした形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞口を１つのみとしても良いし、始動入賞口を３以上としても良い。

【０２６８】
また、前記実施例では、特別図柄を、第１特図と第２特図の２つとした形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別図柄を１つのみとしても良いし、特別図柄を３以上としても良い。
【０２６９】
また、前記実施例では、第１特別図柄表示器４Ａと第２特別図柄表示器４Ｂはそれぞれ表示結果となる最終停止図柄を含む複数種類の特別図柄を変動表示した後に、最終停止図柄を停止表示するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示結果となる最終停止図柄を含めずに複数種類の特別図柄を変動表示した後に、最終停止図柄を停止表示するものであっても良い。つまり、表示結果となる最終停止図柄は、変動表示に用いられる特別図柄と異なる図柄であっても良い。
【０２７０】
前記遊技者にとって有利な状態とは、遊技者が多くの遊技媒体を獲得できる遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り等）や、獲得できる遊技媒体の期待値が異なる複数種類の特定遊技状態（ラウンド数が異なる大当り等）や、通常遊技状態よりも賞球払出の条件が成立しやすくなる高ベース状態（時短状態）や、前記特定遊技状態となる確率が高い高確率遊技状態（高確率状態）や高確低ベース状態（潜伏確変状態）、特別リーチ状態（例えば、スーパーリーチ等）、当該変動パターンが大当り変動パターンに基づく変動パターンである状態等が含まれる。
【０２７１】
また、前記実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な演出表示装置に変動表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該演出表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。このように本発明をスロットマシンに適用する場合は、スロットマシンに電源を投入してからＭＡＸＢＥＴボタンやストップスイッチ、スタートレバー、演出用ボタン等の操作手段を操作することで演出装置の動作確認を実行すればよい。更に、スロットマシン１において演出装置の動作確認を実行可能とする場合は、遊技制御基板において操作されたか否かが監視されているＭＡＸＢＥＴボタンや、ストップスイッチ、スタートレバーのいずれかの操作により演出装置の動作確認を実行する構成とすると、スロットマシンに電源が投入されてから演出制御基板における初期化処理が終了していない状態でスロットマシンの遊技状態が通知されることになるので、演出装置の動作確認を好適に実行できない場合が有ることが考えられる。このため、スロットマシンにおいは、演出制御基板において操作されたか否かが監視されている演出ボタンを操作することによって演出装置の動作確認を実行することが望ましい。
【０２７２】
尚、スロットマシンにおいて演出装置の動作確認を実行可能とする場合は、前記実施例に例示したパチンコ遊技機１と同じく遊技状態に応じて演出装置の動作確認を実行するか否かを決定してもよいが、遊技状態とは異なる状態（例えば、ＡＴの実行中か否か）に応じて演出装置の動作確認を実行するか否かを決定してもよい。
【０２７３】
また、前記実施例では、動作確認期間において演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの発光とスピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗからの確認音の出力及びプッシュボタン３１Ｂの振動を実行する、つまり、遊技機用枠３に設けられた演出装置のみを対象として動作確認を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作確認期間においては、演出表示装置５等の遊技盤２に設けられた演出装置を対象として動作確認を実行してもよい。
【０２７４】
本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、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。

【０２７５】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【０２７６】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【０２７７】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、第１状態（例えば、通常状態）と該第１状態よりも遊技者にとって有利な第２状態（例えば、時短状態、確変状態、大当り遊技状態）とに制御可能な制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、演出装置（例えば、演出表示装置５、スピーカ８Ｌ，８Ｒ，８Ｗ、演出ＬＥＤ９Ｌ，９Ｃ，９Ｒ、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ）を用いた演出を実行可能な演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出制御プロセス処理を実行する部分）と、電源供給が停止されても所定期間において記憶を保持可能な記憶手段（例えば、ＲＡＭ１０２に設けられたバックアップデータ記憶領域）と、電源供給が停止される場合に該電源供給が停止されるときの状態を特定可能な電断情報を前記記憶手段に記憶する記憶処理手段（例えば、ＣＰＵ１０３が電断検出処理のＳｄ２～Ｓｄ４を実行する部分）と、前記記憶手段に前記電断情報が記憶されている場合に電源供給が再開された際に、前記電断情報から特定される状態に復旧可能な復旧処理手段と、前記演出装置の動作確認を行う動作確認制御を実行可能な動作確認制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が遊技制御メイン処理のＳａ６～Ｓａ８及びＳａ４１～Ｓａ４３を実行する部分）と、を備え、前記動作確認制御手段は、前記第２状態に制御されていることを特定しているときに前記動作確認制御を実行せず、前記第２状態に制御されていることを特定していないときに前記動作確認制御を実行可能であり（例えば、図１４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０がＳ４１３において背景指定コマンドから特定した遊技状態が時短状態または確変状態であると判定した場合にＳ４１７の動作確認実行処理を実行せずに動作確認処理を終了する部分と、演出制御用ＣＰＵ１２０がＳ４１３において背景指定コマンドから特定した遊技状態が通常状態であると判定した場合に、Ｓ４１４において更にプッシュボタン３１Ｂが操作されたと判定したことによりＳ４１７の動作確認実行処理を実行する部分）、前記演出装置は、表示手段（例えば、画像表示装置９０５）と所定の演出手段（例えば、可動体９０９９）とを含み、前記所定の演出手段により実行される演出の態様によって前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出を実行するとともに、該示唆演出に関連した演出補助表示を前記表示手段にて実行可能である示唆演出実行手段（例えばステップＳ９０８０４またはステップＳ９０８０５の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ９０１２０など）をさらに備え、前記示唆演出実行手段は、特定条件が成立しているか否かに応じて前記演出補助表示を異なる位置で実行可能である（例えばステップＳ９０８０３にてＹｅｓと判定された場合にステップＳ９０８０５の処理を実行するなど）遊技機が挙げられる。

【０２７８】

このような構成によれば、状態の特定状況に応じて動作確認制御を実行することができる。また、演出補助表示の実行パターンが多様化し、遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２７９】

また、上記遊技機において、動作確認制御手段は、表示手段と所定の演出手段のうち一方のみの動作確認を行い、他方の動作確認は行わないようにしてもよい。また、表示手段と所定の演出手段の双方の動作確認を行わず、他の演出装置の動作確認を行うようにしてもよい。

【０２８０】
また、上記遊技機において、第１状態に制御されているか第２状態に制御されているかに応じて、演出補助表示を異なる位置で実行するようにしてもよい。このような構成によれば、状態に応じた演出を実行可能となり興趣を向上させることができる。
【０２８１】
また、上記遊技機において、動作確認を行っているときは、示唆演出や演出補助表示の実行を制限するようにしてもよい。
【０２８２】
さらに、状態の特定状況に応じて動作確認制御を実行することができ、また、演出補助表示の実行パターンが多様化し、遊技興趣の低下を防止することができる遊技機の形態の一例として、表示手段（例えば画像表示装置９０５など）を備え、有利状態に制御可能な遊技機であって、所定の演出手段により実行される演出の態様によって前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出を実行するとともに、該示唆演出に関連した演出補助表示を前記表示手段にて実行可能である示唆演出実行手段（例えばステップＳ９０８０４またはステップＳ９０８０５の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ９０１２０など）を備え、前記示唆演出実行手段は、特定条件が成立しているか否かに応じて前記演出補助表示を異なる位置で実行可能である（例えばステップＳ９０８０３にてＹｅｓと判定された場合にステップＳ９０８０５の処理を実行するなど）遊技機が挙げられる。以下に、この遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。
【０２８３】
（他の形態例）
以下、他の形態例を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機９０１の全体の構成について説明する。なお、この他の形態例を「実施の形態」ということがある。図２２は、この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）９０１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）９０２と、遊技盤９０２を支持固定する遊技機用枠（台枠）９０３とから構成されている。遊技盤９０２には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【０２８４】
遊技盤９０２の所定位置（図２２に示す例では、遊技領域の右側方）には、第１特別図柄表示装置９０４Ａと、第２特別図柄表示装置９０４Ｂとが設けられている。第１特別図柄表示装置９０４Ａと第２特別図柄表示装置９０４Ｂはそれぞれ、例えば７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、第１特別図柄表示装置９０４Ａと第２特別図柄表示装置９０４Ｂはそれぞれ、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。
【０２８５】
なお、第１特別図柄表示装置９０４Ａや第２特別図柄表示装置９０４Ｂにおいて表示される特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば７セグメントのＬＥＤにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。以下では、第１特別図柄表示装置９０４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置９０４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。
【０２８６】
遊技盤９０２における遊技領域の中央付近には、画像表示装置９０５が設けられている。画像表示装置９０５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置９０５の画面上では、特図ゲームに

おける第１特別図柄表示装置９０４Ａによる第１特図の可変表示や第２特別図柄表示装置９０４Ｂによる第２特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば３つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

【０２８７】

一例として、画像表示装置９０５の画面上には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第１特別図柄表示装置９０４Ａにおける第１特図の変動と第２特別図柄表示装置９０４Ｂにおける第２特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置９０５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。なお、確定飾り図柄は、可変表示中に表示される飾り図柄とは異なるものであってもよい。例えば、スクロール表示される飾り図柄以外の飾り図柄が確定飾り図柄となってもよい。

【０２８８】

画像表示装置９０５の画面上では、第１特別図柄表示装置９０４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム、または、第２特別図柄表示装置９０４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「０」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば１秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

【０２８９】

画像表示装置９０５の画面上には、始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈが配置されている。始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置９０６Ａが形成する第１始動入賞口や、普通可変入賞球装置９０６Ｂが形成する第２始動入賞口に、遊技球が進入（例えば、通過）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機９０１が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。この実施の形態では、保留表示を、保留されている可変表示と同じ個数の図柄（この実施の形態では、丸印などであり、以下、保留表示図柄ともいう。）を表示することによって行う。１つの保留表示図柄は、保留されている１つの可変表示に対応している。第１特図を用いた特図ゲームに対応した、保留されている可変表示は、始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈにおける向かって左側の領域に表示される保留表示図柄によって表される。第２特図を用いた特図ゲームに対応した、保留されている可変表示は、始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈにおける向かって右側の領域に表示される保留表示図柄によって表される。

【０２９０】

例えば、第１始動入賞口に遊技球が進入する第１始動入賞の発生により、第１特別図柄表示装置９０４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの始動条件（第１始動条件）が成立したときに、当該第１始動条件の成立に基づく第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立しなければ、第１特図保留記憶数が１加算（インクリメント）され、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第２始動入賞口を遊技球が進入する第２始動入賞の発生により、第２特別図柄表示装置９０４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの始動条件（第２始動条件）が成立したときに、当該第２始動条件の成立に基づく第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立しなければ、第２特図保留記憶数が１加算（インクリメント）され、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第１特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第１特図保留記憶数が１減算（デクリメント）され、第２特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第２特図保留記憶数が１減算（デクリメント）される。

【０２９１】

第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【０２９２】

始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈとともに、あるいは始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図２２に示す例では、始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈとともに、第１特別図柄表示装置９０４Ａ及び第２特別図柄表示装置９０４Ｂの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第１保留表示器９０２５Ａと第２保留表示器９０２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器９０２５Ａは、第１特図保留記憶数を特定可能に表示する。第２保留表示器９０２５Ｂは、第２特図保留記憶数を特定可能に表示する。第１保留表示器９０２５Ａと第２保留表示器９０２５Ｂはそれぞれ、例えば第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「４」）に対応した個数（例えば４個）のＬＥＤを含んで構成されている。ここでは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数とを表示している。

【０２９３】

画像表示装置９０５の画面上には、当該始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈに近接してアクティブ表示エリア９０５ＨＡが配置されている。アクティブ表示エリア９０５ＨＡは、実行中の可変表示に対応する表示が行われる。アクティブ表示エリア９０５ＨＡにおける表示は、アクティブ表示（可変表示対応表示、消化時表示あるいは今回表示などともいう）と称する。アクティブ表示エリア９０５ＨＡでは、例えば第１開始条件の成立により第１特図を用いた特図ゲームが開始されることに対応して、始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈにて消去（消化）された第１保留表示に応じたアクティブ表示が行われる。また、アクティブ表示エリア９０５ＨＡでは、例えば第２開始条件の成立により第２特図を用いた特図ゲームが開始されることに対応して、始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈにて消去（消化）された第２保留表示に応じたアクティブ表示が行われる。

【０２９４】

画像表示装置９０５の表示領域における所定位置（ここでは、中央下側）には、可動体９０９９が設けられている。可動体９０９９は、図２３に示す可動体用モータ９０６１の回転駆動により、回転動作する。

【０２９５】

画像表示装置９０５の下方には、普通入賞球装置９０６Ａが設けられており、当該普通入賞球装置９０６Ａの右側には、普通可変入賞球装置９０６Ｂが設けられている。普通入賞球装置９０６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第１始動領域）としての第１始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置９０６Ｂ

は、図２３に示す普通電動役物用のソレノイド９０８１によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第２始動入賞口を形成する。

【０２９６】

一例として、普通可変入賞球装置９０６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド９０８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置９０６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド９０８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置９０６Ｂは、ソレノイド９０８１がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第２始動入賞口に遊技球が進入できる一方、ソレノイド９０８１がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が進入しにくいように構成してもよい。このように、普通可変入賞球装置９０６Ｂは、第２始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態または拡大開放状態といった第１可変状態と、遊技球が進入不可能な閉鎖状態または進入困難な通常開放状態といった第２可変状態とに、変化できるように構成されている。第１可変状態は、第２可変状態よりも遊技球が第２始動入賞口に進入し易い状態であればよい。

【０２９７】

普通入賞球装置９０６Ａに形成された第１始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図２３に示す第１始動口スイッチ９０２２Ａによって検出される。普通可変入賞球装置９０６Ｂに形成された第２始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図２３に示す第２始動口スイッチ９０２２Ｂによって検出される。第１始動口スイッチ９０２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球（景品遊技媒体）として払い出され、第１特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）以下であれば、第１始動条件が成立する。第２始動口スイッチ９０２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第２特図保留記憶数が所定の上限値以下であれば、第２始動条件が成立する。

【０２９８】

なお、第１始動口スイッチ９０２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第２始動口スイッチ９０２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。パチンコ遊技機９０１は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

【０２９９】

普通入賞球装置９０６Ａの下方には、特別可変入賞球装置９０７が設けられている。特別可変入賞球装置９０７は、図２３に示す大入賞口扉用となるソレノイド９０８２によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【０３００】

一例として、特別可変入賞球装置９０７では、大入賞口扉用のソレノイド９０８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（例えば、通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置９０７では、大入賞口扉用のソレノイド９０８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が進入しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が進入できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口に進入できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口に進入しにくい一部開放状態を設けてもよい。

【０３０１】

大入賞口に進入した遊技球は、例えば図２３に示すカウントスイッチ９０２３によって検出される。カウントスイッチ９０２３によって遊技球が検出されたことに基づき、所定

個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置９０７において開放状態となった大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口といった、他の入賞口に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置９０７において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第１状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置９０７において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を進入させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第２状態となる。

【０３０２】

遊技盤９０２の所定位置（図２２に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器９０２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器９０２０は、第１特別図柄表示装置９０４Ａや第２特別図柄表示装置９０４Ｂと同様に７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ等から構成され、例えば、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器９０２０の上方には、普図保留表示器９０２５Ｃが設けられている。普図保留表示器９０２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、通過ゲート９０４１を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【０３０３】

遊技盤９０２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第１始動入賞口、第２始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【０３０４】

遊技機用枠９０３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ９０８Ｌ、９０８Ｒが設けられており、更に遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ９０９が設けられている。パチンコ遊技機９０１の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置９０６Ａ、普通可変入賞球装置９０６Ｂ、特別可変入賞球装置９０７等）の周囲には、装飾用ＬＥＤが配置されていてもよい。遊技機用枠９０３の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。

【０３０５】

遊技領域の下方における遊技機用枠９０３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠９０３の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機９０１の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【０３０６】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ９０３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ９０３１Ａは、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ９０３１Ａの操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の

指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

【０３０７】

スティックコントローラ９０３１Ａの下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットを含むコントローラセンサユニット９０３５Ａ（図２３参照）が設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機９０１と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤９０２の盤面と平行に配置された２つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤９０２の盤面と垂直に配置された２つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた４つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

【０３０８】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ９０３１Ａの上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン９０３１Ｂ（図２３参照）が設けられている。プッシュボタン９０３１Ｂは、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン９０３１Ｂの設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン９０３１Ｂに対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ９０３５Ｂが設けられていればよい。

【０３０９】

パチンコ遊技機９０１には、例えば図２３に示すような主基板９０１１、演出制御基板９０１２、音声制御基板９０１３、ランプ制御基板９０１４といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機９０１には、主基板９０１１と演出制御基板９０１２との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板９０１５なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機９０１における遊技盤などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板、タッチセンサ基板などといった、各種の基板が配置されている。

【０３１０】

主基板９０１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機９０１における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板９０１１は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板９０１２などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板９０１１は、第１特別図柄表示装置９０４Ａと第２特別図柄表示装置９０４Ｂを構成する各ＬＥＤ（例えばセグメントＬＥＤ）などの点灯／消灯制御を行って第１特図や第２特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器９０２０の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器９０２０による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

【０３１１】

主基板９０１１には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００やスイッチ回路９０１１０、ソレノイド回路９０１１１などが搭載されている。スイッチ回路９０１１０は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号（遊技媒体の通過や進入を検出したことを示す検出信号）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００に伝送する。ソレノイド回路９０１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド９０８１やソレノイド９０８２をオン状態又はオフ状態にする信号などの、各ソレノイドを駆動する信号）を、普通電動役物用のソレノイド９０８１や大入賞口扉用のソレノイド９０８２に伝送する。

【０３１２】

演出制御基板９０１２は、主基板９０１１とは独立したサブ側の制御基板であり、中継

基板９０１５を介して主基板９０１１から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置９０５、スピーカ９０８Ｌ、９０８Ｒ及び遊技効果ランプ９０９や装飾用ＬＥＤといった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板９０１２は、画像表示装置９０５における表示動作や、スピーカ９０８Ｌ、９０８Ｒからの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ９０９や装飾用ＬＥＤなどにおける点灯／消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定し、決定した制御内容の制御を行う機能を備えている。

【０３１３】

音声制御基板９０１３は、演出制御基板９０１２とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板９０１２からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ９０８Ｌ、９０８Ｒから音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板９０１４は、演出制御基板９０１２とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板９０１２からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ９０９や装飾用ＬＥＤなどにおける点灯／消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

【０３１４】

図２３に示すように、主基板９０１１には、ゲートスイッチ９０２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ９０２２Ａおよび第２始動口スイッチ９０２２Ｂ）、カウントスイッチ９０２３といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板９０１１には、第１特別図柄表示装置９０４Ａ、第２特別図柄表示装置９０４Ｂ、普通図柄表示器９０２０などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【０３１５】

主基板９０１１から演出制御基板９０１２に向けて伝送される制御信号は、中継基板９０１５によって中継される。中継基板９０１５を介して主基板９０１１から演出制御基板９０１２に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置９０５における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ９０８Ｌ、９０８Ｒからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ９０９や装飾用ＬＥＤの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれてもよい。

【０３１６】

図２４は、遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００が送信する演出制御コマンドの一例を示す図である。コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置９０５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、後述する使用され得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ＣＰＵ９０１２０は、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）を受信すると、画像表示装置９０５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。

【０３１７】

コマンド８Ａ０１（Ｈ）は、第１始動入賞口へ遊技球が進入したときに、その旨を通知するための演出制御コマンド（第１始動入賞口指定コマンド）である。コマンド８Ａ０２（Ｈ）は、第２始動入賞口へ遊技球が進入したときに、その旨を通知するための演出制御コマンド（第２始動入賞口指定コマンド）である。

【０３１８】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０３（Ｈ）は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドであり、入賞時判定結果として、大当りとするか否か、及び、大当り種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０３（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）～８Ｃ０３（Ｈ）を表示結果指定コマンドという。コマンド８Ｃ０１（Ｈ）（表示結果１指定コマンド）は、ハズレを指定する。コマンド８Ｃ０２（Ｈ）（表示結果２指定コマンド）は、１５Ｒ大当り且つ確変を指定する。コマンド８Ｃ０３（Ｈ）（表示結果３指定コマンド）は、１５Ｒ大当り且つ非確変を指定する。

【０３１９】

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図柄変動開始指定コマンド）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図柄変動開始指定コマンド）である。第１図柄変動開始指定コマンドと第２図柄変動開始指定コマンドとを特別図柄特定コマンド（または図柄変動開始指定コマンド）と総称することがある。

【０３２０】

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ＣＰＵ９０１２０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（変動表示）を終了して表示結果を導出表示する。

【０３２１】

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（初期設定のとき）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（再開時の初期設定のとき）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９０１００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。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。

【０３２２】

コマンドＡ００１（Ｈ）は、１５ラウンド大当りの場合のファンファーレの開始（大当り遊技状態の開始）を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。

【０３２３】

大当り遊技状態は、最初にファンファーレが実行され、その後に大入賞口である特別可変入賞球装置９０７の開放等（ラウンド遊技など）が行われる大当り遊技状態のメインとなる大当り遊技が実行され、大当り遊技のあとにエンディングが実行される。ファンファーレは、大当り遊技状態が開始されたこと、すなわち、大当り遊技がこれから開始されることを報知又は示唆する演出である。エンディングは、大当り遊技状態が終了すること、すなわち、大当り遊技が終了したことを報知する演出である。

【０３２４】

コマンドＡ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の特別可変入賞球装置９０７の開放を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。Ａ３ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の特別可変入賞球装置９０７の閉鎖を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。

【０３２５】

コマンドＡ６０１（Ｈ）は、エンディングの開始を指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド：エンディング指定コマンド）である。

【０３２６】

コマンドＢ０００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態（通常遊技状態）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（有利）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Ｂ１ＸＸ（Ｈ）は、時短（有利）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（有利）状態の残り回数を示す。

【０３２７】

コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）は、第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数とを加算した合計保留記憶数を指定する演出制御コマンド（合計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、合計保留記憶数を示す。コマンドＣ１ＸＸ（Ｈ）は、第１特図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Ｃ１ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が、第１特図保留記憶数を示す。コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）は、第２特図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Ｃ２ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が、第２特図保留記憶数を示す。

【０３２８】

コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドであり、入賞時判定結果として、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３´が何れの決定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動カテゴリコマンドである（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。つまり、変動パターンコマンドと同様、後述する使用され得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コマンドがある。

【０３２９】

主基板９０１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ）９０１０１と、遊技制御用のワークエリアを提供するＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）９０１０２と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うＣＰＵ（Ｃｅｎｔｒａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ）９０１０３と、ＣＰＵ９０１０３とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路９０１０４と、Ｉ／Ｏ（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ　ｐｏｒｔ）９０１０５とを備えて構成される。

【０３３０】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００では、ＣＰＵ９０１０３がＲＯＭ９０１０１から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機９０１における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、ＣＰＵ９０１０３がＲＯＭ９０１０１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、ＣＰＵ９０１０３がＲＡＭ９０１０２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、ＣＰＵ９０１０３がＲＡＭ９０１０２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、ＣＰＵ９０１０３がＩ／Ｏ９０１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、ＣＰＵ９０１０３がＩ／Ｏ９０１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【０３３１】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００を構成する１チップのマイクロコンピュータは、少なくともＣＰＵ９０１０３の他にＲＡＭ９０１０２が内蔵されていればよく、ＲＯＭ９０１０１や乱数回路９０１０４、Ｉ／Ｏ９０１０５などは外付けされてもよい。

【０３３２】

遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００では、例えば乱数回路９０１０４などによ

り、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路９０１０４などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００のＣＰＵ９０１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００におけるＲＡＭ９０１０２の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタや、ＲＡＭ９０１０２とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、ＣＰＵ９０１０３が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

【０３３３】

遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００が備えるＲＯＭ９０１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ９０１０１には、ＣＰＵ９０１０３が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ＲＯＭ９０１０１には、ＣＰＵ９０１０３が主基板９０１１から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンド送信テーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００が備えるＲＡＭ９０１０２には、パチンコ遊技機９０１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種データが書換可能に一時記憶される。

【０３３４】

演出制御基板９０１２には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用ＣＰＵ９０１２０と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ９０１２１と、演出制御用ＣＰＵ９０１２０のワークエリアを提供するＲＡＭ９０１２２と、画像表示装置９０５における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部９０１２３と、演出制御用ＣＰＵ９０１２０とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路９０１２４と、Ｉ／Ｏ９０１２５とが搭載されている。

【０３３５】

一例として、演出制御基板９０１２では、演出制御用ＣＰＵ９０１２０がＲＯＭ９０１２１から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御する処理が実行される。このときには、演出制御用ＣＰＵ９０１２０がＲＯＭ９０１２１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用ＣＰＵ９０１２０がＲＡＭ９０１２２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用ＣＰＵ９０１２０がＲＡＭ９０１２２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用ＣＰＵ９０１２０が演出制御基板９０１２の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用ＣＰＵ９０１２０が演出制御基板９０１２の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【０３３６】

演出制御用ＣＰＵ９０１２０、ＲＯＭ９０１２１、ＲＡＭ９０１２２は、演出制御基板９０１２に搭載された１チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板９０１２には、画像表示装置９０５に対して画像データを伝送するための配線や、音声制御基板９０１３に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板９０１４に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。更に、演出制御基板９０１２には、スティックコントローラ９０３１Ａに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット９０３５Ａから伝送するための配線や、プッシュボタン９０３１Ｂに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ９０３５Ｂから伝送するための配線

も接続されている。更に、演出制御基板９０１２には、可動演出体９０９９を回転動作させる可動体用モータ９０６１を駆動するためのモータ駆動回路９０１６に対して所定の駆動指令信号を伝送するための配線も接続されている。

【０３３７】

演出制御基板９０１２では、例えば乱数回路９０１２４などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

【０３３８】

図２３に示す演出制御基板９０１２に搭載されたＲＯＭ９０１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ９０１２１には、演出制御用ＣＰＵ９０１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御基板９０１２に搭載されたＲＡＭ９０１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データが記憶される。

【０３３９】

演出制御基板９０１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、各種の指令を生成する。例えば、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、画像表示装置９０５が表示すべき内容を決定し、その決定に応じて表示制御部９０１２３に対して表示制御指令を出力する。演出制御基板９０１２に搭載された表示制御部９０１２３は、演出制御用ＣＰＵ９０１２０からの表示制御指令に基づき、画像表示装置９０５における表示動作の制御内容を決定し、画像データを生成する。例えば、表示制御部９０１２３は、画像表示装置９０５の表示画面内に表示させる演出画像の切換タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部９０１２３内には、ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ Ｄｉｓｐｌａｙ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）、ＣＧＲＯＭ（Ｃｈａｒａｃｔｅｒ Ｇｅｎｅｒａｔｏｒ ＲＯＭ）、ＶＲＡＭ（Ｖｉｄｅｏ ＲＡＭ）、ＬＣＤ駆動回路などが搭載されていればよい。なお、ＶＤＰは、ＧＰＵ（Ｇｒａｐｈｉｃｓ Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ Ｕｎｉｔ）、ＧＣＬ（Ｇｒａｐｈｉｃｓ Ｃｏｎｔｒｏｌｌｅｒ ＬＳＩ）、あるいは、より一般的にＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ Ｓｉｇｎａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。ＣＧＲＯＭは、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

【０３４０】

演出制御基板９０１２に搭載されたＩ／Ｏ９０１２５は、例えば主基板９０１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、演出制御基板９０１２の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、Ｉ／Ｏ９０１２５の出力ポートからは、画像表示装置９０５へと伝送される映像信号や、音声制御基板９０１３へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板９０１４へと伝送される指令（電飾信号）、モータ駆動回路９０１６へと伝送される指令（駆動制御信号）などが出力される。

【０３４１】

上記のような構成によって、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、表示制御部９０１２３を介して画像表示装置９０５の表示領域に演出画像を表示させる。また、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、音声制御基板９０１３を介してスピーカ９０８Ｌ、９０８Ｒを制御して音声を出力させたり、ランプ制御基板９０１４を介して遊技効果ランプ９０９や装飾用ＬＥＤなどにおける点灯／消灯駆動を行わせたり、表示制御部９０１２３を介して画像表示装

置９０５の表示領域に演出画像を表示させたり、モータ駆動回路９０１６を介して可動体用モータ９０６１を駆動して可動体９０９９を動かす。このようにして、各種の演出（後述する、リーチ演出、可動演出部材演出、画像表示装置９０５が遊技者に対するメッセージの画像を表示するメッセージ演出など、遊技の盛り上げるための演出など）が実行される。

【０３４２】

パチンコ遊技機９０１においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機９０１における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作（例えば回転操作）されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置９０６Ａに形成された第１始動入賞口（第１始動領域）に進入すると、図２３に示す第１始動口スイッチ９０２２Ａによって遊技球が検出されたことなどにより第１始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第１開始条件が成立したことに基づいて、第１特別図柄表示装置９０４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームが開始される。

【０３４３】

また、遊技球が普通可変入賞球装置９０６Ｂに形成された第２始動入賞口（第２始動領域）に進入すると、図２３に示す第２始動口スイッチ９０２２Ｂによって遊技球が検出されたことなどにより第２始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第２開始条件が成立したことに基づいて、第２特別図柄表示装置９０４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームが開始される。ただし、普通可変入賞球装置９０６Ｂが第２可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第２始動入賞口に遊技球が進入困難または進入不可能である。

【０３４４】

通過ゲート９０４１を通過した遊技球が図２３に示すゲートスイッチ９０２１によって検出されたことに基づいて、普通図柄表示器９０２０にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器９０２０による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置９０６Ｂを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御や拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御や通常開放制御が行われる。普通図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「普図当り」にするか否かは、普通図柄表示器９０２０による普図ゲームが開始されるときになど、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。

【０３４５】

第１特別図柄表示装置９０４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームが開始されるときや、第２特別図柄表示装置９０４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「大当り」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定などが行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図２３に示す主基板９０１１の遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００から演出制御基板９０１２に向けて伝送される。

【０３４６】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例

えば変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。第１特別図柄表示装置９０４Ａや第２特別図柄表示装置９０４Ｂによる特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置９０５の画面上に配置された「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒでは、特別図柄とは異なる飾り図柄（演出図柄）の可変表示が行われる。第１特別図柄表示装置９０４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや、第２特別図柄表示装置９０４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置９０５において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。

【０３４７】

特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当り図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」（特定表示結果）となり、遊技者にとって有利な価値が付与される特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。すなわち、大当り遊技状態に制御されるか否かは、可変表示結果が「大当り」となるか否かに対応しており、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。特別図柄の可変表示結果として、大当り図柄が導出表示されず、ハズレ図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」となる。

【０３４８】

一例として、「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「－」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄とする。なお、第１特別図柄表示装置９０４Ａによる特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第２特別図柄表示装置９０４Ｂによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

【０３４９】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置９０７が遊技者にとって有利な第１状態となる。そして、所定期間（例えば２９秒間または０．１秒間）あるいは所定個数（例えば９個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ９０２３により入賞球が検出され、その検出ごとに所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば「１５」）に達するまで繰返し実行される。

【０３５０】

特図表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「３」、「５」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「非確変」となり、「７」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「確変」となる。大当り種別が「非確変」または「確変」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置９０７を遊技者にとって有利な第１状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的に長い時間（例えば２９秒など）となる通常開放ラウンドが実行される。通常開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、通常開放大当り状態や第１特定遊技状態ともいう。

【０３５１】

特図表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「３」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「非確変」となり、「７」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「確変」となる。大当り種別が「非確変」または「確変」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技と

して、特別可変入賞球装置９０７を遊技者にとって有利な第１状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的に長い時間（例えば２９秒など）となる通常開放ラウンドが実行される。

【０３５２】

大当り遊技状態が終了した後には、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「大当り」となる確率（大当り確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、次回の大当り遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。また、大当り遊技状態が終了した後には、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、第１有利状態と第２有利状態とがあり、例えば、平均的な可変表示時間が異なる。時短状態は、所定回数の可変表示が実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。なお、確変状態は、所定回数の可変表示が実行されることと、次回の大当り遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の確変終了条件が先に成立するまで、継続するように制御されるようにしてもよい。

【０３５３】

一例として、大当り種別が「非確変」である場合に大当り遊技状態が終了した後には、遊技状態が時短状態となる。一方、大当り種別が「確変」である場合に大当り遊技状態が終了した後には、遊技状態が時短状態及び確変状態となる。

【０３５４】

時短状態では、通常状態よりも第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置９０６Ｂを第１可変状態（開放状態または拡大開放状態）と第２可変状態（閉鎖状態または通常開放状態）とに変化させる。例えば、普通図柄表示器９０２０による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置９０６Ｂにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御により、普通可変入賞球装置９０６Ｂを有利変化態様で第１可変状態と第２可変状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか１つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、普通可変入賞球装置９０６Ｂを有利変化態様で第１可変状態と第２可変状態とに変化させる制御は、高開放制御（「時短制御」あるいは「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

【０３５５】

なお、高開放制御が行われる時短状態は、「高ベース状態」、「高ベース」などともいわれ、時短状態でない遊技状態は、「低ベース状態」、「低ベース」などともいわれる。確変制御が行われる確変状態は、「高確状態」、「高確」などともいわれ、確変状態でない遊技状態は、「低確状態」、「低確」などともいわれる。確変状態及び時短状態になっているときの遊技状態は、「高確高ベース状態」、「高確高ベース」などともいわれる。確変状態とはならずに時短状態になっているときの遊技状態は、「低確高ベース状態」、「低確高ベース」などともいわれる。時短状態とはならずに確変状態になっているときの遊技状態は、「高確低ベース状態」、「高確低ベース」などともいわれる。時短状態及び確変状態のいずれかにならない通常状態は、「低確低ベース状態」、「低確低ベース」などともいわれる。

【０３５６】

パチンコ遊技機９０１において遊技媒体として用いられる遊技球や、その個数に対応して付与される得点の記録情報は、例えば数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。あるいは、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊

景品や一般景品には交換できないものの、パチンコ遊技機１で再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであってもよい。

【０３５７】

また、パチンコ遊技機９０１において付与可能となる遊技価値は、賞球となる遊技球の払出しや得点の付与に限定されず、例えば大当り遊技状態に制御することや、確変状態などの特別遊技状態に制御すること、大当り遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第２ラウンド数（例えば「７」）よりも多い第１ラウンド数（例えば「１５」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第２回数（例えば「５０」）よりも多い第１回数（例えば「１００」）となること、確変状態における大当り確率が第２確率（例えば１／５０）よりも高い第１確率（例えば１／２０）となること、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第２連チャン数（例えば「５」）よりも多い第１連チャン数（例えば「１０」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。なお、遊技者にとっての有利度とは、例えば、ある事象が生じたときに実際に遊技者にとって有利な状態（特典が付与される、あるいは、付与されている状態、特典付与の割合が高い状態、特典とは異なる有利な状態など）になる割合、あるいは、有利な状態になっている割合などをいう。また、特殊態様により付与の可能性が高いことが示される特典は、遊技者にとっての有利度の対象（有利な状態）と同じであってもよく、遊技者にとっての有利度の対象とは異なるものであってもよい。

【０３５８】

画像表示装置９０５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒでは、第１特別図柄表示装置９０４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置９０４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間（可変表示中の期間）では、飾り図柄の可変表示態様が所定のリーチ態様となることがある。

【０３５９】

ここで、リーチ態様とは、画像表示装置９０５の画面上にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示態様、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｒなど）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「７」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア９０５Ｃなど）では飾り図柄が変動している表示態様、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにおける全部または一部で飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様である。

【０３６０】

また、リーチ態様となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置９０５の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置９０５における表示動作のみならず、スピーカ９０８Ｌ、９０８Ｒによる音声出力動

作、遊技効果ランプ９０９などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

【０３６１】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（演出態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当り」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当り信頼度」、「期待度」あるいは「大当り期待度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマル、スーパーＡ、スーパーＢ、スーパーＣといったリーチ演出が予め設定されている。この実施の形態におけるスーパーＡ～Ｃのリーチ演出は、複数のキャラクタが戦うリーチ演出である。以下では、スーパーＡ～Ｃのリーチ演出を、スーパーリーチＡ～Ｃといい、ノーマルのリーチ演出をノーマルリーチということがある。

【０３６２】

上述したように、この実施の形態におけるスーパーリーチＡ～Ｃは、複数のキャラクタが戦うリーチ演出である。スーパーリーチＡ～Ｃでは、例えば、戦うキャラクタが異なるようにして、スーパーリーチＡ～Ｃそれぞれを異なる演出態様とすればよい。スーパーＡ又はＢでは、所定のキャラクタが戦いに勝つと、可変表示結果が「大当り」となり、所定のキャラクタが戦いに負けると、可変表示結果が「ハズレ」となる。スーパーリーチＣが実行された場合には、スーパーリーチＣの実行後にスーパーリーチＡが実行されることがある（スーパーリーチＡに発展することがある）。スーパーリーチＣが実行されたがスーパーリーチＡに発展がない場合（例えば、所定のキャラクタが戦いに負ける場合）には可変表示結果は「ハズレ」となる。一方で、スーパーリーチＡに発展した場合（例えば、所定のキャラクタが戦いに勝つ場合）には、可変表示結果は「大当り」になる可能性がある。

【０３６３】

どのリーチ演出が実行されたかに応じて、その可変表示の可変表示結果が「大当り」（この実施形態では、大当り種別が「非確変」又は「確変」である「大当り」）となる可能性（大当り期待度）が変化する。例えば、ノーマルリーチが実行された場合よりも、スーパーリーチＡ～Ｃが実行された場合の方が大当り期待度は高くなる。また、スーパーリーチのうちでも、スーパーリーチＡ（スーパーリーチＣから発展した場合も含む）が実行された場合には、スーパーリーチＢが実行された場合やスーパーリーチＣが実行された場合（スーパーリーチＡに発展しない場合）よりも、大当り期待度が高くなる。なお、これとは反対に、スーパーリーチＣが実行された場合に、スーパーリーチＢが実行された場合やスーパーリーチＡが実行された場合よりも、大当り期待度が高くなっていてもよい。この場合、スーパーリーチＡの実行後にスーパーリーチＣが実行されることがあってもよい（スーパーリーチＣに発展することがあってもよい）。

【０３６４】

大当り期待度は、例えば、（大当り時にその演出が実行される確率）×（大当りになる確率）／｛（大当り時にその演出が実行される確率）×（大当りになる確率）＋（大当り時以外にその演出が実行される確率）×（大当りにならない確率）｝によって算出される（大当り期待度が「１」になる場合には、可変表示結果は必ず「大当り」になる。以下、大当り期待度について同じ。）。

【０３６５】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることなどを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では理解を容易にするために説明を省略しているが、例えば「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「滑り」や「擬似連」の可変表示演出は、主基板９０１１の側で変動パターンが決定されることなどに対応して

実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」の可変表示演出は、主基板９０１１の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板９０１２の側で実行するか否かが決定されてもよい。

【０３６６】

「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、複数の飾り図柄表示エリア（例えば「左」および「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｒなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「１」または「２」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌと「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｒのいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。こうして、「滑り」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに複数の飾り図柄を仮停止表示させた後、所定数の飾り図柄について可変表示を再度実行することにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になるときと、リーチ状態とはならずに非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されるときとがある。

【０３６７】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第１開始条件と第２開始条件のいずれか一方が１回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにて飾り図柄を再び変動（再変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大３回までなど）行うことができる。この実施の形態における擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにおける全部にて飾り図柄が再変動する回数を指すものとする。

【０３６８】

「擬似連」の可変表示演出において、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにて、例えば予め定められた複数種類の擬似連チャンス目のうちいずれかを構成する飾り図柄が、所定表示結果として一旦は仮停止表示されると、その後に、再度可変表示（再変動）が行われる。擬似連チャンス目には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様とならずに、所定の非リーチ組合せとなる飾り図柄の組合せが含まれてもよい。また、擬似連チャンス目には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に、所定のリーチハズレ組合せ（単に、「リーチ組合せ」ともいう）となる飾り図柄の組合せが含まれてもよい。例えば擬似連チャンス目のうちで「中」の飾り図柄表示エリア９０５Ｃに停止表示される飾り図柄（中図柄）を、通常時における飾り図柄の可変表示では使用されない特殊な飾り図柄（擬似連チャンス図柄）としてもよい。通常時における飾り図柄の可変表示でも使用される飾り図柄のうちに、「中」の飾り図柄表示エリア９０５Ｃに停止表示されることで擬似連チャンス目となる擬似連チャンス図柄が含まれてもよい。

【０３６９】

「擬似連」の可変表示演出において、再変動（擬似連変動）が行われることにより、第１開始条件あるいは第２開始条件が１回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも複数回続けて開始されたかのように見せることができる。

【０３７０】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「滑り」や「擬似連」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「発展チャンス目」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図

柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにおける全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。これにより、発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当り」となることに対する期待感が高められる。

【０３７１】

また、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにおける全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにおける全部にて擬似連チャンス目となるハズレ組合せ（特殊組合せ）の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒの全部にて飾り図柄を再び変動させる「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒの一部にて飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【０３７２】

また、飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「擬似連」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることなどを、遊技者に予め告知するための予告演出が実行されることがある。

【０３７３】

予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｒにて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に実行されるものが含まれていてもよい。このように、予告演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定特別図柄や確定飾り図柄が導出されるまでの所定タイミングにて、大当り遊技状態となる可能性を予告できるものであればよい。こうした予告演出を実行する場合における演出動作の内容（演出態様）に対応して、複数の予告パターンが予め用意されている。

【０３７４】

予告演出のうちには、先読み予告演出（先読み演出ともいう）となるものが含まれている。先読み予告演出は、可変表示結果が「大当り」となる可能性などが予告される対象（予告対象）となる可変表示が実行されるより前に、演出態様に応じて可変表示結果が「大当り」となる可能性を予告可能な予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される飾り図柄の可変表示にわたり連続して予告する先読み予告演出は、連続予告演出ともいう。先読み予告演出では、予告対象となる可変表示が開始されるより前に、例えば始動入賞の発生による特図ゲームの保留記憶などに基づいて可変表示結果が「大当り」となる可能性などを予告するための演出動作が開始される。

【０３７５】

例えば、先読み予告演出として、始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈにおける保留表示の表示を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、予告対象となる可変表示において「大当り」となる可能性などを予告する「保留表示変化」の先読

み予告演出が実行される。より具体的には、特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位における表示色を、通常時における所定色（例えば灰色）とは異なる特定色（例えば赤色、緑色、青色、白色のいずれかなど）や通常時における形状（例えば丸型）とは異なる形状（例えば星形）とすることにより、可変表示結果が「大当り」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。また、始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈにおける保留表示の表示柄を通常時とは異なる特定柄（例えばサクラ柄など）とすることにより、可変表示結果が「大当り」となる可能性が通常よりも高いことを報知できるようにしてもよい。あるいは、保留表示として所定のメッセージ（例えば「秘」など）を示す表示態様とすることにより、表示色が特定色に変化する可能性が通常よりも高いことを報知（示唆）できるようにしてもよい。こうした表示態様が特定態様に変化する可能性が高いことを示唆する保留表示は、示唆保留表示ともいう。「保留表示変化」の先読み予告演出は、保留変化演出ともいう。なお、先読み予告演出との対比において、予告対象となる可変表示が開始された後に実行が開始される予告演出は、単独予告演出（単独予告、当該変動予告、あるいは可変表示中予告演出ともいう）と称される。この実施の形態では、「保留表示変化」の先読み演出として、予告対象となる可変表示がいずれの保留であるかが認識可能となるよう、予告対象の保留表示の表示態様を変化させる演出が行われる場合がある。具体的に、予め用意されたキャラクタ（変化演出用キャラクタ）を示す演出画像を画像表示装置９０５の画面上に表示させ、予告対象となる可変表示に対応する保留表示に作用を及ぼすような作用演出が行われることにより、予告対象となる可変表示がいずれの保留であるかが認識可能となる。なお、理解を容易にするため、この実施の形態では、作用演出の実行タイミング（予告対象となる可変表示がいずれの保留であるかが認識可能となるタイミング）を、予告対象となる保留表示が最初にシフトしたタイミングとしているが、当該作用演出の実行タイミングを、複数回のシフトのうちのいずれのシフトタイミングとするか、可変表示結果に応じて異なる割合で決定するようにしてもよい。なお、詳しくは後述するが、この実施の形態における「保留表示変化」の先読み演出では、作用演出が行われる場合と行われない場合があり、作用演出が行われない場合には、変化演出用キャラクタは表示されずに、予告対象となる可変表示がいずれの保留であるかが認識可能となるよう態様が変化する。

【０３７６】

始動入賞の発生に基づいて実行される先読み予告演出は、始動入賞が発生した後に、先読み予告演出による予告内容が実現されるか否かを遊技者が判別できるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。例えば、ある始動入賞の発生によりリーチ状態となる可能性があることを予告する先読み予告演出は、少なくとも始動入賞の発生に基づく飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態（または非リーチ状態）となるより前に実行（開始）されるものであればよい。また、ある始動入賞の発生により可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを予告する先読み予告演出は、少なくとも始動入賞の発生に基づく可変表示において確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。

【０３７７】

この実施の形態では、単独予告演出の一例として、アクティブ表示エリア９０５ＨＡにおける演出画像の表示を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、開始条件が成立した可変表示において「大当り」となる可能性などを予告する「アクティブ表示変化」の予告演出が実行される。より具体的には、アクティブ表示エリア９０５ＨＡにおける表示色を、通常時における所定色（例えば灰色）とは異なる特定色（例えば赤色、緑色、青色、白色のいずれかなど）や通常時における形状とは異なる形状とすることにより、可変表示結果が「大当り」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。また、アクティブ表示エリア９０５ＨＡに表示されるアイコンを、通常時における丸型無地とは異なる特定アイコンとすることにより、例えば「？」、「チャンス」、「激熱」などのメッセージを報知して、可変表示結果が「大当り」となる可能性を示唆できればよい。その他、アクティブ表示エリア５ＨＡに表示されるアイコンには、例えば

「ＮＥＸＴ」などのメッセージを報知して、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動が実行されることを報知するアイコンがあってもよい。「アクティブ表示変化」の予告演出は、アクティブ変化演出ともいう。

【０３７８】

具体的に、この実施の形態におけるアクティブ変化演出では、予め用意されたキャラクタ（変化演出用キャラクタ）を示す演出画像（保留表示演出時に表示された演出画像）を画像表示装置９０５の画面上に表示させ、予告対象の保留表示（保留変化演出の対象の保留表示）がアクティブ表示エリア９０５ＨＡに移行（シフト）したタイミングでアクティブ表示エリア９０５ＨＡの表示（アクティブ表示）に作用演出を行うことにより、表示色を変化させる場合と、作用演出が行われずにアクティブ表示の表示色を変化させる場合とがある。なお、上述したように、この実施の形態では、保留変化演出として、予告対象となる可変表示がいずれの保留であるかが認識可能となるよう表示態様を変化させる演出が行われる。そして、単独予告演出としてアクティブ変化演出が行われ、表示態様が変化した保留表示がアクティブ表示エリア９０５ＨＡに移行して、表示色が変化する。すなわち、まず保留変化演出にて予告対象が示され、アクティブ変化演出において表示色が変化する（大当り期待度が示唆される）こととなり、この一連の演出（保留変化演出およびアクティブ変化演出）を、この実施の形態では保留・アクティブ変化演出という。なお、この実施の形態では、理解を容易にするために保留変化演出では予告対象を遊技者に認識可能とするに留まり、大当り期待度はアクティブ変化演出にて示唆する（すなわち、アクティブ変化演出において始めて表示色が変化する）例を示しているが、保留変化演出においても表示色を変化させ大当り期待度を示唆してもよい。具体的に、保留変化演出において表示色を変化させ、アクティブ変化演出では表示色が変化しないガセの演出を行ってもよいし、保留変化演出において表示色を変化させ、さらにアクティブ変化演出においても表示色を変化させてもよい。例えば、保留変化演出において保留表示がシフトする度に表示色を段階的に変化させ（シフトしても変化させない場合も含む）、アクティブ表示エリア９０５ＨＡにシフトした場合にアクティブ変化演出を行ってさらに表示色を変化させてもよい（ガセの演出を行ってもよい）。また、この実施の形態における保留・アクティブ変化演出では、予告対象の保留表示を含む表示中の全ての保留表示およびアクティブ表示が拡大表示される場合がある。具体的には後述するが、保留・アクティブ変化演出において、緑色や赤色に表示色が変化する保留・アクティブ変化演出が開始されると、当該保留・アクティブ変化演出が終了するまでの期間、表示中の全ての保留表示およびアクティブ表示が拡大表示されることがある（白色や青色に表示色が変化する保留・アクティブ変化演出では拡大表示は行われない）。また、拡大表示される保留・アクティブ変化演出が開始されると、画像表示装置９０５内に特定表示領域としての小画面が表示され、当該保留・アクティブ変化演出にて表示される画像（例えば保留表示やアクティブ表示、作用演出におけるキャラクタ画像など）以外の表示が全て特定表示領域としての小画面にて行われることとなる。当該小画面表示は、当該保留・アクティブ変化演出が終了すると終了する（特定表示領域における表示制御が終了する）。なお、小画面にて表示される各種画像は、画像表示装置９０５に対して表示された画像と比率が同じであればよい（例えば、画像表示装置９０５の画面サイズが１０で小画面の画面サイズが１であれば、小画面にて表示される画像は、画像表示装置９０５において表示されていたサイズの１０分の１の比率となればよい）。また、この実施の形態では、拡大表示が行われない場合には、保留・アクティブ変化演出において作用演出が行われないものとしているが、例えば小さなキャラクタ画像を表示することにより作用演出を行うなど、拡大表示を行う場合と異なる態様により作用演出を行ってもよい。

【０３７９】

また、この実施の形態では、先読み予告演出として、予告対象の保留に対応する可変表示が行われるまでの期間（当該予告対象の保留の可変表示も含む）、可変表示が行われる度に可動体９０９９を回転動作させる可動体演出が実行される。具体的に、可動体演出は、予告対象の保留の可変表示が行われるまでの複数回の可変表示において実行され、各可

変表示の開始から所定期間（例えば２秒間など）行われる。その際、画像表示装置９０５では、エフェクト画像を表示し、当該可動体９０９９が動作していることを効果的に目立たせる表示が行われる。

【０３８０】

すなわち、この実施の形態では、保留・アクティブ変化演出と可動体演出といった２種類の先読み演出が実行されるが、これらはそれぞれ単独で行われてもよいし、重複して行われてもよい。なお、拡大表示が行われる保留・アクティブ変化演出と可動体演出が重複して行われる場合の可動体演出のことを可動体特殊演出という。可動体特殊演出では、画像表示装置９０５に表示された特定表示領域としての小画面にてエフェクト画像が表示される。これにより、可動体９０９９が回転動作していることを遊技者に容易に認識可能とし、かつ保留表示やアクティブ表示が認識不可能となることを防止している。

【０３８１】

特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。

【０３８２】

大当り種別が「非確変」となる場合には、非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出されてもよい。非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置９０５における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにて可変表示される図柄番号が「１」～「８」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である飾り図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであり、大当り組合せとなる確定飾り図柄の一類型であればよい。このように非確変大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である飾り図柄は、非確変図柄と称される。

【０３８３】

大当り種別が「確変」となる場合には、非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出されることもあれば、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出されることがあってもよい。確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置９０５における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにて可変表示される図柄番号が「１」～「８」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「１」、「３」、「５」、「７」である飾り図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであり、大当り組合せとなる確定飾り図柄の一類型であればよい。このように確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「１」、「３」、「５」、「７」である飾り図柄は、確変図柄と称される。

【０３８４】

確定飾り図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されることがある。再抽選演出では、画像表示装置９０５における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒに非確変大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、非確変大当り組合せとなる飾り図柄（非確変図柄）とのうち、いずれかを確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当り種別が「非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する再抽選落選演出が行われる。これに対して、大当り種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出

として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する再抽選当選演出が実行されることもあれば、再抽選落選演出が実行されることもある。

【０３８５】

大当り種別が「確変」となる場合には、飾り図柄の可変表示中に非確変大当り組合せとなる飾り図柄が一旦表示されて、可変表示中に再抽選演出が実行されたり、その後の大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に大当り中昇格演出が実行されたりして、確変状態となる制御の開始が報知されてもよい。大当り中昇格演出は、大当り遊技状態の開始時や大当り遊技状態におけるラウンドの実行中、大当り遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間などにて、確変状態に制御するか否かの確変報知を行う。なお、大当り中昇格演出と同様の報知演出が、大当り遊技状態の終了後における最初の可変表示ゲーム中などにて実行されてもよい。大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。これらの再抽選演出や大当り中昇格演出が実行されずに、確変状態となる制御の開始が報知されてもよい。

【０３８６】

特図表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様とならずに、所定の非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることがある。また、特図表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に、所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ組合せ」ともいう）を構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることもある。

【０３８７】

次に、この実施例におけるパチンコ遊技機９０１の主要な動作（作用）を説明する。

【０３８８】

主基板９０１１では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００が起動し、ＣＰＵ９０１０３によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、ＣＰＵ９０１０３は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばＲＡＭ９０１０２がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００に内蔵されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、２ミリ秒）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ９０１０３へ送出され、ＣＰＵ９０１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機９０１の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【０３８９】

このような遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ９０１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、割込み禁止状態に設定して、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込処理には、例えばスイッチ処理やメイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理といった、パチンコ遊技機９０１における遊技の進行などを制御するための処理が含まれている。

【０３９０】

スイッチ処理は、スイッチ回路９０１１０を介してゲートスイッチ９０２１、第１始動口スイッチ９０２２Ａ、第２始動口スイッチ９０２２Ｂ、カウントスイッチ９０２３といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する処理である。メイン側エラー処理は、パチンコ遊技機９０１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理である。情報出力処理は、例えばパチンコ遊技機９０１の外部に設

置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する処理である。遊技用乱数更新処理は、主基板９０１１の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。

【０３９１】

一例として、主基板９０１１の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１´と、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２´と、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３´と、が含まれていればよい（図２７参照）。特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１´は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値であり、「１」～「６５５３５」のいずれかの値を取り得る。大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２´は、可変表示結果を「大当り」とする場合に、大当り種別を「非確変」又は「確変」のいずれかといった、複数種別のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「１００」のいずれかの値を取り得る。変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３´は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「２５１」のいずれかの値を取り得る。

【０３９２】

遊技制御用タイマ割込処理に含まれる特別図柄プロセス処理では、ＲＡＭ９０１０２に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機９０１における遊技の進行状況に応じて更新し、特別図柄表示装置９０４における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置９０７における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。普通図柄プロセス処理は、普通図柄表示器９０２０における表示動作（例えばセグメントＬＥＤの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置９０６Ｂにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする処理である。

【０３９３】

コマンド制御処理は、主基板９０１１から演出制御基板９０１２などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる処理である。一例として、特別図柄プロセス処理や普通図柄プロセス処理などでは、制御コマンド（演出制御コマンドなど）の送信設定が、送信する演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（予めＲＯＭ９０１０１にコマンド毎に設定されている。）のＲＯＭ９０１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を指定する（例えば、ＲＡＭ９０１０２に設けられた送信コマンドバッファに記憶アドレスの値などを格納する）ことなどによって行われ、コマンド制御処理では、ＲＡＭ９０１０２に設けられた送信コマンドバッファの値（例えば、ＲＯＭ９０１０１における記憶アドレスなどを示す値）などによって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、Ｉ／Ｏ９０１０５に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板９０１２に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御ＩＮＴ信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御ＩＮＴ信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンド（送信設定された演出制御コマンド）の伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０３９４】

図２５は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ９０１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ９０１０１）。図２６は、ステップＳ９０１０１にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【０３９５】

始動入賞判定処理を開始すると、ＣＰＵ９０１０３は、まず、普通入賞球装置９０６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ９０２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ９０２２Ａがオンであるか否かを判定する（ステッ

プＳ９０２０１）。このとき、第１始動口スイッチ９０２２Ａがオンであれば（ステップＳ９０２０１；Ｙｅｓ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「４」）となっているか否かを判定する（ステップＳ９０２０２）。このとき、ＣＰＵ９０１０３は、ＲＡＭ９０１０２の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップＳ９０２０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップＳ９０２０２；Ｎｏ）、ＲＡＭ９０１０２の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「１」に設定する（ステップＳ９０２０３）。

【０３９６】

ステップＳ９０２０１にて第１始動口スイッチ９０２２Ａがオフであるときや（ステップＳ９０２０１；Ｎｏ）、ステップＳ９０２０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップＳ９０２０２；Ｙｅｓ）、普通可変入賞球装置９０６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ９０２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ９０２２Ｂがオンであるか否かを判定する（ステップＳ９０２０４）。このとき、第２始動口スイッチ９０２２Ｂがオンであれば（ステップＳ９０２０４；Ｙｅｓ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「４」）となっているか否かを判定する（ステップＳ９０２０５）。このとき、ＣＰＵ９０１０３は、ＲＡＭ９０１０２の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。ステップＳ９０２０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップＳ９０２０５；Ｎｏ）、始動口バッファ値を「２」に設定する（ステップＳ９０２０６）。第２始動口スイッチ９０２２Ｂがオンでなかったり（ステップＳ９０２０４；Ｎｏ）、第２特図保留記憶数が上限値であったり（ステップＳ９０２０５；Ｙｅｓ）した場合には、始動入賞判定処理を終了する。

【０３９７】

ステップＳ９０２０３、Ｓ９０２０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を１加算するように更新する（ステップＳ９０２０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口に遊技球が進入して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加（インクリメント）するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口に遊技球が進入して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加（インクリメント）するように更新される。このときには、ＲＡＭ９０１０２の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新する（ステップＳ９０２０８）。

【０３９８】

ステップＳ９０２０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ９０１０３は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップＳ９０２０９）。一例として、ステップＳ９０２０９の処理では、乱数回路９０１０４やＲＡＭ９０１０２の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１´、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２´、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３´を示す数値データが抽出される（図２７参照）。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される（ステップＳ９０２１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、保留データ

が図２８（Ａ）に示すような第１特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、保留データが図２８（Ｂ）に示すような第２特図保留記憶部にセットされる。

【０３９９】

図２８（Ａ）に示す第１特図保留記憶部は、普通入賞球装置９０６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が進入して第１始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置９０４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部は、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ９０１０３が乱数回路９０１０４等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１´や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２´、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３´を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部に記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えばスーパーリーチのリーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【０４００】

図２８（Ｂ）に示す第２特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置９０６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が進入して第２始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置９０４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部は、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ９０１０３が乱数回路９０１０４等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１´や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２´、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３´を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部に記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えばスーパーリーチのリーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【０４０１】

ステップＳ９０２１０の処理に続いて、ＣＰＵ９０１０３は、始動入賞時判定処理を行う（ステップＳ９０２１１）。始動入賞時判定処理は、所謂先読みのための処理である。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図２５のステップＳ９０１１０、図３０）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図２５のステップＳ９０１１１、図３２）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの決定などが行われる。

【０４０２】

他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ９０１０３がステップＳ９０２１１の入賞時判定処理を実行することにより、今回の始動入賞によって実行される特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となるか否かの判定や、今回の始動入賞によって実行される飾り図柄の可変表示態様がリーチを伴う表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がリーチを伴う表示態様などとなることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板９０１２の側で演出制御用ＣＰＵ９０１２０などにより、保留表示の色を変化させる保留変化演出や

アクティブ表示の色を変化させるアクティブ変化演出を実行するか否かを、決定することができる。

【０４０３】

図２９は、始動入賞時判定処理の一例を示すフローチャートである。ＣＰＵ９０１０３は、まず、例えばＲＡＭ９０１０２に所定領域に設けられた時短フラグ（時短状態のときにオンになるフラグ）や確変フラグ（確変状態のときにオンになるフラグ）の状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップＳ９０４０１）。ＣＰＵ９０１０３は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【０４０４】

ステップＳ９０４０１の処理に続いて、ＣＰＵ９０１０３は、予めＲＯＭ９０１０１の所定領域に記憶するなどして用意された複数の特図表示結果決定テーブルのうちから、現在の遊技状態に対応して用意されたテーブルを選択して使用テーブルにセットする（ステップＳ９０４０２）。特図表示結果決定テーブルは、遊技状態が確変状態であるかなどに応じて複数用意されている。特図表示結果決定テーブルでは、例えば、図３１（Ａ）に示すように、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１´と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい。

【０４０５】

例えば、特図表示結果決定テーブルとして、非確変状態及び確変状態に対応する特図表示結果決定テーブル（図３１（Ａ）参照）が用意されている。ＣＰＵ９０１０３は、このテーブルのうち、現在の遊技状態に対応したテーブルをＲＯＭ９０１０１からＲＡＭ９０１０２に読み出すなどして当該テーブルを使用テーブルにセットする。

【０４０６】

その後、ＣＰＵ９０１０３は、図２６のステップＳ９０２０９にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１´を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップＳ９０４０３）。大当り判定範囲には、ステップＳ９０４０２の処理でセットされた使用テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の決定値が設定され、ＣＰＵ９０１０３が乱数値ＭＲ１´と各決定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１´と合致する決定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ９０１０３が乱数値ＭＲ１´と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１´が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１´が大当り判定範囲の範囲内であると判定することにより、その乱数値ＭＲ１´を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定（大当り始動判定）できる。

【０４０７】

ステップＳ９０４０３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合には（ステップＳ９０４０３；Ｎｏ）、ＣＰＵ９０１０３は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に応じた表示結果指定コマンド（始動入賞時の判定結果のうちの表示結果として「ハズレ」を指定するコマンド）を、演出制御基板９０１２に対して送信するための送信設定を行う（ステップＳ９０４０５）。

【０４０８】

ステップＳ９０４０３にて大当り判定範囲内であると判定された場合には（ステップＳ９０４０３；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ９０１０３は、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２´に基づいて、大当り種別を判定する（ステップＳ９０４０９）。このとき、ＣＰＵ９０１０３は、予めＲＯＭ９０１０１の所定領域に記憶するなどして用意された大当り種別決定テーブルを参照する。大当り種別決定テーブルでは、例えば、図３１（Ｂ）に示すように、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２´と比較される数値（決定値）が、大当り種別を「非確変」

と「確変」とのいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい。ＣＰＵ９０１０３は、乱数値ＭＲ２´に合致する決定値に割り当てられている大当り種別を今回の判定結果とする。こうしたステップＳ９０４０９の処理による判定結果に応じた表示結果指定コマンド（始動入賞時の判定結果のうちの表示結果として「確変」又は「非確変」の「大当り」を指定するコマンド）を、演出制御基板９０１２に対して送信するための送信設定が行われる（ステップＳ９０４１０）。

【０４０９】

ステップＳ９０４０５、Ｓ９０４１０の処理のいずれかを実行した後には、ＣＰＵ９０１０３は、変動カテゴリコマンド（始動入賞時の判定結果のうちの変動カテゴリを指定するコマンド）を、演出制御基板９０１２に対して送信するための送信設定を行う（ステップＳ９０４１３）。

【０４１０】

ステップＳ９０４１３の後、ＣＰＵ９０１０３は、始動入賞口指定コマンドの送信設定を行う（ステップＳ９０４１４）。ここでの第１始動入賞口指定コマンドは、第１始動入賞の発生により第１始動条件が成立したときに、第１特図保留記憶数の増加を通知する演出制御情報として、演出制御基板９０１２の側へと送信される。また、第２始動入賞口指定コマンドは、第２始動入賞の発生により第２始動条件が成立したときに、第２特図保留記憶数の増加を通知する演出制御情報として、演出制御基板９０１２の側へと送信される。ステップＳ９０４１４の後、入賞時判定処理は終了する。

【０４１１】

再び、図２６に戻って説明する。その後、ＣＰＵ９０１０３は、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ９０２１２）。このとき、始動口バッファ値が「２」であれば（ステップＳ９０２１２；「２」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップＳ９０２１３）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「１」であるときには（ステップＳ９０２１２；「１」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップＳ９０２１４）、ステップＳ９０２０４の処理に進む。これにより、第１始動口スイッチ９０２２Ａと第２始動口スイッチ９０２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【０４１２】

図２５に示すステップＳ９０１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ９０１０３は、ＲＡＭ９０１０２の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ９０１１０～Ｓ９０１１７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０４１３】

ステップＳ９０１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第１特図保留記憶部や第２特図保留記憶部といった、ＲＡＭ９０１０２の所定領域に記憶されている保留データの有無などに基づいて、第１特別図柄表示装置９０４Ａや第２特別図柄表示装置９０４Ｂによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１´を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。このとき、可変表示結果が「大当り」に決定された場合には、大当り種別を「非確変」又は「確変」といった複数種別のいずれかに決定する。大当り種別の決定結果を示すデータがＲＡＭ９０１０２の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた大当り種別バッファに格納されることにより、大当り種別が記憶される。更に、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第１特別図柄表示装置９０４Ａや第２特別図柄表示装置９０４Ｂによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄

の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“１”に更新される。
【０４１４】
図３０は、特別図柄通常処理として、図２５のステップＳ９０１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図３０に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ９０１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ９０２３１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置９０４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。ＣＰＵ９０１０３は、第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。
【０４１５】
ステップＳ９０２３１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップＳ９０２３１；Ｎｏ）、例えば第２特図保留記憶部の先頭領域（例えば保留番号「１」に対応する記憶領域）といった、ＲＡＭ９０１０２の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップＳ９０２３２）。これにより、図２６に示すステップＳ９０２０９の処理で第２始動入賞口における始動入賞（第２始動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【０４１６】
ステップＳ９０２３２の処理に続いて、例えば第２保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップＳ９０２３３）。例えば、第２特図保留記憶部にて保留番号「１」より下位の記憶領域（保留番号「２」～「４」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、１エントリずつ上位にシフトする。また、ステップＳ９０２３３の処理では、合計保留記憶数（合計保留記憶数カウント値）を１減算するように更新する。そして、ＲＡＭ９０１０２の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「２」に更新する（ステップＳ９０２３４）。
【０４１７】
ステップＳ９０２３１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップＳ９０２３１；Ｙｅｓ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ９０２３５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置９０４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。ＣＰＵ９０１０３は、第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップＳ９０２３５の処理は、ステップＳ９０２３１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。
【０４１８】
なお、第１始動入賞口であるか第２始動入賞口であるかにかかわらず、遊技球が始動入賞口に進入した順番で、特図ゲームが実行される場合には、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれに遊技球が進入したかを示す始動口データを、保留データとともに、あるいは保留データとは別個に、保留番号と対応付けてＲＡＭ９０１０２の所定領域に記憶させておき、それぞれの保留データに対応する特図ゲームについて、始動条件が成立した順番を特定可能にすればよい。
【０４１９】
ステップＳ９０２３６の処理に続いて、例えば第１保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップＳ９０２３７）。例えば、第１特図保留記憶部にて保留番号「１」より下位の記憶領域（保留番号「２」～「４」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、１エントリずつ上位にシフトする。また、ステップＳ９０２３７の処理では、合計保留記憶数（合計保留記憶数カウント値）を

１減算するように更新する。そして、変動特図指定バッファ値を「１」に更新する（ステップＳ９０２３８）。

【０４２０】

ステップＳ９０２３４、Ｓ９０２３８の処理のいずれかを実行した後には、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当り」と「ハズレ」とのいずれかに決定する（ステップＳ９０２３９）。一例として、ステップＳ９０２３９の処理では、予めＲＯＭ９０１０１の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルでは、例えば、図３１（Ａ）に示すように、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１´と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に、確変状態における確変制御の有無（遊技状態が確変状態であるか否か）に応じて割り当てられていればよい。ＣＰＵ９０１０３は、ステップＳ９０２３２又はＳ９０２３６で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１´を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、遊技状態が確変状態であるか否かと、乱数値ＭＲ１´を示す数値データと、に基づいて、使用テーブルに設定された特図表示結果決定テーブルを参照することにより、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて乱数値ＭＲ１´に該当する決定値に割り当てられた「大当り」と「ハズレ」とのいずれかの決定結果を特図表示結果として決定すればよい。ＣＰＵ９０１０３は、ＲＡＭ９０１０２の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）に設けられた確変フラグ（確変状態のときにオン状態になるフラグ）がオン状態である場合に、確変制御が行われていると判定すればよい。例えば、乱数値ＭＲ１´が「９０００」であるとき、ＣＰＵ９０１０３は、確変フラグがオン状態である場合（確変制御有りの場合）には、特図表示結果を「大当り」にすると決定し、確変フラグがオフ状態である場合（確変制御無しの場合）には、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定する。

【０４２１】

図３１（Ａ）に示すように、確変状態にて確変制御が行われているときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当り」に決定される。したがって、例えば図２５に示すステップＳ９０１１７の大当り終了処理により（詳しくは後述する。）、大当り種別が「確変」であった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされたことなどに基づいて、現在の遊技状態が確変状態であるときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも、特図表示結果が「大当り」になりやすく、大当り遊技状態になりやすい。

【０４２２】

その後、ＣＰＵ９０１０３は、ステップＳ９０２３９の処理により決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ９０２４０）。特図表示結果が「大当り」に決定された場合には（ステップＳ９０２４０；Ｙｅｓ）、ＲＡＭ９０１０２の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップＳ９０２４１）。

【０４２３】

また、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ９０２４２）。一例として、ステップＳ９０２４２の処理では、予めＲＯＭ９０１０１の所定領域に記憶するなどして用意されたに示す大当り種別決定テーブルを選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当り種別決定テーブルでは、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２´と比較される数値（決定値）に応じて、大当り種別を複数種類（「確変」、「非確変」）のいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい（図３１（Ｂ）参照）。ＣＰＵ９０１０３は、ステップＳ９０２３２又はＳ９０２３６で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２´を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２´を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定された大当り種別の決定テーブルを参照することにより、乱数値ＭＲ２´に該当する決定値に割り当てられた大当り種別のいずれかを選択すればよ

い。例えば、乱数値ＭＲ２´が「７５」である場合、ＣＰＵ９０１０３は、「確変」を大当り種別として決定（選択）する。

【０４２４】

ステップＳ９０２４２の処理を実行した後には、大当り種別を記憶させる（ステップＳ９０２４３）。ＣＰＵ９０１０３は、ＲＡＭ９０１０２の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた大当り種別バッファに、大当り種別の決定結果を示す大当り種別バッファ設定値（例えば、図３１（Ｂ）のように、「非確変」の場合には「０」、「確変」の場合には「１」となる値）を格納することにより、大当り種別を記憶させればよい。

【０４２５】

ステップＳ９０２４０にて特図表示結果が「大当り」ではない場合や（ステップＳ９０２４０；Ｎｏ）、ステップＳ９０２４１～Ｓ９０２４３の処理を実行した後には、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を決定する（ステップＳ９０２４６）。一例として、ステップＳ９０２４０、Ｓ９０２４４にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合には、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。一方、ステップＳ９０２４０にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップＳ９０２４２における大当り種別の決定結果に応じて（大当り種別バッファ設定値に応じて）、複数種類の大当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定すればよい。

【０４２６】

ステップＳ９０２４６の処理を実行した後には、特図プロセスフラグの値を“１”に更新してから（ステップＳ９０２４７）、特別図柄通常処理を終了する。ステップＳ９０２４７にて特図プロセスフラグの値が“１”に更新されることにより、次回のタイマ割込みが発生したときには、図２５に示すステップＳ９０１１１の変動パターン設定処理が実行される。

【０４２７】

ステップＳ９０２３５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップＳ９０２３５；Ｙｅｓ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップＳ９０２４８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板９０１１から演出制御基板９０１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。演出制御基板１２では、客待ちデモ指定コマンドが送信されると、デモ画面表示を行う。

【０４２８】

図２５のステップＳ９０１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターンは、飾り図柄の可変表示の内容（可変表示態様）を指定するものであるので、この決定によって、飾り図柄の可変表示の内容が決定される。特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は、変動パターンに対応して予め設定されている。したがって、変動パターン設定処理にて変動パターンを決定することにより、特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄を導出するまでの可変表示時間が決定される。また、変動パターン設定処理は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かを決定する処理を含んでもよい。あるいは、変動パターン設定処理にて可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンを所定割合で決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定されてもよい。更に、変動パターン設定処理は、特別図柄表示装置４において特別図柄の変動を開始させるための設定を行う処理を含んでもよい。変動パターン設定処理

が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“２”に更新される。
【０４２９】
図３２は、変動パターン設定処理として、図２５のステップＳ９０１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図３２に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ９０１０３は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ９０２６１）。そして、大当りフラグがオンである場合には（ステップＳ９０２６１；Ｙｅｓ）、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップＳ９０２６２）。
【０４３０】
ステップＳ９０２６１にて大当りフラグがオフである場合には、ＣＰＵ９０１０３は、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する（ステップＳ９０２６５）。
【０４３１】
図３３は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様にはならない「非リーチ」である場合とリーチ態様になる「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」で大当り種別が「非確変」または「確変」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。
【０４３２】
この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」で「非リーチ」を指定する変動パターンとして、通常時（非時短時）用の変動パターンＰＡ１′－１からＰＡ１′－３と、時短時用の変動パターンＰＢ１′－１及びＰＢ１′－２とが用意されている。
【０４３３】
また、可変表示結果が「大当り」（大当り種別が「確変」又は「非確変」の「大当り」）になる場合と「ハズレ」になる場合とで内容が対応する変動パターンが用意されている。具体的には、ノーマルリーチを実行することを指定する変動パターンＰＡ２′－１（ハズレ用）及び変動パターンＰＡ３′－１（「大当り」）が用意されている。また、スーパーリーチＡを実行することを指定する変動パターンＰＡ２′－２（ハズレ用）及び変動パターンＰＡ３′－２（「大当り」）が用意されている。また、スーパーリーチＢを実行することを指定する変動パターンＰＡ２′－３（ハズレ用）及び変動パターンＰＡ３′－３（「大当り」）が用意されている。また、スーパーリーチＣを実行し、その後にスーパーリーチＡに発展することを指定する変動パターンＰＡ２′－４（ハズレ用）及び変動パターンＰＡ３′－４（「大当り」）が用意されている。
【０４３４】
図３２に示すステップＳ９０２６２の処理では、例えば図３４に示す大当り変動パターン決定テーブルを用いて、大当り時の変動パターンが決定される。一例として、大当り変動パターン決定テーブルでは、大当り種別が、「非確変」又は「確変」のいずれの場合も共通して、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３′と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。
【０４３５】
ＣＰＵ９０１０３は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３′を示す数値データに基づいて、大当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値ＭＲ３′に該当する決定値に割り当てられた変動パターンを今回使用される変動パターンとして決定（選択）すればよい。例えば、乱数値ＭＲ３′が「１４０」である場合、ＣＰＵ９０１０３は、変動パターンＰＡ３′－３を選択する。
【０４３６】
図３２に示すステップＳ９０２６５の処理では、遊技状態が通常状態である通常時の場合と、遊技状態が時短状態で時短制御が行われる時短中の場合とに対応して、予め用意したハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。例

えば、時短中であるかは、ＲＡＭ９０１０２の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）に設けられた時短フラグ（時短状態のときにオン状態になるフラグ）がオン状態であるか否かなどによって特定されればよく、時短中でない場合（時短フラグがオフ状態のとき）には、図３５（Ａ）に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。一方、時短中（時短フラグがオン状態のとき）には、図３５（Ｂ）に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。

【０４３７】

各ハズレ変動パターン決定テーブルでは、合計保留記憶数に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３´と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に割り当てられていればよい。合計保留記憶数は、例えば、合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値、第１保留記憶数カウント値と第２保留記憶数カウント値との合計値などから特定すればよい。

【０４３８】

ＣＰＵ９０１０３は、時短中であるか否かと、合計保留記憶数カウント値と、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３´を示す数値データと、に基づいて、通常時と時短中とに応じたハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照することにより、合計保留記憶数が、時短中でないときには「０」～「１」、「２」～「４」、「５」～「８」のいずれに該当するか、時短中のときには「０」、「１」、「２」～「８」のいずれに該当するか、に応じて乱数値ＭＲ３´に該当する決定値に割り当てられた変動パターンを今回使用される変動パターンとして決定（選択）すればよい。

【０４３９】

ＣＰＵ９０１０３は、例えば、時短フラグがオン状態のときで乱数値ＭＲ３´が「２２９」である場合、ＣＰＵ９０１０３は、合計保留記憶数カウント値が「０」のときには変動パターンＰＡ２´－１を選択し、合計保留記憶数カウント値が「１」のときには変動パターンＰＢ１´－１を選択し、合計保留記憶数カウント値が「３」～「８」のいずれかのときには変動パターンＰＢ１´－２を選択する。

【０４４０】

図３２に示すステップＳ９０２６２、Ｓ９０２６５の処理のいずれかを実行した後には、ＣＰＵ９０１０３は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップＳ９０２６６）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図３３に示すように、予め用意された複数の変動パターンに対応して、予め定められている。ＣＰＵ９０１０３は、ステップＳ９０２６２、Ｓ９０２６５の処理で選択した変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。

【０４４１】

ステップＳ９０２６６の処理に続いて、ＣＰＵ９０１０３は、第１特別図柄表示装置９０４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置９０４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ９０２６７）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置９０４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置９０４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。なお、ＣＰＵ９０１０３は、第１特図を用いた可変表示を開始するときには、第１保留表示器９０２５Ａを制御して、１つ減算された第１特図保留記憶数を特定可能な表示を第１保留表示器９０２５Ａに行わせる（例えば、ＬＥＤの点灯個数を１つ減らす）ようにしてもよい。なお、ＣＰＵ９０１０３は、第２特図を用いた可変表示を開始するときには、第２保留表示器９０２５Ｂを制

御して、１つ減算された第２特図保留記憶数を特定可能な表示を第２保留表示器９０２５Ｂに行わせる（例えば、ＬＥＤの点灯個数を１つ減らす）ようにしてもよい。

【０４４２】

ステップＳ９０２６７の処理を実行した後には、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われる（ステップＳ９０２６８）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ９０１０３は、主基板９０１１から演出制御基板９０１２に対して第１図柄変動開始指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、第１保留記憶数指定コマンドを順次に送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ９０１０３は、主基板９０１１から演出制御基板９０１２に対して第２図柄変動開始指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、第２保留記憶数指定コマンドを順次に送信するための送信設定を行う。設定されたコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板９０１１から演出制御基板９０１２に対して伝送される。ここでの第１図柄変動開始指定コマンドや第２図柄変動開始指定コマンドは、第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数とのいずれが減少したかを指定する保留通知情報として送信される。

【０４４３】

ステップＳ９０２６８の処理を実行した後には、特図プロセスフラグの値を“２”に更新してから（ステップＳ９０２６９）、変動パターン設定処理を終了する。ステップＳ９０２６９にて特図プロセスフラグの値が“２”に更新されることにより、次回のタイマ割込みが発生したときには、図２５に示すステップＳ９０１１２の特別図柄変動処理が実行される。

【０４４４】

図２５のステップＳ９０１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置９０４Ａ又は第２特別図柄表示装置９０４Ｂにおいて特別図柄を変動させる処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、第１特別図柄表示装置９０４Ａ又は第２特別図柄表示装置９０４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（ステップＳ９０１１０で設定された確定特別図柄）を停止表示（導出表示）させ、また、停止表示されるときに特別図柄が停止表示されたこと（導出表示されたこと）を通知する演出制御コマンドである図柄確定指定コマンドの送信設定も行い、特図プロセスフラグの値が“３”に更新される。送信設定された図柄確定指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板９０１１から演出制御基板９０１２に対して伝送される。ステップＳ９０１１２が繰り返し実行されることによって、特別図柄の可変表示や確定特別図柄の導出表示などが実現される。

【０４４５】

図２５のステップＳ９０１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。特別図柄停止処理には、大当りフラグがオン状態になっているかを判定する処理や、大当りフラグがオン状態である場合に時短フラグ及び確変フラグをオフ状態にし、ＲＡＭ９０１０２の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた、時短制御中に実行される可変表示の残り回数をカウントする時短回数カウンタのカウント値を「０」にし、大当り開始時演出待ち時間（大当り遊技状態の開始に対応した演出の実行が開始されるまでの待ち時間であり、予め定められた時間である。）を設定し、特図表示結果が「大当り」であることに基づく大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンド（演出制御コマンド）の送信設定を行い、特図プロセスフラグを「４」に更新する処理が含まれる。また、特別図柄停止処理には、大当りフラグがオン状態でない場合、特図プロセスフラグの値を「０」に更新する処理が含まれる。

【０４４６】

送信設定されたコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板９０１１から演出制御基板９０１２に対して伝送される。

【０４４７】

これら一連の処理によって、大当り時には、一旦時短状態や確変状態が終了し、ハズレ時には、時短中において実行可能な残りの可変表示が「１回」減らされる。時短中において実行可能な残りの可変表示が「０」回になると、時短フラグがオフになり時短状態が終了する。つまり、時短状態（時短制御）は、その開始から可変表示結果が「大当り」になる前に予め定められた所定回数（下記の初期カウント値）だけ可変表示が実行された場合に終了する。また、遊技状態の変更があった場合には、変更後の遊技状態の通知が演出制御基板９０１２側になされる。

【０４４８】

図２５のステップＳ９０１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったこと、ラウンド遊技の開始タイミングになったこと（例えば、上記で設定された大当り開始時演出待ち時間が経過したことを含む。）などに基づき、大当り遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とする処理、開放状態としてからの経過時間の計測を開始する処理などが含まれている。この処理では、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかに対応して（大当り種別バッファに格納された大当り種別バッファ設定値によって特定できる。）、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」または「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「２９秒」に設定することにより、通常開放ラウンドが実行されるようにすればよい。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される。ステップＳ９０１１４が繰り返し行われることによって、ラウンド遊技の開始タイミングまでの待機及び大入賞口の開放などが実現される。

【０４４９】

ステップＳ９０１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ９０２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態（又は一部開放状態であってもよい。）に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理や、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミング（前記遊技球の個数が所定個数（例えば９個）に達するか、ステップＳ９０１１４で設定した上限期間に経過時間が達するか、のいずれかがあったタイミング）と判定した場合に大入賞口を閉鎖状態に戻す処理や、閉鎖状態に戻してからの経過時間の測定を開始する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が“６”に更新される。ステップＳ９０１１５が繰り返し行われることによって、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングまで大入賞口の開放状態が維持されることになる。

【０４５０】

ステップＳ９０１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に大入賞口を閉鎖状態に戻してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。そして、計測した経過時間が次回のラウンド遊技が開始される時間になるなどして次回のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“４”に更新される一方（この場合には、例えば、ステップＳ９０１１４の処理において、大入賞口をすぐに開放状態とする。）、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、大当り遊技状態が終了したことを通知する制御コマンドである大当り終了指定コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。送信設定されたコマンドは、例えば特

別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板９０１１から演出制御基板９０１２に対して伝送される。ステップＳ９０１１６が繰り返し行われることによって、大入賞口を再び開放状態にするまで待機することが行われる。

【０４５１】

ステップＳ９０１１４からＳ９０１１６までが繰り返し実行されることによって、大当り遊技状態が実現される。

【０４５２】

ステップＳ９０１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に大入賞口を閉鎖状態に戻してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。そして、計測した経過時間が次回のラウンド遊技が開始される時間になるなどして次回のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“４”に更新される一方（この場合には、例えば、ステップＳ９０１１４の処理において、大入賞口をすぐに開放状態とする。）、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、大当り遊技状態が終了したことを通知する制御コマンドである大当り終了指定コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。送信設定されたコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板９０１１から演出制御基板９０１２に対して伝送される。ステップＳ９０１１６が繰り返し行われることによって、大入賞口を再び開放状態にするまで待機することが行われる。

【０４５３】

なお、時短状態（時短制御）は、所定回数の可変表示が実行されることと、次回の大当り遊技状態が開始されることとのうち、次回の大当り遊技状態が開始されるのみで終了するようにしてもよい。この場合、カウント初期値の設定や、時短回数カウンタ自体が不要である。

【０４５４】

次に、演出制御基板９０１２における主な動作を説明する。

【０４５５】

演出制御基板９０１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ９０１２０が起動して、所定の演出制御メイン処理を実行する。演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して、ＲＡＭ９０１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板９０１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、ＲＡＭ９０１２２の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部）に設けられたタイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば、待機する。

【０４５６】

また、演出制御基板９０１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板９０１１から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板９０１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、中継基板９０１５を介して主基板９０１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取

り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ９０１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【０４５７】

タイマ割込みフラグがオンである場合には、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに、コマンド解析処理を実行する。コマンド解析処理では、例えば主基板９０１１の遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

【０４５８】

コマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置９０５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ９０８Ｌ、９０８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９０９及び装飾用ＬＥＤといった発光体における点灯動作などといった各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板９０１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され、演出制御に用いる各種の乱数値として、ＲＡＭ９０１２２のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。

【０４５９】

図３６は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図３６に示す演出制御プロセス処理では、まず、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、保留・アクティブ変化演出や可動体演出といった先読み演出の実行設定などを行う先読み処理を実行する（ステップＳ９０１６０）。

【０４６０】

図３７は、図３６のステップＳ９０１６０にて実行される先読み処理の一例を示すフローチャートである。図３７に示すように、まず、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、主基板９０１１における図２９の始動入賞時判定処理で送信される始動入賞口指定コマンド（第１始動入賞口指定コマンド及び第２始動入賞口指定コマンドの何れか）と、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２指定コマンド及び表示結果３指定コマンドの何れか）と、変動カテゴリコマンドとが入力されたか否かを判定する（ステップＳ９０６００）。演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、始動入賞口指定コマンドにより始動入賞を認識することができる。また、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、表示結果指定コマンドにより、始動入賞に対応する入賞時判定結果が大当りであるかハズレであるかを認識することができる。また、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、変動カテゴリコマンドにより始動入賞に対応する可変表示の変動パターン（スーパーリーチであるか否か等）を認識することができる。なお、これらのコマンドは、ＲＡＭ９０１２２に設けられた始動入賞時受信コマンドバッファに格納されていればよい。

【０４６１】

始動入賞口指定コマンド、表示結果指定コマンド及び変動カテゴリコマンドが入力されていない場合には（ステップＳ９０６００；Ｎｏ）、先読み処理を終了する。一方、始動入賞口指定コマンド、表示結果指定コマンド及び変動カテゴリコマンドが入力された場合には（ステップＳ９０６００；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、特図保留記憶数を示す保留記憶数カウント値を１増加させる（ステップＳ９０６０１）。保留記憶数カウント値は、例えば、ＲＡＭ９０１２２に設けられる。保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口指定コマンド又は第２始動入賞口指定コマンドが入力される毎に１増加し、第１図柄変動開始指定コマンド又は第２図柄変動開始指定コマンドが入力される毎に１減少する。これにより、保留記憶数カウント値は、現在の特図保留記憶数を示すことになる。

【０４６２】

保留記憶カウント値を１増加させた後（ステップＳ９０６０１）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、保留・アクティブ変化演出や可動体演出といった先読み演出の実行設定を行

う先読み演出実行設定処理を行う（ステップＳ９０６０２）。

【０４６３】

図３８は、図３７のステップＳ９０６０２にて実行される先読み演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。図３８に示すように、まず、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、保留・アクティブ変化演出および可動体演出といった先読み演出の実行有無を決定する（ステップＳ９０７００）。具体的に、ステップＳ９０７００の処理では、図３９に示す先読み演出実行決定テーブルを参照して、先読み演出の実行有無を決定する。なお、始動入賞時のコマンドに取りこぼしや不整合が発生した場合には、それらのコマンドに対応する保留情報の可変表示が実行（消化）されるまで、先読み演出の設定が行われないように制限される。また、先読み演出の実行を制限する場合には、所定期間内に発生した始動入賞に対応する可変表示を対象とする先読み演出について、全部の態様の先読み演出を実行しないようにしてもよいし、一部の態様の先読み演出を実行しないようにしてもよい。また、この実施の形態では、既に先読み演出を実行中である場合には、当該予告対象となる可変表示が終了するまで、他の対象に対する先読み演出を実行する処理が行われないよう制限される。さらに、時短制御中は先読み演出を実行する処理が行われないよう制限されてもよい（時短制御が行われない通常状態の場合にのみ先読み演出が実行されるようにしてもよい）し、時短制御中は第２始動入賞口指定コマンドに基づいて先読み演出を実行し（第１始動入賞口への入賞に対する先読み演出を制限する）、時短制御が行われない通常状態の場合には第１始動入賞口指定コマンドに基づいて先読み演出を実行する（第２始動入賞口への入賞に対する先読み演出を制限する）ようにしてもよい。また、例えば保留記憶数が２以上の場合にのみ先読み演出を実行可能とするなど、保留記憶数に応じて先読み演出の実行を制限してもよい。また、保留記憶数が１の場合に先読み演出を実行するときには、予告対象の保留表示が認識可能となる変化（保留・アクティブ変化演出が行われる場合にのみ表示される特殊表示態様への変化）、アクティブ表示の表示態様の変化といったそれぞれの変化が遊技者にとって一瞬で行われることとなる。そのため、当該保留記憶数が１の場合に先読み演出を実行するときには、最終色が「赤」となるなど、期待度が最も高い表示態様となる場合にのみ行われるようにしてもよい。これによれば、保留表示やアクティブ表示に遊技者の注目を集めることができる。

【０４６４】

また、始動入賞時受信コマンドバッファに格納されている前回までの変動カテゴリコマンドをチェックして、先読み演出を実行可能な変動カテゴリであるか否かを判定し、実行可能な変動カテゴリであると判定した場合にのみ先読み演出を実行可能としてもよい（実行不可能な場合には先読み演出を制限してもよい）。例えば、最新の変動カテゴリコマンドよりも１つ前までに受信して始動入賞時受信コマンドバッファに格納されている変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリを全て読み取り、読み取った全てが「非リーチ」の可変表示態様に対応した変動カテゴリを指定するものである場合に、先読み演出を実行可能な変動カテゴリであると判定すればよい。これによれば、予告対象となる可変表示が開始されるまでの各可変表示では、すべて「非リーチ」の可変表示態様となる場合に先読み演出が実行可能となる。したがって、先読み演出の途中でリーチ演出が実行されてしまい先読み演出の連続性が損なわれることを防止できる。

【０４６５】

図３９は、先読み演出実行決定テーブルの構成例を示す図である。図３９に示す先読み演出実行決定テーブルでは、保留・アクティブ変化演出および可動体演出の両方を実行する場合、保留・アクティブ変化演出のみ実行して可動体演出を実行しない場合、保留・アクティブ変化演出および可動体演出を実行せず可動体演出のみ実行する場合（以上が先読み演出を実行する場合）、保留・アクティブ変化演出および可動体演出の両方を実行しない場合（先読み演出を実行しない場合）のそれぞれに対し、図３７のステップＳ９０６００において入力されたと判定した表示結果指定コマンドが示す入賞時判定結果が大当りであるかハズレであるかに応じて、異なる決定割合が設定されている。図示するように、対応する保留の入賞時判定結果に応じて先読み演出の実行割合が異なっており、大当りの場

合はハズレの場合よりも先読み演出が実行される割合が高くなっている。また、先読み演出が実行される場合であっても、大当りの場合は保留・アクティブ変化演出および可動体演出の両方が実行される割合が高くなっている。したがって、保留・アクティブ変化演出および可動体演出の両方が行われることに対する遊技者の期待感を向上させることができる。図３９に示す先読み演出実行決定テーブルは、例えば、ＲＡＭ９０１２２に記憶されている。演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、先読み演出実行決定テーブルと、ステップＳ９０６００において入力されたと判定した表示結果指定コマンドが示す入賞時判定結果とに基づいて、保留・アクティブ変化演出および可動体演出の両方を実行するのか、保留・アクティブ変化演出のみ実行して可動体演出を実行しないのか、保留・アクティブ変化演出および可動体演出を実行せず可動体演出のみ実行するのか、保留・アクティブ変化演出および可動体演出の両方を実行しないのか、を決定する。すなわち、図３８のステップＳ９０７００の処理では、先読み演出の実行有無とともに、先読み演出を実行する場合、保留・アクティブ変化演出を実行するのか、可動体演出を実行するのか、それとも両方を実行するのか、といった先読み演出の種類も一気に決定している。なお、これとは別に、先読み演出の実行有無を先に決定し、その後、先読み演出を実行すると決定した場合に、さらに実行する先読み演出の種類を決定するといったように、２段階で決定するようにしてもよい。

【０４６６】

図３８に戻り、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、ステップＳ９０７００における決定が、保留・アクティブ変化演出を実行することを決定したか否かを判定する（ステップＳ９０７０１）。保留・アクティブ変化演出を実行しないと決定した場合（ステップＳ９０７０１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、先読み演出実行設定処理を終了する。

【０４６７】

保留・アクティブ変化演出を実行することが決定された場合（ステップＳ９０７０１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、図４０に示す最終色決定テーブルを参照して、最終的に変化する色（最終色）を決定する（ステップＳ９０７０６）。なお、上述したように、この実施の形態では、理解を容易にするため、保留変化演出では予告対象を遊技者に認識可能とする（特殊表示態様へ変化させる）に留まり、アクティブ変化演出において始めて表示色が変化する例を示しているが、例えば、保留変化演出において表示色を段階的に変化させてもよい。具体的には、保留・アクティブ変化演出パターンを複数用意しておき、保留表示がシフトする度に表示色が変化可能としてもよい。保留・アクティブ変化演出パターンは、例えば、保留記憶数に応じて、始動入賞に対応する保留が最古の保留から数えて何番目であるかを示す保留順位が３番目（保留３）、２番目（保留２）、１番目（保留１）となるときの保留表示の色及び色の変化の態様と、始動入賞に対応する可変表示が実行中となるとき（アクティブとなるとき）のアクティブ表示の色及び色の変化の態様が示されていればよい。ステップＳ９０７０６の処理では、段階的に変化させる場合も含めた最終的な表示色を決定すればよい。

【０４６８】

図４０は、最終色決定テーブルの構成例を示す図である。最終色決定テーブルでは、「白」、「青」、「緑」、「赤」のそれぞれの最終色に、可変表示結果に応じて異なる割合で決定されるよう設定されている。この実施の形態における最終色決定テーブルでは、最終色が「赤」である場合が最も大当りとなる割合が高く、次いで「緑」が高く、その次に「青」、「白」が最も大当りとなる割合が低く設定されている。また、「緑」および「赤」の場合にはスーパーリーチ以上が確定されるよう決定割合が設定されている。上述したように、緑色や赤色に表示色が変化する保留・アクティブ変化演出では、表示中の全ての保留表示およびアクティブ表示が拡大表示されることがあるため、拡大表示が行われた場合には、予告対象となる保留表示に対応する可変表示では少なくともスーパーリーチとなることが確定的に報知されたことになる。したがって、拡大表示が行われることへの遊技者の期待感を向上させることができる。

【０４６９】

図３８に戻り、ステップＳ９０７０６の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、ステップＳ９０７０６の処理にて決定した最終色が「緑」または「赤」であるか否かを判定する（ステップＳ９０７０７）。最終色が「緑」でも「赤」でもない場合、すなわち、「白」または「青」である場合（ステップＳ９０７０７；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、予告対象の保留表示を含む表示中の全ての保留表示およびアクティブ表示を拡大して表示する拡大態様設定を、無しに決定する（ステップＳ９０７０８）。これにより、「白」または「青」に変化する保留・アクティブ変化演出では、拡大表示は行われず、画像表示装置９０５内に特定表示領域としての小画面も表示されないこととなる。ステップＳ９０７０８の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、先読み演出実行設定処理を終了する。

【０４７０】

一方、ステップＳ９０７０７の処理にて、最終色が「緑」または「赤」であると判定した場合（ステップＳ９０７０７）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、予告対象の保留表示を含む表示中の全ての保留表示およびアクティブ表示を拡大して表示する拡大態様設定有無を、図４１に示す拡大態様設定有無決定テーブルを参照して決定する（ステップＳ９０７０９）。

【０４７１】

図４１は、拡大態様設定有無決定テーブルの構成例を示す図である。図４１に示す拡大態様設定有無決定テーブルでは、拡大表示を行う拡大態様設定有りと、拡大表示を行わない拡大態様設定無しに対し、図３７のステップＳ９０６００において入力されたと判定した表示結果指定コマンドが示す入賞時判定結果が大当りであるかハズレであるかに応じて、異なる決定割合が設定されている。図示するように、対応する保留の入賞時判定結果に応じて拡大表示を行う拡大態様設定有りに決定される割合が異なっており、大当りの場合はハズレの場合よりも拡大態様設定有りに決定され割合が高くなっている。したがって、拡大表示が行われることに対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【０４７２】

図３８に戻り、ステップＳ９０７０９の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、ステップＳ９０７０９にて拡大態様設定有りに決定されたか否かを判定する（ステップＳ９０７１０）。拡大態様設定無しに決定された場合（ステップＳ９０７１０；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、先読み演出実行設定処理を終了する。その一方で、拡大態様設定有りに決定された場合（ステップＳ９０７１０；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、ステップＳ９０７００にて可動体演出を行うと決定されたか否か、すなわち保留・アクティブ変化演出と可動体演出の両方を行うと決定したか否かを判定する（ステップＳ９０７１１）。可動体演出を行わない、すなわち、保留・アクティブ変化演出のみ行う場合（ステップＳ９０７１１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出のみ実行することを示す拡大フラグをオン状態にセットする（ステップＳ９０７１２）。拡大フラグは、ＲＡＭ１２２に設けられていればよい。ステップＳ９０７１２の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み演出実行設定処理を終了する。

【０４７３】

一方、可動体演出を行うと判定した場合、すなわち拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出と可動体演出の両方を行う場合（ステップＳ９０７１１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出を実行し、さらに可動体演出を行うこと、すなわち実行される可動体演出が上述した可動体特殊演出であることを示す重複フラグをオン状態にセットする（ステップＳ９０７１３）。重複フラグは、ＲＡＭ９０１２２に設けられていればよい。ステップＳ９０７１３の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、先読み演出実行設定処理を終了する。なお、重複フラグがオン状態にセットされること、すなわち、拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出と可動体演出の両方を行うこと、を特定条件が成立するともいう。

【０４７４】

図３７に戻り、ステップＳ９０６０２の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、保留表示又はアクティブ表示を追加する処理を行う（ステップＳ９０６０３）。例えば、保留記憶数が１で、且つ、特図ゲーム開始の条件が成立している場合、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、アクティブ表示エリア９０５ＨＡにアクティブ表示を追加する制御を行い、それ以外の場合には、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈに保留順位に応じた保留表示を追加する制御を行う。特図ゲーム開始の条件とは、上述したように、第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件と第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件とがある。例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了して画像表示装置９０５において可変表示が実行されておらず、デモ画像等が表示されている場合、第１開始条件や第２開始条件は成立した状態となる。

【０４７５】

具体的に、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、画像表示装置９０５が表示すべき保留表示やアクティブ表示の内容（初期状態として灰色の表示）を決定し、その決定に応じて表示制御部９０１２３に対して表示制御指令を出力する。演出制御基板９０１２に搭載された表示制御部９０１２３は、演出制御用ＣＰＵ９０１２０からの表示制御指令に基づき、画像表示装置９０５における表示動作の制御内容を決定し、画像データを生成し、アクティブ表示エリア９０５ＨＡにアクティブ表示を表示させ、始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈに保留表示を表示させる。ステップＳ９０６０３の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、先読み処理を終了する。

【０４７６】

再び、図３６に戻って説明する。ステップＳ９０１６０における先読み処理の後、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、ＲＡＭ９０１２２の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部）に設けられた演出プロセスフラグの値（最初は、“０”である。）に応じて、ステップＳ９０１７０～Ｓ９０１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０４７７】

ステップＳ９０１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板９０１１からの第１図柄変動開始指定コマンドあるいは第２図柄変動開始指定コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置９０５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。第１図柄変動開始指定コマンドあるいは第２図柄変動開始指定コマンドなどを受信し、画像表示装置９０５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定した場合には、演出プロセスフラグの値が“１”に更新される。

【０４７８】

ステップＳ９０１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第１特別図柄表示装置９０４Ａや第２特別図柄表示装置９０４Ｂによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置９０５における飾り図柄の可変表示や、図３７のステップＳ９０６０２の処理で設定された先読み演出や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“２”に更新されて終了する。

【０４７９】

ステップＳ９０１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、ＲＡＭ９０１２２の所定領域（例えば演出制御タイマ設定部）に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、ステップＳ９０１７１で決定された演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。

【０４８０】

ステップＳ９０１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のとき

に実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、主基板９０１１から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したきに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであって、その前に受信した表示結果指定コマンドによって特定される大当り種別が「確変」又は「非確変」であれば、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには（当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したときには）、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。

【０４８１】

ステップＳ９０１７４の大入賞口通常開放時処理は、演出プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この大入賞口通常開放時処理において、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、例えば「確変」又は「非確変」の大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置９０５の表示領域に表示させることや、音声制御基板９０１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ９０８Ｌ、９０８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板９０１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９０９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、「確変」又は「非確変」の大当り遊技状態における各種の演出制御（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置９０５において報知する演出制御も含む。）を実行する。また、大入賞口通常開放時処理は、例えば主基板９０１１からの大当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新する。

【０４８２】

ステップＳ９０１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置９０５の表示領域に表示させることや、音声制御基板９０１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ９０８Ｌ、９０８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板９０１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９０９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。

【０４８３】

図４２は、可変表示開始設定処理として、図３６のステップＳ９０１７１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図４２に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、まず、例えば主基板９０１１から伝送された表示結果指定コマンドなどに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップＳ９０５２１）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップＳ９０５２１；Ｙｅｓ）、例えば主基板９０１１から伝送された変動パターンコマンドにより指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ９０５２２）。

【０４８４】

ステップＳ９０５２２にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ９０５２２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ９０５２３）。一例として、ステップＳ９０５２３の処理では、まず、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、乱数回路９０１２４またはＲＡＭ９０１２２の所定領域（例えば演出制御カウンタ設定部）に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ９０１２１に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブ

ルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置９０５の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路９０１２４または演出用ランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ９０１２１に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置９０５の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｒに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路９０１２４または演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ９０１２１に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置９０５の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア９０５Ｃに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【０４８５】

ステップＳ９０５２２にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップＳ９０５２２；Ｎｏ）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ９０５２４）。一例として、ステップＳ９０５２４の処理では、まず、乱数回路９０１２４または演出用ランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ９０１２１に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置９０５の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｒにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。更に、乱数回路９０１２４または演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ９０１２１に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置９０５の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア９０５Ｃにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「１」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当り組合せとはならずにリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【０４８６】

ステップＳ９０５２１にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップＳ９０５２１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ９０５２７）。一例として、ステップＳ９０５２７の処理では、まず、乱数回路９０１２４または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ＲＯＭ９０１２１に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置９０５の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このとき、例えば、表示結果指定コマンドなどによって特定される大当り種別に応じて同一の飾り図柄を決定する。

【０４８７】

ステップＳ９０５２３、Ｓ９０５２４、Ｓ９０５２７において設定された、左確定飾り図柄、右確定飾り図柄、中確定飾り図柄の態様や停止順序の情報は、例えばＲＡＭ９０１２２に記憶される。

【０４８８】

ステップＳ９０５２３、Ｓ９０５２４、Ｓ９０５２７の処理のいずれかを実行した後に

は、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、重複フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップＳ９０５２８）。上述したように、重複フラグは、拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出を実行し、さらに可動体演出を行うことを示すフラグであり、図３８のステップＳ９０７１３の処理にてオン状態にセットされる。重複フラグがオン状態にセットされていると判定した場合（ステップＳ９０５２８；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、可動体演出として、画像表示装置９０５に表示された特定表示領域としての小画面にてエフェクト画像を表示する可動体特殊演出を実行するための設定を行う可動体特殊演出設定処理を実行する（ステップＳ９０５２９）。具体的に、ステップＳ９０５２９の処理では、予告対象の保留の可変表示が行われるまでの複数回の可変表示において各可変表示の開始から２秒間、可動体９０９９を回転動作させるとともに、当該回転動作に合わせて特定表示領域としての小画面にエフェクト画像を表示する設定が行われる。ステップＳ９０５２９の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、保留・アクティブ変化演出を実行するための設定を行う保留・アックティブ変化演出実行設定処理を行う（ステップＳ９０５３０）。ステップＳ９０５３０の処理では、予告対象の保留表示を含む表示中の全ての保留表示およびアクティブ表示を拡大表示させる設定を行うとともに、予告対象となる保留表示が最初にシフトしたタイミングで作用演出を行い、さらに、アクティブ表示エリア９０５ＨＡにシフトしたタイミングでアクティブ表示の表示色を、作用演出を行って変化させる設定が行われる。また、ステップＳ９０５３０の処理では、画像表示装置９０５に特定表示領域としての小画面を表示し、当該保留・アクティブ変化演出にて表示される画像（例えば保留表示やアクティブ表示、作用演出におけるキャラクタ画像など）以外の表示を全て小画面にて行う設定が行われるとともに、当該保留・アクティブ変化演出の終了後に特定表示領域としての小画面への表示を終了し、元に戻す設定が行われる。なお、ステップＳ９０５２９の処理をステップＳ９０５３０の処理の後に実行してもよい。

【０４８９】

ステップＳ９０５２８にて重複フラグがオフ状態であると判定した場合（ステップＳ９０５２８；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、可動体演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ９０５３１）。可動体演出を実行する場合（ステップＳ９０５３１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、可動体演出を実行するための可動体演出設定処理を行う（ステップＳ９０５３２）。具体的に、ステップＳ９０５３２の処理では、予告対象の保留の可変表示が行われるまでの複数回の可変表示において各可変表示の開始から２秒間、可動体９０９９を回転動作させるとともに、当該回転動作に合わせて画像表示装置９０５における可動体９０９９の近傍にエフェクト画像を表示する設定が行われる。

【０４９０】

ステップＳ９０５３２の処理を実行した後、またはステップＳ９０５３１にて可動体演出を実行しないと判定した場合（ステップＳ９０５３１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、保留・アクティブ変化演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ９０５３３）。保留・アクティブ変化演出を実行すると判定した場合（ステップＳ９０５３３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、拡大フラグの設定状況に応じて、保留・アクティブ変化演出を実行するための保留・アクティブ変化演出実行設定処理を行う（ステップＳ９０５３４）。上述したように、拡大フラグは、図３８のステップＳ９０７１２にてオン状態に設定される。ステップＳ９０５３４の処理では、拡大フラグがオン状態にセットされている場合には、予告対象の保留表示を含む表示中の全ての保留表示およびアクティブ表示を拡大表示させる設定を行うとともに、予告対象となる保留表示が最初にシフトしたタイミングで作用演出を行い、さらに、アクティブ表示エリア９０５ＨＡにシフトしたタイミングでアクティブ表示の表示色を変化させる設定を行う。一方、拡大フラグがオン状態にセットされておらず、オフ状態である場合には、予告対象の保留表示を含む表示中の全ての保留表示およびアクティブ表示を拡大表示させる設定や作用演出は行われず、予告対象となる保留表示が最初にシフトしたタイミングで予告対象を認識可能とするよう表示態様を変化させる設定を行い、さらに、アクティブ表示エリア９０５ＨＡにシフトした

タイミングでアクティブ表示の表示色を（作用演出なしに）変化させる設定のみを行う。
【０４９１】
ステップＳ９０５３０またはステップＳ９０５３４の処理を実行した後、またはステップＳ９０５３３にて保留・アクティブ変化演出を実行しないと判定した場合（ステップＳ９０５３３；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、その他の演出を実行するための演出パターンの設定処理を行う（ステップＳ９０５３５）。
【０４９２】
続いて、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、ステップＳ９０５２８～ステップＳ９０５３４の処理にて設定された内容、及びステップＳ９０５２９の処理において設定した演出パターンに基づいて、この後に使用する使用パターンとなる演出制御パターンを、予め用意された複数パターンのうちから選択する（ステップＳ９０５３６）。
【０４９３】
続いて、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、例えば変動パターンコマンドにより指定された変動パターンに対応して、ＲＡＭ９０１２２の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップＳ９０５３７）。
【０４９４】
そして、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、画像表示装置９０５における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ９０５３８）。このときには、例えばステップＳ９０５３６にて使用パターンとして決定された演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部９０１２３のＶＤＰ等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置５の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒにて飾り図柄の変動を開始させればよい。
【０４９５】
更に、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、可変表示が開始されることに対応して、始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈにおける保留表示やアクティブ表示エリア９０５ＨＡにおけるアクティブ表示を更新するための設定を行う（ステップＳ９０５３９）。ここで、始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈに保留表示が表示されている場合には、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、保留順位１に対応する保留表示を消去し、残りの保留表示を１つずつ移動（シフト）させる。一方、始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈに保留表示が表示されておらず、アクティブ表示エリア９０５ＨＡにおけるアクティブ表示のみが表示されている場合、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、表示の更新を行わない。
【０４９６】
その後、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップＳ９０５４０）、可変表示開始設定処理を終了する。
【０４９７】
図４３は、可変表示中演出処理として、図３６のステップＳ９０１７２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図４３に示す可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ９０８０１）。一例として、ステップＳ９０８０１の処理では、演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば１減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。
【０４９８】
ステップＳ９０８０１にて可変表示時間が経過していない場合には（ステップＳ９０８０１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、可動体演出を実行するための可動体演出実行期間であるか否かを判定する（ステップＳ８０２）。可動体演出実行期間は、図４２に示すステップＳ９０５２９やステップＳ９０５３２にて設定されている。可動体演出実行期間であると判定した場合（ステップＳ９０８０２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ９０

１２０は、重複フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップＳ９０８０３）。重複フラグがオン状態にセットされている場合（ステップＳ９０８０３；Ｙｅｓ）、可動体９０９９を回転動作させるとともに、当該回転動作に合わせて特定表示領域としての小画面にエフェクト画像を表示する可動体特殊演出制御を行う（ステップＳ９０８０５）。一方、重複フラグがオフの場合（ステップＳ９０８０３；Ｎｏ）、可動体９０９９を回転動作させるとともに、当該回転動作に合わせて画像表示装置９０５における可動体９０９９の近傍にエフェクト画像を表示する可動体演出制御を行う（ステップＳ９０８０４）。

【０４９９】

ステップＳ９０８０５またはステップＳ９０８０４の処理を行った後、またはステップＳ９０８０２にて可動体演出実行期間ではないと判定した場合（ステップＳ９０８０３；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、保留・アクティブ変化演出を実行するための保留・アクティブ変化演出実行期間であるか否か判定する（ステップＳ９０８０６）。保留・アクティブ変化演出実行期間は、図４２に示すステップＳ９０５３０やステップＳ９０５３４にて設定されている。保留・アクティブ変化演出実行期間であると判定した場合（ステップＳ９０８０６；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、図４２のステップＳ９０５３０またはステップＳ９０５３４にて設定された内容にしたがって、保留・アクティブ変化演出を実行する（ステップＳ９０８０７）。具体的に、ステップＳ９０８０７の処理では、拡大表示を行う拡大態様設定が行われている場合には、予告対象の保留表示を含む表示中の全ての保留表示およびアクティブ表示を拡大表示させる拡大制御を行うとともに、作用演出を行うためのキャラクタを表示し、保留表示およびアクティブ表示の表示態様を変化させる制御や、特定表示領域としての小画面にて当該保留・アクティブ変化演出に関する表示以外の表示を行う制御などが行われる。具体的に、特定表示領域としての小画面では、背景画像や可変表示、保留・アクティブ変化演出以外の予告演出など、当該保留・アクティブ変化演出に関する表示以外の全ての表示が行われる。一方、拡大表示を行う拡大態様設定が行われていない場合には、拡大制御を行わず、作用演出を実行せずに保留表示およびアクティブ表示の表示態様を変化させる制御が行われる。

【０５００】

ステップＳ９０８０７の処理を実行した後、またはステップＳ９０８０６にて保留・アクティブ変化演出実行期間ではないと判定した場合（ステップＳ９０８０６；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、重複フラグまたは拡大フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップＳ９０８０８）。重複フラグまたは拡大フラグがオン状態にセットされていると判定した場合（Ｓ９０８０８；Ｙｅｓ）、保留・アクティブ変化演出実行期間が終了したか否かを判定する（ステップＳ９０８０９）。保留・アクティブ変化演出実行期間が終了した場合（ステップＳ９０８０９；Ｙｅｓ）、特殊領域としての小画面による表示制御、すなわち特定表示領域制御を終了し、表示を元に戻す（ステップＳ９０８１０）。ステップＳ９０８１０の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、重複フラグまたは拡大フラグのうち、オン状態にセットされているフラグをオフ状態にクリアする（ステップＳ９０８１１）。

【０５０１】

ステップＳ９０８１１の処理を実行した後、ステップＳ９０８０８にて重複フラグも拡大フラグもオフであると判定した場合（ステップＳ９０８０８；Ｎｏ）、またはステップＳ９０８０９にて保留・アクティブ変化演出実行期間が終了していないと判定した場合（ステップＳ９０８０９；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出実行期間であるか否かを判定する（ステップＳ９０８１２）。リーチ演出実行期間は、所定のリーチ演出に対応して選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップＳ９０８１２にてリーチ演出実行期間であるときには（ステップＳ９０８１２；Ｙｅｓ）、リーチ演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップＳ９０８１３）。

【０５０２】

ステップＳ９０８１２にてリーチ演出実行期間ではないときや（ステップＳ９０８１２；Ｎｏ）、ステップＳ９０８１３の処理を実行した後には、例えば変動パターンに対応した特図変動時演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた演出動作制御を行ってから（ステップＳ９０８１４）、可変表示中演出処理を終了する。なお、ステップＳ９０８１４にて行われる演出は、特定表示領域としての小画面が表示されている場合は、当該小画面で行われることとなる。小画面表示が行われているか否かは、例えば、ＲＡＭ９０１２２に設けられた小画面表示中フラグの状態を参照することにより判定すればよい。小画面表示中フラグは、ステップＳ９０８０７の処理にて小画面表示が行われた場合にオン状態にセットされ、ステップＳ９０８１０の処理にてオフ状態にクリアされればよい。

【０５０３】

ステップＳ９０８０１にて可変表示時間が経過した場合には（ステップＳ９０８０１；Ｙｅｓ）、主基板９０１１から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップＳ９０８１５）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップＳ９０８１５；Ｎｏ）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

【０５０４】

ステップＳ９０８１５にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップＳ９０８１５；Ｙｅｓ）、例えば表示制御部９０１２３のＶＤＰ等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップＳ９０８１６）。続いて当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定し（ステップＳ９０８１７）、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“３”に更新してから（ステップＳ９０８１８）、可変表示中演出処理を終了する。

【０５０５】

続いて図４４と図４６を参照して、拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出と、可動体演出（ここで実行される可動体演出は可動体特殊演出となる）とが行われる場合における演出動作について説明する。図４４は、保留・アクティブ変化演出と可動体演出とが行われる場合におけるタイミングチャートである（より具体的には、拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出と、可動体特殊演出を行う場合におけるタイミングチャートである）。図４６は、保留・アクティブ変化演出と可動体演出の演出動作例を示す図である（より具体的には、拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出と、可動体特殊演出を行う場合における演出動作例を示す図である）。図示する例では、３回目の可変表示が先読み演出の予告対象の可変表示であり、当該予告対象の可変表示をターゲット変動といい、当該予告対象の保留表示をターゲット保留という。

【０５０６】

まず１回目の可変表示が開始されると（図４６（Ａ）から図４６（Ｂ）への推移）、保留・アクティブ変化演出が実行され、表示中の全ての保留表示およびアクティブ表示が拡大表示される（図４６（Ａ）に示す始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈの保留表示およびアクティブ表示エリア９０５ＨＡのアクティブ表示が、図４６（Ｂ）に示す始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈの保留表示およびアクティブ表示エリア９０５ＨＡのアクティブ表示に拡大表示される。）とともに作用演出が実行される。なお、作用演出が実行されることなく、背景が切り替わることに関連して星形（特殊態様）に変化させるようにしてもよい。また、図４６（Ｂ）と図４６（Ｆ）に示す場合とで異なる態様の作用演出を実行することにより保留表示の表示態様を変化させてもよい。図示する例ではアクティブ表示エリア９０５ＨＡ全体（アクティブ表示ＡＨと台座表示ＡＨＡの両方）が拡大表示された例を示している。また、予告対象の保留表示がいずれの保留表示であるかを遊技者に認識可能とするよう、予告対象の保留表示の表示態様を星型（特殊態様）に変化させる（図４６（Ｂ）

に示す保留表示ＨＧ）。これに合わせて特定表示領域としての小画面が表示される（図４６（Ｂ）に示す小画面９０６ＤＰ）。また、同時に可動体演出として、可変表示開始から２秒間、可動体９０９９が回転動作されるとともに、小画面にエフェクト画像（図４６（Ｂ）に示すエフェクト画像９０４４）が表示される可動体特殊演出が実行される（以上、図４６（Ｂ））。また、背景画像や飾り図柄が縮小されて小画面に表示される（図４６（Ａ）に示す背景画像９０６６や飾り図柄９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒが図４６（Ｂ）に示す背景画像９０６６、飾り図柄９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒとして縮小して表示される）。なお、図示するように、一旦拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出が実行されると、特定表示領域としての小画面は、少なくとも当該保留・アクティブ変化演出が終了するまでの期間は表示され続けることとなる。

【０５０７】

そして１回目の可変表示が終了し（図４６（Ｃ））、２回目の可変表示が開始されると、当該可変表示開始から２秒間、可動体９０９９を回転動作させるとともに、可動体特殊演出が実行される（図４６（Ｄ））。ターゲット変動が開始されると、当該ターゲット変動の開始から２秒間、可動体９０９９を回転動作させるとともに、可動体特殊演出が実行されるとともに、アクティブ表示に対して作用演出が行われる（図４６（Ｆ））。続いて可動体特殊演出が終了すると、作用演出の結果としてアクティブ表示の表示色が、図３８のステップＳ９０７０６にて決定された最終色に変化する（図４６（Ｆ）に示す特殊態様のアクティブ表示９０５ＨＧの態様がアクティブ表示９０５ＨＫの態様に変化する）。なお、図示する例では、赤色に変化した例を示している（図４６（Ｇ））。保留・アクティブ変化演出が終了すると、当該終了に合わせて拡大表示が終了される（図４６（Ｈ）に示すように始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈの保留表示およびアクティブ表示エリア９０５ＨＡのアクティブ表示（台座表示も含む）が元の大きさで表示される）。その後、特定表示領域を非表示として小画面による制御を終了し、元の表示（飾り図柄９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒも元の大きさで表示され、背景画像９０６６も元の大きさで表示される）に戻す（図４６（Ｈ））。そして、リーチ演出などの演出動作が行われることとなる。図４４に示すように、この実施の形態における保留・アクティブ変化演出は、可動体演出（この場合には可動体特殊演出）の終了後に終了する。また、特定表示領域としての小画面は、保留・アクティブ変化演出の終了後に消去される。したがって、演出の終了タイミングが明確となり、演出効果を高めることができる。また、可動体演出が中途半端な状態のときに終了することによる違和感を軽減（防止）することができる。また、図４６に示すように、特定表示領域としての小画面では、背景画像や飾り図柄の可変表示、エフェクト画像など、保留・アクティブ変化演出に関する表示（例えば保留表示やアクティブ表示、作用演出におけるキャラクタ画像など）以外の表示が行われ、保留表示やアクティブ表示は行われない。したがって、保留表示やアクティブ表示などの可変表示に対応する対応表示が複数の表示領域に表示されることで与えてしまう違和感を防止することができる。

【０５０８】

図４５は、可動体演出の演出動作例を示す図であり、より具体的には、先読み演出として可動体演出のみが行われる場合の演出動作例を示す図である。上述したように、可動体演出には、当該可動体９０９９が動作していることを効果的に目立たせるためのエフェクト画像を特定表示領域としての小画面に表示する特殊可動体演出と、当該エフェクト画像を画像表示装置９０５における可動体９０９９の近傍に表示する（通常の）可動体演出とが実行され得るため、その違いについて説明する。図４５（Ａ）に示すように、可変表示中に３つ目の保留表示が記憶され（図４５（Ａ）に示す始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈに３つの保留表示が表示され、アクティブ表示エリア９０５ＨＡにアクティブ表示ＡＨと台座表示ＡＨＡが表示され）、当該保留がターゲット保留として決定された場合を例に説明する。図４５（Ｂ）に示すように、実行中の可変表示が終了し、次の可変表示が開始されると、図４５（Ｃ）に示すように、可変表示の開始から２秒間、可動体演出として可動体９０９９が回転動作し、エフェクト画像（図４５（Ｃ）に示すエフェクト画像９０４４）が表示される。この場合、拡大表示は行われていないため、図４６（Ｂ）や図４６（Ｄ

）、図４６（Ｆ）などと異なり、エフェクト画像は、図示するように像表示装置９０５における可動体９０９９の近傍に表示される（図４５（Ｃ）に示すようにエフェクト画像９０４４が可動体９０９９の近傍に表示される）。また、図４６（Ｂ）などと異なり、背景画像（図４５（Ａ）に示す背景画像９０６６）や飾り図柄（図４５（Ａ）に示す飾り図柄９０５Ｌ、９０５Ｃ、９０５Ｒ）は画像表示装置９０５に表示され、小画面には表示されない。そして可変表示開始から２秒間経過すると可動体演出が終了し、可動体９０９９の回転動作が停止するとともにエフェクト画像も消去される。その後、ターゲット保留に対応する変動（ターゲット変動）が開始されるまで（ターゲット変動も含む）、各変動にて可動体演出が実行される。

【０５０９】

なお、図４５や図４６における可動体演出のように、ターゲット変動までに複数回の可動体演出を実行する場合、各回における回転動作のスピードを徐々に早くしたり、エフェクト画像の色を各回で変更してもよい。この場合、保留・アクティブ変化演出における最終色のエフェクト画像が最終回の可動体演出にて表示されるようにしてもよい。これによれば演出の統一感が保て、遊技興趣を向上させることができる。なお、可動体９０９９にもＬＥＤやランプを設け、回転動作に応じて様々な色にて点灯や点滅などしてもよい。例えば、可動体９０９９にＬＥＤを設け、期待度に応じた色で発光させ回転動作させてもよい（すなわち、期待度に応じて異なる態様にて可動体演出を実行してもよい）。そして、演出補助表示として表示するエフェクト画像の色を当該ＬＥＤの発光色に応じた色としてもよい。これによれば演出効果を向上させることができる。また、演出補助表示の実行パターンが多様化し、遊技興趣の低下を防止することができる。さらに、可動体演出において、可動体９０９９の回転動作に合わせて動作音を出力してもよい。この場合、実行中の可動体演出が特定表示領域としての小画面でエフェクト画像を表示する可動体特殊演出であるか、通常の可動体演出であるかに応じて出力するスピーカを異ならせてもよい。例えば、通常の可動体演出においては、スピーカ９０８Ｌおよびスピーカ９０８Ｒにて動作音を出力する一方で、可動体特殊演出においては、特定表示領域が表示されている側のスピーカ（図４６に示す例では画像表示装置の左側に特定表示領域としての小画面が表示されるためスピーカ９０８Ｌ）からのみ動作音を出力するようにしてもよい。また、特定表示領域としての小画面が表示されている期間（すなわち、保留・アクティブ変化演出が実行されている期間）は、特定表示領域としての小画面にて行われる表示に関する音声出力を、全て特定表示領域が表示されている側のスピーカからのみ出力するようにしてもよい。これによれば演出効果を高めることができる。

【０５１０】

以上説明したように、この実施の形態におけるパチンコ遊技機９０１によれば、以下の効果を奏することができる。

【０５１１】

演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、先読み演出として保留・アクティブ変化演出と可動体演出といった２種類の演出を実行可能である。そして、保留・アクティブ変化演出と可動体演出の両方を実行する場合、画像表示装置９０５に表示された特定表示領域としての小画面にエフェクト画像を表示して、通常時とは異なる態様により可動体演出を実行可能である。したがって、演出の視認性が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止することができる。

【０５１２】

また、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、保留・アクティブ変化演出と可動体演出の両方を実行する場合、画像表示装置９０５に表示された特定表示領域としての小画面にエフェクト画像を表示して、可動体演出が実行されていることを遊技者に報知する。したがって、可動体演出の実行中であることを容易に認識することができ遊技興趣を向上させることができる。また、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、保留・アクティブ変化演出として、拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出を実行可能である。したがって、保留・アクティブ変化演出として表示態様が変化することを容易に認識することができ遊技興趣を向上さ

せることができる。

【０５１３】

演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、可動体演出として可動体９０９９を回転動作させるとともに、当該可動体９０９９が動作していることを効果的に目立たせるよう、エフェクト画像を演出補助表示として表示する。そして、可動体演出のみを行う場合にはエフェクト画像を画像表示装置９０５における可動体９０９９の近傍に表示するのに対し、拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出と可動体演出の両方を行う場合には、特定表示領域としての小画面に当該エフェクト画像を表示する。したがって、演出補助表示を適格に行うことができ遊技興趣を向上させることができる。

【０５１４】

また、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出を実行した場合、当該保留・アクティブ変化演出に関する表示（例えば保留表示やアクティブ表示、作用演出におけるキャラクタ画像など）以外の表示（背景画像や飾り図柄の可変表示、エフェクト画像など）を全て特定表示領域としての小画面にて行い、保留表示やアクティブ表示は小画面にて表示されない。したがって、保留表示やアクティブ表示などの可変表示に対応する対応表示が複数の表示領域に表示されることで与えてしまう違和感を防止することができる。また、演出制御用ＣＰＵは、特定表示領域としての小画面において、背景画像や可変表示、保留・アクティブ変化演出以外の予告演出など、保留・アクティブ変化演出に関する表示以外の全ての表示を行うことが可能である。したがって、演出の視認性が向上し演出効果を向上させることができ遊技興趣を向上させることができる。

【０５１５】

また、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、可動体演出の終了後に保留・アクティブ変化演出を終了させ、当該保留・アクティブ変化演出の終了後に特定表示領域としての小画面を非表示として小画面による制御を終了する。したがって、演出の終了タイミングが明確となり、演出効果を高めることができる。また、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、保留・アクティブ変化演出において、先読み演出の予告対象がいずれの保留であるのかを遊技者に認識可能とする態様に変化させる。すなわち、保留・アクティブ変化演出が行われる場合特有の表示態様に変化させる。したがって、保留・アクティブ変化演出が行われる対象が明確になり、演出効果を向上させることができる。

【０５１６】

また、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、期待度に応じて可動体演出を実行可能であり、当該可動体演出において演出補助表示としてのエフェクト画像を表示する。そして、さらに拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出が行われる場合（拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出と可動体演出との両方を行うという特定条件が成立する場合）には、当該エフェクト画像を、拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出が行われない場合（特定条件が成立していない場合）と比較して異なる位置にて表示可能である。したがって、演出補助表示の実行パターンが多様化し、遊技興趣の低下を防止することができる。より具体的に、拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出が行われる場合、演出制御用ＣＰＵ９０１２０は、可動体演出として可動体特殊演出を実行することで、特定表示領域としての小画面にエフェクト画像を表示する。したがって、特定条件が成立していうることを容易に認識することができ遊技興趣を向上させることができる。

【０５１７】

また、この実施形態によれば、画像表示装置９０５の画面上において、当該始動入賞記憶表示エリア９０５Ｈに近接してアクティブ表示エリア９０５ＨＡが配置され、アクティブ表示は保留表示に近接して表示される。これにより、保留表示が消去された場合に、遊技者にアクティブ表示を注目させることが可能となる。

【０５１８】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えば、パチンコ遊技機９０１では、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、上

記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。また、下記の変形例それぞれについて、少なくとも一部を組み合わせても良い。

【０５１９】

上記実施の形態では、拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出において、作用演出を行うことにより予告対象となる可変表示がいずれの保留であるかを認識可能とする（保留・アクティブ変化演出が行われる場合にのみ表示される特殊表示態様とする）例を示した（図４６（Ｂ）参照）が、これは一例である。例えば、作用演出はアクティブ表示の表示態様を変化させる場合にのみ行ってもよく、特殊表示態様とする場合には作用演出を行わないようにしてもよい。なお、特殊表示態様に変化するタイミングは、当該保留・アクティブ変化演出が開始されたタイミングであってもよいし、予告対象の可変表示に対応する保留（ターゲット保留）がシフトしたタイミング（何回目のシフトのタイミングかを決定してもよい）であってもよい。また、上記実施の形態では、「緑」または「赤」にアクティブ表示の表示態様が変化する保留・アクティブ変化演出を実行する場合に、拡大表示が行われない場合もある例を示したが、「緑」または「赤」にアクティブ表示の表示態様が変化する保留・アクティブ変化演出を実行する場合には１００％拡大表示を行うようにしてもよい。また、「白」や「青」にアクティブ表示の表示態様が変化する保留・アクティブ変化演出を実行する場合であっても、拡大表示が行われることがあってもよい。また、上記実施の形態では、保留・アクティブ変化演出において拡大表示される場合、拡大表示の対象が表示中の全ての保留表示およびアクティブ表示自体である例を示したが、これに加え、保留表示およびアクティブ表示の表示部や表示領域（例えば台座表示や領域的に区切ってある部分など）なども拡大表示されてもよい。

【０５２０】

また、上記実施の形態では、先読み演出として保留・アクティブ変化演出と可動体演出とが行われ、拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出と可動体演出とが同一期間に行われることを条件に、可動体演出の実行態様を異ならせる（可動体特殊演出を行う）例を示したが、これは一例である。当該条件は、先読み演出として実行される２種類の演出が同一期間に行われることに限られない。例えば、キャラクタによるセリフ予告や文字やテロップなどを用いた予告、背景の態様を変化させる背景変化予告などといった、可変表示中に行われる当該変動に対する予告演出が同一期間に行われたり、大当り制御中に行われる演出が同一期間に行われるなど、任意の状態で行われる２種類の演出が同一期間に行われればよく、一方の演出が実行されると他方の演出が視認困難となるものであれば、演出の種類は任意の演出であってよい。また、一方の演出が先読み演出で、もう一方の演出が可変表示中に行われる当該変動に対する予告演出であってもよい。また、同一期間に実行される演出は２種類に限られず３種類以上であってもよい。この場合、特定表示領域をさらに表示してもよい。また、３種類以上の演出が同一期間に実行される場合には、特定表示領域としての小画面にて複数の演出が実行されてもよい。また、特定表示領域としての小画面にて擬似連チャンス目となる擬似連チャンス図柄を表示させることで、当該変動における複数回の変動にわたって拡大制御を行うようにしてもよい。また、上記実施の形態では、特定表示領域を画像表示装置９０５内に表示する例を示したが、画像表示装置９０５の他にサブ液晶が設けられている遊技機などでは、特定表示領域を表示しなくてもよく、当該特定表示領域としての小画面にて行われる表示をサブ液晶にて行ってもよい。また、上記実施の形態では、保留・アクティブ変化演出と可動体演出とが同一期間に行われることを条件に、可動体演出の実行態様を異ならせ、保留表示やアクティブ表示を拡大表示し優先的に表示する例を示したが、これとは反対に、可動体演出を優先してもよい。具体的には、可動体９０９９を画像表示装置９０５の画面いっぱいに動作させる予告演出を実行可能とし、その場合には、保留表示やアクティブ表示を特定表示領域としての小画面に表示してもよい。

【０５２１】

また、上記実施の形態では、小画面にて表示される各種画像が、画像表示装置９０５に対して表示された画像と比率が同じである例、すなわち、画像表示装置９０５の画面サイ

ズが１０で小画面の画面サイズが１であれば、小画面にて表示される画像は、画像表示装置９０５において表示されていたサイズの１０分の１の比率となる例を示したが、これは一例である。上述したように、特定表示領域としての小画面では、例えば保留表示やアクティブ表示、作用演出におけるキャラクタ画像などといった保留・アクティブ変化演出にて表示される画像以外の表示が全て行われることとなるが、そのうち、ボタン演出など、遊技者の操作を要す演出を行う場合には、当該操作を促す画像（促進表示）についてのみ画像表示装置５に対して表示される画像と同じ比率で縮小しないようにしてもよい（小画面は１０分の１に縮小されていても、促進表示としてのボタン表示は１０分の２の縮小であってもよい）。これによれば、遊技者が促進表示を見逃してしまうことを防止することができる。また、特定表示領域としての小画面の表示中には、ボタン演出など、遊技者の操作を要す演出の実行を禁止してもよい。これによれば、保留・アクティブ変化演出に遊技者の注目を集めることができる。なお、保留・アクティブ変化演出の終了後に実行されるボタン演出については実行可能とすればよい。

【０５２２】

また、上記実施の形態では、拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出が実行されると、作用演出が実行されてアクティブ表示の表示態様が「緑」または「赤」といった期待度が比較的高い表示態様へ変化する例を示したが、これは一例である。例えば、アクティブ表示を変化させる作用演出には、成功演出と失敗演出とがあってよい。具体的には、成功演出が行われた場合には、アクティブ表示の表示態様が特殊表示態様から「緑」または「赤」へ変化する一方、失敗演出が行われた場合には、特殊表示態様から「灰色」である通常態様へと変化する。また、失敗演出が行われた場合、通常態様ではなく、「白」や「青」の表示態様に変化させてもよい。

【０５２３】

上記実施の形態では、理解を容易にするため、保留変化演出では予告対象を遊技者に認識可能とする（特殊表示態様へ変化させる）に留まり、アクティブ変化演出において始めて表示色が変化する例を示しているが、保留変化演出において表示色を変化させてもよい。さらに、上記実施の形態では、拡大表示を行わない保留・アクティブ変化演出においては作用演出が行われない例を示したが、これに限られない。例えば、図４７に示すような保留変化演出を行うことによって、その保留表示に対応する可変表示に関する動作を予告してもよい。なお、図示する例では、拡大表示を行わない保留・アクティブ変化演出としての保留変化演出が実行された場合を例として示しているが、拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出としての保留変化演出においても適用可能である。

【０５２４】

図４７は、保留変化演出の演出動作例を示す図である。図示する保留変化演出は、保留表示の１つに向けて投げ放たれたカラーボールが対象の保留表示にぶつかって割れる（すなわち作用させる）ことで、対象の保留表示の色が変化するか否かを見せる演出である。ここでの設定は、カラーボールは必ず対象の保留表示にぶつかることを前提とし、そのボールが割れるか否かの演出を遊技者に楽しませるというものである。もちろん、投げ放たれたボールが対象の保留表示にぶつからないような演出も発生し得るように設定してもよい。見事にボールが割れて保留表示の色が変われば演出結果は成功、ボールが割れずに保留表示の色が変わらなければ失敗である。成功したときには、失敗したときよりも、その保留表示が大当りである期待度が高い。保留表示の色が大当り等の期待度の高い色に変化することを“成り上がる”ともいう。

【０５２５】

図示する保留変化演出では、保留表示の１つに向けて投げ放たれたカラーボールの速度が途中で減速する点に１つの特徴がある。特に減速する期間の長さは一様ではなく、少なくとも２種類の中から決定され、その減速期間が長い場合の方が短い場合よりも演出結果が成功となる可能性が高くなる。ただし、いずれの減速期間が選択された場合であっても、ボールが投げ放たれてから減速し始めるタイミングは共通である。

【０５２６】

画像表示装置９０５の画面には、下向きの３本の矢印で示す飾り図柄の可変表示中に、各種画像が表示される。下端部には、発生した保留記憶情報を表示する画像ＴＨまたはＨが保留記憶情報の数に対応して表示される（以下、保留記憶画像または保留表示と呼ぶ）。これらの保留表示は、第１保留記憶数と、第２保留記憶数とを区別した形式で、保留記憶画像が表示されるようにしてもよい。画面の左下のアクティブ表示エリア９０５ＨＡ内には、アクティブ表示の表示位置を示す位置表示ＡＨＡ（台座表示ＡＨＡ）が表示されている。台座表示ＡＨＡの上にはアクティブ表示ＡＨが表示されている。なお、拡大表示を行う保留・アクティブ変化演出における保留変化演出として実行する場合、図示する例における下向きの３本の矢印で示す飾り図柄の可変表示は、上記実施の形態で示したように、特定表示領域としての小画面にて行われればよい。この場合、図４７に示す保留表示やアクティブ表示は拡大表示されていればよい（なお図示する例では可動体９０９９を省略している）。

【０５２７】

図４７（ａ）を参照して飾り図柄の可変表示中に、カラーボール９０９３１を持ったキャラクタ９０９３０が登場する。キャラクタ９０９３０の登場タイミングは、様々に設定できる。ただし、キャラクタ９０９３０の登場から演出の成功・失敗の結果が出るまでの演出期間の間に保留表示がシフトして、演出が無駄にならないようにする必要がある。このため、可変表示の残り期間が演出期間に比べて十分に長い段階でキャラクタ９０９３０を登場させる。

【０５２８】

キャラクタ９０９３０は、画面に現れている４つの保留表示のうちの左から２つめの保留表示ＴＨに向かってカラーボール９０９３１を投げる。キャラクタ９０９３０がカラーボール９０９３１を投げてから、そのカラーボール９０９３１が保留表示ＴＨにぶつかるまでの時間は所定期間である。その所定期間の長さは演出が成功する場合と失敗する場合とで異なるが、同じにしてもよい。いずれにしても、その所定期間において、カラーボール９０９３０の速度が変化する。

【０５２９】

カラーボール９０９３１は、投球されてから一定期間が経過するまで（所定距離を移動するまで）の間、一定速度で移動するのであるが、一定期間が経過した段階で、その速度が減速する。つまり、減速期間に突入する。その様子を図４７（ｂ）に示す。このような減速制御の演出は、例えば、スローモーション再生の演出である。減速期間は、３秒または５秒である。ただし、いずれの減速期間が設定された場合であっても、キャラクタ９０９３０がボールを投げ放ってから減速期間に突入するまでの期間は共通である。そのようなスローモーション再生による減速期間を経て、再び、カラーボールの９０９３１の速度が初速に戻り、やがてカラーボール９０９３１が対象の保留表示ＴＨに衝突する。なお、初速に戻らずに減速したまま演出が終了してもよいし、減速期間終了後の速度が初速や減速期間での速度とは異なる速度となるようにしてもよい。

【０５３０】

その後、演出のパターンは、衝突したカラーボール９０９３１が割れて中の塗料が対象の保留表示を覆い、保留表示の色を当初とは別の色に成り上がる成功パターンと、衝突したカラーボール９０９３１が割れずに跳ね返り、保留表示の色が変化しない失敗パターンとに分かれる。図４７（ｃ）は成功パターンを示し、図４７（ｄ）は失敗パターンを示す。成功パターンの場合には、カラーボール９０９３１が割れる前にプッシュボタン９０３１Ｂが振動し、成功パターンを遊技者に予告する（ボタン報知演出）。これにより、遊技者の期待感を向上させることができる。もちろん、プッシュボタン９０３１Ｂが振動する場合と振動しない場合とがあるようにしてもよい。なお、このような予告報知は、プッシュボタン９０３１Ｂに代えて、あるいは、プッシュボタン９０３１Ｂに加えて、音声や画像によって行うものとしてもよい。また、ボタン報知演出を抽選により決定するようにしてもよい。このような場合には、プッシュボタン９０３１Ｂが振動する場合の方が、プッシュボタン９０３１Ｂが振動しない場合よりも大当り期待度が高くなるようにするのが望

ましい。また、プッシュボタン９０３１Ｂの振動に強弱を設けてもよい。このような場合には、ボタン報知演出の抽選の際にプッシュボタン９０３１Ｂの強弱を含めた抽選をすればよい。そして、プッシュボタン９０３１Ｂが強振動する場合の方が、プッシュボタン９０３１Ｂが弱振動する場合よりも大当り期待度が高くなるようにしてもよい。

【０５３１】

成功パターンでは、保留表示の色が元の色（例えば灰色）から複数の色のいずれかに変化する。例えば、その色のバリエーションは、白、青、緑、赤である。このような色の違いは、例えば、その保留表示に対応する変動表示が大当りになる期待度の違いを表している。例えば、赤が最も大当りの期待度が高く、緑、青の順でそれに続く。遊技者は、成功パターンにおいて、いずれの色に変化するかという点に注目できるために、より面白みのある遊技を提供できる。なお、色の変化に対する期待をより一層に高めるために、カラーボール９０９３１が保留表示に衝突した段階、または、衝突する直前の段階で、そのボールの動きを一旦停止させてもよい。

【０５３２】

以上、説明した保留変化演出によれば、カラーボール９０９３１が放たれてからそれが保留表示に衝突する前に、カラーボール９０９３１の速度が減速する期間が存在するため、その間で、遊技者の期待感を高めることができる。特に、カラーボール９０９３１の速度を減速させることなく、そのままの速度で保留表示に衝突させる演出に比べると、遊技者の期待感は格段に向上する。また、減速期間は複数の中から選択的に設定されるため、遊技者に減速期間に対して注目させつつバラエティに富んだ演出を提供できる。

【０５３３】

また、上記実施の形態では、アクティブ変化演出や保留表示変化演出においてアクティブ表示や保留表示の色が変化するようにしたが、アクティブ表示や保留表示の大きさや形状が変化する等、アクティブ表示や保留表示が様々な態様で変化するようにしてもよい。また、アクティブ表示や保留表示の色である赤色、緑色、青色、白色は、アクティブ表示及び保留表示の双方で用いることができるが、アクティブ表示時のみに表示される色、文字、キャラクタ等があってもよく、保留表示の保留表示時のみに表示される色、文字、キャラクタ等があってもよい。

【０５３４】

また、上記実施形態では、図３９に示す先読み演出実行決定テーブルを用いることにより、大当りの場合とハズレの場合とで先読み演出の実行割合を異ならせたが、これに限定されない。例えば、変動カテゴリコマンドに対応する変動パターンに基づいて、始動入賞に対応するリーチ演出の有無で先読み演出の実行割合を異ならせて、リーチ演出が実行される場合には、リーチ演出が実行されない場合よりも先読み演出の実行割合を高くしてもよい。また、変動カテゴリコマンドに対応する変動パターンが示す変動時間に基づいて、先読み演出の実行割合を異ならせて、変動時間が所定時間以上の場合には、所定時間未満の場合よりも先読み演出の実行割合を高くしてもよい。

【０５３５】

また、上記実施形態では、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２´の値に基づいて大当りの種類を確定させる態様としているが、大当りの種類を確定させる条件はこれに限定されない。例えば、大入賞口の近傍に、又は、大入賞口の内部に、特定領域を設け、該特定領域に遊技球が進入（通過）することに基づいて、大当りの種類が確定する態様としてもよい。例えば、確変大当りと通常大当りとを設けた場合に、上記特定領域に遊技球が進入することに基づいて確変大当りが確定する態様としてもよい。

【０５３６】

また、上記実施形態では、第１特別図柄表示器９０４Ａや第２特別図柄表示器９０４Ｂにおいて大当り図柄が表示されたことに基づいて大当り遊技状態に制御するようにしているが、大当り遊技状態に制御する態様はこれに限定されない。例えば、第２始動入賞口の近傍に、または、第２始動入賞口の内部に、特定領域を設け、該特定領域に遊技球が進入（通過）したことに基づいて大当り遊技状態に制御するようにいてもよい。

【０５３７】
なお、上記実施形態では、０～９の数字または記号等の複数種類の特別図柄を可変表示させ表示結果を導出表示させる態様を示したが、可変表示は、そのような態様に限定されない。例えば、可変表示させる特別図柄と、可変表示結果として導出表示される特別図柄とが異なっていてもよい。換言すれば、変動する複数種類の特別図柄に含まれない特別図柄が可変表示結果として導出表示されてもよいし、変動する複数種類の特別図柄の中には可変表示結果として特別導出表示されないものが含まれていてもよい。また、必ずしも複数種類の特別図柄を可変表示させる必要はなく、１種類の特別図柄のみを用いて可変表示を実行する態様であってもよい。１種類の特別図柄を用いた可変表示として、例えば、当該１種類の特別図柄を点滅させてもよい（交互に点灯／消灯を繰返してもよい）。即ち、点灯、消灯の繰返しを可変表示としてもよい。そして、この場合であっても、当該１種類の特別図柄が最後に導出表示（点灯）されるものであってもよいし、当該１種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。また、他の図柄（例えば、普通図柄、飾り図柄等）の可変表示についても同様である。
【０５３８】
例えば、上記において、「割合」とは、Ａ：Ｂ＝７０％：３０％やＡ：Ｂ＝３０％：７０％のような関係にかぎらず、Ａ：Ｂ＝１００％：０％のような関係も含む概念である（即ち、一方が１００％、他方が０％となるような割り振りも含む概念である）。また、ＡはＢよりも割合が高いと言うときには、Ａが１００％であってＢが１００％未満である場合や、Ｂが０％であってＡが０％よりも大きい場合も含む概念である。
【０５３９】
また、例えば、上記実施形態においては、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板９０１２に通知するために、変動を開始するときに１つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板９０１２に通知するようにしてもよい。具体的には、２つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００は、１つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無など、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第２停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、２つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無など、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第２停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御基板９０１２側では２つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ９０１００の方では２つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御基板９０１２の方で選択を行うようにしてもよい。２つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で２つのコマンドを送信する様にしてもよく、１つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）２つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。
【０５４０】
また、この発明の遊技機は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。
【０５４１】
また、特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の外れ図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には

、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【０５４２】

また、上記実施形態では、メイン側で先読み判定をしてその判定結果に対応したコマンドをサブ側に送信していたが、メイン側から乱数値を示すコマンドを送信してサブ側で先読み判定をするようにしてもよい。

【０５４３】

また、上記実施の形態では、変動開始時に大当り種別を決定することで大当り遊技状態後の遊技状態を「確変状態」にするか否かを決定しているが、変動開始時には大入賞口の開放パターン（ラウンド遊技の態様）のみを決定し（大当り種別などで特定すればよい。）、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて大当り遊技状態後の遊技状態を「確変状態」にするようにしてもよい。

【０５４４】

また、例えば、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報より特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点又は遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にもこの発明を適用することができる。

【０５４５】

また、上記では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたがこの発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

【０５４６】

この発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、この発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【０５４７】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【符号の説明】

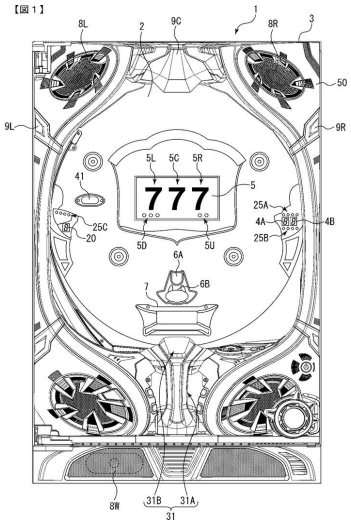
【０５４８】

１	パチンコ遊技機
８Ｌ，８Ｒ，８Ｗ	スピーカ
９Ｌ，９Ｃ，９Ｒ	演出ＬＥＤ
３１Ａ	スティックコントローラ
３１Ｂ	プッシュボタン
３１Ｃ	振動用モータ
１０３	ＣＰＵ
１２０	演出制御用ＣＰＵ
９０１	パチンコ遊技機
９０２	遊技盤

９０３　遊技機用枠
９０４Ａ、９０４Ｂ　特別図柄表示装置
９０５　画像表示装置
９０６Ａ　普通入賞球装置
９０６Ｂ　普通可変入賞球装置
９０７　特別可変入賞球装置
９０８Ｌ、９０８Ｒ　スピーカ
９０９　遊技効果ランプ
９０１１　主基板
９０１２　演出制御基板
９０１３　音声制御基板
９０１４　ランプ制御基板
９０１５　中継基板
９０２０　普通図柄表示器
９０２１　ゲートスイッチ
９０２２Ａ、９０２２Ｂ　始動口スイッチ
９０２３　カウントスイッチ
９０３１Ａ　スティックコントローラ
９０３１Ｂ　プッシュボタン
９０１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
９０１０１、９０１２１　ＲＯＭ
９０１０２、９０１２２　ＲＡＭ
９０１０３　ＣＰＵ
９０１０４、９０１２４　乱数回路
９０１２０　演出制御用ＣＰＵ
９０１２３　表示制御部
９０１２５　Ｉ／Ｏ

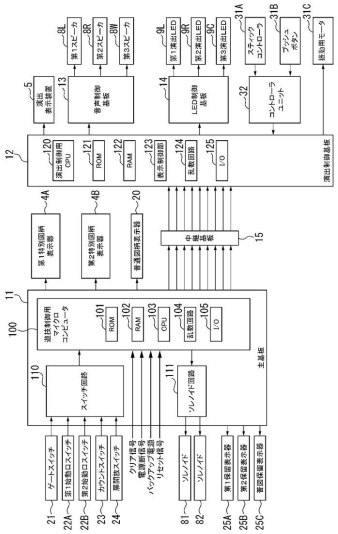
【図１】

【図１】



【図２】

【図２】



【図３】

【図３】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	変動表示結果指定	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C8	00	電断復旧指定	電断復旧中画面を表示することを指定
C9	00	電源投入指定	電源投入されたこと及び初期化されたことを指定
D1	XX	背景画像指定	遊技状態に応じた背景画像の表示を指定

【図４】

【図４】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5750	保留2～4個短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-3	3750	保留5～8個短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-4	5000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2	43000	スーパーリーチα（はずれ）
PA2-3	53000	スーパーリーチβ（はずれ）
PB1-1	20000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	43000	スーパーリーチα（大当り）
PB1-3	53000	スーパーリーチβ（大当り）

【図５】

【図５】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態または時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図６】

【図６】

（A）大当り種別判定テーブル

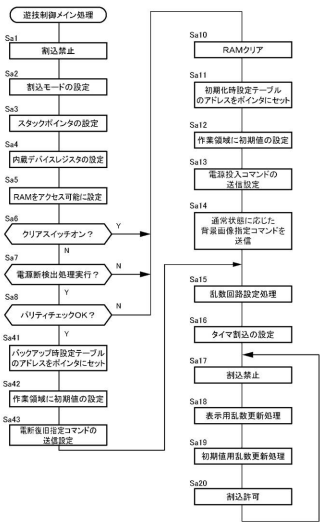
変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～100	確変B
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

（B）大当り種別

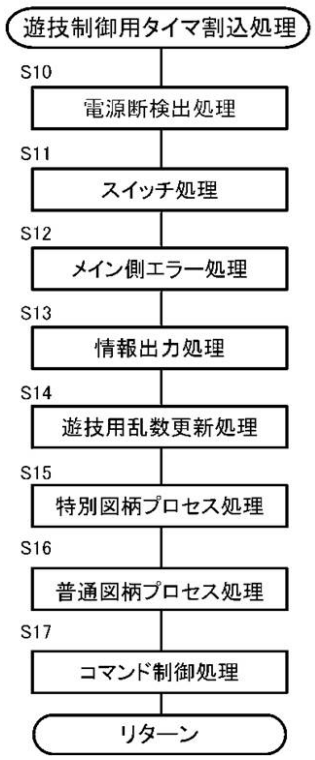
大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	16
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
非確変	無し	100回（100回以内の大当りまで）	16

【図７】

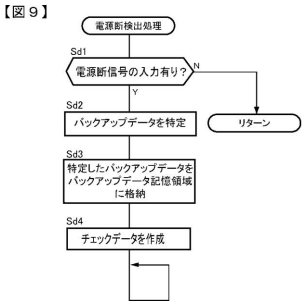
【図７】



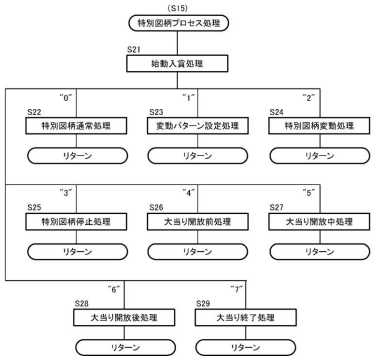
【図８】



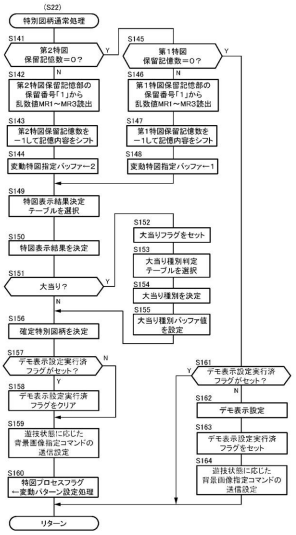
【図９】



【図１０】

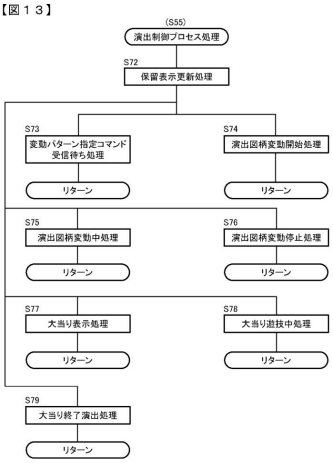


【図１１】

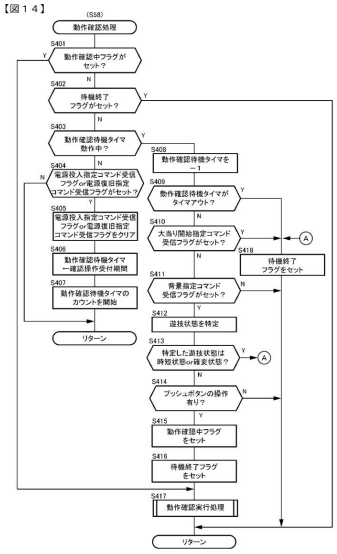


【図１２】

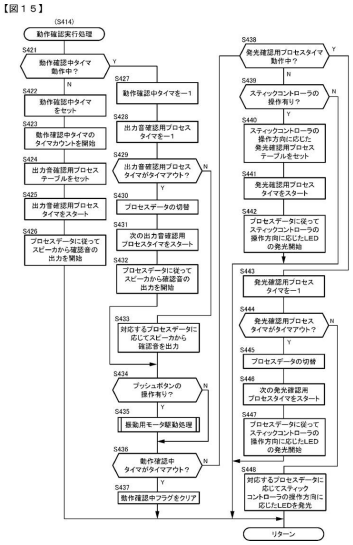
【図１３】



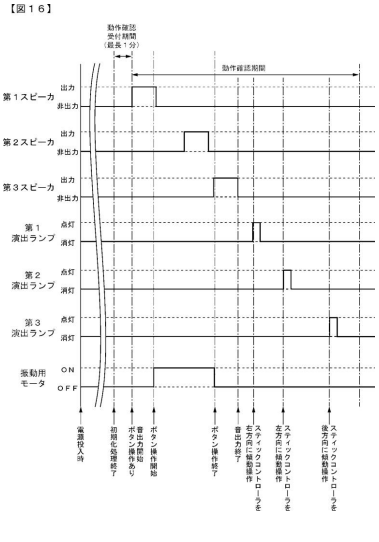
【図１４】



【図１５】



【図１６】



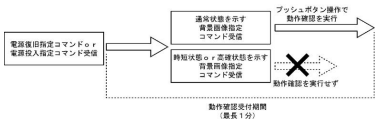
【図１７】

【図１７】

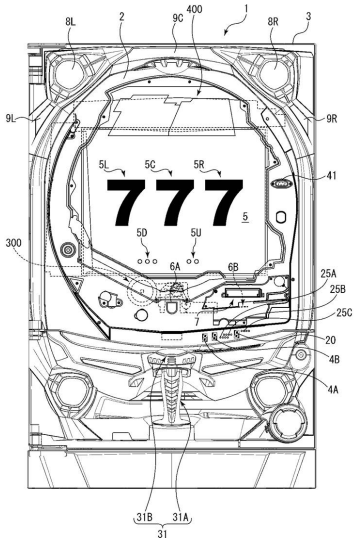
確認音の出力態様

確認対象	確認音の出力内容
第１スピーカ	ラッパの音が２回鳴る
第２スピーカ	ベルの音が２回鳴る
第３スピーカ	ドラムの音が２回鳴る

【図１８】

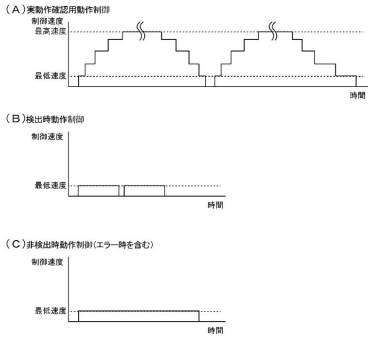


【図１９】

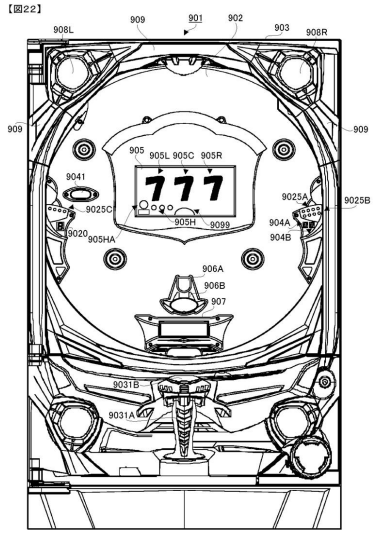


【図２０】

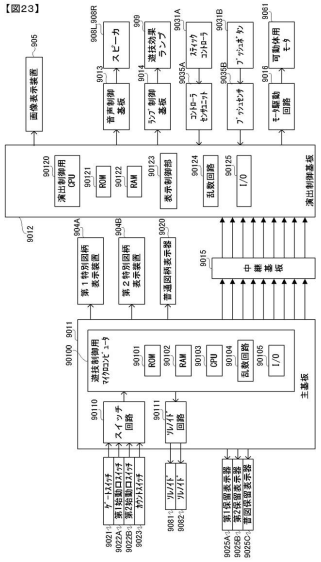
【図２１】



【図２２】



【図２３】

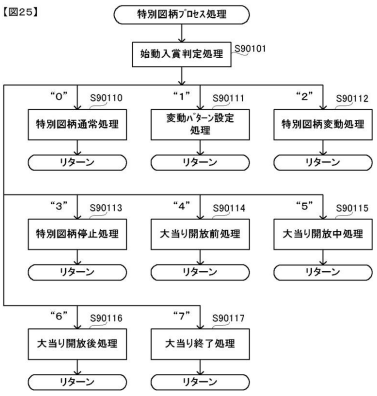


【図２４】

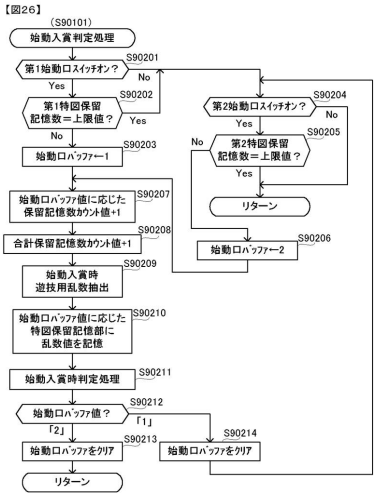
【図24】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝの指定(XX=変動ﾊﾟﾀｰﾝ番号)
8A	01	第1始動入賞口指定	第1始動入賞口への遊技球の進入の指定
8A	02	第2始動入賞口指定	第2始動入賞口への遊技球の進入の指定
8C	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれの指定
8C	02	表示結果2指定(大当り指定)	15R大当り確変の指定
8C	03	表示結果3指定(大当り指定)	15R大当り非確変の指定
8D	01	第1図柄変動開始指定	第1特別図柄の変動開始の指定
8D	02	第2図柄変動開始指定	第2特別図柄の変動開始の指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動の終了の指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面の表示の指定
92	00	停電復旧指定	電源復旧画面の表示の指定
9F	00	客待ちﾃﾞﾓ指定	客待ちﾃﾞﾓｽﾄﾚｰｼｮﾝ表示の指定
A0	01	大当り開始指定	15R大当りのﾌｧﾝﾌｧｰﾚ開始の指定
A2	XX	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放の指定
A3	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の指定
A6	01	大当り終了指定	大当りｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ開始の指定
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
B1	XX	時短回数指定	時短状態の残り回数がXXであることの指定
C0	XX	合計保留記憶数指定	合計保留記憶数がXXであることの指定
C1	XX	第1保留記憶数指定	第1特図保留記憶数がXXであることの指定
C2	XX	第2保留記憶数指定	第2特図保留記憶数がXXであることの指定
C6	XX	変動ｶﾃｺﾞﾘ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動ﾊﾟﾀｰﾝ)の指定

【図２５】



【図２６】



【図２７】

【図27】

乱数値	範囲	用途
MR1'	1～65535	特図表示結果決定用
MR2'	1～100	大当り種別決定用
MR3'	1～251	変動パターン決定用

【図２８】

【図28】

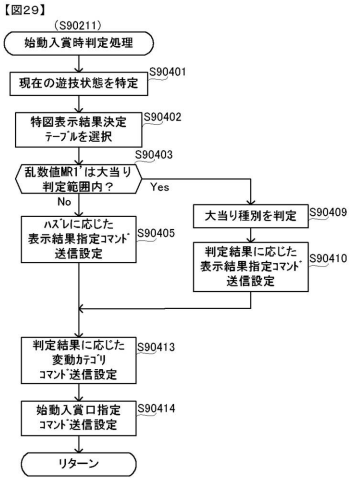
(A)

第1特図保留記憶部			
保留番号	MR1'	MR2'	MR3'
1	19	39	213
2	22832	2	74
3	6104	55	8
4	――	――	――

(B)

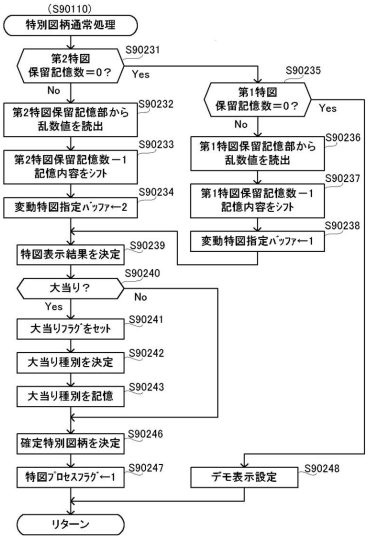
第2特図保留記憶部			
保留番号	MR1'	MR2'	MR3'
1	81	99	46
2	52679	17	154
3	――	――	――
4	――	――	――

【図２９】



【図３０】

【図30】



【図３１】

【図31】

（A） 特図表示結果決定テーブル（S90239）

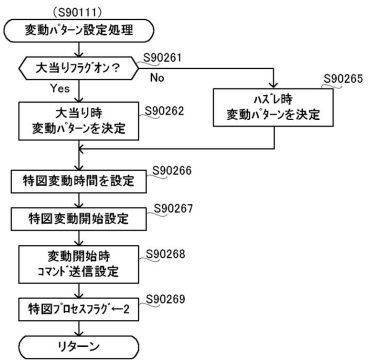
遊技状態	決定値(MR1')	特図表示結果
通常状態又は時短状態	8001～8190	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8001～9900	大当り
	上記数値以外	ハズレ

（B） 大当り種別決定テーブル（S90242）

決定値(MR2')	大当り種別	大当り種別ﾊﾞｯﾌｧ設定値
1～36	非確変	0
37～100	確変	1

【図３２】

【図32】



【図３３】

【図33】

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	特図変動時間(ms)	内容
PA1'-1	12000	通常時短縮なし→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1'-2	5750	通常時第1短縮あり→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1'-3	3750	通常時第2短縮あり→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PB1'-1	7200	時短中短縮なし→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PB1'-2	2000	時短中短縮あり→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA2'-1	21000	ﾘｰﾁ:ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA2'-2	42000	ﾘｰﾁ:ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁA(ﾊｽﾞﾚ)
PA2'-3	51000	ﾘｰﾁ:ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(ﾊｽﾞﾚ)
PA2'-4	66000	ﾘｰﾁ:ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁC(ﾊｽﾞﾚ)
PA3'-1	21000	ﾘｰﾁ:ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(確変／非確変)
PA3'-2	42000	ﾘｰﾁ:ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁA(確変／非確変)
PA3'-3	51000	ﾘｰﾁ:ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(確変／非確変)
PA3'-4	66000	ﾘｰﾁ:ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁC(確変／非確変)

【図３４】

【図34】

大当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

大当り種別	決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
確変／非確変	1～10	PA3'-1
	11～110	PA3'-2
	111～151	PA3'-3
	152～251	PA3'-4

【図３５】

【図35】

（A）ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ（時短中以外）

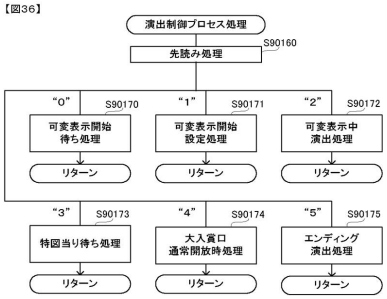
合計保留記憶数	決定値(MR3')	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0,1	1～209	PA1'-1
	210～221	PA2'-1
	222～224	PA2'-2
	225～248	PA2'-3
	249～251	PA2'-4
2～4	1～214	PA1'-2
	215～225	PA2'-1
	226～227	PA2'-2
	228～249	PA2'-3
	250～251	PA2'-4
5～8	1～214	PA1'-3
	215～225	PA2'-1
	226～227	PA2'-2
	228～249	PA2'-3
	250～251	PA2'-4

（B）ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ（時短中）

合計保留記憶数	決定値(MR3')	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
0	1～219	PB1'-1
	220～229	PA2'-1
	230	PA2'-2
	231～250	PA2'-3
	251	PA2'-4
1	1～229	PB1'-1
	230～236	PA2'-1
	237	PA2'-2
	238～250	PA2'-3
	251	PA2'-4
2～8	1～229	PB1'-2
	230～236	PA2'-1
	237	PA2'-2
	238～250	PA2'-3
	251	PA2'-4

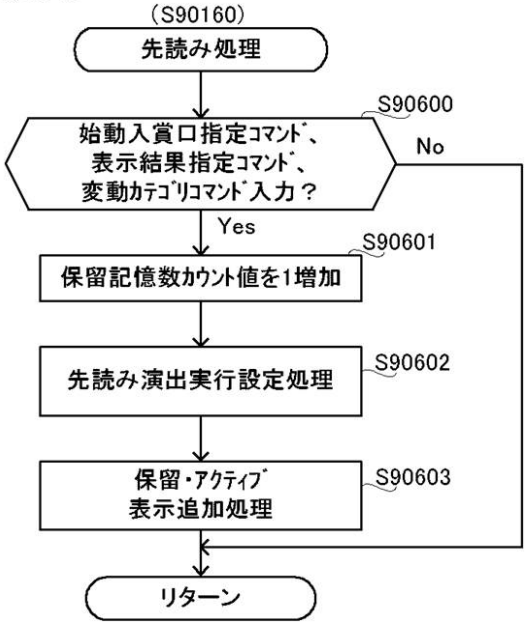
【図３６】

【図36】



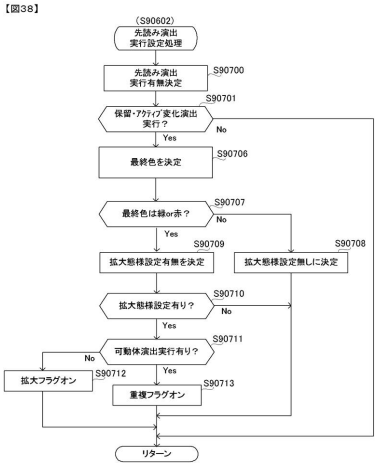
【図３７】

【図37】



【図３８】

【図38】



【図３９】

【図39】

先読み演出実行決定テーブル

	割合（%）	
	大当り	ﾊｽﾞﾚ
保留・ｱｸﾃｨﾌﾞ変化および可動体演出実行	60	40
保留・ｱｸﾃｨﾌﾞ変化演出のみ実行	50	50
可動体演出のみ実行	50	50
保留・ｱｸﾃｨﾌﾞ変化および可動体演出非実行	10	90

【図４０】

【図40】

最終色決定ﾃｰﾌﾞﾙ

可変表示結果	最終色の決定割合			
	白	青	緑	赤
大当り	15	25	50	10
ハズレ（スーパーリーチ）	20	30	42	8
ハズレ（ノーマルリーチ）	55	45	0	0
ハズレ（非リーチ）	100	0	0	0

【図４１】

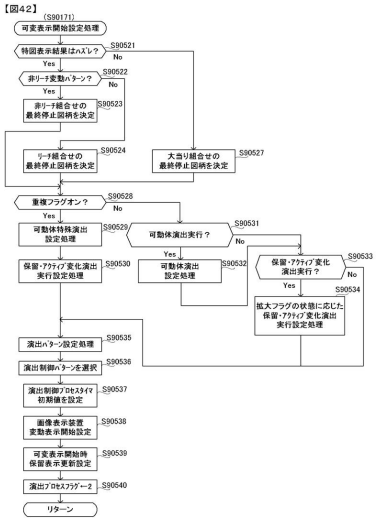
【図41】

拡大態様設定有無決定テーブル

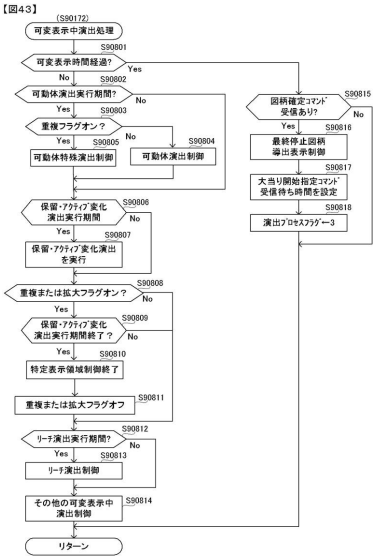
	割合（%）	
	大当り	ﾊｽﾞﾚ
拡大態様設定有り	70	40
拡大態様設定無し	30	60

【図４２】

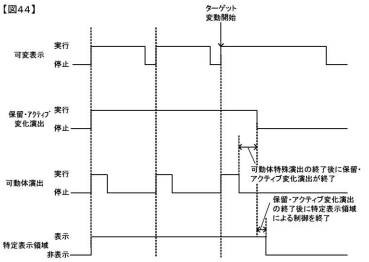
【図42】



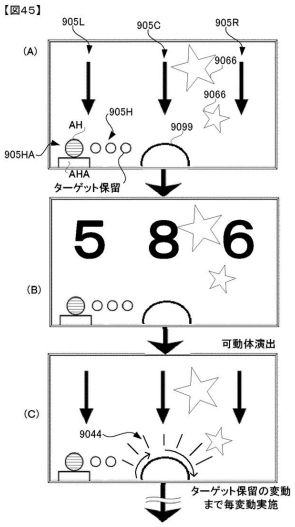
【図４３】



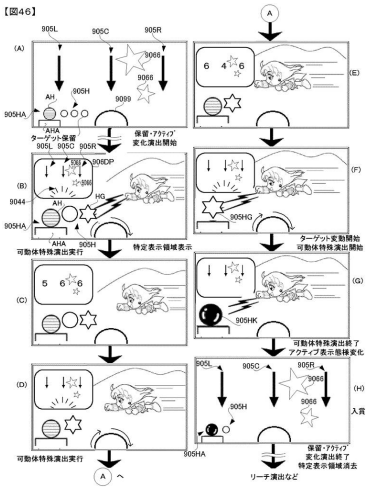
【図４４】



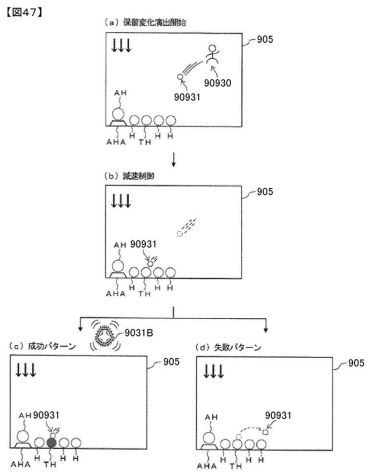
【図４５】



【図４６】



【図４７】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２