

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5961217号
(P5961217)

(45) 発行日 平成28年8月2日 (2016.8.2)

(24) 登録日 平成28年7月1日 (2016.7.1)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 112 頁)

(21) 出願番号	特願2014-101653 (P2014-101653)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成26年5月15日 (2014.5.15)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2012-42577 (P2012-42577)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
	の分割	(74) 代理人	100095407
原出願日	平成20年8月19日 (2008.8.19)		弁理士 木村 満
(65) 公開番号	特開2014-208142 (P2014-208142A)	(72) 発明者	小倉 敏男
(43) 公開日	平成26年11月6日 (2014.11.6)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
審査請求日	平成26年5月15日 (2014.5.15)		式会社三共内
前置審査		審査官	青▲柳▼ 祥子
		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】

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態には少なくとも、第1有利状態と当該第1有利状態より不利な第2有利状態とがあり、

前記第1有利状態となるか前記第2有利状態となるかを特定するための情報を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に前記第1有利状態または前記第2有利状態となる前記保留記憶情報がある場合、当該保留記憶情報に基づく可変表示より以前に終了する可変表示において予告演出を実行する予告演出実行手段と、を備え、

前記予告演出実行手段は、複数種類の演出態様の前記予告演出を実行可能であり、前記第1有利状態となる前記保留記憶情報がある場合のみ、複数種類の演出態様のうち特定の演出態様の前記予告演出を実行可能であり、

前記第1有利状態に制御されたことに基づいて、特定演出モードに制御する特定演出モード制御手段と、

前記特定演出モードにおいて、前記有利状態となった回数を表示する回数表示手段と、をさらに備え、

前記回数表示手段は、前記有利状態となった回数のうち前記第1有利状態となった回数を表示し、

前記保留記憶情報により特定される前記有利状態が前記第1有利状態の場合は前記第2

有利状態の場合よりも多い回数の前記予告演出が実行されやすく、

前記特定演出モードの終了条件が成立した後に、所定期間特殊演出モードに制御する特殊演出モード制御手段をさらに備え、

前記回数表示手段は、前記特殊演出モード中に前記第1有利状態となった場合、当該特殊演出モードに制御される前の前記特定演出モードにおける前記第1有利状態となった回数から継続して、前記第1有利状態となった回数を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に係り、詳しくは、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、前記可変表示手段に導出表示される表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。

【0003】

また、可変表示の表示結果が特定表示結果のうち予め定められた特別表示結果（確変大当たり図柄）となった場合には、特定遊技状態の終了後、表示結果が大当たりとなる確率を通常よりも向上させる確変遊技状態等、遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する。

【0004】

そのような遊技機において、確変遊技状態であるとき可変表示装置によりキャラクタが対決する演出（バトル演出）を行い、その演出により確変遊技状態が継続すること、または確変遊技状態が終了することを報知するものが提案されている（例えば、特許文献1）。

【0005】

また、表示結果が確変大当たり図柄になるか否かを、可変表示が開始される時点よりも前に先読みして、確変大当たり図柄になることが確認された場合に、確変大当たりとなることを予告する遊技機も提案されている（例えば、特許文献2）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2007-29522号公報

【特許文献2】特開2005-65900号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかし、バトル演出を実行する遊技機において表示結果を先読みして演出を行うことは考慮されておらず、演出をより効果的にする余地が残されていた。

【0008】

この発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、演出効果を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

10

20

30

40

50

【0009】

(1) 上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記有利状態には少なくとも、第1有利状態（例えば第1大当り、第2大当りの大当り遊技状態）と当該第1有利状態より不利な第2有利状態（例えば第4大当りの大当り遊技状態）とがあり、前記第1有利状態となるか前記第2有利状態となるかを特定するための情報を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段（例えば第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bなど）と、前記保留記憶手段に前記第1有利状態または前記第2有利状態となる前記保留記憶情報がある場合、当該保留記憶情報に基づく可変表示より以前に終了する可変表示において予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば演出制御用CPU120が予告演出パターン種別判定用データ211、予告演出パターン判定用データ212を使用してステップS594のバトル予告演出設定処理を実行する部分や、ステップS162の処理を実行する部分）と、を備え、前記予告演出実行手段は、複数種類の演出態様の前記予告演出を実行可能であり、前記第1有利状態となる前記保留記憶情報がある場合のみ、複数種類の演出態様のうち特定の演出態様の前記予告演出を実行可能であり、前記第1有利状態に制御されたことに基づいて、特定演出モードに制御する特定演出モード制御手段と、前記特定演出モードにおいて、前記有利状態となった回数を表示する回数表示手段と、をさらに備え、前記回数表示手段は、前記有利状態となった回数のうち前記第1有利状態となった回数を表示し、前記保留記憶情報により特定される前記有利状態が前記第1有利状態の場合は前記第2有利状態の場合よりも多い回数の前記予告演出が実行されやすく、前記特定演出モードの終了条件が成立した後に、所定期間特殊演出モードに制御する特殊演出モード制御手段をさらに備え、前記回数表示手段は、前記特殊演出モード中に前記第1有利状態となった場合、当該特殊演出モードに制御される前の前記特定演出モードにおける前記第1有利状態となった回数から継続して、前記第1有利状態となった回数を表示する。これにより、予告演出に対する遊技者の興味が向上する。

10

20

【0010】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記予告演出実行手段は、前記保留記憶情報に前記第1特定遊技状態に制御することを特定する保留記憶情報がある場合は、前記第3特定遊技状態に制御することを特定する保留記憶情報がある場合に比べて、より多い回数の可変表示に亘って前記予告演出を実行可能である（例えば、予告演出パターン種別判定用データ211及び予告演出パターン判定用データ212の設定では、表示結果が第1大当りや第2大当りとなる場合に第3大当りとなる場合よりも連続回数の多い予告演出パターンに決定されやすくなっている）。これにより、いずれの特定遊技状態となるかに応じて予告演出の実行タイミングが異ならせることで、遊技者に予告演出の実行タイミングに興味を向けさせることができ、遊技の興味が向上する。

30

【0011】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記保留記憶手段が記憶する保留記憶情報の数を報知する保留記憶数報知手段（例えば画像表示装置5における始動入賞記憶表示エリア5H）と、前記非特定演出モード中においてのみ（例えば通常モード中においてのみ）、前記保留記憶情報に前記第1特定遊技状態に制御することを特定する保留記憶情報がある場合、または、前記第3特定遊技状態に制御することを特定する保留記憶情報がある場合、前記保留記憶数報知手段において前記特定遊技状態に制御される旨を報知する特定遊技状態報知手段（例えば、演出制御CPU120がステップS621～S624の処理を実行して、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて図57（B）に示すような保留表示をする部分）と、をさらに備える。これにより、非特定演出モード中においても保留記憶数報知手段により特定遊技状態に制御される旨を報知することができ、遊技の興味が向上する。

40

【0012】

50

(4) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記予告演出実行手段は、前記非特定演出モード中には前記予告演出を実行せず、前記特定演出モード中においてのみ前記予告演出を実行する(例えば演出制御CPU120がステップS591の処理でYesと判定したときのみ、ステップS594のバトル予告演出設定処理を実行する)。これにより、特定演出モード中のみ予告演出を実行するので、表示結果の先読みにより射幸性が著しく高くなることを防止できる。

【0013】

(5) 上記(1)から(4)いずれかの遊技機において、

前記モード継続手段は、前記特定演出モード中に前記第3特定遊技状態に制御される場合、当該第3特定遊技状態となることを示す表示結果が導出表示される可変表示中において前記モード継続演出を実行し、当該第3特定遊技状態の終了後に前記特定演出モードを継続させる制御を実行可能であって(例えば、図75に示す変形例において、バトルモード継続フラグがオン状態の場合、演出制御CPU120が、ステップS572～S577の処理においてバトル勝ちのバトル演出パターンを決定し、ステップS522のモード切換設定においてモードフラグ切換設定用データ200Aに基づきモードフラグを引き続き“1”とすることが可能であって)、前記特定演出モード中に前記第3特定遊技状態に制御される場合であって、当該第3特定遊技状態に制御されることを特定する保留記憶情報に基づいて予告演出が実行されなかった場合、当該第3特定遊技状態となることを示す表示結果が導出表示される可変表示中において前記モード終了演出を実行し、当該特定遊技状態の終了後に前記非特定演出モードに制御する非特定演出モード移行手段(例えば、図75に示す変形例において、バトルモード継続フラグがオン状態の場合、演出制御CPU120が、ステップS572～S577の処理においてバトル勝ちのバトル演出パターンを決定し、ステップS522のモード切換設定においてモードフラグ切換設定用データ200Aに基づきモードフラグを“2”に切り換える部分)をさらに備える。これにより、予告演出の実行状況に応じて大当たり時の演出やその後の演出モードが変化するので、特定演出モードにおける遊技の興趣が向上する。

【0014】

(6) 上記(1)から(5)いずれかの遊技機において、

前記予告演出実行手段により前記予告演出が実行されてから、当該予告演出に対応する前記モード継続演出または前記モード終了演出のいずれかの演出が実行されるまで、新たな保留記憶情報に基づく予告演出の実行を禁止する予告演出禁止手段(例えば演出制御CPU120がステップS601、S612、S616の処理を実行する部分)をさらに備える。これにより、予告演出が行われた後、特定遊技状態が終了するまで新たな予告演出の実行を禁止することで、演出の重複や不整合を確実に防止することができる。

【0015】

(7) 上記(1)から(6)いずれかの遊技機において、

前記可変表示手段において実行される演出として、前記識別情報の可変表示パターンを決定する演出決定手段(例えば、CPU103がステップS264、S270、S271～S276の処理を実行する部分)をさらに備え、前記演出決定手段は、前記可変表示パターンの態様に基づいて分類された複数種類の可変表示パターン種別のうち、いずれの可変表示パターン種別に属する可変表示パターンを実行するかを決定する第1段階パターン決定手段(例えば、CPU103がステップS264、S270、S271～S273の処理を実行する部分)と、前記第1段階パターン決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から、前記演出実行手段が実行する可変表示パターンを決定する第2段階パターン決定手段(例えば、CPU103がステップS274～S276の処理を実行する部分)と、を含む。これにより、可変表示パターンを2段階で決定することで、可変表示パターン種別及び可変表示パターンの増加や出現率の調整が容易になり、可変表示パターンの多種多様化を容易に実現させることができる。

【0016】

(8) 上記(1)から(7)いずれかの遊技機において、

前記予告演出実行手段が実行する予告演出を決定する予告演出決定手段（例えば演出制御CPU120がステップS594の処理を実行する部分）と、をさらに備え、前記予告演出決定手段は、前記予告演出の態様に基づいて分類された複数種類の予告演出種別のうち、いずれの予告演出種別に属する予告演出を実行するかを決定する第1段階予告決定手段（例えば演出制御CPU120がステップS603～S605の処理を実行する部分）と、前記第1段階予告決定手段により決定された予告演出種別に含まれる予告演出の中から、前記予告演出実行手段が実行する予告演出を決定する第2段階予告決定手段（例えば演出制御CPU120がステップS607～S609の処理を実行する部分）と、を含む。これにより、予告演出を2段階で決定するので、予告演出種別及び予告演出の増加や出現率の調整が容易になり、予告演出の多種多様化を容易に実現させることができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】 演出モードの移行を説明するための図である。

【図4】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図5】 主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図6】 変動パターンを例示する図である。

【図7】 特図表示結果判定用データの構成例を示す図である。

【図8】 大当たり種別判定用データの構成例を示す図である。

20

【図9】 リーチ判定用データの構成例を示す図である。

【図10】 変動パターン種別判定用データの構成例を示す図である。

【図11】 変動パターン種別判定用データの構成例を示す図である。

【図12】 変動パターン判定用データの構成例を示す図である。

【図13】 変動パターン判定用データの構成例を示す図である。

【図14】 変動パターン判定用データの構成例を示す図である。

【図15】 遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図16】 演出制御基板の側でカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図17】 最終停止図柄決定用データの構成例を示す図である。

【図18】 左右出目判定用データの構成例を示す図である。

30

【図19】 リーチ図柄決定用データの構成例を示す図である。

【図20】 第3・第4大当たり図柄決定用データの構成例を示す図である。

【図21】 予告選択用データの構成例を示す図である。

【図22】 バトル演出の決定用データの構成例を示す図である。

【図23】 演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。

【図24】 演出制御パターンの構成例を示す図である。

【図25】 演出制御用データ保持エリアの構成例を示す図である。

【図26】 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27】 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28】 始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図29】 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】 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32】 変動パターン種別判定用データの選択設定を示す図である。

【図33】 特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図34】 大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図35】 普通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36】 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37】 保留記憶増加表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図38】 保留記憶表示における動作例を示す図である。

50

- 【図 3 9】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 4 0】変動コマンド受信待ち処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】リーチ図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】大当たり図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】演出制御パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】バトル予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】予告演出パターン判定用データの構成例を示す図である。
- 【図 4 8】バトルモード演出制御パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 4 9】飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】モードフラグ切替設定用データの構成例を示す図である。
- 【図 5 1】演出制御指令処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 2】バトルモードの予告演出の具体例を示す図である。
- 【図 5 3】バトルモードの予告演出の具体例を示す図である。
- 【図 5 4】画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。
- 【図 5 5】画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。
- 【図 5 6】画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。
- 【図 5 7】変形例における保留表示の一例を示す図である。
- 【図 5 8】各特殊演出の表示を示す図である。 20
- 【図 5 9】各特殊演出の表示を示す図である。
- 【図 6 0】飾り図柄の一例を示した図である。
- 【図 6 1】通常モードの予告演出パターンを示した図である。
- 【図 6 2】画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。
- 【図 6 3】画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。
- 【図 6 4】画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。
- 【図 6 5】画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。
- 【図 6 6】画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。
- 【図 6 7】画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。
- 【図 6 8】画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。 30
- 【図 6 9】画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。
- 【図 7 0】画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。
- 【図 7 1】デモ画面の表示例を示す図である。
- 【図 7 2】状態データ、決定用データの変形例を示す図である。
- 【図 7 3】画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。
- 【図 7 4】演出モードの選択画面の表示例を示す図である。
- 【図 7 5】変形例の演出モードの移行を説明するための図である。
- 【図 7 6】変形例の画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。
- 【図 7 7】変形例の画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。
- 【図 7 8】変形例の画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。 40
- 【図 7 9】変形例の画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。
- 【図 8 0】変形例の画像表示装置における可変表示の具体例を示す図である。
- 【図 8 1】変形例における各種の制御基板などの構成例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊

技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0019】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の右側方)には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクス(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、各々が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)を、変動可能に表示(可変表示)する。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」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。複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「ー」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第1特別図柄表示装置4Aにより可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにより可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

【0020】

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

【0021】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の変動のいずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動(例えば上下方向のスクロール表示)が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄(最終停止図柄)が停止表示される。なお、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアは、画像表示装置5の表示領域内で移動可能とされ、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるようにもよい。

【0022】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄には、例えば8種類の図柄(英数字「1」～「8」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「A」～「H」、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。なお、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。また、こうした8種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄(大当たり組合せを構成しない図柄)が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は8種類に限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれ

ば、何種類であってもよい（例えば7種類や9種類など）。

【0023】

飾り図柄の変動中には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「8」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのうち少なくともいずれか1つにおいて、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

10

【0024】

加えて、画像表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入（始動入賞）したことに基づき、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときに、発生する。

20

【0025】

画像表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hには、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第1始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの始動条件（第1始動条件）が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの1つ（例えば非表示となっている表示部位のうち左端の表示部位）を青色表示に変化させる。また、第2始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの始動条件（第2始動条件）が成立したときには、通常非表示となっている表示部位のうちの1つを赤色表示に変化させる。その後、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件（第1開始条件）と第2特図を用いた特図ゲームの開始条件（第2開始条件）のいずれかが成立したときには、例えば左端の表示部位における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を1つずつ左方向に移動させる。このとき、青色表示や赤色表示に変化していた表示部位のうちの1つ（例えば表示色が変化していた表示部位のうち右端の表示部位）は、非表示に戻る。ここで、この実施の形態では、保留記憶表示を行う際に、可変表示ゲームの始動条件が成立したことに基づく特図保留記憶数は特定できたものの、その始動条件が第1始動条件であるか第2始動条件であるかを特定できない場合に、例えば特図保留記憶数に対応する個数の表示部位を灰色に変化させることなどにより、特図保留記憶数の表示態様を所定の表示態様に変更する。

30

【0026】

画像表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hの左側方には、変動中特図表示エリア5Iが設けられている。第1始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの実行中に変動中特図表示エリア5Iを青色表示にする。また、第2始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの実行中に変動中図柄表示エリア5Iを赤色表示にする。即ち、第1または第2開始条件の成立とともに、始動入賞記憶表示エリア5Hから除去された表示がこの始動入賞記憶表示エリア5Hに表示されることとなる。この、変動中特図表示エリア5Iの表示により、遊技者は第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bのいずれで特図ゲームが実行されているかを把握することができる。

40

50

【0027】

また、図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第1保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第2保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、例えば第1保留記憶数と第2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。

10

【0028】

また、画像表示装置5の表示領域には、変動開始時保留数表示エリア5Aが配置されている。変動開始時保留数表示エリア5Aは、第1特図または第2特図による特図ゲームの変動開始時の特図保留記憶数を示す数字を表示する。この実施の形態では、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計保留記憶数を表示する。変動開始時保留数表示エリア5Aの表示により、特図ゲームの変動開始時の特図保留記憶数を遊技者等が認識できるようになる。

【0029】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、所定の普通電動役物用ソレノイド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对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。一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用ソレノイド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始動入賞口に進入しにく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、普通電動役物用ソレノイド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、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態であるときでも、第2始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態において、例えば第2始動入賞口を閉鎖することなどにより、第2始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

20

30

【0030】

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

40

【0031】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、所定の大入賞口扉用ソレノイド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大

50

入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用ソレノイド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にする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用ソレノイド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にする。特別可変入賞球装置 7 に形成された大入賞口に進入した遊技球は、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。

【0032】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 20 は、例えば「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を可変表示する。複数種類の普通図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「ー」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていけばよい。なお、普通図柄表示器 20 は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「○」と「×」とを示す装飾ランプ（または LED）を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（または LED）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25 C が設けられている。普図保留表示器 25 C 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。

【0033】

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一般入賞口が 1 つ又は複数設けられてもよい。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。遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、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。

【0034】

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）が設けられていけばよい。遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿が設けられている。例えば上皿の上面における手前側の所定位置には、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ボタン 30 が設置されている。

【0035】

普通図柄表示器 20 による普図ゲームは、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、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、普通図柄の変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B 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。

10

【0036】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームは、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球が図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 22 A 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、開始される。第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームは、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球が図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 22 B 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、開始される。

20

【0037】

第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームでは、特別図柄の変表示を開始させた後、所定時間が経過すると、特別図柄の変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（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、大当り図柄以外の特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。この実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「1」、「3」、「5」、「7」を示す数字を大当り図柄とし、「ー」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

30

【0038】

この実施の形態では、大当り図柄となる「1」、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄を 15 ラウンド大当り図柄とし、「3」の数字を示す特別図柄を 7 ラウンド大当り図柄とし、「1」、「5」の数字を示す特別図柄を 2 ラウンド大当り図柄とする。特図ゲームにおける確定特別図柄として 15 ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される第 1 特定遊技状態としての大当り遊技状態（15 ラウンド大当り状態）では、特別可変入賞球装置 7 の開閉板が、第 1 期間となる所定期間（例えば 2.9 秒間）あるいは所定個数（例えば 10 個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンド中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、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 状態に変化させて、1 回のラウンドを終了させる。15 ラウンド大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が「15」となる。ラウンドの実行回数が「15」となる 15 ラウンド大当り状態における遊技は、15 回開放遊技とも称される。このような 15 ラウンド大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに 15 個の出玉が得られる

40

50

。

【0039】

特図ゲームにおける確定特別図柄として7ラウンド大当たり図柄が停止表示された後に制御される第2特定遊技状態としての大当たり遊技状態（7ラウンド大当たり状態）では、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間となる所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば10個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンド中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、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状態に変化させて、1回のラウンドを終了させる。7ラウンド大当たり状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、15ラウンド大当たり状態よりも少ない「7」となる。ラウンドの実行回数が「7」となる7ラウンド大当たり状態における遊技は、7回開放遊技とも称される。このような7ラウンド大当たり状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに15個の出玉が得られる。

10

【0040】

特図ゲームにおける確定特別図柄として2ラウンド大当たり図柄が停止表示された後に制御される特定遊技状態としての大当たり遊技状態（2ラウンド大当たり状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる期間（開閉板により大入賞口を開放状態とする期間）が、15ラウンド大当たり状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.5秒間）となる。また、2ラウンド大当たり状態では、ラウンドの実行回数が、7ラウンド大当たり状態よりも少ない「2」となる。なお、2ラウンド大当たり状態では、ラウンドの実行回数が「2」となるように制御されればよく、それ以外の制御は15ラウンド大当たり状態や7ラウンド大当たり状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンドの実行回数が「2」となる2ラウンド大当たり状態における遊技は、2回開放遊技とも称される。なお、2ラウンド大当たり状態では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7とは別個に設けられた所定の入賞球装置を、遊技者にとって不利な第2状態から遊技者にとって有利な第1状態に変化させ、所定期間（第1期間または第2期間）が経過した後第2状態へと戻すようにしてもよい。このような2ラウンド大当たり状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の出玉が得られるが、大入賞口の開放期間が第2期間（0.5秒間）であって、非常に短い。そのため、2ラウンド大当たり状態は実質的には出玉が得られない大当たり遊技状態である。

20

30

【0041】

また、2ラウンド大当たり図柄となる「1」、「5」の数字を示す特別図柄のうち、「1」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく2ラウンド大当たり状態が終了した後は、特別遊技状態の1つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の変動時間（特図変動時間）が短縮される時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態や時短状態等の特別遊技状態以外の遊技状態のことであり、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处理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数（例えば50回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」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。こうした「1」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に時短状態に制御される2ラウンド大当たり図柄は、第4大当たり図柄（「2ラウンド非確変大当たり図柄」ともいう）と称される。

40

【0042】

15ラウンド大当たり図柄となる「7」の数字を示す特別図柄、7ラウンド大当たり図柄となる「3」、及び、2ラウンド大当たり図柄となる「1」、「5」の数字を示す特別図柄のうち、「5」の数字を示す特別図柄の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり状態が終了した後は、時短状態とは異な

50

る特別遊技状態の1つとして、例えば通常状態（通常確率状態）に比べて特図変動時間が短縮されるとともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率状態）に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当たり」となって更に大当たり遊技状態に制御される確率が、通常状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続する。こうした「7」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に確変状態に制御される15ラウンド大当たり図柄は、第1大当たり図柄（「15ラウンド確変大当たり図柄」ともいう）と称される。また「3」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に確変状態に制御される7ラウンド大当たり図柄は、第2大当たり図柄（「7ラウンド確変大当たり図柄」ともいう）と称される。また「7」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に確変状態に制御される2ラウンド大当たり図柄は、第3大当たり図柄（「2ラウンド確変大当たり図柄」ともいう）と称される。なお、15ラウンド大当たり図柄「7」、7ラウンド大当たり図柄「3」、2ラウンド大当たり図柄「1」「5」は一例であり、各大当たり図柄はこれらに限定されない。例えば、遊技者に大当たり図柄であることや、大当たり種別を認識されないようにするために、大当たり図柄を数字とせず予め定められた記号（例えば「コ」など）にしてもよい。

【0043】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当たり」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「普図当たり」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、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて第2始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わされて行われるようにしてもよい。即ち、確変状態と時短状態とでは、確変状態では確率変動制御（確変制御）が行われる以外の制御は同様である。従って、遊技者が制御の態様をから確変状態であるか時短状態であるかを判別することは困難となる。

【0044】

パチンコ遊技機1は、画像表示装置5などにおける演出態様が異なる複数の演出モードを備えている。即ち、「バトルモード」、「特訓モード」、「通常モード」を備えている。「通常モード」は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を行う演出モードである。「バトルモード」（特定演出モード）は、画像表示装置5にて複数のキャラクタが戦う（バトルを行う）特定演出（バトル演出）を実行する演出モードである。例えば、可変表示結果が「大当たり」となって所定の味方キャラクタが、複数用意される敵キャラクタのいずれかと戦うバトル演出が実行される。「特訓モード」（特殊演出モード）では、画像表示装置5にて味方キャラクタによる演出が実行され、「バトルモード」への移行を示唆する演出などが実行される。これらのモードは、大当たり遊技状態が終了したときなどに、現在の演出モードや大当たり種別に応じて切り替わる。

【0045】

図3は、演出モードの移行を説明するための図である。図3に示すように、全ての演出モードにおいて、第1大当たり図柄または第2大当たり図柄が停止表示されると、大当たり遊技状態に移行し、その後「バトルモード」になる。即ち、「バトルモード」中は確変状態である。「通常モード」において、第3大当たり図柄または第4大当たり図柄が停止表示されると2ラウンド大当たり遊技状態（図示省略）を経て「特訓モード」に移行する。「特訓モー

ド」中は、時短状態（第4大当り後）もしくは確変状態（第3大当り後）である。「特訓モード」中は、時短状態であるか確変状態であるかを遊技者が認識することはできない。

【0046】

「特訓モード」において、第3大当り図柄または第4大当り図柄が停止表示されると「特訓モード」が継続する。「特訓モード」において、特図ゲームが50回実行されると、時短状態であった場合は、時短状態を終了するとともに「通常モード」へ移行する。一方、確変状態であった場合は、「特訓モード」を継続する。なお、特図ゲームが50回実行されたときに確変状態であった場合は、「バトルモード」に移行するようにしてもよい。

【0047】

「バトルモード」において、第3大当り図柄または第4大当り図柄が停止表示されると、「特訓モード」に移行する。

10

【0048】

なお、各演出モードは、図25に示す演出制御フラグ設定部191に設けられたモードフラグにより管理される。即ち、通常モードのときはモードフラグの値が“0”となり、バトルモードのときはモードフラグの値が“1”となり、特訓モードのときはモードフラグの値が“2”となる。

【0049】

「通常モード」における画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示に対応して、飾り図柄の可変表示が行われる。すなわち、画像表示装置5の表示領域では、第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が成立したことに基づいて、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させ、例えば「左」→「右」→「中」といった所定順序で飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄を停止表示（導出表示）する。なお、確定飾り図柄を停止表示する手順としては、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて所定順序で飾り図柄を停止表示するものに限定されず、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて同時に確定飾り図柄となる飾り図柄を停止表示するものが含まれていてもよい。

20

【0050】

飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ態様（「リーチパターン」ともいう）となることがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部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状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア5Cなど）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部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状態である。また、リーチ態様となったことに基づいて、画像表示装置5の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることがある。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、飾り図柄の変動態様の変化を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。リーチ演出を伴わないリーチをノーマルリーチといい、リーチ演出を伴うリーチ態様をスーパーリーチという。この実施の形態では、リーチ態様としてリーチA（ノーマルリーチ）、リーチB（スーパーリーチ1）、リーチC（スーパーリーチ2）、リーチD（スーパーリーチ3）の4

30

40

50

種類用意されている。それぞれのリーチ態様では「大当たり」となる可能性（「信頼度」ともいう）が異なる。ここでリーチ態様における信頼度とは、「大当たり」となる場合のリーチ態様の出現割合を当該リーチ態様の全体の出現割合で割った値である。また、この実施の形態では、合計保留記憶数に応じて各リーチ態様の信頼度が変化する。なお、例えばリーチ演出表示において、キャラクタ画像の表示が行われた後、可変表示結果が導出表示されるときに、導出表示結果が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかによって導出表示時などにキャラクタの表情（大当たり時：喜ぶ、ハズレ時：悲しむ）が変化することがあるが、この実施の形態では、リーチ態様時に同一のリーチ演出を行うものを同一のリーチ態様として扱う。リーチ演出表示では、飾り図柄の変動は画像表示装置5の表示領域に設けられた飾り図柄表示エリア5Mにて実行される。例えば、表示領域の隅に設けられた飾り図柄表示エリア5Mにて、ノーマルリーチのときよりも小さいサイズの飾り図柄の変動が実行されるようにすればよい。

10

【0051】

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

【0052】

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

20

【0053】

また、「通常モード」において、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「大当たり」となる可能性があることを、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特殊演出が実行されることがある。例えば「滑り」、「擬似連」、「イントロ」、「発展チャンス目」、「発展チャンス目終了」といった特殊演出が実行可能に設定される。

30

【0054】

「滑り」の特殊演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、2つ以上の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」または「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rのいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に停止表示された飾り図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、停止表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

40

【0055】

「擬似連」の特殊演出では、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回成立したことに基づき、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大4回ま

50

で)行うことができる。一例として、「擬似連」の特殊演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、予め定められた擬似連チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示される。ここで、「左図柄」は「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に表示(停止表示または仮停止表示)される飾り図柄であり、「中図柄」は「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に表示される飾り図柄であり、「右図柄」は「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に表示される飾り図柄である。なお、擬似連チャンス目は、特殊組合せに含まれる飾り図柄の組合せとして、予め定められていればよい。

【0056】

「イントロ」の特殊演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて確定飾り図柄が停止表示(最終停止表示)される以前に、例えばリーチ演出にて行われる演出表示の導入部分といった、所定の演出表示が行われる。

【0057】

「発展チャンス目」の特殊演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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。一例として、「発展チャンス目」の特殊演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、予め定められた発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示される。そのため、発展チャンス目が仮停止表示されることにより、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「大当たり」となることに対する、遊技者の期待感が高められる。

【0058】

「発展チャンス目終了」の特殊演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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停止表示(最終停止表示)させる演出表示が行われる。一例として、「発展チャンス目終了」の特殊演出では、「発展チャンス目」の特殊演出で仮停止表示される発展チャンス目が、確定飾り図柄として停止表示される。

【0059】

「バトルモード」における画像表示装置 5 の表示領域では、上述した通常モードのような「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における飾り図柄の変動や、通常モード(低確率状態)で実行されるようなリーチ演出、特殊演出は実行されない。「バトルモード」では、飾り図柄の変動は画像表示装置 5 の表示領域に設けられた飾り図柄表示エリア 5 M にて実行される。例えば、表示領域の隅に設けられた飾り図柄表示エリア 5 M にて、「通常モード」よりも小さいサイズの飾り図柄の変動が実行されるようにすればよい。また、「バトルモード」では、画像表示装置 5 の表示領域に、味方キャラクタと複数の敵キャラクタを表示させ、「大当たり」となるときに味方キャラクタと敵キャラクタが戦うバトル演出を実行する。この実施の形態では、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となるときは、第 1 特別図柄表示装置 4 A に対応した敵キャラクタと味方キャラクタが戦うバトル演出が実行される。また、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となるときは、第 2 特別図柄表示装置 4 B に対応した敵キャラクタと味方キャラクタが戦うバトル演出が実行される。遊技者は、バトル演出の相違によりいずれの特別図柄表示装置において可変表示結果が「大当たり」となったかを認識可能である。例えば、「バトルモード」中に、第 1 大当たり図柄または第 2 大当たり図柄が停止表示されるときは、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出を実行し、その後大当たり遊技状態に移行する。大当たり遊技状態が終了すると「バトルモード」が継続する。「バトルモード」中に、第 3 大当たり図柄または第 4 大当たり図柄が停止表示されるときは、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出を実行し、その後「特訓モード」に移行する。「バトルモード」中に、ハズレ図柄が停止表示され

ると、バトル演出は実行されず、「バトルモード」が継続する。また、「バトルモード」中にバトルに勝利した回数（第1大当り図柄または第2大当り図柄が停止表示された回数）をカウントするようにしてもよい。そして、当該勝利した回数を画像表示装置5の表示領域に設けられるバトル勝利回数表示領域5Lに表示するようにしてもよい。そして、この勝利した回数は、一度「特訓モード」に移行した後、「通常モード」になる前に再び「バトルモード」に移行した場合、継続してカウントするようにしてもよい。なお、「バトルモード」中に、第1特別図柄表示装置4Aによる特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」となると、第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」となると、においても異なる演出態様により演出を実行するようにしてもよい。なお、この実施の形態における特定演出モード（バトルモード）では、味方キャラクタが敵キャラクタと戦うバトル演出を行い、その勝敗により可変表示結果を報知するものであったが、ある課題をクリアできるか否かの演出を行い、その結果によって可変表示結果を報知する演出モードであってもよい。例えば、キャラクタが門を破れるか否か、岩を壊せるか否か、告白が成功するか否か等の演出を実行するようにしてもよい。また、この実施の形態では非特定演出モードとして「特訓モード」を用意しているが、「特訓モード」を設けなくてもよい。

10

【0060】

さらに、飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出や特殊演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像を表示することなどといった、飾り図柄の可変表示態様以外の表示態様により、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、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。この実施の形態では、予告演出として複数の予告演出パターンが実行可能に設定されている。それぞれの予告演出パターンでは「大当り」となる可能性（「信頼度」ともいう）が異なる。ここで予告演出における信頼度とは、「大当り」となる場合の予告演出パターンの出現割合（ $=a$ ）を当該予告演出パターンの全体の出現割合（ $=b$ ）で割った値（ $=a/b$ ）である。この実施の形態では、予告演出パターンの出現割合は変動パターンによって異なる。従って、ある予告演出パターンNの信頼度は、（大当り変動パターンの出現率 $\times$ 当該変動パターンにおける予告演出パターンNの出現割合）の総計（ $=a$ ）を（各変動パターン（大当り、リーチハズレ、非リーチハズレ）の出現率 $\times$ 当該各変動パターンにおける予告演出パターンNの出現割合）の総計（ $=b$ ）で割った値（ $=a/b$ ）である。

20

30

【0061】

また、この実施の形態では、「バトルモード」においては、始動入賞時の可変表示結果の判定結果（以下、入賞時判定結果ともいう）に基づいて、当該可変表示結果が導出表示されるより前の可変表示中に、「大当り」となることを示唆する予告演出が実行される場合がある。具体的には、ある始動入賞に対応する可変表示が開始されるより前に終了する所定回数（例えば3回など）の可変表示に亘って、味方キャラクタと敵キャラクタとが予告演出が実行される。この実施の形態では、始動入賞時に当該始動入賞に対応する可変表示結果を判定することで、その可変表示が開始されるより前に終了する可変表示中において、当該判定結果に基づく根拠のある予告演出を実行することができる。「バトルモード」における予告演出は、演出態様の異なる複数パターンが用意される。「バトルモード」における予告演出は、入賞時判定結果に対応する可変表示が実行されるより前に終了する可変表示中に実行されるものであればよく、可変表示開始のタイミングと同時あるいは可変表示開始後に実行されるものいずれであってもよい。また、予告演出の態様として、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うものに限定されず、他の演出画像を表示させたり、常に変動している画像等が停止することによって予告を行うものであってもよい。

40

【0062】

「特訓モード」における画像表示装置5の表示領域では、通常モードのような「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の変動は実行されない。「特訓モード」でも、飾り図柄の変動は画像表示装置5の表示領域に設けられ

50

た飾り図柄表示エリア 5 M にて実行される。また、「特訓モード」では、画像表示装置 5 の表示領域に、味方キャラクタを表示させ、バトルに向けて特訓する演出など、「バトルモード」への移行を示唆するような演出が実行される。例えば、「特訓モード」中に、第 1 大当り図柄または第 2 大当り図柄が停止表示されると、その後大当り遊技状態に移行する。大当り遊技状態が終了すると「バトルモード」に移行する。「特訓モード」中に、第 3 大当り図柄または第 4 大当り図柄が停止表示されると、「特訓モード」が継続する。

【0063】

なお、「バトルモード」中に、飾り図柄の変動を飾り図柄表示エリア 5 M にて実行していたが、飾り図柄の変動を実行しないようにしてもよい。

【0064】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15 ラウンド大当り図柄となる特別図柄である「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合、及び 7 ラウンド大当り図柄となる特別図柄である「3」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ態様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、大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のいずれか 1 つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が大当り図柄「7」となることに対応して、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、大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第 1 大当り」の可変表示態様と称される。こうして「第 1 大当り」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、15 ラウンド大当り状態に制御され、その 15 ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。また、特図ゲームにおける確定特別図柄が大当り図柄「3」となることに対応して、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、大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第 2 大当り」の可変表示態様と称される。こうして「第 2 大当り」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、7 ラウンド大当り状態に制御され、その 7 ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【0065】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、2 ラウンド大当り図柄となる「1」「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ態様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 2 ラウンド大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、2 ラウンド大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置 5 における「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のいずれか 1 つが、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示され、「左」、「右」に停止表示された飾り図柄の図柄番号に 1 を減じた図柄番号の飾り図柄（例えば、「左」、「右」が「1」の場合は「8」。「8」の場合は「7」）が、「中」の各飾り図柄表示エリア 5 C にて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（例えば「1」「8」「1」など）。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が 2 ラウンド大当り図柄「5」となることに対応して、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、大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第 3 大当り」の可変表示態様と称される。こうして「第 3 大当り」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、2 ラウンド大当り状態に制御され、その 2 ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、2 ラウンド大当り図柄「1」に対応して、リー

10

20

30

40

50

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、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「第４大当たり」の可変表示態様と称される。こうして「第４大当たり」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、２ラウンド大当たり状態に制御され、その２ラウンド大当たり状態が終了すると、時短状態に制御されることになる。

【００６６】

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

10

【００６７】

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

20

【００６８】

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

30

【００６９】

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

40

【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及び第２始動口スイッチ２２Ａ、２２Ｂ及びカウントスイッチ２３からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ２１、第１及び第２始動口スイッチ２２Ａ、２２Ｂ及びカウントスイッチ２３は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板１１には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０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。

【００７１】

50

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。主基板 1 1 には、例えば中継基板 1 5 に対応する主基板側コネクタが設けられ、主基板側コネクタと遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 との間には、出力バッファ回路が接続されている。出力バッファ回路は、主基板 1 1 から中継基板 1 5 を介して演出制御基板 1 2 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができ、中継基板 1 5 から主基板 1 1 への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板 1 2 や中継基板 1 5 の側から主基板 1 1 側に信号が伝わる余地はない。

【0072】

中継基板 1 5 には、例えば主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して制御信号を伝送するための配線毎に、伝送方向規制回路が設けられていればよい。各伝送方向規制回路は、主基板 1 1 対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板 1 2 対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド（GND）接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路は、演出制御基板 1 2 から中継基板 1 5 への信号の入力を阻止して、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。従って、演出制御基板 1 2 の側から主基板 1 1 側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板 1 5 において制御信号を伝送するための配線毎に伝送方向規制回路を設けるとともに、主基板 1 1 にて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を設けることで、外部から主基板 1 1 への不正な信号の入力を防止することができる。

【0073】

中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図 4（A）は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。MODE データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 4（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【0074】

図 4（A）に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

【0075】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 4（B）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当たり」のいずれとなるかの事前判定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第 1 大当たり」、「

第2大当り」、「第3大当り」、「第4大当り」のいずれとなるかの大当り種別判定結果に対応して、異なるE X Tデータが設定される。より具体的には、コマンド8 C 0 0 Hは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の判定結果を示す第1可変表示結果通知コマンドである。コマンド8 C 0 1 Hは、可変表示結果が「大当り」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第1大当り」となる旨の判定結果を示す第2可変表示結果通知コマンドである。コマンド8 C 0 2 Hは、可変表示結果が「大当り」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第2大当り」となる旨の判定結果を示す第3可変表示結果通知コマンドである。コマンド8 C 0 3 Hは、可変表示結果が「大当り」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第3大当り」となる旨の判定結果を示す第4可変表示結果通知コマンドである。コマンド8 C 0 4 Hは、可変表示結果が「第4大当り」となる旨の判定結果を示す第5可変表示結果通知コマンドである。

10

【0076】

コマンド8 F 0 0 Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rで飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。

【0077】

A 0 X X Hは、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示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。大当り開始指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のE X Tデータが設定されることなどにより、事前判定結果や大当り種別判定結果に応じて異なるE X Tデータが設定される。あるいは、大当り開始指定コマンドでは、事前判定結果及び大当り種別判定結果と設定されるE X Tデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。

20

【0078】

コマンドA 1 X X Hは、15ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する15ラウンド大当り用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンドA 2 X X Hは、15ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像（例えばラウンド間のインターバルにおける演出画像）の表示を指定する15ラウンド大当り用の大入賞口開放後指定コマンドである。15ラウンド大当り用の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では、例えば15ラウンド大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なるE X Tデータが設定される。

30

【0079】

コマンドA 3 X X Hは、大当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや大当り開始指定コマンドと同様のE X Tデータが設定されることなどにより、事前判定結果や大当り種別判定結果に応じて異なるE X Tデータが設定される。あるいは、当り終了指定コマンドでは、事前判定結果及び大当り種別判定結果と設定されるE X Tデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドや大当り開始指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。

40

【0080】

コマンドA 4 X X Hは、7ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する7ラウンド大当り用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンドA 5 X X Hは、7ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像（例えばラウンド間のインターバルにおける演出画像）の表示を指定する7ラウンド大当り用の大入賞口開放後指定コマンドである。7ラウンド大当り用の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では、例えば7ラウンド大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「7」）に対応して、異なるE X Tデータが設定される

50

。

【0081】

コマンドA6XXHは、2ラウンド大当たり状態に対応して、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する2ラウンド大当たり用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンドA7XXHは、2ラウンド大当たり状態に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像（例えばラウンド間のインターバルにおける演出画像）の表示を指定する2ラウンド大当たり用の大入賞口開放後指定コマンドである。2ラウンド大当たり用の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では、例えば2ラウンド大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」または「2」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

10

【0082】

コマンドB001Hは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づき、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB002Hは、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入賞したことに基づき、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

。

【0083】

20

コマンドC0XXHは、画像表示装置5の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリア5Hなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したことに対応して、第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。保留記憶数通知コマンドでは、例えば図15に示す第1特図保留記憶部151Aにおける保留データと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数（例えば「1」～「8」）、あるいは、始動データ記憶部151Cにおける始動データの総記憶数（例えば「1」～「8」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。これにより、演出制御基板12の側では、第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したときに、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、第1特図保留記憶部151Aと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数を特定することができる。

30

【0084】

コマンドD0XXHは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を入賞時に指定する入賞時判定結果通知コマンドである。入賞時判定結果通知コマンドでは、例えば図4（C）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当たり」のいずれとなるかの入賞時判定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別が「第1大当たり」、「第2大当たり」、「第3大当たり」、「第4大当たり」のいずれとなるかの大当たり種別判定結果に対応して、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンドD000Hは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の入賞時判定結果を示す入賞時ハズレ通知コマンドである。コマンドD001Hは、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別が「第1大当たり」となる旨の入賞時判定結果を示す入賞時第1大当たり通知コマンドである。コマンドD002Hは、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別が「第2大当たり」となる旨の入賞時判定結果を示す入賞時第2大当たり通知コマンドである。コマンドD003Hは、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別が「第3大当たり」となる旨の入賞時判定結果を示す入賞時第3大当たり通知コマンドである。コマンドD004Hは、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別が「第4大当たり」となる旨の入賞時判定結果を示す入賞時第4大当たり通知コマンドである。

40

【0085】

50

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、ゲーム制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM (Read Only Memory) 101 と、ゲーム制御用のワークエリアを提供する RAM (Random Access Memory) 102 と、プログラムに従って制御動作を行う CPU (Central Processing Unit) 103 と、CPU 103 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU 103 が ROM 101 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103 が RAM 102 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、CPU 103 が RAM 102 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、CPU 103 が I/O 105 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、CPU 103 が I/O 105 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】

主基板 11 では、例えば図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える乱数回路 104 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。図 5 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 5 に示すように、この実施の形態では、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1、大当たり種別判定用の乱数値 MR 2、リーチ判定用の乱数値 MR 3、変動パターン種別判定用の乱数値 MR 4、変動パターン判定用の乱数値 MR 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。乱数回路 104 は、これらの乱数値 MR 1、MR 2、MR 3、MR 4、MR 5 の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU 103 は、例えば図 15 に示す遊技制御カウンタ設定部 154 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 104 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 MR 1、MR 2、MR 3、MR 3、MR 4、MR 5 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 を示す数値データは、乱数回路 104 により CPU 103 とは独立して更新され、それ以外の乱数値 MR 2、MR 3、MR 3、MR 4、MR 5 を示す数値データは、CPU 103 がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。乱数回路 104 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵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 100 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

【0087】

特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65535」の範囲の値をとる。

【0088】

大当たり種別判定用の乱数値 MR 2 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合に、飾り図柄の可変表示態様を「第 1 大当たり」～「第 4 大当たり」といった複数種類の特定可変表示種別としての大当たり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、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。リーチ判定用の乱数値 MR 3 は、可変表示結果を「ハズレ」とする場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ態様とするか否かを判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0089】

変動パターン種別判定用の乱数値 MR 4 は、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。変動パターン判定用の乱数値 MR 5 は、飾り図柄の変動パタ

ーンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0090】

図6は、予め用意された飾り図柄の変動パターンを例示する説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、変動パターンとして、通常ハズレ、リーチハズレ、リーチ大当たり、特殊、確変、時短などの変動パターンが複数用意されている。なお、変動パターンの種類はこれらに限定されず、より多くの変動パターンを用意してもよい。

【0091】

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を行うために用意された複数の判定用データや決定用データ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、飾り図柄の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。

【0092】

ROM101が記憶する判定用データには、例えば図7(A)に示す第1特図表示結果判定用データ130Aと、図7(B)に示す第2特図表示結果判定用データ130Bとが含まれている。第1特図表示結果判定用データ130Aは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて判定するために参照される判定用データである。第1特図表示結果判定用データ130Aは、図15に示す遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグがオフであるかオンであるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1を、大当たり判定値データ、ハズレ判定値データに対応付ける（割り当てる）設定データ（決定用データ）などから構成されている。第2特図表示結果判定用データ130Bは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて判定するために参照される判定用データである。第2特図表示結果判定用データ130Bは、確変フラグがオフであるかオンであるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1を、大当たり判定値データやハズレ判定値データに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0093】

ROM101が記憶する判定用データには、図8に示す大当たり種別判定用データ131が含まれている。大当たり種別判定用データ131は、可変表示結果を「大当たり」とする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づき、飾り図柄の可変表示態様を「第1大当たり」、「第2大当たり」、「第3大当たり」、「第4大当たり」といった複数種類の大当たり種別のいずれかに決定するために参照される判定用データである。大当たり種別判定用データ131は、図15に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が“1”であるか“2”であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値MR2を、「第1大当たり」、「第2大当たり」、「第3大当たり」、「第4大当たり」の大当たり種別に割り当てる決定用データなどから構成されている。また、大当たり種別判定用データ131は、図15に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当たり種別バッファの値（大当たり種別バッファ値）を、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて決定された大当たり種別に対応した「00」～「03」のいずれかに設定するための設定用データを含んでいてもよい。

【0094】

ここで、図8に示す大当たり種別判定用データ131の設定では、変動特図指定バッファ

値が“1”であるか“2”であるかに応じて、各大当り種別に対する大当り種別判定用の乱数値MR2の割当てが異なっている。例えば、変動特図指定バッファ値が“1”である場合には、大当り種別判定用の乱数値MR2のうち「1」～「17」の範囲の値（17%）が「第1大当り」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図指定バッファ値が“2”である場合には、大当り種別判定用の乱数値MR2のうち「1」～「67」の範囲の値（67%）が「第1大当り」の大当り種別に割り当てられる。また、変動特図指定バッファ値が“1”である場合には、大当り種別判定用の乱数値MR2のうち「18」～「77」の範囲の値（60%）が「第2大当り」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図指定バッファ値が“2”である場合には、大当り種別判定用の乱数値MR2のうち「68」～「77」の範囲の値（10%）が「第2大当り」の大当り種別に割り当てられる。

10

【0095】

このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「第1大当り」に決定する割合と「第2大当り」に決定する割合との比率を異ならせることができる。即ち、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合は、「第2大当り」となる割合が高く、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合は、「第1大当り」となる割合が高くなっている。このように、2つの特別図柄表示装置のいずれが変動するかにより、大当り遊技状態の遊技価値が異ならせることができ、遊技にメリハリを持たせることができる。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合に、「第1大当り」となる割合を高くして、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合は、「第2大当り」となる割合を高くしてもよい。また、「第3大当り」となる割合も特別図柄表示装置ごとに変えてもよい。

20

30

【0096】

ROM101が記憶する判定用データには、図9に示すリーチ判定用データ132が含まれている。リーチ判定用データ132は、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ態様とするか否かを、リーチ判定用の乱数値MR3に基づいて判定するために参照される判定用データである。リーチ選択用データ132は、リーチ判定用の乱数値MR3を、リーチ態様としない旨の判定結果や、リーチ態様とする旨の判定結果のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0097】

40

ここで、例えばリーチ判定用データ132の設定では、合計保留記憶数が「1」以下である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR3のうち「1」～「10」の範囲の値をリーチ態様とする旨の判定結果に割り当てる一方で「11」～「100」の範囲の値をリーチ態様としない旨の判定結果に割り当てる。また、合計保留記憶数が「2」～「3」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR3のうち「1」～「7」の範囲の値をリーチ態様とする旨の判定結果に割り当てる一方で「8」～「100」の範囲の値をリーチ態様としない旨の判定結果に割り当てる。合計保留記憶数が「4」～「5」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR3のうち「1」～「5」の範囲の値をリーチ態様とする旨の判定結果に割り当てる一方で「6」～「100」の範囲の値をリーチ態様としない旨の判定結果に割り当てる。また、合計保留記憶数が「6」以上である場合に対応して

50

、リーチ判定用の乱数値MR 3のうち「1」～「2」の範囲の値をリーチ態様とする旨の判定結果に割り当てる一方で「3」～「100」の範囲の値をリーチ態様としない旨の判定結果に割り当てる。このような設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「2」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ態様とする旨の判定がなされる割合が低くなる。

【0098】

ROM 101が記憶する判定用データには、変動パターン種別判定用データと変動パターン判定用データとが含まれる。この実施の形態では変動パターン種別判定用データに基づいて変動パターン種別を決定した後、当該決定した変動パターン種別に対応する変動パターン判定用データに基づいて詳細な変動パターンが決定される。例えば、通常状態では、可変表示結果が「大当たり」または「リーチハズレ」であるとき、変動パターン種別判定用データに基づいてリーチ演出の種別（リーチA～リーチDのいずれとするか）が決定され、その変動パターン種別に対応する変動パターン判定用データに基づいて特殊演出や他の演出の有無や種別、変動時間などが決定される。可変表示結果が「非リーチハズレ」であるとき、変動パターン種別判定用データに基づいて特殊演出の有無や変動時間が決定され、その変動パターン種別に対応する変動パターン判定用データに基づいて変動パターンが決定される。なお、これらの切り分けは一例であって、他の切り分けであってもよい。また、確変状態や時短状態では、大当たり種別や合計保留記憶数などに対応して変動パターン種別が用意され、変動パターン種別ごとに一または変動時間の異なる複数の変動パターンが用意される。即ち、確変状態や時短状態では、演出モードが「バトルモード」または「特訓モード」となるため、演出モード及び変動パターン（大当たり種別、変動時間）に対応した演出のパターンが演出制御基板12の側で決定される。

【0099】

変動パターン種別判定用データには、例えば、図10（A）～（I）に示す大当たり用変動パターン種別判定用データ133A～133Iが含まれている。大当たり用変動パターン種別判定用データ133A～133Iは、可変表示結果を「大当たり」とする旨の判定がなされたときに、大当たり種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値MR 4に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照される判定用データである。各大当たり用変動パターン種別判定用データ133A～133Iのいずれかがは、大当たり種別、遊技状態に応じて判定用データとして選択される。

【0100】

大当たり用変動パターン種別判定用データ（通常状態）133A～133Cは、通常状態における大当たり種別の判定結果が「第1大当たり」、「第2大当たり」、「第3大当たり」、「第4大当たり」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値MR 4を、ノーマルA3-1、スーパーA3-2～スーパーA3-5、特殊A4-1、特殊A4-2の変動パターン種別のいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。

【0101】

ここで、一例として、大当たり種別が「第1大当たり」である場合に用いられる図10（A）に示す大当たり用変動パターン種別判定用データ133Aと、大当たり種別が「第2大当たり」である場合に用いられる図10（B）に示す大当たり用変動パターン種別判定用データ133Bとでは、ノーマルA3-1やスーパーA3-2、スーパーA3-3の変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値MR 4の割当てが異なっている。また、大当たり用変動パターン種別判定用データ133AではスーパーA3-4の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR 4が割り当てられている一方で、大当たり用変動パターン種別判定用データ133BではスーパーA3-4の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR 4が割り当てられていない。他方、大当たり用変動パターン種別判定用データ133AではスーパーA3-5の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR 4が割り当てられていない一方で、大当たり用変動パターン種別判定用データ133BではスーパーA3-5の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR 4が割り当てられている。このように、パチンコ遊技機1

における遊技状態が通常状態である場合、大当たり種別に応じて各変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値MR4の割当てが異なっており、また、大当たり種別に応じて異なる変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR4が割り当てられている。これにより、大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。また、変動パターン種別によって決定されやすい変動パターンが異なるので、変動パターンがいずれであるかにより遊技価値の高い15ラウンド大当たり（第1大当たり）となる期待度を遊技者に示唆することが可能になる。

【0102】

特に、大当たり種別が「第3大当たり」または「第4大当たり」である場合に用いられる大当たり用変動パターン種別判定用データ133Cでは、例えば特殊A4-1、特殊A4-2といった、大当たり種別が「第3大当たり」または「第4大当たり」以外である場合には変動パターン種別判定用の乱数値MR4が割り当てられない変動パターン種別に対して、変動パターン種別判定用の乱数値MR4が割り当てられている。これにより、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり種別が「第3大当たり」または「第4大当たり」となることに応じて2ラウンド大当たり状態に制御する場合には、15ラウンド大当たり状態や7ラウンド大当たり状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。なお、この実施の形態では、大当たり種別が「第3大当たり」または「第4大当たり」である場合に、共通の大当たり用変動パターン種別判定用データ133Cを用いることとしたが、大当たり種別が「第3大当たり」であるか「第4大当たり」であるかに応じて変動パターン種別への乱数値MR4の割当てが異なる判定用データを用意するようにしてもよい。こうすることで、変動パターンがいずれであるかにより確変状態となる期待度を遊技者に示唆することが可能になる。

【0103】

大当たり用変動パターン種別判定用データ（時短状態）133D～133Eは、時短状態における大当たり種別の判定結果が「第1大当たり」、「第2大当たり」、「第3大当たり」、「第4大当たり」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値MR4を、時短C3-1、時短C4-1の変動パターン種別のいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。このように、時短状態における大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。ここでは、「第1大当たり」または「第2大当たり」であるときに大当たり用変動パターン種別判定用データ133Dが使用され、「第3大当たり」または「第4大当たり」であるときに大当たり用変動パターン種別判定用データ133Eが使用されるものとしたが、それぞれの大当たり種別に対応した大当たり用変動パターン種別判定用データが用意されてもよい。

【0104】

大当たり用変動パターン種別判定用データ（確変状態）133F～133Iは、確変状態における大当たり種別の判定結果が「第1大当たり」、「第2大当たり」、「第3大当たり」、「第4大当たり」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値MR4を、確変B3-1、B3-2、B4-1、B4-2の変動パターン種別のいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。このように、確変状態における大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【0105】

以上のように、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかによって、異なる大当たり用変動パターン種別判定用データ133A～133Iを使用するので、遊技状態に応じて異なる変動パターン種別に決定することが可能となる。

【0106】

ROM101が記憶する変動パターン種別判定用データには、図11（A）に示すリーチハズレ用変動パターン種別判定用データ134が含まれている。リーチハズレ用変動パ

10

20

30

40

50

ターン種別判定用データ134は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値MR4及び合計保留記憶数に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照される判定用データである。リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ134は、合計保留記憶数が「3」以下であるか「4」以上であるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値MR4を、ノーマルA2-1、スーパーA2-2、スーパーA2-3の変動パターン種別のいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。

【0107】

ここで、リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ134の設定では、合計保留記憶数が「3」以下であることに対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR4のうち「1」～「60」の範囲の値をノーマルA2-1の変動パターン種別に割り当てる一方で、それ以外の乱数値をスーパーA2-2やスーパーA2-3の変動パターン種別に割り当てる。また、合計保留記憶数が「4」以上であることに対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR4のうち「1」～「70」の範囲の値をノーマルA2-1の変動パターン種別に割り当てる。これらの設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「4」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマルA2-1の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【0108】

ROM101が記憶する変動パターン種別判定用データには、図11（B）～（D）に示す非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ135A～135Cが含まれている。非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ135A～135Cは、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値MR4及び合計保留記憶数に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照される判定用データである。各非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ135A～135Cは、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかに応じて、判定用データとして選択される。すなわち、通常状態である場合非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ（通常状態）135Aが選択され、確変状態である場合非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ（確変状態）135Bが選択され、時短状態である場合非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ（時短状態）135Cが選択される。各非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ135A～135Cは、合計保留記憶数が「3」以下であるか「4」以上であるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値MR4を、非リーチA1-1～非リーチA1-3、非リーチB1-1～非リーチB1-2、非リーチC1-1～非リーチC1-2の変動パターン種別のいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。

【0109】

ROM101が記憶する変動パターン判定用データには、図12、図13（A）及び（B）に示す大当たり変動パターン判定用データ136A～136Cが含まれている。大当たり変動パターン判定用データ136A～136Cは、可変表示結果を「大当たり」とする旨の判定がなされたときに、大当たり種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR5に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照される判定用データである。各大当たり変動パターン判定用データ136A～136Cは、変動パターン種別の決定結果に応じて、判定用データとして選択される。すなわち、通常状態の大当たり用変動パターン種別であるノーマルA3-1、スーパーA3-2～スーパーA3-5、特殊A4-1～特殊A4-2のいずれかとする旨の決定結果に応じて大当たり変動パターン判定用データ（通常状態）136Aが選択され、確変状態の大当たり用変動パターン種別である確変B3-1、B3-2、B4-1、B4-2のいずれかとす

る旨の決定結果に応じて大当り変動パターン判定用データ（確変状態）136Bが選択され、時短状態の大当り用変動パターン種別である時短C3-1、時短C4-1のいずれかとする旨の決定結果に応じて大当り変動パターン判定用データ（時短状態）136Cが選択される。各大当り変動パターン判定用データ136A~136Cは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値MR5を、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。大当り用変動パターン判定用データ136Bにおける確変1、確変2の変動パターンは第1大当りまたは第2大当りであることに対応した変動パターンであり、確変3の変動パターンは第1大当りであることに対応した変動パターンであり、確変4、確変5の変動パターンは第3大当りであることに対応した変動パターンであり、確変6の変動パターンは第4大当りであることに対応した変動パターンである。確変状態では演出モードが「バトルモード」または「特訓モード」である。このように、変動パターンにより大当り種別を判定可能とすることで、演出制御基板12の側で「バトルモード」や「特訓モード」の演出（バトル勝利、バトル敗北など）やモード移行を適切に実行できる。また、大当り用変動パターン判定用データ136Cにおける時短1、時短2の変動パターンは第1大当りまたは第2大当りであることに対応した変動パターンであり、時短3、時短4の変動パターンは第3大当りまたは第4大当りであることに対応した変動パターンである。時短状態では演出モードが「特訓モード」である。このように、変動パターンにより大当り種別を判定可能とすることで、演出制御基板12の側で「特訓モード」の演出やモード移行を適切に実行できる。

10

20

【0110】

ROM101が記憶する変動パターン判定用データには、図14（A）に示すリーチハズレ用変動パターン判定用データ137が含まれている。リーチハズレ用変動パターン判定用データ137は、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときであってリーチ状態とする決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR5に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照される判定用データである。リーチハズレ用変動パターン判定用データ137は、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値MR5を、飾り図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。

30

【0111】

ROM101が記憶する変動パターン判定用データには、図14（B）~（D）に示す非リーチハズレ用変動パターン判定用データ138A~138Cが含まれている。非リーチハズレ用変動パターン判定用データ138A~138Cは、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときであってリーチ状態としない決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR5に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照される判定用データである。各非リーチハズレ用変動パターン判定用データ138A~138Cは、変動パターン種別の決定結果に応じて、判定用データとして選択される。すなわち、通常状態の非リーチハズレ用変動パターン種別である非リーチA1-1~非リーチA1-3のいずれかとする旨の決定結果に応じて非リーチハズレ用変動パターン判定用データ（通常状態）138Aが選択され、確変状態の非リーチ用変動パターン種別である非リーチB1-1、非リーチB1-2のいずれかとする旨の決定結果に応じて非リーチハズレ用変動パターン判定用データ（確変状態）138Bが選択され、時短状態の非リーチ用変動パターン種別である非リーチC1-1、非リーチC1-2のいずれかとする旨の決定結果に応じて非リーチハズレ用変動パターン判定用データ（時短状態）138Cが選択される。非リーチハズレ用変動パターン判定用データ138A~138Cは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値MR5を、飾り図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「リーチ」でない場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。

40

【0112】

50

ここで、図14(B)に示す非リーチハズレ用変動パターン判定用データ138Aの設定では、非リーチA1-3の変動パターン種別となる場合に対応して、非リーチ3、非リーチ4といった特殊演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR5が割り当てられている。このような設定により、「非リーチハズレ」となる場合にも、図12に示す「大当たり」となる場合の変動パターンであるリーチA2、リーチA3などや、図14(A)に示す「リーチハズレ」となる場合の変動パターンであるリーチハズレA2、リーチハズレA3などと同様に、特殊演出となる演出動作を実行することができる。また、非リーチハズレ用変動パターン判定用データ138Aの設定では、非リーチA1-1の変動パターン種別（合計保留記憶数が3以下のときに決定される）となる場合に対応して非リーチ1の変動パターンに決定され、非リーチA1-2の変動パターン種別（合計保留記憶数が4以上のときに決定される）となる場合に対応して非リーチ2の変動パターンに決定される。非リーチ2の変動パターンは非リーチ1の変動パターンよりも変動時間が短く設定されている。このような設定により合計保留記憶数が4以上のときの特図変動時間を3以下のときより短くすることができる。なお、特殊演出を実行する非リーチ3、非リーチ4の特図変動時間は非リーチ1の変動パターンよりも長く設定される。図11(B)に示した非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ135Aでは、合計保留記憶数が3以下であるときよりも4以上であるときに、変動パターン種別A1-3に決定される割合が少なくなっている。このようにすることで、合計保留記憶数が4以上であるときの特殊演出の発生割合を下げることができ、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【0113】

同様に、非リーチハズレ用変動パターン判定用データ138Bの設定では、非リーチB1-1の変動パターン種別（合計保留記憶数が3以下のときに決定される）となる場合に対応して非リーチ5の変動パターンに決定され、非リーチB1-2の変動パターン種別（合計保留記憶数が3以下のときの5%及び4以上のときに決定される）となる場合に対応して非リーチ6の変動パターンに決定される。非リーチ6の変動パターンは非リーチ5の変動パターンよりも変動時間が短く設定されている。非リーチハズレ用変動パターン判定用データ138Cの設定では、非リーチC1-1の変動パターン種別（合計保留記憶数が3以下のときに決定される）となる場合に対応して非リーチ7の変動パターンに決定され、非リーチC1-2の変動パターン種別（合計保留記憶数が3以下のときの5%及び合計保留記憶数が4以上のときに決定される）となる場合に対応して非リーチ8の変動パターンに決定される。非リーチ8の変動パターンは非リーチ7の変動パターンよりも変動時間が短く設定されている。このようにすることで、合計保留記憶数が4以上であるときの特殊演出の発生割合を下げることができ、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【0114】

図12に示した大当たり用変動パターン判定用データ136Aにおいて変動パターンリーチA1～リーチA3は、リーチA（ノーマルリーチ）を伴う変動パターンであって、変動パターンリーチB1～リーチB3は、リーチB（スーパーリーチ1）を伴う変動パターンであって、変動パターンリーチC1～リーチC3は、リーチC（スーパーリーチ2）を伴う変動パターンであって、変動パターンリーチD1～リーチD3は、リーチD（スーパーリーチ3）を伴う変動パターンである。また、図14(A)に示したリーチハズレ用変動パターン判定用データ137において変動パターンリーチハズレA1～リーチハズレA3は、リーチA（ノーマルリーチ）を伴う変動パターンであって、変動パターンリーチハズレB1～リーチハズレB3は、リーチB（スーパーリーチ1）を伴う変動パターンであって、変動パターンリーチハズレC1～リーチハズレC3は、リーチC（スーパーリーチ2）を伴う変動パターンである。このように、この実施の形態では、同様のリーチ態様を伴う変動パターンを一つの変動パターン種別として設定している。同一の変動パターン種別内で変動パターンを追加したり、変動パターンを発生率の設定を変更する際には、変動パターン種別内の乱数値MR5の設定のみを変更すればよいので、遊技機の開発時間や乱数値の設定時間を短縮化することができる。また、リーチ態様を追加して変動パターン種別

を追加したり、当該リーチ態様（変動パターン種別）の発生率の設定を変更する際には、変動パターン種別決定用の乱数値MR 4の設定のみを変更すればよいので、遊技機の開発時間や乱数値の設定時間を短縮化することができる。

【0115】

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には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図15に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図15に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、始動データ記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

10

【0116】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に遊技球が入賞して第1始動条件は成立したが第1開始条件は成立していない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データや大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

20

【0117】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が入賞して第2始動条件は成立したが第2開始条件は成立していない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データや大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0118】

始動データ記憶部151C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入賞したかを示す始動データを、各遊技球の入賞順を特定可能として記憶する。一例として、始動データ記憶部151Cは、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データ、あるいは、第2始動入賞口への入賞に対応した「第2」の始動データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と関連付けて記憶する。

30

【0119】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御フラグ設定部152に、特図プロセスフラグ、普図プロセスフラグ、大当たりフラグ、確変フラグ、時短フラグなどが設けられている。

40

【0120】

特図プロセスフラグは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの進行や、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図26のステップS15や図27に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器20による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために実行される図26のステップS16や図35に示す普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。

50

【0121】

大当りフラグは、特図ゲームが開始されるときに可変表示結果を「大当り」とする旨の判定結果に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、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たことなどに対応して、クリアされてオフ状態となる。確変フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。時短フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、時短状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。

【0122】

10

遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御タイマ設定部153に、遊技制御プロセスタイマ、特図変動タイマ、普図変動タイマなどが設けられている。

【0123】

遊技制御プロセスタイマは、例えば大当り遊技状態の進行を制御するための時間などを、主基板11の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、遊技制御プロセスタイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の開始時点といった、所定時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

20

【0124】

特図変動タイマは、特図ゲームの実行時間である特図変動時間といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板11の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

30

【0125】

普図変動タイマは、普図ゲームの実行時間である普図変動時間といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板11の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【0126】

40

遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部154に、ランダムカウンタ、第1保留記憶数カウンタ、第2保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、ラウンド数カウンタなどが設けられている。

【0127】

遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路104とは別個に、CPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウン

50

タ設定部154のランダムカウンタには、乱数値MR2、MR3、MR4、MR5を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。

【0128】

第1保留記憶数カウンタは、第1特図保留記憶部151Aにおける保留データの数である第1保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第1保留記憶数カウンタには、第1保留記憶数に対応したカウント値データが、第1保留記憶数カウント値として記憶され、第1保留記憶数の増減に対応して更新（例えば1加算あるいは1減算）される。第2保留記憶数カウンタは、第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの数である第2保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第2保留記憶数カウンタには、第2保留記憶数に対応したカウント値データが、第2保留記憶数カウント値として記憶され、第2保留記憶数の増減に対応して更新（例えば1加算あるいは1減算）される。合計保留記憶数カウンタは、第1保留記憶数と第2保留記憶数とを合計した合計保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、合計保留記憶数カウンタには、合計保留記憶数に対応したカウント値データが、合計保留記憶数カウント値として記憶され、合計保留記憶数の増減に対応して更新（例えば1加算あるいは1減算）される。

10

【0129】

ラウンド数カウンタは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数などをカウントするためのものである。例えば、ラウンド数カウンタには、大当り遊技状態の開始時にカウント初期値「1」を示すデータが、ラウンド数カウント値として設定される。そして、1回のラウンドが終了して次のラウンドが開始されるときに、ラウンド数カウント値が1加算されて更新される。

20

【0130】

遊技制御バッファ設定部155パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御バッファ設定部155に、送信コマンドバッファ、変動特図指定バッファ、大当り種別バッファ、始動データバッファなどが設けられている。

【0131】

送信コマンドバッファは、主基板11からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。例えば、送信コマンドバッファは、複数（例えば「12」）のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマンドに対応したコマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データなどが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるよう構成されていればよい。

30

【0132】

変動特図指定バッファには、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームのうち、いずれの特図ゲームが実行されるかを示すバッファ値が格納される。一例として、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが実行されることに伴って、変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が“1”に設定される。また、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが実行されることに伴って、変動特図指定バッファ値が“2”に設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに対応して、変動特図指定バッファ値が“0”に設定される。

40

【0133】

大当り種別バッファには、可変表示結果が「大当り」となる場合における飾り図柄の可変表示態様を、「第1大当り」、「第2大当り」、「第3大当り」、「第4大当り」とい

50

った複数種類の大当たり種別のいずれに決定するか決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図8に示すような大当たり種別判定用データ131での設定に基づき、大当たり種別が「第1大当たり」の場合には大当たり種別バッファの値（大当たり種別バッファ値）が「00」に設定され、大当たり種別が「第2大当たり」の場合には大当たり種別バッファ値が「01」に設定され、大当たり種別が「第3大当たり」の場合には大当たり種別バッファ値が「02」に設定され、大当たり種別が「第4大当たり」の場合には大当たり種別バッファ値が「03」に設定される。変動開始合計保留記憶数バッファには、第1特図または第2特図における特図ゲームの変動開始時に読み出された合計保留記憶数が一時的に格納される。

【0134】

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

【0135】

図2に示すように、演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125と、RTCM（リアルタイムクロックモジュール）126とが搭載されている。一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出したプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対して情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、操作ボタン30からの情報信号としての操作検出信号を伝送するための配線も接続されている。

【0136】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図16は、演出制御基板12の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図16に示すように、この実施の形態では、演出制御基板12の側において、第1～第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1～SR1-3、図柄決定用の乱数値SR2、予告判定用の乱数値SR3、バトル演出パターン種別判定用の乱数値SR4、バトル演出パターン判定用の乱数値SR5、味方キャラクタ判定用の乱数値SR6、予告演出パターン種別判定用の乱数値SR7、予告演出パターン判定用の乱数値SR8のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。乱数回路124は、これらの乱数値SR1-1～SR1-3、SR2、SR3、SR4、SR5、SR6、SR7、SR8の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。演出制御用CPU120は、例えば図27に示す演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路124とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値SR1-1～SR1-3、SR2、SR3、SR4、SR5、SR6、SR7、S

10

20

30

40

50

R 8の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。また、演出制御基板 1 2 に乱数回路 1 2 4 が搭載されていない場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 がランダムカウンタを用いて、乱数値 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3、S R 2、S R 3、S R 4、S R 5、S R 6、S R 7、S R 8 の全部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0137】

第 1 ~ 第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3 は、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄として、画像表示装置 5 の表示領域における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止表示される飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる乱数値である。なお、ここでの最終停止図柄は、飾り図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R それぞれにて最終的に停止表示される 3 つの飾り図柄のことである。一例として、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 は「1」~「80」の範囲の値をとり、第 2 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 2 は「1」~「70」の範囲の値をとり、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 3 は「1」~「96」の範囲の値をとる。

10

【0138】

図柄決定用の乱数値 S R 2 は、可変表示結果がリーチハズレ組合せとなる場合に、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて停止表示される飾り図柄や、可変表示結果が大当たり組合せとなる場合の大当たり図柄を決定するために用いられる乱数値であり、「1」~「100」の範囲の値をとる。

【0139】

20

予告判定用の乱数値 S R 3 は、通常モードと特訓モードにおいて、予告演出を実行するか否か、及び実行する場合における予告演出パターンを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」~「100」の範囲の値をとる。

【0140】

バトル演出パターン種別判定用の乱数値 S R 4 は、バトルモードにおいて大当たりとなるときのバトル演出パターン種別を予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」~「100」の範囲の値をとる。バトル演出パターン判定用の乱数値 S R 5 は、バトルモードにおいて大当たりとなるときのバトル演出パターンを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」~「100」の範囲の値をとる。

30

【0141】

味方キャラクタ判定用の乱数値 S R 6 は、バトルモードにおいて大当たりとなるときのバトル演出における味方キャラクタを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」~「100」の範囲の値をとる。

【0142】

予告演出パターン種別判定用の乱数値 S R 7 は、バトルモードにおいて予告演出パターン種別を予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」~「100」の範囲の値をとる。予告演出パターン判定用の乱数値 S R 8 は、バトルモードにおいて予告演出パターンを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」~「100」の範囲の値をとる。

40

【0143】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 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選択用データなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や選択、設定を行うために用意された複数の判定用データや選択用データ、制御パターンテーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。

【0144】

R O M 1 2 1 が記憶する決定テーブルには、所定の非リーチ組合せのいずれかとなる確定飾り図柄を決定するための決定用データとして、例えば図 1 7 (A) ~ (C) に示す最終停止図柄決定用データ 1 6 0 A ~ 1 6 0 C が含まれている。図 1 7 (A) に示す最終停

50

止図柄決定用データ160Aは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄FZ1-1を、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照される決定用データである。最終停止図柄決定用データ160Aは、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図17(B)に示す最終停止図柄決定用データ160Bは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄FZ1-2を、左最終停止図柄FZ1-1や第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2に基づいて決定するために参照される決定用データである。最終停止図柄決定用データ160Bは、左最終停止図柄FZ1-1として決定された飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2を、右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図17(C)に示す最終停止図柄決定用データ160Cは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄FZ1-3を、左最終停止図柄FZ1-1や右最終停止図柄FZ1-2、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3などに基づいて決定するために参照される決定用データである。例えば、各図柄決定用データの乱数値の割り当てによって、「疑似連」のときに仮停止される図柄や「発展チャンス目」の図柄を、特殊演出が実行されない非リーチハズレのときに出現させないようにすることができる。

【0145】

ここで、ROM121が記憶する判定用データには、図18に示すような左右出目判定用データ161が含まれており、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せから、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定用データ160Cは、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を、中最終停止図柄FZ1-3となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0146】

図17(B)に示す最終停止図柄決定用データ160Bでは、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号と右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号とが同一となる部分には、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2が割り当てられていない。このような割り当てにより、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当たり組合せとはならないようにすることができる。

【0147】

ROM121が記憶する決定用データには、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄を決定するための決定用データとして、例えば図19(A)に示す差分値決定用データ162Aや図19(B)に示すリーチ図柄決定用データ162Bが含まれている。図19(A)に示す、差分値決定用データ162Aは、リーチ図柄決定用の差分値を図柄決定用の乱数値SR2に基づいて決定するための決定用データである。また、図19(B)に示す、リーチ図柄決定用データ162Bは、差分値決定用データ162Aに基づいて決定された差分値と、演出制御用データ保持エリア190に設けられる状態データ設定部195に設定される状態データの値と、に基づいてリーチハズレ時のリーチ図柄（左最終停止図柄及び右最終停止図柄）を「1」～「8」のいずれかに決定するための決定用データである。具体的には、状態データ設定部195に設定される状態データの値に、決定された差分値を加算した合計値が「1」～「8」（9以上の場合は8を引く）のいずれであるかによって、対応したリーチ図柄が選択される。例えば、状態データの値が「1」であって、差分値が「3」の場合は、合計値が「4」であることに対応した「4」のリーチ図柄に決定さ

れる。なお、リーチハズレ時のリーチ図柄を構成する中最終停止図柄は、大当たり組合せとなることを避けるため、左最終停止図柄や右最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号と同一または1つ小さい図柄番号以外の飾り図柄が選択されるようにすればよい。中最終停止図柄を決定する際に、乱数値を抽出して、当該乱数値に基づき差分値（例えば「+1」～「+7」など）を決定し、リーチ図柄として決定された図柄番号に当該差分値を加算した図柄番号を中最終停止図柄として決定するようにしてもよい。

【0148】

また、ROM121が記憶する決定用データには、大当たり組合せを決定するための決定用データが含まれる。大当たり組合せとなる確定飾り図柄を決定するための決定用データとして、例えば図20（A）に示す差分値決定用データ163A、図20（B）に示す第1・第2大当たり図柄決定用データ163B、図20（C）に示す第3・第4大当たり図柄決定用データ164が含まれている。図20（A）に示す、差分値決定用データ163Aは、第1・第2大当たり図柄決定用の差分値を図柄決定用の乱数値SR2に基づいて決定するための決定用データである。また、図20（B）に示す、第1・第2大当たり図柄決定用データ163Bは、差分値決定用データ163Aに基づいて決定された差分値と、演出制御用データ保持エリア190に設けられる状態データ設定部195に設定される状態データの値と、に基づいて大当たり種別が「第1大当たり」または「第2大当たり」となる場合の左・中・右最終停止図柄となる大当たり組合せ（第1・第2大当たり図柄）を「1」～「8」のいずれかに決定するための決定用データである。具体的には、状態データ設定部195に設定される状態データの値に、決定された差分値を加算した合計値が「1」～「8」（9以上の場合は8を引く）のいずれであるかによって、対応した大当たり図柄が選択される。例えば、状態データの値が「1」であって、差分値が「3」の場合は、合計値が「4」であることに対応した「4」の大当たり図柄に決定される。なお、第1大当たり組合せと第2大当たり組合せとは共通の飾り図柄の組合せとしたが、それぞれ別の組合せとしてもよい。

【0149】

図19（A）に示したハズレリーチ時のリーチ図柄決定用の差分値決定用データ162Aの設定では、差分値「0」に決定される割合が低くなっている（5%）。一方、図20（A）に示した第1・第2大当たり時の大当たり図柄決定用の差分値決定用データ163Bの設定では、差分値「0」に決定される割合が高くなっている（50%）。このような設定により、差分値は「0」に基づいて決定されるリーチ図柄となった場合、他の差分値に基づいて決定されるリーチ図柄となった場合と比較して、大当たりとなる信頼度が最も高くなっている。この実施の形態では、状態データ設定部195に設定される値は、現在の曜日に対応した値となる。また、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される「1」～「7」の飾り図柄は、曜日に対応したキャラクタ画像を組み合わせたものである（図60参照）。従って、リーチ図柄が現在の曜日に対応するものとなった場合に、大当たりとなる信頼度が最も高くなっている。

【0150】

図20（C）に示す第3・第4大当たり組合せ決定用データ163Cは、大当たり種別が「第3大当たり」または「第4大当たり」となる場合の大当たり組合せ（第3大当たり組合せ・第4大当たり組合せ）を、図柄決定用の乱数値SR2に基づいて決定するために参照される決定用データである。第3・第4大当たり組合せ決定用データ163Cは、図柄決定用の乱数値SR2を、第3大当たり組合せ・第4大当たり組合せに割り当てる決定用データなどから構成されている。この実施の形態では、図20（C）に示すように、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、「1・8・1」、「2・1・2」、「3・2・3」、「4・3・4」、「5・4・5」、「6・5・6」、「7・6・7」、「8・7・8」となる飾り図柄の組合せが第3大当たり組合せまたは第4大当たり組合せである。なお、第3大当たり組合せと第4大当たり組合せとは共通の飾り図柄の組合せとしたが、それぞれ別の組合せとしてもよい。

【0151】

ROM121が記憶する選択用データには、図21（A）に示す予告選択用差分値決定

用データ170、図21(B)に示す予告選択用データ171が含まれている。図21(A)に示す、予告選択用差分値決定用データ170は、「通常モード」、「特訓モード」において、予告判定用の乱数値SR3に基づいて予告演出を実行するか否か、及び実行する場合の予告選択用の差分値を決定するための決定用データである。また、図21(B)に示す、予告選択用データ171は、予告選択用差分値決定用データ170に基づいて決定された差分値と、演出制御用データ保持エリア190に設けられる状態データ設定部195に設定される状態データの値と、に基づいて実行する予告演出パターンの種別を複数種類(「月」「火」「水」「木」「金」「土」「日」)のいずれかに決定するための選択用データである。具体的には、状態データ設定部195に設定される状態データの値に、決定された差分値を加算した合計値が「1」～「7」(8以上の場合は7を引く)のいずれであるかに対応した予告演出パターンが選択される。例えば、状態データの値が「1」であって、差分値が「3」の場合は、合計値が「4」であることに対応した「木」の予告演出パターンが選択される。なお、「通常モード」と「特訓モード」とにおいて、同一の処理や決定用データにより予告演出パターンが決定されるが、「通常モード」と「特訓モード」とでは異なる演出パターンの予告演出が実行される。なお、「通常モード」と「特訓モード」とにおいて、異なる処理や決定用データにより予告演出パターンが決定されるようにしてもよい。

10

【0152】

予告選択用差分値決定用データ170は、変動パターンがいずれであるかによって、乱数値SR3の割り当てが異なる。例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合の変動パターンであるリーチA1の場合、予告なしに乱数値のうち「1」～「10」の範囲の値(10%)が割り振られ、差分値「0」に「11」～「40」の範囲の値(30%)が割り振られ、差分値「+1」～「+6」に10%ずつ割り振られる。このように「大当たり」となる場合には予告演出が実行される割合が高く設定される。また、差分値は「0」に最も割り振りが多くなる。また、可変表示結果が「ハズレ」である場合の変動パターンである非リーチ1の場合、予告なしに乱数値のうち「1」～「80」の範囲の値(80%)が割り振られ、差分値「+3」に「81」～「90」の範囲の値(10%)が割り振られ、差分値「+4」に「91」～「100」の範囲の値(10%)が割り振られる。このように「ハズレ」となる場合には予告演出が実行される割合が低く設定される。また、差分値「0」には乱数値が割り振られないか、割り振られても少ない値となる。このような設定により、差分値は「0」に基づいて決定される予告演出パターンが最も大当たりとなる信頼度が高い予告演出パターンとなる。

20

30

【0153】

また、可変表示結果が「ハズレ」である場合の変動パターンである非リーチ2(時短)の場合、予告なしに乱数値のうち「1」～「100」の範囲の値(100%)が割り振られる。このように「ハズレ」となる場合であって、特図変動時間が短縮される変動パターンでは予告演出が実行されない。可変表示結果が「ハズレ」である場合の特殊演出を実行する変動パターンである非リーチ3の場合、予告なしに乱数値のうち「1」～「60」の範囲の値(60%)が割り振られ、差分値「+1」に「61」～「70」の範囲の値(10%)が割り振られ、差分値「+2」に「71」～「80」の範囲の値(10%)が割り振られ、差分値「+3」に「81」～「90」の範囲の値(10%)が割り振られ、差分値「+4」に「91」～「100」の範囲の値(10%)が割り振られる。このように可変表示結果が「ハズレ」となる場合であって、特殊演出を実行する変動パターンでは、特殊演出を実行しない場合よりも予告演出が実行される割合が高く設定される。

40

【0154】

ROM121が記憶する判定用データには、バトル演出パターン種別判定用データとバトル演出パターン判定用データとが含まれる。この実施の形態ではバトル演出パターン種別判定用データに基づいてバトル演出パターン種別を決定した後、当該決定したバトル演出パターン種別に対応するバトル演出パターン判定用データに基づいて詳細なバトル演出パターンが決定される。例えば、バトル演出パターン種別判定用データに基づいてバトル

50

演出パターン種別（例えば攻撃方法や武器の種類など）が決定され、そのバトル演出パターン種別に対応するバトル演出パターン判定用データに基づいて大当りのラウンド数が昇格する演出（昇格演出）やバトルに敗北したと見せかけた後に勝利する演出（救済演出）や操作ボタン30の操作に応じて演出を変化させる演出（操作演出）など他の演出の有無や種別などが決定される。なお、これらの切り分けは一例であって、他の切り分けであってもよい。

【0155】

判定用データには、図22（A）に示すバトル演出パターン種別判定用データ173が含まれている。図22（A）に示す、バトル演出パターン種別判定用データ173は、バトルモード中に可変表示結果が「大当り」となるとき（バトル演出を実行するとき）に、主基板11から指定された変動パターンに応じて、バトル演出パターン種別を、バトル演出パターン種別判定用の乱数値SR4に基づいて複数種類（バトルA勝ち、バトルB勝ち、バトルC勝ち、バトルA負け、バトルB負け）のいずれかに決定するために参照される判定用データである。

【0156】

バトル演出パターン種別判定用データ173は、「バトルモード」時の変動パターンが確変1～確変6のいずれであるかに応じてバトル演出パターン種別判定用の乱数値SR4をバトルA勝ち、バトルB勝ち、バトルC勝ち、バトルA負け、バトルB負けのバトル演出パターン種別のいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。このように、「バトルモード」における大当り種別（変動パターン）が複数種類のいずれであるかに応じて、異なるバトル演出パターン種別に決定することが可能となり、同一のバトル演出パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。この実施の形態では、バトルA勝ち、バトルA負けのバトル演出パターン種別により決定されるバトル演出パターンでは同様の攻撃方法や武器によりバトル演出（バトルA）が実行され、バトルB勝ち、バトルB負けのバトル演出パターン種別により決定されるバトル演出パターンでは同様の攻撃方法や武器によりバトル演出（バトルB）が実行され、バトルC勝ちのバトル演出パターン種別により決定されるバトル演出パターンでは同様の攻撃方法や武器によりバトル演出（バトルC）が実行される。バトル演出パターン種別判定用データ173では、「第3大当り」、「第4大当り」（確変4、確変5、確変6）のときは、バトルB負けよりも、バトルA負けに決定されやすくなっている。また、「第1大当り」、「第2大当り」（確変1、確変2、確変3）のときは、バトルA勝ちよりも、バトルB勝ちやバトルC勝ちに決定されやすくなっている。特に、バトルCのバトル演出（バトルC勝ち）は、「第1大当り」、「第2大当り」のときのみに決定されるように設定されている。このような設定により、バトルAのバトル演出が実行されたときは「第3大当り」、「第4大当り」になりやすく、バトルBのバトル演出が実行されたときは「第1大当り」、「第2大当り」になりやすくなっている。また、バトルCのバトル演出が実行されたときは「第1大当り」、「第2大当り」となることが確定する。このように、いずれのバトル演出パターン種別であるかによって、いずれの大当りとなるかの割合が異なるので、遊技者がバトル演出に注目するようになる。なお、バトルCのバトル演出となった場合には必ずバトル勝ちとなって「バトルモード」が継続するように設定されていたが、バトル負けとなるバトル演出パターン種別を用意して確変4～確変6の変動パターンに割り当てるようにしてもよい。また、乱数値SR4の割り当ては一例であり、発明の趣旨を逸脱しない範囲で任意に割り当てられてもよい。

【0157】

バトル演出パターン判定用データには、図22（B）に示すバトル演出パターン判定用データ174が含まれている。バトル演出パターン判定用データ174は、バトル演出パターン種別の決定結果に応じて、バトル演出パターンを、バトル演出パターン判定用の乱数値SR5に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照される判定用データである。バトル演出パターン判定用データ174は、バトル演出パターン種別に応じて、バトル演出パターン判定用の乱数値SR5を、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」である場

合に対応した複数種類のバトル演出パターンのいずれかに割り当てる判定用データなどから構成されている。

【0158】

バトル演出パターン判定用データ173においてバトルA-2、A-4、B-2、B-4、C-2のバトル演出パターンは、可変表示中や大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態後に上述した他の演出を実行するバトル演出パターンである。これらのバトル演出パターンに決定された場合は、例えば昇格演出、救済演出、操作演出などが実行される。一方、バトルA-1、A-3、B-1、B-3、C-1では、他の演出は実行されない。このように、この実施の形態では、一つのバトル演出パターン種別に他の演出を実行するバトル演出パターンと実行しないバトル演出パターンとが含まれている。同一のバトル演出パターン種別内でバトル演出パターンを追加したり、バトル演出パターンを発生率の設定を変更する際には、バトル演出パターン種別内の乱数値SR5の設定のみを変更すればよいので、遊技機の開発時間や乱数値の設定時間を短縮化することができる。また、バトル演出の態様を追加してバトル演出パターン種別を追加したり、当該バトル演出の態様（バトル演出パターン種別）の発生率の設定を変更する際には、バトル演出パターン種別決定用の乱数値SR4の設定のみを変更すればよいので、遊技機の開発時間や乱数値の設定時間を短縮化することができる。

10

【0159】

ROM121が記憶する決定用データには、例えば図22(C)に示す差分値決定用データ175や図22(D)に示す味方キャラクタ決定用データ176が含まれている。図22に示す、差分値決定用データ175は、バトルモードにおけるバトル演出で使用される味方キャラクタ決定用の差分値を図柄決定用の乱数値SR2に基づいて決定するための決定用データである。また、図22(D)に示す、味方キャラクタ決定用データ176は、差分値決定用データ175に基づいて決定された差分値と、演出制御用データ保持エリア190に設けられる状態データ設定部195に設定される状態データの値と、に基づいてバトルモードにおけるバトル演出で使用される味方キャラクタを複数種類（「月」「火」「水」「木」「金」「土」「日」「ALL」）のいずれかに決定するための決定用データである。具体的には、状態データ設定部195に設定される状態データの値に、決定された差分値を加算した合計値が「1」～「8」（9以上の場合は8を引く）のいずれであるかによって、対応した味方キャラクタに決定される。差分値決定用データ175は、変動パターンが「確変1」～「確変6」のいずれかであるかによって、乱数値SR6の割り当てが異なる。例えば、バトルモードが継続する大当たり種別が「第1大当たり」や「第2大当たり」であることに対応した「確変1」「確変2」「確変3」では、差分値「0」の割り当てが多くなっている（50%～70%）。特に、大当たり種別が「第1大当たり」であるとき専用の変動パターンである「確変3」では、差分値「0」の割り当てが多くなっている（70%）。また、バトルモードが終了する大当たり種別が「第3大当たり」や「第4大当たり」であることに対応した「確変4」「確変5」「確変6」では、差分値「0」の割り当てが「第1大当たり」や「第2大当たり」である場合より少なくなっている（5%～15%）。特に、大当たり種別が「第4大当たり」であるときの変動パターンである「確変6」では、差分値「0」の割り当てが少なくなっている（5%）。このような設定により、差分値は「0」に基づいて決定される味方キャラクタによるバトル演出が実行された場合にバトルモードの継続率（バトルに勝利する確率）、大当たり遊技状態のラウンド数が多くなる割合、バトルに敗北しても確変状態である確率（第3大当たりである確率）が高くなり、遊技者に有利となる割合が高くなる。なお、「確変4」「確変5」の変動パターンを「第3大当たり」専用として、「確変6」の変動パターンを「第3大当たり」「第4大当たり」共用のものとしてもよい。そのためには、図13に示した大当たり用変動パターン判定用データ136Bにおいて確変B4-1の変動パターン種別に「確変6」の変動パターンを含ませるようにすればよい。また、第1特別図柄表示装置5Aにおける大当たりであるか、第2特別図柄表示装置5Bにおける大当たりであるかによっても差分値の決定割合を変えてもよい。そのためには、変動パターンを特別図柄表示装置ごとに異ならせてもよいし、いずれの特別図柄表

20

30

40

50

示装置に対応した大当たりであるかを特定できるコマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送出するようにしてもよい。

【0160】

ROM 1 2 1 が記憶する制御パターンテーブルには、例えば図 2 3 に示すような構成を有する演出制御パターンテーブル 1 8 0 が用いられる。この演出制御パターンテーブル 1 8 0 には、表示制御基板 1 3 に対して送信する表示制御指令を示すデータや、スピーカ 8 L、8 R 等の音声出力制御の内容、遊技効果ランプ 9 等による演出内容といった、各種の演出制御の内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。演出制御パターンテーブル 1 8 0 に格納される複数種類の演出制御パターンはそれぞれ、例えば図 2 4 に示すように、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値 # 1 ~ # n (n は任意の自然数)、表示制御データ # 1 ~ # n、音声制御データ # 1 ~ # n、ランプ制御データ # 1 ~ # n、終了コードといった、演出動作を制御するための各種データから構成され、時系列的に、表示制御基板 1 3 に対して送信する表示制御指令や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力内容、遊技効果ランプ 9 による演出内容といった、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されている。演出制御パターンとして、大当たり種別や変動パターン、予告演出パターンに対応したものが演出モードごとに用意されていればよい。例えば、大当たり用の演出制御パターンとして、1 5 ラウンド大当たり用の演出制御パターン、7 ラウンド大当たり用の演出制御パターン、通常モードにおける 2 ラウンド大当たり用の演出制御パターン、バトルモードにおける 2 ラウンド大当たり用の演出制御パターン、特訓モードにおける 2 ラウンド大当たり用の演出制御パターンなどが用意される。変動パターンが同じでも通常モードと特訓モードとでは異なる演出制御パターンが用意され、大当たりとなるまでの演出は異なるものとなる。なお、大当たり中の演出は、大当たり種別(ラウンド数)に応じて異なるものとなるが、大当たり種別だけでなく演出モードや変動パターンに応じて異ならせるように演出制御パターンが設定されていてもよい。例えば、通常モードにおける 2 ラウンド大当たり用の演出制御パターンと、バトルモードにおける 2 ラウンド大当たり用の演出制御パターンと、特訓モードにおける 2 ラウンド大当たり用の演出制御パターンとで、2 ラウンド大当たり中の演出(モード移行演出)を異ならせてもよい。

【0161】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された RAM 1 2 2 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 2 5 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 1 9 0 が設けられている。図 2 5 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 1 9 4、状態データ設定部 1 9 5 とを備えている。

【0162】

演出制御フラグ設定部 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示状態といった演出動作状態や主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。具体的には、演出制御フラグ設定部 1 9 1 には、モードフラグが設けられる。モードフラグは、現在の遊技モードが通常モード、バトルモード、特訓モードのいずれであることを示す。

【0163】

演出制御タイマ設定部 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作といった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0164】

演出制御カウンタ設定部 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる

複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 193 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0165】

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

【0166】

状態データ設定部 195 には、通常モード、特訓モードにおける予告演出パターンを決定するときに使用される状態データを保持するためエリアである。例えば、演出制御用 CPU 120 が、電源投入時に、RTC M 126 から日時情報を取得して、図 25 (B) に示す設定用データに基づき取得した曜日に対応する状態データを状態設定部 195 に設定する。例えば、電源投入時が月曜日であれば、「1」が状態データとして状態データ設定部 195 に設定される。

10

【0167】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 123 は、画像表示装置 5 の表示領域に表示させる演出画像の切替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リーチ演出における演出表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行う。表示制御部 123 は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)、LCD 駆動回路などを備えて構成されていけばよい。

20

【0168】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドや操作ボタン 30 から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板 12 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/O 125 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 13 へと伝送される効果音信号、ランプ制御基板 14 へと伝送される電飾信号などが出力される。演出制御基板 12 に搭載された RTC M 126 は、現在の「年」、「月」、「日」、「曜日」、「時」、「分」、「秒」を示すために計時を行なう装置である。演出制御用 CPU 120 は、電源投入時に RTC M 126 から日時情報を取得し、当該取得した日時情報に対応した状態データを演出制御用データ保持エリア 190 に設けられる状態データ設定部 195 に設定する。

30

【0169】

音声制御基板 13 には、例えば入出力ドライバや音声合成用 IC、音声データ ROM、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板 13 では、演出制御基板 12 から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用 IC に入力される。音声合成用 IC は、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用 IC の出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ 8L、8R に出力する。音声データ ROM には、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用 IC が音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データ ROM の記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていけばよい。

40

【0170】

ランプ制御基板 14 には、例えば入出力ドライバやランプドライバなどが搭載されている。一例として、ランプ制御基板 14 では、演出制御基板 12 から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ 9 などに供給する。

【0171】

50

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。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、CPU 103 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、CPU 103 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 RAM 102 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵された CTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ創出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 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 26 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。

10

【0172】

図 26 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介して各スイッチ 21、22A、22B、23 などから入力される検出信号の状態を判定する（ステップ S11）。続いて、所定のエラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S12）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップ S13）。

20

【0173】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる乱数値 MR1、MR2、MR3、MR4、MR5 など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メイン側乱数値更新処理を実行する（ステップ S14）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S15）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B における表示動作の制御や特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

30

【0174】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S16）。CPU 103 は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器 20 における表示動作（例えばセグメント LED の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 6B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 11 から演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信させる（ステップ S17）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部 155 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O 105 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 12 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 INT 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 INT 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理が終了すると、割込み許可状態としてから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

40

【0175】

図 27 は、特別図柄プロセス処理として、図 26 に示すステップ S15 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1

50

03は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS100）。図28は、始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0176】

図28に示す始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、図2に示す第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bのうち、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップS201）。このとき、第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であれば（ステップS201；Yes）、第1特図保留記憶部151Aに記憶されている保留データの個数に対応した第1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S202）。このとき、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの値（第1保留記憶数カウント値）を読み取ることなどにより、第1保留記憶数を特定すればよい。

10

【0177】

ステップS202にて第1保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップS202；No）、例えば第1保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、第1保留記憶数を1加算する（ステップS203）。そして、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データを、抽出する（ステップS204）。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第1特図保留記憶部151Aにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップS205）。続いて、例えばROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレス（先頭アドレス）を送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップS206）。こうして設定された第1始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図26に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

【0178】

ステップS206の処理を実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの値（合計保留記憶数カウント値）を1加算することなどにより、合計保留記憶数を1加算する（ステップS207）。そして、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データを記憶させる（ステップS208）。続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS209）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図26に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第1始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。その後、CPU103は、入賞時判定処理を実行する（ステップS209A）。入賞時判定処理は、始動入賞について、その始動入賞にもとづく特別図柄および飾り図柄の変動が実際に開始される前に、大当たりが生ずるか否か及び大当たり種別を判定する処理である。入賞時判定処理に詳しい動作については後述する。

30

40

【0179】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオフ状態である場合や（ステップS201；No）、ステップS202にて第1保留記憶数が上限値に達している場合（ステップS202；Yes）、あるいは、ステップS209Aの入賞時判定処理を実行した後は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップS210）。このとき、第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオフ状態であれば（ステップS210；No）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2始

50

動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオン状態である場合には（ステップ S 2 1 0 ; Y e s）、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶されている保留データの個数に対応した第 2 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 S 2 1 1）。このとき、C P U 1 0 3 は、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの値（第 2 保留記憶数カウント値）を読み取ることなどにより、第 2 保留記憶数を特定すればよい。

【0 1 8 0】

ステップ S 2 1 1 にて第 2 保留記憶数が上限値に達していれば（ステップ S 2 1 1 ; Y e s）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第 2 保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップ S 2 1 1 ; N o）、例えば第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算することなどにより、第 2 保留記憶数を 1 加算する（ステップ S 2 1 2）。そして、乱数回路 1 0 4 やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データを、抽出する（ステップ S 2 1 3）。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップ S 2 1 4）。続いて、例えば R O M 1 0 1 における第 2 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 1 5）。こうして設定された第 2 始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図 2 6 に示すステップ S 1 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0 1 8 1】

ステップ S 2 1 5 の処理を実行した後は、例えば合計保留記憶数カウント値を 1 加算することなどにより、合計保留記憶数を 1 加算する（ステップ S 2 1 6）。そして、始動データ記憶部 1 5 1 C における空きエントリの先頭に、第 2 始動入賞口への入賞に対応した「第 2」の始動データを記憶させる（ステップ S 2 1 7）。続いて、例えば R O M 1 0 1 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 1 8）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図 2 6 に示すステップ S 1 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第 2 始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。その後、C P U 1 0 3 は、入賞時判定処理を実行する（ステップ S 2 1 9）。その後、始動入賞判定処理を終える。以上のような始動入賞判定処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値に応じて、図 2 7 に示すステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0 1 8 2】

図 2 9 は、図 2 8 のステップ S 2 0 9 A、S 2 1 9 にて実行される入賞時判定処理の一例を示すフローチャートである。入賞時判定処理は、始動入賞について、その始動入賞にもとづく特別図柄および飾り図柄の変動が実際に開始される前に、大当りが生ずるか否かや大当り種別を判定する処理である。

【0 1 8 3】

入賞時判定処理では、C P U 1 0 3 は、先ず、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に記憶されている合計保留記憶数カウント値を読み出すことにより、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「1」であるか否かを判定する（ステップ S 3 3 1）。合計保留記憶数が「1」である場合には（ステップ S 3 3 1 ; Y e s）、入賞時判定処理を終了する。合計保留記憶数が「1」であるということは、合計保留記憶数が「0」であるときに発生した始動入賞について入賞時演出設定処理が実行されたことを意味する。この場合、入賞時判定結果に基づく予告演出を実行するための保留された可変表示がないので、入賞時判定処理を終了している。また、ここでは、合計保留記憶数が「3」以上であるか否かを判定するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数が少ない場合（

「2」以下の場合)、先読みした入賞時判定結果に基づく予告演出を実行する効果が少ないので、入賞時判定処理を終了するようにしてもよい。

【0184】

ステップS331にて合計保留記憶数が「1」以外であれば(ステップS331; No)、図28のステップS204またはS213で抽出された特図表示結果判定用の乱数値SR1を読み出す(ステップS332)。そして、可変表示結果を「ハズレ」、「大当り」のいずれとなるかを判定するための特図表示結果判定用テーブルとして、図7(A)に示す第1特図表示結果判定用データ130A、または図7(B)に示す第2特図表示結果判定用データ130Bのいずれかを選択してセットする(ステップS333)。ここでは、ステップS204にて乱数値SR1が抽出された場合は第1特図表示結果判定用データ130Aが選択され、ステップS213にて乱数値SR1が抽出された場合は第2特図表示結果判定用データ130Bが選択される。例えば、ステップS333の処理では、RAM102の所定領域に設けられた判定用データポイントなどに、ROM101における第1特図表示結果判定用データ130Aまたは第2特図表示結果判定用データ130Bの記憶アドレス(先頭アドレス)をセットすればよい。

10

【0185】

CPU103は、こうしてセットされた第1特図表示結果判定用データ130Aまたは第2特図表示結果判定用データ130Bを参照することにより、ステップS332にて読み出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが、大当り判定値データと合致するか否かを判定する(ステップS334)。乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致しない場合には(ステップS334; No)、例えばROM101における入賞時ハズレ通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して入賞時ハズレ通知コマンドを送信するための設定を行い(ステップS335)、入賞時判定処理を終了する。

20

【0186】

ステップS334にて乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致する場合は(ステップS334; Yes)、図28のステップS204またはS213で抽出された大当り種別判定用の乱数値SR2を読み出す(ステップS336)。そして、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための判定用データとして、図8に示す大当り種別判定用データ131を選択してセットする(ステップS337)。そして、ステップS336にて読み出した大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データに基づき、ステップS337にてセットした大当り種別判定用データ131を参照することにより、大当り種別が、「第1大当り」、「第2大当り」、「第3大当り」、「第4大当り」という複数種類のいずれであるか判定する(ステップS338)。

30

【0187】

ステップS338にて大当り種別が「第1大当り」とであると判定された場合(ステップS339; Yes)、例えばROM101における入賞時第1大当り通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して入賞時第1大当り通知コマンドを送信するための設定を行い(ステップS340)、入賞時判定処理を終了する。

40

【0188】

ステップS338にて大当り種別が「第2大当り」とであると判定された場合(ステップS3341; Yes)、例えばROM101における入賞時第2大当り通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して入賞時第2大当り通知コマンドを送信するための設定を行い(ステップS342)、入賞時判定処理を終了する。

【0189】

ステップS338にて大当り種別が「第3大当り」とであると判定された場合(ステップS343; Yes)、例えばROM101における入賞時第3大当り通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板1

50

2 に対して入賞時第 3 大当り通知コマンドを送信するための設定を行い（ステップ S 3 4 4）、入賞時判定処理を終了する。

【0190】

ステップ S 3 3 8 にて大当り種別が「第 4 大当り」とであると判定された場合（ステップ S 3 4 3；No）、例えば ROM 1 0 1 における入賞時第 4 大当り通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板 1 2 に対して入賞時第 4 大当り通知コマンドを送信するための設定を行い（ステップ S 3 4 5）、入賞時判定処理を終了する。

【0191】

図 2 7 に戻り、ステップ S 1 1 0 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 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を「大当り」とするか否かの判定が行われる。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄及びハズレ図柄のいずれか）が設定される。

【0192】

ステップ S 1 1 1 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、モードフラグの値や可変表示結果を「大当り」とするか否かの判定結果や、飾り図柄の可変表示状態をリーチ態様とするか否かの判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。

【0193】

ステップ S 1 1 2 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、こうして計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、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を “ 3 ” に更新する。

【0194】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を “ 4 ” に更新する。また、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を “ 0 ” に更新する。

【0195】

ステップ S 1 1 4 の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大入賞口開放回数最大値の設定に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大入賞口開放回数最大値が 1 5 ラウンド大当り状態に対応した「1 5」あるいは 7 ラウンド大当り状態に対応した「7」に設定されている場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「2 9 秒」に設定する。これに対して、大入賞口開放回数最大値が 2 ラウンド大当り状態に対応した「2」に設定されている場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0. 5 秒」に設定する。そして、特図プロセスフラグの値を “

5 ”に更新する。

【0196】

ステップS115の大入賞口開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大入賞口開放中処理には、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、所定のソレノイドに対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行され、特図プロセスフラグの値を“6”に更新する。

【0197】

10

ステップS116の大入賞口開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大入賞口開放後処理には、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特図プロセスフラグの値を“7”に更新する処理や大入賞口開放回数最大値に達していない場合に特図プロセスフラグの値を“6”に更新する処理などが含まれている。

【0198】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、その大当たり遊技状態の終了に対応した各種の設定を行う処理などが含まれている。

20

【0199】

図30は、図27のステップS110にて実行される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30に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている合計保留記憶数カウント値を読み出すことにより、第1保留記憶数と第2保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。このとき、合計保留記憶数が「0」以外であれば（ステップS231；No）、始動データ記憶部151Cから始動データを読み出す（ステップS232）。このときには、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。なお、ステップS231にて読み出した合計保留記憶数カウント値は、後の判定で用いるため、遊技制御バッファ設定部155の変動開始合計保留記憶数バッファに格納しておく。

30

【0200】

ステップS232の処理に続いて、例えば合計保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、合計保留記憶数を1減算するように更新するとともに、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「8」に対応するエントリ）に記憶された始動データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（ステップS233）。そして、ステップS232にて読み出した始動データが「第1」と「第2」のいずれであるかを判定する（ステップS234）。

40

【0201】

ステップS234にて始動データが「第1」とであると判定された場合には（ステップS234；第1）、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」と関連付け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を示す数値データと、大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データとを、それぞれ読み出す（ステップS235）。このときには、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、第1保留記憶数を1減算するように更新するとともに、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（ステップS236）。そして、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始

50

することに対応して、遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）を「1」に設定する（ステップS237）。

【0202】

ステップS237の処理を実行した後は、可変表示結果を「ハズレ」、「大当り」のいずれとするかを判定するための判定用テーブルとして、図7（A）に示す第1特図表示結果判定用データ130Aを選択してセットする（ステップS238）。例えば、ステップS238の処理では、RAM102の所定領域に設けられた判定用データポインタなどに、ROM101における第1特図表示結果判定用データ130Aの記憶アドレス（先頭アドレス）をセットすればよい。CPU103は、こうしてセットされた第1特図表示結果判定用データ130Aを参照することにより、ステップS235にて読み出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが、大当り判定値データと合致するか否かを判定する（ステップS239）。

10

【0203】

ステップS234にて始動データが「第2」とであると判定された場合には（ステップS234；第2）、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」と関連付け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を示す数値データと、大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データとを、それぞれ読み出す（ステップS240）。このときには、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、第2保留記憶数を1減算するように更新するとともに、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（ステップS241）。そして、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始することに対応して、変動特図指定バッファ値を「2」に設定する（ステップS242）。

20

【0204】

ステップS242の処理を実行した後は、可変表示結果を「ハズレ」、「大当り」のいずれとするかを判定するための判定用データとして、図7（B）に示す第2特図表示結果判定用データ130Bを選択してセットする（ステップS243）。例えば、ステップS243の処理では、ROM101における第2特図表示結果判定用データ130Bの記憶アドレスを、判定用データポインタなどにセットすればよい。CPU103は、こうしてセットされた第2特図表示結果判定用データ130Bを参照することにより、ステップS240にて読み出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが、大当り判定値データと合致するか否かを判定する（ステップS239）。

30

【0205】

ステップS239にて乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致した場合には（ステップS239；Yes）、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップS244）。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判定用データとして、図8に示す大当り種別判定用データ131を選択してセットする（ステップS245）。そして、ステップS235またはステップS240にて読み出した大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データに基づき、ステップS245にてセットした大当り種別判定用データ131を参照することにより、大当り種別を、「第1大当り」、「第2大当り」、「第3大当り」、「第4大当り」という複数種類のいずれかに決定する（ステップS246）。こうしてステップS246にて決定された大当り種別に対応して、大当り種別バッファ値を、「00」～「03」のいずれかに設定する（ステップS247）。

40

【0206】

ステップS247の処理を実行した後は、大入賞口開放回数最大値を設定する（ステップS248）。このときには、大当り種別が「第1大当り」であれば、大入賞口開放回数最大値を15回開放遊技に対応した「15」に設定する。大当り種別が「第2大当り」であれば、大入賞口開放回数最大値を7回開放遊技に対応した「7」に設定する。大当り

50

種別が「第3大当り」または「第4大当り」である場合には、大入賞口開放回数最大値を2回開放遊技に対応した「2」に設定する。

【0207】

ステップS239にて乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致しない場合（ステップS239；No）、あるいは、ステップS248の処理を実行した後は、可変表示結果の判定や大当り種別の決定を行った結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS249）。一例として、ステップS239にて乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致しない場合には、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定結果に対応して、ハズレ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS239にて乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致した場合には、ステップS246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「1」、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「第1大当り」とする決定結果に応じて、第1大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、大当り種別を「第2大当り」とする決定結果に応じて、第2大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、大当り種別を「第3大当り」とする決定結果に応じて、第3大当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、大当り種別を「第4大当り」とする決定結果に応じて、第4大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

10

【0208】

ステップS249にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS250）、特別図柄通常処理を終了する。また、ステップS231にて合計保留記憶数が「0」である場合には（ステップS231；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS251）、特別図柄通常処理を終了する。

20

【0209】

図31は、図27のステップS111にて実行される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31に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、遊技制御フラグ設定部152の確変フラグ、時短フラグをチェックして遊技状態を特定する（ステップS261）。そして、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS262）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップS262；Yes）、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値と、始動データ記憶部151Cに記憶されている始動データとを読み出す（ステップS263）。その後、図32（A）に示す選択設定に従い、ステップS261で特定した遊技状態、S263で読み出した大当り種別バッファ値に基づいて、大当り用変動パターン種別判定用データを選択してセットする（ステップS264）。

30

【0210】

ステップS262にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS262；No）、図9に示すリーチ判定用データ132をセットする（ステップS265）。このときには、遊技制御バッファ設定部155の変動開始合計保留記憶数バッファに格納される合計保留記憶数を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定する（ステップS266）。続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタなどから、リーチ判定用の乱数値MR3を抽出する（ステップS267）。そして、ステップS267にて抽出したリーチ判定用の乱数値MR3に基づき、ステップS265にてセットしたリーチ選択用データを参照することにより、リーチ態様の実行の有無を判定する（ステップS268）。

40

【0211】

ステップS268においてリーチ態様を実行する旨の判定結果が得られた場合には（ステップS269；Yes）、リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ134を選択してセットする（ステップS270）。これに対して、ステップS268においてリーチ態様を実行しない旨の判定結果が得られた場合には（ステップS269；No）、図32

50

(B)に示す選択設定に従い、ステップS 2 6 1で特定した遊技状態に基づき、非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データを選択してセットする(ステップS 2 7 1)。

【0 2 1 2】

ステップS 2 6 4、S 2 7 0、S 2 7 1の処理のいずれかを実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部1 5 4に設けられたランダムカウンタなどから、変動パターン種別判定用の乱数値MR 4を抽出する(ステップS 2 7 2)。そして、ステップS 2 7 2にて抽出した変動パターン種別判定用の乱数値MR 4や遊技制御バッファ設定部1 5 5の変動開始合計保留記憶数バッファに格納される合計保留記憶数に基づき、ステップS 2 6 4、S 2 7 0、S 2 7 1のいずれかにてセットした変動パターン種別判定用データを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する(ステップS 2 7 3)。

10

【0 2 1 3】

ここで、ステップS 2 7 2、S 2 7 3の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4 Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4 Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかに関わりなく、また、演出モードがいずれであるかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別判定用となる共通の乱数値MR 4を示す数値データを用いて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。一例として、ステップS 2 7 3の処理では、判定用データポインタにセットされたROM 1 0 1のアドレスに記憶された判定用データを参照して変動パターン種別の決定を行うようにすればよい。

20

【0 2 1 4】

こうしてステップS 2 7 3にて変動パターン種別が決定された後は、その変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための判定用データとして、大当り用変動パターン判定用データ1 3 6 A~1 3 6 Bやハズレ用変動パターン判定用データ1 3 7、1 3 8 A~1 3 8 Cといった複数種類の変動パターン判定用データのいずれかを選択してセットする(ステップS 2 7 4)。具体的には、例えば、各変動パターン種別判定用データの判定値に対応付けて、変動パターン判定用データのアドレスが格納されており、そのアドレスを判定用データポインタにセットする。続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部1 5 4に設けられたランダムカウンタなどから、変動パターン判定用の乱数値MR 5を抽出する(ステップS 2 7 5)。そして、ステップS 2 7 5にて抽出した変動パターン判定用の乱数値MR 5に基づき、ステップS 2 7 4にてセットした変動パターン判定用データを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップS 2 7 6)。

30

【0 2 1 5】

ここで、ステップS 2 7 5、S 2 7 6の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4 Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4 Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかに関わりなく、また、演出モードがいずれであるかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン判定用となる共通の乱数値MR 4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。また、ステップS 2 7 5、S 2 7 6の処理では、ステップS 2 6 8におけるリーチ状態の有無の判定結果に関わりなく、変動パターン判定用となる共通の乱数値MR 4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップS 2 7 6の処理では、判定用データポインタにセットされたROM 1 0 1のアドレスに記憶された判定用データを参照して変動パターンが決定されればよい。

40

【0 2 1 6】

このようなステップS 2 7 6における変動パターンの決定に続いて、その変動パターン

50

の判定結果に応じた特図変動時間を設定する（ステップS 2 7 7）。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4 Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図を用いた特図ゲームのいずれか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S 2 7 8）。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4 Aによる第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。これに対して、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4 Bによる第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。

【0 2 1 7】

ステップS 2 7 8の処理を実行した後は、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップS 2 7 9）。例えば、変動特図指定バッファ値が“1”である場合に、CPU 1 0 3は、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM 1 0 1における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が“2”である場合に、CPU 1 0 3は、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM 1 0 1における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップS 2 7 9での設定を行った場合には、変動パターン設定処理が終了してから図2 6に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドが、順次に送信されることになる。

【0 2 1 8】

ステップS 2 7 9での設定に続いて、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS 2 8 0）、変動パターン設定処理を終了する。

【0 2 1 9】

図3 3は、図2 7のステップS 1 1 3にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図3 3に示す特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 3 0 1）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップS 3 0 1；Yes）、大当たり開始時演出待ち時間を設定する（ステップS 3 0 2）。例えば、ステップS 3 0 2の処理では、大当たり開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部1 5 3に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【0 2 2 0】

ステップS 3 0 2の処理に続いて、大当たり開始指定コマンドを主基板1 1から演出制御基板1 2に対して送信するための設定を行う（ステップS 3 0 3）。例えば、ステップS 3 0 3の処理では、大当たり開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当たり開始指定コマンドテーブルのROM 1 0 1における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。その後、大当たりフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS 3 0 4）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップS 3 0 5）。例えば、ステップS 3 0 5では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、時短状態における特図ゲームの実行回数をカウントするための特図変動回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップS 3 0 6）、特別図柄停止

処理を終了する。

【0221】

ステップS301にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS301；No）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップS307）。S307の処理を実行した後は、時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップS308）。例えば、ステップS308の時短状態を終了させるか否かの判定では、特図変動回数カウンタの値（特図変動回数カウント値）を、例えば1減算または1加算するなどして更新し、更新後の特図変動回数カウント値が所定の時短状態終了判定値（例えば「50」）と合致するか否かの判定が行われる。このとき、時短状態終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、時短遊技状態終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップS308の処理を終了すればよい。その後、特別図柄停止処理を終了する。

10

【0222】

図34は、図27のステップS117にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図34に示す大当り終了処理において、CPU103は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS311）。一例として、図27に示すステップS116の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するとき、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS311の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS311にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS311；No）、そのまま大当り終了処理を終了する。

20

【0223】

これに対して、ステップS311にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS311；Yes）、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出す（ステップS312）。続いて、ステップS312にて読み出した大当り種別バッファ値が「第4大当り」の大当り種別に対応した「03」であるか否かを判定する（ステップS313）。このとき、大当り種別バッファ値が「03」であれば（ステップS313；Yes）、時短状態への制御を開始するための設定を行う（ステップS314）。一例として、ステップS314の処理では、時短フラグがオン状態にセットされるとともに、時短状態にて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（例えば「30」）が、特図変動回数カウンタにセットされればよい。

30

【0224】

ステップS313にて大当り種別バッファ値が「03」以外である場合には（ステップS313；No）、確変状態への制御を開始するための設定を行う（ステップS315）。一例として、ステップS315の処理では、確変フラグがオン状態にセットされればよい。

40

【0225】

ステップS314、S315の処理のいずれかを実行した後は、大当り終了指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS316）。例えば、ステップS316の処理では、大当り終了指定コマンドを送信するために予め用意された大当り終了指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから（ステップS317）、大当り終了処理を終了する。

【0226】

50

図35は、図26のステップS16にて実行される普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この普通図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、通過ゲート41に設けられたゲートスイッチ21からの検出信号がオン状態であるか否かをチェックすることにより、通過ゲート41を遊技球が通過したか否かの判定を行う（ステップS131）。遊技球が通過ゲート41を通過してゲートスイッチ21からの検出信号がオン状態となった場合には（ステップS131；Yes）、ゲート通過時処理を実行する（ステップS132）。他方、ゲートスイッチ21からの検出信号がオフ状態である場合には（ステップS131；No）、ステップS132の処理をスキップする。

【0227】

ステップS132にて実行されるゲート通過時処理の一例として、以下のような処理が実行される。すなわち、まず、RAM102の所定領域などに設けられた普図保留記憶部に記憶されている保留データの個数である普図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する。このとき、普図保留記憶数が上限値となっていれば、今回の遊技球検出は無効として、そのままゲート通過時処理を終了する。これに対して、普図保留記憶数が上限値未満であるときには、例えばCPU103が、乱数回路104やランダムカウンタにより更新される数値データのうちから、普図表示結果判定用の乱数値を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値を示す数値データを保留データとして、普図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットする。以上のようなゲート通過時処理を実行した後や、ステップS131にてゲートスイッチ21からの検出信号がオフ状態であると判定された後には、普図プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS140～S144の各処理を実行する。

【0228】

ステップS140の普通図柄通常処理は、普図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この普通図柄通常処理では、普図保留記憶部に格納された保留データの有無などに基づいて、普通図柄表示器20による普図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。このとき、例えば普図保留記憶部に格納された保留データがある場合には、普図プロセスフラグの値を“1”に更新する。

【0229】

ステップS141の普通図柄判定処理は、普図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この普通図柄判定処理では、普図表示結果判定用の乱数値を示す数値データに基づき、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果としての普図表示結果を、「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするか等の判定などが行われる。このとき、例えば確変フラグと時短フラグのいずれかがオンである場合には、双方がオフである場合に比べて「普図当り」とする判定がなされる割合が高くなるように設定された判定用データを参照してもよい。これにより、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となりやすくなることで、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口が拡大開放状態となりやすくなって、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすくなる。また、普通図柄判定処理では、普図表示結果に対応する普図変動パターンの決定も行われる。このとき、例えば確変フラグと時短フラグのいずれかがオンである場合には、双方がオフである場合に比べて普図変動時間が短くなる普図変動パターンに決定されてもよい。これにより、確変状態や時短状態では、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が導出表示される間隔が短くなることで、「普図当り」の可変表示結果が導出表示される間隔も短くなり、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口が拡大開放状態となりやすくなって、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすくなる。

【0230】

ステップS142の普通図柄変動処理は、普図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この普通図柄変動処理では、普通図柄表示器20による普図ゲームにおいて普通図柄を変動させるための設定が行われる。こうした設定に基づいて変動する普通図柄は、ステップS143の普通図柄停止処理が実行されることにより、その変動が停止して普通図柄の可変表示結果となる普図表示結果が表示される。普通図柄変動処理では、普通図

柄が変動を開始してからの経過時間が計測される。このときには、計測された経過時間が普図変動パターンに対応して定められた普図変動時間に達したか否かの判定が行われる。そして、普図変動時間に達したときには、普図プロセスフラグの値を“ 3 ”に更新する。

【0231】

ステップS143の普通図柄停止処理は、普図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この普通図柄停止処理では、普通図柄表示器20にて普通図柄の可変表示結果を停止表示させるための設定が行われる。なお、普通図柄の可変表示結果を停止表示させるための設定は、ステップS142の普通図柄変動処理にて、計測された経過時間が普図変動時間に達したときに、普図プロセスフラグの値を“ 3 ”に更新する以前に、行われるようにしてもよい。また、普通図柄停止処理では、普図表示結果が「普図当り」である場合に、例えば普通可変入賞球装置6Bが備える可動翼片に連結された普通電動役物用ソレノイドを駆動するための普電作動パターンの設定といった、可動翼片を傾動位置とする拡大開放制御のための設定を行ってから、普図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。このとき、例えば確変フラグと時短フラグのいずれかがオンである場合には、双方がオフである場合に比べて拡大開放制御を行う期間や回数が増加する普電作動パターンが設定されてもよい。これにより、確変状態や時短状態では、普図表示結果が「普図当り」となったことに基づき第2始動入賞口が拡大開放状態となる期間や回数が増加して、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすくなる。普図表示結果が「普図ハズレ」である場合には、普図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【0232】

ステップS144の普通電動役物作動処理は、普図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この普通電動役物作動処理では、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bが備える可動翼片を垂直位置から傾動位置に移動させて、第2始動入賞口を通常開放状態から拡大開放状態に変化させるための設定などが行われる。例えば、普通電動役物作動処理では、ステップS143の普通図柄停止処理にてセットされた普電作動パターンの設定に応じて、普通電動役物用ソレノイドを駆動するための駆動制御信号の生成が行われるようにすればよい。また、普通電動役物作動処理では、普通電動役物用ソレノイドを駆動して第2始動入賞口を拡大開放状態としてからの経過時間が計測され、その経過時間が普電作動パターンに対応した拡大開放時間に達したか否かの判定が行われる。そして、経過時間が拡大開放期間に達した場合には、普通電動役物用ソレノイドの駆動を停止して可動翼片を傾動位置から垂直位置に戻すことにより、第2始動入賞口を拡大開放状態から通常開放状態に変化させるための設定を行う。このときには、普図プロセスフラグの値を“ 0 ”に更新すればよい。

【0233】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動し、図36のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図36に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS401）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、演出制御用CPU120は、RTCM126から日時情報を取得して、当該取得した日時情報に対応した状態データを演出制御用データ保持エリア190に設けられる状態データ設定部195に設定する。

【0234】

その後、乱数更新処理が実行され（ステップS402）、演出制御に用いる各種の乱数値のうち、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。続いて、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS403）。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。

【0235】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部195に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目(MODE)と2バイト目(EXT)を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【0236】

ステップS403にてタイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS403;No)、ステップS402の処理に戻る。他方、ステップS403にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS403;Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS404)、コマンド解析処理を実行する(ステップS405)。ステップS405にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

20

【0237】

ステップS405にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS406)。この演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9や装飾用LEDにおける点灯動作といった、演出用の電気部品を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

30

【0238】

ステップS405のコマンド解析処理内では、例えば図37のフローチャートに示すような保留記憶増加表示処理が実行される。この保留記憶増加表示処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御コマンド受信用バッファに格納された演出制御コマンドをチェックすることなどにより、主基板11から送信された保留記憶数通知コマンドの受信があるか否かを判定する(ステップS151)。このとき、保留記憶数通知コマンドの受信がなければ(ステップS151;No)、そのまま保留記憶増加表示処理を終了する。

40

【0239】

ステップS151にて保留記憶数通知コマンドの受信があると判定された場合には(ステップS151;Yes)、第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのうちいずれかの始動口入賞指定コマンドを受信済みであるか否かを判定する(ステップS152)。ここで、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドについては、ステップS405のコマンド解析処理にて受信があったか否かの判定が行われ、いずれかの始動口入賞指定コマンドの受信があると判定された場合には、受信した始動口入賞指定コマンドに対応したコマンド受信フラグをオン状態にセットすればよい。一例として、第1始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第1始動口入賞指定コマンド受信

50

フラグをオン状態にセットする一方で、第2始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第2始動口入賞指定コマンド受信フラグをオン状態にセットする。そして、ステップS152では、第1始動口入賞指定コマンド受信フラグと第2始動口入賞指定コマンド受信フラグのいずれかがオンであれば、始動口入賞指定コマンドを受信済みであると判定すればよい。なお、第1始動口入賞指定コマンド及び第2始動口入賞指定コマンドの両方を受信したときには、ステップS151～S155の処理が2回実行されることとなる。

【0240】

ステップS152にて始動口入賞指定コマンドを受信済みであると判定された場合には（ステップS152；Yes）、例えば第1始動口入賞指定コマンド受信フラグがオンであるか否かなどに応じて、受信した始動口入賞指定コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS153）。このとき、第1始動口入賞指定コマンドである旨の判定がなされれば（ステップS153；Yes）、第1保留記憶数の増加に対応して始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表示を更新するための第1保留表示増加更新設定が行われる（ステップS154）。この第1保留表示増加更新設定では、例えば始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第1始動入賞口に遊技球が進入したことによる第1始動条件の成立に応じて、青色表示に変化させるための表示設定が行われる。こうした第1保留表示増加更新設定を行った後は、保留記憶増加表示処理が終了する。

10

【0241】

ステップS153にて第2始動口入賞指定コマンドである旨の判定がなされた場合には（ステップS153；No）、第2保留記憶数の増加に対応して始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表示を更新するための第2保留表示増加更新設定が行われる（ステップS155）。この第2保留表示増加更新設定では、例えば始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第2始動入賞口に遊技球が進入したことによる第2始動条件の成立に応じて、赤色表示に変化させるための表示設定が行われる。こうした第2保留表示増加更新設定を行った後は、保留記憶増加表示処理が終了する。

20

【0242】

ステップS152にて始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定された場合には（ステップS152；No）、始動口入賞指定がないときに対応して始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表示を更新するための始動口入賞指定なし時表示更新設定が行われる（ステップS156）。この始動口入賞指定なし時表示更新設定では、例えば始動入賞記憶表示エリア5Hにて青色表示や赤色表示となっている表示部位の全部を灰色表示に変化させるための表示設定と、始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位の1つを灰色表示に変化させるための表示設定とが行われる。こうした始動口入賞指定なし時表示更新設定を行った後は、保留記憶増加表示処理が終了する。

30

【0243】

このように、ステップS154では第1保留表示増加更新設定が行われ、ステップS155では第2保留表示増加更新設定が行われることで、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドとなる第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのいずれかを正常に受信できていれば、例えば図38（A）に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hにて、第1始動条件の成立に基づく第1特図保留記憶部151Aにおける保留データの記憶数である第1保留記憶数と、第2始動条件の成立に基づく第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの記憶数である第2保留記憶数とを、特定可能に表示させることができる。

40

【0244】

他方、ステップS156では始動口入賞指定なし時表示更新設定が行われることで、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドとなる第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドをいずれも受信していないと判定されたことに基づいて、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表

50

示の表示態様を、所定の表示態様に変更し、例えば図38(B)に示すような灰色表示とすることにより、合計保留記憶数は特定可能であるが第1保留記憶数や第2保留記憶数は特定できないように表示させることができる。その後、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドを正常に受信できていれば、ステップS154、S155の処理のいずれかが実行されることにより、灰色表示となっている表示部位での表示態様は維持したまま、受信した始動口入賞指定コマンドに対応した新たな表示を加えることができる。一例として、図38(B)に示すような保留記憶表示が行われているときに、第1始動口入賞指定コマンドを正常に受信してから保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、ステップS154にて第1保留表示増加更新設定が行われることにより、図38(C)に示すように、第1始動入賞口への入賞に対応した青色表示が加えられることになる。

10

【0245】

図39は、図36のステップS406にて実行される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。この演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、例えば演出制御フラグ設定部191に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS160～S165の処理のいずれかを選択して実行する。

【0246】

ステップS160の変動開始コマンド受信待ち処理は、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。この変動開始コマンド受信待ち処理には、主基板11から伝送される変動開始コマンドとして、第1変動開始コマンドと第2変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じて、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5L、5C、5Rにおける飾り図柄の可変表示を開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。また、変動開始コマンド未受信時に、画像表示装置5においてデモ画面を表示させる処理が含まれている。可変表示を開始する旨の判定がなされれば、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

20

【0247】

ステップS161の飾り図柄変動設定処理は、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。この飾り図柄変動設定処理には、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの開始や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの開始に対応して、飾り図柄の可変表示や変動開始時保留数表示エリア5Aへの数字の表示を含めた各種の演出動作を行うために、変動パターンや可変表示結果などに応じた最終停止図柄となる確定飾り図柄や予告演出パターン等を決定し、その決定結果に基づいて演出制御パターンを設定する処理などが含まれている。こうした決定や設定などが行われた後には、演出プロセスフラグの値が“2”に更新される。

30

【0248】

ステップS162の飾り図柄変動中処理は、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。この飾り図柄変動中処理には、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの値（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各種の演出制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。また、操作ボタン30の操作に応じて、演出制御パターンを切り換えて演出制御を行うための処理が含まれている。演出制御を行った後、例えば図柄変動制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を停止表示させる。このときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

40

【0249】

ステップS163の飾り図柄変動終了時処理は、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。この飾り図柄変動終了時処理には、主基板11から伝送される大当たり開始指定コマンドを受信したか否かを判定する処理が含まれている。このとき、大当たり開始指定コマンドを受信した旨の判定がなされれば、演出プロセスフラグの値が“

50

4”に更新される。また、大当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0250】

ステップS164の大当り制御中演出処理は、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。この大当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当り」となったことなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する効果音信号の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。また、大当り中に昇格演出を実行する変動パターンコマンドを受信した場合、昇格演出を実行する演出制御パターン等を設定し、7ラウンド大当りから15ラウンド大当りに昇格させるような昇格演出を実行させる処理が含まれている。そして、例えば主基板11から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“5”に更新される。

10

【0251】

ステップS165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は、大当り遊技状態が終了することなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する効果音信号の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。また、エンディング演出処理には、主基板11から伝送される演出モード移行通知コマンドに従って、モード移行演出を実行する処理を含んでいる。そして、こうした演出動作が終了したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“0”に更新される。

20

【0252】

図40は、図39のステップS160にて実行される変動開始コマンド受信待ち処理の一例を示すフローチャートである。この変動開始コマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、主基板11から伝送される変動開始コマンドとして、第1変動開始コマンドと第2変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かを判定する（ステップS451）。変動開始コマンドを受信した場合（ステップS451；Yes）、デモ画面を終了する設定をして（ステップS457）、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS458）、変動開始コマンド受信待ち処理を終了する。

30

【0253】

変動開始コマンドを受信していない場合（ステップS451；No）、演出制御用CPU120は、演出制御フラグ設定部191に設けられるデモ表示中フラグをチェックするなどにより、デモ画面表示中であるか否かを判定する（ステップS452）。デモ画面表示中でなければ（ステップS452；No）、演出制御用CPU120は、デモ画面の表示を開始させるための設定を実行する（ステップS453）。ステップS452にてデモ画面表示中である場合（ステップS452；Yes）、やステップS453の処理を終えると、演出制御CPU120は、操作ボタン30が操作されたことに基づく操作ボタン信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップS454）。操作ボタン信号がオン状態であるとき（ステップS454；Yes）、通常モードと特訓モードにおいて最も信頼度が高い予告演出パターンを示すデモ画面を表示させるための設定を実行する（ステップS455）。例えば、状態データ設定部195から取得した状態データの値に対応する予告演出パターンを特定し、当該特定した予告演出パターンを示すデモ画面を表示させるための設定が実行されればよい。操作ボタン信号がオフ状態であるときは（ステップS454

40

50

；No）、通常のデモ画面を表示させるための設定を実行する（ステップS456）。ステップS455またはS456の処理を終えると、変動開始コマンド受信待ち処理を終了する。なお、ステップS454の処理で操作ボタン信号がオン状態と判定されて、最も信頼度が高い予告演出パターンを示すデモ画面を表示させた後、所定期間経過後に通常のデモ画面を表示し直すようにしてもよい。

【0254】

図41は、図39のステップS161にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば可変表示結果通知コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（図41のステップS501）。このとき、可変表示結果が「ハズレ」であれば（ステップS501；Yes）、例えば変動パターン指定コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS502）。

【0255】

ステップS502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S502；Yes）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS503）。一例として、ステップS503の処理では、まず、図17（A）に示す最終停止図柄決定用データ160Aを選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定用データ160Aを参照することにより、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄を決定する。次に、図17（B）に示す最終停止図柄決定用データ160Bを選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-2を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定用データ160Bを参照することにより、右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄を決定する。このときには、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せに基づき、図18に示すような左右出目判定用データ161を参照することにより、左右出目タイプDC1-1が複数種類のいずれとなるかを判定する。その後、図17（C）に示す最終停止図柄決定用データ160Cを選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-3と、左右出目タイプDC1-1とに基づき、最終停止図柄決定用データ160Cを参照することにより、中最終停止図柄FZ1-3となる飾り図柄を決定する。特殊演出を実行する非リーチ変動パターンのときには、最終停止図柄を変動パターンに応じて発展チャンス目や擬似連チャンス目としてもよい。

【0256】

こうして、ステップS503の処理では、最終停止図柄決定用データ160A～160Cや、左右出目判定用データ161を参照して、左中右最終停止図柄FZ1-1～FZ1-3となる飾り図柄を決定することで、確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当たり組合せとなることがない。

【0257】

ステップS502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S502；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ためのリーチ図柄決定処理を実行する（ステップS504）。図42は、ステップS504にて実行されるリーチ図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。このリーチ図柄決定処理では、まず、図19（A）に示す差分値決定用データ162Aをセットする（ステップS531）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、図柄決定用の乱数値SR2を示す数値データを抽出する（

ステップS532)。そして、ステップS532にて抽出した乱数値SR2を示す数値データに基づき、ステップS531にてセットした差分値決定用データ162Aを参照することにより、差分値を「0」～「+7」のいずれかに決定する（ステップS533）。その後、状態データ設定部195から状態データの値を読み出す（ステップS534）。そして、ステップS533の処理で決定した差分値、ステップS534の処理で読み出した状態データの値、図19（B）に示すリーチ図柄決定用データ162B、に基づいてリーチ図柄を「1」～「8」のいずれかに決定し、さらに、大当たり組合せとならない中図柄の最終停止図柄を決定して、リーチ組合せの最終停止図柄を決定する（ステップS535）。具体的には、ステップS535の処理では、差分値と状態データの値を加算した値（9以上の場合は8を引いた値）に基づき、リーチ図柄決定用データ162Bを用いてリーチ図柄を「1」～「8」のいずれかに決定する。そして、決定されたリーチ図柄との関係で大当たり組合せとならない中図柄の最終停止図柄を決定する。その後、リーチ図柄決定処理を終了する。

10

【0258】

ステップS501にて可変表示結果が「ハズレ」以外である場合には（ステップS501；No）、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「第1大当たり」または「第2大当たり」であるか否かを判定する（ステップS505）。このとき、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「第1大当たり」または「第2大当たり」である場合には（ステップS505；Yes）、第1または第2大当た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ための大当たり図柄決定処理を実行する（ステップS506）。

20

【0259】

図43は、ステップS504にて実行される大当たり図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。この大当たり図柄決定処理では、まず、図20（A）に示す差分値決定用データ163Aをセットする（ステップS536）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、図柄決定用の乱数値SR2を示す数値データを抽出する（ステップS537）。そして、ステップS537にて抽出した乱数値SR2を示す数値データに基づき、ステップS536にてセットした差分値決定用データ163Aを参照することにより、差分値を「0」～「+7」のいずれかに決定する（ステップS538）。その後、状態データ設定部195から状態データの値を読み出す（ステップS539）。そして、ステップS538の処理で決定した差分値、ステップS539の処理で読み出した状態データの値、図20（B）に示す大当たり図柄決定用データ163B、に基づいて大当たり図柄を「1」～「8」のいずれかに決定して、大当たり組合せの最終停止図柄を決定する（ステップS540）。具体的には、ステップS540の処理では、差分値と状態データの値を加算した値（9以上の場合は8を引いた値）に基づき、大当たり図柄決定用データ163Bを用いて大当たり図柄を「1」～「8」のいずれかに決定する。その後、大当たり図柄決定処理を終了する。なお、ステップS504のリーチ図柄決定処理やステップS506の大当たり図柄決定処理では、演出モードに関わらず共通の処理であったが、いずれの演出モードであるかによって異なる割合で最終停止図柄を決定するようにしてもよい。

30

40

【0260】

大当たり種別が「第1大当たり」または「第2大当たり」でない場合、即ち可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「第3大当たり」または「第4大当たり」である場合には（ステップS505；No）、図20（C）に示す第3・第4大当たり図柄決定用データ163Cをセットする（ステップS507）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、図柄決定用の乱数値SR2を示す数値データを抽出する（ステップS508）。そして、ステップS508にて抽出した乱数値SR2を示す数値データに基づき、ステップS507にてセットした第3・第4大当たり図柄決定用データ163Cを参照することにより、2ラウンド大当た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S509）。

50

【0261】

ステップS503、S504、S506、S509の処理のいずれかを実行した後は、演出制御パターン決定処理を実行する（ステップS510）。図44は、ステップS510にて実行される演出制御パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御パターン決定処理では、まず、予告演出設定処理を実行する（ステップS521）。

【0262】

図45は、ステップS521にて実行される予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。この予告演出設定処理では、まず、演出制御CPU120は、モードフラグの値が「1」であるか否かを判定することで、現在の演出モードが「バトルモード」であるか否かを判定する（ステップS591）。「バトルモード」でない場合（ステップS591；No）、図21（A）に示す予告選択用差分値決定用データ170から、変動パターンに対応する選択用データを選択してセットする（ステップS592）。続いて、状態データ設定部195から状態データの値を読み出す（ステップS593）。「バトルモード」である場合（ステップS591；Yes）、バトル予告演出設定処理を実行し（ステップS594）、処理を終える。

10

【0263】

ステップS593の処理の後、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、予告判定用の乱数値SR3を示す数値データを抽出する（ステップS595）。そして、ステップS595にて抽出した乱数値SR3を示す数値データ、ステップS592にてセットした予告選択用差分値決定用データ170、ステップS593で読み出した状態データの値、図21（B）に示す予告選択用データ171に基づいて予告演出の有無、及び予告演出パターンの種別いずれかに決定する（ステップS596）。その後、予告演出設定処理を終了する。

20

【0264】

図46は、ステップS594にて実行されるバトル予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。このバトル予告演出設定処理では、まず、演出制御CPU120は、演出制御フラグ設定部191に設けられる予告演出実行中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS601）。この予告演出実行中フラグは、予告演出が実行中であることを示す。予告演出実行中フラグは、予告演出が開始されることに対応して後述するステップS612の処理でオン状態にされ、予告演出が終了されることに対応して後述するステップS616の処理にてオフ状態にクリアされる。

30

【0265】

予告演出実行中フラグがオフ状態であれば（ステップS601；No）、例えば演出制御コマンド受信用バッファに格納された入賞時判定結果通知コマンドをチェックすることなどにより、主基板11から送信された入賞時判定結果を特定する（ステップS602）。

【0266】

続いて、予告演出パターン種別を決定するための判定用データとして、図47（A）に示す予告演出パターン種別判定用データ211からステップS602の処理で特定した入賞時判定結果に対応する判定用データを選択してセットする（ステップS603）。図47（A）に示すように、この実施の形態では、予告演出の態様に基づいて分類された予告演出パターン種別として「被攻撃」、「小攻撃」、「大攻撃」、「超攻撃」が用意される。また、予告演出を実行しない「演出なし」も用意される。そして、入賞時判定結果ごとに、予告演出パターン種別判定用の乱数値SR7の割り振りが異なっており、決定されやすい予告演出パターン種別が異なっている。例えば、表示結果が「ハズレ」であるときは90%の割合で「演出なし」、10%の割合で「被攻撃」の予告演出パターンに決定される。表示結果が「当たり」である場合であって、当たり種別が「第1当たり」であるときは、10%の割合で「小攻撃」、70%の割合で「大攻撃」、20%の割合で「超攻撃」の予告演出パターン種別に決定される。当たり種別が「第2当たり」であるときは、10

40

50

％の割合で「被攻撃」、50％の割合で「小攻撃」、40％の割合で「大攻撃」の予告演出パターン種別に決定される。大当たり種別が「第3大当たり」であるときは、40％の割合で「演出なし」、20％の割合で「被攻撃」、30％の割合で「小攻撃」、10％の割合で「大攻撃」の予告演出パターン種別に決定される。大当たり種別が「第4大当たり」であるときは、60％の割合で「演出なし」、20％の割合で「被攻撃」、20％の割合で「小攻撃」の予告演出パターン種別に決定される。このように、大当たり種別が「第1大当たり」であるときと「第4大当たり」であるときとでは、異なる割合で予告演出パターン種別をいずれとするかが決定される。また、大当たり種別が「第1大当たり」であるときと「第3大当たり」であるときとでは、異なる割合で予告演出パターン種別をいずれとするかが決定される。また、大当たり種別が「第1大当たり」であるときと「第2大当たり」であるときとでは、異なる割合で予告演出パターン種別をいずれとするかが決定される。大当たり種別が「第3大当たり」であるときと「第4大当たり」であるときとでは、異なる割合で予告演出パターン種別をいずれとするかが決定される。図47(A)に示すように、「超攻撃」の予告演出パターン種別は大当たり種別が「第1大当たり」である場合にのみ決定されるので、「超攻撃」の予告演出が実行された場合は、「第1大当たり」となることが確定する。また、「大攻撃」の予告演出パターン種別は大当たり種別が「第1大当たり」や「第2大当たり」であるときに決定されやすく、「第3大当たり」であるときには決定されにくい。また、「第4大当たり」であるときには決定されない。従って、「大攻撃」の予告演出が実行された場合は、「第1大当たり」や「第2大当たり」となる割合が高くなる。大当たり種別が「第1大当たり」、「第2大当たり」である場合には、「演出なし」には決定されず、必ず予告演出を実行することに決定される。なお、表示結果が「ハズレ」であるときには予告演出を実行しないようにしてもよい。

10

20

【0267】

次に、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、予告演出パターン種別判定用の乱数値SR7を示す数値データを抽出する(ステップS604)。そして、ステップS604にて抽出した乱数値SR7を示す数値データに基づき、ステップS603にてセットした予告演出パターン種別判定用データ211を参照することにより、予告演出パターン種別を決定する(ステップS605)。

【0268】

こうして予告演出パターン種別が決定されると、決定された予告演出パターン種別が「演出なし」であるか否かを判定する(ステップS606)。決定された予告演出パターン種別が「演出なし」であれば(ステップS606; Yes)、バトル予告演出設定処理を終了する。

30

【0269】

決定された予告演出パターン種別が「演出なし」以外であれば(ステップS606; No)、その予告演出パターン種別の決定結果に基づき、予告演出パターンを複数種類のいずれかに決定するための判定用データとして、図47(B)に示す予告演出パターン判定用データ212から対応する判定用データを選択してセットする(ステップS607)。図47(B)に示すように、各予告演出パターン種別には、予告演出の態様に基づいて分類された1または複数の予告演出パターンが含まれており、予告演出パターン判定用の乱数値SR8に基づき、いずれかの予告演出パターンに決定される。また、各予告演出パターンには、何回の可変表示に亘って演出を継続させるかを示す連続回数が定められている。この実施の形態では、2回または3回の可変表示に亘って、連続的に予告演出が実行される。2回または3回の可変表示に亘ってどのような予告演出が実行されるかが1度の処理で決定されることになる。図47(B)に示すように、「被攻撃」、「小攻撃」の予告演出パターン(種別)では連続回数は2回となっており、「大攻撃」、「超攻撃」の予告演出パターン(種別)では連続回数は3回となっている。上述したように、大当たり種別が「第1大当たり」であるときには、「被攻撃」や「小攻撃」よりも「大攻撃」や「超

40

50

攻撃」よりも「被攻撃」や「小攻撃」の予告演出パターン種別に決定されやすくなっており、即ち、「第1大当たり」のときよりも連続回数が少なく（2回に）なりやすくなっている。大当たり種別が「第4大当たり」であるときには、「演出なし」以外では「被攻撃」または「小攻撃」の予告演出パターン種別のみに決定されるので、即ち、「第1大当たり」のときや「第3大当たり」のときよりも連続回数が少なくなっている。なお、予告演出の詳細な演出動作については後述する。

【0270】

次に、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、予告演出パターン判定用の乱数値SR8を示す数値データを抽出する（ステップS608）。そして、ステップS608にて抽出した乱数値SR8を示す数値データに基づき、

10

【0271】

こうして予告演出パターン種別が決定されると、決定された予告演出パターンの連続回数が、保留記憶数通知コマンドや始動入賞記憶表示エリア5Hの表示数から特定される変動開始時の合計保留記憶数より少ないか否かを判定する（ステップS610）。即ち、ステップS609の処理で決定された予告演出パターンが現在の合計保留記憶数で実行可能な連続回数のものであるか否かを判定する。連続回数が2回であれば、予告演出を実行する2回の可変表示と今回特定した入賞時判定結果に対応する可変表示とを行うために、3以上の合計保留記憶数が必要である。また、連続回数が3回であれば、予告演出を実行する3回の可変表示と今回特定した入賞時判定結果に対応する可変表示とを行うために、4以上の合計保留記憶数が必要である。

20

【0272】

ステップS610にて予告演出パターンの連続回数が合計保留記憶数以上であると判定されると（ステップS610；No）、バトル予告演出設定処理を終了する。このように、ステップS610にて予告演出パターンの連続回数が合計保留記憶数以上であると判定された場合、予告演出は実行されない。

【0273】

一方、ステップS610にて予告演出パターンの連続回数が合計保留記憶数より少ないと判定されると（ステップS610；Yes）、ステップS609で決定された予告演出

30

【0274】

その後、予告演出の重複を防止するため、予告演出が実行中であることを示す予告演出実行中フラグをオン状態にセットし（ステップS612）、バトル予告演出設定処理を終える。

【0275】

ステップS601において予告演出実行中フラグがオン状態である場合（ステップS601；Yes）、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられる予告演出回数カウンタを1加算する（ステップS613）。なお、そして、予告演出回数カウンタの値が、実行中の予告演出の連続回数に達したか否かを判定する（ステップS614）。ここで、予

50

告演出の連続回数として予告演出パターンに応じて図47(B)に示す連続回数(2回または3回)が設定され、ステップS613で1加算された予告演出回数カウンタの値がこれに達したか否かが判定される。予告演出回数カウンタの値が、実行中の予告演出の連続回数に達していなければ(ステップS614; No)、バトル予告演出設定処理を終える。予告演出回数カウンタの値が、実行中の予告演出の連続回数に達していれば(ステップS614; Yes)、予告演出回数カウンタの値を初期値の「1」にリセットし(ステップS615)、予告演出実行中フラグをオフ状態にクリアし(ステップS616)、バトル予告演出設定処理を終える。

【0276】

図44に示すステップS521にて以上のような予告演出設定処理を実行した後は、演出モード判定用バッファにセットされる値に基づいて現在の演出モードが「バトルモード」であるか否かを判定する(ステップS522)。「バトルモード」である場合(ステップS522; Yes)、「バトルモード」に対応した演出制御パターンを複数種類のいずれかに決定するためのバトルモード演出制御パターン決定処理を実行する(ステップS523)。このとき、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンや、図46に示すステップS611にて設定された予告演出制御パターンに対応して、図23に示す演出制御パターンテーブル180に格納された複数種類の「バトルモード」に対応した演出制御パターンのいずれかを、使用パターンとして決定する。具体的には、ステップS611にて予告演出実行設定がされている場合、設定された予告演出制御パターンに対応した予告演出が変動パターンで指定される変動時間内に実行される演出制御パターンに決定される。またここでは、「バトルモード」中にバトル勝利の演出制御パターンを選択する度に、バトル勝利回数をカウントするため、例えば、演出制御カウンタ設定部193に設けられるバトル勝利回数カウンタを+1して、カウントした勝利回数カウンタに対応したバトル勝利回数を、当該バトル勝利の演出後に制御される大当り遊技状態の終了後、画像表示装置5のバトル勝利回数表示領域5Lに更新して表示するようにしてもよい。

【0277】

図48は、ステップS523のバトルモード演出制御パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。バトルモード演出制御パターン決定処理では、演出制御CPU120は、まず、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンを特定する(ステップS571)。そして、変動パターンは「大当り」の変動パターンであるか否かを判定する(ステップS571A)。「大当り」の変動パターンであれば(ステップS571A; Yes)、図22(A)に示したバトル演出パターン種別判定用データ173をセットする(ステップS572)。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、バトル演出パターン種別判定用の乱数値SR4を示す数値データを抽出する(ステップS573)。そして、ステップS573にて抽出した乱数値SR4を示す数値データに基づき、ステップS572にてセットしたバトル演出パターン種別判定用データ173を参照することにより、バトル演出パターン種別を決定する(ステップS574)。こうしてステップS574にてバトル演出パターン種別が決定された後には、そのバトル演出パターン種別の決定結果に基づき、バトル演出パターンを複数種類のいずれかに決定するための判定用データとして、図22(B)に示したバトル演出パターン判定用データ174から対応する判定用データを選択してセットする(ステップS575)。具体的には、例えば、各バトル演出パターン種別判定用データの判定値に対応付けて、バトル演出パターン判定用データのアドレスが格納されており、そのアドレスを判定用データポインタにセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、バトル演出パターン判定用の乱数値SR5を抽出する(ステップS576)。そして、ステップS576にて抽出したバトル演出パターン判定用の乱数値SR5に基づき、ステップS575にてセットしたバトル演出パターン判定用データを参照することにより、バトル演出パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップS577)。続いて、図22(C)に示す差分値決定用データ175から、変動

パターンに対応する決定用データを選択してセットする（ステップS578）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、味方キャラクタ判定用の乱数値SR6を示す数値データを抽出する（ステップS579）。そして、ステップS579にて抽出した乱数値SR6を示す数値データに基づき、ステップS578にてセットした差分値決定用データ175を参照することにより、差分値を「0」～「+7」のいずれかに決定する（ステップS580）。その後、状態データ設定部195から状態データの値を読み出す（ステップS581）。そして、ステップS580の処理で決定した差分値、ステップS581の処理で読み出した状態データの値、図22（D）に示す味方キャラクタ決定用データ175、に基づいて味方キャラクタをいずれかに決定する（ステップS582）。具体的には、ステップS582の処理では、差分値と状態データの値を加算した値（9以上の場合は8を引いた値）に基づき、大当り図柄決定用データ163Bを使用して味方キャラクタをいずれかに決定する。なお、この実施の形態で使用される味方キャラクタとして、図60に示す飾り図柄に使用されるキャラクタ（「月」「火」「水」「木」「金」「土」「日」「ALL」）の8種類が用意されている。その後、ステップS577の処理で決定したバトル演出パターン、ステップS582の処理で決定した味方キャラクタなどに対応する演出制御パターンに決定する（ステップS583）。その後、バトルモード演出制御パターン処理を終了する。

10

【0278】

ステップS571Aにて「大当り」の変動パターンでなければ（ステップS571A；Yes）、即ち、「ハズレ」の変動パターンであれば、予告演出実行中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS584）。つまり、バトルモードにおけるハズレの可変表示中に予告演出を実行するか否かを判定する。

20

【0279】

予告演出実行中フラグがオン状態であれば（ステップS584；Yes）、変動パターンが図14（C）に示した「非リーチ5」の変動パターンであるか否かを判定する（ステップS585）。「非リーチ5」の変動パターンであれば（ステップS585；Yes）、実行する予告演出に対応した演出制御パターンに決定する（ステップS586）。即ち、ステップS609、S611で設定された予告演出パターン（予告演出制御パターン）が図47（B）に示すいずれであるか、予告演出回数カウンタの値がいずれであるかなどに応じて予告演出A～予告演出Gのいずれかを実行するための演出制御パターンに決定する。「非リーチ5」の変動パターンでなければ（ステップS585；No）、即ち、「非リーチ5」よりも変動時間が短い「非リーチ6（時短）」の変動パターンであれば、実行する予告演出に対応し、かつ、ステップS586の処理で決定されるよりも短い変動時間に対応した時短用の演出制御パターンに決定する（ステップS587）。具体的には、例えば予告演出Aを実行する場合、ステップS586の処理で決定される演出制御パターンは、図53（A1）に示すように一旦時間をおいてから、図53（A2）の演出表示が実行される演出制御パターンである。また、ステップS587の処理で決定される演出制御パターンは、可変表示開始とともに図53（A3）の演出表示が実行される演出制御パターンとなる。

30

【0280】

ステップS584にて予告演出実行中フラグがオフ状態であれば（ステップS584；No）、バトルモードにおける予告演出を実行しないハズレの演出制御パターンに決定する（ステップS589）。ステップS586、S597、またはS589の処理を終えた後は、バトルモード演出制御パターン決定処理を終える。

40

【0281】

ステップS522にて現在の演出モードが「バトルモード」でないと判定された場合（ステップS522；No）、演出モード判定用バッファにセットされる値に基づいて現在の演出モードが「特訓モード」であるか否かを判定する（ステップS524）。「特訓モード」である場合（ステップS524；Yes）、例えば変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンや、図45に示したステップS596の処理で決定された予

50

告演出パターンに基づいて、「特訓モード」に対応した演出制御パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS 5 2 5）。「特訓モード」でない場合（ステップS 5 2 4；N o）、例えば変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンや、ステップS 5 9 6の処理で決定された予告演出パターンに基づいて、「通常モード」に対応した演出制御パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS 5 2 6）。なお、「通常モード」に対応した演出制御パターンを決定した場合、演出制御カウンタ設定部1 9 3に設けられるバトル勝利回数カウンタをリセットするようにしてもよい。このように、「通常モード」に対応した演出制御パターンを決定した場合に、バトル勝利回数カウンタをリセットすることで、「バトルモード」から「通常モード」に転落するまでの間のバトル勝利回数を継続してカウントすることができる。ステップS 5 2 3、S 5 2 5、S 5 2 6のいずれかの処理を終えた後、演出制御パターン決定処理を終える。

10

【0 2 8 2】

図4 1のステップS 5 1 0の演出制御パターン決定処理を終えると、例えば図4 4に示すステップS 5 1 0にてセットした演出制御パターンに示される演出制御プロセスタイマ設定値に対応して、演出制御タイマ設定部1 9 2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S 5 1 1）。そして、例えば図柄変動制御パターンに含まれる演出表示制御データに対応した表示制御指令を表示制御部1 2 3に供給することなどにより、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5 L、5 C、5 Rにて飾り図柄の変動を開始させるとともに、変動開始時保留数表示エリア5 Aに変動開始時の合計保留記憶数を示す数字を表示させるといった、画像表示装置5における各種図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS 5 1 2）。変動開始時の合計保留記憶数は保留記憶数通知コマンドや始動入賞記憶表示エリア5 Hの表示数から特定すればよい。その後、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS 5 1 3）、飾り図柄変動設定処理を終了する。

20

【0 2 8 3】

図4 9は、図3 9のステップS 1 6 2にて実行される飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動中処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、まず、飾り図柄の可変表示にて操作ボタン3 0の操作に対応して演出態様を変化させる演出（特別演出）（例えば図6 6（C）、（G）や図7 7（F）に示すような演出）を実行する演出制御パターンであるか否かを判定する（ステップS 5 4 1）。特別演出を実行する演出制御パターンである場合（ステップS 5 4 1；Y e s）、演出制御タイマ設定部1 9 2に設けられている演出制御プロセスタイマ値をチェックするなどして、遊技者による操作ボタン3 0の操作に対応して演出を切替可能な期間であるボタン有効期間か否かを判定する（ステップS 5 4 2）。例えば、操作ボタン3 0の操作を促す演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させたときから、所定期間を、ボタン有効期間とする。なお、ボタン有効期間か否かを判定する際に用いられる表示制御プロセスタイマ判定値は、変動パターン（演出制御パターン）毎に異なっている。なお、リーチ成立後にボタン有効期間が開始されるようにしてもよい。その場合は、リーチ成立後に操作ボタン3 0の操作に対応した演出（バトル演出を選択させる演出やバトル演出中のボタン操作に対応した演出）を実行して、ボタン有効期間をリーチ成立後からの所定期間とすればよい。

30

40

【0 2 8 4】

ステップS 5 4 2にてボタン有効期間内である場合には（ステップS 5 4 2；Y e s）、遊技者による操作ボタン3 0の操作があったか否かを判定する（ステップS 5 4 3）。具体的には、遊技者による操作ボタン3 0の操作に応じて演出制御基板1 2へと伝送される操作検出信号に基づいて、演出制御パターンごとに予め定められた操作（押下、連打、ジョグの操作など）がなされたか否かを判定する。ステップS 5 4 1にて特別演出を実行しない演出制御パターンであると判定された場合（ステップS 5 4 1；N o）、ステップS 5 4 2にてボタン有効期間内でない判定された場合（ステップS 5 4 2；N o）、あるいは、ステップS 5 4 3にて遊技者による操作ボタン3 0の操作がなかったと判定され

50

た場合には（ステップS 5 4 3；N o）、演出制御プロセスタイマ値を、例えば1減算するなどして更新する（ステップS 5 4 4）。このときには、更新後の演出制御プロセスタイマ値を演出制御パターンにて示される各種のタイマ判定値と比較することなどにより、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行う（ステップS 5 4 5）。そして、いずれのタイマ判定値とも合致しなければ（ステップS 5 4 5；N o）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0285】

ステップS 5 4 3にて遊技者による操作ボタン30の操作があったと判定された場合には（ステップS 5 4 3；Y e s）、操作ボタン30の操作があったことに対応する演出制御パターンに切り換える（ステップS 5 4 6）。例えば、特別演出を実行する演出制御パターンに操作ボタン30の操作があったことに対応する演出制御パターンを対応付けておき、当該対応付けられた演出制御パターンに切り換える（例えば図77（G）に示す演出を行う演出制御パターンに切り換える）。それと併せて、演出制御プロセスタイマ値を、例えば1減算するなどして更新する。

10

【0286】

ステップS 5 4 5にてタイマ判定値と合致した場合（ステップS 5 4 5；Y e s）、またはステップS 5 4 6で演出制御パターンを切り換えた後には、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された各種制御データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードのいずれか）を読み出す（ステップS 5 4 7）。ここで、ステップS 5 4 5の処理で演出制御パターンにて示される複数のタイマ判定値が演出制御プロセスタイマ値と合致した場合には、合致した各々のタイマ判定値と対応付けて格納されている複数の制御データを、ステップS 5 4 7の処理にて読み出すようにすればよい。そして、ステップS 5 4 7にて読み出された制御データが終了コードであるか否かの判定を行う（ステップS 5 4 8）。このとき、終了コードではないと判定された場合には（ステップS 5 4 8；N o）、ステップS 5 4 7にて読み出された制御データに応じた指令や設定を行うための演出制御指令処理を実行してから（ステップS 5 4 9）、飾り図柄変動中処理を終了する。

20

【0287】

ステップS 5 4 8にて終了コードであると判定された場合には（ステップS 5 4 8；Y e s）、例えば所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定することなどにより、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間の設定を行う（ステップS 5 5 0）。そして、飾り図柄プロセスフラグの値を飾り図柄変動終了時処理に対応した値である“3”に更新する（ステップS 5 5 1）。その後、モード切換設定を実行する（ステップS 5 5 2）。モードフラグ切換設定では、例えば、図50（A）、（B）に示すようなモードフラグ切換設定用データ200、201に従って演出制御フラグ設定部191に設けられるモードフラグを切り換える。いずれの大当たり種別に対応した演出制御パターンであるか、特訓モードとなってからの50回転後（時短状態を終了するタイミング）であるか否かなどに対応してモードフラグの値を切り換えればよい。その後、飾り図柄変動中処理を終了する。

30

【0288】

図51は、図49のステップS 5 4 9にて実行される演出制御指令処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御指令処理において、演出制御用CPU120は、まず、図49に示すステップS 5 4 7の処理で読み出された制御データの種類を、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データのうちから特定する（ステップS 5 6 1）。そして、ステップS 5 6 1にて特定された制御データの種類の表示制御データであるか否かの判定を行う（ステップS 5 6 2）。

40

【0289】

ステップS 5 6 2にて表示制御データであると判定された場合には（ステップS 5 6 2；Y e s）、読み出した表示制御データに従って作成した表示制御指令を表示制御部123に対して伝送させる（ステップS 5 6 3）。ステップS 5 6 2にて表示制御データではないと判定された場合や（ステップS 5 6 2；N o）、ステップS 5 6 3の処理を実行し

50

た後には、ステップS561にて特定された制御データの種類の種類は音声制御データであるか否かを判定する（ステップS564）。このとき、制御データの種類の種類が音声制御データであれば（ステップS564；Yes）、読み出した音声制御データに従って作成した音声データを、I/O124に含まれる出力ポートから音声制御基板13に対して伝送させることにより（ステップS565）、演出制御パターンから読み出した音声制御データに対応する音声を、スピーカ8L、8Rから出力させる。ステップS564にて音声制御データではないと判定された場合（ステップS564；No）、あるいは、ステップS565の処理を実行した後は、ステップS561にて特定された制御データの種類の種類はランプ制御データであるか否かを判定する（ステップS566）。このとき、制御データの種類の種類がランプ制御データであれば（ステップS566；Yes）、読み出したランプ制御データに従って作成したランプデータを、I/O125に含まれる出力ポートからランプ制御基板14に対して伝送させることにより（ステップS567）、演出制御パターンから読み出したランプ制御データに対応した遊技効果ランプ9の点灯動作などを行わせる。ステップS566にて音声制御データではないと判定された場合（ステップS566；No）、あるいは、ステップS567の処理を実行した後は、演出制御指令処理を終了する。

【0290】

次に、「バトルモード」における予告演出について説明する。図52は、「バトルモード」における予告演出の一例を示す図である。この実施の形態では、図52に示すように、「バトルモード」では、画像表示装置5に味方キャラクタCH1と敵キャラクタCH2とが表示される。そして、「バトルモード」における予告演出として、敵キャラクタCH2が味方キャラクタCH1にキックをする予告演出A（図52（A））と、敵キャラクタCH2が味方キャラクタCH1にパンチをする予告演出B（図52（B））と、味方キャラクタCH1が敵キャラクタCH2にキックで攻撃する予告演出C（図52（C））と、味方キャラクタCH1が敵キャラクタCH2にパンチする予告演出D（図52（D））と、味方キャラクタCH1が敵キャラクタCH2にかかと落としをする予告演出E（図52（E））と、味方キャラクタCH1が敵キャラクタCH2にパンチを連打する予告演出F（図52（F））と、味方キャラクタCH1が敵キャラクタCH2にドロップキックをする予告演出G（図52（G））と、が実行可能になっている。

【0291】

これらの予告演出のいずれが実行されるかは予告演出パターンにより定まる。図47（B）に示す予告演出パターン判定用データ212における「被攻撃1」の予告演出パターンに決定された場合は、入賞時判定結果に対応する可変表示の2回前の可変表示中（ハズレの可変表示中）において予告演出Aが実行され、1回前の可変表示中（ハズレの可変表示中）において予告演出Bが実行される。「被攻撃2」の予告演出パターンに決定された場合は、入賞時判定結果に対応する可変表示の2回前の可変表示中（ハズレの可変表示中）において予告演出Bが実行され、1回前の可変表示中（ハズレの可変表示中）において予告演出Aが実行される。「小攻撃1」の予告演出パターンに決定された場合は、入賞時判定結果に対応する可変表示の2回前の可変表示中（ハズレの可変表示中）において予告演出Cが実行され、1回前の可変表示中（ハズレの可変表示中）において予告演出Dが実行される。「小攻撃2」の予告演出パターンに決定された場合は、入賞時判定結果に対応する可変表示の2回前の可変表示中（ハズレの可変表示中）において予告演出Dが実行され、1回前の可変表示中（ハズレの可変表示中）において予告演出Cが実行される。「大攻撃1」の予告演出パターンに決定された場合は、入賞時判定結果に対応する可変表示の3回前の可変表示中（ハズレの可変表示中）において予告演出Cが実行され、2回前の可変表示中（ハズレの可変表示中）において予告演出Dが実行され、1回前の可変表示中（ハズレの可変表示中）において予告演出Eが実行される。「大攻撃2」の予告演出パターンに決定された場合は、入賞時判定結果に対応する可変表示の3回前の可変表示中（ハズレの可変表示中）において予告演出Dが実行され、2回前の可変表示中（ハズレの可変表示中）において予告演出Cが実行され、1回前の可変表示中（ハズレの可変表示中）において予告演出Fが実行される。「超攻撃1」の予告演出パターンに決定された場合は、入賞

時判定結果に対応する可変表示の3回前の可変表示中（ハズレの可変表示中）において予告演出Cが実行され、2回前の可変表示中（ハズレの可変表示中）において予告演出Fが実行され、1回前の可変表示中（ハズレの可変表示中）において予告演出Gが実行される。

【0292】

なお、「バトルモード」では遊技状態は確変状態であるので、「バトルモード」における変動パターン（変動時間）は、図14（C）に示す「非リーチ5」または「非リーチ5」より変動時間が短く設定された「非リーチ6」の変動パターンとなる。従って、予告演出A～Gを実行するための演出制御パターンとして、変動パターンが「非リーチ5」であるときの演出制御パターンと、変動パターンが「非リーチ6」であるときの演出制御パターンと、が用意され、変動パターンに応じていずれか図48のステップS583の処理などで選択される。例えば、予告演出Aを実行する場合であって、変動パターンが「非リーチ5」である場合、図53（A1）に示すように可変表示開始後に一旦時間をおいてから、図53（A2）に示すように予告演出Aの演出表示がなされ、変動パターンが変動時間の短い「非リーチ6」である場合には図53（A3）に示すように可変表示の開始とともに予告演出Aの演出表示がなされる。即ち、「バトルモード」では、予告演出やバトル演出が実行されない間は図53（A1）に示すような味方キャラクタCH1と敵キャラクタCH2が対峙する演出表示がされるが、この対峙の時間を調節することで、変動時間の異なる変動パターンに対応させている。他の予告演出（予告演出B～G）についても、同様である（図53（B1）～（G3））。なお、この実施の形態では、予告演出パターンを決定することにより、2回または3回の可変表示に亘って実行される予告演出が全て決められる構成としているが、可変表示の度にいずれの予告演出を実行するか決定するようにしてもよい。

【0293】

次に、「バトルモード」における予告演出の画像表示装置5における具体的な表示動作を説明する。図54は、「被攻撃1」の予告演出パターンの表示動作例である。図54（A）は、入賞時判定結果に対応する可変表示の2回前の可変表示が開始されたことを示している。この可変表示中に、図54（B）に示すように、予告演出Aの演出表示が実行される。また、このとき飾り図柄表示エリア5Mにおいて非リーチハズレ組合せが停止表示される。続いて、図54（C）に示すように、入賞時判定結果に対応する可変表示の1回前の可変表示が開始される。このとき、始動入賞記憶表示エリア5Hの保留表示が1つ減少される。そして、図54（D）に示すように、予告演出Bの演出表示が実行される。また、このとき飾り図柄表示エリア5Mにおいて非リーチハズレ組合せが停止表示される。図54（D）の表示の後、図44のステップS523の決定結果に従って、例えば図65（A）から続くバトル演出などが実行される。

【0294】

図55は、「大攻撃1」の予告演出パターンの表示動作例である。図55（A）は、入賞時判定結果に対応する可変表示の3回前の可変表示が開始されたことを示している。この可変表示中に、図55（B）に示すように、予告演出Cの演出表示が実行される。また、このとき飾り図柄表示エリア5Mにおいて非リーチハズレ組合せが停止表示される。続いて、図55（C）に示すように、入賞時判定結果に対応する可変表示の2回前の可変表示が開始される。このとき、始動入賞記憶表示エリア5Hの保留表示が1つ減少される。そして、図55（D）に示すように、予告演出Dの演出表示が実行される。また、このとき飾り図柄表示エリア5Mにおいて非リーチハズレ組合せが停止表示される。次に、図55（E）に示すように、入賞時判定結果に対応する可変表示の1回前の可変表示が開始される。このとき、始動入賞記憶表示エリア5Hの保留表示が1つ減少される。そして、図55（F）に示すように、予告演出Eの演出表示が実行される。このとき飾り図柄表示エリア5Mにおいて非リーチハズレ組合せが停止表示される。図55（F）の表示の後、図44のステップS523の決定結果に従って、例えば図65（A）から続くバトル演出などが実行される。

【0295】

図56は、「超攻撃1」の予告演出パターンの表示動作例である。図56(A)は、入賞時判定結果に対応する可変表示の3回前の可変表示が開始されたことを示している。この可変表示中に、図56(B)に示すように、予告演出Cの演出表示が実行される。また、このとき飾り図柄表示エリア5Mにおいて非リーチハズレ組合せが停止表示される。続いて、図56(C)に示すように、入賞時判定結果に対応する可変表示の2回前の可変表示が開始される。このとき、始動入賞記憶表示エリア5Hの保留表示が1つ減少される。そして、図56(D)に示すように、予告演出Fの演出表示が実行される。また、このとき飾り図柄表示エリア5Mにおいて非リーチハズレ組合せが停止表示される。次に、図56(E)に示すように、入賞時判定結果に対応する可変表示の1回前の可変表示が開始される。このとき、始動入賞記憶表示エリア5Hの保留表示が1つ減少される。そして、図56(F)に示すように、予告演出Gの演出表示が実行される。このとき飾り図柄表示エリア5Mにおいて非リーチハズレ組合せが停止表示される。図56(F)の表示の後は、図44のステップS523の決定結果に従って、例えば図65(A)から続くバトル演出などが実行される。

10

【0296】

上記実施の形態では、バトルモード中のみ入賞時に判定された表示結果（入賞時判定結果通知コマンド）に基づいて予告演出を実行することで、大当たりとなる可能性を示唆、報知していたが、他の演出モードにおいても入賞時に判定された表示結果に基づいて大当たりとなる可能性を示唆、報知するようにしてもよい。例えば、通常モードにおいては、始動入賞記憶表示エリア5Hの表示を異ならせることにより、大当たりとなることを報知するようにしてもよい。

20

【0297】

図57(A)は、図37のステップS154やS155の処理において始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表示が更新される際に実行される特定保留表示設定処理の動作を示すフローチャートである。この特定保留表示設定処理では、演出制御CPU120は、まず、モードフラグの値が「0」であるか否かを判定することで、現在の演出モードが「通常モード」であるか否かを判定する（ステップS621）。「通常モード」であれば（ステップS621；Yes）、例えば演出制御コマンド受信用バッファに格納された入賞時判定結果通知コマンドをチェックすることなどにより、主基板11から送信された入賞時判定結果を特定する（ステップS622）。また、「通常モード」でなければ（ステップS621；No）、そのまま処理を終える。このように、始動入賞記憶表示エリア5Hの表示による当たりの報知は、バトルモード中には実行しないので、バトルモード中における予告演出による報知に先んじて大当たりが報知されるという不都合が起こることはない。なお、バトルモード中においても、ステップS622～S624の処理を実行するようにして、始動入賞記憶表示エリア5Hの表示による当たりの報知を実行するようにしてもよい。また、このような始動入賞記憶表示エリア5Hの表示による当たりの報知に限らず、バトルモード中以外の予告演出においても、入賞時判定結果に基づいて実行の有無や予告演出パターンを決定するようにしてもよい。

30

【0298】

そして、ステップS622にて特定した入賞時判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS623）。入賞時判定結果が「大当たり」以外であれば（ステップS623；No）、処理を終える。入賞時判定結果が「大当たり」であれば（ステップS623；Yes）、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける当該入賞に対応する保留記憶表示を特別な表示態様（例えば星形で表示する）で表示させるため設定を行う（ステップS624）。その後、特定保留表示設定処理を終える。

40

【0299】

図57(B)は、ステップS624の処理を実行した場合の始動入賞記憶表示エリア5Hの表示例を示している。図57(B)に示すように、通常の保留記憶表示は円形で表示され、「大当たり」となる保留記憶表示は星形で表示される。このように、「大当たり」とな

50

ることに対応した保留記憶表示の表示態様を異ならせることで、遊技者が大当たりとなることを認識できるようになる。また、入賞時判定結果が「大当たり」である場合に、その大当たり種別に応じて表示色を異ならせるなど区別して報知するようにしてもよい。例えば、大当たり種別が「第1大当たり」である場合には保留記憶表示を白色の星形として、「第2大当たり」である場合には保留記憶表示を青色の星形として、「第3大当たり」である場合には保留記憶表示を黄色の星形として、「第4大当たり」である場合には保留記憶表示を赤色の星形とするようにしてもよい。また、2ラウンド大当たり（第3大当たり、第4大当たり）であるか否かによって表示を異ならせるようにしてもよい。

【0300】

次に、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合における特殊演出について説明する。図58は、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合のうち、特殊演出が実行されない場合や、「擬似連」の特殊演出が実行される場合、「滑り」の特殊演出が実行される場合、「発展チャンス目終了」の特殊演出が実行される場合の表示動作例を示している。図58(A)では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図58(B)に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて「6」の数字を示す飾り図柄が停止表示（仮停止表示）される。例えば、変動パターン指定コマンドにより図14(B)に示した非リーチA1や非リーチ2の変動パターンが指定されたときには、図58(C1)及び(C2)に示すような特殊演出が実行されない場合となり、非リーチ3や非リーチ4の変動パターンが指定されたときには図58(E1)～(E4)に示すような「滑り」の特殊演出や、図58(D1)～(D6)に示すような「擬似連」の特殊演出や、図58(F1)～(F6)に示すような「発展チャンス目終了」の特殊演出のうち予め定められたいずれかが実行される場合となる。この実施の形態では、非リーチで特殊演出を実行する変動パターンは2種類としたが、これらの全ての特殊演出を実行する変動パターンを用意するようにしてもよい。また、いずれの特殊演出を実行するかの決定の一部（例えば、「滑り」とするか「発展チャンス目終了」とするかなど）を演出制御基板12の側で演出制御CPU120が決定するようにしてもよい。

【0301】

次に、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合、または可変表示結果が「大当たり」となる場合における特殊演出について説明する。図59は、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合や可変表示結果が「大当たり」となる場合のうち、「擬似連」の特殊演出が実行される場合、「滑り」の特殊演出が実行される場合、「発展チャンス目」の特殊演出が実行される場合の表示動作例を示している。図59(A)では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図59(B)に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて「6」の数字を示す飾り図柄が停止表示（仮停止表示）される。例えば、図12に示したリーチA2やリーチA3などの可変表示結果が「大当たり」となる場合における特殊演出を実行する変動パターンや、図14(A)に示したリーチハズレA2やリーチハズレA3などの可変表示態様が「リーチ」となる場合における特殊演出を実行する変動パターンが指定されたときには図59(C1)～(C3)に示すような「滑り」の特殊演出や、図59(D1)～(D5)に示すような「擬似連」の特殊演出や、図59(E1)～(E6)に示すような「発展チャンス目」の特殊演出のうち予め定められたいずれかが実行される場合となる。図59(C3)、(D5)、(E6)でリーチ態様とした後は、可変表示結果が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかに応じて、大当たり組合せ、またはハズレ組合せが停止表示されることとなる。

【0302】

以下、画像表示装置5における表示例を説明する。図60は、以下の図62～図74の表示例における飾り図柄を示した図である。ここでは、図60(A)～(H)に示すよう

10

20

30

40

50

な、「1」～「8」の数字とそれぞれ異なるキャラクタ画像とを組み合わせた7種類の飾り図柄が使用される。「1」～「8」の飾り図柄に使用されるキャラクタ画像は、それぞれ曜日に対応したキャラクタとなっている。即ち、図60(A)に示す「1」の飾り図柄は月曜日に対応した「月」のキャラクタ画像が使用され、図60(B)に示す「2」の飾り図柄は火曜日に対応した「火」のキャラクタ画像が使用され、図60(C)に示す「3」の飾り図柄は水曜日に対応した「水」のキャラクタ画像が使用され、図60(D)に示す「4」の飾り図柄は木曜日に対応した「木」のキャラクタ画像が使用され、図60(E)に示す「5」の飾り図柄は金曜日に対応した「金」のキャラクタ画像が使用され、図60(F)に示す「6」の飾り図柄は土曜日に対応した「土」(土星)のキャラクタ画像が使用され、図60(G)に示す「7」の飾り図柄は日曜日に対応した「日」のキャラクタ画像が使用される。図60(H)に示す「8」の飾り図柄には曜日に対応したキャラクタ画像が使用されない。なお、図60(H)に示すような飾り図柄をオールマイティの飾り図柄として、「8」の飾り図柄と他の1種類の飾り図柄による組合せとなった場合に、大当たりとなるようにしてもよい。なお、図58、図59に示した特殊演出の表示動作例では、数字のみ飾り図柄による表示動作例を示したが、この実施の形態では、図60(A)～(H)の飾り図柄が使用される。

10

【0303】

図61は、以下の図62～図64の表示例における「通常モード」の予告演出パターンを示した図である。ここでは、図61(A)～(G)に示すような、曜日に対応した7種類の予告演出パターンが使用される。図61(A)は、図21(B)に示した月曜日に対応した予告選択用データ171における「月」の予告演出パターンである。図61(B)は、火曜日に対応した予告選択用データ171における「火」の予告演出パターンである。図61(C)は、水曜日に対応した予告選択用データ171における「水」の予告演出パターンである。図61(D)は、木曜日に対応した予告選択用データ171における「木」の予告演出パターンである。図61(E)は、金曜日に対応した予告選択用データ171における「金」の予告演出パターンである。図61(F)は、土曜日に対応した予告選択用データ171における「土」(土星)の予告演出パターンである。図61(G)は、日曜日に対応した予告選択用データ171における「日」の予告演出パターンである。図21(A)に示した、予告選択用差分値決定用データ170は、差分値は「0」に基づいて決定される予告演出パターンが最も大当たりとなる信頼度が高い予告演出パターンとなるように設定されている。また、状態データ設定部195には、図25(B)に示したように、曜日が「月」曜日～「日」曜日であることに対応して、状態データとして「1」～「7」の値が設定される。そして、予告選択用データ171では、状態データの値と差分値との合計値が「1」～「7」であることに対応して「日」～「土」の予告演出パターンが選択される。これらの設定により、現在の曜日に対応する予告演出パターンによる予告演出が実行された場合、大当たりとなる信頼度が最も高くなる。なお、「特訓モード」においても、図61(A)～(G)に示した予告演出パターンによる予告演出が実行される。

20

30

【0304】

図62は、通常モードにおいて「大当たり」となるまでの画像表示装置5における可変表示の具体例を示している。図62(A)は、可変表示開始前の画像表示装置5を示している。その後、「大当たり」の変動パターン指定コマンド(例えば、リーチB1の変動パターン指定コマンド)を受信したことに基づいて、演出制御CPU120は、図62(B)に示すように、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5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させる。なお、特殊演出を実行する変動パターン(例えばリーチA2、A3など)である場合、このときに図59に示したような特殊演出が実行される。その後、飾り図柄の変動中に、図45に示した予告演出設定処理(ステップS521)における決定結果に基づき、図62(C)に示すような「月」の予告演出が実行される。例えば、現在の曜日が月曜日であれば、「月」の予告演出は大当たりとなる信頼度が高い。その後、図62(D)に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて「1」の飾り図柄が停止表示される。また、図62(E)に示すように

40

50

、「右」の飾り図柄表示エリア5 Rにて「1」の飾り図柄が停止表示され、リーチ態様となる。例えば、現在の曜日が月曜日であれば、「月」のキャラクタ画像が使用される「1」の飾り図柄によるリーチ態様となった場合は大当たりとなる信頼度が高い。図19(A)に示したリーチハズレ時の差分値決定用データ162Aでは、差分値「0」に決定される割合(曜日に対応した飾り図柄によるリーチ態様となる割合)が5%であったが、図20(A)に示した大当たり時の差分値決定用データ163Aでは、差分値「0」に決定される割合が50%であるため、大当たりとなる信頼度が高くなっている。その後、受信した変動パターン指定コマンド(リーチB1)がリーチ演出(スーパーリーチ1)を実行するものなので、図62(F)(G)に示すように「中」の飾り図柄表示エリア5 Cにて飾り図柄を可変表示させたあと、図62(H)~(K)に示すようなリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、図62(H)に示すような画面を切り換える表示をさせた後、図62(I)(J)に示すように、キャラクタがリーチ態様を構成する飾り図柄とは異なる数字の箱を壊すような演出が実行される。そして、図62(K)に示すように、キャラクタが箱を壊すことに成功し、箱の中からリーチ態様を構成する数字と同じ数字が現れる演出が実行され、図62(L)に示すように、大当たり組合せが停止表示されるとともに「大当たり」である旨が表示される。この後、大当たり遊技状態に制御される。なお、図62(H)~(K)のリーチ演出中は飾り図柄表示エリア5 Mにおいて可変表示が実行される。このように、「大当たり」となる場合の可変表示では、現在の曜日に対応する予告演出パターンの予告演出が実行されやすく、リーチ図柄も現在の曜日に対応する飾り図柄になりやすい。この例では、図62(H)~(K)のようなリーチ演出が実行されるリーチB(スーパーリーチ1)の例について説明したが、リーチA(ノーマルリーチ)の場合はリーチ演出が実行されず、図62(G)に示した表示から、図62(L)に示した表示となる。また、他のスーパーリーチ(スーパーリーチ2、3)のときは、図62(H)~(K)のタイミングで異なるリーチ演出が実行される。

【0305】

図63は、通常モードにおいて図62の例と同じリーチ態様で「リーチハズレ」となるまでの画像表示装置5における可変表示の具体例を示している。図63(A)~(J)の可変表示は、図62に示した「大当たり」となる場合の例と同様である。「リーチハズレ」の変動パターン指定コマンド(例えば、リーチハズレB1の変動パターン指定コマンド)を受信した場合には、図63(K)に示すように、箱にひびが入るだけでキャラクタが箱を壊すことに失敗した演出が実行され、図63(L)に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア5 Cにて「2」の飾り図柄が停止表示され、リーチハズレ組合せが停止表示される。この表示例でも「月」の予告演出が実行されており、「1」の飾り図柄によるリーチ態様となっているが、現在が月曜日であっても、大当たりとなる信頼度は100%ではないので、このようにリーチハズレとなる場合もある。また、現在が月曜日以外の場合は、「月」の予告演出が実行されても、「1」の飾り図柄によるリーチ態様となっても大当たりとなる信頼度は低い。

【0306】

図64は、通常モードにおいて「非リーチハズレ」となるまでの画像表示装置5における可変表示の具体例を示している。図64(A)は、可変表示開始前の画像表示装置5を示している。その後、「非リーチハズレ」の変動パターン指定コマンド(例えば、非リーチ1の変動パターン指定コマンド)を受信したことに基づいて、演出制御CPU120は、図64(B)に示すように、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5 L、5 C、5 Rにて飾り図柄の変動を開始させる。この変動中に、図45に示した予告演出設定処理(ステップS521)における決定結果に基づき、図64(C)に示すような「木」の予告演出が実行される。「木」の予告演出が実行された場合であっても、木曜日以外では大当たりとなる信頼度が低い。その後、図64(D)に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア5 Lにて「6」の飾り図柄が停止表示され、図64(E)に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア5 Rにて「4」の飾り図柄が停止表示され、図64(F)に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア5 Cにて「7

」の飾り図柄が停止表示され、非リーチハズレ組合せが停止表示される。なお、特殊演出を実行する変動パターンである場合、図58に示したような特殊演出が実行される。

【0307】

図65は、「バトルモード」におけるバトル演出の画像表示装置5の表示動作例を示した図である。「バトルモード」では、図65(A)に示すように、味方キャラクタCH1が敵キャラクタCH2と対峙する表示となる。また、飾り図柄の可変表示は飾り図柄表示エリア5Mにて行われる。「大当り」の変動パターン指定コマンド(「確変1」～「確変6」の変動パターン指定コマンド)を受信した場合、図65(B)に示すような、味方キャラクタCH1が変身する演出が行われる。図48のステップS582の処理にて、「月」の味方キャラクタCH3に決定された場合、図65(C)(D)に示すように、「月」の味方キャラクタCH3によるバトル演出が実行される。また、ステップS582の処理にて、「土」の味方キャラクタCH4に決定された場合、図65(E)(F)に示すように、「土」の味方キャラクタCH4によるバトル演出が実行される。受信した変動パターン指定コマンドが「確変1」「確変2」「確変3」である場合は、図48のステップS580の処理で図22(C)に示した差分値決定用データ175により差分値「0」に決定されやすい。例えば、現在の曜日が月曜日である場合、「月」の味方キャラクタCH3に決定されやすいため、図65(C)(D)の表示となった場合の、バトルモードが継続する割合、大当りのラウンド数が多くなる割合、バトルモードから転落しても確変状態である割合が高くなり、遊技者の期待感を高めることができる。一方、現在の曜日が月曜日である場合に図65(E)(F)の表示となった場合、バトルモードから特訓モードに転落する割合が高くなる。なお、現在の曜日と味方キャラクタが合致していなくても、味方キャラクタとリーチ図柄が合致していれば、信頼度(バトルモードが継続する割合、大当りのラウンド数が多くなる割合、バトルモードから転落しても確変状態である割合等)が高くなるような振り分けにしてもよい。

【0308】

図66は、「バトルモード」におけるバトル演出の画像表示装置5の表示動作例を示した図であって、味方キャラクタCH3に変身した後の表示動作例を示した図である。例えば、図48のステップS577の処理で、バトル演出パターンとしてバトルA-2やバトルA-4に決定された場合、図65(D)の表示の後に、図66(A)に示すように、味方キャラクタCH3が武器(大砲)で攻撃する演出が実行される。そして、図66(B)に示すように弾丸B1を表示して、図66(C)に示すように、操作ボタン30の連打を促す表示(操作演出)を行う。ここで、図49のステップS543やS546において、例えばボタン有効期間内に所定回数(例えば5回)操作ボタン30が操作されるごとに、抽選を行う。そして、その抽選に当選した場合、弾丸を大きくする(この例では2段階まで)演出を行う。抽選に当選すると、図66(C)に示すように、弾丸B2を大きく表示させる。ここで、バトル演出パターンがバトル敗北となるバトルA-4であった場合は、図66(D)に示すように、敵キャラクタCH2が弾丸B2をはじき返して、図66(E)(F)に示すように味方キャラクタCH3に命中して、バトル敗北となる演出が実行される。その後、2ラウンド大当り遊技状態となった後、特訓モードに転落する。また、バトル演出パターンがバトル勝利となるバトルA-2であった場合、例えば、図66(G)に示すように操作ボタン30の操作に応答した抽選に当選したことに基づき、弾丸B3をさらに大きく表示させ、図66(H)(I)に示すように敵キャラクタCH2に命中して、バトル勝利となる演出が実行される。その後、15ラウンドまたは7ラウンド大当り遊技状態となった後、バトルモードが継続する。

【0309】

このように、操作ボタン30が操作されるごとに抽選が実行され、当選すると演出が変化するので、遊技者の操作ボタン30の操作意欲を向上させることができる。ここで、操作ボタン30の操作(連打)に応答した抽選は、大当り種別がいずれであるかなどに対応して、当選の割合を変更するようにしてもよい。例えば、大当り種別が「第1大当り」(15ラウンド大当り)である場合の当選割合を10%として、大当り種別が「第2大当り

」（7ラウンド大当り）である場合の当選割合を5%として、大当り種別が「第3大当り」または「第4大当り」（2ラウンド大当り）である場合の当選割合を2%とする。このようにすることで、大当り種別（ラウンド数）が有利な大当りであるほど、当選しやすくなり、弾丸が大きくなりやすくなる。このようにすることで、大当りの有利度を報知（予告）することができる。なお、当選割合は、バトルモードの継続回数、状態データの値などにに基づき変化させるようにしてもよい。また、7ラウンド大当りや2ラウンド大当りの場合には、1段階のみ当選するようにして有利度を報知するようにしてもよい。さらに、1段階目（弾丸B1からB2）の当選割合と2段階目（弾丸B2からB3）の当選割合を異ならせてもよい。例えば、1段階目の当選割合を大当り種別にかかわらず一定として、2段階目の当選割合を15ラウンド大当りの場合に高くする。その他、ボタン有効期間を変化させる（15ラウンド大当り>7ラウンド大当り>2ラウンド大当り）ことで、大当りの有利度を報知可能としてもよい。また、このような操作演出は、味方キャラクタが攻撃する表示がされたときにのみ実行可能としてもよい。

10

【0310】

図67～図69は、「バトルモード」におけるバトル演出の画像表示装置5の表示動作例を示した図であって、味方キャラクタCH3に変身した後の表示動作例を示した図である。例えば、図48のステップS577の処理で、バトル演出パターンとしてバトルB-2やバトルB-4に決定された場合、図65（D）の表示の後に、図67（A）に示すように、味方キャラクタCH3が大砲で攻撃する演出が実行される。そして、図67（B）に示すように、敵キャラクタCH2も大砲で攻撃する演出が実行され、図67（C）に示すように、互いの弾丸が表示される。その後、図67（D）に示すように、互いの弾丸がぶつかる表示とともに、操作ボタン30の操作を促す表示（操作演出）がされる。このときに、図49のステップS543やS546において、ボタン有効期間内に所定回数（例えば10回）操作ボタン30が操作されたか否かの判定を行う。

20

【0311】

図67（D）のタイミングにおいて、所定回数操作ボタン30の操作が行われなかった場合、図68（A）に示すように、敵キャラクタCH2の弾丸が味方キャラクタCH3に向かってくる表示がされる。ここで、バトル演出パターンがバトル勝利となるバトルB-2であった場合、図68（B）に示すように、味方キャラクタCH3が弾丸をはじき返して、図68（C）に示すように、バトルに勝利した表示が実行される。その後、15ラウンドまたは7ラウンド大当り遊技状態となった後、バトルモードが継続する。また、バトル演出パターンがバトル敗北となるバトルB-4であった場合、図68（D）に示すように、弾丸が味方キャラクタCH3に命中してバトルに敗北した表示が実行される。その後、2ラウンド大当り遊技状態となった後、特訓モードに転落する。

30

【0312】

図67（D）のタイミングにおいて、所定回数操作ボタン30の操作が行われた場合、図69（A）に示すように、味方キャラクタCH3の弾丸が敵キャラクタCH2に向かってくる表示がされる。ここで、バトル演出パターンがバトル勝利となるバトルB-2であった場合、図69（B）に示すように、敵キャラクタCH2に弾丸が命中して、図69（C）に示すように、バトルに勝利した表示が実行される。その後、15ラウンドまたは7ラウンド大当り遊技状態となった後、バトルモードが継続する。また、バトル演出パターンがバトル敗北となるバトルB-4であった場合、図69（D）に示すように、敵キャラクタCH2が弾丸をはじき返して、図69（E）に示すように、弾丸が味方キャラクタCH3に命中してバトルに敗北した表示が実行される。その後、2ラウンド大当り遊技状態となった後、特訓モードに転落する。

40

【0313】

このように、図67～図69に示した表示例では、所定のボタン有効期間に、操作ボタン30の所定の操作（連打）が実行されたか否かにより、演出を変化させている。即ち、操作ボタン30を連打することで攻撃し、連打しないと防御するというような、バトル演出の内容を遊技者が決めることができる。これにより、表示結果は変わらないがボタン操

50

作によって演出が見かけ上有利となるので、遊技者の操作ボタン30の操作意欲を向上させることができる。

【0314】

なお、このような操作演出が実行されないバトル演出パターンを用意してもよい。例えば、図22(B)に示したバトルB-1のバトル演出パターンでは図67(D)において操作演出が実行されず、その後、図69(A)～(C)の表示が実行され、バトルB-3のバトル演出パターンでは図67(D)において操作演出が実行されず、その後、図68(A)(D)の表示が実行されるようにしてもよい。この場合、敵キャラクタの攻撃手段を異ならせて、操作演出が実行される場合とされない場合を区別できるようにしてもよい。また、バトルB-4のバトル演出パターンにおいて、大当たり種別が「第3大当たり」であって所定回数操作ボタン30の連打あった場合(図69(D)(E)の場合)、所定の割合でバトルモードを継続させるようにしてもよい。また、味方キャラクタがいずれであるかによっても継続率を異ならせてもよい。図67(D)では、操作ボタン30に所定回数の連打があったか否かにより演出を異ならせていたが、操作ボタン30の操作に応答して抽選を行い、当選した場合に図69(A)に示すような表示を行うようにしてもよい。この当選割合は、バトルモードの継続回数、状態データの値などに基づき変化させるようにしてもよい。また、大当たり種別が「第4大当たり」である場合であって操作演出が実行される場合、ボタン操作の回数が増やすなど操作の難易度を上げて、味方キャラクタが攻撃しにくくするようにしてもよい。

【0315】

図70は、特訓モードで大当たりとなるまでの画像表示装置5における可変表示の表示動作例を示している。2ラウンド大当たり遊技状態の終了後は、図70(A)に示すように特訓モードに移行する。特訓モード中に、図45に示した予告演出設定処理(ステップS521)において「月」の予告演出が決定されると、図70(B)に示すような予告演出が実行される。なお、通常モードと特訓モードとは同一の処理により、予告演出パターンが決定されるが、このように演出としては別の演出が実行される。その後、図70(C)に示すように特訓モードにおける飾り図柄表示エリアMにてリーチ態様が表示され、図70(D)～(G)に示すようなリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図62に示した通常モードにおける演出と同じである。そして、図70(H)に示すように、大当たり組合せが停止表示されるとともに「大当たり」である旨が表示される。この後、大当たり遊技状態に制御され、その後、バトルモードに移行する。

【0316】

図71は、デモ画面の表示例を示す図である。図71(A)は、遊技がされていないときの画像表示装置5を示している。この状態で変動開始コマンドを所定期間受信しなかった場合などに、図40のステップS453のデモ画面表示開始設定に従って、図71(B)に示すようなデモ画面が表示される。このデモ画面表示中に操作ボタン30の操作信号がオン状態になると(ステップS454; Yes)、図71(C)に示すように、状態データ設定部195に設定される状態データの値に応じて、最も信頼度が高い演出に使用される味方キャラクタ(この場合、月曜日であることに対応する「月」の味方キャラクタCH3)が表示される。これにより、遊技者は信頼度の高い演出(飾り図柄)を認識することができる。

【0317】

上記実施の形態では、状態データ設定部195に設定される状態データは、RTCM126から日時情報を取得して、図25(B)に示す設定用データに基づき取得した曜日に対応する値であった。これに限定されず、状態データとして他の値が設定されるようにしてもよい。例えば、月、日、週、時刻など他の日時状態に対応する値が設定されるようにしてもよい。また、図36に示したステップS401の処理内にて、電源投入時に、演出制御用CPU120が、RTCM126から日時情報を取得して、当該取得した日時情報に対応した状態データを状態データ設定部195に設定していたが、状態データを設定するタイミングはこれに限定されず、例えば、所定時間毎に設定するようにしてもよいし、

演出制御基板 1 2 が変動パターン指定コマンドを受信するごとに設定するようにしてもよい。

【0318】

例えば、変動パターンとして、複数設けられる条件（ミッション）のうち一の条件を提示するとともに、当該条件を達成したときに「大当たり」となる演出（ミッション演出）の開始を指定する変動パターンを用意して、そのミッションの種別に対応した値を状態データ設定部 1 9 5 に設定するようにしてもよい。例えば、「1」～「7」のいずれかの図柄でリーチをかけるミッションが用意され、指定された図柄でリーチ態様となった場合には「大当たり」となる。また、ミッション演出の開始を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、演出制御基板 1 2 の側で、複数回の可変表示を実行する間、当該ミッショ

10

【0319】

このようなミッション演出、ミッションモードを行う変形例では、図 7 2（A）に示す設定用データに基づき、ミッションの種別に対応する状態データが状態データ設定部 1 9 5 に設定される。即ち、「1」の図柄でリーチをかけるミッションでは状態データの値として「1」が設定され、「2」の図柄でリーチをかけるミッションでは状態データの値として「2」が設定され、「3」の図柄でリーチをかけるミッションでは状態データの値として「3」が設定され、「4」の図柄でリーチをかけるミッションでは状態データの値として「4」が設定され、「5」の図柄でリーチをかけるミッションでは状態データの値として「5」が設定され、「6」の図柄でリーチをかけるミッションでは状態データの値として「6」が設定され、「7」の図柄でリーチをかけるミッションでは状態データの値として「7」が設定される。ミッションの開始を指定する変動パターン指定コマンドを受信したときに、演出制御基板 1 2 の側でミッションの種別を決定するとともに、状態データ設定部 1 9 5 に決定したミッションの種別に対応する値が設定されるようにすればよい。

20

【0320】

また、ミッションの開始を指定する変動パターン指定コマンドを受信したことに移行するミッションモードでは、図 4 2 に示したリーチ図柄決定処理のステップ S 5 3 1 の処理または図 4 3 に示した大当たり図柄決定処理のステップ S 5 3 6 において図 7 2（B）に示すリーチ図柄差分値決定用データ 1 7 7 がセットされ、ステップ S 5 3 5 またはステップ S 5 4 0 の処置において図 7 2（C）に示すリーチ図柄決定用データ 1 7 8 を用いてリーチ図柄を決定する。演出制御 CPU 1 2 0 は、ミッションモードでは、変動パターンが「大当たり」の変動パターンであるか「リーチハズレ」の変動パターンであるかに基づきリーチ図柄差分値決定用データ 1 7 7 を選択し（ステップ S 5 3 1、S 5 3 6）、選択したリーチ図柄差分値決定用データ 1 7 7 とリーチ図柄決定用の乱数値 S R 2 に基づき、差分値を決定する（ステップ S 5 3 3、S 5 3 8）。続いて、決定した差分値と、状態データ設定部 1 9 5 に設定される状態データの値と、を合計した値（「8」以上のときは「7」を減算した値）に対応するリーチ図柄をリーチ図柄決定用データ 1 7 8 に基づいて決定する（ステップ S 5 3 5、S 5 4 0）。「大当たり」の変動パターンであるときのリーチ図柄差分値決定用データ 1 7 7 では、差分値「0」に 7 0 % の割合で決定される。また、「リーチハズレ」の変動パターンであるときのリーチ図柄差分値決定用データ 1 7 7 では、差分値「0」には決定されない。差分値が「0」の場合、リーチ図柄決定用データ 1 7 8 に基づいて決定されるリーチ図柄は、ミッションに対応する図柄になる。このように、ミッションモードでは、「大当たり」となる場合にミッションが成功し、「リーチハズレ」となる場合にはミッションが成功しないように設定されている。また、出玉のない 2 ラウンド大当たりとなることに対応した S 5 0 9 の処理では、「リーチハズレ」となる場合と同様に、差分値「0」に振り分けのないリーチ図柄差分値決定用データを用いるようにしてもよい。

30

40

【0321】

50

図73は、この変形例で大当たりとなるまでの画像表示装置5における可変表示の具体例を示している。図73(A)は、可変表示開始前の画像表示装置5を示している。その後、変動パターン指定コマンド(ミッション演出の開始を指定)を受信したことに基づいて、演出制御CPU120は、図73(B)に示すように、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5Mにて変動を開始させる。その後、図73(C)に示すように、「1の図柄でリーチをかけろ」との文字が表示され、ミッションの内容が提示されるとともにミッションモードに移行する。このとき、状態データ設定部195には「1」の値が設定される。表示結果が「非リーチハズレ」である場合は、図73(D)~(F)に示すような表示となる。画像表示装置5にミッションの内容が表示される以外は通常モードの可変表示と同様である。その後、「大当たり」の変動パターン指定コマンドを受信すると、リーチ図柄差分値決定用データ177に基づき差分値「0」が決定され、さらにリーチ図柄決定用データ178に基づき、リーチ図柄が「1」に決定される。この場合、図73(G)に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて「1」の飾り図柄が停止表示され、図73(H)に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて「1」の飾り図柄が停止表示され、「1」の図柄のリーチ態様となる。その後、図73(I)に示すようにミッションが成功した旨が表示され、図73(J)(K)に示すように「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて「1」の飾り図柄が停止表示され、図73(L)に示すように、大当たり組合せが停止表示されるとともに「大当たり」である旨が表示される。この後、大当たり遊技状態に制御される。

【0322】

また、デモ画面表示中などに遊技者が操作ボタン30を操作することで、演出モードを複数から選択可能として、選択された演出モードに対応する値が状態データ設定部195に設定されるようにしてもよい。

【0323】

図74は演出モードの選択画面(デモ画面)の表示例である。図74(A)は、遊技がされていないときの画像表示装置5を示している。また、現在が「水」のモードであることを表示している。この状態で変動開始コマンドを所定期間受信しなかった場合などに、図74(B)に示すようなデモ画面が表示される。このデモ画面では、図74(C)に示すようにカーソルCUが所定時間ごとに切り替わる。このときに操作ボタン30が操作されると、カーソルCUにより選択されているキャラクタに対応した演出モード(「月」のモード)に切り替わる。また、状態データ設定部195に「月」に対応した値が設定される。そして、図74(D)に示すように、選択された「月」のキャラクタが期待できることを表示して、図74(E)に示すように、「月」のモードであることが表示される。このように、状態データ設定部195に曜日に対応した値ではなく、遊技者の選択に対応した値が設定されるようにしてもよい。なお、図58(B)(C)の選択はジョグの操作により選択されるようにしてもよい。

【0324】

以上説明したように、上記実施の形態では、図47(A)の予告演出パターン種別判定用データ211の設定では、入賞時判定結果が第1大当たりである場合に、第4大当たりである場合よりも高い割合で予告演出を実行するようになっている。このように、より遊技価値が高い大当たりのときに予告演出が実行されやすくなっているため、予告演出に対する遊技者の興味が向上する。

【0325】

また、入賞時判定結果が第1大当たりである場合に、第4大当たりである場合よりも連続回数の多い予告演出(「大攻撃」、「超攻撃」)に決定されやすくなっている。このように、予告演出の実行開始のタイミングによって遊技価値が高い大当たり(第1大当たり)となる期待度が異なるので、遊技者に予告演出の実行開始のタイミングに興味を向けさせることができ、遊技の興味が向上する。なお、連続回数の多い予告演出は保留記憶数が多くなければ実行されないため、予告演出を見るため保留記憶数を多く保つ必要がある。従って、遊技者が保留記憶数を多く保つため遊技球を打ち続けるようになる。

【0326】

また、「バトルモード」においてのみ、入賞時判定結果を先読みして予告演出を実行するので、表示結果の過剰な先読みにより射幸性が著しく高くなることを防止できる。

【0327】

また、「バトルモード」中に予告演出を実行する決定がなされた場合は、予告演出実行中フラグがセットされる（図46のステップS612）ので、このフラグをチェックすることで、当該予告演出が終了するまで新たな予告演出が決定されることを防止することができる。

【0328】

また、この実施の形態では、変動パターン設定処理において、大当たり判定の判定結果とリーチとするか否かの判定結果にもとづいて、変動パターン種別判定用乱数を用いて変動パターン種別を決定し（ステップS264、S270、S271～S273）、変動パターン判定用乱数を用いて、変動パターン種別に含まれる各変動パターンの中から変動パターンを決定する（ステップS274～276）。可変表示パターンを2段階で決定することで、可変表示パターン種別、可変表示パターンやリーチのパターンの増加や出現率の調整が容易になり、可変表示パターンの多種多様化を容易に実現させることができる。例えば、新たなリーチパターンを追加する場合など、可変表示パターン種別を追加する場合は、可変表示パターン種別決定用の乱数値のみを調整すればよく、また、可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンを追加する場合は、当該可変表示パターン種別内の可変表示パターン決定用の乱数値のみを調整すればよい。

【0329】

また、バトル予告演出設定処理において、まず、複数種類の予告演出が属するグループである予告演出パターン種別を決定し（ステップS603～S605）、予告演出パターン種別に含まれる予告演出パターンをいずれかに決定する（ステップS607～S609）。このような構成により、必要に応じて予告演出パターン種別の出現割合は変化させないまま（予告演出パターン種別を決定する予告演出パターン種別判定テーブルにおける振分値を変更せずに）、予告演出パターンの出現割合を変化させ（予告演出パターンを決定する予告演出パターン判定テーブルにおける振分値を変更し）、逆に、予告演出パターン種別の出現割合を変化させるが（予告演出パターン種別判定テーブルにおける振分値を変更するが）、予告演出パターンの出現割合を変化させない（予告演出パターン判定テーブルにおける振分値を変更しない）ような設計変更を容易に実現することができる。その結果、機種の変更などに合わせて予告演出パターン種別と予告演出パターンの出現割合を変更する場合に、すべてのデータ（テーブルの振分値）の変更を必要とせず、一部のデータ（予告演出パターン種別判定テーブルまたは予告演出パターン判定テーブルの振分値）の変更だけで容易に実現することができる（つまり、予告演出パターン種別を決定した上で予告演出パターンを決定するように構成されていなければ、所定の予告演出の種別に含まれる演出態様の出現率のみ変化させたい場合や所定の予告演出の種別を他の予告演出の種別よりも高い割合で出現させたいような場合に、各々の予告における予告演出の態様が設定されているテーブルの内容をすべて変更しなければならず、そのような変更の実現が困難である）。

【0330】

また、バトルモードにおける味方キャラクタが複数用意され、図48に示したバトルモード演出制御パターン決定処理のステップS578～S582の処理では、変動パターン（大当たり種別）がいずれであるかに応じて、異なる味方キャラクタが決定されるようになっていた。そして、図65に示したように、バトルモードにおいては、現在の曜日に対応する味方キャラクタによるバトル演出が実行された場合の、バトル勝利となる信頼度が異なっていた。これにより、バトル演出が変化に富むものとなり、遊技の興趣が向上する。また、それと同時に遊技者にとって有利であるか不利であるかを報知可能となり、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0331】

また、図42に示したリーチ図柄決定処理、図43に示した大当り図柄決定処理においては、可変表示結果が「大当り」となるときに「リーチハズレ」となるときよりも、現在の曜日に対応したリーチ図柄となる割合が高くなっていた。これにより、いずれの飾り図柄によってリーチとなったかによって、遊技者に有利であるか不利であるかを報知可能となり、報知のバリエーションが多彩になり遊技者の期待感を向上させることができる。

【0332】

また、上記実施の形態では、図21(A)に示した予告選択用差分値決定用データ170を用いて、変動パターンにより異なる割合で差分値を決定し、決定した差分値と状態データ設定部195に設定される状態データの値とに基づいて、図21(B)に示した予告選択用データ171を用いて予告演出の予告演出パターンを決定する。これにより、状態データに値に応じて「大当り」となる信頼度の高い演出を異ならせることができる。また、差分値を用いて決定を行うので決定用データのデータ量の増大を防止できる。

10

【0333】

また、図71に示したように、大当りとなる信頼度の高い演出の種別を報知可能であるので、遊技者の誤認を防止できる。

【0334】

また、状態データ設定部195にはステップS401の初期化処理で曜日に対応した値が設定されるので、曜日に応じて「大当り」となる信頼度の高い演出を異ならせることができる。

【0335】

20

また、図72、図73に示したミッションモードを実行可能な変形例では、ミッションに対応した値が状態データ設定部195に設定されるので、ミッションの種別に応じて「大当り」となる信頼度の高い演出（リーチ図柄）を異ならせることができる。

【0336】

また、図74に示した演出モードを選択可能な変形例では、遊技者が選択した演出モードに対応した値が状態データ設定部195に設定されるので、演出モードの種別に応じて「大当り」となる信頼度の高い演出を異ならせることができる。

【0337】

また、バトルモード中の「非リーチハズレ」となる変動パターン種別を決定するための図11(F)に示した変動パターン種別判定用データ135Bでは、合計保留記憶数が3以下のときは、非リーチ5の変動パターン（第1可変表示パターン）を含む非リーチB1-1の変動パターン種別（第1可変表示パターン種別）のみに決定される。また、合計保留記憶数が4以上のときは、非リーチB1-1の変動パターン種別（第1可変表示パターン種別）と、非リーチ5よりも変動時間の短い非リーチ6の変動パターン（第2可変表示パターン）を含む非リーチB1-2（第2可変表示パターン種別）と、のいずれかに決定される。このように、「非リーチハズレ」の変動パターンを複数設けることで、演出に幅を持たせることができる。また、合計保留記憶数が多い場合（4以上の場合）の平均変動時間を短くして無効入賞を削減することができる。

30

【0338】

また、図21(A)に示した予告選択用差分値決定用データ170、図21(B)に示した予告選択用データ171、「非リーチハズレ」となる場合にも予告演出を実行可能であるように設定されている（変動パターンが「非リーチ1」や「非リーチ5」などの場合）とともに、変動時間が短縮される変動パターン（「非リーチ2」や「非リーチ6」など）では予告演出が実行されないように設定されている。これにより、「非リーチハズレ」における遊技者の期待感を向上させることができる。

40

【0339】

また、図8の大当り種別判定用データの設定が、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームで大当り種別を決定する場合は、「第2大当り」となる割合が高く、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームで大当り種別を決定する場合は、「第1大当り」となる割合が高くなっている。このように、2つの特別図柄表

50

示装置のいずれが変動するかにより、大当り遊技状態の遊技価値が異ならせることができ、遊技にメリハリを持たせることができる。

【0340】

また、図21(C)に示したように、2つの特別図柄表示装置のいずれに対応する「ハズレ」の変動パターンであるかによって、予告演出の実行割合を異ならせている。これにより、2つの特別図柄表示装置のいずれの変動における予告演出であるかにより、バトルモードに発展する信頼度を異ならせることができる。

【0341】

図10～図11に示した変動パターン種別判定用データによりCPU103が変動パターン種別を決定し、その変動パターン種別に基づいて、図12～図14に示した変動パターン判定用データにより、詳細な変動パターンを決定するように構成されている。この構成により、変動パターン種別の追加や発生率の変更する場合、変動パターン種別判定用データの乱数値MR4の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。また、詳細な変動パターンの追加や発生率の変更する場合、変動パターン判定用データの乱数値MR5の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。

10

【0342】

また、図14(B)に示す非リーチハズレ用変動パターン判定用データ138Aの設定では、非リーチA1～3の変動パターン種別となる場合に対応して、非リーチ3、非リーチ4といった特殊演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR5が割り当てられている。このような設定により、「非リーチハズレ」となる場合にも、図12に示す「大当り」となる場合の変動パターンであるリーチA2、リーチA3などや、図14(A)に示す「リーチハズレ」となる場合の変動パターンであるリーチハズレ2、リーチハズレ3などと同様に、特殊演出となる演出動作を実行することができる。また、図31に示した変動パターン設定処理により、「非リーチハズレ」、「リーチハズレ」、「大当り」のいずれとするかに関わらず、共通の処理で変動パターンを決定するので、個別の処理を設ける必要がなく、変動パターンが増えてもCPU103の処理負担が増加することがない。

20

【0343】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。図3に示した演出モードの遷移は一例であり、図3に示した例に限定されない。例えば、「バトルモード」において、第3大当りまたは第4大当りとなると、「特訓モード」に移行するものとして説明したが、所定の割合で「バトルモード」を継続させるようにしてもよい。図75(A)は、「バトルモード」において第3大当りとなった場合に、「バトルモード」を継続させる変形例の演出モードの遷移を示す図である。この変形例では、「バトルモード」において第3大当りとなった場合、原則として「バトルモード」を継続させるが、所定の場合は「特訓モード」に移行させる。第3大当りとなったときに当該第3大当りとなる始動入賞に基づいて予告演出が実行されなかった場合に「バトルモード」から「特訓モード」に移行させるようにしてもよい。即ち、第3大当りとなったときに、「バトルモード」を継続させる条件として、第3大当りとなる始動入賞に基づいて予告演出が実行されたことを条件にしてもよい。例えば、図46に示したステップS606及びステップS610にてYesであると判定され、ステップS611の処理にて予告演出実行設定されるときに演出制御フラグ設定部191に設けられたバトルモード継続フラグをオン状態にセットする。また、ステップS606及びステップS610にてNoであると判定された場合には、バトルモード継続フラグをオフ状態にクリアする。そして、当該バトルモード継続フラグがオン状態の場合、第3大当りとなるときに、図48のステップS572～S577の処理において、バトル勝ちのバトル演出パターンを決定するようにして、味方キャラクタが敵キャラクタに勝つバトル演出を実行し、バトルモードを継続させる。バトルモード継続フラグがオフ状態の場合、第3大当りとなるときに、ステップS572～S577の処理において、バトル負けのバトル演出パターンを決定するようにして、味方キャラ

30

40

50

ラクタが敵キャラクタに負けるバトル演出を実行し、特訓モードに移行させる。この場合の図49のステップS552のモードフラグ切換設定は、図50(A)に示したモードフラグ切換設定用データ200に代えて、図75(B)に示すような、現在の演出モードや、大当たり種別、バトルモード継続フラグなどに対応付けられたモードフラグ切換設定用データ200Aに基づいてモードフラグが切り換えられる。即ち、バトルモードにおいて第3大当たりとなったときに、バトルモード継続フラグがオン状態の場合、モードフラグが引き続き“1”(バトルモード)となるが、バトルモード継続フラグがオフ状態の場合、モードフラグが“2”(特訓モード)に切り換えられる。この変形例で、「バトルモード」において第3大当たりとなった場合は、予告演出が実行されていれば「バトルモード」が継続して確変状態であることを認識することができる。一方、合計保留記憶数が不足しているなどにより予告演出が実行されなかった場合は「特訓モード」に移行し確変状態であるか時短状態であるかの認識ができなくなる。このようにすることで、遊技者に予告演出が実行されることを有利に感じさせることができ、予告演出の興趣が向上する。なお、「バトルモード」を継続させる条件として、特定の予告演出が実行されることを条件としてもよい。例えば、第3大当たりとなる始動入賞に基づいて連続回数が3回の予告演出(「大攻撃」)が実行されたことを条件としてもよい。また、第4大当たりとなった後の時短状態中は「バトルモード」を継続させるようにしてもよい。例えば、「バトルモード」において第3大当たりとなった場合は、必ず「バトルモード」を継続させるようにして、「バトルモード」において第4大当たりとなった場合であって、当該第4大当たりとなる始動入賞に基づいて予告演出が実行された場合に「バトルモード」を継続させるようにしてもよい。このようにすることで、「バトルモード」中であっても確変状態であるか時短状態であるかの認識ができない状態を設けることができる。「バトルモード」において第4大当たりとなった場合に「バトルモード」を継続させた場合は、時短状態が終了したときに「通常モード」に移行させるようにすればよい。

【0344】

また、いずれの特別図柄表示装置(第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4B)による特図ゲームが実行されるかによって味方キャラクタを異ならせるようにしてもよい。例えば、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームが実行されることに対応したバトル演出では、図76に示す味方キャラクタCHBと敵キャラクタCHAが対決するバトル演出が実行されるようにして、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームが実行されることに対応したバトル演出では、図76に示す味方キャラクタCHCと敵キャラクタCHAが対決するバトル演出が実行されるようにしてもよい。図8に示したように、上記実施の形態では、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームが実行される場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームが実行されるとで、大当たり種別の決定割合が異なっていた(第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームでは第2大当たりとなりやすく、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームでは第1大当たりとなりやすい)。このように、いずれの特別図柄表示装置による特図ゲームが実行されるかによって味方キャラクタを異ならせることで、味方キャラクタごとになりやすい大当たり種別(ラウンド数)を異ならせることができる。なお、逆にいずれの特別図柄表示装置(第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4B)による特図ゲームが実行されるかによって敵キャラクタを異ならせるようにしてもよい。これにより、敵キャラクタがいずれであるかにより、なりやすい大当たり種別(ラウンド数)を異ならせることができる。さらに、バトルモードの継続回数や状態データの値などに基づいて敵キャラクタを異ならせるようにしてもよい。なお、複数回の可変表示に亘って予告演出が実行される場合、予告演出で使用されるキャラクタが統一されていないと演出が整合しないものになってしまうので、予告演出実行中はキャラクタを変更しないようにしてもよい。また、特別図柄表示装置に対応するキャラクタで統一して予告演出を実行するために第1保留記憶数または第2保留記憶数が予告演出の連続回数以上連続して貯まっているときにのみ予告演出を実行するようにしてもよい。

【0345】

また、図 8 に示した大当たり種別判定用データ 1 3 1 は一例であり、各大当たり種別に対する割り当てこれに限定されない。さらに、大当たり種別も「第 1 大当たり」～「第 4 大当たり」に限定されない。例えば、第 2 特別図柄表示装置 4 B の大当たり種別として 1 5 ラウンド大当たり状態となった後、時短状態（または通常状態）に制御される「第 5 大当たり」（「1 5 ラウンド非確変大当たり」）を設けて、第 1 特別図柄表示装置 5 A における特図ゲームでは、「第 1 大当たり」「第 3 大当たり」「第 4 大当たり」のいずれかの大当たり種別に決定されるようにして、第 2 特別図柄表示装置 5 B における特図ゲームでは、「第 1 大当たり」「第 3 大当たり」「第 5 大当たり」のいずれかの大当たり種別に決定されるようにしてもよい。即ち、第 2 特別図柄表示装置 5 B における特図ゲームでは、「第 4 大当たり」（「2 ラウンド非確変大当たり」）に代えて「第 5 大当たり」（「1 5 ラウンド非確変大当たり」）に決定されるようにしてもよい。こうすることで、いずれの特別図柄表示装置における特図ゲームかによって、大当たりの遊技価値を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0 3 4 6】

また、通常モードにおけるリーチ演出において、操作ボタン 3 0 の操作を促す表示（操作演出）を行い、操作ボタン 3 0 の操作があった場合にリーチ演出における演出動作を発展させる演出を実行可能にしてもよい。

【0 3 4 7】

図 7 7 ～図 8 0 は、変形例における可変表示結果が「リーチハズレ」または「大当たり」（第 1 ・第 2 大当たり）である場合の表示動作例を示している。この表示動作例では、まず、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、図 7 7 （A）に示すように「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて停止表示されていた飾り図柄が、図 7 7 （B）に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて変動を開始する。その後、一例として、図 7 7 （C）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて「4」の数字を示す飾り図柄を停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。図 7 7 （C）に示すようにしてリーチ状態となった後には、「ノーマル」のリーチ演出を経由してから、例えば図 7 7 （D）に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタとが向かい合う演出画像が表示される。

20

【0 3 4 8】

ここで、例えば変動パターンがリーチ B 1、リーチハズレ B 1 であるときなどのようにリーチ B 1 のリーチ演出が実行される場合には、リーチ演出における演出動作を発展させることなく、図 7 7 （E）に示すようなリーチ演出表示が進行する。また、変動パターンがリーチ C 1、リーチハズレ C 1 であるときなどのようにリーチ C 1 のリーチ演出が実行される場合、リーチ D 1 であるときのリーチ D 1 のリーチ演出が実行される場合などには、図 7 7 （F）に示すような遊技者に操作ボタン 3 0 の操作を指示する操作演出における演出画像を表示させることなく、図 7 7 （G）に示すような味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出画像を表示させることで、リーチ演出における演出動作を発展させる。

30

【0 3 4 9】

一方、例えば変動パターンがリーチ B 2、リーチハズレ B 2 であるときなどのようにリーチ B 2 のリーチ演出が実行される場合や、リーチ C 2、リーチハズレ C 2 であるときなどのようにリーチ C 2 のリーチ演出が実行される場合、リーチ D 2 であるときのリーチ D 2 のリーチ演出が実行される場合には、図 7 7 （F）に示すような操作演出における演出画像を表示させる。そして、リーチ B 2 のリーチ演出が実行される場合には、ボタン有効期間内に操作ボタン 3 0 の操作がなされたか否かに関わらず、図 7 7 （E）に示す演出表示に進む。リーチ C 2 とリーチ D 2 のリーチ演出が実行される場合には、ボタン有効期間内に操作ボタン 3 0 の操作がなされなかったときに、図 7 7 （E）に示す演出表示に進むことで、リーチ演出における演出動作を発展させないことにより、ボタン有効期間内に操作ボタン 3 0 の操作がなされたときよりも不利な態様で実行する。

40

【0 3 5 0】

なお、上述したように、図 7 7 （E）に示すような味方キャラクタと敵キャラクタとが

50

向かい合う演出画像のみが表示されるリーチB（リーチB1、B2）のリーチ演出が実行されるときよりも、図77（G）に示すような味方キャラクタと敵キャラクタ画像とが戦う演出画像が表示され得るリーチC（リーチC1、C2）やリーチD（リーチD1、D2）のリーチ演出が実行されるときの方が、信頼度（可変表示結果が「大当たり」となる可能性）が高くなるように設定されている。このため、リーチ演出における演出動作が発展して図77（G）に示す演出画像が表示されるときよりも、リーチ演出における演出動作が発展しないで図77（E）に示す演出画像が表示されるときの方が、例えばリーチCやリーチDのリーチ演出が実行されているときであっても、見掛け上は不利な態様となる。

【0351】

これに対して、リーチCやリーチDのリーチ演出が実行されている場合において、遊技者がボタン操作有効期間内に操作ボタン30を操作し、それに応じて操作ボタン30から演出制御基板12へと伝送される操作検出信号がオン状態となったときには、図77（G）に示すような味方キャラクタと敵キャラクタ画像とが戦う演出画像を表示させることで、リーチ演出における演出動作を発展させる。

【0352】

そして、図77（E）に示すようにしてリーチ演出における演出動作が発展することなくリーチ演出表示が進行すると、変動パターンがリーチハズレB1のときや、変動パターンがリーチハズレB2、リーチハズレC2であって、ボタン有効期間内に操作ボタン30の操作がなされなかったときには、例えば図78（A）に示すように、リーチハズレ組合せを構成する飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。これに対して、変動パターンがリーチB1、リーチC2、リーチD2のときは、例えば図78（B）に示すように、大当たり組合せを構成する飾り図柄が停止表示される。なお、変動パターンがリーチD2であって、ボタン有効期間内に操作ボタン30の操作がなされなかったときには、ボタン有効期間内に操作ボタン30の操作がなされたときと変動パターンが同一であるため、図77（E）に示す演出画像が変化されることなくそのまま表示された後、図79（A）、（D）、（E）、図80（A）～（D）に示す演出画像の表示時間と同一の時間が経過したときに、図78（B）に示すように、大当たり組合せを構成する飾り図柄が停止表示される。即ち、変動時間に合わせた演出が実行される。

【0353】

なお、リーチB、リーチC、リーチDのリーチ演出が実行される場合において、可変表示結果が「大当たり」となるときに、図77（E）に示す演出画像に代えて、例えば図79（A）～（C）に示すような味方キャラクタが敵キャラクタとの戦いに敗北する演出画像を表示させてもよく、このような演出画像を表示する場合には、例えば医者キャラクタが味方キャラクタに注射を打つなどして味方キャラクタを復活させる復活演出における演出画像を表示させた後に、図78（B）に示すような大当たり組合せを構成する飾り図柄が停止表示（仮停止表示）されるようすればよい。

【0354】

これに対して、図77（G）に示すようにしてリーチ演出における演出動作が発展してリーチ演出表示が進行すると、変動パターンがリーチハズレC2であって、ボタン有効期間内に操作ボタン30の操作がなされたときには、図79（A）及び（B）に示すような演出画像が表示された後、図79（C）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタとの戦いに敗北する演出画像が表示されるとともに、リーチハズレ組合せを構成する飾り図柄が停止表示される。なお、変動パターンがリーチC2であるときには、図79（A）～（C）の表示に代えて、味方キャラクタが敵キャラクタとの戦いに勝利する演出画像が表示されるとともに、大当たり組合せを構成する飾り図柄が停止表示される。

【0355】

一方、変動パターンがリーチD1であるとき、またはリーチD2であってボタン有効期間内に操作ボタン30の操作がなされたときには、図79（A）、（D）、（E）、図80（A）～（C）に示すような演出画像が表示された後、図80（D）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタとの戦いに勝利する演出画像が表示されるとともに、大当たり

組合せを構成する飾り図柄が停止表示（仮停止表示）される。なお、ボタン有効期間内に操作ボタン30の操作がなされたか否かに関わらず、図77（G）に示すような味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出画像を表示させて、リーチ演出における演出動作を発展させるようなリーチ演出を別途設けるようにしてもよい。

【0356】

このようにリーチ演出において操作演出を実行する場合（リーチB2、C2、D2など）と実行しない場合（リーチB1、C1、D1など）とを設けることにより、操作ボタン30を操作する遊技者に対応したリーチ演出を実行可能になる一方で、操作ボタン30を操作しない遊技者に対応したリーチ演出も実行可能になるため、リーチ演出のバリエーションを多様化することができるとともに、遊技者の好みに合致したリーチ演出を実行することができる結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0357】

また、状態データ設定部195に設定される値は、曜日、ミッションの種別、遊技者が選択した演出モードに対応する値であったが、これ以外の値が設定されるようにしてもよい。例えば、「大当たり」となるまでの「ハズレ」の変動回数を演出制御基板12の側でカウントし、その変動回数に対応した値を状態データ設定部195に設定するようにしてもよい。例えば、「ハズレ」の変動回数が10回未満のときに「0」の値を設定し、10回以上20回未満のときに「1」の値を設定し、20回以上30回未満のときに「2」の値を設定し、30回以上40回未満のときに「3」の値を設定し、40回以上50回未満のときに「4」の値を設定し、50回以上60回未満のときに「5」の値を設定し、60回以上70回未満のときに「6」の値を設定する。このようにすることで、「ハズレ」の変動回数に応じて「大当たり」となる信頼度の高い演出を異ならせることができる。

20

【0358】

また、合計保留記憶数に対応した値を状態データ設定部195に設定するようにしてもよい。例えば、演出制御CPU120が保留記憶数通知コマンドに基づいて合計保留記憶数を特定し、当該合計保留記憶数に対応した値を状態データ設定部195に設定するようにすればよい。このようにすることで、合計保留記憶数に応じて「大当たり」となる信頼度の高い演出を異ならせることができる。

【0359】

また、遊技状態が通常確率状態であるか高確率状態であるか時短状態であるかに応じて異なる値を状態データ設定部195に設定するようにしてもよいし、演出モードが「通常モード」であるか「バトルモード」であるか「特訓モード」であるかに応じて異なる値を状態データ設定部195に設定するようにしてもよい。

30

【0360】

また、上記実施の形態では、状態データの値と差分値とを加算した値に基づき味方キャラクタ、リーチ図柄、予告演出パターンなどを決定していたが、状態データの値から差分値を減算した値に基づき予告演出パターンなどを決定するようにしてもよい。さらに、状態データの値と差分値とに基づいて、味方キャラクタ、リーチ図柄、予告演出パターンなどを決定していたが、RTCM126の計時する日時や曜日に対応する味方キャラクタ、リーチ図柄、予告演出パターンなどに決定できれば差分値を用いる方法に限定されず、任意であってよい。

40

【0361】

また、図21（A）に示した予告選択用差分値決定用データ170や図22（C）に示した差分値決定用データ175では、変動パターンがいずれであるかに応じて差分値の決定割合を異ならせ、図19に示した差分値決定用データ162A、図20に示した差分値決定用データ163Aや、図72（B）に示したリーチ図柄差分値決定用データ177では、大当たりであるかリーチハズレであるかに応じて差分値の決定割合を異ならせていた。これに限定されず、例えば第1大当たりであるか第2大当たりであるかや、出玉ありの大当たり確変大当たりと非確変大当たりとを設けた場合にいずれであるかや、リーチとするか否かや、特殊演出を実行するか否か（大当たり遊技状態となりやすい演出か否を示すもの）などに

50

基づいて差分値を決定するようにしてもよい。このように、報知（示唆）対象は、現在の曜日（状態データの値）に応じた演出により、遊技者に有利であることを報知（示唆）可能であれば、任意であってよい。

【0362】

また、上記実施の形態では、状態データと差分値とに基づいて予告演出の予告演出パターン、バトル演出で使用されるキャラクタ、リーチ図柄が決定される例について説明したが、これに限定されず、リーチ演出の種類や大当たり演出などが決定されるようにしてもよい。例えば、リーチ演出の種類を決定する場合は、状態データの値に応じて「大当たり」となる信頼度のリーチ演出を異ならせることができる。

【0363】

また、図19（B）に示したリーチ図柄決定用データ162B、図20（B）に示した第1・第2大当たり図柄決定用データ163B、図21（B）に示した予告選択用データ171、図22（C）に示した差分値決定用データ175、図72（C）に示したリーチ図柄決定用データ178では、差分値と状態データの値とのみに基づいて予告演出パターンやリーチ図柄を決定していた。これに限定されず、他の要素（いずれの特別図柄表示装置の可変表示であるか、合計保留記憶数が状態データとして設定されない場合の合計保留記憶数など）を加えた値に基づいて決定するようにしてもよい。

【0364】

また、図21（A）に示した予告選択用差分値決定用データ170では、大当たりとなる変動パターンでは差分値「0」に決定されやすかった。このような設定に限定されず、例えば、大当たりとなる変動パターンでは差分値「0」に決定される割合を低くして（1%など）、大当たりとならない変動パターンでも差分値「0」に決定されないようにして、信頼度の高い予告演出パターンの出現率を非常に低くしてプレミアム演出（価値の高い演出）としてもよい。また、図21（A）に示した予告選択用差分値決定用データ170とは逆に大当たりとならない変動パターンのときに全て差分値「0」に決定されるようにして、大当たりとなる変動パターンのときに差分値「0」以外に決定可能にして、曜日（状態データ）に対応した演出以外の演出の信頼度が高くなるようにしてもよい。

【0365】

また、図9に示したリーチ判定用データ132では、リーチの有無のみを判定するデータとなっていたが、リーチ判定用データにおいて乱数値MR3に対応付けて変動パターン種別判定用データのアドレスを特定可能なデータをセットしておき、図31に示したステップS268の処理ではリーチの有無のみではなく、使用する変動パターン種別判定用データを決定するようにしてもよい。具体的には、例えば、リーチ判定用データ132では、合計保留記憶数が「1」以下で乱数値MR3が「1」～「10」の範囲の値に対応させて、リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ134Aの合計保留記憶数が「3」以下のときに参照されるデータのアドレスを所定のポインタにセットしておく。また、リーチ判定用データ132Aで、合計保留記憶数が「1」以下で乱数値MR3が「11」～「100」の範囲の値に対応させて、非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ135Aの合計保留記憶数が「3」以下のときに参照されるデータのアドレスを所定のポインタにセットしておく。そして、ステップS273の処理では、ステップS268の処理により特定された変動パターン種別判定用データとステップS272にて抽出された乱数値MR4とに基づいて変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

【0366】

例えば、図10、図11に示した変動パターン種別判定用データや図12～図14に示した変動パターン判定用データの設定は一例であって、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で変更可能である。

【0367】

また、上記実施の形態では、入賞時判定結果が「ハズレ」「第1大当たり」「第2大当たり」「第3大当たり」のいずれであるかを判定し（図29のステップS334～345参照）、当該判定結果を演出制御基板12に通知し、当該入賞時判定結果に基づいて予告演出を

10

20

30

40

50

実行していた（図４６のステップＳ６０２～Ｓ６１１参照）。これ以外の入賞時判定結果を通知し、当該入賞時判定結果に基づいて予告演出を実行するようにしてもよい。例えば、乱数値MR１が「ハズレ」であることを示しているが、乱数値MR２が確変大当りの大当たり種別となることを示しているときに、その旨の入賞時判定結果を演出制御基板１２に通知するようにしてもよい。そして、そのような判定結果に基づいて予告演出を実行することで、大当たりとなった場合には確変大当たりとなることを予告することができる。

【０３６８】

また、上記実施の形態では、演出モードとして「バトルモード」、「特訓モード」、「通常モード」が用意されていたが、演出モードの数はこれに限定されない。例えば、演出モードが「バトルモード」と「通常モード」だけであってもよい。この場合、上記実施の形態の「特訓モード」は、「バトルモード」または「通常モード」に置き換えればよい。また、これ以外演出モードを設けてもよい。

10

【０３６９】

また、大当たり種別として、上記実施の形態では「第１大当たり」、「第２大当たり」、「第３大当たり」、「第４大当たり」の４種類が用意されていたが、大当たり種別はこれに限定されない。例えば、確変大当たりとして「第１大当たり」と、非確変大当たりとして「第４大当たり」とだけであってもよい。また、これ以外の大当たり種別を設けてもよい。また、非確変大当りの大当たり遊技状態終了後の時短回数が異なる複数の大当たりを設けて（例えば１０回、３０回、５０回）、１０回変動後、３０回変動後に、画像表示装置５にて扉が閉まって、時短状態が終了するか継続するかの演出を実行するようにしてもよい。

20

【０３７０】

また、本発明の遊技機は、実行条件が成立した後に開始条件が成立したことに基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、前記可変表示手段に導出表示される表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であってもよい。

【０３７１】

また、上記実施の形態では、演出制御基板１２に搭載された演出制御用CPU１２０が図４５に示すステップＳ５９６の処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示中に予告演出となる演出動作を実行するか否かの判定や、予告演出となる演出動作を複数種類のいずれかに決定し、また、図４１に示すステップＳ５０３、Ｓ５０４、Ｓ５０６、Ｓ５０９の処理を実行することにより、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて停止表示する飾り図柄を決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のCPUなどにより、飾り図柄の可変表示中に予告演出となる演出動作を実行するか否かの判定、及び、予告演出となる演出動作を複数種類のいずれかとする決定と、停止表示する飾り図柄の決定とを、分担して実行するようにしてもよい。

30

【０３７２】

一例として、演出制御基板１２と画像表示装置５との間に、図８１に示すような表示制御基板１６を設ける。表示制御基板１６には、表示制御用CPU１４０と、ROM１４１と、RAM１４２と、乱数回路１４３と、I/O１４４とが搭載されている。この場合、表示制御基板１６に搭載された表示制御用CPU１４０が画像表示装置５における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行することから、上記実施の形態で演出制御基板１２に搭載された表示制御部１２３は設けられていなくてもよい。表示制御基板１６では、例えば表示制御用CPU１４０がROM１４１から読み出したプログラムを実行することにより、画像表示装置５における演出画像の表示による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、表示制御用CPU１４０がROM１４１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、表示制御用CPU１４０がRAM１４２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、表示制御用CPU１４０がRAM１４２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、表示

40

50

制御用CPU140がI/O144を介して表示制御基板16の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、表示制御用CPU140がI/O144を介して表示制御基板16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。

【0373】

この場合、表示制御用CPU140は、例えば演出制御基板12からの表示制御指令や演出制御基板12を介して主基板11から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、図45に示すステップS596の処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示中に予告演出となる演出動作を実行するか否かの判定や、予告演出となる演出動作を複数種類のいずれとするかの決定を行うようにしてもよい。あるいは、表示制御用CPU140は、図41に示すステップS503、S504、S506、S509の処理のうち、少なくとも一部の処理を実行することにより、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて停止表示する飾り図柄の全部または一部を決定するようにしてもよい。なお、表示制御用CPU140は、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。音声制御基板13やランプ制御基板14は、演出制御基板12からの効果音信号や電飾信号を伝送する配線により、演出制御基板12と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

10

【0374】

また、音声制御基板13やランプ制御基板14が備える機能を、演出制御基板12に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板13やランプ制御基板14となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。上記実施の形態では、図2に示す構成において、音声制御基板13やランプ制御基板14に制御用のCPU等を含んだマイクロコンピュータが搭載されず、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120により、音声や効果音の出力制御、及び、ランプや装飾用LED等の点灯制御といった、各種の演出動作を制御するための処理が行われるものとした。これに対して、図2に示す構成において、音声制御基板13に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板14に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理、スピーカ8L、8Rにおける音声出力動作の制御内容を決定するための処理、遊技効果ランプ9などにおける点灯動作の制御内容を決定するための処理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。なお、RTCMはいずれの基板に設けられてもよい。

20

30

【0375】

上記実施の形態では、変動開始時保留数表示エリア5Aにおいて変動開始時の合計保留記憶数を数字で表示することで報知していた。しかしながら、変動開始時の合計保留記憶数が報知できるものであれば報知方法はこれに限定されない。例えば、変動開始とともに始動入賞記憶表示エリア5Hから減少した保留の表示を変動開始時保留数表示エリア5Aに移動させるような演出により報知してもよいし、音やランプなどにより報知するようにしてもよい。

40

【0376】

上記実施の形態では、特図ゲームを実行する特別図柄表示装置は第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bとのうちどちらか一方だけが交互変動するものであったが、これらが同時に変動するものであってもよい。

【0377】

上記実施の形態では、特図ゲームを実行する特別図柄表示装置は第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bとは入賞があった順番に交互変動するものであったが、第2特別図柄表示装置4Bを優先変動させるようにしてもよい。この場合、図46のステップS611における予告演出制御パターンの記憶アドレスは、第2特別図柄表示装置4

50

Bの優先変動を考慮した時系列順にセットされる。

【0378】

また、図19に示したリーチ図柄決定用データ162は、いずれの特別図柄表示装置の変動であるかに関わらず、単一のものを使用していたが、特別図柄表示装置に対応して2つ用意されてもよい。

【0379】

上記実施の形態では、始動入賞記憶表示エリア5Hにて、第1始動条件が成立したときには青色表示を行い、第2始動条件が成立したときには赤色表示を行うものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば第1始動条件が成立したときには丸型の記号を表示し、第2始動条件が成立したときには三角型の記号を表示するといったように、互いに異なる形の記号を表示するようにしてもよい。あるいは、第1始動条件と第2始動条件のそれぞれが成立した回数を示す数字を、特定可能に表示するようにしてもよい。また、第1始動条件が成立したことを示す第1始動入賞記憶表示エリアと第2始動条件が成立したことを示す第2始動入賞記憶表示エリアとを別々に設けるようにしてもよい。

【0380】

上記実施の形態では、演出制御用CPU120が図45に示すステップS596にて予告演出パターン種別を決定する際に、予告演出の有無と予告演出パターン種別及び予告演出パターンの決定を1回の処理で全て決定するようにしていた。しかしながら、この発明はこれに限定されず、まず予告演出の有無を決定し、予告演出ありと決定した場合に予告演出の種類を決定するようにしてもよい。

【0381】

上記実施の形態では、演出制御用CPU120が図41に示すステップS503にて非リーチ組合せの最終停止図柄を決定する際に、最終停止図柄決定用データ160A～160Cや、左右出目判定用データ161を参照して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける確定飾り図柄を個別に決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおける確定飾り図柄を決定した後、その決定された飾り図柄と、「中」及び「右」の飾り図柄表示エリア5C、5Rにおける確定飾り図柄との図柄差を、所定の判定用データを参照して決定するようにしてもよい。

【0382】

上記実施の形態では、図27に示すステップS111の変動パターン設定処理として、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、図31のフローチャートに示すような処理が実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第1開始条件が成立した場合と第2開始条件が成立した場合とでは、互いに異なる処理を実行して、リーチ態様とするか否かの決定や、変動パターンを複数種類のいずれとするかの決定を行うようにしてもよい。この場合、変動パターンを決定するための処理や、変動パターンを決定するための処理は、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、リーチ判定用の乱数値MR3や変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データは、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。

【0383】

例えば、飾り図柄の可変表示状態をリーチ態様とするか否かの判定処理についても、第1開始条件が成立した場合と第2開始条件が成立した場合とでは、互いに異なる処理が実行されるようにしてもよい。この場合、リーチ態様とするか否かの処理は、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、リーチ判定用の乱数値MR3を示す数値データとしては、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。さらに、例えば上記実施の形態において図30に示したステップS246のような処理に代えて、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する処理として、第1開始条件が成立した場合と第2開始条件が成立

した場合とで互いに異なる処理が実行されるようにしてもよい。この場合、大当たり種別を決定するための処理は、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データとしては、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。

【0384】

上記実施の形態では、可変表示結果は「大当たり」と「ハズレ」のみであったが、「小当たり」を用意してもよい。この場合、可変表示結果が「小当たり」となったことに基づいて2ラウンド大当たり遊技状態と同様の小当たり遊技状態に制御され、小当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われないようにすればよい。このような「小当たり」は、2ラウンド大当たりのガセとして用いられ、大入賞口の開放態様は2ラウンド大当たりの場合と同様である。よって、遊技者は2ラウンド大当たりであるか、「小当たり」であるかの区別がつかないので、大当たり確率を変えることなく大入賞口の開放頻度を上げて、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0385】

上記実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」となったことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に、確変状態や時短状態といった遊技状態に制御できるものとして説明した。そして、確変状態や時短状態では、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて第2始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御が行われるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば確変状態には、継続して確変制御が行われるとともに、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高める有利開放制御が行われる高確高ベース状態と、確変制御は行われるが有利開放制御は行われない高確低ベース状態とが含まれるようにしてもよい。また、時短状態には、特図変動時間が短縮されるとともに有利開放制御が行われる低確高ベース状態と、特図変動時間は短縮されるが有利開放制御は行われない低確低ベース状態とが含まれるようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「第1大当たり」、「第2大当たり」のいずれであるかに対応して、大当たり遊技状態の終了後に、高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれかに制御されるようにしてもよい。他の一例として、大当たり種別が「第1大当たり」、「第2大当たり」のいずれであるかに応じて、大当たり遊技状態の終了後に高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれかに制御される割合を、互いに異ならせるようにしてもよい。また、大当たり種別を増やして異なる制御を実行するようにしてもよい。

【0386】

また、大当たり種別として、さらに特別な大当たりを設けてもよい。例えば、同一のラウンド数（例えば16ラウンド）で、各ラウンドの特別可変入賞球装置7の開放回数が異なる複数の大当たり（例えば1回開放、2回開放、3回開放など）を設けてもよい。このように、同一のラウンド数であっても、1ラウンド当りの開放回数を異ならせることで、各大当たり遊技状態の遊技価値を異ならせてもよい。この場合、特別可変入賞球装置7とは異なる特別の大入賞口を設けて、その大入賞口を開放するようにしてもよい。また、16ラウンドの開放が終わったときに、インターバルを置いて、大当たり遊技状態が継続するか否かの継続演出を実行するようにしてもよい。さらに、このような継続演出を、確変状態や、第2特別図柄表示装置4Bに対応する大当たり遊技状態である場合にのみ実行するようにしてもよい。

【0387】

上記実施の形態では、変動パターン指定コマンドと可変表示結果コマンドとを、それぞれ別個の演出制御コマンドとして用意するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば変動パターンと可変表示結果（「ハズレ」、「大当たり」のいずれかと、「大当たり」となる場合における大当たり種別）とを特定可能な1種類の演出制御コマンドを用いてもよい。あるいは、3つ以上の演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果とを特定できるようにしてもよい。

【0388】

上記実施の形態では、画像表示装置 5 の表示領域において、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R が設けられ、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて 1 個の飾り図柄が停止表示されることで、予め定められた 1 個の有効ライン上に最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて「上段」、「中段」、「下段」の 3 カ所に飾り図柄を停止表示可能とし、5 個あるいは 8 個の有効ライン上に最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるようにしてもよい。

【0389】

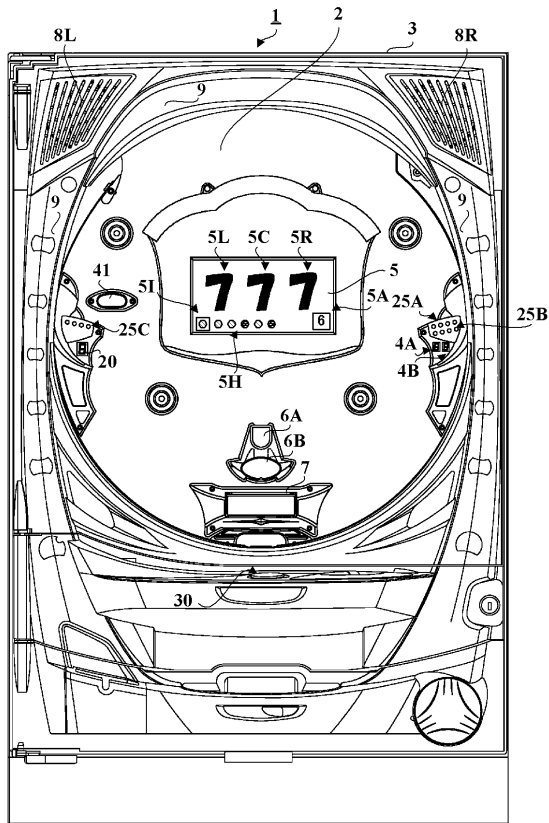
パチンコ遊技機 1 の動作をシミュレーションするゲーム機などにも本発明を適用することができる。本発明を実現するためのプログラム及びデータは、コンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【符号の説明】

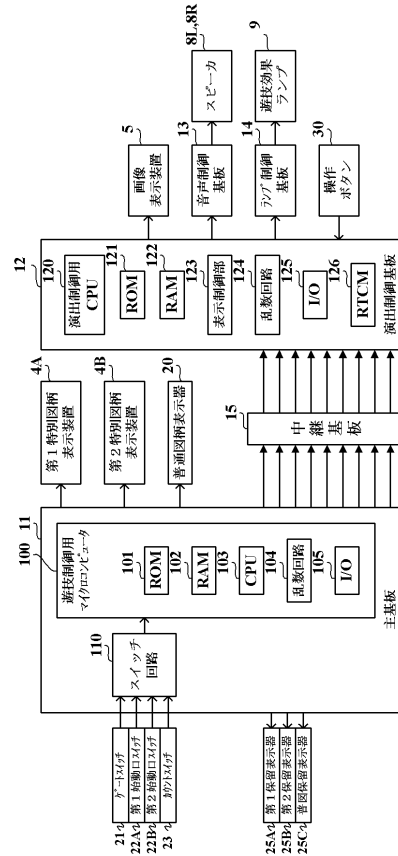
【0390】

- | | | | |
|-------------|---|-----------------|----|
| 1 | … | パチンコ遊技機 | |
| 2 | … | 遊技盤 | 10 |
| 3 | … | 遊技機用枠 | |
| 4 A、4 B | … | 特別図柄表示装置 | |
| 5 | … | 画像表示装置 | |
| 6 A | … | 普通入賞球装置 | |
| 6 B | … | 普通可変入賞球装置 | |
| 7 | … | 特別可変入賞球装置 | |
| 8 L、8 R | … | スピーカ | |
| 9 | … | 遊技効果ランプ | |
| 11 | … | 主基板 | |
| 12 | … | 演出制御基板 | 30 |
| 13 | … | 音声制御基板 | |
| 14 | … | ランプ制御基板 | |
| 15 | … | 中継基板 | |
| 16 | … | 表示制御基板 | |
| 20 | … | 普通図柄表示器 | |
| 21 | … | ゲートスイッチ | |
| 22 A、22 B | … | 始動口スイッチ | |
| 23 | … | カウントスイッチ | |
| 30 | … | 操作ボタン | |
| 100 | … | 遊技制御用マイクロコンピュータ | 40 |
| 101、121、141 | … | ROM | |
| 102、122、142 | … | RAM | |
| 103 | … | CPU | |
| 104、124、143 | … | 乱数回路 | |
| 105、125、144 | … | I/O | |
| 120 | … | 演出制御用CPU | |
| 123 | … | 表示制御部 | |
| 126 | … | RTCM | |
| 140 | … | 表示制御用CPU | |

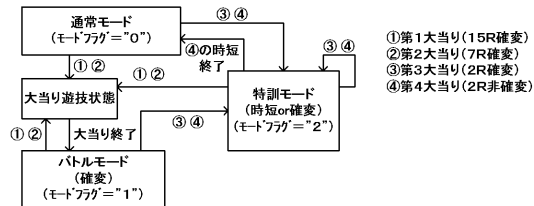
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	飾り図柄停止指定	飾り図柄の可変表示の停止指定
A0	XX	大当り開始指定	大当り開始の表示指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(15ラウンド)
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(15ラウンド)
A3	XX	大当り終了指定	大当り終了の表示指定
A4	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(7ラウンド)
A5	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(7ラウンド)
A6	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(2ラウンド)
A7	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(2ラウンド)
B0	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B0	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C0	XX	保留記憶数通知	合計保留記憶数を通知
D0	XX	入賞時判定結果通知	入賞時に可変表示結果を通知

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
8C	01	第2可変表示結果通知	第1大当り(15R確変)
8C	02	第3可変表示結果通知	第2大当り(7R確変)
8C	03	第4可変表示結果通知	第3大当り(2R確変)
8C	04	第5可変表示結果通知	第4大当り(2R非確変)

(C)

MODE	EXT	名称	通知内容
D0	00	入賞時ハズレ通知	ハズレ
D0	01	入賞時第1大当り通知	第1大当り(15R確変)
D0	02	入賞時第2大当り通知	第2大当り(7R確変)
D0	03	入賞時第3大当り通知	第3大当り(2R確変)
D0	04	入賞時第4大当り通知	第4大当り(2R非確変)

【図 5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65535	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～100	リーチ判定用
MR4	1～100	変動パターン種別判定用
MR5	1～100	変動パターン判定用

【図 6】

名称	内容
変動パターン1	通常ハズレ(非リーチ1)
変動パターン2	通常ハズレ(非リーチ2)
⋮	⋮
変動パターン11	リーチ(ノーマルリーチ)ハズレA1
変動パターン12	リーチ(スーパーリーチ1)ハズレB1
変動パターン13	リーチ(スーパーリーチ2)ハズレC1
⋮	⋮
変動パターン21	リーチ(ノーマルリーチ)大当りA1
変動パターン22	リーチ(スーパーリーチ1)大当りB1
変動パターン23	リーチ(スーパーリーチ2)大当りC1
変動パターン24	リーチ(スーパーリーチ3)大当りD1
⋮	⋮
変動パターン41	特殊1
変動パターン42	特殊2
⋮	⋮
変動パターン51	確変1
変動パターン52	確変2
⋮	⋮
変動パターン61	時短1
変動パターン62	時短2
⋮	⋮

【図 7】

(A)

第1特図表示結果判定用データ

130A

確変フラグ	MR1	判定値データ
オフ	8001～8330	大当り判定値データ
	上記数値以外	ハズレ判定値データ
オン	8001～11300	大当り判定値データ
	上記数値以外	ハズレ判定値データ

(B)

第2特図表示結果判定用データ

130B

確変フラグ	MR1	判定値データ
オフ	1～330	大当り判定値データ
	上記数値以外	ハズレ判定値データ
オン	1～3300	大当り判定値データ
	上記数値以外	ハズレ判定値データ

【図 8】

大当り種別判定用データ

131

変動特図指定 ハッファ値	大当り種別(大当り種別ハッファ値)			
	第1(00)	第2(01)	第3(02)	第4(03)
1	1～17	18～77	78、79	80～100
2	1～67	68～77	78、79	80～100

【図 9】

リーチ判定用データ

132

合計保留記憶数	1以下	2～3	4～5	6以上
リーチ有り	1～10	1～7	1～5	1～2
リーチ無し	11～100	8～100	6～100	3～100

【図 10】

大当り用変動パターン種別判定用データ(通常状態)		133A
(A)	大当り種別	変動パターン種別
	ノーマルA3-1	スーパ-A3-2 スーパ-A3-3 スーパ-A3-4
第1大当り		1～10 11～40 41～80 81～100
大当り種別		変動パターン種別
(B)	ノーマルA3-1	スーパ-A3-2 スーパ-A3-3 スーパ-A3-5
	第2大当り	1～20 21～50 51～90 91～100
大当り種別		変動パターン種別
(C)	特殊A4-1	特殊A4-2
	第3・第4大当り	1～80 81～100
大当り用変動パターン種別判定用データ(時短状態)		133D
(D)	大当り種別	変動パターン種別
	時短C3-1	
第1・第2大当り		1～100
大当り用変動パターン種別判定用データ(確変状態)		133E
(E)	大当り種別	変動パターン種別
	時短C4-1	
第3・第4大当り		1～100
大当り用変動パターン種別判定用データ(確変状態)		133F
(F)	大当り種別	変動パターン種別
	確変B3-1	
第1大当り		1～100
大当り用変動パターン種別判定用データ(確変状態)		133H
(H)	大当り種別	変動パターン種別
	確変B4-1	
第3大当り		1～100
大当り用変動パターン種別判定用データ(確変状態)		133G
(G)	大当り種別	変動パターン種別
	確変B3-2	
第2大当り		1～100
大当り用変動パターン種別判定用データ(確変状態)		133I
(I)	大当り種別	変動パターン種別
	確変B4-2	
第4大当り		1～100

【図 1 1】

リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ

134

合計保留記憶数	変動パターン種別		
	ノーマルA2-1	スーパ- A2-2	スーパ- A2-3
3以下	1~60	61~90	91~100
4以上	1~70	71~93	94~100

非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ

(通常状態)

135A

合計保留記憶数	変動パターン種別		
	非リーチA1-1	非リーチA1-2	非リーチA1-3
3以下	1~60	-	91~100
4以上	-	1~97	98~100

非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ

(確変状態)

135B

合計保留記憶数	変動パターン種別	
	非リーチB1-1	非リーチB1-2
3以下	1~100	-
4以上	1~5	6~100

非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ

(時短状態)

135C

合計保留記憶数	変動パターン種別	
	非リーチC1-1	非リーチC1-2
3以下	1~100	-
4以上	1~5	6~100

【図 1 2】

大当り用変動パターン判定用データ(通常状態)

136A

変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン	特殊演出
ノーマルA3-1	1~40	リーチA1	
	41~70	リーチA2	○
	71~100	リーチA3	○
スーパ- A3-2	1~20	リーチB1	
	21~60	リーチB2	○
	61~100	リーチB3	○
スーパ- A3-3	1~60	リーチC1	
	61~80	リーチC2	○
	81~100	リーチC3	○
スーパ- A3-4	1~40	リーチD1	
	41~70	リーチD2	○
	71~100	リーチD3	○
スーパ- A3-5	1~40	リーチD1	
	41~100	リーチD2	○
特殊A4-1	1~100	特殊1	
特殊A4-2	1~100	特殊2	

【図 1 3】

大当り用変動パターン判定用データ(確変状態)

136B

変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン	大当り種別
確変B3-1	1~40	確変1	第1大当り
	41~70	確変2	
	71~100	確変3	
確変B3-2	1~50	確変1	第2大当り
	51~100	確変2	
確変B4-1	1~80	確変4	第3大当り
	81~100	確変5	
確変B4-2	1~100	確変6	第4大当り

大当り用変動パターン判定用データ(時短状態)

136C

変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン	大当り種別
時短C3-1	1~80	時短1	第1・第2大当り
	81~100	時短2	
時短C4-1	1~80	時短3	第3・第4大当り
	81~100	時短4	

【図 1 4】

リーチハズレ用変動パターン判定用データ

137

変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン	特殊演出
ノーマルA2-1	1~40	リーチハズレA1	
	41~70	リーチハズレA2	○
	71~100	リーチハズレA3	○
スーパ- A2-2	1~20	リーチハズレB1	
	21~60	リーチハズレB2	○
	61~100	リーチハズレB3	○
スーパ- A2-3	1~60	リーチハズレC1	
	61~80	リーチハズレC2	○
	81~100	リーチハズレC3	○

非リーチハズレ用変動パターン判定用データ

(通常状態)

138A

変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン	特殊演出
非リーチA1-1	1~100	非リーチ1	
非リーチA1-2	1~100	非リーチ2(時短)	
非リーチA1-3	1~60	非リーチ3	○
	61~100	非リーチ4	○

非リーチハズレ用変動パターン判定用データ

(確変状態)

138B

変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
非リーチB1-1	1~100	非リーチ5
非リーチB1-2	1~100	非リーチ6(時短)

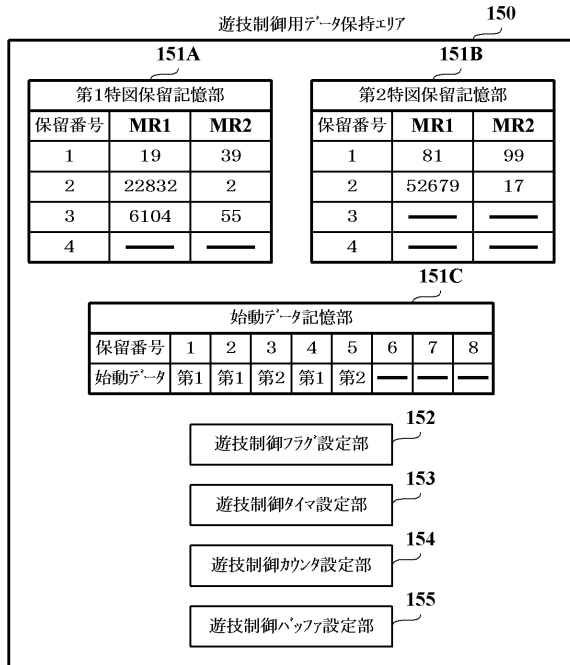
非リーチハズレ用変動パターン判定用データ

(時短状態)

138C

変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
非リーチC1-1	1~100	非リーチ7
非リーチC1-2	1~100	非リーチ8(時短)

【図 15】



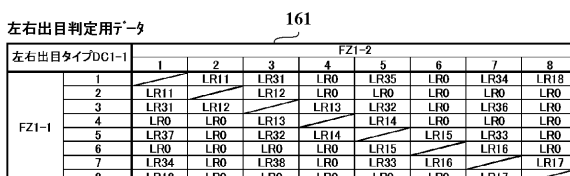
【図 16】

乱数値	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1~100	図柄決定決定用
SR3	1~100	予告判定用
SR4	1~100	バトル演出パターン種別判定用
SR5	1~100	バトル演出パターン判定用
SR6	1~100	味方キャラクタ判定用
SR7	1~100	予告演出パターン種別判定用
SR8	1~100	予告演出パターン判定用

【図 17】



【図 18】



【図 19】



【図 2 1】

(A) 予告選択用差分値決定用データ(通常モード・特訓モード)

予告なし		差分値(予告あり)						
		0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
変動パターン	リーチA1	1~10	11~40	41~50	51~60	61~70	71~80	81~90 91~100
	リーチA2	1~15	16~50	51~60	61~70	71~80	81~90	91~100
	...	...	...	...	...	...	...	...
	リーチハズレA1	1~30	31~50	51~60	61~70	71~80	81~90	91~100
	リーチハズレA2	1~32	33~35	36~51	52~60	61~70	71~80	81~90 91~100
	...	...	...	...	...	...	...	...
	非リーチ1	1~80	81~90	91~100	...	...	...	...
	非リーチ2(時短)	1~100	...	...	...	...	...	...
	非リーチ3	1~60	61~70	71~80	81~90	91~100	...	...
	...	...	...	...	...	...	...	...

(B) 予告選択用データ(通常モード・特訓モード)

予告演出パターン	月	火	水	木	金	土	日
状態データ+差分	1	2	3	4	5	6	7

【図 2 2】

バトル演出パターン種別判定用データ

変動パターン	バトル演出パターン種別				
	バトルA勝ち	バトルB勝ち	バトルC勝ち	バトルA負け	バトルB負け
確定1	1~20	21~50	51~100	—	—
確定2	1~20	21~60	61~100	—	—
確定3	1~5	5~30	31~100	—	—
確定4	—	—	—	1~70	71~100
確定5	—	—	—	1~60	61~100
確定6	—	—	—	1~80	81~100

バトル演出パターン判定用データ

バトル演出パターン種別	乱数値SR6	バトル演出パターン	他の演出
バトルA勝ち	1~90	バトルA-1	—
	91~100	バトルA-2	○
バトルA負け	1~98	バトルA-3	—
	99~100	バトルA-4	○
バトルB勝ち	1~80	バトルB-1	—
	81~100	バトルB-2	○
バトルB負け	1~98	バトルB-3	—
	99~100	バトルB-4	○
バトルC勝ち	1~70	バトルC-1	—
	71~100	バトルC-2	○

差分値決定用データ

変動パターン	差分値						
	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
確定1	1~50	51~57	58~64	65~71	72~78	79~85	86~92
確定2	1~60	61~65	66~70	71~75	76~80	81~85	86~90
確定3	1~70	71~74	75~78	79~82	83~86	87~90	91~94
確定4	1~10	11~22	23~34	35~46	47~58	59~70	71~82
確定5	1~15	16~27	28~39	40~51	52~63	64~75	76~87
確定6	1~5	6~18	19~31	32~45	46~59	60~73	74~87

味方キャラクタ決定用データ

味方キャラクタ	月	火	水	木	金	土	日	ALL
状態データ+差分	1	2	3	4	5	6	7	8

【図 2 3】

演出制御パターンテーブル

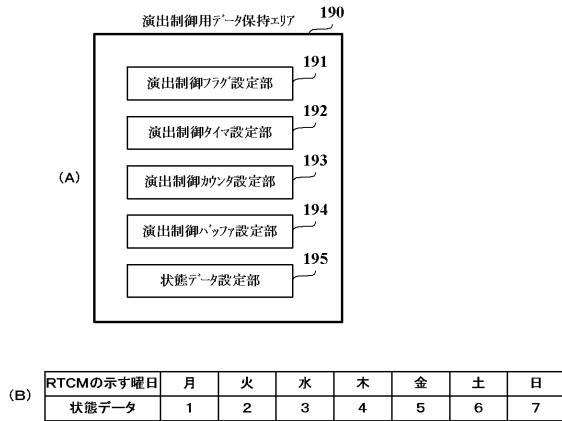
通常ハズレ演出制御パターン
通常ハズレ(時短)演出制御パターン
...
リーチハズレB1演出制御パターン
リーチハズレB2演出制御パターン
...
通常当たりC1演出制御パターン
通常当たりC2演出制御パターン
...
バトルモード演出制御パターン
特訓モード演出制御パターン
...
予告演出(月)制御パターン
予告演出(火)制御パターン
...

【図 2 4】

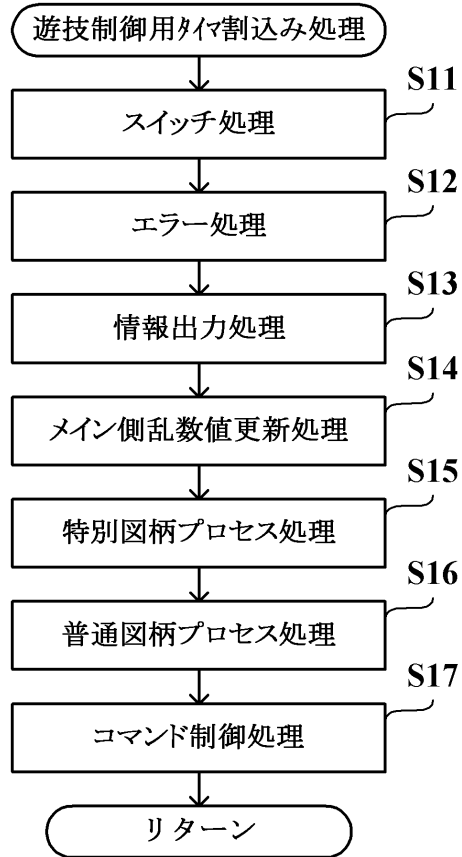
演出制御パターン

演出制御プロセスタイマ設定値
演出制御プロセスタイマ判定値 # 1
表示制御データ # 1
音声制御データ # 1
ランプ制御データ # 1
演出制御プロセスタイマ判定値 # 2
表示制御データ # 2
音声制御データ # 2
ランプ制御データ # 2
...
演出制御プロセスタイマ判定値 # n
表示制御データ # n
音声制御データ # n
ランプ制御データ # n

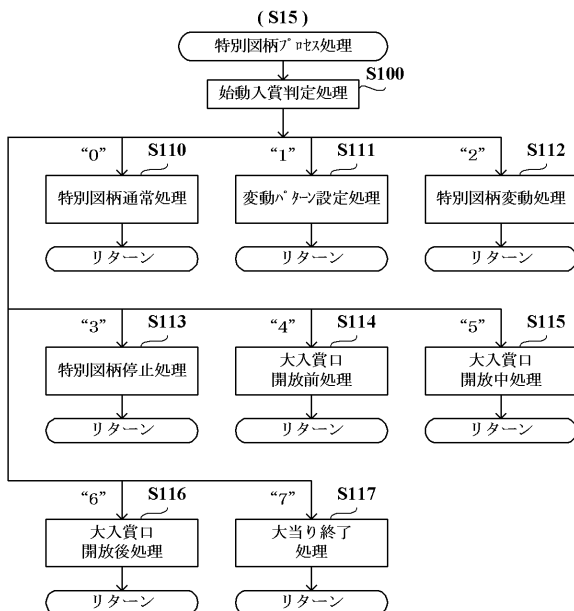
【図 25】



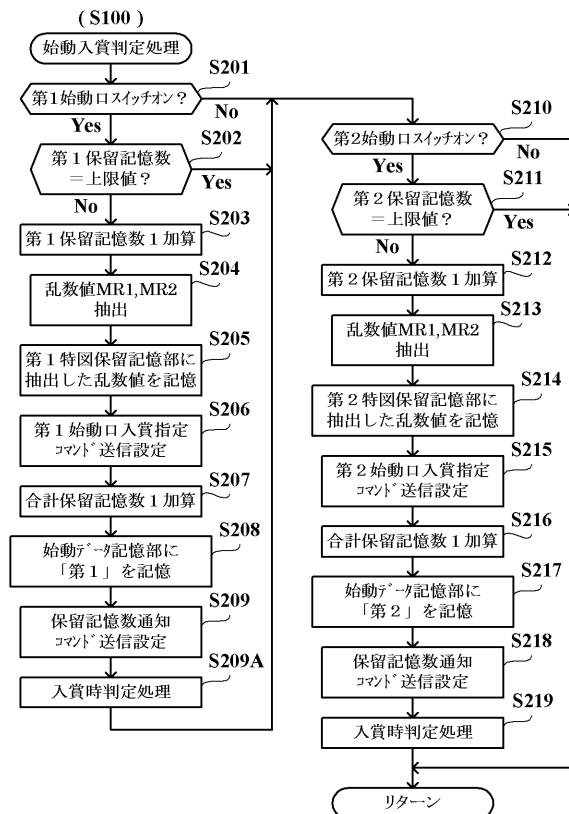
【図 26】



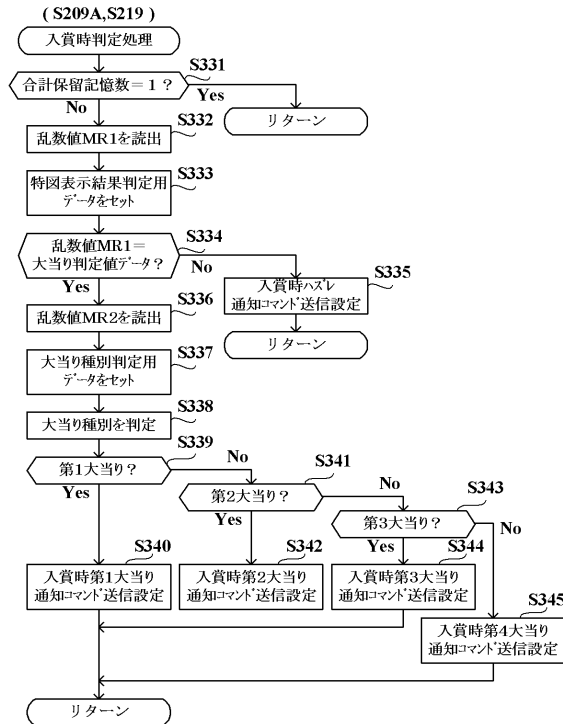
【図 27】



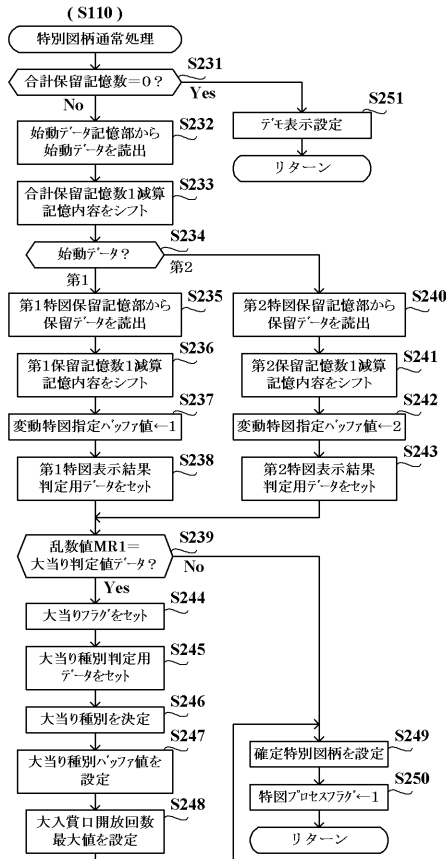
【図 28】



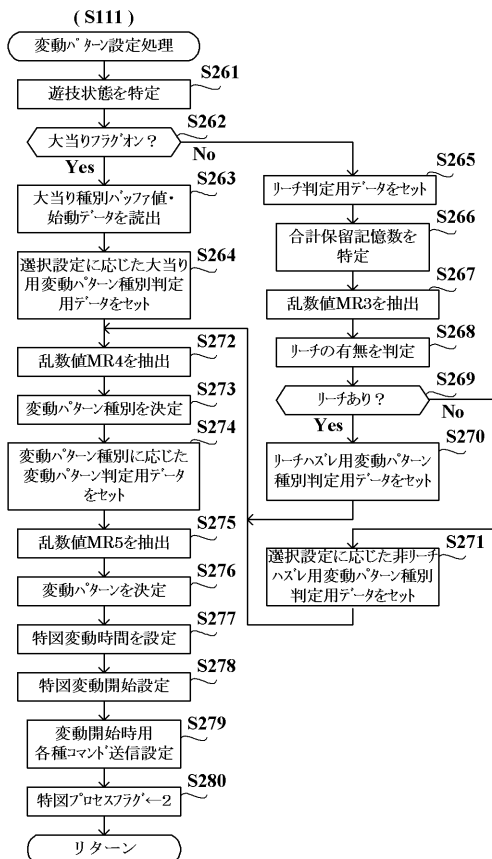
【図 29】



【図 30】



【図 31】



【図 32】

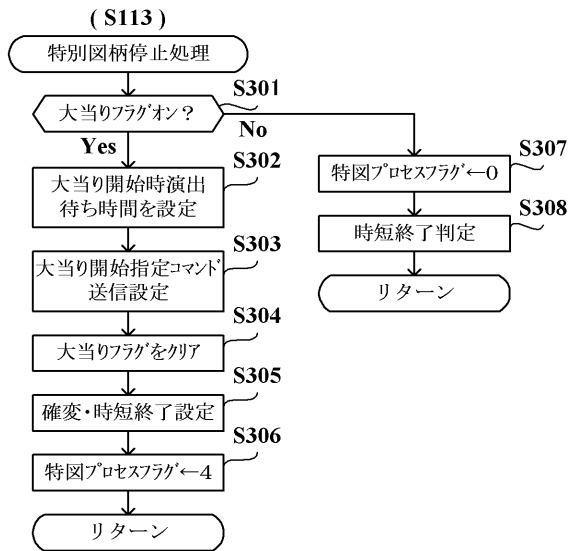
(A) ステップS264のテーブル選択設定

遊技状態	大当り種別	変動パターン種別判定用データ
通常状態	第1大当り	133A
	第2大当り	133B
	第3・第4大当り	133C
時短状態	第1・第2大当り	133D
	第3・第4大当り	133E
確変状態	第1大当り	133F
	第2大当り	133G
	第3大当り	133H
	第4大当り	133I

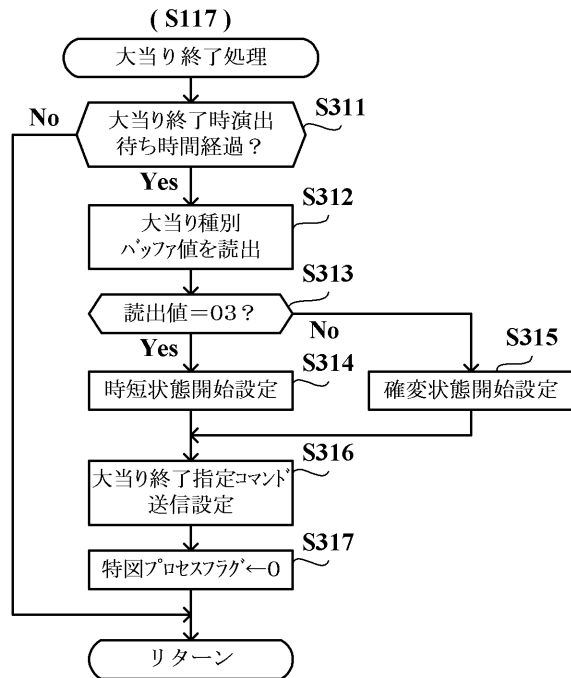
(B) ステップS271のテーブル選択設定

遊技状態	変動パターン種別判定用データ
通常状態	135A
確変状態	135B
時短状態	135C

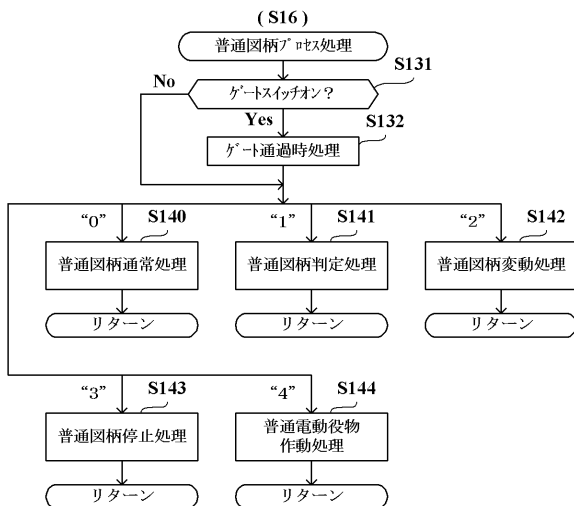
【図 3 3】



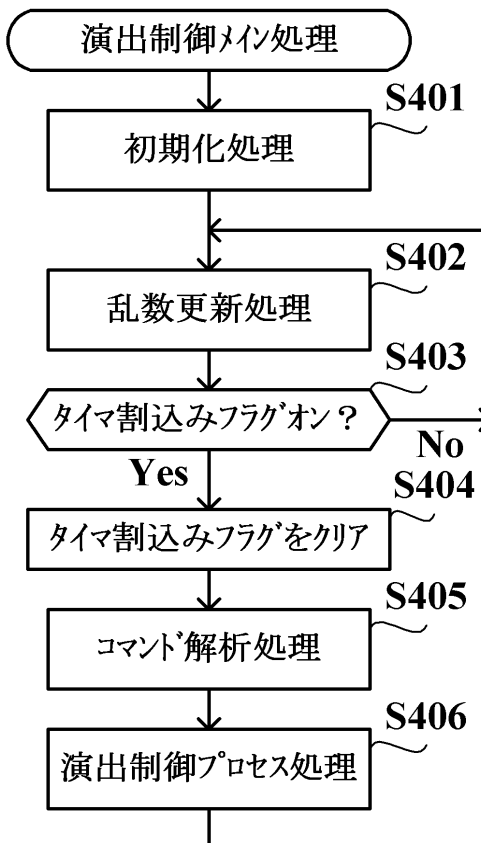
【図 3 4】



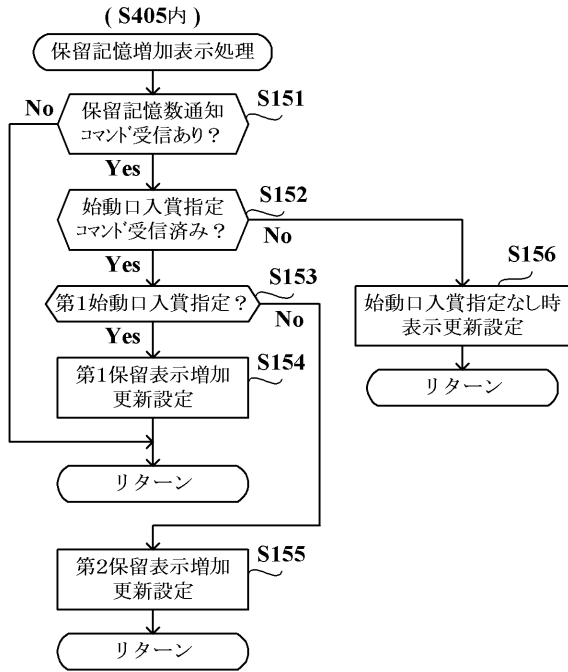
【図 3 5】



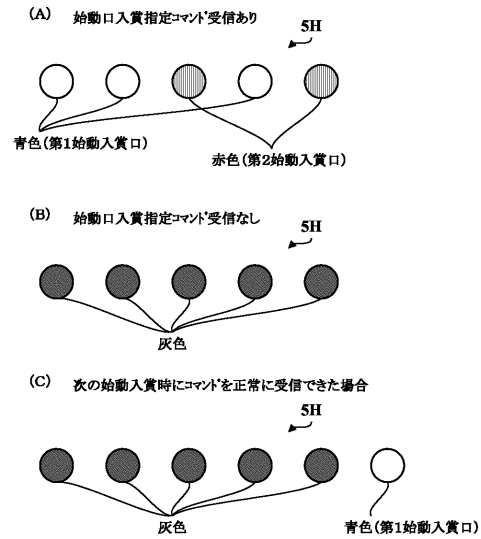
【図 3 6】



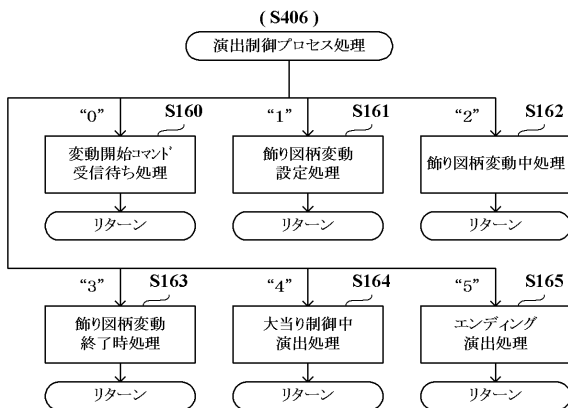
【図 37】



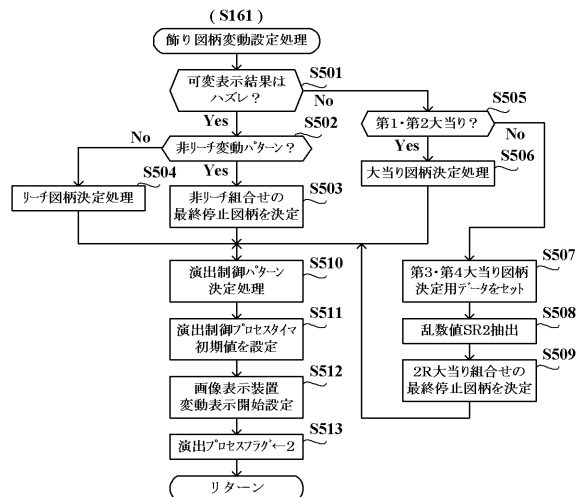
【図 38】



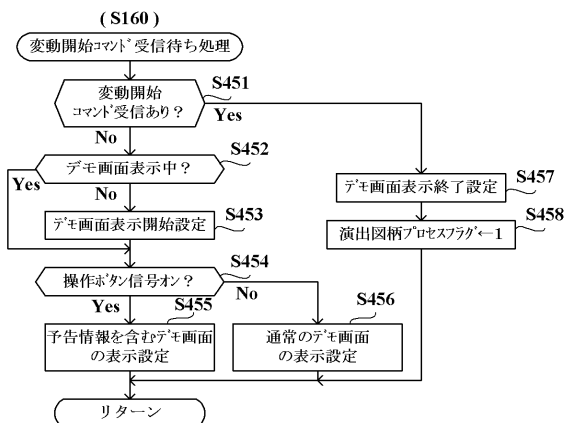
【図 39】



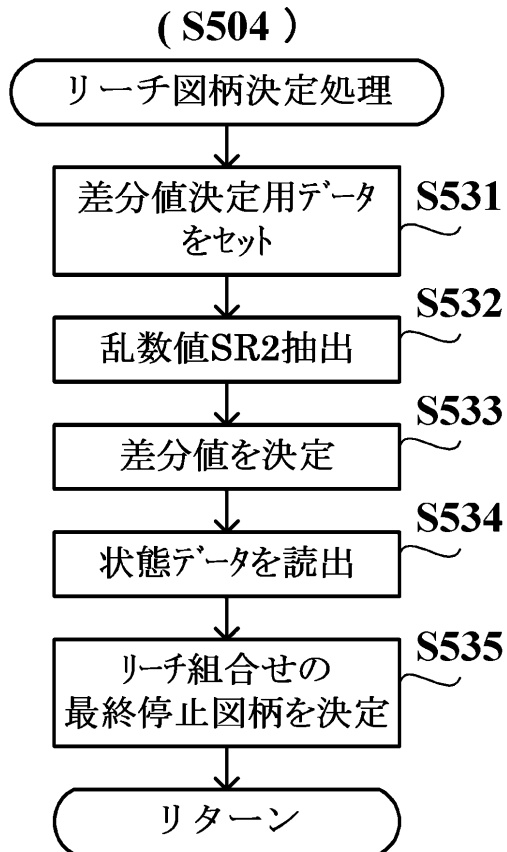
【図 41】



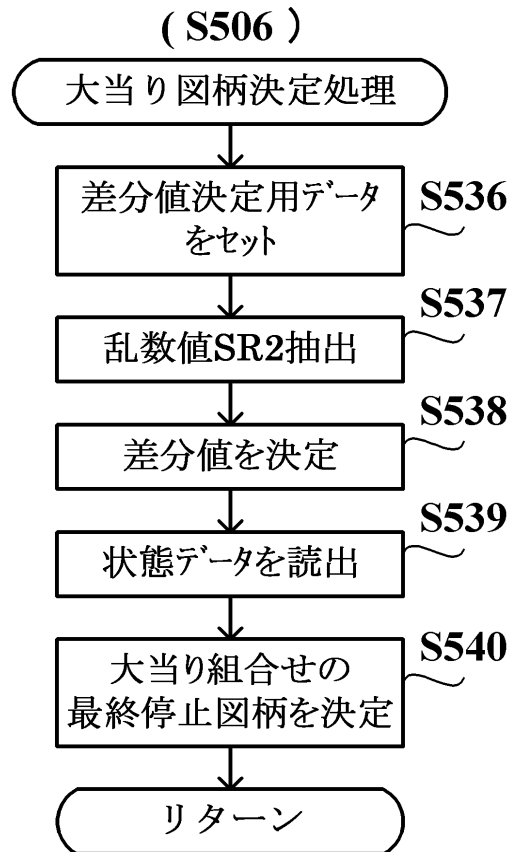
【図 40】



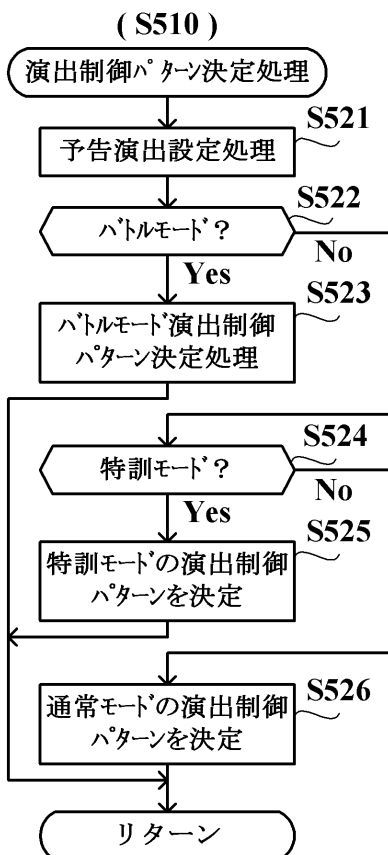
【図 4 2】



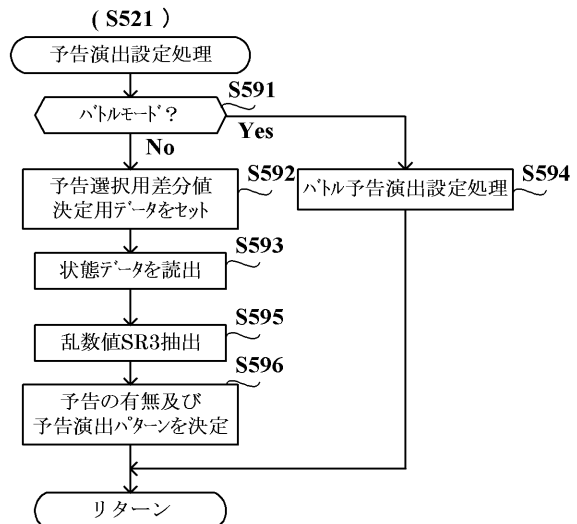
【図 4 3】



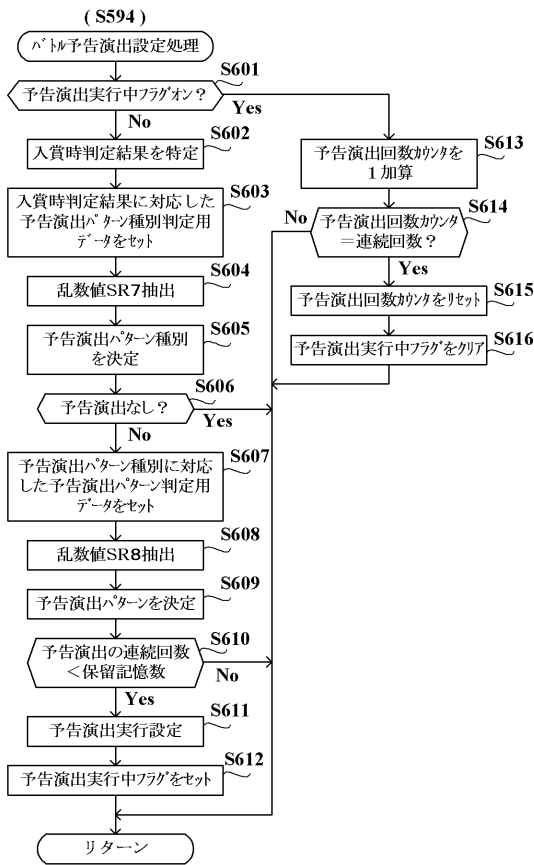
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



【図 4 7】

予告演出パターン種別判定用データ

入賞時判定結果	演出なし	被攻撃	小攻撃	大攻撃	超攻撃
第1大当り(15R確変)	-	-	1~10	11~80	81~100
第2大当り(7R確変)	-	1~10	11~60	61~100	-
第3大当り(2R確変)	1~40	41~60	61~90	91~100	-
第4大当り(2R通常)	1~60	61~80	81~100	-	-
ハズレ	1~90	91~100	-	-	-

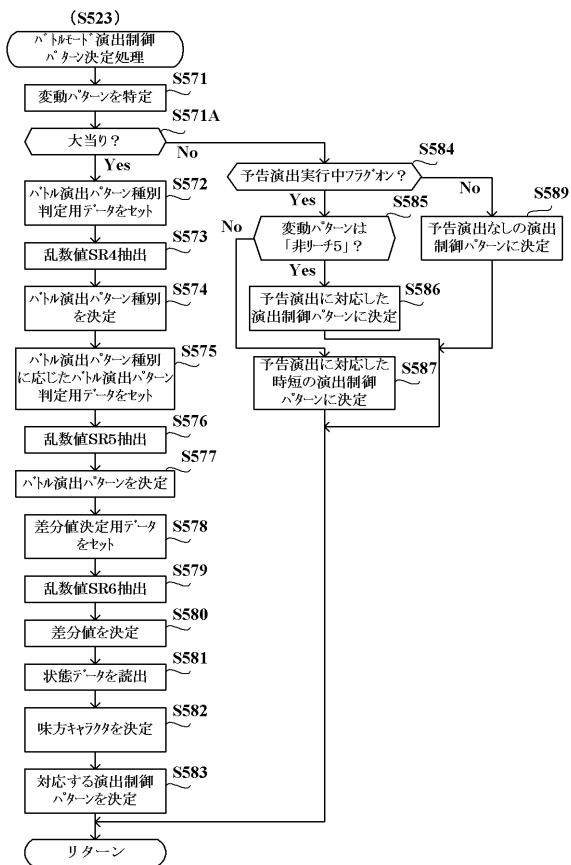
211

予告演出パターン判定用データ

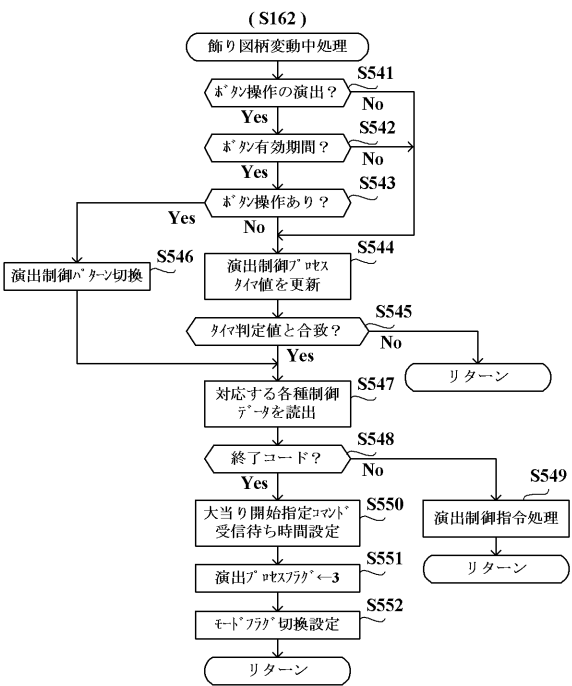
予告演出パターン種別	乱数値SR8	予告演出パターン	連続回数
被攻撃	1~50	被攻撃1(予告演出A→B)	2回
	51~100	被攻撃2(予告演出B→A)	
	1~50	小攻撃1(予告演出C→D)	
小攻撃	51~100	小攻撃2(予告演出D→C)	3回
大攻撃	1~50	大攻撃1(予告演出C→D→E)	
	51~100	大攻撃2(予告演出D→C→F)	
超攻撃	1~100	超攻撃1(予告演出C→F→G)	

212

【図 4 8】



【図 4 9】

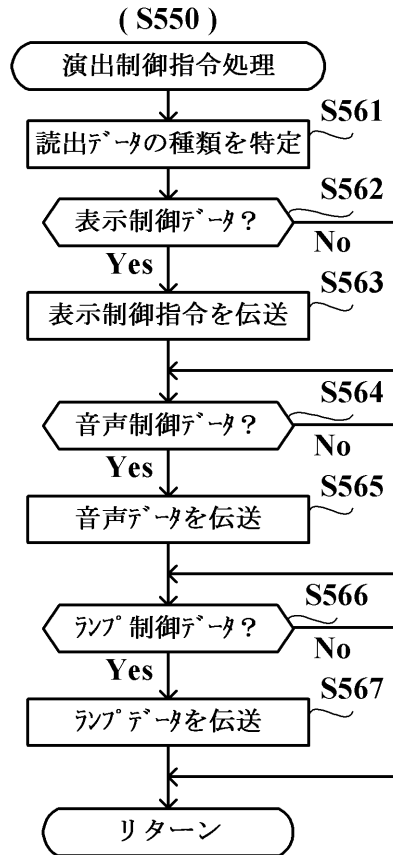


【図 50】

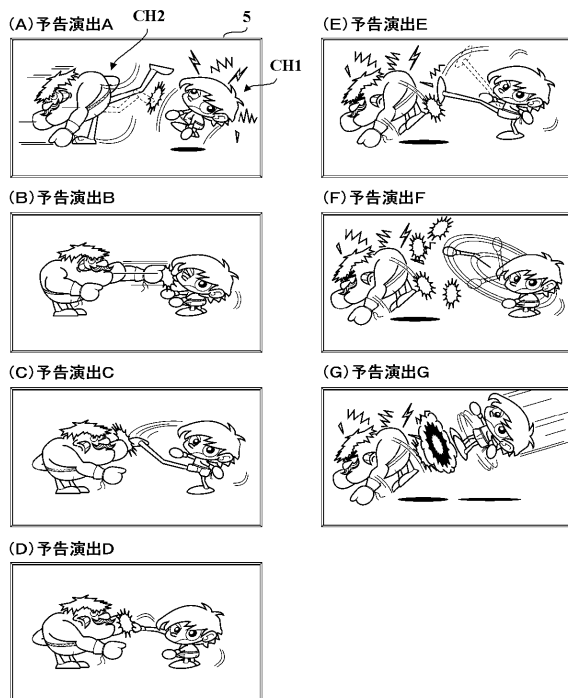
モードフラグ切換設定用データ		200	
		大当り種別	
		第1・第2大当り	第3・第4大当り
(A)		モードフラグ←“1”	モードフラグ←“2”

		201	
		確変フラグオン	確変フラグオフ
(B)	特訓モード の50回転後	モードフラグ←“2”	モードフラグ←“0”

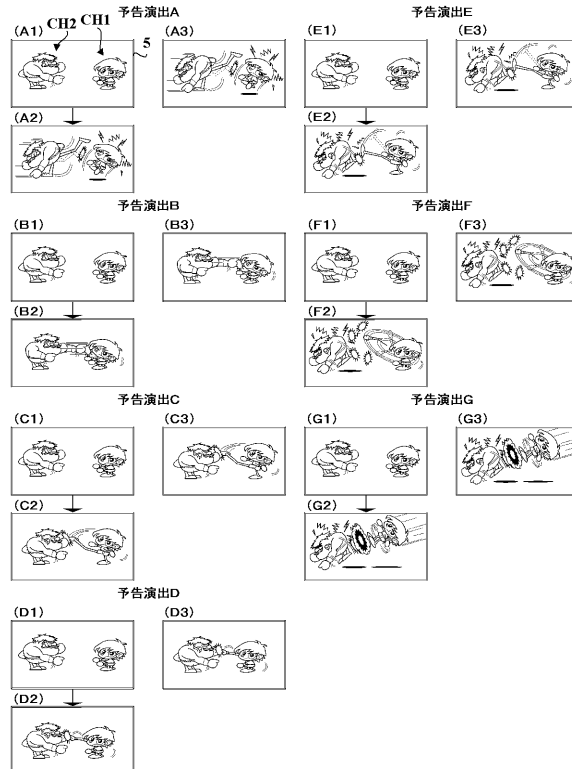
【図 51】



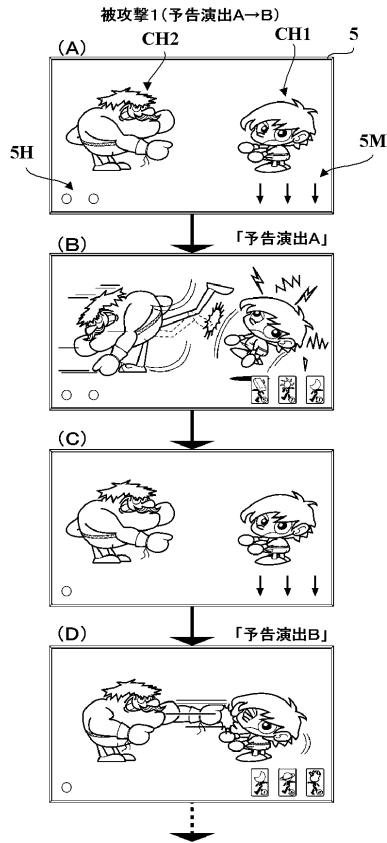
【図 52】



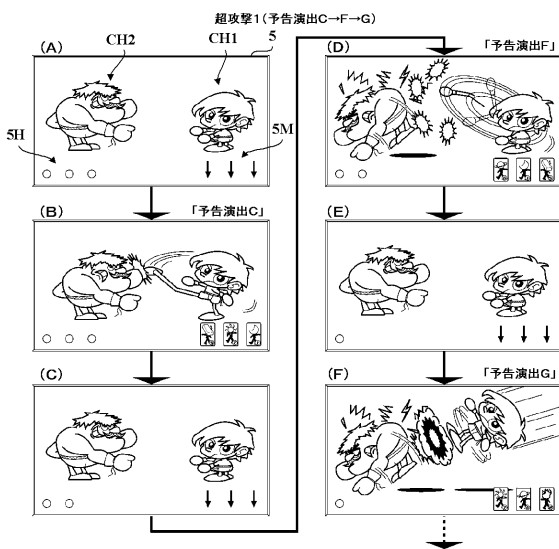
【図 53】



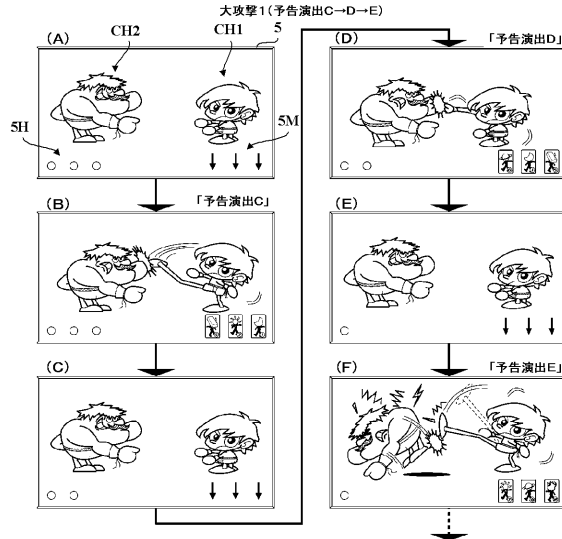
【図 5 4】



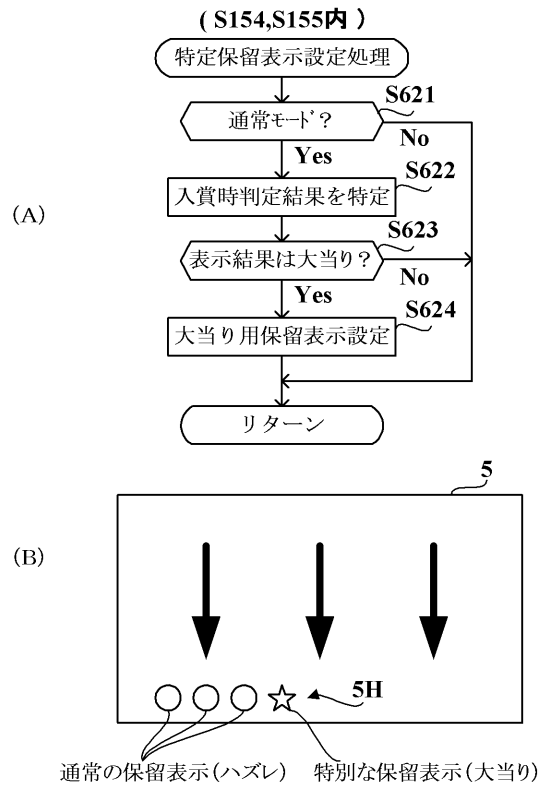
【図 5 6】



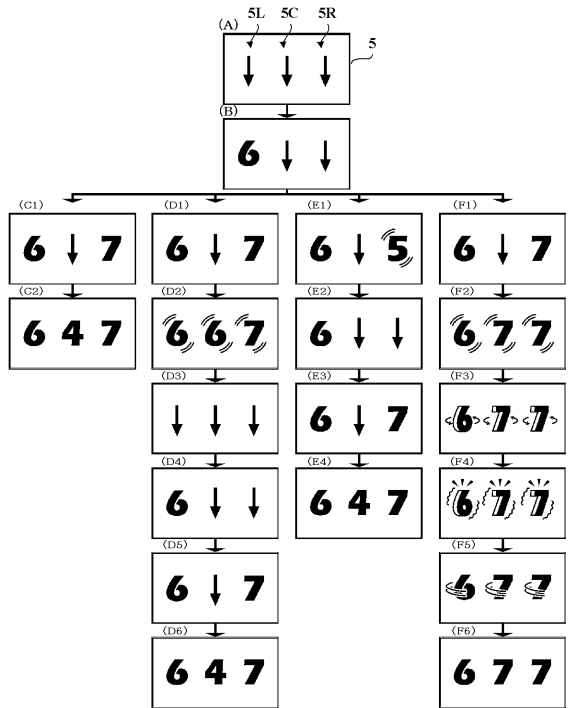
【図 5 5】



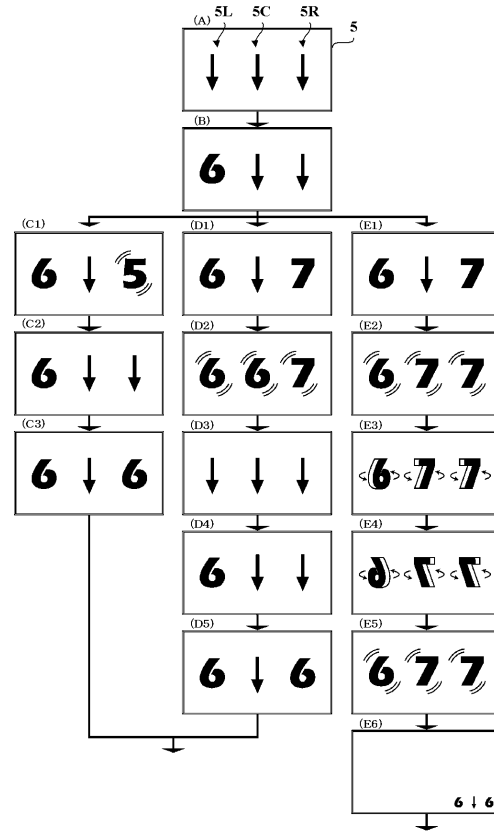
【图 5 7】



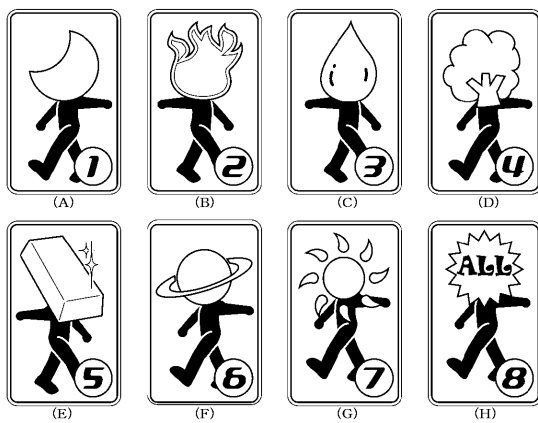
【図 58】



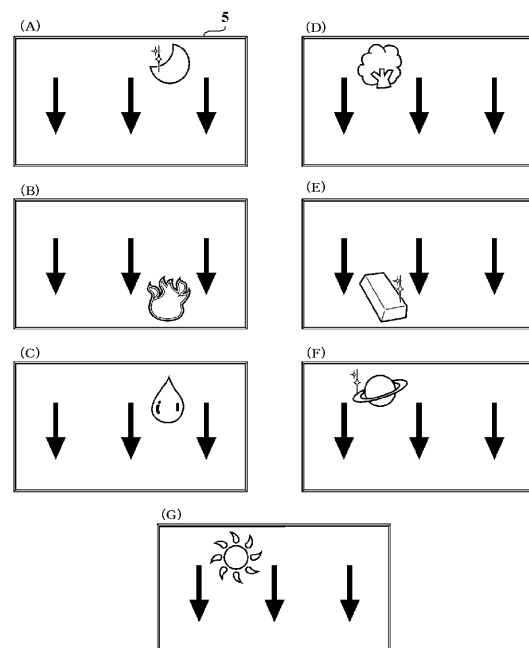
【図 59】



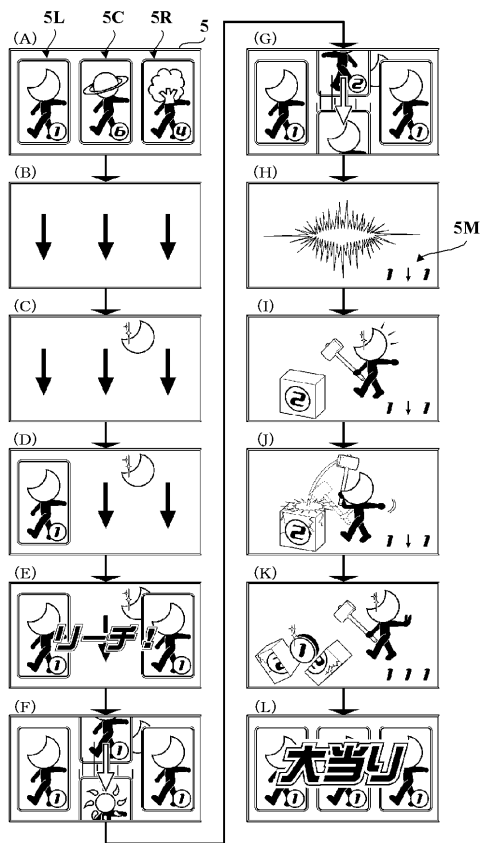
【図 60】



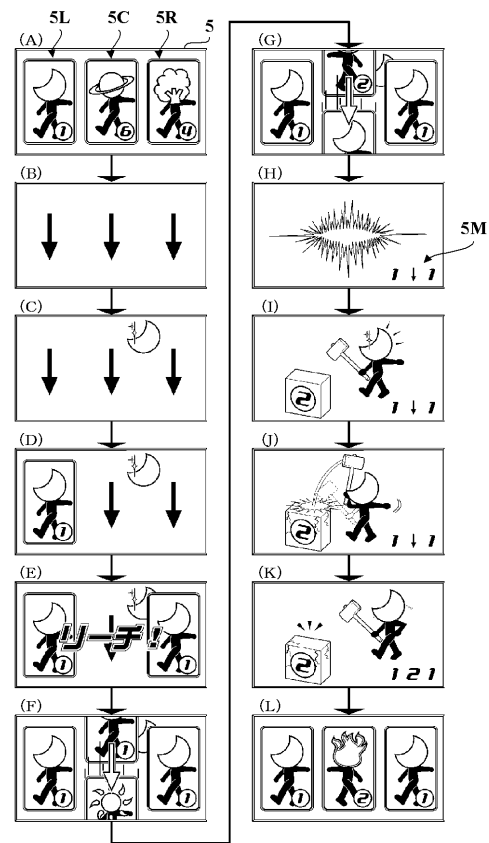
【図 61】



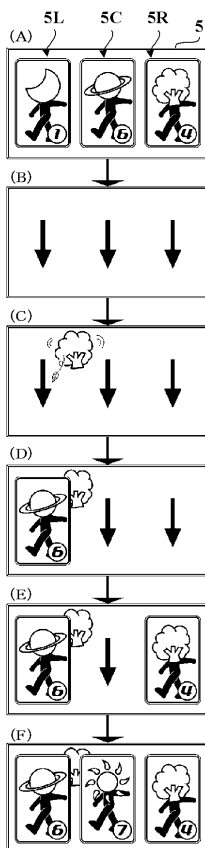
【図 6 2】



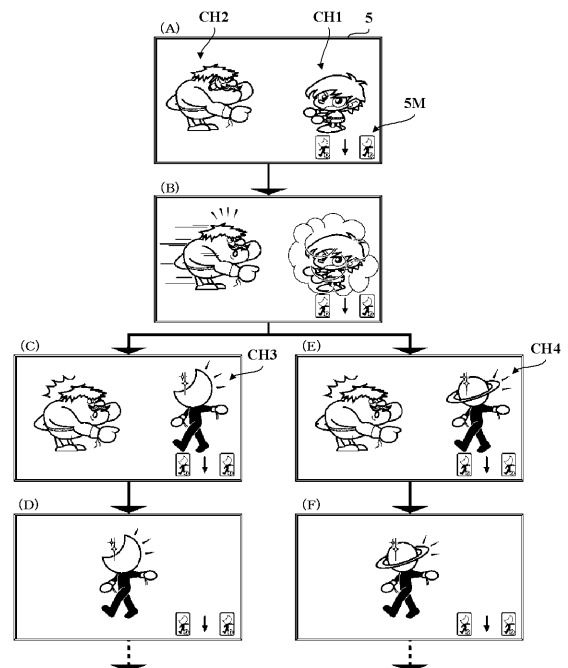
【図 6 3】



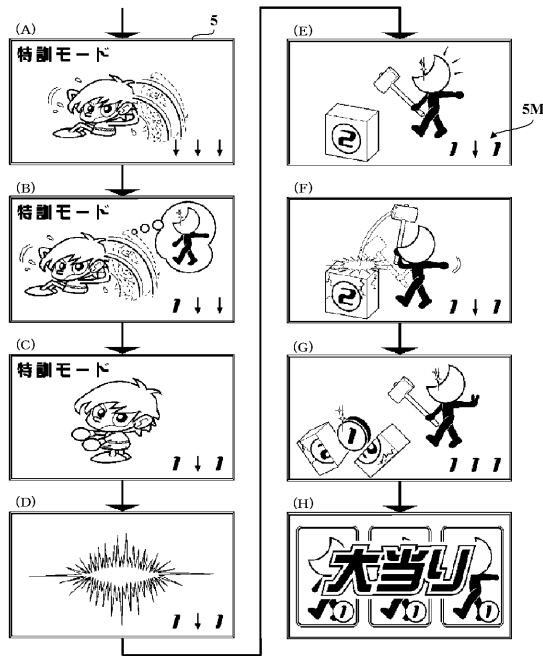
【図 6 4】



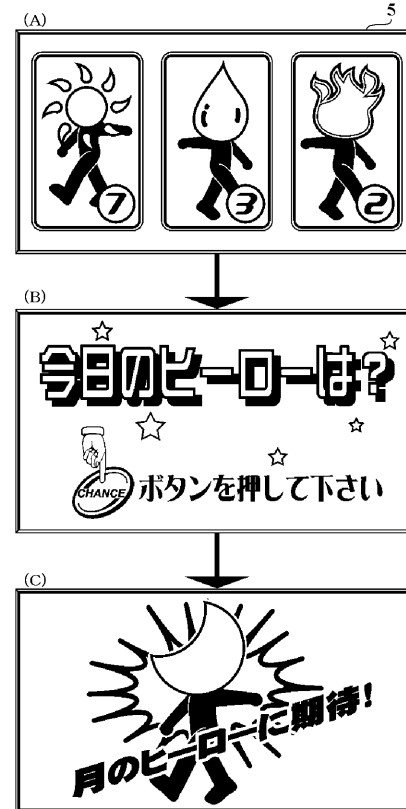
【図 6 5】



【図 70】



【図 71】



【図 72】

(A)

ミッション	「1」	「2」	「3」	「4」	「5」	「6」	「7」
状態データ	1	2	3	4	5	6	7

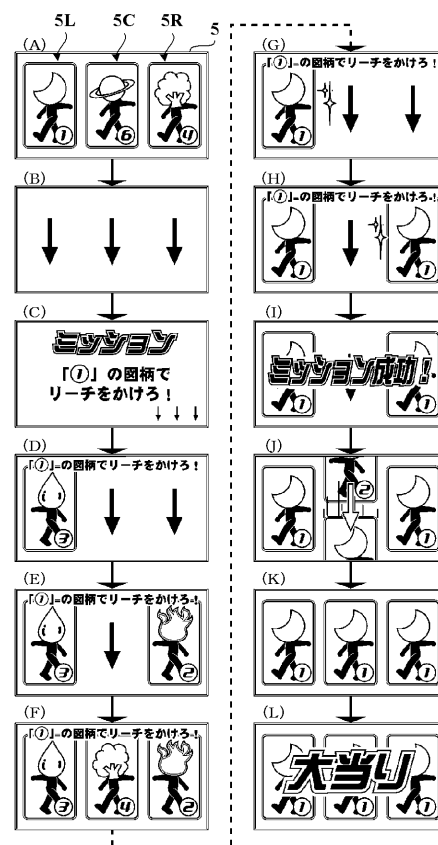
(B) リーチ図柄差分値決定用データ 177

	差分値 (予告あり)						
	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
大当り	1~70	71~75	76~80	81~85	86~90	91~95	96~100
リーチハズレ	1~17	18~34	35~52	53~70	71~85	86~100	

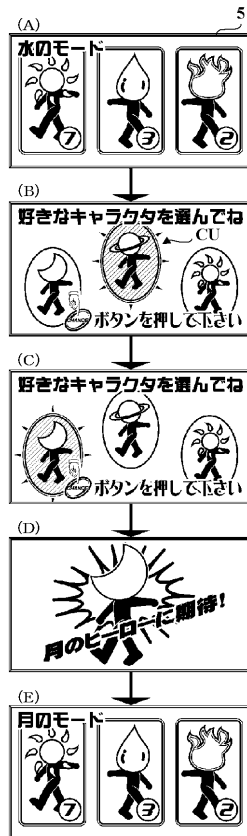
(C) リーチ図柄決定用データ 178

リーチ図柄	「1」	「2」	「3」	「4」	「5」	「6」	「7」
状態データ+差分	1	2	3	4	5	6	7

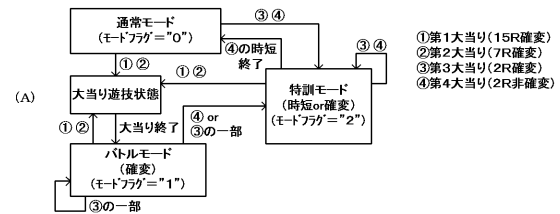
【図 73】



【図 74】



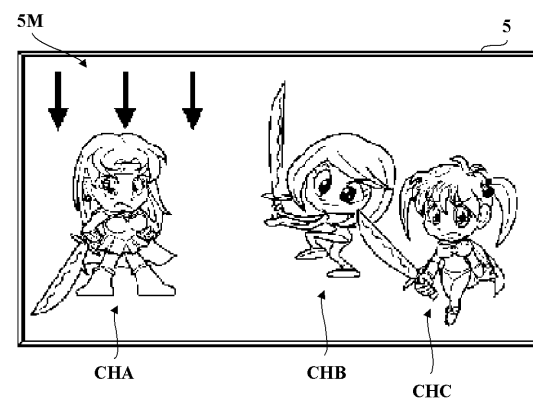
【図 75】



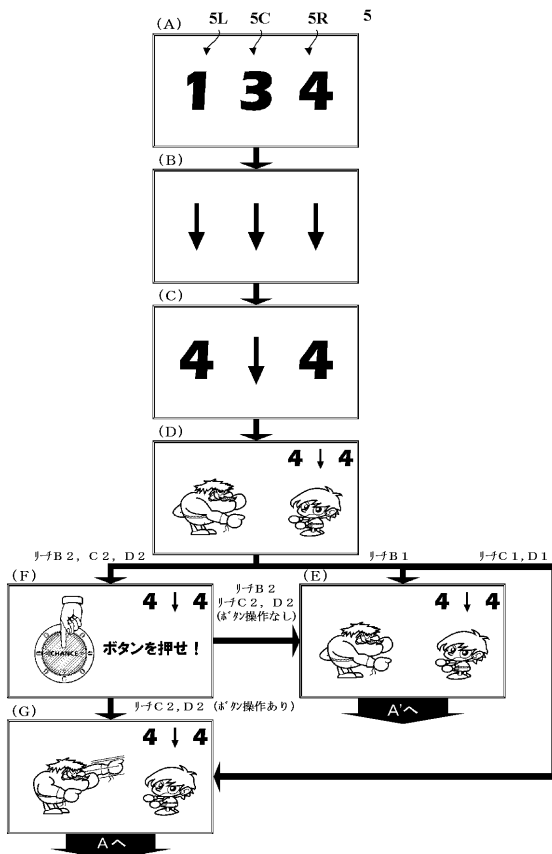
モードフラグ切替設定用データ

演出モード	大当り種別			
	第1・第2大当り	第3大当り (バトルモード 継続フラグオン)	第3大当り (バトルモード 継続フラグオフ)	第4大当り
通常モード	モードフラグ="1"	モードフラグ="2"	モードフラグ="2"	モードフラグ="2"
特訓モード	モードフラグ="1"	モードフラグ="2"	モードフラグ="2"	モードフラグ="2"
バトルモード	モードフラグ="1"	モードフラグ="2"	モードフラグ="2"	モードフラグ="2"

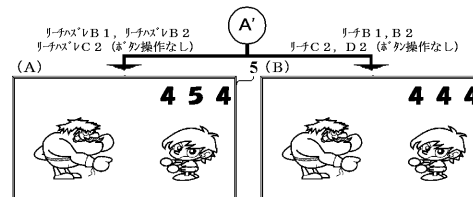
【図 76】



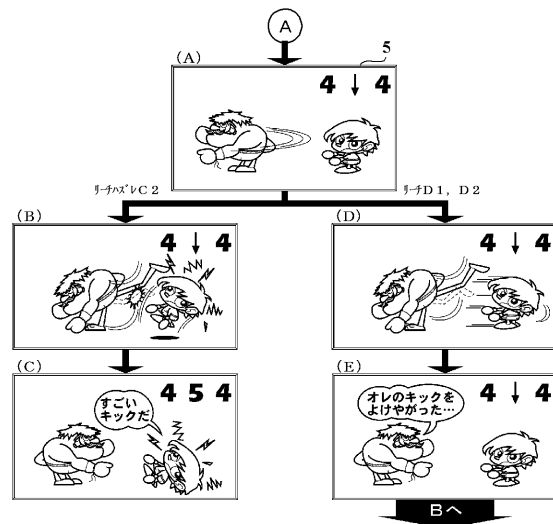
【図 77】



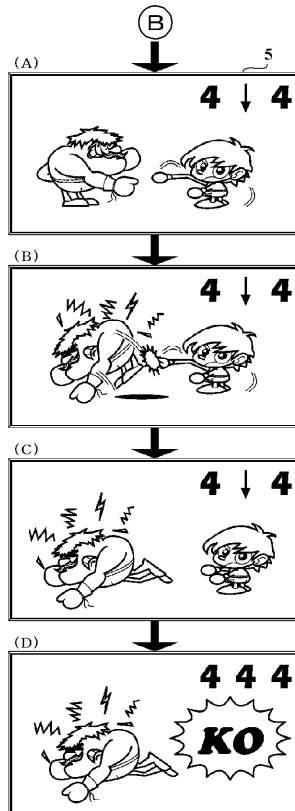
【図 78】



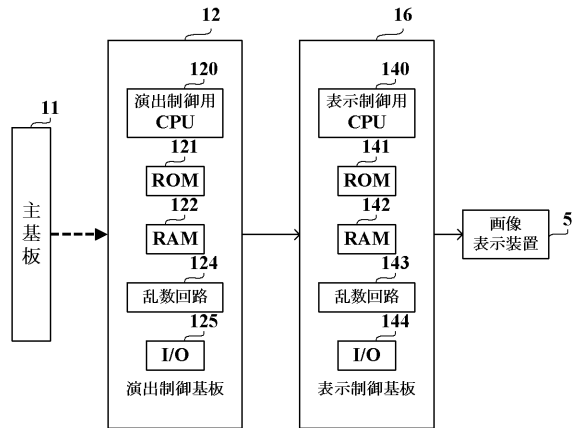
【図 79】



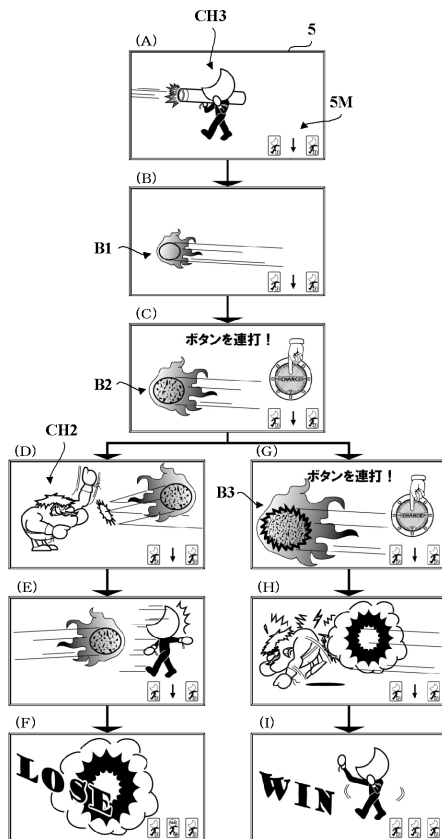
【図 80】



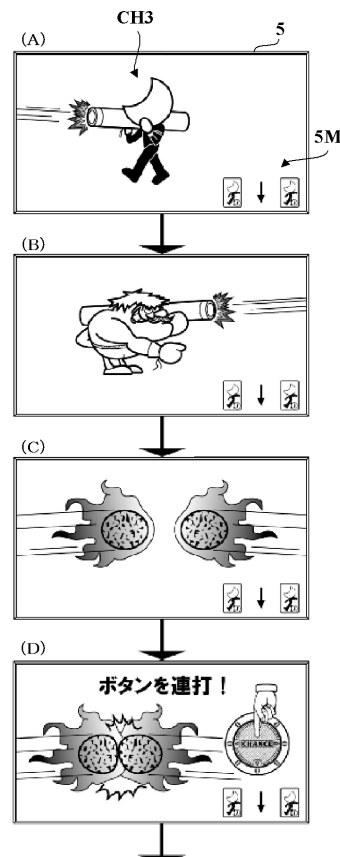
【図 81】



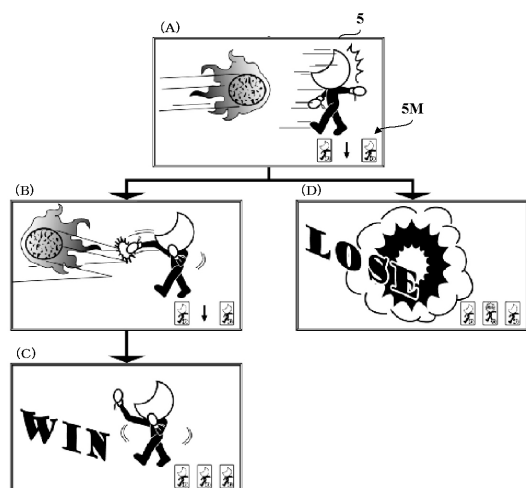
【図 66】



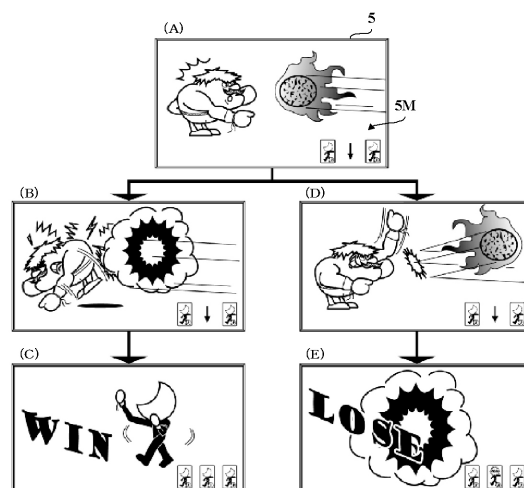
【図 67】



【図 68】



【図 69】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2005-006765 (JP, A)
特開2008-178465 (JP, A)
特開2007-000292 (JP, A)
特開2006-025895 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02