(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6675358号
(P6675358)
(45)発行日　令和2年4月1日(2020.4.1)　(24)登録日　令和2年3月12日(2020.3.12)

(51)Int.Cl.　F I
*A63F 7/02 (2006.01)*　A63F 7/02 320
A63F 7/02 315A

請求項の数 1　(全 89 頁)

(21)出願番号　特願2017-160869(P2017-160869)
(22)出願日　平成29年8月24日(2017.8.24)
(65)公開番号　特開2019-37421(P2019-37421A)
(43)公開日　平成31年3月14日(2019.3.14)
審査請求日　平成30年9月7日(2018.9.7)

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

審査官　▲高▼木　尚哉

(56)参考文献　特許第６５２４１３７（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１０－２４６７８６（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定結果となったときに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、
前記有利状態に制御されることを可変表示が開始される前に判定可能な判定手段と、
前記判定手段による判定結果に基づいて実行される予告演出として、予告対象の可変表示以前の所定回の可変表示において可変表示の表示結果としてリーチハズレを表示させる特定予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、
可変表示の表示結果が識別情報のうち第１識別情報により特定結果となったときは前記有利状態として第１有利状態に制御し、可変表示の表示結果が識別情報のうち第２識別情報により特定結果となったときは前記有利状態として前記第１有利状態よりも不利な第２有利状態に制御する有利状態制御手段と、
前記第１有利状態に制御されたことに基づいて通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御し、当該特別状態中に前記第２有利状態に制御されたことに基づいて前記特別状態よりも不利な状態に制御する特別状態制御手段と、を備え、
前記特別状態中に前記特定予告演出を開始するときは、前記第１識別情報によるリーチハズレが表示される割合よりも前記第２識別情報によるリーチハズレが表示される割合の方が高く、
前記特定予告演出においてリーチハズレが表示されるときの方が、前記特定予告演出とは異なる演出においてリーチハズレが表示されるときよりも、リーチとなった後の可変表

示の期間が短く、
前記特定予告演出において、特定の識別情報によるリーチハズレが表示された場合と、前記特定の識別情報と異なる識別情報によるリーチハズレが表示された場合とで、前記有利状態に制御される期待度が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
可変表示装置の表示結果が特定の表示態様になるか否かを、可変表示装置の数回前の可変表示の段階から予め決定しておき、その事前に決定された決定内容が特定の表示態様となるものであった場合には、その特定の表示態様が表示される以前の段階から可変表示装置においてリーチ状態を連続的に導出表示する割合が通常の遊技時よりも多くなるように制御をする遊技機が提案されている（例えば特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開平８－３３６６４８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
特許文献１に記載された遊技機では、改善の余地があった。
【０００５】
この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
（１）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、
識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定結果（例えば大当り組合せ）となったときに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）であって、
前記有利状態に制御されることを可変表示が開始される前に判定可能な判定手段（例えばステップＳ２１２の処理を実行するＣＰＵ１０３）と、
前記判定手段による判定結果に基づいて実行される予告演出として、予告対象の可変表示以前の所定回の可変表示において可変表示の表示結果としてリーチハズレを表示させる特定予告演出（例えば停止図柄予告）を実行可能な予告演出実行手段（例えばＳ１６２の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
可変表示の表示結果が識別情報のうち第１識別情報（例えば確変図柄）により特定結果となったときは前記有利状態として第１有利状態（例えば確変大当りの大当り遊技状態）に制御し、可変表示の表示結果が識別情報のうち第２識別情報（例えば非確変図柄）により特定結果となったときは前記有利状態として前記第１有利状態よりも不利な第２有利状態（例えば非確変大当りの大当り遊技状態）に制御する有利状態制御手段（例えばステップＳ１１４～Ｓ１１７の処理を実行するＣＰＵ１０３）と、
前記第１有利状態に制御されたことに基づいて通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば確変状態（高確高ベース状態））に制御し、当該特別状態中に前記第２有利状態に制御されたことに基づいて前記特別状態よりも不利な状態（例えば低確確高ベース状態、低確低ベース状態）に制御する特別状態制御手段（例えばステップＳ１１７の処理を実行するＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記特別状態中に前記特定予告演出を開始するときは、前記第１識別情報によるリーチハズレが表示される割合よりも前記第２識別情報によるリーチハズレが表示される割合の方が高く（例えば図１９）、
前記特定予告演出においてリーチハズレが表示されるときの方が、前記特定予告演出とは異なる演出においてリーチハズレが表示されるときよりも、リーチとなった後の可変表示の期間が短く、
前記特定予告演出において、特定の識別情報によるリーチハズレが表示された場合と、前記特定の識別情報と異なる識別情報によるリーチハズレが表示された場合とで、前記有利状態に制御される期待度が異なる。
このような構成によれば、遊技者に不利な状態に制御されると見せかける予告演出を実行でき、遊技の興趣が向上する。

【０００７】
（２）上記（１）の遊技機において、
前記特定予告演出においてリーチハズレが表示されるときと、前記特定予告演出以外においてリーチハズレが表示されるときと、で識別情報を停止させる際の態様が異なる（例えば図２０（Ａ））ようにしてもよい。
このような構成によれば、リーチハズレ時に特定予告演出であるか否かがわかりやすくなり、遊技の興趣が向上する。

【０００８】
（３）上記（１）または（２）の遊技機において、
前記特定予告演出においてリーチハズレが表示されるときと、前記特定予告演出以外においてリーチハズレが表示されるときと、でリーチとなった後の可変表示の期間が異なる（例えば図２０（Ａ））ようにしてもよい。
このような構成によれば、リーチハズレ時に特定予告演出であるか否かがわかりやすくなり、遊技の興趣が向上する。

【０００９】
（４）上記（３）の遊技機において、
前記特定予告演出においてリーチハズレが表示されるときの方が、前記特定予告演出以外においてリーチハズレが表示されるときよりも、リーチとなった後の可変表示の期間が短い（例えば図２０（Ａ））ようにしてもよい。
このような構成によれば、特定予告演出時にはリーチ後の煽り期間が短いため、特定予告演出であるか否かがわかりやすくなり、遊技の興趣が向上する。

【００１０】
（５）上記（３）の遊技機において、
前記第１識別情報によるリーチハズレが表示されるときの方が、前記第２識別情報によるリーチハズレが表示されるときよりも、リーチとなった後の可変表示の期間が長い（例えば図２０（Ｃ））ようにしてもよい。
このような構成によれば、遊技者に有利な識別情報でのリーチ時にはリーチ後の煽り期間が長いため、有利な有利状態に制御されることを期待させることができ、遊技の興趣が向上する。また、遊技者に不利な識別情報でのリーチ時にはリーチ後の煽り期間を短くすることで、遊技者の不安を抑えることができ、遊技の興趣が向上する。

【００１１】
（６）上記（１）から（５）のいずれかの遊技機において、
識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばＳ１１１の処理を実行するＣＰＵ１０３）をさらに備え、
前記予告演出実行手段は、前記可変表示パターン決定手段によりリーチとしない非リーチ可変表示パターンに決定された可変表示と、前記可変表示パターン決定手段により低期待度リーチ（例えばノーマルリーチ）を実行した後にリーチハズレを表示させる低期待度リーチ可変表示パターンに決定された可変表示と、において前記特定予告演出を実行可能であり、

前記低期待度リーチ可変表示パターンに決定された可変表示において、前記特定予告演出が実行されるときの方が、前記特定予告演出が実行されないときよりも、リーチとなった後の可変表示の期間が短い（例えば図２０（Ｂ））ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定予告演出の実行頻度を高めることができ、遊技の興趣が向上する。

【００１２】

（７）上記（１）から（６）のいずれかの遊技機において、

前記特定予告演出において特定の識別情報によるリーチハズレが表示されたか否かに応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるようにしてもよい。

このような構成によれば、特定予告演出の実行態様に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【００１３】

（８）上記（１）から（７）のいずれかの遊技機において、

前記特定予告演出において同一の識別情報によるリーチハズレが連続して表示されたか否かに応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる（例えば図２３）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定予告演出の実行態様に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【００１４】

（９）上記（１）から（８）のいずれかの遊技機において、

可変表示を実行するときの背景として、少なくとも第１背景と第２背景とを含み、

前記第１背景では、可変表示が１回実行される毎に第１背景楽曲（例えば楽曲Ａ）を先頭から出力し、

前記第２背景では、複数回の可変表示に亘って第２背景楽曲（例えば楽曲Ｂ）を出力し、

前記第２背景では、可変表示を開始するときに所定音を出力可能である（例えば図２５（Ｂ））ようにしてもよい。

このような構成によれば、複数回の可変表示に亘って楽曲を出力する場合でも、可変表示の開始タイミングが認識しやすくなる。

【００１５】

（１０）上記（１）から（９）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態中の演出状態を複数種類の演出状態（図３０のＡモードまたはＢモード等）のうちいずれかに制御可能な演出状態制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記有利状態中に付与された遊技媒体数に関連した報知演出（図３０に示す第１報知画像２０４や第２報知画像２１４による報知演出等）を実行する報知演出手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、

前記報知演出手段は、前記演出状態制御手段により第１演出状態（Ａモード等）に制御されているときには、第１報知態様（図３０に示す第１報知画像２０４等）による前記報知演出を実行し、前記演出状態制御手段により前記第１演出状態とは異なる第２演出状態（Ｂモード等）に制御されているときには、前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（図３０に示す第２報知画像２１４等）による前記報知演出を実行するようにしてもよい。

このような構成によれば、演出状態に応じた報知演出により、有利状態中の遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１６】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図３】演出制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。

【図４】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数値を例示する説明図である。

【図５】変動パターンを例示する図である。

【図６】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
【図７】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図８】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
【図９】演出制御パターンの構成例等を示す図である。
【図１０】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。
【図１１】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５】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１６】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図１７】停止図柄予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８】停止図柄予告設定処理における決定割合を示す図である。
【図１９】停止図柄予告パターンの一例を示す図である。
【図２０】停止図柄予告を実行するときまたは実行しないときのタイミングチャートである。
【図２１】停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２】停止図柄決定処理における決定割合を示す図である。
【図２３】変形例における停止図柄予告パターンの一例を示す図である。
【図２４】有効ラインが複数ある場合の変形例における説明図である。
【図２５】各背景における音声の出力タイミングを示すタイミングチャートである。
【図２６】変動開始音設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７】変動開始音設定処理における判定割合を示す図である。
【図２８】音声再生処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９】背景切替処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】報知演出を説明するための図である。
【図３１】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３２】ラウンド中処理を示すフローチャートである。
【図３３】ラウンド中処理を示すフローチャートである。
【図３４】第２変形例のラウンド後処理を示すフローチャートである。
【図３５】第２変形例のラウンド後処理を示すフローチャートである。
【図３６】第２変形例のラウンド後処理を示すフローチャートである。
【図３７】第２変形例の報知演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図３８】第２変形例の報知演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１７】
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。
【００１８】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとが設けられている。第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、例えば７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等か

ら構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示される特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば７セグメントのＬＥＤにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。

【００１９】

複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「０」～「９」を示す数字それぞれには、「０」～「９」の図柄番号が付され、「－」を示す記号には、「１０」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。

【００２０】

第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはともに、例えば方形状に形成されている。なお、第１特図の種類と第２特図の種類は同じ（例えば、ともに「０」～「９」を示す数字、及び、「－」を示す記号）であってもよいし、種類が異なっていてもよい。また、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、例えば「００」～「９９」を示す数字（あるいは２桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】

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

表示することなどが含まれてもよい。

【００２４】

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

【００２５】

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

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

【００２７】

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。変動中特図表示エリア５Ｉには、現在実行されている可変表示に対応した画像が表示される。現在実行されている可変表示に対応した表示は、実行中表示、アクティブ表示、可変表示対応表示などともいう。なお、実行中表示と保留記憶表示を総称して特定表示ともいう。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は、変動中特図表示エリア５Ｉに丸型で実行中表示が表示される。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は、変動中図柄表示エリア５Ｉに丸型で実行中表示が表示される。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変動中特図表示エリア５Ｉにシフトして表示されることとなる。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ようにしてもよい。なお、保留記憶表示と実行中表示とで大きさや形状を異ならせてもよい。

【００２８】

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

【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始動領域（第１始動領域）としての第１始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置６Ｂは、図２に示す普通電動役物用となるソレノイド８１によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第２始動領域）第２始動入賞口を形成する。

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

普通入賞球装置６Ａと普通可変入賞球装置６Ｂの下方には、特別可変入賞球装置７が設

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

【００３３】

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

【００３４】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図２に示すカウントスイッチ２３によって検出される。カウントスイッチ２３によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば１５個や１０個等）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置７において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置７において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第１状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置７において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第２状態となる。

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ９が設けられている。パチンコ遊技機１の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置６Ａ、普通可変入賞球装置６Ｂ、特別可変入賞球装置７等）の周囲には、装飾用ＬＥＤが配置されていてもよい。遊技機用枠３の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。

例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

次に、パチンコ遊技機１における遊技の進行を概略的に説明する。

【００４４】

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

【００４５】

この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」と

なる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置６Ｂを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機１では、一例として、「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「２」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「－」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】
大当り遊技状態におけるラウンドのうち、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）とする上限時間が比較的に長い時間（例えば２９秒など）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置７を第１状態（開放状態）とする上限時間が比較的に短い時間（例えば０．１秒など）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。
【００５３】
大当り図柄となる「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「３」、「７」の数字を示す特別図柄は通常開放ラウンド大当り図柄となり、「５」の数字を示す特別図柄は短期開放ラウンド大当り図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として通常開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（通常開放大当り状態）では、特別可変入賞球装置７の大入賞口扉が、第１期間となる所定の上限時間（例えば２９秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば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（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。なお、通常開放大当り状態は、第１特定遊技状態ともいう。
【００５４】
特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（短期開放大当り状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放大当り状態における第１期間よりも短い第２期間（例えば０．１秒間）となる。なお、短期開放大当り状態では、大入賞口の開放期間が第２期間となるように制御されればよく、それ以外の制御は通常開放大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放大当り状態では、ラウンドの実行回数が、通常開放大当り状態における第１ラウンド数（例えば「１５」）よりも少ない第２ラウンド数（例えば「２」）となるようにしてもよい。
【００５５】
このような短期開放大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば１５個や１０個等）の出玉（賞球）が得られる。しかし、大入賞口の開放期間は第２期間（０．１秒間など）であって、非常に短い。そのため、短期開放大当り状態は実質的には出玉（賞球）が得られない大当り遊技状態である。なお、短期開放大当り状態は、第２特定遊技状態ともいう。
【００５６】
また、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態に比べて、大入賞口の開放期間が短いものに限定されず、例えば大入賞口の開放期間（上限時間）は短期開放ラウンド特定遊技状態と通常開放ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、短期開放ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限回数（例えば２回）が通常開放ラウンド特定遊技状態での上限回数（例えば１５回）に比べて少なくなるものであってもよい。すなわち、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、各ラウンドで大入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい第１状態に変化させる期間が通常開放ラウンド特定遊技状態における第１期間よりも短い第２期間となることと、ラウンドの実行回数が通常開放ラウンド特定遊技状態における第１ラウンド数よりも少ない第２ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。
【００５７】
小当り図柄となる「２」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として導出された後には、特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、短期開放大当り状態と同様に特別可変入賞球装置７において大入賞口を遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち

、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置７を第２期間にわたり第１状態（開放状態）とする動作が繰り返し実行される。

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることなどを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行され

ることがある。この実施の形態では、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「滑り」や「擬似連」の可変表示演出は、主基板１１の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」の可変表示演出は、主基板１１の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板１２の側で実行するか否かが決定されてもよい。

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

この実施の形態では、先読み予告演出として、予告対象の可変表示が実行されるよりも前の複数回の可変表示において、予め定められた飾り図柄の組合せが導出表示される停止図柄予告が実行されるようになっている。この実施の形態では、予め定められた飾り図柄の組合せは、リーチハズレの組合せとなっている。遊技者は、リーチハズレの組合せが連続して導出表示されることで、後の可変表示において大当りとなる可能性が高いことを認識できる。

【００７２】

先読み予告演出として、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおいて特図保留記憶数を特定可能に表示する保留記憶表示を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、予告対象となる可変表示において「大当り」となる可能性などを予告する保留表示予告が実行されるようにしてもよい。例えば、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおける保留記憶表示を、所定のタイミングにおいて通常の表示態様と異なる特別態様で表示する保留表示予告が実行されるようにしてもよい。

【００７３】

始動入賞記憶表示エリア５Ｈに加えて、変動中特図表示エリア５Ｉにおいても先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。この実施の形態では、保留が消化されたことに対応して始動入賞記憶表示エリア５Ｈから除去された保留記憶表示は、この変動中特図表示エリア５Ｉにシフトして表示されることとなるが、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおいて

特別態様で保留記憶表示がなされているときに、変動中特図表示エリア５Ｉにシフトする場合には、変動中特図表示エリア５Ｉにおける実行中表示も特別態様とするようにしてもよい。このようにすることで、保留記憶数が少ない段階で先読み予告演出が実行された場合であっても、表示態様が特別態様に変化する機会を増やすことができ、遊技の興趣が向上する。

【００７４】

また、この実施の形態では、このような先読み予告演出とは別に、可変表示が実行されるときに、当該可変表示の変動パターンや可変表示結果に基づいて、当該可変表示結果が「大当り」となる可能性などが予告される変動中予告演出が実行されるようになっている。変動中予告演出は、演出画像の表示、音声の出力、ランプの点灯、演出役物の動作、それらの組み合せ等によって、「大当り」となる可能性などを予告するものであればよい。

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「非確変」（「通常大当り」ともいう）の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「非確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となること

のうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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

構成する確定飾り図柄は、短期開放大当り状態および小当り遊技状態のいずれに制御されることにも対応している一方で、リーチ組合せの確定飾り図柄は、短期開放大当り状態に制御されることに対応している。

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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。

【００９２】

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２

０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。

【００９３】

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

【００９４】

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。

【００９５】

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。

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】

図３（Ａ）は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。なお、図３（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【００９９】

図３（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにお

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

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技状態や小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【０１０３】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果

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

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【０１０９】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否かや「小当り」となるか否か、大当り種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３がいずれの決定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動カテゴリコマンドである。

【０１１０】

この実施の形態では、入賞時乱数値判定処理（図１４参照）において、始動入賞の発生に基づき、可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かや「小当り」に決定されるか否か、大当りの種別、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３がいずれの決定値の範囲になるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのＥＸＴデータに、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されることを指定する値や、大当り種別を指定する値を設定し、演出制御基板１２に対して送信する制御を行う。また、変動カテゴリコマンドのＥＸＴデータに判定結果としての乱数値ＭＲ３が含まれる決定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御基板１２に対して送信する制御を行う。演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されるか否か、大当り種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドに設定されている値に基づいて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が所定範囲の決定値に含まれる場合には変動パターン種別を認識できる。

【０１１１】

図柄指定コマンドの一例として、コマンドＣ４００Ｈを可変表示結果が「ハズレ」となる場合に応じた第１図柄指定コマンドとし、コマンドＣ４０１Ｈを可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」となる場合に応じた第２図柄指定コマンドとし、コマンドＣ４０２Ｈを可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」となる場合に応じた第３図柄指定コマンドとし、コマンドＣ４０３Ｈを可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に応じた第４図柄指定コマンドとし、コマンドＣ４０４Ｈを可変表示結果が「小当り」となる場合に応じた第５図柄指定コマンドとする。なお、図柄指定コマンドに設定されるＥＸＴデータと、可変表示結果通知コマンドに設定されるＥＸＴデータとを共通化してもよい。

【０１１２】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、遊技制御用のワークエリアを提供するＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、ＣＰＵ１０３とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５とを備えて構成される。

【０１１３】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【０１１４】

図４は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図４

に示すように、この実施の形態では、主基板１１の側において、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０１１５】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば図８に示す遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５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。

【０１１６】

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

【０１１７】

変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、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」～「２５１」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【０１１８】

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

【０１１９】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチαまたはスーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。大当り変動パターンと小当り変動パターンは、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となる場合に対応した当り変動パターンに含まれる。

【０１２０】

図５に示す各変動パターンは、予め定められた複数の変動パターン種別のうち、少なく

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

【０１２１】

一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類（演出態様）で分類（グループ化）して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチ（スーパーリーチαまたはスーパーリーチβ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分けてもよい。また、スーパーリーチを伴う変動パターンについては、リーチ演出の内容（例えばスーパーリーチαであるかスーパーリーチβであるか）に応じて、異なる変動パターン種別に分類されるようにしてもよい。あるいは、所定の可変表示演出が実行されるか否かなどに応じて、異なる変動パターン種別に分類されるようにしてもよい。他の一例として、複数の変動パターンを飾り図柄の可変表示時間などに応じて、分類（グループ化）してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがあってもよい。

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａや第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂにおいて、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される決定値を示すテーブルデータは、

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

【０１２６】

第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａの設定例では、所定範囲の決定値（「３００００」～「３０３５０」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される割合を、異ならせることができる。

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

大当り種別決定テーブル１３１の設定例では、変動特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「突確」の大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。すなわ

ち、変動特図が第１特図である場合には、所定範囲の決定値（「８３」～「１００」の範囲の値）が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図が第２特図である場合には、「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「突確」として短期開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な短期開放大当り状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。

【０１３０】

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

【０１３１】

また、ＲＯＭ１０１には、特図表示結果や、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３や、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される変動パターン決定テーブルなどが記憶される。

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

普図保留記憶部１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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

【０１４１】
例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタには、乱数値ＭＲ２～ＭＲ５を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。
【０１４２】
遊技制御バッファ設定部１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【０１４３】
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。
【０１４４】
図２に示すように、演出制御基板１２には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用ＣＰＵ１２０と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ１２１と、演出制御用ＣＰＵ１２０のワークエリアを提供するＲＡＭ１２２と、画像表示装置５における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部１２３と、演出制御用ＣＰＵ１２０とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【０１４５】
一例として、演出制御基板１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。
【０１４６】
演出制御用ＣＰＵ１２０、ＲＯＭ１２１、ＲＡＭ１２２は、演出制御基板１２に搭載された１チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。
【０１４７】
演出制御基板１２には、画像表示装置５に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板１３に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板１４に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板１２には、スティックコントローラ３１Ａに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット３５Ａから伝送するための配線や、プッシュボタン３１Ｂに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ３５Ｂから伝送するための配線も接続されている。
【０１４８】
演出制御基板１２では、例えば乱数回路１２４などにより、演出動作を制御するために

用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

【０１４９】

図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

図９（Ａ）は、演出制御パターンの構成例を示している。特図変動時演出制御パターンや各種演出制御パターンといった、それぞれの演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部または外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用マイクロコンピュータに内蔵された演出制御用ＲＡＭの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板１１から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用マイクロコンピュータにおいて演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【０１５４】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータ

が含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば操作ボタン３０といった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。すなわち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤ等の発光体、演出用模型が備える可動部材など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ＃１～プロセスデータ＃ｎにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値＃１～＃ｎと対応付けられた表示制御データ＃１～表示制御データ＃ｎ、音声制御データ＃１～音声制御データ＃ｎ、ランプ制御データ＃１～ランプ制御データ＃ｎ、操作検出制御データ＃１～操作検出制御データ＃ｎは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ＃１～演出制御実行データ＃ｎを構成する。

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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。

【０１６４】

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

から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａには、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

【０１６５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時に受信した順番でコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａの空き領域における先頭から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。したがって、コマンド受信が正常に行われれば、図１０（Ｂ）に示すように、バッファ番号「１」～「８」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図１０（Ｂ）では、バッファ番号「１」～「６」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

【０１６６】

図１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、１つ目の格納領域（バッファ番号「１」に対応した領域）に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。例えば図１０（Ｂ）に示す格納状態において新たな飾り図柄の可変表示が開始された場合には、バッファ番号「１」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「１」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」～「６」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」～「５」に対応した領域にシフトされる。

【０１６７】

図１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａのうち、バッファ番号「６」に対応した領域については、コマンド受信を正常に行えず、保留記憶数通知コマンドを取りこぼした場合の例が示されている。そのため、図１０（Ｂ）に示す例では、バッファ番号「６」に対応して、本来、保留記憶数通知コマンドが格納されるべき４つ目の記憶領域における内容が「００００（Ｈ）」のままとなっている。

【０１６８】

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

【０１６９】

図１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａには、各バッファ番号（保留番号）に保留記憶表示の表示態様を示す「保留表示態様」が対応づけて記憶される。この「保留表示態様」の値が「０」である場合は通常の表示態様となり、「１」や「２」である場合は通常の表示態様とは異なる特別態様であることを示す。例えば、予告表示予告の先読み予告演出が実行されている場合には特別態様となる。

【０１７０】

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。

【０１７１】

主基板１１では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロ

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

【０１７２】

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

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

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

【０１７５】

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

【０１７６】

図１２は、特別図柄プロセス処理として、図１１に示すステップＳ１５にて実行される

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

【０１７７】

図１３に示す始動入賞判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（ステップＳ２０１；Ｙｅｓ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップＳ２０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップＳ２０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップＳ２０２；Ｎｏ）、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（ステップＳ２０３）。

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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

２１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部１５１Ａに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２特図保留記憶部１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データがセットされる。

【０１８１】

特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否か、さらには可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を決定するために用いられる。変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンが属する変動パターン種別を決定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の決定に用いられる乱数値のうち、一部または全部を示す数値データを抽出する。

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【０１８５】

図１４は、入賞時乱数値判定処理として、図１３のステップＳ２１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御す

るか否かの決定が行われる。また、変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を抽象的に分類した変動パターン種別の決定や、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップＳ２１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を導出表示すると決定される乱数値ＭＲ１であるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを先読みし、この先読み結果に基づいて、演出制御基板１２の側で演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、先読み予告演出を実行するか否かを、決定することができる。

【０１８６】

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

【０１８７】

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

【０１８８】

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

【０１８９】

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

る（ステップＳ４０６）。変動パターン種別判定閾値は、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が含まれる決定値の範囲を特定し、変動パターン種別などに応じて予め設定された複数種類の変動カテゴリのうち、いずれに決定されるかを判定するために設定される判定値となる。この実施の形態では、少なくとも可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、時短制御の有無や合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリ（「非リーチ共通」の変動カテゴリ）、時短制御の有無や合計保留記憶数にかかわらず共通して「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリ（「スーパーリーチ共通」の変動カテゴリ）、それら以外の「ハズレ」の変動カテゴリ（「その他のハズレ」の変動カテゴリ）が設けられる。そして、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【０１９０】

ステップＳ４０４にて小当り判定範囲内であると判定された場合には（ステップＳ４０４；Ｙｅｓ）、可変表示結果が「小当り」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップＳ４０７）。一例として、ＣＰＵ１０３は、図柄指定コマンドにおけるＥＸＴデータを「０４Ｈ」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。ステップＳ４０７の処理に続いて、小当り用の変動パターン種別判定閾値を設定する（ステップＳ４０８）。例えば、ステップＳ４０８の処理では、「２５１」を小当り用の変動パターン種別判定閾値に設定する。ここで、「２５１」は、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３における最大値であり、乱数値ＭＲ３は常に小当り用の変動パターン種別判定閾値以下の値となる。すなわち、可変表示結果が「小当り」となる場合に応じた変動カテゴリは１つのみ設けられて、その変動カテゴリに決定されると判定される。

【０１９１】

ステップＳ４０３にて大当り判定範囲内であると判定された場合には（ステップＳ４０３；Ｙｅｓ）、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップＳ４０９）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別決定テーブル１３１を構成するテーブルデータから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。こうしたステップＳ４０９の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定が行われる（ステップＳ４１０）。一例として、ステップＳ４０９にて大当り種別が「確変」に決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるＥＸＴデータを「０１Ｈ」とし、大当り種別が「非確変」に決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるＥＸＴデータを「０２Ｈ」とし、大当り種別が「突確」に決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるＥＸＴデータを「０３Ｈ」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。ステップＳ４１０の処理に続いて、ステップＳ４０９の処理による判定結果に応じた変動パターン種別判定閾値を設定する（ステップＳ４１１）。

【０１９２】

ステップＳ４０６、Ｓ４０８、Ｓ４１１の処理のいずれかを実行した後には、それぞれの処理にて設定された変動パターン種別判定閾値と、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる決定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップＳ４１２）。

【０１９３】

なお、ステップＳ４０６、Ｓ４０８、Ｓ４１１の処理により、予め定められた変動パターン種別判定閾値を設定するものに代えて、変動パターン種別決定テーブルのいずれかを設定して、変動カテゴリとしていずれの変動パターン種別に決定されるかの判定を行うようにしてもよい。その後、ステップＳ４１２の処理による判定結果に応じた変動カテゴリコマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ４

１３）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０１９４】

図１４に示す入賞時乱数値判定処理では、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合でも一律に変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が含まれる決定値の範囲となる変動カテゴリの判定を行うようにしている。これに対して、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定される場合には、変動カテゴリの判定を行わないようにしてもよい。この場合、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドを送信するとともに、可変表示結果が「大当り」または「小当り」であるときの変動パターン種別となることを包括的に示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“１”に更新される。なお、この実施の形態では、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図２優先消化ともいう）。そのため、特別図柄通常処理では、第１特図を用いた特図ゲームの実行条件、及び、第２特図を用いた特図ゲームの実行条件が成立している場合（第１特図保留記憶部１５１Ａ及び第２特図保留記憶部１５１Ｂに保留データが記憶されている場合）には、第２特図を用いた特図ゲームの開始条件を優先的に成立させる制御が実行される。なお、これに対して、第１始動入賞口及び第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【０１９８】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」または「小当

り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを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処理や、変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“２”に更新される。

【０１９９】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理やステップＳ１１１の変動パターン設定処理により、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンが決定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を用いて、特別図柄や飾り図柄の可変表示態様を決定する処理を含んでいる。

【０２００】

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

【０２０１】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、小当りフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。また、大当りフラグと小当りフラグがともにオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。

【０２０２】

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

実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「１５回」に設定することにより、短期開放大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される。

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。一例として、可変表示結果が「小当り」となったときには、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「０．１秒」に設定するとともに、大入賞口の開放回数を「１５回」に設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“９”に更新される。

【０２０７】

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

【０２０８】

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

当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。

【０２０９】

次に、演出制御基板１２における動作を説明する。

【０２１０】

演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１５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１５に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７２）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７２；Ｎｏ）、ステップＳ７２の処理を繰り返し実行して待機する。

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

ステップＳ７４にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７５）。ステップＳ７５の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０２１４】

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

アにより更新する。その後、ステップＳ７２の処理に戻る。

【０２１５】

図１６は、演出制御プロセス処理として、図１５のステップＳ７５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１６に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、始動入賞記憶表示エリア５Ｈや変動中特図表示エリア５Ｉに保留表示や実行中表示（特定表示）を表示するための特定表示処理を実行する（ステップＳ１６１）。特定表示処理では、保留表示予告を実行するための処理が行われてもよい。

【０２１６】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み予告演出として、停止図柄予告を実行するための停止図柄予告設定処理を実行する（ステップＳ１６２）。

【０２１７】

ステップＳ１６２の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば演出制御フラグ設定部１９１などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０２１８】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１からの第１変動開始コマンドあるいは第２変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。

【０２１９】

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

【０２２０】

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

【０２２１】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したきに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“６”に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当

り開始指定コマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。

【０２２２】

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

【０２２３】

ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

図１７は、停止図柄予告設定処理として、図１６のステップＳ１６２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１７に示す停止図柄予告設定処理において、演

出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、１始動入賞口または第２始動入賞口に遊技球が進入したことによって始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップＳ７０１）。ステップＳ７０１の処理では、例えば第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といった始動口入賞指定コマンドを受信したか否か判定することにより、始動入賞が発生したか否かを判定すればよい。

【０２２７】

始動入賞が発生したと判定された場合（ステップＳ７０１；Ｙｅｓ）、現在既に停止図柄予告を実行中であるかを判定する（ステップＳ７０２）。停止図柄予告を実行中であるかは、例えば、停止図柄予告実行中フラグがオン状態であるか否かにより判定すればよい。停止図柄予告実行中フラグは、停止図柄予告を開始するときにオン状態にセットされ、停止図柄予告を終了するときにオフ状態にリセットされる。

【０２２８】

停止図柄予告を実行中でなければ（ステップＳ７０２；Ｎｏ）、低ベース状態であるか否かを判定する（ステップＳ７０３）。低ベース状態であるか否かは、遊技状態指定コマンドから特定すればよい。

【０２２９】

低ベース状態である場合には（ステップＳ７０３；Ｙｅｓ）、第１特図保留記憶数が３以上であるか否かを判定する（ステップＳ７０４）。高ベース状態である場合には（ステップＳ７０４；Ｎｏ）、第２保留記憶数が３以上であるか否かを判定する（ステップＳ７０５）。第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数は、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドから特定すればよい。

【０２３０】

新たな始動入賞が発生していないと判定された場合（ステップＳ７０１；Ｎｏ）、停止図柄予告を既に実行中である場合（ステップＳ７０２；Ｙｅｓ）、低ベース状態において第１保留記憶数が３未満である場合（ステップＳ７０４；Ｎｏ）、高ベース状態において第２保留記憶数が３未満である場合（ステップＳ７０５；Ｎｏ）、停止図柄予告の実行条件が成立していないものとして停止図柄予告設定処理を終了する。なお、保留記憶数が３未満である場合や遊技状態に問わず停止図柄予告を実行するようにしてもよい。また、始動入賞を契機とせずに、例えば前回の可変表示が終了したときなどに、停止図柄予告を実行するか否かを決定するようにしてもよい。即ち、停止図柄予告設定処理の実行条件は本実施の形態のものに限定されない。

【０２３１】

低ベース状態において第１保留記憶数が３以上である場合（ステップＳ７０４；Ｙｅｓ）、または、高ベース状態において第２保留記憶数が３以上である場合（ステップＳ７０５；Ｙｅｓ）、今回の始動入賞に対応する保留記憶（予告対象）より前に、可変表示結果が「大当り」となるかスーパーリーチハズレとなる保留記憶が含まれているか否かを判定する（ステップＳ７０６）。なお、保留記憶の可変表示結果は図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドに基づいて、判定すればよい。

【０２３２】

可変表示結果が「大当り」となるかスーパーリーチハズレとなる保留記憶が含まれている場合には（ステップＳ７０６；Ｙｅｓ）、停止図柄予告の対象となる可変表示よりも前の可変表示においてスーパーリーチが実行されたり大当りとなることにより、予告対象が不明確になるため、停止図柄予告しない。そのため、停止図柄予告設定処理を終了する。

【０２３３】

この実施の形態では、予告対象の保留記憶よりも前に、非リーチハズレとなる保留記憶の他に、ノーマルリーチハズレとなる保留記憶が含まれている場合でも、停止図柄予告を実行可能になっている。このようにすることで、停止図柄予告の実行頻度を確保することができる。なお、非リーチハズレとなる保留記憶に対応する可変表示において停止図柄予告を実行する場合、主基板１１の側に決定された変動パターンに反してリーチハズレの組合せが停止図柄として停止表示されることになる。そのため、図５における非リーチの変

動パターンは、厳密には非リーチの変動パターンというわけではなく、主基板１１側では非リーチにすると決定されたことに対応する変動パターンである。

【０２３４】

なお、この実施の形態では、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンは複数設けられているが（図５参照）、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンのうちの少なくとも一部の変動パターン（例えば変動時間の長い方のＰＡ２－２）が保留記憶に含まれている場合には、停止図柄予告を実行しないようにしてもよいし、スーパーリーチハズレとある変動パターンのうち少なくとも一部の変動パターンが保留記憶に含まれていても、停止図柄予告を実行可能にしてもよい。また、この実施の形態のように、予告対象の保留記憶よりも前にリーチハズレとなる変動パターンのうち少なくとも一部の変動パターンに対応した保留記憶が含まれていても停止図柄予告を実行可能にしてもよいし、予告対象の保留記憶よりも前にリーチハズレとなる保留記憶が含まれている場合には、停止図柄予告を実行しないようにしてもよい。さらに、予告対象の保留記憶よりも前の保留記憶内容によらず、停止図柄予告を実行可能にしてもよい。

【０２３５】

可変表示結果が「大当り」となるかスーパーリーチハズレとなる保留記憶が含まれていない場合には（ステップＳ７０６；Ｎｏ）、今回発生した始動入賞を対象として停止図柄予告を実行するか否かを判定する（ステップＳ７０７）。

【０２３６】

ステップＳ７０７の処理では、始動入賞時に始動口入賞指定コマンドとともに受信する図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドに基づいて、可変表示結果や変動カテゴリ（変動パターン）を先読みして、例えば図１８に示す決定割合で、保留表示予告の実行有無が決定されればよい。

【０２３７】

図１８に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」（確変大当り）である場合に９５％の割合で停止図柄予告を実行することが決定され、スーパーリーチハズレである場合に４０％の割合で停止図柄予告を実行することが決定される。このように、この実施の形態の停止図柄予告は、確変大当りとなることを予告する予告演出であるともいえる。これに対して、他の大当り種別である場合にも、停止図柄予告を実行可能にしてもよい。

【０２３８】

なお、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」（非確変大当り）である場合に停止図柄予告を実行する場合には、停止図柄予告として確変図柄によるリーチハズレの組み合わせと停止させると、遊技者に確変図柄によるリーチから非確変大当りに成り下がったかのように感じさせてしまう。そのため、予告対象の可変表示結果が非確変大当りとなる場合には、停止図柄予告においては非確変図柄によるリーチハズレの組み合わせのみが停止されるようにすることが望ましい。

【０２３９】

ステップＳ７０７にて、停止図柄予告の実行有無が決定されると停止図柄予告を実行すると決定されたか否かを判定し（ステップＳ７０８）、実行しないと決定された場合には（ステップＳ７０８；Ｎｏ）、停止図柄予告設定処理を終了する。

【０２４０】

停止図柄予告を実行すると決定された場合には（ステップＳ７０８；Ｙｅｓ）、遊技状態が確変状態であるか否かを判定する（ステップＳ７０９）。

【０２４１】

確変状態と判定された場合には（ステップＳ７０９；Ｙｅｓ）、停止図柄予告における停止させる飾り図柄の組み合わせ（停止図柄）として、非確変図柄によるリーチハズレの停止図柄（停止図柄予告パターン）を決定する（ステップＳ７１０）。

【０２４２】

確変状態でない（非確変状態）であると判定された場合には（ステップＳ７０９；Ｎｏ

）、停止図柄予告における停止図柄として、確変図柄または非確変図柄によるリーチハズレの停止図柄（停止図柄予告パターン）を決定する（ステップＳ７１１）。

【０２４３】

続いて、ステップＳ７０７、Ｓ７１０、Ｓ７１１における決定結果をＲＡＭの所定領域等に保存して（ステップＳ７１２）、停止図柄予告設定処理を終了する。

【０２４４】

この実施の形態では、停止図柄予告を実行する場合、図１９に示すように、リーチハズレを形成する停止図柄のいずれかが停止表示されるようになっている。図１９に示すよう、この実施の形態では、停止図柄のパターン（停止図柄予告パターン）として、「左」及び「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに「１」～「８」のいずれかの飾り図柄が揃い、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに１つずれた数字となるパターン（停止図柄パターンＡ～Ｈ）が用意されている。なお、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃの停止図柄（中停止図柄）は、任意の図柄（大当り除く）であってもよい。また、中停止図柄は専用の図柄（例えば数字以外の予告図柄等）であってもよい。停止図柄予告の予告対象となる可変表示よりも前の可変表示において、リーチハズレの組合せが連続的に停止表示されることで、遊技者の期待感を効果的に煽ることができる。

【０２４５】

図１９に示すように、遊技状態が確変状態である場合には、非確変図柄によるリーチハズレの停止図柄予告パターンのいずれかとなり、遊技状態が非確変状態である場合には、非確変図柄または確変図柄によるリーチハズレの停止図柄予告パターンのいずれかとなる。このように、この実施の形態では、確変状態である場合には、非確変図柄によるリーチを表示することで、非確変大当りとなって確変状態が終了しまうのではと遊技者に一旦感じさせる。その後、リーチハズレとなって、停止図柄予告が開始される。よって、非確変大当りとなるようにみせかける停止図柄予告を実行でき、より遊技者の期待感を煽ることができ、遊技の興趣が向上する。

【０２４６】

なお、この実施の形態では、停止図柄予告が実行される場合には、同じ停止図柄（リーチハズレ）が連続して停止表示される。即ち、図１７のステップＳ７１０またはＳ７１１の処理で、図１９に示す停止図柄予告パターンのいずれかに決定され、その停止図柄予告パターンに対応した停止図柄が予告対象までの可変表示において連続して停止表示されるようになっている。このようにすることで、同じ停止図柄が連続することで、停止図柄予告が実行されていることを遊技者が認識しやすくなる。

【０２４７】

これに対して、予告対象となるまでの連続した可変表示において停止させる図柄をそれぞれ決定するようにしてもよい。この場合、図２３に示すように、複数回（図２３では３回）の可変表示において停止させる停止図柄（例えば図１９の停止図柄予告Ａ～Ｈのいずれかの図柄）を予めパターン化しておき、そのパターンを選択することで、複数回の可変表示において停止させる図柄を決定するようにしてもよい。

【０２４８】

図２３における停止図柄予告Ｂ→Ｂ→Ｂの停止図柄予告パターンは、３回の可変表示において、「２１２」の停止図柄が停止表示される停止図柄予告パターンであることを示している。停止図柄予告Ｂ→Ｄ→Ｆの停止図柄予告パターンは、３回の可変表示において、「２１２」、「４３４」、「６５６」の停止図柄が順次停止表示される停止図柄予告パターンであることを示している。停止図柄予告Ｄ→Ｄ→Ｄの停止図柄予告パターンは、３回の可変表示において、「４３４」の停止図柄が停止表示される停止図柄予告パターンであることを示している。停止図柄予告Ｄ→Ｆ→Ｈの停止図柄予告パターンは、３回の可変表示において、「４３４」、「６５６」、「８７８」の停止図柄が順次停止表示される停止図柄予告パターンであることを示している。なお、ここでは説明のため一部の停止図柄予告パターンを示しているが、確変図柄のリーチハズレが停止表示されるパターンや２回の可変表示において停止図柄予告を実行する場合の停止図柄予告パターン等が適宜用意され

ればよい。このように、停止図柄予告を実行する複数の可変表示おいて停止表示させる停止図柄をパターン化することで、決定処理のおける処理負担が軽減したり、各図柄の出現率の調整が容易になる。

【０２４９】

この場合において、図２３に示すように、同じリーチハズレの停止図柄が連続した場合、連続しない場合よりも大当りとなる信頼度が高くなるようにしてもよい。また、中停止図柄が異なっていても、左右図柄が同じリーチが連続した場合には信頼度が高くなるようにしてもよい。この場合、中停止図柄も同じか否かで信頼度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、停止図柄予告が開始された場合、同じ図柄が停止表示されるかに遊技者が注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【０２５０】

また、予告対象となるまでの連続した可変表示において停止させる図柄をそれぞれ決定する場合、確変状態において非確変図柄の停止図柄に決定する（あるいは決定しやすくする）のは、一連の停止図柄予告における最初の停止図柄だけであってもよい。このように、停止図柄予告が開始されてから少なくとも最初の停止図柄が非確変図柄によるリーチとすることで、非確変大当りが終了して確変状態が終了してしまうのではと遊技者に認識させることができる。

【０２５１】

なお、通常は、リーチハズレを停止表示させるか否かは、主基板１１の側で変動パターンを決定することで決定されるが、この実施の形態では、停止図柄予告を実行すると決定された場合には、変動パターンによらず、演出制御基板１２の側で、リーチハズレの停止図柄が停止表示されるようになっている。

【０２５２】

このように、演出制御基板１２の側で、リーチハズレの停止図柄を停止表示させる場合には、即ち、停止図柄予告を実行している場合には、停止するときの態様によって停止図柄予告であることを遊技者が認識可能であることが好ましい。例えば、図２０（Ａ）に示すように、変動パターンにより指定されたノーマルリーチハズレである場合と比較して、停止図柄予告を実行する場合であって非リーチハズレの変動パターン時にリーチハズレの停止図柄を停止表示させる場合には、リーチが成立してから最終停止までの変動期間（リーチ煽り期間）が短くなるようにしてもよい。また、リーチが成立してから最終停止までの変動期間が短くすることに加えてまたは代えて、飾り図柄を最終停止させるときに停止音を出力させる場合、その停止音を異ならせたり、専用のエフェクトを使用しても良い。例えば、図２０（Ａ）に示すように、変動パターンにより指定されたノーマルリーチハズレである場合の停止音を停止音Ａとして、停止図柄予告を実行する場合のリーチハズレである場合停止音を停止音Ｂとしてもよい。また、停止図柄予告であるか否かによって、リーチハズレ時の左右図柄（リーチ図柄）と中停止図柄の図柄差が異なるようにしてもよい。例えば、停止図柄予告を実行しないリーチハズレの場合は、左右図柄と比較して「－２」～「＋２」の範囲のいずれかの図柄を「中」に停止表示させる一方、停止図柄予告である場合には、図１９に示すような、左右図柄と比較して「－１」の図柄のみを「中」に停止表示させるようにしてもよい。また、停止図柄予告である場合のみ停止表示されるものであってもよい（例えば「＋３」、「－３」等）。

【０２５３】

また、同じノーマルリーチの変動パターンである場合であっても、図２０（Ｂ）に示すように、停止図柄予告を実行する場合には、停止図柄予告を実行しない場合よりもリーチが成立してから最終停止までの変動期間（リーチ煽り期間）を、非リーチハズレで停止図柄予告を実行する場合同様に短くしてもよい。この場合、リーチ煽り期間以外の期間が長くなるため、その期間において他の演出を実行するようにしてもよい。例えば、全図柄変動期間において、停止図柄予告が実行されることを示唆する演出を実行するようにしてもよい。

【０２５４】

また、図２０（Ｃ）に示すように、非リーチハズレの変動パターンにおいて停止図柄予告を実行する場合、リーチを構成する図柄が確変図柄である場合には、非確変図柄である場合よりもリーチが成立してから最終停止までの変動期間（リーチ煽り期間）を長くしてもよい。このようにすることで、停止図柄予告である場合でも、遊技者が確変大当りとなることを期待できる期間を長くすることができ、遊技の興趣が向上する。なお、確変図柄である場合も非確変図柄である場合よもリーチ煽り期間は同じであってもよい。

【０２５５】

なお、非リーチハズレの変動パターンにおいて停止図柄予告を実行する場合については図示していないが、全図柄変動期間（左図柄停止までの期間）や右図柄停止までの期間を確変図柄で停止図柄予告を実行する場合、または、非確変図柄で停止図柄予告を実行する場合、のいずれかと同じにしてもよいしいずれとも違うようにしてもよい。また、左停止図柄が確変図柄である場合には、確変図柄で停止図柄予告を実行する場合と同様にし、左停止図柄が非確変図柄である場合には、非確変図柄で停止図柄予告を実行する場合と同様にしてもよい。このようにすることで、左図柄停止までの期間や右図柄停止までの期間によって、停止図柄予告の有無が遊技者にばれてしまうことを防止できる。

【０２５６】

また、図２０では、停止図柄予告が実行される場合のほうが実行されない場合よりもリーチ煽り期間が短くなる例を示したが、停止図柄予告が実行される場合のほうが実行されない場合よりもリーチ煽り期間が長くなるようにしてもよい。

【０２５７】

図２１は、図１６の演出制御プロセス処理におけるステップＳ１７１内で実行される最終停止図柄（確定飾り図柄）を決定するための停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。停止図柄決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄予告実行中であるか否かを判定する（ステップＳ７２１）。停止図柄予告を実行中であるかは、例えば、停止図柄予告実行中フラグがオン状態であるか否かにより判定すればよい。

【０２５８】

停止図柄予告実行中である場合（ステップＳ７２１；Ｙｅｓ）、停止図柄予告設定処理のステップＳ７１０またはＳ７１１にて決定された停止図柄予告パターンに応じた最終停止図柄が停止表示されるための設定を行い（ステップＳ７２２）、停止図柄決定処理を終了する。

【０２５９】

停止図柄予告実行中でない場合（ステップＳ７２１；Ｎｏ）、可変表示結果に対応した最終停止図柄を決定するための処理を実行する。この実施の形態では、停止図柄予告実行中でない場合（ステップＳ７２１；Ｎｏ）、停止図柄予告の予告対象の変動であるか否かを判定する（ステップＳ７２３）。

【０２６０】

停止図柄予告の予告対象の変動である場合（ステップＳ７２３；Ｙｅｓ）、可変表示結果が大当りであるか否かを判定する（ステップＳ７２４）。

【０２６１】

可変表示結果が大当りである場合（ステップＳ７２４；Ｙｅｓ）、予告対象の停止図柄予告パターンに基づいて大当り図柄（大当り組合せ）を決定する（ステップＳ７２５）。その後、停止図柄決定処理を終了する。

【０２６２】

この実施の形態では、予告対象の可変表示において、停止図柄予告と同じ数字の飾り図柄でリーチとなった場合、大当りとなる信頼度が高くなるようになっている。従って、ステップＳ７２５においては、図２２に示すように、停止図柄予告のリーチ図柄と同じ大当り図柄に決定される割合が高くなっている。また、左右のリーチ図柄のみならず、停止図柄における中図柄と同じ大当り図柄にも決定されやすくなっている。

【０２６３】

このようにすることで、停止図柄予告における停止図柄（リーチ図柄）と、予告対象の

可変表示においていずれの図柄でリーチとなるかにと、に遊技者を注目させることができ遊技の興趣が向上する。

【０２６４】

なお、図２２に示す決定割合は一例であり、予告対象の可変表示において、停止図柄予告と同じ数字の飾り図柄でリーチとなった場合、大当りとなる信頼度が高くなっていればよい。

【０２６５】

この実施の形態では、停止図柄予告を実行する場合、予告対象の可変表示まで同じリーチハズレの図柄が停止表示されるが、予告対象の可変表示において異なるリーチハズレの図柄が停止表示される場合は、予告対象の可変表示において、停止図柄予告において停止表示されたリーチハズレの図柄のうち少なくとも一部と同じ図柄でリーチなった場合、大当り信頼度が高くなるようにすればよい。また、停止図柄予告において停止表示された回数が多いリーチハズレの図柄ほど、大当り信頼度が高くなるようにしてもよい。

【０２６６】

停止図柄予告の予告対象の変動でない場合（ステップＳ７２３；Ｎｏ）、可変表示結果に対応した最終停止図柄を決定する（ステップＳ７２６）。ステップＳ７２６では、可変表示結果に対応して、非リーチハズレの組合せ、リーチハズレの組合せ、確変大当りの組合せ、非確変大当りの組合せが決定されればよい。

【０２６７】

また、停止図柄予告の予告対象の変動である場合でも、可変表示結果が大当りでない場合（ステップＳ７２４；Ｎｏ）、可変表示結果（この場合リーチハズレ）に対応した最終停止図柄を決定する（ステップＳ７２６）。この場合、所定の割合（例えば均等割合）で「１」～「８」の飾り図柄のいずれかに決定すればよいが、停止図柄予告と同じ数字の飾り図柄でリーチとなった場合、大当りとなる信頼度が高くなるような割合でリーチ図柄を決定するようにしてもよい。即ち、停止図柄予告と同じ数字のリーチ図柄が選択されづらくなるようにしてもよい。このように、停止図柄予告の予告対象の変動である場合には、予告対象の可変表示結果に応じて、停止図柄予告と同じ数字の飾り図柄でリーチとなった場合、大当りとなる信頼度が高くなるように最終停止図柄が決定されればよい。

【０２６８】

ステップＳ７２５またはＳ７２６の処理を実行した後には、停止図柄決定処理を終了する。

【０２６９】

なお、この実施の形態では、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける有効ラインは１ラインであったが、図２４（Ａ）に示すように、少なくとも中央ラインＳＣ、斜めラインＷＡ、ＷＢを含む複数の有効ライン（合計３ライン）があってもよい。また、上段ラインや下段ラインの有効ライン（合計５ライン）があってもよい。

【０２７０】

この場合、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、「１」～「８」の数字を示す飾り図柄と、数字以外のブランク図柄（例えば「＊」等）と、が交互に配置されてスクロール表示される。「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒは、それぞれ３段の表示エリアで構成され、数字を示す飾り図柄とブランク図柄が３つずつ表示されるようになっている。そして、中央ラインＳＣ、斜めラインＷＡ、ＷＢにおいて、同じ数字を示す飾り図柄が揃って停止表示されると大当りとなる。なお、ブランク図柄は大当り組合せを構成せず、ブランク図柄が揃ってもハズレとなる。何らかのチャンス目にブランク図柄を含むものがあってもよい。

【０２７１】

このような有効ラインが３つである場合、図２４（Ｂ）に示すように、斜めラインＷＡ及びＷＢにおいて２種の図柄が同時にリーチとなるダブルリーチ（Ｗリーチ）を発生させることができる。例えば、図２４（Ｂ）に示す例であれば、「中」の各飾り図柄表示エリ

ア５Ｃの中段に、「１」または「２」の飾り図柄が停止すれば大当りとなるため、中央ラインＳＣ等に表示される単独のリーチ（シングルリーチ）よりも、大当りとなりやすいかのように見せるリーチ演出が実行可能である。

【０２７２】

このような有効ラインが複数である場合においても、本願発明を適用できる。このような有効ラインが複数である場合には、停止図柄予告において、図２４（Ｃ）に示すような、Ｗリーチのリーチハズレとなる図柄（停止図柄予告Ｉ～Ｐ）が停止表示される場合がある。なお、停止図柄予告を実行する場合（図１７のステップＳ７１０、Ｓ７１１）、上述の実施の形態における停止図柄予告Ａ～Ｈを含めていずれかの停止図柄予告パターンに決定されればよい。

【０２７３】

そして、予告対象の可変表示において、停止図柄予告において停止表示されたリーチハズレに少なくとも含まれる飾り図柄でリーチとなった場合、大当りとなる信頼度が高くなっていればよい。具体的には、停止図柄予告Ｗリーチのリーチハズレとなる図柄が停止表示された場合、予告対象の可変表示において、Ｗリーチのうちいずれか一方または双方が一致するリーチとなった場合、大当り信頼度が高くなるようにすればよい。

【０２７４】

また、停止図柄予告の実行中に異なるリーチハズレの停止図柄が表示される場合、Ｗリーチのうちいずれか一方または双方が一致するリーチハズレの停止図柄が続いた場合は、続かない場合よりも大当り信頼度が高くなるようにしてもよい。Ｗリーチの双方が一致するリーチハズレの停止図柄が続いた場合は、いずれか一方が一致する場合より大当り信頼度が高くなるようにしてもよい。

【０２７５】

このような有効ラインが３つである場合、大当り図柄は、「１」～「８」の数字が中央ラインＳＣに揃うものの他、図２４（Ｄ）に示すように、斜めラインＷＡ及びＷＢに揃うものが含まれる。例えば、斜めラインＷＡ及びＷＢに「１」が揃うものをそれぞれ１ＷＡ、１ＷＢ、斜めラインＷＡ及びＷＢに「３」が揃うものをそれぞれ３ＷＡ、３ＷＢ等とする。

【０２７６】

Ｗリーチの停止図柄予告が実行された予告対象の可変表示において大当り図柄を決定する場合、図２１のステップＳ７２５では、例えば図２４（Ｅ）に示すような決定割合で、最終停止図柄（大当り図柄）が決定されればよい。図２４に示す決定割合では、Ｗリーチの停止図柄予告に少なくとも含まれるリーチとなった場合には含まれない場合よりも大当り信頼度が高くなり、同じＷリーチとなった場合にはより大当り信頼度が高くなるように設定されている。

【０２７７】

このようにすることで、停止図柄予告における停止図柄の組合せと、予告対象の可変表示においていずれの図柄でリーチとなるかにと、に遊技者を注目させることができ遊技の興趣が向上する。

【０２７８】

なお、図２４（Ｅ）に示す決定割合は一例であり、予告対象の可変表示において、停止図柄予告と同じ数字の飾り図柄でリーチとなった場合、大当りとなる信頼度が高くなっていればよい。

【０２７９】

＜変動中の音声について＞

続いて、この実施の形態のパチンコ遊技機１における変動中（可変表示中）の音声について説明する。この実施の形態では、変動中の背景画像を遊技者が第１背景と第２背景とから選択可能になっている。第１背景と第２背景とは、色や描かれるキャラクタ等が異なっていればよい。そして、選択されている背景画像に応じて、変動中に異なる楽曲が再生出力されるようになっている。第１背景が選択されている場合は、図２５（Ａ）に示すよ

うに、変動が開始されるごと第１背景に対応した楽曲Ａが先頭から頭出しで繰り返し再生出力される。変動の終了時には楽曲Ａの再生出力も終了する。これに対して、第２背景が選択されている場合には、図２５（Ｂ）に示すように、客待ちデモや大当り遊技状態終了から遊技が開始される初回変動において、第２背景に対応した楽曲Ｂの再生出力が開始される。第２背景では変動が終了しても引き続き楽曲Ｂの再生出力が継続される。一連の楽曲Ｂのデータの再生出力が終了した場合、楽曲Ｂを最初から再生出力させる。即ち、第２背景である場合、楽曲Ｂが停止することなくループ再生される。なお、初回変動は客待ちデモから遊技が開始されるときだけであってもよい。

【０２８０】

そして、この実施の形態では、初回変動を除いて、第２背景において変動が開始されるときに、変動が開始されることを示す変動開始音が出力される。変動開始音は、変動が開始されることを示す音であればよい。

【０２８１】

このように、この実施の形態では、第１背景と第２背景とで異なる背景画像を表示できるとともに、異なる音声の出力制御が実行されるため、演出が多彩になる。そして、複数回の変動に亘って楽曲Ｂがループ再生させる第２背景においては、変動が開始されることを示す変動開始音を出力するので、複数回の変動に亘って楽曲を再生する場合でも、変動開始タイミングを遊技者が把握しやすくなる。

【０２８２】

なお、第２背景であっても、初回変動では、無音状態や楽曲を再生出力していない状態から楽曲Ｂの再生出力が開始されることから、遊技者が変動開始を把握しやすいため変動開始音は出力しないようになっている。このようにすることで、必要に応じた変動開始音を出力することができる。なお、これに限定されず、初回変動であっても変動開始音は出力するようにしてもよい。そうした場合、変動開始音の出力制御が容易になる。

【０２８３】

図２５に示すように、いずれの背景であっても変動の終了時（変動停止時）には、共通の停止音を出力するようになっている。このようにすることで、背景や再生出力される楽曲によらず変動の終了タイミングがわかりやすくなる。なお、背景Ａでは変動停止時に楽曲の再生が途切れるため、停止音を出力しないようにしてもよい。また、背景Ｂでは変動停止後間もなく次回変動の開始により変動開始音が主力されるので、停止音を出力しないようにしてもよい。背景Ａ及びＢにおいて停止音を主力しないようにしてもよい。

【０２８４】

また、この実施の形態では、第２背景において複数種類の変動開始音を出力可能になっている。この実施の形態では、変動開始音として開始音Ａと開始音Ｂとが設けられている。開始音Ａと開始音Ｂとは、異なる音であればよい。そして、開始音Ａが出力される頻度が高くなっており、まれに開始音Ｂが出力されるようになっている。このように複数種類の変動開始音を設けることで、演出が単調になることを防止できる。

【０２８５】

この実施の形態では、変動中にスティックコントローラ３１Ａ等の操作手段を所定の操作をすることで、第１背景と第２背景とを相互に切り替え可能になっている。第１背景で楽曲Ａを出力しているときに、背景の切替操作があった場合、第２背景に切り替えられるとともに、出力される楽曲が楽曲Ｂに変更される。逆の場合も同様である。変動が実行されているときには、第１背景であるか第２背景であるかに関わらず、楽曲Ａ及び楽曲Ｂが音声制御基板１３において再生される。そして、いずれの背景であるかに応じて、対応する楽曲が出力される。よって、変動中に背景が切り替えられたときには、再生途中の楽曲が出力されることになる。即ち、楽曲Ａを出力している場合でも裏で楽曲Ｂが再生されており、楽曲Ｂを出力している場合でも、裏で楽曲Ａが再生されていることになる。このようにすることで、変動中に背景の変更操作があった場合でも、即時対応する楽曲を出力することができる。なお、ここでの再生とは、楽曲データを出力可能な音声に変換することをいい、出力する部分までは含まない。

【０２８６】
なお、ここで説明した音声は、演出制御基板１２の制御のもと、音声制御基板１３により再生され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
【０２８７】
音声制御基板１３には、パチンコ遊技機１における音声（演出音）を再生するための再生チャンネルが複数設けられている。そして、音声の種類に応じて、再生チャンネルが割り当てられている。例えば、同時に出力する音声は、異なる再生チャンネルにより再生され、重畳して出力される。また、楽曲Ａと楽曲Ｂとは異なる再生チャンネルで再生されるが、背景画像に応じて何れか一方が出力される。具体的には、第１背景である場合には、楽曲Ａが所定の音量でスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。第２背景である場合には、楽曲Ｂが所定の音量でスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。そして、出力しない（背景に対応していない）方の楽曲は再生チャンネルで再生されるが、音量をゼロにする等の制御により、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されないように制御される。
【０２８８】
図２６は、図１６の演出制御プロセス処理におけるステップＳ１７１内で実行される変動開始音を設定するための変動開始音設定処理の一例を示すフローチャートである。変動開始音設定処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、現在が第２背景であるか否かを判定する（ステップＳ７４１）。現在の背景が第１背景であるか第２背景であるかは、例えばＲＡＭに設けられた背景フラグにより判定すればよい。背景が第１背景に設定された場合、背景フラグに「１」の値がセットされ、第２背景に設定された場合、背景フラグに「２」の値がセットされる。
【０２８９】
現在の背景が第１背景である場合には（ステップＳ７４１；Ｎｏ）、変動開始音を出力しないので変動開始音設定処理を終了する。
【０２９０】
現在の背景が第２背景である場合には（ステップＳ７４１；Ｙｅｓ）、いずれの変動開始音を出力させるかの開始音判定を行う（ステップＳ７４２）。ステップＳ７４２では、表示結果が「大当り」となるか否か、スーパーリーチとなるか否か等に応じて、例えば図２７に示す判定割合で、変動開始音を開始音Ａとするか開始音Ｂとするかを判定すればよい。図２７に示す判定割合では、概ね開始音Ａに判定されるようになっており、開始音Ｂはレアな変動開始音となっている。なお、図２７に示す判定割合は一例であり、これに限定されない。例えば、表示結果によらず低確率で開始音Ｂにすると判定されるようにしてもよい。
【０２９１】
ステップＳ７４２にて開始音Ａと判定された場合（ステップＳ７４３；Ｙｅｓ）、開始音Ａを変動開始時に出力するための設定を行い（ステップＳ７４４）、変動開始音設定処理を終了する。
【０２９２】
ステップＳ７４２にて開始音Ｂと判定された場合（ステップＳ７４３；Ｎｏ）、開始音Ｂを変動開始時に出力するための設定を行い（ステップＳ７４５）、変動開始音設定処理を終了する。
【０２９３】
なお、変動開始音がいずれであるかに応じて、大当り信頼度やスーパーリーチとなる割合が異なっていてもよい。例えば、開始音Ｂが出力された場合に開始音Ａが出力された場合よりも、大当りやスーパーリーチになりやすくしてもよい。このようにすることで、変動開始音により変動開始タイミングを把握しやくすするとともに、大当りとなるか否かを遊技者に示唆することができる。そして、遊技者が変動開始音の種類に注目するようになるので、遊技の興趣が向上する。
【０２９４】
図２８は、図１６の演出制御プロセス処理におけるステップＳ１７２内で実行される変

動中の音声を再生するための音声再生処理の一例を示すフローチャートである。なお、図２８に示す音声再生処理は、本発明に係る音声を出力するための部分を抽出したものであり、ステップＳ１７２内では他の演出音等を出力するための処理も実行される。図２８に示す音声再生処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、変動開始タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ７８１）。変動中のいずれのタイミングであるかは、演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値や演出制御パターンから判定すればよい。

【０２９５】

変動開始タイミングであると判定された場合（ステップＳ７８１；Ｙｅｓ）、客待ちデモや大当り遊技状態終了（無音状態）からの初回変動であるか否かを判定する（ステップＳ７８２）。

【０２９６】

初回変動であると判定された場合（ステップＳ７８２；Ｙｅｓ）、第２背景に対応した楽曲Ｂの再生を開始させるための制御を実行する（ステップＳ７８３）。

【０２９７】

初回変動でないと判定された場合（ステップＳ７８２；Ｎｏ）、またはステップＳ７８３の処理を実行した後は、第１背景であるか否かを判定する（ステップＳ７８４）。

【０２９８】

第１背景であると判定された場合（ステップＳ７８４；Ｙｅｓ）、第１背景に対応した楽曲Ａの再生を開始させるための制御を実行する（ステップＳ７８５）。その後、音声再生処理を終了する。

【０２９９】

第１背景でない（第２背景である）と判定された場合（ステップＳ７８４；Ｎｏ）、客待ちデモや大当り遊技状態終了（無音状態）からの初回変動であるか否かを判定する（ステップＳ７８６）。

【０３００】

初回変動でないと判定された場合（ステップＳ７８６；Ｎｏ）、図２６のステップＳ７４４またはＳ７４５にて設定された変動開始音を出力するための制御を実行し（ステップＳ７８７）、音声再生処理を終了する。初回変動であると判定された場合（ステップＳ７８６；Ｙｅｓ）、音声再生処理を終了する。

【０３０１】

変動開始タイミングでないと判定された場合（ステップＳ７８１；Ｎｏ）、変動停止時であるか否かを判定する（ステップＳ７８８）。なお、ここでの変動停止時とは停止音の出力タイミングを示しており、厳密に終了タイミングとは一致していなくてもよい。変動停止時でなければ（ステップＳ７８８；Ｎｏ）、音声再生処理を終了する。

【０３０２】

変動停止時であれば（ステップＳ７８８；Ｙｅｓ）、停止音を出力するための制御を実行し（ステップＳ７８９）、音声再生処理を終了する。なお、図２０に示したように、複数種類の停止音を出力する場合には、ステップＳ７８９において、停止図柄予告の有無等に応じて、対応した停止音を出力するための制御が実行されればよい。

【０３０３】

この実施の形態では、上述したように、変動中の背景画像を遊技者が第１背景と第２背景とから選択可能になっている。具体的には、変動中に遊技者がスティックコントローラ３１Ａ等により、所定の操作を実行することで変動中の任意のタイミングで背景画像を変更可能である。

【０３０４】

図２９は、図１６の演出制御プロセス処理におけるステップＳ１７２内で実行される背景画像を切り替えるための背景切替処理を示すフローチャートである。図２９に示す背景切替処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の背景切替操作を検出したか否かを判定する（ステップＳ７６１）。ステップＳ７６１では、例えば、コントローラセンサユニット３５Ａから所定の操作信号が入力されたか否かを判定すればよい。背景切替操作

を検出しなければ（ステップＳ７６１；Ｎｏ）、背景切替処理を終了する。
【０３０５】
背景切替操作を検出した場合（ステップＳ７６１；Ｙｅｓ）、現在が第１背景であるか否かを判定する（ステップＳ７６２）。現在の背景画像は、背景フラグから判定すればよい。
【０３０６】
現在の背景が第１背景であると判定された場合には（ステップＳ７６２；Ｙｅｓ）、第２背景に変更するための制御を行う（ステップＳ７６３）。ステップＳ７６３では、背景フラグを切り替える処理も実行する。そして、楽曲を出力する再生チャンネルを楽曲Ａ再生用の再生チャンネルから楽曲Ｂ再生用の再生チャンネルに切り替えて（ステップＳ７６４）、背景切替処理を終了する。
【０３０７】
現在の背景が第２背景であると判定された場合には（ステップＳ７６２；Ｎｏ）、第１背景に変更するための制御を行う（ステップＳ７６５）。ステップＳ７６５では、背景フラグを切り替える処理も実行する。そして、楽曲を出力する再生チャンネルを楽曲Ｂ再生用の再生チャンネルから楽曲Ａ再生用の再生チャンネルに切り替えて（ステップＳ７６６）、背景切替処理を終了する。
【０３０８】
このように、この実施の形態では、遊技状態に関わらず遊技者が変動中の任意のタイミングで背景画像を変更可能である。即ち、第１背景であっても第２背景でも同じ遊技状態である場合がある。このようにすることで、各遊技状態における演出が多彩になり、遊技の興趣が向上する。
【０３０９】
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。上記実施の形態では、始動入賞発生時に停止図柄予告を実行すると決定された場合、図１７のステップＳ７１０、Ｓ７１１において、停止図柄予告における停止図柄（停止図柄予告パターン）を決定し、予告対象の最終停止図柄は、図２１のステップＳ７２５において、可変表示を開始するときに予告対象の停止図柄予告パターンに基づいて決定されていた。これに限定されず、停止図柄予告を実行すると決定された場合、始動入賞時に予告対象の最終停止図柄（大当り図柄、リーチ図柄）を決定するようにしてもよい。この場合、停止図柄予告における停止図柄と予告対象の最終停止図柄が予め定められたパターンを複数用意しておき、当該パターンを決定することで停止図柄予告における停止図柄と予告対象の最終停止図柄を決定するようにしてもよい。
【０３１０】
また、停止図柄予告を実行しているときに、いずれの図柄でリーチハズレとなったかを表示しておくようにしてもよい。このようにすることで、予告対象において信頼度の高いリーチ図柄がわかりやすくなる。
【０３１１】
上記実施の形態では、確変状態において非確変大当りとなった場合、非確変状態（低確高ベース状態）に制御されるが、低確低ベース状態に制御されるようにしてもよい。
【０３１２】
上記実施の形態では、確変状態において停止図柄予告を実行する場合、確変図柄によるリーチハズレの停止図柄となる場合はなかったが、低確率で確変図柄によるリーチハズレの停止図柄となるようにしてもよい。非確変状態において停止図柄予告を実行する場合においても、非確変図柄によるリーチハズレの停止図柄となる割合を高くしてもよい。
【０３１３】
上記実施の形態では、停止図柄予告においてリーチハズレを停止表示する場合と、停止図柄予告を実行しない場合においてリーチハズレを停止表示する場合とで、可変表示の実行態様を異ならせていたが、停止図柄予告であるか否かに関わらず可変表示の実行態様を同様にしてもよい。また、ノーマルリーチハズレの変動パターンにおいて停止図柄予告を

実行する場合も、停止図柄予告であるか否かに関わらず可変表示の実行態様を同様にしてもよい。

【０３１４】

また、停止図柄予告において特定のリーチハズレ（例えば、Ｗリーチのリーチハズレ）となる図柄が停止表示された場合には、特定のリーチハズレが停止表示されない場合よりも、予告対象の可変表示の大当り信頼度が高くなるようにしてもよい。このようにすることで、停止図柄予告の実行過程について遊技者が注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【０３１５】

上記実施の形態では、変動中の背景画像を遊技者が第１背景と第２背景とから選択可能であったが、選択可能な背景画像が３種類以上であってもよい。また、各背景で再生可能な楽曲が複数種類あってもよい。

【０３１６】

上記実施の形態では、第２背景における変動開始音としてそれぞれ音が異なる開始音Ａと開始音Ｂとを設けることで演出を多彩にしていた。変動開始音の出力態様を異ならせる方法はこれに限定されず、音の種類、音量を異ならせてもよい。また、出力タイミングを変動開始とわずかにずらして、遊技者に違和感を与えるようにしてもよい。さらに、組み合わせて異なる変動開始音を設けてもよい。また、変動開始音は３種類以上あってもよい。

【０３１７】

変動開始音の種類に応じて、大当り信頼度やスーパーリーチとなる期待度が異なるようにしてもよい。即ち、変動開始音によって予告演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで遊技者が変動開始音に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【０３１８】

また、上記実施の形態では、遊技者の操作によって背景画像を切り替え可能となっていたが、可変表示結果や変動パターンに応じて自動で切り替わるようにしてもよい。また、遊技状態によらずまたは遊技状態によって切り替わる複数種類の演出モードを設けて、演出モードに応じた背景画像となるようにしてもよい。

【０３１９】

次に、大当り遊技状態中であるラウンド中に、遊技球の入賞によって付与される遊技球数に関連した報知演出が実行される変形例について説明する。本変形例では、変動表示の表示結果が大当り表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態中であるラウンド中には、遊技球の入賞によって付与される遊技球数に関連した報知演出が実行される。ここで、遊技球数に関連した報知演出には、入賞した遊技球に対して払出される獲得遊技球の数を報知する演出が含まれる。また、遊技球数に関連した報知演出には、オーバー入賞が発生したときに報知の態様を変化させることでオーバー入賞の発生を報知する演出が含まれる。このように、遊技球数に関連した演出とは、獲得した遊技球（遊技球数）に対する何らかの報知を行なう演出である。

【０３２０】

また、遊技球数に関連した報知演出は、複数の種類が設けられている。たとえば、演出状態が第１演出状態のときには、第１報知態様により報知演出が実行され、演出状態が第２演出状態のときには、第２報知態様により報知演出が実行される。つまり、報知演出は、演出状態により異なる報知演出が実行されることとなる。第１報知態様による報知演出は、ラウンド中（大当り遊技状態中）に付与された遊技媒体数が所定数となったことに基づいて実行される。また、第２報知態様による報知演出は、ラウンド中（大当り遊技状態中）に付与された遊技媒体数が所定数とは異なる特定数となったことに基づいて実行される。

【０３２１】

ラウンド中（大当り遊技状態中）においては、遊技球が特別可変入賞球装置７に入賞す

る毎に、付与された遊技球数が可変表示可能に表示される。また、ラウンド中（大当り遊技状態中）における演出状態を第１演出状態とするか第２演出状態とするかを選択することが可能である。また、オーバー入賞により獲得する遊技球数についても、遊技球数に関連した報知演出の遊技球数のカウントに考慮される。

【０３２２】

以下に、報知演出の具体例を説明する。図３０は、報知演出を説明するための図である。ここで、本変形例では、１回の大当りで獲得できる遊技球の総数は、約１５００個である。具体的には、１回のラウンドにおいて、遊技球１個の入賞に対して１０個の払出しがあり、１０個入賞するまでラウンドが継続されるので、１ラウンドあたり約１００個（１０×１０＝１００）の遊技球を獲得することができる。また、大当りが継続する場合には、前回の獲得総数表示の値が引継がれる。図３０では、２回目以降の大当りが実行された場合が示されている。

【０３２３】

図３０（ａ）は、大当り表示結果となっときの大当り遊技中の１ラウンド目における画像表示装置５の表示画面を示す図である。１ラウンド目においては、ラウンド中における演出状態を２つのモードのうちから選択可能とする演出が実行される。画像表示装置５の画面の左側には、女の子キャラクタによるＡモード画像２１１が表示される。また、画像表示装置５の画面の右側には、男の子キャラクタによるＢモード画像２１２が表示される。遊技者は、遊技者の選択操作を促す左右の矢印で示されるモード選択画像２１０に従い、いずれか一方のモードを選択する。ラウンド開始時には、初期値としてＡモード画像２１１が選択されているとともに、モード選択画像２１０の左側が選択されている。これらの画像が選択されていることは、画像の点滅により知ることができる。なお、点滅ではなく選択されている方の画像を太枠で囲む等としてもよく、いずれのモードが選択されていることが分かればどのような態様であってもよい。

【０３２４】

遊技者は、１ラウンドの期間中いずれかのモードを選択することが可能である。このようなモード（演出状態）の切替えは、スティックコントローラ３１Ａを左右に操作することで変更可能である。なお、十字キー等の操作手段により左右の選択が変更可能となるようにしてもよいし、プッシュボタン３１Ｂの押下げによりモードが切替るようにしてもよい。また、演出モードは３種類以上設けられていてもよいし、大当りの回数毎に選択できる演出モードの種類が増加されていくようにしてもよい。また、モードの選択期間は、１ラウンド以外のラウンドでもよく、ラウンド中の所定時間（たとえば、１０秒）に限って選択操作が可能となるようにしてもよい。また、大当り毎に新たな演出モードが初期値（最初に選択されているモードの種類）として設定されるようにしてもよい。

【０３２５】

図３０（ｂ）～（ｄ）は、Ａモードが選択された場合の画像表示装置５の表示画面を示す説明図である。また、図３０（ｅ）～（ｇ）は、Ｂモードが選択された場合の画像表示装置５の表示画面を示す説明図である。図３０（ｂ）に示すように、Ａモードが選択された場合には、画面左上に、大入賞口に入賞することにより獲得した遊技球数の獲得総数表示画像２０５が表示される。獲得総数表示画像２０５は、遊技球が大入賞口に入賞する毎に増加していく。図３０（ｂ）では、大当りにおける遊技球の獲得総数が２０００個であることが示されている。また、大入賞口に入賞することにより獲得した遊技球数が５００個の倍数を超える毎に画面中央に第１報知画像２０４が表示される。図３０（ｂ）では、遊技球数が５００個の４倍である２０００個を超えたときに第１報知画像２０４により、遊技球が２０００個獲得されたことが示される。また、画面右上に女の子画像２０３が表示される。なお、獲得総数表示画像２０５で表示される数字と第１報知画像２０４として表示される数字とは瞬間的なタイミングで同じ表示である場合を示している。また、獲得総数が区切りのよい数字でない場合（たとえば、１３個ずつ増加する場合等）には、獲得総数表示画像２０５で表示される数字と第１報知画像２０４として表示される数字とは異なる（獲得総数表示画像２０５で表示される数字が２０１３、第１報知画像２０４として

表示される数字が２０００等）ことがある。

【０３２６】

図３０（ｃ）は、図３０（ｂ）と同じ大当りの中で獲得した遊技球の獲得総数が２５００個となった場合の画像表示装置５の表示画面を示している。図３０（ｃ）に示すように、獲得総数表示画像２０５により、遊技球の獲得総数が２５００個であることが示される。また、遊技球数が５００の５倍である２５００個を超えたときに第１報知画像２０４により、遊技球が２５００個獲得されたことが示される。また、女の子画像２０３が図３０（ｂ）のときとは異なる人物で表示される。さらに、４回目の大当りでは、画像表示装置５の表示画面が図３０（ｄ）のようになる。図３０（ｄ）では、獲得総数表示画像２０５が５０００個であることが示される。また、遊技球数が５００の１０倍である５０００個を超えたときに第１報知画像２０４により、遊技球が５０００個獲得されたことが示される。また、女の子画像２０３が図３０（ｂ）や図３０（ｃ）のときとは異なる人物で表示される。このように、遊技球数が５００の倍数を超えたときは、第１報知画像２０４とともに女の子画像２０３も変化する。ここで、第１報知画像２０４と女の子画像２０３とは、次の第１報知画像２０４と女の子画像２０３に変化するまで継続して表示される。しかし、第１報知画像２０４と女の子画像２０３とが所定時間経過することにより消去されるようにしてもよい。

【０３２７】

次に図３０（ａ）においてＢモードが選択された場合について説明する。図３０（ｅ）に示すように、Ｂモードが選択された場合には、画面左上に、大入賞口に入賞することにより獲得した遊技球数の獲得総数表示画像２１５が表示される。獲得総数表示画像２１５は、遊技球が大入賞口に入賞する毎に増加していく。ここで、Ｂモードでの獲得総数表示画像２１５とＡモードでの獲得総数表示画像２０５は、文字の表示態様が異なっている。このように、演出モードにより獲得総数の表示を異ならせているが、獲得総数の表示はモードによらず同じであってもよい。図３０（ｅ）では、大当りにおける遊技球の獲得総数が２０００個であることが示されている。また、画面右上に男の子画像２１３が表示される。Ｂモードでは、このような男の子画像２１３による演出が実行される。しかし、Ａモードとは異なり、Ｂモードでは、遊技球の獲得総数が２０００個を超えたとしても画面中央に獲得した遊技球の総数を報知する演出は実行されない。なお、図３０（ｅ）では、男の子画像２１３を表示せずに、別の演出画像が表示されるようにしてもよい。

【０３２８】

図３０（ｆ）は、図３０（ｅ）と同じ大当りの中で獲得した遊技球の獲得総数が２５００個となった場合の画像表示装置５の表示画面を示している。図３０（ｆ）に示すように、獲得総数表示画像２１５により遊技球の獲得総数が２５００個であることが示される。また、遊技球数が２５００個を超えたときに第２報知画像２１４により、遊技球が２５００個獲得されたことが示される。Ｂモードでは、入賞口に入賞することにより獲得した遊技球数が２５００個の倍数を超える毎に画面中央に第２報知画像２１４が表示される。図３０（ｆ）では、遊技球数が２５００個の１倍である２５００個を超えたときに第２報知画像２１４により、遊技球が２５００個獲得されたことが示される。第２報知画像２１４は所定時間経過により消去される（たとえば、表示されてから２秒経過後）。

【０３２９】

さらに、４回目の大当りでは、画像表示装置５の表示画面が図３０（ｇ）のようになる。図３０（ｇ）では、獲得総数表示画像２１５が５０００個であることが示される。また、遊技球数が２５００の２倍である５０００個を超えたときに第２報知画像２１４により、遊技球が５０００個獲得されたことが示される。ここで、Ｂモードにおいて男の子画像２１３は、Ａモードのようにキャラクタが変化することがなく、同一人物の画像が表示される。

【０３３０】

図３０に示すように、Ａモードに制御されているときは、第１報知画像２０４により、遊技球を獲得したことによる報知演出が実行される。また、Ｂモードに制御されていると

きは、第２報知画像２１４により、遊技球を獲得したことによる報知演出が実行される。よって、演出状態がＡモードであるかＢモードであるかに応じた報知演出により、大当り遊技中（ラウンド中）の遊技の興趣を向上させることができる。

【０３３１】

また、図３０（ｂ）～（ｄ）に示すように、遊技球の獲得総数が５００の倍数を超える毎に第１報知画像２０４により、遊技球を獲得したことによる報知演出が実行される。また、図３０（ｅ）～（ｇ）に示すように、遊技球の獲得総数が２５００の倍数を超える毎に第２報知画像２１４により、遊技球を獲得したことによる報知演出が実行される。よって、報知演出が多様化することにより、大当り遊技中（ラウンド中）の遊技の興趣を向上させることができる。

【０３３２】

また、図３０のＡモードの獲得総数表示画像２０５，Ｂモードの獲得総数表示画像２１５に示すように、特別可変入賞球装置７の大入賞口に遊技球が入賞する毎に、付与された遊技球が１０ずつ増加していく表示が行なわれる。よって、付与された遊技球数を可変表示可能であるため、獲得総数表示の変化により、大当り遊技中（ラウンド中）の遊技の興趣を向上させることができる。

【０３３３】

また、ラウンド中においてＡモードとするかＢモードとするかを選択するためのモード選択画像２１０が表示される。よって、ラウンド中における演出状態を選択することが可能となるので、大当り遊技中（ラウンド中）の遊技の興趣を向上させることができる。

【０３３４】

図３１は、図１５のＳ７４にて実行されるコマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。図３１では特に、大入賞口に遊技球の入賞があったときに設定される各種のフラグについて説明する。図３１に示すコマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認すること等により、主基板１１からの受信コマンドがあるか否かを判定する（Ｓ５１１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信コマンドがない場合には（Ｓ５１１でＮ）、コマンド解析処理を終了する。

【０３３５】

一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信コマンドがある場合には（Ｓ５１１でＹ）、たとえば受信コマンドのＭＯＤＥデータを確認すること等により、その受信コマンドが大入賞口入賞通知コマンドであるか否かを判定する（Ｓ５１２）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口入賞通知コマンドである場合には（Ｓ５１２でＹ）、演出制御カウンタ設定部に設けられている大入賞口入賞回数カウンタの格納値である大入賞口入賞回数カウント値を１加算するように更新する（Ｓ５１３）。大入賞口入賞回数カウント値は、ラウンドが実行されてから、次のラウンドが実行されるまでの間に、大入賞口に遊技球が入賞した回数を示すものである。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御フラグ設定部に設けられている大入賞口入賞フラグをセットし（Ｓ５１４）、Ｓ５１５の処理へ移行する。大入賞口入賞フラグは、大入賞口に遊技球が入賞するごとにセットされるフラグである。

【０３３６】

Ｓ５１５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オーバー入賞であるか否かを判定する。たとえば、更新後の大入賞口入賞回数カウント値が予め定められたオーバー入賞判定値（入賞上限判定値よりも１大きい値。本変形例では入賞上限判定値は「１０」であるためオーバー入賞判定値は「１１」）となったか否かを判定すればよい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、オーバー入賞でない場合には（Ｓ５１５でＮ）、コマンド解析処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オーバー入賞である場合には（Ｓ５１５でＹ）、オーバー入賞フラグをセットし（Ｓ５１６）、コマンド解析処理を終了する。オーバー入賞フラグは、大入賞口へ入賞上限判定値を超えて遊技球が入賞するごとにセットされるフラグである。

【０３３７】

Ｓ５１２おいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信コマンドが大入賞口入賞通知コマン

ドでない場合には（Ｓ５１２でＮ）、受信コマンドに応じた設定を行ない（Ｓ５１７）、コマンド解析処理を終了する。

【０３３８】

図３２および図３３は、演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理を示すフローチャートである。なお、この変形例では、演出制御プロセス処理における大当り中演出処理（図１６のＳ１７６）をより詳細に説明するために、ラウンド中処理（例えば図３２、図３３）とラウンド後処理（例えば図３４～図３６）とに分けている。ラウンド中処理とラウンド後処理とを統合して大当り中演出処理としてもよい。

【０３３９】

図３２に示すラウンド中処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ９２０）。ここで、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグ等のフラグは、ＲＡＭ１１２に形成されるコマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０によりセットされ、大当り遊技が終了するなどの所定のタイミングで消去される。

【０３４０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされていない場合には（Ｓ９２０でＮ）、プロセスタイマの値を１減算する（Ｓ９２１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータｎの内容（表示制御実行データｎ）にしたがって、演出装置（画像表示装置５、スピーカ８、遊技効果ランプ９等）の制御を実行する（Ｓ９２２）。

【０３４１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ラウンドの開始時であるか否かを判定する（Ｓ９２３）。第１ラウンドであるか否かは、たとえば、大入賞口開放中指定コマンドのＥＸＴデータの値を確認することにより判定できる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ラウンドの開始時であると判定した場合には（Ｓ９２３でＹ）、図３０（ａ）に示すようなモード選択画面を表示し（Ｓ９２４）、Ｓ９２５の処理へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ラウンドの開始時でないと判定した場合には（Ｓ９２３でＮ）、Ｓ９２４からＳ９２６の処理を行なわずに、Ｓ９２８の処理へ移行する。

【０３４２】

Ｓ９２５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択されたモードがＡモードであるか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択されたモードがＡモードである場合には（Ｓ９２５でＹ）、Ａモードフラグをセットし（Ｓ９２６）、Ｓ９２８の処理へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択されたモードがＡモードでない場合には（Ｓ９２５でＮ）、Ｂモードフラグをセットし（Ｓ９２７）、Ｓ９２８の処理へ移行する。ここで、遊技者がモード選択画面を表示中にモードを選択しない場合には、初期値として設定されているＡモードが選択される。

【０３４３】

次いで、Ｓ９２８において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口入賞フラグがセットされているか否かを判定する。大入賞口入賞フラグは、図３１のＳ５１４において設定されるフラグであり、大入賞口への遊技球の入賞が発生する毎に設定されるフラグである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口入賞フラグがセットされている場合には（Ｓ９２８でＹ）、大入賞口入賞フラグをリセットし（Ｓ９２９）、Ｓ９３２の処理へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口入賞フラグがセットされていない場合には（Ｓ９２８でＮ）、オーバー入賞フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ９３０）。オーバー入賞フラグは、図３１のＳ５１６において設定されるフラグであり、大入賞口へのオーバー入賞が発生した場合に設定されるフラグである。

【０３４４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、オーバー入賞フラグがセットされている場合には（Ｓ９３０でＹ）、オーバー入賞フラグをリセットし（Ｓ９３１）、Ｓ９３２の処理へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オーバー入賞フラグがセットされていない場合には（

Ｓ９３０でＮ）、Ｓ９３２とＳ９３３の処理を行なわずに、Ｓ９４０の処理へ移行する。
【０３４５】
Ｓ９３２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞カウンタの値を１加算し、モードに応じた獲得総数表示（総獲得数表示）を更新し（Ｓ９３３）、Ｓ９４０の処理へ移行する。Ｓ９３３においては、たとえば、図３０（ｂ）や図３０（ｅ）に示すように、Ａモードでの獲得総数表示画像２０５やＢモードでの獲得総数表示画像２１５が遊技球が大入賞口に入賞する毎に１０ずつ増加していくことになる。なお、ラウンド中に大入賞口以外の払出しのある入賞口に遊技球が入賞した場合についても獲得総数の表示を更新する処理を実行するようにしてもよい。
【０３４６】
Ｓ９４０において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ａモードフラグがセットされているか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ａモードフラグがセットされている場合には（Ｓ９４０でＹ）、Ｓ９４１の処理へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ａモードフラグがセットされていない場合（すなわち、Ｂモードフラグがセットされている場合）には（Ｓ９４０でＮ）、Ｓ９４３の処理へ移行する。
【０３４７】
Ｓ９４１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球の獲得総数が５００の倍数を超えたか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球の獲得総数が５００の倍数を超えた場合には（Ｓ９４１でＹ）、Ａモードの表示により、遊技球の獲得数を報知し（Ｓ９４２）、Ｓ９４５の処理へ移行する。たとえば、Ａモードの表示とは、図３０（ｂ）～（ｄ）に示すように、第１報知画像２０４や女の子画像２０３を遊技球の獲得総数が５００の倍数を超えたときに表示する（変更する）処理である。Ａモードによる表示は、次の表示の更新まで継続して表示される。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球の獲得総数が５００の倍数を超えていない場合には（Ｓ９４１でＮ）、Ｓ９４２の処理を行なわずに、Ｓ９４５の処理へ移行する。
【０３４８】
Ｓ９４３において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球の獲得総数が２５００の倍数を超えたか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球の獲得総数が２５００の倍数を超えた場合には（Ｓ９４３でＹ）、Ｂモードの表示により、遊技球の獲得数を報知し（Ｓ９４４）、Ｓ９４５の処理へ移行する。たとえば、Ｂモードの表示とは、図３０（ｆ），（ｇ）に示すように、第２報知画像２１４を遊技球の獲得総数が２５００の倍数を超えたときに表示する処理である。ここで、Ｂモードによる第２報知画像２１４の表示は、所定時間経過後に消去される。たとえば、遊技球の獲得総数が２５００の倍数を超えたときに表示されて後から２秒後に消去される。なお、第２報知画像２１４の表示は、実行されているラウンドが終了したタイミングで消去されるようにしてもよい。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球の獲得総数が２５００の倍数を超えていない場合には（Ｓ９４３でＮ）、Ｓ９４４の処理を行なわずに、Ｓ９４５の処理へ移行する。
【０３４９】
Ｓ９４５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイムアウトになっているか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイムアウトになっている場合には（Ｓ９４５でＹ）、次のプロセスタイマをスタートさせ（Ｓ９４６）、次のプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御し（Ｓ９４７）、ラウンド中処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイムアウトになっていない場合には（Ｓ９４５でＮ）、Ｓ９４６とＳ９４７の処理を行なわずに、ラウンド中処理を終了する。
【０３５０】
Ｓ９２０において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされている場合には（Ｓ９２０でＹ）、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグをリセットする（Ｓ９３４）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、インターバル演出（ラウンド数に応じたインターバル表示を行なう演出）を選択し、選択したインターバル

演出に応じたプロセスデータを選択する（Ｓ９３５）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマをスタートさせ（Ｓ９３６）、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（Ｓ８０６）に対応した値に設定し（Ｓ９３７）、ラウンド中処理を終了する。

【０３５１】

図３２のＳ９３０～Ｓ９３２の処理においてオーバー入賞での賞球を加える処理が実行された上で、Ａモードでの獲得総数表示画像２０５やＢモードでの獲得総数表示画像２１５が遊技球が大入賞口に入賞する毎に１０ずつ増加していく獲得総数表示の可変表示が行なわれる。このようにすれば、１の単位遊技において遊技球が１０個より多い１１個や１２個入賞したことにより付与される遊技球数を加えた上で、報知演出が実行されるので、遊技者に適切な報知演出を実行することができる。

【０３５２】

なお、図３２では、Ｓ９４０においてＡモードフラグが設定されているか否かを判定した後に、遊技球の獲得総数の判定がされる場合を示した。しかし、遊技球の獲得総数を先に判定し、その判定値が所定の個数を超えている場合に、ＡモードであるかＢモードであるかを確認することで、表示する画像が決定されるようにしてもよい。

【０３５３】

［第２変形例］　第２変形例では、遊技媒体が所定数より多い特定数入賞したときに実行される報知演出による遊技の興趣を向上させることができる遊技機について説明する。たとえば、このような遊技機は、以下のようなものである。

【０３５４】

（１）　例えば、遊技を行なうことが可能な遊技機であって、遊技媒体（たとえば、遊技球）が入賞容易な第１状態（たとえば、開放状態）と遊技媒体が入賞困難な第２状態（たとえば、閉鎖状態）とに変化可能な可変入賞手段（たとえば、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する特別可変入賞球装置（大入賞口））と、所定期間（たとえば、２９秒）が経過することまたは遊技媒体が所定数（たとえば、１０個）入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで可変入賞手段を第１状態に変化させることが可能な単位遊技（たとえば、ラウンド）を所定回数（たとえば、１５ラウンド）実行する有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００）とを備え、有利状態制御手段は、有利状態として、少なくとも第１有利状態（たとえば、確変大当りにもとづく大当り遊技状態）と該第１有利状態よりも有利度が低い第２有利状態（たとえば、通常大当りにもとづく大当り遊技状態）とに制御可能であり、第１有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数（たとえば、１１個目や１２個目）入賞したこと（たとえば、オーバー入賞が発生したこと）に基づいて、特殊態様による報知演出（たとえば、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させるとともにスピーカ８から所定の入賞音を音出力させる態様の報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行するものにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ３９２３，Ｓ３９２４と同様の処理を実行する部分）をさらに備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、第１有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数入賞したことに基づいて、特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出による遊技の興趣を向上させることができる。

【０３５５】

（２）　また、遊技を行なうことが可能な遊技機であって、遊技媒体（たとえば、遊技球）が入賞容易な第１状態（たとえば、開放状態）と遊技媒体が入賞困難な第２状態（たとえば、閉鎖状態）とに変化可能な可変入賞手段（たとえば、第１特別可変入賞球装置７ａ（第１大入賞口）、第２特別可変入賞球装置７ｂ（第２大入賞口））と、所定期間（たとえば、２９秒）が経過することまたは遊技媒体が所定数（たとえば、１０個）入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで可変入賞手段を第１状態に変化させることが可能な単位遊技（たとえば、ラウンド）を所定回数（たとえば、１５ラウンド）実行する

有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、有利状態において可変入賞手段に設けられた特定領域（たとえば、第２大入賞口内の特定領域）を遊技媒体が通過したことに基づいて、特別状態（たとえば、確変状態）に制御可能な特別状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、有利状態において特定領域を遊技媒体が通過した後に、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数（たとえば、１１個目や１２個目）入賞したこと（たとえば、オーバー入賞が発生したこと）に基づいて、特殊態様による報知演出（たとえば、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させるとともにスピーカ８から所定の入賞音を音出力させる態様の報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ３９２３，Ｓ３９２４を実行する部分）とを備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過した後に、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数入賞したことに基づいて、特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出による遊技の興趣を向上させることができる。

【０３５６】

（３）　（１）において、報知演出実行手段は、第２有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない（たとえば、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行するものにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常大当りであると判定すると、ステップＳ３９２３，Ｓ３９２４を実行しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第２有利状態では特殊態様による報知演出を実行しないようにすることによって、報知演出による遊技の興趣が却って低下してしまうことを防止することができる。

【０３５７】

（４）　（２）において、報知演出実行手段は、特定領域を遊技媒体が通過する前に、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ３９２１，Ｓ３９２２でＮのとき、ステップＳ３９２３，Ｓ３９２４を実行しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過する前では特殊態様による報知演出を実行しないようにすることによって、報知演出による遊技の興趣が却って低下してしまうことを防止することができる。

【０３５８】

（５）　（１）または（３）において、報知演出実行手段は、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数未満入賞したことに基づいて、通常態様による報知演出（たとえば、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃや第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる態様の報知演出）を実行可能であり（たとえば、ステップＳ３９２０でＮのときステップＳ３９２５を実行する部分）、第２有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、通常態様による報知演出を実行する（たとえば、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行するものにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常大当りであると判定すると、ステップＳ３９２５を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第２有利状態では特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させることができる。

【０３５９】

（６）　（２）または（４）において、報知演出実行手段は、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数未満入賞したことに基づいて、通常態様による報知演出（たとえば、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃや第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる態様の報知演出）を実行可能であり（たとえば、ステップＳ３９２０でＮのときステップＳ３９２５を実行する部分）、特定領域を遊技媒体が通過する前に、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、通常態様による報知演出を実行す

る（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ３９２１，Ｓ３９２２でＮのとき、ステップＳ３９２５を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過する前では特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させることができる。

【０３６０】

（７）　（１）、（３）、または（５）のうちのいずれかにおいて、有利状態に制御されているときに、所定の遊技価値が付与されること（たとえば、確変状態に制御されること）を報知する特定演出（たとえば、図３７（２）～（６）と同様または類似の態様で実行される昇格演出）を実行可能な特定演出実行手段（たとえば、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行するものにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｓ３９２８と同様の処理を実行する部分）を備え、報知演出実行手段は、特定演出を実行する前に第１有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行せず（たとえば、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行するものにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、昇格演出が実行される第１ラウンド～第５ラウンドであると判定すると、ステップＳ３９２３，Ｓ３９２４を実行しない）、特定演出を実行した後に第１有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合に、特殊態様による報知演出を実行する（たとえば、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行するものにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、昇格演出が実行された後の第６ラウンド以降のラウンドであると判定すると、ステップＳ３９２３，Ｓ３９２４を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定演出を実行した後に特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させることができる。

【０３６１】

（８）　（２）、（４）、または（６）のうちのいずれかにおいて、有利状態において特定領域（たとえば、第２大入賞口内の特定領域）を遊技媒体が通過したことに基づいて特別演出（たとえば、確変確定報知）を実行可能な特別演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップＳ３９０８～Ｓ３９１６を実行する部分）を備え、報知演出実行手段は、有利状態における特定領域を遊技媒体が通過した単位遊技（たとえば、第６ラウンド）において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第６ラウンドである場合には、ステップＳ３９２１でＮと判定し、ステップＳ３９２３，Ｓ３９２４を実行しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊態様による報知演出により特別演出の実行を妨げてしまうことを防止することができ、演出効果が却って低下してしまうことを防止することができる。

【０３６２】

（９）　（１）から（８）のうちのいずれかにおいて、報知演出実行手段は、特殊態様による報知演出として、発光体による発光（たとえば、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃのレインボー発光）および音出力（たとえば、スピーカ８からの所定の入賞音の音出力）を含む演出を実行する（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ３９２３，Ｓ３９２５を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、発光体による発光および音出力を用いた演出により報知演出の演出効果を向上させることができる。

【０３６３】

（１０）　（１）から（９）のうちのいずれかにおいて、所定演出を実行する所定演出実行手段（たとえば、賞球数報知演出、獲得枚数報知演出、累積賞球数報知演出、累積獲得枚数報知演出、確変確定報知演出、連チャン回数報知、大当り中楽曲名報知、右打ち報知、エラー報知、大当り中昇格演出を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０等）を備え、所定演出実行手段は、所定演出として、特定期間において獲得した価値の大きさを報知する第１所定演出（たとえば、大当り遊技中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数

報知演出など）と、特別期間において獲得した価値の大きさを報知する第２所定演出（たとえば、連チャン中における大当り遊技中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数報知演出など）とを実行可能であり、第１所定演出と第２所定演出とで優先度合いが異なる（たとえば、賞球数報知演出が実行中である場合には、累積賞球数報知演出は実行されないことなど）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、複数の所定演出を好適に実行することができる。

【０３６４】

（１１）　（１）から（１０）のうちのいずれかにおいて、報知演出実行手段は、所定数よりも多い第１特定数目（たとえば、１１個目）の入賞と該第１特定数目の入賞の次の入賞である第２特定数目（たとえば、１２個目）の入賞とで異なる音出力チャンネルを用いて報知演出を実行する（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１１個目（オーバー入賞１個目）では再生チャンネルＣｈ０にて第１報知演出を実行し、１２個目（オーバー入賞２個目）では再生チャンネルＣｈ１にて第２報知演出を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定数よりも多い第１特定数目の入賞と第１特定数目の入賞の次の入賞である第２特定数目の入賞とで異なるチャンネルで報知演出を実行できるため、遊技者の興趣の低下を防止することができる。また、短い間隔で所定数よりも多い入賞が発生した場合であっても報知演出を実行することができる。

【０３６５】

第２変形例についてさらに詳細に説明する。ここで、第２変形例においては、普通可変入賞球装置６Ｂの下方に、第１特別可変入賞球装置７ａが設けられているものとする。第１特別可変入賞球装置７ａは開閉板を備え、第１特別図柄表示装置４Ａに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたとき、および第２特別図柄表示装置４Ｂに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイドによって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる第１大入賞口が開放状態になる。第１大入賞口に入賞した遊技球は第１カウントスイッチ２３ａで検出される。また、第１特別可変入賞球装置７ａの内部には、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃが設けられている。なお、この変形例では、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃは、マルチカラーＬＥＤによって実現される。

【０３６６】

また、第１特別可変入賞球装置７ａの下方には、第２特別可変入賞球装置７ｂが設けられているものとする。第２特別可変入賞球装置７ｂは開閉板を備え、第１特別図柄表示装置４Ａに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたとき、および第２特別図柄表示装置４Ｂに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイドによって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる第２大入賞口が開放状態になる。第２大入賞口に入賞した遊技球は第２カウントスイッチ２３ｂで検出される。また、この変形例では、第２特別可変入賞球装置７ｂ内の第２カウントスイッチ２３ｂが設けられている領域よりも下流側には特定領域が設けられており、特定領域に入賞した遊技球は特定検出スイッチ２４で検出される。なお、この変形例では、上流側に第２カウントスイッチ２３ｂが設けられ、その下流側に特定検出スイッチ２４が設けられているので、第２大入賞口に入賞して第２カウントスイッチ２３ｂで検出された遊技球は、殆ど全て特定領域に入賞し特定検出スイッチ２４で検出されることになる。そして、この変形例では、第２カウントスイッチ２３ｂで遊技球が検出されたことにもとづいて１０個の賞球払出が行なわれ、特定検出スイッチ２４で検出されたことにもとづいて確変状態に制御されることが確定する。また、第２特別可変入賞球装置７ｂの内部には、第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄが設けられている。なお、この変形例では、第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄは、マルチカラーＬＥＤによって実現される。

【０３６７】

また、この変形例では、第１特別図柄表示装置４Ａに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたとき、および第２特別図柄表示装置４Ｂに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）において、第６ラウンドで

は第２大入賞口が開放状態に制御され、第６ラウンド以外のラウンドでは第１大入賞口が開放状態に制御される。そして、この変形例では、大当り遊技中の第６ラウンドにおいて第２大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞すると、大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御されることが確定する。

【０３６８】

また、この変形例では、ラウンド中処理として、第１大入賞口または第２大入賞口への入賞が発生していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃまたは第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる制御を行なう。この場合、大当り遊技中の第６ラウンド以外のラウンドであれば、第１大入賞口が開放状態に制御されている場合であるので、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃを白色発光させる制御を行なう。また、第６ラウンドであれば、第２大入賞口が開放状態に制御されている場合であるので、第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる制御を行なう。なお、第６ラウンドであるか否かは、たとえば、大入賞口開放中指定コマンドのＥＸＴデータの値を確認することにより判定できる。

【０３６９】

図３４～図３６は、第２変形例の演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理（Ｓ８０６）を示すフローチャートである。ラウンド後処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ３９０１）。大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（Ｓ３９０１のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ３９０２）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（Ｓ３９０２のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマの値を１減算し（Ｓ３９０３）、プロセスデータｎの内容に従って演出装置（画像表示装置５、スピーカ８、遊技効果ランプ９等）の制御を実行する（Ｓ３９０４）。

【０３７０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（Ｓ３９０５）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば（Ｓ３９０５でＹ）、プロセスデータの切替を行なう（Ｓ３９０６）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データ）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせ（Ｓ３９０７）、Ｓ３９０８の処理へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（Ｓ３９０５でＮ）、Ｓ３９０６とＳ３９０７の処理を行なわずに、Ｓ３９０８の処理へ移行する。

【０３７１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、確変確定報知フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ３９０８）。確変確定報知フラグがセットされていれば（すなわち、第２大入賞口内の特定領域を通過することで送信される確変状態に制御されることが確定したことを示す確変確定報知指定コマンドを受信していれば）（Ｓ３９０８でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その確変確定報知フラグをリセットする（Ｓ３９０９）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において確変確定報知の実行を開始する（Ｓ３９１０）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、確変確定報知実行中フラグをセットするとともに、演出期間計測タイマ１に確変確定報知の実行期間に相当する値（たとえば、１．０秒に相当する値）をセットし（Ｓ３９１１）、Ｓ３９１２の処理へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、確変確定報知フラグがセットされていなければ（Ｓ３９０８でＮ）、Ｓ３９０９～Ｓ３９１１の処理を行なわずに、Ｓ３９１２の処理へ移行する。

【０３７２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、確変確定報知実行中フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ３９１２）。確変確定報知実行中フラグがセットされていれば（すなわち、確変確定報知の実行中であれば）（Ｓ３９１２でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は

、演出期間計測タイマ１の値を１減算し（Ｓ３９１３）、減算後の演出期間計測タイマ１の値が０となったか否かを確認する（Ｓ３９１４）。減算後の演出期間計測タイマ１の値が０となっていれば（Ｓ３９１４のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において確変確定報知の実行を終了する（Ｓ３９１５）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、確変確定報知実行中フラグをリセットし、確変確定報知の実行済みであることを示す確変確定報知済フラグをセットし（Ｓ３９１６）、Ｓ３９１７の処理へ移行する。

【０３７３】

Ｓ３９１２において、確変確定報知実行中フラグがセットされていなければ（Ｓ３９１２でＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｓ３９１３～Ｓ３９１６の処理を行なわずに、Ｓ３９１７の処理へ移行する。また、Ｓ３９１４において，減算後の演出期間計測タイマ１の値が０となっていなければ（Ｓ３９１４のＮ）、Ｓ３９１５とＳ３９１６の処理を行なわずに、Ｓ３９１７の処理へ移行する。

【０３７４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口入賞フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ３９１７）。大入賞口入賞フラグがセットされていなければ（Ｓ３９１７でＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ラウンド後処理を終了する。一方、大入賞口入賞フラグがセットされていれば（すなわち、第１大入賞口または第２大入賞口への入賞が発生し、大入賞口入賞指定コマンドを受信していれば）（Ｓ３９１７でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口入賞フラグをリセットする（Ｓ３９１８）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞カウンタの値を１加算し（Ｓ３９１９）、加算後の入賞カウンタの値が１１以上となっているか否かを確認する（Ｓ３９２０）。

【０３７５】

加算後の入賞カウンタの値が１１以上となっていれば、大入賞口へのオーバー入賞が発生した場合である。「オーバー入賞」とは、たとえば、この変形例では、大当り遊技中におけるラウンドごとの第１大入賞口や第２大入賞口への遊技球の入賞数の上限数（本例では、１０個）が定められているのであるが、その上限数を超えて第１大入賞口や第２大入賞口に遊技球が入賞することである。たとえば、この変形例では、大当り遊技中の各ラウンドにおいて所定の開放時間（たとえば、２９秒間）が経過する前であっても、第１大入賞口や第２大入賞口への１０個目の入賞を検出すれば第１大入賞口や第２大入賞口が閉鎖状態に制御されるのであるが、その第１大入賞口や第２大入賞口の閉鎖直前に遊技球が入賞したような場合に１１個目や１２個目の入賞となりオーバー入賞が発生する場合がある。

【０３７６】

加算後の入賞カウンタの値が１１以上となっていれば（すなわち、オーバー入賞が発生していれば）（Ｓ３９２０でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第７ラウンド以降のラウンドであるか否かを確認する（Ｓ３９２１）。なお、第７ラウンド以降のラウンドであるか否かは、たとえば、大入賞口開放中指定コマンドのＥＸＴデータの値を確認することにより判定できる。

【０３７７】

第７ラウンド以降のラウンドであれば（Ｓ３９２１でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、確変確定報知済フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ３９２２）。確変確定報知済フラグがセットされていれば（すなわち、既に確変確定報知の終了後であれば）（Ｓ３９２２でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させる（たとえば、赤色、青色、黄色など複数色に順に発光させる）制御を行なう（Ｓ３９２３）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８から所定の入賞音を音出力させる制御を行ない（Ｓ３９２４）、ラウンド後処理を終了する。

【０３７８】

なお、この変形例では、第７ラウンド以降のラウンドでは第１大入賞口が開放状態に制御される場合しかないので、Ｓ３９２３では第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させる場合しかない。なお、第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄもレインボー発光させるように制

御してもよい。
【０３７９】
なお、この変形例では、ラウンド後処理においてのみＳ３９２０～Ｓ３９２４の処理を実行する場合を示したが、そのような処理態様にかぎられない。たとえば、ラウンド中処理においてもＳ３９２０～Ｓ３９２４と同様の処理を実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、たとえば、第１大入賞口や第２大入賞口に入賞した遊技球が全て検出されるまでラウンド中処理を行なうようにプログラムを構成した場合であっても、オーバー入賞を検出したときに第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させたり所定の入賞音を音出力させたりすることができる。
【０３８０】
加算後の入賞カウンタの値が１１以上となっていない場合（すなわち、オーバー入賞でない場合）（Ｓ３９２０でＮ）や、第７ラウンド以降のラウンドでない場合（すなわち、第１ラウンド～第６ラウンドである場合）（Ｓ３９２１でＮ）、確変確定報知済フラグがセットされていない場合（すなわち、まだ確変確定報知が終了していない場合）（Ｓ３９２２でＮ）であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃまたは第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる制御を行ない（Ｓ３９２５）、ラウンド後処理を終了する。この場合、大当り遊技中の第６ラウンド以外のラウンドであれば、第１大入賞口が開放状態に制御されている場合であるので、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃを白色発光させる制御を行なう。また、第６ラウンドであれば、第２大入賞口が開放状態に制御されている場合であるので、第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる制御を行なう。なお、第６ラウンドであるか否かは、たとえば、大入賞口開放中指定コマンドのＥＸＴデータの値を確認することにより判定できる。
【０３８１】
この変形例では、ラウンド中処理や、ラウンド後処理のＳ３９１７～Ｓ３９２５の処理が実行されることによって、第１大入賞口や第２大入賞口に遊技球が入賞した場合には、少なくとも第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃや第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを発光させる報知演出が実行される。そして、特にＳ３９２０～Ｓ３９２４の処理が実行されることによって、この変形例では、オーバー入賞が発生した場合に、第２大入賞口内の特定領域に遊技媒体が入賞して確変確定報知が実行された後、大当り遊技の第７ラウンド以降のラウンドである場合には、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃがレインボー発光されるとともにスピーカ８から所定の入賞音が音出力される態様により報知演出が実行される。そのようにオーバー入賞が発生した場合には、通常態様（本例では、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃや第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる）とは異なる特殊態様による報知演出を実行するので、報知演出による遊技の興趣を向上させることができる。
【０３８２】
ただし、この変形例では、Ｓ３９２１，Ｓ３９２２の判定処理が実行されることによって、オーバー入賞が発生した場合であっても、第２大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞する前である場合には、特殊態様による報知演出を実行しないようにしている。そのように特定領域に遊技球が入賞する前では特殊態様による報知演出を実行しないようにすることによって、報知演出による遊技の興趣が却って低下してしまうことを防止している。また、この変形例では、Ｓ３９２１，Ｓ３９２２でＮのときにはＳ３９２５に移行することによって、オーバー入賞が発生した場合であっても、第２大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞する前である場合には、通常態様による報知演出を実行するようにしている。そのように特定領域に遊技球が入賞する前では特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させるようにしている。
【０３８３】
さらに、この変形例では、Ｓ３９２１の判定処理が実行されることによって、第２大入賞口が開放状態に制御され特定領域に遊技球が入賞する可能性がある第６ラウンドにおいてオーバー入賞が発生した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない（本例では、通常態様による報知演出を実行）ようにしている。そのような構成により、この変形例で

は、確変確定報知が実行される可能性がある第６ラウンドでは特殊態様による報知演出を実行しないようにすることによって、特殊態様による報知演出により確変確定報知の実行を妨げてしまうことを防止し、演出効果が却って低下してしまうことを防止するようにしている。

【０３８４】

なお、この変形例では、Ｓ３９２１，Ｓ３９２２の判定処理を行なうことによって、第２大入賞口内の特定領域に遊技媒体が入賞して確変確定報知が実行された後、大当り遊技の第７ラウンド以降のラウンドである場合に、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃがレインボー発光されるとともにスピーカ８から所定の入賞音が音出力される場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。たとえば、オーバー入賞が発生した場合に、大当り種別が確変状態に制御可能な有利な大当りであるか、実質的に確変状態に制御されない不利な大当りであるかを判定し、有利な大当りであると判定した場合に、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃがレインボー発光されるとともにスピーカ８から所定の入賞音が音出力されるように構成してもよい。また、この変形例で示した第２大入賞口内の特定領域に遊技媒体が入賞して確変確定報知が実行された後であるか否かの判定と、上記の有利な大当りであるか否かの判定とのいずれか一方のみを実行して、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃのレインボー発光および所定の入賞音の音出力を実行してもよいし、第２大入賞口内の特定領域に遊技媒体が入賞して確変確定報知が実行された後であるか否かの判定と、有利な大当りであるか否かの判定との両方を実行して、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃのレインボー発光および所定の入賞音の音出力を実行してもよい。

【０３８５】

また、この変形例では、演出制御用ＣＰＵ１２０側で入賞カウンタを用いて受信した大入賞口入賞指定コマンドの数をカウントし、入賞カウンタの値が１１以上となったことに基づいてオーバー入賞と判定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００側で大入賞口への入賞数が１１以上となったか否かを判定してオーバー入賞が発生したか否かを判定するようにしてもよい。そして、オーバー入賞であるか否かに応じて異なる大入賞口入賞指定コマンドを送信するようにし、演出制御用ＣＰＵ１２０側では、いずれの大入賞口入賞指定コマンドを受信したかに基づいて、オーバー入賞であるか否かを認識するように構成してもよい。

【０３８６】

図３４のＳ３９０２において、大入賞口開放中フラグがセットされているときは（Ｓ３９０２でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放中フラグをリセットする（Ｓ３９２６）。

【０３８７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次に開始するラウンドが第２ラウンド～第５ラウンドであるか否かを確認する（Ｓ３９２７）。なお、第２ラウンド～第５ラウンドであるか否かは、たとえば、大入賞口開放中指定コマンドのＥＸＴデータの値を確認することにより判定できる。次に開始するラウンドが第２ラウンド～第５ラウンドであれば（Ｓ３９２７でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、昇格演出を含むラウンド中演出に応じたプロセステーブルを選択し（Ｓ３９２８）、Ｓ３９３０の処理へ移行する。一方、第２ラウンド～第５ラウンドでなければ（すなわち、次に開始するラウンドが第６ラウンド以降のラウンドであれば）（Ｓ３９２７でＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常のラウンド中演出（昇格演出を含まないラウンド中演出）に応じたプロセステーブルを選択し（Ｓ３９２９）、Ｓ３９３０の処理へ移行する。

【０３８８】

なお、この変形例では、たとえば、昇格演出として画像表示装置５においてルーレット演出を実行する。この場合、第１ラウンド～第４ラウンドを開始するときには、Ｓ３９２８において、昇格演出としてルーレットを球が回転するような態様の演出を含むプロセステーブルを選択する。また、第５ラウンドを開始するときには、Ｓ３９２８において、大当り種別がいずれであるかを特定し、第２大入賞口内の特定領域に入賞する見込みのない

（確変状態に制御されることが確定する見込みのない）大当りである場合には、昇格演出としてルーレットの結果がはずれとなるような態様の演出を含むプロセステーブルを選択する。一方、第２大入賞口内の特定領域に入賞する見込みが高い（確変状態に制御される見込みが高い）大当りである場合には、昇格演出としてルーレットの結果が当りとなるような態様の演出を含むプロセステーブルを選択する。なお、大当り種別がいずれであるかは、たとえば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。

【０３８９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマをスタートさせ（Ｓ３９３０）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ８）の制御を実行する（Ｓ３９３１）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、セットされていれば、演出期間計測タイマ１の値を１減算する（Ｓ３９３２）。

【０３９０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞カウンタを初期化する（Ｓ３９３３）。すなわち、入賞カウンタの値を０にする。

【０３９１】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグをラウンド中処理に対応した値に設定し（Ｓ３９３４）、ラウンド後処理を終了する。

【０３９２】

図３４のＳ３９０１において大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされたときは（Ｓ３９０１でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り終了指定コマンド受信フラグをリセットする（Ｓ３９３５）。

【０３９３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エンディング演出に応じたプロセステーブルを選択する（Ｓ３９３６）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技終了時のエンディング期間に対応した値（たとえば、３．０秒間に相当する値）を、大当り遊技の終了時に実行するエンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマにセットする（Ｓ３９３７）。

【０３９４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマをスタートさせ（Ｓ３９３８）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ８）の制御を実行する（Ｓ３９３９）。

【０３９５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値をエンディンブ演出処理（Ｓ１７７）に対応した値に設定し（Ｓ３９４０）、ラウンド後処理を終了する。

【０３９６】

次に、報知演出の演出態様の具体例について説明する。図３７および図３８は、第２変形例の報知演出の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図３７および図３８において、（１）（２）（３）・・・の順に演出態様が遷移する。

【０３９７】

図３７（１）に示すように、左中右の飾り図柄（演出図柄）が同じ図柄で停止表示されて大当りが発生し、図３７（２）に示すように、第１ラウンドが開始されて大当り遊技が開始されたものとする。また、図３７（２）～（６）に示すように、第１ラウンド～第５ラウンドにおいては昇格演出も実行される（Ｓ３９２８参照）。図３７（２）に示す例では、画像表示装置５においてルーレットを球が回転するような態様の画像２００を表示することにより昇格演出が開始される場合が示されている。

【０３９８】

また、図３７（３）に示すように、大当り遊技のラウンド中に大入賞口への入賞が発生すると、通常態様により報知演出が実行される。図３７（３）に示す例では、第１大入賞口に遊技球が入賞し、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃを白色発光させる態様で報知演出が実行される場合が示されている。

【０３９９】

また、大入賞口への入賞数が所定の上限数（本例では、１０個）に達しラウンドを終了した場合であってもオーバー入賞が発生する場合がある。この場合、図３７（４）に示すように、オーバー入賞が発生した場合であっても、第６ラウンドよりも前のラウンドであり第２大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞して確変確定報知が実行される前である場合には、通常態様により報知演出が実行される。図３７（４）に示す例では、第１大入賞口へのオーバー入賞が発生し、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃを白色発光させる態様で報知演出が実行される場合が示されている（Ｓ３９２５参照）。

【０４００】

次いで、図３７（５）に示すように、同様の態様で第２ラウンド以降のラウンドが実行され、図３７（６）に示すように、第５ラウンドとなると、ルーレットの当否結果を報知するような態様の昇格演出が実行される。図３７（６）に示す例では、大当り種別が確変大当りとなる大当りであることに基づいて、球がルーレット内の「確」と表示された領域に入球し、ルーレットの結果が当り（確変状態となることを示唆する結果）となるような態様の画像を表示するとともに、「確変昇格あり！」などの文字列２０１を表示する態様により昇格演出が実行される場合が示されている。なお、大当り種別が確変大当りとならない大当り（通常大当り）である場合には、たとえば、球がルーレット内の「確」と表示された領域以外の領域に入球し、ルーレットの結果がはずれ（確変状態とならないことを示唆する結果）となるような態様の画像を表示するとともに、「確変昇格なし！」などの文字列を表示する態様により昇格演出が実行される。

【０４０１】

なお、この変形例では、昇格演出として、ルーレット演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。たとえば、昇格演出として、敵と味方のキャラクタがバトルを行ない、味方のキャラクタが勝利することによって確変状態となることを示唆したり、味方のキャラクタが敗北することによって確変状態とならないことを示唆したりする演出を実行してもよい。また、たとえば、昇格演出として、おみくじを表示するような演出を行ない、おみくじの結果が「吉」であれば確変状態となることを示唆したり、おみくじの結果が「凶」であれば確変状態とならないことを示唆したりする演出を実行してもよい。そのように、昇格演出として、何らかの態様で確変状態に制御されるか否かを煽ることができる演出を実行するものであればよい。

【０４０２】

また、この変形例では、第１ラウンド～第５ラウンドにわたって昇格演出が実行され、最後の第５ラウンドにおいて昇格演出の結果報知（本例では、ルーレットの結果が報知）がされる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。たとえば、第５ラウンドを待たずに、第１ラウンド～第４ラウンドでも昇格演出の結果報知を可能に構成してもよい。この場合、昇格演出の結果報知の後であれば、第５ラウンドや第６ラウンドを待たずに、オーバー入賞発生時に特殊態様による報知演出を実行可能に構成してもよい。

【０４０３】

次いで、図３７（７）に示すように、第６ラウンドに移行し第２大入賞口が開放状態に制御される。そして、図３７（７）に示すように、第６ラウンドにおいて第２大入賞口に遊技球が入賞するとともに第２大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞し、確変状態に制御されることが確定したものとする。図３７（７）に示す例では、第６ラウンド中に第２大入賞口に遊技球が入賞したことから、第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる態様で報知演出が実行されることも示されている。また、確変状態に制御されることが確定したことに基づいて、図３７（８）に示すように、画像表示装置５において確変確定報知の実行が開始される。図３７（８）に示す例では、確変確定報知として、画像表示装置５にお

いて「確変確定！」などの文字列２０２が表示される場合が示されている。
【０４０４】
なお、図３７（７）において、第２大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞したときに（特に、特定領域に１個目の遊技球が入賞したときに）、第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄ（第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃでもよい）を専用の発光色で発光（たとえば、特殊態様の報知演出とは異なる赤色で発光）させたり、専用の入賞音（たとえば、特殊態様の報知演出とは異なる専用の入賞音）を音出力させたりしてもよい。
【０４０５】
また、第６ラウンドにおいて第２大入賞口への入賞数が所定の上限数（本例では、１０個）に達しラウンドを終了した場合であってもオーバー入賞が発生する場合がある。この場合、図３８（９）に示すように、オーバー入賞が発生した場合であっても、確変確定報知が実行される場合がある第６ラウンドである場合には、通常態様により報知演出が実行される。図３８（９）に示す例では、第２大入賞口へのオーバー入賞が発生し、第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる態様で報知演出が実行される場合が示されている（Ｓ３９２５参照）。
【０４０６】
次いで、第７ラウンド以降のラウンドに移行する。第７ラウンド以降のラウンドであっても、図３８（１０）に示すように、大当り遊技のラウンド中に大入賞口への入賞が発生すると、通常態様により報知演出が実行される。図３８（１０）に示す例では、第１大入賞口に遊技球が入賞し、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃを白色発光させる態様で報知演出が実行される場合が示されている。
【０４０７】
一方、第７ラウンド以降のラウンドにおいてオーバー入賞が発生した場合には、図３８（１１）に示すように、通常態様とは異なる特殊態様により報知演出が実行される。図３８（１１）に示す例では、第１大入賞口へのオーバー入賞が発生し、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させるとともに、スピーカ８から所定の入賞音を音出力させる態様で報知演出が実行される場合が示されている（Ｓ３９２３，Ｓ３９２４参照）。
【０４０８】
なお、この変形例では、特殊態様による報知演出の場合にのみスピーカ８から所定の入賞音を音出力させる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、通常態様による報知演出を実行する場合にも何らかの入賞音（特殊態様の場合と同じ音でも異なる音でもよい）を音出力させるようにしてもよい。
【０４０９】
また、この変形例では、特殊態様による報知演出として、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させるとともに、スピーカ８から所定の入賞音を音出力させる態様の演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。たとえば、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させるだけで、入賞音の音出力を伴わないものであってもよい。また、たとえば、通常態様による報知演出とは異なる発光色で発光するものであれば、レインボー発光以外の発光色（たとえば、赤色や黄色）で第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃなどを発光させるものであってもよい。また、たとえば、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させるのではなく、特殊態様による報知演出として、所定のキャラクタのボイスを模した音を音出力させる態様の演出を実行してもよい。そのように特殊態様による報知演出として、様々な態様の演出が考えられる。
【０４１０】
なお、この変形例では、大当り遊技において単位遊技（ラウンド）が実行される所定回数が１５回（１５ラウンド）である場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、他の回数であってもよい。また、所定回数は、１回や２回であってもよく、たとえば、大入賞口を１回または２回のみ開放する突然確変大当りや小当りが設けられている場合に、その突然確変大当りや小当りにおけるオーバー入賞も検出可能に構成してもよい。
【０４１１】

なお、この変形例では、第２大入賞口内の特定領域を遊技球が入賞する前にオーバー入賞が発生した場合には、特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。たとえば、第２大入賞口内の特定領域を遊技球が入賞する前にオーバー入賞が発生した場合には、報知演出を全く実行しないように構成してもよい。

【０４１２】

なお、この変形例では、確変確定報知が実行される第６ラウンドでは、特殊態様による報知演出のみを実行しないようにし、通常態様による報知演出（本例では、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃや第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる態様の報知演出）は実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。たとえば、確変確定報知が実行される第６ラウンドでは、特殊態様による報知演出と通常態様による報知演出との両方を実行しないように構成してもよい。

【０４１３】

なお、この変形例では、第２大入賞口内に設けられた特定領域に遊技球が入賞したことに基づいて確変状態に制御されるように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。たとえば、大当り種別として、通常大当り（大当り遊技後に確変状態に制御されない大当り。なお、大当り遊技後に時短状態や高ベース状態に制御されるようにしてもよい。）と、確変大当り（大当り遊技後に確変状態に制御される大当り。なお、確変状態とともに時短状態や高ベース状態にも制御されるようにしてもよい。）とを設け、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において、この変形例で示した報知演出を実行する構成を適用してもよい。以下、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する変形例について説明する。

【０４１４】

なお、本変形例では、大入賞口内に特定領域が設けられている必要はなく、１つの特別可変入賞球装置（大入賞口）のみ備えるように構成されていてもよい。

【０４１５】

確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する場合、有利状態（本例では、大当り遊技状態）として、少なくとも第１有利状態（本例では、確変大当りにもとづく大当り遊技状態）と該第１有利状態よりも有利度が低い第２有利状態（本例では、通常大当り（非確変大当り）にもとづく大当り遊技状態）とに制御可能とする。そして、このうちの第１有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が所定数（本例では、１０個）より多い特定数（たとえば、１１個目や１２個目）入賞したことに基づいて、特殊態様による報知演出（本例では、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させるとともにスピーカ８から所定の入賞音を音出力させる態様の報知演出）を実行可能とすればよい。そのように構成すれば、第１有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数入賞したことに基づいて、通常態様とは異なる特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出による遊技の興趣を向上させることができる。

【０４１６】

また、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する場合、第２有利状態（本例では、通常大当り（非確変大当り）にもとづく大当り遊技状態）における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しないようにすればよい。具体的には、ラウンド後処理におけるＳ３９２１，Ｓ３９２２の判定処理に代えて、通常大当りであるか否かを判定し、通常大当りであると判定すると、Ｓ３９２３，Ｓ３９２４の処理を実行しないようにすればよい。そのように構成すれば、第２有利状態では特殊態様による報知演出を実行しないようにすることによって、報知演出による遊技の興趣が却って低下してしまうことを防止することができる。

【０４１７】

また、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する場合、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数未満入賞したことに基づいて、通常態様による報知演出（本例では、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃや第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる態様の報知演出）を実行可能とする。そして、第２有利状態（本例では、通常大当りにもとづく大当り遊技状態）における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、通常態様による報知演出を実行するようにすればよい。具体的には、ラウンド後処理におけるＳ３９２１，Ｓ３９２２の判定処理に代えて、通常大当りであるか否かを判定し、通常大当りであると判定すると、Ｓ３９２５の処理を実行するようにすればよい。そのように構成すれば、第２有利状態では特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させることができる。

【０４１８】

また、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する場合、有利状態に制御されているときに、所定の遊技価値が付与されること（本例では、確変状態に制御されること）を報知する特定演出（本例では、図３７（２）～（６）と同様または類似の態様で実行される昇格演出）を実行可能とする。そして、特定演出を実行する前（本例では、昇格演出における結果報知の前）に第１有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない（本例では、特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行する）ようにし、特定演出を実行した後（本例では、昇格演出における結果報知の後）に第１有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合に、特殊態様による報知演出を実行するようにすればよい。具体的には、ラウンド後処理におけるＳ３９２１の判定処理に代えて、昇格演出が実行される第１ラウンド～第５ラウンドであるか否かを判定し、昇格演出が実行される第１ラウンド～第５ラウンドであると判定すると、Ｓ３９２３，Ｓ３９２４を実行しないようにすればよい（Ｓ３９２５を実行するようにしてもよい）。また、第６ラウンド以降のラウンドであると判定すると、Ｓ３９２３，Ｓ３９２４を実行するようにすればよい。そのように構成すれば、特定演出を実行した後に特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させることができる。

【０４１９】

なお、上記の変形例では、実際には第２大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞したことに基づいて確変状態に制御されることが確定することから、第１ラウンド～第５ラウンドにおいて昇格演出が実行されて当り結果が報知されても、確変状態に制御される見込みが高いことを示唆するものであるが、本変形例では、大当り種別によって確変状態に制御されるか否かが決定していることから、昇格演出において当り結果が報知されれば、そのまま確変状態に制御されることが認識できることになる。

【０４２０】

なお、上記の変形例では、有利度が高い第１有利状態が確変大当りにもとづく大当り遊技状態であり、有利度が低い第２有利状態が通常大当り（非確変大当り）にもとづく大当り遊技状態である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。

【０４２１】

たとえば、大当り遊技後に時短状態のみに制御される時短大当りと、通常状態にしか制御されない通常大当りとが設けられている場合に、第１有利状態を時短大当りにもとづく大当り遊技状態とし、第２有利状態を通常大当りにもとづく大当り遊技状態としてもよい。また、たとえば、大当り遊技中にいわゆる先読み判定を行なうように構成した場合に、保留記憶中に大当りとなるものが存在する場合（すなわち、連続大当りとなる場合）を第１有利状態とし、大当りとなるものが存在しない場合を第２有利状態としてもよい。

【０４２２】

また、たとえば、第１有利状態をラウンド数の多い大当り（たとえば、１５ラウンド大当り）とし、第２有利状態をラウンド数の少ない大当り（たとえば、５ラウンド大当り）

としてもよい。また、たとえば、第１有利状態を大当り遊技後の確変継続回数や時短継続回数が定められていない大当り（次回の大当りまで確変状態や時短状態が継続する大当り）とし、第２有利状態を大当り遊技後の確変継続回数や時短継続回数が定められている大当りとしてもよい。また、たとえば、第１有利状態を大当り遊技後の確変継続回数や時短継続回数が多い大当りとし、第２有利状態を大当り遊技後の確変継続回数や時短継続回数が少ない大当りとしてもよい。

【０４２３】

上記のように何らかの形式で、有利度が高い第１有利状態と有利度が低い第２有利状態とが設けられているものであればよい。

【０４２４】

また、１つのケースであっても、複数の観点から有利または不利が区別されうる場合もある。たとえば、大当り種別として５Ｒ確変大当りと１０Ｒ通常大当りとがある場合には、ラウンド数の観点から考えればラウンド数が多い１０Ｒ通常大当りの方が有利であり、大当り遊技後の遊技状態の観点から考えれば大当り遊技後に確変状態に制御される５Ｒ確変大当りの方が有利である。この場合に、ラウンド数の観点を優先して、１０Ｒ通常大当りを第１有利状態とし、５Ｒ確変大当りを第２有利状態としてもよいし、大当り遊技後の遊技状態の観点を優先して、５Ｒ確変大当りを第１有利状態とし、１０Ｒ通常大当りを第２有利状態としてもよい。

【０４２５】

上記の変形例において、さらに、報知演出として、特定期間において獲得した価値の大きさを報知する第１報知（大当り遊技中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数報知演出）と、特別期間において獲得した価値の大きさを報知する第２報知（連チャン中における大当り遊技中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数報知演出）とを実行可能としてもよい。そして、第２報知よりも第１報知の優先度合いが高い（賞球数報知演出が実行中である場合には、累積賞球数報知演出は実行されない）ようにしてもよい。このようにすれば、複数の報知演出を好適に実行することができる。すなわち、複数の報知演出を優先順位に従って重複しないように実行することができ、複数の報知演出を好適に実行することができる。

【０４２６】

また、上記の変形例において、さらに、一の開放遊技（本例では、大当り遊技）において、遊技媒体（本例では、遊技球）が上限入賞数（本例では、１０個）よりも多く可変入賞手段（本例では、特別可変入賞球装置７（大入賞口））に入賞したことに基づいて、報知演出（オーバー入賞に対する報知演出）を実行可能である。また、上限入賞数よりも多い第１入賞数目（１１個目）の入賞と第１入賞数目の入賞の次の入賞である第２入賞数目（１２個目）の入賞とで異なる音出力チャンネルを用いて報知演出を実行する（１１個目（オーバー入賞１個目）では再生チャンネルＣｈ０にて第１報知演出を実行し、１２個目（オーバー入賞２個目）では再生チャンネルＣｈ１にて第２報知演出を実行する）ようにしてもよい。このようにすれば、上限入賞数よりも多い第１入賞数目の入賞と第１入賞数目の入賞の次の入賞である第２入賞数目の入賞とで異なるチャンネルで報知演出を実行できるため、遊技者の興趣の低下を防止することができる。また、短い間隔で上限入賞数よりも多い入賞が発生した場合であっても報知演出を実行することができる。

【０４２７】

次に、以上に説明した変形例や特徴点等を以下に列挙する。

（１）　前述した変形例では、報知演出の報知態様を所定条件が成立しているか否かにより異ならせるようにしてもよい。たとえば、報知演出の態様を複数種類の報知態様として、白色文字での報知演出と虹色文字での報知演出とが実行されるようにする。そして、大当り遊技中において、保留記憶バッファに大当り表示結果となる保留記憶があることに基づいて、通常白色文字で実行される報知演出を虹色文字で実行するようにしてもよい。このようにすれば、保留記憶バッファに大当り表示結果となる変動表示が記憶されていることを踏まえて報知演出の報知態様を決定することができ、大当り遊技中の遊技の興趣を

向上させることができる。なお、保留記憶バッファに大当り表示結果となる変動表示が記憶されているときは、１００％の割合で報知演出が虹色文字で実行されるようにしてもよいし、所定の抽選割合（たとえば、５０％の割合）で報知演出が虹色文字で実行されるようにしてもよい。また、このような場合に、１回の大当りにおいて複数回報知演出が実行される可能性があるが、その度に、虹色文字にするか否かの抽選が実行されるようにしてもよい。また、一度に虹色文字による報知演出が実行されると、それ以降の報知演出は虹色文字により実行されるようにすればよい。

【０４２８】

（２） 前述した変形例では、大当り遊技中において、通常大当りから確変大当りへの昇格演出を実行するようにしてもよい。そのような場合には、昇格演出を実行するラウンドにおいて報知演出が実行されるときに、報知演出の態様を通常の態様とは異なる態様にしてもよい。

【０４２９】

（３） 前述した変形例では、大当りの種類を複数種類設けてもよい。そして、大当りの種類により報知演出の態様が異なるようにしてもよい。たとえば、大当りの種類として、４Ｒ大当り、８Ｒ大当り、１５ラウンド大当りを設け、各大当りの種類により、報知演出の報知態様が異なるようにしてもよい。

【０４３０】

（４） 前述した変形例では、獲得総数表示の表示に対し上限値を設けるようにしてもよい。そして、当該上限値まで遊技球を獲得した場合には、獲得総数表示の更新を停止するようにしてもよい。たとえば、１０万個を上限値と設定した場合において、遊技球の獲得総数が１０万個を超えた場合には、Ａモードでの獲得総数表示画像２０５やＢモードでの獲得総数表示画像２１５の表示画像の更新が停止されるようにすればよい。このようにすれば、遊技者が大量の遊技球を獲得できたことを更新を停止することで報知することができ、遊技者に優越感を与えることができる。なお、上限値に到達した場合には、獲得総数表示を通常の表示態様とは異なる態様に変更するようにしてもよい。

【０４３１】

（５） 前述した変形例では、報知演出の態様を獲得した遊技球の総数によって変化させるようにしてもよい。たとえば、Ｂモードが選択されている場合において、遊技球の獲得総数が２５００個となったときは、第２報知画像２１４を白色文字の画像で表示し、遊技球の獲得総数が５０００個となったときは、第２報知画像２１４を赤色文字の画像で表示し、遊技球の獲得総数が１００００個となったときは、第２報知画像２１４を虹色文字の画像で表示してもよい。このようにすれば、獲得総数に合わせて報知態様が変化し、大当り遊技中の遊技の興趣を向上させることができる。なお、Ａモードの場合も遊技球の獲得総数に応じて報知態様が異なるようにしてもよい。このような場合には、２５００個、５０００個、１００００個などの区切りのよい数字のときにのみ、報知態様が異なるようにしてもよいし、５００個毎に報知態様が異なるようにしてもよい。

【０４３２】

（６） 前述した変形例では、遊技球の獲得総数が所定値を超えることにより、報知演出の態様が異なるようにしてもよい。たとえば、遊技球の獲得総数が所定値を超えると報知演出を実行しないようにしてもよいし、異なる概念の表示が行なわれるようにしてもよい。より具体的には、遊技球の獲得総数が所定値を超えた後は、報知画像を表示しないようにしてもよい。また、遊技球の獲得総数が所定値を超えた後は、「おめでとう！」のような、獲得総数の表示と異なる概念の表示（所定値を達成したことを祝うような表示等）として数字から文字に変化する表示による報知演出が実行されるようにしてもよい。

【０４３３】

（７） 前述した変形例では、演出状態により（ＡモードまたはＢモードにより）報知演出の態様として表示画像が異なる場合を示した。このような表示画像としては、文字の色が異なるようなものでもよいし、文字のフォントが異なるようにしてもよいし、文字の見せ方が異なるようにしてもよい。文字の見せ方が異なるとは、たとえば、文字（数字）

の出現方向が画像表示装置５の表示画面の左から出てくるものと右から出てくるものとで異なるようにしてもよい。

【０４３４】

（８） 前述した変形例では、報知演出を実行するときの画像が別々の素材から構成されるようにしてもよい。たとえば、Ａモードが選択された場合において、第１報知画像２０４と女の子画像２０３とが、別素材で構成されていてもよい。このようにすれば、表示させる画像を別々に設定することができる。そして、表示のさせ方として、たとえば、抽選により、いずれの画像の組合せで表示するかが決定されるようにしてもよい。このような場合に、同じ所定の画像が連続して表示されないように、制限をかけるようにしてもよい。

【０４３５】

（９） 前述した変形例では、図３０（ａ）に示すようなモードの選択中は、遊技球の獲得総数が所定の値を超えたとしても報知演出を実行しないようにしてもよい。また、このような場合には、報知演出が実行されることをＲＡＭ１１２の記憶領域に記憶し、モードの選択終了後に遊技球の獲得総数が所定の値を超えたことが報知されるようにしてもよい。また、モードの選択中に遊技球の獲得総数が所定の値を超えた場合には、報知演出を実行しないようにしてもよい。

【０４３６】

（１０） 前述した変形例では、１ラウンド目においてＡモードとＢモードとの選択が可能である場合を示した。しかし、大当り遊技中は、常にＡモードとＢモードとの選択ができるようにしてもよい。その場合に、２ラウンド目以降においては、選択表示が画像表示装置５の表示画面の領域を大幅に占めることによりラウンド中の演出の妨げにならないように、表示画面の端の領域に選択可能であることを小さく表示するようにしてもよい。

【０４３７】

（１１） 前述した変形例では、１ラウンド目においてＡモードとＢモードとの選択が可能である場合を示した。しかし、特殊条件の成立により、遊技者によるモードの選択が不可能となるようにしてもよい。たとえば、大当り毎のラウンド中に何らかのストーリーが継続して表示されるものにおいて、大当りが２０回連続したことに基づいて、ストーリーのエンディングが表示されることを特殊条件の成立とする。この場合に、エンディングが表示される２０回目の大当り中は、モードの選択が不可能としてもよい。また、エンディングが表示される２０回目の大当り中は、報知演出を実行しないようにしてもよいし、報知演出のための小窓画像をエンディングが表示される領域とは異なる領域に表示し当該領域で報知演出が実行されるようにしてもよい。また、報知演出の態様を遊技者が選択できる大当りと遊技者が選択できない大当り（特殊条件での大当り）とで、異ならせるようにしてもよい。

【０４３８】

（１２） 前述した変形例では、遊技者にとって有利な大当りであるか不利な大当りであるかにより、報知演出の実行の有無を決定するようにしてもよい。たとえば、遊技者に有利な大当りである確変大当りの場合には、報知演出を実行し、遊技者にとって不利な大当りである通常大当りの場合には、報知演出を実行しないようにしてもよい。

【０４３９】

（１３） 前述した変形例では、報知演出のためにカウントされる遊技球は、遊技球の入賞に対して払出されるものについて説明した。しかし、遊技領域に打込んでアウト口に取込まれた遊技球を払出される遊技球から差し引いた差球数を報知演出のためにカウントされる遊技球としてもよい。このようにするには、たとえば、打球の発射位置に発射センサを設けるとともに、アウト口に取込まれた遊技球をカウント可能なアウト口センサを設ければよい。そして、大入賞口を含む各入賞センサ、発射センサ、および、アウト口センサを監視することで、差球数のカウントが可能とすればよい。

【０４４０】

（１４） 前述した変形例では、パチンコ遊技機１と、インターネット網に接続された

管理サーバとを含む構成の遊技システムにおいて、パチンコ遊技機１と管理サーバとが２次元コード読み取り機能およびインターネット網への接続機能を備える携帯端末を介してデータのやり取りを行ない、パチンコ遊技機１において、携帯端末（たとえば携帯電話）を所有する遊技者の選択によって自身の過去の遊技履歴や遊技者が選択した演出モード（登場するキャラクタが異なるモード）等を反映させた遊技モードで遊技を行なうことが可能となる遊技モード（携帯連動モード）を実行できるようにしてもよい。このような場合に、携帯連動モードを実行しているか否かにより大当り中の報知演出の態様が異なるようにしてもよい。また、遊技者が選択したモードの種類によって、大当り中の報知演出の態様が異なるようにしてもよい。

【０４４１】

（１５） 前述した変形例では、異なる抽選の報知により大当り中の報知演出の態様が異なるようにしてもよい。異なる抽選の報知とは、たとえば、大当り中に通常大当りから確変大当りとなることを報知する昇格演出において、１回の告知により確変昇格の有無を告知する完全告知モードと複数回の告知により確変昇格の有無を告知するチャンス告知モードとによる報知のようなものである。このような報知の違いを演出状態の違いとして、完全告知モードとチャンス告知モードとにより、大当り中の報知演出の態様が異なるようにしてもよい。

【０４４２】

（１６） 前述した変形例では、演出状態（演出モード）を大当り遊技中以外の遊技状態で変化可能としてもよい。たとえば、大当り遊技状態終了後の時短状態中に、演出状態を変化させることにより次回の大当り遊技中の報知演出の態様が変化するようにしてもよい。

【０４４３】

上記実施の形態において、各種の決定が行われる「割合」や「確率」は、例えば７０：３０といった、各決定結果となる可能性が０％（決定されることがない）や１００％（必ず決定される）にはならないように設定されてもよいし、少なくともいずれかの決定結果となる可能性が０％（決定されることがない）や１００％（必ず決定される）となるように設定されてもよい。例えば、各種の決定を行う場合において、複数の決定結果のうちいずれか１の決定結果とする割合が、他の決定結果とする割合よりも高くなることには、１の決定結果とする割合が１００％となることが含まれてもよいし、他の決定結果とする割合が０％となることが含まれてもよい。１の決定結果とする割合が１００％となるときには、他の決定結果とする割合が０％となる。また、他の決定結果とする割合が０％となるときには、１の決定結果とする割合が１００％以外でも０％でない所定割合であれば、１の決定結果とする割合が、他の決定結果とする割合よりも高くなる。

【０４４４】

上記実施の形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板（サブ側）に通知するために、変動を開始するときに１つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板に通知する様にしてもよい。具体的には、２つのコマンドにより通知する場合、主基板（メイン側）は、１つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第２停止の前）の変動時間や変動態様（例えば前変動パターン）を示すコマンド（例えば前変動パターン指定コマンド）を送信し、２つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第２停止の後）の変動時間や変動態様（例えば後変動パターン）を示すコマンド（例えば後変動パターン指定コマンド）を送信する様にしてもよい。

【０４４５】

この場合、演出制御基板は２つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。尚、主基板の方では２つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態

様については演出制御基板の方で選択を行う様にしてもよい。２つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で２つのコマンドを送信する様にしてもよく、１つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）２つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【０４４６】

また、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるか、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるかに応じて、先読み予告演出や保留記憶表示の表示態様（色や形状など）を異ならせてもよい。

【０４４７】

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

【０４４８】

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

【０４４９】

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

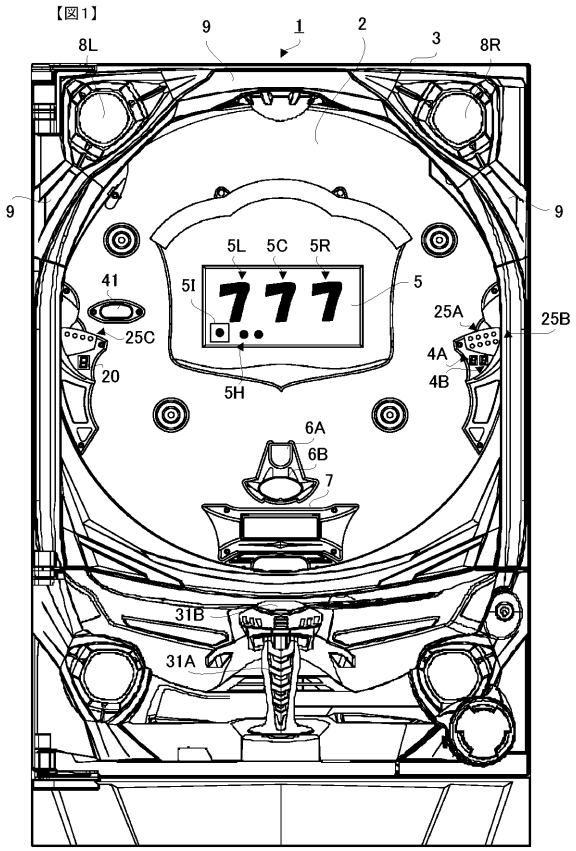
【０４５０】

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

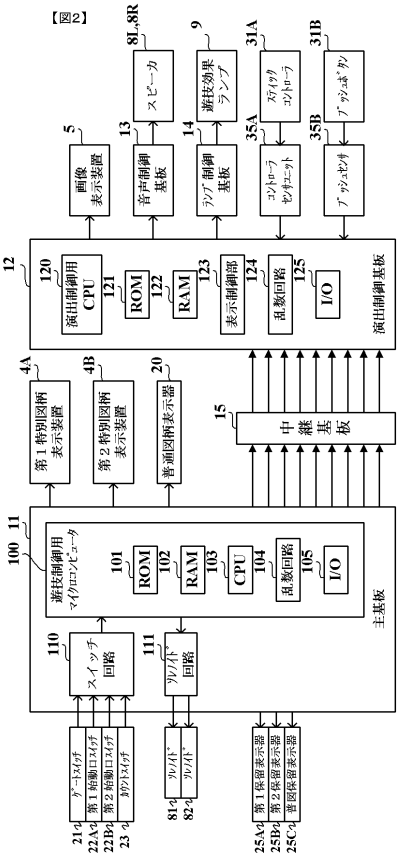
【０４５１】
即ち、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、当該可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であるが、遊技得点が０でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技が行われ、遊技球の打ち込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに応じて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用できる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読み出しを行う遊技用記録媒体処理手段を備えていてもよい。
【０４５２】
特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の外れ図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。
【０４５３】
上記実施の形態では、メイン側で先読み判定をしてその判定結果に対応したコマンドをサブ側に送信していたが、メイン側から乱数値を示すコマンドを送信してサブ側で先読み判定をするようにしてもよい。
【０４５４】
上記実施の形態では、変動開始時に大当り種別を決定することで大当り遊技状態後の遊技状態を「確変状態」にするか否かを決定しているが、変動開始時には大入賞口の開放パターン（ラウンド遊技の態様）のみを決定し（大当り種別などで特定すればよい。）、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて大当り遊技状態後の遊技状態を「確変状態」にするようにしてもよい。
【０４５５】
本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。
【０４５６】
そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。
【符号の説明】
【０４５７】
１　…　パチンコ遊技機
２　…　遊技盤
３　…　遊技機用枠
４Ａ、４Ｂ　…　特別図柄表示装置
５　…　画像表示装置

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

【図１】




【図２】



【図３】

【図3】

(A)

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

(B)

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

【図４】

【図4】

| 乱数値 | 範囲 | 用途 |
|---|---|---|
| MR1 | 1～65535 | 特図表示結果決定用 |
| MR2 | 1～100 | 大当り種別決定用 |
| MR3 | 1～251 | 変動パターン種別決定用 |
| MR4 | 1～997 | 変動パターン決定用 |
| MR5 | 3～13 | 普図表示結果決定用 |

【図５】

【図5】

| 変動ﾊﾟﾀｰﾝ | 特図変動時間(ms) | 内容 |
|---|---|---|
| PA1-1 | 12000 | 短縮なし(通常時)→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ) |
| PA1-2 | 5750 | 保留2～4個短縮(通常時)→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ) |
| PA1-3 | 3750 | 保留5～8個短縮(通常時)→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ) |
| PA1-4 | 16000 | 滑り→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ) |
| PA1-5 | 24000 | 擬似連変動(1回)→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ) |
| PB1-1 | 3800 | 短縮なし(時短制御中)→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ) |
| PB1-2 | 1500 | 保留2～8個短縮(時短制御中)→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ) |
| PA2-1 | 20000 | ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ) |
| PA2-2 | 30000 | ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ) |
| PB2-1 | 35000 | 擬似連変動(1回)→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ) |
| PB2-2 | 50000 | 擬似連変動(2回)→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ) |
| PA3-1 | 65000 | 擬似連変動(3回)→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁα(ﾊｽﾞﾚ) |
| PA3-2 | 75000 | 擬似連変動(3回)→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(ﾊｽﾞﾚ) |
| PB3-1 | 43000 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁα(ﾊｽﾞﾚ) |
| PB3-2 | 53000 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(ﾊｽﾞﾚ) |
| PA4-1 | 20000 | ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り) |
| PA4-2 | 20000 | ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り) |
| PB4-1 | 50000 | 擬似連変動(1回)→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り) |
| PB4-2 | 65000 | 擬似連変動(2回)→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り) |
| PA5-1 | 65000 | 擬似連変動(3回)→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁα(大当り) |
| PA5-2 | 75000 | 擬似連変動(3回)→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(大当り) |
| PB5-1 | 43000 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁα(大当り) |
| PB5-2 | 53000 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(大当り) |
| PC1-1 | 12000 | 2回開放ﾁｬﾝｽ目停止(突確・小当り) |
| PC1-2 | 19500 | 滑り→2回開放ﾁｬﾝｽ目停止(突確・小当り) |
| PC1-3 | 29000 | 擬似連変動(1回)→2回開放ﾁｬﾝｽ目停止(突確・小当り) |
| PC1-4 | 20000 | ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(突確) |
| PC1-5 | 24500 | 滑り→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(突確) |

【図６】

【図6】

(A) 第1特図表示結果決定ﾃｰﾌﾞﾙ 130A

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

(B) 第2特図表示結果決定ﾃｰﾌﾞﾙ 130B

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

【図７】

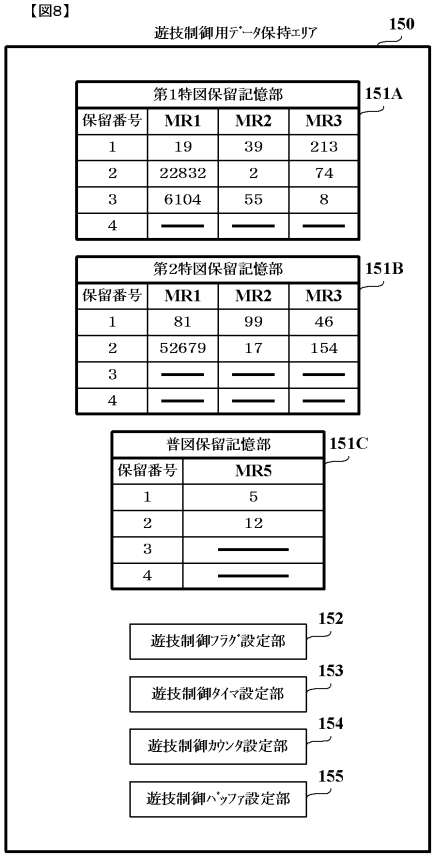
【図7】

大当り種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ 131

| 変動特図 | 判定値(MR2) | 大当り種別 |
|---|---|---|
| 第1特図 | 1～36 | 非確変 |
| | 37～82 | 確変 |
| | 83～100 | 突確 |
| 第2特図 | 1～36 | 非確変 |
| | 37～100 | 確変 |

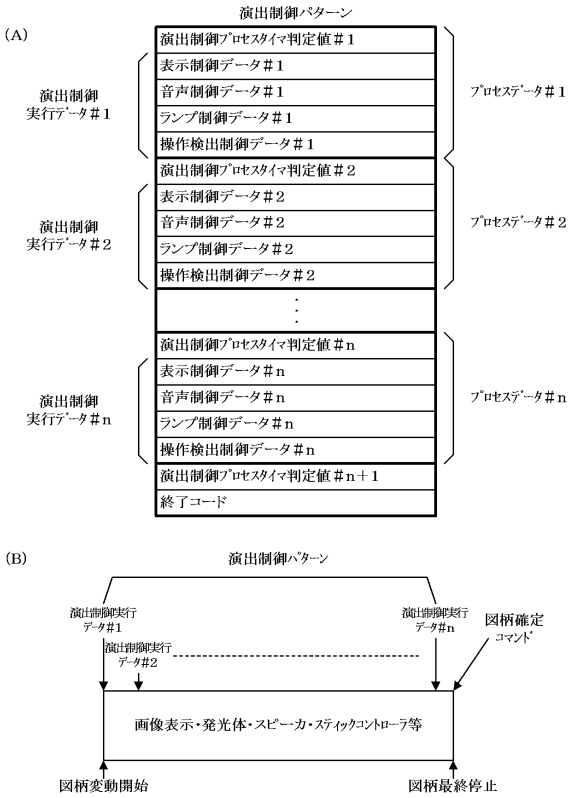
【図８】

【図8】




【図９】

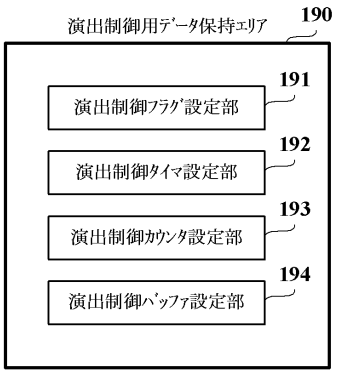
【図9】




【図１０】

【図10】

(A)



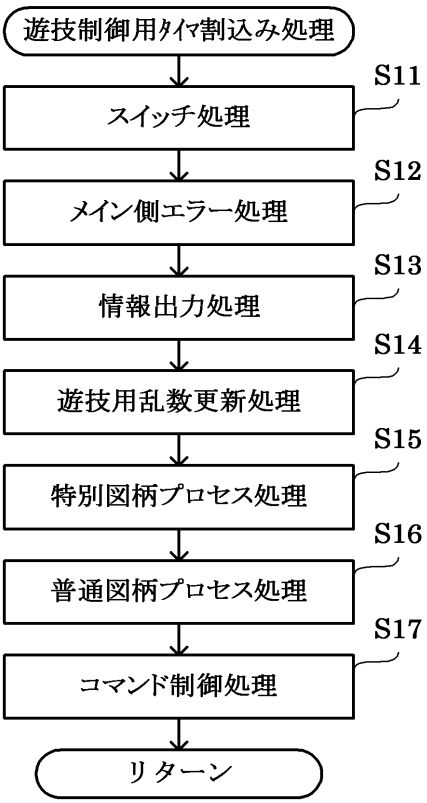

(B)

始動入賞時受信ｺﾏﾝﾄﾞﾊﾞｯﾌｧ 194A

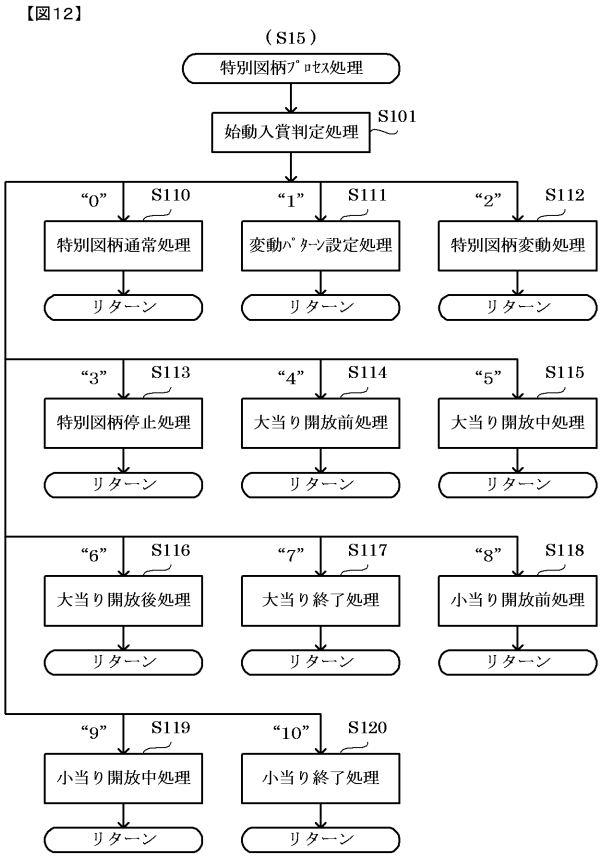
| ﾊﾞｯﾌｧ番号 | 始動口入賞指定 | 図柄指定 | 変動ｶﾃｺﾞﾘ | 保留記憶数通知 | 未判定情報 | 保留表示態様 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | B100（H） | C400（H） | C600（H） | C101（H） | 0 | 0 |
| 2 | B200（H） | C400（H） | C600（H） | C201（H） | 0 | 0 |
| 3 | B100（H） | C400（H） | C600（H） | C102（H） | 0 | 2 |
| 4 | B100（H） | C402（H） | C612（H） | C103（H） | 0 | 0 |
| 5 | B200（H） | C400（H） | C600（H） | C202（H） | 0 | 1 |
| 6 | B200（H） | C400（H） | C600（H） | 0000（H） | 1 | 0 |
| 7 | 0000（H） | 0000（H） | 0000（H） | 0000（H） | 0 | 0 |
| 8 | 0000（H） | 0000（H） | 0000（H） | 0000（H） | 0 | 0 |

【図１１】

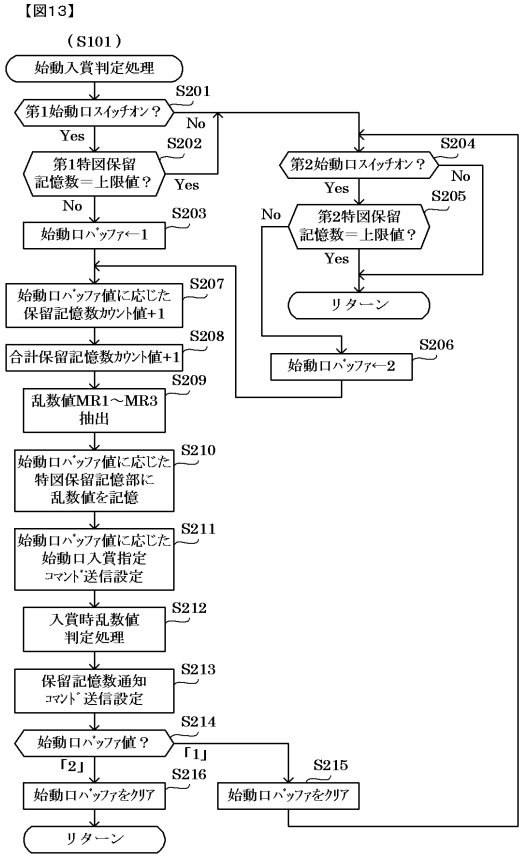
【図11】



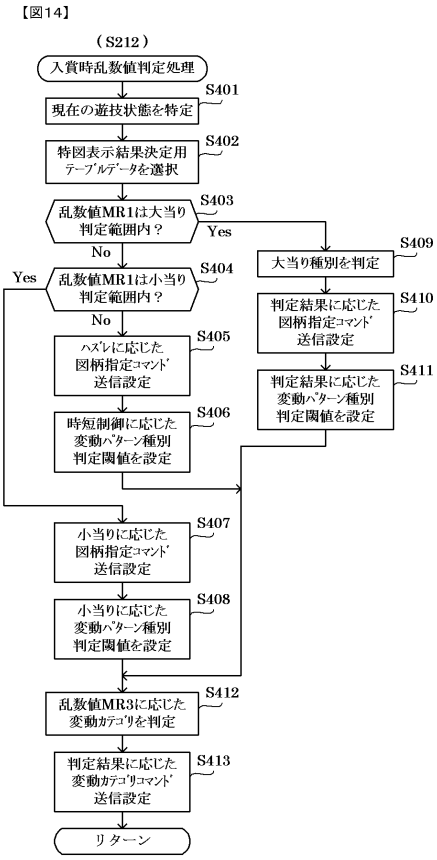
【図１２】



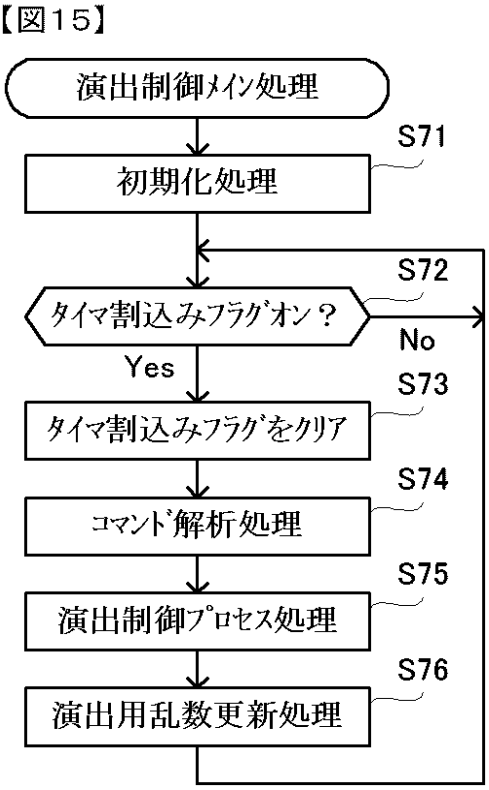

【図１３】




【図１４】

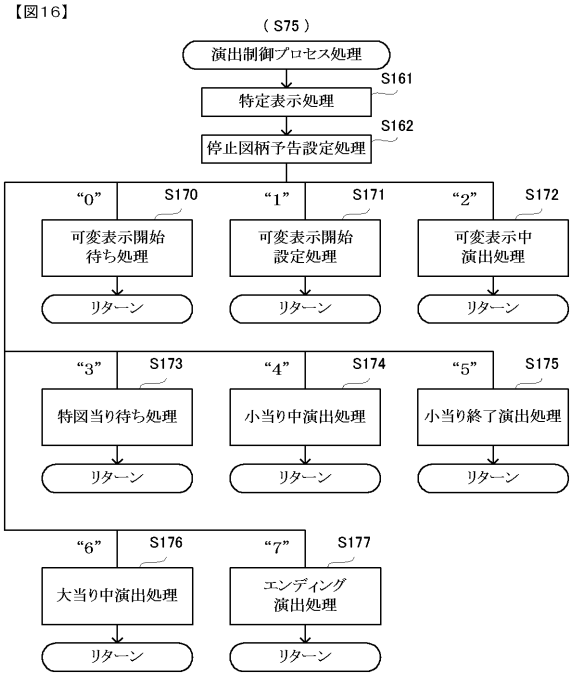



【図１５】



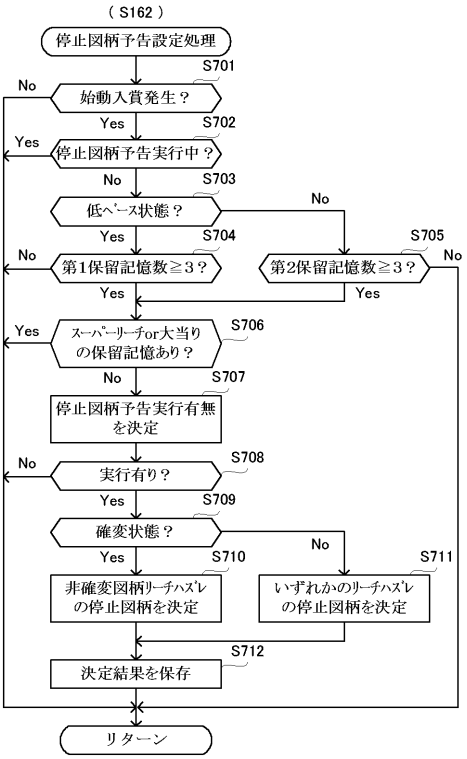
【図１６】

【図16】




【図１７】

【図17】




【図１８】

【図18】

S707における決定割合

| 表示結果 | 予告実行有無 | |
|---|---|---|
| | 実行なし | 実行有り |
| 大当り（確変） | 5% | 95% |
| ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ | 60% | 40% |
| その他 | 100% | 0% |

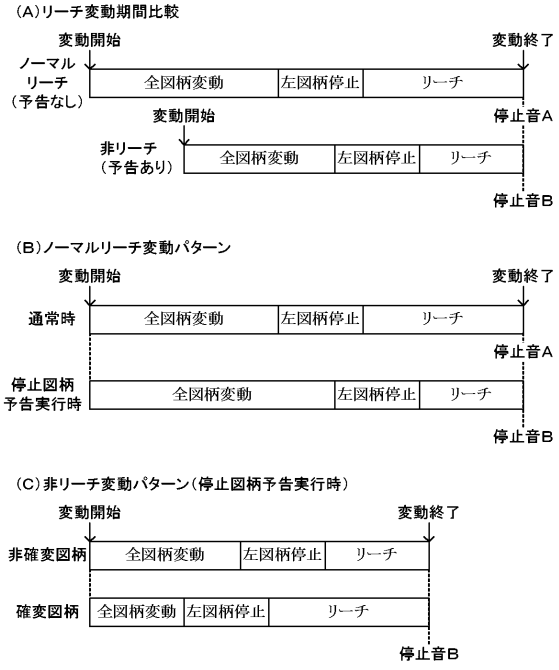
【図１９】

【図19】

| 停止図柄予告パターン | 停止図柄 | | | 決定可否 | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 左図柄 | 中図柄 | 右図柄 | 通常時 | 確変時 |
| 停止図柄予告A | 1 | 8 | 1 | ○ | × |
| 停止図柄予告B | 2 | 1 | 2 | ○ | ○ |
| 停止図柄予告C | 3 | 2 | 3 | ○ | × |
| 停止図柄予告D | 4 | 3 | 4 | ○ | ○ |
| 停止図柄予告E | 5 | 4 | 5 | ○ | × |
| 停止図柄予告F | 6 | 5 | 6 | ○ | ○ |
| 停止図柄予告G | 7 | 6 | 7 | ○ | × |
| 停止図柄予告H | 8 | 7 | 8 | ○ | ○ |

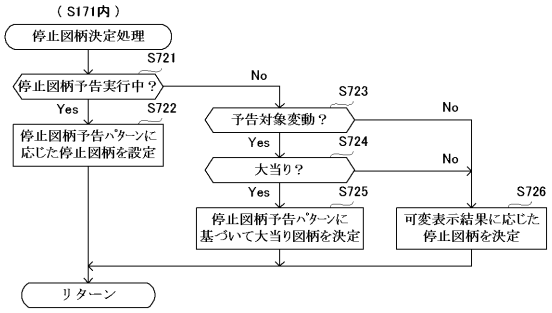
【図２０】

【図20】



【図２１】

【図21】




【図２２】

【図22】

S725における決定割合

| 停止図柄予告パターン | 停止図柄 左 | 中 | 右 | 大当り図柄決定割合 1 | 3 | 5 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 停止図柄予告A | 1 | 8 | 1 | **70%** | 10% | 10% | 10% |
| 停止図柄予告B | 2 | 1 | 2 | **40%** | 20% | 20% | 20% |
| 停止図柄予告C | 3 | 2 | 3 | 10% | **70%** | 10% | 10% |
| 停止図柄予告D | 4 | 3 | 4 | 20% | **40%** | 20% | 20% |
| 停止図柄予告E | 5 | 4 | 5 | 10% | 10% | **70%** | 10% |
| 停止図柄予告F | 6 | 5 | 6 | 20% | 20% | **40%** | 20% |
| 停止図柄予告G | 7 | 6 | 7 | 10% | 10% | 10% | **70%** |
| 停止図柄予告H | 8 | 7 | 8 | 20% | 20% | 20% | **40%** |

【図２３】

【図23】

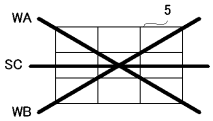
変形例（同じ停止図柄が続くと高信頼度）手段7

| 停止図柄予告パターン | 信頼度 |
|---|---|
| 停止図柄予告B→B→B | 高 |
| 停止図柄予告B→D→F | 低 |
| 停止図柄予告D→D→D | 高 |
| 停止図柄予告D→F→H | 低 |
| ⋮ | |

【図２４】

【図24】

(A)有効ラインの例




(B)Wリーチの例

| | | |
|---|---|---|
| 1 | | 2 |
| | | |
| 2 | | 1 |

(C)停止図柄予告パターン

停止図柄予告I

| | | |
|---|---|---|
| 1 | | 2 |
| | 8 | |
| 2 | | 1 |

停止図柄予告J

| | | |
|---|---|---|
| 2 | | 3 |
| | 1 | |
| 3 | | 2 |

停止図柄予告K

| | | |
|---|---|---|
| 3 | | 4 |
| | 2 | |
| 4 | | 3 |

停止図柄予告L

| | | |
|---|---|---|
| 4 | | 5 |
| | 3 | |
| 5 | | 4 |

停止図柄予告M

| | | |
|---|---|---|
| 5 | | 6 |
| | 4 | |
| 6 | | 5 |

停止図柄予告O

| | | |
|---|---|---|
| 6 | | 7 |
| | 5 | |
| 7 | | 6 |

停止図柄予告P

| | | |
|---|---|---|
| 7 | | 8 |
| | 6 | |
| 8 | | 7 |

停止図柄予告Q

| | | |
|---|---|---|
| 8 | | 1 |
| | 7 | |
| 1 | | 8 |

(D)大当り図柄(Wリーチ)

1WA

| | | |
|---|---|---|
| 1 | | 2 |
| | 1 | |
| 2 | | 1 |

2WA

| | | |
|---|---|---|
| 2 | | 3 |
| | 2 | |
| 3 | | 2 |

3WA

| | | |
|---|---|---|
| 3 | | 4 |
| | 3 | |
| 4 | | 3 |

…

1WB

| | | |
|---|---|---|
| 8 | | 1 |
| | 1 | |
| 1 | | 8 |

2WB

| | | |
|---|---|---|
| 1 | | 2 |
| | 2 | |
| 2 | | 1 |

3WB

| | | |
|---|---|---|
| 2 | | 3 |
| | 3 | |
| 3 | | 2 |

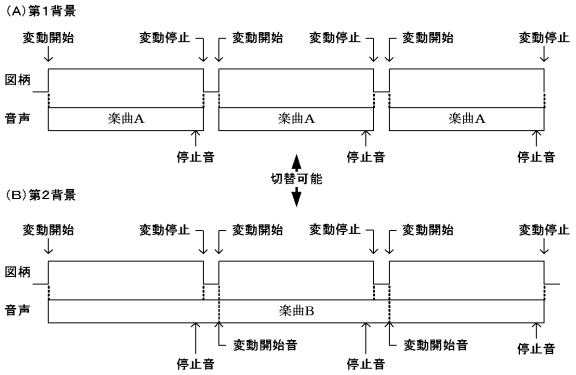
…

(E)

| 停止図柄予告パターン | 大当り図柄決定割合 1 | 1WA | 1WB | 3 | 3WA | 3WB | 5 | 5WA | 5WB | 7 | 7WA | 7WB |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 停止図柄予告I | **11%** | **50%** | **12%** | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% |
| 停止図柄予告J | 3% | 3% | 3% | **11%** | **12%** | **50%** | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% |
| 停止図柄予告K | 3% | 3% | 3% | **11%** | **50%** | **12%** | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% |
| 停止図柄予告L | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | **11%** | **12%** | **50%** | 3% | 3% | 3% |
| 停止図柄予告M | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | **11%** | **50%** | **12%** | 3% | 3% | 3% |
| 停止図柄予告N | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | **11%** | **12%** | **50%** |
| 停止図柄予告O | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | **11%** | **50%** | **12%** |
| 停止図柄予告P | **11%** | **12%** | **50%** | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% | 3% |

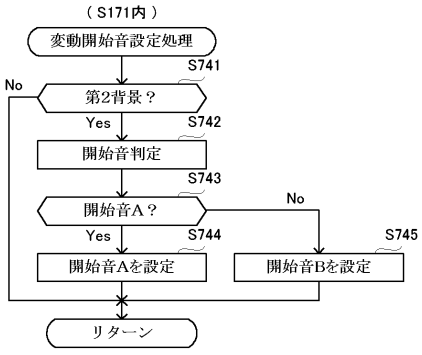
【図２５】

【図25】




【図２６】

【図26】



【図２７】

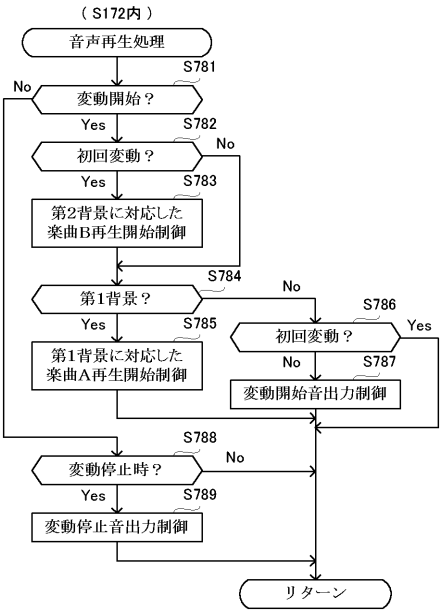
【図27】

S742における判定割合

| 表示結果 | 変動開始音 | |
|---|---|---|
| | 開始音Ａ | 開始音Ｂ |
| 大当り | 95% | 5% |
| ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ | 90% | 10% |
| その他 | 100% | 0% |

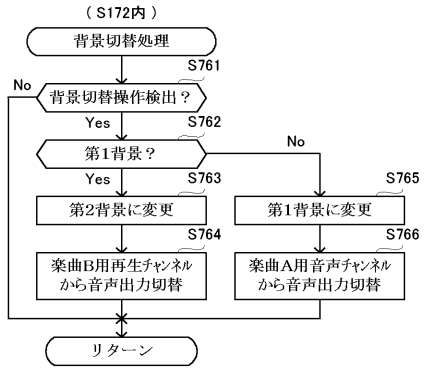
【図２８】

【図28】



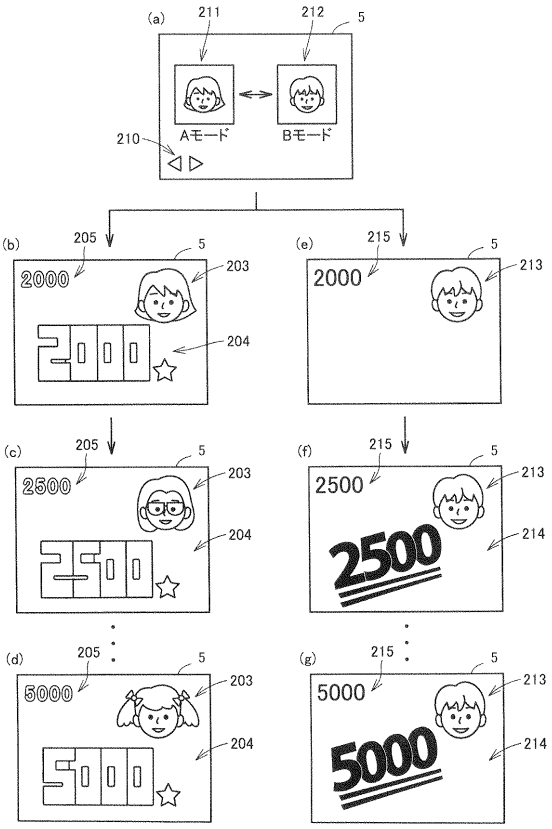

【図２９】

【図29】



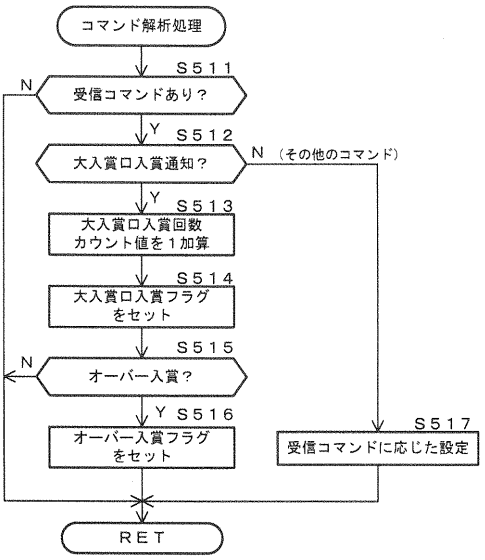

【図３０】

【図30】



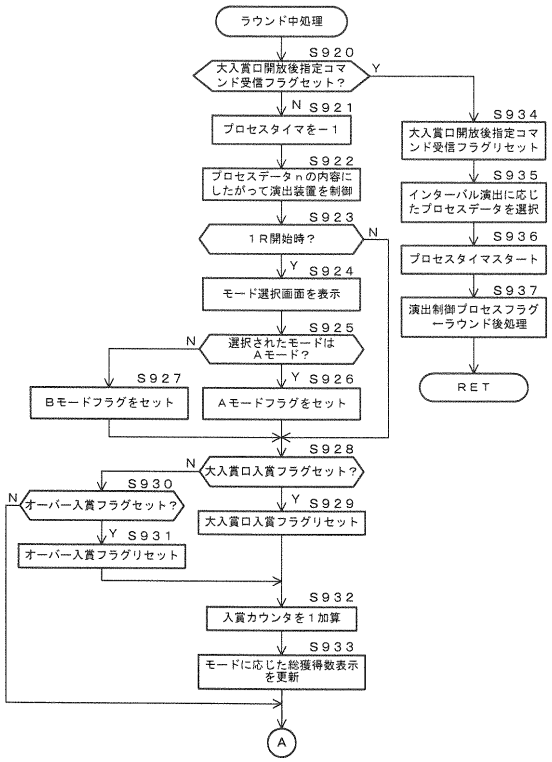
【図３１】

【図31】



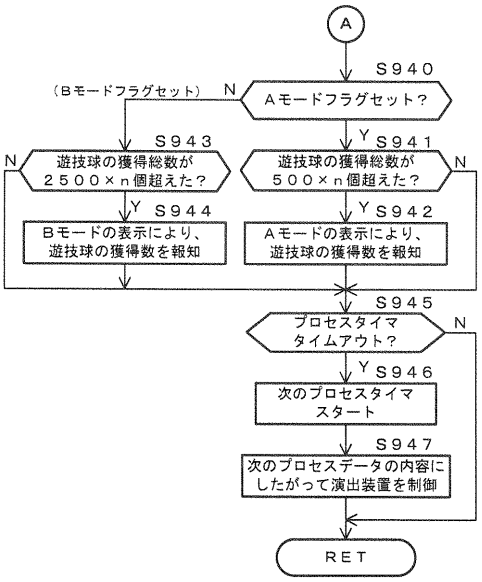

【図３２】

【図32】




【図３３】

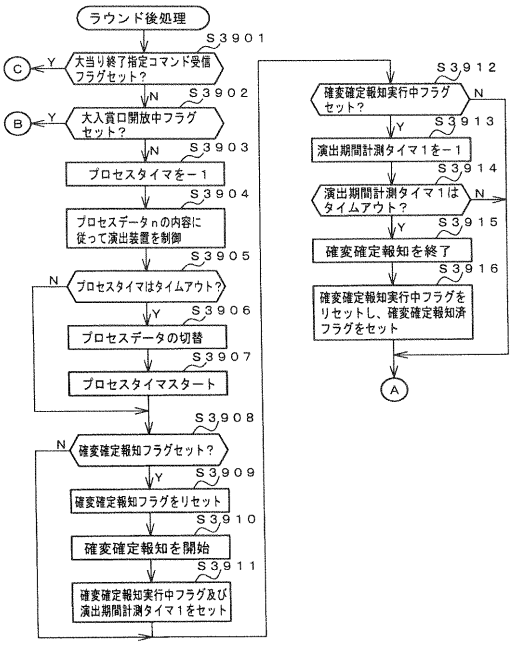
【図33】




【図３４】

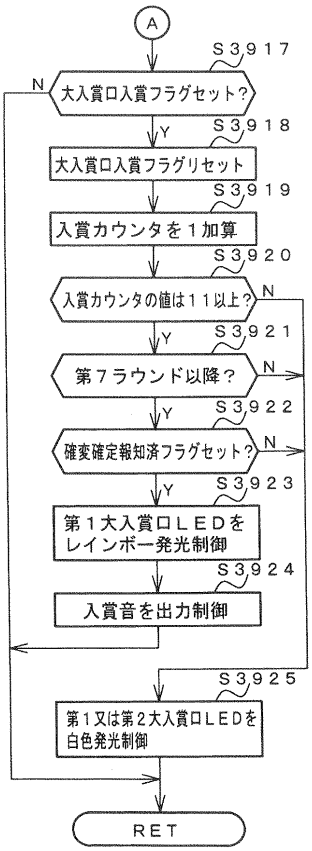
【図34】

（第２変形例）



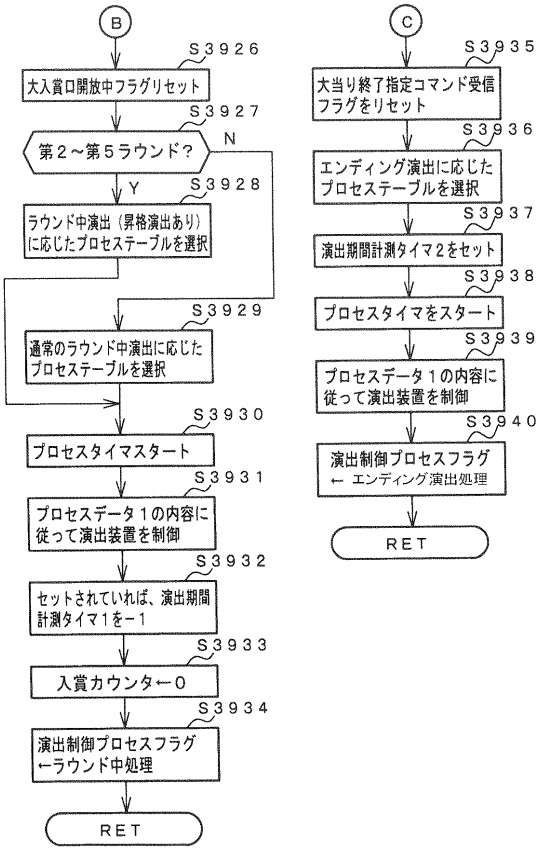
【図３５】

【図35】



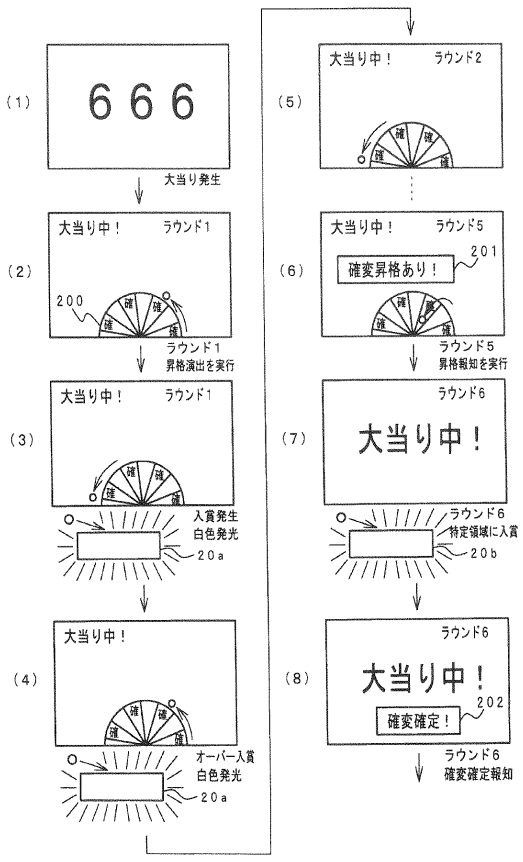

【図３６】

【図36】




【図３７】

【図37】




【図３８】

【図38】

