(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5789284号
(P5789284)
(45)発行日　平成27年10月7日(2015.10.7)　(24)登録日　平成27年8月7日(2015.8.7)

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

請求項の数 2 (全 118 頁)

(21)出願番号　特願2013-114688(P2013-114688)
(22)出願日　平成25年5月30日(2013.5.30)
(62)分割の表示　特願2009-51980(P2009-51980)の分割
原出願日　平成21年3月5日(2009.3.5)
(65)公開番号　特開2013-163115(P2013-163115A)
(43)公開日　平成25年8月22日(2013.8.22)
審査請求日　平成25年5月30日(2013.5.30)

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

審査官　河本　明彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域に設けられた第１始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第１識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第１可変表示手段または、遊技領域に設けられた第２始動領域を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第２識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第２可変表示手段の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、前記特定遊技状態が終了した後に特別遊技状態に制御可能な遊技機であって、
前記第１可変表示手段における第１識別情報の可変表示および前記第２可変表示手段における第２識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を行う演出用可変表示手段と、
前記特定遊技状態に制御させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数を乱数回路によって生成する特定遊技状態決定用乱数生成手段と、
前記特別遊技状態に制御させるか否かを決定するための特別遊技状態決定用乱数をソフトウェアによって生成する特別遊技状態決定用乱数生成手段と、
演出用識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数をソフトウェアによって生成する可変表示決定用乱数生成手段と、
前記第１始動領域または前記第２始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態決定用乱数と前記特別遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを抽出する抽

出手段と、
前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数と前記特別遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを保留記憶として記憶する保留記憶手段と、
前記特定遊技状態に制御するか否かを前記特定遊技状態決定用乱数を用いて決定するとともに、前記特別遊技状態に制御するか否かを前記特別遊技状態決定用乱数を用いて決定する事前決定手段と、
前記事前決定手段の決定結果と、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、演出用識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、
前記可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、前記演出用可変表示手段において演出用識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、
前記可変表示パターン決定手段による決定前に、少なくとも前記第１始動領域を遊技媒体が通過したときに前記抽出手段により抽出された前記特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、前記特定遊技状態に制御させるか否かを判定するとともに、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、演出用識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、
前記始動判定手段によって前記特定遊技状態に制御させると判定された場合または前記特定可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった可変表示の前記開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段と、を備え、
前記特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、
前記特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、
前記非特定可変表示パターンは、リーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、前記特定可変表示パターンと比較して演出用識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、
前記可変表示パターン決定手段は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数が多いときに保留記憶数が少ないときに比べて前記非特定可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定され、かつ前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、
前記始動判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、前記特定可変表示パターンとなるか否かを判定する、
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
情報を送信する情報送信手段と、
前記情報に基づいて演出を実行する演出手段と、
をさらに備えることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、前記可変表示手段の前記識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態を通常確率状態または前記特定表示結果となる確率が当該通常確率状態よりも高い高確率状態に制御

可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。
【０００３】
また、表示結果が特定表示結果のうち特別表示結果（確変大当り図柄）となった場合には、特定遊技状態の終了後には「大当り」となる確率を通常よりも向上させる確率変動制御（確変制御）が行われる高確率状態（確変状態・特別遊技状態）となる遊技機も提供されている。さらに、表示結果として特別表示結果以外の非特別表示結果（通常大当り図柄）を一旦仮停止表示させた後に、識別情報の可変表示を再開し特別表示結果または非特別表示結果を最終的に停止表示させる再抽選演出を実行する遊技機もある。
【０００４】
そのような遊技機において、高確率状態において再抽選演出の実行割合を高めて、高確率状態時に確変大当りに対する期待感の向上を図った遊技機も提案されている（例えば特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００５】
【特許文献１】特開平０９－２２５１０１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００６】
特許文献１に記載の技術では、高確率状態時に再抽選演出の実行割合が高くなるだけなので、演出動作が単調となり遊技興趣が低下するおそれがあった。
【０００７】
この発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００８】
（１）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、遊技領域に設けられた第１始動領域（例えば普通入賞球装置が形成する第１始動入賞口１３など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第１識別情報（例えば第１特図など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する第１可変表示手段（例えば第１特別図柄表示器８ａなど）または、遊技領域に設けられた第２始動領域（例えば普通入賞球装置が形成する第２始動入賞口１４など）を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第２識別情報（例えば第２特図など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する第２可変表示手段（例えば第２特別図柄表示器８ｂなど）の表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄や大当り組合せの最終停止図柄など）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り状態など）に制御し、前記特定遊技状態が終了した後に特別遊技状態（例えば確変状態など）に制御可能な遊技機であって、
前記第１可変表示手段における第１識別情報の可変表示および前記第２可変表示手段における第２識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を行う演出用可変表示手段（例えば演出表示装置９など）と、

前記特定遊技状態に制御させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数（例えば図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１など）を乱数回路によって生成する特定遊技状態決定用乱数生成手段と、

前記特別遊技状態に制御させるか否かを決定するための特別遊技状態決定用乱数（例えば大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２など）をソフトウェアによって生成する特別遊技状態決定用乱数生成手段と、

演出用識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数（例えば変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３など）をソフトウェアによって生成する可変表示決定用乱数生成手段と、

前記第１始動領域または前記第２始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態決定用乱数と前記特別遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数と前記特別遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂなど）と、

前記特定遊技状態に制御するか否かを前記特定遊技状態決定用乱数を用いて決定するとともに（例えばＣＰＵ５６がステップＳ２４０の処理を実行する部分など）、前記特別遊技状態に制御するか否かを前記特別遊技状態決定用乱数を用いて決定する（例えばＣＰＵ５６がステップＳ２４４の処理を実行する部分など）事前決定手段（例えばＣＰＵ５６がステップＳ２４０の処理を実行する部分など）と、

前記事前決定手段の決定結果と、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、演出用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ＣＰＵ５６がステップＳ１１１の処理を実行する部分など）と、

前記可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、前記演出用可変表示手段において演出用識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ１６２の処理を実行する部分など）と、

前記可変表示パターン決定手段による決定前に、少なくとも前記第１始動領域を遊技媒体が通過したときに前記抽出手段により抽出された前記特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、前記特定遊技状態に制御させるか否かを判定するとともに、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、演出用識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターン（例えばスーパーリーチを伴う変動パターンなど）となるか否かを判定する始動判定手段（例えばＣＰＵ５６がステップＳ２２１の処理を実行する部分など）と、

前記始動判定手段によって前記特定遊技状態に制御させると判定された場合または前記特定可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった可変表示の前記開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がスーパーリーチとなることを示す演出を実行する部分など）と、を備え、

前記特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され（例えばスーパーリーチの可変表示については保留数に関わらず共通範囲であるなど）、

前記特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され（スーパーリーチ以外の非リーチや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には、通常用か短縮用かに応じて異なる決定値が割り当てられていることなど）、

前記非特定可変表示パターンは、リーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、前記特定可変表示パターンと比較して演出用識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターン（例えばＰＡ１－２など）を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数が多いときに保留記憶数が少ないときに比べて前記非特定可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定され、かつ前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値（例えば図１２（Ｄ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄにおける決定値（ＭＲ３）など）を用いて可変表示パターンを決定し、

前記始動判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、前記特定可変表示パターンとなるか否かを判定する（例えば乱数値ＭＲ３が「２３０」～「２５１」の範囲内であれば、特定パターン共通範囲の範囲内であると判定するなど）、ことを特徴とする。

この構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

情報を送信する情報送信手段と、

前記情報に基づいて演出を実行する演出手段と、

をさらに備えるようにしてもよい。

【０００９】

（３）本発明に係る他の遊技機は、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄など）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（例えば第１特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂ、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒなど）を備え、前記可変表示手段の前記識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄や大当り組合せの最終停止図柄など）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り状態など）に制御し、前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態を通常確率状態または前記特定表示結果となる確率が当該通常確率状態よりも高い特別遊技状態（例えば確変状態など）に制御可能な遊技機であって、前記特定遊技状態に制御するか否か、及び、前記特定遊技状態に制御するときに前記通常確率状態に制御するか前記特別遊技状態に制御するかを前記識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えばＣＰＵ５６がステップＳ２４０の処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御すると決定されたことに対応して前記可変表示手段において前記特定表示結果を導出表示させる手段であって、前記事前決定手段により前記特別遊技状態に制御すると決定された場合のみ前記特定表示結果のうちの特別表示結果（例えば確変大当り組合せの最終停止図柄）に対応する演出用識別情報を導出表示させる導出表示手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ１６２の処理を実行する部分）と、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御すると決定されたときに、前記特定表示結果のうちの前記特別表示結果以外の非特別表示結果（例えば通常大当り組合せ）に対応する演出用識別情報を一旦仮停止表示させた後、演出用識別情報の可変表示を再開し前記導出表示手段により前記特別表示結果または前記非特別表示結果に対応する演出用識別情報を最終的に導出表示させる再抽選演出を実行させるか否かを決定する再抽選演出決定手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ６１１～Ｓ６１４の処理を実行する部分）と、前記事前決定手段による決定に基づいて制御された前記特定遊技状態において、当該特定遊技状態終了後に前記特別遊技状態に制御されることを報知する報知演出（例えば大当り中昇格演出）を実行する報知演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ７０４～Ｓ７１５の処理を実行する部分）と、前記報知演出を実行させるか否かを決定する報知演出決定手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がＳ５５１Ａ～Ｓ５５４の処理を実行する部分）と、を備え、前記再抽選演出決定手段は、所定期間中（例えば大当り遊技状態終了後高ベース状態となってから、当該高ベース状態から低ベース状態になるまでの期間中

など）に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて、異なる割合で前記再抽選演出を実行させるか否かを決定し（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ６１４にて大当り継続回数に対応して異なる判定値が割り振られた、図２１（Ａ）に示す再抽選演出実行決定テーブル１６４Ａを用いて再抽選演出を実行するか否かを決定し）、前記報知演出決定手段は、前記事前決定手段により前記特別遊技状態に制御されると決定されたことを条件に、前記報知演出実行手段により前記特別遊技状態に制御されることを報知させると決定するとともに、所定期間中（例えば大当り遊技状態終了後高ベース状態となってから、当該高ベース状態から低ベース状態になるまでの期間中など）に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて、異なる割合で前記特別遊技状態に制御されることを報知させると決定する（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ５６０にて大当り継続回数に対応して異なる判定値が割り振られた、図２１（Ｄ）に示す確変報知決定テーブル１６４Ｄを用いて確変報知を実行するか否かを決定する）ことを特徴とする。

この構成によれば、所定期間中における遊技の状況に応じて再抽選演出の実行割合が異なり、さらに特別遊技状態に制御されることを報知させる割合が異なるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【００１０】

（４）上記（３）に記載の遊技機において、

前記特定遊技状態が終了するまでに前記特別遊技状態に制御されることが報知されなかった場合に、前記特別遊技状態であるか前記通常確率状態であるかに関わらず共通の演出を実行可能な共通演出モード（例えばモードＡやモードＢの演出モード）に制御する共通演出モード制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ７２３の処理において、最終停止図柄が通常大当り組合せであることや大当り中昇格演出において昇格失敗とする決定結果に対応してモードＡまたはモードＢに移行する部分）と、をさらに備えるようにしてもよい。

この構成によれば、特定遊技状態が終了するまでに特別遊技状態に制御されるか否かを報知されなかった場合に共通演出モードに移行するので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【００１１】

（５）上記（４）に記載の遊技機において、

前記共通演出モード制御手段は、前記所定期間中に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて、異なる割合で前記共通演出モードに制御する（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ６１８にて大当り継続回数に対応して、昇格成功（最終停止図柄が確変大当り組合せ）と昇格失敗（最終停止図柄が通常大当り組合せ）に異なる判定値が割り振られた、図２１（Ｂ）に示す再抽選演出パターン決定テーブル１６４Ｂを用いて昇格成功とするか昇格失敗とするかを決定し、また、演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ５６０にて大当り継続回数に対応して確変報知を実行するか否かの決定結果に異なる判定値が割り振られた、図２１（Ｄ）に示す確変報知決定テーブル１６４Ｄを用いて確変報知を実行するか否かを決定する）ようにしてもよい。

この構成によれば、所定期間中における遊技の状況に応じて共通演出モードに移行する割合が異なるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【００１２】

（６）上記（４）または（５）に記載の遊技機において、

前記共通演出モード制御手段が制御可能な共通演出モードとして、少なくとも第１モード（例えばモードＡの演出モード）と第２モード（例えばモードＢの演出モード）とがあり、前記第１モードは前記共通演出モードではない通常モード（例えばモードＮの演出モード）から移行可能であるが、前記第２モードは当該通常モードから移行しないようにしてもよい。

この構成によれば、共通演出モードを複数設け、また、通常モードからは移行しないモードを設けることで、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【００１３】

（７）上記（１）または（２）のいずれかに記載の遊技機において、
前記始動判定手段によって前記特定可変表示パターンとなると判定されたことに基づいて、当該特定可変表示パターンとなると判定された可変表示の前記開始条件が成立する以前に実行される可変表示において、前記特定可変表示パターンとなることを報知する演出を実行する報知実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ５０６、Ｓ６０５、Ｓ５７０Ｂの処理を実行する部分）をさらに備えるようにしてもよい。
この構成によれば、特定の可変表示パターンによる可変表示が実行されるよりも前に特定の可変表示パターンとなることを報知することができるようになる。また、特定の可変表示パターン以外の変動パターンについては、保留データの数が多いときに変動時間の短い可変表示パターンに決定されやすくすることができるので、可変表示の実行頻度を高めることができ、遊技機の作動率の低下を防止することができる。

【００１４】
（８）上記（３）～（６）のいずれかに記載の遊技機において、
前記再抽選演出決定手段は、前記再抽選演出を実行させる旨の決定をしたときに、前記所定期間中に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて、異なる割合で複数種類の再抽選演出のいずれを実行させるかを決定する（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ６１８にて大当り継続回数に対応してなる判定値が割り振られた、図２１（Ｂ）に示す再抽選演出パターン決定テーブル１６４Ｂを用いて再抽選演出パターンを決定する）ようにしてもよい。
この構成によれば、所定期間中における遊技の状況に応じて再抽選演出の演出内容が異なるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【００１５】
（９）上記（３）～（６）、（８）のいずれかに記載の遊技機において、
前記報知演出決定手段は、前記報知演出を実行させる旨の決定をしたときに、前記所定期間中に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて、異なる割合で複数種類の報知演出のいずれを実行させるかを決定する（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ５６３にて大当り継続回数に対応してなる判定値が割り振られた、図２１（Ｅ）に示す大当り中昇格演出パターン決定テーブル１６４Ｅを用いて大当り中昇格演出パターンを決定する）ようにしてもよい。
この構成によれば、特定遊技状態における遊技の状況に応じて報知演出の演出内容が異なるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【００１６】
（１０）上記（１）～（９）のいずれかに記載の遊技機において、
前記事前決定手段の決定結果に基づいて、前記特定遊技状態に制御される場合に前記特定遊技状態に制御されない場合に比べて高い割合で予告演出を実行する決定を行う予告演出決定手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ６０３の処理を実行する部分）と、前記予告演出決定手段の決定結果に基づいて前記予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ１６２の処理を実行する部分）と、をさらに備え、前記予告演出決定手段は、前記事前決定手段の決定結果に基づいて複数種類の予告演出が属するグループである予告演出パターン種別を、いずれかに決定する予告演出パターン種別決定手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ６４１～Ｓ６４３の処理を実行する部分）と、前記予告演出実行手段が実行する予告演出を指定する予告演出パターンを、前記予告演出パターン種別決定手段により決定された予告演出パターン種別に含まれる予告演出パターンの中から決定する予告演出パターン決定手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ６４６～Ｓ６４９の処理を実行する部分）と、をさらに備えるようにしてもよい。
この構成によれば、予告演出パターンを２段階で決定するので、予告演出パターン種別及び予告演出パターンの増加や出現率の調整が容易になり、予告演出の多種多様化を容易に実現させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１７】
【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】各種のチャンス目を示す説明図である。
【図３】演出モードの移行例を示す説明図である。
【図４】主基板（遊技制御基板）等の回路構成例を示すブロック図である。
【図５】演出制御基板、ランプドライバ基板及び音声出力基板等の回路構成例を示すブロック図である。
【図６】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図７】主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。
【図８】変動パターンを例示する図である。
【図９】変動パターン種別を例示する図である。
【図１０】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１１】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１２】変動パターン種別決定テーブルの構成例などを示す図である。
【図１３】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１４】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１５】演出制御基板の側でカウントされる乱数値を例示する説明図である。
【図１６】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１７】左右出目判定テーブルの構成例を示す図である。
【図１８】最終停止図柄とならない非リーチ組合せを示す図である。
【図１９】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
【図２０】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
【図２１】再抽選演出実行決定テーブルなどの構成例を示す図である。
【図２２】再抽選前仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
【図２３】擬似連時仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
【図２４】擬似連変動での停止図柄を示す説明図である。
【図２５】予告パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図２６】予告パターン決定テーブルなどの構成例を示す図である。
【図２７】演出制御パターンテーブルなどの構成例を示す図である。
【図２８】図柄変動制御パターンテーブルなどの構成例を示す図である。
【図２９】演出制御パターンの構成例を示す図である。
【図３０】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である。
【図３１】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３２】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３３】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３４】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３５】入賞時特定パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３６】特定パターン共通範囲の一例を示す説明図である。
【図３７】特定パターン共通範囲の一例を示す説明図である。
【図３８】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０】演出制御コマンドの送信動作例を示すタイミング図である。
【図４１】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図４２】大当り終了処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図４３】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図４４】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４５】始動入賞時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図４６】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図４７】飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４８】再抽選演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図４９】昇格演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５０】可変表示中演出設定処理などの一例を示すフローチャートである。
【図５１】予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２】飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。
【図５３】飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。
【図５４】大当り制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図５５】モード移行設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図５６】各演出モードの背景画像の一例を示す図である。
【図５７】再抽選演出の表示動作例を示す図である。
【図５８】再抽選演出の表示動作例を示す図である。
【図５９】大当り中昇格演出の表示動作例を示す図である。
【図６０】大当り中昇格演出の表示動作例を示す図である。
【図６１】大当り中昇格演出パターン決定テーブルの変形例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１８】
以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図１は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技機用枠（台枠）２と、遊技機用枠２により支持固定されて遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）６とから、構成されている。遊技盤６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７が形成されている。この遊技領域７には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【００１９】
遊技機用枠２の下部表面には打球供給皿（上皿）３が設けられ、打球供給皿３の下部には、打球供給皿３に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿４や、打球を発射するために遊技者が操作する打球操作ハンドル（操作ノブ）５が設けられている。遊技盤６は、遊技機用枠２の背面にて着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤６は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。
【００２０】
遊技盤６の所定位置（図１に示す例では、遊技領域７の下部左側）には、第１特別図柄表示器８ａが設けられ、遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域７の下部右側）には、第２特別図柄表示器８ｂが設けられている。第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂ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、各々が識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を、変動可能に表示（可変表示）する。例えば、第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂ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特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂにて表示される特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば７セグメントのＬＥＤにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「０」～「９」を示す数字それぞれには、「０」～「９」の図柄番号が付され、「－」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特別図柄表示器８ａにより可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示器８ｂにより可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。
【００２１】
第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂ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特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂ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。

【００２２】

遊技領域７の中央付近には、液晶表示装置（ＬＣＤ）で構成された演出表示装置９が設けられている。演出表示装置９の表示画面には、第１特図または第２特図の可変表示に同期した飾り図柄の可変表示を行う飾り図柄表示領域がある。すなわち、演出表示装置９は、飾り図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。飾り図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の３つの装飾用（演出用）の識別情報となる飾り図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアのうちには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒがある。各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの位置は、演出表示装置９の表示画面において固定的でなくてもよい。また、各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒとなる表示領域として、３つ領域が接着して、あるいは、分離して、あるいは、接着及び分離が可能に、設けられてもよい。演出表示装置９における表示動作は、図５などに示す演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００によって制御される。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄表示器８ａで第１特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させ、第２特別図柄表示器８ｂで第２特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。なお、飾り図柄を可変表示する図柄表示エリアの個数は、３つに限定されるものではなく、例えば２つ、あるいは、４つ、あるいは、９つといった、演出表示装置９の表示画面上に複数配置されたものであればよい。

【００２３】

演出表示装置９の周囲の飾り部において、右側には、上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ及び下演出ＬＥＤ８５ｃが設けられている。上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ及び下演出ＬＥＤ８５ｃは、例えば再変動演出（１回の変動期間中におけるそれぞれの再変動期間（初回変動の期間も含む）において関連する表示演出が実行されるような演出）といった所定の演出動作が実行されるときに点滅する。また、左側には、可動部材７８が設けられている。可動部材７８は、モータ８６の回転軸に取り付けられ、モータ８６が回転すると移動するものであり、例えば再変動演出などが実行されるときに動作する。なお、上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ及び下演出ＬＥＤ８５ｃの近傍には、各ＬＥＤの取付部分を振動させる振動モータ（図示せず）が設けられている。上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ及び下演出ＬＥＤ８５ｃの点灯動作や、可動部材７８の移動動作は、特別図柄の可変表示結果が「大当り」となる可能性があることや、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」となる可能性があることを予告する予告演出などが実行されるときに動作してもよい。

【００２４】

演出表示装置９の下方には、第１始動入賞口（第１始動口）１３を形成する普通入賞球装置が設けられている。普通入賞球装置は、例えば所定の玉受部材から構成され、第１始動入賞口１３を常に一定の開放状態に保っている。第１始動入賞口１３に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第１始動口スイッチ１３ａによって検出される。

【００２５】

普通入賞球装置の下方には、第２始動入賞口（第２始動口）１４を形成する普通可変入賞球装置１５が設けられている。普通可変入賞球装置１５は、ソレノイド１６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）を備えている。一例として、普通可変入賞球装置１５では、ソレノイド１６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１４に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１５では、ソレノイド１６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１４に進入しやすい拡大開放状態と

なる。なお、普通可変入賞球装置１５は、通常開放状態であるときでも、第２始動入賞口１４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１５は、通常開放状態において、例えば第２始動入賞口１４を閉鎖することなどにより、第２始動入賞口１４には遊技球が進入しないように構成してもよい。第２始動入賞口１４に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第２始動口スイッチ１４ａによって検出される。

【００２６】

第１始動口スイッチ１３ａ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る。また、このとき第１始動入賞口１３に進入した有効始動入賞球数としての第１保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）未満であれば、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件（「第１実行条件」ともいう）が成立する。第２始動口スイッチ１４ａ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る。なお、第１始動口スイッチ１３ａ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１４ａ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。また、このとき第２始動入賞口１４に進入した有効始動入賞球数としての第２保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）未満であれば、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件（「第２実行条件」ともいう）が成立する。

【００２７】

ここで、第１始動条件や第２始動条件が成立したものの、先に開始された特図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、特図ゲームを開始するための開始条件が成立しないときには、可変表示の保留が発生する。例えば、第１始動条件が成立したときに、その第１始動条件の成立に基づく第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立しなければ、第１保留記憶数が１加算（インクリメント）され、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第２始動条件が成立したときに、その第２始動条件の成立に基づく第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立しなければ、第２保留記憶数が１加算（インクリメント）され、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第１特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第１保留記憶数が１減算（デクリメント）され、第２特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第２保留記憶数が１減算（デクリメント）される。なお、この実施の形態では、第１保留記憶数と第２保留記憶数との加算値を、合計保留記憶数という。

【００２８】

普通可変入賞球装置１５の下方には、特別可変入賞球装置２０が設けられている。特別可変入賞球装置２０は、ソレノイド２１によって開閉駆動される開閉板を備え、その開閉板によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置２０では、ソレノイド２１がオフ状態であるときに開閉板が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置２０では、ソレノイド２１がオン状態であるときに開閉板が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置２０に形成された大入賞口に進入した遊技球は、カウントスイッチ２３によって検出される。カウントスイッチ２３によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２９】

第１特別図柄表示器８ａの近傍には、飾り図柄とは異なる装飾用（演出用）の識別情報となる第１付属図柄の可変表示を行う第１付属図柄表示器９ａが設けられている。第２特別図柄表示器８ｂの近傍には、飾り図柄とは異なる装飾用（演出用）の識別情報となる第２付属図柄の可変表示を行う第２付属図柄表示器９ｂが設けられている。例えば、第１付属図柄表示器９ａと第２付属図柄表示器９ｂはそれぞれ、２つのＬＥＤで構成されていれ

ばよい。第１付属図柄表示器９ａでは、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図の可変表示中に、第１付属図柄の可変表示が行われる。第２付属図柄表示器９ｂでは、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図の可変表示中に、第２付属図柄の可変表示が行われる。第１付属図柄表示器９ａと第２付属図柄表示器９ｂにおける表示動作は、図５などに示す演出制御基板８０に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって制御される。

【００３０】

遊技盤６の所定位置（図１に示す例では、遊技領域７の右側方）には、普通図柄表示器１０が設けられている。普通図柄表示器１０は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「○」および「×」）を可変表示する。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。例えば、普通図柄表示器１０は、「○」と「×」とを示す装飾ランプ（又はＬＥＤ）を交互に点灯させることにより、普通図柄の可変表示を行うものであればよい。あるいは、普通図柄表示器１０は、第１特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂ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、「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普通図柄を可変表示してもよい。あるいは、普通図柄表示器１０は、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（又はＬＥＤ）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示してもよい。

【００３１】

第１付属図柄表示器９ａの側方には、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞したことなどに基づいて更新される第１保留記憶数を特定可能に表示する第１特別図柄保留記憶表示器１８ａが設けられている。第２付属図柄表示器９ｂの側方には、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞したことなどに基づいて更新される第２保留記憶数を特定可能に表示する第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂが設けられている。例えば、第１特別図柄保留記憶数表示器１８ａと第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂはそれぞれ、４つの装飾ランプ（又はＬＥＤ）から構成される表示器であればよい。第１特別図柄保留記憶数表示器１８ａでは、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞して第１始動条件が成立する毎に、点灯するランプ（又はＬＥＤ）の数を１増加させる一方で、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図の可変表示が開始される毎に、点灯するランプ（又はＬＥＤ）の数を１減少させる。また、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂでは、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞して第２始動条件が成立する毎に、点灯するランプ（又はＬＥＤ）の数を１増加させる一方で、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図の可変表示が開始される毎に、点灯するランプ（又はＬＥＤ）の数を１減少させる。

【００３２】

演出表示装置９の表示画面には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との加算値である合計保留記憶数を特定可能に表示する合計保留記憶表示部１８ｃが設けられている。この合計保留記憶表示部１８ｃにて合計保留記憶数が特定可能に表示されることにより、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数（合計数）を把握しやすくすることができる。なお、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ及び第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂが設けられていれば、合計保留記憶表示部１８ｃは、設けられていなくてもよい。

【００３３】

普通図柄表示器１０の上部には、普通図柄保留記憶表示器４１が設けられている。例えば、普通図柄保留記憶表示器４１は、４つの装飾ランプ（又はＬＥＤ）から構成される表示器であり、ゲート３２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。ここで、ゲート３２を通過した遊技球がゲートスイッチ３２ａによって検出されたときには、普図保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）未満であれば、普通図柄表示器１０による普図ゲームを実行するための普図始動条件が成立する。そして、普図始動条件が成立したものの、先に開始された普図ゲームが実行中であることなどにより、普図ゲームを開始するための普図開始条件が成立しないときには、普図ゲームの保留が発生する。このときには、普図保留記憶数が１加算（インクリメント）され、普通図柄保留記憶表示器４１

にて点灯するランプ（又はＬＥＤ）の数を１増加させる。その一方で、普通図柄表示器１０による普通図柄の可変表示が開始される毎に、普図保留記憶数が１減算（デクリメント）され、普通図柄保留記憶表示器４１にて点灯するランプ（又はＬＥＤ）の数を１減少させる。

【００３４】

遊技盤６における遊技領域７内の表面には、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。遊技盤６における遊技領域７内の所定位置には、一般入賞口となる入賞口２９、３０、３３、３９が設けられている。例えば、各入賞口２９、３０、３３、３９は、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ものであればよい。入賞口２９、３０、３３、３９に入賞した遊技球はそれぞれ、各入賞口に対応して設けられた入賞口スイッチ２９ａ、３０ａ、３３ａ、３９ａによって検出される。このときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００３５】

遊技盤６における遊技領域７の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ＬＥＤ２５が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口２６が設けられている。また、遊技領域７の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する２つのスピーカ２７が設けられている。遊技領域７の外周には、前面枠に設けられた枠ＬＥＤ２８が設けられている。

【００３６】

打球供給皿３の上面における手前側の所定位置には、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ユニット３８が設置されている。例えば、操作ユニット３８は、押下可能なジョグボタン、及び、回動可能なジョグダイアルといった、複数の操作部を含んで構成されていればよい。なお、操作ユニット３８は、押下操作や回動操作が可能なものに限定されず、例えばタッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよい。また、操作ユニット３８に代えて、例えば赤外線センサやＣＣＤセンサ、ＣＭＯＳセンサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作ユニット３８は、遊技者による所定の操作行為を、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。操作ユニット３８に対してなされた遊技者の操作行為は、操作検出スイッチ３８ａによって検出される。操作検出スイッチ３８ａは、操作ユニット３８に含まれる複数の操作部に対する遊技者の操作態様を特定可能に検出するために、複数の検出器を含んで構成されていればよい。

【００３７】

パチンコ遊技機１には、遊技者が打球操作ハンドル５を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域７に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域７を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域７に入り、その後、遊技領域７を下りてくる。

【００３８】

遊技領域７に入った遊技球がゲート３２を通過してゲートスイッチ３２ａにより検出されると、普通図柄表示器１０による普通図柄の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって普図ゲームにおける可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。これに対して、普通図柄表示器１０における可変表示の終了時に上側のランプが点灯すれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄表示器１０における普通図柄の可変表示結果が「普図当り」である場合には、普通可変入賞球装置１５における可動翼片が所定回数、所定時間だけ傾動制御され、第２始動入賞口１４が拡大開放状態になる。すなわち、普通可変入賞球装置１５は、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」である場合に、第２始動入賞口１４を遊技者にとって不利な通常開放状態から有利な拡大開放状態に変化させる。

【００３９】
遊技領域７に入った遊技球が第１始動入賞口１３に入賞して第１始動口スイッチ１３ａで検出されると、第１特図の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第１の開始条件が成立したこと）、第１特別図柄表示器８ａにおいて第１特図の可変表示（変動）が開始されるとともに、第１付属図柄表示器９ａにおいて第１付属図柄の可変表示が開始され、演出表示装置９において飾り図柄の可変表示が開始される。すなわち、第１特図、第１付属図柄及び飾り図柄の可変表示は、第１始動入賞口１３への入賞に基づいて実行される。第１特図の可変表示を開始できる状態でなければ、第１保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第１保留記憶数を１加算することにより、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。

【００４０】
遊技領域７に入った遊技球が第２始動入賞口１４に入賞して第２始動口スイッチ１４ａで検出されると、第２特図の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第２の開始条件が成立したこと）、第２特別図柄表示器８ｂにおいて第２特図の可変表示（変動）が開始されるとともに、第２付属図柄表示器９ｂにおいて第２付属図柄の可変表示が開始され、演出表示装置９において飾り図柄の可変表示が開始される。すなわち、第２特図、第２付属図柄及び飾り図柄の可変表示は、第２始動入賞口１４への入賞に基づいて実行される。第２特図の可変表示を開始できる状態でなければ、第２保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第２保留記憶数を１加算することにより、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。

【００４１】
演出表示装置９の合計保留記憶表示部１８ｃには、第１始動条件や第２始動条件が先に成立した特図ゲームなどの可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。一例として、第１始動条件が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの１つ（例えば非表示となっている表示部位のうち左端の表示部位）を青色表示に変化させる。また、第２始動条件が成立したときには、通常非表示となっている表示部位のうちの１つを赤色表示に変化させる。その後、第１特図を用いた特図ゲームの開始条件（第１開始条件）と第２特図を用いた特図ゲームの開始条件（第２開始条件）のいずれかが成立したときには、例えば左端の表示部位における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を１つずつ左方向に移動させる。このとき、青色表示や赤色表示に変化していた表示部位のうちの１つ（例えば表示色が変化していた表示部位のうち右端の表示部位）は、非表示に戻る。なお、合計保留記憶表示部１８ｃは、表示色の変更により合計保留記憶数を特定可能に表示するものに限定されず、所定キャラクタの表示個数や数字の表示などにより、合計保留記憶数を特定可能に表示するものであってもよい。

【００４２】
第１特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂ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、特図変動時間となる所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が停止表示（導出表示）される。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」となり、大当り図柄や小当り図柄以外の特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。また、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小当り遊技状態に制御される。この実施の形態におけるパチンコ遊技機１では、一例として、「１」、「３」、「５」、「７」を示す数字を大当り図柄とし、「２」を示す数字を小当り図柄とし、「－」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第１特別図柄表示器８ａ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特別図柄表示器８ｂ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。

【００４３】

この実施の形態では、大当り図柄となる「１」、「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「３」、「７」の数字を示す特別図柄を１５ラウンド大当り図柄とし、「５」の数字を示す特別図柄を２ラウンド大当り図柄とする。特図ゲームにおける確定特別図柄として１５ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される第１特定遊技状態としての大当り遊技状態（１５ラウンド大当り状態）では、特別可変入賞球装置２０の開閉板が、第１期間となる所定期間（例えば２９秒間）あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置２０を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンド中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤６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２０を遊技者にとって不利な第２状態である閉鎖状態に変化させて、１回のラウンドを終了させる。１５ラウンド大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、第１回数（例えば「１５」）となる。ラウンドの実行回数が「１５」となる１５ラウンド大当り状態における遊技は、１５回開放遊技とも称される。

【００４４】

特図ゲームにおける確定特別図柄として２ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される第２特定遊技状態としての大当り遊技状態（２ラウンド大当り状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置２０を遊技者にとって有利な第１状態に変化させる期間（開閉板により大入賞口を開放状態とする期間）が、１５ラウンド大当り状態における第１期間よりも短い第２期間（例えば０．５秒間）となる。また、２ラウンド大当り状態では、ラウンドの実行回数が、１５ラウンド大当り状態における第１回数よりも少ない第２回数（例えば「２」）となる。なお、２ラウンド大当り状態では、各ラウンドで大入賞口を開放状態とする期間が第２期間となることと、ラウンドの実行回数が第２回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されればよく、それ以外の制御は１５ラウンド大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンドの実行回数が「２」となる２ラウンド大当り状態における遊技は、２回開放遊技とも称される。なお、２ラウンド大当り状態では、各ラウンドで特別可変入賞球装置２０とは別個に設けられた所定の入賞球装置を、遊技者にとって不利な第２状態から遊技者にとって有利な第１状態に変化させ、所定期間（第１期間または第２期間）が経過した後に第２状態へと戻すようにしてもよい。

【００４５】

１５ラウンド大当り図柄となる「３」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「３」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく１５ラウンド大当り状態が終了した後には、特別遊技状態の１つとして、通常状態（「低確低ベース状態」ともいう）に比べて特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される時短状態（「低確高ベース状態」ともいう）に制御される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や時短状態等の特別遊技状態以外の遊技状態のことであり、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数（例えば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。なお、特図ゲームにおける確定特別図柄として１５ラウンド大当り図柄のうち「３」の数字を示す特別図柄が停止表示されたことに基づく１５ラウンド大当り状態が終了した後には、時短状態とはならずに通常状態となるようにしてもよい。こうした「３」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に時短状態や通常状態に制御される１５ラウンド大当り図柄は、１５Ｒ非確

変大当り図柄（１５Ｒ非確変特図ともいう）と称される。

【００４６】

１５ラウンド大当り図柄となる「３」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「７」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく１５ラウンド大当り状態が終了した後には、時短状態とは異なる特別遊技状態の１つとして、例えば通常状態に比べて特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるとともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる高確率遊技状態としての確変状態（「高確高ベース状態」ともいう）に制御される。確変状態などのような高確率遊技状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率が、通常状態よりも高くなるように向上する。この実施の形態では、このような高確率遊技状態が、特図ゲームの実行回数にかかわりなく、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続する。これに対して、高確率遊技状態となった後に、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、終了するようにしてもよい。また、高確率遊技状態において所定回数の特図ゲームが実行されたり可変表示結果が「大当り」となる以前であっても、特図ゲームが開始されるときに、所定の割合で高確率遊技状態が終了することがあるようにしてもよい。あるいは、確変状態となった後に、可変表示結果が「大当り」となることなく所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されたときには、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を通常状態と同様の可変表示時間に戻す一方で、確変制御は継続して行われるようにしてもよい。こうした「７」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に高確率遊技状態に制御される１５ラウンド大当り図柄は、１５Ｒ確変大当り図柄（１５Ｒ確変特図ともいう）と称される。

【００４７】

２ラウンド大当り図柄となる「５」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく２ラウンド大当り状態が終了した後には、確変状態に制御される。なお、特別遊技状態として、例えば特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は通常状態と同様である一方で、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる高確率遊技状態（「高確低ベース状態」ともいう）に制御されるようにしてもよい。こうした「５」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に高確率遊技状態に制御される２ラウンド大当り図柄は、２Ｒ確変大当り図柄（２Ｒ確変特図ともいう）と称される。

【００４８】

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停止表示された後には、小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、２ラウンド大当り状態と同様に特別可変入賞球装置２０を遊技者にとって有利な第１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２０が備える開閉板により大入賞口を第２期間にわたり開放状態とする動作が、第２回数に達するまで繰り返し実行される。なお、小当り遊技状態では、２ラウンド大当り状態と同様に、大入賞口を開放状態とする期間が第２期間となることと、大入賞口を開放状態とする動作の実行回数が第２回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されればよい。小当り遊技状態が終了した後には、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ことになる。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。可変入賞動作により大入賞口を開放状態とする回数が「２」である小当り遊技状態における遊技は、２ラウンド大当り状態における遊技と同様に、２回開放遊技とも称される。なお、２ラウンド大当り状態における各ラウンドで特別可変入賞球装置２０とは別個に設けられた入賞球装置を第１状態に変化させる場合には、小当り遊技状態でも、２ラウンド大当り状態と同様の態様で、その

入賞球装置を第１状態に変化させるようにすればよい。

【００４９】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器１０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１５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、第２始動入賞口１４に遊技球が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。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか１つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、確変状態や時短状態において第２始動入賞口１４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。高開放制御が行われることにより、第２始動入賞口１４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。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、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態と時短状態のいずれかに制御されている期間と同一であればよい。

【００５０】

第１付属図柄表示器９ａや第２付属図柄表示器９ｂによる付属図柄の可変表示は、２つのＬＥＤが所定時間（例えば０．５秒）毎に交互に点灯する状態を継続することによって実現されるものであればよい。ここで、第１付属図柄表示器９ａによる第１付属図柄の可変表示は、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図の可変表示と同期している。また、第２付属図柄表示器９ｂによる第２付属図柄の可変表示は、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図の可変表示と同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであり、可変表示の期間が同じであることをいう。第１特別図柄表示器８ａにおいて大当り図柄や小当り図柄が停止表示されるときには、第１付属図柄表示器９ａにおいて可変表示結果が「大当り」又は「小当り」であることを想起させる側のＬＥＤが点灯されたままになる。第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当り図柄や小当り図柄が停止表示されるときには、第２付属図柄表示器９ｂにおいて可変表示結果が「大当り」又は「小当り」であることを想起させる側のＬＥＤが点灯されたままになる。

【００５１】

付属図柄において可変表示結果が「大当り」又は「小当り」であることを想起させる表示結果の一例としては、上側のＬＥＤが点灯されるものであればよい。その一方で、可変表示結果が「ハズレ」であることを想起させる付属図柄の表示結果としては、下側のＬＥＤが点灯されるものであればよい。なお、付属図柄において、可変表示結果が「大当り」であることを想起させる表示結果と、可変表示結果が「小当り」であることを想起させる表示結果とを、互いに異ならせるようにしてもよい。一例として、上側のＬＥＤが点灯される場合に可変表示結果が「大当り」であることを想起させる一方で、上側及び下側のＬＥＤがともに点灯される場合に可変表示結果が「小当り」であることを想起させるようにしてもよい。また、第１付属図柄表示器９ａおよび第２付属図柄表示器９ｂの機能を、演出表示装置９で実現するようにしてもよい。すなわち、第１付属図柄及び第２付属図柄が、演出表示装置９の表示画面において画像として可変表示されるように制御してもよい。

【００５２】

第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、演出表示装置９に設けられた「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて、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。

【００５３】
「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて可変表示される飾り図柄には、例えば８種類の図柄（英数字「１」～「８」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「Ａ」～「Ｈ」、所定のモチーフに関連する８個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなど。なお、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい。）で構成される。また、こうした８種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄（大当り組合せを構成しない図柄）が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「１」～「８」を示す英数字それぞれに対して、「１」～「８」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は８種類に限定されず、大当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）。
【００５４】
飾り図柄の変動中には、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒ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、図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒのうち少なくともいずれか１つ（例えば「左」の図柄表示エリア９Ｌ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。なお、スクロール表示が行われる方向は、上方から下方へと向かうものに限定されず、例えば右側から左側へ、あるいは、左側から右側へと向かう横方向のものや、下方から上方へと向かうものであってもよい。
【００５５】
飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒ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。ここで、リーチ状態とは、演出表示装置９の表示画面にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける一部（例えば「左」及び「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒ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図柄表示エリア（例えば「中」の図柄表示エリア９Ｃ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」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒ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または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。
【００５６】
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、演出表示装置９の表示画面に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、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ことがある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、飾り図柄の変動態様の変化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、演出表示装置９の表示画面における表示動作のみならず、スピーカ２７による音声出力動作や、枠ＬＥＤ２８の点灯動作（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。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」ともいう）が異なる。

【００５７】

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、「擬似連」の可変表示演出が実行可能であり、主基板３１の側で変動パターンが決定されることなどに対応して、各々の演出動作を実行するか否かが決定される。この実施の形態における可変表示演出は、対応する演出動作が実行されるか否か応じて特図変動時間が変化するものであればよい。例えば、可変表示演出が実行される場合には、可変表示演出が実行されない場合に比べて、特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）が長くなるものであればよい。

【００５８】

「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回成立したことに基づき、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させて再可変表示を行う演出表示を、所定回（例えば最大３回まで）行うことができる。一例として、「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて、図２（Ａ）に示すような擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８といった、予め定められた複数種類の非特定表示結果となる飾り図柄の組合せのいずれかが仮停止表示される。ここで、図２（Ａ）などに示す「左図柄」は「左」の図柄表示エリア９Ｌに表示（停止表示または仮停止表示）される飾り図柄であり、「中図柄」は「中」の図柄表示エリア９Ｃに表示される飾り図柄であり、「右図柄」は「右」の図柄表示エリア９Ｒに表示される飾り図柄である。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に停止表示された飾り図柄が確定しないことを遊技者が認識できればよい。あるいは、仮停止表示でも、停止表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

【００５９】

「擬似連」の可変表示演出では、擬似連変動（再変動）の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高くなるように設定されていればよい。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかが仮停止表示されることにより、「擬似連」の可変表示演出が行われることを認識でき、擬似連変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当り」となる期待感が高められる。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。「擬似連」の可変表示演出において擬似連変動（再変動）が１回又は複数回実行されることによる変動表示（初回変動を含む）の実行回数は、擬似連の合計変動回数ともいう。

【００６０】

「擬似連」の可変表示演出が実行される際には、初回変動を含む複数回の変動表示に伴って、関連する表示演出などによる再変動演出が実行されるようにしてもよい。一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ及び下演出ＬＥＤ８５ｃのうち点灯されるものが１つずつ増えていき、３つのＬＥＤが全て点灯された後には３つのＬＥＤが点滅されるように制御されてもよい。なお、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかが仮停止表示される期間（仮停止期間）では、ＬＥＤ（上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ、下演出ＬＥＤ８５ｃ）は全て消灯状態であってもよい。また、再変動（初回変動も含む）の期間中に、ＬＥＤは表示色が変わるように制御されてもよいし、点灯されるものが１つずつ増

えていくように制御されるのではなく上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ及び下演出ＬＥＤ８５ｃのうちで点灯するものが変わるように制御されるようにしてもよい。他の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、可動部材７８が動作するように制御されてもよい。さらに他の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、演出表示装置９において特定のキャラクタ画像を表示するように制御されてもよい。これらの再変動演出の一部又は全部に加えて、あるいは、これらの再変動演出の一部又は全部に代えて、ＬＥＤの点灯又は点滅、可動部材７８の動作、キャラクタ画像の表示のうち、一部又は全部を組み合わせた再変動演出を実行するように制御されてもよい。１種類の演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、複数種類の演出態様を組み合わせた再変動演出が実行される期間を含んでいる場合や、複数回の再変動演出における演出態様が変化する場合に、可変表示結果が「大当り」となる可能性や、大当り種別が「１５Ｒ確変」となる可能性が高まるようにしてもよい。

【００６１】

再変動演出として実行される演出動作は、例えばスピーカ２７からの音声出力や、装飾ＬＥＤ２５及び枠ＬＥＤ２８といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作を含んだものであってもよい。また、例えばスピーカ２７による音声や効果音の出力の違い、演出対象物（例えば可動部材７８）の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）、演出表示装置９に表示されるキャラクタ画像の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）によって再変動演出の演出態様を相違させたり、演出表示装置９においてキャラクタ画像ではなく文字表示を変化させたり背景画像の表示を変化させたりして、再変動演出における演出態様を相違させてもよい。さらに、飾り図柄の変動中に実行される再変動演出とは別に、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる飾り図柄の仮停止時などに、例えばスピーカ２７からの音声出力や、装飾ＬＥＤ２５及び枠ＬＥＤ２８といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作によりチャンス目が仮停止表示されたことを遊技者が認識できるようにしてもよい。

【００６２】

「擬似連」の可変表示演出とは異なる可変表示演出として、「滑り」の可変表示演出が実行されることがある。「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、２つ以上の図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒ、あるいは、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの全部など）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図柄表示エリアのうち所定数（例えば「１」または「２」）の図柄表示エリア（例えば「左」の図柄表示エリア９Ｌと「右」の図柄表示エリア９Ｒのいずれか一方又は双方）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。

【００６３】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示することなどのように、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、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒ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。この実施の形態では、「キャラクタ表示」や「ステップアップ動作」、「ジョグ操作予告」といった、複数種類の予告演出が実行可能に設定されている。予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特

別図柄の可変表示時間（特図変動時間）に変化が生じないものであればよい。

【００６４】

「キャラクタ表示」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば演出表示装置９の表示画面にて、所定位置に予め用意されたキャラクタ画像を表示させる演出表示が行われる。

【００６５】

「ステップアップ動作」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば演出表示装置９の表示画面にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り換えて表示させる演出表示により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか１つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り換えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることがあるようにしてもよい。また、「ステップアップ動作」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば可動部材７８を所定の順番に従って複数種類の動作態様で動作させる演出動作により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、可動部材７８が１種類の動作態様で演出動作を行った後、２段階目の演出動作に切り換えられることなく、予告演出における演出動作を終了させることがあるようにしてもよい。

【００６６】

このように、「ステップアップ動作」の予告演出は、１回の始動入賞（第１始動入賞口１３又は第２始動入賞口１４に１個の遊技球が進入したこと）に対応して実行される特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される予告演出の一種であり、特に予告の態様（表示、音、ランプ、可動物等）が複数段階に変化（ステップアップ）するステップアップ予告演出である。一般的には変化する回数（ステップ数）が多くなるに従い信頼度（可変表示結果が「大当り」となる可能性）が高くなる。また、ステップアップ予告演出におけるステップ数、あるいは、各ステップにおける演出態様に応じて、「１５Ｒ確変大当り」や「２Ｒ確変大当り」となること、特定のリーチ演出が実行されること、「１５Ｒ非確変大当り」から「１５Ｒ確変大当り」へと昇格することのうち、少なくともいずれか１つを予告するものであってもよい。さらに変化する回数（ステップ数）によって予告する対象も変化するものでもよい。例えば第２ステップまで行くと「リーチ確定」、第３ステップまで行くと「スーパーリーチ確定」、第４ステップまで行くと「大当り確定」となるようなものでもよい。予告の態様の変化（ステップアップ）としては、異なるキャラクタ画像が順番に表示されるものであってもよいし、１つのキャラクタにおける形状や色等が変化することでステップアップするようなものであってもよい。すなわち、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであればよい。

【００６７】

「ジョグ操作予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、遊技者により操作ユニット３８が操作されたことに応じて、例えば演出表示装置９の表示画面における演出画像の表示を変更することや、スピーカ２７から出力させる音声などを変更することにより、演出動作を変化させる。一例として、「ジョグ操作予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、操作促進演出となる所定の演出動作が行われる。操作促進演出は、例えば演出表示装置９の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者による所定の操作態様での操作ユニット３８の操作を促す演出動作であればよい。

【００６８】

遊技者による操作ユニット３８の操作を促す演出動作としては、演出表示装置９に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ２７から所定の音声を出力させるもの、装飾ＬＥＤ２５や枠ＬＥＤ２８を所定の点灯パターンで点灯又は点滅させるもの、操作ユニ

ット３８に内蔵されたＬＥＤ等の発光体を点灯又は点滅させるもの、可動部材７８のように遊技領域７の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせたものであってもよい。こうした操作促進演出が行われるときには、遊技者による操作ユニット３８の操作を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に遊技者による操作ユニット３８の操作が操作促進演出で提示された操作態様であることを操作検出スイッチ３８ａによって検出すると、その操作が検出されたタイミングにて、操作促進演出の実行を停止するとともに、例えば予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれかの演出画像を演出表示装置９に表示させることや、予め用意された複数種類の音声パターンのうちいずれかの音声パターンに対応する効果音をスピーカ２７から出力させることといった、各種の演出動作が実行される。

【００６９】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、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」（「リーチ無しハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【００７０】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ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。

【００７１】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち１５Ｒ非確変大当り図柄である「３」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ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、所定の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。ここで、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒ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」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒ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。このように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。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が１５Ｒ非確変大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、通常大当り組合せ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「１５Ｒ非確変」の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。こうして「１５Ｒ非確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、１５ラウンド大当り遊技状態に制御され、その１５ラウンド大当り状態が終了すると、時短状態に制御されることになる。

【００７２】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち１５Ｒ確変大当り図柄である「７」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、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、大当り種別が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後、もしくは、大当り種別が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後、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。ここで、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒ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」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒ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。このように確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「１」、「３」、「５」、「７」である飾り図柄は、確変図柄と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が１５Ｒ確変大当り図柄となることに対応して、リーチ演出が実行された後に、確変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「１５Ｒ確変」の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。

【００７３】

特図ゲームにおける確定特別図柄として１５Ｒ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。このように、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場合でも、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ときは、「１５Ｒ確変」の可変表示態様に含まれる。こうして「１５Ｒ確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、１５ラウンド大当り状態に制御され、その１５ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【００７４】

確定飾り図柄が通常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てもよい。再抽選演出では、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの有効ライン上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」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒ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「１５Ｒ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変動中昇格失敗演出が行われる。これに対して、大当り種別が「１５Ｒ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変動中昇格成功演出が実行されることもあれば、変動中昇格失敗演出が実行されることもある。この実施の形態では、再抽選演出パターンが複数用意されており、再抽選演出が実行される場合に、この再抽選演出パターンが決定され、決定された再抽選演出パターンに対応した再抽選演出が実行される。

【００７５】

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、１５ラウンド大当り状態が終了するまでの期間にて、確変状態等の高確率遊技状態に制御するか否か（確変大当りであるか否か）の報知演出となる大当り中昇格演出（単に昇格演出ともいう）が実行される場合がある。ここで、大当り中昇格演出が実行されるタイミングは、可変表示結果（最終停止図柄）が停止表示されてから、１５ラウンド大当り状態における最初のラウンドが開始される以前の期間であってもよいし、１５ラウンド大当り状態においていずれかのラウンドが実行中の期間であってもよいし、１５ラウンド大当り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であってもよいし、１５ラウンド大当り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であってもよい。あるいは、１５ラウンド大当り状態の終了後における最初の特別図柄や飾り図柄の変動中に、大当り中昇格演出に相当する演出動作が行われるようにしてもよい。１５ラウンド大当り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。

【００７６】

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高確率遊技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、高確率遊技状態となる昇格がない旨を報知する大当り中昇格失敗演出とがある。例えば、大当り中昇格演出では、演出表示装置９の表示画面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、高確率遊技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。「１５Ｒ非確変」の大当り種別に基づく１５ラウンド大当り状態などにて大当り中昇格演出が実行されるときには、大当り中昇格失敗演出が行われる。これに対して、「１５Ｒ確変」の大当り種別に基づく１５ラウンド大当り状態などにて大当り中昇格演出が実行されるときには、大当り中昇格成功演出が行われればよい。この実施の形態では、大当り中昇格演出パターンが複数用意されており、大当り中昇格演出が実行される場合に、この大当り中昇格演出パターンが決定され、決定された大当り中昇格演出パターンに対応した大当り中昇格演出が実行される。

【００７７】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、２ラウンド大当り図柄となる「１」や「５」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合、また、小当り図柄となる「２」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、例えば図２（Ｂ）に示すような２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４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。特図ゲームにおける特別図柄が２Ｒ確変大当り図柄である「５」の数字を示す特別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「２Ｒ確変」（「突然確変大当り」「突確」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。

【００７８】

なお、特図ゲームにおける確定特別図柄として、２ラウンド大当り図柄や小当り図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示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、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ようにしてもよい。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、２ラウンド大当り図柄や小当り図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４とは異なる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ようにしてもよい。

【００７９】

こうして「２Ｒ確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、２ラウンド大当り状態に制御され、その２ラウンド大当り状態が終了すると確変状態に制御されることになる。可変表示結果が「小当り」となった後には、小当り遊技状態に制御されて可変入賞動作が行われた後、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態が継続する。ただし、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームに対応して、特別遊技状態を終了する旨の判定がなされた場合には、小当り遊技状態の終了後に通常状態へと制御される。

【００８０】

可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ確変」のいずれかとなる場合や、可変表示結果が「小当り」となる場合には、飾り図柄の可変表示中に２回開放前演出を実行することがある。２回開放前演出では、２ラウンド大当り状態や小当り遊技状態に制御されることに対応して予め定められた演出動作が行われる。また、２回開放前演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作に限定されず、２ラウンド大当り状態や小当り遊技状態となる期間の一部又は全部においても、可変表示中から継続して実行される演出動作を含んでいてもよい。２回開放前演出が開始されるときには、可変表示中の飾り図柄を消去して、２回開放前演出が実行された後には、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。

【００８１】
この実施の形態におけるパチンコ遊技機１は、演出表示装置９などにおける演出態様が異なる複数の演出モードを備えている。図３は、演出モードの移行例を説明するための図である。この実施の形態では、図３（Ａ）に示すように、モードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＮという、４つの演出モードが設けられている。これらの演出モードは、大当り遊技状態が終了したときや、飾り図柄の可変表示が開始されるとき、または時短状態が終了したときなどに、現在の演出モードや大当り種別等に応じて切り替わる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の演出モードが設けられてもよい。

【００８２】
モードＮは、ノーマルモードともいい、いずれの演出モードにも移行していないとき、即ち電源投入後などの演出モードはこのモードＮとなる。図３（Ａ）及び（Ｂ）に示すように、このモードＮにおいて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ確変」であって、直接確変大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって確変大当り組合せが導出表示された場合（直当りの場合）、または大当り中昇格演出によって大当り中昇格成功演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報知された場合には、大当り遊技状態終了後にモードＣの演出モードに移行する。また、モードＮにおいて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ確変」であって、直接通常大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって通常大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合（１５Ｒ確変（潜伏）の場合）または大当り中昇格演出によって大当り中昇格失敗演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報知されなかった場合や、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合には、大当り遊技状態終了後にモードＡの演出モードに移行する。また、モードＮにおいて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ確変」である場合には、大当り遊技状態終了後にモードＣの演出モードに移行する。

【００８３】
モードＡにおいて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ確変」であって、直接確変大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって確変大当り組合せが導出表示された場合（１５Ｒ確変（直当り）の場合）、または大当り中昇格演出によって大当り中昇格成功演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報知された場合には、大当り遊技状態終了後にモードＣの演出モードに移行する。また、モードＡにおいて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ確変」であって、直接通常大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって通常大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合（１５Ｒ確変（潜伏）の場合）または大当り中昇格演出によって大当り中昇格失敗演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報知されなかった場合や、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合には、大当り遊技状態終了後にモードＢの演出モードに移行する。また、モードＮにおいて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ確変」である場合には、大当り遊技状態終了後もモードＡの演出モードが継続する。また、モードＡにおいて、時短状態が終了したときはモードＮの演出モードに移行する。

【００８４】
モードＢにおいて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ確変」であって、直接確変大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって確変大当り組合せが導出表示された場合（１５Ｒ確変（直当り）の場合）または大当り中昇格演出によって大当り中昇格成功演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報知された場合には、大当り遊技状態終了後にモードＣの演出モードに移行する。また、モードＢにおいて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ確変」であって、直接通常大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって通常大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合（１５Ｒ確変（潜伏）の場合）または大当り中昇格演出によって大当り中昇格失敗演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報知されなかった場合や、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」であ

る場合には、大当り遊技状態終了後もモードＢの演出モードが継続する。また、モードＢにおいて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ確変」である場合には、大当り遊技状態終了後もモードＢの演出モードが継続する。また、モードＢにおいて、時短状態が終了したときはモードＮの演出モードに移行する。

【００８５】

モードＣにおいて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ確変」であって、直接確変大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって確変大当り組合せが導出表示された場合（１５Ｒ確変（直当り）の場合）または大当り中昇格演出によって大当り中昇格成功演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報知された場合には、大当り遊技状態終了後もモードＣの演出モードが継続する。また、モードＣにおいて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ確変」であって、直接通常大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって通常大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合（１５Ｒ確変（潜伏）の場合）または大当り中昇格演出によって大当り中昇格失敗演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報知されなかった場合や、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合には、大当り遊技状態終了後にモードＢの演出モードに移行する。また、モードＮにおいて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ確変」である場合には、大当り遊技状態終了後もモードＣの演出モードが継続する。

【００８６】

ここで、モードＮの演出モードであるときの遊技状態は通常状態である。モードＣの演出モードは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ確変」であって確変状態に移行されることが報知された場合であるか、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ確変」である場合に他の演出モードから移行されるので、遊技状態が確変状態であることが特定可能である。モードＣの演出モードでは演出表示装置９に「確変状態」などと表示し、確変状態であることを明示するようにしてもよい。

【００８７】

一方、モードＡとモードＢの演出モードは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ確変」であって確変状態に移行されることが報知されなかった場合や、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合に他の演出モードから移行される。このときの遊技状態は、大当り種別が「１５Ｒ確変」であった場合には確変状態に制御され、大当り種別が「１５Ｒ非確変」であった場合には時短状態に制御される。即ち、モードＡとモードＢの演出モードでは、遊技状態が時短状態、確変状態のいずれにもなり得る。このモードＡとモードＢの演出モードである場合には、例えば確変状態といった確変制御が行われる所定の特別遊技状態に制御されているときと制御されていないときとで共通の演出が実行され、その特別遊技状態に制御されているか否かが特定不能となる。なお、複数の演出モードには、例えばモードＮやモードＣの演出モードのように、パチンコ遊技機１における遊技状態を認識できる演出モードが含まれていてもよいし、例えばモードＡ、モードＢの演出モードのように、遊技状態が特定不能な演出モードのみが含まれていてもよい。モードＡ、モードＢの演出モードのように、遊技状態が特定不能な演出モードを共通演出モードともいう。

【００８８】

上述のようにモードＢの演出モードは、モードＮの演出モードから直接移行されないようになっている。このようにすることで演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【００８９】

上述のモードＣの演出モードは、例えば複数回の可変表示に亘って同じ背景あるいはキャラクタ画像による演出が継続的に実行される演出モード（例えばバトルモード）である。より具体的には、可変表示結果が「大当り」となるときに味方キャラクタが敵キャラクタと戦うバトル演出を行い、大当り種別が「１５Ｒ確変」であるときであって、確変大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝つ演出を行ってバトルモードを継続させる。そして、大当り種別が「１５Ｒ確変」（潜伏）や

「１５Ｒ非確変」であるときであって、通常大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに負ける演出を行ってバトルモードを終了させ、モードＡやモードＢの演出モードに移行させるようにしてもよい。このように、モードＣにおいては、バトル演出によって確変状態となることを報知することができる。このようなバトルモードにおいては、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となるときのみ飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」となるようにしてもよい。さらに、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」となったときの、飾り図柄の組合せがいずれであるかによって、大当り種別が「１５Ｒ確変」となる割合が異なるようにしてもよい。なお、モードＡ、モードＢ、及びモードＣの演出モードでは、例えば、演出表示装置９に表示させる背景を異ならせることによって、異なる演出モードとする。また、上述のバトルモードにおけるキャラクタを異ならせたり、演出態様を異ならせるようにすることで異なる演出モードとしてもよい。なお、モードＡ、モードＢの演出モードのように、確変状態であるか時短状態であるが特定不能な演出モードを共通演出モードにおいて、遊技状態が確変状態である場合には、時短状態の終了条件となる１００回の可変表示が実行されたときに、確変状態であることを報知するようにしてもよい（遊技状態が時短状態である場合には、時短状態が終了し遊技状態が特定可能になってしまうため）。また、大当り遊技状態終了後に演出モードが移行される場合の大当り遊技状態中において、移行される演出モードに対応した演出を実行するようにしてもよい。例えば、大当り遊技状態中に各演出モード（モードＡ、モードＢ、及びモードＣ）対応したキャラクタ画像や背景を表示させる演出を実行するようにしてもよい。

【００９０】

パチンコ遊技機１には、例えば図４に示すような主基板（遊技制御基板）３１、演出制御基板８０、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５、払出制御基板３７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３１と演出制御基板８０との間で伝送される各種の制御信号を中継する中継基板７７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６などの背面には、例えば電源基板、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ればよい。

【００９１】

主基板３１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３１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８０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３１は、第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂ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１０の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器１０による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。主基板３１には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ５６０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５６０に伝送する入力ドライバ回路５８、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からのソレノイド駆動信号をソレノイド１６、２１に伝送する出力回路５９などが搭載されている。

【００９２】

演出制御基板８０は、主基板３１とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板７７を介して主基板３１から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置９、スピーカ２７及び装飾ＬＥＤ２５、枠ＬＥＤ２８等を含んだ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８０は、演出表示装置９における表示動作や、スピーカ２７からの音声出力動作の全部又は一部、装飾ＬＥＤ２５や枠ＬＥＤ２８等の発光体における点灯／消灯動作の全部又は一部といった、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。

【００９３】

音声出力基板７０は、演出制御基板８０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８０からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ２７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。ランプドライバ基板３５は、演出制御基板８０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８０からの指令や制御データなどに基づき、装飾ＬＥＤ２５や枠ＬＥＤ２８等の発光体における点灯／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。

【００９４】

図４に示すように、主基板３１には、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３、入賞口スイッチ２９ａ、３０ａ、３３ａ、３９ａ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３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３、入賞口スイッチ２９ａ、３０ａ、３３ａ、３９ａ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３１には、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、普通図柄表示器１０などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線の他にも、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂ、普通図柄保留記憶表示器４１などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線などが接続されている。その他にも、主基板３１には、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）などが、搭載されていてもよい。

【００９５】

主基板３１から演出制御基板８０に向けて伝送される制御信号は、中継基板７７によって中継される。主基板３１には、例えば中継基板７７に対応する主基板側コネクタが設けられ、主基板側コネクタと遊技制御用マイクロコンピュータ５６０との間には、例えば図５に示すように、出力バッファ回路を含んだ出力ポート５７１が接続されている。出力ポート５７１に含まれる出力バッファ回路は、主基板３１から中継基板７７を介して演出制御基板８０へ向かう方向にのみ信号を通過させることができ、中継基板７７から主基板３１への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板８０や中継基板７７の側から主基板３１側に信号が伝わる余地はない。

【００９６】

中継基板７７には、例えば主基板３１から演出制御基板８０に対して制御信号を伝送するための配線毎に、例えば図５に示すような伝送方向規制回路７４が設けられていればよい。各伝送方向規制回路７４は、主基板３１対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板８０対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド（ＧＮＤ）接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路７４は、演出制御基板８０から中継基板７７への信号の入力を阻止して、主基板３１から演出制御基板８０へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。したがって、演出制御基板８０の側から主基板２１側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板７７において制御信号を伝送するための配線毎に伝送方向規制回路７４を設けるとともに、主基板３１にて遊技制御用マイクロコンピュータ５６０と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を含んだ出力ポート５７１設けることで、外部から主基板３１への不正な信号の入力を防止することができる。

【００９７】

中継基板７７を介して主基板３１から演出制御基板８０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、例えば演出表示装置９における演出画像の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２７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、装飾ＬＥＤ２５や枠ＬＥＤ２８等の発光体における点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図６（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６（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【００９８】

図６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第１変動開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第２変動開始コマンドである。コマンド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演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【００９９】

この実施の形態では、第１及び第２変動開始コマンドと、変動パターン指定コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、第１特図及び第２特図のいずれが変動開始となるかの指定内容と、変動パターンの指定内容とを、１つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動開始となる特別図柄（第１特図あるいは第２特図）と変動パターンとの組合せに対応してＥＸＴデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動開始となる特別図柄と変動パターンとを特定できるようにしてもよい。ここで、変動開始となる特別図柄と変動パターンとを１つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、１つの変動パターンに対して、変動開始となる特別図柄（第１特図あるいは第２特図）に応じた２種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動開始となる特別図柄を指定する演出制御コマンドと、変動パターンを指定する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動開始となる特別図柄に対応した２種類の演出制御コマンドと、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

【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６（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当り」、「小当り」のいずれとなるかの事前決定結果、また、可変表示結果が「大当り」となる場合における飾り図柄の可変表示態様（大当り種別）が「１５Ｒ非確変」、「１５Ｒ確変」、「２Ｒ確変」のいずれとなるかの大当り種別決定結果に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンド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「１５Ｒ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示す第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「１５Ｒ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示す第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「２Ｒ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示す第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】

この実施の形態では、変動パターン指定コマンドと可変表示結果通知コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、変動パターン指定コマンドに示される変動パターンと、可変表示結果通知コマンドに示される可変表示結果とを、１つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動パターンと可変表示結果（「ハズレ」、「大当り」及び「小当り」のいずれかと、「大当り」となる場合における大当り種別）との組合せに対応してＥＸＴデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果を特定可能な情報が伝送されるようにしてもよい。あるいは、３つ以上の演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果とを特定できるようにしてもよい。ここで、変動パターンと可変表示結果とを１つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、１つの変動パターンに対して、複数種類の可変表示結果に応じた複数種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動パターンを指定する演出制御コマンドと、可変表示結果を通知する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドと、可変表示結果の種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

【０１０２】

コマンド８Ｆ００Ｈは、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒで飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。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が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに対応して、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を遊技状態が通常状態である場合に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを遊技状態が確変状態である場合に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを遊技状態が時短状態である場合に対応した第３遊技状態指定コマンドとすればよい。

【０１０３】

この実施の形態では、飾り図柄の可変表示の停止を指定する演出制御コマンドとして、飾り図柄停止コマンドを主基板３１から演出制御基板８０に対して送信するようにしている。これに対して、飾り図柄停止コマンドの送信は行われないようにしてもよい。この場合、演出制御基板８０の側では、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対応する特図変動時間を特定し、第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドを受信してからの経過時間が特定された特図変動時間に達したときに、主基板３１からの演出制御コマンドを受信しなくても、特図ゲームに対応して実行される演出を終了するための設定が行われるようにすればよい。

【０１０４】

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。当り開始指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の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データが設定される。あるいは、当り開始指定コマンドでは、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。

【０１０５】

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。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１５ラウンド大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１５」）や、２ラウンド大当り状態又は可変入賞動作における大入賞口の開放回数（例えば「１」又は「２」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。なお、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、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かにかかわりなく、大当り遊技状態や小当り遊技状態の開始時点から、あるいは、飾り図柄の可変表示開始時点から、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了時点まで、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。あるいは、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、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かに応じて、異なる演出動作が実行されるようにしてもよい。

【０１０６】

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。当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドと同様の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データが設定される。あるいは、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や当り開始指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。なお、２ラウンド大当り状態及び／又は小当り遊技状態に制御されるときには、当り開始指定コマンドや大入賞口開放中指定コマンド、大入賞口開放後指定コマンド、当り終了指定コマンドの一部又は全部が伝送されず、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンにより、２ラウンド大当り状態中及び／又は小当り遊技状態中における演出動作が実行されるようにしてもよい。

【０１０７】

コマンドＢ１ＸＸＨは、普通入賞球装置が形成する第１始動入賞口１３に進入（始動入賞）した遊技球が第１始動口スイッチ１３ａにより検出されたことに基づき、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。この実施の形態では、第１始動口入賞指定コマンドが、第１始動入賞口を通過した遊技球の検出時である第１始動入賞時に、所定の決定用数値を用いた判定結果を通知する演出制御コマンドとしても用いられる。例えば図６（Ｃ）に示すように、第１始動口入賞指定コマンドでは、所定の決定用数値（例えば変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データ）が特図ゲームの保留記憶数（特図保留記憶数）にかかわらず飾り図柄の変動パターンを特定の変動パターン（例えばスーパーリーチを伴う変動パターン）とする特定パターン共通範囲の範囲内であるか範囲外であるかに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンドＢ１００Ｈは、特定パターン共通範囲外であることを通知する一方で、コマンドＢ１０１Ｈは、特定パターン共通範囲内であることを通知する。

【０１０８】

コマンドＢ２ＸＸＨは、普通可変入賞球装置１５が形成する第２始動入賞口１４に進入（始動入賞）した遊技球が第２始動口スイッチ１４ａにより検出されたことに基づき、第２特別図柄表示装置８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。この実施の形態では、第２始動口入賞指定コマンドが、第２始動入賞口を通過した遊技球の検出時である第２始動入賞時に、所定の決定用数値を用いた判定結果を通知する演出制御コマンドとしても用いられる。例えば、図６（Ｃ）に示すように、第２始動口入賞指定コマンドでは、所定の決定用数値（例えば変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データ）が特図ゲームの保留記憶数（特図保留記憶数）にかかわらず飾り図柄の変動パターンを特定の変動パターン（例えばスーパーリーチを伴う変動パターン）とする特定パターン共通範囲の範

囲内であるか範囲外であるかに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンドＢ２００Ｈは、特定パターン共通範囲外であることを通知する一方で、コマンドＢ２０１Ｈは、特定パターン共通範囲内であることを通知する。

【０１０９】

コマンドＣ０ＸＸＨは、演出表示装置９の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリア５Ｈなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動条件と第２始動条件のいずれかが成立したことに対応して、第１始動口入賞指定コマンドと第２始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板３１から演出制御基板８０に対して送信される。保留記憶数通知コマンドでは、例えば図１４に示す第１特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データと第２特図保留記憶部１５１Ｂにおける保留データの総記憶数（例えば「１」～「８」）、あるいは、始動データ記憶部１５１Ｃにおける始動データの総記憶数（例えば「１」～「８」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。これにより、演出制御基板８０の側では、第１始動条件と第２始動条件のいずれかが成立したときに、主基板３１から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、第１特図保留記憶部１５１Ａと第２特図保留記憶部１５１Ｂにおける保留データの総記憶数を特定することができる。

【０１１０】

コマンドＤ０ＸＸＨは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を遊技球が第１始動入賞口１３や第２始動入賞口１４に入賞した時点で通知する入賞時可変表示結果通知コマンドである。入賞時可変表示結果通知コマンドでは、例えば図６（Ｄ）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当り」、「小当り」のいずれとなるかの入賞時判定結果、また、可変表示結果が「大当り」となる場合における飾り図柄の可変表示態様（大当り種別）が「１５Ｒ非確変」、「１５Ｒ確変」、「２Ｒ確変」のいずれとなるかの大当り種別決定結果に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンドＤ０００Ｈは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の入賞時判定決定結果を示す入賞時第１可変表示結果通知コマンドである。コマンドＤ００１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」となる旨の入賞時判定結果及び大当り種別決定結果を示す入賞時第２可変表示結果通知コマンドである。コマンドＤ００２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ確変」となる旨の入賞時判定結果及び大当り種別決定結果を示す入賞時第３可変表示結果通知コマンドである。コマンドＤ００３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ確変」となる旨の入賞時判定結果及び大当り種別決定結果を示す入賞時第４可変表示結果通知コマンドである。コマンドＤ００４Ｈは、可変表示結果が「小当り」となる旨の入賞時判定決定結果を示す入賞時第５可変表示結果通知コマンドである。

【０１１１】

主基板３１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、例えば図４に示すように、ゲーム制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ（Read Only Memory）５４と、ゲーム制御用のワークエリアを提供するＲＡＭ（Random Access Memory）５５と、プログラムに従って制御動作を行うＣＰＵ（Central Processing Unit）５６と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）５７と、ＣＰＵ５６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５０３とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０では、ＣＰＵ５６がＲＯＭ５４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、ＣＰＵ５６がＲＯＭ５４から固定データを読み出す固定データ読出動作や、ＣＰＵ５６がＲＡＭ５５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、ＣＰＵ５６がＲＡＭ５５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、ＣＰＵ５６がＩ／Ｏ５７を介して遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、ＣＰＵ５６がＩ／Ｏ５７を介して遊技制御用マイクロコンピュータ５６０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。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０を構成する１チップマイクロコンピュータには、少なくともＣＰＵ５６の他にＲＡＭ５５が内蔵されていればよく、ＲＯＭ５４は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、Ｉ／Ｏ５７は、外付けであってもよい。

【０１１２】

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

【０１１３】

主基板３１では、例えば図４に示す遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が備える乱数回路５０３などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図７は、主基板３１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７に示すように、この実施の形態では、主基板３１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。

【０１１４】

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。乱数回路５０３は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の全部又は一部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ５６は、例えば図１８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５０３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。一例として、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データは、乱数回路５０３によりＣＰＵ５６とは独立して更新され、それ以外の乱数値ＭＲ２～ＭＲ５を示す数値データは、ＣＰＵ５６がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。また、乱数回路５０３により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。乱数回路５０３は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

【０１１５】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値を設定する機能を有していてもよい。例えば、ＲＯＭ５６等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＩＤナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の各製品ごとに異なる数値で付与されたＩＤナンバ）を用いて所定の演算を行って得られた数値データを、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値として設定する。このような処理を行うことにより、乱数回路５０３が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

【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「１５Ｒ非確変」、「１５Ｒ確変」、「２Ｒ確変」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、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「２５１」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４は、飾り図柄の変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「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。すなわち、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５は、普図ゲームにおける可変表示結果に基づき普通可変入賞球装置１５が形成する第２始動入賞口１４を遊技球が進入しがたい状態（通常開放状態）から遊技球が進入しやすい状態（拡大開放状態）へと変化させるか否かなどの決定を行うために用いられる。

【０１１８】

図８は、この実施の形態における飾り図柄の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」となる場合のうち、大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」である場合と「２Ｒ確変」である場合、さらには、可変表示結果が「小当り」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」や「小当り」である場合に対応した変動パターンは、当り変動パターンと称される。

【０１１９】

図８に示すように、この実施の形態では、非リーチ変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－１～変動パターンＰＡ１－４が、予め用意されている。また、リーチ変動パターンとして、変動パターンＰＡ２－１、変動パターンＰＡ２－２、変動パターンＰＢ２－１、変動パターンＰＢ２－２、変動パターンＰＡ３－１、変動パターンＰＡ３－２、変動パターンＰＢ３－１、変動パターンＰＢ３－２が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」となる場合に対応した当り変動パターンとしては、変動パターンＰＡ４－１、変動パターンＰＡ４－２、変動パターンＰＢ４－１、変動パターンＰＢ４－２、変動パターンＰＡ５－１、変動パターンＰＡ５－２、変動パターンＰＢ５－１、変動パターンＰＢ５－２が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ確変」となる場合や、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応した当り変動パターンとしては、変動パターンＰＣ１－１～変動パターンＰＣ１－３が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ確変」となる場合にのみ対応した当り変動パターンとして、変動パターンＰＣ１－４及び変動パターンＰＣ１－５が、予め用意されている。

【０１２０】

図９は、この実施の形態における飾り図柄の変動パターン種別を示している。図８に示す各変動パターンは、図９に示す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る。すなわち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作などに基づいて分類（グループ化）された１つ又は複数の変動パターンを含むように構成されていればよい。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又はスーパーリーチ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ればよい。他の一

例として、複数の変動パターンを「擬似連」の可変表示演出の有無や擬似連変動（再変動）の実行回数で分類（グループ化）して、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）の実行回数を１回とする変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）の実行回数を２回以上とする変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。さらに他の一例として、複数の変動パターンを「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出の有無、あるいは、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。

【０１２１】

図９に示す例では、可変表示結果が「ハズレ」で「非リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－３が、予め用意されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で「リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－４が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」の可変表示態様（大当り種別）に対応して、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－３が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で「２Ｒ確変」の可変表示態様（大当り種別）である場合や可変表示結果が「小当り」である場合に対応して、変動パターン種別ＣＡ４－１が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当り」で「２Ｒ確変」の可変表示態様（大当り種別）である場合のみに対応して、変動パターン種別ＣＡ４－２が、予め用意されている。

【０１２２】

変動パターン種別ＣＡ１－１は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されず、また、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮なし」の変動パターン種別であり、「短縮なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ１－２は、例えば合計保留記憶数が「３」以上であることや、確変状態又は時短状態にて時間短縮制御が行われることに対応して、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮あり」の変動パターン種別であり、「短縮あり」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ１－３は、可変表示態様が「非リーチ」となる場合に「擬似連」や「滑り」の可変表示演出が実行される「滑り、擬似連」の変動パターン種別であり、「滑り、擬似連」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【０１２３】

変動パターン種別ＣＡ２－１は、「擬似連」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に通常のリーチ演出となるノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連なし」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ２－２は、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の実行回数が２回であり、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動２回」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動２回」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【０１２４】

変動パターン種別ＣＡ２－３は、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の実行回数が１回であり、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動１回」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動１回」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ２－４は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリ

ーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（ハズレ）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（ハズレ）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【０１２５】

変動パターン種別ＣＡ３－１は、「擬似連」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当り）擬似連なし」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（大当り）擬似連なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ３－２は、「擬似連」の可変表示演出が実行されて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当り）擬似連あり」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（大当り）擬似連あり」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ３－３は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（大当り）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（大当り）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【０１２６】

変動パターン種別ＣＡ４－１は、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定飾り図柄を導出表示する「２回開放チャンス目停止」の変動パターン種別であり、「２回開放チャンス目停止」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図８に示す変動パターンの例では、変動パターンＰＣ１－１～変動パターンＰＣ１－３が、確定飾り図柄を２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとする変動パターンとなっており、変動パターン種別ＣＡ４－１に含まれることになる。変動パターン種別ＣＡ４－２は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ確変」である場合に飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としてからリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「２回開放時リーチ（２Ｒ確変）」の変動パターン種別であり、「２回開放時リーチ（２Ｒ確変）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図８に示す変動パターンの例では、変動パターンＰＣ１－４及び変動パターンＰＣ１－５が、確定飾り図柄をリーチ組合せとする変動パターンとなっており、変動パターン種別ＣＡ４－２に含まれることになる。

【０１２７】

図４に示す遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が備えるＲＯＭ５４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、ＲＯＭ５４には、ＣＰＵ５６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、ＲＯＭ５４には、ＣＰＵ５６が主基板３１から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、飾り図柄の変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

【０１２８】

図１０は、ＲＯＭ５６に記憶される特図表示結果決定テーブル１３０の構成例を示している。特図表示結果決定テーブル１３０は、第１特別図柄表示器８ａによる特図ゲームや、第１特別図柄表示器８ｂによる特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示される以前に、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。

【０１２９】

特図表示結果決定テーブル１３０では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態

又は時短状態であるか確変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」の特図表示結果のいずれかに割り当てられている。この実施の形態では、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームであるか、第１特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、同一の特図表示結果決定テーブル１３０を参照して特図表示結果が決定される。

【０１３０】

これに対して、第１特別図柄表示器８ａによる特図ゲームの場合と、第１特別図柄表示器８ｂによる特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対する決定値の割当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。この場合には、第１特別図柄表示器８ａによる特図ゲームの場合と、第１特別図柄表示器８ｂによる特図ゲームの場合とでは、「小当り」の特図表示結果に対する決定値の割当てを異ならせてもよい。一例として、第１特別図柄表示器８ｂによる特図ゲームの場合には、第１特別図柄表示器８ａによる特図ゲームの場合に比べて、「小当り」の特図表示結果に決定される割合が低くなるように、各特図表示結果に決定値が割り当てられるようにしてもよい。

【０１３１】

このような設定により、第２特図を用いた特図ゲームでは、第１特図を用いた特図ゲームに比べて、可変表示結果が「小当り」となる確率を低下させて、確変状態や時短状態における高開放制御で第２始動入賞口１４に遊技球が進入しやすくなっているときに、特図表示結果が「小当り」となって賞球がほとんど得られない小当り遊技状態に制御されてしまうことを防止して、確変状態や時短状態での遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。特に、第１特別図柄表示器８ｂにおける特図ゲームが第１特別図柄表示器８ａにおける特図ゲームよりも優先して実行される場合には、確変状態や時短状態で第１特別図柄表示器８ｂにおける特図ゲームが実行される頻度が高められることから、このような設定により確変状態や時短状態（特に確変状態）から１５ラウンド大当り状態となるまでの時間が短縮されて、遊技興趣の減退を抑制できる効果が大きい。さらに、第１特別図柄表示器８ｂによる特図ゲームの場合には、「小当り」の特図表示結果に決定されることがないように決定値が割り当てられるようにしてもよい。

【０１３２】

図１１は、ＲＯＭ５６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」とする旨の判定がなされて大当り遊技状態に制御することが決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２に基づき、可変表示態様を「１５Ｒ非確変」や「１５Ｒ確変」、「２Ｒ確変」といった複数種類の大当り種別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、図１４に示す遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「１」であるか「２」であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（決定値）が、「１５Ｒ非確変」や「１５Ｒ確変」、「２Ｒ確変」などの大当り種別に割り当てられている。ここで、変動特図指定バッファ値は、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「１」となり、第１特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「２」となる。

【０１３３】

大当り種別決定テーブル１３１において、複数種類の大当り種別に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、１５ラウンド大当り状態に制御するか２ラウンド大当り状態に制御するかの決定結果や、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御するか否かの決定結果に対応した決定用データとなっている。例えば、「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、１５ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応する一方で、「２Ｒ確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、２ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応している。また、「１５Ｒ非確変」の大当り種別に割り当てられている決定値

を示すテーブルデータは、確変状態に制御しないとの決定結果に対応する一方で、「１５Ｒ確変」又は「２Ｒ確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御するとの決定結果を示している。大当り種別決定テーブル１３１は、遊技制御バッファ１５５に設けられた大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）を、決定された大当り種別に対応する値（例えば「０」～「２」のいずれか）に設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいてもよい。

【０１３４】

図１１に示す大当り種別決定テーブル１３１では、変動特図指定バッファ値が「１」であるか「２」であるかに応じて、各大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。例えば、「１５Ｒ確変」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に「３７」～「７２」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に「３７」～「１００」の範囲の決定値が割り当てられる。「２Ｒ確変」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に「７３」～「１００」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合には決定値が割り当てられていない。

【０１３５】

図１１に示す設定例では、第１特別図柄表示器８ｂ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したときには、大当り種別を「２Ｒ確変」として２ラウンド大当り状態に制御すると決定されることがない。このような設定により、確変状態や時短状態における高開放制御で第２始動入賞口１４に遊技球が進入しやすくなっているときに、大当り種別が「２Ｒ確変」となって賞球がほとんど得られない２ラウンド大当り状態に制御されてしまうことを防止して、確変状態や時短状態での遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。特に、第１特別図柄表示器８ｂにおける特図ゲームが第１特別図柄表示器８ａにおける特図ゲームよりも優先して実行される場合には、確変状態や時短状態で第１特別図柄表示器８ｂにおける特図ゲームが実行される頻度が高められることから、このような設定により遊技興趣の減退を抑制できる効果が大きい。さらに、このような設定とともに、第１特別図柄表示器８ｂにおける特図ゲームが第１特別図柄表示器８ａにおける特図ゲームよりも優先して実行されることで、確変状態や時短状態から１５ラウンド大当り状態となる割合を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【０１３６】

なお、変動特図指定バッファ値が「２」である場合でも、例えば変動特図指定バッファ値が「１」であるときよりも少ない決定値が、「２Ｒ確変」の特図表示結果に対して割り当てられるようにしてもよい。また、遊技状態が時短状態であるときには、大当り種別が「２Ｒ確変」となって２ラウンド大当り状態の終了後に確変状態へと移行すれば、遊技者にとっての有利度合いが増大することになる。そこで、遊技状態が時短状態であるときには、変動特図指定バッファ値が「２」である場合でも、「２Ｒ確変」の特図表示結果に対して決定値が割り当てられるように、大当り種別決定テーブル１３１におけるテーブルデータを構成してもよい。

【０１３７】

図１２は、ＲＯＭ５６に記憶される変動パターン種別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、変動パターン種別決定テーブルとして、図１２（Ａ）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａと、図１２（Ｂ）に示す小当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂと、図１２（Ｃ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃと、図１２（Ｄ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄとが、予め用意されている。

【０１３８】

大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａは、特図表示結果を「大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、

変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａでは、大当り種別の決定結果が「１５Ｒ非確変」や「１５Ｒ確変」、「２Ｒ確変」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－３、変動パターン種別ＣＡ４－１及び変動パターン種別ＣＡ４－２のいずれかに割り当てられている。大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａでは、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「１５Ｒ非確変」であるか「１５Ｒ確変」であるかに応じて、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－３に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【０１３９】

また、大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａでは、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」である場合には、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－３に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別ＣＡ４－１及び変動パターン種別ＣＡ４－２に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当り種別が「２Ｒ確変」である場合には、変動パターン種別ＣＡ４－１及び変動パターン種別ＣＡ４－２に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－３に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ確変」に応じて２ラウンド大当り状態に制御される場合には、１５ラウンド大当り状態に制御される場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１４０】

なお、大当り種別が「１５Ｒ非確変」や「１５Ｒ確変」、「２Ｒ確変」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターン種別に対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。また、大当り種別が「１５Ｒ非確変」や「１５Ｒ確変」、「２Ｒ確変」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１４１】

小当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂは、特図表示結果を「小当り」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を決定するために参照されるテーブルである。小当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂでは、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３と比較される全ての数値（決定値）が、変動パターン種別ＣＡ４－１に対して割り当てられている。ここで、変動パターン種別ＣＡ４－１には、図１２（Ａ）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａにおいて、大当り種別が「２Ｒ確変」である場合に応じて決定値の一部が割り当てられている。このように、変動パターン種別ＣＡ４－１は、大当り種別が「２Ｒ確変」となる場合と、特図表示結果が「小当り」となる場合とで、共通の変動パターン種別となっている。すなわち、大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａにて大当り種別が「２Ｒ確変」に対応したテーブルデータと、小当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂを構成するテーブルデータとには、共通の変動パターン種別が含まれるように設定されている。

【０１４２】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃと、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ここで、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃは、例えば遊技状態が通常状態で合計保留記憶数が「３」未満であるときといった、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されない場合に使用テーブルとして選択される。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄは、例えば遊技状態が確変状態や時短状態であるときや、通常状態でも合計保留記憶数が「３」以上であるときといった、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される場合に使用テーブルとして選択される。

【０１４３】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態であるときと、遊技状態が通常状態で合計保留記憶数が「３」以上であるときとでは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。また、合計保留記憶数が「３」以外の所定数以上であるか否かに応じて、異なる決定テーブルを参照することで変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。あるいは、合計保留記憶数に代えて、第１保留記憶数や第２保留記憶数が所定数以上であるか否かに応じて、異なる決定テーブルを参照することで変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。この場合、第１保留記憶数や第２保留記憶数が所定数（例えば「３」など）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて可変表示時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別に決定される割合が高くなるように各変動パターン種別に対して決定値が割り当てられるようにすればよい。あるいは、遊技状態が確変状態や時短状態であるときにも、合計保留記憶数が所定数（例えば「１」など）以上であるか否かを判定し、その判定結果に応じて異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。例えば、確変状態や時短状態であるときに合計保留記憶数が所定数未満であればハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃが使用テーブルとして選択される一方で、確変状態や時短状態であるときに合計保留記憶数が所定数以上であればハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄが使用テーブルとして選択されるようにしてもよい。

【０１４４】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄでは、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－３、変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－４のいずれかに割り当てられている。ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄとでは、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄとでは、変動パターン種別ＣＡ１－３や変動パターン種別ＣＡ２－１に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【０１４５】

また、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄとでは、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃでは、変動パターン種別ＣＡ１－２や変動パターン種別ＣＡ２－３に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別ＣＡ１－１や変動パターン種別ＣＡ２－２に対して決定値が割り当てられている。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄでは、変動パターン種別ＣＡ１－１や変動パターン種別ＣＡ２－２に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別ＣＡ１－２や変動

パターン種別ＣＡ２－３に対して決定値が割り当てられている。これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１４６】

この実施の形態では、特図表示結果が「ハズレ」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が「２３０」～「２５１」の範囲内であれば、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別ＣＡ２－４に決定される。すなわち、乱数回路５０３などから抽出された変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が「２３０」～「２５１」のいずれかであるときには、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチを伴う飾り図柄の可変表示が実行されることになる。

【０１４７】

なお、特図表示結果が「ハズレ」に決定された場合に、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターン種別に対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。また、特図表示結果が「ハズレ」に決定された場合に、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１４８】

この実施の形態では、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄを参照することにより、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－３や変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－４のいずれかに決定することができる。ここで、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－３は、図７に示すように、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。また、変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－４は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。したがって、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づき、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄを参照して変動パターン種別を決定することにより、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定することができる。

【０１４９】

そして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄにおいて変動パターン種別ＣＡ１－１や変動パターン種別ＣＡ１－３に対して割り当てられる決定値は、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃにおいて変動パターン種別ＣＡ１－１や変動パターン種別ＣＡ１－２に対して割り当てられる決定値よりも多くなっている。このような設定により、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される場合には、短縮されない場合よりも高い割合で、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としないことに決定される。そして、非リーチ変動パターンにおける平均的な可変表示時間がリーチ変動パターンにおける平均的な可変表示時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数（具体的には「３」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができ、また、確変状態や時短状態であるときには、通常状態にて合計保留記憶数が所定数（具体的には「３」）未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

【０１５０】

図１３は、ＲＯＭ５６に記憶される変動パターン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、変動パターン決定テーブルとして、図１３（Ａ）に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３３Ａと、図１３（Ｂ）に示す当り変動パターン決定テーブル１

３３Ｂとが、予め用意されている。

【０１５１】

ハズレ変動パターン決定テーブル１３３Ａは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ハズレ変動パターン決定テーブル１３３Ａでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「ハズレ」とする場合に対応した１つ又は複数の変動パターン（ハズレ変動パターン）に割り当てられている。

【０１５２】

ハズレ変動パターン決定テーブル１３３Ａでは、変動パターン種別ＣＡ１－３となる場合に対応して、変動パターンＰＡ１－３に決定値が割り当てられている。図６に示すように、変動パターンＰＡ１－３は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンＰＡ１－３に決定されることにより「滑り」などの可変表示演出を実行することができる。また、ハズレ変動パターン決定テーブル１３３Ａでは、変動パターン種別ＣＡ１－３となる場合に対応して、変動パターンＰＡ１－４に決定値が割り当てられている。図６に示すように、変動パターンＰＡ１－４は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）を１回実行する変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンＰＡ１－４に決定されることにより「擬似連」の可変表示演出を実行することができる。

【０１５３】

なお、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、可変表示演出を実行する変動パターンに決定される割合が異なるようにしてもよい。一例として、図１２（Ｄ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄでは、図１２（Ｃ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃに比べて少ない決定値が、変動パターン種別ＣＡ１－３に対して割り当てられるようにすればよい。図６に示す変動パターンの設定例では、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない変動パターンＰＡ１－１における特図変動時間（特別図柄の可変表示時間）が１２０００ミリ秒［ｍｓ］に、変動パターンＰＡ１－２における特図変動時間が３０００ミリ秒［ｍｓ］に、それぞれ定められている。これに対して、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンＰＡ１－３における特図変動時間は１６０００ミリ秒［ｍｓ］に、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンＰＡ１－４における特図変動時間は２４０００［ｍｓ］に、それぞれ定められている。すなわち、可変表示態様が「非リーチ」である場合に、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンＰＡ１－３における特図変動時間や、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンＰＡ１－４における特図変動時間は、これらの可変表示演出を実行しない変動パターンにおける特図変動時間に比べて長くなっている。

【０１５４】

そして、例えば合計保留記憶数が所定数（例えば「３」）以上である場合には、所定数未満である場合に比べて「滑り」や「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンが含まれる変動パターン種別ＣＡ１－３に決定される割合が低くなるように、各変動パターン種別に対して決定値を割り当てる。これにより、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。また、例えば確変状態や時短状態である場合には、通常状態にて合計保留記憶数が所定数（例えば「３」）未満である場合に比べて変動パターン種別ＣＡ１－３に決定される割合が低くなるように、各変動パターン種別に対して決定値を割り当てる。これにより、確変状態や時短状態であるときには、通常状態にて合計保留記憶数が所定数未満であるとき

に比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

【０１５５】

当り変動パターン決定テーブル１３３Ｂは、特図表示結果を「大当り」や「小当り」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。当り変動パターン決定テーブル１３３Ｂでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合に対応した１つ又は複数の変動パターン（当り変動パターン）に割り当てられている。

【０１５６】

図４に示す遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が備えるＲＡＭ５５は、その一部又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、ＲＡＭ５５の一部又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。

【０１５７】

このようなＲＡＭ５５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１４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１４に示す遊技制御用データ保持エリア１５０は、第１特図保留記憶部１５１Ａと、第２特図保留記憶部１５１Ｂと、始動データ記憶部１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１５２と、遊技制御タイマ設定部１５３と、遊技制御カウンタ設定部１５４と、遊技制御バッファ設定部１５５とを備えている。

【０１５８】

第１特図保留記憶部１５１Ａは、普通入賞球装置が形成する第１始動入賞口１３に遊技球が入賞して第１始動条件は成立したが第１開始条件は成立していない特図ゲーム（第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１５１Ａは、第１始動入賞口１３への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その入賞（遊技球の検出）による第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ５６により乱数回路５０３等から抽出された各種の乱数値を示す数値データを保留データとし、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。この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、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が、保留データとして第１特図保留記憶部１５１Ａに記憶される。

【０１５９】

第２特図保留記憶部１５１Ｂは、普通可変入賞球装置１５が形成する第２始動入賞口１４に遊技球が入賞して第２始動条件は成立したが第２開始条件は成立していない特図ゲーム（第１特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１５１Ｂは、第２始動入賞口１４への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その入賞（遊技球の検出）による第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ５６により乱数回路５０３等から抽出された各種の乱数値を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、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が、保留データとして第２特図保留記憶部１５１Ｂに記憶される。

【０１６０】
始動データ記憶部１５１Ｃは、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４のいずれに遊技球が入賞したかを示す始動データを、各遊技球の入賞順を特定可能として記憶する。一例として、始動データ記憶部１５１Ｃは、第１始動入賞口１３への入賞を示す「第１」の始動データ、あるいは、第２始動入賞口１４への入賞を示す「第２」の始動データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と対応付けて記憶する。
【０１６１】
遊技制御フラグ設定部１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御フラグ設定部１５２に、特図プロセスフラグ、普図プロセスフラグ、大当りフラグ、小当りフラグ、確変フラグ、時短フラグなどが設けられている。
【０１６２】
特図プロセスフラグは、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームの進行や、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図３１のステップＳ１５や図３２に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器１０による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために図３１のステップＳ１６や図４３に示す普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。
【０１６３】
大当りフラグは、特図ゲームが開始されるときに可変表示結果を「大当り」とする旨の決定（事前決定）に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されたことなどに対応して、大当りフラグがクリアされてオフ状態となる。小当りフラグは、特図ゲームが開始されるときに可変表示結果を「小当り」とする旨の決定（事前決定）に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として小当り図柄が停止表示されたことなどに対応して、小当りフラグがクリアされてオフ状態となる。
【０１６４】
確変フラグは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態といった高確率遊技状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、高確率遊技状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。時短フラグは、パチンコ遊技機１における遊技状態が時短状態や確変状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、時短状態や確変状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。こうして、パチンコ遊技機１における遊技状態は、確変フラグ及び時短フラグの状態から特定することができる。すなわち、確変フラグ及び時短フラグがいずれもオフであれば、遊技状態は通常状態である。確変フラグがオフであり時短フラグがオンであれば、遊技状態は時短状態である。確変フラグ及び時短フラグがいずれもオンであれば、遊技状態は確変状態である。
【０１６５】
遊技制御タイマ設定部１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御タイマ設定部１５３に、遊技制御プロセスタイマ、特図変動タイマ、普図変動タイマなどが設けられている。
【０１６６】
遊技制御プロセスタイマは、例えば大当り遊技状態の進行を制御するための時間などを、主基板３１の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を

示すデータを、遊技制御プロセスタイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の開始時点といった、所定時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【０１６７】

特図変動タイマは、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）といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板３１の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【０１６８】

普図変動タイマは、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間（普図変動時間）といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板３１の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【０１６９】

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。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部１５４に、ランダムカウンタ、第１始動入賞判定カウンタ、第２始動入賞判定カウンタ、第１保留記憶数カウンタ、第２保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、時短回数カウンタ、ラウンド数カウンタなどが設けられている。

【０１７０】

遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路５０３とは別個に、あるいは、乱数回路５０３から抽出された数値データを用いて、ＣＰＵ５６がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタには、乱数値ＭＲ２－１、ＭＲ２－２、ＭＲ３、ＭＲ４、ＭＲ５を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ５６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。ＣＰＵ５６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５０３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５０３から抽出された数値データ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。

【０１７１】

第１始動入賞判定カウンタは、第１始動口スイッチ１３ａから伝送される遊技球の検出信号となる第１始動入賞信号における信号状態がオンであることが、続けて判定された回数をカウントするためのものである。例えば、第１始動口スイッチ１３ａからの第１始動入賞信号における信号状態がオンであると判定されるごとに、第１始動入賞判定カウンタにおける格納値が１加算される。そして、第１始動入賞判定カウンタにおける格納値が予め定められた入賞判定値に達したときに、第１始動入賞口１３に進入した遊技球を正常に検出した旨の判定がなされる。また、第１始動入賞判定カウンタにおける格納値は、第１始動入賞信号における信号状態がオフであると判定されたときや、入賞判定値に達したと判定されたときなどに、クリアされて「０」に初期化されればよい。

【０１７２】
第２始動入賞判定カウンタは、第２始動口スイッチ１４ａから伝送される遊技球の検出信号となる第２始動入賞信号における信号状態がオンであることが、続けて判定された回数をカウントするためのものである。例えば、第２始動口スイッチ１４ａからの第２始動入賞信号における信号状態がオンであると判定されるごとに、第２始動入賞判定カウンタにおける格納値が１加算される。そして、第２始動入賞判定カウンタにおける格納値が予め定められた入賞判定値に達したときに、第２始動入賞口１４に進入した遊技球を正常に検出した旨の判定がなされる。また、第２始動入賞判定カウンタにおける格納値は、第２始動入賞信号における信号状態がオフであると判定されたときや、入賞判定値に達したと判定されたときなどに、クリアされて「０」に初期化されればよい。

【０１７３】
第１保留記憶数カウンタは、第１特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データの数である第１保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第１保留記憶数カウンタには、第１保留記憶数に対応したカウント値データが、第１保留記憶数カウント値として記憶され、第１保留記憶数の増減に対応して更新（例えば１加算あるいは１減算）される。第２保留記憶数カウンタは、第２特図保留記憶部１５１Ｂにおける保留データの数である第２保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第２保留記憶数カウンタには、第２保留記憶数に対応したカウント値データが、第２保留記憶数カウント値として記憶され、第２保留記憶数の増減に対応して更新（例えば１加算あるいは１減算）される。合計保留記憶数カウンタは、第１保留記憶数と第２保留記憶数とを合計した合計保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、合計保留記憶数カウンタには、合計保留記憶数に対応したカウント値データが、合計保留記憶数カウント値として記憶され、合計保留記憶数の増減に対応して更新（例えば１加算あるいは１減算）される。

【０１７４】
時短回数カウンタは、パチンコ遊技機１における遊技状態が時短状態であるときに、時短制御を終了するまでに実行可能な特図ゲームの残存回数を特定可能にカウントするためのものである。一例として、時短回数カウンタには、大当り遊技状態が終了するときに、大当り種別バッファ値が「０」であるに対応したカウント初期値「１００」を示すデータが、時短回数カウント値として設定される。その後、可変表示結果が「大当り」となるまでは、特図ゲームが終了するごとに、時短回数カウント値が１減算されるなどして更新される。そして、時短回数カウント値が「０」に達したときには、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短状態を終了して通常状態へと移行する制御が行われる。

【０１７５】
ラウンド数カウンタは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数などをカウントするためのものである。例えば、ラウンド数カウンタには、大当り遊技状態の開始時にカウント初期値「１」を示すデータが、ラウンド数カウント値として設定される。そして、１回のラウンドが終了して次回のラウンドが開始されるときに、ラウンド数カウント値が１加算されて更新される。

【０１７６】
遊技制御バッファ設定部１５５パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御バッファ設定部１５５に、送信コマンドバッファ、始動口バッファ、変動特図指定バッファ、大当り種別バッファなどが設けられている。

【０１７７】
送信コマンドバッファは、主基板３１からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。例えば、送信コマンドバッファは、複数（例えば「１２」）のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマ

ンドに対応したコマンドテーブルのＲＯＭ５４における記憶アドレスを示す設定データなどが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるように構成されていればよい。

【０１７８】

始動口バッファには、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口のいずれに進入した遊技球が検出されたかを示すバッファ値が格納される。一例として、第１始動入賞口１３に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「１」が設定される。また、第２始動入賞口１４に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「２」が設定される。

【０１７９】

変動特図指定バッファには、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームのうち、いずれの特図ゲームが実行されるかを示すバッファ値が格納される。一例として、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値には「１」が設定される。また、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値には「２」が設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに対応して、変動特図指定バッファ値が「０」に設定される。

【０１８０】

大当り種別バッファには、可変表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別を複数種類のいずれかとする決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図９に示すような大当り種別決定テーブル１３１での設定に基づき、大当り種別が「１５Ｒ非確変」であれば大当り種別バッファ値には「０」が設定され、大当り種別が「１５Ｒ確変」であれば大当り種別バッファ値には「１」が設定され、大当り種別が「２Ｒ確変」であれば大当り種別バッファ値には「２」が設定される。

【０１８１】

図４に示す遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が備えるＩ／Ｏ５７は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０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５６０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。

【０１８２】

図４に示す演出制御基板８０には、例えば図５に示すような演出制御用マイクロコンピュータ１００が搭載されている。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、中継基板７７を介して遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、付属図柄を可変表示する第１付属図柄表示器９ａ及び第２付属図柄表示器９ｂにおける表示制御や、飾り図柄を可変表示する演出表示装置９における表示制御などを行う。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ランプドライバ基板３５を介して、遊技盤６に設けられている装飾ＬＥＤ２５の点灯制御や、遊技機用枠２に設けられている枠ＬＥＤ２８の点灯制御などを行うとともに、音声出力基板７０を介してスピーカ２７における音声出力制御を行う。

【０１８３】

図５は、中継基板７７、演出制御基板８０、ランプドライバ基板３５及び音声出力基板７０の回路構成例を示すブロック図である。なお、図５に示す例では、ランプドライバ基板３５及び音声出力基板７０には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板３５及び音声出力基板７０を設けずに、演出制御に関して演出制御基板８０のみを設けてもよい。

【０１８４】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出制御用ＣＰＵ１０１や、演出に関する

情報を記憶するＲＡＭなどを含んで構成されていればよい。なお、ＲＡＭは外付けであってもよい。演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭは電源バックアップされていなくてもよい。演出制御基板８０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵又は外付けのＲＯＭ（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板７７を介して入力される主基板３１からの取込信号（演出制御ＩＮＴ信号）に応じて、入力ドライバ１０２および入力ポート１０３を介して演出制御コマンドを受信する。なお、以下では、演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵又は外付けのＲＯＭを、演出制御用ＲＯＭともいう。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御コマンドに基づいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に演出表示装置９の表示制御を行わせる。

【０１８５】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００と共動して演出表示装置９の表示制御を行うＶＤＰ１０９が演出制御基板８０に搭載されている。ＶＤＰ１０９は、演出制御用マイクロコンピュータ１００とは独立したアドレス空間を有し、そこにＶＲＡＭをマッピングする。ＶＲＡＭは、画像データを一時記憶（展開）するためのバッファメモリである。そして、ＶＤＰ１０９は、ＶＲＡＭ内の画像データをフレームメモリを介して演出表示装置９に出力する。

【０１８６】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに従ってＣＧＲＯＭ（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令をＶＤＰ１０９に出力する。ＣＧＲＯＭは、演出表示装置９に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（飾り図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくためのＲＯＭである。ＶＤＰ１０９は、演出制御用ＣＰＵ１０１の指令に応じて、ＣＧＲＯＭから画像データを読み出す。そして、ＶＤＰ１０９は、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

【０１８７】

演出制御基板８０に搭載された入力ポート１０７には、操作検出スイッチ３８ａからの情報信号としての操作検出信号を伝送するための配線が接続されている。入力ポート１０７に入力された操作検出信号は、演出制御用マイクロコンピュータ１００へと伝送される。演出制御用マイクロコンピュータ１００では、操作検出スイッチ３８ａからの操作検出信号に基づいて、例えば予告演出等の遊技の演出を行うための処理を実行する。

【０１８８】

演出制御コマンド及び演出制御ＩＮＴ信号は、演出制御基板８０において、まず、入力ドライバ１０２に入力する。入力ドライバ１０２は、中継基板７７から入力された信号を演出制御基板８０の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０の内部から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路であればよい。入力ドライバ１０２に入力された演出制御コマンド等は、入力ポート１０３を介して演出制御用マイクロコンピュータ１００へと伝送される。

【０１８９】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０６を介して、可動部材７８を動作させるためにモータ８６を駆動する。さらに、上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ及び下演出ＬＥＤ８５ｃの近傍に設けられ各ＬＥＤの取付部分を振動させる振動モータ８７ａ、８７ｂ、８７ｃを、出力ポート１０６を介して駆動する。ここで、振動モータ８７ａは上演出ＬＥＤ８５ａを振動させ、振動モータ８７ｂは中演出ＬＥＤ８５ｂを振動させ、振動モータ８７ｃは下演出ＬＥＤ８５ｃを振動させる。さらに、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０５を介しランプドライバ基板３５に対してＬＥＤを駆動する信号を出力する。加えて、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０４を介し音声出力基板７０に対して音番号データを出力する。

【０１９０】

ランプドライバ基板３５において、ＬＥＤを駆動する信号は、入力ドライバ３５１を介

してＬＥＤドライバ３５２に入力される。ＬＥＤドライバ３５２は、ＬＥＤを駆動する信号に基づいて、枠ＬＥＤ２８などといった遊技機用枠２の側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤６の側に設けられている装飾ＬＥＤ２５、上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ及び下演出ＬＥＤ８５ｃに電流を供給する。

【０１９１】

音声出力基板７０において、音番号データは、入力ドライバ７０２を介して音声合成用ＩＣ７０３に入力される。音声データＲＯＭ７０４には、音番号データに応じた音声データが格納されている。音番号データに応じた音声データは、所定期間（例えば飾り図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。音声合成用ＩＣ７０３は、音番号データに応じた音声や効果音を発生させるための音声データを音声データＲＯＭ７０４から読み出して所定の音声ＲＡＭ等に一時記憶（展開）した後、音声データに対応して生成した音声信号（アナログ音声信号）を増幅回路７０５に出力する。増幅回路７０５は、音声合成用ＩＣ７０３の出力レベルを、ボリューム７０６で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ２７に出力する。

【０１９２】

演出制御基板８０に搭載された演出制御用マイクロコンピュータ１００では、内蔵又は外付けの乱数回路（図示せず）などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図１５は、演出制御基板８０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１５に示すように、この実施の形態では、演出制御基板８０の側において、第１～第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１～ＳＲ１－３、再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２、第１～第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－１～ＳＲ３－３、再抽選演出実行決定用と大当り中昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－１、ＳＲ４－２、再抽選演出パターン決定用の乱数値ＳＲ４－３、確変報知決定用の乱数値ＳＲ５－１、大当り中昇格演出パターン決定用の乱数値ＳＲ５－２、予告パターン種別決定用と予告パターン決定用の乱数値ＳＲ６－１、ＳＲ６－２のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。

【０１９３】

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。演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵又は外付けの乱数回路は、これらの乱数値の全部又は一部を示す数値データをカウントするものであればよい。演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば図３０に示す演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路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。あるいは、演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵又は外付けの乱数回路により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、乱数値の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。また、演出制御基板８０に乱数回路が搭載されていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１がランダムカウンタを用いて、乱数値の全部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【０１９４】

第１～第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１～ＳＲ１－３は、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄として、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒに導出表示される飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる乱数値である。なお、ここでの最終停止図柄は、飾り図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒそれぞれにて最終的に停止表示される３つの飾り図柄のことである。一例として、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１は「１」～「８０」の範囲の値をとり、第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２は「１」～「７０」の範囲の値をとり、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３は「１」～「９６」の範囲の値をとる。

【０１９５】
再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２は、変動中昇格演出となる再抽選演出が実行される場合に、その再抽選演出が実行される以前に「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて仮停止表示させる通常大当り組合せの飾り図柄を決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「８０」の範囲の値をとる。第１～第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－１～ＳＲ３－３は、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に、その可変表示演出を実行するにあたり「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて仮停止表示させる飾り図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数値である。一例として、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－１は「１」～「２１１」の範囲の値をとり、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－２は「１」～「２２９」の範囲の値をとり、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－３は「１」～「３１１」の範囲の値をとる。再抽選演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－１は、再抽選演出を実行するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「１０３」の範囲の値をとる。大当り中昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－２は、大当り中昇格演出を実行するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「１０１」の範囲の値をとる。再抽選演出パターン決定用の乱数値ＳＲ４－３は、再抽選演出を実行する場合に演出内容に対応する再抽選演出パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「２００」の範囲の値をとる。確変報知決定用の乱数値ＳＲ５－１は、大当り中昇格演出において高確率遊技状態に制御されることを報知するか否かを決定するための乱数値であり、「１」～「１００」の範囲の値をとる。大当り中昇格演出パターン決定用の乱数値ＳＲ５－２、は、大当り中昇格演出を実行する場合に演出内容に対応する大当り中昇格演出パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「２００」の範囲の値をとる。

【０１９６】
予告パターン種別決定用の乱数値ＳＲ６－１は、予告演出を実行するか否か、及び実行する場合に演出動作の内容に基づいて分類された予告パターン種別を、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「１１１」の範囲の値をとる。予告パターン決定用の乱数値ＳＲ６－２は、予告演出を実行する場合に予告パターン種別に含まれる予告パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「２０１」の範囲の値をとる。

【０１９７】
演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵又は外付けの演出制御用ＲＯＭ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、演出制御用ＲＯＭには、演出制御用ＣＰＵ１０１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、制御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。

【０１９８】
図１６（Ａ）～（Ｃ）は、演出制御用ＲＯＭに記憶される最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｃの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｃは、予め定められた複数通りの非リーチ組合せのうちから、確定飾り図柄となる飾り図柄の組合せを決定するために参照されるテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の図柄表示エリア９Ｌにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄ＦＺ１－１を、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６０Ａでは、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「右」の図柄表示エリア９Ｒにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄ＦＺ１－２を、左最終停止図柄ＦＺ１－１や第２最終停

止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂでは、左最終停止図柄ＦＺ１－１として決定された飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、右最終停止図柄ＦＺ１－２となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に、第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の図柄表示エリア９Ｃにて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄ＦＺ１－３を、左最終停止図柄ＦＺ１－１や右最終停止図柄ＦＺ１－２、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３などに基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０１９９】

ここで、演出制御用ＲＯＭには図１７に示すような左右出目判定テーブル１６１を構成するテーブルデータが記憶されており、左最終停止図柄ＦＺ１－１と右最終停止図柄ＦＺ１－２との組合せから、左右出目タイプＤＣ１－１がＬＲ０、ＬＲ１１～ＬＲ１８、ＬＲ３１～ＬＲ３８のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃでは、左右出目タイプＤＣ１－１がＬＲ０、ＬＲ１１～ＬＲ１８、ＬＲ３１～ＬＲ３８のいずれに該当するかの判定結果に応じて、中最終停止図柄ＦＺ１－３となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【０２００】

最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂでは、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる飾り図柄の図柄番号と右最終停止図柄ＦＺ１－２となる飾り図柄の図柄番号とが同一となる部分には、決定値が割り当てられていない。このような設定により、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せとはならないようにすることができる。また、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃでは、左最終停止図柄ＦＺ１－１、右最終停止図柄ＦＺ１－２、中最終停止図柄ＦＺ１－３の組合せが、予め定められた飾り図柄の組合せとなる部分には、決定値が割り当てられていない。例えば、リーチ組合せや大当り組合せ以外であっても、図２（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８となる部分や、図２（Ｂ）に示す２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４となる部分、さらには、図１８に示すような一定の非リーチ組合せとなる部分には、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３と比較される決定値が割り当てられていない。図１８に示すような飾り図柄の組合せは、例えば擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８や２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４などに含まれる飾り図柄で構成され、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける飾り図柄の並び順が異なるといったように、遊技者が擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８や２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４などと見まちがえる可能性が高い飾り図柄の組合せを含んでいる。このような設定により、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄が擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４などや、こうしたチャンス目と類似する一定の非リーチ組合せとはならないようにすることができる。

【０２０１】

図１９（Ａ）及び（Ｂ）は、演出制御用ＲＯＭに記憶される最終停止図柄決定テーブル１６２Ａ、１６２Ｂの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル１６２Ａ、１６２Ｂは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル１６２Ａは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の図柄表示エリア９Ｌにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄ＦＺ２－１と、「右」の図柄表示エリア９Ｒにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄ＦＺ２－２とを、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６２Ａでは、左最終停止図柄ＦＺ２－１及び右最終停止図柄ＦＺ２－２として同一になる飾り図柄（左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２）の図柄番号「１」～「８」に、第１最終停止図柄決定用

の乱数値ＳＲ１－１と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の図柄表示エリア９Ｃにて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄ＦＺ２－３を、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０２０２】

リーチハズレ組合せを構成する中最終停止図柄ＦＺ２－３は、左最終停止図柄ＦＺ２－１や右最終停止図柄ＦＺ２－２となる飾り図柄の図柄番号との差分値である図柄差により特定される。すなわち、飾り図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて飾り図柄の変動を開始させ、「左」→「右」→「中」といった所定順序で飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する場合に、最後に飾り図柄が導出表示される「中」の図柄表示エリア９Ｃ以外の「左」及び「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒに導出表示される左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２が最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを用いて「中」の図柄表示エリア９Ｃに導出表示される中最終停止図柄ＦＺ２－３と左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２との差分（図柄差）を決定する。このとき決定された図柄差に応じて、「中」の図柄表示エリア９Ｃに導出表示される中最終停止図柄ＦＺ２－３となる確定飾り図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂでは、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応して、図柄差「－２」、「－１」、「＋１」、「＋２」に、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【０２０３】

図２０（Ａ）～（Ｃ）は、演出制御用ＲＯＭに記憶される最終停止図柄決定テーブル１６３Ａ～１６３Ｃの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル１６３Ａ～１６３Ｃは、予め定められた複数通りの大当り組合せなどのうちから、確定飾り図柄となる飾り図柄の組合せを決定するために参照されるテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル１６３Ａは、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて揃って停止表示される左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３を、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ａでは、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として同一になる通常図柄の図柄番号「２」、「４」、「６」、「８」に、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂは、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて揃って停止表示される左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３を、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂでは、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として同一になる確変図柄の図柄番号「１」、「３」、「５」、「７」に、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃは、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて停止表示される左中右最終停止図柄ＦＺ４－１、ＦＺ４－２、ＦＺ４－３を、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃでは、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のそれぞれに、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【０２０４】

図２１（Ａ）は、演出制御用ＲＯＭに記憶される再抽選演出実行決定テーブル１６４Ａの構成例を示している。再抽選演出実行決定テーブル１６４Ａは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」である場合に、再抽選演出を実

行するか否かを、再抽選演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－１に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。再抽選演出実行決定テーブル１６４Ａでは、再抽選演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－１と比較される数値（決定値）が、再抽選演出を実行するか否かの決定結果に割り当てられている。

【０２０５】

図２１（Ａ）は、演出制御用ＲＯＭに記憶される再抽選演出実行決定テーブル１６４Ａの構成例を示している。再抽選演出実行決定テーブル１６４Ａは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」である場合に、再抽選演出を実行するか否かを、再抽選演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－１に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。再抽選演出実行決定テーブル１６４Ａでは、高ベース状態（確変状態又は時短状態）中に１５Ｒ大当りとなった回数をカウントする大当り継続カウンタの値が「０」～「２」であるか、「３」～「６」であるか、「７」以上であるかに応じて、再抽選演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－１と比較される数値（決定値）が、再抽選演出を実行するか否かの決定結果に割り当てられている。

【０２０６】

図２１（Ｂ）は、演出制御用ＲＯＭに記憶される再抽選演出パターン決定テーブル１６４Ｂの構成例を示している。再抽選演出パターン決定テーブル１６４Ｂは、再抽選演出を実行すると決定されたときに、再抽選演出パターンを再抽選演出パターン決定用の乱数値ＳＲ４－３に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。再抽選演出パターン決定テーブル１６４Ｂでは、大当り種別が「１５Ｒ非確変」及び「１５Ｒ確変」のいずれであるかに応じて、再抽選演出パターン決定用の乱数値ＳＲ４－３と比較される数値（決定値）が、再抽選演出により昇格が成功するか否かや、再抽選演出の演出内容に対応した再抽選演出パターン（再抽選演出パターンＡ、再抽選演出パターンＢ）をいずれとするかの決定結果に割り当てられている。この再抽選演出パターン決定テーブル１６４Ｂの設定では、大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合には昇格失敗（変動中昇格失敗演出）に決定され、大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合には昇格成功（変動中昇格成功演出）または昇格失敗（変動中昇格失敗演出）のいずれかに決定される。昇格成功の再抽選演出パターンＡと昇格失敗の再抽選演出パターンＡとでは、再抽選演出で使用されるキャラクタが同一であるなど同様の演出態様により再抽選演出が実行される。そして昇格成功である場合には、確変大当り組合せを構成する最終停止図柄が導出表示されるなど、大当り種別が「１５Ｒ確変」であることが報知される。一方、昇格失敗である場合には、通常大当り組合せを構成する最終停止図柄が導出表示されるなど、大当り種別が「１５Ｒ確変」であることは報知されない。再抽選演出パターンＢについても同様である。なお、昇格成功とするか昇格失敗とするかについては別のテーブルを使用して決定するようにしてもよい。

【０２０７】

図２１（Ａ）に示す再抽選演出実行決定テーブル１６４Ａの設定では、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど再抽選演出が実行されにくくなっている。また、図２１（Ｂ）に示す再抽選演出パターン決定テーブル１６４Ｂの設定では、大当り種別が「１５Ｒ確変」である場合、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど昇格成功に決定されやすくなっており、昇格が成功する場合には再抽選演出パターンＢに決定されやすくなっている。また、大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど再抽選演出パターンＢに決定されやすくなっている。このように、高ベース状態（確変状態又は時短状態）中に１５Ｒ大当りとなった回数によって、再抽選演出の実行割合や、昇格が成功する割合、及び再抽選演出パターンの決定割合を異ならせることができるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。上述のモードＣにおけるバトルモードでは、通常大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに負ける演出を行ってバトルモードを終了させるものとして説明したが、その後に再抽選演出が実行され、確変状態に移行されることが報知されると、味方キャラクタがバトルに負けたにも関わらずバトルに負けた後勝利したときと同様の演

出をして確変大当り組合せが導出表示させると整合がとれなくなる不都合が生じる。そこで、この実施の形態では、このように大当り継続回数に応じて再抽選演出の実行回数を減らすことで、そのような不都合を軽減している。

【０２０８】

なお、大当り継続回数カウンタのカウント値が１以上であるときには（即ち、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」となったことに対応して遊技状態が確変状態又は時短状態であるときには）、再抽選演出が実行されないようにしてもよい。このためには、大当り継続回数カウンタのカウント値が０であるときには再抽選演出を実行する決定結果及び再抽選演出を実行しない決定結果に再抽選演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－１と比較される数値（決定値）が割り当てられる一方、大当り継続回数カウンタのカウント値が１以上であるときには再抽選演出を実行しない決定結果のみに再抽選演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－１と比較される数値（決定値）が割り当てられた再抽選演出実行決定テーブルが使用されるようにすればよい。

【０２０９】

図２１（Ｃ）は、演出制御用ＲＯＭに記憶される大当り中昇格演出実行決定テーブル１６４Ｃの構成例を示している。大当り中昇格演出実行決定テーブル１６４Ｃは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」である場合に、大当り中昇格演出を実行するか否かを、大当り中昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－２に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。大当り中昇格演出実行決定テーブル１６４Ｃでは、高ベース状態（確変状態又は時短状態）中に１５Ｒ大当りとなった回数をカウントする大当り継続カウンタの値が「０」～「２」であるか、「３」～「６」であるか、「７」以上であるかに応じて、大当り中昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－２と比較される数値（決定値）が、大当り中昇格演出を実行するか否かの決定結果に割り当てられている。

【０２１０】

図２１（Ｄ）は、演出制御用ＲＯＭに記憶される確変報知決定テーブル１６４Ｄの構成例を示している。確変報知決定テーブル１６４Ｄは、大当り中昇格演出を実行する場合に、その大当り中昇格演出において確変状態に移行されることを報知するか否か（確変報知を実行するか否か）を、確変報知決定用の乱数値ＳＲ５－１に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。確変報知決定テーブル１６４Ｂでは、高ベース状態（確変状態又は時短状態）中に１５Ｒ大当りとなった回数をカウントする大当り継続カウンタの値が「０」～「２」であるか、「３」～「６」であるか、「７」以上であるかに応じて、確変報知決定用の乱数値ＳＲ５－１と比較される数値（決定値）が、大当り中昇格演出において確変状態に移行されることを「報知する」（大当り中昇格成功演出）及び「報知しない」（大当り中昇格失敗演出）のいずれとするかの決定結果確変報知を実行するか否かの決定結果に割り当てられている。なお、大当り中昇格成功演出では、確変状態といった高確率遊技状態となる旨が報知される。その一方で、大当り中昇格失敗演出では、高確率遊技状態となる旨が報知されない。

【０２１１】

図２１（Ｅ）は、演出制御用ＲＯＭに記憶される大当り中昇格演出パターン決定テーブル１６４Ｅの構成例を示している。大当り中昇格演出パターン決定テーブル１６４Ｅは、大当り中昇格演出を実行すると決定されたときに、大当り中昇格演出パターンを再抽選演出パターン決定用の乱数値ＳＲ５－２に基づいて決定するために参照されるテーブルである。大当り中昇格演出パターン決定テーブル１６４Ｅでは、大当り種別が「１５Ｒ非確変」及び「１５Ｒ確変」のいずれであるか、また大当り中昇格演出において確変報知を実行するか否かに応じて、大当り中昇格演出パターン決定用の乱数値ＳＲ５－２と比較される数値（決定値）が、大当り中昇格演出の演出内容に対応した大当り中昇格演出パターン（昇格演出パターンＡ、昇格演出パターンＢ）をいずれとするかの決定結果に割り当てられている。

【０２１２】

この大当り中昇格演出パターン決定テーブル１６４Ｅの設定では、確変報知を実行する昇格成功の昇格演出パターンＡと確変報知を実行しない昇格失敗の昇格演出パターンＡとでは、大当り中昇格演出で使用されるキャラクタが同一であるなど同様の演出態様により大当り中昇格演出が実行される。そして昇格成功である場合には、演出の内容や文字を表示することなどにより大当り種別が「１５Ｒ確変」であることが報知される。一方、昇格失敗である場合には、演出の内容や文字を表示することなどにより大当り種別が「１５Ｒ確変」であることは報知されない。昇格演出パターンＢについても同様である。

【０２１３】

図２１（Ｃ）に示す大当り中昇格演出実行決定テーブル１６４Ｃの設定では、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど大当り中昇格演出が実行されにくくなっている。図２１（Ｄ）に示す確変報知決定テーブル１６４Ｄの設定では、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど確変報知が実行されやすくなっている。また、図２１（Ｅ）に示す大当り中昇格演出パターン決定テーブル１６４Ｅの設定では、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど昇格演出パターンＢに決定されやすくなっている。このように、高ベース状態（確変状態又は時短状態）中に１５Ｒ大当りとなった回数によって、大当り中昇格演出の実行割合や、昇格が成功する割合、及び大当り中昇格演出パターンの決定割合を異ならせることができるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。上述のモードＣにおけるバトルモードでは、通常大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに負ける演出を行ってバトルモードを終了させるものとして説明したが、その後に大当り中昇格演出が実行され、確変状態に移行されることが報知されると、即ち、味方キャラクタがバトルに負けたにも関わらずバトルに負けた後勝利したときと同様の演出をして確変状態に移行されることが報知されると（例えばバトルに負けたにも関わらず、バトルモードが継続するような演出になると）演出の整合がとれなくなる不都合が生じる。そこで、この実施の形態では、このように大当り継続回数に応じて大当り中昇格演出の実行回数を減らすことで、そのような不都合を軽減している。

【０２１４】

なお、大当り継続回数カウンタのカウント値が１以上であるときには（即ち、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」となったことに対応して遊技状態が確変状態又は時短状態であるときには）、大当り中昇格演出が実行されないようにしてもよい。このためには、大当り継続回数カウンタのカウント値が０であるときには大当り中昇格演出を実行する決定結果及び大当り中昇格演出を実行しない決定結果に大当り中昇格実行決定用の乱数値ＳＲ４－２と比較される数値（決定値）が割り当てられる一方、大当り継続回数カウンタのカウント値が１以上であるときには大当り中昇格演出を実行しない決定結果のみに大当り中昇格実行決定用の乱数値ＳＲ４－２と比較される数値（決定値）が割り当てられた大当り中昇格実行決定テーブルが使用されるようにすればよい。

【０２１５】

図２２は、演出制御用ＲＯＭに記憶される再抽選前仮停止図柄決定テーブル１６５の構成例を示している。再抽選前仮停止図柄決定テーブル１６５は、再抽選演出が実行される場合において、その再抽選演出が実行される以前に仮停止表示させる飾り図柄を、再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。再抽選前仮停止図柄決定テーブル１６５では、左中右仮停止図柄ＫＺ７－１、ＫＺ７－２、ＫＺ７－３として同一になる通常図柄の図柄番号「２」、「４」、「６」、「８」に、再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【０２１６】

図２３は、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄などを決定するために用いられる擬似連時仮停止図柄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、擬似連時仮停止図柄決定テーブルとして、図２３（Ａ）～（Ｄ）に

示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄが、予め用意され、演出制御用ＲＯＭの所定領域に記憶されている。各擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄは、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合などに、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や、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動（全再変動）となる表示動作の残り回数などに応じて、使用テーブルとして選択される。擬似連変動の残り回数は、例えば、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「０」となり、その１回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「１」となり、２回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「２」となるように、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される擬似連変動が実行されるまでに、あと何回の擬似連変動（仮停止図柄が停止表示される変動）が実行されるかに対応している。

【０２１７】

一例として、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ａは、変動パターンＰＡ１－４が指定されたことに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動の残り回数が「１」である場合に、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ２－２、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ２－３を決定するための使用テーブルとして選択される。

【０２１８】

擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂは、変動パターンＰＡ１－４以外に「擬似連」の可変表示演出が実行される変動パターンが指定されたことに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動の残り回数が「１」である場合に、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ２－２、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ２－３を決定するための使用テーブルとして選択される。図８に示すハズレ変動パターン及び大当り変動パターンの設定例では、変動パターンＰＡ１－４以外の変動パターンとして、変動パターンＰＢ２－１、ＰＢ２－２、変動パターンＰＡ３－１、ＰＡ３－２、変動パターンＰＢ４－１、ＰＢ４－２、変動パターンＰＡ５－１、ＰＡ５－２、変動パターンＰＣ１－３において、「擬似連」の可変表示演出が実行される。

【０２１９】

擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃは、変動パターンＰＢ２－２、変動パターンＰＡ３－１、ＰＡ３－２、変動パターンＰＢ４－２、変動パターンＰＡ５－１、ＰＡ５－２のいずれかが指定されたことに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動の残り回数が「２」である場合に、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ３－１、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ３－２、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ３－３を決定するための使用テーブルとして選択される。擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄは、変動パターンＰＡ３－１、ＰＡ３－２、変動パターンＰＡ５－１、ＰＡ５－２のいずれかが指定されたことに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動の残り回数が「３」である場合に、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ４－１、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ４－２、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ４－３を決定するための使用テーブルとして選択される。

【０２２０】

図２３（Ａ）及び（Ｂ）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ、１６６Ｂではそれぞれ、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおける最終停止図柄（左最終停止図柄）とな

る飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、左中右仮停止図柄ＫＺ２－１、ＫＺ２－２、ＫＺ２－３の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－１と比較される数値（決定値）が割り当てられている。図２３（Ｃ）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃでは、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂを用いて決定された左仮停止図柄ＫＺ２－１、右仮停止図柄ＫＺ２－２、中仮停止図柄２－３の組合せが擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれであるかに応じて、左中右仮停止図柄ＫＺ３－１、ＫＺ３－２、ＫＺ３－３の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－２と比較される数値（決定値）が割り当てられている。図２３（Ｄ）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄでは、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃを用いて決定された左仮停止図柄ＫＺ３－１、右仮停止図柄ＫＺ３－２、中仮停止図柄ＫＺ３－３の組合せが擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれであるかに応じて、左中右仮停止図柄ＫＺ４－１、ＫＺ４－２、ＫＺ４－３の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－３と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【０２２１】

こうした擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄを用いて仮停止図柄を決定することによって、例えば、図２４に示すように、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（初回変動を含む）の実行回数に応じて、各回の変動で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの全部において仮停止表示させる飾り図柄を、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかに決定することができる。

【０２２２】

図２５は、演出制御用ＲＯＭに記憶される予告パターン種別決定テーブル１６９の構成例を示している。予告パターン種別決定テーブル１６９は、予告演出を実行するか否かを、予告パターン種別決定用の乱数値ＳＲ６－１に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。予告パターン種別決定テーブル１６９では、可変表示結果が「ハズレ」、「大当り」、「小当り」のいずれであるかに応じて、予告演出を実行するか否か、実行する場合の予告パターン種別を複数種類（予告Ｘ、予告Ｙ、予告Ｚ）のいずれとするかを示す決定結果に、予告パターン種別決定用の乱数値ＳＲ６－１と比較される数値（決定値）が割り当てられている。予告パターン種別は、演出内容に対応して設けられる。この実施の形態では、予告Ｘの予告パターン種別は「キャラクタ表示」に対応しており、予告Ｙの予告パターン種別は「ステップアップ動作」に対応しており、予告Ｚの予告パターン種別は「ジョグ操作予告」に対応している。各予告パターン種別は複数の予告パターンを含んでおり、予告パターン種別の決定により予告演出の種類を決定した後に、予告パターン種別に含まれる予告パターンを決定することでより詳細な演出内容を決定する。

【０２２３】

図２６は、演出制御用ＲＯＭに記憶される予告パターン決定テーブルなどの構成例を示している。この実施の形態では、予告パターン決定テーブルとして、図２６（Ａ）～（Ｆ）に示す予告パターン決定テーブル１７０Ａ～１７０Ｆが、予め用意されている。予告パターン決定テーブル１７０Ａ～１７０Ｆは、予告演出を実行するときに、予告パターン種別や予告パターン決定用の乱数値ＳＲ６－２に基づいて、予告パターンを予め複数用意されたいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各予告パターン決定テーブル１７０Ａ～１７０Ｆは、図２６（Ｇ）に示すようなテーブル選択設定に従って選択される。すなわち、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態以外であれば予告パターン決定テーブル１７０Ａ～１７０Ｃが選択され、確変状態であれば予告パターン決定テーブル１７０Ｄ～１７０Ｆが選択される。各予告パターン決定テーブル１７０Ａ～１７０Ｆでは、可変表示結果が「ハズレ（非リーチ）」、「ハズレ（リーチ）」、「大当り（１５Ｒ）」、「大当り（２Ｒ）」、「小当り」のいずれであるかに応じて、予告パターン決定用の乱数値ＳＲ６－２と比較される数値（決定値）が、予告Ｘ１、Ｘ２、予告Ｙ１、Ｙ２、予告Ｚ１、Ｚ２のいずれかの予告パターンに割り当てられている。

【０２２４】
ここで、図２６（Ａ）～（Ｆ）に示す「ハズレ（非リーチ）」の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合を示し、「ハズレ（リーチ）」の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」である場合を示す。また、「大当り（１５Ｒ）」の可変表示結果は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」である場合を示し、「大当り（２Ｒ）」の可変表示結果は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ確変」である場合を示す。予告パターン決定テーブル１７０Ａ及び１７０Ｄは、予告Ｘの予告パターン種別に決定されたときに使用される「キャラクタ表示」の予告演出を実行する予告パターンである。予告パターン決定テーブル１７０Ｂ及び１７０Ｅは、予告Ｙの予告パターン種別に決定されたときに使用される「ステップアップ動作」の予告演出を実行する予告パターンである。予告パターン決定テーブル１７０Ｃ及び１７０Ｆは、予告Ｚの予告パターン種別に決定されたときに使用される「ジョグ操作予告」の予告演出を実行する予告パターンである。

【０２２５】
予告パターン決定テーブル１７０Ａ～１７０Ｆでは、可変表示結果が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各予告パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各予告パターンに割り当てられている。また、予告パターン決定テーブル１７０Ａ～１７０Ｃと予告パターン決定テーブル１７０Ｄ～１７０Ｆとを比較すると、確変状態であるときに、予告Ｘ２、Ｙ２、Ｚ２の予告パターンとする割合が高くなるように、決定値が各予告パターンに割り当てられている。こうして、予告Ｘ２、Ｙ２、Ｚ２の予告パターンによる予告演出が実行される頻度から、遊技状態が確変状態である可能性を示唆することができる。

【０２２６】
なお、予告パターン決定テーブル１７０Ａ～１７０Ｆにおいても、予告演出を実行しない決定結果に対して、決定値が割り当てられるようにしてもよい。また、予告パターン種別（予告演出の実行の有無）と、予告演出を実行する場合における予告パターンとを、単独の乱数値を用いて決定するようにしてもよい。なお、予告Ｘの予告パターン種別に含まれる予告Ｘ１とＸ２の予告パターンでは、表示するキャラクタ画像の種類や個数、表示色などが異なる。また、予告Ｙの予告パターン種別に含まれる予告Ｙ１とＹ２の予告パターンでは、ステップアップ動作の実行回数や各ステップにおける演出動作の内容が異なる。さらに、予告Ｚの予告パターン種別に含まれる予告Ｚ１とＺ２の予告パターンでは、ジョグ操作ユニット３８の操作に応答して実行される演出動作の内容などが異なる。

【０２２７】
図２５に示す予告演出実行判定テーブル１６９や、図２６（Ａ）～（Ｆ）に示す予告パターン決定テーブル１７０Ａ～１７０Ｆでは、可変表示結果が複数種類のいずれであるかに応じて、予告演出を実行するか否かや、実行する場合における予告パターン種別や予告パターンを決定できるように設定されている。これに対して、主基板３１から伝送される変動パターン指定コマンドに示された変動パターンが複数種類のいずれであるかに応じて、予告演出を実行するか否かや、実行する場合における予告パターン種別や予告パターンを決定できるようにしてもよい。

【０２２８】
演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵又は外付けされた演出制御用ＲＯＭには、モードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＮといった複数種類の演出モードに対応して、図２７（Ａ）に示すような演出制御パターンテーブル１８０Ａ～１８０Ｄを構成するテーブルデータが記憶されている。また、演出制御用ＲＯＭには、図２７（Ｂ）に示すようなモード移行演出制御パターンテーブル１８１や、図２７（Ｃ）に示すような各種演出制御パターンテーブル１８２などを構成するテーブルデータが記憶されている。モード移行演出制御パターンテーブル１８１には、モード移行に伴って実行されるモード移行演出などにおける、各種の演出制御の内容を示すデータが、モード移行演出制御パターンとして複

数種類格納されていればよい。各種演出制御パターンテーブル１８２には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間などにおける、各種の演出制御の内容を示すデータが、各種演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。具体的には、大当り中昇格演出が実行される場合の大当り中昇格演出パターンに対応した大当り中演出制御パターンなどが格納される。なお、各種演出制御パターンテーブル１８２は、モードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＮの各演出モードに対応して、演出制御パターンテーブル１８０Ａ～１８０Ｄのそれぞれに含まれるように構成してもよい。この場合には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間などにおける演出動作の内容を、パチンコ遊技機１における演出モードが複数種類のいずれであるかに応じて、異ならせることができる。

【０２２９】

図２７（Ａ）に示す各演出制御パターンテーブル１８０Ａ～１８０Ｄには、パチンコ遊技機１における演出モードが複数のモードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＮのいずれであるかに応じて、互いに演出態様が異なる各種の演出動作の制御内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。例えば、演出制御パターンテーブル１８０Ａ～１８０Ｄのそれぞれには、図２８（Ａ）に示す図柄変動制御パターンテーブル１８５と、図２８（Ｂ）に示す予告演出制御パターンテーブル１８６とが、含まれている。

【０２３０】

図柄変動制御パターンテーブル１８５には、複数の変動パターン等に対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間における、演出表示装置９の表示画面における飾り図柄の可変表示動作や、リーチ演出における演出表示動作、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出における飾り図柄の表示動作といった、各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されていればよい。予告演出制御パターンテーブル１８６には、予め複数用意された予告パターン等に対応して、予告演出における演出動作の制御内容を示すデータが、予告演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。なお、各演出制御パターンテーブル１８０Ａ～１８０Ｄは、複数種類の演出制御パターンを構成するパターンデータの記憶アドレスを管理するアドレス管理テーブルとしてもよい。この場合、演出制御用ＲＯＭにおいて、各演出制御パターンテーブル１８０Ａ～１８０Ｄを構成するテーブルデータが所定の記憶領域に記憶され、この記憶領域とは別の領域に、個々の演出制御パターンを構成するパターンデータが記憶されればよい。

【０２３１】

図柄変動制御パターンテーブル１８５に格納される図柄変動制御パターンや、予告演出制御パターンテーブル１８６に格納される予告演出制御パターンには、パチンコ遊技機１における演出モードが複数のモードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＮのいずれであるかにかかわりなく、共通する演出動作の制御内容を示すデータが含まれていてもよい。この場合、各演出モードに共通する演出動作の制御内容を示すデータについては、各演出モードに対応した演出制御パターンテーブル１８０Ａ～１８０Ｄとは別個に設けた共通演出制御パターンテーブルなどに、共通演出制御パターンとして格納されてもよい。一例として、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前の期間における飾り図柄の可変表示に伴う演出動作の制御内容は、各演出モードに対応して個別のものとして、各演出制御パターンテーブル１８０Ａ～１８０Ｄに格納された図柄変動制御パターンにより指定される。その一方で、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった以後のリーチ演出などを含む演出動作の制御内容は、各演出モードに共通するものとして、共通演出制御パターンテーブルに格納された図柄変動制御パターンにより指定されてもよい。

【０２３２】

図２９（Ａ）は、演出制御パターンの構成例を示している。モード移行演出制御パターンテーブル１８１に格納されたモード移行演出制御パターンや、各種演出制御パターンテーブル１８２に格納された各種演出制御パターン、図柄変動制御パターンテーブル１８５

に格納された図柄変動制御パターン、予告演出制御パターンテーブル１８６に格納された予告演出制御パターンといった、各種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、可動部材制御データ、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、例えば操作ユニット３８に含まれるジョグボタンやジョグダイアル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指定する操作検出制御データなどが、含まれてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、図３０に示す演出制御タイマ設定部１９２に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）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３１から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用マイクロコンピュータ１００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。

【０２３３】

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、演出表示装置９の表示画面における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、演出表示装置９の表示画面における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、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２７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２７からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば装飾ＬＥＤ２５や枠ＬＥＤ２８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。可動部材制御データには、例えばモータ８６に連結された可動部材７８といった、可動部材における動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、可動部材制御データは、可動部材の駆動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。

【０２３４】

図２９（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。演出制御用マイクロコンピュータ１００において、演出制御用ＣＰＵ１０１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演出表示装置９の表示画面に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ２７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発光体を点滅させる制御を行い、可動部材制御データにより指定される態様で可動部材７８を動作させる制御を行う。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。

【０２３５】

演出制御用マイクロコンピュータ１００における演出制御用ＣＰＵ１０１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、演出制御用ＲＯＭから読み出してＲＡＭ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演出制御用ＲＯＭにおける記憶アドレスを、ＲＡＭの所定領域に一時記憶させて、演出制御用ＲＯＭ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。こうして、演出制御用ＣＰＵ１０１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（演出表示装置９、スピーカ２７、装飾ＬＥＤ２５及び枠ＬＥＤ２８といった発光体、可動部材７８といった可動部材など）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、可動部材制御データ＃１～可動部材制御データ＃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。

【０２３６】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用マイクロコンピュータ１００からＶＤＰ１０９や音声出力基板７０などに対して出力される。演出制御用マイクロコンピュータ１００からの指令を受けたＶＤＰ１０９では、その指令に示される画像データをＣＧＲＯＭ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、演出制御用マイクロコンピュータ１００からの指令を受けた音声出力基板７０では、例えば音声合成用ＩＣ７０３がその指令に示される音声データを音声データＲＯＭ７０４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。

【０２３７】

演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵又は外付けされたＲＡＭ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３０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３０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。

【０２３８】

演出制御フラグ設定部１９１には、例えば演出表示装置９の表示画面における演出画像の表示状態といった演出動作状態や主基板３１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。

【０２３９】

演出制御タイマ設定部１９２には、例えば演出表示装置９の表示画面における演出画像の表示動作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。

【０２４０】

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。

【０２４１】

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。

【０２４２】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。主基板３１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５６０が起動し、ＣＰＵ５６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、ＣＰＵ５６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ＲＡＭ５５がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０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ＣＰＵ５６へ送出され、ＣＰＵ５６は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機１の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ５６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３１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。

【０２４３】

図３１に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ５６は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、入力ドライバ回路１１０を介してゲートスイッチ３２ａ、第１及び第２始動口スイッチ１３ａ、１４ａ、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）。

【０２４４】

情報出力処理に続いて、主基板３１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、ＣＰＵ５６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特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置２０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。

【０２４５】

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）。ＣＰＵ５６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１０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１５における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。普通図柄プロセス処理では、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態や時短状態であるときに、通常状態であるときと比べて第２始動入賞口１４に遊技球が進入する可能性を高めるための設定や制御が行われる。例えば、確変状態や時短状態であるときには、普通図柄表示器１０による普図ゲームにおける普通図柄の可変表示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１５における可動翼片の傾動時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御、あるいは、これらの制御の一部又は全部を組み合わせて行うための設定などが行われる。

【０２４６】

普通図柄プロセス処理を実行した後、ＣＰＵ５６は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板３１から演出制御基板８０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／Ｏ５７に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板８０に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御ＩＮＴ信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御ＩＮＴ信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理が終了すると、割込み許可状態としてから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０２４７】

図３２は、特別図柄プロセス処理として、図３１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、ＣＰＵ５６は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。図３３及び図３４は、ステップＳ１０１にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【０２４８】

図３３及び図３４に示す始動入賞判定処理において、ＣＰＵ５６は、まず、所定の入力ポートレジスタに格納された入力ポートデータを読み出す（ステップＳ２０１）。ここで、入力ポートレジスタは、例えばＩ／Ｏ５７に含まれる入力ポートにおける外部信号の入力状態を示すビット値などが、格納されるレジスタである。この実施の形態では、入力ポートレジスタのビット番号［０］に格納される入力ポートデータが、第１始動口スイッチ１３ａから伝送される検出信号となる第１始動入賞信号の入力状態（オフ／オン）を示し、入力ポートレジスタのビット番号［１］に格納される入力ポートデータが、第２始動口スイッチ１４ａから伝送される遊技球の検出信号となる第２始動入賞信号の入力状態（オフ／オン）を示している。

【０２４９】

ステップＳ２０１にて読み出した入力ポートレジスタのビット番号［１］におけるビット値が“１”であるか否かを判定する（ステップＳ２０２）。このとき、ビット値が“１”であれば（ステップＳ２０２；Ｙｅｓ）、遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第２始動入賞判定カウンタの格納値である第２始動入賞判定カウント値を、例えば１加算するなどしてカウントアップするように、更新する（ステップＳ２０３）。これに対して、ステップＳ２０２にて“０”であると判定された場合には（ステップＳ２０２；Ｎｏ）、第２始動入賞判定カウンタをクリアして、その格納値を「０」に初期化する（ステップＳ２０４）。

【０２５０】

ステップＳ２０３、Ｓ２０４の処理のいずれかを実行した後には、ステップＳ２０１にて読み出した入力ポートレジスタのビット番号［０］におけるビット値が“１”であるか否かを判定する（ステップＳ２０５）。このとき、ビット値が“１”であれば（ステップＳ２０５；Ｙｅｓ）、遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第１始動入賞判定カウンタの格納値である第１始動入賞判定カウント値を、例えば１加算するなどしてカウントアップするように、更新する（ステップＳ２０６）。これに対して、ステップＳ２０５にて“０”であると判定された場合には（ステップＳ２０５；Ｎｏ）、第１始動入賞判定カウンタをクリアして、その格納値を「０」に初期化する（ステップＳ２０７）。

【０２５１】

ステップＳ２０６、Ｓ２０７の処理のいずれかを実行した後には、第１始動入賞判定カウント値が入賞判定値として予め定められた所定の判定値（例えば「２」）に達したか否かを判定する（ステップＳ２０８）。このとき、第１始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していれば（ステップＳ２０８；Ｙｅｓ）、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である始動口バッファ値を、「１」に設定する（ステップＳ２０９）。また、第１始動入賞判定カウンタをクリアして、そのカウント値を「０」に初期化する（ステップＳ２１０）。

【０２５２】

ステップＳ２０８にて第１始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していなければ（

ステップＳ２０８；Ｎｏ）、第２始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したか否かを判定する（ステップＳ２１１）。このとき、第２始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していなければ（ステップＳ２１１；Ｎｏ）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第２始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していれば（ステップＳ２１１；Ｙｅｓ）、始動口バッファ値を「２」に設定する（ステップＳ２１２）。また、第２始動入賞判定カウンタをクリアして、そのカウント値を「０」に初期化する（ステップＳ２１３）。

【０２５３】

ステップＳ２１０、Ｓ２１３の処理のいずれかを実行した後、ＣＰＵ５６は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を読み出す（ステップＳ２１４）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み出し、始動口バッファ値が「２」であるときには、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出す。そして、ステップＳ２１４における読出値が、所定の上限値（例えば「４」）に達しているか否かを判定する（図３４のステップＳ２１５）。このとき、ステップＳ２１４での読出値が上限値に達していなければ、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始するための始動条件が有効に成立することになる。例えば、図３３に示すステップＳ２０８にて第１始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定された後に、ステップＳ２１５にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第１始動条件が成立する。また、図３３に示すステップＳ２１１にて第２始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定された後に、ステップＳ２１５にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第２始動条件が成立する。

【０２５４】

このように、ステップＳ２１５にて読出値が上限値に達していないときには（ステップＳ２１５；Ｎｏ）、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を１加算する（ステップＳ２１６）。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加算し、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。そして、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を示す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（ステップＳ２１７）。

【０２５５】

ステップＳ２１７の処理に続いて、ＣＰＵ５６は、始動口バッファ値に応じた始動データを、始動データ記憶部１５１Ｃにおける空き領域の先頭にセットして記憶させる（ステップＳ２１８）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、「第１」を示す始動データをセットし、始動口バッファ値が「２」であるときには、「第２」を示す始動データをセットする。そして、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、及び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Ｓ２１９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップＳ２２０）。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、ＭＲ２、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、ＭＲ２、ＭＲ３を示す数値データがセットされる。

【０２５６】

ステップＳ２２０にて乱数値を記憶した後には、入賞時特定パターン判定処理を実行す

る（ステップＳ２２１）。
【０２５７】
また、ＣＰＵ５６は、例えばＲＯＭ５４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８０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Ｓ２２２）。なお、第１始動口入賞指定コマンドテーブルが、第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定データと、保留記憶数通知コマンドを送信するための設定データとを含むように構成されるとともに、第２始動口入賞指定コマンドテーブルが、第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定データと、保留記憶数通知コマンドを送信するための設定データとを含むように構成されている場合には、ステップＳ２２１、Ｓ２２２の処理として第１始動口入賞指定コマンドテーブルと第２始動口入賞指定コマンドテーブルのうち、始動口バッファ値に応じたコマンドテーブルの記憶アドレスだけを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納すればよい。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３１に示すステップＳ１７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドに続いて、主基板３１から演出制御基板８０に対して伝送される。
【０２５８】
ステップＳ２１５にて読出値が上限値に達している場合や（ステップＳ２１５；Ｙｅｓ）、ステップＳ２２２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Ｓ２２３）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップＳ２２３；「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Ｓ２２４）、図３３に示すステップＳ２１１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Ｓ２２３；「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Ｓ２２５）、始動入賞判定処理を終了する。
【０２５９】
この実施の形態では、第１始動口スイッチ１３ａと第２始動口スイッチ１４ａ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には、２ミリ秒内で実行される処理によって、双方のスイッチが有効な遊技球の始動入賞を検出したことに基づく処理が実行される。すなわち、図３３に示すステップＳ２０８にて第１始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定されたときには、図３３に示すステップＳ２０９、Ｓ２１０、Ｓ２１４の処理を実行してから、図３４に示すステップＳ２１５～Ｓ２２２の処理を実行した後、ステップＳ２２３にて始動口バッファ値が「１」であることに対応して、ステップＳ２２４の処理を実行してから、図３３に示すステップＳ２１１の処理に進む。そして、ステップＳ２１１にて第２始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定されたときには、図３３に示すステップＳ２１２～Ｓ２１４の処理を実行してから、図３４に示すステップＳ２１５～Ｓ２２２の処理を実行した後、ステップＳ２２３にて始動口バッファ値が「２」であることに対応して、ステップＳ２２５の処理を実行してから、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１３ａと第２始動口スイッチ１４ａ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。
【０２６０】
図３５は、図３４のステップＳ２２０にて実行される入賞時特定パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図３２のステップＳ１１０、図３８）において、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの決定や、大当り種別の決定が行われ、後述する変動パターン設定処理（図３２のステップＳ１１１、図３９）において、変動パターン種別の決定や、変動パターンの決定が行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口又は第２始動入賞口）にて検出さ

れたタイミングで、ＣＰＵ５６がステップＳ２２０の入賞時特定パターン判定処理を実行することにより、特図表示結果が「大当り」となるか否かや、飾り図柄の変動パターンが少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンとなるか否かを、予め特定する。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飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、スーパーリーチのリーチ演出が実行されることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板８０の側で演出制御用ＣＰＵ１０１などがスーパーリーチとなることを示す演出を実行するか否かを決定することになる。

【０２６１】

図３５に示す入賞時特定パターン判定処理において、ＣＰＵ５６は、まず、図３４のステップＳ２１９にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１に応じた特図表示結果を特定する（ステップＳ３５１）。例えば、ステップＳ３５１の処理では、図１０に示す特図表示結果決定テーブル１３０を選択して、使用テーブルにセットする。ここで、使用テーブルにセットする際には、例えばＲＡＭの所定領域に設けられたテーブルポインタなどに、ＲＯＭにおけるテーブルデータの記憶アドレス（先頭アドレス）をセットすればよい。続いて、使用テーブルにセットした特図表示結果決定テーブル１３０を参照することにより、ステップＳ２１９にて抽出された乱数値ＭＲ１に応じた特図表示結果が特定される。より具体的には、乱数値ＭＲ１を示す数値データと、特図表示結果決定テーブル１３０に格納された決定値とを比較して、乱数値ＭＲ１と合致した決定値が割り当てられている特図表示結果が「大当り」や「小当り」、「ハズレ」のいずれであるかを特定する。

【０２６２】

そして、ステップＳ３５１にて特定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ３５２）。このとき、特定された特図表示結果が「大当り」であれば（ステップＳ３５２；Ｙｅｓ）、図３４のステップＳ２１９にて抽出された大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２に応じた大当り種別を特定する（ステップＳ３５３）。例えば、ステップＳ３５３の処理では、図９に示す大当り種別決定テーブル１３１を選択して、使用テーブルにセットする。続いて、使用テーブルにセットした大当り種別決定テーブル１３１を参照することにより、ステップＳ２１９にて抽出された乱数値ＭＲ２に応じた大当り種別が特定される。ここでは、大当り種別決定テーブル１３１における変動特図指定バッファ値の設定を、始動口バッファ値に読み替えて、遊技球が検出された始動入賞口（第１始動入賞口又は第２始動入賞口）に応じた大当り種別を特定すればよい。こうして、ステップＳ３５３にて特定された大当り種別が「２Ｒ確変」以外の「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」であるか否かを判定する（ステップＳ３５４）。

【０２６３】

ステップＳ３５２にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合には（ステップＳ３５２；Ｎｏ）、その特図表示結果は「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップＳ３５５）。ステップＳ３５４にて大当り種別が「２Ｒ確変」以外であると判定されたときや（ステップＳ３５４；Ｙｅｓ）、ステップＳ３５５にて特図表示結果が「ハズレ」であると判定されたときには（ステップＳ３５５；Ｙｅｓ）、図３４のステップＳ２１９にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定する（ステップＳ３５６）。

【０２６４】

ここで、図１２（Ｃ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃや図１２（Ｄ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄの設定例では、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が「２３０」～「２５１」の範囲内であれば、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別ＣＡ２－４に決定されることになる。また、図１２（Ａ）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａの設定例では、大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が「１００」～「２５１」の範囲内であれば、あるいは、大当り種別が「１５Ｒ確変」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が「５０」

～「２５１」の範囲内であれば、少なくともスーパー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ＣＡ３－３に決定されることになる。したがって、例えば図３６に示すように、乱数値ＭＲ３が「２３０」～「２５１」の範囲内であれば特定パターン共通範囲の範囲内であるとして、ステップＳ３５６では、この特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されればよい。なお、ステップＳ３５６の判定では、変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ、１３２Ｃ、１３２Ｄの設定を参照することにより特定パターン共通範囲を特定するようにしてもよいし、予めＲＯＭの所定領域などに、特定パターン共通範囲（この実施の形態では「２３０」～「２５１」）を記憶しておき、これを参照するようにしてもよい。このように予めＲＯＭに比較用の値を記憶しておくことで、ＣＰＵ５６の処理負担を軽減することができる。

【０２６５】

あるいは、ステップＳ３５４にて大当り種別が「２Ｒ確変」以外であると判定された場合と、ステップＳ３５５にて特図表示結果が「ハズレ」であると判定された場合とで、特定パターン共通範囲を異ならせるようにしてもよい。例えば、ステップＳ３５５にて特図表示結果が「ハズレ」であると判定された場合には、図３７（Ａ）に示すように、乱数値ＭＲ３が「２３０」～「２５１」の範囲内であれば特定パターン共通範囲の範囲内であるとする。これに対して、ステップＳ３５４にて大当り種別が「２Ｒ確変」以外であると判定された場合には、図３７（Ｂ）に示すように、乱数値ＭＲ３が「１００」～「２５１」の範囲内であれば特定パターン共通範囲の範囲内であるとする。

【０２６６】

ステップＳ３５６にて特定パターン共通範囲内であると判定されたときには（ステップＳ３５６；Ｙｅｓ）、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Ｓ３５７）。そして、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップＳ３５７；「１」）、第１始動入賞時に特定パターン共通範囲内であることを通知する第１始動口入賞指定コマンドとなるコマンドＢ１０１Ｈ（図６（Ｃ）参照）を主基板３１から演出制御基板８０に対して送信するための設定を行う（ステップＳ３５８）。ステップＳ３５７にて始動口バッファ値が「２」であると判定された場合には（ステップＳ３５７；「２」）、第２始動入賞時に特定パターン共通範囲内であることを通知する第２始動口入賞指定コマンドとなるコマンドＢ２０１Ｈ（図６（Ｃ）参照）を主基板３１から演出制御基板８０に対して送信するための設定を行う（ステップＳ３５９）。

【０２６７】

ステップＳ３５４にて大当り種別が「２Ｒ確変」であると判定されたときや（ステップＳ３５４；Ｎｏ）、ステップＳ３５５にて特図表示結果が「ハズレ」ではなく「小当り」であると判定されたとき（ステップＳ３５５；Ｎｏ）、また、ステップＳ３５６にて特定パターン共通範囲内ではないと判定されたときにも（ステップＳ３５６；Ｎｏ）、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Ｓ３６０）。ここでは、ステップＳ３６０にて始動口バッファ値が「１」であれば（ステップＳ３６０；「１」）、第１始動入賞時に特定パターン共通範囲外であることを通知する第１始動口入賞指定コマンドとなるコマンドＢ１００Ｈ（図６（Ｃ）参照）を主基板３１から演出制御基板８０に対して送信するための設定を行う（ステップＳ３６１）。ステップＳ３６０にて始動口バッファ値が「２」であると判定された場合には（ステップＳ３６０；「２」）、第２始動入賞時に特定パターン共通範囲外であることを通知する第２始動口入賞指定コマンドとなるコマンドＢ２００Ｈ（図６（Ｃ）参照）を主基板３１から演出制御基板８０に対して送信するための設定を行う（ステップＳ３６２）。

【０２６８】

こうした入賞時特定パターン判定処理が実行されることにより、第１始動入賞口や第２始動入賞口を通過した遊技球が検出された時点で、パチンコ遊技機１における遊技状態や特図ゲームの保留記憶数としての合計保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチを伴う特定の変動パターンとなるか否かを特定し、特定結果に応じて異なる第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、主基板３１から演出制御基板８０に

対して伝送させることができる。

【０２６９】

ステップＳ３５８、Ｓ３５９、Ｓ３６１、またはＳ３６２の処理を実行した後には、ステップＳ３５１にて特定した特図表示結果に対応した入賞時表示結果通知コマンドＤ０ＸＸＨを主基板３１から演出制御基板８０に対して送信するための設定を行い（ステップＳ３６３）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。この入賞時表示結果通知コマンドＤ０ＸＸＨにより入賞時に判定した特図表示結果を主基板３１から演出制御基板８０に通知することができ、演出制御基板８０の側では、入賞時に判定した特図表示結果に基づいた演出を実行することができるようになる。

【０２７０】

図３２に示すステップＳ１０１の始動入賞判定処理を実行した後には、特図プロセスフラグの値に応じて、図３２に示すステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。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特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂ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、付属図柄などの可変表示結果を「大当り」や「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特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。

【０２７１】

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」や「小当り」とするか否かの事前決定結果や、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かのリーチ決定結果などに基づいて、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対応して、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。

【０２７２】

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特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂ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特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームであるか、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームであるかに関わりなく、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特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおける特別図柄の変動や、第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける特別図柄の変動を、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を“３”に更新する。

【０２７３】

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特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部１５２に

設けられた大当りフラグや小当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、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を“８”に更新する。さらに、大当りフラグ及び小当りフラグがいずれもオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“０”に更新する。

【０２７４】

ステップＳ１１４の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「１５Ｒ非確変」、「１５Ｒ確変」、「２Ｒ確変」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「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」であることに対応して１５ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「２９秒」に設定するとともに、ラウンドの実行回数となる大入賞口の開放回数を「１５回」に設定する。これに対して、大当り種別が「２Ｒ確変」であることに対応して２ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「０．５秒」に設定するとともに、ラウンドの実行回数となる大入賞口の開放回数を「２回」に設定する。

【０２７５】

ステップＳ１１５の大入賞口開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大入賞口開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド２１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が実行されればよい。

【０２７６】

ステップＳ１１６の大入賞口開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大入賞口開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に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。

【０２７７】

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、演出表示装置９やスピーカ２７、枠ＬＥＤ２８及び装飾ＬＥＤ２５などといった演出用の電気部品（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、大当り種別に対応して特別遊技状態あるいは通常状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。

【０２７８】

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」となったことなどに基づき、小当り遊技状態において可変入賞動作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、例えば可変表示結果が「小当り」であることに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「０．５秒」に設定するとともに、可変入賞動作における大入賞口の開放回数を「２回」に設定すればよい。

【０２７９】

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２１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が実行されればよい。

【０２８０】

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、演出表示装置９やスピーカ２７、枠ＬＥＤ２８及び装飾ＬＥＤ２５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。

【０２８１】

図３８は、図３２のステップＳ１１０にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図３８に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ５６は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に記憶されている合計保留記憶数カウント値が「０」であるか否か、すなわち、第１保留記憶数と第２保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ２３１）。このとき、合計保留記憶数カウント値が「０」以外であれば（ステップＳ２３１；Ｎｏ）、始動データ記憶部１５１Ｃから始動データを読み出す（ステップＳ２３２）。ここでは、始動データ記憶部１５１Ｃにて保留番号「１」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。

【０２８２】

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

【０２８３】

ステップＳ２３４にて始動データが「第１」であると判定された場合には（ステップＳ２３４；第１）、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始する第１開始条件が成立したことに対応して、遊技制御バッファ設定部１５５に記憶される変動特図指定バッファ値を「１」に設定する（ステップＳ２３５）。他方、ステップＳ２３４にて始動データが「第２」であると判定された場合には（ステップＳ２３４；第２）、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始する第２開始条件が成立したことに対応して、変動特図指定バッファ値を「２」に設定する（ステップＳ２３６）。

【０２８４】

ステップＳ２３５、Ｓ２３６の処理のいずれかを実行した後には、ステップＳ２３２にて読み出した始動データに応じた特図保留記憶部から、保留データを読み出す（ステップＳ２３７）。例えば、始動データが「第１」である場合には、第１特図保留記憶部１５１Ａにて保留番号「１」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、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、それぞれ読み出す。これに対して、始動データが「第２」である場合には、第２特図保留記憶部１５１Ｂにて保留番号「１」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、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、それぞれ読み出す。こうして読み出された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３のそれぞれを示す数値データは、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた特図変動用乱数値バッファに格納するなどして、ＲＡＭの所定領域に一時記憶されればよい。

【０２８５】
ステップＳ２３７の処理に続いて、始動データに応じた保留記憶数カウント値を１減算するとともに、始動データに応じた特図保留記憶部にて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された保留データの記憶内容を、１エントリずつ上位にシフトさせる（ステップＳ２３８）。例えば、始動データが「第１」である場合には、第１保留記憶数カウント値を１減算するとともに、第１特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データの記憶内容を、１エントリずつ上位にシフトさせる。これに対して、始動データが「第２」である場合には、第２保留記憶数カウント値を１減算するとともに、第２特図保留記憶部１５１Ｂにおける保留データの記憶内容を、１エントリずつ上位にシフトさせる。

【０２８６】
ステップＳ２３８の処理に続いて、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」、「小当り」、「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、特図表示結果決定テーブル１３０を選択してセットする（ステップＳ２３９）。ＣＰＵ５６は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブル１３０を参照することにより、ステップＳ２３７にて読み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、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、特図表示結果を「大当り」や「小当り」、「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップＳ２４０）。そして、ステップＳ２４０にて決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ２４１）。

【０２８７】
ステップＳ２４１にて「大当り」であると判定された場合には（ステップＳ２４１；Ｙｅｓ）、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップＳ２４２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り種別決定テーブル１３１を選択してセットする（ステップＳ２４３）。こうしてセットされた大当り種別決定テーブル１３１を参照することにより、ステップＳ２３７にて読み出した大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データに基づき、「１５Ｒ非確変」や「１５Ｒ確変」、「２Ｒ確変」といった予め複数用意された大当り種別のいずれかに決定する（ステップＳ２４４）。なお、ステップＳ２３６の処理で変動特図指定バッファ値を「２」に設定した場合には、大当り種別決定テーブル１３１にて「２Ｒ確変」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とから、大当り種別が「２Ｒ確変」に決定されることはない。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を更新することなどにより、決定された大当り種別を記憶させる（ステップＳ２４５）。一例として、大当り種別が「１５Ｒ非確変」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、「１５Ｒ確変」であれば「１」とし、「２Ｒ確変」であれば「２」とすればよい。

【０２８８】
ステップＳ２４１にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップＳ２４１；Ｎｏ）、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップＳ２４６）。そして、「小当り」であると判定されたときには（ステップＳ２４６；Ｙｅｓ）、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップＳ２４７）。

【０２８９】
ステップＳ２４６にて「小当り」ではないと判定された場合や（ステップＳ２４６；Ｎｏ）、ステップＳ２４５、Ｓ２４７の処理のいずれかを実行した後には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップＳ２４８）。一例として、ステップＳ２４６にて特図表示結果が「小当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄

となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップＳ２４６にて特図表示結果が「小当り」であると判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「２」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップＳ２４１にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップＳ２４４における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「１」、「３」、「７」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「１５Ｒ非確変」とする決定結果に応じて、非確変大当り図柄となる「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「１５Ｒ確変」とする決定結果に応じて、確変大当り図柄となる「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「２Ｒ確変」とする決定結果に応じて、２Ｒ確変大当り図柄「１」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【０２９０】

ステップＳ２４８にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“１”に更新してから（ステップＳ２４９）、特別図柄通常処理を終了する。また、ステップＳ２３１にて合計保留記憶数が「０」である場合には（ステップＳ２３１；Ｙｅｓ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップＳ２５０）、特別図柄通常処理を終了する。ステップＳ２５０におけるデモ表示設定では、例えば演出表示装置９において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する客待ちデモ指定コマンドが、主基板３１から演出制御基板８０に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、例えばＲＯＭにおける客待ちデモ指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、客待ちデモ指定コマンドの送信設定を行う。こうして設定された客待ちデモ指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図３１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３１から演出制御基板８０に対して伝送される。

【０２９１】

なお、この実施の形態では、始動データ記憶部１５１Ｃにて保留番号「１」と関連付けて記憶されている始動データを読み出して、読み出した始動データが「第１」と「第２」のいずれであるかを判定して、対応する特別図柄表示器８における特図ゲームを開始するようになっていたが、「第２」の始動データがある場合には第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを優先的に実行するようにしてもよい。そのためには、例えば、ＣＰＵ５６がステップＳ２３２にて始動データ記憶部１５１Ｃから始動データを読み出すときに「第２」の始動データがあるか否かを判定し、「第２」の始動データがある場合には最も小さい保留番号と関連付けされて記憶されている「第２」の始動データを読み出すようにすればよい。図１１に示したように、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームでは、大当り種別が「２Ｒ確変」にはならなくなっているため、このようにすることで、「第２」の始動データに対応した第２始動入賞口１４が高開放制御されているときに有利な大当りになりやすくなり、第２始動入賞口１４が高開放制御されているときの遊技価値をより高めることができる。

【０２９２】

図３９は、図３２のステップＳ１１１にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図３９に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ５６は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２６１）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップＳ２６１；Ｙｅｓ）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａを選択してセットする（ステップＳ２６２）。また、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「１５Ｒ非確変」や「１５Ｒ確変」、「２Ｒ確変」のいずれであるかを特定する（ス

テップＳ２６３）。
【０２９３】
ステップＳ２６１にて大当りフラグがオフであるときには（ステップＳ２６１；Ｎｏ）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２６４）。そして、小当りフラグがオンであれば（ステップＳ２６４；Ｙｅｓ）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、小当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂを選択してセットする（ステップＳ２６５）。
【０２９４】
ステップＳ２６４にて小当りフラグがオフであるときには（ステップＳ２６４；Ｎｏ）、確変状態や時短状態における時間短縮制御が実行中であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ２６６）。なお、時短フラグは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態や時短状態に制御されるときにオン状態にセットされ、確変状態や時短状態が終了するときにクリアされてオフ状態となる。より具体的には、大当り遊技状態を終了する処理において時短フラグがオン状態にセットされた後、時短回数カウント値が「０」に達したことや、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームが終了したことなどに対応して、時短フラグがクリアされてオフ状態となる。
【０２９５】
ステップＳ２６６にて時短フラグがオフであるときには（ステップＳ２６６；Ｎｏ）、合計保留記憶数カウント値が「３」以上であるか否かを判定する（ステップＳ２６７）。そして、合計保留記憶数が「３」未満であれば（ステップＳ２６７；Ｎｏ）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃを選択してセットする（ステップＳ２６８）。これに対して、ステップＳ２６６にて時短フラグがオンであるときや（ステップＳ２６６；Ｙｅｓ）、ステップＳ２６７にて合計保留記憶数カウント値が「３」以上であるときには（ステップＳ２６７；Ｙｅｓ）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄを選択してセットする（ステップＳ２６９）。なお、ステップＳ２６６にて時短フラグがオンであるときにも、合計保留記憶数が所定数（例えば「１」など）以上であるか否かを判定し、その判定結果に応じて異なる決定テーブルを選択してもよい。例えば、時短フラグがオンである場合に、合計保留記憶数が「０」であればステップＳ２６８に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃを選択してセットする一方、合計保留記憶数が「１」以上であればステップＳ２６９に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄを選択してセットしてもよい。
【０２９６】
ステップＳ２６３、Ｓ２６５、Ｓ２６８、Ｓ２６９の処理のいずれかを実行した後には、例えば特図変動用乱数値バッファなどに格納されている変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データに基づき、ステップＳ２６３、Ｓ２６５、Ｓ２６８、Ｓ２６９のいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ２７０）。ここで、ステップＳ２７０の処理では、始動入賞の検出時に乱数回路５０３などから抽出されて保留データとして第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂに記憶された変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データに基づき、変動パターン種別が決定される。したがって、始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かの判定結果と、ステップＳ２７０の処理による変動パターン種別の決定結果との整合をとることができ、始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であると判定されたにもかかわらず、スーパーリーチを伴う特定の変動パターンが含まれる変動パターン種別とは異なる変動パターン種別に決定されてしまうことを防止できる。また、第１始動条件が成立したことに基づき第１特別図柄表示器８ａにより第１特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第２始動条件が成立したことに基づき第２特別図柄表示器８ｂにより第２特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン

種別を決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。

【０２９７】

ステップＳ２７０にて変動パターン種別を決定した後には、特図表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」又は「小当り」であるかに応じて、ハズレ変動パターン決定テーブル１３３Ａと当り変動パターン決定テーブル１３３Ｂのいずれかを選択し、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとしてセットする（ステップＳ２７１）。続いて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データに基づき、ステップＳ２７１にてセットした変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ２７２）。変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データは、ステップＳ２７２の処理が実行されるときに乱数回路５０３や遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタなどから抽出されてもよいし、第１始動入賞口や第２始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球が検出されたときに抽出されたものを、乱数値ＭＲ１～ＭＲ３とともに、第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂにおける保留データとして記憶しておいてもよい。

【０２９８】

ステップＳ２７２の処理では、第１始動条件が成立したことに基づき第１特別図柄表示器８ａにより第１特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第２始動条件が成立したことに基づき第２特別図柄表示器８ｂにより第２特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値ＭＲ４を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。また、ステップＳ２７２の処理では、ステップＳ２７０における変動パターン種別の決定結果にかかわらず、変動パターン決定用となる共通の乱数値ＭＲ４を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

【０２９９】

ステップＳ２７２にて変動パターンを決定した後には、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップＳ２７３）。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ２７４）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【０３００】

ステップＳ２７４の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップＳ２７５）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ５６は、主基板３１から演出制御基板８０に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭにおける記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ５６は、主基板３１から演出制御基板８０に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭにおける記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッフ

ァにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップＳ２７５での設定を行った場合には、変動パターン設定処理が終了してから図３１に示すステップＳ１７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板３１から演出制御基板８０に対して各種の演出制御コマンドが順次送信されることになる。図４０は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示を開始する際に、主基板３１から演出制御基板８０に対して演出制御コマンドを送信する動作の一例を示すタイミング図である。特図ゲームを開始するための開始条件が成立したときには、図３９に示すステップＳ２７９による送信設定に基づき、図３１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により、ＣＰＵ５６にてタイマ割込みが発生するごとに、遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド又は第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド又は第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順で送信されるようにしてもよいし、各コマンド（例えば、第１変動開始コマンド又は第２変動開始コマンド、及び、変動パターン指定コマンドなど）が同じタイマ割込み内で送信されるようにしてもよい。また、図４０の例では、変動パターン指定コマンド送信時に特別図柄の変動を開始するようになっているが、これに限定されず、第１変動開始コマンド又は第２変動開始コマンドの送信時、可変表示結果通知コマンド送信時などに特別図柄の変動を開始するようにしてもよい。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップＳ２７６）、変動パターン設定処理を終了する。

【０３０１】

図４１は、図３２のステップＳ１１３にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図４１に示す特別図柄停止処理において、ＣＰＵ５６は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２９１）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップＳ２９１；Ｙｅｓ）、大当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップＳ２９２）。例えば、ステップＳ２９２の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部１５３に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【０３０２】

ステップＳ２９２の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板３１から演出制御基板８０に対して送信するための設定を行う（ステップＳ２９３）。例えば、ステップＳ２９３の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのＲＯＭ５４における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。その後、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップＳ２９４）。また、確変状態又は時短状態といった特別遊技状態を終了するための設定を行う（ステップＳ２９５）。例えば、ステップＳ２９５では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、時短状態が終了するまでに実行可能な特図ゲームの残存回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“４”に更新してから（ステップＳ２９６）、特別図柄停止処理を終了する。

【０３０３】

ステップＳ２９１にて大当りフラグがオフである場合には（ステップＳ２９１；Ｎｏ）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２９７）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップＳ２９７；Ｙｅｓ）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップＳ２９８）。例えば、ステップＳ２９８の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。続いて、ステップＳ２９３の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板３１から演出制御基板８０に対して送信するための設定を行う（ステップＳ２９９）。その

後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップＳ３００）。また、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“８”に更新する（ステップ３０１）。

【０３０４】

ステップＳ２９７にて小当りフラグがオフである場合には（ステップＳ２９７；Ｎｏ）、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“０”に初期化する（ステップＳ３０２）。ステップＳ３０１、Ｓ３０２の処理のいずれかを実行した後には、確変状態又は時短状態といった特別遊技状態を終了させるか否かの判定を行ってから（ステップＳ３０３）、特別図柄停止処理を終了する。例えば、ステップＳ３０３の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば１減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値（例えば「０」など）と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短制御を終了すればよい。他方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップＳ３０３の処理を終了すればよい。なお、時短フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続して時短制御が行われる。あるいは、確変状態でも時短制御を終了するか否かの判定を行い、終了するとの判定結果に基づき時短制御を終了するようにしてもよい。こうして時短制御を終了するときには、確変制御もあわせて終了することにより通常状態となるようにしてもよいし、確変制御については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させるようにしてもよい。

【０３０５】

また、ステップＳ３０３の処理では、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられたランダムカウンタから、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めＲＯＭ５４などに格納された確変制御終了判定テーブルを参照すること、あるいは、確変制御中における特図ゲームの実行回数が所定の確変終了判定値に達したことなどにより、確変制御を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。これに対して、ステップＳ３０３の処理では、確変制御を終了するための処理を実行せず、次に可変表示結果が「大当り」となるまで確変制御を継続させるようにしてもよい。あるいは、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データに基づき確変制御を終了するか否かを判定する処理は、例えば図３８に示すステップＳ２３１にて合計保留記憶数カウント値が「０」以外の値であると判定した後、ステップＳ２４０にて可変表示結果を「大当り」とするか否かを決定（事前決定）するより前に、実行されるようにしてもよい。

【０３０６】

図４２（Ａ）は、図３２のステップＳ１１７にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図４２（Ａ）に示す大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ３１１）。一例として、図３２に示すステップＳ１１６の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“７”に更新するときに、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップＳ３１１の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を１減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「０」など）と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップＳ３１１にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップＳ３１１；Ｎｏ）、そのまま大当り終了処理を終了する。

【０３０７】

これに対して、ステップＳ３１１にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップＳ３１１；Ｙｅｓ）、遊技制御バッファ設定部１５５に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出す（ステップＳ３１２）。続いて、ステップＳ３１２にて読み出した大当り種別バッファ値である大当り種別バッファ読出値に応じた遊技状態の制御を開始

するための設定を行う（ステップＳ３１３）。図４２（Ｂ）は、ステップＳ３１３での設定例を示す説明図である。図４２（Ｂ）に示すように、大当り種別バッファ読出値が「０」であるときには、遊技状態を時短状態とする制御を開始するための設定を行う。このとき、例えばＣＰＵ５６は、時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「１００」）を、時短回数カウンタに設定する。大当り種別バッファ読出値が「１」または「２」であるときには、遊技状態を確変状態とする制御を開始するための設定を行う。このとき、例えばＣＰＵ５６は、確変フラグ及び時短フラグをともにオン状態にセットする。

【０３０８】

ステップＳ３１３における設定を行った後には、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“０”に初期化してから（ステップＳ３１４）、大当り終了処理を終了する。

【０３０９】

図４３は、図３１のステップＳ１６にて実行される普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この普通図柄プロセス処理において、ＣＰＵ５６は、まず、ゲート３２に設けられたゲートスイッチ３２ａからの検出信号がオン状態であるか否かをチェックすることにより、ゲート３２を通過した遊技球が検出されたか否かの判定を行う（ステップＳ１３１）。遊技球がゲート３２を通過してゲートスイッチ３２ａからの検出信号がオン状態となった場合には（ステップＳ１３１；Ｙｅｓ）、ゲート通過時処理を実行する（ステップＳ１３２）。他方、ゲートスイッチ３２ａからの検出信号がオフ状態である場合には（ステップＳ１３１；Ｎｏ）、ステップＳ１３２の処理をスキップする。

【０３１０】

ステップＳ１３２にて実行されるゲート通過時処理の一例として、以下のような処理が実行される。すなわち、まず、ＲＡＭ５５の所定領域に設けられた普図保留記憶部に記憶されている保留データの個数である普図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「４」）となっているか否かを判定する。このとき、普図保留記憶数が上限値となっていれば、今回の遊技球検出は無効として、そのままゲート通過時処理を終了する。これに対して、普図保留記憶数が上限値未満であるときには、例えばＣＰＵ５６が、遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられたランダムカウンタなどにより更新される数値データのうちから、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＭＲ５を示す数値データを保留データとして、普図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットする。以上のようなゲート通過時処理を実行した後や、ステップＳ１３１にてゲートスイッチ１３ａからの検出信号がオフ状態であると判定された後には、普図プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１４０～Ｓ１４４の各処理を実行する。

【０３１１】

ステップＳ１４０の普通図柄通常処理は、普図プロセスフラグの値が“０”のときに実行される。この普通図柄通常処理では、普図保留記憶部に格納された保留データの有無などに基づいて、普通図柄表示器１０による普図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。このとき、例えば普図保留記憶部に格納された保留データがある場合には、普図プロセスフラグの値を“１”に更新する。

【０３１２】

ステップＳ１４１の普通図柄判定処理は、普図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この普通図柄判定処理では、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データに基づき、予め用意された普図表示結果決定テーブルを参照して、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果としての普図表示結果を、「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかの決定などが行われる。ここで、普図表示結果決定テーブルでは、遊技状態が確変状態又は時短状態である場合に、通常状態である場合よりも普図表示結果を「普図当り」とする決定がなされる割合が高くなるように、乱数値ＭＲ５と比較される決定値が普図表示結果に割り当てられている。これにより、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて普図表示結果が「普図当り」となりやすくなることで、普通可変入賞球装置１５が形成する第２始動入賞口１４が拡大開放状態となりやすく、遊技球が第２始動入賞口１４に

進入（始動入賞）しやすくなる。

【０３１３】

また、普通図柄判定処理では、普図表示結果に対応する普図変動時間の決定も行われる。ここで、普図表示結果決定テーブルでは、確変状態又は時短状態である場合に、通常状態である場合よりも普図変動時間が短くなるように設定されている。これにより、確変状態や時短状態では、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が導出表示される間隔が短くなることで、「普図当り」の可変表示結果が導出表示される間隔も短くなり、普通可変入賞球装置１５が形成する第２始動入賞口１４が拡大開放状態となりやすく、遊技球が第２始動入賞口１４に進入（始動入賞）しやすくなる。

【０３１４】

さらに、普通図柄判定処理では、普図表示結果を「普図当り」とする場合に、第２始動入賞口１４を拡大開放状態とする開放時間及び開放回数からなる傾動制御時間を設定してもよい。ここで、普図表示結果決定テーブルでは、確変状態又は時短状態である場合に、通常状態である場合よりも開放時間が長時間で開放回数が多数回となるように設定されている。これにより、確変状態や時短状態といった特別遊技状態では、第２始動入賞口１４が拡大開放状態となる時間が長くなるとともに開放回数が多くなることで、遊技球が第２始動入賞口１４に進入（始動入賞）しやすくなる。なお、傾動制御に関する設定は、ステップＳ１４３の普通図柄停止処理やステップＳ１４４の普通電動役物作動処理にて行うようにしてもよい。

【０３１５】

ステップＳ１４２の普通図柄変動処理は、普図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この普通図柄変動処理では、普通図柄表示器１０による普図ゲームにおいて普通図柄を変動させるための設定が行われる。こうした設定に基づいて変動する普通図柄は、ステップＳ１４３の普通図柄停止処理が実行されることにより、その変動が停止して普通図柄の可変表示結果となる普図表示結果が表示される。普通図柄変動処理では、普通図柄が変動を開始してからの経過時間が計測される。このときには、計測された経過時間が普図変動時間に達したか否かの判定が行われる。そして、普図変動時間に達したときには、普図プロセスフラグの値を“３”に更新する。

【０３１６】

ステップＳ１４３の普通図柄停止処理は、普図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この普通図柄停止処理では、普通図柄表示器１０にて普通図柄の可変表示結果を停止表示させるための設定が行われる。なお、普通図柄の可変表示結果を停止表示させるための設定は、ステップＳ１４２の普通図柄変動処理にて、計測された経過時間が普図変動時間に達したときに、普図プロセスフラグの値を“３”に更新する以前に、行われるようにしてもよい。また、普通図柄停止処理では、普図表示結果が「普図当り」である場合に、例えば普通可変入賞球装置１５が備える可動翼片に連結された普通電動役物用のソレノイド１６を駆動するための普電作動パターンの設定といった、可動翼片を傾動位置とする傾動制御のための設定を行ってから、普図プロセスフラグの値が“４”に更新される。

【０３１７】

ステップＳ１４３の普通図柄停止処理にて普電作動パターンを設定する場合には、ステップＳ１４１の普通図柄判定処理で決定された普図表示結果に対応する普電作動パターンを選択することにより、普図表示結果に応じて異なる開放時間及び開放回数が設定されるようにすればよい。あるいは、ステップＳ１４２にて普電作動パターンを設定するときに、時短フラグがオンであるか否かを判定して、判定結果に対応した普電作動パターンを設定してもよい。この場合、普通図柄の可変表示を開始するときには、例えば大当り遊技状態であることなどに対応して時短フラグがオフであったものの、普通図柄の可変表示結果が停止表示されるときには、大当り遊技状態の終了後に確変状態や時短状態となったことに対応して時短フラグがオンとなっている場合に、確変状態や時短状態において普図表示結果が「普図当り」となったことに対応した第２始動入賞口１４の開放時間や開放回数を

設定することができる。これにより、例えば確変状態や時短状態となる以前に普通図柄の可変表示が開始されたために確変状態や時短状態となってから普図表示結果が「普図当り」となっても第２始動入賞口１４に遊技球が進入しがたくなってしまうことを防止できる。ステップＳ１４３の普通図柄停止処理にて、普図表示結果が「普図ハズレ」であると判定された場合には、普図プロセスフラグをクリアして、その値を“０”に初期化する。

【０３１８】

ステップＳ１４４の普通電動役物作動処理は、普図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この普通電動役物作動処理では、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置１５が備える可動翼片を垂直位置から傾動位置に移動させて、第２始動入賞口１４を通常開放状態から拡大開放状態に変化させる傾動制御の設定などが行われる。例えば、普通電動役物作動処理では、ステップＳ１４３の普通図柄停止処理にてセットされた普電作動パターンの設定に応じて、普通電動役物用のソレノイド１６を駆動するための駆動制御信号の生成が行われるようにすればよい。また、普通電動役物作動処理では、普通電動役物用のソレノイド１６を駆動して第２始動入賞口１４を拡大開放状態としてからの経過時間が計測され、その経過時間が普電作動パターンに対応した傾動制御時間（開放時間）に達したか否かの判定が行われる。そして、経過時間が傾動制御時間に達した場合には、普通電動役物用のソレノイド１６の駆動を停止して可動翼片を傾動位置から垂直位置に戻すことにより、第２始動入賞口１４を拡大開放状態から通常開放状態に変化させるための設定を行う。そして、第２始動入賞口１４を拡大開放状態とする傾動回数が普電作動パターンに対応した開放回数に達したときには、普図プロセスフラグをクリアして、その値を“０”に初期化すればよい。

【０３１９】

次に、演出制御基板８０における動作を説明する。演出制御基板８０では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用マイクロコンピュータ１００における演出制御用ＣＰＵ１０１が起動し、図４４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４４に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ４０１）、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭのクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板８０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。

【０３２０】

その後、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ４０２）、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭの演出制御カウンタ設定部１９３などに設けられたランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。続いて、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ４０３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。

【０３２１】

また、演出制御基板８０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３１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３１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ＣＰＵ１０１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ＣＰＵ１０１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、例えば図５に示す入力ポート１０３のうちで、中継基板７７を介して主基板３１から伝送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、例えば演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭの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ＣＰＵ１０１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。

【０３２２】

ステップＳ４０３にてタイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ４０３；Ｎｏ）、ステップＳ４０２の処理に戻る。他方、ステップＳ４０３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ４０３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ４０４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ４０５）。ステップＳ４０５にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板３１の遊技制御用マイクロコンピュータ５６０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。

【０３２３】

ステップＳ４０５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Ｓ４０６）。この演出制御プロセス処理では、例えば演出表示装置９の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ２７からの音声出力動作、枠ＬＥＤ２８及び装飾ＬＥＤ２５における点灯動作といった、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３１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。

【０３２４】

ステップＳ４０５のコマンド解析処理内では、例えば図４５に示すような始動入賞時コマンド処理が実行されればよい。始動入賞時コマンド処理では、主基板１１から伝送された第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受信したときに、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３はスーパーリーチを伴う特定の変動パターンに決定される共通範囲の範囲内であるか否かの判定などが行われる。図４５に示す始動入賞時コマンド処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ５０１）。受信した演出制御コマンドは演出制御コマンド受信用バッファに格納されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、この演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを読み出して内容を確認することにより、受信した演出制御コマンドを特定することができる。

【０３２５】

ステップＳ５０１にて第１始動口入賞指定コマンドを受信したと判定されたときには（ステップＳ５０１；Ｙｅｓ）、第１始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行う（ステップＳ５０２）。例えば、ステップＳ５０２の処理では、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにて非表示となっている表示部位のうちの１つを、第１始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球の検出による第１始動条件の成立に応じて、青色表示に変化させるための表示設定が行われる。

【０３２６】

ステップＳ５０１にて第１始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定されたときには（ステップＳ５０１；Ｎｏ）、第２始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ５０３）。このとき、第２始動口入賞指定コマンドを受信していれば（ステップＳ５０３；Ｙｅｓ）、第２始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行う（ステップＳ５０４）。例えば、ステップＳ５０４の処理では、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにて非表示となっている表示部位のうちの１つを、第２始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球の検出による第２始動条件の成立に応じて、赤色表示に変化させるための表示設定が行われる。第２始動口入賞指定コマンドを受信していなければ（ステップＳ５０３；Ｎｏ）、始動入賞時コマンド処理を終了する。

【０３２７】

ステップＳ５０２、Ｓ５０４の処理のいずれかを実行した後には、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におけるＥＸＴデータを読み取ることなどにより、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定する（ステップＳ５０５）。

【０３２８】

ステップＳ５０５にて特定パターン共通範囲の範囲内である場合には（ステップＳ５０５；Ｙｅｓ）、演出制御フラグ設定部１９１に設けられた入賞時特定パターンフラグをオン状態にセットする（ステップＳ５０６）。また、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられた変動回数カウンタの格納値である変動回数カウント値として、始動入賞後の合計保留記憶数をセットしてから（ステップＳ５０７）、始動入賞時コマンド処理を終了する。なお、ステップＳ５０５にて特定パターン共通範囲の範囲内であるときには、ステップＳ５０６にて入賞時特定パターンフラグをオン状態にセットするだけで、ステップＳ５０７の処理は実行せずに始動入賞時コマンド処理を終了してもよい。

【０３２９】

ステップＳ５０５にて特定パターン共通範囲の範囲外であれば（ステップＳ５０５；Ｎｏ）、入賞時表示結果通知コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取ることなどにより、入賞時に判定した特図表示結果が大当りであるか否か（ＥＸＴデータが「０１」～「０３」であるか否か）を判定する（ステップＳ５０８）。入賞時に判定した特図表示結果が大当りであれば（ステップＳ５０８；Ｙｅｓ）、ステップＳ５０６に移行する。入賞時に判定した特図表示結果が大当りでなければ（ステップＳ５０８；Ｎｏ）、始動入賞時コマンド処理を終了する。このようにすることで、可変表示パターンがスーパーリーチとなることや、可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出が可能になる。なお、可変表示パターンがスーパーリーチとなることや、可変表示結果が大当りとなることを特定可能なコマンドを主基板３１から演出制御基板８０に送信するようにして、一つのコマンドで可変表示パターンがスーパーリーチとなること及び可変表示結果を特定可能にしてもよい。なお、ステップＳ５０８の処理は実行せず、ステップＳ５０５にて変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定して、ステップＳ５０６にて特定パターン共通範囲の範囲内である場合にのみ入賞時特定パターンフラグをオン状態にセットするようにしてもよい。

【０３３０】

図４６は、図４４のステップＳ４０６にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図４６に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば演出制御フラグ設定部１９１に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１６０～Ｓ１６６の処理のいずれかを選択して実行する。

【０３３１】

ステップＳ１６０の飾り図柄変動開始待ち処理は、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。この飾り図柄変動開始待ち処理には、主基板３１から伝送される変動開始コマンドとして、第１変動開始コマンドと第２変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じて、演出表示装置９の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける飾り図柄の可変表示や、第１付属図柄表示器９ａあるいは第２付属図柄表示器９ｂにおける付属図柄の可変表示を、開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。このとき、可変表示を開始する旨の判定がなされれば、演出プロセスフラグの値が“１”に更新される。

【０３３２】

ステップＳ１６１の飾り図柄変動設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動設定処理には、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームの開始や第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの開始に対応して、飾り図柄や付属図柄の可変表示を含めた各種の演出動作を行うために、変動パターンや可変表示結果などに応じた最終停止図柄となる確定飾り図柄や仮停止図柄、擬似連パターン、予告演出の有無、予告パターン、再抽選演出の有無、再

抽選演出パターン、昇格演出の有無等を決定し、その決定結果に応じて、予め用意された複数種類の演出制御パターンのいずれかを、使用パターンとして選択して設定する処理などが含まれている。こうした決定や設定などが行われた後には、演出プロセスフラグの値が“２”に更新される。

【０３３３】

ステップＳ１６２の飾り図柄変動中処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動中処理には、例えば演出制御タイマ設定部１９２に設けられた演出制御プロセスタイマの格納値である演出制御プロセスタイマ値などに対応して、使用パターンとなる演出制御パターンなどから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。そして、例えば演出制御プロセスタイマ値が所定の可変表示終了値（例えば「０」）となったこと、あるいは、主基板３１から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。演出制御プロセスタイマ値が可変表示終了値となっ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３１からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板８０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。

【０３３４】

ステップＳ１６３の飾り図柄変動終了時処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動終了時処理には、主基板３１から伝送される当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する処理が含まれている。このとき、当り開始指定コマンドを受信した旨の判定がなされれば、その当り開始指定コマンドから特定される可変表示結果が「大当り」である場合には、演出プロセスフラグの値が“４”に更新され、可変表示結果が「小当り」である場合には、演出プロセスフラグの値が“５”に更新される。また、当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“０”に更新される。また、飾り図柄変動終了時処理には、時短状態終了タイミングである場合にモードＡまたはモードＢからモードＮの演出モードに移行するための処理が含まれている。

【０３３５】

ステップＳ１６４の大当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この大当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当り」となったことなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を演出表示装置９の表示画面に表示させることや、音声出力基板７０に対する音番号データの出力によりスピーカ２７から音声や効果音を出力させること、ランプドライバ基板３５に対する信号出力により枠ＬＥＤ２８及び装飾ＬＥＤ２５等の発光体を点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板３１から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“６”に更新される。また、大当り制御中演出処理には、現在の演出モードや大当り種別に応じて演出モードを移行させるためのモード移行設定処理が含まれている。

【０３３６】

ステップＳ１６５の小当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「小当り」となったことなどに対応した各種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演出表示装置９の表示画面に表示させることや、音声出力基板７０に対する音番号データの出力によりスピーカ２７から音声や効果音を出力させること、ランプドライバ基板３５に対する信号出力により枠ＬＥＤ２８及び装飾ＬＥＤ２５等の発光体を点灯／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動作を制御する処

理が含まれている。一例として、ステップＳ１６５の小当り制御中演出処理では、図２７に示す各種演出制御パターンＣＳＴ２－２、ＣＲＥ１－１を順次に使用する演出制御パターンとして選択して、各種演出制御パターンテーブル１８２から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、演出動作を制御するための各種設定などを行うようにすればよい。こうした設定によって実行される演出動作は、大当り種別が「２Ｒ確変」となった場合にも実行されることがある２Ｒ大当り・小当り共通の演出動作であればよい。そして、例えば主基板１１から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“６”に更新される。

【０３３７】

ステップＳ１６６のエンディング演出処理は、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。このエンディング演出処理には、大当り遊技状態や小当り遊技状態が終了することなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を演出表示装置９の表示画面に表示させることや、音声出力基板７０に対する音番号データの出力によりスピーカ２７から音声や効果音を出力させること、ランプドライバ基板３５に対する信号出力により枠ＬＥＤ２８及び装飾ＬＥＤ２５等の発光体を点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、こうした演出動作が終了したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“０”に更新される。このときには、例えば図３に示す演出モードの移行例に従い、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了に対応した演出モードの設定が行われればよい。

【０３３８】

図４７は、図４６のステップＳ１６１にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、例えば可変表示結果通知コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップＳ５３１）。このとき、可変表示結果が「ハズレ」であれば（ステップＳ５３１；Ｙｅｓ）、前回「１５Ｒ非確変」となってからの可変表示の回数が１００回に達したか否かを判定することなどにより、時短状態の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ５３２）。なお、主基板３１から演出制御基板８０に高ベース状態（時短状態又は確変状態）の開始タイミング及び終了タイミングであることを示す時短状態コマンドを送信するようにして、そのコマンドに基づいて時短状態の終了タイミングであるか否かを判定するようにしてもよい。この場合、時短状態コマンドから現在の遊技状態が時短状態であると特定できるときのみ、ステップＳ５３２の処理を実行するようにしてもよい。時短状態の終了タイミングであれば（ステップＳ５３２；Ｙｅｓ）、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられる大当り継続カウンタのカウント値を「０」にリセットする（ステップＳ５３３）。この大当り継続カウンタは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」となったことに対応して高ベース状態（時短状態又は確変状態）になった後、低ベース状態（通常状態）に移行するまでの間に可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」となった回数をカウントするためのカウンタである。このように、高ベース状態（確変状態又は時短状態）中に１５Ｒ大当りとなることを連チャンともいい、その継続回数を連チャン回数ともいう。大当り継続カウンタは、後述するステップＳ５４１の処理において加算される。

【０３３９】

ステップＳ５３３の処理の後、またはステップ５３２にて時短状態の終了タイミングでなければ（ステップＳ５３２；Ｎｏ）、例えば変動パターン指定コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５３４）。

【０３４０】

ステップＳ５３４にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ５３４；Ｙｅｓ）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５３５）。一例として、ステップＳ５３５の処理では、まず、図１６（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａを選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａを参照することにより、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる飾り図柄を決定する。次に、図１６（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂを選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－２を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂを参照することにより、右最終停止図柄ＦＺ１－２となる飾り図柄を決定する。このときには、左最終停止図柄ＦＺ１－１と右最終停止図柄ＦＺ１－２との組合せに基づき、図１７に示すような左右出目判定テーブル１６１を参照することにより、左右出目タイプＤＣ１－１が複数種類のいずれとなるかを判定する。その後、図１６（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃを選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３を抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－３と、左右出目タイプＤＣ１－１とに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃを参照することにより、中最終停止図柄ＦＺ１－３となる飾り図柄を決定する。

【０３４１】

こうして、ステップＳ５３５の処理では、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｃや、左右出目判定テーブル１６１を参照して、左中右最終停止図柄ＦＺ１－１～ＦＺ１－３となる飾り図柄を決定することで、確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せ、あるいは、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれか、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれか、さらには、図１８に示すような所定の非リーチ組合せとなることを防止できる。

【０３４２】

ステップＳ５３４にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップＳ５３４；Ｎｏ）、リーチハズレ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５３６）。一例として、ステップＳ５３６の処理では、まず、図１９（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを参照することにより、左最終停止図柄ＦＺ２－１と右最終停止図柄ＦＺ２－２となる同一の飾り図柄を決定する。次に、図１９（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－３を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを参照することにより、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２となる飾り図柄と中最終停止図柄ＦＺ２－３となる飾り図柄との図柄差を決定する。こうして決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄ＦＺ２－３となる飾り図柄が決定される。

【０３４３】

このように、ステップＳ５３６の処理では、まず、最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア９Ｃ以外の「左」及び「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒに停止表示される左右最終停止図柄ＦＺ２－１、Ｆ

Ｚ２－２となる飾り図柄が決定される。その後、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア９Ｃにおける中最終停止図柄ＦＺ２－３となる飾り図柄と、左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２となる飾り図柄との図柄差を決定し、決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄ＦＺ２－３となる飾り図柄が決定される。

【０３４４】

ステップＳ５３１にて可変表示結果が「ハズレ」以外である場合には（ステップＳ５３１；Ｎｏ）、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」となる１５ラウンド大当りであるか否かを判定する（ステップＳ５３７）。このとき、１５ラウンド大当りではないと判定されれば（ステップＳ５３７；Ｎｏ）、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ確変」となる２ラウンド大当りである場合や、可変表示結果が「小当り」である場合に対応して、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５３８）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンＰＣ１－１、ＰＣ１－２、ＰＣ１－３のいずれかが指定された場合に対応して、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、図２０（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃを参照することにより、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ４－１、ＦＺ４－２、ＦＺ４－３の組合せを、確定飾り図柄として決定する。また、変動パターン指定コマンドにより変動パターンＰＣ１－４、ＰＣ１－５のいずれかが指定された場合には、例えばステップＳ５３６と同様の処理を実行することにより、リーチハズレ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

【０３４５】

ステップＳ５３７にて１５ラウンド大当りであると判定された場合には（ステップＳ５３７；Ｙｅｓ）、再抽選演出設定処理を実行する（ステップＳ５３９）。

【０３４６】

図４８は、ステップＳ５３９にて実行される再抽選演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図４８に示す再抽選演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられる大当り継続カウンタのカウント値を読み出す（ステップＳ６１１）。そして、大当り継続カウンタの値に応じて異なる判定値が割り振られた図２１（Ａ）に示す再抽選演出実行決定テーブル１６４Ａをセットする（ステップＳ６１２）。

【０３４７】

続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、再抽選演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－１を示す数値データを抽出する（ステップＳ６１３）。そして、大当り継続カウンタのカウント値、及び、抽出した乱数値ＳＲ４－１を示す数値データに基づき、ステップＳ６１２にてセットした再抽選演出実行決定テーブル１６４Ａを参照することにより、再抽選演出を実行するか否かを決定する（ステップＳ６１４）。ステップ６１４にて再抽選演出を実行しないと決定された場合は（ステップＳ６１５；Ｎｏ）、そのまま処理を終える。

【０３４８】

ステップ６１４にて再抽選演出を実行すると決定された場合は（ステップＳ６１５；Ｙｅｓ）、図２１（Ｂ）に示す再抽選演出パターン決定テーブル１６４Ｂをセットする（ステップＳ６１６）。また、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、再抽選演出パターン決定用の乱数値ＳＲ４－３を示す数値データを抽出する（ステップＳ６１７）。

【０３４９】

そして、大当り種別や大当り継続カウンタのカウント値、及び、抽出した乱数値ＳＲ４－３を示す数値データに基づき、ステップＳ６１６にてセットした再抽選演出パターン決定テーブル１６４Ｂを参照することにより、再抽選演出により昇格が成功するか否か、及び再抽選演出パターンを決定する（ステップＳ６１８）。その後、再抽選演出を実行するより前に仮停止表示させる飾り図柄としての再抽選前仮停止図柄を決定する（ステップＳ６１９）。

【０３５０】

一例として、ステップＳ６１９の処理では、まず、図２２に示す再抽選前仮停止図柄決定テーブル１６５を、使用テーブルとして選択する。続いて、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ２を示す数値データに基づき、再抽選前仮停止図柄決定テーブル１６５を参照することにより、通常大当り組合せとなる左中右仮停止図柄ＫＺ７－１、ＫＺ７－２、ＫＺ７－３の組合せを決定する。

【０３５１】

ステップＳ６１９の処理に続いて、例えば演出制御フラグ設定部１９１に設けられる、再抽選演出を実行することを示す再抽選演出実行フラグをオン状態にセットして（ステップＳ６２０）、再抽選演出設定処理を終了する。

【０３５２】

図４７のステップＳ５３９の再抽選演出設定処理を終えると、昇格演出設定処理を実行する（ステップＳ５４０）。

【０３５３】

図４９は、ステップＳ５４０にて実行される昇格演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図４９に示す昇格演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、例えば演出制御フラグ設定部１９１に設けられる再抽選演出実行フラグがオン状態であるか否かを判定することにより、再抽選演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ５５１）。

【０３５４】

ステップＳ５５１において再抽選演出を実行しないと判定された場合（ステップＳ５５１；Ｎｏ）、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられる大当り継続カウンタのカウント値を読み出す（ステップＳ５５１Ａ）。そして、大当り中昇格演出を実行するか否かを決定するための使用テーブルとして、大当り継続カウンタの値に応じて異なる判定値が割り振られた図２１（Ｃ）に示す大当り中昇格演出実行決定テーブル１６４Ｃを選択してセットする（ステップＳ５５２）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、大当り中昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－２を示す数値データを抽出する（ステップＳ５５３）。そして、大当り継続カウンタのカウント値、及び、抽出した乱数値ＳＲ４－２を示す数値データに基づき、大当り中昇格演出実行決定テーブル１６４Ｃを参照することにより、大当り中昇格演出の有無を決定する（ステップＳ５５４）。

【０３５５】

ステップＳ５５４の処理に続いて、ステップＳ５５４での決定結果が大当り中昇格演出を実行しないとするものであるか否かを判定する（ステップＳ５５５）。このとき、昇格演出を実行しないとする決定結果であれば（ステップＳ５５５；Ｙｅｓ）、大当り種別が「１５Ｒ非確変」であるか否かを判定する（ステップＳ５５６）。そして、大当り種別が「１５Ｒ確変」であり、「１５Ｒ非確変」ではない場合には（ステップＳ５５６；Ｎｏ）、確変大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５５７）。一例として、ステップＳ５５７の処理では、図２０（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂを参照するこ

とにより、確変大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

【０３５６】

ステップＳ５５５にて、昇格演出を実行する決定結果である場合（ステップＳ５５５；Ｎｏ）、大当り継続カウンタの値に応じて異なる判定値が割り振られた図２１（Ｄ）に示す確変報知決定テーブル１６４Ｄをセットする（ステップＳ５５８）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、確変報知決定用の乱数値ＳＲ５－１を示す数値データを抽出する（ステップＳ５５９）。そして、大当り継続カウンタのカウント値、及び、抽出した乱数値ＳＲ５－１を示す数値データに基づき、確変報知決定テーブル１６４Ｄを参照することにより、大当り中昇格演出により確変大当りであることを報知するか否かを決定する（ステップＳ５６０）。

【０３５７】

なお、ここでは、大当り種別が「１５Ｒ確変」であるか「１５Ｒ非確変」であるかによらず、大当り中昇格演出により確変大当りであることを報知するか否かを決定するようにしていたが、大当り種別が「１５Ｒ確変」と「１５Ｒ非確変」とのいずれであるかを考慮して大当り中昇格演出により確変大当りであることを報知するか否かを決定するようにしてもよい。例えば、大当り種別が「１５Ｒ確変」である場合には、確変報知を実行する旨の決定結果と確変報知を実行しない旨の決定結果とに判定値が割り当てるようにする一方、大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合には、確変報知を実行しない旨の決定結果のみに判定値が割り当てるようにした確変報知決定テーブルを使用してステップＳ５６０の処理を実行するようにすればよい。

【０３５８】

また、この実施の形態では、ステップＳ５５２～Ｓ５５４の処理で大当り中昇格演出を実行するか否かを決定した後、大当り中昇格演出を実行する場合にステップＳ５５８～Ｓ５６０の処理で確変報知を実行するか否かを決定していたが、大当り中昇格演出を実行するか否かを決定する処理を省略してもよい。具体的には、例えば、ステップＳ５５１にてＮｏと判定された場合に、大当り種別が「１５Ｒ確変」であるか「１５Ｒ非確変」であるかを判定する。そして、大当り種別が「１５Ｒ非確変」であれば、大当り中昇格演出を実行しないものとしてステップＳ５５６に進む。一方、大当り種別が「１５Ｒ確変」であれば、ステップＳ５５８の処理に進み、確変報知を実行するか否かなどを決定して、確変報知を実行する場合には大当り中昇格演出を実行するようにすればよい。なお、この場合において、大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合や、ステップＳ５６０にて確変報知を実行しない旨の決定がされた場合には、大当り中昇格演出そのものを実行しないようにしてもよいし、大当り中昇格失敗演出が実行されるようにしてもよい。このいずれとなるかを判定するようにしてもよい。さらに、このいずれとなるかの割合を大当り継続カウンタのカウント値に応じて異ならせてもよい。

【０３５９】

その後、大当り種別や、ステップＳ５６０における確変大当りであることを報知するか否かの決定結果や、確変大当り継続カウンタの値に応じて異なる判定値が割り振られた図２１（Ｅ）に示す大当り中昇格演出パターン決定テーブル１６４Ｅをセットする（ステップＳ５６１）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、大当り中昇格演出パターン決定用の乱数値ＳＲ５－２を示す数値データを抽出する（ステップＳ５６２）。そして、大当り種別、ステップＳ５６０における確変大当りであることを報知するか否かの決定結果、大当り継続カウンタのカウント値、及び、抽出した乱数値ＳＲ５－１を示す数値データに基づき、大当り中昇格演出パターン決定テーブル１６４Ｅを参照することにより、大当り中昇格演出パターンを決定する（ステップＳ５６３）。

【０３６０】

ステップＳ５６４の処理の後や、ステップＳ５５６にて大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合には（ステップＳ５５６；Ｙｅｓ）、通常大当り組合せを構成する最終停止図

柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５６４）。一例として、ステップＳ５６４の処理では、図２０（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ａを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ａを参照することにより、通常大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３の組合せを、確定飾り図柄として決定する。こうして、ステップＳ５５５にて大当り中昇格演出が実行されると判定した場合には、ステップＳ５６４における決定結果に基づき、飾り図柄の可変表示結果として通常大当り組合せを構成する最終停止図柄を導出表示させ、確変大当り組合せを構成する最終停止図柄の導出表示を防止する。これにより、確変大当り組合せを構成する最終停止図柄が導出表示されたにもかかわらず大当り中昇格演出が実行されてしまうことで遊技者等が受ける違和感を防止できる。

【０３６１】

ステップＳ５５１にて再抽選演出を実行すると判定された場合（ステップＳ５５１；Ｙｅｓ）、再抽選演出実行フラグをオフ状態にクリアし（ステップＳ５６５）、そして、図４８のステップＳ６１４の処理にて再抽選演出において昇格が成功すると決定されたか否かを判定する（ステップＳ５６６）。ステップＳ５６６において昇格が成功すると決定されたと判定された場合（ステップＳ５６６；Ｙｅｓ）、確変大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５５７）。また、ステップＳ５６６において昇格が失敗すると決定されたと判定された場合（ステップＳ５６６；Ｎｏ）、通常大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５６４）。なお、この実施の形態では、再抽選演出が実行される場合には大当り中昇格演出は実行させないようになっているが、再抽選演出において昇格が失敗すると決定されたと判定された場合に（ステップＳ５６６；Ｎｏ）、ステップＳ５５１Ａに移行して所定の割合で大当り中昇格演出を実行させるようにしてもよい。

【０３６２】

この実施の形態では、再抽選演出を実行する場合には、（大当り中）昇格演出の実行の有無を決定するための処理（ステップＳ５５３～Ｓ５５５）は実行しない。即ち、最終停止される飾り図柄が確変大当り組合せであるか否かに関わらず昇格演出を実行しないようになっている。なお、最終停止される飾り図柄が通常大当り組合せである場合などには、昇格演出を実行するようにしてもよい。なお、ステップＳ５５６にてＮｏと判定された場合、即ち、再抽選演出も大当り中昇格演出も実行せず、大当り種別が「１５Ｒ確変」である場合において、所定の割合でステップＳ５６４の処理に移行するようにして、通常大当り組合せの最終停止図柄を決定する。例えば、所定の乱数値の抽出し、この乱数値に基づいて通常大当り組合せの最終停止図柄を決定するか否かを決定するようにすればよい。この場合、大当り遊技状態の終了後、共通演出モードに制御される場合となる。

【０３６３】

図４７のステップＳ５４０の処理を実行した後には、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられる大当り継続カウンタのカウント値を１加算する（ステップＳ５４１）。なお、主基板３１から演出制御基板８０に高ベース状態の開始及び終了タイミングであることを示す時短状態コマンドを送信するようにした場合、時短状態コマンドから現在の遊技状態が高ベース状態であることを特定できるときのみステップＳ５４１の処理を実行するようにしてもよい。この場合は、通常状態において１５ラウンド大当りとなった場合の初回の１５ラウンド大当りは大当り継続カウンタによってカウントされないこととなる。

【０３６４】

図４７のステップＳ５３５、Ｓ５３６、Ｓ５３８、Ｓ５４１、の処理のいずれかを実行した後には、可変表示中演出設定処理を実行する（ステップＳ５４２）。図５０（Ａ）は、ステップＳ５４２にて実行される可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図５０（Ａ）に示す可変表示中演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１

は、まず、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が、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターン（例えば変動パターンＰＡ１－４、変動パターンＰＢ２－１、ＰＢ２－２、変動パターンＰＢ４－１など）であるか否かを判定する（ステップＳ６０１）。そして、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ６０１；Ｙｅｓ）、「擬似連」の可変表示演出にて仮停止表示させる擬似連時仮停止図柄にて仮停止表示させるチャンス目停止時仮停止図柄を決定する（ステップＳ６０２）。

【０３６５】

一例として、ステップＳ６０２の処理では、まず、受信した変動パターン指定コマンドに示される変動パターンにおける擬似連変動の実行回数を定数Ｍにセットする。すなわち、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の実行回数（初回変動を含まない）が１回の変動パターンである場合には定数Ｍを「１」に設定し、擬似連変動の実行回数が２回の変動パターンである場合には定数Ｍを「２」に設定し、擬似連変動の実行回数が３回の変動パターンである場合には定数Ｍを「３」に設定する。続いて、決定し終えた仮停止図柄の組合せ数を示す変数Ｎに「０」を設定する。また、変動パターンＰＡ１－４が指定された場合には、図２３（Ａ）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ａを使用テーブルとして選択し、これら以外の変動パターンが指定された場合には、図２３（Ｂ）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂを使用テーブルとして選択する。その後、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ３－１を示す数値データに基づき、選択した擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ、１６６Ｂのいずれかを参照することにより、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる左中右仮停止図柄ＫＺ２－１、ＫＺ２－２、ＫＺ２－３の組合せを決定する。このときには、変数Ｎを１加算して更新し、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致するか否か判定する。

【０３６６】

更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致すれば、擬似連時仮停止図柄の決定を終了する。これに対して、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致しなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図２３（Ｃ）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃを使用テーブルとして選択する。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－２を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ３－２を示す数値データに基づき、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃを参照することにより、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかになる左中右仮停止図柄ＫＺ３－１、ＫＺ３－２、ＫＺ３－３の組合せを決定する。このときには、変数Ｎを１加算して更新し、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致するか否か判定する。

【０３６７】

更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致すれば、擬似連時仮停止図柄の決定を終了する。これに対して、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致しなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図２３（Ｄ）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄを使用テーブルとして選択する。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ３－３を示す数値データに基づき、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄを参照することにより、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかになる左中右仮停止図柄ＫＺ４－１、ＫＺ４－２、ＫＺ４－３の組合せを決定する。このときには、変数Ｎを１加算して更新することで、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致するので、擬似連時仮停止図柄の決定を終了する。

【０３６８】

ステップＳ６０１にて「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ６０１；Ｎｏ）、またはステップＳ６０２、Ｓ６０４の処理のいずれかを実行した後、予告演出設定処理（ステップＳ６０３）を実行する。

【０３６９】
図５１は、図５０（Ａ）のステップＳ６０３にて実行される予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図５１に示す予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、予告演出の予告パターン種別を決定するための使用テーブルとして、図２５に示す予告パターン種別決定テーブル１６９を選択してセットする（ステップＳ６４１）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、予告パターン種別決定用の乱数値ＳＲ６－１を示す数値データを抽出する（ステップＳ６４２）。そして、抽出した乱数値ＳＲ６－１を示す数値データに基づき、予告パターン種別決定テーブル１６９を参照することにより、予告演出の有無及び予告パターン種別を決定する（ステップＳ６４３）。このときには、例えば可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果が「ハズレ」、「小当り」、「大当り」のいずれであるかに応じて異なる決定割合で、予告演出の有無が決定される。
【０３７０】
ステップＳ６４３の処理に続いて、ステップＳ６４３での決定結果が予告演出を実行するものであるか否かを判定する（ステップＳ６４４）。このとき、予告演出を実行する決定結果であれば（ステップＳ６４４；Ｙｅｓ）、例えば遊技状態バッファの記憶内容などから、パチンコ遊技機１における遊技状態がいずれであるかを特定する（ステップＳ６４５）。また、予告パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図２６（Ａ）～（Ｆ）に示す予告パターン決定テーブル１７０Ａ～１７０Ｆのうちステップ Ｓ６４３にて決定された予告パターン種別に対応したいずれかを、図２６（Ｇ）に示すテーブル選択設定に従い選択してセットする（ステップＳ６４６）。さらに、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果を特定する（ステップＳ６４７）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、予告パターン決定用の乱数値ＳＲ６－２を示す数値データを抽出する（ステップＳ６４８）。そして、抽出した乱数値ＳＲ６－２を示す数値データに基づき、ステップＳ６４６にてセットした予告パターン決定テーブル１７０Ａ～１７０Ｆのいずれかを参照することにより、予告パターンを予告Ｘ１、Ｘ２、予告Ｙ１、Ｙ２、予告Ｚ１、Ｚ２のいずれかに決定する（ステップＳ６４９）。
【０３７１】
ステップＳ６４４にて予告演出を実行しない決定結果である場合や（ステップＳ６４４；Ｎｏ）、ステップＳ６４９にて予告パターンを決定した後には、例えば前回予告記憶バッファの格納値を各決定結果に対応付けられた値に設定することなどにより、前回予告記憶を更新してから（ステップＳ６５０）、予告演出設定処理を終了する。
【０３７２】
こうして予告演出設定処理が終了すると、例えば演出制御フラグ設定部１９１に設けられる入賞時特定パターンフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップＳ６０４）。入賞時特定パターンフラグがオフ状態である場合（ステップＳ６０４；Ｎｏ）、そのまま可変表示中演出設定処理を終了する。入賞時特定パターンフラグがオン状態である場合（ステップＳ６０４；Ｙｅｓ）、飾り図柄の変動パターンが少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンであることまたは、表示結果が「大当り」となることを報知する入賞時特定パターン報知演出を実行する設定（報知演出設定処理）を行う（ステップＳ６０５）。この入賞時特定パターン報知演出は、演出表示装置９やスピーカ２７、装飾ランプなどを使用して、可変表示態様がスーパーリーチとなることや表示結果が「大当り」となることを報知する演出であればよい。
【０３７３】
この実施の形態では、入賞時特定パターン報知演出として、実際にスーパーリーチや「大当り」となる以前の複数回の可変表示に亘って演出表示装置９にキャラクタ画像などを表示させる連続予告演出が実行される。図５０（Ｂ）は、報知演出設定処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、報知演出設定処理において、連続予告を実行することを示す連続予告フラグをオン状態にセットする（ステップＳ６０７）。

なお、入賞時特定パターン報知演出を可変表示態様がスーパーリーチとなるか、表示結果が「大当り」となるかに基づいて、異なる割合で実行するようにしてもよい。

【０３７４】

また、図４５のステップＳ５０６において、所定割合で入賞時特定パターンフラグをセットするようにして、所定割合で入賞時特定パターン報知演出を実行するようにしてもよい。また、ステップＳ５０５でＹｅｓと判定された場合と、ステップＳ５０８でＹｅｓと判定された場合と、で異なる割合で入賞時特定パターンフラグをセットするようにして、入賞時特定パターン報知演出の実行割合を異ならせてもよい。

【０３７５】

ステップＳ６０７の処理に続いて、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられた連続予告の実行回数を特定するための連続予告カウンタに、現在の合計保留記憶数をセットする（ステップＳ６０８）。ここで連続予告カウンタにセットされた値に対応した回数の可変表示に亘って連続予告が実行されることとなる。報知演出設定処理を終えると、入賞時特定パターンフラグをオフ状態にクリアして（ステップＳ６０６）、可変表示中演出設定処理を終了する。

【０３７６】

図４７に示すステップＳ５４２にて可変表示中演出設定処理を実行した後には、演出制御パターンを予め複数用意されたいずれかに決定する（ステップＳ５４３）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば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対応して、図柄変動制御パターンテーブル１８５に複数格納された図柄変動制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、図４８に示すステップＳ６１８にて決定された再抽選演出パターンに対応して、各種演出パターンテーブルなど複数格納された演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。さらに、図５１に示すステップＳ６４９にて決定された予告パターンに対応して、予告演出制御パターンテーブル１８６に複数格納された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【０３７７】

ステップＳ５４３の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部１９２に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップＳ５４４）。そして、演出表示装置９における飾り図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ５４５）。このときには、例えばステップＳ５４３にて使用パターンとして決定された図柄変動制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令をＶＤＰ１０９に対して伝送させることなどにより、演出表示装置９の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップＳ５４６）、飾り図柄変動設定処理を終了する。

【０３７８】

図５２は、図４６のステップＳ１６２にて実行される飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。図５２に示す飾り図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、演出制御フラグ設定部１９１に設けられる連続予告フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップＳ５７０Ａ）。そして、連続予告フラグがオン状態であれば（ステップＳ５７０Ａ；Ｙｅｓ）、連続予告カウンタの値に対応した連続予告を実行するための設定を行う（ステップＳ５７０Ｂ）。この連続予告は、複数回の可変表示において関連性のある画像や文字を表示させることによって、後の可変表示においてスーパーリーチとなることや「大当り」となることを予告するものであればよい。演出表示装置９を使用する他、複数回の可変表示においてスピーカ２７、装飾ランプなどの演出装置を使用する演出であってもよい。その場合、連続予告カウンタの値に対応して演出態様を異ならせるようにすればよい。ステップＳ５７０Ｂでは、例えば、連続予告カウンタの値に対応した連続予告用の演出制御パターンがセットされる。またこのとき、連続予告カウンタを

１減算する（ステップＳ５７０Ｃ）。連続予告フラグがオフ状態である場合や（ステップＳ５７０Ａ；Ｎｏ）、ステップＳ５７０Ｃの後には、例えば演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば１減算）してから（ステップＳ５７１）、更新後の演出制御プロセスタイマ値を演出制御パターンにて示される演出制御プロセスタイマ判定値と比較して、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行う（ステップＳ５７２）。そして、いずれのタイマ判定値とも合致しなければ（ステップＳ５７２；Ｎｏ）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【０３７９】

ステップＳ５７２にてタイマ判定値と合致した場合には（ステップＳ５７２；Ｙｅｓ）、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された演出制御実行データ（例えば、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、可動部材制御データの一部又は全部）又は終了コードを読み出す（ステップＳ５７３）。ここで、ステップＳ５７２の処理で演出制御パターンにて示される複数のタイマ判定値が演出制御プロセスタイマ値と合致した場合には、合致した各々のタイマ判定値と対応付けて格納されている複数の演出制御実行データを、ステップＳ５７３の処理にて読み出すようにすればよい。そして、ステップＳ５７３にて終了コードが読み出されたか否かの判定を行う（ステップＳ５７４）。このとき、終了コードではないと判定されれば（ステップＳ５７４；Ｎｏ）、ステップＳ５７３にて読み出された演出制御実行データに従った演出動作の制御を実行してから（ステップＳ５７５）、飾り図柄変動中処理を終了する。例えば、ステップＳ５７５の処理では、表示制御データが指定する表示制御指令をＶＤＰ１０９に対して伝送させること、音声制御データが指定する音声データに応じた指令を音声出力基板７０に対して伝送させること、ランプ制御データが指定する信号出力をランプドライバ基板３５に対して行うこと、可動部材データが指定するモータ駆動信号をモータ８６に対して伝送させることのうち、一部又は全部が順次に又は並行して（１つの動作のみであれば単独で）行われればよい。また、ステップＳ５７５の処理では、例えば予告Ｚの予告パターンに対応して図４７に示すステップＳ５４３にて決定された予告演出制御パターンＣＹＺといった、所定の演出制御パターンに含まれる操作検出制御データなどに基づき、操作ユニット３８に対する遊技者の操作に関する演出制御が実行されてもよい。より具体的には、操作検出制御データや演出制御プロセスタイマ値などから、操作ユニット３８に対する操作を有効に検出する操作有効期間であるか否かを判定する。このとき、操作有効期間であれば、操作検出スイッチ３８ａから伝送される検出信号に基づき、操作ユニット３８に対する遊技者の操作が検出ありとなったか否かを判定する。そして、操作の検出があった場合には、その操作態様などに対応した演出動作を実行するために、表示制御データなどについて演出制御パターンからの読出制御を行ったり、各種の制御基板や演出装置などに制御指令などを伝送したりすればよい。また、操作有効期間にて操作ユニット３８に対する操作が検出されたときには、操作有効期間を終了して、操作ユニット３８に対する操作を無効化してもよいし、さらに操作ユニット３８に対する操作を有効に検出して、検出された操作に対応する更なる演出動作を実行できるようにしてもよい。こうして、演出制御パターンに含まれる操作検出制御データなどに基づき、ステップＳ５７５の処理では、操作ユニット３８に対する操作が検出されたか否かに応じて、所定の演出動作を実行する制御と実行しない制御とのいずれかが行われるようにすればよい。

【０３８０】

ステップＳ５７４にて終了コードであると判定された場合には（ステップＳ５７４；Ｙｅｓ）、例えば所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定することなどにより、当り開始指定コマンド受信待ち時間の設定を行う（ステップＳ５７６）。そして、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動終了時処理に対応した値である“３”に更新してから（ステップＳ５７７）、飾り図柄変動中処理を終了する。なお、主基板３１から演出制御基板８０に対して飾り図柄停止コマンドが送信される場合には、ステップＳ５７４にて終了コードであると判定されたときに、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて例えば飾り図柄の揺れ変動表示を行うように仮停止表示させ、図４６に示す

ステップＳ１６３の飾り図柄変動終了時処理にて飾り図柄停止コマンドを受信したことに応答して、飾り図柄を完全停止（最終停止）させればよい。

【０３８１】

図５３は、図４６のステップＳ１６３にて実行される飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。図５３に示す飾り図柄変動終了時処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ５８１）。ここで、当り開始指定コマンド受信待ち時間は、図５２に示すステップＳ５７６の処理で設定される時間である。ステップＳ５８１にて当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していない場合には（ステップＳ５８１；Ｎｏ）、主基板３１から伝送される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（ステップＳ５８２）。このとき、当り開始指定コマンドの受信がなければ（ステップＳ５８２；Ｎｏ）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

【０３８２】

ステップＳ５８２にて当り開始指定コマンドの受信があったと判定された場合には（ステップＳ５８２；Ｙｅｓ）、各種演出制御パターンテーブル１８２に複数格納された各種演出制御パターンのうちで、大当り遊技状態の開始を報知するために用意された各種演出制御パターンＣＳＴ１－１、各種演出制御パターンＣＳＴ１－２、各種演出制御パターンＣＳＴ２－１のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする（ステップＳ５８３）。このときには、例えば可変表示結果通知コマンドから特定された大当り種別や、図４７に示すステップＳ５４０の処理における大当り中昇格演出の有無の決定結果などに基づき、各種演出制御パターンＣＳＴ１－１、各種演出制御パターンＣＳＴ１－２、各種演出制御パターンＣＳＴ２－１のいずれを使用パターンとするかが決定されればよい。

【０３８３】

その後、例えばステップＳ５８３にて選択した各種演出制御パターンなどに含まれる演出制御実行データを読み出す（ステップＳ５８４）。続いて、ステップＳ５８４にて読み出された演出制御実行データに従った当り報知動作の制御を実行する（ステップＳ５８５）。例えば、ステップＳ５８５の処理では、表示制御データが指定する表示制御指令をＶＤＰ１０９に対して伝送させること、音声制御データが指定する音声データに応じた指令を音声出力基板７０に対して伝送させること、ランプ制御データが指定する信号出力をランプドライバ基板３５に対して行うこと、可動部材データが指定するモータ駆動信号をモータ８６に対して伝送させることのうち、一部又は全部が順次に又は並行して（１つの動作のみであれば単独で）行われればよい。これにより、演出表示装置９の表示画面における演出画像の表示や、スピーカ２７からの音声や効果音の出力動作、枠ＬＥＤ２８及び装飾ＬＥＤ２５等の発光体における点灯動作、可動部材７８の移動動作などにより、可変表示結果が「大当り」又は「小当り」となって、遊技状態が大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されることを報知できる。

【０３８４】

ステップＳ５８５の処理に続いて、演出プロセスフラグの値を大当り制御中演出処理に対応した値である“４”に更新する（ステップＳ５８７）。

【０３８５】

また、ステップＳ５８１にて当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したと判定された場合には（ステップＳ５８１；Ｙｅｓ）、演出制御フラグ設定部１９１に設けられるモードフラグを確認することにより、現在の演出モードを特定する（ステップＳ５８８）。そして、特定した演出モードがモードＮであるか否かを判定する（ステップＳ５８９）。現在の演出モードがモードＮでなければ（ステップＳ５８９；Ｎｏ）、時短状態の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ５９０）。時短状態の終了タイミングであれば（ステップＳ５９０；Ｙｅｓ）、モードＮに演出モード移行するための設定を行う（ステップＳ５９１）。例えばステップＳ５９１では、モードフラグの値をモードＮに対応した値にセットするとともに、モード移行演出制御パターンテーブル１８１に複数格納されたモード移行演出制御パターンＭＣＮを選択し、モード移行演出時の使用パターンとし

てセットする。ステップＳ５９１の処理を終えた後、またはステップＳ５８９でモードＮであった場合には（ステップＳ５８９；Ｙｅｓ）、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“０”に初期化する（ステップＳ５９２）。

【０３８６】

ステップＳ５８７またはＳ５９２の処理の後には、連続予告カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップＳ５９３）。ここでは、一連の連続予告が終了したか否かを判定している。連続予告カウンタの値が０であれば（ステップＳ５９３；Ｙｅｓ）、連続予告の実行を終了させるため、演出制御フラグ設定部１９１に設けられる連続予告フラグをオフ状態にクリアして（ステップＳ５９４）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。また、連続予告カウンタの値が０でなければ（ステップＳ５９３；Ｎｏ）、そのまま飾り図柄変動終了時処理を終了する。

【０３８７】

図５４は、図４６のステップＳ１６４にて実行される大当り制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。この大当り制御中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、主基板３１から伝送される当り終了指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップＳ７０１）。このとき、当り終了指定コマンドの受信があれば（ステップＳ７０１；Ｙｅｓ）、大当り遊技状態に対応して行われる大当り中演出を終了するための設定を行い（ステップＳ７０２）、演出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“６”に更新してから（ステップＳ７０３）、モード移行設定処理を実行し（ステップＳ７０３Ａ）。大当り制御中演出処理を終了する。

【０３８８】

ステップＳ７０１にて当り終了指定コマンドの受信がない場合には（ステップＳ７０１；Ｎｏ）、演出制御フラグ設定部１９１に設けられた昇格演出中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ７０４）。ここで、昇格演出中フラグは、後述するステップＳ７１２の処理が実行されることによりオン状態にセットされる一方で、ステップＳ７１６の処理が実行されることによりクリアされてオフ状態となる。なお、ステップＳ７０２の処理が実行されるときにも、昇格演出中フラグがクリアされてオフ状態となるようにしてもよい。

【０３８９】

ステップＳ７０４にて昇格演出中フラグがオフである場合には（ステップＳ７０４；Ｎｏ）、例えば演出制御プロセスタイマ値が所定の演出開始判定値に合致したか否かなどに応じて、大当り中昇格演出の実行タイミングとなったか否かを判定する（ステップＳ７０５）。ここで、２ラウンド大当り状態では、各ラウンドの実行期間が短いことなどから、演出制御プロセスタイマ値が演出開始判定値には達しないように設定されていればよい。

【０３９０】

ステップＳ７０５にて大当り中昇格演出の実行タイミングであると判定された場合には（ステップＳ７０５；Ｙｅｓ）、大当り中昇格演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ７０９）。ステップＳ７０９においては、例えば、図４９のステップＳ５５４の処理において、昇格演出を実行する旨の決定がされた場合に演出制御フラグ設定部１９１に設けられる昇格演出実行フラグがオン状態にセットする一方、昇格演出を実行しない旨の決定がされた場合に昇格演出実行フラグがオフ状態にセットするようにして、昇格演出実行フラグがオン状態であるか否かによって大当り中昇格演出を実行するか否かを判定するようにすればよい。大当り中昇格演出を実行しないと判定された場合には（ステップＳ７０９；Ｙｅｓ）、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数であるラウンド数に応じた大当り中演出となる演出動作を実行するための設定を行う（ステップＳ７１０）。一例として、ステップＳ７１０の処理では、主基板３１から伝送された１５ラウンド大当り用や２ラウンド大当り・小当り用の大入賞口開放中指定コマンドなどから、大当り遊技状態におけるラウンド数を特定する。そして、ラウンド数が更新されたときには、更新後のラウンド数に対応する演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブル１８２から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出

制御パターンから読み出した制御データに従い、大当り中演出となる演出動作を実行させる。こうしたステップＳ７１０の処理を実行した後に、大当り制御中演出処理を終了する。

【０３９１】

ステップＳ７０９にて大当り中昇格演出を実行することが決定された場合には（ステップＳ７０９；Ｎｏ）、大当り中昇格演出を開始するための設定を行う（ステップＳ７１１）。一例として、ステップＳ７１１の処理では、主基板３１から伝送された１５ラウンド大当り用の大入賞口開放中指定コマンドなどから、大当り遊技状態におけるラウンド数を特定する。そして、特定されたラウンド数に対応して昇格演出を実行するための演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブル１８２から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定などを行う。このときには、大当り中昇格成功演出と大当り中昇格失敗演出のいずれを実行するかに応じて、例えば演出制御バッファ設定部１９４に設けられた報知内容バッファの値（報知内容バッファ値）を設定するようにしてもよい。具体的な一例として、大当り中昇格成功演出を実行する場合には報知内容バッファ値を「１」に設定する一方で、大当り中昇格失敗演出を実行する場合には報知内容バッファ値を「０」に設定する。その後、昇格演出中フラグをオン状態にセットしてから（ステップＳ７１２）、大当り制御中演出処理を終了する。

【０３９２】

そして、ステップＳ７０４にて昇格演出中フラグがオンであると判定された場合には（ステップＳ７０４；Ｙｅｓ）、例えば演出制御プロセスタイマ値と演出制御パターンに示される演出終了判定値とが合致するか否かなどに応じて、大当り中昇格演出の終了タイミングとなったか否かを判定する（ステップＳ７１３）。このとき、大当り中昇格演出の終了タイミングでなければ（ステップＳ７１３；Ｎｏ）、大当り中昇格演出となる演出動作を制御するための設定を行う（ステップＳ７１４）。ステップＳ７１４の処理を実行した後には、大当り制御中演出処理を終了する。

【０３９３】

ステップＳ７１３にて大当り中昇格演出の終了タイミングであると判定された場合には（ステップＳ７１３；Ｙｅｓ）、大当り中昇格演出を終了するための設定を行い（ステップＳ７１５）、昇格演出中フラグをクリアしてオフ状態としてから（ステップＳ７１６）、大当り制御中演出処理を終了する。

【０３９４】

図５５（Ａ）は、図５４のステップＳ７０３Ａにて実行されるモード移行設定処理の一例を示すフローチャートである。このモード移行設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、演出制御フラグ設定部１９１に設けられるモードフラグを確認することなどにより現在の演出モードを特定し（ステップＳ７２１）、また、今回の変動における最終停止図柄（可変表示時間終了時の停止図柄）及び大当り中昇格演出における昇格の成功・失敗（例えばステップＳ５６０の決定結果）を特定する（ステップＳ７２２）。そして、特定した現在の演出モード、及び最終停止図柄や大当り中昇格演出における昇格の成功・失敗（大当り中昇格演出において確変報知を実行するか否か）に基づき、図５５（Ｂ）に示すモード移行設定に従って移行する演出モードを決定する（ステップＳ７２３）。なお、図５５（Ｂ）に示すモード移行設定は、図３に示したモード移行例に対応したものになっている。ステップＳ７２３では、モードフラグの値を移行後の演出モードに対応した値にセットするとともに、モード移行演出制御パターンテーブル１８１に複数格納されたモード移行演出制御パターンのいずれかを選択し、モード移行演出時の使用パターンとしてセットする。その後、モード移行設定処理を終える。

【０３９５】

なお、この実施の形態では、図５５（Ａ）に示したモード移行設定処理や、図５３のＳ５８８～Ｓ５９１の処理において、演出モードを切り替える処理を実行していたが、これらの処理を図４６のステップＳ１６１の飾り図柄変動設定処理など、飾り図柄の可変表示の終了までまたは大当り遊技状態が終了するまでの他の処理内で実行するようにしてもよ

い。
【０３９６】
次に、パチンコ遊技機１において実行される各種の演出動作の具体例について説明する。図５６は、各演出モードにおける背景の一例を示した図である。図５６（Ａ）は、モードＮにおける背景を示している。モードＮ（ノーマルモード）では、図５６（Ａ）に示すように背景に画像が表示されない。図５６（Ｂ）は、モードＡにおける背景を示している。モードＡでは、図５６（Ｂ）に示すように海の画像が表示される。図５６（Ｃ）は、モードＢにおける背景を示している。モードＢでは、図５６（Ｃ）に示すように山の画像が表示される。図５６（Ｄ）は、モードＣにおける背景を示している。モードＣでは、図５６（Ｄ）に示すように宇宙の画像が表示される。このように、各演出モードは背景画像によって区別される。これ以外に各演出モードに対応したキャラクタ画像を表示させるなどして、各演出モードを区別してもよい。
【０３９７】
図５７及び図５８は、再抽選演出が実行される場合における演出表示装置９における表示動作などの具体例を示している。演出制御基板８０では、第１又は第２の開始条件が成立したことに基づき、主基板３１から伝送された第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドを受信する。これに対応して、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンなどに基づき、例えば演出制御用マイクロコンピュータ１００の演出制御用ＣＰＵ１０１が図４７に示すステップＳ５４５にて所定の表示制御指令をＶＤＰ１０９へと伝送させる。こうして例えば図５７（Ａ）に示すように、演出表示装置９の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて、飾り図柄の変動が開始される。図４８のステップＳ６１４にて演出制御用ＣＰＵ１０１が再抽選演出を実行する決定をし、ステップＳ６１８にて昇格失敗または昇格成功の再抽選演出パターンＡに決定した場合には、図５７（Ｂ）に示すように通常大当り組合せとなる再抽選前仮停止図柄「６６６」が仮停止表示され、図５７（Ｃ）に示すように再抽選演出パターンＡに対応するキャラクタ画像ＣＨ１が表示され、図５７（Ｄ）に示すように飾り図柄の再変動が実行される再抽選演出が実行される。そして、ステップＳ６１８にて昇格失敗に決定された場合は、図５７（Ｅ）に示すように、通常大当り組合せとなる最終停止図柄「６６６」が停止表示される。また、ステップＳ６１８にて昇格成功に決定された場合は、図５７（Ｆ）に示すように、確変大当り組合せとなる最終停止図柄「７７７」が停止表示される。
【０３９８】
同様に、図５８（Ａ）に示すように、演出表示装置９の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて、飾り図柄の変動が開始され、図４８のステップＳ６１４にて演出制御用ＣＰＵ１０１が再抽選演出を実行する決定をし、ステップＳ６１８にて昇格失敗または昇格成功の再抽選演出パターンＡに決定した場合には、図５８（Ｂ）に示すように通常大当り組合せとなる再抽選前仮停止図柄「６６６」が仮停止表示され、図５８（Ｃ）に示すように再抽選演出パターンＢに対応するキャラクタ画像ＣＨ２が表示され、図５８（Ｄ）に示すように飾り図柄の再変動が実行される再抽選演出が実行される。そして、ステップＳ６１８にて昇格失敗に決定された場合は、図５８（Ｅ）に示すように、通常大当り組合せとなる最終停止図柄「６６６」が停止表示される。また、ステップＳ６１８にて昇格成功に決定された場合は、図５８（Ｆ）に示すように、確変大当り組合せとなる最終停止図柄「７７７」が停止表示される。
【０３９９】
図５９及び図６０は、大当り中昇格演出が実行される場合における演出表示装置９における表示動作などの具体例を示している。演出制御用ＣＰＵ１０１が図４９のステップＳ５５４において大当り中昇格演出を実行すると決定したときには、図５９（Ａ）に示すように、演出表示装置９の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて、通常大当り組合せとなる最終停止図柄「６６６」が停止表示された後、大当り遊技状態中において、図５９（Ｂ）に示すように演出表示装置９の表示画面に大当り中昇格演出が開始されることを示すキャラクタＣＨ１の画像が表示される。この

とき、演出表示装置９の図柄表示エリア９Ｓにおいて、最終停止図柄となった図柄番号を表示することにより、遊技者が最終停止図柄が通常大当り組合せであったか否かを確認可能としている。ラウンド遊技中においては、図５９（Ｃ）に示すようにキャラクタＣＨ１とキャラクタＣＨ３が戦う大当り中昇格演出が実行され、ステップＳ５６０において確変報知を実行すると決定されたことに対応して、図５９（Ｄ）に示すようにキャラクタＣＨ１がキャラクタＣＨ３に勝利する演出が実行され、図５９（Ｅ）に示すように、大当り終了後確変状態となることが報知される。その後、大当り遊技状態が終了すると、例えば図５９（Ｆ）に示すように大当りが終了した旨の文字が表示され、図５９（Ｇ）に示すように確変状態に移行する旨の文字が表示され、確変状態に制御される。なお、図５９（Ｂ）～（Ｄ）に示すようなキャラクタＣＨ１が使用される大当り昇格演出は図２１（Ｅ）の大当り中昇格演出決定テーブル１６４Ｄにおける昇格演出パターンＡに対応したものである。

【０４００】

同様に、演出制御用ＣＰＵ１０１が図４９のステップＳ５５４において大当り中昇格演出を実行すると決定したときには、図６０（Ａ）に示すように、演出表示装置９の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて、通常大当り組合せとなる最終停止図柄「６６６」が停止表示された後、大当り遊技状態中において、図６０（Ｂ）に示すように演出表示装置９の表示画面に大当り中昇格演出が開始されることを示すキャラクタＣＨ３の画像が表示される。ラウンド遊技中においては、図６０（Ｃ）に示すようにキャラクタＣＨ２とキャラクタＣＨ３が戦う大当り中昇格演出が実行され、ステップＳ５６０において確変報知を実行しないと決定されたことに対応して、図６０（Ｄ）に示すようにキャラクタＣＨ２がキャラクタＣＨ３に敗北する演出が実行され、図６０（Ｅ）に示すように、昇格失敗である旨が表示され確変状態に移行されるか否かは報知されない。その後、大当り遊技状態が終了すると、例えば図６０（Ｆ）に示すように大当りが終了した旨の文字が表示され、確変状態または時短状態に制御されるとともに、確変状態であるか時短状態であるかを特定不可能なモードＡまたはモードＢの演出モードに移行される。なお、図６０（Ｂ）～（Ｄ）に示すようなキャラクタＣＨ１が使用される大当り昇格演出は図２１（Ｅ）の大当り中昇格演出決定テーブル１６４Ｄにおける昇格演出パターンＢに対応したものである。

【０４０１】

以上説明したように、この実施の形態では、図２１（Ａ）に示す再抽選演出実行決定テーブル１６４Ａの設定では、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど再抽選演出が実行されにくくなっている。また、図２１（Ｂ）に示す再抽選演出パターン決定テーブル１６４Ｂの設定では、大当り種別が「１５Ｒ確変」である場合、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど昇格成功に決定されやすくなっており、昇格が成功する場合には再抽選演出パターンＢに決定されやすくなっている。また、大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど再抽選演出パターンＢに決定されやすくなっている。さらに、図２１（Ｃ）に示す大当り中昇格演出実行決定テーブル１６４Ｃの設定では、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど大当り中昇格演出が実行されにくくなっている。図２１（Ｄ）に示す確変報知決定テーブル１６４Ｄの設定では、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど確変報知が実行されやすくなっている。また、図２１（Ｅ）に示す大当り中昇格演出パターン決定テーブル１６４Ｅの設定では、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど昇格演出パターンＢに決定されやすくなっている。このように、高ベース状態（確変状態又は時短状態）中に１５Ｒ大当りとなった回数によって、再抽選演出の実行割合や、昇格が成功する割合、及び再抽選演出パターンの決定割合、並びに、大当り中昇格演出の実行割合や、昇格が成功する割合、及び大当り中昇格演出パターンの決定割合を異ならせることができるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【０４０２】

可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ確変」であって、直接通常大当り組

合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって通常大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合（１５Ｒ確変（潜伏）の場合）または大当り中昇格演出によって大当り中昇格失敗演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報知されなかった場合や、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合には、大当り遊技状態終了後にモードＡなど確変状態に制御されているか否かを特定できない演出モードに移行する。このような演出モード（共通演出モード）を設けることで演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【０４０３】

また、図３（Ａ）に示すように共通演出モードのうちモードＢの演出モードは、モードＮの演出モードから直接移行されないようになっている。このようにすることで演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【０４０４】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＣＰＵ５６は、図３５に示すステップＳ３５１～Ｓ３５６の処理などを実行し、特図表示結果を判定し、特図ゲームの保留データに含まれる変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データが特定パターン共通範囲の範囲内となるか否かをその保留データに基づく特図ゲームの開始よりも前に判定する。そして、演出制御基板８０の側では、演出制御用ＣＰＵ１０１が図４５のステップＳ５０６にて入賞時特定パターンフラグをオン状態にセットしたか否かなどに応じて、図５０（Ａ）のＳ６０５の処理を実行することにより、入賞時特定パターン報知演出を実行するか否かが決定される。これにより、スーパーリーチを伴う特定の変動パターンに対応する演出を実行したにも関わらず、特定の変動パターンによる可変表示が実行されない状況が発生することを防止できる。

【０４０５】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＣＰＵ５６は、図３９に示すステップＳ２７０の処理にて、例えば図１２に示す変動パターン種別決定テーブルのいずれかを用いて、変動パターン種別を予め複数用意されたいずれかに決定する。その後、変動パターン種別の決定結果に基づき、図３９に示すステップＳ２７２の処理にて、例えば図１３に示す変動パターン決定テーブルのいずれかを用いて、変動パターンを予め複数用意されたいずれに決定する。これにより、変動パターン種別の追加や発生率の変更を行う場合には、変動パターン種別決定テーブルにおける決定値の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。また、詳細な変動パターンの追加や発生率の変更を行う場合には、変動パターン決定テーブルにおける決定値の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。すなわち、変動パターン種別の決定割合と、変動パターンの決定割合とを、別個に設定することができるので、変動パターン種別や変動パターンの振分けにかかわる設計変更を容易に行うことができる。

【０４０６】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、図５１に示すステップＳ６４３の処理にて、例えば図２５に示す予告パターン種別決定テーブル１６９を用いて、予告パターン種別を予め複数用意されたいずれかに決定する。その後、予告パターン種別の決定結果に基づき、図５１に示すステップＳ６４９の処理にて、例えば図２６（Ａ）～（Ｆ）に示す予告パターン決定テーブル１７０Ａ～１７０Ｆのいずれかを用いて、予告パターンを予め複数用意されたいずれに決定する。これにより、予告パターン種別の追加や発生率の変更を行う場合には、予告パターン種別決定テーブルにおける決定値の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。また、詳細な予告パターンの追加や発生率の変更を行う場合には、予告パターン決定テーブルにおける決定値の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。すなわち、予告パターン種別の決定割合と、予告パターンの決定割合とを、別個に設定することができるので、予告パターン種別や予告パターンの振分けにかかわる設計変更を容易に行うことができる。

【０４０７】

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、演出制御基板８０の側で、図４７のステップＳ５３２の処理により時短状態が終了するタイミングであるか否かを判定し、終了するタイミングである場合にステップＳ５３３の処理で大当り継続カウンタ値をリセットし、また、可変表示結果が１５ラウンド大当りであることに対応して、ステップＳ５４１の処理で大当り継続カウンタ値を加算することで高ベース状態（時短状態または確変状態）における大当りの継続回数（連チャン回数）をカウントしていた。高ベース状態における大当りの継続回数をカウントする方法はこれに限定されず、高ベース状態中に１５ラウンド大当りとなったときに、主基板３１から演出制御基板８０に高ベース状態中に１５ラウンド大当りなったことを特定可能なコマンドを送信し、演出制御基板８０側でそのコマンドが送信された回数をカウントすることで高ベース状態における大当りの継続回数をカウントするようにしてもよい。この場合、高ベース状態が終了したときにその旨を特定可能なコマンドを主基板３１から演出制御基板８０に送信し、演出制御基板８０側でそのコマンドが送信されたときにカウント値をリセットするようにすればよい。

【０４０８】

また、上記実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１０１が図４９のステップＳ５５８～Ｓ５６０の処理にて、図２１（Ｄ）に示す確変報知決定テーブル１６４Ｄを参照することにより、確変報知を実行するか否かを決定した後に、ステップＳ５６１～Ｓ５６３の処理にて、図２１（Ｅ）に示す大当り中昇格演出パターン決定テーブル１６４Ｅを参照することにより、確変報知を実行するか否かに対応する大当り中昇格演出パターンを決定していた。これに限定されず、例えば図６１に示すような、大当り種別が「１５Ｒ確変」である場合には、確変報知を実行する「昇格成功」の大当り中昇格演出パターン、及び、確変報知を実行しない「昇格失敗」の大当り中昇格演出パターンのそれぞれに大当り中昇格演出パターン決定用の乱数値ＳＲ５－２と比較される数値（決定値）が割り振られた大当り中昇格演出パターン決定テーブル１６４Ｆを使用して、確変報知の実行の有無と大当り中昇格演出パターンとを同時に決定するようにしてもよい。この場合、図４９のステップＳ５５８～Ｓ５６０の処理は省略される。

【０４０９】

また、上記実施の形態では、高ベース状態中（高ベース状態が終了するまで）の大当りの継続回数をカウントし、そのカウント値によって大当り中昇格演出の実行割合、大当り中昇格演出パターンの決定割合、昇格の成功割合を異ならせていたが、確変状態中（確変状態が終了するまで）の大当りの継続回数をカウントしそのカウント値によって大当り中昇格演出の実行割合、大当り中昇格演出パターンの決定割合、昇格の成功割合を異ならせるようにしてもよい。また、高ベース状態中は大当り中昇格演出の実行割合をゼロにして大当り中昇格演出が実行されないようにしてもよい。同様に、大当り中昇格演出を実行する場合でも昇格が成功しないようにしてもよい。さらに、高ベース状態中は再抽選演出も実行されないようにしてもよい。

【０４１０】

また、上記実施の形態では、例えば大当り遊技状態終了後高ベース状態となってから、当該高ベース状態から低ベース状態になるまでの期間中の１５ラウンド大当りの継続回数を大当り継続カウンタによりカウントしていたが、これ以外の所定期間中の１５ラウンド大当りの継続回数をカウントするようにして、そのカウント値に対応して大当り中昇格演出の実行割合、大当り中昇格演出パターンの決定割合、昇格が成功する割合などを異ならせるようにしてもよい。その所定期間としては、例えば、パチンコ遊技機１の電源投入から電源断までの期間、電源投入から特定の回数可変表示が実行されるまでの期間、電源投入から特定の１５ラウンド大当りとなるまでの期間、大当り遊技状態終了後確変状態となってから、当該確変状態から通常状態になるまでの期間、１５ラウンド大当りとなってからの特定の回数可変表示が実行されるまでの期間など、予め定められた期間であれば任意である。

【０４１１】

また、上記実施の形態では、再抽選演出の実行の有無、再抽選演出パターンの決定、昇

格が成功するか否かの決定を演出制御基板８０の側で決定するようにしていたが、再抽選演出を実行する旨を示す変動パターンと再抽選演出を実行しない旨を示す変動パターンとを用意し、主基板３１から再抽選演出を実行する旨を示す変動パターンが送信された場合にのみ、演出制御基板８０の側で再抽選演出の実行の有無、再抽選演出パターンの決定、昇格が成功するか否かの決定を行うようにしてもよい。また、再抽選演出の実行の有無、再抽選演出パターン、昇格が成功するか否かに対応する変動パターンを用意して、主基板３１の側で変動パターン決定時にこれらの決定を行うようにしてもよい。この場合、高ベース状態である場合には再抽選演出を実行する変動パターン（または変動パターン種別）に決定される割合を低くしたり、決定されないようにしてもよい。

【０４１２】

また、上記実施の形態では、大当り中昇格演出の実行の有無、大当り中昇格演出パターンの決定、昇格が成功するか否かの決定を演出制御基板８０の側で決定するようにしていたが、大当り中昇格演出を実行する旨を示す変動パターンと大当り中昇格演出を実行しない旨を示す変動パターンとを用意し、主基板３１から大当り中昇格演出を実行する旨を示す変動パターンが送信された場合にのみ、演出制御基板８０の側で大当り中昇格演出の実行の有無、大当り中昇格演出パターンの決定、昇格が成功するか否かの決定を行うようにしてもよい。また、大当り中昇格演出の実行の有無、大当り中昇格演出パターン、昇格が成功するか否かに対応する変動パターンを用意して、主基板３１の側で変動パターン決定時にこれらの決定を行うようにしてもよい。この場合、高ベース状態である場合には大当り中昇格演出を実行する変動パターン（または変動パターン種別）に決定される割合を低くしたり、決定されないようにしてもよい。

【０４１３】

また、上記実施の形態では、図２１（Ａ）及び（Ｂ）に示すように、大当り継続カウンタのカウント値（高ベース状態中の１５ラウンド大当りの継続回数）が「０」～「２」であるか、「３」～「６」であるか、「７」以上であるか、によって再抽選演出の実行割合、再抽選演出パターンの決定割合、昇格が成功する割合が異なっていたが、高ベース状態中の１５ラウンド大当りの継続回数に対応して再抽選演出の実行割合、再抽選演出パターンの決定割合、昇格が成功する割合が異なっていればよく、これより細かく分類したり、所定の回数以上であるか否かによって再抽選演出の実行割合、再抽選演出パターンの決定割合、昇格が成功する割合を異ならせるようにしてもよい。また、図２１（Ａ）に示した再抽選演出実行決定テーブル１６４Ａは、大当り継続カウンタのカウント値のみに対応して再抽選演出を実行するか否かの決定割合を異ならせていたが、大当り種別にも対応して再抽選演出を実行するか否かの決定割合を異ならせるようにしてもよい。例えば、大当り種別が「１５Ｒ確変」である場合に「１５Ｒ非確変」である場合よりも、再抽選演出が実行されやすくしてもよい。

【０４１４】

また、上記実施の形態では、図２１（Ｃ）～（Ｅ）に示すように、大当り継続カウンタのカウント値（高ベース状態中の１５ラウンド大当りの継続回数）が「０」～「２」であるか、「３」～「６」であるか、「７」以上であるか、によって大当り中昇格演出の実行割合、大当り中昇格演出パターンの決定割合、昇格が成功する割合が異なっていたが、高ベース状態中の１５ラウンド大当りの継続回数に対応して大当り中昇格演出の実行割合、大当り中昇格演出パターンの決定割合、昇格が成功する割合が異なっていればよく、これより細かく分類したり、所定の回数以上であるか否かによって大当り中昇格演出の実行割合、大当り中昇格演出パターンの決定割合、昇格が成功する割合を異ならせるようにしてもよい。また、図２１（Ｃ）に示した大当り中昇格演出実行決定テーブル１６４Ｃは、大当り継続カウンタのカウント値のみに対応して大当り中昇格演出を実行するか否かの決定割合を異ならせていたが、大当り種別にも対応して大当り中昇格演出を実行するか否かの決定割合を異ならせるようにしてもよい。例えば、大当り種別が「１５Ｒ確変」である場合に「１５Ｒ非確変」である場合よりも、大当り中昇格演出が実行されやすくしてもよい。

【０４１５】
また、高ベース状態中の１５ラウンド大当りの継続回数に対応して再抽選演出の実行割合、再抽選演出パターンの決定割合、昇格が成功する割合を全て異ならせるのではなく、いずれか１つ以上を異ならせるようにしてもよい。
【０４１６】
また、高ベース状態中の１５ラウンド大当りの継続回数に対応して大当り中昇格演出の実行割合、大当り中昇格演出パターンの決定割合、昇格が成功する割合を全て異ならせるのではなく、いずれか１つ以上を異ならせるようにしてもよい。
【０４１７】
モード移行が実行されるタイミングは、飾り図柄の可変表示が開始されるタイミングに限定されず、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最終停止図柄が停止表示されるまでの所定期間内にて実行されてもよい。あるいは、最終停止図柄が停止表示された後、次の可変表示が開始されるまでの所定期間内に実行されてもよい。
【０４１８】
上記実施の形態では、演出表示装置９、スピーカ２７、装飾ＬＥＤ２５及び枠ＬＥＤ２８といった発光体、可動部材７８といった演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板８０、音声出力基板７０及びランプドライバ基板３５が設けられるものとして説明した。これに対して、演出装置を制御する回路を１つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置９等を制御する回路が搭載された第１の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、ＬＥＤ、スピーカ、可動部材など）を制御する回路が搭載された第２の演出制御基板との２つの基板を設けるようにしてもよい。
【０４１９】
図５に示す構成において、音声出力基板７０に搭載されたマイクロコンピュータやランプドライバ基板３５に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用マイクロコンピュータ１００の演出制御用ＣＰＵ１０１が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、演出表示装置９における表示動作の制御内容を決定するための処理、スピーカ２７における音声出力動作の制御内容を決定するための処理、装飾ＬＥＤ２５及び枠ＬＥＤ２８といった発光体における点灯動作の制御内容を決定するための処理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。
【０４２０】
上記実施の形態では、第１特別図柄表示器８ａ及び第２特別図柄表示器８ｂを備えたパチンコ遊技機１について説明したが、１つの特別図柄表示器が設けられたパチンコ遊技機にも本発明を適用することができる。
【０４２１】
図１１に示す大当り種別決定テーブル１３１では、変動特図指定バッファ値が“２”である場合に、「２Ｒ確変」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていないために、第２開始条件の成立に基づいて可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御する場合には、大当り種別を「２Ｒ確変」として２ラウンド大当り状態の終了後に確変状態となることがない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２開始条件の成立に基づいて可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御する場合でも、一定の決定割合で大当り種別を「２Ｒ確変」に決定することができるようにしてもよい。この場合には、大当り種別決定テーブル１３１において、変動特図指定バッファ値が“２”である場合でも、「２Ｒ確変」の大当り種別に対して決定値を割り当てればよい。また、大当り種別決定テーブル１３１では、変動特図指定バッファ値にかかわりなく、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別を決定するようにしてもよい。これにより、大当り種別決定テーブル１３１におけるテーブルデータを簡素化して、ＲＯＭ５４に記憶されるデータ容量を削減することができる。なお、第２開始条件の成立時には、第１開始条件の成立時に比べて低い決定割合で「２Ｒ確変」の大当り種別とする決定がなさ

れるようにしてもよい。これにより、確変状態や時短状態といった所定の特別遊技状態において第２始動入賞口１４に遊技球が進入しやすくなっているときに、大当り種別が「２Ｒ確変（突確）」に決定されて出玉がほとんど得られない２ラウンド大当り状態となる可能性を低下させ、遊技興趣の減退を抑制することができる。

【０４２２】

再抽選演出や大当り中昇格演出を実行するか否かの決定は、主基板３１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＣＰＵ５６などにより、行うようにしてもよい。この場合には、例えば大当り種別として、再抽選演出の有無や大当り中昇格演出の有無に対応した複数種類の大当り種別を設け、図３８に示すステップＳ２４４にて大当り種別を決定することにより、再抽選演出や大当り中昇格演出の有無などが決定されるようにしてもよい。あるいは、変動パターン種別や変動パターンとして、再抽選演出の有無や大当り中昇格演出の有無に対応するものを設け、図３９に示すステップＳ２７０にて変動パターン種別を決定することや、ステップＳ２７２にて変動パターンを決定することにより、再抽選演出や大当り中昇格演出の有無などが決定されるようにしてもよい。

【０４２３】

上記実施の形態では、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、小当り遊技状態が終了した後には、遊技状態の変更が行われないようになっていたが、可変表示結果として「小当り」を設けなくもよい。なお、大当り種別として、２ラウンド大当り状態の終了後には通常状態に制御される「２Ｒ非確変」を設けてもよい。また、「小当り」に代わりに、このような「２Ｒ非確変」を設けてもよい。

【０４２４】

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。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【０４２５】

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

【０４２６】

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。

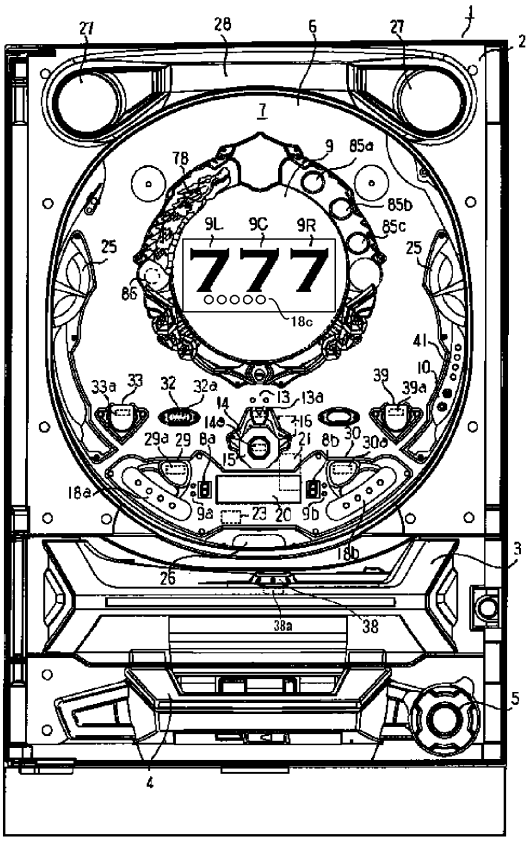
【符号の説明】

【０４２７】

１　…　パチンコ遊技機
８ａ　…　第１特別図柄表示器
８ｂ　…　第２特別図柄表示器
９　…　演出表示装置
１０　…　普通図柄表示器
１３　…　第１始動入賞口

１４　…　第２始動入賞口
１５　…　普通可変入賞球装置
２０　…　特別可変入賞球装置
２５　…　装飾ＬＥＤ
２７　…　スピーカ
２８　…　枠ＬＥＤ
３１　…　主基板（遊技制御基板）
３５　…　ランプドライバ基板
３８　…　操作ユニット
３８ａ　…　操作検出スイッチ
５６　…　ＣＰＵ
７０　…　音声出力基板
７７　…　中継基板
７８　…　可動部材
８０　…　演出制御基板
１００　…　演出制御用マイクロコンピュータ
１０１　…　演出制御用ＣＰＵ
１０９　…　ＶＤＰ
５６０　…　遊技制御用マイクロコンピュータ

【図１】



【図２】

(A)

擬似連ﾁｬﾝｽ目	左図柄	中図柄	右図柄
GC1	1	1	2
GC2	2	2	3
GC3	3	3	4
GC4	4	4	5
GC5	5	5	6
GC6	6	6	7
GC7	7	7	8
GC8	8	8	1

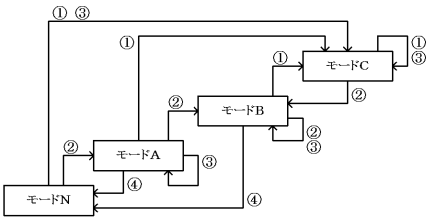
(B)

2回開放ﾁｬﾝｽ目	左図柄	中図柄	右図柄
TC1	1	3	5
TC2	3	5	7
TC3	5	7	1
TC4	7	1	3

【図３】

① 15R確変（確変報知有り）
② 15R確変（確変報知無し）、15R非確変
③ 2R確変
④ 時短終了（時短状態のみ）

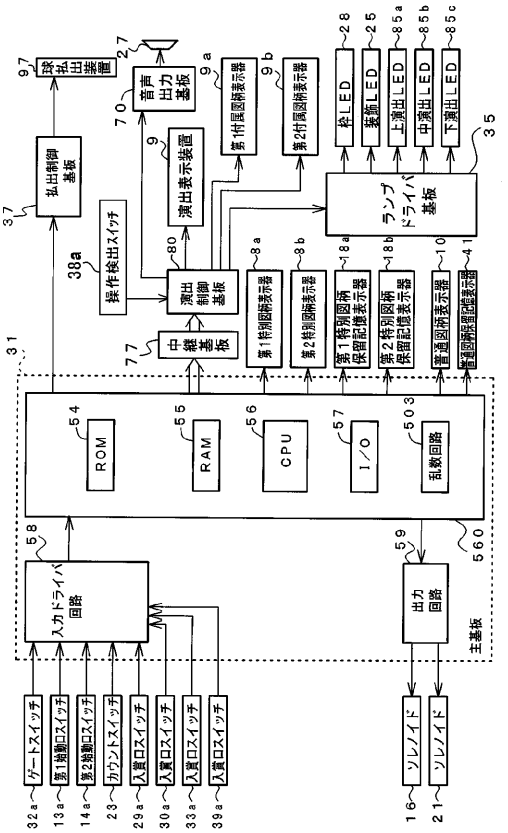
(A)



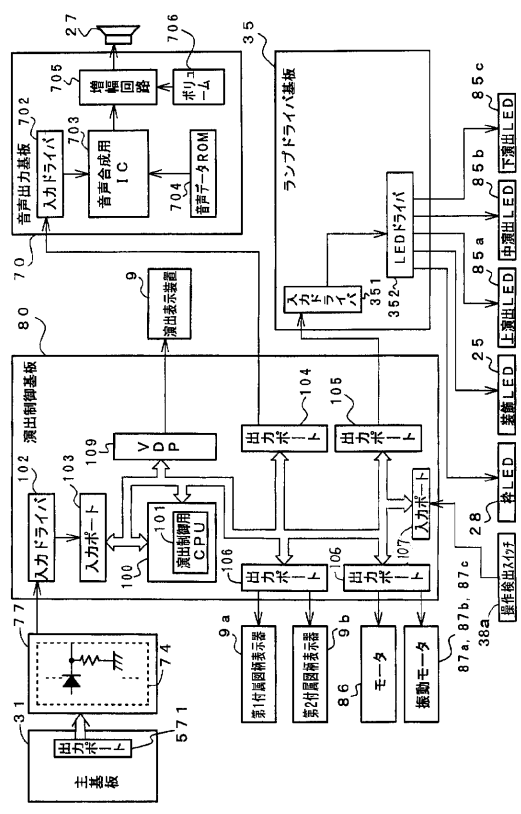
(B)

大当り種別	再抽選	最終停止図柄	大当り中昇格演出	確変報知	大当り後の演出モード	遷移図
15R非確変	なし	通常大当り組合せ	あり	なし	モードAorモードB	②
			なし	－		
	あり	通常大当り組合せ	なし	－		
15R確変	なし	確変大当り組合せ	なし	－	モードC	①
		通常大当り組合せ	あり	あり	モードC	
				なし	モードAorモードB	②
			なし	－	モードAorモードB	
	あり	確変大当り組合せ	なし	－	モードC	①
		通常大当り組合せ	なし	－	モードAorモードB	②

【図４】



【図５】



【図６】

(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	飾り図柄停止	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
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・小当りの終了指定
B1	XX	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	XX	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C0	XX	保留記憶数通知	合計保留記憶数を通知
D0	XX	入賞時表示結果通知	入賞時に表示結果通知

(B)

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

(C)

MODE	EXT	通知内容
B1	00	特定パターン共通範囲外（第1始動入賞時）
B1	01	特定パターン共通範囲内（第1始動入賞時）
B2	00	特定パターン共通範囲外（第2始動入賞時）
B2	01	特定パターン共通範囲内（第2始動入賞時）

(D)

MODE	EXT	名称	通知内容
D0	00	入賞時第1可変表示結果通知	ハズレ
D0	01	入賞時第2可変表示結果通知	15R非確変
D0	02	入賞時第3可変表示結果通知	15R確変
D0	03	入賞時第4可変表示結果通知	2R確変（突確）
D0	04	入賞時第5可変表示結果通知	小当り

【図７】

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８】

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-2	3000	短縮あり→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-3	16000	滑り→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-4	24000	擬似連変動(1回)→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β(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β(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β(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β(大当り)
PC1-1	12000	2回開放ﾁｬﾝｽ目停止(2R確変・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放ﾁｬﾝｽ目停止(2R確変・小当り)
PC1-3	29000	擬似連変動(1回)→2回開放ﾁｬﾝｽ目停止(2R確変・小当り)
PC1-4	20000	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(2R確変)
PC1-5	24500	滑り→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(2R確変)

【図９】

変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	可変表示態様	内容
CA1-1	非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	短縮なし
CA1-2	非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	短縮あり
CA1-3	非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	滑り、擬似連
CA2-1	ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)擬似連なし
CA2-2	ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)擬似連変動2回
CA2-3	ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)擬似連変動1回
CA2-4	ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
CA3-1	15R非確変／確変(大当り)	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)擬似連なし
CA3-2	15R非確変／確変(大当り)	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)擬似連あり
CA3-3	15R非確変／確変(大当り)	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ(大当り)
CA4-1	2R確変(大当り)／小当り	2回開放ﾁｬﾝｽ目停止
CA4-2	2R確変(大当り)	2回開放時ﾘｰﾁ(2R確変)

【図１０】

特図表示結果決定テーブル　130

遊技状態	決定値(MR1)	特図表示結果
通常状態又は時短状態	8001～8190	大当り
	30001～30100	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8001～9900	大当り
	30001～30100	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図１１】

大当り種別決定テーブル　131

変動特図指定ﾊﾞｯﾌｧ値	決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別ﾊﾞｯﾌｧ設定値
1	1～36	15R非確変	0
	37～72	15R確変	1
	73～100	2R確変	2
2	1～36	15R非確変	0
	37～100	15R確変	1

【図１２】

(A)

大当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　132A

大当り種別	決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
15R非確変	1～49	CA3-1
	50～99	CA3-2
	100～251	CA3-3
15R確変	1～19	CA3-1
	20～49	CA3-2
	50～251	CA3-3
2R確変	1～100	CA4-1
	101～251	CA4-2

(B)

小当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ

決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
1～251	CA4-1

132B

(C)

ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ(通常用)

決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
1～79	CA1-1
80～99	CA1-3
100～169	CA2-1
170～229	CA2-2
230～251	CA2-4

132C

(D)

ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ(短縮用)

決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
1～179	CA1-2
180～199	CA1-3
200～214	CA2-1
215～229	CA2-3
230～251	CA2-4

132D

【図１３】

(A)

ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ　133A

変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	決定値(MR4)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
CA1-1	1～997	PA1-1
CA1-2	1～997	PA1-2
CA1-3	1～500	PA1-3
	501～997	PA1-4
CA2-1	1～560	PA2-1
	561～997	PA2-2
CA2-2	1～997	PB2-2
CA2-3	1～997	PB2-1
CA2-4	1～268	PA3-1
	269～560	PA3-2
	561～900	PB3-1
	901～997	PB3-2

(B)

当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ　133B

変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	決定値(MR4)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
CA3-1	1～560	PA4-1
	561～997	PA4-2
CA3-2	1～560	PB4-1
	561～997	PB4-2
CA3-3	1～268	PA5-1
	269～800	PA5-2
	801～850	PB5-1
	851～997	PB5-2
CA4-1	1～540	PC1-1
	541～636	PC1-2
	637～997	PC1-3
CA4-2	1～180	PC1-4
	181～997	PC1-5

【図１４】

遊技制御用ﾃﾞｰﾀ保持ｴﾘｱ　150

第1特図保留記憶部　151A

保留番号	MR1	MR2	MR3
1	19	39	213
2	22832	2	74
3	6104	55	8
4	—	—	—

第2特図保留記憶部　151B

保留番号	MR1	MR2	MR3
1	81	99	46
2	52679	17	154
3	—	—	—
4	—	—	—

始動ﾃﾞｰﾀ記憶部　151C

保留番号	1	2	3	4	5	6	7	8
始動ﾃﾞｰﾀ	第1	第1	第2	第1	第2	—	—	—

遊技制御ﾌﾗｸﾞ設定部　152

遊技制御ﾀｲﾏ設定部　153

遊技制御ｶｳﾝﾀ設定部　154

遊技制御ﾊﾞｯﾌｧ設定部　155

【図１５】

SR1-1	1～80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1～70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1～96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1～80	再抽選前仮停止図柄決定用
SR3-1	1～211	第1擬似連時仮停止図柄決定用
SR3-2	1～229	第2擬似連時仮停止図柄決定用
SR3-3	1～311	第3擬似連時仮停止図柄決定用
SR4-1	1～103	再抽選演出実行決定用
SR4-2	1～101	大当り中昇格演出実行決定用
SR4-3	1～200	再抽選演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定用
SR5-1	1～100	確変報知決定用
SR5-2	1～200	大当り中昇格演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定用
SR6-1	1～111	予告ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定用
SR6-2	1～201	予告ﾊﾟﾀｰﾝ決定用

【図１６】

(A)
最終停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　160A

左最終停止図柄FZ1-1							
1	2	3	4	5	6	7	8
1～10	11～20	21～30	31～40	41～50	51～60	61～70	71～80

(B)
最終停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　160B

FZ1-1	右最終停止図柄FZ1-2							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1		1～10	11～20	21～30	31～40	41～50	51～60	61～70
2	1～10		11～20	21～30	31～40	41～50	51～60	61～70
3	1～10	11～20		21～30	31～40	41～50	51～60	61～70
4	1～10	11～20	21～30		31～40	41～50	51～60	61～70
5	1～10	11～20	21～30	31～40		41～50	51～60	61～70
6	1～10	11～20	21～30	31～40	41～50		51～60	61～70
7	1～10	11～20	21～30	31～40	41～50	51～60		61～70
8	1～10	11～20	21～30	31～40	41～50	51～60	61～70	

(C)
最終停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　160C

	中最終停止図柄FZ1-3							
	1	2	3	4	5	6	7	8
LR0	1～12	13～24	25～36	37～48	49～60	61～72	73～84	85～96
LR11			1～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96
LR12	1～16			17～32	33～48	49～64	65～80	81～96
LR13	1～16	17～32			33～48	49～64	65～80	81～96
LR14	1～16	17～32	33～48			49～64	65～80	81～96
LR15	1～16	17～32	33～48	49～64			65～80	81～96
LR16	1～16	17～32	33～48	49～64	65～80			81～96
LR17	1～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96		
LR18		1～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	
LR31	1～16	17～32	33～48	49～64		65～80		81～96
LR32		1～16	17～32	33～48	49～64	65～80		81～96
LR33		1～16		17～32	33～48	49～64	65～80	81～96
LR34	1～16	17～32		33～48		49～64	65～80	81～96
LR35	1～16	17～32		33～48	49～64	65～80		81～96
LR36		1～16	17～32	33～48		49～64	65～80	81～96
LR37	1～16	17～32		33～48	49～64	65～80		81～96
LR38		1～16	17～32	33～48		49～64	65～80	81～96

【図１７】

左右出目判定ﾃｰﾌﾞﾙ　161

左右出目ﾀｲﾌﾟDC1-1		FZ1-2							
		1	2	3	4	5	6	7	8
FZ1-1	1		LR11	LR31	LR0	LR35	LR0	LR34	LR18
	2	LR11		LR12	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0
	3	LR31	LR12		LR13	LR32	LR0	LR36	LR0
	4	LR0	LR0	LR13		LR14	LR0	LR0	LR0
	5	LR37	LR0	LR32	LR14		LR15	LR33	LR0
	6	LR0	LR0	LR0	LR0	LR15		LR16	LR0
	7	LR34	LR0	LR38	LR0	LR33	LR16		LR17
	8	LR18	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR17	

【図１８】

最終停止図柄とならない非ﾘｰﾁ組合せ

左図柄	中図柄	右図柄	左図柄	中図柄	右図柄
1	1	8	5	1	3
1	2	2	5	1	7
1	3	7	5	3	1
1	5	3	5	3	7
1	5	7	5	4	4
1	7	3	5	5	4
1	7	5	5	6	6
1	8	8	5	7	3
2	1	1	6	5	5
2	2	1	6	6	5
2	3	3	6	7	7
3	1	5	7	1	5
3	1	7	7	3	1
3	2	2	7	3	5
3	3	2	7	5	1
3	4	4	7	5	3
3	5	1	7	6	6
3	7	1	7	7	6
3	7	5	7	8	8
4	3	3	8	1	1
4	4	3	8	7	7
4	5	5	8	8	7

【図１９】

(A)
最終停止図柄決定テーブル

162A

左右最終停止図柄FZ2-1,FZ2-2							
1	2	3	4	5	6	7	8
1～10	11～20	21～30	31～40	41～50	51～60	61～70	71～80

(B)
最終停止図柄決定テーブル

162B

変動パターン	図柄差			
	－2	－1	＋1	＋2
PA2-1,PA2-2	1～24	25～48	49～72	73～96
PA3-1,PA3-2		1～96		
PB2-1,PB2-2		1～64	65～96	
PB3-1,PB3-2			1～80	81～96
PC1-4,PC1-5		1～48	49～96	

【図２０】

(A)
最終停止図柄決定テーブル

163A

左中右最終停止図柄FZ3-1,FZ3-2,FZ3-3							
1	2	3	4	5	6	7	8
	1～20		21～40		41～60		61～80

(B)
最終停止図柄決定テーブル

163B

左中右最終停止図柄FZ3-1,FZ3-2,FZ3-3							
1	2	3	4	5	6	7	8
1～20		21～40		41～60		61～80	

(C)
最終停止図柄決定テーブル

163C

左中右最終停止図柄FZ4-1,FZ4-2,FZ4-3(突確チャンス目)			
TC1	TC2	TC3	TC4
1～20	21～40	41～60	61～80

【図２１】

(A) 再抽選演出実行決定テーブル

164A

大当り継続カウンタ	実行する	実行しない
0～2	1～60	61～103
3～6	1～40	41～103
7以上	1～3	4～103

(B) 再抽選演出パターン決定テーブル

164B

大当り種別	大当り継続カウンタ	昇格成功		昇格失敗	
		再抽選演出パターンA	再抽選演出パターンB	再抽選演出パターンA	再抽選演出パターンB
15R非確変	0～2			1～150	151～200
	3～6			1～140	141～200
	7以上			1～130	131～200
15R確変	0～2	1～40	41～100	101～160	161～200
	3～6	1～50	51～130	131～180	181～200
	7以上	1～20	21～160	161～190	191～200

(C) 大当り中昇格演出実行決定テーブル

164C

大当り継続カウンタ	実行する	実行しない
0～2	1～60	61～101
3～6	1～40	41～101
7以上	1～3	4～101

(D) 確変報知決定テーブル

164D

大当り継続カウンタ	報知する	報知しない
0～2	1～60	61～100
3～6	1～70	71～100
7以上	1～80	81～100

(E) 大当り中昇格演出パターン決定テーブル

164E

大当り種別	確変報知	大当り継続カウンタ	昇格成功		昇格失敗	
			昇格演出パターンA	昇格演出パターンB	昇格演出パターンA	昇格演出パターンB
15R非確変	報知しない	0～2			1～150	151～200
		3～6			1～140	141～200
		7以上			1～130	131～200
15R確変	報知しない	0～2			1～100	101～200
		3～6			1～90	91～200
		7以上			1～80	81～200
	報知する	0～2	1～50	51～200		
		3～6	1～40	41～200		
		7以上	1～30	31～200		

【図２２】

再抽選前仮停止図柄決定テーブル

165

最終停止図柄 FZ3-1,FZ3-2,FZ3-3	左中右仮停止図柄KZ7-1,KZ7-2,KZ7-3							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1		1～10		11～20		21～30		31～80
2		1～50		51～60		61～70		71～80
3		1～50		51～60		61～70		71～80
4		1～10		11～60		61～70		71～80
5		1～10		11～60		61～70		71～80
6		1～10		11～20		21～70		71～80
7		1～10		11～20		21～70		71～80
8		1～10		11～20		21～30		31～80

【図２３】

(A)
擬似連時仮停止図柄決定テーブル

166A

変動パターン	左最終停止図柄	左中右仮停止図柄KZ2-1,KZ2-2,KZ2-3(擬似連チャンス目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
PA1-4	1	1～211							
	2		1～211						
	3			1～211					
	4				1～211				
	5					1～211			
	6						1～211		
	7							1～211	
	8								1～211

(B)
擬似連時仮停止図柄決定テーブル

166B

変動パターン	左最終停止図柄	左中右仮停止図柄KZ3-1,KZ3-2,KZ3-3(擬似連チャンス目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
上記以外の擬似連あり	1	1～157	158～163	164～173	174～179	180～189	190～199	200～205	206～211
	2		1～181		182～191		192～201		202～211
	3	1～10	11～16	17～173	174～179	180～189	190～199	200～205	206～211
	4		1～10		11～191		192～201		202～211
	5	1～10	11～16	17～26	27～32	33～189	190～199	200～205	206～211
	6		1～10		11～20		21～201		202～211
	7	1～10	11～16	17～26	27～32	33～42	43～48	49～205	206～211
	8		1～10		11～20		21～30		31～211

(C)
擬似連時仮停止図柄決定テーブル

166C

KZ2-1,KZ2-2, KZ2-3	左中右仮停止図柄KZ3-1,KZ3-2,KZ3-3(擬似連チャンス目)							
	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
GC1	1～175	176～181	182～191	192～197	198～207	208～213	214～223	224～229
GC2	1～4	5～197	198～201	202～207	208～211	212～217	218～221	222～229
GC3	1～10	11～16	17～191	192～197	198～207	208～213	214～223	224～229
GC4	1～4	5～8	9～12	13～207	208～211	212～217	218～221	222～229
GC5	1～10	11～16	17～26	27～32	33～207	208～213	214～223	224～229
GC6	1～4	5～8	9～12	13～18	19～22	23～217	218～221	222～229
GC7	1～10	11～16	17～26	27～32	33～42	43～48	49～223	224～229
GC8	1～4	5～8	9～12	13～18	19～22	23～28	29～32	33～229

(D)
擬似連時仮停止図柄決定テーブル

166D

KZ3-1,KZ3-2, KZ3-3	左中右仮停止図柄KZ4-1,KZ4-2,KZ4-3(擬似連チャンス目)							
	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
GC1	1～229	230～239	240～253	254～263	264～277	278～287	288～301	302～311
GC2		1～269		270～283		284～297		298～311
GC3	1～14	15～24	25～34	35～263	264～277	278～287	288～301	302～311
GC4		1～14		15～283		284～297		298～311
GC5	1～14	15～24	25～34	35～48	49～58	59～287	288～301	302～311
GC6		1～14		15～28		29～297		298～311
GC7	1～14	15～24	25～34	35～48	49～58	59～72	73～82	83～311
GC8		1～14		15～28		29～42		43～311

【図２４】

	擬似連での停止図柄		
再変動1回	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		
再変動2回	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ3-1	KZ3-3	KZ3-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	3回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		
再変動3回	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ4-1	KZ4-3	KZ4-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ3-1	KZ3-3	KZ3-2
	3回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	4回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		

【図２５】

予告ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　169

可変表示結果	予告ﾊﾟﾀｰﾝ種別			
	予告なし	予告X	予告Y	予告Z
ハズレ	1～61	62～80	81～96	97～111
大当り	1～11	12～40	41～75	76～111
小当り	1～31	32～80	81～96	97～111

【図２６】

予告ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ(予告X)　170A

(A)

可変表示結果	予告ﾊﾟﾀｰﾝ	
	予告X1	予告X2
ﾊｽﾞﾚ(非ﾘｰﾁ)	1～150	151～201
ﾊｽﾞﾚ(ﾘｰﾁ)	1～100	101～201
大当り(15R)	1～5	6～201
大当り(2R)	1～51	52～201
小当り	1～80	81～201

予告ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ(予告Y)　170B

(B)

可変表示結果	予告ﾊﾟﾀｰﾝ	
	予告Y1	予告Y2
ﾊｽﾞﾚ(非ﾘｰﾁ)	1～150	151～201
ﾊｽﾞﾚ(ﾘｰﾁ)	1～100	101～201
大当り(15R)	1～5	6～201
大当り(2R)	1～51	52～201
小当り	1～80	81～201

予告ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ(予告Z)　170C

(C)

可変表示結果	予告ﾊﾟﾀｰﾝ	
	予告Z1	予告Z2
ﾊｽﾞﾚ(非ﾘｰﾁ)	1～150	151～201
ﾊｽﾞﾚ(ﾘｰﾁ)	1～100	101～201
大当り(15R)	1～5	6～201
大当り(2R)	1～51	52～201
小当り	1～80	81～201

(D)　170D

可変表示結果	予告ﾊﾟﾀｰﾝ	
	予告X1	予告X2
ﾊｽﾞﾚ(非ﾘｰﾁ)	1～145	146～201
ﾊｽﾞﾚ(ﾘｰﾁ)	1～95	96～201
大当り(15R)	1～5	6～201
大当り(2R)	1～31	32～201
小当り	1～75	76～201

(E)　170E

可変表示結果	予告ﾊﾟﾀｰﾝ	
	予告Y1	予告Y2
ﾊｽﾞﾚ(非ﾘｰﾁ)	1～145	146～201
ﾊｽﾞﾚ(ﾘｰﾁ)	1～95	96～201
大当り(15R)	1～5	6～201
大当り(2R)	1～31	32～201
小当り	1～75	76～201

(F)　170F

可変表示結果	予告ﾊﾟﾀｰﾝ	
	予告Z1	予告Z2
ﾊｽﾞﾚ(非ﾘｰﾁ)	1～145	146～201
ﾊｽﾞﾚ(ﾘｰﾁ)	1～95	96～201
大当り(15R)	1～5	6～201
大当り(2R)	1～31	32～201
小当り	1～75	76～201

ﾃｰﾌﾞﾙ選択設定

(G)

遊技状態	選択するﾃｰﾌﾞﾙ
確変状態以外	ﾃｰﾌﾞﾙ170A～170C
確変状態時	ﾃｰﾌﾞﾙ170D～170F

【図２７】

(A)

演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ(ﾓｰﾄﾞA用)　180A
演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ(ﾓｰﾄﾞB用)　180B
演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ(ﾓｰﾄﾞC用)　180C
演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ(ﾓｰﾄﾞN用)　180D

(B)

ﾓｰﾄﾞ移行演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ　181

ﾓｰﾄﾞ移行演出制御ﾊﾟﾀｰﾝ	移行後の演出ﾓｰﾄﾞ
MCN	ﾓｰﾄﾞN
MCB	ﾓｰﾄﾞB
MCC	ﾓｰﾄﾞC
MCA	ﾓｰﾄﾞA

(C)

各種演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ　182

各種演出 制御ﾊﾟﾀｰﾝ	内容
CST1-1	15回開放遊技開始報知(昇格演出なし)
CST1-2	15回開放遊技開始報知(昇格演出あり)
CST2-1	2回開放遊技開始時演出
CRD1-1	15回開放内第1回開放中演出(昇格演出なし)
CRD1-2	15回開放内第1回開放中演出(昇格演出ﾊﾟﾀｰﾝA成功)
CRD1-2	15回開放内第1回開放中演出(昇格演出ﾊﾟﾀｰﾝA失敗)
CRD1-2	15回開放内第1回開放中演出(昇格演出ﾊﾟﾀｰﾝB成功)
CRD1-2	15回開放内第1回開放中演出(昇格演出ﾊﾟﾀｰﾝB失敗)
・・・	・・・
CRE1-1	2回開放遊技中演出
・・・	・・・
CED1-1	15回開放遊技終了報知(昇格演出なし)
CED1-2	15回開放遊技終了報知(昇格演出あり昇格成功)
CED1-2	15回開放遊技終了報知(昇格演出あり昇格失敗)
CED2-1	2回開放遊技終了時演出

【図２８】

(A)

図柄変動制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ　185

図柄変動制御ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
CPA1-1	PA1-1
⋮	⋮
CPA1-4	PA1-4
CPA2-1	PA2-1
⋮	⋮
CPB3-2	PB3-2
CPA4-1	PA4-1
⋮	⋮
CPB4-2	PB4-2
CPA5-1	PA5-1
⋮	⋮
CPB5-2	PB5-2
CPC1-1	PC1-1
⋮	⋮

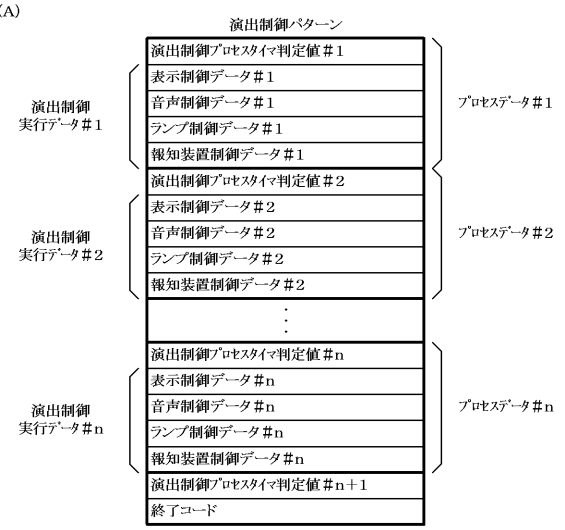
(B)

予告演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ　186

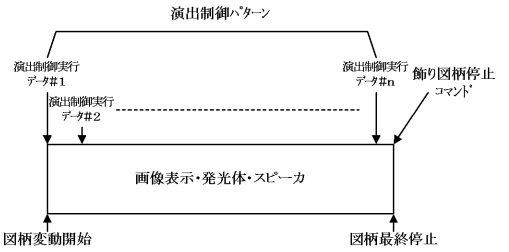
予告演出制御ﾊﾟﾀｰﾝ	予告ﾊﾟﾀｰﾝ	内容
CYX1	予告X1	キャラクタ表示
CYX2	予告X2	
CYY1	予告Y1	ステップアップ動作
CYY2	予告Y2	
CYZ1	予告Z1	ジョグ操作予告
CYZ2	予告Z2	

【図２９】

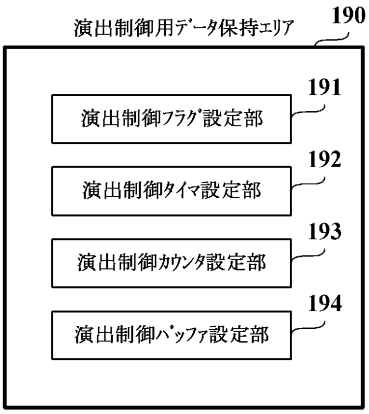
(A)



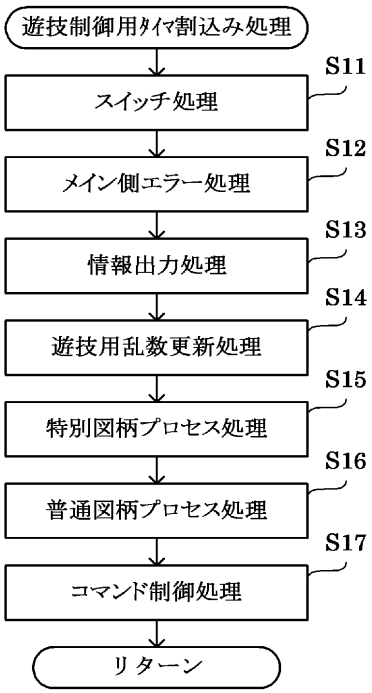
(B)



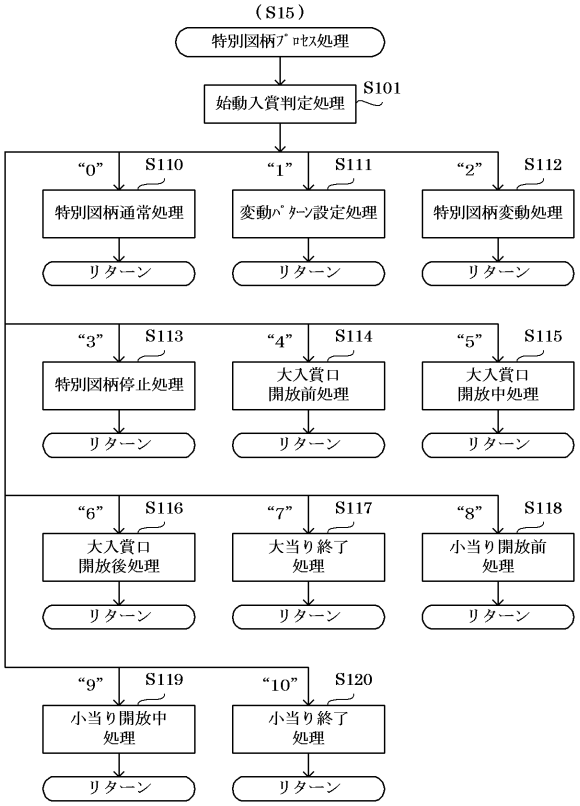
【図３０】



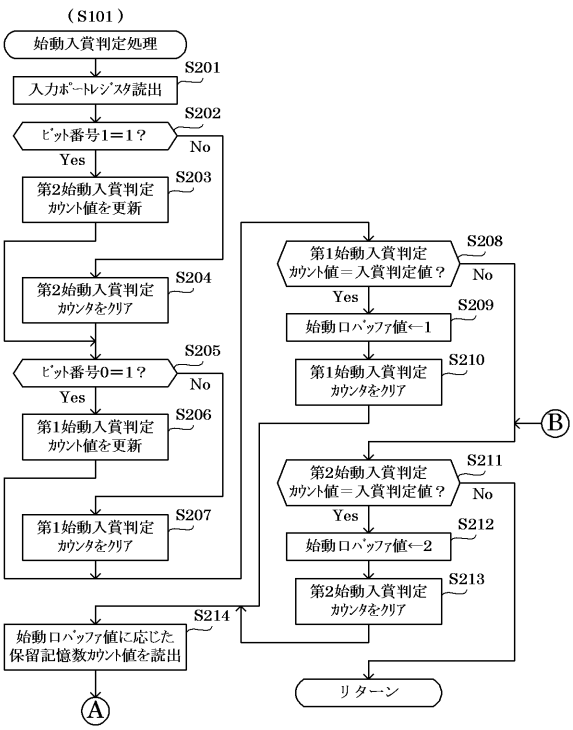
【図３１】



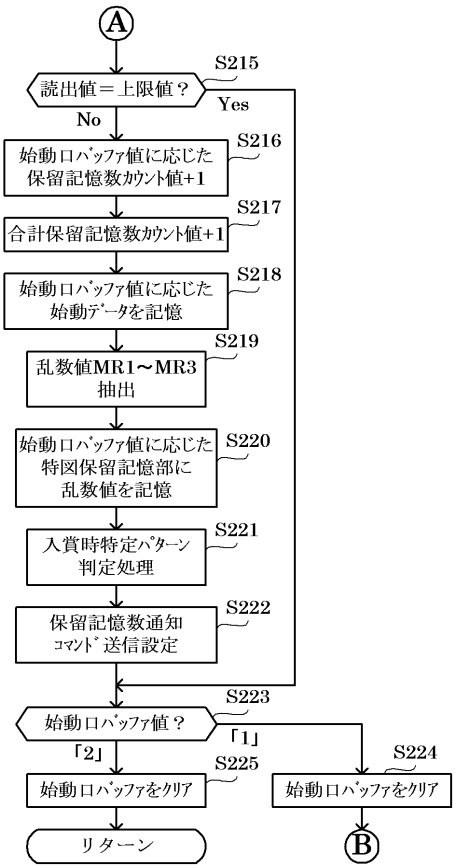
【図３２】



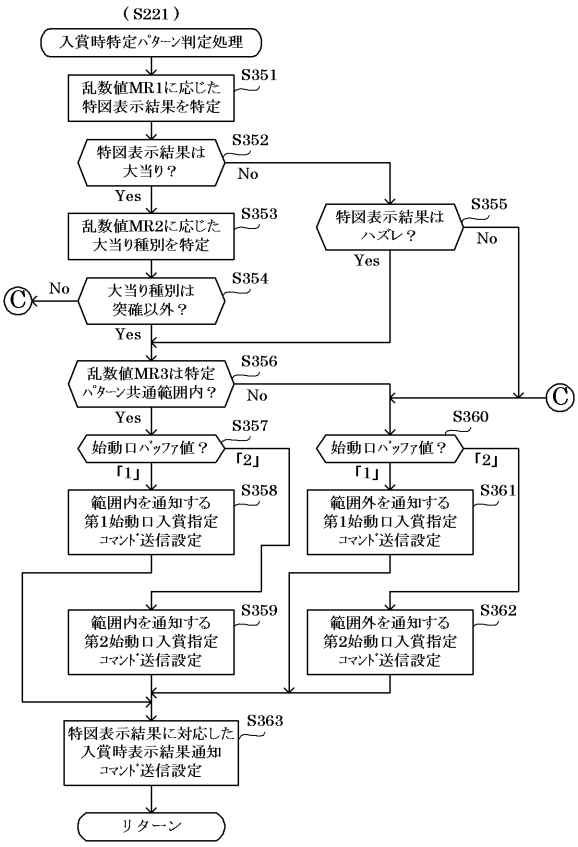
【図３３】



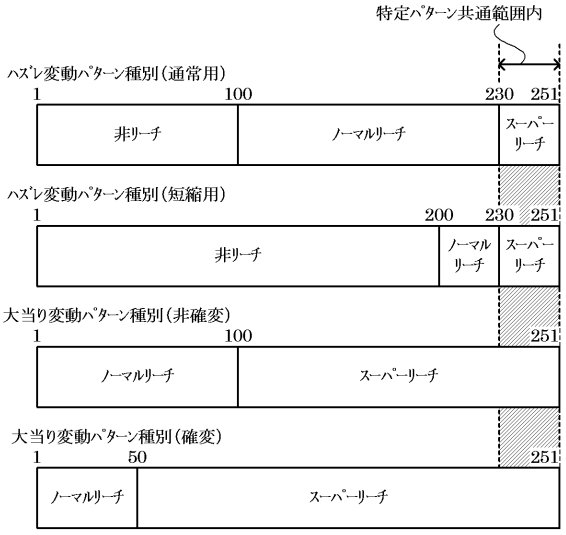
【図３４】



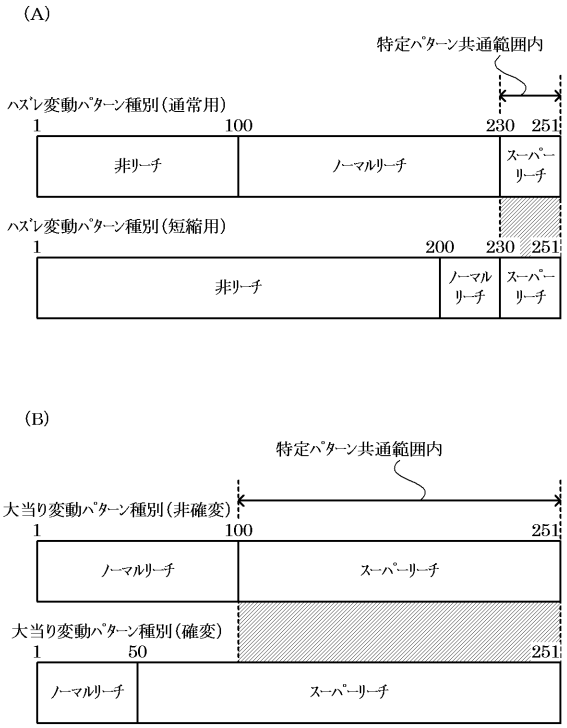
【図３５】



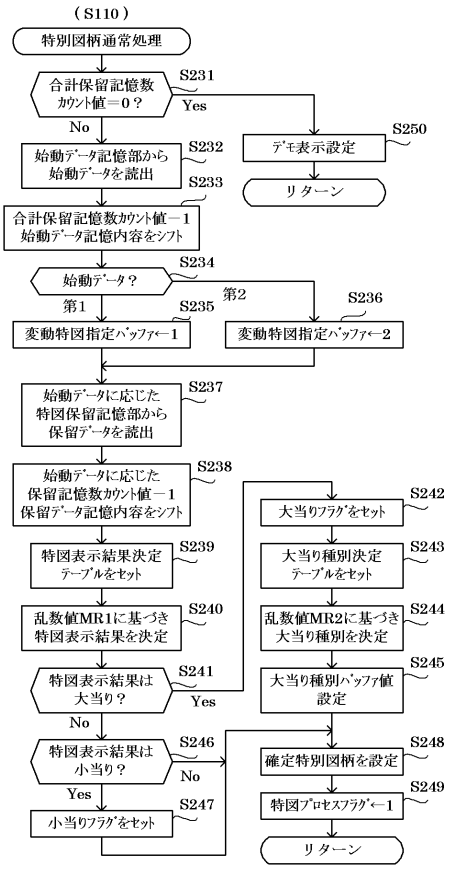
【図３６】



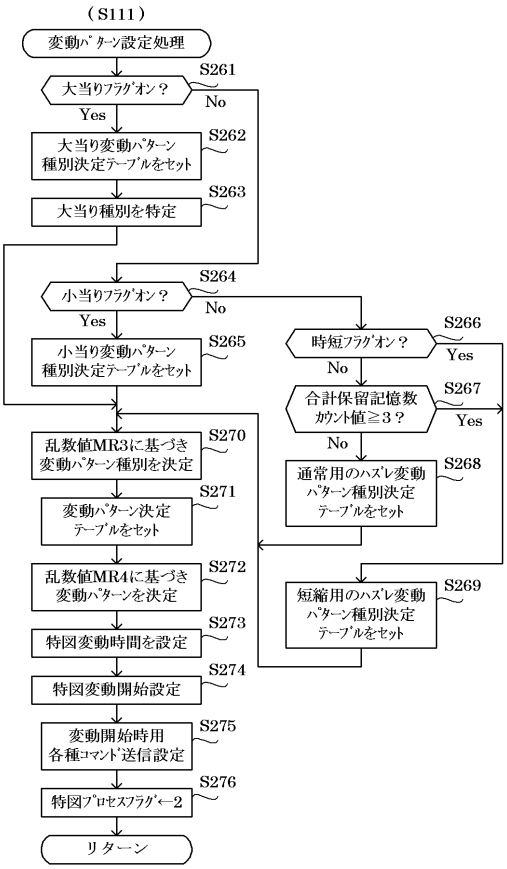
【図３７】



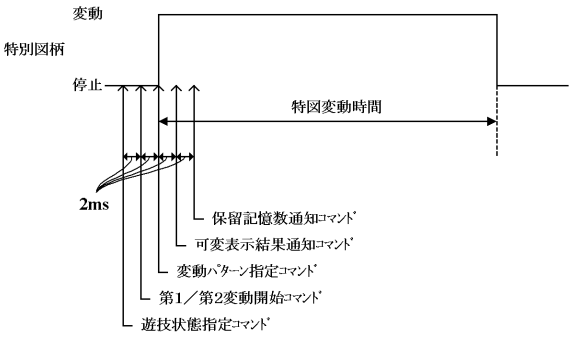
【図３８】



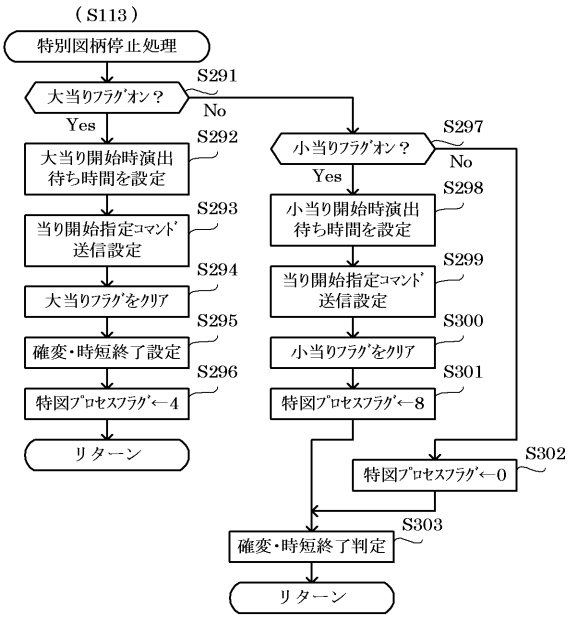
【図３９】



【図４０】

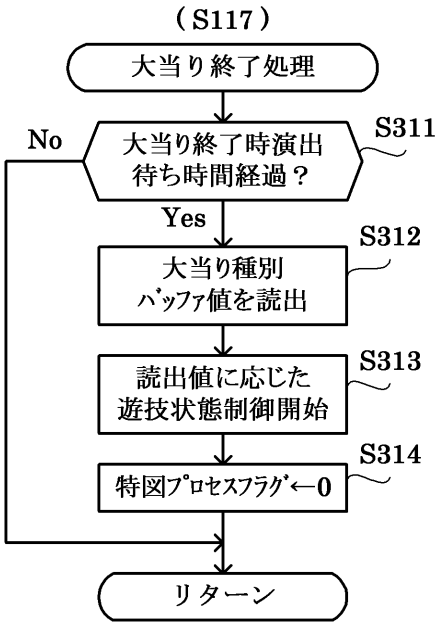


【図４１】



【図４２】

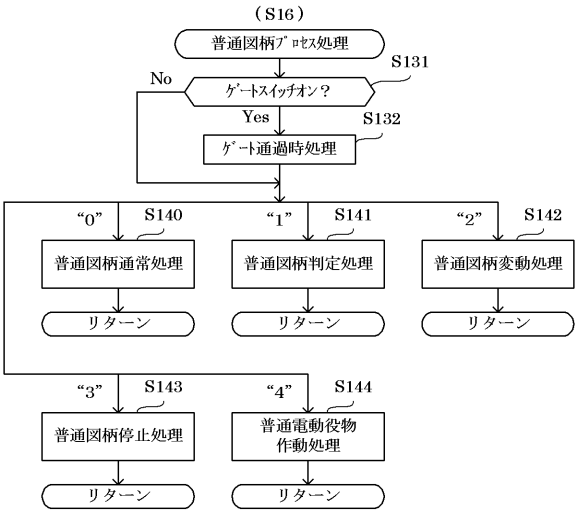
(A)



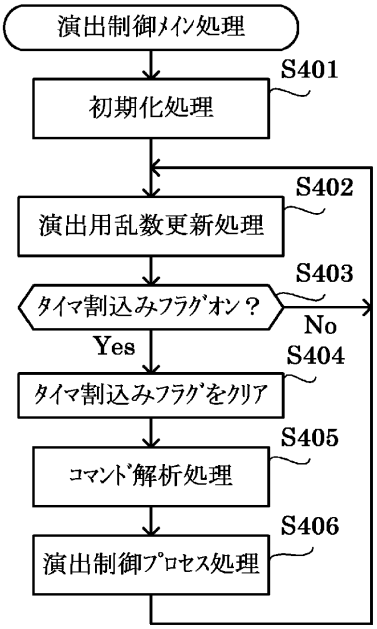
(B)　　S313での設定

大当り種別 ﾊﾞｯﾌｧ読出値	開始する 遊技状態
0	時短状態
1,2	確変状態

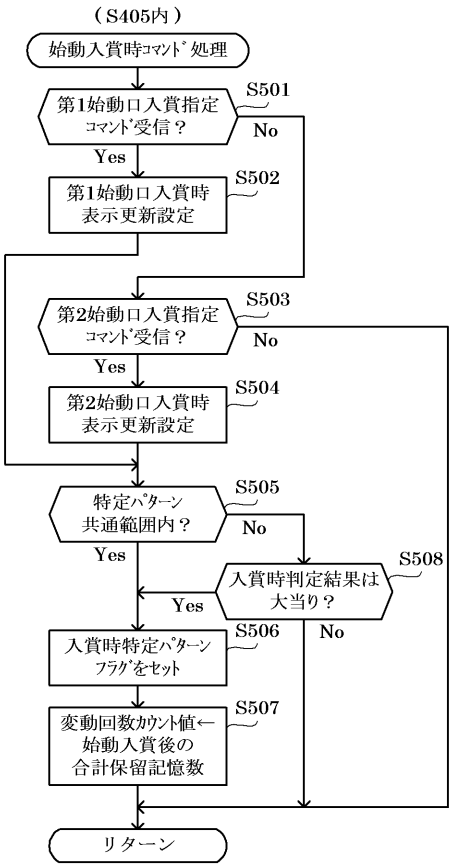
【図４３】



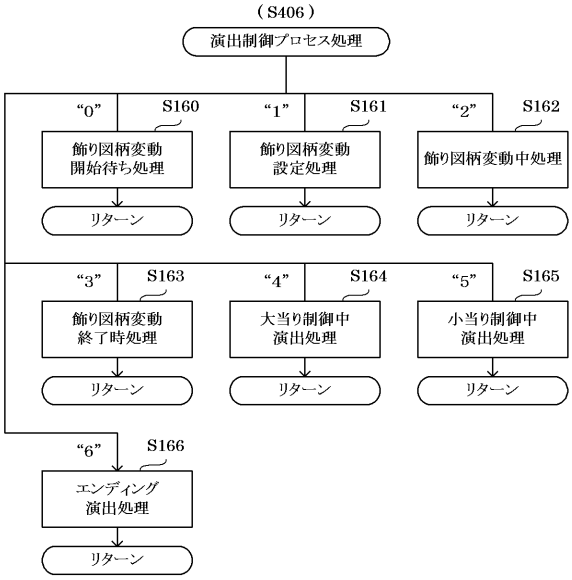
【図４４】



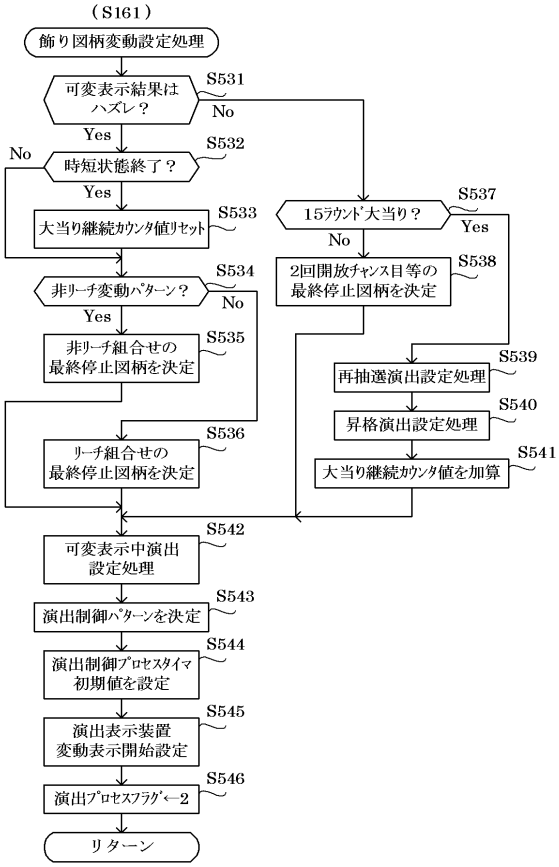
【図４５】



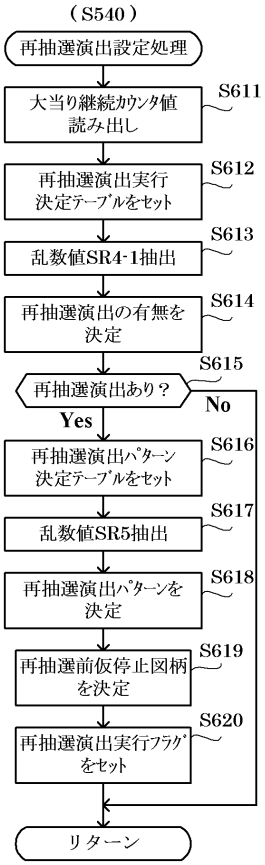
【図４６】



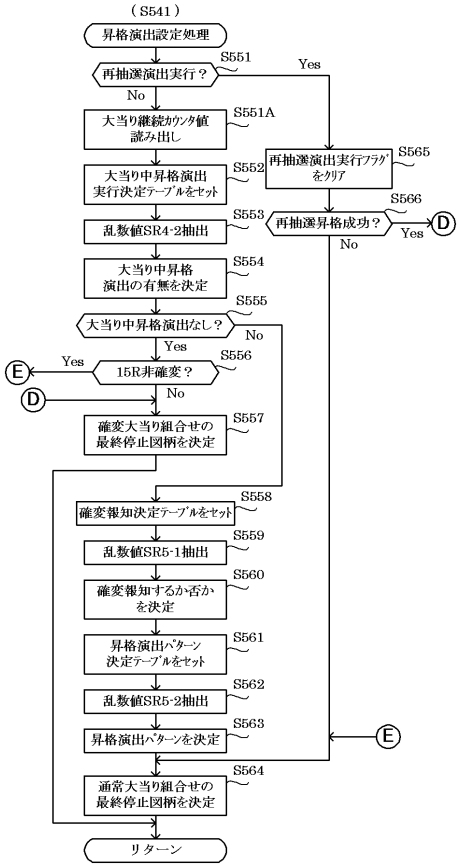
【図４７】



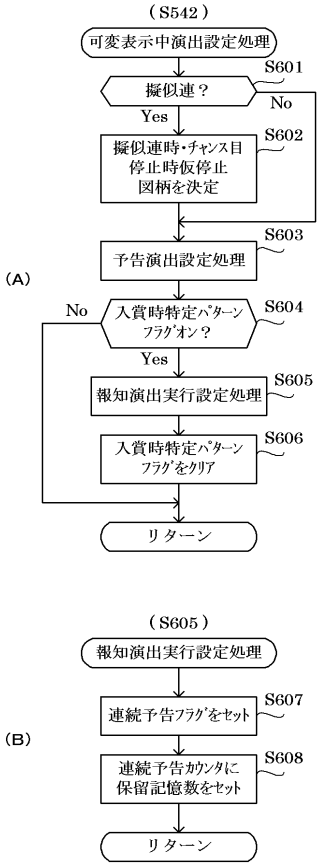
【図４８】



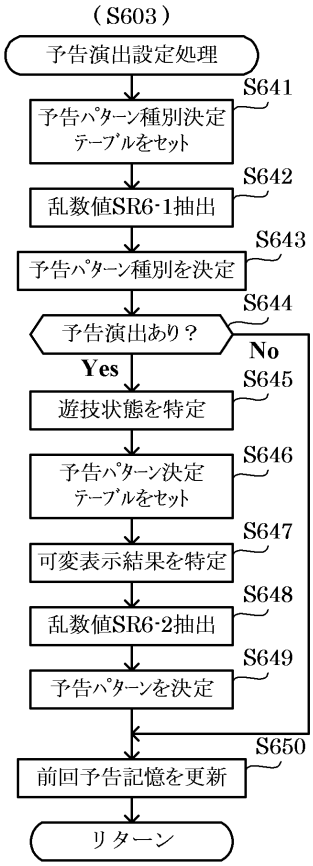
【図４９】



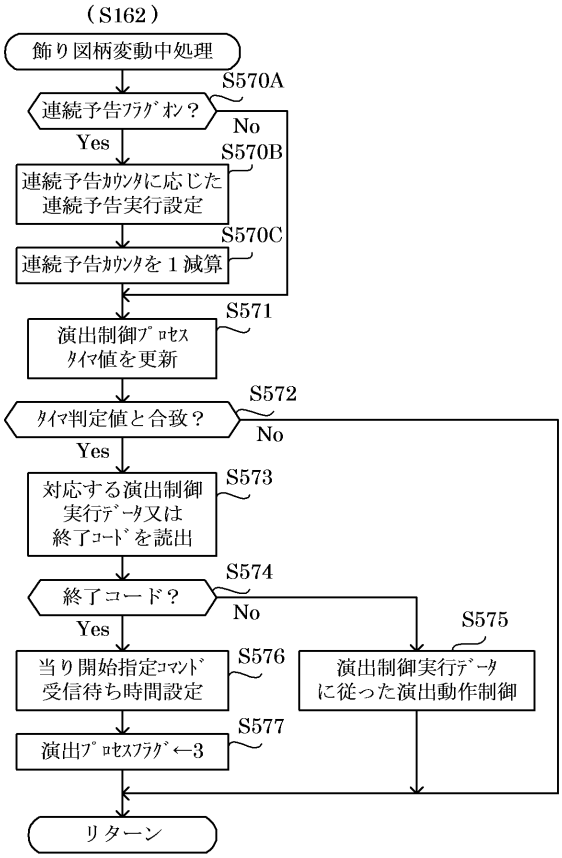
【図５０】



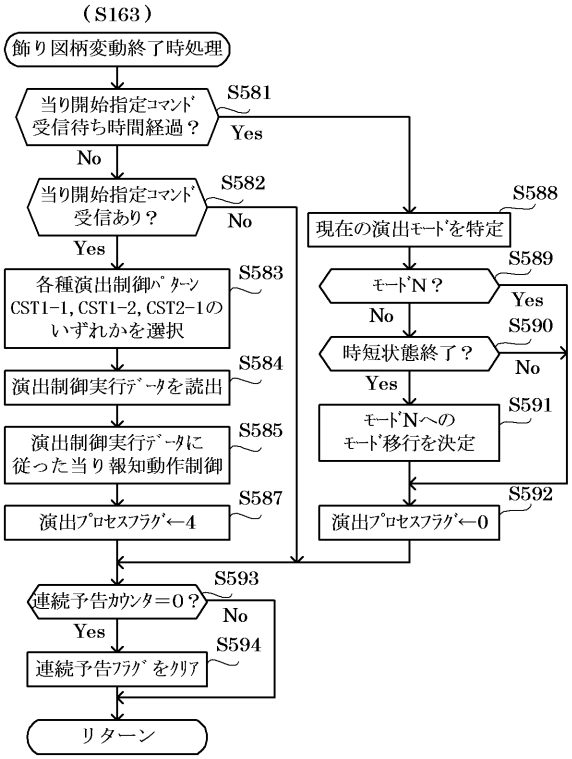
【図５１】



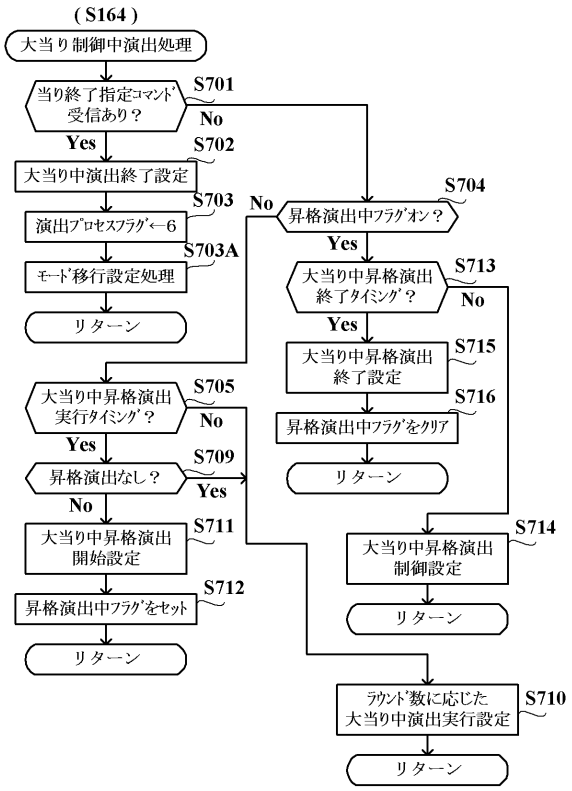
【図５２】



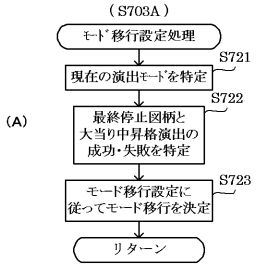
【図５３】



【図５４】



【図５５】

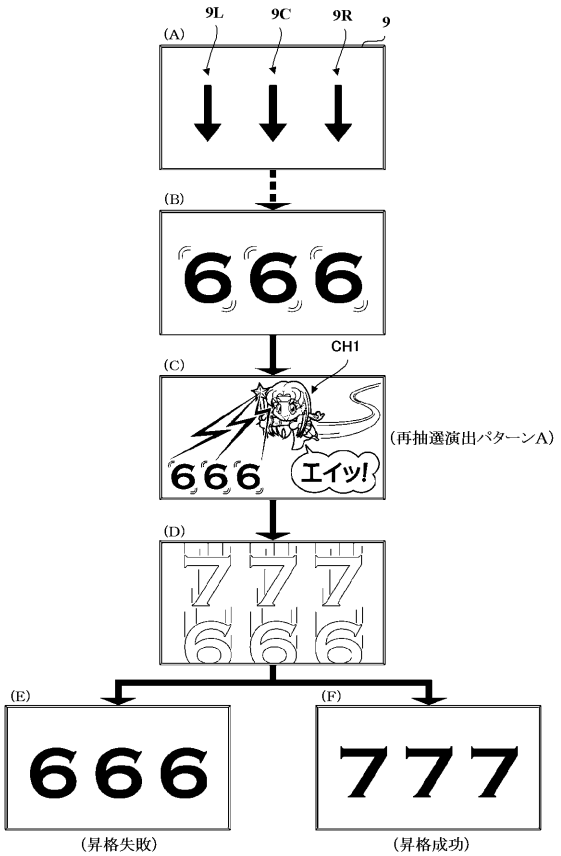


(A)

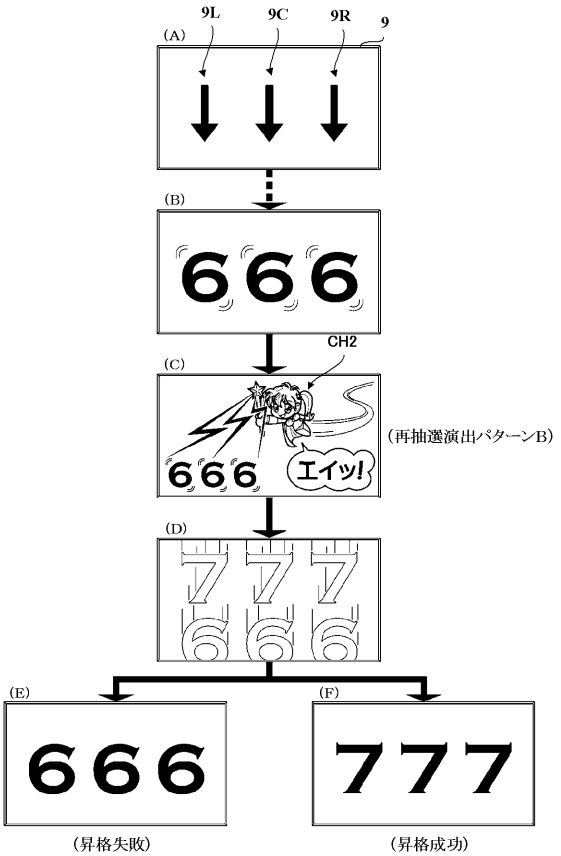
(B)

ﾓｰﾄﾞ移行設定	最終停止図柄と大当り中昇格演出の成功・失敗		
現在のﾓｰﾄﾞ	15R確変or昇格成功	15R通常or昇格失敗	2R確変
ﾓｰﾄﾞN	→ﾓｰﾄﾞC	→ﾓｰﾄﾞA	→ﾓｰﾄﾞC
ﾓｰﾄﾞA		→ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞ移行なし
ﾓｰﾄﾞB		ﾓｰﾄﾞ移行なし	
ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞ移行なし	→ﾓｰﾄﾞB	

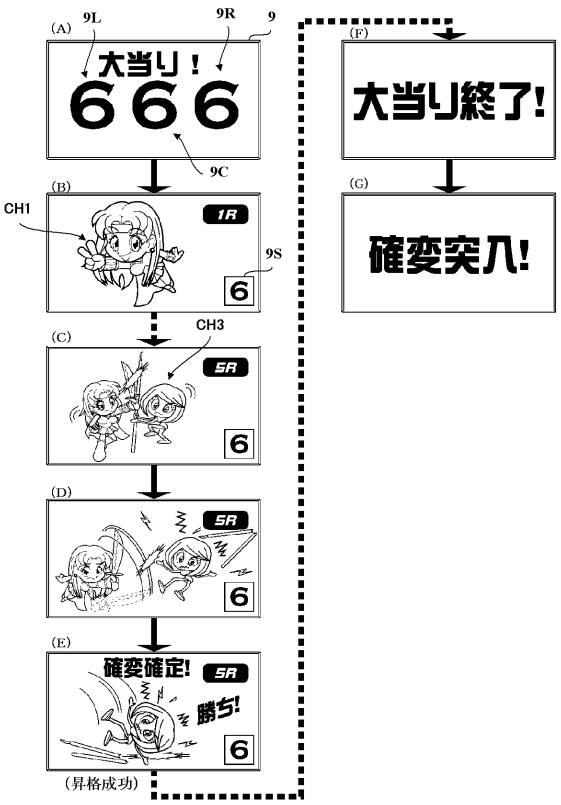
【図５７】



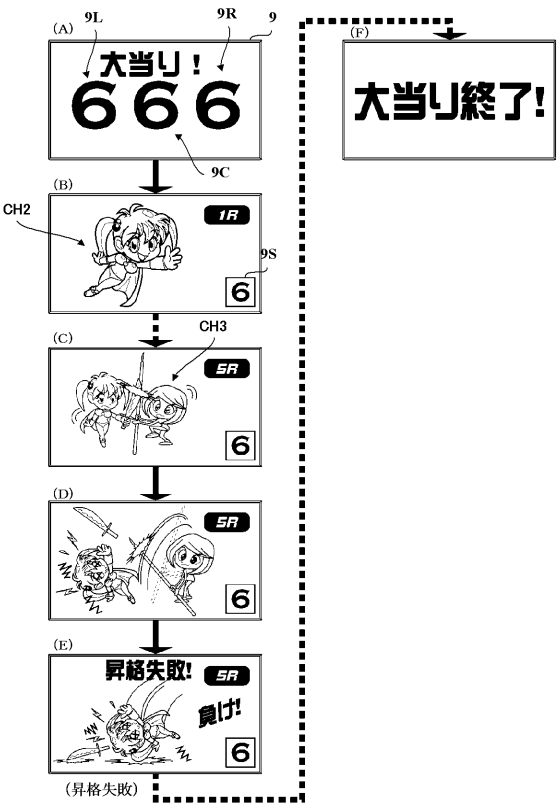
【図５８】



【図５９】



【図６０】

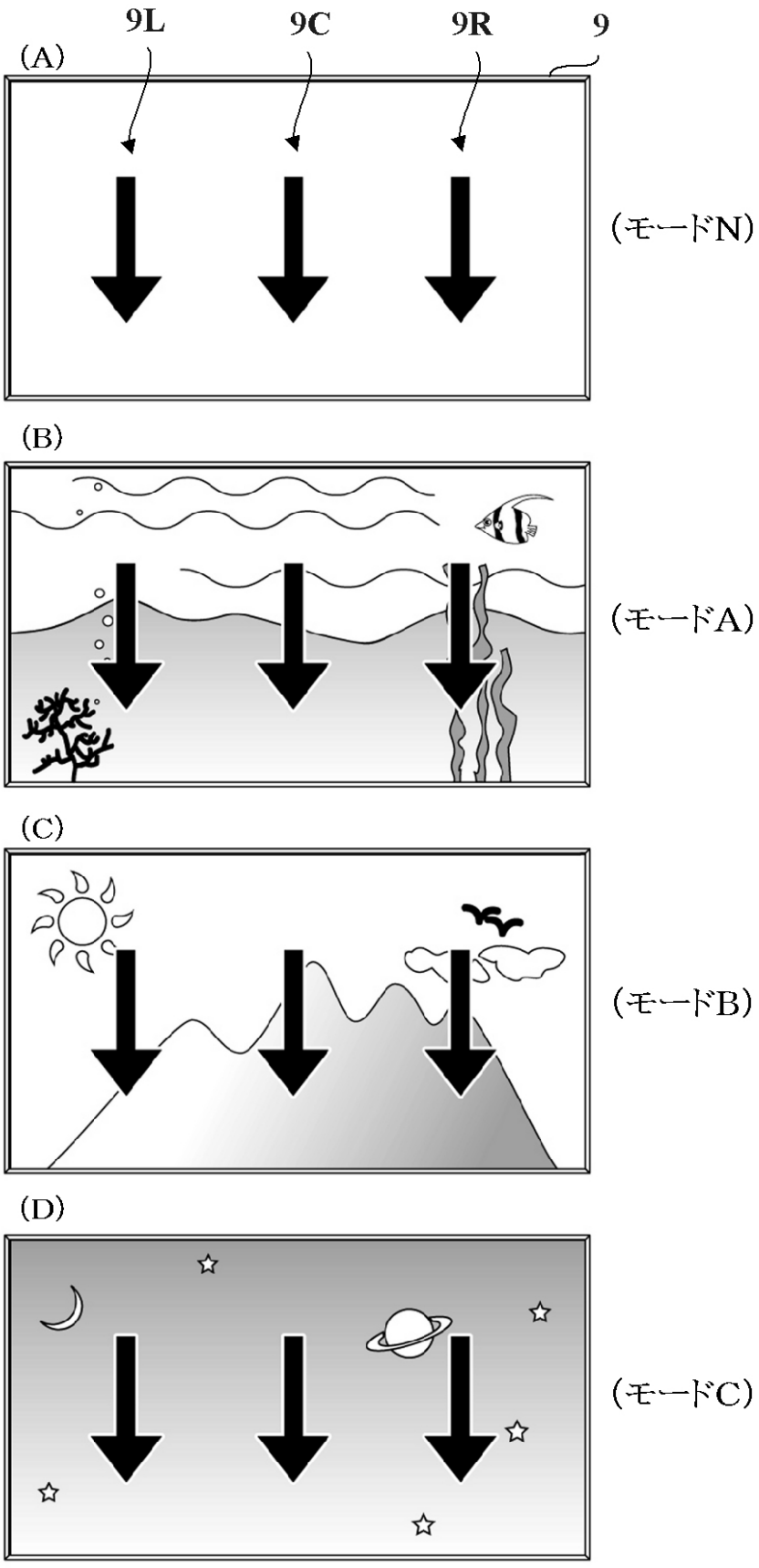


【図６１】

大当り中昇格演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ　164F

大当り種別	大当り継続ｶｳﾝﾀ	昇格成功		昇格失敗	
		昇格演出ﾊﾟﾀｰﾝA	昇格演出ﾊﾟﾀｰﾝB	昇格演出ﾊﾟﾀｰﾝA	昇格演出ﾊﾟﾀｰﾝB
15R非確変	0～2			1～150	151～200
	3～6			1～140	141～200
	7以上			1～130	131～200
15R確変	0～2	1～40	41～100	101～160	161～200
	3～6	1～50	51～130	131～180	181～200
	7以上	1～20	21～160	161～190	191～200

【図５６】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００５－２４５９８２（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－２７２３７１（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－０７５１４４（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－１７３９５７（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２