

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-85033

(P2015-85033A)

(43) 公開日 平成27年5月7日(2015.5.7)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 94 頁)

(21) 出願番号 特願2013-227481 (P2013-227481)  
 (22) 出願日 平成25年10月31日 (2013.10.31)

(71) 出願人 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (74) 代理人 100146835  
 弁理士 佐伯 義文  
 (74) 代理人 100149548  
 弁理士 松沼 泰史  
 (74) 代理人 100145481  
 弁理士 平野 昌邦  
 (74) 代理人 100165179  
 弁理士 田▲崎▼ 聡  
 (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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】例えば、当該変動の後に実行される演出に対して不整合が発生しないように、当該変動を予告する特定演出を実行すること。

【解決手段】保留記憶手段と、事前判定手段と、先読み演出実行手段と、事前決定手段と、事前決定手段の決定結果に基づいて、開始条件が成立した可変表示中に、複数の演出態様のうちいずれかの演出態様で可変表示演出を決定する可変表示演出決定手段と、可変表示演出決定手段が決定した可変表示演出を実行する可変表示演出実行手段と、先読み演出が実行されたときに、判定結果に対応する識別情報の可変表示において、複数種類の特定演出のうちいずれかの特定演出を実行する特定演出実行手段とを備え、特定演出実行手段は、特定演出を実行する可変表示において可変表示演出決定手段が決定した可変表示演出に応じた種類の特定演出を実行する。

【選択図】 図40

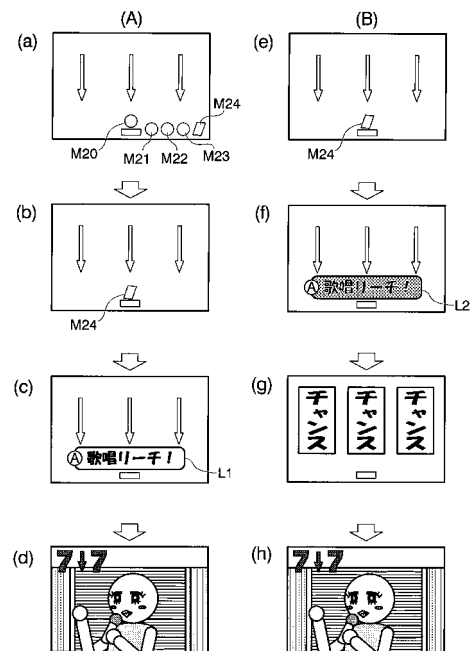


図40

## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技媒体が始動領域を通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件が成立したことに基づいて識別情報の可変表示を行い、表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記始動領域を遊技媒体が通過したが未だ前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示の保留記憶情報を所定の上限数を限度として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶情報に基づいて、前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する事前判定手段と、

前記事前判定手段の判定結果に基づいて、前記判定結果に対応する識別情報の可変表示が開始される以前に、先読み演出を実行する先読み演出実行手段と、

前記開始条件が成立したときに、前記保留記憶情報に基づいて、識別情報の可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果に基づいて、前記開始条件が成立した識別情報の可変表示において実行する可変表示演出を決定する可変表示演出決定手段と、

前記可変表示演出決定手段が決定した前記可変表示演出を実行する可変表示演出実行手段と、

前記先読み演出が実行されたときに、前記判定結果に対応する識別情報の可変表示において、複数種類の特定演出のうちいずれかの前記特定演出を実行する特定演出実行手段とを備え、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出を実行する識別情報の可変表示において前記可変表示演出決定手段が決定した前記可変表示演出に応じた種類の前記特定演出を実行することを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

遊技機として、先読み時に当該変動にて実行されるリーチの種類を決定して、その決定されたリーチの種類に応じて、当該変動の予告を決定するものがある（例えば、特許文献1参照）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献1】特開2012-205939号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

しかしながら、このような遊技機は、例えば、先読み時の判定と当該変動にて実行されるリーチの種類とが異なった場合に、本来実行されない演出に対して予告する、といった不整合が発生してしまう可能性がある。

## 【0005】

本発明は、上記実情に鑑みなされたものであり、例えば、実行される演出に不整合が発生しないように、当該変動を予告する特定演出を実行することができる遊技機を提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

(1)上記目的を達成するため、本発明の一態様である遊技機は、遊技媒体が始動領域（例えば、第1始動入賞口、第2始動入賞口等）を通過した後に、可変表示の開始を許容す

10

20

30

40

50

る開始条件が成立したことに基づいて識別情報の可変表示を行い、表示結果（例えば、確定飾り図柄、確定特別図柄等）として特定表示結果（例えば、大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組み合わせとなる確定飾り図柄等）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態等）に制御する遊技機（例えば、遊技機1等）であって、前記始動領域を遊技媒体が通過したが未だ前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示の保留記憶情報を所定の上限数を限度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、第2特図保留記憶部151B、始動入賞時受信コマンドバッファ194A等）と、前記保留記憶情報に基づいて、前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する事前判定手段（例えば、CPU103によるステップS412の処理において、特図表示結果と保留記憶数とに基づいて、図17に示す複数の変動カテゴリ決定テーブルの中から使用する変動カテゴリ決定テーブルを選択し、選択した変動カテゴリ決定テーブルと変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とに基づいて変動カテゴリを判定する処理等）と、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、前記判定結果に対応する識別情報の可変表示が開始される以前に、先読み演出を実行する先読み演出実行手段（例えば、ステップS220の入賞時乱数値判定処理において特図表示結果や保留記憶数に応じて判定された変動カテゴリに基づいて、ステップS150の入賞時演出決定処理において、保留表示の表示態様を決定し、始動入賞記憶表示エリア5Hに保留表示を追加する処理等）と、前記開始条件が成立したときに、前記保留記憶情報に基づいて、識別情報の可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段（例えば、ステップS220の入賞時乱数値判定処理において、特図表示結果や大当り種別を決定する処理等）と、前記事前決定手段の決定結果に基づいて、前記開始条件が成立した識別情報の可変表示中に、複数の演出態様のうちいずれかの前記演出態様で可変表示演出を決定する可変表示演出決定手段（例えば、演出制御用CPU120によるステップS171の可変表示開始設定処理において、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処理や、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処理等）と、前記可変表示演出決定手段が決定した前記可変表示演出を実行する可変表示演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120によるステップS172の可変表示中演出処理において、各種の演出制御（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制御）を行う処理等）と、前記先読み演出が実行されたときに、前記判定結果に対応する識別情報の可変表示において、複数種類の特定演出のうちいずれかの前記特定演出を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120によるステップS171の可変表示開始設定処理において、表示させる特定演出の表示態様を決定する処理等）とを備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出を実行する識別情報の可変表示において前記可変表示演出決定手段が決定した前記可変表示演出に応じた種類の前記特定演出を実行することを特徴とする。

#### 【0007】

このような構成によれば、不整合が発生しないように、特定演出を実行することができる。

#### 【0008】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記先読み演出実行手段は、前記先読み演出の対象となる識別情報の可変表示において前記特定演出が実行されることを示唆する前記先読み演出（例えば、先読み演出は保留変化で、保留表示が特別な表示になる演出等）を実行してもよい。

#### 【0009】

このような構成によれば、特定演出の実行が示唆されて、興趣を高めることができる。

#### 【0010】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記複数の演出態様として複数種類の特別な演出態様を含み、前記特定演出実行手段は、前記複数の演出態様のうちいずれの前記特別な演出態様の前記可変表示演出が決定されたかを示唆する前記特定演出（例えば、リ

10

20

30

40

50

ーチになるか否かを示唆「リーチ？」や、リーチの具体的な種類を示唆「ジャンケンリーチ！」、「歌唱リーチ！」や、大当りを示唆「リーチになるとチャンス？」する演出等）を実行してもよい。

【0011】

このような構成によれば、特定演出の種類により可変表示演出への興味を高めることができる。

【0012】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記事前決定手段の決定結果、及び前記保留記憶手段が記憶する保留記憶の数に基づいて、第1段階の判定を行い複数種類の可変表示パターングループのうちいずれの前記可変表示パターングループとなるか判定した後、第2段階の判定を行い前記可変表示パターングループに属する可変表示パターンのうちいずれの前記可変表示パターンとなるかを判定し、可変表示時間の異なる複数種類の可変表示パターンのうちいずれの前記可変表示パターンに決定する可変表示パターン決定手段(例えば、CPU103によるステップS111の変動パターン設定処理において、特図表示結果と保留記憶数とに基づいて、図17に示す複数の変動カテゴリ決定テーブルの中から使用する変動カテゴリ決定テーブルを選択し、選択した変動カテゴリ決定テーブルと変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とに基づいて変動カテゴリを判定し、判定結果である変動カテゴリに基づいて、図20に示す複数の変動パターン決定テーブルと変動パターン決定用の乱数値MR5とに基づいて変動パターンを決定する処理等)と、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、前記可変表示パターン決定手段が可変表示パターン決定時と共通の第1段階の判定を行い前記可変表示パターングループを判定する事前可変表示パターン判定手段(例えば、CPU103によるステップS412の入賞時乱数値判定処理において、特図表示結果と保留記憶数とに基づいて、図17に示す複数の変動カテゴリ決定テーブルの中から使用する変動カテゴリ決定テーブルを選択し、選択した変動カテゴリ決定テーブルと変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とに基づいて変動カテゴリを判定する処理等)とを更に備え、前記先読み演出実行手段は、前記事前判定手段の判定結果、及び前記可変表示パターン判定手段の判定結果に基づいて前記先読み演出を実行し、前記可変表示演出決定手段は、前記事前決定手段の決定結果、及び前記可変表示パターン決定手段が決定した前記可変表示パターンに基づいて前記可変表示演出を決定してもよい。

【0013】

このような構成によれば、先読み時には詳細な判定を行わないことにより処理負担を軽減できると共に、可変表示の開始時には詳細な判定に基づく演出を実行することにより興味を高めることができる。

【0014】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、前記複数の演出態様として複数種類の特別な演出態様とならない所定の演出態様(例えば、リーチになるか否かを示唆「リーチ？」や、大当りを示唆「リーチになるとチャンス？」する演出は行うが、リーチの具体的な種類を示唆「ジャンケンリーチ！」、「歌唱リーチ！」する演出を行わない表示態様等)を含み、前記特定演出実行手段は、前記複数の演出態様のうち前記所定の演出態様の前記可変表示演出が決定されたときは前記所定の特定演出を実行してもよい。

【0015】

このような構成によれば、特定演出の実行頻度が向上して興味を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】本発明の一態様によるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。

【図4】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図5】変動カテゴリ及び変動パターンを例示する図である。

10

20

30

40

50

- 【図 6】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 7】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 8】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 9】演出制御パターンの構成例等を示す図である。
- 【図 10】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。
- 【図 11】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 12】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 13】特別図柄プロセス処理におけ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。
- 【図 14】始動入賞時処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 15】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 16】変動カテゴリ決定テーブルの選択例を示す図である。
- 【図 17】変動カテゴリ決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 18】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 19】変動パターン決定テーブルの選択例を示す図である。
- 【図 20】変動パターンの決定割合の設定例を示す図である。
- 【図 21】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 22】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 23】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】演出制御プロセス処理における入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャート 20  
トである。
- 【図 25】第 1 保留表示態様決定テーブルの選択例を示す図である。
- 【図 26】第 1 保留表示の表示態様の決定割合の設定例を示す図である。
- 【図 27】第 2 保留表示の表示態様の決定割合の設定例を示す図である。
- 【図 28】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 29】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 30】今回保留表示態様決定テーブルの選択例を示す図である。
- 【図 31】今回保留表示の表示態様の決定割合の設定例を示す図である。
- 【図 32】今回保留表示の表示態様の決定割合の設定例を示す図である。
- 【図 33】今回保留表示の表示態様の決定割合の設定例を示す図である。 30
- 【図 34】特定演出表示態様決定テーブルの選択例を示す図である。
- 【図 35】特定演出の表示態様の一覧を示す図である。
- 【図 36】特定演出の表示態様の決定割合の設定例を示す図である。
- 【図 37】特定演出の表示態様の決定割合の設定例を示す図である。
- 【図 38】時短ではない場合の画像表示装置 5 における表示動作例を示す図である。
- 【図 39】時短ではない場合の画像表示装置 5 における表示動作例を示す図である。
- 【図 40】時短である場合の画像表示装置 5 における表示動作例を示す図である。
- 【図 41】時短である場合の画像表示装置 5 における表示動作例を示す図である。
- 【図 42】時短である場合の画像表示装置 5 における表示動作例を示す図である。
- 【図 43】時短である場合の画像表示装置 5 における表示動作例を示す図である。 40
- 【発明を実施するための形態】

【0017】

(第 1 の実施形態)

以下、図面を参照しつつ、本発明の第 1 の実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本発明の第 1 の実施形態によるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

## 【 0 0 1 8 】

遊技盤 2 における遊技領域の下側部分には、普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第 2 始動領域）第 2 始動入賞口を形成する。

## 【 0 0 1 9 】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態であるときでも、第 2 始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態において、例えば第 2 始動入賞口を閉鎖することなどにより、第 2 始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第 2 始動領域としての第 2 始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

## 【 0 0 2 0 】

普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。なお、第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出されることによる入賞を第 1 始動入賞と称する。また、第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出されることによる入賞を第 2 始動入賞と称する。

## 【 0 0 2 1 】

第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出されたことに基づいて（第 1 始動入賞の発生に基づいて）、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とともに、第 1 特図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A において実行される第 1 特図ゲーム（後述）や画像表示装置 5 において実行される飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第 1 始動条件（第 1 実行条件とも称する）が成立する。また、第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出されたことに基づいて（第 2 始動入賞の発生に基づいて）、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とともに、第 2 特図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B において実行される第 2 特図ゲーム（後述）や画像表示装置 5 において実行される飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第 2 始動条件（第 2 実行条件とも称する）が成立する。なお、第 1 始動入賞に基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動入賞に基づいて払い出される賞球の個数とは、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。

## 【 0 0 2 2 】

第 1 特図保留記憶数とは、第 1 始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム（第 1 始動入賞の発生による可変表示ゲーム）の数である。第 1 始動入賞の発生によって、第 1 特図ゲーム（後述）や飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第 1 始動条件は成立した場合であっても、第 1 始

10

20

30

40

50

動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した第1開始条件又は第2開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されている場合）には、当該可変表示ゲームの実行は保留される（当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、第1特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第1始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。なお、第1始動条件は成立したが第1開始条件が成立していない第1始動入賞に対応する可変表示に関する情報は、保留データ（第1特図保留情報）として記憶（保留）される。

#### 【0023】

第2特図保留記憶数とは、第2始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム（第2始動入賞の発生による可変表示ゲーム）の数である。第2始動入賞の発生によって、第2特図ゲーム（後述）や飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第2始動条件は成立した場合であっても、第2始動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した第1開始条件又は第2開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されている場合）には、当該可変表示ゲームの実行は保留される（当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、第2特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第2始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。なお、第2始動条件は成立したが第2開始条件が成立していない第2始動入賞に対応する可変表示に関する情報は、保留データ（第2特図保留情報）として記憶（保留）される。

#### 【0024】

なお、第1始動入賞口と、第2始動入賞口とを特に区別しない場合には、単に「始動入賞口」とも称する。また、第1始動入賞と、第2始動入賞とを特に区別しない場合には、単に「始動入賞」とも称する。また、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した保留記憶数を「合計保留記憶数」と称する。第1特図保留記憶数と、第2特図保留記憶数と、合計保留記憶数とを特に区別しない場合には、通常、単に「特図保留記憶数」と称するが、単に「特図保留記憶数」と称した場合に、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数、合計保留記憶数の何れか1つ又は2つを指すこともあるものとする。また、第1始動条件と、第2始動条件とを特に区別しない場合には、単に「始動条件」又は「実行条件」とも称する。また、第1開始条件と、第2開始条件とを特に区別しない場合には、単に「開始条件」とも称する。また、第1特図保留情報と、第2特図保留情報とを、特に区別しない場合には、単に「特図保留情報」とも称する。

#### 【0025】

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

#### 【0026】

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

#### 【0027】

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

10

## 【0028】

遊技盤 2 における遊技領域の右側部分には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A は、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成される。第 2 特別図柄表示装置 4 B についても同様である。第 1 特別図柄表示装置 4 A は、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。第 2 特別図柄表示装置 4 B についても同様である。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄（特図）を「第 1 特図」とも称し、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄（特図）を「第 2 特図」とも称する。また、識別情報の可変表示を伴って実行するゲーム（若しくは、識別情報の可変表示自体）を可変表示ゲームと称する。特に、第 1 特別図柄表示装置 4 A が実行する可変表示ゲーム（第 1 特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第 1 特図ゲームとも称し、第 2 特別図柄表示装置 4 B が実行する可変表示ゲーム（第 2 特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第 2 特図ゲームとも称する。また、第 1 特図ゲームと、第 2 特図ゲームとを区別しない場合には、単に「特図ゲーム」とも称する。

20

## 【0029】

第 1 特別図柄表示装置 4 A（第 2 特別図柄表示装置 4 B も同様）は、特図ゲームとして、「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。夫々の特別図柄には、夫々に対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す各数字には「0」～「9」の各図柄番号が付され、「-」を示す記号には「10」の図柄番号が付されていけばよい。なお、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ない。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（例えば、アルファベットの L や E のような点灯パターン）を予め設定しておき、特別図柄として表示してもよい。

30

## 【0030】

遊技盤 2 における遊技領域の右側部分（第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B の上部）には、第 1 保留表示器 25 A と第 2 保留表示器 25 B とが設けられている。第 1 保留表示器 25 A は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、保留データ（第 1 特図保留情報）に基づく第 1 特図保留記憶数（第 1 特図ゲームの保留数）を特定可能に表示する第 1 保留表示が行われる。例えば、第 1 保留表示器 25 A は、点灯させる LED の数によって、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。例えば、新たな第 1 始動条件の成立によって第 1 特図ゲームの保留数が 1 つ増加した場合には点灯数を 1 つ増やし、新たな第 1 開始条件の成立によって第 1 特図ゲームの保留数が 1 つ減少した場合には点灯数を 1 つ減らせばよい。第 2 保留表示器 25 B は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、保留データ（第 2 特図保留情報）に基づく第 2 特図保留記憶数（第 2 特図ゲームの保留数）を特定可能に表示する第 2 保留表示が行われる。例えば、第 2 保留表示器 25 B は、点灯させる LED の数によって、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。例えば、新たな第 2 始動条件の成立によって第 2 特図ゲームの保留数が 1 つ増加した場合には点灯数を 1 つ増やし、新たな第 2 開始条件の成立によって第 2 特図ゲームの保留数が 1 つ減少した場

40

50



合には点灯数を1つ減らせばよい。

【0031】

遊技盤2における遊技領域の左側部分には、通過ゲート41と、普通図柄表示器20と、普図保留表示器25Cとが設けられている。通過ゲート41を通過した遊技球は、例えば図2に示すゲートスイッチ21によって検出される。通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたことに基づいて、普図保留記憶数(後述)が所定の上限値(例えば「4」)以下であれば、普通図柄表示器20において実行される普図ゲーム(後述)を実行するための普図始動条件が成立する。

【0032】

普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクス(LED)等から構成される。普通図柄表示器20は、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄(「普図」あるいは「普通図」ともいう)を変動可能に表示(可変表示)する。なお、普通図柄を可変表示させる可変表示ゲームを普図ゲーム(又は「普通図ゲーム」とも称する。なお、普図始動条件は成立したが普図開始条件(後述)が成立していない普図ゲームに関する情報は、保留データ(普図保留情報)として記憶(保留)される。

10

【0033】

普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、例えば点灯させるLEDの数によって、保留データ(普図保留情報)に基づく普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数とは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたときには直ちに実行されずに実行が一旦保留されている普図ゲームの数である。ゲートスイッチ21による遊技球の検出によって、普図ゲームを実行するための普図始動条件は成立した場合であっても、普図ゲームの開始を許容する普図開始条件が成立していない場合(例えば、先に成立した普図ゲームが実行中である場合)には、当該普図ゲームの実行は保留される(当該普図ゲームは実行待ちの状態となる)。つまり、普図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった普図ゲームのゲーム数である。

20

【0034】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には、画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD(液晶表示装置)等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。

30

【0035】

画像表示装置5の表示領域には、飾り図柄表示エリアが配置されている。飾り図柄表示エリアでは、各々を識別可能な複数種類の識別情報(装飾識別情報)である飾り図柄が可変表示される。装飾識別情報(飾り図柄)の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。画像表示装置5は、第1特別図柄表示装置4Aが実行する第1特図ゲーム(第1特図を用いた特図ゲーム)、又は、第2特別図柄表示装置4Bが実行する第2特図ゲーム(第2特図を用いた特図ゲーム)に対応して、表示領域(飾り図柄表示エリア)において、複数種類の飾り図柄の可変表示を実行する。

【0036】

一例として、図1に示すように、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。第1特図ゲーム又は第2特図ゲームのうち何れかの特図ゲームの開始に対応して、即ち、第1特図又は第2特図のうち何れかの特図の変動の開始に対応して、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの夫々において、飾り図柄の変動(例えば上下方向のスクロール表示)が開始される。その後、特図ゲームの終了に対応して、即ち、特図の停止表示に対応して、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの夫々において、可変表示結果となる飾り図柄(確定飾り図柄、最終停止図柄とも称する)が停止表示される。つまり、画像表示装置5の表示領域(飾り図柄表示エリア5L、5C、5R)では、第1特図ゲーム(又は第2特図ゲーム)と同期して、飾り図柄の変動が開始され、確定飾り図柄(最終停止図柄とも称する)が停止表示される。

40

【0037】

50

飾り図柄は、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。夫々の飾り図柄には、夫々に対応する図柄番号が付されている。一例として、「1」～「8」を示す各英数字には「1」～「8」の各図柄番号が付されていけばよい。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）。

**【0038】**

なお、特別図柄の可変表示結果（特図表示結果とも称する）である確定特別図柄を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示や、飾り図柄の可変表示結果である確定飾り図柄（最終停止図柄）を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示や、普通図柄の可変表示結果（普図表示結果とも称する）である確定普通図柄を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示を、完全停止表示、最終停止表示、又は、導出表示（又は、単に「導出」）とも称する。

**【0039】**

なお、完全停止表示（最終停止表示、導出表示）とは異なる停止表示を行ってもよい。例えば、飾り図柄の可変表示を開始してから確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中に飾り図柄を仮停止表示させてもよい。なお、仮停止表示には、変動速度が「0」となった飾り図柄が、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせつつ停留して表示させるものや、所定時間（例えば1秒間）よりも短い時間、微少な揺れや伸縮なども生じさせずに停止表示させるものなどが含まれる。

**【0040】**

また、画像表示装置5の表示領域には、第1始動入賞記憶表示エリア5HL、及び、第2始動入賞記憶表示エリア5HRが配置されている。第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、第1保留表示器25Aと同様、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する第1保留表示が行われる。つまり、現在、実行が保留されている第1特図ゲームの数を特定可能に表示する。第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、第2保留表示器25Bと同様、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する第2保留表示が行われる。つまり、現在、実行が保

**【0041】**

なお、第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、例えば右詰めで、第1保留表示が行われるようにしてもよい。つまり、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに第1保留表示を追加するときは（第1始動条件が成立したが第1開始条件が成立していないときは）、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに他の第1保留表示がなければ、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右側（画像表示装置5の表示領域の中央側）に当該第1保留表示を追加し、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに他の第1保留表示があれば、当該他の第1保留表示の左側（複数の他の第1保留表示があれば最も左側の第1保留表示の更に左側）に当該第1保留表示を追加するようにしてもよい。また、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに複

**【0042】**

また、第2始動入賞記憶表示エリア5HRでは、例えば左詰めで、第2保留表示が行われるようにしてもよい。つまり、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに第2保留表示を追加するときは（第2始動条件が成立したが第2開始条件が成立していないときは）、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに他の第2保留表示がなければ、第2始動入賞記憶表示工

10

20

30

40

50

リア 5 H R の左側（画像表示装置 5 の表示領域の中央側）に当該第 2 保留表示を追加し、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に他の第 2 保留表示があれば、当該他の第 2 保留表示の右側（複数の他の第 2 保留表示があれば最も右側の第 2 保留表示の更に右側）に当該第 2 保留表示を追加するようにしてもよい。また、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に複数の第 2 保留表示がある場合に、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R の第 2 保留表示を消化（消去）するときは（第 2 開始条件が成立したときは）、一番古くから表示されている第 2 保留表示（第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R の最も左側に表示されている第 2 保留表示）を消化し、他の第 2 保留表示の夫々は、消化した第 2 保留表示側（例えば、左側）に移動される。なお、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L と第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R とを特に区別しない場合には、単に、「始動入賞記憶表示エリア 5 H」とも称する。

10

**【 0 0 4 3 】**

また、画像表示装置 5 の表示領域には、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L や第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R の他に、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L から消化された第 1 保留表示や第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R から消化された第 2 保留表示を表示するエリア、即ち、実行中の飾り図柄の可変表示に対応する今回保留表示を表示するエリア（図 1 において非図示。今回保留表示エリア、消化時表示部とも称する）を配置してもよい。例えば、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L と第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R の間などに今回保留表示エリアを配置してもよい。

**【 0 0 4 4 】**

遊技盤 2 における遊技領域には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一又は複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口の何れかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

20

**【 0 0 4 5 】**

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていけばよい。

30

**【 0 0 4 6 】**

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

40

**【 0 0 4 7 】**

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていけばよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていけばよい。

50

## 【0048】

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

## 【0049】

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

10

## 【0050】

遊技機用枠3の遊技領域の周辺部には、音声出力部材が設けられている。図1に示した一例では、遊技機用枠3の左右上部位置に、スピーカ8UL、スピーカ8URを設置し、上皿の左右斜下部（下皿の左右斜上部）に、スピーカ8LL、スピーカ8LRを設置している。以下、スピーカ8UL、8UR、8LL、8LRの夫々を特に区別しない場合には、単に、スピーカ8と称する。スピーカ8は、音声（音及び声）を出力（再生）する。例えば、スピーカ8は、遊技機1の遊技の進行状況に応じて演出音（効果音とも称する）を出力し、遊技機1の状況に応じて警告音を出力する。

20

## 【0051】

演出音には、音楽、検出音、応答音、報知音などが含まれる。演出音における音楽とは、例えば、遊技の進行状況に応じて出力されるBGM、歌などである。演出音における検出音とは、例えば、スイッチやセンサによる検出結果（例えば、第1始動入賞口等への入賞の検出など）に応じて出力される音、声（セリフ、メッセージ）などである。演出音における応答音とは、例えば、プッシュボタン31Bへの操作行為に応じて出力される音、声などである。なお、プッシュボタン31Bへの操作行為は、プッシュセンサによって検出されるものでもあるため、プッシュボタン31Bへの操作行為に応じて出力される応答音は検出音でもある。演出音における報知音とは、例えば、プッシュボタン31Bへの操作行為を要求するために報知する音、声や、リーチ状態（後述）の移行時にリーチ状態に移行する旨を報知する音、声や、大当り遊技状態への移行前に大当り遊技状態に移行する旨を示唆又は予告する音、声などである。

30

## 【0052】

警告音の一例は、遊技球が下皿に過剰に保持（貯留）されているときに出力される警告音、ガラス扉（非図示）が開放しているときに出力される警告音などである。

## 【0053】

遊技機用枠3の遊技領域の内部及び周辺部には、演出又は装飾として発光する発光部材（発光体）が設けられている。図1に示した一例では、画像表示装置5の上部位置に発光部材9CC、画像表示装置5の左右位置に発光部材9CL、発光部材9CRを設置し、遊技機用枠3の上部位置に発光部材9U、遊技機用枠3の左右位置に発光部材9SL、発光部材9SRを設置している。以下、発光部材9CC、9CL、9CR、9U、9SL、9SRの夫々を特に区別しない場合には、総称してランプ9と称する。ランプ9は、例えば、1以上のLEDから構成されたものであってもよいし、フラッシュランプから構成されるものであってもよい。発光部材9Uは、回転部を有する回転灯（例えばパトランプ）であってよい。また、上記以外にも、例えば、遊技領域における各構造物（例えば、特別可変入賞球装置7等）の周囲などに、種々の発光部材を設置してもよい。

40

50

## 【 0 0 5 4 】

上述した画像表示装置 5、スピーカ 8、ランプ 9などは演出を実行する演出装置であるが、遊技機 1は、演出装置として、駆動部を有する演出用模型など他の演出装置を備えていてもよい。

## 【 0 0 5 5 】

なお、各構成の配置位置（設置位置）は、一例であって、他の位置に配置されていてもよい。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 が、遊技領域の同一側（右側部分又は左側部分）に設けられていてもよい。また例えば、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C が、遊技領域の同一側（右側部分又は左側部分）に設けられていてもよい。

10

## 【 0 0 5 6 】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。

## 【 0 0 5 7 】

パチンコ遊技機 1 では、普図始動条件が成立した後に普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。普図ゲームでは、普通図柄の可変表示を開始させた後（普通図柄の変動を開始させた後）、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

20

## 【 0 0 5 8 】

パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動条件が成立した後に第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム（第 1 特図ゲーム）が開始され、第 2 始動条件が成立した後に第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム（第 2 特図ゲーム）が開始される。特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後（特別図柄の変動を開始させた後）、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

30

## 【 0 0 5 9 】

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

40

## 【 0 0 6 0 】

本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「2」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 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。

## 【 0 0 6 1 】

50

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば29秒間や0.1秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

**【0062】**

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

10

**【0063】**

大当り遊技状態におけるラウンドのうち、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば29秒など）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置7を第1状態（開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば0.1秒など）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

20

**【0064】**

大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄は通常開放ラウンド大当り図柄となり、「5」の数字を示す特別図柄は短期開放ラウンド大当り図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として通常開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（通常開放大当り状態）では、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、第1期間となる所定の上限時間（例えば29秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。なお、通常開放大当り状態は、第1特定遊技状態ともいう。

30

**【0065】**

特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（短期開放大当り状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放大当り状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.1秒間）となる。なお、短期開放大当り状態では、大入賞口の開放期間が第2期間となるように制御されればよく、それ以外の制御は通常開放大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放大当り状態では、ラウンドの実行回数が、通常開放大当り状態における第1ラウンド数（例えば「15」）よりも少ない第2ラウンド数（例えば「2」）となるようにしてもよい。

40

**【0066】**

このような短期開放大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば15個）の出玉（賞球）が得られる。しかし、大入賞口の開放期間は第2期間（0.1秒間など）であって、非常に短い。そのため、短期開放大当り状態は実質的には出玉（賞球）が得られない大当り遊技状態である。なお、短期開放大当り状態は、第2特定遊技状態ともいう。

**【0067】**

また、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態に比べて、大入賞口の開放期間が短いものに限定され

50

ず、例えば大入賞口の開放期間（上限時間）は短期開放ラウンド特定遊技状態と通常開放ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、短期開放ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限回数（例えば2回）が通常開放ラウンド特定遊技状態での上限回数（例えば15回）に比べて少なくなるものであってもよい。すなわち、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、各ラウンドで大入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい第1状態に変化させる期間が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンドの実行回数が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくとも何れか一方となるものであればよい。

【0068】

10

小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として導出された後には、特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、短期開放大当り状態と同様に特別可変入賞球装置7において大入賞口を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置7を第2期間にわたり第1状態（開放状態）とする動作が繰り返し実行される。

【0069】

画像表示装置5の表示領域に配置されている飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームとのうち、何れかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、飾り図柄の可変表示が開始されてから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に、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。

20

【0070】

リーチ状態とは、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。

【0071】

30

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

40

【0072】

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、演出パターンに応じて、リーチ演出後に大当り組合せなどが最終停止表示される可能性（「大当り期待度」あるいは「大当り信頼度」ともいう）を異ならせてもよい。これにより、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、即ち、いずれのリーチ演出を出現させるかに応じて、大当り期待度を異ならせることができる。一例として、本実施形態では、ノーマルリーチのリーチ態様と、ノーマルリーチに比べて大当り期待度が高いスーパーリーチのリーチ態様とを予め設定（用意）している。

【0073】

50

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

#### 【0074】

また、リーチ演出とは異なり、何れかのリーチ演出が実行される可能性(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、所定のリーチ演出(例えばスーパーリーチ)が実行される可能性があることや、大当たり期待度が高いことなどを、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ようにしてもよい。例えば、飾り図柄の可変表示中には、飾り図柄などの可変表示動作によって実現される「滑り(演出)」や「擬似連(演出)」といった可変表示演出が実行可能である。なお、「滑り」や「擬似連」の他にも、飾り図柄などの可変表示動作を利用した各種の可変表示演出が実行されてもよい。

10

#### 【0075】

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

20

#### 【0076】

「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開始条件の何れか一方が1回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄(例えば予め定められた擬似連チャンス目など)を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動(擬似連変動)させる演出表示を、所定回(例えば最大3回まで)行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄が再変動する回数である。「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。

30

#### 【0077】

また、画像表示装置5では、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、発光(点灯、点滅、消灯)などのように、リーチ演出、「滑り」、「擬似連」などの可変表示演出とは異なる演出動作により、何れかのリーチ演出が実行される可能性があることや、所定のリーチ演出(例えばスーパーリーチ)が実行される可能性があることや、大当たり期待度が高いことなどを、遊技者に報知するようにしてもよい。例えば、所定の演出画像の表示や、メッセージとなる画像表示や音声出力、発光などによって、何れかのリーチ演出が実行される可能性があることなどを、遊技者に予め報知(示唆)するための予告演出が実行されることがあるようにしてもよい。

40

#### 【0078】

予告演出のうちには、先読予告演出(「事前判定予告演出」ともいう)となるものが含

50



まれていればよい。先読予告演出は、当該予告対象となる可変表示を開始するより前に、当該可変表示を可変表示結果が「大当り」となるか否か等の特図ゲームの保留情報等に基づいて判定し（先読みし）、当該判定結果に基づいて実行する予告演出である。以下の説明において、先読予告演出の対象とする保留情報をターゲットの保留情報と称し、ターゲットの保留情報に対応する第1保留表示をターゲットの第1保留表示と称し、ターゲットの保留情報に対応する第2保留表示をターゲットの第2保留表示と称し、ターゲットの保留情報に対応する可変表示をターゲットの可変表示とも称する。また、先読予告演出は、ターゲットの保留情報の消化中に実行する場合（ターゲットの可変表示中を含むターゲットの保留情報の消化処理中に実行する場合）と、ターゲットの保留情報よりも前の保留情報の消化中に実行する場合と、ターゲットの保留情報の消化中、及びターゲットの保留情報よりも前の保留情報の消化中に実行する場合とがある。

【0079】

ある遊技球の入賞による先読予告演出となる演出動作は、当該遊技球の入賞後（始動条件の成立後）、当該先読予告演出が予告する内容が実現されるか否かを遊技者が判別できるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。例えば、ある遊技球の入賞による、リーチ状態となる可能性があることを遊技者に予め報知（示唆）するための先読予告演出となる演出動作は、少なくとも当該遊技球の入賞による飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態（又は、非リーチ状態）となるより前に実行（開始）されるものであればよい。また、ある遊技球の入賞による、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予め報知（示唆）するための先読予告演出となる演出動作は、少なくとも当該遊技球の入賞による確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。

【0080】

本実施形態においては、先読予告演出（事前判定予告演出）として、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける第1保留表示の表示態様を予告態様に変化させる予告演出（「第1保留変化予告（演出）」「第1変化演出」「第1保留表示演出」とも称する）や、作用演出（後述）など、が用意されている。

【0081】

本実施形態においては、先読予告演出（事前判定予告演出）として、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける第2保留表示の表示態様を予告態様に変化させる予告演出（「第2保留変化予告（演出）」「第2変化演出」「第2保留表示演出」とも称する）が用意されている。

【0082】

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

【0083】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後などに、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。

【0084】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄といった通常大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、複数種類の大当り組合せのうち、所定の通常大当り組合せ（「非確変

大当り組合せ」とも称する)となる確定飾り図柄が停止表示される。所定の通常大当り組合せとは、例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rによって形成される所定の有効ライン(例えば、横に一直線)上に同一種類の通常図柄(「非確変図柄」とも称する)が揃って最終停止表示する組み合わせである。通常図柄の一例は、図柄番号が「1」~「8」の8種類の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」の4種類の飾り図柄である。

#### 【0085】

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

10

20

#### 【0086】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄といった確変大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後などに、複数種類の大当り組合せのうち、所定の確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。換言すれば、特図ゲームにおいて確変大当り図柄が最終停止表示される場合には、所定の確変大当り組合せとなる飾り図柄が最終停止される場合と、所定の通常大当り組合せとなる飾り図柄が停止表示される場合とがある。所定の確変大当り組合せとは、例えば、上記有効ライン上に同一種類の確変図柄が揃って最終停止表示する組み合わせである。確変図柄の一例は、図柄番号が「1」~「8」の8種類の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」の4種類の飾り図柄である。

30

#### 【0087】

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

40

#### 【0088】

時短制御が行われるときには、普通図柄表示器20による普通図ゲームにおける普通図柄の変動時間(普通図変動時間)を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普通図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普通図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる

50

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 6 B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすくして第 2 始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御の何れか 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。

#### 【 0 0 8 9 】

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

10

#### 【 0 0 9 0 】

時短制御と高開放制御がともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。また、確変制御が行われる遊技状態は、確変状態あるいは高確状態ともいう。確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態は、高確高ベース状態とも称される。確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態は、高確低ベース状態とも称される。なお、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態のみを、特に「確変状態」ということもあり、高確低ベース状態とは区別するために、時短付確変状態ということもある。一方、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態（高確低ベース状態）は、高確高ベース状態と区別するために、時短なし確変状態ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる時短状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御や時短制御、及び、高開放制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。通常状態以外の遊技状態において時短制御や確変制御の少なくとも何れかが行われるときには、特図ゲーム（第 2 特図ゲーム）が頻繁に実行可能となることや、各回の特図ゲーム（第 1 特図ゲーム、第 2 特図ゲーム）における可変表示結果が「大当り」となる確率が高められることにより、遊技者にとって有利な状態となる。大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態は、特別遊技状態とも称される。

20

30

#### 【 0 0 9 1 】

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

40

#### 【 0 0 9 2 】

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

#### 【 0 0 9 3 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「2」の数字を示す特別図柄といった小当り

50

図柄が停止表示されて可変表示結果が「小当り」となったことに基づいて、小当り遊技状態に制御され、その終了後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される。但し、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。

**【 0 0 9 4 】**

確定飾り図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されることがある。例えば、再抽選演出として、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、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、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）のうち何れかを、確定飾り図柄として最終停止表示させるようにしてもよい。

10

**【 0 0 9 5 】**

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

20

**【 0 0 9 6 】**

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 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 1 1 と演出制御基板 1 2 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 1 5 なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤 2 などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

**【 0 0 9 7 】**

主基板 1 1 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 1 1 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 1 2 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 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 LED（例えばセグメント LED）などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の識別情報の可変表示を制御する機能も備えている。

30

40

**【 0 0 9 8 】**

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1、8 2 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

**【 0 0 9 9 】**

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8 及びランプ 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピー

50

カ 8 からの音声出力動作の全部又は一部、ランプ 9 などにおける点灯 / 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。

【 0 1 0 0 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 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 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ 8 から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 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 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

10

【 0 1 0 1 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 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。なお、遊技機 1 は、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 に加え、同様に主基板 1 1 に接続する他のスイッチ（例えば、ガラス扉（非図示）の開閉状態を検知するスイッチ、遊技盤 2 自体の開閉状態を検知するスイッチ、不正な振動を検知するためのスイッチ、不正な電磁波を検知するためのスイッチ）を備えてい

20

【 0 1 0 2 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。

【 0 1 0 3 】

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

30

【 0 1 0 4 】

図 3 ( A ) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

40

【 0 1 0 5 】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 3 ( B ) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかの決定結果や大当り種別の決定

50

結果に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 1 0 6 】

コマンド 8 F 0 0 H は、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における、最終停止図柄を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 1 0 7 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態や小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H 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 A 2 X X H は、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H 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。

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

コマンド B 1 0 0 H は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて第 1 始動入賞が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 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。

【 0 1 1 0 】

コマンド B 2 0 0 H は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて第 2 始動入賞が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 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。

【 0 1 1 1 】

コマンド C 1 X X H は、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L などにて第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。

【 0 1 1 2 】

本実施形態では、保留記憶情報として、第 1 始動入賞口に始動入賞したか、第 2 始動入賞口に始動入賞したかを指定する第 1 始動口入賞指定コマンドや第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するとともに、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数を指定する第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドを送信する。なお、保留記憶数が増加したときに、第 1 特図保留記憶数又は第 2 特図保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第 1 保留記憶数加算指定コマンド又は第 2 保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第 1 特図保留記憶数又は第 2 特図保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第 1 保留記憶数減算指定

10

20

30

40

50

コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)を送信するようにしてもよい。

【0113】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。また、合計保留記憶数の増加(又は減少)を通知するための合計保留記憶数加算指定コマンド(合計保留記憶数減算指定コマンド)を送信するようにしてもよい。

【0114】

コマンドC4XXH及びコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否かや「小当り」となるか否かの判定結果、大当り種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動カテゴリ(「変動パターン種別」とも称する)の判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。変動カテゴリとは、飾り図柄の変動パターンを種類別に分類(集約)したときの名称である。換言すれば、変動カテゴリとは、共通のグループにカテゴリズされる1以上の飾り図柄の変動パターンを含む、各グループのグループ名である。

【0115】

本実施形態では、入賞時乱数値判定処理(図15(A)参照)において、始動入賞の発生時に、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かや「小当り」に決定されるか否かを判定し、「大当り」に決定された場合には大当り種別決定用の乱数値MR2に基づいて大当りの種別を判定し、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3に基づいて変動カテゴリ(変動パターン種別)を判定する。そして、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドのEXTデータに、その判定結果に対応する値を設定し、演出制御基板12に対して送信する制御を行う。演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されるか否かや大当り種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドに設定されている値に基づいて変動カテゴリを認識できる。

【0116】

なお、変動パターン指定コマンドや可変表示結果通知コマンドなどの演出制御コマンドは、演出制御用CPU120が、1以上の演出装置(画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9など)を制御する際に用いられる。以下、画像表示装置5における画像表示動作の制御に用いられる演出制御コマンドを表示制御コマンド、スピーカ8からの音声出力を制御するために用いられる演出制御コマンドを音声制御コマンド、ランプ9の発光動作(点灯動作、点滅動作、消灯動作)を制御するために用いられる演出制御コマンドをランプ制御コマンドとも称する。なお、演出制御コマンドのうちには、表示制御コマンド、かつ、音声制御コマンド、かつ、ランプ制御コマンドであるものが存在してもよい。

【0117】

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

【0118】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に

10

20

30

40

50

一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

#### 【0119】

図4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図4に示すように、本実施形態では、主基板11の側において、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3、普図表示結果決定用の乱数値MR4、変動パターン決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

10

#### 【0120】

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

#### 【0121】

続いて、飾り図柄の変動パターンについて説明する。以下、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンを「ハズレ変動パターン」と称する。ハズレ変動パターンには、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」となる場合に対応した「非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」「非リーチ（ハズレ）変動パターン」とも称する）」や、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した「リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」とも称する）」が含まれる。

20

#### 【0122】

また、可変表示結果が「大当り」又は「小当り」となる場合に対応した変動パターンを「当たり変動パターン」と称する。当たり変動パターンには、可変表示結果が「大当り」である場合に対応した「大当り変動パターン」や、可変表示結果が「小当り」である場合に対応した「小当り変動パターン」が含まれる。大当り変動パターンとして、大当り種別の夫々に対応した複数の変動パターンを用意しておいてもよい。

30

#### 【0123】

非リーチ変動パターンには、合計保留記憶数が多い場合や、遊技状態が確変状態や時短状態である場合に実行される時短制御に対応し、変動時間が異なる複数の変動パターンを用意しておくもよい。これにより、合計保留記憶数や遊技状態に応じて、何れかの変動パターンが選択されることで、合計保留記憶数や遊技状態に応じて変動時間を短縮する制御が可能になる。

#### 【0124】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンなどのようにリーチ演出を含む変動パターンには、夫々のリーチ演出のリーチ態様に応じた変動パターンが用意されている。なお、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「ノーマルリーチ変動パターン」と称し、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「スーパーリーチ変動パターン」と称する。

40

#### 【0125】

図5は、本実施形態における変動カテゴリ及び変動パターンの具体例を示している。図5において、変動カテゴリ「PA1」は、短縮・非リーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA1」には、変動パターン「PA1-1」が属している。変動カテゴリ「PA2」は、非リーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA2」には、変動パターン「PA2-1」～「PA2-3」が属している。変動カテゴリ「PA3」

50



は、ノーマルリーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA3」には、変動パターン「PA3-1」と「PA3-2」とが属している。変動カテゴリ「PA4」は、スーパーリーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA4」には、変動パターン「PA4-1」～「PA4-4」が属している。変動カテゴリ「PA5」は、スーパーリーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA5」には、変動パターン「PA5-1」～「PA5-4」が属している。変動カテゴリ「PB3」は、ノーマルリーチ（大当たり）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB3」には、変動パターン「PB3-1」と「PB3-2」とが属している。変動カテゴリ「PB4」は、スーパーリーチ（大当たり）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB4」には、変動パターン「PB4-1」～「PB4-4」が属している。変動カテゴリ「PB5」は、スーパーリーチ（大当たり）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB5」には、変動パターン「PB5-1」～「PB5-4」が属している。

【0126】

変動カテゴリ「PA2」に属する変動パターン「PA2-1」は、非リーチ（ハズレ）として特図変動時間が通常長さである非リーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA2-2」は、「滑り演出」が実行される非リーチ（ハズレ）変動パターンである。なお、変動パターン「PA2-2」の特図変動時間は、「滑り演出」が実行されるため、変動パターン「PA2-1」の特図変動時間よりも長くなっている。「滑り演出」が実行される他の変動パターンについても同様である。また、変動パターン「PA2-3」は、「擬似連変動（演出）」が1回実行される非リーチ（ハズレ）変動パターンである。なお、変動パターン「PA2-3」の特図変動時間は、「擬似連変動（演出）」が実行されるため、変動パターン「PA2-1」の特図変動時間よりも長くなっている。「擬似連変動（演出）」が実行される他の変動パターンについても同様である。変動カテゴリ「PA1」に属する変動パターン「PA1-1」は、変動パターン「PA2-1」よりも特図変動時間が短縮された非リーチ（ハズレ）変動パターンである。

【0127】

変動カテゴリ「PA3」に属する変動パターン「PA3-1」は、ノーマルリーチ（ハズレ）として特図変動時間が通常長さであるノーマルリーチ（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「PA3-2」は、「擬似連変動（演出）」が1回実行されるノーマルリーチ（ハズレ）変動パターンである。変動カテゴリ「PA4」に属する変動パターン「PA4-1」は、スーパーリーチ（ハズレ）として特図変動時間が通常長さであるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA4-2」は、ガセとして「擬似連変動（演出）」が実行されるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。なお、変動パターン「PA4-2」の特図変動時間は、ガセとして「擬似連変動（演出）」が実行されるため、変動パターン「PA4-1」の特図変動時間よりも長くなっている。ガセとして「擬似連変動（演出）」が実行される他の変動パターンについても同様である。変動パターン「PA4-3」は、「擬似連変動（演出）」が1回実行されるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「PA4-4」は、「擬似連変動（演出）」が2回実行されるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。変動カテゴリ「PA5」に属する変動パターン「PA5-1」は、スーパーリーチ（ハズレ）として特図変動時間が通常長さであるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA5-2」は、ガセとして「擬似連変動（演出）」が実行されるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA5-3」は、「擬似連変動（演出）」が1回実行されるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「PA5-4」は、「擬似連変動（演出）」が2回実行されるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。

【0128】

変動カテゴリ「PB3」に属する変動パターン「PB3-1」は、ノーマルリーチ（大当たり）として特図変動時間が通常長さであるノーマルリーチ（大当たり）変動パターンである。また、変動パターン「PB3-2」は、「擬似連変動（演出）」が1回実行される

ノーマルリーチ（大当り）変動パターンである。変動カテゴリ「PB4」に属する変動パターン「PB4-1」は、スーパーリーチ（大当り）として特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチ（大当り）変動パターンである。変動パターン「PB4-2」は、ガセとして「擬似連変動（演出）」が実行されるスーパーリーチ（大当り）変動パターンである。変動パターン「PB4-3」は、「擬似連変動（演出）」が1回実行されるスーパーリーチ（大当り）変動パターンである。また、変動パターン「PB4-4」は、「擬似連変動（演出）」が2回実行されるスーパーリーチ（大当り）変動パターンである。変動カテゴリ「PB5」に属する変動パターン「PB5-1」は、スーパーリーチ（大当り）として特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチ（大当り）変動パターンである。変動パターン「PB5-2」は、ガセとして「擬似連変動（演出）」が実行されるスーパーリーチ（大当り）変動パターンである。変動パターン「PB5-3」は、「擬似連変動（演出）」が1回実行されるスーパーリーチ（大当り）変動パターンである。また、変動パターン「PB5-4」は、「擬似連変動（演出）」が2回実行されるスーパーリーチ（大当り）変動パターンである。

10

#### 【0129】

なお、図5において、小当り変動パターン、大当り変動パターンのうちの大当り種別が突確である場合の変動パターンに関する説明は省略しているが、同図において説明したハズレ変動パターン（非リーチ変動パターン、リーチハズレ変動パターン）や、大当り変動パターン（大当り種別が突確である場合を除く）と同様である。他の図面（例えば、図16、図18など）においても同様である。

20

#### 【0130】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するデータ（例えば、制御コマンドの内容を特定する情報）や、図5に示すようなテーブルを構成するデータなどが記憶されている。

#### 【0131】

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

30

40

#### 【0132】

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

50

態)であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値(決定値)が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0133】

第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bの夫々では、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態又は時短状態(低確状態)であるときよりも多くの決定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態(高確状態)では、通常状態又は時短状態(低確状態)であるときに比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【0134】

第1特図表示結果決定テーブル130Aの設定例では、所定範囲の決定値(「30000」~「30350」の範囲の値)が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第2特図表示結果決定テーブル130Bの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定より、第2特図ゲームでは「小当り」とならないので、例えば時短状態(低確高ベース状態)や確変状態(高確高ベース状態)といった、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な「小当り」の発生を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止することができる。

【0135】

なお、第2特図表示結果決定テーブル130Bと、第1特図表示結果決定テーブル130Aとで、異なる所定範囲の決定値が「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、第1特図表示結果決定テーブル130Aに比べて少ない決定値が「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。これにより、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態における「小当り」の頻発を回避することができる。あるいは、第1特図ゲームと第2特図ゲームとで、共通の特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果の決定を行うようにしてもよい。

【0136】

図7は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類の何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、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム(第1特図を用いた特図ゲーム)を実行するか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム(第2特図を用いた特図ゲーム)を実行するかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値(決定値)が、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0137】

大当り種別決定テーブル131の設定例では、第1特図ゲームを実行する場合、すなわち、変動させる特図(変動特図とも称する)が第1特図である場合には、所定範囲の決定値(「82」~「99」の範囲の値)が「突確」の大当り種別に割り当てられている一方、第2特図ゲームを実行する場合、変動特図が第2特図である場合には、「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、第2特図ゲームでは「突確」とならないので、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な「突確」の発生を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止することができる。

【0138】

なお、変動特図が第1特図である場合と、変動特図が第2特図である場合とで、異なる所定範囲の決定値が「突確」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合に比べて少ない決定

10

20

30

40

50

値が「突確」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。これにより、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態における「突確」の頻発を回避することができる。あるいは、変動特図が、第 1 特図である場合と第 2 特図である場合とで、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

#### 【0139】

また、ROM 101 には、変動カテゴリを複数種類のうちの何れかに決定するために参照される変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM 101 には、当該変動カテゴリ決定テーブルにおいて決定され得る変動カテゴリの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。変動カテゴリ決定テーブルには、変動カテゴリの夫々に、変動カテゴリ決定用の乱数値 MR3 と比較される数値（決定値）が割り当てられている。つまり、ROM 101 には、複数種類の変動カテゴリのうち少なくとも 1 つの変動カテゴリに割り当てられている上記決定値（例えば、決定値の範囲や個数など）が互いに異なる複数の変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。なお、複数の変動カテゴリ決定テーブルに代えて、全部の変動カテゴリ決定テーブルの情報を含む 1 つの大きな変動カテゴリ決定テーブルを ROM 101 に記憶してもよい。

10

#### 【0140】

また、ROM 101 には、変動パターンを複数種類のうちの何れかに決定するために参照される変動パターン決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM 101 には、当該変動パターン決定テーブルにおいて決定され得る変動パターンの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の変動パターン決定テーブルが記憶されている。変動パターン決定テーブルには、変動パターンの夫々に、変動パターン決定用の乱数値 MR5 と比較される数値（決定値）が割り当てられている。つまり、ROM 101 には、複数種類の変動パターンのうち少なくとも 1 つの変動パターンに割り当てられている上記決定値（例えば、決定値の範囲や個数など）が互いに異なる複数の変動パターン決定テーブルが記憶されている。なお、複数の変動パターン決定テーブルに代えて、夫々の変動パターン決定テーブルの情報を含む 1 つの大きな変動パターン決定テーブルを ROM 101 に記憶してもよい。

20

#### 【0141】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM 102 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、RAM 102 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（例えば特図プロセスフラグなど）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。

30

40

#### 【0142】

このような RAM 102 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 8 に示すような遊技制御用データ保持エリア 150 が設けられている。図 8 に示す遊技制御用データ保持エリア 150 は、第 1 特図保留記憶部 151 A と、第 2 特図保留記憶部 151 B と、普図保留記憶部 151 C 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。

#### 【0143】

第 1 特図保留記憶部 151 A は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技

50

球が通過（進入）して第1始動入賞が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム）の保留データ（第1特図保留情報）を記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データ（第1特図保留情報）として、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0144】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動入賞が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム）の保留データ（第2特図保留情報）を記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データ（第2特図保留情報）として、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

10

【0145】

なお、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームの保留データ（第1始動条件の成立に基づく第1特図保留情報）と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームの保留データ（第2始動入賞の成立に基づく第2特図保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。

20

【0146】

普図保留記憶部151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームに関する保留データ（普図保留情報）を記憶する。例えば、普図保留記憶部151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データ（普図保留情報）として、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0147】

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。

30

【0148】

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。

【0149】

遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部154には、第1特図保留記憶数を計数するための第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値、第2特図保留記憶数を計数するための第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値、合計保留記憶数を計数するための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タ値などが記憶される。

40

【0150】

遊技制御バッファ設定部155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を

50

示すデータが記憶される。

【0151】

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

【0152】

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

10

【0153】

一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

20

【0154】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

【0155】

演出制御基板12には、画像表示装置5に対する演出画像を示す情報信号(映像信号)を伝送するための配線や、音声制御基板13に対する指令を示す情報信号(演出音信号)を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対する指令を示す情報信号(電飾信号)を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号(操作検出信号)を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号(操作検出信号)を、プッシュセンサ35Bから伝送するための配線も接続されている。

30

【0156】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

【0157】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。

40

【0158】

例えば、ROM121には、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示される第1保留表示の表示態様を複数種類のうちの何れかに決定するために参照される第1保留表示態様決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM121には、当該第1保留表示態様決定テーブルにおいて決定され得る表示態様の種類や夫々の決定割合などが互いに異なる

50

複数の第1保留表示態様決定テーブルが記憶されている。第1保留表示態様決定テーブルには、第1保留表示の表示態様の夫々に、第1保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。つまり、ROM121には、複数種類の第1保留表示の表示態様のうち少なくとも1つの表示態様に割り当てられている上記決定値（例えば、決定値の範囲や個数など）が互いに異なる複数の第1保留表示態様決定テーブルが記憶されている。なお、複数の第1保留表示態様決定テーブルに代えて、全部の第1保留表示態様決定テーブルの情報を含む1つの大きな第1保留表示態様決定テーブルをROM121に記憶してもよい。

#### 【0159】

また、ROM121には、今回保留表示エリアに表示される今回保留表示の表示態様を複数種類のうちの何れかに決定するために参照される今回保留表示態様決定テーブル（「消化時表示態様決定テーブル」とも称する）が記憶されている。具体的には、ROM121には、当該今回保留表示態様決定テーブルにおいて決定され得る表示態様の種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の今回保留表示態様決定テーブルが記憶されている。今回保留表示態様決定テーブルには、今回保留表示の表示態様の夫々に、今回保留表示の表示態様決定用の乱数値MR7（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。つまり、ROM121には、複数種類の今回保留表示の表示態様のうち少なくとも1つの表示態様に割り当てられている上記決定値（例えば、決定値の範囲や個数など）が互いに異なる複数の今回保留表示態様決定テーブルが記憶されている。なお、複数の今回保留表示態様決定テーブルに代えて、全部の今回保留表示態様決定テーブルの情報を含む1つの大きな今回保留表示態様決定テーブルをROM121に記憶してもよい。

#### 【0160】

また、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、演出用模型など）による演出動作を制御するために用いられる複数の演出制御パターンを構成するデータなどが記憶されている。演出制御パターンには、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターン（先読予告演出制御パターンを含む）、各種演出制御パターンなどが含まれていればよい。

#### 【0161】

各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。例えば、特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出動作（例えば、今回保留表示エリアにおける今回保留表示の表示態様を予告態様に变化させる演出（「今回保留変化予告（演出）」、「消化時変化予告（演出）」とも称する）など）といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。

#### 【0162】

図9（A）は、演出制御パターンの構成例を示している。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用マイクロコンピュータ120に内蔵された演出制御用RAMの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用マイクロコンピュータ120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、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【 0 1 6 3 】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した演出音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ 8 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 8 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、例えばランプ 9 (発光体) の発光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、ランプ 9 の発光動作 (点灯動作、点滅動作、消灯動作) を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば操作ボタン 3 0 といった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。すなわち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

10

【 0 1 6 4 】

図 9 ( B ) は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用 CPU 1 2 0 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何れかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ 8 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ランプ 9 を発光させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B に対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ (制御を指定しないデータ) が設定されてもよい。

20

30

【 0 1 6 5 】

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

40

【 0 1 6 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば始動入賞があったときなどに、変動カテゴリコマンドに示された変動カテゴリなどに基づいて予告パターン (第 1 保留変化予告演出、第 2 保留変化予告演出、作用演出などの実行の有無、実行する場合の実行内容に応じたパターン) を決定し、予告パターンに応じた予告演出制御パターンをセットする。また、演出制御用 CPU 1 2 0 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特図変動時演出制御パターン (今回保留変化予告演出の実行の有無、実行する場合の実行内容に応じたパターンなども含む) をセットする。特図変動時演出制御パターンや予告演出制御パターンなどの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、ROM 1

50



21から読み出してRAM122の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM121における記憶アドレスを、RAM122の所定領域に一時記憶させて、ROM121における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値の何れかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#n(nは任意の整数)の内容に従って、演出装置(画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、演出用模型が備える可動部材など)の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ#1～プロセスデータ#nにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値#1～#nと対応付けられた表示制御データ#1～表示制御データ#n、音声制御データ#1～音声制御データ#n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1～操作検出制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

10

20

30

40

50

**【0167】**

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU120から表示制御部123、音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して出力される。演出制御用CPU120からの指令を受けた表示制御部123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読み出してVRAMに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用CPU120からの指令を受けた音声制御基板13では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶させることなどにより展開させる。

**【0168】**

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

**【0169】**

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

**【0170】**

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

**【0171】**

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。

**【0172】**

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。

**【0173】**

本実施形態では、図10(B)に示すような第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1」~「4」に対応した領域)が設けられている。第1始動入賞口への始動入賞があったときには、第1始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドという4つのコマンドを1セットして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、これらのコマンドのうち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

10

**【0174】**

演出制御用CPU120は、第1始動入賞時に受信した順番でコマンドを第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの空き領域における先頭から格納していく。第1始動入賞時には、第1始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。従って、コマンド受信が正常に行われれば、図10(B)に示すように、バッファ番号「1」~「4」のそれぞれに対応する格納領域に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図10(B)では、バッファ番号「1」~「3」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

20

**【0175】**

図10(B)に示す第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されているコマンドは、第1特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるごとに1つずつ削除され、バッファ番号(コマンド同士の入賞順)を維持しつつ、以降のコマンドがシフトされる。具体的には、最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド(1セット)が1つ削除され、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンドが、入賞順(バッファ番号の大小関係)を維持しつつシフトされる。例えば、図10(B)に示す格納状態において第1特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、バッファ番号「1」に対応した領域に格納されているコマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域に格納されているコマンドがバッファ番号「1」にシフトされ、バッファ番号「3」に対応した領域に格納されているコマンドがバッファ番号「2」にシフトされる。

30

**【0176】**

また、本実施形態では、図10(C)に示すような第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bには、合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1」~「4」に対応した領域)が設けられている。第1始動入賞口への始動入賞があったときには、第1始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドという4つのコマンドを1セットして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bには、これらのコマンドのうち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

40

**【0177】**

演出制御用CPU120は、第2始動入賞時に受信した順番でコマンドを第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bの空き領域における先頭から格納していく。第2始動入賞時には、第2始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。従って、コマンド受信が正常に行われれば、図10(C)に示すように、バッファ番号「1」~「4」のそれぞれに対応する格納領域に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図10(C)では、バッファ番号「1」~

50

「2」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

【0178】

図10(C)に示す第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bに格納されているコマンドは、第2特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるごとに1つつ削除され、バッファ番号(コマンド同士の入賞順)を維持しつつ、以降のコマンドがシフトされる。具体的には、最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド(1セット)が1つつ削除され、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンドが、入賞順(バッファ番号の大小関係)を維持しつつシフトされる。例えば、図10(C)に示す格納状態において第2特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、バッファ番号「1」に対応した領域に格納されているコマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域に格納されているコマンドがバッファ番号「1」にシフトされる。

10

【0179】

また、本実施形態では、図10(D)に示すような第1先読予告バッファ194Cを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第1先読予告バッファ194Cには、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aを構成する各データに対応した格納領域(バッファ番号「1」~「4」に対応した領域)が設けられている。即ち、第1先読予告バッファ194Cには、演出制御用CPU120などによって決定された夫々の保留情報に関する先読予告演出(例えば、第1保留変化予告演出、作用演出など)の演出内容が、バッファ番号「1」~「4」に対応付けて記憶される。飾り図柄の可変表示の開始などにより、図10(B)の第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ(1セットのコマンド)が削除されるときには、第1先読予告バッファ194Cにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている演出内容も削除される。また、飾り図柄の可変表示の開始などにより、図10(B)の第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ(1セットのコマンド)が他のバッファ番号にシフトされるときには、第1先読予告バッファ194Cにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている演出内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

20

【0180】

また、本実施形態では、図10(E)に示すような第2先読予告バッファ194Dを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第2先読予告バッファ194Dには、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bを構成する各データに対応した格納領域(バッファ番号「1」~「4」に対応した領域)が設けられている。即ち、第2先読予告バッファ194Dには、演出制御用CPU120などによって決定された夫々の保留情報に関する先読予告演出(例えば、第2保留変化予告演出、作用演出など)の演出内容が、バッファ番号「1」~「4」に対応付けて記憶される。飾り図柄の可変表示の開始などにより、図10(B)の第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ(1セットのコマンド)が削除されるときには、第2先読予告バッファ194Dにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている演出内容も削除される。また、飾り図柄の可変表示の開始などにより、図10(B)の第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ(1セットのコマンド)が他のバッファ番号にシフトされるときには、第2先読予告バッファ194Dにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている演出内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

30

40

【0181】

次に、本実施形態におけるパチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0182】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定

50

した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにCTCから割り込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割り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、割り込みを許可した後、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。

#### 【0183】

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

#### 【0184】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1～MR5といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS14）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS15）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

#### 【0185】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS16）。CPU103は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器20における表示動作（例えばセグメントLEDの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

#### 【0186】

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

#### 【0187】

図12は、特別図柄プロセス処理として、図11に示すステップS15にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。図13は、始動入賞

10

20

30

40

50

判定処理として、図12のステップS101にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14は、始動入賞時処理として、図13のステップS208、ステップS211にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図15(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図14のステップS220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。

#### 【0188】

図13に示す特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(ステップS201)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(ステップS201; Yes)、第1特図保留記憶数(第1特図ゲームの保留数)が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS202)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS202; No)、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップS207)。

10

#### 【0189】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップS201; No)、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときや(ステップS202; Yes)、ステップS209の処理を実行した後は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(ステップS203)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(ステップS203; Yes)、第2特図保留記憶数(第2特図ゲームの保留数)が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS204)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS204にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS204; No)、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップS210)。

20

30

#### 【0190】

ステップS207の処理を実行した後は、始動入賞時処理(図14)を実行し(ステップS208)、始動口バッファの格納値を「0(初期化)」し(ステップS209)、ステップS203の処理に進む。ステップS210の処理を実行した後は、始動入賞時処理(図14)を実行し(ステップS211)、始動口バッファの格納値を「0(初期化)」し(ステップS212)、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bとにおいて、遊技球の始動入賞を同時に検出した場合であっても、それぞれの検出に基づく処理を完了させることができる。

40

#### 【0191】

CPU103は、始動入賞時処理(ステップS208、S211)として、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(図14のステップS215)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。ステップS215の処理に続いて、合計保留記憶数を1加算するように更新する(ステップS216)。例えば、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値で

50

ある合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【0192】

ステップS216の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(ステップS217)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(ステップS218)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部151Aに乱数値MR1~MR3を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部151Bに乱数値MR1~MR3を示す数値データがセットされる。

10

【0193】

ステップS218の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(ステップS219)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図11に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

【0194】

ステップS219の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(ステップS220)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(ステップS221)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図11に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【0195】

CPU103は、入賞時乱数値判定処理(ステップS220)として、例えば遊技制御フラグ設定部152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(図15(A)のステップS401)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

40

【0196】

ステップS401の処理に続いて、第1特図表示結果決定テーブル130A又は第2特図表示結果決定テーブル130Bを構成するテーブルデータから、始動口バッファ値(「1」又は「2」)や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルデータを選択する(ステップS402)。例えば、始動口バッファ値が「1」である場合には第1特図表示結果決定テーブル130Aを使用テーブルにセットする。一方、始動口バッファ値が「2」である場合には第2特図表示結果決定テーブル130Bを使用テーブルにセットする。その後、図14のステップS217にて抽出された

50

特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるかを判定する(ステップS403)。大当り判定範囲には、ステップS402の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の決定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各決定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる決定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるかを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定(大当り始動判定)できる。

10

## 【0197】

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

20

## 【0198】

ステップS404にて小当り判定範囲内であると判定された場合には(ステップS404; Yes)、可変表示結果が「小当り」となる場合に依じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS407)。

## 【0199】

ステップS403にて大当り判定範囲内であると判定された場合には(ステップS403; Yes)、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する(ステップS409)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」又は「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当り種別決定テーブル131を構成するテーブルデータから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。こうしたステップS409の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定が行われる(ステップS410)。

30

## 【0200】

ステップS405、S407、S410の処理の何れかを実行した後は、変動カテゴリを判定する(ステップS412)。即ち、変動カテゴリを図5に示す複数種類の何れかに決定する。ステップS412の処理では、CPU103は、ROM101に記憶されている複数の変動カテゴリ決定テーブル(当該変動カテゴリ決定テーブルにおいて決定される変動カテゴリの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数種類の変動カテゴリ決定テーブル)のなかから使用テーブルとしてセットする何れかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する。具体的には、CPU103は、特図表示結果(例えば、ステップS403やステップS404の判定結果など)や、保留記憶数(例えば、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値など)に基づいて使用テーブルとしてセットする何れかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する。続いて、CPU103は、使用テーブルとしてセットされた変動カテゴリ決定テーブルと、例えば乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタなどから抽出した変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データとに基づいて、複数種類の変動カテゴリのなかから何れかの変動カテゴリを決定する。

40

50

## 【0201】

図16は、変動カテゴリ決定テーブルの選択例を示す図である。図17は、ROM101に記憶される、変動カテゴリを複数種類のいずれかに決定するために参照される4種類の変動カテゴリ決定テーブル(C-TBL1、C-TBL2、C-TBL3、C-TBL4)の構成例を示している。図16によれば、特図表示結果が「ハズレ」であって保留記憶数が「1」であるときは(保留1個目の第1始動入賞について特図表示結果が「ハズレ」であると判定されているときは)、図17(A)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」が選択される。特図表示結果が「ハズレ」であって保留記憶数が「2」又は「3」であるときは(保留2個目又は保留3個目の第1始動入賞について特図表示結果が「ハズレ」であると判定されているときは)、図17(B)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」が選択される。特図表示結果が「ハズレ」であって保留記憶数が「4」であるときは(保留4個目の第1始動入賞について特図表示結果が「ハズレ」であると判定されているときは)、図17(C)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」が選択される。特図表示結果が「大当たり」であるときは(保留1個目~4個目の何れの第1始動入賞であっても特図表示結果が「大当たり」であると判定されているときは)、図17(D)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」が選択される。

10

## 【0202】

図17(A)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」(図17(B)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、図17(C)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」、図17(D)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」も同様)は、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、複数種類の変動カテゴリに割り当てられている。

20

## 【0203】

図17(A)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」の設定例では、乱数値MR3の決定値の100個(「0」~「99」の範囲の値)のうち、0個が変動カテゴリ「PA1」に割り当てられ、70個(「0」~「69」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA2」に割り当てられ、27個(「70」~「96」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA3」に割り当てられ、2個(「97」~「98」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA4」に割り当てられ、1個(値「99」)が変動カテゴリ「PA5」に割り当てられている。つまり、図17(A)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」の設定例では、変動カテゴリ「PA1」が0%( $0 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA2」が70%( $70 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA3」が27%( $27 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA4」が2%( $2 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA5」が1%( $1 \div 100$ )の割合で決定される。

30

## 【0204】

図17(B)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」の設定例では、乱数値MR3の決定値の100個(「0」~「99」の範囲の値)のうち、4個(「0」~「3」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA1」に割り当てられ、85個(「4」~「88」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA2」に割り当てられ、8個(「89」~「96」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA3」に割り当てられ、2個(「97」~「98」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA4」に割り当てられ、1個(値「99」)が変動カテゴリ「PA5」に割り当てられている。つまり、図17(B)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」の設定例では、変動カテゴリ「PA1」が4%( $4 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA2」が85%( $85 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA3」が8%( $8 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA4」が2%( $2 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA5」が1%( $1 \div 100$ )の割合で決定される。

40

## 【0205】

図17(C)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」の設定例では、乱数値MR3の決定値の100個(「0」~「99」の範囲の値)のうち、64個(「0」~「63」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA1」に割り当てられ、25個(「64」~「88」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA2」に割り当てられ、8個(「89」~「96」の範

50



囲の値)が変動カテゴリ「PA3」に割り当てられ、2個(「97」~「98」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA4」に割り当てられ、1個(値「99」)が変動カテゴリ「PA5」に割り当てられている。つまり、図17(C)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」の設定例では、変動カテゴリ「PA1」が64%( $64 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA2」が25%( $25 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA3」が8%( $8 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA4」が2%( $2 \div 100$ )、変動カテゴリ「PA5」が1%( $1 \div 100$ )の割合で決定される。

#### 【0206】

図17(D)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」の設定例では、乱数値MR3の決定値の100個(「0」~「99」の範囲の値)のうち、20個(「0」~「19」の範囲の値)が変動カテゴリ「PB3」に割り当てられ、40個(「20」~「59」の範囲の値)が変動カテゴリ「PB4」に割り当てられ、40個(「60」~「99」の範囲の値)が変動カテゴリ「PB5」に割り当てられている。つまり、図17(D)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」の設定例では、変動カテゴリ「PB3」が20%( $20 \div 100$ )、変動カテゴリ「PB4」が40%( $40 \div 100$ )、変動カテゴリ「PB5」が40%( $40 \div 100$ )の割合で決定される。

#### 【0207】

図17(A)~図17(C)の設定例では、特図表示結果が「ハズレ」である場合、保留記憶数が多いときには、保留記憶数が少ないときに比べて、短縮・非リーチ(ハズレ)変動カテゴリ(変動カテゴリ「PA1」)の決定割合を高くしている。具体的には、特図表示結果が「ハズレ」であって保留記憶数「4」のときに選択される変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」における変動カテゴリ「PA1」の決定割合「64%」>特図表示結果が「ハズレ」であって保留記憶数「3」又「2」のときに選択される変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」における変動カテゴリ「PA1」の決定割合「4%」>特図表示結果が「ハズレ」であって保留記憶数「1」のときに選択される変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」における変動カテゴリ「PA1」の決定割合「0%」としている。

#### 【0208】

また、図17(A)~図17(C)の設定例では、特図表示結果が「ハズレ」である場合、保留記憶数が多くても少くても、スーパーリーチ(ハズレ)の変動カテゴリ(変動カテゴリ「PA4」又は変動カテゴリ「PA5」)の決定割合を一定にしている。具体的には、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、変動カテゴリ「PA5」の決定割合「1%」とし、変動カテゴリ「PA4」の決定割合「2%」としている。

#### 【0209】

また、図17(A)~図17(C)の設定例では、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、同一(共通)の変動カテゴリに対応する(同一の変動カテゴリが決定される)、乱数値MR3の決定値が存在するようにしている。つまり、乱数値MR3の決定値が、ある値であれば、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、同一の変動カテゴリが決定されるようにしている。例えば、乱数値MR3の決定値が「99」であるときには、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、変動カテゴリ「PA5」が決定されるようにしている。また、乱数値MR3の決定値が「97」~「98」の範囲の値であるときには、上記いずれの変動カテゴリ決定テーブルであっても、変動カテゴリ「PA4」が決定されるようにしている。また、乱数値MR3の決定値が「89」~「96」の範囲の値であるときには、上記いずれの変動カテゴリ決定テーブルであっても、変動カテゴリ「PA3」が決定される

10

20

30

40

50

ようにしている。また、乱数値MR3の決定値が「64」～「69」の範囲の値であるときには、上記いずれの変動カテゴリ決定テーブルであっても、変動カテゴリ「PA2」が決定されるようにしている。これにより、乱数値MR3の決定値がある値（上述の各範囲の値）であれば、リーチとなることや、スーパーリーチとなることや、スーパーリーチやスーパーリーチとなることを、あらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、それらを報知すること等もでき、遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、図17(A)～図17(C)の設定例では、乱数値MR3の決定値が「0」～「69」の範囲の値であるときには、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、変動カテゴリ「PA1」又は「PA2」が決定されるようにしている。これにより、少なくともリーチとならないを、あらかじめ容易に判定することもできる。

10

#### 【0210】

その後、ステップS412の処理による判定結果（決定結果）に応じて、図15(B)に示す変動カテゴリコマンドの何れかを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップS413）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

#### 【0211】

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

20

#### 【0212】

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、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」又は「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）などが行われる。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。特別図柄通常処理については後述する。

#### 【0213】

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、変動パターンを図5に示す複数種類の何れかに決定する処理や、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などを送信するための送信設定処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。変動パターンの設定については後述する。

30

#### 【0214】

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

40

50

## 【0215】

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

10

## 【0216】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」又は「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、通常開放大当り状態とする設定が行われればよい。一方、大当り種別が「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、短期開放大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

20

## 【0217】

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

30

## 【0218】

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

40

## 【0219】

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

## 【0220】

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

50

行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。一例として、可変表示結果が「小当り」となったときには、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」に設定するとともに、大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新される。

#### 【0221】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新される。

10

#### 【0222】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8、ランプ9などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

20

#### 【0223】

図18は、特別図柄通常処理として、図12のステップS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図18に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS231)。即ち、CPU103は、第2特図ゲームが保留されているか否かを判定する。例えば、ステップS231の処理では、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第2保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

30

#### 【0224】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS231; No)、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2をそれぞれ読み出す(ステップS232)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

#### 【0225】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS233)。また、ステップS233の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する(ステップS234)。

40

#### 【0226】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(ステップS231; Yes)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS235)。即ち、CPU103は、第1特図ゲームが保留されているか否かを判定する。例えば、

50

ステップS 2 3 5の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0 2 2 7】

このように、ステップS 2 3 5の処理を、ステップS 2 3 1にて第2特図保留記憶数が「0」とであると判定されたときに実行するようにしているため、第1特図ゲームと第2特図ゲームとが保留されている場合に、第2特図ゲームが第1特図ゲームよりも優先して実行されることになる。なお、第2特図ゲームが第1特図ゲームよりも優先して実行される態様に限定されず、始動入賞口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）を遊技球が進入（通過）して始動入賞（第1始動入賞、第2始動入賞）が発生した順に、特図ゲーム（第1特図ゲーム、第2特図ゲーム）が実行されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図ゲームと第2特図ゲームのいずれを実行するかが決定できればよい。

10

【0 2 2 8】

ステップS 2 3 5にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS 2 3 5；N o）、第1特図保留記憶部 1 5 1 Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR 1、大当たり種別決定用の乱数値MR 2を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップS 2 3 6）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0 2 2 9】

ステップS 2 3 6の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部 1 5 1 Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR 1～MR 3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS 2 3 7）。また、ステップS 2 3 7の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS 2 3 8）。

20

【0 2 3 0】

ステップS 2 3 4、S 2 3 8の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「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、図15（A）に示すステップS 4 0 2の処理と同様に、特図表示結果決定用テーブルデータを選択する（ステップS 2 3 9）。即ち、ステップS 4 0 2の処理では、始動口バッファ値（「1」又は「2」）に応じて第1特図表示結果決定テーブル1 3 0 A又は第2特図表示結果決定テーブル1 3 0 Bを使用テーブルにセットしたが、ステップS 2 3 9の処理では、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には第1特図表示結果決定テーブル1 3 0 Aを使用テーブルにセットし、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には第2特図表示結果決定テーブル1 3 0 Bを使用テーブルにセットすればよい。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR 1を示す数値データを、「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「小当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップS 2 4 0）。

30

40

【0 2 3 1】

ステップS 2 4 0にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS 2 4 1）。そして、「大当たり」と判定された場合には（ステップS 2 4 1；Y e s）、遊技制御フラグ設定部 1 5 2に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップS 2 4 2）。このときには、大当たり種別を複数種類の何れかに決定するための使用テーブルとして、大当たり種別決定テーブル1 3 1を選択してセットする（ステップS 2 4 3）。こうしてセットされた大当たり種別決定テーブル1 3 1を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別決定用の乱

50

数値MR2を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」の各大当り種別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、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する(ステップS244)。

【0232】

こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより(ステップS245)、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

【0233】

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)。

【0234】

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)。

【0235】

ステップS248にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である「1」に更新してから(ステップS249)、特別図柄通常処理を終了する。ステップS235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には(ステップS235; 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。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストラーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0236】

ステップS111の変動パターン設定処理では、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3、変動パターン決定用の乱数値MR5を示す数値データを抽出する。

【0237】

なお、上述したように、保留記憶数に応じた夫々の変動カテゴリ決定テーブルの何れにおいても同一の変動カテゴリに対応する乱数値MR3の判定値が存在する場合において、当該同一の変動カテゴリに対応する当該判定値に一致する乱数値MR3が入賞時に抽出されたときは、入賞時乱数値判定処理(ステップS220)の実行時と当該変動パターン設定処理(ステップS111)の実行時とで保留記憶数が大きく異なっていたとしても、変動パターン設定処理では入賞時乱数値判定処理と同一の変動カテゴリが決定される。例えば、上述した、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」~「C-TBL3」の具体例では、入賞時に抽出された乱数値MR3が例えば「99」であれば、保留記憶数に関係なく、入賞時乱数値判定処理でも変動パターン設定処理でも、変動カテゴリ「PA5」が決定される。また、入賞時に抽出された乱数値MR3が例えば「97」~「98」の範囲であれば、保留記憶数に関係なく、入賞時乱数値判定処理でも変動パターン設定処理でも、変動カテゴリ「PA4」が決定される。なお、ステップS261の処理では、保留データ

10

20

30

40

50

として記憶されている変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を用いて変動カテゴリを判定することが好ましいが、CPU103は、新たに変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を抽出し、新たに抽出した変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を用いて変動カテゴリを決定してもよい。

#### 【0238】

続いて、CPU103は、新たに抽出した変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を用いて、ステップS412と同様、変動カテゴリを判定する。即ち、図16に示すように特図表示結果と保留記憶数とに基づいて、図17の示した複数の変動カテゴリ決定テーブルの中から使用する変動カテゴリ決定テーブルを選択し、選択した変動カテゴリ決定テーブルと変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とに基づいて変動カテゴリを判定する。続いて、CPU103は、判定結果である変動カテゴリに基づいて、ROM101に記憶されている複数の変動パターン決定テーブル（当該変動パターン決定テーブルにおいて決定され得る変動パターンの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数種類の変動パターン決定テーブル）の中から使用テーブルとしてセットする何れかの変動パターン決定テーブルを選択する。続いて、CPU103は、使用テーブルとしてセットされた変動パターン決定テーブルと、上述の変動パターン決定用の乱数値MR5を示す数値データとに基づいて、複数種類の変動パターンのなかから何れかの変動パターンを決定する。

10

#### 【0239】

図19は、変動パターン決定テーブルの選択例を示す図である。図20は、変動パターンの決定割合の設定例を示す図である。なお、ROM101には、8種類の変動パターン決定テーブルが記憶されているものとする。図20(A)は、上述の8種類のうちのある変動パターン決定テーブルによる変動パターンの決定割合の設定例（図中の「P-TBL1」と表記）である。図20(B)は、他の変動パターン決定テーブルによる変動パターンの決定割合の設定例（図中の「P-TBL2」と表記）である。図20(C)は、更に他の変動パターン決定テーブルによる変動パターンの決定割合の設定例（図中の「P-TBL3」と表記）である。以下、図20(D)～図20(H)についても同様である。図19は、図20(A)～図20(H)の各設定（設定「P-TBL1」～設定「P-TBL8」）のなかから何れかの設定を選択する選択例、即ち、上述の8種類の変動パターン決定テーブルのなかから何れかの変動パターン決定テーブルを選択する選択例である。

20

#### 【0240】

図19によれば、例えば、変動カテゴリが「PA1」であるときは（上述の処理にて変動カテゴリ「PA1」が選択されたときは）、図20(A)の設定「P-TBL1」である変動パターン決定テーブルが選択される。また、変動カテゴリが「PA2」であるときは、図20(B)の設定「P-TBL2」である変動パターン決定テーブルが選択される。以下、図19に示すように、変動カテゴリに応じた変動パターン決定テーブルが選択される。

30

#### 【0241】

図20(A)の設定「P-TBL1」によれば、変動パターン「PA1-1」が100%の割合で決定される。つまり、変動カテゴリが「PA1」であるときは、変動パターン「PA1-1」が決定される。図20(B)の設定「P-TBL2」によれば、変動パターン「PA2-1」が40%、変動パターン「PA2-2」が30%、変動パターン「PA2-3」が30%の割合で決定される。つまり、変動カテゴリが「PA2」であるときは、上記夫々の割合で夫々の変動パターンが決定される。以下、図20(C)～図20(H)に示すように、他の変動カテゴリであるときも、夫々の割合で夫々の変動パターンが決定される。

40

#### 【0242】

以上のように、主基板11では、ステップS101の始動入賞判定処理において、演出制御基板12に対して、始動口パuffa値に応じた始動口入賞指定コマンドを送信するための送信設定が行われ（ステップS219）、ステップS403、S404、S409などにおいて判定された特図表示結果に応じた図柄指定コマンドを送信するための送信設定

50

が行われ（ステップS 4 0 5、S 4 0 7、S 4 1 0）、ステップS 4 1 2において決定された変動カテゴリに応じた変動カテゴリコマンドを送信するための送信設定が行われ（ステップS 4 1 3）、保留記憶数通知コマンドを送信するための送信設定が行われる（ステップS 2 2 1）。これらの処理が実行されてから、図 1 1 に示すステップS 1 7 のコマンド制御処理を実行することにより、始動入賞口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件や第 2 始動条件が成立したときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンド又は第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンド又は第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、1 タイマ割込内に一括して送信される。また、主基板 1 1 では、ステップS 1 1 0 の特別図柄通常処理において、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や大当り種別決定用の乱数値 M R 2 などを用いて特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が決定され、ステップS 1 1 1 の変動パターン設定処理において、変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 や変動パターン決定用の乱数値 M R 5 などを用いて飾り図柄の変動パターンが決定される。更に、ステップS 1 1 1 の変動パターン設定処理では、上述の如く決定された確定特別図柄を指定する可変表示結果通知コマンドや上述の如く決定された飾り図柄の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドなどを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための送信設定が行われる。これらの処理が実行されてから、図 1 1 に示すステップS 1 7 のコマンド制御処理を実行することにより、可変表示を開始するときには、可変表示結果通知コマンドや変動パターン指定コマンドなどが、1 タイマ割込内に一括して送信される。なお、1 タイマ割込内に一括して送信されるものに限定されず、タイマ割込毎にステップS 1 7 のコマンド制御処理により 1 つずつコマンドが順次に送信されてもよい。

#### 【 0 2 4 3 】

つまり、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるタイミングで、特別図柄通常処理（ステップS 1 1 0）にて特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われ、変動パターン設定処理（ステップS 1 1 1）にて飾り図柄の具体的な可変表示態様（変動パターン）の決定などが行われ、夫々の演出制御コマンドによって決定された内容が演出制御基板 1 2 に送信される。また、これに先立って、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）にて検出されたタイミングで、入賞時乱数値判定処理（ステップS 2 2 0）により、「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されるか否かの判定や、飾り図柄の大まかな可変表示態様（変動カテゴリ）の判定などが行われ、夫々の演出制御コマンドによって決定された内容が演出制御基板 1 2 に送信される。

#### 【 0 2 4 4 】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。

#### 【 0 2 4 5 】

演出制御基板 1 2 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 C P U 1 2 0 が起動して、図 2 1 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 2 1 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS 7 1）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS 7 2）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS 7 2；N o）、ステップS 7 2 の処理を繰り返し実行して待機する。

#### 【 0 2 4 6 】

また、演出制御基板 1 2 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 1 1 から演出制御コマンド等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 1 1 からの演出制御 I N T 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 I N T 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 C P U 1 2 0 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 C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 ( D I 命令 ) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、 I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンド等となる制御信号を取り込む。

#### 【 0 2 4 7 】

このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部 1 9 4 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 ( M O D E ) と 2 バイト目 ( E X T ) 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 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

#### 【 0 2 4 8 】

ステップ S 7 2 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 S 7 2 ; Y e s )、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 S 7 3 )、コマンド解析処理を実行する ( ステップ S 7 4 )。ステップ S 7 4 にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

20

#### 【 0 2 4 9 】

ステップ S 7 4 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する ( ステップ S 7 5 )。ステップ S 7 5 の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 からの音声出力動作、ランプ 9 における発光動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 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。

#### 【 0 2 5 0 】

ステップ S 7 5 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され ( ステップ S 7 6 )、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、ステップ S 7 2 の処理に戻る。

30

#### 【 0 2 5 1 】

図 2 2 は、コマンド解析処理として、図 2 1 のステップ S 7 4 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 2 に示すコマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板 1 5 を介して伝送された主基板 1 1 からの受信コマンドがあるか否かを判定する ( ステップ S 5 0 1 )。このとき、受信コマンドがなければ ( ステップ S 5 0 1 ; N o )、コマンド解析処理を終了する。

40

#### 【 0 2 5 2 】

ステップ S 5 0 1 にて受信コマンドがある場合には ( ステップ S 5 0 1 ; Y e s )、例えば受信コマンドの M O D E データを確認することなどにより、その受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する ( ステップ S 5 0 2 )。そして、第 1 始動口入賞指定コマンドであるときには ( ステップ S 5 0 2 ; Y e s )、第 1 保留記憶数通知待ち時間を設定する ( ステップ S 5 0 3 )。例えば、ステップ S 5 0 3 の処理では、第 1 保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

#### 【 0 2 5 3 】

ステップ S 5 0 2 にて受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドではない場合には (

50

ステップ S 5 0 2 ; N o )、その受信コマンドは第 2 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する (ステップ S 5 0 4 )。そして、第 2 始動口入賞指定コマンドであるときには (ステップ S 5 0 4 ; Y e s )、第 2 保留記憶数通知待ち時間を設定する (ステップ S 5 0 5 )。例えば、ステップ S 5 0 5 の処理では、第 2 保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【 0 2 5 4 】

ステップ S 5 0 4 にて受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドではない場合には (ステップ S 5 0 4 ; N o )、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する (ステップ S 5 0 6 )。ステップ S 5 0 6 にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には (ステップ S 5 0 6 ; N o )、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する (ステップ S 5 0 7 )。ステップ S 5 0 7 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には (ステップ S 5 0 7 ; N o )、その受信コマンドは第 1 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する (ステップ S 5 0 8 )。そして、第 1 保留記憶数通知コマンドであるときには (ステップ S 5 0 8 ; Y e s )、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 1 保留記憶数通知待ち時間をクリアする (ステップ S 5 0 9 )。

10

【 0 2 5 5 】

ステップ S 5 0 8 にて受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドではない場合には (ステップ S 5 0 8 ; N o )、その受信コマンドは第 2 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する (ステップ S 5 1 0 )。そして、第 2 保留記憶数通知コマンドであるときには (ステップ S 5 1 0 ; Y e s )、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 2 保留記憶数通知待ち時間をクリアする (ステップ S 5 1 1 )。

20

【 0 2 5 6 】

ステップ S 5 0 6 にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や (ステップ S 5 0 6 ; Y e s )、ステップ S 5 0 7 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合 (ステップ S 5 0 7 ; Y e s )、あるいはステップ S 5 0 3、S 5 0 5、S 5 0 9、S 5 1 1 の処理の何れかを実行した後は、当該受信コマンドの 1 つ前に受信した受信コマンドに対するステップ S 5 0 3 の処理において、第 1 保留記憶数通知待ち時間が設定されている場合、当該受信コマンドを第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A における空き領域の先頭に格納してから (ステップ S 5 1 2 )、ステップ S 5 0 1 の処理に戻る。

30

【 0 2 5 7 】

また、ステップ S 5 0 6 にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や (ステップ S 5 0 6 ; Y e s )、ステップ S 5 0 7 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合 (ステップ S 5 0 7 ; Y e s )、あるいはステップ S 5 0 3、S 5 0 5、S 5 0 9、S 5 1 1 の処理の何れかを実行した後は、当該受信コマンドの 1 つ前に受信した受信コマンドに対するステップ S 5 0 5 の処理において、第 2 保留記憶数通知待ち時間が設定されている場合、当該受信コマンドを第 2 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 B における空き領域の先頭に格納してから (ステップ S 5 1 2 )、ステップ S 5 0 1 の処理に戻る。

40

【 0 2 5 8 】

なお、第 1 変動開始コマンドとともに第 1 保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に格納しないようにしてもよい。すなわち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A における空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【 0 2 5 9 】

また、第 2 変動開始コマンドとともに第 2 保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを第 2 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 B に格納しない

50

ようにしてもよい。すなわち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける空き領域の先頭から順次に格納することができる。よい。

【0260】

ステップS510にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には(ステップS510; No)、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから(ステップS513)、ステップS501の処理に戻る。例えば、受信コマンドが遊技状態指定コマンドである場合、その遊技状態指定コマンドを解析して、現在の遊技状態を特定する。また、例えば、受信コマンドが当り終了指定コマンドである場合、その当り終了指定コマンドを解析して、時短であるか否かを特定する。

10

【0261】

第1始動口入賞指定コマンド、第2始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドのように、始動入賞が発生したときに主基板11から受信する演出制御コマンドは、始動入賞時のコマンドともいう。また、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンド、第1始動口入賞指定コマンド、第2始動口入賞指定コマンドは、保留記憶情報ともいう。また、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドは、判定結果情報ともいう。

【0262】

なお、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭から順次に受信コマンドを格納するときには、受信コマンドが図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドのいずれであるかを区別せずに格納してもよいし、各受信コマンドを区別して、対応する格納領域における空き領域の先頭に格納してもよい。

20

【0263】

また、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける空き領域の先頭から順次に受信コマンドを格納するときには、受信コマンドが図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2保留記憶数通知コマンドのいずれであるかを区別せずに格納してもよいし、各受信コマンドを区別して、対応する格納領域における空き領域の先頭に格納してもよい。

【0264】

図23は、演出制御プロセス処理として、図21のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図23に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、入賞時演出決定処理を実行する(ステップS150)。図24は、入賞時演出決定処理として、図23のステップS150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。

30

【0265】

図24に示す入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける記憶内容をチェックし(ステップS151)、新たな受信コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定する(ステップS152)。ステップS152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したときは(ステップS152; No)、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける記憶内容をチェックし(S153)、新たな受信コマンドとして、第2始動口入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定する(ステップS154)。ステップS154にて第2始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定したときは(ステップS154; No)、入賞時演出決定処理を終了する。

40

【0266】

ステップS152にて第1始動口入賞指定コマンドを受信していると判定し(ステップS152; Yes)、図22のコマンド解析処理におけるステップS513の処理において時短ではないことが特定されている場合には(S155; NO)、第1変化予告決定処理(「第1保留変化予告決定処理」とも称する)を実行する(ステップS160)。具体

50

的には、第1保留表示態様決定テーブルに基づいて第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる第1保留表示の表示態様を決定する。

【0267】

図25は、保留表示態様決定テーブルの選択例を示す図である。図26は、第1保留表示の表示態様の決定割合の設定例を示す図である。なお、ROM121には、7種類の第1保留表示態様決定テーブルが記憶されているものとする。図26(A)は、上述の7種類のうちのある第1保留表示態様決定テーブルによる第1保留表示の表示態様の決定割合の設定例(図中の「H-TBL1」と表記)である。図26(B)は、他の第1保留表示態様決定テーブルによる第1保留表示の表示態様の決定割合の設定例(図中の「H-TBL2」と表記)である。図26(C)は、更に他の第1保留表示態様決定テーブルによる第1保留表示の表示態様の決定割合の設定例(図中の「H-TBL3」と表記)である。以下、図26(D)~図26(G)についても同様である。図25は、図26(A)~図26(G)の各設定(設定「H-TBL1」~設定「H-TBL7」)のなかから何れかの設定を選択する選択例、即ち、上述の7種類の第1保留表示態様決定テーブルのなかから何れかの第1保留表示態様決定テーブルを選択する選択例である。

10

【0268】

図25によれば、例えば、変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリが「PA1」又は「PA2」であるときは(変動カテゴリ「PA1」又は「PA2」を指定する変動カテゴリコマンドを受信したときは)、図26(A)の設定「H-TBL1」である第1保留表示態様決定テーブルが選択される。また、変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリが「PA3」であるときは、図26(B)の設定「P-TBL2」である第1保留表示態様決定テーブルが選択される。以下、図25に示すように、変動カテゴリに応じた第1保留表示態様決定テーブルが選択される。なお、説明の簡略化のため、図26の夫々の設定である夫々の第1保留表示態様決定テーブルを、図26の夫々の第1保留表示態様決定テーブルと称する場合がある(例えば、図25(B)の第1保留表示態様決定テーブルとは、図25(B)の設定「P-TBL2」である第1保留表示態様決定テーブルを示している)。

20

【0269】

図26(A)の設定「H-TBL1」によれば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる第1保留表示の表示態様として、「青色」が10%、「白色」が90の割合で決定される。図25(B)の設定「H-TBL2」によれば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる第1保留表示の表示態様として、「黄色」が10%、「青色」が50%、「白色」が40の割合で決定される。以下、図25(C)~図25(G)に示すように、夫々の割合で夫々の表示態様が決定される。なお、本実施形態において、第1保留表示の白色は初期色である。

30

【0270】

即ち、第1変化予告決定処理(ステップS160)では、図25に示すように、主基板11から伝送された変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリに基づいて、図26に示した複数の第1保留表示態様決定テーブルのなかから使用する第1保留表示態様決定テーブルを選択し、選択した第1保留表示態様決定テーブルと第1保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6とに基づいて、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる第1保留表示の表示態様を決定する。

40

【0271】

第1変化予告決定処理(ステップS160)を実行した後は、演出制御用CPU120は、第1変化予告決定処理の決定内容を記憶する(ステップS161)。具体的には、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該記憶内容に対応するバッファ番号と同一のバッファ番号に対応付けて、第1先読予告バッファ194Cに演出内容として第1変化予告決定処理の決定内容(第1保留表示の表示態様に関する情報など)を記憶する。一例として、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aのバッファ番号「3」の入賞について第1変化予告決定処理にて表示態様「青色」

50

を決定した場合には、バッファ番号「3」に対応付けて第1先読予告バッファ194Cに演出内容として表示態様「青色」を記憶する。

【0272】

なお、第1変化予告決定処理(ステップS160)において初期色(白色)を決定したときには、第1先読予告バッファ194Cに演出内容として表示態様「白色」を記憶する態様としてもよいし、第1先読予告バッファ194Cに表示態様「白色」を記憶しない態様としてもよい。なお、第1変化予告決定処理において初期色を決定したときに第1先読予告バッファ194Cに表示態様「白色」を記憶しない態様とする場合には、第1先読予告バッファ194Cに演出内容が記憶されていないことを以って表示態様が「白色」とであると判断する。以下、説明の便宜上、第1変化予告決定処理において初期色を決定したときは第1先読予告バッファ194Cに表示態様「白色」を記憶しないものとする。

10

【0273】

ステップS161の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、第1変化予告決定処理(ステップS160)において決定した表示態様により、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに新たな第1保留表示を追加する保留追加処理を実行する(ステップS162)。具体的には、直前のステップS161において第1先読予告バッファ194Cに演出内容として第1変化予告決定処理による決定内容を記憶した場合には、当該記憶内容(決定内容)に従った表示態様の第1保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加し、第1変化予告決定処理による決定内容を記憶していない場合には、白色の表示態様の第1保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加する。より詳細には、直前のステップS161において第1先読予告バッファ194Cに演出内容として第1変化予告決定処理による決定内容を記憶した場合には、始動入賞記憶表示エリア5HLに第1保留表示を追加するための先読予告演出制御パターンの使用パターンとして、当該記憶内容(決定内容)に従った表示態様の第1保留表示を表示させる情報をセットするとともに、セットされた先読予告演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに当該記憶内容(決定内容)に従った表示態様の第1保留表示を追加する。第1変化予告決定処理による決定内容を記憶していない場合には、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに第1保留表示を追加するための先読予告演出制御パターンの使用パターンとして、白色の表示態様の第1保留表示を表示させる情報をセットするとともに、セットされた先読予告演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに白色の表示態様の第1保留表示を追加する。そして、入賞時演出決定処理を終了する。

20

30

【0274】

なお、演出制御用CPU120は、ステップS152にて第1始動入賞指定コマンドを受信していると判定した場合において(ステップS152; Yes)、当該入賞以前の入賞に対応する第1保留表示として白色(初期色)以外の表示態様の第1保留表示が第1始動入賞記憶表示エリア5HLに存在しているときには、当該入賞の第1変化予告決定処理(ステップS160)の実行を省略し、白色の第1保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加してもよい。なお、演出制御用CPU120は、第1先読予告バッファ194Cを参照し、白色(初期色)以外の表示態様の第1保留表示が第1始動入賞記憶表示エリア5HLに存在しているか否かを判断すればよい。例えば、演出制御用CPU120は、第1先読み予告バッファ194Cに、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおけるバッファ番号に対応付けて演出内容が記憶されているか否かを判断し、演出内容が記憶されている場合には、白色(初期色)以外の表示態様の第1保留表示が第1始動入賞記憶表示エリア5HLに存在していると判断する。

40

【0275】

ステップS154にて第2始動入賞指定コマンドを受信していると判定し(ステップS154; Yes)、図22のコマンド解析処理におけるステップS513の処理におい

50

て時短であることが特定されている場合には ( S 1 5 6 : Y E S )、第 2 変化予告決定処理 ( 「第 2 保留変化予告決定処理」とも称する ) を実行する ( ステップ S 1 6 3 )。具体的には、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に追加表示させる第 2 保留表示の表示態様を決定する。

#### 【 0 2 7 6 】

図 2 7 は、第 2 保留表示の表示態様の決定割合の設定例を示す図である。図 2 7 によれば、例えば、変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリが「 P A 1 」又は「 P A 2 」であるときは ( 変動カテゴリ「 P A 1 」又は「 P A 2 」を指定する変動カテゴリコマンドを受信したときは )、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に追加表示させる第 2 保留表示の表示態様として、「通常表示 ( 白色の玉 ) 」が 8 0 %、「予告表示 ( カード ) 」が 2 0 % の割合で決定される。また、図 2 7 によれば、変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリが「 P A 3 」であるときは ( 変動カテゴリ「 P A 3 」を指定する変動カテゴリコマンドを受信したときは )、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に追加表示させる第 2 保留表示の表示態様として、「通常表示 ( 白色の玉 ) 」が 5 0 %、「予告表示 ( カード ) 」が 5 0 % の割合で決定される。以下、図 2 7 に示すように、夫々の割合で夫々の表示態様が決定される。

10

#### 【 0 2 7 7 】

即ち、第 2 変化予告決定処理 ( ステップ S 1 6 3 ) では、図 2 7 に示すように、主基板 1 1 から伝送された変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリと、第 2 保留表示の表示態様決定用の乱数値 M R 6 とに基づいて、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に追加表示させる第 2 保留表示の表示態様を決定する。

20

#### 【 0 2 7 8 】

第 2 変化予告決定処理 ( ステップ S 1 6 3 ) を実行した後は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 変化予告決定処理の決定内容を記憶する ( ステップ S 1 6 4 )。具体的には、第 2 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 B における当該記憶内容に対応するバッファ番号と同一のバッファ番号に対応付けて、第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D に演出内容として第 2 変化予告決定処理の決定内容 ( 第 2 保留表示の表示態様に関する情報など ) を記憶する。一例として、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 B のバッファ番号「 3 」の入賞について第 2 変化予告決定処理にて表示態様「予告表示 ( カード ) 」を決定した場合には、バッファ番号「 3 」に対応付けて第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D に演出内容として表示態様「予告表示 ( カード ) 」を記憶する。

30

#### 【 0 2 7 9 】

なお、第 2 変化予告決定処理 ( ステップ S 1 6 3 ) において通常表示 ( 白色の玉 ) を決定したときには、第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D に演出内容として表示態様「通常表示 ( 白色の玉 ) 」を記憶する態様としてもよいし、第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D に表示態様「通常表示 ( 白色の玉 ) 」を記憶しない態様としてもよい。なお、第 2 変化予告決定処理において通常表示 ( 白色の玉 ) を決定したときに第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D に表示態様「通常表示 ( 白色の玉 ) 」を記憶しない態様とする場合には、第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D に演出内容が記憶されていないことを以って表示態様が「通常表示 ( 白色の玉 ) 」であると判断する。以下、説明の便宜上、第 2 変化予告決定処理において通常表示 ( 白色の玉 ) を決定したときには第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D に表示態様「通常表示 ( 白色の玉 ) 」を記憶しないものとする。

40

#### 【 0 2 8 0 】

ステップ S 1 6 4 の処理を実行した後は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 変化予告決定処理 ( ステップ S 1 6 3 ) において決定した表示態様により、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に新たな第 2 保留表示を追加する保留追加処理を実行する ( ステップ S 1 6 5 )。具体的には、直前のステップ S 1 6 4 において第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D に演出内容として第 2 変化予告決定処理による決定内容を記憶した場合には、当該記憶内容 ( 決定内容 ) に従った表示態様の第 2 保留表示を第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に追加し、第 2 変化予告決定処理による決定内容を記憶していない場合には、通常表示 ( 白色の

50

玉)の表示態様の第2保留表示を第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加する。より詳細には、直前のステップS164において第2先読予告バッファ194Dに演出内容として第2変化予告決定処理による決定内容を記憶した場合には、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに第2保留表示を追加するための先読予告演出制御パターンの使用パターンとして、当該記憶内容(決定内容)に従った表示態様の第2保留表示を表示させる情報をセットするとともに、セットされた先読予告演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに当該記憶内容(決定内容)に従った表示態様の第2保留表示を追加する。第2変化予告決定処理による決定内容を記憶していない場合には、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに第2保留表示を追加するための先読予告演出制御パターンの使用パターンとして、通常表示(白色の玉)の表示態様の第2保留表示を表示させる情報をセットするとともに、セットされた先読予告演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに通常表示(白色の玉)の表示態様の第2保留表示を追加する。そして、入賞時演出決定処理を終了する。

10

20

30

40

50

**【0281】**

なお、演出制御用CPU120は、ステップS154にて第2始動口入賞指定コマンドを受信していると判定した場合において(ステップS154; Yes)、当該入賞以前の入賞に対応する第2保留表示として予告表示(カード)の表示態様の第2保留表示が第2始動入賞記憶表示エリア5HRに存在しているときには、当該入賞の第2変化予告決定処理(ステップS163)の実行を省略し、通常表示(白色の玉)の第2保留表示を第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加してもよい。なお、演出制御用CPU120は、第2先読予告バッファ194Dを参照し、予告表示(カード)の表示態様の第2保留表示が第2始動入賞記憶表示エリア5HRに存在しているか否かを判断すればよい。例えば、演出制御用CPU120は、第2先読み予告バッファ194Dに、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおけるバッファ番号に対応付けて演出内容が記憶されているか否かを判断し、演出内容が記憶されている場合には、予告表示(カード)の表示態様の保留表示が第2始動入賞記憶表示エリア5HRに存在していると判断する。

**【0282】**

ステップS152にて第1始動口入賞指定コマンドを受信していると判定し(ステップS152; Yes)、図22のコマンド解析処理におけるステップS513の処理において時短であることが特定されている場合(S155; YES)、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる第1保留表示の表示態様を、初期色(白色)に決定し、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該記憶内容に対応するバッファ番号と同一のバッファ番号に対応付けて、第1先読予告バッファ194Cに演出内容として何も記憶せずに、白色の表示態様の第1保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加する(S166)。そして、入賞時演出決定処理を終了する。

**【0283】**

また、ステップS154にて第2始動口入賞指定コマンドを受信していると判定し(ステップS154; Yes)、図22のコマンド解析処理におけるステップS513の処理において時短ではないことが特定されている場合(S156; YES)、演出制御用CPU120は、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加表示させる第2保留表示の表示態様を、通常表示(白色の玉)に決定し、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける当該記憶内容に対応するバッファ番号と同一のバッファ番号に対応付けて、第2先読予告バッファ194Dに演出内容として何も記憶せずに、通常表示(白色の玉)の表示態様の第2保留表示を第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加する(S166)。そして、入賞時演出決定処理を終了する。

**【0284】**

図23及び図24に示したステップS150の入賞時演出決定処理を実行した後は、

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

【0285】

ステップ S170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が初期値である“0”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から伝送された第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などを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。飾り図柄の可変表示を開始すると判定したときには、演出プロセスフラグの値を“1”に更新する。

【0286】

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

【0287】

ステップ S172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、可変表示開始設定処理において決定された演出制御パターンに基づいて、各種の制御データを読み出し、各種の演出制御（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制御）を行う。具体的には、演出制御用CPU120は、読み出した制御データに基づき、映像信号（演出画像）を画像表示装置5に出力して画面上に表示させる制御、演出音信号を音声制御基板13に出力してスピーカ8から演出音を出力させる制御、電飾信号をランプ制御基板14に出力してランプ9を点灯/消灯/点滅させる制御といった各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。特図変動時演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板12の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値を“3”に更新する。

【0288】

ステップ S173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“6”に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0289】

10

20

30

40

50



ステップS 174の小当り中演出処理は、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。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づいて、各種の制御データを読み出し、ステップS 172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新する。

【0290】

ステップS 175の小当り終了演出処理は、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。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づいて、各種の制御データを読み出し、ステップS 172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

10

【0291】

ステップS 176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づいて、各種の制御データを読み出し、ステップS 172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新する。

20

【0292】

ステップS 177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づいて、各種の制御データを読み出し、ステップS 172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

30

【0293】

図28及び図29は、可変表示開始設定処理として、図23のステップS 171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図28及び図29に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された可変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、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する(ステップS 522)。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには(ステップS 522; Yes)、例えば主基板11から伝送された変動パターン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、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(即ち、図5の「PA1-1」「PA2-1」「PA2-2」「PA2-3」)であるか否かを判定する(ステップS 523)。

40

【0294】

ステップS 523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S 523; 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S 524)。一例として、ステップS 524の処理では、まず、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等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の

50

左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、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等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、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等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップ S 5 2 4 の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

10

20

30

40

50

**【0295】**

ステップ S 5 2 3 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 S 5 2 3 ; No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 5）。一例として、ステップ S 5 2 5 の処理では、まず、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等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、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等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算又は減算することなどにより、確定飾り図柄が大当り組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

**【0296】**

ステップ S 5 2 2 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップ S 5 2 2 ; No）、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合、又は、特図表示結果が「小当り」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップ S 5 2 6）。「突確」又は「小当り」と判定されたときには（ステップ S 5 2 6 ; Yes）、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応した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 S 5 2 7）。この場合には、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等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目の何れかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

**【0297】**

ステップ S 5 2 6 にて「突確」又は「小当り」以外の「非確変」又は「確変」と判定されたときには（ステップ S 5 2 6 ; No）、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 S 5 2 8）。一例として、ステップ S 5 2 8 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 193 のランダムカウンタなどにより

更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM121などに予め記憶された所定の大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当り中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

#### 【0298】

具体的な一例として、大当り種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうち何れか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当り種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄又は確変図柄のうちから何れか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せ又は確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当り遊技状態に対応して実行される大当り中昇格演出などにより確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

#### 【0299】

図22のコマンド解析処理におけるステップS513の処理において時短ではないことが特定されている場合(S529:NO)、ステップS524、S525、S527、S528の処理のいずれかを実行した後は、今回変化予告決定処理(「消化時変化予告決定処理」とも称する)を実行する(ステップS530)。具体的には、今回保留表示態様決定テーブルに基づいて今回保留表示エリアに移動表示させる今回保留表示の表示態様を決定する。

#### 【0300】

図30は、今回保留表示態様決定テーブルの選択例を示す図である。図31～図33は、今回保留表示の表示態様の決定割合の設定例を示す図である。なお、ROM121には、21種類の今回保留表示態様決定テーブルが記憶されているものとする。図31(A)は、上述の21種類のうちのある今回保留表示態様決定テーブルによる今回保留表示の表示態様の決定割合の設定例(図中の「KH-TBL1」と表記)である。図31(B)は、他の今回保留表示態様決定テーブルによる今回保留表示の表示態様の決定割合の設定例(図中の「KH-TBL2」と表記)である。図31(C)は、更に他の今回保留表示態様決定テーブルによる今回保留表示の表示態様の決定割合の設定例(図中の「KH-TBL3」と表記)である。以下、図31(D)、図32(A)～図32(H)、図33(A)～図33(H)についても同様である。図30は、図31(A)～図33(H)の各設定(設定「KH-TBL1」～設定「KH-TBL21」)のなかから何れかの設定を選択する選択例、即ち、上述の21種類の今回保留表示態様決定テーブルのなかから何れかの今回保留表示態様決定テーブルを選択する選択例である。

#### 【0301】

図30によれば、例えば、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が「PA1-1」であって(変動パターン「PA1-1」を指定する変動パターン指定コマンドを受信したときであって)、第1始動入賞記憶表示エリア5HLから今回保留表示エリアに移動表示させる第1保留表示の表示態様が「白色」であるときは、図31(A)の設定「KH-TBL1」である今回保留表示態様決定テーブルが選択される。また、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「PA1-1」であって、第1始動入賞記憶表示エリア5HLから今回保留表示エリアに移動表示させる第1保留表示の表示態様が「青色」であるときは、図32(B)の設定「KH-TBL6」である今回保留表示態様決定テーブルが選択される。また、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「PA1-1」であって、第1始動入賞記憶表示エリア5HLから今回保留表示エリアに移動表示させる第1保留表示の表示態様が「黄色」であるときは、図32

10

20

30

40

50

(D)の設定「KH-TBL8」である今回保留表示態様決定テーブルが選択される。また、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「PA1-1」であって、第1始動入賞記憶表示エリア5HLから今回保留表示エリアに移動表示させる第1保留表示の表示態様が「赤色」であるときは、図33(C)の設定「KH-TBL11」である今回保留表示態様決定テーブルが選択される。以下、図30に示すように、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と、第1始動入賞記憶表示エリア5HLから今回保留表示エリアに移動表示させる第1保留表示の表示態様(色)とに応じた今回保留表示態様決定テーブルが選択される。なお、説明の簡略化のため、図31~図33の夫々の設定である夫々の今回保留表示態様決定テーブルを、図31~図33の夫々の今回保留表示態様決定テーブルと称する場合がある(例えば、図33(C)の今回保留表示態様決定テーブルとは、図33(C)の設定「KH-TBL11」である今回保留表示態様決定テーブルを示している)。

10

#### 【0302】

図31(A)の設定「KH-TBL1」によれば、今回保留表示エリアに移動表示させる今回保留表示の表示態様として、「青色」が2%、「白色」が98%の割合で決定される。図31(B)の設定「KH-TBL2」によれば、今回保留表示エリアに移動表示させる今回保留表示の表示態様として、「青色」が10%、「白」が90%の割合で決定される。以下、図31(C)~図32(H)に示すように、夫々の割合で夫々の表示態様が決定される。なお、図31(C)~図32(H)に示すように、「KH-TBL6」「KH-TBL15」「KH-TBL7」「KH-TBL16」は青色以上の決定が確定している設定例である。「KH-TBL8」「KH-TBL17」「KH-TBL9」「KH-TBL18」「KH-TBL10」「KH-TBL119」は黄色以上の決定が確定している設定例である。「KH-TBL11」「KH-TBL20」「KH-TBL12」「KH-TBL21」は赤色以上の決定が確定している設定例である。

20

#### 【0303】

今回変化予告決定処理(ステップS530)では、図30に示すように、主基板11から伝送された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と、今回保留表示エリアに移動表示させる第1保留表示(第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている第1保留表示)の表示態様に基づいて、図31~図33に示した複数の今回保留表示態様決定テーブルのなかから使用する今回保留表示態様決定テーブルを選択し、選択した今回保留表示態様決定テーブルと今回保留表示の表示態様決定用の乱数値MR7とに基づいて、今回保留表示エリアに移動表示させる今回保留表示の表示態様を決定する。なお、演出制御用CPU120は、第1先読予告バッファ194Cを参照し、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている第1保留表示の表示態様を判断すればよい。例えば、演出制御用CPU120は、第1先読予告バッファ194Cに、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおけるバッファ番号のうち最小のバッファ番号(例えば図10(B)の場合にはバッファ番号「1」)に対応付けて演出内容が記憶されているか否かを判断し、当該バッファ番号に対応付けて演出内容が記憶されていない場合には第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている第1保留表示の表示態様は白色であると判断し、当該バッファ番号に対応付けて演出内容が記憶されている場合には第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている第1保留表示は当該演出内容に従った色であると判断する。

30

40

#### 【0304】

ステップS530の処理を実行した後は、保留消化処理を実行する(ステップS531)。具体的には、第1特図ゲームと同期して飾り図柄の変動を開始するときには(今回の飾り図柄の変動表示が第1特図ゲームと同期したものであるときは)、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている第1保留表示を今回保留表示エリアに移動表示させるとともに、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されているときの表示態様とステップS530において決定された表示態様とが異なる場合には、ステップS530において決定した今回保留表示の表示態様に変化させる。一例として、直前のステ

50

ステップ S 5 3 0 において、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L の右端に表示されている青色の第 1 保留表示について、図 3 2 ( B ) の設定「 K H - T B L 6 」において表示態様「黄色」が決定された場合には、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L の右端に表示されている青色の第 1 保留表示を今回保留表示エリアに移動表示させるとともに黄色に変化させる。換言すれば、保留消化処理は、予告演出制御パターンの使用パターンとして今回保留表示エリアに移動表示させる今回保留表示の表示態様をセットするとともに、セットされた予告演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させることなどにより、今回保留表示エリアに移動表示させる今回保留表示の表示態様を今回変化予告決定処理において決定した表示態様に変化させる。なお、今回保留表示エリアの今回保留表示は、当該可変表示の開始時や実行中や終了時などに消去すればよい。

10

#### 【 0 3 0 5 】

また、ステップ S 5 3 1 の処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L において、消化する第 1 保留表示の他に第 1 保留表示があるときは、当該他の第 1 保留表示を第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L においてシフトする。

#### 【 0 3 0 6 】

また、図 2 2 のコマンド解析処理におけるステップ S 5 1 3 の処理において時短であることが特定されている場合 ( S 5 2 9 : Y E S )、ステップ S 5 2 4、S 5 2 5、S 5 2 7、S 5 2 8 の処理のいずれかを実行した後において、特定演出決定処理を実行する ( ステップ S 5 3 8 )。具体的には、ターゲットの第 2 保留表示の表示態様が予告表示 ( カード ) である場合、特定演出表示態様決定テーブルに基づいて、表示させる特定演出の表示態様を決定する。

20

#### 【 0 3 0 7 】

図 3 4 は、特定演出表示態様決定テーブルの選択例を示す図である。図 3 5 は、特定演出の表示態様の一覧を示す図である。図 3 6 及び図 3 7 は、特定演出の表示態様の決定割合の設定例を示す図である。なお、ROM 1 2 1 には、9 種類の特定演出表示態様決定テーブルが記憶されているものとする。図 3 6 ( A ) は、上述の 9 種類のうちのある特定演出表示態様決定テーブルによる特定演出の表示態様の決定割合の設定例 ( 図中の「 T E - T B L 1 」と表記) である。図 3 6 ( B ) は、他の特定演出表示態様決定テーブルによる特定演出の表示態様の決定割合の設定例 ( 図中の「 T E - T B L 2 」と表記) である。図 3 6 ( C ) は、更に他の特定演出表示態様決定テーブルによる特定演出の表示態様の決定割合の設定例 ( 図中の「 T E - T B L 3 」と表記) である。以下、図 3 6 ( D ) ~ 図 3 6 ( E )、図 3 7 ( A ) ~ 図 3 7 ( D ) についても同様である。図 3 4 は、図 3 6 ( A ) ~ 図 3 7 ( H ) の各設定 ( 設定「 T E - T B L 1 」 ~ 設定「 T E - T B L 9 」) のなかから何れかの設定を選択する選択例、即ち、上述の 9 種類の特定演出表示態様決定テーブルのなかから何れかの特定演出表示態様決定テーブルを選択する選択例である。

30

#### 【 0 3 0 8 】

図 3 4 によれば、例えば、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が「 P A 1 - 1 」、「 P A 2 - 1 」、「 P A 2 - 2 」、「 P A 2 - 3 」であるときは ( 変動パターン「 P A 1 - 1 」、「 P A 2 - 1 」、「 P A 2 - 2 」、「 P A 2 - 3 」を指定する変動パターン指定コマンドを受信したときであるときは)、図 3 6 ( A ) の設定「 T E - T B L 1 」である特定演出表示態様決定テーブルが選択される。また、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「 P A 3 - 1 」、「 P A 3 - 2 」であるときは、図 3 6 ( B ) の設定「 T E - T B L 2 」である特定演出表示態様決定テーブルが選択される。また、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「 P A 4 - 1 」、「 P A 4 - 2 」、「 P A 4 - 3 」、「 P A 4 - 4 」であるときは、図 3 6 ( C ) の設定「 T E - T B L 3 」である特定演出表示態様決定テーブルが選択される。また、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「 P A 5 - 1 」、「 P A 5 - 2 」、「 P A 5 - 3 」、「 P A 5 - 4 」であるときは、図 3 6 ( D ) の設定「 T E - T B L 4 」である特定演出表示態様決定テーブルが選択される。以下、図 3 4 に示すように、変動パタ

40

50

ーン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じた特定演出表示態様決定テーブルが選択される。なお、説明の簡略化のため、図36及び図37の夫々の設定である夫々の特定演出表示態様決定テーブルを、図36及び図37の夫々の特定演出表示態様決定テーブルと称する場合がある（例えば、図36(A)の特定演出表示態様決定テーブルとは、図36(A)の設定「TE-TBL1」である特定演出表示態様決定テーブルを示している）。

#### 【0309】

図36(A)の設定「TE-TBL1」によれば、表示させる特定演出の表示態様として、「・・・」という予告メッセージの表示が20%、「リーチ？」という予告メッセージの表示が20%、「ジャンケンリーチ？」という予告メッセージの表示が20%、「歌唱リーチ？」という予告メッセージの表示が20%、「リーチになるとチャンス？」という予告メッセージの表示が20%の割合で決定される。図36(B)の設定「TE-TBL2」によれば、表示させる特定演出の表示態様として、「・・・」という予告メッセージの表示が10%、「リーチ？」という予告メッセージの表示が30%、「ジャンケンリーチ？」という予告メッセージの表示が10%、「歌唱リーチ？」という予告メッセージの表示が10%、「リーチ！」という予告メッセージの表示が40%の割合で決定される。以下、図36(C)～図37(D)に示すように、夫々の割合で夫々の表示態様が決定される。なお、図36(A)に示すように、「TE-TBL1」は非リーチが確定している設定例であり、「リーチ!」、「ジャンケンリーチ!」、「歌唱リーチ!」、「ジャンケンリーチ!」（赤文字）、「歌唱リーチ!」（赤文字）、「ジャンケンリーチ!」（桜柄赤文字）、「歌唱リーチ!」（桜柄赤文字）等の、その後に行われる演出の内容を確定的に示唆するような予告メッセージが選ばれないようになっている。

#### 【0310】

特定演出決定処理（ステップS538）では、ターゲットの第2保留表示の表示態様が予告表示（カード）である場合、図34に示すように、主基板11から伝送された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基づいて、図36及び図37に示した複数の特定演出表示態様決定テーブルのなかから使用する特定演出表示態様決定テーブルを選択し、選択した特定演出表示態様決定テーブルと特定演出の表示態様決定用の乱数値MR9とに基づいて、表示させる特定演出の表示態様を決定する。なお、演出制御用CPU120は、第2先読予告バッファ194Dを参照し、第2始動入賞記憶表示エリア5HRの左端に表示されている第2保留表示の表示態様を判断すればよい。例えば、演出制御用CPU120は、第2先読予告バッファ194Dに、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおけるバッファ番号のうち最小のバッファ番号（例えば図10(C)の場合にはバッファ番号「1」）に対応付けて演出内容が記憶されているか否かを判断し、当該バッファ番号に対応付けて演出内容が記憶されていない場合には第2始動入賞記憶表示エリア5HRの左端に表示されている第2保留表示の表示態様は通常表示（白色の玉）であると判断し、当該バッファ番号に対応付けて演出内容として予告表示（カード）が記憶されている場合には第2始動入賞記憶表示エリア5HR左端に表示されている第2保留表示は予告表示（カード）であると判断する。

#### 【0311】

ステップS538の処理を実行した後は、保留消化処理を実行する（ステップS539）。具体的には、第2特図ゲームと同期して飾り図柄の変動を開始するときには（今回の飾り図柄の変動表示が第2特図ゲームに同期したものであるときは）、第2始動入賞記憶表示エリア5HRの左端に表示されている第2保留表示を今回保留表示エリアに移動表示させる。なお、今回保留表示エリアの今回保留表示は、当該変動表示の開始時や実行中や終了時などに消去すればよい。

#### 【0312】

また、ステップS539の処理では、演出制御用CPU120は、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおいて、消化する第2保留表示の他に第2保留表示があるときは、当該他の第2保留表示を第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおいてシフトする。

## 【0313】

ステップS531、S539の処理のいずれかを実行した後は、演出制御パターンを選択する(ステップS532)。具体的には、演出制御用CPU120は、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などに対応して複数用意された特図変動時演出制御パターンの何れかを選択し、使用パターンとしてセットする。つまり、画像表示装置5における飾り図柄の変動表示動作、変動表示動作中のスピーカ8における音声出力動作、変動表示動作中のランプ9の発光動作等が設定される。但し、ここで選択される特図変動時演出制御パターンは、ステップS538にて決定された特定演出の内容に対応する演出が実行されるものとする。例えば、S538にて決定された特定演出が「歌唱リーチ!(桜柄赤文字)」であり、それが遊技者の興趣を最も高めるような演出であるとする

、変動時演出制御パターンも、遊技者の興趣を最も高めるような演出が実行されるもの

が選択される。また、演出制御用CPU120は、ステップS538にて決定された特定演出の表示態様に対応して用意された特定演出制御パターンを選択し、使用パターンとしてセットする。つまり、画像表示装置5における予告メッセージの表示動作、予告メッセージ表示動作中のスピーカ8における音声出力動作、予告メッセージ表示動作中のランプ9の発光動作等が設定される。

10

## 【0314】

ステップS532の処理を実行した後は、その他の可変表示中における演出の実行設定を行う(ステップS533)。一例として、ステップS533の処理では、大当り告知音や大当り告知発光によって可変表示結果が「大当り」となることを直ちに告知(確定的に報知)する「一発告知演出」の実行設定を行うようにしてもよい。大当り告知音の一例は、アラーム音、チャイム音、サイレン音などである。大当り告知発光の一例は、発光部材9CCを構成するフラッシュランプの発光などである。また、ステップS533の処理では、可変表示結果が「大当り」となるか否かにかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出が実行されるように設定してもよい。例えば、所定のランプ9(例えば、発光部材9SL、9SR)が発光するような態様の演出が実行されるように設定してもよい。

20

## 【0315】

ステップS533の処理を実行した後は、例え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S534)。ここでは、演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示が開始されてから、リーチ演出が開始されるまでに、又はリーチ演出が実行されることなく確定飾り図柄が停止表示されるまでに、特定演出が実行されるように、演出制御プロセスタイマの初期値を設定する。例えば、100(s)間の飾り図柄の変動表示に対して、飾り図柄の変動表示が開始されてから30(s)経過後にリーチ演出が実行されるような場合には、飾り図柄の変動表示が開始されてから30(s)経過する前までに、特定演出による予告メッセージが表示されるようにプロセスタイマの初期値が設定される。

30

## 【0316】

続いて、画像表示装置5における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う変動表示等開始設定処理を実行する(ステップS535)。例えば、ステップS532の処理において使用パターンとしてセットされた特図変動時演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより画像表示装置5の画面上にて飾り図柄の変動を開始させるための設定や、上記特図変動時演出制御パターンに含まれる音声制御データが指定する演出音信号を音声制御基板13に伝送することなどによりスピーカ8における音声出力を開始させるための設定や、上記先読予告演出制御パターンや特図変動時演出制御パターンに含まれるランプ制御データが指定する電飾信号をランプ制御基板14に対して伝送させることなどによりランプ9における発光を開始させるための設定を行う。

40

## 【0317】

50

ステップS 5 3 5の処理を実行した後は、第1始動入賞時受信コマンドバッファ1 9 4 A又は第2始動入賞時受信コマンドバッファ1 9 4 Bに格納されているコマンドを消化する(ステップS 5 3 6)。具体的には、演出制御用CPU 1 2 0は、第1特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第1始動入賞時受信コマンドバッファに格納されているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド(1セット)を削除するとともに、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンドを、入賞順を維持しつつシフトする。第2特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第2始動入賞時受信コマンドバッファに格納されているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド(1セット)を削除するとともに、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンドを、入賞順を維持しつつシフトする。また、ステップS 5 3 6の処理では、コマンドの削除やシフトに応じて、RAM 1 2 2などに設けられる先読予告バッファ1 9 4 Bに格納されている情報の削除やシフトも行われる。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから(ステップS 5 3 7)、可変表示開始設定処理を終了する。

10

20

30

40

50

**【0318】**

次に、パチンコ遊技機1における制御の具体的な一例について説明する。

**【0319】**

パチンコ遊技機1の主基板11の側では、第1始動条件が成立した場合、CPU 1 0 3は、第1保留記憶数を更新し、第2始動条件が成立した場合、CPU 1 0 3は、第2保留記憶数を更新する(ステップS 2 1 5)。CPU 1 0 3は、特図表示結果決定用の乱数値MR 1、大当り種別決定用の乱数値MR 2、変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3を示す数値データを抽出する(ステップS 2 1 7)。CPU 1 0 3は、特図表示結果決定用の乱数値MR 1や大当り種別決定用の乱数値MR 2などを用いて特図表示結果を判定する(ステップS 4 0 3、ステップS 4 0 4)。CPU 1 0 3は、判定結果である特図表示結果と、ステップS 2 1 5において更新した保留記憶数と、ステップS 2 1 7において抽出した変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3とに基づいて、変動カテゴリを判定する(ステップS 4 1 2)。より詳細には、CPU 1 0 3は、図16に示すように特図表示結果と保留記憶数とに基づいて、図17に示した複数の変動カテゴリ決定テーブルのなかから使用する変動カテゴリ決定テーブルを選択する。そして、CPU 1 0 3は、選択した変動カテゴリ決定テーブルと変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3とに基づいて変動カテゴリを判定する。変動カテゴリを判定したCPU 1 0 3は、判定結果である変動カテゴリを指定する変動カテゴリコマンドの送信を設定し(ステップS 4 1 3)、コマンド制御処理(ステップS 1 7)を実行する。これにより、ステップS 4 1 2において判定された変動カテゴリを指定する変動カテゴリコマンドなどが主基板11から演出制御基板12に伝送される。

**【0320】**

また、主基板11の側では、第1開始条件又は第2開始条件が成立した場合、CPU 1 0 3は、変動パターン設定処理(ステップS 1 1 1)において、まず、ステップS 2 1 7にて抽出された変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3を使用せずに、再度、変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3を抽出するとともに、変動パターン決定用の乱数値MR 5を示す数値データを抽出する。続いて、CPU 1 0 3は、新たに抽出した変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3を示す数値データや変動パターン決定用の乱数値MR 5を示す数値データに基づいて変動パターンを決定する。より詳細には、CPU 1 0 3は、図16に示すように特図表示結果と保留記憶数とに基づいて、図17に示した複数の変動カテゴリ決定テーブルのなかから使用する変動カテゴリ決定テーブルを選択し、選択した変動カテゴリ決定テーブルと変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3とに基づいて変動カテゴリを判定する。そして、CPU 1 0 3は、図19に示すように判定結果である変動カテゴリに基づいて、図20に示した複数の変動パターン決定テーブルのなかから使用する変動パターン決定テーブルを選択し、選択した変動パターン決定テーブルと変動パターン決定用の乱数値MR 5とに基づ



づいて変動パターンを決定する。変動パターンを決定したCPU103は、決定結果である変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドの送信を設定し、コマンド制御処理（ステップS17）を実行する。これにより、ステップS111において決定された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドなどが主基板11から演出制御基板12に伝送される。

#### 【0321】

パチンコ遊技機1の演出制御基板12の側では、第1始動条件の成立した場合、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる第1保留表示の表示態様を決定する（ステップS160）。より詳細には、演出制御用CPU120は、図25に示すように、主基板11から伝送された変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリに基づいて、図26に示した複数の第1保留表示態様決定テーブルのなかから使用する第1保留表示態様決定テーブルを選択し、選択した第1保留表示態様決定テーブルと第1保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6とに基づいて、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる第1保留表示の表示態様を決定する。演出制御用CPU120は、決定内容（追加表示させる第1保留表示の表示態様に関する情報）を第1先読予告バッファ194Cに記憶し（ステップS161）、当該記憶内容に応じた表示態様による第1保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加する。

10

#### 【0322】

また、演出制御基板12の側では、第1開始条件が成立した場合、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリア5HLから今回保留表示エリアに移動表示させる今回保留表示の表示態様を決定する（ステップS530）。より詳細には、演出制御用CPU120は、図30に示すように、主基板11から伝送された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と、今回保留表示エリアに移動表示させる第1保留表示（第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている第1保留表示）の表示態様に基づいて、図31～図33に示した複数の今回保留表示態様決定テーブルのなかから使用する今回保留表示態様決定テーブルを選択し、選択した今回保留表示態様決定テーブルと保留表示の表示態様決定用の乱数値MR7とに基づいて、今回保留表示エリアに移動表示させる今回保留表示の表示態様を決定する。演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている第1保留表示を今回保留表示エリアに移動表示させるとともに、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されているときの表示態様とステップS530において決定された表示態様とが異なる場合にはステップS530において決定された表示態様に変化させる（ステップS531）。また、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおいて、消化する第1保留表示の他に第1保留表示があるときは、当該他の第1保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおいてシフトする。

20

30

#### 【0323】

また、パチンコ遊技機1の演出制御基板12の側では、第2始動条件の成立した場合、演出制御用CPU120は、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加表示させる第2保留表示の表示態様を決定する（ステップS163）。より詳細には、演出制御用CPU120は、図27に示すように、主基板11から伝送された変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリと第2保留表示の表示態様決定用の乱数値MR8とに基づいて、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加表示させる第2保留表示の表示態様を決定する。演出制御用CPU120は、決定内容（追加表示させる第2保留表示の表示態様に関する情報）を第2先読予告バッファ194Dに記憶し（ステップS164）、当該記憶内容に応じた表示態様による第2保留表示を第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加する。

40

#### 【0324】

また、演出制御基板12の側では、第2開始条件が成立した場合、演出制御用CPU120は、ターゲットの第2保留表示の表示態様が予告表示（カード）である場合、表示させる特定演出の表示態様を決定する（ステップS538）。より詳細には、演出制御用CPU120は、図34に示すように、主基板11から伝送された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基づいて、図36及び図37に示した複数の特定演出

50

表示態様決定テーブルのなかから使用する特定演出表示態様決定テーブルを選択し、選択した特定演出表示態様決定テーブルと特定演出の表示態様決定用の乱数値MR9とに基づいて、表示させる特定演出の表示態様を決定する。演出制御用CPU120は、第2始動入賞記憶表示エリア5HRの左端に表示されている第2保留表示を今回保留表示エリアに移動表示させる(ステップS539)。また、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおいて、消化する第2保留表示の他に第2保留表示があるときは、当該他の第2保留表示を第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおいてシフトする。

#### 【0325】

図38、図39は、時短ではない場合の画像表示装置5における表示動作例を示す図である。具体的には、図38(A)の(a)~(d)は、画像表示装置5における各場面を時系列に並べたものである。図38(B)の(e)~(f)、図39の(a)~(d)についても同様である。なお、図38、図39において画像表示装置5内の矢印「」は、飾り図柄が変動中であることを表している。

10

#### 【0326】

図38の(a)は、今回保留表示エリアに今回保留表示M0(白色)が表示され、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに第1保留表示M1(白色)、第1保留表示M2(白色)、及び、第1保留表示M3(白色)が表示されている場面である。図38の(a)の場面から、第1始動入賞口を遊技球が1個通過(進入)して第1始動条件が成立した場合、CPU103は、第1保留記憶数を「4」に更新する(ステップS215)。CPU103は、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出し(ステップS217)、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2などを用いて特図表示結果を判定する(ステップS403、ステップS404)。例えば、特図表示結果として「ハズレ」を判定したものとす。CPU103は、特図表示結果「ハズレ」と保留記憶数「4」とに基づいて、複数の変動カテゴリ決定テーブル(図17)のなかから変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」を選択し(図16)、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」と変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とに基づいて変動カテゴリを判定する(ステップS412)。例えば、変動カテゴリ「PA1(短縮 非リーチ(ハズレ))」を判定したものとす。CPU103は、変動カテゴリ「PA1」を指定する変動カテゴリコマンドの送信を設定し(ステップS413)、コマンド制御処理(ステップS17)を実行することによって変動カテゴリ「PA1」を指定する変動カテゴリコマンドなどが主基板11から演出制御基板12に伝送される。

20

30

#### 【0327】

主基板11から変動カテゴリ「PA1」を指定する変動カテゴリコマンドなどを受信した演出制御用CPU120は、変動カテゴリ「PA1」に基づいて、複数の第1保留表示態様決定テーブル(図26)のなかから第1保留表示態様決定テーブル「H-TBL1」を選択し(図25)、第1保留表示態様決定テーブル「H-TBL1」と第1保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6とに基づいて第1保留表示の表示態様をする(ステップS160)。例えば、「白色」を決定したものとす。演出制御用CPU120は、「白色」の第1保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加する。図38の(b)は、今回保留表示M0による確定飾り図柄が停止表示される前に上述の「白色」の第1保留表示M4が追加された場面である。図38の(c)は、今回保留表示M0による確定飾り図柄(「4」「8」「2」)が停止表示された場面である。

40

#### 【0328】

図38の(c)の場面から第1保留表示M1、第1保留表示M2、第1保留表示M3による確定飾り図柄が停止表示された後に、第1保留表示M4について第1開始条件が成立したときは、CPU103は、再度、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を抽出するとともに、変動パターン決定用の乱数値MR5を示す数値データを抽出する。続いて、CPU103は、当該開始条件に係る特図表示結果「ハズレ」と、現在の保留記憶数「1」とに基づいて、複数の変動カテゴリ決定テーブル(図17)のなかから変動カテゴリ決定テ

50

ブル「C - T B L 1」を選択し(図16)、変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 1」と変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とに基づいて変動カテゴリを判定する。例えば、変動カテゴリ「PA2(非リーチ(ハズレ))」を判定したものとす。CPU103は、変動カテゴリ「PA2」に基づいて、複数の変動パターン決定テーブル(図20)のなかから変動パターン決定テーブル「P - T B L 2」を選択し(図19)、変動パターン決定テーブル「P - T B L 2」と変動パターン決定用の乱数値MR5とに基づいて変動パターンを決定する。例えば、変動パターン「PA2 - 3(擬似連変動1回非リーチ(ハズレ))」を決定したものとす。CPU103は、変動パターン「PA2 - 3」を指定する変動パターン指定コマンドの送信を設定し(ステップS413)、コマンド制御処理(ステップS17)を実行することによって変動パターン「PA2 - 3」を指定する変動パターン指定コマンドなどが主基板11から演出制御基板12に伝送される。

10

#### 【0329】

主基板11から変動パターン「PA2 - 3」を指定する変動パターン指定コマンドなどを受信した演出制御用CPU120は、変動パターン「PA2 - 3」と、当該第1保留表示M4の表示態様「白色」とに基づいて、複数の今回保留表示態様決定テーブル(図31~図33)のなかから今回保留表示態様決定テーブル「KH - T B L 3」を選択し(図30)、今回保留表示態様決定テーブル「KH - T B L 3」と今回保留表示の表示態様決定用の乱数値MR7とに基づいて今回保留表示の表示態様を決定する(ステップS530)。例えば、表示態様「再」を決定したものとす。演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている第1保留表示を今回保留表示エリアに移動表示させるとともに、表示態様を「白色」から「再」に変化させる(ステップS531)。図38の(d)は、今回保留表示M4が今回保留表示エリアに移動表示された場面である。

20

#### 【0330】

図38の(e)は、今回保留表示エリアに今回保留表示M5(白色)が表示され、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに1つも第1保留表示がない他の場面である。図38の(e)の場面から、第1始動入賞口を遊技球が1個通過(進入)して第1始動条件が成立した場合、CPU103は、第1保留記憶数を「1」に更新する(ステップS215)。CPU103は、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出し(ステップS217)、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2などを用いて特図表示結果を判定する(ステップS403、ステップS404)。例えば、特図表示結果として「ハズレ」を判定したものとす。CPU103は、特図表示結果「ハズレ」と保留記憶数「1」とに基づいて、複数の変動カテゴリ決定テーブル(図17)のなかから変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 1」を選択し(図16)、変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 1」と変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とに基づいて変動カテゴリを判定する(ステップS412)。例えば、変動カテゴリ「PA3(ノーマルリーチ(ハズレ))」を判定したものとす。CPU103は、変動カテゴリ「PA3」を指定する変動カテゴリコマンドの送信を設定し(ステップS413)、コマンド制御処理(ステップS17)を実行することによって変動カテゴリ「PA3」を指定する変動カテゴリコマンドなどが主基板11から演出制御基板12に伝送される。

30

40

#### 【0331】

主基板11から変動カテゴリ「PA3」を指定する変動カテゴリコマンドなどを受信した演出制御用CPU120は、変動カテゴリ「PA3」に基づいて、複数の第1保留表示態様決定テーブル(図26)のなかから第1保留表示態様決定テーブル「H - T B L 2」を選択し(図25)、第1保留表示態様決定テーブル「H - T B L 2」と第1保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6とに基づいて第1保留表示の表示態様をする(ステップS160)。例えば、「青色」を決定したものとす。演出制御用CPU120は、決定内容(表示態様「青色」)を先読予告パuffa194Bに記憶し(ステップS161)、「青色」の第1保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加する。図38の(f)

50

は、今回保留表示 M 5 による確定飾り図柄が停止表示される前に上述の「青色」の第 1 保留表示 M 6 や、「白色」の第 1 保留表示 M 7 や、「白色」の第 1 保留表示 M 8 が追加された場面である。図 3 8 の ( g ) は、今回保留表示 M 5 による確定飾り図柄 ( 「 3 」 「 7 」 「 1 」 ) が停止表示された場面である。

#### 【 0 3 3 2 】

図 3 8 の ( g ) の場面から、第 1 保留表示 M 6 について第 1 開始条件が成立したときは、CPU 1 0 3 は、再度、変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 を抽出するとともに、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 を示す数値データを抽出する。続いて、CPU 1 0 3 は、当該開始条件に係る特図表示結果「ハズレ」と、現在の保留記憶数「3」とに基づいて、複数の変動カテゴリ決定テーブル ( 図 1 7 ) のなかから変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 2」を選択し ( 図 1 6 )、変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 2」と変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 とに基づいて変動カテゴリを判定する。例えば、変動カテゴリ「P A 2 ( 非リーチ ( ハズレ ) )」を判定したものとす。CPU 1 0 3 は、変動カテゴリ「P A 2」に基づいて、複数の変動パターン決定テーブル ( 図 2 0 ) のなかから変動パターン決定テーブル「P - T B L 2」を選択し ( 図 1 9 )、変動パターン決定テーブル「P - T B L 2」と変動パターン決定用の乱数値 M R 5 とに基づいて変動パターンを決定する。例えば、変動パターン「P A 2 - 3 ( 擬似連変動 1 回非リーチ ( ハズレ ) )」を決定したものとす。CPU 1 0 3 は、変動パターン「P A 2 - 3」を指定する変動パターン指定コマンドの送信を設定し ( ステップ S 4 1 3 )、コマンド制御処理 ( ステップ S 1 7 ) を実行することによって変動パターン「P A 2 - 3」を指定する変動パターン指定コマンドなどが主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に伝送される。

10

20

#### 【 0 3 3 3 】

主基板 1 1 から変動パターン「P A 2 - 3」を指定する変動パターン指定コマンドなどを受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン「P A 2 - 3」と、当該第 1 保留表示 M 6 の表示態様「青色」とに基づいて、複数の今回保留表示態様決定テーブル ( 図 3 1 ~ 図 3 3 ) のなかから今回保留表示態様決定テーブル「K H - T B L 7」を選択し ( 図 3 0 )、今回保留表示態様決定テーブル「K H - T B L 7」と今回保留表示の表示態様決定用の乱数値 M R 7 とに基づいて今回保留表示の表示態様を決定する ( ステップ S 5 3 0 )。例えば、表示態様「黄色」を決定したものとす。演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L の右端に表示されている第 1 保留表示を今回保留表示エリアに移動表示させるとともに、表示態様を「青色」から「黄色」に変化させる ( ステップ S 5 3 1 )。図 3 8 の ( h ) は、第 1 保留表示 M 6 が今回保留表示エリアに移動表示された場面である。

30

#### 【 0 3 3 4 】

図 3 9 の ( a ) は、今回保留表示エリアに今回保留表示 M 9 ( 白色 ) が表示され、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に第 1 保留表示 M 1 0 ( 白色 )、第 1 保留表示 M 1 1 ( 白色 )、及び、第 1 保留表示 M 1 2 ( 白色 ) が表示されている場面である。図 3 9 の ( a ) の場面から、第 1 始動入賞口を遊技球が 1 個通過 ( 進入 ) して第 1 始動条件が成立した場合、CPU 1 0 3 は、第 1 保留記憶数を「4」に更新する ( ステップ S 2 1 5 )。CPU 1 0 3 は、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2、変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを抽出し ( ステップ S 2 1 7 )、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 などを用いて特図表示結果を判定する ( ステップ S 4 0 3、ステップ S 4 0 4 )。例えば、特図表示結果として「大当たり」を判定したものとす。CPU 1 0 3 は、特図表示結果「大当たり」と保留記憶数「4」とに基づいて、複数の変動カテゴリ決定テーブル ( 図 1 7 ) のなかから変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 4」を選択し ( 図 1 6 )、変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 4」と変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 とに基づいて変動カテゴリを判定する ( ステップ S 4 1 2 )。例えば、変動カテゴリ「P B 5 ( スーパーリーチ ( 大当たり ) )」を判定したものとす。CPU 1 0 3 は、変動カテゴリ「P B 5」を指定する変動カテゴリコマンドの送信を設定し ( ステップ S 4 1 3 )、コマンド制御処理 ( ステップ S 1 7 )

40

50

を実行することによって変動カテゴリ「PB5」を指定する変動カテゴリコマンドなどが主基板11から演出制御基板12に伝送される。

#### 【0335】

主基板11から変動カテゴリ「PB5」を指定する変動カテゴリコマンドなどを受信した演出制御用CPU120は、変動カテゴリ「PB5」に基づいて、複数の第1保留表示態様決定テーブル(図26)のなかから第1保留表示態様決定テーブル「H-TBL7」を選択し(図25)、第1保留表示態様決定テーブル「H-TBL7」と第1保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6とに基づいて第1保留表示の表示態様をする(ステップS160)。例えば、「黄色」を決定したものとする。演出制御用CPU120は、決定内容(表示態様「黄色」)を先読予告バッファ194Bに記憶し(ステップS161)、  
10 「黄色」の第1保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加する。図39の(b)は、今回保留表示M9による確定飾り図柄が停止表示される前に上述の「黄色」の第1保留表示M13が追加された場面である。図39の(c)は、今回保留表示M9による確定飾り図柄(「5」「1」「7」)が停止表示された場面である。

#### 【0336】

図39の(c)の場面から第1保留表示M10、第1保留表示M11、第1保留表示M12による確定飾り図柄が停止表示された後に、第1保留表示M13について第1開始条件が成立したときは、CPU103は、再度、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を抽出するとともに、変動パターン決定用の乱数値MR5を示す数値データを抽出する。続いて、CPU103は、当該開始条件に係る特図表示結果「大当り」と、現在の保留記憶数「  
20 1」とに基づいて、複数の変動カテゴリ決定テーブル(図17)のなかから変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」を選択し(図16)、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」と変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とに基づいて変動カテゴリを判定する。例えば、変動カテゴリ「PB5(スーパーリーチ(大当り))」を判定したものとする。CPU103は、変動カテゴリ「PB5」に基づいて、複数の変動パターン決定テーブル(図20)のなかから変動パターン決定テーブル「P-TBL8」を選択し(図19)、変動パターン決定テーブル「P-TBL8」と変動パターン決定用の乱数値MR5とに基づいて変動パターンを決定する。例えば、変動パターン「PB5-3(擬似連変動1回スーパーリーチ(大当り))」を決定したものとする。CPU103は、変動パターン「  
30 PB5-3」を指定する変動パターン指定コマンドの送信を設定し(ステップS413)、コマンド制御処理(ステップS17)を実行することによって変動パターン「PB5-3」を指定する変動パターン指定コマンドなどが主基板11から演出制御基板12に伝送される。

#### 【0337】

主基板11から変動パターン「PB5-3」を指定する変動パターン指定コマンドなどを受信した演出制御用CPU120は、変動パターン「PB5-3」と、当該第1保留表示M13の表示態様「黄色」とに基づいて、複数の今回保留表示態様決定テーブル(図31~図33)のなかから今回保留表示態様決定テーブル「KH-TBL21」を選択し(図30)、今回保留表示態様決定テーブル「KH-TBL21」と今回保留表示の表示態様決定用の乱数値MR7とに基づいて今回保留表示の表示態様を決定する(ステップS5  
40 30)。例えば、表示態様「金色」を決定したものとする。演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている第1保留表示を今回保留表示エリアに移動表示させるとともに、表示態様を「黄色」から「金色」に変化させる(ステップS531)。図39の(d)は、今回保留表示M13が今回保留表示エリアに移動表示された場面である。

#### 【0338】

図40、図41は、時短である場合の画像表示装置5における表示動作例を示す図である。具体的には、図40(A)の(a)~(d)は、時短である場合の画像表示装置5における各場面を時系列に並べたものである。図40(B)の(e)~(h)、図41の(a)~(d)についても同様である。なお、図40、図41において画像表示装置5内の  
50

矢印「 」は、飾り図柄が変動中であることを表している。

【 0 3 3 9 】

図 4 0 ( A ) の ( a ) は、今回保留表示エリアに今回保留表示 M 2 0 ( 通常表示 ( 白色の玉 ) ) が表示され、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に第 2 保留表示 M 2 1 ( 通常表示 ( 白色の玉 ) )、第 2 保留表示 M 2 2 ( 通常表示 ( 白色の玉 ) )、第 2 保留表示 M 2 3 ( 通常表示 ( 白色の玉 ) )、及び第 2 保留表示 M 2 4 ( 予告表示 ( カード ) ) が表示されている場面である。

【 0 3 4 0 】

図 4 0 ( A ) の ( a ) の場面から第 2 保留表示 M 2 1、第 2 保留表示 M 2 2、第 2 保留表示 M 2 3 による確定飾り図柄が停止表示された後に、第 2 保留表示 M 2 4 について第 2 開始条件が成立したときは、CPU 1 0 3 は、再度、変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 を抽出するとともに、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 を示す数値データを抽出する。続いて、CPU 1 0 3 は、例えば、当該開始条件に係る特図表示結果「大当り」と、現在の保留記憶数「1」とに基づいて、複数の変動カテゴリ決定テーブル(図 1 7)のなかから変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 4」を選択し(図 1 6)、変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 4」と変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 とに基づいて、変動カテゴリ「P B 5 (スーパーリーチ (大当り))」を判定したものとする。CPU 1 0 3 は、変動カテゴリ「P B 5」に基づいて、複数の変動パターン決定テーブル(図 2 0)のなかから変動パターン決定テーブル「P - T B L 8」を選択し(図 1 9)、変動パターン決定テーブル「P - T B L 8」と変動パターン決定用の乱数値 M R 5 とに基づいて変動パターンを決定する。例えば、変動パターン「P B 5 - 1 (スーパーリーチ (大当り))」を決定したものとする。CPU 1 0 3 は、変動パターン「P B 5 - 1」を指定する変動パターン指定コマンドの送信を設定し(ステップ S 4 1 3)、コマンド制御処理(ステップ S 1 7)を実行することによって変動パターン「P B 5 - 1」を指定する変動パターン指定コマンドなどが主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に伝送される。

【 0 3 4 1 】

主基板 1 1 から変動パターン「P B 5 - 1」を指定する変動パターン指定コマンドなどを受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、当該第 2 保留表示 M 2 4 が表示態様「予告表示 (カード)」であることから、変動パターン「P B 5 - 1」に基づいて、複数の特定演出表示態様決定テーブル(図 3 6 及び図 3 7)のなかから特定演出表示態様決定テーブル「T E - T B L 8」を選択し(図 3 4)、特定演出表示態様決定テーブル「T E - T B L 8」と今回保留表示の表示態様決定用の乱数値 M R 9 とに基づいて特定演出の表示態様を決定する(ステップ S 5 3 8)。例えば、表示態様「歌唱リーチ！」を決定したものとする。演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R 左端に表示されている第 2 保留表示 M 2 4 を今回保留表示エリアに移動表示させる(ステップ S 5 3 9)。図 4 0 ( A ) の ( b ) は、第 2 保留表示 M 2 4 が今回保留表示エリアに移動表示された場面である。

【 0 3 4 2 】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、飾り図柄の可変表示が開始されてから、スーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでに、特定演出が実行されるように、演出制御プロセスタイマの初期値を設定する。このようにして、図 4 0 ( A ) の ( c ) に示すように、「歌唱リーチ！」という予告メッセージ L 1 が表示される表示態様の特定演出が実行された後に、図 4 0 ( A ) の ( d ) に示すように、今回保留表示 M 2 4 によるスーパーリーチの可変表示演出が実行される。

【 0 3 4 3 】

また、例えば、第 2 保留表示 M 2 4 について第 2 開始条件が成立したときに、CPU 1 0 3 が、変動パターン「P B 5 - 3 (擬似連変動 1 回 スーパーリーチ (大当り))」を決定したものとする。その場合、CPU 1 0 3 は、変動パターン「P B 5 - 3」を指定する変動パターン指定コマンドの送信を設定し(ステップ S 4 1 3)、コマンド制御処理(ステップ S 1 7)を実行することによって変動パターン「P B 5 - 3」を指定する変動

パターン指定コマンドなどが主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に伝送される。

【0344】

主基板 1 1 から変動パターン「PB5-3」を指定する変動パターン指定コマンドなどを受信した演出制御用CPU120は、当該第2保留表示M24が表示態様「予告表示(カード)」であることから、変動パターン「PB5-3」に基づいて、複数の特定演出表示態様決定テーブル(図36及び図37)のなかから特定演出表示態様決定テーブル「TE-TBL9」を選択し(図34)、特定演出表示態様決定テーブル「TE-TBL9」と今回保留表示の表示態様決定用の乱数値MR9とに基づいて特定演出の表示態様を決定する(ステップS538)。例えば、表示態様「歌唱リーチ!(桜柄赤文字)」を決定したものとす。演出制御用CPU120は、第2始動入賞記憶表示エリア5HR左端に表示されている第2保留表示M24を今回保留表示エリアに移動表示させる(ステップS539)。図40(B)の(e)は、第2保留表示M24が今回保留表示エリアに移動表示された場面である。

10

【0345】

そして、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示が開始されてから、擬似連変動1回スーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでに、特定演出が実行されるように、演出制御プロセスタイマの初期値を設定する。このようにして図40(B)の(f)に示すように、「歌唱リーチ!」という赤文字の予告メッセージL2が桜柄の背景(斜線部分)の手前側に表示される表示態様の特定演出が実行された後に、図40(B)の(g)(h)に示すように、今回保留表示M24による擬似連変動1回スーパーリーチの可変表示演出が実行される。

20

【0346】

また、例えば、図41の(a)の場面から第2保留表示M24について第2開始条件が成立したときに、CPU103が、例えば、当該開始条件に係る特図表示結果「ハズレ」と、現在の保留記憶数「1」とに基づいて、複数の変動カテゴリ決定テーブル(図17)のなかから変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」を選択し(図16)、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」と変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とに基づいて、変動カテゴリ「PA2(非リーチ(ハズレ))」を判定したものとす。CPU103は、変動カテゴリ「PA2」に基づいて、複数の変動パターン決定テーブル(図20)のなかから変動パターン決定テーブル「P-TBL2」を選択し(図19)、変動パターン決定テーブル「P-TBL2」と変動パターン決定用の乱数値MR5とに基づいて変動パターンを決定する。例えば、変動パターン「PA2-1(非リーチ(ハズレ))」を決定したものとす。CPU103は、変動パターン「PA2-1」を指定する変動パターン指定コマンドの送信を設定し(ステップS413)、コマンド制御処理(ステップS17)を実行することによって変動パターン「PA2-1」を指定する変動パターン指定コマンドなどが主基板11から演出制御基板12に伝送される。

30

【0347】

主基板 1 1 から変動パターン「PA2-1」を指定する変動パターン指定コマンドなどを受信した演出制御用CPU120は、当該第2保留表示M24が表示態様「予告表示(カード)」であることから、変動パターン「PA2-1」に基づいて、複数の特定演出表示態様決定テーブル(図36及び図37)のなかから特定演出表示態様決定テーブル「TE-TBL1」を選択し(図34)、特定演出表示態様決定テーブル「TE-TBL1」と今回保留表示の表示態様決定用の乱数値MR9とに基づいて特定演出の表示態様を決定する(ステップS538)。例えば、表示態様「リーチになるとチャンス?」を決定したものとす。演出制御用CPU120は、第2始動入賞記憶表示エリア5HR左端に表示されている第2保留表示M24を今回保留表示エリアに移動表示させる(ステップS539)。図41の(b)は、第2保留表示M24が今回保留表示エリアに移動表示された場面である。

40

【0348】

そして、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示が開始されてから、リーチ演

50

出が実行されることなく確定飾り図柄が停止表示されるまでに、特定演出が実行されるように、演出制御プロセスタイマの初期値を設定する。このようにして、図41の(c)に示すように、「リーチになるとチャンス?」という予告メッセージL3が表示される表示態様の特定演出が実行された後に、図41の(d)に示すように、今回保留表示M24による確定飾り図柄(「4」「8」「2」)が停止表示される。

**【0349】**

(第2の実施形態)

本発明の第2の実施形態を説明する。第2の実施形態は、第1の実施形態と、今回変化予告決定処理(ステップS530)における今回保留表示態様決定テーブル(消化時表示態様決定テーブル)の選択に関する処理や保留消化処理(ステップS531)における保留表示の変化に関する処理が異なる(他は共通である)。

10

**【0350】**

また、第2の実施形態では、保留消化処理(ステップS531)において、現在の当該保留表示の表示態様(変化予告決定処理(ステップS160)において決定された表示態様)と、今回変化予告決定処理(ステップS530)において上述の如く決定された保留表示の表示態様とを比較し、比較結果に基づいて今回保留表示エリアに移動表示させる表示態様を決定する。即ち、上記比較結果に基づいて今回保留表示エリアに移動表示させる保留表示の表示態様を変化させる。

**【0351】**

つまり、第1の実施形態においては、今回保留表示エリアに移動表示させる保留表示の表示態様を決定するときに当該保留表示の現在の表示態様を考慮し、当該決定に従って移動表示する保留表示の表示態様を実際に変化させるが、第2の実施形態においては、今回保留表示エリアに移動表示させる保留表示の現在の表示態様を考慮せずに表示態様を決定(仮決定)し、移動表示する保留表示の表示態様を実際に変化させるか否か(仮決定した表示態様を今回保留表示エリアに移動表示させるときに変化させる表示態様とするか否か)を判断するときに当該保留表示の現在の表示態様を考慮する。

20

**【0352】**

以上のように、第2の実施形態では、今回保留表示エリア(消化時表示部)に移動表示される保留表示の表示態様は、変化予告決定処理(ステップS160)により決定された現在の表示態様と比較されて変化する。よって、好適に消化時変化予告を実行することができる。

30

**【0353】**

なお、第2の実施形態において、現在の当該保留表示の表示態様と、今回変化予告決定処理において決定された保留表示の表示態様とを比較し、比較結果に基づいて今回保留表示エリアに移動表示させる表示態様を決定する(比較結果に基づいて今回保留表示エリアに移動表示させる保留表示の表示態様を変化させる)と説明したが、例えば、現在の当該保留表示の表示態様による大当り期待度が、今回変化予告決定処理において決定された保留表示の表示態様による大当り期待度よりも低い場合には、今回変化予告決定処理において決定された保留表示を、今回保留表示エリアに移動表示させる保留表示の表示態様として決定するようにしてもよい(今回変化予告決定処理において決定された保留表示の表示態様に変化させるようにしてもよい)。これにより、消化時には、大当り期待度が高くなるように変化する。具体的には、表示態様「白色」から表示態様「青色」「黄色」「赤色」「金色」の何れかに変化するか、表示態様「青色」から表示態様「黄色」「赤色」「金色」の何れかに変化するか、表示態様「黄色」から表示態様「赤色」「金色」の何れかに変化するか、表示態様「赤色」から表示態様「金色」に変化する。よって、遊技者の期待感を好適に高められる。なお、上記に代えて、現在の当該保留表示の表示態様による大当り期待度が、今回変化予告決定処理において決定された保留表示の表示態様による大当り期待度よりも高くない場合に、今回保留表示エリアに移動表示させる保留表示の表示態様を、今回変化予告決定処理において決定された保留表示の表示態様に変化させるようにしてもよい。換言すれば、今回保留表示エリアに移動表示するときに表示態様が成り下がる

40

50



ような場合には、今回変化予告決定処理において決定された保留表示の表示態様を無視すればよい。

【0354】

また、現在の当該保留表示の表示態様が示唆する演出と、今回変化予告決定処理において決定された保留表示の表示態様によって示唆される演出とが異なる場合に、今回保留表示エリアに移動表示させる保留表示の表示態様を、今回変化予告決定処理において決定された保留表示の表示態様に変化させるようにしてもよい。例えば、表示態様「白色」「青色」「黄色」「赤色」の何れかから、表示態様「再」に変化させるようにしてもよい。なお、上述したように、表示態様「再」は、擬似連変動や擬似ガセを含む種類の変動パターンに対応するものであるが、擬似連変動や擬似ガセを含む種類の変動パターンには、「擬似連変動1回 ノーマルリーチ」などのように大当り期待度が低いものや「擬似連変動2回 スーパーリーチ」などのように大当り期待度が高いものなど様々な大当り期待度の変動パターンが含まれる。つまり、大当り期待度とは関係なく、今回保留表示エリアに移動表示させる保留表示の表示態様を、今回変化予告決定処理において決定された保留表示の表示態様に変化させるようにしてもよい。また、表示態様「再」の如く入賞時（ステップS160）においては決定されない表示態様に変化する場合に限定されない。例えば、入賞時にも消化時にも決定され得るある表示態様から、同じく入賞時にも消化時にも決定され得る他の表示態様に変化させてもよい。例えば、仮に、スーパーリーチ

10

とスーパーリーチの大当り期待度の同一であって、かつ、表示態様「黄色」がスーパーリーチを示唆するものであって表示態様「赤色」がスーパーリーチを示唆するものであるとしたときに（表示態様「黄色」の大当り期待度と表示態様「赤色」の大当り期待度が同一であるときに）、スーパーリーチを示唆する表示態様「黄色」からスーパーリーチを示唆する表示態様「赤色」に変化させてもよいし、スーパーリーチを示唆する表示態様「赤色」からスーパーリーチを示唆する表示態様「黄色」に変化させてもよい。

20

【0355】

また、上記説明では、保留表示の表示態様は、今回保留表示エリアに移動表示するときには変化し得るものの第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示されている間は変化しないが、第1の実施形態（第2の実施形態も同様）において、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示されている間にも表示態様に変化し得るようにしてもよい。また、作用演出を実行して保留表示の表示態様を変化させる場合（作用演出の演出時間の一部の時間において表示態様を変化させる場合や、作用演出の演出時間の前後の時間に表示態様を変化させる場合などを含む）と、作用演出を実行しないで保留表示の表示態様を変化させる場合と、作用演出を実行しても保留表示の表示態様を変化させない場合とがあるようにしてもよい。作用演出の一例は、登場したキャラクタが保留表示に魔法をかけるような演出や、保留表示に落雷があるような演出である。

30

【0356】

作用演出を伴わずに保留表示の表示態様が予告態様に変化する場合に加え、作用演出を伴って保留表示の表示態様が予告態様に変化する場合や作用演出がガセになる場合などのバリエーションが増えるため、保留変化予告（第1始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留表示の予告態様を変化させる予告演出）に対する期待感を好適に提出できる。

40

【0357】

なお、図30に示した選択例の場合には、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と、第1始動入賞記憶表示エリア5HLから今回保留表示エリアに移動表示させる保留表示の表示態様（現在の表示態様）とに応じて、今回保留表示態様決定テーブルを選択するが、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける保留表示の表示態様の変化（現在に至る迄の表示態様の変化）や作用演出の実行の有無などを考慮して、今回保留表示態様決定テーブルを選択してもよい。例えば、第1の実施形態（第2の実施形態も同様）において、変動パターンと、現在の表示態様と、現在に至る迄の表示態様の変化の有無とに応じて、今回保留表示態様決定テーブルを選択してもよい。例えば、変動パターンと

50

現在の表示態様とが同一であるときには（変動パターンと現在の表示態様に関する条件に差がないときには）、現在に至る迄の表示態様の变化があった場合にはなかった場合に比べて、大当り期待度が高い表示態様を選択され易い今回保留表示態様決定テーブルが選択されるようにしてもよい。また、変動パターンと、現在の表示態様と、現在に至る迄の表示態様の变化の有無と、作用演出の実行の有無とに応じて、今回保留表示態様決定テーブルを選択してもよい。例えば、変動パターンと現在の表示態様と現在に至る迄の表示態様の变化の有無が同一であるときには（変動パターンと現在の表示態様と現在に至る迄の表示態様の变化の有無に関する条件に差がないときには）、作用演出があった場合にはなかった場合に比べて、大当り期待度が高い表示態様を選択され易い今回保留表示態様決定テーブルが選択されるようにしてもよい。また、変動パターンと、現在の表示態様と作用演出の実行の有無とに応じて今回保留表示態様決定テーブルを選択してもよいし、変動パターンと現在の表示態様と（現在に至る迄の表示態様の变化の有無と）作用演出の実行の有無及び実行された種類に応じて今回保留表示態様決定テーブルを選択してもよいし、変動パターンと現在の表示態様と現在に至る迄の表示態様の变化の有無及び変化回数に応じて今回保留表示態様決定テーブルを選択してもよい。

10

20

30

40

50

【0358】

また、図16（変動カテゴリ決定テーブルの選択例）によれば、大当り時は、保留記憶数によらず同一の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」が選択されるが、第1の実施形態（第2の実施形態も同様）において、大当り時にハズレ時と同様、保留記憶数に応じて異なる変動カテゴリ決定テーブルを選択するようにしてもよい。

【0359】

また、図19（変動パターン決定テーブルの選択例）によれば、夫々の変動カテゴリについて1つの変動パターン決定テーブルが固定的に選択されるが、少なくとも1つの変動カテゴリにおいて、抽選によって変動パターン決定テーブルが選択されるようにしてもよい。

【0360】

また、図25（保留表示態様決定テーブルの選択例）、及び、図26（保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合）によれば、大当り時とハズレ時とで、保留表示の表示態様（第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示する保留表示の表示態様）の決定割合を異ならせているが、第1の実施形態（第2の実施形態も同様）において、大当り時とハズレ時とで上記決定割合を同一にしてもよい。例えば、変動カテゴリ「PA3」と変動カテゴリ「PB3」とで上記決定割合を同一とする場合には、図25において、変動カテゴリ「PA3」と変動カテゴリ「PB3」とで同一の保留表示態様決定テーブルが選択されるようにするか、図26（B）の保留表示態様決定テーブル「H-TBL2」の決定割合と図26（E）の保留表示態様決定テーブル「H-TBL5」の決定割合を同一とすればよい。変動カテゴリ「PA4」と変動カテゴリ「PB4」とで上記決定割合を同一とする場合、変動カテゴリ「PA5」と変動カテゴリ「PB5」とで上記決定割合を同一とする場合についても同様である。

【0361】

また、図30（今回保留表示態様決定テーブルの選択例）、及び、図31～図33（今回保留表示態様決定テーブルによる今回保留表示の表示態様の決定割合）によれば、擬似連変動や擬似ガセを含まない変動パターンの場合には表示態様「“再”」は決定されないようにしているが（表示態様「“再”」のガセが生じないようにしているが）、第1の実施形態（第2の実施形態も同様）において、表示態様「“再”」のガセが生じるようにしてもよい。例えば、変動パターン「PA5-1（スーパーリーチ（ハズレ）」において、表示態様「“再”」が決定され得る今回保留表示態様決定テーブル（例えば、今回保留表示態様決定テーブル「KH-TBL9」や今回保留表示態様決定テーブル「KH-TBL10」など）を選択するようにしてもよい。

【0362】

また、上記説明では、入賞時演出決定処理（図24）に示すように、第2始動入賞記憶

表示エリア 5 H R に表示される保留表示については、変化予告決定処理（ステップ S 1 6 0 ）などを実行していないが、第 1 の実施形態（第 2 の実施形態も同様）において、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に表示される保留表示についても第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に表示される保留表示と同様、変化予告決定処理等を実行してもよい。また、上記説明では、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に表示されている保留表示を今回保留表示エリアに保留表示を移動表示するときには表示態様を変化させていないが、第 1 の実施形態（第 2 の実施形態も同様）において、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に表示されている保留表示を今回保留表示エリアに保留表示を移動表示するときと同様、他の表示態様に変化させてもよい。

### 【 0 3 6 3 】

以上、上記実施の形態によるパチンコ遊技機 1 は、遊技媒体が始動領域（例えば、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口等）を通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件が成立したことに基づいて識別情報の可変表示を行い、表示結果（例えば、確定飾り図柄、確定特別図柄等）として特定表示結果（例えば、大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組み合わせとなる確定飾り図柄等）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態等）に制御する遊技機（例えば、遊技機 1 等）であって、前記始動領域を遊技媒体が通過したが未だ前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示の保留記憶情報を所定の上限数を限度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 1 5 1 A、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A 等）と、前記保留記憶情報に基づいて、前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する事前判定手段（例えば、CPU 1 0 3 によるステップ S 4 1 2 の処理において、特図表示結果と保留記憶数とに基づいて、図 1 7 に示す複数の変動カテゴリ決定テーブルの中から使用する変動カテゴリ決定テーブルを選択し、選択した変動カテゴリ決定テーブルと変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 とに基づいて変動カテゴリを判定する処理等）と、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、前記判定結果に対応する識別情報の可変表示が開始される以前に、先読み演出を実行する先読み演出実行手段（例えば、ステップ S 2 2 0 の入賞時乱数値判定処理において特図表示結果や保留記憶数に応じて判定された変動カテゴリに基づいて、ステップ S 1 5 0 の入賞時演出決定処理において、保留表示の表示態様を決定し、始動入賞記憶表示エリア 5 H に保留表示を追加する処理等）と、前記開始条件が成立したときに、前記保留記憶情報に基づいて、識別情報の可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段（例えば、ステップ S 2 2 0 の入賞時乱数値判定処理において、特図表示結果や大当り種別を決定する処理等）と、前記事前決定手段の決定結果に基づいて、前記開始条件が成立した識別情報の可変表示中に、複数の演出態様のうちいずれかの前記演出態様で可変表示演出を決定する可変表示演出決定手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 によるステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において、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処理や、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処理等）と、前記可変表示演出決定手段が決定した前記可変表示演出を実行する可変表示演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 によるステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理において、各種の演出制御（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制御）を行う処理等）と、前記先読み演出が実行されたときに、前記判定結果に対応する識別情報の可変表示において、複数種類の特定演出のうちいずれかの前記特定演出を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 によるステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において、表示させる特定演出の表示態様を決定する処理等）とを備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出を実行する識別情報の可変表示において前記可変表示演出決定手段が決定した前記可変表示演出に応じた種類の前記特定演出を実行することを特徴とする。

### 【 0 3 6 4 】

このようなパチンコ遊技機 1 によれば、例えば、当該変動の後に実行される演出に対して不整合が発生しないように、当該変動を予告する特定演出を実行することができる。

10

20

30

40

50

## 【0365】

ここで、前記先読み演出実行手段は、前記先読み演出の対象となる可変表示において前記特定演出が実行されることを示唆する前記先読み演出（例えば、先読み演出は保留変化で、保留表示が特別な表示になる演出等）を実行してもよい。

## 【0366】

このようなパチンコ遊技機1によれば、特定演出の実行が示唆されて、興味を高めることができる。

## 【0367】

また、前記複数の演出態様として複数種類の特別な演出態様を含み、前記特定演出実行手段は、前記複数の演出態様のうちいずれの前記特別な演出態様の前記可変表示演出が決定されたかを示唆する前記特定演出（例えば、リーチになるか否かを示唆「リーチ？」や、リーチの具体的な種類を示唆「ジャンケンリーチ！」、「歌唱リーチ！」や、大当りを示唆「リーチになるとチャンス？」する演出等）を実行してもよい。

10

## 【0368】

このようなパチンコ遊技機1によれば、特定演出の種類により可変表示演出への興味を高めることができる。

## 【0369】

また、前記事前決定手段の決定結果、及び前記保留記憶手段が記憶する保留記憶の数に基づいて、第1段階の判定を行い複数種類の可変表示パターングループのうちいずれの前記可変表示パターングループとなるか判定した後、第2段階の判定を行い前記可変表示パターングループに属する可変表示パターンのうちいずれの前記可変表示パターンとなるかを判定し、可変表示時間の異なる複数種類の可変表示パターンのうちいずれかの前記可変表示パターンに決定する可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103によるステップS111の変動パターン設定処理において、特図表示結果と保留記憶数とに基づいて、図17に示す複数の変動カテゴリ決定テーブルの中から使用する変動カテゴリ決定テーブルを選択し、選択した変動カテゴリ決定テーブルと変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とに基づいて変動カテゴリを判定し、判定結果である変動カテゴリに基づいて、図20に示す複数の変動パターン決定テーブルと変動パターン決定用の乱数値MR5とに基づいて変動パターンを決定する処理等）と、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、前記可変表示パターン決定手段が可変表示パターン決定時と共通の第1段階の判定を行い前記可変表示パターングループを判定する事前可変表示パターン判定手段（例えば、CPU103によるステップS220の入賞時乱数値判定処理において、特図表示結果と保留記憶数とに基づいて、図17に示す複数の変動カテゴリ決定テーブルの中から使用する変動カテゴリ決定テーブルを選択し、選択した変動カテゴリ決定テーブルと変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とに基づいて変動カテゴリを判定する処理等）とを更に備え、前記先読み演出実行手段は、前記事前判定手段の判定結果、及び前記可変表示パターン判定手段の判定結果に基づいて前記先読み演出を実行し、前記可変表示演出決定手段は、前記事前決定手段の決定結果、及び前記可変表示パターン決定手段が決定した前記可変表示パターンに基づいて前記可変表示演出を決定してもよい。

20

30

## 【0370】

このようなパチンコ遊技機1によれば、先読み時には詳細な判定を行わないことにより処理負担を軽減できると共に、可変表示の開始時には詳細な判定に基づく演出を実行することにより興味を高めることができる。

40

## 【0371】

また、前記複数の演出態様として複数種類の特別な演出態様とならない所定の演出態様（例えば、リーチになるか否かを示唆「リーチ？」や、大当りを示唆「リーチになるとチャンス？」する演出は行うが、リーチの具体的な種類を示唆「ジャンケンリーチ！」、「歌唱リーチ！」する演出を行わない表示態様等）を含み、前記特定演出実行手段は、前記複数の演出態様のうち前記所定の演出態様の前記可変表示演出が決定されたときは前記所定の特定演出を実行してもよい。

50

## 【0372】

このようなパチンコ遊技機1によれば、特定演出の実行頻度が向上して興趣を高めることができる。

## 【0373】

また、パチンコ遊技機1によれば、好適に予告演出を実行することができる。つまり、始動入賞時には、変動時（消化時）における保留記憶数を予測不能であるため、始動入賞時における保留記憶数と変動時における保留記憶数とに差が生じたときには、従来であれば、始動入賞時に決定した予告演出によって示唆されるターゲットの演出と実際にターゲットにおいて実行される演出とに齟齬が生じるという問題や、齟齬が生じる虞があるときに予告演出を実行しないため結果として予告演出の実行頻度が低下するという問題などが

10

## 【0374】

例えば、第1の実施形態においては、変動時に、当該変動時における保留記憶数に応じた変動パターンと、当該変動に対応する保留表示（今回保留表示エリアに保留表示を移動表示させる保留表示）の現在の表示態様とに基づいて、当該変動に対応する保留表示の表示態様を決定して、決定結果に応じて今回保留表示エリアに移動表示したときに変化させている（又は変化させないようにしている）。また、第1の実施形態においては、変動時に、複数段階の可変表示パターンの選択のうち始動入賞時に比べより詳細に可変表示パターンを選択した結果である変動パターンと、当該変動に対応する保留表示の現在の表示態様とに基づいて、当該変動に対応する保留表示の表示態様を決定して、決定結果に応じて今回保留表示エリアに移動表示したときに変化させている（又は変化させないようにしている）。よって、始動入賞時の表示態様と変動時の表示態様の連続性を担保しつつ、実際の変動パターンに応じた齟齬のない好適に予告演出を実行することができる。また、第2の実施形態においては、変動時に、当該変動時の状態に基づいて当該変動に対応する保留表示（今回保留表示エリアに保留表示を移動表示させる保留表示）の表示態様を決定し、当該変動に対応する保留表示の現在の表示態様を考慮して、決定結果に応じて今回保留表示エリアに移動表示したときに変化させるため（又は変化させないため）、簡便に、上記と同様の効果を得ることができる。

20

30

## 【0375】

以上、本発明の実施形態について説明したが、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。

## 【0376】

例えば、上記説明では、図24の入賞時演出決定処理において、第2始動口入賞指定コマンドを受信している場合に、時短であるときには、先読み演出として、第2保留表示の表示態様を予告表示（カード）としたが、第2保留表示の表示態様を変化させずに、第2保留表示とは別の表示演出として、先読み演出を実行してもよい。例えば、図42、図43に示すようなボックス型の予告表示Iを、第2保留表示とは別に表示させるようにしてもよい。その場合、演出制御用CPU120は、図24のステップS163にて第2変化予告としてボックス型の予告表示Iを表示させることを決定した際の第2保留表示が消化されるときに、例えば、ボックス型の予告表示Iが開いて、そのボックスの中から予告メッセージが飛び出して表示されるような特定演出を実行すればよい。また、例えば、先読み演出は、可変表示演出が実行されている飾り図柄の背景を変化させるような表示態様であってもよい。

40

## 【0377】

また、例えば、上記説明では、第2保留表示の表示態様が予告表示（カード）の場合、

50

必ず特定演出を実行するようにしたが、第2保留表示の表示態様が予告表示(カード)であっても、特定演出を実行しないことがあるようにしてもよい。第2保留表示の表示態様を変化させずに、ボックス型の予告表示Iを、第2保留表示とは別に表示させる場合には、ボックスが開かないようにしたり、ボックスが開いても予告メッセージが表示されないようにしてもよい。

【0378】

また、例えば、上記説明では、第2保留表示の表示態様が予告表示(カード)の場合、1種類の表示態様のカードが表示される例について説明したが、この予告表示(カード)の表示態様は複数種類あってもよい。例えば、複数枚のカードが重なっているような表示態様としてもよい。その場合、当該第2保留表示が消化される際に、複数の特定演出が実行されるようにしてもよい。例えば、複数回の擬似連の変動パターンに対して、擬似連の各々の変動中に、1枚ずつカードに書かれている予告メッセージが表示されるような特定演出を実行すればよい。また、擬似連の各々の変動中に、同時に複数枚のカードに書かれている予告メッセージが表示されるようにしてもよい。

10

【0379】

また、例えば、第2保留表示の表示態様を変化させずに、ボックス型の予告表示Iを、第2保留表示とは別に表示させる場合、このボックス型の予告表示Iの表示態様は複数種類あってもよい。例えば、複数のボックスが重なったり、並んでいるような表示態様としてもよい。その場合、当該第2保留表示が消化される際に、複数の特定演出が実行されるようにしてもよい。例えば、複数回の擬似連の変動パターンに対して、擬似連の各々の変動中に、1つずつボックスが開いて、そのボックスの中から予告メッセージが飛び出して表示されるような特定演出を実行すればよい。また、擬似連の各々の変動中に、同時に複数枚のボックスが開いて、それらのボックスの中からそれぞれ予告メッセージが飛び出して表示されるようにしてもよい。

20

【0380】

また、例えば、第2保留表示の表示態様を変化させずに、ボックス型の予告表示Iを、第2保留表示とは別に表示させる場合、このボックス型の予告表示Iの表示態様は複数種類あってもよい。例えば、大きいボックスの中からそれよりも小さいボックスが予告メッセージと共に出てくるような表示態様としてもよい。その場合、当該第2保留表示が消化される際に、複数の特定演出が実行されるようにしてもよい。例えば、複数回の擬似連の変動パターンに対して、擬似連の各々の変動の度に、1つずつボックスが開いて、そのボックスの中からそれよりも小さいボックスと予告メッセージが飛び出して表示されるような特定演出を実行すればよい。また、擬似連の各々の変動中に、ボックスが開いて、そのボックスの中から複数のボックスと予告メッセージが飛び出して表示されるようにしてもよい。

30

【0381】

また、例えば、複数種類の予告表示(カード)の表示態様として、カードの柄が違うものが複数種類あってもよい。例えば、当該第2保留表示が消化される際に、赤文字の予告メッセージや桜柄の予告メッセージが選択され得る変動カテゴリーの場合と、そのような予告メッセージが選択され得ない変動カテゴリーの場合とでカードの柄を違えてもよい。

40

【0382】

また、例えば、第2保留表示の表示態様を変化させずに、ボックス型の予告表示Iを、第2保留表示とは別に表示させる場合には、ボックスの柄やボックスに付いているリボンの柄が違うものが複数種類あってもよい。例えば、当該第2保留表示が消化される際に、赤文字の予告メッセージや桜柄の予告メッセージが選択され得る変動カテゴリーの場合と、そのような予告メッセージが選択され得ない変動カテゴリーの場合とでボックスの柄やリボンの柄を違えてもよい。

【0383】

また、例えば、スーパーリーチ中等の派手な演出中においては、保留表示等(第2保留表示として表示される先読み演出、又は第2保留表示と別のものとして表示される先読み

50

演出)が見え難くなるため、先読み予告を行わないようにしてもよい。

【0384】

また、例えば、第2保留表示に複数の先読みが実行されている場合、それらの第2保留表示の消化時には、普段選択されないような可変表示演出が選択されるようにしてもよい。

【0385】

また、例えば、先読み時に判定された変動カテゴリの判定結果と、当該変動時に判定された変動パターンの判定結果とにズレがある場合には、これらの判定結果のうち、遊技者に対してなるべく期待感を煽らないような表示態様の特定演出や、当該変動時に判定された変動パターンの判定結果に対応する表示態様の特定演出を実行するようにすればよい。

10

【0386】

また、例えば、第2保留表示がなく、変動停止中等のデモ状態から入賞した場合保留に対しても、先読み演出を実行するようにしてもよい。

【0387】

なお、特定演出の表示態様の内容及び数は図35に示した例に限定されない。例えば、図35の例は、不特定のリーチに関するメッセージ(例えば、「リーチ?」、「リーチ!」等)や、特定(個々)のリーチに関するメッセージ(例えば、「ジャンケンリーチになるとチャンス?」、「歌唱リーチ!」(赤字)等)であったが、複数の特定のリーチに関するメッセージ(例えば、「ジャンケンリーチか歌唱リーチになるとチャンス?」等)であってもよい。

20

【0388】

また、図35の例は、不特定のリーチに関するメッセージ(上記)や特定(個々)のリーチに関するメッセージ(上記)等のようにリーチ自体に関するメッセージであったが、あるリーチにおいて複数の展開がある場合における当該展開の内容に関するメッセージであってもよい。例えば、大当たりとなる前に、味方キャラクタが、複数種類の敵キャラクタの何れかと対決(対戦)し、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利した場合に大当たりとなるバトル演出を行う遊技機において、バトル演出自体の示唆(例えば、「バトル?」、「バトル!」等)するメッセージの他に、バトル演出の中身に関する対戦相手を示唆するメッセージ(例えば、「敵Aとバトル?」、「敵Bと戦えば勝利!」等)であってもよい。

30

【0389】

また、上記説明では、図39に示したように、9種類の特定演出表示態様決定テーブルを用いたが、特定演出表示態様決定テーブルは9種類に限定されない。例えば、変動パターンの種類と同数(24種類)の特定演出表示態様決定テーブルを用いてもよい。即ち、夫々の変動パターンに対応する特定演出表示態様決定テーブルをROM121に記憶しておいてもよい。

【0390】

また、上記説明では、リーチの種類や擬似連の回数を主基板11側で決定しているが、これらを演出制御基板12側で決定するようにしてもよい。その場合、主基板11から演出制御基板12へ、例えば、「擬似連有りバトルリーチ(100秒)」といった、大まかな変動情報の変動パターンを送り、演出制御基板12にて、例えば、バトルリーチのリーチの種類(対戦相手等)を決定してもよい。擬似連に関しても、複数種類の擬似連演出がある場合、リーチと同様に種類を決定してもよい。また、擬似連の種類によって1回の再変動の時間が異なる場合に、その回数も演出制御基板12にて調整して決定するようにしてもよい。

40

【0391】

また、上記説明では、図28のステップS538の特定演出決定処理よりも後に、ステップS532の演出制御パターンを選択する処理を実行しているが、これらの処理の順序は逆であってもよい。ステップS538の特定演出決定処理よりも後に、ステップS532の演出制御パターンを選択する処理を実行する場合、どちらの処理も変動パターンに基

50

づいてリーチの種類等を確認しているため、2度手間になっている。これに対して、これらの処理の順序を逆にした場合、変動パターンに基づいて演出制御パターンを決定し、その演出制御パターンに基づいて特定演出を決定することができるため、変動パターンを確認する処理を減らすことができる。その場合、変動パターンに基づく擬似連の回数や、主予告（ステップアップ予告、ボタン予告、セリフ演出）も演出制御パターンとして決定されるため、そのような予告に対して特定演出を実行することもできる。

【0392】

また、上記説明では、表示態様「白色」を初期表示態様（初期色）としたが、各実施形態において、他の表示態様を初期表示態様としてもよい。また、上記説明では、始動入賞時に決定し得る表示態様の組として{「白色」「青色」「黄色」「赤色」}を用いたが、各実施形態において、「白色」「青色」「黄色」「赤色」と少なくとも1種類が異なる他の表示態様の組（例えば{「白色」「青色」「緑色」「赤色」}や{「水色」「緑色」「桃色」「紫色」}など）を用いてもよい。消化時に決定し得る表示態様の組についても同様である。また、上記説明では、始動入賞時に決定し得る表示態様の種類は4種類としたが、各実施形態において、2種類、3種類、5種類以上であってもよい。また、今回保留表示の表示態様は、今回保留表示の色や今回保留表示に描かれた文字や記号（例えば、今回保留表示「再」）に限定されず、今回保留表示の形状（例えば、ハート型、星型、キャラクタ型など）、今回保留表示の動き（例えば、キャラクタ型の今回保留表示における当該キャラクタの動作パターンなど）などであってもよい。

【0393】

また、上記説明では、乱数値MR6を用いて第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる第1保留表示の表示態様を決定し、乱数値MR7を用いて今回保留表示エリアに移動表示させる今回保留表示の表示態様を決定しているが、各実施形態において、共通の乱数値を用いて第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる第1保留表示の表示態様と今回保留表示エリアに移動表示させる今回保留表示の表示態様とを決定してもよい。

【0394】

また、上記説明では、主基板11側において変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を用いて変動カテゴリを決定しているが、各実施形態において、は演出制御基板12側において変動カテゴリを決定してもよい。また、上記説明では、主基板11側において変動パターン決定用の乱数値MR5を用いて変動パターンを決定しているが、各実施形態において、演出制御基板12側において変動パターンを決定してもよい。また、上記説明では、演出制御基板12側において乱数値MR6を用いて第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる第1保留表示の表示態様を決定しているが、各実施形態において、主基板11側において第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる第1保留表示の表示態様を決定してもよい。また、上記説明では、演出制御基板12側において乱数値MR7を用いて今回保留表示エリアに移動表示させる第1保留表示の表示態様を決定しているが、各実施形態において、主基板11側において今回保留表示エリアに移動表示させる今回保留表示の表示態様を決定してもよい。

【0395】

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。

【0396】

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

【0397】



即ち、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、当該可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であるが、遊技得点が0でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技が行われ、遊技球の打ち込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに応じて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用できる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読み出しを行う遊技用記録媒体処理手段を備えていてもよい。

10

#### 【0398】

また、上記実施の形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御マイクロコンピュータ（演出制御用CPU120）に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御マイクロコンピュータに通知する様にしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御マイクロコンピュータは2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行う様にすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御マイクロコンピュータの方で選択を行う様にしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定時間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

20

30

#### 【0399】

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

40

#### 【0400】

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】

#### 【0401】

50

1	...	パチンコ遊技機	
2	...	遊技盤	
3	...	遊技機用枠	
4 A、4 B	...	特別図柄表示装置	
5	...	画像表示装置	
5 H L	...	第1始動入賞記憶表示エリア	
5 H R	...	第2始動入賞記憶表示エリア	
5 H	...	始動入賞記憶表示エリア	
6 A	...	普通入賞球装置	
6 B	...	普通可変入賞球装置	10
7	...	特別可変入賞球装置	
8	...	スピーカ	
9	...	ランプ	
1 1	...	主基板	
1 2	...	演出制御基板	
1 3	...	音声制御基板	
1 4	...	ランプ制御基板	
1 5	...	中継基板	
2 0	...	普通図柄表示器	
2 1	...	ゲートスイッチ	20
2 2 A	...	第1始動口スイッチ	
2 2 B	...	第2始動口スイッチ	
2 3	...	カウントスイッチ	
3 1 A	...	スティックコントローラ	
3 1 B	...	押しボタン	
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	...	R O M	
1 0 2、1 2 2	...	R A M	
1 0 3	...	C P U	
1 0 4、1 2 4	...	乱数回路	30
1 0 5、1 2 5	...	I / O	
1 2 0	...	演出制御用 C P U	
1 2 3	...	表示制御部	

【図1】

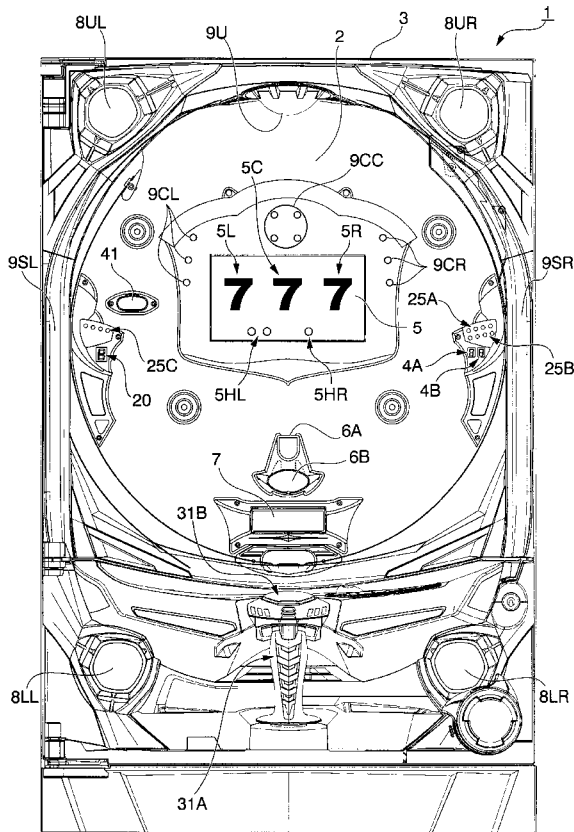


図1

【図2】

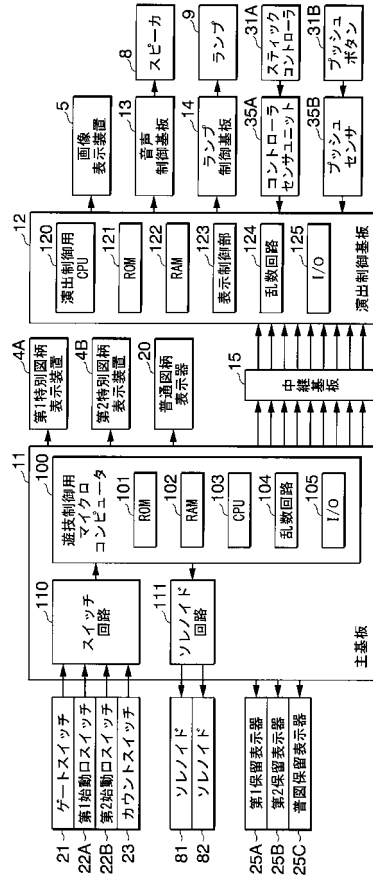


図2

【図3】

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

(A)

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	非確定
8C	02	第3可変表示結果通知	確変
8C	03	第4可変表示結果通知	突確
8C	04	第5可変表示結果通知	小当り

(B)

図3

【図4】

乱数値	範囲	用途
MR1	0~65535	特図表示結果決定用
MR2	0~99	大当り種別決定用
MR3	0~99	変動カテゴリ決定用
MR4	0~99	普通図表示結果決定用
MR5	0~99	変動パターン決定用

図4

【図5】

変動パターン種別 (変動パターン)	内容	変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1	短縮・非リリーチ(ハズレ)	PA1-1	3000	短縮あり・非リリーチ(ハズレ)
PA2	非リリーチ(ハズレ)	PA2-1	12000	非リリーチ(ハズレ)
		PA2-2	16000	滑り・非リリーチ(ハズレ)
PA3	ノーマルリリーチ(ハズレ)	PA2-3	20000	擬似連変動1回→非リリーチ(ハズレ)
		PA3-1	20000	ノーマルリリーチ(ハズレ)
PA4	スーパーリリーチα(ハズレ)	PA3-2	28000	擬似連変動1回→ノーマルリリーチ(ハズレ)
		PA4-1	40000	スーパーリリーチα(ハズレ)
PA5	スーパーリリーチβ(ハズレ)	PA4-2	42000	スーパーリリーチα(ハズレ)
		PA4-3	48000	擬似連変動1回→スーパーリリーチα(ハズレ)
		PA4-4	58000	擬似連変動2回→スーパーリリーチα(ハズレ)
		PA5-1	60000	スーパーリリーチβ(ハズレ)
PB3	ノーマルリリーチ(大当り)	PA5-2	62000	擬似ガセ→スーパーリリーチβ(ハズレ)
		PA5-3	68000	擬似連変動1回→スーパーリリーチβ(ハズレ)
		PA5-4	76000	擬似連変動2回→スーパーリリーチβ(ハズレ)
		PB3-1	20000	ノーマルリリーチ(大当り)
PB4	スーパーリリーチα(大当り)	PB3-2	28000	ノーマルリリーチ(大当り)
		PB4-1	40000	スーパーリリーチα(大当り)
PB5	スーパーリリーチβ(大当り)	PB4-2	42000	スーパーリリーチα(大当り)
		PB4-3	48000	擬似連変動1回→スーパーリリーチα(大当り)
		PB4-4	58000	擬似連変動2回→スーパーリリーチα(大当り)
		PB5-1	60000	スーパーリリーチβ(大当り)
PB5-2	スーパーリリーチβ(大当り)	PB5-2	62000	擬似ガセ→スーパーリリーチβ(大当り)
		PB5-3	68000	擬似連変動1回→スーパーリリーチβ(大当り)
PB5-4	76000	擬似連変動2回→スーパーリリーチβ(大当り)		

図5

【図6】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル 130A

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

(B) 第2特図表示結果決定テーブル 130B

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

図6

【図7】

大当り種別決定テーブル 131

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	0~35	非確変
	36~81	確変
	82~99	突確
第2特図	0~35	非確変
	36~99	確変

図7

【図8】

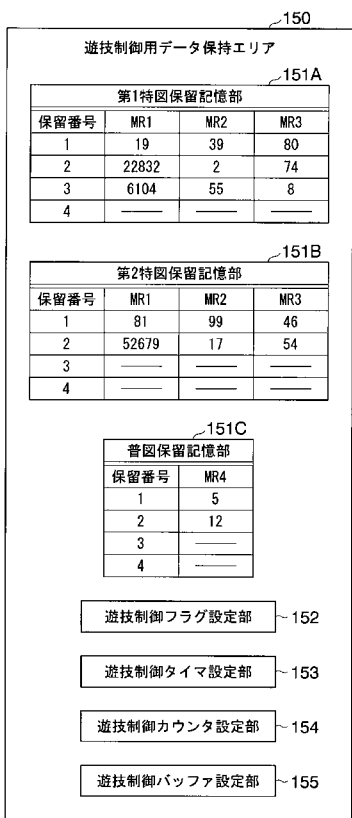


図8

【図9】

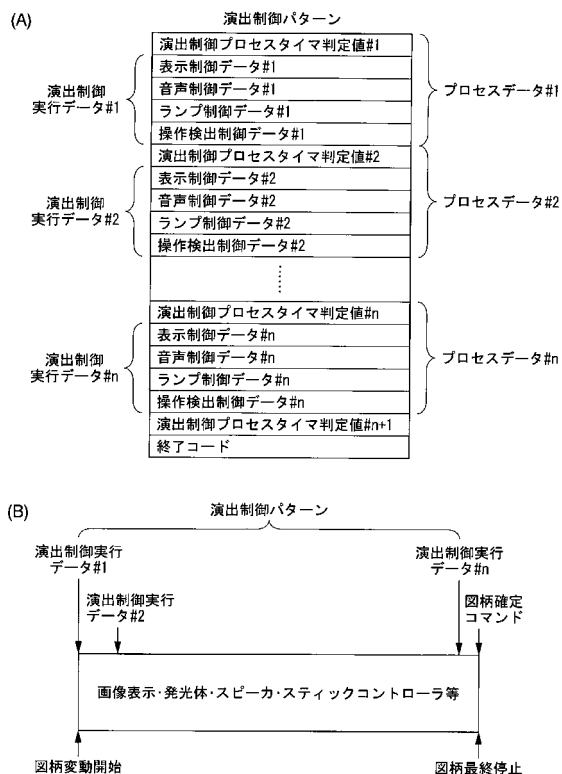


図9

【 図 1 0 】

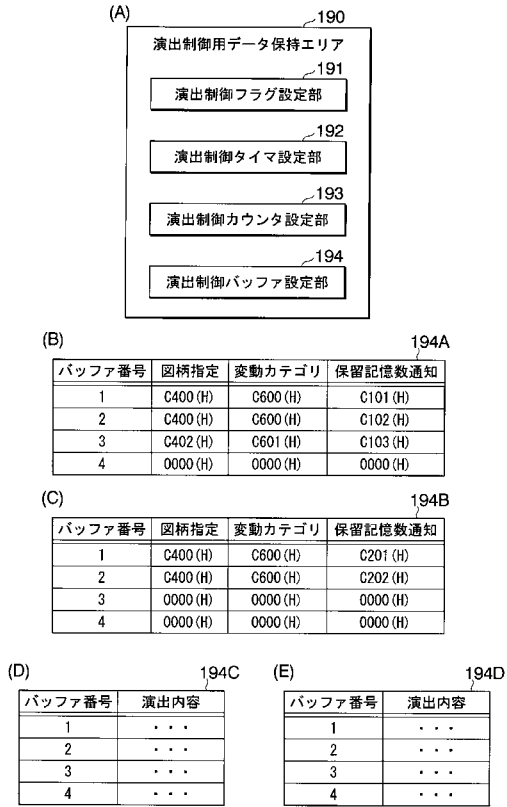


図 1 0

【 図 1 1 】

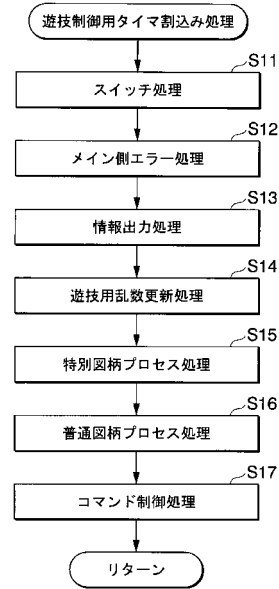


図 1 1

【 図 1 2 】

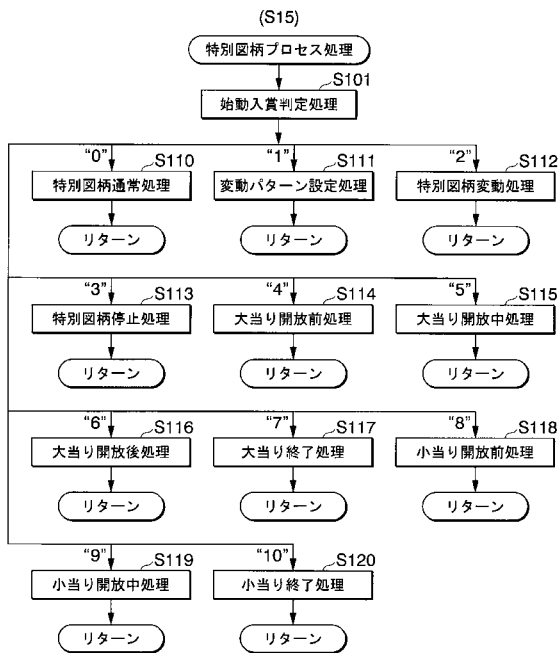


図 1 2

【 図 1 3 】

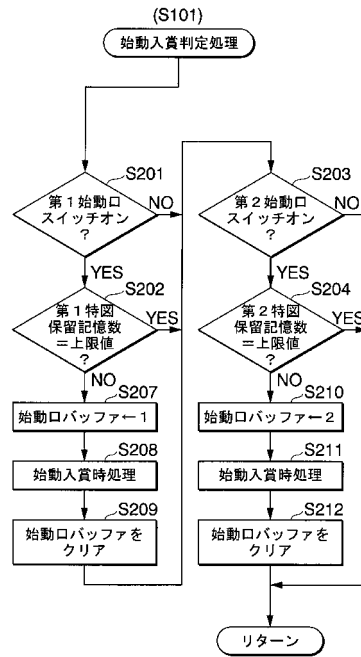


図 1 3

【 図 1 4 】

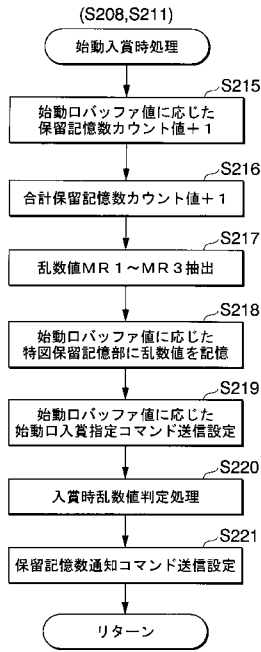


図 1 4

【 図 1 5 】

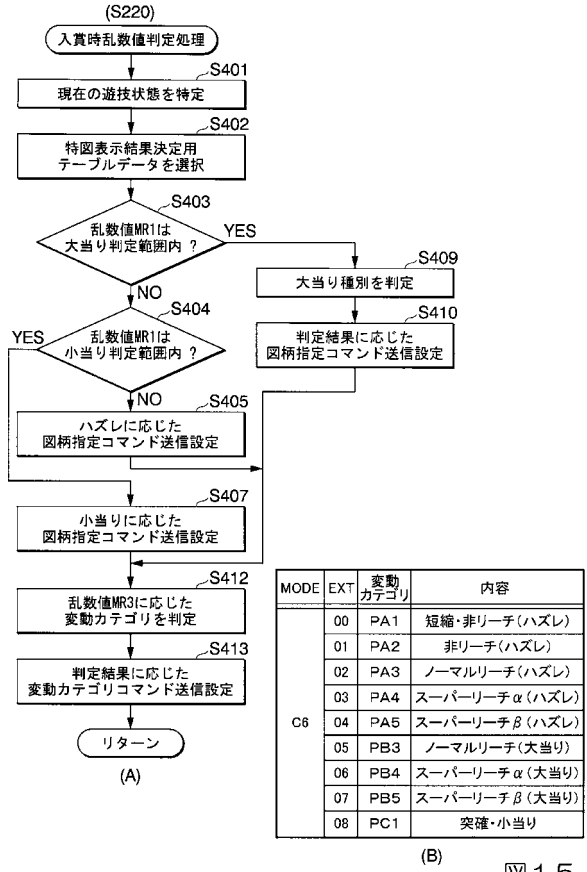


図 1 5

【 図 1 6 】

特図表示結果	保留記憶数		
	1	2, 3	4
ハズレ	C-TBL1	C-TBL2	C-TBL3
大当り	C-TBL4	C-TBL4	C-TBL4

図 1 6

【 図 1 7 】

(A) C-TBL1

変動カテゴリ	内容	判定値(MR3)
PA1	短縮・非リーチ(ハズレ)	—
PA2	非リーチ(ハズレ)	0~69
PA3	ノーマルリーチ(ハズレ)	70~96
PA4	スーパーリーチα(ハズレ)	97~98
PA5	スーパーリーチβ(ハズレ)	99

(B) C-TBL2

変動カテゴリ	内容	判定値(MR3)
PA1	短縮・非リーチ(ハズレ)	0~3
PA2	非リーチ(ハズレ)	4~88
PA3	ノーマルリーチ(ハズレ)	89~96
PA4	スーパーリーチα(ハズレ)	97~98
PA5	スーパーリーチβ(ハズレ)	99

(C) C-TBL3

変動カテゴリ	内容	判定値(MR3)
PA1	短縮・非リーチ(ハズレ)	0~63
PA2	非リーチ(ハズレ)	64~88
PA3	ノーマルリーチ(ハズレ)	89~96
PA4	スーパーリーチα(ハズレ)	97~98
PA5	スーパーリーチβ(ハズレ)	99

(D) C-TBL4

変動カテゴリ	内容	判定値(MR3)
PB3	ノーマルリーチ(大当り)	0~19
PB4	スーパーリーチα(大当り)	20~59
PB5	スーパーリーチβ(大当り)	60~99

図 1 7

【 図 1 8 】

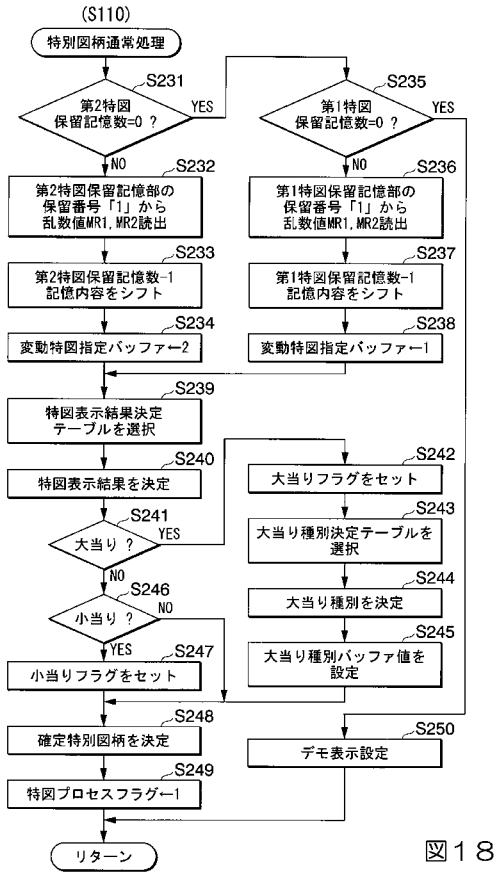


図 1 8

【 図 1 9 】

変動カテゴリ	内容	変動パターン決定テーブル
PA1	短縮・非リーチ(ハズレ)	P-TBL1
PA2	非リーチ(ハズレ)	P-TBL2
PA3	ノーマルリーチ(ハズレ)	P-TBL3
PA4	スーパーリーチα(ハズレ)	P-TBL4
PA5	スーパーリーチβ(ハズレ)	P-TBL5
PB3	ノーマルリーチ(大当り)	P-TBL6
PB4	スーパーリーチα(大当り)	P-TBL7
PB5	スーパーリーチβ(大当り)	P-TBL8

図 1 9

【 図 2 0 】

(A) P-TBL1

変動パターン	決定割合 (MR5)
PA1-1	100

(B) P-TBL2

変動パターン	決定割合 (MR5)
PA2-1	40
PA2-2	30
PA2-3	30

(C) P-TBL3

変動パターン	決定割合 (MR5)
PA3-1	80
PA3-2	20

(D) P-TBL4

変動パターン	決定割合 (MR5)
PA4-1	40
PA4-2	30
PA4-3	20
PA4-4	10

(E) P-TBL5

変動パターン	決定割合 (MR5)
PA5-1	40
PA5-2	30
PA5-3	20
PA5-4	10

(F) P-TBL6

変動パターン	決定割合 (MR5)
PB3-1	20
PB3-2	80

(G) P-TBL7

変動パターン	決定割合 (MR5)
PB4-1	25
PB4-2	25
PB4-3	25
PB4-4	25

(H) P-TBL8

変動パターン	決定割合 (MR5)
PB5-1	20
PB5-2	20
PB5-3	30
PB5-4	30

図 2 0

【 図 2 1 】

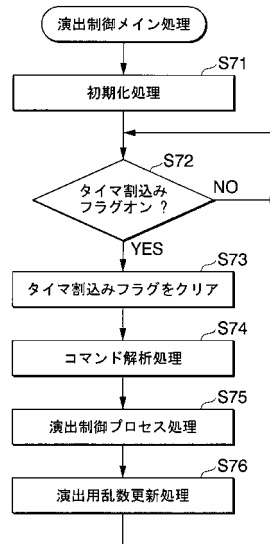


図 2 1

【 図 2 2 】

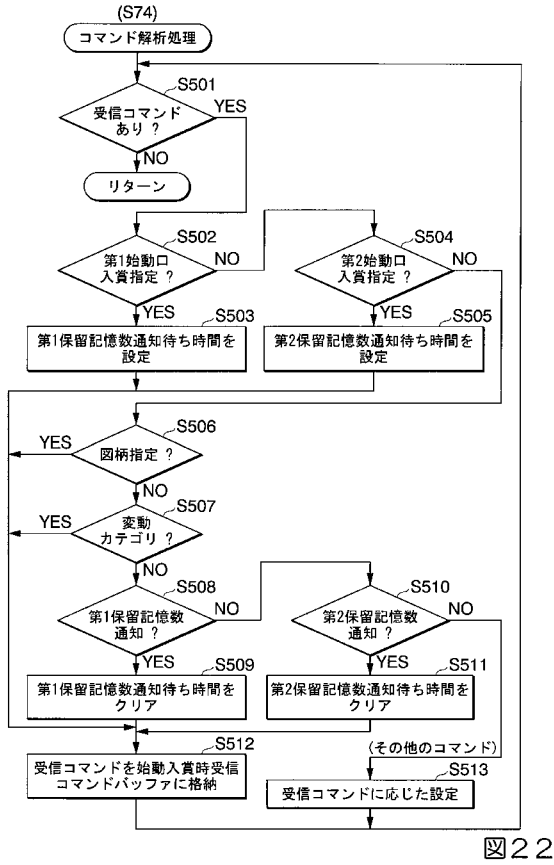


図 2 2

【 図 2 3 】

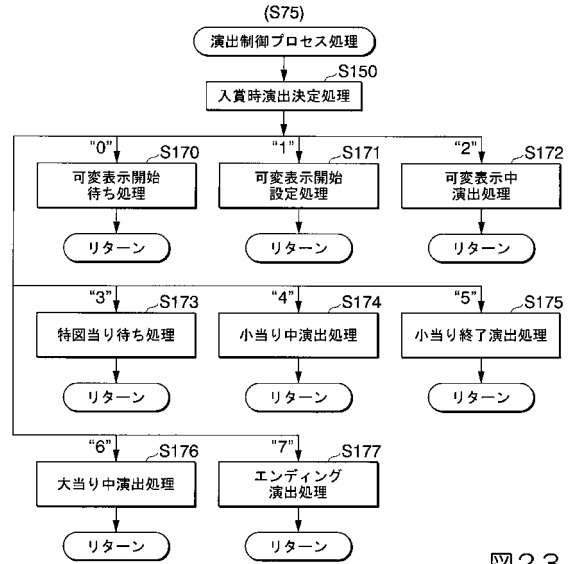


図 2 3

【 図 2 4 】

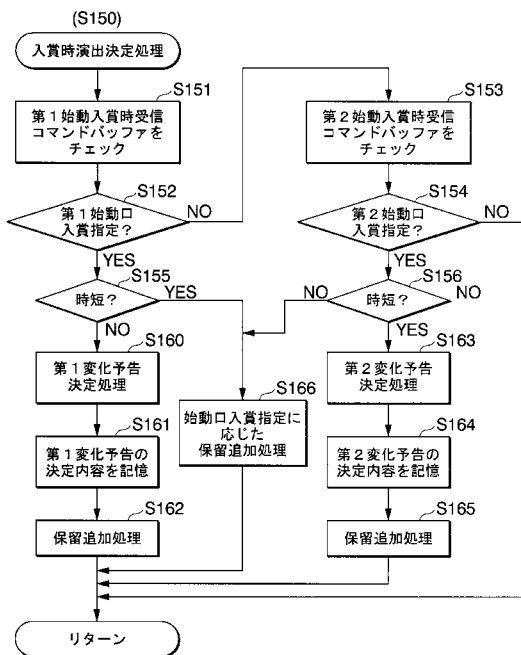


図 2 4

【 図 2 5 】

変動カテゴリ	内容	保留表示態様決定テーブル
PA1	短縮・非リーチ(ハズレ)	H-TBL1
PA2	非リーチ(ハズレ)	H-TBL1
PA3	ノーマルリーチ(ハズレ)	H-TBL2
PA4	スーパーリーチα(ハズレ)	H-TBL3
PA5	スーパーリーチβ(ハズレ)	H-TBL4
PB3	ノーマルリーチ(大当り)	H-TBL5
PB4	スーパーリーチα(大当り)	H-TBL6
PB5	スーパーリーチβ(大当り)	H-TBL7

図 2 5



【 図 2 6 】

(A) H-TBL1

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	0
黄色	0
青色	10
白色	90

(B) H-TBL2

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	0
黄色	10
青色	50
白色	40

※KH-TBL4と同一

(C) H-TBL3

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	20
黄色	20
青色	20
白色	40

(D) H-TBL4

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	30
黄色	30
青色	30
白色	10

(E) H-TBL5

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	0
黄色	20
青色	60
白色	20

※KH-TBL13と同一

(F) H-TBL6

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	30
黄色	30
青色	20
白色	20

(G) H-TBL7

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	40
黄色	30
青色	20
白色	10

図26

【 図 2 7 】

変動カテゴリ	内容	通常表示(白色の玉)決定割合(MR8)	予告表示(カード)決定割合(MR8)
PA1	短縮・非リーチ(ハズレ)	80	20
PA2	非リーチ(ハズレ)	80	20
PA3	ノーマルリーチ(ハズレ)	50	50
PA4	スーパーリーチ $\alpha$ (ハズレ)	20	80
PA5	スーパーリーチ $\beta$ (ハズレ)	20	80
PB3	ノーマルリーチ(大当たり)	10	90
PB4	スーパーリーチ $\alpha$ (大当たり)	10	90
PB5	スーパーリーチ $\beta$ (大当たり)	10	90

図27

【 図 2 8 】

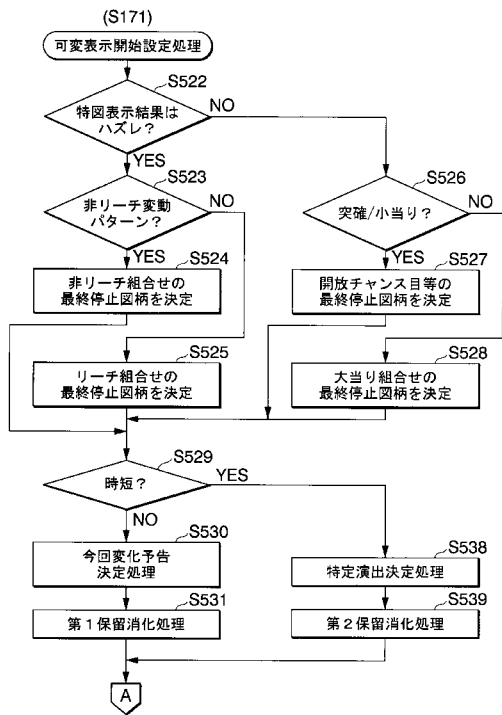


図28

【 図 2 9 】

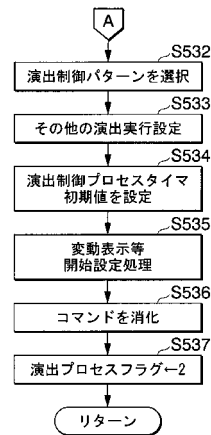


図29

【 図 3 0 】

実験パターン	内容	保留表示の色			
		白色	青色	黄色	赤色
PA1-1	短縮・非リーチ(ハズレ)	KH-TBL1	KH-TBL6	KH-TBL8	KH-TBL11
PA2-1	非リーチ(ハズレ)	KH-TBL1	KH-TBL6	KH-TBL8	KH-TBL11
PA2-2	滑り・非リーチ(ハズレ)	KH-TBL2	KH-TBL6	KH-TBL8	KH-TBL11
PA2-3	疑似運動1回・非リーチ(ハズレ)	KH-TBL3	KH-TBL7	KH-TBL9	KH-TBL12
PA3-1	ノーマルリーチ(ハズレ)	KH-TBL4	KH-TBL6	KH-TBL8	KH-TBL11
PA3-2	疑似運動1回・ノーマルリーチ(ハズレ)	KH-TBL5	KH-TBL7	KH-TBL9	KH-TBL12
PA4-1	スローリーチα(ハズレ)	KH-TBL6	KH-TBL8	KH-TBL8	KH-TBL11
PA4-2	疑似ガセースローリーチα(ハズレ)	KH-TBL7	KH-TBL9	KH-TBL10	KH-TBL12
PA4-3	疑似運動1回・スローリーチα(ハズレ)	KH-TBL7	KH-TBL10	KH-TBL10	KH-TBL12
PA4-4	疑似運動2回・スローリーチα(ハズレ)	KH-TBL7	KH-TBL10	KH-TBL10	KH-TBL12
PA5-1	スローリーチβ(ハズレ)	KH-TBL8	KH-TBL11	KH-TBL11	KH-TBL11
PA5-2	疑似ガセースローリーチβ(ハズレ)	KH-TBL7	KH-TBL10	KH-TBL12	KH-TBL12
PA5-3	疑似運動1回・スローリーチβ(ハズレ)	KH-TBL9	KH-TBL12	KH-TBL12	KH-TBL12
PA5-4	疑似運動2回・スローリーチβ(ハズレ)	KH-TBL10	KH-TBL12	KH-TBL12	KH-TBL12
PB3-1	ノーマルリーチ(大当り)	KH-TBL13	KH-TBL15	KH-TBL17	KH-TBL20
PB3-2	疑似運動1回・ノーマルリーチ(大当り)	KH-TBL14	KH-TBL16	KH-TBL18	KH-TBL21
PB4-1	スローリーチα(大当り)	KH-TBL15	KH-TBL17	KH-TBL17	KH-TBL20
PB4-2	疑似ガセースローリーチα(大当り)	KH-TBL16	KH-TBL18	KH-TBL19	KH-TBL21
PB4-3	疑似運動1回・スローリーチα(大当り)	KH-TBL16	KH-TBL19	KH-TBL19	KH-TBL21
PB4-4	疑似運動2回・スローリーチα(大当り)	KH-TBL17	KH-TBL20	KH-TBL20	KH-TBL21
PB5-1	スローリーチβ(大当り)	KH-TBL16	KH-TBL19	KH-TBL21	KH-TBL21
PB5-2	疑似ガセースローリーチβ(大当り)	KH-TBL18	KH-TBL21	KH-TBL21	KH-TBL21
PB5-3	疑似運動1回・スローリーチβ(大当り)	KH-TBL18	KH-TBL21	KH-TBL21	KH-TBL21
PB5-4	疑似運動2回・スローリーチβ(大当り)	KH-TBL19	KH-TBL21	KH-TBL21	KH-TBL21

図 30

【 図 3 1 】

(A) KH-TBL1

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	0
赤色	0
黄色	0
青色	2
白色	98

(B) KH-TBL2

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	0
赤色	0
黄色	0
青色	10
白色	90

(C) KH-TBL3

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	20
赤色	0
黄色	0
青色	10
白色	70

(D) KH-TBL4

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	0
赤色	0
黄色	10
青色	50
白色	40

(E) KH-TBL13

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	0
赤色	0
黄色	20
青色	60
白色	20

※H-TBL2と同一

※H-TBL5と同一

図 31

【 図 3 2 】

(A) KH-TBL5

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	20
赤色	0
黄色	10
青色	40
白色	30

(E) KH-TBL14

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	20
赤色	0
黄色	20
青色	40
白色	20

(B) KH-TBL6

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	0
赤色	5
黄色	40
青色	55
白色	0

(F) KH-TBL15

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	0
赤色	10
黄色	70
青色	20
白色	0

※青色以上確定

※青色以上確定

(C) KH-TBL7

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	20
赤色	5
黄色	50
青色	25
白色	0

(G) KH-TBL16

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	20
赤色	10
黄色	60
青色	10
白色	0

※青色以上確定

※青色以上確定

(D) KH-TBL8

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	0
赤色	10
黄色	90
青色	0
白色	0

(H) KH-TBL17

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	0
赤色	15
黄色	85
青色	0
白色	0

※黄色以上確定

※黄色以上確定

図 32

【 図 3 3 】

(A) KH-TBL9

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	30
赤色	10
黄色	60
青色	0
白色	0

(E) KH-TBL18

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	30
赤色	15
黄色	55
青色	0
白色	0

※黄色以上確定

※黄色以上確定

(B) KH-TBL10

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	10
赤色	20
黄色	70
青色	0
白色	0

(F) KH-TBL19

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	10
赤色	30
黄色	60
青色	0
白色	0

※黄色以上確定

※黄色以上確定

(C) KH-TBL11

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	0
赤色	100
黄色	0
青色	0
白色	0

(G) KH-TBL20

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
金	25
“再”	0
赤色	75
黄色	0
青色	0
白色	0

※赤色以上確定

※赤色以上確定

(D) KH-TBL12

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
“再”	50
赤色	50
黄色	0
青色	0
白色	0

(H) KH-TBL21

今回保留表示の表示態様	決定割合 (MR7)
金	25
“再”	50
赤色	25
黄色	0
青色	0
白色	0

※赤色以上確定

※赤色以上確定

図 33

【 図 3 4 】

変動パターン	内容	参照パターン
PA1-1	短縮・非リーチ(ハズレ)	TE-TBL1
PA2-1	非リーチ(ハズレ)	TE-TBL1
PA2-2	滑り→非リーチ(ハズレ)	TE-TBL1
PA2-3	擬似連変動1回→非リーチ(ハズレ)	TE-TBL1
PA3-1	ノーマルリーチ(ハズレ)	TE-TBL2
PA3-2	擬似連変動1回→ノーマルリーチ(ハズレ)	TE-TBL2
PA4-1	スーパーリーチα(ハズレ)	TE-TBL3
PA4-2	擬似ガセ→スーパーリーチα(ハズレ)	TE-TBL3
PA4-3	擬似連変動1回→スーパーリーチα(ハズレ)	TE-TBL3
PA4-4	擬似連変動2回→スーパーリーチα(ハズレ)	TE-TBL3
PA5-1	スーパーリーチβ(ハズレ)	TE-TBL4
PA5-2	擬似ガセ→スーパーリーチβ(ハズレ)	TE-TBL4
PA5-3	擬似連変動1回→スーパーリーチβ(ハズレ)	TE-TBL4
PA5-4	擬似連変動2回→スーパーリーチβ(ハズレ)	TE-TBL4
PB3-1	ノーマルリーチ(大当り)	TE-TBL5
PB3-2	擬似連変動1回→ノーマルリーチ(大当り)	TE-TBL5
PB4-1	スーパーリーチα(大当り)	TE-TBL6
PB4-2	擬似ガセ→スーパーリーチα(大当り)	TE-TBL7
PB4-3	擬似連変動1回→スーパーリーチα(大当り)	TE-TBL7
PB4-4	擬似連変動2回→スーパーリーチα(大当り)	TE-TBL7
PB5-1	スーパーリーチβ(大当り)	TE-TBL8
PB5-2	擬似ガセ→スーパーリーチβ(大当り)	TE-TBL9
PB5-3	擬似連変動1回→スーパーリーチβ(大当り)	TE-TBL9
PB5-4	擬似連変動2回→スーパーリーチβ(大当り)	TE-TBL9

図34

【 図 3 5 】

特定演出パターン	特定演出の表示態様
TEP-1	「...」
TEP-2	「リーチ？」
TEP-3	「ジャンケンリーチ？」
TEP-4	「歌唱リーチ？」
TEP-5	「リーチになるとチャンス？」
TEP-6	「リーチ！」
TEP-7	「ジャンケンリーチ！」
TEP-8	「歌唱リーチ！」
TEP-9	「ジャンケンリーチ！」(赤文字)
TEP-10	「歌唱リーチ！」(赤文字)
TEP-11	「ジャンケンリーチ！」(桜柄赤文字)
TEP-12	「歌唱リーチ！」(桜柄赤文字)

図35

【 図 3 6 】

(A) TE-TBL1

特定演出パターン	特定演出の表示態様	決定割合(MR9)
TEP-1	「...」	20
TEP-2	「リーチ？」	20
TEP-3	「ジャンケンリーチ？」	20
TEP-4	「歌唱リーチ？」	20
TEP-5	「リーチになるとチャンス？」	20

(B) TE-TBL2

特定演出パターン	特定演出の表示態様	決定割合(MR9)
TEP-1	「...」	10
TEP-2	「リーチ？」	30
TEP-3	「ジャンケンリーチ？」	10
TEP-4	「歌唱リーチ？」	10
TEP-6	「リーチ！」	40

(C) TE-TBL3

特定演出パターン	特定演出の表示態様	決定割合(MR9)
TEP-2	「リーチ？」	10
TEP-3	「ジャンケンリーチ？」	20
TEP-5	「リーチになるとチャンス？」	10
TEP-6	「リーチ！」	10
TEP-7	「ジャンケンリーチ！」	40
TEP-9	「ジャンケンリーチ！」(赤文字)	10

(D) TE-TBL4

特定演出パターン	特定演出の表示態様	決定割合(MR9)
TEP-4	「歌唱リーチ？」	30
TEP-5	「リーチになるとチャンス？」	10
TEP-6	「リーチ！」	10
TEP-8	「歌唱リーチ！」	40
TEP-10	「歌唱リーチ！」(赤文字)	10

(E) TE-TBL5

特定演出パターン	内容	決定割合(MR9)
TEP-1	「...」	5
TEP-2	「リーチ？」	20
TEP-3	「ジャンケンリーチ？」	10
TEP-4	「歌唱リーチ？」	5
TEP-5	「リーチになるとチャンス？」	20
TEP-6	「リーチ！」	40

図36

【 図 3 7 】

(A) TE-TBL6

特定演出パターン	特定演出の表示態様	決定割合(MR9)
TEP-2	「リーチ？」	5
TEP-3	「ジャンケンリーチ？」	15
TEP-5	「リーチになるとチャンス？」	30
TEP-6	「リーチ！」	10
TEP-7	「ジャンケンリーチ！」	20
TEP-9	「ジャンケンリーチ！」(赤文字)	15
TEP-11	「ジャンケンリーチ！」(桜柄赤文字)	5

(B) TE-TBL7

特定演出パターン	特定演出の表示態様	決定割合(MR9)
TEP-2	「リーチ？」	5
TEP-3	「ジャンケンリーチ？」	15
TEP-5	「リーチになるとチャンス？」	30
TEP-6	「リーチ！」	10
TEP-7	「ジャンケンリーチ！」	15
TEP-9	「ジャンケンリーチ！」(赤文字)	15
TEP-11	「ジャンケンリーチ！」(桜柄赤文字)	10

(C) TE-TBL8

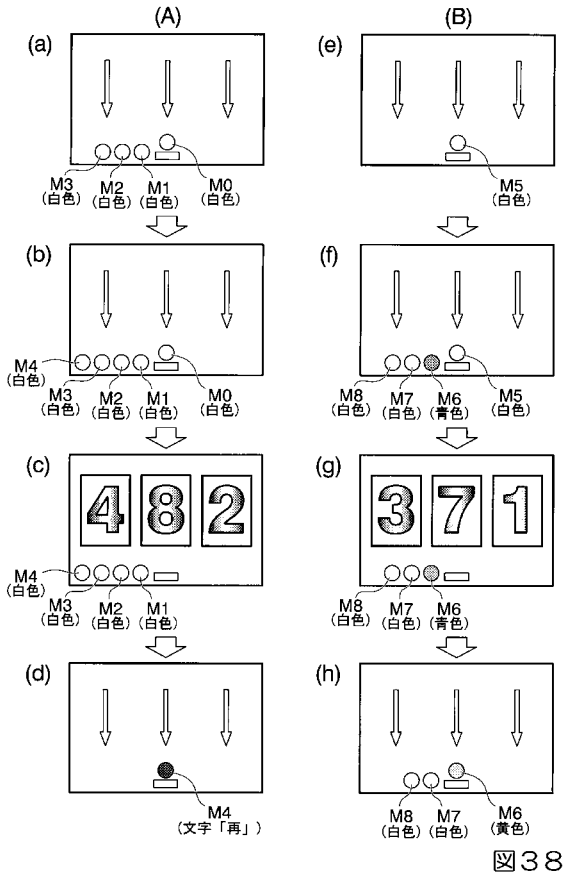
特定演出パターン	特定演出の表示態様	決定割合(MR9)
TEP-4	「歌唱リーチ？」	30
TEP-5	「リーチになるとチャンス？」	20
TEP-6	「リーチ！」	10
TEP-8	「歌唱リーチ！」	20
TEP-10	「歌唱リーチ！」(赤文字)	15
TEP-12	「歌唱リーチ！」(桜柄赤文字)	5

(D) TE-TBL9

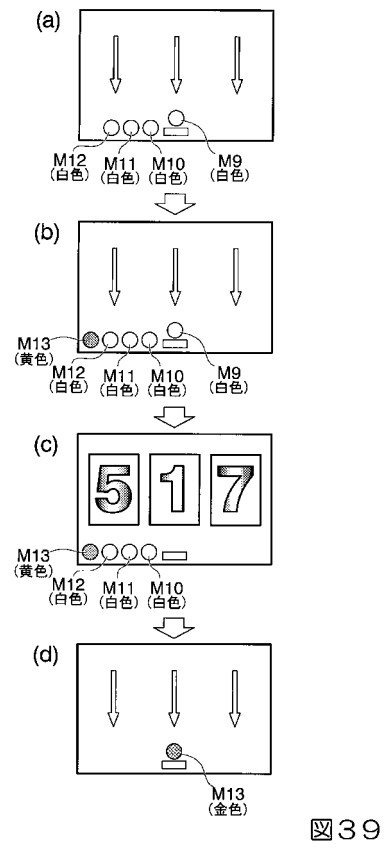
特定演出パターン	特定演出の表示態様	決定割合(MR9)
TEP-4	「歌唱リーチ？」	30
TEP-5	「リーチになるとチャンス？」	20
TEP-6	「リーチ！」	10
TEP-8	「歌唱リーチ！」	15
TEP-10	「歌唱リーチ！」(赤文字)	15
TEP-12	「歌唱リーチ！」(桜柄赤文字)	10

図37

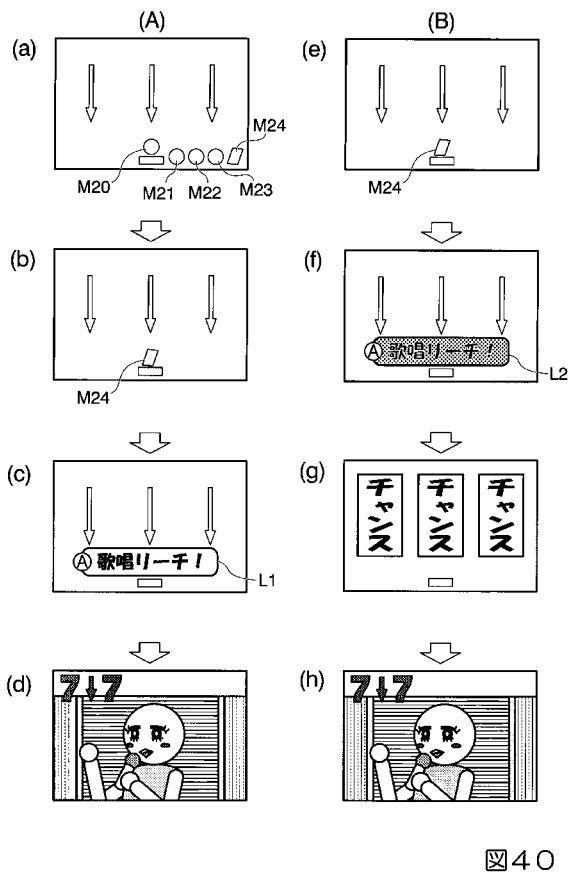
【 図 3 8 】



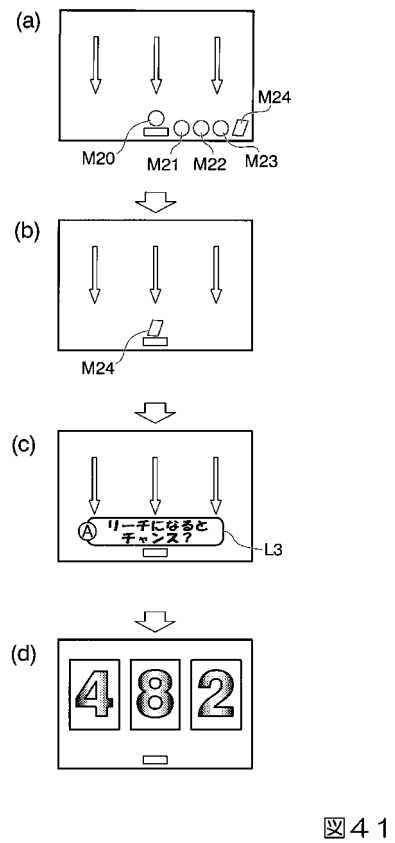
【 図 3 9 】



【 図 4 0 】



【 図 4 1 】



【 図 4 2 】

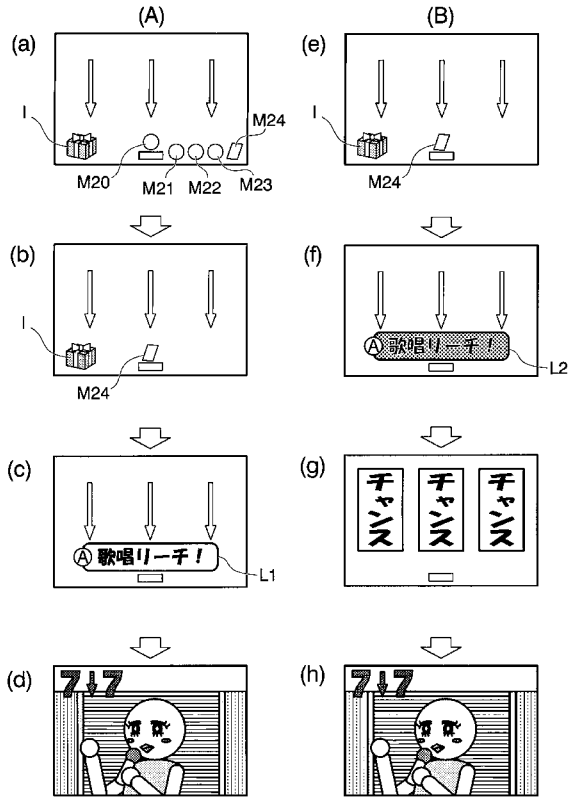


図42

【 図 4 3 】

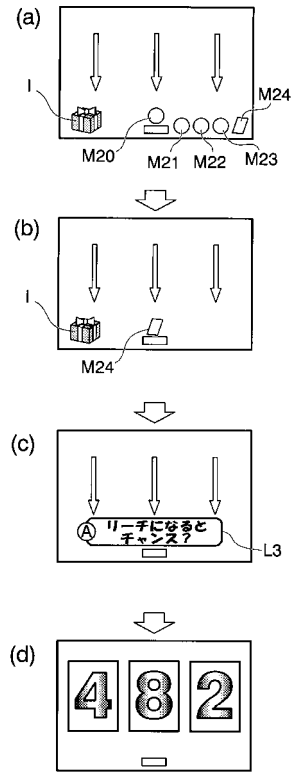


図43

---

フロントページの続き

(72)発明者 山本 勇太

東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号 株式会社三共内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA43 CA48 CA75 CA76 CA77 EA04 EA10