

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第6618568号
(P6618568)

(45) 発行日 令和1年12月11日(2019. 12. 11)

(24) 登録日 令和1年11月22日(2019. 11. 22)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 149 頁)

(21) 出願番号	特願2018-91611 (P2018-91611)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成30年5月10日 (2018. 5. 10)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2016-123072 (P2016-123072) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
原出願日	平成28年6月21日 (2016. 6. 21)	(72) 発明者	小倉 敏男
(65) 公開番号	特開2018-118156 (P2018-118156A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
(43) 公開日	平成30年8月2日 (2018. 8. 2)		
審査請求日	平成30年5月10日 (2018. 5. 10)	審査官	堀 圭史

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技が可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
前記操作手段の操作可能回数を特定可能に報知する第1報知手段と、
前記操作手段の操作有効期間に遊技者が操作した回数と、前記操作手段の操作有効期間
に遊技者が操作しなかった回数と、前記操作した回数と前記操作しなかった回数の合計回
数と、のうちの少なくとも1つの回数を特定可能に報知する第2報知手段と、
前記操作手段の操作に対応する操作結果演出を実行可能な操作演出実行手段と、
を備え、
前記第1報知手段は、遊技者にとって有利な有利状態となる期待度が高い場合に、当該
期待度が低い場合と比べて前記操作可能回数を多く報知し、
前記操作可能回数と前記合計回数との差が所定差であり前記操作可能回数が第1回数で
ある場合と、前記操作可能回数と前記合計回数との差が前記所定差であり前記操作可能回
数が第2回数である場合とで異なる割合で前記操作結果演出として特定操作結果演出が行
われ、
前記操作演出実行手段は、前記操作手段を操作するタイミングに応じて前記操作結果演
出を変化させ、
前記第1報知手段は、所定の遊技情報の視認性を確保して前記操作可能回数を表示する
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技が可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
前記操作手段の操作可能回数を特定可能に報知する第 1 報知手段と、
前記操作手段の操作有効期間に遊技者が操作した回数と、前記操作手段の操作有効期間に遊技者が操作しなかった回数と、前記操作した回数と前記操作しなかった回数の合計回数と、のうちの少なくとも 1 つの回数を特定可能に報知する第 2 報知手段と、
前記操作手段の操作に対応する操作結果演出を実行可能な操作演出実行手段と、
を備え、

10

前記第 1 報知手段は、遊技者にとって有利な有利状態となる期待度が高い場合に、当該期待度が低い場合と比べて前記操作可能回数を多く報知し、

前記操作可能回数と前記合計回数との差が所定差であり前記操作した回数が第 1 回数である場合と、前記操作可能回数と前記合計回数との差が前記所定差であり前記操作した回数が第 2 回数である場合とで異なる割合で前記操作結果演出として特定操作結果演出が行われ、

前記操作演出実行手段は、前記操作手段を操作するタイミングに応じて前記操作結果演出を変化させ、

前記第 1 報知手段は、所定の遊技情報の視認性を確保して前記操作可能回数を表示することを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技者が操作可能な操作部に対する連打操作（第 1 の操作）や長押し操作（第 2 の操作）に応じて所定の演出を実行する遊技機がある（例えば、特許文献 1 を参照）。

【0003】

また、連打操作の必要回数に応じた数の演出ボタン画像を表示して、遊技者による演出ボタンの操作が必要回数になると所定の操作対応演出が実行される遊技機がある（例えば、特許文献 2 を参照）。また、演出ボタンを有効時間内に押圧操作した回数の累積値を計数し、累積値が大きいほど大当りの発生に対する期待度の高いボタン演出画像を表示する遊技機がある（例えば、特許文献 3 を参照）。また、遊技者に演出ボタンの押下を促す操作促進演出を行っているときに演出ボタンが操作されると、操作に応じた演出を行う場合と行わない場合がある遊技機がある（例えば、特許文献 4 を参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2015-051144 号公報

40

【特許文献 2】特開 2015-071102 号公報

【特許文献 3】特開 2014-023623 号公報

【特許文献 4】特開 2015-107205 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、興趣が高められない場合があった。本発明は、上記の点に鑑みなされたものであり、興趣を向上させ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】

50

(A) 上記目的を達成するため、本発明の一態様による遊技機は、遊技が可能な遊技機（例えば、遊技機 1、スロット機等）であって、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、スティックコントローラ 31 A、プッシュボタン 31 B 等）と、前記操作手段の操作可能回数を特定可能に報知（例えば、図 39（B）に示すように操作演出アイコンの数によって操作可能回数を特定可能に報知等。図 39（B）では 4 個の操作演出アイコン（ST1～ST4）によって操作可能回数「4」を報知）する第 1 報知手段（例えば、画像表示装置 5 の表示を制御する演出制御用 CPU 120 等）と、前記操作手段の操作有効期間（例えば、図 38（B）に示したリーチ前、リーチ中、スーパーリーチ中の操作期間等）に遊技者が操作した回数と、前記操作手段の操作有効期間に遊技者が操作しなかった回数と、前記操作した回数と前記操作しなかった回数の合計回数と、のうちの少なくとも 1 つの回数を特定可能に報知（例えば、図 39（D）に示すように終了表示 MK1 を重畳させた操作演出アイコンの数によって操作回数を特定可能に報知等。図 39（D）では 1 個の終了表示 MK1 を重畳させた操作演出アイコン（ST1）によって操作回数「1」を報知。また、図 39（C）に示すように終了表示 MK1 の数によって操作しなかった回数を特定可能に報知等。図 39（C）では 1 個の終了表示 MK1 によって操作しなかった回数「1」を報知。また、図 45（A）に示すように操作回数と操作しなかった回数により合計回数を報知等）する第 2 報知手段（画像表示装置 5 の表示を制御する演出制御用 CPU 120 等）と、前記操作手段の操作に対応する操作結果演出（例えば、図 38（A）に示したカットイン演出等）を実行可能な操作演出実行手段（例えば、画像表示装置 5 の表示を制御する演出制御用 CPU 120 等）と、を備え、前記第 1 報知手段は、遊技者にとって有利な有利状態となる期待度が高い場合に、当該期待度が低い場合と比べて前記操作可能回数を多く報知し、前記操作可能回数と前記合計回数との差（例えば、図 42（A）、図 42（B）、図 43（C）、図 43（D）、図 44（C）、図 44（D）などに示した残り操作回数等）が所定差であり前記操作可能回数が第 1 回数である場合と、前記操作可能回数と前記合計回数との差が前記所定差であり前記操作可能回数が第 2 回数である場合とで異なる割合で前記操作結果演出として特定操作結果演出（例えば、強カットイン演出等）が行われ（例えば、強カットイン演出は、図 42（A）に示すように、合計残り操作回数が同一であっても合計操作可能回数に応じて異なる割合で実行され、図 44（C）に示すように、スーパーリーチ中の残り操作回数が同一であってもスーパーリーチ中の操作可能回数に応じて異なる割合で実行される）、前記操作演出実行手段は、前記操作手段を操作するタイミングに応じて前記操作結果演出を変化させ、前記第 1 報知手段は、所定の遊技情報の視認性を確保して前記操作可能回数を表示する。

(B) 上記目的を達成するため、本発明の一態様による遊技機は、遊技が可能な遊技機（例えば、遊技機 1、スロット機等）であって、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、スティックコントローラ 31 A、プッシュボタン 31 B 等）と、前記操作手段の操作可能回数を特定可能に報知（例えば、図 39（B）に示すように操作演出アイコンの数によって操作可能回数を特定可能に報知等。図 39（B）では 4 個の操作演出アイコン（ST1～ST4）によって操作可能回数「4」を報知）する第 1 報知手段（例えば、画像表示装置 5 の表示を制御する演出制御用 CPU 120 等）と、前記操作手段の操作有効期間（例えば、図 38（B）に示したリーチ前、リーチ中、スーパーリーチ中の操作期間等）に遊技者が操作した回数と、前記操作手段の操作有効期間に遊技者が操作しなかった回数と、前記操作した回数と前記操作しなかった回数の合計回数と、のうちの少なくとも 1 つの回数を特定可能に報知（例えば、図 39（D）に示すように終了表示 MK1 を重畳させた操作演出アイコンの数によって操作回数を特定可能に報知等。図 39（D）では 1 個の終了表示 MK1 を重畳させた操作演出アイコン（ST1）によって操作回数「1」を報知。また、図 39（C）に示すように終了表示 MK1 の数によって操作しなかった回数を特定可能に報知等。図 39（C）では 1 個の終了表示 MK1 によって操作しなかった回数「1」を報知。また、図 45（A）に示すように操作回数と操作しなかった回数により合計回数を報知等）する第 2 報知手段（画像表示装置 5 の表示を制御する演出制御用 CPU 120 等）と、前記操作手段の操作に対応する操作結果演出（例えば、図 38（A）に示したカ

10

20

30

40

50

ットイン演出等)を実行可能な操作演出実行手段(例えば、画像表示装置5の表示を制御する演出制御用CPU120等)と、を備え、前記第1報知手段は、遊技者にとって有利な有利状態となる期待度が高い場合に、当該期待度が低い場合と比べて前記操作可能回数を多く報知し、前記操作可能回数と前記合計回数との差(例えば、図42(A)、図42(B)、図43(C)、図43(D)、図44(C)、図44(D)などに示した残り操作回数等)が所定差であり前記操作した回数が第1回数である場合と、前記操作可能回数と前記合計回数との差が前記所定差であり前記操作した回数が第2回数である場合とで異なる割合で前記操作結果演出として特定操作結果演出(例えば、強カットイン演出等)が行われ(例えば、強カットイン演出は、図42(B)や図43(C)や図43(D)に示すように、合計残り操作回数が同一であっても合計操作回数に応じて異なる割合で実行され、図44(D)に示すように、スーパーリーチ中の残り操作回数が同一であってもスーパーリーチ中の操作回数に応じて異なる割合で実行される)、前記操作演出実行手段は、前記操作手段を操作するタイミングに応じて前記操作結果演出を変化させ、前記第1報知手段は、所定の遊技情報の視認性を確保して前記操作可能回数を表示する。

【0007】

このような遊技機によれば、興趣を向上させることができる。

【0008】

(1)上記目的を達成するため、本発明の一態様による遊技機は、遊技が可能な遊技機(例えば、遊技機1、スロット機等)であって、遊技者が操作可能な操作手段(例えば、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B等)と、前記操作手段の操作可能回数を特定可能に報知(例えば、図39(B)に示すように操作演出アイコンの数によって操作可能回数を特定可能に報知等。図39(B)では4個の操作演出アイコン(ST1~ST4)によって操作可能回数「4」を報知)する第1報知手段(例えば、画像表示装置5の表示を制御する演出制御用CPU120等)と、前記操作手段の操作有効期間(例えば、図38(B)に示したリーチ前、リーチ中、スーパーリーチ中の操作期間等)に遊技者が操作した回数と、前記操作手段の操作有効期間に遊技者が操作しなかった回数と、前記操作した回数と前記操作しなかった回数の合計回数と、のうちの少なくとも1つの回数を特定可能に報知(例えば、図39(D)に示すように終了表示MK1を重畳させた操作演出アイコンの数によって操作回数を特定可能に報知等。図39(D)では1個の終了表示MK1を重畳させた操作演出アイコン(ST1)によって操作回数「1」を報知。また、図39(C)に示すように終了表示MK1の数によって操作しなかった回数を特定可能に報知等。図39(C)では1個の終了表示MK1によって操作しなかった回数「1」を報知。また、図45(A)に示すように操作回数と操作しなかった回数により合計回数を報知等)する第2報知手段(画像表示装置5の表示を制御する演出制御用CPU120等)と、前記操作手段の操作に対応する操作結果演出(例えば、図38(A)に示したカットイン演出等)を実行可能な操作演出実行手段(例えば、画像表示装置5の表示を制御する演出制御用CPU120等)とを備え、前記操作手段に対する第1の操作(例えば、プッシュボタン31B等に対する連打等)又は前記操作手段に対する第2の操作(例えば、プッシュボタン31B等に対する長押し等)のいずれか一方の操作に応じて第1の操作結果演出(例えば、図30(C2)に示すように長押しに応じて第1キャラ演出)が行われ、前記第1の操作又は前記第2の操作の他の一方の操作に応じて前記第1の操作結果演出と第2の操作結果演出(例えば、図30(C3)及び図30(D)に示すように連打に応じて第1キャラ演出と第2キャラ演出)が行われ、前記操作可能回数と前記合計回数との差(例えば、図42(A)、図42(B)、図43(C)、図43(D)、図44(C)、図44(D)などに示した残り操作回数等)が所定差であり前記操作可能回数が第1回数である場合と、前記操作可能回数と前記合計回数との差が前記所定差であり前記操作可能回数が第2回数である場合とで異なる割合で前記操作結果演出として特定操作結果演出(例えば、強カットイン演出等)が行われる(例えば、強カットイン演出は、図42(A)に示すように、合計残り操作回数が同一であっても合計操作可能回数に応じて異なる割合で実行され、図44(C)に示すように、スーパーリーチ中の残り操作回数が同一で

10

20

30

40

50

あってもスーパーリーチ中の操作可能回数に応じて異なる割合で実行される)。

(2) 上記目的を達成するため、本発明の一態様による遊技機は、遊技が可能な遊技機(例えば、遊技機1、スロット機等)であって、遊技者が操作可能な操作手段(例えば、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B等)と、前記操作手段の操作可能回数を特定可能に報知(例えば、図39(B)に示すように操作演出アイコンの数によって操作可能回数を特定可能に報知等。図39(B)では4個の操作演出アイコン(ST1~ST4)によって操作可能回数「4」を報知)する第1報知手段(例えば、画像表示装置5の表示を制御する演出制御用CPU120等)と、前記操作手段の操作有効期間(例えば、図38(B)に示したリーチ前、リーチ中、スーパーリーチ中の操作期間等)に遊技者が操作した回数と、前記操作手段の操作有効期間に遊技者が操作しなかった回数と、前記操作した回数と前記操作しなかった回数の合計回数と、のうちの少なくとも1つの回数を特定可能に報知(例えば、図39(D)に示すように終了表示MK1を重畳させた操作演出アイコンの数によって操作回数を特定可能に報知等。図39(D)では1個の終了表示MK1を重畳させた操作演出アイコン(ST1)によって操作回数「1」を報知。また、図39(C)に示すように終了表示MK1の数によって操作しなかった回数を特定可能に報知等。図39(C)では1個の終了表示MK1によって操作しなかった回数「1」を報知。また、図45(A)に示すように操作回数と操作しなかった回数により合計回数を報知等)する第2報知手段(画像表示装置5の表示を制御する演出制御用CPU120等)と、前記操作手段の操作に対応する操作結果演出(例えば、図38(A)に示したカットイン演出等)を実行可能な操作演出実行手段(例えば、画像表示装置5の表示を制御する演出制御用CPU120等)とを備え、前記操作手段に対する第1の操作(例えば、プッシュボタン31B等に対する連打等)又は前記操作手段に対する第2の操作(例えば、プッシュボタン31B等に対する長押し等)のいずれか一方の操作に応じて第1の操作結果演出(例えば、図30(C2)に示すように長押しに応じて第1キャラ演出)が行われ、前記第1の操作又は前記第2の操作の他の一方の操作に応じて前記第1の操作結果演出と第2の操作結果演出(例えば、図30(C3)及び図30(D)に示すように連打に応じて第1キャラ演出と第2キャラ演出)が行われ、前記操作可能回数と前記合計回数との差(例えば、図42(A)、図42(B)、図43(C)、図43(D)、図44(C)、図44(D)などに示した残り操作回数等)が所定差であり前記操作した回数が第1回数である場合と、前記操作可能回数と前記合計回数との差が前記所定差であり前記操作した回数が第2回数である場合とで異なる割合で前記操作結果演出として特定操作結果演出(例えば、強カットイン演出等)が行われる(例えば、強カットイン演出は、図42(B)や図43(C)や図43(D)に示すように、合計残り操作回数が同一であっても合計操作回数に応じて異なる割合で実行され、図44(D)に示すように、スーパーリーチ中の残り操作回数が同一であってもスーパーリーチ中の操作回数に応じて異なる割合で実行される)。

【0009】

このような遊技機によれば、興趣を向上させることができる。

【0010】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記特定操作結果演出は、前記第2の操作結果演出であってもよい。

【0011】

このような遊技機によれば、興趣を向上させることができる。

【0012】

(4) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記特定操作結果演出は、前記第1の操作結果演出であってもよい。

【0013】

このような遊技機によれば、興趣を向上させることができる。

【0014】

(5) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記特定操作結果演出は、前記第1の

10

20

30

40

50

操作結果演出とも前記第2の操作結果演出とも異なる第3の操作結果演出であってもよい。

【0015】

このような遊技機によれば、興趣を向上させることができる。

【0016】

(6) 上記(1)から(5)のいずれか一の遊技機において、前記操作演出実行手段は、前記操作手段に対する連続した操作(例えば、プッシュボタン31B等に対する連打等)を前記第1の操作として操作結果演出を実行し、前記操作手段に対する連続した操作とは異なる操作(例えば、プッシュボタン31B等に対する長押し等)を前記第2の操作として操作結果演出を実行するものであってもよい。

10

【0017】

このような遊技機によれば、操作手段に対する連続した操作を行うか、連続した操作とは異なる操作を行うかによって実行される操作結果演出が異なるため、興趣を向上させることができる。

【0018】

(7) 上記(1)から(6)のいずれか一の遊技機は、前記操作手段に対する操作の促進を報知する促進報知(例えば、図29に示した促進演出の実行によって図30(B)や図32(B)に示すような表示が行われることによる報知等)を実行しない(例えば、図31では促進演出を実行しないため図30(B)や図32(B)に示すような表示が行われない)ものであってもよい。

20

【0019】

このような遊技機によれば、様々なタイミングにおいて、あるいは自主的に、遊技者は操作結果演出を実行させるための操作を探索するようになり、興趣を向上させることができる。

【0020】

(8) 上記(1)から(7)のいずれか一の遊技機は、前記第1の操作のみを有効とするか、前記第2の操作のみを有効とするか、又は前記第1の操作と前記第2の操作の両方を有効とするかを切替える(例えば、図28に示すように変動パターンに応じて操作演出パターンが決定され、また、図29に示すように操作演出パターン毎に連打のみを有効操作とするかや、長押しのみを有効操作とするかや、連打も長押しも有効操作とするか、が設定等されている)ものであってもよい。

30

【0021】

このような遊技機によれば、遊技者に対して、操作手段の操作の相違に対する操作結果演出の相違を模索させることにより興趣を向上させることができる。

【0022】

(9) 上記(1)から(8)のいずれか一の遊技機において、前記操作演出実行手段は、前記第1の操作に応じ、前記第1の操作結果演出と前記第2の操作結果演出を実行する(例えば、図30(C3)及び図30(D)に示すように連打に応じて第1キャラ演出と第2キャラ演出を実行する)ものであってもよい。

【0023】

40

このような遊技機によれば、第1の操作に応じて第1の操作結果演出も第2の操作結果演出も実行されるので遊技者に満足感を与えて興趣を向上させることができる。

【0024】

(10) 上記(1)から(9)のいずれか一の遊技機において、前記操作演出実行手段は、前記第1の操作結果演出の実行中に前記第2の操作結果演出を実行する(例えば、図32(D3)に示すように第1キャラ演出の実行中に第2キャラ演出を実行する)ものであってもよい。

【0025】

このような遊技機によれば、第1の操作結果演出の終了にともなって遊技者が操作を中止し、第2の操作結果演出が実行されなくなることを抑制して、興趣の低下を防止するこ

50

とができる。

【0026】

(11) 上記(1)から(9)のいずれか一の遊技機において、前記操作演出実行手段は、前記第1の操作結果演出の実行前、又は前記第1の操作結果演出の実行後に前記第2の操作結果演出を実行する(例えば、図33(B)に示すように第1キャラ演出の実行前、又は、図30(D)に示すように第1キャラ演出の実行後に第2キャラ演出を実行する)ものであってもよい。

【0027】

このような遊技機によれば、第2の操作結果演出が第1の操作結果演出の一部であると誤認されてしまうことを抑制することができる。

10

【0028】

(12) 上記(1)から(11)のいずれか一の遊技機において、前記操作演出実行手段は、前記第2の操作に応じて前記第1の操作結果演出を進行させたとき(例えば、白キャラaを表示させたときや白キャラaから赤キャラaに変化させたとき等)には、前記第1の操作に応じて前記第2の操作結果演出を実行しない(例えば、図29に示した長押し制限を実行する場合には、第1キャラ演出において長押しと連打とを行って最終的に連打が成功したときであっても第2キャラ演出を実行しない)。

【0029】

このような遊技機によれば、第1の操作をした遊技者に満足感を与えて興趣を向上させることができる。

20

【0030】

(13) 上記(1)から(12)のいずれか一の遊技機において、前記操作演出実行手段は、前記操作手段に対する連打を前記第1の操作として操作結果演出を実行し、前記操作手段に対する長押しを前記第2の操作として操作結果演出を実行するものであってもよい。

【0031】

このような遊技機によれば、操作手段に対する連続した操作を行うか、操作手段に対する長押しを行うかによって実行される操作結果演出が異なるために、興趣を向上させることができる。

【0032】

30

(14) 上記(1)から(13)のいずれか一の遊技機において、前記操作演出実行手段は、前記操作手段を操作するタイミングに応じて前記操作結果演出を変化(例えば、図38(B)に示すようにリーチ前、リーチ中、スーパーリーチ中の各期間に応じて実行されるカットイン演出を変化等)させるものであってもよい。

【0033】

このような遊技機によれば、操作のタイミングに応じて操作結果演出が変化するため、興趣を向上させることができる。

【0034】

(15) 上記(1)から(14)のいずれか一の遊技機において、前記第1報知手段は、可変表示が1回変動する中で、前記操作可能回数の報知を複数回実行(例えば、図44(B)~図44(D)において説明したように、リーチ前、リーチ中、スーパーリーチ中の各期間において各期間の操作可能回数を報知等)するものであってもよい。

40

【0035】

このような遊技機によれば、遊技者に期待感を維持させることができるので、興趣を向上させることができる。

【0036】

(16) 上記(1)から(15)のいずれか一の遊技機において、前記第1報知手段は、遊技状態が遊技者にとって有利な有利状態になる期待度が高い場合に、当該期待度が低い場合に比べて前記操作可能回数を多く報知するものであってもよい。例えば、図5、図17、図18、図20に示すように、スーパーリーチα(「PA4-1」又は「PB4-

50

1」)に比べ、スーパーリーチβ(「PA5-1」又は「PB5-1」)の方が大当たり期待度が高いため、例えば、変動パターンが「PA4-1」である場合に比べ、変動パターンが「PA5-1」である場合の方が、操作期間が多い(すなわち、報知される操作可能回数が多い)操作演出パターン(例えば、SEPDやSEPC)が決定される割合を高くし、また、変動パターンが「PB4-1」である場合に比べ、変動パターンが「PB5-1」である場合の方が、操作期間が多い操作演出パターンが決定される割合を高くしてもよい。

【0037】

このような遊技機によれば、操作可能回数の多少によって遊技者の期待感を煽ることができるため、興趣を向上させることができる。

10

【0038】

(17)上記(1)から(16)のいずれか一の遊技機において、前記第1報知手段は、前記操作手段の操作状況に応じて報知する前記操作可能回数を変化させるものであってもよい。一例として、操作演出パターン「SEPD」において、最初の4回目迄(リーチ中の2回目の)操作期間において、全4回の操作があった場合にはスーパーリーチ中の操作可能回数「3回」を報知し(スーパーリーチ中の全3回の操作期間を全て有効とし)、4回中3回の操作があった場合にはスーパーリーチ中の操作可能回数「2回」を報知し(スーパーリーチ中の全3回の操作期間のうち所定の2回を有効とし)、4回中2回の操作があった場合にはスーパーリーチ中の操作可能回数「1回」を報知し(スーパーリーチ中の全3回の操作期間のうち所定の1回を有効とし)、4回中1回の操作があった場合や1回も操作がなかった場合にはスーパーリーチ中の操作可能回数「0回」を報知し(スーパーリーチ中の全3回の操作期間を全て無効としてもよい)。

20

【0039】

このような遊技機によれば、報知される操作可能回数が操作状況に応じて変化するため、興趣を向上させることができる。

【0040】

(18)上記(1)から(17)のいずれか一の遊技機は、前記操作可能回数が1以上のときに前記操作手段の操作を促す促進演出(例えば、図41(B)等)に示すように、操作促進表示5SSを表示する演出等)を実行する促進演出手段(例えば、画像表示装置5の表示を制御する演出制御用CPU120等)をさらに備えるものであってもよい。

30

【0041】

このような遊技機によれば、操作手段の操作が促進されるので、興趣を向上させることができる。

【0042】

(19)上記(1)から(18)のいずれか一の遊技機において、前記第1報知手段は、前記操作可能回数をアイコン及び数字、又は、アイコンか数字のどちらか一方によって表示するものであってもよい。また、前記第2報知手段は、前記操作した回数と前記操作しなかった回数と前記合計回数とのうちの少なくとも1つの回数をアイコン及び数字、又は、アイコンか数字のどちらか一方によって表示するものであってもよい。

【0043】

このような遊技機によれば、回数の誤認識を防止することが可能となる。

40

【0044】

(20)上記(1)から(19)のいずれか一の遊技機において、前記第1報知手段は、所定の遊技情報(例えば、図39(B)等)に示すように、小図柄表示エリア5LK、5CK及び5RKに表示される小図柄)の視認性を確保して前記操作可能回数を表示するものであってもよい。また、前記第2報知手段は、所定の遊技情報(例えば、図39(B)等)に示すように、小図柄表示エリア5LK、5CK及び5RKに表示される小図柄)の視認性を確保して、前記操作した回数と前記操作しなかった回数と前記合計回数とのうちの少なくとも1つの回数を表示するものであってもよい。

【0045】

50

このような遊技機によれば、所定の遊技情報の視認を妨げることを防止できるので、興趣を低下させないようにすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0046】

【図1】第1の実施形態（第2の実施形態も同様）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

【図6】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】遊技制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図12】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13】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14】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。

20

【図15】始動入賞時処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】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17】変動カテゴリ決定テーブルの選択例を示す図である。

【図18】変動カテゴリ決定テーブルの構成例を示す図である。

【図19】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】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図22】変動時遊技状態移行処理の一例を示すフローチャートである。

【図23】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図24】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25】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26】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図27】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28】操作演出パターンの決定割合の設定例を示す図である。

【図29】操作演出パターンを例示する図である。

【図30】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図31】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図32】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図33】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

40

【図34】操作演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図35】操作演出の実行有無の決定割合の設定例を示す図である。

【図36】操作演出パターンの決定割合の設定例を示す図である。

【図37】操作演出パターンの内容等を示す説明図である。

【図38】カットイン演出の内容等を示す説明図である。

【図39】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図40】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図41】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図42】強カットイン演出が実行される割合を示す説明図である。

【図43】強カットイン演出が実行される割合等を示す説明図である。

50

【図４４】操作演出アイコンの他の表示例等を示す図である。

【図４５】操作演出アイコン等による他の報知方法を示す図である。

【図４６】第３の実施形態によるパチンコ遊技機の正面図である。

【図４７】変動カテゴリ、変動パターンを説明する説明図である。

【図４８】変動カテゴリ、変動パターンを説明する説明図である。

【図４９】保留等演出パターンを説明する説明図である。

【図５０】可変表示開始設定処理の一部の処理の一例を示すフローチャート等である。

【図５１】画像表示装置における表示例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００４７】

10

（第１の実施形態）

以下、図面を参照しつつ、第１の実施形態を詳細に説明する。図１は、第１の実施形態（第２の実施形態も同様）によるパチンコ遊技機（遊技機）１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機１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。

【００４８】

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６Ａと普通可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。普通入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第１始動領域）としての第１始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置６Ｂは、図２に示す普通電動役物用となるソレノイド８１によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第２始動領域）第２始動入賞口を形成する。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」と称する。

20

【００４９】

一例として、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。

30

【００５０】

なお、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態であるときでも、第２始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態において、例えば第２始動入賞口を閉鎖することなどにより、第２始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第２始動領域としての第２始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

40

【００５１】

普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図２に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出される。普通可変入賞球装置６Ｂ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２２Ｂによって検出される。

【００５２】

なお、始動入賞口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）や大入賞口（後述）などの入賞口を通過（進入）した遊技球が、夫々の入賞口に対応して設けられたスイッチ（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（後述））によっ

50

て検出されることを「入賞」と称する。「入賞」のうち、始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）への入賞を「始動入賞」と称し、特に、第1始動入賞口への入賞を第1始動入賞と称し、第2始動入賞口への入賞を第2始動入賞と称する。

【0053】

第1始動入賞の発生（第1始動口スイッチ22Aによる遊技球の検出）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4A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（演出図柄とも称する）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。

10

【0054】

また、第2始動入賞の発生（第2始動口スイッチ22Bによる遊技球の検出）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4B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。

【0055】

20

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。第1特図保留記憶数は、第1開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

30

【0056】

なお、ある第1始動入賞による第1始動条件は成立したが、当該第1始動入賞による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当該第1始動入賞に対応する可変表示に関する情報は、当該第1始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立する迄、保留データ（第1特図保留情報）として記憶（保留）される。換言すれば、保留されていた第1特図保留情報は第1開始条件が成立する毎に1つずつ消化され、消化される第1特図保留情報に基づく可変表示ゲームが実行される。

【0057】

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。第2特図保留記憶数は、第2開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

40

50

【0058】

なお、ある第2始動入賞による第2始動条件は成立したが、当該第2始動入賞による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当該第2始動入賞に対応する可変表示に関する情報は、当該第2始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立する迄、保留データ（第2特図保留情報）として記憶（保留）される。換言すれば、保留されていた第2特図保留情報は、第2開始条件が成立する毎に1つずつ消化され、消化される第2特図保留情報に基づく可変表示ゲームが実行される。

【0059】

なお、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」または「保留記憶数」と称するが、単に「特図保留記憶数」または「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、合計保留記憶数のいずれか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。

【0060】

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、遊技球が通過（進入）できない閉鎖状態と、遊技球が通過（進入）できる開放状態とに変化する大入賞口を形成する。具体的には、特別可変入賞球装置7は、例えば図2に示す大入賞口扉用のソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、大入賞口扉の開閉によって大入賞口の状態（開放状態、閉鎖状態）を変化させる。

【0061】

一例として、特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉を閉じて大入賞口を閉鎖状態とし、ソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉を開いて大入賞口を開放状態とする。開放状態となった大入賞口を通過（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。つまり、大入賞口を開放状態とすることによって、大入賞口への入賞が発生する。

【0062】

大入賞口への入賞の発生（カウントスイッチ23による遊技球の検出）に基づいて、所定個数（例えば12個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口への入賞の発生に基づいて払い出される賞球の個数（例えば12個）は、第1始動入賞の発生に基づいては払い出される賞球の個数（例えば3個）、第2始動入賞の発生に基づいて払い出される賞球の個数（例えば3個）よりも多い。つまり、大入賞口の状態（開放状態、閉鎖状態）が、遊技者にとって有利か否かに大きく影響する。すなわち、大入賞口が開放状態であるときには大入賞口が閉鎖状態であるときに比べて多くの賞球が期待できるので、大入賞口が開放状態であるときには大入賞口が閉鎖状態であるときに比べて遊技者にとって非常に有利である。

【0063】

なお、遊技球が通過（進入）できない閉鎖状態に加えて、または代えて、遊技球が通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

【0064】

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4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aは、例えば7セグメントやドットマトリクスのLED（発光ダイオード）等から構成される。第2特別図柄表示装置4Bについても同様である。第1特別図柄表示装置4A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4B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。

【0065】

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「ー」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。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、「ー」を示す記号には「10」の図柄番号が付されていればよい。なお、特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成されるものに限定されない。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。

【0066】

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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 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 2 5 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。

【0067】

第 2 保留表示器 2 5 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 2 5 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 つ減少した場合には点灯数を 1 つ減らせばよい。

【0068】

遊技盤 2 における遊技領域の左側部分には、通過ゲート 4 1 と、普通図柄表示器 2 0 と、普図保留表示器 2 5 C とが設けられている。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、例えば図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出される。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 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）が所定の上限值（例えば「4」）以下であれば、普通図柄表示器 2 0 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。

【0069】

普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成される。普通図柄表示器 2 0 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

10

20

30

40

50

図保留情報)として記憶(保留)される。

【0070】

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。普図保留記憶数は、普図開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

10

【0071】

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。

【0072】

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。

20

【0073】

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特図ゲームのうちいずれかの特図ゲームの開始に対応して、すなわち、第1特図又は第2特図のうちいず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、すなわち、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)と連動(対応)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。

30

【0074】

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、夫々の飾り図柄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ればよい。なお、飾り図柄は8種類に限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい(例えば7種類や9種類など)。

40

【0075】

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

50

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。なお、飾り図柄の変動開始タイミング及び変動終了タイミングは、特別図柄の変動開始タイミング及び変動終了タイミングと必ずしも一致していなくてもよく、特別図柄の変動時間（特図変動時間）内に、飾り図柄の変動時間が収まっていればよい。

【0076】

すなわち、飾り図柄の変動開始タイミングが特別図柄の変動開始タイミングよりも遅くてもよいし、特別図柄の変動終了タイミング（確定特別図柄の停止表示タイミング）が飾り図柄の変動終了タイミング（確定飾り図柄の停止表示タイミング）よりも遅くてもよい。例えば、確定飾り図柄の停止表示後に所定演出の実行を開始し、当該所定演出の実行の終了時に確定特別図柄を停止表示させてもよい。

10

【0077】

また、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。

【0078】

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、実行が保留されている第2特図ゲームの数を特定可能に表示する。

20

【0079】

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、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増加したときは、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）に増加分の第1特図保留情報に対応する保留表示として新たな第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）に上記新たな第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に複数の第1保留表示がある場合に、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減少したときは、減少分の第1特図保留情報に対応する保留表示に相当する第1始動入賞記憶表示エリア5HLの最も右側に表示されている第1保留表示（一番古くから表示されている第1保留表示）を消去し、他の第1保留表示の夫々を、消去した第1保留表示側（右側）に移動（シフト）する。

30

40

【0080】

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、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増加したときは、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始動入賞記憶表示エリア5HRの左側（画像表示装置5の表示領域の中央側）に増加分の第2特図保留情報に対応する保留表示として新たな第2保留表示を追加し、第2始動入賞記憶表示エリア5HR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）に上記新たな第2保留表示を追加するようにしてもよい。

【0081】

50

また、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに複数の第2保留表示がある場合に、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減少したときは、減少分の第2特図保留情報に対応する保留表示に相当する第2始動入賞記憶表示エリア5HRの最も左側に表示されている第2保留表示（一番古くから表示されている第2保留表示）を消去し、他の第2保留表示の夫々を、消去した第2保留表示側（左側）に移動（シフト）する。なお、第1始動入賞記憶表示エリア5HLと第2始動入賞記憶表示エリア5HR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5H」とも称する。

【0082】

また、画像表示装置5の表示領域には、保留表示のエリアとして、第1始動入賞記憶表示エリア5HLや第2始動入賞記憶表示エリア5HRの他に、第1始動入賞記憶表示エリア5HLや第2始動入賞記憶表示エリア5HRから消去された（移動された）保留表示（すなわち、第1開始条件の成立によって消化される第1特図保留情報や、第2開始条件の成立によって消化される第2特図保留情報に基づき実行される飾り図柄の可変表示に対応する保留表示に応じたアクティブ表示（消化時表示、今回表示などとも称する）を含む情報を表した特別画像を表示するアクティブ表示エリアAHA（消化時表示領域、消化時表示エリア、今回保留表示領域、今回保留表示エリア、アクティブ保留表示領域、アクティブ保留表示エリア、アクティブ表示領域、今回表示領域、今回表示エリア、消化時表示部などとも称する。）が、例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLと第2始動入賞記憶表示エリア5HRとの間が配置されている。

【0083】

第1の実施形態におけるパチンコ遊技機1では、図1に示すように、第1始動入賞記憶表示エリア5HLと第2始動入賞記憶表示エリア5HRとの間にアクティブ表示エリアAHAを配置しているが、アクティブ表示エリアAHAは、画像表示装置5の表示領域のいずれかの位置に配置されていればよい。また、第1の実施形態におけるパチンコ遊技機1では、アクティブ表示のほかには、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠、アクティブ表示またはアクティブ表示の周囲やアクティブ表示枠の周囲に表示される文字や画像などのアクティブ表示に応じた情報などが特別画像によって表示される。

【0084】

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、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0085】

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

【0086】

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。

【0087】

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

10

20

30

40

50

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

【0088】

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)とを組合せた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。

【0089】

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。

【0090】

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、パチンコ遊技機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、パチンコ遊技機1の状況に応じて警告音を出力する。

【0091】

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、大当たり遊技状態への移行前に大当たり遊技状態に移行する旨を予告又は示唆する音、声などである。

【0092】

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。

【0093】

遊技機用枠3の遊技領域の内部には、可動役物17が設けられている。可動役物17は演出動作として遊技機用枠3の領域内においてそれぞれ所定の動作を行うものとする。可

10

20

30

40

50

動役物 17 は、演出動作として、原点位置から下降して、画像表示装置 5 の表示領域中央部を動作端として停止して画像表示装置 5 の表示領域の一部を隠し、再び原点位置に戻る動作を行う。可動役物 17 が動作するときには、後述する発光部材 9 C C を点灯する演出動作を行ってもよい。

【0094】

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、可動役物 17 に発光部材 9 C C、画像表示装置 5 の左右位置に発光部材 9 C L、発光部材 9 C R を設置し、遊技機用枠 3 の上部位置に発光部材 9 U、遊技機用枠 3 の左右位置に発光部材 9 S L、発光部材 9 S R を設置している。以下、発光部材 9 C C、9 C L、9 C R、9 U、9 S L、9 S R 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 9 U は、回転部を有する回転灯（例えばパトランプ）であってもよい。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。

10

【0095】

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、パチンコ遊技機 1 は、例えば、振動部を有する装置、送風部を有する装置など他の演出装置を備えていてもよい。

【0096】

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 20 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 25 A、第 2 保留表示器 25 B、普通保留表示器 25 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。

20

【0097】

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。

【0098】

パチンコ遊技機 1 では、普通図始動条件が成立した後に普通図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 20 による普通図ゲームが開始される。普通図ゲームでは、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）、普通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（普通図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普通図当り」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、普通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「普通図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普通図当り」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。

30

【0099】

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。なお、大当り図柄や小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

40

50

当り」としてもよい。

【0100】

第1の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、「ー」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームにおける大当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4B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、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0101】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、パチンコ遊技機1は、特定遊技状態である大当り遊技状態に制御される。パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態において、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、所定の回数（所定のラウンド数）、実行する。ラウンドは、大入賞口の開放サイクルである。また、特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態である小当り遊技状態に制御される。

10

【0102】

パチンコ遊技機1は、特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後の各ラウンド（各回のラウンド）において、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉を開閉させて、大入賞口の状態（開放状態、閉鎖状態）を変化させる。例えば、パチンコ遊技機1は、ラウンドの開始時に大入賞口を閉鎖状態から開放状態に変化させ、その後、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させる。つまり、パチンコ遊技機1は、ラウンドの開始時に大入賞口扉を開いて大入賞口を開放状態に維持し、その後、大入賞口扉を閉じて大入賞口を閉鎖状態に維持し、1回のラウンドを終了させる。

20

【0103】

パチンコ遊技機1は、1回のラウンドにつき1回、大入賞口を開放状態に変化させる（1回のラウンド中に、大入賞口を開放状態→閉鎖状態と変化させる）。なお、パチンコ遊技機1は、1回のラウンドにつき複数回、大入賞口を開放状態に変化させてもよい。例えば、パチンコ遊技機1は、1回のラウンドにつき2回、大入賞口を開放状態に変化させてもよい（1回のラウンド中に、大入賞口を開放状態→閉鎖状態→開放状態→閉鎖状態と変化させてもよい）。

30

【0104】

なお、上述のような、大入賞口を閉鎖状態から開放状態に変化してラウンドが開始する態様（ラウンドの開始時に大入賞口扉を直ちに開く態様）ではなく、大入賞口を閉鎖状態に維持したままラウンドが開始する態様（ラウンドの開始時には大入賞口扉を開かない態様）であってもよい。つまり、パチンコ遊技機1は、ラウンドの開始時には大入賞口扉を開くことなく大入賞口を閉鎖状態に維持し、その後、大入賞口扉を開いて大入賞口を開放状態に維持し、その後、大入賞口扉を閉じて1回のラウンドを終了させてもよい。

【0105】

大当り遊技状態においてラウンドが実行される所定の回数（所定のラウンド数）は、固定（一定）の回数（例えば、常に10回）でなくてもよい。例えば、大当り遊技状態においてラウンドが実行される所定の回数（所定のラウンド数）は、複数種類の回数（例えば、2回、8回、16回）のなかから選択（抽選）されたいずれかの回数であってもよい。

40

【0106】

つまり、パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態において、ラウンドの実行回数が上限回数（上述所定の回数が固定の回数である場合には当該固定の回数、上述の所定の回数が複数種類から選択される場合には選択された回数）に達するまで、ラウンドを繰り返し実行する。なお、パチンコ遊技機1は、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、ラウンドの実行を終了してもよい。

【0107】

50

ラウンドにおいて大入賞口は、大入賞口扉を開いた後に所定の時間（開放期間）が経過するか、大入賞口への所定個数（例えば9個）の入賞が発生するか、のいずれかとなるまでの期間、開放状態に維持される。ラウンドにおいて大入賞口が開放状態に維持される所定の時間（開放期間）は、固定（一定）の時間（例えば、常に29秒間）でなくてもよい。例えば、ラウンドにおいて大入賞口が開放状態に維持される所定の時間（開放期間）は、複数種類の時間（例えば、0.1秒間、29秒間）のなかから選択（抽選）されたいずれかの時間であってもよい。

【0108】

ラウンドにおいて大入賞口は、所定の時間（閉鎖期間）が経過するまでの期間、閉鎖状態（ラウンドにおける閉鎖状態）に維持される。例えば、大入賞口を閉鎖状態から開放状態に変化してラウンドが開始する態様の場合には、大入賞口は、大入賞口扉を閉じた後に所定の時間（閉鎖期間）が経過するまでの期間、閉鎖状態に維持される。また例えば、大入賞口を閉鎖状態に維持したままラウンドが開始する態様の場合には、大入賞口は、ラウンドの開始した後に所定の時間（閉鎖期間）が経過するまでの期間、閉鎖状態に維持される。ラウンドにおいて大入賞口が閉鎖状態に維持される所定の時間（閉鎖期間）は、固定（一定）の時間（例えば、常に3秒間）でなくてもよい。例えば、ラウンドにおいて大入賞口が閉鎖状態に維持される所定の時間（閉鎖期間）は、複数種類の時間（例えば、1秒間、3秒間）のなかから選択（抽選）されたいずれかの時間であってもよい。

【0109】

以上から、パチンコ遊技機1は、大当たり遊技状態において、例えば、大入賞口を開放状態（29秒間）→閉鎖状態（3秒間）と変化させる各ラウンドを8回実行したり、大入賞口を開放状態（29秒間）→閉鎖状態（3秒間）と変化させる各ラウンドを16回実行したり、大入賞口を開放状態（0.1秒間）→閉鎖状態（1秒間）→開放状態（0.1秒間）→閉鎖状態（1秒間）と変化させる各ラウンドを2回実行したりすることができる。また、パチンコ遊技機1は、大当たり遊技状態において、大入賞口を開放状態（29秒間）→閉鎖状態（3秒間）と変化させる各ラウンドを8回実行した後に大入賞口を開放状態（0.1秒間）→閉鎖状態（1秒間）と変化させる各ラウンドを8回実行したりすることもできる。

【0110】

なお、大当たり遊技状態におけるラウンドのうち、大入賞口を開放状態とする所定の時間（開放期間）が比較的長いラウンド（例えば、開放状態が29秒間であるラウンド）は通常開放ラウンドとも称され、大入賞口を開放状態とする所定の時間（開放期間）が比較的短いラウンド（例えば、開放状態が0.1秒間であるラウンド）は短期開放ラウンドとも称される。

【0111】

また、大当たり図柄である特別図柄のうち、通常開放ラウンドに対応する大当たり図柄（後に通常開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態に制御される大当たり図柄）は、通常開放ラウンド大当たり図柄と称する場合がある。大当たり図柄である特別図柄のうち、短期開放ラウンドに対応する大当たり図柄（後に短期開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態に制御される大当たり図柄）は、短期開放ラウンド大当たり図柄と称する場合がある。

【0112】

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たり図柄が導出された後に制御される大当たり遊技状態（通常開放大当たり状態）では、通常開放ラウンドが所定の回数（所定のラウンド数）、実行される。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たり図柄が導出された後に制御される大当たり遊技状態（短期開放大当たり状態）では、短期開放ラウンドが所定の回数（所定のラウンド数）、実行される。なお、短期開放大当たり状態に比べ通常開放大当たり状態の方が通常開放ラウンドの実行回数が多くなるなどしていれば、通常開放大当たり状態において通常開放ラウンドの他に短期開放ラウンドを実行し、短期開放大当たり状態において短期開放ラウンドの他に通常開放ラウンドを実行してもよい。

10

20

30

40

50

【0113】

以上のように、パチンコ遊技機1は、特図ゲームでの可変表示結果が「大当たり」になった後に制御される大当たり遊技状態として、夫々の大当たり遊技状態において遊技者が得る価値、すなわち、遊技者から見た有利度（例えば、賞球数（出玉数））を夫々異ならせた多様な大当たり遊技状態を用意（実現）することができる。

【0114】

短期開放ラウンドを用いない場合の一例として、ラウンド（通常開放ラウンド）を8回実行する大当たり遊技状態と、ラウンド（通常開放ラウンド）を8回実行する大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な、ラウンド（通常開放ラウンド）を16回実行する大当たり遊技状態とを用意することができる。なお、上記例において、夫々のラウンド（通常開放ラウンド）において大入賞口を開放状態に変化させる回数や、夫々の開放状態の時間（開放時間）に差異が無ければ、ラウンド（通常開放ラウンド）を16回実行する大当たり遊技状態では、ラウンド（通常開放ラウンド）を8回実行する大当たり遊技状態の2倍の出玉を期待できる。

10

【0115】

短期開放ラウンドを用いる場合の一例として、通常開放ラウンドを8回実行した後に短期開放ラウンドを8回実行する大当たり遊技状態（実質8ラウンドの大当たり遊技状態）と、実質8ラウンドの大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な、通常開放ラウンドを16回実行する大当たり遊技状態とを用意することができる。なお、上記例において、夫々の通常開放ラウンドにおいて大入賞口を開放状態に変化させる回数や、夫々の開放状態の時間（開放時間）に差異が無く、且つ、短期開放ラウンドで得られる出玉数が無視できる程度に少なければ、通常開放ラウンドを16回実行する大当たり遊技状態では、実質8ラウンドの大当たり遊技状態の2倍の出玉を期待できる。

20

【0116】

また、大入賞口扉を開いた後に所定の時間（開放期間）が経過していなくても大入賞口への所定個数の入賞が発生した場合には大入賞口は開放状態から閉鎖状態に変化するが、当該所定個数に差を設けることにより、遊技者が得る価値を異ならせてもよい。例えば、上記所定個数を5個とした通常開放ラウンド（開放時間は29秒間）を8回実行する大当たり遊技状態と、上記所定個数を5個とした通常開放ラウンド（開放時間は29秒間）を8回実行する大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な、上記所定個数を10個とした通常開放ラウンド（開放時間は29秒間）を8回実行する大当たり遊技状態とを用意してもよい。

30

【0117】

また、大入賞口への入賞の発生に基づいて払い出される賞球の個数に差を設けることにより、遊技者が得る価値を異ならせてもよい。例えば、賞球数を6個とした通常開放ラウンドを16回実行する大当たり遊技状態と、賞球数を6個とした通常開放ラウンドを16回実行する大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な、賞球数を12個とした通常開放ラウンドを16回実行する大当たり遊技状態とを用意してもよい。

【0118】

また、当該大当たり遊技状態自体によって遊技者が得る価値（当該大当たり遊技状態の期間において遊技者が得る価値）に加えて、当該大当たり遊技状態の後に制御されるパチンコ遊技機1の状態の種類（例えば、通常状態、時短状態、確変状態の別）や、当該大当たり遊技状態の後に制御されるパチンコ遊技機1の状態（例えば、時短状態、確変状態）が維持される期間（例えば、時短回数、ST回数）の長さなどを異ならせることにより、当該大当たり遊技状態以降において遊技者が得る価値を異ならせてもよい。

40

【0119】

なお、第1の実施形態では、パチンコ遊技機1は、特図ゲームでの可変表示結果が「大当たり」になった後に制御される大当たり遊技状態として、8R確変大当たり（後述）となった後に制御される通常開放ラウンドを8回実行する大当たり遊技状態と、16R確変大当たり（後述）となった後に制御される通常開放ラウンドを16回実行する大当たり遊技状態とを用

50

意している。

【0120】

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、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄表示エリア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特定の可変表示の組合せの一部を構成する所定のリーチ状態となることがある。

【0121】

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た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た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。なお、以下の説明において、リーチ状態となることをリーチが成立（リーチ成立）するとも称する。

【0122】

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、ランプ9などの発光動作（点灯動作、点滅動作、消灯動作）、又は可動役物17等の動作（静止、微動、移動等）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。

【0123】

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、リーチパターンに応じて、リーチ演出後に大当たり組合せなどが最終停止表示される可能性（「大当たり期待度」あるいは「大当たり信頼度」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、すなわち、いずれのリーチ演出を出現させるかに応じて、大当たり期待度を異ならせることができる。一例として、第1の実施形態では、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た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。

【0124】

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）。

【0125】

また、飾り図柄の可変表示中には、可変表示演出の一態様として、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などが実行可能である。滑り演出では、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

10

20

30

40

50

リア5 Lと「右」の飾り図柄表示エリア5 Rのいずれか一方又は双方) にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。こうして、滑り演出では、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に、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。

【0126】

擬似連演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける全部にて飾り図柄(例えば予め定められた擬似連チャンス目などが飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rのいずれか一部または全部に表示される)を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて、再び、全部の飾り図柄の可変表示を開始させる演出表示である再可変表示を、所定回(例えば最大4回まで)行うことができる。

【0127】

擬似連演出における再可変表示の回数(再可変表示回数)は、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける、全部の飾り図柄が最初に仮停止するまでの可変表示(初回可変表示)の回数(1回)と、全部の飾り図柄が最後に仮停止した後の再可変表示(最終可変表示)の回数(1回)と、初回可変表示と最終可変表示の間の再可変表示の回数 X (X は0又は1以上)と、を合算した回数($X+2$)よりも1回少ない回数($X+1$)として把握される。また、再可変表示回数は、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて全部の飾り図柄が仮停止表示される回数(仮停止回数)と同数となる。なお、初回可変表示～1回目の仮停止表示を1回目の擬似連とも称し、2回目の可変表示(1回目の再可変表示)～2回目の仮停止表示を2回目の擬似連とも称し、3回目の可変表示(2回目の再可変表示)～3回目の仮停止表示を3回目の擬似連とも称し、4回目の可変表示(3回目の再可変表示)～4回目の仮停止表示を4回目の擬似連とも称する。また、擬似連演出における擬似連の回数を擬似連変動回数(又は、擬似連回数)とも称する。つまり、擬似連変動回数と再可変表示回数と仮停止回数は同数となる。なお、1回目、2回目、3回目、…と擬似連の回数が増えることを「擬似連が継続する」とも称する。

【0128】

「擬似連」の可変表示演出において、再可変表示(再変動)が1回～4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～5回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、第1の実施形態では、再可変表示(再変動)を1回又は2回行う例を示しているが(図5参照)、再可変表示(再変動)が3回以上行ってもよい。

【0129】

なお、擬似連演出は、当該変動においてリーチが成立する前(リーチ状態となる前に)に、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rのいずれか一部または全部に擬似連チャンス目が仮停止表示されるように、全ての飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける飾り図柄を一旦仮停止させてもよいし、リーチが成立した後に、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rのいずれか一部に擬似連チャンス目が仮停止表示されるように、全ての飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおける飾り図柄を一旦仮停止してもよい。つまり、擬似連演出における仮停止表示の演出態様には、少なくとも、リーチ状態となる前に仮停止表示させる演出態様と、リーチと状態となった後にチャンス図柄を仮停止表示させる演出態様とがあってもよい。なお、チャンス図柄はリーチ状態とならないときにも停止表示され得る。

【0130】

滑り演出(擬似連演出も同様)は、いずれかのリーチ演出、若しくはあるリーチ演出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、遊技者に予告又は示唆す

10

20

30

40

50

るものであってもよい。以下、いずれかのリーチ演出若しくはあるリーチ演出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、遊技者に予告又は示唆するための演出を予告演出と総称する場合がある。予告演出には、滑り演出や擬似連演出の他にも、滑り演出や擬似連演出とは異なる可変表示動作を利用するものがあるとしてもよいし、例えば、背景画像の表示、メッセージウィンドウの表示、保留表示、音声出力、発光（点灯、点滅、消灯）などのように可変表示演出とは異なる演出動作を利用するものがあるとしてもよい。

【0131】

なお、滑り演出や擬似連演出とは異なる可変表示演出（可変表示動作）を予告演出として実行してもよい。例えば、変動開始タイミング（例えば、左図柄、中図柄、右図柄が同時に変動を開始する場合には当該同時に変動を開始するタイミング、また、左図柄、中図柄、右図柄が同時に変動を開始しない場合には最初に変動を開始する図柄が変動を開始するタイミング等）を通常時とは異ならせる演出や、左図柄、中図柄、右図柄の変動開始順序を通常時とは異ならせる演出を予告演出として実行してもよい。また、可変表示動作以外の表示動作を予告演出として実行してもよい。例えば、背景画像を通常時とは異ならせる演出や、保留表示を通常時とは異ならせる演出を予告演出として実行してもよい。また、予告演出は、表示動作以外の動作によるものであってもよい。例えば、予告演出は、スピーカ8による音声出力、ランプ9の発光、可動役物17の動作などによるものであってもよい。

【0132】

また、予告演出は、当該予告演出が予告又は示唆する内容が実現されるか否かを遊技者が判別（実際に確認）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を遊技者に予告又は示唆する予告演出は、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）となるよりも前に実行（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「大当たり」となる可能性があることを遊技者に予告又は示唆する予告演出は、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。

【0133】

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「大当たり」となるか否か等の特図ゲームの保留情報などに基づいて判定し（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。

【0134】

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）となるよりも前に実行（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「大当たり」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。

【0135】

なお、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保留表示や第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による保留演出が用意されていてもよい。保留演出には、第1始動入賞の発生時に第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加する第1保留表示や第2始動入賞の発生時に第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加する第2保留表示を予告態様で表示する演出（追加時保留演出）や、既に表示されている第1保留表示や第2保留表示が予告態様に变化（ある予告態様から他の予告態様への変化も含む。以下、同様）する演出（保留変化演出）や、第1保留表示や第2保留表示が予告態様に变化するときに実行する演出であって画像表示装置5の表示領域においてキャラクタ等を保留表示に直接的に又は間接的に作用させる演出（保留作用演出）や、第1保留表示や第2保留表示が予告態様に变化しないときに実行する演出であって画像表示装置5の表示領域においてキャラクタ等を保留表示に直接的に又は間接的に作用させる演出（保留作用ガセ演出）などが含まれていてもよい。なお、保留作用演出が実行されたときには、作用対象である第1保留表示（または第2保留表示）の表示態様は变化するが、保留作用ガセ演出が実行されたときには、第1保留表示（または第2保留表示）の表示態様は变化しない。

10

【0136】

また、予告演出として、アクティブ表示エリアAHAにおけるアクティブ表示の表示態様によるアクティブ表示演出が用意されていてもよい。アクティブ表示演出には、アクティブ表示エリアAHAに追加するアクティブ表示を予告態様で表示する演出（追加時アクティブ表示演出）や、既に表示されているアクティブ表示が予告態様に变化（ある予告態様から他の予告態様への変化も含む。以下、同様）する演出（アクティブ表示変化演出）や、アクティブ表示が予告態様に变化するときに実行する演出であって画像表示装置5の表示領域においてキャラクタ等をアクティブ表示に直接的に又は間接的に作用させる演出（アクティブ表示作用演出）や、アクティブ表示が予告態様に变化しないときに実行する演出であって画像表示装置5の表示領域においてキャラクタ等をアクティブ表示に直接的に又は間接的に作用させる演出（アクティブ表示作用ガセ演出）などが含まれていてもよい。アクティブ表示変化演出とは、特別画像を予告態様に变化させる演出である。つまり、アクティブ表示や、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠や、アクティブ表示に応じた情報（例えば、アクティブ表示またはアクティブ表示周囲やアクティブ表示枠の周囲に表示される文字や画像など）などを予告態様に变化させる演出である。なお、アクティブ表示変化演出と少なくとも一部が共通する演出態様であるアクティブ表示変化ガセ演出を実行する場合があってもよい。なお、ステップアップ予告演出などの主予告演出として、アクティブ表示変化演出やアクティブ表示変化ガセ演出を実行してもよい。アクティブ表示作用演出が実行されたときには、作用対象であるアクティブ表示の表示態様は变化するが、アクティブ表示作用ガセ演出が実行されたときには、アクティブ表示の表示態様は变化しない。

20

30

【0137】

アクティブ表示演出におけるアクティブ表示の表示態様は、当該変動以前（例えば、始動入賞時等）に判定してもよいし、当該変動時に判定してもよい。また、保留演出とアクティブ表示演出を合せて保留等演出と称する場合もある。

40

【0138】

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。

【0139】

50

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。

【0140】

第1の実施形態では、特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄となる特別図柄（「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄）のうち、「3」の数字を示す特別図柄または「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、「大当たり」の一態様である「8R確変大当たり」となる。また、「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、「大当たり」の一態様である「16R確変大当たり」となる。8R確変大当たりとなったときに制御されるラウンドは通常開放ラウンドである。つまり、第1の実施形態では、「3」や「5」の数字を示す特別図柄は、通常開放ラウンド大当たり図柄である。また、16R確変大当たりとなったときに制御されるラウンドは通常開放ラウンドである。つまり、第1の実施形態では、「7」の数字を示す特別図柄は、通常開放ラウンド大当たり図柄である。

10

【0141】

なお、第1の実施形態では、上述のように「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には8R確変大当たりとなるが、「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合に短期開放ラウンドが実行される「2R確変大当たり（「突確」とも称する）」となるようにしてもよい。この場合の「5」の数字を示す特別図柄は、短期開放ラウンド大当たり図柄となる。「大当たり」における、「8R確変大当たり」、「16R確変大当たり」、「2R確変大当たり」の別は、「大当たり種別」と称する。

20

【0142】

16R確変大当たりとなる場合には、具体的には「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始され、リーチ状態となって所定のリーチ演出が実行されるなどした後、16R確変大当たりに対応する大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。16R確変大当たりに対応する大当たり組合せの一例は、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、図柄番号が奇数であって同一の飾り図柄が3個並んだもの（すなわち、「1」、「1」、「1」と並んだもの、「3」、「3」、「3」と並んだもの、「5」、「5」、「5」と並んだもの、「7」、「7」、「7」と並んだもの）である。

30

【0143】

8R確変大当たりとなる場合には、具体的には「3」の数字を示す特別図柄または「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始され、リーチ状態となって所定のリーチ演出が実行されるなどした後、8R確変大当たりに対応する大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。8R確変大当たりに対応する大当たり組合せの一例は、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上に、図柄番号が偶数であって同一の飾り図柄が3個並んだもの（すなわち、「2」、「2」、「2」と並んだもの、「4」、「4」、「4」と並んだもの、「6」、「6」、「6」と並んだもの、「8」、「8」、「8」と並んだもの）である。

40

【0144】

なお、第1の実施形態では2R確変大当たりを設けないが、2R確変大当たりを設けたときに2R確変大当たりとなる場合には、飾り図柄の可変表示が開始され、リーチ状態となって所定のリーチ演出が実行されるなどした後、または、リーチ状態になることなく、2R確変大当たりに対応する大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるようにすればよい。2R確変大当たりに対応する大当たり組合せの一例は、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上に、図柄番号が奇数であって異なる飾り図柄（少なくとも3個のうち1個が異なる飾り図柄）が3個並んだもの（例えば、「1」「3

50

」「５」と並んだもの、「３」「５」「７」と並んだもの、「５」「５」「７」と並んだもの）や、チャンス図柄などを含む飾り図柄の組合せ（例えば、「１」「突確」「２」の組合せ。「突確」はチャンス図柄の一例）である。

【０１４５】

なお、特図ゲームにおいて「７」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、１６Ｒ確変大当りに対応する大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される場合と、表面上、８Ｒ確変大当りに対応する大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される場合とがあってもよい。

【０１４６】

１６Ｒ確変大当りとなったことに基づいて、通常開放ラウンドが１６回（ラウンド）実行される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（時間短縮制御）とともに確変制御（確率変動制御）が行われる。また、８Ｒ確変大当りとなったことに基づいて、通常開放ラウンドが８回（ラウンド）実行される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変制御が行われる。

【０１４７】

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、所定のＳＴ回数（確変回数とも称する）の特図ゲームが実行されるときと、可変表示結果が「大当り」となるときとのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。従って、確変制御が行われているときに可変表示結果が「大当り」とならなかった場合であっても、所定のＳＴ回数（確変回数）の特図ゲームを消化した場合には、確変制御は終了する。なお、所定のＳＴ回数は、例えば７０回である。また、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の遊技状態である。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。

【０１４８】

また、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。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に、所定の時短回数の特図ゲームが実行されるときと、可変表示結果が「大当り」となることとのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。従って、時短制御が行われているときに可変表示結果が「大当り」とならなかった場合であっても、所定の時短回数の特図ゲームを消化した場合には、時短制御は終了する。なお、所定の時短回数は、例えば７０回である。

【０１４９】

以上のように、第１の実施形態では、８Ｒ確変大当りまたは１６Ｒ確変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、所定のＳＴ回数（例えば７０回）の確変制御が行われるとともに、所定の時短回数（例えば７０回）の時短制御が行われる。

【０１５０】

なお、第１の実施形態では、大当り（８Ｒ確変大当り、１６Ｒ確変大当り）となった後の時短回数とＳＴ回数（確変回数）とが同一（共に７０回）であるが、大当り（８Ｒ確変大当り、１６Ｒ確変大当り）となった後の時短回数とＳＴ回数（確変回数）とを異ならせてもよい。また、第１の実施形態では、８Ｒ確変大当りとなった後のＳＴ回数（確変回数）と１６Ｒ確変大当りとなった後のＳＴ回数（確変回数）とが同一（共に７０回）であるが、８Ｒ確変大当りとなった後のＳＴ回数（確変回数）と１６Ｒ確変大当りとなった後のＳＴ回数（確変回数）とを異ならせてもよい。また、第１の実施形態では、８Ｒ確変大当りとなった後の時短回数と１６Ｒ確変大当りとなった後の時短回数とが同一（共に７０回）であるが、８Ｒ確変大当りとなった後の時短回数と１６Ｒ確変大当りとなった後の時短回数とを異ならせてもよい。なお、以下の説明において、大当り遊技状態や、確変制御が行われる状態や、時短制御が行われる状態などを、有利状態と称することがある。

【0151】

なお、第1の実施形態では2R確変大当りを設けないが、2R確変大当りを設けた場合には、2R確変大当りとなったことに基づいて、短期開放ラウンドが2回（ラウンド）実行される短期開放大当り状態に制御され、その終了後には、16R確変大当りまたは8R確変大当りとなったときと同様、時短制御とともに確変制御が行われるようにしてもよい。

【0152】

なお、第1の実施形態では、確変制御が行われているときに可変表示結果が「大当り」とならなかった場合であっても所定のST回数（確変回数）の特図ゲームを消化した場合には、確変制御は終了するが、ST回数（確変回数）を設けずに可変表示結果が「大当り」となるまで確変制御が終了しないようにしてもよい。このような態様とするときには、「大当り」の一態様として、終了後に確変制御が行われない通常大当りを設けるとよい。例えば、8R通常大当りを設けた場合には、8R通常大当りとなったことに基づいて、通常開放ラウンドが8回（ラウンド）実行される通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、確変制御を行わない（時短制御は行っても行われなくてもよい）。

10

【0153】

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。このような態様とするときには、所定のST回数（確変回数）の特図ゲームを消化する迄は確変転落抽選を行わずに、所定のST回数（確変回数）の特図ゲームを消化した後の各ゲームにおいて確変転落抽選を行うようにしてもよい。時短制御についても同様である。

20

【0154】

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

30

【0155】

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4B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。

40

【0156】

時短制御と高開放制御と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、

50

時短なし確変状態ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる時短状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御や時短制御、及び、高開放制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。通常状態以外の遊技状態において時短制御や確変制御の少なくともいずれかが行われるときには、特図ゲーム（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「大当たり」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。大当た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。

【0157】

飾り図柄について、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5L、5C、5Rにおいて、8R確変大当たりに対応する大当た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、16R確変大当たりに対応する大当たり組合せとなる飾り図柄と、8R確変大当たりに対応する大当たり組合せとなる飾り図柄のうちいずれかを、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。

【0158】

また、8R確変大当たりに対応する大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、8回目のラウンドが終了するまでの期間（若しくは、8回目のラウンドの終了後、次の可変表示ゲームが開始されるまで期間）にて、当該大当たりが16R確変大当たりであることを報知するラウンド数昇格演出が実行されてもよい。なお、第1の実施形態では2R確変大当たりを設けないが、2R確変大当たりを設けたときに、2R確変大当たりに対応する大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された場合も同様である。

【0159】

また、第1の実施形態では通常大当たりを設けないが、通常大当たりを設けたときに通常大当たりに対応する大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、最終のラウンドが終了するまでの期間（若しくは、最終のラウンドの終了後、次の可変表示ゲームが開始されるまで期間）にて、当該大当たりが確変大当たりであることを報知する確変昇格演出が実行されてもよい。

【0160】

なお、ラウンド中に実行される昇格演出（ラウンド数昇格演出、確変昇格演出）を大当たり中昇格演出（大当たり中ラウンド数昇格演出、大当たり中確変昇格演出）と称し、最終のラウンドが終了してから実行される昇格演出（ラウンド数昇格演出、確変昇格演出）をエンディング昇格演出（エンディングラウンド数昇格演出、エンディング確変昇格演出）と称することもある。

【0161】

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

【0162】

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

10

20

30

40

50

0の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の識別情報の可変表示を制御する機能も備えている。

【0163】

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

【0164】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ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12は、画像表示装置5における表示動作や、スピーカ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。

10

【0165】

音声制御基板13は、演出制御基板12とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ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14は、演出制御基板12とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、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。

20

【0166】

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

30

【0167】

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

40

【0168】

図3(A)は、第1の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。

【0169】

50

図3(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aによる第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8002Hは、第2特別図柄表示装置4B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81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0170】

コマンド8CXXHは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図3(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「16R確変大当たり」であるか「8R確変大当たり」であるかの決定結果や大当たり種別の決定結果に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0171】

コマンド8F00Hは、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける、確定飾り図柄（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95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。コマンド9F00(H)は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）である。

【0172】

コマンド9200Hは、停電復旧処理の実行を指定する停電復旧指定コマンドである。停電復旧指定コマンドは、パチンコ遊技機1が停電状態から電力の供給が再開された後に、停電復旧処理を実行させるためのコマンドである。停電復旧指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、停電復旧処理を実行する。

【0173】

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

【0174】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当たり状態や短期開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「16」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0175】

コマンドB100Hは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて第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4A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。

【0176】

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づき、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。

【0177】

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。

10

【0178】

例えば、保留記憶情報として送信されるコマンドは、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。

20

【0179】

なお、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。

【0180】

コマンド C 4 X X H 及びコマンド C 6 X X H 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 C 4 X X H 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 C 6 X X H 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ライズされる 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。

30

【0181】

コマンド E 0 X X H は、初期化を指定する初期化指定コマンドである。初期化指定コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、初期化指定コマンドの E X T データ X X （16 進数）に応じた初期化処理を実行する。例えば、E X T データにおいて、画像表示装置 5 や可動役物 1 7 の演出装置の初期動作を指定することができる。なお、第 1 の実施形態では、初期化指定コマンドは、図 1 1 にて後述する C P U 1 0 3 のメイン処理において、電源投入時に 1 回実行されるステップ S 7 1 の初期化処理においてサブ基板送信される。しかし、初期化指定コマンドは他のタイミングにおいて送信されるようにしてもよい。

40

【0182】

第 1 の実施形態では、入賞時乱数値判定処理（図 1 6 （A））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 M R 1 に基づいて可変表示結果が「大当り」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 M R 2 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 M R 3 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 E X T 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 1 2 に対

50

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 CPU 120 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「大当たり」に決定されるか否かや大当た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。

【0183】

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 CPU 120 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 及び可動役物 17 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。

10

【0184】

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、CPU 103 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 と、を備えて構成される。

20

【0185】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU 103 が ROM 101 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103 が RAM 102 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 103 が RAM 102 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

30

【0186】

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、第 1 の実施形態では、主基板 11 の側において、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1、大当た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、普図表示結果決定用の乱数値 MR 4、変動パターン決定用の乱数値 MR 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。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。

40

【0187】

乱数回路 104 は、これらの乱数値 MR 1～MR 5 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。CPU 103 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 MR 1～MR 5 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0188】

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

50

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。

【0189】

また、可変表示結果が「大当たり」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「大当たり」である場合に対応した「大当たり変動パターン」や、可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した「小当たり変動パターン」が含まれてもよい。大当たり変動パターンとして、大当たり種別の夫々に
10

【0190】

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といよい。これにより、合計保留記憶数や遊技状態に応じて、いず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。

【0191】

大当た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。
20

【0192】

図5は、第1の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」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、
30
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α（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β（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α（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β（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「PB
40
5-1」～「PB5-4」が属している。

【0193】

変動カテゴリ「PA2」に属する変動パターン「PA2-1」は、特図変動時間が通常の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
50

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。

【0194】

変動カテゴリ「PA3」に属する変動パターン「PA3-1」は、特図変動時間が通常の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、特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチα（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α（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α（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α（ハズレ）変動パターンである。

10

【0195】

変動カテゴリ「PA5」に属する変動パターン「PA5-1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチβ（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β（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β（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β（ハズレ）変動パターンである。

20

【0196】

変動カテゴリ「PB3」に属する変動パターン「PB3-1」は、特図変動時間が通常の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（大当たり）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、特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチα（大当たり）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α（大当たり）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α（大当たり）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α（大当たり）変動パターンである。

30

【0197】

変動カテゴリ「PB5」に属する変動パターン「PB5-1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチβ（大当たり）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β（大当たり）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β（大当たり）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β（大当たり）変動パターンである。

40

【0198】

なお、第1の実施形態では2R確変大当たり（突確）を設けないが、2R確変大当たり（突確）を設ける場合には、2R確変大当たり（突確）用の変動カテゴリ「PC1」、「PC2」、「PC3」を設けてもよい。変動カテゴリ「PC1」には、変動パターン「PC1-1」～「PC1-3」が属している。変動パターン「PC1-1」は、特図変動時間が通常の長さである非リーチ（突確）変動パターンである。変動パターン「PC1-2」は、滑り演出が実行される非リーチ（突確）変動パターンである。変動パターン「PC1-3

50

」は、擬似連変動（演出）が1回実行される非リーチ（突確）変動パターンである。

【0199】

変動カテゴリ「PC2」には、変動パターン「PC2-1」～「PC2-4」が属している。変動パターン「PC2-1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチα（突確）変動パターンである。変動パターン「PC2-2」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α（突確）変動パターンである。変動パターン「PC2-3」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチα（突確）変動パターンである。変動パターン「PC2-4」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチα（突確）変動パターンである。

【0200】

変動カテゴリ「PC3」には、変動パターン「PC3-1」～「PC3-4」が属している。変動パターン「PC3-1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチβ（突確）変動パターンである。変動パターン「PC3-2」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β（突確）変動パターンである。変動パターン「PC3-3」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチβ（突確）変動パターンである。変動パターン「PC3-4」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチβ（突確）変動パターンである。

【0201】

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、各種のテーブルを構成するデータなどが記憶されている。

【0202】

図6は、ROM101に記憶される表示結果決定テーブルの構成例を示している。図6に示す表示結果決定テーブル130Aは、例えば、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「大当たり（16R確変大当たり、8R確変大当たり）」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値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。また、表示結果決定テーブル130A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「大当たり（16R確変大当たり、8R確変大当たり）」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値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。

【0203】

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、「大当たり（16R確変大当たり、8R確変大当たり）」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。具体的には、表示結果決定テーブル130Aでは、低確低ベース状態であるか、高確高ベース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、「大当たり」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0204】

表示結果決定テーブル130Aでは、遊技状態が高確状態であるときに、遊技状態が低確状態であるときよりも多くの決定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。具体的には、低確状態では所定個数（具体的には190個）の決定値（「8000」～「8189」の範囲の値）が「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。一方、

10

20

30

40

50

高確状態では所定個数よりも多い個数（具体的には819個）の決定値「8000」～「8818」が「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。このような設定により、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。

【0205】

なお、第1特図と第2特図とで異なる表示結果決定テーブルを用い、第1特図用の第1特図表示結果決定テーブルでは、「小当り」の特図表示結果に所定範囲の決定値が割り当てられるようにし、第2特図用の第2特図表示結果決定テーブルでは、第1特図表示結果決定テーブルよりも少ない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。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。

10

【0206】

図7は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、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、夫々の大当り種別（16R確変大当り、8R確変大当り）に割り当てられている。

20

【0207】

大当り種別決定テーブル131の設定例では、第1特図ゲームである場合、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、所定個数（具体的には50個）の決定値（「0」～「49」の範囲の値）が16R確変大当りに割り当てられている。一方、第2特図ゲームである場合、すなわち、変動特図が第2特図である場合には、所定個数よりも多い個数（具体的には80個）の決定値（「0」～「79」の範囲の値）が16R確変大当りに割り当てられている。このような設定により、第2特図ゲームでは、第1特図よりも16R確変大当りとなりやすいので、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（高確高ベース状態。具体的には大当り終了後の70回転目迄）において、16R確変大当りとなる期待感を高めることができる。

30

【0208】

なお、第1の実施形態では2R確変大当り（突確）を設けないが、2R確変大当り（突確）を設ける場合には、第2特図ゲームである場合には、第1特図ゲームである場合よりも少ない個数の決定値を2R確変大当り（突確）に割り当ててもよい。このような設定により、第2特図ゲームでは、第1特図よりも2R確変大当り（突確）となり難いので、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2R確変大当り（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。

40

【0209】

また、ROM101には、変動カテゴリを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM101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、ROM101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

50

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ROM101に記憶してもよい。

【0210】

また、ROM101には、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される変動パターン決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM101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、ROM101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ROM101に記憶してもよい。

10

【0211】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部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、RAM102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。

20

【0212】

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

30

【0213】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第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。

40

【0214】

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

50

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。

【0215】

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。

【0216】

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。

10

【0217】

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。具体的な一例として、遊技制御フラグ設定部152には、確変フラグや時短フラグなどのそれぞれについて、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などが記憶される。

20

【0218】

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。

【0219】

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。また、遊技制御カウンタ設定部154には、ST回数（確変回数）および時短回数的一方または両方を計数するための変動数カウンタの格納値である変動数カウンタ値、なども記憶される。

30

【0220】

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

40

【0221】

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。

【0222】

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

50

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。

【0223】

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。

10

【0224】

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。

【0225】

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）を送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）を送送するための配線、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）を送送するための配線などが接続されている。また、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から送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から送送するための配線も接続されている。また、演出制御基板12には、役物制御基板16に対する指令を示す情報信号を送送するための配線も接続されている。なお、役物制御基板16は、演出制御基板12から送送された情報信号に基づき可動役物17を制御する。

20

【0226】

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。

30

【0227】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータが格納されている。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。

【0228】

具体的には、ROM121には、保留演出を実行するための各種のテーブルが記憶されている。例えば、ROM121には、第1保留表示の追加時保留演出を実行するためのテーブルとして、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いず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てもよい。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複数の第1保留表示態様決定テーブルが記憶されていてもよい。夫々の第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、追加時の第1保留表示の表示態様決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。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。

40

50

同様に、ROM 121には、第1保留表示の追加時保留演出を実行するためのテーブルとして、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに表示される第2保留表示の表示態様を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される第2保留表示態様決定テーブルが記憶されている。

【0229】

また、ROM 121には、第1保留表示の保留変化演出の実行に関するテーブルとして、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに既に表示されている第1保留表示の表示態様を他の表示態様に变化させるか否かを決定するために参照される第1保留変化有無決定テーブルや、他の表示態様に变化させると決定した場合に更に複数種類のうちのいずれの表示態様に变化させるかを決定するために参照される第1保留変化態様決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM 121には、他の表示態様への変化あり、他の表示態様への変化なしの決定割合が互いに異なる複数の第1保留変化有無決定テーブルや、当該第1保留変化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第1保留変化態様決定テーブルが記憶されている。夫々の第1保留変化有無決定テーブルには、変化あり、変化なしの夫々に、変化有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。夫々の第1保留変化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、変化後の第1保留表示の表示態様決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。なお、複数の第1保留変化有無決定テーブルに代えて、全部の第1保留変化有無決定テーブルの情報を含む1つの大きな第1保留変化有無決定テーブルをROM 121に記憶してもよい。また、複数の第1保留変化態様決定テーブルに代えて、全部の第1保留変化態様決定テーブルの情報を含む1つの大きな第1保留変化態様決定テーブルをROM 121に記憶してもよい。同様に、ROM 121には、第2保留表示の保留変化演出の実行に関するテーブルとして、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに既に表示されている第2保留表示の表示態様を他の表示態様に变化させるか否かを決定するために参照される第2保留変化有無決定テーブルや、他の表示態様に变化させると決定した場合に更に複数種類のうちのいずれの表示態様に变化させるかを決定するために参照される第2保留変化態様決定テーブルが記憶されている。

【0230】

なお、ROM 121には、第1保留表示の保留変化演出の実行タイミング（何個後の変動において実行するかなどのタイミング）を決定するために参照される第1保留変化演出実行タイミング決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM 121には、当該第1保留変化演出実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の第1保留変化演出実行タイミング決定テーブルが記憶されている。夫々の第1保留変化演出実行タイミング決定テーブルには、実行タイミングの夫々に、第1保留変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていなければならない。また、複数の第1保留変化演出実行タイミング決定テーブルに代えて、全部の第1保留変化演出実行タイミング決定テーブルの情報を含む1つの大きな第1保留変化演出実行タイミング決定テーブルをROM 121に記憶してもよい。同様に、ROM 121には、第2保留表示の保留変化演出の実行タイミング（何個後の変動において実行するかなどのタイミング）を決定するために参照される第2保留変化演出実行タイミング決定テーブルが記憶されている。

【0231】

なお、第1保留表示態様決定テーブル、第1保留変化有無決定テーブル、第1保留変化態様決定テーブル、第1保留変化演出実行タイミング決定テーブルのうちの2以上のテーブルの情報を含む、テーブルをROM 121に記憶してもよい。

【0232】

また、ROM 121には、第1保留表示（または第2保留表示）の表示態様を他の表示態様に变化させると決定した場合にキャラクタ等を第1保留表示（または第2保留表示）に直接的に又は間接的に作用させる保留作用演出に関するテーブルとして、保留作用演出

を実行するか否かを決定するために参照される作用演出実行有無決定テーブルが記憶されていてもよい。具体的には、ROM 121には、実行あり、実行なしの決定割合が互いに異なる複数の作用演出実行有無決定テーブルが記憶されていてもよい。夫々の作用演出実行有無決定テーブルには、実行あり、実行なしの夫々に、実行有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。また、保留作用演出の演出態様が複数あるときには、保留作用演出を実行すると決定した場合に更に複数の演出態様のうちのいずれの演出態様とするかを決定するために参照される保留作用演出演出態様決定テーブルをROM 121に記憶してもよい。具体的には、当該保留作用演出演出態様決定テーブルにおいて決定され得る保留作用演出の演出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保留作用演出演出態様決定テーブルが記憶されていてもよい。夫々の保留作用演出演出態様決定テーブルには、演出態様の夫々に、保留作用演出の演出態様決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。

10

【0233】

また、ROM 121には、第1保留表示（または第2保留表示）の表示態様を他の表示態様に変化させないと決定した場合にキャラクタ等を第1保留表示（または第2保留表示）に直接的に又は間接的に作用させる保留作用ガセ演出に関するテーブルとして、保留作用ガセ演出を実行するか否かを決定するために参照される作用ガセ演出実行有無決定テーブルが記憶されていてもよい。具体的には、ROM 121には、実行あり、実行なしの決定割合が互いに異なる複数の作用ガセ演出実行有無決定テーブルが記憶されていてもよい。夫々の作用ガセ演出実行有無決定テーブルには、実行あり、実行なしの夫々に、実行有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。また、保留作用ガセ演出の演出態様が複数あるときには、保留作用ガセ演出を実行すると決定した場合に更に複数の演出態様のうちのいずれの演出態様とするかを決定するために参照される保留作用ガセ演出演出態様決定テーブルをROM 121に記憶してもよい。具体的には、当該保留作用ガセ演出演出態様決定テーブルにおいて決定され得る保留作用ガセ演出の演出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保留作用ガセ演出演出態様決定テーブルが記憶されていてもよい。夫々の保留作用ガセ演出演出態様決定テーブルには、演出態様の夫々に、保留作用ガセ演出の演出態様決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。

20

【0234】

なお、アクティブ表示を含む特別画像を変化させるアクティブ表示変化演出を実行する場合には、ROM 121には、アクティブ表示変化演出に関するテーブルとして、アクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定するために参照されるアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルが記憶されていてもよい。具体的には、ROM 121には、実行あり、実行なしの決定割合が互いに異なる複数のアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルが記憶されていてもよい。夫々のアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルには、実行あり、実行なしの夫々に、実行有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。また、アクティブ表示変化演出の演出態様が複数あるときには、アクティブ表示変化演出を実行すると決定した場合に更に複数の演出態様のうちのいずれの演出態様とするかを決定するために参照されるアクティブ表示変化演出演出態様決定テーブルをROM 121に記憶してもよい。具体的には、当該アクティブ表示変化演出演出態様決定テーブルにおいて決定され得るアクティブ表示変化演出の演出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アクティブ表示変化演出演出態様決定テーブルが記憶されていてもよい。夫々のアクティブ表示変化演出演出態様決定テーブルには、演出態様の夫々に、アクティブ表示変化演出の演出態様決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。

30

40

【0235】

また、ROM 121には、演出制御用CPU 120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、及び可動役物17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

50

パターンがセットされることによって、飾り図柄などの種々の可変表示動作や予告演出（先読予告演出を含む）などが実現される。

【0236】

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、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、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に対する保留演出や、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに

10

【0237】

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、可動役物制御データ、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。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用CPU120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CPU120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。

20

【0238】

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30といった操作部（操作手段）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。

30

【0239】

可動役物制御データは、可動役物17の演出動作を指定するデータである。演出制御用CPU120は、可動役物制御データに基づき、可動役物17が所定の動作パターンで演出動作するように役物制御基板16を制御する。可動役物制御データには、可動役物17の動作パターンが少なくとも1つ含まれている。しかし、可動役物制御データには、可動役物17の動作パターンが複数含まれていてもよい。

40

【0240】

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。

【0241】

50

また、演出制御パターンは、演出装置の初期動作を制御するための制御データを含むものであってもよい。演出装置の初期動作は、上述の通り、例えば、画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、又は可動役物17等の演出装置の動作を確認するために実行される動作である。演出制御用CPU120は、演出装置の初期動作の動作パターンを含む演出制御パターンを実行することにより、演出装置を所定の動作パターンにおいて初期動作させることができる。初期動作の複数の動作パターンは、初期動作を実行するための複数の演出制御パターンを用意しておき、複数の演出制御パターンの中から所定の演出制御パターンを選択することによって実現することができる。初期動作において選択される演出制御パターンは、例えば、初期化指定コマンドE0XXHのEXTデータXXに基づき指定されるものであってもよい。また、初期動作において選択される演出制御パターンは、初期化指定コマンド又は停電復旧指定コマンドを受信した演出制御用CPU120が所定の条件に基づいて選択するようにしてもよい。

10

【0242】

図9(B)は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置5の表示領域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、操作が有効な期間である操作有効期間（操作期間とも称する）にてスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bに対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。さらに、演出制御用CPU120は、可動役物制御データにより指定される態様で可動役物17を動作させる制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

20

【0243】

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。

30

【0244】

演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM121から読み出してRAM122の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM121における記憶アドレスを、RAM122の所定領域に一時記憶させて、ROM121における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#n（nは任意の整数）の内容に従って、演出装置（画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、及び可動役物17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

40

50

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。

【0245】

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。

10

【0246】

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。

【0247】

演出制御フラグ設定部191には、例えば画像表示装置5の表示領域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。具体的な一例として、演出制御フラグ設定部191には、確変フラグや時短フラグなどのそれぞれについて、確変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などが記憶される。

20

【0248】

演出制御タイマ設定部192には、例えば画像表示装置5の表示領域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。

30

【0249】

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。また、演出制御カウンタ設定部193には、時短回数および確変回数的一方または両方を計数するための演出数カウンタの格納値である演出数カウント値を示すデータなども記憶される。

【0250】

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。

40

【0251】

第1の実施形態では、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、始動口入賞指定コマンド(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、保留記憶数通知コマンド(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セットとして、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194

50

A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。

【0252】

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、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。

10

【0253】

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、第1特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始される時には、第1始動口入賞指定コマンドに対応付けら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)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(第1始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンド)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。

20

【0254】

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時には、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各コマンドが、バッファ番号「2」にシフトされる。

【0255】

また、第1の実施形態では、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2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第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2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドを1セットとして、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、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。

30

【0256】

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、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、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」～「2」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

40

【0257】

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つずつ削

50

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、第2特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第2始動口入賞指定コマンドに対応付けら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）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（第2始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンド）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。

【0258】

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

【0259】

また、第1の実施形態では、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。すなわち、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に関する決定内容などが、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内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

20

【0260】

また、第1の実施形態では、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。すなわち、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に関する決定内容などが、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（C）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（C）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内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

30

40

【0261】

次に、第1の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。

【0262】

先ず、図11を用いて、パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されたときの遊技制御用マイクロコンピュータ100の動作を説明する。図11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が実行するメイン処理を示すフローチャートである。図11において、パ

50

チンコ遊技機 1 に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S 001 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU 103 は、まず、必要な初期設定を行う。

【0263】

初期設定処理において、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 001）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S 002）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S 003）。そして、RAM 102 をアクセス可能状態に設定する（ステップ S 005）。なお、割込モード 2 は、CPU 103 が内蔵する特定レジスタ（I レジスタ）の値（1 バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1 バイト：最下位ビット 0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

10

【0264】

次いで、CPU 103 は、I/O 105 の入力ポートを介して入力されるクリアスイッチの出力信号（クリア信号）がオン状態であるか否かを判断する（ステップ S 006）。クリアスイッチは、例えば、電源基板に搭載されている。CPU 103 は、クリアスイッチがオン状態であると判断した場合（ステップ S 007；YES）、通常の初期化処理（ステップ S 010～ステップ S 014）を実行する。

【0265】

20

一方、CPU 103 は、クリアスイッチがオン状態でないと判断した場合には（ステップ S 007；NO）、電力供給停止時処理が行われたか否かを判断する（ステップ S 008）。電力供給停止時処理とは、パチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときに、パチンコ遊技機 1 の遊技状態、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の内部状態等を復旧させるために、パチンコ遊技機 1 の状態等のデータを一時的にバックアップするデータ保護処理である。データのバックアップは、例えばバックアップ電源から電力が供給される RAM 102 の記憶領域（バックアップ RAM 領域）に保護するデータを記憶することにより行われる。データのバックアップは、パチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したことを検出したときにバックアップ RAM 領域にデータを退避させることにより行ってもよい。電力供給停止時処理が行われたか否かは、例えばバックアップ RAM 領域にバックアップデータがあるか否かによって判断できる。バックアップ RAM 領域にバックアップデータがあるか否かは、例えばデータをバックアップするときに立てるバックアップフラグの有無によって判断できる。また、バックアップ RAM 領域にパリティデータの付加がされているか否かによって判断できる。電力供給停止時処理が行われていないと判断したときには（ステップ S 008；NO）、CPU 103 は、ステップ S 010 から始まる初期化処理を実行する。

30

【0266】

一方、電力供給停止時処理が行われたと判断した場合（ステップ S 008；YES）、CPU 103 は、バックアップ RAM 領域に記憶されているバックアップデータに対してパリティチェックを行い、チェック結果が OK であるか否かを判断する（ステップ S 009）。ステップ S 009 の処理では、電力供給停止時における RAM 102 に記憶されているデータから算出したチェックサムと、電力供給停止時処理でバックアップしたデータから算出されて保存されているチェックサムとを比較して、両者の一致によりチェック結果を判断する。電力供給停止時処理が正しく行われた場合には、バックアップ RAM 領域に保存されているチェックサムは、電力供給開始後にバックアップ RAM 領域に保存されているデータから算出されたチェックサムと一致する。一方、電力供給停止時処理が正しく行われていない場合には、両チェックサムは一致しない。パリティチェック結果が正常でないということは、バックアップ RAM 領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、パチンコ遊技機 1 の遊技状態等を電力供給停止時の状態に戻すことができない。パリティチェック結果が OK でない場合（ス

40

50

テップS009; NO)、CPU103は、電力供給停止処理による復旧でない、電源投入時に実行される通常の初期化処理を実行する(ステップS010～ステップS014)。

【0267】

一方、パリティチェック結果がOKの場合(ステップS009; YES)、CPU103は、パチンコ遊技機1の遊技状態等を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理(ステップS41～S44の処理)を行う。ステップS41において、CPU103は、ROM101に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(ステップS41)、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域(RAM102内の領域)に設定する(ステップS42)。作業領域はバックアップ電源によってバックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS41およびS42の処理によって、作業領域のうち初期化しない部分は、記憶されていたデータがそのまま残る。初期化しない部分とは、例えば、電力供給停止時の遊技状態を示すデータ(特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど)、出力ポートの出力状態が保存されている領域(出力ポートバッファ)、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分等である。

10

【0268】

ステップS42の処理を実行後、CPU103は、ROM101に格納されているバックアップ時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(ステップS43)、バックアップ時コマンド送信テーブルの内容を順次作業領域(RAM102内の領域)に設定し、バックアップ時コマンド送信テーブルに記憶されたコマンドを送信可能にする。ステップS43の処理の実行後、CPU103は、電力供給復旧時の初期化指定コマンドとしての停電復旧指定コマンド(9200H)を送信する(ステップS44)。CPU103は、バックアップRAM領域にバックアップされているデータを停電復旧指定コマンドと共にコマンド送信するようにしてもよい。停電復旧指定コマンドと共に送信するコマンドとしては、例えば、図3で説明した可変表示結果コマンド(8CXXH)、図柄確定コマンド(8F00)、遊技状態指定コマンド(95XX)、当り開始指定コマンド(A0XX)、大入賞口開放中通知(A1XX)、大入賞口開放後通知(A2XX)、時短回数指定コマンド(B3XX)、確変回数指定コマンド(B4XX)等である。停電復旧指定コマンドと共にこれらのコマンドを送信することにより、電力供給停止時の遊技機の状態を復旧することが可能となる。停電復旧指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、所定の停電復旧処理を実行する。停電復旧処理には、演出装置の初期動作等を含ませてもよい。ステップS44の処理を実行後、CPU103は、ステップS015の処理を実行する。

20

30

【0269】

一方、クリアスイッチがオン状態であると判断した場合(ステップS007; YES)、ステップS008の処理において、電力供給停止時処理が行われていないと判断したとき(ステップS008; NO)、又はステップS009の処理でパリティチェックのチェック結果がOKではないと判断したとき(ステップS009; NO)、CPU103は、ステップS010から始まる初期化処理を実行する。初期化処理では、CPU103は、まず、RAMクリア処理を行う(ステップS010)。RAMクリア処理によって、RAM102に記憶されたデータは初期化される。初期化されるデータとしては、例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータである。データの初期化は、データの値を0にするが、例えば予め定められた初期値をデータとして設定するようにしてもよい。また、初期化はRAM102の全記憶領域に対して行われる。しかし、RAM102の所定の記憶領域のみを初期化するようにしてもよい。初期化しない領域としては、例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータが記憶された領域としてもよい。

40

【0270】

50

ステップS010の処理を実行した後、CPU103は、ROM101に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS011）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域の初期値に設定する（ステップS012）。ステップS011およびS012の処理によって、例えば、遊技制御フラグ設定部152に設定される、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に対して初期値が設定される。また、遊技制御タイマ設定部153に設定される、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に対して初期値が設定される。また、遊技制御カウンタ設定部154に対して設定される、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に対して初期値が設定される。さらに、遊技制御バッファ設定部155に設定される、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に対して初期値が設定される。

10

【0271】

ステップS012の処理を実行後、CPU103は、初期化時コマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして（ステップS013）、初期化時コマンド送信テーブルの内容を順次作業領域（RAM102内の領域）に設定し、初期化時コマンド送信テーブルに記憶されたコマンドを送信可能にする。ステップS013の処理を実行後、CPU103は、演出制御基板12等のサブ基板（主基板11以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ100が初期化処理を実行したことをサブ基板に通知し、サブ基板が初期化処理を実行することを指定するコマンド）をサブ基板に送信する（ステップS014）。CPU103は、初期化指定コマンドのEXTデータに初期化処理を実行する対象を指定するようにしてもよい。例えば、CPU103は、EXTデータにおいて、演出装置の初期動作を選択する演出制御パターンを特定してもよい。また、CPU103は、EXTデータにおいて、直接画像表示装置5や可動役物17等の演出装置の初期動作を指定するようにしてもよい。演出制御用CPU120は、初期化指定コマンドを受信すると、初期化指定コマンドに基づき、演出装置の初期動作を実行する。

20

【0272】

ステップS014の処理を実行後、又はステップS44の処理を実行後、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS015）。CPU103は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路104に所定の乱数値の範囲においてランダムな値を更新させるための設定を行う。

30

【0273】

さらに、ステップS015において、CPU103は、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用タイマのレジスタの設定を行う。すなわち、初期値として例えば2msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施形態では、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるものとする。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100にはCTC（カウンタ／タイマ回路）が内蔵されている。遊技制御用タイマは遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTCを用いることができる。

40

【0274】

初期化処理の実行（ステップS010～S016）が完了すると、CPU103は、メイン処理において、初期値用乱数更新処理（ステップS018）及び表示用乱数更新処理（ステップS019）を繰り返し実行する。初期値用乱数更新処理及び表示用乱数更新処理を実行するときには割込禁止処理を実行し（ステップS017）、遊技制御用タイマによる割込み処理を禁止する状態に設定する。また、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可の処理を実行し（ステップS020）、割込み禁止状態を解除する。第1の実施形態において、ステップS019で更新処理が実行される表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大

50

当りとししない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数である。表示用乱数更新処理では、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する。また、ステップS 0 1 8で更新処理が実行される初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否かを決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。初期値用乱数更新処理では、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する。

【0 2 7 5】

次に、図1 2を用いて、遊技制御用タイマ割込み処理を説明する。図1 2は、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。CPU 1 0 3は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図1 2のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図1 2に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3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1 1 0を介してゲートスイッチ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S 1 1）。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S 1 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップS 1 3）。

【0 2 7 6】

情報出力処理に続いて、主基板1 1の側で用いられる乱数値MR 1～MR 5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S 1 4）。この後、CPU 1 0 3は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS 1 5）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部1 5 2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4 Aや第2特別図柄表示装置4 B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。

【0 2 7 7】

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S 1 6）。CPU 1 0 3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2 0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6 Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

【0 2 7 8】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 1 0 3は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板1 1から演出制御基板1 2などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる（ステップS 1 7）。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1 5 5に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O 1 0 5に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板1 2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ことができる。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0 2 7 9】

図1 3は、図1 2に示す遊技制御用タイマ割込み処理のステップS 1 5にて実行される特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS 1 0 1）。図1 4は、図1 3に示す特別図柄プロセス処理（ステップS 1 5）のステップS 1 0 1にて

実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。図15は、図14に示す始動入賞判定処理（ステップS101）のステップS208、ステップS211にて実行される始動入賞時処理の一例を示すフローチャートである。図16（A）は、図15に示す始動入賞時処理（ステップS208、ステップS211）のステップS220にて実行される入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0280】

図14に示す始動入賞判定処理（ステップS101）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がオン状態であるか否かを判定する（ステップS201）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（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）。

【0281】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフ状態であるときや（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がオン状態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がオン状態であれば（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）。

【0282】

ステップS207の処理を実行した後は、始動入賞時処理（図15）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15）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。

【0283】

CPU103は、図14に示した始動入賞時処理（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（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。

【0284】

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151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

【0285】

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12に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理(ステップS17)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

【0286】

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12に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理(ステップS17)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

【0287】

CPU103は、図16に示した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などに設けられた確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(ステップS401)。CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグの状態を確認することなどにより、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定する。すなわち、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグがオン状態であるかオフ状態であるかによって、例えば、確変フラグがオン状態である場合には、遊技状態が高確状態であると特定し、確変フラグがオフ状態である場合には、低確状態であると特定する。つまり、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグの状態によって、現在の遊技状態がいずれの状態であるかを特定する。

40

【0288】

ステップS401の処理に続いて、表示結果決定テーブル130Aを構成するテーブルデータから、現在の遊技状態に対応するテーブルデータをセットする(ステップS402)。なお、第1特図と第2特図とで異なる表示結果決定テーブル(第1特図表示結果決定テーブル、第2特図表示結果決定テーブル)を用いる場合、始動口バッファ値が「1」で

50

ある場合には、第1特図表示結果決定テーブルを使用し、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を使用すればよい。その後、図15に示した始動入賞時処理のステップS217にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する(ステップS403)。大当たり判定範囲には、ステップS402の処理によりセットされた特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当たり」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、大当た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と大当た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が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当た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「大当たり」に決定されると判定(大当たり始動判定)することができる。

10

【0289】

ステップS403にて大当たり判定範囲内であると判定した場合には(ステップS403; YES)、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する(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、大当た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たり種別決定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当た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)。

20

【0290】

ステップS403にて大当たり判定範囲内ではないと判定した場合(ステップS403; NO)や、ステップS410の処理のいず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)。すなわち、変動カテゴリを図5に示す複数種類のいずれかに決定する。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いずれかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する。

30

【0291】

具体的には、CPU103は、特図表示結果(例えば、ステップS403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いず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いずれかの変動カテゴリを決定する。

40

【0292】

図17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18は、変動カテゴリ決定テーブルの構成例を示す図である。この変動カテゴリ決定テーブルの構成例は、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テーブルである。図18(A)は、上述の4種類のうちのある変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例(図中の「C-TBL1」と表記)である。図18(B)は、他の変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例(図中の「C-TBL2」と表記)である。図18(C)は、更に他の変動カテゴリ決定テ

50

ブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例（図中の「C-TBL3」と表記）である。図18（D）は、更に他の変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例（図中の「C-TBL4」と表記）である。なお、説明の簡略化のため、図18（A）のような決定割合を設定した変動カテゴリ決定テーブルを、単に図18（A）の変動カテゴリ決定テーブルと称する場合がある。図18（B）～図18（D）、及び、変動パターン決定テーブルなどの他の決定テーブルについても同様である。図17は、図18（A）～図18（D）の4種類（設定「C-TBL1」～設定「C-TBL4」）のなかからいずれかの設定を選択する選択例、すなわち、上述の4種類の変動カテゴリ決定テーブルのなかからいずれかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する選択例である。

【0293】

10

図18（A）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」（図18（B）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、図18（C）の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」、図18（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。

【0294】

図18（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18（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。

20

【0295】

図18（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18（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。

30

【0296】

図18（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18（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。

40

50

【0297】

図18(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18(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。

【0298】

図18(A)～図18(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。

【0299】

また、図18(A)～図18(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なくても、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。

【0300】

また、図18(A)～図18(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。

【0301】

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 α やスーパーリーチ β 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18(A)～図18(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、少なくとももリーチとならないかを、あらかじめ容易に判定することもできる。

【0302】

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16(B)に示す変動カテゴリコマンドのいずれかを、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。

10

【0303】

図13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～S117の処理のいずれかを選択して実行する。

【0304】

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」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。

20

【0305】

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に示す複数種類のいず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。なお、ステップS111の変動パターン設定処理では、以下のように変動パターンを決定してもよい。すなわち、始動入賞時処理のステップS218において記憶した変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を用いて、入賞時乱数値判定処理のステップS412と同様、変動カテゴリを判定する。続いて、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のなかから使用テーブルとしてセットするいず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、新たに抽出した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いずれかの変動パターンを決定してもよい。なお、始動入賞時処理において、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3などに加え、変動パターン決定用の乱数値MR5を抽出し、記憶しておくことにより、ステップS111の変動パターン設定処理において、始動入賞時処理において記憶した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もよい。

30

40

【0306】

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

50

特別図柄表示装置 4 B 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 S 1 1 2 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。

【 0 3 0 7 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。また、遊技状態が低確低ベース状態（通常モード）以外である場合、すなわち、確変状態（高確状態）および時短状態（高ベース状態）の一方または両方である場合における特別図柄停止処理には、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 による変動数カウンタのカウント値を加算する処理やリセットする処理、確変状態（高確状態）での特図ゲームの実行回数や時短状態（高ベース状態）での特図ゲームの実行回数が所定回数となったか否かを判定する処理、確変状態（高確状態）および時短状態（高ベース状態）の一方または両方に制御する確変制御や時短制御を終了して低確状態または低ベース状態の一方または両方に設定する処理などの変動時遊技状態遷移処理も含まれている。

【 0 3 0 8 】

そして、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がオン状態となっているか否かの判定などが行われ、大当たりフラグがオン状態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。また、大当たりフラグがオフ状態である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 3 0 9 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当た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、例えば大当たり種別が「1 6 R 確変大当たり」、「8 R 確変大当たり」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、大当たり種別が「1 6 R 確変大当たり」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「2 9 秒」に設定するとともに、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「1 6 回」に設定することにより、通常開放大当たり状態とする設定が行われればよい。一方、大当たり種別が「8 R 確変大当たり」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「2 9 秒」に設定するとともに、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「8 回」に設定することにより、通常開放大当た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。

【 0 3 1 0 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、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 2 3 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 8 2 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。

【 0 3 1 1 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、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た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。

【0312】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8、ランプ9、及び可動役物17などといった演出装置により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当た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設定を行うための後述する大当たり後遊技状態遷移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。

10

【0313】

図19は、図13に示す特別図柄プロセス処理（ステップS15）のステップS110にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図19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）。すなわち、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保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

20

【0314】

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、大当た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。

【0315】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部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ト値を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）。

30

【0316】

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）。すなわち、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、ステップS235の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

40

【0317】

このように、ステップS235の処理を、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定し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

50

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。

【0318】

ステップS235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S235; NO)、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS236)。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。

【0319】

ステップS236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS237)。また、ステップS237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ト値を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S238)。

【0320】

ステップS234、S238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16(A)に示した入賞時乱数値判定処理(ステップS220)のステップS402の処理と同様に、表示結果決定テーブルのデータをセットする(ステップS239)。なお、第1特図と第2特図とで異なる表示結果決定テーブル(第1特図表示結果決定テーブル、第2特図表示結果決定テーブル)を用いる場合、ステップS402の処理では、始動口バッファ値(「1」又は「2」)を参照したが、ステップS239の処理では、変動特図指定バッファ値(「1」又は「2」)を参照すればよい。

【0321】

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MR1を示す数値データを、「大当たり」や「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「ハズレ」のいずれとするかを決定する(ステップS240)。

【0322】

ステップS240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S241)。そして、「大当たり」であると判定した場合には(ステップS241; YES)、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(ステップS242)。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当たり種別決定テーブル131を選択してセットする(ステップS243)。こうしてセットされた大当たり種別決定テーブル131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数値MR2を示す数値データを、「16R確変大当たり」、「8R確変大当たり」の各大当た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、大当た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)。

【0323】

こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当た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)、決定された大当たり種別を記憶させる。一例として、大当たり種別が「16R確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「1」とし、「8R確変大当たり」であれば「2」とすればよい。

【0324】

10

20

30

40

50

ステップS 2 4 1にて「大当たり」ではないと判定した場合（ステップS 2 4 1；N O）やステップS 2 4 5の処理のいずれかを実行した後は、大当たり遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当たり遊技状態とする場合における大当た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S 2 4 8）。

【0 3 2 5】

ステップS 2 4 8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S 2 4 9）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS 2 3 5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S 2 3 5；Y E S）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS 2 5 0）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板1 1から演出制御基板1 2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。

10

【0 3 2 6】

ステップS 1 1 0の特別図柄通常処理に続くステップS 1 1 1の変動パターン設定処理では、C P U 1 0 3は、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を用いて、変動パターンを決定する。

【0 3 2 7】

なお、変動パターン設定処理（ステップS 1 1 1）では、入賞時乱数値判定処理（ステップS 2 2 0）と同様に変動カテゴリを決定するが、入賞時乱数値判定処理（ステップS 2 2 0）の実行時と当該変動パターン設定処理（ステップS 1 1 1）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、図1 8に示した変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 1」～「C - T B L 3」の具体例では、入賞時に抽出された乱数値M R 3が例えば「9 9」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「P A 5」が決定される。また、入賞時に抽出された乱数値M R 3が例えば「9 7」～「9 8」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「P A 4」が決定される。

20

【0 3 2 8】

図2 0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、R O M 1 0 1には、変動カテゴリに応じた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2 0（A）は、上述の8種類のうち、変動カテゴリ「P A 1（短縮・非リーチハズレ）」であるときに選択され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である。図2 0（B）は、上述の8種類のうち、変動カテゴリ「P A 2（非リーチ（ハズレ）」であるときに選択され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である。図2 0（C）は、上述の8種類のうち、変動カテゴリ「P A 3（ノーマルリーチ（ハズレ）」であるときに選択され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である。以下、図2 0（D）～図2 0（H）についても同様である。

30

40

【0 3 2 9】

図2 1は、図1 3に示す特別図柄プロセス処理（ステップS 1 5）のステップS 1 1 3にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図2 1に示す特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3は、まず、大当たりフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS 2 9 1）。大当たりフラグがオン状態であれば（ステップS 2 9 1；Y E S）、C P U 1 0 3は、大当たり開始時演出待ち時間を設定する（ステップS 2 9 2）。例えば、ステップS 2 9 2の処理においては、大当たり開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部1 5 3に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【0 3 3 0】

50

ステップS 2 9 2 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップS 2 9 3）。例えば、ステップS 2 9 3 の処理においては、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。その後、C P U 1 0 3 は、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS 2 9 4）。そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップS 2 9 5）、特別図柄停止処理を終了する。

【0 3 3 1】

ステップS 2 9 1 にて大当りフラグがオフ状態である場合には（ステップS 2 9 1 ; N O）、C P U 1 0 3 は、変動時遊技状態遷移処理を行う（ステップS 2 9 6）。続いて、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから（ステップS 2 9 7）、特別図柄停止処理を終了する。

【0 3 3 2】

図 2 2 は、図 2 1 に示す特別図柄停止処理（ステップS 1 1 3）のステップS 2 9 6 にて実行される変動時遊技状態遷移処理の一例を示すフローチャートである。図 2 2 に示す変動時遊技状態遷移処理において、C P U 1 0 3 は、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるか否かを判定する（ステップS 4 5 1）。C P U 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた確変フラグおよび時短フラグの両方がオフ状態である場合、現在の遊技状態が低確低ベース状態であると判定する。ステップS 4 5 1 において、現在の遊技状態が低確低ベース状態であると判定した場合（ステップS 4 5 1 ; Y E S）、C P U 1 0 3 は、そのまま変動時遊技状態遷移処理を終了する。一方、ステップS 4 5 1 において、低確低ベース状態でないと判定した場合（ステップS 4 5 1 ; Y E S）、変動数カウンタの値を1加算する（ステップS 4 5 2）。変動数カウンタとは、低確低ベース状態に制御された後の特図ゲームの実行回数であって、S T 回数（確変回数）や時短回数と比較される回数である。S T 回数（確変回数）とは、確変制御を実行する特図ゲームの実行回数である。時短回数とは、時短制御を実行する特図ゲームの実行回数である。S T 回数（確変回数）や時短回数は、当り終了処理（図 1 3、図 2 3）において設定される。

【0 3 3 3】

ステップS 4 5 2 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、S T 回数（確変回数）を読み出し（ステップS 4 5 3）、時短回数を読み出す（ステップS 4 5 4）。ステップS 4 5 4 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、現在の遊技状態が高確状態（確変状態）であるか否かを判定する（ステップS 4 5 5）。C P U 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた確変フラグがオン状態である場合、現在の遊技状態が高確状態であると判定する。ステップS 4 5 5 において、現在の遊技状態が高確状態であると判定した場合（ステップS 4 5 5 ; Y E S）、C P U 1 0 3 は、変動数カウンタの値が、ステップS 4 5 3 で読み出したS T 回数（確変回数）によって示される値（例えば、7 0 回）より大きい値であるか否かを判定する（ステップS 4 5 6）。変動数カウンタの値がS T 回数（確変回数）によって示される値より大きい値であると判定した場合（ステップS 4 5 6 ; Y E S）、C P U 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた確変フラグをクリアしてオフ状態にするなどして、遊技状態を低確状態に設定し（ステップS 4 5 7）、確変制御を終了する。

【0 3 3 4】

ステップS 4 5 7 の処理を実行した後や、現在の遊技状態が高確状態でないと判定した場合（ステップS 4 5 5 ; N O）や、変動数カウンタの値がS T 回数（確変回数）によって示される値より大きい値でないと判定した場合（ステップS 4 5 6 ; N O）には、C P U 1 0 3 は、現在の遊技状態が高ベース状態（時短状態）であるか否かを判定する（ステップS 4 5 8）。C P U 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた時短フラグがオン状態である場合、現在の遊技状態が高ベース状態（時短状態）であると判定する。

ステップS458において、現在の遊技状態が高ベース状態（時短状態）であると判定した場合（ステップS458；YES）、CPU103は、変動数カウンタの値が、ステップS454で読み出した時短回数によって示される値（例えば、70回）より大きい値であるか否かを判定する（ステップS459）。変動数カウンタの値が時短回数によって示される値より大きい値であると判定した場合（ステップS459；YES）、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた時短フラグをクリアしてオフ状態にするなどして、遊技状態を低ベース状態に設定し（ステップS460）、時短制御を終了する。

【0335】

ステップS460の処理をした後や、現在の遊技状態が高ベース状態（時短状態）でないと判定した場合（ステップS458；NO）や、変動数カウンタの値が時短回数によって示され値より大きい値でないと判定した場合（ステップS459；NO）には、CPU103は、遊技状態が低確低ベース状態になったか否かを判定する（ステップS461）。CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグおよび時短フラグの両方がオフ状態である場合、遊技状態が低確低ベース状態になったと判定する。

【0336】

ステップS461において、低確低ベース状態になったと判定した場合（ステップS461；YES）、CPU103は、ST回数（確変回数）の設定値を“0”にクリアし（ステップS462）、時短回数の設定値を“0”にクリアし（ステップS463）、変動数カウンタの値を“0”にクリアし（ステップS464）、変動時遊技状態遷移処理を終了する。一方、ステップS461において、低確低ベース状態になっていないと判定した場合（ステップS461；NO）、ステップS462、S463、S464を実行することなく変動時遊技状態遷移処理を終了する。

【0337】

図23は、図13に示す特別図柄プロセス処理（ステップS15）のステップS117にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図23に示す大当り終了処理において、CPU103は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS311）。一例として、図13に示す大当り開放後処理（ステップS116）においては、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するとき、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS311の処理においては、CPU103は、例えば、遊技制御プロセスタイマ値を1減算すること等により更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。

【0338】

ステップS311にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS311；NO）、CPU103は、そのまま大当り終了処理を終了する。一方、ステップS311にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS311；YES）、CPU103は、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出す（ステップS312）。続いて、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグをオン状態にするなどして、高確状態（確変状態）に設定する（ステップS314）。続いて、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた時短フラグをオン状態にするなどして、高ベース状態に設定する（ステップS315）。つまり、ステップS314、ステップS315の処理によって、大当り遊技状態の終了時には、遊技状態が高確高ベース状態に設定される。

【0339】

ステップS315の処理に続いて、CPU103は、ST回数（確変回数）の設定値を70回に設定し（ステップS316）、時短回数を70回に設定する（ステップS317）。続いて、CPU103は、変動数カウンタの値を“0”にクリアし（ステップS318）、大当り終了処理を終了する。

【0340】

なお、第1の実施形態では、ST回数（確変回数）の設定値と時短回数を70回の設定値とを同一の値（共に70回）としたが、ST回数（確変回数）の設定値と時短回数を70回の設定値とを異なる値としてもよい。また、第1の実施形態では、8R確変大当りの場合のST回数（確変回数）の設定値と、16R確変大当りの場合のST回数（確変回数）の設定値とを同一の値（共に70回）としたが、8R確変大当りの場合のST回数（確変回数）の設定値と、16R確変大当りの場合のST回数（確変回数）の設定値とを異なる値としてもよい。また、第1の実施形態では、8R確変大当りの場合の時短回数（確変回数）の設定値と、16R確変大当りの場合の時短回数（確変回数）の設定値とを同一の値（共に70回）としたが、8R確変大当りの場合の時短回数（確変回数）の設定値と、16R確変大当りの場合の時短回数（確変回数）の設定値とを異なる値としてもよい。なお、CPU103は、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値が「1」である場合には16R確変大当りであると判断し、大当り種別バッファ値が「2」である場合には8R確変大当りであると判断してもよい。

10

【0341】

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、始動口バッファ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が行われ（ステップS410）、ステップS412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（ステップS413）が行われ、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S221）。これらの処理が実行されてから、図12に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップS17）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。

20

【0342】

また、主基板11では、ステップS110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MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2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S111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MR3や変動パターン決定用の乱数値MR5などを用いて飾り図柄の変動パターンが決定される。

30

【0343】

更に、ステップS111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12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12に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップS17）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S17のコマンド制御処理により1つつコマンドが順次に送信されてもよい。

40

【0344】

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S110）にて特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われ、変動パターン設定処理（ステップS111）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

50

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、「大当たり」として大当た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。

【0345】

また、大当たり（8 R 確変大当たり、16 R 確変大当たり）となった場合には、ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理において、S T 回数（確変回数）及び時短回数が共に 70 回である、遊技状態が高確高ベース状態に設定される。また、遊技状態が高確高ベース状態であるときの各変動において変動数カウンタがカウントアップされ（ステップ S 4 5 2）、変動数カウンタが S T 回数（確変回数）を超えたときに遊技状態が低確状態に設定され（ステップ S 4 5 7）、変動数カウンタが時短回数を超えたときに遊技状態が低ベースに設定される（ステップ S 4 6 0）。

【0346】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。

【0347】

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 4 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 4 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する（ステップ S 7 1）。初期化所において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 で説明した主基板 1 1 からの初期化指定コマンドの受信を確認して、初期化指定コマンドに基づき、演出装置の初期化を行う。演出装置の初期動作としては、例えば、画像表示装置 5 において、遊技機の制御が初期化されたことを報知するための初期画面表示、すなわち初期化報知を行う。

【0348】

ステップ S 7 1 の処理を実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、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状態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状態であれば（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。

【0349】

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。

【0350】

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。

【0351】

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

【0352】

ステップS74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S75）。ステップS75の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8からの音声出力動作、ランプ9における発光動作、及び可動役物17の駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0353】

ステップS75の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS76）、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、ステップS72の処理に戻る。

【0354】

図25は、図24に示す演出制御メイン処理のステップS74にて実行されるコマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。図25に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップS501）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップS501；NO）、コマンド解析処理を終了する。

【0355】

ステップS501にて受信コマンドがある場合には（ステップS501；YES）、例えば受信コマンドのMODEデータを確かめることなどにより、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S502）。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S502；YES）、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップS503）。例えば、ステップS503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192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。

【0356】

ステップS502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（ステップS502；NO）、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S504）。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S504；YES）、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップS505）。例えば、ステップS505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。

【0357】

ステップS504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S504；NO）、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S506）。ステップS506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S506；NO）、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S507）。ステップS507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S507；NO）、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S508）。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S508；YES）、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S509）。

【0358】

ステップS508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S508；NO）、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S510）。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S510；YES）、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S511）

10

【0359】

ステップS506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S506；YES）、ステップS507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S507；YES）、あるいはステップS503、S505、S509、S511の処理のいず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S503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194Aにおける空き領域の先頭に格納してから（ステップS512）、ステップS501の処理に戻る。

【0360】

20

また、ステップS506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S506；YES）、ステップS507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S507；YES）、あるいはステップS503、S505、S509、S511の処理のいず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S503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194Bにおける空き領域の先頭に格納してから（ステップS512）、ステップS501の処理に戻る。

【0361】

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194A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194A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。

30

【0362】

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194B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ればよい。

40

【0363】

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と判定した場合には（ステップS510；NO）、演出制御用CPU120は、受信コマンドが変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS513）。変動パターン指定コマンドであると判定した場合には（ステップS513；YES）、演出制御用CPU120は、RAMに形成されている変動パターン指定コマンド格納領域に当該変動パターン指定コマンドを格納する（ステップS514）。ステップS514の処理を実行後、演出制御用CPU120は、ステップS501に戻り処理を実行する。

【0364】

ステップS513にて受信コマンドが変動パターン指定コマンドでないと判定した場合

50

には（ステップS513；NO）、演出制御用CPU120は、他の夫々の受信コマンドに応じた設定等を行う（ステップS517）。例えば、受信コマンドが遊技状態指定コマンドであった場合、演出制御用CPU120は、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してもよい。また、受信コマンドが当り終了指定コマンドである場合、演出制御用CPU120は、当り終了指定コマンドを解析して、時短であるか否か等を特定してもよい。また、受信コマンドが停電復旧指定コマンドであった場合、演出制御用CPU120は、停電復旧指定コマンドをRAMに形成される停電復旧指定コマンド格納領域に格納してもよい。ステップS517の処理を実行後、演出制御用CPU120は、ステップS501に戻り処理を実行する。

【0365】

10

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、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や第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。

【0366】

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

【0367】

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。

【0368】

30

図26は、図24に示す演出制御メイン処理のステップS75にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図26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）。入賞時演出決定処理では、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ（第1始動入賞時受信コマンドバッファ194A又は第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する処理や、受信コマンドとして、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処理や、始動入賞記憶表示エリア5Hに追加表示させる際の保留表示の表示態様（追加時表示態様とも称する）を決定する処理などが実行される。

【0369】

40

ステップS150の入賞時演出決定処理を実行後、演出制御用CPU120は、例えば、演出制御フラグ設定部191などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0370】

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や、デモ演出（客待ちデモンストレーション表示）を実行する処理を表示する処理などを含んでいる。飾り図柄の可変表示を

50

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。

【0371】

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てアクティブ表示エリアAHAに第1保留表示または第2保留表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像を表示する処理や、各種の演出（例えば、主予告演出）を決定す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。

10

【0372】

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（プロセスデータ）に基づき、映像信号（演出画像）を画像表示装置5に出力して表示領域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、及び可動役物17の駆動制御といった各種の演出制御を実行する。

20

【0373】

こうした演出制御を行った後、例えば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確定飾り図柄（最終停止図柄）を完全停止表示させる。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。

30

【0374】

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は、ST回数（確変回数）や時短回数をカウントする処理や、演出数カウンタの値を更新する処理や、演出数カウンタの値に応じて遊技状態を変更する処理などを含んでできる。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、停止図柄が大当り図柄であるときは、ファンファーレ演出を設定するとともに、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新し、停止図柄が大当り図柄でないときは、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。

40

【0375】

ステップS174の大当り開始処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当り開始処理は、特別可変入賞球装置7が開放状態となる前に実行され、ファンファーレ演出を実行する処理や、特別可変入賞球装置7が開放状態となったときに実行する演出（例えば、通常曲に対応する演出や、特別曲に対応する演出など）を設定す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“ 5 ”に更新する。

【0376】

ステップS175のラウンド中処理は、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。このラウンド中処理は、特別可変入賞球装置7が開放状態であるとき

50

に実行され、特別可変入賞球装置 7 が開放状態となったときの演出（例えば、通常曲に対応する演出や、特別曲に対応する演出など）を実行する処理や、特別可変入賞球装置 7 が閉鎖状態となったときに実行する演出（例えば、通常曲に対応する演出や、特別曲に対応する演出など）を設定す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“ 6 ”に更新する。

【0377】

ステップ S 1 7 6 のラウンド後処理は、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。このラウンド後処理は、特別可変入賞球装置 7 が開放状態であるときに実行される。主基板 1 1 からの大入賞口開放中通知コマンドを受信したときは、特別可変入賞球装置 7 が開放状態となったときに実行する演出（例えば、通常曲に対応する演出や、特別曲に対応する演出など）を設定するとともに、演出プロセスフラグの値を“ 5 ”に更新する。また、主基板 1 1 からの当り終了指定コマンドを受信したときは、エンディング演出を設定するとともに、演出プロセスフラグの値を“ 7 ”に更新する。

10

【0378】

ステップ S 1 7 7 の大当り終了後処理は、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。この大当り終了後処理は、特別可変入賞球装置 7 が閉鎖状態となる前に実行され、エンディング演出を実行する処理や、遊技状態を設定する処理や、S T 回数（確変回数）や時短回数を設定する処理などを含んでできる。その後、演出プロセスフラグの値を“ 0 ”に更新する。

【0379】

20

次に、図 2 7 を用いて、可変表示開始設定処理を説明する。図 2 7 は、図 2 6 に示す演出制御プロセス処理（ステップ S 7 5）のステップ S 1 7 1 にて実行される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 2 7 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、例えば、主基板 1 1 から伝送された可変表示結果通知コマンドにおける E X T 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」であるか否かを判定する（ステップ S 5 2 2）。

【0380】

ステップ S 5 2 2 において特図表示結果が「ハズレ」とであると判定した場合（ステップ S 5 2 2 ; Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ハズレ組合せを構成する確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを決定する（ステップ S 5 2 4）。一例として、ステップ S 5 2 4 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 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、R O M 1 2 1 などに予め記憶された所定の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。

30

【0381】

次に、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 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、R O M 1 2 1 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。続いて、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 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、R O M 1 2 1 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確定飾り図柄を決定してもよい。

40

【0382】

ステップ S 5 2 2 において特図表示結果が「ハズレ」でないと判定した場合（ステップ S 5 2 2 ; N O）、すなわち、特図表示結果が「大当り（1 6 R 確変大当り、8 R 確変大

50

当り)」である場合、演出制御用CPU120は、大当り組合せを構成する確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを決定する（ステップS528）。一例として、ステップS528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の表示領域上で「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。

【0383】

なお、ステップS528において確定飾り図柄の組合せを決定するときには、演出制御用CPU120は、大当り種別（16R確変大当り、8R確変大当り）がいずれであるかや、昇格演出の有無などに応じて、確定飾り図柄を決定してもよい。

10

【0384】

具体的な一例として、例えば、16R確変大当り専用の大当り組合せ（例えば、奇数の同一の飾り図柄が3個並んだもの）と、8R確変大当り専用の大当り組合せ（例えば、偶数の同一の飾り図柄が3個並んだもの）とする態様において、16R確変大当りである場合には、16R確変大当り専用の大当り組合せ、または、8R確変大当り専用の大当り組合せかのいずれかを確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、8R確変大当り専用の大当り組合せを確定飾り図柄に決定した場合には、昇格演出として、8ラウンドが終了する迄の間に16R確変大当りである旨が報知されればよい。他方、8R確変大当りである場合には、8R確変大当り専用の大当り組合せかを確定飾り図柄に決定すればよい。

20

【0385】

なお、第1の実施形態では2R確変大当り（突確）を設けないが、2R確変大当り（突確）を設ける場合において、特図表示結果が「大当り（2R確変大当り（確変）」である場合、演出制御用CPU120は、2R確変大当り（突確）に対応した確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを決定してもよい。

【0386】

ステップS524の処理又はステップS528の処理のいずれかを実行した後は、演出制御用CPU120は、操作演出決定処理を実行する（ステップS529）。操作演出決定処理は、操作演出の演出パターンである操作演出パターン（図28、図29参照）等を決定する処理である。詳細は後述する。

30

【0387】

なお、第1の実施形態において操作演出とは、操作部（押しボタン31B等）の操作を用いた演出である。第1の実施形態における操作演出は、促進演出（後述）、操作が行われた後に操作の結果として主に実行される操作結果演出（キャラ演出等）等を含む。

【0388】

ステップS529の処理を実行後、演出制御用CPU120は、保留消化処理を実行する（ステップS530）。具体的には、当該変動に対応する保留表示に応じたアクティブ表示をアクティブ表示エリアAHAに表示させる（換言すれば、当該変動に対応するアクティブ表示を含む特別画像を表示させる）。例えば、第1特図ゲームと連動して飾り図柄の変動を開始するときには（今回の飾り図柄の可変表示が第1特図ゲームに連動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保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリアAHAに表示させる（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保留表示に対応するアクティブ表示を含む特別画像を表示させる）。

40

【0389】

より詳細には、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保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリアAHAに移動させてアクティブ表示を表示させる演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部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

50

記憶表示エリア5HLの右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリアAHAに表示させる。なお、アクティブ表示エリアAHAにおけるアクティブ表示は、保留表示と同じ態様で表示してもよいし、保留表示に対応するが保留表示とは異なる表示態様で表示されてもよい。第2特図ゲームと連動して飾り図柄の変動を開始するときも同様である。

【0390】

また、ステップS530の処理では、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおいて、消化する保留表示（アクティブ表示）の他に保留表示があるときは、当該他の保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおいてシフトし、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおいて、アクティブ表示の他に保留表示があるときは、当該他の保留表示を第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおいてシフトする。

10

【0391】

ステップS530の保留消化処理を実行後、演出制御用CPU120は、演出制御パターンセットの処理を実行する（ステップS532）。演出制御パターンセットの処理では、当該変動の変動パターン等に対応する、演出制御パターンを使用パターンとしてセットする。すなわち、演出制御用CPU120は、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って指定された変動パターンを使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップS529において操作演出パターン等を決定した場合には、当該決定内容（操作演出パターン等）に対応する、演出制御パターンを使用パターンとしてセットする。

20

【0392】

ステップS532の処理を実行後、演出制御用CPU120は、ステップS532においてセットした演出制御パターンのプロセスデータの演出制御プロセスタイマの初期値を設定し（ステップS534）、演出制御プロセスタイマをスタートさせて（ステップS535）、プロセスデータの内容に従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う（ステップS536）。続いて、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間（図5に示した特図変動時間）に相当する値を設定する（ステップS537）。

【0393】

続いて、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または第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を消化する（ステップS538）。具体的には、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームに連動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194Aに対応付けら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（第1始動口入賞指定コマンドに対応付けら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特図ゲームに連動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S538の処理では、コマンドの削除やシフトに応じて、RAM122などに設けられる第1先読予告バッファ194Cまたは第2先読予告バッファ194D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S539）、可変表示開始設定処理を終了する。

30

40

【0394】

以下、図27の可変表示開始設定処理のステップS529で実行される操作演出決定処理について説明する。図28は、操作演出パターンの決定割合の設定例を示す図である。

【0395】

50

操作演出決定処理では、演出制御用CPU120は、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って指定された変動パターンに応じて操作演出パターンを決定する。具体的には、演出制御用CPU120は、図28に示すように、上記指定された変動パターンが変動パターン「PA4-1」であった場合には、操作演出パターンA（詳細は後述）を30%の割合で決定し、操作演出パターンB（詳細は後述）を25%の割合で決定し、操作演出パターンC（詳細は後述）を20%の割合で決定し、操作演出パターンD（詳細は後述）を15%の割合で決定し、操作演出パターンE（詳細は後述）を10%の割合で決定し、操作演出パターンF（詳細は後述）を0%の割合で決定する。なお、ROM121には、上記指定された変動パターンが変動パターン「PA4-1」であった場合に参照されるテーブル（説明の便宜上、操作演出パターン決定テーブルAという）が記憶され、操作演出パターン決定テーブルAには、操作演出パターンA～操作演出パターンFの夫々が上述の割合（30：25：20：15：10：0）で決定されるように、操作演出パターンA～操作演出パターンFの夫々に操作演出パターン決定用の乱数値と比較される判定値が割り当てられていればよい。また、演出制御用CPU120は、上記指定された変動パターンが変動パターン「PA5-1」であった場合には、操作演出パターンAを25%の割合で決定し、操作演出パターンBを20%の割合で決定し、操作演出パターンCを20%の割合で決定し、操作演出パターンDを20%の割合で決定し、操作演出パターンEを15%の割合で決定し、操作演出パターンFを0%の割合で決定する。なお、ROM121には、上記指定された変動パターンが変動パターン「PA5-1」であった場合に参照されるテーブル（説明の便宜上、操作演出パターン決定テーブルBという）が記憶され、操作演出パターン決定テーブルBには、操作演出パターンA～操作演出パターンFの夫々が上述の割合（25：20：20：20：15：0）で決定されるように、操作演出パターンA～操作演出パターンFの夫々に操作演出パターン決定用の乱数値と比較される判定値が割り当てられていればよい。また、演出制御用CPU120は、上記指定された変動パターンが変動パターン「PB4-1」や「PB5-1」であった場合も、同様に、いずれかの操作演出パターンを決定する。なお、演出制御用CPU120は、上記以外の変動パターンであった場合には、操作演出パターンを決定しない。

【0396】

図29は、操作演出パターンを例示する図（各操作演出パターンの内容を説明する図）である。

【0397】

（図29の各項目の概要）

図29において「第1キャラ演出」の欄は、第1キャラ演出の内容を示している。「第2キャラ演出」の欄は、第2キャラ演出の内容を示している。「促進演出の実行割合（%）」の欄は、促進演出が実行される割合を示している。操作演出パターンにおける促進演出とは、プッシュボタン31Bの操作を未だしていない遊技者に対し、プッシュボタン31Bの操作を促進させる演出である。「有効操作」の欄は、キャラ演出（第1キャラ演出、第2キャラ演出）を実行するために有効なプッシュボタン31Bの操作方法（長押し、連打）を示している。「第2キャラ演出の実行タイミング」の欄は、第2キャラ演出が実行されるタイミングを示している。「長押し制限の実行割合（%）」の欄は、長押し制限（後述）が実行される割合を示している。なお、長押しとは、所定時間（例えば、0.5秒等）以上押し続けている状態である。

【0398】

第1の実施形態では、有効操作が連打と長押しの両方であり、連打により第1キャラ演出が実行された後には第2キャラ演出が実行されるが長押しにより第1キャラ演出が実行された後には第2キャラ演出が実行されない態様（操作演出パターンC、F（詳細は後述）の場合）や、連打により第1キャラ演出が実行されている途中には第2キャラ演出が実行されるが長押しにより第1キャラ演出が実行されている途中には第2キャラ演出が実行されない態様（操作演出パターンD（詳細は後述）の場合）において、長押しと連打とにより第1キャラ演出が実行された場合（例えば第1キャラ演出の最初は長押しで途中から

連打をした場合等)には、長押し制限が実行されていないことを条件に、第2キャラ演出が実行されるものとする。すなわち、上述した態様において、長押しと連打とにより第1キャラ演出が実行された場合に、長押し制限が実行されていないときには第1キャラ演出の実行後(又は実行中)に第2キャラ演出が実行され、長押し制限が実行されているときには第1キャラ演出の実行後(又は実行中)に第2キャラ演出が実行されない。つまり、長押し制限とは、長押しと連打とにより第1キャラ演出が実行された場合に第2キャラ演出の実行を制限することである。

【0399】

(操作演出パターンAの内容)

操作演出パターンAは、第1キャラ演出が実行可能な操作演出パターンである。具体的には、操作演出パターンAでは、操作有効期間内に有効操作(操作演出パターンAでは長押しが有効操作)があった場合に第1キャラ演出を実行する。操作演出パターンAにおける第1キャラ演出では、白色のキャラクタa(以下、「白キャラa」という。)が表示される。

10

【0400】

また、操作演出パターンAでは、促進演出が55%の割合で実行される。すなわち、演出制御用CPU120は、操作演出パターンAを決定した場合には、促進演出の実行ありを55%の割合で決定し、促進演出の実行なしを45%の割合で決定する。なお、ROM121には、操作演出パターンAを決定した場合に参照されるテーブル(説明の便宜上、促進演出実行有無決定テーブルA)が記憶され、促進演出実行有無決定テーブルAには、実行あり、実行なしの夫々が、上述の割合(55:45)で決定されるように、実行あり、実行なしの夫々に促進演出実行有無決定用の乱数値と比較される判定値が割り当てられていればよい。

20

【0401】

なお、操作演出パターンAでは、第2キャラ演出が実行されないため、「第2キャラ演出」の欄、「第2キャラ演出の実行タイミング」の欄、及び、「長押し制限の実行割合(%)」の欄は、「-」としている。

【0402】

(操作演出パターンBの内容)

操作演出パターンBは、第1キャラ演出及び第2キャラ演出が実行可能な操作演出パターンである。具体的には、操作演出パターンBでは、操作有効期間内に有効操作(操作演出パターンBでは連打が有効操作)があった場合に、第1キャラ演出を実行し、連打が成功した場合には、第1キャラ演出の実行後(「第2キャラ演出の実行タイミング」を参照)に第2キャラ演出を実行する。一方、連打が成功しなかった場合(失敗した場合)には、第2キャラ演出を実行しない。なお、連打の成功とは、操作有効期間内に所定回数以上、プッシュボタン31Bを押下することである。

30

【0403】

操作演出パターンBにおける第1キャラ演出では、白キャラaが表示される。操作演出パターンBにおける第2キャラ演出では、第1キャラ演出の実行後に白色のキャラクタb(以下、「白キャラb」という。)が表示される。

40

【0404】

また、操作演出パターンBでは、促進演出が60%の割合で実行される。すなわち、演出制御用CPU120は、操作演出パターンBを決定した場合には、促進演出の実行ありを60%の割合で決定し、促進演出の実行なしを40%の割合で決定する。促進演出の実行有無の決定方法は、操作演出パターンAの場合と同様である。

【0405】

なお、操作演出パターンBでは、第1キャラ演出の実行後に第2キャラ演出が実行されるが、有効操作が連打であるため(長押しにより第1キャラ演出が実行されることはないため)、「長押し制限の実行割合(%)」の欄は、「-」としている。

【0406】

50

(操作演出パターンCの内容)

操作演出パターンCは、第1キャラ演出及び第2キャラ演出が実行可能な操作演出パターンである。具体的には、操作演出パターンCでは、操作有効期間内に有効操作（操作演出パターンCでは連打、長押しが有効操作）のうちの連打があった場合（長押しがない場合。長押しと連打とがあった場合は後述）には、第1キャラ演出を実行し、更に、連打が成功した場合には、第1キャラ演出の実行後（「第2キャラ演出の実行タイミング」を参照）に第2キャラ演出を実行し、連打が失敗した場合には、第1キャラ演出の実行後に第2キャラ演出を実行しない。また、操作演出パターンCでは、有効操作のうちの長押しがあった場合（連打がない場合。長押しと連打とがあった場合は後述）には、第1キャラ演出を実行し、長押しが成功した場合でも長押しが失敗した場合でも、第1キャラ演出の実行後に第2キャラ演出を実行しない。なお、長押しの成功とは、操作有効期間内に所定時間以上、プッシュボタン31Bを押下し続けることである。

10

【0407】

操作演出パターンCにおける第1キャラ演出では、白キャラaが表示される。また、操作演出パターンCにおける第1キャラ演出では、連打が成功した場合又は長押しが成功した場合には白キャラaから赤色のキャラクタa（以下、「赤キャラa」という。）へとキャラクタaの色が変更されるが、連打が失敗した場合又は長押しが失敗した場合には白キャラaから赤キャラaへとキャラクタaの色が変更されない。操作演出パターンCにおける第2キャラ演出では、第1キャラ演出の実行後に白キャラbが表示され、その後に赤色のキャラクタb（以下、「赤キャラb」という。）へとキャラクタbの色が変更される。

20

【0408】

また、操作演出パターンCでは、促進演出が65%の割合で実行される。すなわち、演出制御用CPU120は、操作演出パターンCを決定した場合には、促進演出の実行ありを65%の割合で決定し、促進演出の実行なしを35%の割合で決定する。促進演出の実行有無の決定方法は、操作演出パターンAの場合と同様である。

【0409】

(操作演出パターンCにおいて長押しと連打とがあった場合)

また、操作演出パターンCでは、長押し制限が30%の割合で実行される。すなわち、演出制御用CPU120は、操作演出パターンCを決定した場合には、長押し制限の実行ありを30%の割合で決定し、長押し制限の実行なしを70%の割合で決定する。なお、ROM121には、操作演出パターンCを決定した場合に参照されるテーブル（説明の便宜上、長押し制限実行有無決定テーブルA）が記憶され、長押し制限実行有無決定テーブルAには、実行あり、実行なしの夫々が、上述の割合（30：70）で決定されるように、実行あり、実行なしの夫々に長押し制限実行有無決定用の乱数値と比較される判定値が割り当てられていればよい。

30

【0410】

つまり、操作演出パターンCにおいて長押し制限が実行なしになった場合には、長押しと連打とにより第1キャラ演出が実行された後に第2キャラ演出が実行される。操作演出パターンCにおいて長押し制限が実行ありとなった場合には、長押しと連打とにより第1キャラ演出が実行された後には第2キャラ演出が実行されない。

40

【0411】

(操作演出パターンDの内容)

操作演出パターンDは、第1キャラ演出及び第2キャラ演出が実行可能な操作演出パターンである。具体的には、操作演出パターンDでは、操作有効期間内に有効操作（操作演出パターンDでは連打、長押しが有効操作）のうちの連打があった場合（長押しがない場合。長押しと連打とがあった場合は後述）には、第1キャラ演出を実行し、第1キャラ演出の実行中（「第2キャラ演出の実行タイミング」を参照）に第2キャラ演出を実行する。また、操作演出パターンDでは、有効操作のうちの長押しがあった場合（連打がない場合。長押しと連打とがあった場合は後述）には、第1キャラ演出のみを実行し、第2キャラ演出については実行しない。

50

【0412】

操作演出パターンDにおける第1キャラ演出は、操作演出パターンCにおける第1キャラ演出と同様である。操作演出パターンDにおける第2キャラ演出では、第1キャラ演出の実行中に白キャラbが表示され、その後に赤キャラbへとキャラクタbの色が変更される。

【0413】

また、操作演出パターンDでは、促進演出が70%の割合で実行される。すなわち、演出制御用CPU120は、操作演出パターンDを決定した場合には、促進演出の実行ありを70%の割合で決定し、促進演出の実行なしを30%の割合で決定する。促進演出の実行有無の決定方法は、操作演出パターンAの場合と同様である。

10

【0414】

(操作演出パターンDにおいて長押しと連打とがあった場合)

また、操作演出パターンDでは、長押し制限が50%の割合で実行される。すなわち、演出制御用CPU120は、操作演出パターンDを決定した場合には、長押し制限の実行ありを50%の割合で決定し、長押し制限の実行なしを50%の割合で決定する。なお、ROM121には、操作演出パターンDを決定した場合に参照されるテーブル(説明の便宜上、長押し制限実行有無決定テーブルB)が記憶され、長押し制限実行有無決定テーブルBには、実行あり、実行なしの夫々が、上述の割合(50:50)で決定されるように、実行あり、実行なしの夫々に長押し制限実行有無決定用の乱数値と比較される判定値が割り当てられていればよい。

20

【0415】

つまり、操作演出パターンDにおいて長押し制限が実行なしになった場合には、長押しと連打とにより第1キャラ演出が実行されているときでも第2キャラ演出が実行される。操作演出パターンDにおいて長押し制限が実行ありとなった場合には、長押しと連打とにより第1キャラ演出が実行されているときには第2キャラ演出が実行されない。

【0416】

(操作演出パターンEの内容)

操作演出パターンEは、第1キャラ演出及び第2キャラ演出が実行可能な操作演出パターンである。具体的には、操作演出パターンEは、第2キャラ演出が実行された後、操作有効期間内に有効操作(操作演出パターンEでは連打、長押が有効操作)があった場合に、第1キャラ演出を実行する。

30

【0417】

操作演出パターンEにおける第1キャラ演出は、操作演出パターンCにおける第1キャラ演出と同様である。操作演出パターンEにおける第2キャラ演出では、第1キャラ演出の実行前に白キャラbが表示され、その後に赤キャラbへとキャラクタbの色が変更される。

【0418】

なお、操作演出パターンEでは、第2キャラ演出の実行後に第1キャラ演出が実行されるため(第1キャラ演出の実行後に第2キャラ演出が実行されることはないため)、「長押し制限の実行割合(%)」の欄は、「—」としている。

40

【0419】

(操作演出パターンFの内容)

操作演出パターンFは、第1キャラ演出及び第2キャラ演出が実行可能な操作演出パターンである。操作演出パターンFは、第2キャラ演出において、虹色のキャラクタb(以下、「虹キャラb」という。)に迄、キャラクタbの色が変更される点と、長押し制限の実行割合が100%である点が、操作演出パターンCと異なる。つまり、操作演出パターンFでは、長押しと連打とにより第1キャラ演出が実行された後には第2キャラ演出が実行されないが、連打により第1キャラ演出が実行された後に実行される第2キャラ演出では、白キャラbが表示され、その後に赤キャラbが表示され、その後に虹キャラbが表示される。

50

【0420】

次に、操作演出パターンによる表示動作例を説明する。図30～図33は、画像表示装置5の表示領域における表示動作例を示す図である。

【0421】

(図30に示した表示動作例1)

図30は、表示動作例1である。表示動作例1は、操作演出パターンCが決定された場合における画像表示装置5の表示領域の表示動作例である。なお、操作演出パターンCにおける促進演出の実行割合は65%であるが(図29参照)、表示動作例1は、促進演出を実行すると決定した場合を示している。

【0422】

10

図30(A)は、リーチ状態の場面を表している。図30(B)は、リーチ状態において促進演出が実行されている場面を表している。図30(B)では、プッシュボタン31Bの操作を未だしていない遊技者に対し、操作促進表示5SS1、操作促進表示5SS2、操作ゲージ5G、及びタイマゲージ5Tを表示することにより、プッシュボタン31Bの操作を促進させている。

【0423】

操作促進表示5SS1は、視覚を通じて遊技者にプッシュボタン31Bの操作を促すものである。操作促進表示5SS2は、有効操作を遊技者に対して報知する表示である。操作演出パターンCの有効操作は、連打及び長押であるが(図29参照)、図30(B)では「連打!」を表示している。なお、操作促進表示5SS2は、文字「連打!」であるが、文字「連打!」に代えて文字「長押し!」や文字「連打/長押し」であってもよい。すなわち、複数の有効操作がある場合には、操作促進表示5SS2は、複数の有効操作のうちの少なくとも1つを報知するものであればよい。操作促進表示5SS2が複数の有効操作のうちの少なくとも1つを報知することにより、操作促進表示5SS2によって報知された有効操作以外にも有効な操作があるかを遊技者に探索させることができるので興味が向上する。

20

【0424】

操作ゲージ5Gは、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作量を報知する表示である。演出制御用CPU120は、操作量の増加に応じて操作ゲージ5Gの値を「0」から「max」まで変化させる。なお、演出制御用CPU120は、操作(連打、長押し)が成功した場合には、操作ゲージ5Gの値を「max」にする。操作ゲージ5Gによって、遊技者は、行った操作が有効であることや、操作が成功する迄に要する大凡の操作量や、操作が成功したことなどを認識することができる。なお、図30(B)に示した操作ゲージ5Gの値は「0」であるが、有効操作が未だない旨を示している。

30

【0425】

タイマゲージ5Tは、プッシュボタン31Bに対する操作の操作有効期間を報知する表示である。演出制御用CPU120は、操作有効期間の減少に応じてタイマゲージ5Tの値を「0」から「Time UP」まで変化させる。具体的には、演出制御用CPU120は、操作有効期間の開始時は値を「0」とし、操作有効期間の終了時に値を「Time UP」とする。タイマゲージ5Tによって、遊技者は、現在が操作有効期間であることや、残りの操作有効期間の大凡の長さや、操作有効期間が終了したことなどを認識することができる。なお、図30(B)に示したタイマゲージ5Tの値は「0」であるが、操作有効期間の開始時である旨を示している。

40

【0426】

また、図30(B)では、小図柄表示エリア5LK、5CK、5RKに、飾り図柄を縮小した小図柄を表示している。図30(B)の小図柄は、促進演出(操作促進表示5SS1、操作促進表示5SS2、操作ゲージ5G、及びタイマゲージ5Tの表示)が実行されている場合であっても視認可能である。つまり、促進演出の実行により、可変表示の状態の視認を妨げないようにしている。

【0427】

50

図30(C1)は、操作(連打、長押し)が成功せず、操作が失敗した場面を示している。図30(C1)では、操作ゲージ5Gの値が「max」とならず、タイマゲージ5Tの値が「Time UP」となっている。図30(C1)において、第1キャラ演出表示5SE1aは、操作演出パターンCにおける第1キャラ演出として白キャラaを表示している旨を示している。つまり、操作ゲージ5Gの値は「max」ではないが「0」でもないため(操作は失敗したものの操作は行われたため)、演出制御用CPU120は、操作演出パターンCにおける第1キャラ演出として白キャラaを表示している。すなわち、連打又は長押しが失敗したため、キャラクタaの色は、白キャラaから赤キャラaへと変更されずに白キャラaのままとなっている。

【0428】

10

図30(C2)は、長押しが成功した場面を示している。図30(C2)では、タイマゲージ5Tの値が「Time UP」となる前に、操作ゲージ5Gの値が「max」となっている。図30(C2)において、第1キャラ演出表示5SE1bは、操作演出パターンCにおける第1キャラ演出として赤キャラaを表示している旨を示している。つまり、操作ゲージ5Gの値は「max」であるため(長押しが成功したため)、演出制御用CPU120は、操作演出パターンCにおける第1キャラ演出として赤キャラaを表示している。すなわち、長押しが成功したため、キャラクタaの色は、白キャラaから赤キャラaへと変更されている。

【0429】

図30(C3)は、連打が成功した場面を示している。図30(C3)では、タイマゲージ5Tの値が「Time UP」となる前に、操作ゲージ5Gの値が「max」となっている。図30(C2)において、第1キャラ演出表示5SE1bは、操作演出パターンCにおける第1キャラ演出として赤キャラaを表示している旨を示している。つまり、操作ゲージ5Gの値は「max」であるため(連打が成功したため)、演出制御用CPU120は、操作演出パターンCにおける第1キャラ演出として赤キャラaを表示している。すなわち、連打が成功したため、キャラクタaの色は、白キャラaから赤キャラaへと変更されている。

20

【0430】

図30(D)は、図30(C3)に続く場面を示している。図30(D)において、第2キャラ演出表示5SE2は、操作演出パターンCにおける第2キャラ演出が実行されている旨を示している。すなわち、連打が成功したため、演出制御用CPU120は、第1キャラ演出の実行後に第2キャラ演出を実行している。

30

【0431】

図30(D)では、説明の便宜上、第2キャラ演出表示5SE2においてキャラクタbの色に関する記載を省略している。他の図(図31(C)、図32(D3)、図33(B))における第2キャラ演出表示5SE2においても同様である。なお、図30(D)では、操作演出パターンCにおける第2キャラ演出として白キャラbに続いて赤キャラbが表示される。

【0432】

図30(E)は、図30(C1)、図30(C2)、図30(D)に続く場面である。操作演出パターンCによる演出が終了し、リーチ状態の表示に戻ることを示している。なお、図31(D)、図33(E)も同様である。また、図32では、図30(E)に相当する場面を省略している。

40

【0433】

(図31に示した表示動作例2)

図31は、表示動作例2である。表示動作例2は、操作演出パターンCが決定された場合における他の表示動作例である。なお、操作演出パターンCにおける促進演出の実行割合は65%であるが、表示動作例2は、促進演出を実行しないと決定した場合を示している。

【0434】

50

図31において、図31(A)は、図30(A)と同様である。また、図31(B1)は図30(C1)と同様であり、図31(B2)は図30(C2)と同様であり、図31(B3)は図30(C3)と同様である。すなわち、図31では、図30(B)に相当する場面が存在しない。つまり、促進演出を実行しないと決定した場合には、演出制御用CPU120は、押しボタン31Bの操作を未だしていない遊技者に対し、操作促進表示5SS1、操作促進表示5SS2、操作ゲージ5G、及びタイマゲージ5Tを表示しない。

【0435】

図31において、図31(C)は、図30(D)と同様である。つまり、演出制御用CPU120は、図30に示したように、連打が成功し第1キャラ演出を実行した後に遊技者による操作がなくても第2キャラ演出を実行することに代えて、図31に示したように、連打が成功し第1キャラ演出を実行した後に遊技者による操作があった場合に第2キャラ演出を実行してもよい。

【0436】

(図32に示した表示動作例3)

図32は、表示動作例3である。表示動作例3は、操作演出パターンDが決定された場合における表示動作例である。なお、操作演出パターンDにおける促進演出の実行割合は70%であるが、表示動作例3は、促進演出を実行すると決定した場合を示している。

【0437】

図32において、図32(A)は、図30(A)と同様である。図32(B)は、促進演出の場面であるが、操作促進表示5SS2を表示しない点が、図30(B)に示した促進演出の場面と異なる。つまり、促進演出を実行すると決定した場合には、演出制御用CPU120は、押しボタン31Bの操作を未だしていない遊技者に対し、操作促進表示5SS1、操作促進表示5SS2、操作ゲージ5G、及びタイマゲージ5Tを表示することに代えて、操作促進表示5SS1、操作ゲージ5G、及びタイマゲージ5Tを表示してもよい(つまり、操作促進表示5SS2を表示しなくてもよい)。

【0438】

図32(C1)、図32(D1)及び図32(E1)は、操作が失敗した場面を示している。図32(E1)の残り操作期間は、図30(C1)と同様である。つまり、図32(C1)及び図32(D1)は、操作が失敗した場面として、図30(C1)よりも前の場面を示している。具体的には、図32(C1)は操作(連打か長押し)を開始して少し時間が経過した場面を示し、図32(D1)は操作を更に続けたときの場面を示し、図32(E1)は操作が失敗した場面を示している。操作が失敗したため、図32(E1)では、操作演出パターンDにおける第1キャラ演出として白キャラaが表示されている。

【0439】

図32(C1)において、第1キャラ演出表示5SE1aは、操作演出パターンDにおける第1キャラ演出として白キャラaを表示している旨を示している。つまり、操作(連打か長押し)が開始されたため、演出制御用CPU120は、操作演出パターンDにおける第1キャラ演出として白キャラaを表示している。図32(D1)についても同様である。

【0440】

図32(E1)において、第1キャラ演出表示5SE1aは、操作演出パターンDにおける第1キャラ演出として白キャラaを表示している旨を示している。つまり、操作が失敗したため、演出制御用CPU120は、操作演出パターンDにおける第1キャラ演出として白キャラaを表示している(赤キャラaを表示しない)。

【0441】

なお、図32(C1)、図32(D1)及び図32(E1)では、図30(C1)とは異なり、操作促進表示5SS2を表示していない。長押しが成功した場合(図32(C2)、図32(D2)、図32(E2))、連打が成功した場合(図32(C3)、図32(D3)、図32(E3))においても同様である。

10

20

30

40

50

【0442】

図32(C2)、図32(D2)及び図32(E2)は、長押しが成功した場面を示している。図32(E2)の残り操作期間は、図30(C2)と同様である。つまり、図32(C2)及び図32(D2)は、長押しが成功した場面として、図30(C2)よりも前の場面を示している。具体的には、図32(C2)は長押しを開始して少し時間が経過した場面を示し、図32(D2)は長押しを更に続けたときの場面を示し、図32(E2)は長押しが成功した場面を示している。長押しが成功したため、図32(E2)では、操作演出パターンDにおける第1キャラ演出として赤キャラaが表示されている。

【0443】

図32(C2)において、第1キャラ演出表示5SE1aは、操作演出パターンDにおける第1キャラ演出として白キャラaを表示している旨を示している。つまり、長押しが開始されたため、演出制御用CPU120は、操作演出パターンDにおける第1キャラ演出として白キャラaを表示している。図32(D2)についても同様である。

10

【0444】

図32(E2)において、第1キャラ演出表示5SE1bは、操作演出パターンDにおける第1キャラ演出として赤キャラaを表示している旨を示している。つまり、長押しが成功したため、演出制御用CPU120は、操作演出パターンDにおける第1キャラ演出として赤キャラaを表示している。

【0445】

図32(C3)、図32(D3)及び図32(E3)は、連打が成功した場面を示している。図32(E3)の残り操作期間は、図30(C3)と同様である。つまり、図32(C3)及び図32(D3)は、連打が成功した場面として、図30(C3)よりも前の場面を示している。具体的には、図32(C3)は連打を開始して少し時間が経過した場面を示し、図32(D3)は連打を更に続けたときの場面を示し、図32(E3)は連打が成功した場面を示している。連打が成功したため、図32(E3)では、操作演出パターンDにおける第1キャラ演出として赤キャラaが表示されている。

20

【0446】

図32(C3)において、第1キャラ演出表示5SE1aは、操作演出パターンDにおける第1キャラ演出として白キャラaを表示している旨を示している。つまり、連打が開始されたため、演出制御用CPU120は、操作演出パターンDにおける第1キャラ演出として白キャラaを表示している。

30

【0447】

図32(D3)において、第1キャラ演出表示5SE1aの前面側に表示された第2キャラ演出表示5SE2は、操作演出パターンDにおける第2キャラ演出が実行されている旨を示している。つまり、図32(D3)にて破線で示した第1キャラ演出表示5SE1aは、第2キャラ演出の背面側において第1キャラ演出として白キャラaを表示している旨を示している。なお、記載は省略したが、図32(D3)では、操作演出パターンDにおける第2キャラ演出として白キャラbに続いて赤キャラbが表示される。

【0448】

図32(E3)において、第1キャラ演出表示5SE1bは、操作演出パターンDにおける第1キャラ演出として赤キャラaを表示している旨を示している。つまり、連打が成功したため、演出制御用CPU120は、操作演出パターンDにおける第1キャラ演出として赤キャラaを表示している。

40

【0449】

つまり、演出制御用CPU120は、操作演出パターンCでは第1キャラ演出の実行後に第2キャラ演出を実行しているが(図30、図31参照)、操作演出パターンDでは第1キャラ演出の実行中に第2キャラ演出を実行している(図32(C3)、図32(D3)、図32(E3)参照)。

【0450】

(図33に示した表示動作例4)

50

図 3 3 は、表示動作例 4 である。表示動作例 4 は、操作演出パターン E が決定された場合における表示動作例である。

【0 4 5 1】

図 3 3 において、図 3 3 (A) は、図 3 0 (A) と同様である。図 3 3 (B) は、リーチ状態において第 2 キャラ演出が実行されている場面を表している。なお、記載は省略したが、図 3 3 (B) では、操作演出パターン E における第 2 キャラ演出として白キャラ b に続いて赤キャラ b が表示される。

【0 4 5 2】

図 3 3 において、図 3 3 (C) は、図 3 2 (B) と同様である。また、図 3 3 (D 1) は図 3 2 (E 1) と同様であり、図 3 3 (D 2) は図 3 2 (E 2) と同様であり、図 3 3 (D 3) は図 3 2 (E 3) と同様である。つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作演出パターン C では第 1 キャラ演出の実行後に第 2 キャラ演出を実行し (図 3 0、図 3 1 参照)、操作演出パターン D では第 1 キャラ演出の実行中に第 2 キャラ演出を実行しているが (図 3 2 参照)、操作演出パターン E では第 1 キャラ演出の実行前に第 2 キャラ演出を実行している (図 3 3 (B) 参照)。

【0 4 5 3】

以上、図 3 0 ~ 図 3 3 を用いて表示動作例 1 ~ 4 を説明したが、表示動作例 1 (図 3 0)、表示動作例 2 (図 3 1)、表示動作例 3 (図 3 2) によれば、長押しよりも面倒な連打を行った場合に限って第 2 キャラ演出が実行される。つまり、第 2 キャラ演出は、比較的面倒な操作を行うことに対する動機づけであり、比較的面倒な操作をしたことに対する御褒美であるとも言える。なお、第 2 キャラ演出の実行は、単に第 2 キャラ演出自体を見たい遊技者だけではなく、操作演出パターン F における第 2 キャラ演出は大当たり確定の虹キャラであるため、信頼度を確認したい遊技者にも期待される。

【0 4 5 4】

また、表示動作例 2 では、更にボタン操作があった場合に限って第 2 キャラ演出が実行されるようにしている。つまり、第 2 キャラ演出は、更なる操作を行うことに対する動機づけであり、更なる操作をしたことに対する御褒美であるとも言える。なお、第 2 キャラ演出を実行させるための操作 (つまり、更なるボタン操作) について報知してもよいし (例えば、操作促進表示 5 S S 1 や操作促進表示 5 S S 2 の表示等)、報知しなくてもよい。なお、第 2 キャラ演出を実行させるための操作について報知しない場合には、探索により実行される第 2 キャラ演出は、探索が成功したことに対する御褒美であるとも言える。

【0 4 5 5】

また、表示動作例 2 (図 3 1) では、表示動作例 1 の図 3 0 (B) に相当する画面 (遊技者が操作する前の段階で操作促進表示 5 S S 1、操作促進表示 5 S S 2、操作ゲージ 5 G、及びタイマゲージ 5 T を表示する画面) を表示しない一方、遊技者が操作した後は図 3 1 (B 1) ~ 図 3 1 (B 3) の如く操作促進表示 5 S S 1 等を表示しているが、遊技者が操作した後でも操作促進表示 5 S S 1 等を表示しなくてもよい。換言すれば、図 3 2 に示した表示動作例 2 では、操作前の操作は隠しコマンドとし操作後の操作は隠しコマンドとしていないが、これに代えて、操作前も操作後も隠しコマンドとしてもよい。なお、操作前も操作後も隠しコマンドとする態様では、操作があった場合に第 1 キャラ演出表示 5 S E 1 a (白キャラ a) を表示し操作が成功した場合に第 2 キャラ演出表示 5 S E 2 (赤キャラ a) を表示してもよいし、第 1 キャラ演出表示 5 S E 1 a を表示することなく操作が成功した場合にいきなり第 2 キャラ演出表示 5 S E 2 を表示してもよい。

【0 4 5 6】

また、表示動作例 3 では、第 1 キャラ演出の実行中に第 2 キャラ演出が実行されるため、第 1 キャラ演出の終了にともなって遊技者が操作を中止し、第 2 キャラ演出が実行されなくなるようなことがなくなる。なお、表示動作例 2 では、連打が成功したとしても更なるボタン操作が行われなければ第 2 キャラ演出が実行されなくなる。

【0 4 5 7】

また、表示動作例 1、表示動作例 2、表示動作例 4 (図 3 3) では、第 1 キャラ演出の

実行中に第2キャラ演出が実行されないため（表示動作例1、2では第1キャラ演出の実行後に第2キャラ演出が実行され、表示動作例4では第1キャラ演出の実行前に第2キャラ演出が実行されるため）、第2キャラ演出が第1キャラ演出の一部であると誤認され難くなる。つまり、第1の実施形態では第1キャラ演出と第2キャラ演出は共にキャラクタを表示（第1キャラ演出ではキャラクタaを表示し、第2キャラ演出ではキャラクタbを表示）しているが、第1キャラ演出の実行中に第2キャラ演出を実行しなければ、夫々のキャラ演出が別の演出であると認識し易くなる。

【0458】

また、表示動作例4では、第1キャラ演出の実行開始前に第2キャラ演出の実行が開始されるが、これにより、第1キャラ演出の実行開始タイミングと第2キャラ演出の実行開始タイミングが固定的でなくなり、遊技興趣が向上する。

10

【0459】

また、表示動作例3では、図32（B）に示すように促進演出を実行するが、促進演出において操作促進表示5SS2を表示しない。これにより、様々なタイミングにおいて、あるいは自主的に、遊技者はキャラ演出を実行するための操作を探索するようになり、遊技興趣が向上する。

【0460】

また、表示動作例1（表示動作例2～4も同様）において、いずれの場面においても、操作促進表示5SS1、操作促進表示5SS2、操作ゲージ5G、及びタイマゲージ5Tを一切表示しなくてもよい。換言すれば、操作について全て隠しコマンドとし、隠しコマンド下における操作に応じて、第1キャラ演出や第2キャラ演出を実行してもよい。これにより、遊技者はキャラ演出を実行するための操作を探索する機会がより多くなり、遊技興趣が向上する。

20

【0461】

なお、操作演出パターンによる表示動作は、表示動作例1～4に限定されない。例えば、操作演出パターンCにおける長押し制限の実行割合は30%であるが（図29参照）、表示動作例1において長押し制限が実行される場合、長押しと連打とを行って最終的に連打が成功したときは第2キャラ演出を実行しない。つまり、図30の流れで言えば、図30（C3）に続いて図30（D）とはならず図30（C3）に続いて図30（E）となる。

30

【0462】

また、表示動作例2において長押し制限が実行される場合、長押しと連打とを行って最終的に連打が成功したときは、第1キャラ演出の実行後に操作があった場合であっても第2キャラ演出を実行しなくてもよいし、第1キャラ演出の実行後に操作があった場合には長押し制限が実行される場合であっても第2キャラ演出を実行してもよい。

【0463】

操作演出パターンDにおける長押し制限の実行割合は50%であるが（図29参照）、表示動作例3（図32）において長押し制限が実行される場合、第2キャラ演出の実行が開始される所定タイミング（連打のみを行ってれば第2キャラ演出の実行が開始されるタイミング）に至る迄の間に、長押しと連打とを行ったときには、第1キャラ演出の実行中に第2キャラ演出が実行されない。

40

【0464】

なお、操作演出パターンC、操作演出パターンDでは、長押し制限が所定割合で実行されるが（図29参照）、長押し制限の実行有無は固定的であってもよい。例えば、操作演出パターンCでは常に長押し制限無、操作演出パターンCでは常に長押し制限有としてもよい。なお、図29の操作演出パターンFは常に長押し制限有に該当する。

【0465】

なお、操作有効期間内において長押しを行った期間に応じて第2キャラ演出の実行を制限するか否かを決定してもよい。一例として、長押し制限の実行の有無とは無関係に長押しを行った期間に応じて第2キャラ演出の実行を制限するか否かを決定してもよい（下記

50

の制限態様 A)。また他の例として、長押し制限の実行の有無と長押しを行った期間とに応じて第 2 キャラ演出の実行を制限するか否かを決定してもよい（制限態様 B）。制限態様 B には、長押し制限が実行される場合には常に第 2 キャラ演出の実行を制限すると決定する一方で長押し制限が実行されない場合には長押しを行った期間に応じて第 2 キャラ演出の実行を制限するか否かを決定する態様（下記の制限態様 B 1）と、長押し制限が実行されない場合には常に第 2 キャラ演出の実行を制限しないと決定する一方で長押し制限が実行される場合には長押しを行った期間に応じて第 2 キャラ演出の実行を制限するか否かを決定する態様（下記の制限態様 B 2）とが含まれる。

【0466】

（制限態様 A）

例えば、長押しを行った期間が操作有効期間内のうちの所定割合（例えば、操作有効期間の $1/4$ や $1/2$ ）以上であれば第 2 キャラ演出の実行を制限する。長押しを行った期間が操作有効期間内のうちの所定割合未満であれば第 2 キャラ演出の実行を制限しない。制限態様 A では、単に長押しを行った期間に応じて第 2 キャラ演出の実行を制限するか否かを決定するため、長押し制限自体が存在しなくてもよい。なお、上記の所定割合は、演出パターン毎に異なってもよい。

【0467】

（制限態様 B 1）

例えば、長押し制限が実行される場合には、長押しを行った期間に関係なく（つまり長押しを行った期間が非常に短い期間であったとしても）第 2 キャラ演出の実行を制限する。長押し制限が実行されない場合には、長押しを行った期間が操作有効期間内のうちの所定割合以上であれば第 2 キャラ演出の実行を制限する一方、長押しを行った期間が操作有効期間内のうちの所定割合未満であれば第 2 キャラ演出の実行を制限しない。換言すれば、長押しを行った期間が操作有効期間内のうちの所定割合以上であれば長押し制限の実行の有無にかかわらず第 2 キャラ演出の実行を制限すると決定し、長押しを行った期間が操作有効期間内のうちの所定割合未満であれば長押し制限の実行の有無に従って第 2 キャラ演出の実行を制限するか否かを決定する。上記の所定割合は、演出パターン毎に異なってもよい。

【0468】

（制限態様 B 2）

例えば、長押し制限が実行されない場合には、長押しを行った期間に関係なく（つまり長押しを行った期間が非常に長い期間であったとしても）第 2 キャラ演出の実行を制限しない。長押し制限が実行される場合には、長押しを行った期間が操作有効期間内のうちの所定割合以上であれば第 2 キャラ演出の実行を制限する一方、長押しを行った期間が操作有効期間内のうちの所定割合未満であれば第 2 キャラ演出の実行を制限しない。換言すれば、長押しを行った期間が操作有効期間内のうちの所定割合未満であれば長押し制限の実行の有無にかかわらず第 2 キャラ演出の実行を制限しないと決定し、長押しを行った期間が操作有効期間内のうちの所定割合以上であれば長押し制限の実行の有無に従って第 2 キャラ演出の実行を制限するか否かを決定する。上記の所定割合は、演出パターン毎に異なってもよい。

【0469】

また、図 30 に示した例では、長押しが成功したときに第 1 演出として赤キャラ a を表示しているが（図 30（C2）参照）、長押しが成功し操作有効期間が終了したときに第 1 演出として赤キャラ a を表示してもよい。なお、長押しが成功した後の操作有効期間が所定時間以上であるときには（所定時間を残して長押しが成功したときには）、例えば、操作有効期間になる迄の間に、特別の演出（例えば、緑色のキャラクタ a の表示等）を実行してもよい。図 31～図 33 に示した例においても同様である。また、連打が成功した場合においても同様である。

【0470】

また、図 30（B）等 に示した操作促進表示 5 S S 1 は、プッシュボタン 3 1 B を模し

10

20

30

40

50

た画像であるが、操作促進表示 5 S S 1 は他の画像であってもよい。また、操作促進表示 5 S S 1 は、静止画であっても、動画（アニメーションのように静止画を組合せたものを含む）であってもよい。例えば、操作促進表示 5 S S 1 は、プッシュボタン 3 1 B が連打されている様子（又は長押しされている様子）を表した動画であってもよい。また、図 3 0（B）等 に示した操作促進表示 5 S S 2 は、文字「連打！」や文字「長押し！」等であると説明したが、操作をイメージできる画像であってもよい。また、操作促進表示 5 S S 1 や操作促進表示 5 S S 2 に代えてまたは加えて、操作を促す音声等をスピーカ 8 から出力させる促進報知やプッシュボタン 3 1 B に配置されたランプ等を点灯させる促進報知を行ってもよい。

【0471】

また、図 3 0（B）等 に示した操作ゲージ 5 G は、縦方向（高さ方向）に値が増加するが、横方向（幅方向）に値を増加させるものであってもよい。また、操作ゲージ 5 G の値は、遊技者の操作回数（又は操作時間）に対して直線的に増加するように表示してもよいし、増加とともに増加の割合を変化させるように表示してもよい。例えば、値が「0」に近いとき（操作回数又は操作時間が少ないとき）は操作回数（又は操作時間）に対する増増加速度を早くし（つまり単位操作回数（又は単位操作時間）に対する増加量を多くし）、値が「max」に近いとき（操作回数又は操作時間が多いとき）は操作回数（又は操作時間）に対する増増加速度を遅くしてもよい。また、操作ゲージ 5 G は、値の増加とともに表示色（操作ゲージ 5 G 又は値のうちの少なくとも一方の表示色）を変化させるものであってもよい。例えば、値の増加とともに、当該値の表示色を白→青→赤と表示色を変化させてもよい。また、値が max まで到達したときには、点滅状態とさせて、max まで到達したことを視認しやすくしてもよい。また、操作ゲージ 5 G に代えて又は加えて、数値等を用いて操作量を表示してもよい。例えば、操作量に応じて「0」～「100」までの数値を表示してもよい。図 3 0（B）等 に示したタイマゲージ 5 T についても同様である。

【0472】

また、第 1 の実施形態では、第 1 キャラ演出にて赤キャラ a を表示し得ない設定の場合（操作演出パターン A、B）、第 2 キャラ演出にて赤キャラ b を表示し得ない（操作演出パターン A では第 2 キャラ演出自体を実行しない。操作演出パターン B では白キャラ b 迄しか表示しない）が、第 1 キャラ演出にて赤キャラ a が表示されなかった場合であっても第 2 キャラ演出において赤キャラ b が表示される場合があるようにしてもよい。また、第 1 の実施形態では、第 1 キャラ演出にて赤キャラ a を表示し得る設定の場合（操作演出パターン C、D、F）、第 2 キャラ演出にて赤キャラ b を表示し得るが、第 1 キャラ演出にて赤キャラ a が表示された場合であっても第 2 キャラ演出にて赤キャラ b が表示されない場合があるようにしてもよい。これにより、興趣を好適に持続させることができる。つまり、第 1 キャラ演出において一生懸命に操作したが赤キャラ a が表示されなかった場合に後の展開について諦めてしまうことや、第 1 キャラ演出において赤キャラ a が表示された場合に後の展開について安心して過ぎてしまうことを防止することができる。

【0473】

また、第 1 の実施形態では、第 2 キャラ演出におけるキャラクタ b の色は、遊技者の操作がなくても変更される（例えば、操作演出パターン C～E では白キャラ b →赤キャラ b と変更され、操作演出パターン F では白キャラ b →赤キャラ b →虹キャラ b と変更される）が、第 1 キャラ演出におけるキャラクタ a の色と同様、第 2 キャラ演出におけるキャラクタ b の色を遊技者の操作に応じて変更するようにしてもよい。

【0474】

例えば、第 1 の実施形態では、連打成功時に、第 1 キャラ演出の白キャラ a を赤キャラ a に変更し、続いて第 2 キャラ演出として白キャラ b を表示し、白キャラ b を表示後の操作の有無に関係なく自動的に、キャラクタ b の色を変更しているが、これに代えて、連打成功時に、第 1 キャラ演出の白キャラ a を赤キャラ a に変更し、続いて第 2 キャラ演出として白キャラ b を表示し、白キャラ b の表示後に所定回数以上の連打があった場合にキャラ

ラクタbの色を変更してもよい。

【0475】

また、連打成功前に、第1キャラ演出の白キャラaを赤キャラaに変更し、続いて第2キャラ演出として白キャラbを表示し、白キャラbの表示後に行われた連打に応じてキャラクタbの色を変更（例えば、連打が成功したときに最終的な色に変更）してもよい。つまり、第1の実施形態では、操作の成功時に第1キャラ演出におけるキャラクタaの色を変更しているが、これに代えて、操作の成功前に第1キャラ演出におけるキャラクタaの色を変更するとともに、操作の成功時に第2キャラ演出におけるキャラクタbの色を変更するようにしてもよい。

【0476】

また、第1の実施形態では、第2キャラ演出の実行タイミングは、第1キャラ演出の実行タイミングとの関係において第1キャラ演出の実行後、実行中、実行前というように操作演出パターンに応じて異なるが（図29参照）、例えば、第2キャラ演出の実行タイミングは第1キャラ演出の実行タイミングとの関係において一定（固定的）であってもよい。一例として、第2キャラ演出を実行する場合の実行タイミングは、常に、第1キャラ演出の実行後のタイミングであってもよい。

【0477】

また、第1の実施形態では、操作があったことに応じて実行される夫々の操作結果演出（第1キャラ演出、第2キャラ演出）の内容は共にキャラクタを表示している点において互いに類似するが、夫々の操作結果演出の内容は互いに類似していなくてもよい。例えば、一方の操作結果演出は、セリフを表示する演出（例えば、操作に応じてセリフ1→セリフ2→…と文言が変更されるもの）であり、他方の操作結果演出は、アイテムが増加する演出（例えば、操作に応じて又は操作とは無関係にアイテムが追加されるもの）であってもよい。また、一方の操作結果演出は、キャラクタが壁を突き破る演出（例えば、操作に応じて段々と壁が破壊されるもの）であり、他方の操作結果演出は、可動役物17が動作する演出（例えば、操作に応じて又は操作とは無関係に可動役物17が段階的に動作量が増加するもの）であってもよい。また、一方の操作結果演出は、ランプ9の色が変化する演出（例えば、操作に応じて段々と色が増加するもの）であり、他方の操作結果演出は、スピーカ8の音量又は音声の少なくとも一方が増加する演出（例えば、操作に応じて又は操作とは無関係に効果音の音量が段階的に大きくなるもの）であってもよい。

【0478】

また、第1の実施形態では、第2キャラ演出は、演出態様（具体的にはキャラクタbの色）が段階的に変化（ステップアップ）する演出であるが、第2キャラ演出は、必ずしも演出態様が段階的に変化する演出でなくてもよい。例えば、第2キャラ演出は、大当たり期待度等に応じたカットイン画像を1回表示するカットイン演出であってもよい。また、第1キャラ演出についても同様である。

【0479】

また、第1の実施形態では、操作演出パターンC、D、Fの場合、表示動作例1（図30）、表示動作例2（図31）、表示動作例3（図32）に示すように、プッシュボタン31Bの長押しに応じて第1キャラ演出を実行するとともに、プッシュボタン31Bの連打に応じて第1キャラ演出に加えて第2キャラ演出が実行可能であるが、長押しと連打とは逆であってもよい。すなわち、プッシュボタン31Bの連打に応じて第1キャラ演出を実行するとともに、プッシュボタン31Bの長押しに応じて第1キャラ演出に加えて第2キャラ演出が実行可能であってもよい。換言すれば、パチンコ遊技機1は、プッシュボタン31Bの連打か長押しのいずれか一方の操作に応じて第1キャラ演出を実行するとともに、他の一方の操作に応じて第1キャラ演出と第2キャラ演出を実行するものであってもよい。なお、プッシュボタン31Bの連打に応じて第1キャラ演出を実行するとともにプッシュボタン31Bの長押しに応じて第1キャラ演出に加えて第2キャラ演出が実行可能とする場合には、連打の方が、長押しよりも、成功し易くなるようにしてもよい。例えば、基準とする通常の速度の連打が成功する迄に要する時間が、長押しが成功する迄に要す

10

20

30

40

50

る時間よりも短くなるようにしてもよい。

【0480】

なお、第1の実施形態のキャラ演出の実行期間は、図30～図33において図示した期間に限定されるものではない。例えば、変動開始後～リーチ状態を第1期間、リーチ状態～スーパーリーチ発展前を第2期間、スーパーリーチ発展後を第3期間とした場合に、キャラ演出を、第1期間内に開始し第1期間内に終了してもよいし、第1期間内に開始し第2期間内に終了してもよいし、第1期間内に開始し第3期間内に終了してもよいし、第2期間内に開始し第2期間内に終了してもよいし、第2期間内に開始し第3期間内に終了してもよいし、第3期間内に開始し第3期間内に終了してもよい。

【0481】

(第2の実施形態)

以下、図面を参照しつつ、第2の実施形態を詳細に説明する。なお、第2の実施形態の内容は、第1の実施形態と共通する内容を含む。例えば、図1～図27を用いて説明した内容は、第1の実施形態に加えて第2の実施形態にも共通する内容である。第2の実施形態の説明において、第1の実施形態と共通する内容に関しては説明の全部又は一部を省略するものとする。

【0482】

第2の実施形態では、パチンコ遊技機1は、操作演出決定処理(図27のステップS529)において、操作演出の実行有無や、操作演出を実行すると決定した場合において操作演出パターン(図36、図37参照)等を決定する。詳細は後述する。

【0483】

なお、第2の実施形態において操作演出とは、操作部(プッシュボタン31B等)の操作を用いた演出である。第2の実施形態における操作演出には、促進演出(操作促進表示5SS、タイマゲージ5T等の表示)、操作が行われた後に操作の結果として実行される操作結果演出(カットイン演出等)等を含む。

【0484】

また、第2の実施形態では、パチンコ遊技機1は、演出制御パターンセットの処理(図27のステップS532)において、ステップS529の操作演出決定処理において決定された操作演出の演出態様に対応する、演出制御パターンを使用パターンとしてセットする。また、決定された操作演出に応じた操作演出アイコンの表示を制御する、演出制御パターンを使用パターンとしてセットする。操作演出アイコンは、操作可能回数(後述)等を特定可能に報知する情報である(詳細は後述)。

【0485】

図34は、図27に示す可変表示開始設定処理(ステップS171)のステップS529にて実行される操作演出決定処理の一例を示すフローチャートである。図35は、ROM121に記憶されている操作演出実行有無決定テーブルによる操作演出の実行有無の決定割合の設定例を示す図である。図36は、操作演出パターンの決定割合の設定例を示す図である。

【0486】

図34に示す操作演出決定処理において、演出制御用CPU120は、操作演出の実行有無を決定する(ステップS1000)。具体的には、演出制御用CPU120は、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って指定された変動パターンに応じて操作演出の実行有無を決定する。例えば、演出制御用CPU120は、上記指定された変動パターンが変動パターン「PA4-1」か「PA5-1」のいずれかであった場合には、実行なし(操作演出を実行しないこと)を60%の割合で決定し、実行あり(操作演出を実行すること)を40%の割合で決定する(図35(A)参照)。なお、ROM121には、上記指定された変動パターンが変動パターン「PA4-1」か「PA5-1」のいずれかであった場合に参照されるテーブル(説明の便宜上、操作演出実行有無決定テーブルAという)が記憶され、操作演出実行有無決定テーブルAには、実行なしと実行ありの夫々が上述の割合(60:40)で決定されるように、実行なしと実行ありの夫々に操

10

20

30

40

50

作演出実行有無決定用の乱数値と比較される判定値が割り当てられていればよい。また、演出制御用CPU120は、上記指定された変動パターンが変動パターン「PB4-1」か「PB5-1」のいずれかであった場合には、実行なしを40%の割合で決定し、実行ありを60%の割合で決定する（図35（B）参照）。なお、ROM121には、上記指定された変動パターンが変動パターン「PB4-1」か「PB5-1」のいずれかであった場合に参照されるテーブル（説明の便宜上、操作演出実行有無決定テーブルBという）が記憶され、操作演出実行有無決定テーブルBには、実行なしと実行ありの夫々が上述の割合（40：60）で決定されるように、実行なしと実行ありの夫々に操作演出実行有無決定用の乱数値と比較される判定値が割り当てられていればよい。また、演出制御用CPU120は、上記指定された変動パターンが変動パターン「PA4-1」でも「PA5-1」でも「PB4-1」でも「PB5-1」でもない場合（変動パターン「PA1-1」、「PA2-1」、「PA2-2」、「PA2-3」、「PA3-1」、「PA3-2」、「PA4-2」、「PA4-3」、「PA4-4」、「PA5-2」、「PA5-3」、「PA5-4」、「PB3-1」、「PB3-2」、「PB4-2」、「PB4-3」、「PB4-4」、「PB5-2」、「PB5-3」、「PB5-4」のいずれかであった場合には、実行なしを100%の割合で決定し、実行ありを0%の割合で決定する（図35（C）参照）。なお、ROM121には、上記指定された変動パターンが変動パターン「PA4-1」でも「PA5-1」でも「PB4-1」でも「PB5-1」でもない場合に参照されるテーブル（説明の便宜上、操作演出実行有無決定テーブルCという）が記憶され、操作演出実行有無決定テーブルCには、実行なしと実行ありの夫々が上述の割合（100：0）で決定されるように、実行なしと実行ありの夫々に操作演出実行有無決定用の乱数値と比較される判定値が割り当てられていればよい。

【0487】

ステップS1000の処理に続いて、演出制御用CPU120は、ステップS1000において操作演出を実行すると決定したか否かを判定する（ステップS1002）。操作演出を実行しないときは（ステップS1002；NO）、操作演出決定処理を終了する。なお、操作演出を実行しない場合には、演出制御用CPU120は、後に実行する、可変表示開始設定処理（ステップS171）のステップS532において、操作演出に係る演出制御パターンについてはセットしない。

【0488】

操作演出を実行するときは（ステップS1002；YES）、演出制御用CPU120は、操作演出の種類を決定する（ステップS1004）。具体的には、演出制御用CPU120は、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って指定された変動パターンに応じて操作演出の種類を示した操作演出パターンを決定する。例えば、演出制御用CPU120は、上記指定された変動パターンが変動パターン「PA4-1」か「PA5-1」のいずれかであった場合には、操作演出パターン「SEP-A」を40%の割合で決定し、操作演出パターン「SEP-B」を30%の割合で決定し、操作演出パターン「SEP-C」を20%の割合で決定し、操作演出パターン「SEP-D」を10%の割合で決定する（図36（A）参照）。なお、ROM121には、上記指定された変動パターンが変動パターン「PA4-1」か「PA5-1」のいずれかであった場合に参照されるテーブル（説明の便宜上、操作演出パターン決定テーブルaという）が記憶され、操作演出パターン決定テーブルaには、「SEP-A」と「SEP-B」と「SEP-C」と「SEP-D」の夫々が上述の割合（40：30：20：10）で決定されるように、「SEP-A」と「SEP-B」と「SEP-C」と「SEP-D」の夫々に操作演出パターン決定用の乱数値と比較される判定値が割り当てられていればよい。また、演出制御用CPU120は、上記指定された変動パターンが変動パターン「PB4-1」か「PB5-1」のいずれかであった場合には、操作演出パターン「SEP-A」を10%の割合で決定し、操作演出パターン「SEP-B」を20%の割合で決定し、操作演出パターン「SEP-C」を30%の割合で決定し、操作演出パターン「SEP-D」を40%の割合で決定する（図36（B）参照）。なお、ROM121には、上記指定された変動パタ

ーンが変動パターン「P B 4-1」か「P B 5-1」のいずれかであった場合に参照されるテーブル（説明の便宜上、操作演出パターン決定テーブルbという）が記憶され、操作演出パターン決定テーブルbには、「S E P-A」と「S E P-B」と「S E P-C」と「S E P-D」の夫々が上述の割合（10：20：30：40）で決定されるように、「S E P-A」と「S E P-B」と「S E P-C」と「S E P-D」の夫々に操作演出パターン決定用の乱数値と比較される判定値が割り当てられていればよい。

【0489】

操作演出パターン「S E P-A」～「S E P-D」について説明する。なお、第2の実施形態では、操作有効期間（以下、第2の実施形態では操作期間と称する）中におけるプッシュボタン31Bの操作に応じてカットイン演出が実行されるものとする。また、第2の実施形態では、カットイン演出として、「弱1カットイン演出」、「弱2カットイン演出」、「強1カットイン演出」、「強2カットイン演出」の4種類が存在するものとする。なお、「弱1カットイン演出」と「弱2カットイン演出」とをあわせて「弱カットイン演出」と称し、「強1カットイン演出」と「強2カットイン演出」とをあわせて「強カットイン演出」と称する場合がある。また、「弱カットイン演出」と「強カットイン演出」とをあわせて「カットイン演出」と総称する場合がある。

【0490】

図37（A）は、操作演出の種類を示した操作演出パターンの内容を示す説明図である。図37（A）に示すように、操作演出パターン「S E P-A」（操作演出パターン「S E P-A」によって示される操作演出。以下、同様）は、リーチ前において弱カットイン演出を実行可能な操作演出である。操作演出パターン「S E P-B」は、リーチ前とリーチ中（スーパーリーチ中を除く。以下、同様）の夫々において弱カットイン演出を実行可能な操作演出である。操作演出パターン「S E P-C」は、リーチ前において弱カットイン演出を実行可能、リーチ中において弱カットイン演出か強カットイン演出を実行可能、スーパーリーチ中において強カットイン演出を実行可能な操作演出である。操作演出パターン「S E P-D」は、リーチ前において弱カットイン演出を実行可能、リーチ中において弱カットイン演出か強カットイン演出を実行可能、スーパーリーチ中において強カットイン演出を実行可能な操作演出である。

【0491】

図37（B）は、各操作演出パターンにおける操作可能回数を示している。第2の実施形態において、操作可能回数とは、操作演出中に設定される操作期間の回数である。例えば、操作演出の実行期間が30秒であるときに、操作演出の実行開始3秒後～実行開始7秒後の4秒間に1回目の操作期間が設定され、操作演出の実行開始10秒後～実行開始14秒後の4秒間に2回目の操作期間が設定されている場合には操作期間は2回であるから操作可能回数は2回である。図37（B）の「各期間の操作可能回数」とは、操作演出が実行される全期間を区分けした場合の各期間に設定される操作期間の回数である。図37（B）の「合計操作可能回数」とは、操作演出が実行される全期間に設定される操作期間の回数である（すなわち、各期間の操作可能回数を合計した回数である）。

【0492】

第2の実施形態では、図37（B）に示すように、操作演出が実行される全期間を「リーチ前」「リーチ中」「スーパーリーチ」中の3つの期間に区分けしている。図37（B）の「リーチ前」とは、操作演出が実行される全期間のうちリーチ状態となる前の期間である。図37（B）の「リーチ中」とは、操作演出が実行される全期間のうちリーチ状態となっている期間（但し、スーパーリーチに発展した後の期間は除く）である。図37（B）の「スーパーリーチ中」とは、操作演出が実行される全期間のうちスーパーリーチに発展した後の期間である。

【0493】

図37（B）に示すように、操作演出パターン「S E P-A」における、リーチ前の操作可能回数は1回（リーチ前に設定された操作期間は1回）であり、合計操作可能回数は1回（全体を通して設定された操作期間は1回）である。操作演出パターン「S E P-B

」における、リーチ前の操作可能回数は1回（リーチ前に設定された操作期間は1回）、リーチ中の操作可能回数は1回（リーチ中に設定された操作期間は1回）であり、合計操作可能回数は2回（全体を通して設定された操作期間は2回）である。操作演出パターン「S E P - C」における、リーチ前の操作可能回数は1回（リーチ前に設定された操作期間は1回）、リーチ中の操作可能回数は1回（リーチ中に設定された操作期間は1回）であり、スーパーリーチ中の操作可能回数は2回（スーパーリーチ中に設定された操作期間は2回）であり、合計操作可能回数は4回（全体を通して設定された操作期間は4回）である。操作演出パターン「S E P - D」における、リーチ前の操作可能回数は1回（リーチ前に設定された操作期間は1回）、リーチ中の操作可能回数は2回（リーチ中に設定された操作期間は2回）であり、スーパーリーチ中の操作可能回数は3回（スーパーリーチ中に設定された操作期間は3回）であり、合計操作可能回数は6回（全体を通して設定された操作期間は6回）である。

10

【0494】

図38（A）は、カットイン演出の種類を示したカットイン演出パターンの内容を示す説明図である。図38（A）に示すように、カットイン演出パターン「J E 1」（カットイン演出パターン「J E 1」によって示されるカットイン演出。以下、同様）は、弱1カットイン演出である。カットイン演出パターン「J E 2」は、弱2カットイン演出である。カットイン演出パターン「K 1 E」は、強1カットイン演出である。カットイン演出パターン「K 2 E」は、強2カットイン演出である。

【0495】

20

図38（B）は、操作演出パターンとカットイン演出パターンとの関係を示している。具体的には、図38（B）は、夫々の操作演出パターンにおいて、「リーチ前」「リーチ中」「スーパーリーチ」中の各操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出パターンを示している。

【0496】

（操作演出パターン「S E P - A」の場合）

図38（B）に示すように、操作演出パターン「S E P - A」の場合、リーチ前の1回目の操作期間において操作があった場合には「J 1 E（弱1カットイン演出）」が100%の割合で実行される。なお、ROM121には、「S E P - A」のリーチ前の1回目に実行されるカットイン演出パターンを決定するために参照されるテーブル（説明の便宜上、カットイン演出パターン決定テーブルAという）が記憶され、カットイン演出パターン決定テーブルAには、「J 1 E」と「J 2 E」と「K 1 E」と「K 2 E」の夫々が、図38（C）に示す割合（100：0：0：0）で決定されるように、「J 1 E」と「J 2 E」と「K 1 E」と「K 2 E」の夫々にカットイン演出パターン決定用の乱数値と比較される判定値が割り当てられていればよい。「S E P - B」～「S E P - C」における夫々の期間に実行されるカットイン演出パターンを決定する場合も同様である。

30

【0497】

（操作演出パターン「S E P - B」の場合）

図38（B）に示すように、操作演出パターン「S E P - B」の場合、リーチ前の1回目の操作期間において操作があった場合には「J 1 E」が90%の割合で実行され、「J 2 E（弱2カットイン演出）」が10%の割合で実行される。また、リーチ中の1回目の操作期間には「J 2 E」が100%の割合で実行される。

40

【0498】

（操作演出パターン「S E P - C」の場合）

図38（B）に示すように、操作演出パターン「S E P - C」の場合、リーチ前の1回目の操作期間において操作があった場合には「J 1 E」が50%の割合で実行され、「J 2 E」が50%の割合で実行される。また、リーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合には「J 2 E」が80%の割合で実行され、「K 1 E」が20%の割合で実行される。また、スーパーリーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合には「K 1 E」が100%の割合で実行される。また、スーパーリーチ中の2回目の操作期間にお

50

いて操作があった場合には「K 1 E」が 8 0 % の割合で実行され、「K 2 E」が 2 0 % の割合で実行される。

【0 4 9 9】

(操作演出パターン「S E P - D」の場合)

図 3 8 (B) に示すように、操作演出パターン「S E P - D」の場合、リーチ前の 1 回目の操作期間において操作があった場合には「J 2 E」が 1 0 0 % の割合で実行される。また、リーチ中の 1 回目の操作期間において操作があった場合には「J 2 E」が 2 0 % の割合で実行され、「K 1 E」が 8 0 % の割合で実行される。また、リーチ中の 2 回目の操作期間において操作があった場合には「K 1 E」が 1 0 0 % の割合で実行される。また、スーパーリーチ中の 1 回目の操作期間において操作があった場合には「K 1 E」が 1 0 0 % の割合で実行される。また、スーパーリーチ中の 2 回目の操作期間において操作があった場合には「K 1 E」が 5 0 % の割合で実行され、「K 2 E」が 5 0 % の割合で実行される。また、スーパーリーチ中の 3 回目の操作期間において操作があった場合には「K 1 E」が 1 0 % の割合で実行され、「K 2 E」が 9 0 % の割合で実行される。

【0 5 0 0】

図 3 4 に戻る。ステップ S 1 0 0 4 の処理において、操作演出パターン「S E P - A」を決定した場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、合計操作可能回数 (1 回) 分のカットイン演出の種類 (カットイン演出パターン) を決定する (ステップ S 1 0 1 0)。具体的には、図 3 8 (B) に示したように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ前の 1 回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「J 1 E」を 1 0 0 % の割合で決定する。そして、操作演出決定処理を終了する。なお、ステップ S 1 0 1 0 の処理を実行した場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後に実行する、可変表示開始設定処理 (ステップ S 1 7 1) のステップ S 5 3 2 において、操作演出決定処理における決定内容に応じた演出制御パターンをセットする。具体的には、リーチ前の 1 回目の操作期間に操作があった場合に「J 1 E」が実行される操作演出パターン「S E P - A」に対応する、演出制御パターンをセットする。また、操作演出パターン「S E P - A」における操作演出アイコン (後述)、操作促進表示 (後述)、タイマゲージ (後述) の表示を制御する、演出制御パターンをセットする。例えば、操作演出の開始時 (例えば、後述する図 3 9 (B) に示したようなタイミング等) に 1 個の操作演出アイコンが表示され、また、操作期間において、操作促進表示、タイマゲージが表示されるように、演出制御パターンがセットされればよい。

【0 5 0 1】

なお、変動パターン (第 2 の実施形態では操作演出が実行され得る「P A 4 - 1」「P A 5 - 1」「P B 4 - 1」「P B 5 - 1」) と、操作演出パターンの組合せに応じて、操作期間が設定されるようにしてもよい。例えば、変動時間が 4 0 秒 (図 5 参照) の変動パターン「P A 4 - 1」 (又は「P B 4 - 1」) と、操作期間が 1 回 (リーチ前の 1 回) の操作演出パターン「S E P - A」との組合せでは、リーチ前の時間のうちの所定時間 (例えば 4 秒間) を操作期間として設定してもよい。また、変動時間が 6 0 秒の変動パターン「P A 5 - 1」 (又は「P B 5 - 1」) と、操作期間が 4 回 (リーチ前の 1 回、リーチ中の 1 回、スーパーリーチ中の 2 回) の操作演出パターン「S E P - C」との組合せでは、リーチ前の時間のうちの所定時間 (例えば 4 秒間) を 1 回目の操作期間として設定し、リーチ中の時間のうちの所定時間 (例えば 4 秒間) を 2 回目の操作期間として設定し、スーパーリーチ中の時間のうちの最初の所定時間 (例えば 4 秒間) を 3 回目の操作期間として設定し、スーパーリーチ中の時間のうちの 2 回目の所定時間 (例えば 4 秒間) を 4 回目の操作期間として設定してもよい。なお、所定時間の長さは、変動パターンと操作演出パターンの組合せや、何回目の所定時間であるかに応じて異ならせてもよい。

【0 5 0 2】

また、ステップ S 1 0 0 4 の処理において、操作演出パターン「S E P - B」を決定した場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、合計操作可能回数 (2 回) 分のカットイン演出の種類 (カットイン演出パターン) を決定する (ステップ S 1 0 2 0)。具体的には、図

38 (B) に示したように、演出制御用CPU120は、リーチ前の1回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「J1E」を90%の割合で決定し、「J2E」を10%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、リーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「J2E」を100%の割合で決定する。そして、操作演出決定処理を終了する。なお、ステップS1020の処理を実行した場合には、演出制御用CPU120は、後に実行する、可変表示開始設定処理(ステップS171)のステップS532において、操作演出決定処理における決定内容に応じた演出制御パターンをセットする。例えば、ステップS1020においてリーチ前の1回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「J1E」を決定した場合には、リーチ前の1回目の操作期間に操作があった場合に「J1E」が実行され、更に(先の操作に加えて)、リーチ中の1回目の操作期間に操作があった場合に「J2E」が実行される操作演出パターン「SEPB」に対応する、演出制御パターンをセットする。また、操作演出パターン「SEPB」における操作演出アイコン、操作促進表示(後述)、タイマゲージ(後述)の表示を制御する、演出制御パターンをセットする。例えば、操作演出の開始時に2個の操作演出アイコンが表示され、また、操作期間において、操作促進表示、タイマゲージが表示されるように、演出制御パターンがセットされればよい。

10

【0503】

また、ステップS1004の処理において、操作演出パターン「SEPC」を決定した場合には、演出制御用CPU120は、合計操作可能回数(4回)分のカットイン演出の種類(カットイン演出パターン)を決定する(ステップS1030)。具体的には、図38 (B) に示したように、演出制御用CPU120は、リーチ前の1回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「J1E」を50%の割合で決定し、「J2E」を50%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、リーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「J2E」を80%の割合で決定し、「K1E」を20%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「K1E」を100%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ中の2回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「K1E」を80%の割合で決定し、「K2E」を20%の割合で決定する。そして、操作演出決定処理を終了する。なお、ステップS1030の処理を実行した場合には、演出制御用CPU120は、後に実行する、可変表示開始設定処理(ステップS171)のステップS532において、操作演出決定処理における決定内容に応じた演出制御パターンをセットする。例えば、ステップS1030においてリーチ前の1回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「J1E」を決定し、リーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「J2E」を決定し、スーパーリーチ中の2回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「K1E」を決定した場合には、リーチ前の1回目の操作期間に操作があった場合に「J1E」が実行され、更に(先の操作に加えて)、リーチ中の1回目の操作期間に操作があった場合に「J2E」が実行され、スーパーリーチ中の1回目の操作期間に操作があった場合に「K1E」が実行され、スーパーリーチ中の2回目の操作期間に操作があった場合に「K1E」が実行される操作演出パターン「SEPC」に対応する、演出制御パターンをセットする。また、操作演出パターン「SEPC」における操作演出アイコン、操作促進表示(後述)、タイマゲージ(後述)の表示を制御する、演出制御パターンをセットする。例えば、操作演出の開始時に4個の操作演出アイコンが表示され、また、操作期間において、操作促進表示、タイマゲージが表示されるように、演出制御パターンがセットされればよい。

20

30

40

【0504】

また、ステップS1004の処理において、操作演出パターン「SEPD」を決定した場合には、演出制御用CPU120は、合計操作可能回数(6回)分のカットイン演出

50

の種類（カットイン演出パターン）を決定する（ステップS1040）。具体的には、図38（B）に示したように、演出制御用CPU120は、リーチ前の1回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「J2E」を100%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、リーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「J2E」を20%の割合で決定し、「K1E」を80%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、リーチ中の2回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「K1E」を100%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「K1E」を100%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ中の2回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「K1E」を50%の割合で決定し、「K2E」を50%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ中の3回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「K1E」を10%の割合で決定し、「K2E」を90%の割合で決定する。そして、操作演出決定処理を終了する。なお、ステップS1040の処理を実行した場合には、演出制御用CPU120は、後に実行する、可変表示開始設定処理（ステップS171）のステップS532において、操作演出決定処理における決定内容に応じた演出制御パターン等をセットする。なお、具体例については、ステップS1020の処理やステップS1030の処理を実行した場合と同様であるため、省略する。

【0505】

なお、第2の実施形態では、カットイン演出は、操作期間において操作がなかった場合には実行されないものとする。つまり、夫々の操作期間において実行されるカットイン演出を決定しているが、操作がなかった場合にはカットイン演出は実行されないものとする。

【0506】

図39～図41は、画像表示装置5の表示領域における表示動作例を示す図である。なお、操作演出決定処理のステップS1000において操作演出を実行することが決定され、ステップS1004において操作演出パターン「SEPC（合計操作可能回数4回）」が決定されるとともに、ステップS1030において、リーチ前の1回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「J1E（弱1カットイン演出）」が決定され、リーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「J2E（弱2カットイン演出）」が決定され、スーパーリーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「K1E（強1カットイン演出）」が決定され、スーパーリーチ中の2回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「K2E（強2カットイン演出）」が決定されているものとする。

【0507】

図39（A）は、飾り図柄の可変表示が開始された場面を示している。図39（B）は、操作演出パターン「SEPC」の合計操作可能回数4回に対応する全4回の操作期間のうちの1回目の操作期間（リーチ前の1回目の操作期間）の場面を示している。図39（B）において、画像表示装置5の表示領域には、操作演出アイコンST1～ST4、操作促進表示5SS、タイマゲージ5Tが表示されている。

【0508】

操作演出アイコンは、操作可能回数等を特定可能に報知する情報である。第2の実施形態では、操作可能回数（操作演出中に設定される操作期間の回数）に対応付けて操作演出アイコンを表示している。図39（B）の場面では、合計操作可能回数は4回であるため、4個の操作演出アイコン（ST1～ST4）が表示されている。操作演出アイコンST1は、合計操作可能回数4回に対応する全4回の操作期間のうちの1回目の操作期間（リーチ前の1回目の操作期間）に対応するものである。また、操作演出アイコンST2は、合計操作可能回数4回に対応する全4回の操作期間のうちの2回目の操作期間（リーチ中

の1回目の操作期間)に対応するものである。操作演出アイコンST3は、合計操作可能回数4回に対応する全4回の操作期間のうちの3回目の操作期間(スーパーリーチ中の1回目の操作期間)に対応するものである。操作演出アイコンST4は、合計操作可能回数4回に対応する全4回の操作期間のうちの4回目の操作期間(スーパーリーチ中の2回目の操作期間)に対応するものである。

【0509】

図39(B)では、促進演出として、操作促進表示5SS及びタイマゲージ5Tを表示することにより、押しボタン31Bの操作を促進させている。操作促進表示5SSは、遊技者に押しボタン31Bの操作を促す表示である。タイマゲージ5Tは、操作期間であることを報知する表示である。操作促進表示5SSやタイマゲージ5Tは、操作期間が開始されるときに表示され、操作期間が終了するときに消去される。なお、操作期間は、開始から所定時間(例えば4秒等)が経過する迄の間に操作がなかったときには当該所定時間が経過したときに終了し、開始から所定時間が経過する迄の間に操作があったときには当該操作があったときに終了する。

【0510】

また、小図柄表示エリア5LK、5CK、5RKには、小図柄が表示されている。図39(A)に示すように飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに飾り図柄を表示することにより、図39(B)に示すように小図柄にて可変表示の状態を報知しつつ操作演出アイコンST1~ST4にて操作可能回数を報知することができる。また、図39(B)に示す例では、操作演出アイコンST1~ST4をもっと大きく表示したとしても(あるいはもっと表示領域の中央寄りに表示したとしても)、操作演出アイコンST1~ST4と小図柄とが重ならないため、操作演出アイコンST1~ST4をもっと大きく表示するなりして、可変表示の状態の視認性を確保しつつ操作可能回数の視認性をより向上させることもできる。

【0511】

図39(C)は、図39(B)の操作期間(合計操作可能回数4回に対応する全4回の操作期間のうちの1回目の操作期間(リーチ前の1回目の操作期間))において操作がなかった場合の場面を示している。図39(C)において、画像表示装置5の表示領域には、一例として「×」によって示される終了表示MK1が表示されている。リーチ前の1回目の操作期間が終了したため、終了した操作期間に対応する操作演出アイコンST1の表示位置に、終了表示MK1が表示されている。

【0512】

図39(D)は、図39(B)の操作期間において操作があった場合の場面を示している。図39(D)において、画像表示装置5の表示領域では、弱1カットイン演出が実行されている。つまり、上述したように、リーチ前の1回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「J1E(弱1カットイン演出)」が決定されており、当該決定に応じた演出制御パターンがセットされているため、リーチ前の1回目の操作期間において操作があった場合には弱1カットイン演出が実行される。また、リーチ前の1回目の操作期間が終了したため、終了した操作期間に対応する操作演出アイコンST1の表示位置に、終了表示MK1が表示されている。

【0513】

第2の実施形態では、操作期間中に操作がなかった場合には、当該操作期間に対応する操作演出アイコンの表示位置に当該操作演出アイコンに代えて終了表示MK1を表示(当該操作演出アイコンを消去して終了表示MK1を表示)し、操作期間中に操作があった場合には、当該操作期間に対応する操作演出アイコンの表示位置に当該操作演出アイコンに加えて終了表示MK1を表示(当該操作演出アイコンに重畳させて終了表示MK1を表示)する。例えば、リーチ前の1回目の操作期間中に操作がなかった場合には、図39(C)に示すように操作演出アイコンST1を消去して終了表示MK1を表示し、一方、リーチ前の1回目の操作期間中に操作があった場合には、図39(D)に示すように操作演出アイコンST1に重畳させて終了表示MK1を表示する。これにより、終了した操作期間

における操作の有無を区別（確認）することができる。

【0514】

図40（E）は、図39（D）の場面の後にリーチ状態となった場面を示している。図40（F）は、操作演出パターン「SEPC」の合計操作可能回数4回に対応する全4回の操作期間のうちの2回目の操作期間（リーチ中の1回目の操作期間）の場面を示している。図40（F）において、画像表示装置5の表示領域には、操作演出アイコンST1～ST4、操作促進表示5SS、タイマゲージ5Tが表示されている。なお、リーチ前の1回目の操作期間中に操作があったため、操作演出アイコンST1に重畳して終了表示MK1が表示されている。また、小図柄表示エリア5LK、5CK、5RKには、リーチ状態の小図柄が表示されている。

10

【0515】

図40（G）は、図40（F）の操作期間（合計操作可能回数4回に対応する全4回の操作期間のうちの2回目の操作期間（リーチ中の1回目の操作期間））において操作がなかった場合の場面を示している。リーチ中の1回目の操作期間には操作がなかったため、当該操作期間に対応する操作演出アイコンST2に代えて終了表示MK1が表示されている。

【0516】

図40（H）は、図40（F）の操作期間において操作があった場合の場面を示している。図40（H）において、画像表示装置5の表示領域では、弱2カットイン演出が実行されている。つまり、上述したように、リーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「J2E（弱2カットイン演出）」が決定されており、当該決定に応じた演出制御パターンがセットされているため、リーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合には弱2カットイン演出が実行される。また、リーチ中の1回目の操作期間には操作があったため、当該操作期間に対応する操作演出アイコンST2に重畳して終了表示MK1が表示されている。

20

【0517】

図41（I）は、図40（H）の場面の後にスーパーリーチとなった場面を示している。なお、図40（I）以降は、スーパーリーチ中である旨の「SPリーチ」を表示している。図41（J）は、操作演出パターン「SEPC」の合計操作可能回数4回に対応する全4回の操作期間のうちの3回目の操作期間（スーパーリーチ中の1回目の操作期間）の場面を示している。図41（J）において、画像表示装置5の表示領域には、操作演出アイコンST1～ST4、操作促進表示5SS、タイマゲージ5Tが表示されている。なお、リーチ前の1回目の操作期間中に操作があったため、操作演出アイコンST1に重畳して終了表示MK1が表示されている。また、リーチ中の1回目の操作期間中に操作があったため、操作演出アイコンST2に重畳して終了表示MK1が表示されている。また、小図柄表示エリア5LK、5CK、5RKには、リーチ状態の小図柄が表示されている。

30

【0518】

図41（K）は、図41（J）の操作期間（合計操作可能回数4回に対応する全4回の操作期間のうちの3回目の操作期間（スーパーリーチ中の1回目の操作期間））において操作がなかった場合の場面を示している。スーパーリーチ中の1回目の操作期間には操作がなかったため、当該操作期間に対応する操作演出アイコンST3に代えて終了表示MK1が表示されている。

40

【0519】

図41（L）は、図41（J）の操作期間において操作があった場合の場面を示している。図41（L）において、画像表示装置5の表示領域では、強1カットイン演出が実行されている。つまり、上述したように、スーパーリーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合に実行されるカットイン演出として「K1E（強1カットイン演出）」が決定されており、当該決定に応じた演出制御パターンがセットされているため、スーパーリーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合には強1カットイン演出が実行される。また、スーパーリーチ中の1回目の操作期間には操作があったため、当該操作期間

50

に対応する操作演出アイコン S T 3 に重畳して終了表示 M K 1 が表示されている。

【0520】

図41(L)に続く、操作演出パターン「S E P - C」の合計操作可能回数4回に対応する全4回の操作期間のうちの4回目の操作期間（スーパーリーチ中の2回目の操作期間）の場面以降については、全3回迄の操作期間と同様であるため、説明を省略する。

【0521】

図42は、強カットイン演出が実行される割合を示す説明図である。図42(A)は、合計残り操作回数と合計操作可能回数の組合せに応じた強カットイン演出の実行割合（合計残り操作回数別、合計操作可能回数別の強カットイン演出の実行割合）を示している。

「合計操作可能回数」とは、上述したように、操作演出が実行される全期間に設定される操作期間の回数である。「合計残り操作回数」とは、今回の操作期間が終了した後の残りの操作期間の回数である。例えば、合計操作可能回数が2回（全期間に設定される操作期間が2回）である操作演出パターン「S E P - B」の場合、全2回の操作期間のうちの1回目の操作期間が終了した後の残りの操作期間の回数は1回であるから合計残り操作回数は1回となり、全2回の操作期間のうちの2回目の操作期間が終了した後の残りの操作期間の回数は0回であるから合計残り操作回数は0回となる。

【0522】

図42(A)の表において、列（合計残り操作回数）と行（合計操作可能回数）とによって示される欄内の“－”は、当該合計残り操作回数と当該合計操作可能回数の組合せが存在しない旨を表している。

【0523】

図42(A)の表において、合計操作可能回数「1」の行は、操作演出パターン「S E P - A」に対応する。合計操作可能回数が1回の場合、全1回の操作期間のうちの1回目の操作期間が終了した後の残りの操作期間の回数は0回であるから、合計残り操作回数「0」と合計操作可能回数「1」の組合せは存在するが、合計残り操作回数「1」と合計操作可能回数「1」の組合せや合計残り操作回数「2」と合計操作可能回数「1」の組合せや合計残り操作回数「3」と合計操作可能回数「1」の組合せや合計残り操作回数「4」と合計操作可能回数「1」の組合せや合計残り操作回数「5」と合計操作可能回数「1」の組合せは存在しない。

【0524】

図42(A)の表において、合計操作可能回数「2」の行は、操作演出パターン「S E P - B」に対応する。合計操作可能回数が2回の場合、全2回の操作期間のうちの1回目の操作期間が終了した後の残りの操作期間の回数は1回であるから、合計残り操作回数「0」と合計操作可能回数「2」の組合せや合計残り操作回数「1」と合計操作可能回数「2」の組合せは存在するが、合計残り操作回数「2」と合計操作可能回数「2」の組合せや合計残り操作回数「3」と合計操作可能回数「2」の組合せや合計残り操作回数「4」と合計操作可能回数「2」の組合せや合計残り操作回数「5」と合計操作可能回数「2」の組合せは存在しない。

【0525】

図42(A)の表において、合計操作可能回数「4」の行は、操作演出パターン「S E P - C」に対応する。合計操作可能回数が4回の場合、全4回の操作期間のうちの1回目の操作期間が終了した後の残りの操作期間の回数は3回であるから、合計残り操作回数「0」と合計操作可能回数「4」の組合せや合計残り操作回数「1」と合計操作可能回数「4」の組合せや合計残り操作回数「2」と合計操作可能回数「4」の組合せや合計残り操作回数「3」と合計操作可能回数「4」の組合せは存在するが、合計残り操作回数「4」と合計操作可能回数「4」の組合せや合計残り操作回数「5」と合計操作可能回数「4」の組合せは存在しない。

【0526】

図42(A)の表において、合計操作可能回数「6」の行は、操作演出パターン「S E P - D」に対応する。合計操作可能回数が6回の場合、全6回の操作期間のうちの1回目

10

20

30

40

50

の操作期間が終了した後の残りの操作期間の回数は5回であるから、合計残り操作回数「0」と合計操作可能回数「6」の組合せも合計残り操作回数「1」と合計操作可能回数「6」の組合せも合計残り操作回数「2」と合計操作可能回数「6」の組合せも合計残り操作回数「3」と合計操作可能回数「6」の組合せも合計残り操作回数「4」と合計操作可能回数「6」の組合せも合計残り操作回数「5」と合計操作可能回数「6」の組合せも存在する。

【0527】

図42(A)の表において、列(合計残り操作回数)と行(合計操作可能回数)とによって示される欄内の“値1(値2)”は、当該合計残り操作回数と当該合計操作可能回数の組合せにおける、強カットイン演出の実行割合(%)を表している。具体的には、括弧の外側の値1は、強2カットイン演出の実行割合(%)である。括弧内の値2は、強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される割合(強1カットイン演出の実行割合(%)と強2カットイン演出の実行割合(%)の合計)である。

10

【0528】

まず、合計操作可能回数「6」の行について説明する。合計残り操作回数「5」と合計操作可能回数「6」の組合せの欄の“0(0)”は、操作演出パターン「SEPD」の全6回の操作期間のうちの1回目の操作期間において操作があった場合における、強2カットイン演出の実行割合が0%であり、強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される割合が0%である旨を示している。図38(B)に示すように、操作演出パターン「SEPD」の場合、全6回の操作期間のうちの1回目の操作期間(リーチ前の1回目の操作期間)において操作があった場合には「J2E(弱2カットイン演出)」が100%の割合で実行されるため、強1カットイン演出の実行割合も強2カットイン演出の実行割合も共に0%である。従って、上述の値となる。

20

【0529】

合計残り操作回数「4」と合計操作可能回数「6」の組合せの欄の“0(80)”は、操作演出パターン「SEPD」の全6回の操作期間のうちの2回目の操作期間において操作があった場合における、強2カットイン演出の実行割合が0%であり、強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される割合が80%である旨を示している。図38(B)に示すように、操作演出パターン「SEPD」の場合、全6回の操作期間のうちの2回目の操作期間(リーチ中の1回目の操作期間)において操作があった場合には「J2E(弱2カットイン演出)」が20%の割合で実行され、「K1E(強1カットイン演出)」が80%の割合で実行されるため、強1カットイン演出の実行割合は80%であり、強2カットイン演出の実行割合は0%である。従って、上述の値となる。

30

【0530】

合計残り操作回数「3」と合計操作可能回数「6」の組合せの欄の“0(100)”は、操作演出パターン「SEPD」の全6回の操作期間のうちの3回目の操作期間において操作があった場合における、強2カットイン演出の実行割合が0%であり、強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される割合が100%である旨を示している。図38(B)に示すように、操作演出パターン「SEPD」の場合、全6回の操作期間のうちの3回目の操作期間(リーチ中の2回目の操作期間)において操作があった場合には「K1E(強1カットイン演出)」が100%の割合で実行されるため、強1カットイン演出の実行割合は100%であり、強2カットイン演出の実行割合は0%である。従って、上述の値となる。

40

【0531】

合計残り操作回数「2」と合計操作可能回数「6」の組合せの欄の“0(100)”は、操作演出パターン「SEPD」の全6回の操作期間のうちの4回目の操作期間において操作があった場合における、強2カットイン演出の実行割合が0%であり、強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される割合が100%である旨を示している。図38(B)に示すように、操作演出パターン「SEPD」の場合、全6回の操作期間のうちの4回目の操作期間(スーパーリーチ中の1回目の操作期間)において操作

50

があった場合には「K 1 E（強 1 カットイン演出）」が 1 0 0 %の割合で実行されるため、強 1 カットイン演出の実行割合は 1 0 0 %であり、強 2 カットイン演出の実行割合は 0 %である。従って、上述の値となる。

【0 5 3 2】

合計残り操作回数「1」と合計操作可能回数「6」の組合せの欄の“5 0（1 0 0）”は、操作演出パターン「S E P－D」の全 6 回の操作期間のうちの 5 回目の操作期間において操作があった場合における、強 2 カットイン演出の実行割合が 5 0 %であり、強 1 カットイン演出か強 2 カットイン演出のいずれかが実行される割合が 1 0 0 %である旨を示している。図 3 8（B）に示すように、操作演出パターン「S E P－D」の場合、全 6 回の操作期間のうちの 5 回目の操作期間（スーパーリーチ中の 2 回目の操作期間）において操作があった場合には「K 1 E（強 1 カットイン演出）」が 5 0 %の割合で実行され、「K 2 E（強 2 カットイン演出）」が 5 0 %の割合で実行される。従って、上述の値となる。

10

【0 5 3 3】

合計残り操作回数「0」と合計操作可能回数「6」の組合せの欄の“9 0（1 0 0）”は、操作演出パターン「S E P－D」の全 6 回の操作期間のうちの 6 回目の操作期間において操作があった場合における、強 2 カットイン演出の実行割合が 9 0 %であり、強 1 カットイン演出か強 2 カットイン演出のいずれかが実行される割合が 1 0 0 %である旨を示している。図 3 8（B）に示すように、操作演出パターン「S E P－D」の場合、全 6 回の操作期間のうちの 6 回目の操作期間（スーパーリーチ中の 3 回目の操作期間）において操作があった場合には「K 1 E（強 1 カットイン演出）」が 1 0 %の割合で実行され、「K 2 E（強 2 カットイン演出）」が 9 0 %の割合で実行される。従って、上述の値となる。

20

【0 5 3 4】

合計操作可能回数「4」の行について説明する。合計残り操作回数「3」と合計操作可能回数「4」の組合せの欄の“0（0）”は、操作演出パターン「S E P－C」の全 4 回の操作期間のうちの 1 回目の操作期間において操作があった場合における、強 2 カットイン演出の実行割合が 0 %であり、強 1 カットイン演出か強 2 カットイン演出のいずれかが実行される割合が 0 %である旨を示している。図 3 8（B）に示すように、操作演出パターン「S E P－C」の場合、全 4 回の操作期間のうちの 1 回目の操作期間（リーチ前の 1 回目の操作期間）において操作があった場合には「J 1 E（弱 1 カットイン演出）」が 5 0 %の割合で実行され、「J 2 E（弱 2 カットイン演出）」が 5 0 %の割合で実行されるため、強 1 カットイン演出の実行割合も強 2 カットイン演出の実行割合も共に 0 %である。従って、上述の値となる。

30

【0 5 3 5】

合計残り操作回数「2」と合計操作可能回数「4」の組合せの欄の“0（2 0）”は、操作演出パターン「S E P－C」の全 4 回の操作期間のうちの 2 回目の操作期間において操作があった場合における、強 2 カットイン演出の実行割合が 0 %であり、強 1 カットイン演出か強 2 カットイン演出のいずれかが実行される割合が 2 0 %である旨を示している。図 3 8（B）に示すように、操作演出パターン「S E P－C」の場合、全 4 回の操作期間のうちの 2 回目の操作期間（リーチ中の 1 回目の操作期間）において操作があった場合には「J 2 E（弱 2 カットイン演出）」が 8 0 %の割合で実行され、「K 1 E（強 1 カットイン演出）」が 2 0 %の割合で実行されるため、強 1 カットイン演出の実行割合は 2 0 %であり、強 2 カットイン演出の実行割合は 0 %である。従って、上述の値となる。

40

【0 5 3 6】

合計残り操作回数「1」と合計操作可能回数「4」の組合せの欄の“0（1 0 0）”は、操作演出パターン「S E P－C」の全 4 回の操作期間のうちの 3 回目の操作期間において操作があった場合における、強 2 カットイン演出の実行割合が 0 %であり、強 1 カットイン演出か強 2 カットイン演出のいずれかが実行される割合が 1 0 0 %である旨を示している。図 3 8（B）に示すように、操作演出パターン「S E P－C」の場合、全 4 回の操

50

作期間のうちの3回目の操作期間（スーパーリーチ中の1回目の操作期間）において操作があった場合には「K1E（強1カットイン演出）」が100%の割合で実行されるため、強1カットイン演出の実行割合は100%であり、強2カットイン演出の実行割合は0%である。従って、上述の値となる。

【0537】

合計残り操作回数「0」と合計操作可能回数「4」の組合せの欄の“20（100）”は、操作演出パターン「SEPC」の全4回の操作期間のうちの4回目の操作期間において操作があった場合における、強2カットイン演出の実行割合が20%であり、強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される割合が100%である旨を示している。図38（B）に示すように、操作演出パターン「SEPC」の場合、全4回の操作期間のうちの4回目の操作期間（スーパーリーチ中の2回目の操作期間）において操作があった場合には「K1E（強1カットイン演出）」が80%の割合で実行され、「K2E（強2カットイン演出）」が20%の割合で実行される。従って、上述の値となる。

10

【0538】

合計操作可能回数「2」の行について説明する。合計残り操作回数「1」と合計操作可能回数「2」の組合せの欄の“0（0）”は、操作演出パターン「SEPB」の全2回の操作期間のうちの1回目の操作期間において操作があった場合における、強2カットイン演出の実行割合が0%であり、強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される割合が0%である旨を示している。図38（B）に示すように、操作演出パターン「SEPB」の場合、全2回の操作期間のうちの1回目の操作期間（リーチ前の1回目の操作期間）において操作があった場合には「J1E（弱1カットイン演出）」が90%の割合で実行され、「J2E（弱2カットイン演出）」が10%の割合で実行されるため、強1カットイン演出の実行割合も強2カットイン演出の実行割合も共に0%である。従って、上述の値となる。

20

【0539】

合計残り操作回数「0」と合計操作可能回数「2」の組合せの欄の“0（0）”は、操作演出パターン「SEPB」の全2回の操作期間のうちの2回目の操作期間において操作があった場合における、強2カットイン演出の実行割合が0%であり、強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される割合が0%である旨を示している。図38（B）に示すように、操作演出パターン「SEPB」の場合、全2回の操作期間のうちの2回目の操作期間（リーチ中の1回目の操作期間）において操作があった場合には「J2E（弱2カットイン演出）」が100%の割合で実行されるため、強1カットイン演出の実行割合も強2カットイン演出の実行割合も共に0%である。従って、上述の値となる。

30

【0540】

合計操作可能回数「1」の行について説明する。合計残り操作回数「0」と合計操作可能回数「1」の組合せの欄の“0（0）”は、操作演出パターン「SEPA」の操作期間（リーチ中の1回目の操作期間）において操作があった場合における、強2カットイン演出の実行割合が0%であり、強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される割合が0%である旨を示している。図38（B）に示すように、操作演出パターン「SEPA」の場合、操作期間において操作があった場合には「J1E（弱1カットイン演出）」が100%の割合で実行されるため、強1カットイン演出の実行割合も強2カットイン演出の実行割合も共に0%である。従って、上述の値となる。

40

【0541】

図42（A）によれば、合計残り操作回数が同一であっても、合計操作可能回数が異なれば、強カットイン演出の実行割合が異なる場合がある。例えば、合計残り操作回数が0回である場合の強2カットイン演出の実行割合は、合計操作可能回数が1回又は2回であるときには0%、合計操作可能回数が4回であるときには20%、合計操作可能回数が6回であるときには90%である。合計残り操作回数が0回である場合の強カットイン演出

50

（強 1 カットイン演出又は強 2 カットイン演出）の実行割合は、合計操作可能回数が 1 回又は 2 回であるときには 0 %、合計操作可能回数が 4 回又は 6 回であるときには 1 0 0 % である。これにより、興趣が向上する。

【0 5 4 2】

図 4 2（B）は、合計残り操作回数と合計操作回数の組合せに応じた強カットイン演出の実行割合（合計残り操作回数別、合計操作回数別の強カットイン演出の実行割合）を示している。「合計操作回数」とは、操作演出が実行される全期間に設定される操作期間を対象とし、今回の操作期間における操作が何回目の操作であることを示した回数である。

【0 5 4 3】

例えば、操作演出パターン「S E P－C」の全 4 回の操作期間のうちの 4 回目の操作期間において、1 回目～3 回目の操作期間のいずれにおいても操作があった場合、今回の操作期間（4 回目の操作期間）における操作は 4 回目の操作であるから合計操作回数は 4 回となり、1 回目～3 回目の操作期間のうちの 2 回は操作があったが 1 回は操作がなかった場合、今回の操作期間（4 回目の操作期間）における操作は 3 回目の操作であるから合計操作回数は 3 回となり、1 回目～3 回目の操作期間のうちの 1 回は操作があったが 2 回は操作がなかった場合、今回の操作期間（4 回目の操作期間）における操作は 2 回目の操作であるから合計操作回数は 2 回となり、1 回目～3 回目の操作期間のいずれにおいても操作がなかった場合には、今回の操作期間（4 回目の操作期間）における操作は 1 回目の操作であるから合計操作回数は 1 回となる。

【0 5 4 4】

また例えば、操作演出パターン「S E P－C」の全 4 回の操作期間のうちの 3 回目の操作期間において、1 回目～2 回目の操作期間のいずれにおいても操作があった場合、今回の操作期間（3 回目の操作期間）における操作は 3 回目の操作であるから合計操作回数は 3 回となり、1 回目～2 回目の操作期間のうちの 1 回は操作があったが 1 回は操作がなかった場合、今回の操作期間（3 回目の操作期間）における操作は 2 回目の操作であるから合計操作回数は 2 回となり、1 回目～2 回目の操作期間のいずれにおいても操作がなかった場合には、今回の操作期間（3 回目の操作期間）における操作は 1 回目の操作であるから合計操作回数は 1 回となる。

【0 5 4 5】

同様に、例えば、操作演出パターン「S E P－D」の全 6 回の操作期間のうちの 6 回目の操作期間において、1 回目～5 回目の操作期間のいずれにおいても操作があった場合、今回の操作期間（6 回目の操作期間）における操作は 6 回目の操作であるから合計操作回数は 6 回となる。また、例えば、操作演出パターン「S E P－D」の全 6 回の操作期間のうちの 3 回目の操作期間において、1 回目～2 回目の操作期間のうちの 1 回は操作があったが 1 回は操作がなかった場合、今回の操作期間（3 回目の操作期間）における操作は 2 回目の操作であるから合計操作回数は 2 回となる。また、例えば、操作演出パターン「S E P－B」の全 2 回の操作期間のうちの 2 回目の操作期間において、1 回目の操作期間において操作がなかった場合、今回の操作期間（2 回目の操作期間）における操作は 1 回目の操作であるから合計操作回数は 1 回となる。

【0 5 4 6】

なお、図 4 2（B）は、夫々の操作期間において操作があった場合（つまり操作しなかった回数が 0 回である場合）における、合計残り操作回数と合計操作回数の組合せに応じた強カットイン演出の実行割合を示している。従って、図 4 2（B）に示した合計操作回数と、図 4 2（A）及び図 4 2（B）に示した合計残り操作回数との和が、図 4 2（A）に示した合計操作可能回数となる。

【0 5 4 7】

図 4 2（B）における、合計残り操作回数「0」の列の場合、合計残り操作回数「0」と合計操作回数「1」の組合せや合計残り操作回数「0」と合計操作回数「2」の組合せや合計残り操作回数「0」と合計操作回数「4」の組合せや合計残り操作回数「0」と合計操作回数「6」の組合せは存在するが、合計残り操作回数「0」と合計操作回数「3」

10

20

30

40

50

の組合せや合計残り操作回数「0」と合計操作回数「5」の組合せは存在しない。

【0548】

合計残り操作回数「0」と合計操作回数「1」の組合せは、操作演出パターン「SEP-A」の今回の操作期間（1回目の操作期間）の操作（1回目の操作）に対応する。なお、上述したように、図42（B）に示した合計操作回数と、図42（A）及び図42（B）に示した合計残り操作回数との和は、図42（A）に示した合計操作可能回数となるため、合計残り操作回数が0回であって合計操作回数が1回であるときには合計操作可能回数は1回（操作演出パターン「SEP-A」に相当）となる。合計残り操作回数「0」と合計操作回数「2」の組合せは、操作演出パターン「SEP-B」の1回目の操作期間において操作があった場合における、今回の操作期間（2回目の操作期間）の操作（2回目の操作）に対応する。なお、合計残り操作回数が0回であって合計操作回数が2回であるときには合計操作可能回数は2回（操作演出パターン「SEP-B」に相当）となる。合計残り操作回数「0」と合計操作回数「4」の組合せは、操作演出パターン「SEP-C」の1回目～3回目の操作期間のいずれにおいても操作があった場合における、今回の操作期間（4回目の操作期間）の操作（4回目の操作）に対応する。なお、合計残り操作回数が0回であって合計操作回数が4回であるときには合計操作可能回数は4回（操作演出パターン「SEP-C」に相当）となる。合計残り操作回数「0」と合計操作回数「6」の組合せは、操作演出パターン「SEP-D」の1回目～5回目の操作期間のいずれにおいても操作があった場合における、今回の操作期間（6回目の操作期間）の操作（6回目の操作）に対応する。なお、合計残り操作回数が0回であって合計操作回数が6回であるときには合計操作可能回数は6回（操作演出パターン「SEP-D」に相当）となる。

【0549】

また、合計残り操作回数「1」の列の場合、合計残り操作回数「1」と合計操作回数「1」の組合せや合計残り操作回数「1」と合計操作回数「3」の組合せや合計残り操作回数「1」と合計操作回数「5」の組合せは存在するが、合計残り操作回数「1」と合計操作回数「2」の組合せや合計残り操作回数「1」と合計操作回数「4」の組合せや合計残り操作回数「1」と合計操作回数「6」の組合せは存在しない。

【0550】

合計残り操作回数「1」と合計操作回数「1」の組合せは、操作演出パターン「SEP-B」の今回の操作期間（1回目の操作期間）の操作（1回目の操作）に対応する。なお、上述したように、図42（B）に示した合計操作回数と、図42（A）及び図42（B）に示した合計残り操作回数との和は、図42（A）に示した合計操作可能回数となるため、合計残り操作回数が1回であって合計操作回数が1回であるときには合計操作可能回数は2回（操作演出パターン「SEP-B」に相当）となる。合計残り操作回数「1」と合計操作回数「3」の組合せは、操作演出パターン「SEP-C」の1回目～2回目の操作期間のいずれにおいても操作があった場合における、今回の操作期間（3回目の操作期間）の操作（3回目の操作）に対応する。なお、合計残り操作回数が1回であって合計操作回数が3回であるときには合計操作可能回数は4回（操作演出パターン「SEP-C」に相当）となる。合計残り操作回数「1」と合計操作回数「5」の組合せは、操作演出パターン「SEP-D」の1回目～4回目の操作期間のいずれにおいても操作があった場合における、今回の操作期間（5回目の操作期間）の操作（5回目の操作）に対応する。なお、合計残り操作回数が1回であって合計操作回数が5回であるときには合計操作可能回数は6回（操作演出パターン「SEP-D」に相当）となる。

【0551】

また、合計残り操作回数「2」の列の場合、合計残り操作回数「2」と合計操作回数「2」の組合せや合計残り操作回数「2」と合計操作回数「4」の組合せは存在するが、合計残り操作回数「2」と合計操作回数「1」の組合せや合計残り操作回数「2」と合計操作回数「3」の組合せや合計残り操作回数「2」と合計操作回数「5」の組合せや合計残り操作回数「2」と合計操作回数「6」の組合せは存在しない。

【0552】

合計残り操作回数「2」と合計操作回数「2」の組合せは、操作演出パターン「S E P - C」の1回目の操作期間においても操作があった場合における、今回の操作期間（2回目の操作期間）の操作（2回目の操作）に対応する。なお、上述したように、図42（B）に示した合計操作回数と、図42（A）及び図42（B）に示した合計残り操作回数との和は、図42（A）に示した合計操作可能回数となるため、合計残り操作回数が2回であって合計操作回数が2回であるときには合計操作可能回数は4回（操作演出パターン「S E P - C」に相当）となる。合計残り操作回数「2」と合計操作回数「4」の組合せは、操作演出パターン「S E P - D」の1回目～3回目の操作期間のいずれにおいても操作があった場合における、今回の操作期間（4回目の操作期間）の操作（4回目の操作）に対応する。なお、合計残り操作回数が2回であって合計操作回数が4回であるときには合計操作可能回数は6回（操作演出パターン「S E P - D」に相当）となる。

10

【0553】

また、合計残り操作回数「3」の列の場合、合計残り操作回数「3」と合計操作回数「1」の組合せや合計残り操作回数「3」と合計操作回数「3」の組合せは存在するが、合計残り操作回数「3」と合計操作回数「2」の組合せや合計残り操作回数「3」と合計操作回数「4」の組合せや合計残り操作回数「3」と合計操作回数「5」の組合せや合計残り操作回数「3」と合計操作回数「6」の組合せは存在しない。

【0554】

合計残り操作回数「3」と合計操作回数「1」の組合せは、操作演出パターン「S E P - C」の今回の操作期間（1回目の操作期間）の操作（1回目の操作）に対応する。なお、上述したように、図42（B）に示した合計操作回数と、図42（A）及び図42（B）に示した合計残り操作回数との和は、図42（A）に示した合計操作可能回数となるため、合計残り操作回数が3回であって合計操作回数が1回であるときには合計操作可能回数は4回（操作演出パターン「S E P - C」に相当）となる。合計残り操作回数「3」と合計操作回数「3」の組合せは、操作演出パターン「S E P - D」の1回目～2回目の操作期間のいずれにおいても操作があった場合における、今回の操作期間（3回目の操作期間）の操作（3回目の操作）に対応する。なお、合計残り操作回数が3回であって合計操作回数が3回であるときには合計操作可能回数は6回（操作演出パターン「S E P - D」に相当）となる。

20

【0555】

また、合計残り操作回数「4」の列の場合、合計残り操作回数「4」と合計操作回数「2」の組合せは存在するが、合計残り操作回数「4」と合計操作回数「1」の組合せや合計残り操作回数「4」と合計操作回数「3」の組合せや合計残り操作回数「4」と合計操作回数「4」の組合せや合計残り操作回数「4」と合計操作回数「5」の組合せや合計残り操作回数「4」と合計操作回数「6」の組合せは存在しない。

30

【0556】

合計残り操作回数「4」と合計操作回数「2」の組合せは、操作演出パターン「S E P - D」の1回目の操作期間において操作があった場合における、今回の操作期間（2回目の操作期間）の操作（2回目の操作）に対応する。なお、上述したように、図42（B）に示した合計操作回数と、図42（A）及び図42（B）に示した合計残り操作回数との和は、図42（A）に示した合計操作可能回数となるため、合計残り操作回数が4回であって合計操作回数が2回であるときには合計操作可能回数は6回（操作演出パターン「S E P - D」に相当）となる。

40

【0557】

また、合計残り操作回数「5」の列の場合、合計残り操作回数「5」と合計操作回数「1」の組合せは存在するが、合計残り操作回数「5」と合計操作回数「2」の組合せや合計残り操作回数「5」と合計操作回数「3」の組合せや合計残り操作回数「5」と合計操作回数「4」の組合せや合計残り操作回数「5」と合計操作回数「5」の組合せや合計残り操作回数「5」と合計操作回数「6」の組合せは存在しない。

【0558】

50

合計残り操作回数「5」と合計操作回数「1」の組合せは、操作演出パターン「S E P - D」の今回の操作期間（1回目の操作期間）の操作（1回目の操作）に対応する。なお、上述したように、図42（B）に示した合計操作回数と、図42（A）及び図42（B）に示した合計残り操作回数との和は、図42（A）に示した合計操作可能回数となるため、合計残り操作回数が5回であって合計操作回数が1回であるときには合計操作可能回数は6回（操作演出パターン「S E P - D」に相当）となる。

【0559】

まず、操作演出パターン「S E P - D」の場合について説明する。図42（B）の合計残り操作回数「5」と合計操作回数「1」の組合せの欄の“0（0）”は、図42（A）の合計残り操作回数「5」と合計操作可能回数「6」の組合せの欄の“0（0）”に対応する。図42（B）の合計残り操作回数「4」と合計操作回数「2」の組合せの欄の“0（80）”は、図42（A）の合計残り操作回数「4」と合計操作可能回数「6」の組合せの欄の“0（80）”に対応する。図42（B）の合計残り操作回数「3」と合計操作回数「3」の組合せの欄の“0（100）”は、図42（A）の合計残り操作回数「3」と合計操作可能回数「6」の組合せの欄の“0（100）”に対応する。図42（B）の合計残り操作回数「2」と合計操作回数「4」の組合せの欄の“0（100）”は、図42（A）の合計残り操作回数「2」と合計操作可能回数「6」の組合せの欄の“0（100）”に対応する。図42（B）の合計残り操作回数「1」と合計操作回数「5」の組合せの欄の“50（100）”は、図42（A）の合計残り操作回数「1」と合計操作可能回数「6」の組合せの欄の“50（100）”に対応する。図42（B）の合計残り操作回数「0」と合計操作回数「6」の組合せの欄の“90（100）”は、図42（A）の合計残り操作回数「0」と合計操作可能回数「6」の組合せの欄の“90（100）”に対応する。

【0560】

操作演出パターン「S E P - C」の場合について説明する。図42（B）の合計残り操作回数「3」と合計操作回数「1」の組合せの欄の“0（0）”は、図42（A）の合計残り操作回数「3」と合計操作可能回数「4」の組合せの欄の“0（0）”に対応する。図42（B）の合計残り操作回数「2」と合計操作回数「2」の組合せの欄の“0（20）”は、図42（A）の合計残り操作回数「2」と合計操作可能回数「4」の組合せの欄の“0（20）”に対応する。図42（B）の合計残り操作回数「1」と合計操作回数「3」の組合せの欄の“0（100）”は、図42（A）の合計残り操作回数「1」と合計操作可能回数「4」の組合せの欄の“0（100）”に対応する。図42（B）の合計残り操作回数「0」と合計操作回数「4」の組合せの欄の“20（100）”は、図42（A）の合計残り操作回数「0」と合計操作可能回数「4」の組合せの欄の“0（100）”に対応する。

【0561】

操作演出パターン「S E P - B」の場合について説明する。図42（B）の合計残り操作回数「1」と合計操作回数「1」の組合せの欄の“0（0）”は、図42（A）の合計残り操作回数「1」と合計操作可能回数「2」の組合せの欄の“0（0）”に対応する。図42（B）の合計残り操作回数「0」と合計操作回数「2」の組合せの欄の“0（0）”は、図42（A）の合計残り操作回数「0」と合計操作可能回数「2」の組合せの欄の“0（0）”に対応する。

【0562】

操作演出パターン「S E P - A」の場合について説明する。図42（B）の合計残り操作回数「0」と合計操作回数「1」の組合せの欄の“0（0）”は、図42（A）の合計残り操作回数「0」と合計操作可能回数「0」の組合せの欄の“0（0）”に対応する。

【0563】

図42（B）によれば、合計残り操作回数が同一であっても、合計操作回数が異なれば、強カットイン演出の実行割合が異なる場合がある。例えば、合計残り操作回数が0回である場合の強2カットイン演出の実行割合は、合計操作回数が1回又は2回であるときに

は0%、合計操作回数が4回であるときには20%、合計操作回数が6回であるときには90%である。合計残り操作回数が0回である場合の強カットイン演出（強1カットイン演出又は強2カットイン演出）の実行割合は、合計操作回数が1回又は2回であるときには0%、合計操作回数が4回又は6回であるときには100%である。これにより、興味が向上する。

【0564】

第2の実施形態では、カットイン演出は、操作期間において操作がなかった場合には実行されないと説明したが、ある操作期間（操作期間Aとする）において操作がなかった場合、操作期間A以降の操作期間であって最初に操作があった操作期間（操作期間Bとする）において、操作期間Bにおいて操作があった場合に実行すると決定していたカットイン演出（カットイン演出Bとする）に代えて操作期間Aにおいて操作があった場合に実行すると決定していたカットイン演出（カットイン演出Aという）を実行する態様（実行態様Aという）としてもよい。また、実行態様Aに代えて、操作期間Aにおける操作の有無とは無関係に操作期間Bにおいてカットイン演出Bを実行する態様（実行態様Bという）としてもよい。

10

【0565】

なお、実行態様Aとする場合には、可変表示開始設定処理（ステップS171）のステップS532において、実行順序に対応付けて、夫々の操作期間に実行すると決定した夫々のカットイン演出に対応する演出制御パターンをセットするとともに、可変表示中演出処理（ステップS172）において、ある操作期間において操作があった場合には実行順序に従って今回実行するカットイン演出を決定して実行するようにしてもよい。また、実行態様Bとする場合には、可変表示開始設定処理（ステップS171）のステップS532において、夫々の操作期間に対応付けて、夫々の操作期間に実行すると決定した夫々のカットイン演出に対応する演出制御パターンをセットするとともに、可変表示中演出処理（ステップS172）において、ある操作期間において操作があった場合には当該操作期間に対応するカットイン演出を実行するようにしてもよい。

20

【0566】

図43は、強カットイン演出が実行される割合等を示す説明図である。図43（A）及び図43（B）は、上述の実行態様Aにおいて操作があったときにいずれのカットイン演出が実行されるかを示している。具体的には、図43（A）は、操作演出パターン「SE P-D」の全6回の操作期間のうち5回目迄の操作期間（スーパーリーチ中の2回目迄の操作期間）において操作があった回数と、6回目の操作期間（スーパーリーチ中の3回目の操作期間）において操作があった場合に実行されるカットイン演出との関係を示している。図43（B）は、操作演出パターン「SE P-C」の全4回の操作期間のうち3回目迄の操作期間（スーパーリーチ中の1回目迄の操作期間）において操作があった回数と、4回目の操作期間（スーパーリーチ中の2回目の操作期間）において操作があった場合に実行されるカットイン演出との関係を示している。

30

【0567】

図43（A）に示すように、5回目迄の操作期間の操作が0回（つまり、今回の操作期間（6回目の操作期間）における操作が1回目の操作）である場合、今回の操作期間において「J2E」が100%の割合で実行される。つまり、全6回の操作期間のうち1回目の操作期間（リーチ前の1回目の操作期間）において実行すると決定していたカットイン演出が実行される（図38（B）参照）。また、5回目迄の操作期間の操作が1回（つまり、今回の操作期間（6回目の操作期間）における操作が2回目の操作）である場合、今回の操作期間において「J2E」が20%の割合で実行され、「K1E」が80%の割合で実行される。つまり、全6回の操作期間のうち2回目の操作期間（リーチ中の1回目の操作期間）において実行すると決定していたカットイン演出が実行される（図38（B）参照）。また、同様に、5回目迄の操作期間の操作が2回（つまり、今回の操作期間（6回目の操作期間）における操作が3回目の操作）である場合には「K1E」が100%の割合で実行される。5回目迄の操作期間の操作が3回（つまり、今回の操作期間（6回目

40

50

の操作期間)における操作が4回目の操作)である場合には「K 1 E」が100%の割合で実行される。5回目迄の操作期間の操作が4回(つまり、今回の操作期間(6回目の操作期間)における操作が5回目の操作)である場合には「K 1 E」が50%の割合で実行され、「K 2 E」が50%の割合で実行される。5回目迄の操作期間の操作が5回(つまり、今回の操作期間(6回目の操作期間)における操作が6回目の操作)である場合には「K 1 E」が10%の割合で実行され、「K 2 E」が90%の割合で実行される。

【0568】

図43(B)に示すように、3回目迄の操作期間の操作が0回(つまり、今回の操作期間(4回目の操作期間)における操作が1回目の操作)である場合、今回の操作期間において「J 1 E」が50%の割合で実行され、「J 2 E」が50%の割合で実行される。つまり、全4回の操作期間のうち1回目の操作期間(リーチ前の1回目の操作期間)において実行すると決定していたカットイン演出が実行される(図38(B)参照)。また、3回目迄の操作期間の操作が1回(つまり、今回の操作期間(4回目の操作期間)における操作が2回目の操作)である場合、今回の操作期間において「J 2 E」が80%の割合で実行され、「K 1 E」が20%の割合で実行される。つまり、全4回の操作期間のうち2回目の操作期間(リーチ中の1回目の操作期間)において実行すると決定していたカットイン演出が実行される(図38(B)参照)。また、同様に、3回目迄の操作期間の操作が2回(つまり、今回の操作期間(4回目の操作期間)における操作が3回目の操作)である場合には「K 1 E」が100%の割合で実行される。3回目迄の操作期間の操作が3回(つまり、今回の操作期間(4回目の操作期間)における操作が4回目の操作)である場合には「K 1 E」が80%の割合で実行され、「K 2 E」が20%の割合で実行される。

【0569】

図43(C)及び図43(D)は、上述の実行態様Aの場合における、合計残り操作回数と合計操作回数の組合せに応じた強カットイン演出の実行割合を示している。具体的には、図43(C)は、図43(A)の場合(合計残り操作回数「0」)における、合計操作回数別の強カットイン演出の実行割合を示し、図43(D)は、図43(B)の場合(合計残り操作回数「0」)における、合計操作回数別の強カットイン演出の実行割合を示している。図43(C)や図43(D)によれば、合計残り操作回数が同一であっても(更に、操作演出パターンが同一であっても)、合計操作回数が異なれば、強カットイン演出の実行割合が異なる場合がある。

【0570】

図44は、操作演出アイコンの他の表示例等を示す図である。上記では、合計操作可能回数(操作演出が実行される全期間に設定される操作期間の回数)に対応する数の操作演出アイコンを表示する例を説明したが、各期間(リーチ前、リーチ中、スーパーリーチ中)において各期間の操作可能回数に対応する数の操作演出アイコンを表示してもよい。例えば、操作演出パターン「SEPD」における6回目の操作期間(スーパーリーチ中の3回目の操作期間)の場合に、図44(A)に示した表示例1の如く、合計操作可能回数(6回)に対応する6個の操作演出アイコンを表示することに代えて、図44(B)に示した表示例2の如く、スーパーリーチ中の操作可能回数(3回)に対応する3個の操作演出アイコンを表示してもよい。

【0571】

なお、図44(A)に示した表示例1では、図39～図41において操作演出パターン「SEPC」において全期間の4個の操作演出アイコンが最初(リーチ前の1回目の操作期間)から表示されるのと同様、図44(A)に示した6個の操作演出アイコンは最初から表示される。また、図44(B)に示した表示例2では、リーチ前はリーチ前の操作可能回数(1回)に対応する1個の操作演出アイコンを表示し、リーチ中はリーチ中の操作可能回数(2回)に対応する2個の操作演出アイコンを表示する。つまり、1回の変動中に、操作可能回数(各期間の操作可能回数)が複数回報知される。

【0572】

各期間において各期間の操作可能回数に対応する数の操作演出アイコンを表示することに関連して、各期間の残り操作回数と各期間の操作可能回数の組合せに応じた強カットイン演出の実行割合について説明する。図44(C)は、スーパーリーチ中の残り操作回数とスーパーリーチ中の操作可能回数の組合せに応じた強カットイン演出の実行割合を示している。「スーパーリーチ中の残り操作回数」とは、今回の操作期間が終了した後のスーパーリーチ中の残りの操作期間の回数である。

【0573】

図44(C)の表において、スーパーリーチ中の操作可能回数「2」の行は、操作演出パターン「SEP-C」に対応する。スーパーリーチ中の操作可能回数が2回の場合、スーパーリーチ中の2回の操作期間のうちの1回目の操作期間が終了した後の残りの操作期間の回数は1回であるから、スーパーリーチ中の残り操作回数「0」とスーパーリーチ中の操作可能回数「2」の組合せやスーパーリーチ中の残り操作回数「1」とスーパーリーチ中の操作可能回数「2」の組合せは存在するが、スーパーリーチ中の残り操作回数「2」とスーパーリーチ中の操作可能回数「2」の組合せは存在しない。

10

【0574】

図44(C)の表において、スーパーリーチ中の操作可能回数「3」の行は、操作演出パターン「SEP-D」に対応する。スーパーリーチ中の操作可能回数が3回の場合、スーパーリーチ中の3回の操作期間のうちの1回目の操作期間が終了した後の残りの操作期間の回数は2回であるから、スーパーリーチ中の残り操作回数「0」とスーパーリーチ中の操作可能回数「3」の組合せもスーパーリーチ中の残り操作回数「1」とスーパーリーチ中の操作可能回数「3」の組合せもスーパーリーチ中の残り操作回数「2」とスーパーリーチ中の操作可能回数「3」の組合せも存在する。

20

【0575】

まず、スーパーリーチ中の操作可能回数「3」の行について説明する。スーパーリーチ中の残り操作回数「2」とスーパーリーチ中の操作可能回数「3」の組合せの欄の“0(100)”は、操作演出パターン「SEP-D」のスーパーリーチ中の3回の操作期間のうちの1回目の操作期間において操作があった場合における、強2カットイン演出の実行割合が0%であり、強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される割合が100%である旨を示している。図38(B)に示すように、操作演出パターン「SEP-D」の場合、スーパーリーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合には「K1E(強1カットイン演出)」が100%の割合で実行されるため、強1カットイン演出の実行割合は100%であり、強2カットイン演出の実行割合は0%である。従って、上述の値となる。

30

【0576】

スーパーリーチ中の残り操作回数「1」とスーパーリーチ中の操作可能回数「3」の組合せの欄の“50(100)”は、操作演出パターン「SEP-D」のスーパーリーチ中の3回の操作期間のうちの2回目の操作期間において操作があった場合における、強2カットイン演出の実行割合が50%であり、強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される割合が100%である旨を示している。図38(B)に示すように、操作演出パターン「SEP-D」の場合、スーパーリーチ中の2回目の操作期間において操作があった場合には「K1E(強1カットイン演出)」が50%の割合で実行され、「K2E(強2カットイン演出)」が50%の割合で実行される。従って、上述の値となる。

40

【0577】

スーパーリーチ中の残り操作回数「0」とスーパーリーチ中の操作可能回数「3」の組合せの欄の“90(100)”は、操作演出パターン「SEP-D」のスーパーリーチ中の3回の操作期間のうちの3回目の操作期間において操作があった場合における、強2カットイン演出の実行割合が90%であり、強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される割合が100%である旨を示している。図38(B)に示すように、操作演出パターン「SEP-D」の場合、スーパーリーチ中の3回目の操作期間において

50

操作があった場合には「K 1 E（強 1 カットイン演出）」が 1 0 %の割合で実行され、「K 2 E（強 2 カットイン演出）」が 9 0 %の割合で実行される。従って、上述の値となる。

【0 5 7 8】

スーパーリーチ中の操作可能回数「2」の行について説明する。スーパーリーチ中の残り操作回数「1」とスーパーリーチ中の操作可能回数「2」の組合せの欄の“0（1 0 0）”は、操作演出パターン「S E P - C」のスーパーリーチ中の2回の操作期間のうちの1回目の操作期間において操作があった場合における、強 2 カットイン演出の実行割合が 0 %であり、強 1 カットイン演出か強 2 カットイン演出のいずれかが実行される割合が 1 0 0 %である旨を示している。図 3 8（B）に示すように、操作演出パターン「S E P - C」の場合、スーパーリーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合には「K 1 E（強 1 カットイン演出）」が 1 0 0 %の割合で実行されるため、強 1 カットイン演出の実行割合は 1 0 0 %であり、強 2 カットイン演出の実行割合は 0 %である。従って、上述の値となる。

10

【0 5 7 9】

スーパーリーチ中の残り操作回数「0」とスーパーリーチ中の操作可能回数「2」の組合せの欄の“2 0（1 0 0）”は、操作演出パターン「S E P - C」のスーパーリーチ中の2回の操作期間のうちの2回目の操作期間において操作があった場合における、強 2 カットイン演出の実行割合が 2 0 %であり、強 1 カットイン演出か強 2 カットイン演出のいずれかが実行される割合が 1 0 0 %である旨を示している。図 3 8（B）に示すように、操作演出パターン「S E P - C」の場合、スーパーリーチ中の2回目の操作期間において操作があった場合には「K 1 E（強 1 カットイン演出）」が 8 0 %の割合で実行され、「K 2 E（強 2 カットイン演出）」が 2 0 %の割合で実行される。従って、上述の値となる。

20

【0 5 8 0】

図 4 4（C）によれば、各期間（リーチ前、リーチ中、スーパーリーチ中）の残り操作回数が同一であっても、各期間の操作可能回数が異なれば、強カットイン演出の実行割合が異なる場合がある。

【0 5 8 1】

各期間において各期間の操作可能回数に対応する数の操作演出アイコンを表示することに関連して、各期間の残り操作回数と各期間の操作回数の組合せに応じた強カットイン演出の実行割合について説明する。図 4 4（D）は、スーパーリーチ中の残り操作回数とスーパーリーチ中の操作回数の組合せに応じた強カットイン演出の実行割合を示している。「スーパーリーチ中の操作回数」とは、スーパーリーチ中に設定される操作期間を対象とし、今回の操作期間における操作が何回目の操作であることを示した回数である。

30

【0 5 8 2】

例えば、操作演出パターン「S E P - C」のスーパーリーチ中の2回の操作期間のうちの2回目の操作期間において、スーパーリーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合、今回の操作期間（スーパーリーチ中の2回目の操作期間）における操作はスーパーリーチ中の2回目の操作であるからスーパーリーチ中の操作回数は2回となり、スーパーリーチ中の1回目の操作期間において操作がなかった場合には、今回の操作期間（スーパーリーチ中の2回目の操作期間）における操作はスーパーリーチ中の1回目の操作であるからスーパーリーチ中の操作回数は1回となる。

40

【0 5 8 3】

また例えば、操作演出パターン「S E P - D」のスーパーリーチ中の3回の操作期間のうちの3回目の操作期間において、スーパーリーチ中の1回目～2回目の操作期間のいずれにおいても操作があった場合、今回の操作期間（スーパーリーチ中の3回目の操作期間）における操作はスーパーリーチ中の3回目の操作であるからスーパーリーチ中の操作回数は3回となり、スーパーリーチ中の1回目～2回目の操作期間のうちの1回は操作があったが1回は操作がなかった場合、今回の操作期間（スーパーリーチ中の3回目の操作期

50

間)における操作はスーパーリーチ中の2回目の操作であるからスーパーリーチ中の操作回数は2回となり、スーパーリーチ中の1回目～2回目の操作期間のいずれにおいても操作がなかった場合には、今回の操作期間(スーパーリーチ中の3回目の操作期間)における操作はスーパーリーチ中の1回目の操作であるからスーパーリーチ中の操作回数は1回となる。

【0584】

また例えば、操作演出パターン「SEPD」のスーパーリーチ中の3回の操作期間のうちの2回目の操作期間において、スーパーリーチ中の1回目の操作期間において操作があった場合、今回の操作期間(スーパーリーチ中の2回目の操作期間)における操作はスーパーリーチ中の2回目の操作であるからスーパーリーチ中の操作回数は2回となり、スーパーリーチ中の1回目の操作期間において操作がなかった場合には、今回の操作期間(スーパーリーチ中の2回目の操作期間)における操作はスーパーリーチ中の1回目の操作であるからスーパーリーチ中の操作回数は1回となる。

10

【0585】

なお、図44(D)は、スーパーリーチ中の夫々の操作期間において操作があった場合(つまり操作しなかった回数が0回である場合)における、スーパーリーチ中の残り操作回数とスーパーリーチ中の操作回数の組合せに応じた強カットイン演出の実行割合を示している。従って、図44(D)に示したスーパーリーチ中の操作回数と、図44(C)及び図44(D)に示したスーパーリーチ中の残り操作回数との和が、図44(C)に示したスーパーリーチ中の操作可能回数となる。

20

【0586】

図44(D)における、スーパーリーチ中の残り操作回数「0」の列の場合、スーパーリーチ中の残り操作回数「0」とスーパーリーチ中の操作回数「2」の組合せやスーパーリーチ中の残り操作回数「0」とスーパーリーチ中の操作回数「3」の組合せは存在するが、スーパーリーチ中の残り操作回数「0」とスーパーリーチ中の操作回数「1」の組合せは存在しない。

【0587】

スーパーリーチ中の残り操作回数「0」とスーパーリーチ中の操作回数「2」の組合せは、操作演出パターン「SEPC」の今回の操作期間(スーパーリーチ中の2回目の操作期間)の操作(スーパーリーチ中の2回目の操作)に対応する。なお、上述したように、図44(D)に示したスーパーリーチ中の操作回数と、図44(C)及び図44(D)に示したスーパーリーチ中の残り操作回数との和は、図44(C)に示したスーパーリーチ中の操作可能回数となるため、スーパーリーチ中の残り操作回数が0回であってスーパーリーチ中の操作回数が2回であるときにはスーパーリーチ中の操作可能回数は2回(操作演出パターン「SEPC」に相当)となる。スーパーリーチ中の残り操作回数「0」とスーパーリーチ中の操作回数「3」の組合せは、操作演出パターン「SEPD」の今回の操作期間(スーパーリーチ中の3回目の操作期間)の操作(スーパーリーチ中の3回目の操作)に対応する。なお、スーパーリーチ中の残り操作回数が0回であってスーパーリーチ中の操作回数が3回であるときにはスーパーリーチ中の操作可能回数は3回(操作演出パターン「SEPD」に相当)となる。

30

40

【0588】

スーパーリーチ中の残り操作回数「1」の列の場合、スーパーリーチ中の残り操作回数「1」とスーパーリーチ中の操作回数「1」の組合せやスーパーリーチ中の残り操作回数「1」とスーパーリーチ中の操作回数「2」の組合せは存在するが、スーパーリーチ中の残り操作回数「1」とスーパーリーチ中の操作回数「3」の組合せは存在しない。

【0589】

スーパーリーチ中の残り操作回数「1」とスーパーリーチ中の操作回数「1」の組合せは、操作演出パターン「SEPC」の今回の操作期間(スーパーリーチ中の1回目の操作期間)の操作(スーパーリーチ中の1回目の操作)に対応する。なお、上述したように、図44(D)に示したスーパーリーチ中の操作回数と、図44(C)及び図44(D)

50

に示したスーパーリーチ中の残り操作回数との和は、図44(C)に示したスーパーリーチ中の操作可能回数となるため、スーパーリーチ中の残り操作回数が1回であってスーパーリーチ中の操作回数が1回であるときにはスーパーリーチ中の操作可能回数は2回（操作演出パターン「SEPC」に相当）となる。スーパーリーチ中の残り操作回数「1」とスーパーリーチ中の操作回数「2」の組合せは、操作演出パターン「SEPD」の今回の操作期間（スーパーリーチ中の2回目の操作期間）の操作（スーパーリーチ中の2回目の操作）に対応する。なお、スーパーリーチ中の残り操作回数が1回であってスーパーリーチ中の操作回数が2回であるときにはスーパーリーチ中の操作可能回数は3回（操作演出パターン「SEPD」に相当）となる。

【0590】

10

スーパーリーチ中の残り操作回数「2」の列の場合、スーパーリーチ中の残り操作回数「2」とスーパーリーチ中の操作回数「1」の組合せは存在するが、スーパーリーチ中の残り操作回数「2」とスーパーリーチ中の操作回数「2」の組合せやスーパーリーチ中の残り操作回数「2」とスーパーリーチ中の操作回数「3」の組合せは存在しない。

【0591】

スーパーリーチ中の残り操作回数「2」とスーパーリーチ中の操作回数「1」の組合せは、操作演出パターン「SEPD」の今回の操作期間（スーパーリーチ中の1回目の操作期間）の操作（スーパーリーチ中の1回目の操作）に対応する。なお、上述したように、図44(D)に示したスーパーリーチ中の操作回数と、図44(C)及び図44(D)に示したスーパーリーチ中の残り操作回数との和は、図44(C)に示したスーパーリーチ中の操作可能回数となるため、スーパーリーチ中の残り操作回数が2回であってスーパーリーチ中の操作回数が1回であるときにはスーパーリーチ中の操作可能回数は3回（操作演出パターン「SEPD」に相当）となる。

20

【0592】

まず、操作演出パターン「SEPD」の場合について説明する。図44(D)のスーパーリーチ中の残り操作回数「2」とスーパーリーチ中の操作回数「1」の組合せの欄の“0(100)”は、図44(C)のスーパーリーチ中の残り操作回数「2」とスーパーリーチ中の操作可能回数「3」の組合せの欄の“0(100)”に対応する。図44(D)のスーパーリーチ中の残り操作回数「1」とスーパーリーチ中の操作回数「2」の組合せの欄の“50(100)”は、図44(C)のスーパーリーチ中の残り操作回数「1」とスーパーリーチ中の操作可能回数「3」の組合せの欄の“50(100)”に対応する。図44(D)のスーパーリーチ中の残り操作回数「0」とスーパーリーチ中の操作回数「3」の組合せの欄の“90(100)”は、図44(C)のスーパーリーチ中の残り操作回数「0」とスーパーリーチ中の操作可能回数「3」の組合せの欄の“90(100)”に対応する。

30

【0593】

操作演出パターン「SEPC」の場合について説明する。図44(D)のスーパーリーチ中の残り操作回数「1」とスーパーリーチ中の操作回数「1」の組合せの欄の“0(100)”は、図44(C)のスーパーリーチ中の残り操作回数「1」とスーパーリーチ中の操作可能回数「2」の組合せの欄の“0(100)”に対応する。図44(D)のスーパーリーチ中の残り操作回数「0」とスーパーリーチ中の操作回数「2」の組合せの欄の“20(100)”は、図44(C)のスーパーリーチ中の残り操作回数「0」とスーパーリーチ中の操作可能回数「2」の組合せの欄の“20(100)”に対応する。

40

【0594】

図44(D)によれば、各期間（リーチ前、リーチ中、スーパーリーチ中）の残り操作回数が同一であっても、各期間の操作回数が異なれば、強カットイン演出の実行割合が異なる場合がある。

【0595】

図45は、操作演出アイコン等による他の報知方法を示す図である。上記では、操作可能回数、操作があった回数（操作回数）、及び、操作がなかった回数の夫々を報知する方

50

法として、操作演出アイコンと終了表示MK 1とを用いる例を説明したが（図 3 9～図 4 1、図 4 4 参照）、他の報知方法であってもよい。例えば、図 4 5（A）に示したような報知方法に代えて、図 4 5（B）に示したような報知方法であってもよいし、図 4 5（C）に示したような報知方法であってもよい。

【0 5 9 6】

図 4 5（A）は、図 3 9～図 4 1、図 4 4 に示した報知方法と同様、操作演出アイコンと終了表示MK 1とを用いて、操作可能回数、操作があった回数（操作回数）、及び、操作がなかった回数を報知する報知方法である。より詳細には、最初（操作演出の開始時）に表示した操作演出アイコンの個数によって操作可能回数を報知する。また、操作演出アイコンに対応付けて終了表示MK 1を表示（一例として図 4 5（A）の如く操作演出アイコンに終了表示MK 1を重畳させて表示）することによって操作があった操作期間を報知する。つまり、操作があった操作期間の数により操作回数を報知する。また、操作演出アイコンに代えて終了表示MK 1を表示することによって操作がなかった操作期間を報知する。つまり、操作がなかった操作期間の数により操作がなかった回数を報知する。なお、図 4 5（A）は、操作演出パターン「S E P－D」の全 6 回の操作期間のうちの 3 回目の操作期間（リーチ中の 2 回目の操作期間）迄が終了し、3 回目迄の操作期間において、1 回目及び 3 回目の操作期間において操作があった旨（つまり、操作回数が 2 回である旨）、2 回目の操作期間において操作がなかった旨（つまり、操作しなかった回数が 1 回である旨）を報知している。なお、後述する図 4 5（B）、図 4 5（C）も同様の内容を報知している。

【0 5 9 7】

図 4 5（B）は、操作演出アイコンと操作済表示MK 2とを用いて、操作可能回数、操作があった回数（操作回数）、及び、操作がなかった回数を報知する報知方法である。より詳細には、最初に表示した操作演出アイコンの個数（若しくは、操作演出アイコンの個数（移動後の操作演出アイコンも含む））によって操作可能回数を報知する。また、他の表示位置（一例として図 4 5（B）の如く下段側）に操作演出アイコンを移動させるとともに移動後の操作演出アイコンに対応付けて操作済表示MK 2を表示（一例として図 4 5（B）の如く移動後の操作演出アイコンの上部に操作済表示MK 2を表示）することによって操作があった操作期間を報知する。つまり、操作があった操作期間の数により操作回数を報知する。また、他の表示位置に操作演出アイコンを移動（操作済表示MK 2は非表示）させることによって操作がなかった操作期間を報知する。つまり、操作がなかった操作期間の数により操作がなかった回数を報知する。

【0 5 9 8】

図 4 5（C）は、操作演出アイコンを用いて、操作可能回数、操作があった回数（操作回数）、及び、操作がなかった回数を報知する報知方法である。より詳細には、最初に表示した操作演出アイコンの個数によって操作可能回数を報知する。また、他の第 1 の表示位置（一例として図 4 5（C）の C の位置）に操作演出アイコンを移動させることによって操作があった操作期間を報知する。つまり、操作があった操作期間の数により操作回数を報知する。また、他の第 2 の表示位置（一例として図 4 5（C）の D の位置）に操作演出アイコンを移動させることによって操作がなかった操作期間を報知する。つまり、操作がなかった操作期間の数により操作がなかった回数を報知する。なお、今回操作期間表示MK 3は、今回の操作期間を示すものである。図 4 5（C）の例では、今回操作期間表示MK 3が、4 回目の操作期間に対応する操作演出アイコンの上部に表示され、今回が 4 回目の操作期間である旨を示している。また、終了した 3 回目の操作期間に対応する操作演出アイコンについては他と異なる表示態様（例えば、グレーダウン等。図中は破線表示）にて表示している。

【0 5 9 9】

なお、図 4 5（B）や図 4 5（C）は、操作演出アイコンが合計操作可能回数等を報知する場合における合計操作可能回数等の他の報知方法を説明するものであるが、図 4 4 に示したように、操作演出アイコンが各期間の操作可能回数等を報知する場合における各期

間の操作可能回数等についても、図45(B)や図45(C)に示したような他の報知方法によって報知してもよい。

【0600】

以上、第2の実施形態によるパチンコ遊技機1によれば、「残り操作回数」がある回数N(つまり、「操作可能回数」と、「合計回数」との差がある差N)であり、「操作可能回数」が第1回数である場合と、「残り操作回数」が上記のある回数N(つまり、「操作可能回数」と、「合計回数」との差が上記ある差N)であり、「操作可能回数」が第2回数である場合とで異なる割合で強カットイン演出が実行される。なお、上記「合計回数」とは、「操作した回数(操作回数)」と「操作しなかった回数」を合計した回数である(つまり、既に操作期間が終了した回数である)。

10

【0601】

例えば、図42(A)に示した例において、合計残り操作回数が0回であり合計操作可能回数が2回である場合と、合計残り操作回数が0回であり合計操作可能回数が4回である場合とで異なる割合で、強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される。図42(A)によれば、合計残り操作回数が0回であり合計操作可能回数が2回である場合において強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される実行割合は0%であり、合計残り操作回数が0回であり合計操作可能回数が4回である場合において強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される実行割合は100%である。

【0602】

20

また例えば、図42(A)に示した例において、合計残り操作回数が0回であり合計操作可能回数が4回である場合と、合計残り操作回数が0回であり合計操作可能回数が6回である場合とで異なる割合で、強2カットイン演出が実行される。図42(A)によれば、合計残り操作回数が0回であり合計操作可能回数が4回である場合において強2カットイン演出が実行される実行割合は20%であり、合計残り操作回数が0回であり合計操作可能回数が6回である場合において強2カットイン演出が実行される実行割合は90%である。

【0603】

また例えば、図44(C)に示した例において、スーパーリーチ中の残り操作回数が0回でありスーパーリーチ中の操作可能回数が2回である場合と、スーパーリーチ中の残り操作回数が0回でありスーパーリーチ中の操作可能回数が3回である場合とで異なる割合で、強2カットイン演出が実行される。図44(C)によれば、スーパーリーチ中の残り操作回数が0回でありスーパーリーチ中の操作可能回数が2回である場合において強2カットイン演出が実行される実行割合は20%であり、スーパーリーチ中の残り操作回数が0回でありスーパーリーチ中の操作可能回数が3回である場合において強2カットイン演出が実行される実行割合は90%である。

30

【0604】

また、第2の実施形態によるパチンコ遊技機1によれば、「残り操作回数」がある回数N(つまり、「操作可能回数」と、「合計回数」との差がある差N)であり、「操作回数」が第1回数である場合と、「残り操作回数」が上記のある回数N(つまり、「操作可能回数」と、「合計回数」との差が上記ある差N)であり、「操作回数」が第2回数である場合とで異なる割合で強カットイン演出が実行される。なお、上記「合計回数」とは、上述したように、「操作した回数(操作回数)」と「操作しなかった回数」を合計した回数である(つまり、既に操作期間が終了した回数である)。

40

【0605】

例えば、図42(B)に示した例において、合計残り操作回数が0回であり合計操作回数が2回である場合と、合計残り操作回数が0回であり合計操作回数が4回である場合とで異なる割合で、強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される。図42(B)によれば、合計残り操作回数が0回であり合計操作回数が2回である場合において強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される実行割合は0%で

50

あり、合計残り操作回数が0回であり合計操作回数が4回である場合において強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される実行割合は100%である。

【0606】

また例えば、図42(B)に示した例において、合計残り操作回数が0回であり合計操作回数が4回である場合と、合計残り操作回数が0回であり合計操作回数が6回である場合とで異なる割合で、強2カットイン演出が実行される。図42(B)によれば、合計残り操作回数が0回であり合計操作回数が4回である場合において強2カットイン演出が実行される実行割合は20%であり、合計残り操作回数が0回であり合計操作回数が6回である場合において強2カットイン演出が実行される実行割合は90%である。

【0607】

10

また例えば、図44(D)に示した例において、スーパーリーチ中の残り操作回数が0回でありスーパーリーチ中の操作回数が2回である場合と、スーパーリーチ中の残り操作回数が0回でありスーパーリーチ中の操作回数が3回である場合とで異なる割合で、強2カットイン演出が実行される。図44(D)によれば、スーパーリーチ中の残り操作回数が0回でありスーパーリーチ中の操作回数が2回である場合において強2カットイン演出が実行される実行割合は20%であり、スーパーリーチ中の残り操作回数が0回でありスーパーリーチ中の操作回数が3回である場合において強2カットイン演出が実行される実行割合は90%である。

【0608】

また例えば、図43(A)及び図43(C)に示した例において、合計残り操作回数が0回であり合計操作回数が1回である場合と、合計残り操作回数が0回であり合計操作回数が2回である場合とで異なる割合で、強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される。図43(C)によれば、合計残り操作回数が0回であり合計操作回数が1回である場合において強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される実行割合は0%であり、合計残り操作回数が0回であり合計操作回数が2回である場合において強1カットイン演出か強2カットイン演出のいずれかが実行される実行割合は80%である。

20

【0609】

また例えば、図43(A)及び図43(C)に示した例において、合計残り操作回数が0回であり合計操作回数が5回である場合と、合計残り操作回数が0回であり合計操作回数が6回である場合とで異なる割合で、強2カットイン演出が実行される。図43(C)によれば、合計残り操作回数が0回であり合計操作回数が5回である場合において強2カットイン演出が実行される実行割合は50%であり、合計残り操作回数が0回であり合計操作回数が6回である場合において強2カットイン演出が実行される実行割合は90%である。

30

【0610】

なお、第2の実施形態において、ある操作期間において操作がなかった場合にはその操作期間においてカットイン演出は実行されないが、その後の操作期間において操作があればカットイン演出は実行されると説明したが(例えば、図43参照)、ある操作期間において操作がなかった場合にはその後の操作期間においてもカットイン演出が実行されないようにしてもよい。例えば、ある操作期間において操作がなかった場合にはその後の操作期間を無効とすることによってカットイン演出が実行されないようにしてもよいし、ある操作期間において操作がなかった場合には操作演出自体を終了することによってカットイン演出が実行されないようにしてもよい。

40

【0611】

ある操作期間において操作がなかった場合にはその後の操作期間においてもカットイン演出が実行されない態様であっても、図44(A)に示すように、合計操作可能回数(操作演出が実行される全期間に設定される操作期間の回数)に対応する数の操作演出アイコンを表示してもよいし、図44(B)に示すように、各期間(リーチ前、リーチ中、スーパーリーチ中)において各期間の操作可能回数に対応する数の操作演出アイコンを表示し

50

てもよい。

【0612】

ある操作期間において操作がなかった場合にはその後の操作期間においてもカットイン演出が実行されない態様において、各期間（リーチ前、リーチ中、スーパーリーチ中）において各期間の操作可能回数に対応する数の操作演出アイコンを表示する場合には、操作状況（操作の有無）に応じて報知する操作可能回数に変化し得る。例えば、操作演出パターン「SEPD」において、リーチ前の操作期間に操作があった場合には続くリーチ中にリーチ中の操作可能回数として2回を報知（2個の操作演出アイコンを表示）するが、リーチ前の操作期間に操作がなかった場合には、操作期間を無効とするか、操作演出自体を終了させるため、操作可能回数を報知しない（操作演出アイコンを表示しない）。 10

【0613】

また、上記の場面（操作期間において操作がなかった場合にはその後の操作期間においてもカットイン演出が実行されない態様において、各期間において各期間の操作可能回数に対応する数の操作演出アイコンを表示する場合）以外の場面においても、操作状況（操作の有無）に応じて報知される操作可能回数を変化させるようにしてもよい。一例として、操作演出パターン「SEPD」において、最初の3回目迄（リーチ中の2回目迄）の操作期間において、全3回の操作があった場合にはスーパーリーチ中の操作可能回数「3回」を報知し（スーパーリーチ中の全3回の操作期間を全て有効とし）、3回中2回の操作があった場合にはスーパーリーチ中の操作可能回数「2回」を報知し（スーパーリーチ中の全3回の操作期間のうち所定の2回を有効とし）、3回中1回の操作があった場合にはスーパーリーチ中の操作可能回数「1回」を報知し（スーパーリーチ中の全3回の操作期間のうち所定の1回を有効とし）、3回中1回の操作があった場合や1回も操作がなかった場合にはスーパーリーチ中の操作可能回数「0回」を報知し（スーパーリーチ中の全3回の操作期間を全て無効としてもよい）。 20

【0614】

また、第2の実施形態では、数字を付した操作演出アイコンによって操作可能回数を報知しているが、操作可能回数を報知する態様はこれに限定されない。例えば、数字を付さないアイコンによって操作可能回数を報知してもよいし、単に数字によって操作可能回数を報知してもよい。つまり、操作可能回数をアイコン及び数字、又は、アイコンか数字のどちらか一方によって表示するものであってもよい。操作回数についても同様に、アイコン及び数字、又は、アイコンか数字のどちらか一方によって表示するものであってもよい。例えば、図45（A）～（C）に示したような態様に代えて、操作可能回数や、操作した回数（操作回数）や、操作しなかった回数や、残り操作回数を、数字にて表示してもよい。一例として、「操作可能回数：6、操作回数：2、残り操作回数：3」というように表示してもよい。 30

【0615】

また、第2の実施形態では、例えば図45に示すように、操作可能回数、操作した回数（操作回数）、残り操作回数、操作回数と操作しなかった回数の合計回数の何れも、特定可能に表示される（なお、合計回数は、操作回数と操作しなかった回数が特定可能に表示されることにより、あるいは、操作可能回数と残り操作回数とが特定可能に表示されることにより、特定可能になる）が、操作回数と、操作しなかった回数と、合計回数のうちの少なくとも1つの回数を特定可能に報知するようにしてもよい。 40

【0616】

また、第2の実施形態では、操作演出に係る期間が「リーチ前」、「リーチ中」、「スーパーリーチ中」に分けられているが、操作演出に係る期間の分け方はこれに限定されない。また、図44（A）に示すように合計操作可能回数に対応する数の操作演出アイコンを表示する場合（つまり、図44（B）に示すように各期間の操作可能回数に対応する数の操作演出アイコンを表示しない場合）には、操作演出に係る期間を分けないようにしてもよい。

【0617】

また、第2の実施形態では、変動パターンが「PA4-1」である場合と、変動パターンが「PA5-1」である場合とで、操作演出パターンの決定割合は同一であるが（図36（A））、変動パターンが「PA4-1」である場合と、変動パターンが「PA5-1」である場合とで、操作演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。具体的には、変動パターンが「PA4-1」である場合に比べ、変動パターンが「PA5-1」である場合の方が、操作期間が多い操作演出パターン（例えば、SEP-DやSEP-C）が決定される割合を高くしてもよい。また、第2の実施形態では、変動パターンが「PB4-1」である場合と、変動パターンが「PB5-1」である場合とで、操作演出パターンの決定割合は同一であるが（図36（B））、変動パターンが「PB4-1」である場合と、変動パターンが「PB5-1」である場合とで、操作演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。具体的には、変動パターンが「PB4-1」である場合に比べ、変動パターンが「PB5-1」である場合の方が、操作期間が多い操作演出パターン（例えば、SEP-DやSEP-C）が決定される割合を高くしてもよい。

10

【0618】

また、第2の実施形態では、操作期間に操作があった場合にカットイン演出を実行するが、カットイン演出に代えて又は加えて、例えば、セリフ演出や、キャラクタを表示する演出を実行してもよい。

【0619】

なお、第2の実施形態においては、視認性を確保するものとして小図柄表示エリア5LK、5CK、5RKに表示される小図柄を例示したが、視認性を確保する対象はこれに限定されない。例えば、変動中であることを示す点滅表示、保留数を表す情報等の視認性を確保してもよい。

20

【0620】

また、第2の実施形態では、操作期間に操作促進表示5SSを表示しているが（図39等参照）、操作期間に操作促進表示5SSも表示しなくてもよい。タイマゲージ5Tについても同様である。

【0621】

（第3の実施形態）

以下、図面を参照しつつ、第3の実施形態を詳細に説明する。なお、第3の実施形態の内容は、第1の実施形態や第2の実施形態と共通する内容を含む。第3の実施形態の説明において、第1の実施形態や第2の実施形態と共通する内容に関しては説明の全部又は一部を省略するものとする。また、第3の実施形態では、煩雑化を避けるため、第1の実施形態や第2の実施形態に比べ、一部（例えば、図46の正面図、図47の変動カテゴリ、変動パターン、図50のフローチャート等）において簡素な具体例を用いている。

30

【0622】

図46は、パチンコ遊技機1の正面図である。なお、図46の正面図では、図1の正面図に対し、一部の部材（例えば、図1における可動役物17）の記載を省略し、一部の部材（例えば、図1における発光部材9U、スピーカ8LL、8LR）に対する符号を省略している。

【0623】

第1の実施形態（第2の実施形態も同様）では、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とがある場合には入賞順にかかわらず第2特図保留記憶を優先して消化する構成例（動作例）を用いて説明したが（図19参照）、第3の実施形態では、第1特図保留記憶であるか第2特図保留記憶であるかにかかわらず入賞順に消化する構成例を用いて説明する。また、保留消化の構成例の差異に関連し、第1の実施形態（第2の実施形態も同様）と第3の実施形態とでは、画像表示装置5の表示領域における、保留表示やアクティブ表示の表示領域等が異なる（図1、図46参照）。

40

【0624】

パチンコ遊技機1は、図46に示すように、普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、

50

第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通図柄表示器20、通過ゲート41、普図保留表示器25C、画像表示装置5、スピーカ8（スピーカ8L、8R）、ランプ9、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bを備える。

【0625】

普通入賞球装置6Aへの入賞があったにもかかわらず（第1始動条件が成立したにもかかわらず）、未だ第1特図ゲームを開始するための開始条件（第1開始条件）が成立していないときには、当該入賞に対応する可変表示は、保留記憶として記憶される。具体的には、当該入賞に基づく可変表示（第1特図ゲーム）を実行するための情報が、所定数（例えば4）を上限に入賞順がわかるような態様で保留される（第1特図保留記憶として記憶される）。普通可変入賞球装置6Bへの入賞があったにもかかわらず（第2始動条件が成立したにもかかわらず）、未だ第2特図ゲームを開始するための開始条件（第2開始条件）が成立していないときには、当該入賞に対応する可変表示は、保留記憶として記憶される。具体的には、当該入賞に基づく可変表示（第2特図ゲーム）を実行するための情報が、所定数（例えば4）を上限に入賞順がわかるような態様で保留される（第2特図保留記憶として記憶される）。また、例えば、第1特図保留記憶や第2特図保留記憶とは別に第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とを合わせた全体（下記の特図保留記憶）における入賞順がわかるような情報を記憶してもよい。なお、第3の実施形態では、第1始動条件と第2始動条件とを区別しない場合には、「特図始動条件」と称し、第1開始条件と第2開始条件とを区別しない場合には、「特図開始条件」と称する場合がある。また、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とを区別しない場合には、単に「特図保留記憶」と称する場合がある。

【0626】

なお、第1始動条件の成立時に直ちに第1開始条件が成立したときにも、一瞬ではあるが（記憶後に直ちに消化されるが）、第1特図保留記憶が記憶されるようにしてもよい。第2始動条件の成立時に直ちに第2開始条件が成立したときにも、一瞬ではあるが、第2特図保留記憶が記憶されるようにしてもよい。第1の実施形態、第2の実施形態においても同様である。

【0627】

特図開始条件は、例えば、特図ゲームの保留数（特図保留記憶数）が0でない場合であって、特図ゲームが実行されていない状態であり、且つ、大当たり遊技状態に制御されていない状態であるときに成立する。特図開始条件が成立したときは（特図ゲームが開始される毎に）、特図保留記憶は消化され（特図保留記憶が減少し）、特図ゲームが開始される。換言すれば、特図保留記憶は、特図ゲームが開始される毎に減少する。より詳細には、第1特図ゲームの保留数（第1特図保留記憶数）は、第1特図ゲームが開始される毎に（第1開始条件が成立する毎に）減少し、第2特図ゲームの保留数（第2特図保留記憶数）は、第2特図ゲームが開始される毎に（第2開始条件が成立する毎に）減少する。

【0628】

特図保留記憶は、第1特図保留記憶であるか第2特図保留記憶であるかにかかわらず、入賞順に消化する。従って、例えば、第1特図保留記憶、第1特図保留記憶、第2特図保留記憶、第1特図保留記憶の順に記憶されている場合には、第1開始条件、第1開始条件、第2開始条件、第1開始条件の順に成立する。つまり、上述したように、特図開始条件は、特図保留記憶数が0でない場合であって、特図ゲームが実行されていない状態であり、且つ、大当たり遊技状態に制御されていない状態であるときに成立するが、より詳細には、最も先に記憶された特図保留記憶（最も古い特図保留記憶）が第1特図保留記憶である場合には第1開始条件が成立し、最も先に記憶された特図保留記憶が第2特図保留記憶である場合には第2開始条件が成立する。

【0629】

画像表示装置5の表示領域には、例えば、図柄表示エリア5L、5C、5Rや保留表示エリア5Hや今回表示エリア（今回表示領域、アクティブ表示エリア、アクティブ表示領域等とも称する）5Kが配置されている。図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、特図ゲ

ームに対応して、飾り図柄の可変表示が行われる。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が導出表示されることに伴って、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が導出表示される。

【0630】

保留表示エリア5Hには、特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示の保留数が特定可能に表示される。例えば、保留表示エリア5Hには、入賞順（消化順）がわかるような態様で、飾り図柄の可変表示の保留数に応じた数の保留表示が表示される。具体的には、第1特図ゲームに対応する飾り図柄の保留表示と、第2特図ゲームに対応する飾り図柄の保留表示とが入賞順に従って並べられて保留表示エリア5Hに表示される。また、保留表示エリア5Hでは、当該特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示が開始される毎に、開始される可変表示に対応する保留表示が消去（消化）されるとともに、消去される保留表示の他に他の保留表示があるときには当該他の保留表示の表示位置が消去される保留表示の側（今回表示エリア5Kの側）に移動（シフト）される。今回表示エリア5Kには、今回表示（アクティブ表示等とも称する）が表示される。

10

【0631】

主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、保留情報として未だ開始されていない可変表示に関する情報（特図保留記憶）を、第1特別図柄表示装置4Aに入賞したか第2特別図柄表示装置4Bに入賞したかや入賞順（消化順）がわかるような態様で記憶する。一例として、全体の入賞順を示した保留番号（保留番号「1」～「8」）に対応付けて、乱数値MR1等を示す数値データとともに第1特別図柄表示装置4Aに入賞したか第2特別図柄表示装置4Bに入賞したかを識別可能な情報を記憶してもよい。

20

【0632】

演出制御基板12のRAM122は、保留情報として未だ開始されていない可変表示に関する情報（変動カテゴリコマンドや図柄指定コマンド等によって示される情報）を、第1特別図柄表示装置4Aに入賞したか第2特別図柄表示装置4Bに入賞したかや入賞順（消化順）がわかるような態様で記憶する。一例として、全体の入賞順を示したバッファ番号（バッファ番号「1」～「8」）に対応付けて、上述のコマンド等によって示される情報とともに第1特別図柄表示装置4Aに入賞したか第2特別図柄表示装置4Bに入賞したかを識別可能な情報を記憶してもよい。

30

【0633】

次に、パチンコ遊技機1における制御の一例について概略的に説明する。

（普図ゲームに関する制御について）

遊技領域に向けて発射された遊技球が通過ゲート41を通過してゲートスイッチ21によって検出されたときには（普図始動条件が成立したときには）、CPU103によって普図表示結果判定用の乱数値MR4（当該通過時の乱数値MR4を示す数値データ）が取得（抽出）される。また、上限個数を超えないことを条件に、当該通過に基づく普図ゲームに対応する普図保留記憶（取得した乱数値MR4を示す数値データ）がRAM102に記憶される。なお、普図始動条件の成立時に直ちに普図開始条件が成立したときにも、一瞬ではあるが、普図保留記憶が記憶されるようにしてもよい。

40

【0634】

その後、普図開始条件が成立したときには、CPU103によって、今回消化される普図保留記憶（乱数値MR4を示す数値データ）と普図表示結果判定テーブルとを用いて今回消化される普図保留記憶に基づく普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果を「普図当り」とするか否かが判定される。普通図柄の可変表示結果の判定後には、普通図柄表示器20において普図ゲームが開始される。普図ゲームでは、判定結果に基づいて可変表示結果が導出表示される。普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となったときには、所定時間、普通可変入賞球装置6Bの電動チューリップ型役物が拡大開放状態に制御され、遊技球が第2始動入賞口に入賞し易くなる。

【0635】

50

(特図ゲームに関する制御について)

特図始動条件が成立したときには、CPU 103によって特図表示結果判定(決定)用の乱数値MR 1(当該通過時の乱数値MR 1を示す数値データ)等が取得(抽出)される。また、上限個数を超えないことを条件に、当該通過に基づく特図ゲームに対応する特図保留記憶(取得した乱数値MR 1を示す数値データ等)がRAM 102に記憶される。また、CPU 103によって、今回記憶された特図保留記憶(乱数値MR 1を示す数値データ等)と特図表示結果判定(決定)テーブル等を用いて当該通過に基づく特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか等が判定される。また、CPU 103によって、今回記憶された特図保留記憶(乱数値MR 3を示す数値データ等)と変動カテゴリ決定テーブルとを用いて当該通過に基づく可変表示ゲームの変動カテゴリが決定される。また、演出制御基板12側に、始動入賞時に関する演出制御コマンド(例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド等)が出力される。

10

【0636】

演出制御基板12側では、始動入賞時に関する演出制御コマンドによって示される情報(例えば、図柄指定コマンドによって示される「大当たり」となるか等を示す情報や、変動カテゴリコマンドによって示される変動カテゴリを示す情報等)がRAM 122に記憶される。また、演出制御用CPU 120によって、演出決定用の乱数値(例えば当該演出制御コマンドを入力したときの乱数値を示す数値データ)が取得(抽出)され、取得された乱数値と演出決定用のテーブルとを用いて演出(例えば、保留表示の表示態様による演出等)が決定される。決定された演出は、決定内容(実行タイミング、演出態様等)に従って実行される。なお、上述のように、始動入賞時に決定される演出は、予告演出のうちの先読み予告演出の一例である。先読み予告演出によれば、ある可変表示が開始されるよりも前に、その可変表示における、リーチ演出の実行の有無や種類、大当たり期待度等を遊技者に報知又は示唆することが可能になる。

20

【0637】

その後、特図開始条件が成立したときには、CPU 103によって、今回消化される特図保留記憶(乱数値MR 1を示す数値データ等)と特図表示結果判定(決定)テーブル等を用いて今回消化される特図保留記憶に基づく特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか等が決定される。また、CPU 103によって、今回消化される特図保留記憶(乱数値MR 5を示す数値データ等)と変動パターン決定テーブルとを用いて当該通過に基づく可変表示ゲームの変動パターンが決定される。特別図柄の可変表示結果等の決定後には、特図ゲームが開始される。特図ゲームにおける可変表示結果が「大当たり」となったときには、大当たり遊技状態に制御され、遊技球が大入賞口に入賞し易くなる。また、特別図柄の可変表示結果等の決定後(特別図柄を開始するタイミング)において、演出制御基板12側に、可変表示開始時に関する演出制御コマンド(例えば、可変表示結果通知コマンド、変動パターン指定コマンド等)が出力される。

30

【0638】

演出制御基板12側では、可変表示開始時に関する演出制御コマンドに基づく情報(例えば可変表示結果通知コマンドによって示される情報(「大当たり」となるか等を示す情報)や、変動パターン指定コマンドによって示される変動パターンを示す情報等)がRAM 122に記憶される。また、演出制御用CPU 120によって、演出決定用の乱数値(例えば当該演出制御コマンドを入力したときの乱数値を示す数値データ)が取得(抽出)され、取得された乱数値と演出決定用のテーブルとを用いて演出(例えば、飾り図柄の可変表示中に実行するセリフ演出等)が決定される。決定された演出は、決定内容に従って実行される。なお、上述のように、可変表示開始時に決定される演出は、予告演出の一例である。予告演出によれば、大当たり期待度等を遊技者に報知又は示唆することが可能になる。

40

【0639】

なお、大当たり遊技状態が終了した後には、通常状態とは異なる遊技状態となる場合があるようにしてもよい。例えば、CPU 103によって大当たり種別判定(決定)用の乱数値

50

MR 2と大当たり種別判定（決定）テーブルとを用いて決定された大当たり種別に応じて、大当たり遊技状態が終了した後に高確状態（確変状態）や高ベース状態（時短状態）になるようにしてもよい。

【0640】

図47及び図48は、変動カテゴリ、変動パターンを説明する説明図である。第3の実施形態では、簡素化のため、図47に示すように5種類の変動カテゴリ（「PA1」「PA2」「PA3」「PB2」「PB3」）としている。

【0641】

図47に示すように、第3の実施形態における変動カテゴリ「PA1」は、非リーチ（ハズレ）の変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA1」には、短縮非リーチ（ハズレ）の変動パターン「PA1-1」と非リーチ（ハズレ）の変動パターン「PA1-2」とが属している。また、変動カテゴリ「PB2」は、ノーマルリーチ（大当たり）の変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB2」には、ノーマルリーチA（以下、ノーマルAという）にて大当たりとなる変動パターン「PB2-1」と、ノーマルリーチB（以下、ノーマルBという）にて大当たりとなる変動パターン「PB2-2」とが属している。また、変動カテゴリ「PB3」は、スーパーリーチ（大当たり）の変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB3」には、ノーマルBからスーパーリーチA（以下、スーパーAという）に発展して大当たりとなる変動パターン「PB3-1」と、ノーマルBからスーパーリーチB（以下、スーパーBという）に発展して大当たりとなる変動パターン「PB3-2」と、ノーマルBからスーパーAに発展して救済大当たりとなる変動パターン「PB3-3」と、ノーマルBからスーパーBに発展して救済大当たりとなる変動パターン「PB3-4」とが属している。なお、救済大当たりとは、ハズレの報知が一旦行われた後に大当たりの報知が行われる大当たりである。大当たりの報知前に一旦報知されるハズレは仮ハズレとも称される。従って、救済大当たりは、仮ハズレ後の大当たりとも称される。なお、他の変動カテゴリについても図47に示した通りである（説明省略）。

【0642】

始動入賞時には、主基板11の側においてCPU103は、例えば図48（A）に示すような決定割合で変動カテゴリを決定する。すなわち、特別図柄の可変表示結果を「ハズレ」と判定した場合であって特図保留記憶数が2個以下（当該入賞による特図保留記憶が保留2個目以下の特図保留記憶）である場合には、CPU103は、変動カテゴリ「PA1」を79%の決定割合で決定し、変動カテゴリ「PA2」を20%の決定割合で決定し、変動カテゴリ「PA3」を1%の決定割合で決定する。例えば、ROM101には、ハズレ（特図保留記憶数2以下）用の変動カテゴリ決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、「PA1」と「PA2」と「PA3」の夫々が上述の割合（79：20：1）で決定されるように、「PA1」と「PA2」と「PA3」の夫々に変動カテゴリ決定用の乱数値MR3と比較される判定値が割り当てられていればよい。例えば、乱数値MR3の更新可能な値が100個である場合、当該テーブルには乱数値MR3と比較される判定値が、「PA1」に79個、「PA2」に20個、「PA3」に1個、割り当てられていればよい。また、特別図柄の可変表示結果を「ハズレ」と判定した場合であって特図保留記憶数が3個以上である場合には、CPU103は、変動カテゴリ「PA1」を89%の決定割合で決定し、変動カテゴリ「PA2」を10%の決定割合で決定し、変動カテゴリ「PA3」を1%の決定割合で決定する。例えば、ROM101には、ハズレ（特図保留記憶数3以上）用の変動カテゴリ決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、「PA1」と「PA2」と「PA3」の夫々が上述の割合（89：10：1）で決定されるように、「PA1」と「PA2」と「PA3」の夫々に変動カテゴリ決定用の乱数値MR3と比較される判定値が割り当てられていればよい。例えば、乱数値MR3の更新可能な値が100個である場合、当該テーブルには乱数値MR3と比較される判定値が、「PA1」に89個、「PA2」に10個、「PA3」に1個、割り当てられていればよい。また、特別図柄の可変表示結果を「大当たり」と判定した場合には、CPU103は、変動カテゴリ「PB2」を60%の決定割合で決定し、変動カテゴリ「PB3」を40%の決定割合で決定

する。例えば、ROM101には、大当り用の変動カテゴリ決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、「PB2」と「PB3」の夫々が上述の割合（60：40）で決定されるように、「PB2」と「PB3」の夫々に乱数値MR3と比較される判定値が割り当てられていればよい。例えば、乱数値MR3の更新可能な値が100個である場合、当該テーブルには乱数値MR3と比較される判定値が、「PB2」に60個、「PB3」に40個、割り当てられていればよい。なお、上述したように、CPU103による変動カテゴリの決定結果は、決定時（始動入賞時）に、変動カテゴリコマンドによって演出制御基板12側に出力される。

【0643】

可変表示開始時には、主基板11の側においてCPU103は、変動カテゴリに応じて変動パターンを決定する。一例として、変動カテゴリが「PA3」である場合には、CPU103は、図48（B）に示すように、変動パターン「PA3-1」を70%の決定割合で決定し、変動パターン「PA3-2」を30%の決定割合で決定する。例えば、ROM101には、PA3用の変動パターン決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、「PA3-1」と「PA3-2」の夫々が上述の割合（70：30）で決定されるように、「PA3-1」と「PA3-2」の夫々に変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される判定値が割り当てられていればよい。例えば、乱数値MR5の更新可能な値が100個である場合、当該テーブルには乱数値MR5と比較される判定値が、「PA3-1」に70個、「PA3-2」に30個、割り当てられていればよい。他の例として、変動カテゴリが「PB3」である場合には、CPU103は、図48（C）に示すように、変動パターン「PB3-1」を35%の決定割合で決定し、変動パターン「PB3-2」を50%の決定割合で決定し、変動パターン「PB3-3」を5%の決定割合で決定し、変動パターン「PB3-4」を10%の決定割合で決定する。例えば、ROM101には、PB3用の変動パターン決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、「PB3-1」～「PB3-4」の夫々が上述の割合（35：50：5：10）で決定されるように、「PB3-1」～「PB3-4」の夫々に変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される判定値が割り当てられていればよい。例えば、乱数値MR5の更新可能な値が100個である場合、当該テーブルには乱数値MR5と比較される判定値が、「PB3-1」に35個、「PB3-2」に50個、「PB3-3」に5個、「PB3-4」に10個、割り当てられていればよい。なお、上述したように、CPU103による変動パターンの決定結果は、決定時（可変表示開始時）に、変動パターン指定コマンドによって演出制御基板12側に出力される。

【0644】

図49は、保留等演出パターンを説明する説明図である。図49（A）に示した保留等演出パターンとは、保留表示及び今回表示の表示態様のパターンである。図49（A）に示すように、例えば、保留等演出パターン「HP0」は、保留表示の表示態様を白色とし、今回表示の表示態様（リーチ前）を白色とし、今回表示の表示態様（リーチ後）を白色とする保留等演出パターンである。また、保留等演出パターン「HP5」は、保留表示の表示態様を白色とし、今回表示の表示態様（リーチ前）を黄色とし、今回表示の表示態様（リーチ後）を赤色とする保留等演出パターンである。また、保留等演出パターン「HP8」は、保留表示の表示態様を赤色とし、今回表示の表示態様（リーチ前）を赤色とし、今回表示の表示態様（リーチ後）を虹色とする保留等演出パターンである。他の保留等演出パターンについても図49（A）に示した通りである（説明省略）。

【0645】

なお、図49（A）に示した「保留表示の表示態様」が白色である場合には（「HP0」か「HP1」か「HP2」か「HP4」か「HP5」のいずれかに決定した場合には）、保留数に関係なく白色で保留表示エリア5Hに追加表示して白色のまま消化されるものとする。図49（A）に示した「保留表示の表示態様」が黄色である場合には（「HP3」か「HP6」のいずれかに決定した場合には）、保留2個目（消化2個前）以上のときには、白色で保留表示エリア5Hに追加表示し、保留1個目（消化1個前）にシフトする

ときに黄色に変化して黄色のまま消化されるものとし、保留1個目のときには黄色で保留表示エリア5Hに追加表示して黄色のまま消化されるものとする。図49(A)に示した「保留表示の表示態様」が赤色である場合には(「HP7」か「HP8」のいずれかに決定した場合には)、保留2個目(消化2個前)以上のときには、白色で保留表示エリア5Hに追加表示し、保留1個目(消化1個前)にシフトするときに赤色に変化して赤色のまま消化されるものとし、保留1個目のときには赤色で保留表示エリア5Hに追加表示して赤色のまま消化されるものとする。

【0646】

始動入賞時には、演出制御基板12側において演出制御用CPU120は、例えば図49(B)に示すような決定割合で保留等演出パターンを決定する。すなわち、変動カテゴリコマンドによって示される変動カテゴリが「PA2」か「PB2」のいずれかである場合には、演出制御用CPU120は、保留等演出パターン「HP0」を40%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP1」を30%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP2」を20%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP3」を10%の決定割合で決定する。例えば、ROM121には、PA2(PB2)用の保留等演出パターン決定テーブル(演出決定用のテーブルの1つ)が記憶され、当該テーブルには、「HP0」～「HP3」の夫々が上述の割合(40:30:20:10)で決定されるように、「HP0」～「HP3」の夫々に保留等演出パターン決定用の乱数値(演出決定用の乱数値の1つ)と比較される判定値が割り当てられていればよい。例えば、保留等演出パターン決定用の乱数値の更新可能な値が100個である場合、当該テーブルには当該乱数値と比較される判定値が、「HP0」に40個、「HP1」に30個、「HP2」に20個、「HP3」に10個、割り当てられていればよい。

【0647】

また、変動カテゴリコマンドによって示される変動カテゴリが「PA3」である場合には、演出制御用CPU120は、保留等演出パターン「HP1」を10%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP2」を15%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP3」を20%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP4」を20%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP5」を15%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP6」を10%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP7」を10%の決定割合で決定する。例えば、ROM121には、PA3用の保留等演出パターン決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、「HP1」～「HP7」の夫々が上述の割合(10:15:20:20:15:10:10)で決定されるように、「HP1」～「HP7」の夫々に保留等演出パターン決定用の乱数値と比較される判定値が割り当てられていればよい。例えば、保留等演出パターン決定用の乱数値の更新可能な値が100個である場合、当該テーブルには当該乱数値と比較される判定値が、「HP1」に10個、「HP2」に15個、「HP3」に20個、「HP4」に20個、「HP5」に15個、「HP6」に10個、「HP7」に10個、割り当てられていればよい。

【0648】

また、変動カテゴリコマンドによって示される変動カテゴリが「PB3」である場合には、演出制御用CPU120は、保留等演出パターン「HP1」を5%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP2」を5%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP3」を5%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP4」を20%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP5」を20%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP6」を20%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP7」を20%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP8」を5%の決定割合で決定する。例えば、ROM121には、PB3用の保留等演出パターン決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、「HP1」～「HP8」の夫々が上述の割合(5:5:5:20:20:20:20:5)で決定されるように、「HP1」～「HP8」の夫々に保留等演出パターン決定用の乱数値と比較される判定値が割り当てられていればよい。例えば、保留等演出パターン決定用の乱数値の更新可能な値が100個である場合、当該テーブルには当該乱数値

と比較される判定値が、「HP1」に5個、「HP2」に5個、「HP3」に5個、「HP4」に20個、「HP5」に20個、「HP6」に20個、「HP7」に20個、「HP8」に5個、割り当てられていればよい。なお、変動カテゴリコマンドによって示される変動カテゴリが「PA1」である場合には、演出制御用CPU120は、保留等演出パターン「HP0」を100%の決定割合で決定する。

【0649】

演出制御用CPU120は、保留等演出パターンを決定した場合、保留等演出パターンによる決定内容として、決定した保留等演出パターンによって示される情報（保留表示の表示態様、今回表示の表示態様（リーチ前）、今回表示の表示態様（リーチ後））を、いずれの保留表示等（保留情報等）に関するものであるかがわかるような態様で（例えばパ
10 ッファ番号に対応付けて）RAM122に記憶する。

【0650】

なお、図49（A）及び図49（B）によれば、大当たり期待度は、虹色＞赤色＞黄色＞白色である。

【0651】

図49（C）は、今回表示の表示態様（仮ハズレ後）である。今回表示の表示態様（仮ハズレ後）は、仮ハズレ後において今回表示の表示態様を白色→黄色→赤色→虹色と変化させるという内容である。上述したように、演出制御用CPU120は、始動入賞時には、変動カテゴリコマンドによって示される変動カテゴリに基づいて保留等演出パターンが「HP0」～「HP8」のいずれかに決定されるが、可変表示開始時に主基板11から出
20 力された変動パターン指定コマンドによって示される変動パターンが救済大当たりに対応する「PB3-3」か「PB3-4」のいずれかであったときには、始動入賞時に決定した保留等演出パターンによる表示態様（リーチ前、リーチ後）及び図49（C）に示した表示態様（仮ハズレ後）に従って今回表示を表示させる。なお、変動パターンが「PB3-3」でも「PB3-4」でもないときには、始動入賞時に決定した保留等演出パターンによる表示態様に従って今回表示を表示させる。

【0652】

例えば、始動入賞時の変動カテゴリ「PB3」に基づいて「HP5」が決定された場合、保留表示の表示態様を白色とし、今回表示の表示態様（リーチ前）を黄色とし、今回表示の表示態様（リーチ後）を赤色とすることを示した情報がRAM122に記憶されるが
30 、可変表示開始時の変動パターンが「PB3-3」か「PB3-4」のいずれかであった場合には、始動入賞時に記憶した表示態様に加えて今回表示の表示態様（仮ハズレ後）に示した表示態様によって今回表示を表示させる。つまり、始動入賞時に「HP5」が決定され、且つ、可変表示開始時の変動パターンが「PB3-3」か「PB3-4」のいずれかであった場合には、今回表示は、リーチ前は黄色、リーチ後は赤色、仮ハズレ後は白色→黄色→赤色→虹色となる。

【0653】

また例えば、始動入賞時の変動カテゴリ「PB3」に基づいて「HP8」が決定された場合、保留表示の表示態様を赤色とし、今回表示の表示態様（リーチ前）を赤色とし、今回表示の表示態様（リーチ後）を虹色とすることを示した情報がRAM122に記憶され
40 るが、可変表示開始時の変動パターンが「PB3-3」か「PB3-4」のいずれかであった場合には、始動入賞時に記憶した表示態様に加えて今回表示の表示態様（仮ハズレ後）に示した表示態様によって今回表示を表示させる。つまり、始動入賞時に「HP8」が決定され、且つ、可変表示開始時の変動パターンが「PB3-3」か「PB3-4」のいずれかであった場合には、今回表示は、リーチ前は赤色、リーチ後は虹色、仮ハズレ後は白色→黄色→赤色→虹色となる。

【0654】

図50は、可変表示開始時に演出制御用CPU120によって実行される可変表示開始設定処理（ステップS171）の一部の処理（例えば、ステップS530の保留消化処理）の一例を示すフローチャート等である。なお、演出制御用CPU120は、可変表示開
50

始待ち処理（ステップS170）にて、RAM122を参照し、保留情報（変動カテゴリコマンドや図柄指定コマンド等によって示される情報）が記憶されているか否かを判定し、保留情報が記憶されている場合に可変表示開始設定処理を開始する。また、始動入賞時には保留情報がRAM122に記憶されるとともに演出制御用CPU120によって保留等演出パターンが決定され、保留等演出パターンによる決定内容（保留表示の表示態様、今回表示の表示態様（リーチ前）、今回表示の表示態様（リーチ後））がRAM122に記憶されるため、RAM122に保留情報が記憶されている場合には、夫々の保留情報に対応する上記決定内容もRAM122に記憶されていることになる。つまり、図50の可変表示開始設定処理が実行される場合には、RAM122には、保留情報（変動カテゴリコマンドや図柄指定コマンド等によって示される情報）と、保留等演出パターンによる決定内容とが記憶されていることになる。

10

【0655】

図50において、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドによって示される変動パターンが「PB3-3」か「PB3-4」のいずれかであるか否かを判定する（ステップS1）。すなわち、演出制御用CPU120は、開始される可変表示が救済大当りとなるか否かを判定する。「PB3-3」でも「PB3-4」でもない場合（ステップS1；NO）には、演出制御用CPU120は、今回表示の表示態様として、始動入賞時の決定内容をセットする（ステップS2）。そして、図50のフローチャートは終了する。

【0656】

20

ステップS2の処理では、例えば、保留等演出パターン「HP5」が決定されている場合（具体的には、始動入賞時に変動カテゴリ「PA3」又は「PB3」に基づいて保留等演出パターン「HP5」が決定され（図49（B）参照）、かつ、可変表示開始時に変動パターン「PA3-1」、「PA3-2」、「PB3-1」、「PB3-2」のいずれかが決定されている場合）、今回表示の表示態様として、リーチ前は黄色に、リーチ後は赤色にするための情報をセットする。より詳細には、始動入賞記憶表示エリア5の左端に表示されている保留表示（「HP5」によれば消去前の表示態様は白色）を消去するとともに、今回表示エリアKに今回表示（「HP5」によればリーチ前の表示態様は黄色、リーチ後の表示態様は赤色）を表示させる演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、始動入賞記憶表示エリア5の左端に表示されている白色の保留表示を消去して、黄色の今回表示を今回表示エリアKに表示させる。なお、今回表示の表示態様は、リーチとなったときに黄色から赤色に変化する。

30

【0657】

また例えば、始動入賞時に保留等演出パターン「HP8」が決定されている場合（具体的には、始動入賞時に変動カテゴリ「PB3」に基づいて保留等演出パターン「HP8」が決定され（図49（B）参照）、かつ、可変表示開始時に変動パターン「PB3-1」、「PB3-2」のいずれかが決定されている場合）、今回表示の表示態様として、リーチ前は赤色に、リーチ後は虹色にするための情報をセットする。より詳細には、始動入賞記憶表示エリア5の左端に表示されている保留表示（「HP8」によれば消去前の表示態様は赤色）を消去するとともに、今回表示エリアKに今回表示（「HP8」によればリーチ前の表示態様は赤色、リーチ後の表示態様は虹色）を表示させる演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、始動入賞記憶表示エリア5の左端に表示されている赤色の保留表示を消去して、赤色の今回表示を今回表示エリアKに表示させる。なお、今回表示の表示態様は、リーチとなったときに赤色から虹色に変化する。

40

【0658】

一方、「PB3-3」か「PB3-4」のいずれかである場合（ステップS1；YES

50

）、演出制御用CPU120は、今回表示の表示態様として、始動入賞時の決定内容に救済大当り用の内容を追加したものセットする（ステップS3）。そして、図50のフローチャートは終了する。

【0659】

ステップS3の処理では、例えば、始動入賞時に保留等演出パターン「HP5」が決定されている場合（具体的には、始動入賞時に変動カテゴリ「PB3」に基づいて保留等演出パターン「HP5」が決定され（図49（B）参照）、かつ、可変表示開始時に変動パターン「PB3-3」、「PB3-4」のいずれかが決定されている場合）、今回表示の表示態様として、リーチ前は黄色に、リーチ後は赤色に、仮ハズレ後は白色→黄色→赤色→虹色にするための情報をセットする。より詳細には、始動入賞記憶表示エリア5の左端に表示されている保留表示（「HP5」によれば消去前の表示態様は白色）を消去するとともに、今回表示エリアKに今回表示（「HP5」によればリーチ前の表示態様は黄色、リーチ後の表示態様は赤色、仮ハズレ後（救済時）の表示態様は白色→黄色→赤色→虹色）を表示させる演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、始動入賞記憶表示エリア5の左端に表示されている白色の保留表示を消去して、黄色の今回表示を今回表示エリアKに表示させる。なお、今回表示の表示態様は、リーチとなったときに黄色から赤色に変化し、更に、仮ハズレ後は白色→黄色→赤色→虹色と変化する。

【0660】

また例えば、始動入賞時に保留等演出パターン「HP8」が決定されている場合（具体的には、始動入賞時に変動カテゴリ「PB3」に基づいて保留等演出パターン「HP8」が決定され（図49（B）参照）、かつ、可変表示開始時に変動パターン「PB3-3」、「PB3-4」のいずれかが決定されている場合）、始動入賞時に「HP8」が決定されている場合、今回表示の表示態様として、リーチ前は赤色に、リーチ後は虹色に、仮ハズレ後は白色→黄色→赤色→虹色にするための情報をセットする。より詳細には、始動入賞記憶表示エリア5の左端に表示されている保留表示（「HP8」によれば消去前の表示態様は赤色）を消去するとともに、今回表示エリアKに今回表示（「HP8」によればリーチ前の表示態様は赤色、リーチ後の表示態様は虹色）を表示させる演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、始動入賞記憶表示エリア5の左端に表示されている赤色の保留表示を消去して、赤色の今回表示を今回表示エリアKに表示させる。なお、今回表示の表示態様は、リーチとなったときに赤色から虹色に変化し、更に、仮ハズレ後は白色→黄色→赤色→虹色と変化する。

【0661】

図51は、画像表示装置における表示例を示す図である。なお、図51において、保留表示の表示態様及び今回表示の表示態様に関して、白色を丸、黄色を四角、赤色を二重丸、虹色を星にて図示している。また、図51（A）に示した保留表示HH1の入賞時には、保留表示HH1に対応する可変表示の変動カテゴリとして「PB3（スーパーリーチ（大当り））」が決定され、保留表示HH1に対応する保留等演出パターンとして「HP5」が決定されているものとする。

【0662】

図51（A）は、今回表示エリア5Kに表示されている今回表示KH0に対応する可変表示において大当り組合せではない確定飾り図柄（「4」「1」「3」）が停止表示された場面を表している。今回表示KH0は、括弧内に「元HH0」と記載したように、1つ前の可変表示（非図示）において保留表示HH0（非図示）として保留表示エリア5Hに表示されていたものである。また、図51（A）において保留表示エリア5Hに表示されている保留表示HH1は、次に消化される保留表示である。保留等演出パターン「HP5」では保留表示の表示態様は白色であるため、図51（A）に示すように、保留表示HH

1の表示態様は白色（丸）となっている。

【0663】

図51（B）は、図51（A）に続く場面であり、今回表示エリア5Kに表示されている今回表示KH1に対応する可変表示が開始された場面を表している。今回表示KH1は、図51（A）において保留表示エリア5Hに表示されていた保留表示HH1に対応する今回表示である。なお、符号は省略したが、図51（C）～図51（L）の今回表示も同様である。保留等演出パターン「HP5」ではリーチ前の表示態様は黄色であるため、図51（B）に示すように、今回表示KH1の表示態様は黄色（四角）となっている。

【0664】

なお、図51（B）の可変表示が開始される際（保留表示HH1が消化される際に）、保留表示HH1（今回表示KH1）に対応する可変表示の変動パターンとして「PB3-3（ノーマルBからスーパーAに発展して救済大当り）」が決定されているものとする。

【0665】

図51（C）は、図51（B）に続く場面であり、左図柄「7」、右図柄「7」のリーチ状態となる直前の場面を表している。図51（D）は、図51（C）に続く場面であり、「7」のリーチ状態となっている場面を表している。保留等演出パターン「HP5」ではリーチ後の表示態様は赤色であるため、図51（D）に示すように、今回表示KH1の表示態様は赤色（二重丸）となっている。

【0666】

図51（E）は、図51（D）に続く場面であり、スーパーリーチに発展した場面を表している。図51（E）では、飾り図柄が拡大表示され、背景画像が通常背景画像（図51（D）迄の背景画像）から特別背景画像（図中は桜柄背景画像）に切り替わっている。飾り図柄の拡大表示と特別背景画像とにより、遊技者にスーパーリーチ中であると認識させている。

【0667】

図51（F）は、図51（E）に続く場面であり、変動パターン「PB3-3（ノーマルBからスーパーAに発展して救済大当り）」による仮ハズレ（飾り図柄の仮停止表示）として、大当り組合せではない飾り図柄（「7」「6」「7」）が仮停止表示された場面を表している。仮停止表示の表示態様は、確定飾り図柄（最終停止図柄）の停止表示の表示態様とは異なる。すなわち、確定飾り図柄の停止表示は完全に停止表示するが、仮停止表示の表示態様では完全に停止表示しない（図51（F）では図示を省略したが、例えば僅かに振動する）。仮停止表示では、左図柄、中図柄、右図柄のうちの少なくとも1つが完全に停止表示しなければよい（例えば、左図柄、中図柄、右図柄の全部が完全に停止表示しなくてもよいし、再び可変表示させる中図柄のみが完全に停止表示しなくてもよい）。なお、図51（G）～図51（J）も仮停止表示である（図51（F）と同様、僅かに振動等している様子については図示を省略している）。

【0668】

なお、図51（F）に示した表示態様（変動パターン「PB3-3（ノーマルBからスーパーAに発展して救済大当り）」による仮ハズレ（飾り図柄の仮停止表示）の表示態様）と、変動パターン「PA3-1（ノーマルBからスーパーAに発展してハズレ）」による確定飾り図柄の停止表示の表示態様とは、飾り図柄が完全に停止表示しているか否かの差異点（後者の確定飾り図柄の停止表示は完全に停止表示するのに対し、前者の仮停止表示は完全に停止表示しない）を除いて、同一又は略同一である。従って、遊技者にとって、仮ハズレと確定飾り図柄の停止表示とが容易に区別し難くなり、図51（F）の表示が仮ハズレであると容易に認識し難くなる。これにより、後に大当りとなることに意外性を与えることができる。なお、一部の遊技者（例えば、当該パチンコ遊技機1に詳しい遊技者、注意深い遊技者等）にとっては仮ハズレと確定飾り図柄の停止表示とが比較的容易に区別できるようにしてもよい。これにより、一部の遊技者に優越感を与えることができる。

【0669】

図51(G)は、図51(F)に続く場面であり、飾り図柄の拡大表示が解消され(飾り図柄が可変表示開始の大きさに戻り)、背景画像が特別背景画像から通常背景画像に切り替わった場面を表している。仮ハズレ後の最初の表示態様は白色であるため(図49(C)参照)、図51(G)に示すように、今回表示KH1は白色(丸)となっている。なお、図51(G)に示した表示態様(図51(H)に続く表示態様)と、図51(A)に示した表示態様(次の変動が開始される前の表示態様)とは、飾り図柄が完全に停止表示しているか否かの差異点を除いて同一又は略同一である。これにより、後に大当たりとなることに意外性を与えることができる。なお、上記一部の遊技者にとっては、図51(G)に示した表示態様と図51(A)に示した表示態様とが比較的容易に区別できるようにしてもよい。これにより、一部の遊技者に優越感を与えることができる。

10

【0670】

図51(H)は、図51(G)に続く場面を表している。図51(H)では、再び、仮停止表示された飾り図柄が拡大表示された場面を表している。図51(I)は、図51(H)に続く場面を表している。仮ハズレ後の2番目の表示態様は黄色であるため(図49(C)参照)、図51(I)では今回表示KH1が黄色(四角)となっている。図51(J)は、図51(I)に続く場面を表している。仮ハズレ後の3番目の表示態様は赤色であるため(図49(C)参照)、図51(J)では今回表示KH1が赤色(二重丸)となっている。図51(K)は、図51(J)に続く場面を表している。図51(K)では、再び、中図柄の可変表示が開始されている。また、仮ハズレ後の4番目の表示態様は虹色であるため(図49(C)参照)、図51(K)では今回表示KH1が虹色(星)となっている。図51(L)は、大当たり組合せである確定飾り図柄(「7」「7」「7」)が停止表示された場面を表している。

20

【0671】

なお、図51の表示動作例では、仮ハズレ後に飾り図柄の拡大表示を一旦解消しているが(図51(G)参照)、仮ハズレ後に飾り図柄の拡大表示を一旦解消しなくてもよい。例えば、図51(F)→図51(G)→図51(H)と推移せずに、図51(F)→図51(H)と推移してもよい。また、図51の表示動作例では、仮ハズレ後に飾り図柄の拡大表示を一旦解消した後に再び拡大表示しているが(図51(G)、図51(H)参照)、仮ハズレ後に飾り図柄の拡大表示を一旦解消した後は再び拡大表示しなくてもよい。

【0672】

30

また、図51の表示動作例では、仮ハズレ後に背景画像を特別背景画像から通常背景画像に一旦切り替えた後には再び特別背景画像に切り替えていないが(図51(G)、図51(H)参照)、仮ハズレ後に背景画像を特別背景画像から通常背景画像に一旦切り替えた後に再び背景画像を通常背景画像から特別背景画像に切り替えてもよい。

【0673】

なお、仮ハズレ後に今回表示が変化するときには、今回表示が変化する旨を示唆するようにしてもよい。例えば、今回表示が変化する前に今回表示をスポットライトで照らす演出を実行してもよい。

【0674】

また、図51の表示動作例に従えば、保留等表示パターンが「HP8」であって変動パターンが「PB3-3」か「PB3-4」のいずれかであった場合には、今回表示はリーチ後に虹色になるとともに仮ハズレ後には変化(白色→黄色→赤色→虹色)が行われるが、リーチ後が虹色になる場合には仮ハズレ後の変化を行わないようにしてもよい。具体的には、例えば、保留等表示パターンが「HP8」であって変動パターンが「PB3-3」か「PB3-4」のいずれかであった場合には、リーチ後の表示態様として虹色に代えて赤色をセットする(つまり、今回表示が、リーチ前は赤色、リーチ後は赤色、仮ハズレ後は白色→黄色→赤色→虹色となる)ようにしてもよい。

40

【0675】

以上、第3の実施形態によれば、パチンコ遊技機1は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態等)に制御可能な遊技機であって、前記有利状

50

態に制御される期待度（例えば、大当たり期待度等）を表示態様によって示唆する特定表示（例えば、今回表示等）を表示する特定表示手段（例えば、今回表示エリア５Ｋ等。又は、今回表示エリア５Ｋに今回表示を表示させる演出制御用ＣＰＵ１２０や表示制御部１２３等）と、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知手段（例えば、確定飾り図柄等。又は、確定飾り図柄を表示させる演出制御用ＣＰＵ１２０や表示制御部１２３等）とを備え、一の変動表示の実行期間（図５１（Ｂ）～図５１（Ｌ）に示すような期間等）において、前記有利状態に制御されない旨の所定報知（例えば、図５１（Ｆ）に示すような飾り図柄による仮ハズレの報知等）が行われた後に前記特定表示の表示態様が変化（例えば、図５１（Ｈ）～図５１（Ｋ）に示すように白色（丸）→黄色（四角）→赤色（二重丸）→虹色（星）と今回表示の表示態様が変化）して前記有利状態に制御される旨の特定報知（例えば、図５１（Ｌ）に示すような確定飾り図柄による大当たりの報知等）が行われる。

10

【０６７６】

また、第３の実施形態では、今回表示の表示態様は、リーチ前に比べ、仮ハズレ報知後には変化し難い。以下、具体例を用いて説明する。

【０６７７】

図４９（Ａ）によれば、保留等演出パターンが「ＨＰ２」か「ＨＰ５」のいずれかであるときにリーチ前のタイミングで今回表示が変化する（保留表示とは別の表示態様となる）。ここで保留等演出パターンが「ＨＰ５」であるときにだけ着目する。図４９（Ｂ）によれば、保留等演出パターンが「ＨＰ５」に決定される割合は、変動カテゴリが「ＰＡ３」であるときの１５％と、変動カテゴリが「ＰＢ３」であるときの２０％である。更にここで変動カテゴリが「ＰＢ３」であるときにだけ着目する。図４８（Ａ）によれば、変動カテゴリが「ＰＢ３」に決定される割合は大当たりとなったときの４０％である。従って、変動カテゴリが「ＰＢ３」に決定され、且つ、保留等演出パターンが「ＨＰ５」に決定される割合は８％（４０％×２０％）である。ハズレとなったときに変動カテゴリが「ＰＡ３」に決定され、且つ、保留等演出パターンが「ＨＰ５」が決定される割合や、保留等演出パターンが「ＨＰ２」に決定される割合も考慮すれば、リーチ前のタイミングで今回表示が変化する割合は８％超である。一方、図４７、図５０によれば、変動パターンが「ＰＢ３－３」か「ＰＢ３－４」のいずれかであるときに仮ハズレの報知後のタイミングで今回表示が変化する。図４８（Ｃ）によれば、変動パターンが「ＰＢ３－３」か「ＰＢ３－４」のいずれかに決定される割合は変動カテゴリが「ＰＢ３」であるときの１５％（５％＋１０％）であり、図４７（Ａ）によれば、変動カテゴリが「ＰＢ３」に決定される割合は大当たりとなったときの４０％であるため、変動パターンが「ＰＢ３－３」か「ＰＢ３－４」のいずれかに決定される割合は６％（４０％×１５％）である。つまり、仮ハズレの報知後のタイミングで今回表示が変化する割合は６％である。従って、今回表示の表示態様は、リーチ前に比べ、仮ハズレ報知後には変化し難い。

20

30

【０６７８】

また、第３の実施形態では、今回表示の表示態様は、リーチ後に比べ、仮ハズレ報知後には変化し難い。以下、具体例を用いて説明する。

【０６７９】

図４９（Ａ）によれば、保留等演出パターンが「ＨＰ１」か「ＨＰ４」か「ＨＰ５」か「ＨＰ６」か「ＨＰ８」のいずれかであるときにリーチ後のタイミングで今回表示が変化する。上述したように、変動カテゴリが「ＰＢ３」に決定され、且つ、保留等演出パターンが「ＨＰ５」に決定される割合は８％である。ハズレとなったときに変動カテゴリが「ＰＡ３」に決定され、且つ、保留等演出パターンが「ＨＰ５」が決定される割合や、保留等演出パターンが「ＨＰ１」か「ＨＰ４」か「ＨＰ６」か「ＨＰ８」かに決定される割合も考慮すれば、リーチ後のタイミングで今回表示が変化する割合は８％超である。一方、上述したように、仮ハズレの報知後のタイミングで今回表示が変化する割合は６％である。従って、今回表示の表示態様は、リーチ後に比べ、仮ハズレ報知後には変化し難い。

40

【０６８０】

50

また、第3の実施形態では、例えば、図50に示すように、仮ハズレの報知後に今回表示の表示態様が変化するのは大当たりとなる変動パターン「PB3-3」又は「PB3-4」のいずれかであるため、ハズレ報知が行われた後に今回表示の表示態様が変わったときは大当たりとなる。従って、仮ハズレの報知後に今回表示の表示態様が変わってもハズレとなることはなく常に大当たりとなるため、仮ハズレの報知後に今回表示の表示態様が変わったにもかかわらずハズレとなることによる落胆を遊技者に与えないようにすることができる。なお、図51に示すように、今回表示は、仮ハズレ後には虹色迄と変化するが、虹色迄変化しなくてもよい。つまり、ハズレ報知が行われた後に今回表示の表示態様が変わったときは変化後の表示態様にかかわらず大当たりとなるようにしてもよい。

【0681】

なお、第3の実施形態では、図49(A)に示した「保留表示の表示態様」が黄色や赤色である場合について、当該入賞が保留何個目であるかに応じた保留表示の表示態様を説明したが（例えば、「保留表示の表示態様」が赤色である場合に、保留2個目以上のときには、白色で保留表示エリア5Hに追加表示し、保留1個目にシフトするときに赤色に変化して赤色のまま消化される等）、保留表示の変化のパターンは図5(A)において説明したものに限定されない。例えば、「保留表示の表示態様」が赤色である場合に、保留3個目以上のときは、白色で保留表示エリア5Hに追加表示し、保留2個目にシフトするときに黄色に変化し、保留1個目にシフトするときに赤色に変化して赤色のまま消化されるようにしてもよいし、保留数に関係なく赤色で保留表示エリア5Hに追加表示して赤色のまま消化されるようにしてもよい。

【0682】

また、第3の実施形態では、今回表示は、仮ハズレ後に大当たり期待度が段階的に1つつ高くなるように変化するが（白色→黄色→赤色→虹色と変化するが）、例えば、今回表示は、仮ハズレ後に、白色→黄色→虹色と変化してもよいし、白色→赤色→虹色と変化してもよい。

【0683】

また、第3の実施形態では、今回表示は、リーチ後の表示態様（仮ハズレ時の表示態様）に関係なく仮ハズレ後に白色から変化するが、例えば、今回表示は、リーチ後の表示態様に関係なく仮ハズレ後に黄色から変化してもよいし（黄色→赤色→虹色）、リーチ後の表示態様に関係なく仮ハズレ後に赤色から変化してもよい（赤色→虹色）。また、今回表示は、リーチ後の表示態様に応じて変化してもよい。例えば、リーチ後の表示態様から変化してもよいし（例えば、リーチ後の表示態様が黄色の場合には黄色→赤色→虹色、等）、リーチ後の表示態様よりも大当たり期待度が1段階低い表示態様から変化してもよい（例えば、リーチ後の表示態様が黄色の場合には白色→黄色→赤色→虹色、等）。

【0684】

また、第3の実施形態では、今回表示は、仮ハズレ後に、最も大当たり期待度が高い表示態様（虹色）迄変化して大当たりを報知するが、最も大当たり期待度が高い表示態様迄変化せずに大当たりを報知してもよい。一例として、仮ハズレ後には白色→黄色→赤色と変化して大当たりを報知してもよい。

【0685】

また、第3の実施形態では、今回表示が仮ハズレ後に変化した場合には常に大当たりとなるが、今回表示が仮ハズレ後に変化した場合に大当たりとなるとときと大当たりとならないときがあってもよい。

【0686】

また、第3の実施形態では、保留表示の表示態様は、白色、黄色、赤色の3色であったが、2色、4色以上であってもよい。第3の実施形態では、今回表示の表示態様は、白色、黄色、赤色、虹色の4色であったが、2色、3色、5色以上であってもよい。また、第3の実施形態では、保留表示（今回表示も同様）の表示態様として色が異なるものを示したが、大きさや模様や形状が異なるものであってもよい。

【0687】

また、第3の実施形態では、今回表示は、リーチ前のタイミングにおいて高々1回変化可能であるが、リーチ前のタイミングにおいて2回以上変化してもよい。リーチ後のタイミングにおいても同様である。

【0688】

また、第3の実施形態では、今回表示は、リーチ前、リーチ後、仮ハズレ後のタイミングにおいて変化可能であるが（図49参照）、今回表示を他のタイミングにおいて変化させてもよい。例えば、最終停止図柄が停止する迄の間に仮ハズレの仮停止とは別に1回以上の仮停止が行われる擬似連の変動パターンを設けるとともに、今回表示を擬似連の各仮停止の前後のタイミングにおいて変化させてもよい。

【0689】

また、第3の実施形態では、始動入賞時に今回表示の表示態様（リーチ前、リーチ後）を決定しているが、他のタイミングで今回表示の表示態様（リーチ前、リーチ後）を決定してもよい。例えば、可変表示開始時に変動パターンに基づいて今回表示の表示態様（リーチ前、リーチ後）を決定してもよい。

【0690】

また、第3の実施形態では、始動入賞時に今回表示の表示態様（リーチ前、リーチ後）を決定しているが、他のタイミングで今回表示の表示態様（リーチ前、リーチ後）を決定してもよい。例えば、可変表示開始時に変動パターンに基づいて今回表示の表示態様（リーチ前、リーチ後）を決定してもよい。

【0691】

また、第3の実施形態では、変動パターンの決定により救済大当たりとするか否かを決定しているが（つまり、変動パターンを決定すれば救済大当たりとするか否かが決定されるが）、変動パターンに基づいて救済大当たりとするか否かを演出制御基板12（主基板11であってもよい）で決定してもよい（つまり、変動パターンとは別個に変動パターンに基づいて救済大当たりとするか否かを決定してもよい）。具体的には、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、大当たりとなる変動パターンを決定した場合には更に救済大当たりとするか否かを決定するための乱数値を用いて救済大当たりとするか否かを決定してもよい。変動パターンに基づいて救済大当たりとするか否かを決定する態様において、大当たりとなる変動パターンを決定し、更に救済大当たりとすることを決定したときには、決定した変動パターンの変動時間内において救済大当たりを実行することになるが（大当たり組合せとなる確定飾り図柄を停止表示させる前に大当たり組合せとならない確定飾り図柄を仮停止表示させることになるが）、救済大当たりの実行時間を確保するために、予告演出等の実行時間を削減したり（又は予告演出等を不実行にしたり）、擬似連の回数を削減したり（又は擬似連演出を不実行にしたり）してもよい。

【0692】

また、第3の実施形態では、演出制御基板12側にて保留表示の表示態様を決定したが、主基板11側にて保留表示の表示態様を決定し、演出制御基板12側に例えば演出制御コマンドにより出力してもよい。今回表示の表示態様についても同様である。

【0693】

また、第3の実施形態では、第1特図保留記憶であるか第2特図保留記憶であるかにかかわらず入賞順に消化する構成例を用いて説明したが、第1の実施形態や第2の実施形態と同様に、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とがある場合には入賞順にかかわらず第2特図保留記憶を優先して消化するようにしてもよい。

【0694】

第3の実施形態において第2特図保留記憶を優先して消化する構成とする場合には、第1特図ゲームに対応する飾り図柄の保留表示と第2特図ゲームに対応する飾り図柄の保留表示とを区別して、夫々の入賞順がわかるような態様で、夫々の保留数に応じた数の保留表示を表示してもよい。例えば、第1の実施形態や第2の実施形態と同様に画像表示装置5の表示領域に第1始動入賞記憶表示エリア5HLと第2始動入賞記憶表示エリア5HRとを配置し、第1始動入賞記憶表示エリア5HLには入賞順がわかるような態様で第1特

10

20

30

40

50

図ゲームに対応する飾り図柄の保留表示を表示し、第2始動入賞記憶表示エリア5HRには入賞順がわかるような態様で第2特図ゲームに対応する飾り図柄の保留表示を表示してもよい。なお、第1特図保留記憶であるか第2特図保留記憶であるかにかかわらず入賞順に消化する構成においても、第1特図ゲームに対応する飾り図柄の保留表示と第2特図ゲームに対応する飾り図柄の保留表示とを区別して表示してもよい。

【0695】

また、第3の実施形態において第2特図保留記憶を優先して消化する構成とする場合には、第1特図保留記憶か第2特図保留記憶のうちのいずれか一方（例えば、第1特図保留記憶）において救済大当たりとなるときに今回表示が変化可能であるようにしてもよい。例えば、第1特図ゲームにおいて変動パターン「PB3-3」や「PB3-4」が決定された場合には図50のステップS3の処理を実行し、救済大当たりとなるときに今回表示の表示態様を図49（C）の如く変化させるが、第2特図ゲームにおいて変動パターン「PB3-3」や「PB3-4」が決定された場合には図50のステップS2の処理を実行し、救済大当たりとなるときに今回表示の表示態様を変化させないようにしてもよい。なお、第1特図保留記憶であるか第2特図保留記憶であるかにかかわらず入賞順に消化する構成においても、第1特図保留記憶か第2特図保留記憶のうちのいずれか一方（例えば、第1特図保留記憶）において救済大当たりとなるときに今回表示が変化可能であるようにしてもよい。

10

【0696】

また、第3の実施形態において第2特図保留記憶を優先して消化する構成とする場合には、第1特図保留記憶か第2特図保留記憶のうちのいずれか一方（例えば、第1特図保留記憶）において救済大当たりとなり得るようにしてもよい。例えば、変動パターン「PB3-3」や「PB3-4」は、第1特図ゲームか第2特図ゲームのうちのいずれか一方（例えば、第1特図ゲーム）において決定され得るようにしてもよい。なお、第1特図保留記憶であるか第2特図保留記憶であるかにかかわらず入賞順に消化する構成においても、第1特図保留記憶か第2特図保留記憶のうちのいずれか一方（例えば、第1特図保留記憶）において救済大当たりとなり得るようにしてもよい。

20

【0697】

以上、各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。

30

【0698】

例えば、第1の実施形態では、変動パターンが「PA4-1」、「PA5-1」、「PB4-1」、「PB5-1」である場合に操作演出が実行されるが（つまり図28に示すように操作演出パターンA～Fのいずれかが決定されるが）、他の変動パターンにおいても操作演出が実行される場合があってもよい。

【0699】

また、第2の実施形態では、変動パターンが「PA4-1」、「PA5-1」、「PB4-1」、「PB5-1」の場合に操作演出が実行可能であるが（図35参照）、他の変動パターンにおいても操作演出が実行可能であってもよい。

40

【0700】

また、第1の実施形態では、操作演出の種類（操作演出パターン）は6種類（操作演出パターンA～F）であるが、操作演出の種類は1種類～5種類、7種類以上であってもよい。また、第1の実施形態では、キャラ演出の種類は2種類（第1キャラ演出、第2キャラ演出。但し、図29に示すように第1キャラ演出においてキャラクタaの色が変化する場合としない場合とがあり、第2キャラ演出においてキャラクタbの色が変化する場合としない場合とがある）であるが、キャラ演出の種類は3種類以上であってもよい。

【0701】

また、第2の実施形態では、操作演出の種類（操作演出パターン）は4種類（SEPR

50

A～SEP-D)であるが、操作演出の種類は1種類～3種類、5種類以上であってもよい。また、第2の実施形態では、カットイン演出の種類(カットイン演出パターン)は4種類(J1E、J2E、K1E、K2E)であるが、カットイン演出の種類は1種類～3種類、5種類以上であってもよい。なお、操作演出の種類が1種類の場合(2種類以上である場合も同様)には、当該1種類の操作演出には2回以上の操作期間を設けるとともにカットイン演出の種類を2種類以上とし、1回目の操作状況(操作の有無)に応じて2回目以降の操作期間の有効/無効や、操作があったときに実行されるカットイン演出の種類を異ならせてもよい。

【0702】

例えば、第1の実施形態(第2の実施形態も同様)では、可変表示中に操作演出を実行するが、可変表示中以外に操作演出を実行してもよい。つまり、操作演出は、可変表示中に実行される演出でなくてもよい。可変表示中に代えて又は加えて、例えば、大当り遊技状態に操作演出を実行してもよい。例えば、第1の実施形態では、変動パターンに応じて操作演出の内容を決定しているが(具体的には操作演出パターンA～Fのいずれかを決定しているが)、大当り遊技状態に操作演出を実行する態様では、例えば、大当り種別に応じて操作演出の内容(例えば、16R確変であるか否かを示唆又は報知するような内容等)を決定してもよい。一例として、8R確変であるときには操作演出パターンA、Bの決定割合を高くし、16R確変であるときには操作演出パターンD、Fの決定割合を高くし、少なくとも8ラウンド目が終了する迄のいずれかの期間において遊技者の操作に応じて決定内容に従って操作演出を実行してもよい。つまり、昇格演出として、操作演出を実行してもよい。

【0703】

また、第1の実施形態では、押しボタン31Bの操作に応じてキャラ演出を実行するが、キャラ演出を実行するための操作はこれに限定されない。例えば、押しボタン31Bの操作に代えて又は加えて、スティックコントローラ31Aの操作に応じてキャラ演出を実行するようにしてもよい。なお、押しボタン31Bの操作があった場合とスティックコントローラ31Aの操作があった場合とでキャラ演出の演出態様を異ならせてもよい(例えば、押しボタン31Bの操作があった場合とスティックコントローラ31Aの操作があった場合とでキャラ演出とキャラ演出の実行割合を異ならせてもよい)。

【0704】

第2の実施形態では、押しボタン31Bの操作があった場合にカットイン演を実行するが、カットイン演出を実行するための操作はこれに限定されない。例えば、押しボタン31Bの操作に代えて又は加えて、スティックコントローラ31Aの操作に応じてカットイン演出を実行するようにしてもよい。なお、押しボタン31Bの操作があった場合とスティックコントローラ31Aの操作があった場合とで異なるカットイン演出の演出態様を異ならせてもよい(例えば、押しボタン31Bの操作があった場合とスティックコントローラ31Aの操作があった場合とで異なるカットイン演出が実行されるようにしてもよい)。

【0705】

また、第1の実施形態(第2の実施形態も同様)では、操作有効期間(操作期間)に操作があった場合に、画像表示装置5の表示領域において演出を実行するが、表示領域における演出に代えて又は加えて、可動役物17やランプ9やスピーカ8を用いた演出を実行してもよい。

【0706】

また、各実施形態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

10

20

30

40

50

っても構わない。

【0707】

また、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。

【0708】

また、上記の各実施形態においては、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知するために、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用マイクロコンピュータに通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータは、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無など、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無など、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用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もとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータの方では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用マイクロコンピュータの方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターン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。

【0709】

また、上記の各実施形態において、「割合」とは、例えば、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 30\% : 70\%$ のような関係であり、割合が異なる場合には、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係で割合が異なる場合（すなわち、一方が100%の割り振りで他方が0%の割り振りとなるような場合）も含む。

【0710】

また、上記のパチンコ遊技機1は、遊技者に景品として遊技球が払い出され、遊技者は払い出された遊技球を遊技領域に発射して遊技が行われる遊技機であったが、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報より特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与すると共に、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。

【0711】

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

【0712】

また、上記の各実施形態では、確変大当りに決定されたことにもとづいて、大当り遊技

10

20

30

40

50

終了後に確変状態に制御される遊技機を示したが、そのような遊技機に限定されない。例えば、内部に所定の確変領域が設けられた特別可変入賞球装置（１つだけ設けられた特別可変入賞球装置内に確変領域が設けられていてもよいし、複数設けられた特別可変入賞球装置のうちの一部に確変領域が設けられていてもよい）を備え、大当り遊技中に特別可変入賞球装置内における確変領域を遊技球が通過したことにもとづいて確変が確定し、大当り遊技終了後に確変状態に制御される遊技機に上記の各実施形態で示した構成を適用することもできる。

【０７１３】

また、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。

【０７１４】

また、上記の各実施形態では、各々が識別可能な複数種類の特別図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定特別図柄を導出表示する遊技機を示したが、そのような遊技機に限定されない。例えば、変動する特別図柄と、可変表示結果として導出表示される確定特別図柄とが異なってもよい。換言すれば、変動する複数種類の特別図柄の中に、可変表示結果として導出表示される確定特別図柄が含まれていなくてもよい。

【０７１５】

また、上記の各実施形態では、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する遊技機を示したが、そのような遊技機に限定されない。例えば、変動する飾り図柄と、可変表示結果として導出表示される確定飾り図柄とが異なってもよい。換言すれば、変動する複数種類の飾り図柄の中に、可変表示結果として導出表示される確定飾り図柄が含まれていなくてもよい。

【０７１６】

なお、第１の実施形態、第２の実施形態、第３の実施形態の夫々について別々に説明したが、パチンコ遊技機１（後述のスロット機も同様）は、２以上の実施形態に示した内容を組合せて実行してもよい。つまり、第１の実施形態におけるパチンコ遊技機１は、第１の実施形態の内容に加えて、第２の実施形態の内容と第３の実施形態の内容のうち少なくとも一方の内容を実行してもよい。あるいは、第２の実施形態におけるパチンコ遊技機１は、第２の実施形態の内容に加えて、第１の実施形態の内容と第３の実施形態の内容のうち少なくとも一方の内容を実行してもよい。あるいは、第３の実施形態におけるパチンコ遊技機１は、第３の実施形態の内容に加えて、第１の実施形態の内容と第２の実施形態の内容のうち少なくとも一方の内容を実行してもよい。以下、第１の実施形態、第２の実施形態、第３の実施形態のうち２以上の実施形態を組合せた実行形態（第４の実施形態～第７の実施形態）について説明する。

【０７１７】

（第４の実施形態）

第４の実施形態とは、第１の実施形態と第２の実施形態とを合わせた実施形態である。第４の実施形態として、第１実施例～第３実施例を説明する。

【０７１８】

（第４の実施形態の第１実施例）

第１実施例は、第２の実施形態のカットイン演出を第１の実施形態の第２キャラ演出と

10

20

30

40

50

して実行する実施例である。

【0719】

例えば、第1キャラ演出が実行される期間（以下、第1キャラ演出期間という）に、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作有効期間を1回設ける。また、第1キャラ演出期間の開始時には操作有効期間に対応する1個の操作演出アイコンを表示する。操作有効期間内において、プッシュボタン31Bの所定回数以上の連打か、操作有効期間内におけるプッシュボタン31Bの所定時間以上の長押しがあった場合には操作が成功するようにしておく。また、第1キャラ演出期間には、操作有効期間内における遊技者の操作（プッシュボタン31Bの連打、長押し）に応じて、図29に示したキャラクタaによる演出が実行されるようにする。

10

【0720】

第1キャラ演出期間における遊技者の連打により操作が成功した場合には、第2キャラ演出が実行される期間（以下、第2キャラ演出期間という）において第2キャラ演出を実行する。一方、遊技者の長押しにより操作が成功した場合には、第2キャラ演出を実行しないようにする。また、操作の種類によらず操作が成功しなかった場合にも、第2キャラ演出を実行しないようにする。

【0721】

第2キャラ演出期間に、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作有効期間を複数回設ける（例えば、回数は抽選によって選択される）。また、第2キャラ演出期間の開始時には個々の操作有効期間に対応する複数の操作演出アイコンを表示する（例えば、第2キャラ演出期間内に2回の操作有効期間がある場合には2個の操作演出アイコンを表示し、第2キャラ演出期間内に3回の操作有効期間がある場合には3個の操作演出アイコンを表示する）。

20

【0722】

第2キャラ演出期間には、夫々の操作有効期間内の遊技者の操作（プッシュボタン31Bの押下）に応じて、図38に示したカットイン演出が実行されるようにする。つまり、第2キャラ演出期間には、図29に示したキャラクタbによる演出に代えて、図38に示したカットイン演出が実行されるようにする。例えば、第2キャラ演出期間に全3回の操作有効期間がある場合、1回目の操作有効期間内の操作で弱1カットイン演出を実行し、2回目の操作有効期間内の操作で強1カットイン演出を実行し、3回目の操作有効期間内の操作で強2カットイン演出を実行するというようにしてもよい。

30

【0723】

第2キャラ演出期間には、条件に応じて、強2カットイン演出（強1カットイン演出でもよい）の実行割合を異ならせる。例えば図42（A）に示した例と同様に、残りの操作演出アイコン数（第2キャラ演出期間における合計残り操作回数）が同一であっても、第2キャラ演出期間の開始時に表示された操作演出アイコン数（第2キャラ演出期間における合計操作可能回数）が異なれば、強2カットイン演出の実行割合が異なる場合があるようにする。例えば、合計操作可能回数が3回であるときの3回目と合計操作可能回数が2回であるときの2回目とは共に合計残り操作回数が0回で同一であるが、前者と後者では合計操作可能回数が異なるため、強2カットイン演出の実行割合を異ならせてもよい。

40

【0724】

また例えば図42（B）に示した例と同様に、残りの操作演出アイコン数（第2キャラ演出期間における合計残り操作回数）が同一であっても、消去した操作演出アイコン数（合計操作回数）が異なれば、強2カットイン演出の実行割合が異なる場合があるようにしてもよい。例えば、合計操作可能回数が3回であるときの3回目（1、2回目は共に操作有）と合計操作可能回数が2回（1回目は操作有）であるときの2回目とは共に合計残り操作回数が0回で同一であるが、前者と後者では合計操作回数が異なるため、強2カットイン演出の実行割合を異ならせてもよい。

【0725】

なお、第2キャラ演出期間の複数の操作有効期間のうち一部の期間について、図29に

50

示したキャラクタによる演出に代えて、図 38 に示したカットイン演出が実行されるようにしてもよい。例えば、第 2 キャラ演出期間に全 3 回の操作有効期間がある場合、1 回目の操作有効期間内の操作で白キャラ b を表示し、2 回目の操作有効期間内の操作で赤キャラ b を表示し、3 回目の操作有効期間内の操作で強 2 カットイン演出を実行するというようにしてもよい。

【0726】

(第 4 の実施形態の第 2 実施例)

第 2 実施例は、第 2 の実施形態のカットイン演出を第 1 の実施形態の第 1 キャラ演出として実行する実施例である。

【0727】

例えば、第 1 キャラ演出が実行される第 1 キャラ演出期間に、遊技者によるプッシュボタン 31B の操作有効期間を複数回設ける（例えば、回数は抽選によって選択される）。また、第 1 キャラ演出期間の開始時には個々の操作有効期間に対応する複数の操作演出アイコンを表示する（例えば、第 1 キャラ演出期間内に 2 回の操作有効期間がある場合には 2 個の操作演出アイコンを表示し、第 1 キャラ演出期間内に 3 回の操作有効期間がある場合には 3 個の操作演出アイコンを表示する）。夫々の操作有効期間内において、プッシュボタン 31B の所定回数以上の連打か、操作有効期間内におけるプッシュボタン 31B の所定時間以上の長押しがあった場合には操作が成功するようにしておく。

【0728】

第 1 キャラ演出期間には、夫々の操作有効期間内の遊技者の操作（プッシュボタン 31B の連打、長押し）に応じて、図 38 に示したカットイン演出が実行されるようにする。つまり、第 1 キャラ演出期間には、図 29 に示したキャラクタ a による演出に代えて、図 38 に示したカットイン演出が実行されるようにする。例えば、第 1 キャラ演出期間に全 3 回の操作有効期間がある場合、1 回目の操作有効期間内の操作成功で弱 1 カットイン演出を実行し、2 回目の操作有効期間内の操作成功で強 1 カットイン演出を実行し、3 回目の操作有効期間内の操作成功で強 2 カットイン演出を実行するというようにしてもよい。

【0729】

第 1 キャラ演出期間には、条件に応じて、強 2 カットイン演出（強 1 カットイン演出でもよい）の実行割合を異ならせる。例えば図 42（A）に示した例と同様に、残りの操作演出アイコン数（第 1 キャラ演出期間における合計残り操作回数）が同一であっても、第 1 キャラ演出期間の開始時に表示された操作演出アイコン数（第 1 キャラ演出期間における合計操作可能回数）が異なれば、強 2 カットイン演出の実行割合が異なる場合があるようにする。例えば、合計操作可能回数が 3 回であるときの 3 回目と合計操作可能回数が 2 回であるときの 2 回目とは共に合計残り操作回数が 0 回で同一であるが、前者と後者では合計操作可能回数が異なるため、強 2 カットイン演出の実行割合を異ならせてもよい。

【0730】

また例えば図 42（B）に示した例と同様に、残りの操作演出アイコン数（第 1 キャラ演出期間における合計残り操作回数）が同一であっても、消去した操作演出アイコン数（合計操作回数）が異なれば、強 2 カットイン演出の実行割合が異なる場合があるようにしてもよい。例えば、合計操作可能回数が 3 回であるときの 3 回目（1、2 回目は共に操作有）と合計操作可能回数が 2 回（1 回目は操作有）であるときの 2 回目とは共に合計残り操作回数が 0 回で同一であるが、前者と後者では合計操作回数が異なるため、強 2 カットイン演出の実行割合を異ならせてもよい。

【0731】

なお、第 1 キャラ演出期間の複数の操作有効期間のうち一部の期間について、図 29 に示したキャラクタによる演出に代えて、図 38 に示したカットイン演出が実行されるようにしてもよい。例えば、第 1 キャラ演出期間に全 3 回の操作有効期間がある場合、1 回目の操作有効期間内の成功操作で白キャラ a を表示し、2 回目の操作有効期間内の成功操作で赤キャラ a を表示し、3 回目の操作有効期間内の成功操作で強 2 カットイン演出を実行するというようにしてもよい。

【0732】

第1キャラ演出期間の全部の操作有効期間において遊技者の連打により操作が成功した場合には、第2キャラ演出期間において第2キャラ演出を実行する。具体的には、第2キャラ演出期間には、図29に示したキャラクタbによる演出を実行する。一方、遊技者の長押しにより操作が成功した場合には、第2キャラ演出を実行しないようにする。また、操作の種類によらず操作が成功しなかった場合にも、第2キャラ演出を実行しないようにする。

【0733】

なお、全部の操作有効期間ではなく一部の操作有効期間において遊技者の連打により操作が成功した場合であっても第2キャラ演出期間において第2キャラ演出を実行するようにしてもよい。例えば、設けられた操作有効期間のうちの半数以上の操作有効期間において遊技者の連打により操作が成功した場合には第2キャラ演出期間において第2キャラ演出を実行するようにしてもよい。

10

【0734】

(第4の実施形態の第3実施例)

第3実施例は、第2の実施形態のカットイン演出を第1の実施形態のキャラ演出(第1キャラ演出、第2キャラ演出)とは別に実行する実施例である。

【0735】

例えば、第3実施例は、第1実施例の変形例として、第2キャラ演出期間に、図29に示したキャラクタbによる演出に加えて図38に示したカットイン演出を実行する実施例であってもよい。つまり、第1実施例では、第2キャラ演出期間に、図29に示したキャラクタbによる演出に代えて図38に示したカットイン演出を実行するが、第3実施例では、第2キャラ演出期間に、図29に示したキャラクタbによる演出に加えて図38に示したカットイン演出を実行してもよい。例えば、第2キャラ演出期間に全3回の操作有効期間がある場合、1回目の操作有効期間内の操作(プッシュボタン31Bの押下等)で白キャラbを表示し、2回目の操作有効期間内の操作(プッシュボタン31Bの押下等)で白キャラbを表示し、3回目の操作有効期間内の操作(プッシュボタン31Bの押下等)で赤キャラbを表示するとともに強2カットイン演出を実行するというようにしてもよい。

20

【0736】

また例えば、第3実施例は、第2実施例の変形例として、第1キャラ演出期間に、図29に示したキャラクタaによる演出に加えて図38に示したカットイン演出を実行する実施例であってもよい。つまり、第2実施例では、第1キャラ演出期間に、図29に示したキャラクタaによる演出に代えて図38に示したカットイン演出を実行するが、第3実施例では、第1キャラ演出期間に、図29に示したキャラクタaによる演出に加えて図38に示したカットイン演出を実行してもよい。例えば、第1キャラ演出期間に全3回の操作有効期間がある場合、1回目の操作有効期間内の成功操作で白キャラbを表示し、2回目の操作有効期間内の成功操作で白キャラbを表示し、3回目の操作有効期間内の成功操作で赤キャラbを表示するとともに強2カットイン演出を実行するというようにしてもよい。

30

40

【0737】

第4の実施形態(第1実施例～第3実施例)では、図30～図33に示したタイマゲージ5Tと、図39～図41、図44、図45に示した操作演出アイコンと、が重ならないようにするとよい。操作演出アイコンと重ならない位置にタイマゲージ5Tを表示するようにしてもよい。第7の実施形態においても同様である。

【0738】

以上、第4の実施形態によれば、操作可能回数や操作した回数や操作の種類などに応じて実行される演出や実行される割合が異なるため、興趣を向上させることができる。

【0739】

(第5の実施形態)

50

第5の実施形態とは、第1の実施形態と第3の実施形態とを合わせた実施形態である。例えば、図51(D)～図51(E)の期間内に、図30(A)～図30(E)の処理や図31(A)～図31(D)の処理や図32(A)～図32(E1)又は図32(E2)又は図32(E3)の処理や図33(A)～図31(E)の処理が実行されるようにしてもよい。なお、第1の実施形態のキャラ演出の実行期間は、上述の如く、図30～図33において図示した期間に限定されるものではないため、図51(B)～図51(K)のいずれかの期間にキャラ演出が実行されるようになっていればよいが、図51(H)～図51(K)の期間は、救済大当りの場面であり実行頻度が低いことや救済大当りの演出に注目させたいため、図51(B)～図51(E)のいずれかの期間内にキャラ演出が実行されることが好ましい。

10

【0740】

第5の実施形態では、図30～図33に示したタイマゲージ5Tと、図51に示した今回表示エリア5Kや今回表示と、が重ならないようにするとよい。例えば、今回表示エリア5Kや今回表示と重ならない位置にタイマゲージ5Tを表示するようにしてもよい。第7の実施形態においても同様である。

【0741】

なお、救済大当りとなる場合には事前に虹キャラbの表示が行われることがないようにしてもよい。これにより、救済大当りにおいて意外性を与えることができる。あるいは、救済大当りとなる場合にも事前に虹キャラbの表示が行われることがあるようにしてもよい。これにより、仮ハズレとなった時点で、既に虹キャラbを確認済みで救済大当りとなることを確信している一部の遊技者に優越感を与えることができる。なお、救済大当りとなる場合にも事前に虹キャラbの表示が行われることがあるようにするときには、虹キャラbの表示は白キャラbや赤キャラbに比べて目立たないようにしてもよい（例えば、表示時間を短くする、表示サイズを小さくする等）。これにより、救済大当りにおいて意外性を与えつつ、一部の遊技者に優越感を与えることができる。

20

【0742】

以上、第5の実施形態によれば、操作の種類に応じて実行される演出が異なり、また、特定報知によって意外性を与えるため、興趣を向上させることができる。

【0743】

(第6の実施形態)

30

第6の実施形態とは、第2の実施形態と第3の実施形態とを合わせた実施形態である。例えば、図51(B)～図51(E)の期間内に、図39(A)～図41(L)の処理が実行されるようにしてもよい。

【0744】

第6の実施形態では、図39～図41、図44、図45に示した操作演出アイコンと、図51に示した今回表示エリア5Kや今回表示と、が重ならないようにするとよい。例えば、今回表示エリア5Kや今回表示と重ならない位置に操作演出アイコンを表示するようにしてもよい。第7の実施形態においても同様である。

【0745】

以上、第6の実施形態によれば、操作可能回数や操作した回数などに応じて実行される演出が異なり、また、特定報知によって意外性を与えるため、興趣を向上させることができる。

40

【0746】

(第7の実施形態)

第7の実施形態とは、第1の実施形態と第2の実施形態と第3の実施形態とを合わせた実施形態である。つまり、第7の実施形態は、第4の実施形態と第3の実施形態とを合わせた実施形態である。例えば、図51(B)～図51(E)の期間内に、第4の実施形態の第1実施例（又は第2実施例又は第3実施例）として説明した処理が実行されるようにしてもよい。

【0747】

50

なお、上記の各実施形態では、遊技機としてパチンコ機を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲーム（遊技）を実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0748】

例えば、第1の実施形態における遊技機は、上述のようなゲームが可能な上述のようなスロット機であって、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、当該スロット機が備える演出用ボタン（ストップボタンであってもよい）等）と、操作手段に対する第1の操作（例えば、演出用ボタン等に対する連打等）又は操作手段に対する第2の操作（例えば、演出用ボタン等に対する長押し等）に応じて操作演出（例えば、当該スロット機が備える表示部や図柄を配したドラムを用いた演出等）を実行する演出実行手段（例えば、当該スロット機のCPU等）とを備え、演出実行手段は、第1の操作又は第2の操作のいずれか一方の操作に応じて第1の操作演出を実行する（例えば、長押しに応じて操作演出Aを実行する）とともに、第1の操作又は第2の操作の他の一方の操作に応じて第1の操作演出と第2の操作演出を実行する（例えば、連打に応じて操作結果演出Aと操作結果演出Bを実行する）、スロット機であってもよい。操作結果演出Aや操作結果演出Bは、例えば、ボーナス等になる期待度（又は、ボーナス等になる確率が高められた状態への移行を示唆又は報知する内容のものであってもよいし、ボーナス等の種類を示唆又は報知する内容のものであってもよい。

【0749】

また、第2の実施形態における遊技機は、上述のようなスロット機であって、例えば、残り操作回数が所定差であり操作可能回数が第1回数である場合と、残り操作回数が上記所定差であり操作可能回数が第2回数である場合とで異なる割合で強カットイン演出等を実行する、スロット機であってもよい。また例えば、残り操作回数が所定差であり操作回数が第1回数である場合と、残り操作回数が上記所定差であり操作回数が第2回数である場合とで異なる割合で強カットイン演出等を実行する、スロット機であってもよい。

【0750】

また、第3の実施形態における遊技機は、上述のようなスロット機であって、例えば、有利状態（例えば、ボーナス等）に制御される期待度を表示態様によって示唆する特定表示（例えば、バトル勝利後にボーナス等に制御されるスロット機の場合にはバトル勝利の期待度を示した表示等）を表示する特定表示手段と、有利状態に制御されるか否かを報知（例えば、バトル勝利又はバトル敗北を報知等）する報知手段とを備え、一のゲームにおいて、有利状態に制御されない旨の所定報知（例えば、バトル敗北の報知等）が行われた後に特定表示の表示態様（若しくは表示内容）が変化して有利状態に制御される旨の特定報知（例えば、バトル勝利の報知等）を実行する、スロット機であってもよい。

【0751】

なお、第1の実施形態、第2の実施形態、第3の実施形態のうちの2以上の実施形態を組合せた第4の実施形態～第7の実施形態における遊技機についても、上述のようなスロット機であってもよい。

【符号の説明】

【0752】

- 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	
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	10
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	
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	…	プッシュボタン	
1 0 0	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	20
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	
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】

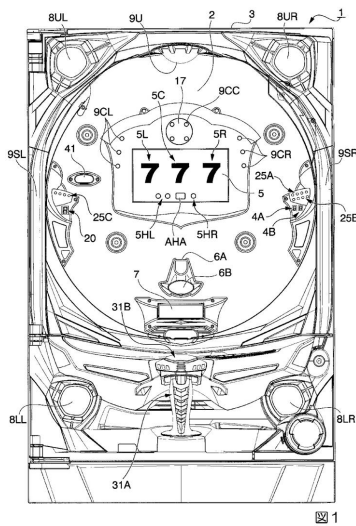


図 1

【図 2】

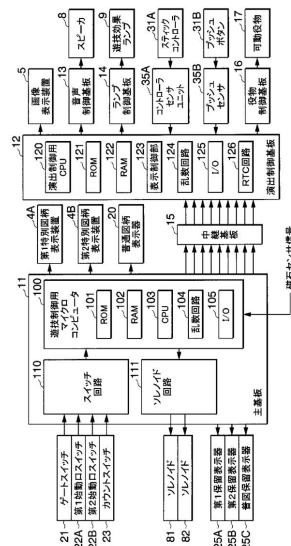


図 2

【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図の変動開始	第2図の変動開始を指定
81	XX	変動リターン指定	変動リターン(可変表示時間)を指定
80	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	確り図柄の変動停止を指定
92	00	確率後回指定	確率後回指定の実行を指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ(モーション表示)を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口の開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口の開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞口への入賞を通知
B3	XX	確率回数指定	確率回数の残り回数がXXで示す数であることを指定
B4	XX	確率回数通知	確率回数の残り回数がXXで示す数であることを指定
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	図柄の入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
06	XX	変動力デフォリ	変動入賞時の入賞時判定結果(変動リターン)を指定
08	XX	初層化指定	初層化を指定

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	変動力デフォリ決定用
MR4	0~99	普通表示結果決定用
MR5	0~99	変動リターン決定用

図 4

【図 5】

変動力デフォリ (変動リターン)	内容	特図変動時間 (ms)	内容
PA1	変動力デフォリ (ハズレ)	3000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA2	変動力デフォリ (ハズレ)	12000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA3	変動力デフォリ (ハズレ)	20000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA4	変動力デフォリ (ハズレ)	28000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA5	変動力デフォリ (ハズレ)	40000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA6	変動力デフォリ (ハズレ)	42000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA7	変動力デフォリ (ハズレ)	44000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA8	変動力デフォリ (ハズレ)	46000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA9	変動力デフォリ (ハズレ)	48000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA10	変動力デフォリ (ハズレ)	50000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA11	変動力デフォリ (ハズレ)	52000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA12	変動力デフォリ (ハズレ)	54000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA13	変動力デフォリ (ハズレ)	56000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA14	変動力デフォリ (ハズレ)	58000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA15	変動力デフォリ (ハズレ)	60000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA16	変動力デフォリ (ハズレ)	62000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA17	変動力デフォリ (ハズレ)	64000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA18	変動力デフォリ (ハズレ)	66000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA19	変動力デフォリ (ハズレ)	68000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA20	変動力デフォリ (ハズレ)	70000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA21	変動力デフォリ (ハズレ)	72000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA22	変動力デフォリ (ハズレ)	74000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA23	変動力デフォリ (ハズレ)	76000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA24	変動力デフォリ (ハズレ)	78000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA25	変動力デフォリ (ハズレ)	80000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA26	変動力デフォリ (ハズレ)	82000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA27	変動力デフォリ (ハズレ)	84000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA28	変動力デフォリ (ハズレ)	86000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA29	変動力デフォリ (ハズレ)	88000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA30	変動力デフォリ (ハズレ)	90000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA31	変動力デフォリ (ハズレ)	92000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA32	変動力デフォリ (ハズレ)	94000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA33	変動力デフォリ (ハズレ)	96000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA34	変動力デフォリ (ハズレ)	98000	変動力デフォリ (ハズレ)
PA35	変動力デフォリ (ハズレ)	100000	変動力デフォリ (ハズレ)

図 5

【図 6】

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
低確状態	8000~8189	大当り
	上記数値以外	ハズレ
高確状態	8000~8818	大当り
	上記数値以外	ハズレ

図 6

【図 7】

大当り種別決定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	0~49	16R確変
	50~99	8R確変
第2特図	0~79	16R確変
	80~99	8R確変

図 7

【図 8】

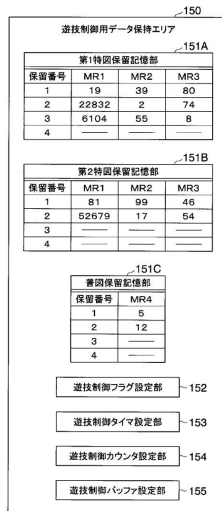


図 8

【図 9】

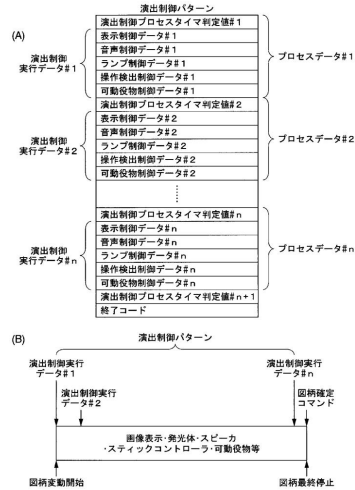


図 9

【図 10】

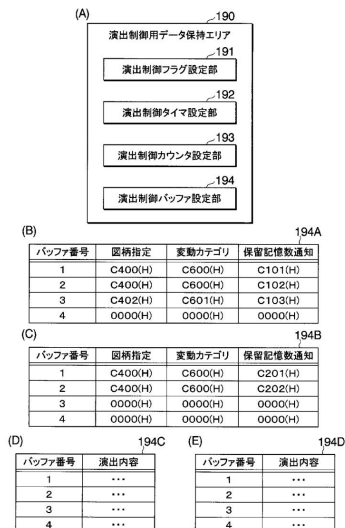


図 10

【図 11】

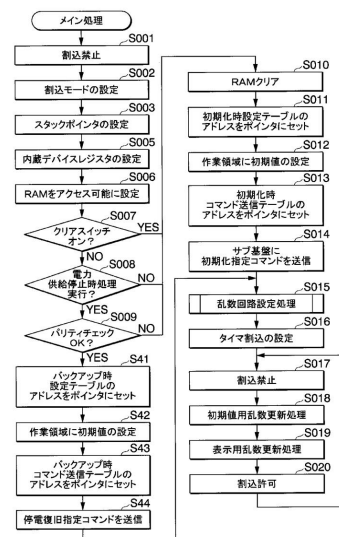


図 11

【図 1 2】

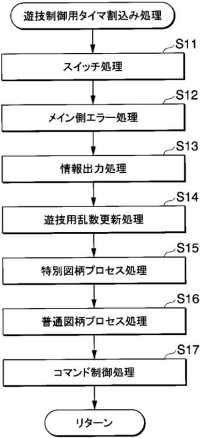


図 1 2

【図 1 4】

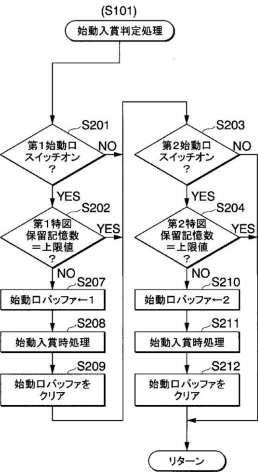


図 1 4

【図 1 3】

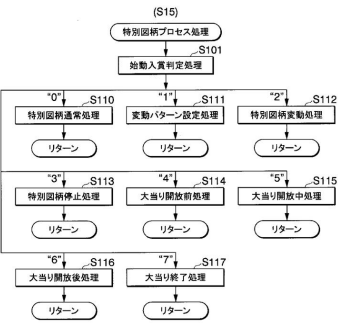


図 1 3

【図 1 5】

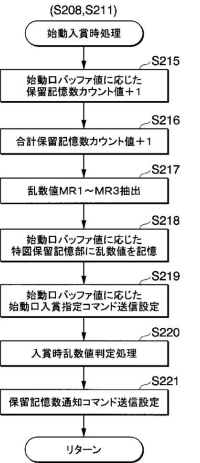


図 1 5

【図 1 6】

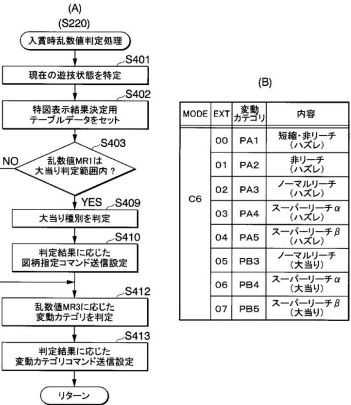


図 1 6

(B)			
MODE	EXT	変動 カテゴリ	内容
C6	00	PA1	短縮・非リーチ (ハズレ)
	01	PA2	非リーチ (ハズレ)
	02	PA3	ノーマルリーチ (ハズレ)
	03	PA4	スーパーリーチα (ハズレ)
	04	PA5	スーパーリーチβ (ハズレ)
	05	PB3	ノーマルリーチ (大当り)
	06	PB4	スーパーリーチα (大当り)
	07	PB5	スーパーリーチβ (大当り)

【図 1 7】

特図表示結果	保留記憶数		
	0, 1	2, 3	4
ハズレ	C-TBL1	C-TBL2	C-TBL3
大当り	C-TBL4	C-TBL4	C-TBL4

図 1 7

【図 18】

(A) C-TBL1

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

(B) C-TBL2

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

(C) C-TBL3

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

(D) C-TBL4

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

図 18

【図 19】

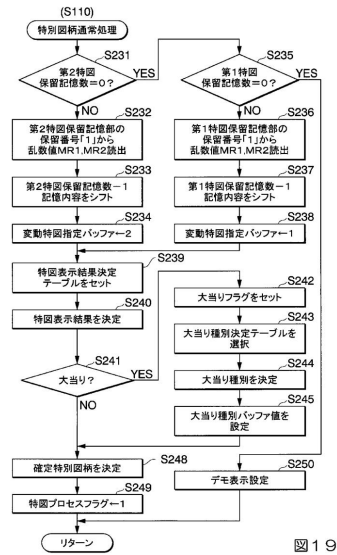


図 19

【図 20】

(A) 変動/ターン決定テーブルによる
設定例 (PA1の場合)

変動/ターン	決定割合 (MR5)
PA1-1	100

(B) 変動/ターン決定テーブルによる
設定例 (PA2の場合)

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

(C) 変動/ターン決定テーブルによる
設定例 (PA3の場合)

変動/ターン	決定割合 (MR5)
PA3-1	80
PA3-2	20

(D) 変動/ターン決定テーブルによる
設定例 (PA4の場合)

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

(E) 変動/ターン決定テーブルによる
設定例 (PA5の場合)

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

(F) 変動/ターン決定テーブルによる
設定例 (PB3の場合)

変動/ターン	決定割合 (MR5)
PB3-1	20
PB3-2	80

(G) 変動/ターン決定テーブルによる
設定例 (PB4の場合)

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

(H) 変動/ターン決定テーブルによる
設定例 (PB5の場合)

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

図 20

【図 21】

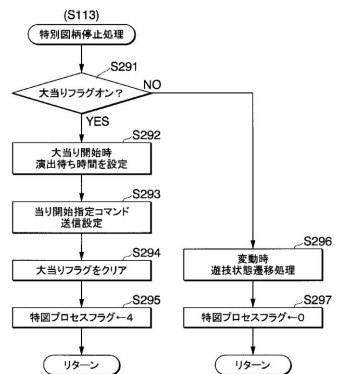


図 21

【図 23】



图 23

【図 25】

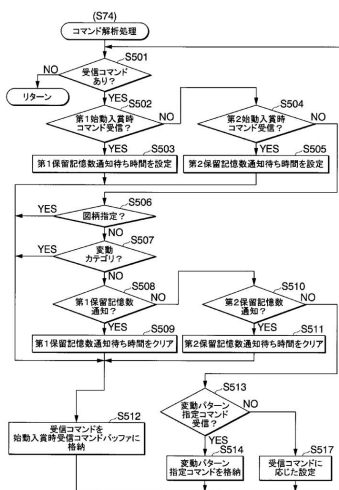


图25

【図 26】

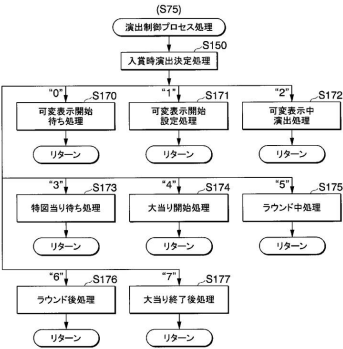


図 26

【図 27】

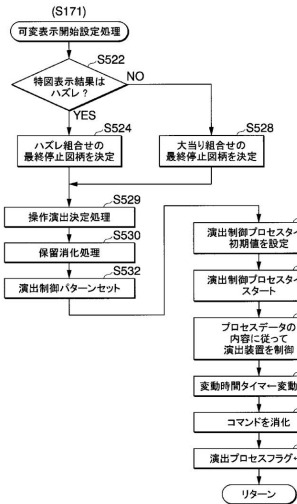


図 27

【図 28】

操作演出パターンの決定割合

操作演出パターン	変動パターン別の決定割合 (%)			
	PA4-1	PA5-1	PB4-1	PB5-1
操作演出パターンA	30	25	10	5
操作演出パターンB	25	20	10	10
操作演出パターンC	20	20	15	15
操作演出パターンD	15	20	20	20
操作演出パターンE	10	15	25	25
操作演出パターンF	0	0	20	25

・上記以外の変動パターンでは、操作演出パターンA～Fのいずれも実行しない。

図 28

【図 29】

操作演出パターンの内容

操作演出パターン	キャラ演出の内容		有効操作	第2キャラ演出の 実行割合 (%)	振舞い演出の 実行割合 (%)
	第1キャラ演出	第2キャラ演出			
操作演出パターンA	白キャラ	—	長押し	55	—
操作演出パターンB	白キャラ	白キャラ	長押し	60	—
操作演出パターンC	白キャラ→赤キャラ	白キャラ	連打	65	30
操作演出パターンD	白キャラ→赤キャラ	白キャラ→赤キャラ	連打/長押し	70	50
操作演出パターンE	白キャラ→赤キャラ	白キャラ→赤キャラ	連打/長押し	75	—
操作演出パターンF	白キャラ→赤キャラ	白キャラ→赤キャラ	連打/長押し	80	100

図 29

【図 30】

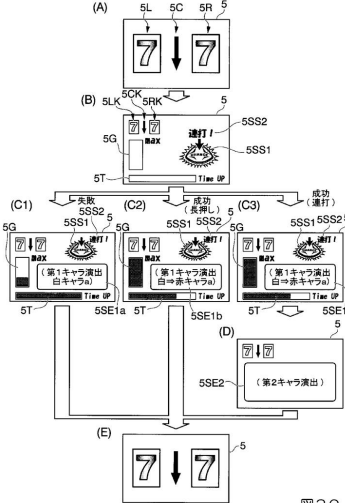


図 30

【図 3 1】

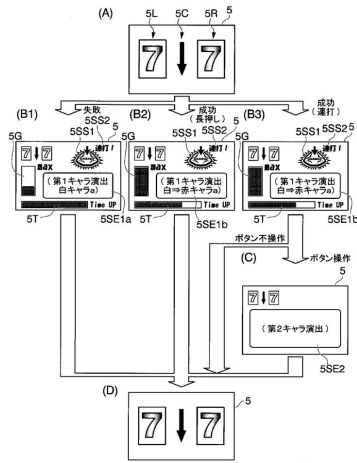


图 31

【図 3 2】

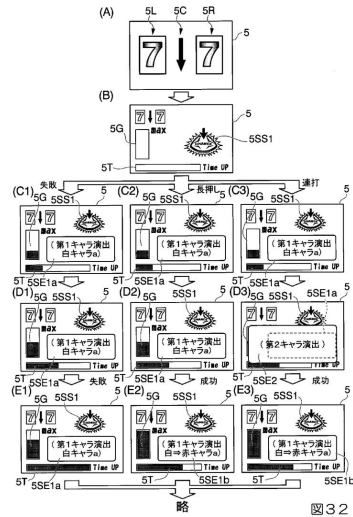


图 32

【図 3 3】

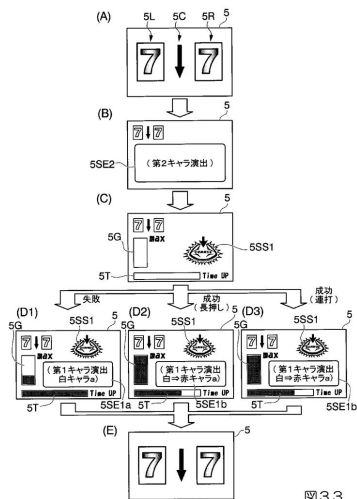
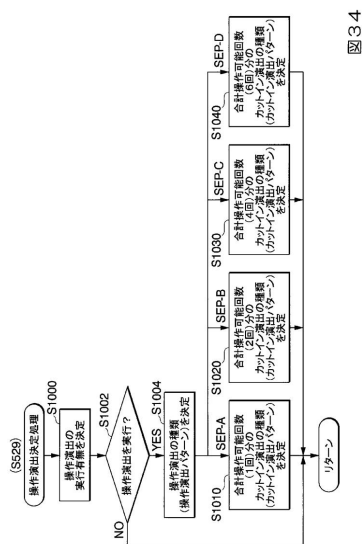


图 33

【図 3 4】



34

【図 35】

- (A) 操作演出実行有無決定テーブルによる設定例
(PA4-1、PA5-1の場合)
- | 実行有無 | 決定割合 (%) |
|------|----------|
| 実行なし | 60 |
| 実行あり | 40 |
- (B) 操作演出実行有無決定テーブルによる設定例
(PB4-1、PB5-1の場合)
- | 実行有無 | 決定割合 (%) |
|------|----------|
| 実行なし | 40 |
| 実行あり | 60 |
- (C) 操作演出実行有無決定テーブルによる設定例
(PA1-1、PA2-X、PA3-X、PA4-2~PA4-4、
PA5-2~PA5-4、PB3-X、PB4-2~PB4-4、
PB5-2~PB5-4の場合)
- | 実行有無 | 決定割合 (%) |
|------|----------|
| 実行なし | 100 |
| 実行あり | 0 |
- PA2-X: PA2-1~PA2-3
PA3-X: PA3-1、PA3-2
PB3-X: PB3-1、PB3-2

図35

【図 36】

- (A) 操作演出パターン決定テーブルによる設定例
(PA4-1、PA5-1の場合)
- | 操作演出
パターン | 決定割合 (%) |
|--------------|----------|
| SEP-A | 40 |
| SEP-B | 30 |
| SEP-C | 20 |
| SEP-D | 10 |
- (B) 操作演出パターン決定テーブルによる設定例
(PB4-1、PB5-1の場合)
- | 操作演出
パターン | 決定割合 (%) |
|--------------|----------|
| SEP-A | 10 |
| SEP-B | 20 |
| SEP-C | 30 |
| SEP-D | 40 |

図36

【図 38】

- (A)
- | カットイン演出
パターン | 内容 |
|-----------------|--------------|
| J1E | 弱1カットイン演出を実行 |
| J2E | 弱2カットイン演出を実行 |
| K1E | 強1カットイン演出を実行 |
| K2E | 強2カットイン演出を実行 |
- (B) 操作演出パターンとカットイン演出パターンの関係
- | 操作演出
パターン | カットイン演出パターン | | | | | |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | リーチ前 | リーチ中 | スーパーリーチ中 | | | |
| | 1回目の
操作期間 | 1回目の
操作期間 | 2回目の
操作期間 | 1回目の
操作期間 | 2回目の
操作期間 | 3回目の
操作期間 |
| SEP-A | J1E: 100% | — | — | — | — | — |
| SEP-B | J1E: 90% | J2E: 100% | — | — | — | — |
| SEP-C | J1E: 50% | J2E: 80% | — | K1E: 100% | K1E: 80% | — |
| SEP-D | J2E: 90% | K1E: 20% | — | K1E: 50% | K1E: 10% | — |
| SEP-D | J2E: 100% | K1E: 80% | K1E: 100% | K1E: 100% | K2E: 50% | K2E: 90% |
- (C) カットイン演出パターン決定テーブルによる設定例
(SEP-A/リーチ前の操作1回目の場合)
- | カットイン演出
パターン | 決定割合 (%) |
|-----------------|----------|
| J1E | 100 |
| J2E | 0 |
| K1E | 0 |
| K2E | 0 |

図38

【図 37】

- (A)
- | 操作演出
パターン | 内容 |
|--------------|---|
| SEP-A | リーチ前に弱カットイン演出を実行可能 |
| SEP-B | リーチ前に弱カットイン演出を実行可能
リーチ中に弱カットイン演出を実行可能 |
| SEP-C | リーチ前に弱カットイン演出を実行可能
リーチ中に弱カットイン演出又は強カットイン演出を実行可能、
スーパーリーチ中に強カットイン演出を実行可能 |
| SEP-D | リーチ前に弱カットイン演出を実行可能
リーチ中に弱カットイン演出又は強カットイン演出を実行可能、
スーパーリーチ中に強カットイン演出を実行可能 |
- (B) 各操作演出パターンにおける操作可能回数
- | 操作演出
パターン | 各期間の操作可能回数 | | | 合計
操作可能回数 |
|--------------|------------|------|--------------|--------------|
| | リーチ前 | リーチ中 | スーパー
リーチ中 | |
| SEP-A | 1 | — | — | 1 |
| SEP-B | 1 | 1 | — | 2 |
| SEP-C | 1 | 1 | 2 | 4 |
| SEP-D | 1 | 2 | 3 | 6 |

図37

【図 39】

- (A) リーチ前1回目(全体で1回目)の
操作期間の表示例
(SEP-Cの場合)
-
- (B)
-
- (C) 操作なし
-
- (D) 操作あり
-
- リーチ前1回目(全体で2回目)の
操作期間の表示例
(省略)
- リーチ中1回目(全体で2回目)の
操作期間の表示例
(E)へ

図39

【図 40】

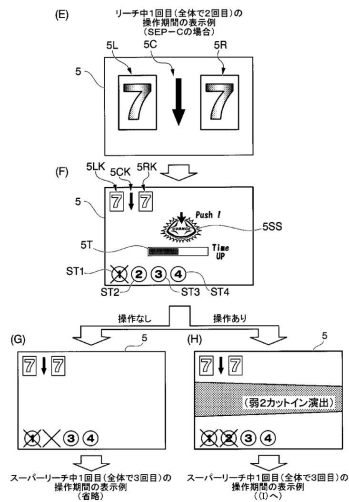


図 40

【図 41】

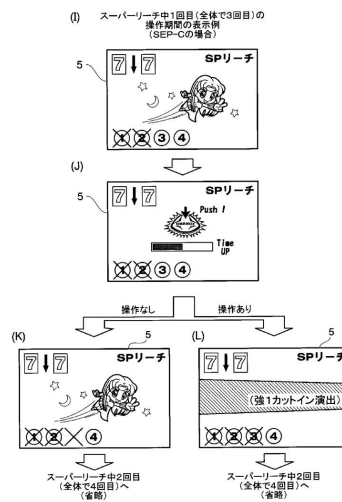


図 41

【図 42】

(A) 強カットイン演出の実行割合

実行割合 (%)	合計残り操作回数					
	5	4	3	2	1	0
1	—	—	—	—	—	0(0)
2	—	—	—	—	0(0)	0(0)
4	—	—	0(0)	0(20)	0(100)	20(100)
6	0(0)	0(80)	0(100)	0(100)	50(100)	90(100)

(1)外は、K2E(強2カットイン演出)が実行される割合 (%)
(1)内は、K2E(強2カットイン演出)か、K1E(強1カットイン演出)の
いずれかが実行される割合 (%)

(B) 強カットイン演出の実行割合

実行割合 (%)	合計残り操作回数					
	5	4	3	2	1	0
1	0(0)	—	0(0)	—	0(0)	0(0)
2	—	0(80)	—	0(20)	—	0(0)
3	—	—	0(100)	—	0(100)	—
4	—	—	—	0(100)	—	20(100)
5	—	—	—	—	50(100)	—
6	—	—	—	—	—	90(100)

(1)外は、K2E(強2カットイン演出)が実行される割合 (%)
(1)内は、K2E(強2カットイン演出)か、K1E(強1カットイン演出)の
いずれかが実行される割合 (%)

※全部の操作期間において操作があった場合

図 42

【図 43】

(C) 強カットイン演出の実行割合

実行割合 (%)	合計残り操作回数					
	5	4	3	2	1	0
1	—	—	—	—	—	0(0)
2	—	—	—	—	0(0)	0(0)
4	—	—	0(0)	0(20)	0(100)	20(100)
6	0(0)	0(80)	0(100)	0(100)	50(100)	90(100)

(D) 強カットイン演出の実行割合

実行割合 (%)	合計残り操作回数					
	5	4	3	2	1	0
1	—	—	—	—	—	0(0)
2	—	—	—	—	0(0)	0(0)
4	—	—	0(0)	0(20)	0(100)	20(100)
6	0(0)	0(80)	0(100)	0(100)	50(100)	90(100)

(A) カットイン演出のうち
スーパーリーチ中
3回目の操作期間
5回目迄の操作期間のうち
操作があった回数

操作があった回数	割合 (%)
1	100%
2	20%
3	100%
4	100%
5	100%
6	100%
7	100%
8	100%
9	100%
10	100%

(B) カットイン演出のうち
スーパーリーチ中
2回目の操作期間
3回目迄の操作期間のうち
操作があった回数

操作があった回数	割合 (%)
1	100%
2	20%
3	100%
4	100%
5	100%
6	100%
7	100%
8	100%
9	100%
10	100%

図 43

【図 4 4】

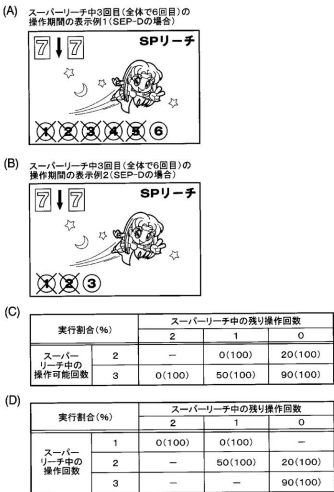


図 4 4

【図 4 5】

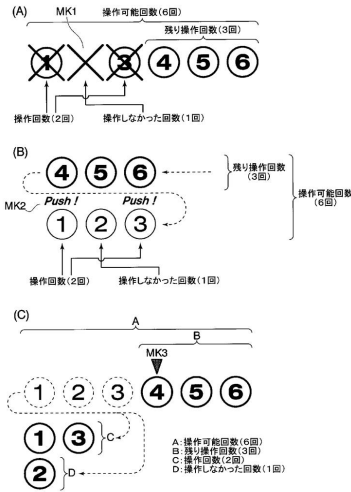


図 4 5

【図 4 6】

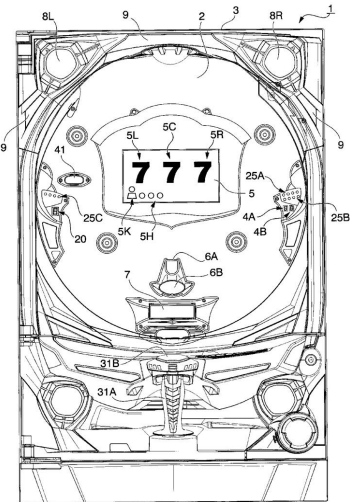


図 4 6

【図 4 8】



図 4 8

【図 4 7】

変動カテゴリ	内容	変動パターン	特図 変動時間 (ms)	内容
PA1	非リーチ (ハズレ)	PA1-1	5750	短縮→非リーチ(ハズレ)
		PA1-2	12000	非リーチ(ハズレ)
PA2	ノーマル リーチ (ハズレ)	PA2-1	15000	リーチ・ノーマルA(ハズレ)
		PA2-2	20000	リーチ・ノーマルB(ハズレ)
PA3	スーパー リーチ (ハズレ)	PA3-1	50000	リーチ・ノーマルB→スーパーA(ハズレ)
		PA3-2	70000	リーチ・ノーマルB→スーパーB(ハズレ)
PB2	ノーマル リーチ (大当たり)	PB2-1	15000	リーチ・ノーマルA(大当たり)
		PB2-2	20000	リーチ・ノーマルB(大当たり)
		PB3-1	50000	リーチ・ノーマルB→スーパーA(大当たり)
PB3	スーパー リーチ (大当たり)	PB3-2	70000	リーチ・ノーマルB→スーパーB(大当たり)
		PB3-3	65000	リーチ・ノーマルB →スーパーA(数回大当たり(ハズレ後の大当たり))
		PB3-4	85000	リーチ・ノーマルB →スーパーB(数回大当たり(ハズレ後の大当たり))

図 4 7

【図 49】

(A) 保留等演出パターン(入賞時に決定するもの)

保留等演出パターン	保留表示の表示態様	今回表示の表示態様(リール直前)	今回表示の表示態様(リール直後)
HP0	白色	白色	白色
HP1	白色	白色	黄色
HP2	白色	黄色	黄色
HP3	黄色	黄色	黄色
HP4	白色	白色	赤色
HP5	白色	黄色	赤色
HP6	黄色	黄色	赤色
HP7	赤色	赤色	赤色
HP8	赤色	赤色	紅色

(B) 保留等演出パターンの決定割合(%)

保留等演出パターン	PA2、PB2	PA3	PB3
HP0	40	0	0
HP1	30	10	5
HP2	20	15	5
HP3	10	20	5
HP4	0	20	20
HP5	0	15	20
HP6	0	10	20
HP7	0	10	20
HP8	0	0	5

※PA1はHP0が100%

(C) 今回表示の表示態様
(数値入賞時、数値大当りのときに追加するもの)

今回表示の表示態様 (数値入賞時、数値大当りのときに追加するもの)
白色→黄色→赤色→紅色

図 49

【図 50】

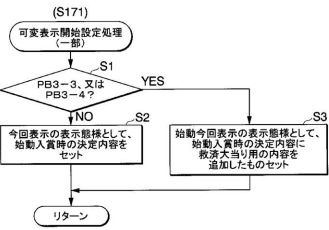


図 50

【図 51】

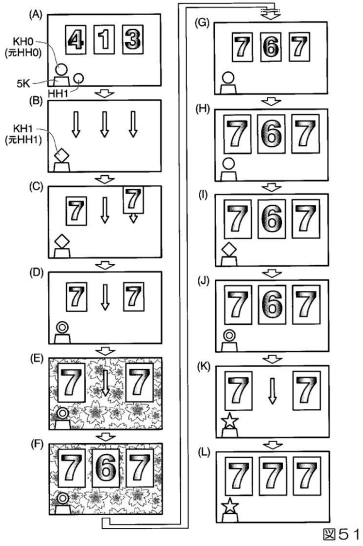


図 51

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第6377671 (JP, B2)
特開2014-012231 (JP, A)
特開2014-147834 (JP, A)
特開2009-011609 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02