

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6862393号
(P6862393)

(45) 発行日 令和3年4月21日(2021.4.21)

(24) 登録日 令和3年4月2日(2021.4.2)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 75 頁)

(21) 出願番号	特願2018-141984 (P2018-141984)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成30年7月30日(2018.7.30)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2020-18329 (P2020-18329A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	令和2年2月6日(2020.2.6)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和1年8月30日(2019.8.30)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	阿部 知

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】

識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を実行可能な演出用可変表示手段と、

特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出が開始された後の特定タイミングにおいて、前記特定演出の演出態様を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、

前記特定演出実行手段は、少なくとも第1演出態様と、該第1演出態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第2演出態様と、を含む複数種類の演出態様にて前記特定演出を実行可能であり、

前記第1演出態様と、前記第2演出態様とで、前記特定演出を構成する要素のうち少なくとも特定要素が異なり、

前記変化演出実行手段は、

前記変化演出において、少なくとも前記第1演出態様に対応した第1特定要素と、前記第2演出態様に対応した第2特定要素と、を含む複数種類の前記特定要素のうちのいずれに変化させるかを遊技者に選択させることが可能な特定要素選択手段と、

前記特定演出の演出態様を、前記特定要素選択手段により選択された前記特定要素を

10

20

含む演出態様に変化させる変化実行手段と、を含み、

前記特定要素選択手段は、前記変化演出において、前記変化演出の実行後に前記有利状態に制御される期待度が低い場合と、該期待度が高い場合とのいずれでも複数種類の前記特定要素のうちのいずれかの前記特定要素を選択可能であり、

前記特定要素選択手段により選択可能な選択肢として、前記特定演出の演出態様を変化させないことに対応した選択肢を含み、

前記変化演出実行手段は、前記特定タイミングよりも前のタイミングにおける前記特定演出の演出態様が前記第1演出態様である場合と前記第2演出態様である場合とで異なる割合にて前記変化演出を実行可能であり、

前記変化実行手段は、前記特定要素選択手段によって前記第2特定要素が選択された場合、前記特定演出の演出態様を、前記第2特定要素を含む演出態様であって前記第2演出態様と異なる特別演出態様に変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示領域が設けられ、可変表示領域において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

【0003】

また、所定の遊技媒体を1ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示領域による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示領域に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示領域の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

【0004】

なお、遊技価値とは、賞球の払い出しや、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示領域において開始される演出図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数

10

20

30

40

50

が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0006】

また、可変表示領域において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示領域に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

10

【0007】

また、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶し、保留記憶に対応する保留表示を行う遊技機があり、大当たりに制御することに対する信頼度の異なる複数の表示態様のうちいずれかの表示態様にて保留表示を表示するもの（すなわち、保留表示の表示態様によって期待度を示すもの）があった（例えば、特許文献1参照。）。

【0008】

また、保留表示としてキャラクタ画像を表示し、遊技者の動作にもとづいてキャラクタ画像を変化させる変化演出を行うもの（すなわち、遊技者がいずれのキャラクタ画像で保留表示を表示するかを選択可能なもの）があり、保留表示に対応する変動においては該保留表示として表示していたキャラクタに対応したリーチ演出が行われるものがあった（例えば、特許文献2参照。）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0009】

【特許文献1】特開2011-234836号公報（図253）

【特許文献2】特開2012-235868号公報（図36）

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0010】

しかしながら、上述した遊技機では、好適に変化演出を実行することができていなかった。

【0011】

そこで、本発明は、好適に変化演出を実行することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0012】

手段Aの遊技機は、識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

40

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を実行可能な演出用可変表示手段と、

特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出が開始された後の特定タイミングにおいて、遊技者による動作にもとづいて前記特定演出の演出態様を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、

前記特定演出実行手段は、少なくとも第1演出態様と、該第1演出態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第2演出態様と、を含む複数種類の演出態様にて前記特定

50

演出を実行可能であり、

前記第1演出態様と、前記第2演出態様とで、前記特定演出を構成する要素のうち少なくとも特定要素が異なり、

前記変化演出実行手段は、

前記変化演出において、少なくとも前記第1演出態様に対応した第1特定要素と、前記第2演出態様に対応した第2特定要素と、を含む複数種類の前記特定要素のうちのいずれに変化させるかを遊技者に選択させることが可能な特定要素選択手段と、

前記特定演出の演出態様を、前記特定要素選択手段により選択された前記特定要素を含む演出態様に変化させる変化実行手段と、を含み、

前記特定要素選択手段は、前記変化演出において、前記変化演出の実行後に前記有利状態に制御される期待度が低い場合と、該期待度が高い場合とのいずれでも複数種類の前記特定要素のうちのいずれかの前記特定要素を選択可能であり、

前記特定要素選択手段により選択可能な選択肢として、前記特定演出の演出態様を変化させないことに対応した選択肢を含み、

前記変化演出実行手段は、前記特定タイミングよりも前のタイミングにおける前記特定演出の演出態様が前記第1演出態様である場合と前記第2演出態様である場合とで異なる割合にて前記変化演出を実行可能であり、

前記変化実行手段は、前記特定要素選択手段によって前記第2特定要素が選択された場合、前記特定演出の演出態様を、前記第2特定要素を含む演出態様であって前記第2演出態様と異なる特別演出態様に変化させる、

ことを特徴とする。

さらに、手段1の遊技機は、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）に制御可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35B）と、特定演出（例えば、アクティブ表示を表示する演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ56 IWS 662を実行する部分）と、特定演出が開始された後の特定タイミング（例えば、アクティブ態様選択演出実行タイミング）において、遊技者による動作にもとづいて特定演出の演出態様を変化させる変化演出（例えば、アクティブ態様選択演出）を実行可能な変化演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ56 IWS 306～S313を実行する部分）とを備え、特定演出実行手段は、少なくとも第1演出態様（例えば、青色の通常形状（丸型）におけるアクティブ表示を表示する演出）と、該第1演出態様よりも有利状態に制御される期待度が高い第2演出態様（例えば、緑色の通常形状（丸型）におけるアクティブ表示を表示する演出）とを含む複数種類の演出態様にて特定演出を実行可能であり、第1表示態様と、第2表示態様とで、特定演出を構成する要素のうち少なくとも特定要素（例えば、色調）が異なり、変化演出実行手段は、変化演出において、少なくとも第1演出態様に対応した第1特定要素（例えば、青）と、第2演出態様に対応した第2特定要素（例えば、緑）とを含む複数種類の特定要素のうちのいずれかを遊技者の動作にもとづいて選択可能な特定要素選択手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップ56 IWS 313を行うことにより、アクティブ態様選択演出において遊技者の動作にもとづいて選択された選択肢に対応する色を選択する部分）と、特定演出の演出態様を、特定要素選択手段により選択された特定要素を含む演出態様に変化させる変化実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップ56 IWS 313を行うことにより、アクティブ態様選択演出において遊技者の動作にもとづいて選択された選択肢に対応する色に、アクティブ表示の色を変化させる部分）とを含み、特定要素選択手段は、変化演出において、変化演出の実行後に有利状態に制御される期待度にかかわらず複数種類の特定要素のうちのいずれかの特定要素を選択可能であり（例えば、アクティブ態様選択演出において、大当たりであるかはずれであるかにかかわらずいずれの色調をも選択可能であり）、変化演出実行手段は、特定タイミングよりも前のタイミングにおける特定演出の演出態様が第1演出態様である場合と第2演出態様である場合とで異なる割合にて変化演出を実行可能である（例えば、変動開始時のアクテ

10

20

30

40

50

ィブ表示の色調が青である場合と緑である場合とで、該変動におけるアクティブ態様選択演出の実行割合が異なる（図8-21（A）、（B）参照）ことを特徴とする。

【0013】

（手段2）手段1において、変化演出実行手段は、特定タイミングよりも前のタイミング（例えば、変動開始タイミング）における特定演出の演出態様が第1演出態様である場合の方が、第2演出態様である場合よりも高い割合にて変化演出を実行可能である（例えば、変動開始時のアクティブ表示の色調が青である場合の方が、緑である場合よりもアクティブ態様選択演出の実行割合が高い（図8-21（A）、（B）参照））こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【0014】

（手段3）手段1において、変化演出実行手段は、特定タイミングよりも前のタイミングにおける特定演出の演出態様が第1演出態様である場合よりも、第2演出態様である場合の方が高い割合にて変化演出を実行可能である（例えば、変動開始時のアクティブ表示の色調が青である場合よりも、緑である場合の方がアクティブ態様選択演出の実行割合が高い）こととしてもよい。そのような構成によれば、好適に変化演出を実行することができる。

【0015】

（手段4）手段1から手段3のいずれかにおいて、変化実行手段は、特定要素選択手段によって第2特定要素が選択された場合、特定演出の演出態様を、第2特定要素を含む演出態様であって第2演出態様とは異なる特別演出態様に変化させる（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ56IWS313を行うことにより、アクティブ態様選択演出において緑が選択された場合、アクティブ表示の色調を緑色に変化させるとともに、アクティブ表示の形状を通常形状（丸型）から特別形状（星型）に変化させる）こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0016】

（手段5）手段1から手段4のいずれかにおいて、変化演出の実行後に、有利状態に制御される期待度の異なる複数種類の特別演出（例えば、演出態様が青のカットイン演出および演出態様が赤のカットイン演出）のうちのいずれかを実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップ56IWS317を実行する部分）を更に備え、特別演出実行手段は、特定要素選択手段によって第1特定要素が選択された場合と第2特定要素が選択された場合とで異なる割合にて複数種類の特別演出のうちのいずれかを実行可能である（例えば、アクティブ態様選択演出においていずれの色調が選択されたかに応じてカットイン演出の演出態様の選択割合が異なる（図8-23参照））こととしてもよい。そのような構成によれば、好適に変化演出を実行することができる。

【0017】

（手段6）手段1から手段5のいずれかにおいて、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、RAM102の所定領域）と、保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応して保留表示を表示可能な保留表示手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップ56IWS663，S105を実行する部分）とを備え、特定演出実行手段は、可変表示に対応した特定表示を表示する特定演出を実行可能であり、保留表示に対応した表示態様にて特定表示を表示可能である（例えば、保留表示の色調として白、青、緑および赤が設けられているとともに、該保留表示の色調と対応するアクティブ表示の色調として白、青、緑および赤が設けられている）こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0018】

（手段7）手段1から手段6のいずれかにおいて、特定演出実行手段は、少なくとも第1演出態様（例えば、青色の通常形状（丸型）におけるアクティブ表示）と、第2演出態様（例えば、緑色の通常形状（丸型）におけるアクティブ表示）と、該第2演出態様よりも有利状態に制御される期待度が高い第3演出態様（例えば、赤色の通常形状（丸型）におけるアクティブ表示）とを含む複数種類の演出態様にて特定演出を実行可能であり、特

10

20

30

40

50

定要素選択手段は、第1演出態様にて特定演出が実行されている場合、少なくとも第2特定要素または第3演出態様に対応した第3特定要素とを選択可能である（例えば、演出制御用CPU120は、青色の通常形状（丸型）におけるアクティブ表示が表示されている場合のアクティブ態様選択演出において、少なくとも緑および赤を選択可能である）こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【0019】

（手段8）手段1から手段7のいずれかにおいて、変化演出において、選択肢画像を表示可能な選択肢画像表示手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップ561WS306を行うことにより、画像表示装置5に選択肢画像を表示する部分）を備え、選択肢画像表示手段は、選択肢画像として、特定演出の演出態様を変化させる旨を示す変化選択肢画像（例えば、アクティブ表示の色調を青色に変化させる旨を示す青色選択肢、アクティブ表示の色調を緑色に変化させる旨を示す緑色選択肢、およびアクティブ表示の色調を赤色に変化させる旨を示す赤色選択肢）と、特定演出の演出態様を変化させない旨を示す非変化選択肢画像（例えば、アクティブ表示の色調を変化させない旨を示す非変化選択肢）とを表示可能であることとしてもよい。そのような構成によれば、好適に変化演出を実行することができる。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】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5】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6】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7】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8-1】特徴部056IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図8-2】あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図8-3】大当り用変動パターン種別判定テーブルおよび小当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8-4】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8-5】ROMに記憶されている当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図8-6】ROMに記憶されているはずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図8-7】遊技制御用マイクロコンピュータが送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-8】遊技制御用マイクロコンピュータが送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-9】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-10】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-11】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-12】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図8-13】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図8-14】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図8-15】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図8-16】始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。

【図8-17】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-18】保留表示パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。

【図8-19】変化タイミングパターン決定抽選テーブルを示す説明図である。

【図8-20】演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理を示すフローチャー

10

20

30

40

50

トである。

【図 8-2 1】アクティブ態様選択演出実行抽選テーブルおよびカットイン演出態様決定抽選テーブルを示す説明図である。

【図 8-2 2】演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8-2 3】カットイン演出態様決定抽選テーブルを示す説明図である。

【図 8-2 4】アクティブ態様選択演出を実行する際の画像表示装置における表示例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0021】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0022】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 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（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、遊技領域が形成され、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。

【0023】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0024】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0025】

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を「第 1 特図」ともいい、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を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

【0026】

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）や有機 EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【0027】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、

10

20

30

40

50

特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0028】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

10

【0029】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。また、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0030】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

20

【0031】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置6Aと、可変入賞球装置6Bとが設けられている。

【0032】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

【0033】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、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、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、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ことにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

30

【0034】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

40

【0035】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有する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、ソレノイド82（図2参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0036】

50

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0037】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0038】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【0039】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などとなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0040】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

【0041】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【0042】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。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。

【0043】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、L E D を含んで構成されている。

【0044】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【0045】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により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）3 0 が設けられている。

【0046】

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）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【0047】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントロー

10

20

30

40

50

ラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【0048】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【0049】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

10

【0050】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【0051】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

20

【0052】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0053】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

30

【0054】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

【0055】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「ー」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

40

【0056】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0057】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイミグと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミグと、のうちのいずれか早いタイミグまで継続される。所定期間は、1 ラウンドに

50

において大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0058】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0059】

10

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0060】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

20

【0061】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0062】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

30

【0063】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0064】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

40

【0065】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、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、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【0066】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状

50

態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0067】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0068】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0069】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ9の点等／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0070】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0071】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【0072】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0073】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0074】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（

10

20

30

40

50

例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0075】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

10

【0076】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

20

【0077】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

30

【0078】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0079】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

40

【0080】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0081】

（基板構成）

50

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 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、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0082】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

10

【0083】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 1 0 1 と、RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O (Input/Output port) 1 0 5 とを備える。

【0084】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

20

【0085】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0086】

I/O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C などを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

30

【0087】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

40

【0088】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【0089】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り

50

種別を含む。)、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン(詳しくは後述)、遊技の状況(例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態)、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0090】

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、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出(遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む)を実行する機能を有する。

【0091】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

10

【0092】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理(演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む)を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ(各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0093】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

20

【0094】

表示制御部123は、VDP(Video Display Processor)、CGROM(Character Generator ROM)、VRAM(Video RAM)などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0095】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号(ランプの点灯/消灯態様を指定する信号)をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0096】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0097】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯/消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯/消灯を制御する。

40

【0098】

なお、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御(音指定信号やランプ信号の供給等)、可動体32の制御(可動体32を動作させる信号の供給等)は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0099】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値(演出用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの(ソフトウェアで更新さ

50

れるもの)であってもよい。

【0100】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号(映像信号、音指定信号、ランプ信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0101】

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、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0102】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0103】

(主基板11の主要な動作)

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0104】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0105】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する(ステップS3)。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号(クリア信号)が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合(ステップS3; Yes)、初期化处理(ステップS8)を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0106】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS9)。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0107】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には(ステップS3; No)、RAM102(バックアップRAM)にバックアップデータが保存されているか否かを判定する(ステップS4)。不測の停電等(電断)によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号(チェックサム、パリティビット等)の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ(各種フラグ、各種タイマの状態等を含む)の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合(ステップS4; No)、初期化处理(ステップS8)を実行する。

10

20

30

40

50

【0108】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0109】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

10

【0110】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0111】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

20

【0112】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、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S10）。そして、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マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

30

【0113】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4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4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。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S22）。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（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

40

【0114】

50

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる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 24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 25）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0115】

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 26）。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

10

【0116】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 27）。CPU 103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 27 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

20

【0117】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 25 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 101）。

【0118】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板 12 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 27 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

30

【0119】

S 101 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103 は、RAM 102 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 S 110～S 120 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 110～S 120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信するための送信設定が行われる。

40

【0120】

ステップ S 110 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄

50

や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか)が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい(特図 2 優先消化ともいう)。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい(入賞順消化ともいう)。

【0121】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101 に格納されている各種のテーブル(乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル)が参照される。主基板 11 における他の決定、演出制御基板 12 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 12 においては、各種のテーブルが ROM 121 に格納されている。

10

【0122】

ステップ S 111 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、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

20

【0123】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間(特図変動時間)(飾り図柄の可変表示の実行時間でもある)や、飾り図柄の可変表示の態様(リーチの有無等)、飾り図柄の可変表示中の演出内容(リーチ演出の種類等)を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0124】

ステップ S 112 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。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。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、特別図柄変動処理は終了する。

30

【0125】

ステップ S 113 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示(導出)させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」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。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【0126】

ステップ S 114 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 82 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期

50

間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【0127】

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

10

【0128】

ステップS116の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させ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上限実行回数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、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

20

【0129】

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

【0130】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

30

【0131】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としての経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【0132】

40

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【0133】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図6のフロ

50

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6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0134】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

10

【0135】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122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。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

【0136】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；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S74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。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。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

30

【0137】

ステップS75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S76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、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。

40

【0138】

ステップS76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S77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処

50

理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0139】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7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、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0140】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0141】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）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から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。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と判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0142】

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では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0143】

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、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば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から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0144】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始

10

20

30

40

50

することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0145】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

10

【0146】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

20

【0147】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

30

【0148】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0149】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

40

【0150】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0151】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄(例えば、「一」を示す記号)だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい(表示結果としては「一」を示す記号が表示されなくてもよい)

50

。

【0152】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1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み合わせになると、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。

【0153】

10

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

【0154】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

20

【0155】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0156】

30

（特徴部056IWに関する説明）

次に、特徴部056IWについて説明する。

【0157】

図8-1は、特徴部056IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。画像表示装置5の下方には、流入した遊技球を振り分けるための振分装置56IW200が設けられている。また、画像表示装置5の下方には、左右に並ぶように入賞球装置6Aおよび可変入賞球装置6Bが設けられている。

【0158】

振分装置56IW200上部には、遊技球が流入可能な流入口が設けられている。また、振分装置56IW200内部には、流入口から振分装置56IW200内に流入した遊技球を左側通路と右側通路とのいずれかに振り分けるための振分部材が設けられている。また、振分装置56IW200の下部には、左側通路を通過した遊技球が振分装置56IW200から流出可能な左側流出口と、右側通路を通過した遊技球が振分装置56IW200から流出可能な右側流出口とが設けられている。

40

【0159】

振分部材によって振分装置56IW200内の右側通路が遮蔽され、遊技球が左側通路を通過可能な状態において遊技球が流入口から振分装置56IW200内に流入すると、流入口から流入した遊技球は振分部材によって左側通路に振り分けられ、左側通路を通過して左側流出口から流出する。そして、左側流出口の下方には入賞球装置6Aが位置しているので、左側流出口から流出した遊技球は、入賞球装置6Aに入賞する。

50

【0160】

また、遊技球が左側通路を通過するときに、振分部材の回転軸部分に設けられている羽根部に遊技球があたり、遊技球の自重によって羽根部が押されることによって、振分部材が右側に倒れている状態から左側に倒れている状態に変化する。そのように変化することにより、振分部材によって振分装置56IW200内の左側通路が遮蔽され、遊技球が右側通路を通過可能な状態となる。

【0161】

次いで、そのような状態において、遊技球が流入口から振分装置56IW200内に流入すると、流入口から流入した遊技球は振分部材によって右側通路に振り分けられ、右側通路を通過して右側流出口から流出する。そして、右側流出口の下方には可変入賞球装置6Bが位置しているので、右側流出口から流出した遊技球は、可変入賞球装置6Bに入賞する。

10

【0162】

また、遊技球が右側通路を通過するときに、振分部材の回転軸部分に設けられている羽根部に遊技球があたり、遊技球の自重によって羽根部が押されることによって、振分部材が左側に倒れている状態から右側に倒れている状態に変化する。そのように変化することにより、振分部材によって振分装置56IW200内の右側通路が遮蔽され、遊技球が左側通路を通過可能な状態となる。

【0163】

このような動作をすることにより、特徴部056IWでは、振分部材によって振分装置56IW200に流入した遊技球が左側通路と右側通路とに交互に振り分けられ、入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとに交互に入賞可能となる。

20

【0164】

一方、特徴部056IWでは、振分装置56IW200の振分部材の状態にかかわらず、開放状態に制御されている可変入賞球装置6Bに遊技球が入賞可能である。振分部材によって振分装置56IW200内の右側通路が遮蔽され、遊技球が左側通路を通過可能な状態（右側通路は通過不能または通過困難な状態）であっても、可変入賞球装置6Bが開放状態に制御されていれば、振分装置56IW200の右方から遊技球が進入し可変入賞球装置6Bに入賞することが可能である。

【0165】

30

特徴部056IWが備えるパチンコ遊技機1においては、図8-2に示す変動パターンが設けられている。

【0166】

図8-2は、あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。図8-2に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1～スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図8-2に示すように、リーチしない場合に使用され疑似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が1回行われる。リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる飾り図柄を仮停止させた後に飾り図柄の可変表示を再度実行することである。

40

50

【0167】

また、図8-2に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-3～ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3～ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4、スーパーPB3-3～スーパーPB3-4、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンが用意されている。なお、図8-2において、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンである。また、図8-2に示すように、突然確変大当りまたは小当りでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-3を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-4を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。また、突然確変大当りまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG1-3の変動パターンについては、再変動が1回行われる。

10

【0168】

なお、この実施の形態では、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

20

【0169】

なお、変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴に従ってグループ化したものである。例えば、複数の変動パターンをリーチの種類でグループ化して、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチAを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチBを伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連の再変動の回数でグループ化して、擬似連を伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動1回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動2回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動3回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの特定演出の有無でグループ化してもよい。

30

【0170】

なお、この実施の形態では、後述するように、通常大当りや確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-1と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-2と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-3と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-4と、ノーマルリーチおよび再変動2回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-5と、ノーマルリーチおよび再変動1回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-6と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA2-7とに種別分けされている。

40

50

【0171】

図8-3(A)～(C)は、大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。大当り用変動パターン種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0172】

各大当り用変動パターン種別判定テーブルには、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)の値と比較される数値(判定値)であって、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3、特殊CA4-1、特殊CA4-2の変動パターン種別のい

10

【0173】

例えば、大当り種別が「通常大当り」である場合に用いられる図8-3(A)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルと、大当り種別が「確変大当り」である場合に用いられる図8-3(B)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルとで、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

【0174】

このように、大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブルを比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。よって、大当り種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

20

【0175】

なお、図8-3(A)、(B)に示すように、この実施の形態では、「通常大当り」または「確変大当り」である場合には、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)の値が150～251であれば、少なくともスーパーリーチ(スーパーリーチA、スーパーリーチB)を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【0176】

30

また、スーパーリーチ大当りについて、擬似連を伴う変動パターン種別(スーパーPA3-3、スーパーPA3-4の変動パターンを含む変動パターン種別)と、擬似連を伴わない変動パターン種別(スーパーPB3-3、スーパーPB3-4の変動パターンを含む変動パターン種別)とに分けてもよい。この場合、通常大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブルおよび確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブルの両方において、スーパーリーチかつ擬似連を伴う変動パターン種別と、スーパーリーチかつ擬似連を伴わない変動パターン種別とが割り当てられることになる。

【0177】

また、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブルでは、例えば、特殊CA4-1、特殊CA4-2といった大当り種別が「突然確変大当り」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突然確変大当り」となることに応じて突然確変大当り状態に制御する場合には、通常大当りや確変大当りによる大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

40

【0178】

また、図8-3(D)は、小当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。な

50

お、この実施の形態では、図8-3(D)に示すように、小当たりとすることに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊CA4-1が決定される場合が示されている。

【0179】

図8-4(A)～(C)は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図8-4(A)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が5未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブルを示している。また、図8-4(B)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が5以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブルを示している。また、図8-4(C)は、遊技状態が確変状態や時短状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブルを示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブルは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

10

【0180】

なお、図8-4に示す例では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合と合算保留記憶数が5以上である場合とで別々のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いる場合を示しているが、確変状態や時短状態である場合と合算保留記憶数が5以上である場合とで、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、図8-4(C)に示す例では、合算保留記憶数にかかわらず共通の確変/時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いる場合を示しているが、確変/時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル(判定値の割合を異ならせたテーブル)を用いるようにしてもよい。

20

【0181】

なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が5未満である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブルと、合算保留記憶数が5以上である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブルとの2種類のテーブルを用いる場合を示しているが、はずれ変動パターン種別判定テーブルの分け方は、この実施の形態で示したものにすぎない。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてもよい(すなわち、合算保留記憶数0個用、合算保留記憶数1個用、合算保留記憶数2個用、合算保留記憶数3個用、合算保留記憶数4個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい)。また、例えば、合算保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数0～2用、合算保留記憶数3用、合算保留記憶数4用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。

30

【0182】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備える場合を示しているが、第1保留記憶数や第2保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備えるようにしてもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数の値ごとに別々に用意されたはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい(すなわち、第1保留記憶数0個用、第1保留記憶数1個用、第1保留記憶数2個用、第1保留記憶数3個用、第1保留記憶数4個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい)。また、例えば、第1保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、第1保留記憶数0～2用、第1保留記憶数3用、第1保留記憶数4用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。この場合であっても、第1保留記憶数や第2保留記憶数が多い場合(例えば5以上)には、変動時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別が選択されやすいように構成すればよい。また、このような場合であっても、特定の可変表示パ

40

50

ターンとしてのスーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対して共通の判定値を割り当てるように構成すればよい。

【0183】

なお、「特定の演出態様」とは、スーパーリーチを伴う変動パターンなど、少なくとも大当りに対する期待度が高く設定され、遊技者に大当りに対する期待感を抱かせることができる変動パターン種別、変動パターンのことである。また、「大当りに対する期待度（信頼度）」とは、その特定の演出態様による可変表示（例えば、スーパーリーチを伴う変動表示）が実行された場合に大当りが出現する出現率（確率）を示している。例えば、スーパーリーチを伴う変動表示が実行される場合の大当り期待度は、（大当りと決定されている場合にスーパーリーチが実行される割合）／（大当りと決定されている場合およびハズレと決定されている場合の両方にスーパーリーチが実行される割合）を計算することによって求められる。

10

【0184】

各はずれ用変動パターン種別判定テーブルには、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチCA2-1～非リーチCA2-3、ノーマルCA2-4～ノーマルCA2-6、スーパーCA2-7の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【0185】

なお、図8-4（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値が230～251であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチA、スーパーリーチB）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

20

【0186】

また、図8-4（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値が1～79であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない（擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行されることがわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル）は、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファ）が記憶する権利の数（第1保留記憶数や第2保留記憶数、合算保留記憶数）にかかわらず、共通の判定値（図8-4（A）、（B）に示す例では1～79）が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わず、可変表示結果が大当りとならない場合に用いられる可変表示パターン（変動パターン）のことである。

30

【0187】

なお、この実施の形態では、図8-3に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通の大当り用変動パターン種別判定テーブルを用いる場合を示したが、現在の遊技状態が確変状態や時短状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当り用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施の形態では、合算保留記憶数が5以上である場合に、図8-4（B）に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるように構成する場合を示しているが、現在の遊技状態に応じて短縮変動の変動パターンが選択されうる場合の合算保留記憶数（第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい）の閾値を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3である場合に（または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数が2である場合に）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が確変状態や時短状態である場合には、合算保留記憶数がより少ない1や2の場合でも（または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数

40

50

がより少ない0や1の場合でも)、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにしてもよい。

【0188】

図8-5(A)、(B)は、ROM101に記憶されている当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブルは、可変表示結果を「大当り」や「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブルは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1~ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブルが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊CA4-1、特殊CA4-2のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブルが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブルは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される数値(判定値)であって、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ(判定値)を含む。

10

【0189】

なお、図8-5(A)に示す例では、変動パターン種別として、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う(スーパーリーチとともに擬似連を伴う場合もある)変動パターンを含む変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている場合が示されている。また、図8-5(B)に示す例では、変動パターン種別として、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている場合が示されている。なお、図8-5(B)において、リーチの有無によって変動パターン種別を分けるのではなく、擬似連や滑り演出などの特定演出の有無によって変動パターン種別を分けてもよい。この場合、例えば、特殊CA4-1は、特定演出を伴わない変動パターンである特殊PG1-1と特殊PG2-1を含むようにし、特殊CA4-2は、特定演出を伴う特殊PG1-2、特殊PG1-3および特殊PG2-2を含むように構成してもよい。

20

30

【0190】

図8-6は、ROM101に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブルは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブルは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

【0191】

図8-7および図8-8は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図8-7および図8-8に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、図8-2に示された使用される変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用CPU120は、コマンド80XX(H)を受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

40

50

【0192】

コマンド8C01(H)～8C05(H)は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用CPU120は、コマンド8C01(H)～8C05(H)の受信に応じて飾り図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)～8C05(H)を表示結果指定コマンドという。

【0193】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第1図柄変動指定コマンド)である。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第2図柄変動指定コマンド)である。第1図柄変動指定コマンドと第2図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド(または図柄変動指定コマンド)と総称することがある。なお、第1特別図柄の可変表示を開始するのか第2特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

10

【0194】

コマンド8F00(H)は、第4図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを示す演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)である。演出制御用CPU120は、図柄確定指定コマンドを受信すると、第4図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果を導出表示する。

【0195】

コマンド9000(H)は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド(初期化指定コマンド:電源投入指定コマンド)である。コマンド9200(H)は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド(停電復旧指定コマンド)である。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップRAMにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

20

【0196】

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。

【0197】

コマンドA001, A002(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。この実施の形態では、大当たりの種類に応じて、大当たり開始指定コマンドまたは小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「通常大当たり」や「確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド(A001(H))が用いられ、「突然確変大当たり」や「小当たり」である場合には小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド(A002(H))が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

30

40

【0198】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。なお、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A101(H))が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A10A(H))が送信される。A2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。なお、大入賞口開放後指定コマンドは

50

ラウンドごとにそのラウンドを指定する値がE X Tデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを終了する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 1（H））が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを終了する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 A（H））が送信される。

【0199】

コマンドA 3 0 1（H）は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当たり終了指定コマンド：エンディング1指定コマンド）である。なお、大当たり終了指定コマンド（A 3 0 1（H））は、「通常大当たり」や「確変大当たり」による大当たり遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA 3 0 2（H）は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンド：エンディング2指定コマンド）である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、突然確変大当たりである場合に突然確変大当たり終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

10

【0200】

コマンドB 0 0 0（H）は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（通常状態背景指定コマンド）である。コマンドB 0 0 1（H）は、遊技状態が確変状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（確変状態背景指定コマンド）である。コマンドB 0 0 2（H）は、遊技状態が時短状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（時短状態背景指定コマンド）である。

20

【0201】

コマンドC 0 0 0（H）は、第1始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド（第1始動入賞指定コマンド）である。コマンドC 1 0 0（H）は、第2始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド（第2始動入賞指定コマンド）である。なお、この実施の形態では、以下、第1始動入賞指定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

【0202】

コマンドC 2 X X（H）は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数指定コマンド）である。コマンドC 2 X X（H）における「X X」が、合算保留記憶数を示す。コマンドC 3 0 0（H）は、合算保留記憶数を1減算することを指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数減算指定コマンド）である。なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

30

【0203】

なお、この実施の形態では、保留記憶数を指定するコマンドとして、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信する場合を示しているが、第1保留記憶と第2保留記憶とのうち増加した方の保留記憶数を指定するコマンドを送信するように構成してもよい。具体的には、第1保留記憶が増加した場合に第1保留記憶数を指定する第1保留記憶数指定コマンドを送信し、第2保留記憶が増加した場合に第2保留記憶数を指定する第2保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

40

【0204】

また、この実施の形態では、保留記憶情報として、第1始動入賞口と第2始動入賞口とのいずれに始動入賞したかを指定する始動入賞指定コマンドを送信するとともに、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信する場合を示しているが、保留記憶情報として送信する演出制御コマンドは、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、保留記憶数が増加したときに、第1保留記憶数または第2保留記憶数が増加し

50

たことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第1保留記憶数または第2保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

【0205】

コマンドC4XX(H)およびコマンドC6XX(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C4XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別の判定結果を示す演出制御コマンド（図柄指定コマンド）である。また、コマンドC6XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す演出制御コマンド（変動カテゴリコマンド）である。

10

【0206】

この実施の形態では、後述する入賞時演出処理（図8-13参照）において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時に、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりや小当たりとなることを指定する値や、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う。また、変動カテゴリコマンドのEXTデータに判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う。なお、この実施の形態では、演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドに設定されている値にもとづいて、表示結果が大当たりや小当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドにもとづいて、変動パターン種別判定用乱数の値が所定の判定値となる場合には変動パターン種別を認識できる。

20

【0207】

図8-9は、図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図8-9に示すように、この実施の形態では、大当たりや小当たりとなるか否かと、大当たりの種別とに応じて、EXTデータが設定され、図柄指定コマンドが送信される。

【0208】

例えば、後述する入賞時演出処理において、「はずれ」となると判定された場合には、CPU103は、EXTデータに「00(H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄1指定コマンド）を送信する。また、例えば、「通常大当たり」となると判定された場合には、CPU103は、EXTデータに「01(H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄2指定コマンド）を送信する。また、例えば、「確変大当たり」となると判定された場合には、CPU103は、EXTデータに「02(H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄3指定コマンド）を送信する。また、例えば、「突然確変大当たり」となると判定された場合には、CPU103は、EXTデータに「03(H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄4指定コマンド）を送信する。また、例えば、「小当たり」となると判定された場合には、CPU103は、EXTデータに「04(H)」を設定した図柄指定コマンド（図柄5指定コマンド）を送信する。なお、図柄指定コマンドに設定されるEXTデータと、表示結果指定コマンドに設定されるEXTデータとを共通化してもよい。そのように構成すれば、図柄指定コマンドを設定する際と表示結果指定コマンドを設定する際とで、読み出すデータを共通化することができる。

30

40

【0209】

図8-10および図8-11は、変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。図8-10および図8-11に示すように、この実施の形態では、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や飾り図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかとに応じて、EXTデータに値が設定され、変動カテゴリコマンドが送信される。

50

【0210】

例えば、始動入賞時に、遊技状態が通常状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップ56 IWS232において、CPU103は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となる場合には、CPU103は、EXTデータに「00(H)」を設定した変動カテゴリ1コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値1～79の範囲には非リーチCA2-1の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用CPU120は、変動カテゴリ1コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別が非リーチCA2-1となることを認識することができる。次いで、CPU103は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～89となる場合には、EXTデータに「01(H)」を設定した変動カテゴリ2コマンドを送信する。次いで、CPU103は、変動パターン種別判定用乱数の値が90～99となる場合には、EXTデータに「02(H)」を設定した変動カテゴリ3コマンドを送信する。次いで、CPU103は、変動パターン種別判定用乱数の値が100～169となる場合には、EXTデータに「03(H)」を設定した変動カテゴリ4コマンドを送信する。次いで、CPU103は、変動パターン種別判定用乱数の値が170～199となる場合には、EXTデータに「04(H)」を設定した変動カテゴリ5コマンドを送信する。次いで、CPU103は、変動パターン種別判定用乱数の値が200～214となる場合には、EXTデータに「05(H)」を設定した変動カテゴリ6コマンドを送信する。次いで、CPU103は、変動パターン種別判定用乱数の値が215～229となる場合には、EXTデータに「06(H)」を設定した変動カテゴリ7コマンドを送信する。次いで、CPU103は、変動パターン種別判定用乱数の値が230～251となる場合には、EXTデータに「07(H)」を設定した変動カテゴリ8コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値230～251の範囲にはスーパーCA2-7の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用CPU120は、変動カテゴリ8コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別がスーパーCA2-7となることを認識することができる。

【0211】

なお、上記のいずれの変動カテゴリに属するかを判定するために用いられる閾値79、89、99、169、199、214および229は、具体的には、図8-4(A)、(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップして導き出されたものである。このことは、以降の変動カテゴリ9～10、21～29についても同様であり、図8-3(A)～(D)や図8-4(C)に示す変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップしてカテゴリ判定のために用いられる閾値が導き出される。

【0212】

また、例えば、始動入賞時に、遊技状態が確変状態または時短状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップ56 IWS232において、CPU103は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～219となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～219となる場合（すなわち、非リーチCA2-3の変動パターン種別となる場合）には、CPU103は、EXTデータに「08(H)」を設定した変動カテゴリ9コマンドを送信する。次いで、CPU103は、変動パターン種別判定用乱数の値が220～251となる場合（すなわち、スーパーCA2-7の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「09(H)」を設定した変動カテゴリ10コマンドを送信する。

【0213】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態である場合にも、判定値230～251の範囲にスーパーCA2-7の変動パターン種別を割り当ててもよい。そのようにすれ

10

20

30

40

50

ば、遊技状態にかかわらず、スーパーCA2-7の変動パターン種別に対して共通の判定値が割り当てられるようにすることができる。そのため、後述する入賞時演出の処理のステップ56 IWS 232の処理を実行する際に、はずれであれば、遊技状態にかかわらず共通の判定処理を行えばよくなり、プログラム容量をより低減することができる。また、この場合、ステップ56 IWS 226の遊技状態の判定処理も不要とすることができる。

【0214】

また、例えば、始動入賞時に、「通常大当たり」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップ56 IWS 232において、CPU103は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~74となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~74となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU103は、EXTデータに「10（H）」を設定した変動カテゴリ21コマンドを送信する。次いで、CPU103は、変動パターン種別判定用乱数の値が75~149となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「11（H）」を設定した変動カテゴリ22コマンドを送信する。次いで、CPU103は、変動パターン種別判定用乱数の値が150~251となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「12（H）」を設定した変動カテゴリ23コマンドを送信する。

10

【0215】

また、例えば、始動入賞時に、「確変大当たり」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップ56 IWS 232において、CPU103は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~38となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~38となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU103は、EXTデータに「13（H）」を設定した変動カテゴリ24コマンドを送信する。次いで、CPU103は、変動パターン種別判定用乱数の値が39~79となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「14（H）」を設定した変動カテゴリ25コマンドを送信する。次いで、CPU103は、変動パターン種別判定用乱数の値が80~251となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「15（H）」を設定した変動カテゴリ26コマンドを送信する。

20

【0216】

また、例えば、始動入賞時に、突然確変大当たりとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップ56 IWS 232において、CPU103は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~100となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~100となる場合（すなわち、特殊CA4-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU103は、EXTデータに「16（H）」を設定した変動カテゴリ27コマンドを送信する。次いで、CPU103は、変動パターン種別判定用乱数の値が101~251場合（すなわち、特殊CA4-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「17（H）」を設定した変動カテゴリ28コマンドを送信する。

30

【0217】

また、例えば、始動入賞時に、小当たりとなると判定した場合、CPU103は、EXTデータに「18（H）」を設定した変動カテゴリ29コマンドを送信する。

40

【0218】

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくともスーパーCA2-7およびスーパーCA3-3の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから（図8-3、図8-4参照）、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、この実施の形態では、スーパーCA2-7またはスーパーCA3-3の変動パターン種別

50

になると入賞時判定された変動表示に対して後述する先読み予告演出を実行することとしてもよい。なお、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3の変動パターン種別となると判定した場合にのみ、図8-10および図8-11に示す変動カテゴリコマンド（具体的には、変動カテゴリ8コマンド、変動カテゴリ23コマンド、変動カテゴリ26コマンドのみ）を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

【0219】

また、この実施の形態では、非リーチCA2-1の変動パターン種別についても合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから（図8-4参照）、先読み予告演出（いわゆるガセの先読み予告演出）を実行するように構成してもよい。

【0220】

なお、「先読み予告演出」とは、予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前に実行される予告演出のことである。この実施の形態では、後述するように、保留表示の表示態様を変化させる先読み予告演出を実行する場合を説明する。

【0221】

なお、この実施の形態では、始動入賞が発生するごとに入賞時判定の処理が実行され、図8-9に示す図柄指定コマンドが送信されるとともに図8-10および図8-11に示す変動カテゴリコマンドが送信される。そして、演出制御用CPU120は、受信した図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて、予告対象の変動表示が開始される以前に、前もって大当たりとなるか否かやリーチとなるか否かを予告する先読み予告を実行する。

【0222】

演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120は、主基板11に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ100から上述した演出制御コマンドを受信すると、図8-7および図8-8に示された内容に応じて画像表示装置5の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声制御基板13に対して音番号データを出力したりする。

【0223】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞があり第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄の可変表示が開始される度に、飾り図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。

【0224】

この実施の形態では、演出制御コマンドは2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を表し、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」に設定され、EXTデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「0」に設定される。なお、そのような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。例えば、1バイトや3バイト以上で構成される制御コマンドを用いてもよい。

【0225】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号CD0～CD7の8本の平行信号線で1バイトずつ主基板11から中継基板15を介して演出制御基板12に演出制御コマンドデータを出力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状（矩形波状）の取込信号（演出制御INT信号）を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの8ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御INT信号に同期して出力される。演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120は、演出制御INT信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって1バイトのデータの取り込み処理を開始する。

10

20

30

40

50

【0226】

図8-7および図8-8に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動に対応した飾り図柄の可変表示(変動)と第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動に対応した飾り図柄の可変表示(変動)とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置5などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ100から演出制御用CPU120に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【0227】

図8-12は、ステップS101の始動入賞判定処理を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを確認する(ステップ561WS1211)。第1始動口スイッチ22Aがオン状態でなければ、ステップ561WS1222に移行する。第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば、CPU103は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップ561WS1212)。第1保留記憶数が上限値に達していれば、ステップ561WS1222に移行する。

【0228】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップ561WS1213)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップ561WS1214)。また、CPU103は、第1始動入賞口および第2始動入賞口への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第1」を示すデータをセットする(ステップ561WS1215)。

【0229】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ22Aがオン状態となった場合(すなわち、第1始動入賞口に遊技球が始動入賞した場合)には「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ22Bがオン状態となった場合(すなわち、第2始動入賞口に遊技球が始動入賞した場合)には「第2」を示すデータをセットする。例えば、CPU103は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、第1始動口スイッチ22Aがオン状態となった場合には「第1」を示すデータとして01(H)をセットし、第2始動口スイッチ22Bがオン状態となった場合には「第2」を示すデータとして02(H)をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)には、00(H)がセットされている。

【0230】

保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値(この例では8)に対応した領域が確保されている。保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値(この例では8)に対応した領域が確保されており、第1始動入賞口または第2始動入賞口への入賞にもとづき入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)には、第1始動入賞口および第2始動入賞口への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM102に形成されている。

【0231】

次いで、CPU103は、乱数回路104やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(ステップ561WS1216)。なお、ステップ561WS1216の処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当たり判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を始動入賞判定処理(始動入賞時)において抽出

して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0232】

第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR(大当たり判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM102に形成されている。

10

【0233】

次いで、CPU103は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する(ステップ561WS1217)。そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ561WS1218)とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ561WS1219)。

20

【0234】

次いで、CPU103は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ561WS1220)とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ561WS1221)。

【0235】

次いで、CPU103は、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを確認する(ステップ561WS1222)。第2始動口スイッチ22Bがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば、CPU103は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップ561WS1223)。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

30

【0236】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップ561WS1224)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップ561WS1225)。また、CPU103は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする(ステップ561WS1226)。

【0237】

次いで、CPU103は、乱数回路104やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(ステップ561WS1227)。なお、ステップ561WS1227の処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当たり判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を始動入賞判定処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変

40

50

動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0238】

次いで、CPU103は、入賞時演出処理を実行する（ステップ56 IWS1228）。そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ56 IWS1229）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ56 IWS1230）。

【0239】

次いで、CPU103は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ56 IWS1231）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ56 IWS1232）。

【0240】

図8-13は、ステップ56 IWS1217、06 IWS1228の入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU103は、まず、ステップ56 IWS1216、06 IWS1227で抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図9（A）の左欄に示す通常時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ56 IWS220）。この実施の形態では、特別図柄および飾り図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当たりや小当たりとするか否か、大当たり種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口や第2始動入賞口に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめ大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを確認する。そのようにすることによって、飾り図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用CPU120によって先読み予告演出を実行する。

【0241】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が通常時の大当たり判定値と一致しなければ（ステップ56 IWS220のN）、CPU103は、遊技状態が高確率状態（確変状態）であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ56 IWS221）。確変フラグがセットされていれば、CPU103は、ステップ56 IWS1216、06 IWS1227で抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ56 IWS222）。なお、始動入賞時にステップ56 IWS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップ56 IWS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当たりや突然確変大当たりが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップ56 IWS221で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【0242】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が確変時の大当たり判定値とも一致しなければ（ステップ56 IWS222のN）、CPU103は、ステップ56 IWS1216、06 IWS1227で抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と小当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップ56 IWS223）。この場合、CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞があった場合（ステップ56 IWS1217の入賞時演出

処理を実行する場合)には、小当り判定テーブル(第1特別図柄用)に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口への始動入賞があった場合(ステップ56 IWS 1228の入賞時演出処理を実行する場合)には、小当り判定テーブル(第2特別図柄用)に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

【0243】

大当り判定用乱数(ランダムR)が小当り判定値とも一致しなければ(ステップ56 IWS 223のN)、CPU103は、「はずれ」となることを示すEXTデータ「00(H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う(ステップ56 IWS 224)。

【0244】

次いで、CPU103は、現在の遊技状態を判定する処理を行う(ステップ56 IWS 225)。この実施の形態では、CPU103は、ステップ56 IWS 225において、遊技状態が確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否か(具体的には、確変フラグおよび時短フラグがセットされているか否か)を判定する。なお、始動入賞時にステップ56 IWS 225で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップ56 IWS 225で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している(例えば、変動開始前に確変大当りや突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。)場合がある。そのため、始動入賞時にステップ56 IWS 225で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【0245】

そして、CPU103は、ステップ56 IWS 225の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する(ステップ56 IWS 226)。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいかな否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかが判定され、図8-10および図8-11に示す変動カテゴリコマンドに設定するEXTデータの値が決定される。

【0246】

例えば、CPU103は、遊技状態が確変状態または時短状態であると判定した場合には閾値219を設定する。この場合、CPU103は、後述するステップ56 IWS 232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値219以下であるかな否かを判定し、閾値219以下である場合(すなわち、1~219である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「08(H)」を設定すると判定する(図8-10参照)。また、閾値219以下でない場合(すなわち、220~251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「09(H)」を設定すると判定する(図8-10参照)。

【0247】

また、例えば、CPU103は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値79、89、99、169、199、214および229を設定する。この場合、CPU103は、後述するステップ56 IWS 232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値79以下であるかな否かを判定し、閾値79以下である場合(すなわち、1~79である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「00(H)」を設定すると判定する(図8-10参照)。また、閾値89以下である場合(すなわち、80~89である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「01(H)」を設定すると判定する(図8-10参照)。また、閾値99以下である場合(すなわち、90~99である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「02(H)」を設定すると判定する(図8-10参照)。また、閾値169以下で

ある場合（すなわち、100～169である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「03（H）」を設定すると判定する（図8-10参照）。また、閾値199以下である場合（すなわち、170～199である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「04（H）」を設定すると判定する（図8-10参照）。また、閾値214以下である場合（すなわち、200～214である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「05（H）」を設定すると判定する（図8-10参照）。また、閾値229以下である場合（すなわち、215～229である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「06（H）」を設定すると判定する（図8-10参照）。また、閾値229以下でない場合（すなわち、230～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「07（H）」を設定すると判定する（図8-10参照）。

10

【0248】

なお、上記に示す閾値判定の例では、閾値の値が小さい方から順に79、89、99、169、199、214および229と判定していくので、後の順番の閾値で判定されたものが前の順番の閾値以下の範囲内となることはない。すなわち、閾値79以下であるか否かを判定した後に、閾値89以下であるか否かを判定するときには、前の順番の閾値以下の1～79の範囲内となることはなく、80～89の範囲であるか否かを判定することになる。また、この実施の形態では、閾値の値が小さい方から順に79、89、99、169、199、214および229と判定していく場合を示したが、逆に大きい方から順に229、214、199、169、99、89および79と判定していてもよい。このことは、以下に示す他の閾値を用いた判定を行う場合も同様である。

20

【0249】

なお、ステップ56 IWS225の遊技状態の判定を行うことなく、常に通常状態における閾値を設定するようにしてもよい。そのように構成しても、少なくとも「非リーチはずれ」となる変動パターン種別と「スーパーリーチはずれ」となる変動パターン種別に関しては判定値の範囲が共通化されているのであるから、「非リーチはずれ」や「スーパーリーチはずれ」となるか否かについては判定することができる。

【0250】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が小当たり判定値と一致した場合には（ステップ56 IWS223のY）、CPU103は、「小当たり」となることを示すEXTデータ「04（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップ56 IWS227）。

30

【0251】

次いで、CPU103は、小当たり用の閾値を設定する（ステップ56 IWS228）。なお、この実施の形態では、CPU103は、閾値251を設定するものとし、後述するステップ56 IWS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値251以下である（1～251である）と判定して、変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「18（H）」を設定すると判定するものとする（図8-11参照）。なお、小当たりである場合には、閾値判定を行うことなく、そのままEXTデータ「18（H）」を設定すると判定するようにしてもよい。

【0252】

40

ステップ56 IWS220またはステップ56 IWS222で大当たり判定用乱数（ランダムR）が大当たり判定値と一致した場合には、CPU103は、ステップ56 IWS1216、06 IWS1227で抽出した大当たり種別判定用乱数（ランダム1）にもとづいて大当たりの種別を判定する（ステップ56 IWS229）。この場合、CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞があった場合（ステップ56 IWS1217の入賞時演出処理を実行する場合）には、大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）131aを用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第2始動入賞口への始動入賞があった場合（ステップ56 IWS1228の入賞時演出処理を実行する場合）には、大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）131bを用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当

50

り」のいずれとなるかを判定する。

【0253】

次いで、CPU103は、大当たり種別の判定結果に応じたEXTデータを図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップ56IWS230）。この場合、「通常大当たり」となると判定した場合には、CPU103は、「通常大当たり」となることを示すEXTデータ「01（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「確変大当たり」となると判定した場合には、CPU103は、「確変大当たり」となることを示すEXTデータ「02（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「突然確変大当たり」となると判定した場合には、CPU103は、「突然確変大当たり」となることを示すEXTデータ「03（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。

10

【0254】

そして、CPU103は、ステップ56IWS229で判定した大当たり種別に応じて、大当たり用の各閾値を設定する（ステップ56IWS231）。

【0255】

例えば、CPU103は、「通常大当たり」と判定した場合には、閾値74および149を設定する。この場合、CPU103は、後述するステップ56IWS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値74以下であるか否かを判定し、閾値74以下である場合（すなわち、1～74である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「10（H）」を設定すると判定する（図8-11参照）。また、閾値149以下である場合（すなわち、75～149である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「11（H）」を設定すると判定する（図8-11参照）。また、閾値149以下でない場合（すなわち、150～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「12（H）」を設定すると判定する（図8-11参照）。

20

【0256】

また、例えば、CPU103は、「確変大当たり」と判定した場合には、閾値38および79を設定する。この場合、CPU103は、後述するステップ56IWS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値38以下であるか否かを判定し、閾値38以下である場合（すなわち、1～38である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「13（H）」を設定すると判定する（図8-11参照）。また、閾値79以下である場合（すなわち、39～79である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「14（H）」を設定すると判定する（図8-11参照）。また、閾値79以下でない場合（すなわち、80～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「15（H）」を設定すると判定する（図8-11参照）。

30

【0257】

また、例えば、CPU103は、「突然確変大当たり」と判定した場合には、閾値100を設定する。この場合、CPU103は、後述するステップ56IWS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値100以下であるか否かを判定し、閾値100以下である場合（すなわち、1～100である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「16（H）」を設定すると判定する（図8-11参照）。また、閾値100以下でない場合（すなわち、101～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「17（H）」を設定すると判定する（図8-11参照）。

40

【0258】

次いで、CPU103は、ステップ56IWS226、06IWS228、06IWS231で設定した閾値と、ステップ56IWS1216、06IWS1227で抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する（ステップ56IWS232）。

【0259】

なお、ステップ56IWS226、06IWS228、06IWS231において、あらかじめ定められた閾値を設定するのではなく、変動パターン種別判定テーブル（図8-3、図8-4参照）を設定するようにし、ステップ56IWS232において、設定した

50

変動パターン種別判定テーブルを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲やいずれの変動パターン種別となるかを判定するようにしてもよい。

【0260】

そして、CPU103は、判定結果に応じたEXTデータを変動カテゴリコマンドに設定する処理を行う（ステップ561WS233）。具体的には、CPU103は、ステップ561WS232でいずれの変動パターン種別になると判定したかに応じて、図8-10および図8-11に示すような「00（H）」～「09（H）」、「10（H）」～「18（H）」のいずれかの値を変動カテゴリコマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

【0261】

なお、この実施の形態では、入賞時判定において大当たりや小当たりとなると判定した場合であっても一律に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの範囲となるかを判定する場合を示したが、大当たりや小当たりとなると判定した場合には、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲の判定を行わないようにしてもよい。そして、大当たりまたは小当たりとなると入賞時判定したことを示す図柄指定コマンドを送信するとともに、大当たりまたは小当たりの変動パターン種別となることを包括的に示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。そして、例えば、演出制御用CPU120は、具体的にいずれの変動パターン種別となるかまでは示されていないものの、包括的にいずれかの大当たりの変動パターン種別となることが示された変動カテゴリコマンドを受信したことにもとづいて、後述する先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

【0262】

図8-14および図8-15は、コマンド解析処理（ステップS75）の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0263】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ561WS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ561WS612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（ステップ561WS613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

【0264】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ561WS614）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ561WS615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ561WS616）。

【0265】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ561WS617）、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果6指定コマンド）を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ561WS618）。

【0266】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップ561WS619）、演出制御用CPU120は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ561WS620）。

【0267】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド（コマンドA001～A002（

10

20

30

40

50

H)) であれば (ステップ 5 6 I W S 6 2 1)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする (ステップ 5 6 I W S 6 2 2)。この場合、例えば、大当り開始 1 指定コマンドを受信した場合であれば、大当り開始 1 指定コマンド受信フラグをセットし、大当り開始 2 指定コマンドを受信した場合であれば、大当り開始 2 指定コマンド受信フラグをセットする。

【0 2 6 8】

受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り開始指定コマンド (コマンド A 0 3 (H)) であれば (ステップ 5 6 I W S 6 2 3)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする (ステップ 5 6 I W S 6 2 4)。

10

【0 2 6 9】

受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンド (コマンド A 3 0 1 ~ A 3 0 2 (H)) であれば (ステップ 5 6 I W S 6 2 5)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする (ステップ 5 6 I W S 6 2 6)。この場合、例えば、大当り終了 1 指定コマンドを受信した場合であれば、大当り終了 1 指定コマンド受信フラグをセットし、大当り終了 2 指定コマンドを受信した場合であれば、大当り終了 2 指定コマンド受信フラグをセットする。

【0 2 7 0】

受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り終了指定コマンド (コマンド A 3 0 3 (H)) であれば (ステップ 5 6 I W S 6 2 7)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする (ステップ 5 6 I W S 6 2 8)。

20

【0 2 7 1】

受信した演出制御コマンドが通常状態背景指定コマンドであれば (ステップ 5 6 I W S 6 3 1)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出表示装置 5 に表示する背景画面を通常状態に応じた背景画面に変更するとともに、演出表示装置 5 に表示する飾り図柄を通常状態に応じた通常飾り図柄に変更する (ステップ 5 6 I W S 6 3 2)。そして、セットされていれば特殊モードフラグをリセットする (ステップ 5 6 I W S 6 3 3)。特殊モードフラグは後述する特殊モードに制御されていることを示すフラグであり、ステップ 5 6 I W S 6 3 3 の処理を行うことにより、通常状態に制御されたときに特殊モードが終了するよう構成されている。

30

【0 2 7 2】

受信した演出制御コマンドが時短状態背景指定コマンドであれば (ステップ 5 6 I W S 6 3 4)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出表示装置 5 に表示する背景画面を時短状態に応じた背景画面に変更するとともに、演出表示装置 5 に表示する飾り図柄を時短状態に応じた時短用飾り図柄に変更する (ステップ 5 6 I W S 6 3 5)。

【0 2 7 3】

受信した演出制御コマンドが確変状態背景指定コマンドであれば (ステップ 5 6 I W S 6 3 6)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出表示装置 5 に表示する背景画面を確変状態に応じた背景画面に変更するとともに、演出表示装置 5 に表示する飾り図柄を確変状態に応じた確変用飾り図柄に変更する (ステップ 5 6 I W S 6 3 7)。

40

【0 2 7 4】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドであれば (ステップ 5 6 I W S 6 5 1)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した図柄指定コマンドを、RAM に形成されている始動入賞時コマンド格納領域に一時格納する (ステップ 5 6 I W S 6 5 2)。

【0 2 7 5】

図 8 - 1 6 は、始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。図 8 - 1 6 に示すように、始動入賞時コマンド格納領域には、合算保留記憶数の最大値 (この例では 8) に対応した領域 (格納領域 1 ~ 8) が確保されている。この実施の形態では、図 8 - 1 2 の始動入賞判定処理のステップ 5 6 I W S 1 2 1 8 ~ 0 6 I W S 1 2 2 1, 0 6 I W

50

S 1 2 2 9 ~ 0 6 I W S 1 2 3 2 で示したように、入賞球装置 6 A または可変入賞球装置 6 B への始動入賞があったときに、1 タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド（第 1 始動入賞指定コマンドまたは第 2 始動入賞指定コマンド）、および合算保留記憶数指定コマンドの 4 つのコマンドがセットで送信される。そのため、図 8 - 1 6 に示すように、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域 1 ~ 8 には、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定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。

【0 2 7 6】

この実施の形態では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、コマンド解析処理において、受信した順にコマンドを始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域内に格納していく。この実施の形態では、1 タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順にコマンド送信が行われるので、コマンド受信が正常に行われれば、図 8 - 1 6 に示すように、各格納領域 1 ~ 8 に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順に格納されていくことになる（なお、図 8 - 1 6 では、格納領域 1 ~ 5 までコマンドが格納されている例が示されている）。

【0 2 7 7】

なお、図 8 - 1 6 に示す例では、前回の変動表示において 7 個までの保留記憶が発生して最新のコマンドが格納されている格納領域に合算保留記憶数 7 を指定する合算保留記憶数指定コマンド（C 2 0 7（H））が格納され、その後、保留記憶が 1 つ消化されて 2 番目の保留記憶にもとづく変動表示が開始されている状況での始動入賞時コマンド格納領域の格納状態が示されている。

【0 2 7 8】

また、図 8 - 1 6 に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、飾り図柄の変動表示を開始すると（合算保留記憶数減算指定コマンドを受信すると）に、後述するステップ 5 6 I W S 6 6 4 で 1 つ目の格納領域 1 に格納されているものから削除され、始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。例えば、図 8 - 1 6 に示す格納状態において新たな飾り図柄の変動表示が開始された場合には、格納領域 1 に格納されている内容（各コマンドおよび後述する変化パターンおよび変化タイミングパターン）が削除され、格納領域 2 に格納されている内容が格納領域 1 にシフトされ、格納領域 3 に格納されている内容が格納領域 2 にシフトされ、格納領域 4 に格納されている内容が格納領域 3 にシフトされ、格納領域 5 に格納されている内容が格納領域 4 にシフトされる。なお、内容が削除されるタイミングは、飾り図柄の変動表示を開始するタイミングで後述する可変表示開始設定処理中であってもよい。

【0 2 7 9】

また、この実施の形態では、始動入賞の発生時に受信する図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを、包括的に表現する場合に、始動入賞時のコマンドともいう。また、これら始動入賞時のコマンドのうち、第 1 保留記憶数または第 2 保留記憶数が増加したことを認識可能な情報を指定するコマンドである始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを、包括的に表現する場合に、保留記憶情報ともいう。また、始動入賞時の入賞時演出処理（図 8 - 1 3 参照）で判定される大当たりや小当たりとなるか否か、大当たり種別の判定結果、変動パターン種別の判定結果を示すコマンドである図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを、包括的に表現する場合に、入賞時判定結果指定コマンドや判定結果情報ともいう。

【0 2 8 0】

また、図 8 - 1 6 に示すように、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域 1 ~ 8 には、保留表示パターンおよび変化タイミングパターンに関する情報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。

【0 2 8 1】

ここで、特徴部 0 5 6 I W における、一の保留記憶に対する表示（保留表示およびアク

10

20

30

40

50

ティブ表示)について説明する。特徴部056IWにおいては、一の保留記憶に対する表示(保留表示およびアクティブ表示)の色調として「白」、「青」、「緑」および「赤」が設けられており、始動入賞時に決定する保留表示パターン(保留表示またはアクティブ表示の色調の遷移をパターン化したもの)および変化タイミングパターン(保留表示またはアクティブ表示の色調の変化タイミングをパターン化したもの)に従って保留表示の表示態様を変化するよう構成されている。なお、大当りに対する信頼度は白<青<緑<赤となっている。

【0282】

保留変化パターンは、色調の変化回数が0回であるパターンと、1回であるパターンと、2回であるパターンとに大別することができる。

10

【0283】

色調の変化回数が0回であるパターンとしては、白から変化しないPt1と、青から変化しないPt2と、緑から変化しないPt3と、赤から変化しないPt4とが設けられている。

【0284】

色調の変化回数が1回であるパターンとしては、白から青に変化するPt5と、白から緑に変化するPt6と、白から赤に変化するPt7と、青から緑に変化するPt8と、青から赤に変化するPt9と、緑から赤に変化するPt10とが設けられている。

【0285】

色調の変化回数が2回であるパターンとしては、白から青に変化し、更に緑に変化するPt11と、白から青に変化し、更に赤に変化するPt12と、白から緑に変化し、更に赤に変化するPt13と、青から緑に変化し、更に赤に変化するPt14とが設けられている。

20

【0286】

変化タイミングパターンは、変化タイミングが1回であるパターン(保留表示パターンPt5~Pt10に対応する変化タイミングパターン)と、2回であるパターン(保留表示パターンPt11~Pt14に対応する変化タイミングパターン)とに大別することができる。

【0287】

変化タイミングが1回であるパターン(保留表示パターンPt5~Pt10に対応する変化タイミングパターン)としては、変化タイミングがアクティブ(一の保留記憶に対する表示がアクティブ表示として表示されているタイミング)であるTp11と、変化タイミングが1個目(一の保留記憶に対する表示が1個目の保留表示として表示されているタイミング)であるTp12と、変化タイミングが2個目(一の保留記憶に対する表示が2個目の保留表示として表示されているタイミング)であるTp13と、変化タイミングが3個目(一の保留記憶に対する表示が3個目の保留表示として表示されているタイミング)であるTp14とが設けられている。

30

【0288】

変化タイミングが2回であるパターン(保留表示パターンPt11~Pt14に対応する変化タイミングパターン)としては、変化タイミングが1個目およびアクティブであるTp21と、変化タイミングが2個目およびアクティブであるTp22と、変化タイミングが2個目および1個目であるTp23と、変化タイミングが3個目およびアクティブであるTp24と、変化タイミングが3個目および1個目であるTp25と、変化タイミングが3個目および2個目であるTp26とが設けられている。

40

【0289】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば(ステップ56IWS653)、演出制御用CPU120は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている変動カテゴリコマンド格納領域に一時格納する(ステップ56IWS654A)。そして、変動カテゴリコマンドを受信したことを示す変動カテゴリ受信フラグをセットする(ステップ56IWS654B)。

50

【0290】

受信した演出制御コマンドが第1始動入賞指定コマンドであれば（ステップ56 IWS 655）、演出制御用CPU120は、受信した第1始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ56 IWS 656B）。

【0291】

受信した演出制御コマンドが第2始動入賞指定コマンドであれば（ステップ56 IWS 657）、演出制御用CPU120は、受信した第2始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ56 IWS 658B）。

10

【0292】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数指定コマンドであれば（ステップ56 IWS 659）、演出制御用CPU120は、受信した合算保留記憶数指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンド、第2始動入賞指定コマンド）が格納されている格納領域に格納する（ステップ56 IWS 660）。

【0293】

20

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップ56 IWS 661）、演出制御用CPU120は、1個目の保留表示に対応する態様にてアクティブ表示の表示を開始し（ステップ56 IWS 662）、合算保留記憶表示部における保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている変化パターンおよび変化タイミングパターンにもとづいて、合算保留記憶表示部における合算保留記憶数表示を更新する（ステップ56 IWS 663）。そして、格納領域1のデータを削除し、残りの格納領域のデータを1つずつずらして格納する（ステップ56 IWS 664）。なお、ステップ56 IWS 664が行われる前に、格納領域1のデータを所定のアクティブ表示用格納領域（RAM102の所定領域）に格納する処理が行われるものとする。このようにすることで、変動開始後にもアクティブ表示に対応する保留表示パターンや変化タイミングパターンを特定可能な構成となっている。

30

【0294】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップ56 IWS 684）。例えば、受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことを示す客待ちデモ指定コマンド受信フラグをセットする。そして、ステップ56 IWS 611に移行する。

【0295】

図8-17は、先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。図8-17に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、新たな始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定し（ステップ56 IWS 101）、受信していない場合には先読み予告設定処理を終了する。

40

【0296】

新たな始動入賞時コマンドを受信した場合、新たな保留記憶における保留表示パターンを決定するための保留表示パターン決定抽選を行う（ステップ56 IWS 102）。ステップ56 IWS 102では、具体的に、図8-18（A）、（B）に示す保留表示パターン決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、新たな保留記憶における保留表示パターンを決定する。

【0297】

図8-18は、保留表示パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-18に

50

示す保留表示パターン決定抽選テーブルでは、入賞時判定結果（大当り、スーパーリーチはずれ、その他）毎に保留表示パターンに対する判定値が割り振られている。図8-18（A）に示す第1保留表示パターン決定抽選テーブルは、合算保留記憶数が1である場合に用いられる保留表示パターン決定抽選テーブルであり、図8-18（B）に示す第2保留表示パターン決定抽選テーブルは、合算保留記憶数が2以上である場合に用いられる保留表示パターン決定抽選テーブルである。

【0298】

まず、図8-18（A）に示す第1保留表示パターン決定抽選テーブルが用いられた場合について説明する。

【0299】

例えば、入賞時判定結果が大当りである場合（受信した図柄指定コマンドが図柄2指定コマンド～図柄4指定コマンドのいずれかである場合）、1%の割合でPt1が、2%の割合でPt2が、3%の割合でPt3が、4%の割合でPt4が、10%の割合でPt5が、12%の割合でPt6が、14%の割合でPt7が、16%の割合でPt8が、18%の割合でPt9が、20%の割合でPt10が決定される。

【0300】

また例えば、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合（受信した図柄指定コマンドが図柄1指定コマンドであり、受信した変動カテゴリコマンドが変動カテゴリ8指定コマンドまたは変動カテゴリ10指定コマンドである場合）、20%の割合でPt1が、18%の割合でPt2が、16%の割合でPt3が、14%の割合でPt4が、12%の割合でPt5が、10%の割合でPt6が、4%の割合でPt7が、3%の割合でPt8が、2%の割合でPt9が、1%の割合でPt10が決定される。

【0301】

また、例えば、入賞時判定結果がその他である場合、90%の割合でPt1が、10%の割合でPt2が決定される。

【0302】

次に、図8-18（B）に示す第2保留表示パターン決定抽選テーブルが用いられた場合について説明する。

【0303】

例えば、入賞時判定結果が大当りである場合（受信した図柄指定コマンドが図柄2指定コマンド～図柄4指定コマンドのいずれかである場合）、1%の割合でPt1が、2%の割合でPt2が、3%の割合でPt3が、4%の割合でPt4が、5%の割合でPt5が、6%の割合でPt6が、7%の割合でPt7が、8%の割合でPt8が、9%の割合でPt9が、9%の割合でPt10が、11%の割合でPt11が、11%の割合でPt12が、12%の割合でPt13が、12%の割合でPt14が決定される。

【0304】

また例えば、入賞時判定結果がスーパーリーチはずれである場合（受信した図柄指定コマンドが図柄1指定コマンドであり、受信した変動カテゴリコマンドが変動カテゴリ8指定コマンドまたは変動カテゴリ10指定コマンドである場合）、12%の割合でPt1が、12%の割合でPt2が、11%の割合でPt3が、11%の割合でPt4が、9%の割合でPt5が、9%の割合でPt6が、8%の割合でPt7が、7%の割合でPt8が、6%の割合でPt9が、5%の割合でPt10が、4%の割合でPt11が、3%の割合でPt12が、2%の割合でPt13が、1%の割合でPt14が決定される。

【0305】

また、例えば、入賞時判定結果がその他である場合、90%の割合でPt1が、10%の割合でPt2が決定される。

【0306】

このように、保留表示またはアクティブ表示の色調の変化回数が多い程、大当りとなりやすいよう構成されている。また、保留表示またはアクティブ表示の色調が示す大当りに対する信頼度は、白<青<緑<赤となっている。

10

20

30

40

50

【0307】

そして、演出制御用CPU120は、変化タイミングパターンを決定するための変化タイミングパターン決定抽選を行う（ステップ561WS103）。ステップ561WS103では、具体的に、図8-19（A）、（B）に示す変化タイミングパターン決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、新たな保留記憶における変化タイミングパターンを決定する。なお、保留変化パターンとして、変化回数が0回であるパターン（Pt1～Pt4）が選択された場合には、ステップ561WS103の抽選を行わないものである。

【0308】

図8-19は、変化タイミングパターン決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-19に示す変化タイミングパターン決定抽選テーブルでは、入賞時判定結果（大当り、はずれ）および合算保留記憶数毎に変化タイミングパターンに対する判定値が割り振られている。図8-19（A）に示す第1変化タイミングパターン決定抽選テーブルは、保留変化が1回である保留表示パターンPt5～Pt10が決定された場合に用いられる変化タイミングパターン決定抽選テーブルであり、図8-19（B）に示す第2変化タイミングパターン決定抽選テーブルは、保留変化が2回である保留表示パターンPt11～Pt14が決定された場合に用いられる変化タイミングパターン決定抽選テーブルである。

【0309】

まず、図8-19（A）に示す第1変化タイミングパターン決定抽選テーブルが用いられた場合について説明する。

【0310】

例えば、合算保留記憶数が1個であり、入賞時判定結果が大当りである場合（受信した図柄指定コマンドが図柄2指定コマンド～図柄4指定コマンドのいずれかである場合）、100%の割合でTp11が決定される。合算保留記憶数が1個であり、入賞時判定結果がはずれである場合（受信した図柄指定コマンドが図柄1指定コマンドであり、受信した変動カテゴリコマンドが変動カテゴリ8指定コマンドまたは変動カテゴリ10指定コマンドである場合）、100%の割合でTp11が決定される。

【0311】

また例えば、合算保留記憶数が2個であり、入賞時判定結果が大当りである場合（受信した図柄指定コマンドが図柄2指定コマンド～図柄4指定コマンドのいずれかである場合）、40%の割合でTp11が、60%の割合でTp12が決定される。合算保留記憶数が2個であり、入賞時判定結果がはずれである場合（受信した図柄指定コマンドが図柄1指定コマンドであり、受信した変動カテゴリコマンドが変動カテゴリ8指定コマンドまたは変動カテゴリ10指定コマンドである場合）、60%の割合でTp11が、40%の割合でTp12が決定される。

【0312】

また例えば、合算保留記憶数が3個であり、入賞時判定結果が大当りである場合（受信した図柄指定コマンドが図柄2指定コマンド～図柄4指定コマンドのいずれかである場合）、20%の割合でTp11が、30%の割合でTp12が、50%の割合でTp13が決定される。合算保留記憶数が2個であり、入賞時判定結果がはずれである場合（受信した図柄指定コマンドが図柄1指定コマンドであり、受信した変動カテゴリコマンドが変動カテゴリ8指定コマンドまたは変動カテゴリ10指定コマンドである場合）、50%の割合でTp11が、30%の割合でTp12が、20%の割合でTp13が決定される。

【0313】

また例えば、合算保留記憶数が4個であり、入賞時判定結果が大当りである場合（受信した図柄指定コマンドが図柄2指定コマンド～図柄4指定コマンドのいずれかである場合）、10%の割合でTp11が、20%の割合でTp12が、30%の割合でTp13が、40%の割合でTp14が決定される。合算保留記憶数が2個であり、入賞時判定結果がはずれである場合（受信した図柄指定コマンドが図柄1指定コマンドであり、受信した変動カテゴリコマンドが変動カテゴリ8指定コマンドまたは変動カテゴリ10指定コマン

ドである場合)、40%の割合でTp11が、30%の割合でTp12が、20%の割合でTp13が、10%の割合でTp14が決定される。

【0314】

次に、図8-19(B)に示す第2変化タイミングパターン決定抽選テーブルが用いられた場合について説明する。

【0315】

また例えば、合算保留記憶数が2個であり、入賞時判定結果が大当たりである場合(受信した図柄指定コマンドが図柄2指定コマンド~図柄4指定コマンドのいずれかである場合)、100%の割合でTp21が決定される。合算保留記憶数が2個であり、入賞時判定結果がはずれである場合(受信した図柄指定コマンドが図柄1指定コマンドであり、受信した変動カテゴリコマンドが変動カテゴリ8指定コマンドまたは変動カテゴリ10指定コマンドである場合)、100%の割合でTp21が決定される。

10

【0316】

また例えば、合算保留記憶数が3個であり、入賞時判定結果が大当たりである場合(受信した図柄指定コマンドが図柄2指定コマンド~図柄4指定コマンドのいずれかである場合)、20%の割合でTp21が、30%の割合でTp22が、50%の割合でTp23が決定される。合算保留記憶数が3個であり、入賞時判定結果がはずれである場合(受信した図柄指定コマンドが図柄1指定コマンドであり、受信した変動カテゴリコマンドが変動カテゴリ8指定コマンドまたは変動カテゴリ10指定コマンドである場合)、50%の割合でTp21が、30%の割合でTp22が、20%の割合でTp23が決定される。

20

【0317】

また例えば、合算保留記憶数が4個以上であり、入賞時判定結果が大当たりである場合(受信した図柄指定コマンドが図柄2指定コマンド~図柄4指定コマンドのいずれかである場合)、5%の割合でTp21が、10%の割合でTp22が、15%の割合でTp23が、20%の割合でTp24が、23%の割合でTp25が、27%の割合でTp26が決定される。合算保留記憶数が4個以上であり、入賞時判定結果がはずれである場合(受信した図柄指定コマンドが図柄1指定コマンドであり、受信した変動カテゴリコマンドが変動カテゴリ8指定コマンドまたは変動カテゴリ10指定コマンドである場合)、27%の割合でTp21が、23%の割合でTp22が、20%の割合でTp23が、15%の割合でTp24が、10%の割合でTp25が、5%の割合でTp26が決定される。

30

【0318】

このように、保留表示またはアクティブ表示の色調の変化タイミングが早い程、大当たりに対する信頼度が高い構成としたが、逆に保留表示またはアクティブ表示の色調の変化タイミングが遅い程、大当たりに対する信頼度が高い構成としてもよい。

【0319】

その後、演出制御用CPU120は、ステップ56IWS102、S103における抽選結果を格納領域(新たな始動入賞時コマンドを格納した格納領域)に記憶し(ステップ56IWS104)、決定した保留表示パターンに応じた色調にて新たな保留表示の表示を開始する(ステップ56IWS105)。例えば、決定された保留表示パターンがPt1、Pt5~Pt7、Pt11~Pt13のいずれかであれば白色の保留表示の表示を開始し、決定された保留表示パターンがPt2、Pt8、Pt14のいずれかであれば青色の保留表示の表示を開始し、決定された保留表示パターンがPt3またはPt10であれば緑色の保留表示の表示を開始し、決定された保留表示パターンがPt4であれば赤色の保留表示の表示を開始する。

40

【0320】

図8-20は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップ56IWS201)。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ56IWS201で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格

50

納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ56 IWS 202）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ56 IWS 202の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ56 IWS 202において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ56 IWS 202において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

10

【0321】

例えば、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

20

【0322】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当り」や「小当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドまたは表示結果5指定コマンドである場合）、演出制御用CPU120は、停止図柄として「135」などの飾り図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、画像表示装置5に導出表示される3図柄の組合せが飾り図柄の「停止図柄」である。

【0323】

30

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0324】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。また、確変状態となることを想起させる図柄（この実施の形態では、奇数図柄）を確変図柄ともいい、確変状態とならないことを想起させる図柄（この実施の形態では、偶数図柄）を非確変図柄ともいう。

40

【0325】

次いで、演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示中に画像表示装置5において予告演出（例えば、ステップアップ予告演出や、キャラクタ予告演出、群予告演出、ボタン予告演出。）を実行するか否かを決定する予告演出設定処理を実行する（ステップ56 IWS 203）。

【0326】

そして、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ変動（スーパーリーチ大当りまたはスーパーリーチはずれに対応する変動）である場合（ステップ56 IWS 204のY）、新たなアクティブ表示（開始しようとしている変動に対応するアクティブ表示）の色調は既に最終色であるか否かを判定する（ステップ56 IWS 205）。本実施の形態では

50

、合算保留記憶数減算指定コマンドは変動が開始されてから送受信されるものであることから、可変表示開始設定処理を行う時点では、開始しようとしている変動に対応するアクティブ表示は未だ表示されていないものである。従って、ステップ56 IWS 205においては、1個目の保留表示の色調が既に最終色であるか否かを判定することにより、新たなアクティブ表示が既に最終色であるか否かを判定するものである。既に最終色であるか否かについては、対応付けて記憶されている保留表示パターンと、現在の保留表示の色調とを比較することにより判定するものである。また、対応付けて記憶されている変化タイミングパターンが、アクティブの変化タイミングを有するものであれば、未だ最終色ではないと判定するものであってもよい。最終色でない場合（すなわち、変化タイミングとしてアクティブを含む変化タイミングパターンが対応付けて記憶されている場合）、ステップ56 IWS 209へ移行する。

10

【0327】

ステップ56 IWS 205において、新たなアクティブ表示（開始しようとしている変動に対応するアクティブ表示）は既に最終色である場合、アクティブ態様選択演出の実行の有無を決定するためのアクティブ態様選択演出実行抽選を行う（ステップ56 IWS 206）。アクティブ態様選択演出は、アクティブ表示の色調を青色に変化させるか、緑色に変化させるか、赤色に変化させるか、または現状の色調から変化させないかを遊技者に選択させ、選択結果に応じてアクティブ表示の表示態様を変化させる演出である。ステップ56 IWS 206では、具体的に、図8-21（A）、（B）に示すアクティブ態様選択演出実行抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、アクティブ態様選択演出の実行の有無を決定する。

20

【0328】

図8-21（A）、（B）は、アクティブ態様選択演出実行抽選テーブルを示す説明図である。図8-21（A）、（B）に示すアクティブ態様選択演出実行抽選テーブルでは、新たなアクティブ表示における現状の色調（すなわち、シフトする前の1個目の保留表示の現状の色調）毎に、アクティブ態様選択演出の実行の有無に対する判定値が割り振られている。図8-21（A）に示す第1アクティブ態様選択演出実行抽選テーブルは、可変表示結果が大当たりである場合に用いられるアクティブ態様選択演出実行抽選テーブルであり、図8-21（B）に示す第2アクティブ態様選択演出実行抽選テーブルは、可変表示結果がはずれである場合に用いられるアクティブ態様選択演出実行抽選テーブルである。

30

【0329】

まず、図8-21（A）に示す第1アクティブ態様選択演出実行抽選テーブルが用いられた場合について説明する。

【0330】

例えば、新たなアクティブ表示における現状の色調（すなわち、シフトする前の1個目の保留表示の現状の色調）が白であれば、80%の割合でアクティブ態様選択演出を実行し、20%の割合でアクティブ態様選択演出を実行しない。

【0331】

例えば、新たなアクティブ表示における現状の色調（すなわち、シフトする前の1個目の保留表示の現状の色調）が青であれば、60%の割合でアクティブ態様選択演出を実行し、40%の割合でアクティブ態様選択演出を実行しない。

40

【0332】

例えば、新たなアクティブ表示における現状の色調（すなわち、シフトする前の1個目の保留表示の現状の色調）が緑であれば、40%の割合でアクティブ態様選択演出を実行し、60%の割合でアクティブ態様選択演出を実行しない。

【0333】

例えば、新たなアクティブ表示における現状の色調（すなわち、シフトする前の1個目の保留表示の現状の色調）が赤であれば、20%の割合でアクティブ態様選択演出を実行し、80%の割合でアクティブ態様選択演出を実行しない。

50

【0334】

次に、図8-21(B)に示す第2アクティブ態様選択演出実行抽選テーブルが用いられた場合について説明する。

【0335】

例えば、新たなアクティブ表示における現状の色調（すなわち、シフトする前の1個目の保留表示の現状の色調）が白であれば、70%の割合でアクティブ態様選択演出を実行し、30%の割合でアクティブ態様選択演出を実行しない。

【0336】

例えば、新たなアクティブ表示における現状の色調（すなわち、シフトする前の1個目の保留表示の現状の色調）が青であれば、50%の割合でアクティブ態様選択演出を実行し、50%の割合でアクティブ態様選択演出を実行しない。

10

【0337】

例えば、新たなアクティブ表示における現状の色調（すなわち、シフトする前の1個目の保留表示の現状の色調）が緑であれば、30%の割合でアクティブ態様選択演出を実行し、70%の割合でアクティブ態様選択演出を実行しない。

【0338】

例えば、新たなアクティブ表示における現状の色調（すなわち、シフトする前の1個目の保留表示の現状の色調）が赤であれば、10%の割合でアクティブ態様選択演出を実行し、90%の割合でアクティブ態様選択演出を実行しない。

【0339】

20

このように、いずれのアクティブ態様選択演出実行抽選テーブルを用いた場合にも、新たなアクティブ表示における現状の色調（すなわち、シフトする前の1個目の保留表示の現状の色調）にもとづいてアクティブ態様選択演出の実行割合が異なるものである。具体的に、新たなアクティブ表示における現状の色調に対するアクティブ態様選択演出の実行割合は、白>青>緑>赤となっている。すなわち、新たなアクティブ表示における現状の色調が大当りに対する信頼度の低い色調である程、アクティブ態様選択演出の実行割合が高くなるよう構成されている。これにより、変動開始時には信頼度の低い色調のアクティブ表示が表示されている場合であっても、興趣を向上させることができる。

【0340】

また、第1アクティブ態様選択演出実行抽選テーブルと第2アクティブ態様選択演出実行抽選テーブルとを比較すると、第1アクティブ態様選択演出実行抽選テーブルが用いられた場合の方が第2アクティブ態様選択演出実行抽選テーブルが用いられた場合よりもアクティブ態様選択演出の実行割合が高くなるよう構成されている。すなわち、大当りである場合の方がはずれである場合よりも高い割合でアクティブ態様選択演出を実行する構成であり、アクティブ態様選択演出は大当りに対する信頼度の高い演出であるといえる。

30

【0341】

演出制御用CPU120は、アクティブ態様選択演出を実行しない場合には、ステップ56IWS209へ移行する。アクティブ態様選択演出を実行する場合には、アクティブ態様選択演出の実行を設定する（ステップ56IWS207のY，S208）。

【0342】

40

演出制御用CPU120は、ステップ56IWS209では、カットイン演出（特定の画像をカットイン表示する演出）の演出態様を決定するためのカットイン演出態様決定抽選を行い（ステップ56IWS209）、決定した演出態様のカットイン演出の実行を設定する（ステップ56IWS210）。なお、特徴部056IWでは、スーパーリーチ変動においては必ずカットイン演出を行うものとする。ステップ56IWS210において、具体的に、図8-21(C)に示すカットイン演出態様決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、カットイン演出の演出態様を決定する。

【0343】

図8-21(C)は、カットイン演出態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-21(C)に示すカットイン演出態様決定抽選テーブルでは、開始する変動における可

50

変表示結果（大当たり、はずれ）毎に、カットイン演出の演出態様（青、赤）に対する判定値が割り振られている。

【0344】

例えば、可変表示結果が大当たりであれば、30%の割合でカットイン演出の演出態様として青が、70%の割合でカットイン演出の演出態様として赤が決定される。また例えば、可変表示結果がはずれであれば、80%の割合でカットイン演出の演出態様として青が、20%の割合でカットイン演出の演出態様として赤が決定される。

【0345】

このように、大当たりである場合の方がはずれである場合よりも、赤色の画像をカットイン表示するカットイン演出を実行しやすく、青色の画像をカットイン表示するカットイン演出を実行しにくいよう構成されている。従って、カットイン演出において表示されるカットイン画像の色が示す大当たりに対する信頼度は青く赤となっている。

10

【0346】

その後、変動パターンおよび予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ56 IWS 214）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ56 IWS 215）。

【0347】

プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

20

【0348】

なお、演出制御用CPU120は、予告演出を実行することに決定されている場合には、ステップ56 IWS 214において予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。

【0349】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

30

【0350】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ56 IWS 216）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDPに指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0351】

40

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0352】

次いで、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に相当する値を設定する（ステップ56 IWS 217）。

【0353】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ56 IWS 218）。

50

【0354】

図8-22は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ56 IWS8101）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ56 IWS8102）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ56 IWS8103）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ56 IWS8104）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ56 IWS8105）。

10

【0355】

演出制御用CPU120は、アクティブ表示の表示態様を変化（保留変化パターンにもとづく表示態様の変化であって、アクティブ態様選択演出におけるアクティブ表示の表示態様の変化とは異なる）させるためのアクティブ変化演出を実行するアクティブ変化演出実行タイミングであるか否かを判定し（ステップ56 IWS301）、アクティブ変化演出実行タイミングである場合、アクティブ変化演出を実行する（ステップ56 IWS302）。アクティブ変化演出の実行タイミングとは、変動開始から所定時間（変動パターン毎に予め定められているものとする）が経過した時点である。具体的に、変動開始直後のタイミングと、リーチ成立タイミングと、変動停止直前のタイミングとがアクティブ変化演出の実行タイミングとして設けられていることとする。アクティブ変化演出では、具体的に、キャラクタ画像が表示され、該キャラクタ画像がアクティブ表示に作用することにもとづいてアクティブ表示の色調が変化する。変化後の色調については、保留表示パターンにもとづいて決定されるものである。例えば、保留表示パターンがPt7である場合には、白色から赤色に変化する。また、変化回数が2回である保留表示パターンである場合には、現在の色調の次の色調に変化するものである。例えば、保留表示パターンがPt11である場合、現在の色調が白色であれば青色に変化し、現在の色調が青色であれば緑色に変化するものである。なお、アクティブ変化演出において、アクティブ表示の形状については通常形状（丸型）から変化しないものである。

20

【0356】

なお、アクティブ変化演出の演出態様として複数の演出態様が設けられており、大当りに制御することに対する信頼度、いずれの色調に変化するかにに対する信頼度、または変化が成功することに対する信頼度が異なるものであってもよい。例えば、上述したキャラクタ画像の表示態様（色、形状、大きさ）が異なるものであってもよい。

30

【0357】

また、演出制御用CPU120は、保留表示の表示態様を変化させるための保留変化演出を実行するタイミングであるか否かを判定し（ステップ56 IWS303）、保留変化演出の実行タイミングである場合、保留変化演出を実行する（ステップ56 IWS304）。保留変化演出の実行タイミングとは、変動開始から所定時間（変動パターン毎に予め定められているものとする）が経過した時点である。保留変化演出では、具体的に、キャラクタ画像が表示され、該キャラクタ画像が保留表示に作用することにもとづいて保留表示の色調が変化する。変化後の色調については、保留表示パターンにもとづいて決定されるものである。例えば、保留表示パターンがPt7である場合には、白色から赤色に変化する。また、変化回数が2回である保留表示パターンである場合には、現在の色調の次の色調に変化するものである。例えば、保留表示パターンがPt11である場合、現在の色調が白色であれば青色に変化し、現在の色調が青色であれば緑色に変化するものである。なお、保留変化演出において、保留表示の形状については通常形状（丸型）から変化しないものである。複数の保留表示の色調が変化する場合には、複数のキャラクタ画像が表示され、該キャラクタ画像が作用した保留表示の表示態様に変化するものであってもよい。

40

【0358】

なお、保留変化演出の演出態様として複数の演出態様が設けられており、大当りに制御

50

することに対する信頼度、いずれの色調に変化するかにに対する信頼度、または変化が成功することに対する信頼度が異なるものであってもよい。例えば、上述したキャラクタ画像の表示態様（色、形状、大きさ）が異なるものであってもよい。

【0359】

なお、保留変化演出において表示されるキャラクタ画像はアクティブ変化演出において表示されるキャラクタ画像と同じものであってもよいし、異なるものであってもよい。また、保留変化演出実行タイミングとアクティブ変化演出実行タイミングとは同じであってもよいし、異なるものであってもよい。

【0360】

演出制御用CPU120は、アクティブ態様選択演出実行タイミングであるか否かを判定する（ステップ56 IWS305）。アクティブ態様選択演出実行タイミングとは、リーチ状態となった直後のタイミングであり、変動パターン毎に予め設けられたタイミングである。アクティブ態様選択演出の実行タイミングである場合には、アクティブ態様選択演出を開始する（ステップ56 IWS306）。具体的には、アクティブ態様選択演出の実行を示唆する示唆演出（閉じた状態の扉画像を表示し、該扉画像を開けた状態として「アクティブ変化チャンス！」といった文字を表示する演出）を行った後に、選択肢画像群（アクティブ表示の色調を青色に変化させる旨を示す青色選択肢、アクティブ表示の色調を緑色に変化させる旨を示す緑色選択肢、アクティブ表示の色調を赤色に変化させる旨を示す赤色選択肢、およびアクティブ表示の色調を変化させない旨を示す非変化選択肢）と、選択肢間を移動可能なカーソル（スティックコントローラ31Aを左右に傾倒操作することにより選択肢間で移動可能）と、遊技者にボタン操作を促す促進画像とを表示することにより、アクティブ態様選択演出を開始する（図8-24参照）。なお、ここでは、現状のアクティブ表示の表示態様にかかわらず同じ選択肢画像群（青色選択肢、緑色選択肢、赤色選択肢および非変化選択肢）が表示されるものである。その後、プッシュボタン31Bへの操作を有効とする有効期間であることを示す有効期間フラグをセットする（ステップ56 IWS307）。

【0361】

また、演出制御用CPU120は、有効期間フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ56 IWS308）、セットされていない場合にはステップ56 IWS316へ移行する。セットされている場合、アクティブ態様選択演出における選択操作を受け付けたか否かを判定する（ステップ56 IWS309）。具体的に、いずれかの選択肢をカーソルが指し示した状態でプッシュボタン31Bが押下された場合に、アクティブ態様選択演出における選択操作を受け付けたものと判定する。上述したように、カーソルは遊技者がスティックコントローラ31Aを左右に傾倒操作することにより選択肢間で移動可能であることから、実行中の変動の信頼度にかかわらず、表示されている選択肢を遊技者が自由に選択可能な構成となっている。アクティブ態様選択演出における選択操作を受け付けた場合にはステップ56 IWS311へ移行する。

【0362】

アクティブ態様選択演出における選択操作を受け付けていない場合、演出制御用CPU120は、有効期間の終了タイミングであるか否かを判定し（ステップ56 IWS310）、終了タイミングである場合にはステップ56 IWS311へ移行する。

【0363】

ステップ56 IWS311においては、演出制御用CPU120は、有効期間フラグをリセットする（ステップ56 IWS311）。そして、アクティブ表示の色調を変化させない旨を示す選択肢が選択された場合（ステップ56 IWS312のY）、ステップ56 IWS316へ移行する。

【0364】

ステップ56 IWS312において、演出制御用CPU120は、アクティブ態様選択演出における選択操作を受け付けた場合には、非変化選択肢をカーソルが指し示している状態でプッシュボタン31Bが押下されていれば、アクティブ表示の色調を変化させない

旨を示す選択肢が選択されたものと判定する。また、有効期間が終了した場合には、非変化選択肢をカーソルが指し示している状態で有効期間が終了していれば、アクティブ表示の色調を変化させない旨を示す選択肢が選択されたものと判定する。

【0365】

なお、カーソルは、非変化選択肢を指し示す位置を初期位置として表示されるものとする。従って、アクティブ態様選択演出において遊技者がカーソルを移動させるための操作（スティックコントローラ31Aの傾倒操作）を行わないまま有効期間が終了した場合には、非変化選択肢が選択されたものとして処理が行われるものである。

【0366】

遊技者によりアクティブ表示の色調をいずれかに変化させる旨を示す選択肢が選択された場合（ステップ56 IWS312のN）、該選択肢に対応する色（青色選択肢であれば青、緑色選択肢であれば緑、赤色選択肢であれば赤）を変化後の色調として選択するとともに、選択した色調にアクティブ表示の表示色を変化させ、更にアクティブ表示の形状を通常形状（丸型）から特別形状（星型）に変化させる（ステップ56 IWS313）。このように、アクティブ態様選択演出において、遊技者の操作にもとづいてアクティブ表示の変化後の色調を選択するとともに、選択した色調を含む表示態様であって、変化前とは形状の異なる表示態様にアクティブ表示を変化させるようになっている。

【0367】

その後、カットイン演出の演出態様を再決定するためのカットイン演出態様再決定抽選を行い（ステップ56 IWS314）、再決定結果を設定する（ステップ56 IWS315）。具体的に、図8-23（A）、（B）に示すカットイン演出態様決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、カットイン演出の演出態様を決定する。

【0368】

図8-23（A）、（B）は、カットイン演出態様再決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-23（A）、（B）に示すカットイン演出態様再決定抽選テーブルでは、アクティブ態様選択演出において選択されたアクティブ表示の色調（青、緑、赤）毎に、カットイン演出の演出態様（青、赤）に対する判定値が割り振られている。図8-23（A）に示す第1カットイン演出態様再決定抽選テーブルは、可変表示結果が大当たりである場合に用いられるカットイン演出態様再決定抽選テーブルであり、図8-23（B）に示す第2カットイン演出態様再決定抽選テーブルは、可変表示結果がはずれである場合に用いられるカットイン演出態様再決定抽選テーブルである。

【0369】

まず、図8-23（A）に示す第1カットイン演出態様再決定抽選テーブルが用いられた場合について説明する。

【0370】

例えば、アクティブ態様選択演出において選択されたアクティブ表示の色調が青であれば、30%の割合でカットイン演出の演出態様として青が、70%の割合でカットイン演出の演出態様として赤が決定される。また例えば、アクティブ態様選択演出において選択されたアクティブ表示の色調が緑であれば、50%の割合でカットイン演出の演出態様として青が、50%の割合でカットイン演出の演出態様として赤が決定される。また例えば、アクティブ態様選択演出において選択されたアクティブ表示の色調が赤であれば、70%の割合でカットイン演出の演出態様として青が、30%の割合でカットイン演出の演出態様として赤が決定される。

【0371】

次に、図8-23（B）に示す第2カットイン演出態様再決定抽選テーブルが用いられた場合について説明する。

【0372】

例えば、アクティブ態様選択演出において選択されたアクティブ表示の色調が青であれば、40%の割合でカットイン演出の演出態様として青が、60%の割合でカットイン演出の演出態様として赤が決定される。また例えば、アクティブ態様選択演出において選択

されたアクティブ表示の色調が緑であれば、60%の割合でカットイン演出の演出態様として青が、40%の割合でカットイン演出の演出態様として赤が決定される。また例えば、アクティブ態様選択演出において選択されたアクティブ表示の色調が赤であれば、80%の割合でカットイン演出の演出態様として青が、20%の割合でカットイン演出の演出態様として赤が決定される。

【0373】

このように、いずれのカットイン演出態様再決定抽選テーブルを用いた場合にも、アクティブ態様選択演出において選択されたアクティブ表示の色調にもとづいてカットイン演出の演出態様の選択割合が異なるものである。具体的に、アクティブ態様選択演出において選択されたアクティブ表示の色調が青である方が、緑や赤である場合よりも、カットイン演出の演出態様として赤を選択しやすく、また、アクティブ態様選択演出において選択されたアクティブ表示の色調が赤である方が、青や緑である場合よりも、カットイン演出の演出態様として青を選択しやすい。

10

【0374】

アクティブ態様選択演出において選択するアクティブ表示の色調は遊技者により任意に選択されるものであるため、アクティブ態様選択演出において選択される色調が示す信頼度は同じであるが、保留表示パターンにもとづいて変化される保留表示やアクティブ表示の色調はそれぞれ異なる信頼度を示すものであるから、例えばアクティブ態様選択演出において選択される青は、信頼度の低い表示態様に対応する要素（色調が青であるという要素）を有する表示態様であると言える。同様に、アクティブ態様選択演出において選択される赤は、信頼度の高い表示態様に対応する要素（色調が赤であるという要素）を有する表示態様であると言える。すなわち、アクティブ態様選択演出において選択された色調が、信頼度の低い表示態様に対応する要素を有する表示態様であるである程、カットイン演出の演出態様として赤（大当りに対する信頼度の高い演出態様）を選択しやすく、信頼度の高い表示態様に対応する要素を有する表示態様であるである程、カットイン演出の演出態様として青（大当りに対する信頼度の低い演出態様）を選択しやすくなっている。これにより、アクティブ態様選択演出によってアクティブ表示の色調が赤に変化した後に、演出態様が赤であるカットイン演出を実行することにより遊技者に過度な期待感を与えることを抑制することができる。

20

【0375】

また、第1カットイン演出態様再決定抽選テーブルと第2カットイン演出態様再決定抽選テーブルとを比較すると、第1カットイン演出態様再決定抽選テーブルが用いられた場合の方が、第2カットイン演出態様再決定抽選テーブルが用いられた場合よりもカットイン演出の演出態様として赤を選択しやすくなるよう構成されている。すなわち、大当りである場合の方がはずれである場合よりも高い割合でカットイン演出の演出態様として赤を選択する構成であり、演出態様が赤であるカットイン演出は大当りに対する信頼度の高い演出であるといえる。

30

【0376】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出の実行タイミングであれば（ステップ06IWS315A）、スーパーリーチ演出を実行する（ステップ06IWS315B）。

40

【0377】

また、演出制御用CPU120は、カットイン演出の実行タイミングであれば（ステップ06IWS316）、設定されている演出態様にてカットイン演出を実行する（ステップ06IWS317）。例えば、赤の演出態様のカットイン演出が設定されていれば、赤色を含むカットイン画像を表示し、青の演出態様のカットイン演出が設定されていれば、青色を含むカットイン画像を表示する。

【0378】

そして、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップ06IWS8111）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ

50

S 1 7 3) に応じた値に更新する (ステップ 0 6 I W S 8 1 1 2)。

【0 3 7 9】

図 8-2 4 は、アクティブ態様選択演出を実行する際の画像表示装置 5 における表示例を示す説明図である。ここで示す変動はスーパーリーチ変動であり、該変動に対応する保留表示パターンとして P t 5 (白→青) が選択され、変化タイミングパターンとして T p 1 3 (3 個目) が選択されていることとする。従って、該変動開始時に表示されるアクティブ表示の色調は青色であって、既に最終色に変化しているものである。また、該変動においてアクティブ態様選択演出の実行が決定されているものである。なお、画像表示装置 5 における右下部分には小図柄が表示されているものである。

【0 3 8 0】

まず、(1) アクティブ表示 5 6 I W 0 1 が青色 (斜線部) である状態でリーチが発生し、(2) アクティブ態様選択演出の実行タイミングとなった場合、扉画像 5 6 I W 0 2 が表示されることによりアクティブ態様選択演出の実行が示唆される。(3) 扉画像 5 6 I W 0 2 が開くよう表示され、(4) 扉画像 5 6 I W 0 2 が開き切り「アクティブ変化チャンス！」といった文字表示が行われることにより、アクティブ態様選択演出を実行することが報知される。

【0 3 8 1】

そして、(5) 選択肢画像群 5 6 I W 0 3 (青色選択肢、緑色選択肢、赤色選択肢、および非変化選択肢) と、カーソルと、遊技者にボタン操作を促す促進画像 (「ボタン操作で色を選べ」という文字表示) とが表示される。そして、スティックコントローラ 3 1 A への傾倒操作によりカーソルを移動させ、該カーソルが赤色選択肢を指し示している状態でプッシュボタン 3 1 B の押下操作がなされた場合、(6) アクティブ表示 5 6 I W 0 1 の色調が青色から赤色 (黒塗り部) に変化するとともに、形状が通常形状 (丸型) から特別形状 (星型) に変化する。

【0 3 8 2】

その後、(7) スーパーリーチ演出に発展し、変動停止直前にカットイン演出が行われる。図 8-2 3 に示したようにアクティブ態様選択演出において赤が選択された場合にはカットイン演出の演出態様としては青色が選択されやすいことから、ここでは上下の縁が青色 (斜線部) のカットイン画像 5 6 I W 0 4 が表示される。

【0 3 8 3】

以上に説明したように、この特徴部 0 5 6 I W によれば、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態 (本例では、大当り遊技状態) に制御可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段 (本例では、コントローラセンサユニット 3 5 A、プッシュセンサ 3 5 B) と、可変表示に対応した特定表示 (本例では、アクティブ表示) を表示可能な特定表示手段 (本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 5 6 I W S 6 6 2 を実行する部分) と、遊技者による動作にかかわらず特定表示の表示態様を変化させる第 1 変化演出 (本例では、アクティブ変化演出) を実行可能な第 1 変化演出実行手段 (本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 5 6 I W S 3 0 2 を実行する部分) と、遊技者による動作にもとづいて特定表示の表示態様を変化させる第 2 変化演出 (本例では、アクティブ態様選択演出) を実行可能な第 2 変化演出実行手段 (本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 5 6 I W S 3 0 6 ~ S 3 1 3 を実行する部分) とを備え、特定表示手段は、少なくとも第 1 表示態様 (本例では、青色の通常形状 (丸型) におけるアクティブ表示) と、該第 1 表示態様よりも有利状態に制御される期待度が高い第 2 表示態様 (本例では、緑色の通常形状 (丸型) におけるアクティブ表示) とを含む複数種類の表示態様にて特定表示を表示可能であり、第 1 表示態様と、第 2 表示態様とで、特定表示を構成する要素のうち少なくとも特定要素 (本例では、色調) が異なり、第 2 変化演出実行手段は、第 2 変化演出において、少なくとも第 1 表示態様に対応した第 1 特定要素 (本例では、青) と、第 2 表示態様に対応した第 2 特定要素 (本例では、緑) とを含む複数種類の特定要素のうちのいずれかを遊技者の動作にもとづいて選択可能な特定要素選択手段 (本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ 5 6 I W S 3 1 3 を行うこと

10

20

30

40

50

により、アクティブ態様選択演出において遊技者の動作にもとづいて選択された選択肢に対応する色を選択する部分）と、特定表示の表示態様を、特定要素選択手段により選択された特定要素を含む表示態様に変化させる変化実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ56 IWS 3 1 3を行うことにより、アクティブ態様選択演出において遊技者の動作にもとづいて選択された選択肢に対応する色に、アクティブ表示の色を変化させる部分）とを含み、特定要素選択手段は、第2変化演出の実行後に有利状態に制御される期待度にかかわらず複数種類の特定要素のうちのいずれかの特定要素を選択可能であり（本例では、アクティブ態様選択演出において、大当たりであるかはずれであるかにかかわらずいずれの色調をも選択可能であり）、変化実行手段は、特定要素選択手段によって第2特定要素が選択された場合、特定表示の表示態様を、第2特定要素を含む表示態様であって第2表示態様とは異なる特別表示態様に変化させる（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ56 IWS 3 1 3を行うことにより、アクティブ態様選択演出において緑が選択された場合、アクティブ表示の色調を緑色に変化させるとともに、アクティブ表示の形状を通常形状（丸型）から特別形状（星型）に変化させる）こととした。これにより、遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【0384】

仮に、遊技者が赤選択肢を選択した場合にアクティブ表示を赤色に変化させるだけで形状を変化させないのでは、見かけ上、通常時の赤色のアクティブ表示との区別がつかないため、大当たりに対する信頼度が高い変動でないにもかかわらず遊技者に過度な期待感を与えてしまう虞があるが、上述した構成とすることにより、遊技者の好みに合わせてアクティブ表示の態様（例えば色調）を選択できるとともに、選択した後のアクティブ表示の一部が通常の態様（例えば形状）と異なっていることから、遊技者に過度な期待感を抱かせるリスクを低減することができ、ひいては遊技興趣の低下を抑止することができる。

20

【0385】

なお、特徴部056 IWでは、「遊技者の動作」としてスティックコントローラ31 Aへの傾倒操作およびプッシュボタン31 Bへの押下操作を用いて説明したが、他の操作部材に対する遊技者の操作であってもよいし、赤外線センサや光センサ等の非接触型のセンサが検出可能な遊技者の動作や、押圧センサが検出可能な遊技者の動作であってもよい。

【0386】

また、特徴部056 IWでは、「可変表示に対応した特定表示」としてアクティブ表示を表示可能であることとしたが、これに限るものではなく、保留表示であってもよいし、可変表示に対応するものであれば他の演出画像であってもよい。

30

【0387】

また、特徴部056 IWでは、「遊技者による動作にかかわらず特定表示の表示態様を変化させる第1変化演出」として、変動中の所定タイミングでアクティブ変化演出を実行可能であることとしたが、実行タイミングについてはこれに限るものではない。例えば、変動開始時に保留表示およびアクティブ表示をシフト表示する際に表示態様を変化可能な遊技機であれば、シフト表示する際に表示態様を変化する演出を「第1変化演出」としてもよい。

【0388】

また、「特定表示を構成する要素」のうち「特定要素」として色調を用いて説明したが、形状、模様、大きさ、または透過度などであってもよい。また、アクティブ表示において文字を表示可能な遊技機であれば、該文字を特定要素としてもよい。また、アクティブ表示にアイコンを付加可能な遊技機（例えば、「NEXT」の文字を記したアイコンを表示することにより擬似連の発生を示唆する遊技機）であれば、該アイコンを特定要素としてもよい。また、エフェクト画像とともにアクティブ表示を表示する遊技機であれば、該エフェクト画像を特定要素としてもよいし、動作を伴うアクティブ表示を表示する遊技機であれば、該動作を特定要素としてもよい。

40

【0389】

また、「第2表示態様とは異なる特別表示態様」として形状が星型であるアクティブ表

50

示を表示可能であることとしたが、これに限るものではない。具体的に、特定要素以外の要素が第2表示態様とは異なるものであればよく、模様や大きさ、または透過度が異なるものであってもよい。また、アクティブ表示において文字を表示可能であれば、表示する文字が第2表示態様とは異なるものであってもよい。

【0390】

また、特徴部056IWでは、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（本例では、RAM102の所定領域）と、保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応して保留表示を表示可能な保留表示手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ56IWS663，S105を実行する部分）とを備え、特定表示手段は、保留表示に対応した表示態様にて特定表示を表示可能である（本例では、保留表示の色調として白、青、緑および赤が設けられているとともに、該保留表示の色調と対応するアクティブ表示の色調として白、青、緑および赤が設けられている）こととした。これにより、遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【0391】

また、特徴部056IWでは、特定表示手段は、少なくとも第1表示態様（本例では、青色の通常形状（丸型）におけるアクティブ表示）と、第2表示態様（本例では、緑色の通常形状（丸型）におけるアクティブ表示）と、該第2表示態様よりも有利状態に制御される期待度が高い第3表示態様（本例では、赤色の通常形状（丸型）におけるアクティブ表示）とを含む複数種類の表示態様にて特定表示を表示可能であり、特定要素選択手段は、第1表示態様にて特定表示が表示されている場合、少なくとも第2特定要素または第3表示態様に対応した第3特定要素とを選択可能である（本例では、演出制御用CPU120は、青色の通常形状（丸型）におけるアクティブ表示が表示されている場合のアクティブ態様選択演出において、少なくとも緑および赤を選択可能である）こととした。これにより、選択肢の幅が広がり、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0392】

また、特徴部056IWでは、第2変化演出において、選択肢画像を表示可能な選択肢画像表示手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ56IWS306を行うことにより、画像表示装置5に選択肢画像を表示する部分）を備え、選択肢画像表示手段は、選択肢画像として、特定表示の表示態様を変化させる旨を示す変化選択肢画像（本例では、アクティブ表示の色調を青色に変化させる旨を示す青色選択肢、アクティブ表示の色調を緑色に変化させる旨を示す緑色選択肢、およびアクティブ表示の色調を赤色に変化させる旨を示す赤色選択肢）と、特定表示の表示態様を変化させない旨を示す非変化選択肢画像（本例では、アクティブ表示の色調を変化させない旨を示す非変化選択肢）とを表示可能であることとした。これにより、遊技者の好みに応じて演出を行うことができ、好適に変化演出を実行することができる。

30

【0393】

また、特徴部056IWでは、第2変化演出において、選択肢画像を表示可能な選択肢画像表示手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ56IWS306を行うことにより、画像表示装置5に選択肢画像を表示する部分）を備え、選択肢画像表示手段は、第2変化演出の実行前の特定表示の表示態様にかかわらず共通の選択肢画像を表示する（本例では、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の色調にかかわらず共通の選択肢画像（図8-24（5）参照）を表示可能である）こととした。これにより、第2変化演出の実行前の特定表示の表示態様がいずれの表示態様であっても、遊技者の好みに応じて特定表示の表示態様を選択でき、好適に変化演出を実行することができる。

40

【0394】

また、特徴部056IWでは、第1変化演出実行手段は、第2変化演出実行手段によって第2変化演出が行われた後には第1変化演出を実行しない（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ56IWS205を行うことにより、アクティブ変化演出を実行する予定である変動においてはアクティブ態様選択演出を実行しない）こととした。これにより、遊技者の好みに応じて特定表示の表示態様を選択した後に、該特定表示の表示態様

50

が他の表示態様に変化してしまうことがなく、好適に変化演出を実行することができる。

【0395】

なお、特徴部056IWでは、アクティブ変化演出を実行可能なタイミングとして、アクティブ態様選択演出を実行可能なタイミングよりも後のタイミングが設けられている構成としたため（アクティブ変化演出の実行タイミングとして、変動停止直前のタイミングとが設けられていることとしたため）、アクティブ変化演出を実行する予定の変動においてはアクティブ態様選択演出を実行しない旨の決定を変動開始時に行うことにより、変動中にアクティブ態様選択演出を実行した後は、該変動中はアクティブ変化演出を実行することを制限することとしたが、これに限るものではない。例えば、アクティブ変化演出を実行可能なタイミングとして、アクティブ態様選択演出を実行可能なタイミングよりも前のタイミングしか設けられていないこととすれば、アクティブ変化演出を実行する予定の変動であるか否かを確認する処理（例えば、ステップ56IWS205）を行わずとも、アクティブ態様選択演出の実行後にはアクティブ変化演出を実行しない構成を実現することができる。

10

【0396】

また、特徴部056IWでは、変動開始時のアクティブ表示の表示色にもとづいてアクティブ態様選択演出の実行割合が異なることとしたが、これに限るものではなく、例えば、変動が開始されてからアクティブ変化演出を経てアクティブ態様選択演出を実行可能な構成とした場合、アクティブ変化演出により変化した色調にもとづいてアクティブ態様選択演出の実行割合が異なることとしてもよい。具体的に、変動開始時に、変動中にアクティブ変化演出を実行することによりアクティブ表示の色調が最終色に変化するか否かを判定し、アクティブ変化演出を実行することによりアクティブ表示の色調が最終色に変化すると判定した場合に、該アクティブ変化演出の後にアクティブ態様選択演出を実行するか否かを該最終色にもとづいて決定することとしてもよい。

20

【0397】

また、アクティブ態様選択演出を実行した後にアクティブ変化演出を実行可能な構成としてもよく、その場合、アクティブ態様選択演出により特別形状（星型）に変化されたアクティブ表示の色調をアクティブ変化演出により変化させることとなるが、アクティブ変化演出の実行後のアクティブ表示の形状は継続して特別形状（星型）であることとしてもよいし、または通常形状（丸型）に再度変化することとしてもよい。

30

【0398】

また、アクティブ態様選択演出において選択したアクティブ表示の色調よりも高い信頼度に対応する色調に変化させるアクティブ変化演出であれば、アクティブ態様選択演出の実行後に実行可能であることとしてもよい。例えば、アクティブ態様選択演出において緑色選択肢が選択された場合には、アクティブ表示を赤色に変化させるアクティブ変化演出のみ実行可能であることとしてもよい。

【0399】

また、アクティブ態様選択演出の実行タイミングとアクティブ変化演出の実行タイミングとが重複し得るタイミングとして設けられているものであってもよく、アクティブ態様選択演出の実行タイミングとアクティブ変化演出の実行タイミングとが重複した場合にはアクティブ態様選択演出を優先的に実行する（アクティブ変化演出は実行しない）こととしてもよい。

40

【0400】

また、アクティブ変化演出の実行予定の有無にかかわらずアクティブ態様選択演出を実行可能であることとし、アクティブ変化演出の実行予定であった変動においてアクティブ態様選択演出を実行することが決定された場合には、アクティブ変化演出の実行を取りやめることとしてもよい。

【0401】

また、アクティブ態様選択演出において非変化選択肢が選択された場合にのみ、該アクティブ態様選択演出よりも後にアクティブ変化演出を実行可能であることとしてもよい。

50

【0402】

また、以上に説明したように、この特徴部056IWによれば、遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段（本例では、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35B）と、特定演出（本例では、アクティブ表示を表示する演出）を実行可能な特定演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120におけるステップ56IWS662を実行する部分）と、特定演出が開始された後の特定タイミング（本例では、アクティブ態様選択演出実行タイミング）において、遊技者による動作にもとづいて特定演出の演出態様を変化させる変化演出（本例では、アクティブ態様選択演出）を実行可能な変化演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120におけるステップ56IWS306～S313を実行する部分）とを備え、特定演出実行手段は、少なくとも第1演出態様（本例では、青色の通常形状（丸型）におけるアクティブ表示を表示する演出）と、該第1演出態様よりも有利状態に制御される期待度が高い第2演出態様（本例では、緑色の通常形状（丸型）におけるアクティブ表示を表示する演出）とを含む複数種類の演出態様にて特定演出を実行可能であり、第1表示態様と、第2表示態様とで、特定演出を構成する要素のうち少なくとも特定要素（本例では、色調）が異なり、変化演出実行手段は、変化演出において、少なくとも第1演出態様に対応した第1特定要素（本例では、青）と、第2演出態様に対応した第2特定要素（本例では、緑）とを含む複数種類の特定要素のうちのいずれかを遊技者の動作にもとづいて選択可能な特定要素選択手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ56IWS313を行うことにより、アクティブ態様選択演出において遊技者の動作にもとづいて選択された選択肢に対応する色を選択する部分）と、特定演出の演出態様を、特定要素選択手段により選択された特定要素を含む演出態様に変化させる変化実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ56IWS313を行うことにより、アクティブ態様選択演出において遊技者の動作にもとづいて選択された選択肢に対応する色に、アクティブ表示の色を変化させる部分）とを含み、特定要素選択手段は、変化演出において、変化演出の実行後に有利状態に制御される期待度にかかわらず複数種類の特定要素のうちのいずれかの特定要素を選択可能である（本例では、アクティブ態様選択演出において、大当りであるかはずれであるかにかかわらずいずれの色調をも選択可能であり）。

【0403】

なお、特徴部056IWでは、「特定演出」としてアクティブ表示を表示する演出を実行するものとしたが、これに限るものではなく、例えば、保留表示を表示する演出や、ステップアップ予告演出、キャラクタ予告演出、セリフ予告演出、擬似連演出、ボタン予告演出、リーチ演出などいずれの演出を「特定演出」として実行可能であることとしてもよい。

【0404】

そして、変化演出実行手段は、特定タイミングよりも前のタイミングにおける特定演出の演出態様が第1演出態様である場合と第2演出態様である場合とで異なる割合にて変化演出を実行可能である（本例では、変動開始時のアクティブ表示の色調が青である場合と緑である場合とで、該変動におけるアクティブ態様選択演出の実行割合が異なる（図8-21（A）、（B）参照））こととした。これにより、変化演出を行う前の特定演出の演出態様に応じて効果的に変化演出を行うことができるので、好適に変化演出を実行することができる。

【0405】

なお、「特定タイミングよりも前のタイミング」としては、変動中のタイミング（変動開始時を含む）に限るものではない。例えば、複数の連続した変動に亘って特定演出を実行可能な遊技機であれば、変化演出を実行可能な変動よりも前の変動における特定演出の演出態様によって変化演出の実行割合を異ならせることとしてもよい。具体的に、一の保留記憶に対して保留表示を表示し、該一の保留記憶に対する変動の実行中にアクティブ表示を表示する演出を「特定演出」として実行可能である場合、該一の保留記憶が発生した

際（始動入賞時）の保留表示の表示態様によって、該アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出の実行割合を異ならせることとしてもよい。

【0406】

また、特徴部056IWでは、変化演出実行手段は、特定タイミングよりも前のタイミング（本例では、変動開始タイミング）における特定演出の演出態様が第1演出態様である場合の方が、第2演出態様である場合よりも高い割合にて変化演出を実行可能である（本例では、変動開始時のアクティブ表示の色調が青である場合の方が、緑である場合よりもアクティブ態様選択演出の実行割合が高い（図8-21（A）、（B）参照））こととした。これにより、特定演出の演出態様をより期待度の高い演出態様に対応する要素を有する演出態様に変化させることができるので、遊技者に期待感を与えることができ、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0407】

また、逆に、変化演出実行手段は、特定タイミングよりも前のタイミングにおける特定演出の演出態様が第1演出態様である場合よりも、第2演出態様である場合の方が高い割合にて変化演出を実行可能であることとしてもよい。具体的に、ステップ56IWS206において、変動開始時のアクティブ表示の色調が青である場合よりも、緑である場合の方がアクティブ態様選択演出の実行割合が高いこととしてもよい。これにより、ある程度の期待度が担保されている状態で特定演出の演出態様を遊技者に選択させることができ、好適に変化演出を実行することができる。

20

【0408】

また、以上に説明したように、この特徴部056IWによれば、変化演出の実行後に、有利状態に制御される期待度の異なる複数種類の特別演出（本例では、演出態様が青のカットイン演出および演出態様が赤のカットイン演出）のうちのいずれかを実行可能な特別演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ56IWS317を実行する部分）を更に備え、特別演出実行手段は、特定要素選択手段によって第1特定要素が選択された場合と第2特定要素が選択された場合とで異なる割合にて複数種類の特別演出のうちのいずれかを実行可能である（本例では、アクティブ態様選択演出においていずれの色調が選択されたかに応じてカットイン演出の演出態様の選択割合が異なる（図8-23参照））こととした。これにより、変化演出にて選択した演出態様の示す期待度によって、その後に実行される特別演出の演出態様の期待度を調整することができ、好適に変化演出を実行することができる。

30

【0409】

また、特徴部056IWでは、特別演出実行手段は、第1特別演出（本例では、演出態様が青のカットイン演出）と、該第1特別演出よりも有利状態に制御される期待度が高い第2特別演出（本例では、演出態様が赤のカットイン演出）とを実行可能であり、変化演出において第1特定要素が選択された場合には、該変化演出の実行後に第2特別演出を実行しやすく、変化演出において第2特定要素が選択された場合には、該変化演出の実行後に第1特別演出を実行しやすい（本例では、アクティブ態様選択演出において青が選択された場合には、演出態様が赤のカットイン演出を実行しやすく、アクティブ態様選択演出において赤が選択された場合には、演出態様が青のカットイン演出を実行しやすい（図8-23（A）、（B）参照））こととした。これにより、遊技者に対して過度な期待感や過度な残念感を与えることを抑止することができ、遊技興趣の低下を防止することができる。

40

【0410】

また、逆に、変化演出において第1特定要素が選択された場合には、該変化演出の実行後に第1特別演出を実行しやすく、変化演出において第2特定要素が選択された場合には、該変化演出の実行後に第2特別演出を実行しやすいこととしてもよい。具体的に、ステップ56IWS314において、アクティブ態様選択演出において青が選択された場合には、演出態様が青のカットイン演出を実行しやすく、アクティブ態様選択演出において赤が選択された場合には、演出態様が赤のカットイン演出を実行しやすいこととしてもよい

50

。これにより、変化演出の実行後も遊技者が選択した特定演出の演出態様に対応した期待度の演出が進行するので、遊技興趣を向上させることができる。

【0411】

また、特徴部056IWでは、アクティブ態様選択演出の実行前におけるアクティブ表示の色調に対応する選択肢を遊技者が選択した場合（例えば、アクティブ表示が緑色である状態で緑色選択肢が選択された場合）、アクティブ表示の色調を維持するとともに形状を通常形状（丸型）から特殊形状（星型）に変化することとしたが、これに限るものではない。例えば、アクティブ態様選択演出の実行前におけるアクティブ表示の色調に対応する選択肢を遊技者が選択した場合（例えば、アクティブ表示が緑色である状態で緑色選択肢が選択された場合）、非変化選択肢が選択された場合と同様の制御を行うものであって

10

【0412】

また、アクティブ態様選択演出における選択肢として、上述した選択肢の他、アクティブ表示の色調を白色に変化させる旨を示す白色選択肢を表示することとしてもよい。

【0413】

また、アクティブ態様選択演出における選択肢として、アクティブ変化演出では変化し得ない色調に対応する選択肢が設けられていることとしてもよい。例えば、アクティブ表示の色調を虹色に変化させる旨を示す虹色選択肢を表示可能であり、大当たりである場合に限り該虹色選択肢を表示可能であることとしてもよい。

【0414】

20

また、特徴部056IWでは、大当たりである場合の方がはずれである場合よりもアクティブ態様選択演出の実行割合が高くなるよう構成したが（図8-21（A）、（B）参照）、対応付けて記憶されている保留表示パターンがいずれのパターンであるかにもとづいた割合にてアクティブ態様選択演出を実行可能であることとしてもよい。例えば、保留表示またはアクティブ表示の最終的な色調の示す信頼度が高いほど、アクティブ態様選択演出の実行割合が高くなるよう構成してもよい。すなわち、対応付けて記憶させている保留表示パターンにおける最終色調が白である場合よりも青である場合の方が、また青である場合よりも緑である場合の方が、また緑である場合よりも赤である場合の方が、アクティブ態様選択演出の実行割合が高くなるよう構成してもよい。

【0415】

30

また、特徴部056IWでは、保留表示パターンを抽選により選択することで、保留表示またはアクティブ表示の表示態様の遷移を決定することとしたが、これに限るものではない。例えば、最終的な表示態様（色調）を可変表示結果にもとづいて決定し、該決定結果である表示態様（色調）に変化するまでの過程（最終的な色調に変化させる前に他の色調に変化させるか否か、変化させる場合にはいずれの色調に変化させるか、および変化させるタイミング）を決定するものであってよい。

【0416】

また、始動入賞時に保留表示またはアクティブ表示の表示態様の遷移および変化タイミングを決定するものではなく、変動開始時に該変動において保留表示またはアクティブ表示の表示態様を変化させるか否かを抽選により決定し、該決定結果にもとづいて保留表示またはアクティブ表示の表示態様を変化させるものであってよい。

40

【0417】

また、アクティブ態様選択演出の実行前に示唆演出を行うこととしたが、示唆演出の全部または一部が共通する演出を行うとともにアクティブ態様選択演出を実行しない変動が設けられていることとしてもよい。例えば、扉画像を開くように表示するものの、該扉画像が開き切ることなく演出が終了する変動（ガセ演出が行われる変動）が設けられていてもよい。その場合、アクティブ態様選択演出が行われることに対する期待感を遊技者に与えることができる。

【0418】

また、振分装置56IW200により入賞球装置6Aおよび可変入賞球装置6Bに対し

50

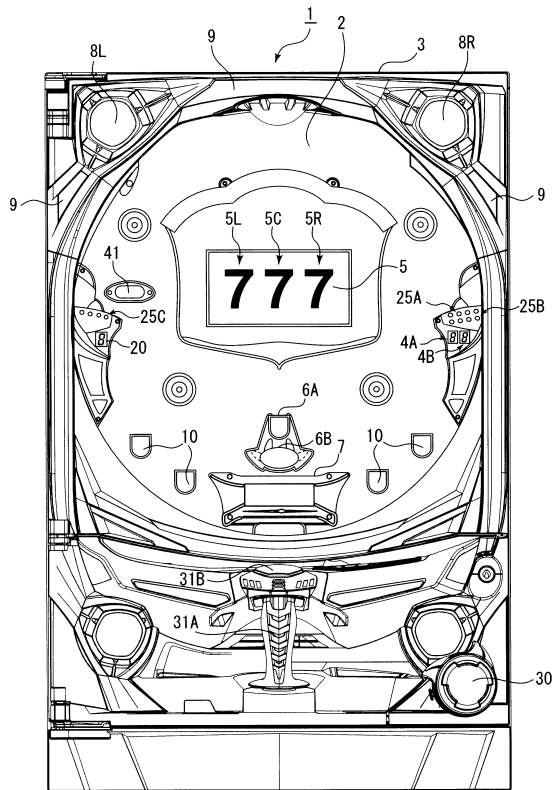
て交互に遊技球を振り分ける構成としたが、これに限るものではなく、所定の順序にて入賞球装置 6 A および可変入賞球装置 6 B に対して遊技球を振り分ける（例えば、入賞球装置 6 A に対して 2 球振り分けた後に可変入賞球装置 6 B に対して 1 球振り分ける）振分装置を備えることとしてもよい。また、振分装置 5 6 I W 2 0 0 の振分部材が遊技球の自重によって物理的に左右に切り替わる場合を示したが、例えば、振分部材を駆動するためのソレノイドやモータを設け、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の制御によって振分部材を切り替えるように構成してもよい。また、振分装置 5 6 I W 2 0 0 が設けられていないものであってもよい。

【符号の説明】

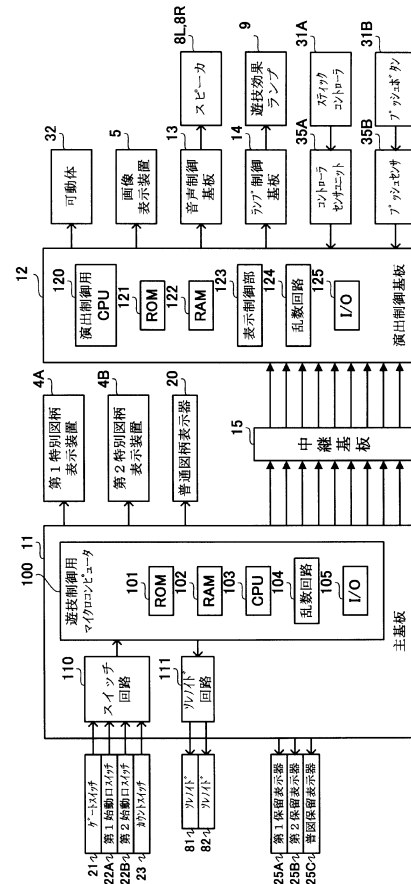
【 0 4 1 9 】

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	
6 A	…	入賞球装置	
6 B	…	可変入賞球装置	
7	…	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	…	スピーカ	
9	…	遊技効果ランプ	10
1 0	…	一般入賞口	
1 1	…	主基板	
1 2	…	演出制御基板	
1 3	…	音声制御基板	
1 4	…	ランプ制御基板	
1 5	…	中継基板	
2 0	…	普通図柄表示器	
2 1	…	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B	…	始動口スイッチ	
2 3	…	カウントスイッチ	20
3 0	…	打球操作ハンドル	
3 1 A	…	スティックコントローラ	
3 1 B	…	プッシュボタン	
3 2	…	可動体	
1 0 0	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	…	R O M	
1 0 2、1 2 2	…	R A M	
1 0 3	…	C P U	
1 0 4、1 2 4	…	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	…	I / O	30
1 2 0	…	演出制御用 C P U	
1 2 3	…	表示制御部	40

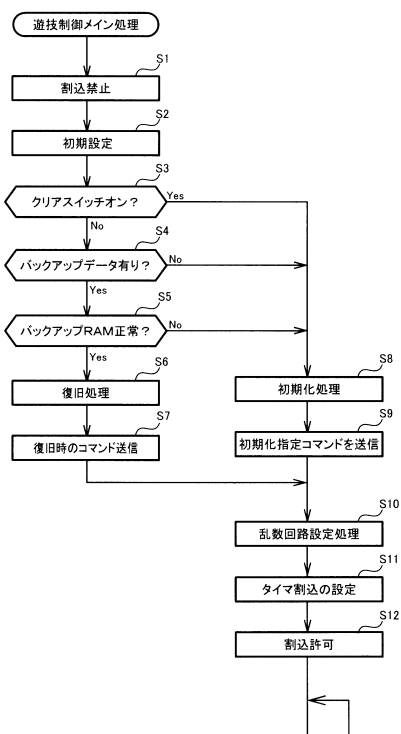
【図 1】



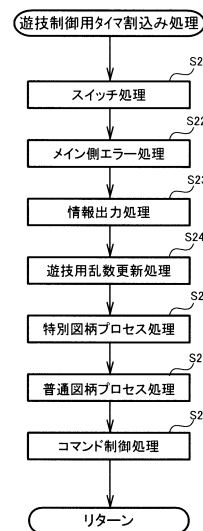
【図 2】



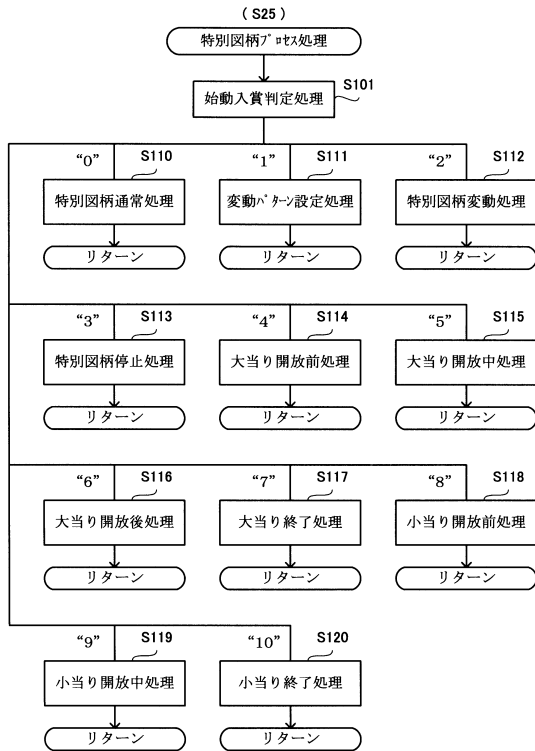
【図 3】



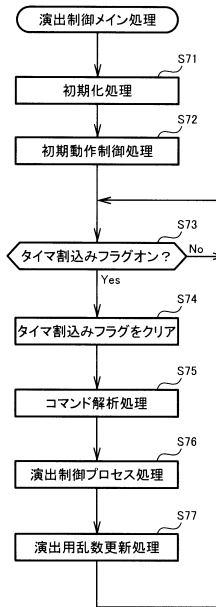
【图 4】



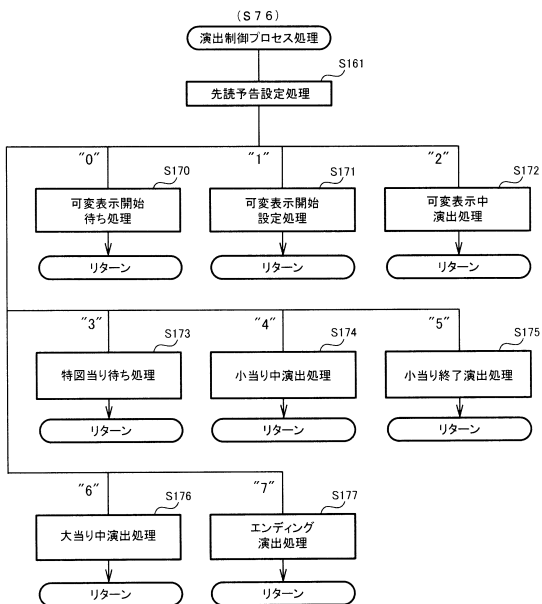
【図 5】



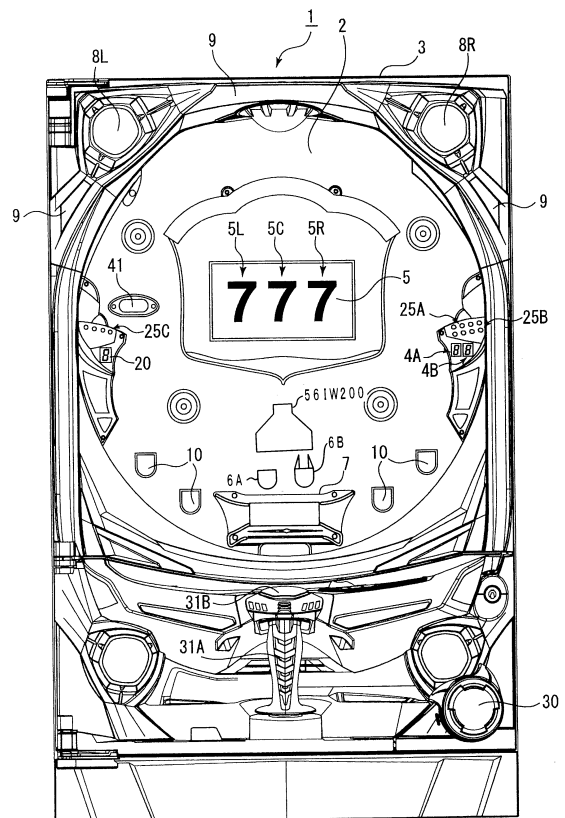
【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】



【図 8 - 2】

可変表示結果	変動パターン	所定演出	リーチ演出	特設変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	なし	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	なし	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	なし	8.25	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(1回)	なし	10.20	通常変動ではずれ後、再変動1回ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチではずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAではずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBではずれ
大当り	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-3	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチ大当り
	ノーマルPB2-4	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチ大当り
	スーパーPA3-3	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチA大当り
	スーパーPA3-4	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチB大当り
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当り
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当り
突然確変大当り/小当り	特殊PG1-1	なし	なし	5.75	通常変動で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-2	滑り	なし	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG1-3	擬似連(1回)	なし	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチはずれ後に再変動で突然確変大当り又は小当り
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル	16.50	リーチはずれ後に滑り変動で突然確変大当り又は小当り

【図 8 - 3】

(A)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
通常大当り	1~74	75~149	150~251

(B)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
確変大当り	1~38	39~79	80~251

(C)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突然確変大当り	1~100	101~251

(D)

小当り用変動パターン種別判定テーブル

	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1~251

【図 8 - 4】

(A)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用)

変動パターン種別				
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-7
1~79	80~99	100~169	170~229	230~251

(B)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用)

変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	スーパーCA2-6	スーパーCA2-7
1~79	80~89	90~199	200~214	215~229	230~251

(C)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル(確変/時短用)

変動パターン種別	
非リーチCA2-3	スーパーCA2-7
1~219	220~251

【図 8 - 5】

(A)

当り変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA3-1	1~560	ノーマルPA2-3
	561~997	ノーマルPA2-4
ノーマルCA3-2	1~560	ノーマルPB2-3
	561~997	ノーマルPB2-4
スーパーCA3-3	1~268	スーパーPA3-3
	269~660	スーパーPA3-4
	661~800	スーパーPB3-3
	801~997	スーパーPB3-4

(B)

当り変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
特殊CA4-1	1~540	特殊PG1-1
	541~636	特殊PG1-2
	637~997	特殊PG1-3
特殊CA4-2	1~180	特殊PG2-1
	181~997	特殊PG2-2

【図 8 - 6】

はずれ変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA2-1	1~997	非リーチPA1-1
非リーチCA2-2	1~500	非リーチPA1-3
	501~997	非リーチPA1-4
非リーチCA2-3	1~997	非リーチPA1-2
ノーマルCA2-4	1~560	ノーマルPA2-1
	561~997	ノーマルPA2-2
ノーマルCA2-5	1~997	ノーマルPB2-2
ノーマルCA2-6	1~997	ノーマルPB2-1
スーパーCA2-7	1~268	スーパーPA3-1
	269~560	スーパーPA3-2
	561~900	スーパーPB3-1
	901~997	スーパーPB3-2

【図 8－7】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターン X X 指定	演出図柄の変動パターンの指定 (X X=変動パターン番号)
8 C	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果 2 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果 3 指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 4	表示結果 4 指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 5	表示結果 5 指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8 D	0 1	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始指定	確変/通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 3	小当り/突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	X Xで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	X Xで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了指定	大当り終了画面を表示することの指定
A 3	0 2	小当り/突然確変大当り終了指定	小当り終了画面 (突然確変大当り終了画面と兼用) を表示することの指定

【図 8－8】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	確変状態背景指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
B 0	0 2	時短状態背景指定	遊技状態が時短状態であるときの表示指定
C 0	0 0	第 1 始動入賞指定	第 1 始動入賞があったことの指定
C 1	0 0	第 2 始動入賞指定	第 2 始動入賞があったことの指定
C 2	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数が X Xで示す数になったことの指定 (X X=01 (H) ~08 (H))
C 3	0 0	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を 1 減算することの指定
C 4	X X	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (表示結果) を指定
C 6	X X	変動カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (変動パターン) を指定

【図 8－9】

MODE	EXT	名称	内容
C 4	0 0	図柄 1 指定 (はずれ指定)	入賞時判定結果がはずれであることの指定
C 4	0 1	図柄 2 指定 (通常大当り指定)	入賞時判定結果が通常大当りであることの指定
C 4	0 2	図柄 3 指定 (確変大当り指定)	入賞時判定結果が確変大当りであることの指定
C 4	0 3	図柄 4 指定 (突然確変大当り指定)	入賞時判定結果が突然確変大当りであることの指定
C 4	0 4	図柄 5 指定 (小当り指定)	入賞時判定結果が小当りであることの指定

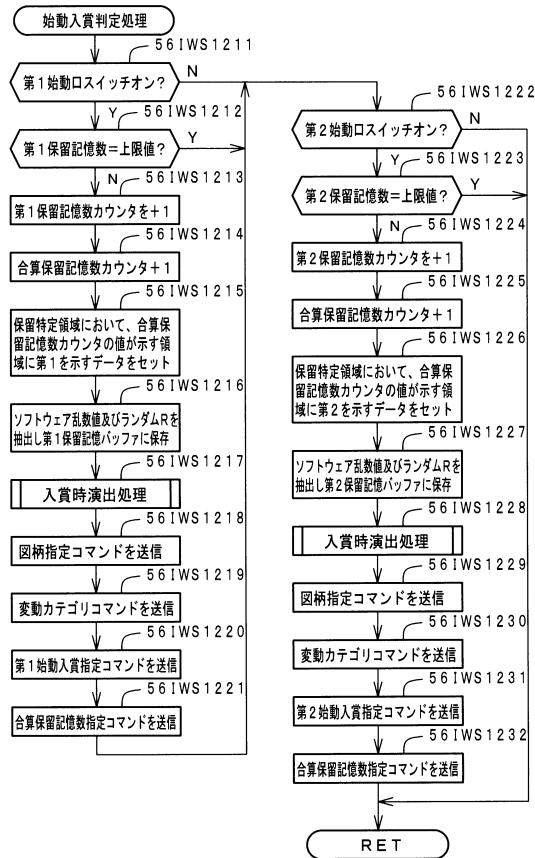
【図 8－10】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	0 0	変動カテゴリ 1	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 ~ 7 9 (非リーチ CA2-1) になると判定したことの指定
C 6	0 1	変動カテゴリ 2	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 8 0 ~ 8 9 になると判定したことの指定
C 6	0 2	変動カテゴリ 3	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 9 0 ~ 9 9 になると判定したことの指定
C 6	0 3	変動カテゴリ 4	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 0 0 ~ 1 6 9 になると判定したことの指定
C 6	0 4	変動カテゴリ 5	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 7 0 ~ 1 9 9 になると判定したことの指定
C 6	0 5	変動カテゴリ 6	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 0 0 ~ 2 1 4 になると判定したことの指定
C 6	0 6	変動カテゴリ 7	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 1 5 ~ 2 2 9 になると判定したことの指定
C 6	0 7	変動カテゴリ 8	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 3 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA2-7) になると判定したことの指定
C 6	0 8	変動カテゴリ 9	始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ且つ乱数値が 1 ~ 2 1 9 (非リーチ CA2-3) になると判定したことの指定
C 6	0 9	変動カテゴリ 10	始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ且つ乱数値が 2 2 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA2-7) になると判定したことの指定

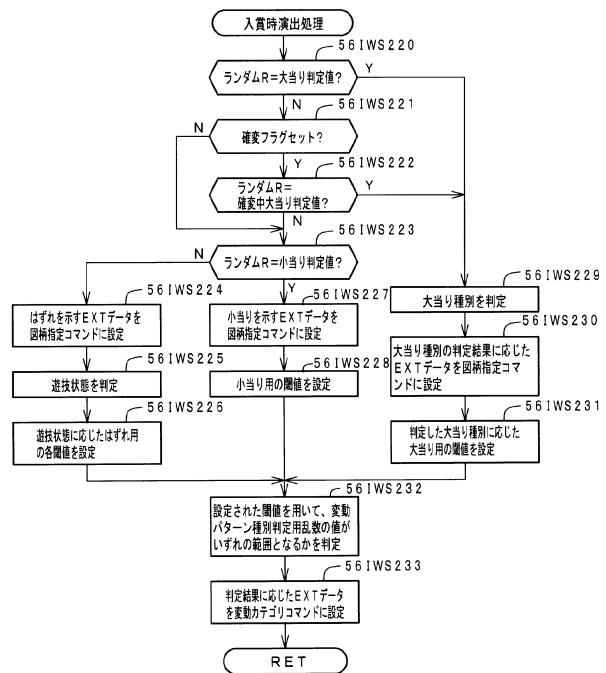
【図 8－11】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	1 0	変動カテゴリ 2 1	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が 1 ~ 7 4 (ノーマル CA3-1) になると判定したことの指定
C 6	1 1	変動カテゴリ 2 2	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が 7 5 ~ 1 4 9 (ノーマル CA3-2) になると判定したことの指定
C 6	1 2	変動カテゴリ 2 3	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が 1 5 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA3-3) になると判定したことの指定
C 6	1 3	変動カテゴリ 2 4	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が 1 ~ 3 8 (ノーマル CA3-1) になると判定したことの指定
C 6	1 4	変動カテゴリ 2 5	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が 3 9 ~ 7 9 (ノーマル CA3-2) になると判定したことの指定
C 6	1 5	変動カテゴリ 2 6	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が 8 0 ~ 2 5 1 (スーパー CA3-3) になると判定したことの指定
C 6	1 6	変動カテゴリ 2 7	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が 1 ~ 1 0 0 (特殊 CA4-1) になると判定したことの指定
C 6	1 7	変動カテゴリ 2 8	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が 1 0 1 ~ 2 5 1 (特殊 CA4-2) になると判定したことの指定
C 6	1 8	変動カテゴリ 2 9	始動入賞時に小当り且つ乱数値が 1 ~ 2 5 1 (特殊 CA4-1) になると判定したことの指定

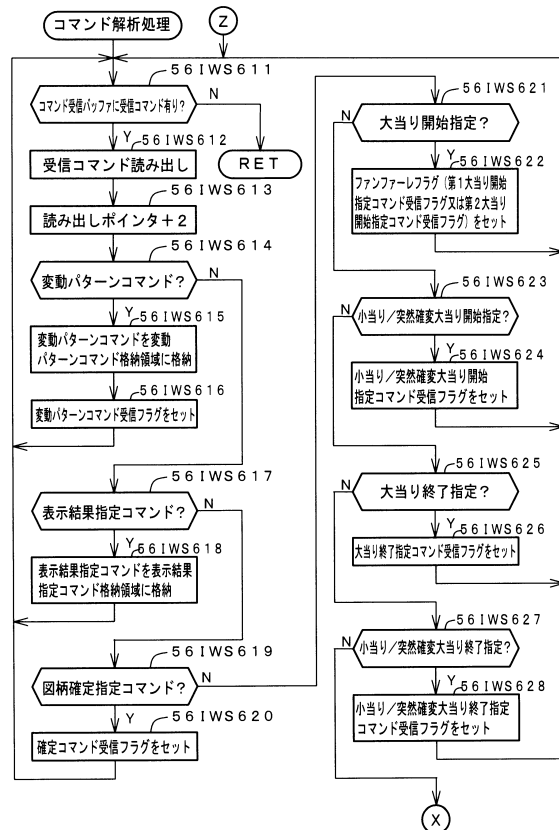
【図 8-12】



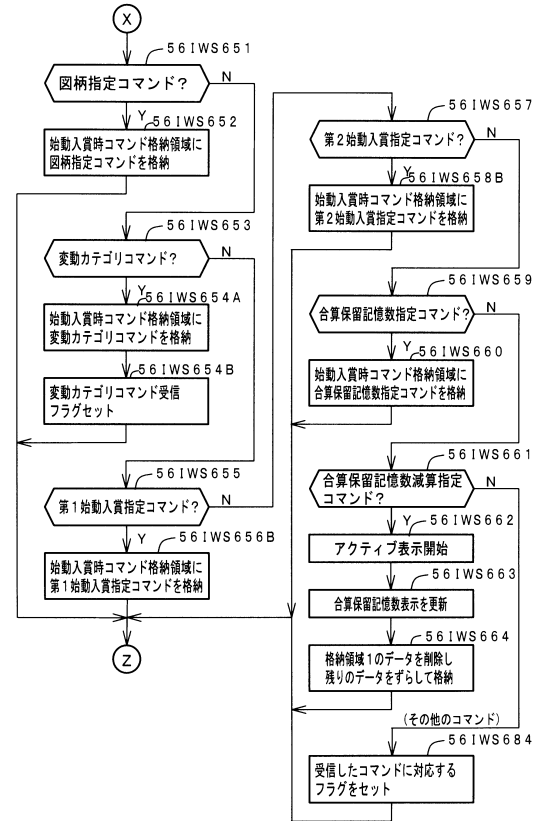
【図 8-13】



【図 8-14】



【図 8-15】

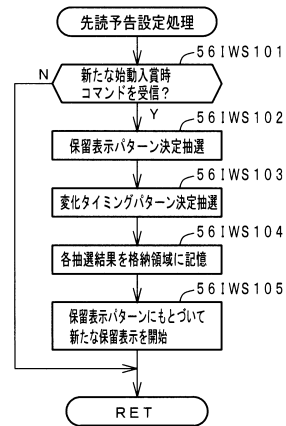


【図 8-16】

開始入賞指定コマンド格納領域	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	始動入賞指定コマンド	合算保留記憶指定コマンド
格納領域1	C400 (H)	C600 (H)	C000 (H)	C203 (H)
格納領域2	C400 (H)	C600 (H)	C100 (H)	C204 (H)
格納領域3	C400 (H)	C607 (H)	C000 (H)	C205 (H)
格納領域4	C400 (H)	C600 (H)	C100 (H)	C206 (H)
格納領域5	C402 (H)	C612 (H)	C000 (H)	C207 (H)
格納領域6	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
格納領域7	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
格納領域8	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)

保護表示(ケーン)	臺北タミニング(ケーン)
P t 1	-
P t 1	-
P t 1	-
P t 1	-
P t 8	T p 13
-	-
-	-
-	-

【図 8-17】



【図 8-18】

(A)第1保留表示パターン決定抽選テーブル(合算保留記憶数=1)

保留表示 パターン	表示変化	変化回数	入替時間判定結果		
			大当り	SPIリーチはすれ	その他
Pt1	白	0	1%	20%	90%
Pt2	青		2%	18%	10%
Pt3	緑		3%	16%	-
Pt4	赤		4%	14%	-
Pt5	白→青		10%	12%	-
Pt6	白→緑	1	12%	10%	-
Pt7	白→赤		14%	4%	-
Pt8	青→緑		16%	3%	-
Pt9	赤→赤		18%	2%	-
Pt10	緑→赤		20%	1%	-
Pt11	白→青→緑	2	-	-	-
Pt12	白→青→赤		-	-	-
Pt13	白→緑→赤		-	-	-
Pt14	青→緑→赤		-	-	-
Pt15	白→赤→赤		-	-	-

(B) 第2保留表示パターン決定抽選テーブル(合算保留記憶数 ≥ 2)

表示変数表示パターン(決定論的アルゴリズム)と真味判定回数との関係			入賞時判定結果		
表示変数 パターン	表示変化	変化回数	大当り SPIRITYはすれ	その他	その他
Pt1	白	0	1%	12%	90%
Pt2	青		2%	12%	10%
Pt3	緑		3%	11%	-
Pt4	赤		4%	11%	-
Pt5	白→青		5%	9%	-
Pt6	白→緑	1	6%	9%	-
Pt7	白→赤		7%	9%	-
Pt8	青→緑		8%	7%	-
Pt9	青→赤		9%	6%	-
Pt10	緑→赤		9%	5%	-
Pt11	白→青→緑	2	11%	4%	-
Pt12	白→赤		11%	3%	-
Pt13	白→緑→赤		12%	2%	-
Pt14	青→緑→赤		12%	1%	-
Pt15	青→赤		12%	1%	-

【图 8-19】

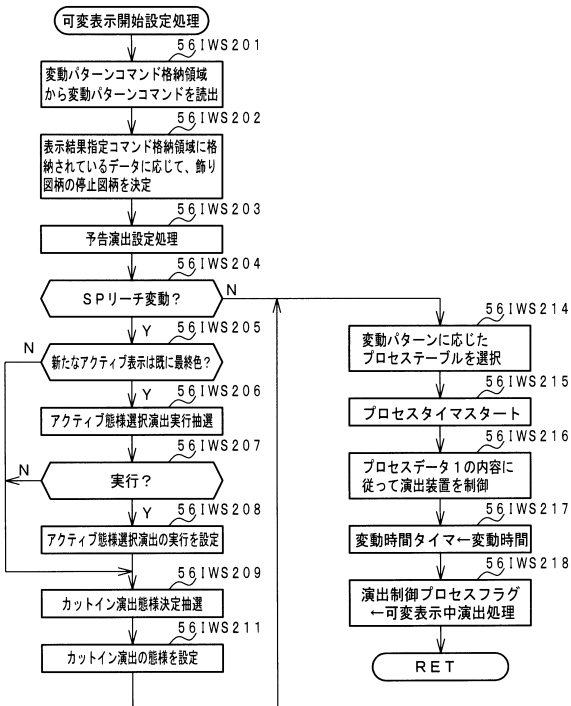
(A)第1変化タイミング決定抽選テーブル(変化回数:1回)

合算 保留記憶数		変化タリミ・タリキ（1回目）			
入賞時 判定結果		Tp1 （タリキ）	Tp2 （1個目）	Tp3 （2個目）	Tp4 （3個目）
1個	大当り	100%	-	-	-
	はずれ	100%	-	-	-
2個	大当り	40%	60%	-	-
	はずれ	60%	40%	-	-
3個	大当り	20%	30%	50%	-
	はずれ	30%	20%	50%	-
4個以上	大当り	10%	20%	30%	40%
	はずれ	40%	30%	20%	10%

(B)第2変化タイミング決定抽選テーブル(変化パターン:2回)

合算 保留記憶数		入賞時 判定結果	Tp21 (1個目 アクティブ)	Tp22 (2個目 アクティブ)	Tp23 (2個目、 1個目)	Tp24 (3個目、 アクティブ)	Tp25 (3個目、 1個目)	Tp26 (3個目、 2個目)
2個	大当り はずれ	100% 100%	-	-	-	-	-	-
3個	大当り はずれ	20% 50%	30% 20%	30% 50%	20% 20%	-	-	-
4個以上	大当り はずれ	5% 27%	10% 23%	15% 20%	20% 15%	23% 10%	27% 5%	-

【図 8-20】



【図 8-21】

(A)第1アクティブ態様選択演出実行抽選テーブル(大当り)

現状の表示色	する	しない
白	80%	20%
青	60%	40%
緑	40%	60%
赤	20%	80%

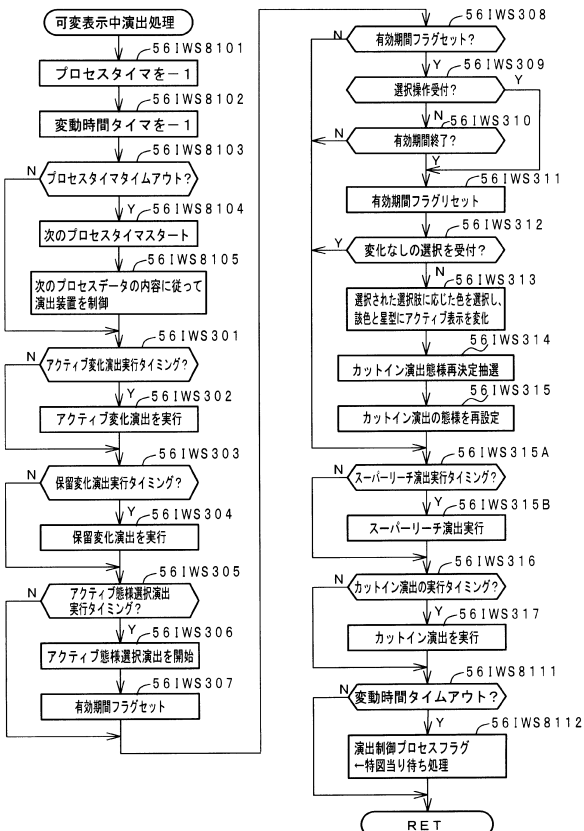
(B)第2アクティブ態様選択演出実行抽選テーブル(はずれ)

現状の表示色	する	しない
白	70%	30%
青	50%	50%
緑	30%	70%
赤	10%	90%

(C)カットイン態様決定抽選テーブル

可変表示結果	青	赤
大当り	30%	70%
はずれ	80%	20%

【図 8-22】



【図 8-23】

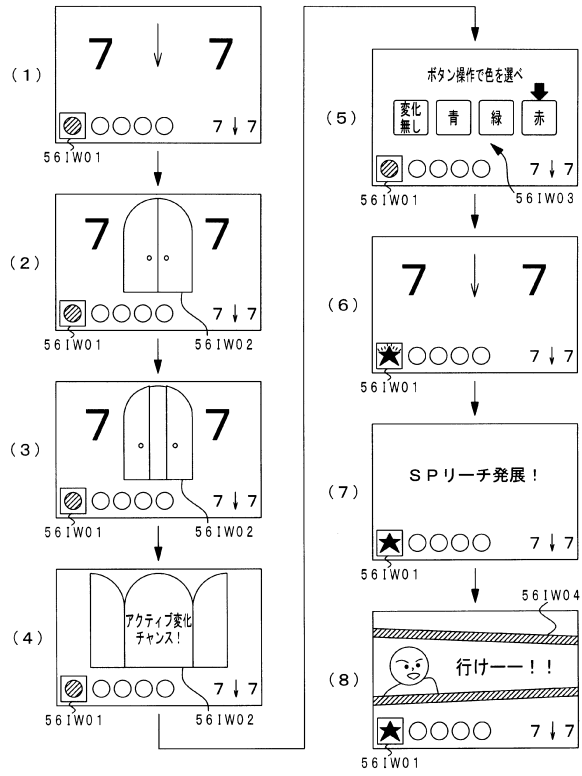
(A)第1カットイン態様再決定抽選テーブル(大当り)

選択された アクティブ色	カットイン態様	
	青	赤
青	30%	70%
緑	50%	50%
赤	70%	30%

(B)第2カットイン態様再決定抽選テーブル(はずれ)

選択された アクティブ色	カットイン態様	
	青	赤
青	40%	60%
緑	60%	40%
赤	80%	20%

【図 8 - 2 4】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2017-196034 (JP, A)
特開2017-064458 (JP, A)
特開2017-086493 (JP, A)
特開2011-104255 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02