

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6031416号
(P6031416)

(45) 発行日 平成28年11月24日 (2016.11.24)

(24) 登録日 平成28年10月28日 (2016.10.28)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 O
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 2 (全 70 頁)

(21) 出願番号	特願2013-150920 (P2013-150920)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成25年7月19日 (2013.7.19)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2015-19871 (P2015-19871A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成27年2月2日 (2015.2.2)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成27年4月1日 (2015.4.1)		弁理士 重信 和男
		(74) 代理人	100116757
			弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子

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】

変動表示を行い、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、
未だ開始されていない変動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と

有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定前に有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、

前記保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応する保留表示を、少なくとも第1態様または第2態様にて表示可能な保留表示手段と、

前記保留表示手段に表示されている保留表示の表示態様を、前記判定手段による判定結果にもとづいて前記第1態様から前記第2態様に变化させる保留予告演出を実行可能な保留予告演出実行手段と、

前記保留表示手段に表示されている保留表示が前記第1態様であるときに、前記第1態様の保留表示よりも認識しやすい第1補助演出を、当該保留表示に対応する変動表示が開始されるまで実行可能な第1補助演出実行手段と、

前記保留表示手段に表示されている保留表示が前記第1態様から前記第2態様へ变化するときに、前記第1補助演出とは異なる第2補助演出を、当該保留表示に対応する変動表示が開始されるまで実行可能な第2補助演出実行手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

20

【請求項 2】

前記保留予告演出実行手段による保留予告演出を実行するか否かを決定する保留予告決定手段を備え、

前記保留予告演出実行手段は、前記保留予告決定手段の決定にもとづいて保留予告演出を実行し、

前記保留予告決定手段は、前記変動表示を行うための始動条件が成立したときに特定演出が実行されているときには、前記保留予告演出の実行を決定しない

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

10

【0001】

本発明は、始動条件が成立した後に変動表示の開始条件が成立したことにともづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を行い、該変動表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来の遊技機として、画像表示装置の表示領域に、始動入賞記憶表示エリアが配置され、特図ゲームに対応した可変表示の保留数を特定可能に表示する保留表示が行われ、この保留表示の表示態様を変化させることで、当該保有記憶に基づく可変表示を開始するより前に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを予告する先読み予告演出を実行するものがある。このような遊技機では、保留表示の表示態様を通常時における所定態様（例えば「丸」）とは異なる特殊態様（例えば「四角」）とすることで、先読み予告演出が実行される可能性を報知し、その後、特殊態様の保留表示の表示態様を所定のタイミングでさらに異なる特殊態様（例えば「星」）に変更する先読み予告演出を実行するものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2013 - 106888 号公報

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】**【0004】**

しかしながら、特許文献 1 にあっては、保留表示が画像表示装置の表示領域における下方隅部に小さく表示されるのみであって、保留表示の表示態様が通常の態様から特別な態様に変化したとしても、遊技者が保留表示の表示態様を変化したことを認識し難くっており、先読み予告演出が実行されていることを遊技者が気づかない場合があるという問題があった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、保留表示が所定態様に変化したことを認識しやすくすることができる遊技機を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】**【0006】**

前記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、

変動表示（例えば、変動表示）を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

未だ開始されていない変動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、図 9（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ）と、

有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、CPU 103 が、図 11 に示す特別図柄プロセス処理の S 110 において特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定前に有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えば、C

50

P U 1 0 3 が、図 1 3 に示す入賞時乱数値判定処理を実行する部分)と、

前記保留記憶手段に記憶された保留記憶に対応する保留表示を、少なくとも第 1 態様 (例えば、第 1 特別保留表示 (四角 ())) または第 2 態様 (例えば、第 2 特別保留表示 (星 ())) にて表示可能な保留表示手段 (例えば、C P U 1 2 0 が、図 2 3 (A) に示す保留表示更新処理を実行して演出表示装置 5 に保留表示を表示する部分)と、

前記保留表示手段に表示されている保留表示の表示態様を、前記判定手段による判定結果にもとづいて前記第 1 態様から前記第 2 態様に变化させる保留予告演出を実行可能な保留予告演出実行手段 (例えば、C P U 1 2 0 が、図 2 4 に示す演出図柄変動開始処理の S 8 4 1 において保留表示フラグを変更する部分)と、

前記保留表示手段に表示されている保留表示が前記第 1 態様であるときに、前記第 1 態様の保留表示よりも認識しやすい第 1 補助演出 (例えば、複数の四角 () マークが直線状に繰返し連続した第 1 補助表示) を、当該保留表示に対応する変動表示が開始されるまで実行可能な第 1 補助演出実行手段 (例えば、C P U 1 2 0 が、図 2 4 に示す演出図柄変動開始処理の S 8 3 9 において第 1 補助表示の表示を実行する部分)と、

前記保留表示手段に表示されている保留表示が前記第 1 態様から前記第 2 態様へ变化するときに、前記第 1 補助演出とは異なる第 2 補助演出 (例えば、複数の星 () マークが枠状に繰返し連続した第 2 補助表示) を、当該保留表示に対応する変動表示が開始されるまで実行可能な第 2 補助演出実行手段 (例えば、C P U 1 2 0 が、図 2 4 に示す演出図柄変動開始処理の S 8 4 2 において第 2 補助表示の表示を実行する部分)と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留表示が第 2 態様に变化したことを認識しやすくなる。

本発明の請求項 2 の遊技機は、請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記保留予告演出実行手段による保留予告演出を実行するか否かを決定する保留予告決定手段 (例えば、C P U 1 2 0 が、図 2 1 に示す先読み予告演出決定処理を実行する部分)を備え、

前記保留予告演出実行手段 (例えば、C P U 1 2 0 が、図 2 4 に示す演出図柄変動開始処理の S 8 4 1 において保留表示フラグを変更する部分)は、前記保留予告決定手段の決定にもとづいて前記保留予告演出を実行し (例えば、C P U 1 2 0 が、図 2 1 に示す先読み予告演出決定処理の S 9 0 6 における先読み予告演出の実行の決定にもとづいて、保留変更演出を実行する部分)、

前記保留予告決定手段は、前記変動表示を行うための始動条件が成立したときに特定演出が実行されているときには、前記保留予告演出の実行を決定しない (例えば、C P U 1 2 0 が、図 2 1 に示す先読み予告演出決定処理の S 9 0 2 において大当り演出またはリーチ演出期間である場合には、保留変更演出の実行を決定しない部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の演出と保留予告演出とが始動条件の成立時に重複して実行されてしまうことを防ぐことができるので、遊技の興趣を向上できる。

【 0 0 0 7 】

本発明の手段 1 の遊技機は、請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 補助演出 (例えば、第 1 補助表示を表示する演出)は、前記第 1 態様に関連した演出である (例えば、図 2 6 (D) に示すように、第 1 特別保留表示 (四角 ()) と同様の四角マークが直線状に繰返し連続する第 1 補助表示を表示する演出である)ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 補助演出が第 1 態様に関連した演出であるので、第 1 態様の保留表示との関連性を遊技者が認識しやすくなる。

【 0 0 0 8 】

本発明の手段 2 の遊技機は、請求項 1 、請求項 2 または手段 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 補助演出 (例えば、第 2 補助表示を表示する演出)は、前記第 2 態様に関連し

10

20

30

40

50

た演出である（例えば、図 2 6（F）に示すように、第 2 特別保留表示（星（ ））と同様の星マークが枠状に連続して第 2 補助表示が構成された演出である）ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 補助演出が第 2 態様に関連した演出であるので、第 2 態様の保留表示との関連性を遊技者が認識しやすくなる。

【 0 0 0 9 】

本発明の手段 3 の遊技機は、請求項 1、請求項 2、手段 1、手段 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留表示の変化を、変動表示を開始するときに実行する（例えば、CPU 120 が、図 2 4 に示す演出図柄変動開始処理において S 8 3 9 または S 8 4 2 を実行する部分）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、他の演出が実行されることが少ない変動表示の開始時において保留表示が変化するので、該保留表示の変化が他の演出によって解り難くならないことを防ぐことができるとともに、変動表示の開始時の興趣を向上できる。

【 0 0 1 0 】

本発明の手段 4 の遊技機は、請求項 1、請求項 2、手段 1 ～手段 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留表示が前記第 1 態様（例えば、第 1 特別保留表示）から前記第 2 態様（例えば、第 2 特別保留表示）へ変化するタイミングと、前記第 2 補助演出（例えば、第 2 補助表示）が実行されるタイミングとが同じである（例えば、図 2 6（F）に示すように、第 1 特別保留表示から第 2 特別保留表示に変化するタイミングと同時に第 2 補助表示がなされる部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 態様から第 2 態様への変化タイミングと、第 2 補助演出の実行タイミングとが同じとなるので、変化の関連性を遊技者が認識しやすくなる。

【 0 0 1 1 】

本発明の手段 5 の遊技機は、請求項 1、請求項 2、手段 1 ～手段 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留表示が前記第 1 態様（例えば、第 1 特別保留表示）から前記第 2 態様（例えば、第 2 特別保留表示）へ変化するタイミングと、前記第 2 補助演出が実行されるタイミングとが異なる（例えば、変形例に示すように、保留表示が第 1 特別保留表示から第 2 特別保留表示に変化するタイミングと、第 1 補助表示を第 2 補助表示に切り替えるタイミングが異なる部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 態様から第 2 態様への変化タイミングと、第 2 補助演出の実行タイミングとが異なることで、遊技に意外性を持たせることができ、遊技の興趣を向上できる。

【 0 0 1 2 】

本発明の手段 6 の遊技機は、請求項 1、請求項 2、手段 1 ～手段 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

40

前記保留予告演出実行手段（例えば、CPU 120 が、図 2 4 に示す演出図柄変動開始処理の S 8 4 1 において保留表示フラグを変更する部分）は、前記保留記憶手段（例えば、図 9（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ）に複数の保留記憶が記憶されているときに、前記第 1 態様（例えば、第 1 特別保留表示）から前記第 2 態様（例えば、第 2 特別保留表示）に変化させる保留予告演出（例えば、保留変更演出）を複数の保留記憶について実行可能であり（例えば、図 2 7 に示す変形例において、複数の保留表示がされているときには、2 つ以上の保留表示が保留変更演出の対象となっている部分）、

前記第 1 補助演出実行手段（例えば、CPU 120 が、図 2 4 に示す演出図柄変動開始処理の S 8 3 9 において第 1 補助表示の表示を実行する部分）および前記第 2 補助演出実行手段（例えば、CPU 120 が、図 2 4 に示す演出図柄変動開始処理の S 8 4 2 におい

50

て第2補助表示の表示を実行する部分)は、複数の保留記憶についての前記保留予告演出が実行されているときには、該保留予告演出の対象の保留記憶毎に前記第1補助演出(例えば、第1補助表示)および前記第2補助演出(例えば、第2補助表示)を実行する(例えば、図27に示す変形例において、複数の保留表示を保留変更演出の対象として、複数の保留変更演出を実行する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の保留記憶が存在するときには、該複数の保留記憶について保留予告演出と、第1補助演出および第2補助演出とが実行されるので、遊技の興趣を向上できる。

【図面の簡単な説明】

10

【0014】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板(主基板)の回路構成例を示すブロック図である。

【図3】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図4】各乱数を示す説明図である。

【図5】変動パターンを例示する図である。

【図6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図7】(A)は、大当り種別決定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当りの内容を示す図である。

【図8】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

20

【図9】(A)は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B)は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成を示す図である。

【図10】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11】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12】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図13】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14】ハズレ用変動パターン判定テーブルの判定値の割り当てを示す説明図である。

【図15】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図18】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】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20】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21】先読み予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図22】(A)は、各乱数を示す説明図であり、(B)は、先読み予告演出実行決定用テーブルを示す図であり、(C)は、保留変更演出実行決定用テーブルを示す図であり、(D)は、保留表示種別決定用テーブルを示す図である。

【図23】(A)は、保留表示更新処理の一例を示すフローチャートであり、(B)は、保留記憶エリアの更新例を示す図である。

【図24】演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図25】演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図26】先読み予告演出の演出態様を示す図である。

【図27】変形例における先読み予告演出の演出態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【実施例】

【0016】

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1の全体の構成について説明する。図1は、パチンコ遊技機1を正面からみた正面図である。図2は、主基板における回路構成の一例

50

を示すブロック図である。尚、以下の説明において、図1の手前側をパチンコ遊技機1の前方(前面、正面)側、奥側を背面(後方)側として説明する。尚、本実施例におけるパチンコ遊技機1の前面とは、遊技者側からパチンコ遊技機1を見たときに該遊技者と対向する対向面である。尚、本実施例におけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」と略記する場合がある。

【0017】

図1は、本実施例におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(以下、遊技機と略記する場合がある)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)3とから構成されている。遊技盤2には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

10

【0018】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の右側方)には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクス of LED(発光ダイオード)等から構成され、変動表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報(特別識別情報)である特別図柄(「特図」ともいう)が、変動可能に表示(変動表示または可変表示ともいう)される。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、「0」~「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を変動表示する。尚、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて表示される特別図柄は、「0」~「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば7セグメント of LEDにおいて点灯させるものと消灯させるものととの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていけばよい。

20

【0019】

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

30

【0020】

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

【0021】

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

40

【0022】

一例として、演出表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動

50

のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R において演出図柄（飾り図柄ともいう）の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける変動表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、演出表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R にて、演出図柄の変動表示結果となる確定演出図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

演出表示装置 5 の表示領域の下部の左右 2 箇所には、保留記憶表示エリア 5 D , 5 U が設定されている。保留記憶表示エリア 5 D , 5 U では、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

【 0 0 2 7 】

ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや演出図柄の変

10

20

30

40

50

動表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、変動表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。

【 0 0 2 8 】

本実施例では、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を左側の保留記憶表示エリア 5 D に丸型の白色表示（例えば、白抜き）として表示し、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を右側の保留記憶表示エリア 5 U に丸型の白色表示（例えば、白抜き）として表示する。また、後述するように、第 1 始動入賞口の始動入賞に対応する左側の保留記憶表示エリア 5 D の保留記憶表示は、その表示態様が変化することで、変動表示結果が「大当たり」となる可能性などを示唆する先読み予告演出の対象となっている。

【 0 0 2 9 】

尚、以下の説明において、保留記憶表示エリア 5 D、5 U を保留表示エリアと称することがあり、保留記憶数は、保留記憶表示エリア 5 D、5 U に表示される保留記憶表示の数により認識できるようになっている。更に、この保留記憶表示が集まった表示を保留表示と称することがある。

【 0 0 3 0 】

保留記憶表示エリア 5 D、5 U における保留表示は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるか、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるかに応じて、その表示態様（例えば表示色や形状）を異ならせても良い。尚、本実施例においては、『実行』と『実施』とは同義である。

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

また、本実施例では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが、このように演出表示装置 5 を用いた演出を行う場合において、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、近年においては演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置 5 上の表示領域を見ていても、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。よって、これら現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくいことを解消することを目的として、演出表示装置 5 に、演出図柄と特別図柄および普通図柄とに次ぐ第 4 図柄を表示する第 4 図柄表示エリアを設けても良い。これら第 4 図柄は、第 1 特別図柄の変動表示に同期して第 1 特別図柄用の第 4 図柄の変動表示が行われるとともに、第 2 特別図柄の変動表示に同期して第 2 特別図柄用の第 4 図柄の変動表示が行われるようにすれば良い。尚、第 4 図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽されたりすることはないため

10

20

30

40

50

、常に視認することができる。

【 0 0 3 3 】

また、演出表示装置 5 の表示領域の左上方部には、演出図柄を小さく表示する小図柄の表示エリアが設けられている。この小図柄の表示エリアには、例えば、変動表示中に各種の予告演出が実行されるときに、演出図柄を表示しないようにして演出図柄 5 L , 5 C , 5 R の表示エリアを使用しないようにする替りに、小図柄が表示される。この小図柄が表示されることで、演出表示装置 5 の表示領域の中央部にて、様々な演出画像が表示されても、遊技者が演出図柄 5 L , 5 C , 5 R の内容を認識できるようになっている。

【 0 0 3 4 】

演出表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第 2 始動領域）としての第 2 始動入賞口を形成する。

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方位置には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 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。

【 0 0 3 8 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 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、遊技球が大入賞口を通過（進入）で

10

20

30

40

50

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

【 0 0 3 9 】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

【 0 0 4 0 】

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、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクスの L E D 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（変動表示）する。このような普通図柄の変動表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

【 0 0 4 1 】

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、通過ゲート 4 1 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【 0 0 4 2 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 0 4 3 】

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、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 L E D が配置されていてもよい。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

【 0 0 4 4 】

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）

10

20

30

40

50

する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【0045】

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

10

【0046】

スティックコントローラ 31A の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検出するコントローラセンサユニット 35A が設けられていればよい。例えば、コントローラセンサユニットは、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組合せた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

20

【0047】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 31A の上方）などに、遊技者が押下動作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B は、遊技者からの押下動作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン 31B の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 31B に対してなされた遊技者による押下動作を検出するプッシュセンサ 35B が設けられていればよい。

【0048】

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

30

【0049】

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

40

【0050】

普通入賞球装置 6A に形成された第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 22A によって検出されたことなどにより第 1 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 1 開始条件

50

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

【 0 0 5 1 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームでは、特別図柄の変動表示を開始させた後、特図変動時間としての変動表示時間が経過すると、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。尚、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されるようにしても良く、これら所定表示結果としての所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示される場合には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御すれば良い。

10

【 0 0 5 2 】

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

20

【 0 0 5 3 】

本実施例におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「 3 」、「 5 」、「 7 」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「 - 」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。尚、小当り図柄を停止表示する場合には、例えば、「 2 」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とすれば良い。尚、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

【 0 0 5 4 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば 2 9 秒間や 0 . 1 秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば 9 個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

30

【 0 0 5 5 】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤 2 の表面を落下する遊技球を受け止め、その後大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって不利な第 2 状態（閉鎖状態）に変化させて、1 回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「 1 6 」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。尚、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

40

【 0 0 5 6 】

大当り遊技状態におけるラウンドのうち、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）とする上限時間が比較的に長い時間（例えば 2 9 秒など）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置 7 を第 1 状態（開放状態）とする上限時間が比較的に短い時間（例えば 0 . 1 秒など）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

【 0 0 5 7 】

50

大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄は後述する確変大当りAに対応する大当り図柄となり、「5」の数字を示す特別図柄は後述する確変大当りBに対応する大当り図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として、「3」または「7」の大当り図柄が導出された後に制御される大当り遊技状態（通常開放大当り状態）では、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば29秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させるラウンドが第1回数（例えば、16回）繰返し実行される。尚、通常開放大当り状態は、第1特定遊技状態ともいう。

10

【0058】

尚、大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄は後述する非確変大当りに対応する大当り図柄となり、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば29秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させるラウンドが、確変大当りAと同じく第1回数（例えば、16回）繰返し実行される。

【0059】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「5」の数字を示す特別図柄が導出された後に制御される大当り遊技状態（短期開放大当り状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放大当り状態における所定期間と同じであるが、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させるラウンドが通常開放大当り状態における第1回数（例えば、16回）よりも少ない第2回数（例えば、5回）繰返し実行される。尚、短期開放大当り状態は、第2特定遊技状態ともいう。尚、これら短期開放大当り状態では、ラウンド回数を第2回数である5回とした形態を例示しているが、ラウンド回数は通常開放大当り状態における第1回数（例えば、16回）と同一とするが、所定数（例えば6）以降の各ラウンドで特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）を、通常開放大当り状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.1秒間）とすることで、実質的なラウンド回数を通常開放大当り状態よりも少なくするようにしても良い。

20

30

【0060】

このような短期開放大当り状態では、ラウンド数が通常開放大当り状態よりも少ないことにより、通常開放大当り状態よりも獲得できる出玉（賞球）の期待値が少ない大当り状態であれば良い。尚、これら短期開放大当り状態では、全てのラウンドについて、大入賞口の開放期間を第2期間（0.1秒間など）とすることで、実質的には出玉（賞球）が得られない大当り遊技状態としても良い。すなわち、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、各ラウンドで大入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい第1状態に変化させる期間が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンドの実行回数が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となることで、通常開放大当り状態よりも獲得可能な出玉（賞球）が少ないものであればよい。

40

【0061】

尚、小当り図柄（例えば「2」の数字）を停止表示する場合にあっては、これら小当り図柄が確定特別図柄として導出された後に、特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御すれば良い。具体的に小当り遊技状態では、例えば、上記した、実質的には出玉（賞球）が得られない短期開放大当り状態と同様に特別可変入賞球装置7において大入賞口を遊技

50

者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作を実行すれば良い。

【0062】

演出表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L, 5C, 5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに伴って、演出図柄の変動表示が開始される。そして、演出図柄の変動表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおける確定演出図柄の停止表示により変動表示が終了するまでの期間では、演出図柄の変動表示状態が所定のリーチ状態となることがある。

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

一例として、本実施例では、図5に示すように、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、変動表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。更に、本実施例では、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ態様においては、スーパーリーチが出現した場合には、スーパーリーチが出現した場合よりも変動表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高い（大当たり期待度：スーパーリーチ > スーパーリーチ > ノーマルリーチ）。

【0067】

尚、本実施例では、後述するように、リーチにおいては、変動時間がスーパーリーチ

> スーパーリーチ > ノーマルリーチとなるように設定されており（図5参照）、変動時間が長くなる程、大当たり期待度が高くなるようになっている。

【0068】

演出図柄の変動表示中には、リーチ演出とは異なり、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、演出図柄の変動表示態様などにより遊技者に報知するための「滑り」や「擬似連」といった変動表示演出が実行されることがあるようにしてもよい。これら「滑り」や「擬似連」の変動表示演出は、主基板11の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。尚、「滑り」の変動表示演出は、主基板11の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板12の側で実行するか否かが決定されてもよい。

10

【0069】

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

20

【0070】

予告演出のうちには、先読み予告演出となるものが含まれていてもよい。先読み予告演出は、変動表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象となる変動表示を開始するより前に、特図ゲームの保留情報などに基づいて実行可能となる予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される演出図柄の変動表示にわたり、変動表示結果が「大当たり」となる可能性などを連続して予告する先読み予告演出は、連続予告演出（連続演出）とも称される。尚、特図ゲームが1回実行される間に、演出図柄を一旦仮停止表示させた後、当該演出図柄を再び変動（擬似連変動、再変動）させる演出表示を所定回数行い、擬似的に複数回の変動表示が実行されているかのように見せる「擬似連」の変動表示演出を実行する遊技機においては、当該擬似的な複数回の変動表示にわたり、変動表示結果が「大当たり」となる可能性などを連続して予告する予告演出も連続予告演出（連続演出）に含まれる。

30

【0071】

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

40

【0072】

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

【0073】

50

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄となる特別図柄のうち「3」の数字を示す大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の通常大当たり組合せ（「非確変大当たり組合せ」ともいう）となる確定演出図柄が停止表示される。尚、リーチ演出が実行されずに、確定演出図柄として非確変大当たり組合せを停止表示しても良い。

【0074】

通常大当たり組合せ（非確変大当たり組合せ）となる確定演出図柄は、例えば演出表示装置5における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにて変動表示される図柄番号が「1」～「8」の演出図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である演出図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。通常大当たり組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である演出図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。

【0075】

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当たり図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、通常大当たり組合せ（非確変大当たり組合せ）の確定演出図柄が停止表示される演出図柄の変動表示態様は、変動表示結果が「大当たり」となる場合における「非確変」（「通常大当たり」ともいう）の変動表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。尚、リーチ演出が実行されずに、確定演出図柄として通常大当たり組合せ（非確変大当たり組合せ）を停止表示しても良い。「非確変」の大当たり種別で変動表示結果が「大当たり」となったことに基づいて、通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。尚、時短制御では、後述するように普通図柄の当選頻度が高められて、普通可変入賞球装置6Bへの入賞頻度が高められる、いわゆる電チューサポートが実施される。ここで、通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、変動表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

【0076】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄となる特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄といった確変大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、演出図柄の変動表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の確変大当たり組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。尚、リーチ演出が実行されずに、確定演出図柄として確変大当たり組合せを停止表示しても良い。確変大当たり組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置5における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにて変動表示される図柄番号が「1」～「8」の演出図柄のうち、図柄番号が「7」である演出図柄が、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当たり組合せを構成する図柄番号が「7」である演出図柄は、確変図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当たり図柄が停止表示される場合に、演出図柄の変動表示結果として、通常大当たり組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

【0077】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、短期開放ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち、「5」の数字を示す特別図柄といった確変大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、演出図柄の変動表示態

様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の確変大当たり組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。尚、リーチ演出が実行されずに、確定演出図柄として確変大当たり組合せを停止表示しても良い。確変大当たり組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置5における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにて変動表示される図柄番号が「1」~「8」の演出図柄のうち、図柄番号が「7」以外の奇数「1」、「3」、「5」である演出図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当たり組合せを構成する図柄番号が「1」、「3」、「5」である演出図柄は、上記した「7」である演出図柄と同様に確変図柄と称される。尚、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示結果として、通常大当たり組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

10

【0078】

確定演出図柄が通常大当たり組合せであるか確変大当たり組合せであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当たり図柄が停止表示される変動表示態様は、変動表示結果が「大当たり」となる場合における「確変」の変動表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。尚、本実施例では、「確変」の大当たり種別のうち、確定特別図柄として「7」の変動表示結果にて「大当たり」となったことに基づいて、通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。一方、「確変」の大当たり種別のうち、確定特別図柄として「5」の変動表示結果にて「大当たり」となったことに基づいて、短期開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。

20

【0079】

これら確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて変動表示結果（特図表示結果）が「大当たり」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当たり遊技状態の終了後に変動表示結果が「大当たり」となって再び大当たり遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。尚、時短制御と同様に、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば時短回数と同じ100回や、時短回数とは異なる90回）の特図ゲームが実行されたときに、確変制御を終了してもよい。また、大当たり遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

30

【0080】

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

40

【0081】

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

50

【 0 0 8 2 】

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

10

【 0 0 8 3 】

尚、小当たり図柄を停止表示する場合にあっては、前述した小当たり遊技状態に制御した後は、遊技状態の変更が行われず、変動表示結果が「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御すれば良い。

20

【 0 0 8 4 】

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

30

【 0 0 8 5 】

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

40

【 0 0 8 6 】

大当たり中昇格演出には、確定演出図柄が通常大当たり組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当たり中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当たり中昇格失敗演出とがある。例えば、大当たり中昇格演出では、演出表示装置 5 の表示領域にて演出図柄を変動表示させて通常図柄と確変図柄のいずれか

50

を演出表示結果として停止表示させること、あるいは、演出図柄の変動表示とは異なる演出画像の表示を行うことなどにより、確変状態となる昇格の有無を、遊技者が認識できるように報知すればよい。

【 0 0 8 7 】

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

10

【 0 0 8 8 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D (例えばセグメント L E D) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

20

【 0 0 8 9 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1, 8 2 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

【 0 0 9 0 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置 5、スピーカ 8 L, 8 R 及び遊技効果ランプ 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、演出表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L, 8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

30

【 0 0 9 1 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ 8 L, 8 R から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

40

【 0 0 9 2 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3、アウト玉スイッチ 2 4 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。尚、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3、アウト玉スイッチ 2 4 は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、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 などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続

50

されている。

【0093】

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

【0094】

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

【0095】

図3(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置5における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで変動表示される演出図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0096】

コマンド8CXXHは、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や演出図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図3(B)に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0097】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図3(B)に示すように、コマンド8CX0H(Xは1~3の任意の値)は、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1変動表示結果指定コマンドである。コマンド8CX1H(Xは1~3の任意の値)は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2変動表示結果指定コマンドである。コマンド8CX2H(Xは1~3の任意の値)は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3変動表示結果指定コマンドである。コマンド8CX3H(Xは1~3の任意の値)は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4変動表示結果指定コマンドである。尚、小当りを発生させる場合には、小当りに対応する変動表示結果指定コマンド(例えば、コマンド8CX4H(Xは1~3の任意の値))を設定して、変動表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知すれば良い。

【0098】

コマンド 8 F 0 0 H は、演出表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で演出図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われぬ遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われぬ遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を確変制御が行われる一方で時短制御は行われぬ遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 3 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。

10

【 0 0 9 9 】

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

20

【 0 1 0 0 】

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

30

【 0 1 0 1 】

コマンド B 1 0 0 H は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

40

【 0 1 0 2 】

コマンド B 5 X X H は、時短回数の残り回数（変動回数）を通知するための演出制御コマンドであり、時短回数の残り回数（変動回数）に応じた E X T データが設定されることにより、時短回数の残り回数（変動回数）が通知される。

【 0 1 0 3 】

コマンド C 1 X X H は、保留記憶表示エリア 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、保留記憶表示エリア 5 U などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条

50

件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動口入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【0104】

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

【0105】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、変動表示結果が「大当り」となるか否かや大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン決定用の乱数値MR3が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「非リーチとスーパーリーチ以外」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動カテゴリコマンドである。

【0106】

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

【0107】

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

【0108】

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

【0109】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図8に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0110】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの変動表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値MR2は、変動表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「非確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0111】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や演出図柄の変動表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

10

【0112】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける変動表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【0113】

図5は、本実施例における変動パターンを示している。本実施例では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「ハズレ」で演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で演出図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

20

【0114】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施例では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチやスーパーリーチに加えてスーパーリーチ...といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

30

【0115】

図5に示すように、本実施例におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施例におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

40

【0116】

尚、本実施例では、前述したようにスーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0117】

50

尚、本実施例においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしても良い。

【0118】

10

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

【0119】

20

図6は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施例では、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、小当りを発生させる場合において、小当りの当選確率を第1特図と第2特図とで異なるようにする場合には、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【0120】

表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて変動表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

30

【0121】

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

【0122】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施例の表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施例では約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施例では約1/30）。すなわち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

40

50

【 0 1 2 3 】

図 7 は、ROM 101 に記憶される大当り種別決定テーブルの構成例を示している。本実施例の大当り種別決定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 MR 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブルでは、特図ゲームにおいて変動表示（変動）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 MR 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変」や「確変大当り A」、「確変大当り B」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

10

【 0 1 2 4 】

ここで、本実施例における大当り種別について、図 7（B）を用いて説明すると、本実施例では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する確変大当り A や確変大当り B と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する非確変大当りとが設定されている。

【 0 1 2 5 】

「確変大当り A」による大当り遊技状態と「非確変大当り」による大当り遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 16 回（いわゆる 16 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当り B」による大当り遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰返し実行される短期開放大当りである。よって、「確変大当り A」を 16 ラウンド（16 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当りと呼称する場合がある。

20

【 0 1 2 6 】

確変大当り A や確変大当り B の大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A や確変大当り B である場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

30

【 0 1 2 7 】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施例では 100 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【 0 1 2 8 】

図 7 に示す大当り種別決定テーブルの設定例では、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」と「確変大当り B」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」としてラウンド数の少ない短期開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しや

40

50

すい遊技状態において、得られる賞球が少ない短期開放大当たり状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0129】

尚、図7に示す大当たり種別決定テーブルの設定例では、「非確変」の大当たり種別に対する判定値の割当ては、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0130】

よって、上記したように、「確変大当たりB」に対する判定値の割り当てが、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当たりA」に対する判定値の割り当ても変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当たりA」については、変動特図が第2特図である場合の方が第1特図である場合よりも決定されやすくなるように設定されている。

【0131】

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

【0132】

また、ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン決定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0133】

具体的には、変動パターン決定テーブルとしては、特図表示結果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン決定テーブルと、特図表示結果を「ハズレ」にすることが事前決定されたときに使用されるハズレ用変動パターン決定テーブルとが予め用意されている。

【0134】

大当たり用変動パターン決定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン(PB1-1)、スーパーリーチ大当たりの変動パターン(PB1-2)、スーパーリーチ大当たりの変動パターン(PB1-3)の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。尚、本実施例では、これらの判定値が、大当たりの種別が「確変大当たりA」または「確変大当たりB」である場合にはスーパーリーチが決定されやすく、大当たりの種別が「非確変大当たり」である場合には、スーパーリーチが決定されやすいように割り当てられていることで、スーパーリーチの変動パターンが実行されたときには、「確変大当たりA」または「確変大当たりB」となるのではないかと遊技者の期待感を高めることができる。

【0135】

また、ハズレ用変動パターン決定テーブルには、保留記憶数が1個以下である場合に使用されるハズレ用変動パターン決定テーブルAと、合計保留記憶数が2~4個である場合に使用されるハズレ用変動パターン決定テーブルBと、合計保留記憶数が5~8個である場合に使用されるハズレ用変動パターン決定テーブルCと、遊技状態が時短制御が実施されている高ベース状態である場合に使用されるハズレ用変動パターン決定テーブルDとが予め用意されている。

【0136】

ハズレ用変動パターン決定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)、ノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチハズレの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチハズレの変動パターン

(P A 2 - 3) に対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。また、ハズレ用変動パターン決定テーブル B においては、合計保留記憶数が 2 ~ 4 個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 2)、ノーマルリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 1)、スーパーリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。また、ハズレ用変動パターン決定テーブル C においては、合計保留記憶数が 5 ~ 8 個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 3)、ノーマルリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 1)、スーパーリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。また、ハズレ用変動パターン決定テーブル D においては、時短制御中に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 4)、ノーマルリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 1)、スーパーリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

10

【 0 1 3 7 】

尚、図 5 に示すように、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 1) よりも非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 2) の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン (P A 1 - 2) よりも非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 3) の方が変動時間は短い。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である 4 に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 1) が決定されることによって、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

20

【 0 1 3 8 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間 (バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで) は、R A M 1 0 2 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ (特図プロセスフラグなど) と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ R A M に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

30

40

【 0 1 3 9 】

このような R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 8 に示すような遊技制御用データ保持エリア 1 5 0 が設けられている。図 8 に示す遊技制御用データ保持エリア 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B と、普図保留記憶部 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 とを備えている。

【 0 1 4 0 】

第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して始動入賞 (第 1 始動入賞) が発生したものの未だ開始されていない

50

特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【０１４１】

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

20

【０１４２】

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

30

【０１４３】

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

【０１４４】

遊技制御フラグ設定部１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

40

【０１４５】

遊技制御タイマ設定部１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０１４６】

遊技制御カウンタ設定部１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例え

50

ば、遊技制御カウンタ設定部 154 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 154 には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 103 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0147】

遊技制御カウンタ設定部 154 のランダムカウンタには、乱数回路 104 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR2 ~ MR4 を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU 103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU 103 がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

10

【0148】

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

【0149】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 9 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 190 が設けられている。図 9 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 190 は、演出制御フラグ設定部 191 と、演出制御タイマ設定部 192 と、演出制御カウンタ設定部 193 と、演出制御バッファ設定部 194 とを備えている。

20

【0150】

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

30

【0151】

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

【0152】

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

【0153】

40

演出制御バッファ設定部 194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0154】

本実施例では、図 9 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値 (例えば「4」) に対応した格納領域 (バッファ番号「1」~「4」に対応した領域) と、変動表示中の第 1 特図保留記憶に対応した格納領域 (バッファ番号「0」に対応した領域) と

50

が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1」～「4」に対応した領域）と、変動表示中の第 2 特図保留記憶に対応した格納領域（バッファ番号「0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 194A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 1 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリパターン指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納できるように確保されている。

10

【0155】

更に、本実施例の始動入賞時受信コマンドバッファ 194A には、先読み予告演出決定処理済フラグと保留表示フラグと保留変更演出対象フラグとを第 1 特図保留記憶に対応する各バッファ番号に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。また、保留表示フラグは、第 2 特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるようにもなっている。尚、先読み予告演出決定処理済フラグは、後述する先読み予告演出決定処理（図 21）において、先読み予告演出の実行の有無の判定対象の保留記憶として処理済みあるか否かを特定するために設けられている。また、保留表示フラグは、演出表示装置 5 の保留記憶表示エリア 5D、5U に保留表示を行うときの表示態様を特定するために設けられている。更に、保留変更演出対象フラグは、後述する保留変更演出の対象の保留記憶であることを特定するために設けられている。

20

【0156】

尚、先読み予告演出決定処理において先読み予告演出の実行が決定されなかった場合には、保留表示フラグに「1」が格納されることで、通常態様（例えば、白抜き）の保留表示が保留記憶表示エリア 5D に表示される。また、先読み予告演出の実行が決定された場合には、保留表示フラグに「2」または「3」が格納されることで、通常の表示態様とは異なる第 1 特別態様（例えば、四角（ ））の保留表示や、第 2 特別態様（例えば、星（ ））の保留表示が保留記憶表示エリア 5D に表示される。本実施例では、通常態様の保留表示よりも第 1 特別態様の保留表示の方が大当たりとなる可能性が高く、さらに第 1 特別態様の保留表示よりも第 2 特別態様の保留表示の方が大当たりとなる可能性が高くなっている。これらの保留表示の表示態様による大当たりの期待値は、後述する先読み予告演出決定処理において用いられる先読み予告演出実行用テーブル（図 22（B））及び保留表示種別決定用テーブル（図 22（D））の各判定値により設定することができる。

30

【0157】

尚、以下の説明において、通常態様の保留表示を通常保留表示と称する場合があります、第 1 特別態様の保留表示を第 1 特別保留表示と称する場合があります、第 2 特別態様の保留表示を第 2 特別保留表示と称する場合があります。

40

【0158】

また、本実施例の先読み予告演出では、保留記憶の発生から消化されるまで保留表示が同一の表示態様となっている演出態様のみならず、保留表示が途中で変化する演出態様も実行される。例えば、保留記憶の発生時に通常態様であった保留表示が、第 1 特別態様の保留表示に変化し、さらに第 2 特別態様の保留表示に変化する保留変更演出がなされる。また、演出表示装置 5 の保留表示が変化するとき、当該保留表示の変化を遊技者に認識させやすくするために、演出表示装置 5 の表示領域に補助表示が表示される（図 26 参照）。尚、本実施例では、保留記憶の発生時から第 1 または第 2 特別態様の保留表示であったか、それとも保留記憶の発生時に通常態様であった保留表示が変化して第 1 または第 2 特別態様の保留表示になったのかを遊技者に明確に示すために、他の保留表示が通常態様で

50

あるときのみ、保留変更演出の対象となる保留表示が変化している。つまり他の保留記憶に対応する保留表示フラグが「0」または「1」のみであるときに、保留表示が変化の対象となっているバッファ番号に対応した保留変更演出対象フラグに「1」が格納される。

【0159】

尚、本実施例では、他の保留表示が通常態様であるときのみ、保留変更演出の対象となる保留表示が変化しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、他の保留表示が通常態様であるか否かに係らず、保留変更演出の対象となる保留表示が変化するようにしてもよい。

【0160】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。したがって、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0161】

図9（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されているコマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、該開始する変動表示の保留記憶に対応した格納領域（バッファ番号「1」に対応した領域）に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。例えば図9（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の演出図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。尚、バッファ番号「0」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域である。尚、保留記憶に対応した各記憶内容がシフトされることに応じて、対応する先読み予告演出決定処理済フラグや保留表示フラグや保留変更演出対象フラグもシフトされる。

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用

CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0165】

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

【0166】

演出制御基板12には、演出表示装置5に対して映像信号を送送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を送送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を送送するための配線などが接続されている。

10

【0167】

尚、演出制御基板12の側においても、主基板11と同様に、例えば、予告演出等の各種の演出の種別を決定するための乱数値（演出用乱数ともいう）が設定されている。

【0168】

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

20

【0169】

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

30

【0170】

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

40

【0171】

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

【0172】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、図示しない演出制御用データ保持エリアが設けられている。この演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

50

【 0 1 7 3 】

演出制御フラグ設定部には、例えば演出表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【 0 1 7 4 】

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

10

【 0 1 7 5 】

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

【 0 1 7 6 】

演出制御バッファ設定部には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 0 1 7 7 】

20

本実施例では、演出制御バッファ設定部の所定領域に、保留記憶表示エリア 5 D , 5 U にて保留記憶表示を行うための始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A (図 9 (B) 参照) が設定されている。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値 (例えば「 4 」) に対応した格納領域 (バッファ番号「 1 」 ~ 「 4 」に対応した領域) が設けられており、各格納領域に、始動入賞時に送信される各コマンドデータが記憶されている。尚、これら始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A のデータは、第 1 始動口入賞指定コマンドや第 2 始動口入賞指定コマンドの受信や、第 1 変動開始コマンドや第 2 変動開始コマンドの受信に応じて、後述する演出制御プロセス処理内の保留表示更新処理 (S 7 9 9 、図 2 0 参照) にて更新されるとともに、更新後の始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に基づいて保留記憶表示エリア 5 D , 5 U における保留記憶表示が更新される。

30

【 0 1 7 8 】

具体的には、第 1 始動入賞口への始動入賞があったことに基づいて第 1 始動口入賞指定コマンドを受信したときには、保留記憶表示エリア 5 D に保留表示が新たに追加される一方、新たに第 1 特図の変動が開始されたことに基づいて第 1 変動開始コマンドを受信したときには、保留記憶表示エリア 5 D における保留表示のうち、最上位 (最も先に始動入賞した保留記憶) の保留表示が消去されて、その他の保留表示が、所定方向 (例えば、左方向) にシフト (移動) するように、保留表示を更新する。同様に、第 2 始動入賞口への始動入賞があったことに基づいて第 2 始動口入賞指定コマンドを受信したときには、保留記憶表示エリア 5 U に保留表示が新たに追加される一方、新たに第 2 特図の変動が開始されたことに基づいて第 2 変動開始コマンドを受信したときには、保留記憶表示エリア 5 U における保留表示のうち、最上位 (最も先に始動入賞した保留記憶) の保留表示が消去されて、その他の保留表示が、所定方向 (例えば、左方向) にシフト (移動) するように、保留表示を更新する。

40

【 0 1 7 9 】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば RAM 1 0 2 がクリアされる。また、遊技制御

50

用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間(例えば、2ミリ秒)ごとにCTCから割り込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割り込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割り込みを許可した後、ループ処理に入る。尚、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【0180】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割り込み要求信号を受信して割り込み要求を受け付けると、図10のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割り込み処理を実行する。図10に示す遊技制御用タイマ割り込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウン

トスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する(S11)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(S12)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する(S13)。

【0181】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1~MR4といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(S14)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(S15)。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

図11は、特別図柄プロセス処理として、図10に示すS15にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、まず、始動入賞判定処理を実行する(S101)。該始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、S110~S117の処理のいずれかを選択して実行する。

【0185】

S 1 0 1 の始動入賞処理では、図 1 2 に示すように、C P U 1 0 3 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する (S 2 0 1)。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば (S 2 0 1 ; Y e s)、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する (S 2 0 2)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。S 2 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (S 2 0 2 ; N o)、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、

10

【 0 1 8 6 】

S 2 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや (S 2 0 1 ; N o)、S 2 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには (S 2 0 2 ; Y e s)、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する (S 2 0 4)。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば (S 2 0 4 ; Y e s)、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する (S 2 0 5)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。S 2 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには (S 2 0 5 ; N o)、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 2 」に設定する (S 2 0 6)。

20

【 0 1 8 7 】

S 2 0 3、S 2 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する (S 2 0 7)。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「 2 」であるときには第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウンタ値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウンタ値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する (S 2 0 8)。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1 加算するように更新すればよい。

30

【 0 1 8 8 】

S 2 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを抽出する (S 2 0 9)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される (S 2 1 0)。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「 2 」であるときには、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データが格納される。

40

【 0 1 8 9 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データは、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当たり」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判

50

定用の乱数値MR3は、特別図柄や演出図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、S209の処理を実行することにより、特別図柄や演出図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む変動表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0190】

S210の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(S211)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図10に示すS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0191】

S211の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(S212)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(S213)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図10に示すS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0192】

S213の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(S214)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(S214; Yes)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(S215)、S204の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(S214; No)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(S216)、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0193】

図13(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図12のS212にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施例において、特別図柄や演出図柄の変動表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理(図11のS110、図15)により、特図表示結果(特別図柄の変動表示結果)を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理(図11のS111、図16)において、演出図柄の変動表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がS212の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定や、演出図柄の変動表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や演出図柄の変動表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、演出図柄の変動表示態様が所定態様であるスーパーリーチの表示態様となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読み予告演出が実行できるようになる。

【0194】

図13(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(S401)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0195】

S401の処理に続いて、図6に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする(S402)。その後、図12のS209にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する(S403)。大当り判定範囲には、S402の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく変動表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【0196】

S403にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、変動表示時に大当りとならないと判定された場合には(S403; No)、変動表示結果が「ハズレ」となることに応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行し(S405)、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する(S406)。時短フラグがセットされていない場合は(S406; No)、ハズレ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがセットされている場合は(S406; Yes)、ハズレ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする。

【0197】

尚、ハズレ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が1個以下である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルである。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御が実行されている高ベース状態である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルである。

【0198】

尚、本実施例では、これらのハズレ用変動パターン判定テーブルAやハズレ用変動パターン判定テーブルDに加えて、合計保留記憶数が2~4個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルBと、合計保留記憶数が5~8個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図14に示すように、これらハズレ用変動パターン判定テーブルA~Cのうち、ハズレ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0~Aまでの値が割り当てられており、ハズレ用変動パターン判定テーブルB、Cでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0~Aを超える値が割り当てられている。一方、ハズレ用変動パターン判定テーブルA~Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうちB~997までの値が割り当てられている。

【0199】

このため、S407においてハズレ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、ハズレ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

【0200】

図 1 3 に示すように、S 4 0 3 にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、変動表示時に大当りとなると判定された場合には (S 4 0 3 ; Y e s)、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 に基づいて、大当り種別を判定する (S 4 0 9)。このとき、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図 (「 1 」 に対応する「第 1 特図」または「 2 」に対応する「第 2 特図」) に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【 0 2 0 1 】

また、S 4 0 9 において判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行し (S 4 1 1)、大当り変動パターンを複数のいずれかに判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする (S 4 1 2)。

【 0 2 0 2 】

S 4 0 7 , S 4 0 8 , S 4 1 2 の処理のいずれかを実行した後は、S 4 0 7 , S 4 0 8 , S 4 1 2 の処理にて設定された変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データとを用いて、乱数値 M R 3 が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する (S 4 1 3)。本実施例では、図 1 3 (B) に示すように、少なくとも変動表示結果が「ハズレ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の変動表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の変動表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の変動表示態様 (例えばノーマルリーチ) となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値 M R 3 に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【 0 2 0 3 】

その後、S 4 1 3 の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行ってから (S 4 1 4)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【 0 2 0 4 】

S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶されている保留データの有無などに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データに基づき、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定 (事前決定) する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示結果に対応して、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける確定特別図柄 (大当り図柄やハズレ図柄のいずれか) が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新される。

【 0 2 0 5 】

S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される。この変動パターン設定処理には、変動表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の変動表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新される。

【 0 2 0 6 】

S 1 1 0 の特別図柄通常処理や S 1 1 1 の変動パターン設定処理により、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および演出図柄の変動表示時間を含む変動パターンが決定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数

10

20

30

40

50

値MR3を用いて、特別図柄や演出図柄の変動表示態様を決定する処理を含んでいる。

【0207】

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

10

【0208】

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

20

【0209】

S114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、変動表示結果が「大当り」となったことなどに基つき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変大当り」、「確変大当りA」、「確変大当りB」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別に関係なく、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を、「非確変大当り」または「確変大当りA」である場合には、「16回」に設定することにより、通常開放大当り状態とする設定が行われればよい。一方、大当り種別が「確変大当りB」である場合には、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「5回」に設定することにより、短期開放大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

30

【0210】

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

40

【0211】

S116の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口

50

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

【 0 2 1 2 】

S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、演出表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R、遊技効果ランプ 9 などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定（確変フラグや時短フラグのセット）を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

10

【 0 2 1 3 】

尚、大当り終了処理においては、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して、大当り種別が「非確変大当り」、「確変大当り A」、「確変大当り B」のいずれであったかを特定する。そして、特定した大当り種別が「非確変大当り」ではないと判定された場合には、確変制御を開始するための設定（確変フラグのセット）を行う。

【 0 2 1 4 】

また、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、時短制御を開始するための設定（時短フラグのセットと時短制御中に実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（本実施例では「 1 0 0 」）を時短回数カウンタにセット）を行う。

20

【 0 2 1 5 】

図 1 5 は、特別図柄通常処理として、図 1 1 の S 1 1 0 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 1 5 に示す特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（S 2 3 1）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、S 2 3 1 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に記憶されている第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

30

【 0 2 1 6 】

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

【 0 2 1 7 】

S 2 3 2 a の処理に続いて、第 2 特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 2 特図保留記憶数と合計保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 2 特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B にて保留番号「 1 」より下位のエントリ（例えば保留番号「 2 」～「 4 」に対応するエントリ）に記憶された乱数値 M R 1 ～ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする。

40

【 0 2 1 8 】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「 2 」に更新した後（S 2 3 4）、S 2 3 9 に移行する。

【 0 2 1 9 】

一方、S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるときには（S 2 3 1 ; Y e s）

50

、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(S235)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、S235の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、S235の処理は、S231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0220】

尚、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ものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入(通過)して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【0221】

S235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(S235; No)、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(S236a)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0222】

S236aの処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする。

【0223】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後(S238)、S239に移行する。

【0224】

S239においては、特別図柄の変動表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図6に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する(S240)。尚、このS240においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがセットされている高確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が10000~12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「ハズレ」と判定する。また、確変フラグがセットされていない低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1~219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「ハズレ」と判定する。

【0225】

このように、S239で選択される特図表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態(高確、低確)に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、S240の処理では、特図ゲームなどの変動表示が開始されときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ(判定値)を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状

10

20

30

40

50

態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定される。

【0226】

S240にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当たり」であるかを判定する(S241)。そして、「大当たり」とであると判定された場合には(S241; Yes)、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(S242)。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図7(A)に示す大当たり種別決定テーブルを選択してセットする(S243)。こうしてセットされた大当たり種別決定テーブルを参照することにより、変動用乱数パuffaに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別決定テーブルにおいて「非確変」、「確変A」、「確変B」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する(S244)。

10

【0227】

S244の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、変動表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御パuffa設定部155に設けられた大当たり種別パuffaの格納値である大当たり種別パuffa値を設定することなどにより(S245)、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変」であれば大当たり種別パuffa値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とすればよい。

20

【0228】

一方、S241にて「大当たり」ではないと判定された場合には(S241; No)、S251に進む。

【0229】

S251においては、大当たり遊技状態に制御するか否か(大当たりフラグがセットされているか否か)の事前決定結果、さらには、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、S241にて特図表示結果が「大当たり」とであると判定された場合には、S244における大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当たり種別を「非確変」とする決定結果に応じて「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別を「確変A」とする決定結果に応じて「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当たり種別を「確変B」とする決定結果に応じて「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

30

【0230】

S251にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから(S252)、特別図柄通常処理を終了する。

40

【0231】

尚、S235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には(S235; Yes)、所定のデモ表示設定を行ってから(S250)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば演出表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるかを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

50

【 0 2 3 2 】

図 1 6 は、変動パターン設定処理として、図 1 1 の S 1 1 1 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 1 6 に示す変動パターン設定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する (S 2 6 1)。そして、大当たりフラグがオンであれば (S 2 6 1 ; Y e s)、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当たり用変動パターン決定テーブルを選択してセットする (S 2 6 2)。

【 0 2 3 3 】

S 2 6 1 にて大当たりフラグがオフであるときには (S 2 6 1 ; N o)、例えば遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた時短フラグがオンであるか否か (セットされているか) を判定することなどにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する (S 2 6 5)。そして、時短フラグがオンであれば (S 2 6 5 ; Y e s)、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ用変動パターン決定テーブル D を選択してセットする (S 2 6 5 +)。

【 0 2 3 4 】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオフであるとき (セットされていないとき) には (S 2 6 5 ; N o)、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定し、該特定した合計保留記憶数が 2 以上であるか否かを判定する (S 2 6 6)。

【 0 2 3 5 】

特定した合計保留記憶数が 2 以上でない場合 (S 2 6 6 ; N o) には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ用変動パターン決定テーブル A を選択してセットする (S 2 6 7)。

【 0 2 3 6 】

また、特定した合計保留記憶数が 2 以上である場合 (S 2 6 6 ; Y e s) には、S 2 6 8 に進んで、合計保留記憶数が 5 以上であるか否かをさらに判定する (S 2 6 8)。

【 0 2 3 7 】

合計保留記憶数が 5 以上でない場合 (S 2 6 8 ; N o) には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ用変動パターン決定テーブル B を選択してセットする (S 2 6 9)。

【 0 2 3 8 】

また、合計保留記憶数が 5 以上である場合 (S 2 6 8 ; Y e s) には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ用変動パターン決定テーブル C を選択してセットする (S 2 7 0)。

【 0 2 3 9 】

S 2 6 2 , S 2 6 5 + , S 2 6 7 , S 2 6 9 , S 2 7 0 の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどに基づき、選択された大当たり用変動パターン決定テーブルまたはハズレ用変動パターン決定テーブル A ~ D のいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する (S 2 7 2)。

【 0 2 4 0 】

尚、大当たりフラグがオフであるときには、S 2 7 2 の処理にて変動パターンを決定することにより、演出図柄の変動表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。すなわち、S 2 7 2 の処理には、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に、演出図柄の変動表示態様をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【 0 2 4 1 】

S 2 7 2 にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う (S 2 7 6)。一例として、変動特図指定バッファ値が「

１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【０２４２】

Ｓ２７６の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（Ｓ２７７）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果通知コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。

【０２４３】

Ｓ２７７の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の変動表示時間である特図変動時間を設定する（Ｓ２７８）。特別図柄の変動表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから変動表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“２”に更新してから（Ｓ２７９）、変動パターン設定処理を終了する。

【０２４４】

Ｓ２７７でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図１０に示すＳ１７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果通知コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば変動表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【０２４５】

図１７は、特別図柄停止処理として、図１１のＳ１１３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。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、Ｓ３２の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を導出表示する制御を行う（Ｓ１３１）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（Ｓ１３２）。そして、大当りフラグがセットされているか否かを判定し（Ｓ１３３）、大当りフラグがセットされていない場合（Ｓ１３３；Ｎｏ）には、Ｓ１５０に移行する。

【０２４６】

一方、大当りフラグがセットされている場合（Ｓ１３３；Ｙｅｓ）には、ＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがセットされていれば、確変フラグおよび時短フラグをクリアし（Ｓ１３４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて大当り開

10

20

30

40

50

始 1 指定コマンド（確変 A）、大当り開始 2 指定コマンド（確変 B）、大当り開始 3 指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（S 1 3 5）。

【0 2 4 7】

さらに CPU 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（S 1 3 6）。

【0 2 4 8】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置 5 において報知する時間）に相当する値を設定する（S 1 3 7）。また、大当り開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当り A の場合には 1 6 回。確変大当り B の場合には 5 回。）をセットする（S 1 3 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S 1 1 4）に対応した値である“4”に更新する（S 1 3 9）。

【0 2 4 9】

一方、S 1 5 0 において CPU 1 0 3 は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S 1 5 0）。時短回数カウンタの値が「0」である場合（S 1 5 0 ; Yes）には、S 1 5 5 に進む。

【0 2 5 0】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（S 1 5 0 ; No）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を - 1 する（S 1 5 1）。そして、時短回数指定コマンドの送信設定を行い（S 1 5 2）、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（S 1 5 3）、「0」でない場合（S 1 5 3 ; No）には S 1 5 5 に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（S 1 5 3 ; Yes）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアした後（S 1 5 4）、確変フラグまたは時短フラグのセット状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（S 1 5 5）、S 1 5 6 に進む。

【0 2 5 1】

S 1 5 6 では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、特別図柄停止処理を終了する。

【0 2 5 2】

図 1 8 は、大当り処理として、図 1 1 の S 1 1 7 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。

【0 2 5 3】

大当り終了処理において、CPU 1 0 3 は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（S 1 6 0）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（S 1 6 0 ; No）には、大当りフラグをリセットし（S 1 6 1）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（S 1 6 2）。

【0 2 5 4】

そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置 5 において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（S 1 6 3）、処理を終了する。

【0 2 5 5】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（S 1 6 0 ; Yes）には、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する。そして、CPU 1 0 3 は、大当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（S 1 6 5）。経過していなければ処理を終了する。

【0 2 5 6】

大当り終了表示時間を経過していれば（S 1 6 5 ; Yes）、CPU 1 0 3 は、記憶されている大当り種別が確変大当り A または確変大当り B であるかを判定する（S 1 6 6）。

。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 7 】

大当たり種別が確変大当たり A または確変大当たり B である場合 (S 1 6 6 ; Y e s) には、 S 1 7 0 A ~ S 1 7 0 C を実行することで、確変フラグと時短フラグをセットするとともに時短回数カウンタに「 0 」をセットした後、 S 1 6 9 に進む。

【 0 2 5 8 】

一方、大当たり種別が確変大当たり A または確変大当たり B でない場合 (S 1 6 6 ; N o) には、 S 1 6 7 と S 1 6 8 を実行することで、時短フラグをセットするとともに時短回数カウンタに「 1 0 0 」をセットした後、 S 1 6 9 に進む。

【 0 2 5 9 】

S 1 6 9 では、セットされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板 1 2 に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“ 0 ”に更新する (S 1 7 5)。

【 0 2 6 0 】

次に、演出制御基板 1 2 の動作を説明する。図 1 9 は、演出制御基板 1 2 に搭載されている演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、 R A M 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔 (例えば、 2 m s) を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う (S 7 1)。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイマ割込フラグの監視 (S 7 2) を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセット (オン) されていたら、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのフラグをクリアし (S 7 3)、以下の処理を実行する。

【 0 2 6 1 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、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処理等を行う (コマンド解析処理 : S 7 4)。このコマンド解析処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信コマンドバッファに格納されている主基板 1 1 から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、 R A M に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド (図 3 参照) であるのか解析する。

【 0 2 6 2 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセス処理を行う (S 7 5)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態 (演出制御プロセスフラグ) に対応した処理を選択して演出表示装置 5 の表示制御を実行する。

【 0 2 6 3 】

次いで、大当たり図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理を実行し (S 7 6)。その後、 S 7 2 に移行する。

【 0 2 6 4 】

尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、 R A M に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド (図 3 参照) であるのか解析する。

【 0 2 6 5 】

図 2 0 は、演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理 (S 7 5) を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、先読み予告演出の有無を決定する先読み予告演出決定処理を実行し (S 7 9 8)、演出表示装置 5 の保留記憶表示エリア 5 D , 5 U における保留記憶表示を始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に格納されている保留表示フラグに応じた表示に更新する保留表示更新処理

を実行する (S 7 9 9)。

【 0 2 6 6 】

本実施例の先読み予告演出決定処理においては、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に新たに各コマンドが格納されたエントリが存在するか否かを判定し、新たに各コマンドが格納されたエントリが存在する場合には、該エントリに格納された保留記憶に基づいて先読み予告演出の実行の有無を決定するとともに、保留表示フラグの値 (「 0 」 ~ 「 3 」) を決定する。そして、該エントリの保留表示フラグに対応する値 (「 0 」 ~ 「 3 」) を格納する。尚、本実施例では、後述する保留変更演出の有無も決定し、該保留変更演出が決定された場合には、該エントリの保留変更演出対象フラグに「 1 」を格納する。

【 0 2 6 7 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値に応じて S 8 0 0 ~ S 8 0 6 のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。

【 0 2 6 8 】

変動パターンコマンド受信待ち処理 (S 8 0 0) : 遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理 (S 8 0 1) に対応した値に変更する。

【 0 2 6 9 】

演出図柄変動開始処理 (S 8 0 1) : 演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理 (S 8 0 2) に対応した値に更新する。

【 0 2 7 0 】

演出図柄変動中処理 (S 8 0 2) : 変動パターンを構成する各変動状態 (変動速度) の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理 (S 8 0 3) に対応した値に更新する。

【 0 2 7 1 】

演出図柄変動停止処理 (S 8 0 3) : 全図柄停止を指示する演出制御コマンド (図柄確定コマンド) を受信したことにもとづいて、演出図柄の変動を停止し表示結果 (停止図柄) を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理 (S 8 0 4) または変動パターンコマンド受信待ち処理 (S 8 0 0) に対応した値に更新する。

【 0 2 7 2 】

大当たり表示処理 (S 8 0 4) : 変動時間の終了後、演出表示装置 5 に大当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理 (S 8 0 5) に対応した値に更新する。

【 0 2 7 3 】

大当たり遊技中処理 (S 8 0 5) : 大当たり遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置 5 におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり終了演出処理 (S 8 0 6) に対応した値に更新する。

【 0 2 7 4 】

大当たり終了演出処理 (S 8 0 6) : 演出表示装置 5 において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理 (S 8 0 0) に対応した値に更新する。

【 0 2 7 5 】

次に、先読み予告演出決定処理を図 2 1 ~ 図 2 2 に基づいて説明する。図 2 2 (A) は、演出制御基板 1 2 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 2 2

10

20

30

40

50

(A)に示すように、本実施例では、演出制御基板12の側において、先読み予告演出実行決定用の乱数値SR1、保留変更演出実行決定用の乱数値SR2、保留表示種別決定用の乱数値SR3のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。また、これら先読み予告演出実行決定用乱数、保留変更演出実行決定用乱数、保留表示種別決定用乱数を生成するための乱数カウンタがRAM122に設定されており、前述した乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。

【0276】

図21は、演出制御プロセス処理における先読み予告演出決定処理(S798)を示すフローチャートである。先読み予告演出決定処理において、演出制御用CPU120は、
10 先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図9(B))を参照し、第1特図保留記憶に対応した格納領域において、始動入賞時受信コマンド(始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド)が格納されたバッファ番号のうち、先読み予告演出決定処理済みフラグが「0」にセットされたものがあるか否かを判定する(S900)。

【0277】

ここで、始動入賞時受信コマンドが格納されたバッファ番号のうち、先読み予告演出決定処理済みフラグが「0」にセットされたものがない場合には(S900; No)、当該先読み予告演出決定処理を終了する。始動入賞時受信コマンドが格納されたバッファ番号のうち、先読み予告演出決定処理済みフラグが「0」にセットされたものがある場合には
20 (S900; Yes)、当該先読み予告演出決定処理済みフラグが「0」にセットされた始動入賞時受信コマンドが格納されたバッファ番号を、先読み予告演出決定の判定対象の保留記憶として特定する(S901)。

【0278】

次いで、演出制御用CPU120は、大当り演出またはリーチ演出期間であるか否かを判定する。ここで、大当り演出またはリーチ演出期間である場合は(S902; Yes)、S911に進む。一方、大当り演出またはリーチ演出期間でない場合は(S902; No)、S903に進む。尚、大当り演出の実行中であるか否かは、演出制御プロセスフラグの値が、大当り表示処理(S804)、大当り遊技中処理(S805)、大当り終了演出処理(S806)のいずれかであるか否かにより判定すれば良いし、リーチ演出期間であるか否かは、その時点の演出制御プロセスタイマのタイマ値が、演出制御プロセステーブルにおいてリーチ演出の開始タイミングに対応する演出制御プロセスタイマのタイマ値を過ぎているか否かにより判定すれば良い。

【0279】

S903において演出制御用CPU120は、時短フラグがセットされているか否かを判定する。ここで、時短フラグがセットされている場合には(S903; Yes)、S911に進む。一方、時短フラグがセットされていない場合には(S903; No)、S904に進む。尚、本実施例では、第1始動入賞口への始動入賞があったとき、かつ時短フラグがセットされていない低ベース状態であるときに、先読み予告演出を実行の有無を決定するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2始動入賞口への始動入賞があったときに先読み予告演出の実行の有無を決定するようにしてもよいし、
40 高ベース状態のときに先読み予告演出の実行の有無を決定するようにしてもよいし、高ベース状態中に第2始動入賞口への始動入賞があったときに先読み予告演出の実行の有無を決定するようにしてもよい。

【0280】

S904において演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図9(B))を参照し、保留変更演出対象フラグに「1」が格納、つまり保留変更演出対象フラグがセットされているバッファ番号があるか否かを判定する。ここで、保留変更演出対象フラグがセットされているバッファ番号がある場合には(S904; Yes)、S911に進む。一方、保留変更演出対象フラグがセットされているバッファ番号がない場合には(S904; No)、S905に進む。

10

20

30

40

50

【 0 2 8 1 】

尚、本実施例では、S 9 0 4 において、既に保留変更演出対象フラグがセットされているか否かを確認することで、保留表示が変化する保留変更演出の対象となっている保留表示を常に1つのみにし、かつ該保留表示の変化に応じて表示される補助表示を1つのみにして遊技者が保留表示の変化を認識しやすいようにしている。

【 0 2 8 2 】

S 9 0 5 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A (図 9 (B)) を参照し、「 1 」または「 2 」の格納値が格納されている保留表示フラグがあるか否か、つまり既に第 1 特別保留表示または第 2 特別保留表示の保留記憶があるか否かを判定する。ここで、「 1 」または「 2 」の格納値が格納されている保留表示フラグがある場合には (S 9 0 5 ; Y e s)、S 9 1 1 に進む。一方、「 1 」または「 2 」の格納値が格納されている保留表示フラグがない場合には (S 9 0 5 ; N o)、S 9 0 6 に進む。

10

【 0 2 8 3 】

S 9 0 6 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読み予告演出の実行の有無を決定する。当該決定では、先読み予告演出実行決定用乱数 S R 1 を抽出するとともに、該乱数値 S R 1 と図 2 2 (B) に示す先読み予告演出実行決定用テーブルとに基づき先読み予告演出の実行の有無を決定する。尚、本実施例では、先読み予告演出実行決定用の乱数値 S R 1 は、1 ~ 1 0 0 の範囲の乱数とされていて 1 ~ 1 0 0 の範囲のいずれかの値が抽出される。更に尚、乱数値 S R 1 は、先読み予告演出実行決定用乱数の判定値数の 1 ~ 1 0 0 の範囲の 1 0 0 個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら先読み予告演出実行決定用乱数の範囲等は適宜に決定すれば良い。

20

【 0 2 8 4 】

また、本実施例の先読み予告演出実行決定用テーブルでは、図 2 2 (B) に示すように、変動パターンが「非リーチ (ハズレ) 」の項目に対応付けて、「先読み予告演出実行なし」に対して 9 5 個の判定値が割り当てられ、「先読み予告演出実行あり」に対して 5 個の判定値が割り当てられている。また、変動パターンが「スーパーリーチ (ハズレ) 」の項目に対応付けて、「先読み予告演出実行なし」に対して 7 5 個の判定値が割り当てられ、「先読み予告演出実行あり」に対して 2 5 個の判定値が割り当てられている。また、変動パターンが「スーパーリーチ (大当たり) 」の項目に対応付けて、「先読み予告演出実行なし」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「先読み予告演出実行あり」に対して 9 5 個の判定値が割り当てられている。また、変動パターンが「上記以外」の項目に対応付けて、「先読み予告演出実行なし」に対して 1 0 0 個の判定値が割り当てられ、「先読み予告演出実行あり」に対して 0 個の判定値が割り当てられている。

30

【 0 2 8 5 】

つまり、変動パターンが「スーパーリーチ (大当たり) 」である場合には、先読み予告演出が実行される可能性が高くなるように設定され、変動パターンが「スーパーリーチ (ハズレ) 」である場合には、「スーパーリーチ (大当たり) 」であるときよりも先読み予告演出が実行される可能性が低くなるように設定され、変動パターンが「非リーチ (ハズレ) 」である場合には、先読み予告演出が実行される可能性がさらに低くなるように設定され、これらの変動パターン以外では、先読み予告演出が実行されないようになっている。尚、「スーパーリーチ (大当たり) 」であるか、「スーパーリーチ (ハズレ) 」であるか、「スーパーリーチ (大当たり) 」であるか、「非リーチ (ハズレ) 」であるかは、変動カテゴリコマンドや、図柄指定コマンドによって判定する。

40

【 0 2 8 6 】

ここで、先読み予告演出の実行が決定されなかった場合には (S 9 0 7 ; N o)、S 9 1 1 に進む。一方、先読み予告演出の実行が決定された場合には (S 9 0 7 ; Y e s)、S 9 0 7 + に進む。

【 0 2 8 7 】

S 9 0 7 + において演出制御用 C P U 1 2 0 は、判定対象の保留記憶のバッファ番号が

50

「3」以上であるか否か、つまり保留シフトのタイミングが3回以上あり、後述するように、第1補助表示がなされるタイミングと第2補助表示がなされるタイミングとが必ず生じる保留記憶であるか否かを判定する。ここで、判定対象の保留記憶のバッファ番号が「3」以上でない場合には(S907+; No)、S913に進む。一方、判定対象の保留記憶のバッファ番号が「3」以上である場合には(S907+; Yes)、S908に進む。

【0288】

S908において演出制御用CPU120は、保留変更演出の実行の有無を決定する。当該決定では、保留変更演出実行決定用乱数SR2を抽出するとともに、該乱数値SR2と図22(C)に示す保留変更演出実行決定用テーブルとに基づき保留変更演出の実行の有無を決定する。尚、本実施例では、保留変更演出実行決定用の乱数値SR2は、1~100の範囲の乱数とされており1~100の範囲のいずれかの値が抽出される。更に尚、乱数値SR2は、保留変更演出実行決定用乱数の判定値数の1~100の範囲の100個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留変更演出実行決定用乱数の範囲等は適宜に決定すれば良い。

【0289】

また、本実施例の保留変更演出実行決定用テーブルでは、図22(C)に示すように、変動パターンが「非リーチ(ハズレ)」の項目に対応付けて、「保留変更演出実行なし」に対して90個の判定値が割り当てられ、「保留変更演出実行あり」に対して10個の判定値が割り当てられている。また、変動パターンが「スーパーリーチ(ハズレ)」の項目に対応付けて、「保留変更演出実行なし」に対して60個の判定値が割り当てられ、「保留変更演出実行あり」に対して40個の判定値が割り当てられている。また、変動パターンが「スーパーリーチ(ハズレ)」の項目に対応付けて、「保留変更演出実行なし」に対して50個の判定値が割り当てられ、「保留変更演出実行あり」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、変動パターンが「スーパーリーチ(大当たり)」の項目に対応付けて、「保留変更演出実行なし」に対して25個の判定値が割り当てられ、「保留変更演出実行あり」に対して75個の判定値が割り当てられている。また、変動パターンが「スーパーリーチ(大当たり)」の項目に対応付けて、「保留変更演出実行なし」に対して5個の判定値が割り当てられ、「保留変更演出実行あり」に対して95個の判定値が割り当てられている。

【0290】

つまり、変動パターンが「スーパーリーチ(大当たり)」である場合には、保留変更演出が実行される可能性が最も高く、次いで、「スーパーリーチ(大当たり)」、「スーパーリーチ(ハズレ)」、「スーパーリーチ(ハズレ)」の順で、保留変更演出が実行される可能性が高くなっており、変動パターンが「非リーチ(ハズレ)」である場合には、保留変更演出が実行される可能性が最も低くなっている。

【0291】

ここで、保留変更演出の実行が決定されなかった場合には(S909; No)、S913に進む。一方、保留変更演出の実行が決定された場合には(S909; Yes)、S910に進む。

【0292】

S910において演出制御用CPU120は、判定対象の保留記憶のバッファ番号に対応付けて、保留変更演出対象フラグに「1」を格納、つまり保留変更演出対象フラグをセットし、S911に進む。

【0293】

S911において演出制御用CPU120は、判定対象の保留記憶のバッファ番号に対応付けて、「0」の保留表示フラグをセットする。つまり、先読み予告演出の実行とともに保留変更演出を実行すると決定された保留記憶の場合は、通常保留表示として表示が開始され、その後の保留変更演出の実行により第1特別保留表示に変化し、さらに第2特別保留表示に変化するようになっている。また、先読み予告演出を実行しないと判定された

保留記憶の場合は、発生時に通常保留表示として表示され、通常保留表示のまま消化されるようになっている。

【0294】

一方、S913において演出制御用CPU120は、保留表示種別決定用乱数SR3を抽出するとともに、該乱数値SR3と図22(D)に示す保留表示種別決定用テーブルとに基づき保留表示の表示態様の種別を決定する。尚、本実施例では、保留表示種別決定用の乱数値SR3は、1~100の範囲の乱数とされていて1~100の範囲のいずれかの値が抽出される。更に尚、乱数値SR3は、保留表示種別決定用乱数の判定値数の1~100の範囲の100個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留表示種別決定用乱数の範囲等は適宜に決定すれば良い。

10

【0295】

また、本実施例の保留表示種別決定用テーブルでは、図22(D)に示すように、変動パターンが「非リーチ(ハズレ)」の項目に対応付けて、「第1特別保留表示」に対して70個の判定値が割り当てられ、「第2特別保留表示」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、変動パターンが「スーパーリーチ(ハズレ)」の項目に対応付けて、「第1特別保留表示」に対して65個の判定値が割り当てられ、「第2特別保留表示」に対して35個の判定値が割り当てられている。また、変動パターンが「スーパーリーチ(ハズレ)」の項目に対応付けて、「第1特別保留表示」に対して55個の判定値が割り当てられ、「第2特別保留表示」に対して45個の判定値が割り当てられている。また、変動パターンが「スーパーリーチ(大当たり)」の項目に対応付けて、「第1特別保留表示」に対して20個の判定値が割り当てられ、「第2特別保留表示」に対して80個の判定値が割り当てられている。また、変動パターンが「スーパーリーチ(大当たり)」の項目に対応付けて、「第1特別保留表示」に対して10個の判定値が割り当てられ、「第2特別保留表示」に対して90個の判定値が割り当てられている。

20

【0296】

つまり、変動パターンが「スーパーリーチ(大当たり)」である場合には、第2特別保留表示として表示される可能性が最も高く、次いで、「スーパーリーチ(大当たり)」、「スーパーリーチ(ハズレ)」、「スーパーリーチ(ハズレ)」の順で、保留変更演出が実行される可能性が高くなっており、変動パターンが「非リーチ(ハズレ)」である場合には、第2特別保留表示として表示される可能性が最も低くなっている。また、変動パターンが「スーパーリーチ(大当たり)」である場合には、第1特別保留表示として表示される可能性が最も低く、次いで、「スーパーリーチ(大当たり)」、「スーパーリーチ(ハズレ)」、「スーパーリーチ(ハズレ)」の順で、保留変更演出が実行される可能性が低くなっており、変動パターンが「非リーチ(ハズレ)」である場合には、第1特別保留表示として表示される可能性が最も高くなっている。

30

【0297】

尚、本実施例では、変動パターンが非リーチやスーパーリーチである場合に、先読み予告演出を実行するか否かを決定するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンがノーマルリーチである場合にも、先読み予告演出を実行するか否かを決定するようによい。

40

【0298】

次いで、S914において演出制御用CPU120は、決定された保留表示の表示態様の種別に対応する値(「2」または「3」)を判定対象の保留記憶のバッファ番号に対応付けられた保留表示フラグとしてセットする。つまり、先読み予告演出の実行が決定されたが、保留変更演出を実行しないと決定された保留記憶の場合は、発生時に第1特別保留表示または第2特別保留表示として表示され、当該特別保留表示のまま消化されるようになっている。遊技者は、当該先読み予告演出であって、保留表示の表示態様により変動表示結果が「大当たり」となる可能性などを把握することができる。

【0299】

尚、本実施例では、発生時に第1特別保留表示として表示されると、当該第1特別保留

50

表示のまま消化されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、発生時に第1特別保留表示として表示されても、当該第1保留表示がその後に第2特別保留表示に変更される演出態様であってもよい。更に、発生時に第1特別保留表示である方が、発生時に通常保留表示であるときよりも、保留表示変更演出がなされる確率を高めるようにしてもよい。

【0300】

S911またはS914の次に進むS912において演出制御用CPU120は、判定対象の保留記憶のバッファ番号に対応付けられた先読み予告演出決定処理済みフラグを「0」から「1」に切り替えてセットし、当該先読み予告演出決定処理を終了する。

【0301】

図23(A)は、演出制御プロセス処理における保留表示更新処理(S799)を示すフローチャートである。保留表示更新処理において、演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図9(B))に記憶されている始動口入賞指定コマンドに基づいて、第1始動入賞に対応する保留記憶数(第1特図保留記憶数)と、各保留記憶に対応するエントリに格納されている保留表示フラグの格納値を特定する(S601)。

【0302】

次いで、演出制御用CPU120は、特定した第1特図保留記憶の保留表示を、保留表示フラグの格納値(「1」~「3」)に応じた表示態様にて左側の保留記憶表示エリア5Dに表示する(S602)。例えば、保留表示フラグが「1」であれば、通常態様(例えば、白抜き)の保留表示が保留記憶表示エリア5Dに表示され、保留表示フラグが「2」であれば、第1特別態様(例えば、四角)の保留表示が保留記憶表示エリア5Dに表示され、保留表示フラグが「3」であれば、第2特別態様(例えば、星)の保留表示が保留記憶表示エリア5Dに表示される。

【0303】

次いで、演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図9(B))に記憶されている始動口入賞指定コマンドに基づいて、第2始動入賞に対応する保留記憶数(第2特図保留記憶数)と、各保留記憶に対応するエントリに格納されている保留表示フラグの格納値を特定する(S603)。

【0304】

次いで、演出制御用CPU120は、特定した第2特図保留記憶の保留表示を、保留表示フラグの格納値(「1」)に応じた表示態様にて右側の保留記憶表示エリア5Uに表示する(S604)。尚、第2特図保留記憶は先読み予告演出の対象となっていないため、格納値が「1」の保留表示フラグが格納されるようになっており、常に、通常態様(例えば、白抜き)の保留表示が保留記憶表示エリア5Uに表示される。尚、第2特図保留記憶を先読み予告演出の対象として、格納値が「1」~「3」の保留表示フラグを格納するようにしてもよい。

【0305】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図9(B))に記憶されている始動口入賞指定コマンドに基づいて、各保留記憶に対応するエントリに始動口入賞指定コマンドが格納されていないバッファ番号に対応する保留表示を、保留記憶表示エリア5D、5Uから消去し(S605)、当該保留表示更新処理を終了する。

【0306】

このように保留表示更新処理を実行することで、図23(B)に示すように、右側の保留記憶表示エリア5Uに表示されている保留表示は、第2特図の保留記憶に基づく変動表示が終了する毎に1個減算更新され、次の第2特図の保留記憶に基づく変動表示が開始される。そして、第2特図の保留記憶に基づく変動表示が終了した時点で右側の保留記憶表示エリア5Uに保留表示が無い場合は、保留記憶表示エリア5Dに表示されている保留記憶表示が1個減算更新され、第1特図の保留記憶に基づく変動表示が開始される。尚、新

10

20

30

40

50

たに始動入賞が発生した場合は、該始動入賞が第1始動入賞口への入賞であれば左側の保留記憶表示エリア5Dの表示が最大4個までの範囲で1個増加更新され、該始動入賞が第2始動入賞口への入賞であれば右側の保留記憶表示エリア5Uの表示が最大4個までの範囲で1個増加更新される。

【0307】

このようにすることにより、遊技者は、新たな始動入賞が発生したときに、その始動入賞が、第1特図に対応する第1特図保留記憶であるか、第2特図に対応する第2特図保留記憶であるかを識別できるようになっている。

【0308】

図24は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理(S801)を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU120は、まず、S815において演出制御用CPU120は、第1変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する。ここで、第1変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は(S815; No)、S818に進む。一方、第1変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は(S815; Yes)、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図9(B))における第1特図保留記憶のバッファ番号「0」より下位のバッファ番号(「1」~「4」)に対応付けて格納されている受信コマンド、先読み予告演出決定処理済フラグ、保留表示フラグ、保留変更演出対象フラグをバッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(S817)。

【0309】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1」に対応付けて格納されている受信コマンド、先読み予告演出決定処理済フラグ、保留表示フラグ、保留変更演出対象フラグを第1特図保留記憶のバッファ番号「0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「2」に対応付けて格納されている受信コマンド、先読み予告演出決定処理済フラグ、保留表示フラグ、保留変更演出対象フラグを第1特図保留記憶のバッファ番号「1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「3」に対応付けて格納されている受信コマンド、先読み予告演出決定処理済フラグ、保留表示フラグ、保留変更演出対象フラグを第1特図保留記憶のバッファ番号「2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「4」に対応付けて格納されている受信コマンド、先読み予告演出決定処理済フラグ、保留表示フラグ、保留変更演出対象フラグを第1特図保留記憶のバッファ番号「3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0310】

S818において演出制御用CPU120は、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する。ここで、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は(S818; No)、演出図柄変動開始処理を終了する。一方、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は(S818; Yes)、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図9(B))における第2特図保留記憶のバッファ番号「0」より下位のバッファ番号(「1」~「4」)に対応付けて格納されている受信コマンド、保留表示フラグをバッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(S819)。

【0311】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「1」に対応付けて格納されている受信コマンド、保留表示フラグを第2特図保留記憶のバッファ番号「0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2」に対応付けて格納されている受信コマンド、保留表示フラグを第2特図保留記憶のバッファ番号「1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「3」に対応付けて格納されている受信コマンド、保留表示フラグを第2特図保留記憶のバッファ番号「2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「4」に対応付けて格納されている受信コマンド、保留表示フラグを第3特図保留記憶のバッファ番号「3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【 0 3 1 2 】

S 8 1 6 または S 8 1 9 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す (S 8 2 1)。変動パターン指定コマンドは、特別図柄プロセス処理において変動開始時に決定される変動パターンを指定するコマンドであり、変動パターンのうちのいずれの変動パターンを実行するかを指定するためのコマンドである。

【 0 3 1 3 】

次いで、表示結果指定コマンド格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) に応じて演出図柄の表示結果 (停止図柄) を決定する (S 8 2 2)。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果
10 に応じた演出図柄の停止図柄を決定し、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

【 0 3 1 4 】

尚、この実施例では、受信した表示結果指定コマンドが確変大当り A に該当する表示結果 2 指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が奇数図柄で揃った演出図柄の組合せ (大当り図柄) 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 B に該当する表示結果 3 ~ 8 指定コマンドである場合においては、停止図柄として、予めチャンス目として設定されている図柄の複数の組合せ (例えば「 1 3 5 」、「 3 3 4 」、「 7 8 7 」... などの演出図柄の組合せ) の中から
20 決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが、はずれに該当する表示結果 1 指定コマンドである場合には、停止図柄として 3 図柄が不揃いとなる演出図柄の組合せ (はずれ図柄) を決定する。

【 0 3 1 5 】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出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、演出図柄の停止図柄を決定すれば良い。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出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れば良い。

【 0 3 1 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、読み出したコマンドの変動パターンがスーパーリーチ演出用か否かを判定する (S 8 2 3)。ここで、変動パターンがスーパーリーチ演出用である場合には、 S 8 2 5 に進む。一方、変動パターンがスーパーリーチ演出用でない場合には、 S 8 2 4 に進む。尚、本実施例では、 S 8 2 3 において、読み出したコマンドの変動パターンがスーパーリーチ演出用か否かを判定することで、スーパーリーチ演出が
30 実行中に保留変更演出が実行されないようにしており、保留変更演出の実行中に表示される補助表示によりスーパーリーチ演出の演出画像が見え難くなることを防止している。

【 0 3 1 7 】

S 8 2 4 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短フラグがセットされているか否か、つまり時短状態であるか否かを判定する。ここで、時短フラグがセットされている場合には、 S 8 2 5 に進む。一方、時短フラグがセットされていない場合には、 S 8 3 4 に進む
40 。

【 0 3 1 8 】

S 8 3 4 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A (図 9 (B)) を参照し、保留変更演出対象フラグがセットされているか否か、つまり保留変更演出の対象となっている保留記憶があるか否かを判定する。ここで、保留変更演出対象フラグがセットされていない場合には、 S 8 2 8 に進む。一方、保留変更演出対象フラグがセットされている場合には、 S 8 3 5 に進み、保留変更演出対象フラグがセットされているバッファ番号を特定する。

【 0 3 1 9 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定したバッファ番号が「 0 」であるか否かを判
50

定する(836)。ここで、バッファ番号が「0」である場合、つまり既に変動表示中の第1特図保留記憶に対応したバッファ番号である場合には、S825に進む。一方、バッファ番号が「0」でない場合、つまりバッファ番号が「1」～「4」のいずれかである場合には、S837に進む。

【0320】

S837において演出制御用CPU120は、特定したバッファ番号に対応付けて格納された保留表示フラグが「1」であるか否か、つまり通常保留表示であるか否かを判定する。ここで、保留表示フラグが「1」でない場合には、S840に進む。

【0321】

一方、保留表示フラグが「1」である場合には、当該保留表示フラグに「2」をセットする更新を行う(S838)。この処理と前述した保留表示更新処理(図23(A)参照)により、保留変更演出の対象となっている保留記憶がある場合において、その保留記憶が通常保留表示である場合に(図26(B)参照)、該通常保留表示(白抜き)を第1特別保留表示(四角())に変化させる演出を行う(図26(D)参照)。そして、該保留表示の変化と同時に第1補助表示を開始し(S839)、S828に進む。具体的には、第1特別保留表示と同様の表示態様である四角()マークが直線状に連続した第1補助表示を演出表示装置5の表示領域に表示する。尚、保留表示の視認性を妨げないように、第1補助表示は、保留記憶表示エリアよりも上方位置に表示される(図26(D)参照)。

【0322】

S840において演出制御用CPU120は、特定したバッファ番号に対応付けて格納された保留表示フラグが「2」であるか否か、つまり第1特別保留表示であるか否かを判定する。ここで、保留表示フラグが「2」でない場合には、S828に進む。一方、保留表示フラグが「2」である場合には、当該保留表示フラグに「3」をセットする更新を行う(S841)。この処理と前述した保留表示更新処理(図23(A)参照)により、保留変更演出の対象となっている保留記憶がある場合において、その保留記憶が第1特別保留表示である場合に(図26(E)参照)、該第1特別保留表示(四角())を第2特別保留表示(星())に変化させる演出を行う(図26(F)参照)。そして、該保留表示の変化と同時に第1補助表示を第2補助表示に切り替える(S842)、S828に進む。具体的には、第2特別保留表示と同様の表示態様である星()マークが枠状に連続した第2補助表示を演出表示装置5の表示領域に表示する。尚、保留表示の視認性を妨げないように、第2補助表示は、保留記憶表示エリアよりも上方位置に表示される(図26(F)参照)。

【0323】

また、前述した、S823でYes、S824でYes、S836でYesの場合に進むS825において、演出制御用CPU120は、第1または第2補助表示が表示中であるか否かを判定する。ここで、第1または第2補助表示が表示中でない場合には、S828に進む。一方、第1または第2補助表示が表示中である場合には、補助表示の表示を終了し(S826)、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおいてセットされている保留変更演出対象フラグ(図9(B))をクリアし(S827)、S828に進む。つまり、補助表示がなされている場合において、スーパーリーチ演出が開始されたか、時短状態になったか、保留変更演出対象フラグがセットされている保留記憶に基づく変動表示が開始されたかのいずれかの状況が発生することにより、表示中の補助表示を終了するようになっている(図26(H))。尚、本実施例では、表示中の補助表示を終了するようになっているが、終了せずに補助表示を継続して表示してもよく、演出の終了時や全ての保留記憶が消化されたときに、表示中の補助表示を終了するようにしてもよい。更に、保留変更演出対象フラグがセットされている保留記憶に基づく変動表示の変動開始時に補助表示を終了するのではなく、例えば、変動中のリーチ演出が実行されるタイミングなどの変動中に補助表示を終了してもよい。

【0324】

また、本実施例では、変動開始時などの保留シフトのタイミングに保留表示を変更する保留変更演出を実行するようになっていて、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者が押しボタン31Bを操作することに応じて、保留変更演出を実行するようにしてもよい。更に、この場合も保留表示の変化と同じタイミングで、第1または第2補助表示を行うことが望ましい。

【0325】

S828において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。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（S829）。

【0326】

尚、プロセステーブルには、演出表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0327】

次いで、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、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置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、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（S830）。例えば、演出表示装置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、表示制御部123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。

【0328】

尚、この実施例では、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる演出図柄の変動表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定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。

【0329】

そして、変動時間タイマに、変動パターン指定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（S831）。また、変動制御タイマに所定時間を設定する（S832）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の演出図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を演出表示装置5に出力し、演出表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって演出図柄の変動が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S802）に対応した値にする（S833）。

【0330】

図25は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（S802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理では、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を-1する（S701、S702、S703）。

【0331】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしたか否か判定する（S724）。プロセスタイマがタイムアウトしている場合は、プロセスデータの切り替えを行う（S725）。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ことによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（S726）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ラン

10

20

30

40

50

プ制御実行データ、音制御実行データ等にもとづいて演出表示装置 5 での表示やスピーカ 8 L, 8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 からの発光等の制御を実行する (S 7 2 7)。

【 0 3 3 2 】

また、 S 7 2 4 においてプロセスタイマがタイムアウトしていない場合及び S 7 2 7 の実行後は、変動制御タイマがタイムアウトしているか否かを判定する (S 7 2 8)。変動制御タイマがタイムアウトしている場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、左中右の演出図柄の次表示画面 (前回の演出図柄の表示切り替え時点から 3 0 m s 経過後に表示されるべき画面) の画像データを作成し、 V R A M の所定領域に書き込む (S 7 2 9)。そのようにして、演出表示装置 5 において、演出図柄の変動制御が実現される。表示制御部 1 2 3 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を演出表示装置 5 に出力する。そのようにして、演出表示装置 5 において、演出図柄の変動における背景画像、保留表示、キャラクタ画像および演出図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値を再セットする (S 7 3 0)。

10

【 0 3 3 3 】

また、 S 7 2 8 において変動制御タイマがタイムアウトしていない場合、及び S 7 3 0 の処理の実行後は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを判定する (S 7 3 1)。変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理 (S 8 0 3) に応じた値に更新し (S 7 3 3)、演出図柄変動中処理を終了する。

20

【 0 3 3 4 】

変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら (S 7 3 2)、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理 (S 8 0 3) に応じた値に更新し (S 7 3 3)、演出図柄変動中処理を終了する。尚、 S 7 3 2 において確定コマンド受信フラグがセットされていない場合は、 S 7 3 3 を経由せずに演出図柄変動中処理を終了する。

【 0 3 3 5 】

次に、本実施例における保留変更演出の演出態様について、図 2 6 を参照して詳述する。図 2 6 (A) に示すように、演出図柄が変動表示中の演出表示装置 5 の表示領域の保留記憶表示エリアにおいて、保留変更演出の対象ではない保留表示は、通常態様 (白抜き) の通常保留表示として表示されている。図 2 6 (B) に示すように、新たな始動入賞が発生した際に、当該新たな始動入賞に基づく保留表示が保留変更演出の対象となっている場合には、当該保留表示は、通常態様 (白抜き) の通常保留表示として表示される。つまり大当たりとなる可能性が高くなっている保留変更演出の対象となっている保留表示であっても、その発生時には、大当たりとなる可能性が低い通常保留表示として表示される。

30

【 0 3 3 6 】

図 2 6 (C) に示すように、演出図柄の変動表示が終了すると、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A (図 9 (B)) のバッファ番号「 1 」に対応した保留表示が消化され、残りの保留表示がシフトされる。尚、本実施例では、保留表示が表示領域の中央下部に表示されたブロックに向かって吸い込まれて消滅する演出がなされる。そして、図 2 6 (D) に示すように、次の変動表示が開始されるときに、保留変更演出の対象である保留表示が通常保留表示 (白抜き) から第 1 特別保留表示 (四角 ()) に変化する演出がなされる。同時に、第 1 特別保留表示と同様の表示態様である四角 () マークが直線状に連続した第 1 補助表示の表示が開始される。尚、第 1 補助表示の四角マークは、第 1 特別保留表示と同じ大きさで表示されるが、複数の四角マーク全体で構成される第 1 補助表示の表示領域は、第 1 特別保留表示の表示領域よりも大きくなっており、第 1 補助表示の出現は、遊技者に認識しやすい態様となっている。

40

【 0 3 3 7 】

図 2 6 (E) に示すように、演出図柄の変動表示が終了すると、始動入賞時受信コマン

50

ドバッファ194A(図9(B))のバッファ番号「1」に対応した保留表示が消化され、残りの保留表示がシフトされる。そして、図26(F)に示すように、次の変動表示が開始されるときに、保留変更演出の対象である保留表示が第1特別保留表示(四角())から第2特別保留表示(星())に変化する演出がなされる。同時に、第1補助表示が、第2特別保留表示と同様の表示態様である星()マークが枠状に連続した第2補助表示に変更される演出が実行される。尚、第2補助表示の星マークは、第2特別保留表示と同じ大きさで表示されるが、複数の星マーク全体で構成される第2補助表示の表示領域は、第2特別保留表示の表示領域よりも大きくなっており、第2補助表示の出現は、遊技者に認識しやすい態様となっている。更に、第2補助表示の表示領域は、第1補助表示の表示領域よりも大きな領域となっており、遊技者は、補助表示の変化を認識しやすくなっており、さらに、この補助表示の変化に基づいて、保留表示が第1補助表示から第2補助表示に変化したことを認識しやすくなっている。

10

【0338】

図26(G)に示すように、演出図柄の変動表示が終了すると、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図9(B))のバッファ番号「1」に対応した保留表示が消化され、残りの保留表示がシフトされる。ここで、保留変更演出の対象である保留記憶が消化された場合、つまり保留変更演出対象フラグがセットされた保留記憶がバッファ番号「0」になった場合には、図26(H)に示すように、当該保留記憶に基づく次の変動表示が開始されるとともに、第2補助表示が消滅する。尚、本実施例では、保留表示が表示領域の中央下部に表示されたブロックに向かって吸い込まれて消滅する演出とともに、表示されている第2補助表示も保留表示がブロックに向かって吸い込まれて消滅する演出がなされる。

20

【0339】

尚、本実施例では、第1補助表示の態様として四角マークが直線状に連続した態様を例示し、第2補助表示の態様として星マークが枠状に連続した態様を例示しているが、第1及び第2補助表示の態様としては、その他の態様であってもよい。例えば、本実施例では、第1及び第2補助表示が演出表示装置5の左右方向全体に亘って表示されるが、左側の保留記憶表示エリアの保留表示を対象とするものであれば、演出表示装置5の左側のみに、第1及び第2補助表示を表示するものであってもよい。

【0340】

30

尚、本実施例では、第1及び第2補助表示の表示領域を保留表示の表示領域よりも大きな領域とすることで、第1及び第2補助表示の表示領域を遊技者に対して認識させやすい表示態様としている。また、第2補助表示の表示領域を第1補助表示の表示領域よりも大きな領域とすることで、第2補助表示の表示領域を遊技者に対して認識させやすい表示態様としている。

【0341】

尚、本実施例では、第1及び第2補助表示の表示領域を保留表示の表示領域よりも大きな領域とすることで、第1及び第2補助表示の表示領域を遊技者に対して認識させやすい表示態様としているが、遊技者が認識しやすい第1及び第2補助表示の表示態様は、本実施例の態様に限られず、例えば、第1及び第2補助表示の表示領域が小さい、または同じであっても、第1及び第2補助表示の明るさ(輝度)を明るくすることで、遊技者が認識しやすくなる。また、第1及び第2補助表示の色彩を明るい色彩にすることで、遊技者が認識しやすくなるし、第1及び第2補助表示を点滅や動作させることで、遊技者が認識しやすくなる。また、第1及び第2補助表示の一部、例えば、第1及び第2補助表示を構成する複数の四角マークまたは星マークの一部を大きくしたり明るくしたりすることで、これら一部(一部の組み合わせ)または全部により遊技者が認識しやすくなるものであってもよい。

40

【0342】

次に、変形例における保留変更演出の演出態様について、図27を参照して説明する。前記実施例では、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図9(B))において、保

50

留変更演出対象フラグがセットされる保留記憶は1つのみとなっており、複数の保留表示がされているときには、1つの保留表示が保留変更演出の対象になっているが、複数の保留記憶に対して保留変更演出対象フラグをセットするようにし、複数の保留表示がされているときには、2つ以上の保留表示を保留変更演出の対象にしてもよい。

【0343】

例えば、図27(A)に示すように、演出図柄が変動表示中の演出表示装置5の表示領域の保留記憶表示エリアに既に1つの第1特別保留表示(四角())がなされるとともに、該特別保留表示に対応する第1補助表示がなされているときに、新たな始動入賞が発生した際に、当該新たな始動入賞に基づく保留表示が保留変更演出の対象となっている場合には、当該保留表示は、通常態様(白抜き)の通常保留表示として表示される。

10

【0344】

図27(B)に示すように、演出図柄の変動表示が終了すると、先の保留表示が消化され、残りの保留表示がシフトされ、次の変動表示が開始されるときに、先の第1特別保留表示(四角())が第2特別保留表示(星())に変化する演出がなされる。同時に、先の第1補助表示が、第2特別保留表示と同様の表示態様である星()マークが枠状に連続した第2補助表示に変更される演出が実行される。更に、次の通常保留表示(白抜き)が第1特別保留表示(四角())に変化する演出がなされる。同時に、当該第1特別保留表示と同様の表示態様である四角()マークが直線状に連続した新たな第1補助表示の表示が開始される。本変形例のように、複数の保留表示を保留変更演出の対象として、複数の保留変更演出を実行するようにしてもよい。本変形例によれば、複数の保留記憶が存在するときには、該複数の保留記憶について保留変更演出と、第1補助表示および第2補助表示とが実行されるので、遊技の興趣を向上できる。

20

【0345】

以上、本実施例のパチンコ遊技機1にあっては、保留表示が第1特別態様から第2特別態様に変化するとき、第2補助表示がなされることで、保留表示が第2態様に変化したことを認識しやすくなる。

【0346】

また、本実施例によれば、第1特別保留表示(四角())と同様の四角マークが直線状に連続した第1補助表示が表示されることで、第1補助表示が第1特別保留表示(第1特別態様)に関連した表示であるので、第1特別保留表示との関連性を遊技者が認識しやすくなる。

30

【0347】

また、本実施例によれば、第2特別保留表示(星())と同様の星マークが枠状に連続した第2補助表示が表示されることで、第2補助表示が第2特別保留表示(第2特別態様)に関連した表示であるので、第2特別保留表示との関連性を遊技者が認識しやすくなる。

【0348】

また、本実施例によれば、保留表示の変化を、変動表示を開始するときに行うことで、他の演出が実行されることが少ない変動表示の開始時において保留表示が変化するので、該保留表示の変化が他の演出によって解り難くならないことを防ぐことができる。とともに、変動表示の開始時の興趣を向上できる。

40

【0349】

また、本実施例によれば、第1特別保留表示から第2特別保留表示へ変化するタイミングと、第2補助表示が実行されるタイミングとが同じであることで、保留表示の変化の関連性を遊技者が認識しやすくなる。

【0350】

また、本実施例によれば、大当り演出またはリーチ演出期間である場合には、保留変更演出の実行を決定しないことで、特定の演出と保留変更演出とが始動条件の成立時に重複して実行されてしまうことを防ぐことができるので、遊技の興趣を向上できる。

【0351】

50

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0352】

例えば、前記実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。

【0353】

尚、CPU103の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用CPU120の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信するようにしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【0354】

尚、前記実施例では、先読み予告演出決定処理のS900において、始動入賞時受信コマンドが格納されたバッファ番号のうち、先読み予告演出決定処理済みフラグが「0」にセットされたものが1つであること、つまり割込み処理（例えば、2ms）毎に1つの始動入賞があることを想定して判定しているが、割込み処理毎に2つ以上の始動入賞があることを想定して判定するようにしてもよく、2つ以上の保留記憶を先読み予告演出決定の判定対象としてもよい。

【0355】

尚、前記実施例では、保留変更演出の対象となっている保留表示が、保留シフトのタイミングで通常保留表示から第1特別保留表示に変化し、次の保留シフトのタイミングで第1特別保留表示から第2特別保留表示に3段階で変化するようになっているが、保留表示の変化態様はその他の態様であってもよく、例えば、保留変更演出の対象となっている通常保留表示から第2特別保留表示に2段階で変化するようにしてもよく、さらに、保留変更演出の対象となっている保留表示が発生時から第1特別保留表示として表示され、該第1特別保留表示から第2特別保留表示に2段階で変化するようにしてもよい。

【0356】

尚、前記実施例では、保留変更演出の対象ではない保留表示において、大当たりとなる可能性が高い第1または第2特別保留表示を、発生時から表示させる態様を例示しているが、大当たりとなる可能性が高い第1または第2特別保留表示は、発生時から表示させないようにしてもよく、第1または第2特別保留表示の出現は、常に保留変更演出によりなされるようにしてもよい。また、第1または第2特別保留表示の出現が保留変更演出によりなされる場合においてのみ第1または第2補助表示を行うようにして、大当たりとなる可能性が高い第1または第2特別保留表示が発生時から表示させるときは、補助表示を行わないようにすることが望ましい。

【0357】

尚、前記実施例では、先読み予告演出決定処理（図21）において、保留変更演出の実行を決定する際に、判定対象の保留記憶のバッファ番号が「3」以上である場合に保留変更演出の実行の有無を決定するようにしており、保留シフトのタイミングが3回以上あり、第1補助表示がなされるタイミングと第2補助表示がなされるタイミングとが必ず生じるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出決定処理（図21）において、保留変更演出の実行を決定する際に、判定対象の保留記憶のバッ

10

20

30

40

50

ファ番号が「2」である場合、つまり保留シフトのタイミングが2回しかない場合には、当該保留記憶の保留表示フラグに「2」をセットし（図9（B））、発生時の保留表示を第1特別態様としてもよく、判定対象の保留記憶のバッファ番号が「1」である場合、つまり保留シフトのタイミングが1回しかない場合には、当該保留記憶の保留表示フラグに「3」をセットし（図9（B））、発生時の保留表示を第2特別態様としてもよい。

【0358】

尚、前記実施例では、保留変更演出において、変動表示が終了してから次の変動表示が開始されるとき、つまり保留シフトのタイミングで、保留表示が変化するとともに補助表示がなされるようになってきているが、保留表示の変化及び補助表示のタイミングは、保留シフトのタイミングのみならず、1の変動表示の期間内で行うようにしてもよい。例えば、保留変更演出対象フラグをセットする保留記憶が、始動入賞時にバッファ番号「1」に対応している場合には、保留シフトのタイミングで当該保留記憶に基づく変動表示が開始されてしまうため、当該変動表示の直前の1の変動表示期間中に、通常保留表示から第1特別保留表示に変化し、さらに第2特別保留表示に変化するようにしてもよい。

【0359】

尚、前記実施例では、保留変更演出において、保留表示が変化するタイミングと同時に補助表示がなされるようになってきているが、保留表示が変化するタイミングと補助表示がなされるタイミングを異なるようにしてもよい。例えば、変形例としての演出図柄変動開始処理において、前述のS839に替えて、当該S839において第1補助表示開始待ちタイマをセットしておいて、演出図柄変動中処理において第1補助表示開始待ちタイマがカウントアップしたときに、第1補助表示を開始するようにし、保留表示が変化するタイミングと補助表示がなされるタイミングを異ならせるようにしてもよい。さらに、前述のS842に替えて、当該S842において第2補助表示切替待ちタイマをセットしておいて、演出図柄変動中処理において第2補助表示切替待ちタイマがカウントアップしたときに、第1補助表示を第2補助表示に切り替えるようにしてもよい。このように、保留表示が変化するタイミングと補助表示がなされるタイミングを異ならせるようにしてもよい。本変形例によれば、保留表示の第1特別態様から第2態様への変化タイミングと、第2補助表示の実行タイミングとが異なることで、遊技に意外性を持たせることができ、遊技の興趣を向上できる。

【0360】

尚、前記実施例では、第1特別態様として四角（ ）の第1特別保留表示、第2特別態様として星（ ）の第2特別保留表示を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特別保留表示や第2特別保留表示を、形状を通常保留表示と同一の丸型（ ）にして、その色彩が異なることで、第1特別保留表示であるか第2特別保留表示であるかを認識させる保留表示としてもよい。更に、第1特別保留表示や第2特別保留表示の色に対応した背景色に変化させることで、該背景色が補助表示となるものであってもよい。

【0361】

尚、前記実施例では、演出表示装置5の保留表示が変化するとき、当該保留表示の変化を遊技者に認識させやすくするために、演出表示装置5の表示領域に補助表示が表示されるようになってきているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第1保留表示器25A（保留表示ランプ）のランプ色や表示態様の変化により変動表示結果が「大当り」となる可能性などを示唆する予告を行えるようにし、当該第1保留表示器25Aのランプ色や表示態様変化するとき、演出表示装置5の表示領域に補助表示が表示されることで、当該第1保留表示器25Aのランプ色や表示態様変化したことを遊技者に認識させるものであってよい。

【0362】

尚、前記実施例では、本発明の保留表示の第1態様として第1特別保留表示を例示し、保留表示の第2態様として第2特別保留表示を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示の第1態様が通常保留表示であってもよいし、保留表示の第2

態様が第1特別保留表示であってもよい。

【0363】

尚、前記実施例では、第1特別保留表示と同様の四角()マークが直線状に繰返し連続する第1補助表示を表示する演出とすることで、第1補助表示(第1補助演出)が第1特別保留表示(第1態様)に関連した演出としており、かつ第2特別保留表示と同様の星()マークが枠状に繰返し連続する第2補助表示を表示する演出とすることで、第2補助表示(第2補助演出)が第2特別保留表示(第2態様)に関連した演出としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、補助表示(補助演出)が特別保留表示に関連しない演出態様であってもよく、例えば、第1特別保留表示が四角()のときに表示される第1補助表示を、第1特別保留表示とは異なる星()マークが連続する表示にしてもよい。尚、本発明における「前記第1補助演出は、前記第1態様に関連した演出」及び「前記第2補助演出は、前記第2態様に関連した演出」とは、表示形態が関連するのみならず、表示色や輝度などが関連した演出であってもよいし、キャラクタや物語性などが関連した演出であってもよし、保留表示として動物や植物等のキャラクタを表示した場合には、これら動物や植物等のキャラクタと同様の画像を補助表示として表示するようにしてもよい。

10

【0364】

尚、前記実施例では、第1特別保留表示及び第2特別保留表示に変化する保留表示として、通常保留表示である白抜き()のみを表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これら第1特別保留表示及び第2特別保留表示に変化する保留表示として、通常保留表示とは異なる特殊保留表示を表示するようにしても良い。尚、これら特殊保留表示としては、通常保留表示が第1特別保留表示及び第2特別保留表示に変化しなかったときに大当たりとなる可能性よりも、該特殊保留表示が第1特別保留表示及び第2特別保留表示に変化しなかったときに大当たりとなる可能性の方が低くなるように設定するとともに、これら特殊保留表示が表示された場合において第1特別保留表示及び第2特別保留表示に変化する割合が、通常保留表示が表示された場合よりも高くなるように設定することで、特殊保留表示が表示されることにより、大当たりとなる確率が低いことを遊技者に示唆しつつも、第1特別保留表示及び第2特別保留表示に変化することへの期待感を遊技者に与えることにより、遊技の興趣を向上できるようにしても良い。

20

【0365】

尚、前記実施例では、第1特別保留表示及び第2特別保留表示に変化するタイミングを常に同じタイミング(変動開始時)とした形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1特別保留表示及び第2特別保留表示に変化するタイミングを複数のタイミングのうちから抽選にて決定して、該決定したタイミングにおいて第1特別保留表示及び第2特別保留表示に変化するようにしても良く、特に、上記したように、特殊保留表示を表示する場合にあっては、複数のタイミングのうち特定のタイミングが決定される割合が、通常保留表示が表示されているときと、特殊保留表示が表示されているときとで異なるようにするようにしても良い。このように、複数のタイミングにて第1特別保留表示及び第2特別保留表示に変化させることにより、1のタイミングにおいて変化しなくても他のタイミングで変化する可能性があるので、第1特別保留表示及び第2特別保留表示に変化することに対する遊技者の期待感を持続できるようになる。

30

40

【0366】

また、上記したように変化するタイミングを複数のタイミングとする場合にあっては、第1特別保留表示及び第2特別保留表示に変化することを示唆する示唆演出を実行するようにして、1のタイミングにおいて変化しなくても他のタイミングで変化する可能性があることへの遊技者の期待感を効果的に高められるようにしても良い。尚、これら示唆演出の効果をより一層高めるために、これら示唆演出を実行する割合を、通常保留表示が表示されているときよりも特殊保留表示が表示されているときの方が高くなるようにしても良い。

【0367】

50

尚、前記実施例では、発生時（始動入賞時）に通常保留表示として表示され、その後に特別保留表示に変更するとき、補助表示を行うようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、発生時に第1特別保留表示として表示してもよく、当該保留表示がその後に第2特別保留表示に変更されるようになっていいる場合には、発生時（始動入賞時）に第1補助表示を行うようにしてもよい。また、発生時に上記した特殊保留表示として表示されている場合であっても、当該保留表示がその後に第1特別保留表示に変更されるようになっていいる場合には、発生時（始動入賞時）に第1補助表示を行うようにしてもよい。

【符号の説明】

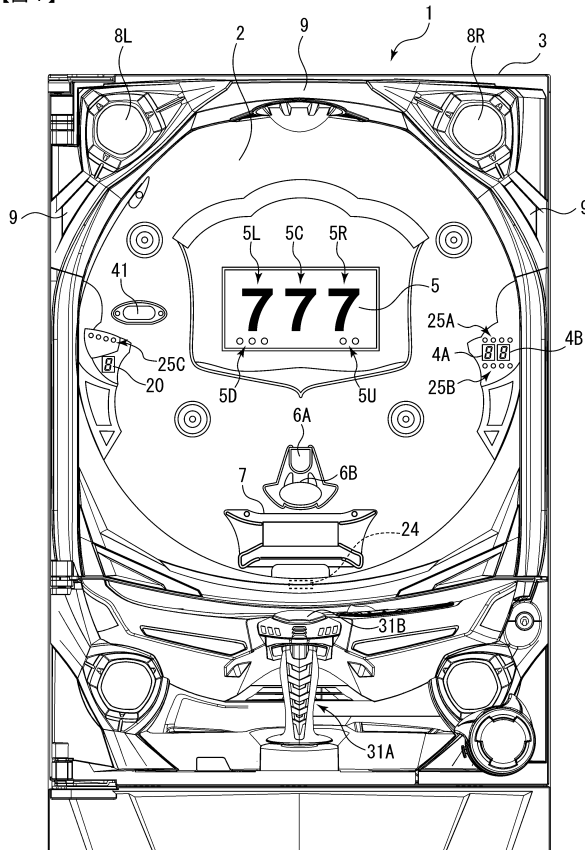
【0368】

- | | |
|-----|-----------------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 4 A | 第1特別図柄表示装置 |
| 4 B | 第2特別図柄表示装置 |
| 5 | 演出表示装置 |
| 100 | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 120 | 演出制御用CPU |

10

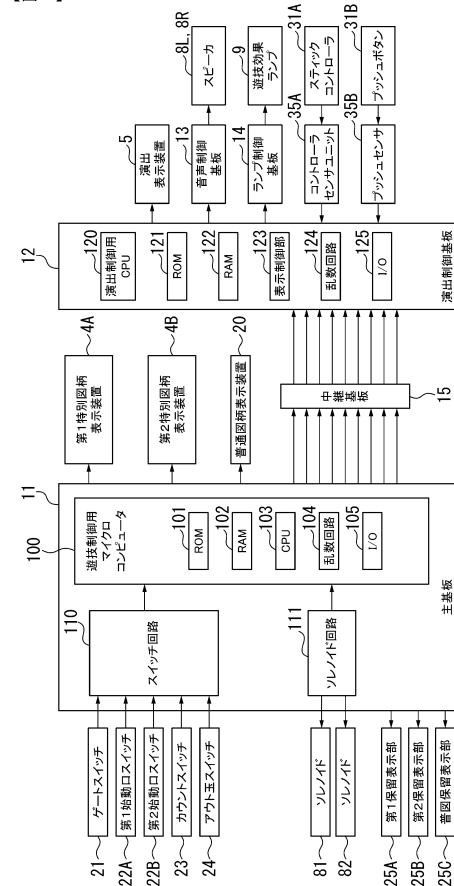
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



【図 3】

【図 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XY	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
B5	XX	時短回数指定	時短状態の残り回数がXXで示す数であることの指定
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	X0	第1変動表示結果指定	ハズレ
8C	X1	第2変動表示結果指定	大当り(確変A)
8C	X2	第3変動表示結果指定	大当り(確変B)
8C	X3	第4変動表示結果指定	大当り(非確変)

【図 4】

【図 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図 7】

【図 7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～100	確変B
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	16
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	16

【図 5】

【図 5】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(ハズレ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(ハズレ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)

【図 6】

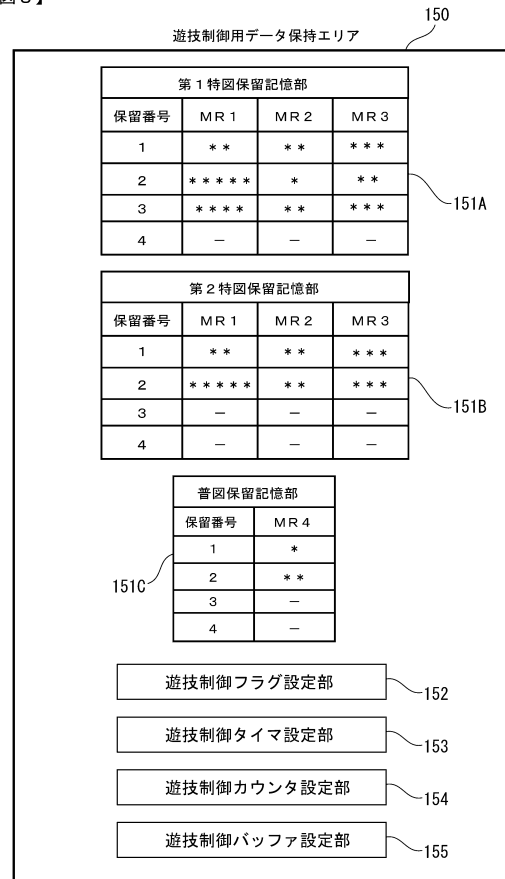
【図 6】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 8】

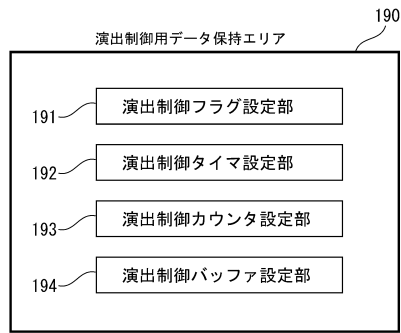
【図 8】



【図 9】

【図 9】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ

	バッファ 番号	始動口 入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数 通知	先読み予告 演出決定 処理済フラグ	保留表示 フラグ	保留変更演出 対象フラグ
第1特図 保留記憶	0	B100 (H)	C300 (H)	C400 (H)	—	1	1	0
	1	B100 (H)	C300 (H)	C400 (H)	C101 (H)	1	1	0
	2	B100 (H)	C310 (H)	C401 (H)	C102 (H)	1	2	1
	3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0	0	0
	4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0	0	0
第2特図 保留記憶	0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—	0	—
	1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	0	—
	2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	0	—
	3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	0	—
	4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	0	—

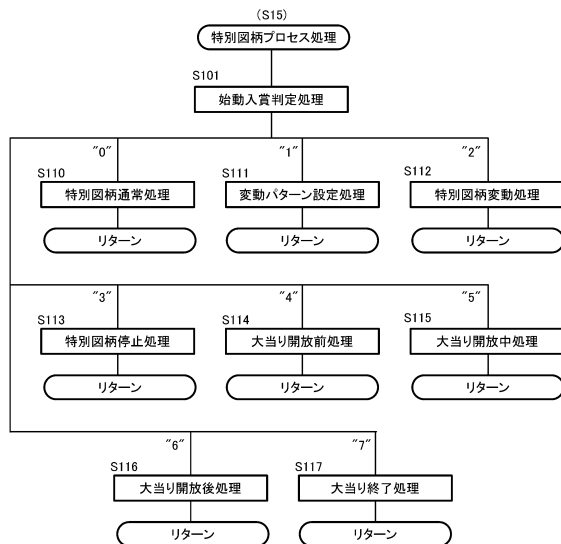
保留表示フラグ "1" → ○

保留表示フラグ "2" → ◇

保留表示フラグ "3" → ☆

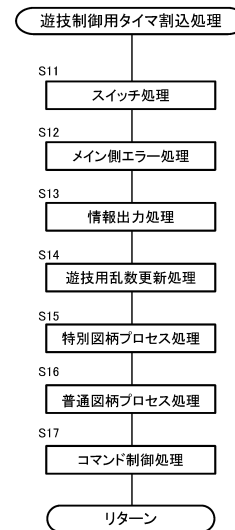
【図 11】

【図 11】



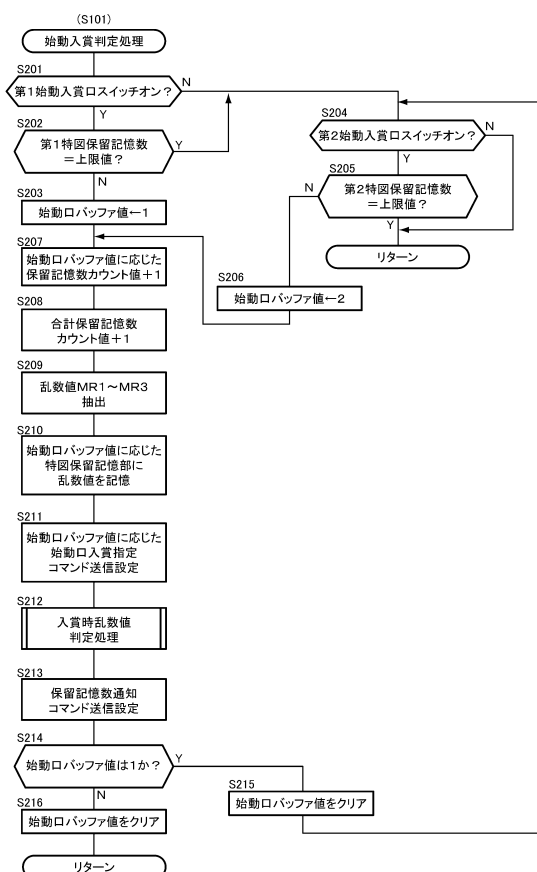
【図 10】

【図 10】



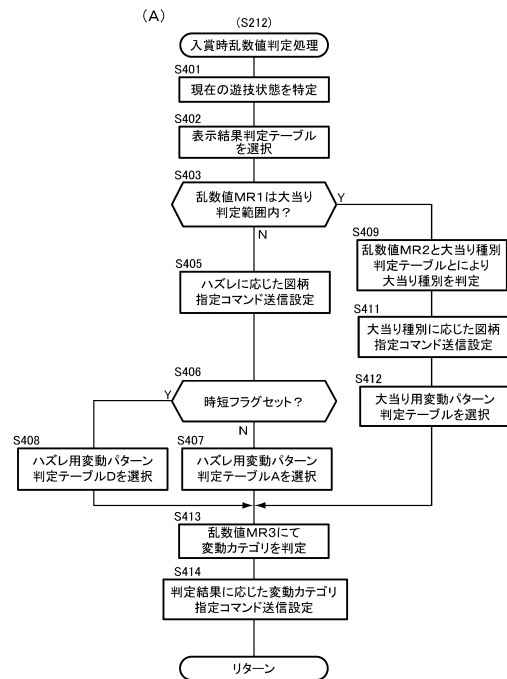
【図 12】

【図 12】



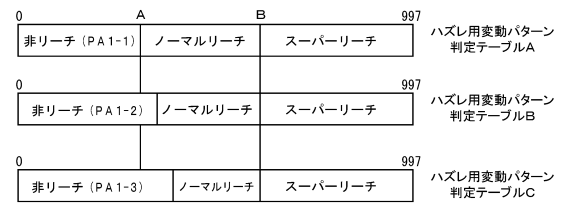
【図 13】

【図 13】



【図 14】

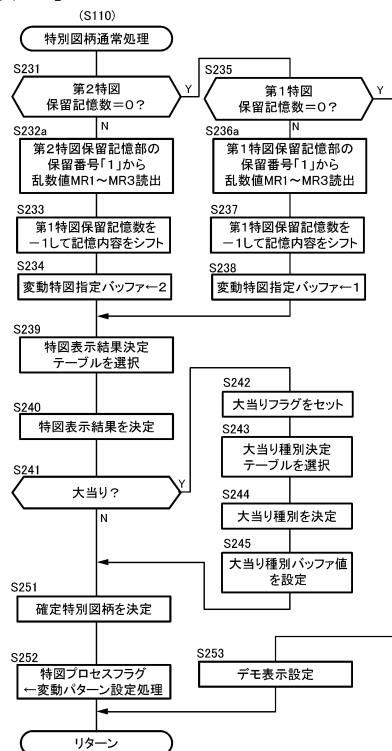
【図 14】



入賞時乱数判定処理においてハズレ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定結果は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチとスーパーリーチとなる。

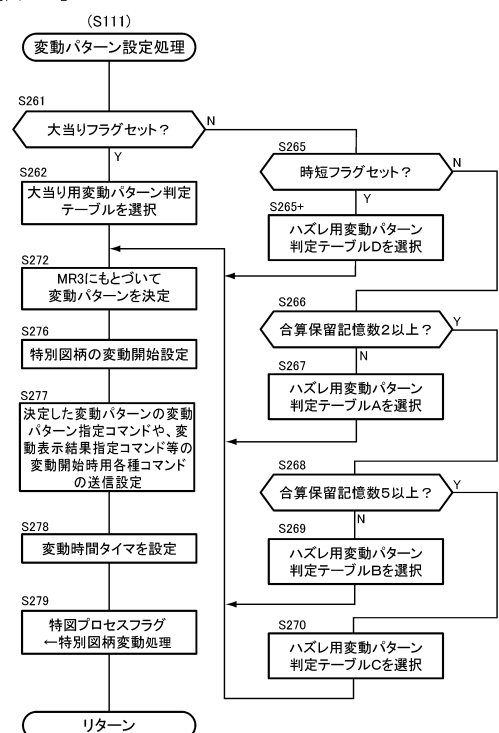
【図 15】

【図 15】



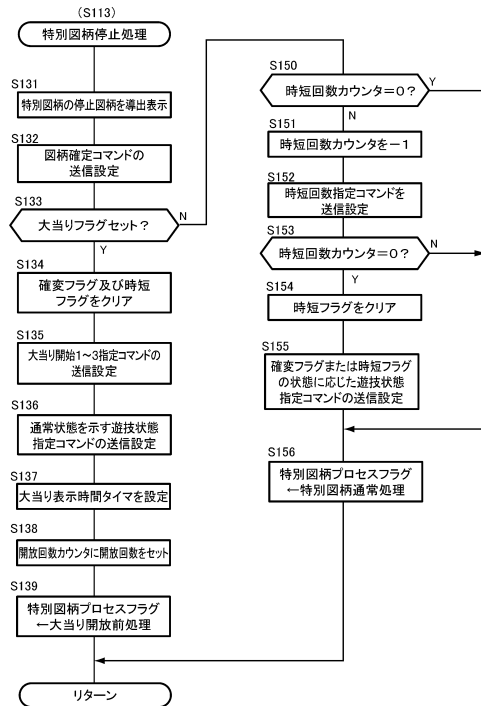
【図 16】

【図 16】



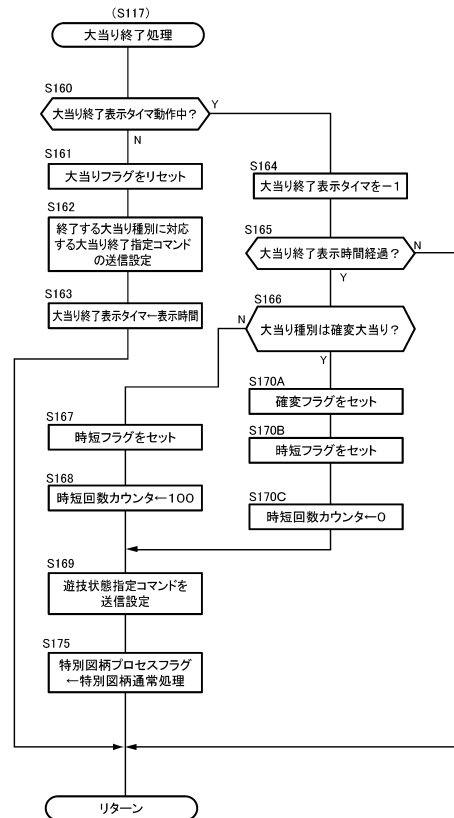
【図 17】

【図 17】



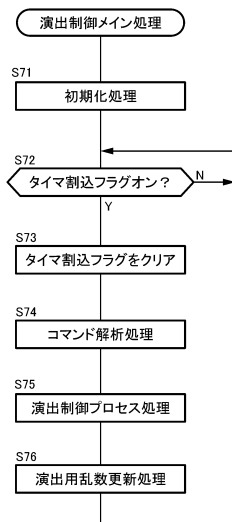
【図 18】

【図 18】



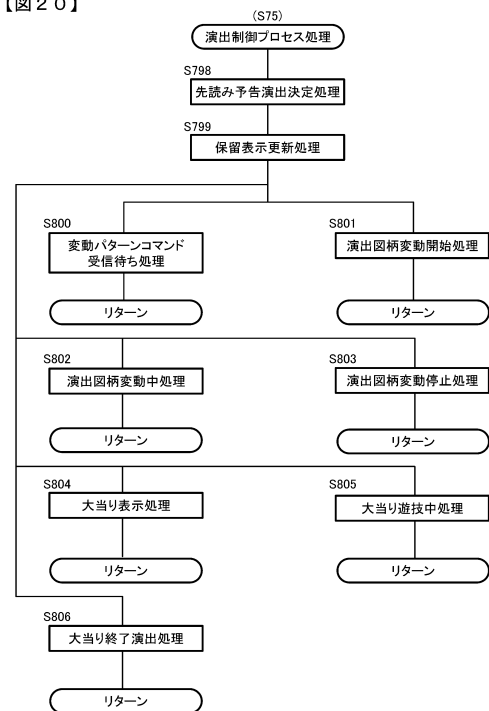
【図 19】

【図 19】



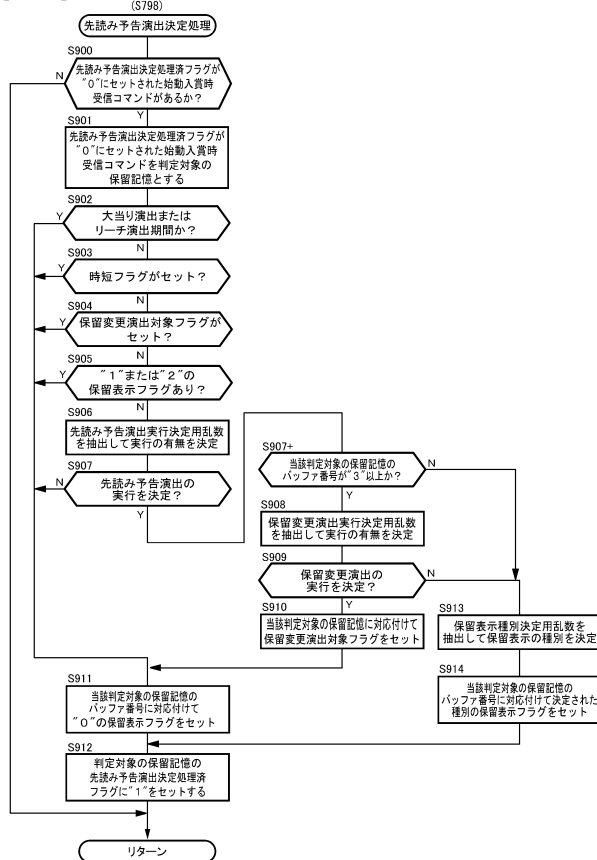
【図 20】

【図 20】



【図 2 1】

【図 2 1】



【図 2 2】

【図 2 2】

(A)

乱数値	範囲	用途
SR1	1~100	先読み予告演出実行決定用
SR2	1~100	保留変更演出実行決定用
SR3	1~100	保留表示種別決定用

(B) 先読み予告演出実行決定用テーブル

変動パターン	先読み予告演出実行なし	先読み予告演出実行あり
非リーチ (ハズレ)	9 5	5
スーパーリーチ (ハズレ)	7 5	2 5
スーパーリーチ (大当り)	5	9 5
上記以外	1 0 0	0

(数値は判定値数)

(C) 保留変更演出実行決定用テーブル

変動パターン	保留変更演出実行なし	保留変更演出実行あり
非リーチ (ハズレ)	9 0	1 0
スーパーリーチ α (ハズレ)	6 0	4 0
スーパーリーチ β (ハズレ)	5 0	5 0
スーパーリーチ α (大当り)	2 5	7 5
スーパーリーチ β (大当り)	5	9 5

(数値は判定値数)

(D) 保留表示種別決定用テーブル

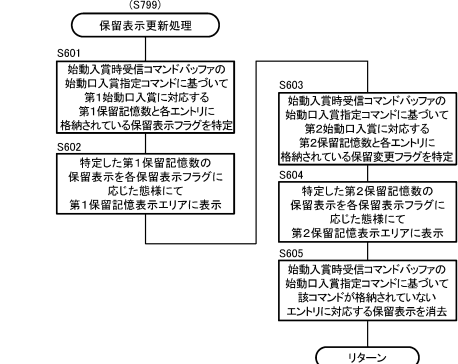
変動パターン	第1 特別保留表示	第2 特別保留表示
非リーチ (ハズレ)	◇	☆
スーパーリーチ α (ハズレ)	7 0	3 0
スーパーリーチ β (ハズレ)	6 5	3 5
スーパーリーチ α (大当り)	5 5	4 5
スーパーリーチ β (大当り)	2 0	8 0
スーパーリーチ β (大当り)	1 0	9 0

(数値は判定値数)

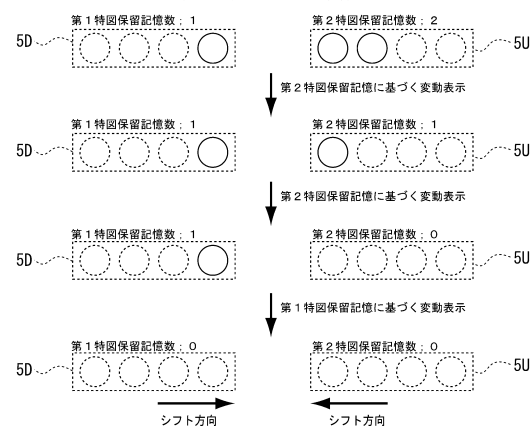
【図 2 3】

【図 2 3】

(A)

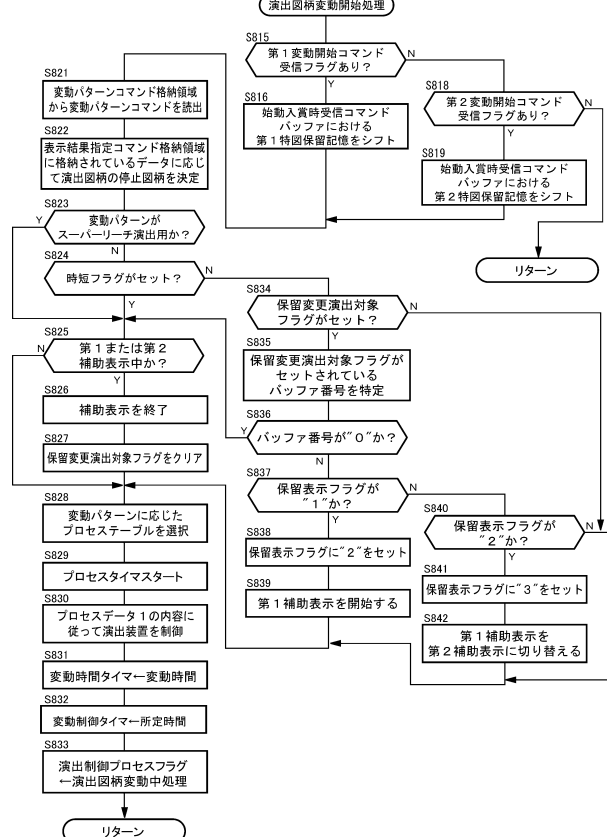


(B) 保留記憶表示エリアの更新例



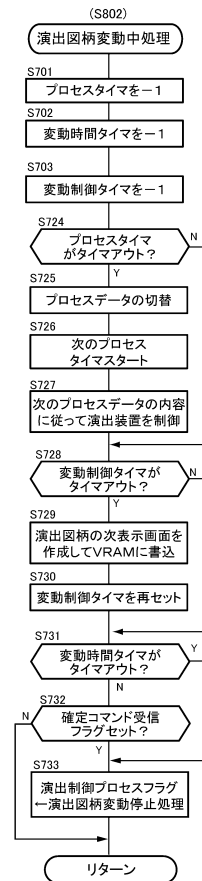
【図 2 4】

【図 2 4】



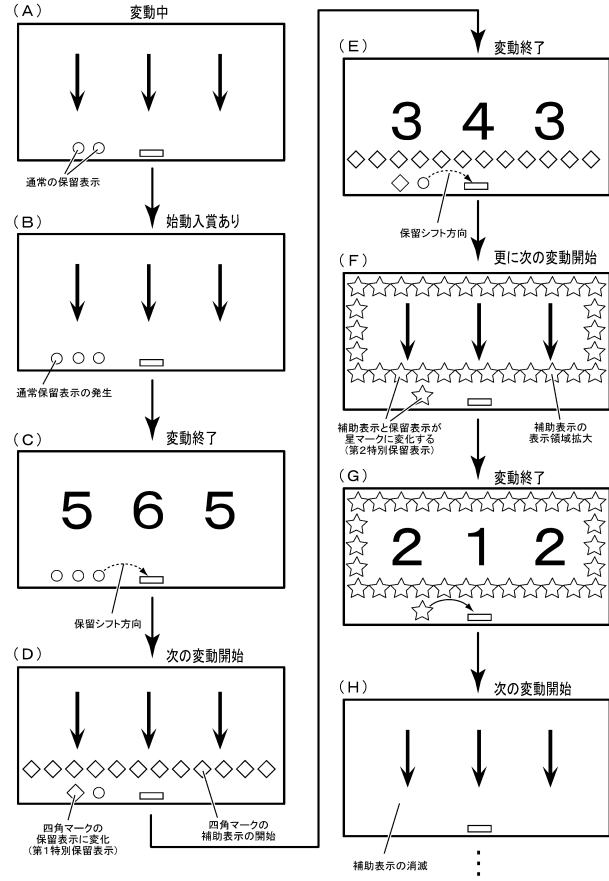
【図 25】

【図 25】



【図 26】

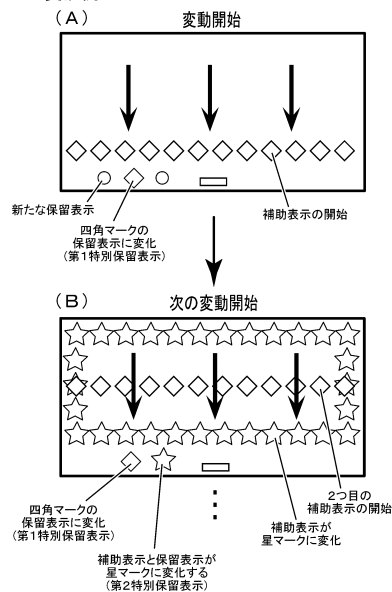
【図 26】



【図 27】

【図 27】

変形例



フロントページの続き

- (72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内
- (72)発明者 浦田 皓州
東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内
- (72)発明者 真弓 広太郎
東京都渋谷区渋谷三丁目２番１４号 株式会社三共内

審査官 尾崎 俊彦

- (56)参考文献 特開２０１２－０１６４９９（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－２２９８８８（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－１８７７０２（ＪＰ，Ａ）

- (58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A 63 F 7 / 0 2