

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-11838

(P2018-11838A)

(43) 公開日 平成30年1月25日(2018.1.25)

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

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 95 頁)

(21) 出願番号	特願2016-144300 (P2016-144300)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成28年7月22日 (2016. 7. 22)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 EA03 EA04

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】データ容量の圧迫を低減させる。

【解決手段】遊技を行う遊技機であって、所定演出の演出態様を決定する所定演出決定手段と、所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、前記所定演出決定手段は、少なくとも第1タイミングと第2タイミングとを含む複数の変化タイミングにおいて演出態様を変化させることを決定可能であり、所定演出を開始するときの演出態様と最終的な演出態様を決定した後、該決定された開始時の演出態様と最終的な演出態様にもとづいて、演出態様の变化態様を決定することを特徴とする。

【選択図】図36

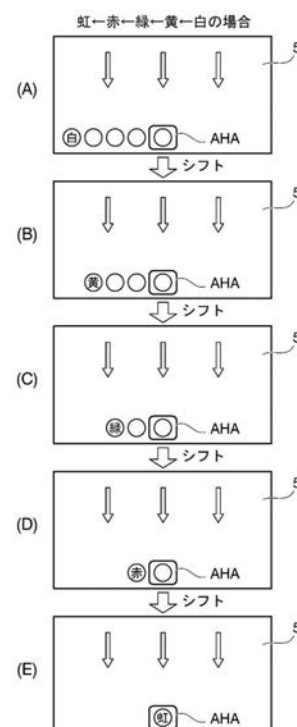


図36

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技を行う遊技機であって、
所定演出の演出態様を決定する所定演出決定手段と、
所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、
を備え、
前記所定演出決定手段は、
少なくとも第 1 タイミングと第 2 タイミングとを含む複数の変化タイミングにおいて演出態様を変化させることを決定可能であり、
所定演出を開始するときの演出態様と最終的な演出態様を決定した後、該決定された開始時の演出態様と最終的な演出態様にもとづいて、演出態様の变化態様を決定することを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機として、保留（予告）演出を行うものがある（例えば、特許文献 1 参照）。この特許文献 1 に開示された遊技機では、保留表示の変化パターンを「青、黄、赤」などの変化順が予め設定されたテーブルから決定している。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2013 - 176661 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、上記テーブルによりデータ容量が圧迫されるという問題点がある。

【0005】

30

本発明は、上記実情に鑑みて成されたものであり、データ容量の圧迫を低減可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

（1）上記目的を達成するため、本発明の一態様による遊技機は、遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、スロット機等）であって、所定演出（例えば、表示色変化演出等）の演出態様を決定する所定演出決定手段（例えば、図 26 の入賞時演出決定処理等）と、所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、図 34 の可変表示開始設定処理等）と、を備え、前記所定演出決定手段は、少なくとも第 1 タイミング（例えば、保留がシフトするタイミング等）と第 2 タイミング（例えば、保留がシフトするタイミングであって第 1 タイミングとは異なるタイミング等）とを含む複数の変化タイミングにおいて演出態様を変化させることを決定可能であり、所定演出を開始するときの演出態様と最終的な演出態様を決定（例えば、図 27 の入賞時・アクティブ時表示色決定処理等による決定）した後、該決定された開始時の演出態様と最終的な演出態様にもとづいて、演出態様の变化態様を決定（例えば、図 31 の変化態様決定処理等による決定）することを特徴とする。

40

【0007】

このような構成によれば、データ容量の圧迫を低減可能となる。

【0008】

（2）上記（1）の遊技機は、前記所定演出決定手段は、決定された開始時（例えば、入

50

賞時等)の演出態様(例えば、入賞時に表示される保留位置での表示色の表示態様等)と最終的(例えば、アクティブ時等)な演出態様(アクティブ表示エリアA H Aでの表示色の表示態様)とにもとづいて、抽選データ(例えば、図32、図33のレベルアップテーブル、図39のレベルダウンテーブル等)を参照して第1タイミングにおける変化を決定した後に、該抽選データを参照して第2タイミングにおける変化を決定することを特徴とする。

【0009】

このような構成によれば、データ容量の圧迫を低減可能となる。

【0010】

(3)上記(1)(2)の遊技機は、可変表示を実行可能であり、未だ開始されていない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えば、図11に示した第1特図保留記憶部151A、第2特図保留記憶部151Bや、図21に示した第1始動入賞時コマンドバッファ194A、第2始動入賞時コマンドバッファ194B等)を備え、前記所定演出決定手段は、変化態様の決定対象となる保留記憶が何個目の保留記憶かに応じて、抽選データを参照する回数が異なることを特徴とする。

10

【0011】

このような構成によれば、データ容量の圧迫を低減可能となる。変化態様の決定対象となる保留記憶が何個目の保留記憶かに応じて、抽選データを参照する回数が異なることについて、例えば、4個目の保留記憶の場合、レベルアップテーブルを参照する回数を3回とし、3個目の保留記憶の場合、レベルアップテーブルを参照する回数を2回とし、2個目の保留記憶の場合、レベルアップテーブルを参照する回数を1回とし、1個目の保留記憶の場合、レベルアップテーブルを参照する回数を0回とする。

20

【0012】

(4)上記(1)(2)(3)の遊技機は、開始時の演出態様と最終的な演出態様の段階数の差(例えば、レベル差等)が同じ場合でも保留記憶の個数に応じて、演出態様の変化態様が異なることを特徴とする。

【0013】

このような構成によれば、保留記憶の個数に注目させることができる。例えば、各レベル差ごとに保留記憶の個数(保留位置)が1~3まで設け、保留位置が1~3の各々でのレベル差のアップ数が異なるようにする。

30

【0014】

(5)上記(1)(2)(3)(4)の遊技機は、可変表示に対応する消化時表示(例えば、アクティブ表示A H等)を含む特別画像(例えば、アクティブ表示A Hとアクティブ表示エリアA H Aとを組み合わせた画像等)を表示可能であって、特別画像の表示態様は、可変表示中に、より期待度の高い態様(例えば、図43に示される極太、星等)に変化可能であり、より期待度の高い態様への変化を示唆する特定演出(例えば、示唆演出等)が、複数タイミング(例えば、図40に示されるリーチ態様となる前のタイミング1、図42に示されるリーチ成立後のタイミング2)のうちのいずれのタイミングで実行されるかによって特別画像の表示態様が変化する期待度が異なることを特徴とする。

40

【0015】

このような構成によれば、特定演出の実行タイミングに注目させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】本実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドの内容の一例等を示す説明図である。

【図4】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図5】変動パターンを例示する図である。

【図6】変動パターン種別とそのE X Tデータを例示する図である。

【図7】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

50

- 【図 8】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 9】変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 10】変動パターン決定テーブルの構成例を示すブロック図である。
- 【図 11】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 12】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 13】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 14】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 15】始動入賞時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 16】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 17】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 18】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 19】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20】演出制御パターンの構成例等を示す図である。
- 【図 21】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等である。
- 【図 22】変化態様バッファを説明するための図である。
- 【図 23】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 24】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 25】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 26】入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 27】入賞時・アクティブ時表示色決定処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 28】色決定テーブルによる決定割合の一例を示す図である。
- 【図 29】色決定テーブルによる決定割合の一例を示す図である。
- 【図 30】変化態様の決定方法を説明するための図である。
- 【図 31】変化態様決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 32】レベルアップテーブルによる決定割合の一例を示す図である。
- 【図 33】レベルアップテーブルによる決定割合の一例を示す図である。
- 【図 34】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 35】表示色設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 36】表示色変化演出の具体例について説明するための図である。
- 【図 37】表示色変化演出の具体例について説明するための図である。 30
- 【図 38】変化態様決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 39】レベルダウンテーブルによる決定割合の一例を示す図である。
- 【図 40】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 41】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 42】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 43】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0017】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 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、略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。 40

【0018】

遊技盤 2 の所定位置には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報である特別図柄が、変動可能に表示される。例えば、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 は 50

それぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第1特別図柄表示装置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セグメントのLEDにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組み合わせを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。

【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ればよい。以下では、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」または「特図1」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」または「特図2」ともいう。

10

【0020】

第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bは共に、例えば方形状に形成されている。なお、第1特図の種類と第2特図の種類は同じであってもよいし、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」を示す数字を可変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、画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD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。画像表示装置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特図の可変表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数の可変表示部となる飾り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である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

20

【0022】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。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特図の変動のうち、いずれかが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が停止表示される。

30

【0023】

このように、画像表示装置5の表示領域では、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、又は第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と同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮等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、可変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飾り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。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮等も生じさせず、所定時間よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示すること等が含まれてもよい。

40

【0024】

50

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄には、例えば 8 種類の図柄で構成される。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字に対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は 8 種類に限定されず、大当り組み合わせやハズレとなる組み合わせ等適当な数の組み合わせを構成可能であれば、何種類であってもよい。

【0025】

飾り図柄の可変表示が開始された後、可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 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、図柄番号が最大である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のうち少なくともいずれか 1 つにおいて、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

10

【0026】

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

20

【0027】

なお、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L では、右詰めで、第 1 保留表示が行われる。つまり、新たな第 1 始動条件の成立によって第 1 特図ゲームの保留数が増加したときは、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に他の第 1 保留表示がなければ、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L の右側（画像表示装置 5 の表示領域の中央側）に増加分の第 1 特図保留情報に対応する保留表示として新たな第 1 保留表示を追加し、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に他の第 1 保留表示があれば、当該他の第 1 保留表示の左側（複数の他の第 1 保留表示があれば最も左側の第 1 保留表示の更に左側）に上記新たな第 1 保留表示を追加する。

30

【0028】

また、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に複数の第 1 保留表示がある場合に、新たな第 1 開始条件の成立によって第 1 特図ゲームの保留数が減少したときは、減少分の第 1 特図保留情報に対応する保留表示に相当する第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L の最も右側に表示されている第 1 保留表示（一番古くから表示されている第 1 保留表示）を消去し、他の第 1 保留表示の夫々を、消去した第 1 保留表示側（右側）に移動（シフト）する。

【0029】

また、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R では、左詰めで、第 2 保留表示が行われる。つまり、新たな第 2 始動条件の成立によって第 2 特図ゲームの保留数が増加したときは、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に他の第 2 保留表示がなければ、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R の左側（画像表示装置 5 の表示領域の中央側）に増加分の第 2 特図保留情報に対応する保留表示として新たな第 2 保留表示を追加し、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に他の第 2 保留表示があれば、当該他の第 2 保留表示の右側（複数の他の第 2 保留表示があれば最も右側の第 2 保留表示の更に右側）に上記新たな第 2 保留表示を追加する。

40

【0030】

また、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に複数の第 2 保留表示がある場合に、新たな第 2 開始条件の成立によって第 2 特図ゲームの保留数が減少したときは、減少分の第 2 特図保留情報に対応する保留表示に相当する第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R の最も左側

50

に表示されている第2保留表示（一番古くから表示されている第2保留表示）を消去し、他の第2保留表示の夫々を、消去した第2保留表示側（左側）に移動（シフト）する。

【0031】

なお、第1始動入賞記憶表示エリア5HLと第2始動入賞記憶表示エリア5HRとを特に区別しない場合には、単に、「始動入賞記憶表示エリア5H」とも称する。また、第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、右詰めで第1保留表示が行われ、第2始動入賞記憶表示エリア5HRでは、左詰めで第2保留表示が行われるが、逆に第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、左詰めで第1保留表示が行われ、第2始動入賞記憶表示エリア5HRでは、右詰めで第2保留表示が行われるようにしてもよいし、第1始動入賞記憶表示エリア5HL及び第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおいて同一方向に詰めて保留表示を行うようにしてもよい。

10

【0032】

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

20

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

30

【0033】

図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5HL、5HRと共に、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、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25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25A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25B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可変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、これらの一部を指すこともあるものとする。

40

【0034】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域としての第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用となるソレノイド81によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、第1始動領域とは異なる始動領域としての第2始動入賞口を形成する。

【0035】

50

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 始動入賞口を通過し難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 始動入賞口を通過し易い拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態であるときでも、第 2 始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態において、例えば第 2 始動入賞口を閉鎖すること等により、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、遊技球が通過し易い拡大開放状態と、遊技球が通過し難い、又は通過できない通常開放状態とに変化する。

10

【 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値以下であれば、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、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第 2 保留記憶数が所定の上限値以下であれば、第 2 始動条件が成立する。なお、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。

20

【 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できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 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し易くする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過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し難い一部開放状態を設けてもよい。

30

【 0 0 3 9 】

大入賞口を通過した遊技球は、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させて賞球を得ることが不可能又は困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

40

【 0 0 4 0 】

遊技盤 2 の所定位置には、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

50

メントやドットマトリクスのＬＥＤ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を変動可能に表示する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームと称される。

【００４１】

普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、通過ゲート４１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。

【００４２】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車、及び多数の障害釘が設けられている。また、第１始動入賞口、第２始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一又は複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数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。

【００４３】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、更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の周囲には、装飾用ＬＥＤ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、タッチリングが設けられていればよい。

【００４４】

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する上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等を、パチンコ遊技機１の外部へと排出可能に保持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等に、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の操作桿を操作手で把持した状態において、所定の操作指で押引操作すること等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等による所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

【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等には、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機１と正対する遊技者の側から見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と、この遊技者の側から見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とを組み合わせた４つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

【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等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂは、遊技者からの押下操作等による所定の指示操作を、機械的、電

10

20

30

40

50

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 3 1 B の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン 3 1 B に対して成された操作行為を検知するプッシュセンサが設けられていればよい。

【 0 0 4 8 】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。

【 0 0 4 9 】

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 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変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、普通図柄の可変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 2 0 による普図ゲームが開始される。

10

【 0 0 5 0 】

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

20

【 0 0 5 1 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過した遊技球が図 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始動入賞の発生等により第 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等により第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームが開始される。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 によって検出される始動入賞の発生等により第 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等により第 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。

30

【 0 0 5 2 】

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、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を導出表示する。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。

【 0 0 5 3 】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（ラウンド遊技）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。本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「 3 」又は「 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。なお、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。

40

【 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

50

扉が、所定の上限時間が経過するまでの期間、あるいは所定個数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。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る。その後、大入賞口扉が、大入賞口を閉鎖状態とし、1 回のラウンドが終了する。

【0055】

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に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

【0056】

大当り図柄となる「3」又は「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 16R 確変大当り図柄である。特図ゲームにおける確定特別図柄として 16R 確変大当り図柄である「7」の数字を示す特別図柄が導出された後には、16R 確変大当り状態に制御される。16R 確変大当り状態は、ラウンドを 16 回実行する大当り遊技状態であって、当該大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確状態とも称する）及び時短状態に制御される大当り遊技状態である。なお、確変状態とは、確変制御（後述）が行われる遊技状態（遊技者にとって有利な有利状態の 1 つ）である。時短状態とは、高開放制御（後述）や時短制御（後述）が行われる遊技状態（遊技者にとって有利な有利状態の 1 つ）である。

【0057】

大当り図柄となる「3」又は「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 16R 通常大当り図柄である。特図ゲームにおける確定特別図柄として 16R 通常大当り図柄である「3」の数字を示す特別図柄が導出された後には、16R 通常大当り状態に制御される。16R 通常大当り状態は、ラウンドを 16 回実行する大当り遊技状態であって、当該大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当り遊技状態である。

【0058】

なお、各ラウンドの上記上限時間（大入賞口が開放状態となる時間）は、何ラウンド目であるかにかかわらず同一の時間（例えば、1 ラウンド目～16 ラウンド目全て 29.5 秒等）としてもよいし、何ラウンド目であるかに応じた異なる時間（例えば、1 ラウンド目～7 ラウンド目は夫々 29.5 秒、8 ラウンド目～16 ラウンド目は夫々 0.1 秒等）としてもよい。また、1 回のラウンドにおいて大入賞口は 1 回以上開放状態とすればよい（1 回のラウンドにおいて大入賞口を 2 回以上開放状態としてもよい）。

【0059】

なお、パチンコ遊技機 1 が備える大当りの種類として、16R 確変大当り状態となる 16R 確変大当りや、16R 通常大当り状態となる 16R 通常大当りについて説明したが、上記種類の大当りに加えて又は代えて、パチンコ遊技機 1 は、他の種類の大当りを備えるようにしてもよい。例えば、8R 確変大当り状態となる 8R 確変大当りや、8R 通常大当り状態となる 8R 通常大当りがあってもよい。なお、本実施形態では、16R 通常大当りを「第 1 大当り」とも称し、16R 確変大当りを「第 2 大当り」とも称する。

【0060】

画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R では、第 1 特別図柄表示装置 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対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R における確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。

【0061】

リーチ状態とは、画像表示装置 5 の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組み合わせの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については変動が

10

20

30

40

50

継続している表示状態、あるいは全部又は一部の飾り図柄が大当り組み合わ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」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部では予め定められた大当り組み合わせを構成する飾り図柄が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリアでは飾り図柄が変動している表示状態、あるいは「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部又は一部で飾り図柄が大当り組み合わ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。

【 0 0 6 2 】

リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置 5 の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作のいずれか、あるいはこれらの一部又は全部の組み合わせといった演出動作を、リーチ演出表示という。なお、リーチ演出には、画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 等の発光体における点灯動作等を、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。

【 0 0 6 3 】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様が異なる複数種類の演出パターンが、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当り」となる可能性が異なる。即ち、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、可変表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができる。

【 0 0 6 4 】

本実施形態では、一例として、ノーマルリーチ、スーパーリーチ α、スーパーリーチ β 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 α やスーパーリーチ β 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た場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高くなる。

【 0 0 6 5 】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があること等を、飾り図柄の可変表示態様等により遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。本実施形態では、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「滑り」や「擬似連」の可変表示演出は、主基板 1 1 の側で変動パターンが決定されること等に対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」の可変表示演出は、主基板 1 1 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 1 2 の側で実行するか否かが決定されてもよい。

【 0 0 6 6 】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」等の可変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、ランプ点灯等のように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、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、可変表示結果が「大当り」となる可能性があること等を、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」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前に実行されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。

【 0 0 6 7 】

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

【0068】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいはリーチ演出が実行されずに、所定のリーチハズレ組み合わせとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」の可変表示態様と称される。

10

【0069】

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が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいはリーチ演出が実行されずに、所定の当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、当たり組み合わせとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が同一である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア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。

20

【0070】

確定特別図柄として導出される特別図柄が16R確変大当たり図柄と16R通常大当たり図柄のいずれであるかに応じて、当たり組み合わせとして停止表示される飾り図柄を異ならせてもよい。一例として、16R確変大当たり図柄が確定特別図柄として導出される場合には、「1」～「8」の飾り図柄の全部を対象として、当たり組み合わせで停止表示する飾り図柄が選択される一方、16R通常大当たり図柄が確定特別図柄として導出される場合には、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」の飾り図柄を対象として、当たり組み合わせで停止表示する飾り図柄が選択されてもよい。この場合、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」の飾り図柄のいずれかが大当たり組み合わせで停止表示されることにより、16R確変大当たり状態となることが確定的に報知される。一方、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」の飾り図柄のいずれかが大当たり組み合わせで停止表示されたときには、16R確変大当たり状態となるか16R通常大当たり状態となるかを遊技者が認識不可能又は認識困難となる。

30

【0071】

特図ゲームにおける確定特別図柄として16R確変大当たり図柄を表示し、かつ、確定飾り図柄として図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」の飾り図柄を停止表示した場合には、最初のラウンドの実行前の期間（ファンファーレ演出の実行期間）、大当たり遊技状態のいずれかのラウンドの実行期間、ラウンド間の期間（インターバル期間）、最後のラウンドの実行後の期間（エンディング演出の実行期間）、大当たり遊技状態の終了後の可変表示中（例えば、大当たり遊技状態の終了後に最初に実行される可変表示中）に、確変状態に制御される旨（大当たり遊技状態の終了後に報知する場合には確変状態に制御されている旨）を報知する演出（昇格成功演出）を実行してもよい。

40

【0072】

特図ゲームにおける確定特別図柄として16R通常大当たり図柄を表示し、かつ、確定飾り図柄として図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」の飾り図柄を停止表示した場合には、最初のラウンドの実行前の期間（ファンファーレ演出の実行期間）、大当たり遊技状態のいずれかのラウンドの実行期間、ラウンド間の期間（インターバル期間）、最後のラウンドの実行後の期間（エンディング演出の実行期間）、大当たり遊技状態の終了後の可変表示中（例えば、大当たり遊技状態の終了後に最初に実行される可変表示中）に、確変

50

状態に制御されない旨（大当り遊技状態の終了後に報知する場合には確変状態に制御されていない旨）を報知する演出（昇格失敗演出）を実行してもよい。

【0073】

大当り状態（例えば16R通常大当り状態や16R確変大当り状態等）のうち確変大当り状態（例えば16R確変大当り状態等）が終了した後は、確変制御が行われる確変状態に制御される。確変制御とは、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示結果が「大当り」となる確率（大当り遊技状態に制御される確率）を通常状態（通常遊技状態、低確低ベース状態とも称する）よりも向上させる制御である。即ち、確変制御が行われることにより、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高められ、大当り遊技状態に制御される確率が高くなる。通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や確変状態及び時短状態とは異なる遊技状態（パチンコ遊技機1の初期設定状態と同一の制御が行われる遊技状態）である。また、時短状態とは、高開放制御（後述）や時短制御（後述）が行われる遊技状態である。以下、高開放制御又は時短制御のうち少なくとも一方が行われる遊技状態を時短状態と称する。

【0074】

また、大当り状態（例えば16R通常大当り状態や16R確変大当り状態等）が終了した後は、高開放制御及び時短制御の両方が共に行われる時短状態に制御される。高開放制御とは、普通入賞球装置6Aが拡大開放状態となる頻度を通常状態よりも向上させる制御である。即ち、高開放制御が行われることにより、通常状態よりも普通入賞球装置6Aが拡大開放状態となる頻度が高められ、第2始動条件が成立する可能性が高くなる。具体的には例えば、高開放制御では、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を通常状態のときよりも短くする制御、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御のうち、いずれか1つの制御が行われるようにしてもよいし、2つ以上の制御が行われるようにしてもよい。また、時短制御とは、特図ゲームにおける特別図柄の変動時間を通常状態に比べて短縮させる制御である。即ち、時短制御が行われることにより、通常状態よりも特図ゲームにおける特別図柄の変動時間が短くなり、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を導出表示するまでの時間が早くなる。高開放制御及び時短制御の両方が共に行われた場合には、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を実行するための第2始動条件が成立し易くなると共に第2特図を用いた特図ゲームの変動図時間が短縮されるため、次に可変表示結果が「大当り」となるまでに減少する遊技球数と、次に可変表示結果が「大当り」となるまでに要する時間とを節約（圧縮、低減）することができる。

【0075】

つまり、通常大当り状態が終了した後は時短状態に制御される。換言すれば、通常大当り状態が終了した後は時短制御や高開放制御が行われる。また、確変大当り状態が終了した後は、確変状態に制御されると共に、時短状態に制御される。換言すれば、確変大当り状態が終了した後は、確変制御と共に、時短制御や高開放制御が行われる。

【0076】

確変大当り状態が終了した後に制御される確変制御は、特図ゲームや飾り図柄の可変表示結果が再び「大当り」となるときに終了する。

【0077】

確変大当り状態が終了した後に確変制御と共に制御される高開放制御や時短制御は、特図ゲームや飾り図柄の可変表示結果が再び「大当り」となるときに、確変制御と共に終了する。また、通常大当り状態が終了した後に制御される高開放制御や時短制御は、所定回数の特図ゲームが実行されることと、特図ゲームや飾り図柄の可変表示結果が再び「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。

【0078】

なお、確変状態でもあり時短状態でもある遊技状態は、高確高ベース状態とも称される。確変状態であって時短状態ではない遊技状態は、高確低ベース状態とも称される。時短状態であって確変状態ではない遊技状態は、低確高ベース状態とも称される。時短状態でも確変状態でもない遊技状態は、低確低ベース状態（通常状態）とも称される。遊技状態が高確高ベース状態や高確低ベース状態であるときには、各特図ゲームに対応して可変表示結果が「大当り」となる確率が通常よりも高くなることにより、低確低ベース状態（通常状態）に比べて大当り遊技状態となり易くなる。また、遊技状態が高確高ベース状態や低確高ベース状態であるときには、各特図ゲームにおける特図変動時間が短縮されると共に第2開始条件が成立し易くなることにより、低確低ベース状態（通常状態）に比べて大当り遊技状態となり易くなる。このように、高確高ベース状態や高確低ベース状態や低確高ベース状態は、遊技者にとって有利な有利状態である。また、高開放制御又は時短制御のうち少なくとも一方が行われる遊技状態を時短状態と称すると説明したが、有利状態には、高開放制御又は時短制御のうちいずれかの制御のみが行われる遊技状態も含まれる。また、確変状態（高確高ベース状態、高確低ベース状態）は、特別遊技状態とも称される。なお、本実施形態では、パチンコ遊技機1は、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態のいずれかの遊技状態になるものとする。また、単に「高ベース状態」と記載した場合には、高確高ベース状態、または低確高ベース状態を示すものとする。単に「低ベース状態」と記載した場合には、高確低ベース状態、または低確低ベース状態を示すものとする。

10

20

【0079】

また、本実施形態では、大当り遊技状態が終了した後は、確変制御と共に時短制御や高開放制御が行われると説明したが、これに限定されない。例えば、大当り遊技状態が終了した後は、確変制御、時短制御、高開放制御のうちの1つ又は2つの制御が行われてもよいし、いずれの制御も行われなくてもよい。例えば、大当り図柄等の種類に応じて、大当り遊技状態が終了した後に確変制御を行うか否か、高開放制御を行うか否か、時短制御を行うか否かを異ならせてもよい。

【0080】

なお、大当り遊技状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態は、遊技者にとって有利な有利状態であると説明したが、遊技者にとって有利な有利状態はこれに限定されない。例えば、本実施形態において、突確（突然確変）、小当りなどを設ける場合には、突確、小当りなども、遊技者にとって有利な有利状態に含まれる。

30

【0081】

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15等も搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2等の背面には、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等といった、各種の基板が配置されている。

【0082】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12等から成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等を備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED等の点灯/消灯制御を行って第1特図や第2特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯/消灯/発色制御等を行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

40

【0083】

50

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 等が搭載されている。

【 0 0 8 4 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8 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。即ち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ 9 等における点灯 / 消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

10

【 0 0 8 5 】

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等に基づき、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等が搭載されている。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等に基づき、遊技効果ランプ 9 等における点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路等が搭載されている。

【 0 0 8 6 】

20

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 は、例えばセンサと称されるもの等のように、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 等の表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【 0 0 8 7 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 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 8 L、8 R 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 L E D の点灯動作等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。

30

【 0 0 8 8 】

図 3 (A) は、本実施形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E を示し、2 バイト目は E X T を表す。M O D E データの先頭ビットは必ず「 1 」とされ、E X T データの先頭ビットは「 0 」とされる。なお、図 3 (A) に示されたコマンドは一例であって、他のコマンドを用いてもよい。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。

40

【 0 0 8 9 】

図 3 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 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。上記「 8 0 0 1 H 」の「 H 」は「 8 0 0 1 」が 1 6 進数であることを示している。他のコマンドについても同様である。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 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

50

ある。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄等の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。上記「8 1 X X H」における E X T データの「X X」は、不特定の値であることを示し、コマンドの内容に応じて任意に設定される値である。例えば、変動パターン指定コマンドでは、当該変動パターン指定コマンドにおいて指定する変動パターン等に応じて異なる E X T データが設定される。他のコマンドにおける E X T データの「X X」についても同様である。

【0090】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や飾り図柄等の可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 3 (B) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの決定結果や、可変表示結果が「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に応じて、異なる E X T データが設定される。より具体的には、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第 1 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 2 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第 2 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 3 可変表示結果通知コマンドである。

10

20

【0091】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で飾り図柄の変動停止を指定する図柄確定指定コマンドである。コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンドである。コマンド A 1 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

30

【0092】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されること等により、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば 1 6 R 通常大当たり状態や 1 6 R 確変大当たり状態におけるラウンドの実行回数に対応して、異なる E X T データが設定してもよい。

【0093】

コマンド B 0 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 B 0 0 0 H を低確低ベース状態に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド B 0 0 1 H を低確高ベース状態に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとし、コマンド B 0 0 2 H を高確低ベース状態に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド B 0 0 3 H を高確高ベース状態に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。なお、本実施形態では、パチンコ遊技機 1 は、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態のいずれかの遊技状態になるものとしているため、高確低ベース状態に対応した第 3 遊技状態指定コマンドは使用しない。

40

50

【 0 0 9 4 】

コマンド B 1 0 0 H は、第 1 始動入賞口への入賞を通知する第 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、第 2 始動入賞口への入賞を通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否かの判定結果、大当り種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。

【 0 0 9 7 】

コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動カテゴリの判定結果を示す変動カテゴリ指定コマンド（変動カテゴリコマンド）である。変動カテゴリとは、変動パターン種別とも称され、飾り図柄の変動パターンを種類別に分類（集約）したときの名称である。換言すれば、変動カテゴリとは、共通のグループにカテゴライズされる 1 以上の飾り図柄の変動パターンを含む、各グループのグループ名である。

【 0 0 9 8 】

コマンド D 0 X X H は、大入賞口への遊技球の入賞があったことを通知する大入賞口入賞通知コマンドである。大入賞口入賞通知コマンドは、例えば、大入賞口を遊技球が通過したときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。

【 0 0 9 9 】

本実施形態では、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することにより第 1 始動入賞が発生したときに、第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 特図保留記憶数の増加を通知するものとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過することにより第 2 始動入賞が発生したときに、第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 特図保留記憶数の増加を通知するものとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。

【 0 1 0 0 】

なお、第 1 保留記憶数通知コマンドを、第 1 特図保留記憶数の増加を通知するものとして送信することに加えて、第 1 特図保留記憶数の減少を通知するものとして送信してもよい。即ち、第 1 始動条件に加えて第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特図保留記憶数の減少を通知するものとして、第 1 保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。また、第 2 保留記憶数通知コマンドを、第 2 特図保留記憶数の増加を通知するものとして送信することに加えて、第 2 特図保留記憶数の減少を通知するものとして送信してもよい。即ち、第 2 始動条件に加えて第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特図保留記憶数の減少を通知するものとして、第 2 保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。

【 0 1 0 1 】

なお、第 1 始動条件が成立したことに基づいて第 1 保留記憶数通知コマンドに加えて第 2 保留記憶数通知コマンドを送信し、第 2 始動条件が成立したことに基づいて第 2 保留記憶数通知コマンドに加えて第 1 保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、第 1 始動条件又は第 2 始動条件のいずれかが成立したことに基づいて、第 1 特図保留記憶数又は第 2 特図保留記憶数の増加を通知するものとして、第 1 保留記憶数通知コマンド及び第 2 保留記憶数通知コマンドの両方を送信するようにしてもよい。同様に、第 1 開始条件又は第 2 開始条件のいずれかが成立したことに基づいて、第 1 特図保留記憶数又は第 2 特図保留記憶数の減少を通知するものとして、第 1 保留記憶数通知コマンド及び第 2 保留記憶数通知コマンドの両方を送信するようにしてもよい。

【 0 1 0 2 】

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に代えて、又は、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加えて、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。即ち、合計保留記憶数の増加又は減少を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。なお、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて合計保留記憶数通知コマンドを送信する場合には、第 1 始動条件又は第 2 始動条件のいずれが成立したか（第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口とのいずれに始動入賞したか）を指定する始動口入賞指定コマンドを送信するようにしてもよい。なお、第 1 開始条件の成立や第 2 開始条件の成立は、上述の第 1 変動開始コマンドや第 2 変動開始コマンド等によって指定される。

10

【 0 1 0 3 】

本実施形態では、始動入賞判定処理において、始動入賞の発生に基づき抽出した特図表示結果決定用の乱数値 M R 1（後述）がいずれの数値範囲に含まれるかを判定する。そして、図柄指定コマンドの E X T データに、乱数値 M R 1 の判定結果を指定する値を設定し、演出制御基板 1 2 に対して送信する制御を行う。演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドの E X T データに基づいて、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かを認識できる。

【 0 1 0 4 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M 1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M 1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U 1 0 3 と、C P U 1 0 3 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 1 0 4 と、I / O 1 0 5 とを備えて構成される。

20

【 0 1 0 5 】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 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、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 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、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 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、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

30

【 0 1 0 6 】

図 4 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 4 に示すように、本実施形態では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3、変動パターン決定用の乱数値 M R 4、普図表示結果決定用の乱数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

40

【 0 1 0 7 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 5 の一部又は全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば図 1 1 に示す遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 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 M R 1 ~ M R 5 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【 0 1 0 8 】

特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄等の可変表示結果を「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

50

であり、例えば「0」～「65535」の範囲の値を取る。大当り種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「第1大当り」又は「第2大当り」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「0」～「99」の範囲の値を取る。

【0109】

変動パターン種別決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「251」の範囲の値を取る。変動パターン決定用の乱数値MR4は、特別図柄や飾り図柄の可変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「0」～「997」の範囲の値を取る。普図表示結果決定用の乱数値MR5は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするか等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」の範囲の値を取る。

10

【0110】

図5は、本実施形態における変動パターンを示している。本実施形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合等に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターンと称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターンと称される。

20

【0111】

非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。大当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α又はスーパーリーチβ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。

【0112】

図6(A)は、本実施形態における変動パターン種別を示している。図5に示す各変動パターンは、図6(A)に示す複数の変動パターン種別のうち、少なくとも1つの変動パターン種別に含まれている。即ち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作の態様等に基づいて分類された単一又は複数の変動パターンを含むように構成されていけばよい。

30

【0113】

一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類で分類して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。また、スーパーリーチを伴う変動パターンについては、リーチ演出の内容に応じて、異なる変動パターン種別に分類されるようにしてもよい。あるいは、擬似連など所定の可変表示演出が実行されるか否か等に応じて、異なる変動パターン種別に分類されるようにしてもよい。他の一例として、複数の変動パターンを飾り図柄の可変表示時間等に応じて、分類してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがある。図6(A)に示されるパターン種別のうち、スーパーリーチを伴う変動パターンの例として、変動パターン種別CA2-3及びCA3-3は、いずれもスーパーリーチ、又は擬似連のあるスーパーリーチを伴う変動パターンである。即ち、変動パターン種別CA2-3及びCA3-3では、擬似連のないスーパーリーチか、擬似連のあるスーパーリーチを伴う変動パターンとなることを示している。

40

【0114】

50

図 6 (A) に示すように、各変動パターン種別には、可変表示態様や可変表示の内容に応じて、1 つ又は複数の変動パターンが分類される。図 5 に示す変動パターンの具体的な分類については、例えば図 10 に示すような変動パターン決定テーブル 133 の設定から、特定することができる。即ち、変動パターン決定テーブル 133 において、各変動パターン種別に応じて決定値が割り当てられた変動パターンは、その変動パターン種別に含まれるように分類されている。

【 0 1 1 5 】

図 6 (B) は、変動カテゴリコマンドにおける E X T データと変動パターン種別との対応を示す図である。まず、上述したように、変動カテゴリコマンドにおける M O D E データは「 C 6 」である。そして、E X T データ「 0 0 」は、変動パターン種別 C A 1 - 1 に対応している。E X T データ「 0 1 」は、変動パターン種別 C A 1 - 2 に対応している。E X T データ「 0 2 」は、変動パターン種別 C A 1 - 3 に対応している。E X T データ「 0 3 」は、変動パターン種別 C A 1 - 4 に対応している。E X T データ「 0 4 」は、変動パターン種別 C A 1 - 5 に対応している。E X T データ「 0 5 」は、変動パターン種別 C A 1 - 6 に対応している。E X T データ「 0 6 」は、変動パターン種別 C A 2 - 1 に対応している。E X T データ「 0 7 」は、変動パターン種別 C A 2 - 2 に対応している。E X T データ「 0 8 」は、変動パターン種別 C A 2 - 3 に対応している。E X T データ「 0 9 」は、変動パターン種別 C A 3 - 1 に対応している。E X T データ「 0 A 」は、変動パターン種別 C A 3 - 2 に対応している。E X T データ「 0 B 」は、変動パターン種別 C A 3 - 3 に対応している。変動カテゴリコマンドにおける E X T データは、後述する主基板 11 の入賞時乱数値判定処理で演出制御基板 12 に送信され、演出制御基板 12 の入賞時演出決定処理では、変動カテゴリコマンドにおける E X T データにもとづき処理が実行される。

【 0 1 1 6 】

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 R O M 101 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、テーブルデータ等が格納されている。例えば、R O M 101 には、C P U 103 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブル等を構成するデータが記憶されている。また、R O M 101 には、C P U 103 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等が、記憶されている。

【 0 1 1 7 】

図 7 は、R O M 101 に記憶される特図表示結果決定テーブル 130 の構成例を示している。特図表示結果決定テーブル 130 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 1 8 】

特図表示結果決定テーブル 130 では、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われないう遊技状態であるか、確変制御が行われる遊技状態であるかという確変制御の有無に応じて、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 と比較される数値が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。特図表示結果決定テーブル 130 において、複数種類の特図表示結果に割り当てられた決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対応した決定用データとなっている。

【 0 1 1 9 】

図 7 に示す特図表示結果決定テーブル 130 の設定例では、確変制御が行われる遊技状態（図 7 中の「確変制御あり」）には、確変制御が行われない遊技状態（図中の「確変制

10

20

30

40

50

御なし」)よりも多くの決定値が「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、確変状態であるときには、確変状態でないときに比べて、特図表示結果が「大当り」と決定される確率が高くなる。

【0120】

本実施形態では、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であるか、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であるかにかかわらず、特図表示結果決定テーブル130において同一のテーブルデータを参照して特図表示結果が決定される。これに対して、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であるか、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であるかに応じて、所定の特図表示結果に対する決定値の割り当てを異ならせた夫々のテーブルデータを参照して特図表示結果が決定してもよい。これにより、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場合と、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の場合とで、特図表示結果の決定割合を異ならせることができる。

10

【0121】

図8は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、特図ゲームにおいて可変表示が行われた特別図柄が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値が、「第1大当り」又は「第2大当り」といった大当り種別に割り当てられている。なお、図8に示すように、大当り種別決定テーブル131は、遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当り種別バッファの値を、決定された大当り種別に対応する値に設定するためのテーブルデータを含んでもよい。

20

【0122】

図8に示す大当り種別決定テーブル131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、「第1大当り」又は「第2大当り」の大当り種別に対する決定値の割り当てが異なっている。これにより、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4B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「第1大当り」又は「第2大当り」に決定する割合を、異ならせることができる。

30

【0123】

なお、本実施形態では、上述したように、複数種類の大当り種別に対する決定値の割り当てが異なるテーブルデータを2種類用意し、第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特図を用いた特図ゲームであるかに応じて2種類のテーブルデータのうちのいずれかを参照して大当り種別を決定するが、大当り種別の決定方法はこれに限定されない。例えば、複数種類の大当り種別に対する決定値の割り当てが同一のテーブルデータを1種類用意し、第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、当該同一のテーブルデータを参照して大当り種別を決定してもよい。

40

【0124】

図9は、ROM101に記憶される変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。本実施形態では、変動パターン種別決定テーブルとして、図9(A)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル132Aと、図9(B)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時)132Bと、図9(C)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(時短制御中)132Cとが、予め用意されている。

【0125】

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

50

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

10

【0126】

なお、本実施形態では、図9(A)に示したように、夫々の変動パターン種別は、大当り種別が「第1大当り」である場合にも「第2大当り」である場合にも決定され得るが、ある変動パターン種別について、特定の大当り種別である場合に限って決定されるようにしてもよい。つまり、「第1大当り」又は「第2大当り」のいずれか一方に決定値が割り当てられている変動パターン種別を設けるようにしてもよい。これにより、ある大当り種別に決定された場合に、他の大当り種別に決定された場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

20

【0127】

また、本実施形態では、変動パターン種別の決定割合は大当り種別に応じて異ならせているが、変動パターン種別の決定割合はこれに限定されない。例えば、大当り種別と遊技状態とに応じて変動パターン種別の決定割合を異ならせてもよい。また、大当り種別とは無関係に、遊技状態に応じて変動パターン種別の決定割合を異ならせてもよい。また、大当り種別や遊技状態に関係しない共通の決定割合により変動パターン種別を決定してもよい。

【0128】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時)132Bと、ハズレ変動パターン種別決定テーブル(時短制御中)132Cは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時)132Bは、例えば遊技状態が、時短状態でないときに使用テーブルとして選択される。ハズレ変動パターン種別決定テーブル(時短制御中)132Cは、例えば遊技状態が時短状態であるときに使用テーブルとして選択される。

30

【0129】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時)132Bとハズレ変動パターン種別決定テーブル(時短制御中)132Cとでは、決定値が割り当てられている変動パターン種別の種類や、同一の変動パターン種別に割り当てられている決定値の数を異ならせている。これにより、ある遊技状態であるときに他の遊技状態であるときとは異なる変動パターン種別に決定することができる。また、遊技状態に応じた決定割合で変動パターン種別を決定することができる。

40

【0130】

図10は、ROM101に記憶される変動パターン決定テーブル133の構成例を示している。変動パターン決定テーブル133は、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。変動パターン決定テーブル133では、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4と比較される数値が、単一又は複数の変動パターンに割り当てられている。

【0131】

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

50

又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。即ち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間は、RAM102の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態即ち遊技制御手段の制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、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。

【0132】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行等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11に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図11に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

【0133】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過して始動入賞が発生したものの未だ開始されていない可変表示の保留データ(保留情報)を記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過における第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決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データ等を保留データとして、その記憶数が所定の上限値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可変表示結果に基づき所定の遊技価値が付与されるか否か等を判定可能にする保留記憶情報となる。

【0134】

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して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に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過における第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決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データ等を保留データとして、その数が所定の上限値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可変表示結果に基づき所定の遊技価値が付与されるか否か等を判定可能にする保留記憶情報となる。

【0135】

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決定用の乱数値MR5を示す数値データ等を保留データとして、その数が所定の上限値に達するまで記憶する。

【0136】

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、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。

【0137】

10

20

30

40

50

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。

【0138】

遊技制御カウンタ設定部 154 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 154 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ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、遊技用乱数の一部又は全部を 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。

10

【0139】

例えば、遊技制御カウンタ設定部 154 のランダムカウンタには、乱数値 MR1 ~ MR5 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、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 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 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タ値を更新するためのものであってもよい。

【0140】

20

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。

【0141】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える I/O 105 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。

【0142】

30

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 CPU 120 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 121 と、演出制御用 CPU 120 のワークエリアを提供する RAM 122 と、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理等を実行する表示制御部 123 と、演出制御用 CPU 120 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/O 125 とが搭載されている。

【0143】

一例として、演出制御基板 12 では、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 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 CPU 120 が ROM 121 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 CPU 120 が RAM 122 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 CPU 120 が RAM 122 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 CPU 120 が I/O 125 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 CPU 120 が I/O 125 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等も行われる。

40

【0144】

演出制御用 CPU 120、ROM 121、RAM 122 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。

【0145】

50

演出制御基板 1 2 には、画像表示装置 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 1 3 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 1 4 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等が接続されている。更に、演出制御基板 1 2 には、スティックコントローラ 3 1 A に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット 3 5 A から送送するための配線や、プッシュボタン 3 1 B に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 3 5 B から送送するための配線も接続されている。

【0146】

演出制御基板 1 2 では、例えば乱数回路 1 2 4 等により、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

【0147】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された ROM 1 2 1 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等が格納されている。例えば、ROM 1 2 1 には、演出制御用 CPU 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル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等が記憶されている。

【0148】

一例として、ROM 1 2 1 には、演出制御用 CPU 1 2 0 が各種の演出装置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等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とが、格納されていればよい。

【0149】

特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出等における演出表示操作、あるいは、飾り図柄の可変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等から構成されている。予告演出制御パターンは、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等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（例えば、各種の報知演出や、各種の昇格演出等）に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。

【0150】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作を説明する。

【0151】

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、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された CTC のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間毎に CTC から割込み要求信号が CPU 1 0 3 へ送出され、CPU 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【0152】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 は、CTC からの割込み要求信号

10

20

30

40

50

を受信して割込み要求を受け付けると、図 12 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 12 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 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、カウンタスイッチ 23 といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップ S11）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S12）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する（ステップ S13）。

10

【0153】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる乱数値 MR1 ~ MR5 といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S14）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S15）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定等を、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。

20

【0154】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S16）。CPU 103 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 における表示動作を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 6B における可動翼片の傾動動作設定等を可能にする。

【0155】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 103 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 等のサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる（ステップ 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等により、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、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

【0156】

図 13 は、図 12 に示すステップ S15 にて実行される特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図 14 に示す特別図柄プロセス処理において、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S101）。図 14 は、図 13 のステップ S101 にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【0157】

図 14 に示す始動入賞判定処理において、CPU 103 は、まず、普通入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 22A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 22A がオンであるか否かを判定する（ステップ S201）。ステップ S201 にて第 1 始動口スイッチ 22A がオンであると判定した場合は（ステップ S201；YES）、CPU 103 は、第 1 特図保留記憶数（第 1 特図ゲームの保留数）が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S202）。CPU 103 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 154 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取る

50

ことにより、第 1 特図保留記憶数を特定すればよい。

【0158】

ステップ S 2 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合には（ステップ S 2 0 2 ; N O）、C P U 1 0 3 は、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（始動口バッファ値）に「1」を設定する（ステップ S 2 0 7）。ステップ S 2 0 7 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、始動入賞時処理（図 1 2）を実行し（ステップ S 2 0 8）、始動口バッファ値に「0」を設定（クリア）する（ステップ S 2 0 9）。

【0159】

ステップ S 2 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンではないと判定した場合や（ステップ S 2 0 1 ; N O）、ステップ 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判定した場合や（ステップ S 2 0 2 ; Y E S）、ステップ S 2 0 9 の処理を実行した後は、C P U 1 0 3 は、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（ステップ S 2 0 3）。ステップ S 2 0 3 にて第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであると判定した場合は（ステップ S 2 0 3 ; Y E S）、C P U 1 0 3 は、第 2 特図保留記憶数（第 2 特図ゲームの保留数）が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 0 4）。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 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定すればよい。

【0160】

ステップ S 2 0 4 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合には（ステップ S 2 0 4 ; N O）、C P U 1 0 3 は、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（始動口バッファ値）に「2」を設定する（ステップ S 2 1 0）。ステップ S 2 1 0 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、始動入賞時処理（図 1 2）を実行し（ステップ S 2 1 1）、始動口バッファ値に「0」を設定（クリア）し（ステップ S 2 1 2）、始動入賞判定処理を終了する。

【0161】

ステップ S 2 0 3 にて第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンではないと判定した場合や（ステップ S 2 0 3 ; N O）、ステップ S 2 0 4 にて第 2 特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合には（ステップ S 2 0 4 ; Y E S）、ステップ S 2 1 0、S 2 1 1、S 2 1 2 の処理を行わずに、始動入賞判定処理を終了する。

【0162】

図 1 4 に示した始動入賞判定処理によれば、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B とにおいて、遊技球の始動入賞を同時に検出した場合であっても、それぞれの検出に基づく処理を完了させることができる。

【0163】

以上説明した始動入賞判定処理では、低ベース状態か高ベース状態か否かに関わらず大当たり判定を行っているが、低ベース状態では、第 1 特図保留を対象に始動入賞時の大当たり判定を行うようにしてもよく、また高ベース状態では、第 2 特図保留を対象に始動入賞時の大当たり判定を行うようにしてもよい。このように大当たり判定を行わない場合には、図柄指定コマンド、及び変動カテゴリコマンドなど、演出制御基板 1 2 が先読みを行うためのコマンドは送信されないこととなるので、演出制御基板 1 2 は後述する表示色変化演出などの先読みを必要とする演出を行うことができないため、保留の表示色は通常の色（白）で表示されることとなる。

【0164】

図 1 5 は、始動入賞時処理（ステップ S 2 0 8、ステップ S 2 1 1）の一例を示すフローチャートである。図 1 5 に示した始動入賞時処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する（ステップ S 2 1 5

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

【０１６５】

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

【０１６６】

ステップＳ２１８の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップＳ２１９）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップＳ１７）が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０１６７】

ステップＳ２１９の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップＳ２２０）。続いて、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数通知コマンド（始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数通知コマンド、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数通知コマンド）を送信するための設定を行う（ステップＳ２２１）。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ト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。こうして設定された保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンド）は、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップＳ１７）が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。なお、始動口バッファ値にかかわらず、第１保留記憶数通知コマンドと第２保留記憶数通知コマンドの両方を送信するようにしてもよい。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に代えて、又は、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加えて、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。

【 0 1 6 8 】

図 1 6 は、入賞時乱数値判定処理（ステップ S 2 2 0）の一例を示すフローチャートである。図 1 6 に示した入賞時乱数値判定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ S 4 0 1）。ステップ S 4 0 1 の処理では、CPU 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当りフラグの状態を確認することなどにより、大当り遊技状態であるか否かを特定する。具体的には、CPU 1 0 3 は、大当りフラグがオン状態であるときには大当り遊技状態であると特定し、大当りフラグがオン状態ではないときには（オフ状態であるときには）大当り遊技状態ではないと特定する。また、ステップ S 4 0 1 の処理では、CPU 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた時短フラグの状態を確認することなどにより、時短状態であるか否かを特定する。具体的には、CPU 1 0 3 は、時短フラグがオン状態であるときには時短状態であると特定し、時短がオン状態ではないときには（オフ状態であるときには）時短状態ではないと特定する。また、ステップ S 4 0 1 の処理では、CPU 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた確変フラグの状態を確認することなどにより、確変状態であるか否かを特定してもよい。具体的には、CPU 1 0 3 は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であると特定し、確変フラグがオン状態ではないときには（オフ状態であるときには）確変状態ではないと特定してもよい。

10

【 0 1 6 9 】

ステップ S 4 0 1 の処理に続いて、CPU 1 0 3 は、現在、大当り遊技状態であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 2）。つまり、ステップ S 4 0 1 の処理において大当り遊技状態であると特定したか否かを判定する。ステップ S 4 0 2 にて大当り遊技状態ではないと判定した場合（ステップ S 4 0 2 ; NO）、CPU 1 0 3 は、現在、時短状態であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 3）。つまり、ステップ S 4 0 1 の処理において時短状態であると特定したか否かを判定する。

20

【 0 1 7 0 】

ステップ S 4 0 2 にて大当り遊技状態であると判定した場合や（ステップ S 4 0 2 ; YES）、ステップ S 4 0 3 にて時短状態であると判定した場合には（ステップ S 4 0 3 ; YES）、CPU 1 0 3 は、始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 4）。つまり、第 2 始動入賞（変動特図が第 2 特図である始動入賞）であるか否かを判定する。ステップ S 4 0 4 にて始動口バッファ値が「2」ではないと判定した場合（ステップ S 4 0 4 ; NO）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

30

【 0 1 7 1 】

ステップ S 4 0 3 にて時短状態ではないと判定した場合や（ステップ S 4 0 3 ; NO）、ステップ S 4 0 4 にて始動口バッファ値が「2」であると判定した場合には（ステップ S 4 0 4 ; YES）、CPU 1 0 3 は、特図表示結果決定テーブルのテーブルデータをセット（選択）する（ステップ S 4 0 5）。具体的には、CPU 1 0 3 は、低確状態であるときには、図 7 に示した表示結果決定テーブル 1 3 0 から、「確変制御なし」のテーブルデータ（「8 0 0 1」～「8 4 3 7」の範囲の値が「大当り」の特図表示結果に割り当てられているテーブルデータ）をセットし、高確状態であるときには、図 7 に示した表示結果決定テーブル 1 3 0 から、「確変制御あり」のテーブルデータ（「8 0 0 1」～「1 1 2 7 7」の範囲の値が「大当り」の特図表示結果に割り当てられているテーブルデータ）をセットする。

40

【 0 1 7 2 】

なお、例えば、始動口バッファ値が「1」である場合には、第 1 特図表示結果決定テーブルを使用し、始動口バッファ値が「2」である場合には、第 2 特図表示結果決定テーブルを使用することにより、第 1 特図を用いた特図ゲームの場合と、第 1 特図を用いた特図ゲームの場合とで、「大当り」の決定割合を異ならせてもよい。

【 0 1 7 3 】

ステップ S 4 0 5 の処理に続いて、CPU 1 0 3 は、図 1 5 に示した始動入賞時処理のステップ S 2 1 7 にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 を示す数値データが

50

所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップS406）。例えば、CPU103は、乱数値MR1を示す数値データと、ステップS405にてセットされた特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値とを逐一比較し、乱数値MR1を示す数値データと合致する判定値の有無を判定する。あるいは、CPU103は、乱数値MR1を示す数値データと、ステップS405にてセットされた特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを比較し、乱数値MR1を示す数値データが、判定値の最小値と最大値の範囲内であるか否かを判定してもよい。

【0174】

なお、上述したように、現在の遊技状態が大当り遊技状態であるときに当該大当り遊技状態の終了後の遊技状態に応じたテーブルデータをセットすることによって、当該大当りの終了後の状態に基づいて、大当りとなるか否か（特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否か）が判定される。なお、本実施形態では、後述するように、大当り遊技状態となる前に（ステップS407の処理において）、大当り種別決定テーブル131と大当り種別決定用の乱数値MR2とに基づいて大当り種別が判定される。従って、大当り中にステップS405やステップS406の処理が行われる時点において当該大当りの終了後の遊技状態は既に確定しているため、上述のような処理が可能となる。

【0175】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機1は、大当り種別決定用の乱数値MR2等に基づいて大当りの種類を確定させる態様の遊技機であるが、例えば、Vアタッカー（若しくはVアタッカー内に設けられた所定領域。以下、Vアタッカー等）の入賞の有無により大当りの種類を確定させる態様の遊技機（V確変タイプの遊技機）であってもよい。V確変タイプの遊技機では、Vアタッカー等に入賞する可能性があるVラウンドを終えるまで、大当り終了後の遊技状態が確定されない。従って、V確変タイプの遊技機の場合、現在の遊技状態が大当り遊技状態であるときに当該大当りの終了後の遊技状態に基づいて大当りとなるか否かを判定する方法が問題となる。

【0176】

V確変タイプの遊技機において現在の遊技状態が大当り遊技状態であるときに当該大当りの終了後の遊技状態に基づいて大当りとなるか否かを判定する方法として、例えば、以下の4つの方法がある。第1の方法は、Vラウンド前には判定を行わず、当該大当りの終了後の遊技状態が確定するVラウンド後に大当りとなるか否かを判定する方法である。第2の方法は、大当り遊技状態となる前に乱数値（例えば、本実施形態における大当り種別決定用の乱数値MR2に相当する乱数値等）によって確定したVアタッカー等の開放時間に基づいて大当りとなるか否かを判定する方法である。例えば、2種類の開放時間がT1、T2（T1<T2）が用意されている場合に、開放時間がT1であるときには、大当り終了後の遊技状態を通常状態と推定し（即ち、「確変制御なし」のテーブルデータをセットし）、大当りとなるか否かを判定し、開放時間がT2であるときには、大当り終了後の遊技状態を確変状態と推定し（即ち、「確変制御あり」のテーブルデータをセットし）、大当りとなるか否かを判定する。第3の方法は、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが、通常状態及び確変状態のいずれの遊技状態であっても（即ち、「確変制御なし」のテーブルデータをセットした場合であっても「確変制御あり」のテーブルデータをセットした場合であっても）、判定結果が同じになる数値データの場合には、そのまま当該数値データで判定する方法である。第4の方法は、大当り終了後の遊技状態を一律に通常状態とみなして（即ち、「確変制御なし」のテーブルデータをセットし）、大当りとなるか否かを判定する方法である。

【0177】

ステップS406にて大当り判定範囲内であると判定した場合には（ステップS406；YES）、図15に示した始動入賞時処理のステップS217にて抽出された大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、大当り種別を判定する（ステップ

S 4 0 7)。具体的には、まず、CPU 1 0 3は、図 8 に示した大当り種別決定テーブル 1 3 1 から、始動口パuffa 値によって特定される変動特図(「1」に対応する「第 1 特図」又は「2」に対応する「第 2 特図」)に応じたテーブルデータをセットする。続いて、CPU 1 0 3は、例えば、大当り種別決定用の乱数値 MR 2 を示す数値データと、変動特図に応じてセットした大当り種別決定用テーブルデータにおける夫々の大当り種別の判定値とを比較するなどして、乱数値 MR 2 を示す数値データと合致する大当り種別を判定すればよい。

【0 1 7 8】

ステップ S 4 0 7 の処理に続いて、CPU 1 0 3 は、ステップ S 4 0 7 の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う(ステップ S 4 0 8)。一方、ステップ S 4 0 6 にて大当り判定範囲内ではないと判定した場合には(ステップ S 4 0 6 ; NO)、ハズレに応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う(ステップ S 4 0 9)。こうして設定された図柄指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理(ステップ S 1 7)が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0 1 7 9】

ステップ S 4 0 8 の処理又はステップ S 4 0 9 の処理を実行した後は、CPU 1 0 3 は、図 1 5 に示した始動入賞時処理のステップ S 2 1 7 にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データに基づいて、変動パターン種別を判定する(ステップ S 4 1 3)。具体的には、まず、CPU 1 0 3 は、いずれかの変動パターン種別決定テーブルのテーブルデータをセット(選択)する。例えば、CPU 1 0 3 は、ステップ S 4 0 6 にて大当り判定範囲内であると判定した場合には(ステップ S 4 0 6 (YES))、図 9 (A) に示した大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A からステップ S 4 0 7 にて判定した大当り種別に応じたテーブルデータをセットする。また、CPU 1 0 3 は、ステップ S 4 0 6 にて大当り判定範囲内でないと判定し(ステップ S 4 0 6 (NO))、且つ、ステップ S 4 0 1 にて時短状態でないと判定した場合には、図 9 (B) に示したハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時) 1 3 2 B から、合計保留記憶数に応じたテーブルデータをセットする。また、CPU 1 0 3 は、ステップ S 4 0 6 にて大当り判定範囲内でないと判定し(ステップ S 4 0 6 (NO))、且つ、ステップ S 4 0 1 にて時短状態であると判定した場合には、図 9 (C) に示したハズレ変動パターン種別決定テーブル(時短制御中) 1 3 2 C から、合計保留記憶数に応じたテーブルデータをセットする。続いて、CPU 1 0 3 は、例えば、変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データと、上述のようにセットした変動パターン種別決定用テーブルデータにおける夫々の変動パターン種別の判定値とを比較するなどして、乱数値 MR 3 を示す数値データと合致する変動パターン種別を判定すればよい。

【0 1 8 0】

ステップ S 4 1 3 の処理に続いて、CPU 1 0 3 は、ステップ S 4 1 3 の処理による判定結果に応じた変動カテゴリコマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う(ステップ S 4 1 4)。こうして設定された変動カテゴリコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理(ステップ S 1 7)が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。そして、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0 1 8 1】

図 1 4 ~ 図 1 6 のフローチャートによれば、第 1 始動入賞の発生時(大当り遊技状態又は時短状態である場合は除く)には、ステップ S 2 1 9 にて第 1 始動口入賞指定コマンドが送信設定され、ステップ S 4 0 8 又はステップ S 4 0 9 にて図柄指定コマンドが送信設定され、ステップ S 4 1 4 にて変動カテゴリコマンドが送信設定され、ステップ S 2 2 1 にて第 1 保留記憶数通知コマンドがセットされ、図 1 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理(ステップ S 1 7)が実行されることなどにより、上記 4 つのコマ

10

20

30

40

50

ンドが、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。但し、大当り遊技状態又は時短状態である場合における第 1 始動入賞の発生時には、ステップ S 2 1 9 にて第 1 始動口入賞指定コマンドが送信設定され、ステップ S 2 2 1 にて第 1 保留記憶数通知コマンドがセットされ、図 1 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップ S 1 7）が実行されることなどにより、上記 2 つのコマンドが、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0182】

また、図 1 4 ~ 図 1 6 のフローチャートによれば、第 2 始動入賞の発生時には、ステップ S 2 1 9 にて第 2 始動口入賞指定コマンドが送信設定され、ステップ S 4 0 8 又はステップ S 4 0 9 にて図柄指定コマンドが送信設定され、ステップ S 4 1 4 にて変動カテゴリコマンドが送信設定され、ステップ S 2 2 1 にて第 2 保留記憶数通知コマンドがセットされ、図 1 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップ S 1 7）が実行されることなどにより、上記 4 つのコマンドが、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【0183】

図 1 3 のステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0184】

ステップ 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等に基づいて、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、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定する。更に、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第 1 特別図柄表示装置 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が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。

20

30

【0185】

ステップ 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、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データを用いて変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターン決定用の乱数値 MR 4 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等が含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

【0186】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理やステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理により、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄や特別図柄及び飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンが決定される。即ち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1、大当り種別決定用の乱数値 MR 2、変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3、変動パターン決定用の乱数値 MR 4 を用いて、特別図柄や飾り図柄の可変表示態様を決定する処理を含んでいる。

40

【0187】

ステップ S 1 1 2 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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

50

始してからの経過時間を計測する処理等が含まれている。例えば、ステップS 1 1 2の特別図柄変動処理が実行される毎に、遊技制御タイマ設定部 1 5 3に設けられた特図変動時間タイマの格納値である特図変動時間タイマ値を1減算あるいは1加算して、第1特別図柄表示装置 4 A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 4 B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、ステップS 1 1 2の特別図柄変動処理は、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での特別図柄の変動や、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

【 0 1 8 8 】

ステップS 1 1 3の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置 4 Aや第2特別図柄表示装置 4 Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、特別図柄通常処理（ステップS 1 1 0）において大当り遊技状態に制御すると判定されている場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。一方、特別図柄通常処理（ステップS 1 1 0）において大当り遊技状態に制御しないと判定されている場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

20

【 0 1 8 9 】

ステップS 1 1 4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、演出制御基板 1 2の側において実行されるファンファーレ演出（大当り遊技状態の開始を報知する演出、大当り開始時演出ともいう）の実行時間の終了までの待ち時間（大当り開始時演出待ち時間）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等が含まれている。大入賞口を開放状態とするための設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

30

【 0 1 9 0 】

ステップS 1 1 5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 2 3によって検出された遊技球の個数等に基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理等が含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理等を実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

40

【 0 1 9 1 】

ステップS 1 1 6の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に当り終了コマンドを送信するための設定を行う処理等が含まれている。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。

50

【 0 1 9 2 】

ステップ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、演出制御基板 1 2の側において実行されるエンディング演出（大当り遊技状態の終了を報知する演出、大当り終了時演出ともいう。）の実行時間の終了までの待ち時間（大当り終了時演出待ち時間）が経過するまで待機する処理や、

50

確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理等が含まれている。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。

【 0 1 9 3 】

図 1 7 は、図 1 3 のステップ S 1 1 0 にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図 1 7 に示す特別図柄通常処理において、CPU 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（ステップ 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、ステップ 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 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

10

【 0 1 9 4 】

ステップ 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（ステップ S 2 3 1 ; NO）、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、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1、大当たり種別決定用の乱数値 MR 2、変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 2 3 2）。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等に格納されて、一時記憶されればよい。

【 0 1 9 5 】

ステップ S 2 3 2 の処理に続いて、例えば第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 減算して更新すること等により、第 2 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新すると共に、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に記憶された乱数値 MR 1 ~ MR 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ S 2 3 3）。また、ステップ S 2 3 3 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「 2 」に更新する（ステップ S 2 3 4）。

20

【 0 1 9 6 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるときには（ステップ S 2 3 1 ; YES）、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 5）。第 1 特図保留記憶数は、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の保留記憶数である。例えば、ステップ S 2 3 5 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 にて第 1 保留記憶数カウンタが記憶する第 1 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ S 2 3 5 の処理は、ステップ S 2 3 1 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。

30

【 0 1 9 7 】

ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップ S 2 3 5 ; NO）、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にて保留番号「 1 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1、大当たり種別決定用の乱数値 MR 2、変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 2 3 6）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。

40

【 0 1 9 8 】

ステップ S 2 3 6 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 減算して更新すること等により、第 1 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新すると共に、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にて保留番号「 1 」より下位のエントリに記憶された乱数値 MR 1 ~ MR 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ S 2 3 7）。また、ステップ S 2 3 7 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 にて合計保留記憶数カ

50

ウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップ S 2 3 8）。

【0199】

ステップ S 2 3 4、S 2 3 8 の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」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、特図表示結果決定テーブル 1 3 0 を選択してセットする（ステップ S 2 3 9）。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データを、「大当り」や「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」又は「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップ S 2 4 0）。このときには、例えば遊技制御フラグ設定部 1 5 2 等に設けられた確変フラグ（後述）の状態を確認すること等により、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であるか否かを特定すればよい。

10

【0200】

ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 1）。そして、「大当り」であると判定された場合には（ステップ S 2 4 1；YES）、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 4 2）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り種別決定テーブル 1 3 1 を選択してセットする（ステップ S 2 4 3）。こうしてセットされた大当り種別決定テーブル 1 3 1 を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データが「第 1 大当り」又は「第 2 大当り」の各大当り種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ S 2 4 4）。

20

【0201】

ステップ S 2 4 4 の処理にて決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた大当り種別バッファの値を設定すること等により（ステップ S 2 4 5）、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「第 1 大当り」であれば大当り種別バッファ値を「1」とし、「第 2 大当り」であれば「2」とすればよい。

【0202】

30

ステップ S 2 4 1 にて「大当り」ではないと判定された場合や（ステップ S 2 4 1；NO）、ステップ S 2 4 5 の処理を実行した後は、大当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を決定する（ステップ S 2 4 6）。一例として、ステップ S 2 4 1 にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップ S 2 4 1 にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ S 2 4 4 における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「3」又は「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。即ち、大当り種別を「第 1 大当り」とする決定結果に応じて、1 6 R 大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「第 2 大当り」とする決定結果に応じて、1 6 R 大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

40

【0203】

ステップ S 2 4 6 にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である「1」に更新してから（ステップ S 2 4 7）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ S 2 3 5；YES）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ S 2 4 8）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示すること等によるデモンストレーション

50

表示を指定する演出制御コマンドが、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【 0 2 0 4 】

図 1 8 は、図 1 3 のステップ S 1 1 1 にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図 1 8 に示す変動パターン設定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 6 1）。そして、大当りフラグがオンであれば（ステップ S 2 6 1；YES）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A を選択してセットする（ステップ S 2 6 2）。また、例えば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取ること等により、大当り種別が「第 1 大当り」又は「第 2 大当り」のいずれであるかを特定する（ステップ S 2 6 3）。

10

【 0 2 0 5 】

ステップ S 2 6 1 で大当りフラグがオフであるときには（ステップ S 2 6 1；NO）、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（後述）がオンであるか否かを判定すること等により、時短制御中であるか否かを判定する（ステップ S 2 6 4）。時短制御中ではないときには（ステップ S 2 6 4；NO）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）1 3 2 B を選択してセットする（ステップ S 2 6 5）。ステップ S 2 6 4 にて時短制御中である場合には（ステップ S 2 6 4；YES）、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）1 3 2 C を選択し、変動パターン種別を決定するための使用テーブルにセットする（ステップ S 2 6 6）。なお、ステップ S 2 6 5、S 2 6 6 の処理のいずれかを実行したときには、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等により、合計保留記憶数を特定するとよい。

20

【 0 2 0 6 】

ステップ S 2 6 3、S 2 6 5、S 2 6 6 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等に格納されている変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データ等に基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン種別決定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップ S 2 6 7）。

30

【 0 2 0 7 】

即ち、大当りフラグがオンであるときには、ステップ S 2 6 2 にて選択された大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A を構成するテーブルデータのうちから、ステップ S 2 6 3 の処理により特定された大当り種別に対応するテーブルデータを選択し、変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターン種別を決定する。

【 0 2 0 8 】

大当りフラグがオフであるときには、ステップ S 2 6 5 にて選択されたハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）1 3 2 B、又は、ステップ S 2 6 5 にて選択されたハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）1 3 2 C のうちから、合計保留記憶数に対応するテーブルデータを選択し、変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターン種別を決定する。

40

【 0 2 0 9 】

ステップ S 2 6 7 にて変動パターン種別を決定した後は、変動パターン決定テーブル 1 3 3 を選択し、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとしてセットする（ステップ S 2 6 8）。続いて、変動パターン決定用の乱数値 MR 4 を示す数値データに基づき、ステップ S 2 6 8 でセットした変動パターン決定テーブル 1 3 3 を参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ S 2 6 9）。

50

）。

【 0 2 1 0 】

変動パターン決定用の乱数値 M R 4 を示す数値データは、ステップ S 2 6 9 の処理が行われるときに乱数回路 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等から抽出されてもよいし、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口を通過した遊技球が検出された始動入賞時に抽出されたものを、乱数値 M R 1 ~ M R 3 と共に、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 における保留情報として記憶しておいてもよい。

【 0 2 1 1 】

ステップ S 2 6 9 にて変動パターンを決定した後には、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ S 2 7 0）。具体的には、C P U 1 0 3 は、特図変動時間タイマのタイマ初期値として、ステップ S 2 6 9 にて決定された変動パターンに応じた特図変動時間をセットすればよい。なお、特図変動時間タイマのタイマ値は、タイマ割込み毎に 1 減算するようにしているため、タイマ初期値としてセットする値は、割込周期 T に基づく値となる。例えば、割込周期が T m s であれば、1 秒間の割込みの発生回数は $1000 / T$ （回）であるため、1 秒間のタイマ初期値は $1000 / T$ となる。例えば、割込周期 T が 4 m s であれば、1 秒間のタイマ初期値は「250」となる。なお、主基板 1 1 側の他の各タイマ（例えば、特図確定表示時間タイマ等）のタイマ初期値や演出制御基板 1 2 の各タイマ（例えば、操作非受付時間タイマ等）のタイマ初期値についても同様である。

【 0 2 1 2 】

ステップ S 2 7 0 の処理を実行した後、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（ステップ S 2 7 1）。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 4 A 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 4 B 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。

【 0 2 1 3 】

ステップ S 2 7 1 の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 7 2）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して第 1 変動開始コマンド、可変表示結果通知コマンド、変動パターン指定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 R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して第 2 変動開始コマンド、可変表示結果通知コマンド、変動パターン指定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 R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。なお、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、C P U 1 0 3 は、第 1 変動開始コマンドや可変表示結果通知コマンドや変動パターン指定コマンドに加えて、第 1 保留記憶数通知コマンドや遊技状態指定コマンド等を送信するための設定を行うようにしてもよい。また、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、C P U 1 0 3 は、第 2 変動開始コマンドや可変表示結果通知コマンドや変動パターン指定コマンドに加えて、第 2 保留記憶数通知コマンドや遊技状態指定コマンド等を送信するための設定を行うようにしてもよい。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である「2」に更新してから（ステップ S 2 7 3）、変動パターン設定処理を終了する。

【 0 2 1 4 】

図 19 は、図 13 のステップ S 113 にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図 19 に示す特別図柄停止処理において、CPU 103 は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部 152 等に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるかを判定する（ステップ S 291）。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、ステップ S 295 の処理によりオン状態にセットされる。

【0215】

ステップ S 291 にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップ S 291；NO）、CPU 103 は、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う（ステップ S 292）。続いて、CPU 103 は、図柄確定指定コマンドを演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 293）。続いて、CPU 103 は、確定特別図柄の停止表示時間である特図確定表示時間を設定する（ステップ S 294）。具体的には、CPU 103 は、遊技制御タイマ設定部 153 に設けられている特図確定表示時間タイマの格納値である特図確定表示時間タイマ値のタイマ初期値として、所定の特図確定表示時間をセットすればよい。なお、本実施形態では、変動パターンに係する時間が特図変動時間であり、特図確定表示時間は変動パターンに係しない時間（例えば、一定時間）としているが、特図変動時間に加えて特図確定表示時間も変動パターンに係する時間としてもよい。例えば、特図変動時間と特図確定表示時間との合計時間が変動パターンに応じた時間とし、変動パターンに応じて特図変動時間タイマのタイマ初期値と特図確定表示時間タイマのタイマ初期値をセットしてもよい。

【0216】

ステップ S 294 の処理に続いて、CPU 103 は、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップ S 295）、特別図柄停止処理を終了する。

【0217】

ステップ S 291 にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップ S 291；YES）、特図確定表示時間が経過したかを判定する（ステップ S 296）。ステップ S 296 の処理では、例えば、ステップ S 294 にてタイマ初期値がセットされた特図変動時間タイマがタイムアウトしたかを（特図変動時間タイマ値が 0 となったかを）判定すればよい。ステップ S 296 にて特図確定表示時間が経過していなければ（ステップ S 296；NO）、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

【0218】

ステップ S 296 にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップ S 296；YES）、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップ S 297）、大当りフラグがオンであるかを判定する（S 298）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ S 298；YES）、大当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ S 299）。具体的には、遊技制御タイマ設定部 153 に設けられている大当り開始時演出待ち時間タイマの格納値である大当り開始時演出待ち時間タイマ値のタイマ初期値として、所定の大当り開始時演出待ち時間をセットすればよい。

【0219】

ステップ S 299 の処理に続いて、CPU 103 は、大当り開始指定コマンドを主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 300）。例えば、ステップ S 300 の処理では、大当り種別バッファ値に応じた大当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当り開始指定コマンドテーブルの ROM 101 における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。

【0220】

ステップ S 300 の処理に続いて、CPU 103 は、例えば遊技制御フラグ設定部 152 等に設けられた大当り開始時フラグをオン状態にセットする（ステップ S 302）。続いて、CPU 103 は、時短状態や確変状態を終了するための設定を行う（ステップ S 3

03)。ステップS303の処理では、例えば、遊技制御フラグ設定部152に設けられた時短フラグや確変フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた時短回数カウンタをクリアして時短回数カウント値を「0」に初期化する処理等が実行されればよい。

【0221】

本実施形態では、時短フラグは、高開放制御及び時短制御が行われる時短状態に制御されるときにオン状態にセットされ、時短状態が終了するときにクリアされてオフ状態となる。即ち、時短フラグがオン状態であることは遊技状態が時短状態であることを示し、高開放制御と時短制御が行われる。また、確変フラグは、確変制御が行われる確変状態に制御されるときにオン状態にセットされ、確変状態が終了するときにクリアされてオフ状態となる。即ち、確変フラグがオン状態であることは遊技状態が確変状態であることを示し、確変制御が行われる。また、時短回数カウンタは、時短制御や高開放制御が行われる特図ゲームの残り回数をカウントするためのカウンタである。

【0222】

ステップS303の処理に続いて、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を送信するための設定を行う(ステップS304)。これにより、パチンコ遊技機1における遊技状態の変化(遷移)を演出制御基板12の側に通知することができる。なお、本実施形態では遊技状態が変化した場合でも変化しなかった場合でも遊技状態指定コマンドを送信するようにしているが、遊技状態が変化した場合(例えば、時短状態や確変状態から通常状態に変化した場合等)に限って遊技状態指定コマンドを送信するようにしてもよい。なお、演出制御基板12の側では、主基板11から送信された遊技状態指定コマンドの内容から現在の遊技状態を特定(遊技状態が変化したことの特定も含む)するが、遊技状態指定コマンドに代えて当り開始指定コマンドを受信したことにより現在の遊技状態を特定してもよい。この場合には、ステップS304の処理等により遊技状態指定コマンドが送信されなくてもよい。その後、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新してから(ステップS305)、特別図柄停止処理を終了する。

【0223】

ステップS298にて大当りフラグがオフである場合には(ステップS298;NO)、時短状態を終了させるか否かの判定を行う(ステップS306)。例えば、ステップS306の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば1減算して更新する。更新後の時短回数カウント値が時短終了判定値(例えば「0」)と合致するか否かの判定を行う。更新後の時短回数カウント値が時短終了判定値と合致しない場合には時短状態を終了させないと判定し、合致した場合には時短状態を終了させると判定してもよい。なお、時短状態を終了させると判定した場合には、時短フラグをクリアしてオフ状態とし、時短状態(時短制御、高開放制御)を終了させる。

【0224】

ステップS306の処理に続いて、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を送信するための設定を行う(ステップS307)。これにより、パチンコ遊技機1における遊技状態の変化(遷移)を演出制御基板12の側に通知することができる。なお、本実施形態では遊技状態が変化した場合でも変化しなかった場合でも遊技状態指定コマンドを送信するようにしているが、遊技状態が変化した場合(例えば、時短状態から通常状態に変化した場合等)に限って遊技状態指定コマンドを送信するようにしてもよい。なお、演出制御基板12の側では、主基板11から送信された遊技状態指定コマンドの内容から現在の遊技状態を特定(遊技状態が変化したことの特定も含む)するが、これに代えて主基板11の側とは独立して演出制御基板12の側で可変表示の実行回数をカウントすること等により現在の遊技状態を特定できるようにしてもよい。この場合には、ステップS307の処理等により遊技状態指定コマンドが送信されなくてもよい。その後、特別図柄プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから(ステップS30

8)、特別図柄停止処理を終了する。

【0225】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

【0226】

図20(A)は、演出制御パターンの構成例を示している。特図変動時演出制御パターンや各種演出制御パターンといった、それぞれの演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データ等が、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用マイクロコンピュータ120に内蔵された演出制御用RAMの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの格納値(演出制御プロセスタイマ値)と比較される値であって、各演出動作の実行期間に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用マイクロコンピュータ120において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されることといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【0227】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。即ち、表示制御データは、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8L、8Rからの音声出力態様を示すデータが含まれている。即ち、音声制御データは、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。即ち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。操作検出制御データには、例えばスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。即ち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

【0228】

図20(B)は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させると共に、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ8L、8Rから音声を出力させる制御を行うと共に、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ9や装飾用LED等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bに対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータが設定されてもよい。

【 0 2 2 9 】

図 2 0 (B) に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中における一部の期間に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中以外の所定期間に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

【 0 2 3 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するとき等に、変動パターン指定コマンドに示された変動パターン等に基づいて演出制御パターンをセットする。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば予告演出又は大当り中演出といった所定演出の実行を開始するとき等に、対応する演出制御パターンをセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、R O M 1 2 1 から読み出して R A M 1 2 2 の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータの R O M 1 2 1 における記憶アドレスを、R A M 1 2 2 の所定領域に一時記憶させて、R O M 1 2 1 における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新される毎に、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御パターンに含まれるプロセスタイマ判定値 # 1 ~ プロセスタイマ判定値 # n の内容に従って、演出装置の制御を進行させる。なお、各プロセスタイマ判定値 # 1 ~ プロセスタイマ判定値 # n において、演出制御プロセスタイマ判定値 # 1 ~ 演出制御プロセスタイマ判定値 # n と対応付けられた表示制御データ # 1 ~ 表示制御データ # n、音声制御データ # 1 ~ 音声制御データ # n、ランプ制御データ # 1 ~ ランプ制御データ # n、操作検出制御データ # 1 ~ 操作検出制御データ # n は、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ # 1 ~ 演出制御実行データ # n を構成する。

【 0 2 3 1 】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用 C P U 1 2 0 から表示制御部 1 2 3 や音声制御基板 1 3 等に対して出力される。演出制御用 C P U 1 2 0 からの指令を受けた表示制御部 1 2 3 では、例えば所定の V D P 等がその指令に示される画像データを C G R O M 等の画像データメモリから読み出して V R A M に一時記憶させること等により展開させる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 からの指令を受けた音声制御基板 1 3 等では、例えば音声合成用 I C がその指令に示される音声データを音声データ R O M から読み出して音声 R A M 等に一時記憶させること等により展開させる。

【 0 2 3 2 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 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 2 1 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 1 9 0 が設けられている。図 2 1 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 1 9 4 とを備えている。

【 0 2 3 3 】

演出制御フラグ設定部 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態等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 1 9 1 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 2 3 4 】

演出制御タイマ設定部 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作等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 1 9 2 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。

【 0 2 3 5 】

演出制御カウンタ設定部 1 9 3 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 1 9 3 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 2 3 6 】

演出制御バッファ設定部 1 9 4 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 1 9 4 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 2 3 7 】

本実施形態では、図 2 1 (B) に示す第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 4 A と、図 2 1 (C) に示す第 2 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 4 B とを構成するデータが、演出制御バッファ設定部 1 9 4 の所定領域に記憶される。第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶数の最大値に対応した格納領域が設けられている。第 2 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 4 B には、第 2 特図保留記憶数の最大値に対応した格納領域が設けられている。

【 0 2 3 8 】

第 1 始動入賞の発生時には (第 1 始動入賞口への始動入賞があったときには) 、第 1 始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドの 4 つのコマンドが、1 セットとなり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。具体的には、第 1 始動入賞の発生時には、第 1 始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。但し、所定の遊技状態 (大当り遊技状態、時短状態) において、第 1 始動入賞口への始動入賞があったときには、図 1 4 ~ 図 1 6 に示したように、第 1 始動口入賞指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドの 2 つのコマンドが 1 セットとなり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信され、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドは送信されない。

【 0 2 3 9 】

第 2 始動入賞の発生時には (第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには) 、第 2 始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第 2 保留記憶数通知コマンドの 4 つのコマンドが 1 セットとなり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。具体的には、第 2 始動入賞の発生時には、図 1 4 ~ 図 1 6 に示したように、第 2 始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第 2 保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。

【 0 2 4 0 】

第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 4 A には、第 1 始動入賞の発生に対応して送信された 1 セットのコマンドを対応付けて記憶できるように格納領域が確保されている。第 2 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 4 B には、第 2 始動入賞の発生に対応して送信された 1 セットのコマンドを対応付けて記憶できるように格納領域が確保されている。

【 0 2 4 1 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時に受信したコマンドを、その受信順序に従って第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 4 A 又は第 2 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 4 B の空き領域に格納していく。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞の発生に対応して、第 1 始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドを受信したときには、第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 4 A のバッファ番号「 1 」 ~ 「 4 」に対応する格納領域における空き領域の先頭に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドの順番で格納していく。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 始動入賞の発生に対応して、第 2 始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第 2 保留記憶数通知コマンドを受信したときには、第 2 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 4 B のバッファ番号「 1 」 ~ 「

10

20

30

40

50

4」に対応する格納領域における空き領域の先頭に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2保留記憶数通知コマンドの順番で格納していく。

【0242】

第1始動入賞時コマンドバッファ194Aや第2始動入賞時コマンドバッファ194Bに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始する毎に、1つ目の格納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21(B)に示す格納状態において第1特図を用いた特図ゲームの開始に対応して新たな飾り図柄の可変表示が開始された場合には、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ると共に、バッファ番号「3」や「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」や「3」のそれぞれに対応した領域にシフトされる。

10

【0243】

図22は、演出制御基板12に搭載されたRAM122に設けられた第1始動入賞時変化態様バッファ及び第2始動入賞時変化態様バッファを説明するための図である。以下の説明では、第1始動入賞時変化態様バッファ及び第2始動入賞時変化態様バッファに共通の説明をする場合には、変化態様バッファと称する。

【0244】

図22(A)は、変化態様バッファに記憶される値と表示色との対応を示す図である。本実施形態では、所定演出として保留表示及びアクティブ表示の表示色を変化させる表示色変化演出を行う。この表示色変化演出において、保留表示及びアクティブ表示の表示色は、白、青、黄、緑、赤、及び虹の6種類のうちのいずれかの表示色で表示され、白に近いほど大当りの期待度は低く、大当り確定を示す虹に近いほど大当りの期待度は高い。変化態様バッファは、この表示色を示す値を保持するためのバッファであり、図22(A)に示されるように、「1」は白に対応し、「2」は青に対応し、「3」は黄に対応し、「4」は緑に対応し、「5」は赤に対応し、「6」は虹に対応している。また、「0」は、保留表示またはアクティブ表示を非表示とする場合の値である。なお、ある演出による大当り期待度は、例えば、(大当り時にその演出が実行される確率)×(大当りになる確率)/{(大当り時にその演出が実行される確率)×(大当りになる確率)+(大当り時以外にその演出が実行される確率)×(大当りにならない確率)}によって算出される。なお、ある演出が実行されると必ず「大当り」になる場合、その演出の大当り期待度は「1」である。ある演出によるスーパーリーチ期待度などについても同様である。

20

30

【0245】

図22(B)は、保留位置を示す名称を説明するための図である。図22(B)に示されるように、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示される保留表示の位置の名称を、右から順に「特図1保留1」、「特図1保留2」、「特図1保留3」、「特図1保留4」とする。同様に、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに表示される保留表示の位置の名称を、左(右ではない)から順に「特図2保留1」、「特図1保留2」、「特図1保留3」、「特図1保留4」とする。なお、「特図1保留1」または「特図2保留1」を保1、「特図1保留2」または「特図2保留2」を保2、「特図1保留3」または「特図2保留3」を保3、「特図1保留4」または「特図2保留4」を保4と省略して表現することができる。さらに簡略化して1, 2, 3, 4で表現することもある。

40

【0246】

図22(C)は、第1始動入賞時変化態様バッファを示す図である。第1始動入賞時変化態様バッファには、「現在の保留位置」と「現在とこれからの保留位置」の組み合わせごとに表示色を示す値が保持される。なお、図22(C)では、省略して保留位置を1, 2, 3, 4で表現している。

【0247】

図22(D)は、第2始動入賞時変化態様バッファを示す図である。図22(C)と同じく、第2始動入賞時変化態様バッファは、「現在の保留位置」と「現在とこれからの保

50

留位置」の組合せごとに表示色を示す値が保持される。なお、図 2 2 (D) では、省略して保留位置を 1 , 2 , 3 , 4 で表現している。このように、第 1 始動入賞時変化態様バッファ及び第 2 始動入賞時変化態様バッファの構造は同じであるので、第 1 始動入賞時変化態様バッファを用いて変化態様バッファについて説明する。

【 0 2 4 8 】

まず、「現在の保留位置」が「 1 」の場合には、「現在の保留位置」である「 1 」における表示色を示す値と、アクティブ表示エリア A H A における表示色を示す値との 2 つの値が保持できればよいので、「現在とこれからの保留位置」に対応して、2 つの領域が設けられている。そして、表示色が表示される順番は、「現在とこれからの保留位置」が「 1 」に対応する表示色、「現在とこれからの保留位置」が「アクティブ」に対応する表示色となる。従って、図 2 2 (C) の例では、黄、緑の順に表示態様が変化することが示されている。

10

【 0 2 4 9 】

「現在の保留位置」が「 2 」の場合には、「現在の保留位置」である「 2 」における表示色を示す値と、次の保留位置である「 1 」における表示色を示す値と、アクティブ表示エリア A H A における表示色を示す値との 3 つの値が保持できればよいので、「現在とこれからの保留位置」に対応して、3 つの領域が設けられている。そして、表示色が表示される順番は、「現在とこれからの保留位置」が「 2 」に対応する表示色、「現在とこれからの保留位置」が「 1 」に対応する表示色、「現在とこれからの保留位置」が「アクティブ」に対応する表示色となる。図 2 2 (C) の例では、白、白、赤の順に表示態様が変化することが示されている。

20

【 0 2 5 0 】

「現在の保留位置」が「 3 」の場合には、「現在の保留位置」である「 3 」における表示色を示す値と、次の保留位置である「 2 」における表示色を示す値と、その次の保留位置である「 1 」における表示色を示す値と、アクティブ表示エリア A H A における表示色を示す値との 4 つの値が保持できればよいので、「現在とこれからの保留位置」に対応して、4 つの領域が設けられている。そして、表示色が表示される順番は、「現在とこれからの保留位置」が「 3 」に対応する表示色、「現在とこれからの保留位置」が「 2 」に対応する表示色、「現在とこれからの保留位置」が「 1 」に対応する表示色、「現在とこれからの保留位置」が「アクティブ」に対応する表示色となる。図 2 2 (C) の例では、青、青、緑、緑の順に表示態様が変化することが示されている。

30

【 0 2 5 1 】

「現在の保留位置」が「 4 」の場合には、「現在の保留位置」である「 4 」における表示色を示す値と、次の保留位置である「 3 」における表示色を示す値と、その次の保留位置である「 2 」における表示色を示す値と、その次の保留位置である「 1 」における表示色を示す値と、アクティブ表示エリア A H A における表示色を示す値との 5 つの値が保持できればよいので、「現在とこれからの保留位置」に対応して、5 つの領域が設けられている。そして、表示色が表示される順番は、「現在とこれからの保留位置」が「 4 」に対応する表示色、「現在とこれからの保留位置」が「 3 」に対応する表示色、「現在とこれからの保留位置」が「 2 」に対応する表示色、「現在とこれからの保留位置」が「 1 」に対応する表示色、「現在とこれからの保留位置」が「アクティブ」に対応する表示色となる。図 2 2 (C) の例では、入賞していないため、5 つの領域に非表示を示す 0 が保持されている。

40

【 0 2 5 2 】

演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 2 3 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 2 3 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1) 、 R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う (ステップ S 7 2) 。タイマ割込み

50

フラグは、例えばC T Cのレジスタ設定に基づき、所定時間が経過する毎にオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS 7 2；N O）、ステップS 7 2の処理を繰り返し実行して待機する。

【0 2 5 3】

また、演出制御基板1 2の側では、所定時間が経過する毎に発生するタイマ割込みとは別に、主基板1 1から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板1 1からの演出制御I N T信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御I N T信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用C P U 1 2 0は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないC P Uを用いている場合には、割込み禁止命令を発行することが望ましい。演出制御用C P U 1 2 0は、演出制御I N T信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5に含まれる入力ポートのうちで、中継基板1 5を介して主基板1 1から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部1 9 4に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目と2バイト目を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用C P U 1 2 0は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0 2 5 4】

ステップS 7 2にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS 7 2；Y E S）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にすると共に（ステップS 7 3）、コマンド解析処理を実行する（ステップS 7 4）。ステップS 7 4にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板1 1の遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御等が行われる。

【0 2 5 5】

ステップS 7 4にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS 7 5）。ステップS 7 5の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8 L、8 Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用L E Dといった発光体における点灯動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板1 1から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定等が行われる。

【0 2 5 6】

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

【0 2 5 7】

図2 4は、コマンド解析処理（ステップS 7 4）の一例を示すフローチャートである。図2 4に示したコマンド解析処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板1 5を介して伝送された主基板1 1からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップS 5 0 1）。受信コマンドがないと判定した場合には（ステップS 5 0 1；N O）、演出制御用C P U 1 2 0は、コマンド解析処理を終了する。

【0 2 5 8】

ステップS 5 0 1にて受信コマンドがあると判定した場合には（ステップS 5 0 1；Y E S）、演出制御用C P U 1 2 0は、当該受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS 5 0 2）。

【0 2 5 9】

ステップS502にて第1始動口入賞指定コマンドであると判定した場合には(ステップS502; YES)、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する(ステップS503)。例えば、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間として予め定められたタイマ初期値を、演出制御タイマ設定部192に設けられたコマンド受信制御タイマにセットすればよい。

【0260】

ステップS502にて第1始動口入賞指定コマンドではないと判定した場合には(ステップS502; NO)、演出制御用CPU120は、当該受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS504)。ステップS504にて第2始動口入賞指定コマンドであると判定した場合には(ステップS504; YES)、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する(ステップS505)。例えば、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間として予め定められたタイマ初期値を、コマンド受信制御タイマにセットすればよい。

【0261】

ステップS504にて第2始動口入賞指定コマンドではないと判定した場合には(ステップS504; NO)、演出制御用CPU120は、当該受信コマンドが図柄指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS506)。ステップS506にて図柄指定コマンドではないと判定した場合には(ステップS506; NO)、演出制御用CPU120は、当該受信コマンドが変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する(ステップS507)。ステップS507にて変動カテゴリコマンドではないと判定した場合には(ステップS507; NO)、演出制御用CPU120は、当該受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップS508)。ステップS508にて第1保留記憶数通知コマンドであると判定した場合には(ステップS508; YES)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第1保留記憶数通知待ち時間をクリアする(ステップS509)。

【0262】

ステップS508にて第1保留記憶数通知コマンドではないと判定した場合には(ステップS508; NO)、演出制御用CPU120は、当該受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップS510)。ステップS510にて第2保留記憶数通知コマンドであると判定した場合には(ステップS510; YES)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする(ステップS511)。

【0263】

ステップS506にて図柄指定コマンドであると判定した場合や(ステップS506(YES))、ステップS507にて変動カテゴリコマンドであると判定した場合や(ステップS507(YES))、ステップS503、ステップS505、ステップS509、ステップS511の処理の何れかを実行した後は、演出制御用CPU120は、当該受信コマンドを第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域、又は、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける空き領域に格納する(ステップS512)。具体的には、演出制御用CPU120は、当該受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであった場合や、当該受信コマンドの直前の始動口入賞指定コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであった場合(第1始動口入賞指定コマンドを受信した後に第2始動口入賞指定コマンドを受信していない場合)には、当該受信コマンドを第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域に格納し、当該受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドであった場合や、当該受信コマンドの直前の始動口入賞指定コマンドが第2始動口入賞指定コマンドであった場合(第2始動口入賞指定コマンドを受信した後に第1始動口入賞指定コマンドを受信していない場合)には、当該受信コマンドを第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける空き領域に格納する。ステップS512の処理に続いて、ステップS501の処理に戻る。

【0264】

ステップ S 5 1 0 にて受信コマンドが第 2 保留記憶数通知コマンドではないと判定した場合には (ステップ S 5 1 0 ; N O)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その受信コマンドが変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する (ステップ S 5 1 3)。変動パターン指定コマンドであるときには (ステップ S 5 1 3 ; Y E S)、演出制御用 C P U 2 0 1 は、R A M に形成されている変動パターンコマンド格納領域に当該変動パターン指定コマンドを格納し (ステップ S 5 1 4)、ステップ S 5 0 1 の処理に戻る。

【 0 2 6 5 】

ステップ S 5 1 3 にて受信コマンドが変動パターン指定コマンドでないときには (ステップ S 5 1 3 ; N O)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから (ステップ S 5 1 5)、ステップ S 5 0 1 の処理に戻る。

10

【 0 2 6 6 】

図 2 5 は、図 2 3 のステップ S 7 5 にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図 2 5 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、入賞時演出決定処理を実行する (ステップ S 1 5 0)。この入賞時演出決定処理には、始動入賞時受信コマンドバッファ (第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 4 A 又は第 2 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 4 B) における記憶内容 (始動入賞時コマンド) をチェックする処理や、先読予告演出の実行有無や演出態様等 (例えば、保留表示の表示態様) を決定する処理や、始動入賞記憶表示エリア 5 H に保留表示を新たに追加表示する処理等が含まれている。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御フラグ設定部に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

20

【 0 2 6 7 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される。例えば、可変表示開始待ち処理においては、所定の演出制御コマンド (例えば、第 1 変動開始コマンド (又は第 2 変動開始コマンド)、可変表示結果通知コマンド (具体的には、可変表示結果が「ハズレ」となる旨を通知する第 1 可変表示結果通知コマンド、可変表示結果が第 1 大当り (1 6 R 通常大当り) とする旨を通知する第 2 可変表示結果通知コマンド、可変表示結果が第 2 大当り (1 6 R 確変大当り) とする旨を通知する第 3 可変表示結果通知コマンド等)、変動パターン指定コマンド等) を受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理が行われる。上述の処理を行った後に、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新される。

30

【 0 2 6 8 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される。例えば、可変表示開始設定処理においては、特図ゲームが開始されることに対応して、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、変動パターンに応じた演出制御パターン等を決定する処理が行われる。上述の処理を行った後に、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新される。

【 0 2 6 9 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。例えば、可変表示中演出処理においては、ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において決定された演出制御パターンに基づいて飾り図柄の可変表示等の各種の演出を実行する処理が行われる。上述の処理を行った後に、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新される。

40

【 0 2 7 0 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。例えば、特図当り待ち処理においては、確定飾り図柄を停止する処理が行われる。大当りとなるときには、ファンファーレ演出を設定する処理が行われ、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される。ハズレとなるときには、遊技状態を制御する処理が行われ、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新される。

【 0 2 7 1 】

50

ステップ S 1 7 4 の大当り開始処理は、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。例えば、大当り開始処理においては、ファンファーレ演出を実行する処理や、大入賞口が開放状態であるときに実行される開放中演出を設定する処理が行われる。上述の処理を行った後に、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される。

【 0 2 7 2 】

ステップ S 1 7 5 のラウンド中処理は、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。例えば、ラウンド中処理においては、開放中演出を実行する処理や、大入賞口が閉鎖状態であるときに実行される閉鎖中演出を設定する処理が行われる。上述の処理を行った後に、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新される。

【 0 2 7 3 】

ステップ S 1 7 6 のラウンド後処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。例えば、ラウンド後処理においては、閉鎖中演出を実行する処理や、最終ラウンドでないときは、開放中演出を設定する処理が行われ、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される。最終ラウンドであるときには、エンディング演出を設定する処理が行われ、演出プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新される。

【 0 2 7 4 】

ステップ S 1 7 7 の大当り終了後処理は、演出プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。例えば、大当り終了後処理においては、エンディング演出を実行する処理や、遊技状態を制御する処理が行われ、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新される。

【 0 2 7 5 】

図 2 6 は、図 2 4 のステップ S 1 5 0 にて実行される入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。この入賞時演出決定処理は、所定演出（表示色変化演出）の演出態様を決定する処理である。

図 2 6 に示す入賞時演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 4 A 及び第 2 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 4 B の記憶内容をチェックし（ステップ S 9 0 1 ）、新たな受信コマンド（始動入賞時コマンド）が始動入賞時コマンドバッファに新たに格納されているか否かを判定する（ステップ S 9 0 2 ）。

【 0 2 7 6 】

新たな受信コマンドがない場合（ステップ S 9 0 2 ； N O ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞時演出決定処理を終了する。一方、新たな受信コマンドがある場合（ステップ S 9 0 2 ； Y E S ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、新たな受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドか否かを判定する（ステップ S 9 0 3 ）。

【 0 2 7 7 】

新たな受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ S 9 0 3 ； Y E S ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特図 1 での入賞時・アクティブ時表示色決定処理を行う（ステップ S 9 0 4 ）。この入賞時・アクティブ時表示色決定処理は、所定演出（表示色変化演出）を開始するとき（入賞時）の演出態様（入賞時に表示される保留位置での表示色での表示）と最終的（アクティブ時）な演出態様（アクティブ表示エリア A H A での表示色での表示）を決定する処理である。以下の説明では、入賞時に表示される保留位置での表示色を入賞時表示色と表現し、アクティブ表示エリア A H A での表示色のアクティブ時表示色と表現する。

【 0 2 7 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特図 1 での変化態様決定処理を行う（ステップ S 9 0 5 ）。この変化態様決定処理は、決定された開始時の演出態様と最終的な演出態様にもとづいて、演出態様の変化態様を決定する処理である。

【 0 2 7 9 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞時・アクティブ時表示色決定処理で決定された入賞時表示色で保留表示を第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に表示する保留追加処理を行い（ステップ S 9 0 6 ）、入賞時演出決定処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0280】

ステップS903に戻り、新たな受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合(ステップS903; NO)、新たな受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドが否かを判定する(ステップS907)。新たな受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合(ステップS907; NO)、処理を終了する。

【0281】

新たな受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドの場合(ステップS907; YES)、演出制御用CPU120は、特図2での入賞時・アクティブ時表示色決定処理を行う(ステップS908)。

【0282】

次いで、演出制御用CPU120は、特図2での変化態様決定処理を行う(ステップS909)。そして、演出制御用CPU120は、入賞時・アクティブ時表示色決定処理で決定された入賞時表示色で保留表示を第2始動入賞記憶表示エリア5HRに表示する保留追加処理を行い(ステップS906)、入賞時演出決定処理を終了する。

【0283】

図27は、図26のステップS904、908にて実行される入賞時・アクティブ時表示色決定処理の一例を示すフローチャートである。入賞時・アクティブ時表示色決定処理において、演出制御用CPU120は、変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータにもとづき色決定テーブルを参照して処理を行う。色決定テーブルの詳細については、このフローチャートの説明後に説明する。

【0284】

まず、演出制御用CPU120は、変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータが非リーチ(ハズレ)を示しているか否かを判定する(ステップS521)。非リーチ(ハズレ)に対応する変動パターン種別(括弧内はEXTデータ)は、CA1-1(00)、CA1-2(01)、CA1-3(02)、CA1-4(03)、CA1-5(04)、CA1-6(05)であるので、演出制御用CPU120は、EXTデータが上記いずれの値に該当する場合に変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータが非リーチ(ハズレ)を示していると判定する。なお、CA1-6は、擬似連がある変動パターン種別のため、CA1-1~6は、非リーチ(擬似連なし)と非リーチ(擬似連あり)の2つの非リーチ(ハズレ)の変動パターンを含む変動パターン種別である。

【0285】

変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータが非リーチ(ハズレ)を示している場合(ステップS521; YES)、演出制御用CPU120は、色決定テーブルTBL-HAを、表示色を判定するための色決定テーブルとしてセットして(ステップS522)、ステップS532に進む。

【0286】

変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータが非リーチ(ハズレ)を示していない場合(ステップS521; NO)、演出制御用CPU120は、変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータがノーマルリーチ(ハズレ)を示しているか否かを判定する(ステップS523)。ノーマルリーチ(ハズレ)に対応する変動パターン種別(括弧内はEXTデータ)は、CA2-1(06)、CA2-2(07)であるので、演出制御用CPU120は、EXTデータが上記いずれの値に該当する場合に変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータがノーマルリーチ(ハズレ)を示していると判定する。なお、CA2-2は、擬似連がある変動パターン種別のため、CA2-1、2は、ノーマルリーチ(擬似連なし)とノーマルリーチ(擬似連あり)の2つのノーマルリーチ(ハズレ)の変動パターンを含む変動パターン種別である。

【0287】

変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータがノーマルリーチ(ハズレ)を示している場合(ステップS523; YES)、演出制御用CPU120は、色決定テーブルTBL-HBを、表示色を判定するための色決定テーブルとしてセットして(ステップS524

10

20

30

40

50

)、ステップS 5 3 2に進む。

【0 2 8 8】

変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータがノーマルリーチ(ハズレ)を示していない場合(ステップS 5 2 3; NO)、演出制御用CPU 1 2 0は、変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータがスーパーリーチ(ハズレ)を示しているか否かを判定する(ステップS 5 2 5)。スーパーリーチ(ハズレ)に対応する変動パターン種別(括弧内はEXTデータ)は、CA 2 - 3 (0 8)であるので、演出制御用CPU 1 2 0は、EXTデータが上記の値に該当する場合に肯定判定する。なお、CA 2 - 3は、スーパーリーチ(擬似連なし)とスーパーリーチ(擬似連あり)の2つのスーパーリーチ(ハズレ)の変動パターンを含む変動パターン種別である。

10

【0 2 8 9】

変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータがスーパーリーチ(ハズレ)を示している場合(ステップS 5 2 5; YES)、演出制御用CPU 1 2 0は、色決定テーブルTBL - HCを、表示色を判定するための色決定テーブルとしてセットして(ステップS 5 2 6)、ステップS 5 3 2に進む。

【0 2 9 0】

変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータがスーパーリーチ(ハズレ)を示していない場合(ステップS 5 2 5; NO)、演出制御用CPU 1 2 0は、変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータがノーマルリーチ(大当たり)を示しているか否かを判定する(ステップS 5 2 7)。ノーマルリーチ(大当たり)に対応する変動パターン種別(括弧内はEXTデータ)は、CA 3 - 1 (0 9)であるので、演出制御用CPU 1 2 0は、EXTデータが上記の値に該当する場合に肯定判定する。

20

【0 2 9 1】

変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータがノーマルリーチ(大当たり)を示している場合(ステップS 5 2 7; YES)、演出制御用CPU 1 2 0は、色決定テーブルTBL - AAを、表示色を判定するための色決定テーブルとしてセットして(ステップS 5 2 8)、ステップS 5 3 2に進む。

【0 2 9 2】

変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータがノーマルリーチ(大当たり)を示していない場合(ステップS 5 2 7; NO)、演出制御用CPU 1 2 0は、変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータがノーマルリーチ(大当たり、擬似連あり)を示しているか否かを判定する(ステップS 5 2 9)。ノーマルリーチ(大当たり、擬似連あり)に対応する変動パターン種別(括弧内はEXTデータ)は、CA 3 - 2 (0 A)であるので、演出制御用CPU 1 2 0は、EXTデータが上記の値に該当する場合に肯定判定する。

30

【0 2 9 3】

変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータがノーマルリーチ(大当たり、擬似連あり)を示している場合(ステップS 5 2 9; YES)、演出制御用CPU 1 2 0は、色決定テーブルTBL - ABを、表示色を判定するための色決定テーブルとしてセットして(ステップS 5 3 0)、ステップS 5 3 2に進む。

【0 2 9 4】

変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータがノーマルリーチ(大当たり、擬似連あり)を示していない場合(ステップS 5 2 9; NO)、変動カテゴリコマンドにおけるEXTデータは、CA 3 - 3 (0 B)(スーパーリーチ(大当たり)、又はスーパーリーチ(大当たり、擬似連あり))を示していることとなるため、演出制御用CPU 1 2 0は、色決定テーブルTBL - ACを、表示色を判定するための色決定テーブルとしてセットして(ステップS 5 3 1)、ステップS 5 3 2に進む。

40

【0 2 9 5】

こうして各変動パターン種別に応じて色決定テーブルをセットすると、演出制御用CPU 1 2 0は、入賞時表示色及びアクティブ時表示色を決定するための乱数値MR 6(非図示)を用いて判定する(ステップS 5 3 2)。そして、演出制御用CPU 1 2 0は、判定

50

された入賞時表示色及びアクティブ時表示色を始動入賞変化態様バッファに記憶して（ステップS533）、入賞時・アクティブ時表示色決定処理を終了する。

【0296】

以上説明した入賞時・アクティブ時表示色決定処理は、入賞時演出決定処理におけるステップS904（特図1）、ステップS908（特図2）で共通して行われる処理であることから、特図1及び特図2のいずれも入賞時・アクティブ時表示色決定処理でセットされる色決定テーブルは同じ色決定テーブルとなるが、特図1と特図2とで異なる色決定テーブルがセットされるようにしてもよい。この場合、例えば特図2のときにセットされる色決定テーブルは、特図1のときにセットされる色決定テーブルと比較して、色変化が行われやすい色決定テーブルとしてもよい。なお、「色変化が行われやすい」とは、例えば入賞時表示色の値と、アクティブ時表示色の値との差が大きいことを意味する。一般的に、特図2保留の保留消化は特図1保留の保留消化と比較して早く行われるため、色変化が行われやすい色決定テーブルとすることにより、遊技者は、次々とテンポ良く色の変化（すなわち期待度の変化）を楽しむことができるため、興趣を向上することができる。

10

【0297】

さらに、セットされる色決定テーブルを遊技者が設定できるようにしてもよい。具体的には、遊技者は例えば「色変化なし」、「色変化が行われにくい」、及び「色変化が行われやすい」の3つのうち、いずれかの演出態様を設定可能とする。このように遊技者が設定可能とすることにより、遊技者の世代や趣向により異なる多様な好みに合わせることができるため、多くの遊技者の興趣を向上することができる。なお、「色変化なし」とは、入賞時表示色とアクティブ時表示色とが同じ表示色となることを意味する。「色変化なし」の設定の1つとして、表示色を白（すなわち通常の表示色）のみとする設定を設けるようにしてもよい。また、「色変化が行われにくい」とは、例えば入賞時表示色の値と、アクティブ時表示色の値との差が小さいことを意味する。

20

【0298】

図28、図29は、図27の入賞時・アクティブ時表示色決定処理で用いられる色決定テーブルによる決定割合の一例を示す図である。

【0299】

図28、図29に示される色決定テーブルによる決定割合は、入賞時表示色と、アクティブ時表示色との組み合わせを決定するための決定割合を示す。色決定テーブルはROM121に記憶されている。また、図28に示される色決定テーブルは、ハズレ時に用いられる色決定テーブルであり、図29に示される色決定テーブルは、大当たり時に用いられる色決定テーブルである。

30

【0300】

図28（A）は、色決定テーブルTBL-HAによる決定割合を示す図である。TBL-HAは、変動カテゴリコマンドがCA1-1～6（非リーチ（擬似連なし）と非リーチ（擬似連あり））を含む変動パターン種別）を示す場合にセットされる色決定テーブルである。

【0301】

色決定テーブルTBL-HAにおいて、入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が白となる決定割合は70%である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が青となる決定割合は5%である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が黄となる決定割合は4%である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は3%である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は1%である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は0%である。

40

【0302】

色決定テーブルTBL-HAにおいて、入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が青となる決定割合は4%である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が黄となる決定割合は3%である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は2%である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は1%である。入

50

賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は0%である。

【0303】

色決定テーブルTBL-HAにおいて、入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が黄となる決定割合は2%である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は1%である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は1%である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は0%である。

【0304】

色決定テーブルTBL-HAにおいて、入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は1%である。入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は1%である。入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は0%である。

10

【0305】

色決定テーブルTBL-HAにおいて、入賞時表示色が赤で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は1%である。入賞時表示色が赤で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は0%である。そして、入賞時表示色が虹で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は0%である。

【0306】

図28(B)は、色決定テーブルTBL-HBによる決定割合を示す図である。TBL-HBは、変動カテゴリコマンドがCA2-1、2(ノーマルリーチ(擬似連なし)とノーマルリーチ(擬似連あり)を含む変動パターン種別)を示す場合にセットされる色決定テーブルである。

20

【0307】

色決定テーブルTBL-HBにおいて、入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が白となる決定割合は30%である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が青となる決定割合は15%である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が黄となる決定割合は10%である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は6%である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は1%である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は0%である。

【0308】

色決定テーブルTBL-HBにおいて、入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が青となる決定割合は10%である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が黄となる決定割合は7%である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は4%である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は1%である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は0%である。

30

【0309】

色決定テーブルTBL-HBにおいて、入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が黄となる決定割合は5%である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は3%である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は1%である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は0%である。

【0310】

色決定テーブルTBL-HBにおいて、入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は2%である。入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は1%である。入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は0%である。

40

【0311】

色決定テーブルTBL-HBにおいて、入賞時表示色が赤で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は1%である。入賞時表示色が赤で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は0%である。そして、入賞時表示色が虹で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は0%である。

【0312】

50

図 28 (C) は、色決定テーブル T B L - H C による決定割合を示す図である。T B L - H C は、変動カテゴリコマンドが C A 2 - 3 (スーパーリーチ (擬似連なし) とスーパーリーチ (擬似連あり)) とを含む変動パターン種別) を示す場合にセットされる色決定テーブルである。

【 0 3 1 3 】

色決定テーブル T B L - H C において、入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が白となる決定割合は 2 % である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が青となる決定割合は 3 % である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が黄となる決定割合は 9 % である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は 9 % である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は 1 0 % である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は 0 % である。

10

【 0 3 1 4 】

色決定テーブル T B L - H C において、入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が青となる決定割合は 1 % である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が黄となる決定割合は 8 % である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は 8 % である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は 9 % である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は 0 % である。

【 0 3 1 5 】

色決定テーブル T B L - H C において、入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が黄となる決定割合は 7 % である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は 7 % である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は 8 % である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は 0 % である。

20

【 0 3 1 6 】

色決定テーブル T B L - H C において、入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は 6 % である。入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は 7 % である。入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は 0 % である。

【 0 3 1 7 】

色決定テーブル T B L - H C において、入賞時表示色が赤で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は 6 % である。入賞時表示色が赤で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は 0 % である。そして、入賞時表示色が虹で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は 0 % である。

30

【 0 3 1 8 】

このように、ハズレの場合には、入賞時及びアクティブ時のいずれも表示色が虹となることはない。また、全体として期待度が低い表示色で表示されるが、リーチ態様に応じて、期待度が高めの表示色で表示することで、興趣を向上させるようになっている。

【 0 3 1 9 】

図 29 (A) は、色決定テーブル T B L - A A による決定割合を示す図である。T B L - A A は、変動カテゴリコマンドが C A 3 - 1 (ノーマルリーチ (大当り)) を含む変動パターン種別) を示す場合にセットされる色決定テーブルである。

40

【 0 3 2 0 】

色決定テーブル T B L - A A において、入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が白となる決定割合は 1 % である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が青となる決定割合は 1 % である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が黄となる決定割合は 1 % である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は 2 % である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は 5 % である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は 4 % である。

【 0 3 2 1 】

色決定テーブル T B L - A A において、入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が青となる決定割合は 1 % である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が黄となる決定

50

割合は2%である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は4%である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は6%である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は5%である。

【0322】

色決定テーブルTBL - AAにおいて、入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が黄となる決定割合は3%である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は5%である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は7%である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は6%である。

【0323】

色決定テーブルTBL - AAにおいて、入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は7%である。入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は8%である。入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は7%である。

10

【0324】

色決定テーブルTBL - AAにおいて、入賞時表示色が赤で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は8%である。入賞時表示色が赤で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は8%である。そして、入賞時表示色が虹で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は9%である。

【0325】

なお、色決定テーブルTBL - AAは、ノーマルリーチで大当たりとなる場合にセットされる色決定テーブルであるが、意外性を高めるために、色決定テーブルTBL - AAに代えて、図28(A)の色決定テーブルTBL - HAをセットするようにしてもよい。一般的に遊技者は、表示色に従った期待度で演出を楽しむところ、ほぼ期待度が持てない表示色での大当たり（さらにノーマルリーチ）は遊技者にとって非常にインパクトが大きいものとなる。こうした期待度が低い演出でも大当たりの可能性があることを遊技者に示すことにより、期待度の低い演出でも遊技者の興味を維持することが可能となる。

20

【0326】

図29(B)は、色決定テーブルTBL - ABによる決定割合を示す図である。TBL - ABは、変動カテゴリコマンドがCA3 - 2（ノーマルリーチ（大当たり、擬似連あり）を含む変動パターン種別）を示す場合にセットされる色決定テーブルである。

30

【0327】

色決定テーブルTBL - ABにおいて、入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が白となる決定割合は1%である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が青となる決定割合は1%である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が黄となる決定割合は1%である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は3%である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は4%である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は5%である。

【0328】

色決定テーブルTBL - HAにおいて、入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が青となる決定割合は1%である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が黄となる決定割合は1%である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は4%である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は5%である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は6%である。

40

【0329】

色決定テーブルTBL - HAにおいて、入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が黄となる決定割合は2%である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は5%である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は6%である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は7%である。

【0330】

色決定テーブルTBL - HAにおいて、入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が緑

50

となる決定割合は 6 % である。入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は 7 % である。入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は 8 % である。

【 0 3 3 1 】

色決定テーブル T B L - H A において、入賞時表示色が赤で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は 8 % である。入賞時表示色が赤で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は 9 % である。そして、入賞時表示色が虹で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は 1 0 % である。

【 0 3 3 2 】

図 2 9 (C) は、色決定テーブル T B L - A C による決定割合を示す図である。T B L - A C は、変動カテゴリコマンドが C A 3 - 3 (スーパーリーチ (大当り) とスーパーリーチ (大当り、擬似連あり) とを含む変動パターン種別) を示す場合にセットされる色決定テーブルである。

【 0 3 3 3 】

色決定テーブル T B L - A C において、入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が白となる決定割合は 1 % である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が青となる決定割合は 1 % である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が黄となる決定割合は 1 % である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は 1 % である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は 3 % である。入賞時表示色が白で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は 4 % である。

【 0 3 3 4 】

色決定テーブル T B L - A C において、入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が青となる決定割合は 1 % である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が黄となる決定割合は 1 % である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は 2 % である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は 6 % である。入賞時表示色が青で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は 7 % である。

【 0 3 3 5 】

色決定テーブル T B L - A C において、入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が黄となる決定割合は 1 % である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は 3 % である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は 7 % である。入賞時表示色が黄で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は 8 % である。

【 0 3 3 6 】

色決定テーブル T B L - H C において、入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が緑となる決定割合は 4 % である。入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は 8 % である。入賞時表示色が緑で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は 9 % である。

【 0 3 3 7 】

色決定テーブル T B L - H C において、入賞時表示色が赤で、アクティブ時表示色が赤となる決定割合は 9 % である。入賞時表示色が赤で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は 1 1 % である。そして、入賞時表示色が虹で、アクティブ時表示色が虹となる決定割合は 1 2 % である。

【 0 3 3 8 】

このように、大当りの場合には、入賞時やアクティブ時表示色が虹となることがある。また、全体として期待度が高い表示色で表示されるが、リーチ態様に応じて、より期待度が高めの表示色で表示することで、興趣を向上させるようになっている。

【 0 3 3 9 】

上述の夫々の色決定テーブルには、入賞時表示色とアクティブ時表示色の夫々が、図 2 8、図 2 9 の割合で決定されるように、表示色の夫々に、入賞時表示色とアクティブ時表示色を決定するための乱数値 M R 6 と比較される数値 (判定値) が割り当てられていればよい。なお、乱数値 M R 6 は、例えば、演出用乱数更新処理 (ステップ S 7 6) において

更新されるものであってもよい。

【0340】

上述した各色決定テーブルの他に、例えば、入賞時表示色が緑の場合には、リーチ確定とする色決定テーブルや、入賞時表示色が赤の場合には、スーパーリーチ確定とする色決定テーブルを用いるようにしてもよい。このように表示色とリーチ演出など他の演出態様（例えば役物演出等）とを関連付けておくことで、当該保留がアクティブ表示エリアにシフトするまでの興趣を向上することができる。

【0341】

次に、図26のステップS905、909にて実行される変化態様決定処理の説明に先立ち、変化態様の決定方法の概要について説明する。図30は、保留の個数が0～3個の各パターンで入賞した場合の変化態様の決定方法を説明するための図である。なお、図30では、特図1を例にしているが、特図2の場合も同じである。また、本実施形態では、後述するレベルアップテーブル（抽選データ）を参照して保留がシフトしたときの表示色を決定する。なお、図30に示される「決」は、表示色が既に決定されていることを示している。

10

【0342】

まず、保留0個で入賞した場合について、図30（A）を用いて説明する。保留0個で入賞した場合は、入賞時・アクティブ時表示色決定処理により既に表示色は決定しているため、変化態様決定処理で変化態様を決定する必要はない。なお、本実施形態では、保留0個で入賞した場合、まず保1にて入賞時表示色で一旦表示した後に、アクティブ表示エリアAHAにシフトし、アクティブ時表示色で表示する。従って、例えば入賞時表示色が青でアクティブ時表示色が緑の場合には、保1にて一旦青で表示した後に、アクティブ表示エリアAHAにて緑で表示される。

20

【0343】

保留1個で入賞した場合について、図30（B）を用いて説明する。保留1個で入賞した場合は、入賞時・アクティブ時表示色決定処理により、保2での表示色は、入賞時表示色として決定しており、アクティブ表示エリアAHAでの表示色は、アクティブ時表示色として決定しているため、保1での表示色を決定する必要がある。従って、矢印に示されるように、保2での表示色から保1での表示色を変化させるためにレベルアップテーブルを1回参照することで、全ての保留位置での表示色が決定する。

30

【0344】

保留2個で入賞した場合について、図30（C）を用いて説明する。保留2個で入賞した場合は、入賞時・アクティブ時表示色決定処理により、保3での表示色は、入賞時表示色として決定しており、アクティブ表示エリアAHAでの表示色は、アクティブ時表示色として決定しているため、保2と保1での表示色を決定する必要がある。従って、矢印に示されるように、保3での表示色から保2での表示色を変化させるために、レベルアップテーブルを参照し、次いで保2での表示色から保1での表示色を変化させるために、レベルアップテーブルを再び参照することで（計2回）、全ての保留位置での表示色が決定する。

40

【0345】

保留3個で入賞した場合について、図30（D）を用いて説明する。保留3個で入賞した場合は、入賞時・アクティブ時表示色決定処理により、保4での表示色は、入賞時表示色として決定しており、アクティブ表示エリアAHAでの表示色は、アクティブ時表示色として決定しているため、保3と保2と保1での表示色を決定する必要がある。従って、矢印に示されるように、保4での表示色から保3での表示色を変化させるために、レベルアップテーブルを参照し、保3での表示色から保2での表示色を変化させるために、レベルアップテーブルを参照し、次いで保2での表示色から保1での表示色を変化させるために、レベルアップテーブルを再び参照することで（計3回）、全ての保留位置での表示色が決定する。

50

【0346】

以上説明したように、変化態様の決定対象となる保留記憶が何個目の保留記憶かに応じて、レベルアップテーブルを参照する回数が異なる。具体的には、4 個目の保留記憶の場合、レベルアップテーブルを参照する回数は 3 回であり、3 個目の保留記憶の場合、レベルアップテーブルを参照する回数は 2 回であり、2 個目の保留記憶の場合、レベルアップテーブルを参照する回数は 1 回であり、1 個目の保留記憶の場合、レベルアップテーブルを参照する回数は 0 回である。

【0347】

また、図 30 に示されるように、保 2 でレベルアップテーブルを参照して保 1 での表示色が決定された時点で、全ての保留位置における表示色が決定する。

【0348】

図 31 は、図 26 のステップ S905、909 にて実行される変化態様決定処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 120 は、入賞時・アクティブ時表示色決定処理で決定された入賞時表示色の値を x に代入し、アクティブ時表示色の値を y に代入する（ステップ S541）。

【0349】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、レベル差（段階差）を得るために、 d に y から x を減算した値を代入する（ステップ S542）。次いで、 s に入賞時の保留位置を代入する（ステップ S543）。例えば、入賞時に保留が 3 個表示されており、入賞時の保留位置が保 4 になる場合には、「4」が代入される。

【0350】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、 $s = 1$ が否かを判定する（ステップ S544）。 $s = 1$ の場合（ステップ S544；YES）、変化態様決定処理を終了する。これは、 $s = 1$ であれば、図 30（A）に示されるように、入賞時・アクティブ時表示色決定処理において既に表示色が決定されているためである。

【0351】

$s = 1$ ではない場合（ステップ S544；NO）、演出制御用 CPU 120 は、ループカウンタ k に $s - 1$ を代入する（ステップ S545）。このループカウンタ k は、保留位置 k に対応するものであり、 k を減少させることにより、入賞時表示色からアクティブ時表示色へ表示色が決定される。次いで、演出制御用 CPU 120 は、大当りが否かを判定する（ステップ S546）。大当りが否かは、変動カテゴリコマンドの EXT データにより判定できる。大当りと判定された場合（ステップ S546；YES）、演出制御用 CPU 120 は、レベルアップテーブル（大当り）を、変化態様を決定するためのテーブルとしてセットして（ステップ S547）、ステップ S549 に進む。

【0352】

ハズレと判定された場合（ステップ S546；NO）、演出制御用 CPU 120 は、レベルアップテーブル（ハズレ）を変化態様を決定するためのテーブルとしてセットして（ステップ S548）、ステップ S549 に進む。レベルアップテーブルは、大当りとハズレで異なるものが設けられているが、いずれもレベル差 d 、ループカウンタ k （保留位置 k ）、及びアップ数を判定するための乱数値 MR7（非図示）から、アップ数 U を決定するためのテーブルである。

【0353】

演出制御用 CPU 120 は、レベル差 d 、ループカウンタ k （保留位置 k ）、及び乱数値 MR7 から、セットされたレベルアップテーブルを用いてアップ数 U を判定し（ステップ S549）、判定結果にもとづきアップ数 U を決定する（ステップ S550）。このアップ数 U は、保留位置 $k + 1$ における表示色から、シフト後の保留位置 k における表示色へのアップ数である。

【0354】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、 x に $x + U$ を代入し、レベル差 d に $y - x$ を代入する（ステップ S551）。 $x + U$ が代入された x は、保留位置 k での表示色の値を示しており、図 22 で示した変化態様バッファに保持される。また、 $y - x$ が代入されたレベ

10

20

30

40

50

ル差 d は、保留位置 k での表示色とアクティブ時表示色でのレベル差を示している。

【0355】

演出制御用CPU120は、 k から1を減算する(ステップS552)。これにより、シフト後の保留位置を k にセットしている。また、 k を減少させていくことから、入賞時からアクティブ時に向けて表示色を決定していることが分かる。

【0356】

次いで、演出制御用CPU120は、 $k = 0$ か否かを判定する(ステップS553)。 $k = 0$ ではない場合(ステップS553; NO)、ステップS549に戻る。 $k = 0$ の場合(ステップS553; YES)、変化態様決定処理を終了する。上述したように、ルーブカウンタ k は、保留位置 k での表示色を決定するためのカウンタであるので、 k が0であることは、保留位置0、すなわちアクティブ表示エリアAHAでの表示色を示すこととなるが、アクティブ時表示色は既に決定されているために処理を終了している。

なお、上記ステップS551において、 $d = 0$ (すなわち、レベル差が0)となった場合には、表示色が決定されていない全ての保留位置 k での表示色の値を x として、ステップS550～ステップS553の処理を省略してもよい。

【0357】

このように、図31の変化態様決定処理では、入賞時・アクティブ時表示色決定処理により決定された入賞時表示色とアクティブ時表示色とにもとづいて、抽選データを参照して第1タイミングにおける変化を決定した後に、該抽選データを参照して第2タイミングにおける変化を決定する。

【0358】

ここで、第1タイミングと第2タイミングとは、保留がシフトするタイミングであり、第1と第2は、表示色が決定された順に定められる。図31の場合、入賞時表示色からアクティブ時表示色へと表示色が決定されるため、保留が消化される順番としては、第1タイミングは第2タイミングよりも前に到来するタイミングである。

【0359】

また、図31に示される変化態様決定処理では、所定条件が成立したか否かに応じて演出態様の变化態様を決定可能となっている。具体的には、所定条件として「大当たりであるか否か」という条件が成立した場合には、レベルアップテーブル(大当たり)がセットされるので、所定条件が成立しなかった場合には、レベルアップテーブル(ハズレ)がセットされる

ので、所定条件が成立したか否かに応じて演出態様の变化態様を決定可能となっている。さらに、ステップS549に示されるように、レベル差、保留位置、及び乱数値からアップ数が定まるため、レベル差のみを用いた場合や、保留位置のみを用いた場合と比較して、よりバリエーションに富んだ演出を実行することができる。

【0360】

次に、図32、図33を用いてレベルアップテーブルについて説明する。図32、図33に示されるレベルアップテーブルによる決定割合は、レベル差、保留位置、及び乱数値MR7からアップ数を決定するための決定割合を示す。このレベルアップテーブルはROM121に記憶されている。また、図32に示されるレベルアップテーブルは、大当たり時に用いられるレベルアップテーブルであり、図33に示されるレベルアップテーブルは、ハズレ時に用いられるレベルアップテーブルである。

【0361】

図32、図33に示されるように、レベルアップテーブルは、レベル差、保留位置、アップ数で構成される。レベル差は、アクティブ時表示色とのレベル差である。本実施形態では、表示色は白から虹の6つあるので、レベル差は最大で5であり、レベル差は最小で0である。また、保留位置は、その保留位置での表示色を決定するためのアップ数であるので、例えば保留位置3の場合には、保留位置4からの(4→3)、アップ数を示している。

【0362】

レベルアップテーブル(大当たり)において、レベル差が5で保留位置が1の場合に、ア

10

20

30

40

50

ある。レベル差が3で保留位置が3の場合に、アップ数が1となる決定割合は23%である。レベル差が3で保留位置が3の場合に、アップ数が2となる決定割合は8%である。レベル差が3で保留位置が3の場合に、アップ数が3となる決定割合は3%である。

【0371】

また、レベル差が2で保留位置が1の場合に、アップ数が0となる決定割合は4%である。レベル差が2で保留位置が1の場合に、アップ数が1となる決定割合は18%である。レベル差が2で保留位置が1の場合に、アップ数が2となる決定割合は78%である。

【0372】

また、レベル差が2で保留位置が2の場合に、アップ数が0となる決定割合は33%である。レベル差が2で保留位置が2の場合に、アップ数が1となる決定割合は33%である。レベル差が2で保留位置が2の場合に、アップ数が2となる決定割合は34%である。

10

【0373】

また、レベル差が2で保留位置が3の場合に、アップ数が0となる決定割合は78%である。レベル差が2で保留位置が3の場合に、アップ数が1となる決定割合は18%である。レベル差が2で保留位置が3の場合に、アップ数が2となる決定割合は4%である。

【0374】

また、レベル差が1で保留位置が1の場合に、アップ数が0となる決定割合は10%である。レベル差が1で保留位置が1の場合に、アップ数が1となる決定割合は90%である。また、レベル差が1で保留位置が2の場合に、アップ数が0となる決定割合は50%である。レベル差が1で保留位置が2の場合に、アップ数が1となる決定割合は50%である。また、レベル差が1で保留位置が3の場合に、アップ数が0となる決定割合は90%である。レベル差が1で保留位置が3の場合に、アップ数が1となる決定割合は10%である。

20

【0375】

また、レベル差が0の場合は、いずれの保留位置であっても、アップ数が0となる決定割合は100%である。なお、図31の説明で、レベル差が0となった場合には、ステップS550～ステップS553の処理を省略してもよいことを記載したが、この場合、レベルアップテーブル（大当り）における「レベル差」が「0」のテーブルは不要となるので、さらに容量の圧迫を低減することができる。

30

【0376】

このように、レベルアップテーブル（大当り）による決定割合では、アクティブ表示エリアA H Aに保留位置が近づくほど、大きいアップ数が決定される割合が大きくなるようになっている。すなわち、アクティブ表示エリアA H Aに保留位置が近づくほど、大きくレベル数がアップし、さらに大当りとなる。このように、当該保留による飾り図柄の変動の直前に遊技者の期待度を急激に高めた上に大当りとなることから、本実施形態による表示色変化演出は遊技者に与えるインパクトが大きい演出となっている。

【0377】

次に、レベルアップテーブル（ハズレ）についてであるが、レベルアップテーブル（ハズレ）においては、レベル差が5で保留位置が1の場合に、アップ数が0となる決定割合は49%である。レベル差が5で保留位置が1の場合に、アップ数が1となる決定割合は25%である。レベル差が5で保留位置が1の場合に、アップ数が2となる決定割合は13%である。レベル差が5で保留位置が1の場合に、アップ数が3となる決定割合は7%である。レベル差が5で保留位置が1の場合に、アップ数が4となる決定割合は4%である。レベル差が5で保留位置が1の場合に、アップ数が5となる決定割合は2%である。

40

【0378】

また、レベル差が5で保留位置が2の場合に、アップ数が0となる決定割合は17%である。レベル差が5で保留位置が2の場合に、アップ数が1となる決定割合は17%である。レベル差が5で保留位置が2の場合に、アップ数が2となる決定割合は17%である。レベル差が5で保留位置が2の場合に、アップ数が3となる決定割合は17%である。

50

レベル差が5で保留位置が2の場合に、アップ数が4となる決定割合は16%である。レベル差が5で保留位置が2の場合に、アップ数が5となる決定割合は16%である。

【 0 3 7 9 】

また、レベル差が5で保留位置が3の場合に、アップ数が0となる決定割合は2%である。レベル差が5で保留位置が3の場合に、アップ数が1となる決定割合は4%である。レベル差が5で保留位置が3の場合に、アップ数が2となる決定割合は7%である。レベル差が5で保留位置が3の場合に、アップ数が3となる決定割合は13%である。レベル差が5で保留位置が3の場合に、アップ数が4となる決定割合は25%である。レベル差が5で保留位置が3の場合に、アップ数が5となる決定割合は45%である。

【 0 3 8 0 】

また、レベル差が4で保留位置が1の場合に、アップ数が0となる決定割合は56%である。レベル差が4で保留位置が1の場合に、アップ数が1となる決定割合は25%である。レベル差が4で保留位置が1の場合に、アップ数が2となる決定割合は12%である。レベル差が4で保留位置が1の場合に、アップ数が3となる決定割合は5%である。レベル差が4で保留位置が1の場合に、アップ数が4となる決定割合は2%である。

【 0 3 8 1 】

また、レベル差が４で保留位置が２の場合に、アップ数が０となる決定割合は２０％である。レベル差が４で保留位置が２の場合に、アップ数が１となる決定割合は２０％である。レベル差が４で保留位置が２の場合に、アップ数が２となる決定割合は２０％である。レベル差が４で保留位置が２の場合に、アップ数が３となる決定割合は２０％である。レベル差が４で保留位置が２の場合に、アップ数が４となる決定割合は２０％である。

【 0 3 8 2 】

また、レベル差が4で保留位置が3の場合に、アップ数が0となる決定割合は2%である。レベル差が4で保留位置が3の場合に、アップ数が1となる決定割合は5%である。レベル差が4で保留位置が3の場合に、アップ数が2となる決定割合は12%である。レベル差が4で保留位置が3の場合に、アップ数が3となる決定割合は25%である。レベル差が4で保留位置が3の場合に、アップ数が4となる決定割合は56%である。

【 0 3 8 3 】

また、レベル差が3で保留位置が1の場合に、アップ数が0となる決定割合は66%である。レベル差が3で保留位置が1の場合に、アップ数が1となる決定割合は23%である。レベル差が3で保留位置が1の場合に、アップ数が2となる決定割合は8%である。レベル差が3で保留位置が1の場合に、アップ数が3となる決定割合は3%である。

【 0 3 8 4 】

また、レベル差が3で保留位置が2の場合に、アップ数が0となる決定割合は25%である。レベル差が3で保留位置が2の場合に、アップ数が1となる決定割合は25%である。レベル差が3で保留位置が2の場合に、アップ数が2となる決定割合は25%である。レベル差が3で保留位置が2の場合に、アップ数が3となる決定割合は25%である。

【 0 3 8 5 】

また、レベル差が3で保留位置が3の場合に、アップ数が0となる決定割合は3%である。レベル差が3で保留位置が3の場合に、アップ数が1となる決定割合は8%である。レベル差が3で保留位置が3の場合に、アップ数が2となる決定割合は23%である。レベル差が3で保留位置が3の場合に、アップ数が3となる決定割合は66%である。

【 0 3 8 6 】

また、レベル差が2で保留位置が1の場合に、アップ数が0となる決定割合は78%である。レベル差が2で保留位置が1の場合に、アップ数が1となる決定割合は18%である。レベル差が2で保留位置が1の場合に、アップ数が2となる決定割合は4%である。

【 0 3 8 7 】

また、レベル差が2で保留位置が2の場合に、アップ数が0となる決定割合は34%である。レベル差が2で保留位置が2の場合に、アップ数が1となる決定割合は33%である。レベル差が2で保留位置が2の場合に、アップ数が2となる決定割合は33%である。

10

20

30

40

50

。

【 0 3 8 8 】

また、レベル差が2で保留位置が3の場合に、アップ数が0となる決定割合は4%である。レベル差が2で保留位置が3の場合に、アップ数が1となる決定割合は18%である。レベル差が2で保留位置が3の場合に、アップ数が2となる決定割合は78%である。

【 0 3 8 9 】

また、レベル差が1で保留位置が1の場合に、アップ数が0となる決定割合は90%である。レベル差が1で保留位置が1の場合に、アップ数が1となる決定割合は10%である。また、レベル差が1で保留位置が2の場合に、アップ数が0となる決定割合は50%である。レベル差が1で保留位置が2の場合に、アップ数が1となる決定割合は50%である。また、レベル差が1で保留位置が3の場合に、アップ数が0となる決定割合は10%である。レベル差が1で保留位置が3の場合に、アップ数が1となる決定割合は90%である。

【 0 3 9 0 】

また、レベル差が0の場合は、いずれの保留位置であっても、アップ数が0となる決定割合は100%である。なお、図31の説明で、レベル差が0となった場合には、ステップS550～ステップS553の処理を省略してもよいことを記載したが、この場合、レベルアップテーブル（ハズレ）における「レベル差」が「0」のテーブルは不要となるので、さらに容量の圧迫を低減することができる。

【 0 3 9 1 】

このように、レベルアップテーブル（ハズレ）による決定割合では、入賞時の保留位置に近いほど大きいアップ数が決定される割合が大きくなるようになっている。すなわち、入賞後、すぐにレベル数がアップするようになっている。このように、早めに遊技者の期待度を高めておくことで、間を持たせることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。

【 0 3 9 2 】

以上説明したレベルアップテーブル（大当り）及びレベルアップテーブル（ハズレ）による決定割合に示されるように、入賞時表示色とアクティブ時表示色の段階数の差（レベル差）が同じ場合でも保留記憶の個数に応じて、演出態様の変化態様が異なる。これは、レベルアップテーブルに、各レベル差ごとに保留位置が1～3まで設けられており、保留位置が1～3の各々でのアップ数が異なるためである。

【 0 3 9 3 】

上述の夫々のレベルアップテーブルには、アップ数が、図32、図33の割合で決定されるように、レベル差と保留位置の夫々に、アップ数を決定するための乱数値MR7と比較される数値（判定値）が割り当てられていればよい。なお、乱数値MR7は、例えば、演出用乱数更新処理（ステップS76）において更新されるものであってもよい。

【 0 3 9 4 】

図34は、図25のステップS171にて実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図34に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、ステップS170の可変表示開始待ち処理にて受信した可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップS701）。例えば、演出制御用CPU120は、ステップS170の可変表示開始待ち処理において受信した可変表示結果通知コマンドに基づいて「ハズレ」であるか否かを判定してもよい。具体的には、演出制御用CPU120は、ステップS170の可変表示開始待ち処理において受信した可変表示結果通知コマンドが、可変表示結果が「ハズレ」となる旨を通知する第1可変表示結果通知コマンドであった場合には「ハズレ」と判定する。つまり、演出制御用CPU120は、可変表示開始待ち処理（ステップS170）において第1可変表示結果通知コマンドを受信した場合には「ハズレ」と判定する。一方、演出制御用CPU120は、ステップS170の可変表示開始待ち処理において受信した可変表示結果通知コマンドが、可変表示結果が第1大当り（1

6 R 通常大当り)となる旨を通知する第 2 可変表示結果通知コマンドか、可変表示結果が第 2 大当り (16 R 確変大当り)となる旨を通知する第 3 可変表示結果通知コマンドであった場合には「ハズレ」でないと判定する。つまり、演出制御用 CPU 120 は、可変表示開始待ち処理 (ステップ S 170)において第 2 可変表示結果通知コマンドか第 3 可変表示結果通知コマンドを受信した場合には「ハズレ」でないと判定する。

【0395】

「ハズレ」の場合 (ステップ S 701; YES)、演出制御用 CPU 120 は、例えば主基板 11 から伝送された変動パターン指定コマンドにおける EXT データを読み取ること等により、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する (ステップ S 702)。

10

【0396】

ステップ S 702 にて非リーチ変動パターンであると判定された場合 (ステップ S 702; YES)、演出制御用 CPU 120 は、非リーチ組み合わせを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組み合わせを決定し (ステップ S 703)、ステップ S 706 に進む。

一例として、ステップ S 703 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 等に予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 5L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 等に予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定等により、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 等に予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップ S 703 の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組み合わせの確定図柄を決定すればよい。

20

30

【0397】

ステップ S 702 にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合 (ステップ S 702; NO)、演出制御用 CPU 120 は、リーチ組み合わせを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組み合わせを決定し (ステップ S 704)、ステップ S 706 に進む。一例として、ステップ S 706 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 等に予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。更に、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 等に予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組み合わせになってしまう場合には、任意の値を中確定飾り図柄の図柄番号に加算又は減算すること等により、確定飾り図柄が大当り組み合わせとはならずリーチ組み合わせとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び

40

50

右確定飾り図柄の図柄番号との差分を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【0398】

ステップS701にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定された場合（ステップS521；NO）、演出制御用CPU120は、大当たり組み合わせを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組み合わせを決定し（ステップS705）、ステップS706に進む。一例として、ステップS706の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタ等により更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM121等に予め記憶された所定の大当たり確定図柄決定テーブルを参照すること等により、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当たり種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当たり中における昇格演出の有無等に応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

10

【0399】

具体的な一例として、大当たり種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当たり組み合わせを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当たり種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄又は確変図柄のうちからいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当たり組み合わせ又は確変大当たり組み合わせを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。

20

【0400】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御パターン設定処理を実行する（ステップS706）。ステップS706の演出制御パターン設定処理には、変動パターンに基づいて演出制御パターンを設定する処理、即ち、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンに対応する、演出制御パターンを使用パターンとしてセットする処理などが含まれる。

【0401】

次いで、演出制御用CPU120は、表示色設定処理を実行する（ステップS707）。図35は、図34のステップS707にて実行される表示色設定処理の一例を示すフローチャートである。図35に示す表示色設定処理において、演出制御用CPU120は、変動を開始する特別図柄が特図1か特図2かを判定するために、第1変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS721）。

30

【0402】

第1変動開始コマンドを受信した場合（ステップS721；YES）、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおけるシフト後の保留及びアクティブ表示の表示色を設定する（ステップS722）。この表示色の設定の具体例は後述する。次いで、演出制御用CPU120は、第1入賞変化態様バッファをシフトするシフト処理を行い（ステップS723）、表示色設定処理を終了する。このシフト処理の具体例は後述する。

【0403】

第1変動開始コマンドを受信していない場合（ステップS721；NO）、第2変動開始コマンドを受信していることとなるので、演出制御用CPU120は、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおけるシフト後の保留及びアクティブ表示の表示色を設定する（ステップS724）。次いで、演出制御用CPU120は、第2入賞変化態様バッファをシフトするシフト処理を行い（ステップS725）、表示色設定処理を終了する。

40

【0404】

上述したステップS722、724での表示色の設定の具体例について第1入賞変化態様バッファに図22（C）を用いて説明する。いずれの保留位置についても共通することは、シフト後の保留位置を n （ $=0, 1, 2, 3$ （「0」はアクティブ表示エリア））としたとき、“シフト後の保留位置 n での表示色は、「現在の保留位置」が「 $n+1$ 」の行

50

の「現在とこれからの保留位置」が「 n 」の表示色となる... (α) ” ということである。

【 0 4 0 5 】

以下、(α) に記載した内容をもとに、 n を 0 から 3 としたときの表示色について 0 から順に説明する。 $n = 0$ のときは、“シフト後の保留位置 0 での表示色は、「現在の保留位置」が「 $0 + 1$ 」の行の「現在とこれからの保留位置」が「0」の表示色となる”ので、保留位置 0 (= アクティブ表示エリア) での表示色として、緑が設定される。

【 0 4 0 6 】

$n = 1$ のときは、“シフト後の保留位置 1 での表示色は、「現在の保留位置」が「 $1 + 1$ 」の行の「現在とこれからの保留位置」が「1」の表示色となる”ので、保留位置 1 での表示色として、白が設定される。

10

【 0 4 0 7 】

$n = 2$ のときは、“シフト後の保留位置 2 での表示色は、「現在の保留位置」が「 $2 + 1$ 」の行の「現在とこれからの保留位置」が「2」の表示色となる”ので、保留位置 2 での表示色として、青が設定される。

【 0 4 0 8 】

$n = 3$ のときは、“シフト後の保留位置 3 での表示色は、「現在の保留位置」が「 $3 + 1$ 」の行の「現在とこれからの保留位置」が「3」の表示色となる”が、その位置には 0 が保持されているため、保留位置 3 で保留表示は非表示となる。

【 0 4 0 9 】

以上より、図 2 2 (C) に示される第 1 入賞変化態様バッファの場合には、シフト後の保 2 の表示色として青 (2) 、保 1 の表示色として白 (1) 、アクティブ表示の表示色として緑 (4) が設定される。

20

【 0 4 1 0 】

次に、シフト処理の具体例について第 1 入賞変化態様バッファに図 2 2 (C) を用いて説明する。いずれの保留位置についても共通することは、「現在の保留位置」を n (= 2 , 3 , 4) としたとき、“「現在の保留位置」が n の行を、「現在の保留位置」が $n - 1$ の行にそのままコピーする (ただし、行の右端の値は除く) ... (β) ” という処理がシフト処理である。「行の右端の値は除く」理由は、「行の右端の値」が現在の表示色であるため、シフト後には不要となるためである。

【 0 4 1 1 】

以下、(β) に記載した内容をもとに、 n を 2 から 4 としたときのシフト処理について 1 から順に説明する。

30

【 0 4 1 2 】

$n = 2$ のときは、“「現在の保留位置」が「2」の行を、「現在の保留位置」が「1」の行にそのままコピーする (ただし、行の右端の値 (= 1 (白)) は除く) ” となる。「現在の保留位置」が「2」の行は、「5 (赤) 」、「1 (白) 」、「1 (白) 」であり、行の右端の値は「1 (白) 」であるため、「5 (赤) 」、「1 (白) 」が、「現在の保留位置」が「1」の行にそのままコピーされる。これにより、「現在の保留位置」が「1」の行において、「現在とこれからの保留位置」の「アクティブ」には「5 (赤) 」がコピーされ、「現在とこれからの保留位置」の「1」には「1 (白) 」がコピーされる。

40

【 0 4 1 3 】

$n = 3$ のときは、“「現在の保留位置」が「3」の行を、「現在の保留位置」が「2」の行にそのままコピーする (ただし、行の右端の値 (= 2 (青)) は除く) ” となる。「現在の保留位置」が「3」の行は、「4 (緑) 」、「4 (緑) 」、「2 (青) 」、「2 (青) 」であり、行の右端の値は「2 (青) 」であるため、「4 (緑) 」、「4 (緑) 」、「2 (青) 」が、「現在の保留位置」が「2」の行にそのままコピーされる。これにより、「現在の保留位置」が「2」の行において、「現在とこれからの保留位置」の「アクティブ」には「4 (緑) 」がコピーされ、「現在とこれからの保留位置」の「1」には「4 (緑) 」がコピーされ、「現在とこれからの保留位置」の「2」には「2 (青) 」がコピーされる。

50

【 0 4 1 4 】

n = 4 のときは、“ 「現在の保留位置」が「4」の行を、「現在の保留位置」が「3」の行にそのままコピーする（ただし、行の右端の値は除く） ” となる。「現在の保留位置」が「4」の行は全て「0」のため、「現在の保留位置」が「3」の行の全てに「0」が保持される。

【 0 4 1 5 】

n = 4 までのシフト処理が終わると、「現在の保留位置」が「4」の行は、非表示を示す0でクリアされる。以上により、シフト処理が終了する。

【 0 4 1 6 】

図 3 4 に戻り、表示色設定処理に次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留消化処理を行う（ステップ S 7 0 8）。具体的には、当該変動に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリア A H A に表示させる（換言すれば、当該変動に対応するアクティブ表示を含む特別画像を表示させる）。例えば、第 1 特図ゲームと連動して飾り図柄の変動を開始するときには（今回の飾り図柄の可変表示が第 1 特図ゲームに連動したものであるときは）、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L の右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリア A H A に表示させる（第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L の右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示を含む特別画像を表示させる）。

より詳細には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L の右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリア A H A に移動させてアクティブ表示を表示させる演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させることなどにより、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L の右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリア A H A に表示させる。なお、アクティブ表示エリア A H A におけるアクティブ表示は、保留表示と同じ態様で表示してもよいし、保留表示に対応するが保留表示とは異なる表示態様で表示されてもよい。第 2 特図ゲームと連動して飾り図柄の変動を開始するときも同様である。

【 0 4 1 7 】

また、保留消化処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L において、消化する保留表示（アクティブ表示）の他に保留表示があるときは、当該他の保留表示を第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L においてシフトし、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R において、アクティブ表示の他に保留表示があるときは、当該他の保留表示を第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R においてシフトする。このステップ S 7 0 8 の保留消化処理と上述したステップ S 7 0 7 の表示色設定処理により、所定演出（表示色変化演出）を実行可能となっている。

【 0 4 1 8 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた飾り図柄変動時間タイマの格納値である飾り図柄変動時間タイマ値の初期値として、上記変動パターンに応じた飾り図柄変動時間タイマ値をセットし（ステップ S 7 0 9）、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）に対応する“2”に更新し（ステップ S 7 1 0）、可変表示開始設定処理を終了する。

【 0 4 1 9 】

次に、図 3 6、図 3 7 を用いて表示色変化演出の具体例について説明する。図 3 6 は、白（保 4）、黄（保 3）、緑（保 2）、赤（保 1）、虹（アクティブ）に変化する場合の演出例を示す図である。いずれの演出例においても、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L での演出とし、入賞時演出決定処理では、第 1 始動入賞指定コマンドを受信するものとする。また、図 2 2 に示される変化態様バッファの形式に合わせて、図 3 6、3 7 の説明では、（アクティブ、保 1、保 2、保 3、保 4）という形式で表示色を表現する。例えば、白（保 4）、黄（保 3）、緑（保 2）、赤（保 1）、虹（アクティブ）の順に表示色が

変化する場合には、(虹←赤←緑←黄←白)と表現する。図36、図37において画像表示装置5内の矢印「↓」は、飾り図柄が変動中であることを表している。

【0420】

まず、図36の、白(保4)、黄(保3)、緑(保2)、赤(保1)、虹(アクティブ)の順に表示色が決定されるまでの入賞時演出決定処理の流れについて説明する。まず、入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、第1始動口入賞指定コマンドを受信する(ステップS903;YES)。次いで、演出制御用CPU120は、入賞時・アクティブ時表示色決定処理(特図1)を行う(ステップS904)。入賞時・アクティブ時表示色決定処理では、変動カテゴリコマンドのEXTデータが、ノーマルリーチ(大当たり)を示しているものとする。

10

【0421】

この場合、演出制御用CPU120は、非リーチ(ハズレ)ではなく(ステップS521;NO)、ノーマルリーチ(ハズレ)ではなく(ステップS523;NO)、スーパーリーチ(ハズレ)ではなく(ステップS525;NO)、ノーマルリーチ(大当たり)と判定するので(ステップS527;YES)、TBL-AAをセットする(ステップS528)。そして、演出制御用CPU120は、乱数値MR6により判定を行い(ステップS523)、入賞時表示色として1(白)、アクティブ時表示色として6(虹)を始動入賞変化態様バッファに記憶する(ステップS534)。具体的には、「現在の保留位置」が「4」の行のうち、「現在とこれからの位置」が「アクティブ」の領域に6(虹)が保持され、「現在とこれからの位置」が「4」の領域に1(白)が保持される。

20

【0422】

次いで、変化態様決定処理では、演出制御用CPU120は、xに1を代入し、yに6を代入する(ステップS541)。そして、演出制御用CPU120は、レベル差dに5(=6-1)を代入する(ステップS542)。次いで、入賞時保留位置は、保4であるため、演出制御用CPU120は、sに4を代入する(ステップS543)。

【0423】

次に演出制御用CPU120は、s=4であるので、s≠1と判定し(ステップS544;NO)、kに3(=4-1)を代入する(ステップS545)。そして、演出制御用CPU120は、大当たりと判定し(ステップS546;YES)、レベルアップテーブル(大当たり)をセットする(ステップS547)。

30

【0424】

演出制御用CPU120は、レベルアップテーブルにおいて、レベル差d=5、保留位置k=3に該当する行のうち、乱数値MR7によりアップ数Uを判定する(ステップS549)。この例の場合、白から黄となるため、乱数値MR7により13%の割合で決定されるアップ数2が判定されたとする。演出制御用CPU120は、アップ数Uを2に決定する(ステップS550)。これは、保4から保3へのアップ数を示している。

【0425】

次いで、演出制御用CPU120は、xに1+2(=x+U)を代入し、レベル差dに6-3(=y-x)を代入する(ステップS551)。こうして得られたxは、保3での表示色を示し、レベル差dは、アップした後のアクティブ時表示色の値との差を示している。そして、x(=3)は、「現在の保留位置」が「4」の行のうち、「現在とこれからの位置」が「3」の領域に保持される。

40

【0426】

演出制御用CPU120は、k(=3)から1を減算し、kに2を代入する(ステップS552)。そして、演出制御用CPU120は、k≠0であるので(ステップS553;NO)、ステップS549に戻る。

【0427】

再びステップS549において、演出制御用CPU120は、レベルアップテーブルにおいて、レベル差d=3、保留位置k=2に該当する行のうち、乱数値MR7によりアップ数Uを判定する(ステップS549)。この例の場合、黄から緑となるため、乱数値M

50

R 7 により 2 5 % の割合で決定されるアップ数 1 が判定されたとする。演出制御用 C P U 1 2 0 は、アップ数 U を 1 に決定する (ステップ S 5 5 0) 。これは、保 3 から保 2 へのアップ数を示している。

【 0 4 2 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、 x に $3 + 1 (= x + U)$ を代入し、レベル差 d に $6 - 4 (= y - x)$ を代入する。こうして得られた x は、保 2 での表示色を示し、レベル差 d は、アップした後のアクティブ時表示色の値との差を示している。そして、 $x (= 4)$ は、「現在の保留位置」が「4」の行のうち、「現在とこれからの位置」が「2」の領域に保持される。

【 0 4 2 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、 $k (= 2)$ から 1 を減算し、 k に 1 を代入する (ステップ S 5 5 2) 。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、 $k \neq 0$ であるので (ステップ S 5 5 3 ; N O) 、ステップ S 5 4 9 に戻る。

【 0 4 3 0 】

再びステップ S 5 4 9 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、レベルアップテーブルにおいて、レベル差 $d = 2$ 、保留位置 $k = 1$ に該当する行のうち、乱数値 M R 7 によりアップ数 U を判定する (ステップ S 5 4 9) 。この例の場合、緑から赤となるため、乱数値 M R 7 により 1 8 % の割合で決定されるアップ数 1 が判定されたとする。演出制御用 C P U 1 2 0 は、アップ数 U を 1 に決定する (ステップ S 5 5 0) 。これは、保 2 から保 1 へのアップ数を示している。

【 0 4 3 1 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、 x に $4 + 1 (= x + U)$ を代入し、レベル差 d に $6 - 5 (= y - x)$ を代入する。こうして得られた x は、保 1 での表示色を示し、レベル差 d は、アップした後のアクティブ時表示色の値との差を示している。そして、 $x (= 5)$ は、「現在の保留位置」が「4」の行のうち、「現在とこれからの位置」が「1」の領域に保持される。これにより、保 1 ~ 保 3 での表示色が決定され、アクティブ時表示色及び入賞時表示色は既に決定されているので、全ての変化態様 (虹 - 赤 - 緑 - 黄 - 白) が決定することとなる。

【 0 4 3 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、 $k (= 1)$ から 1 を減算し、 k に 0 を代入する (ステップ S 5 5 2) 。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、 $k = 0$ であるので (ステップ S 5 5 3 ; Y E S) 、変化態様決定処理を終了する。その結果、図 3 6 (A) に示されるように、まず保 4 に白で保留表示される。

【 0 4 3 3 】

こうして全ての変化態様が決定した状態で、可変表示開始設定処理が開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 7 0 1 から処理を開始し、ステップ S 7 0 6 の表示色設定処理を行う。表示色設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、シフト後の表示色を 3 (黄) に設定する (ステップ S 7 2 2) 。そして、「現在の保留位置」が「4」の行に記憶されている内容 (虹 - 赤 - 緑 - 黄 - 白) のうち、上述したシフト処理により、「白を除いた内容 (虹 - 赤 - 緑 - 黄) を「現在の保留位置」が「3」の行にコピーすることでシフトする (ステップ S 7 2 3) 。

【 0 4 3 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留消化処理 (ステップ S 7 0 8) などを行うことで可変表示開始設定処理を終了し、飾り図柄が変動すると、図 3 6 (B) に示されるように、保 3 に黄で保留表示される。

【 0 4 3 5 】

この変動が終了し、再び可変表示開始設定処理が開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 7 0 1 から処理を開始し、ステップ S 7 0 6 の表示色設定処理を行う。表示色設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、シフト後の表示色を 4 (緑) に設定する (ステップ S 7 2 2) 。そして、「現在の保留位置」が「3」の行に記憶されている内

10

20

30

40

50

容（虹←赤←緑←黄）のうち、上述したシフト処理により、「黄を除いた内容（虹←赤←緑）」を「現在の保留位置」が「2」の行にコピーすることでシフトする（ステップS723）。

【0436】

次いで、演出制御用CPU120は、保留消化処理（ステップS708）などを行うことで可変表示開始設定処理を終了し、飾り図柄が変動すると、図36（C）に示されるように、保2に緑で保留表示される。

【0437】

この変動が終了し、再び可変表示開始設定処理が開始すると、演出制御用CPU120は、ステップS701から処理を開始し、ステップS706の表示色設定処理を行う。表示色設定処理において、演出制御用CPU120は、シフト後の表示色を5（赤）に設定する（ステップS722）。そして、「現在の保留位置」が「2」の行に記憶されている内容（虹←赤←緑）のうち、上述したシフト処理により、緑を除いた内容（虹←赤）を「現在の保留位置」が「1」の行にコピーすることでシフトする（ステップS723）。

10

【0438】

次いで、演出制御用CPU120は、保留消化処理（ステップS708）などを行うことで可変表示開始設定処理を終了し、飾り図柄が変動すると、図36（D）に示されるように、保1に赤で保留表示される。

【0439】

この変動が終了し、再び可変表示開始設定処理が開始すると、演出制御用CPU120は、ステップS701から処理を開始し、ステップS706の表示色設定処理を行う。表示色設定処理において、演出制御用CPU120は、シフト後の表示色を6（虹）に設定する（ステップS722）。そして、「現在の保留位置」が「1」の行に記憶されている内容（虹←赤）は、上述したシフト処理により、0でクリアされる（ステップS723）。

20

【0440】

次いで、演出制御用CPU120は、保留消化処理（ステップS708）などを行うことで可変表示開始設定処理を終了し、飾り図柄が変動すると、図36（E）に示されるように、アクティブ表示エリアAHAに虹でアクティブ表示される。

【0441】

次に、図37の赤←赤←赤←緑←緑の順に表示色が決定されるまでの入賞時演出決定処理の流れについて説明する。まず、入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、第1始動口入賞指定コマンドを受信する（ステップS903；YES）。次いで、演出制御用CPU120は、入賞時・アクティブ時表示色決定処理（特図1）を行う（ステップS904）。入賞時・アクティブ時表示色決定処理では、変動カテゴリコマンドのEXTデータが、非リーチ（ハズレ）を示しているものとする。

30

【0442】

この場合、演出制御用CPU120は、非リーチ（ハズレ）と判定するので（ステップS521；YES）、TBL-HAをセットする（ステップS528）。そして、演出制御用CPU120は、乱数値MR6により判定を行い（ステップS523）、入賞時表示色として4（緑）、アクティブ時表示色として5（赤）を始動入賞変化態様バッファに記憶する（ステップS534）。具体的には、「現在の保留位置」が「4」の行のうち、「現在とこれからの位置」が「アクティブ」の領域に5（赤）が保持され、「現在とこれからの位置」が「4」の領域に4（緑）が保持される。

40

【0443】

次いで、変化態様決定処理では、演出制御用CPU120は、xに4を代入し、yに5を代入する（ステップS541）。そして、演出制御用CPU120は、レベル差dに1（=5-4）を代入する（ステップS542）。次いで、入賞時保留位置は、保4であるため、演出制御用CPU120は、sに4を代入する（ステップS543）。

【0444】

50

次に演出制御用CPU120は、 $s = 4$ であるので、 $s \neq 1$ と判定し（ステップS544；NO）、 k に $3 (= 4 - 1)$ を代入する（ステップS545）。そして、演出制御用CPU120は、ハズレと判定し（ステップS546；NO）、レベルアップテーブル（ハズレ）をセットする（ステップS548）。

【0445】

演出制御用CPU120は、レベルアップテーブルにおいて、レベル差 $d = 1$ 、保留位置 $k = 3$ に該当する行のうち、乱数値MR7によりアップ数 U を判定する（ステップS549）。この例の場合、緑から緑となるため、乱数値MR7により10%の割合で決定されるアップ数0が判定されたとする。演出制御用CPU120は、アップ数 U を0に決定する（ステップS550）。これは、保4から保3へのアップ数を示している。

10

【0446】

次いで、演出制御用CPU120は、 x に $4 + 0 (= x + U)$ を代入し、レベル差 d に $5 - 4 (= y - x)$ を代入する。こうして得られた x は、保3での表示色を示し、レベル差 d は、アップした後のアクティブ時表示色の値との差を示している。そして、 $x (= 4)$ は、「現在の保留位置」が「4」の行のうち、「現在とこれからの位置」が「3」の領域に保持される。

【0447】

演出制御用CPU120は、 $k (= 3)$ から1を減算し、 k に2を代入する（ステップS552）。そして、演出制御用CPU120は、 $k \neq 0$ であるので（ステップS553；NO）、ステップS549に戻る。

20

【0448】

再びステップS549において、演出制御用CPU120は、レベルアップテーブルにおいて、レベル差 $d = 1$ 、保留位置 $k = 2$ に該当する行のうち、乱数値MR7によりアップ数 U を判定する（ステップS549）。この例の場合、緑から赤となるため、乱数値MR7により50%の割合で決定されるアップ数1が判定されたとする。演出制御用CPU120は、アップ数 U を1に決定する（ステップS550）。これは、保3から保2へのアップ数を示している。

【0449】

次いで、演出制御用CPU120は、 x に $4 + 1 (= x + U)$ を代入し、レベル差 d に $5 - 5 (= y - x)$ を代入する。こうして得られた x は、保2での表示色を示し、レベル差 d は、アップした後のアクティブ時表示色の値との差を示している。そして、 $x (= 5)$ は、「現在の保留位置」が「4」の行のうち、「現在とこれからの位置」が「2」の領域に保持される。

30

【0450】

演出制御用CPU120は、 $k (= 2)$ から1を減算し、 k に1を代入する（ステップS552）。そして、演出制御用CPU120は、 $k \neq 0$ であるので（ステップS553；NO）、ステップS549に戻る。

【0451】

再びステップS549において、演出制御用CPU120は、レベルアップテーブルにおいて、レベル差 $d = 0$ 、保留位置 $k = 1$ に該当する行のうち、乱数値MR7によりアップ数 U を判定する（ステップS549）。この例の場合、赤から赤となるため、レベルアップ差は0であるので、乱数値MR7がいずれの値であってもアップ数0が判定される。演出制御用CPU120は、アップ数 U を0に決定する（ステップS550）。これは、保2から保1へのアップ数を示している。

40

【0452】

次いで、演出制御用CPU120は、 x に $5 + 0 (= x + U)$ を代入し、レベル差 d に $5 - 5 (= y - x)$ を代入する。こうして得られた x は、保1での表示色を示し、レベル差 d は、アップした後のアクティブ時表示色の値との差を示している。そして、 $x (= 5)$ は、「現在の保留位置」が「4」の行のうち、「現在とこれからの位置」が「1」の領域に保持される。これにより、保1～保3での表示色が決定され、アクティブ時表示色及

50

び入賞時表示色は既に決定されているので、全ての変化態様（赤、赤、緑、緑、緑）が決定することとなる。

【0453】

演出制御用CPU120は、 $k (= 1)$ から1を減算し、 k に0を代入する（ステップS552）。そして、演出制御用CPU120は、 $k = 0$ であるので（ステップS553；YES）、変化態様決定処理を終了する。その結果、図37（A）に示されるように、まず保4に緑で保留表示される。

【0454】

こうして全ての変化態様が決定した状態で、可変表示開始設定処理が開始すると、演出制御用CPU120は、ステップS701から処理を開始し、ステップS706の表示色設定処理を行う。表示色設定処理において、演出制御用CPU120は、シフト後の表示色を4（緑）に設定する（ステップS722）。そして、「現在の保留位置」が「4」の行に記憶されている内容（赤－赤－赤－緑－緑）のうち、上述したシフト処理により、右端の緑を除いた内容（赤－赤－赤－緑）を「現在の保留位置」が「3」の行にコピーすることでシフトする（ステップS723）。

10

【0455】

次いで、演出制御用CPU120は、保留消化処理（ステップS708）などを行うことで可変表示開始設定処理を終了し、飾り図柄が変動すると、図37（B）に示されるように、保3に緑で保留表示される。

【0456】

20

この変動が終了し、再び可変表示開始設定処理が開始すると、演出制御用CPU120は、ステップS701から処理を開始し、ステップS706の表示色設定処理を行う。表示色設定処理において、演出制御用CPU120は、シフト後の表示色を5（赤）に設定する（ステップS722）。そして、「現在の保留位置」が「3」の行に記憶されている内容（赤－赤－赤－緑）のうち、上述したシフト処理により、緑を除いた内容（赤－赤－赤）を「現在の保留位置」が「2」の行にコピーすることでシフトする（ステップS723）。

【0457】

次いで、演出制御用CPU120は、保留消化処理（ステップS708）などを行うことで可変表示開始設定処理を終了し、飾り図柄が変動すると、図37（C）に示されるように、保2に赤で保留表示される。

30

【0458】

この変動が終了し、再び可変表示開始設定処理が開始すると、演出制御用CPU120は、ステップS701から処理を開始し、ステップS706の表示色設定処理を行う。表示色設定処理において、演出制御用CPU120は、シフト後の表示色を5（赤）に設定する（ステップS722）。そして、「現在の保留位置」が「2」の行に記憶されている内容（赤－赤－赤）のうち、上述したシフト処理により、右端の赤を除いた内容（赤－赤）を「現在の保留位置」が「1」の行にコピーすることでシフトする（ステップS723）。

【0459】

40

次いで、演出制御用CPU120は、保留消化処理（ステップS708）などを行うことで可変表示開始設定処理を終了し、飾り図柄が変動すると、図37（D）に示されるように、保1に赤で保留表示される。

【0460】

この変動が終了し、再び可変表示開始設定処理が開始すると、演出制御用CPU120は、ステップS701から処理を開始し、ステップS706の表示色設定処理を行う。表示色設定処理において、演出制御用CPU120は、シフト後の表示色を5（赤）に設定する（ステップS722）。そして、「現在の保留位置」が「1」の行に記憶されている内容（赤－赤）は、上述したシフト処理により、0でクリアされる（ステップS723）。

50

【 0 4 6 1 】

次いで、演出制御用CPU120は、保留消化処理（ステップS708）などを行うことで可変表示開始設定処理を終了し、飾り図柄が変動すると、図37（E）に示されるように、アクティブ表示エリアAHAに赤でアクティブ表示される。

【 0 4 6 2 】

図38は、図31の変化態様決定処理の変形例を示すフローチャートである。図31の変化態様決定処理では、入賞時表示色から順に保1までの表示色を決定していたが、図38の変化態様決定処理の変形例では、逆にアクティブ時表示色から順に表示色を決定する。

【 0 4 6 3 】

10

演出制御用CPU120は、入賞時・アクティブ時表示色決定処理で決定された入賞時表示色の値をxに代入し、アクティブ時表示色の値をyに代入する（ステップS561）。

【 0 4 6 4 】

次いで、演出制御用CPU120は、レベル差（段階差）を得るために、dにyからxを減算した値を代入する（ステップS562）。次いで、sに入賞時の保留位置を代入する（ステップS543）。例えば、入賞時に保留が3個表示されており、保留位置が保4になる場合には、「4」が代入される。

【 0 4 6 5 】

20

次いで、演出制御用CPU120は、s = 1か否かを判定する（ステップS564）。s = 1の場合（ステップS564；YES）、変化態様決定処理を終了する。これは、s = 1であれば、図30（A）に示されるように、入賞時・アクティブ時表示色決定処理において既に表示色が決定されているためである。

【 0 4 6 6 】

s = 1ではない場合（ステップS564；NO）、演出制御用CPU120は、ループカウンタkに1を代入する（ステップS565）。このループカウンタkは、保留位置kに対応するものであり、kを増加させることにより、アクティブ時表示色から入賞時表示色へ表示色が決定される。また、図31では、入賞時保留位置に近い保留位置から順に表示色を決定していくため、kにs - 1が代入されていたが、この変形例では、保1から順に表示色を決定するため、kに1が代入される。

30

【 0 4 6 7 】

次いで、演出制御用CPU120は、大当たりか否かを判定する（ステップS566）。大当たりか否は、変動カテゴリコマンドのEXTデータにより判定できる。大当たりと判定された場合（ステップS566；YES）、演出制御用CPU120は、レベルダウンテーブル（大当たり）を変化態様を決定するためのテーブルとしてセットして（ステップS567）、ステップS569に進む。

【 0 4 6 8 】

図39は、レベルダウンテーブル（大当たり）による決定割合を示す図である。図39に示されるレベルダウンテーブル（大当たり）による決定割合は、レベル差、保留位置、及び乱数値MR7からダウン数を決定するための決定割合を示す。このレベルダウンテーブル（大当たり）は、ROM121に記憶されている。

40

【 0 4 6 9 】

レベルダウンテーブルは、レベル差、保留位置、ダウン数で構成される。レベル差は、入賞時時表示色とのレベル差である。本実施形態では、表示色は白から虹の6つあるので、レベル差は最大で5であり、レベル差は最小で0である。また、保留位置は、その保留位置での表示色を決定するためのダウン数であるので、例えば保留位置2の場合には、保留位置1からの（1→2）、ダウン数を示している。なお、保留位置0とは、アクティブ表示エリアAHAを示している。

【 0 4 7 0 】

このようにレベルダウンテーブル（大当たり）は、図32に示したレベルアップテーブル

50

(大当り)における「アップ数」を「ダウン数」に変えるなどしたテーブルであるが、「ダウン数」の数値は「アップ数」と同じ数値である。レベルダウンテーブル(ハズレ)(非図示)の場合も、図33に示したレベルアップテーブル(ハズレ)における「アップ数」を「ダウン数」に変えるなどしたテーブルであるが、「ダウン数」の数値は「アップ数」と同じ数値であるので、レベルアップテーブル(ハズレ)を示す図と説明は省略する。

【0471】

ハズレと判定された場合(ステップS566; NO)、演出制御用CPU120は、レベルダウンテーブル(ハズレ)を変化態様を決定するためのテーブルとしてセットして(ステップS568)、ステップS569に進む。

【0472】

演出制御用CPU120は、レベル差d、ループカウンタk、及び乱数値MR7から、セットされたレベルダウンテーブルを用いてダウン数Dを判定し(ステップS569)、判定結果にもとづきダウン数Dを決定する(ステップS570)。上述したように、ループカウンタkは、保留位置kでの表示色を決定するためのカウンタであるので、このダウン数Dは、保留位置k-1から保留位置kへシフトする際のダウン数である。

【0473】

次いで、演出制御用CPU120は、yにy-Dを代入し、レベル差dにy-xを代入する(ステップS571)。y-Dが代入されたyは、保留位置kでの表示色の値を示しており、図22で示した変化態様バッファに保持される。また、y-xが代入されたレベル差dは、保留位置kでの表示色と入賞時表示色でのレベル差を示している。

【0474】

演出制御用CPU120は、kに1を加算する(ステップS572)。これにより、シフト後の保留位置をkにセットしている。また、kを増加させていくことから、アクティブ時から入賞時に向けて表示色を決定していることが分かる。

【0475】

次いで、演出制御用CPU120は、k=sか否かを判定する(ステップS573)。k=sではない場合(ステップS573; NO)、ステップS569に戻る。k=sの場合(ステップS573; YES)、変化態様決定処理を終了する。上述したように、ループカウンタkは、保留位置kでの表示色を決定するためのカウンタであるので、kがsであることは、保留位置s、すなわち入賞時保留位置での表示色を示すこととなるが、入賞時保留位置での表示色は既に決定されているために処理を終了している。

なお、上記ステップS571において、d=0(すなわち、レベル差が0)となった場合には、表示色が決定されていない全ての保留位置kでの表示色の値をyとして、ステップS550~ステップS553の処理を省略してもよい。

【0476】

図38の変化態様決定処理における第1タイミング及び第2タイミングについて説明する。上述したように第1と第2は、表示色が決定された順に定められる。図38の場合、アクティブ時表示色から入賞時表示色へと表示色が決定されるため、保留が消化される順番としては、第1タイミングは第2タイミングよりも後に到来するタイミングである。

【0477】

このように、図38の変化態様決定処理では、入賞時・アクティブ時表示色決定処理により決定された入賞時表示色とアクティブ時表示色とにもとづいて、抽選データを参照して第1タイミングにおける変化を決定した後に、該抽選データを参照して第2タイミングにおける変化を決定する。

【0478】

変形例において、図36の白(保4)、黄(保3)、緑(保2)、赤(保1)、虹(アクティブ)に表示色が決定されるまでの変化態様決定処理の流れについて説明する。演出制御用CPU120は、xに1を代入し、yに6を代入する(ステップS561)。そして、演出制御用CPU120は、レベル差dに5(=6-1)を代入する(ステップS562)。次いで、入賞時保留位置は、保4であるため、演出制御用CPU120は、sに

10

20

30

40

50

4を代入する(ステップS563)。

【0479】

次に演出制御用CPU120は、 $s = 4$ であるので、 $s \neq 1$ と判定し(ステップS564; NO)、 k に1を代入する(ステップS565)。そして、演出制御用CPU120は、大当たりと判定し(ステップS566; YES)、レベルダウンテーブル(大当たり)をセットする(ステップS567)。

【0480】

演出制御用CPU120は、レベルダウンテーブルにおいて、レベル差 $d = 5$ 、保留位置 $k = 1$ に該当する行のうち、乱数値MR7によりダウン数Dを判定する(ステップS569)。この例の場合、虹から赤となるため、乱数値MR7により4%の割合で決定されるダウン数1が判定されたとする。演出制御用CPU120は、ダウン数Dを1に決定する(ステップS570)。これは、アクティブ表示エリアAHAから保1へのダウン数を示している。

10

【0481】

次いで、演出制御用CPU120は、 y に $6 - 1 (= y - D)$ を代入し、レベル差 d に $5 - 1 (= y - x)$ を代入する(ステップS571)。こうして得られた y は、保1での表示色を示し、レベル差 d は、ダウンした後の入賞時表示色の値との差を示している。そして、 $y (= 5)$ は、「現在の保留位置」が「4」の行のうち、「現在とこれからの位置」が「1」の領域に保持される。

【0482】

20

演出制御用CPU120は、 $k (= 1)$ に1を加算し、 k に2を代入する(ステップS572)。そして、演出制御用CPU120は、 $k \neq s$ であるので(ステップS573; NO)、ステップS569に戻る。

【0483】

再びステップS569において、演出制御用CPU120は、レベルダウンテーブルにおいて、レベル差 $d = 4$ 、保留位置 $k = 2$ に該当する行のうち、乱数値MR7によりダウン数Dを判定する(ステップS569)。この例の場合、赤から緑となるため、乱数値MR7により20%の割合で決定されるダウン数1が判定されたとする。演出制御用CPU120は、ダウン数Dを1に決定する(ステップS570)。これは、保1から保2へのダウン数を示している。

30

【0484】

次いで、演出制御用CPU120は、 y に $5 - 1 (= y - D)$ を代入し、レベル差 d に $4 - 1 (= y - x)$ を代入する(ステップS571)。こうして得られた y は、保2での表示色を示し、レベル差 d は、ダウンした後の入賞時表示色の値との差を示している。そして、 $y (= 3)$ は、「現在の保留位置」が「4」の行のうち、「現在とこれからの位置」が「2」の領域に保持される。

【0485】

演出制御用CPU120は、 $k (= 2)$ に1を加算し、 k に3を代入する(ステップS572)。そして、演出制御用CPU120は、 $k \neq s$ であるので(ステップS573; NO)、ステップS569に戻る。

40

【0486】

再びステップS569において、演出制御用CPU120は、レベルダウンテーブルにおいて、レベル差 $d = 3$ 、保留位置 $k = 3$ に該当する行のうち、乱数値MR7によりダウン数Dを判定する(ステップS569)。この例の場合、緑から黄となるため、乱数値MR7により23%の割合で決定されるダウン数1が判定されたとする。演出制御用CPU120は、ダウン数Dを1に決定する(ステップS570)。これは、保2から保3へのダウン数を示している。

【0487】

次いで、演出制御用CPU120は、 y に $4 - 1 (= y - D)$ を代入し、レベル差 d に $3 - 1 (= y - x)$ を代入する(ステップS571)。こうして得られた y は、保3での

50

表示色を示し、レベル差 d は、ダウンした後の入賞時表示色の値との差を示している。そして、 y ($= 3$) は、「現在の保留位置」が「4」の行のうち、「現在とこれからの位置」が「3」の領域に保持される。これにより、保1～保3での表示色が決定され、アクティブ時表示色及び入賞時表示色は既に決定されているので、全ての変化態様(虹、赤、緑、黄、白)が決定することとなる。

【0488】

以上説明した実施形態では、アクティブ時表示色が変化することがなかったが、アクティブ表示色やアクティブ表示の形状を変化させるようにしてもよい。また、アクティブ表示(可変表示に対応する消化時表示)を含む特別画像を表示可能とし、特別画像の表示態様は、可変表示中に、より期待度の高い態様に変化可能であり、より期待度の高い態様への変化を示唆する特定演出(以下、「示唆演出」という)が、複数タイミングのうちのいずれのタイミングで実行されるかによって特別画像の表示態様が変化する期待度が異なるようにしてもよい。

【0489】

このことを具体的に図40～43を用いて説明する。図40は、画像表示装置5における表示動作例を示す図である。具体的には、図40(A)の(a)～(d)、図41(A)の(e)は、画像表示装置5における各場面を時系列に並べたものである。図40(B)の(a)～(d)、図41(B)の(e)、についても同様である。なお、図40(A)、図41(A)は、アクティブ表示AHとアクティブ表示エリアAHAとを組み合わせた特別画像がより期待度の高い態様に変化した場合の演出(成功演出)を表し、図40(B)、図41(B)は、特別画像がより期待度の高い態様に変化しなかった場合の演出(失敗演出)を表す。

【0490】

図40(A)の(a)は、飾り図柄の変動を開始したのち、確定飾り図柄(「3」「9」「4」)が停止表示された状態で、アクティブ表示エリアAHAにアクティブ表示AHが表示され、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに保留表示H1、保留表示H2、及び、保留表示H3が表示されている場面である。

【0491】

図40(A)の(b)の場面は、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示された保留表示H1に対応するアクティブ表示AHをアクティブ表示エリアAHAに表示し、保留表示H1に対応するアクティブ表示AHの可変表示を開始したときの一例である。

図40(A)の(c)は、図40(A)の(b)の場面において可変表示を開始した直後のタイミング(以下、「タイミング1」という)で示唆演出が実行されたときの一例である。図40(A)の(c)では、示唆演出として画像表示装置5の左上部に「激熱」の文字が描画された矢Y1が表示されている。図40(B)の(a)～図40(B)の(c)も、図40(A)の(a)～図40(A)の(c)と同様である。

つまり、図40(A)の(b)から図40(A)の(c)までと図40(B)の(b)から図40(B)の(c)までとが、成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出である。

【0492】

そして、図40(A)の(d)の場面は、図40(A)の(c)の場面において表示された矢Y1が画像表示装置5の下部に向けて移動して、アクティブ表示エリアAHAに衝突している場面である。

【0493】

図41(A)の(e)の場面では、図40(A)の(d)の場面においてアクティブ表示エリアAHAに矢Y1が衝突した後、アクティブ表示エリアAHAの線の太さが太くなる「極太」の表示態様として変化している。この「極太」の表示態様は、通常の表示態様と比較して、期待度の高い態様となっている。このように、特別画像の表示態様は、可変表示中に、より期待度の高い態様に変化可能となっている。

次の図 4 1 (A) の (e) の場面は、飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄および飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄がリーチ態様となっている場面である。

【 0 4 9 4 】

一方、図 4 0 (B) の (d) の場面では、図 4 0 (B) の (c) の場面において表示された矢 Y 1 が画像表示装置 5 の下部に向けて移動して、アクティブ表示エリア A H A に衝突することなく画像表示装置 5 の下部に移動している場面である。

図 4 1 (B) の (e) の場面では、図 4 0 (B) の (d) の場面においてアクティブ表示エリア A H A に矢 Y 1 が衝突せずに消滅したため、アクティブ表示エリア A H A の線の太さは通常の表示態様であり、変化していない。

次の図 4 1 (B) の (e) の場面は、飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄および飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄がリーチ態様となっている場面である。

10

【 0 4 9 5 】

以上説明した示唆演出では、リーチ態様となる前のタイミング 1 で矢 1 が画像表示装置 5 の下部に向けて移動している。このタイミング 1 とは異なるタイミング 2 で矢が画像表示装置 5 の下部に向けて移動する示唆演出について図 4 2、4 3 を用いて説明する。

【 0 4 9 6 】

図 4 2 (A) の (a) は、飾り図柄の変動を開始したのち、確定飾り図柄 (「 3 」 「 9 」 「 4 」) が停止表示された状態で、アクティブ表示エリア A H A にアクティブ表示 A H が表示され、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に保留表示 H 1、保留表示 H 2、及び、保留表示 H 3 が表示されている場面である。

20

【 0 4 9 7 】

図 4 2 (A) の (b) の場面は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に表示された保留表示 H 1 に対応するアクティブ表示 A H をアクティブ表示エリア A H A に表示し、保留表示 H 1 に対応するアクティブ表示 A H の可変表示を開始したときの一例である。

図 4 2 (A) の (c) は、図 4 2 (A) の (b) の場面において可変表示を開始してからリーチが成立し、飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄および飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄がリーチ態様となっている場面である。

図 4 2 (A) の (d) の場面では、リーチ成立後のタイミング 2 で示唆演出が実行されたときの一例である。図 4 2 (A) の (d) では、示唆演出として画像表示装置 5 の左上

30

部に「激熱」の文字が描画された矢 Y 2 が表示されている。

図 4 2 (B) の (a) ~ 図 4 2 (B) の (d) も、図 4 2 (A) の (a) ~ 図 4 2 (A) の (d) と同様である。

つまり、図 4 2 (A) の (b) から図 4 2 (A) の (d) までと図 4 2 (B) の (b) から図 4 2 (B) の (d) までとが、成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出である。

【 0 4 9 8 】

そして、図 4 2 (A) の (e) の場面は、図 4 2 (A) の (d) の場面において表示された矢 Y 2 が画像表示装置 5 の下部に向けて移動して、アクティブ表示エリア A H A に衝突している場面である。

40

【 0 4 9 9 】

図 4 3 (A) の (f) の場面では、図 4 2 (A) の (e) の場面においてアクティブ表示枠 A H W に矢 Y 2 が衝突した後、アクティブ表示枠 A H W の線の太さが「極太」の表示態様として変化している。さらに、アクティブ表示 A H は丸から「星」の表示態様として変化している。この「極太」で「星」の表示態様は、「極太」のみの表示態様と比較して、期待度の高い態様となっている。例えば、大当たり時には、「極太」で「星」の表示態様の決定割合を 7 0 % とし、「極太」のみの表示態様の決定割合を 3 0 % とし、ハズレ時には「極太」で「星」の表示態様の決定割合を 3 0 % とし、「極太」のみの表示態様の決定割合を 7 0 % とする。このように、より期待度の高い態様への変化を示唆する特定演出が、複数タイミング (タイミング 1、タイミング 2) のうちのいずれのタイミングで実行さ

50

れるかによって特別画像の表示態様が変化する期待度が異なるようになっている。

【0500】

一方、図42(B)の(e)の場面では、図42(B)の(d)の場面において表示された第2系統変化演出である矢Y2が画像表示装置5の下部に向けて移動して、アクティブ表示枠AHWに衝突することなく画像表示装置5の下部に移動している場面である。

図43(B)の(f)の場面では、図42(B)の(e)の場面においてアクティブ表示枠AHWに矢Y2が衝突せずに消滅したため、アクティブ表示エリアAHAの線の太さはそのままの表示態様で変化していない。また、アクティブ表示AHは丸の表示態様のままで変化していない。

【0501】

さらに、タイミング1による示唆演出とタイミング2による示唆演出とで、成功演出となる決定割合を異なるようにしてもよい。例えば、大当たり時には、タイミング2による示唆演出で成功演出となる決定割合を90%とし、タイミング1による示唆演出で成功演出となる決定割合を10%とし、ハズレ時には、タイミング1による示唆演出で成功演出となる決定割合を90%とし、タイミング2による示唆演出で成功演出となる決定割合を10%とする。

【0502】

以上説明した図40～43の実施形態では、アクティブ表示の表示態様を変化させる形態であるが、こうしたアクティブ表示の表示態様を変化させる例として、キャラクタがアクティブ表示を例えばハンマーで叩くなど、アクティブ表示への何らかの作用によりアクティブ表示の表示態様を変化させるものがある。

【0503】

この場合、作用によりアクティブ表示の表示態様を変化させる成功演出を行うか、変化させない失敗演出を行うかについて、タイミング1による示唆演出で成功演出となる決定割合を30%とし、タイミング2による示唆演出で成功演出となる決定割合を70%とする。一方、タイミング1による示唆演出で失敗演出となる決定割合を70%とし、タイミング2による示唆演出で失敗演出となる決定割合を30%とする。このように決定割合を定めることで、より期待度の高い態様への変化を示唆する示唆演出が、タイミング1、及びタイミング2のうちのいずれのタイミングで実行されるかによって特別画像の表示態様が変化する期待度を異なるようにすることができる。

【0504】

以上説明した実施形態を適用することで、入賞時にアクティブ表示色の変化態様を決定することができるとともに、飾り図柄の変動開始時にも当該変動に対応するアクティブ表示色の変化態様を決定することができる。なお、アクティブ時表示色が白→青→赤など、複数回変化する変化態様を決定する場合にのみ本実施形態を適用するようにしてもよい。逆に、アクティブ時表示色を含まない保留表示の色が複数回変化する変化態様を決定する場合にのみ本実施形態を適用するようにしてもよい。いずれの場合も、従来技術と比較してデータ容量の圧迫を低減することができる。

【0505】

(1) 以上、上記実施形態による遊技機(例えば、パチンコ遊技機1等)は、所定演出(例えば、表示色変化演出等)の演出態様を決定する所定演出決定手段(例えば、図26の入賞時演出決定処理等)と、所定演出を実行可能な所定演出実行手段(例えば、図26の可変表示開始設定処理等)と、を備え、前記所定演出決定手段は、少なくとも第1タイミング(例えば、保留がシフトするタイミング等)と第2タイミング(例えば、保留がシフトするタイミングであって第1タイミングとは異なるタイミング等)とを含む複数の変化タイミングにおいて演出態様を変化させることを決定可能であり、所定演出を開始するときの演出態様と最終的な演出態様を決定(例えば、入賞時・アクティブ時表示色決定処理等による決定)した後、該決定された開始時の演出態様と最終的な演出態様にもとづいて、演出態様の変化態様を決定(例えば、可変表示開始設定処理等による決定)することを特徴とする。

【 0 5 0 6 】

このような構成によれば、データ容量の圧迫を低減可能となる。

【 0 5 0 7 】

本実施形態において、演出態様を変化させる第 1 タイミング及び第 2 タイミングは、保留がシフトするタイミングとしているが、第 1 タイミング及び第 2 タイミングはこれに限定されない。例えば、ある保留位置での表示中や、アクティブ表示エリア A H A で表示中に表示色を変化させるようにしてもよい。

【 0 5 0 8 】

さらに、変化させる対象は、保留表示色やアクティブ時表示色に限らず、画像表示装置 5 で表示される内容や、役物による動作であってもよい。具体的には、画像表示装置 5 で段階的に変化する演出における文字の色、背景色、キャラクタ、または役物を対象とすることができる。文字の色、背景色、キャラクタ、役物を変化させる場合には、所定演出を開始するときの演出態様（例えば、最初に表示される文字の色や背景色、キャラクタや役物の最初の態様）と最終的な演出態様を決定（例えば、最終的に表示される文字の色や背景色、キャラクタや役物の最終的な態様）を決定した後、決定された開始時の演出態様と最終的な演出態様にもとづいて、演出態様の变化態様を決定する。

10

【 0 5 0 9 】

（ 2 ）上記（ 1 ）の遊技機は、前記所定演出決定手段は、決定された開始時（例えば、入賞時等）の演出態様（例えば、入賞時に表示される保留位置での表示色での表示等）と最終的（例えば、アクティブ時等）な演出態様（アクティブ表示エリア A H A での表示色での表示）とにもとづいて、抽選データ（例えば、図 3 2、図 3 3 のレベルアップテーブル、図 3 9 のレベルダウンテーブル等）を参照して第 1 タイミングにおける変化を決定した後に、該抽選データを参照して第 2 タイミングにおける変化を決定することの特徴とする。

20

【 0 5 1 0 】

このような構成によれば、データ容量の圧迫を低減可能となる。

【 0 5 1 1 】

本実施形態では、入賞時に入賞時保留位置での表示色からアクティブ時表示色まで全ての表示色を決定しているが、シフト時にシフト後の表示色を決定するようにしてもよい。具体的に例えば、入賞時保留位置が保 4 の場合、保 4 から保 3 にシフトするときに保 3 の表示色を決定し、保 3 から保 2 にシフトするときに保 2 の表示色を決定し、保 2 から保 1 にシフトするときに保 1 の表示色を決定する。このようにすることで、例えばシフトする際の保留数を考慮した変化態様も実現できる。例えば、当該保留がハズレであり、後続保留に大当たりがある場合に、期待度が大きい色に変化させないようにするなどして、遊技者を過剰に煽らない制御を行うことも可能となる。

30

【 0 5 1 2 】

本実施形態では、入賞時表示色とアクティブ時表示色とを決定した後に、レベルアップテーブルを用いて他の保留位置での表示色を決定しているが、入賞時表示色のみを決定し、レベルアップテーブルを用いて他の保留位置及びアクティブ時表示色を決定するようにしてもよい。例えば、保 4 での入賞時表示色のみが決定され、レベルアップテーブルを用いて保 4 から保 3 へのアップ数を決定し、保 3 から保 2 へのアップ数を決定し、保 2 から保 1 へのアップ数を決定し、保 1 からアクティブ表示エリア A H A へのアップ数を決定することとなる。

40

逆にアクティブ時表示色から入賞時表示色へと表示色を決定する場合には、アクティブ時表示色を決定した後に、レベルダウンテーブルを用いて他の保留位置及び入賞時表示色を決定する。

【 0 5 1 3 】

本実施形態では、入賞時表示色とアクティブ時表示色とを 1 つの色決定テーブルにより決定しているが、入賞時表示色とアクティブ時表示色とを各々異なるテーブルで決定するようにしてもよい。

50

【 0 5 1 4 】

本実施形態では、保留が最大で 4 個の場合について説明したが、4 個に限るものではない。例えば保留が最大 8 個の場合には、レベルアップテーブルの「保留位置」を図 3 2 等
に示した保 1、保 2、保 3 から保 1、保 2、保 3、保 4、保 5、保 6、保 7 とすればよい。
なお、保留が最大 8 個の場合も、色決定テーブルは入賞時とアクティブ時を決定するものであるため、図 2 8 等
に示した色決定テーブルをそのまま用いることができる。従って、本実施形態は、保留の個数に応じて、容易に、かつ柔軟に対応可能となっている。

【 0 5 1 5 】

図 2 8、図 2 9 に示した色決定テーブルによる決定割合や、図 3 2、図 3 3 に示したレベルアップテーブルによる決定割合は一例を示すものであり、パチンコ遊技機 1 の仕様等
に応じて適宜変更可能である。さらに、色決定テーブルによる決定割合や、レベルアップ
テーブルによる決定割合を動的に変更するようにしてもよい。動的に変える場合の簡単な
例として、レベルアップテーブル（大当り）とレベルアップテーブル（ハズレ）を、所定
時間ごとに入れ替えるなどの方法が挙げられる。

【 0 5 1 6 】

また、本実施形態におけるレベルアップテーブル（レベルダウンテーブル）に示した決定割合の他に、大当り時にはハズレ時と比較して、保 1 からアクティブ表示エリア A H A
にシフトするときのみ、アップ数を大きくするような決定割合であってもよい。逆に、ハズレ時には大当り時と比較して、保 1 からアクティブ表示エリア A H A にシフトするときのみ、アップ数を大きくするような決定割合であってもよい。

【 0 5 1 7 】

また、大当り時にはハズレ時と比較して、保 1 からアクティブ表示エリア A H A にシフトするときのみ、アップ数を小さくするような決定割合であってもよい。逆に、ハズレ時には大当り時と比較して、保 1 からアクティブ表示エリア A H A にシフトするときのみ、アップ数を小さくするような決定割合であってもよい。

【 0 5 1 8 】

さらに、大当り時にはハズレ時と比較して、徐々にアップさせる（例えば 1 段階ずつアップさせる）ような決定割合であってもよい。逆に、ハズレ時には大当り時と比較して、徐々にアップさせるような決定割合であってもよい。

【 0 5 1 9 】

また、大当り時にはハズレ時と比較して、平均的にアップさせるような決定割合であってもよい。なお、平均的にアップさせるとは、例えば、入賞時表示色の値とアクティブ時表示色の値の差が「6」の場合には、2 つずつアップさせるなど、入賞時表示色の値とアクティブ時表示色の値との差をシフト回数で割った値でアップさせることを意味する。逆に、ハズレ時には大当り時と比較して、平均的にアップさせるような決定割合であってもよい。

【 0 5 2 0 】

また、本実施形態では、現在の表示色より期待度が低い表示色に変化することはなかったが、大当り時にはハズレ時と比較して、例えば緑→白→虹など、期待度が低い表示色に一時的に変化させるような決定割合であってもよい。逆に、ハズレ時には大当り時と比較して、期待度が低い表示色に一時的に変化させるような決定割合であってもよい。期待度が低い表示色に一時的に変化させる態様は、アップ数にマイナスのアップ数を設けることで実現できる。このような期待度が低い表示色に一時的に変化させるような決定割合を持つことで、入賞時表示色を決定する自由度を高くすることができる。具体的には、アクティブ時表示色は緑の場合に、入賞時表示色を赤とすることが可能となる。

【 0 5 2 1 】

このように、大当り時とハズレ時とで変化態様を異ならせることにより、遊技者が保留表示の変化態様に興味を抱くようになるため、より興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 2 】

図 3 2 に示したレベルアップテーブル（大当り）の行の配列を $h[0]$ 、 $h[1]$ 、...

、 $h[N]$ (N はレベル差)とし、レベルアップテーブル(ハズレ)の行の配列の配列を $k[0]$ 、 $k[1]$ 、...、 $k[N]$ (N はレベル差)としたとき、図33のレベルアップテーブル(ハズレ)の行の配列は、配列 h を用いて、 $h[N]$ 、 $h[N-1]$ 、...、 $h[0]$ となっている。すなわち、 $k[j] = h[N-j]$ である。従って、本実施形態では、実質的に1つのレベルアップテーブルがあると実現できるので、よりデータ容量の圧迫を低減することができる。

【0523】

本実施形態では、表示色をシフト時に変化させるようにしているが、他のタイミングで変化させるようにしてもよい。例えば、保4から保3へシフトするタイミングと、保3から保2へシフトするタイミングのとの間に新たな変化タイミングを加える。すなわち、保3の位置で表示色を変化させる。この場合、図32、図33に示されるレベルアップテーブルの「保留位置」を細分化したテーブルを用いることで実現できる。

10

【0524】

(3) 上記(1)(2)の遊技機は、可変表示を実行可能であり、未だ開始されていない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えば、図11に示した第1特図保留記憶部151A、第2特図保留記憶部151Bや、図21に示した第1始動入賞時コマンドバッファ194A、第2始動入賞時コマンドバッファ194B等)を備え、前記所定演出決定手段は、変化態様の決定対象となる保留記憶が何個目の保留記憶かに応じて、抽選データを参照する回数が異なることを特徴とする。

20

【0525】

このような構成によれば、データ容量の圧迫を低減可能となる。図30に示した通り、4個目の保留記憶の場合、レベルアップテーブルを参照する回数は3回であり、3個目の保留記憶の場合、レベルアップテーブルを参照する回数は2回であり、2個目の保留記憶の場合、レベルアップテーブルを参照する回数は1回であり、1個目の保留記憶の場合、レベルアップテーブルを参照する回数は0回である。このように保留記憶が何個目の保留記憶かに応じて(すなわち保留位置に応じて)、レベルアップテーブルを参照する回数が異なるようにすることで、無駄な参照を防止できる。

【0526】

(4) 上記(1)(2)(3)の遊技機は、開始時の演出態様と最終的な演出態様の段階数の差(例えば、レベル差等)が同じ場合でも保留記憶の個数に応じて(すなわち保留位置に応じて)、演出態様の変化態様が異なることを特徴とする。

30

【0527】

このような構成によれば、保留記憶の個数に注目させることができる。例えば、各レベル差ごとに保留記憶の個数(保留位置)が1~3まで設け、保留位置が1~3の各々でのレベル差のアップ数が異なるようにする。上述したステップS549に示されるように、本実施形態ではレベル差、保留位置、及び乱数値からアップ数が定まるが、レベル差のみを用いた場合、レベル差が同じ場合には全て同じ演出となることから、レベル差のみを用いた場合と比較して、よりバリエーションに富んだ演出を実行することができる。

【0528】

(5) 上記(1)(2)(3)(4)の遊技機は、可変表示に対応する消化時表示(例えば、アクティブ表示AH等)を含む特別画像(例えば、アクティブ表示AHとアクティブ表示エリアAHAとを組み合わせた画像等)を表示可能であって、特別画像の表示態様は、可変表示中に、より期待度の高い態様(例えば、極太、星等)に変化可能であり、より期待度の高い態様への変化を示唆する特定演出(例えば、示唆演出等)が、複数タイミング(例えば、図40に示されるリーチ態様となる前のタイミング1、図42に示されるリーチ成立後のタイミング2)のうちのいずれのタイミングで実行されるかによって特別画像の表示態様が変化する期待度が異なることを特徴とする。

40

【0529】

このような構成によれば、特定演出の実行タイミングに注目させることができる。また、特定演出の実行タイミングなどの演出態様の変化について、変化順などの演出態様が予

50

め設定されたテーブルを用いる場合と比較して、本実施形態によればデータ容量の圧迫を低減可能となる。

【0530】

また、上記の各実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機に適用することも可能である。

【0531】

具体的には、スロット機の画像表示装置で表示される演出において、「卵（1ゲーム目）→ひよこ（2ゲーム目）→ニワトリ（3ゲーム目）」、「卵（1ゲーム目）→ニワトリ（2ゲーム目）」など数ゲームに渡り行われる演出があるが、こうした数ゲームに渡り行われる画像表示装置に表示されるキャラクタや背景、または役物による所定演出の演出態様を少なくとも第1タイミング（例えば、スロット機に設けられている演出ボタン、MAX BET ボタン、スタートレバー、停止スイッチ等の操作タイミング）と第2タイミング（例えば、スロット機に設けられている演出ボタン、MAX BET ボタン、スタートレバー、停止スイッチ等の操作タイミングであって第1タイミングとは異なるタイミング等）とを含む複数の変化タイミングにおいて、上述したレベルアップテーブルを参照することで変化させることを決定する。

【0532】

そして、色決定テーブルを用いて、所定演出を開始するときの演出態様（例えば、最初に表示される文字の色や背景色、役物の最初の態様）と最終的な演出態様（例えば、最終的に表示される文字の色や背景色、役物の最終的な態様）を決定した後、該決定された開始時の演出態様と最終的な演出態様にもとづいて、演出態様の変化態様を決定する。

【0533】

なお、本実施形態では、レベルアップテーブルが大当たりとハズレの2つ設けられているが、スロット機の場合には、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、AT、RT、ART等ごとにレベルアップテーブルを設けるようにしてもよい。

【0534】

また、パチンコ機の保留個数は多くて8個であるが、スロット機は32G（前兆）など長い連続演出がある。演出の連続数が長ければ長いほど、従来のような変化順が予め設定されたテーブルを記憶するための容量は劇的に増大するため、演出の連続数が長ければ長いほど本実施形態は非常に有効である。

【0535】

また、本実施形態では、所定条件が成立したか否かに応じて演出態様の変化態様を決定可能となっている。上述した例では、所定条件として「大当たりであること」という条件が成立した場合には、レベルアップテーブル（大当たり）がセットされ、上記条件が成立しなかった場合には、レベルアップテーブル（ハズレ）がセットされる。他の所定条件として「高ベース状態であること」、「確変状態であること」、「低ベース状態であること」、「通常状態であること」、「ある背景が画像表示装置5に表示されていること」、「演出モードが背景A演出モード（例えば背景Aを表示する演出）であること」、「演出モードが背景B演出モード（例えば背景Aとは異なる背景Bを表示する演出）であること」、及び「遊技者により演出内容が設定されていること」などが挙げられる。

【0536】

なお、「遊技者により演出内容が設定されていること」とは、例えば、パチンコ遊技機1の保留に関する演出を「抑制すること」が遊技者により設定可能なパチンコ遊技機1において、「抑制することが設定されていること」などを意味する。所定条件が「抑制することが設定されていること」の場合には、「抑制すること」が設定された場合と、設定されていない場合とで、演出内容の決定方法を切り替えるようにする。

【0537】

10

20

30

40

50

上述した所定条件が成立したか否かに応じてレベルアップテーブル（レベルダウンテーブル）のアップ数（ダウン数）の振り分けが異なるレベルアップテーブル（レベルダウンテーブル）を用いるようにしてもよい。

【0538】

このように種々の所定条件ごとに変化態様を決定する場合、従来技術では種々の所定条件ごと容量の大きいテーブルを用意しなければならなかったが、本実施形態によれば、従来技術におけるテーブルと比較して容量の小さいテーブルが用いられるので、データ容量の圧迫をさらに低減可能となる。

【0539】

以上、本発明の実施形態等について説明したが、装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5や第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bや普通図柄表示器20や普図保留表示器25Cの表示動作を含めた各種の演出動作などについても、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。

【0540】

例えば、本実施形態では、大当り図柄が導出表示された場合に大当り遊技状態に制御され特別可変入賞球装置7は開放状態となる。つまり、大当り図柄が導出表示は、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）を導く有利条件である。また、本実施形態では、大当り図柄が導出表示された場合に大当り遊技状態に制御され特別可変入賞球装置7を開放状態とする例を説明したが、他の場合にも特別可変入賞球装置7を開放状態としてもよい。例えば、突確図柄が導出表示された場合などにおいて制御される突確（突然確変）を設けることにより、特別可変入賞球装置7を開放状態としてもよい。また、小当り図柄が導出表示された場合などにおいて制御される小当りを設けることにより、特別可変入賞球装置7を開放状態としてもよい。

【0541】

また、上記実施形態では、大当り種別決定用の乱数値MR2の値に基づいて大当りの種類（第1大当り、第2大当り）を確定させる態様としているが、大当りの種類を確定させる条件はこれに限定されない。例えば、大入賞口の近傍に、又は、大入賞口の内部に、特定領域を設け、該特定領域に遊技球が進入（通過）することに基づいて、大当りの種類が確定する態様としてもよい。例えば、確変大当りと通常大当りとを設けた場合に、上記特定領域に遊技球が進入することに基づいて確変大当りが確定する態様としてもよい。このような態様とする場合には、上記特定領域に遊技球が進入しやすいラウンド遊技が実行されることの決定に基づいて昇格演出（確変大当りに確定しやすい状態への昇格の演出）を実行してもよい。

【0542】

また、上記実施形態では、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて大当り図柄が表示されたことに基づいて大当り遊技状態に制御するようにしているが、大当り遊技状態に制御する態様はこれに限定されない。例えば、第2始動入賞口の近傍に、または、第2始動入賞口の内部に、特定領域を設け、該特定領域に遊技球が進入（通過）したことに基づいて大当り遊技状態に制御するようにしてもよい。

【0543】

なお、上記実施形態では、0～9の数字または記号等の複数種類の特別図柄を可変表示させ表示結果を導出表示させる態様を示したが、可変表示は、そのような態様に限定されない。例えば、可変表示させる特別図柄と、可変表示結果として導出表示される特別図柄とが異なってもよい。換言すれば、変動する複数種類の特別図柄に含まれない特別図柄が可変表示結果として導出表示されてもよいし、変動する複数種類の特別図柄の中には可変表示結果として特別導出表示されないものが含まれていてもよい。また、必ずしも複数種類の特別図柄を可変表示させる必要はなく、1種類の特別図柄のみを用いて可変表示を実行する態様であってもよい。1種類の特別図柄を用いた可変表示として、例えば、当該1種類の特別図柄を点滅させてもよい（交互に点灯／消灯を繰返してもよい）。即ち、点灯、消灯の繰返しを可変表示としてもよい。そして、この場合であっても、当該1種類

の特別図柄が最後に導出表示（点灯）されるものであってもよいし、当該１種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。また、他の図柄（例えば、普通図柄、飾り図柄等）の可変表示についても同様である。

【０５４４】

例えば、上記において、「割合」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 30\% : 70\%$ のような関係にかぎらず、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係も含む概念である（即ち、一方が 100% 、他方が 0% となるような割り振りも含む概念である）。また、 A は B よりも割合が高いと言うときには、 A が 100% であって B が 100% 未満である場合や、 B が 0% であって A が 0% よりも大きい場合も含む概念である。

【０５４５】

また、例えば、上記実施形態においては、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板１２に通知するために、変動を開始するときに１つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板１２に通知するようにしてもよい。具体的には、２つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、１つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無など、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第２停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、２つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無など、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第２停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御基板１２側では２つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０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基板１２の方で選択を行うようにしてもよい。２つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で２つのコマンドを送信する様にしてもよく、１つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）２つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターン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。

【０５４６】

上記の実施形態では、主基板１１に乱数値の判定用テーブル（表示結果決定テーブル、大当たり種別決定テーブル、及び変動カテゴリ決定テーブル）を記憶させておき、始動入賞時に主基板１１において抽出された乱数値（ $MR1 \sim MR3$ ）に基づき、主基板１１が乱数値の判定用テーブルを参照し、乱数値の判定処理（大当たりとなるか否かの判定、及び変動カテゴリの判定、並びに大当たりである場合は大当たりの種別の判定）を実行し、演出制御基板１２は、主基板１１において判定された判定結果を受信して、受信した判定結果に基づき先読予告演出を実行する例を示したが、先読予告演出の実行態様はこれに限定されない。例えば、演出制御基板１２に上記乱数値の判定用テーブルを記憶させておき、主基板１１から乱数値そのものを演出制御基板１２に送信（例えば、主基板１１から乱数値を特定可能な演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信）することにより、演出制御基板１２は、主基板１１において抽出された乱数値そのものを受信し、受信した乱数値に基づき乱数値の判定用テーブルを参照して乱数値の判定処理を実行し、判定処理の判定結果に基づき先読予告演出を実行するようにしてもよい。すなわち、乱数値の判定処理を演出制御基板１２において行ってもよい。また、乱数値の判定処理を主基板１１と演出制御基板１２の両方で行ってもよい。例えば、演出制御基板１２は、一部の乱数値を受信して乱数値の判定処理を実行するとともに、主基板１１において判定された判定結果を受信してもよい。具体的には、例えば、演出制御基板１２は、乱数値（ $MR1$ 及び $MR2$ ）を受信して大当たりとなるか否かの判定及び大当たりである場合は大当たりの種別の判定を実行するとともに、乱数値（ $MR3$ ）に基づき主基板１１で判定された変動カテゴリの判定結果を受信す

るようにしてもよい。すなわち、演出制御基板 12 は、自ら判定した判定結果と主基板 11 で判定された判定結果に基づき先読予告演出を実行することができる。

【0547】

また、各乱数の更新タイミングを異ならせたり、各乱数の更新範囲を異ならせたりすることによって、各乱数が同期しないようにしてもよい。

【0548】

また、主基板 11 は、乱数に対応するコマンドを用意しておき、乱数に対応するコマンドを演出制御基板 12 に送信するようにしてもよい。具体的に例えば、大当りは MR1 を用いて判定されるが、この MR1 における 0 ~ 65535 を、図 7 に示される閾値により、区間 [0 ~ 8000]、[8001 ~ 8437]、[8438 ~ 11277]、[11278 ~ 65535] の 4 区間に分割する。

10

【0549】

そして、乱数値が区間 [0 ~ 8000] に含まれる場合には例えばコマンド A、区間 [8001 ~ 8437] に含まれる場合には例えばコマンド B、区間 [8438 ~ 11277] に含まれる場合には例えばコマンド C、区間 [11278 ~ 65535] に含まれる場合には例えばコマンド D を演出制御基板 12 に送信する。

【0550】

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

20

【0551】

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

【0552】

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

30

【0553】

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

40

【符号の説明】

【0554】

- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 3 遊技機用枠
- 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 画像表示装置

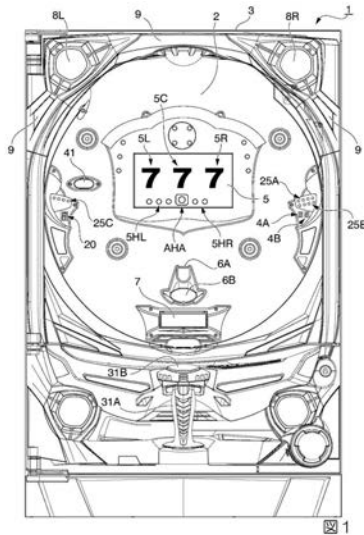
50

5 H 始動入賞記憶表示エリア
6 A 普通入賞球装置
6 B 普通可変入賞球装置
7 特別可変入賞球装置
8 スピーカ
9 ランプ
1 1 主基板
1 2 演出制御基板
1 3 音声制御基板
1 4 ランプ制御基板
1 5 中継基板
2 0 普通図柄表示器
2 1 ゲートスイッチ
2 2 A 第1始動口スイッチ
2 2 B 第2始動口スイッチ
2 3 カウントスイッチ
1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
1 0 1 R O M
1 0 2 R A M
1 0 3 C P U
1 0 4 乱数回路
1 0 5 I / O
1 2 0 演出制御用 C P U
1 2 1 R O M
1 2 2 R A M
1 2 3 表示制御部
1 2 4 乱数回路
1 2 5 I / O

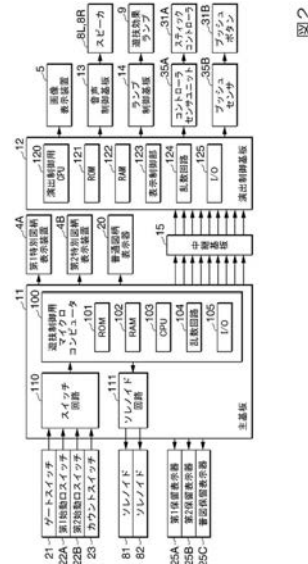
10

20

【図 1】



【図 2】



【図 3】

MODE	EXT	名称	内容
B0	01	第1変動開始	第1特設の変動開始を指定
B0	02	第2変動開始	第2特設の変動開始を指定
B1	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
B0	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
B0	00	図解指定	無図解の変動停止を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当りの終了を指定
B0	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図解指定	始動入賞時の判定結果を指定
C6	XX	変動カテゴリー指定	変動カテゴリーを指定

図 3

【図 5】

変動パターン	特設変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	16000	短縮変動(1回)→非リーチ(ハズレ)
PA1-5	24000	短縮変動(2回)→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	3800	短縮なし(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	1500	保留2~8個短縮(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	30000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-1	35000	短縮変動(1回)→ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-2	50000	短縮変動(2回)→ノーマルリーチ(ハズレ)
PA3-1	65000	短縮変動(3回)→スーパーリーチα(ハズレ)
PA3-2	75000	短縮変動(3回)→スーパーリーチβ(ハズレ)
PB3-1	43000	スーパーリーチα(ハズレ)
PB3-2	53000	スーパーリーチβ(ハズレ)
PA4-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PA4-2	30000	ノーマルリーチ(大当り)
PB4-1	50000	短縮変動(1回)→ノーマルリーチ(大当り)
PB4-2	65000	短縮変動(2回)→ノーマルリーチ(大当り)
PA5-1	65000	短縮変動(3回)→スーパーリーチα(大当り)
PA5-2	75000	短縮変動(3回)→スーパーリーチβ(大当り)
PB5-1	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB5-2	53000	スーパーリーチβ(大当り)

図 5

【図 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	0~65535	特設表示結果決定用
MR2	0~99	大当り種別決定用
MR3	0~251	変動パターン種別決定用
MR4	0~997	変動パターン決定用
MR5	3~13	普通表示結果決定用

図 4

【図 6】

変動パターン種別	可変表示様式	内容
CA1-1	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(通常時)
CA1-2	非リーチ(ハズレ)	保留2~4個短縮(通常時)
CA1-3	非リーチ(ハズレ)	保留5~8個短縮(通常時)
CA1-4	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(時短制御中)
CA1-5	非リーチ(ハズレ)	保留2~8個短縮(時短制御中)
CA1-6	非リーチ(ハズレ)	短縮変動あり
CA2-1	リーチ(ハズレ)	ノーマルリーチ(ハズレ)
CA2-2	リーチ(ハズレ)	ノーマルリーチ(ハズレ)短縮変動あり
CA2-3	リーチ(ハズレ)	スーパーリーチ(ハズレ)又はスーパーリーチβ(ハズレ)短縮変動あり
CA3-1	非確定/確定(大当り)	ノーマルリーチ(大当り)
CA3-2	非確定/確定(大当り)	ノーマルリーチ(大当り)短縮変動あり
CA3-3	非確定/確定(大当り)	スーパーリーチ(大当り)又はスーパーリーチβ(大当り)短縮変動あり

(B)

MODE	EXT	変動パターン種別
C6	00	CA1-1
	01	CA1-2
	02	CA1-3
	03	CA1-4
	04	CA1-5
	05	CA1-6
	06	CA2-1
	07	CA2-2
	08	CA2-3
	09	CA3-1
0A	0A	CA3-2
	0B	CA3-3

図 6

【図 7】

特図表示結果決定テーブル 130

確変制御有無	決定値 (MR1)	特図表示結果
確変制御なし	8001~8437	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変制御あり	8001~11277	大当り
	上記数値以外	ハズレ

図 7

【図 8】

大当り種別決定テーブル 131

変動特図	決定値 (MR2)	大当り種別	大当り種別 バッファ設定値
第1特図	0~49	第1大当り	1
	50~99	第2大当り	2
第2特図	0~29	第1大当り	1
	30~99	第2大当り	2

図 8

【図 9】

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル 132A

大当り種別	決定値 (MR3)	変動パターン種別
第1大当り	0~19	CA3-1
	20~49	CA3-2
	50~251	CA3-3
第2大当り	0~9	CA3-1
	10~25	CA3-2
	26~251	CA3-3

(B) ハズレ変動パターン種別決定テーブル (通常時) 132B

合計保留記憶数	決定値 (MR3)	変動パターン種別
0,1	0~79	CA1-1
	80~99	CA1-6
	100~169	CA2-1
	170~229	CA2-2
	230~251	CA2-3
2~4	0~79	CA1-1
	80~184	CA1-2
	185~199	CA1-6
	200~219	CA2-1
	220~229	CA2-2
	230~251	CA2-3
5~8	0~79	CA1-1
	80~209	CA1-3
	210~219	CA1-6
	220~229	CA2-1
	230~251	CA2-3

(C) ハズレ変動パターン種別決定テーブル (特図制御中) 132C

合計保留記憶数	決定値 (MR3)	変動パターン種別
0	0~149	CA1-4
	150~169	CA1-6
	170~194	CA2-1
	195~235	CA2-2
	236~251	CA2-3
1	0~190	CA1-4
	191~199	CA1-6
	200~225	CA2-1
	226~238	CA2-2
	239~251	CA2-3
2~8	0~210	CA1-5
	211~214	CA1-6
	215~230	CA2-1
	231~241	CA2-2
	242~251	CA2-3

図 9

【図 10】

変動パターン決定テーブル 133

変動パターン種別	決定値 (MR4)	変動パターン
CA1-1	0~997	PA1-1
CA1-2	0~997	PA1-2
CA1-3	0~997	PA1-3
CA1-4	0~997	PB1-1
CA1-5	0~997	PB1-2
CA1-6	0~500	PA1-4
	501~997	PA1-5
CA2-1	0~560	PA2-1
	561~997	PA2-2
CA2-2	0~897	PB2-1
	898~997	PB2-2
CA2-3	0~60	PA3-1
	61~100	PA3-2
	101~720	PB3-1
	721~997	PB3-2
CA3-1	0~560	PA4-1
	561~997	PA4-2
CA3-2	0~100	PB4-1
	101~997	PB4-2
CA3-3	0~300	PA5-1
	301~930	PA5-2
	931~950	PB5-1
	951~997	PB5-2

図 10

【図 11】

遊技制御用データ保持エリア 150

第1特図保留記憶部 151A			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	19	39	213
2	22832	2	74
3	—	—	—
4	—	—	—

第2特図保留記憶部 151B			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	81	99	46
2	52679	17	154
3	6104	55	8
4	—	—	—

普通保留記憶部 151C	
保留番号	MR5
1	5
2	12
3	—
4	—

遊技制御アラゲ設定部 152

遊技制御タイム設定部 153

遊技制御カウンタ設定部 154

遊技制御バッファ設定部 155

図 11

【図 12】



図 12

【図 13】

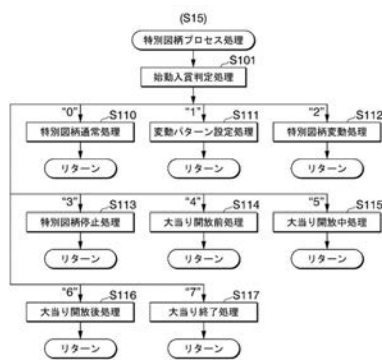


図 13

【図 15】

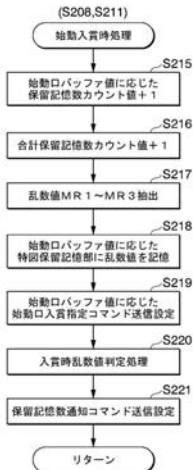


図 15

【図 14】

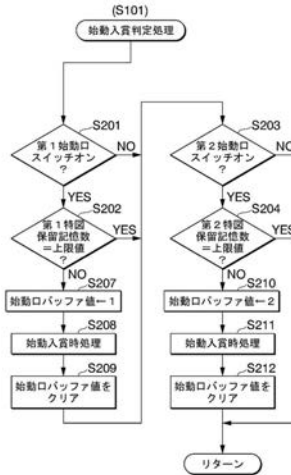


図 14

【図 16】

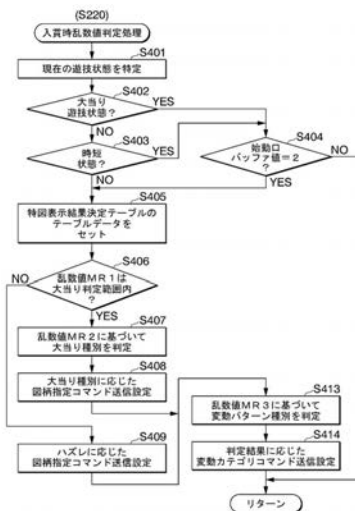
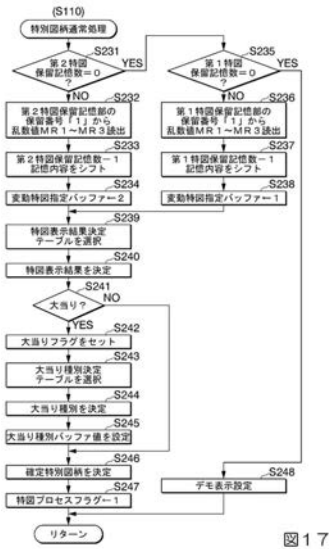
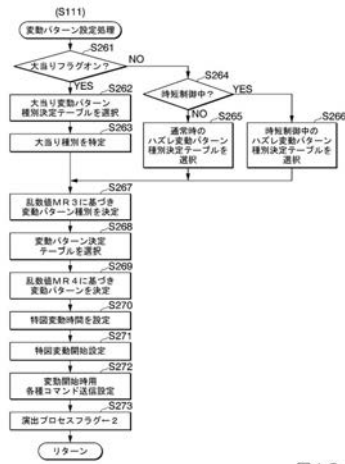


図 16

【 図 1 7 】



【 図 1 8 】



18

【 図 1 9 】

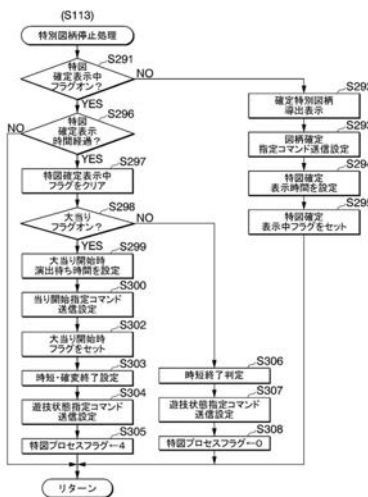


图 19

【 図 2 0 】



图20

【図 2 1】

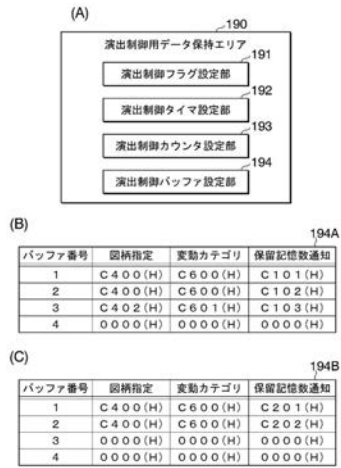


図 2 1

【図 2 2】

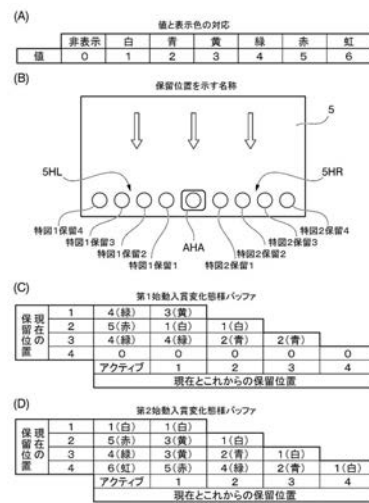


図 2 2

【図 2 3】

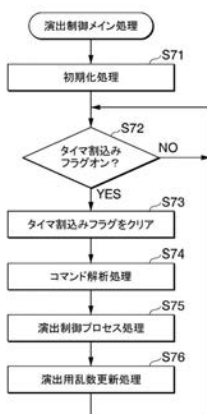


図 2 3

【図 2 4】

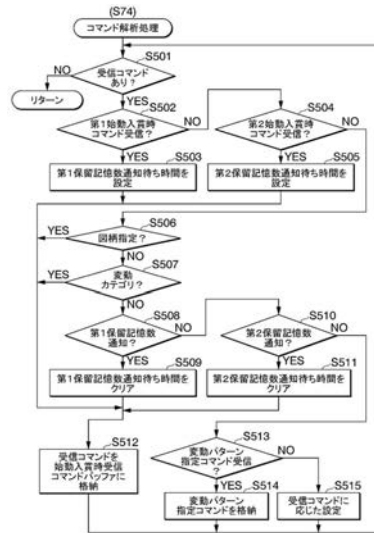


図 2 4

【図 25】

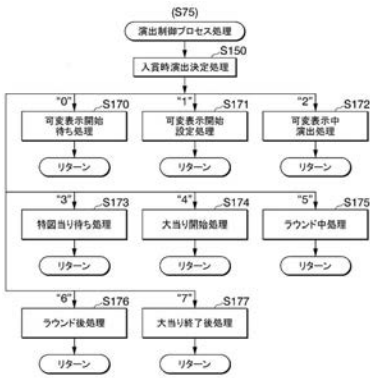


図25

【図 26】

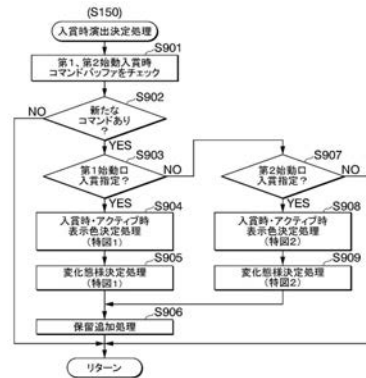


図26

【図 27】

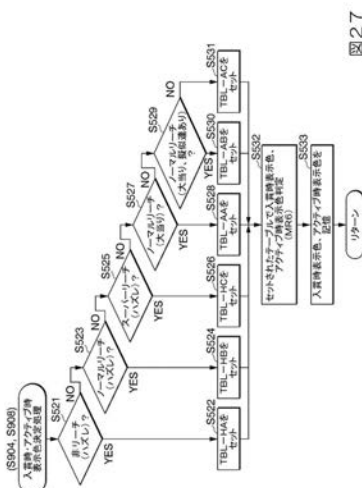


図 27

【図 28】

(A) 色決定テーブル(TBL-HA)による決定割合

入賞時	アクティブ時					
	虹	赤	緑	黄	青	白
白	0	1	3	4	5	70
青	0	1	2	3	4	
黄	0	1	1	2		
緑	0	1	1			
赤	0	1				
虹	0					

(B) 色決定テーブル(TBL-HB)による決定割合

入賞時	アクティブ時					
	虹	赤	緑	黄	青	白
白	0	1	6	10	15	30
青	0	1	4	7	10	
黄	0	1	3	5		
緑	0	1	2			
赤	0	1				
虹	0					

(C) 色決定テーブル(TBL-HC)による決定割合

入賞時	アクティブ時					
	虹	赤	緑	黄	青	白
白	0	10	9	9	3	2
青	0	9	8	8	1	
黄	0	8	7	7		
緑	0	7	6			
赤	0	6				
虹	0					

図28

【図 29】

(A) 色決定テーブル(TBL→AA)による決定割合

		アクティブ時					
入賞時	白	虹	赤	緑	黄	青	白
	青	4	5	2	1	1	1
	黄	5	6	4	2	1	
	緑	6	7	5	3		
	赤	7	8	7			
	虹	8	9				

(B) 色決定テーブル(TBL→AB)による決定割合

		アクティブ時					
入賞時	白	虹	赤	緑	黄	青	白
	青	5	4	3	1	1	1
	黄	6	5	4	1	1	
	緑	7	6	5	2		
	赤	8	7	6			
	虹	9	10				

(C) 色決定テーブル(TBL→AC)による決定割合

		アクティブ時					
入賞時	白	虹	赤	緑	黄	青	白
	青	4	3	1	1	1	1
	黄	7	6	2	1	1	
	緑	8	7	3	1		
	赤	9	8	4			
	虹	11	9				

図29

【図 30】

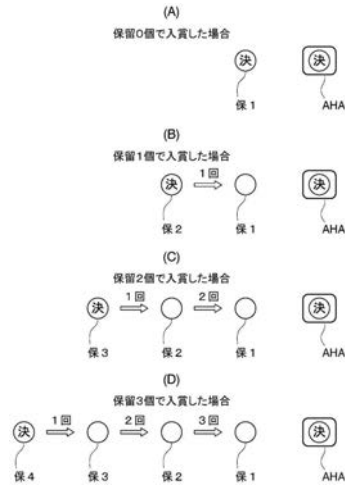


図30

【図 31】

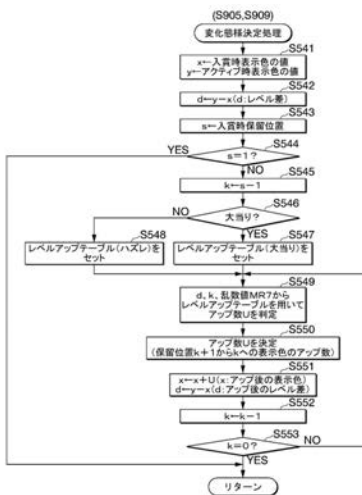


図31

【図 32】

レベルアップテーブル(大当り)による決定割合

レベル差	保留位置 (特図1, 2 共通)	アップ数					
		0	1	2	3	4	5
5	1(2→1)	2	4	7	13	25	49
	2(3→2)	16	16	17	17	17	17
	3(4→3)	45	25	13	7	4	2
4	1(2→1)	2	5	12	25	56	
	2(3→2)	20	20	20	20	20	
	3(4→3)	56	25	12	5	2	
3	1(2→1)	3	8	23	66		
	2(3→2)	25	25	25	25		
	3(4→3)	66	23	8	3		
2	1(2→1)	4	18	78			
	2(3→2)	33	33	34			
	3(4→3)	78	18	4			
1	1(2→1)	10	90				
	2(3→2)	50	50				
	3(4→3)	90	10				
0	1(2→1)	100					
	2(3→2)	100					
	3(4→3)	100					

図32

【図 33】

レベルアップテーブル(ハズレ)による決定割合

レベル差	保留位置 (特図1, 2 共通)	アップ数					
		0	1	2	3	4	5
5	1(2→1)	49	25	13	7	4	2
	2(3→2)	17	17	17	17	16	16
	3(4→3)	2	4	7	13	25	45
4	1(2→1)	56	25	12	5	2	
	2(3→2)	20	20	20	20	20	
	3(4→3)	2	5	12	25	56	
3	1(2→1)	66	23	8	3		
	2(3→2)	25	25	25	25		
	3(4→3)	3	8	23	66		
2	1(2→1)	78	18	4			
	2(3→2)	34	33	33			
	3(4→3)	4	18	78			
1	1(2→1)	90	10				
	2(3→2)	50	50				
	3(4→3)	10	90				
0	1(2→1)	100					
	2(3→2)	100					
	3(4→3)	100					

図33

【図 34】

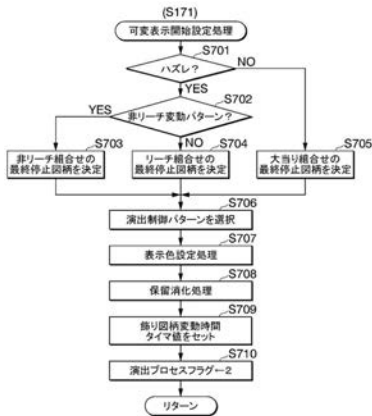


図 34

【図 35】

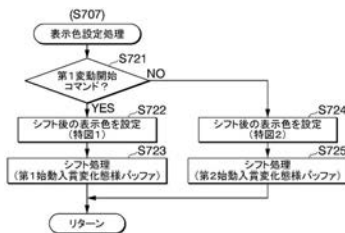


図 35

【図 37】

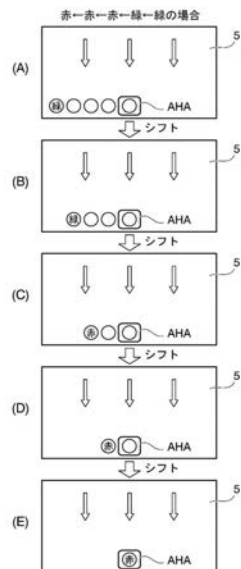


図 37

【図 36】

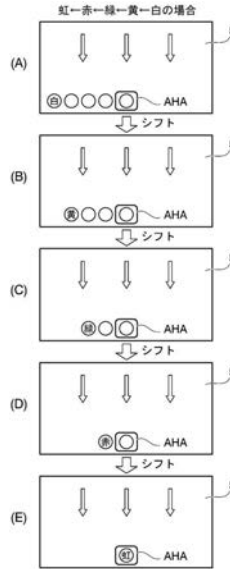


図 36

【図 38】

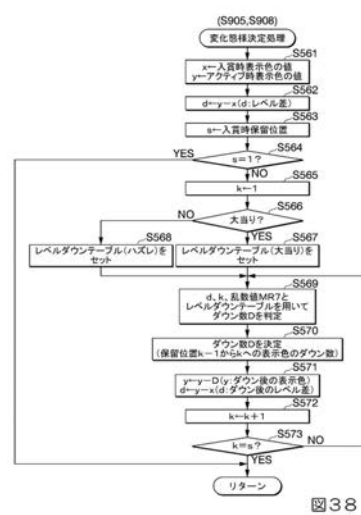


図 38

【図 39】

レベルダウンテーブル(大当り)による決定割合

レベル差	保留位置 (特図1、2 共通)	ダウン数					
		0	1	2	3	4	5
5	1(0→1)	2	4	7	13	25	49
	2(1→2)	16	16	17	17	17	17
	3(2→3)	45	25	13	7	4	2
4	1(0→1)	2	5	12	25	66	
	2(1→2)	20	20	20	20	20	
	3(2→3)	56	25	12	5	2	
3	1(0→1)	3	8	23	66		
	2(1→2)	25	25	25	25		
	3(2→3)	66	23	8	3		
2	1(0→1)	4	18	78			
	2(1→2)	33	33	34			
	3(2→3)	78	18	4			
1	1(0→1)	10	90				
	2(1→2)	50	50				
	3(2→3)	90	10				
0	1(0→1)	100					
	2(1→2)	100					
	3(2→3)	100					

図 39

【図 40】

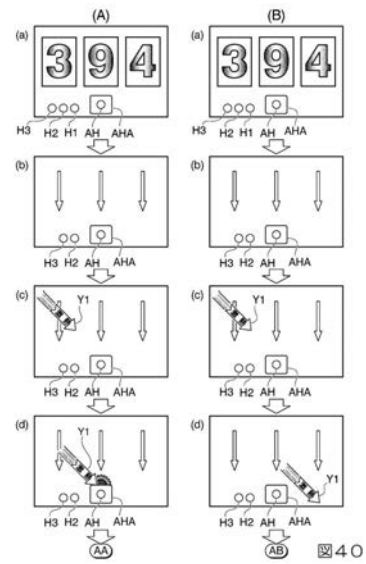


図 40

【図 41】

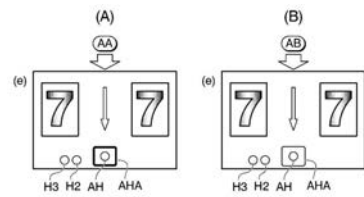


図 41

【図 42】

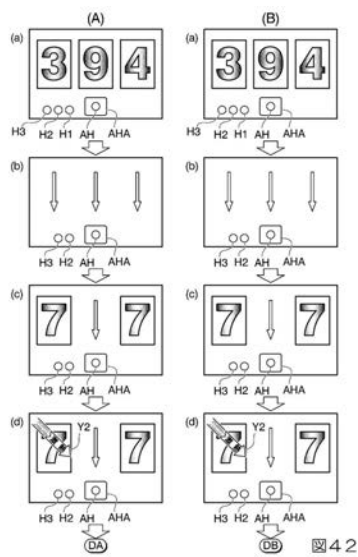


図 42

【図 43】

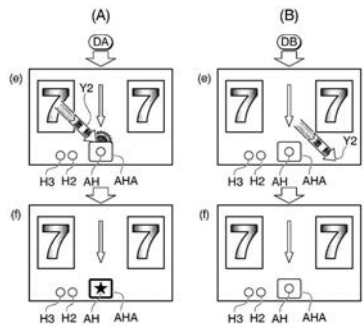


図 43