

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**

(11)特許番号  
**特許第7051290号**  
**(P7051290)**

(45)発行日 令和4年4月11日(2022.4.11)

(24)登録日 令和4年4月1日(2022.4.1)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全100頁)

(21)出願番号 特願2016-246771(P2016-246771)  
 (22)出願日 平成28年12月20日(2016.12.20)  
 (65)公開番号 特開2017-113554(P2017-113554)  
 A)  
 (43)公開日 平成29年6月29日(2017.6.29)  
 審査請求日 令和1年10月30日(2019.10.30)  
 (31)優先権主張番号 特願2015-248450(P2015-248450)  
 (32)優先日 平成27年12月21日(2015.12.21)  
 (33)優先権主張国・地域又は機関  
 日本国(JP)

(73)特許権者 000144153  
 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  
 審査官 真壁 隆一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

**(57)【特許請求の範囲】****【請求項1】**

特別識別情報の可変表示の開始と終了とに同期して、演出用識別情報の可変表示を行い、前記演出用識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

少なくとも前記演出用識別情報の可変表示と、該演出用識別情報の可変表示に関連する予告演出と、を含む演出情報を表示する表示手段と、

前記表示手段に前記演出情報を表示するときに、該演出情報の表示レイヤを設定する表示レイヤ設定手段と、

前記表示レイヤ設定手段により設定された表示レイヤに基づいて、前記表示手段を制御する表示制御手段と、

前記演出用識別情報の可変表示に対応して、動作態様と静止態様とを含む複数の態様のいずれかで表示可能な特定演出画像を用いた特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

前記予告演出として、実行中の前記演出用識別情報の可変表示に対応する対応表示を実行し、

前記表示レイヤ設定手段は、

前記表示レイヤとして前記予告演出及び前記特定演出画像を前記演出用識別情報の可変表示よりも遊技者から見て前方側の表示レイヤに設定し、

前記表示制御手段は、

前記演出用識別情報が可変表示しているときは、前記対応表示と前記演出用識別情報の少なくとも一部とが重複する重複態様で表示されるように、前記表示手段を制御可能である一方、前記演出用識別情報の可変表示の表示結果が導出されるときは、前記対応表示と前記演出用識別情報の少なくとも一部とが重複しない非重複態様で表示されるように、前記表示手段を制御可能であり、

さらに、前記重複態様から前記非重複態様に変化するように前記表示手段を制御可能であり、

前記重複態様から、前記非重複態様に変化されるときの変化パターンは複数あり、前記有利状態に制御されるか否かに応じていずれの変化パターンで変化するか異なり、

前記表示手段は、前記演出用識別情報のそれぞれの表示態様と一部または全部が共通する表示態様で、前記特別識別情報と異なる縮小識別情報を常時視認可能な位置に、消えることなく継続して表示し、

10

前記演出用識別情報の可変表示の開始と同期して前記縮小識別情報の可変表示を開始し、前記演出用識別情報の可変表示の終了と同期して前記縮小識別情報の可変表示を終了し、前記特定演出実行手段は、

少なくとも前記演出用識別情報の一部と重複する位置に前記特定演出画像を表示可能であり、

前記演出用識別情報の可変表示の終了前に前記特定演出を終了させると、前記演出用識別情報の可変表示が終了しても前記特定演出を継続させると、があり、

前記演出用識別情報の可変表示が終了しても前記特定演出を継続させるときは、少なくとも前記演出用識別情報の可変表示の終了時において前記特定演出画像を前記静止態様で表示する、

20

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して始動条件が成立すると、識別情報（表示図柄ともいう）を可変表示装置にて変動可能に表示（可変表示）し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興奮を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となつたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）となる。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示装置に表示結果が導出表示される前に、表示結果が特定表示結果となることを遊技者に期待させる様々な種類の演出が実行される。

30

【0003】

このような遊技機として、例えば、可変表示結果が特定表示結果となることを遊技者に期待させる演出として複数種類の予告表示を表示するものがある（例えば特許文献1）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2010-012149号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記特許文献1に記載の遊技機では、識別情報に予告表示の例えば一部が隠れてしまい、見にくかったり見誤ったりすることがあり、遊技興奮を低下させてしまう

50

おそれがあった。

【 0 0 0 6 】

( A ) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、  
特別識別情報の可変表示の開始と終了とに同期して、演出用識別情報の可変表示を行い、  
前記演出用識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となつたときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であつて、

少なくとも前記演出用識別情報の可変表示と、該演出用識別情報の可変表示に関連する予告演出と、を含む演出情報を表示する表示手段と、

前記表示手段に前記演出情報を表示するときに、該演出情報の表示レイヤを設定する表示レイヤ設定手段と、

前記表示レイヤ設定手段により設定された表示レイヤに基づいて、前記表示手段を制御する表示制御手段と、

前記演出用識別情報の可変表示に対応して、動作態様と静止態様とを含む複数の態様のいずれかで表示可能な特定演出画像を用いた特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

前記予告演出として、実行中の前記演出用識別情報の可変表示に対応する対応表示を実行し、

前記表示レイヤ設定手段は、

前記表示レイヤとして前記予告演出及び前記特定演出画像を前記演出用識別情報の可変表示よりも遊技者から見て前方側の表示レイヤに設定し、

前記表示制御手段は、

前記演出用識別情報が可変表示しているときは、前記対応表示と前記演出用識別情報の少なくとも一部とが重複する重複態様で表示されるように、前記表示手段を制御可能である一方、前記演出用識別情報の可変表示の表示結果が導出されるときは、前記対応表示と前記演出用識別情報の少なくとも一部とが重複しない非重複態様で表示されるように、前記表示手段を制御可能であり、

さらに、前記重複態様から前記非重複態様に変化するように前記表示手段を制御可能であり、

前記重複態様から、前記非重複態様に変化されるときの変化パターンは複数あり、前記有利状態に制御されるか否かに応じていずれの変化パターンで変化するか異なり、

前記表示手段は、前記演出用識別情報のそれぞれの表示態様と一部または全部が共通する表示態様で、前記特別識別情報と異なる縮小識別情報を常時視認可能な位置に、消えることなく継続して表示し、

前記演出用識別情報の可変表示の開始と同期して前記縮小識別情報の可変表示を開始し、前記演出用識別情報の可変表示の終了と同期して前記縮小識別情報の可変表示を終了し、前記特定演出実行手段は、

少なくとも前記演出用識別情報の一部と重複する位置に前記特定演出画像を表示可能であり、

前記演出用識別情報の可変表示の終了前に前記特定演出を終了させると、前記演出用識別情報の可変表示が終了しても前記特定演出を継続させると、があり、

前記演出用識別情報の可変表示が終了しても前記特定演出を継続させるときは、少なくとも前記演出用識別情報の可変表示の終了時において前記特定演出画像を前記静止態様で表示する、

ことを特徴とする。

( 1 ) 他の態様に係る遊技機は、

識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となつたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であつて、

少なくとも前記識別情報の可変表示と、該識別情報の可変表示に関連する予告演出と、を含む演出情報を表示する表示手段（例えば画像表示装置5など）と、

10

20

30

40

50

前記表示手段に前記演出情報を表示するときに、該演出情報の表示順序を設定する表示順序設定手段（例えば図22に示す優先順位決定デーブルに基づいて表示順序を設定する演出制御用CPU120など）と、

前記表示順序設定手段により設定された表示順序に基づいて、前記表示手段を制御する表示制御手段（例えば表示順序に基づいて生成された演出画像を表示する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記予告演出として、実行中の前記識別情報の可変表示に対応する対応表示を実行し（例えばアクティブ表示を行うなど）、

前記表示順序設定手段は、前記表示順序として前記予告演出を前記識別情報の可変表示よりも高い表示順序に設定し（例えば図22に示す優先順位決定デーブルにおいてアクティブ表示のレイヤー番号が飾り図柄のレイヤー番号よりも高く設定されているなど）、

前記表示制御手段は、前記識別情報が可変表示しているときは、前記対応表示を識別情報の少なくとも一部と重複する位置に表示可能である一方（例えばアクティブ表示は飾り図柄よりも遊技者からみて前方側に配置されるなど）、前記識別情報の可変表示の表示結果が導出されるときは、前記対応表示を前記識別情報の停止表示位置と重複しない位置に表示するように、前記表示手段を制御する（例えばステップS353の処理を実行する演出制御用CPU120など）、

ことを特徴とする。

#### 【課題を解決するための手段】

##### 【0007】

(A) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

特別識別情報の可変表示の開始と終了とに同期して、演出用識別情報の可変表示を行い、前記演出用識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

少なくとも前記演出用識別情報の可変表示と、該演出用識別情報の可変表示に関連する予告演出と、を含む演出情報を表示する表示手段と、

前記表示手段に前記演出情報を表示するときに、該演出情報の表示レイヤを設定する表示レイヤ設定手段と、

前記表示レイヤ設定手段により設定された表示レイヤに基づいて、前記表示手段を制御する表示制御手段と、

前記演出用識別情報の可変表示に対応して、動作態様と静止態様とを含む複数の態様のいずれかで表示可能な特定演出画像を用いた特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

前記予告演出として、実行中の前記演出用識別情報の可変表示に対応する対応表示を実行し、

前記表示レイヤ設定手段は、

前記表示レイヤとして前記予告演出及び前記特定演出画像を前記演出用識別情報の可変表示よりも遊技者から見て前方側の表示レイヤに設定し、

前記表示制御手段は、前記演出用識別情報が可変表示しているときは、前記対応表示を前記演出用識別情報の少なくとも一部と重複する位置に表示可能である一方、前記演出用識別情報の可変表示の表示結果が導出されるときは、前記対応表示を前記演出用識別情報の停止表示位置と重複しない位置に表示するように、前記表示手段を制御し、

前記表示手段は、前記演出用識別情報のそれぞれの表示態様と一部または全部が共通する表示態様で、前記特別識別情報と異なる縮小識別情報を常時視認可能な位置に、消えることなく継続して表示し、

前記演出用識別情報の可変表示の開始と同期して前記縮小識別情報の可変表示を開始し、前記演出用識別情報の可変表示の終了と同期して前記縮小識別情報の可変表示を終了し、前記特定演出実行手段は、

少なくとも前記演出用識別情報の一部と重複する位置に前記特定演出画像を表示可能であり、

10

20

30

40

50

前記演出用識別情報の可変表示の終了前に前記特定演出を終了させるときと、前記演出用識別情報の可変表示が終了しても前記特定演出を継続させるときと、があり、前記演出用識別情報の可変表示が終了しても前記特定演出を継続させるときは、少なくとも前記演出用識別情報の可変表示の終了時において前記特定演出画像を前記静止態様で表示する、

ことを特徴とする。

(1) 他の態様に係る遊技機は、

識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

少なくとも前記識別情報の可変表示と、該識別情報の可変表示に関連する予告演出と、を含む演出情報を表示する表示手段（例えば画像表示装置5など）と、前記表示手段に前記演出情報を表示するときに、該演出情報の表示順序を設定する表示順序設定手段（例えば図22に示す優先順位決定デーブルに基づいて表示順序を設定する演出制御用CPU120など）と、

前記表示順序設定手段により設定された表示順序に基づいて、前記表示手段を制御する表示制御手段（例えば表示順序に基づいて生成された演出画像を表示する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記予告演出として、実行中の前記識別情報の可変表示に対応する対応表示を実行し（例えばアクティブ表示を行うなど）、

前記表示順序設定手段は、前記表示順序として前記予告演出を前記識別情報の可変表示よりも高い表示順序に設定し（例えば図22に示す優先順位決定デーブルにおいてアクティブ表示のレイヤー番号が飾り図柄のレイヤー番号よりも高く設定されているなど）、前記表示制御手段は、前記識別情報が可変表示しているときは、前記対応表示を識別情報の少なくとも一部と重複する位置に表示可能である一方（例えばアクティブ表示は飾り図柄よりも遊技者からみて前方側に配置されるなど）、前記識別情報の可変表示の表示結果が導出されるときは、前記対応表示を前記識別情報の停止表示位置と重複しない位置に表示するように、前記表示手段を制御する（例えばステップS353の処理を実行する演出制御用CPU120など）、

ことを特徴とする。

【0008】

このような構成によれば、予告演出を的確に表示でき、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0009】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記表示手段は、未だ開始されていない識別情報の可変表示に対応する保留表示を含む前記演出情報を表示し（例えば保留表示を表示するなど）、

前記表示順序設定手段は、前記表示順序として前記対応表示を前記保留表示よりも高い表示順序に設定し（例えば図22に示す優先順位決定デーブルにおいてアクティブ表示のレイヤー番号が保留表示（大）のレイヤー番号よりも高く設定されているなど）、

前記表示制御手段は、前記表示順序設定手段による前記表示順序に基づいて、前記対応表示を前記保留表示よりも高い表示順序にて表示するように、前記表示手段を制御する（例えばアクティブ表示は保留表示よりも遊技者からみて前方側に配置されるなど）、

ようにしてもよい。

【0010】

このような構成によれば、予告演出を的確に表示でき、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0011】

(3) 上記(2)の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記識別情報の可変表示中の特定期間において前記表示手段に表示

10

20

30

40

50

される前記保留表示の表示を制限する（例えばスパーーリーチのリーチ演出中は、保留表示の大きさを小さく表示したり、透過率を高くして薄くしたり、消去するなどのように、保留表示を制限するなど）、

ようにしてもよい。

#### 【0012】

このような構成によれば、実行中の識別情報の可変表示に対する遊技者の注目を集めることができる。

#### 【0013】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

前記表示手段は、特定演出により表示される特定演出画像を含む前記演出情報を表示可能であり（例えばステップS162の変化演出用キャラクタ表示処理によるキャラクタの演出画像を表示可能であるなど）、

10

前記表示順序設定手段は、前記表示順序として前記特定演出画像を前記識別情報の可変表示よりも高い表示順序に設定し（例えば図22に示す優先順位決定デーブルにおいて変化演出表示のレイヤー番号が飾り図柄のレイヤー番号よりも高く設定されているなど）、前記表示制御手段は、前記表示順序設定手段による前記表示順序に基づいて、前記特定演出画像を前記識別情報の可変表示よりも高い表示順序にて表示するように、前記表示手段を制御し（例えば変化演出用キャラクタを示す演出画像は飾り図柄よりも遊技者からみて前方側に配置されるなど）、

前記表示手段は、前記特定演出画像を前記識別情報の少なくとも一部と重複する位置に表示可能であり、前記識別情報の表示結果が導出される期間において該識別情報と重複する位置では前記特定演出画像の表示態様を静止態様とする（例えば演出制御用CPU120がステップS609の処理を実行する部分など）、

20

ようにしてもよい。

#### 【0014】

このような構成によれば、表示結果の誤認を防止することができる。

#### 【0015】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記表示手段は、識別情報の可変表示が行われる第1領域（例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rなど）よりも小さく常に視認可能な第2領域（例えば小図柄表示エリア5Vなど）にて、前記識別情報の可変表示に同期して行う報知情報画像の可変表示を含む演出画像を表示可能であるとともに、前記第2領域にて前記報知情報画像の可変表示を行い表示結果を導出表示可能である（例えばステップS325、S350の処理を実行する演出制御用CPU120など）、

30

ようにしてもよい。

#### 【0016】

このような構成によれば、表示結果の誤認を防止することができる。

#### 【0017】

(6) 上記(4)または(5)に記載の遊技機において、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばステップS239の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103など）と、

40

前記決定手段の決定結果に応じて可変表示が開始されることを特定可能な表示制御情報を出力する情報出力手段（例えばステップS266の処理を実行するCPU103など）と、をさらに備え、

前記表示手段は、前記表示制御情報の受信を契機として、前記特定演出画像の表示態様を非静止態様とする（例えば演出制御用CPU120がステップS607の処理を実行する部分など）、

ようにしてもよい。

#### 【0018】

このような構成によれば、特定演出の違和感を抑制しつつ、表示結果の誤認を防止するこ

50

とができる。

**【 0 0 1 9 】**

( 7 ) 上記 ( 2 ) ~ ( 6 ) のいずれかの遊技機において、

前記保留表示の表示態様を変化させる第 1 变化演出（例えば保留表示変化演出など）を実行可能な第 1 变化演出手段（例えばステップ S 3 4 3 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、

前記対応表示の表示態様を変化させる第 2 变化演出（例えばアイコン表示変化演出など）を実行可能な第 2 变化演出手段（例えばステップ S 3 4 5 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、をさらに備え、

前記第 1 变化演出が実行された後に表示される前記保留表示の表示態様は、前記第 2 变化演出が実行された後には前記対応表示の表示態様として表示されない特殊態様（例えば「秘」の表示など）を含む、

ようにしてもよい。

**【 0 0 2 0 】**

このような構成によれば、保留表示の表示態様を特殊態様に変化させる第 1 变化演出を実行可能としつつ、表示結果の誤認を防止することができる。

**【 0 0 2 1 】**

( 8 ) 上記 ( 2 ) ~ ( 6 ) のいずれかの遊技機において、

前記保留表示の表示態様を変化させる第 1 变化演出（例えば保留表示変化演出など）を実行可能な第 1 变化演出手段（例えばステップ S 3 4 3 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、

前記対応表示の表示態様を変化させる第 2 变化演出（例えばアイコン表示変化演出など）を実行可能な第 2 变化演出手段（例えばステップ S 3 4 5 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、をさらに備え、

前記第 2 变化演出が実行された後に表示される前記対応表示の表示態様は、前記第 1 变化演出が実行された後には前記保留表示の表示態様として表示されない特殊態様（例えば「チャンス」や「N E X T」、「激熱」の表示など）を含む、

ようにしてもよい。

**【 0 0 2 2 】**

このような構成によれば、対応表示の表示態様を特殊態様に変化させる第 2 变化演出を実行可能としつつ、表示結果の誤認を防止することができる。

**【 0 0 2 3 】**

( 9 ) あるいは、上記 ( 1 ) ~ ( 3 ) のいずれかの遊技機において、

前記表示手段は、特定演出により表示される特定演出画像を含む前記演出情報を表示可能であり（例えばステップ S 1 6 2 の変化演出用キャラクタ表示処理によるキャラクタの演出画像を表示可能であるなど）、

前記表示順序設定手段は、前記表示順序として、前記特定演出画像を前記識別情報の可変表示よりも高い表示順序に設定し（例えば図 2 2 に示す優先順位決定デーブルにおいて変化演出表示のレイヤー番号が飾り図柄のレイヤー番号よりも高く設定されているなど）、前記表示制御手段は、前記表示順序設定手段による前記表示順序に基づいて、前記特定演出画像を前記識別情報の可変表示よりも高い表示順序にて表示するように、前記表示手段を制御し（例えば変化演出用キャラクタを示す演出画像は飾り図柄よりも遊技者からみて前方側に配置されるなど）、

前記表示手段は、前記特定演出画像を前記識別情報の少なくとも一部と重複する位置に表示可能であり、前記識別情報の表示結果が導出される期間において該識別情報と重複する位置では前記特定演出画像の表示態様を仮停止態様とする（例えば図 3 5 ( B ) を参照）、ようにしてもよい。

**【 0 0 2 4 】**

このような構成によれば、表示結果の誤認を防止しつつ、演出の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

**【0025】**

(10) 上記(1)～(9)のいずれかの遊技機において、

前記表示手段は、前記識別情報の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに可変表示を所定回数実行する所定可変表示を表示可能であり（例えば擬似連の可変表示を実行可能であるなど）、かつ前記有利状態に制御される期待度に応じて前記対応表示を変化可能であるとともに、当該変化のタイミングを所定可変表示の種類に応じて異なる（例えば擬似連の種類に基づいてアクティブ表示の変化タイミングを決定するなど）、ようにしてもよい。

**【0026】**

このような構成によれば、演出態様の多様化により遊技興趣を向上させることができる。

10

**【0027】**

(11) 上記(10)の遊技機において、

遊技を制御する遊技制御手段（例えばCPU103など）と、

演出を制御する演出制御手段（例えば演出制御CPU120など）とを備え、

前記演出制御手段は、前記所定可変表示の種類として演出の種類を決定すると共に、前記特定表示の変化のタイミングを決定する（例えば演出制御用CPU120がCPU103から送信されたコマンド等に基づいて擬似連の種類を決定しアクティブ表示の変化タイミングを決定するなど）、

ようにしてもよい。

20

**【0028】**

このような構成によれば、多様化の実現の簡易化を図ることができる。

**【図面の簡単な説明】****【0029】**

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】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4】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5】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】ハズレ時変動パターンの判定例を示す図である。

30

【図7】各種コマンドの設定例を示す図である。

【図8】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9】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10】この実施の形態における変動パターンを示す説明図である。

【図11】変動パターンの決定例を示す説明図である。

【図12】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13】保留表示データ記憶部の構成例を示す説明図である。

【図14】保留表示設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】保留表示変化演出と表示変化有無の決定例を示す説明図である。

【図16】保留表示変化パターンと変化演出タイミングパターンの設定例を示す説明図である。

40

【図17】保留表示変化パターンの決定例を示す説明図である。

【図18】保留表示変化パターンの決定例を示す説明図である。

【図19】変化演出タイミングパターンの決定例を示す説明図である。

【図20】変化演出タイミングパターンの決定例を示す説明図である。

【図21】変化演出用キャラクタ表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図22】優先順位決定デーブルの一例を示す図である。

【図23】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24】変化演出設定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図25】アイコン表示変化パターンの設定例を示す説明図である。

50

【図26】アイコン表示変化パターンの決定例を示す説明図である。

【図27】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図28】演出実行例を示す図である。

【図29】演出実行例を示す図である。

【図30】演出実行例を示す図である。

【図31】演出実行例を示す図である。

【図32】各演出の実行タイミングを示す図である。

【図33】演出実行例を示す図である。

【図34】各演出の実行タイミングを示す図である。

【図35】数字以外の絵柄を含む飾り図柄の一例を示す図である。

【図36】複数部位からなるキャラクタ画像を用いた演出の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0030】

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、本実施の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（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0031】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の右側方）には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクスのLED（発光ダイオード）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（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号、あるいは数字や記号に限定されない各セグメントの点灯パターン等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。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」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」ともいう。

【0032】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにより可変表示される複数種類の特別図柄には、それぞれを識別するための図柄番号が付されていればよい。一例として、「-」の記号を示す特別図柄には図柄番号として「0」が付されている他、複数種類の点灯パターンに対する図柄番号として「1」～「9」が付されていればよい。

【0033】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には、画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置5の画面上では、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（装飾識別情報）である飾り図柄が可変表示される。それぞれの飾り図柄表示エリアにて可変表示される複数種類の飾り図柄には、例えば「1」～「9」のいずれかといった、互いに異なる図柄番号が付されていればよい。このような飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

【0034】

一例として、画像表示装置5の画面上には、「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

10

20

30

40

50

ち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲーム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 5 L、5 R、5 C にて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

#### 【 0 0 3 5 】

このように、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム、または、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の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（あるいは単に「導出」ともいう）する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄の可変表示が同期するとは、可変表示の開始と終了が同程度（同一または近似）のタイミングにて行われ、可変表示の期間が同程度（同一または近似）となることである。飾り図柄を示す演出画像は、識別情報画像ともいう。したがって、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、識別情報画像となる飾り図柄を示す演出画像の可変表示が行われ、表示結果となる確定飾り図柄を示す演出画像が導出される。

10

#### 【 0 0 3 6 】

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（完全停止表示や最終停止表示ともいう）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などを生じさせる表示状態となることがある。このような飾り図柄の表示状態は、飾り図柄の仮停止表示ともいい、飾り図柄の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、飾り図柄の仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば 1 秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

20

#### 【 0 0 3 7 】

画像表示装置 5 の画面上には、第 1 保留表示部 5 H R と、第 2 保留表示部 5 H L と、アクティブ表示部 A H A とが配置されている。第 1 保留表示部 5 H R は、第 1 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対応する可変表示の保留数である。第 2 保留表示部 5 H L は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 特図保留記憶数は、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対応する可変表示の保留数である。特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が未だ成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

30

40

#### 【 0 0 3 8 】

例えば、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）する第 1 始動入賞の発生により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 1 始動条件）が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立しなければ、第 1 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）する第 2 始動入賞の発生により、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始動条件（第 2 始動条件）が成立したときに、当該第 2 始動条件

50

の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立しなければ、第2特図保留記憶数が1加算（インクリメント）され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第1特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第1特図保留記憶数が1減算（デクリメント）され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第2特図保留記憶数が1減算（デクリメント）される。なお、第1始動入賞が発生したときに、第1特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達していれば、第1始動条件は成立せず、その始動入賞に基づく特図ゲームは無効とされ、賞球の払出しのみが行われてもよい。また、第2始動入賞が発生したときに、第2特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達していれば、第2始動条件は成立せず、その始動入賞に基づく特図ゲームは無効とされ、賞球の払出しのみが行われてもよい。

10

#### 【0039】

第1保留表示部5HRでは、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶に対応する保留表示が行われる。第2保留表示部5HLでは、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶に対応する保留表示が行われる。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、これら的一部（例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

20

#### 【0040】

第1保留表示部5HRは、例えば左詰めで第1保留表示が行われるように構成されればよい。第1保留表示部5HRには、第1特図保留記憶数の上限値である「4」にあわせた4つの表示部位が設けられ、左端から順に保留番号「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられていればよい。第1始動条件の成立により第1特図を用いた特図ゲームの保留数が増加したときには、第1保留表示部5HRに他の第1保留表示がなければ、第1保留表示部5HRにおいて保留番号「1」に対応した左端の表示部位にて、増加分の第1特図保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第1保留表示を追加する。第1保留表示部5HRに他の第1保留表示があれば、新たな第1保留表示を、他の第1保留表示が行われている表示部位の右隣にて非表示となっている表示部位（保留番号「2」～「4」のいずれかに対応）に追加する。第1保留表示部5HR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り第1特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、第1保留表示部5HRにおいて保留番号「1」に対応した左端の表示部位における第1保留表示を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第1保留表示のそれぞれを、消去した表示部位の方向（左側）に移動（シフト）させる。このように、第1保留表示部5HRは、未だ開始されていない第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームに対応する保留表示が行われるように構成されている。

30

#### 【0041】

第2保留表示部5HLは、例えば右詰めで第2保留表示が行われるように構成されればよい。第2保留記憶部5HLには、第2特図保留記憶数の上限値である「4」にあわせた4つの表示部位が設けられ、右端から順に保留番号「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられていればよい。第2始動条件の成立により第2特図を用いた特図ゲームの保留数が増加したときには、第2保留表示部5HLに他の第2保留表示がなければ、第2保留表示部5HLにおいて保留番号「1」に対応した右端の表示部位にて、増加分の第2特図保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第2保留表示を追加する。第2保留表示部5HLに他の第2保留表示があれば、新たな第2保留表示を、他の第2保留表示が行われている表示部位の左隣にて非表示となっている表示部位（保留番号「2」～「4」のいずれかに対応）に追加する。第2保留表示部5HL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り第2特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、第2保留表示部5HLにおいて保留番号「1」に対応した右端の表示部位における第2保留

40

50

表示を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第2保留表示のそれを、消去した表示部位の方向（右側）に移動（シフト）させる。このように、第2保留表示部5H Lは、未だ開始されていない第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームに対応する保留表示が行われるように構成されている。

#### 【0042】

アクティブ表示部A H Aは、実行中の可変表示に対応して、保留表示と同一の演出画像または異なる演出画像を表示する。アクティブ表示部A H Aにおける表示は、アクティブ表示（可変表示対応表示、消化時表示あるいは今回表示などともいう）と称する。アクティブ表示部A H Aでは、例えば第1開始条件の成立により第1特図を用いた特図ゲームが開始されることに対応して、第1保留表示部5 H Rにて消去（消化）された第1保留表示（第1保留表示部5 H Rから移動（シフト）した第1保留表示も含む）に応じたアクティブ表示が行われる。また、アクティブ表示部A H Aでは、例えば第2開始条件の成立により第2特図を用いた特図ゲームが開始されることに対応して、第2保留記憶部5 H Lにて消去（消化）された第2保留表示（第2保留記憶部5 H Lから移動（シフト）した第2保留表示も含む）に応じたアクティブ表示が行われる。なお、第1保留表示や第2保留表示とアクティブ表示とでは、色彩や模様が共通するものであればよく、例えばアクティブ表示は第1保留表示や第2保留表示よりも大きく表示されるものであってもよい。ただし、この実施の形態におけるアクティブ表示の表示態様は、アクティブ表示変化演出が実行されることにより、第1保留表示や第2保留表示の表示態様とは異なる表示態様に変化する場合がある。このように、アクティブ表示部A H A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の実行中または第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの実行中に、その特図ゲームに対応する対応表示を実行可能に構成されている。詳しくは後述するが、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示中、アクティブ表示部A H Aにおいて行われるアクティブ表示、および第1保留表示部5 H Rと第2保留表示部5 H Lにおいて行われる保留表示は、少なくとも識別情報画像となる飾り図柄を示す演出画像の一部よりも遊技者からみて前方側の重複する位置に配置可能である（複数の保留表示のうち、一部の保留表示であっても、全ての保留表示であってもよい）。そして、飾り図柄の可変表示における表示結果が導出される際、飾り図柄を示す演出画像よりも前方表示していたアクティブ表示および保留表示は、当該飾り図柄と重複しない位置で表示される。

#### 【0043】

図1に示された画像表示装置5の表示領域には、第1保留表示部5 H Rと第2保留表示部5 H Lとの間にアクティブ表示部A H Aが配置されている。これに対し、アクティブ表示部A H Aは、第1保留表示部5 H Rと第2保留表示部5 H Lとの間に配置されるものに限定されず、画像表示装置5の表示領域における任意の位置に配置されていればよい。また、第1保留表示部5 H Rや第2保留表示部5 H Lの配置も任意に変更可能であり、例えば第1保留表示部5 H Rと第2保留表示部5 H Lとを入れ替えて配置したものでもよい。

#### 【0044】

第1保留表示部5 H Rや第2保留表示部5 H Lとともに、あるいは第1保留表示部5 H Rや第2保留表示部5 H Lに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図1に示す例では、第1保留表示部5 H Rや第2保留表示部5 H Lとともに、第1特別図柄表示装置4 A及び第2特別図柄表示装置4 Bの上部に、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25 Aと第2保留表示器25 Bとが設けられている。第1保留表示器25 Aは、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25 Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25 Aと第2保留表示器25 Bはそれぞれ、例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば4個）のLEDを含んで構成されている。

#### 【0045】

10

20

30

40

50

画像表示装置 5 の画面上には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R よりも小さい小図柄表示エリア 5 V が設けられている。図 1 に示す画像表示装置 5 の画面上では、左上方部に小図柄表示エリア 5 V が設けられている。小図柄表示エリア 5 V では、特別図柄や飾り図柄の可変表示と同期して、小図柄の可変表示が行われる。小図柄を示す演出画像は、報知情報画像ともいう。したがって、画像表示装置 5 の画面上に設けられた小図柄表示エリア 5 V では、報知情報画像となる小図柄を示す演出画像の可変表示が行われ、表示結果となる確定小図柄を示す演出画像が導出される。また、図示は省略しているが、画像表示装置 5 の画面上には、特図保留記憶数を特定可能に表示するための保留表示エリア（小）が設けられている。具体的に、保留表示エリア（小）は、例えば、第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数をそれぞれ数字により表示することにより特図保留記憶数を特定可能に表示するエリアであり、小図柄表示エリア 5 V と同様、飾り図柄表示エリアよりも小さい表示エリアとなっている（第 1 保留表示部 5 H R や第 2 保留表示部 5 H L よりも小さい表示エリアともなっている）。

#### 【0046】

このように、画像表示装置 5 の画面上では、飾り図柄とは異なる小図柄の可変表示が行われる。飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果となる確定飾り図柄が導出されるまでの期間では、小図柄の可変表示が一定の表示態様で継続して行われ、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽されたりすることがない。したがって、小図柄表示エリア 5 V は、常に視認可能となるように構成され、遊技者は、小図柄表示エリア 5 V における小図柄の可変表示を、常に視認することができる。小図柄表示エリア 5 V にて可変表示される小図柄は、常時小図柄あるいは演出用小図柄ともいう。小図柄表示エリア 5 V では、例えば飾り図柄において数字を示す部位と同様に数字を示す図柄といった、複数種類の飾り図柄のそれと一部または全部が共通する表示態様で、各々が識別可能な複数種類の小図柄を示す演出画像が、報知情報画像として可変表示されてもよい。また、保留表示エリア（小）において特図保留記憶数が一定の表示態様（数字による表示）で継続して行われ、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽されたりすることがない。したがって、保留表示エリア（小）は、常に視認可能となるように構成され、遊技者は、保留表示エリア（小）における特図保留記憶数を、常に視認することができる。

#### 【0047】

なお、特別図柄と飾り図柄、さらには普通図柄とに次ぐ第 4 図柄が設けられ、特別図柄や飾り図柄の可変表示と同期して、第 4 図柄の可変表示が行われることがある。第 4 図柄の可変表示は、例えば画像表示装置 5 の画面上または画面外に設けられた第 4 図柄表示エリアにて、特定の表示色（例えば青色）で一定の時間間隔にて表示と非表示とを繰り返す表示制御を継続することによって実現される。ただし、第 4 図柄の可変表示における表示結果と比べた場合に、小図柄の可変表示における表示結果は、遊技者が認識しやすい態様で表示されるようにしてもよい。

#### 【0048】

また、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 は、例えば図 1 に示すパチンコ遊技機 1 における遊技領域の右側方といった、画像表示装置 5 の表示画面とは離れた位置に設けられている。そのため、画像表示装置 5 における表示による演出に注目している遊技者は、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 における表示状態を確認しにくくなり、特別図柄の可変表示が進行中であるか否かや、表示結果が導出されたか否かを認識することが困難になる場合がある。これに対し、画像表示装置 5 の画面上に設けられた小図柄表示エリア 5 V にて小図柄の可変表示を行い表示結果を導出することで、可変表示が進行中であるか否かや、表示結果が導出されたか否かを、遊技者が認識しやすい態様で表示することができる。

#### 【0049】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球

装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用のソレノイド 8 1 によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

#### 【 0 0 5 0 】

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、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）しない閉鎖状態にする。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ことにより、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第 2 始動入賞口を遊技球が進入（通過）できる一方、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が進入（通過）しにくいように構成してもよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）可能な開放状態または拡大開放状態といった第 1 可変状態と、遊技球が通過（進入）不可能な閉鎖状態または通過（進入）困難な通常開放状態といった第 2 可変状態とに、変化できるように構成されている。

10

#### 【 0 0 5 1 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球（景品遊技媒体）として払い出され、第 1 保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 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。

20

#### 【 0 0 5 2 】

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。パチンコ遊技機 1 は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

30

#### 【 0 0 5 3 】

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 が設かれている。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 5 4 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開閉駆動される大入賞口扉によって開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）しやすくなる。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

40

#### 【 0 0 5 5 】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7

50

において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

#### 【0056】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクスの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（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。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。

10

#### 【0057】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウトロが設けられている。

20

#### 【0058】

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、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ9が設けられている。パチンコ遊技機1の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7等）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（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。

30

#### 【0059】

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

40

#### 【0060】

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

50

**【 0 0 6 1 】**

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

**【 0 0 6 2 】**

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

10

**【 0 0 6 3 】**

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

20

**【 0 0 6 4 】**

主基板 11 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 11 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 12 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 11 は、第 1 特別図柄表示装置 4A と第 2 特別図柄表示装置 4B を構成する各 LED（例えばセグメント LED）などに対し点灯と消灯の制御を行い第 1 特図と第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 20 に対し点灯と消灯と発色の制御などを行って普通図柄表示器 20 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

30

**【 0 0 6 5 】**

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

40

**【 0 0 6 6 】**

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 15 を介して主基板 11 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8L、8R 及び遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 12 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8L、8R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED などを点灯する動作と消灯する動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

50

**【 0 0 6 7 】**

音声制御基板 13 は、演出制御基板 12 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 12 からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ 8L、8R から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 14 は、演出制御基板 12 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 12 からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LEDなどを点灯および消灯するための駆動電流などを供給するランプドライバ回路などが搭載されている。

**【 0 0 6 8 】**

図 2 に示すように、主基板 11 には、ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 22A および第 2 始動口スイッチ 22B）、カウントスイッチ 23 といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 11 には、第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20 などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

10

**【 0 0 6 9 】**

主基板 11 から演出制御基板 12 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 15 によって中継される。中継基板 15 を介して主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 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 8L、8R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。これらの演出制御コマンドはいずれも、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」となり、EXT データの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されなければよい。

20

**【 0 0 7 0 】**

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

30

**【 0 0 7 1 】**

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

40

**【 0 0 7 2 】**

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 を構成する 1 チップのマイクロコンピュータは、少なくとも CPU 103 の他に RAM 102 が内蔵されればよく、ROM 101 や乱数回路 104、I/O 105 などは外付けされてもよい。

**【 0 0 7 3 】**

50

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、例えば乱数回路104などにより、遊技の進行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。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。遊技用乱数は、乱数回路104などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタや、RAM102とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、CPU103が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてよい。

10

#### 【0074】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種データが書換可能に一時記憶される。

20

#### 【0075】

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

30

#### 【0076】

一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がRAM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。こうして、演出制御用CPU120は、主基板11から演出制御コマンドとして伝送された各種情報に基づいて、パチンコ遊技機1が備える演出用の電気部品としての演出装置を制御する。

40

#### 【0077】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ3

50

5 B から伝送するための配線も接続されている。

#### 【 0 0 7 8 】

演出制御基板 1 2 では、例えば乱数回路 1 2 4 や R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタなどにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。一例として、演出制御基板 1 2 の側では、飾り図柄の可変表示における停止図柄決定用の乱数値や、予告演出決定用の乱数値といった、各種の演出決定用の乱数値を示す数値データがカウント可能に制御される。

#### 【 0 0 7 9 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 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などが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 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などが記憶されている。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイミング判定値と対応付けられた演出制御実行データ（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など）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。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が記憶される。

10

#### 【 0 0 8 0 】

演出制御パターンに含まれる演出制御実行データにおいて、表示制御データは、例えば画像表示装置 5 の画面上における各種画像の表示態様を示している。より具体的に、表示制御データは、画像表示装置 5 の画面上に表示される各フレーム（フレーム周期で切替表示される単位となる画像）を構成する背景、飾り図柄や小図柄などの各種図柄、キャラクタ等を示す演出画像の種類、位置、サイズなどを指定するデータや、複数の演出画像を重畠して表示させる場合の表示順序（優先度）を指定するデータなどを含んでいればよい。演出画像の表示順序（優先度）を示すデータは、複数の演出画像のうち、いずれの演出画像を遊技者からみて前方側に配置するかを示すデータであればよい。

20

#### 【 0 0 8 1 】

演出制御基板 1 2 に搭載された表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの表示制御指令などに基づき、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。例えば、表示制御部 1 2 3 は、画像表示装置 5 の表示画面内に表示させる演出画像の切換タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部 1 2 3 には、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)、L C D 駆動回路などが搭載されればよい。なお、V D P は、G P U (Graphics Processing Unit)、G C L (Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的に D S P (Digital Signal Processor) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。C G R O M は、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成された画像データメモリであればよい。

30

#### 【 0 0 8 2 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、演出制御基板 1 2 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る。例えば、I / O 1 2 5 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 1 3 へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板 1 4 へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される。

40

#### 【 0 0 8 3 】

パチンコ遊技機 1 においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機 1 における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者

50

によって所定操作（例えば回転操作）されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口（第 1 始動領域）を通過（進入）すると、図 2 に示す第 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などにより第 1 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどにより第 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 による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始される。

#### 【 0 0 8 4 】

また、遊技球が普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口（第 2 始動領域）を通過（進入）すると、図 2 に示す第 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などにより第 2 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどにより第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始される。ただし、普通可変入賞球装置 6 B が第 2 可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第 2 始動入賞口を遊技球が通過困難または通過不可能である。

10

#### 【 0 0 8 5 】

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に基づいて、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する。その後、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。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄（普図当たり図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当たり」となる。その一方、確定普通図柄として普図当た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「普図当たり」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開放制御や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閉鎖制御や通常開放制御が行われる。

20

#### 【 0 0 8 6 】

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が開始されるときや、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が開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「大当たり」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定などが行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図 2 に示す主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される。

30

#### 【 0 0 8 7 】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例えば変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。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 による特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置 5 の画面上に配置された「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、特別図柄とは異なる飾り図柄（演出図柄）の可変表示が行われる。「左」、「中」、「右」の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は、それぞれ左図柄、中図柄、右図柄ともいう。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、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。

40

#### 【 0 0 8 8 】

50

特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当たり図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「大当たり」（特定表示結果）となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態に制御される。すなわち、大当たり遊技状態に制御されるか否かは、可変表示結果が「大当たり」となるか否かに対応しており、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。特別図柄の可変表示結果として、大当たり図柄が導出表示されず、ハズレ図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」（非特定表示結果）となる。

#### 【 0 0 8 9 】

第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bに大当たり図柄が停止表示（導出）されて可変表示結果が「大当たり」となる場合には、画像表示装置5の画面上において、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。10

#### 【 0 0 9 0 】

大当たり遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置7が遊技者にとって有利な第1状態となる。そして、所定の開放上限時間（例えば29.5秒間または0.1秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば9個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ23により入賞球が検出され、その検出ごとに所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払い出される。大当たり遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば「2」または「15」など）に達するまで繰返し実行される。20

#### 【 0 0 9 1 】

可変表示結果が「大当たり」となる場合には、大当たり種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかとなる場合が含まれていればよい。大当たり種別が「非確変」または「確変」となった場合には、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的に長い時間（例えば29.5秒間など）となる通常開放ラウンドが実行される。一方、大当たり種別が「突確」となった場合には、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的に短い時間（例えば0.1秒間など）となる短期開放ラウンドが実行される。通常開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態は、第1特定遊技状態ともいう。短期開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態は、第2特定遊技状態ともいう。30

#### 【 0 0 9 2 】

大当たり種別が「突確」である場合の大当たり遊技状態では、短期開放ラウンドにて特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放ラウンドにおける第1期間よりも短い第2期間（例えば0.1秒間）となる。なお、短期開放ラウンドにて大入賞口の開放期間が第2期間となるように制御される以外は、通常開放ラウンドが実行される場合と同様の制御が行われるようにしてよい。あるいは、短期開放ラウンドが実行される場合には、ラウンド遊技の実行回数が、通常開放ラウンドの実行回数である第1ラウンド数（例えば「15」）よりも少ない第2ラウンド数（例えば「2」）となるようにしてもよい。すなわち、短期開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態は、通常開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態に比べて、各ラウンド遊技にて大入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい第1状態に変化させる期間が第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンド遊技の実行回数が第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。40

**【 0 0 9 3 】**

このような短期開放ラウンドが実行される場合には、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば15個）の出玉（賞球）が得られる。しかし、大入賞口の開放期間が第2期間（0.1秒間など）であることなどにより、実質的には出玉（賞球）が得られない大当たり遊技状態となる。したがって、大当たり種別が「突確」となったことに基づく大当たり遊技状態（第2特定遊技状態）は、大当たり種別が「非確変」または「確変」となったことに基づく大当たり遊技状態（第1特定遊技状態）よりも、遊技者にとって不利な遊技状態となる。こうして、大当たり種別が「非確変」または「確変」となったことに基づいて、通常開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態となった場合には、大入賞口を遊技球が通過しやすい第1変化態様で、特別可変入賞球装置7を第1状態（開放状態）と第2状態（閉鎖状態）とに変化させる制御が行われる。一方、大当たり種別が「突確」となったことに基づいて、短期開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態となった場合には、大入賞口を遊技球が通過しにくい第2変化態様で、特別可変入賞球装置7を第1状態（開放状態）と第2状態（閉鎖状態）とに変化させる制御が行われる。

10

**【 0 0 9 4 】**

大当たり遊技状態が終了した後には、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「大当たり」となる確率（大当たり確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、所定回数（例えば200回）の可変表示が実行されること、または可変表示の実行回数が所定回数に達する以前に大当たり遊技状態が開始されることなど、所定の確変終了条件が成立するまで継続するように制御される。なお、確変終了条件は、可変表示の実行回数にかかわらず、次回の大当たり遊技状態が開始されるときに成立するようにしてもよい。大当たり遊技状態が終了した後には、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数（例えば100回）の可変表示が実行されたこと、または可変表示の実行回数が所定回数に達する以前に大当たり遊技状態が開始されることなど、所定の時短終了条件が成立するまで継続するように制御される。一例として、大当たり種別が「非確変」である場合に大当たり遊技状態が終了した後には、遊技状態が時短状態となる。一方、大当たり種別が「確変」または「突確」である場合に大当たり遊技状態が終了した後には、遊技状態が確変状態となる。

20

**【 0 0 9 5 】**

確変状態や時短状態では、通常状態よりも第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置6Bを第1可変状態（開放状態または拡大開放状態）と第2可変状態（閉鎖状態または通常開放状態）とに変化させる。例えば、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当たり」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「普図当たり」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により、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1可変状態と第2可変状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか1つが行われるようにもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにもよい。このように、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1可変状態と第2可変状態とに変化させる制御は、高開放制御（「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした確変状態や時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当たり」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。なお、確変状態にて確変制御が行われるときでも、高開放制御が行われない場合があつてもよい。

30

**【 0 0 9 6 】**

画像表示装置5において、最終停止図柄（例えば左図柄、中図柄、右図柄のうちの中図柄）となる図柄以外の飾り図柄が、所定時間継続して大当たり組合せと一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の飾り図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当

40

50

り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出を、リーチ演出という。リーチ演出として、画像表示装置5の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させることや、背景画像の表示態様を変化させること、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させることといった、飾り図柄の変動態様を変化させることとは異なる演出動作が実行されてもよい。画像表示装置5における表示動作のみならず、スピーカ8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ態様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、リーチ演出に含まれていてもよい。リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、画像表示装置5の画面上で変動表示される図柄の表示結果が大当たり組合せでない場合には「ハズレ」となり、変動表示状態は終了する。

10

#### 【0097】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（演出態様）が異なる複数種類の演出パターン（リーチパターンともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当たり」となる可能性（信頼度、あるいは大当たり信頼度ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマルのリーチ演出（ノーマルリーチ）とスーパーのリーチ演出（スーパーリーチ）が予め設定されている。そして、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行された場合には、ノーマルリーチにおけるリーチ演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。なお、スーパーリーチとなるリーチ演出には、他のスーパーリーチに比べて大当たり期待度が高くなる特定のリーチ演出を実行するスーパーリーチを含む複数種類のリーチ演出があつてもよい。

20

#### 【0098】

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「大当たり」となる可能性があることなどを、飾り図柄の可変表示態様など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。一例として、飾り図柄の可変表示中には「擬似連」の可変表示演出が実行可能であればよい。「擬似連」の可変表示演出は、主基板11の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。

30

#### 【0099】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの開始条件が1回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が導出表示されるまでに一旦仮停止させた後、再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大3回）まで行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄が再変動する回数であればよい。

30

#### 【0100】

「擬似連」の可変表示演出では、一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、特殊組合せの擬似連チャンス目として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。「擬似連」の可変表示演出において初回変動を含む複数回の変動表示に伴って、再変動演出となる画像表示などの所定演出が実行されてもよい。なお、再変動演出は、画像表示装置5の画面上にて画像表示を行うことによるものに限定されず、各種の演出装置を用いた任意の演出動作を含んでいてもよい。

40

#### 【0101】

画像表示とは異なる再変動演出の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部または外部に設けられた複数の装飾用

50

L E D のうちで点灯されるものが 1 つずつ増えていくように制御されてもよい。また、各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、装飾用 L E D の表示色が変化するように制御されてもよいし、複数の装飾用 L E D のうちで点灯されるものが変化するように制御されてもよい。

#### 【 0 1 0 2 】

画像表示とは異なる再変動演出のさらなる一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部または外部に設けられた演出用模型（可動部材）が動作するように制御されてもよい。このとき、各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、演出用模型（可動部材）の動作態様が変化するように制御されてもよいし、複数の演出用模型（可動部材）のうちで動作するものが変化するように制御されてもよい。

10

#### 【 0 1 0 3 】

「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、画像表示装置 5 の画面上に特定のキャラクタ画像といった所定の演出画像を表示するように制御されてもよい。また、再変動演出として、例えば擬似連チャンス目となる飾り図柄が仮停止表示されるときなどに、特殊な効果音となる音声をスピーカ 8 L、8 R から出力するように制御されてもよい。こうした再変動演出の一部または全部に加えて、あるいは、これらの再変動演出の一部または全部に代えて、装飾用 L E D の点灯や点滅、演出用模型の動作、演出画像の表示、効果音の出力のうち、一部または全部を組み合わせた再変動演出を実行するように制御されてもよい。このとき、1種類の演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、複数種類の演出態様を組み合わせた再変動演出が実行される期間を含んでいる場合や、複数回の再変動演出における演出態様が変化する場合に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）といった、所定の遊技価値が付与される可能性が高まるようにしてもよい。

20

#### 【 0 1 0 4 】

この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が1回～3回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。そして、擬似連変動（再変動）の繰返し実行回数（擬似連回数）が多くなったときには、擬似連回数が少ないときよりも、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。また、擬似連変動の繰返し実行回数（擬似連回数）によって演出の発生割合が変化するように制御されてもよい。例えば擬似連変動が2回行われることにより「リーチ確定」となり、擬似連変動が3回行われることにより「スーパーリーチ確定」となるようにしてもよい。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば4回や5回といった、1回～3回よりも多くの回数まで実行できるようにしてもよい。

30

#### 【 0 1 0 5 】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「擬似連」の他にも、例えば「滑り」や「発展チャンス目」、「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「滑り」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、单一または複数の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」または「2」）の飾り団柄表示エリア（例えば「左」の飾り団柄表示エリア 5 L と「右」の飾り団柄表示エリア 5 R のいずれか一方または双方）にて飾り団柄を再び変動させた後に停止表示されることで、停止表示する飾り団柄を変更させる演出表示が行われる。

40

#### 【 0 1 0 6 】

「発展チャンス目」の可変表示演出では、飾り団柄の可変表示が開始されてから可変表示

50

結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。一方、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて擬似連チャンス目となるハズレ組合せ（特殊組合せ）の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄を再び変動させる「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の一部にて飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

#### 【0107】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「擬似連」など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などのように、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「大当たり」となる可能性があることなどを、遊技者に予め告知するための予告演出が実行されることがある。

#### 【0108】

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態様がリーチ態様となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となつた後に実行されるものが含まれていてもよい。このように、予告演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定特別図柄や確定飾り図柄が導出されるまでの所定タイミングにて、大当たり遊技状態となる可能性を予告できるものであればよい。こうした予告演出を実行する場合における演出動作の内容（演出態様）に対応して、複数の予告パターンが予め用意されている。

#### 【0109】

予告演出のうちには、先読み予告演出（先読み演出ともいう）となるものが含まれている。先読み予告演出は、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象（予告対象）となる可変表示が実行されるより前に、演出態様に応じて可変表示結果が「大当たり」となる可能性を予告可能な予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される飾り図柄の可変表示にわたり連続して予告する先読み予告演出は、連続予告演出ともいう。先読み予告演出では、予告対象となる可変表示が開始されるより前に、例えば始動入賞の発生による特図ゲームの保留記憶などに基づいて可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを予告するための演出動作が開始される。先読み予告演出との対比において、予告対象となる可変表示が開始された後に実行が開始される予告演出は、単独予告演出（単独予告、当該変動予告、あるいは可変表示中予告演出ともいう）と称される。

#### 【0110】

この実施の形態では、先読み予告演出の一例として、第 1 保留表示部 5 H R における第 1 保留表示の表示部位や第 2 保留表示部 5 H L における第 2 保留表示の表示部位を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、予告対象となる可変表示において「大当たり」となる可能性などを予告する「保留表示変化」の先読み予告演出が実行される。より具体的には、特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位における表示色を、通常時における所定色（例えば白色）とは異なる特定色（例えば赤色、緑色、青色

10

20

30

40

50

のいずれかなど)とすることにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。また、第1保留表示や第2保留表示における表示柄を通常時とは異なる特定柄(例えばサクラ柄など)とすることにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が通常よりも高いことを報知できるようにしてもよい。あるいは、第1保留表示や第2保留表示として所定のメッセージ(例えば「秘」など)を示す表示態様とすることにより、表示色が特定色に変化する可能性が通常よりも高いことを報知(示唆)できるようにしてもよい。こうした表示態様が特定態様に変化する可能性が高いことを示唆する保留表示は、示唆保留表示ともいう。「保留表示変化」の先読み予告演出は、保留表示変化演出ともいう。

**【0111】**

10

始動入賞の発生に基づいて実行される先読み予告演出は、始動入賞が発生した後に、先読み予告演出による予告内容が実現されるか否かを遊技者が判別できるよりも前に実行(開始)されるものであればよい。例えば、ある始動入賞の発生によりリーチ状態となる可能性があることを予告する先読み予告演出は、少なくとも始動入賞の発生に基づく飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態(または非リーチ状態)となるより前に実行(開始)されるものであればよい。また、ある始動入賞の発生により可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを予告する先読み予告演出は、少なくとも始動入賞の発生に基づく可変表示において確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に実行(開始)されるものであればよい。

**【0112】**

20

保留表示変化演出が実行されるときには、保留表示の表示態様が変化する場合と変化しない場合とがある。保留表示変化演出のうち、保留表示の表示態様が変化する演出は、保留表示変化成功演出ともいう。保留表示変化演出のうち、保留表示の表示態様が変化しない演出は、保留表示変化失敗演出ともいう。その他、保留表示変化演出には、保留表示変化共通演出が含まれている。保留表示変化演出が実行されるときには、まず、保留表示の表示態様を変化させるときと変化させないとで共通で実行される保留表示変化共通演出が実行される。保留表示変化共通演出は、例えば予め用意されたキャラクタ(変化演出用キャラクタ)を示す演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させ、予告対象となる可変表示に対応する保留表示に作用を及ぼすような作用演出を含んでいればよい。

**【0113】**

30

保留表示変化共通演出におけるキャラクタを示す演出画像は、特定演出画像ともいう。このようなキャラクタを示す演出画像は、保留表示変化演出を実行する決定結果に応じた設定に基づいて、複数回の可変表示にわたり継続して画像表示装置5の画面上に表示されてもよい。特定演出画像となるキャラクタを示す演出画像は、少なくとも識別情報画像となる飾り図柄を示す演出画像の一部よりも遊技者からみて前方側の重複する位置に配置可能であればよい。この場合、飾り図柄の可変表示における表示結果が導出される期間において、飾り図柄を示す演出画像よりも前方側にて重複する位置では、特定演出画像となるキャラクタを示す演出画像の表示態様を静止態様とする。

**【0114】**

40

保留表示変化共通演出における作用演出は、第1保留表示部5H Rにおける第1保留表示や第2保留表示部5H Lにおける第2保留表示のいずれかに作用を及ぼすことにより、その保留表示の表示態様が変化する可能性があることを示唆する表示演出であればよい。このような表示演出に伴い、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させたり、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光体の一部または全部を所定の点灯態様で点灯させたり、演出用の可動部材を所定の動作態様で動作させたりしてもよい。

**【0115】**

保留表示変化共通演出が実行された後、保留表示変化成功演出を実行したときには、作用演出により作用を及ぼした保留表示の表示態様を変化させる。このように、保留表示変化共通演出における作用演出が実行された後、作用を及ぼした保留表示の表示態様が変化する演出は、第1成功演出としての保留変化演出ともいう。一方、保留表示変化共通演出が

50

実行された後、保留表示変化失敗演出を実行したときには、作用演出により作用を及ぼした保留表示の表示態様を変化させない。このように、保留表示変化共通演出における作用演出が実行されたものの、作用を及ぼした保留表示の表示態様が変化しない演出は、第1失敗演出としての保留変化ガセ演出ともいう。

#### 【0116】

この実施の形態では、単独予告演出の一例として、アクティブ表示部AHAにおける演出画像の表示を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、開始条件が成立した可変表示において「大当たり」となる可能性などを予告する「アクティブ表示変化」の予告演出が実行される。より具体的には、アクティブ表示部AHAにおける表示色を、通常時における所定色（例えば白色）とは異なる特定色（例えば赤色、緑色、青色のいずれかなど）とすることにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。また、アクティブ表示部AHAに表示されるアイコンを、通常時における丸型無地とは異なる特定アイコンとすることにより、例えば「?」、「チャンス」、「激熱」などのメッセージを報知して、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を示唆できればよい。その他、アクティブ表示部AHAに表示されるアイコンには、例えば「NEXT」などのメッセージを報知して、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動が実行されることを報知するアイコンがあってもよい。「アクティブ表示変化」の予告演出は、アクティブ表示変化演出ともいう。

10

#### 【0117】

アクティブ表示変化演出が実行されるときには、アクティブ表示部AHAにおけるアクティブ表示の表示色やアイコンなどの表示態様が変化する場合と変化しない場合とがある。アクティブ表示変化演出のうち、アクティブ表示の表示態様が変化する演出は、アクティブ表示変化成功演出ともいう。アクティブ表示変化演出のうち、アクティブ表示の表示態様が変化しない演出は、アクティブ表示変化失敗演出ともいう。その他、アクティブ表示変化演出には、アクティブ表示変化共通演出が含まれている。アクティブ表示変化演出が実行されるときには、まず、アクティブ表示の表示態様を変化させるときと変化させないときとで共通で実行されるアクティブ表示変化共通演出が実行される。

20

#### 【0118】

アクティブ表示変化共通演出は、保留表示変化共通演出と同様に、例えば特定演出画像となるキャラクタ（変化演出用キャラクタ）を示す演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させ、アクティブ表示に作用を及ぼすような作用演出を含んでいればよい。アクティブ表示変化共通演出における作用演出は、アクティブ表示部AHAにおけるアクティブ表示に作用を及ぼすことにより、アクティブ表示の表示態様が変化する可能性があることを示唆する表示演出であればよい。このような表示演出に伴い、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させたり、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光体の一部または全部を所定の点灯態様で点灯させたり、演出用の可動部材を所定の動作態様で動作させたりしてもよい。

30

#### 【0119】

アクティブ表示変化共通演出が実行された後、アクティブ表示変化成功演出を実行したときには、作用演出により作用を及ぼしたアクティブ表示の表示態様を変化させる。このように、アクティブ表示変化共通演出における作用演出が実行された後、作用を及ぼしたアクティブ表示の表示態様が変化する演出は、第2成功演出としてのアクティブ変化演出ともいう。一方、アクティブ表示変化共通演出が実行された後、アクティブ表示変化失敗演出を実行したときには、作用演出により作用を及ぼしたアクティブ表示の表示態様を変化させない。このように、アクティブ表示変化共通演出における作用演出が実行されたものの、作用を及ぼしたアクティブ表示の表示態様が変化しない演出は、第2失敗演出としてのアクティブ変化ガセ演出ともいう。

40

#### 【0120】

保留表示の表示色やアクティブ表示の表示色を変化させる演出は、表示色変化演出ともいう。保留表示の表示態様を、所定のメッセージ（例えば「秘」など）を示す表示態様に変

50

化させる演出は、特殊表示変化演出ともいう。アクティブ表示部 A H A に表示されるアイコンを通常時の丸型無地とは異なる特定アイコンに変化させる演出は、アイコン表示変化演出ともいう。

#### 【 0 1 2 1 】

第1特別図柄表示装置 4 A または第2特別図柄表示装置 4 B にハズレ図柄が停止表示（導出）されて可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、可変表示態様が「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）となる場合と、可変表示態様が「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）となる場合とが含まれている。可変表示態様が「非リーチ」となる場合には、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、リーチにならない所定の飾り図柄の組合せ（非リーチ組合せ）が停止表示（導出）される。可変表示態様が「リーチ」となる場合には、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後にリーチ演出が実行され、最終的に大当たり組合せとはならない所定の飾り図柄の組合せ（リーチ組合せ）が停止表示（導出）される。非リーチ組合せやリーチ組合せを構成する飾り図柄は、ハズレ図柄となる特別図柄とともに、非特定表示結果に含まれればよい。

10

#### 【 0 1 2 2 】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

#### 【 0 1 2 3 】

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、C P U 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、C P U 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R A M 1 0 1 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C T C（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにC T C から割込み要求信号がC P U 1 0 3 へ送出され、C P U 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よい。

20

#### 【 0 1 2 4 】

このような遊技制御メイン処理を実行したC P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、割込み禁止状態に設定して、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理には、例えばスイッチ処理やメイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理といった、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するための処理が含まれている。

30

#### 【 0 1 2 5 】

スイッチ処理は、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1 、第1始動口スイッチ 2 2 A 、第2始動口スイッチ 2 2 B 、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する処理である。メイン側エラー処理は、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処理である。情報出力処理は、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する処理である。遊技用乱数更新処理は、主基板 1 1 の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。

40

#### 【 0 1 2 6 】

一例として、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値M R 1 と、大当たり種別決定用の乱数値M R 2 と、変動パターン決定用の乱数値M R 3 と、普図表示結果決定用の乱数値M R 5 とが含まれていればよい。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などの可変表示結果を「大当たり」として大当り

50

遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値である。大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合に、大当たり種別を「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかといった、複数種別のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。変動パターン決定用の乱数値 M R 3 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パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値である。普図表示結果決定用の乱数値 M R 5 は、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果を「普図当り」として普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を閉鎖状態（通常開放状態）よりも高い頻度で遊技球が通過（進入）しやすい開放状態（拡大開放状態）に制御するか否かの決定に用いられる乱数値である。

#### 【 0 1 2 7 】

遊技制御用タイマ割込処理に含まれる特別図柄プロセス処理では、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、特別図柄表示装置 4 における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。普通図柄プロセス処理は、普通図柄表示器 2 0 における表示動作（例えばセグメント L E D の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする処理である。普通図柄プロセス処理では、時短制御に伴う高開放制御として、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御の一部または全部が行われる。

#### 【 0 1 2 8 】

コマンド制御処理は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる処理である。一例として、コマンド制御処理では、R A M 1 0 2 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 I N T 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 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【 0 1 2 9 】

図 3 は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）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。

#### 【 0 1 3 0 】

図 4 は、始動入賞判定処理として、図 3 のステップ S 1 0 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 4 に示す始動入賞判定処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば（ステップ S 2 0 1 ; Y e s）、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 0 2）。このとき、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 2

10

20

30

40

50

にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS202;No)、RAM102の所定領域(遊技制御バッファ設定部など)に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する(ステップS203)。

#### 【0131】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップS201;No)、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップS202;Yes)、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(ステップS204)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(ステップS204;Yes)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば「4」)となっているか否かを判定する(ステップS205)。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS205;No)、始動口バッファ値を「2」に設定する(ステップS206)。

10

#### 【0132】

ステップS203、S206の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を1加算するように更新する(ステップS207)。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特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加(インクリメント)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特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加(インクリメント)するように更新される。こうして、第1始動条件が成立したときには第1特図保留記憶数が1増加するように更新され、第2始動条件が成立したときには第2特図保留記憶数が1増加するように更新される。このときには、RAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)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る(ステップS208)。

20

#### 【0133】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU103は、始動入賞の発生時に応じた所定の遊技用乱数を抽出する(ステップS209)。一例として、ステップS209の処理では、乱数回路104やRAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられたランダムカウンタ等によって更新され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や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される(ステップS210)。

30

#### 【0134】

ステップS210の処理では、例えば始動口バッファ値が「1」であるときに、保留データが第1特図保留記憶部にセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときに、保留データが第2特図保留記憶部にセットされる。第1特図保留記憶部は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム(第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム)について保留記憶として記憶する。第2特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム(第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム)について保留記憶として記憶する。

40

50

## 【0135】

第1特図保留記憶部は、例えば第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）による第1始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部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（特図表示結果）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別が複数種別のいずれとなるか、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えばスーパーリーチのリーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。このように、第1特図保留記憶部は、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を実行するための第1始動条件は成立したが、未だ開始されていない第1特別図柄表示装置4Aにおける特図ゲームの保留記憶情報を記憶する。

10

## 【0136】

第2特図保留記憶部は、例えば第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）による第2始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部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（特図表示結果）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別が複数種別のいずれとなるか、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えばスーパーリーチのリーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。このように、第2特図保留記憶部は、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始動条件は成立したが、未だ開始されていない第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームの保留記憶情報を記憶する。

20

## 【0137】

ステップS210の処理に続いて、予め用意された始動口入賞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S211）。続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS212）。その後、予め用意された保留記憶数通知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S213）。さらに、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS214）。このとき、始動口バッファ値が「2」であれば（ステップS214；「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS215）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であるときには（ステップS214；「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS216）、ステップS204の処理に進む。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

30

## 【0138】

図5は、入賞時乱数値判定処理として、図4のステップS212にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図3のステップS110、図8）において、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定や、変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出された始動入賞タイミングで、CPU103がステップS212の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を導出すると決定される乱数値MR1であるか否かの判定や、飾り図柄

40

50

の可変表示状態をリーチ状態とする変動パターンに決定される乱数値 M R 3 であるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当たり」となるか否かや、飾り図柄の可変表示中にリーチ状態となるか否かを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板 1 2 の側で演出制御用 C P U 1 2 0 などにより、先読み演出となる予告演出を実行するか否かを、決定することができる。

#### 【 0 1 3 9 】

図 5 に示す入賞時乱数値判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えば R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ S 4 0 1）。より具体的には、確変フラグがオンであるときには遊技状態が確変状態であること、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには遊技状態が時短状態であること、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを、それぞれ特定すればよい。また、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ制御部など）に設けられた特図プロセスフラグの値を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態が大当たり遊技状態であるか否かを特定できればよい。

10

#### 【 0 1 4 0 】

C P U 1 0 3 は、こうして特定された遊技状態が大当たり遊技状態となっている大当たり中であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 2）。このとき、大当たり中でないと判定された場合には、さらに確変状態や時短状態において時短制御に伴う高開放制御が行われている高ベース中であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 3）。ステップ S 4 0 2 にて大当たり中であると判定されたときや（ステップ S 4 0 2 ; Y e s ）、ステップ S 4 0 3 にて高ベース中であると判定されたときには（ステップ S 4 0 3 ; Y e s ）、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）。

20

#### 【 0 1 4 1 】

ステップ S 4 0 3 にて高ベース中ではないと判定されたときや（ステップ S 4 0 3 ; N o ）、ステップ S 4 0 4 にて始動口バッファ値が「2」であると判定されたときには（ステップ S 4 0 4 ; Y e s ）、図 4 に示されたステップ S 2 0 9 の処理で抽出した乱数値を用いて、各種の可変表示内容を判定する。この実施の形態において、始動入賞時に判定する可変表示内容には、「大当たり」、「ハズレ時スーパーリーチ確定」、「ハズレ時リーチ確定」、「ハズレ時一般」がある。

30

#### 【 0 1 4 2 】

C P U 1 0 1 は、可変表示内容が「大当たり」であるか否かを判定するために、大当たり判定範囲を設定する。例えは、予め R O M 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意された特定表示結果決定用テーブルから、現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられるデータ（特図表示結果決定用テーブルデータ）を選択する。この特図表示結果決定用テーブルデータにおいて、特図表示結果が「大当たり」に割り当てられた決定値の範囲が、大当たり判定範囲として設定されればよい。この大当たり判定範囲は、ステップ S 2 0 9 の処理で抽出した特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 と比較される。このとき、乱数値 M R 1 が大当たり判定範囲の範囲内であれば、可変表示内容が「大当たり」と判定される。

40

#### 【 0 1 4 3 】

乱数値 M R 1 が大当たり判定範囲の範囲外であることに対応して、可変表示内容が「大当たり」ではないと判定された場合には、ハズレ時のスーパーリーチ確定範囲やリーチ確定範囲を設定する。ハズレ時のスーパーリーチ確定範囲やリーチ確定範囲は、特図保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチあるいはノーマルリーチを含めたリーチ演出を伴う変動パターンに決定することができる乱数値（変動パターン決定用の乱数値 M R 3 ）の範囲として、予め定められていればよい。

#### 【 0 1 4 4 】

特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と、予め R O M 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意された変動パターン決定テー

50

ブルとを用いて、予め用意された複数の変動パターンのうちから、今回の可変表示で使用される変動パターンが決定される。変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、複数の変動パターンのいずれかに割り当てられている。CPU103は、乱数値MR3と合致する決定値が割り当てられた変動パターンを、今回の可変表示で使用される変動パターンに決定する。例えば可変表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に用いられる変動パターン決定テーブルでは、複数の変動パターンに対する決定値の割当てが、図11(B1)や図11(B2)に示すように、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数に応じて異なっている。ただし、一部の決定値は、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数にかかわらず同一（あるいは同一種）の変動パターンに割り当てられている。こうした変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータにおいて、スーパーリーチを伴う変動パターンに割り当てられた決定値のうちで、特図保留記憶数にかかわらずスーパーリーチを伴う変動パターンに割り当てられた決定値の範囲が、スーパーリーチ確定範囲として予め定められていればよい。また、変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータにおいて、ノーマルリーチを含めたリーチ演出を伴う変動パターンに割り当てられた決定値のうちで、特図保留記憶数にかかわらずリーチ演出を伴う変動パターンに割り当てられた決定値の範囲が、リーチ確定範囲として予め定められていればよい。

#### 【0145】

図6は、可変表示結果が「ハズレ」となるハズレ時における変動パターンの判定例を示している。パチンコ遊技機1における遊技状態が時短制御のない通常状態である通常時には、図11(B1)に示すような決定値が変動パターンに割り当てられた変動パターン決定テーブルが用いられる。この場合、変動パターン決定用の乱数値MR3が「295」～「300」の範囲内であれば、第1特図保留記憶数にかかわらずスーパーリーチを伴う変動パターンに決定されることが確定する。これに対し、変動パターン決定用の乱数値MR3が「271」～「300」の範囲内であれば、第1特図保留記憶数に応じてスーパーリーチを伴うか否かは不確定であるものの、少なくとも第1特図保留記憶数にかかわらずノーマルリーチを含めたリーチ演出を伴う変動パターンに決定されることが確定する。

#### 【0146】

また、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短制御を伴う確変状態や時短状態である時短中には、図11(B2)に示すような決定値が変動パターンに割り当てられた変動パターン決定テーブルが用いられる。この場合、変動パターン決定用の乱数値MR3が「295」～「300」の範囲内であれば、第2特図保留記憶数にかかわらずスーパーリーチを伴う変動パターンに決定されることが確定する。これに対し、変動パターン決定用の乱数値MR3が「289」～「300」の範囲内であれば、第2特図保留記憶数にかかわらずノーマルリーチを伴う変動パターンに決定されることが確定する。

#### 【0147】

始動入賞が発生したときの特図保留記憶数（第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数）は、実際に可変表示が開始されるときの特図保留記憶数と一致するとはかぎらず、始動入賞が発生した後に可変表示の実行や新たな始動入賞の発生により変化することがある。そのため、始動入賞時の判定結果と可変表示開始時における変動パターンの決定とで、特図保留記憶数の相違により選択されるテーブルデータが一致しない場合があり、始動入賞時に前もって特定の変動パターンに決定されるか否かを判定して予測することは一般に難しい。一方、この実施の形態における変動パターン決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンあるいはノーマルリーチを含めたリーチ演出を伴う変動パターンに割り当てられた決定値は、特図保留記憶数にかかわらず共通の決定値を含んでいる。したがって、パチンコ遊技機1における始動入賞時あるいは可変表示開始時における特図保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチを伴う変動パターンに決定されることが確定したか否かや、ノーマルリーチを含めたリーチ演出を伴う変動パターンに決定されることが確定したか否かを、判定することができる。

#### 【0148】

10

20

30

40

50

時短制御が行われていない通常時において、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 が「295」～「300」の範囲内であれば、可変表示内容が「ハズレ時スパーリーチ確定」であると判定し、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 が「271」～「300」の範囲内であれば、可変表示内容が「ハズレ時リーチ確定」であると判定する。時短制御が行われている時短中において、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 が「295」～「300」の範囲内であれば、可変表示内容が「ハズレ時スパーリーチ確定」であると判定し、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 が「289」～「300」の範囲内であれば、可変表示内容が「ハズレ時リーチ確定」であると判定する。

#### 【0149】

図5に示すステップ S 4 0 4 にて始動口バッファ値が「2」ではなく「1」であると判定されたときには(ステップ S 4 0 4 ; N o)、ステップ S 4 0 5 の処理における入賞時判定を制限するための設定を行う(ステップ S 4 0 6)。こうして、時短制御に伴う高開放制御が行われるときや、大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことによる始動入賞(第1始動入賞)の発生に基づく可変表示内容の判定が行われないように制限する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合に、高開放制御中や大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞に基づく先読み予告が実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

#### 【0150】

その後、ステップ S 4 0 5 の処理による判定結果やステップ S 4 0 6 の処理による設定に応じた始動入賞時の通知内容を設定する(ステップ S 4 0 7)。こうした通知内容に応じて、予め用意された入賞時判定結果コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行ってから(ステップ S 4 0 8)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

#### 【0151】

図7は、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドおよび第2始動口入賞指定コマンド)、保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドおよび第2保留記憶数通知コマンド)、入賞時判定結果コマンドの設定例を示している。この実施の形態では、始動口入賞指定コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドとなるコマンド B 1 0 0 H と、第2始動口入賞指定コマンドとなるコマンド B 2 0 0 H とが、予め用意されている。なお、添字 H は 16 進数であることを示している。また、保留記憶数通知コマンドとして、第1保留記憶数通知コマンドとなるコマンド C 1 X X H と、第2保留記憶数通知コマンドとなるコマンド C 2 X X H とが、予め用意されている。なお、X X H は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。保留記憶数通知コマンドでは、特図保留記憶数に応じて、異なる E X T データ(例えば 0 0 H ～ 0 4 H のいずれか)が設定される。さらに、入賞時判定結果コマンドとなるコマンド C 4 X X H が、予め用意されている。

#### 【0152】

普通入賞球装置 6 A が形成する第1始動入賞口を通過(进入)した遊技球が第1始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞(第1始動入賞)が発生したときには、図4に示すステップ S 2 0 2 の処理で第1特図保留記憶数が上限値に達していないと判定されることにより、第1始動条件が成立する。第1始動条件は、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を実行するための条件である。第1始動条件が成立したときには、図4に示すステップ S 2 0 3 の処理で始動口バッファ値を「1」に設定してからステップ S 2 1 1 の処理による送信設定を行うことで、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して第1始動口入賞指定コマンドが送信される。また、図5に示すステップ S 4 0 8 の処理による送信設定を行うことで、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して入賞時判定結果コマンドが送信される。さらに、始動口バッファ値が「1」であるときに図4に示すステップ S 2 1 3 の処理による送信設定を行うことで、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して第1保留記憶数通知コマンドが送信される。

10

20

30

40

50

### 【 0 1 5 3 】

普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 22 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したときには、図 4 に示すステップ S 205 の処理で第 2 特図保留記憶数が上限値に達していないと判定されることにより、第 2 始動条件が成立する。第 2 始動条件は、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を実行するための条件である。第 2 始動条件が成立したときには、図 4 に示すステップ S 206 の処理で始動口バッファ値を「2」に設定してからステップ S 211 の処理による送信設定を行うことで、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して第 2 始動口入賞指定コマンドが送信される。また、図 5 に示すステップ S 408 の処理による送信設定を行なうことで、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して入賞時判定結果コマンドが送信される。さらに、始動口バッファ値が「2」であるときに図 4 に示すステップ S 213 の処理による送信設定を行なうことで、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して第 2 保留記憶数通知コマンドが送信される。

### 【 0 1 5 4 】

演出制御基板 12 の側では、第 1 始動口入賞指定コマンドを受信することで第 1 始動条件の成立を検知でき、第 2 始動口入賞指定コマンドを受信することで第 2 始動条件の成立を検知できる。このように、第 1 始動口入賞指定コマンドは、第 1 始動条件の成立を通知する演出制御コマンドである。第 2 始動口入賞指定コマンドは、第 2 始動条件の成立を通知する演出制御コマンドである。入賞時判定結果コマンドは、第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出時である第 1 始動入賞時や、第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出時である第 2 始動入賞時に、乱数回路 104 等から抽出した遊技用乱数（特図表示結果決定用の乱数値 MR1 など）を用いた比較結果（入賞時判定結果）を、演出制御基板 12 の側に対して通知する。第 1 保留記憶数通知コマンドは、第 1 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は、第 2 特図保留記憶数を通知する。この実施の形態において、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口とのいずれを遊技球が通過（進入）して始動入賞が発生したかを通知するとともに、第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とのいずれが増加したかを指定する保留知情報として送信される。

### 【 0 1 5 5 】

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は、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したときに、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。あるいは、保留記憶数が増加したときに、第 1 特図保留記憶数または第 2 特図保留記憶数が増加したこと示す保留記憶数加算指定コマンド（第 1 保留記憶数加算指定コマンドまたは第 2 保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第 1 特図保留記憶数または第 2 特図保留記憶数が減少したこと示す保留記憶数減算指定コマンド（第 1 保留記憶数減算指定コマンドまたは第 2 保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。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、あるいは第 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とともに、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

### 【 0 1 5 6 】

図 7 (B) は、入賞時判定結果コマンドによる通知内容を例示している。図 7 (B) に示す入賞時判定結果コマンドのうち、コマンド C402H、コマンド C203H、コマンド C404H は、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 が大当たり判定範囲内ではない場合に送信されることがあり、可変表示結果が「ハズレ」に決定されて大当たり遊技状態には制御されないとの入賞時判定結果を通知する。一方、コマンド C401H は、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 が大当たり判定範囲内である場合に送信され、可変表示結果が「大当たり」に決定されて大当たり遊技状態に制御されるとの入賞時判定結果（可変表示内容が「大当たり」）を通知する。コマンド C402H は、変動パターン決定用の乱数値 MR3 がハズレ時

のスーパーイーチ確定範囲内である場合に送信され、ハズレ時にスーパーイーチを伴う変動パターンに決定されるとの入賞時判定結果（可変表示内容が「ハズレ時スーパーイーチ確定」）を通知する。コマンドC403Hは、変動パターン決定用の乱数値MR3がハズレ時のリーチ確定範囲内である場合に送信され、ハズレ時にリーチ演出を伴う変動パターンに決定されるとの入賞時判定結果（可変表示内容が「ハズレ時リーチ確定」）を通知する。コマンドC404Hは、変動パターン決定用の乱数値MR3がハズレ時のスーパーイーチ確定範囲内でもリーチ確定範囲内でもない場合に送信され、リーチ演出を伴う変動パターンに決定されない可能性があるとの入賞時判定結果（可変表示内容が「ハズレ時一般」）を通知する。このように、入賞時判定結果コマンドは、始動入賞時に抽出された遊技用乱数を用いて、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かや特定の変動パターンに決定されるか否かの入賞時判定結果を通知する判定結果情報として送信される。

#### 【0157】

図3に示すステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”的きに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B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MR1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「大当たり」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。このとき、可変表示結果が「大当たり」に決定された場合には、大当たり種別を複数種別のいずれかに決定する。大当たり種別の決定結果を示すデータがRAM102の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた大当たり種別バッファに格納されることにより、大当たり種別が記憶される。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や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。

#### 【0158】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”的きに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は、変動パターンに対応して予め設定されている。したがって、変動パターン設定処理にて変動パターンを決定することにより、特別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特別図柄を導出するまでの可変表示時間が決定される。また、変動パターン設定処理は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態を「リーチ」とするか否かを決定する処理を含んでもよい。あるいは、変動パターン設定処理にて可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンを所定割合で決定することにより、飾り図柄の可変表示状態を「リーチ」とするか否かが決定されてもよい。さらに、変動パターン設定処理は、特別図柄表示装置4において特別図柄の変動を開始させるための設定を行う処理を含んでもよい。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

#### 【0159】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”的きに実行される。この特別図柄変動処理には、特別図柄表示装置4において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。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。

#### 【0160】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”的きに実行される。この特別図柄停止処理には、特別図柄表示装置4にて特別図柄の変動を停止させ、

10

20

30

40

50

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。確定特別図柄を停止表示させると、可変表示における表示結果が導出されることを特定可能な演出制御コマンドとして、図柄確定コマンドを演出制御基板 12 に対して送信するための設定が行われる。そして、RAM 102 の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われる。大当たりフラグがオンである場合には、特図表示結果が「大当たり」であることに基づく大当たり遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドの送信設定を行うとともに、特図プロセスフラグの値を“4”に更新する。大当たりフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。

#### 【0161】

ステップ S 114 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される。この大当たり開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大当たり開放前処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

10

#### 【0162】

ステップ S 115 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 23 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。

20

#### 【0163】

ステップ S 116 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数（例えば大当たり種別に応じた「2」または「15」など）に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に次回のラウンド遊技が開始されるまで待機する処理などが含まれている。そして、次回のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“4”に更新される一方、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。

30

#### 【0164】

ステップ S 117 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8L、8R、遊技効果ランプ 9 などといった演出装置により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、確変制御条件の成否に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。そして、確変状態や時短状態に制御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“0”に更新される。

#### 【0165】

図 8 は、特別図柄通常処理として、図 3 のステップ S 110 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 8 に示す特別図柄通常処理において、CPU 103 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 231）。第 2 特図保留記憶数は、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保留記憶数である。CPU 103 は、第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読み出しが「0」であるか否かを判定すればよい。

40

#### 【0166】

ステップ S 231 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 231；No）、第 2 特図保留記憶部の先頭領域（保留番号「1」に対応する記憶領域）に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップ S 232）。これにより、図 4 に示すステップ S 209 の処理で第 2 始動入賞口における始

50

動入賞（第2始動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

#### 【0167】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップS233）。例えば、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1エントリずつ上位にシフトする。また、ステップS233の処理では、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。そして、RAM102の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「2」に更新する（ステップS234）。

10

#### 【0168】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップS231；Yes）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS235）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU103は、第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読み出しが「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

20

#### 【0169】

なお、第1始動入賞口であるか第2始動入賞口であるかにかかわらず、遊技球が始動入賞口を通過（進入）した順番で、特図ゲームが実行される場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを、保留データとともに、あるいは保留データとは別個に、保留番号と対応付けてRAM102の所定領域に記憶させておき、それぞれの保留データに対応する特図ゲームについて、始動条件が成立した順番を特定可能にすればよい。

#### 【0170】

ステップS236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップS237）。例えば、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1エントリずつ上位にシフトする。また、ステップS237の処理では、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。そして、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS238）。

30

#### 【0171】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後には、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当たり」と「ハズレ」のいずれかに決定する（ステップS239）。一例として、ステップS239の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルでは、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、特図表示結果を決定すればよい。ステップS239の処理にて特図表示結果が「大当たり」に決定された場合には、特図ゲームにおいて導出される特別図柄の表示結果が特定表示結果としての大当たり図柄になるとともに、飾り図柄の可変表示において導出される表示結果が大当たり組合せの確定飾り図柄になった後、パチンコ遊技機1における遊技状態が、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制

40

50

御される。このように、CPU103がステップS239の処理を実行することにより、遊技者にとって有利な有利状態に制御するか否かを決定することができる。

#### 【0172】

ステップS239の処理において、パチンコ遊技機1の遊技状態が確変状態であり確変制御が行われているときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当たり」に決定される。確変状態は、例えば図3に示すステップS117の大当たり終了処理により、大当たり種別が「確変」、「突確」のいずれかであった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされることで開始される。確変状態であるときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも、特図表示結果が「大当たり」になりやすく、大当たり遊技状態になりやすい。

10

#### 【0173】

CPU103は、ステップS239の処理により決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(ステップS240)。特図表示結果が「大当たり」に決定された場合には(ステップS240; Yes)、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(ステップS241)。また、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する(ステップS242)。一例として、ステップS242の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された大当たり種別決定テーブルを選択し、大当たり種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当たり種別決定テーブルでは、変動特図が第1特図と第2特図のいずれであるかに応じて、大当たり種別決定用の乱数値と比較される数値(決定値)が、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、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、大当たり種別決定テーブルを参照することにより、大当たり種別を決定すればよい。

20

#### 【0174】

ステップS242の処理を実行した後には、大当たり種別を記憶させる(ステップS243)。CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御バッファ設定部など)に設けられた大当たり種別バッファに、大当たり種別の決定結果を示すデータを格納することにより、大当たり種別を記憶させねばよい。

#### 【0175】

ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」ではない場合や(ステップS240; No)、ステップS243の処理を実行した後には、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を決定する(ステップS244)。一例として、ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」ではないと判定された場合には、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。一方、ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップS242における大当たり種別の決定結果に応じて、複数種類の大当たり図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定すればよい。

30

#### 【0176】

ステップS244の処理を実行した後には、特図プロセスフラグの値を“1”に更新してから(ステップS245)、特別図柄通常処理を終了する。ステップS245にて特図プロセスフラグの値が“1”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図3に示すステップS111の変動パターン設定処理が実行される。

40

#### 【0177】

ステップS235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には(ステップS235; Yes)、所定のデモ表示設定を行ってから(ステップS246)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送

50

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。

#### 【0178】

図9は、変動パターン設定処理として、図3のステップS111にて実行される処理の一例を示すフロー・チャートである。図9に示す変動パターン設定処理において、CPU103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S261)。そして、大当りフラグがオンである場合には(ステップS261; Yes)、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する(ステップS262)。一方、大当りフラグがオフである場合には(ステップS261; No)、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する(ステップS263)。

#### 【0179】

ステップS262の処理では、例えばROM101の所定領域に記憶するなどして用意された大当り変動パターン決定テーブルを用いて、大当り時の変動パターンが決定される。大当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、大当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。また、ステップS263の処理では、例えばROM101の所定領域に記憶するなどして用意されたハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、ハズレ変動パターン決定テーブルを参照することにより、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。

#### 【0180】

図10は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果(特図表示結果)が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならない「非リーチ」である場合とリーチ状態になる「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(特図表示結果)が「大当り」である場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。可変表示内容が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン(非リーチハズレ変動パターンともいう)と称され、可変表示内容が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン(リーチハズレ変動パターンともいう)と称される。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、ノーマルリーチにおける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、スーパーリーチにおける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。

#### 【0181】

図11は、大当り変動パターンやハズレ変動パターンの決定例を示している。図9に示すステップS262の処理では、例えば図11(A)に示すような割合で、大当り時の変動パターンが決定される。図11(A)に示す例では、大当り時の変動パターンとして、変動パターンPA3-1～変動パターンPA3-3、変動パターンPB3-1～変動パターンPB3-4のいずれかが、所定割合で使用パターンに決定される。図9に示すステップS263の処理では、時短制御が行われていない通常時であるときに、例えば図11(B1)に示すような割合で、ハズレ時の変動パターンが決定される。また、図9に示すステップS263の処理では、時短制御が行われている時短中であるときに、例えば図11(B2)に示すような割合で、ハズレ時の変動パターンが決定される。ステップS263の処理では、ハズレ時の変動パターンを決定することにより、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かが決定される。なお、変

10

20

30

40

50

動パターンの決定とは別個の処理により、可変表示結果が「ハズレ」となる場合にリーチ状態とするか否かが決定されてもよい。

#### 【0182】

図11(A)に示す例では、変動パターンPB3-1～変動パターンPB3-4といった、スーパーリーチにおけるリーチ演出を伴う変動パターンに対して割り当てられた決定値が、変動パターンPA3-1～変動パターンPA3-3といった、ノーマルリーチにおけるリーチ演出を伴う変動パターンに対して割り当てられた決定値よりも多くなるように設定されている。一方、図11(B1)や図11(B2)に示す例では、変動パターンPA2-1～変動パターンPA2-3といった、ノーマルリーチにおけるリーチ演出を伴う変動パターンに対して割り当てられた決定値が、変動パターンPB2-1～変動パターンPB2-4といった、スーパーリーチにおけるリーチ演出を伴う変動パターンに割り当てられた決定値よりも多くなるように設定されている。これにより、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出されるときには、その可変表示結果が「大当たり」となる可能性(大当たり期待度)が高められる。

10

#### 【0183】

図11(B1)に示す決定例では、第1特図保留記憶数が0、1または2以上のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに割り当てられる決定値が含まれている。具体的な一例として、「151」～「180」の範囲の決定値は、第1特図保留記憶数が0であれば変動パターンPA1-1に割り当てられ、第1特図保留記憶数が1であれば変動パターンPA1-2に割り当てられ、第1特図保留記憶数が2以上であれば変動パターンPA1-3に割り当てられている。このような設定により、第1特図保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を異ならせることができる。特に、第1特図保留記憶数が所定値(例えば「2」)以上であるときには、第1特図保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるよう、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。時短制御が行われない通常時には、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)しにくく、第2特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そのため、第2特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、第2特図保留記憶数にかかわらず、第1特図保留記憶数が所定値(例えば「0」)である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第2特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときの第2特図保留記憶数にかかわらず、その時点における第1特図保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されることに対応して、第2特図保留記憶数にかかわらず図11(B1)とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第2特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、図11(B1)に示す「第1特図保留記憶数」を「第2特図保留記憶数」に読み替えて、第2特図保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。

20

30

#### 【0184】

図11(B2)に示す決定例では、第2特図保留記憶数が0、1または2以上のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに割り当てられる決定値が含まれている。このような設定により、第2特図保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を異ならせることができる。特に、第2特図保留記憶数が所定値(例えば「2」)以上であるときには、第2特図保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるよう、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。時短制御が行われている時短中には、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)しやすく、第2特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が高い。第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合には、時短中であれば第2特図を用いた特図ゲームが繰り返し実行される可能性が高く、第1特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そして、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立するとき

40

50

には、第2特図保留記憶数が0になっている。そのため、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、第1特図保留記憶数にかかわらず、第2特図保留記憶数が所定値（例えば「0」）である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第1特図保留記憶数にかかわらず図11（B2）とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、図11（B2）に示す「第2特図保留記憶数」を「第1特図保留記憶数」に読み替えて、第1特図保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。

#### 【0185】

ステップS262、S263の処理のいずれかを実行した後には、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S264）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図10に示すように、予め用意された複数の変動パターンに対応して、予め定められている。したがって、ステップS262、S263の処理にて変動パターンを決定することにより、特図変動時間が決定される。CPU103は、特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。

10

#### 【0186】

ステップS264の処理に続いて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、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のうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲーム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S265）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

20

#### 【0187】

ステップS265の処理を実行した後には、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われる（ステップS266）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を指定する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを指定する。

30

#### 【0188】

第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を、指定する演出制御コマンドである。第1変動開始コマンドと第2変動開始コマンドは、単に変動開始コマンドともいう。変動パターン指定コマンドは、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5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。

40

#### 【0189】

ステップS266の処理を実行した後には、特図プロセスフラグの値を“2”に更新してから（ステップS267）、変動パターン設定処理を終了する。ステップS267にて特図プロセスフラグの値が“2”に更新されることにより、次回のタイマ割込みが発生したとき

50

には、図3に示すステップS112の特別図柄変動処理が実行される。

#### 【0190】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

#### 【0191】

演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、所定の演出制御メイン処理を実行する。演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。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。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば、待機する。

10

#### 【0192】

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

20

#### 【0193】

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

30

#### 【0194】

一例として、コマンド解析処理では、演出制御コマンド受信用バッファに格納された受信コマンドがある場合に、その受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、いずれの演出制御コマンドを受信したかを判定する。このとき、第1始動口入賞指定コマンドとともに入賞時判定結果コマンドおよび第1保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、RAM122の所定領域（例えば演出制御バッファ設定部）などに設けられた第1始動入賞時コマンドバッファにおける空き領域のうちで、バッファ番号となる保留表示番号が最も小さい格納領域に、第1始動口入賞指定コマンドと第1保留記憶数通知コマンドを順番に記憶させる。一方、第2始動口入賞指定コマンドとともに第2保留記憶数通知コマンドを受信したときには、RAM122の所定領域（例えば演出制御バッファ設定部）などに設けられた第2始動入賞時コマンドバッファにおける空き領域のうちで、バッファ番号となる保留表示番号が最も小さい格納領域に、第2始動口入賞指定コマンドと第2保留記憶数通知コマンドを順番に記憶させる。

40

#### 【0195】

第1始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞の発生に対応して送信された1セットの演出制御コマンド（第1始動口入賞指定コマンドおよび第1保留記憶数通知コマンド）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。演出制御用CPU120は、第1始動入賞が発生したときに受信した演出制御コマンドを、その受信順序に従って

50

、第1始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭から順番に格納していく。第1始動入賞時コマンドバッファにおける保留表示番号は、第1特図保留記憶数に対応している。

#### 【0196】

第2始動入賞時コマンドバッファには、第2始動入賞の発生に対応して送信された1セットの演出制御コマンド（第2始動口入賞指定コマンドおよび第2保留記憶数通知コマンド）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。演出制御用CPU120は、第2始動入賞が発生したときに受信した演出制御コマンドを、その受信順序に従って、第2始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭から順番に格納していく。第2始動入賞時コマンドバッファにおける保留表示番号は、第2特図保留記憶数に対応している。

10

#### 【0197】

コマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する。演出制御プロセス処理では、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、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDなどの発光体における点灯動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。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、演出制御に用いる各種の乱数値として、RAM122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。

20

#### 【0198】

図12は、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12に示す演出制御プロセス処理では、まず、保留表示設定処理を実行する（ステップS161）。保留表示設定処理は、第1始動入賞や第2始動入賞が発生した始動入賞時に、第1保留表示部5HRでの第1保留表示や第2保留表示部5HLでの第2保留表示を更新するための処理を含んでいる。また、保留表示設定処理は、例えばRAM121の所定領域に設けられた保留表示データ記憶部の記憶データなどを用いて、「保留表示変化」の先読み予告演出を実行するための決定処理や設定処理などを含んでいる。

#### 【0199】

図13は、保留表示データ記憶部の構成例を示している。保留表示データ記憶部は、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や、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に対応して、第1保留表示部5HRにて第1保留表示を行うための各種データや、第2保留表示部5HLにて第2保留表示を行うための各種データを、保留表示データとして記憶する。保留表示データ記憶部として、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶表示に対応する第1保留表示データ記憶部と、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶表示とに対応する第2保留表示データ記憶部とが設けられていればよい。保留表示データ記憶部には、例えば第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部と同様の保留番号に関連付けて、入賞時判定結果、保留表示変化パターン、変化演出タイミングパターンを特定可能に示すデータを記憶するための格納領域が確保されている。入賞時判定結果は、入賞時判定結果コマンドに基づいて特定される特別図柄や飾り図柄の可変表示内容を示している。保留表示変化パターンは、「保留表示変化」の先読み予告演出において変化させる保留表示の表示態様の指定を含む演出パターンである。変化演出タイミングパターンは、「保留表示変化」の先読み予告演出を実行するタイミングの指定を含む演出パターンである。

30

#### 【0200】

図14は、保留表示設定処理として、図12のステップS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14に示す保留表示設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時に伝送される演出制御コマンド（始動口入賞指定コマンド、入賞時判定結果コマンド、保留記憶数通知コマンドなど）の受信があったか否かを判定する（ステップS301）。ステップS301の処理では、例えば第1始動入賞時コマ

40

50

ンドバッファや第2始動入賞時コマンドバッファに、始動口入賞指定コマンドや入賞時判定結果コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されているか否かを確認することにより、始動入賞時におけるコマンド受信の有無を判定すればよい。

#### 【0201】

ステップS301にてコマンド受信がない場合には(ステップS301; No)、保留表示設定処理を終了する。一方、コマンド受信があると判定された場合には(ステップS301; Yes)、受信した入賞時判定結果コマンドに応じた入賞時判定結果を特定する(ステップS302)。このときには、「入賞時判定制限中」が特定されたか否かを判定する(ステップS303)。「入賞時判定制限中」以外の入賞時判定結果である場合には(ステップS303; No)、保留表示変化演出を実行するか否かという保留表示変化演出の有無(すなわち保留表示変化共通演出の実行有無)や、保留表示変化演出を実行する場合における演出種別を決定する(ステップS304)。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される保留表示変化演出決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された保留表示変化演出決定テーブルを参照することなどにより、保留表示変化演出の有無や種別を決定すればよい。ステップS304の処理では、保留表示変化演出を実行しない場合における「変化演出なし」、あるいは保留表示変化演出を実行する場合における「変化演出あり(1)」または「変化演出あり(2)」の演出種別のいずれかに、決定される。

10

#### 【0202】

続いて、ステップS304の処理による決定結果が「変化演出なし」であるか否かを判定する(ステップS305)。このとき、決定結果が「変化演出あり(1)」または「変化演出(2)」であって「変化演出なし」ではない場合には(ステップS305; No)、表示変化の有無を決定する(ステップS307)。ステップS307の処理で決定される表示変化の有無は、保留表示変化演出の実行結果として保留表示の表示態様を変化させるか否かを示している。例えば、保留表示変化演出において保留表示変化共通演出を実行した後に、保留表示変化成功演出を実行する場合には、保留表示の表示態様が変化することから、表示変化がある。これに対し、保留表示変化演出において保留表示変化共通演出を実行した後に、保留表示変化失敗演出を実行する場合には、保留表示の表示態様が変化しないことから、表示変化がない。すなわち、ステップS307の処理で表示変化の有無を決定することにより、保留表示変化成功演出を実行するか保留表示変化失敗演出を実行するかが決定される。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される表示変化決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された表示変化決定テーブルを参照することなどにより、表示変化の有無を決定すればよい。ステップS307の処理では、「表示変化あり」または「表示変化なし」のいずれかに、決定される。

20

30

#### 【0203】

ステップS307の処理を実行した後には、決定結果が「表示変化なし」であるか否かを判定する(ステップS308)。このとき、決定結果が「表示変化あり」であって「表示変化なし」ではない場合には(ステップS308; No)、予め用意された複数の保留表示変化パターンのいずれかに決定する(ステップS309)。ステップS308にて決定結果が「表示変化なし」と判定された場合や(ステップS308; Yes)、ステップS309の処理を実行した後には、予め用意された複数の変化演出タイミングパターンのいずれかに決定する(ステップS310)。そして、ステップS309の処理による保留表示変化パターンの決定結果や、ステップS310の処理による変化演出タイミングパターンの決定結果を特定可能に示すデータを、保留表示データ記憶部にて新たな始動入賞に応じた保留番号と関連付けて記憶させる(ステップS311)。ただし、ステップS307の処理にて「表示変化なし」に決定されたことにより、ステップS309の処理が実行されなかった場合には、保留表示データ記憶部にて新たな始動入賞に応じた保留番号と関連付けて、変化演出タイミングパターンの決定結果を示すデータが記憶される一方、保留表示変化パターンの決定結果を示すデータは記憶されない。

40

50

### 【0204】

ステップS303にて「入賞時判定制限中」であると判定された場合や（ステップS303；Yes）、ステップS305にて「変化演出なし」と判定された場合（ステップS305；Yes）、あるいはステップS311の処理を実行した後には、始動入賞時における保留表示の更新設定を行ってから（ステップS312）、保留表示設定処理を終了する。例えば、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことにより第1特図保留記憶数が1増加したときには、第1保留表示部5HRでの第1保留表示を1増加させるように、新たな第1保留表示を追加する。一方、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことにより第2特図保留記憶数が1増加したときには、第2保留表示部5HLでの第2保留表示を1増加させるように、新たな第2保留表示を追加する。この実施の形態において、第1保留表示や第2保留表示における通常の表示態様は、丸型無地の白色表示となっている。ステップS312の処理では、第1保留表示や第2保留表示の初期表示として、丸型無地の白色表示となる保留表示を追加するように更新する。なお、図22に示すように保留表示（図22に示す保留表示（大）に対応）は、飾り図柄の表示よりも優先度が高く設定されているため、ステップS312の処理にて追加表示される保留表示は、少なくとも飾り図柄を示す演出画像の一部よりも遊技者からみて前方側の重複する位置に配置可能である。

### 【0205】

図15は、保留表示変化演出と表示変化有無の決定例を示している。図14に示すステップS304の処理では、例えば図15（A）に示すような決定割合で、「変化演出なし」、「変化演出あり（1）」、「変化演出あり（2）」のいずれかに決定する。図15（A）に示す決定例では、保留番号や入賞時判定結果に応じて、決定可能な保留表示変化演出の種別や決定割合が異なっている。保留番号が「2」～「4」のいずれかである場合には、入賞時判定結果に応じて異なる割合で「変化演出なし」、「変化演出あり（1）」、「変化演出あり（2）」のいずれかに決定する。保留番号が「1」である場合には、入賞時判定結果に応じて異なる割合で「変化演出なし」、「変化演出あり（1）」のいずれかに決定し、「変化演出あり（2）」には決定しない。入賞時判定結果が「大当たり」である場合に、「変化演出なし」の決定割合が最も低くなり、「ハズレ時スーパーリーチ確定」、「ハズレ時リーチ確定」、「ハズレ時一般」の順に「変化演出なし」の決定割合が高くなる。したがって、保留表示変化演出が実行されたときには、実行されなかったときに比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性や、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行される可能性、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性などが高くなる。

### 【0206】

保留表示変化演出の種別は、複数の保留表示変化演出パターンを保留表示の変化態様などに応じて分類したものであればよい。保留表示変化演出の種別のうち、「変化演出あり（1）」の演出種別は、保留表示の表示色を変化可能とする一方、「秘」などのメッセージを示す表示態様には変化しない保留表示変化演出パターンが分類されている。保留表示変化演出の種別のうち、「変化演出あり（2）」の演出種別は、保留表示の表示態様を「秘」などのメッセージを示す表示態様に変化可能な保留表示変化演出パターンが分類されている。

### 【0207】

図14に示すステップS307の処理では、例えば図15（B）に示すような決定割合で、表示変化の有無を決定する。図15（B）に示す決定例では、入賞時判定結果に応じて、「表示変化あり」とする決定割合が異なっている。入賞時判定結果が「大当たり」である場合には、必ず（100/100の決定割合で）表示変化を行う「表示変化あり」に決定される。入賞時判定結果が「ハズレ時スーパーリーチ確定」や「ハズレ時リーチ確定」、「ハズレ時一般」のいずれかである場合には、表示変化を行わない「表示変化なし」に決定される場合があり、この順に「表示変化なし」の決定割合が高くなる。したがって、保留表示変化演出により保留表示の表示態様が変化したときには、変化しなかったときに比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性や、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行される可能性、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性などが高くなる。

10

20

30

40

50

**【 0 2 0 8 】**

なお、入賞時判定結果が「大当り」である場合に必ず「表示変化あり」に決定してしまうと、「表示変化なし」に対応して保留表示変化演出が実行されても保留表示の表示態様が変化しなかった場合に、予告対象となる可変表示において「大当り」とならないことが確定し、遊技興趣が減退するおそれがある。そこで、入賞時判定結果が「大当り」である場合にも、所定割合で「表示変化なし」に決定されることがあるように設定してもよい。この場合には、他の入賞時判定結果に比べて十分に低い割合で「表示変化なし」に決定されるように設定してもよい。

**【 0 2 0 9 】**

図16は、保留表示変化パターンと変化演出タイミングパターンの設定例を示している。  
図16(A)に示すように、この実施の形態では、保留表示変化パターンZHP1-1～保留表示変化パターンZHP1-3、保留表示変化パターンZHP2-1～保留表示変化パターンZHP2-3、保留表示変化パターンZHP3-1と、保留表示変化パターンZHP10～保留表示変化パターンZHP13とが、予め用意されている。保留表示変化パターンZHP1-1～保留表示変化パターンZHP1-3、保留表示変化パターンZHP2-1～保留表示変化パターンZHP2-3、保留表示変化パターンZHP3-1は、「変化演出あり(1)」の演出種別に分類され、保留表示の表示色を変化させる一方、「秘」などのメッセージを示す表示態様には変化させない。保留表示変化パターンZHP10～保留表示変化パターンZHP13は、「変化演出あり(2)」の演出種別に分類され、保留表示の表示態様を、「秘」などのメッセージを示す表示態様に変化させることができる。このように、複数の保留表示変化パターンは、保留表示変化演出を実行した後に表示される保留表示の表示態様などに応じて、複数の演出種別のいずれかに分類されるように設定されてもよい。

10

**【 0 2 1 0 】**

図16(B)に示すように、この実施の形態では、変化演出タイミングパターンTP0-1、変化演出タイミングパターンTP1-1、変化演出タイミングパターンTP1-2、変化演出タイミングパターンTP2-1～変化演出タイミングパターンTP2-4、変化演出タイミングパターンTP3-1～変化演出タイミングパターンTP3-7が、予め用意されている。各変化演出タイミングパターンは、保留表示変化演出の実行タイミングに対応する1または複数の保留番号(図16(B)にて「1」～「3」で示す)、あるいはアクティブ表示変化演出の実行タイミングに対応するアクティブ表示部AHAにおけるアクティブ表示中(図16(B)にて「A」で示す)を指定している。図13に示す保留表示データ記憶部では、保留番号に関連付けて変化演出タイミングパターンを示すデータが記憶される。この記憶データが示す変化演出タイミングパターンで指定される保留番号と、保留データ記憶部にて関連付けられた保留番号とが合致したときに、保留表示変化演出の実行条件が成立する。可変表示の開始条件が成立したことにより保留データ記憶部にて保留番号「1」に対応する記憶データを消去するときに、この記憶データが示す変化演出タイミングパターンでアクティブ表示中が指定されていれば、アクティブ表示変化演出の実行条件が成立する。こうして保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出の実行条件が成立した後、例えば飾り図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出が実行(開始)される。

20

**【 0 2 1 1 】**

このような保留表示変化パターンと変化演出タイミングパターンとの組合せにより、保留表示の表示態様として表示色を通常とは異なる特定色に変化させる保留表示変化演出と、アクティブ表示の表示態様として表示色を通常とは異なる特定色に変化させるアクティブ表示変化演出について、それぞれの実行の有無と実行後における表示色(特定色)などを、始動入賞が発生したときに一括して決定することができる。すなわち、この実施の形態では、表示色変化演出について、実行の有無、実行タイミング、実行内容(変化後の表示色)などを、遊技球が第1始動入賞口や第2始動入賞口を通過(進入)したときに、一

30

40

50

括して決定することができる。

#### 【0212】

図14に示すステップS309の処理において、演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される保留表示変化パターン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された保留表示変化パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の保留表示変化パターンのいずれかに決定すればよい。

#### 【0213】

図17は、保留表示変化演出の演出種別が「変化演出あり(1)」に応じた保留表示変化パターンの決定例を示している。保留表示変化演出の演出種別が「変化演出あり(1)」で入賞時判定結果が「大当たり」である場合に、図14に示すステップS309の処理では、図17(A)に示すような決定割合で、複数の保留表示変化パターンのいずれかに決定する。これに対し、保留表示変化演出の演出種別が「変化演出あり(1)」で入賞時判定結果が「ハズレ時スーパーリーチ確定」である場合に、図14に示すステップS309の処理では、図17(B)に示すような決定割合で、複数の保留表示変化パターンのいずれかに決定する。図17(A)および図17(B)に示す決定例では、保留番号に応じて、決定可能な保留表示変化パターンや決定割合が異なっている。例えば、保留番号が「3」または「4」である場合には、所定割合で保留表示変化パターンZHP3-1に決定可能となる一方、保留番号が「1」または「2」である場合には、保留表示変化パターンZHP3-1に決定不可となる。また、保留番号が「2」～「4」のいずれかである場合には、所定割合で保留表示変化パターンZHP2-1～保留表示変化パターンZHP2-3のいずれかに決定可能となる一方、保留番号が「1」である場合には、これらの保留表示変化パターンに決定不可となる。

10

20

30

#### 【0214】

図16(A)に示すように、保留表示変化パターンZHP3-1は、通常の表示態様である白色表示となる保留表示を開始した後、保留表示の表示色(対応するアクティブ表示の表示色を含む)を青色、緑色、赤色の順に3段階で変化させる。保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出は、可変表示が開始されるごとに実行条件が成立し得る。したがって、保留表示の表示色を3段階で変化させるためには、保留表示を開始した後に、少なくとも3回の可変表示が実行(開始)される必要がある。そこで、保留番号が「3」または「4」である場合には保留表示変化パターンZHP3-1に決定可能とする一方、保留番号が「1」または「2」である場合には保留表示変化パターンZHP3-1に決定不可とすることで、保留表示の表示色を確実に3段階で変化させることができる。保留表示変化パターンZHP2-1～保留表示変化パターンZHP2-3は、それぞれ保留表示の表示色を2段階で変化させる。そこで、保留番号が「2」～「4」である場合には保留表示変化パターンZHP2-1～保留表示変化パターンZHP2-3のいずれかに決定可能とする一方、保留番号が「1」である場合にはこれらの保留表示変化パターンに決定不可とすることで、保留表示の表示色を確実に2段階で変化させることができる。

#### 【0215】

また、図17(A)および図17(B)に示す決定例では、入賞時判定結果が「大当たり」であるか「ハズレ時スーパーリーチ確定」であるかに応じて、保留表示変化パターンの決定割合が異なっている。例えば保留番号が「3」または「4」である場合に、入賞時判定結果が「大当たり」であるときには、入賞時判定結果が「ハズレ時スーパーリーチ確定」であるよりも高い割合で、保留表示変化パターンZHP2-2、保留表示変化パターンZHP2-3、保留表示変化パターンZHP3-1のいずれかに決定される。図16(A)に示すように、保留表示変化パターンZHP2-2、保留表示変化パターンZHP2-3、保留表示変化パターンZHP3-1はいずれも、保留表示の表示色が最終的に赤色となるように変化させる。このような設定により、保留表示の表示色が赤色に変化したときには、他の表示色に変化したときよりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高いことを示唆できる。

40

50

**【 0 2 1 6 】**

図18は、保留表示変化演出の演出種別が「変化演出あり（2）」に応じた保留表示変化パターンの決定例を示している。保留表示変化演出の演出種別が「変化演出あり（2）」で入賞時判定結果が「大当たり」である場合に、図14に示すステップS309の処理では、図18（A）に示すような決定割合で、複数の保留表示変化パターンのいずれかに決定する。これに対し、保留変化演出の演出種別が「変化演出あり（2）」で入賞時判定結果が「ハズレ時スーパーーリーチ確定」である場合に、図14に示すステップS309の処理では、図18（B）に示すような決定割合で、複数の保留表示変化パターンのいずれかに決定する。図18（A）および図18（B）に示す決定例では、保留番号にかかわらず、所定割合で保留表示変化パターンZHP10～保留表示変化パターンZHP13のいずれかに決定される。

10

**【 0 2 1 7 】**

図15（A）に示すように、保留番号が「2」～「4」のいずれかである場合には、入賞時判定結果に応じて異なる割合で「変化演出あり（2）」の演出種別に決定可能となる一方、保留番号が「1」である場合には、「変化演出あり（2）」の演出種別に決定不可となる。したがって、図14に示すステップS309の処理にて保留表示変化パターンZHP10～保留表示変化パターンZHP13のいずれかに決定する場合には、保留番号が「2」～「4」のいずれかとなっている。図16（A）に示すように、保留表示変化パターンZHP11～保留表示変化パターンZHP13は、それぞれ通常の表示態様である白色表示となる保留表示を開始した後、保留表示の表示態様を、「秘」のメッセージを示す表示態様に変化させる段階と、保留表示の表示色を、青色、緑色、赤色のいずれかに変化させる段階とからなる2段階の変化を含んでいる。保留表示変化パターンZHP10は、保留表示の表示態様を、1段階で「秘」のメッセージを示す表示態様に変化させる。したがって、保留番号が「2」～「4」のいずれかであれば、保留表示の表示態様を確実に2段階で変化させることができる。

20

**【 0 2 1 8 】**

また、図18（A）および図18（B）に示す決定例では、入賞時判定結果にかかわらず、保留表示変化パターンZHP10の決定割合が、他の保留表示変化パターンの決定割合よりも十分に低くなるように設定されている。したがって、保留表示の表示態様が「秘」のメッセージを示す表示態様に変化した後には、さらに保留表示の表示色が青色、緑色、赤色のいずれかに変化する可能性が高くなる。こうして、保留表示の表示態様が「秘」のメッセージを示す表示態様に変化したときには、保留表示の表示態様が特定態様に変化する可能性が高いことを示唆できる。

30

**【 0 2 1 9 】**

図14に示すステップS310の処理において、演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される変化演出タイミングパターン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された変化演出タイミングパターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の変化演出タイミングパターンのいずれかに決定すればよい。

40

**【 0 2 2 0 】**

図19は、入賞時判定結果が「大当たり」の場合に対応した変化演出タイミングパターンの決定例を示している。図14に示すステップS310の処理では、入賞時判定結果が「大当たり」の場合に、図19に示すような決定割合で、複数の変化演出タイミングパターンのいずれかに決定する。

**【 0 2 2 1 】**

図20は、入賞時判定結果が「ハズレ時スーパーーリーチ確定」の場合に対応した変化演出タイミングパターンの決定例を示している。図14に示すステップS310の処理では、入賞時判定結果が「ハズレ時スーパーーリーチ確定」の場合に、図20に示すような決定割合で、複数の変化演出タイミングパターンのいずれかに決定する。

**【 0 2 2 2 】**

50

図19および図20に示す決定例では、図14に示すステップS309の処理により決定された保留表示変化パターンや、保留番号に応じて、決定可能な変化演出タイミングパターンや決定割合が異なっている。なお、入賞時判定結果が「ハズレ時スーパーーリーチ確定」の場合には、図14に示すステップS307の処理にて所定割合で「変化演出なし」に決定される。このときには、図14に示すステップS309の処理が実行されないことから、保留表示変化パターンが「なし」となる。

#### 【0223】

図19および図20に示す決定例において、ステップS309の処理により保留表示変化パターンZHP1-1～保留表示変化パターンZHP1-3のいずれかに決定された場合のうち、保留番号が「4」である場合には、所定割合で変化演出タイミングパターンTP3-1に決定可能となる一方、保留番号が「1」～「3」のいずれかである場合には、変化演出タイミングパターンTP3-1に決定不可となる。図16(B)に示すように、変化演出タイミングパターンTP3-1は、保留番号が「3」のときに、保留表示変化タイミングとなる。保留表示変化演出は、可変表示が開始されるごとに実行条件が成立し得る。したがって、保留番号が「3」のときに保留表示変化演出を実行するためには、始動入賞が発生したときに保留番号「4」と関連付けて変化演出タイミングパターンが保留表示データ記憶部に記憶される必要がある。そこで、保留番号が「4」である場合には変化演出タイミングパターンTP3-1に決定可能とする一方、保留番号が「1」～「3」のいずれかである場合には変化演出タイミングパターンTP3-1に決定不可とすることで、保留番号が「3」のときに実行(開始)される可変表示に対応して保留表示変化演出を実行することができる。

10

20

#### 【0224】

図20に示す決定例において、保留表示変化パターンが「なし」の場合には、保留番号に応じて、変化演出タイミングパターンTP1-1、変化演出タイミングパターンTP2-1、変化演出タイミングパターンTP3-1のいずれかに決定される。図16(B)に示すように、変化演出タイミングパターンTP1-1、変化演出タイミングパターンTP2-1、変化演出タイミングパターンTP3-1は、1の保留番号を保留表示変化タイミングとして指定する。保留表示変化パターンが決定されない場合は、保留表示変化演出が実行されても保留表示の表示態様が変化しない。したがって、1の保留表示に対する保留変化ガセ演出は、その保留表示に対応する可変表示が開始されるまでに1回実行することができる。なお、1の保留表示に対する保留変化ガセ演出を複数回実行できるように、変化演出タイミングパターンが決定されてもよい。

30

#### 【0225】

図19および図20に示す決定例において、保留表示変化パターンZHP10の場合には、保留番号に応じて、変化演出タイミングパターンTP1-1、変化演出タイミングパターンTP2-1、変化演出タイミングパターンTP3-1のいずれかに決定される一方、保留番号にかかわらず、変化演出タイミングパターンTP0-1に決定不可となる。図16(A)に示すように、保留表示変化パターンZHP10は、通常の表示態様である白色表示となる保留表示を開始した後、保留表示の表示態様を、「秘」のメッセージを示す表示態様に変化させる。図16(B)に示すように、変化演出タイミングパターンTP0-1は、保留表示変化タイミングとしてアクティブ表示中を指定する。このように、保留表示変化パターンZHP10の場合には変化演出タイミングパターンTP0-1に決定不可とすることで、アクティブ表示変化演出が実行されたときにアクティブ表示の表示態様が「秘」のメッセージを示す表示態様には変化しないように制限を設けることができる。すなわち、「秘」のメッセージを示す表示態様は、保留表示変化演出が実行された後に表示される保留表示の表示態様に含まれる一方、アクティブ表示変化演出が実行された後にはアクティブ表示の表示態様として表示されない特殊態様となる。

40

#### 【0226】

図12に示すステップS161にて保留表示設定処理を実行した後には、変化演出用キャラクタ表示処理を実行する(ステップS162)。変化演出用キャラクタ表示処理は、保

50

留表示変化演出やアクティブ表示変化演出を実行する決定結果に応じた設定に基づいて、保留表示変化共通演出やアクティブ表示変化共通演出におけるキャラクタを示す演出画像を、特定演出画像として画像表示装置5の画面上に表示するための処理を含んでいる。また、変化演出用キャラクタ表示処理は、主基板11から伝送される変動開始コマンド（第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド）や図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する処理や、これらの判定結果に応じて特定演出画像となるキャラクタを示す演出画像の表示制御を行うための処理などを含んでいる。

#### 【0227】

図21は、図12のステップS162にて実行される変化演出用キャラクタ表示処理の一例を示すフローチャートである。図21に示す変化演出用キャラクタ表示処理において、演出制御用CPU120は、まず、キャラクタ表示中であるか否かを判定する（ステップS601）。例えば演出制御用CPU120は、特定演出画像として、保留表示変化共通演出やアクティブ表示変化共通演出で用いられるキャラクタ（変化演出用キャラクタ）を示す演出画像が表示されている場合に、キャラクタ表示中であると判定すればよい。

10

#### 【0228】

ステップS601にてキャラクタ表示中ではない場合には（ステップS601；No）、変化演出の設定があるか否かを判定する（ステップS602）。例えば演出制御用CPU120は、保留表示データ記憶部における保留表示変化パターンや変化演出タイミングパターンの記憶内容を特定して、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出を実行する決定結果に対応する情報が記憶されていれば、変化演出の設定があると判定すればよい。変化演出の設定がない場合には（ステップS602；No）、変化演出用キャラクタ表示処理を終了する。

20

#### 【0229】

ステップS602にて変化演出の設定がある場合には（ステップS602；Yes）、変化演出用キャラクタを示す演出画像について、画像表示装置5の画面上にて表示を開始させる制御を行ってから（ステップS603）、変化演出用キャラクタ表示処理を終了する。ステップS603の処理において、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示中であるか否かの判定結果に応じて、変化演出用キャラクタの表示態様を異ならせてよい。飾り図柄の可変表示中であるか否かは、RAM122の所定領域（演出制御フラグ設定部など）に設けられた演出プロセスフラグの値から特定すればよい。より具体的に、演出プロセスフラグの値が“2”的場合には、飾り図柄の可変表示中であると判定すればよい。これに対し、演出プロセスフラグの値が“2”以外の場合には、飾り図柄の可変表示中ではないと判定すればよい。飾り図柄の可変表示中であると判定したときには、変化演出用キャラクタの表示態様をアクション態様とすることを指示する表示制御指令を、例えば表示制御部123のVDPに対して出力する。一方、飾り図柄の可変表示中ではないと判定したときには、変化演出用キャラクタの表示態様を静止態様とすることを指示する表示制御指令を、例えば表示制御部123のVDPに対して出力する。

30

#### 【0230】

アクション態様は、予め用意されたアニメーションパターンに従って、変化演出用キャラクタの表示位置、大きさ、回転量、移動方向、移動速度、移動量、あるいは変化演出用キャラクタにおける形状、模様、色彩の一部または全部が、時間経過に伴い変化する変化表示（動作表示）の表示態様であればよい。アニメーションパターンに従った変化演出用キャラクタの変化は、所定周期で繰り返されてもよい。このようなアクション態様に対し、静止態様は、変化演出用キャラクタが時間経過によっても変化しない静止表示の表示態様であればよい。静止態様との対比において、アクション態様は、非静止態様あるいは行動態様ともいう。

40

#### 【0231】

ステップS603の処理が実行されることにより表示が開始される変化演出用キャラクタを示す演出画像は、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出における作用演出などで用いられるキャラクタを示す画像である。ステップS603の処理が実行されることで、

50

変化演出用キャラクタを示す演出画像は、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出が実行される可変表示が開始されるより前でも、その表示を開始することができる。この場合、変化演出用キャラクタを示す演出画像は、複数回の可変表示にわたり画像表示装置5の画面上に表示することができる。なお、図22に示すように変化演出用キャラクタを示す演出画像（図22に示す変化演出表示に対応）は、飾り図柄の表示よりも優先度が高く設定されているため、ステップS603の処理にて表示されるキャラクタを示す演出画像は、上述したように、少なくとも飾り図柄を示す演出画像の一部よりも遊技者からみて前方側の重複する位置に配置可能である。

#### 【0232】

ステップS601にてキャラクタ表示中である場合には（ステップS601；Yes）、予め定められた表示終了タイミングであるか否かを判定する（ステップS604）。表示終了タイミングは、例えば飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったときや、スーパー・リーチにおけるリーチ演出の実行が開始されたとき、保留表示変化パターンによる保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出あるいはアイコン表示変化パターンによるアクティブ表示変化演出の実行が終了したときのいずれかといった、予め定められた変化演出用キャラクタの表示終了条件が成立するタイミングであればよい。表示終了タイミングである場合には（ステップS604；Yes）、変化演出用キャラクタとなるキャラクタを示す演出画像について、画像表示装置5の画面上における表示を終了させる制御を行ってから（ステップS605）、変化演出用キャラクタ表示処理を終了する。

10

#### 【0233】

変動終了タイミングではない場合には（ステップS604；No）、主基板11から伝送される変動開始コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS606）。ステップS606の処理では、第1変動開始コマンドと第2変動開始コマンドのいずれかを受信したときに、変動開始コマンドの受信があったと判定すればよい。変動開始コマンドの受信があった場合には（ステップS606；Yes）、変動中表示制御を開始させる設定を行ってから（ステップS607）、変化演出用キャラクタ表示処理を終了する。ステップS607の処理では、例えばステップS603の処理において飾り図柄の可変表示中であると判定されたときと同様に、変化演出用キャラクタの表示態様をアクション態様とすることを指示する表示制御指令を、表示制御部123のVDPに対して出力すればよい。これにより、可変表示の開始を特定可能な変動開始コマンドの受信を契機として、変化演出用キャラクタを示す演出画像の表示態様を、アクション態様にすることができる。

20

#### 【0234】

ステップS606にて変動開始コマンドの受信がない場合には（ステップS606；No）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS608）。図柄確定コマンドの受信がない場合には（ステップS608；No）、変化演出用キャラクタ表示処理を終了する。これに対し、図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップS608；Yes）、図柄確定時表示制御を開始させる設定を行ってから（ステップS609）、変化演出用キャラクタ表示処理を終了する。ステップS609の処理では、例えばステップS603の処理において飾り図柄の可変表示中ではないと判定されたときと同様に、変化演出用キャラクタの表示態様を静止態様とすることを指示する表示制御指令を、表示制御部123のVDPに対して出力すればよい。これにより、可変表示における表示結果が導出される期間において、特定演出画像となる変化演出用キャラクタを示す演出画像の表示態様を、静止態様にすることができる。

30

#### 【0235】

図22は、画像表示装置5の画面上に各種画像を表示させる場合における表示画像の優先度を決定する優先順位決定テーブルの一例を示している。具体的な設定の一例を示している。この優先順位テーブルは、図22に示すように、例えば「背景」、「発射位置報知（大）」、「飾り図柄」、「保留表示（大）」、「アクティブ表示」、「変化演出表示」、「ボタン表示」、「発射位置報知（小）」、「保留表示（小）」、「小図柄表示」、「デモ表示」、「エラー表示」などの表示内容（表示画像データ）について、それぞれレイヤ

40

50

一番号が割り当てられており、その順番で後になる程に優先度が高くなっている（レイヤー番号が大きい程、表示順序が高い）。つまり、優先度（表示順序）の低いものから順番に表示されて演出画像が生成されるようになっている。例えば、表示データとして背景（レイヤー番号：30～34）と飾り図柄（レイヤー番号：200～259）と保留表示（大）（レイヤー番号：350～360）とが指定された場合には、それらのうちでレイヤー番号の最も小さい「背景」が表示され、その次に大きいレイヤー番号の「飾り図柄」がその背景上に重ねて表示され、その次に大きいレイヤー番号の「保留表示（大）」がその背景及び／又は飾り図柄上に重ねて表示されるように、表示制御部123のVDPが、CGROMから読み出した画像データをVRAMのフレームバッファなどに書き込むことで演出画像が生成される。なお、図22において図示を省略している部分には（例えばレイヤー番号：111～199、440～449など）各種予告演出の表示内容が割り当てられている。

#### 【0236】

図22に示すように、この実施の形態では、保留表示（大）のレイヤー番号およびアクティブ表示のレイヤー番号が飾り図柄のレイヤー番号よりも高く設定されているため、保留表示およびアクティブ表示は飾り図柄よりも優先度が高く、遊技者からみて前方側に配置されることとなる（重複する位置に表示可能となる）。また、保留表示（大）のレイヤー番号よりもアクティブ表示のレイヤー番号の方が高く設定されているため、アクティブ表示は、保留表示（大）よりも優先度が高く、遊技者からみて前方側に表示される。さらに、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出で用いられるキャラクタなどを示す変化演出表示のレイヤー番号が飾り図柄のレイヤー番号よりも高く設定されているため、変化演出表示は、飾り図柄よりも優先度が高く、遊技者からみて前方側に配置されることとなる（重複して表示可能となる）。また、保留表示エリア（小）にて表示される保留表示（小）や小図柄表示エリア5Vにて可変表示される小図柄を示す演出画像が描画される小図柄表示は、デモ表示やエラー表示を除くと（遊技が行われていない場合ではなく、通常遊技が行われている場合）、遊技者からみて最も前方側に配置されるよう優先度が最も高く設定されている。そのため、画像表示装置5の画面上にて任意の演出画像を表示することによる表示演出が実行される場合でも、保留表示エリア（小）にて表示される保留表示（小）および小図柄表示エリア5Vにおける小図柄の表示は、常に遊技者が視認可能となる。

#### 【0237】

例えば表示制御部123のVDPは、CGROMから読み出した画像データをVRAMのフレームバッファなどに書き込むときに、Z値の比較演算を行うことで、優先度の判定を行えばよい。そして、Z値が小さい値である演出画像の画像データは、Z値が大きい値である演出画像の画像データよりも優先してフレームバッファに書き込まれる。これにより、Z値として小さい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像は、Z値として大きい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像よりも優先度が高くなり、遊技者からみて前方側に配置することができる。

#### 【0238】

図12に示すステップS162にて変化演出用キャラクタ表示処理を実行した後には、例えばRAM122の所定領域（演出制御フラグ設定部など）に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0239】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”的ときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11からの第1変動開始コマンドあるいは第2変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5の画面上における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。そして、第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信したときには、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

#### 【0240】

10

20

30

40

50

ステップ S 171 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置5の画面上における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。可変表示開始設定処理が実行されたときには、演出プロセスフラグの値が“2”に更新される。

#### 【0241】

ステップ S 172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。また、可変表示中演出処理には、主基板11から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させる処理が含まれている。なお、所定の演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して、確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させるようにしてよい。この場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくとも、演出制御基板12の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。こうした演出制御などを行った後に、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

10

#### 【0242】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信した場合には、演出プロセスフラグの値をアタッカー開放時演出処理に対応した値である“4”に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

20

#### 【0243】

ステップ S 174 のアタッカー開放時演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される処理である。このアタッカー開放時演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態での演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯、消灯、点滅させることといった、アタッカーとしての大入賞口扉が開放状態となる所定期間ににおける各種の演出動作を制御する。アタッカー開放時演出処理では、例えば主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新する。

30

#### 【0244】

ステップ S 175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯、消灯、点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時ににおける各

40

50

種の演出制御を実行する。

#### 【0245】

図23は、可変表示開始設定処理として、図12のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図23に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄の可変表示結果としての確定飾り図柄となる最終停止図柄などを決定する(ステップS321)。ステップS321の処理として、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定する。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容には、「非リーチ(ハズレ)」、「リーチ(ハズレ)」、「非確変(大当たり)」、「確変(大当たり)」がある。

10

#### 【0246】

可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならず、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ(ハズレ)」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変(大当たり)」の場合には、可変表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が時短状態となる。可変表示内容が「確変(大当たり)」の場合には、可変表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる。

20

#### 【0247】

可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて異なる(不一致の)飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「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、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなど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、ROM121に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「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などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるよう、決定されるとよい。続いて、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなど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、ROM121に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「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。

30

#### 【0248】

可変表示内容が「リーチ(ハズレ)」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて同一の(一致する)飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなど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、ROM121に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「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。さらに、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなど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、ROM121に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「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

40

50

る。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当り組合せとはならずにリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

#### 【0249】

可変表示内容が「非確変（大当り）」や「確変（大当り）」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM121に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上における「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、可変表示内容が「非確変（大当り）」と「確変（大当り）」のいずれであるかや、大当り中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す飾り図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す飾り図柄）のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。大当り中昇格演出は、画像表示装置5において大当りを想起させるが確変状態を想起させないような飾り図柄の組合せ（非確変大当り組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。

10

#### 【0250】

具体的な一例として、可変表示内容が「非確変（大当り）」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当り）」で大当り中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これに対して、可変表示内容が「確変（大当り）」であっても大当り中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これにより、確定飾り図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当り中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようすればよい。

20

#### 【0251】

このように、ステップS321の処理により可変表示内容に応じた最終停止図柄を決定することで、特図ゲームにおける確定特別図柄の決定結果に基づいて、遊技状態を大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に関連する飾り図柄の可変表示結果を決定することができる。また、ステップS321の処理では、確定飾り図柄に対応する小図柄を、小図柄の可変表示における表示結果として決定すればよい。

30

#### 【0252】

なお、ステップS321の処理では、可変表示内容が「非確変（大当り）」または「確変（大当り）」である場合に、再抽選演出や大当り中昇格演出といった確変昇格演出を実行するか否かが決定されてもよい。再抽選演出では、飾り図柄の可変表示中に同一の通常図柄からなる非確変大当り組合せの飾り図柄が一旦表示されることによって、確変状態に制御されることを一旦は認識困難または認識不能とし、飾り図柄を再び可変表示（再変動）させて同一の確変図柄からなる確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることによって確変状態に制御されることを報知できる。なお、再抽選演出にて飾り図柄を再変動させた後に非確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることにより、確変状態に制御されることを報知しない場合もある。ステップS321の処理にて再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組合せなどを決定すればよい。

40

#### 【0253】

50

ステップ S 3 2 1 の処理における最終停止図柄などの決定に続いて、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出の実行設定を行う変化演出設定処理が実行される（ステップ S 3 2 2）。変化演出設定処理では、保留表示データ記憶部の記憶内容などに基づいて保留表示変化演出の実行条件が成立したときに、保留表示変化演出の実行設定が行われる。また、変化演出設定処理では、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かなどに基づいてアクティブ表示変化演出の実行条件が成立したときに、アクティブ表示変化演出の実行設定が行われる。その後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ S 3 2 3）。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ S 3 2 2 の変化演出設定処理による保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターン（表示変化演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

#### 【0 2 5 4】

ステップ S 3 2 3 の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM 1 2 2 の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイミングの初期値を設定する（ステップ S 3 2 4）。そして、画像表示装置 5 の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 3 2 5）。このときには、例えばステップ S 3 2 3 の処理にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の VDP に対して伝送されることなどにより、画像表示装置 5 の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

#### 【0 2 5 5】

また、ステップ S 3 2 5 の処理では、飾り図柄の変動を開始させるとともに、小図柄表示エリア 5 V において小図柄の変動を開始させるための設定を行う。これにより、小図柄表示エリア 5 V では、第 1 特図を用いた特図ゲームと第 2 特図を用いた特図ゲームのそれぞれに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるときに、小図柄の可変表示も開始させることができる。なお、小図柄表示エリア 5 V では、第 1 特図を用いた特図ゲームに同期して可変表示が開始される小図柄（第 1 小図柄）と、第 2 特図を用いた特図ゲームに同期して可変表示が開始される小図柄（第 2 小図柄）とが、別個に配置されてもよい。一例として、第 1 特図を用いた特図ゲームに対応して可変表示される第 1 小図柄を小図柄表示エリア 5 V における右側に配置し、第 2 特図を用いた特図ゲームに対応して可変表示される第 2 小図柄を小図柄表示エリア 5 V における左側に配置してもよい。こうして、第 1 小図柄と第 2 小図柄のいずれが可変表示されるかを確認することで、第 1 特図を用いた特図ゲームと第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれが実行されているかを遊技者などが特定できればよい。第 1 小図柄と第 2 小図柄を別個に配置した場合には、例えば主基板 1 1 から伝送された変動開始コマンドなどに基づいて、第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれの特図ゲームにおける可変表示が開始されるかを判定すればよい。そして、第 1 特図を用いた特図ゲームが開始される場合には第 1 小図柄の可変表示を開始させる一方、第 2 特図を用いた特図ゲームが開始される場合には第 2 小図柄の可変表示を開始させればよい。このように、小図柄表示エリア 5 V では、第 1 特図を用いた特図ゲームに同期して第 1 報知情報画像となる第 1 小図柄を示す演出画像の可変表示を行い表示結果が導出され、第 2 特図を用いた特図ゲームに同期して第 2 報知情報画像となる第 2 小図柄を示す演出画像の可変表示を行い表示結果が導出されてもよい。

#### 【0 2 5 6】

ステップ S 3 2 5 の処理を実行した後には、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、第 1 保留表示部 5 H R における第 1 保留表示や第 2 保留表示部 5 H L における第 2 保留表示などを更新するための設定を行う（ステップ S 3 2 6）。例えば、第 1 特図を用いた特図ゲームが実行（開始）される場合には、第 1 保留表示部 5 H R において、保留番

10

20

30

40

50

号が「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第1保留表示を1つずつ左方向に移動（シフト）させる。一方、第2特図を用いた特図ゲームが実行（開始）される場合には、第2保留表示部5HLにおいて、保留番号が「1」に対応した表示部位（右端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第2保留表示を1つずつ右方向に移動（シフト）させる。また、ステップS326の処理では、アクティブ表示部AHAにおけるアクティブ表示を更新するための設定も行われる。例えば第1保留表示部5HRにて保留番号「1」に対応した第1保留表示が消去（消化）されたときには、その消去（消化）された第1保留表示と同様のアクティブ表示をアクティブ表示部AHAにて開始させる。一方、第2保留表示部5HLにて保留番号「1」に対応した第2保留表示が消去（消化）されたときには、その消去（消化）された第2保留表示と同様のアクティブ表示をアクティブ表示部AHAにて開始させる。なお、上述したように、保留表示（大）のレイヤー番号およびアクティブ表示のレイヤー番号が飾り図柄のレイヤー番号よりも高く設定されているため、ステップS326の処理では、保留表示およびアクティブ表示は、飾り図柄よりも遊技者からみて前方側に配置されることとなる（重複する位置に表示されることとなる）。当該ステップS326の処理では、保留表示等をシフトする場合について示しているが、例えば、第1始動条件の成立により第1特図を用いた特図ゲームの保留数が増加したとき（新たな第1保留表示を追加するとき）も、同様に、保留表示は飾り図柄よりも遊技者からみて前方側に配置される（重複する位置に表示される）。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS327）、可変表示開始設定処理を終了する。

#### 【0257】

図24(A)は、図23のステップS322にて実行される変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図24(A)に示す変化演出設定処理では、まず、保留表示データ記憶部における記憶内容を更新する（ステップS501）。すなわち、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、保留表示データ記憶部にて保留番号「1」の記憶領域における記憶データを消去するとともに、保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」の記憶領域）における記憶データを、1エントリずつ上位にシフトする。

#### 【0258】

ステップS501の処理に続いて、保留表示変化演出の実行タイミングである保留表示変化タイミングになるか否かを判定する（ステップS502）。ステップS502の処理では、ステップS501の処理により記憶内容を更新した保留表示データ記憶部に記憶されている1または複数の変化演出タイミングパターンについて、それぞれの変化演出タイミングパターンと関連付けられた保留番号に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいるか否かを判定する。例えば図16(B)に示す変化演出タイミングパターンTP3-1～変化演出タイミングパターンTP3-7のいずれかが保留表示データ記憶部にて保留番号「3」と関連付けて記憶されることになったときには、保留番号「3」に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいることから、保留表示変化タイミングとなる旨の判定が行われる。変化演出タイミングパターンTP2-1～変化演出タイミングパターンTP2-4、変化演出タイミングパターンTP3-4、変化演出タイミングパターンTP3-6、変化演出タイミングパターンTP3-7のいずれかが保留表示データ記憶部にて保留番号「2」と関連付けて記憶されることになったときには、保留番号「2」に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいることから、保留表示変化タイミングとなる旨の判定が行われる。変化演出タイミングパターンTP1-1、変化演出タイミングパターンTP1-2、変化演出タイミングパターンTP2-3、変化演出タイミングパターンTP2-4、変化演出タイミングパターンTP3-3、変化演出タイミングパターンTP3-5、変化演出タイミングパターンTP3-7のいずれかが保留表示データ記憶部にて保留番号「1」と関連付けて記憶されることになったときには、保留番号「1」に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいることから、保留表示変化タイミングになる旨の判定が行われる。

10

20

30

40

50

### 【0259】

ステップS502にて保留表示変化タイミングになると判定された場合には(ステップS502; Yes)、保留表示変化演出の実行設定を行う(ステップS503)。例えばステップS503の処理では、保留表示データ記憶部における保留表示変化パターンの記憶内容や現状の保留表示における表示態様を特定して、表示態様を変化させるか否かの設定や、変化させる場合における変化後の表示態様の設定などが行われるようすればよい。また、ステップS503の処理では、アクティブ表示変化演出のうちで、保留表示変化パターンの決定結果に基づきアクティブ表示の表示色を変化させる表示色変化演出の実行設定が行われてもよい。この場合には、ステップS501の処理にて保留表示データ記憶部から消去した記憶データに示された保留表示変化パターンを特定して、アクティブ表示変化演出を実行した後に表示させる表示態様の設定などが行われるようすればよい。なお、保留表示変化共通演出やアクティブ表示変化共通演出のうち、特定演出画像となるキャラクタ(変化演出用キャラクタ)を示す演出画像の表示を開始するための設定は、図21に示されたステップS603の処理で行えばよく、ステップS503の処理では行われなくてよい。これに対し、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出において作用演出を実行するための設定は、ステップS503の処理で行うようにしてもよい。

10

### 【0260】

ステップS502にて保留表示変化タイミングではないと判定された場合や(ステップS502; No)、ステップS503の処理を実行した後には、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンに応じて、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かを判定する(ステップS504)。このとき、「擬似連」の可変表示演出が実行されると判定した場合には(ステップS504; Yes)、アクティブ表示変化演出のうちでアイコン表示変化演出を実行するか否かというアイコン表示変化演出の有無を決定する(ステップS505)。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新されるアイコン表示変化演出決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意されたアイコン表示変化演出決定テーブルを参照することなどにより、アイコン表示変化演出の有無を決定すればよい。ステップS505の処理では、アイコン表示変化演出を実行しない「変化演出なし」、またはアイコン表示変化演出を実行する「変化演出あり」のいずれかに、決定される。

20

### 【0261】

ステップS504にて「擬似連」の可変表示演出が実行されないと判定した場合には(ステップS505; No)、アクティブ表示中における表示色変化演出の実行があるか否かを判定する(ステップS506)。このとき、表示色変化演出の実行があると判定された場合には(ステップS506; Yes)、変化演出設定処理を終了する。これに対し、表示色変化演出の実行がないと判定された場合には(ステップS506; No)、ステップS505の処理に進み、アイコン表示変化演出の有無を決定する。

30

### 【0262】

ステップS505の処理を実行した後には、決定結果が「変化演出なし」であるか否かを判定する(ステップS507)。決定結果が「変化演出なし」となる場合には(ステップS507; Yes)、変化演出設定処理を終了する。決定結果が「変化演出あり」となる場合には(ステップS507; No)、予め用意された複数のアイコン表示変化パターンのいずれかに決定してから(ステップS508)、変化演出設定処理を終了する。

40

### 【0263】

図24(B)は、アイコン表示変化演出の決定例を示している。図24(A)に示すステップS505の処理では、例えば図24(B)に示すような決定割合で、アイコン表示変化演出の有無を決定する。図24(B)に示す決定例では、可変表示内容に応じて、「変化演出あり」とする決定割合が異なっている。例えば可変表示内容が「確変(大当たり)」である場合に、「変化演出なし」の決定割合が最も低くなり、「非確変(大当たり)」、「リーチ(ハズレ)」、「非リーチ(ハズレ)」の順に「変化演出なし」の決定割合が高くなる。したがって、アイコン表示変化演出が実行されたときには、実行されなかったとき

50

に比べて、大当たり遊技状態の終了後に確変制御が行われる可能性や、可変表示結果が「大当たり」となる可能性、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性などが高くなる。

#### 【0264】

図25は、アイコン表示変化パターンの設定例を示している。ここでは、「擬似連」の可変表示が実行されない擬似連変動なしの場合と、「擬似連」の可変表示演出が実行されて擬似連変動が3回実行される場合に対応して、予め用意された複数のアイコン表示変化パターンを示している。擬似連変動なしの場合には、図25(A)に示すように、アイコン表示変化パターンYAP1～アイコン表示変化パターンYAP3のいずれかによるアイコン表示変化演出を実行することができる。なお、アイコン表示変化演出を実行する「変化演出あり」に決定されても、アイコン表示変化パターンが決定されない場合もある。この場合には、アクティブ表示変化演出においてアクティブ表示変化共通演出を実行した後に、アクティブ表示変化失敗演出を実行することになり、アクティブ表示の表示態様が変化しない。アイコン表示変化パターンYAP1～アイコン表示変化パターンYAP3は、アクティブ表示部AHAに表示されるアイコンを、それぞれ「?」、「チャンス」、「激熱」のメッセージを報知する特定アイコンに変化させる。

#### 【0265】

擬似連変動3回の場合には、図25(B)に示すように、アイコン表示変化パターンYDP1-1～アイコン表示変化パターンYDP1-4、アイコン表示変化パターンYDP2-1～アイコン表示変化パターンYDP2-4、アイコン表示変化パターンYDP3-1～アイコン表示変化パターンYDP3-4のいずれかによるアイコン表示変化演出を実行することができる。「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、初回変動と各回の擬似連変動に対応してアイコン表示変化演出を実行する。これにより、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果となる確定飾り図柄が導出されるまでに、複数回のアクティブ表示変化演出を実行して、アクティブ表示の表示態様を変化させることができる。なお、図14に示された保留表示設定処理のステップS310にてアクティブ表示中に表示変化させる変化演出タイミングパターンが決定された場合には、初回変動で表示色変化演出を実行する場合がある。

#### 【0266】

図25(B)に示す設定例において、「NEXT」のメッセージを報知するアイコンは、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合にのみ、アクティブ表示変化演出が実行された後に表示されるアクティブ表示の表示態様となる。さらに、「NEXT」のメッセージを報知するアイコンは、図25(B)に示す設定例の擬似連変動3回目といった、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合の最終変動でアクティブ表示変化演出が実行された後にはアクティブ表示の表示態様として表示されない表示態様となる。すなわち、「NEXT」のメッセージを報知するアイコンは、「擬似連」の可変表示演出にて飾り図柄が一旦仮停止(擬似連変動)する以前の可変表示中にアクティブ表示変化演出が実行された後に表示可能なアクティブ表示の表示態様に含まれる一方、所定回の擬似連変動が行われた後の可変表示中にアクティブ表示変化演出が実行された後にはアクティブ表示の表示態様として表示されない表示態様となる。

#### 【0267】

図25(A)および図25(B)に示す設定例において、「?」、「チャンス」、「激熱」、「NEXT」などのメッセージを報知するアイコンは、アクティブ表示変化演出が実行された後に表示されるアクティブ表示の表示態様に含まれる一方、保留表示変化演出が実行された後には保留表示の表示態様として表示されない特殊態様となる。

#### 【0268】

図26は、アイコン表示変化パターンの決定例を示している。図24(A)に示すステップS508の処理において、演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新されるアイコン表示変化パターン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意されたアイコン表示変化パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数のアイコン表示変化パターンのいずれかに

決定すればよい。

#### 【0269】

「擬似連」の可変表示演出が実行されない擬似連変動なしの場合には、図24(A)に示すステップS508の処理により、図26(A)に示すような決定割合で、複数のアイコン表示変化パターンのいずれかに決定する。これに対し、「擬似連」の可変表示演出において擬似連変動が3回実行される擬似連変動3回の場合には、図24(A)に示すステップS508の処理により、図26(B)に示すような決定割合で、複数のアイコン表示変化パターンのいずれかに決定する。図26(A)および図26(B)に示す決定例では、可変表示内容に応じて、決定可能なアイコン表示変化パターンや決定割合が異なっている。例えば図26(A)に示す決定例において、可変表示内容が「非確変(大当たり)」または「確変(大当たり)」である場合には、アイコン表示変化パターンYAP3に決定可能となる一方、可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」または「リーチ(ハズレ)」である場合には、アイコン表示変化パターンYAP3に決定不可となる。また、可変表示内容が「非確変(大当たり)」または「確変(大当たり)」である場合には、所定割合でアイコン表示変化パターンYAP1～アイコン表示変化パターンYAP3のいずれかに決定される一方、可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」または「リーチ(ハズレ)」である場合には、所定割合でアイコン表示変化パターンが「なし」となる。

10

#### 【0270】

このような設定により、擬似連変動なしの場合に、アクティブ表示変化演出が実行され、アイコン表示変化パターンYAP3により変化後の表示態様として「激熱」のメッセージを報知する表示態様が表示されたときには、アクティブ表示に対応する今回の可変表示において可変表示結果が「大当たり」となることが確定する。また、擬似連変動なしの場合に、アクティブ表示変化演出が実行され、アイコン表示変化パターンが「なし」に対応してアクティブ表示の表示態様が変化しないアクティブ変化ガセ演出となつたときには、アクティブ表示に対応する今回の可変表示において可変表示結果が「大当たり」にならず「ハズレ」となることが確定する。

20

#### 【0271】

なお、アクティブ表示変化演出が実行された後に表示されるアクティブ表示の表示態様に応じて、アクティブ表示に対応する今回の可変表示において可変表示結果が「大当たり」となることや「ハズレ」となることが確定してしまうと、可変表示が終了するまでの遊技興趣が減退するおそれがある。そこで、例えば可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」または「リーチ(ハズレ)」の場合にも、所定割合でアイコン表示変化パターンYAP3に決定されることがあるように設定してもよい。この場合には、可変表示内容が「非確変(大当たり)」や「確変(大当たり)」の場合に比べて十分に低い割合でアイコン表示変化パターンYAP3に決定されるように設定してもよい。また、例えば可変表示内容が「非確変(大当たり)」または「確変(大当たり)」の場合にも、所定割合でアイコン表示変化パターンが「なし」に決定されるように設定してもよい。この場合には、可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」や「リーチ(ハズレ)」の場合に比べて十分に低い割合でアイコン表示変化パターンが「なし」に決定されるように設定してもよい。

30

#### 【0272】

図24(A)に示すステップS508の処理にてアイコン表示変化パターンが「なし」に決定される割合は、図14に示すステップS307の処理にて「表示変化なし」に決定される割合よりも低くなるように設定されている。例えば図15(B)に示すように、ステップS307の処理では、入賞時判定結果が「ハズレ時一般」の場合に20/100の割合で「表示変化あり」に決定される。すなわち、この場合には、80/100の割合で「表示変化なし」に決定される。これに対し、例えば図26(A)に示すように、ステップS508の処理では、可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」の場合に5/100の割合でアイコン表示変化パターンが「なし」に決定される。ステップS307にて「表示変化なし」に決定された場合には保留変化ガセ演出が実行され、ステップS508にてアイコン表示変化パターンが「なし」に決定された場合にはアクティブ変化ガセ演出が実行され

40

50

る。このような設定により、アクティブ表示変化演出が実行された後にアクティブ表示の表示態様が変化しないアクティブ変化ガセ演出が実行される割合は、保留表示変化演出が実行された後に保留表示の表示態様が変化しない保留変化ガセ演出が実行される割合よりも低くなる。したがって、保留表示変化演出において第1成功演出となる保留表示変化成功演出が実行される割合よりも高い割合で、アクティブ表示変化演出において第2成功演出となるアクティブ表示変化成功演出を実行することができる。

#### 【0273】

図16(B)に示された複数の変化演出タイミングパターンのうち、変化演出タイミングパターンTP0-1、変化演出タイミングパターンTP1-2、変化演出タイミングパターンTP2-2、変化演出タイミングパターンTP2-4、変化演出タイミングパターンTP3-2、変化演出タイミングパターンTP3-5、変化演出タイミングパターンTP3-6に決定された場合には、アクティブ表示中に保留表示変化タイミングとなり、アクティブ表示の表示態様として表示色を特定色に変化させる表示色変化演出となるアクティブ表示変化演出が実行される。図14に示すステップS310の処理では、これらのアクティブ表示中に保留表示変化タイミングとなる変化演出タイミングパターンの決定割合が、アクティブ表示中に保留変化タイミングとならない変化演出タイミングパターンの決定割合よりも低くなるように設定された決定テーブルを用いて、いずれかの変化演出タイミングパターンに決定されてもよい。図24(A)に示すステップS506の処理では、アクティブ表示中に表示色変化演出の実行があると判定すると、ステップS505の処理には進まず、アイコン表示変化演出を実行しないように制限する。そのため、アクティブ表示中に表示色変化演出が実行される割合が高くなると、アイコン表示変化演出が実行されにくくなってしまうおそれがある。そこで、アクティブ表示中に保留表示変化タイミングとなる変化演出タイミングパターンの決定割合を低下させることで、アイコン表示変化演出が実行される割合を高められるようにしてもよい。

10

20

30

#### 【0274】

図24(A)に示すステップS506にてアクティブ表示中に表示色変化演出の実行があると判定された場合には、ステップS505の処理に進むことなく変化演出設定処理を終了することで、アイコン表示変化演出が実行されないように制限する。これにより、表示色変化演出となるアクティブ表示変化演出と、アイコン表示変化演出となるアクティブ表示変化演出とが、重複して実行されることがないようにして、複雑な演出の防止により、遊技興味を向上させることができる。

30

#### 【0275】

図27は、可変表示中演出処理として、図12のステップS172にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図27に示す可変表示中演出処理では、まず、例えば演出制御プロセスタイミングのタイム値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する(ステップS341)。一例として、ステップS341の処理では、演出制御プロセスタイミングのタイム値を更新(例えば1減算)し、更新後の演出制御プロセスタイミング値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

40

#### 【0276】

ステップS341にて可変表示時間が経過していない場合には(ステップS341; No)、保留表示変化演出を実行するための保留表示変化演出期間であるか否かを判定する(ステップS342)。保留表示変化演出期間は、例えば図23に示すステップS323の処理にて決定された演出制御パターン(表示変化演出制御パターン)において、予め定められていればよい。保留表示変化演出期間である場合には(ステップS342; Yes)、保留表示変化演出を実行するための制御が行われる(ステップS343)。ステップS343の処理では、表示変化演出制御パターンの設定に基づいて作成した各種指令を、表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯ま

50

たは点滅または消灯させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて保留表示変化演出を実行できればよい。

#### 【0277】

なお、保留表示変化演出のうちで保留表示変化共通演出におけるキャラクタ（変化演出用キャラクタ）を示す演出画像は、図21に示されたステップS603の処理が実行されることで表示が開始され、ステップS607、S609の処理が実行されることで可変表示中や図柄確定時における表示制御を行い、ステップS605の処理が実行されることで表示が終了する。したがって、ステップS343の処理では、変化演出用キャラクタに関する表示制御が行われなくてもよい。あるいは、保留表示変化演出における作用演出が実行される可変表示では、ステップS343の処理にて変化演出用キャラクタの表示制御を行い、作用演出が実行されない可変表示では、ステップS343の処理にて変化演出用キャラクタの表示制御が行われないようにしてもよい。

10

#### 【0278】

ステップS342にて保留表示変化演出期間ではないと判定されたときや（ステップS342；No）、ステップS343の処理を実行した後には、アクティブ表示変化演出を実行するためのアクティブ表示変化演出期間であるか否かを判定する（ステップS344）。アクティブ表示変化演出期間は、例えば図21に示すステップS323の処理にて決定された演出制御パターン（表示変化演出制御パターン）において、予め定められていればよい。アクティブ表示変化演出期間である場合には（ステップS344；Yes）、アクティブ表示変化演出を実行するための制御が行われる（ステップS345）。なお、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出は、共通の演出制御を行うことにより実行されてもよい。この場合、ステップS342～S345の処理に代えて、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出に共通する表示変化演出期間であるか否かを判定し、表示変化演出期間であると判定された場合には、表示変化演出制御パターンに従って保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出を実行するための制御が行われればよい。

20

#### 【0279】

また、アクティブ表示変化演出のうちでアクティブ表示変化共通演出におけるキャラクタ（変化演出用キャラクタ）を示す演出画像は、図21に示されたステップS603の処理が実行されることで表示が開始され、ステップS607、S609の処理が実行されることで可変表示中や図柄確定時における表示制御を行い、ステップS605の処理が実行されることで表示が終了する。したがって、ステップS345の処理では、変化演出用キャラクタに関する表示制御が行われなくてもよい。あるいは、アクティブ表示変化演出における作用演出が実行される可変表示では、ステップS345の処理にて変化演出用キャラクタの表示制御を行い、作用演出が実行されない可変表示では、ステップS345にて変化演出用キャラクタの表示制御が行われないようにしてもよい。

30

#### 【0280】

ステップS344にてアクティブ表示変化演出期間ではないと判定されたときや（ステップS344；No）、ステップS345の処理を実行した後には、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップS346）。リーチ演出期間は、例えば変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップS346にてリーチ演出期間であると判定されたときには（ステップS346；Yes）、リーチ演出を実行するための制御が行われる（ステップS347）。

40

#### 【0281】

ステップS347の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、遊技者によるボタン操作（プッシュボタン31Bの操作）を受付可能とするボタン表示期間であるか否かを判定する（ステップS348）。ボタン表示期間は、例えば変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップS348にてボタン表示期間であると判定されたときには（ステップS348；Yes）、遊技者にプッシュボタン31Bの操作を促すボタン表示を行うための制御が行われる（ステップS349）。この実施の形態では、リーチ演出中に実行可能な予告演出の一例として、遊技者にプッ

50

シュボタン 3 1 B を連打させることを促すボタン表示が行われる（図 2 8 ( B ) 参照）。また、図 2 2 に示すように、ボタン表示は、飾り図柄、保留表示（大）、およびアクティブ表示といった表示内容よりも優先度が高く設定されているため、ステップ S 3 4 9 にて行われるボタン表示は、飾り図柄、保留表示（大）、およびアクティブ表示といった各表示よりも遊技者からみて前方側に配置されることとなる（重複する位置に表示可能となる）。より具体的には、飾り図柄よりも保留表示の方が前方側に配置され、保留表示よりもアクティブ表示の方が前方側に配置され、アクティブ表示よりもボタン表示の方が前方側に配置される（これらのうちボタン表示が最も前方側に配置される）。また、当該ボタン表示のように、遊技者に操作を促す画像は、操作促進表示ともよばれ、操作促進表示には、例えば、遊技球を遊技領域の右側の領域へ発射させることを促す右打ち促進画像や、遊技球を遊技領域の左側の領域へ発射させることを促す左打ち促進画像も含まれる。右打ち促進画像および左打ち促進画像を、まとめて、発射位置報知画像ともいう。この実施の形態における発射位置報知画像は、図 2 2 に示すように、優先度が飾り図柄よりも高いもの（発射位置報知（小））と低いもの（発射位置報知（大））とがそれぞれ用意されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板の側から送信された発射位置促進コマンドの種類が「大」であるか「小」であるかにより、発射位置報知（大）と発射位置報知（小）のいずれかを表示すればよい。図 2 2 に示すように、発射位置報知（小）の発射位置報知画像は、ボタン表示と同様に、飾り図柄、保留表示（大）、およびアクティブ表示といった各表示よりも遊技者からみて前方側に配置されることとなる（重複する位置に表示可能となる）。なお、図 2 2 に示す例では、発射位置報知（小）と発射位置報知（大）といった優先度の異なる 2 種類の発射位置報知画像が設けられている例を示しているが、1 種類であってもよい。この場合設けられる発射位置報知画像には、ボタン表示と同様に、飾り図柄、保留表示（大）、およびアクティブ表示といった各表示よりも遊技者からみて前方側に配置されることとなる（重複する位置に表示可能となる）ようにレイヤー番号が割り当てられればよい。すなわち、ボタン表示、発射位置報知といった操作促進表示には、飾り図柄、保留表示（大）、およびアクティブ表示といった各表示よりも遊技者からみて前方側に配置されることとなる（重複する位置に表示可能となる）ようにレイヤー番号が割り当てられればよい。

#### 【 0 2 8 2 】

ステップ S 3 4 6 にてリーチ演出期間ではないと判定されたときや（ステップ S 3 4 6 ; N o ）、ステップ S 3 4 9 の処理を実行した後には、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御が行われる（ステップ S 3 5 0 ）。

#### 【 0 2 8 3 】

ステップ S 3 4 1 にて可変表示時間が経過した場合には（ステップ S 3 4 1 ; Y e s ）、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 3 5 1 ）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ S 3 5 1 ; N o ）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてよい。

#### 【 0 2 8 4 】

ステップ S 3 5 1 にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップ S 3 5 1 ; Y e s ）、例えば表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して所定の表示制御指令を伝送されることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ S 3 5 3 ）。また、ステップ S 3 5 3 の処理では、飾り図柄の可変表示における最終停止図柄を導出表示させるとともに、小図柄表示エリア 5 V において小図柄の変動を終了させる小図柄変動終了制御を行う。この小図柄変動終了制御では、小図柄の可変表示における表示結果として、図 2 3 に示すステップ S 3 2 1 の処理で決定された確定飾り図柄に対応する小図柄を、小図柄表示エリア 5 V にて停止表示させねばよい。これにより、小図柄表示エリア 5 V では、第 1 特図を用いた特図ゲーム

10

20

30

40

50

と第2図柄を用いた特図ゲームのそれぞれに同期して飾り図柄の可変表示における表示結果となる確定飾り図柄が導出されて可変表示が終了するときに、小図柄の可変表示も終了させることができる。なお、ステップS352の処理に伴い、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることにより、飾り図柄に重複して表示していた保留表示およびアクティブ表示を当該飾り図柄と重複しない位置に変更する（ステップS353）。ステップS353の処理では、飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示が飾り図柄と重複しないよう表示する制御が行われればよく、例えば、保留表示およびアクティブ表示の表示位置を変更しても、それぞれの表示サイズを変更（大きく表示されていたものを小さくする）しても、これらを適宜組み合わせてもよい。その後、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS354）。また、演出プロセスフラグの値を特図当たり待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS355）、可変表示中演出処理を終了する。

#### 【0285】

なお、例えば図27に示すステップS350の処理では、飾り図柄の可変表示状態にかかわらず、小図柄が常に一定の変動様で可変表示されるように、小図柄表示エリア5Vにおける表示制御が行われるようすればよい（同様に、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数をそれぞれ数字により表示されるように、保留表示エリア（小）にてにおける表示制御が行われればよい）。例えば飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる場合や、「擬似連」などの可変表示演出が実行される場合に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける一部または全部にて飾り図柄が仮停止表示されるときでも、小図柄表示エリア5Vでは、小図柄が仮停止表示などされることではなく、継続して一定速度で変動する可変表示が行われるようにすればよい。

#### 【0286】

以下、パチンコ遊技機1における具体的な制御の一例について説明する。

#### 【0287】

パチンコ遊技機1では、例えば遊技領域に打ち込まれた遊技球が第1始動入賞口や第2始動入賞口を通過（進入）して第1始動入賞や第2始動入賞といった始動入賞が発生した後、特別図柄や飾り図柄の可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始される。画像表示装置5の画面上では、特別図柄の可変表示に同期して、飾り図柄や小図柄の可変表示が行われる。

#### 【0288】

遊技球が第1始動入賞口を通過（進入）したことによる第1始動入賞の発生に基づいて第1始動条件が成立したときには、図4に示すステップS203、S207の処理が実行されることにより、第1特図保留記憶数が1加算される。遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）したことによる第2始動入賞の発生に基づいて第2始動条件が成立したときには、図4に示すステップS206、S207の処理が実行されることにより、第2特図保留記憶数が1加算される。このときには、ステップS209の処理により特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データが抽出される。そして、ステップS212にて図5に示すような入賞時乱数値判定処理を実行することにより、可変表示結果が「大当たり」になるか否かなどの可変表示内容を判定して、入賞時判定結果を示す入賞時判定結果コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

#### 【0289】

図14に示すステップS301では、入賞時判定結果コマンドを含めた始動入賞時に伝送される演出制御コマンドの受信があったか否かが判定される。そして、コマンド受信があると判定された場合には、ステップS302の処理にて特定した入賞時判定結果に基づいて、ステップS304の処理により保留表示変化演出の有無や種別が決定される。このとき、保留表示変化演出を実行することに決定されると、ステップS307の処理により表示変化の有無が決定される。表示変化ありに決定された場合にはステップS309の処理

10

20

30

40

50

により保留表示変化パターンを決定し、表示変化なしに決定された場合にはステップ S 3 0 9 の処理を実行せずに、ステップ S 3 1 0 の処理により変化演出タイミングパターンが決定される。保留表示変化パターンや変化演出タイミングパターンの決定結果は、ステップ S 3 1 1 の処理により、保留表示データ記憶部にて保留番号と関連付けて記憶される。

#### 【 0 2 9 0 】

図 2 1 に示すステップ S 6 0 2 では、保留表示データ記憶部における記憶内容に基づいて、保留表示変化演出といった変化演出を実行するための設定があるか否かが判定される。そして、設定があると判定された場合には、ステップ S 6 0 3 の表示開始制御により特定演出画像となるキャラクタ（変化演出用キャラクタ）を示す演出画像の表示が開始される。変化演出用キャラクタを示す演出画像は、ステップ S 6 0 4 にて表示終了タイミングであると判定されるまで、複数回の可変表示にわたり継続して表示することができる。各可変表示が開始されるときには、ステップ S 6 0 6 にて変動開始コマンドの受信があったと判定されることで、ステップ S 6 0 7 の制御開始設定が行われ、変化演出用キャラクタを示す演出画像の表示態様が飾り図柄の可変表示中（変動中）に対応したアクション態様となる。これに対し、各可変表示における表示結果が導出されるときには、ステップ S 6 0 8 にて図柄確定コマンドの受信があったと判定されることで、ステップ S 6 0 9 の制御開始設定が行われ、変化演出用キャラクタを示す演出画像の表示態様が飾り図柄の確定表示時に対応した静止態様となる。こうして、識別情報画像となる飾り図柄を示す演出画像の表示結果が導出される期間では、特定演出画像となるキャラクタを示す演出画像の表示態様を静止態様とすることができます。

10

#### 【 0 2 9 1 】

開始条件の成立に基づいて特図ゲームや飾り図柄の可変表示が開始されるときには、図 3 に示すステップ S 1 1 1 にて図 9 に示すような変動パターン設定処理を実行することにより、複数の変動パターンのいずれかを決定して、決定された変動パターンを特定可能に示す変動パターン指定コマンドが、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

20

#### 【 0 2 9 2 】

図 2 3 に示すステップ S 3 2 1 では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて最終停止図柄などが決定され、続いてステップ S 3 2 2 の変化演出設定処理として、図 2 4 ( A ) に示すような処理が実行される。変化演出設定処理では、ステップ S 5 0 2 にて保留表示変化タイミングであると判定されたときに、ステップ S 5 0 3 にて保留表示変化演出の実行設定が行われる。なお、表示色変化演出となるアクティブ表示変化演出の実行設定もステップ S 5 0 3 にて行われてもよい。ステップ S 5 0 4 にて「擬似連」の可変表示演出が実行ありと判定された場合や、「擬似連」の可変表示演出は実行されないがステップ S 5 0 6 にてアクティブ表示中に表示色変化演出の実行がないと判定された場合には、ステップ S 5 0 6 にてアイコン表示変化演出の有無を決定する。アイコン表示変化演出を実行する場合には、ステップ S 5 0 8 にてアイコン表示変化パターンが決定される。

30

#### 【 0 2 9 3 】

次に、図 2 8 ~ 図 3 4 を参照して、保留表示、アクティブ表示、およびボタン表示が行われた場合の演出実行例と保留表示変化演出の演出実行例、および、実行タイミングについて説明する。

40

#### 【 0 2 9 4 】

図 2 8 は、保留表示、アクティブ表示、およびボタン表示が行われた場合の演出実行例を示している。図示する例では、スーパーリーチのリーチ演出が開始されたタイミングからの演出実行例を示している。図 2 8 ( A ) に示すように、保留表示およびアクティブ表示は飾り図柄と重複する位置に表示される（なお、これらは飾り図柄の可変表示開始時から重複する位置に表示されている）。そして、ボタン表示期間となると、図 2 8 ( B ) に示すように、ボタン表示が、表示中の保留表示およびアクティブ表示よりも遊技者にとって前方側にて行われる。また、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作が行われると、図 2 8 ( C ) に示すように、星の画像が流れる演出が行われる。なお、図 2 8 ( C ) に示す

50

星の画像が流れる演出は、図示するように、飾り図柄の表示よりも遊技者にとって前方側に表示され、ボタン表示よりも遊技者にとって後方側に表示される。すなわち、当該星の画像が流れる演出は、飾り図柄の表示よりも優先度が高く設定され、ボタン表示よりも優先度が低く設定されていることとなる。そのため、例えば、当該星の画像が流れる演出には、図22に示す260～349のうちのいずれかの範囲のレイヤー番号が割り当てられている。続いて図28(D)に示すように、可変表示結果が導出表示されると(飾り図柄が確定表示すると)、図27のステップS352の処理により、飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示が、当該飾り図柄と重複しない位置に変更される。図28(D)に示す例では、保留表示の表示サイズおよび表示位置を変更するとともに、アクティブ表示の表示サイズを変更した場合の例を示している。これによれば、可変表示結果を見誤ることを防止しつつ予告演出を的確に表示でき、遊技興奮の低下を防止することができる。

#### 【0295】

上述したように、図28(D)に示す例に限らず、飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示が、飾り図柄と重複しないよう表示されればよい。また、例えば、大当たりとなるか否かにより表示位置が変更されるのか、表示サイズが変更されるのかが異なるようにしてもよい。この場合、大当たりか否かを判定し、判定結果に応じて図27のステップS352の処理にて変更するパターンを決定すればよい。また、停止表示する飾り図柄の組合せに応じて表示位置が変更されるのか、表示サイズが変更されるのかが異なるようにしてもよい。この場合、図23のステップS321にて決定した最終停止図柄に応じて図27のステップS352の処理にて変更するパターンを決定すればよい。これによれば、保留表示およびアクティブ表示がどのようなパターンで飾り図柄と重複しないよう表示されるのか、ということに対する遊技者の注目を集めることができる。

#### 【0296】

図29は、図14に示すステップS310の処理により変化演出タイミングパターンTP3-1に決定された場合における保留表示変化演出の実行例を示している。なお、説明をわかりやすくするために、図29に示す例では、保留表示およびアクティブ表示を飾り図柄と重複して表示していないが、図29に示す例においても、図28に示す例と同様に、保留表示およびアクティブ表示は、飾り図柄と重複して表示され、可変表示結果が導出表示されると(飾り図柄が確定表示すると)飾り図柄と重複しないよう表示される(図30、図31、図33も同様)。また、図示する例では、図28に示す例と比較して、飾り図柄およびアクティブ表示の態様が異なっているが(図28に示す例では、飾り図柄およびアクティブ表示が枠付きの態様であるのに対し、図29に示す例では枠なしの態様となっている)、これについても説明をわかりやすくするために省略したものである(図29に示す例においても図28に示す例と同様に飾り図柄およびアクティブ表示が枠付きとなっている。その他、図30、図31、図33も同様)。

#### 【0297】

この実行例では、図29(A)に示すように、第2保留表示部5HLにおいて保留番号が「1」～「4」に対応した保留表示が行われ、アクティブ表示部AHAにおいて今回の可変表示に対応するアクティブ表示が行われている。小図柄表示エリア5Vでは、特別図柄や飾り図柄の可変表示に同期して、小図柄の可変表示が行われている。第2保留表示部5HLにおける保留表示のうち、保留番号「3」(右端から3番目)の保留表示は、図14に示すステップS304の処理にて、保留表示変化演出の種別が「変化演出あり(1)」に決定されたものとする。図16(B)に示すように、変化演出タイミングパターンTP3-1は保留番号が「3」のときに保留表示変化タイミングとなる。ステップS310の処理における決定結果に対応して、ステップS311の処理では、変化演出タイミングパターンTP3-1を示すデータが、保留表示変化パターンの決定結果を示すデータとともに、保留表示データ記憶部に記憶される。

#### 【0298】

図21に示す変化演出用キャラクタ表示処理では、ステップS601にてキャラクタ表示

10

20

30

40

50

中ではないと判定されたときに、ステップ S 6 0 2 にて変化演出を実行するための設定があるか否かが判定される。このとき、保留表示データ記憶部の記憶内容に基づいて変化演出を実行するための設定があると判定されることで、ステップ S 6 0 3 の処理が実行される。これにより、例えば図 2 9 ( A ) に示すようなキャラクタ C H 1 を示す演出画像が画像表示装置 5 の画面上に表示される。

#### 【 0 2 9 9 】

その後、例えば図 2 9 ( B ) に示すように、キャラクタ C H 1 の演出画像が保留番号「 3 」の保留表示に作用するような作用演出を含む保留表示変化共通演出が実行される。続いて、表示変化の有無や保留表示変化パターンの決定結果に応じた保留表示変化演出が実行される。例えば、図 1 4 に示すステップ S 3 0 7 の処理にて「表示変化あり」に決定されているとともにステップ S 3 0 9 の処理にて保留表示変化パターン Z H P 1 - 1 に決定されている場合には、図 2 9 ( C 1 ) に示すように、保留表示の表示態様として表示色が特定色のうち青色に変化する保留表示変化成功演出が実行される。これに対し、図 1 4 に示すステップ S 3 0 7 の処理にて「表示変化なし」に決定されていた場合には、図 2 9 ( C 2 ) に示すように、保留表示の表示態様が変化しない保留表示変化失敗演出（保留変化ガセ演出）が実行される。なお、上述したように、図 2 9 に示す例では図示を省略しているが、図 2 9 ( C 1 ) および図 2 9 ( C 2 ) に示すように、可変表示結果が導出表示されると（飾り図柄が確定表示すると）、図 2 7 のステップ S 3 5 2 の処理により、飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示が、当該飾り図柄と重複しない位置に変更される。

10

#### 【 0 3 0 0 】

図 2 9 ( C 1 ) や図 2 9 ( C 2 ) に示すように、飾り図柄の可変表示における表示結果となる確定飾り図柄が導出されるときにも、図 2 1 に示すステップ S 6 0 4 の処理にて表示終了タイミングと判定されるまでは、キャラクタ C H 1 を示す演出画像が継続して表示される。このときには、ステップ S 6 0 8 の処理にて図柄確定コマンドの受信があったと判定されることで、ステップ S 6 0 9 の処理が実行される。これにより、確定飾り図柄が導出される期間において、キャラクタ C H 1 を示す演出画像の表示態様が静止態様となる。続いて、保留記憶数が「 0 」以外であることに基づいて特別図柄や飾り図柄などの可変表示が開始されるときには、図 1 4 に示すステップ S 6 0 6 の処理にて変動開始コマンドの受信があったと判定されることで、ステップ S 6 0 7 の処理が実行される。これにより、可変表示が開始されることを特定可能な表示制御情報となる変動開始コマンドの受信を契機として、キャラクタ C H 1 を示す演出画像の表示態様がアクション態様となる。

20

#### 【 0 3 0 1 】

図 3 0 は、アクティブ表示中における表示色変化演出やアイコン表示変化演出の実行例を示している。この実行例では、図 3 0 ( A ) に示すような飾り図柄の可変表示やキャラクタ C H 1 を示す演出画像の表示が行われた後、例えば図 3 0 ( B ) に示すように、キャラクタ C H 1 の演出画像がアクティブ表示部 A H A におけるアクティブ表示に作用するような作用演出を含むアクティブ表示変化共通演出が実行される。図 3 0 ( B ) に示すアクティブ表示変化共通演出は、作用対象が保留表示であるかアクティブ表示であるかという点で相違するものの、キャラクタ C H 1 の演出画像が作用するような作用演出を含んでいることなどにおいて、図 2 9 ( B ) に示された保留表示変化共通演出と共に通する演出態様となっている。アクティブ表示に対応して、図 1 4 に示すステップ S 3 0 9 の処理にて保留表示変化パターン Z H P 1 - 1 に決定されているとともにステップ S 3 1 0 の処理にて変化演出タイミングパターン T P 0 - 1 に決定されている場合には、図 3 0 ( C 1 ) に示すように、アクティブ表示の表示態様として表示色が特定色のうち青色に変化するアクティブ表示変化成功演出が実行される。これに対し、図 2 4 ( A ) に示すステップ S 5 0 5 の処理にて「変化演出あり」に決定されるとともにステップ S 5 0 8 の処理にてアイコン表示変化パターン Y A P 2 に決定されていた場合には、図 3 0 ( C 2 ) に示すように、アクティブ表示の表示態様が「チャンス」のメッセージを報知する表示態様に変化するアクティブ表示変化成功演出が実行される。

30

40

50

### 【0302】

アクティブ表示変化成功演出が実行された後、例えば飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったときには、図21に示すステップS604の処理にて表示終了タイミングであると判定されることで、ステップS605の処理が実行される。これにより、例えば図30(C1)や図30(C2)に示すように、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったときには、キャラクタCH1を示す演出画像の表示を終了させることができる。

### 【0303】

図31は、1の保留表示に対応して複数回の保留表示変化演出が実行される演出実行例を示している。図32は、図31に示す各演出の実行タイミング（飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示を飾り図柄と重複しない位置に変更させるタイミングも含んでいる）を示している。図31に示す演出実行例では、第2保留表示部5HLにおける保留表示のうち、保留番号「3」の保留表示に対応して、図14に示すステップS309の処理により保留表示変化パターンZHP12に決定されているとともにステップS310の処理により変化演出タイミングパターンTP3-3に決定されている。図16(B)に示すように、変化演出タイミングパターンTP3-3は、保留番号「3」と保留番号「1」のときに保留表示変化タイミングとなる。これらの保留表示変化パターンや変化演出タイミングパターンの決定結果に基づいて、図21に示すステップS602の処理により変化演出を実行するための設定があると判定される。こうした判定結果に応じてステップS603の表示開始制御が行われることで、キャラクタCH1を示す演出画像が画像表示装置5の画面上に表示される。

10

20

### 【0304】

図32に示すタイミングT01にて、図31(A)に示すような飾り図柄や小図柄の可変表示が開始されるときには、図21に示すステップS606の処理により変動開始コマンドの受信があったと判定され、ステップS607の処理が実行される。これにより、主基板11から伝送された変動開始コマンドの受信を契機として、キャラクタCH1を示す演出画像の表示態様がアクション態様になる。また、図24(A)に示すステップS502の処理では、保留表示変化タイミングであると判定される。そこで、ステップS503の処理による実行設定に基づいて、飾り図柄の可変表示中に保留表示変化演出が実行される。なお、保留表示およびアクティブ表示は、飾り図柄の可変表示開始時から重複する位置に表示されている。すなわち、保留表示およびアクティブ表示は、キャラクタCH1を示す演出画像の表示態様がアクション態様である期間、飾り図柄と重複する位置に表示される。

30

### 【0305】

例えば図32に示すタイミングT02からタイミングT03までの期間では、図27に示すステップS342の処理にて保留表示変化演出期間であると判定され、ステップS343の処理が実行される。これにより、図31(B)に示すような保留表示変化共通演出が実行可能になる。図31(B)に示す演出が実行された後には、保留番号「3」に対応する保留表示の表示態様が、図31(C)に示すような「秘」のメッセージを示す表示態様に変化する。図32に示すタイミングT04に達すると、図31(D)に示すように、飾り図柄の最終停止図柄が停止表示されて確定表示されるとともに、小図柄が停止表示されることで、可変表示が終了する。このときには、図21に示すステップS608の処理により図柄確定コマンドの受信があったと判定され、ステップS609の処理が実行される。これにより、飾り図柄や小図柄における可変表示の表示結果が導出されるときに、キャラクタCH1を示す演出画像の表示態様が停止態様になる。また、図27のステップS352の処理により、飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示が、当該飾り図柄と重複しない位置に変更される。すなわち、保留表示およびアクティブ表示は、キャラクタCH1を示す演出画像の表示態様が停止態様である期間、飾り図柄と重複しない位置に表示される（以下同様）。

40

### 【0306】

図31(D)に示すような可変表示の終了に続いて、図32に示すタイミングT05では

50

、図31(E)に示すような飾り図柄や小図柄の可変表示が開始される。このとき、図24(A)に示すステップS501の処理により、保留表示データ記憶部では、保留表示変化パターンZHP12や変化演出タイミングパターンTP3-3を示す記憶データが移動(シフト)して、保留番号「2」と関連付けて記憶される。変化演出タイミングパターンTP3-3は保留番号「2」に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいないことから、ステップS502にて保留表示変化タイミングではないと判定される。そのため、今回の可変表示中には保留表示変化演出が実行されない。また、図31(E)に示すような飾り図柄や小図柄の可変表示が開始されるときには、図21に示すステップS606の処理により変動開始コマンドの受信があったと判定され、ステップS607の処理が実行されることにより、キャラクタCH1を示す演出画像の表示態様がアクション態様になる。また、これと同時に、保留表示およびアクティブ表示は、飾り図柄の可変表示開始時から重複する位置に表示される。すなわち、保留表示およびアクティブ表示は、キャラクタCH1を示す演出画像の表示態様がアクション態様である期間と同期して飾り図柄と重複する位置に表示される(以下同様)。

#### 【0307】

図31(E)に示すような可変表示が開始された後、図32に示すタイミングT06では、図31(F)に示すように、飾り図柄の最終停止図柄が停止表示されて確定表示されるとともに、小図柄が停止表示されることで、可変表示が終了する。このときには、主基板11から伝送された図柄確定コマンドを受信したことに応じて、キャラクタCH1を示す演出画像の表示態様が静止態様になる。また、これと同時に、図27のステップS352の処理により、飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示が、当該飾り図柄と重複しない位置に変更される。

#### 【0308】

続いて、図32に示すタイミングT07では、図31(G)に示すような飾り図柄や小図柄の可変表示が開始される。このとき、主基板11から伝送された変動開始コマンドを受信したことに応じて、キャラクタCH1を示す演出画像の表示態様はアクション態様になる。また、これと同時に、保留表示およびアクティブ表示は、飾り図柄の可変表示開始時から重複する位置に表示される。また、図24(A)に示すステップS501の処理により、保留表示データ記憶部では、保留表示変化パターンZHP12や変化演出タイミングパターンTP3-3を示す記憶データが移動(シフト)して、保留番号「1」と関連付けて記憶される。変化演出タイミングパターンTP3-3は保留番号「1」に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいることから、ステップS502にて保留表示変化タイミングであると判定される。そこで、ステップS503の処理による実行設定に基づいて、飾り図柄の可変表示中に保留表示変化演出が実行される。

#### 【0309】

例えば図32に示すタイミングT08からタイミングT09までの期間では、保留表示変化演出期間となり、図31(H)に示すような保留表示変化共通演出が実行される。こうした保留表示変化共通演出が実行された後には、図31(I)に示すように、保留番号「1」に対応する保留表示の表示態様として表示色が特定色のうち緑色に変化する保留表示変化成功演出が実行される。図32に示すタイミングT10に達すると、飾り図柄の最終停止図柄が停止表示されて確定表示されるとともに、小図柄が停止表示されることで、可変表示が終了する。このときには、主基板11から伝送された図柄確定コマンドを受信したことに応じて、キャラクタCH1を示す演出画像の表示態様が静止態様になる。また、これと同時に、図27のステップS352の処理により、飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示が、当該飾り図柄と重複しない位置に変更される。

#### 【0310】

図33は、擬似連変動3回の場合における保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出(アイコン表示変化演出)の実行例を示している。図34は、図33に示す各演出の実行タイミング(飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示を飾り図柄と重複しない位置に変更させるタイミングも含んでいる)を示している。図34に示すタ

タイミング T 1 1 にて、図 3 3 ( A ) に示すような飾り図柄や小図柄の可変表示が開始されるときには、アクティブ表示部 A H A にて表示色が特定色のうち緑色となるアクティブ表示が行われるものとする。このアクティブ表示に対応して、図 1 4 に示すステップ S 3 0 9 の処理により保留表示変化パターン Z H P 2 - 3 または保留表示変化パターン Z H P 3 - 1 に決定されているとともにステップ S 3 1 0 の処理によりアクティブ表示中の保留表示変化タイミングを含む変化演出タイミングパターンが決定されている。図 3 3 ( A ) に示すアクティブ表示に対応する可変表示が開始されるときには、図 2 4 ( A ) に示すステップ S 5 0 1 の処理により、保留表示データ記憶部にて保留番号「 1 」に対応する記憶データが消去（消化）される。このとき消去した記憶データに示された変化演出タイミングパターンに応じて、ステップ S 5 0 2 にてアクティブ表示中における保留表示変化タイミングであると判定される。また、ステップ S 5 0 4 の処理により「擬似連」の可変表示演出の実行があると判定されたことに基づいて、ステップ S 5 0 5 の処理により「変化演出あり」に決定されるとともにステップ S 5 0 8 の処理により図 2 5 ( B ) に示すアイコン表示変化パターン Y D P 2 - 4 に決定される。

#### 【 0 3 1 1 】

図 3 4 に示すタイミング T 1 1 では、図 2 1 に示すステップ S 6 0 6 の処理により変動開始コマンドの受信があったと判定され、ステップ S 6 0 7 の処理が実行される。これにより、主基板 1 1 から伝送された変動開始コマンドの受信を契機として、キャラクタ C H 1 を示す演出画像の表示態様がアクション態様になる。その後、例えば図 3 4 に示すタイミング T 1 2 からタイミング T 1 3 までの期間では、図 2 7 に示すステップ S 3 4 4 の処理にてアクティブ表示変化演出期間であると判定され、ステップ S 3 4 5 の処理が実行される。これにより、図 3 3 ( B ) に示すようなアクティブ表示変化共通演出が実行可能になる。このアクティブ表示変化共通演出は、表示色変化演出に含まれ、図 3 3 ( C ) に示すように、アクティブ表示の表示態様として表示色が特定色のうち赤色に変化する。図 3 4 に示すタイミング T 1 4 に達すると、擬似連チャンス目を構成する飾り図柄が一旦仮停止表示され、飾り図柄の可変表示が一旦仮停止する。このときには、主基板 1 1 から図柄確定コマンドが伝送されない。そのため、小図柄表示エリア 5 V では小図柄の可変表示が一定速度の変動態様で継続して行われ、また、キャラクタ C H 1 を示す演出画像の表示態様はアクション態様のまま維持される。また、同様に、図柄確定コマンドが伝送されないため、飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示は飾り図柄と重複しない位置に変更されず、そのまま重複して表示される。すなわち、この場合も、保留表示およびアクティブ表示は、キャラクタ C H 1 を示す演出画像の表示態様がアクション態様である期間と同期して飾り図柄と重複する位置に表示される（以下同様）。

#### 【 0 3 1 2 】

図 3 3 ( C ) に示すような飾り図柄の可変表示における仮停止に続いて、図 3 4 に示すタイミング T 1 5 では、図 3 3 ( D ) に示すように飾り図柄の可変表示を再開させて 1 回目の擬似連変動が実行される。図 3 4 に示すタイミング T 1 6 からタイミング T 1 7 までの期間では、アイコン表示変化パターン Y D P 2 - 4 に応じて、アクティブ表示変化演出期間となり、アクティブ表示変化演出が実行される。このアクティブ表示変化演出は、アイコン変化演出として実行され、図 3 3 ( E ) に示すように、アクティブ表示の表示態様が「 N E X T 」のメッセージを報知する表示態様に変化する。図 3 4 に示すタイミング T 1 8 に達すると、擬似連チャンス目を構成する飾り図柄が一旦仮停止表示され、飾り図柄の可変表示が一旦仮停止する。このときには、小図柄の可変表示が継続して行われ、また、キャラクタ C H 1 を示す演出画像の表示態様はアクション態様のまま維持される。また、同様に、図柄確定コマンドが伝送されないため、飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示は飾り図柄と重複しない位置に変更されず、そのまま重複して表示される。

#### 【 0 3 1 3 】

図 3 3 ( E ) に示すような飾り図柄の可変表示における仮停止に続いて、図 3 3 に示すタイミング T 1 9 では、図 3 3 ( F ) に示すように飾り図柄の可変表示を再開させて 2 回目

10

20

30

40

50

の擬似連変動が実行される。図34に示すタイミングT20からタイミングT21までの期間では、アイコン表示変化パターンYDP2-4に応じて、アクティブ表示変化演出期間となり、アクティブ表示変化演出が実行される。このアクティブ表示変化演出は、アイコン変化演出として実行され、図33(G)に示すように、アクティブ表示の表示態様が「チャンス」のメッセージを報知する表示態様に変化する。図34に示すタイミングT22に達すると、擬似連チャンス目を構成する飾り図柄が一旦仮停止表示され、飾り図柄の可変表示が一旦仮停止する。このときには、小図柄の可変表示が継続して行われ、また、キャラクタCH1を示す演出画像の表示態様はアクション態様のまま維持される。また、同様に、図柄確定コマンドが伝送されないため、飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示は飾り図柄と重複しない位置に変更されず、そのまま重複して表示される。

#### 【0314】

図33(G)に示すような飾り図柄の可変表示における仮停止に続いて、図34に示すタイミングT23では、図33(H)に示すように飾り図柄の可変表示を再開させて3回目の擬似連変動が実行される。図34に示すタイミングT24からタイミングT25までの期間では、アイコン表示変化パターンYDP2-4に応じて、アクティブ表示変化演出期間となり、アクティブ表示変化演出が実行される。このアクティブ表示変化演出は、アイコン変化演出として実行され、図33(I)に示すように、アクティブ表示の表示態様が「激熱」のメッセージを報知する表示態様に変化する。図34に示すタイミングT26では、図33(J)に示すように、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となってリーチ成立となる。このときには、図21に示すステップS604の処理により表示終了タイミングであると判定され、ステップS605の処理が実行されることにより、変化演出用キャラクタとなるキャラクタCH1を示す演出画像の表示を終了させる。その後、ノーマルリーチやスーパークリーチなどにおけるリーチ演出が実行され、図34に示すタイミングT27に達すると、図33(K)に示すように、大当たり組合せの飾り図柄が最終停止図柄として停止表示されて確定表示されてもよい。このときには、主基板11から伝送された図柄確定コマンドを受信したことに応じて、小図柄が停止表示される。また、これと同時に、図27のステップS352の処理により、飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示が、当該飾り図柄と重複しない位置に変更される。なお、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示が一旦仮停止するときには、小図柄の可変表示が継続して行われ、キャラクタCH1を示す演出画像の表示態様はアクション態様のまま維持され、飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示は飾り図柄と重複しない位置に変更されず、そのまま重複して表示される例を示したが、例えば、仮停止において、小図柄の可変表示が継続して行われ、キャラクタCH1を示す演出画像の表示態様はアクション態様のまま維持されるものの、飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示は、飾り図柄と重複しない位置に変更されてもよい。この場合、例えば、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して選択された演出制御パターンにより予め仮停止する期間が定められていればよい。

#### 【0315】

図31(D)、図31(F)、図31(I)に示すように、飾り図柄の最終停止図柄が停止表示されるとともに、小図柄が停止表示されて、飾り図柄や小図柄の可変表示における表示結果が導出される期間では、変化演出用キャラクタとなるキャラクタCH1を示す演出画像の表示態様が静止態様となる。図22に示すようなレイヤ番号の設定により、キャラクタCH1を示す演出画像は、飾り図柄を示す演出画像よりも遊技者からみて前方側の重複する位置に配置可能であり、飾り図柄を示す演出画像よりも優先して表示される。このような飾り図柄を示す演出画像よりも前方側にて重複する位置に配置されるキャラクタCH1を示す演出画像の表示態様を静止態様とすることにより、遊技者は、飾り図柄の可変表示における表示結果が導出されたことを明確に認識することができ、表示結果の誤認を防止することができる。また、飾り図柄の最終停止図柄が停止表示されるとともに、小図柄が停止表示されて、飾り図柄や小図柄の可変表示における表示結果が導出される期間

10

20

30

40

50

では、図27のステップS352の処理により、飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示が、当該飾り図柄と重複しない位置に変更される。これによれば、可変表示結果を見誤ることを防止しつつ予告演出を的確に表示でき、遊技興趣の低下を防止することができる。また、図22に示すように、ボタン表示は、飾り図柄、保留表示(大)、およびアクティブ表示といった表示内容よりも優先度が高く設定されているため、ステップS349にて行われるボタン表示は、飾り図柄、保留表示(大)、およびアクティブ表示といった各表示よりも遊技者からみて前方側に配置されることとなる(重複する位置に表示可能となる)。このため、予告表示を的確に表示でき、遊技興趣の低下を防止することができる。また、図22に示すように、アクティブ表示は保留表示(大)よりも優先度が高く設定されているため、保留表示よりもアクティブ表示の方が前方側に配置される。そのため、これによっても予告表示を的確に表示することができる。アクティブ表示の方が保留表示よりも前方側に配置されることから、未だ実行されていない保留表示に対応する保留表示よりも、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の方に遊技者の注目を集めることができる(実行中の可変表示に対する期待度を認識し易くすることができる)。

#### 【0316】

表示結果の誤認を防止するためには、飾り図柄を示す演出画像よりも前方側にて重複しない位置に、キャラクタCH1を示す演出画像などを表示させることも考えられる。この場合には、飾り図柄の可変表示における表示結果が導出されるときに、キャラクタCH1を示す演出画像などを表示可能な領域が制限されてしまい、演出画像の表示による演出の興趣が低下するおそれがある。これに対し、飾り図柄を示す演出画像よりも前方側にて重複する位置に配置されるキャラクタCH1を示す演出画像の表示態様を静止態様とすることにより、キャラクタCH1を示す演出画像などを表示可能な領域が制限されず、演出画像の表示による演出の興趣低下を防止しつつ、表示結果の誤認を防止することができる。

#### 【0317】

また、表示結果の誤認を防止するためには、飾り図柄の可変表示における表示結果が導出される期間では、キャラクタCH1を示す演出画像などを飾り図柄を示す演出画像よりも遊技者からみて後方側にて重複可能に配置することも考えられる。この場合には、飾り図柄の可変表示における表示結果が導出されるときに、キャラクタCH1を示す演出画像よりも飾り図柄を示す演出画像が優先して表示されるので、遊技者がキャラクタCH1を示す演出画像などの一部または全部を視認不可能または視認困難になる。そのため、複数回の可変表示にわたり実行される先読み予告演出における演出画像の表示が連続感に欠けるものとなり、演出画像の表示による演出の興趣が低下するおそれがある。これに対し、飾り図柄を示す演出画像よりも前方側にて重複する位置に配置されるキャラクタCH1を示す演出画像の表示態様を静止態様とすることにより、複数回の可変表示にわたる演出画像の表示が遊技者に連続感を与え、演出画像の表示による演出の興趣低下を防止しつつ、表示結果の誤認を防止することができる。

#### 【0318】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

#### 【0319】

具体的な一例として、上記実施の形態では、画像表示装置5の画面上に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが設けられて飾り図柄の可変表示が行われるとともに、小図柄表示エリア5Vが設けられて小図柄の可変表示が行われるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば小図柄表示エリア5Vが設けられていないパチンコ遊技機1において、画像表示装置5の画面上に飾り図柄を示す演出画像を表示することで、飾り図柄の可変表示を実行可能なものであってもよい。この場合でも、特定演出画像となるキャラクタなどを示す演出画像を、識別情報画像となる

飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に配置可能とし、飾り図柄の可変表示における表示結果が導出される期間では、飾り図柄を示す演出画像よりも前方側にて重複する位置で表示される特定演出画像の表示態様を静止態様とすればよい。これにより、飾り図柄の可変表示における表示結果の誤認を防止することができる。

#### 【 0 3 2 0 】

上記実施の形態では、識別情報画像として、数字からなる飾り図柄を示す演出画像が変動可能に表示（可変表示）されるものとして説明した。これに対し、識別情報画像として、数字以外の絵柄を含む飾り図柄を示す演出画像が可変表示されてもよい。図35（A）は、数字以外の絵柄を含む飾り図柄ZU1の構成例を示している。図35（A）に示す飾り図柄ZU1は、数字を示す数字図柄領域ZU1-1と、数字以外の絵柄を示す絵柄領域ZU1-2とを含んで構成されている。画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアでは、複数種類の飾り図柄のうちの一部または全部の飾り図柄として、図35（A）に示す飾り図柄ZU1のように、数字図柄領域ZU1-1と絵柄領域ZU1-2とを含んで構成された飾り図柄が可変表示されてもよい。

10

#### 【 0 3 2 1 】

また、飾り図柄を示す演出画像を可変表示することに代えて、あるいは、このような可変表示とともに、予め用意された演出画像をアニメーション表示することにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応した表示演出を行い、特別図柄の可変表示における表示結果が導出されるときには、演出画像のアニメーション表示を中断あるいは一時停止して、可変表示の表示結果を認識可能な表示を行うことで、可変表示とは別個に表示結果を導出するものであってもよい。こうして、例えば大当たり遊技状態といった遊技者にとって有利な有利状態に制御するか否かの決定結果に関連して表示結果を導出する関連表示を実行可能とし、この関連表示における演出画像よりも前方側の重複する位置に特定演出画像を配置可能とした場合に、関連表示における表示結果が導出される期間では、特定演出画像の表示態様を静止態様とするものであってもよい。

20

#### 【 0 3 2 2 】

上記実施の形態では、「保留表示変化」の先読み予告演出や「アクティブ表示変化」の予告演出が実行される場合に、特定演出画像として、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出で用いられるキャラクタを示す演出画像を、複数回の可変表示にわたり表示可能であるものとして説明した。これに対し、例えば「保留表示変化」の先読み予告演出とともに、これとは異なる先読み予告演出を複数回の可変表示にわたり同時に実行可能とし、一部または全部の先読み予告演出で用いられるキャラクタなどを示す演出画像を、識別情報画像となる飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に配置可能としてもよい。この場合には、先読み予告演出で用いられる演出画像のうち、識別情報画像よりも前方側の重複する位置に配置される演出画像を特定演出画像として、可変表示中であるか表示結果が導出される期間であるかに応じて、表示態様をアクション態様にするか静止態様にするかを異らしてもよい。

30

#### 【 0 3 2 3 】

具体的な一例として、「保留表示変化」の先読み予告演出とともに、「ステップアップ表示」の先読み予告演出を複数回の可変表示にわたり同時に実行可能とする。「ステップアップ表示」の先読み予告演出では、予め定められた順番に従い1段階目から複数段階目まで演出の態様を段階的に変更させる。例えば、画像表示装置5の画面上では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか1つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、所定の順番に従って他の演出画像に切り替えて表示させる演出表示が行われてもよい。一般的には、演出の態様が段階的に変更される回数（ステップ数）が多いときには、ステップ数が少ないときよりも遊技状態が大当たり遊技状態に制御される可能性が高くなる。このような「ステップアップ表示」の先読み予告演出で表示された演出画像の一部または全部は、飾り図柄などの可変表示における表示結果が導出される期間でも、画像表示装置5の画面上にて継続的に表示されてもよい。

40

#### 【 0 3 2 4 】

50

このような「保留表示変化」の先読み予告演出とともに、「ステップアップ表示」の先読み予告演出が同時に実行される場合に、飾り図柄などの可変表示における表示結果が導出される期間では、識別情報画像となる飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に配置される特定演出画像としての演出画像の表示態様を、静止態様としてもよい。例えば「ステップアップ表示」の先読み予告演出で用いられる演出画像は飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に配置可能とする一方、キャラクタ C H 1 を示す演出画像のような「保留表示変化」の先読み予告演出で用いられる演出画像は飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に配置されないようにしてもよい。この場合に、飾り図柄などの可変表示における表示結果が導出される期間では、識別情報画像となる飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に配置される特定演出画像として、「ステップアップ表示」の先読み予告演出で用いられる演出画像の表示態様を静止態様にすればよい。これに対し、「保留表示変化」の先読み予告演出で用いられる演出画像の表示態様はアクション態様のままとしてもよいし、静止態様としてもよい。

#### 【0325】

上記実施の形態では、特定演出画像として、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出で用いられるキャラクタを示す演出画像が表示されるものとして説明した。これに対し、特定演出画像として、飾り図柄の可変表示などが実行される可変表示中または可変表示の開始前に表示が開始され、可変表示における表示結果が導出される期間でも継続して表示される任意の演出画像が用いられてもよい。例えばパチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確率高ベース状態または高確率低ベース状態）である期間に対応して、複数回の可変表示にわたり特別なキャラクタなどを示す演出画像が、飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置にも配置可能に表示されてもよい。あるいは、パチンコ遊技機 1 における演出状態が通常演出モードとは異なる特別演出モードである期間に対応して、複数回の可変表示にわたり特別なキャラクタなどを示す演出画像が、飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置にも配置可能に表示されてもよい。このように、特定演出画像として、複数回の可変表示にわたり特別なキャラクタなどを示す演出画像が、識別情報画像となる飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置にも配置可能に表示され、可変表示における表示結果が導出される期間では、特定演出画像の表示態様を静止態様にしてもよい。

#### 【0326】

キャラクタを示す演出画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す演出画像であればよい。飾り図柄の可変表示などが実行される可変表示中には、特定演出画像として動画像を再生表示することで、特定演出画像の表示態様をアクション態様としてもよい。この場合、可変表示における表示結果が導出される期間では、動画像の再生を一時停止することで、特定演出画像の表示態様を静止態様としてもよい。

#### 【0327】

1 の飾り図柄を示す演出画像が識別情報画像となる場合に、特定演出画像となる演出画像は、その 1 の飾り図柄のうち一部分を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に配置されるものであってもよいし、1 の飾り図柄の全体を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に配置されるものであってもよい。複数の飾り図柄を示す演出画像が識別情報画像となる場合に、特定演出画像となる演出画像は、それら複数の飾り図柄のうち一部の飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に配置されるものであってもよいし、全部の飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に配置されるものであってもよい。

#### 【0328】

一例として、図 29 (A) に示した表示例では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて表示される飾り図柄のうち、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて表示される飾り図柄よりも前方側の重複する位置に、特定演出画像となるキャラクタ C H 1 を示す演出画像が配置される。また、図 29 (B) に示した表示例では、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 C、5 R にて表示される飾り図柄よりも前方側の重複す

10

20

30

40

50

る位置に、特定演出画像となるキャラクタ C H 1 を示す演出画像が配置される。これに対し、例えば「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて表示される飾り図柄よりも前方側の重複する位置には、特定演出画像となるキャラクタ C H 1 を示す演出画像などが配置されないようにしてもよい。この場合には、飾り図柄の可変表示において最終停止される「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に対する遊技者の注目が特定演出画像の表示によって妨げられてしまうことを防止して、遊技の興趣を向上させることができる。なお、同様に、例えば「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて表示される飾り図柄よりも前方側の重複する位置には、保留表示およびアクティブ表示が配置されないようにしてもよい。

#### 【 0 3 2 9 】

他の一例として、偶数を示す飾り図柄といった通常図柄の場合には、飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に特定演出画像となる演出画像が配置される一方、奇数を示す飾り図柄といった確変図柄の場合には、飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置には特定演出画像となる演出画像が配置されないようにしてもよい。また、同様に、偶数を示す飾り図柄といった通常図柄の場合には、飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に保留表示およびアクティブ表示が配置される一方、奇数を示す飾り図柄といった確変図柄の場合には、飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置には保留表示およびアクティブ表示が配置されないようにしてもよい。また、偶数を示す飾り図柄といった通常図柄の場合には、飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に特定演出画像となる演出画像が配置される一方、保留表示およびアクティブ表示は飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に配置されないようにしてもよい。

10

#### 【 0 3 3 0 】

特定演出画像となる演出画像、保留表示およびアクティブ表示が前方側に配置可能な識別情報画像の種類や部分は、パチンコ遊技機 1 における遊技状態と演出状態のうち、少なくともいざれか一方に応じて異ならせててもよい。例えばパチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態（低確率低ベース状態）であるときには、飾り図柄が通常図柄であるか確変図柄であるかにかかわらず、飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に特定演出画像となる演出画像、保留表示およびアクティブ表示を配置可能とする。これに対し、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確率高ベース状態または高確率低ベース状態）であるときには、複数の飾り図柄のうち通常図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に特定演出画像となる演出画像、保留表示およびアクティブ表示を配置可能とする一方、複数の飾り図柄のうち確変図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置には特定演出画像となる演出画像、保留表示およびアクティブ表示が配置されないようにしてもよい。この場合には、遊技状態が確変状態であるときに、確変図柄が大当たり組合せで導出されて確変状態が継続することに対する遊技者の注目が特定演出画像の表示、保留表示およびアクティブ表示によって妨げられてしまうことを防止して、遊技の興趣を向上させることができる。

20

#### 【 0 3 3 1 】

また、例えばパチンコ遊技機 1 における演出状態が通常演出モードであるときには、飾り図柄の図柄番号にかかわらず、飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に特定演出画像となる演出画像、保留表示およびアクティブ表示を配置可能とする。これに対し、パチンコ遊技機 1 における演出状態が複数回の可変表示にわたり通常演出モードとは異なる特別演出モードであるときには、例えば特定の人物と関連する特定の図柄番号が付された飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置には特定演出画像となる演出画像、保留表示およびアクティブ表示が配置されないようにしてもよい。このように、特定演出画像は、少なくとも識別情報画像の一部よりも前方側の重複する位置に配置できるものであればよい。

30

#### 【 0 3 3 2 】

上記実施の形態では、識別情報画像となる飾り図柄などの可変表示における表示結果が導出される期間にて、特定演出画像となる演出画像の全部について表示態様を静止態様にするものとして説明した。これに対し、少なくとも識別情報画像となる飾り図柄の演出画像

40

50

よりも前方側の重複する位置に配置された特定演出画像の一部について、表示態様を静止態様にできるものであればよい。また、上記実施の形態では、識別情報画像となる飾り図柄などの可変表示における表示結果が導出される期間にて、保留表示の全部（例えば4つある場合には4つ）について重複しない位置に変更するものとして説明した。これに対し、例えば、4つある保留表示の一部（例えば2つ）を重複しない位置に変更するようにしてもよい。

### 【0333】

上記実施の形態では、飾り図柄などの可変表示における表示結果が導出される期間にて、識別情報画像となる飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に配置された特定演出画像となる演出図柄の表示態様を、静止態様にするものとして説明した。これに対し、識別情報画像となる飾り図柄を示す演出画像よりも後方側に配置される演出画像（後方配置画像）がある場合に、可変表示における表示結果が導出される期間では、飾り図柄の可変表示などが実行される可変表示中と同様の表示態様で、後方配置画像が表示されてもよい。例えば図22に示すように、背景画像表示レイヤ（レイヤー番号：30～34）は、遊技者からみて最も後方側に配置されるように設定されている。この場合、可変表示における表示結果が導出される期間では、識別情報画像となる飾り図柄を示す演出画像よりも後方側の重複する位置または重複しない位置に配置された背景画像となる演出画像の表示態様を、可変表示中と同様の表示態様としてもよい。これにより、特定演出画像のように表示結果に誤認を生じさせ得る演出画像については静止態様とする一方、背景画像のように表示結果の誤認を生じさせない演出画像については可変表示中と同様の表示態様とすることで、演出画像の表示に対する違和感を低減できる。

10

### 【0334】

上記実施の形態では、飾り図柄の可変表示などが実行される可変表示中において、特定演出画像となる演出画像の表示態様をアクション態様とする一方、可変表示における表示結果が導出される期間にて、識別情報画像となる飾り図柄を示す演出画像よりも前方側に配置された特定演出画像となる演出画像の表示態様を、静止態様にするものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、可変表示における表示結果が導出される期間では、識別情報画像となる飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に配置された特定演出画像となる演出画像の表示態様を、静止態様とは異なるアイドリング態様にしてもよい。アイドリング態様として、表示結果の誤認が生じない範囲で、上記実施の形態におけるアクション態様のときとは特定演出画像の表示態様が異なるように設定された仮停止態様にしてもよい。

20

30

### 【0335】

仮停止態様の第1具体例として、可変表示における表示結果が導出される期間にて、特定演出画像は、アクション態様のときよりも表示サイズ（大きさ）を拡大または縮小して表示されてもよい。特に、特定演出画像をアクション態様のときよりも縮小して表示されることにより、導出された表示結果を遊技者が認識しやすくなり、表示結果の誤認をより確実に防止できる。

### 【0336】

仮停止態様の第2具体例として、可変表示における表示結果が導出される期間にて、特定演出画像は、アクション態様のときよりも時間経過に伴う表示変化量が増加または減少するように表示されてもよい。例えば、特定演出画像が仮停止態様のときには、アクション態様のときよりも移動速度が低速になるように表示されてもよい。特に、特定演出画像をアクション態様のときよりも表示変化量が減少するように表示させることにより、導出された表示結果を遊技者が認識しやすくなり、表示結果の誤認をより確実に防止できる。あるいは、可変表示における表示結果が導出される期間にて、特定演出画像は、アクション態様のときよりも透明度が増加または減少するように表示されてもよい。特に、特定演出画像をアクション態様のときよりも透明度が増加するように表示させることにより、導出された表示結果を遊技者が認識しやすくなり、表示結果の誤認をより確実に防止できる。

40

### 【0337】

50

仮停止態様の第3具体例として、図35(A)に示すような飾り図柄ZU1が可変表示される場合に、可変表示における表示結果が導出される期間にて、特定演出画像は、飾り図柄ZU1のうちで数字図柄領域ZU1-1または絵柄領域ZU1-2の少なくともいずれか一方よりも前方側の重複する位置には配置されずに表示態様が静止態様になるようにしてもよい。特に、特定演出画像を数字図柄領域ZU1-1よりも前方側の重複する位置には配置せずに静止態様にすることにより、導出された表示結果を遊技者が認識しやすくなり、表示結果の誤認をより確実に防止できる。

#### 【0338】

仮停止態様の第4具体例として、可変表示における表示結果が導出される期間にて、特定演出画像は、飾り図柄ZU1のうちで数字図柄領域ZU1-1または絵柄領域ZU1-2の少なくともいずれか一方よりも前方側の重複する位置には配置されずにアクション態様で継続して表示されてもよい。特に、例えば図35(B)に示すように、特定演出画像を数字図柄領域ZU1-1よりも前方側の重複する位置には配置せずに表示されることにより、導出された表示結果を遊技者が認識しやすくなり、表示結果の誤認をより確実に防止できる。

10

#### 【0339】

仮停止態様の第5具体例として、可変表示における表示結果が導出される期間にて、特定演出画像は、飾り図柄ZU1のうちで絵柄領域ZU1-2よりも前方側の全部が重複する位置に配置される一方、飾り図柄ZU1のうちで数字図柄領域ZU1-1よりも前方側の重複する位置には配置されないように表示されてもよい。この場合、飾り図柄ZU1のうちで絵柄領域ZU1-2を示す演出画像は、特定演出画像となるキャラクタなどを示す演出画像が優先して表示されることで視認不可能または視認困難になる。これに対し、飾り図柄ZU1のうちで数字図柄領域ZU1-1を示す演出画像は、特定演出画像となるキャラクタなどを示す演出画像が重複せず、数字が明確に表示される。これにより、遊技者は、表示結果が導出されたことを認識しやすくなるとともに、導出された表示結果を認識しやすくなり、表示結果の誤認をより確実に防止できる。

20

#### 【0340】

その他、飾り図柄の可変表示などが実行される可変表示中において、例えば「図柄変動中」のメッセージをキャラクタのセリフとして報知する演出画像が、特定演出画像として表示されてもよい。これに対し、飾り図柄の可変表示などにおける表示結果が導出される期間では、例えば「図柄確定」のメッセージをキャラクタのセリフとして報知する演出画像が、特定演出画像として表示されてもよい。このように、可変表示中であるか表示結果が導出される期間であるかに応じて、キャラクタのセリフとして報知されるメッセージの内容を異ならせることにより、特定演出画像の表示態様を異ならせてよい。

30

#### 【0341】

特定演出画像として複数部位からなるキャラクタを示す演出画像（キャラクタ画像）が表示される場合に、可変表示における表示結果が導出される期間では、飾り図柄の可変表示などが実行される可変表示中とは異なる表示態様で、特定演出画像が表示されてもよい。

#### 【0342】

図36(A)は、複数部位からなるキャラクタCH2を示す演出画像（キャラクタ画像）の構成例を示している。図36(A)に示すキャラクタCH2は、それぞれが1個の風船を示す合計4つのキャラクタCH2-1～キャラクタCH2-4となる部位を含んで構成されている。

40

#### 【0343】

図36(B)は、図35(A)に示された飾り図柄ZU1が導出された図柄確定時におけるキャラクタCH2の表示例を示している。図36(C)は、図36(B)に示す表示例において、キャラクタCH2を構成する複数部位のキャラクタCH2-1～キャラクタCH2-4ごとの表示態様を示している。図36(B)に示す図柄確定時には、キャラクタCH2を構成する複数部位のキャラクタCH2-1～キャラクタCH2-4のうち、キャラクタCH2-1～キャラクタCH2-3は飾り図柄ZU1の数字図柄領域ZU1-1と

50

は重複せず、キャラクタ C H 2 - 4 のみが飾り図柄 Z U 1 の数字図柄領域 Z U 1 - 1 と重複している。

#### 【 0 3 4 4 】

この場合、飾り図柄 Z U 1 の数字図柄領域 Z U 1 - 1 よりも前方側の重複する位置には配置されないキャラクタ C H 2 - 1 ~ キャラクタ C H 2 - 3 については、図柄確定時にも可変表示中と同様のアクション態様で表示される。これに対し、飾り図柄 Z U 1 の数字図柄領域 Z U 1 - 1 よりも前方側の重複する位置に配置されるキャラクタ C H 2 - 4 については、図柄確定時に可変表示中のアクション態様とは異なる静止態様やアイドリング態様で表示される。これにより、遊技者は、少なくとも飾り図柄 Z U 1 の数字図柄領域 Z U 1 - 1 は可変表示における表示結果として導出されたことを認識しやすくなるとともに、導出された数字などの表示結果を明確に認識して、表示結果の誤認を防止することができる。また、飾り図柄 Z U 1 の数字図柄領域 Z U 1 - 1 よりも前方側の重複する位置には配置されないキャラクタ C H 2 - 1 ~ キャラクタ C H 2 - 3 については、可変表示中と同様のアクション態様で表示されるので、演出画像の表示に対する違和感を防止できる。

10

#### 【 0 3 4 5 】

このように、特定演出画像は、飾り図柄の可変表示などが実行される可変表示中において、表示態様が第 1 態様となる一方、可変表示における表示結果が導出される期間では、表示結果の誤認が生じない範囲で、表示態様が第 1 態様とは異なる第 2 態様となるものであればよい。これにより、表示結果の誤認を防止しつつ、例えば複数回の可変表示にわたり実行される特定演出の連続感を好適に表現することができるなど、演出の自由度を確保して演出の興趣を向上させることができる。

20

#### 【 0 3 4 6 】

以上においては、識別情報画像として飾り図柄を示す演出画像が画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のそれぞれにて可変表示されるものなどを説明した。これに対し、機械式のリールユニットと表示窓とによって構成される可変表示装置を設け、リールユニットを構成する複数のリール（例えば、「左」、「中」、「右」のリールなど）をリールモータの駆動によって回転または停止させることで、各リールの円筒表面に描かれた図柄を可変表示するものであってもよい。可変表示装置の表示窓は、各リールに描かれた図柄を上中下段の三段に表示させることができればよい。このように、画像表示によらない識別情報の可変表示が行われる構成において、識別情報の表示部よりも前方側の重複する位置にて特定演出を実行可能である場合に、識別情報の可変表示における表示結果が導出される期間では、識別情報の表示部よりも前方側の重複する位置にて実行される特定演出の演出態様を、例えば静止態様や仮停止態様といった、可変表示中とは異なる演出態様としてもよい。これにより、画像表示によらない識別情報の可変表示が行われる構成においても、表示結果の誤認を防止することができる。

30

#### 【 0 3 4 7 】

特定演出画像についても、画像表示装置 5 の画面上に表示可能な演出画像を、識別情報画像となる飾り図柄を示す演出画像よりも前方側の重複する位置に配置可能とするものを説明した。これに対し、例えば画像表示装置 5 の表示画面における一部または全部よりも前方側の重複する第 1 位置と重複しない第 2 位置とに移動可能な可動部材を設け、可動部材の動作態様による演出が実行されるものであってもよい。可動部材の一例として、画像表示装置 5 の所定縁部の近傍（例えば下側近傍）には、特定のキャラクタを模した演出用模型が設けられてもよい。あるいは、画像表示装置 5 の所定縁部の近傍（例えば左右近傍）には、シャッターまたはカーテンとなる遮蔽部材が設けられてもよい。あるいは、複数の発光体が前面側に配置されて発光体ユニットを形成する演出可動機構が設けられてもよい。あるいは、画像表示装置 5 の所定縁部の近傍（例えば下側近傍）には、画像表示装置 5 と同様に各種画像を表示可能な可動表示装置が設けられてもよい。これらの可動部材は、可動部材用モータの回転軸に連結され、可動部材用モータの駆動によって移動する。

40

#### 【 0 3 4 8 】

50

これらの可動部材を動作させることによる演出が実行される場合には、画像表示装置 5 の画面上における一部または全部を遮蔽するような演出が行われてもよい。そして、識別情報となる飾り図柄などの可変表示における表示結果が導出される期間では、その表示結果よりも前方側の重複する位置に配置された可動部材の動作態様を、可変表示中とは異なる動作態様としてもよい。例えば、表示結果が導出される期間では、可動部材の動作態様を静止態様としてもよい。あるいは、表示結果が導出される期間にて、可動部材を、可変表示中の動作態様よりも動作量が減少した動作態様で動作させててもよい。あるいは、可動部材として発光体ユニットを形成する演出可動機構や可動表示装置が設けられる場合に、表示結果が導出される期間にて、可変表示中とは異なる発光態様や表示態様とすることで、表示結果が導出されたことを報知してもよい。このように可動部材の動作態様を異ならせることで、遊技者は、表示結果が導出されたことを認識しやすくなり、表示結果の誤認を防止することができる。

#### 【 0 3 4 9 】

画像表示装置 5 の表示画面における一部または全部よりも前方側に光透過性を有する透明導光部材を設けるとともに、透明導光部材の近傍に発光部材を設け、発光部材から透明導光部材に導入された光が予め形成された反射部により反射されることで、所定の絵柄等を表示させる演出が実行されるものであってもよい。そして、識別情報となる飾り図柄などの可変表示における表示結果が導出される期間では、その表示結果よりも前方側の重複する位置に配置された透明導光部材における演出態様を、可変表示中とは異なる演出態様としてもよい。例えば、表示結果が導出される期間にて、透明導光部材に導入される光を発射する発光部材における発光量を、可変表示中の発光量とは異ならせててもよい。特に、表示結果が導出される期間では、透明導光部材に導入される光を発射する発光部材を消灯させてもよい。あるいは、表示結果が導出される期間にて、発光部材における発光色を、可変表示中の発光色とは異ならせててもよい。このように、透明導光部材と発光部材などを用いた演出態様を異ならせることで、遊技者は、表示結果が導出されたことを認識しやすくなり、表示結果の誤認を防止することができる。

#### 【 0 3 5 0 】

画像表示装置 5 の表示画面における一部または全部よりも前方側にブラインド機能を有する液晶フィルムを設け、ブラインド機能を有効化または無効化することによる演出が実行されるものであってもよい。ブラインド機能を有効化したときには、その液晶フィルムよりも後方側に設けられた画像表示装置 5 の画面上における表示が視認不可能または視認困難になる。こうしたブラインド機能を有効化または無効化することによる演出が実行される場合には、画像表示装置 5 の画面上における一部または全部が遮蔽される。そして、識別情報となる飾り図柄などの可変表示における表示結果が導出される期間では、その表示結果よりも前方側の重複する位置に配置された液晶フィルムは、ブラインド機能を無効化することで、遊技者が表示結果を視認可能となるようにしててもよい。

#### 【 0 3 5 1 】

パチンコ遊技機 1 としては、特別図柄や飾り図柄の可変表示を行わないものであってもよい。一例として、遊技領域に設けられた始動入賞口を通過（進入）した遊技球が検出されたことに基づいて、遊技領域に設けられた可変入賞装置を閉鎖状態（第 2 状態）から開放状態（第 1 状態）へと変化させ、可変入賞装置の内部に進入した遊技球が複数の領域のうちの特定領域（V 入賞口）に進入したときに、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制御されるように構成されたものであってもよい。このような構成において、始動入賞口を通過（進入）した遊技球が検出されたことに基づいて、可変入賞装置を第 1 状態に変化させるか否かの決定結果や、第 1 状態に変化させるときの変化態様を複数態様のいずれかとする決定結果、あるいは、可変入賞装置の内部における遊技球の通過状況に応じて大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果の少なくともいずれかに関連して、表示結果を導出する関連演出を実行可能とし、この関連表示における演出画像よりも前方側の重複する位置に特定演出画像、保留表示およびアクティブ表示を配置可能とした場合に、関連表示における表示結果が導出される期間では、保留表示およびアクティブ表示を重複しない位置

へ変更し、特定演出画像の表示態様を静止態様とするものであってもよい。

#### 【0352】

上記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態として、可変表示結果が「大当たり」となったことに基づいて大当たり遊技状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、確変状態などの特別遊技状態を有利状態としてもよいし、複数の大当たり遊技状態のうちで実行可能なラウンドの上限回数が第2ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第1ラウンド数（例えば「15」）となる大当たり遊技状態を有利状態としてもよい。あるいは、複数の時短状態のうちで実行可能な可変表示の上限回数が第2回数（例えば「50」）よりも多い第1回数（例えば「100」）となる時短状態を有利状態としてもよいし、複数の確変状態のうち大当たり確率が第2確率（例えば1/50）よりも高い第1確率（例えば1/20）となる確変状態を有利状態としてもよい。その他、遊技者にとって有利な任意の遊技状態を有利状態としたものであればよい。

10

#### 【0353】

上記実施の形態では、保留表示変化演出が実行された後に表示される保留表示の表示態様は、アクティブ表示変化演出を実行した後にはアクティブ表示の表示態様として表示されない表示態様を含むとともに、アクティブ表示変化演出が実行された後に表示されるアクティブ表示の表示態様は、保留表示変化演出を実行した後には保留表示の表示態様として表示されない表示態様を含むものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、保留表示の表示態様とアクティブ表示の表示態様のうち一方のみが、他方の表示態様として表示されない表示態様を含むように構成されたものであってもよい。例えば、保留表示の表示態様には、アクティブ表示の表示態様として表示されない固有の表示態様が含まれる一方で、アクティブ表示の表示態様には、保留表示の表示態様としても表示可能な共通の表示態様のみが含まれ、保留表示の表示態様として表示されない固有の表示態様を設けないようにしてよい。また、アクティブ表示の表示態様には、保留表示の表示態様として表示されない固有の表示態様が含まれる一方で、保留表示の表示態様には、アクティブ表示の表示対応としても表示可能な共通の表示態様のみが含まれ、アクティブ表示の表示態様として表示されない固有の表示態様を設けないようにしてよい。

20

#### 【0354】

保留表示変化演出が実行されるときと、アクティブ表示変化演出が実行されるときには、保留表示とアクティブ表示とのうち少なくとも一部に制限を設ける制限演出が実行されてもよい。制限演出は、例えば画像表示装置5の表示領域に表示制限用の演出画像を表示すること、第1保留表示部5HRや第2保留表示部5HLやアクティブ表示部AHAにて半透明表示や透明表示や縮小表示を行うこと、あるいは演出用模型（可動部材）を退避状態から進出状態に移行させて進出状態のときに保留表示やアクティブ表示を隠蔽することなどにより、保留表示やアクティブ表示の一部または全部を遊技者が視認不可能または視認困難となるように制限するものであればよい。

30

#### 【0355】

上記実施の形態では、保留表示の表示態様が「秘」のメッセージを示す表示態様に変化させることで、その後さらに保留表示の表示色が青色、緑色、赤色のいずれかに変化する可能性が高くなる示唆保留表示を行うものとして説明した。このような示唆保留表示が第1保留表示部5HRや第2保留表示部5HLにて複数表示された場合には、保留表示の表示態様を変化させる演出が同時に重複して実行されてしまい、演出が複雑になり遊技興趣が低下するおそれがある。そこで、複数の保留表示が他の表示態様に変化しやすい特定態様で表示されているときには、保留表示変化演出が1の保留表示のみに対して実行されるように保留表示の表示態様を変化させるか否かを決定してもよい。例えば図14に示すステップS310の処理では、複数の保留表示にて「秘」のメッセージを示す表示態様となる場合に、各保留表示に対応する保留表示変化タイミングが同一タイミングにはならないよう、変化演出タイミングパターンを決定してもよい。あるいは、図24(A)に示すステップS502にて保留表示変化タイミングであると判定したときに、複数の保留表示にて「秘」のメッセージを示す表示態様を特定色の表示態様に変化させることになるか否か

40

50

を判定する。そして、複数の保留表示にて表示態様を変化させることになると判定した場合には、例えば保留番号が大きい方の保留表示については次回の可変表示にて保留表示変化タイミングとなるように設定変更を行うようにしてもよい。

### 【0356】

上記実施の形態では、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出のいずれにおいても、キャラクタCH1の演出画像が作用するような作用演出を含んでいることなどにおいて、共通する演出態様となるものとして説明した。これに対し、キャラクタCH1の演出画像に限定されず、任意の演出態様において共通する保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出とを実行できるものであればよい。例えばキャラクタの演出画像が作用する作用演出を含んでいる一方、表示するキャラクタの種類、形状、模様もしくは色彩の一部または全部を異ならせたり、スピーカ8L、8Rから出力される効果音、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光体の点灯態様のいずれか一方または双方を異ならせたりしてもよい。より具体的な一例として、キャラクタの演出画像には、第1のキャラクタCH1と、第2のキャラクタCH2とがあり、作用演出には、保留表示やアクティブ表示を銃で撃つ作用演出SE1と、保留表示やアクティブ表示を剣で切る作用演出SE2とがあるものとする。ここで、第1のキャラクタCH1による作用演出SE1が実行される場合と、第1のキャラクタCH1による作用演出SE2が実行される場合とでは、作用演出の演出態様は相違する一方、キャラクタの種類は共通している。一方、第1のキャラクタCH1による作用演出SE1が実行される場合と、第2のキャラクタCH2による作用演出SE1が実行される場合とでは、キャラクタの種類は相違する一方、作用演出の演出態様は共通している。このように、キャラクタの種類は共通する一方で作用演出の演出態様（作用動作の内容）は相違する場合と、作用演出の演出態様（作用動作の内容）は共通する一方でキャラクタの種類は相違する場合とのいずれであっても、キャラクタの種類または作用演出の演出態様で共通部分があることから、共通する演出態様であるといえる。また、例えば第1キャラクタCH1による作用演出SE1のように、キャラクタの種類と作用演出の演出態様との組合せが共通する演出態様で、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出とが実行される場合であっても、その演出態様で保留表示変化演出が実行されるかアクティブ表示変化演出が実行されるかに応じて、保留表示の表示態様が変化（例えば特定色である青色、緑色、赤色のいずれかに変化）する割合が異なるように設定されてもよい。また、保留表示変化演出のうちでも、保留番号が「1」から「4」のいずれに対して作用する作用演出を含めた保留表示変化演出が実行されるかに応じて、保留表示またはアクティブ表示の表示態様が変化する割合が異なるように設定されてもよい。あるいは、キャラクタの種類と作用演出の演出態様との組合せが共通する演出態様で、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出とが実行される場合に、保留表示またはアクティブ表示の表示態様が変化（例えば特定色である青色、緑色、赤色のいずれかに変化）する割合は同じ程度であっても、変化後の表示態様が大当たり信頼度の高い表示態様に変化（例えば赤色に変化）する割合が異なるように設定されてもよい。また、保留表示変化演出のうちでも、保留番号が「1」から「4」のいずれに対して作用する作用演出を含めた保留表示変化演出が実行されるかに応じて、保留表示の表示態様が変化する割合は同じ程度であっても、変化後の表示態様が大当たり信頼度の高い表示態様に変化する割合が異なるように設定されてもよい。あるいは、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出とでは、全部の演出態様が互いに異なる演出が実行されるようにしてもよい。

### 【0357】

上記実施の形態では、図28に示すように、スーパーリーチのリーチ演出中にも保留表示が表示される（飾り図柄に重複して表示される）ものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば、スーパーリーチのリーチ演出中は、保留表示の大きさを小さく表示したり、透過率を高くして薄くしたり、消去するなどのように、保留表示を制限し、アクティブ表示についてはそのまま表示してもよい。これによれば、実行中の可変表示に対する遊技者の注目を集めることができる。なお、保留表示を消去する場合、保留表示エリア（小）に、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数をそれぞれ数字によ

10

20

30

40

50

り表示するようにしてもよい。

【 0 3 5 8 】

また、上記実施の形態では、保留表示およびアクティブ表示が静止しているものとして説明したが、例えば、特定演出画像となるキャラクタなどを示す演出画像と同様に動作表示可能であってもよい。この場合、可変表示中は、識別情報画像となる飾り図柄などを示す演出画像よりも前方側の重複する位置に保留表示およびアクティブ表示を、アクション態様で表示可能であり、飾り図柄の最終停止図柄が停止表示されるとともに、飾り図柄の可変表示などにおける表示結果が導出される期間にて、飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示が、当該飾り図柄と重複しない位置に変更されるとともに静止態様とすればよい。これによれば、飾り図柄の最終停止図柄が停止表示されると、特定演出画像、保留表示およびアクティブ表示が全て静止態様となることから、導出された識別情報画像の表示結果を、遊技者が確実に認識することができ、表示結果の誤認を防止することができる。

10

【 0 3 5 9 】

上記実施の形態では、飾り図柄の可変表示などにおける表示結果が導出される期間にて、飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示が、当該飾り図柄と重複しない位置に変更される例として、保留表示およびアクティブ表示の表示位置や大きさを変更する場合について説明した。しかしながらこの発明はこれに限定されず、例えば、可変表示中は保留表示およびアクティブ表示の透過率を低く設定し、表示結果が導出される期間にて透過率を高く設定するようにしてもよい（飾り図柄の透過率については保留表示およびアクティブ表示の透過率と逆の設定が行われればよい）。また、保留表示およびアクティブ表示の表示位置を変更するのではなく、飾り図柄の表示位置や表示サイズを変更する（例えば一部または全部の飾り図柄を上にずらして表示するなど）ことで、保留表示およびアクティブ表示が、当該飾り図柄と重複しないようにしてよい。また、表示結果が導出される期間にて保留表示およびアクティブ表示のレイヤー番号を小さくし、優先度を低くしてもよい。なお、表示結果が導出される期間にて保留表示およびアクティブ表示の表示位置や大きさを変更する場合、可変表示中は保留表示よりもアクティブ表示を大きく表示し、表示結果が導出される期間では、アクティブ表示を保留表示よりも小さく表示してもよい。これによれば、可変表示中はアクティブ表示が大きく表示されることから、期待度を認識させやすく、かつ、実行中の可変表示に遊技者の注目を集めることができ、可変表示の終了後は、アクティブ表示が小さく表示されるため、アピール期間の終了を遊技者に認識させることができる。また、可変表示の終了後は保留表示が大きく表示されることから、次回以降の可変表示に対する期待を抱かせることができる。したがって、遊技にメリハリをつけることができる。なお、保留表示およびアクティブ表示のレイヤー番号を小さくしたり、透過率を高く設定するような場合であっても、保留表示エリア（小）に表示される 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数の表示および図柄表示エリア 5 V にて可変表示される小図柄については、レイヤー番号の変更や透過率の変更が一切行われなければよい。

20

【 0 3 6 0 】

また、上記実施の形態では、可変表示が開始されてから、表示結果が導出される期間までの期間は、保留表示およびアクティブ表示が飾り図柄と重複する位置に表示されることとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば、保留表示およびアクティブ表示のいずれか一方が飾り図柄と重複する位置に表示されるようにしてもよい。また、この他にも、例えば、保留番号 4 に対応する保留表示よりも保留番号 3 に対応する保留表示の方が優先度が高く、保留番号 3 に対応する保留表示よりも保留番号 2 に対応する保留表示の方が優先度が高く、保留番号 2 に対応する保留表示よりも保留番号 1 に対応する保留表示の方が優先度が高い、といったように、各保留表示について優先度が異なるようにしてもよい。そして、各保留表示が重畠して表示されるようにしてもよい。これによれば、可変表示が開始される順番が早いほど遊技者にとって認識しやすくなるため、保留がシフトすること、および保留変化演出が行われることへの遊技者の注目を集めること

30

40

50

ができる。

#### 【0361】

また、擬似連変動回数が「1回」、「2回」、「3回」のいずれであるかや、擬似連演出パターンが複数パターンのいずれであるかといったように、擬似連の種類に基づいて、演出制御用CPU120が、アクティブ表示変化演出の実行タイミング（変化タイミング）を、複数タイミングのうちからいざれかに決定するようにしてもよい。さらに、これに限らず、変動パターンや可変表示結果が「擬似連ありリーチハズレ」や「擬似連あり大当たり」である場合にいざれのリーチが実行されるかや、変動パターンや可変表示結果が「擬似連あり大当たり」である場合に、いざれの大当たり種別であるか等、遊技者にとっての有利度合いに基づいて、アクティブ表示変化演出の実行タイミング（変化タイミング）を決定するようにしてもよい。このようにすることで、アクティブ表示変化演出の実行タイミング（変化タイミング）によって、いざれのリーチが実行されるかやいざれの大当たり種別となるかを予告・示唆することができる。また、現在の遊技状態が確変状態であるか否かを報知しない潜伏状態を設けた遊技機においては、潜伏状態において、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、アクティブ表示変化演出の実行タイミング（変化タイミング）を決定するようにしてもよい。このようにすることで、変動中表示予告における表示態様の変化タイミングによって、遊技状態を示唆することができるようになり、遊技の興趣が向上する。

10

#### 【0362】

上記実施の形態では、図15（B）に示すような決定割合で表示変化の有無を決定するとともに、図26に示すような決定割合でアイコン表示変化パターンを決定することで、保留表示変化演出が実行されたときに保留表示の表示態様が変化する割合よりも高い割合で、アクティブ表示変化演出が実行されたときにアクティブ表示の表示態様が変化するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出のいずれが実行されたときにも、保留表示やアクティブ表示の表示態様が必ず（100%の割合で）変化するように設定されてもよい。また、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出とのうち、いざれか一方の演出が実行されたときには、所定割合で表示態様が変化しないことがあるのに対し、他方の演出が実行されたときには、必ず（100%の割合で）表示態様が変化するように設定されてもよい。あるいは、アクティブ表示変化演出が実行されたときにアクティブ表示の表示態様が変化する割合よりも高い割合で、保留表示変化演出が実行されたときには保留表示の表示態様が変化するように設定されてもよい。

20

#### 【0363】

上記実施の形態では、保留表示やアクティブ表示の表示色を青色、緑色、赤色のいずれかに変化させる表示色変化演出は、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出のいずれにおいても実行可能とし、「秘」のメッセージを示す特殊表示態様に変化させる特殊変化演出は、保留表示変化演出において実行可能となる一方でアクティブ表示変化演出において実行不能となり、「?」、「チャンス」、「激熱」、「NEXT」などのメッセージを報知するアイコンに変化させるアイコン表示変化演出は、保留表示変化演出において実行不能となる一方でアクティブ表示変化演出において実行可能となるものとして説明した。しかしながら、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出とにおいて、いざれの演出を実行可能または実行不能とするかは、任意に設定されたものでよい。例えば表示色変化演出のうち、一部の表示色（例えば金色や虹色など）に変化する演出は、保留表示変化演出のみにおいて実行可能となるように設定されてもよいし、アクティブ表示変化演出のみにおいて実行可能となるように設定されてもよい。保留表示変化演出において実行可能となる一方でアクティブ表示変化演出において実行不能となる演出として、保留表示の表示態様がさらに変化する可能性が高くなる示唆保留表示を行う演出に代えて、あるいは示唆保留表示を行う演出とともに、先読み予告演出として所定の演出モード（先読み予告モード）に移行することを示唆するモード移行示唆表示を行う演出が実行されるようにしてもよい。

30

#### 【0364】

40

50

上記実施の形態では、図8に示すステップS242の処理にて決定される大当たり種別に「確変」が含まれており、大当たり種別の決定結果が「確変」であることに基づいて確変制御条件が成立し、大当たり遊技状態の終了後には確変状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、遊技領域における所定位置に設けられた確変アタッカーにおいて大入賞口（第2大入賞口）に入賞（進入）した遊技球が確変検出スイッチによって検出されたことに基づいて確変制御条件が成立し、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を確変状態に制御してもよい。確変アタッカーの大入賞口（第2大入賞口）は、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数が所定回数（例えば「16」）であるときに、閉鎖状態から開放状態に変化可能であり、ラウンド遊技の実行回数が所定回数以外であるときには、閉鎖状態のまま開放状態には変化不能であるとしてもよい。このように、パチンコ遊技機1は、遊技領域に設けられた特別可変入賞装置の一例となるアタッカー内にて遊技球が特定領域を通過したことに基づいて、確変制御条件を成立させることが可能となるように構成されてもよい。

#### 【0365】

特別図柄や飾り図柄は、複数種類の識別情報として可変表示されるものに限定されない。例えば第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bは、複数のLEDを用いて構成され、特別図柄の可変表示中には、複数のLEDのうちで特定（单一）のLEDのみが点灯と消灯とを繰り返し、他のLEDは消灯された状態を維持する。そして、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、点灯と消灯とを繰り返したLEDが所定の発光色で発光（点灯）した状態を維持すること、あるいは消灯した状態を維持することで、特別図柄を停止表示する。このとき、他のLEDは消灯された状態を維持する。これに対し、可変表示結果が「大当たり」となる場合には、複数のLEDのうちで一部または全部のLEDが点灯する所定の点灯パターンとなることで、特別図柄を停止表示する。このように、特別図柄や飾り図柄の可変表示中には、特定（单一）の図柄が表示と非表示とに切り替えられる一方、他の図柄は非表示の状態が維持されるようにしてよい。そして、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄（確定特別図柄や確定飾り図柄）として、複数種類の図柄のいずれかが導出表示（停止表示）されるものであってもよい。また、例えば第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bは、7セグメントLEDを用いて構成され、特別図柄の可変表示中には、「-」を示す記号の表示（点灯）と非表示（消灯）とを繰り返し、他の数字や記号は表示されないようにしてよい。そして、特別図柄の可変表示結果としては、「-」を示す記号が停止表示されることなく、「1」～「9」を示す数字や、その他の記号などを含む所定の点灯パターンとなることで、特別図柄を停止表示する。このように、特別図柄や飾り図柄の可変表示中には、可変表示結果としては停止表示されない図柄が表示と非表示とに切り替えられる一方、他の図柄は非表示の状態が維持されるようにしてよい。

#### 【0366】

上記実施の形態において、各種の決定が行われる「割合」や「確率」は、例えば70：30といった、各決定結果となる可能性が0%（決定されることがない）や100%（必ず決定される）にはならないように設定されてもよいし、少なくともいずれかの決定結果となる可能性が0%（決定されることがない）や100%（必ず決定される）となるように設定されてもよい。例えば、各種の決定を行う場合において、複数の決定結果のうちいずれか1の決定結果とする割合が、他の決定結果とする割合よりも高くなることには、1の決定結果とする割合が100%となることが含まれてもよいし、他の決定結果とする割合が0%となることが含まれてもよい。1の決定結果とする割合が100%となるときには、他の決定結果とする割合が0%となる。また、他の決定結果とする割合が0%となるときには、1の決定結果とする割合が100%以外でも0%でない所定割合であれば、1の決定結果とする割合が、他の決定結果とする割合よりも高くなる。

#### 【0367】

上記実施の形態では、可変表示時間や飾り図柄の可変表示態様などを示す変動パターンを演出制御基板12の側に通知するために、可変表示を開始するときに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の側に通知してもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103は、1つ目のコマンドでは擬似連変動の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には、いわゆる第2停止の前）の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には、いわゆる第2停止の後）の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信してもよい。この場合、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120が2つのコマンドの組合せから導かれる可変表示時間に基づいて可変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100の方では2つのコマンドのそれぞれにより可変表示時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な可変表示態様については演出制御用CPU120の方で選択を行うようにしてもよい。10

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してもよいし、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してもよい。なお、それぞれのコマンドで示される可変表示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ぬデータ量を削減することができる。

#### 【0368】

本発明は、パチンコ遊技機1に限らずスロットマシンなどにも適用できる。スロットマシンは、例えば複数種類の識別情報となる図柄の可変表示といった所定の遊技を行い、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値を付与可能となる任意の遊技機であり、より具体的に、1ゲームに対して所定の賭数（メダル枚数またはクレジット数）を設定することによりゲームが開始可能になるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を可変表示する可変表示装置（例えば複数のリールなど）の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、その表示結果に応じて入賞（例えばチェリー入賞、スイカ入賞、ベル入賞、リプレイ入賞、B B入賞、R B入賞など）が発生可能とされた遊技機である。このようなスロットマシンにおいて、スロットマシンの前面側に設けられた演出可動機構を含めたハードウェア資源と、所定の処理を行うソフトウェアとが協働することにより、上記実施の形態で示されたパチンコ遊技機1が有する特徴の全部または一部を備えるよう構成されればよい。具体的には、識別情報となる図柄が可変表示される表示面よりも前方側の重複する位置にて特定演出を実行可能に構成されたものにおいて、識別情報の可変表示における表示結果が導出される期間にて、識別情報よりも前方側の重複する位置では、特定演出の演出態様を、例えば静止態様や仮停止態様といった、可変表示中における演出態様とは異なる態様とするものであればよい。20

#### 【0369】

その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置における画像表示動作やスピーカにおける音声出力動作さらには遊技効果ランプおよび装飾用LEDにおける点灯動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更および修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。スロットマシンは、遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるものに限定されず、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンであってもよい。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、例えば賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。パチンコ遊技機1やスロットマシンは、メダルおよび遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちのいずれか一種類のみ40

を用いるものに限定されるものではなく、例えばメダルおよび遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであってもよい。例えばスロットマシンは、メダルおよび遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダルおよび遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るものであってもよい。

#### 【0370】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、例えばパチンコ遊技機1やスロットマシンといった、遊技機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探っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、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探っても構わない。

10

#### 【0371】

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およびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

20

#### 【0372】

以上説明したように、本願に係るパチンコ遊技機1では、識別情報画像となる飾り図柄などを示す演出画像よりも前方側の重複する位置に特定演出画像を配置可能とし、飾り図柄の可変表示などにおける表示結果が導出される期間にて、少なくとも識別情報画像よりも前方側の重複する位置では、特定演出画像の表示態様を静止態様とする。これにより、導出された識別情報画像の表示結果を、遊技者が確実に認識することができ、表示結果の誤認を防止することができる。また、識別情報画像となる飾り図柄などを示す演出画像よりも前方側の重複する位置に保留表示およびアクティブ表示を表示可能であり、飾り図柄の最終停止図柄が停止表示されるとともに、飾り図柄の可変表示などにおける表示結果が導出される期間にて、飾り図柄に重複して表示されていた保留表示およびアクティブ表示が、当該飾り図柄と重複しない位置に変更される。これによれば、可変表示結果を見誤ることを防止しつつ予告演出を的確に表示でき、遊技興趣の低下を防止することができる。

30

#### 【0373】

また、図22に示すように、ボタン表示は、飾り図柄、保留表示(大)、およびアクティブ表示といった表示内容よりも優先度が高く設定されているため、ステップS349にて行われるボタン表示は、飾り図柄、保留表示(大)、およびアクティブ表示といった各表示よりも遊技者からみて前方側に配置されることとなる(重複する位置に表示可能となる)。このため、予告表示を的確に表示でき、遊技興趣の低下を防止することができる。

#### 【0374】

また、図22に示すように、アクティブ表示は保留表示(大)よりも優先度が高く設定されているため、保留表示よりもアクティブ表示の方が前方側に配置される。そのため、これによっても予告表示を的確に表示することができる。アクティブ表示の方が保留表示よりも前方側に配置されることから、未だ実行されていない保留表示に対応する保留表示よりも、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の方に遊技者の注目を集めることができる(実行中の可変表示に対する期待度を認識し易くすることができる)。

40

#### 【0375】

また、スーパーリーチのリーチ演出中は、保留表示の大きさを小さく表示したり、透過率を高くして薄くしたり、消去するなどのように、表示されていた保留表示を制限し、アクティブ表示についてはそのまま表示してもよく、これによれば、実行中の可変表示に対する遊技者の注目を集めることができる。

50

**【 0 3 7 6 】**

識別情報画像となる飾り図柄が表示される「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R よりも小さく常に視認可能な小図柄表示エリア 5 V にて、飾り図柄の可変表示などに同期して報知情報画像となる小図柄を示す演出画像の可変表示を行い表示結果を導出する。これにより、識別情報画像よりも前方側の重複する位置に特定演出画像が表示されることで、たとえ識別情報画像の表示結果が認識しにくい場合であっても、報知情報画像の表示結果を認識しやすく表示することで、表示結果の誤認を防止できる。

**【 0 3 7 7 】**

例えば図 2 1 に示すステップ S 6 0 7 の処理では、ステップ S 6 0 6 の処理にて変動開始コマンドの受信があったと判定されたことに基づいて、特定演出画像となる演出画像の表示態様をアクション態様にする。このように、可変表示が開始されることを特定可能な演出制御コマンドの受信を契機として、特定演出画像の表示態様をアクション態様にすることで、静止態様となる期間を可能なかぎり短縮して演出の違和感を抑制しつつ、表示結果の誤認を防止することができる。

10

**【 0 3 7 8 】**

例えば図 2 7 に示すステップ S 3 4 3 の処理での演出制御に基づいて、保留表示の表示態様を変化させる第 1 变化演出としての保留表示変化演出を実行可能であり、図 2 7 に示すステップ S 3 4 5 での演出制御に基づいて、アクティブ表示の表示態様を変化させる第 2 变化演出としてのアクティブ表示変化演出を実行可能である。このような保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出とを実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

20

**【 0 3 7 9 】**

第 1 变化演出となる保留表示変化演出が実行された後に表示される保留表示の表示態様は、例えば「秘」のメッセージを示す表示態様のように、第 2 变化演出となるアクティブ表示変化演出が実行された後にはアクティブ表示の表示態様として表示されない特殊態様を含んでいる。このように、保留表示の表示態様を特殊態様に変化させる保留表示変化演出を実行することで、多様な表示の変化を可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

**【 0 3 8 0 】**

第 2 变化演出となるアクティブ表示変化演出が実行された後に表示されるアクティブ表示の表示態様は、例えば「?」、「チャンス」、「激熱」あるいは「N E X T」などのメッセージを報知するアイコンの表示態様のように、第 1 变化演出となる保留表示変化演出が実行された後には保留表示の表示態様として表示されない特殊態様を含んでいる。このように、アクティブ表示の表示態様を特殊態様に変化させるアクティブ表示変化演出を実行することで、多様な表示の変化を可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

30

**【 0 3 8 1 】**

また、飾り図柄の可変表示などにおける識別情報画像の表示結果が導出される期間にて、少なくとも識別情報画像よりも前方側の重複する位置では、特定演出画像の表示態様を仮停止態様とする。これにより、表示結果の誤認を防止しつつ、演出の自由度を確保して演出の興趣を向上させることができる。

**【 0 3 8 2 】**

また、擬似連変動回数が「1回」、「2回」、「3回」のいずれであるかや、擬似連演出パターンが複数パターンのいずれであるかといった擬似連の種類に基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 が、アクティブ表示変化演出の実行タイミング（変化タイミング）を複数タイミングの中から決定するようにもよる、このようにすることで、アクティブ表示変化演出の実行タイミング（変化タイミング）によって、いずれのリーチが実行されるかや、いずれの大当たり種別となるかを予告・示唆することができる。したがって演出態様の多様化により遊技興趣を向上させることができる。

40

**【 0 3 8 3 】**

また主基板側の C P U 1 0 3 から送信されたコマンド等により演出制御用 C P U 1 2 0 が擬似連の種類を決定してアクティブ表示変化演出の実行タイミング（変化タイミング）を決定する。したがって、演出の多様化の実現を簡易化することができる。

50

**【 0 3 8 4 】**

また、擬似連の種類には、大当り期待度がそれぞれ異なるものが含まれていてもよく、これによれば、実行される擬似連の種類についても注意を惹くことができる。

**【 0 3 8 5 】**

また、擬似連の種類に応じてアクティブ表示が変化するか否かの割合が異なっていてもよく、これによれば遊技興趣を向上させることができる。

**【 0 3 8 6 】**

また、保留記憶手段に記憶されている保留記憶に基づいて、有利状態に制御されるか否かを、該保留記憶の可変表示が開始されるよりも前に判定する事前判定手段と、前記有利状態に制御するときに、前記保留記憶手段に、前記事前判定手段によって前記有利状態に制御されると判定された保留記憶が記憶されている場合に、少なくとも該有利状態から、該判定の対象となった保留記憶に基づく前記有利状態までにおいて、一連の演出を実行する一連演出実行手段とを備え、前記一連演出実行手段は、前記事前判定手段によって前記特定表示結果が導出表示されると判定された保留記憶よりも前に記憶された保留記憶の中に、長い可変表示時間により可変表示が実行される保留記憶が記憶されていない場合に、前記一連の演出を実行可能であってもよい。このような構成によれば、有利状態と有利状態の間の可変表示で、前の有利状態の演出を継続させるにあたり、専用の変動パターンを設定する必要がなく、容量を削減することができる。

10

**【 0 3 8 7 】**

また、実行中の可変表示に対応する対応表示を共通態様により表示した後に、期待度に応じて、実行中の可変表示に対応する対応表示を変化させる第1演出、又は未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示を変化させる第2演出（例えば戦闘機アイコンによる演出）を実行可能であってもよい。このような構成によれば、実行中の可変表示のみならず、未だ開始されていない可変表示に対して演出を実行可能であるため、可変表示に対応した画像に係る演出効果を高め、遊技興趣を向上させることができる。

20

**【 0 3 8 8 】**

特定遊技状態（大当り遊技状態）は可変表示装置にて特定の図柄の組み合わせ（同一図柄のゾロ目）が表示された後に、所定時間（図柄確定停止時間 + 大当り開始演出時間）経過した後に大入賞口が開放され、特定遊技状態が開始するものを例示したが、これに限らず、可変表示装置にて特定の図柄の組み合わせ（同一図柄のゾロ目）が表示された後に、遊技領域に設けられた特定の領域（特定の通過ゲートセンサ、または入賞センサ）に球を通過させることにより特定遊技状態が開始するものであってもよい。これにより大当りの発生時期を遊技者がコントロールすることができ、大当り開始前に持ち玉が無くなってしまった場合でも玉貸しを行って球を補充する時間を持つことになる。

30

さらに特定の領域は複数設けてもよく、いずれの特定の領域を通過させるかにより、大当りのラウンド数を異ならせてよい。また、特定の領域の通過で大当りラウンド数の抽選を行うものでもよい。さらにその場合に、特定の領域が複数あれば、いずれの特定の領域を通過させるかにより、ラウンド数の抽選割合を異ならせるようにしてもよい。

**【 符号の説明 】****【 0 3 8 9 】**

40

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 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 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ

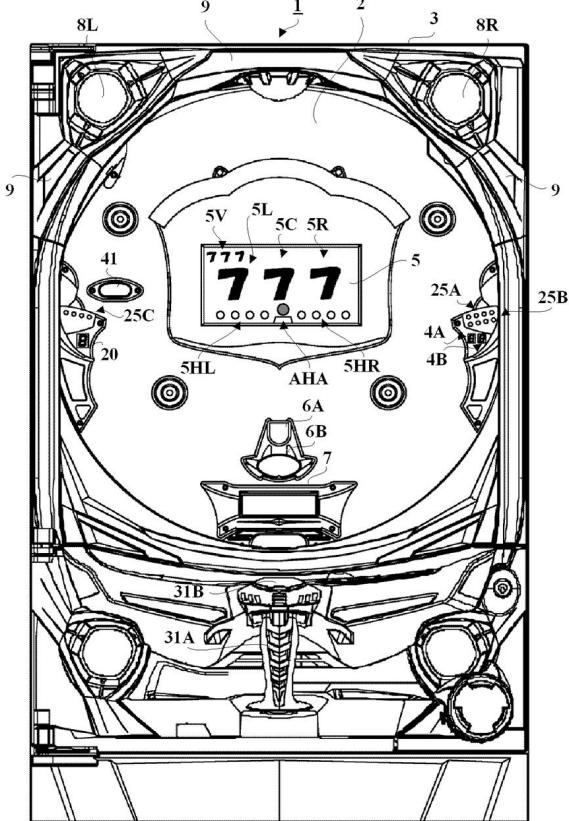
50

- |             |     |                 |
|-------------|-----|-----------------|
| 1 1         | ... | 主基板             |
| 1 2         | ... | 演出制御基板          |
| 1 3         | ... | 音声制御基板          |
| 1 4         | ... | ランプ制御基板         |
| 1 5         | ... | 中継基板            |
| 2 0         | ... | 普通図柄表示器         |
| 2 1         | ... | ゲートスイッチ         |
| 2 2 A、2 2 B | ... | 始動口スイッチ         |
| 2 3         | ... | カウントスイッチ        |
| 1 0 0       | ... | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 1 0 1、1 2 1 | ... | R O M           |
| 1 0 2、1 2 2 | ... | R A M           |
| 1 0 3       | ... | C P U           |
| 1 0 4、1 2 4 | ... | 乱数回路            |
| 1 0 5、1 2 5 | ... | I / O           |
| 1 2 0       | ... | 演出制御用C P U      |
| 1 2 3       | ... | 表示制御部           |

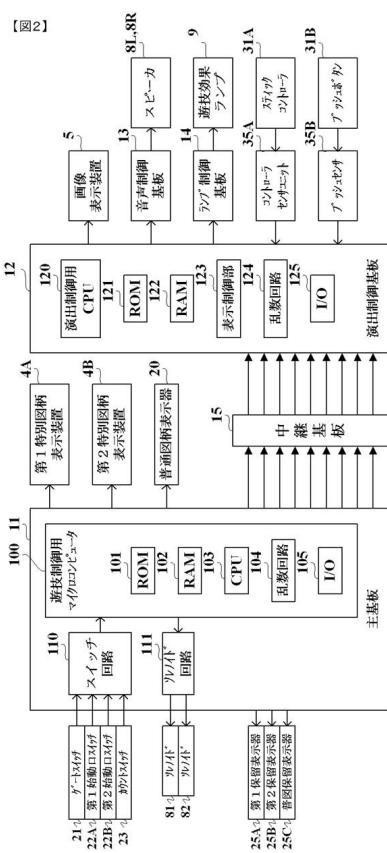
【四面】

【 図 1 】

【図1】

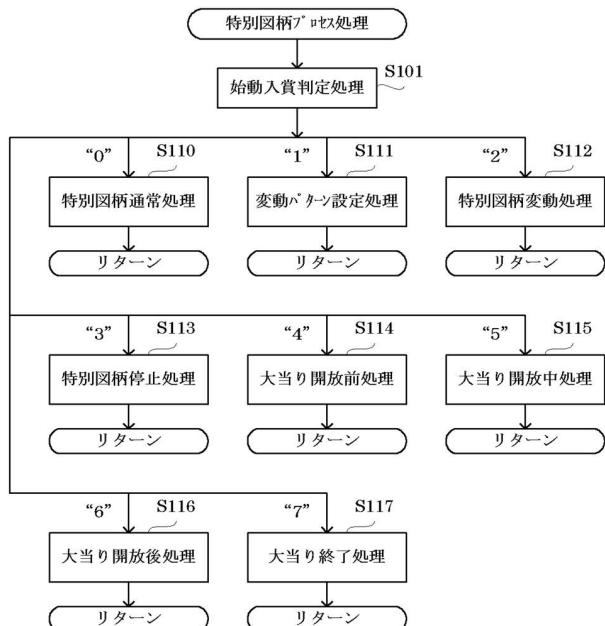


【 図 2 】



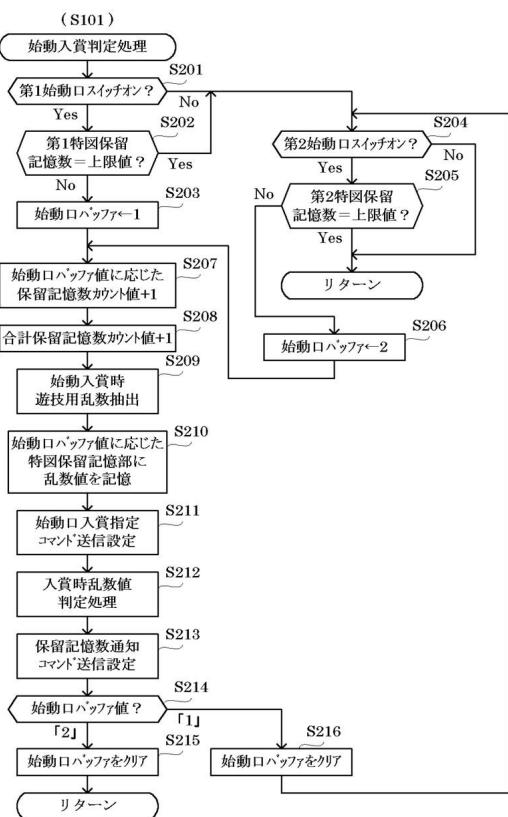
【図3】

【図3】



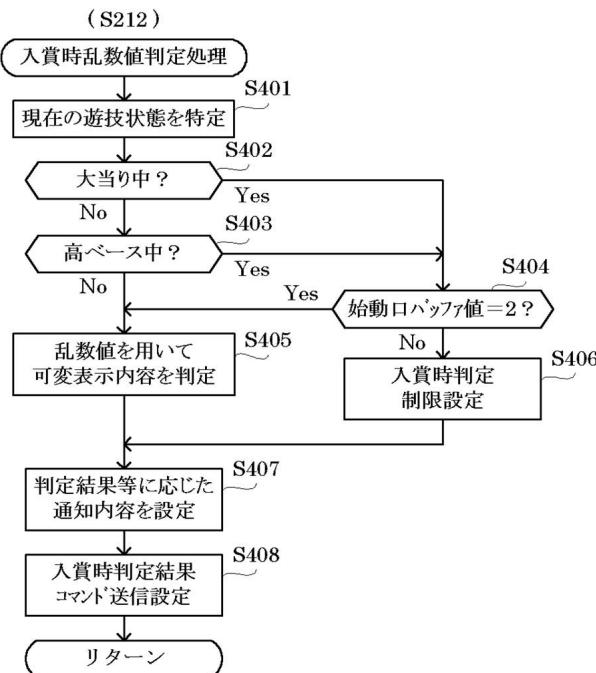
【図4】

【図4】



【図5】

【図5】



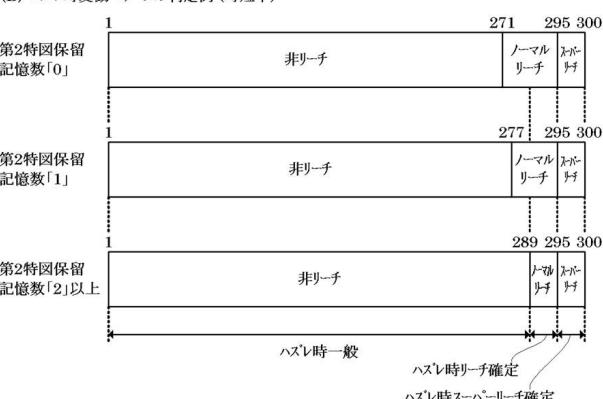
【図6】

【図6】

(A) ハズレ時変動パターンの判定例(通常時)



(B) ハズレ時変動パターンの判定例(時短中)



10

20

30

40

50

【図 7】

【図7】

(A)

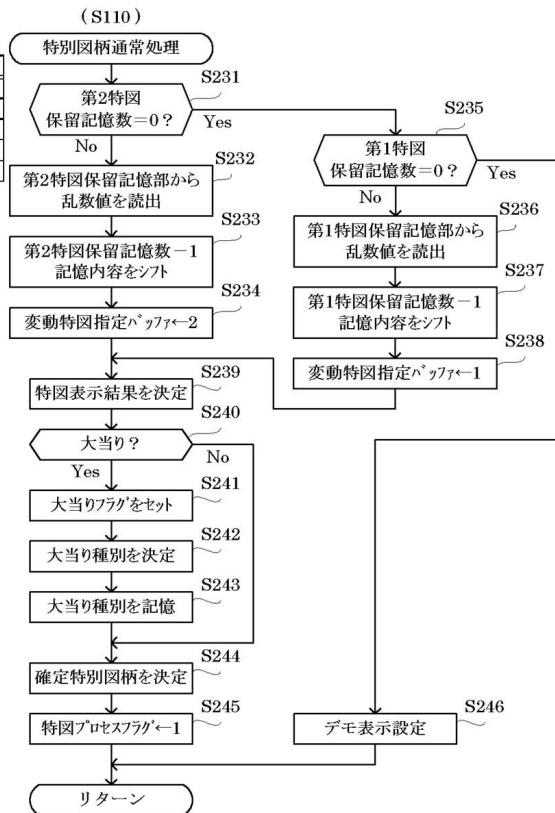
MODE	EXT	名称	内容
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を指定
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を指定
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1特図保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2特図保留記憶数を通知
C4	XX	入賞時判定結果	始動入賞時の判定結果を通知

(B)

MODE	EXT	通知内容
C4	00	入賞時判定制限中
	01	大当たり
	02	ハズレ時スパートーチ確定
	03	ハズレ時リーチ確定
	04	ハズレ時一般

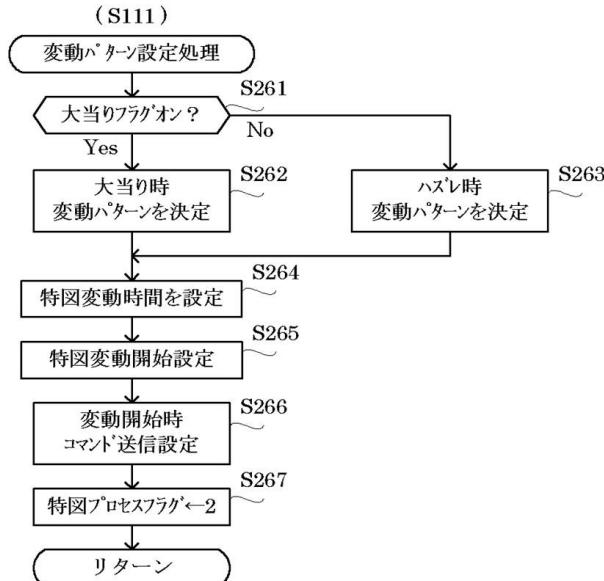
【図 8】

【図8】



【図 9】

【図9】



【図 10】

【図10】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	通常時ソーラー→リーチ(ハズレ)
PA1-2	6000	通常時第1ショート→リーチ(ハズレ)
PA1-3	4000	通常時第2ショート→リーチ(ハズレ)
PA1-4	18000	擬似連変動(1回)→リーチ(ハズレ)
PB1-1	9000	時短中第1ソーラー→リーチ(ハズレ)
PB1-2	6000	時短中第2ソーラー→リーチ(ハズレ)
PB1-3	3000	時短中ショート→リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リーチ:ノーマル(ハズレ)
PA2-2	26000	擬似連変動(1回)→リーチ:ノーマル(ハズレ)
PA2-3	32000	擬似連変動(2回)→リーチ:ノーマル(ハズレ)
PB2-1	50000	リーチ:スパート(ハズレ)
PB2-2	56000	擬似連変動(1回)→リーチ:スパート(ハズレ)
PB2-3	62000	擬似連変動(2回)→リーチ:スパート(ハズレ)
PB2-4	68000	擬似連変動(3回)→リーチ:スパート(ハズレ)
PA3-1	20000	リーチ:ノーマル(大当たり)
PA3-2	26000	擬似連変動(1回)→リーチ:ノーマル(大当たり)
PA3-3	32000	擬似連変動(2回)→リーチ:ノーマル(大当たり)
PB3-1	50000	リーチ:スパート(大当たり)
PB3-2	56000	擬似連変動(1回)→リーチ:スパート(大当たり)
PB3-3	62000	擬似連変動(2回)→リーチ:スパート(大当たり)
PB3-4	68000	擬似連変動(3回)→リーチ:スパート(大当たり)

10

20

30

40

50

【図 1 1】

【図11】

(A) 大当り変動パターンの決定例

変動パターン	決定割合
PA3-1～PA3-3	2/100
PB3-1～PB3-4	98/100

(B1) ハズレ変動パターンの決定例(通常時)

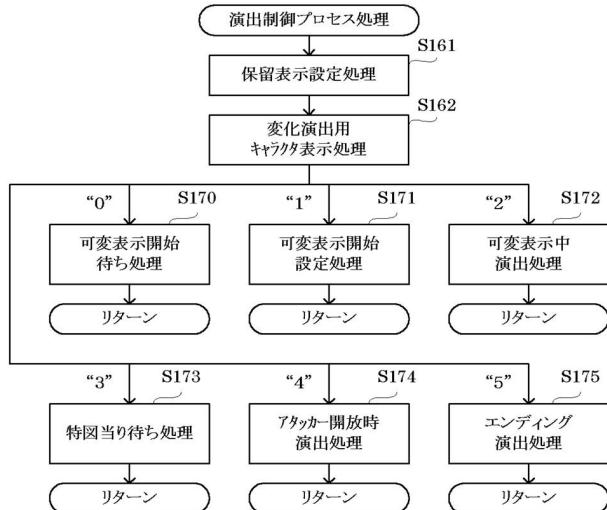
第1特団 保留記憶数	変動パターン	決定値
0	PA1-1	1～180
	PA1-2	181～210
	PA1-4	211～240
	PA2-1～PA2-3	241～291
	PB2-1～PB2-4	292～300
1	PA1-1	1～120
	PA1-2	121～240
	PA1-4	241～270
	PA2-1～PA2-3	271～294
	PB2-1～PB2-4	295～300
2以上	PA1-1	1～60
	PA1-2	61～150
	PA1-3	151～255
	PA1-4	256～270
	PA2-1～PA2-3	271～294
	PB2-1～PB2-4	295～300

(B2) ハズレ変動パターンの決定例(時短中)

第2特団 保留記憶数	変動パターン	決定割合
0	PB1-1	1～225
	PB1-2	226～255
	PA1-4	256～270
	PA2-1～PA2-3	271～294
	PB2-1～PB2-4	295～300
1	PB1-2	1～240
	PB1-1	241～261
	PA1-4	262～276
	PA2-1～PA2-3	277～294
	PB2-1～PB2-4	295～300
2以上	PB1-3	1～264
	PB1-2	265～279
	PB1-1	280～288
	PA2-1～PA2-3	289～294
	PB2-1～PB2-4	295～300

【図 1 2】

【図12】



10

20

【図 1 3】

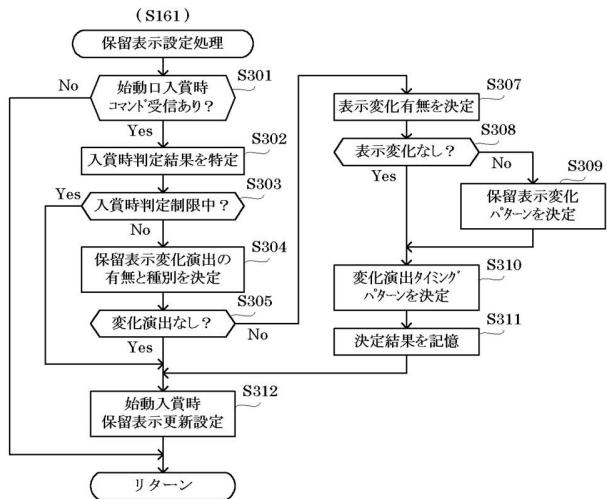
【図13】

保留表示データ記憶部

保留番号	入賞時判定結果	保留表示変化パターン	変化演出タイミングパターン
1	ハズレ時一般	なし	なし
2	ハズレ時スペーサー確定	ZHP1-2	TP1-1
3	ハズレ時一般	なし	TP1-1
4	大当たり	ZHP1-3	TP0-1

【図 1 4】

【図14】



30

40

50

【図 15】

【図15】

(A) 保留表示変化演出の決定例 (S304)

保留番号	入賞時判定結果	演出有無・種別	決定割合
2~4	ハズレ時一般	変化演出なし	80/100
		変化演出あり(1)	18/100
	ハズレ時リーチ確定	変化演出なし	60/100
		変化演出あり(1)	36/100
		変化演出あり(2)	4/100
		変化演出なし	40/100
1	ハズレ時スーパーリーチ確定	変化演出なし	40/100
		変化演出あり(1)	20/100
		変化演出あり(2)	20/100
	大当たり	変化演出なし	40/100
		変化演出あり(1)	40/100
		変化演出あり(2)	40/100

(B) 表示変化有無の決定例 (S307)

入賞時判定結果	表示変化あり 決定割合
ハズレ時一般	20/100
ハズレ時リーチ確定	60/100
ハズレ時スーパーリーチ確定	80/100
大当たり	100/100

【図 16】

【図16】

(A)

演出種別	保留表示変化 パターン	表示変化内容
変化演出 あり(1)	ZHP1-1	白→青
	ZHP1-2	白→緑
	ZHP1-3	白→赤
	ZHP2-1	白→青→緑
	ZHP2-2	白→青→赤
	ZHP2-3	白→緑→赤
変化演出 あり(2)	ZHP3-1	白→青→緑→赤
	ZHP10	白→「秘」
	ZHP11	白→「秘」→青
	ZHP12	白→「秘」→緑
	ZHP13	白→「秘」→赤

(B)

変化演出タイミング パターン	保留表示変化タイミング(保留番号)
TP0-1	A
TP1-1	1
TP1-2	1
TP2-1	2
TP2-2	2
TP2-3	2
TP2-4	2
TP3-1	3
TP3-2	3
TP3-3	3
TP3-4	3
TP3-5	3
TP3-6	3
TP3-7	3

A:アクティブ表示中

10

20

【図 17】

【図17】

保留表示変化パターン決定例 (S309)

(A) 演出種別「変化演出あり(1)」、入賞時判定結果「大当たり」の場合

保留番号	保留表示変化 パターン	決定割合
3,4	ZHP1-1	2/100
	ZHP1-2	8/100
	ZHP1-3	10/100
	ZHP2-1	10/100
	ZHP2-2	15/100
	ZHP2-3	15/100
	ZHP3-1	40/100
2	ZHP1-1	3/100
	ZHP1-2	13/100
	ZHP1-3	17/100
	ZHP2-1	17/100
	ZHP2-2	25/100
	ZHP2-3	25/100
1	ZHP1-1	10/100
	ZHP1-2	40/100
	ZHP1-3	50/100

(B) 演出種別「変化演出あり(1)」、入賞時判定結果「ハズレ時スーパーリーチ確定」の場合

保留番号	保留表示変化 パターン	決定割合
3,4	ZHP1-1	10/100
	ZHP1-2	25/100
	ZHP1-3	10/100
	ZHP2-1	25/100
	ZHP2-2	10/100
	ZHP2-3	10/100
	ZHP3-1	10/100
2	ZHP1-1	11/100
	ZHP1-2	28/100
	ZHP1-3	11/100
	ZHP2-1	28/100
	ZHP2-2	11/100
	ZHP2-3	11/100
1	ZHP1-1	22/100
	ZHP1-2	56/100
	ZHP1-3	22/100

【図 18】

【図18】

保留表示変化パターン決定例 (S309)

(A) 演出種別「変化演出あり(2)」、入賞時判定結果「大当たり」の場合

保留表示変化 パターン	決定割合
ZHP10	1/100
ZHP11	20/100
ZHP12	30/100
ZHP13	49/100

30

(B) 演出種別「変化演出あり(2)」、入賞時判定結果「ハズレ時スーパーリーチ確定」の場合

保留表示変化 パターン	決定割合
ZHP10	1/100
ZHP11	43/100
ZHP12	33/100
ZHP13	23/100

40

50

【図19】

【図19】

変化演出タイミングパターン決定例 (S310)

入賞時判定結果「大当り」の場合

保留表示変化パターン	保留番号	変化演出タイミングパターン	決定割合
ZHP1-1～ZHP1-3	4	TP0-1	20/100
		TP1-1	20/100
		TP2-1	30/100
		TP3-1	30/100
	3	TP0-1	29/100
		TP1-1	29/100
		TP2-1	42/100
	2	TP0-1	50/100
		TP1-1	50/100
	1	TP0-1	100/100
		TP1-2	10/100
		TP2-2	15/100
		TP2-3	15/100
ZHP2-1～ZHP2-3, ZHP11～ZHP13	4	TP3-2	20/100
		TP3-3	20/100
		TP3-4	20/100
	3	TP1-2	24/100
		TP2-2	38/100
		TP2-3	38/100
	2	TP1-2	100/100
		TP2-4	20/100
	4	TP3-5	20/100
		TP3-6	30/100
		TP3-7	30/100
ZHP3-1	3	TP2-4	100/100
	4	TP1-1	30/100
		TP2-1	30/100
		TP3-1	40/100
	3	TP1-1	50/100
ZHP10	2	TP2-1	50/100
	4	TP1-1	100/100
	3	TP2-1	100/100
	2	TP1-1	100/100

【図20】

変化演出タイミングパターン決定例 (S310)

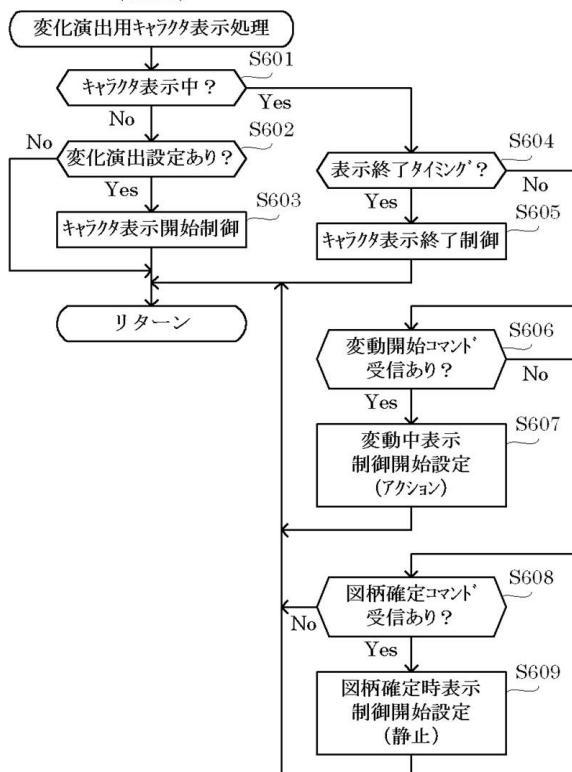
入賞時判定結果「ハズレ時スパークーナ確定」の場合

保留表示変化パターン	保留番号	変化演出タイミングパターン	決定割合
なし	4	TP1-1	40/100
		TP2-1	30/100
		TP3-1	30/100
	3	TP1-1	60/100
		TP2-1	40/100
ZHP1-1～ZHP1-3	2,1	TP1-1	100/100
		TP0-1	30/100
		TP1-1	30/100
		TP2-1	20/100
		TP3-1	20/100
	4	TP0-1	38/100
		TP1-1	38/100
		TP2-1	24/100
	2	TP0-1	50/100
		TP1-1	50/100
	1	TP0-1	100/100
ZHP2-1～ZHP2-3, ZHP11～ZHP13	4	TP1-2	20/100
		TP2-2	20/100
		TP2-3	20/100
		TP3-2	15/100
		TP3-3	15/100
	3	TP3-4	10/100
		TP1-2	34/100
		TP2-2	33/100
	2	TP2-3	33/100
		TP1-2	100/100
ZHP3-1	4	TP2-4	30/100
		TP3-5	30/100
		TP3-6	20/100
		TP3-7	20/100
	3	TP2-4	100/100
		TP1-1	40/100
		TP2-1	30/100
ZHP10	4	TP3-1	30/100
		TP1-1	60/100
		TP2-1	40/100
		TP1-1	100/100
	2	TP1-1	100/100

【図21】

【図21】

(S162)



【図22】

【図22】

レイヤー番号	表示内容
30～34	背景
100～110	発射位置報知(大)
⋮	⋮
200～259	飾り図柄
⋮	⋮
350～360	保留表示(大)
370～378	アクティブ表示
380～390	変化演出表示
400～420	ボタン表示
⋮	⋮
430～439	発射位置報知(小)
⋮	⋮
450～470	保留表示(小)
480～489	小図柄表示
490～498	デモ表示
500	エラー表示

優先度  
低い

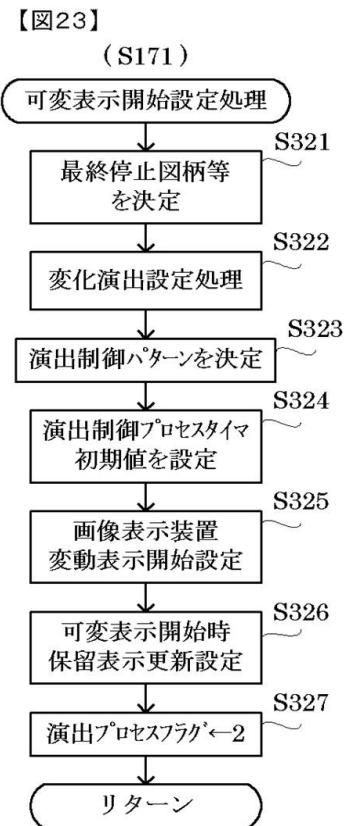
30

高い

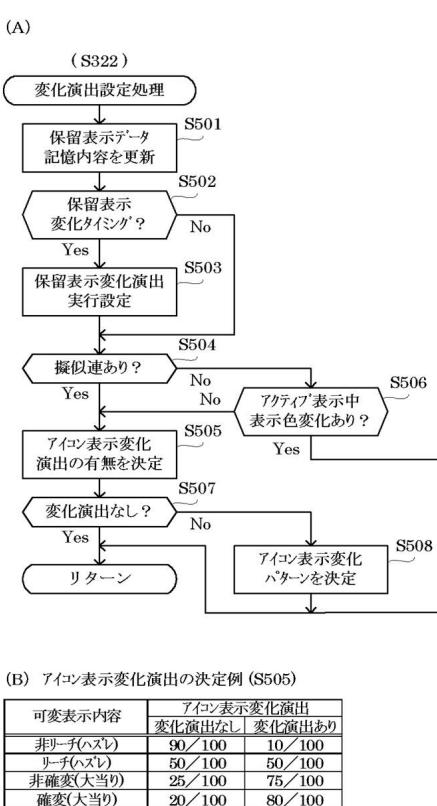
40

50

【図23】



【図24】



【図25】

【図25】

(A) 擬似連変動なしの場合

アイコン表示変化パターン	擬似連変動なし
YAP1	?
YAP2	チャンス
YAP3	激熱

(B) 擬似連変動3回の場合

アイコン表示変化パターン	初回変動	擬似連変動1回目	擬似連変動2回目	擬似連変動3回目 (最終変動)
YDP1-1	?	?	NEXT	チャンス
YDP1-2	?	?	NEXT	激熱
YDP1-3	?	NEXT	NEXT	チャンス
YDP1-4	?	NEXT	NEXT	激熱
YDP2-1	NEXT	NEXT	NEXT	チャンス
YDP2-2	NEXT	NEXT	NEXT	激熱
YDP2-3	NEXT	NEXT	チャンス	チャンス
YDP2-4	NEXT	NEXT	チャンス	激熱
YDP3-1	チャンス	チャンス	チャンス	チャンス
YDP3-2	チャンス	チャンス	チャンス	激熱
YDP3-3	チャンス	NEXT	NEXT	チャンス
YDP3-4	チャンス	NEXT	NEXT	激熱

保留表示設定処理でアカティブ表示中に表示変化させる変化演出タイミングパターンが決定された場合には初回変動で表示色変化を実行

【図26】

【図26】

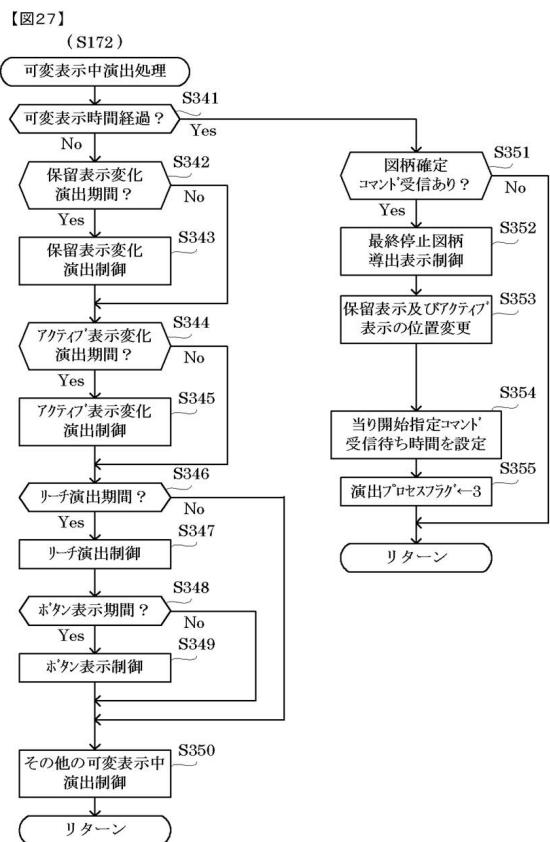
(A) 擬似連変動なしの場合

可変表示内容	アイコン表示変化パターン	決定割合
非リーチ(ハズレ)	なし	5/100
	YAP1	90/100
	YAP2	5/100
リーチ(ハズレ)	なし	5/100
	YAP1	65/100
	YAP2	30/100
非確変(大当たり)	YAP1	5/100
	YAP2	90/100
	YAP3	5/100
確変(大当たり)	YAP1	1/100
	YAP2	39/100
	YAP3	60/100

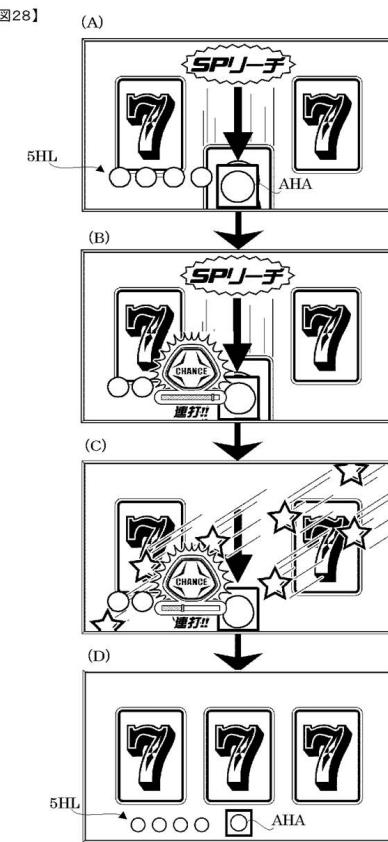
(B) 擬似連変動3回の場合

可変表示内容	アイコン表示変化パターン	決定割合
スーパー・リーチ(ハズレ)	YDP1-1	1/100
	YDP1-2	5/100
	YDP1-3	20/100
	YDP1-4	5/100
	YDP2-1	15/100
	YDP2-2	5/100
	YDP2-3	15/100
	YDP2-4	5/100
	YDP3-1	15/100
	YDP3-2	5/100
非確変(大当たり), 確変(大当たり)	YDP3-3	7/100
	YDP3-4	2/100
	YDP1-1	0
	YDP1-2	5/100
	YDP1-3	5/100
	YDP1-4	10/100
	YDP2-1	5/100
	YDP2-2	10/100

【図27】

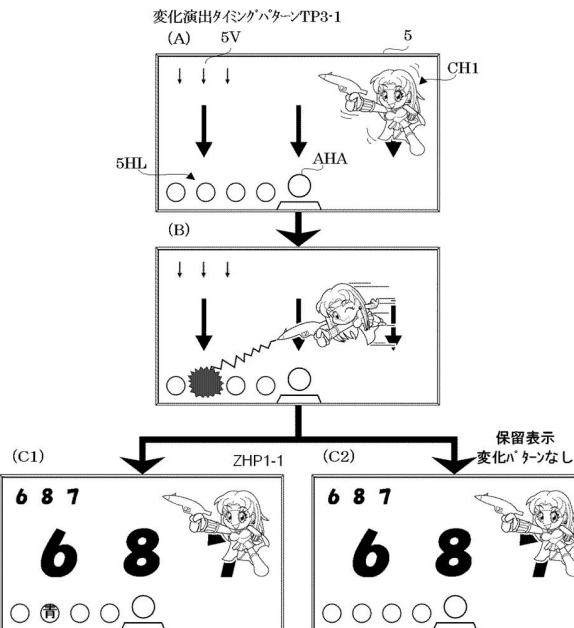


【図28】



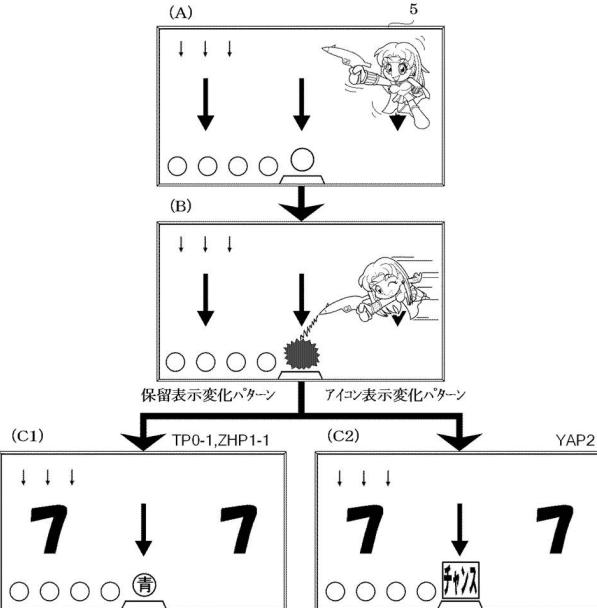
【図29】

【図29】



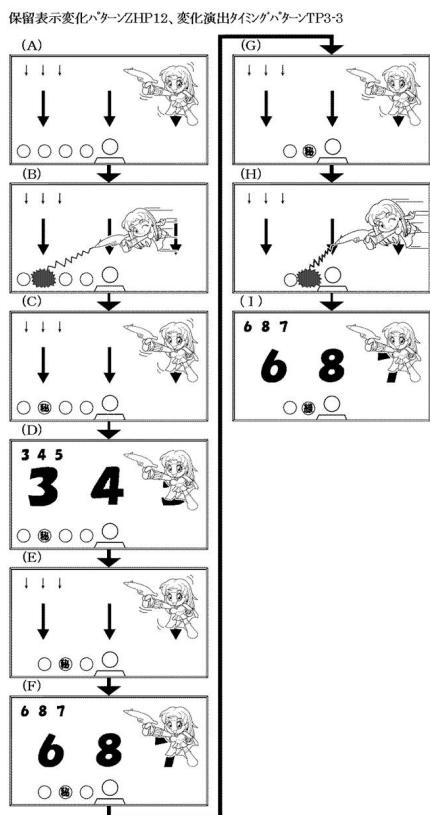
【図30】

【図30】



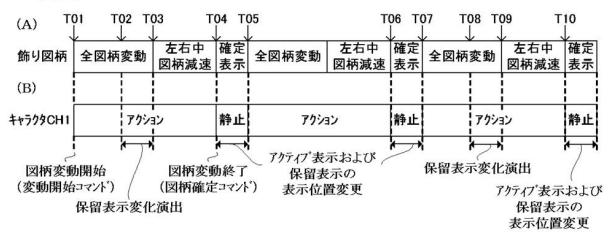
## 【図31】

【図31】



## 【図32】

【図32】



10

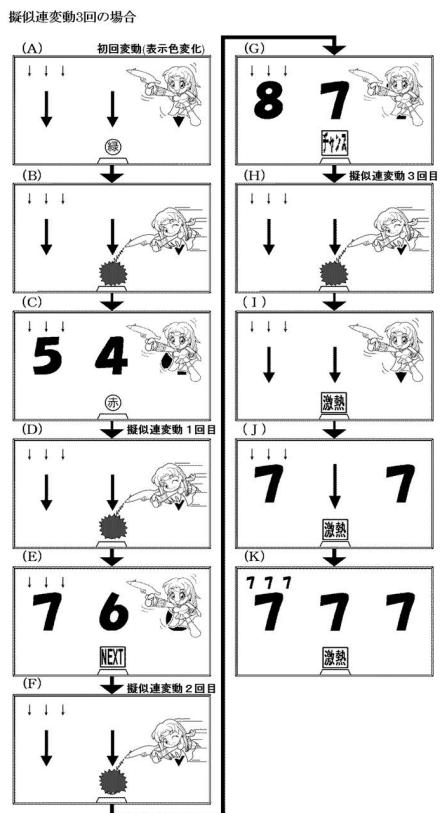
20

30

40

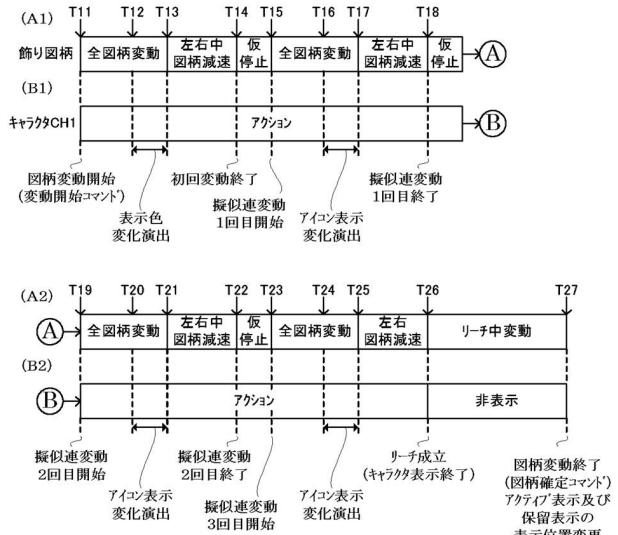
## 【図33】

【図33】



## 【図34】

【図34】

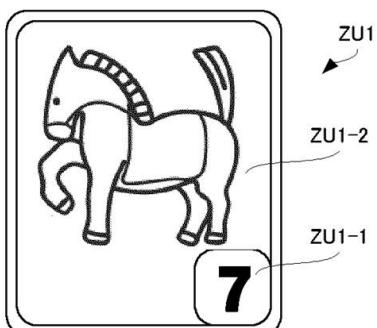


50

## 【図35】

【図35】

(A) 数字以外の絵柄を含む飾り図柄の構成例



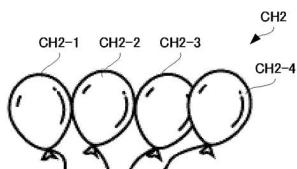
(B) 図柄確定時の表示例



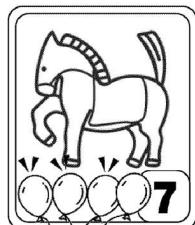
## 【図36】

【図36】

(A) 複数部位からなるキャラクタ画像の構成例



(B) 図柄確定時の表示例



(C) 図柄確定時表示態様

キャラクタCH2の部位	ZU1-1との重複	図柄確定時表示態様
CH2-1	なし	アクション
CH2-2	なし	アクション
CH2-3	なし	アクション
CH2-4	あり	静止(アイドリング)

10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献      特開2013-212131 (JP, A)  
                  特開2015-217185 (JP, A)  
                  特開2013-220170 (JP, A)  
                  特開2015-167784 (JP, A)  
                  特開2010-227702 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A 63 F      7 / 02