(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6541604号
(P6541604)
(45)発行日　令和1年7月10日(2019.7.10)　(24)登録日　令和1年6月21日(2019.6.21)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 304D

請求項の数 1　(全 62 頁)

(21)出願番号　特願2016-67904(P2016-67904)
(22)出願日　平成28年3月30日(2016.3.30)
(62)分割の表示　特願2014-140518(P2014-140518)の分割
原出願日　平成26年7月8日(2014.7.8)
(65)公開番号　特開2016-116986(P2016-116986A)
(43)公開日　平成28年6月30日(2016.6.30)
審査請求日　平成29年7月6日(2017.7.6)

前置審査

(73)特許権者　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　110000291
特許業務法人コスモス国際特許商標事務所
(72)発明者　市原　卓人
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　山本　和弘
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が流下可能な遊技領域を有した遊技盤と、
前記遊技盤を保持可能な枠部と前記枠部の前面側に位置する前枠部とを含む遊技機枠と、
前記遊技領域に設けられた入球口への遊技球の入球を検知する入球検知手段と、
前記入球検知手段による入球検知に基づき判定情報を取得する判定情報取得手段と、
取得した前記判定情報が、特定の判定情報であるかを判定可能な入賞情報を生成する入賞情報生成手段と、
前記判定情報取得手段により取得された前記判定情報を所定の上限数まで記憶可能な記憶手段と、
所定の判定条件の成立時に、前記記憶手段に記憶された前記判定情報に基づいて遊技者に所定の利益を付与するかを判定する利益付与判定手段と、
前記記憶手段に記憶された前記判定情報が特定の判定情報であるかを前記利益付与判定手段による判定前に、前記入賞情報に基づいて判定可能な事前判定手段と、
前記上限数に応じた数の表示領域を含む演出保留表示部と、
前記演出保留表示部の表示領域の各々に前記判定情報の記憶順となるように前記判定情報の記憶があることを示す演出保留表示を表示可能な演出保留表示手段と、
図柄表示手段により実行されている変動表示に対応する前記演出保留表示を表示する当該変動用演出表示部と、

前記遊技機枠に配置されると共に、発光可能であって、複数種類の異なる形状にて形成された演出用発光部と、
前記演出用発光部の発光態様を制御する演出用発光制御手段と、を備え、
前記演出保留表示手段は、
前記事前判定手段による判定結果に基づいて、通常の演出保留表示と、前記通常の演出保留表示とは異なる特定演出保留表示を表示可能なものであって、
前記特定演出保留表示として前記演出用発光部の形状を模した複数種類の異なる特定演出保留表示を表示可能であり、
前記演出用発光制御手段は、
前記演出保留表示部、又は、前記当該変動用演出表示部にて前記特定演出保留表示を行う場合には、前記遊技機枠に配置された前記演出用発光部のうち、前記演出保留表示手段により表示されている前記特定演出保留表示に対応する前記演出用発光部を、特定の発光態様で発光させるものであり、
特定の演出条件の成立時には、前記当該変動用演出表示部にて複数種類の前記特定演出保留表示を表示可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は，図柄の変動表示に用いられていない数値情報の記憶があることを示す演出保留表示を、通常の表示態様とは異なった表示態様で表示し得る遊技機に関する。

【背景技術】
【０００２】
従来より、演出保留表示を通常の表示態様とは異なった表示態様で表示し得る遊技機として、下記特許文献１に記載のものが知られている。この文献１に記載の遊技機は、始動口（入球口）への入賞時に取得した種々の乱数値（数値情報）を、その乱数値に基づく特別図柄の変動表示を開始する前に判定する事前判定手段を備えている。そして、事前判定手段による判定結果（事前判定結果）に基づいて大当たり期待度を示唆するように、液晶表示装置に表示する演出保留表示の表示態様を変化させている。具体的には、通常の表示態様の演出保留表示としてバレーボールの画像を表示しているところ、サッカーボールの画像を表示するようにしている。これにより、バレーボールの画像を表示したときよりも大当たり期待度が高いことを示唆するようにしている。

【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１１－２４７５６号公報

【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、上記文献に記載されているような事前判定結果に基づく演出保留表示の表示態様の変化演出（保留予告演出）には、演出保留表示の表示領域のシフトの際に、演出保留表示を異なる演出保留表示に変化させるものもある。この種の演出保留表示の変化演出は、その演出保留表示に対応する数値情報の記憶時に選択されたシナリオに従って実行されるようになっている。しかしながら、従来からなされている演出保留表示の表示領域のシフト時の変化演出では、変化後の演出保留表示と変化前の演出保留表示とで異なる大当たり期待度が示唆されるだけであり、それらがまとまりとして意味を構成するように関連付けられてはいなかった。
【０００５】
本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題とするところは、演出保留表示に従来にはない別種の面白みをもたせ、事前判定結果に基づく演出保留表示の表示態様の変化演出による演出効果を高めることである。

【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明の遊技機は,
遊技球が流下可能な遊技領域を有した遊技盤と、
前記遊技盤を保持可能な枠部と前記枠部の前面側に位置する前枠部とを含む遊技機枠と、
前記遊技領域に設けられた入球口への遊技球の入球を検知する入球検知手段と、
前記入球検知手段による入球検知に基づき判定情報を取得する判定情報取得手段と、
取得した前記判定情報が、特定の判定情報であるかを判定可能な入賞情報を生成する入賞情報生成手段と、
前記判定情報取得手段により取得された前記判定情報を所定の上限数まで記憶可能な記憶手段と、
所定の判定条件の成立時に、前記記憶手段に記憶された前記判定情報に基づいて遊技者に所定の利益を付与するかを判定する利益付与判定手段と、
前記記憶手段に記憶された前記判定情報が特定の判定情報であるかを前記利益付与判定手段による判定前に、前記入賞情報に基づいて判定可能な事前判定手段と、
前記上限数に応じた数の表示領域を含む演出保留表示部と、
前記演出保留表示部の表示領域の各々に前記判定情報の記憶順となるように前記判定情報の記憶があることを示す演出保留表示を表示可能な演出保留表示手段と、
図柄表示手段により実行されている変動表示に対応する前記演出保留表示を表示する当該変動用演出表示部と、
前記遊技機枠に配置されると共に、発光可能であって、複数種類の異なる形状にて形成された演出用発光部と、
前記演出用発光部の発光態様を制御する演出用発光制御手段と、を備え、
前記演出保留表示手段は、
前記事前判定手段による判定結果に基づいて、通常の演出保留表示と、前記通常の演出保留表示とは異なる特定演出保留表示を表示可能なものであって、
前記特定演出保留表示として前記演出用発光部の形状を模した複数種類の異なる特定演出保留表示を表示可能であり、
前記演出用発光制御手段は、
前記演出保留表示部、又は、前記当該変動用演出表示部にて前記特定演出保留表示を行う場合には、前記遊技機枠に配置された前記演出用発光部のうち、前記演出保留表示手段により表示されている前記特定演出保留表示に対応する前記演出用発光部を、特定の発光態様で発光させるものであり、
特定の演出条件の成立時には、前記当該変動用演出表示部にて複数種類の前記特定演出保留表示を表示可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。
【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば，演出保留表示に従来にはない別種の面白みをもたせ、事前判定結果に基づく演出保留表示の表示態様の変化演出による演出効果を高めることが可能となる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】本発明の第１形態に係る遊技機の斜視図である。
【図２】同遊技機が備える遊技機枠の分解斜視図である。
【図３】同遊技機が備える前枠の分解斜視図である。
【図４】同遊技機の正面図であり、（Ａ）枠可動体が待機位置にあるとき、（Ｂ）枠可動体が動作位置にあるときである。
【図５】同遊技機が備える遊技盤の正面図である。
【図６】同遊技機が備える第２大入賞装置を詳細に示す概略正面図である。
【図７】図５に示すＡ部分の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図８】同遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図９】同遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図１０】主制御基板が備えるＲＡＭの詳細を説明する図である。
【図１１】サブ制御基板が備えるＲＡＭの詳細を説明する図である。
【図１２】大当たり種別判定テーブルである。
【図１３】大入賞口の開放態様を示すテーブルである。
【図１４】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。
【図１５】（Ａ）大当たり判定テーブルである。（Ｂ）リーチ判定テーブルである。（Ｃ）普通図柄当たり判定テーブルである。（Ｄ）普通図柄変動パターン選択テーブルである。
【図１６】変動パターン判定テーブルである。
【図１７】電チューの開放パターン決定テーブルである。
【図１８】始動入賞コマンドの特定テーブルである。
【図１９】主制御メイン処理のフローチャートである。
【図２０】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図２１】始動口センサ検出処理のフローチャートである。
【図２２】ゲート通過処理のフローチャートである。
【図２３】普通動作処理のフローチャートである。
【図２４】特別動作処理のフローチャートである。
【図２５】特別図柄待機処理のフローチャートである。
【図２６】大当たり判定処理のフローチャートである。
【図２７】変動パターン選択処理のフローチャートである。
【図２８】変動パターン選択処理のフローチャートである。
【図２９】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
【図３０】特別図柄確定処理のフローチャートである。
【図３１】遊技状態管理処理のフローチャートである。
【図３２】遊技状態リセット処理のフローチャートである。
【図３３】特別電動役物処理のフローチャートである。
【図３４】遊技状態設定処理のフローチャートである。
【図３５】特定領域センサ検出処理のフローチャートである。
【図３６】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
【図３７】受信割り込み処理のフローチャートである。
【図３８】１ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図３９】１０ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図４０】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図４１】保留数加算処理のフローチャートである。
【図４２】先読み演出判定処理のフローチャートである。
【図４３】変動演出開始処理のフローチャートである。
【図４４】保留数減算処理のフローチャートである。
【図４５】変動演出終了処理のフローチャートである。
【図４６】特図保留演出制御処理のフローチャートである。
【図４７】保留変化乱数判定テーブルである。
【図４８】変化シナリオ乱数の判定テーブルである。
【図４９】ＬＯＧＯランプ特殊制御データを示すテーブルである。
【図５０】演出保留画像の表示態様とＬＯＧＯランプの発光態様とが連動した演出を説明するための図である。
【図５１】図５０の続きを説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
１．遊技機の構造

本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機について、図面に基づいて説明する。なお、以下の説明において遊技機の一例としてのパチンコ遊技機の各部の左右方向は、そのパチンコ遊技機に対面する遊技者にとっての左右方向に一致させて説明する。また、パチンコ遊技機の各部の前方向をパチンコ遊技機に対面する遊技者に近づく方向とし、パチンコ遊技機の各部の後方向をパチンコ遊技機に対面する遊技者から離れる方向として、説明する。

【００１０】

図１に示すように、第１形態のパチンコ遊技機１は、遊技機枠５０と、遊技機枠５０に取付けられた遊技盤２（図５参照）とを備えている。遊技機枠５０は、図２に示すように、外枠５１と内枠５２と前枠（ガラス扉枠）５３とを備えている。外枠（基枠部）５１は、パチンコ遊技機１の外郭部を形成する縦長方形状の枠体である。内枠（保持枠部）５２は、外枠５１の内側に配置されていて、遊技盤２を取付ける縦長方形状の枠体である。前枠（前枠部）５３は、外枠５１及び内枠５２の前面側に配置されていて、遊技盤２を保護する縦長方形状のものである。

【００１１】

遊技機枠５０は、左端側にヒンジ部５４を備えて構成されている。このヒンジ部５４により、前枠５３は、外枠５１及び内枠５２に対してそれぞれ回動自在になっていて、内枠５２は、外枠５１及び前枠５３に対してそれぞれ回動自在になっている。前枠５３の中央には開口部５３ａが形成されていて、遊技者が後述する遊技領域（所定の領域）３を視認できるように透明のガラス板５５が開口部５３ａに取付けられている。なお、開口部５３ａに取り付けられたガラス板５５のうち開口部５３ａの内側に位置する部分は、遊技領域３を視認可能な「窓部」を構成する。ガラス板５５の代わりに透明な合成樹脂板等を用いてもよい。すなわち窓部は、前方から遊技領域３を視認可能であればよい。

【００１２】

前枠５３は、図３に示すように、ベース枠５６と、上側装飾ユニット（上部装飾部）２００と、左側装飾ユニット２１０と、右側装飾ユニット２２０と、操作機構ユニット２３０とを備えて構成されている。ベース枠５６は、表面側（前面側）で上側装飾ユニット２００と左側装飾ユニット２１０と右側装飾ユニット２２０と操作機構ユニット２３０とを着脱可能に取付ける枠体である。ベース枠５６の上側の左右にはスピーカ６７が設けられていて、ベース枠５６のうち下側の左方には遊技球を貯留する打球供給皿（上皿）６１が設けられている。またベース枠５６の下端には遊技球を後述する遊技領域３へ打ち出すための打球発射機構５７が設けられている。

【００１３】

なお、図３中では打球供給皿６１はベース枠５６に付いているが、操作機構ユニット２３０にユニット化されているものである。打球供給皿６１を含めた操作機構ユニット２３０を、「遊技媒体貯留皿部」と称することとする。なお、遊技媒体貯留皿部は、打球供給皿６１を除いた操作機構ユニット２３０にて構成されるものでもよい。

【００１４】

左側装飾ユニット２１０は、ベース枠５６の左側に配されるものであり、左側装飾部材２１１等を備えている。右側装飾ユニット２２０は、ベース枠５６の右側に配されるものであり、右側装飾部材２２１等を備えている。また右側装飾ユニット２２０には、剣の形を模した剣部材２２２が配されていて、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が剣部材２２２を下方向に押し込むことができるようになっている。

【００１５】

操作機構ユニット２３０は、ベース枠５６の下側に配されるものであり、右側の下端に回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル６０を備え、ハンドル６０の左側に打球供給皿６１に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）６２を備えている。また操作機構ユニット２３０の上側には、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン６３やセレクトボタン（十字キー）６８が設けられている。

【００１６】
上側装飾ユニット２００は、ベース枠５６の上側に配されるものであり、当該上側装飾ユニット２００と左側装飾ユニット２１０と右側装飾ユニット２２０と操作機構ユニット２３０とがベース枠５６に取付けられている状態で、最も前方に突出している（図１参照）。つまり、上側装飾ユニット２００の前後方向の寸法は、ベース枠５６に取付けられるどのユニットの前後方向の寸法よりも長くなっている。これにより、本形態の前枠５３では、上側装飾ユニット２００が強調されていて、従来の前枠に比べて大きなインパクトを与えるようになっている。
【００１７】
また図４（Ａ）（Ｂ）に示すように、上側装飾ユニット２００は、上側が開放した箱状の収容部２９０と、収容部２９０内に収容された左側可動体６００Ｌと右側可動体６００Ｒとを備えている。収容部２９０の左右方向中央には前後方向に略沿った回転軸４４１が前方に向かって下方に傾斜した状態で取り付けられている。左側可動体６００Ｌと右側可動体６００Ｒとは、この回転軸４４１に対して回動可能に取り付けられている。
【００１８】
具体的には、左側可動体６００Ｌは、図４（Ａ）に示す待機位置から時計方向に９０度回転することにより図４（Ｂ）に示す動作位置に変位する。このような左側可動体６００Ｌの変位に伴って、右側可動体６００Ｒは、図４（Ａ）に示す待機位置から反時計方向に９０度回転することにより図４（Ｂ）に示す動作位置に変位する。可動体６００Ｌ，６００Ｒが待機位置にあるときに上側装飾ユニット２００の上壁面の一部を形成していた面６１２，６１２は、可動体６００Ｌ，６００Ｒが動作位置にあるときには鉛直方向に略沿って互いに係合し、表に現れない状態となる。
【００１９】
左側可動体６００Ｌの前面側には犬の顔の左半分の意匠が施されており、右側可動体６００Ｒの前面側には犬の顔の右半分の意匠が施されている。このため、可動体６００Ｌ，６００Ｒが動作位置にあるときには、両可動体６００Ｌ，６００Ｒによって犬の顔の装飾形態が形成される。なお、各可動体６００Ｌ，６００Ｒには、犬の耳を模った耳部材６１４，６１４が設けられている。耳部材６１４，６１４は、各可動体６００Ｌ，６００Ｒが動作位置に変位したあとで、可動体６００Ｌ，６００Ｒの内部に格納された非突出状態から外部へ突出した突出状態に変位する。
【００２０】
ここで、本形態の左側可動体６００Ｌと右側可動体６００Ｒとは、図４（Ａ）に示すように遊技機枠５０（前枠５３）の上縁５０Ｕよりも下方に位置する回転待機位置（単に「待機位置」ともいう）から、図４（Ｂ）に示すように遊技機枠５０の上縁５０Ｕよりも上方に位置する回転動作位置（単に「動作位置」ともいう）に変位（移動）可能となっている。従来の遊技機では遊技機枠に設けられた可動体が遊技機枠の上下左右の枠縁を超えて変位することはなかったため、この可動体６００Ｌ，６００Ｒによれば従来にない驚きや強いインパクトを遊技者に与えることが可能となっている。なお、左側可動体６００Ｌと右側可動体６００Ｒとをまとめて枠可動体６００と称することとする。
【００２１】
また図４（Ａ）に示すように、収容部２９０の左部には、可動体復帰ボタン３２３が設けられている。可動体復帰ボタン３２３は、遊技者等の操作により枠可動体６００を待機位置に復帰させるためのボタンである。上述したように本パチンコ遊技機１では、枠可動体６００が遊技機枠５０の上縁５０Ｕよりも上方に突出するため、ホールにおいて遊技機の上方に設置された上方設置物（大当たり回数等を表示するデータカウンタ１５０等）と遊技者との間に、枠可動体６００が位置することとなり、遊技者が上方設置物をほとんど視認できなくなるおそれがある（図４（Ｂ）参照）。そこで可動体復帰ボタン３２３を設けて、遊技者等による任意の操作に基づいて枠可動体６００を待機位置に復帰させ得るようにしている。
【００２２】

また図４（Ａ）及び図１に示すように、収容部２９０の前壁部２９１には、枠ランプ（発光手段）６６が設けられている。具体的には、枠ランプ６６は、左側から右側に向かって順番に第１発光部３４１と第２発光部３４２と第３発光部３４３と第４発光部３４４とを備えている。各発光部３４１～３４４は、演出用発光部に相当する。第１発光部３４１は正面視で「Ｌ」字形状であり、第２発光部３４２は正面視で「Ｏ」字形状であり、第３発光部３４３は正面視で「Ｇ」字形状であり、第４発光部３４４は正面視で「Ｏ」字形状である。

【００２３】

より詳細には各発光部３４１，３４２，３４３，３４４は、アルファベットの形状に模られた透光部３４１ａ，３４２ａ，３４３ａ，３４４ａと、透光部３４１ａ，３４２ａ，３４３ａ，３４４ａの後方に配されたフルカラーＬＥＤ３４１ｂ，３４２ｂ，３４３ｂ，３４４ｂとを含んで構成されている（図４（Ａ）参照）。なお、各透光部３４１ａ，３４２ａ，３４３ａ，３４４ａの前面は、その周囲の面よりも前方に突出している。これにより、アルファベットの形状が強調されるようになっている。

【００２４】

このようにアルファベット形状に形成された発光部３４１，３４２，３４３，３４４によって、枠ランプ６６は、「ＬＯＧＯ」から成る一連の意味ある文字列を形成している。この「ＬＯＧＯ」とは、本パチンコ遊技機１の機種名の略称（つまりは機種名ロゴ）を意味している。

【００２５】

次に、図５を参照して遊技盤２について説明する。図５に示すように、遊技盤２には、ハンドル６０の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域３が、レール部材４で囲まれて形成されている。また遊技盤２には、装飾用の盤ランプ５（図９参照）が設けられている。遊技領域３には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎ（符号省略）が突設されている。

【００２６】

また遊技領域３の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置（表示手段）７が設けられている。なお画像表示装置は、有機ＥＬ表示装置などの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置７の表示画面（演出表示部）７ａには、後述の第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示に同期した演出図柄（装飾図柄）８Ｌ,８Ｃ,８Ｒの可変表示を行う演出図柄表示領域がある。なお、演出図柄８Ｌ,８Ｃ,８Ｒを表示する演出を演出図柄変動演出という。演出図柄変動演出を「装飾図柄変動演出」や単に「変動演出」と称することもある。演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の３つの図柄表示エリアからなる。左の図柄表示エリアには左演出図柄８Ｌが表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄８Ｃが表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄８Ｒが表示される。演出図柄はそれぞれ、例えば「１」～「８」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。画像表示装置７は、左、中、右の演出図柄の組み合わせによって、後述の第１特別図柄表示器４１ａおよび第２特別図柄表示器４１ｂ（図７参照）にて表示される第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示の結果（つまりは大当たり抽選の結果）を、わかりやすく表示する。

【００２７】

例えば大当たりに当選した場合には「７７７」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。また、はずれであった場合には「６３７」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を第１特別図柄表示器４１ａや第２特別図柄表示器４１ｂにより把握するのではなく、画像表示装置７にて把握する。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。

【００２８】

画像表示装置７は、上記のような演出図柄を用いた演出図柄変動演出のほか、大当たり

遊技（特別遊技の一例）に並行して行われる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面７ａに表示する。なお演出図柄変動演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。

【００２９】

また画像表示装置７の表示画面７ａには、後述の第１特図保留の記憶数に応じて演出保留画像（演出保留表示に相当、例えば図５０（ａ）に示す三角形のエンブレムを含む画像７１０）を表示する第１演出保留表示エリア（第１演出保留表示部）７０１と、後述の第２特図保留の記憶数に応じて演出保留画像を表示する第２演出保留表示エリア（第２演出保留表示部）７０２と、当該変動に対応する演出保留画像を表示する当該変動用演出保留表示エリア（当該変動用演出表示部に相当）７０３とがある。

【００３０】

より詳細には、第１演出保留表示エリア７０１は、４つの表示領域を含んでいる。つまり第１演出保留表示エリア７０１は、１個目の第１特図保留に対応する第１表示領域７０１ａと、２個目の第１特図保留に対応する第２表示領域７０１ｂと、３個目の第１特図保留に対応する第３表示領域７０１ｃと、４個目の第１特図保留に対応する第４表示領域７０１ｄとを含んでいる。また、第２演出保留表示エリア７０２も、４つの表示領域を含んでいる。つまり第２演出保留表示エリア７０２は、１個目の第２特図保留に対応する第１表示領域７０２ａと、２個目の第２特図保留に対応する第２表示領域７０２ｂと、３個目の第２特図保留に対応する第３表示領域７０２ｃと、４個目の第２特図保留に対応する第４表示領域７０２ｄとを含んでいる。

【００３１】

演出保留画像の表示により、後述の第１特図保留表示器４３ａ（図７参照）にて表示される第１特図保留の記憶数、及び後述の第２特図保留表示器４３ｂにて表示される第２特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことが可能となっている。

【００３２】

遊技領域３の中央付近であって画像表示装置７の前方には、センター装飾体１０が配されている。センター装飾体１０の下部には、上面を転動する遊技球を、後述の第１始動口２０へと誘導可能なステージ部１１が形成されている。またセンター装飾体１０の上部には、盤可動体１５が格納状態にて配されている。

【００３３】

遊技領域３における画像表示装置７の下方には、遊技球の入球し易さが常に変わらない第１始動口（第１始動入賞口、第１入球口、固定始動口）２０を備える固定入賞装置１９が設けられている。第１始動口２０への遊技球の入賞は、第１特別図柄の抽選（大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定）の契機となっている。

【００３４】

遊技領域３における第１始動口２０の右上方には、第１大入賞口（第１特別入賞口）３０を備えた第１大入賞装置（第１特別可変入賞装置、第１特別可変入賞手段）３１が設けられている。第１大入賞装置３１は、開閉部材（第１特別入賞口開閉部材）３２を備え、開閉部材３２の作動により第１大入賞口３０を開閉するものである。開閉部材３２は、第１大入賞口ソレノイド３３（図８参照）により駆動される。第１大入賞口３０は、開閉部材３２が開いているときだけ遊技球が入球可能となる。

【００３５】

また遊技領域３における第１始動口２０の下方には、第２始動口（第２始動入賞口、第２入球口、可変始動口）２１を備える普通可変入賞装置（いわゆる電チュー）２２が設けられている。第２始動口２１への遊技球の入賞は、第２特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。電チュー２２は、可動部材２３を備え、可動部材２３の作動によって第２始動口２１を開閉するものである。可動部材２３は、電チューソレノイド２４（図８参照）により駆動される。第２始動口２１は、可動部材２３が開状態にあるときのみ遊技球が入球可能となる。つまり、第２始動口２１は、遊技球の入球し易さが変化可能な始動口である。なお、電チュー２２は、可動部材２３が開状態にあるときの方が閉状態にあ

るときよりも第２始動口２１への入球を容易にするものであれば、閉状態にあるときに第２始動口２１への入球を不可能とするものでなくてもよい。

【００３６】

また、遊技領域３における第１大入賞口３０の上方には、遊技球が通過可能なゲート（通過領域）２８が設けられている。ゲート２８への遊技球の通過は、電チュー２２を開放するか否かを決める普通図柄抽選（すなわち普通図柄乱数（当たり乱数）の取得と判定）の実行契機となっている。

【００３７】

また、遊技領域３における第１大入賞口３０の右上方には、第２大入賞口（第２特別入賞口）３５を備えた第２大入賞装置（第２特別可変入賞装置、第２特別可変入賞手段）３６が設けられている。第２大入賞装置３６は、開閉部材（第２特別入賞口開閉部材、羽根部材）３７を備え、開閉部材３７の作動により第２大入賞口３５を開閉するものである。開閉部材３７は、第２大入賞口ソレノイド３８（図８参照）により駆動される。第２大入賞口３５は、開閉部材３７が開いているときだけ遊技球が入球可能となる。

【００３８】

より詳細には、図６（Ａ）に示すように、第２大入賞装置３６の内部には、第２大入賞口３５を通過した遊技球が通過可能な特定領域（Ｖ領域）３９および非特定領域７０が形成されている。なお、第２大入賞装置３６において、特定領域３９および非特定領域７０の上流には、第２大入賞口３５への遊技球の入賞を検知する第２大入賞口センサ３５ａが配されている。また、特定領域３９には、特定領域３９への遊技球の通過を検知する特定領域センサ３９ａが配されている。また、非特定領域７０には、非特定領域７０への遊技球の通過を検知する非特定領域センサ７０ａが配されている。また、第２大入賞装置３６は、第２大入賞口３５を通過した遊技球を特定領域３９または非特定領域７０のいずれかに振り分ける振分部材７１と、振分部材７１を駆動する振分部材ソレノイド７３とを備えている。なお、振分部材７１は、遊技盤２に対して左右方向に移動するものであり、振分部材ソレノイド７３の通電時には、遊技球を特定領域３９に振り分ける退状態（第１の状態）をとり、振分部材ソレノイド７３の非通電時には、遊技球を非特定領域７０に振り分ける進状態（第２の状態）をとる。

【００３９】

図６（Ａ）は、振分部材ソレノイド７３の通電時を示している。図６（Ａ）に示すように、振分部材ソレノイド７３の通電時には、振分部材７１は特定領域３９への遊技球の通過を許容する第１の状態にある。振分部材７１が第１の状態にあるときは、第２大入賞口３５に入賞した遊技球は、第２大入賞口センサ３５ａを通過したあと特定領域３９を通過する。この遊技球のルートを第１のルートという。

【００４０】

図６（Ｂ）は、振分部材ソレノイド７３の非通電時を示している。図６（Ｂ）に示すように、振分部材ソレノイド７３の非通電時には、振分部材７１は特定領域３９への遊技球の通過を妨げる第２の状態にある。振分部材７１が第２の状態にあるときは、第２大入賞口３５に入賞した遊技球は、第２大入賞口センサ３５ａを通過したあと振分部材７１の上面を転動して非特定領域７０を通過する。この遊技球のルートを第２のルートという。

【００４１】

なお本パチンコ遊技機１では、特定領域３９への遊技球の通過が後述の高確率状態への移行の契機となっている。つまり特定領域３９は、確変作動口となっている。これに対して非特定領域７０は、確変作動口ではない。また、第１大入賞装置３１には、確変作動口としての特定領域は設けられていない。すなわち非特定領域しか設けられていない。

【００４２】

図５に戻り、遊技領域３の下部には、普通入賞口２７や、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域３外へ排出するアウト口１６が設けられている。

【００４３】

このように各種の入賞口等が配されている遊技領域３には、左右方向の中央より左側の

左遊技領域３Ａと、右側の右遊技領域３Ｂとがある。左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちという。一方、右遊技領域３Ｂを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本パチンコ遊技機１では、左打ちにて第１始動口２０への入賞を狙うことができる。一方、右打ちにてゲート２８への通過、第２始動口２１、第１大入賞口３０、および第２大入賞口３５への入賞を狙うことができる。

【００４４】

また図５に示すように、遊技盤２の右側中央には表示器類４０が配置されている。表示器類４０には、図７に示すように、第１特別図柄を可変表示する第１特別図柄表示器４１ａ、第２特別図柄を可変表示する第２特別図柄表示器４１ｂ、及び、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器４２が含まれている。また表示器類４０には、第１特別図柄表示器４１ａの作動保留（第１特図保留）の記憶数を表示する第１特図保留表示器４３ａ、第２特別図柄表示器４１ｂの作動保留（第２特図保留）の記憶数を表示する第２特図保留表示器４３ｂ、および普通図柄表示器４２の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器４４が含まれている。

【００４５】

第１特別図柄の可変表示は、第１始動口２０への遊技球の入賞を契機として行われる。第２特別図柄の可変表示は、第２始動口２１への遊技球の入賞を契機として行われる。なお以下の説明では、第１特別図柄および第２特別図柄を総称して特別図柄ということがある。また、第１特別図柄表示器４１ａおよび第２特別図柄表示器４１ｂを総称して特別図柄表示器４１ということがある。また、第１特図保留表示器４３ａおよび第２特図保留表示器４３ｂを総称して特図保留表示器４３ということがある。

【００４６】

特別図柄表示器４１では、特別図柄（「利益付与判定手段による判定結果を示す図柄」の一例）を可変表示（変動表示）したあと停止表示することにより、第１始動口２０又は第２始動口２１への入賞に基づく抽選（特別図柄抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定の停止態様の特別図柄すなわち大当たり図柄）である場合には、停止表示された特定特別図柄の種類（つまり当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５を開放させる特別遊技（大当たり遊技）が行われる。なお、特別遊技における大入賞口（第１大入賞口３０および第２大入賞口３５）の開放パターンについては後述する。

【００４７】

具体的には特別図柄表示器４１は、例えば横並びに配された８個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「○○●●○○●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から１，２，５，６番目にあるＬＥＤが点灯した大当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にあるＬＥＤのみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。なおハズレ図柄は、特定特別図柄ではない。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各ＬＥＤが点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全ＬＥＤが一斉に点滅するなどなんでもよい。

【００４８】

本パチンコ遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報）は、特図保留記憶部８５（図８参照）に一旦記憶される。詳細には、第１始動口２０への入

賞であれば第１特図保留として第１特図保留記憶部８５ａ（図８参照）に記憶され、第２始動口２１への入賞であれば第２特図保留として第２特図保留記憶部８５ｂ（図８参照）に記憶される。各々の特図保留記憶部８５に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における上限値はそれぞれ４個となっている。

【００４９】

特図保留記憶部８５に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。

【００５０】

そしてこのような特図保留の数は、特図保留表示器４３に表示される。具体的には特図保留表示器４３は、例えば４個のＬＥＤで構成されており、特図保留の数だけＬＥＤを点灯させることにより特図保留の数を表示する。

【００５１】

普通図柄の可変表示は、ゲート２８への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄表示器４２では、普通図柄を可変表示（変動表示）したあと停止表示することにより、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第２始動口２１を開放させる補助遊技が行われる。なお、第２始動口２１の開放パターンについては後述する。

【００５２】

具体的には普通図柄表示器４２は、例えば２個のＬＥＤから構成されており（図７参照）、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば抽選結果が当たりである場合には、「○○」（○：点灯、●：消灯）というように両ＬＥＤが点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「●○」というように右のＬＥＤのみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。なお普通ハズレ図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両ＬＥＤが交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全ＬＥＤが一斉に点滅するなどなんでもよい。

【００５３】

本パチンコ遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、普図保留記憶部８６（図８参照）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部８６に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は４個となっている。

【００５４】

普図保留記憶部８６に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができるようになっている。

【００５５】
そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器４４に表示される。具体的には普図保留表示器４４は、例えば４個のＬＥＤで構成されており、普図保留の数だけＬＥＤを点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。
【００５６】
２．遊技機の電気的構成
次に図８及び図９に基づいて、本パチンコ遊技機１における電気的な構成を説明する。図８及び図９に示すようにパチンコ遊技機１は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板（遊技制御基板）８０、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板（演出制御基板）９０、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板１１０等を備えている。主制御基板８０は、メイン制御部を構成し、サブ制御基板９０は、後述する画像制御基板１００、ランプ制御基板１０７、および音声制御基板１０６とともにサブ制御部を構成する。なお、サブ制御部は、少なくともサブ制御基板９０を備えていればよい。
【００５７】
主制御基板８０には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）８１が実装されている。遊技制御用マイコン８１には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶したＲＯＭ８３、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ８４、ＲＯＭ８３に記憶されたプログラムを実行するＣＰＵ８２が含まれている。遊技制御用マイコン８１は、入出力回路（Ｉ／Ｏポート部）８７を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路８７は、遊技制御用マイコン８１に内蔵されていてもよい。また、ＲＯＭ８３は外付けであってもよい。
【００５８】
ＲＡＭ８４には、上述した特図保留記憶部８５（第１特図保留記憶部８５ａおよび第２特図保留記憶部８５ｂ）と普図保留記憶部８６とが設けられている。さらに詳細には第１特図保留記憶部８５ａは、図１０（ａ）に示すように、記憶可能な第１特図保留の数に対応した４つの記憶領域からなる。また図１０（ｂ）に示すように、第２特図保留記憶部８５ｂは記憶可能な第２特図保留の数に対応した４つの記憶領域からなる。各記憶領域は図１０（ｃ）に示すように、さらに４つの記憶領域に分かれている。これらの４つの記憶領域とは、後述の大当たり乱数を記憶する領域、大当たり種別乱数を記憶する領域、リーチ乱数を記憶する領域、及び変動パターン乱数を記憶する領域である。
【００５９】
図８に示すように、主制御基板８０には、中継基板８８を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板８０には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板８０から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第１始動口センサ（第１入球検知手段）２０ａ、第２始動口センサ（第２入球検知手段）２１ａ、ゲートセンサ２８、第１大入賞口センサ３０ａ、第２大入賞口センサ３５ａ、特定領域センサ３９ａ、非特定領域センサ７０ａ、および普通入賞口センサ２７ａが接続されている。
【００６０】
第１始動口センサ２０ａは、第１始動口２０内に設けられて第１始動口２０に入賞した遊技球を検出するものである。第２始動口センサ２１ａは、第２始動口２１内に設けられて第２始動口２１に入賞した遊技球を検出するものである。ゲートセンサ２８ａは、ゲート２８内に設けられてゲート２８を通過した遊技球を検出するものである。第１大入賞口センサ３０ａは、第１大入賞口３０内に設けられて第１大入賞口３０に入賞した遊技球を検出するものである。第２大入賞口センサ３５ａは、第２大入賞口３５内に設けられて第２大入賞口３５に入賞した遊技球を検出するものである。特定領域センサ３９ａは、第２大入賞口３５内の特定領域３９に設けられて特定領域３９を通過した遊技球を検出するものである。非特定領域センサ７０ａは、第２大入賞口３５内の非特定領域７０に設けられて非特定領域７０を通過した遊技球を検出するものである。普通入賞口センサ２７ａは、

各普通入賞口２７内にそれぞれ設けられて普通入賞口２７に入賞した遊技球を検出するものである。

【００６１】

またソレノイド類としては、電チューソレノイド２４、第１大入賞口ソレノイド３３、第２大入賞口ソレノイド３８、および振分部材ソレノイド７３が接続されている。電チューソレノイド２４は、電チュー２２の可動部材２３を駆動するものである。第１大入賞口ソレノイド３３は、第１大入賞装置３１の開閉部材３２を駆動するものである。第２大入賞口ソレノイド３８は、第２大入賞装置３６の開閉部材３７を駆動するものである。振分部材ソレノイド７３は、第２大入賞装置３６の振分部材７１を駆動するものである。

【００６２】

さらに主制御基板８０には、第１特別図柄表示器４１ａ、第２特別図柄表示器４１ｂ、普通図柄表示器４２、第１特図保留表示器４３ａ、第２特図保留表示器４３ｂ、および普図保留表示器４４が接続されている。すなわち、これらの表示器類４０の表示制御は、遊技制御用マイコン８１によりなされる。

【００６３】

また主制御基板８０は、払出制御基板１１０に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板１１０から信号を受信する。払出制御基板１１０には、賞球払出装置１２０、貸球払出装置１３０およびカードユニット１３５（パチンコ遊技機１に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、発射制御回路１１１を介して発射装置１１２が接続されている。発射装置１１２には、ハンドル６０（図１参照）が含まれる。

【００６４】

払出制御基板１１０は、遊技制御用マイコン８１からの信号や、パチンコ遊技機１に接続されたカードユニット１３５からの信号に基づいて、賞球払出装置１２０の賞球モータ１２１を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球払出装置１３０の貸球モータ１３１を駆動して貸球の払い出しを行ったりする。払い出される賞球は、その計数のため賞球センサ１２２により検知される。また払い出される貸球は、その計数のため貸球センサ１３２により検知される。なお遊技者による発射装置１１２のハンドル６０（図１参照）の操作があった場合には、タッチスイッチ１１４がハンドル６０への接触を検知し、発射ボリューム１１５がハンドル６０の回転量を検知する。そして、発射ボリューム１１５の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ１１３が駆動されることとなる。なお本パチンコ遊技機１においては、０．６秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。

【００６５】

さらに、払出制御基板１１０には、前枠５３の開放を検知する前枠開放スイッチ５８と内枠５２の開放を検知する内枠開放スイッチ５９とが接続されている。前枠５３が開放されると、前枠開放スイッチ５８からの信号が払出制御基板１１０を介して主制御基板８０に入力され、さらに主制御基板８０からサブ制御基板９０に入力される。また、内枠５２が開放されると、内枠開放スイッチ５９からの信号が払出制御基板１１０を介して主制御基板８０に入力され、さらに主制御基板８０からサブ制御基板９０に入力される。

【００６６】

また主制御基板８０は、サブ制御基板９０に対し各種コマンドを送信する。主制御基板８０とサブ制御基板９０との接続は、主制御基板８０からサブ制御基板９０への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板８０とサブ制御基板９０との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【００６７】

図９に示すように、サブ制御基板９０には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン（以下「演出制御用マイコン」）９１が実装されている。演出制御用マイコン９１には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプ

ログラム等を記憶したＲＯＭ９３、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ９４、ＲＯＭ９３に記憶されたプログラムを実行するＣＰＵ９２が含まれている。演出制御用マイコン９１は、入出力回路（Ｉ／Ｏポート部）９７を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路９７は、演出制御用マイコン９１に内蔵されていてもよい。また、ＲＯＭ９３は外付けであってもよい。

【００６８】

またＲＡＭ９４には、図１１（ａ）に示すように、第１始動口２０への入賞に基づいて特定された第１始動入賞コマンド（後に詳述）等を記憶可能な第１特図保留演出記憶部９５ａと、第２始動口２１への入賞に基づいて特定された第２始動入賞コマンド（後に詳述）等を記憶可能な第２特図保留演出記憶部９５ｂと、第１特別図柄および第２特別図柄に共通の当該変動用演出記憶部（第０記憶領域）９５ｃとが設けられている。各特図保留演出記憶部は、図１１（ｂ）および図１１（ｃ）に示すように、記憶可能な特図保留の数に対応して４つの記憶領域（第１記憶領域～第４記憶領域）に分けられている。さらに各記憶領域には、図１１（ｄ）に示すように、４つの記憶領域が含まれている。これらの４つの記憶領域とは、始動入賞コマンドを記憶する始動入賞コマンド記憶領域、後述する演出保留画像（特図保留画像）の表示態様を示すデータ（特図保留表示態様データ）を記憶する保留表示態様データ記憶領域、後述する保留変化乱数を記憶する保留変化乱数記憶領域、及び、後述する変化シナリオ乱数を記憶する変化シナリオ乱数記憶領域である。なお当該変動用演出記憶部９５ｃもこれらの４つの記憶領域を含んでいる。

【００６９】

図９に示すようにサブ制御基板９０には、画像制御基板１００、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７が接続されている。サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２に画像表示装置７の表示制御を行わせる。画像制御基板１００のＲＡＭ１０４は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板１００のＲＯＭ１０３には、画像表示装置７に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像、ストーリーの映像等の画像データが格納されている。画像制御基板１００のＣＰＵ１０２は、演出制御用マイコン９１からの指令に基づいてＲＯＭ１０３から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

【００７０】

また演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板１０６を介してスピーカ６７から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ６７から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板９０のＲＯＭ９３に格納されている。なお、音声制御基板１０６にＣＰＵを実装してもよく、その場合、そのＣＰＵに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板１０６にＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに音響データを格納してもよい。また、スピーカ６７を画像制御基板１００に接続し、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板１００のＲＯＭ１０３に音響データを格納してもよい。

【００７１】

また演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板１０７を介して、遊技機枠５０に設けられている枠ランプ６６（以下「ＬＯＧＯランプ６６」ともいう）、および遊技盤２に設けられている盤ランプ５の点灯制御を行う。なお、枠ランプ６６は枠ランプ中継基板１０９を介してランプ制御基板１０７に接続されている。また、ＬＯＧＯランプ６６は、第１発光部（「Ｌ」ランプともいう）３４１と、第２発光部（「Ｏ」ランプともいう）３４２と、第３発光部（「Ｇ」ランプともいう）３４３と、第４発光部（「Ｏ」ランプともいう）３４４とを含んでいる（図１及び図４（Ａ）参照）。

【００７２】

詳細には演出制御用マイコン９１は、枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの発光態様

を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ６６や盤ランプ５などのランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成にはサブ制御基板９０のＲＯＭ９３に格納されているデータを用いる。

【００７３】

さらに演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板１０７に中継基板１０８を介して接続された盤可動体１５（図５参照）を動作させる。盤可動体１５は、センター装飾体１０の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。盤可動体１５は、表示画面７ａの周辺部（本形態では上部）でコンパクトに折り畳まれて格納されている格納状態（図５参照）から、その折り畳みを解除されて表示画面７ａの中央部を含む略全域の前方で露出している露出状態（図示省略）に変位可能なものである。

【００７４】

また演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、枠中継基板９９を介して接続された枠可動体６００（図４参照）を動作させる。つまり、左右の可動体６００Ｌ，６００Ｒを駆動するための各モータ５２１を作動させる。なお、枠可動体６００には、左右の可動体６００Ｌ，６００Ｒの待機位置（原点位置）や動作位置を読むための各フォトセンサ５３１が設けられている。

【００７５】

詳細には演出制御用マイコン９１は、枠可動体６００や盤可動体１５の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データともいう）を作成し、動作パターンデータに従って盤可動体１５や枠可動体６００の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブ制御基板９０のＲＯＭ９３に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板１０７にＣＰＵを実装してもよく、その場合、そのＣＰＵにランプの点灯制御を実行させてもよい。また、ランプ制御基板１０７に枠可動体６００を接続して、ランプ制御基板１０７に枠可動体６００の動作制御をさせてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板１０７にＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【００７６】

またサブ制御基板９０には、枠中継基板９９を介して、演出ボタン検出ＳＷ（スイッチ）６３ａ、セレクトボタン検出スイッチ６８ａ、及び可動体復帰ボタン検出スイッチ３２３ａが接続されている。演出ボタン検出スイッチ６３ａは、演出ボタン６３（図１参照）が押下操作されたことを検出するものである。セレクトボタン検出スイッチ６８ａは、セレクトボタン６８（図１参照）が押下操作されたことを検出するものである。可動体復帰ボタン検出スイッチ３２３ａは、可動体復帰ボタン３２３（図４（Ａ）参照）が押圧操作されたことを検出するものである。各ボタン（演出ボタン６３、セレクトボタン６８、可動体復帰ボタン３２３）が押されると、各スイッチ（演出ボタン検出ＳＷ６３ａ、セレクトボタン検出ＳＷ６８ａ、可動体復帰ボタン検出ＳＷ３２３ａ）からサブ制御基板９０に対して信号が出力される。

【００７７】

３．大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機１では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果として、「大当たり」と「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特別図柄表示器４１に「大当たり図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには、特別図柄表示器４１に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（大当たりの種類）に応じた開放パターンにて、大入賞口（第１大入賞口３０および第２大入賞口３５）を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、特別遊技の一例である。

【００７８】

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウ

ンド遊技が開始される前のオープニング（ＯＰとも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ＥＤとも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、ＯＰの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はＥＤの開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

【００７９】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別については図１２及び図１３に示す通りである。図１２及び図１３に示すように、本形態では大当たりの種別としては、大きく分けて２つ（Ｖロング大当たりとＶショート大当たり）ある。「Ｖロング大当たり」は、その大当たり遊技中に特定領域３９への遊技球の通過が容易に可能な第１開放パターン（Ｖロング開放パターン）で開閉部材３２及び開閉部材３７を作動させる大当たりである。「Ｖショート大当たり」は、その大当たり遊技中に特定領域３９への遊技球の通過が不可能又は困難な第２開放パターン（Ｖショート開放パターン）で開閉部材３２及び開閉部材３７を作動させる大当たりである。

【００８０】

より具体的には、「Ｖロング大当たり」は、総ラウンド数が１６Ｒである。１Ｒから１３Ｒまでと１５Ｒは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放する。１４Ｒと１６Ｒは第２大入賞口３５を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放する。この１４Ｒ及び１６Ｒでは、第２大入賞口３５内の特定領域３９への通過が容易に可能である。

【００８１】

これに対して、「Ｖショート大当たり」は、総ラウンド数は１６Ｒであるものの、実質的な総ラウンド数は１３Ｒである。つまり、１Ｒから１３Ｒまでは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放するが、１５Ｒでは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり０．１秒しか開放せず、また、１４Ｒと１６Ｒでも第２大入賞口３５を１Ｒ当たり０．１秒しか開放しない。従って、このＶショート大当たりでは１４Ｒから１６Ｒまでは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、Ｖショート大当たりは実質１３Ｒの大当たりとなっている。

【００８２】

また、Ｖショート大当たりにおける１４Ｒと１６Ｒでは第２大入賞口３５が開放されるものの、その開放時間が極めて短く、第２大入賞口３５内の特定領域３９に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。なお、Ｖショート大当たりにおける１４Ｒ及び１６Ｒでは、第２大入賞口３５の開放時間が短いことだけでなく、第２大入賞口３５の開放タイミングと振分部材７１の作動タイミング（第２の状態（図６（Ｂ）参照）から第１の状態（図６（Ａ）参照）に制御されるタイミング）との関係からも、特定領域３９に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。

【００８３】

本形態のパチンコ遊技機１では、大当たり遊技中の特定領域３９への遊技球の通過に基づいて、その大当たり遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる。従って、上記のＶロング大当たりに当選した場合には、大当たり遊技の実行中に特定領域３９へ遊技球を通過させることで、大当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させ得る。これに対して、Ｖショート大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技の実行中に特定領域３９へ遊技球を通過させることができないため、その大当たり遊技後の遊技状態は、後述の通常確率状態（非高確率状態）となる。

【００８４】

なお、図１２に示すように、第１特別図柄（特図１）の抽選における大当たりの振分率は、Ｖロング大当たりが５０％、Ｖショート大当たりが５０％となっている。これに対して、第２特別図柄（特図２）の抽選において当選した大当たりは、全てＶロング大当たりとなっている。すなわち、後述の電サポ制御の実行により入球可能となる第２始動口２１への入賞に基づく抽選により大当たりに当選した場合には、必ずＶロング大当たりとなる

。このように本パチンコ遊技機１では、第１始動口２０に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第１特別図柄の抽選）よりも、第２始動口２１に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第２特別図柄の抽選）の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

【００８５】

ここで本パチンコ遊技機１では、大当たりか否かの抽選は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した大当たりの種別の抽選は「大当たり種別乱数」に基づいて行われる。図１４（Ａ）に示すように、大当たり乱数は０～６５５３５までの範囲で値をとる。大当たり種別乱数は、０～９までの範囲で値をとる。なお、第１始動口２０又は第２始動口２１への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および大当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。

【００８６】

リーチ乱数は、大当たり判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決める乱数である。リーチとは、複数の演出図柄（装飾図柄）のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば「７↓７」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面７ａ内で多少揺れているように表示されていてもよい。このリーチ乱数は、０～１２７までの範囲で値をとる。

【００８７】

また、変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、０～１２７までの範囲で値をとる。また、ゲート２８の通過に基づいて取得される乱数には、図１４（Ｂ）に示す普通図柄乱数（当たり乱数）がある。普通図柄乱数は、電チュー２２を開放させる補助遊技を行うか否かの抽選（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、０～２５５までの範囲で値をとる。

【００８８】

４．遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機１の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機１の特別図柄表示器４１および普通図柄表示器４２には、それぞれ、確率変動機能と変動時間短縮機能がある。特別図柄表示器４１の確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常確率状態（非高確率状態）」という。高確率状態では、大当たり確率が通常確率状態よりも高くなっている。すなわち、大当たりと判定される大当たり乱数の値が通常確率状態で用いる大当たり判定テーブルよりも多い大当たり判定テーブルを用いて、大当たり判定を行う（図１５（Ａ）参照）。つまり、特別図柄表示器４１の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄表示器４１による特別図柄の可変表示の表示結果（すなわち停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。

【００８９】

また、特別図柄表示器４１の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図１６参照）。つまり、特別図柄表示器４１の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

【００９０】

特別図柄表示器４１の確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもある

し、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄表示器４２の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄表示器４１の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄表示器４２の確率変動機能および変動時間短縮機能は、時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄抽選における当選確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当たりと判定される普通図柄乱数（当たり乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）を行う（図１５（Ｃ）参照）。つまり、普通図柄表示器４２の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄表示器４２による普通図柄の可変表示の表示結果が、普通当たり図柄となる確率が高くなる。

【００９１】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本形態では、普通図柄の変動時間は非時短状態では３０秒であるが、時短状態では１秒である（図１５（Ｄ）参照）。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー２２の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図１７参照）。すなわち、電チュー２２の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における電チュー２２の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図１７参照）。すなわち、電チュー２２の開放回数増加機能が作動している。

【００９２】

普通図柄表示器４２の確率変動機能と変動時間短縮機能、および電チュー２２の開放時間延長機能と開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チュー２２が頻繁に開放され、第２始動口２１へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー２２により第２始動口２１への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。

【００９３】

高ベース状態（電サポ制御状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器４２の確率変動機能、普通図柄表示器４２の変動時間短縮機能、電チュー２２の開放時間延長機能、および電チュー２２の開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チュー２２が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態（電サポ制御状態）は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

【００９４】

本形態のパチンコ遊技機１では、Ｖロング大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に特定領域３９への通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（本形態では１６０回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【００９５】

また、Ｖショート大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に特定領域３９の通過がなされていなければ（なされることは略ない）、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（本形態では１００回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【００９６】

なお、パチンコ遊技機１を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を

特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特定遊技状態」という。

【００９７】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域３Ｂ（図５参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御により低ベース状態と比べて電チュー２２が開放されやすくなっており、第１始動口２０への入賞よりも第２始動口２１への入賞の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート２８へ遊技球を通過させつつ、第２始動口２１へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお本パチンコ遊技機１では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

【００９８】

これに対して、低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域３Ａ（図５参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー２２が開放されにくくなっており、第２始動口２１への入賞よりも第１始動口２０への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第１始動口２０へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【００９９】

５．遊技制御用マイコン８１の動作

［主制御メイン処理］次に図１９～図３５に基づいて遊技制御用マイコン８１の動作について説明する。なお、遊技制御用マイコン８１の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、ＲＡＭ８４に設けられている。主制御基板８０に備えられた遊技制御用マイコン８１は、パチンコ遊技機１の電源がオンされると、ＲＯＭ８３から図１９に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（ステップS001）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、ＣＰＵ８２の設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間の管理のための回路）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等のリセット等を行う。フラグの初期値は「０」つまり「ＯＦＦ」であり、ステータスの初期値は「１」であり、カウンタの初期値は「０」である。なお初期設定(S001)は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【０１００】

初期設定(S001)に次いで、割り込みを禁止し(S002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)では、図１４に示した種々の乱数カウンタ値を１加算して更新する。各乱数カウンタ値は上限値に至ると「０」に戻って再び加算される。なお各乱数カウンタの初期値は「０」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また各乱数は、カウンタＩＣ等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。

【０１０１】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)が終了すると、割り込みを許可する(S004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理(S005)は、例えば４ｍｓｅｃ周期でＣＰＵ８２に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、例えば４ｍｓｅｃ周期で実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理(S005)が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときにＣＰＵ８２に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)はすぐには開始されず、割り込み許可(S004)がされてから開始される。

【０１０２】
［メイン側タイマ割り込み処理］次に、メイン側タイマ割り込み処理(S005)について説明する。図２０に示すように、メイン側タイマ割り込み処理(S005)では、まず出力処理(S101)を実行する。出力処理(S101)では、以下に説明する各処理において主制御基板８０のＲＡＭ８４に設けられた出力バッファにセットされたコマンド等を、サブ制御基板９０や払出制御基板１１０等に出力する。
【０１０３】
出力処理(S101)に次いで行われる入力処理(S102)では、主にパチンコ遊技機１に取り付けられている各種センサ（第１始動口センサ２０ａ，第２始動口センサ２１ａ、第１大入賞口センサ３０ａ、第２大入賞口センサ３５ａ、普通入賞口センサ２７ａ等（図８参照））が検知した検出信号を読み込み、入賞口の種類に応じた賞球を払い出すための払い出しデータをＲＡＭ８４の出力バッファにセットする。また、入力処理(S102)では、下皿６２の満杯を検出する下皿満杯スイッチからの検出信号も取り込み、下皿満杯データとしてＲＡＭ８４の出力バッファに記憶する。
【０１０４】
次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)は、図１９の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S003)と同じである。即ち、図１４に示した各種乱数カウンタ値（普通図柄乱数カウンタ値も含む）の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理(S005)の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理(S005)の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理(S005)が開始されるまでの期間）との両方で行われている。
【０１０５】
普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(S103)に次いで、後述する始動口センサ検出処理(S104)、普通動作処理(S105)、特別動作処理(S106)、および特定領域センサ検出処理(S107)を実行する。その後、その他の処理(S108)を実行して、メイン側タイマ割り込み処理(S005)を終了する。その他の処理(S108)としては、後述の特図２保留球数に基づいて第２特図保留表示器４３ｂをその数を示す表示態様に制御したり、後述の特図１保留球数に基づいて第１特図保留表示器４３ａをその数を示す表示態様に制御したりする。また、後述の普図保留球数に基づいて普図保留表示器４４をその数を示す表示態様に制御したりする。そして、次にＣＰＵ８２に割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のステップS002～S004の処理が繰り返し実行され（図１９参照）、割り込みパルスが入力されると（約４ｍｓｅｃ後）、再びメイン側タイマ割り込み処理(S005)が実行される。再び実行されたメイン側タイマ割り込み処理(S005)の出力処理(S101)においては、前回のメイン側タイマ割り込み処理(S005)にてＲＡＭ８４の出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。
【０１０６】
［始動口センサ検出処理］図２１に示すように、始動口センサ検出処理(S104)ではまず、ゲート２８に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ２８ａによって遊技球が検出されたか否か判定する(S201)。ゲート２８を遊技球が通過していれば(S201でYES)、後述のゲート通過処理(S202)を行う。一方、遊技球がゲート２８を通過していなければ(S201でNO)、ゲート通過処理(S202)をパスしてステップS203に進む。
【０１０７】
ステップS203では、第２始動口２１に遊技球が入賞したか否か、即ち、第２始動口センサ２１ａによって遊技球が検出されたか否か判定する(S203)。第２始動口２１に遊技球が入賞していない場合(S203でNO)にはステップS209に進むが、第２始動口２１に遊技球が入賞した場合には(S203でYES)、特図２保留球数（第２特図保留の数、具体的にはＲＡＭ８４に設けた第２特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が４個（上限数）に達しているか否か判定する(S204)。そして、特図２保留球数が４個に達している場合(S204でYES)には、ステップS209に進むが、特図２保留球数が４個未満である場合には(S204でNO)、特図２保留球数に１を加算する(S205)。

【０１０８】
続いて特図２関係乱数取得処理(S206)を行う。特図２関係乱数取得処理(S206)では、大当たり乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ａ）、大当たり種別乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＳ）、リーチ乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＲＣ）及び変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）を取得し（つまり図１４（Ａ）に示す乱数値群を取得し）、それら取得乱数値を第２特図保留記憶部８５ｂのうち現在の特図２保留球数に応じた第２特図保留記憶部８５ｂの記憶領域（図１０（ｂ）参照）に格納する。具体的には、特図２保留球数が「１」の場合には第１記憶領域に取得した乱数値群を格納し、特図２保留球数が「２」の場合には第２記憶領域に取得した乱数値群を格納し、特図２保留球数が「３」の場合には第３記憶領域に取得した乱数値群を格納し、特図２保留球数が「４」の場合には第４記憶領域に取得した乱数値群を格納する。
【０１０９】
続いて第２始動入賞コマンド特定処理(S207)を行う。第２始動入賞コマンド特定処理(S207)では、ステップS206で格納した乱数値群に基づき、図１８に示す始動入賞コマンド特定テーブルを用いて第２始動入賞コマンドを特定する。具体的には、現在の特図２保留球数が「４」且つ現在の遊技状態が時短状態であり、大当たり乱数が「１」、大当たり種別乱数が「１」、リーチ乱数が「１」、変動パターン乱数が「１」であれば、図１８の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第２始動口且つ時短状態の箇所を参照して、第２始動入賞コマンドとして「Ｆ２Ｈ４１Ｈ」というコマンドを特定する。なおコマンドは、２バイトの情報（１バイトの上位コマンド（例えばＦ２Ｈ）と１バイトの下位コマンド（例えば４１Ｈ））からなっている。
【０１１０】
図１８に示すテーブルにおける各乱数の区分けは、それぞれの乱数の判定テーブル（図１５（Ａ）の大当たり判定テーブル、図１２の大当たり種別判定テーブル、図１５（Ｂ）のリーチ判定テーブル、図１６の変動パターン判定テーブル）における区分けと対応している。従って、特定された第２始動入賞コマンドには、大当たりの当否、特別図柄の種類、リーチの有無、および後述のＳＰリーチを行うか否かの情報が含まれている。
【０１１１】
なお本形態の始動入賞コマンドでは、１６進数で二桁の上位コマンドのうち上の桁の値は、始動口の種類（第１始動口２０への入賞か第２始動口２１への入賞か）を指定する情報である。また、上位コマンドのうち下の桁の値は、遊技状態（時短状態か非時短状態か）を指定する情報である。また、１６進数で二桁の下位コマンドのうち、上の桁の値は、保留球数を指定する情報である（図１８の欄外の備考参照）。また、下位コマンドのうち下の桁の値は、大当たりの当否、特別図柄の種類、リーチの有無、及びＳＰリーチを行うか否かを指定する情報である。なお、このような始動入賞コマンドの生成に関するルールは、一例であり、任意に変更可能である。
【０１１２】
続いて遊技制御用マイコン８１は、ステップS207で特定した第２始動入賞コマンドをＲＡＭ８４の出力バッファにセットする(S208)。
【０１１３】
続いて始動口センサ検出処理(S104)では、第１始動口２０に遊技球が入賞したか否か、即ち、第１始動口センサ２０ａによって遊技球が検出されたか否かを判定する(S209)。第１始動口２０に遊技球が入賞していない場合(S209でNO)には処理を終えるが、第１始動口２０に遊技球が入賞した場合には(S209でYES)、特図１保留球数（第１特図保留の数、具体的にはＲＡＭ８４に設けた第１特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が４個（上限数）に達しているか否か判定する(S210)。そして、特図１保留球数が４個に達している場合(S210でYES)には、処理を終えるが、特図１保留球数が４個未満である場合には(S210でNO)、特図１保留球数に「１」を加算する(S211)。
【０１１４】
続いて特図１関係乱数取得処理(S212)を行う。特図１関係乱数取得処理(S212)では、特

図２関係乱数取得処理(S206)と同様に、大当たり乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ａ）、大当たり種別乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＳ）、リーチ乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＲＣ）及び変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）を取得し（つまり図１４（Ａ）に示す乱数値群を取得し）、それら取得乱数値を第１特図保留記憶部８５ａのうち現在の特図１保留球数に応じた第１特図保留記憶部８５ａの記憶領域（図１０（ａ）参照）に格納する。具体的には、特図１保留球数が「１」の場合には第１記憶領域に取得した乱数値群を格納し、特図１保留球数が「２」の場合には第２記憶領域に取得した乱数値群を格納し、特図１保留球数が「３」の場合には第３記憶領域に取得した乱数値群を格納し、特図１保留球数が「４」の場合には第４記憶領域に取得した乱数値群を格納する。

【０１１５】

続いて第１始動入賞コマンド特定処理(S213)を行う。第１始動入賞コマンド特定処理(S213)では、ステップS212で格納した乱数値群に基づき、図１８に示す始動入賞コマンド特定テーブルを用いて第１始動入賞コマンドを特定する。具体的には、現在の特図１保留球数が「４」且つ現在の遊技状態が非時短状態であり、大当たり乱数が「１」、大当たり種別乱数が「１」、リーチ乱数が「１」、変動パターン乱数が「１」であれば、図１８の始動入賞コマンド特定テーブルにおける第１始動口且つ非時短状態の箇所を参照して、第１始動入賞コマンドとして「Ｅ１Ｈ４１Ｈ」というコマンドを特定する。特定された第１始動入賞コマンドには、大当たりの当否、特別図柄の種類、リーチの有無、および後述のＳＰリーチを行うか否かを指定する情報が含まれている。

【０１１６】

続いて遊技制御用マイコン８１は、ステップS213で特定した第１始動入賞コマンドをＲＡＭ８４の出力バッファにセットして(S214)、処理を終える。

【０１１７】

[ゲート通過処理]図２２に示すようにゲート通過処理(S202)では、普通図柄保留球数（普図保留の数、具体的にはＲＡＭ８４に設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値）が４以上であるか否か判定し(S301)、普通図柄保留球数が４以上であれば(S301でYES)、処理を終了する。一方、普通図柄保留球数が４以上でなければ(S301でNO)、普通図柄保留球数に「１」を加算し(S302)、普通図柄乱数取得処理(S303)を行う。普通図柄乱数取得処理(S303)では、普通図柄乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈの値、図１４（Ｂ））を取得し、その取得乱数値をＲＡＭ８４の普図保留記憶部８６のうち現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

【０１１８】

[普通動作処理]遊技制御用マイコン８１は、始動口センサ検出処理(S104)に次いで、図２３に示す普通動作処理(S105)を行う。普通動作処理(S105)では、普通図柄表示器４２および電チュー２２に関する処理を４つの段階に分け、それらの各段階に「普通動作ステータス１，２，３，４」を割り当てている。そして、「普通動作ステータス」が「１」である場合には(S601でYES)、普通図柄待機処理(S602)を行い、「普通動作ステータス」が「２」である場合には(S601でNO、S603でYES)、普通図柄変動中処理(S604)を行い、「普通動作ステータス」が「３」である場合には(S601,S603で共にNO、S605でYES)、普通図柄確定処理(S606)を行い、「普通動作ステータス」が「４」である場合には(S601,S603,S605の全てがNO)、普通電動役物処理(S607)を行う。なお普通動作ステータスは、初期設定では「１」である。

【０１１９】

普通図柄待機処理(S602)では、普通図柄の保留球数が「０」でなければ、普図保留記憶部８６に格納されている普通図柄乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈの値）を読み出して、遊技状態に応じた普通図柄当たり判定テーブル（図１５（Ｃ））に基づいて普通図柄の当否判定を行う。そしてこの当否判定に続いて、遊技状態に応じた普通図柄変動パターン選択テーブル（図１５（Ｄ））を参照して、普通図柄の変動時間を含む普通図柄変動パターンを選択する。続いて、普通図柄保留球数を１ディクリメントするとともに、普図

保留記憶部８６における各普図保留の格納場所（記憶領域）を現在の位置から読み出される側に一つシフトする。その後、選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始するとともに、普通動作ステータスを「２」にセットする。

【０１２０】

普通図柄変動中処理(S604)では、普通図柄の変動時間が経過していれば、普通図柄の変動表示を普通図柄乱数の判定結果に応じた表示結果（普通当たり図柄又は普通ハズレ図柄）で停止させるとともに、普通動作ステータスを「３」にセットする。

【０１２１】

普通図柄確定処理(S606)では、普通図柄乱数の判定結果が当たりでなければ普通動作ステータスを「１」に戻すが、普通図柄乱数の判定結果が当たりであれば、遊技状態に応じた電チュー２２の開放パターン（図１７参照）をセットするとともに、普通動作ステータスを「４」にセットする。

【０１２２】

普通電動役物処理(S607)では、セットした電チューの開放パターンに従って第２始動口２１を開放させる。そして、セットした回数の電チュー２２の開放動作が終了したあと、普通動作ステータスを「１」に戻す。これにより、次回のメイン側タイマ割り込み処理において、普通動作処理（図２３）として再び普通図柄待機処理(S602)が実行されることになる。

【０１２３】

［特別動作処理］図２０に示すように遊技制御用マイコン８１は、普通動作処理(S105)に次いで特別動作処理(S106)を行う。特別動作処理(S106)では、図２４に示すように、特別図柄表示器４１および大入賞装置（第１大入賞装置３１および第２大入賞装置３６）に関する処理を４つの段階に分け、それらの各段階に「特別動作ステータス１，２，３，４」を割り当てている。そして、「特別動作ステータス」が「１」である場合には(S1301でYES)、特別図柄待機処理(S1302)を行い、「特別動作ステータス」が「２」である場合には(S1301でNO、S1303でYES)、特別図柄変動中処理(S1304)を行い、「特別動作ステータス」が「３」である場合には(S1301,S1303で共にNO、S1305でYES)、特別図柄確定処理(S1306)を行い、「特別動作ステータス」が「４」である場合には(S1301,S1303,S1305の全てがNO)、大当たり遊技としての特別電動役物処理(S1307)を行う。なお特別動作ステータスは、初期設定では「１」である。

【０１２４】

［特別図柄待機処理］図２５に示すように、特別図柄待機処理(S1302)ではまず、第２始動口２１の保留球数（即ち特図２保留球数）が「０」であるか否かを判定する(S1401)。特図２保留球数が「０」である場合(S1401でYES)、即ち、第２始動口２１への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶がない場合には、第１始動口２０の保留球数（即ち特図１保留球数）が「０」であるか否かを判定する(S1407)。そして、特図１保留球数も「０」である場合(S1407でYES)、即ち、第１始動口２０への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶もない場合には、既に画像表示装置７の表示画面７ａを待機画面（客待ち用のデモ画面）としたか否かを判定し(S1413)、そうであれば(S1413でYES)処理を終え、そうでなければ(S1413でNO)、所定の待機時間の経過を待って、待機画面を表示させるための客待ち待機コマンドをセットする(S1414)。

【０１２５】

ステップS1401において特図２保留球数が「０」でない場合(S1401でNO)、即ち、第２始動口２１への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶（特図２の保留情報）が１つ以上ある場合には、後述の特図２大当たり判定処理(S1402)及び特図２変動パターン選択処理(S1403)を行う。その後、遊技制御用マイコン８１は、特図２保留球数を１ディクリメントする(S1404)。そして、第２特図保留記憶部８５ｂにおける各種カウンタ値の格納場所（記憶領域）を現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第２特図保留記憶部８５ｂにおける保留４個目に対応する記憶領域（読み出される側から最も遠い記憶領域）をクリアする(S1405)。このようにして、第２特図保留が保留された順に消

化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン８１は、特図２変動開始処理(S1406)を実行する。特図２変動開始処理(S1406)では、特別動作ステータスを「２」にセットするとともに変動開始コマンドをセットして、第２特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図２変動開始処理(S1406)でセットされる変動開始コマンド（特図２変動開始コマンドともいう）には、特図２大当たり判定処理(S1402)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図２変動パターン選択処理(S1403)でセットされた変動パターンの情報（変動時間の情報を含む情報）が含まれている。

【０１２６】

また、特図２保留球数が「０」であるが特図１保留球数が「０」でない場合(S1401でYES且つS1407でNO)、即ち、特図２の保留情報はないが、第１始動口２０への入賞に起因して取得した乱数カウンタ値群の記憶（特図１の保留情報）が１つ以上ある場合には、後述の特図１大当たり判定処理(S1408)及び特図１変動パターン選択処理(S1409)を行う。その後、遊技制御用マイコン８１は、特図１保留球数を１ディクリメントする(S1410)。そして、第１特図保留記憶部８５ａにおける各種カウンタ値の格納場所（記憶領域）を、現在の位置から読み出される側に一つシフトするとともに、第１特図保留記憶部８５ａにおける保留４個目に対応する記憶領域（読み出される側から最も遠い記憶領域）をクリアする(S1411)。このようにして、第１特図保留が保留された順に消化されるようにしている。続いて遊技制御用マイコン８１は、特図１変動開始処理(S1412)を実行する。特図１変動開始処理(S1412)では、特別動作ステータスを「２」にセットするとともに変動開始コマンドをセットして、第１特別図柄の変動表示を開始する。なお、特図１変動開始処理(S1412)でセットされる変動開始コマンド（特図１変動開始コマンドともいう）には、特図１大当たり判定処理(S1408)でセットされた特図停止図柄データの情報や特図１変動パターン選択処理(S1409)でセットされた変動パターンの情報（変動時間の情報を含む情報）が含まれている。

【０１２７】

上記のように本形態では、第１特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第２特図保留が「０」の場合(S1401でYESの場合)に限って行われる。すなわち第２特図保留の消化は、第１特図保留の消化に優先して実行される。そして本形態では、第２特図保留に基づく抽選の方が、第1特図保留に基づく抽選よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たり（Ｖロング大当たり）に当選しやすくなっている（図１２参照）。

【０１２８】

［特図２大当たり判定処理（特図１大当たり判定処理）］特図２大当たり判定処理(S1402)と特図１大当たり判定処理(S1408)とは、処理の流れが同じであるため図２６に基づいてまとめて説明する。図２６に示すように、特図２大当たり判定処理(S1402)又は特図１大当たり判定処理(S1408)ではまず、判定値として、大当たり乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ａの値）を読み出す(S1501)。詳細には、特図２大当たり判定処理(S1402)では、ＲＡＭ８４の第２特図保留記憶部８５ｂの第１記憶領域（即ち第２特図保留の１個目に対応する記憶領域）に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。また特図１大当たり判定処理(S1408)では、ＲＡＭ８４の第１特図保留記憶部８５ａの第１記憶領域（即ち第１特図保留の１個目に対応する記憶領域）に記憶されている大当たり乱数カウンタ値を読み出す。

【０１２９】

次に、大当たり判定テーブル（図１５（Ａ））のアドレスをセットする(S1502)。次いで、確変フラグがＯＮか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する(S1503)。そして、高確率状態でなければ(S1503でNO)、すなわち通常確率状態（非高確率状態）であれば、大当たり判定テーブル（図１５（Ａ））のうち非高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「０」～「１６４」）に基づいて大当たりか否かを判定する(S1504)。一方、高確率状態であれば(S1503でYES)、大当たり判定テーブル（図１５（Ａ））のうち高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「０」～「６４９」）に基づいて大当たりか否かを判定する(S1505)。

【０１３０】
大当たり判定(S1504,S1505)の結果が「大当たり」であれば、大当たり種別乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＳの値）を読み出して、図１２に示す大当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり種別を判定する(S1506)。大当たり種別を判定(S1506)した後は、大当たりフラグをＯＮするとともに(S1507)、大当たり種別に応じた特図停止図柄データ（図１２参照）をＲＡＭ８４に設けた大当たり種別バッファにセットして(S1508)処理を終える。一方、大当たり判定(S1504,S1505)の結果が「ハズレ」であれば、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ（０１Ｈ）をセットして(S1508)処理を終える。
【０１３１】
［特図２変動パターン選択処理（特図１変動パターン選択処理）］特図２変動パターン選択処理(S1403)と特図１変動パターン選択処理(S1409)とは、処理の流れが同じであるため図２７及び図２８に基づいてまとめて説明する。図２７及び図２８に示すように、特図２変動パターン選択処理(S1403)又は特図１変動パターン選択処理(S1409)ではまず、遊技状態が時短状態か否か（時短フラグがＯＮか否か）を判定する(S1601)。そして、時短状態でなければ(S1601でNO)、すなわち非時短状態であれば、続いて大当たりフラグがＯＮか否かを判定する(S1602)。ＯＮであれば(S1602でYES)、さらに当選した大当たりの種別がＶロング大当たりであるか否かを、セットされている特図停止図柄データに基づいて判定する(S1603)。Ｖロング大当たりである場合には(S1603でYES)、非時短状態中Ｖロング大当たりテーブル（図１６に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つＶロング大当たりに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１の値）に基づいて変動パターンを選択する(S1604)。
【０１３２】
具体的には、特図１変動パターン選択処理(S1409)では変動パターンＰ１又はＰ２が選択され、特図２変動パターン選択処理(S1403)ではＰ２１が選択されることとなる。なお、変動パターンＰ１は、特図停止図柄データが「１１Ｈ」（図１２参照）である場合に選択される変動パターンであり、装飾図柄の変動演出における最終的な停止図柄を金図柄（Ｖロング大当たりである場合にしか選択されない図柄、具体的には「３」，「５」又は「７」の図柄）とする変動パターンである。これに対して、変動パターンＰ２は、特図停止図柄データが「１２Ｈ」（図１２参照）である場合に選択される変動パターンであり、装飾図柄の変動演出における最終的な停止図柄を銀図柄（Ｖロング大当たりであってもＶショート大当たりであっても選択される図柄、具体的には「１」，「２」，「４」，「６」又は「８」の図柄）とする変動パターンである。
【０１３３】
ここで図１６に示すように、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。また、リーチになる場合にそのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチとなるのかも決まる。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチである。本形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経て発展的に実行される。
【０１３４】
図２７のステップS1603において、Ｖロング大当たりでなければ(S1603でNO)、Ｖショート大当たりに当選しているので、非時短状態中Ｖショート大当たりテーブル（図１６に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つＶショート大当たりに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1605)。具体的には、特図１変動パターン選択処理(S1409)では変動パターンＰ３が選択されることとなる。なお、特図２の抽選ではＶショート大当たりに当選することはない。
【０１３５】
またステップS1602において、大当たりフラグがＯＮでなければ(S1602でNO)、リーチ乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＲＣの値）がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1606)。なお、図１５（Ｂ）に示すように、リーチ成立乱数値は非時短状態であれば「０」～「１３」であり、時短状態であれば「０」～「５」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態におい

て変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されようにすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。

【０１３６】

リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値である場合(S1606でYES)、即ち、リーチ有りハズレの場合には、非時短状態中リーチ有りハズレテーブル（図１６に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ有りハズレに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1607)。具体的には、特図１変動パターン選択処理(S1409)では変動パターンＰ４（ＳＰリーチハズレ）又はＰ５（ノーマルリーチハズレ）が選択され、特図２変動パターン選択処理(S1403)ではＰ２２（ＳＰリーチハズレ）又はＰ２３（ノーマルリーチハズレ）が選択されることとなる。

【０１３７】

リーチ乱数カウンタ値がリーチ成立乱数値でない場合(S1606でNO)、即ち、リーチ無しハズレの場合には、非時短状態中リーチ無しハズレテーブル（図１６に示す変動パターン判定テーブルのうち非時短状態且つリーチ無しハズレに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1608)。このリーチ無しハズレ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特別図柄の保留球数が「３」又は「４」であるときは、特別図柄の保留球数が「０」～「２」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。具体的には、特図１変動パターン選択処理(S1409)では変動パターンＰ６又はＰ７が選択され、特図２変動パターン選択処理(S1403)ではＰ２４又はＰ２５が選択されることとなる。

【０１３８】

またステップS1601において、遊技状態が時短状態であると判定した場合(S1601でYES)には、図２８に示すように、参照する変動パターン判定テーブルを時短状態中のテーブル（図１６に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分）にする事以外は、上記ステップS1602～S1608と同様の流れで処理(S1609～S1615)を行う。すなわち、Ｖロング大当たりであれば図１６の時短状態中且つＶロング大当たりに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1611)。具体的には、特図１変動パターン選択処理(S1409)では変動パターンＰ１１が選択され、特図２変動パターン選択処理(S1403)では変動パターンＰ３１が選択されることとなる。

【０１３９】

またＶショート大当たりであれば、図１６の時短状態中且つＶショート大当たりに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1612)。具体的には、特図１変動パターン選択処理(S1409)では変動パターンＰ１２が選択される。なお、特図２の抽選ではＶショート大当たりに当選することはない。またリーチ有りハズレであれば、図１６の時短状態中且つリーチ有りハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1614)。具体的には、特図１変動パターン選択処理(S1409)では変動パターンＰ１３（ＳＰリーチハズレ）が選択され、特図２変動パターン選択処理(S1403)では変動パターンＰ３２（ＳＰリーチハズレ）が選択されることとなる。またリーチ無しハズレであれば、図１６の時短状態中且つリーチ無しハズレに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1615)。具体的には、特図１変動パターン選択処理(S1409)では変動パターンＰ１４又はＰ１５が選択され、特図２変動パターン選択処理(S1403)では変動パターンＰ３３又はＰ３４が選択されることとなる。

【０１４０】

なお、時短状態中の変動パターン判定テーブル（図１６に示す変動パターン判定テーブルのうち時短状態に該当する部分）では、リーチ無しハズレ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留球数「２」～「４」のときに働く。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、短縮変動としての変動時間は、時短状態中の方が非時短状態中よりも短くなっている。すなわち、時短状態中の変動パターン判定テーブルは、非時短状態中の変動パターン判定テーブルよりも特別図柄の変動時間が短くなるような

テーブルとなっている。

【０１４１】

上記のようにして変動パターンの選択を行った後は、図２７に示すように、選択した変動パターンをセットして(S1616)、本処理を終える。セットした変動パターンの情報は変動開始コマンドに含められて、出力処理(S101)によりサブ制御基板９０に送られる。

【０１４２】

［特別図柄変動中処理］図２９に示すように、特別図柄変動中処理(S1304)ではまず、特別図柄の変動時間（ステップS1403又はS1409で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図１６参照)が経過したか否かを判定する(S1701)。経過していなければ(S1701でNO)、直ちにこの処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

【０１４３】

一方、変動時間が経過していれば(S1701でYES)、変動停止コマンドをセットするとともに(S1702)、特別動作ステータスを「３」にセットする(S1703)。そして、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄（大当たり図柄又はハズレ図柄）で停止させる等のその他の処理を行ってから(S1704)、この処理を終える。

【０１４４】

［特別図柄確定処理］図３０に示すように、特別図柄確定処理(S1306)ではまず、後述の遊技状態管理処理(S1801)を行う。次に、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する(S1802)。大当たりフラグがＯＮであれば(S1802でYES)、当選した大当たりの種類に応じた開放パターン（詳しくは図１２及び図１３を参照）をセットする(S1803)。なおこのときに、大当たり遊技中に実行した単位開放遊技（ラウンド遊技）の回数をカウントするラウンドカウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。

【０１４５】

遊技制御用マイコン８１は、ステップS1803に続いて、後述の遊技状態リセット処理を行う(S1804)。その後、大当たり遊技を開始するべく、大当たりのオープニングコマンド（図１２参照）をセットするとともに(S1805)、大当たり遊技のオープニングを開始し(S1806)、特別動作ステータスを「４」にセットする(S1807)。

【０１４６】

また、ステップS1802において大当たりフラグがＯＮでなければ(S1802でNO)、大当たり遊技を開始しないため、特別動作ステータスを「１」にセットして(S1808)処理を終える。

【０１４７】

［遊技状態管理処理］図３１に示すように、遊技状態管理処理(S1801)ではまず、確変フラグがＯＮか否か判定し(S2001)、ＯＮであれば、高確率状態中に実行した特別図柄変動の回数をカウントする確変カウンタの値を１ディクリメントするとともに(S2002)、確変カウンタの値が「０」か否か判定して(S2003)、「０」であれば確変フラグをＯＦＦする(S2004)。ステップS2001又はS2003の判定結果がNOであれば、ステップS2005に進む。なお、本パチンコ遊技機１では、高確率状態への移行時には確変カウンタの値が「１６０」にセットされるようになっている。この点については後述する。

【０１４８】

続いて、時短フラグがＯＮか否か判定し(S2005)、ＯＮであれば、時短状態中に実行した特別図柄変動の回数をカウントする時短カウンタの値を１ディクリメントするとともに(S2006)、時短カウンタの値が「０」か否か判定して(S2007)、「０」であれば時短フラグをＯＦＦする(S2008)。ステップS2005又はS2007の判定結果がNOであれば、ステップS2009に進む。なお、本パチンコ遊技機１では、時短状態への移行時には低確高ベース状態であれば時短カウンタの値が「１００」にセットされ、高確高ベース状態であれば時短カウンタの値が「１６０」にセットされるようになっている。この点については後述する。

【０１４９】

その後、遊技制御用マイコン８１は、現在の遊技状態の情報を含む遊技状態指定コマンドをＲＡＭ８４の出力バッファにセットして(S2009)、本処理を終える。

【０１５０】
［遊技状態リセット処理］図３２に示すように、遊技状態リセット処理(S1804)ではまず、確変フラグがＯＮか否かを判定し(S2101)、ＯＮであれば確変フラグをＯＦＦする(S2102)。また、時短フラグがＯＮか否かを判定し(S2103)、ＯＮであれば時短フラグをＯＦＦする(S2104)。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態且つ非時短状態に制御される。本形態では非時短状態時は常に低ベース状態であるので、大当たり遊技の実行中は低ベース状態に制御されることにもなる。
【０１５１】
［特別電動役物処理］図３３に示すように、特別電動役物処理(S1307)ではまず、大当たり終了フラグがＯＮであるか否かを判定する(S2201)。大当たり終了フラグは、実行中の大当たり遊技において大入賞装置（第1大入賞装置３１および第２大入賞装置３６）の開放が全て終了したことを示すフラグである。
【０１５２】
大当たり終了フラグがＯＮでなければ(S2201でNO)、大入賞口（第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５）の開放中か否か（すなわち大入賞装置の開放中か否か）を判定する(S2202)。開放中でなければ(S2202でNO)、大入賞口（第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５）を開放させる時間に至ったか否か、すなわち大当たりのオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時間に至ったか、又は、一旦閉鎖した大入賞口を再び開放させるまでのインターバル時間（閉鎖時間）が経過して開放開始の時間に至ったか否かを判定する(S2203)。
【０１５３】
ステップS2203の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、ステップS2203の判定結果がYESであれば、現在実行中の大当たり遊技がＶロング大当たりとしての大当たり遊技か否かを判定する(S2204)。そして、Ｖロング大当たりでなければステップS2207に進むが、Ｖロング大当たりであれば、第２大入賞口３５を開放させる第１４ラウンド若しくは第１６ラウンドを開始するタイミングであるか否か、すなわちラウンドカウンタの値が「３」若しくは「１」であるか否かを判定する(S2205)。第２ラウンドを開始するタイミングでなければ(S2205でNO)、そのままステップS2207に進む。これに対して、第２ラウンドを開始するタイミングであれば(S2205でYES)、Ｖ有効期間設定処理(S2206)を行う。
【０１５４】
Ｖ有効期間設定処理(S2206)では、Ｖロング大当たりの第１４ラウンド及び第１６ラウンドにおける第２大入賞口３５の開放中および第２大入賞口３５の閉塞後の数秒間を、特定領域センサ３９ａによる遊技球の検知を有効と判定するＶ有効期間に設定する。なお本形態ではこれ以外の期間（大当たり遊技を実行していないときも含む）を、特定領域センサ３９ａによる遊技球の検知を無効と判定するＶ無効期間に設定している。ここで、特定領域センサ３９ａによる遊技球の検知を有効と判定するというのは、特定領域センサ３９ａによる遊技球の検知に基づいてＶフラグをＯＮする（後述の特定領域センサ検出処理（図３５）を参照）ということである。また、特定領域センサ３９ａによる遊技球の検知を無効と判定するというのは、特定領域センサ３９ａによる遊技球の検知があってもＶフラグをＯＮしないということである。なお、Ｖ有効期間に第２大入賞口３５の閉塞後の数秒間を含めているのは、第２大入賞口３５の閉塞直前に第２大入賞口３５へ遊技球が入賞することがあるのを考慮したものである。
【０１５５】
すなわち本形態では、Ｖ有効期間中のＶ通過（特定領域３９への遊技球の通過）の検知時のみＶフラグをＯＮし、Ｖ有効期間外（Ｖ無効期間中）のＶ通過検知時にはＶフラグをＯＮしないこととしている。なお、ＶフラグがＯＮである場合には、確変フラグがＯＮされる即ち大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される（後述の遊技状態設定処理（図３４）を参照）。このようにすることで、不正行為によるＶ通過に基づいてＶフラグがＯＮされることのないように、すなわち高確率状態に設定されることのないようにして

いる。
【０１５６】
ステップS2207では、大当たりの種類に応じた開放パターン（図１２及び図１３参照）に従って大入賞口（第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５）を開放させる。なお、振分部材７１は、大当たり遊技（又はラウンド遊技）の開始から常に一定の動作で動いている。Ｖロング大当たりの開放パターン（Ｖロング開放パターン）では、第１４ラウンド及び第１６ラウンドにおいて、第２大入賞口３５に入賞した遊技球が余裕をもって特定領域３９を通過できるように開閉部材３７が開放される。これに対して、Ｖショート大当たりの開放パターン（Ｖショート開放パターン）では、第１４ラウンド及び第１６ラウンドにおいて、第２大入賞口３５に入賞することがほぼできないように開閉部材３７が開放される。また、Ｖショート開放パターンにおいては、仮に遊技球が第２大入賞口３５に入賞できたとしても特定領域３９を通過することができないように、振分部材７１の動作に対する開閉部材３７の開放タイミングが設定されている。
【０１５７】
続くステップS2208では、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行う。ラウンド指定コマンド送信判定処理(S2208)では、ステップS2207での大入賞口の開放が１回のラウンド遊技中での初めての開放か否かを判定し、そうであれば、実行中の大当たり遊技のラウンド数の情報を含むラウンド指定コマンド（図１２参照）を、ＲＡＭ８４の出力バッファにセットする。なお本形態では、１回のラウンド遊技中に複数回の大入賞口の開放がなされることはない。そのため、このステップS2208では、必ずラウンド指定コマンドがセットされることとなる。
【０１５８】
特別電動役物処理（図３３）のステップS2202において、大入賞口（第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５）の開放中であれば(S2202でYES)、大入賞口の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する(S2209)。本形態では、閉鎖条件は、そのラウンド遊技における大入賞口への入賞個数が規定の最大入賞個数（本形態では１ラウンド当たり８個）に達したこと、又は、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったこと（すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間（図１３参照）が経過したこと）のいずれかが満たされていることである。そして、大入賞口の閉鎖条件が成立していなければ(S2209でNO)、処理を終える。
【０１５９】
これに対して、大入賞口の閉鎖条件が成立している場合(S2209でYES)には、大入賞口（第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５）を閉鎖（閉塞）する(S2210)。そして、ステップS2210の閉鎖によって１回のラウンド遊技が終了する場合には(S2211でYES)、ラウンドカウンタの値を１ディクリメントし(S2212)、ラウンドカウンタの値が「０」であるか否か判定する(S2213)。「０」でなければ(S2213でNO)、次のラウンド遊技を開始するためにそのまま処理を終える。
【０１６０】
一方「０」であれば(S2213でYES)、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンド（図１２参照）をセットするとともに(S2214)、大当たりのエンディングを開始する(S2215)。そして、大当たり終了フラグをセットして処理を終える(S2216)。
【０１６１】
またステップS2201において大当たり終了フラグがＯＮであれば(S2201でYES)、最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディングの時間が経過したか否かを判定し(S2217)、エンディング時間が経過していなければ(S2217でNO)処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2217でYES)、大当たり終了フラグをＯＦＦするとともに(S2218)、大当たりフラグをＯＦＦし(S2219)、特別動作ステータスを「１」にセットする(S2220)。これにより、次回のメイン側タイマ割り込み処理において、特別動作処理（図２４）として再び特別図柄待機処理(S1302)が実行されることになる。その後、後述の遊技状態設定処理(S2221)を行って本処理を終える。

【０１６２】
［遊技状態設定処理］図３４に示すように、遊技状態設定処理(S2221)ではまず、Ｖフラグがオンか否かを判定する(S2301)。ＶフラグがＯＮでなければ(S2301でNO)、時短フラグをＯＮするとともに(S2302)、時短カウンタに「１００」をセットして(S2303)、ステップS2309に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が非高確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態（すなわち低確高ベース状態）になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が１００回行われること、又は次の大当たりに当選することのいずれかの条件の成立により終了する。
【０１６３】
一方、ステップS2301においてＶフラグがＯＮであれば、確変フラグをＯＮするとともに(S2304)、確変カウンタに「１６０」をセットする(S2305)。その後、ＶフラグをＯＦＦする(S2306)。続いて、時短フラグをＯＮするとともに(S2307)、時短カウンタに「１６０」をセットして(S2308)、ステップS2309に進む。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が、高確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態（すなわち高確高ベース状態）になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が１６０回行われること、又は次の大当たりに当選することのいずれかの条件の成立により終了する。
【０１６４】
ステップS2309では、遊技制御用マイコン８１は、今設定した遊技状態の情報を含む遊技状態指定コマンドをＲＡＭ８４の出力バッファにセットする。そして、遊技状態設定処理を終える。
【０１６５】
［特定領域センサ検出処理］図２０に示すように遊技制御用マイコン８１は、特別動作処理(S106)に次いで特定領域センサ検出処理(S107)を行う。特定領域センサ検出処理(S107)では図３５に示すように、まず、特定領域センサ３９ａによる遊技球の検知があったか否かを判定する(S2401)。なお本形態では、特定領域センサ３９ａによる遊技球の検知は、振分部材７１が第１の状態（図６（Ａ））に制御されているときのみなされる。ステップS2401にて検知がなければ(S2401でNO)処理を終了するが、検知があれば(S2401でYES)Ｖ有効期間中か否かを判定する(S2402)。Ｖ有効期間は、前述の特別電動役物処理（図３３）におけるＶ有効期間設定処理(S2206)にて設定される期間である。Ｖ有効期間は、Ｖロング大当たりの第１４ラウンド及び第１６ラウンド中の期間として設定される。
【０１６６】
ステップS2402でＶ有効期間中であると判定した場合には(S2402でYES)、ＶフラグをＯＮするとともに(S2403)、Ｖ通過コマンドをセットして(S2404)、本処理を終える。Ｖ通過コマンドは、サブ制御基板９０にＶ通過の報知を行わせるためのコマンドである。
【０１６７】
６．演出制御用マイコン９１の動作
［サブ制御メイン処理］次に図３６～図４６に基づいて演出制御用マイコン９１の動作について説明する。なお、演出制御用マイコン９１の動作説明にて登場するカウンタ、タイマ、フラグ、ステータス、バッファ等は、ＲＡＭ９４に設けられている。サブ制御基板９０に備えられた演出制御用マイコン９１は、パチンコ遊技機１の電源がオンされると、ＲＯＭ９３から図３６に示したサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まずＣＰＵ初期化処理を行う（S4001）。ＣＰＵ初期化処理（S4001）では、スタックの設定、定数設定、ＣＰＵ９２の設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間の管理のための回路）等の設定等を行う。
【０１６８】
続いて、電源断信号がＯＮで且つＲＡＭ９４の内容が正常であるか否かを判定する(S4002)。そしてこの判定結果がＮＯであれば、ＲＡＭ９４の初期化をして(S4003)、ステップS4004に進む。一方、判定結果がＹＥＳであれば(S4002でYES)、ＲＡＭ９４の初期化をせずにステップS4004に進む。すなわち、電源断信号がＯＮでない場合、又は電源断信号がＯＮであってもＲＡＭ９４内容が正常でない場合には(S4002でNO)、ＲＡＭ９４を初期化

するが、停電などで電源断信号がＯＮとなったがＲＡＭ９４内容が正常に保たれている場合には(S4002でYES)、ＲＡＭ９４を初期化しない。なお、ＲＡＭ９４を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタ等の値はリセットされる。また、このステップＳ4001～Ｓ4003は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【０１６９】

ステップS4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する(S4005)。乱数シード更新処理(S4005)では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。なお、演出決定用乱数には、後述の保留変化乱数、後述の変化シナリオ乱数、変動演出パターンを決定するための変動演出パターン決定用乱数、演出図柄を決定するための演出図柄決定用乱数、種々の予告演出を決定するための予告演出決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板８０が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を１ずつ加算するのではなく、２ずつ加算するなどしてもよい。これは、前述の主制御基板８０が行う乱数更新処理においても同様である。

【０１７０】

乱数シード更新処理(S4005)が終了すると、コマンド送信処理を実行する(S4006)。コマンド送信処理では、サブ制御基板９０のＲＡＭ９４内の出力バッファに格納されている各種のコマンドを、画像制御基板１００に送信する。コマンドを受信した画像制御基板１００は、コマンドに従い画像表示装置７を用いて各種の演出（演出図柄変動演出や、大当たり遊技に伴う大当たり演出（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）、先読み保留演出、客待ち演出等）を実行する。なお、画像制御基板１００による各種の演出の実行に伴ってサブ制御基板９０は、音声制御基板１０６を介してスピーカ６７から音声を出力したり、ランプ制御基板１０７を介して盤ランプ５や枠ランプ６６を発光させたり、盤可動体１５や枠可動体６００を駆動させたりする。演出制御用マイコン９１は続いて、割り込みを許可する(S4007)。以降、ステップS4004～S4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理(S4008)、１ｍｓタイマ割り込み処理(S4009)、および１０ｍｓタイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。

【０１７１】

[受信割り込み処理]受信割り込み処理(S4008)では、図３７に示すように、ストローブ信号（ＳＴＢ信号）がＯＮか否か、すなわち主制御基板８０から送られたストローブ信号が演出制御用マイコン９１の外部ＩＮＴ入力部に入力されたか否かを判定する(S4101)。そして、ストローブ信号がＯＮでなければ処理を終え、ＯＮであれば主制御基板８０から送信されてきた各種のコマンドをＲＡＭ９４に格納する(S4102)。この受信割り込み処理は、他の割り込み処理(S4009、S4010)に優先して実行される処理である。

【０１７２】

［１ｍｓタイマ割り込み処理］１ｍｓタイマ割り込み処理(S4009)は、サブ制御基板９０に１ｍｓｅｃ周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図３８に示すように、１ｍｓタイマ割り込み処理(S4009)ではまず、入力処理(S4201)を行う。入力処理(S4201)では、演出ボタン検出スイッチ６３ａ、セレクトボタン検出スイッチ６８ａ及び可動体復帰ボタン検出スイッチ３２３ａからの検知信号に基づいてスイッチデータ（エッジデータ及びレベルデータ）を作成する。

【０１７３】

続いて、ランプデータ出力処理(S4202)を行う。ランプデータ出力処理(S4202)では、演出に合うタイミングで盤ランプ５や枠ランプ６６を発光させるべく、後述の１０ｍｓタイマ割り込み処理におけるランプ処理(S4305)や他の処理で作成したランプデータをランプ制御基板１０７に出力する。つまり、ランプデータに従って盤ランプ５や枠ランプ６６を所定の発光態様で発光させる。

【０１７４】

次いで、駆動制御処理(S4203)を行う。駆動制御処理(S4203)では、演出に合うタイミングで盤可動体１５や枠可動体６００を駆動させるべく、駆動データ（盤可動体１５や枠可動体６００の駆動ためのデータ）を作成したり、出力したりする。後述の１０ｍｓタイマ

割り込み処理における各処理でセットされた駆動データもこの処理で出力される。つまり、駆動データに従って、盤可動体１５や枠可動体６００を所定の動作態様で駆動させる。
【０１７５】
そして、ウォッチドッグタイマのリセット設定を行うウォッチドッグタイマ処理(S4204)を行って、本処理を終える。
【０１７６】
［１０ｍｓタイマ割り込み処理］１０ｍｓタイマ割り込み処理(S4010)は、サブ制御基板９０に１０ｍｓｅｃ周期の割り込みパルスが入力される度に実行される。図３９に示すように、１０ｍｓタイマ割り込み処理(S4010)ではまず、後述する受信コマンド解析処理(S4301，図４０)、特図保留演出制御処理(S4302，図４６)を順次行う。次いで、１ｍｓタイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを１０ｍｓタイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてＲＡＭ９４に格納するスイッチ状態取得処理を行う(S4303)。続いて、スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面７ａの表示内容等を設定するスイッチ処理(S4304)を行う。
【０１７７】
その後、ランプ処理(S4305)を行う。ランプ処理(S4305)では、ランプデータ（盤ランプ５や枠ランプ６６の発光を制御するデータ）の作成や発光演出の時間管理等を行う。続いて、音声制御処理(S4306)を行う。音声制御処理(S4306)では、音声データ（スピーカ６７からの音声の出力を制御するデータ）の作成及び音声制御基板１０６への出力や、音声演出の時間管理等を行う。これにより、実行する演出に合った音声がスピーカ６７から出力される。例えば、枠可動体６００の待機位置から動作位置への変位時には、所定の効果音（ＳＥ）が出力される。これにより、枠可動体６００が作動することを遊技者に報知することとしている。
【０１７８】
そして、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行して(S4307)、本処理を終える。
【０１７９】
［受信コマンド解析処理］図４０に示すように、受信コマンド解析処理(S4301)ではまず、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から始動入賞コマンド(第１始動入賞コマンド又は第２始動入賞コマンド)を受信したか否か判定し(S4401)、受信していれば後述する保留数加算処理(S4402)および先読み演出判定処理(S4403)を行う。
【０１８０】
続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から変動開始コマンドを受信したか否か判定し(S4404)、受信していれば後述する変動演出開始処理(S4405)および保留数減算処理(S4406)を行う。
【０１８１】
続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から変動停止コマンドを受信したか否か判定し(S4407)、受信していれば後述する変動演出終了処理(S4408)を行う。
【０１８２】
続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０からオープニングコマンドを受信したか否か判定し(S4409)、受信していればオープニング演出選択処理(S4410)を行う。オープニング演出選択処理(S4410)では、オープニングコマンド（図１２参照）を解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のオープニング中に実行するオープニング演出のパターン（内容）を選択する。そして、選択したオープニング演出パターンにてオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをＲＡＭ９４の出力バッファにセットする。
【０１８３】
続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０からラウンド指定コマンドを受信したか否か判定し(S4411)、受信していればラウンド演出選択処理(S4412)を行う。ラウンド演出選択処理(S4412)では、ラウンド指定コマンド（図１２参照）を解析して、その解

析結果に基づいて、大当たり遊技のラウンド遊技中に実行するラウンド演出のパターン（内容）を選択する。そして、選択したラウンド演出パターンにてラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドをＲＡＭ９４の出力バッファにセットする。

【０１８４】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０からエンディングコマンドを受信したか否か判定し(S4413)、受信していればエンディング演出選択処理(S4414)を行う。エンディング演出選択処理(S4414)では、エンディングコマンド（図１２参照）を解析して、その解析結果に基づいて、大当たり遊技のエンディング中に実行するエンディング演出のパターン（内容）を選択する。そして、選択したエンディング演出パターンにてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをＲＡＭ９４の出力バッファにセットする。

【０１８５】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０からＶ通過コマンドを受信したか否か判定し(S4415)、受信していればＶ通過報知演出開始処理(S4416)を行う。Ｖ通過報知演出開始処理(S4416)では、Ｖ通過報知演出を開始するためのＶ通過報知演出開始コマンドをＲＡＭ９４の出力バッファにセットする。Ｖ通過報知演出とは、Ｖ通過があったことを遊技者に報知するための演出である。本形態では、所定のＶ通過報知画像（例えば「Ｖ」の文字を示す文字画像）を表示画面７ａに表示する演出である。なお、Ｖ通過報知演出は、特別の効果音をスピーカ６７から出力するなど、他の態様であってもよい。

【０１８６】

続いて、その他の処理(S4417)として、上記のコマンド以外の受信コマンドに基づく処理（例えば、遊技状態の把握ために遊技状態指定コマンドに基づき現在の遊技状態を示す遊技状態ステータスの値を設定する処理等）を行って、受信コマンド解析処理を終える。

【０１８７】

［保留数加算処理］図４１に示すように、保留数加算処理(S4402)ではまず、演出制御用マイコン９１は、ＲＡＭ９４の受信バッファに格納されている始動入賞コマンドをＲＡＭ９４の特図保留演出記憶部（第１特図保留演出記憶部９５ａ又は第２特図保留演出記憶部９５ｂ）に記憶する(S4501)。すなわち、始動入賞コマンドに係る始動口の種類を確認して、第１始動口２０への入賞に基づいて生成された第１始動入賞コマンドであれば、その第１始動入賞コマンドを第１特図保留演出記憶部９５ａ（図１１（ｂ）参照）に記憶する。また、第２始動口２１への入賞に基づいて生成された第２始動入賞コマンドであれば、その第２始動入賞コマンドを第２特図保留演出記憶部９５ｂ（図１１（ｃ）参照）に記憶する。なお、始動入賞コマンドは、各特図保留演出記憶部において第１～第４まである記憶領域のうち当該コマンドが記憶されていない最も番号の小さい記憶領域に記憶される。これにより、特図保留の記憶順に対応した順で始動入賞コマンドが記憶されていくことになる。

【０１８８】

続いて演出制御用マイコン９１は、ステップS4501で始動入賞コマンドを記憶した記憶領域の保留表示態様データ記憶領域（図１１（ｄ）参照）に、特図保留表示態様データとして、演出保留画像の通常の表示態様（通常態様）に対応する通常態様データ（０１Ｈ）を記憶する(S4502)。なお、本形態における通常態様の演出保留画像（通常演出保留画像）とは、図５０（ａ）に示す三角形のエンブレムを含む画像７１０である。その後、演出制御用マイコン９１は、ステップS4501で記憶した始動入賞コマンドを解析し(S4503)、その始動入賞コマンドが第１始動口２０への入賞に基づき特定された第１始動入賞コマンドであるか否かを判定する(S4504)。第１始動入賞コマンドであれば、ＲＡＭ９４に設けられた第１特図保留演出カウンタの値を「１」加算して更新するとともに(S4505)、第１特図保留発生フラグをＯＮして(S4506)、処理を終える。一方、第２始動口２１への入賞に基づき特定された第２始動入賞コマンドであれば、ＲＡＭ９４に設けられた第２特図保留演出カウンタの値を「１」加算して更新するとともに(S4507)、第２特図保留発生フラグをＯＮして(S4508)、処理を終える。

【０１８９】
なお、第１特図保留演出カウンタは、第１始動入賞コマンドが受信され、ＲＡＭ９４の第１特図保留演出記憶部９５ａに記憶される度に「１」加算される。すなわち、第１特図保留演出カウンタは、ＲＡＭ８４の第１特図保留記憶部８５ａに記憶されている乱数値群（数値情報）の個数である第１特図保留の数（Ｕ１）を計数するカウンタである。同様に、第２特図保留演出カウンタは、第２始動入賞コマンドが受信され、ＲＡＭ９４の第２特図保留演出記憶部９５ｂに記憶される度に「１」加算される。すなわち、第２特図保留演出カウンタは、ＲＡＭ８４の第２特図保留記憶部８５ｂに記憶されている乱数値群（数値情報）の個数である第２特図保留の数（Ｕ２）を計数するカウンタである。
【０１９０】
［先読み演出判定処理］図４２に示すように、先読み演出判定処理(S4403)ではまず、演出制御用マイコン９１は、ステップS4501で記憶した始動入賞コマンドを解析する(S4601)。既に述べたように、始動入賞コマンドには、図１８のテーブルのコマンド解析内容の欄に示した情報や保留個数の情報などが含まれている。従って、始動入賞コマンドを解析すれば、演出制御用マイコン９１は、その始動入賞コマンドに係る数値情報（その始動入賞コマンドの特定に利用した各種乱数値の情報）が大当たりと判定される数値情報であるか否かや、ＳＰリーチを行うと判定される数値情報であるか否かがわかる。
【０１９１】
続いて演出制御用マイコン９１は、ステップS4601で解析した始動入賞コマンドがＳＰリーチの実行を示すコマンドであるか否かを判定する(S4602)。具体的には図１８に示すように、始動入賞コマンドは、その下位コマンドの下の桁が「１」、「２」又は「３」であればＳＰリーチを実行することを示している。そのため、ここでは始動入賞コマンドの下位コマンドの下の桁に基づいてＳＰリーチの実行の有無を判定する。
【０１９２】
なお本形態では、数値情報に基づいて始動入賞コマンドを特定する遊技制御用マイコン８１と、特定された始動入賞コマンドを解析することでその始動入賞コマンドに係る数値情報が大当たりとなるか否かを判定する演出制御用マイコン９１とによって、「記憶手段（特図保留記憶部８５）に記憶された数値情報（乱数値）が特定の数値情報（大当たりと判定される乱数値）であるか否かを、利益付与判定手段による判定前（大当たり判定前）に判定する事前判定手段」が構成されている。なお、遊技制御用マイコン８１が大当たりと判定されるか否かの情報を含む始動入賞コマンドを生成しているという点に鑑みれば、実質的には遊技制御用マイコン８１のみにより事前判定手段が構成されているともいえる。
【０１９３】
そして、始動入賞コマンドがＳＰリーチの実行を示すものでなければ(S4602でNO)、処理を終える。一方、始動入賞コマンドがＳＰリーチの実行を示すものであれば(S4602でYES)、保留変化乱数を取得する(S4603)。すなわち、保留変化乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値を、第１特図保留演出記憶部９５ａ又は第２特図保留演出記憶部９５ｂにおけるステップS4601で解析した始動入賞コマンドが記憶されている記憶領域の保留変化乱数記憶領域（図１１（ｄ）参照）に記憶する。
【０１９４】
続いて演出制御用マイコン９１は、ステップS4603で取得した保留変化乱数を、図４７に示す保留変化乱数判定テーブルを用いて判定する(S4604)。この判定により、先読み保留演出（保留予告演出）を実行するか否かを決定する。先読み保留演出とは、先読み判定結果（始動入賞コマンドの解析結果）に基づいて通常態様の演出保留画像（通常演出保留画像）とは異なる特定態様の演出保留画像（特定演出保留画像）を表示する演出である。
【０１９５】
本形態では、図５０（ｂ）に示すようなアルファベット一文字を含む画像が、特定演出保留画像（特定演出保留表示に相当）７２０である。この特定演出保留画像７２０は、パチンコ遊技機１の機種名ロゴである「ＬＯＧＯ」の文字列を構成する各文字の一つを含む

画像となっている。より詳細には特定演出保留画像７２０は、第１演出保留表示エリア７０１における各表示領域（第１表示領域７０１ａ、第２表示領域７０１ｂ、第３表示領域７０１ｃ、及び第４表示領域７０１ｄ）毎に定められており、第１表示領域７０１ａの特定演出保留画像は、「Ｌ」の文字を含む画像７２１となっている（図５１（ｅ）参照）。また、第２表示領域７０１ｂの特定演出保留画像は、「Ｏ」の文字を含む画像７２２となっている（図５１（ｄ）参照）。また、第３表示領域７０１ｃの特定演出保留画像は、「Ｇ」の文字を含む画像７２３となっている（図５０（ｃ）参照）。また、第４表示領域７０１ｄの特定演出保留画像は、「Ｏ」の文字を含む画像７２４となっている（図５０（ｂ）参照）。

【０１９６】

なお、第２演出保留表示エリア７０２における特定演出保留画像も、上述の第１演出保留表示エリア７０１における特定演出保留画像と同様に、各表示領域（第１表示領域７０２ａ、第２表示領域７０２ｂ、第３表示領域７０２ｃ、及び第４表示領域７０２ｄ）毎に定められている。つまり、第１表示領域７０２ａの特定演出保留画像は「Ｌ」の文字を含む画像７２１となっており、第２表示領域７０２ｂの特定演出保留画像は「Ｏ」の文字を含む画像７２２となっており、第３表示領域７０２ｃの特定演出保留画像は「Ｇ」の文字を含む画像７２３となっており、第４表示領域７０２ｄの特定演出保留画像は「Ｏ」の文字を含む画像７２４となっている。

【０１９７】

このように本形態では、演出保留表示エリア７０１，７０２の表示領域ごとに専用の特定演出保留画像が表示されるようになっている。これを領域別表示態様の特定演出保留画像（領域別特定演出保留画像）と呼ぶ。そして、これらの全ての領域別特定演出保留画像のまとまりとして、「ＬＯＧＯ」という機種名ロゴ（特定文字情報の一例）を表現できるようになっている。つまり、領域別表示態様は、各領域別表示態様の特定演出保留画像のまとまりで意味を構成する表示態様となっている。よって、遊技者は演出保留画像のシフト表示時に各領域別特定演出保留画像７２１，７２２，７２３，７２４のまとまりとしての意味（本形態では機種名の略称）を追うのを楽しむことができるようになっている。

【０１９８】

図４２に戻り、ステップS4604の判定においては、ステップS4601での始動入賞コマンドの解析結果が大当たりか否かに応じて、異なる判定テーブルを用いることとしている。これにより、大当たりである場合の方がハズレである場合よりも先読み保留演出が実行され易くなるようにしている。なお、既にこの先読み保留演出を行っている場合には、さらなる先読み保留演出の実行を禁止するように構成するとよい。

【０１９９】

ステップS4604の判定結果が、先読み保留演出の実行なし（保留変化なし）であれば(S4604でNO)、演出保留画像の最終的な表示態様（最終態様）は、通常態様（図５０（ａ）のエンブレムの画像つまり通常演出保留画像７１０）である。そのため、最終態様データとして、通常演出保留画像に対応する「０１Ｈ」を、ＲＡＭ９４の所定の記憶領域にセットして処理を終える。

【０２００】

一方、ステップS4604の判定結果が、先読み保留演出の実行あり（保留変化あり）であれば(S4604でYES)、演出保留画像の最終態様は、特定態様（図５０（ｂ）等のアルファベットを含む画像つまり特定演出保留画像７２０）である。そのため、最終態様データとして、「０２Ｈ」、「０３Ｈ」、又は「０４Ｈ」をＲＡＭ９４の所定の記憶領域にセットするとともに、続いて変化シナリオ乱数を取得する(S4605)。

【０２０１】

ここで特定演出保留画像７２０には、緑色のエフェクト画像７３０（図５０（ｂ）参照）とともに表示される特定演出保留画像（緑エフェクト特定演出保留画像）と、赤色のエフェクト画像とともに表示される特定演出保留画像（赤エフェクト特定演出保留画像）と、虹色のエフェクト画像とともに表示される特定演出保留画像（虹エフェクト特定演出保

留画像）とがある。緑エフェクト特定演出保留画像（緑保留画像ともいう）の特図保留表示態様データは、特定態様データ「０２Ｈ」である。赤エフェクト特定演出保留画像（赤保留画像ともいう）の特図保留表示態様データは、特定態様データ「０３Ｈ」である。虹エフェクト特定演出保留画像（虹保留画像ともいう）の特図保留表示態様データは、特定態様データ「０４Ｈ」である。なお、緑色→赤色→虹色の順に大当たり当選に対する期待度（信頼度）が高くなるよう各画像の選択比率が設定されている（図４７参照）。

【０２０２】

ステップS4605の変化シナリオ乱数の取得処理では、変化シナリオ乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値を、第１特図保留演出記憶部９５ａ又は第２特図保留演出記憶部９５ｂにおけるステップS4601で解析した始動入賞コマンドが記憶されている記憶領域の変化シナリオ乱数記憶領域（図１１（ｄ）参照）に記憶する。そして、続くステップS4606では、ステップS4605で取得した変化シナリオ乱数を、図４８に示す変化シナリオ乱数判定テーブルを用いて判定する。これにより、演出保留画像の変化態様（変化シナリオ）を決定する(S4606)。演出保留画像の変化シナリオとは、特図保留（特別図柄の変動表示を実行する権利）が発生してから消滅するまでの間におけるその特図保留に対応する演出保留画像の表示態様の推移の様子のことである。

【０２０３】

この変化態様の判定においては、図４８に示すように、ステップS4604の判定の結果としてセットされた最終態様データの種類と、ステップS4601での始動入賞コマンドの解析結果である保留個数の情報に応じて、異なる判定テーブルを用いることとしている。なお保留個数の情報は、特図保留演出カウンタのカウンタ値に基づいて取得してもよい。具体的な変化シナリオの内容については後述する。

【０２０４】

ここで、当該変動に対応する特定演出保留画像の表示について説明する。特定演出保留画像に対応する数値情報に基づく特別図柄の変動が開始された場合には、表示画面７ａ中の当該変動用演出保留表示エリア７０３に、「ＬＯＧＯ」の文字列を構成する各文字「Ｌ」、「Ｏ」、「Ｇ」、「Ｏ」の特定演出保留画像７２１，７２２，７２３，７２４を、この順にループ表示する（図５１（ｆ）参照）。これにより特定演出保留画像に係る特別図柄の変動表示時には、演出保留画像によって「ＬＯＧＯ」という本パチンコ遊技機１の機種名（詳細には機種名の略称）を遊技者に対してアピールできるようになっている。この変動用演出保留表示エリア７０３に表示する特定演出保留画像の表示態様を、特殊表示態様という。つまり、特殊表示態様は、各領域別特定演出保留画像のまとまりとしての意味を認識させ得る表示態様である。

【０２０５】

次いで、演出制御用マイコン９１は、ステップS4606で決定した変化シナリオに対応する変化シナリオデータ（図４８参照）を、ＲＡＭ９４の所定の記憶領域にセットする。その後、先読み保留演出の実行回数をカウントする先読み保留演出カウンタに、現在の特図保留演出カウンタのカウンタ値をセットして(S4608)、本処理を終える。

【０２０６】

［変動演出開始処理］図４３に示すように、変動演出開始処理(S4405)ではまず、演出制御用マイコン９１は、変動開始コマンドを解析する（S4701）。変動開始コマンドには、変動パターン選択処理（図２７）でセットされた変動パターンの情報が含まれている。変動パターンの情報には、特図１の変動開始であるか特図２の変動開始であるかの情報や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報、特図１又は特図２の大当たり判定処理の判定結果としての図柄を指定する図柄情報等が含まれている（図１６参照）。なお、ここで演出制御用マイコン９１が取得した遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する処理においても適宜利用可能である。

【０２０７】

次に演出制御用マイコン９１は、変動演出パターンの選択を行う(S4703)。具体的には、変動演出パターン決定用乱数を取得するとともに、変動パターンの種類（図１６のＰ１

等）に応じて分類されている複数のテーブルの中から、変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択し、その選択したテーブルを用いて、取得した変動演出パターン決定用乱数を判定することにより、変動演出パターンを選択する。これにより、枠可動体６００や盤可動体１５の可動の有無やそのタイミングといった詳細まで含めて変動演出の内容が決定される。つまり変動演出パターンが決まれば、変動演出の時間、演出図柄の変動表示態様、リーチ演出の有無、リーチ演出の内容、ＳＷ演出（演出ボタン演出）の有無、ＳＷ演出の内容、演出展開構成、演出図柄の背景の種類等からなる変動演出の内容の詳細が決まることとなる。

【０２０８】

続いて演出制御用マイコン９１は、変動演出において最終的に停止表示する演出図柄（装飾図柄）８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの選択を行う(S4704)。具体的には、演出図柄決定用乱数を取得するとともに、特別図柄の種類やリーチの有無に応じて分類されている複数のテーブルの中から、変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択し、その選択したテーブルを用いて、取得した演出図柄決定用乱数を判定することにより、演出図柄を選択する。これにより、最終的に停止表示される演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの組み合わせ（例えば「７７７」等）が決定される。

【０２０９】

続いて演出制御用マイコン９１は、予告演出の選択を行う(S4705)。具体的には、予告演出決定用乱数を取得するとともに、特別図柄の種類やリーチの有無に応じて分類されている複数のテーブルの中から、変動開始コマンドの解析結果に基づいて一つのテーブルを選択し、その選択したテーブルを用いて、取得した予告演出決定用乱数を判定することにより、予告演出を選択する。これにより、いわゆるステップアップ予告演出やチャンスアップ予告演出などの予告演出の内容が決定される。

【０２１０】

そして、選択した変動演出パターン、演出図柄、及び予告演出にて変動演出を開始するための変動演出開始コマンドをＲＡＭ９４の出力バッファにセットして(S4706)、変動演出開始処理を終了する。ステップS4706でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4305)により画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２は、所定の演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、画像表示装置７の表示画面７ａにて変動演出を行う。

【０２１１】

［保留数減算処理］図４４に示すように、保留数減算処理(S4406)ではまず、演出制御用マイコン９１は、ＲＡＭ９４の受信バッファに格納されている変動開始コマンドを解析する(S4801)。そして、解析した変動開始コマンドが第１始動口２０への入賞に基づくコマンドであるか否かを判定する(S4802)。第１始動口２０への入賞に基づくコマンドである場合には(S4802でYES)、ＲＡＭ９４に設けられている第１特図保留演出カウンタのカウンタ値を「１」減算するとともに(S4803)、第１特図保留消滅フラグをＯＮして(S4804)、ステップS4807に進む。

【０２１２】

一方、ステップS4802において第１始動口２０への入賞に基づくコマンドでない場合には(S4802でNO)、ＲＡＭ９４に設けられている第２特図保留演出カウンタのカウンタ値を「１」減算するとともに(S4805)、第２特図保留消滅フラグをＯＮして(S4806)、ステップS4807に進む。

【０２１３】

ステップS4807では、演出制御用マイコン９１は、ＲＡＭ９４の特図保留演出記憶部（第１特図保留演出記憶部９５ａ又は第２特図保留演出記憶部９５ｂ）に記憶されているデータのシフト処理を行う。このシフト処理では、第１記憶領域～第４記憶領域に記憶されている各データを１つ前の記憶領域にシフトさせるとともに、第４記憶領域をクリアする。例えば、第１特図保留演出記憶部９５ａの第４記憶領域に記憶されているデータは、第１特図保留演出記憶部９５ａの第３記憶領域にシフトされ、第４記憶領域はクリアされる

。また、第１特図保留演出記憶部９５ａの第１記憶領域に記憶されているデータは、第１特図保留演出記憶部９５ａ及び第２特図保留演出記憶部９５ｂに共通の当該変動用演出記憶部（第０記憶領域）９５ｃ（図１１（ａ））にシフトされ、当該変動用演出記憶部９５ｃに記憶されていたデータは消去される。これにより、前回の変動演出に係るデータは消去される。

【０２１４】

続いて演出制御用マイコン９１は、ＲＡＭ９４の所定の記憶領域に変化シナリオデータがセットされているか否かを判定する(S4808)。変化シナリオデータがセットされていなければ(S4808でNO)、処理を終える。一方、変化シナリオデータがセットされていれば(S4808でYES)、先読み保留演出の実行中であるので、先読み保留演出カウンタのカウンタ値を「１」減算してから(S4809)、処理を終える。

【０２１５】

［変動演出終了処理］図４５に示すように、変動演出終了処理(S4408)ではまず、演出制御用マイコン９１は、変動停止コマンドを解析する(S4901)。そして、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをＲＡＭ９４の出力バッファにセットする(S4902)。

【０２１６】

続いて演出制御用マイコン９１は、当該変動用のＬＯＧＯランプ特殊制御データ（図５０参照、上述のランプデータの一つ）がセットされているか否かを判定する(S4903)。これは後述の特図保留演出制御処理（図４６）のステップS6006でセットされ得るデータである。ＬＯＧＯランプ６６の発光制御については後述する。

【０２１７】

ステップS4903の判定結果がNOであれば本処理を終えるが、YESであれば、ＬＯＧＯランプ特殊制御データをクリアするとともに(S4904)、ＬＯＧＯランプ通常制御データ（上述のランプデータの一つ）をＲＡＭ９４の所定のランプデータバッファにセットして(S4905)本処理を終える。ＬＯＧＯランプ通常制御データがランプデータ出力処理(S4202)にて出力されると、ＬＯＧＯランプ６６は演出保留画像の表示態様と連動しない通常の発光態様で発光する。例えば通常の発光態様とは、すべての発光部３４１～３４４を白色で発光させる態様である。

【０２１８】

［特図保留演出制御処理］図４６に示すように、特図保留演出制御処理(S4302)ではまず、演出制御用マイコン９１は、第１特図保留発生フラグ、第２特図保留発生フラグ、第１特図保留消滅フラグ、又は第２特図保留消滅フラグのいずれかがＯＮされているか否かを判定する(S6001)。これらのフラグのいずれかがＯＮされていることは、第１特図保留の数（Ｕ１）や第２特図保留の数（Ｕ２）の変化に基づく演出保留画像の表示の変更のタイミングであることを意味する。

【０２１９】

演出制御用マイコン９１は、上記のいずれのフラグもＯＮされていない場合には(S6001でNO)、処理を終了する。一方、上記のいずれかのフラグがＯＮされている場合には(S6001でYES)、フラグの内容を確認する(S6002)。すなわち、第１特図保留発生フラグ、第２特図保留発生フラグ、第１特図保留消滅フラグ、又は第２特図保留消滅フラグのいずれがＯＮされているかを確認する。これにより、変化する特図保留は第１特図保留なのか第２特図保留なのかを確認するとともに、特図保留の数が増加するのか減少するのかを確認する。

【０２２０】

続いて演出制御用マイコン９１は、第１特図保留演出カウンタのカウンタ値及び第２特図保留演出カウンタのカウンタ値を確認する(S6003)。これにより、特図保留の数の変化によって特図保留の数がいくつになるのかを確認する。

【０２２１】

さらに演出制御用マイコン９１は、変化シナリオデータがセットされているか否かを判定する(S6004)。セットされていなければ(S6004でNO)、そのままステップS6007へ進む。

一方、セットされていれば(S6004でYES)、セットされている変化シナリオデータ及び先読み保留演出カウンタのカウンタ値を確認して(S6005)、表示すべき態様に応じた特図保留表示態様データを保留表示態様データ記憶領域（図１１（ｄ）参照）に上書きする。

【０２２２】

そして続くステップS6006では、ステップS6005で確認した変化シナリオデータ及び先読み保留演出カウンタのカウンタ値（つまり保留表示態様データ記憶領域に格納された特図保留表示態様データ）に基づいて、先読み保留演出としての特定演出保留画像７２０の表示と、ＬＯＧＯランプ６６の発光態様とを連動させるために、ＬＯＧＯランプ特殊制御データ（図５０参照）をセットする。

【０２２３】

具体的には、ステップS6005の確認結果が第１表示領域７０１ａ又は７０２ａに緑保留画像（緑エフェクトの特定演出保留画像）を表示することを示していた場合には、ＬＯＧＯランプ特殊制御データとして「１１Ｈ」（図５０参照）をＲＡＭ９４の所定のランプデータバッファにセットする。ステップS6006でセットされたランプデータがランプデータ出力処理(S4202)にて出力されると、ＬＯＧＯランプ６６のうちの第１発光部（「Ｌ」ランプ）３４１が、緑色で発光することとなる。なお、ＬＯＧＯランプ６６の各発光部３４１～３４４についての各発光色に応じたデータは、図５０に示す通りであり、具体的な説明は割愛する。また、先読み保留演出としての特定演出保留画像７２０の表示と、ＬＯＧＯランプ６６の発光態様とを連動させた演出については、後に詳述する。

【０２２４】

ステップS6006に続いて演出制御用マイコン９１は、ステップS6002で確認したフラグの内容、ステップS6003で確認した第１特図保留演出カウンタ及び第２特図保留演出カウンタのカウンタ値、並びに、ステップS6005で確認した変化シナリオデータ及び先読み保留演出カウンタのカウンタ値（つまり保留表示態様データ記憶領域に格納された特図保留表示態様データ）に基づいて、演出保留画像の表示制御の内容を示す特図保留演出制御コマンドを生成する(S6007)。そして、この特図保留演出制御コマンドをＲＡＭ９４の出力バッファにセットする(S6008)。

【０２２５】

ステップS6008でセットされた特図保留演出制御コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２は、所定の演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、画像表示装置７の表示画面７ａにて演出保留画像の表示制御を行う。この演出保留画像の表示制御の詳細については後述する。

【０２２６】

続いて演出制御用マイコン９１は、先読み保留演出カウンタのカウンタ値が「０」であるか否かを判定する(S6009)。先読み保留演出カウンタのカウンタ値が「０」ではない場合には(S6009でNO)、そのままステップS6011に進む。これに対して、先読み保留演出カウンタのカウンタ値が「０」ある場合には(S6009でYES)、変化シナリオデータをクリアしてから(S6010)、ステップS6011に進む。ステップS6011では、ステップS6002で確認したフラグをＯＦＦする。そして本処理を終える。

【０２２７】

なお、サブ制御基板９０は、変化シナリオデータを画像制御基板１００に送信することとし、その変化シナリオデータに従った演出保留画像の詳細な表示制御を、画像制御基板１００に実行させてもよい。この場合、特図保留の増減に関する情報をサブ制御基板９０から画像制御基板１００に送るようにし、特図保留の増減に関する情報を受信した画像制御基板１００が、変化シナリオデータに従って演出保留画像を表示するようにすればよい。

【０２２８】

また、ＬＯＧＯランプ６６の発光制御を、シナリオ制御により実現してもよい。例えば、演出保留画像の変化シナリオデータをセットするときにその変化シナリオデータに対応したＬＯＧＯランプ６６の発光制御シナリオをセットするようにし、特図保留の増減のタ

イミングで、発光制御シナリオを参照して、特定演出保留画像の表示状況に合うようにＬＯＧＯランプ特殊制御データをセットするようにすればよい。

【０２２９】

７．演出保留画像の表示制御

次に演出保留画像の表示制御について詳細に説明する。本形態では、図５０及び図５１に示すように、特定演出保留画像７２０の表示とＬＯＧＯランプ６６の発光態様とを連動させた先読み保留演出を行う点に特徴がある。

【０２３０】

（７－１．入賞前）

前提として、現在の第１特図保留の数が「３」であり、これらについて先読み保留演出（保留予告演出）は実行されていないとする。このような場合、図５０（ａ）に示すように、表示画面７ａの第１演出保留表示エリア７０１には、第１特図保留があることを示す３つの通常演出保留画像７１０が表示されている。また、枠ランプ６６を構成する各発光部３４１，３４２，３４３，３４４はいずれも、通常の発光態様（本形態では白色で発光する態様）で発光している。なお、図５０及び図５１の各図においては、表示画面７ａおよびＬＯＧＯランプ６６とともに第１特図保留表示器４３ａおよび第２特図保留表示器４３ｂの様子も示している。

【０２３１】

（７－２．保留４個目）

このような状態において、第１始動口２０に遊技球が入賞すると、主制御基板８０は第１始動入賞コマンドを特定してサブ制御基板９０に送信する(S213,S214,S101)。これを受信したサブ制御基板９０は、第１特図保留演出カウンタのカウンタ値を「４」に更新するとともに(S4505)、第１特図保留発生フラグをＯＮする(S4506)。ここで、主制御基板８０により特定された始動入賞コマンドが「Ｅ１Ｈ４１Ｈ」（Ｖロング大当たり＋ＳＰリーチ、図１８参照）であったとする。そして、サブ制御基板９０による先読み演出判定処理（図４２）において、当該入賞に係る演出保留画像の最終態様として「緑エフェクト特定演出保留画像（緑保留画像、最終態様データは０２Ｈ、図４７参照）」が選択され(S4604)、演出保留画像の変化シナリオとして変化シナリオデータ「２１Ｈ（図４８参照）」が選択されたとする(S4606)。この場合には、演出保留画像の変化シナリオデータとして「２１Ｈ」がセットされ(S4607)、先読み保留演出カウンタに先読み保留演出の実行回数として「４」がセットされる(S4608)。なお、変化シナリオデータ「２１Ｈ」は、４個目の特図保留としての入賞からその入賞に係る特図変動の実行中までの間ずっと緑エフェクトの特定演出保留画像を表示するシナリオのデータである。

【０２３２】

そしてサブ制御基板９０による特図保留演出制御処理（図４６）では、これらの結果に基づいてＬＯＧＯランプ特殊制御データとして「４１Ｈ（図４９参照）」がセットされるとともに(S6006)、特図保留演出制御コマンドが生成される(S6007)。そしてこのコマンドがコマンド送信処理(S4006)にて出力されることにより、図５０（ｂ）に示すように、第１演出保留表示エリア７０１の第４表示領域７０１ｄに、「Ｏ」の文字を表す特定演出保留画像７２４が緑保留画像として表示されることとなる。すなわち、第１始動口２０への入賞時にその入賞に対する演出保留画像として「Ｏ」の特定演出保留画像７２４が緑保留画像として表示されることとなる。

【０２３３】

また、ステップS6006にてセットされたＬＯＧＯランプ特殊制御データ「４１Ｈ」がランプデータ出力処理(S4202)にて出力されることにより、図５０（ｂ）に示すように、ＬＯＧＯランプ６６のうちの第４発光部（「Ｏ」ランプ）３４４が緑色で発光し、他の発光部３４１，３４２，３４３は消灯することとなる。このように本形態では、上記のような緑保留画像としての「Ｏ」の特定演出保留画像７２４の表示に連動して、ＬＯＧＯランプ６６のうちの第４発光部（「Ｏ」ランプ）３４４を緑色で発光させることとしている。つまり、特定演出保留画像７２４を表示している第４表示領域７０１ｄに対応する第４発光

部３４４を、特定演出保留画像７２４の表示態様に関連付けられた発光態様（特定の発光態様に相当、ここでは緑色の演出保留画像に対して緑色の発光色態様）で発光させることとしている。このような特定演出保留画像７２４の表示と枠ランプ６６の発光との連動演出によれば、表示画面７ａを視認できない遊技者以外のホール来店者に対しても大当たり当選の期待度が高い状態にあることを強く示すことが可能となる。

【０２３４】

（７－３．保留３個目）

続いて、特別図柄の変動表示が終わると第１特図保留のうち最先の記憶に基づいて次の特別図柄の変動表示が実行される。このとき、変動パターン指定コマンドを受信したサブ制御基板９０は、保留数減算処理（図４４）において、第１特図保留演出カウンタのカウンタ値を「３」に更新するとともに(S4803)、第１特図保留消滅フラグをＯＮし(S4804)、さらに先読み保留演出カウンタのカウンタ値を「３」に更新する(S4809)。

【０２３５】

そして特図保留演出制御処理（図４６）において、これらの結果及び変化シナリオデータが「２１Ｈ」であることに基づいて、ＬＯＧＯランプ特殊制御データとして「３１Ｈ（図４９参照）」がセットされるとともに(S6006)、特図保留演出制御コマンドが生成される(S6007)。そしてこのコマンドが出力されることにより(S4006)、図５０（ｃ）に示すように、第１演出保留表示エリア７０１の第３表示領域７０１ｃに、「Ｇ」の文字を表す特定演出保留画像７２３が緑保留画像として表示されることとなる。すなわち、特定演出保留画像が第４表示領域７０１ｄから第３表示領域７０１ｃにシフト表示される際に、第３表示領域７０１ｃに「Ｇ」の特定演出保留画像７２３が緑保留画像として表示されることとなる。

【０２３６】

また、ステップS6006にてセットされたＬＯＧＯランプ特殊制御データ「３１Ｈ」がランプデータ出力処理(S4202)にて出力されることにより、図５０（ｃ）に示すように、ＬＯＧＯランプ６６のうちの第３発光部（「Ｇ」ランプ）３４３が緑色で発光し、他の発光部３４１，３４２，３４４は消灯することとなる。このように本形態では、上記のような緑保留画像としての「Ｇ」の特定演出保留画像７２３の表示に連動して、ＬＯＧＯランプ６６のうちの第３発光部（「Ｇ」ランプ）３４３を緑色で発光させることとしている。つまり、特定演出保留画像７２３を表示している第３表示領域７０１ｃに対応する第３発光部３４３を、特定演出保留画像７２３の表示態様に関連付けられた発光態様（ここでは緑色の演出保留画像に対して緑色の発光態様）で発光させることとしている。

【０２３７】

（７－４．保留２個目および保留１個目）

以後、新たな始動入賞がなければ、特別図柄の変動表示が開始される度に、上述のような処理がなされる。つまり、特定演出保留画像が第３表示領域７０１ｃから第２表示領域７０１ｂにシフト表示される際に、図５１（ｄ）に示すように第２表示領域７０１ｂに「Ｏ」の特定演出保留画像７２２が緑保留画像として表示され、第２表示領域７０１ｂに対応する第２発光部（「Ｏ」ランプ）３４２が緑色で発光する。また、特定演出保留画像が第２表示領域７０１ｂから第１表示領域７０１ａにシフト表示される際に、図５１（ｅ）に示すように第１表示領域７０１ａに「Ｇ」の特定演出保留画像７２２が緑保留画像として表示され、第１表示領域７０１ａに対応する第１発光部（「Ｌ」ランプ）３４１が緑色で発光する。

【０２３８】

このように本形態では、第１演出保留表示エリア７０１の第４表示領域７０１ｄに表示された「Ｏ」の特定演出保留画像７２４は、第１演出保留表示エリア７０１の第３表示領域７０１ｃ、第２表示領域７０１ｂ、第１表示領域７０１ａとシフト表示されるにつれて、「Ｇ」の特定演出保留画像７２３、「Ｏ」の特定演出保留画像７２２、「Ｌ」の特定演出保留画像７２１とその表示態様を変化させていくこととなる。また、このような特定演出保留画像の表示制御にともなって、枠ランプ６６の各発光部３４１～３４４が順次、特

定演出保留画像の表示態様に関連付けられた発光態様で発光していくこととなる。

【０２３９】

（７－５．当該変動）

そして、この特定演出保留画像に対応する特図保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されると、変動パターン指定コマンドを受信したサブ制御基板９０は、保留数減算処理（図４４）において、第１特図保留演出カウンタのカウンタ値を「０」に更新するとともに(S4803)、第１特図保留消滅フラグをＯＮし(S4804)、さらに先読み保留演出カウンタのカウンタ値を「０」に更新する(S4809)。

【０２４０】

そして特図保留演出制御処理（図４６）において、これらの結果及び変化シナリオデータが「２１Ｈ」であることに基づいて、ＬＯＧＯランプ特殊制御データとして「０１Ｈ（図４９参照）」がセットされるとともに(S6006)、特図保留演出制御コマンドが生成され(S6007)、変化シナリオデータはクリアされる(S6010)。そしてこの特図保留演出制御コマンドが出力されることにより(S4006)、図５１（ｆ）に示すように、当該変動用演出保留表示エリア７０３に、各表示領域７０１ａ～７０１ｄの特定演出保留画像７２１～７２４が緑保留画像として、「Ｌ→Ｏ→Ｇ→Ｏ」の順に繰り返しループするように表示される。つまり、特定演出保留画像が第１表示領域７０１ａから当該変動用演出保留表示エリア７０３にシフト表示されると、当該変動用演出保留表示エリア７０３では上述の特殊表示態様で特定演出保留画像が表示されることとなる。

【０２４１】

具体的には、演出制御用マイコン９１は、ＲＡＭ９４に設けたタイマを用いた計時に基づいて所定時間毎（例えば１秒毎）に当該変動用演出保留表示エリア７０３の特定演出保留画像を切り替えるよう表示制御を行う。この表示制御を画像制御基板１００のＣＰＵ１０２によって実行するようにしてもよい。また、特定演出保留画像が順次切り変わる一本の動画データに基づいて特殊表示態様での特定演出保留画像の表示を行うようにしてもよい。

【０２４２】

また、ステップS6006にてセットされたＬＯＧＯランプ特殊制御データ「０１Ｈ」がランプデータ出力処理(S4202)にて出力されることにより、図５０（ｆ）に示すように、ＬＯＧＯランプ６６を構成する全ての発光部３４１～３４４が緑色で発光することとなる。このように本形態では、当該変動用演出保留表示エリア７０３での特定演出保留画像の表示に連動して、ＬＯＧＯランプ６６の全ての発光部３４１～３４４を緑色で発光させることとしている。なお、発光部３４１～３４４の発光態様は、全発光部３４１～３４４を一斉に点灯させてもよいし、左から右へ順次発光させてもよい。

【０２４３】

特定演出保留画像に対応する特図保留に基づく特別図柄の変動表示が終了すると、変動演出終了処理（図４５）において演出制御用マイコン９１は、ＬＯＧＯランプ特殊制御データをクリアして(S4904)、ＬＯＧＯランプ通常制御データをセットする(S4905)。ステップS4905にてセットされたＬＯＧＯランプ通常制御データがランプデータ出力処理(S4202)にて出力されると、枠ランプ６６を構成する各発光部３４１，３４２，３４３，３４４は、再び通常の発光態様（本形態では白色で発光する態様）で発光することとなる。

【０２４４】

なお、他の変化シナリオが選択された場合についての詳しい説明は省略する。上述の処理によって図４８に示すような演出保留表示の変化がなされるだけに過ぎないからである。例えば変化シナリオデータ「３２Ｈ」が選択された場合には、保留３個目までは緑保留画像を表示しておき保留２個目からは赤保留画像を表示するように（つまり演出保留画像が昇格するように）、ステップS6007で特図保留演出制御コマンドが生成されることとなる。この場合、枠ランプ６６の発光態様も緑色での発光から赤色での発光に昇格することとなる。

【０２４５】

また、枠ランプ６６を構成する各発光部３４１，３４２，３４３，３４４に関して、特定演出保留画像の表示態様に関連付けられた特定の発光態様で発光されている発光部以外を消灯させるのではなく、白色で発光させるなど特定演出保留画像の表示態様に関連付けられていない発光態様で発光させるようにしてもよい。

【０２４６】

８．本形態の効果

以上詳細に説明したように、本形態のパチンコ遊技機１では、事前判定（始動入賞コマンドの特定と解析）の結果に基づいて特定演出保留画像７２０が表示された場合には、枠ランプ６６の各発光部３４１～３４４のうち特定演出保留画像７２０の表示されている表示領域（７０１ａ～７０１ｄのいずれか）に対応する発光部を特定の発光態様で発光させる（図５０（ｂ）参照）。つまり、第１演出保留表示エリア７０１と枠ランプ６６との連動により、事前判定結果に基づく演出としての保留表示がなされる。よって、事前判定結果に基づく保留表示の演出効果を従来よりも高めることが可能となる。また、特定演出保留画像７２０を視認できない者であっても、この発光部３４１～３４４の発光によって、特定演出保留画像７２０が表示されていることや、特定演出保留画像７２０が何個目の特図保留に対して表示されているのかを知ることが可能となる。

【０２４７】

また本形態のパチンコ遊技機１では、特定演出保留画像７２０の表示色（本形態ではエフェクト画像７３０の色）と枠ランプ６６の発光部３４１～３４４の発光色を対応させている（図４８及び図４９参照）。そのため、発光部３４１～３４４が特定演出保留画像７２０の表示と関連して発光していることを遊技者等にわかりやすく示すことが可能となる。

【０２４８】

また本形態のパチンコ遊技機１では、特定演出保留画像７２０に対応して特定の発光態様で発光する発光部３４１～３４４が、遊技機枠５０に設けられている枠ランプ６６を構成するものである（図１参照）。そのため、遊技盤２を視認し難い者（例えば遊技者以外のホール入店者）に対しても、遊技機枠５０によって特定演出保留画像７２０がなされていることを示すことが可能となる。その結果、本パチンコ遊技機１に対してこのパチンコ遊技機１の遊技者以外の者からの注目を集めることが可能となり、注目された中での遊技によって遊技者の気分を高揚させることが可能となる。

【０２４９】

また本形態のパチンコ遊技機１では、大当たり乱数等の乱数値の記憶順にあうように特定演出保留画像７２０が第１演出保留表示エリア７０１内で表示領域７０１ａ～７０１ｄを変える度に、表示領域７０１ａ～７０１ｄごとに定められた領域別表示態様で表示される（図５０及び図５１参照）。そして、各表示領域７０１ａ～７０１ｄで表示される特定演出保留画像７２１～７２４は全体としてのまとまりで意味（本形態では機種名の略称）をなすような表示となっている。よって、特定演出保留画像７２０が表示領域７０１ａ～７０１ｄを変える度に意味を追う楽しみを遊技者に提供することが可能となる。

【０２５０】

また本形態のパチンコ遊技機１では、特定演出保留画像７２０に係る特別図柄の変動表示時には、各領域別表示態様の特定演出保留画像７２１～７２４のまとまりとしての意味（本形態では機種名の略称）が認識可能な特殊表示態様で、当該変動用演出保留表示エリア７０３に特定演出保留画像７２０が表示される（図５１（ｆ）参照）。よって、当該変動用演出保留表示エリア７０３に表示された特定演出保留画像７２０によって、各領域別表示態様の特定演出保留画像７２１～７２４によって構成される意味を遊技者に伝えることが可能となる。また、特定演出保留画像７２０に係る特別図柄の変動表示時には、当該変動用演出保留表示エリア７０３に至るまでの各領域別表示態様の特定演出保留画像７２１～７２４を遊技者に想起させることが可能となり、その結果、当該変動に対応する演出保留画像の表示による演出効果を高めることが可能となる。

【０２５１】

特に本形態では、特定演出保留画像７２０に係る特別図柄の変動表示時には、当該変動用演出保留表示エリア７０３において、各領域別表示態様の特定演出保留画像７２１～７２４が順次切り変わって表示される（図５１（ｆ）参照）。よって、特別図柄の変動中に特定演出保留画像７２０が順次変化していく斬新さを遊技者に提供可能となり、これにより演出保留画像の表示による演出効果を高めることが可能となる。

【０２５２】

また本形態では、各領域別表示態様の特定演出保留画像７２１～７２４は、第１特図保留記憶部８５ａに記憶可能な特図保留の上限数（本形態では４個）に応じた文字数（４文字）で意味をなす文字列（「ＬＯＧＯ」）の一部を構成する文字画像である。そのため、特定演出保留画像７２０の表示領域７０１ａ～７０１ｄが変わる度に文字列としての意味を追う楽しみを遊技者に提供することが可能となる。

【０２５３】

しかも本形態では、各領域別表示態様の特定演出保留画像７２１～７２４は、本パチンコ遊技機１の機種名の略称をなす文字列（「ＬＯＧＯ」）の一部を構成する文字画像である。そのため、特定演出保留画像７２０によって機種名をアピールすることが可能となり、演出保留画像の表示による演出効果を高めることが可能となる。

【０２５４】

また本形態のパチンコ遊技機１では、枠ランプ６６を構成する各発光部３４１～３４４は、対応する表示領域７０１ａ～７０１ｄに表示される特定演出保留画像７２０の意匠（つまりは装飾形態、具体的には「Ｌ」等のアルファベットの文字の形）を模した形状となっている。例えば、第１表示領域７０１ａに「Ｌ」の特定演出保留画像７２１が表示されているときには、その特定演出保留画像７２１の意匠を模した正面視「Ｌ」字形状の第１発光部３４１が発光する（図５１（ｅ）参照）。そのため、このような発光部３４１～３４４の形状によって、発光部３４１～３４４が特定演出保留画像７２０と関連したものであることを示唆することが可能となる。その結果、発光部３４１～３４４を特定の発光態様で発光させた際に、その発光が特定演出保留画像７２０の表示と関連してなされていることを遊技者等にわかりやすく示すことが可能となる。また、特定演出保留画像７２０が表示されたときにそれを模した形状の発光部３４１～３４４も特定の発光態様で発光することで、特定演出保留画像７２０の表示と発光部３４１～３４４の発光との連動による演出の効果を一層高めることが可能となる。

【０２５５】

９．変更例

以下、変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記の第１形態のパチンコ遊技機１と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。

【０２５６】

上記形態のような文字画像としての特定演出保留画像は、文字以外の画像を含む画像であってもよい。また上記形態では、全ての特定演出保留画像７２１～７２４のまとまりとしての意味を本パチンコ遊技機１の機種名の略称としたが、機種名そのものでもよい。また、本パチンコ遊技機１のメーカー名やその略称でもよい。さらに言えば、各領域別特定演出保留画像７２１～７２４のまとまりとしての意味は適宜設定可能である。例えば、「チ・ャ・ン・ス」や「ゲ・キ・ア・ツ」などとしてもよいし、任意の四字熟語としてもよい。また上記形態では、ＲＡＭ８４に記憶可能な特図保留の上限数（例えば第１特図保留の上限数であれば４個）と、特定演出保留画像７２１～７２４のまとまりとしての意味を構成する文字数を同じにしたが異なっていてもよい。例えば、一つの特定演出保留画像として２文字分の文字画像を含む画像を採用してもよい。

【０２５７】

また上記形態では、各領域別特定演出保留画像７２１～７２４は、文字列のまとまりとして意味を構成する文字画像としたが、文字列のまとまりとして意味を構成する文字画像でなくてもよい。例えば、４匹（朱雀、青龍、玄武、百虎）でまとまりとしての意味（中国の伝説上の神獣で四神）をなすキャラクタ画像などとしてもよい。また、４つ（スペー

ド、クローバー、ハート、ダイヤ）でまとまりとしての意味（トランプのカードの種類）をなすマーク画像などとしてもよい。特定演出保留画像をキャラクタ画像やマーク画像とした場合には、特定演出保留画像の表示と連動して発光させる演出用発光部（枠ランプ６６の発光部３４１～３４４）の形状を、そのキャラクタやマークをあらわす形状とするとよい。

【０２５８】

また上記形態では、当該変動用演出保留表示エリア７０３に表示する演出保留画像の特殊表示態様として、各領域別特定演出保留画像７２１～７２４を順次ループ表示する表示態様を採用したが（図５１（ｆ）参照）、「ＬＯＧＯ」という文字列を構成する全文字が表示画面７ａ上に一斉に表示される表示態様としてもよい。具体的には、各領域別特定演出保留画像７２１～７２４を一斉に表示する表示態様や、「ＬＯＧＯ」という文字列を含む１つの演出保留画像を表示する表示態様を採用してもよい。

【０２５９】

また上記形態では、当該変動に係る演出保留画像を表示する当該変動用演出保留表示エリア７０３を有する構成としたが、当該変動に係る演出保留画像を表示しない構成、すなわち当該変動用演出保留表示エリア７０３のない構成としてもよい。

【０２６０】

また上記形態では、特定演出保留画像７２０の表示と枠ランプ６６の各発光部３４１～３４４の発光態様とを連動させた保留予告演出を行ったが、枠ランプ６６を有さず、特定演出保留画像７２０の表示のみを保留予告演出として行う構成としてもよい。

【０２６１】

また上記形態では、第１特図保留に対する演出保留画像として特定演出保留画像７２０が表示される場合を例にして説明したが、第２特図保留に対応する演出保留画像として特定演出保留画像７２０が表示される場合であっても、特定演出保留画像７２０の表示と枠ランプ６６の発光態様とを連動させた演出を、同様に行うことができる。この場合、枠ランプ６６の第１発光部３４１は、第２演出保留表示エリア７０２の第１表示領域７０２ａに対応しており、第２発光部３４２は第２表示領域７０２ｂに対応しており、第３発光部３４３は第３表示領域７０２ｃに対応しており、第４発光部３４４は第４表示領域７０２ｄに対応しているものとする。

【０２６２】

また上記形態では、第１始動口２０又は第２始動口２１への入賞に基づいて取得する乱数（数値情報）として、大当たり乱数等の４つの乱数を取得することとしたが、一つの乱数を取得してその乱数に基づいて、大当たりか否か、大当たりの種類、リーチの有無、及び変動パターンの種類を決めるようにしてもよい。すなわち、始動入賞に基づいて取得する乱数の個数および各乱数において何を決定するようにするかは任意に設定可能である。

【０２６３】

また上記形態では、始動入賞に基づいて取得した数値情報（第１始動口２０又は第２始動口２１への入賞に基づいて取得する各種乱数値の情報）がその数値情報に基づく変動演出においてＳＰリーチを行うものである場合に限って、先読み保留演出を行うか否かの抽選を行うよう構成した。つまり、図４２のステップS4602でYESと判定した場合に限ってステップS4603以降の処理を実行するよう構成した。これに対して、始動入賞コマンドの受信時には必ず、先読み保留演出を行うか否かの抽選を行う（ステップS4603及びS4604の処理を行う）よう構成してもよい。この場合も、事前判定の結果が大当たりのときにはハズレのときよりも高い確率で先読み保留演出が実行されるようにし、先読み保留演出の実行によって大当たり期待度が示唆されるようにするとよい。またこの場合には、ＳＰリーチ、ノーマルリーチ、リーチ無しハズレの順に先読み保留予告演出の実行確率が下がるようにするとよい。

【０２６４】

また、始動入賞コマンドの生成に関するルール（図１８参照）は、適宜変更してもよい。例えば、始動入賞コマンドに特図保留の数の情報や遊技状態の情報を含めないようにし

てもよい。少なくとも大当たりの当否に関する情報が含まれていればよく、好ましくはＳＰリーチの実行の有無の情報が含まれているとよい。

【０２６５】

また、遊技制御用マイコン８１が、始動入賞時に、その入賞により取得した各種乱数値のコピー（事前判定用乱数という）を作成し、その事前判定用乱数に基づいて大当たりか否か、大当たりの種類、リーチの有無、及び変動パターンの種類を、事前に判定して（その入賞に基づく特別図柄の変動表示の実行前に判定して）、その判定結果を反映させた始動入賞コマンドを生成するようにしてもよい。このようにしても、始動入賞コマンドを受信した演出制御用マイコン９１は、その始動入賞コマンドを解析することにより、大当たりの当否やＳＰリーチの実行の有無を判断することができる。また、遊技制御用マイコン８１が、始動入賞に基づき取得した各種乱数値の情報をそのまま演出制御用マイコン９１に送信し、これを受信した演出制御用マイコン９１が、大当たりか否か、大当たりの種類、リーチの有無、及び変動パターンの種類を事前に判定してもよい。この場合には、演出制御用マイコン９１のＲＯＭ９３に各種乱数値の判定テーブルを格納しておく。このようにしても、演出制御用マイコン９１は大当たりの当否やＳＰリーチの実行の有無を判断することが可能となる。

【０２６６】

また上記実施形態では、特図保留に対する演出保留画像として、特定演出保留画像７２０を表示するよう構成した。これに対して、普図保留に対する演出保留画像として、特定演出保留画像を表示するように構成してもよい。この場合、ゲート２８が「入球口」に相当する。また、普通図柄乱数が「数値情報」に相当する。また、普図保留記憶部８６が「記憶手段」に相当する。また、補助遊技の実行が「所定の利益の付与」に相当する。また、普通図柄当たりと判定される数値情報が「特定の数値情報」に相当する。

【０２６７】

なお、本発明の「所定の判定条件」とは、本形態では特別図柄の変動表示及び大当たり遊技の実行中でなく、特図保留記憶部８５に大当たり乱数等の乱数値の記憶があることである。

【０２６８】

なお、この［発明を実施するための形態］における上記までの記載内容には、以下の手段１～５の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記までの記載内容における対応する構成名や表現、図面に使用した符号等を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

【０２６９】

手段１に係る発明は、

遊技球が流下可能な遊技領域（３）が形成されている遊技盤（２）と、

前記遊技領域に設けられた入球口（第１始動口２０又は第２始動口２１）への遊技球の入球を検知する入球検知手段（第１始動口センサ２０ａ又は第２始動口センサ２１ａ）と、

前記入球検知手段による入球検知に基づき数値情報（大当たり乱数等の乱数値）を取得する数値情報取得手段（ステップS206又はS212を実行する遊技制御用マイコン８１）と、

前記数値情報取得手段により取得された数値情報を所定の上限数まで記憶可能な記憶手段（特図保留記憶部８５）と、

所定の判定条件の成立時に、前記記憶手段に記憶された数値情報に基づいて遊技者に所定の利益を付与する（大当たり遊技を実行する）か否かを判定する利益付与判定手段（ステップS1402又はS1407を実行する遊技制御用マイコン８１）と、

前記記憶手段に記憶された前記数値情報が特定の数値情報（例えば大当たりと判定される乱数値）であるか否かを、前記利益付与判定手段による判定前に判定する事前判定手段段（ステップS207又はS213等を実行する遊技制御用マイコン８１およびステップS4601等を実行する演出制御用マイコン９１）と、

前記上限数に応じた数の表示領域（第１表示領域７０１ａ～第４表示領域７０１ｄ又は

第１表示領域７０２ａ～第４表示領域７０２ｄ）を含む演出保留表示部（第１演出保留表示エリア７０１又は第２演出保留表示エリア７０２）と、
前記演出保留表示部の表示領域の各々に前記数値情報の記憶順となるように前記数値情報の記憶があることを示す演出保留表示を表示可能な演出保留表示手段（ステップS4302等を実行する演出制御用マイコン９１）と、を備え、
前記演出保留表示手段は、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、通常の演出保留表示（通常演出保留画像７１０）とは異なる特定演出保留表示を表示可能なものである遊技機（パチンコ遊技機１）において、
前記演出保留表示手段は、前記演出保留表示部の表示領域ごとに予め定められた領域別表示態様で前記特定演出保留表示（特定演出保留画像７２１～７２４）を表示するものであり、
前記領域別表示態様は、各領域別表示態様の特定演出保留表示のまとまりで意味を構成する表示態様であることを特徴とする遊技機である。

【０２７０】
手段１に係る発明によれば、数値情報の記憶順にあうように特定演出保留表示が演出保留表示部内で表示領域を変える度に、表示領域ごとに定められた領域別表示態様で表示される。そして、各表示領域で表示される特定演出保留表示は全体として意味をなすような表示となっている。よって、特定演出保留表示が表示領域を変える度に意味を追う楽しみを遊技者に提供することが可能となる。

【０２７１】
手段２に係る発明は、
手段１に記載の遊技機であって、
前記利益付与判定手段による判定結果を示す図柄（特別図柄）を変動表示を経て停止表示する図柄表示手段（ステップS1406又はS1412等を実行する遊技制御用マイコン８１）と、
前記図柄表示手段により実行されている変動表示に対応する演出保留表示を表示する当該変動用演出表示部（当該変動用演出保留表示エリア７０３）と、を備え、
前記演出保留表示手段は、前記特定演出保留表示に対応する数値情報の記憶に基づく変動表示時には、前記当該変動用演出表示部にて、各領域別表示態様の特定演出保留表示のまとまりとしての意味を認識させ得る特殊表示態様（図５１（ｆ）に示す表示態様）で演出保留表示を表示することを特徴とする遊技機である。

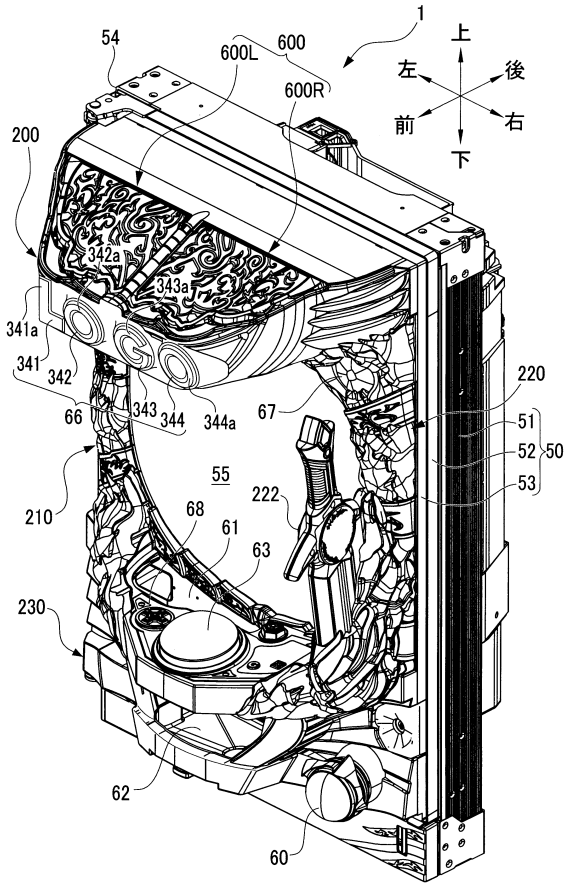
【０２７２】
手段２に係る発明によれば、特定演出保留表示に係る変動表示時には、各領域別表示態様の特定演出保留表示のまとまりとしての意味が認識可能な特殊表示態様で、当該変動用演出表示部に演出保留表示が表示される。よって、当該変動用演出表示部に表示された演出保留表示によって、各領域別表示態様の特定演出保留表示によって構成される意味を遊技者に伝えることが可能となる。また、特定演出保留表示に係る変動表示時には、当該変動用演出表示部に至るまでの各領域別表示態様の特定演出保留表示を遊技者に想起させることが可能となり、その結果、当該変動に対応する演出保留表示の演出効果を高めることが可能となる。

【０２７３】
手段３に係る発明は、
手段２に記載の遊技機であって、
前記特殊表示態様は、各領域別表示態様の特定演出保留表示（特定演出保留画像７２１～７２４）を順次切り替えて表示する表示態様であることを特徴とする遊技機である。

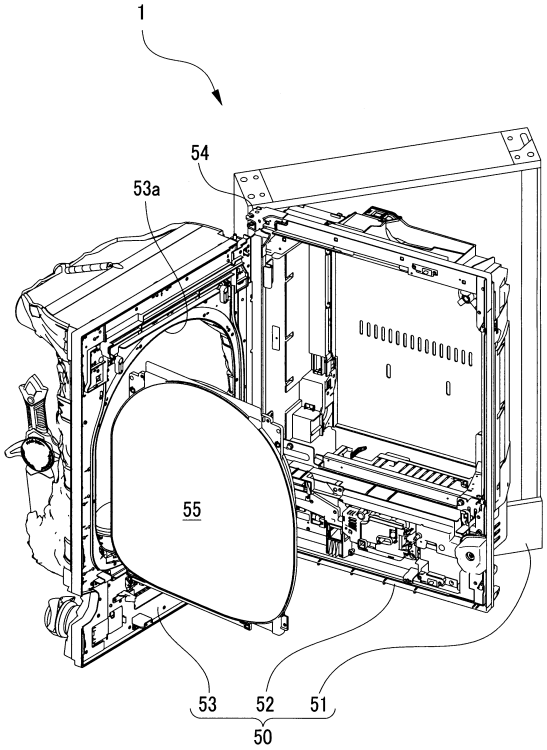
【０２７４】
手段３に係る発明によれば、特定演出保留表示に係る変動表示時には、当該変動用演出表示部において、各領域別表示態様の特定演出保留表示が順次切り変わって表示される。よって、変動中に特定演出保留表示が順次変化していく斬新さを遊技者に提供可能となり、これにより演出保留表示の演出効果を高めることが可能となる。

【０２７５】
手段４に係る発明は、
手段１から手段３までのいずれかに記載の遊技機であって、
前記領域別表示態様の各々の特定演出保留表示は、前記記憶手段に記憶可能な前記数値情報の上限数に応じた文字数で意味をなす文字列（「ＬＯＧＯ」）の一部を構成する文字画像であることを特徴とする遊技機である。
【０２７６】
手段４に係る発明によれば、特定演出保留表示の表示領域が変わる度に文字列としての意味を追う楽しみを遊技者に提供することが可能となる。
【０２７７】
手段５に係る発明は、
手段４に記載の遊技機であって、
前記領域別表示態様の各々の特定演出保留表示は、当該遊技機の名称又は略称をなす文字列の一部を構成する文字画像であることを特徴とする遊技機である。
【０２７８】
手段５に係る発明によれば、特定演出保留表示によって機種名をアピールすることが可能となり、演出保留表示による演出効果を高めることが可能となる。
【符号の説明】
【０２７９】
１…パチンコ遊技機
２…遊技盤
３…遊技領域
７…画像表示装置
７ａ…表示画面
２０…第１始動口
２０ａ…第１始動口センサ
２１…第２始動口
２１ａ…第２始動口センサ
８１…遊技制御用マイコン
８４…ＲＡＭ
８５…特図保留記憶部
９１…演出制御用マイコン
１００…画像制御基板
７０１…第１演出保留表示エリア（第１演出保留表示部）
７０１ａ…第１表示領域
７０１ｂ…第２表示領域
７０１ｃ…第３表示領域
７０１ｄ…第４表示領域
７０２…第２演出保留表示エリア（第２演出保留表示部）
７０２ａ…第１表示領域
７０２ｂ…第２表示領域
７０２ｃ…第３表示領域
７０２ｄ…第４表示領域
７０３…当該変動用演出保留表示エリア（当該変動用演出表示部）
７２０…特定演出保留画像（特定演出保留表示）
７２１…「Ｌ」の文字を含む画像
７２２…「Ｏ」の文字を含む画像
７２３…「Ｇ」の文字を含む画像
７２４…「Ｏ」の文字を含む画像

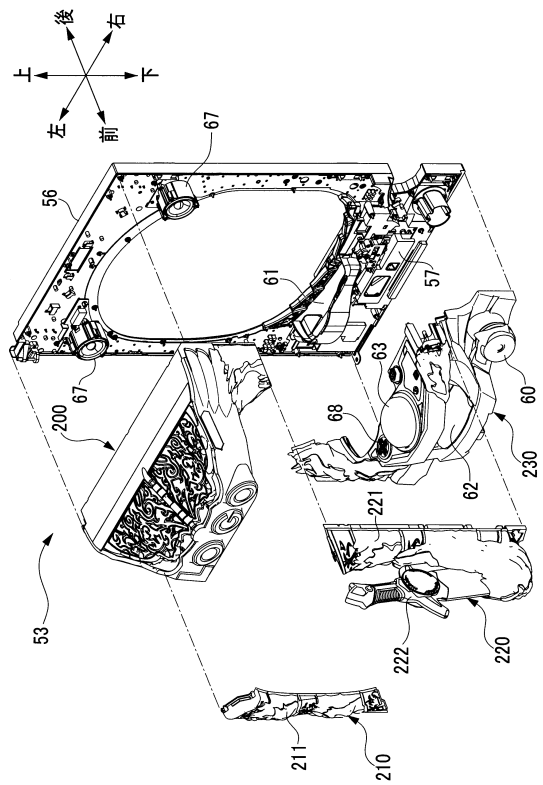
【図１】


1
上
左
後
前
右
下
54
600L
600
600R
200
342a
343a
341a
341
342
66
343
344
344a
67
220
51
52
50
53
55
222
68
61
63
210
230
62
60

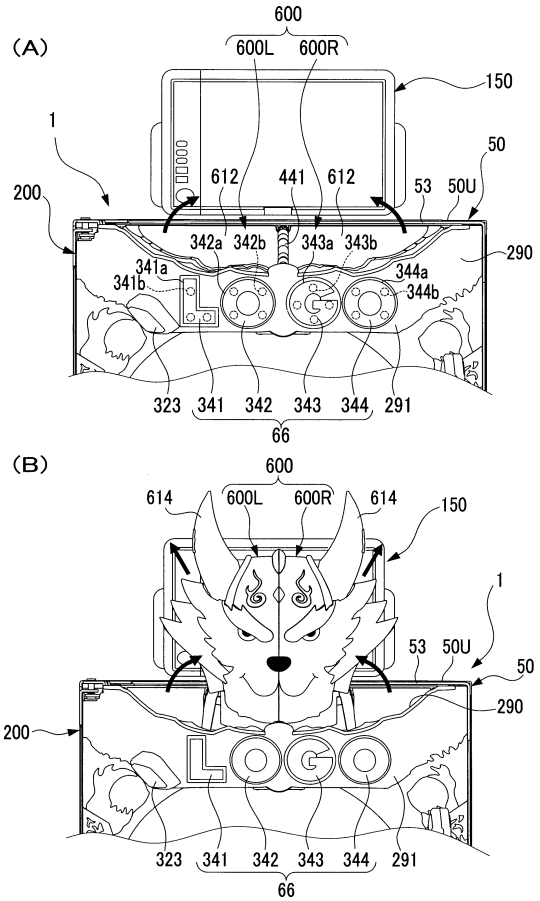
【図２】


1
54
53a
55
53
52
51
50

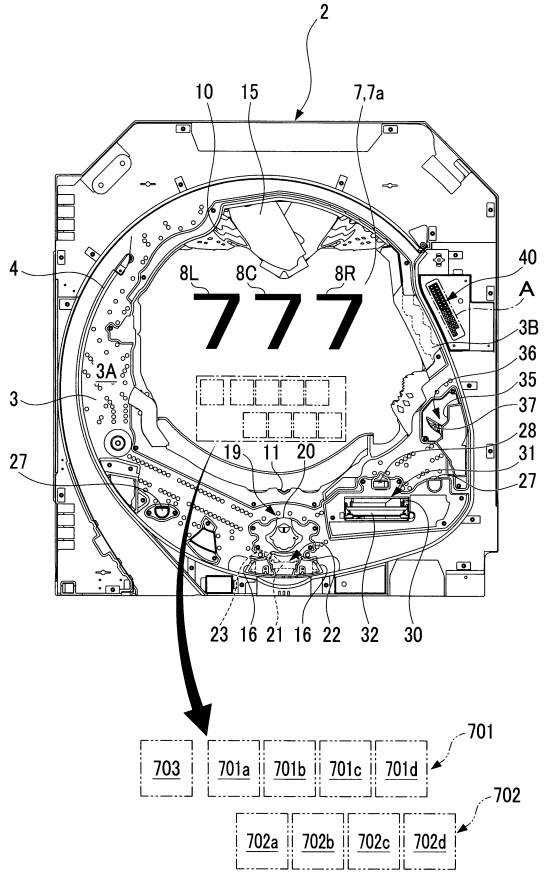
【図３】


後
右
上
下
左
前
67
56
61
57
63
67
200
68
60
230
62
221
53
222
220
211
210

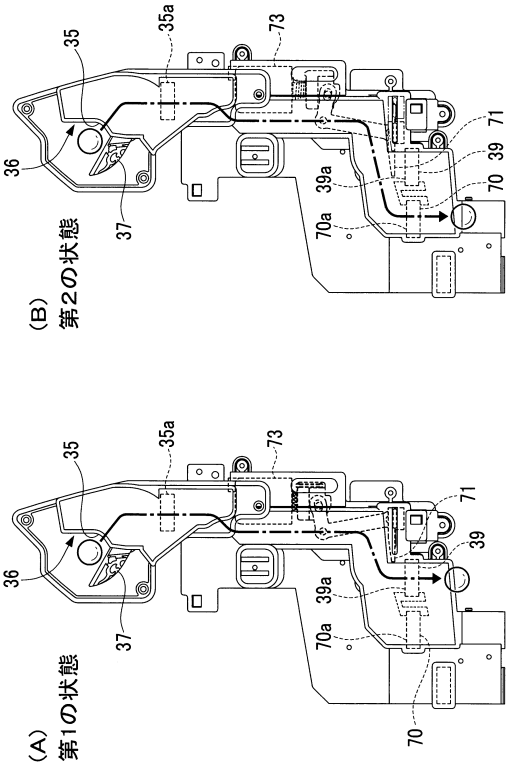
【図４】


(A)
600
600L
600R
150
1
50
200
612
441
612
53
50U
342a
342b
343a
343b
290
341a
341b
344a
344b
LOGO
323
341
342
343
344
291
66
(B)
600
614
600L
600R
614
150
1
53
50U
50
290
200
LOGO
323
341
342
343
344
291
66

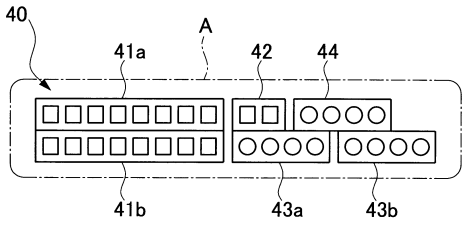
【図５】


2
10
15
7,7a
4
8L
8C
8R
40
A
777
3B
3A
36
3
35
37
28
19
11
20
31
27
27
23
16
21
16
22
32
30
701
703
701a
701b
701c
701d
702
702a
702b
702c
702d

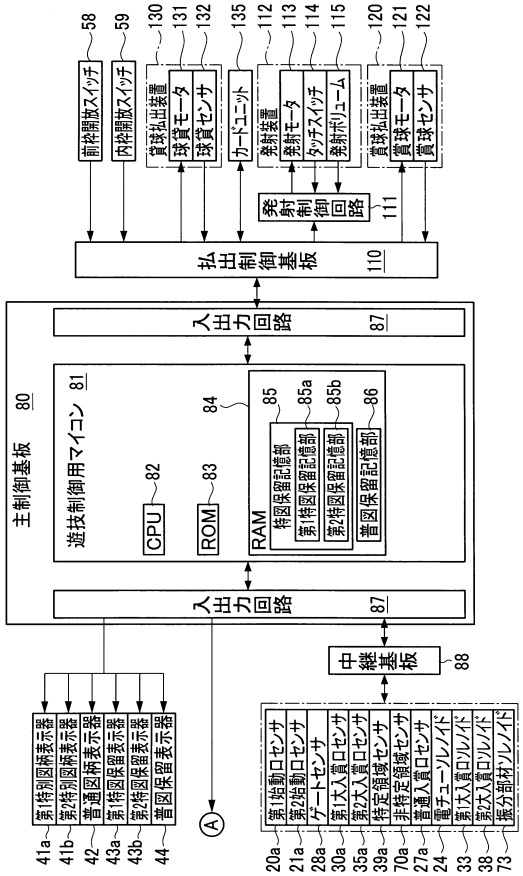
【図６】


35
35a
73
36
71
39
39a
70
70a
37
(B) 第2の状態
(A) 第1の状態

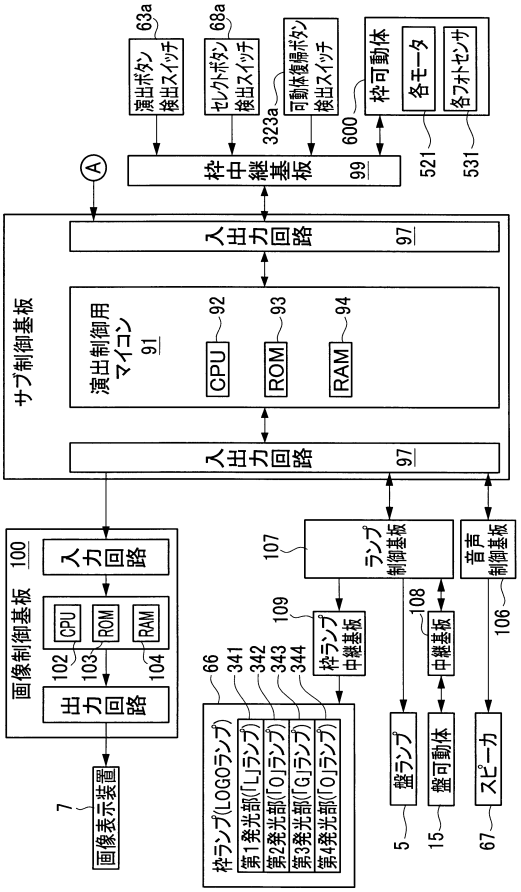
【図７】


40
A
41a
42
44
41b
43a
43b

【図８】

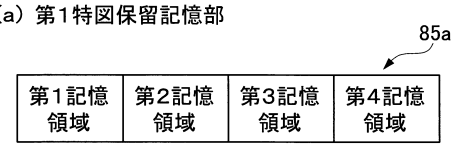

前枠開放スイッチ
58
内枠開放スイッチ
59
賞球払出装置
130
球貸モータ
131
球貸センサ
132
カードユニット
135
発射装置
112
発射モータ
113
タッチスイッチ
114
発射ボリューム
115
賞球払出装置
120
賞球モータ
121
賞球センサ
122
発射制御回路
111
払出制御基板
110
入出力回路
87
主制御基板
80
遊技制御用マイコン
81
CPU
82
ROM
83
RAM
84
特図保留記憶部
85
第1特図保留記憶部
85a
第2特図保留記憶部
85b
普図保留記憶部
86
中継基板
88
第1特別図柄表示器
41a
第2特別図柄表示器
41b
普通図柄表示器
42
第1特図保留表示器
43a
第2特図保留表示器
43b
普図保留表示器
44
A
第1始動口センサ
20a
第2始動口センサ
21a
ゲートセンサ
28a
第1大入賞口センサ
30a
第2大入賞口センサ
35a
特定領域センサ
39a
非特定領域センサ
70a
普通入賞口センサ
27a
電チューソレノイド
24
第1大入賞口ソレノイド
33
第2大入賞口ソレノイド
38
振分部材ソレノイド
73

【図９】

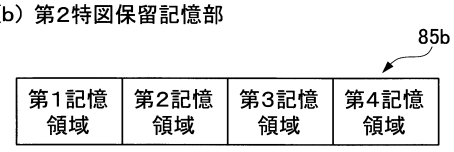


【図１０】

(a) 第1特図保留記憶部



(b) 第2特図保留記憶部

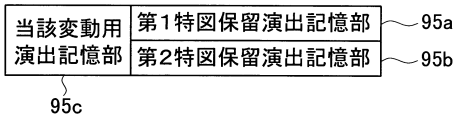


(c) 各記憶部領域

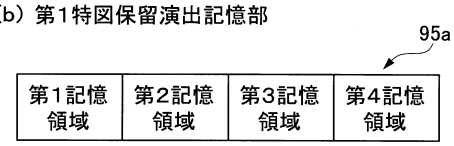
大当たり乱数
大当たり種別乱数
リーチ乱数
変動パターン乱数

【図１１】

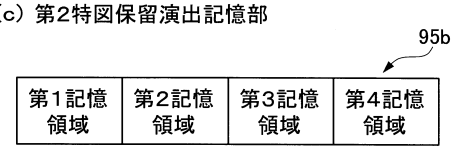
(a) RAM94



(b) 第1特図保留演出記憶部



(c) 第2特図保留演出記憶部



(d) 各記憶部領域

始動入賞コマンド記憶領域
保留表示態様データ記憶領域
保留変化乱数記憶領域
変化シナリオ乱数記憶領域

【図１２】

大当たり種別判定テーブル

特別図柄	大当たり種別乱数値	大当たりの種別	特別図柄の種別	特図停止図柄データ	振分率(%)	変動演出における装飾図柄	OPコマンド	ラウンド指定コマンド	EDコマンド
特図1	0~2	16R Vロング大当たり	特図1_大当たり図柄1	11H	30	金図柄	D101(H)	D2*1(H)	D301(H)
	3,4		特図1_大当たり図柄2	12H	20	銀図柄(非時短状態)	D102(H)	D2*2(H)	D302(H)
						金図柄(時短状態)	D103(H)	D2*3(H)	D303(H)
	5~9	16R(実質13R) Vショート大当たり	特図1_大当たり図柄3	13H	50	銀図柄	D104(H)	D2*4(H)	D304(H)
特図2	0~9	16R Vロング大当たり	特図2_大当たり図柄1	21H	100	金図柄	D105(H)	D2*5(H)	D305(H)

備考：ラウンド指定コマンドの「＊」にはラウンド数を示す値が入る

【図１３】

大入賞口の開放態様

特図停止図柄データ	大入賞口開放テーブル	ラウンド数(R)	開放する大入賞口		開放回数(回)／R	開放時間(秒)／回	*備考
11H,12H,21H	TBL1	16	1～13R目	第1大入賞口	1	29.5	Vロング開放パターン
			14及び16R目	第2大入賞口	1	29.5	
			15R目	第1大入賞口	1	29.5	
13H	TBL2	16(実質13)	1～13R目	第1大入賞口	1	29.5	Vショート開放パターン
			14及び16R目	第2大入賞口	1	0.1	
			15R目	第1大入賞口	1	0.1	

【図１４】

(A)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0～65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	大当たり種別乱数	0～9	大当たり種別決定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0～127	リーチの有無の決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0～127	変動パターン決定用

(B)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数（当たり乱数）	0～255	普通図柄抽選の当否判定用

【図１５】

(A)大当たり判定テーブル

状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態（非高確率状態）	0～164	大当たり
	0～649のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	0～649	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)リーチ判定テーブル

状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～13	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0～5	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C)普通図柄当たり判定テーブル

状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	0～2	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0～254	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ

(D)普通図柄変動パターン選択テーブル

状態	普通図柄の変動時間(秒)
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

【図１６】

変動パターン判定テーブル

始動口	状態	判定結果		保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	*備考
第1始動口	非時短状態	大当たり	Vロング(金図柄)	-	0～127	P1	40000	SPリーチ
			Vロング(銀図柄)	-	0～127	P2	40000	SPリーチ
			Vショート	-	0～127	P3	40000	SPリーチ
		リーチ有りハズレ		-	0～25	P4	40000	SPリーチ
					26～127	P5	15000	ノーマルリーチ
		リーチ無しハズレ		0～2	0～127	P6	10000	-
				3～4		P7	5000	-
	時短状態	大当たり	Vロング(金図柄)	-	0～127	P11	40000	SPリーチ
			Vショート	-	0～127	P12	40000	SPリーチ
		リーチ有りハズレ		-	0～127	P13	40000	SPリーチ
		リーチ無しハズレ		0～1	0～127	P14	10000	-
				2～4		P15	3000	-
第2始動口	非時短状態	大当たり(Vロング(金図柄))		-	0～127	P21	40000	SPリーチ
		リーチ有りハズレ		-	0～25	P22	40000	SPリーチ
					26～127	P23	15000	ノーマルリーチ
		リーチ無しハズレ		0～2	0～127	P24	10000	-
				3～4		P25	5000	-
	時短状態	大当たり(Vロング(金図柄))		-	0～127	P31	40000	SPリーチ
		リーチ有りハズレ		-	0～127	P32	40000	SPリーチ
		リーチ無しハズレ		0～1	0～127	P33	10000	-
				2～4		P34	3000	-

【図１７】

電チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル

状態	普通図柄の種別	参照テーブル	開放回数(回)	開放時間(秒)／回	インターバル時間(秒)
非時短状態	普通当たり図柄	電チュー開放TBL1	1	0.2	-
時短状態		電チュー開放TBL2	3	2.0	1.0

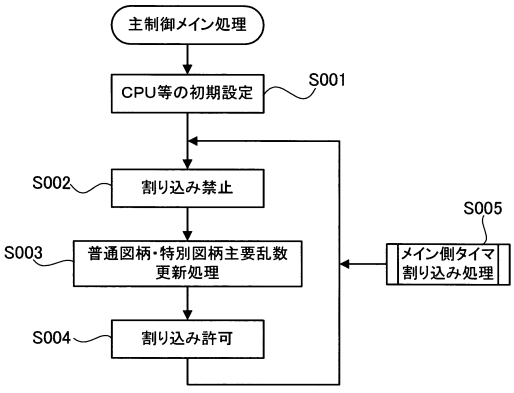
【図１８】

保留4個目の場合の始動入賞コマンドの特定テーブル

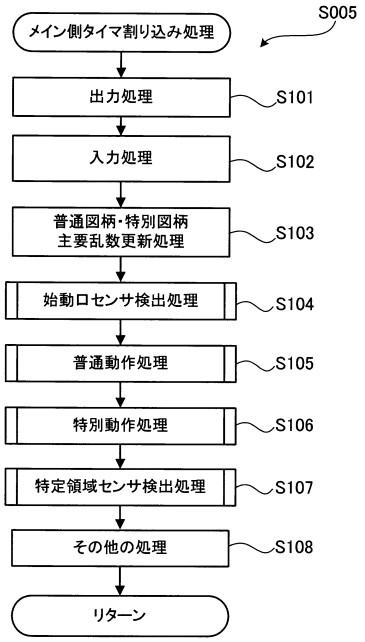
始動口	遊技状態	大当たり乱数(0～65535)	大当たり種別乱数(0～9)	リーチ乱数(0～127)	変動パターン乱数(0～127)	始動入賞コマンド 上位コマンド	始動入賞コマンド 下位コマンド	コマンド解析内容
第1始動口	非時短	0～164	0～4	0～127	0～127	E1H	41H	Vロング大当たり(SPリーチ)
			0～9のうち上記以外の数値	0～127	0～127	E1H	42H	Vショート大当たり(SPリーチ)
		0～65535のうち上記以外の数値	0～9	0～13	0～25	E1H	43H	ハズレ(SPリーチ)
					26～127	E1H	44H	ハズレ(ノーマルリーチ)
				0～127のうち上記以外の数値	0～127	E1H	49H	ハズレ(リーチ無し)
	時短	0～164(非高確)or 0～649(高確)	0～4	0～127	0～127	E2H	41H	Vロング大当たり(SPリーチ)
			0～9のうち上記以外の数値	0～127	0～127	E2H	42H	Vショート大当たり(SPリーチ)
		0～65535のうち上記以外の数値	0～9	0～5	0～127	E2H	43H	ハズレ(SPリーチ)
				0～127のうち上記以外の数値	0～127	E2H	49H	ハズレ(リーチ無し)
第2始動口	非時短	0～164	0～9	0～127	0～127	F1H	41H	Vロング大当たり(SPリーチ)
		0～65535のうち上記以外の数値	0～9	0～13	0～25	F1H	43H	ハズレ(SPリーチ)
					26～127	F1H	44H	ハズレ(ノーマルリーチ)
				0～127のうち上記以外の数値	0～127	F1H	49H	ハズレ(リーチ無し)
	時短	0～164(非高確)or 0～649(高確)	0～9	0～127	0～127	F2H	41H	Vロング大当たり(SPリーチ)
		0～65535のうち上記以外の数値	0～9	0～5	0～127	F2H	43H	ハズレ(SPリーチ)
				0～127のうち上記以外の数値	0～127	F2H	49H	ハズレ(リーチ無し)

備考:
保留4個目の場合の始動入賞コマンド:「＊＊＊＊(H)」
保留3個目の場合の始動入賞コマンド:「＊＊＊＊(H)」
保留2個目の場合の始動入賞コマンド:「＊＊＊＊(H)」
保留1個目の場合の始動入賞コマンド:「＊＊＊＊(H)」

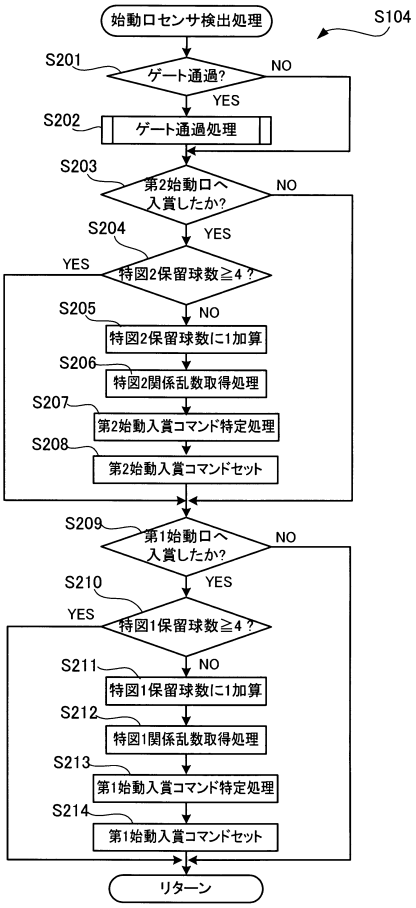
【図１９】



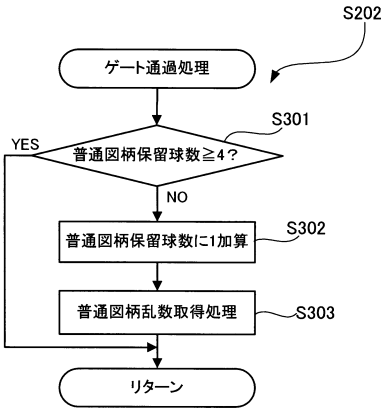
【図２０】



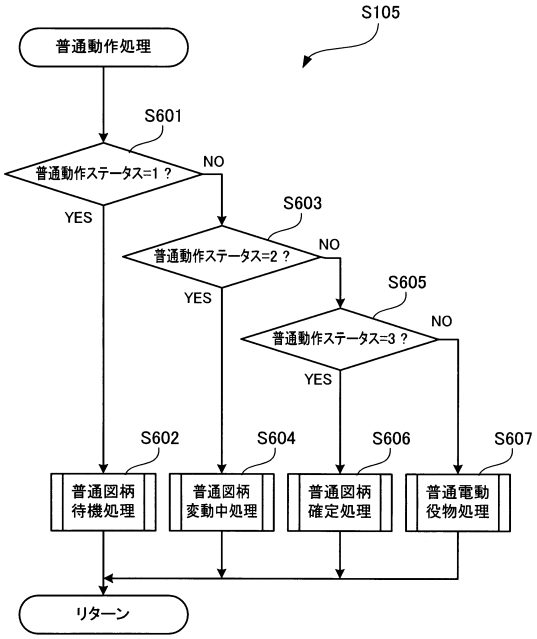
【図２１】



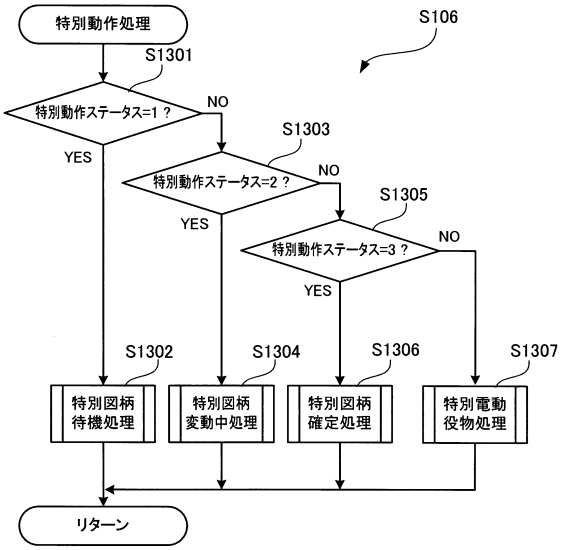
【図２２】



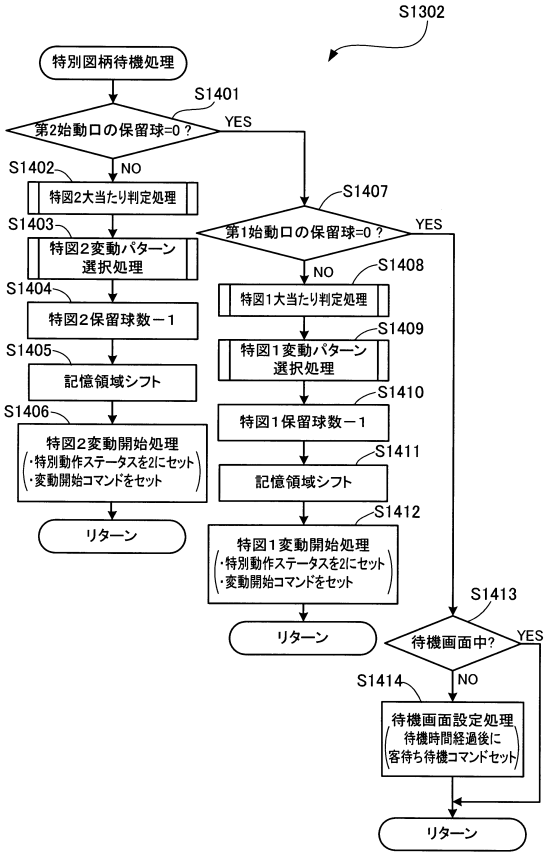
【図２３】



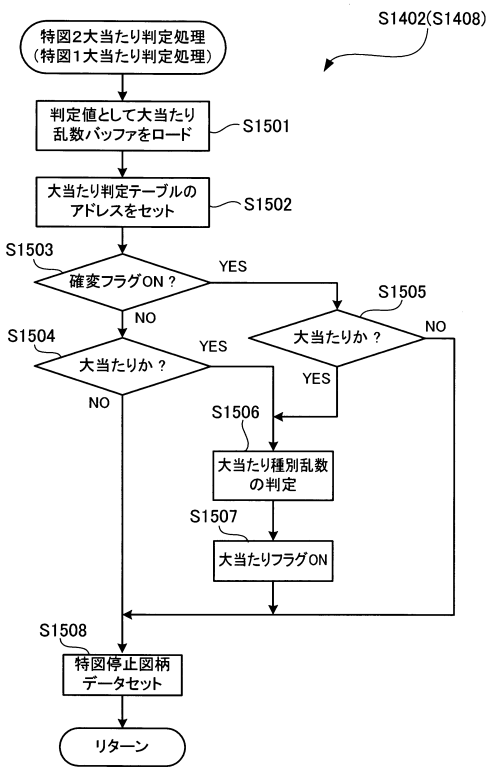
【図２４】



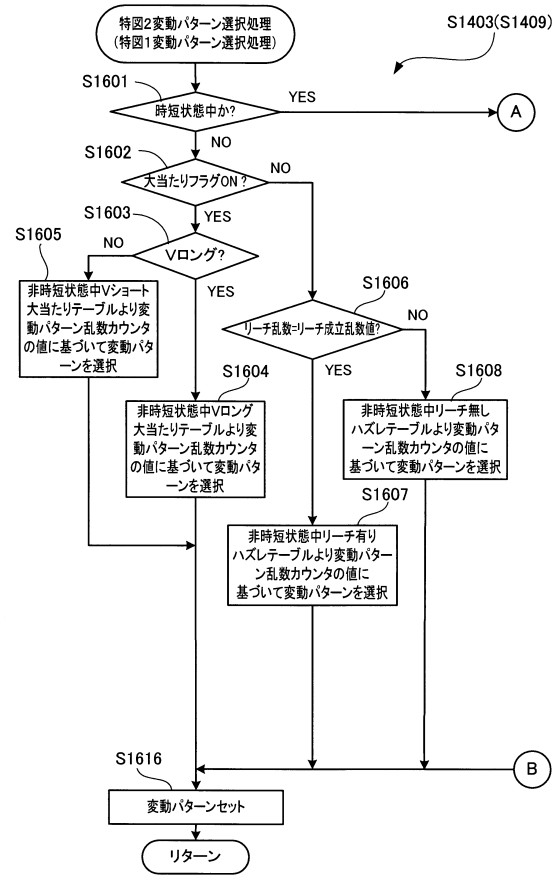
【図２５】



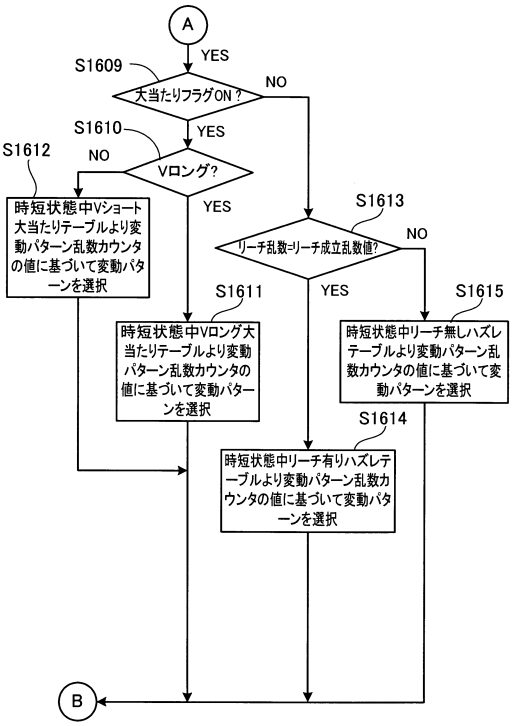
【図２６】



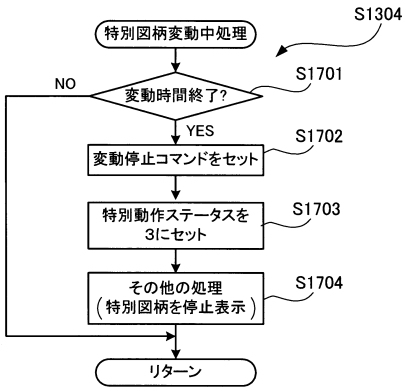
【図２７】



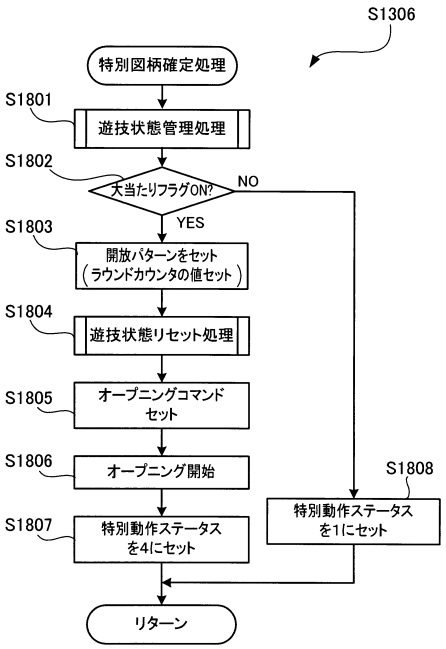
【図２８】



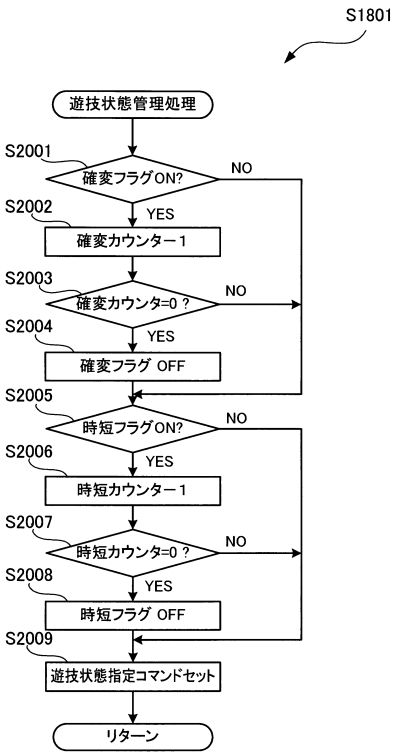
【図２９】



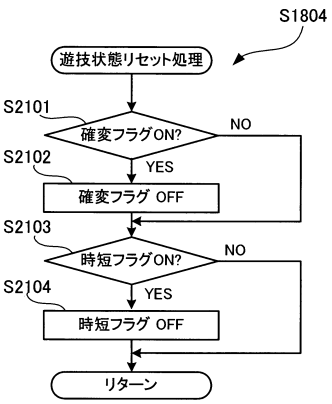
【図３０】



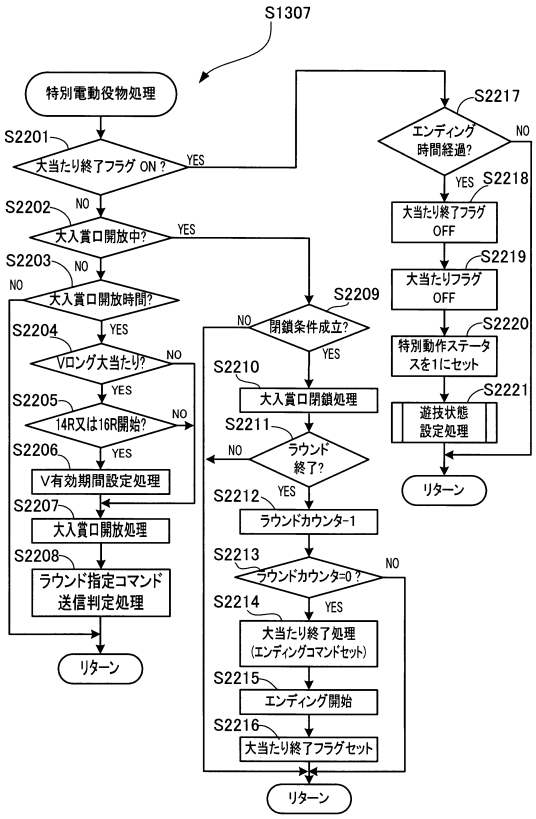
【図３１】



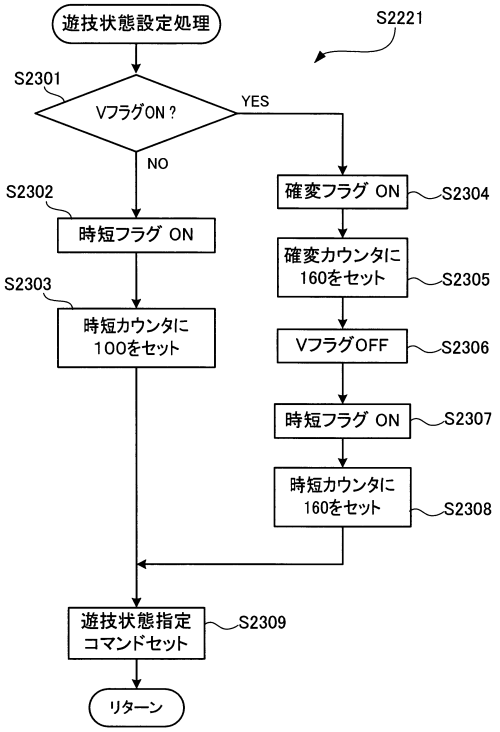
【図３２】



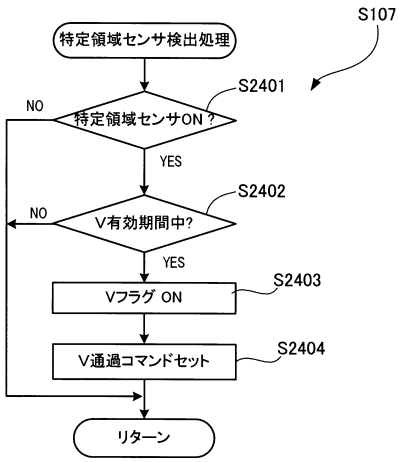
【図３３】



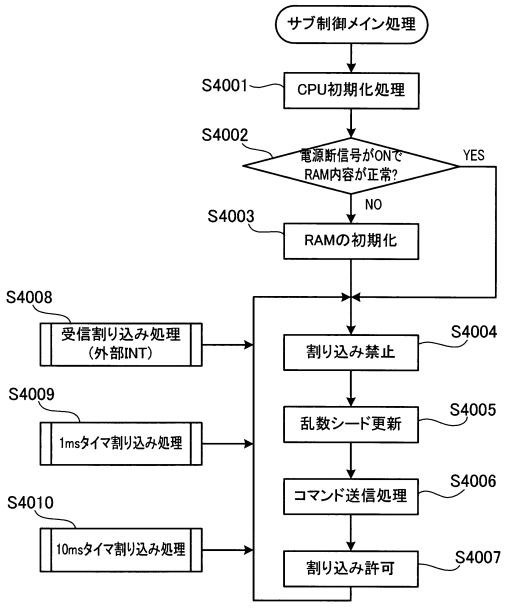
【図３４】



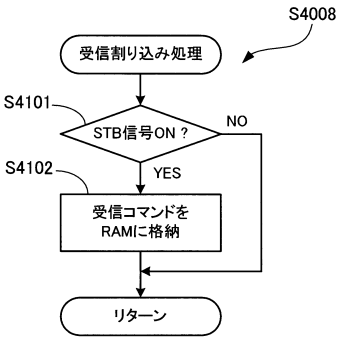
【図３５】



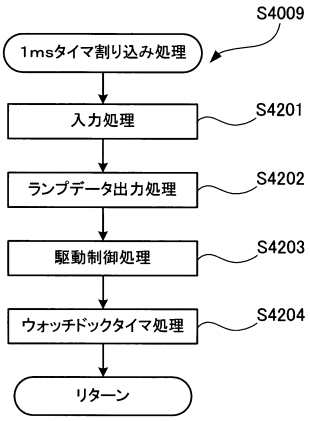
【図３６】



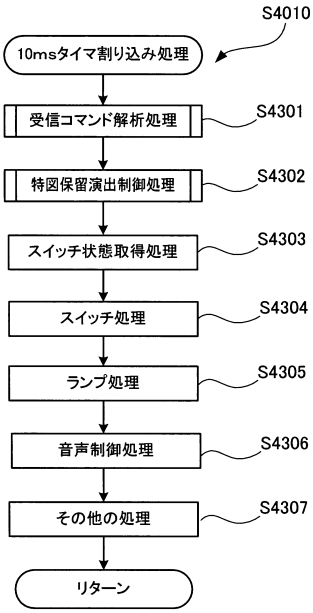
【図３７】



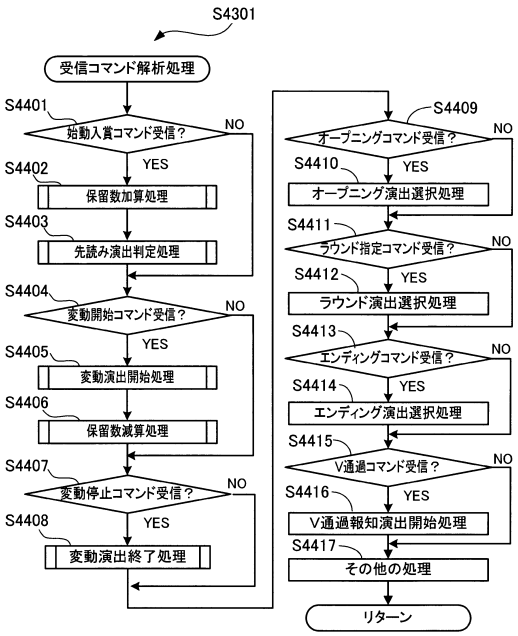
【図３８】



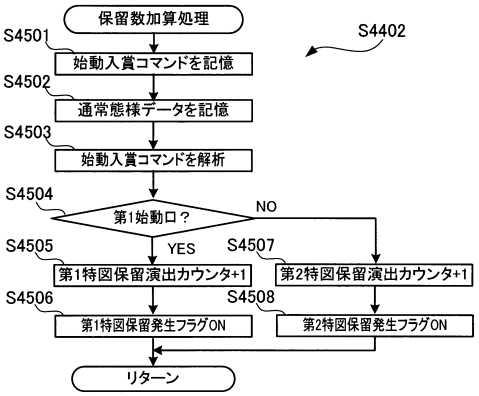
【図３９】



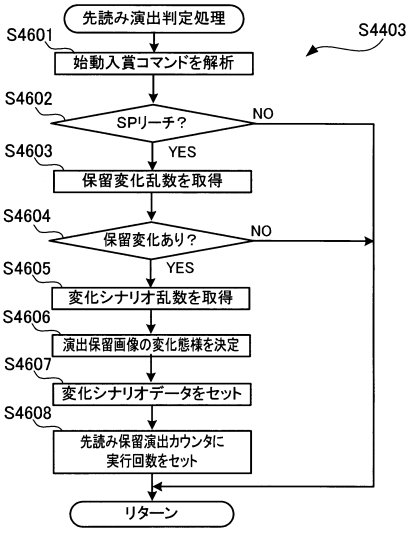
【図４０】



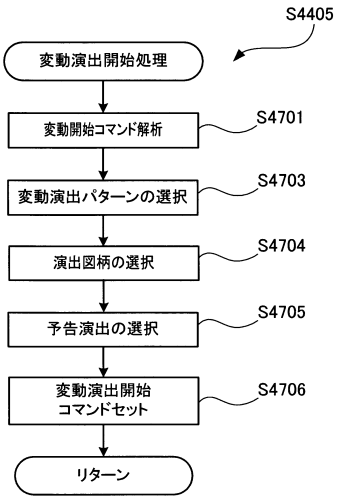
【図４１】



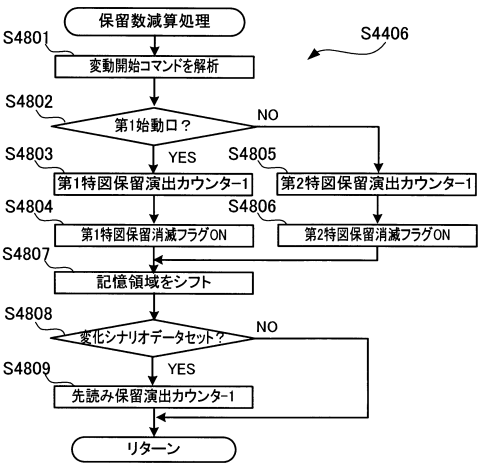
【図４２】



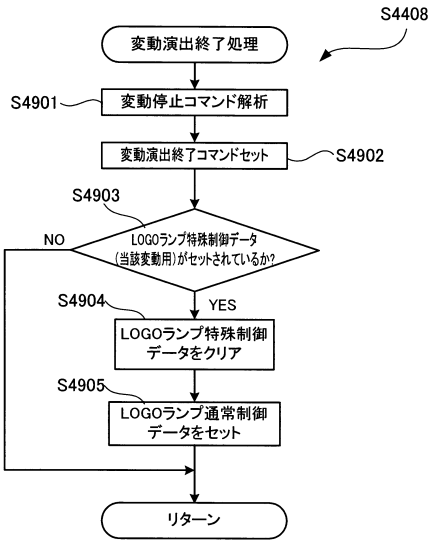
【図４３】



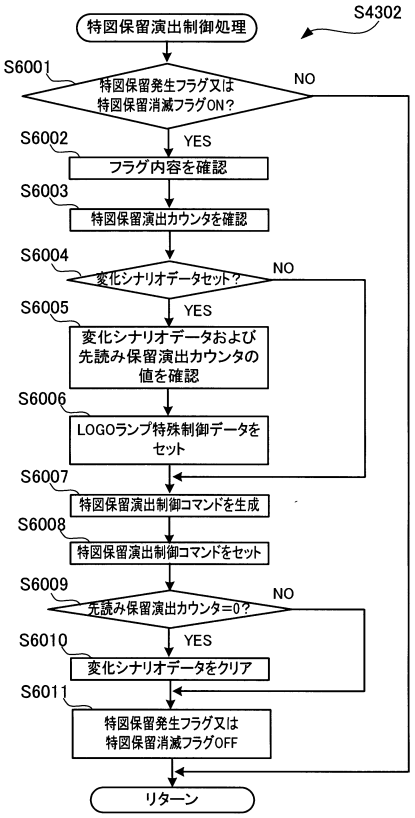
【図４４】



【図４５】



【図４６】



【図４７】

保留変化乱数判定テーブル

事前判定結果	保留変化乱数 (範囲:0～99)	保留変化の 有無	最終態様 データ	最終態様
大当たり	0～29	あり(緑)	02H	特定演出保留画像(緑エフェクト)
	30～74	あり(赤)	03H	特定演出保留画像(赤エフェクト)
	75～89	あり(虹)	04H	特定演出保留画像(虹エフェクト)
	90～99	なし	01H	通常演出保留画像
ハズレ(SPリーチ)	0～59	あり(緑)	02H	特定演出保留画像(緑エフェクト)
	60～68	あり(赤)	03H	特定演出保留画像(赤エフェクト)
	69	あり(虹)	04H	特定演出保留画像(虹エフェクト)
	70～99	なし	01H	通常演出保留画像

【図４８】

変化シナリオ乱数判定テーブル

最終態様データ	保留個数	変化シナリオ乱数 (範囲:0～99)	演出保留画像の変化態様(変化シナリオ) 保留4⇒	保留3⇒	保留2⇒	保留1⇒	当該変動	変化シナリオデータ	当該変動時の表示内容
02H	保留4個目	0～49	特定(緑)	特定(緑)	特定(緑)	特定(緑)	特定(緑)	21H	『L→O→G→O』-『L→O→G→O』-……のループ表示 + 緑エフェクト
		50～99	通常	通常	特定(緑)	特定(緑)	特定(緑)	22H	
	保留3個目	0～49	×	特定(緑)	特定(緑)	特定(緑)	特定(緑)	23H	
		50～99	×	通常	特定(緑)	特定(緑)	特定(緑)	24H	
	保留2個目	0～99	×	×	特定(緑)	特定(緑)	特定(緑)	25H	
	保留1個目	0～99	×	×	×	特定(緑)	特定(緑)	26H	
03H	保留4個目	0～49	特定(赤)	特定(赤)	特定(赤)	特定(赤)	特定(赤)	31H	『L→O→G→O』-『L→O→G→O』-……のループ表示 + 赤エフェクト
		50～99	特定(緑)	特定(緑)	特定(赤)	特定(赤)	特定(赤)	32H	
	保留3個目	0～49	×	特定(赤)	特定(赤)	特定(赤)	特定(赤)	33H	
		50～99	×	特定(緑)	特定(緑)	特定(赤)	特定(赤)	34H	
	保留2個目	0～99	×	×	特定(赤)	特定(赤)	特定(赤)	35H	
	保留1個目	0～99	×	×	×	特定(赤)	特定(赤)	36H	
04H	保留4個目	0～49	特定(赤)	特定(虹)	特定(虹)	特定(虹)	特定(虹)	41H	『L→O→G→O』-『L→O→G→O』-……のループ表示 + 虹エフェクト
		50～99	特定(緑)	特定(緑)	特定(赤)	特定(虹)	特定(虹)	42H	
	保留3個目	0～49	×	特定(赤)	特定(赤)	特定(虹)	特定(虹)	43H	
		50～99	×	特定(緑)	特定(赤)	特定(虹)	特定(虹)	44H	
	保留2個目	0～99	×	×	特定(赤)	特定(虹)	特定(虹)	45H	
	保留1個目	0～99	×	×	×	特定(虹)	特定(虹)	46H	

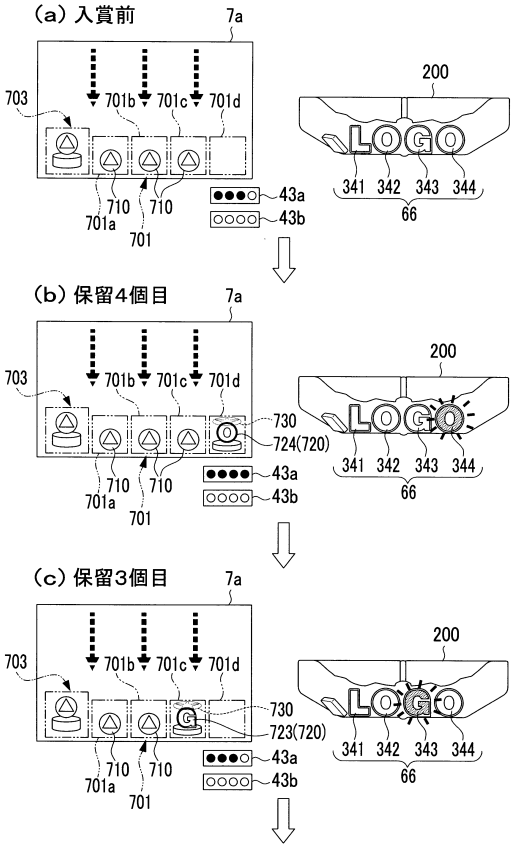
通常:通常演出保留画像(エンブレム)、通常態様データ01H
特定:特定演出保留画像(「LOGO」の文字のいずれかを含む画像)、特定態様データ02H(緑エフェクト)、特定態様データ03H(赤エフェクト)、特定態様データ04H(虹エフェクト)

【図４９】

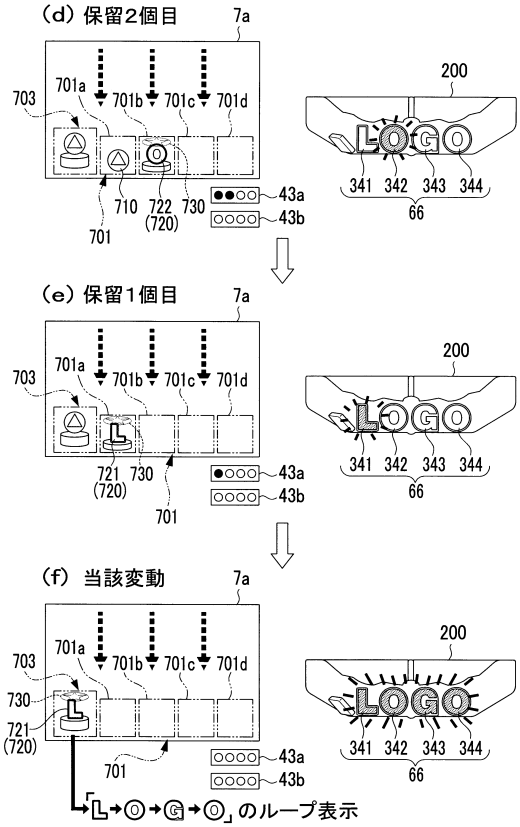
LOGOランプ特殊制御データ

制御対象	発光色	LOGOランプ特殊制御データ	*備考
第1発光部(「L」ランプ)	緑	11H	保留1個目用データ
	赤	12H	
	虹	13H	
第2発光部(「O」ランプ)	緑	21H	保留2個目用データ
	赤	22H	
	虹	23H	
第3発光部(「G」ランプ)	緑	31H	保留3個目用データ
	赤	32H	
	虹	33H	
第4発光部(「O」ランプ)	緑	41H	保留4個目用データ
	赤	42H	
	虹	43H	
全ての発光部(「LOGO」)	緑	01H	当該変動用データ
	赤	02H	
	虹	03H	

【図５０】



【図５１】



フロントページの続き

(72)発明者　伊藤　潤
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　山田　輝彦
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官　篠崎　正

(56)参考文献　特開２０１１－１５２２３７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－００４９８３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－２１３５１０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－０３０８７３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－０１９９０３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０００２０５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－２０６４２９（ＪＰ，Ａ）
特許第５９３４９８０（ＪＰ，Ｂ２）
特許第５９３４９８１（ＪＰ，Ｂ２）
「ＣＲ牙狼金色になれ」，パチンコ攻略マガジン2014年7月26日号，株式会社プラントピア，２０１４年　6月２６日，p.6-13

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２