

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6633348号
(P6633348)

(45) 発行日 令和2年1月22日(2020.1.22)

(24) 登録日 令和1年12月20日(2019.12.20)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 82 頁)

(21) 出願番号 特願2015-211792 (P2015-211792)
 (22) 出願日 平成27年10月28日(2015.10.28)
 (65) 公開番号 特開2017-80081 (P2017-80081A)
 (43) 公開日 平成29年5月18日(2017.5.18)
 審査請求日 平成30年9月14日(2018.9.14)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内

審査官 河本 明彦

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】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態と前記有利状態とは異なる所定状態とに制御可能な遊技機であって、

前記所定状態の終了後には当該所定状態となる以前の遊技状態を継続する状態制御手段と、

未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記有利状態に制御するかと、前記所定状態に制御するかとを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定前に前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示の可変表示パターンを決定するための複数の可変表示パターン決定データのうちのいずれかを選択する可変表示パターン決定データ選択手段と、

前記決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示パターン決定データ選択手段により選択された可変表示パターン決定データを用いて、複数の可変表示パターンのうちのいずれかを決定する可変表示パターン決定手段と、

実行中の可変表示に対応する所定表示の表示態様が変化する可能性を示唆した後、当該表示態様を変化させる第1所定演出を実行する第1所定演出実行手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて、判定の対象となった可変表示が開始されるよりも前に、前記所定表示の表示態様が変化する可能性を示唆した後、当該表示態様を変化させ

10

20

ない第2所定演出を実行可能な第2所定演出実行手段と、を備え、

前記可変表示パターン決定データ選択手段は、前記所定状態の終了後に、前記複数の可変表示パターン決定データのうちの特定可変表示パターン決定データを選択し、

前記第2所定演出実行手段は、

前記特定可変表示パターン決定データが選択された場合、前記特定可変表示パターン決定データが選択されない場合と比較して低い割合で前記第2所定演出を実行し、

判定の対象となった可変表示が前記有利状態に制御されないと判定された場合、判定の対象となった可変表示が前記有利状態に制御されると判定された場合と比較して高い割合で前記第2所定演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して始動条件が成立すると、複数種類の識別情報を可変表示装置において可変表示（以下、「変動」または「変動表示」ともいう）し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技の興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）となる。例えば、大当たり遊技状態となったパチンコ遊技機は、大入賞口またはアタッカと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技者に対して遊技球の入賞が極めて容易となる状態を一定時間継続的に提供する。

20

【0003】

このような遊技機として、小当たりが発生したことを契機に、変動パターンの決定に用いる変動パターン決定テーブル（変動パターン決定データ）を特定の変動パターン決定テーブルに切り替える遊技機がある（例えば、特許文献1参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-103964号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1が開示する遊技機では、小当たりが発生した後に特定の変動パターン決定テーブルを用いることによって、例えば、スーパーリーチの実行頻度が高くなった場合、スーパーリーチの信頼度が低下し、小当たりが発生した後に実行される可変表示ゲームに対して遊技意欲を向上させることができない虞がある。

40

【0006】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、所定状態が発生した後に実行される可変表示ゲームに対して遊技意欲を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）と前

50

記有利状態とは異なる所定状態（例えば、小当り遊技状態など）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１など）であって、

前記所定状態の終了後には当該所定状態となる以前の遊技状態を継続する状態制御手段（例えば、ステップＳ１２０の処理において、確変フラグや時短フラグをセットまたはリセットする処理を実行しないＣＰＵ１０３など）と、

未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、第１特図保留記憶部、第２特図保留記憶部など）と、

前記有利状態に制御するかと、前記所定状態に制御するかと、を決定する決定手段（例えば、ステップＳ２４０の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

前記決定手段の決定前に前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えば、図８に示す入賞時乱数値判定処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示の可変表示パターンを決定するための複数の可変表示パターン決定データのうちのいずれかを選択する可変表示パターン決定データ選択手段（例えば、ステップＳ２６３、Ｓ２６６、Ｓ２６８の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

前記決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示パターン決定データ選択手段により選択された可変表示パターン決定データを用いて、複数の可変表示パターンのうちのいずれかを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップＳ２７６の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

前記判定手段の判定結果に基づいて、判定の対象となった可変表示が開始されるよりも前に特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、ステップＳ５０４～Ｓ５０６の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、

実行中の可変表示に対応する所定表示の表示態様が変化する可能性を示唆した後、当該表示態様を変化させる第１所定演出を実行する第１所定演出実行手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて、判定の対象となった可変表示が開始されるよりも前に、前記所定表示の表示態様が変化する可能性を示唆した後、当該表示態様を変化させない第２所定演出を実行可能な第２所定演出実行手段と、を備え、

前記可変表示パターン決定データ選択手段は、前記所定状態の終了後に、前記複数の可変表示パターン決定データのうちの特定可変表示パターン決定データ（例えば、図１４（Ａ）～（Ｄ）に示す変動パターン決定テーブルなど）を選択し、

前記第２所定演出実行手段は、

前記特定可変表示パターン決定データが選択された場合、前記特定可変表示パターン決定データが選択されない場合と比較して低い割合で前記第２所定演出を実行し（例えば、図３７（Ｂ）に示す特別表示変化ガセ演出実行決定テーブル内の可変表示結果が「ハズレ」に対応する「実行あり」には、図３７（Ａ）に示す特別表示変化ガセ演出実行決定テーブル内の可変表示結果が「ハズレ」に対応する「実行あり」に割り当てられた決定値よりも少ない決定値が割り当てられていることなど）、

判定の対象となった可変表示が前記有利状態に制御されないと判定された場合、判定の対象となった可変表示が前記有利状態に制御されると判定された場合と比較して高い割合で前記第２所定演出を実行する

ことを特徴とする。

【０００８】

このような構成によれば、所定状態に制御された後に遊技を継続する意欲を向上させることができる。

【０００９】

（２）上記（１）の遊技機において、

前記所定状態の終了後は、遊技状態が、通常状態としての低確率状態（例えば、非確変状態など）であるか、前記決定手段によって前記有利状態に制御すると決定される確率が当該低確率状態よりも高い高確率状態（例えば、確変状態など）であるかに関わらず、共通演出が実行される共通演出モード（例えば、潜伏モード）に制御される、

ようにしてもよい。

【0010】

このような構成によれば、遊技状態が、高確率状態であるか低確率状態であるかに関わらず、共通演出モードに制御されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0011】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記特定可変表示パターン決定データが選択された場合には、特別演出を伴う可変表示パターン(例えば、スーパーリーチ演出を伴う変動パターンなど)のうち、前記特定可変表示パターン決定データが選択されない場合と比較して実行頻度が向上しない可変表示パターンがある(例えば、図13(D)に示すハズレ変動パターン決定テーブル内の変動パターンPA2-4と図14(D)に示すハズレ特定変動パターン決定テーブル内の変動パターンPA2-4とは同数の決定値が割り当てられていることなど)、

10

ようにしてもよい。

【0012】

このような構成によれば、特別演出を伴う可変表示パターンの信頼度を維持することができる。

【0013】

(4) 上記(2)の遊技機において、

前記可変表示パターン決定手段は、前記共通演出モードの終了後、所定期間は、前記特定可変表示パターン決定データを用いて可変表示パターンを決定する(例えば、ステップS261、S269~275の処理を実行するCPU103など)、

20

ようにしてもよい。

【0014】

このような構成によれば、共通演出モードが終了した後であっても、遊技意欲を維持させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などの例を示す構成図である。

【図3】主な演出制御コマンドの一例を示す図である。

30

【図4】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】乱数値MR1~3を示す図である。

【図7】特図保留記憶部の構成例を示す図である。

【図8】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図10】特図表示結果決定テーブルおよび大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図11】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図12】変動パターンの構成例を示す説明図である。

40

【図13】可変表示結果に応じた変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図14】特定変動期間に用いられる可変表示結果に応じた特定変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図15】変動パターンの決定値の設定例を説明するための図である。

【図16】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】特定変動期間設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図18】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】始動入賞時コマンドバッファなどの構成例などを示す図である。

【図20】演出制御基板側で受信する演出制御コマンドと、受信した演出制御コマンドに応じてコマンド解析処理にて実行される処理内容との一例を説明する説明図である。

50

- 【図 2 1】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】保留表示設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】特別表示変化演出実行決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 4】表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 5】表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 6】特別表示変化ガセ演出実行決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 7】特別表示変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 8】特定期間設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】演出モードの遷移図である。
- 【図 3 1】演出モード設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】予告演出実行決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】予告演出実行決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 3 4】各予告演出の演出画像例を示す図である。
- 【図 3 5】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】特別表示変化演出が実行される場合の演出画像例を示す図である。
- 【図 3 7】特別表示変化ガセ演出実行決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 3 8】予告演出実行決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】

10

【 0 0 1 6 】

20

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を説明する。図 1 は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 0 0 1 7 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば、7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示される。なお、確定特別図柄は、可変表示中に表示される特別図柄とは異なるものであってもよい。

30

【 0 0 1 8 】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば、7 セグメントの LED において点灯させるものと消灯させるものの組み合わせを異ならせた複数種類の点灯パターン（適宜 LED を全て消灯したパターンを点灯パターンとして含んでもよい）が、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。以下では、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

40

【 0 0 1 9 】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には、画像表示装置 5 が設けられており、その下方には、画像表示装置 5 よりも表示領域の小さいサブ画像表示装置 5 S が設けられている。画像表示装置 5 およびサブ画像表示装置 5 S は、例えば、LCD（液晶表示装置）等か

50

ら構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置5の画面上では、特図ゲームにおける第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の可変表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

【0020】

一例として、画像表示装置5の画面上には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動（例えば、上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。なお、確定飾り図柄は、可変表示中に表示される飾り図柄とは異なるものであってもよい。例えば、スクロール表示される飾り図柄以外の飾り図柄が確定飾り図柄となってもよい。また、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアは、画像表示装置5の表示領域内で移動可能とし、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるようにしてもよい。

【0021】

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

【0022】

画像表示装置5の画面上には、第1保留表示部5HLと、第2保留表示部5HRと、アクティブ表示部AHAとが配置されている。第1保留表示部5HLは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームに対応する可変表示の保留数である。第2保留表示部5HRは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームに対応する可変表示の保留数である。特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

【 0 0 2 3 】

例えば、第 1 始動入賞口に遊技球が通過（進入）する第 1 始動入賞の発生により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 1 始動条件）が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立しなければ、第 1 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動入賞口に遊技球が通過（進入）する第 2 始動入賞の発生により、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 2 始動条件）が成立したときに、当該第 2 始動条件の成立に基づく第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立しなければ、第 2 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、保留データ（保留記憶）が消化され、第 1 特図保留記憶数が 1 減算（デクリメント）され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、保留データ（保留記憶）が消化され、第 2 特図保留記憶数が 1 減算（デクリメント）される。なお、第 1 始動入賞が発生したときに、第 1 特図保留記憶数が所定の上限値（例えば、「4」）に達していれば、第 1 始動条件は成立せず、その始動入賞に基づく特図ゲームは無効とされ、賞球の払出しのみが行われてもよい。また、第 2 始動入賞が発生したときに、第 2 特図保留記憶数が所定の上限値（例えば、「4」）に達していれば、第 2 始動条件は成立せず、その始動入賞に基づく特図ゲームは無効とされ、賞球の払出しのみが行われてもよい。

【 0 0 2 4 】

第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを加算した可変表示の特図保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数および合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば、第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

第 2 保留表示部 5 H R では、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶に対応する保留表示が行われる。第 2 保留表示部 5 H R は、例えば、左詰めで第 2 保留表示が行われるように構成されていればよい。第 2 保留表示部 5 H R には、第 2 特図保留記憶数の上限値である「4」にあわせた 4 つの表示部位が設けられ、左端から順に保留番号「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられていればよい。第 2 始動条件の成立により第 2 特図を用いた特図ゲームの保留数が増加したときには、第 2 保留表示部 5 H R に他の第 2 保留表示がなければ、第 2 保留表示部 5 H R において保留番号「1」に対応した左端の表示部位にて

、増加分の第2特図保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第2保留表示を追加する。第2保留表示部5HRに他の第2保留表示があれば、新たな第2保留表示を、他の第2保留表示が行われている表示部位の右隣にて非表示となっている表示部位（保留番号「2」～「4」のいずれかに対応）に追加する。第2保留表示部5HRに複数の第2保留表示がある場合に、新たな第2開始条件の成立により第2特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、第2保留表示部5HRにおいて保留番号「1」に対応した左端の表示部位における第2保留表示を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第2保留表示のそれぞれを、消去した表示部位の方向（左側）に移動（シフト）させる。

【0027】

アクティブ表示部AHAは、実行中の可変表示に対応して、保留表示と同一の演出画像または異なる演出画像を表示する。アクティブ表示部AHAにおける表示は、アクティブ表示（可変表示対応表示、消化時表示あるいは今回表示などともいう）と称する。アクティブ表示部AHAでは、例えば、第1開始条件の成立により第1特図を用いた特図ゲームが開始されることに伴って、第1保留表示部5HLにて消去（消化）された第1保留表示に応じたアクティブ表示が行われる。また、アクティブ表示部AHAでは、例えば、第2開始条件の成立により第2特図を用いた特図ゲームが開始されることに伴って、第2保留表示部5HRにて消去（消化）された第2保留表示に応じたアクティブ表示が行われる。なお、第1保留表示や第2保留表示とアクティブ表示とは、色彩や模様が共通するものであればよく、例えば、アクティブ表示は第1保留表示や第2保留表示よりも大きく表示されるものであってもよい。また、アクティブ表示の表示態様は、アクティブ表示変化演出が実行されることにより、第1保留表示や第2保留表示の表示態様とは異なる表示態様に変化するものであってもよい。

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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

【 0 0 3 1 】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が通過（進入）しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が通過（進入）できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる一方、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が通過（進入）しにくいように構成してもよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）可能な開放状態または拡大開放状態といった第 1 可変状態（通過（進入）容易状態）と、遊技球が通過（進入）不可能な閉鎖状態または通過（進入）困難な通常開放状態といった第 2 可変状態（通過（進入）困難（通過（進入）不可を含む）状態）とに、変化できるように構成されている。第 1 可変状態は、第 2 可変状態よりも遊技球が第 2 始動入賞口に通過（進入）しやすい状態であればよい。

10

【 0 0 3 2 】

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

20

【 0 0 3 3 】

なお、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。パチンコ遊技機 1 は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

30

【 0 0 3 4 】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 3 5 】

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

40

【 0 0 3 6 】

大入賞口に通過（進入）した遊技球は、例えば、図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば、14 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口に遊技球が通過（進入）したときよりも

50

多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が通過（進入）可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、第 1 状態よりも遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

【 0 0 3 7 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクスの LED 等から構成され、例えば、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば、4 個の LED を含んで構成され、遊技領域に形成された通過ゲート 4 1（所定の部材によって遊技球が通過可能に形成され、遊技球の通過は、図 2 のゲートスイッチ 2 1 によって検出される）を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに、遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば、普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

下皿を形成する部材には、例えば、下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば、下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば、遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A の操作桿を操作手（例えば、左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば、人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号を受け取る機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンド（後述する演出制御コマンドなど）を制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED（例えば、セグメントLED）などの点灯/消灯制御を行って第1特図や第2特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯/消灯/発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。また、主基板11は、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御して、各種保留記憶数を表示する機能も備えている。

【0046】

主基板11には、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100やスイッチ回路110、ソレノイド回路111などが搭載されている。スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号（遊技媒体の通過や進入を検出したこと（スイッチがオンになったこと）を示す検出信号）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオン状態にする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0047】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ8L、8Rおよび遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板12は、画像表示

装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED などにおける点灯 / 消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させる機能を備えている。

【 0 0 4 8 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの信号（効果音信号）に基づき、スピーカ 8 L、8 R から音声（効果音信号が指定する音声）を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの信号（電飾信号）に基づき、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED などにおける点灯 / 消灯駆動（電飾信号が示す駆動内容による点灯 / 消灯）を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

10

【 0 0 4 9 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3 といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。また、主基板 1 1 には、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 を駆動するためのソレノイド駆動信号を伝送する配線が接続されている。

20

【 0 0 5 0 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号（制御コマンド）は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば、電気信号として送信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドはいずれも、例えば、2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。MODE データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」となり、EXT データの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されていけばよい。

【 0 0 5 1 】

30

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば、1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、CPU 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O（Input/Output port）1 0 5 とを備えて構成される。

【 0 0 5 2 】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理（例えば、上記主基板 1 1 の機能を実現するための処理など）が実行される。このときには、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 1 0 3 が RAM 1 0 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 1 0 3 が RAM 1 0 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

40

【 0 0 5 3 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を構成する 1 チップのマイクロコンピュ

50

ータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されていればよく、ROM101や乱数回路104、I/O105などは外付けされてもよい。

【0054】

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

10

【0055】

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

20

【0056】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種データ（各種フラグやカウンタ、タイマなども含む）が書換可能に一時記憶される。RAM102は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、例えば、停電などがあってパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても（いわゆる電断があっても）、所定期間（例えば、バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存される。このようにバックアップRAMに保存されバックアップされたデータを適宜バックアップデータという。

30

【0057】

I/O105は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号が入力される入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を送信するための出力ポートとを含んで構成される。

【0058】

40

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

【0059】

一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御する処理（演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させる機能を実現する処理）

50

が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0060】

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

【0061】

演出制御基板12では、例えば、乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。一例として、演出制御基板12の側では、飾り図柄の可変表示における停止図柄決定用の乱数値や、予告演出決定用の乱数値といった、各種の演出決定用の乱数値を示す数値データがカウント可能に制御される。

【0062】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンは、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの各種演出を実行するためのデータの集まりであって、例えば、プロセスタイマ判定値などの判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。

【0063】

演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データ（各種フラグやカウンタ、タイマなども含む）が記憶される。なお、RAM122は、バックアップRAMではないので、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止した場合（つまり、電断があった場合）には、記憶しているデータが失われてしまう。

【0064】

演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表示制御指令などにに基づき（例えば、この指令によって、表示制御部123は、演出制御用CPU120に制御される）、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定して実行する。例えば、表示制御部123は、画像表示装置5の表示画面内に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を画像表示装置5に実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部123には、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）、LCD駆動回路などが搭載されていればよい。なお、VDPは、GPU（Graphics Processing Unit）、GCL（Graphics Controller LSI）、あるいは、より

10

20

30

40

50

一般的にDSP (Digital Signal Processor) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROMは、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかをを用いて構成されたものであればよい。

【0065】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば、主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、演出制御基板12の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O125の出力ポートからは、画像表示装置5へと伝送される映像信号や、音声制御基板13へと伝送される効果音信号、ランプ制御基板14へと伝送される電飾信号などが出力される。

10

【0066】

上記のような構成によって、演出制御用CPU120は、音声制御基板13を介してスピーカ8L、8Rを制御して音声を出力させたり、ランプ制御基板14を介して遊技効果ランプ9や装飾用LEDなどにおける点灯/消灯駆動を行わせたり、表示制御部123を介して画像表示装置5の表示領域に演出画像を表示させたりして、各種の演出を実行する。

【0067】

パチンコ遊技機1においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技機において付与される遊技価値は、直接的には、賞球となる遊技球の払出しや、これに相当する得点の付与である。こうした遊技球や、その個数に対応する得点の記録情報は、例えば、数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。あるいは、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、遊技機で再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであってもよい。

20

【0068】

また、遊技機において付与可能となる遊技価値は、賞球となる遊技球の払出しや得点の付与に限定されず、例えば、大当り遊技状態に制御することや、確変状態などの特別遊技状態に制御すること、大当り遊技状態にて実行可能なラウンドの上限回数が第2ラウンド数(例えば、「2」)よりも多い第1ラウンド数(例えば、「15」)となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第2回数(例えば、「50」)よりも多い第1回数(例えば、「100」)となること、確変状態における大当り確率が第2確率(例えば1/50)よりも高い第1確率(例えば、1/20)となること、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第2連チャン数(例えば、「5」)よりも多い第1連チャン数(例えば、「10」)となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

30

【0069】

遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機1における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作(例えば、回転操作)されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口(第1始動領域)に進入すると、図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたこと(第1始動口スイッチ22Aがオンになったこと)などにより第1始動条件が成立する。その後、例えば、前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第1開始条件が成立したことに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが開始される。

40

【0070】

また、遊技球が普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口(第2始動領域)に通過(進入)すると、図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出され

50

たこと（第2始動口スイッチ22Bがオンになったこと）などにより第2始動条件が成立する。その後、例えば、前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第2開始条件が成立したことに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが開始される。ただし、普通可変入賞球装置6Bが第2可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第2始動入賞口に遊技球が通過（進入）困難または通過（進入）不可能である。

【0071】

通過ゲート41を通過した遊技球が図2に示すゲートスイッチ21によって検出されたこと（ゲートスイッチ21がオンになったこと）に基づいて、普通図柄表示器20において普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば、前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御や拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御や通常開放制御が行われる。普通図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「普図当り」にするか否かは、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始されるときになど、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。

【0072】

第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが開始されるときや、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「大当り」にするか否かや、特定表示結果とは異なる特殊表示結果としての「小当り」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定などが行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図2に示す主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から演出制御基板12に向けて伝送される。

【0073】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例えば、変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置5の画面上に配置された「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、特別図柄とは異なる飾り図柄（演出図柄）の可変表示が行われる。第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。

【0074】

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

技状態に制御される。特別図柄の可変表示結果として、大当り図柄と小当り図柄のいずれもが導出表示されず、ハズレ図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」（非特定表示結果）となる。

【0075】

一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「1」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄とする。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

10

【0076】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置7が遊技者にとって有利な第1状態となる。そして、所定期間（例えば、29秒間）あるいは所定個数（例えば、9個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技（単に、「ラウンド」ともいう）が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ23により入賞球（大入賞口に進入した遊技球）が検出され、その検出ごとに所定個数（例えば、14個）の遊技球が賞球として払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば、「15」）に達するまで繰返し実行される。

20

【0077】

可変表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「3」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「非確変」となり、「7」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「確変」となり、「5」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「突確」となる。大当り種別が「確変」または「非確変」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が所定時間（例えば、29秒などの第1期間）となる通常開放ラウンドが、15ラウンド（15回）などの所定回数分実行される。一方、大当り種別が「突確」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば、0.1秒など）となる短期開放ラウンドが実行される。通常開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、通常開放大当り状態や第1特定遊技状態ともいう。短期開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、短期開放大当り状態や第2特定遊技状態ともいう。

30

【0078】

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

40

【0079】

50

短期開放ラウンドが実行される場合には、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば、１４個）の出玉（賞球）が得られる。しかし、大入賞口の開放期間が第２期間（０．１秒間など）であることなどにより、実質的には出玉（賞球）が得られない大当り遊技状態となることもある。

【００８０】

第１特定遊技状態は、第２特定遊技状態よりも遊技者にとっての有利度が高いものであればよく、第２特定遊技状態は、第１特定遊技状態よりも遊技者にとっての有利度が低いものであれば、これらの態様は適宜のものであればよい。第２特定遊技状態は、遊技者にとって有利でないものであってもよい。

【００８１】

特別図柄の可変表示結果として予め定められた小当り図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「小当り」となり、特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、短期開放ラウンドと同様に特別可変入賞球装置７において大入賞口を開放状態として遊技者にとって有利な第１状態に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば、特別可変入賞球装置７を第２期間にわたり第１状態とする動作が繰返し実行される。小当り遊技状態が終了した後は、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態が維持されればよい。

【００８２】

大当り遊技状態が終了した後は、可変表示結果が「大当り」となる確率（大当り確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、次回の大当り遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。また、大当り遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数（本実施の形態では、１００回）の可変表示（特図ゲーム）が実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。なお、時短終了条件が成立するまでの可変表示（特図ゲームなど）の残りの実行回数を時短残回数ということがある。時短状態や確変状態も遊技者にとって有利な状態である。なお、大当り種別が「非確変」のときの「大当り」に基づく大当り遊技状態を「非確変大当り遊技状態」という。また、大当り種別が「確変」のときの「大当り」に基づく大当り遊技状態を「確変大当り遊技状態」という。

【００８３】

本実施の形態では、非確変大当り遊技状態が終了した後の遊技状態は、時短状態となるが確変状態にはならない。本実施の形態では、確変大当り遊技状態が終了した後の遊技状態は、時短状態および確変状態になる。

【００８４】

なお、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や、時短状態や、確変状態等の遊技者にとって有利な状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」となる確率が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えば、システムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【００８５】

時短状態では、通常状態などの時短状態になっていない非時短状態よりも第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置６Ｂを第１可変状態（開放状態または拡大開放状態）と第２可変状態（閉鎖状態または通常開放状態）とに変化させる。例えば、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置６Ｂにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態

10

20

30

40

50

のときよりも増加させる制御により、普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか 1 つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させる制御は、高開放制御（「時短制御」あるいは「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当たり」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

【0086】

なお、時短状態は、「高ベース状態」、「高ベース」などともいわれ、時短状態でない遊技状態は、「低ベース状態」、「低ベース」、「非時短状態」、「非時短」などともいわれる。確変制御が行われる確変状態は、「高確状態」、「高確」などともいわれ、確変状態でない遊技状態は、「低確状態」、「低確」、「非確変状態」、「非確変」などともいわれる。確変状態及び時短状態になっているときの遊技状態は、「高確高ベース状態」、「高確高ベース」などともいわれる。確変状態とはならず時短状態になっているときの遊技状態は、「低確高ベース状態」、「低確高ベース」などともいわれる。時短状態とはならず確変状態になっているときの遊技状態は、「高確低ベース状態」、「高確低ベース」などともいわれる。時短状態および確変状態のいずれかにもならない状態、つまり、通常状態は、「低確低ベース状態」、「低確低ベース」などともいわれる。

【0087】

画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間（可変表示中の期間）では、飾り図柄の可変表示態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。

【0088】

ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示態様、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部（例えば、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば、「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C など）では飾り図柄が変動している表示態様、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部または一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様である。

【0089】

上記飾り図柄の可変表示中には、画像表示装置 5 の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクター画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像を表示したり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたりする演出が実行される。これらの演出を、飾り図柄の可変表示とともに、可変表示中演出という。つまり、可変表示中演出は、特別図柄の可変表示にともなって、画像表示装置 5 の画面上に表示される画像による演出であり、飾り図柄の可変表示そのものも含む概念である。可変表示態様をリーチ態様にすることも、可変表示中演出のうちの 1 つである。可変表示中演出は、特別図柄の可変表示にともなって、画像表示装置 5 の画面上に表示される画像（飾り図柄の可変表示そのものも含む）による演出の他、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体

10

20

30

40

50

における点灯動作（点滅動作）などによる演出が含まれていてもよい。

【0090】

上記可変表示中演出ではリーチ演出が実行されることがある。リーチ演出は、リーチ態様となったことに対応して実行される。リーチ演出は、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作を行う演出である。なお、リーチ演出には、画像表示装置5における表示動作のみならず、スピーカ8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。本実施の形態では、リーチ演出として、演出態様がそれぞれ異なるノーマルリーチ、スーパーリーチA、スーパーリーチB、および全回転リーチが用意されている。

10

【0091】

また、飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性や、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。一例として、飾り図柄の可変表示中には「擬似連」の可変表示演出が実行可能であればよい。「擬似連」の可変表示演出は、主基板11の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。

20

【0092】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば、最大3回まで）行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄が再変動する回数である。一例として、「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、特殊組合せの擬似連チャンス目として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に表示されている飾り図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、一旦表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

30

【0093】

「擬似連」の可変表示演出では、例えば、擬似連変動（再変動）の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなるように設定されている。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目が仮停止表示されることにより、「擬似連」の可変表示演出が行われることを認識でき、擬似連変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められる。本実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が1回～2回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～3回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば、4回や5回としてもよい。

40

【0094】

「擬似連」の可変表示演出が実行される際には、初回変動を含む複数回の変動表示（擬似連変動）に伴って、関連する表示演出などによる再変動演出が実行されるようにしても

50

よい。一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、画像表示装置 5 において特定のキャラクタ画像といった所定の演出画像を表示するようにしてもよい。また、例えばスピーカ 8 L、8 R からの音声出力や、遊技効果ランプ 9 といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作を行って最変動演出を実行してもよい。

【0095】

なお、飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「擬似連」の他にも、例えば、「滑り」や「発展チャンス目」、「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「滑り」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、単一または複数の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば、「1」または「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L と「右」の飾り図柄表示エリア 5 R のいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0096】

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

【0097】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「擬似連」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、遊技者に予め告知するための予告演出が実行されることがある。

【0098】

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

10

20

30

40

50

(演出態様)に対応して、複数の予告パターンが予め用意されている。

【0099】

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

10

【0100】

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

20

【0101】

また、保留表示の表示態様を変化させるときに、表示態様を変化することを示唆する作用演出が実行されることがある。作用演出が実行されると、作用演出の結果として、保留表示の表示態様に変化する。なお、作用演出は、例えば、スピーカ8 L、8 Rからの音声出力や、遊技効果ランプ9といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作を含んでもよい。

30

【0102】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の主要な動作(作用)を説明する。なお、以下では、フローチャートなどを参照して動作を説明するが、各動作(各処理)では、フローチャートに現れていない処理などが適宜行われる場合がある。

【0103】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば、RAM101がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間(例えば、2ミリ秒)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

40

【0104】

50

このような遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、割込み禁止状態に設定して、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込処理には、例えば、スイッチ処理やメイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理といった、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するための処理が含まれている。なお、遊技制御用タイマ割込処理の終了時には、割込み許可状態に設定される。これによって、遊技制御用タイマ割込み処理は、タイマ割り込みが発生するごと、つまり、割込み要求信号の供給間隔である所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとに実行されることになる。

【0105】

スイッチ処理は、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから検出信号が入力されたかを判定することによって、各スイッチがオン状態であるか否か（つまり、遊技球の進入または通過があったか否か）をスイッチごとに判定する処理である。

【0106】

メイン側エラー処理は、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理である。

【0107】

情報出力処理は、例えば、パチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する処理である。

【0108】

遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。一例として、主基板11の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値MR1と、大当たり種別決定用の乱数値MR2と、変動パターン決定用の乱数値MR3と、が含まれていればよい（図6参照）。特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値であり、「1」～「65535」のいずれかの値を取り得る。大当たり種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合に、大当たり種別を「確変」、「非確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「100」のいずれかの値を取り得る。変動パターン決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数の変動パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「900」のいずれかの値を取り得る。

【0109】

特別図柄プロセス処理では、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かなどの決定や変動パターンの決定、当該決定結果に基づく特別図柄表示装置4における表示動作の制御（特図ゲームの実行）、大当たり遊技状態の特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定（ラウンド遊技や短期開放制御の実行）などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。特別図柄プロセス処理の詳細は後述するが、タイマ割り込みの発生毎に特別図柄プロセス処理が実行されることによって、可変表示結果や変動パターンの決定、当該決定に基づく特図ゲームの実行、大当たり遊技状態などが実現される。

【0110】

普通図柄プロセス処理では、例えば、通過ゲート41を遊技球が通過した場合（例えば、スイッチ処理にてゲートスイッチ21がオン状態になっていると判定された場合）に保留数が上限数に達していなければ普通図ゲームの保留記憶（例えば、乱数値を抽出してRAM102に記憶させること）を行ったり、保留記憶（RAM102に記憶した乱数値）を

10

20

30

40

50

用いて普図ゲームの可変表示結果を決定したり、普図ゲームの変動パターン（変動時間など）を決定したり、変動パターンに従って普通図柄表示器 20 における表示動作（例えば、セグメント L E D の点灯、消灯など）を制御して普通図柄の可変表示を実行して普図ゲームの可変表示結果を導出表示したり、可変表示結果が普図当りの場合に普通可変入賞球装置 6 B を開放状態などの第 1 可変状態にする処理を行ったりする。タイマ割り込みの発生毎に普通図柄プロセス処理が実行されることによって、普図ゲームの実行や、普図当りのときの普通可変入賞球装置 6 B の所定期間の第 1 可変状態などが実現される。

【0111】

コマンド制御処理は、主基板 11 から演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる処理である。一例として、特別図柄プロセス処理や普通図柄プロセス処理などでは、制御コマンド（演出制御コマンドなど）の送信設定（例えば、送信する制御コマンドの記憶アドレス値を R A M 102 に格納する等）が行われ、コマンド制御処理では、送信設定された制御コマンドを、実際に演出制御基板 12 に対して送信する処理が行われる。この送信する処理では、演出制御 I N T 信号などが用いられ、制御コマンドの送信が行われる。

10

【0112】

コマンド制御処理を実行した後は、割り込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割り込み処理を終了する。

【0113】

ここで、コマンド制御処理により主基板 11 から演出制御基板 12 に送信される主な演出制御コマンドについて図 3 を参照して説明する。なお、「(H)」は 16 進数であることを示す。

20

【0114】

コマンド 80XX(H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド）である。本実施の形態では、変動パターンのそれぞれに対応する変動パターン指定コマンドが設定されている。例えば、各変動パターンには、一意の番号（変動パターン番号）が割り振られ、その番号がコマンド中の「XX」に設定される（例えば、変動パターン P A 1 - 1 の場合には「01」など）。また、変動パターン指定コマンドは、飾り図柄の変動開始を指定するためのコマンドでもある。

30

【0115】

コマンド 8A01(H) は、第 1 始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第 1 始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンド）である。コマンド 8A02(H) は、第 2 始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第 2 始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド（第 2 始動口入賞指定コマンド）である。第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドとを始動口入賞指定コマンドと総称することがある。

【0116】

コマンド 8CXX(H) は、大当たりとするか否か、および、大当たり種別（つまり、可変表示結果）を指定する演出制御コマンド（表示結果指定コマンド）である。本実施の形態では、表示結果それぞれに対応する表示結果指定コマンドが設定されている。例えば、各表示結果には、一意の番号が割り振られ、その番号がコマンド中の「XX」に設定される（例えば、「ハズレ」の場合には「00」、大当たり種別が「確変」の「大当たり」の場合には「01」など）。

40

【0117】

コマンド 8D01(H) は、第 1 特別図柄の可変表示（変動）を開始することを指定する演出制御コマンド（第 1 変動開始指定コマンド）である。コマンド 8D02(H) は、第 2 特別図柄の可変表示（変動）を開始することを指定する演出制御コマンド（第 2 変動開始指定コマンド）である。第 1 変動開始指定コマンドと第 2 変動開始指定コマンドとを変動開始指定コマンドと総称することがある。なお、第 1 特別図柄の可変表示を開始する

50

のか第2特別図柄の可変表示を開始するのかわす情報を、後述する変動パターン判定結果指定コマンドに含めるようにしてもよい。

【0118】

コマンド8F00(H)は、飾り図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを指定する演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)である。

【0119】

コマンド95XX(H)は、遊技状態を指定する演出制御コマンド(遊技状態指定コマンド)である。本実施の形態では、遊技状態それぞれに対応する遊技状態指定コマンドが設定されている。例えば、遊技状態が通常状態(低確低ベース)の場合には、「XX」は、「00」に設定される。例えば、遊技状態が高確低ベース状態の場合には、「XX」は、「01」に設定される。例えば、遊技状態が高確高ベース状態の場合には、「XX」は、「02」に設定される。

10

【0120】

コマンドA000(H)は、大当り遊技状態の開始(ファンファーレの開始)を指定する演出制御コマンド(大当り開始指定コマンド)である。なお、ファンファーレとは、大当り遊技状態の開始時に実行される、大当り遊技状態になったことを報知する演出である。

【0121】

コマンドA300(H)は、大当り遊技状態の終了(エンディングの開始)を指定する演出制御コマンド(大当り終了指定コマンド)である。なお、エンディングとは、大当り遊技状態の終了時に実行される、大当り遊技状態が終了することを報知する演出である。

20

【0122】

コマンドA600(H)は、小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する演出制御コマンド(小当り開始指定コマンド)である。コマンドA700(H)は、小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する演出制御コマンド(小当り終了指定コマンド)である。なお、小当り遊技状態である場合には、2ラウンド大当り状態の場合と同様に、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドが送信されるようにしてもよい。あるいは、小当り遊技状態である場合には、2ラウンド大当り状態の場合と同様に、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドが送信されないようにしてもよい。

30

【0123】

コマンドC1XX(H)は、第1特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第1特図保留記憶数指定コマンド)である。「XX」が、第1特図保留記憶数を示す。コマンドC2XX(H)は、第2特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第2特図保留記憶数指定コマンド)である。「XX」が、第2特図保留記憶数を示す。第1特図保留記憶数指定コマンドと第2特図保留記憶数指定コマンドとを総称して、特図保留記憶数指定コマンドという場合がある。

【0124】

コマンドC4XX(H)は、始動入賞時の判定結果のうち表示結果を指定する演出制御コマンド(図柄判定結果指定コマンド)である。コマンドC5XX(H)は、始動入賞時の判定結果のうち変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターン判定結果指定コマンド)である。本実施の形態では、後述するステップS101の処理において、第1始動入賞または第2始動入賞が発生したときに、乱数値MR1~3が抽出される。抽出された乱数値MR1~3に対応する可変表示について、可変表示の開始条件の成立前に、この抽出された乱数値MR1~3のうちの乱数値MR1およびMR3に基づいて、可変表示の可変表示結果が「大当り」になるか否か、および、可変表示の変動パターンが判定される(図12参照)。始動入賞時の判定は、これらの判定のことをいい、ステップS213の入賞時乱数値判定処理において実行される。なお、所定の場合には、この判定が行われないことがある。表示結果についての判定結果(判定なしの場合も含む)には、一意の番号が割り振られ、その番号が図柄指定コマンド中の「XX」に設定される(例えば、「判

40

50

定なし」の場合には「00」、「ハズレ」の場合には「01」、「大当たり」の場合には「02」など）。変動パターンについての判定結果（判定なしの場合も含む）には、一意の番号が割り振られ、その番号が変動パターン判定結果指定コマンド中の「XX」に設定される（例えば、「判定なし」の場合には「00」、「PA1-1」の場合には「11」、「PA1-2」の場合には「12」など）。

【0125】

次に、特別図柄プロセス処理について説明する。図4は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0126】

図5は、ステップS101において実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。始動入賞判定処理を開始すると、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（ステップS201）。スイッチ処理において第1始動口スイッチ22Aがオンであると判定されているなどして第1始動口スイッチ22Aがオンであると判定した場合（ステップS201；Yes）、CPU103は、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば、「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第1特図保留記憶数カウンタ（第1特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第1特図保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202において第1特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップS202；No）、CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する（ステップS203）。

【0127】

ステップS201の処理において第1始動口スイッチ22Aがオフであると判定した場合（ステップS201；No）や、ステップS202の処理において第1特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合（ステップS202；Yes）には、CPU103は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップS204）。スイッチ処理において第2始動口スイッチ22Bがオンであると判定されているなどして第2始動口スイッチ22Bがオンであると判定した場合（ステップS204；Yes）、CPU103は、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば、「4」）となっているか否かを判定する（ステップS205）。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第2特図保留記憶数カウンタ（第2特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第2特図保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205の処理において第2特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップS205；No）、CPU103は、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップS206）。第2始動口スイッチ22Bがオンではないと判定した場合（ステップS204；No）や、第2特図保留記憶数が上限値であると判定した場合（ステップS205；Yes）には、CPU103は、始動入賞判定処理を終了する。

【0128】

ステップS203またはS206の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数カウンタ値を1加算するように更新する（ステップS207）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1特図保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2特図保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1特図保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口に遊技球が進入して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立した

10

20

30

40

50

ときに、1増加（インクリメント）するように更新される。また、第2特図保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口に遊技球が進入して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加（インクリメント）するように更新される。このときには、RAM 102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新する（ステップS208）。

【0129】

ステップS208の処理を実行した後、CPU103は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップS209）。CPU103は、例えば、乱数回路104やRAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データ（図6参照）が抽出する。CPU103は、こうして抽出した各乱数値を示す数値データを保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットすることで記憶させる（ステップS210）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、保留データが図7（A）に示すような第1特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、保留データが図7（B）に示すような第2特図保留記憶部にセットされる。なお、このとき、CPU103は、保留データが第1特図保留記憶部にセットされたときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ加算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす）ようにしてもよい。なお、CPU103は、保留データが第2特図保留記憶部にセットされたときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ加算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす）ようにしてもよい。

【0130】

図7（A）に示す第1特図保留記憶部は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が進入して第1始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。第1特図保留記憶部は、例えば、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第1始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【0131】

なお、第1特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板12側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第1特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第1保留表示部5HLの一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第1保留表示部5HLの第1の表示位置の右側に位置する第2の表示位置に保留表示図柄を表示する。

【0132】

図7（B）に示す第2特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が進入して第2始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲ

ーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。第2特図保留記憶部は、例えば、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第2始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

10

【0133】

なお、第2特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板12側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第2特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第2保留表示部5HRの一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第2保留表示部5HRの第1の表示位置の右側に位置する第2の表示位置に保留表示図柄を表示する。

20

【0134】

ステップS210の処理を実行した後、CPU103は、予め用意された始動口入賞指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS211）。その後、CPU103は、予め用意された保留記憶数通知コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS212）。

【0135】

続いて、CPU103は、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS213）。入賞時乱数値判定処理は、上述のように、始動入賞時の判定を行う処理であり、ステップS209で抽出した乱数値MR1～3のうちの乱数値MR1およびMR3に基づいて、当該乱数値の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」になるか否かおよび当該可変表示の変動パターン（図12参照）を判定する処理である。その後、CPU103は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS214）。このとき、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合（ステップS214；「2」）、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS215）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であると判定した場合（ステップS214；「1」）、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS216）、ステップS204に処理を進める。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

30

40

【0136】

図8は、図5に示すステップS213において実行される入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図4に示すステップS110）において、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図4に示すステップS111）において、飾り図柄の可変表示態様に対応した変動パターンの決定などが行われる。入賞時乱数値判定処理では、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出された始動入賞タイミングで、当該タイミングで抽出された乱数値（ステップS209の処理において抽出された乱数値）の実行対象の可変表示の可変表示結果が

50

「大当たり」になるか否かの判定)や、飾り図柄の可変表示の変動パターンがどれになるかの判定などを行う(いわゆる「先読み」)。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前(特図ゲームの開始条件成立前)に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の大まかな可変表示態様(変動パターン)を予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、保留表示図柄の表示態様などを決定することができる。

【0137】

図8に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた時短フラグ(時短状態のときにオン状態になるフラグ)や確変フラグ(確変状態のときにオン状態になるフラグ)の状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(ステップS301)。CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ制御部など)に設けられた特図プロセスフラグの値を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態が大当たり遊技状態であるか否かを特定する。CPU103は、例えば、特図プロセスフラグの値が、「4」~「7」である場合には、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態が大当たり遊技状態であると特定すればよい。

【0138】

ステップS301の処理に続いて、CPU103は、こうして特定された遊技状態が大当たり遊技状態となっている大当たり中であるか否かを判定する(ステップS302)。大当たり中ではないと判定した場合(ステップS302;No)、CPU103は、遊技状態が高ベース状態であるか否かを判定する(ステップS303)。CPU103は、例えば、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた時短フラグがオン状態であるか否かを判定することなどにより、確変状態や時短状態において時短制御や高開放制御が行われる高ベース状態であるか否かを判定すればよい。

【0139】

ステップS303の処理において、遊技状態が高ベース状態であると判定した場合(ステップS303;Yes)、CPU103は、始動口バツファ値が「2」であるか否かを判定する(ステップS304)。始動口バツファ値が「2」であると判定した場合(ステップS304;Yes)、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された後述する特図表示結果決定テーブル(図10(A)、(B)参照)のうち、ステップS301で特定した現在の遊技状態に対応して、特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルを選択する(ステップS305)。

【0140】

続いて、CPU103は、乱数値MR1が大当たり決定範囲内であるか否かを判定する(ステップS307)。CPU103は、例えば、ステップS305の処理において選択された特図表示結果決定テーブルを参照して、ステップS301で特定した現在の遊技状態に対応して、特図表示結果が「大当たり」に割り当てられた決定値の範囲を、大当たり決定範囲として設定する。CPU103は、例えば、現在の遊技状態が確変状態であれば(確変フラグがオン状態であれば)、「8000」~「9899」が大当たり決定範囲として設定し、現在の遊技状態が非確変状態(確変状態でない状態)であれば(確変フラグがオフ状態であれば)、「8000」~「8189」が大当たり決定範囲として設定する。その後、CPU103は、図5に示すステップS209で抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、設定された大当たり決定範囲とを比較して、乱数値MR1が大当たり決定範囲内であるか否かを判定する。CPU103は、例えば、大当たり決定範囲に含まれる個々の決定値と、図5に示すステップS209の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1とを、逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値の有無を判定してもよい。あるいは、CPU103は、大当たり決定範囲に含まれる決定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定し、乱数値MR1と大当たり決定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり決定範囲の範囲内であるか否かを判定してもよい。

【 0 1 4 1 】

なお、ステップ S 3 0 7 の処理において、C P U 1 0 3 は、例えば、図 5 に示すステップ S 2 1 0 で特図保留記憶部に格納した乱数値 M R 1 を読み出し、読み出した乱数値 M R 1 を使用して上記の判定を行えばよい。また、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 0 とは別に乱数値 M R 1 を R A M 1 0 2 の所定領域（特図保留記憶部以外の領域）や C P U 1 0 3 の記憶領域などに保持しておき、C P U 1 0 3 は保持した乱数値に基づいて前記判定を行ってもよい。これは、後述する乱数値 M R 3 についても同様である。このように、入賞時乱数値判定処理で使用される乱数値は、特図保留記憶部に格納された乱数値でなくともよい。

【 0 1 4 2 】

10

ステップ S 3 0 7 の処理において大当り決定範囲内であると判定した場合（ステップ S 3 0 7 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ S 3 0 8 ）。C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「 1 」に対応する「第 1 特図」または「 2 」に対応する「第 2 特図」）に応じて、大当り種別決定テーブル（図 1 0 （ C ）参照）を構成するテーブルデータから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定すればよい。

【 0 1 4 3 】

20

続いて、C P U 1 0 3 は、予め R O M 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意された後述する大当り変動パターン決定テーブル（図 1 3 （ A ）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップ S 3 0 9 ）。大当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「大当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値 M R 3 と比較される決定値が割り当てられている。なお、予め R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた特定変動期間フラグがオン状態である場合、C P U 1 0 3 は、予め R O M 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意された後述する大当り特定変動パターン決定テーブル（図 1 4 （ A ）参照）を選択して使用テーブルに設定する。

【 0 1 4 4 】

30

図 1 3 （ A ）に示す変動パターン決定テーブルでは、変動パターン P B 1 - 1 には乱数値 M R 3 と比較される決定値 1 ~ 1 3 5 （ 1 5 % の範囲）が割り当てられ、変動パターン P B 1 - 2 には乱数値 M R 3 と比較される決定値 1 3 6 ~ 3 1 5 （ 2 0 % の範囲）が割り当てられ、変動パターン P B 1 - 3 には乱数値 M R 3 と比較される決定値 3 1 6 ~ 5 8 5 （ 3 0 % の範囲）が割り当てられ、変動パターン P B 1 - 4 には乱数値 M R 3 と比較される決定値 5 8 6 ~ 9 0 0 （ 3 5 % の範囲）が割り当てられる。このようなことは、決定値を記載した他のテーブルについても同様である。

【 0 1 4 5 】

40

ステップ S 3 0 7 の処理において大当り決定範囲内ではないと判定した場合（ステップ S 3 0 7 ; N o ）、C P U 1 0 3 は、乱数値 M R 1 が小当り決定範囲内であるか否かを判定する（ステップ S 3 1 0 ）。C P U 1 0 3 は、例えば、ステップ S 3 0 5 の処理において選択された特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果が「小当り」に割り当てられた決定値の範囲を、小当り決定範囲として設定する。C P U 1 0 3 は、例えば、「 3 0 0 0 1 」 ~ 「 3 0 1 0 0 」が小当り決定範囲として設定する。その後、C P U 1 0 3 は、図 5 に示すステップ S 2 0 9 で抽出された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データと、設定された小当り決定範囲とを比較して、乱数値 M R 1 が小当り決定範囲内であるか否かを判定する。この判定は、ステップ S 3 0 6 の処理による大当り決定範囲内であるか否かの判定と同様に、乱数値 M R 1 と決定値との逐一比較、または最小値や最大値との比較により、行われるものであればよい。

【 0 1 4 6 】

50

乱数値 M R 1 が小当り決定範囲内であると判定した場合（ステップ S 3 1 0 ; Y e s ）

、CPU103は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された後述する小当り変動パターン決定テーブル（図13（B）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップS312）。なお、予めRAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた特定変動期間フラグがオン状態である場合、CPU103は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された後述する小当り特定変動パターン決定テーブル（図14（B）参照）を選択して使用テーブルに設定する。

【0147】

一方、乱数値MR1が小当り決定範囲内ではないと判定した場合（ステップS310；No）、CPU103は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意されたハズレ変動パターン決定テーブル（図13（C）、（D）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップS311）。具体的には、ステップS301で特定した現在の遊技状態が非時短状態（低ベース状態）である場合（時短フラグがオフ状態のとき）には、図13（C）のハズレ変動パターン決定テーブルを使用テーブルに設定し、ステップS301で特定した現在の遊技状態が高ベース状態（時短状態）である場合（時短フラグがオン状態のとき）には、図13（D）のハズレ変動パターン決定テーブルを使用テーブルに設定する。ハズレ変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「ハズレ」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。なお、予めRAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた特定変動期間フラグがオン状態である場合、CPU103は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された後述するハズレ特定変動パターン決定テーブル（図14（C）、（D）参照）を選択して使用テーブルに設定する。

【0148】

その後、ステップS309、S311、S312のいずれかを実行した後、CPU103は、図5に示すステップS209で抽出された変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定されている大当り変動パターン決定テーブルまたはハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、乱数値MR3と合致する決定値に割り当てられている変動パターンを判定する（ステップS313）。CPU103は、例えば、各変動パターンに割り当てられた個々の決定値と、乱数値MR3とを、逐一比較することにより、乱数値MR3と合致する決定値の有無を判定することで変動パターンを判定すればよい。あるいは、CPU103は、各変動パターンに割り当てられた決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR3と当該最小値や最大値とを比較することにより変動パターンを判定してもよい。

【0149】

ステップS313を実行した後、または、ステップS304の処理において始動口バッファ値が「2」でないと判定した場合（ステップS304；No）、CPU103は、ステップS307やステップS310の判定結果に応じた内容の始動入賞時コマンドの送信設定を行い（ステップS314）、入賞時乱数値判定処理を終了する。始動入賞時コマンドは、始動口入賞指定コマンドと、特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、から構成される。始動口バッファ値が「1」のときは、始動入賞時コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドと、第1特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。始動口バッファ値が「2」のときは、始動入賞時コマンドとして、第2始動口入賞指定コマンドと、第2特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。送信設定されたコマンドは、コマンド制御処理において送信される。

【0150】

送信設定する第1特図保留記憶数指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドは、現在の第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定するコマンド（各記憶数に対応したEXTデータを含むコマンド）とし、指定する特図保留記憶数は、第1特図保留記憶数カウンタや第2特図保留記憶数カウンタのカウント値によって特定すればよい。送信設定

する図柄指定コマンドは、ステップS307の判定結果が大当たり決定範囲内である場合には(ステップS307; Yes)、可変表示結果の判定結果が「大当たり」であることを指定するコマンド(「大当たり」に対応したEXTデータを含むコマンド)とし、ステップS310の判定結果が小当たり決定範囲内である場合には(ステップS310; Yes)、可変表示結果の判定結果が「小当たり」であることを指定するコマンド(「小当たり」に対応したEXTデータを含むコマンド)とし、ステップS310の判定結果が小当たり決定範囲外である場合には(ステップS310; No)、可変表示結果の判定結果が「ハズレ」であることを指定するコマンド(「ハズレ」に対応したEXTデータを含むコマンド)とし、ステップS304の判定結果が始動口パuffa値=1である場合には(ステップS304; No)、始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド(「判定なし」に対応したEXTデータを含むコマンド)とすればよい。送信設定する変動パターン判定結果指定コマンドは、ステップS314で変動パターンを判定した場合には判定結果となる変動パターンを指定するコマンド(判定結果である変動パターンに対応したEXTデータを含むコマンド)とし、ステップS304の判定結果が始動口パuffa値=1である場合には(ステップS304; No)、始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド(「判定なし」に対応したEXTデータを含むコマンド)とすればよい。

10

【0151】

入賞時乱数値判定処理では、上記のようにして、今回ステップS209で抽出した乱数値MR1~3に対応する可変表示について、当該可変表示(特図ゲーム)の可変表示結果が「大当たり」になるか否か、および、当該可変表示の変動パターン(図13、図14参照)が判定される。つまり、いわゆる先読みが行われる。なお、この処理では現在の遊技状態に基づいて判定を行い、可変表示が実際に実行されるときに遊技状態に基づいて判定を行っていないため、当該判定は必ずしも正確なものではないが、ある程度の精度で可変表示結果や変動パターンを予測することができる。また、入賞時乱数値判定処理では、ステップS302の処理において大当たり中であると判定した場合や、ステップS303の処理において高ベース状態であると判定されたことに基づいて、ステップS304の処理により始動口パuffa値が「2」であるか否かを判定する。このとき、始動口パuffa値が「1」であり「2」ではない場合には、ステップS305などの処理を実行せずにステップS314の処理に進み、始動入賞時の判定を行わない。こうして、時短制御に伴う高開放制御が行われるときや、大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が進入したことによる始動入賞(第1始動入賞)の発生に基づいて上記各判定が行われないように制限する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合に、時短制御中や大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞に基づく先読みが実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

20

30

【0152】

図4に示す特別図柄プロセス処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS101において始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110~S120の処理のいずれかを選択して実行する。

40

【0153】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が「0」のときに実行される。特別図柄通常処理では、RAM102の所定領域に記憶されている第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部の保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定(事前決定)する。このとき、可変表示結果が「大当たり」に決定された場合には、大当たり種別を「非確変」、「確変」といった複数種別のいずれ

50

かに決定する。大当り種別の決定結果を示すデータがRAM 102の所定領域（例えば、遊技制御バッファ設定部）に設けられた大当り種別バッファに格納されることにより、大当り種別が記憶される。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄、ハズレ図柄）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が「1」に更新される。

【0154】

図9は、図4に示すステップS110において実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄通常処理を開始すると、CPU103は、まず、第2
10 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU103は、第2特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0155】

ステップS231の処理において第2特図保留記憶数が「0」以外であると判定した場合（ステップS231；No）、CPU103は、例えば、保留データとして、RAM 102の所定領域に記憶されている第2特図保留記憶部の先頭領域（例えば、保留番号「1」に対応する記憶領域）から所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップS232）。これにより、ステップS209の処理で第2始動入賞口における始動入賞（第2始
20 動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば、変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0156】

ステップS232の処理に続いて、CPU103は、例えば、第2特図保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップS233）。CPU103は、例えば、第2特図保留記憶部における保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1エントリずつ上位（保留番号「1」～「3」に対応する記憶領域）にシフトさせる。また、CPU103は、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。次に、CPU
30 CPU103は、RAM 102の所定領域（例えば、遊技制御バッファ設定部）に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「2」に更新する（ステップS234）。

【0157】

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

【0158】

なお、第1始動入賞口であるか第2始動入賞口であるかにかかわらず、遊技球が始動入賞口に進入した順番で、特図ゲームが実行される場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれに遊技球が進入したかを示す始動口データを、保留データとともに、あるいは保留データとは別個に、保留番号と対応付けてRAM 102の所定領域に記憶させておき、それぞれの保留データに対応する特図ゲームについて、始動条件が成立した順番を特定可能にすればよい。

10

20

30

40

50

【0159】

ステップS235の処理において第1特図保留記憶数が「0」以外であると判定した場合（ステップS235；No）、CPU103は、例えば、保留データとして、RAM102の所定領域に記憶されている第1特図保留記憶部の先頭領域（例えば、保留番号「1」に対応する記憶領域）から所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップS236）。これにより、ステップS209の処理で第1始動入賞口における始動入賞（第1始動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば、変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0160】

ステップS236の処理に続いて、CPU103は、例えば、第1特図保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップS237）。CPU103は、例えば、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1エントリずつ上位（保留番号「1」～「3」に対応する記憶領域）にシフトさせる。また、CPU103は、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。次に、CPU103は、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS238）。

【0161】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップS239）。CPU103は、例えば、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された図10に示す特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルには、例えば、図10に示すように、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて割り当てられていけばよい。

【0162】

この実施の形態では、特図表示結果決定テーブルとして、図10（A）に示す第1特図表示結果決定テーブルと、図10（B）に示す第2特図表示結果決定テーブルとが、予め用意されている。第1特図表示結果決定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブル130Bは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0163】

図10（A）に示す第1特図表示結果決定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。図10（B）に示す第2特図表示結果決定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 4 】

第 1 特図表示結果決定テーブルや第 2 特図表示結果決定テーブルにおいて、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 と比較される決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる決定用データとなっている。第 1 特図表示結果決定テーブルと第 2 特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの決定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。すなわち、第 1 特図表示結果決定テーブルと第 2 特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

【 0 1 6 5 】

第 1 特図表示結果決定テーブルの設定例では、所定範囲の決定値（「3 0 0 0 1」～「3 0 1 0 0」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第 2 特図表示結果決定テーブルの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される割合を、異ならせることができる。

20

【 0 1 6 6 】

特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されることがないので、例えば、時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）といった、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な小当り遊技状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、第 2 特図表示結果決定テーブルにおいても、第 1 特図表示結果決定テーブルにおける設定とは異なる所定範囲の決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図表示結果決定テーブルでは、第 1 特図表示結果決定テーブルに比べて少ない決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられてもよい。こうして、時短状態や確変状態といった高ベース状態であるときには、通常状態や時短なし確変状態といった低ベース状態であるときよりも、小当り遊技状態に制御すると決定される割合が低くなるようにしてもよい。あるいは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかにかかわらず、共通の特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果の決定を行うようにして特図表示結果の決定を行うようにしてもよい。

30

【 0 1 6 7 】

ステップ S 2 3 9 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データを、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップ S 2 4 0 ）。

40

【 0 1 6 8 】

C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 3 2 または S 2 3 6 で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、遊技状態が確変状態であるか否かと、乱数値 M R 1 を示す数値データと、に基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、乱数値 M R 1 に合致する決定値に、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、割り当てられた「大当

50

り」と「小当り」と「ハズレ」とのいずれかの決定結果を特図表示結果として決定すればよい。CPU103は、確変フラグがオン状態である場合に、確変状態であると判定すればよい。例えば、乱数値MR1が「9000」であるとき、CPU103は、確変フラグがオン状態である場合（確変状態のとき）には、特図表示結果を「大当り」とすると決定し、確変フラグがオフ状態である場合（非確変状態のとき）には、特図表示結果を「ハズレ」とすると決定する。

【0169】

図10(A)に示すように、確変状態のときには、非確変状態のときよりも高い決定割合で、特図表示結果が「大当り」に決定される。したがって、例えば、図4に示すステップS117の大当り終了処理により、大当り種別が「確変」であった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされたことなどに基づいて、現在の遊技状態が確変状態であるときには、非確変状態のときよりも、特図表示結果が「大当り」になりやすく、大当り遊技状態になりやすい。つまり、遊技者にとって有利である。

【0170】

その後、CPU103は、ステップS240の処理により決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS241）。特図表示結果が「大当り」であると判定した場合（ステップS241；Yes）、CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップS242）。また、CPU103は、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図7に示す大当り種別決定テーブルを選択してセットする（ステップS243）。CPU103は、例えば、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された図10(C)に示す大当り種別決定テーブルを選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当り種別決定テーブルには、例えば、図10(C)に示すように、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、大当り種別を「非確変」と「確変」と「突確」とのいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい。

【0171】

図10(C)は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブルの構成例を示している。大当り種別決定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0172】

大当り種別決定テーブルの設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「突確」の大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の決定値（「70」～「99」の範囲の値）が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基いて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基いて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「突確」として短期開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば、時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な短期開放大当り状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止でき

10

20

30

40

50

る。

【0173】

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

【0174】

続いて、CPU103は、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する(ステップS244)。CPU103は、ステップS232またはS236で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、変動用乱数バッファから読み出した大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定された大当り種別決定テーブルを参照することにより、乱数値MR2に合致する決定値に割り当てられた大当り種別のいずれかを選択すればよい。

【0175】

ステップS244の処理を実行した後、CPU103は、大当り種別を記憶させる(ステップS243)。CPU103は、RAM102の所定領域(例えば、遊技制御バッファ設定部)に設けられた大当り種別バッファに、大当り種別の決定結果を示す大当り種別バッファ設定値(例えば、「非確変」の場合には「0」、「確変」の場合には「1」となる値)を格納することにより、大当り種別を記憶させればよい。

【0176】

特図表示結果が「大当り」でないと判定した場合(ステップS241; No)、CPU103は、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する(ステップS246)。特図表示結果が「小当り」であると判定した場合(ステップS246; Yes)、CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする(ステップS247)。

【0177】

ステップS247の処理を実行した後、ステップS245の処理を実行した後、または、ステップS246の処理において特図表示結果が「小当り」ではないと判定した場合(ステップS246; No)のいずれかにおいて、CPU103は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を決定する(ステップS248)。例えば、ステップS241において特図表示結果が「大当り」であると判定した場合、CPU103は、ステップS244における大当り種別の決定結果に応じて(大当り種別バッファ設定値に応じて)、複数種類の大当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定する。また、ステップS246において特図表示結果が「小当り」であると判定した場合、CPU103は、小当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定する。一方、ステップS246において特図表示結果が「小当り」ではないと判定した場合、CPU103は、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。

【0178】

ステップS248の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を「1」に更新してから(ステップS249)、特別図柄通常処理を終了する。ステップS245において特図プロセスフラグの値が「1」に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図4に示すステップS111の変動パターン設定処理が実行される。

【0179】

ステップS235の処理において、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」とであると判定した場合(ステップS235; Yes)、CPU103は、所定のデモ表示

10

20

30

40

50

設定を行ってから（ステップS250）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば、画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信設定してから、デモ表示設定を終了する。演出制御基板12では、客待ちデモ指定コマンドが送信されると、デモ画面表示を行う。

【0180】

図4に示すステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が「1」のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターンは、飾り図柄の可変表示の内容（可変表示態様）を指定するものである。この決定によって、飾り図柄の可変表示の内容が決定される。特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は、変動パターンに対応して予め設定されている。したがって、変動パターン設定処理にて変動パターンを決定することにより、特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄を導出するまでの可変表示時間（特図変動時間）が決定される。さらに、変動パターン設定処理は、特別図柄表示装置4において特別図柄の変動を開始させるための設定を行う処理を含んでもよい。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が「2」に更新される。

【0181】

図11は、図4に示すステップS111において実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理が開始されると、CPU103は、まず、特定変動期間フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS261）。特定変動期間フラグは、特図表示結果が「小当り」となったことに応じて小当りフラグがオン状態にセットされている場合に、後述する図16に示す特定変動期間設定処理におけるステップS353の処理によりオン状態にセットされる。その後、ステップS356の処理において特定変動期間における変動回数（特図ゲームの実行回数）が期間終了判定値に達したと判定された場合（ステップS356；Yes）に、ステップS357の処理により特定変動期間フラグがクリアされてオフ状態となる。すなわち、小当り遊技状態が終了してから所定回数の特図ゲームが実行されるまでは特定変動期間となり、特定変動期間中は特定変動期間フラグがオン状態にセットされる。

【0182】

特定変動期間フラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS261；No）、CPU103は、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS262）。そして、大当りフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS262；Yes）、CPU103は、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するために用いるテーブルとして、大当り変動パターン決定テーブルを選択してセットする（ステップS263）。その後、CPU103は、大当り種別を特定する（ステップS264）。CPU103は、例えば、RAM102に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかを特定すればよい。

【0183】

ステップS262の処理において大当りフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS262；No）、CPU103は、小当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS265）。そして、小当りフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS265；Yes）、CPU103は、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するために用いるテーブルとして、小当り変動パターン決定テーブルを選択してセットする（ステップS266）。一方、小当りフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS265；No）、CPU103は、遊技状態を特定する（ステップS267）。CPU103は、例えば、RAM102に設けられた時短フラグがオン状態であるか否かに応じて、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを特定

すればよい。そして、変動パターンを複数種別のいずれかに決定するために用いるテーブルとして、特定した遊技状態である時短状態または非時短状態（通常状態）に対応するハズレ変動パターン決定テーブルを選択してセットする（ステップS268）。

【0184】

ステップS261の処理において特定変動期間フラグがオン状態であると判定した場合（ステップS261；Yes）、CPU103は、特定変動期間フラグがオフ状態であると判定した場合と同様に、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS269）。そして、大当りフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS269；Yes）、CPU103は、変動パターンを複数種別のいずれかに決定するために用いるテーブルとして、大当り特定変動パターン決定テーブルを選択してセットする（ステップS270）。その後、CPU103は、大当り種別を特定する（ステップS271）。CPU103は、例えば、RAM102に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかを特定すればよい。

10

【0185】

ステップS269の処理において大当りフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS269；No）、CPU103は、小当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS272）。そして、小当りフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS272；Yes）、CPU103は、変動パターンを複数種別のいずれかに決定するために用いるテーブルとして、小当り特定変動パターン決定テーブルを選択してセットする（ステップS273）。一方、小当りフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS272；No）、CPU103は、遊技状態を特定する（ステップS274）。CPU103は、例えば、RAM102に設けられた時短フラグがオン状態であるか否かに応じて、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを特定すればよい。そして、変動パターンを複数種別のいずれかに決定するために用いるテーブルとして、特定した遊技状態である時短状態または非時短状態（通常状態）に対応するハズレ特定変動パターン決定テーブルを選択してセットする（ステップS275）。

20

【0186】

図12は、本実施形態における変動パターンの具体例を示している。

【0187】

変動パターンPA1-1は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、非リーチ（可変表示態様がリーチ態様にならないこと）を指定し、かつ、特図変動時間が通常の長さの非リーチ変動パターンである。

30

【0188】

変動パターンPA1-2は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、非リーチ（可変表示態様がリーチ態様にならないこと）を指定し、かつ、特図変動時間が通常よりも短い時短用の非リーチ変動パターンである。

【0189】

変動パターンPA2-1は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、ノーマルリーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。

40

【0190】

変動パターンPA2-2は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、スーパーリーチAの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPA2-3は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、スーパーリーチBの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPA2-4は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、スーパーリーチBの実行を指定するリーチ変動パターンである。

【0191】

変動パターンPB1-1は、可変表示結果が「大当り」のときに選択されるものであり、ノーマルリーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。

50

【 0 1 9 2 】

変動パターン P B 1 - 2 は、可変表示結果が「大当たり」のときに選択されるものであり、スーパーリーチ A の実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターン P B 1 - 3 は、可変表示結果が「大当たり」のときに選択されるものであり、スーパーリーチ B の実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターン P B 1 - 4 は、可変表示結果が「大当たり」のときに選択されるものであり、スーパーリーチ B の実行を指定するリーチ変動パターンである。

【 0 1 9 3 】

変動パターン P C 1 - 1 は、可変表示結果が「突確大当たり」または「小当たり」のときに選択されるものであり、確定演出図柄として 2 回開放チャンス目（例えば、「1 - 3 - 5」などのチャンス目）を導出表示する場合の変動パターンである。変動パターン P C 1 - 2 は、可変表示結果が「突確大当たり」または「小当たり」のときに選択されるものであり、「滑り」の可変表示演出を実行した後に、2 回開放チャンス目を導出表示する変動パターンである。変動パターン P C 1 - 3 は、可変表示結果が「突確大当たり」または「小当たり」のときに選択されるものであり、擬似連変動を 1 回実行した後に、2 回開放チャンス目を導出表示する変動パターンである。

【 0 1 9 4 】

図 1 1 に示すステップ S 2 6 3 の処理では、例えば、ROM 1 0 1 の所定領域に予め記憶されている、図 1 3 (A) に示す大当たり変動パターン決定テーブルが選択される。一例として、大当たり変動パターン決定テーブルでは、大当たり種別が「非確変」または「確変」と、「突確」と、のいずれであるかに応じて、乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に割り当てられていけばよい。

【 0 1 9 5 】

図 1 1 に示すステップ S 2 6 5 の処理では、例えば、ROM 1 0 1 の所定領域に予め記憶されている、図 1 3 (B) に示す小当たり変動パターン決定テーブルが選択される。一例として、小当たり変動パターン決定テーブルでは、乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に割り当てられていけばよい。

【 0 1 9 6 】

図 1 1 に示すステップ S 2 6 8 の処理では、例えば、ROM 1 0 1 の所定領域に予め記憶されている、図 1 3 (C) , (D) に示すハズレ変動パターン決定テーブルが選択される。遊技状態が非時短状態（時短フラグがオフ状態）であるときには、CPU 1 0 3 は、図 1 3 (C) に示すハズレ変動パターン決定テーブルを参照する。遊技状態が時短状態（時短フラグがオン状態）であるときには、CPU 1 0 3 は、図 1 3 (D) に示すハズレ変動パターン決定テーブルを参照する。一例として、各ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に割り当てられていけばよい。

【 0 1 9 7 】

図 1 3 (C) , (D) に示すハズレ変動パターン決定テーブルでは、時短状態のときには、特図変動時間の短い変動パターン P A 1 - 1 が選択されやすくなっており、非時短状態のときよりも平均的な可変表示時間を短縮して、無効な始動入賞の発生を抑制することや、遊技者による遊技球の発射停止（いわゆる「止め打ち」）を低減することができる。また、可変表示の実行頻度を高めることができる。

【 0 1 9 8 】

図 1 3 (A) に示すように、大当たり（確変 / 非確変）時には、スーパーリーチ C を実行する変動パターン P B 1 - 4 の決定値が最も多くなっており、スーパーリーチ B の変動パターン P B 1 - 3、スーパーリーチ A の変動パターン P B 1 - 2、ノーマルリーチの変動パターン P B 1 - 1 の順に割り当てられる決定値が少なくなっている。一方、図 1 3 (C) , (D) に示すように、ハズレ時には、非リーチの変動パターン P A 1 - 1 の決定値が最も多くなっており、ノーマルリーチの変動パターン P A 2 - 1、スーパーリーチ A の変動パターン P A 2 - 2、スーパーリーチ B の変動パターン P A 2 - 3、スーパーリーチ B

の変動パターン P A 2 - 4 の順に割り当てられる決定値が少なくなっている。このことから、スーパーリーチ C が実行されたときに、最も高い割合で可変表示結果が「大当たり」となる。そして、スーパーリーチ B、スーパーリーチ A、ノーマルリーチの順で、可変表示結果が「大当たり」となる割合（いわゆる、大当たり期待度）が下がっていく。

【 0 1 9 9 】

また、図 1 3 (A) に示すように、大当たり（突確）時には、擬似連変動を 1 回実行した後に 2 回開放チャンス目が導出表示される変動パターン P C 1 - 3 の決定値が最も多くなっており、「滑り」の可変表示演出を実行した後に 2 回開放チャンス目を導出表示する変動パターン P C 1 - 2、2 回開放チャンス目を導出表示する変動パターン P C 1 - 1 の順に割り当てられる決定値が少なくなっている。一方、図 1 3 (B) に示すように、小当たり時には、2 回開放チャンス目を導出表示する変動パターン P C 1 - 1 の決定値が最も多くなっており、「滑り」の可変表示演出を実行した後に 2 回開放チャンス目を導出表示する変動パターン P C 1 - 2、擬似連変動を 1 回実行した後に 2 回開放チャンス目が導出表示される変動パターン P C 1 - 3 の順に割り当てられる決定値が少なくなっている。このことから、擬似連変動を 1 回実行した後に 2 回開放チャンス目が導出表示される変動パターン P C 1 - 3 が実行されたときは、可変表示結果が「大当たり（突確）」になりやすく、2 回開放チャンス目を導出表示する変動パターン P C 1 - 1 が実行されたときには、可変表示結果が「小当たり」になりやすい。

【 0 2 0 0 】

図 1 1 に示すステップ S 2 7 0 の処理では、例えば、R O M 1 0 1 の所定領域に予め記憶されている、図 1 4 (A) に示す大当たり特定変動パターン決定テーブルが選択される。一例として、大当たり変動パターン決定テーブルでは、大当たり種別が「非確変」または「確変」と、「突確」と、のいずれであるかに応じて、乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に割り当てられていけばよい。

【 0 2 0 1 】

図 1 1 に示すステップ S 2 7 2 の処理では、例えば、R O M 1 0 1 の所定領域に予め記憶されている、図 1 4 (B) に示す小当たり特定変動パターン決定テーブルが選択される。一例として、小当たり変動パターン決定テーブルでは、乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に割り当てられていけばよい。

【 0 2 0 2 】

図 1 1 に示すステップ S 2 7 5 の処理では、例えば、R O M 1 0 1 の所定領域に予め記憶されている、図 1 4 (C)、(D) に示すハズレ特定変動パターン決定テーブルが選択される。遊技状態が非時短状態（時短フラグがオフ状態）であるときには、C P U 1 0 3 は、図 1 4 (C) に示すハズレ特定変動パターン決定テーブルを参照する。遊技状態が時短状態（時短フラグがオン状態）であるときには、C P U 1 0 3 は、図 1 4 (D) に示すハズレ特定変動パターン決定テーブルを参照する。一例として、各ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に割り当てられていけばよい。

【 0 2 0 3 】

ここで、図 1 3 (A) に示す大当たり変動パターン決定テーブルおよび図 1 3 (B) に示す小当たり変動パターン決定テーブルと、図 1 4 (A) に示す大当たり変動パターン決定テーブルおよび図 1 4 (B) に示す大当たり変動パターン決定テーブルとは、各変動パターンに割り当てられた決定値が同一である。したがって、特定変動期間であるか否かに関わらず、上述したように、スーパーリーチ C が実行されたときに、最も高い割合で可変表示結果が「大当たり」となり、スーパーリーチ B、スーパーリーチ A、ノーマルリーチの順で、可変表示結果が「大当たり」となる割合（いわゆる、大当たり期待度）が下がっていく。また、擬似連変動を 1 回実行した後に 2 回開放チャンス目が導出表示される変動パターン P C 1 - 3 が実行されたときは、可変表示結果が「大当たり（突確）」になりやすく、2 回開放チャンス目を導出表示する変動パターン P C 1 - 1 が実行されたときには、可変表示結果が「小当たり」になりやすい。

【 0 2 0 4 】

一方、図 1 3 (C) に示すハズレ変動パターン決定テーブル (非時短状態) と図 1 4 (C) に示すハズレ特定変動パターン決定テーブル (非時短状態) とを比較すると、スーパーリーチ C の変動パターン P A 2 - 4 を除く各変動パターンに割り当てられた決定値が異なっている。具体的には、ノーマルリーチの変動パターン P A 2 - 1、スーパーリーチ A の変動パターン P A 2 - 2、スーパーリーチ B の変動パターン P A 2 - 3、スーパーリーチ C の変動パターン P A 2 - 4 の各々に割り当てられた決定値は、図 1 3 (C) に示すハズレ変動パターン決定テーブルよりも図 1 4 (C) に示すハズレ特定変動パターン決定テーブルの方が多くなっている。また、非リーチの変動パターン P A 1 - 1 に割り当てられた決定値は、図 1 3 (C) に示すハズレ変動パターン決定テーブルよりも図 1 4 (C) に示すハズレ特定変動パターン決定テーブルの方が少なくなっている。なお、スーパーリーチ C の変動パターン P A 2 - 4 に割り当てられた決定値は、両テーブルとも同一である。

10

【 0 2 0 5 】

また、図 1 3 (D) に示すハズレ変動パターン決定テーブル (時短状態) と図 1 4 (D) に示すハズレ特定変動パターン決定テーブル (非時短状態) とを比較すると、図 1 3 (C) および図 1 4 (C) の場合と同様に、スーパーリーチ C の変動パターン P A 2 - 4 を除く各変動パターンに割り当てられた決定値が異なっている。具体的には、ノーマルリーチの変動パターン P A 2 - 1、スーパーリーチ A の変動パターン P A 2 - 2、スーパーリーチ B の変動パターン P A 2 - 3、スーパーリーチ C の変動パターン P A 2 - 4 の各々に割り当てられた決定値は、図 1 3 (D) に示すハズレ変動パターン決定テーブルよりも図 1 4 (D) に示すハズレ特定変動パターン決定テーブルの方が多くなっている。また、非リーチの変動パターン P A 1 - 2 に割り当てられた決定値は、図 1 3 (D) に示すハズレ変動パターン決定テーブルよりも図 1 4 (D) に示すハズレ特定変動パターン決定テーブルの方が少なくなっている。なお、スーパーリーチ C の変動パターン P A 2 - 4 に割り当てられた決定値は、両テーブルとも同一である。

20

【 0 2 0 6 】

図 1 5 は、可変表示結果が「ハズレ」の場合に変動パターンを決定するために参照する変動パターン決定テーブルにおいて各変動パターンに割り当てられた決定値の割合を模式的に示した図である。図 1 5 (A) ~ (D) は、各々、図 1 3 (D) に示す時短状態用のハズレ変動パターン決定テーブルにおける各変動パターンの決定値の割合、図 1 3 (C) に示す非時短状態用のハズレ変動パターン決定テーブルにおける各変動パターンの決定値の割合、図 1 4 (D) に示す特定変動期間中の時短状態用のハズレ特定変動パターン決定テーブルにおける各変動パターンの決定値の割合、図 1 4 (C) に示す特定変動期間中の非時短状態用のハズレ特定変動パターン決定テーブルにおける各変動パターンの決定値の割合を示す。

30

【 0 2 0 7 】

図 1 5 (A) および (B) に示すように、通常時には、非リーチ以外のノーマルリーチ、スーパーリーチ A (S P A)、スーパーリーチ B (S P B)、スーパーリーチ (S P C) に割り当てられる決定値が少なく抑えられている。一方、図 1 5 (C) および (D) に示すように、特定変動期間には、ノーマルリーチ、スーパーリーチ A (S P A)、スーパーリーチ B (S P B) に割り当てられる決定値が多くなっている。ただし、スーパーリーチ A (S P C) については、通常時と特定変動期間とで割り当てられる決定値に変化はない。

40

【 0 2 0 8 】

このように、特定変動期間には、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、スーパーリーチ C 以外のリーチ演出を伴う変動パターンが実行される割合が高まるとともに、非リーチの変動パターンが実行される割合が低くなる。一方、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が最も高いスーパーリーチ C の変動パターンは、特定変動期間であっても通常時と同一割合で実行される。これにより、特定変動期間においても大当たり信頼度を確保することができる。

50

【 0 2 0 9 】

図 1 1 に示す変動パターン設定処理のフローチャートの説明に戻り、ステップ S 2 6 4、S 2 6 6、S 2 6 8、S 2 7 1、S 2 7 3、S 2 7 5 の処理のいずれかを実行した後、C P U 1 0 3 は、乱数値 M R 3 に基づいて変動パターンを決定する（ステップ S 2 7 6）。C P U 1 0 3 は、例えば、変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどに基づいて、セットされた変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値 M R 3 に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定すればよい。

【 0 2 1 0 】

ステップ S 2 7 6 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間（変動時間ともいう）を設定する（ステップ S 2 7 7）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図 1 2 に示すように、あらかじめ用意された複数の変動パターンに対応して、あらかじめ定められている。C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 7 6 の処理で決定した変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。

【 0 2 1 1 】

ステップ S 2 7 7 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 2 7 8）。C P U 1 0 3 は、例えば、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。

【 0 2 1 2 】

ステップ S 2 7 8 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板 1 2 側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンド（変動開始時コマンド）の送信設定が行われる（ステップ S 2 7 9）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、変動開始時コマンドとして、第 1 変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップ S 2 6 2 または S 2 6 3 で決定した変動パターンを示す E X T データを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（ステップ S 2 4 4 で決定した可変表示結果を示す E X T データを含むコマンド）、第 1 特図保留記憶数指定コマンド（ステップ S 2 3 7 で 1 減じた第 1 特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を 1 つ消化したときの第 1 特図保留記憶数を示す E X T データを含むコマンド）を順次送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、変動開始時コマンドとして、第 2 変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップ S 2 6 2 または S 2 6 3 で決定した変動パターンを示す E X T データを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（ステップ S 2 4 8 で決定した可変表示結果を示す E X T データを含むコマンド）、第 2 特図保留記憶数指定コマンド（ステップ S 2 3 3 で 1 減じた第 2 特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を 1 つ消化したときの第 2 特図保留記憶数を示す E X T データを含むコマンド）を順次送信するための送信設定を行う。

【 0 2 1 3 】

ステップ S 2 7 9 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を「

2」に更新してから（ステップS280）、変動パターン設定処理を終了する。ステップS280において特図プロセスフラグの値が「2」に更新されることにより、次のタイマ割り込みが発生したときには、図4に示すステップS112の特別図柄変動処理が実行される。

【0214】

図4に示すステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が「2」のときに実行される。この特別図柄変動処理には、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減算する処理などが含まれている。そして、遊技制御プロセスタイマのタイマ値（1減算したあとのタイマ値）が0でないときには、特図変動時間が経過していないので、特図ゲームの可変表示を実行するための制御（例えば、第1特図や第2特図の表示を更新（所定時間特別図柄の表示を維持させるための更新を適宜含む。以下同じ）させる駆動信号を送信する制御）などを行って第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための処理を行い、特別図柄変動処理を終了する。一方で、遊技制御プロセスタイマのタイマ値が0になり、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（ステップS110で設定された確定特別図柄）を停止表示（導出表示）させ（確定特別図柄は、所定時間表示し続けるように制御するとよい）、また、停止表示されるときに図柄確定指定コマンドの送信設定も行い、特図プロセスフラグの値が「3」に更新される。タイマ割り込みの発生毎にステップS112が繰り返し実行されることによって、特別図柄の可変表示や確定特別図柄の導出表示などが実現される。

【0215】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が「3」のときに実行される。特別図柄停止処理において、CPU103は、大当たりフラグがオン状態になっているかを判定する。大当たりフラグがオン状態である場合には、時短フラグ、確変フラグをリセットし（オフ状態にし）、RAM102の所定領域に設けられた、時短状態中に実行される可変表示の残り回数（時短残回数）をカウントする時短回数カウンタのカウント値をカウントする時短回数カウンタのカウント値を「0」にする処理が行われる。そして、ファンファーレ待ち時間（大当たり遊技状態におけるファンファーレの開始から終了するまでの待ち時間であり、予め定められた時間である）に対応するタイマ値を初期値として遊技制御プロセスタイマにセットする。そして、RAM102に設けられた、ラウンド遊技をカウントするためのラウンド数カウンタに初期値として「15」を設定する。その後、当り開始指定コマンドおよび現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンド（ここでは通常状態を指定するコマンド）を送信する設定を行い、特図プロセスフラグを「4」に更新するなどして特別図柄停止処理を終了する。なお、大当たり遊技状態後に、遊技状態が変更されるので、ここで遊技状態指定コマンドを送信しなくてもよい。

【0216】

図16は、特別図柄停止処理として、図4のステップS113において実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図16に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、特図確定表示中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS321）。CPU103は、例えば、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた特図確定表示中フラグを参照してオン状態であるか否かを判定すればよい。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示（導出表示）されたことに対応して、後述するステップS325の処理によりオン状態にセットされる。

【0217】

ステップS321の処理において特図確定表示中フラグがオフであると判定した場合（ステップS321；No）、CPU103は、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う（ステップS322）。また、CPU103は、図柄確定時に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS323）。ステ

ップS 3 2 3の処理では、例えば、図柄確定コマンドを演出制御基板1 2に対して送信するために予め用意された図柄確定コマンドテーブルのROM 1 0 1における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されていればよい。続いて、CPU 1 0 3は、特図確定表示時間として予め定められた一定時間（例えば、1 0 0 0ミリ秒）を設定する（ステップS 3 2 4）。ステップS 3 2 4の処理では、例えば、特図確定表示時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、RAM 1 0 2の所定領域（遊技制御タイマ設定部など）に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされていればよい。そして、CPU 1 0 3は、特図確定表示中フラグをオン状態にセットし（ステップS 3 2 5）、特別図柄停止処理を終了する。こうして、ステップS 3 2 2の処理により確定特別図柄が導出表示された後に、ステップS 3 2 4の処理において設定された特図確定表示時間が経過するまでは、タイマ割込みの発生に応じて特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理が実行されるごとに、ステップS 3 2 1の処理において特図確定表示中フラグがオンであると判定されることになる。

10

【0 2 1 8】

ステップS 3 2 1の処理において特図確定表示中フラグがオンであると判定した場合は（ステップS 3 2 1；Yes）、CPU 1 0 3は、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS 3 2 6）。CPU 1 0 3は、例えば、ステップS 3 2 4の処理によりタイマ初期値が設定された遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を読み取り、そのタイマ値が「0」となったか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。なお、遊技制御プロセスタイマ値は、そのタイマ値が「0」以外の値であれば、タイマ割込みの発生に基づき遊技制御用タイマ割込み処理が実行されるごとに、1減算されるように更新すればよい。ステップS 2 8 6にて特図確定表示時間が経過していないと判定した場合（ステップS 3 2 6；No）、CPU 1 0 3は、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。一方、ステップS 3 2 6の処理において特図確定表示時間が経過したと判定した場合（ステップS 3 2 6；Yes）、CPU 1 0 3は、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS 3 2 7）。

20

【0 2 1 9】

ステップS 3 2 6の処理を実行した後、CPU 1 0 3は、特定変動期間設定処理を実行する（ステップS 3 2 7）。図1 6は、ステップS 3 2 7において実行される特定変動期間設定処理の一例を示すフローチャートである。図1 6に示す特定変動期間設定処理において、CPU 1 0 3は、まず、小当たりフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS 3 5 1）。小当たりフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS 3 5 1；Yes）、小当たり遊技状態が終了した後に特定変動期間とするための設定を行う（ステップS 3 5 2）。CPU 1 0 3は、例えば、特定変動期間が終了するまでに実行可能な特図ゲームの上限値（例えば、4 0）を、特定変動期間終了判定値として設定する。CPU 1 0 3は、予め用意された一定の数値を特定変動期間終了判定値として設定してもよい。あるいは、CPU 1 0 3は、予め用意された複数通りの特図ゲーム回数のうちから、特定変動期間終了判定値とするものを決定してもよい。この場合には、予め用意された特定変動期間終了判定値決定テーブルを選択して、使用テーブルにセットする。特定変動期間終了判定値決定テーブルでは、特定変動期間終了判定値決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、複数通りの特図ゲーム回数に割り当てられていればよい。また、特図表示結果が「小当たり」であるときに複数の種別を決定するように設定した場合には、その種別に応じて異なる特定変動期間終了判定値を決定して設定するようにしてもよい。その後、CPU 1 0 3は、特定変動期間フラグをオン状態にセットする（ステップS 3 5 3）。

30

40

【0 2 2 0】

ステップS 3 5 1の処理において、小当たりフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS 3 5 1；No）、CPU 1 0 3は、特定変動期間フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS 3 5 4）。特定変動期間フラグがオフ状態であると判定した場合

50

(ステップS354; No)、CPU103は、特定変動期間設定処理を終了する。一方、特定変動期間フラグがオン状態であると判定した場合(ステップS354; Yes)、CPU103は、特定変動カウンタのカウント値を1加算する(ステップS355)。特定変動カウンタは、RAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられた、特定変動期間が終了するまでに実行された特図ゲームの回数を計数するカウンタである。

【0221】

ステップS355を実行した後、CPU103は、更新後の特定変動カウンタのカウント値が期間終了判定値に達したか否かを判定する(ステップS356)。期間終了判定値に達していないと判定した場合(ステップS356; No)、CPU103は、特定変動期間設定処理を終了する。一方、期間終了判定値に達したと判定した場合(ステップS356; Yes)、CPU103は、特定変動カウンタのカウント値をクリアして、その値を「0」に初期化する(ステップS357)。続いて、CPU103は、特定変動期間フラグをクリアしてオフ状態にする(ステップS358)。ステップS358を実行した後、CPU103は、特定変動期間設定処理を終了する。

10

【0222】

図15に示す特別図柄停止処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS328の処理を実行した後、CPU103は、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップS329)。大当りフラグがオン状態であると判定した場合(ステップS329; Yes)、CPU103は、大当り開始時演出待ち時間を設定する(ステップS330)。例えば、ステップS282の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。続いて、CPU103は、大当り開始指定コマンドのうちEXTデータの設定により大当り開始指定コマンドとなる演出制御コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS331)。

20

【0223】

ステップS331の処理を実行した後、CPU103は、時短制御中であるか否かを判定する(ステップS332)。CPU103は、RAM102に設けられた時短フラグがオン状態となっているか否かに応じて時短制御中であるか否かを判定すればよい。時短制御中であると判定した場合(ステップS332; Yes)、CPU103は、大当り種別バッファ値を読み出して(ステップS333)、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかを特定する。次に、CPU103は、特定された大当り種別が「突確」であるか否かを判定する(ステップS334)。

30

【0224】

ステップS334の処理において、「突確」の大当り種別であると判定した場合(ステップS334; Yes)、CPU103は、時短制御中に特図表示結果が「大当り」であって大当り種別が「突確」である短期開放大当り状態に制御されることに対応して、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた時短中突確フラグをオン状態にセットする(ステップS335)。こうして時短中突確フラグをオン状態にセットしておくことにより、時短制御の実行中における「突確大当り」に対応して、短期開放大当り状態の終了後に確変制御とともに時短制御が行われる時短付確変状態(高確高ベース状態)に移行可能とする。

40

【0225】

ステップS332の処理において時短制御中ではないと判定した場合(ステップS332; No)、ステップS334の処理において大当り種別が「突確」ではないと判定した場合(ステップS334; No)、あるいは、ステップS335の処理を実行した後、CPU103は、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS336)。また、CPU103は、特図表示結果が「大当り」となったことに対応して、確変制御や時短制御を終了するための設定を行う(ステップS337)。例えば、ステップS337の処理では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする。また、時短回数カウント値

50

が「0」以外の値であれば、時短回数カウンタをクリアして、そのカウント値を「0」に初期化すればよい。その後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である「4」に更新してから（ステップS338）、特別図柄停止処理を終了する。

【0226】

ステップS329の処理において、大当りフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS329；No）、CPU103は、小当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS339）。小当りフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS339；Yes）、CPU103は、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップS340）。例えば、ステップS340の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。続いて、CPU103は、当り開始指定コマンドのうちEXTデータの設定により小当り開始指定コマンドとなる演出制御コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS341）。また、CPU103は、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS342）。その後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である「8」に更新する（ステップS343）。

10

【0227】

ステップS339の処理において、小当りフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS339；No）、CPU103は、特図プロセスフラグの値を「0」に初期化する（ステップS344）。ステップS343、S344の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、確変制御や時短制御を終了するか否かを判定する（ステップS345）。例えば、ステップS345の処理では、時短フラグがオン状態であるかを判定し、オン状態である場合には、時短回数カウンタのカウント値を「1」減算する。その後、「1」減算したあとのカウント値が「0」であるかを判定し、カウント値が「0」である場合には、時短状態が終了する時短終了条件が成立したので（つまり、時短状態において実行可能な所定回数の可変表示が実行されたので）、時短状態を終了させるために、時短フラグをオフ状態とする。その後、現在の遊技状態に基づいて遊技状態指定コマンド（ここでは、高確低ベース状態を指定するコマンド）を送信する送信設定を行う。時短フラグがオフ状態である場合、「1」減算したあとのカウント値が「0」でない場合、または、遊技状態指定コマンド送信設定後には、特図プロセスフラグの値を「0」に更新するなどして特別図柄停止処理を終了する。

20

30

【0228】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が「4」のときに実行される。大当り開放前処理では、例えば、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減算する。減算後のタイマ値が「0」でない場合には、ファンファーレ待ち時間がまだ経過していないことになるので、大当り開放前処理は終了する。減算後のタイマ値が「0」である場合には、ファンファーレ待ち時間が経過し、ラウンド遊技の開始タイミングになったことになる。この場合には、大当り遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とする処理（例えば、ソレノイド駆動信号を大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する処理）、大入賞口を開放状態とする期間の上限（ここでは、29秒）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理などが実行される。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が「5」に更新される。タイマ割り込みの発生毎にステップS114が繰り返し行われることによって、ラウンド遊技の開始タイミングまでの待機（ファンファーレの終了までの待機）および大入賞口の開放などが実現される。

40

【0229】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が「5」のときに実行される。大当り開放中処理には、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減算する処理や、1減算したあとのタイマ値や、1回のラウンド遊技においてカウントスイッチ23に

50

よって検出された遊技球の個数（スイッチ処理でカウントスイッチ 2 3 がオン状態と判定される毎に 1 カウントするカウンタ（RAM 1 0 2 に設けられる）などによってカウントされればよい）などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態（または、一部開放状態であってもよい）に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれる。

【 0 2 3 0 】

1 減算したあとのタイマ値が 0 になった、または、検出された遊技球の個数（前記カウンタのカウント値）が所定個数（例えば、9 個）に達したと判定したときには、大入賞口を閉鎖するタイミングになったので、大入賞口を閉鎖状態に戻す処理（例えば、ソレノイド駆動信号を大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送することを停止してソレノイド 8 2 をオフとする処理）や、大入賞口の閉鎖期間（ラウンド遊技のインターバル期間であり、予め設定されている期間）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理や、ラウンド数カウンタのカウント値を 1 減じる処理などが実行される。1 減算したあとのタイマ値が 0 になってもなく、検出された遊技球の個数も所定個数に達していない場合には、大入賞口の開放状態に維持する処理（例えば、ソレノイド駆動信号の供給を継続する処理）などを行って、大当たり開放中処理を終了する。大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が「6」に更新される。タイマ割り込みの発生毎にステップ S 1 1 5 が繰り返し行われることによって、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングまで大入賞口の開放状態が維持されることになる。

10

【 0 2 3 1 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が「6」のときに実行される。大当たり開放後処理では、ラウンド数カウンタのカウント値が「0」になったか否かを判定する処理や、「0」になっていない場合に遊技制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減じる処理などが行われる。

20

【 0 2 3 2 】

ラウンド数カウンタのカウント値が「0」であると判定された場合には、ラウンド遊技が上限回数に達したことになるので、遊技制御プロセスタイマにエンディング待ち時間（大当たり遊技状態におけるエンディングの開始から終了するまでの待ち時間であり、予め定められた時間である）に対応したタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する。また、大当たり終了指定コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグを「7」に更新する処理なども行う。

30

【 0 2 3 3 】

遊技制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減じる処理を行った場合には、1 減じたあとのタイマ値が 0 であるかを判定し、0 でない場合には、ラウンド遊技の開始タイミングではないので、閉鎖状態が維持され、大当たり開放後処理は終了する。0 である場合には、ラウンド遊技の開始タイミングになったので、大入賞口を開放状態とする処理、大入賞口を開放状態とする期間の上限（ここでは、2 9 秒）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理などが実行される。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が「5」に更新される。

【 0 2 3 4 】

タイマ割り込みの発生ごとにステップ S 1 1 4 で大入賞口が開放されてから S 1 1 5、S 1 1 6 が繰り返し実行されることによって、各ラウンド遊技が実現される。

40

【 0 2 3 5 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が「7」のときに実行される。大当たり終了処理では、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減じる処理などが行われる。1 減じたタイマ値が 0 でなっていない場合には、エンディングが終了していないので、そのまま大当たり終了処理を終了する。1 減じたタイマ値が 0 になった場合には、エンディングが終了するので、大当たり種別バッファに格納された大当たり種別（大当たり種別バッファ設定値）に応じて、時短フラグ、時短回数カウンタ、確変フラグなどの状態を設定する。

【 0 2 3 6 】

50

例えば、大当り種別が「確変」であれば、時短フラグおよび確変フラグをオン状態するとともに、RAM 102の所定領域に設けられた時短回数カウンタにカウント初期値として「100」を設定する。大当り種別が「非確変」であれば、時短フラグのみをオン状態とするとともに、時短回数カウンタにカウント初期値として「100」を設定する。大当り終了処理では、このような設定のあと、設定に応じた遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドを送信する送信設定を行い、遊技制御プロセスタイマや、大当り種別バッファ設定値などの各種データ（次の可変表示に持ち越したくないもの）を適宜リセットして特図プロセスフラグの値を「0」に更新する。

【0237】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が「8」のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったこと、大入賞口を開放状態にするタイミングになったこと（例えば、上記で設定された小当り開始時演出待ち時間が経過したことを含む。）などに基づき、大入賞口を開放状態とする処理、開放状態としての経過時間の計測を開始する処理などが含まれている。また、小当り開放前処理では、例えば、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」などに設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われる。大入賞口を開放状態とする処理などが行われると、特図プロセスフラグの値が「9」に更新される。ステップS118が繰り返し行われることによって、大入賞口を開放状態にするまで待機することが行われる。

【0238】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が「9」のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としての経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態（または、一部開放状態であってもよい）に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理や、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミング（前記遊技球の個数が所定個数（例えば、9個）に達するか、ステップS118で設定した上限期間に経過時間が達するか、のいずれかがあったタイミング）と判定した場合に大入賞口を閉鎖状態に戻す処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、開放回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に大入賞口を閉鎖状態に戻したタイミングからの経過時間を計測する処理、計測した経過時間が予め設定された時間になった場合に再び大入賞口を開放状態とする処理などが実行される。大入賞口の開放回数が上限回数に達したときには、小当り遊技状態が終了したことを通知する制御コマンドである小当り遊技状態終了コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグの値が「10」に更新される。送信設定されたコマンドは、例えば、特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0239】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が「10」のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理（待ち時間が経過するまで小当り終了処理を終了する）などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が「0」に更新される。

【0240】

次に、演出制御基板12における主な動作を説明する。

【0241】

演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU

10

20

30

40

50

120が起動して、所定の演出制御メイン処理を実行する。演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられたタイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う。タイマ割込みフラグは、例えば、CTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば、2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば、待機する。

【0242】

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

【0243】

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

【0244】

コマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する。演出制御プロセス処理では、例えば、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった発光体における点灯動作などといった各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され、演出制御に用いる各種の乱数値として、RAM122のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定が再度実行される。

【0245】

図18は、コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から始動入賞時コマンド（始動口入賞指定コマンド、特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）の受信があったか否かを判定する（ステップS401）。

【0246】

始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップS401；Yes）、始動入賞時コマンドバッファに受信コマンドを格納する（ステップS402）。始動入賞時コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドや第1特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第1始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、RAM122の所定領域に設けられた第1始動入賞時コマンドバッファに格納する。始動入賞時コマ

ンドとして、第2始動口入賞指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド(第2始動口入賞指定コマンド、第2特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド)を、RAM122の所定領域に設けられた第2始動入賞時コマンドバッファに格納する。

【0247】

図19(A)は、第1始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1特図保留記憶数の最大値(例えば、4)に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域(保留表示番号1~4のそれぞれに対応する領域)が設けられている。また、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示(可変表示対応表示)に対応する各種データを格納可能な格納領域(保留表示番号0に対応する領域)が設けられている。

10

【0248】

第1始動入賞口への始動入賞があったときは、第1始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという4つのコマンドを1セットとした演出制御コマンド(始動入賞時コマンド)が、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第1始動入賞時コマンドバッファには、これらの第1始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

20

【0249】

演出制御CPU120は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第1始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第1始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0000(H)」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御CPU120は、第1始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0000(H)」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第1始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

【0250】

30

また、第1始動入賞時コマンドバッファには、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示態様変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。表示態様変化パターンとは、保留表示およびアクティブ表示を含む特別表示の表示態様(表示色)の変化(遷移)を示す型である。図18(A)に示すように、表示態様変化パターンが「0」の場合には、表示態様変化パターンが設定されおらず、保留予告演出が実行されないため、保留表示およびアクティブ表示の表示態様(表示色)は、通常態様の「白」のまま変化することはない。

【0251】

ここで、図19(C)は、変動パターン判定結果指定コマンドを特定する変動パターン判定結果指定コマンドデータと変動パターン判定結果とを対応付けた変動パターン判定結果指定コマンドデータ対応テーブルの構成例である。図19(C)に示すように、変動パターン判定結果には変動パターンに対応する一意の番号が割り振られており、その番号が変動パターン判定結果指定コマンド中の「XX」に設定され、変動パターン判定結果指定コマンドデータが構成されている。なお、始動入賞時に判定を行っていない「判定なし」の場合には、変動パターン判定結果指定コマンド中の「XX」は「00」が割り当てられ、変動パターン判定結果指定コマンドデータはC500(H)である。

40

【0252】

また、図19(B)は、第2始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2特図保

50

留記憶数の最大値（例えば、４）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号１～４のそれぞれに対応する領域）が設けられている。また、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示（可変表示対応表示）に対応する各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号０に対応する領域）が設けられている。

【０２５３】

第２始動入賞口への始動入賞があったときは、第２始動口入賞指定コマンド、第２特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという４つのコマンドを１セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。第２始動入賞時コマンドバッファには、これらの第２始動口入賞指定コマンド、第２特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

10

【０２５４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第２始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第２始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「００００（Ｈ）」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「００００（Ｈ）」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第２始動口入賞指定コマンド、第１特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

20

【０２５５】

また、第２始動入賞時コマンドバッファには、第１始動入賞時コマンドバッファと同様に、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示態様変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。図１８（Ｂ）に示す保留表示番号「４」に対応する表示変化パターンには、「ＰＴ４－２－０６」が格納されており、保留表示番号「４」に対応する保留表示について特別表示変化演出が実行されることを示している。

【０２５６】

図１９（Ａ）、（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファに格納される始動入賞時コマンド（始動口入賞指定コマンド、保留記憶数指定コマンド、図柄判定指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）に基づいて、先読み予告演出を実行するか否かや、実行する場合における先読み予告演出態様パターンが決定される。このとき、始動入賞時のコマンドに取りこぼしや不整合が発生した場合には、それらのコマンドに対応する保留情報の可変表示が実行（消化）されるまで、先読み予告演出の設定が行われないうに制限される。こうした先読み予告演出の設定が制限される期間（先読み予告制限中）に始動入賞時コマンドを受信した場合に、その受信タイミングで先読み予告演出の設定が行われなかったものに対応して、未判定情報が「１」（あるいは、オン状態）にセットされ、ＲＡＭ１２２の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられた先読み予告制限フラグをセットする。なお、先読み予告演出の実行を制限する場合には、所定期間内に発生した始動入賞に対応する可変表示を対象とする先読み予告演出について、全部の態様の先読み予告演出を実行しないようにしてもよいし、一部の態様の先読み予告演出を実行しないようにしてもよい。

30

40

【０２５７】

図１８に示すコマンド解析処理のフローチャートの説明に戻り、ステップＳ４０２を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップＳ４０１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ４０３）。遊技状態指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップＳ４０３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した遊技状態指定コマンドの内容に基づいて、高確フラグおよび高ベースフラグのオン／オフ状態を切り替える（ステッ

50

プ S 4 0 4)。

【 0 2 5 8 】

高確フラグは、例えば、R A M 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、確変状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板 1 1 側の確変フラグのオン状態 / オフ状態の切り替えに対応して、オン状態 / オフ状態が切り替わる。高ベースフラグは、例えば、R A M 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、時短状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板 1 1 側の時短フラグのオン状態 / オフ状態の切り替えに対応して、オン状態 / オフ状態が切り替わる。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態指定コマンドが高確高ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオン状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグの両者をオン状態にする（すでにオン状態である場合には、オン状態を維持する。以下、両フラグについてのオン状態 / オフ状態について同じ）。遊技状態指定コマンドが高確低ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグがオン状態で時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグをオン状態とし、高ベースフラグをオフ状態にする。遊技状態指定コマンドが低確低ベース状態（通常状態）を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグをとともオフ状態にする。

10

【 0 2 5 9 】

ステップ S 4 0 4 を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 4 0 3 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その他の解析処理を実行し（ステップ S 4 0 5 ）、コマンド解析処理を終了する。

20

【 0 2 6 0 】

ここで、図 2 0 を参照して、コマンド解析処理において各演出制御コマンドの受信に応じて実行される処理について説明する。図 2 0 に示す「処理内容」の項目に示された内容は、例えば、ステップ S 4 0 5 において実行される処理である。また、「処理内容」の項目に示されたステップ番号は、図 1 8 に示すフローチャート中のステップ番号を示し、該当するステップ処理が実行されることを意味する。また、「処理内容」の項目に示された各受信フラグや、各格納領域は、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられる。また、受信フラグをセットとは、オン状態にすることを意味する。

30

【 0 2 6 1 】

例えば、受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドの場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した変動パターンコマンドを、R A M 1 2 2 に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンコマンド受信フラグをセットする。

【 0 2 6 2 】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドの場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果 1 指定コマンド ~ 表示結果 3 指定コマンド）を、R A M 1 2 2 に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する。

40

【 0 2 6 3 】

図 2 1 は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図 2 1 に示す演出制御プロセス処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、保留表示設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1 ）。

【 0 2 6 4 】

図 2 2 は、保留表示設定処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態では、先読み予告演出として、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示を始動入賞のタイミングで表示し、その可変表示が開始された場合には保留表示をアクティブ表示として表示する保留予告演出が実行される。また、保留表示およびアクティブ表示を含む特別表示の表示色を変化させるなどして、その可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを

50

予告する特別表示変化演出が実行される。

【0265】

図22に示す保留表示設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS501)。始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合(ステップS501; Yes)、演出制御用CPU120は、先読み予告演出が実行中であるか否かを判定する(ステップS502)。演出制御用CPU120は、例えば、予めRAM102の所定領域(演出制御フラグ設定部など)に設けられた先読み予告の実行中/非実行中を示す先読み予告実行中フラグのオン/オフ状態を参照することにより、先読み予告演出が実行中であるか否かを判定すればよい。

【0266】

ステップS502の処理において、先読み予告演出が実行中ではないと判定した場合(ステップS502; No)、演出制御用CPU120は、先読み予告演出が制限中であるか否かを判定する(ステップS503)。演出制御用CPU120は、例えば、予めRAM102の所定領域(演出制御フラグ設定部など)に設けられた先読み予告制限フラグのオン/オフ状態を参照することにより、先読み予告演出が制限中であるか否かを判定すればよい。

【0267】

ステップS503の処理において、先読み予告演出が制限中ではないと判定した場合(ステップS503; No)、演出制御用CPU120は、保留記憶数が「3」または「4」であり、かつ、従前の保留記憶に対応する変動パターン判定結果指定コマンドが非リーチハズレに対応する変動パターンを指定するもの(変動パターン判定結果指定コマンドC501(H)またはC502(H))のみであるか否かを判定する(ステップS504)。演出制御用CPU120は、ステップS501の処理において受信した始動入賞時コマンドに応じて、図19(A)、(B)に示す第1始動入賞時コマンドバッファまたは第2始動入賞時コマンドバッファのいずれかを参照することにより、保留記憶数が「3」または「4」であり、かつ、従前の保留記憶に対応する変動パターン判定結果指定コマンドが非リーチハズレに対応する変動パターンを指定するもののみであるか否かを判定すればよい。なお、本実施の形態では、始動入賞時に保留記憶数が2以下、または、従前の保留記憶に対応する変動パターン判定結果指定コマンドが非リーチハズレに対応する変動パターンを指定するものである場合には、先読み予告演出として特別表示変化演出を実行しないものとする。

【0268】

ステップS504の処理において、保留記憶数が「3」または「4」であり、かつ、従前の保留記憶に対応する変動パターン判定結果指定コマンドが非リーチハズレに対応する変動パターンを指定するもののみであると判定した場合(ステップS504; Yes)、演出制御用CPU120は、先読み予告演出として、特別表示変化演出を実行するか否かを決定する(ステップS505)。演出制御用CPU120は、例えば、ROM121の所定領域に予め記憶されている図23に示す特別表示変化演出実行決定テーブルを参照して、特別表示変化演出を実行するか否かを決定すればよい。

【0269】

図23に示す特別表示変化演出実行決定テーブルは、特別表示変化演出の実行の有無を決定するために参照されるテーブルである。特別表示変化演出実行決定テーブルには、可変表示の可変表示結果および変動パターンに応じて、特別表示変化演出を実行することを示す「実行あり」と特別表示変化演出を実行しないことを示す「実行なし」とに異なる決定割合が割り当てられている。図23に示すように、可変表示結果が「大当たり」であってスーパーリーチCが実行される変動パターンには、「実行あり」に最も高い決定割合が割り当てられている。一方、可変表示結果が「ハズレ」であってリーチ演出が実行されない非リーチの変動パターンには、「実行なし」に最も高い決定割合が割り当てられている。また、可変表示結果が「突確」や「小当たり」である場合には、変動パターンに関わらず、「実行あり」と「実行なし」とに同じ決定割合が割り当てられている。こうした決定割合

10

20

30

40

50

に関する設定の一部または全部により、特別表示変化演出が実行される場合には、特別表示変化演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当り」となる可能性（大当り信頼度）が高いことを示唆することができる。

【0270】

ステップS504の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特別表示変化演出が実行されるか否かを判定する（ステップS505）。特別表示変化演出が実行されると判定した場合（ステップS505；Yes）、演出制御用CPU120は、表示態様変化パターンを決定する（ステップS506）。演出制御用CPU120は、例えば、ROM121の所定領域に予め記憶されている図24および図25に示す表示態様変化パターン決定テーブルを参照して、表示態様変化パターンを決定すればよい。

10

【0271】

図24および図25に示す表示態様変化パターン決定テーブルは、特別表示変化演出の予告対象となる保留表示またはアクティブ表示の表示色の変化を示す表示態様変化パターンを決定するために参照されるテーブルである。これらの表示態様変化パターン決定テーブルは、保留記憶数（特別表示変化演出の予告対象である保留記憶の表示態様変化パターン決定時の保留表示番号）に応じて区分されている。また、各表示態様変化パターン決定テーブルは、「ハズレ（非リーチ：非R）」、「ハズレ（ノーマルリーチ：NR）」、「ハズレ（スーパーリーチA：SPA）」、「ハズレ（スーパーリーチB：SPB）」、「ハズレ（スーパーリーチC：SPC）」、「大当り（ノーマルリーチ：NR）」、「大当り（スーパーリーチA：SPA）」、「大当り（スーパーリーチB：SPB）」、「大当り（スーパーリーチC：SPC）」、「突確／小当り」といった可変表示結果および変動パターンごとに、表示色の変化態様の変化を示す各表示態様変化パターンに異なる決定割合が割り当てられている。

20

【0272】

保留表示は、始動入賞に伴う保留表示開始時に通常態様である「白」で表示され、保留記憶の消化に伴ってシフト表示されるごとに、特別表示変化演出の実行により異なる表示色に変化可能であり、「白」「青」「赤」の順に段階的に変化する。また、アクティブ表示は、保留表示番号「1」に対応する保留表示からシフト表示され、特別表示変化演出の実行により異なる表示色に変化可能である。なお、表示色の変化にあたり、上位の段階の表示色への変化のみ許容され、例えば、「白」「赤」のように途中の段階を省略して上位の段階の表示色に変化させることも可能である。なお、保留表示およびアクティブ表示の表示色「白」、「青」、「赤」のうち、「白」が可変表示結果が「大当り」となる可能性（いわゆる、大当り期待度）が最も低く、「赤」が可変表示結果が「大当り」となる可能性（大当り期待度）が最も高いものとする。

30

【0273】

図24に示す表示態様変化パターン決定テーブルは、保留記憶数が「4」のとき（特別表示変化演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「4」のとき）に参照される表示態様変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「4」～「1」に対応する保留表示およびアクティブ表示の表示態様の変化を示す表示態様変化パターンが設定されている。図23に示すように、表示態様変化パターンは、始動入賞時の保留表示番号「4」の保留表示からアクティブ表示の間に特別表示変化演出が1回実行され、表示色が「白」から「青」に変化する表示態様変化パターンPT4-1-01～04、表示色が「白」から「赤」に変化する表示態様変化パターンPT4-1-05～08と、始動入賞時の保留表示番号「4」の保留表示からアクティブ表示の間に特別表示変化演出が2回実行され、表示色が「白」、「青」、「赤」の順に変化する表示態様変化パターンPT4-2-01～06が設定されている。

40

【0274】

図24に示すように、可変表示結果「ハズレ」には、全般的に、保留表示の表示色が保留表示番号3で「白」から「青」に変化する表示態様変化パターンPT4-1-01に最も高い決定割合が割り当てられ、保留表示の表示色が保留表示番号1で「白」から「青」

50

に変化した後、アクティブ表示の表示色が「青」から「赤」に変化する表示態様変化パターンPT4-2-06に最も低い決定割合が割り当てられている。一方、可変表示結果「大当たり」および「突確/小当たり」には、全般的に、表示態様変化パターンPT4-2-06に最も高い決定割合が割り当てられ、表示態様変化パターンPT4-1-01に最も低い決定割合が割り当てられている。

【0275】

このような決定割合の割り当てにより、比較的早い段階（保留表示番号が大きい段階）で特別表示変化演出が実行されて保留表示の表示色が「白」から「青」に変化し、その表示色がアクティブ表示まで継続される場合には、可変表示結果が「ハズレ」となる可能性が高いことを示唆することができる。一方、比較的遅い段階（保留表示番号が小さい段階）で特別表示変化演出が実行されて保留表示の表示色が「白」から「青」に変化し、さらに再度特別表示変化演出が実行されて保留表示またはアクティブ表示の表示色が「青」から「赤」に変化する場合には、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高いことを示唆することができる。

【0276】

図25に示す表示態様変化パターン決定テーブルは、保留記憶数が「3」のとき（特別表示変化演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「3」のとき）に参照される表示態様変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「3」～「1」に対応する保留表示およびアクティブ表示の表示態様の变化を示す表示態様変化パターンが設定されている。図24に示すように、表示態様変化パターンは、始動入賞時の保留表示番号「3」の保留表示からアクティブ表示の間に特別表示変化演出が1回実行され、表示色が「白」から「青」に変化する表示態様変化パターンPT3-1-01～03、表示色が「白」から「赤」に変化する表示態様変化パターンPT3-1-04～06と、始動入賞時の保留表示番号「3」の保留表示からアクティブ表示の間に特別表示変化演出が2回実行され、表示色が「白」、「青」、「赤」の順に変化する表示態様変化パターンPT3-2-01～03が設定されている。

【0277】

図25に示す表示態様変化パターン決定テーブルには、図24の場合と同様の決定割合が割り当てられている。したがって、図24に示す表示態様変化パターン決定テーブルを用いて表示態様変化パターンが決定されて特別表示変化演出が実行された場合にも、比較的早い段階（保留表示番号が大きい段階）で特別表示変化演出が実行されて保留表示の表示色が「白」から「青」に変化し、その表示色がアクティブ表示まで継続される場合には、可変表示結果が「ハズレ」となる可能性が高いことを示唆することができる。また、比較的遅い段階（保留表示番号が小さい段階）で特別表示変化演出が実行されて保留表示の表示色が「白」から「青」に変化し、さらに再度特別表示変化演出が実行されて保留表示またはアクティブ表示の表示色が「青」から「赤」に変化する場合には、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高いことを示唆することができる。

【0278】

図22に示す保留表示設定処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS505の処理において特別表示変化演出が実行されないと判定した場合（ステップS505；No）、演出制御用CPU120は、特定期間中であるかを判定する（ステップS507）。ここで、本実施の形態において、特定期間とは、可変表示結果が「大当たり」であって大当たり種別が「突確」となった後、または、可変表示結果が「小当たり」となった後、可変表示が所定回数（例えば、40回）実行されるまでの期間である。演出制御用CPU120は、後述するステップS535またはS539の処理によりオン/オフ状態にセットされる、RAM122の所定領域に設けられた特定期間フラグを参照して特定期間中であるかを判定すればよい。

【0279】

ステップS507の処理において特定期間中ではないと判定した場合（ステップS507；No）、演出制御用CPU120は、特別表示変化ガセ演出の実行の有無を決定する

ための使用テーブルとして、図 2 5 (A) に示す通常時 (特定期間以外の期間) 用の特別表示変化ガセ演出実行決定テーブルを選択してセットする (ステップ S 5 0 8)。特別表示変化ガセ演出とは、いわゆるガセの特別表示変化演出であって、この演出が実行された場合であっても実際には特別表示 (保留表示およびアクティブ表示) の表示色は変化しないものの、保留表示またはアクティブ表示の表示色が変化するのではないといった遊技者の期待感を煽ることができる。一方、ステップ S 5 0 7 の処理において特定期間中であると判定した場合 (ステップ S 5 0 7 ; Y e s)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別表示変化ガセ演出の実行の有無を決定するための使用テーブルとして、図 2 5 (B) に示す特定期間用の特別表示変化ガセ演出実行決定テーブルを選択してセットする (ステップ S 5 0 9)。

10

【 0 2 8 0 】

図 2 6 (A) に示す通常時 (特定期間以外の期間) 用の特別表示変化ガセ演出実行決定テーブルには、可変表示結果および変動パターンに応じて、特別表示変化ガセ演出を実行することを示す「実行あり」と特別表示変化ガセ演出を実行しないことを示す「実行なし」とに異なる決定割合が割り当てられている。図 2 6 (A) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」には、変動パターンに関わらず、「実行なし」よりも「実行あり」に高い決定割合が割り当てられている。一方、可変表示結果が「大当たり」および「突確 / 小当たり」には、変動パターンに関わらず、「実行あり」よりも「実行なし」に高い決定割合が割り当てられている。このような決定割合の割り当てにより、特別表示変化ガセ演出が実行される場合には、特別表示変化ガセ演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「ハズレ」である可能性が高いことを示唆することができる。

20

【 0 2 8 1 】

図 2 6 (B) に示す特定期間用の特別表示変化ガセ演出実行決定テーブルには、図 2 6 (A) と同様、可変表示結果および変動パターンに応じて、「実行あり」と「実行なし」とに異なる決定割合が割り当てられている。また、図 2 6 (B) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」には、変動パターンに関わらず、「実行なし」よりも「実行あり」に高い決定割合が割り当てられている。一方、可変表示結果が「大当たり」および「突確 / 小当たり」には、変動パターンに関わらず、「実行あり」よりも「実行なし」に高い決定割合が割り当てられている。

【 0 2 8 2 】

30

ここで、図 2 6 (A) に示す通常時用の特別表示変化ガセ演出実行決定テーブルと図 2 6 (B) に示す特定期間用の特別表示変化ガセ演出実行決定テーブルとを比較すると、可変表示結果「大当たり」に割り当てられた決定割合は同一であるが、可変表示結果「ハズレ」に割り当てられた決定割合は異なっている。具体的には、可変表示結果「ハズレ」の「実行あり」に割り当てられた決定割合は、図 2 6 (A) に示す通常時用の特別表示変化ガセ演出実行決定テーブルよりも図 2 6 (B) に示す特定期間用の特別表示変化ガセ演出実行決定テーブルの方が高くなっている。すなわち、特定期間中は、通常時よりも特別表示変化ガセ演出の実行頻度が高くなる。

【 0 2 8 3 】

図 2 2 に示す保留表示設定処理のフローチャートの説明に戻り、ステップ S 5 0 8 または S 5 0 9 のいずれかの処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、選択された特別表示変化ガセ演出実行決定テーブルを参照して特別表示変化ガセ演出の実行の有無を決定するとともに、図 2 6 に示す特別表示変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルを用いて特別表示変化ガセ演出の実行タイミングを決定する (ステップ S 5 1 0)。

40

【 0 2 8 4 】

図 2 7 に示す特別表示変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルは、特別表示変化ガセ演出が実行される場合にその実行タイミングを決定するために参照されるテーブルである。図 2 6 (A) は、特別表示変化ガセ演出を実行すると決定したときの保留記憶数が 4 である場合に参照される特別表示変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルであり、図 2 6 (B) は、特別表示変化ガセ演出を実行すると決定したときの保留記憶数が 3 である場合

50

に参照される特別表示変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルである。

【 0 2 8 5 】

図 2 6 (A) に示すように、特別表示変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルには、可変表示結果および変動パターンに応じて、保留表示番号「 3 」～「 1 」およびアクティブ表示に異なる決定割合が割り当てられている。図 2 6 (A) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」には、保留表示番号「 1 」の保留表示において特別表示変化ガセ演出が実行される割合が最も高くなるように割り当てられている。一方、可変表示結果が「大当り」には、保留表示番号「 3 」の保留表示において特別表示変化ガセ演出が実行される割合が最も高くなるように割り当てられている。また、可変表示結果が「突確 / 小当り」には、アクティブ表示を除く保留表示番号「 3 」～「 1 」に等しい決定割合が割り当てられ、アクティブ表示において特別表示変化ガセ演出が実行されることがないように決定割合が割り当てられていない。なお、図 2 3 に示す表示態様変化パターン決定テーブルに示すように保留表示番号「 4 」のときに特別表示変化演出が実行されないことに対応して、図 2 6 (A) において保留表示番号「 4 」には決定割合が割り当てられていない。

10

【 0 2 8 6 】

図 2 6 (B) に示すように、特別表示変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルには、可変表示結果および変動パターンに応じて、保留表示番号「 2 」～「 1 」およびアクティブ表示に異なる決定割合が割り当てられている。図 2 6 (B) についても、図 2 6 (A) と同様の決定割合の割り当てがなされている。なお、図 2 4 に示す表示態様変化パターン決定テーブルに示すように保留表示番号「 3 」のときに特別表示変化演出が実行されないことに対応して、図 2 6 (B) において保留表示番号「 3 」には決定割合が割り当てられていない。

20

【 0 2 8 7 】

図 2 6 (A) および図 2 6 (B) に示す決定割合の割り当てにより、保留表示またはアクティブ表示の表示色が通常態様である「白」のまま変化しない場合であっても、比較的早い段階（保留表示番号が大きい段階）で特別表示変化ガセ演出が実行された場合には、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高いことを示唆することができる。一方、比較的遅い段階（保留表示番号が小さい段階）で特別表示変化ガセ演出が実行された場合には、可変表示結果が「ハズレ」となる可能性が高いことを示唆することができる。

【 0 2 8 8 】

30

図 2 1 に示す保留表示設定処理のフローチャートの説明に戻り、ステップ S 5 1 0 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、予告対象である保留記憶と対応付けて決定結果を記憶する（ステップ S 5 1 1）。演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、ステップ S 5 0 6 の処理において決定された表示態様変化パターンを図 1 8 (A)、(B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファの表示態様変化パターンを格納するための格納領域に記憶させる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ S 5 1 0 の処理において決定された特別表示変化ガセ演出の実行タイミングを示すデータを図 1 8 (A)、(B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファの表示態様変化パターンを格納するための格納領域に記憶させるようにしてもよい。

【 0 2 8 9 】

40

ステップ S 5 0 3 の処理において先読み予告制限中であると判定された場合（ステップ S 5 0 3 ; Y e s）、ステップ S 5 0 4 の処理において保留記憶数が「 3 」または「 4 」でない、または、従前の保留記憶に対応する変動パターン判定結果指定コマンドが非リーチハズレに対応する変動パターンを指定するもののみでないと判定した場合（ステップ S 5 0 4 ; N o）、あるいは、ステップ S 5 1 1 の処理を実行した後は、演出制御用 CPU 1 2 0 は、始動入賞時における保留表示の更新設定を行ってから（ステップ S 5 1 2）、保留表示設定処理を終了する。例えば、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことにより第 1 特図保留記憶数が 1 増加したときには、第 1 保留表示部 5 H L での第 1 保留表示を 1 増加させるように、新たな第 1 保留表示を追加する。一方、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことにより第 2 特図保留記憶数が 1 増加したときには、第 2 保留

50

表示部 5 H R での第 2 保留表示を 1 増加させるように、新たな第 2 保留表示を追加する。本実施の形態において、第 1 保留表示や第 2 保留表示における通常の表示態様は、表示色「白」である。ステップ S 5 1 2 の処理では、第 1 保留表示や第 2 保留表示の初期表示として、表示色「白」の保留表示を追加するように更新する。

【 0 2 9 0 】

図 1 7 に示す演出制御プロセス処理のフローチャートの説明に戻り、ステップ S 1 6 1 の保留表示設定処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定期間設定処理を実行する（ステップ S 1 6 2）。特定期間設定処理は、可変表示結果が「大当り」であって大当り種別が「突確」となった後、または、可変表示結果が「小当り」となった後、所定回数変動表示が実行されるまでの期間である特定期間を設定するための処理である。

10

【 0 2 9 1 】

図 2 8 は、図 2 0 のステップ S 1 6 2 において実行される特定期間設定処理の一例を示すフローチャートである。図 2 8 に示す特定期間設定処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 5 3 1）。始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 5 3 1；Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞時判定結果を特定する（ステップ S 5 3 2）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、演出制御コマンド受信用バッファに格納された入賞時判定結果通知コマンドをチェックすることなどにより、主基板 1 1 から送信された入賞時判定結果を特定すればよい。

【 0 2 9 2 】

20

ステップ S 5 3 2 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定した入賞時判定結果が「突確」または「小当り」であるか否かを判定する（ステップ S 5 3 3）。入賞時判定結果が「突確」または「小当り」であると判定した場合（ステップ S 5 3 3；Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定期間終了判定値を設定する（ステップ S 5 3 4）。ここで、特定期間終了判定値は、特定期間が終了するまでに実行可能な可変表示の上限値を示す値である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、予め用意された特定変動期間終了判定値と同値の一定の特定期間終了判定値（例えば、4 0）を設定する。あるいは、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から送信された特定変動期間終了判定値と同じ数値を特定期間終了判定値として設定するようにしてもよい。ステップ S 5 3 4 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた特定期間フラグをオン状態にセットする（ステップ S 5 3 5）。

30

【 0 2 9 3 】

ステップ S 5 3 3 の処理において入賞時判定結果が「突確」または「小当り」のいずれでもない判定した場合（ステップ S 5 3 3；N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定期間フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 5 3 6）。特定期間フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 5 3 6；Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定変動実行カウンタのカウント値を 1 加算し（ステップ S 5 3 7）、更新された特定変動実行カウンタのカウント値が特定期間終了判定値に達したか否かを判定する（ステップ S 5 3 8）。特定変動実行カウンタのカウント値が特定期間終了判定値に達したと判定した場合（ステップ S 5 3 8；Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定期間フラグをクリアしてオフ状態にする（ステップ S 5 3 9）。

40

【 0 2 9 4 】

ステップ S 5 3 1 の処理において始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 5 3 1；N o）、ステップ S 5 3 6 の処理において特定期間フラグがオン状態ではないと判定した場合（ステップ S 5 3 6；N o）、ステップ S 5 3 8 の処理において特定変動実行カウンタのカウント値が特定期間終了判定値に達していないと判定した場合（ステップ S 5 3 8；N o）、あるいは、ステップ S 5 3 5 または S 5 3 9 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定期間設定処理を終了する。

【 0 2 9 5 】

図 2 0 に示す演出制御プロセス処理のフローチャートの説明に戻り、ステップ S 1 6 2

50

の特定期間設定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部）に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0296】

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

【0297】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が「1」のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。

【0298】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が「2」のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。こうした演出制御を行った後、例えば、特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が「3」に更新される。

【0299】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が「3」のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である「4」に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である「0」に更新する。

【0300】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が「4」のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば、小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば、主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である「5」に更新する。

【0301】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が「5」のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120

10

20

30

40

50

は、例えば、小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である「0」に更新する。

【0302】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が「6」のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば、大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば、主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である「7」に更新する。

【0303】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が「7」のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば、大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である「0」に更新する。

【0304】

図29は、図20のステップS171において実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、例えば、主基板11から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS551）。特図表示結果が「ハズレ」となると判定した場合（ステップS551；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンド（変動パターン指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）により指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン（PA1-1、PA1-2）であるか否かを判定する（ステップS552）。

【0305】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンであると判定した場合（ステップS552；Yes）、演出制御用CPU120は、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS553）。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124またはRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される非リーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された非リーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（非リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。

【0306】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンではないと判定した場合（ステ

10

20

30

40

50

ップS552; No)、演出制御用CPU120は、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS554)。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄(リーチ組合せの飾り図柄)を決定する。

【0307】

ステップS551の処理において特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定した場合(ステップS551; No)、演出制御用CPU120は、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合、または、特図表示結果が「小当り」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する(ステップS555)。「突確」または「小当り」とであると判定した場合(ステップS555; Yes)、演出制御用CPU120は、例えば、2回開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS556)。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1~PC1-3のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、2回開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

【0308】

ステップS526の処理において特図表示結果が「突確」または「小当り」のいずれでもないとして判定した場合(ステップS555; No)、演出制御用CPU120は、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS557)。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、主基板11から伝送された表示結果指定コマンドによって特定される大当り種別に応じて、ROM121に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

【0309】

ステップS557の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出モード設定処理を実行する(ステップS558)。

【0310】

本実施の形態では、パチンコ遊技機1の演出モードとして、図31に示すように、通常モードと、確変モードと、潜伏モードとが用意されている。なお、これら以外の演出モードが設けられていてもよい。各演出モードは、それぞれ異なるモチーフ、キャラクタ画像、背景画像、飾り図柄などを用いることで、それぞれが識別可能であればよい。例えば、通常モードでは、画像表示装置5の表示画面の背景画像が背景画像Aとなり、確変モードでは、画像表示装置5の表示画面の背景画像が背景画像Bとなり、潜伏モードでは、画像表示装置5の表示画面の背景画像が背景画像Cとなればよい。演出制御用CPU120は、演出モードに応じて演出制御パターンを選択するようにすればよい。

【0311】

通常モードは、確変制御が実行されていない通常状態や時短状態であることを報知する演出モードである。電源投入後の初期状態や可変表示結果が「大当り」となり「非確変」となった場合、通常モードとなる。

【0312】

確変モードは、確変制御が実行されている確変状態であることを報知する演出モードで

あって、可変表示結果が「大当たり」となり「確変」となった場合には、確変モードとなる。

【0313】

潜伏モードは、確変制御が実行されているか否かを報知しない演出モードであって、通常モードまたは潜伏モードにおいて、可変表示結果が「突確」となった場合や「小当たり」となった場合には、潜伏モードとなる。なお、確変モードにおいて、「突確」や「小当たり」となった場合には、引き続き時短制御が実行されることによって遊技状態が確変状態であることを特定可能なので、演出モードを確変モードのまま継続させてもよい。

【0314】

図31は、図29のステップS558において実行される演出モード設定処理の一例を示すフローチャートである。演出モード設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、現在の演出モードが通常モードであるか否かを判定する(ステップS901)。現在の演出モードは、RAM122の所定領域(例えば、演出制御フラグ設定部)に設けられた演出モードフラグの値がいずれであるかによって特定すればよい。この実施の形態では、演出モードフラグには、通常モードである場合には「0」がセットされ、確変モードであれば「1」がセットされ、潜伏モードであれば「2」がセットされる。

【0315】

演出モードが通常モードであると判定した場合(ステップS531; Yes)、演出制御用CPU120は、可変表示結果が「大当たり」であって大当たり種別が「確変」であるか否かを判定する(ステップS902)。演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファに格納された入賞時判定結果通知コマンドを参照するなどして、可変表示結果が「大当たり」であって大当たり種別が「確変」であるか否かを判定すればよい。可変表示結果が「大当たり」であって大当たり種別が「確変」であると判定した場合(ステップS902; Yes)、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態の終了後に演出モードを通常モードから確変モードに移行するための設定を行い(ステップS903)、演出モード設定処理を終了する。ステップS903の処理では、演出制御用CPU120は、演出モードフラグを確変モードに対応した「1」にセットするとともに、大当たり遊技状態終了時に確変モードに移行することを報知することに対応した演出制御パターンをRAM122の所定領域にセットすればよい。

【0316】

一方、可変表示結果が「大当たり」であって大当たり種別が「確変」であると判定した場合(ステップS902; No)、演出制御用CPU120は、可変表示結果が「突確」または「小当たり」のいずれかであるか否かを判定する(ステップS904)。可変表示結果が「突確」または「小当たり」のいずれかであると判定した場合(ステップS904; Yes)、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の終了後に演出モードを通常モードから潜伏モードに移行するための設定を行う(ステップS905)。ステップS905の処理では、演出制御用CPU120は、演出モードフラグを潜伏モードに対応した「2」にセットするとともに、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の終了時に潜伏モードに移行することを報知することに対応した演出制御パターンをRAM122の所定領域にセットすればよい。ステップS905の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特定変動実行カウンタのカウント値を「0」に初期化する(ステップS906)。ステップS904の処理において可変表示結果が「突確」および「小当たり」のいずれでもない判定した場合(ステップS904; No)、または、ステップS906の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出モード設定処理を終了する。

【0317】

ステップS901の処理において演出モードが通常モードではないと判定した場合(ステップS901; No)、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが確変モードであるか否かを判定する(ステップS907)。演出モードが確変モードであると判定した場合(ステップS907; Yes)、演出制御用CPU120は、可変表示結果が「大当たり」であって大当たり種別が「非確変」であるか否かを判定する(ステップS908)。可

10

20

30

40

50

変表示結果が「大当たり」であって大当たり種別が「非確変」とであると判定した場合（ステップS908；Yes）、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態の終了後に演出モードを確変モードから通常モードに移行するための設定を行い（ステップS909）、演出モード設定処理を終了する。ステップS909の処理では、演出制御用CPU120は、演出モードフラグを通常モードに対応した「0」にセットするとともに、大当たり遊技状態の終了時に通常モードに移行することを報知することに対応した演出制御パターンをRAM122の所定領域にセットすればよい。

【0318】

ステップS908の処理において可変表示結果が「大当たり」であって大当たり種別が「非確変」ではないと判定した場合（ステップS908；No）、演出制御用CPU120は、上述したステップS904～S906の処理を実行する。ステップS905の処理において、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態の終了後に演出モードを確変モードから潜伏モードに移行するための設定を行う。

【0319】

ステップS907の処理において演出モードが確変モードではないと判定した場合（ステップS907；No）、演出制御用CPU120は、可変表示結果が「大当たり」であって大当たり種別が「非確変」であるか否かを判定する（ステップS910）。可変表示結果が「大当たり」であって大当たり種別が「非確変」とであると判定した場合（ステップS910；Yes）、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態の終了後に演出モードを潜伏モードから通常モードに移行するための設定を行い（ステップS911）、演出モード設定処理を終了する。一方、可変表示結果が「大当たり」であって大当たり種別が「非確変」ではないと判定した場合（ステップS910；No）、演出制御用CPU120は、可変表示結果が「大当たり」であって大当たり種別が「確変」であるか否かを判定する（ステップS912）。可変表示結果が「大当たり」であって大当たり種別が「確変」とであると判定した場合（ステップS912；Yes）、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態の終了後に演出モードを潜伏モードから確変モードに移行するための設定を行い（ステップS913）、演出モード設定処理を終了する。

【0320】

ステップS912の処理において可変表示結果が「大当たり」であって大当たり種別が「確変」ではないと判定した場合（ステップS912；No）、演出制御用CPU120は、特定変動実行カウンタのカウント値が潜伏モード終了判定値に達したか否かを判定する（ステップS914）。ここで、潜伏モード終了判定値は、潜伏モードであるときに実行可能な可変表示の上限値（例えば、30回）を示す値である。

特定変動実行カウンタのカウント値が潜伏モード終了判定値に達したと判定した場合（ステップS914；Yes）、演出制御用CPU120は、可変表示の終了後に演出モードを潜伏モードから通常モードに移行するための設定を行い（ステップS915）、演出モード設定処理を終了する。このように、潜伏モード終了判定値を特定期間終了判定値よりも小さい値に設定することにより、潜伏モードが終了した後も、一定期間、特定期間の場合と同じ決定割合で変動パターンが決定されるため、遊技者の遊技意欲を維持することができる。なお、潜伏モード終了判定値は、例えば、ROM121に予め記憶されて用意された潜伏モード終了判定値用のデータ値を用いて設定してもよいし、潜伏モード終了判定値決定用の乱数値を用いて抽選で決定して設定するようにしてもよい。また、突確や小当りのそれぞれの種別を決定するように設定した場合には、その種別に応じて異なる潜伏モード終了判定値を決定して設定するようにしてもよい。

【0321】

図29に示す可変表示開始設定処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS553、S554、S558のいずれかの処理を実行した後、演出制御用CPU120は、予告演出実行決定処理を実行する（ステップS599）。本実施の形態では、先読み予告演出とは別に、信頼度の異なる複数種類の予告演出を実行可能である。具体的には、信頼度が高い順に、所定のキャラクタなどが戦って勝敗を決める「バトル予告」（図34（D）参

10

20

30

40

50

照)、所定のキャラクタなどの一群が表示領域を横切る群予告「群予告」(図34(C)参照)、金色表示を含む演出表示が表示される「金色予告」(図34(B)参照)、フルーツ柄を含む演出表示が表示される「フルーツ柄予告」(図34(A)参照)の4つの予告演出が実行可能であり、いずれも可変表示結果が「大当たり」となる可能性を予告する予告演出である。なお、図34(A)および図34(B)に示すように、フルーツ柄予告および金色予告は、リーチ演出前の可変表示中に実行される。一方、図34(C)および図34(D)に示すように、群予告およびバトル予告は、リーチ演出中に実行されるものとする。

【0322】

図32は、図29のステップS599において実行される予告演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図28に示す特定期間設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、特定期間中であるか否かを判定する(ステップS601)。演出制御用CPU120は、例えば、RAM122の所定領域に設けられた特定期間フラグを参照して特定期間中であるか否かを判定すればよい。

【0323】

ステップS601の処理において特定期間中ではないと判定した場合(ステップS601; No)、演出制御用CPU120は、予告演出の実行の有無を決定するための使用テーブルとして、図33(A)に示す通常時(特定期間以外の期間)用の予告演出実行決定テーブルを選択してセットする(ステップS602)。一方、ステップS601の処理において特定期間中であると判定した場合(ステップS601; Yes)、演出制御用CPU120は、予告演出の実行の有無を決定するための使用テーブルとして、図33(B)に示す特定期間用の予告演出実行決定テーブルを選択してセットする(ステップS603)。

【0324】

図33(A)に示す通常時(特定期間以外の期間)用の予告演出決定テーブルには、予告演出ごとに、可変表示結果が「大当たり」と「ハズレ」に応じて、予告演出を実行することを示す「実行あり」と予告演出を実行しないことを示す「実行なし」とに異なる決定割合が割り当てられている。図33(A)に示すように、予告演出のいずれにおいても、可変表示結果が「大当たり」の場合には、可変表示結果が「ハズレ」の場合よりも、「実行あり」に決定されやすい。一方、予告演出のいずれにおいても、可変表示結果が「ハズレ」の場合には、可変表示結果が「大当たり」の場合よりも、「実行なし」に決定されやすい。4つの予告演出のうち、信頼度が最も高い「バトル予告」には、可変表示結果が「大当たり」の場合には「実行あり」に最も高い決定割合が割り当てられ、可変表示が「ハズレ」の場合には「実行なし」に最も高い決定割合が割り当てられている。

【0325】

図33(B)に示す特定期間用の予告演出決定テーブルには、図33(A)と同様に、予告演出ごとに、可変表示結果が「大当たり」と「ハズレ」に応じて、「実行あり」と「実行なし」とに異なる決定割合が割り当てられている。図33(B)に示すように、4つの予告演出のうち、信頼度の基準値を「5」とした場合、基準値よりも高い「バトル予告」(信頼度「9」)と「群予告」(信頼度「7」)は、可変表示結果が「大当たり」の場合には「実行あり」と「実行なし」に割り当てられた決定割合は図33(A)の場合と同じであるが、可変表示結果が「ハズレ」の場合には「実行あり」の決定割合が図33(A)の場合よりも高くなっている。このように、特定期間には、可変表示結果が「ハズレ」の場合の「バトル予告」と「群予告」の実行頻度が高くなる。

【0326】

図32に示す予告演出実行処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS602またはステップS603のいずれかの処理を実行した後、演出制御用CPU120は、入賞時判定結果を特定する(ステップS604)。演出制御用CPU120は、例えば、演出制御コマンド受信用バッファに格納された入賞時判定結果通知コマンドをチェックすることなどにより、主基板11から送信された入賞時判定結果を特定すればよい。

【 0 3 2 7 】

次に、演出制御用CPU120は、ステップS604の処理により特定した入賞時判定結果に基づいて予告演出実行決定テーブルを用いて各予告演出の実行の有無を決定する（ステップS605）。演出制御用CPU120は、例えば、特定した入賞時判定結果から変動パターンを特定し、リーチ演出を伴う変動パターンに限り、群予告およびバトル予告の実行の有無を決定すればよい。

【 0 3 2 8 】

図29に示す可変表示開始設定処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS599の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS560）。演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

10

【 0 3 2 9 】

ステップS560の処理に続いて、演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS561）。そして、画像表示装置5の表示画面上において飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS562）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば、ステップS559の処理において決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動を開始させればよい。

20

【 0 3 3 0 】

ステップS562の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である「2」に更新してから（ステップS563）、可変表示開始設定処理を終了する。

【 0 3 3 1 】

図35は、図21のステップS172において実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS801）。演出制御用CPU120は、例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば、1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

30

【 0 3 3 2 】

ステップS801の処理において可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップS801；No）、演出制御用CPU120は、特別表示変化演出を実行するための特別表示変化演出実行期間であるか否かを判定する（ステップS802）。特別表示変化演出実行期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。特別表示変化演出実行期間であると判定した場合（ステップS802；Yes）、演出制御用CPU120は、特別表示変化演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップS803）。ステップS803の処理では、例えば、予告演出制御パターンあるいは特図変動時演出制御パターンなどから読み出した演出制御実行データ（例えば、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データなど）に応じて、演出画像の表示や効果音の出力、ランプの点灯、演出用の可動部材の動作などのうち、一部又は全部を含めた所定の演出動作を行うために、各種指令を作成して表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させればよい。

40

50

【 0 3 3 3 】

ステップ S 8 0 3 の処理を実行した後、または、ステップ S 8 0 2 の処理において特定演出実行期間ではないと判定した場合（ステップ S 8 0 2 ; N o ）には、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ S 8 0 6 ）。リーチ演出期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップ S 8 0 6 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ演出を実行するための制御を行う（ステップ S 8 0 7 ）。

【 0 3 3 4 】

ステップ S 8 0 7 の処理を実行した後、または、ステップ S 8 0 6 の処理においてリーチ演出期間ではないと判定した場合（ステップ S 8 0 6 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行う（ステップ 8 0 8 ）。

10

【 0 3 3 5 】

ステップ S 8 0 1 の処理において可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップ S 8 0 1 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 8 0 9 ）。図柄確定コマンドの受信がないと判定した場合（ステップ S 8 0 9 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

20

【 0 3 3 6 】

一方、ステップ S 8 0 9 の処理において図柄確定コマンドの受信があったと判定した場合（ステップ S 8 0 9 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ S 8 1 0 ）。続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 8 1 1 ）。次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である「 3 」に更新し（ステップ S 8 1 2 ）、可変表示中演出処理を終了する。

30

【 0 3 3 7 】

次に、図 3 6 を参照して、特別表示変化が実行される場合の演出動作例について説明する。

【 0 3 3 8 】

図 3 6 (A) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面における飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、可変表示が実行中であり、この実行中の可変表示に対応する可変表示対応表示としてアクティブ表示 A H がアクティブ表示エリア A H A に表示されている。また、第 1 保留表示部 5 H L には、保留表示番号「 1 」～「 4 」に対応する第 1 保留表示 H 1 ～ H 4 が表示されている。これらのアクティブ表示 A H および保留表示 H 1 ～ H 4 は、すべて、通常態様である表示色「白」で表示されている。ここで、保留表示 H 1 は、変動パターン判定結果が P B 1 - 4（スーパーリーチ C（大当り））である保留記憶に基づく保留表示であるものとする。また、保留表示 H 2 は、特別表示変化演出の予告対象とされ、表示態様変化パターン P T 4 1 - 0 7 が設定されているものとする。また、第 2 保留記憶数は「 0 」であり、第 2 保留表示の表示はないものとする。

40

【 0 3 3 9 】

続いて、図 3 6 (B) に示すように、特別表示変化演出が開始され、画像表示装置 5 の表示画面の左上部から未確認飛行物体を模した U F O 画像が降下してくる動作演出により表示されている。また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R は、画像表示装置 5 の表示画面の右上部に縮小されて表示されている。これにより、遊技者を特別表示変化演出に注目

50

させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0340】

次に、図36(C)に示すように、UFO画像は、保留表示H1の真上に降下して保留表示H1に対して光線を照射している。このように、特別表示変化演出では、保留表示の表示態様(表示色)が変化する可能性を示唆する作用演出が実行される。

【0341】

そして、図36(D)に示すように、UFO画像から照射された光線が作用したように、保留表示H1の表示色が「白」から「赤」に変化する。このように、作用演出が実行されると、作用演出の結果として、保留表示またはアクティブ表示の表示色が変わる。なお、作用演出は、例えば、スピーカ8L、8Rからの音声出力や、遊技効果ランプ9といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作を含んでもよい。

10

【0342】

特別表示変化ガセ演出が実行された場合には、特別表示変化演出と同様に、作用演出が実行される。しかし、UFO画像から照射された光線が作用しないかのように、保留表示またはアクティブ表示の表示色は変わらない。

【0343】

続いて、図36(E)に示すように、図36(A)~(D)で実行中であった可変表示が終了し、画像表示装置5の表示画面では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいてハズレ図柄が可変表示結果として導出表示されている。この可変表示結果の導出表示に伴って、アクティブ表示エリアAHAに表示されていたアクティブ表示AHは消去される。

20

【0344】

次に、図36(F)に示すように、図36(A)~(E)において第1保留表示部5HLに表示されていた保留表示H1に対応する可変表示が開始され、これに伴ってアクティブ表示エリアAHAには保留表示H1に対応するアクティブ表示AHが新たに表示されている。新たにアクティブ表示エリアAHAに表示されたアクティブ表示AHは、保留表示H1の表示態様(表示色「赤」)を継続している。また、第1保留表示部5HLにおいて、保留表示H1が消去(消化)されるとともに、その他の保留表示H2~H4のそれぞれが、消去された保留表示H1の方向(右側)に移動(シフト)されている。

【0345】

30

続いて、図36(G)に示すように、画像表示装置5の表示画面では、飾り図柄表示エリア5Lおよび5Rに「7」が停止表示され、リーチ態様となっている。そして、スーパーリーチC演出が実行される。また、スーパーリーチC演出の実行開始に伴い、画像表示装置5の表示画面の中央部に「リーチ!」といったフレーズを示す演出画像(フレーズ画像)が表示され、スーパーリーチA演出が開始されたことが報知される。

【0346】

さらに、図36(H)に示すように、飾り図柄表示エリア5Cにおける可変表示が終了して「7」が停止表示され、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rすべてにおいて「7」の数字を示す大当り図柄が可変表示結果として導出表示される。これに伴って、アクティブ表示エリアAHAに表示されていた保留表示H2に対応するアクティブ表示AHが消去されている。また、画像表示装置5の表示画面の中央部に「大当り!」といったフレーズを示す演出画像(フレーズ画像)が表示され、可変表示結果が「大当りであることが報知される。その後、遊技状態は大当り遊技状態に移行し、大当り遊技が開始される。

40

【0347】

(変形例)

本発明は、上記実施の形態などに限定されず、さらに様々な変形及び応用が可能である。上記の実施の形態では、可変表示結果が小当りとなった後に可変表示が所定回数実行されるまでの特定期間(特定変動期間)に、リーチ演出を含む変動パターンが実行される割合が高くなることに伴い、先読み予告演出としての特別表示変化演出や、信頼度が基準値(所定値)より高い予告演出であるバトル予告および群予告の実行頻度を向上させた。し

50

かし、特定期間に、先読み予告演出などの実行頻度を向上させるのではなく、逆に、これらの実行を制限するようにしてもよい。ここで、先読み予告演出や信頼度が高い予告演出を含む各種予告演出の実行を制限するとは、各種予告演出の実行の有無を決定する際の実行割合を下げるなどして実行頻度を低下させたり、各種予告演出の実行を禁止することなどを意味する。以下、特定期間中に先読み予告演出や信頼度が高い予告演出の実行を制限する実施例を説明する。

【0348】

上記の実施の形態では、例えば、図22の保留表示設定処理のステップS507において特定期間中であるか否かを判定し、特定期間中である場合には通常時に使用するテーブルとは異なる、特定期間用のテーブルを使用して特別表示変化演出のガセ演出の実行頻度を高めた。実際、図26(B)に示す特定期間用の特別表示変化ガセ演出実行決定テーブルでは、図26(A)に示す通常時用の特別表示変化ガセ演出実行決定テーブルよりも、可変表示結果が「ハズレ」である場合に「実行あり」に高い決定割合を割り当てている。

10

【0349】

そこで、特定期間中に特別表示変化ガセ演出の実行頻度を低下させるため、図37(B)の特定期間用の特別表示変化ガセ演出実行決定テーブルに示すように、図37(A)に示す通常時用の特別表示変化ガセ演出実行決定テーブルにおいて可変表示結果が「ハズレ」となる各変動パターンの「実行あり」に割り当てられた決定割合よりも低い決定割合を割り当てるようにすればよい。さらに、図37(B)の特定期間用の特別表示変化ガセ演出実行決定テーブルにおいて、可変表示結果が「大当たり」となる各変化パターンの「実行あり」の決定割合を低くしてもよい。

20

【0350】

また、上記の実施の形態では、例えば、図32の予告演出実行決定処理のステップS601において特定期間中であるか否かを判定し、特定期間中である場合には通常時に使用するテーブルとは異なる、特定期間用のテーブルを使用して予告演出の実行頻度を高めた。実際、図33(B)に示す特定期間用の予告演出実行決定テーブルでは、信頼度が基準値(所定値)よりも高いバトル予告と群予告について、可変表示結果が「ハズレ」である場合の「実行あり」に、図33(A)に示す通常時用の予告演出実行決定テーブルよりも高い決定割合が割り当てられている。

【0351】

30

そこで、特定期間中に信頼度が基準値(所定値)よりも高い予告演出演出の実行頻度を低下させるため、図38(B)の特定期間用の予告演出実行決定テーブルに示すように、図38(A)の通常時用の予告演出実行決定テーブルにおいて可変表示結果が「ハズレ」の「実行あり」に割り当てられた決定割合よりも低い決定割合を割り当てるようにすればよい。さらに、図38(B)の特定期間用の予告演出実行決定テーブルにおいて、可変表示結果が「大当たり」の「実行あり」の決定割合を低くしてもよい。

【0352】

以上説明したように、上記の実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、可変表示結果が小当たりとなった後に可変表示が所定回数実行されるまでの特定期間(特定変動期間)に、通常用いられる変動パターン決定テーブルとは異なる変動パターン決定テーブルを用いてリーチ演出を含む変動パターンが決定されやすくとともに、通常時とは異なる実行決定テーブルを用いることにより、特別表示変化演出(先読み予告演出)の実行頻度を向上させた。このような構成によれば、小当たりが発生した後に遊技を継続する意欲を向上させることができる。

40

【0353】

また、上記の実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、可変表示結果が突確または小当たりとなった後に可変表示が所定回数実行されるまでの所定期間は、低確率状態と高確率状態とで共通して用いられる潜伏モードに制御する。このような構成によれば、突確または小当たりのいずれが発生したかに関わらず、遊技の興趣を向上させることができる。

50

【0354】

また、上記の実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、可変表示結果が小当たりとなった後に通常用いられる変動パターン決定テーブルとは異なる変動パターン決定テーブルを用いても、信頼度が高いリーチ演出を含む変動パターンの出現頻度が変化しないように決定割合を設定した。このような構成によれば、特定のリーチ演出の信頼度を維持することができる。

【0355】

また、上記の実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、潜伏モードが終了して別のモードに移行した後も、特定変動期間が終了するまでは、通常時とは異なる変動パターンテーブルを用いて変動パターンが決定される。このような構成によれば、潜伏モードが終了した後であっても、遊技意欲を維持させることができる。

10

【0356】

また、上記の実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、可変表示結果が小当たりとなった後に可変表示が所定回数実行されるまでの特定期間（特定変動期間）に、通常用いられる変動パターン決定テーブルとは異なる変動パターン決定テーブルを用いてリーチ演出を含む変動パターンが決定されやすくとともに、通常時とは異なる実行決定テーブルを用いることにより、信頼度が所定値以上のバトル予告と群予告の実行頻度を向上させた。このような構成によれば、小当たりが発生した後に遊技を継続する意欲を向上させることができる。

【0357】

20

また、上記の実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、可変表示結果が小当たりとなった後に可変表示が所定回数実行されるまでの特定期間（特定変動期間）に、通常用いられる変動パターン決定テーブルとは異なる変動パターン決定テーブルを用いてスーパーリーチ演出を含む変動パターンが決定されやすくとともに、通常時とは異なる実行決定テーブルを用いることにより、特別表示変化演出の実行頻度を通常時よりも低下させた。このような構成によれば、特別表示変化演出の信頼度を調整することができる。

【0358】

また、上記の実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、可変表示結果が小当たりとなった後に可変表示が所定回数実行されるまでの特定期間（特定変動期間）に、通常用いられる変動パターン決定テーブルとは異なる変動パターン決定テーブルを用いてリーチ演出を含む変動パターンが決定されやすくとともに、通常時とは異なる実行決定テーブルを用いることにより、信頼度が所定値以上のバトル予告と群予告の実行頻度を低下させた。このような構成によれば、信頼度が所定値以上の予告演出の実行頻度を低下させることで小当たりが発生した後にこれらの予告演出の信頼度が下がることを防止することができる。

30

【0359】

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

【0360】

40

上記の実施の形態では、例えば、図13および図14に示すように、可変表示結果が小当たりとなった後の特定変動期間内に使用する変動パターン決定テーブルには、通常時に使用する変動パターン決定テーブルとは異なる決定値が割り当てられているものと、通常時に使用する変動パターン決定テーブルとは同一の決定値が割り当てられているものとが存在する。例えば、図13(A)に示す大当たり変動パターン決定テーブル内に割り当てられた決定値と図14(A)に示す大当たり特定変動パターン決定テーブル内に割り当てられた決定値とは同一である。そのため、例えば、割り当てられた決定値が異なる変動パターンテーブルのみを特定変動期間内に使用するようにしてもよい。

【0361】

上記の実施の形態では、例えば、通常時に使用する変動パターン決定テーブルと特定変

50

動期間内に使用する変動パターン決定テーブルと同一種類の変動パターンで構成されているが、特定変動期間内に使用する変動パターン決定テーブルにのみ設定されたリーチ演出があったり、逆に、通常時に使用する変動パターン決定テーブルにのみ設定されたリーチ演出があったりしてもよい。また、特定変動期間内に使用する変動パターン決定テーブルに非常に高い決定値が割り当てられたリーチ演出が設定されていたり、非常に低い決定値が割り当てられたリーチ演出が設定されていたりしてもよい。

【0362】

上記の実施の形態では、例えば、図24および図23に示すように、入賞時の保留表示は通常態様の表示色「白」のまま変化させないように設定しているが、入賞時の保留表示についても特別表示変化演出の実行により表示色が変化するようにしてもよい。

10

【0363】

上記の実施の形態では、例えば、2次元コード読み取り機能およびインターネット網への接続機能を備える携帯端末等を介して、パチンコ遊技機1および管理サーバとデータのやり取りを行なうようにしてもよい。遊技者は、携帯端末等を用いて管理サーバに接続し、予め遊技者自身のID等の発行を受け、自己の選択により、遊技中の自己の成績に関する報知を受信したり、過去の遊技履歴を反映させた遊技モードで遊技を行なうことが可能である。

【0364】

上記実施の形態では、主基板11において実行される始動入賞判定処理において入賞時乱数値判定処理を実行することにより、可変表示の可変表示結果が「大当たり」となるか否かなどの判定を行う。主基板11は、判定結果を指定する判定結果指定コマンドを演出制御基板12に送信する。演出制御基板12は、主基板11から受信した判定結果指定コマンドに基づいて、先読み予告の内容などを決定する。しかし、主基板11が「大当たり」となるか否かなどの判定を行うものに限られない。例えば、主基板11が、入賞時に抽出した乱数値を示すコマンドを演出制御基板12に送信し、演出制御基板12が、主基板11から受信した乱数値を示すコマンドに基づいて、「大当たり」となるか否かなどを判定し、この判定結果に基づいて先読み予告の内容などを決定してもよい。すなわち、先読み予告の内容を決定するために必要となる「大当たり」となるか否かなどの判定処理は、主基板11または演出制御基板12のいずれかによって実行されればよい。

20

【0365】

上記の実施の形態では、例えば、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号、あるいは数字や記号に限定されない各セグメントの点灯パターン等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する例を示した。しかし、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて表示される可変表示結果や可変表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されない。例えば、特別図柄の可変表示中の点灯パターンには、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよく、全て消灯したパターンと少なくとも一部のLEDを点灯させた1つのパターン（例えば、ハズレ図柄）とを交互に繰り返すものも特別図柄の可変表示に含まれる（この場合、前記1つのパターン（例えば、ハズレ図柄）が点滅して見える）。また、可変表示中に表示される特別図柄と、可変表示結果として表示される特別図柄とは、異なるものであってもよい。特別図柄の可変表示として、例えば「-」を点滅させる表示を行ない、可変表示結果として、それ以外の特別図柄（「大当たり」であれば「7」、「ハズレ」であれば「1」など）を表示することも特別図柄の可変表示に含まれる。また、一種類の飾り図柄を点滅表示またはスクロール表示することなども飾り図柄の可変表示に含まれる。普通図柄の可変表示中の点灯パターンには、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよく、全て消灯したパターンと少なくとも一部のLEDを点灯させた1つのパターン（例えば、ハズレ図柄）とを交互に繰り返すことなども普通図柄の可変表示に含まれる。また、可変表示中に表示される飾り図柄や普通図柄と、可変表示結果として表示される飾り図柄や普通図柄とは、異なるものであってもよい。

30

40

【0366】

50

なお、上記の実施の形態では、割合（決定割合等を含む。確率についても同じ）などは、0割を含むものであってもよい。つまり、割合や確率は0～10割の間であればよい。例えば、一方の割合と他方の割合とを異ならせるとは、一方の割合を例えば3割として、他方の割合を7割とする他、一方の割合を例えば0割として、他方の割合を10割とすることも含む。また、一方の割合と他方の割合との合算が10割とならなくてもよい（一方と他方とのいずれにも含まれないものが存在して、所定割合を有してもよい）。また、一方の割合よりも他方の割合の方が高い割合とする場合には、一方の割合を0割とし、他方の割合を10割とすることを含む。例えば、上記において、特定遊技状態のあとの所定の期間における可変表示パターンの決定割合と、所定の期間以外における可変表示パターンの決定割合とを異ならせるとは、一方で選ばれる可変表示パターンが他方では選ばれないようなことや一方で選ばれる可変表示パターンと他方で選ばれる可変表示パターンとが一部重複するか完全に重複しない場合も含む。これらは、割合を規定するテーブルの内容などによって規定されればよい。

10

【0367】

また、上記の実施の形態では、パチンコ遊技機1は、特別図柄の可変表示結果として、所定の数字を示す大当たり図柄が導出表示されたときには大当たり種別が「確変」となる確変制御を行うが、例えば、遊技領域に設けられたアタッカ内の特定領域を遊技球が通過したことに基づいて確変制御が行われる、確変判定装置型のパチンコ遊技機でもよい。

【0368】

上記の実施の形態では、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板12に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板12に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御基板12は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御基板12の方で選択を行う様にしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知することによって、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

20

30

【0369】

また、上記の実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機に適用することも可能である。例えば、スロット機に適用する場合、小役や再遊技役（リプレイ）などの入賞役の発生数の総数をカウントし、カウントした入賞役の発生数の総数に基づいて入賞率を算出し特定演出を実行するように構成してもよい。

40

【0370】

その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、などを実

50

行するための画像表示装置における画像表示動作やスピーカにおける音声出力動作さらには遊技効果ランプや装飾用ＬＥＤにおける点灯動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【０３７１】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、例えばパチンコ遊技機１といった、遊技機に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にブ
10
ラインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【０３７２】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としても
20
よい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【符号の説明】

【０３７３】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 5 H L ... 第１保留表示部
- 5 H R ... 第２保留表示部
- 5 P ... 合計獲得ポイント表示
- 5 S ... サブ画像表示装置
- 5 B T ... ボタン画像
- 6 A ... 普通入賞球装置
- 6 B ... 普通可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板
- 1 3 ... 音声制御基板
- 1 4 ... ランプ制御基板
- 1 5 ... 中継基板
- 2 0 ... 普通図柄表示器
- 2 1 ... ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B ... 始動口スイッチ
- 2 3 ... カウントスイッチ
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 ... R O M
- 1 0 2、1 2 2 ... R A M

10

20

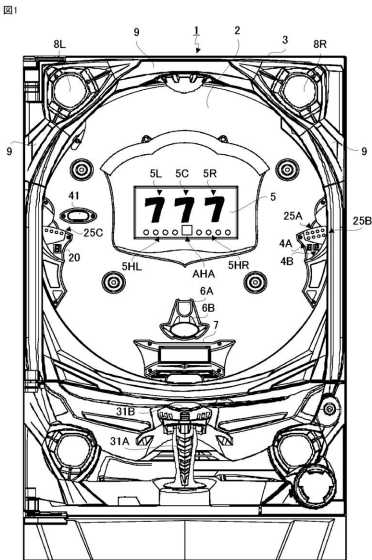
30

40

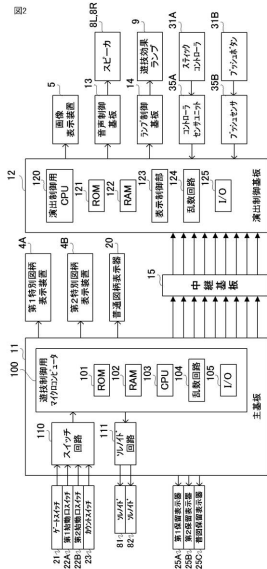
50

- 1 0 3 ... C P U
- 1 0 4、1 2 4 ... 乱数回路
- 1 0 5、1 2 5 ... I / O
- 1 2 0 ... 演出制御用C P U
- 1 2 3 ... 表示制御部
- A H... アクティブ表示
- A H A... アクティブ表示エリア
- A H W... アクティブ表示枠
- H 1 ~ H 3 ... 保留表示

【図 1】



【図 2】

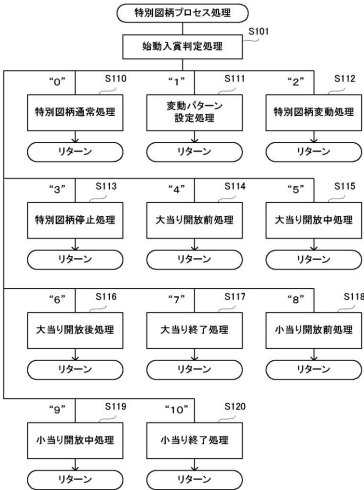


【図 3】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動ハチン指定	演出図柄の変動ハチンの指定 (XX=変動ハチン番号)
8A	01	第1始動入賞口指定	第1始動入賞口への遊技球の進入の指定
8A	02	第2始動入賞口指定	第2始動入賞口への遊技球の進入の指定
8C	XX	表示結果指定	表示結果の指定
8D	01	第1変動開始指定	第1特別図柄の変動開始の指定
8D	02	第2変動開始指定	第2特別図柄の変動開始の指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
95	XX	遊技状態指定	遊技状態の指定 (XX=遊技状態)
A0	00	大当り開始指定	大当り開始の指定
A3	00	大当り終了指定	大当り終了の指定
A6	00	小当り開始指定	小当り開始の指定
A7	00	小当り終了指定	小当り終了の指定
C1	XX	第1特図保留記憶数指定	第1特図保留記憶数がXXであることの指定
C2	XX	第2特図保留記憶数指定	第2特図保留記憶数がXXであることの指定
C4	XX	図柄判定結果指定	入賞時判定結果 (表示結果) の指定
C5	XX	変動ハチン判定結果指定	入賞時判定結果 (変動ハチン) の指定

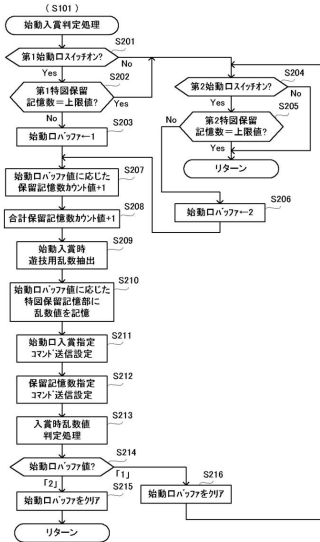
【図 4】

図4



【図 5】

図5



【図 6】

図6

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65535	特図表示結果決定用
MR2	1～100	大当り種別決定用
MR3	1～900	変動パターン決定用

【図 7】

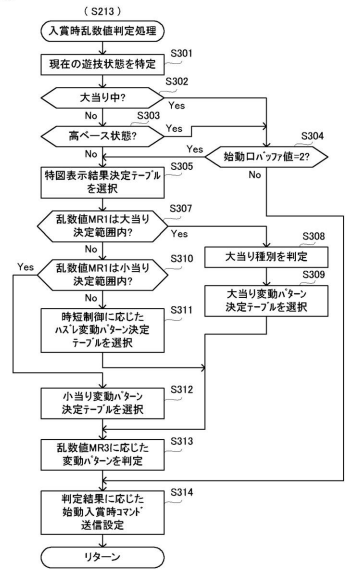
図7

(A) 第1特図保留記憶部				
保留番号	MR1	MR2	MR3	
1	19	39	213	
2	22832	2	74	
3	6104	55	8	
4	—	—	—	

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

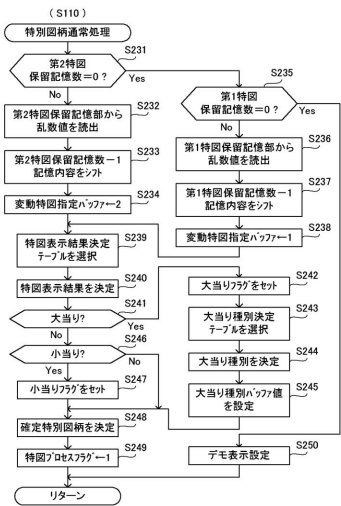
【図 8】

図8



【図 9】

図9



【図 10】

図10

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

確変制御有無	特図表示結果	判定値(MR1)
非確変状態	大当り	8000~8190
	小当り	30001~30100
	ハズレ	上記数値以外
確変状態	大当り	8000~9900
	小当り	30001~30100
	ハズレ	上記数値以外

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

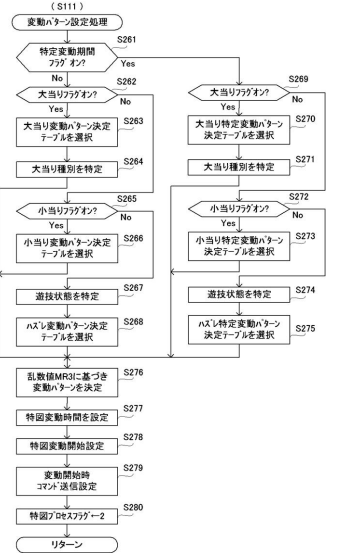
確変制御有無	特図表示結果	判定値(MR1)
非確変状態	大当り	8000~8190
	ハズレ	上記数値以外
確変状態	大当り	8000~9900
	ハズレ	上記数値以外

(C) 大当り種別決定テーブル

変動特図	大当り種別	判定値(MR2)
第1特図	非確変	0~30
	確変	31~70
	突確	71~99
第2特図	非確変	0~30
	確変	36~99

【図 11】

図11



【図 13】

図13

(A) 大当り変動パターン決定テーブル

大当り種別	変動パターン	内容	判定値 (MR2)
確変/ 非確変	PB1-1	ノーマルリチ(大当り)	1~135
	PB1-2	スーパリーチA(大当り)	136~315
	PB1-3	スーパリーチB(大当り)	316~585
	PB1-4	スーパリーチC(大当り)	586~900
突確	PC1-1	2回開放チャンス目停止(突確)	1~315
	PC1-2	滑り→2回開放チャンス目停止(突確)	316~495
	PC1-3	擬似連変動(1回)→2回開放チャンス目 停止(突確)	496~900

(B) 小当り変動パターン決定テーブル

変動パターン	内容	判定値 (MR3)
PC1-1	2回開放チャンス目停止(小当り)	1~405
PC1-2	滑り→2回開放チャンス目停止(小当り)	406~585
PC1-3	擬似連変動(1回)→2回開放チャンス目 停止(小当り)	586~900

(C) ハズレ変動パターン決定テーブル(非時短状態)

変動パターン	内容	判定値 (MR3)
PA1-1	短縮なし・非リチ(ハズレ)	1~585
PA2-1	ノーマルリチ(ハズレ)	586~765
PA2-2	スーパリーチA(ハズレ)	766~828
PA2-3	スーパリーチB(ハズレ)	829~873
PA2-4	スーパリーチC(ハズレ)	874~900

(D) ハズレ変動パターン決定テーブル(時短状態)

変動パターン	内容	判定値 (MR3)
PA1-2	短縮あり・非リチ(ハズレ)	1~675
PA2-1	ノーマルリチ(ハズレ)	676~765
PA2-2	スーパリーチA(ハズレ)	766~828
PA2-3	スーパリーチB(ハズレ)	829~873
PA2-4	スーパリーチC(ハズレ)	874~900

【図 12】

図12

変動パターン	特図変動時間(ms)	処理内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし・非リチ(ハズレ)
PA1-2	3000	時短中短縮あり・非リチ(ハズレ)
PA2-1	25000	ノーマルリチ(ハズレ)
PA2-2	35000	スーパリーチA(ハズレ)
PA2-3	50000	スーパリーチB(ハズレ)
PA2-4	70000	スーパリーチC(ハズレ)
PB1-1	25000	ノーマルリチ(大当り)
PB1-2	50000	スーパリーチA(大当り)
PB1-3	65000	スーパリーチB(大当り)
PB1-4	70000	スーパリーチC(大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-3	29000	擬似連変動(1回)→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)

【図 14】

図14

(A) 大当たり特定変動パターン決定テーブル

大当たり種別	変動パターン	内容	決定値 (MR%)
確変/ 非確変	PB1-1	ノーマルリーチ(大当たり)	1~135
	PB1-2	スーパーリーチA(大当たり)	136~315
	PB1-3	スーパーリーチB(大当たり)	316~585
	PB1-4	スーパーリーチC(大当たり)	586~900
突確	PC1-1	2回開放サテミス目停止(突確)	1~315
	PC1-2	3回→2回開放サテミス目停止(突確)	316~495
	PC1-3	4回→2回開放サテミス目停止(突確)	496~900

(B) 小当たり特定変動パターン決定テーブル

変動パターン	内容	決定値
PC1-1	2回開放サテミス目停止(小当たり)	1~405
PC1-2	3回→2回開放サテミス目停止(小当たり)	406~585
PC1-3	4回→2回開放サテミス目停止(小当たり)	586~900

(C) ハズレ特定変動パターン決定テーブル(非時短状態)

変動パターン	内容	決定値
PA1-1	短縮なし・非リーチ(ハズレ)	1~315
PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)	316~585
PA2-2	スーパーリーチA(ハズレ)	586~765
PA2-3	スーパーリーチB(ハズレ)	766~873
PA2-4	スーパーリーチC(ハズレ)	874~900

(D) ハズレ特定変動パターン決定テーブル(時短状態)

変動パターン	内容	決定値
PA1-2	短縮あり・非リーチ(ハズレ)	1~477
PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)	478~657
PA2-2	スーパーリーチA(ハズレ)	658~783
PA2-3	スーパーリーチB(ハズレ)	784~873
PA2-4	スーパーリーチC(ハズレ)	874~900

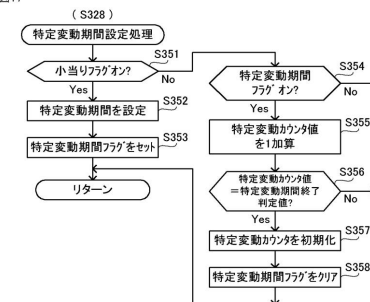
【図 15】

図15

(A) 時短状態	非リーチ	ノーマルリーチ	SP A	SP B	SP C
(B) 非時短状態	非リーチ	ノーマルリーチ	SP A	SP B	SP C
(C) 時短状態 (特定変動期間)	非リーチ	ノーマルリーチ	SP A	SP B	SP C
(D) 非時短状態 (特定変動期間)	非リーチ	ノーマルリーチ	SP A	SP B	SP C

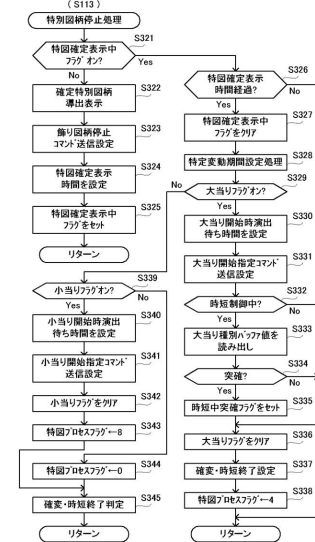
【図 17】

図17



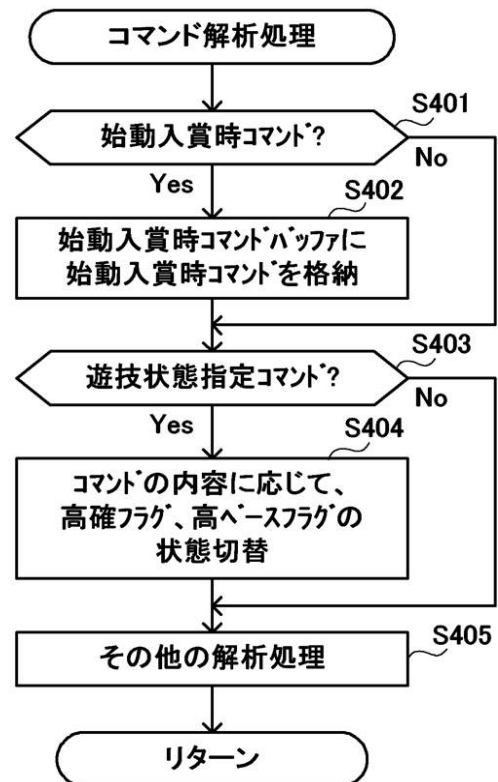
【図 16】

図16



【図 18】

図18



【 図 1 9 】

图 19

(A) 第1始動入賞時コマンドパター

保留表示 番号	第1始動口 入番指定	第1特設保留 記憶数指定	回線判定 結果表示	変動パターン 判定結果表示	表示模様 変化パターン
0 (7777 表示)	B100 (H)	0000 (H)	C400 (H)	C500 (H)	0
1	B100 (H)	C101 (H)	C400 (H)	C500 (H)	0
2	B100 (H)	C102 (H)	C400 (H)	C500 (H)	0
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0

(B) 第2始動入賞時コマンドパッパ

保票番号	第2船口入 人数指定	第2特約保額 金額数値指定	国柄判定 結果表示	変動パターン 判定結果指定	表示様式 変化パターン
0 (1997-4表示)	B200 (H)	0000 (H)	C401 (H)	C511 (H)	0
1	B200 (H)	C201 (H)	C401 (H)	C511 (H)	0
2	B200 (H)	C202 (H)	C401 (H)	C540 (H)	0
3	B200 (H)	C203 (H)	C401 (H)	C525 (H)	0
4	B200 (H)	C204 (H)	C402 (H)	C530 (H)	PT4-2-06

(C) 変動パターン判定結果指定コマンドデータ対応テーブル

変動前・変動後結果 指定方向・方向	変動前・変動後	処理内容
C500 (H)	-	判定なし
C501 (H)	PA1-1	短縮なし・寄りC(ハズレ)
C502 (H)	PA1-2	短縮あり・寄りC(ハズレ)
C503 (H)	PA2-1	ノーマリーC(ハズレ)
C504 (H)	PA2-2	スーパリーC(A(ハズレ))
C505 (H)	PA2-3	スーパリーFB(B(ハズレ))
C506 (H)	PA2-4	スーパリーC(C(ハズレ))
C507 (H)	PB1-1	ノーマリーC(大当り)
C508 (H)	PB1-2	スーパリーC(A(大当り))
C509 (H)	PB1-3	スーパリーFB(B(大当り))
C510 (H)	PB1-4	スーパリーC(C(大当り))
C511 (H)	PC1-1	2回開閉チャス目停止(突確・小当り)
C512 (H)	PC1-2	2回閉リチャ開チャ目停止(突確・小当り)
C513 (H)	PC1-3	縦転変換あり(閉)→2回開閉チャス目停止(突確・小当り)

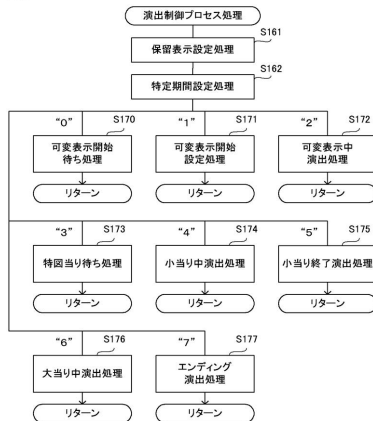
【 図 20 】

图 20

受信コードの名称	処理内容
変動ボタン指定	変動ボタン指定コードが格納領域にコードを格納、変動ボタン指定コードが受信コードをわむ
第1始動入賞口指定	第1始動入賞口指定コードが受信コードをわむ(S402)
第2始動入賞口指定	第2始動入賞口指定コードが受信コードをわむ(S402)
表示結果指示	表示結果指定コードが格納領域にコードを格納
第1変動開始指定	第1回変動開始指定コードが受信コードをわむ
第2変動開始指定	第2回変動開始指定コードが受信コードをわむ
図柄確定指定	図柄確定指定コードが受信コードをわむ
遊技状態指示	遊技状態指定コードが受信コードをわむ(S404)
大当り開始指定	大当り開始指定コードが受信コードをわむ
大当り終了指定	大当り終了指定コードが受信コードをわむ
小当り開始指定	小当り開始指定コードが受信コードをわむ
小当り終了指定	小当り終了指定コードが受信コードをわむ
第1特回保留記憶数指定	第1回特回保留記憶指定コードが格納領域にコードを格納(S402)
第2特回保留記憶数指定	第2回特回保留記憶指定コードが格納領域にコードを格納(S402)
図柄引き結果指示	図柄引き結果指定コードが格納領域にコードを格納(S402)
変動ボタン判定結果指定	変動ボタン判定結果指定コードが格納領域にコードを格納(S404)

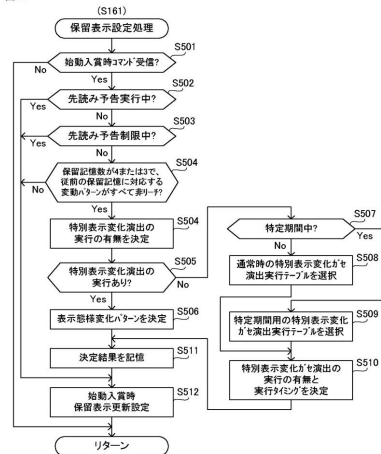
【 図 2 1 】

图21



【 図 2 2 】

图22



【 図 2 4 】

图24

[illegible]

【 図 2 3 】

图23

特別表示変化演出実行決定テーブル

可変表示結果	決定割合	
	実行なし	実行あり
ハズレ(非リーチ)	90	10
ハズレ(ノーマルリーチ)	70	30
ハズレ(スーパリーチA)	66	34
ハズレ(スーパリーチB)	60	40
ハズレ(スーパリーチC)	56	44
大当り(ノーマルリーチ)	25	75
大当り(スーパリーチA)	23	77
大当り(スーパリーチB)	15	85
大当り(スーパリーチC)	10	90
突確/小当り	50	50

【 図 2 5 】

图25

[illegible]

【 図 2 6 】

图26

(A) 特別表示変化がセ演出実行決定テーブル(通常時用)

可変表示結果	決定割合	
	実行なし	実行あり
ハズレ(非リチ)	40	60
ハズレ(ノーマルリチ)	42	58
ハズレ(スパーリチA)	45	55
ハズレ(スパーリチB)	47	53
ハズレ(スパーリチC)	50	50
大当り(ノーマルリチ)	70	30
大当り(スパーリチA)	73	27
大当り(スパーリチB)	75	25
大当り(スパーリチC)	80	20
突確/小当り	65	35

(B) 特別表示変化がセ演出実行決定テーブル(特定期間用)

可変表結果	決定割合	
	実行なし	実行あり
ハズレ(非リチ)	25	75
ハズレ(ノーマリチ)	27	73
ハズレ(スパーリチA)	30	70
ハズレ(スパーリチB)	32	68
ハズレ(スパーリチC)	35	65
大当り(ノーマリチ)	70	30
大当り(スパーリチA)	73	27
大当り(スパーリチB)	75	25
大当り(スパーリチC)	80	20
突確/小当り	65	35

【 図 2 7 】

图27

(A) 特別表示変化がセ演出実行タイミング決定テーブル(保留記憶数:4)

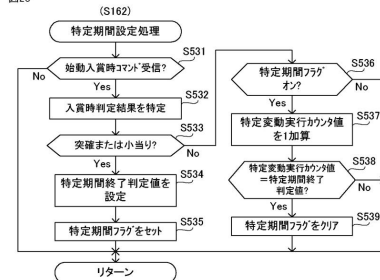
可変表示結果	決定割合			
	保留率 番号4	保留率 番号3	保留率 番号2	77%の 表示
hスレ(非ポリ)	-	12	31	21
hスレ(ノーマルリチ)	-	16	30	35
hスレ(スーパージン)	-	19	29	34
hスレ(スーパージン+β)	-	22	28	33
hスレ(スーパージンC)	-	26	27	32
hスレ(ノーマルリチC)	-	34	26	26
大当り(スーパージンA)	-	38	25	24
大当り(スーパージンB)	-	47	24	18
大当り(スーパージンC)	-	57	21	14
突確(小当り)	-	25	25	25

(B) 特別表示変化がセ演出実行タイミング決定テーブル(保留記憶数:3)

可変表示結果	決定割合			
	保留表示 番号1	可変表示 番号2	保留表示 番号3	7桁6 桁5
ハズレ(真一チ)	-	19	38	43
ハズレ(ノーマルチ)	-	23	36	41
ハズレ(スーパーリーチA)	-	25	35	40
ハズレ(スーパーリーチB)	-	28	32	39
ハズレ(スーパーリーチC)	-	31	32	37
大当たり(ノーマルチ)	-	39	31	30
大当たり(スーパーリーチA)	-	42	29	29
大当たり(スーパーリーチB)	-	50	27	22
大当たり(スーパーリーチC)	-	59	24	17
突当(小当り)	-	34	33	33

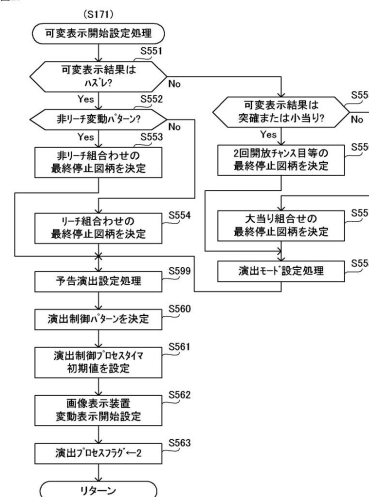
【 図 2 8 】

图28



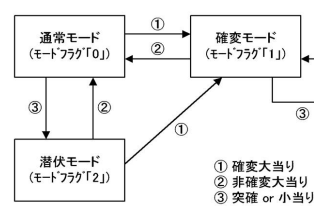
【 図 2 9 】

图29

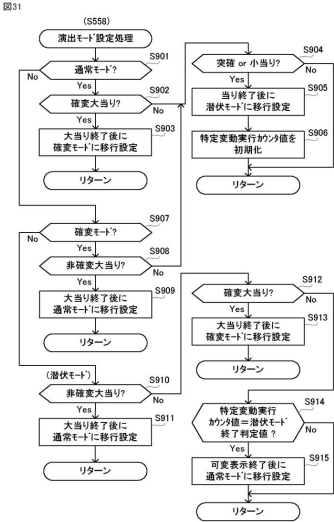


【 図 3 0 】

图 30

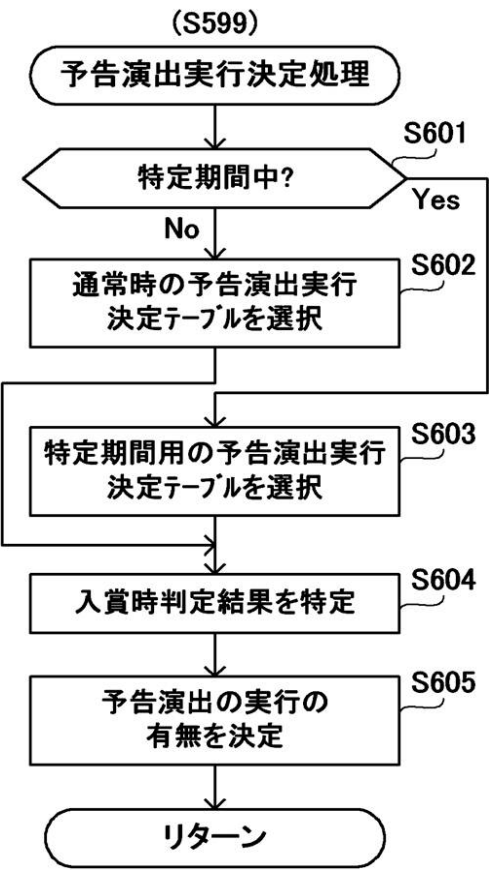


【図 3 1】



【図 3 2】

図32



【図 3 3】

図33

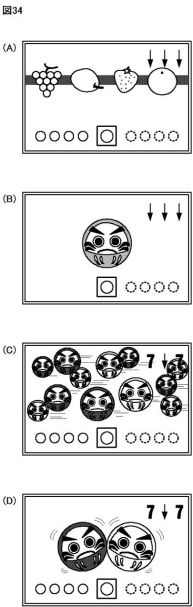
(A) 予告演出実行決定テーブル(通常時用)

予告演出内容	決定割合	信頼度			
	ハズレ		大当り		
	実行なし	実行あり	実行なし	実行あり	
フルーツ柄予告	75	25	40	60	3
金色予告	80	20	35	65	4
群予告	85	15	30	70	7
ハトル予告	90	10	25	75	9

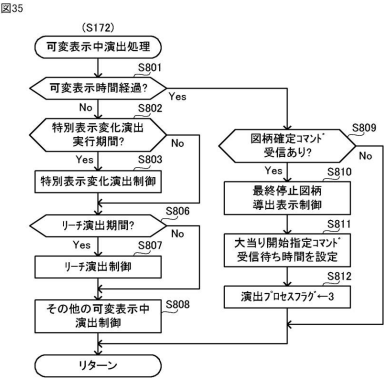
(B) 予告演出実行決定テーブル(特定期間用)

予告演出内容	決定割合			
	ハズレ		大当り	
	実行なし	実行あり	実行なし	実行あり
フルーツ柄予告	75	25	40	60
金色予告	80	20	35	65
群予告	60	40	30	70
ハトル予告	65	35	25	75

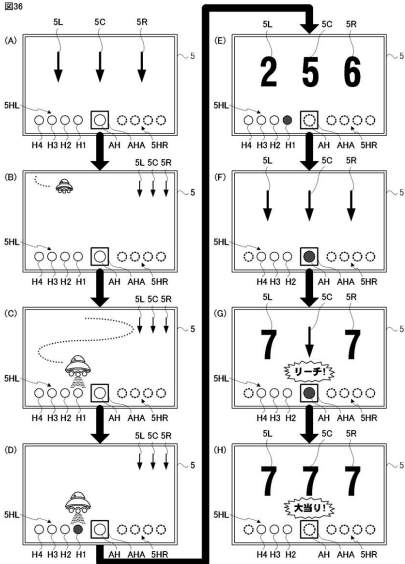
【図 3 4】



【図 35】



【図 36】



【図 37】

図37

(A) 特別表示変化がも演出実行決定テーブル (通常時)

可変表示結果	決定割合	
	実行なし	実行あり
ハズレ(非リーチ)	40	60
ハズレ(ノーマルリーチ)	42	58
ハズレ(スーパリーチA)	45	55
ハズレ(スーパリーチB)	47	53
ハズレ(スーパリーチC)	50	50
大当り(ノーマルリーチ)	70	30
大当り(スーパリーチA)	73	27
大当り(スーパリーチB)	75	25
大当り(スーパリーチC)	80	20
突確/小当り	65	35

(B) 特別表示変化がも演出実行決定テーブル (特定期間)

可変表示結果	決定割合	
	実行なし	実行あり
ハズレ(非リーチ)	50	50
ハズレ(ノーマルリーチ)	52	48
ハズレ(スーパリーチA)	55	45
ハズレ(スーパリーチB)	57	43
ハズレ(スーパリーチC)	60	40
大当り(ノーマルリーチ)	70	30
大当り(スーパリーチA)	73	27
大当り(スーパリーチB)	75	25
大当り(スーパリーチC)	80	20
突確/小当り	65	35

【図 38】

図38

(A) 予告演出実行決定テーブル(通常時)

予告演出内容	決定割合	信頼度			
	ハズレ		大当り		
	実行なし	実行あり	実行なし	実行あり	
フルーツ予告	75	25	40	60	3
金色予告	80	20	35	65	4
群予告	85	15	30	70	7
ハトル予告	90	10	25	75	9

(B) 予告演出実行決定テーブル(特定期間)

予告演出内容	決定割合			
	ハズレ		大当り	
	実行なし	実行あり	実行なし	実行あり
フルーツ予告	75	25	40	60
金色予告	80	20	35	65
群予告	93	7	30	70
ハトル予告	98	2	25	75

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 1 - 2 4 0 0 3 9 (J P , A)
特許第 6 2 5 8 2 5 2 (J P , B 2)
特開 2 0 1 5 - 1 8 1 5 1 2 (J P , A)
特開 2 0 1 2 - 2 4 5 1 5 8 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2