

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2020-28789
(P2020-28789A)

(43) 公開日 令和2年2月27日(2020.2.27)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)

F I
A63F 7/02 320

テーマコード (参考)
2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 121 頁)

(21) 出願番号 特願2019-217670 (P2019-217670)
(22) 出願日 令和1年12月2日 (2019.12.2)
(62) 分割の表示 特願2017-219792 (P2017-219792) の分割
原出願日 平成27年5月13日 (2015.5.13)

(71) 出願人 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
Fターム(参考) 2C333 AA11 BA01 CA50 CA56 CA77
EA04 EA10

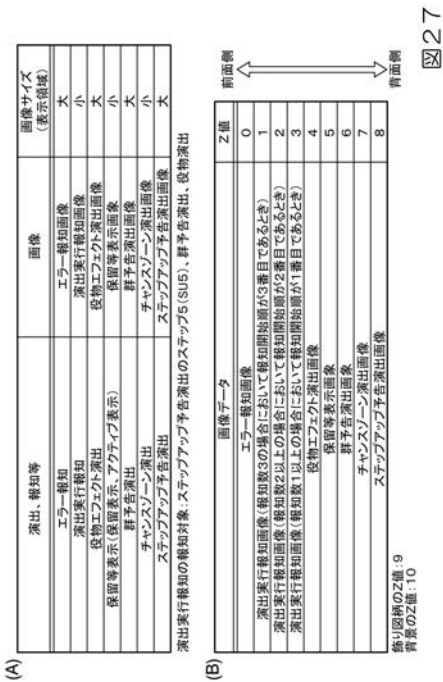
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 多様化する演出画像を好適に表示する。

【解決手段】 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御するかを決定する決定手段、決定手段の決定よりも前に有利状態に制御されるかを判定する判定手段、演出画像を用いて演出を実行する演出実行手段等を備え、演出実行手段は、第1領域において第1演出画像を用いる第1演出と、第1領域よりも広い第2領域において第1演出画像よりも表示の優先順位が高い第2演出画像を用いる第2演出とを実行可能であると共に、第2演出が実行される場合であっても第1演出画像を表示するための処理を実行し、第2演出画像を手前側に表示する。

【選択図】 図27



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示に対応する特定表示を表示する特定表示手段と、
前記有利状態に制御するかを決定する決定手段と、
前記決定手段の決定よりも前に前記有利状態に制御されるかを判定する判定手段と、
演出画像を用いて演出を実行する演出実行手段と、
を備え、
前記特定表示は、保留表示と、実行中の可変表示に対応する対応表示とを含み、
前記特定表示は、前記有利状態に制御される期待度の高い態様に変化可能であり、
前記特定表示の態様が変化するタイミングの割合は、可変表示の態様に依りて異なり、
前記保留表示の態様に変化した方が前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記演出実行手段は、第 1 領域において第 1 演出画像を用いる第 1 演出と、前記第 1 領域よりも広い第 2 領域において前記第 1 演出画像よりも表示の優先順位が高い第 2 演出画像を用いる第 2 演出とを実行可能であると共に、前記第 2 演出が実行される場合であっても前記第 1 演出画像を表示するための処理を実行し、
前記第 2 演出画像を手前側に表示する、
ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

20

【0001】

本発明は、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すると、所定個の賞球といった景品遊技媒体が遊技者に付与されるものがある。さらに、所定の入賞領域（始動入賞口）に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）などの有利状態に制御可能に構成されたものがある。

30

【0003】

また、上述のような遊技機として、飾り図柄の画像とキャラクタ画像を予め定められた優先順位に従って表示する遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2005-13477 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】**

40

【0005】

しかしながら、多様化する演出画像を好適に表示できない虞がある。

【0006】

本発明は、上記の点に鑑みなされたものであり、多様化する演出画像を好適に表示す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】**

（A）上記目的を達成するため、本発明の一態様による遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に対応する特定表示を表示する特定表示手段と、前記有利状態に制御するかを決定する決定手段と、前記決定手段の決定よりも前

50

に前記有利状態に制御されるかを判定する判定手段と、演出画像を用いて演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記特定表示は、保留表示と、実行中の可変表示に対応する対応表示とを含み、前記特定表示は、前記有利状態に制御される期待度の高い態様に变化可能であり、前記特定表示の態様が変化するタイミングの割合は、可変表示の態様に依りて異なり、前記保留表示の態様が変化した方が前記有利状態に制御される期待度が高く、前記演出実行手段は、第1領域において第1演出画像を用いる第1演出と、前記第1領域よりも広い第2領域において前記第1演出画像よりも表示の優先順位が高い第2演出画像を用いる第2演出とを実行可能であると共に、前記第2演出が実行される場合であっても前記第1演出画像を表示するための処理を実行し、前記第2演出画像を手前側に表示する。

(1) 上記目的を達成するため、他の態様の遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1やスロット機等）であって、演出画像（例えば、図28、図29、図48等にした各種の演出画像等）を用いて演出を実行する演出実行手段と（例えば、ステップS545の群予告演出動作制御処理や、ステップS543のチャンスゾーン演出動作制御処理等）、可変表示に関連する文字情報を表示する文字情報表示手段とを備え、前記演出実行手段は、第1領域（図27(A)に示すように画像サイズ「小」の領域）において第1演出画像（例えば、チャンスゾーン演出画像等）を用いる第1演出（例えば、チャンスゾーン演出等）と、前記第1領域よりも広い第2領域（図27(A)に示すように画像サイズ「大」の領域）において前記第1演出画像よりも表示の優先順位が高い第2演出画像（例えば、群予告演出画像等）を用いる第2演出（例えば、群予告演出等）とを実行可能であると共に、前記第2演出が実行される場合であっても前記第1演出画像を表示するための処理は実行し、前記文字情報表示手段は、前記第2演出画像が表示される場合でも、前記文字情報の内容を特定可能に表示する。

【0008】

上記構成によれば、多様化する演出画像を好適に表示することができる。

【0009】

(2) また、上記(1)に記載の遊技機は、報知画像（例えば、図28等にした各種の報知画像等）を用いて報知を実行する報知手段（例えば、ステップS75のエラー報知処理等）を備え、前記報知手段は、エラー報知画像（例えば、図28に示したエラー報知画像等）を用いてエラーを報知可能であり、エラー報知画像は、演出画像と比較して画像表示の優先順位が高く設定されている（例えば、図30に示すように、Z値「0」のエラー報知画像は、例えばZ値「4」の役物エフェクト演出画像よりも前面側に表示される）。

【0010】

上記構成によれば、演出画像を好適に表示することができる。

【0011】

(3) また、上記(1)又は上記(2)に記載の遊技機は、報知画像（例えば、図28等にした各種の報知画像等）を用いて報知を実行する報知手段（例えば、ステップS547の演出実行報知動作制御処理等）を備え、前記報知手段は、特定演出（例えば、ステップアップ予告演出のステップ5（SU5）、群予告演出、役物演出等）が実行されたときに該特定演出が実行されたことを情報画像（例えば、演出実行報知画像等）を用いて報知可能であり、前記情報画像は、優先順位が高く設定されている（例えば、図30に示すように、演出実行報知画像にはZ値「1」～「3」が設定されている）。

【0012】

上記構成によれば、情報画像の視認性を高めることができる。

【0013】

(4) また、上記(1)乃至上記(3)の何れかに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、第1の可動体（例えば、可動体A等）の動作と連動して表示される第1連動画像（例えば、役物エフェクト演出画像a）を用いる第1連動演出と、第2の可動体（例えば、可動体B等）の動作と連動して表示される第2連動画像（例えば、役物エフェクト演出画像b）を用いる第2連動演出とを実行可能であり、前記第1連動画像は、前記第2連動画像と異なる優先順位が設定される場合があってもよい（例えば、役物エフェクト演出画

像 a と役物エフェクト演出画像 b とに夫々異なる Z 値を設定する場合がある)。

【0014】

上記構成によれば、演出画像を好適に表示することができる。

【0015】

(5) また、上記(4)に記載の遊技機において、前記第1連動画像は前記第2連動画像と同一の優先順位が設定される場合があってもよい(例えば、上述したように、役物エフェクト演出画像 a と役物エフェクト演出画像 b とに同一の Z 値を設定する場合がある)。

【0016】

上記構成によれば、演出画像を好適に表示することができる。

【0017】

(6) また、上記(1)乃至上記(5)の何れかに記載の遊技機は、識別情報(例えば、飾り図柄等)の可変表示を行う可変表示手段(例えば、可変表示開始設定処理において変動パターンに対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットする処理(ステップ S 5 3 2)や、可変表示中演出処理においてセットされた演出制御パターンに基づいて飾り図柄を可変表示させる処理(ステップ S 5 4 2)等)を備え、前記演出実行手段は、遊技媒体が入賞しやすい状態(例えば、高ベース状態等)に可変入賞装置(例えば、普通可変入賞球装置 6 B 等)が制御されることを報知する演出として所定演出画像(例えば、図 4 8 (B)の所定演出画像等)を用いる所定演出(例えば、図 4 6 に示した所定演出処理において実行される所定演出等)を実行可能であり、所定演出画像は、少なくとも可変表示中の所定期間において識別情報と比較して画像表示の優先順位が高く設定され(例えば、図 4 8 (C)に示すように、飾り図柄の可変表示中は、所定演出画像を飾り図柄よりも上位のレイヤーで表示し)、少なくとも停止表示中の所定期間において識別情報と比較して画像表示の優先順位が低く設定されているものであってもよい(例えば、図 4 8 (D)に示すように、飾り図柄の停止表示中は、所定演出画像を飾り図柄よりも下位のレイヤーで表示している)。

【0018】

上記構成によれば、演出画像を好適に表示することができる。

【0019】

(7) また、上記(1)乃至上記(6)の何れかに記載の遊技機は、報知画像(例えば、図 2 8、図 4 9、図 5 3 等に示した各種の報知画像等)を用いて報知を実行する報知手段(例えば、ステップ S 5 7 3 の賞球数報知動作制御処理や、ステップ S 5 7 4 の累積賞球数報知動作制御処理等)を備え、前記報知手段は、第1価値報知画像(例えば、賞球数報知画像等)を用いて特定期間(各回の大当り遊技状態等)において獲得した価値(例えば、当該大当りの賞球数等)の大きさと、第2価値報知画像(例えば、累積賞球数報知画像等)を用いて特別期間(例えば、通常状態になることなく連続して移行している大当り遊技状態等)において獲得した価値の大きさ(例えば、連チャン中の大当りの累積賞球数等)とを報知可能であり、第1価値報知画像と第2価値報知画像とは異なる優先順位が設定されているものであってもよい(例えば、図 4 9 (D)に示すように、賞球数報知画像には累積賞球数報知画像とは異なる Z 値が設定されている)。

【0020】

上記構成によれば、複数の報知演出を好適に実行することができる。

【0021】

(8) また、上記(1)乃至上記(7)の何れかに記載の遊技機は、報知画像(例えば、図 2 8、図 4 9、図 5 3 等に示した各種の報知画像等)を用いて報知を実行する報知手段(例えば、ステップ S 7 5 のエラー報知処理や、ステップ S 5 7 3 の賞球数報知動作制御処理や、ステップ S 5 7 4 の累積賞球数報知動作制御処理等)を備え、前記報知手段は、エラー報知画像(例えば、図 2 8 に示したエラー報知画像等)を用いてエラーと、価値報知画像(例えば、賞球数報知画像、累積賞球数報知画像等)を用いて獲得した価値(例えば、賞球数等)の大きさを報知可能であり、エラー報知画像と価値報知画像とは異なる優先順位が設定されているものであってもよい(例えば、図 4 9 (D)に示すように、エ

10

20

30

40

50

ラー報知画像には、賞球数報知画像や累積賞球数報知画像とは異なるZ値が設定されている)。

【0022】

上記構成によれば、複数の報知演出を好適に実行することができる。

【0023】

(9) また、上記(1)乃至上記(8)の何れかに記載の遊技機は、報知画像(例えば、図28、図49、図53等)に示した各種の報知画像等)を用いて報知を実行する報知手段(例えば、ステップS75のエラー報知処理や、ステップS575の確変確定報知動作制御処理等)を備え、前記報知手段は、エラー報知画像(例えば、図28に示したエラー報知画像等)を用いてエラーと、状態報知画像(例えば、図53に示した確変確定報知画像や、高ベースとなることを報知する画像、特定の変動パターンテーブルが参照されることを報知する画像等)を用いて状態(例えば、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される旨や、大当り遊技状態の終了後に高ベース状態等に制御される旨等)とを報知可能であり、エラー報知画像と状態報知画像とは異なる優先順位が設定されているものであってもよい(例えば、図53(B)に示すように、エラー報知画像には、確変確定報知画像とは異なるZ値が設定されている)。

【0024】

上記構成によれば、複数の報知演出を好適に実行することができる。

【図面の簡単な説明】

【0025】

【図1】本発明の一態様によるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。

【図4】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図5】変動カテゴリ及び変動パターンの一例を説明する説明図である。

【図6】表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図7】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図8】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図9】演出制御パターンの構成例等を示す図である。

【図10】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。

【図11】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図12】センサエラー報知処理の一例を示すフローチャートである。

【図13】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図14】特別図柄プロセス処理におけ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。

【図15】始動入賞時処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図17】先読判定テーブルの構成例等を示す図である。

【図18】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19】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20】変動カテゴリ決定テーブルの構成例を示す図である。

【図21】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図22】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23】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図24】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図25】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26】エラー報知処理の一例を示すフローチャートである。

【図27】各種画像のZ値等の一例を示す図である。

【図28】各種画像の一例を示す図である。

【図29】各種画像の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 3 0】各種画像のレイヤーを模式的に表した概念図である。
- 【図 3 1】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。
- 【図 3 2】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】保留等演出決定処理を説明する説明図である。
- 【図 3 5】保留等演出パターン等を説明する説明図である。
- 【図 3 6】チャンスゾーン演出決定処理を説明する説明図である。
- 【図 3 7】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 8】主予告演出の実行有無の決定割合等を説明する説明図である。
- 【図 3 9】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。 10
- 【図 4 0】チャンスゾーン演出動作制御処理等の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】群予告演出動作制御処理等の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】演出実行報知動作制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。
- 【図 4 5】画像表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。
- 【図 4 6】普通可変入賞球装置の開放に係る所定演出を実行する所定演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】所定演出の実行有無等の決定割合を説明する説明図である。
- 【図 4 8】所定演出動作制御処理等を説明する説明図である。 20
- 【図 4 9】他の画像の Z 値等の一例を示す図である。
- 【図 5 0】各種画像のレイヤーを模式的に表した概念図等である。
- 【図 5 1】各種画像のレイヤーを模式的に表した概念図等である。
- 【図 5 2】ラウンド中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】他の画像の Z 値等の一例を示す図である。
- 【図 5 4】各種画像のレイヤーを模式的に表した概念図等である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0026】
- 以下、図面を参照しつつ、本発明の実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本発明の実施形態によるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（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。
- 【0027】
- 遊技盤 2 における遊技領域の下側部分には、普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片 40
- を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第 2 始動領域）第 2 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口と、第 2 始動入賞口とを特に区別しない場合には、単に「始動入賞口」と称する。
- 【0028】
- 一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）し易い拡大開放状態となる。
- 【0029】 50

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

【0030】

普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、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 が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。

10

【0031】

なお、始動入賞口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）や大入賞口（後述）などの入賞口を通過（進入）した遊技球が、夫々の入賞口に対応して設けられたスイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3（後述））によって検出されることを「入賞」と称する。「入賞」のうち、始動入賞口（第 1 始動入賞口又は第 2 始動入賞口）への入賞を「始動入賞」と称し、特に、第 1 始動入賞口への入賞を第 1 始動入賞と称し、第 2 始動入賞口への入賞を第 2 始動入賞と称する。

【0032】

第 1 始動入賞の発生（第 1 始動口スイッチ 2 2 A による遊技球の検出）に基づいて、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出されるとともに、第 1 特図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A において実行される第 1 特図ゲーム（後述）や画像表示装置 5（後述）において実行される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第 1 始動条件（第 1 実行条件とも称する）が成立する。

20

【0033】

また、第 2 始動入賞の発生（第 2 始動口スイッチ 2 2 B による遊技球の検出）に基づいて、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出されるとともに、第 2 特図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B において実行される第 2 特図ゲーム（後述）や画像表示装置 5（後述）において実行される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第 2 始動条件（第 2 実行条件とも称する）が成立する。なお、第 1 始動入賞に基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動入賞に基づいて払い出される賞球の個数とは、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。

30

【0034】

第 1 特図保留記憶数とは、第 1 始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム（第 1 始動入賞の発生による可変表示ゲーム）の数である。第 1 始動入賞の発生によって、第 1 特図ゲーム（後述）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第 1 始動条件は成立した場合であっても、第 1 始動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第 1 開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した第 1 開始条件又は第 2 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場合）には、当該可変表示ゲームの実行は保留される（当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、第 1 特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第 1 始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。第 1 特図保留記憶数は、第 1 開始条件が 1 つ成立する毎に 1 つずつ減少する。

40

【0035】

なお、ある第 1 始動入賞による第 1 始動条件は成立したが、当該第 1 始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第 1 開始条件が成立していない当該第 1 始動入賞に対応す

50

る可変表示に関する情報は、当該第1始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立する迄、保留データ（第1特図保留情報）として記憶（保留）される。換言すれば、保留されていた第1特図保留情報は第1開始条件が成立する毎に1つずつ消化され、消化される第1特図保留情報に基づく可変表示ゲームが実行される。

【0036】

第2特図保留記憶数とは、第2始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム（第2始動入賞の発生による可変表示ゲーム）の数である。第2始動入賞の発生によって、第2特図ゲーム（後述）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第2始動条件は成立した場合であっても、第2始動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した第1開始条件又は第2開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されている場合）には、当該可変表示ゲームの実行は保留される（当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、第2特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第2始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。第2特図保留記憶数は、第2開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

10

【0037】

なお、ある第2始動入賞による第2始動条件は成立したが、当該第2始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立していない当該第2始動入賞に対応する可変表示に関する情報は、当該第2始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立する迄、保留データ（第2特図保留情報）として記憶（保留）される。換言すれば、保留されていた第2特図保留情報は、第2開始条件が成立する毎に1つずつ消化され、消化される第2特図保留情報に基づく可変表示ゲームが実行される。

20

【0038】

なお、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保留記憶数を「合計保留記憶数」と称する。第1特図保留記憶数と、第2特図保留記憶数と、合計保留記憶数とを特に区別しない場合には、単に「特図保留記憶数」又は「保留記憶数」とも称する。つまり、単に「特図保留記憶数」又は「保留記憶数」と称したときに、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数、合計保留記憶数のうちの1つ又は2つ又は3つを指す場合もあるものとする。また、第1始動条件と、第2始動条件とを特に区別しない場合には、単に「始動条件」又は「実行条件」とも称する。また、第1開始条件と、第2開始条件とを特に区別しない場合には、単に「開始条件」とも称する。また、第1特図保留情報と、第2特図保留情報とを、特に区別しない場合には、単に「特図保留情報」とも称する。

30

【0039】

遊技盤2における遊技領域の下側部分（普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6B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、遊技球が通過（進入）できない閉鎖状態と、遊技球が通過（進入）できる開放状態とに変化する大入賞口を形成する。具体的には、特別可変入賞球装置7は、例えば図2に示す大入賞口扉用のソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、大入賞口扉の開閉によって大入賞口の状態（開放状態、閉鎖状態）を変化させる。

40

【0040】

一例として、特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉を閉じて大入賞口を閉鎖状態とし、ソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉を開いて大入賞口を開放状態とする。開放状態となった大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。つまり、大入賞口を開放状態とすることによって、大入賞口への入賞が発生する。

【0041】

大入賞口への入賞の発生（カウントスイッチ23による遊技球の検出）に基づいて、所定個数（例えば12個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口への入賞の発生に基づいて払い出される賞球の個数（例えば12個）は、第1始動入賞の発生に基づいては

50

払い出される賞球の個数（例えば３個）、第２始動入賞の発生に基づいて払い出される賞球の個数（例えば３個）よりも多い。つまり、大入賞口の状態（開放状態、閉鎖状態）が、遊技者にとって有利か否かに大きく影響する。即ち、大入賞口が開放状態であるときには大入賞口が閉鎖状態であるときに比べて多くの賞球が期待できるので、大入賞口が開放状態であるときには大入賞口が閉鎖状態であるときに比べて遊技者にとって非常に有利である。

【００４２】

なお、遊技球が通過（進入）できない閉鎖状態に加えて、又は代えて、遊技球が通過（進入）し難い一部開放状態を設けてもよい。

【００４３】

遊技盤２における遊技領域の右側部分には、第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとが設けられている。第１特別図柄表示装置４Ａは、例えば７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ（発光ダイオード）等から構成される。第２特別図柄表示装置４Ｂについても同様である。第１特別図柄表示装置４Ａは、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）を変動可能に表示（可変表示）する。第２特別図柄表示装置４Ｂについても同様である。なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄（特図）を「第１特図」又は「特図１」とも称し、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄（特図）を「第２特図」又は「特図２」とも称する。また、識別情報の可変表示を伴って実行するゲーム（若しくは、識別情報の可変表示自体）を可変表示ゲームと称する。特に、第１特別図柄表示装置４Ａが実行する可変表示ゲーム（第１特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第１特図ゲームとも称し、第２特別図柄表示装置４Ｂが実行する可変表示ゲーム（第２特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第２特図ゲームとも称する。また、第１特図ゲームと、第２特図ゲームとを区別しない場合には、単に「特図ゲーム」とも称する。

【００４４】

第１特別図柄表示装置４Ａ（第２特別図柄表示装置４Ｂも同様）は、特図ゲームとして、「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。夫々の特別図柄には、夫々に対応した図柄番号が付されている。一例として、「０」～「９」を示す各数字には「０」～「９」の各図柄番号が付され、「－」を示す記号には「１０」の図柄番号が付されていればよい。なお、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、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合せを異ならせた複数種類の点灯パターン（例えば、アルファベットのＬやＥのような点灯パターン）を予め設定しておき、特別図柄として表示してもよい。

【００４５】

遊技盤２における遊技領域の右側部分（第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂの上部）には、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、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、保留データ（第１特図保留情報）に基づく第１特図保留記憶数（第１特図ゲームの保留数）を特定可能に表示する第１保留表示が行われる。例えば、第１保留表示器２５Ａは、点灯させるＬＥＤの数によって、第１特図保留記憶数を特定可能に表示する。例えば、新たな第１始動条件の成立によって第１特図ゲームの保留数が１つ増加した場合には点灯数を１つ増やし、新たな第１開始条件の成立によって第１特図ゲームの保留数が１つ減少した場合には点灯数を１つ減らせばよい。なお、「第１保留表示」なる表現は、上述の如く、第１特図保留情報に基づく動作（第１保留表示器２５ＡのＬＥＤの点灯制御や、第１始動入賞記憶表示エリア５ＨＬ（後述）の表示制御）を指す場合の他、第１特図保留情報に基づく表示自体（第１保留表示器２５ＡのＬＥＤによる表示や、第１始動入賞記憶表示エリア５ＨＬ（後述）における表示）を指す場合もある。例えば、第１始動入賞記憶表示エリア５ＨＬ（後述）に第１保留表示を新たに追加したと言う場合の第１保留表示は、当該新たに追加された表示自体を示している。「第２保留表示」や「アクティブ表示」（後述）についても同様で

ある。

【0046】

第2保留表示器25Bは、例えば4個のLEDを含んで構成され、保留データ（第2特図保留情報）に基づく第2特図保留記憶数（第2特図ゲームの保留数）を特定可能に表示する第2保留表示が行われる。例えば、第2保留表示器25Bは、点灯させるLEDの数によって、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。例えば、新たな第2始動条件の成立によって第2特図ゲームの保留数が1つ増加した場合には点灯数を1つ増やし、新たな第2開始条件の成立によって第2特図ゲームの保留数が1つ減少した場合には点灯数を1つ減らせばよい。

【0047】

なお、第1保留表示と第2保留表示とを特に区別しない場合には、単に、「保留表示」とも称する。

【0048】

遊技盤2における遊技領域の左側部分には、通過ゲート41と、普通図柄表示器20と、普図保留表示器25Cとが設けられている。通過ゲート41を通過した遊技球は、例えば図2に示すゲートスイッチ21によって検出される。通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたことに基づいて、普図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、普通図柄表示器20において実行される普図ゲーム（後述）を実行するための普図始動条件が成立する。

【0049】

普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクスのLED等から構成される。普通図柄表示器20は、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。なお、普通図柄を可変表示させる可変表示ゲームを普図ゲーム（又は「普通図ゲーム」）とも称する。なお、普図始動条件は成立したが普図開始条件（後述）が成立していない普図ゲームに関する情報は、保留データ（普図保留情報）として記憶（保留）される。

【0050】

普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、例えば点灯させるLEDの数によって、保留データ（普図保留情報）に基づく普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数とは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたときには直ちに実行されずに実行が一旦保留されている普図ゲームの数である。ゲートスイッチ21による遊技球の検出によって、普図ゲームを実行するための普図始動条件は成立した場合であっても、普図ゲームの開始を許容する普図開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した普図ゲームが実行中である場合）には、当該普図ゲームの実行は保留される（当該普図ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、普図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった普図ゲームのゲーム数である。普図保留記憶数は、普図開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

【0051】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には、画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。

【0052】

画像表示装置5の表示領域には、飾り図柄表示エリアが配置されている。飾り図柄表示エリアでは、各々を識別可能な複数種類の識別情報である飾り図柄が可変表示される。飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。画像表示装置5は、第1特別図柄表示装置4Aが実行する第1特図ゲーム（第1特図を用いた特図ゲーム）、又は、第2特別図柄表示装置4Bが実行する第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）に対応して、表示領域（飾り図柄表示エリア）において、複数種類の飾り図柄の可変表示を実行する。

【0053】

一例として、図 1 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R が配置されている。特図ゲーム（第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲーム）の開始に対応して、即ち、特図（第 1 特図又は第 2 特図）の変動の開始に対応して、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の夫々において、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、特図ゲームの終了に対応して、即ち、特図の停止表示に対応して、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の夫々において、可変表示結果となる飾り図柄（確定飾り図柄、最終停止図柄とも称する）が停止表示される。つまり、画像表示装置 5 の表示領域（飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R）では、第 1 特図ゲーム（又は第 2 特図ゲーム）と連動（対応）して、飾り図柄の変動が開始され、確定飾り図柄（最終停止図柄とも称する）が停止表示される。なお、飾り図柄表示エリア 5 L に対応する飾り図柄を左図柄、飾り図柄表示エリア 5 C に対応する飾り図柄を中図柄、飾り図柄表示エリア 5 R に対応する飾り図柄を右図柄とも称する。

10

【0054】

飾り図柄は、例えば 8 種類の図柄（英数字、漢数字、英文字、図形、所定のモチーフに関連するキャラクタ画像等）で構成される。夫々の飾り図柄には、夫々の飾り図柄に対応する図柄番号が付されている。一例として、英数字「1」～「8」の飾り図柄の夫々には図柄番号「1」～「8」の夫々が付されていけばよい。なお、飾り図柄は 8 種類に限定されず、何種類であってもよい（例えば 7 種類や 9 種類など）。

【0055】

なお、特別図柄の可変表示結果（特図表示結果とも称する）である確定特別図柄を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示や、飾り図柄の可変表示結果である確定飾り図柄（最終停止図柄）を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示や、普通図柄の可変表示結果（普図表示結果とも称する）である確定普通図柄を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示を、完全停止表示、最終停止表示、又は、導出表示（又は、単に「導出」）とも称する。なお、飾り図柄の変動開始タイミング及び変動終了タイミングは、特別図柄の変動開始タイミング及び変動終了タイミングと必ずしも一致していなくてもよく、特別図柄の変動時間（特図変動時間）内に、飾り図柄の変動時間が収まっていればよい。

20

【0056】

即ち、飾り図柄の変動開始タイミングが特別図柄の変動開始タイミングよりも遅くてもよいし、特別図柄の変動終了タイミング（確定特別図柄の停止表示タイミング）が飾り図柄の変動終了タイミング（確定飾り図柄の停止表示タイミング）よりも遅くてもよい。例えば、確定飾り図柄の停止表示後に所定演出の実行を開始し、当該所定演出の実行の終了時に確定特別図柄を停止表示させてもよい。

30

【0057】

また、画像表示装置 5 の表示領域では、完全停止表示（最終停止表示、導出表示）とは異なる停止表示が行われる場合がある。例えば、飾り図柄の可変表示が開始されてから確定飾り図柄が導出表示されるまでの間に飾り図柄を仮に停止表示させる仮停止表示が行われる場合がある。具体的には、例えば、所定演出（例えば、滑り演出（後述）や擬似連演出（後述）や再抽選演出（後述）等）が行われるときに飾り図柄の仮停止表示が行われる。なお、上記所定演出の一部を構成するものとして飾り図柄の仮停止表示が行われてもよいし、上記所定演出の実行に伴って飾り図柄の仮停止表示が行われてもよい。つまり、飾り図柄の仮停止表示は上記所定演出の一部であると捉えてもよいし、上記所定演出とは別物であると捉えてもよい。なお、仮停止表示には、変動速度が「0」となった飾り図柄が、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせつつ停留して表示させるものや、所定時間（例えば 1 秒間）よりも短い時間、微少な揺れや伸縮なども生じさせずに停止表示させるものなどが含まれる。

40

【0058】

また、画像表示装置 5 の表示領域には、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L、及び、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R が配置されている。第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L

50

では、第1保留表示器25Aと同様、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する第1保留表示が行われる。つまり、現在、実行が保留されている第1特図ゲームの数を特定可能に表示する。第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、第2保留表示器25Bと同様、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する第2保留表示が行われる。つまり、現在、実行が保留されている第2特図ゲームの数を特定可能に表示する。

【0059】

なお、第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、例えば右詰めで、第1保留表示が行われるようにしてもよい。つまり、新たな第1始動条件の成立によって第1特図ゲームの保留数が増加したときは、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに他の第1保留表示がなければ、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右側（画像表示装置5の表示領域の中央側）に増加分の第1特図保留情報に対応する保留表示として新たな第1保留表示を追加し、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに他の第1保留表示があれば、当該他の第1保留表示の左側（複数の他の第1保留表示があれば最も左側の第1保留表示の更に左側）に上記新たな第1保留表示を追加するようにしてもよい。また、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに複数の第1保留表示がある場合に、新たな第1開始条件の成立によって第1特図ゲームの保留数が減少したときは、減少分の第1特図保留情報に対応する保留表示に相当する第1始動入賞記憶表示エリア5HLの最も右側に表示されている第1保留表示（一番古くから表示されている第1保留表示）を消去し、他の第1保留表示の夫々を、消去した第1保留表示側（右側）に移動（シフト）する。

【0060】

また、第2始動入賞記憶表示エリア5HRでは、例えば左詰めで、第2保留表示が行われるようにしてもよい。つまり、新たな第2始動条件の成立によって第2特図ゲームの保留数が増加したときは、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに他の第2保留表示がなければ、第2始動入賞記憶表示エリア5HRの左側（画像表示装置5の表示領域の中央側）に増加分の第2特図保留情報に対応する保留表示として新たな第2保留表示を追加し、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに他の第2保留表示があれば、当該他の第2保留表示の右側（複数の他の第2保留表示があれば最も右側の第2保留表示の更に右側）に上記新たな第2保留表示を追加するようにしてもよい。また、第2始動入賞記憶表示エリア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って第2特図ゲームの保留数が減少したときは、減少分の第2特図保留情報に対応する保留表示に相当する第2始動入賞記憶表示エリア5HRの最も左側に表示されている第2保留表示（一番古くから表示されている第2保留表示）を消去し、他の第2保留表示の夫々を、消去した第2保留表示側（左側）に移動（シフト）する。

【0061】

なお、第1始動入賞記憶表示エリア5HLと第2始動入賞記憶表示エリア5HRとを特に区別しない場合には、単に、「始動入賞記憶表示エリア5H」とも称する。

【0062】

また、画像表示装置5の表示領域には、アクティブ表示エリア（今回表示エリア、アクティブ保留表示エリア、消化時表示エリアなどとも称する）AHAが配置されている。アクティブ表示エリアには、開始条件の成立によって始動入賞記憶表示エリア5Hから保留表示が消去されることに基づいてアクティブ表示（消化時表示、今回表示などとも称する）が表示される。例えば、第1開始条件の成立によって第1始動入賞記憶表示エリア5HLの最も右側に表示されている第1保留表示がアクティブ表示エリアAHAに移動（シフト）してアクティブ表示が表示され、第2開始条件の成立によって第2始動入賞記憶表示エリア5HRの最も左側に表示されている第2保留表示がアクティブ表示エリアAHAに移動（シフト）してアクティブ表示が表示される。なお、アクティブ表示エリアAHAに移動（シフト）する直前の保留表示の表示態様とアクティブ表示エリアAHAに移動（シフト）した直後のアクティブ表示の表示態様とは異なるものであってもよい。即ち、アクティブ表示にシフトする際に表示態様が変化してもよい。なお、以下、ある保留表示Mが消去されることに基づいて表示されるアクティブ表示を保留表示Mに対応するアクティブ

表示とも称する場合がある。即ち、「保留表示に対応するアクティブ表示」における「対応する」とは、保留表示が消えることによって飾り図柄等の可変表示が開始される際に、アクティブ表示が、保留表示の少なくとも一部を引き継いで表示されたり、保留表示と類似の態様で表示されたり（例えば、同じキャラクタが描かれている場合など）することを含んだ概念である。

【0063】

本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、アクティブ表示エリアA H Aは、図1に示すように、第1始動入賞記憶表示エリア5 H Lと第2始動入賞記憶表示エリア5 H Rとの間に配置されているが、アクティブ表示エリアA H Aは、画像表示装置5の表示領域の何れかの位置に配置されていればよい。

10

【0064】

遊技盤2における遊技領域には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一又は複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口の何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、何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。

【0065】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

20

【0066】

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。

30

【0067】

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31 Aが取り付けられている。スティックコントローラ31 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31 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。

40

【0068】

スティックコントローラ31 A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。

【0069】

50

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 3 1 A 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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B 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 3 1 B 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 3 1 B 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が設けられていればよい。

【0070】

遊技機用枠 3 の遊技領域の周辺部には、音声出力部材が設けられている。図 1 に示した一例では、遊技機用枠 3 の左右上部位置に、スピーカ 8 U L、スピーカ 8 U R を設置し、上皿の左右斜下部（下皿の左右斜上部）に、スピーカ 8 L L、スピーカ 8 L R を設置している。以下、スピーカ 8 U L、8 U R、8 L L、8 L R の夫々を特に区別しない場合には、単に、スピーカ 8 と称する。スピーカ 8 は、音声（音及び声）を出力（再生）する。例えば、スピーカ 8 は、遊技機 1 の遊技の進行状況に応じて演出音（効果音とも称する）を出力し、遊技機 1 の状況に応じて警告音を出力する。

【0071】

演出音には、音楽、検出音、応答音、報知音などが含まれる。演出音における音楽とは、例えば、遊技の進行状況に応じて出力される B G M、歌などである。演出音における検出音とは、例えば、スイッチやセンサによる検出結果（例えば、第 1 始動入賞口等への入賞の検出など）に応じて出力される音、声（セリフ、メッセージ）などである。演出音における応答音とは、例えば、プッシュボタン 3 1 B への操作行為に応じて出力される音、声などである。なお、プッシュボタン 3 1 B への操作行為は、プッシュセンサによって検出されるものでもあるため、プッシュボタン 3 1 B への操作行為に応じて出力される応答音は検出音でもある。演出音における報知音とは、例えば、プッシュボタン 3 1 B への操作行為を要求するために報知する音、声や、リーチ状態（後述）の移行時にリーチ状態に移行する旨を報知する音、声や、大当たり遊技状態への移行前に大当たり遊技状態に移行する旨を予告又は示唆する音、声などである。

【0072】

警告音の一例は、遊技球が下皿に過剰に保持（貯留）されているときに出力される警告音、ガラス扉（非図示）が開放しているときに出力される警告音などである。

【0073】

遊技機用枠 3 の遊技領域の内部及び周辺部には、演出又は装飾として動作する可動役物（可動体）が設けられている。図 1 に示した一例では、画像表示装置 5 の上部位置に、第 1 位置（図 1 に示した初期位置）から第 2 位置（下端位置。例えば画像表示装置 5 の表示領域の前面の位置）迄移動可能な可動役物 1 7 が設けられている。

【0074】

また、遊技機用枠 3 の遊技領域の内部及び周辺部には、演出又は装飾として発光する発光部材（発光体）が設けられている。図 1 に示した一例では、可動役物 1 7 に発光部材 9 C C を設置し、画像表示装置 5 の左右位置に発光部材 9 C L、発光部材 9 C R を設置し、遊技機用枠 3 の上部位置に発光部材 9 U、遊技機用枠 3 の左右位置に発光部材 9 S L、発光部材 9 S R を設置している。以下、発光部材 9 C C、9 C L、9 C R、9 U、9 S L、9 S R の夫々を特に区別しない場合には、総称してランプ 9 と称する。ランプ 9 は、例えば、1 以上の L E D から構成されたものであってもよいし、フラッシュランプから構成されるものであってもよい。発光部材 9 U は、回転部を有する回転灯（例えばパトランプ）であってもよい。また、上記以外にも、例えば、遊技領域における各構造物（例えば、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲などに、種々の発光部材を設置してもよい。

【0075】

上述した画像表示装置 5、スピーカ 8、ランプ 9、可動役物 1 7 は演出を実行する演出装置であるが、遊技機 1 は、例えば、振動部を有する装置、送風部を有する装置など他の演出装置を備えていてもよい。

10

20

30

40

50

【0076】

なお、各構成の配置位置（設置位置）は、一例であって、他の位置に配置されていてもよい。例えば、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20が、遊技領域の同一側（右側部分又は左側部分）に設けられていてもよい。また例えば、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cが、遊技領域の同一側（右側部分又は左側部分）に設けられていてもよい。

【0077】

次に、パチンコ遊技機1における遊技の進行を概略的に説明する。

【0078】

パチンコ遊技機1では、普図始動条件が成立した後に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。普図ゲームでは、普通図柄
の可変表示を開始させた後（普通図柄の変動を開始させた後）、普図変動時間となる所定
時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）
する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図
柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる
。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、
普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズ
レ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変
入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（
傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【0079】

パチンコ遊技機1では、第1始動条件が成立した後に第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による特図ゲーム（第1特図ゲーム）が開始され、第
2始動条件が成立した後に第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による特図ゲーム（第2特図ゲーム）が開始される。特図ゲームでは、特別図柄の
可変表示を開始させた後（特別図柄の変動を開始させた後）、特図変動時間としての可変
表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を
導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示
されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄が確
定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。なお、大当り図柄や小当り図柄と
は異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小
当り」としてもよい。

【0080】

本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字
を示す特別図柄を大当り図柄とし、「—」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としてい
る。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームにおける大当り図柄、ハズレ
図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2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、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0081】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、パチンコ遊技機1は、特定
遊技状態である大当り遊技状態に制御される。パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態にお
いて、特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口を開放状態に制御する。大入賞口が開放
状態に制御される大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な有利状態の一例である。また
、特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、パチンコ遊技機1は、大当
り遊技状態とは異なる特殊遊技状態である小当り遊技状態に制御される。

【0082】

具体的には、パチンコ遊技機1は、特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった
後の大当り遊技状態において、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともい
う）を、所定の回数（所定のラウンド数）、実行する。ラウンドは、大入賞口の開放サイ

10

20

30

40

50

クルである。パチンコ遊技機 1 は、各ラウンド（各回のラウンド）において、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉を開閉させて、大入賞口の状態（開放状態、閉鎖状態）を変化させる。例えば、パチンコ遊技機 1 は、ラウンドの開始時に大入賞口扉を開いて大入賞口を閉鎖状態から開放状態に変化させ、大入賞口を開放状態に維持し、その後、大入賞口扉を閉じて大入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させて、1 回のラウンドを終了させる。

【0083】

なお、ラウンドの開始時に大入賞口扉を直ちに開いて大入賞口を閉鎖状態から開放状態に変化させる態様ではなく、ラウンドの開始時には大入賞口扉を直ちに開かず大入賞口を閉鎖状態に維持し、その後、大入賞口扉を開いて大入賞口を閉鎖状態から開放状態に変化させる態様としてもよい。また、ラウンドの終了時に大入賞口扉を閉じて大入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させる態様ではなく、入賞口扉を閉じて大入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させて閉鎖状態に維持し、その後、ラウンドを終了させる態様としてもよい。

10

【0084】

パチンコ遊技機 1 は、1 回のラウンドにつき 1 回、大入賞口を開放状態に変化させる（1 回のラウンド中に、大入賞口を開放状態→閉鎖状態と変化させる）。なお、パチンコ遊技機 1 は、1 回のラウンドにつき複数回、大入賞口を開放状態に変化させてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 は、1 回のラウンドにつき 2 回、大入賞口を開放状態に変化させてもよい（1 回のラウンド中に、大入賞口を開放状態→閉鎖状態→開放状態→閉鎖状態と変化させてもよい）。

20

【0085】

パチンコ遊技機 1 は、大当たり遊技状態において、ラウンドの実行回数が所定の上限回数に達するまで、ラウンドを繰り返し実行する。なお、パチンコ遊技機 1 は、ラウンドの実行回数が所定の上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行を終了してもよい。

【0086】

なお、所定の上限回数は、1 種類（例えば、常に 10 回）であってもよいし、複数種類であってもよい。例えば、所定の上限回数は、複数種類の回数（例えば、2 回、8 回、16 回）のなかから選択（抽選）された何れかの回数であってもよい。

【0087】

30

ラウンドにおいて大入賞口は、大入賞口扉を開いた後に所定の上限開放時間が経過するか、大入賞口への所定個数（例えば 9 個）の入賞が発生するか、の何れかの条件が成立するまで開放状態に維持される。なお、所定の上限開放時間は、1 種類（例えば、常に 29 秒間）であってもよいし、複数種類であってもよい。例えば、所定の上限開放時間は、複数種類の時間（例えば、0.1 秒間、29 秒間）のなかから選択（抽選）された何れかの時間であってもよい。

【0088】

ラウンドにおいて大入賞口は、所定の時間（閉鎖期間）が経過するまでの期間、閉鎖状態（ラウンドにおける閉鎖状態）に維持される。例えば、大入賞口を閉鎖状態から開放状態に変化してラウンドが開始する態様の場合には、大入賞口は、大入賞口扉を閉じた後に所定の時間（閉鎖期間）が経過するまでの期間、閉鎖状態に維持される。また例えば、大入賞口を閉鎖状態に維持したままラウンドが開始する態様の場合には、大入賞口は、ラウンドの開始した後に所定の時間（閉鎖期間）が経過するまでの期間、閉鎖状態に維持される。所定の時間（閉鎖期間）は、1 種類（例えば、常に 3 秒間）であってもよいし、複数種類であってもよい。例えば、所定の時間（閉鎖期間）は、複数種類の時間（例えば、1 秒間、3 秒間）のなかから選択（抽選）された何れかの時間であってもよい。

40

【0089】

以上から、パチンコ遊技機 1 は、大当たり遊技状態において、例えば、大入賞口を開放状態（29 秒間）→閉鎖状態（3 秒間）と変化させる各ラウンドを 8 回実行したり、大入賞口を開放状態（29 秒間）→閉鎖状態（3 秒間）と変化させる各ラウンドを 16 回実行し

50

たり、大入賞口を開放状態（0.1秒間）→閉鎖状態（1秒間）→開放状態（0.1秒間）→閉鎖状態（1秒間）と変化させる各ラウンドを2回実行したりすることができる。また、パチンコ遊技機1は、大当たり遊技状態において、大入賞口を開放状態（2.9秒間）→閉鎖状態（3秒間）と変化させる各ラウンドを8回実行した後に大入賞口を開放状態（0.1秒間）→閉鎖状態（1秒間）と変化させる各ラウンドを8回実行したりすることもできる。

【0090】

なお、大当たり遊技状態におけるラウンドのうち、上限開放時間が比較的長いラウンド（例えば、開放状態が2.9秒間であるラウンド）は通常開放ラウンドとも称され、上限開放時間が比較的短いラウンド（例えば、開放状態が0.1秒間であるラウンド）は短期開放ラウンドとも称される。

10

【0091】

また、大当たり図柄である特別図柄のうち、通常開放ラウンドに対応する大当たり図柄（後に通常開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態に制御される大当たり図柄）を、通常開放ラウンド大当たり図柄と称する場合がある。大当たり図柄である特別図柄のうち、短期開放ラウンドに対応する大当たり図柄（後に短期開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態に制御される大当たり図柄）を、短期開放ラウンド大当たり図柄と称する場合がある。

【0092】

特図ゲームにおける確定特別図柄として通常開放ラウンド大当たり図柄が導出された後に制御される大当たり遊技状態（通常開放大当たり状態）では、通常開放ラウンドが所定の回数（所定のラウンド数）、実行される。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当たり図柄が導出された後に制御される大当たり遊技状態（短期開放大当たり状態）では、短期開放ラウンドが所定の回数（所定のラウンド数）、実行される。なお、短期開放大当たり状態に比べ通常開放大当たり状態の方が通常開放ラウンドの実行回数が多くなるなどしていれば、通常開放大当たり状態において通常開放ラウンドの他に短期開放ラウンドを実行し、短期開放大当たり状態において短期開放ラウンドの他に通常開放ラウンドを実行してもよい。

20

【0093】

以上のように、パチンコ遊技機1は、特図ゲームでの可変表示結果が「大当たり」になった後に制御される大当たり遊技状態として、夫々の大当たり遊技状態において遊技者が得る価値、即ち、遊技者から見た有利度（例えば、賞球数（出玉数））を夫々異ならせた多様な大当たり遊技状態を用意（実現）することができる。

30

【0094】

短期開放ラウンドを用いない場合の一例として、ラウンド（通常開放ラウンド）を8回実行する大当たり遊技状態と、ラウンド（通常開放ラウンド）を16回実行する大当たり遊技状態とを用意することができる。なお、上記例において、夫々のラウンド（通常開放ラウンド）において大入賞口を開放状態に変化させる回数や、夫々の開放状態の時間（開放時間）に差異が無ければ、ラウンド（通常開放ラウンド）を16回実行する大当たり遊技状態では、ラウンド（通常開放ラウンド）を8回実行する大当たり遊技状態の2倍の出玉を期待できる。

40

【0095】

短期開放ラウンドを用いる場合の一例として、通常開放ラウンドを8回実行した後に短期開放ラウンドを8回実行する大当たり遊技状態（実質8ラウンドの大当たり遊技状態）と、実質8ラウンドの大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な、通常開放ラウンドを16回実行する大当たり遊技状態とを用意することができる。なお、上記例において、夫々の通常開放ラウンドにおいて大入賞口を開放状態に変化させる回数や、夫々の開放状態の時間（開放時間）に差異が無く、且つ、短期開放ラウンドで得られる出玉数が無視できる程度に少なければ、通常開放ラウンドを16回実行する大当たり遊技状態では、実質8ラウンドの大当たり遊技状態の2倍の出玉を期待できる。

50

【0096】

また、大入賞口扉を開いた後に上限開放時間が経過していなくても大入賞口への所定個数の入賞が発生した場合には大入賞口は開放状態から閉鎖状態に変化するが、当該所定個数に差を設けることにより、遊技者が得る価値を異ならせてもよい。例えば、上記所定個数を5個とした通常開放ラウンド（開放時間は29秒間）を8回実行する大当り遊技状態と、上記所定個数を5個とした通常開放ラウンド（開放時間は29秒間）を8回実行する大当り遊技状態よりも遊技者にとって有利な、上記所定個数を10個とした通常開放ラウンド（開放時間は29秒間）を8回実行する大当り遊技状態とを用意してもよい。

【0097】

また、大入賞口への入賞の発生に基づいて払い出される賞球の個数に差を設けることにより、遊技者が得る価値を異ならせてもよい。例えば、賞球数を6個とした通常開放ラウンドを16回実行する大当り遊技状態と、賞球数を6個とした通常開放ラウンドを16回実行する大当り遊技状態よりも遊技者にとって有利な、賞球数を12個とした通常開放ラウンドを16回実行する大当り遊技状態とを用意してもよい。

【0098】

また、当該大当り遊技状態自体によって遊技者が得る価値（当該大当り遊技状態の期間において遊技者が得る価値）に加えて、当該大当り遊技状態の後に制御されるパチンコ遊技機1の遊技状態や、当該大当り遊技状態の後に制御されるパチンコ遊技機1の遊技状態が維持される期間（例えば、時短回数、ST回数）の長さなどを異ならせることにより、当該大当り遊技状態以降において遊技者が得る価値を異ならせてもよい。

【0099】

なお、本実施形態では、パチンコ遊技機1は、特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後に制御される大当り遊技状態として、8R確変大当り（後述）となった後に制御される通常開放ラウンドを8回実行する大当り遊技状態と、16R確変大当り（後述）となった後に制御される通常開放ラウンドを16回実行する大当り遊技状態とを用意している。

【0100】

画像表示装置5の表示領域に配置されている飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームとのうち、何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、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、飾り図柄の可変表示が開始されてから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に、飾り図柄の可変表示状態が特定の可変表示の組み合わせの一部を構成する所定のリーチ状態となることがある。

【0101】

リーチ状態とは、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組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状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。なお、以下の説明において、リーチ状態となることをリーチが成立（リーチ成立）するとも称する。

【0102】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（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、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出（又はリーチ演出表示）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置5における表示動作のみならず、スピーカ8による音声出力動作や、ランプ9の発光動作（消灯

10

20

30

40

50

、点滅、点灯等）や、可動役物 17 の動作（静止、微動、移動等）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

【0103】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、演出パターンに応じて、リーチ演出後に大当たり組合せなどが最終停止表示される可能性（「大当たり期待度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）を異ならせてもよい。これにより、複数種類のリーチ演出の何れが実行されるかに応じて、即ち、何れのリーチ演出が出現させるかに応じて、大当たり期待度を異ならせることができる。一例として、本実施形態では、ノーマルリーチのリーチ態様と、ノーマルリーチに比べて大当たり期待度が高いスーパーリーチのリーチ態様とを予め設定（用意）している。

10

【0104】

なお、ある演出による大当たり期待度は、例えば、（大当たり時にその演出が実行される確率）×（大当たりになる確率）／{（大当たり時にその演出が実行される確率）×（大当たりになる確率）＋（大当たり時以外にその演出が実行される確率）×（大当たりにならない確率）}によって算出される。なお、ある演出が実行されると必ず「大当たり」になる場合、その演出の大当たり期待度は「1」である。ある演出によるスーパーリーチ期待度などについても同様である。

【0105】

また、飾り図柄の可変表示中には、可変表示演出の一態様として、飾り図柄などの可変表示動作によって実現される滑り演出や擬似連演出などが実行可能である。滑り演出とは、1 回の特図ゲームにおいて、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部にて飾り図柄を仮停止表示させた後に仮停止表示させた飾り図柄を再可変表示させる演出、又は、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仮停止表示させた後に仮停止表示させた飾り図柄の一部を再可変表示させる演出である。滑り演出によれば、仮停止表示させた飾り図柄を他の図柄に変更することができるため、例えば、非リーチ状態からリーチ状態になったように見せることができる。

20

【0106】

擬似連演出とは、1 回の特図ゲームにおいて、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部又は全部にて飾り図柄を仮停止表示させた後に仮停止表示させた飾り図柄を再可変表示させる演出である。擬似連演出における再可変表示は、1 回の特図ゲームに対して複数回（例えば最大 4 回）行うことができる。

30

【0107】

擬似連演出における再可変表示の回数（再可変表示回数）は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における、全部の飾り図柄が最初に仮停止するまでの可変表示（初回可変表示）の回数（1 回）と、全部の飾り図柄が最後に仮停止した後の再可変表示（最終可変表示）の回数（1 回）と、初回可変表示と最終可変表示の間の再可変表示の回数 X（X は 0 又は 1 以上）と、を合算した回数（X + 2）よりも 1 回少ない回数（X + 1）として把握される。また、再可変表示回数は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において全部の飾り図柄が仮停止表示される回数（仮停止回数）と同数となる。また、擬似連演出における再可変表示の回数を擬似連回数（又は擬似連変動回数）とも称する。つまり、擬似連回数と再可変表示回数と仮停止回数は同数となる。なお、1 回目、2 回目、3 回目、…と擬似連回数が増えることを「擬似連が継続する」とも称する。

40

【0108】

「擬似連」の可変表示演出において、再可変表示（再変動）が 1 回～4 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～5 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、本実施形態では、再可変表示（再変動）を 1 回又は 2 回行う例を示しているが（図 5 参照）、再可変表示（再変動）を 3 回以上行ってもよい。

【0109】

50

なお、擬似連演出は、リーチ成立前に行われてもよいし、リーチ成立後に行われてもよい。つまり、擬似連演出において、リーチ状態となる前に仮停止表示が行われてもよいし、リーチと状態となった後に仮停止表示が行われてもよい。

【0110】

滑り演出（擬似連演出も同様）は、何れかのリーチ演出、若しくはあるリーチ演出が実行される可能性があることや大当たり期待度が高いことなどを遊技者に予告、示唆するものであってもよい。以下、何れかのリーチ演出若しくはあるリーチ演出が実行される可能性があることや大当たり期待度が高いことなどを遊技者に予告、示唆する演出を予告演出と総称する場合がある。

【0111】

なお、滑り演出や擬似連演出とは異なる可変表示演出（可変表示動作）を予告演出として実行してもよい。例えば、変動開始タイミング（例えば、左図柄、中図柄、右図柄が同時に変動を開始する場合には当該同時に変動を開始するタイミング、また、左図柄、中図柄、右図柄が同時に変動を開始しない場合には最初に変動を開始する図柄が変動を開始するタイミング等）を通常時とは異ならせる演出や、左図柄、中図柄、右図柄の変動開始順序を通常時とは異ならせる演出を予告演出として実行してもよい。また、可変表示動作以外の表示動作を予告演出として実行してもよい。例えば、背景画像を通常時とは異ならせる演出や、保留表示を通常時とは異ならせる演出を予告演出として実行してもよい。また、予告演出は、表示動作以外の動作によるものであってもよい。例えば、予告演出は、スピーカ8による音声出力、ランプ9の発光、可動役物17の動作などによるものであってもよい。

【0112】

なお、予告演出による報知（予告、示唆）は、当該報知内容が実現するか否かを遊技者が認識するよりも前に行われるものであればよい。例えば、リーチ状態となる可能性を報知する予告演出は、リーチ状態（又は、非リーチ状態）となる前に行われるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を報知する予告演出は、確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に行われるものであればよい。

【0113】

予告演出のうちには、先読予告演出（「事前判定予告演出」ともいう）となるものが含まれていればよい。先読予告演出は、当該予告対象となる可変表示を開始するより前に、当該可変表示を可変表示結果が「大当たり」となるか否か等の特図ゲームの保留情報などに基づいて判定し（先読みし）、当該判定結果に基づいて実行する予告演出である。以下の説明において、先読予告演出の対象とする保留情報をターゲットの保留情報と称し、ターゲットの保留情報に対応する保留表示をターゲットの保留表示と称し、ターゲットの保留情報に対応する可変表示をターゲットの可変表示とも称する。また、先読予告演出は、ターゲットの保留情報の消化中に実行する場合（ターゲットの可変表示中を含むターゲットの保留情報の消化処理中に実行する場合）と、ターゲットの保留情報よりも前の保留情報の消化中に実行する場合と、ターゲットの保留情報の消化中、及びターゲットの保留情報よりも前の保留情報の消化中に実行する場合とがある。

【0114】

なお、先読予告演出として、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける第1保留表示や第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける第2保留表示の表示態様による保留演出が用意されていてもよい。保留演出には、第1始動入賞の発生時に第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加する第1保留表示や第2始動入賞の発生時に第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加する第2保留表示を予告態様で表示する演出（追加時保留演出）や、既に表示されている第1保留表示や第2保留表示が予告態様に変化（ある予告態様から他の予告態様への変化も含む。以下、同様）する演出（保留変化演出）や、第1保留表示や第2保留表示が予告態様に変化するときに行う演出であって画像表示装置5の表示領域においてキャラクタ等を保留表示に直接的に又は間接的に作用させる演出（保留作用演出）や、第1保留表示や第2保留表示が予告態様に変化しないときに行う演出であって画

10

20

30

40

50

像表示装置 5 の表示領域においてキャラクタ等を保留表示に直接的に又は間接的に作用させる演出（保留作用ガセ演出）などが含まれていてもよい。なお、保留作用演出が実行されたときには、作用対象である第 1 保留表示（又は第 2 保留表示）の表示態様は変化するが、保留作用ガセ演出が実行されたときには、第 1 保留表示（又は第 2 保留表示）の表示態様は変化しない。

【0115】

また、予告演出として、アクティブ表示エリア A H A におけるアクティブ表示の表示態様によるアクティブ表示演出が用意されていてもよい。アクティブ表示演出には、アクティブ表示エリア A H A に追加するアクティブ表示を予告態様で表示する演出（追加時アクティブ表示演出）や、既に表示されているアクティブ表示が予告態様に変化（ある予告態様から他の予告態様への変化も含む。以下、同様）する演出（アクティブ表示変化演出）や、アクティブ表示が予告態様に変化するときに行う演出であって画像表示装置 5 の表示領域においてキャラクタ等をアクティブ表示に直接的に又は間接的に作用させる演出（アクティブ表示作用演出）や、アクティブ表示が予告態様に変化しないときに実行する演出であって画像表示装置 5 の表示領域においてキャラクタ等をアクティブ表示に直接的に又は間接的に作用させる演出（アクティブ表示作用ガセ演出）などが含まれていてもよい。なお、アクティブ表示作用演出が実行されたときには、作用対象であるアクティブ表示の表示態様は変化するが、アクティブ表示作用ガセ演出が実行されたときには、アクティブ表示の表示態様は変化しない。

【0116】

アクティブ表示演出におけるアクティブ表示の表示態様は、当該変動以前（例えば、始動入賞時等）に判定してもよいし、当該変動時に判定してもよい。また、保留演出とアクティブ表示演出を合せて保留等演出と称する場合もある。

【0117】

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

【0118】

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

【0119】

本実施形態では、特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄となる特別図柄（「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄）のうち、「3」の数字を示す特別図柄又は「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、「大当たり」の一態様である「8 R 確変大当たり」となる。また、「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、「大当たり」の一態様である「16 R 確変大当たり」となる。8 R 確変大当たりとなったときや 16 R 確変大当たりとなったときに制御されるラウンドは通常開放ラウンドである。つまり、本実施形態では、「3」や「5」や「7」の数字を示す特別図柄は、通常開放ラウンド大当たり図柄である。

【0120】

なお、本実施形態では、上述のように「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には 8 R 確変大当たりとなるが、「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合に短期開放ラウンドが実行される「2 R 確変大当たり（「突確」とも称する）」となるようにしてもよい。この場合の「5」の数字を示す特別図柄は、短期開放ラウンド大当たり図柄（突

10

20

30

40

50

確図柄とも称する)となる。「大当り」における、「8 R 確変大当り」、「16 R 確変大当り」、「2 R 確変大当り」の別は、「大当り種別」と称する。

【0121】

16 R 確変大当りとなる場合には、具体的には「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始され、リーチ状態となって所定のリーチ演出が実行されるなどした後に、16 R 確変大当りに対応する大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。16 R 確変大当りに対応する大当り組合せの一例は、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rによって形成される所定の有効ライン(例えば、横に一直線)上に、図柄番号が奇数であって同一の飾り図柄が3個並んだもの(即ち、「1」、「1」、「1」と並んだもの、「3」、「3」、「3」と並んだもの、「5」、「5」、「5」と並んだもの、「7」、「7」、「7」と並んだもの)である。

10

【0122】

8 R 確変大当りとなる場合には、具体的には「3」又は「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始され、リーチ状態となって所定のリーチ演出が実行されるなどした後に、8 R 確変大当りに対応する大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。8 R 確変大当りに対応する大当り組合せの一例は、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rによって形成される所定の有効ライン上に、図柄番号が偶数であって同一の飾り図柄が3個並んだもの(即ち、「2」、「2」、「2」と並んだもの、「4」、「4」、「4」と並んだもの、「6」、「6」、「6」と並んだもの、「8」、「8」、「8」と並んだもの)である。

20

【0123】

なお、本実施形態では2 R 確変大当りを設けないが、2 R 確変大当りを設ける態様としたときに2 R 確変大当りとなる場合には、飾り図柄の可変表示が開始され、リーチ状態となって所定のリーチ演出が実行されるなどした後に、又は、リーチ状態になることなく、2 R 確変大当りに対応する大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されるようにすればよい。2 R 確変大当りに対応する大当り組合せの一例は、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rによって形成される所定の有効ライン上に、図柄番号が奇数であって異なる飾り図柄(少なくとも3個のうち1個が異なる飾り図柄)が3個並んだもの(例えば、「1」「3」「5」と並んだもの、「3」「5」「7」と並んだもの、「5」「5」「7」と並んだもの)や、所定の飾り図柄を含む組合せ(例えば、「1」「突確」「2」の組合せ等)である。

30

【0124】

なお、特図ゲームにおいて「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、16 R 確変大当りに対応する大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される場合と、表面上、8 R 確変大当りに対応する大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される場合とがあってもよい。

【0125】

16 R 確変大当りとなったことに基づいて、通常開放ラウンドが16回(ラウンド)実行される通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御(時間短縮制御)とともに確変制御(確率変動制御)が行われる。また、8 R 確変大当りとなったことに基づいて、通常開放ラウンドが8回(ラウンド)実行される通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確変制御が行われる。

40

【0126】

確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果が「大当り」となる確率は、確変制御が行われないうちに比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当り遊技状態の終了後に、所定のST回数(確変回数とも称する)の特図ゲームが実行されるときと、可変表示結果が「大当り」となるときとのうち、何れかの条件が先に成立したときに終了する。従って、確変制御が行われているときに可変表示結果が「大当り」とならなかった場合であっても、所定のST回数(確変回数)の特図ゲームを消化した場合には、確変制御は終了する。なお、所定のST回数は、例えば70回である。

50

【0127】

また、時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）は、時短制御が行われないうちに比べて短縮される。時短制御は、大当たり遊技状態の終了後に、所定の時短回数の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることとのうち、何れかの条件が先に成立したときに終了する。従って、時短制御が行われているときに可変表示結果が「大当たり」とならなかった場合であっても、所定の時短回数の特図ゲームを消化した場合には、時短制御は終了する。なお、所定の時短回数は、例えば70回である。

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

時短制御と高開放制御とがともに行われる遊技状態は、時短状態又は高ベース状態とも称される。また、確変制御が行われる遊技状態は、高確状態又は確変状態とも称される。時短状態（高ベース状態）や、高確状態（確変状態）は、遊技者にとって有利な有利状態の一例である。

【0131】

確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態、即ち、高確状態（確変状態）であって高ベース状態（時短状態）でもある遊技状態は、高確高ベース状態又は時短付確変状態とも称される。確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない遊技状態、即ち、高確状態（確変状態）であるが高ベース状態（時短状態）ではない遊技状態は、高確低ベース状態又は時短無確変状態とも称される。なお、高確高ベース状態（時短付確変状態）のみを「確変状態」ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態、即ち、高確状態（確変状態）ではないが高ベース状態（時短状態）である遊技状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御も行われない遊技状態は、即ち、高確状態（確変状態）でも高ベース状態（時短状態）でもない遊技状態は、低確低ベース状態とも称される。低確低ベース状態は、確変制御も時短制御も高開放制御も行われない通常の状態であるため、高確高ベース状態や高確低ベース状態や低確高ベース状態などと区別して、「通常状態」と称することもある。なお、大当たり遊技状態ではない遊技状態を、大当たり遊技状態と区別して、「通常状態」と称することもある。パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように電源投入後に初期化処理が実行された後の状態）は、通常状態である。

【0132】

以上のように、本実施形態では、8 R 確変大当り又は16 R 確変大当りとなったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、所定回数（例えば70回）、高確高ベース状態に制御される。

【0133】

なお、本実施形態では、大当り（8 R 確変大当り、16 R 確変大当り）となった後の時短回数とST回数（確変回数）とが同一（共に70回）であるが、大当り（8 R 確変大当り、16 R 確変大当り）となった後の時短回数とST回数（確変回数）とを異ならせてもよい。また、本実施形態では、8 R 確変大当りとなった後のST回数（確変回数）と16 R 確変大当りとなった後のST回数（確変回数）とが同一（共に70回）であるが、8 R 確変大当りとなった後のST回数（確変回数）と16 R 確変大当りとなった後のST回数（確変回数）とを異ならせてもよい。また、本実施形態では、8 R 確変大当りとなった後の時短回数と16 R 確変大当りとなった後の時短回数とが同一（共に70回）であるが、8 R 確変大当りとなった後の時短回数と16 R 確変大当りとなった後の時短回数とを異ならせてもよい。

【0134】

なお、本実施形態では2 R 確変大当りを設けないが、2 R 確変大当りを設ける態様としたときには、2 R 確変大当りとなったことに基づいて、短期開放大当り状態に制御され、その終了後には、16 R 確変大当り又は8 R 確変大当りとなったときと同様、時短制御とともに確変制御が行われるようにしてもよい。

【0135】

なお、本実施形態では、確変制御が行われているときに可変表示結果が「大当り」とならなかった場合であっても所定のST回数（確変回数）の特図ゲームを消化した場合には、確変制御は終了するが、ST回数（確変回数）を設けずに可変表示結果が「大当り」となるまで確変制御が終了しないようにしてもよい。即ち、次回大当りとなるまで確変制御を継続させる確変大当りを設けるようにしてもよい。次回大当りとなるまで確変制御を継続させる確変大当りを設けるときには、終了後に確変制御が行われない通常大当りを更に設けるようにしてもよい。例えば、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、確変制御を行わない（時短制御や高開放制御は行われても行われなくてもよい）、8 R 通常大当りを設けるようにしてもよい。

【0136】

また、大当り遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて高確状態を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了するようにしてもよい。このような態様とするときには、所定のST回数（確変回数）の特図ゲームを消化する迄は確変転落抽選を行わずに、所定のST回数（確変回数）の特図ゲームを消化した後の各ゲームにおいて確変転落抽選を行うようにしてもよい。時短制御や高開放制御についても同様である。

【0137】

飾り図柄について、再抽選演出が実行されることがある。例えば、再抽選演出として、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて、8 R 確変大当りに対応する大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、16 R 確変大当りに対応する大当り組合せとなる飾り図柄と、8 R 確変大当りに対応する大当り組合せとなる飾り図柄のうち何れかを、確定飾り図柄として最終停止表示させるようにしてもよい。なお、本実施形態では2 R 確変大当りを設けないが、2 R 確変大当りを設ける態様としたときに、2 R 確変大当りに対応する大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた場合も同様である。

【0138】

また、8 R 確変大当りに対応する大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、8回目のラウンドが終了するまでの期間（若しくは、8回目のラウンドの終了後、次の可変表示ゲームが開始されるまで期間）にて、当該大当りが16 R 確変大当りである

ことを報知するラウンド数昇格演出を実行するようにしてもよい。なお、本実施形態では2R確変大当りを設けないが、2R確変大当りを設ける態様としたときに、2R確変大当りに対応する大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された場合も同様である。

【0139】

また、本実施形態では通常大当りを設けないが、通常大当りを設けたときに通常大当りに対応する大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、最終のラウンドが終了するまでの期間（若しくは、最終のラウンドの終了後、次の可変表示ゲームが開始されるまで期間）にて、当該大当りが確変大当りであることを報知する確変昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0140】

なお、ラウンド中に実行される昇格演出（ラウンド数昇格演出、確変昇格演出）を大当り中昇格演出（大当り中ラウンド数昇格演出、大当り中確変昇格演出）と称し、最終のラウンドが終了してから実行される昇格演出（ラウンド数昇格演出、確変昇格演出）をエンディング昇格演出（エンディングラウンド数昇格演出、エンディング確変昇格演出）と称することもある。

【0141】

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2などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0142】

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

【0143】

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、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送するスイッチ回路110、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号をソレノイド81、82に伝送するソレノイド回路111などが搭載されている。

【0144】

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8、ランプ9及び可動役物17など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。

【0145】

音声制御基板13は、演出制御基板12とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ8から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板14は、演出制御基板12とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、ランプ9などにおける点灯／消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。役物制御基板16は、演出制

10

20

30

40

50

御基板 1 2 とは別個に設けられた役物動作制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、可動役物 1 7 の駆動させるアクチュエータ（非図示）に駆動信号を出力する回路などが搭載されている。

【0146】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を送送する配線が接続されている。ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 は、例えばセンサと称されるものなどのように、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。なお、遊技機 1 は、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントス
10
イッチ 2 3 に加え、同様に主基板 1 1 に接続する他のスイッチ（例えば、ガラス扉（非図示）の開閉状態を検知するスイッチ、遊技盤 2 自体の開閉状態を検知するスイッチ、不正な振動を検知するためのスイッチ、不正な電磁波を検知するためのスイッチ）を備えていてもよい。また、主基板 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C などの表示制御を行うための指令信号を送送する配線が接続されている。

【0147】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。
20

【0148】

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

【0149】

なお、夫々の演出制御コマンドを構成する情報は、例えば、ROM 1 0 1 内のコマンドテーブルに記憶されていてもよい。ある演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するときには、当該演出制御コマンドを送信するための設定として、上記コマンドテーブルにおける当該演出制御コマンドの記憶アドレスを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納すればよい。その後、遊技制御用タイマ割込み処理（図 1 1）のコマンド制御処理（ステップ S 1 7）が実行されることなどにより、上述のように設定された演出制御コマンドが、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。
30

【0150】

図 3（A）に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。
40

【0151】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を通知する可変表示結
50

果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図3(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「16R確変大当り」であるか「8R確変大当り」であるかの決定結果や大当り種別の決定結果に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0152】

コマンド8F00Hは、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける、確定飾り図柄（最終停止図柄）を指定する図柄確定指定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。コマンド9F00(H)は、客待ちデモンストレーションを指定する客待ちデモ指定コマンドである。

10

【0153】

コマンドA0XXHは、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA1XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【0154】

20

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当り状態や短期開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「16」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0155】

コマンドB100Hは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて第1始動入賞が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞通知コマンドである（第1始動口入賞指定コマンド、第1始動口入賞時コマンドと称する場合もある）。

30

【0156】

コマンドB200Hは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて第2始動入賞が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞通知コマンドである（第2始動口入賞指定コマンド、第2始動口入賞時コマンドと称する場合もある）。

40

【0157】

コマンドC1XXHは、第1始動入賞記憶表示エリア5HLなどにて第1特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、第2始動入賞記憶表示エリア5HRなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。

【0158】

例えば、第1始動入賞が発生した場合（第1特図保留記憶数が増加した場合）には、保留記憶情報として、第1始動口入賞通知コマンドとともに第1保留記憶数通知コマンドを送信する。また、第2始動入賞が発生した場合（第2特図保留記憶数が増加した場合）に

50

は、保留記憶情報として、第2始動口入賞通知コマンドとともに第2保留記憶数通知コマンドを送信する。なお、第1始動入賞が発生した場合に第1始動口入賞通知コマンドや第1保留記憶数通知コマンドに加えて第2保留記憶数通知コマンドを送信してもよいし、第2始動入賞が発生した場合に第2始動口入賞通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに加えて第1保留記憶数通知コマンドを送信してもよい。また、第1特図保留記憶数（又は第2特図保留記憶数）が増加した場合に、第1始動入賞記憶表示エリア5HL（又は第2始動入賞記憶表示エリア5HR）などにおいて表示する第1特図保留記憶数（第2特図保留記憶数）の加算を指定する第1保留記憶数加算指定コマンド（又は第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信し、第1特図保留記憶数（又は第2特図保留記憶数）が減少した場合に、第1特図保留記憶数（又は第2特図保留記憶数）の減算を指定する第1保留記憶数減算指定コマンド（又は第2保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

10

【0159】

なお、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて又は加えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。また、合計保留記憶数の加算（又は減算）を指定する合計保留記憶数加算指定コマンド（合計保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

【0160】

コマンドC4XXH及びコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当たり」となるか否かの判定結果、大当たり種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動カテゴリが特定パターン（後述）に対応する変動カテゴリとなるか否かの判定結果を示す変動カテゴリ指定コマンド（変動カテゴリコマンドとも称する）である。変動カテゴリとは、変動パターン種別とも称され、飾り図柄の変動パターンを種類別に分類（集約）したときの名称である。換言すれば、変動カテゴリとは、共通のグループにカテゴライズされる1以上の飾り図柄の変動パターンを含む、各グループのグループ名である。

20

【0161】

本実施形態では、入賞時乱数値判定処理（図16）において、始動入賞の発生時に、一部の場（高ベース状態等において第1始動入賞があった場合）を除いて、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3に基づいて、変動カテゴリが特定パターン（後述）に対応する変動カテゴリとなるか否かを判定する。そして、変動カテゴリコマンドのEXTデータに、その判定結果に対応する値を設定し、演出制御基板12に対して送信する制御を行う。演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、始動入賞の発生時に、主基板11から送信された変動カテゴリコマンドに設定されている値に基づいて、当該始動入賞に基づく可変表示がスーパーリーチとなるか否かなどを認識できる。

30

【0162】

なお、変動パターン指定コマンドや可変表示結果通知コマンドなどの演出制御コマンドは、演出制御用CPU120が、1以上の演出装置（画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、可動役物17など）を制御する際に用いられる。以下、画像表示装置5における表示動作の制御に用いられる演出制御コマンドを表示制御コマンドとも称し、スピーカ8による音声出力動作を制御するために用いられる演出制御コマンドを音声制御コマンドとも称し、ランプ9の発光動作を制御するために用いられる演出制御コマンドをランプ制御コマンドとも称し、可動役物17の動作を制御するために用いられる演出制御コマンドを役物制御コマンドとも称する。なお、演出制御コマンドのうちには、表示制御コマンド、かつ、音声制御コマンド、かつ、ランプ制御コマンド、かつ、役物制御コマンドであるものなど、複数の演出装置に関係するものが存在してもよい。

40

【0163】

コマンドD0XXは、大入賞口への遊技球の入賞があったことを通知する大入賞口入賞通知コマンドである（大入賞口入賞指定コマンドと称する場合もある）。大入賞口入賞通

50

知コマンドは、例えば、大入賞口を遊技球が通過したときに、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。

【0164】

コマンド E0XX は、磁気異常が発生したことを報知することを指定する磁気異常報知指定コマンドである。例えば、遊技領域 2 の所定領域の背面に磁石センサ（非図示、磁気センサともいう）が設けられ、磁気異常報知指定コマンドは、磁石センサが異常を検出したときに（異常値を示した磁石センサ信号の入力があったときに）、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。なお、磁石センサは、例えば、磁石を用いて不正に遊技球を入賞口に誘導させるような行為があった場合に異常を検出する。なお、磁気異常の検出方法として、基準値を常に一定とし異常値を検出してもよいし、電源投入時の磁気の値を基準値とし異常値を検出してもよい。

10

【0165】

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

20

【0166】

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

30

【0167】

図 4 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 4 に示すように、本実施形態では、主基板 11 の側において、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、変動カテゴリ決定用の乱数値 MR3、普図表示結果決定用の乱数値 MR4、変動パターン決定用の乱数値 MR5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0168】

乱数回路 104 は、これらの乱数値 MR1～MR5 の一部又は全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU 103 は、例えば図 8 に示す遊技制御カウンタ設定部 154 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 104 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 MR1～MR5 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

40

【0169】

続いて、飾り図柄の変動パターンについて説明する。以下、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンを「ハズレ変動パターン」と称する。ハズレ変動パターンには、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した「非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」「非リーチ（ハズレ）変動パターン」とも称する）」や、可変表示結果が「ハズレ」とな

50

る場合のうち飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した「リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」とも称する）」が含まれる。

【0170】

また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した変動パターンを「当たり変動パターン」と称する。当たり変動パターンには、可変表示結果が「大当り」である場合に対応した「大当り変動パターン」や、可変表示結果が「小当り」である場合に対応した「小当り変動パターン」が含まれてもよい。大当り変動パターンとして、大当り種別の夫々に対応した複数の変動パターンを用意しておいてもよい。

【0171】

非リーチ変動パターンには、合計保留記憶数が多い場合や、遊技状態が高確状態や時短状態である場合に実行される時短制御に対応し、変動時間が異なる複数の変動パターンを用意しておくもよい。これにより、合計保留記憶数や遊技状態に応じて、何れかの変動パターンが選択されることで、合計保留記憶数や遊技状態に応じて変動時間を短縮する制御が可能になる。

【0172】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンなどのようにリーチ演出を含む変動パターンには、夫々のリーチ演出のリーチ態様に応じた変動パターンが用意されている。なお、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「ノーマルリーチ変動パターン」と称し、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「スーパーリーチ変動パターン」と称する。

【0173】

図5は、本実施形態における変動カテゴリ及び変動パターンの一例を説明する説明図である。図5において、変動カテゴリ「PA1」は、短縮・非リーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA1」には、変動パターン「PA1-1」が属している。変動カテゴリ「PA2」は、非リーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA2」には、変動パターン「PA2-1」と「PA2-2」とが属している。変動カテゴリ「PA3」は、ノーマルリーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA3」には、変動パターン「PA3-1」と「PA3-2」とが属している。変動カテゴリ「PA4」は、スーパーリーチ α （ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA4」には、変動パターン「PA4-1」～「PA4-3」が属している。変動カテゴリ「PA5」は、スーパーリーチ β （ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA5」には、変動パターン「PA5-1」～「PA5-3」が属している。変動カテゴリ「PB1」は、短縮・リーチ（大当り）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB1」には、変動パターン「PB1-1」が属している。変動カテゴリ「PB3」は、ノーマルリーチ（大当り）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB3」には、変動パターン「PB3-1」と「PB3-2」とが属している。変動カテゴリ「PB4」は、スーパーリーチ α （大当り）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB4」には、変動パターン「PB4-1」～「PB4-3」が属している。変動カテゴリ「PB5」は、スーパーリーチ β （大当り）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB5」には、変動パターン「PB5-1」～「PB5-3」が属している。

【0174】

なお、変動カテゴリ「PA4」と変動カテゴリ「PA5」とを合せて「スーパーリーチ（ハズレ）変動カテゴリ」と総称し、変動カテゴリ「PB4」と変動カテゴリ「PB5」とを合せて「スーパーリーチ（大当り）変動カテゴリ」と総称し、変動カテゴリ「PA4」と変動カテゴリ「PA5」と変動カテゴリ「PB4」と変動カテゴリ「PB5」とを合せて「スーパーリーチ変動カテゴリ」と総称する。

【0175】

スーパーリーチ変動カテゴリのうち、変動カテゴリ「PA5」及び変動カテゴリ「PB5」は、可動役物17の動作を含む役物動作ありの変動カテゴリであり、変動カテゴリ「PA4」及び変動カテゴリ「PB4」は、可動役物17の動作を含まない役物動作なしの

10

20

30

40

50

変動カテゴリである。つまり、スーパーリーチ α では可動役物17は動作しないが、スーパーリーチ β では可動役物17は動作する。

【0176】

変動カテゴリ「PA2」に属する変動パターン「PA2-1」は、特図変動時間が通常の長さである非リーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA2-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行される非リーチ（ハズレ）変動パターンである。なお、変動パターン「PA2-2」の特図変動時間は、擬似連変動（演出）が実行されるため、変動パターン「PA2-1」の特図変動時間よりも長くなっている。擬似連変動（演出）が実行される他の変動パターンについても同様である。

【0177】

変動カテゴリ「PA3」に属する変動パターン「PA3-1」は、特図変動時間が通常の長さであるノーマルリーチ（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「PA3-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるノーマルリーチ（ハズレ）変動パターンである。変動カテゴリ「PA4」に属する変動パターン「PA4-1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチ α （ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA4-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチ α （ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA4-3」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチ α （ハズレ）変動パターンである。

【0178】

変動カテゴリ「PA5」に属する変動パターン「PA5-1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチ β （ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA5-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチ β （ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA5-3」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチ β （ハズレ）変動パターンである。

【0179】

変動カテゴリ「PB3」に属する変動パターン「PB3-1」は、特図変動時間が通常の長さであるノーマルリーチ（大当たり）変動パターンである。また、変動パターン「PB3-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるノーマルリーチ（大当たり）変動パターンである。変動カテゴリ「PB1」に属する変動パターン「PB1-1」は、変動パターン「PB3-1」よりも特図変動時間が短縮された短縮・リーチ（大当たり）変動パターンである。

【0180】

なお、変動カテゴリ「PB1」は、短縮・リーチ（大当たり）変動カテゴリであると説明したが、リーチを経由せずに3つの図柄（例えば、同一の図柄）が同時に停止して大当たりとなる短縮・非リーチ（大当たり）変動カテゴリであってもよい。変動カテゴリ「PB1」が短縮・非リーチ（大当たり）変動カテゴリであるときの変動パターン「PB1-1」は、短縮・非リーチ（大当たり）変動パターンである。なお、「短縮・非リーチ（大当たり）」は「突当り」とも称され、「短縮・非リーチ（大当たり）変動カテゴリ」は「突当り変動カテゴリ」とも称され、「短縮・非リーチ（大当たり）変動パターン」は「突当り変動パターン」とも称される。また、変動カテゴリ「PB1」には、短縮・リーチ（大当たり）変動パターンと、短縮・非リーチ（大当たり）変動パターンとが属していてもよい。

【0181】

変動カテゴリ「PB4」に属する変動パターン「PB4-1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチ α （大当たり）変動パターンである。変動パターン「PB4-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチ α （大当たり）変動パターンである。変動パターン「PB4-3」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチ α （大当たり）変動パターンである。変動カテゴリ「PB5」に属する変動パターン「PB5-1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチ β （大当たり）変動パターンである。変動パターン「PB5-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチ β （大当たり）変動パターンである。変動パターン「PB5-3」は、擬似連

10

20

30

40

50

変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチβ（大当たり）変動パターンである。

【0182】

なお、上記に加え、滑り演出が実行される変動パターンや、擬似連変動（演出）のガセ（例えば、擬似連演出と同様の煽り演出は実行されるが仮停止しないもの）が実行される変動パターンを用意してもよい。

【0183】

なお、本実施形態では2R確変大当たり（突確）を設けないが、2R確変大当たり（突確）を設ける態様としたときには、2R確変大当たり（突確）用の変動カテゴリを設けてもよい。例えば、2R確変大当たり（突確）用の変動カテゴリ「PC1」、「PC2」、「PC3」を設けてもよい。変動カテゴリ「PC1」には、変動パターン「PC1-1」と「PC1-2」とが属している。変動パターン「PC1-1」は、特図変動時間が通常の長さである非リーチ（突確）変動パターンである。変動パターン「PC1-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行される非リーチ（突確）変動パターンである。なお、滑り演出が実行される非リーチ（突確）変動パターンを用意してもよい。

10

【0184】

変動カテゴリ「PC2」には、変動パターン「PC2-1」～「PC2-3」が属している。変動パターン「PC2-1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチα（突確）変動パターンである。変動パターン「PC2-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチα（突確）変動パターンである。変動パターン「PC2-3」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチα（突確）変動パターンである。なお、擬似連変動（演出）のガセが実行されるスーパーリーチα（突確）変動パターンを用意してもよい。

20

【0185】

変動カテゴリ「PC3」には、変動パターン「PC3-1」～「PC3-3」が属している。変動パターン「PC3-1」は、特図変動時間が通常の長さであるスーパーリーチβ（突確）変動パターンである。変動パターン「PC3-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチβ（突確）変動パターンである。変動パターン「PC3-3」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチβ（突確）変動パターンである。なお、擬似連変動（演出）のガセが実行されるスーパーリーチβ（突確）変動パターンを用意してもよい。

30

【0186】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するデータ（例えば、制御コマンドの内容を特定する情報）や、各種のテーブルを構成するデータなどが記憶されている。

【0187】

図6は、ROM101に記憶される表示結果決定テーブルの構成例を示している。図6に示す表示結果決定テーブル130は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム（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特図ゲーム（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「大当たり（16R確変大当たり、8R確変大当たり）」として大当た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。

40

【0188】

表示結果決定テーブル130では、パチンコ遊技機1における遊技状態に応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり（16R確変大

50

当り、8 R 確変大当り)」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。具体的には、表示結果決定テーブル130では、低確状態であるか、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（判定値）が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0189】

表示結果決定テーブル130では、遊技状態が高確状態であるときに、遊技状態が低確状態であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。具体的には、低確状態では所定個数（具体的には190個）の判定値（「8000」～「8189」の範囲の値）が「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。一方、高確状態では所定個数よりも多い個数（具体的には819個）の判定値「8000」～「8818」が「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。このような設定により、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、非確変状態（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。

【0190】

なお、第1特図と第2特図とで異なる表示結果決定テーブルを用い、第1特図用の第1特図表示結果決定テーブルでは、「小当り」の特図表示結果に所定範囲の判定値が割り当てられるようにし、第2特図用の第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よりも少ない所定範囲の判定値が「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。これにより、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易い遊技状態における「小当り」の頻発を回避することができる。

【0191】

図7は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類の何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、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム（第1特図を用いた特図ゲーム）を実行するか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）を実行するかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、夫々の大当り種別（16 R 確変大当り、8 R 確変大当り）に割り当てられている。

【0192】

大当り種別決定テーブル131の設定例では、第1特図ゲームである場合、即ち、変動させる特図（変動特図とも称する）が第1特図である場合には、所定個数（具体的には50個）の判定値（「0」～「49」の範囲の値）が16 R 確変大当りに割り当てられている。一方、第2特図ゲームである場合、即ち、変動特図が第2特図である場合には、所定個数よりも多い個数（具体的には80個）の判定値（「0」～「79」の範囲の値）が16 R 確変大当りに割り当てられている。このような設定により、第2特図ゲームでは、第1特図よりも16 R 確変大当りとなり易いので、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易い遊技状態（高確高ベース状態。具体的には大当り終了後の70回転目迄）において、16 R 確変大当りとなる期待感を高めることができる。

【0193】

なお、本実施形態では2 R 確変大当り（突確）を設けないが、2 R 確変大当り（突確）を設ける態様としたときには、第2特図ゲームである場合には、第1特図ゲームである場合よりも少ない個数の判定値を2 R 確変大当り（突確）に割り当ててもよい。このような設定により、第2特図ゲームでは、第1特図よりも2 R 確変大当り（突確）となり難いので、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易い遊技状態において、賞球を得ることが困難な2 R 確変大当り（突確）の発生を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止することができる。

【0194】

10

20

30

40

50

また、ROM101には、変動カテゴリを複数種類のうちの何れかに決定するために参照される変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM101には、当該変動カテゴリ決定テーブルにおいて決定され得る変動カテゴリの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。変動カテゴリ決定テーブルには、変動カテゴリの夫々に、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3と比較される数値（判定値）が割り当てられている。なお、複数の変動カテゴリ決定テーブルに代えて、全部の変動カテゴリ決定テーブルの情報を含む1つの大きな変動カテゴリ決定テーブルをROM101に記憶してもよい。

【0195】

また、ROM101には、変動パターンを複数種類のうちの何れかに決定するために参照される変動パターン決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM101には、当該変動パターン決定テーブルにおいて決定され得る変動パターンの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の変動パターン決定テーブルが記憶されている。変動パターン決定テーブルには、変動パターンの夫々に、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される数値（判定値）が割り当てられている。なお、複数の変動パターン決定テーブルに代えて、夫々の変動パターン決定テーブルの情報を含む1つの大きな変動パターン決定テーブルをROM101に記憶してもよい。

【0196】

また、ROM101には、変動カテゴリが特定パターン（後述）となるか否かを判定するために参照される先読判定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM101には、判定内容や判定割合などが互いに異なる複数の先読判定テーブルが記憶されている。先読判定テーブルには、判定内容の夫々に、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3と比較される数値（判定値）が割り当てられている。なお、複数の先読判定テーブルに代えて、全部の先読判定テーブルの情報を含む1つの大きな先読判定テーブルをROM101に記憶してもよい。

【0197】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。即ち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（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の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態、即ち、遊技制御手段の制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータ（例えば特図プロセスフラグなど）である。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0198】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図8に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図8に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155と、を備えている。

【0199】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（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による第1特図ゲーム）の保留データ（第1特図保留情報）を記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU1

10

20

30

40

50

03により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データ（第1特図保留情報）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。

【0200】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第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による第2特図ゲーム）の保留データ（第2特図保留情報）を記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データ

10

【0201】

なお、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームの保留データ（第1始動条件の成立に基づく第1特図保留情報）と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームの保留データ（第2始動入賞の成立に基づく第2特図保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。

【0202】

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

20

【0203】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。具体的な一例として、遊技制御フラグ設定部152には、特図プロセスフラグ、高確フラグ、高ベースフラグ、大当たりフラグなどのそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。なお、高確フラグは、高確状態であるか低確状態であるかを示すフラグである。高ベースフラグは、高ベース状態であるか低ベース状態であるかを示すフラグである。大当たりフラグは、大当たり遊技状態であることを示すフラグである。

30

【0204】

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

【0205】

40

遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部154には、第1特図保留記憶数を計数するための第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値、第2特図保留記憶数を計数するための第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値、合計保留記憶数を計数するための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などが記憶される。また、遊技制御カウンタ設定部154には、変動数カウンタ（後述）の格納値（変動数カウンタ値）なども記憶される。

【0206】

遊技制御バッファ設定部155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御する

50

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

【0207】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える I/O 105 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【0208】

図 2 に示すように、演出制御基板 12 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 120 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 121 と、演出制御用 CPU 120 のワークエリアを提供する RAM 122 と、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 123 と、演出制御用 CPU 120 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 124 と、I/O 125、RTC（リアルタイムクロック）回路 126 とが搭載されている。

【0209】

一例として、演出制御基板 12 では、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、各種の演出装置（例えば、画像表示装置 5、スピーカ 8、ランプ 9、可動役物 17 等）による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から固定データを 20
読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0210】

RTC 回路 126 は、現在の年月日および時分秒等の時刻を計時可能な計時手段である。RTC 回路 126 は、電波時計を用いて計時値を定期的に日本標準時刻に自動調整する機能を有する。RTC 回路 126 は、パチンコ遊技機 1 への電力の供給が断たれている場合 30
には、バックアップ電源回路（図示せず）から電力の供給を受けて動作する。RTC 回路 126 による計時情報は、演出制御用 CPU 120 等に供給される。

【0211】

演出制御用 CPU 120、ROM 121、RAM 122 は、演出制御基板 12 に搭載された 1 チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

【0212】

演出制御基板 12 には、画像表示装置 5 に対する演出画像を示す情報信号（映像信号）を伝送するための配線や、音声制御基板 13 に対する指令を示す情報信号（演出音信号）を伝送するための配線、ランプ制御基板 14 に対する指令を示す情報信号（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 40
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（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（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。

【0213】

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。

【0214】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された ROM 121 には、演出制御用のプログラム 50

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が格納されている。例えば、ROM 121には、演出制御用CPU 120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。

【0215】

例えば、ROM 121には、保留等演出を実行するか否かを決定するために参照される保留等演出実行有無決定テーブルや、保留等演出を実行すると決定した場合の保留等演出パターン（例えば、追加時から消化時に至るまでの保留表示の表示態様やアクティブ表示の表示態様を示したパターン）を決定するために参照される保留等演出パターン決定テーブルが記憶されていてもよい。

【0216】

また、ROM 121には、演出制御用CPU 120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、可動役物17等）による演出動作を制御するために用いられる複数の演出制御パターンを構成するデータが記憶されている。夫々の演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。即ち、各種の演出動作は、演出制御パターンがセットされることによって実現される。例えば、夫々の変動パターンに対応する飾り図柄の可変表示動作は、夫々の変動パターンに対応する演出制御パターンがセットされることによって実現される。保留演出、アクティブ表示演出、ファンファーレ演出、ラウンド遊技中の演出（開放中演出、閉鎖中演出）、エンディング演出などについても、夫々の演出に対応する演出制御パターンセットされることによって実現される。

【0217】

図9（A）は、演出制御パターンの構成例を示している。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、可動役物制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用マイクロコンピュータに内蔵された演出制御用RAMの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用マイクロコンピュータにおいて演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【0218】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。即ち、表示制御データは、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した演出音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8からの音声出力態様を示すデータが含まれている。即ち、音声制御データは、スピーカ8からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えばランプ9の発光動作態様を示すデータが含まれている。即ち、ランプ制御データは、ランプ9の発光動作を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば操作ボタン30といった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。即ち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。可動役物制御データには、例えば可動役物17の動作態様を示すデータが含まれている。即ち、可動役物制御データは、

10

20

30

40

50

可動役物 17 の動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出制作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

【0219】

図 9 (B) は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用 CPU 120 は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値の何れかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ 8 から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様でランプ 9 を発光させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B に対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出装置に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

10

【0220】

図 9 (B) に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中における一部の期間（例えば予告演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中以外の所定期間（例えば大当り遊技状態においてラウンドを実行中の期間や、大当り遊技状態の終了時にエンディング演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

20

【0221】

演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM 121 から読み出して RAM 122 の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータの ROM 121 における記憶アドレスを、RAM 122 の所定領域に一時記憶させて、ROM 121 における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値の何れかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用 CPU 120 は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ #1 ~ プロセスデータ #n（n は任意の整数）の内容に従って、演出装置（例えば、画像表示装置 5、スピーカ 8、ランプ 9、可動役物 17 等）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ #1 ~ プロセスデータ #n において、演出制御プロセスタイマ判定値 #1 ~ #n と対応付けられた表示制御データ #1 ~ 表示制御データ #n、音声制御データ #1 ~ 音声制御データ #n、ランプ制御データ #1 ~ ランプ制御データ #n、操作検出制御データ #1 ~ 操作検出制御データ #n、可動役物制御データ #1 ~ 可動役物制御データ #n は、夫々の演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ #1 ~ 演出制御実行データ #n を構成する。

30

40

【0222】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用 CPU 120 から表示制御部 123、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14、役物制御基板 16 などに対して出力される。例えば、演出制御用 CPU 120 からの指令を受けた表示制御部 123 では、例えば所定の VDP 等がその指令に示される画像データを CGROM 等の画像データメモリから読み出して VRAM に一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用 CPU 120 からの指令を受けた音声制御基板 13 では、例えば音声合成用 IC が

50

その指令に示される音声データを音声データ R O M から読み出して音声 R A M 等に一時記憶させることなどにより展開させる。

【0223】

図2に示す演出制御基板12に搭載された R A M 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図10(A)に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図10(A)に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

【0224】

演出制御フラグ設定部191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。具体的な一例として、演出制御フラグ設定部191には、演出プロセスフラグ、高確フラグ、高ベースフラグなどのそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

10

【0225】

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

20

【0226】

演出制御カウンタ設定部193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。また、演出制御カウンタ設定部193には、時短回数および確変回数的一方又は両方を計数するための演出数カウンタの格納値である演出数カウント値を示すデータなども記憶される。

【0227】

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

30

【0228】

本実施形態では、図10(B)に示すような第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1」～「4」に対応した領域)が設けられている。第1始動入賞口への始動入賞があったときには、所定のコマンドが、主基板11から演出制御基板12へと送信される。具体的には、4つのコマンド(第1始動口入賞通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンド)が1セットで、又は、2つのコマンド(第1始動口入賞通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンド)が1セットで、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、主基板11から送信されたこれらのコマンドのうち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドを格納できるように、バッファ番号毎に、図柄指定コマンドを格納する格納領域、変動カテゴリコマンドを格納する格納領域、第1保留記憶数通知コマンドを格納する格納領域が確保されている。

40

【0229】

演出制御用 C P U 120 は、第1始動入賞時に主基板11から受信したコマンドをセッ

50

ト毎に対応付けて、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの格納領域に格納する。例えば、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時に4つのコマンド（第1始動口入賞通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンド）を正常に受信したときには、空き領域となっているバッファ番号の格納領域（図柄指定コマンドを格納する格納領域、変動カテゴリコマンドを格納する格納領域、第1保留記憶数通知コマンドを格納する格納領域の何れにも何も格納されていないバッファ番号の夫々の格納領域）に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドを格納する。複数のバッファ番号の格納領域が空き領域となっているときには、空き領域となっている最も小さいバッファ番号の格納領域に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドを格納する。なお、図10（B）に示す例は、
10 バッファ番号「1」～「3」の格納領域にコマンドが格納されている状態を表している。
一方、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時に2つのコマンド（第1始動口入賞通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンド）を正常に受信したときには、空き領域となっているバッファ番号の格納領域（図柄指定コマンドを格納する格納領域（図10（B）において「図柄指定」と示した格納領域）、変動カテゴリコマンドを格納する格納領域（図10（B）において「変動カテゴリ」と示した格納領域）、第1保留記憶数通知コマンドを格納する格納領域（図10（B）において「保留記憶数通知」と示した格納領域）の何れにも何も格納されていないバッファ番号の夫々の格納領域）に、第1保留記憶数通知コマンドを格納する。複数のバッファ番号の格納領域が空き領域となっているときには、
20 空き領域となっている最も小さいバッファ番号の格納領域に、第1保留記憶数通知コマンドを格納する。

【0230】

図10（B）に示す第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されているコマンドは、第1特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるごとに1つずつ削除され、バッファ番号（コマンド同士の入賞順）を維持しつつ、以降のコマンドがシフトされる。具体的には、第1特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド（1セット）が1つ削除され、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンドが、入賞順（バッファ番号の大小関係）を維持しつつシフトされる。例えば、図10（B）に示す格納状態において第1特図ゲームに同期して飾り図柄の
30 可変表示が開始されるときには、バッファ番号「1」に対応した領域に格納されているコマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域に格納されているコマンドがバッファ番号「1」にシフトされ、バッファ番号「3」に対応した領域に格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」にシフトされる。

【0231】

また、本実施形態では、図10（C）に示すような第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bには、合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1」～「4」に対応した領域）が設けられている。第2始動入賞口への始動入賞があったときには、所定のコマンドが、主基板11
40 から演出制御基板12へと送信される。具体的には、4つのコマンド（第2始動口入賞通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2保留記憶数通知コマンド）が1セットで、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bには、主基板11から送信されたこれらのコマンドのうち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2保留記憶数通知コマンドを格納できるように、バッファ番号毎に、図柄指定コマンドを格納する格納領域、変動カテゴリコマンドを格納する格納領域、第2保留記憶数通知コマンドを格納する格納領域が確保されている。

【0232】

演出制御用CPU120は、第2始動入賞時に主基板11から受信したコマンドをセット毎に対応付けて、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bの格納領域に格納する

10

20

30

40

50

。例えば、演出制御用CPU120は、第2始動入賞時に4つのコマンド（第2始動口入賞通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2保留記憶数通知コマンド）を正常に受信したときには、空き領域となっているバッファ番号の格納領域（図柄指定コマンドを格納する格納領域（図10（C）において「図柄指定」と示した格納領域）、変動カテゴリコマンドを格納する格納領域（図10（C）において「変動カテゴリ」と示した格納領域）、第2保留記憶数通知コマンドを格納する格納領域（図10（C）において「保留記憶数通知」と示した格納領域）の何れにも何も格納されていないバッファ番号の夫々の格納領域）に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2保留記憶数通知コマンドを格納する。複数のバッファ番号の格納領域が空き領域となっているときには、空き領域となっている最も小さいバッファ番号の格納領域に、図柄指定コマンド、変動

10

20

30

40

50

【0233】

図10（C）に示す第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bに格納されているコマンドは、第2特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるごとに1つずつ削除され、バッファ番号（コマンド同士の入賞順）を維持しつつ、以降のコマンドがシフトされる。具体的には、第2特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド（1セット）が1つ削除され、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンドが、入賞順（バッファ番号の大小関係）を維持しつつシフトされる。例えば、図10（C）に示す格納状態において第2特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、バッファ番号「1」に対応した領域に格納されているコマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域に格納されているコマンドがバッファ番号「1」にシフトされる。

【0234】

また、本実施形態では、図10（D）に示すような第1先読予告バッファ194Cを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第1先読予告バッファ194Cには、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aを構成する各データに対応した格納領域（バッファ番号「1」～「4」に対応した領域）が設けられている。即ち、第1先読予告バッファ194Cには、演出制御用CPU120などによって決定された夫々の保留情報に関する先読予告演出に関する決定内容などが、バッファ番号「1」～「4」に対応付けて記憶される。飾り図柄の可変表示の開始などにより、図10（B）の第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ（1セットのコマンド）が削除されるときには、第1先読予告バッファ194Cにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も削除される。また、飾り図柄の可変表示の開始などにより、図10（B）の第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ（1セットのコマンド）が他のバッファ番号にシフトされるときには、第1先読予告バッファ194Cにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

【0235】

また、本実施形態では、図10（E）に示すような第2先読予告バッファ194Dを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第2先読予告バッファ194Dには、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bを構成する各データに対応した格納領域（バッファ番号「1」～「4」に対応した領域）が設けられている。即ち、第2先読予告バッファ194Dには、演出制御用CPU120などによって決定された夫々の保留情報に関する先読予告演出に関する決定内容などが、バッファ番号「1」～「4」に対応付けて記憶される。飾り図柄の可変表示の開始などにより、図10（C）の第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおいて、あるバッファ番号に対応付

けられている保留データ（１セットのコマンド）が削除されるときには、第２先読予告バッファ１９４Ｄにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も削除される。また、飾り図柄の変表示の開始などにより、図１０（Ｃ）の第２始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ｂにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ（１セットのコマンド）が他のバッファ番号にシフトされるときには、第２先読予告バッファ１９４Ｄにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

【０２３６】

次に、本実施形態におけるパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０２３７】

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ＲＡＭ１０２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。

【０２３８】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１１のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１１に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウンタスイッチ２３といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップＳ１１）。続いて、所定のメイン側エラー処理（センサエラー報知処理を含む）を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ１２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップＳ１３）。

【０２３９】

ステップＳ１３の情報出力処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ１４）。ステップＳ１４の遊技用乱数更新処理では、例えば、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数（例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５等）の少なくとも一部をソフトウェアにより更新する。一例として、ＣＰＵ１０３は、遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタによってカウントされる遊技用乱数を示す数値データをソフトウェアにより更新してもよい。

【０２４０】

ステップＳ１４の遊技用乱数更新処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ１５）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて更新し、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置７における大入賞口の開閉動作設定などを、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。

【０２４１】

特別図柄プロセス処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ１６）。普通図柄プロセス処理が実行されることにより、普通図柄表示器２０

10

20

30

40

50

における表示動作（例えばセグメントLEDの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

【0242】

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

10

【0243】

図12は、遊技制御用タイマ割込み処理にて実行されるセンサエラー報知処理（ステップS12）の一例を示すフローチャートである。図12に示したセンサエラー報知処理において、CPU103は、磁石センサから異常値を示した磁石センサ信号を入力したか否かを判定する（ステップS20）。ステップS20にて磁石センサ信号を入力していない場合は（ステップS20；NO）、センサエラー報知処理を終了する。

20

【0244】

ステップS20にて磁石センサ信号を入力した場合は（ステップS20；YES）、CPU103は、磁気異常が発生したと判定し、磁気異常を検出したことを示す磁気異常フラグをセットし（ステップS21）、エラー報知用LEDを点灯させて磁気異常が発生したことを報知し（ステップS22）、磁気異常報知指定コマンドを、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S23）。そして、センサエラー報知処理を終了する。なお、ステップS23において設定された磁気異常報知指定コマンドは、例えばメイン側エラー処理が終了した後、図11に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップS17）が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【0245】

図13は、図11に示す遊技制御用タイマ割込み処理のステップS15にて実行される特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。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）。図14は、図13に示す特別図柄プロセス処理（ステップS15）のステップS101にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0246】

図14に示す始動入賞判定処理（ステップS101）において、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からの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（ステップS201）。ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオンであると判定した場合は（ステップS201；YES）、CPU103は、第1特図保留記憶数（第1特図ゲームの保留数）が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定すればよい。

40

【0247】

ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合には（ステップS202；NO）、CPU103は、遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値（始動口バッファ値）に「1」を設定する（ステップS207）。

50

ステップS207の処理に続いて、CPU103は、始動入賞時処理（図15）を実行し（ステップS208）、始動口バッファ値に「0」を設定（クリア）する（ステップS209）。

【0248】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオンではないと判定した場合や（ステップS201（NO））、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合や（ステップS202（YES））、ステップS209の処理を実行した後は、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からの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップS203）。ステップS203にて第2始動口スイッチ22Bがオンであると判定した場合は（ステップS203；YES）、CPU103は、第2特図保留記憶数（第2特図ゲームの保留数）が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップS204）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定すればよい。

10

【0249】

ステップS204にて第2特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合には（ステップS204；NO）、CPU103は、遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値（始動口バッファ値）に「2」を設定する（ステップS210）。ステップS210の処理に続いて、CPU103は、始動入賞時処理（図15）を実行し（ステップS211）、始動口バッファ値に「0」を設定（クリア）し（ステップS212）、始動入賞判定処理を終了する。

20

【0250】

ステップS203にて第2始動口スイッチ22Bがオンではないと判定した場合や（ステップS203（NO））、ステップS204にて第2特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合には（ステップS204（YES））、ステップS210、S211、S212の処理を行わずに、始動入賞判定処理を終了する。

【0251】

図14に示した始動入賞判定処理によれば、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bとにおいて、遊技球の始動入賞を同時に検出した場合であっても、それぞれの検出に基づく処理を完了させることができる。

30

【0252】

図15は、始動入賞時処理（ステップS208、ステップS211）の一例を示すフローチャートである。図15に示した始動入賞時処理において、CPU103は、まず、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップS215）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。ステップS215の処理に続いて、合計保留記憶数を1加算するように更新する（ステップS216）。例えば、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

40

【0253】

ステップS216の処理に続いて、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップS217）。こうして抽出した各

50

乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部 151 における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ S 218）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第 1 特図保留記憶部 151 A に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第 2 特図保留記憶部 151 B に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データがセットされる。

【0254】

ステップ S 218 の処理に続いて、CPU 103 は、始動口バッファ値に応じた始動口入賞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 S 219）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 始動口入賞通知コマンドを送信するための設定を行う。また、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 始動口入賞通知コマンドを送信するための設定を行う。ステップ S 219 において設定された始動口入賞通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 11 に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップ S 17）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。

【0255】

ステップ S 219 の処理に続いて、CPU 103 は、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ S 220）。その後、CPU 103 は、保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 221）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う。また、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う。そして、始動入賞時処理を終了する。なお、ステップ S 221 において設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 11 に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップ S 17）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。

【0256】

図 16 は、入賞時乱数値判定処理（ステップ S 220）の一例を示すフローチャートである。図 16 に示した入賞時乱数値判定処理において、CPU 103 は、まず、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ S 401）。ステップ S 401 の処理では、CPU 103 は、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた大当りフラグの状態を確認することなどにより、大当り遊技状態であるか否かを特定する。具体的には、CPU 103 は、大当りフラグがオン状態であるときには大当り遊技状態であると特定し、大当りフラグがオン状態ではないときには（オフ状態であるときには）大当り遊技状態ではないと特定する。また、ステップ S 401 の処理では、CPU 103 は、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた高ベースフラグの状態を確認することなどにより、高ベース状態であるか低ベース状態であるかを特定する。具体的には、CPU 103 は、高ベースフラグがオン状態であるときには高ベース状態であると特定し、高ベースフラグがオン状態ではないときには（オフ状態であるときには）低ベース状態であると特定する。また、ステップ S 401 の処理では、CPU 103 は、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた高確フラグの状態を確認することなどにより、高確状態であるか低確状態であるかを特定してもよい。具体的には、CPU 103 は、高確フラグがオン状態であるときには高確状態であると特定し、高確フラグがオン状態ではないときには（オフ状態であるときには）低確状態であると特定してもよい。

【0257】

ステップ S 401 の処理に続いて、CPU 103 は、現在、大当り遊技状態であるか否かを判定する（ステップ S 402）。つまり、ステップ S 401 の処理において大当り遊技状態であると特定したか否かを判定する。ステップ S 402 にて大当り遊技状態ではないと判定した場合（ステップ S 402 ; NO）、CPU 103 は、現在、高ベース状態であるか否かを判定する（ステップ S 403）。つまり、ステップ S 401 の処理において高ベース状態であると特定したか否かを判定する。

【0258】

ステップS402にて大当り遊技状態であると判定した場合や（ステップS402；YES）、ステップS403にて高ベース状態であると判定した場合には（ステップS403；YES）、CPU103は、始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する（ステップS404）。つまり、第2始動入賞（変動特図が第2特図である始動入賞）であるか否かを判定する。ステップS404にて始動口バッファ値が「2」ではないと判定した場合（ステップS404；NO）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0259】

ステップS403にて高ベース状態ではないと判定した場合や（ステップS403（NO））、ステップS404にて始動口バッファ値が「2」であると判定した場合には（ステップS404（YES））、CPU103は、現在の遊技状態に応じた特図表示結果決定テーブルをセット（選択）する（ステップS405）。具体的には、CPU103は、高確状態でないときには、図6に示した表示結果決定テーブル130から、低確状態用のテーブルデータ（「8000」～「8189」の範囲の値が「大当り」の特図表示結果に割り当てられているテーブルデータをセットし、高確状態であるときには、図6に示した表示結果決定テーブル130から、高確状態用のテーブルデータ（「8000」～「8818」の範囲の値が「大当り」の特図表示結果に割り当てられているテーブルデータをセットする。なお、CPU103は、高確フラグがオン状態であるときには高確状態であると特定し、高確フラグがオン状態ではないときには（オフ状態であるときには）低確状態であると特定してもよい。また、第1特図と第2特図とで異なる表示結果決定テーブル（第1特図表示結果決定テーブル、第2特図表示結果決定テーブル）を用いる場合、始動口バッファ値が「1」である場合には、第1特図表示結果決定テーブルを使用し、始動口バッファ値が「2」である場合には、第2特図表示結果決定テーブルを使用すればよい。

【0260】

ステップS405の処理に続いて、CPU103は、図15に示した始動入賞時処理のステップS217にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップS406）。例えば、CPU103は、乱数値MR1を示す数値データと、ステップS405にてセットされた特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値とを逐一比較し、乱数値MR1を示す数値データと合致する判定値の有無を判定する。あるいは、CPU103は、乱数値MR1を示す数値データと、ステップS405にてセットされた特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを比較し、乱数値MR1を示す数値データが、判定値の最小値と最大値の範囲内であるか否かを判定してもよい。

【0261】

ステップS406にて大当り判定範囲内であると判定した場合には（ステップS406；YES）、図15に示した始動入賞時処理のステップS217にて抽出された大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、大当り種別を判定する（ステップS407）。具体的には、まず、CPU103は、始動口バッファ値によって特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」又は「2」に対応する「第2特図」）に応じた大当り種別決定テーブルをセット（選択）する。具体的には、CPU103は、図7に示した大当り種別決定テーブル131から、変動特図に応じたテーブルデータをセットする。続いて、CPU103は、例えば、大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、変動特図に応じてセットした大当り種別決定用テーブルデータにおける夫々の大当り種別の判定値とを比較するなどして、乱数値MR2を示す数値データと合致する大当り種別を判定すればよい。

【0262】

ステップS407の処理に続いて、CPU103は、ステップS407の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS408）。一方、ステップS406にて大当り判定範囲内ではないと判定

した場合には（ステップS406；NO）、ハズレに応じた図柄指定コマンドを、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S409）。なお、ステップS409において設定された図柄指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図11に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップS17）が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0263】

ステップS408の処理又はステップS409の処理を実行した後は、CPU103は、高ベース状態であるか否かを判定する（ステップS410）。なお、ステップS410の処理が実行されるのは下記4通りの場面（場面1～場面4）である。

（場面1）

大当り遊技状態ではなく且つ低ベース状態である場面（ステップS402（NO）、ステップS403（NO）となる時）。なお、第1始動入賞（変動特図が第1特図である始動入賞）であっても第2始動入賞（変動特図が第2特図である始動入賞）であってもよい。

（場面2）

大当り遊技状態ではなく且つ高ベース状態において第2始動入賞があった場面（ステップS402（NO）、ステップS403（YES）、ステップS404（YES）となる時）。

（場面3）

大当り遊技状態であって且つ低ベース状態において第2始動入賞があった場合（ステップS402（YES）、ステップS404（YES）となる時）。

（場面4）

大当り遊技状態であって且つ高ベース状態において第2始動入賞があった場合（ステップS402（YES）、ステップS404（YES）となる時）。

【0264】

ステップS410にて高ベース状態ではないと判定した場合には（ステップS410；NO）、つまり、上記場面1や上記場面3であるときには、CPU103は、特図表示結果に応じた低ベース状態用の先読判定テーブルをセット（選択）する（ステップS411）。一方、ステップS410にて高ベース状態であると判定した場合には（ステップS410；YES）、つまり、上記場面2や上記場面4であるときには、CPU103は、特図表示結果に応じた高ベース状態用の先読判定テーブルをセット（選択）する（ステップS412）。

【0265】

図17は、先読判定テーブルの構成例等を示す図である。図17（A）は、低ベース状態において特図表示結果を「ハズレ」とするときに参照する先読判定テーブルの構成例である。図17（B）は、高ベース状態において特図表示結果を「ハズレ」とするときに参照する先読判定テーブルの構成例である。図17（C）は、低ベース状態又は高ベース状態において特図表示結果を「大当り」とするときに参照する先読判定テーブルの構成例である。図17（D）は、変動カテゴリコマンドの設定例である。「特定パターン」とは、保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ変動パターンとなる変動パターンである。「非特定パターン」とは、「特定パターン」以外の変動パターンである。

【0266】

図17（A）の先読判定テーブルは、図20（A）に示す、低ベース状態において特図表示結果を「ハズレ」とするときに参照する変動カテゴリ決定テーブルの設定に基づいて設定されている。図20（A）の変動カテゴリ決定テーブルによれば、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3が「97」～「99」の何れかであれば、保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ変動カテゴリ（変動カテゴリ「PA4」、「PA5」）に決定される。即ち、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3が「97」～「99」の何れかであれば、保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ変動パターン（変動パターン「PA4-1」～「PA4-3」、変動パターン「PA5-1」～「PA5-3」）に決定される（図21参照）。従って、低ベース状態において特図表示結果が「ハズレ」となるときには、少なくとも、

10

20

30

40

50

変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3が「97」～「99」の何れかであれば、始動入賞時あるいは可変表示開始時（当該変動時）における保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ変動パターンという特定の変動パターン（特定パターン）に決定される。そこで、図17（A）の先読判定テーブルでは、「特定パターン」に「97」～「99」の範囲の値を割り当て、「特定パターン」以外である「非特定パターン」に「0」～「96」の範囲の値を割り当てている。

【0267】

図17（B）の先読判定テーブルは、図20（B）に示す、高ベース状態において特図表示結果を「ハズレ」とするときに参照する変動カテゴリ決定テーブルの設定に基づいて設定されている。図20（B）の変動カテゴリ決定テーブルによれば、変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3が「89」～「99」の何れかであれば、保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ変動カテゴリ（変動カテゴリ「PA4」、「PA5」）に決定される。即ち、変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3が「89」～「99」の何れかであれば、保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ変動パターン（変動パターン「PA4-1」～「PA4-3」、変動パターン「PA5-1」～「PA5-3」）に決定される（図21参照）。従って、高ベース状態において特図表示結果が「ハズレ」となるときには、少なくとも、変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3が「89」～「99」の何れかであれば、始動入賞時あるいは可変表示開始時（当該変動時）における保留記憶数にかかわらず、特定パターンに決定される。そこで、図17（B）の先読判定テーブルでは、「特定パターン」に「89」～「99」の範囲の値を割り当て、「特定パターン」以外である「非特定パターン」に「0」～「88」の範囲の値を割り当てている。

【0268】

図17（C）の先読判定テーブルは、図20（C）に示す低ベース状態において特図表示結果を「大当り」とするときに参照する変動カテゴリ決定テーブル、及び、図20（D）に示す高ベース状態において特図表示結果を「大当り」とするときに参照する変動カテゴリ決定テーブルに基づいて設定されている。図20（C）の変動カテゴリ決定テーブル、及び、図20（D）の変動カテゴリ決定テーブルによれば、変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3が「60」～「99」の何れかであれば、保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ変動カテゴリ（変動カテゴリ「PB4」、「PB5」）に決定される。即ち、変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3が「60」～「99」の何れかであれば、保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ変動パターン（変動パターン「PB4-1」～「PB4-3」、変動パターン「PB5-1」～「PB5-3」）に決定される（図21参照）。従って、低ベース状態又は高ベース状態において特図表示結果が「大当り」となるときには、少なくとも、変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3が「60」～「99」の何れかであれば、始動入賞時あるいは可変表示開始時（当該変動時）における保留記憶数にかかわらず、特定パターンに決定される。そこで、図17（C）の先読判定テーブルでは、「特定パターン」に「60」～「99」の範囲の値を割り当て、「特定パターン」以外である「非特定パターン」に「0」～「59」の範囲の値を割り当てている。

【0269】

従って、ステップS410にて高ベース状態ではないと判定した場合に実行するステップS411の処理では、CPU103は、ステップS406にて特図表示結果を「ハズレ」とすると判定していた場合には図17（A）に示した先読判定テーブルを構成するテーブルデータをセットし、ステップS406にて特図表示結果を「大当り」とすると判定していた場合には図17（C）に示した先読判定テーブルを構成するテーブルデータをセットする。

【0270】

また、ステップS410にて高ベース状態であると判定した場合に実行するステップS412の処理では、CPU103は、ステップS406にて特図表示結果を「ハズレ」とすると判定していた場合には図17（B）に示した先読判定テーブルを構成するテーブルデータをセットし、ステップS406にて特図表示結果を「大当り」とすると判定してい

た場合には図 17 (C) に示した先読判定テーブルを構成するテーブルデータをセットする。

【0271】

ステップ S 4 1 1 の処理又はステップ S 4 1 2 の処理を実行した後は、CPU 103 は、変動カテゴリ決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データに基づいて、変動パターンが「非特定パターン」であるか「特定パターン」であるかを先読判定する（ステップ S 4 1 3）。具体的には、CPU 103 は、図 15 に示した始動入賞時処理のステップ S 2 1 7 にて抽出された変動カテゴリ決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データと、ステップ S 4 1 1 又はステップ S 4 1 2 にてセットした先読判定用テーブルデータにおける「非特定パターン」又は「特定パターン」の判定値とを比較するなどして、「非特定パターン」の判定値又は「特定パターン」の判定値の何れが、乱数値 MR 3 を示す数値データと合致するかを判定すればよい。

10

【0272】

ステップ S 4 1 3 の処理に続いて、CPU 103 は、ステップ S 4 1 3 における判定結果（先読判定）に応じた変動カテゴリコマンドの送信設定を行ってから（ステップ S 4 1 4）、入賞時乱数値判定処理を終了する。なお、ステップ S 4 1 4 の処理では、CPU 103 は、ステップ S 4 1 3 の処理における判定結果に応じて、図 17 (D) に示す変動カテゴリコマンドの何れかを送信するための送信設定を行う。具体的には、ステップ S 4 1 3 の処理において、非特定パターン（ハズレ）であると判定したときには EXT データに「00」を設定した変動カテゴリコマンドを演出制御基板 12 に対して送信するための送信設定を行い、特定パターン（ハズレ）であると判定したときには EXT データに「01」を設定した変動カテゴリコマンドを演出制御基板 12 に対して送信するための送信設定を行い、非特定パターン（大当たり）であると判定したときには EXT データに「02」を設定した変動カテゴリコマンドを演出制御基板 12 に対して送信するための送信設定を行い、特定パターン（大当たり）であると判定したときには EXT データに「03」を設定した変動カテゴリコマンドを演出制御基板 12 に対して送信するための送信設定を行う。

20

【0273】

始動入賞判定処理（ステップ S 1 0 1）に続いて、CPU 103 は、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ～ S 1 1 7 の処理の何れかを選択して実行する。

30

【0274】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。特別図柄通常処理は、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、当該可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する処理などを含んでいる。特別図柄通常処理では、可変表示結果を事前決定したときには、特図プロセスフラグの値を“1”に更新する。

【0275】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。変動パターン設定処理は、特別図柄通常処理（ステップ S 1 1 0）にて事前決定した可変表示結果等に基づいて変動パターンを決定する処理や、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第 1 変動開始コマンド（又は第 2 変動開始コマンド）などを送信するための設定処理などを含んでいる。変動パターン設定処理では、特図プロセスフラグの値を“2”に更新する。

40

【0276】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。特別図柄変動処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動（可変表示）させる処理や、変動開始後の経過時間が特図変動時間（図 5）に達したか否かを判定する処理などを含んでいる。特別図柄変動処理では、変動開始後の経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値を“3”に更新する。

50

【0277】

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処理である。特別図柄停止処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄の変動を停止させ、確定特別図柄を停止表示（導出）させる処理や、大当たりフラグがオフ状態となっている場合（特別図柄通常処理（ステップS110）にて可変表示結果を「ハズレ」とすると事前決定している場合）に実行する処理としてパチンコ遊技機1の遊技状態を遷移させる変動時遊技状態遷移処理や、大当たりフラグがオン状態となっている場合（可変表示結果を「大当たり」とすると事前決定している場合）に実行する処理として当り開始指定コマンド（ファンファーレコマンド）を送信するための設定処理などを含んでいる。特別図柄停止処理では、大当たりフラグがオフ状態となっ

10

【0278】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。大当たり開放前処理は、大入賞口を開放状態とするための設定（例えば、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の設定等）を行う処理や、大入賞口開放中通知コマンドなどを送信するための設定処理などを含んでいる。大当たり開放前処理では、特図プロセスフラグの値を“5”に更新する。

【0279】

20

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。大当たり開放中処理は、大入賞口の開放後の経過時間が所定時間を経過したか否か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が所定個数に達したか否かなどに基づいて大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングを判定する処理や、大入賞口を閉鎖状態とするための設定（例えば、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の設定等）を行う処理や、大入賞口開放後通知コマンドなどを送信するための設定処理などを含んでいる。大当たり開放中処理では、特図プロセスフラグの値を“6”に更新する。

【0280】

30

ステップS116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処理である。大当たり開放後処理は、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達しない場合に実行する処理として大入賞口開放中通知コマンドを送信するための設定処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に実行する処理として当り終了指定コマンドを送信するための設定処理などを含んでいる。大当たり開放後処理では、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値を“5”に更新し、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値を“7”に更新する。

【0281】

40

ステップS117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処理である。大当たり終了処理は、大当たり終了時演出待ち時間（エンディング演出の実行期間に対応した待ち時間）が経過したか否かを判定する処理や、大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合に実行する処理としてパチンコ遊技機1の遊技状態を高確高ベース状態に設定する処理やST回数や時短回数を設定する処理などを含んでいる。大当たり終了処理では、エンディング演出の実行期間に対応した待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0282】

50

また、大当たり開放中処理（ステップS115）、大当たり開放後処理（ステップS116）、大当たり開放前処理（ステップS114）、大当たり終了処理（ステップS117）は、カウントスイッチ23がオンとなった場合に大入賞口入賞通知コマンドを送信するための

送信設定を含んでいる。

【0283】

図18は、特別図柄通常処理（ステップS110）の一例を示すフローチャートである。図18に示した特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。即ち、CPU103は、第2特図ゲームが保留されているか否かを判定する。例えば、ステップS231の処理では、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0284】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」ではないと判定した場合には（ステップS231；NO）、CPU103は、第2特図保留記憶部151Bの保留番号「1」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、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3の保留データ（数値データ）を夫々読み出して一時記憶する（ステップS232）。つまり、CPU103は、第2特図ゲームの保留（保留データ）があるときには、第1特図ゲームの保留があるか否かに関わらず、当該変動の保留データとして、第2特図保留記憶部151Bの保留番号「1」に対応する数値データ（最先（最古）にステップS217にて抽出された第2特図ゲームの保留データ）を読み出して変動用乱数バッファなどに一時的に格納する。

【0285】

ステップS232の処理に続いて、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154（図8参照）に記憶されている第2特図保留記憶数を1減算するとともに、第2特図保留記憶部151B（図8参照）の記憶内容をシフトする（ステップS233）。具体的には、ステップS233の処理では、CPU103は、第2保留記憶数カウント値を1減算するとともに、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする。加えて、ステップS233の処理では、CPU103は、合計保留記憶数カウント値を1減算してもよい。ステップS233の処理に続いて、CPU103は、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップS234）。

【0286】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」とであると判定した場合には（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）。即ち、CPU103は、第1特図ゲームが保留されているか否かを判定する。例えば、ステップS235の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0287】

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」ではないと判定した場合には（ステップS235；NO）、CPU103は、第1特図保留記憶部151Aの保留番号「1」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、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3の保留データ（数値データ）を夫々読み出して一時記憶する（ステップS236）。つまり、CPU103は、第2特図ゲームの保留（保留データ）がないときであって（ステップS231（YES））、且つ、第1特図ゲームの保留があるときには、当該変動の保留データとして、第1特図保留記憶部151Aの保留番号「1」に対応する数値データ（最先（最古）にステップS217にて抽出された第1特図ゲームの保留データ）を読み出して変動用乱数バッファなどに一時的に格納する。

【0288】

ステップS236の処理に続いて、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154（図8参照）に記憶されている第1特図保留記憶数を1減算するとともに、第1特図保留記憶部151A（図8参照）の記憶内容をシフトする（ステップS237）。具体的には、

10

20

30

40

50

ステップS 2 3 7の処理では、CPU 1 0 3は、第1保留記憶数カウント値を1減算するとともに、第1特図保留記憶部1 5 1 Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR 1～MR 3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする。加えて、ステップS 2 3 7の処理では、CPU 1 0 3は、合計保留記憶数カウント値を1減算してもよい。ステップS 2 3 7の処理に続いて、CPU 1 0 3は、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS 2 3 8）。

【0 2 8 9】

このように、ステップS 2 3 5の処理を、ステップS 2 3 1にて第2特図保留記憶数が「0」とであると判定したときに実行するようにしているため、第1特図ゲームと第2特図ゲームとが保留されている場合に、第2特図ゲームが第1特図ゲームよりも優先して実行されることになる。なお、第2特図ゲームが第1特図ゲームよりも優先して実行される態様に限定されず、始動入賞口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）を遊技球が進入（通過）して始動入賞（第1始動入賞、第2始動入賞）が発生した順に、特図ゲーム（第1特図ゲーム、第2特図ゲーム）が実行されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図ゲームと第2特図ゲームの何れを実行するかが決定できればよい。

【0 2 9 0】

ステップS 2 3 4の処理又はステップS 2 3 8の処理を実行した後は、CPU 1 0 3は、現在の遊技状態に応じた特図表示結果決定テーブルをセット（選択）する（ステップS 2 3 9）。例えば、CPU 1 0 3は、図1 6に示した入賞時乱数値判定処理（ステップS 2 2 0）のステップS 4 0 5と同様に、特図表示結果決定テーブルをセットすればよい。なお、第1特図と第2特図とで異なる表示結果決定テーブル（第1特図表示結果決定テーブル、第2特図表示結果決定テーブル）を用いる場合、ステップS 4 0 5の処理では、始動口バッファ値（「1」又は「2」）を参照したが、ステップS 2 3 9の処理では、変動特図指定バッファ値（「1」又は「2」）を参照すればよい。

【0 2 9 1】

続いて、CPU 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MR 1を示す数値データと、ステップS 2 3 9にてセットした特図表示結果決定テーブルとに基づいて、特図表示結果を決定する（ステップS 2 4 0）。ステップS 2 4 0の処理では、CPU 1 0 3は、図1 6に示した入賞時乱数値判定処理（ステップS 2 2 0）のステップS 4 0 6と同様、乱数値MR 1を示す数値データと、ステップS 2 3 9にてセットされた特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値とを逐一比較するなどして、特図表示結果（「大当たり」とするか「ハズレ」とするか）を決定すればよい。

【0 2 9 2】

ステップS 2 4 0の処理に続いて、CPU 1 0 3は、ステップS 2 4 0にて決定した特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS 2 4 1）。ステップS 2 4 1にて「大当たり」とであると判定した場合には（ステップS 2 4 1；YES）、CPU 1 0 3は、遊技制御フラグ設定部1 5 2に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップS 2 4 2）。なお、大当たりフラグは、ステップS 1 1 7の大当たり終了処理にてオフ状態にクリア（リセット）される。ステップS 2 4 2の処理に続いて、CPU 1 0 3は、大当たり種別決定処理を実行する（S 2 4 4）。ステップS 2 4 4の大当たり種別決定処理は、図1 6に示した入賞時乱数値判定処理（ステップS 2 2 0）のステップS 4 0 7において実行される大当たり種別判定処理と同様である。ステップS 2 4 4の大当たり種別決定処理に続いて、CPU 1 0 3は、ステップS 2 4 4の大当たり種別決定処理において決定した大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定する（ステップS 2 4 5）。つまり、ステップS 2 4 4の大当たり種別決定処理において決定した大当たり種別が何であることを記憶する。一例として、CPU 1 0 3は、ステップS 2 4 4の大当たり種別決定処理において決

10

20

30

40

50

定した大当り種別が、「16R確変大当り」であれば大当り種別バッファ値に「1」を設定し、「8R確変大当り」であれば大当り種別バッファ値に「2」を設定する。

【0293】

ステップS241にて「大当り」ではないと判定した場合（ステップS241（NO））や、ステップS245の処理を実行した後は、CPU103は、大当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS248）。ステップS248の処理に続いて、CPU103は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新し（ステップS249）、特別図柄通常処理を終了する。

【0294】

ステップS235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」とであると判定した場合には（ステップS235；YES）、デモ表示設定（ステップS250）を実行し、特別図柄通常処理を終了する。ステップS250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するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0295】

図19は、変動パターン設定処理（ステップS111）の一例を示すフローチャートである。図19に示した変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS250）。即ち、CPU103は、特別図柄通常処理（ステップS110）にて可変表示結果を「大当り」とすると事前決定したか否かを判定する。大当りフラグがオン状態であると判定した場合には（ステップS250；YES）、ステップS244にて決定した大当り種別（16R確変大当り、8R確変大当り）に応じた演出制御コマンド（表示結果指定コマンド）の送信設定を行う（ステップS251）。大当りフラグがオン状態ではないと判定した場合には（ステップS250；NO）、ハズレであることを示す演出制御コマンド（表示結果指定コマンド）の送信設定を行う（ステップS252）。

【0296】

ステップS251の処理又はステップS252の処理を実行した後は、CPU103は、高ベース状態であるか否かを判定する（ステップS253）。ステップS253にて高ベース状態ではないと判定した場合には（ステップS253；NO）、CPU103は、特図表示結果に応じた低ベース状態用の変動カテゴリ決定用テーブルデータをセット（選択）する（ステップS254）。具体的には、CPU103は、ステップS250にて大当りフラグがオン状態ではないと判定していた場合には低ベース／ハズレ時用の変動カテゴリ決定テーブル（図20（A）に示した変動カテゴリ決定テーブル）を構成するテーブルデータをセットし、ステップS250にて大当りフラグがオン状態であると判定していた場合には低ベース／大当り時用の変動カテゴリ決定テーブル（図20（C）に示した変動カテゴリ決定テーブル）を構成するテーブルデータをセットする。

【0297】

ステップS253にて高ベース状態であると判定した場合には（ステップS253；YES）、CPU103は、特図表示結果に応じた高ベース状態用の変動カテゴリ決定用テーブルデータをセット（選択）する（ステップS255）。具体的には、CPU103は、ステップS250にて大当りフラグがオン状態ではないと判定していた場合には高ベース／ハズレ時用の変動カテゴリ決定テーブル（図20（B）に示した変動カテゴリ決定テーブル）を構成するテーブルデータをセットし、ステップS250にて大当りフラグがオン状態であると判定していた場合には高ベース／大当り時用の変動カテゴリ決定テーブル（図20（D）に示した変動カテゴリ決定テーブル）を構成するテーブルデータをセットする。

10

20

30

40

50

【0298】

ステップS254の処理又はステップS255の処理を実行した後は、CPU103は、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、変動カテゴリを決定する（ステップS256）。具体的には、CPU103は、変動用乱数バッファに格納された変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データと、ステップS254又はステップS255にてセットした変動カテゴリ決定用テーブルデータの保留記憶数毎の判定値とを比較するなどして、乱数値MR3を示す数値データと合致する変動カテゴリを決定すればよい。

【0299】

一例として、ステップS254にて図20（A）の変動カテゴリ決定テーブルを構成するテーブルデータがセットされた場合であって保留記憶数が「0」又は「1」の場合（当該入賞に係る保留記憶以外に保留記憶が存在しないか、1個存在する場合）には、CPU103は、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データが、「0」～「69」の範囲にあるときには変動カテゴリ「PA2」を決定し、「70」～「89」の範囲にあるときには変動カテゴリ「PA3」を決定し、「90」～「98」の範囲にあるときには変動カテゴリ「PA4」を決定し、「99」であるときには変動カテゴリ「PA5」を決定する。

【0300】

ステップS254にて図20（A）の変動カテゴリ決定テーブルを構成するテーブルデータがセットされた場合であって保留記憶数が「2」又は「3」の範囲の場合（当該入賞に係る保留記憶以外に保留記憶が2個又は3個存在する場合）には、CPU103は、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データが、「0」～「3」の範囲にあるときには変動カテゴリ「PA1」を決定し、「4」～「79」の範囲にあるときには変動カテゴリ「PA2」を決定し、「80」～「96」の範囲にあるときには変動カテゴリ「PA3」を決定し、「97」～「98」の範囲にあるときには変動カテゴリ「PA4」を決定し、「99」であるときには変動カテゴリ「PA5」を決定する。

【0301】

ステップS254にて図20（A）の変動カテゴリ決定テーブルを構成するテーブルデータがセットされた場合であって保留記憶数が「4」の範囲の場合（当該入賞に係る保留記憶以外に保留記憶が4個存在する場合）には、CPU103は、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データが、「0」～「63」の範囲にあるときには変動カテゴリ「PA1」を決定し、「64」～「79」の範囲にあるときには変動カテゴリ「PA2」を決定し、「80」～「96」の範囲にあるときには変動カテゴリ「PA3」を決定し、「97」～「98」の範囲にあるときには変動カテゴリ「PA4」を決定し、「99」であるときには変動カテゴリ「PA5」を決定する。

【0302】

また、ステップS254にて図20（C）の変動カテゴリ決定テーブルを構成するテーブルデータがセットされた場合には、CPU103は、保留記憶数によらず、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データが、「0」～「9」の範囲にあるときには変動カテゴリ「PB1」を決定し、「10」～「59」の範囲にあるときには変動カテゴリ「PB3」を決定し、「60」～「89」の範囲にあるときには変動カテゴリ「PB4」を決定し、「90」～「99」の範囲にあるときには変動カテゴリ「PB5」を決定する。

【0303】

ステップS255にて図20（B）の変動カテゴリ決定テーブル、又は、図20（D）の変動カテゴリ決定テーブルを構成するテーブルデータがセットされた場合についても同様である。

【0304】

ステップS256の処理に続いて、CPU103は、ステップS256にて決定した変動カテゴリと、変動パターン決定用の乱数値MR5とに基づいて、変動パターンを決定する（ステップS257）。ステップS257の処理においては、CPU103は、ステッ

プ S 2 5 6 にて決定した変動カテゴリに対応する変動パターン決定テーブルをセット（選択）し、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 を示す数値データが、何れの変動パターンの範囲にあるかに基づいて、変動パターンを決定すればよい。

【0305】

図 2 1 は、変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。ステップ S 2 5 7 の処理では、C P U 1 0 3 は、例えば、ステップ S 2 5 6 にて変動カテゴリ「P A 2」を決定した場合には、図 2 1（B）に示す、変動カテゴリ「P A 2」に対応する変動パターン決定テーブルをセット（選択）し、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 を示す数値データが、「0」～「39」の範囲にあるときには変動パターン「P A 2－1」を決定し、「40」～「99」の範囲にあるときには変動パターン「P A 2－2」を決定する。また、例えば、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 5 6 にて変動カテゴリ「P A 3」を決定した場合には、図 2 1（C）に示す、変動カテゴリ「P A 3」に対応する変動パターン決定テーブルをセット（選択）し、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 を示す数値データが、「0」～「79」の範囲にあるときには変動パターン「P A 3－1」を決定し、「80」～「99」の範囲にあるときには変動パターン「P A 3－2」を決定する。ステップ S 2 5 6 にて他の変動カテゴリを決定した場合についても同様である。

10

【0306】

なお、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 は、当該処理の実行時に抽出してもよいし、変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 などと同様、始動入賞時処理（ステップ S 2 0 8、ステップ S 2 1 1）のステップ S 2 1 7 にて抽出して保留データとし、特別図柄通常処理（ステップ S 1 1 0）のステップ S 2 3 2（又はステップ S 2 3 6）にて読み出してもよい。

20

【0307】

ステップ S 2 5 7 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、決定した変動パターンに応じた演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド）の送信設定を行う（ステップ S 2 5 8）。なお、C P U 1 0 3 は、変動パターン指定コマンドに加えて、第 1 特図ゲームの開始を指定する第 1 変動開始コマンド（又は、第 2 特図ゲームの開始を指定する第 2 変動開始コマンド）の送信設定を行ってもよい。続いて、C P U 1 0 3 は、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に設けられている特図変動時間タイマに、当該変動パターンに応じた特図変動時間タイマ値をセットし（ステップ S 2 5 9）、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（ステップ S 1 1 2）に対応する“2”に更新し（ステップ S 2 6 0）、変動パターン設定処理を終了する。ステップ S 2 6 0 にて特図プロセスフラグの値が“2”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、特別図柄変動処理が実行される。

30

【0308】

図 2 2 は、特別図柄停止処理（ステップ S 1 1 3）の一例を示すフローチャートである。図 2 2 に示した特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、まず、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄の変動を停止させ、確定特別図柄を停止表示（導出）させた後、大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 2 9 1）。即ち、C P U 1 0 3 は、特別図柄通常処理（ステップ S 1 1 0）にて可変表示結果を「大当たり」とすると事前決定したか否かを判定する。大当たりフラグがオン状態であると判定した場合には（ステップ S 2 9 1；Y E S）、C P U 1 0 3 は、大当たり開始時演出待ち時間を設定する（ステップ S 2 9 2）。例えば、ステップ S 2 9 2 の処理においては、大当た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 1 5 3 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。

40

【0309】

ステップ S 2 9 2 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 2 9 3）。例えば、ステップ S 2 9 3 の処理においては、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データが、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

50

ファ領域に格納されればよい。ステップS 2 9 3の処理に続いて、CPU 1 0 3は、低確低ベース状態に設定する（ステップS 2 9 4）。ステップS 2 9 4の処理では、例えば、CPU 1 0 3は、遊技制御フラグ設定部1 5 2に設けられた高確フラグや高ベースフラグを、夫々、クリアしてオフ状態に設定すればよい。なお、既に、低確低ベース状態となっていたときにはステップS 2 9 4の処理を省略してもよい。ステップS 2 9 4の処理に続いて、CPU 1 0 3は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理に対応した値である“4”に更新し（ステップS 2 9 5）、特別図柄停止処理を終了する。

【0 3 1 0】

ステップS 2 9 1にて大当たりフラグがオン状態ではないと判定した場合には（ステップS 2 9 1；NO）、CPU 1 0 3は、変動時遊技状態遷移処理を行う（ステップS 2 9 6）。CPU 1 0 3は、変動時遊技状態遷移処理として、例えば、以下の処理を実行する。まず、CPU 1 0 3は、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるか否かを判定し、低確低ベース状態でなければ、変動数カウンタの値を1加算する。変動数カウンタとは、低確低ベース状態に制御された後の特図ゲームの実行回数であって、ST回数（確変回数）や時短回数と比較される回数である。ST回数（確変回数）とは、確変制御を実行する可変表示ゲームの実行回数である。時短回数とは、時短制御を実行する可変表示ゲームの実行回数である。ST回数（確変回数）や時短回数は、大当たり終了処理（ステップS 1 1 7）において設定される。変動数カウンタの値を1加算したCPU 1 0 3は、1加算後の変動数カウンタの値とST回数とを比較し、変動数カウンタの値がST回数よりも大きい場合には、遊技状態を低確低ベース状態に設定するとともに、ST回数や時短回数の設定値を“0”にクリアすればよい。なお、本実施形態では、時短回数とST回数とが同一（共に70回）であるため、1加算後の変動数カウンタの値と時短回数とを比較してもよい。また、時短回数とST回数とが異なる場合には、夫々を個別に比較してもよい。即ち、CPU 1 0 3は、1加算後の変動数カウンタの値と時短回数とを比較し、変動数カウンタの値が時短回数よりも大きい場合には低ベース状態に設定し、1加算後の変動数カウンタの値とST回数とを比較し、変動数カウンタの値がST回数よりも大きい場合には低確状態に設定してもよい。

【0 3 1 1】

ステップS 2 9 6の変動時遊技状態遷移処理に続いて、CPU 1 0 3は、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新し（ステップS 2 9 7）、特別図柄停止処理を終了する。

【0 3 1 2】

図2 3は、大当たり終了処理（ステップS 1 1 7）の一例を示すフローチャートである。図2 3に示した大当たり終了処理において、CPU 1 0 3は、まず、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS 3 1 1）。一例として、図1 3に示す大当たり開放後処理（ステップS 1 1 6）においては、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するときに、大当たり終了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る。この場合、ステップS 3 1 1の処理においては、CPU 1 0 3は、例えば、遊技制御プロセスタイマ値を1減算すること等により更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。

【0 3 1 3】

ステップS 3 1 1にて大当たり終了時演出待ち時間が経過していないと判定した場合には（ステップS 3 1 1；NO）、CPU 1 0 3は、そのまま大当たり終了処理を終了する。一方、ステップS 3 1 1にて大当たり終了時演出待ち時間が経過したと判定した場合には（ステップS 3 1 1；YES）、CPU 1 0 3は、遊技制御バッファ設定部1 5 5に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出す（ステップS 3 1 2）。続いて、CPU 1 0 3は、遊技制御フラグ設定部1 5 2に設けられた高確フラグをオン状態にするなどして、高確状態（確変状態）に設定する（ステップS 3 1 4）。続いて、CPU 1 0 3は、遊技制御フラグ設定部1 5 2に設けられた高ベースをオン状態にするなどして、高ベース状態に設

定する（ステップ S 3 1 5）。つまり、ステップ S 3 1 4、ステップ S 3 1 5 の処理によって、大当り遊技状態の終了時には、遊技状態が高確高ベース状態に設定される。

【0314】

ステップ S 3 1 5 の処理に続いて、CPU 1 0 3 は、ST 回数（確変回数）の設定値を 7 0 回に設定し（ステップ S 3 1 6）、時短回数を 7 0 回に設定する（ステップ S 3 1 7）。続いて、CPU 1 0 3 は、ST 回数、時短回数と比較される変動数カウンタの値を“0”にクリアし（ステップ S 3 1 8）、大当りフラグをオフ状態にクリア（リセット）し（ステップ S 3 1 9）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新し（ステップ S 3 2 0）、大当り終了処理を終了する。

【0315】

なお、本実施形態では、ST 回数（確変回数）の設定値と時短回数を 7 0 回の設定値とを同一の値（共に 7 0 回）としたが、ST 回数（確変回数）の設定値と時短回数を 7 0 回の設定値とを異なる値としてもよい。また、本実施形態では、8 R 確変大当りの場合の ST 回数（確変回数）の設定値と、1 6 R 確変大当りの場合の ST 回数（確変回数）の設定値とを同一の値（共に 7 0 回）としたが、8 R 確変大当りの場合の ST 回数（確変回数）の設定値と、1 6 R 確変大当りの場合の ST 回数（確変回数）の設定値とを異なる値としてもよい。また、本実施形態では、8 R 確変大当りの場合の時短回数の設定値と、1 6 R 確変大当りの場合の時短回数の設定値とを同一の値（共に 7 0 回）としたが、8 R 確変大当りの場合の時短回数の設定値と、1 6 R 確変大当りの場合の時短回数の設定値とを異なる値としてもよい。なお、CPU 1 0 3 は、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当り種別バッファ値が「1」である場合には 1 6 R 確変大当りであると判断し、大当り種別バッファ値が「2」である場合には 8 R 確変大当りであると判断してもよい。また、8 R 確変大当りの場合と 1 6 R 確変大当りの場合とで ST 回数（確変回数）や時短回数の設定値を異ならせない場合には（同一の値とするときには）、ステップ S 3 1 2 の処理（大当り種別バッファ値の読出）を省略してもよい。

【0316】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。

【0317】

図 2 4 は、演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動して、図 2 4 に示すような演出制御メイン処理を実行する。

【0318】

図 2 4 に示した演出制御メイン処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された CTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオン状態となっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 2）。タイマ割込みフラグは、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。タイマ割込みフラグがオン状態となっていないと判定した場合には（ステップ S 7 2；NO）、ステップ S 7 2 の処理を繰り返し実行して待機する。

【0319】

また、演出制御基板 1 2 の側では、タイマ割込みとは別に、主基板 1 1 から演出制御コマンド等を受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 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 CPU 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない 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 CPU 1 2 0 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/O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を

受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンド等となる制御信号を取り込む。

【0320】

このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目(MODE)と2バイト目(EXT)を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用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。

【0321】

ステップS72にてタイマ割込みフラグがオン状態となっていると判定した場合には(ステップS72;YES)、演出制御用CPU120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(ステップS73)、コマンド解析処理を実行する(ステップS74)。ステップS74にて実行され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。

10

【0322】

ステップS74のコマンド解析処理に続いて、演出制御用CPU120は、エラー報知処理を実行する(ステップS75)。ステップS75のエラー報知処理では、例えば磁石を用いて不正に遊技球を入賞口に誘導させるような行為について、主基板11から送信された磁気異常報知指定コマンドに対応したエラー報知等が行われる。

20

【0323】

ステップS75のエラー報知処理に続いて、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS76)。ステップS76の演出制御プロセス処理では、主基板11から送信された演出制御コマンド等に基づいて、各種の演出装置(例えば、画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、可動役物17等)を用いた演出動作に関する判定や決定、設定などが行われる。

【0324】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出制御用CPU120は、演出用乱数更新処理を実行する(ステップS77)。ステップS77の演出用乱数更新処理では、例えば、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新する。一例として、演出制御用CPU120は、演出制御カウンタ設定部193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してもよい。その後、ステップS72の処理に戻る。

30

【0325】

なお、演出制御基板12の側で、主基板11から演出制御コマンド等を受信するための割込みは、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と説明したが、演出制御コマンド等を受信するための割込みを発生させる方法は、上記に限定されない。例えば、シリアル通信の先頭ビットによる割込み要求を以って、演出制御コマンド等を受信するための割込みが発生するものとしてもよい。

【0326】

図25は、コマンド解析処理(ステップS74)の一例を示すフローチャートである。図25に示したコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する(ステップS501)。受信コマンドがないと判定した場合には(ステップS501;NO)、演出制御用CPU120は、コマンド解析処理を終了する。

40

【0327】

ステップS501にて受信コマンドがあると判定した場合には(ステップS501;YES)、演出制御用CPU120は、当該受信コマンドが第1始動口入賞通知コマンドであるか否かを判定する(ステップS502)。なお、演出制御用CPU120は、例えば

50

受信コマンドのMODEデータを確認し、受信コマンドの種類を特定すればよい（図3参照）。

【0328】

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

【0329】

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

【0330】

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

【0331】

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

【0332】

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

10

20

30

40

50

動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける空き領域に格納する。ステップS512の処理に続いて、ステップS501の処理に戻る。

【0333】

ステップS510にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではないと判定した場合には（ステップS510；NO）、演出制御用CPU120は、当該受信コマンドが変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS513）。変動パターン指定コマンドであると判定した場合には（ステップS513；YES）、演出制御用CPU201は、RAMに形成されている変動パターン指定コマンド格納領域に当該変動パターン指定コマンドを格納する（ステップS515）。ステップS515の処理に続いて、ステップS501の処理に戻る。

10

【0334】

ステップS513にて受信コマンドが変動パターン指定コマンドでないと判定した場合には（ステップS513；NO）、演出制御用CPU120は、他の夫々の受信コマンドに応じた設定等を行う（ステップS518）。例えば、演出制御用CPU120は、受信コマンドが遊技状態指定コマンドであった場合には、当該遊技状態指定コマンドを解析して、現在の遊技状態を特定してもよい。ステップS518の処理に続いて、ステップS501の処理に戻る。

【0335】

図26は、エラー報知処理（ステップS75）の一例を示すフローチャートである。図26に示したエラー報知処理において、演出制御用CPU120は、まず、エラー報知の報知期間であるか否かを判定する（ステップS141）。例えば、演出制御用CPU120は、エラー報知に対応する報知制御パターン（図9に示した演出制御パターンと同様の構成であってもよい）が使用パターンとして既にセットされているか否かや、使用パターンとして既にセットされている場合にはセットされている内容（報知のタイミング等）と演出制御プロセスタイマの値とに基づいてエラー報知の報知期間であるか否かを判定してもよい。

20

【0336】

ステップS141にてエラー報知の報知期間でない場合には（ステップS141；NO）、演出制御用CPU120は、磁気異常報知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S142）。磁気異常報知指定コマンドの受信がない場合には（ステップS142；NO）、エラー報知処理を終了する。

30

【0337】

ステップS142にて磁気異常報知指定コマンドの受信があった場合（ステップS142；YES）、演出制御用CPU120は、最上位のレイヤー（Z値＝0）でエラー報知の動作制御を実行（開始）し（ステップS143）、エラー報知処理を終了する。また、ステップS141にてエラー報知の報知期間である場合にも（ステップS141；YES）、最上位のレイヤー（Z値＝0）でエラー報知の動作制御を実行（継続）し（ステップS143）、エラー報知処理を終了する。具体的には、演出制御用CPU120は、磁気異常のエラー報知に対応する報知制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた報知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等に対して伝送させることなどにより、磁気異常のエラー報知に対応するエラー報知画像（図27（A）、図27（B）、図28（A））を表示させる。

40

【0338】

図27は、各種画像のZ値等の一例を示す図である。図27（A）は、画像表示装置5の表示領域にて実行される夫々の演出や報知等に対応する、画像（画像名）と画像サイズ（画像の表示領域）を例示した図である。図27（A）に示すように、エラー報知を実行するときには、画像サイズ「大」のエラー報知画像が表示領域に表示される。換言すれば、画像サイズ「大」のエラー報知画像を用いてエラー報知が実行される。同様に、図27（A）に示すように、画像サイズ「小」の演出実行報知画像を用いて演出実行報知が実行

50

され、画像サイズ「大」の役物エフェクト演出画像を用いて役物エフェクト演出が実行され、画像サイズ「小」の保留等表示画像を用いて保留等表示（保留表示、アクティブ表示）が実行され、画像サイズ「大」の群予告演出画像を用いて群予告演出が実行され、画像サイズ「小」のチャンスゾーン演出画像を用いてチャンスゾーン演出が実行され、画像サイズ「大」のステップアップ予告演出画像を用いてステップアップ予告演出が実行される。

【0339】

なお、図27（A）に示した演出実行報知とは、報知対象演出が実行された旨の報知である。本実施形態では、ステップアップ予告演出のステップ5（SU5）、群予告演出、役物演出の夫々が報知対象演出に該当する。つまり、本実施形態では、演出実行報知として、SU5が実行された場合にはSU5が実行された旨を報知し、群予告演出が実行された場合には群予告演出が実行された旨を報知し、役物演出が実行された場合には役物演出が実行された旨を報知する。

【0340】

図27（B）は、図27（A）に示した各画像に設定されるZ値を例示した図である。RAM122には、図27（A）に示した各画像のZ値を設定したZ値設定テーブルが記憶されている。Z値設定テーブルは、図27（B）に示すように、各画像のZ値が設定されている。Z値は、画像を表示するレイヤー（層）を示すものである。Z値が小さい数である程、奥行き方向の前面側（手前側、上位側）のレイヤーに画像が表示され、Z値が大きい数である程、奥行き方向の背面側（奥側、下位側）のレイヤーに画像が表示される。従って、例えば、図27（B）において、Z値「0」のエラー報知画像とZ値「7」のチャンスゾーン演出画像とが重畳して表示される場合には、Z値「7」のチャンスゾーン演出画像の前面にZ値「0」のエラー報知画像が表示される。また例えば、Z値「6」の群予告演出画像とZ値「7」のチャンスゾーン演出画像とZ値「8」のステップアップ予告演出画像とが重畳して表示される場合には、Z値「8」のステップアップ予告演出画像の前面にZ値「7」のチャンスゾーン演出画像が表示され、Z値「7」のチャンスゾーン演出画像の前面にZ値「6」の群予告演出画像が表示される。なお、上述の画像やZ値は一例である。例えば、飾り図柄（飾り図柄の可変表示演出の画像）のZ値は「9」、背景（背景画像）のZ値は「10」である。

【0341】

なお、図27（B）に示した演出実行報知画像のZ値は、報知数3の場合（SU5、群予告演出、役物演出の3つの演出の実行を報知している場合）において報知開始順が3番目であるときには「1」、報知数2以上の場合（SU5、群予告演出、役物演出のうちの2つ以上の演出の実行を報知している場合）において報知開始順が2番目であるときには「2」、報知数1以上の場合（SU5、群予告演出、役物演出のうちの1つ以上の演出の実行を報知している場合）において報知開始順が1番目であるときには「3」である。

【0342】

図28及び図29は、各種画像の一例を示す図である。図28（A）は、エラー報知画像（一例）を示している。図28（A）に示したエラー報知画像は、エラーが発生したことを報知するピクトグラム画像G1、「エラー発生！係員をお呼びください。」というメッセージを報知する文字画像G2を含んでいる。エラー報知画像の表示時間（エラー報知の報知時間）は、例えば、30秒であってもよい。エラーの種類に応じて、エラー報知画像の表示時間を異ならせてもよい。

【0343】

図27（A）に示したエラー報知画像の画像サイズは、ピクトグラム画像G1の表示領域と文字画像G2の表示領域を合せた表示領域である。つまり、ピクトグラム画像G1の表示領域と文字画像G2の表示領域を合せた表示領域は「大」である。ピクトグラム画像G1、文字画像G2は、図28（A）に示したものに限定されず、他の複数の画像と比較し（又は他の複数の画像と比較せずに）、エラー報知画像の画像サイズが「大」と言えるものであればよい。なお、画像サイズが上位所定番目（例えば4番目）迄に入る画

像を画像サイズ「大」と称し、上位所定番目迄の入らない画像を画像サイズ「小」と称してもよい。また、画像表示装置 5 の表示領域に占める画像サイズの割合が所定割合（例えば 30%）以上の画像を画像サイズ「大」と称し、所定割合未満の画像を画像サイズ「小」と称してもよい。

【0344】

図 28（B）は、演出実行報知画像（一例）を示している。図 28（B）に示した演出実行報知画像は、実行された報知対象演出（ステップアップ予告演出のステップ 5（SU5）、群予告演出、役物演出）を特定可能に報知するピクトグラム画像 G3 を含んでいる。ピクトグラム画像 G3 は、ピクトグラム画像 G3-1～ピクトグラム画像 G3-3（後述）の一部又は全部の総称である。演出実行報知画像の表示時間（演出実行報知の報知時間）は、例えば、20 秒であってもよい。報知対象演出の種類に応じて、演出実行報知画像の表示時間を異ならせてもよい。

10

【0345】

図 27（A）に示した演出実行報知画像の画像サイズは、ピクトグラム画像 G3 の表示領域である。つまり、ピクトグラム画像 G3 の表示領域は「小」である。ピクトグラム画像 G3 は、図 28（B）に示したものに限定されず、他の複数の画像と比較し（又は他の複数の画像と比較せずに）、演出実行報知画像の画像サイズが「小」であると言えるものであればよい。

【0346】

図 28（D）は、図 28（B）のピクトグラム画像 G3 の付近を詳細に示したものである。図 28（D）において、ピクトグラム画像 G3-1 は、報知数 3 の場合において報知開始順が 1 番目の演出を報知するものであって Z 値は「3」である。また、図 28（D）において、ピクトグラム画像 G3-2 は、報知数 3 の場合において報知開始順が 2 番目の演出を報知するものであって Z 値は「2」である。また、図 28（D）において、ピクトグラム画像 G3-3 は、報知数 3 の場合において報知開始順が 3 番目の演出を報知するものであって Z 値は「1」である。従って、図 28（D）に示すように、Z 値「3」のピクトグラム画像 G3-1 の前面に Z 値「2」のピクトグラム画像 G3-2 が表示され、Z 値「2」のピクトグラム画像 G3-2 の前面に Z 値「1」のピクトグラム画像 G3-3 が表示されている。

20

【0347】

なお、図 28（E）において、ピクトグラム画像 G3-1 は、報知数 2 の場合において報知開始順が 1 番目の演出を報知するものであって Z 値は「3」である。また、図 28（E）において、ピクトグラム画像 G3-2 は、報知数 2 の場合において報知開始順が 2 番目の演出を報知するものであって Z 値は「2」である。従って、図 28（E）に示すように、Z 値「3」のピクトグラム画像 G3-1 の前面に Z 値「2」のピクトグラム画像 G3-2 が表示されている。また、図 28（F）において、ピクトグラム画像 G3-1 は、報知数 1 の場合において報知開始順が 1 番目の演出を報知するものであって Z 値は「3」である。

30

【0348】

図 28（C）は、役物エフェクト演出画像（一例）を示している。図 28（C）に示した役物エフェクト演出画像は、役物演出（具体的には、可動役物 17 の移動（下降））に映像効果を与えるエフェクト画像 G4 を含んでいる。役物エフェクト演出画像の表示時間（役物エフェクト演出の実行時間）は、例えば、30 秒であってもよい。可動役物 17 の動作態様に応じて、役物エフェクト演出画像の表示時間を異ならせてもよい。

40

【0349】

図 27（A）に示した役物エフェクト演出画像の画像サイズは、エフェクト画像 G4 の表示領域である。つまり、エフェクト画像 G4 の表示領域は「大」である。エフェクト画像 G4 は、図 28（C）に示したものに限定されず、他の複数の画像と比較し（又は他の複数の画像と比較せずに）、役物エフェクト演出画像の画像サイズが「大」であると言えるものであればよい。

50

【0350】

図29(A)は、保留等表示画像(一例)を示している。図29(A)に示した保留等表示画像は、第1保留表示画像G5、第2保留表示画像G6、アクティブ表示画像G7を含んでいる。第1保留表示画像G5や第2保留表示画像G6の表示時間は、保留表示の数や、各保留表示の消化時間(夫々の可変表示の表示時間)などに応じて異なる。アクティブ表示画像G7の表示時間は、可変表示の表示時間などに応じて異なる。なお、保留等表示画像は、アクティブ表示エリアAHAを示す画像を含んでいてもよい。

【0351】

図27(A)に示した保留等表示画像の画像サイズは、第1保留表示画像G5の表示領域と第2保留表示画像G6の表示領域とアクティブ表示画像G7の表示領域とを合せた表示領域である。つまり、第1保留表示画像G5の表示領域と第2保留表示画像G6の表示領域とアクティブ表示画像G7の表示領域とを合せた表示領域は「小」である。第1保留表示画像G5、第2保留表示画像G6、アクティブ表示画像G7は、図29(A)に示したものに限定されず、他の複数の画像と比較し(又は他の複数の画像と比較せずに)、保留等表示画像の画像サイズが「小」であると言えるものであればよい。

【0352】

図29(B)は、群予告演出画像(一例)を示している。図29(B)に示した群予告演出画像は、群を構成するキャラクタ画像G8を含んでいる。キャラクタ画像G8の表示時間(群予告演出の実行時間)は、例えば、5秒であってもよい。群予告演出にて表示するキャラクタ画像G8に応じて、群予告演出画像の表示時間を異ならせてもよい。

【0353】

図27(B)に示した群予告演出画像の画像サイズは、キャラクタ画像G8の表示領域である。つまり、キャラクタ画像G8の表示領域は「大」である。キャラクタ画像G8は、図29(B)に示したものに限定されず、他の複数の画像と比較し(又は他の複数の画像と比較せずに)、群予告演出画像の画像サイズが「大」であると言えるものであればよい。

【0354】

図29(C)は、チャンスゾーン演出画像(一例)を示している。図29(C)に示したチャンスゾーン演出画像は、「チャンス!!」というメッセージを報知する文字画像G9とチャンスであることを報知するピクトグラム画像G10を含んでいる。なお、チャンスゾーン演出画像は、文字画像G9とピクトグラム画像G10の何れか一方を含むものであってもよい。文字画像G9やピクトグラム画像G10の表示時間(チャンスゾーン演出の実行時間)は、保留表示の数や、各保留表示の消化時間(夫々の可変表示の表示時間)などに応じて異なる。

【0355】

図27(B)に示したチャンスゾーン演出画像の画像サイズは、文字画像G9の表示領域とピクトグラム画像G10の表示領域とを合せた表示領域である。つまり、文字画像G9の表示領域とピクトグラム画像G10の表示領域とを合せた表示領域は「小」である。文字画像G9、ピクトグラム画像G10は、図29(C)に示したものに限定されず、他の複数の画像と比較し(又は他の複数の画像と比較せずに)、チャンスゾーン演出画像の画像サイズが「小」であると言えるものであればよい。

【0356】

図29(D)は、ステップアップ予告演出画像(一例)を示している。ステップアップ予告演出画像は、ステップ1(SU1)において最後に表示する枠画像G11、ステップ2(SU2)において最後に表示する枠画像G12、ステップ3(SU3)において最後に表示する枠画像G13、ステップ4(SU4)において最後に表示する枠画像G14、ステップ5(SU5)において最後に表示する枠画像G15などが含まれる。即ち、ステップアップする毎に表示領域が拡大する。枠画像G11~枠画像G15には、SU1~SU5に応じてキャラクタ等が表示されるが、非図示としている。なお、枠画像G11~枠画像G15の夫々の表示時間は、例えば、1秒であってもよい(従って、例えばSU5迄

進む場合には5秒となる)。

【0357】

図27(B)に示したステップアップ予告演出画像の画像サイズは、枠画像G15の表示領域に基づいている。つまり、枠画像G15の表示領域は「大」である。枠画像G15は、図29(D)に示したものに限定されず、他の複数の画像と比較し(又は他の複数の画像と比較せずに)、ステップアップ予告演出画像の画像サイズが「大」であると言えるものであればよい。

【0358】

図30は、各種画像のレイヤーを模式的に表した概念図である。図30においてZ軸上の数はZ値である。図27(B)に示したZ値の設定によれば、図30に示すように、Z値「0」を有するエラー報知画像が最前面のレイヤーに表示され、Z値「1」を有する演出実行報知画像(3番目)がエラー報知画像の1つ背面のレイヤーに表示され、Z値「2」を有する演出実行報知画像(2番目)が演出実行報知画像(3番目)の1つ背面のレイヤーに表示され、Z値「3」を有する演出実行報知画像(1番目)が演出実行報知画像(2番目)の1つ背面のレイヤーに表示され、Z値「4」を有する役物エフェクト演出画像が演出実行報知画像(3番目)の1つ背面のレイヤーに表示され、Z値「5」を有する保留等表示画像が役物エフェクト演出画像の1つ背面のレイヤーに表示され、Z値「6」を有する群予告演出画像が保留等表示画像の1つ背面のレイヤーに表示され、Z値「7」を有するチャンスゾーン演出画像が群予告演出画像の1つ背面のレイヤーに表示され、Z値「8」を有するステップアップ予告演出画像が群予告演出画像の1つ背面のレイヤーに表示される。

【0359】

図31は、画像表示装置5の表示領域における表示動作例を示す図である。図31(A)は、ステップアップ予告演出(SU4)、チャンスゾーン演出、群予告演出、保留等表示、演出実行報知(群予告演出)の実行期間が重なった場合の画像表示装置5における表示動作例を示している。図31(B)は、ステップアップ予告演出(SU5)、チャンスゾーン演出、群予告演出、保留等表示、役物エフェクト演出、演出実行報知(SU5)、演出実行報知(群予告演出)、演出実行報知(役物演出)の実行期間が重なった場合の画像表示装置5における表示動作例を示している。図31(A)、図31(B)に示すように、図27(B)のZ値に応じて、大きいZ値を有する画像が奥側に描画され、小さいZ値を有する画像が手前側に重なるように描画される。

【0360】

図32は、演出制御プロセス処理(ステップS76)の一例を示すフローチャートである。図32に示した演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、入賞時演出決定処理を実行する(ステップS150)。入賞時演出決定処理では、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ(第1始動入賞時受信コマンドバッファ194A又は第2始動入賞時受信コマンドバッファ194B)における記憶内容をチェックする処理や、受信コマンドとして、始動口入賞通知コマンドを受信しているか否かを判定する処理や、保留等演出に関して決定する処理などが実行される。

【0361】

入賞時演出決定処理(ステップS150)に続いて、演出制御用CPU120は、演出制御フラグ設定部191などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、ステップS170~177の処理の何れかを選択して実行する。

【0362】

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初期値である“0”のときに実行される処理である。可変表示開始待ち処理は、主基板11から伝送された第1変動開始コマンド(又は第2変動開始コマンド)、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドなどを受信したか否かに基づいて画像表示装置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。可変表示開始待ち処理では、飾り図柄の可変表示を開始すると判定したときには(即ち、変動パターン指定コ

マンド等を受信したときには)、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新する。

【0363】

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。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における特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を行うための設定(例えば、変動パターン(特図変動時間)に対応する演出制御パターンや変動時間タイマの値の設定等)を行う処理や、第1保留表示、第2保留表示、アクティブ表示などの表示動作を行うための設定(例えば、当該表示動作に対応する演出制御パターンの設定等)を行う処理などを含んでいる。可変表示開始設定処理では、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新する。

10

【0364】

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。可変表示中演出処理は、可変表示開始設定処理(ステップS171)にて設定した変動時間タイマがタイムアウトしたか否か(画像表示装置5における飾り図柄の可変表示開始後の経過時間が特図変動時間に達したか否か)を判定する処理などを含んでいる。可変表示中演出処理では、変動時間タイマがタイムアウトしたときには、演出プロセスフラグの値を“ 3 ”に更新する。

【0365】

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。特図当り待ち処理は、確定飾り図柄が「ハズレ」である場合に実行する処理としてパチンコ遊技機1の遊技状態を設定する変動時遊技状態設定処理や、確定飾り図柄が「大当り」である場合に実行する処理としてファンファーレ演出を行うための設定(例えば、ファンファーレ演出に対応する演出制御パターンの設定等)を行う処理などを含んでいる。特図当り待ち処理では、確定飾り図柄が「ハズレ」であるときには、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、確定飾り図柄が「大当り」であるときには、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。

20

【0366】

ステップS174の大当り開始処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。大当り開始処理は、大入賞口開放中通知コマンドを受信したか否かを判定する処理や、大入賞口開放中通知コマンドを受信した場合に実行する処理として開放中演出(各ラウンドにおいて特別可変入賞球装置7が開放状態であるときに実行する演出)を行うための設定(例えば、開放中演出に対応する演出制御パターンの設定等)を行う処理などを含んでいる。大当り開始処理では、大入賞口開放中通知コマンドを受信したときには、演出プロセスフラグの値を“ 5 ”に更新する。

30

【0367】

ステップS175のラウンド中処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。ラウンド中処理は、大入賞口開放後通知コマンドを受信したか否かを判定する処理や、大入賞口開放後通知コマンドを受信した場合に実行する処理として閉鎖中演出(各ラウンドにおいて特別可変入賞球装置7が閉鎖状態であるときに実行する演出)を行うための設定(例えば、閉鎖中演出に対応する演出制御パターンの設定等)を行う処理などを含んでいる。ラウンド中処理では、大入賞口開放後通知コマンドを受信したときには、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。

40

【0368】

ステップS176のラウンド後処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。ラウンド後処理は、大入賞口開放中通知コマンドや当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する処理や、大入賞口開放中通知コマンドを受信した場合に実行する処理として開放中演出を行うための設定(例えば、開放中演出に対応する演出制御パターンの設定等)を行う処理や、当り終了指定コマンドを受信した場合に実行する処理としてエンディング演出を行うための設定(例えば、エンディング演出に対応する演出制御パターンやエンディング演出実行時間タイマの値の設定等)を行う処理などを含んで

50

いる。ラウンド後処理では、大入賞口開放中通知コマンドを受信したときには、演出プロセスフラグの値を“ 5 ”に更新し、当り終了指定コマンドを受信したときには、演出プロセスフラグの値を“ 7 ”に更新する。

【0369】

ステップS177の大当り終了後処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。大当り終了後処理は、ラウンド後処理（ステップS176）にて設定したエンディング演出実行時間タイマがタイムアウトしたか否か（画像表示装置5におけるエンディング演出の実行開始後の経過時間が設定時間に達したか否か）を判定する処理や、エンディング演出実行時間タイマがタイムアウトした場合に実行する処理としてパチンコ遊技機1の遊技状態を高確高ベース状態に設定する処理（演出制御フラグ設定部191に設けられた高確フラグ、高ベースフラグをオン状態にセットする処理）やST回数や時短回数を設定する処理などを含んでいる。大当り終了後処理では、エンディング演出実行時間タイマがタイムアウトしたときには、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。

【0370】

図33は、入賞時演出決定処理（S150）の一例を示すフローチャートである。図33に示した入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ（第1始動入賞時受信コマンドバッファ194A又は第2始動入賞時受信コマンドバッファ194B）における記憶内容をチェックし（ステップS151）、新たな受信コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップS152）。ステップS152にて第1始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定したときは（ステップS152；NO）、演出制御用CPU120は、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける記憶内容をチェックし（ステップS153）、新たな受信コマンドとして、第2始動口入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップS153）。ステップS154にて第2始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定したときは（ステップS154；NO）、入賞時演出決定処理を終了する。

【0371】

ステップS152において第1始動口入賞指定コマンドを受信していると判定したときは（ステップS152；YES）、演出制御用CPU120は、例えば、演出制御フラグ設定部191に設けられた高ベースフラグを参照して、時短状態（高確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップS152）。時短状態ではないと判定したときは（ステップS155；NO）、演出制御用CPU120は、保留等演出決定処理を実行する（ステップS160A）。ステップS160Aの保留等演出決定処理には、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける第1保留表示の表示態様を決定する処理（具体的には、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける保留等演出の実行有無を決定する処理や、実行すると決定した場合に保留等演出パターンを決定する処理）が含まれている。詳細は後述する。

【0372】

保留等演出決定処理（ステップS160A）を実行した後は、演出制御用CPU120は、保留等演出決定処理の決定内容を記憶する（ステップS160B）。具体的には、例えば、演出制御用CPU120は、ステップS160Aの保留等演出決定処理において保留等演出を実行すると決定した場合には、ステップS160Aの保留等演出決定処理において決定した保留等演出パターンによる表示態様（即ち、当該保留等演出パターンによって特定される追加時及び各シフト後の表示態様）を示す情報を、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該第1始動入賞のバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて記憶する。また、例えば、演出制御用CPU120は、ステップS160Aの保留等演出決定処理において保留等演出を実行しないと決定した場合には、追加時及び各シフト後の表示態様として通常の表示態様（例えば、白色）を示す情報を、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該第1

始動入賞のバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて記憶する。

【0373】

ステップS160Bの処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、チャンスゾーン演出決定処理を実行し（ステップS161A）、チャンスゾーン演出の決定内容を記憶する（ステップS161B）。チャンスゾーン演出決定処理の詳細は後述する。

【0374】

ステップS161Bの処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、ステップS160Bにおいて記憶した決定内容に基づいて第1保留表示を追加する（ステップS162）。具体的には、演出制御用CPU120は、上位から6番目のレイヤー（Z値＝5）で第1始動入賞記憶表示エリア5HLに第1保留表示を追加する動作制御を実行（開始）する。より詳細には、演出制御用CPU120は、上述の第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて記憶された追加時の表示態様による第1保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示させる演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、新たな第1保留表示を追加した保留等表示画像（図27（A）、図27（B）、図29（A））を表示させる。そして、入賞時演出決定処理を終了する。

【0375】

ステップS154において第2始動口入賞指定コマンドを受信していると判定したときは（ステップS154；YES）、演出制御用CPU120は、例えば、演出制御フラグ設定部191に設けられた高ベースフラグを参照して、時短状態（高確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップS156）。時短状態（高確高ベース状態）であると判定したときは（ステップS156；YES）、演出制御用CPU120は、保留等演出決定処理を実行する（ステップS163A）。ステップS163Aの保留等演出決定処理は、ステップS160Aの保留等演出決定処理と同様である。即ち、ステップS163Aの保留等演出決定処理には、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける第2保留表示の表示態様を決定する処理（具体的には、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける保留等演出の実行有無を決定する処理や、実行すると決定した場合に保留等演出パターンを決定する処理）が含まれている。

【0376】

保留等演出決定処理（ステップS163A）を実行した後は、演出制御用CPU120は、ステップS163B、ステップS164A、ステップS164B、ステップS165の処理を実行し、入賞時演出決定処理を終了する。なお、第2始動口入賞に係るステップS163B、ステップS164A、ステップS164B、ステップS165の夫々の処理は、第1始動口入賞に係るステップS160B、ステップS161A、ステップS161B、ステップS162の夫々の処理と同様であるため、説明を省略する。

【0377】

ステップS155において時短状態であると判定したときや（ステップS155；YES）、ステップS156において時短状態ではないと判定したときは（ステップS156；NO）、始動口入賞指定に応じた保留追加処理を実行する（S166）。具体的には、第1始動口入賞指定コマンドを受信している場合（ステップS152；YES、ステップS155；YES）、演出制御用CPU120は、ステップS160Aの保留等演出決定処理において保留等演出を実行しないと決定した場合と同様、追加時及び各シフト後の表示態様として通常の表示態様（例えば、白色）を示す情報を記憶し、通常の表示態様で表示される第1保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加する。そして、入賞時演出決定処理を終了する。一方、第2始動口入賞指定コマンドを受信している場合（ステップS154；YES、ステップS156；NO）、演出制御用CPU120は、ステップS163Aの保留等演出決定処理において保留等演出を実行しないと決定した場合と同様、追加時及び各シフト後の表示態様として通常の表示態様（例えば、白色）を示す情報

を記憶し、通常の表示態様で表示される第2保留表示を第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加する。そして、入賞時演出決定処理を終了する。

【0378】

図34は、保留等演出決定処理（ステップS160A、S163A）を説明する説明図である。図34（A）は、保留等演出決定処理の一例を示すフローチャートである。図34（A）に示した保留等演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、ROM121に記憶されている複数種類の保留等演出実行有無決定テーブル（非特定パターン（ハズレ）用の保留等演出実行有無決定テーブル、特定パターン（ハズレ）用の保留等演出実行有無決定テーブル、非特定パターン（大当たり）用の保留等演出実行有無決定テーブル、特定パターン（大当たり）用の保留等演出実行有無決定テーブル）のなかから、変動カ
10
テゴリコマンド（非特定パターン（ハズレ）、特定パターン（ハズレ）、非特定パターン（大当たり）、特定パターン（大当たり）の別）に応じた保留等演出実行有無決定テーブルを選択してセットする（ステップS9000）。

【0379】

図34（B）は、保留等演出の実行有無の決定割合を説明する説明図である。図34（B）に示す例によれば、変動カテゴリコマンドに基づいて保留等演出の実行無／実行有が決定される。即ち、非特定パターン（ハズレ）であるときには、実行無が90%の割合で決定され、実行有が10%の割合で決定される。特定パターン（ハズレ）であるときには、実行無が70%の割合で決定され、実行有が30%の割合で決定される。非特定パター
20
ン（大当たり）であるときには、実行無が60%の割合で決定され、実行有が40%の割合で決定される。特定パターン（大当たり）であるときには、実行無が20%の割合で決定され、実行有が80%の割合で決定される。

【0380】

夫々の保留等演出実行有無決定テーブルには、「実行無」と「実行有」の夫々が図34（B）に示した割合で決定されるように、「実行無」と「実行有」の夫々に、保留等演出実行有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（判定値）が割り当てられている。例えば、非特定パターン（ハズレ）用の保留等演出実行有無決定テーブルには、「実行無」が90%の割合で決定され、「実行有」が10%の割合で決定されるように、「実行無」と「実行有」の夫々に、保留等演出実行有無決定用の乱数値と比較される数値が割り
30
当てられている。特定パターン（ハズレ）用の保留等演出実行有無決定テーブルには、「実行無」が70%の割合で決定され、「実行有」が30%の割合で決定されるように、「実行無」と「実行有」の夫々に、保留等演出実行有無決定用の乱数値と比較される数値が割り当てられている。非特定パターン（大当たり）用の保留等演出実行有無決定テーブルには、「実行無」が60%の割合で決定され、「実行有」が40%の割合で決定されるように、「実行無」と「実行有」の夫々に、保留等演出実行有無決定用の乱数値と比較される数値が割り当てられている。特定パターン（大当たり）用の保留等演出実行有無決定テーブルには、「実行無」が20%の割合で決定され、「実行有」が80%の割合で決定されるように、「実行無」と「実行有」の夫々に、保留等演出実行有無決定用の乱数値と比較される数値が割り当てられている。なお、保留等演出実行有無決定用の乱数値は、例えば、演出用乱数更新処理（ステップS77）において更新されるものであってもよい。
40

【0381】

ステップS9000の処理に続いて、演出制御用CPU120は、保留等演出実行有無決定用の乱数値に基づいて、保留等演出の実行有無を決定する（ステップS9001）。即ち、演出制御用CPU120は、保留等演出実行有無決定用の乱数値を示す数値データと、ステップS9000においてセットした保留等演出実行有無決定テーブルにおける「実行無」又は「実行有」の判定値とを比較するなどして、保留等演出の実行の有無を決定する。

【0382】

ステップS9001の処理に続いて、演出制御用CPU120は、保留等演出を実行すると決定したか否かを判定する（ステップS9002）。保留等演出を実行すると決定し
50

た場合には（ステップS9002；YES）、演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されている複数種類の保留等演出パターン決定テーブルのなかから、保留記憶数（入賞が保留何個目であるかの別）と変動カテゴリコマンドとに応じた保留等演出パターン決定テーブルを選択してセットする（ステップS9003）。即ち、演出制御用CPU120は、入賞が保留1個目（第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける保留1個目、又は、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける保留1個目）である場合には保留1個目用の保留等演出パターン決定テーブルをセットし、入賞が保留2個目（第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける保留2個目、又は、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける保留2個目）である場合には保留2個目用の保留等演出パターン決定テーブルをセットし、入賞が保留3個目（第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける保留3個目、又は、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける保留3個目）である場合には保留3個目用の保留等演出パターン決定テーブルをセットし、入賞が保留4個目（第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける保留4個目、又は、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける保留4個目）である場合には保留4個目用の保留等演出パターン決定テーブルをセットする。

10

【0383】

ステップS9003の処理に続いて、演出制御用CPU120は、保留等演出パターン決定用の乱数値に基づいて保留等演出パターンを決定する（ステップS9004）。即ち、演出制御用CPU120は、保留等演出パターン決定用の乱数値を示す数値データと、ステップS9003においてセットした保留等演出パターン決定テーブルにおける夫々の保留等演出パターンの判定値とを比較するなどして、一の保留等演出パターンを決定する。そして、保留等演出決定処理を終了する。なお、保留等演出パターン決定用の乱数値は、例えば、演出用乱数更新処理（ステップS77）において更新されるものであってもよい。

20

【0384】

一方、保留等演出を実行しないと決定した場合には（ステップS9002；NO）、演出制御用CPU120は、保留表示の追加時及び各シフト後の表示態様、及び、アクティブ表示の表示態様として白色（通常の表示態様）を決定する（ステップS9005）。そして、保留等演出決定処理を終了する。

【0385】

図35は、保留等演出パターン等を説明する説明図である。図35（A）は、保留3個目用の保留等演出パターン決定テーブルによって決定される保留等演出パターン（一例）を示している。即ち、入賞が保留3個目であるときに実行する保留等演出決定処理において、保留等演出を実行すると決定した場合には（ステップS9002；YES）、図35（A）に示した複数の保留等演出パターン（保留等演出パターン「HP1」～「HP14」）のなかから一の保留等演出パターンが決定される。

30

【0386】

図35（A）において、図中の「保留3個目の位置における保留表示の表示態様」は、追加表示後～1回目のシフト前における位置における保留表示の表示態様である。具体的には、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの消化3個前の位置における第1保留表示の表示態様、又は、第2始動入賞記憶表示エリア5HRの消化3個前の位置における第2保留表示の表示態様である。図中の「保留2個目の位置における保留表示の表示態様」は、1回目のシフト後～2回目のシフト前における位置における保留表示の表示態様である。具体的には、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの消化2個前の位置における第1保留表示の表示態様、又は、第2始動入賞記憶表示エリア5HRの消化2個前の位置における第2保留表示の表示態様である。図中の「保留1個目の位置における保留表示の表示態様」は、2回目のシフト後～3回目のシフト前における位置における保留表示の表示態様である。具体的には、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの消化1個前の位置における第1保留表示の表示態様、又は、第2始動入賞記憶表示エリア5HRの消化1個前の位置における第2保留表示の表示態様である。

40

50

【0387】

図35(A)において、例えば、保留等演出パターン「HP1」は、保留3個目の位置の保留表示として白色を表示し、保留2個目の位置の保留表示として白色を表示し、保留1個目の位置の保留表示として白色を表示し、アクティブ表示として黄色を表示する保留等演出パターンである。保留等演出パターン「HP2」は、保留3個目の位置の保留表示として白色を表示し、保留2個目の位置の保留表示として白色を表示し、保留1個目の位置の保留表示として黄色を表示し、アクティブ表示として黄色を表示する保留等演出パターンである。保留等演出パターン「HP3」は、保留3個目の位置の保留表示として白色を表示し、保留2個目の位置の保留表示として黄色を表示し、保留1個目の位置の保留表示として黄色を表示し、アクティブ表示として黄色を表示する保留等演出パターンである。保留等演出パターン「HP4」～「HP14」についても、図35(A)に示す通りであるため、説明を省略する。

10

【0388】

なお、図35(A)は、保留3個目用の保留等演出パターン決定テーブルによって決定される保留等演出パターンを示したものであるが、保留1個目用の保留等演出パターン決定テーブルによって決定される保留等演出パターンや、保留2個目用の保留等演出パターン決定テーブルによって決定される保留等演出パターンや、保留4個目用の保留等演出パターン決定テーブルによって決定される保留等演出パターンについても同様である。

【0389】

例えば、保留1個目用の保留等演出パターン決定テーブルによって決定される保留等演出パターンは、「保留1個目の位置における保留表示の表示態様」と「アクティブ表示の保留表示の表示態様」とが設定されたものであればよい。保留2個目用の保留等演出パターン決定テーブルによって決定される保留等演出パターンは、「保留2個目の位置における保留表示の表示態様」と「保留1個目の位置における保留表示の表示態様」と「アクティブ表示の保留表示の表示態様」とが設定されたものであればよい。保留4個目用の保留等演出パターン決定テーブルによって決定される保留等演出パターンは、「保留4個目の位置における保留表示の表示態様」と「保留3個目の位置における保留表示の表示態様」と「保留2個目の位置における保留表示の表示態様」と「保留1個目の位置における保留表示の表示態様」と「アクティブ表示の保留表示の表示態様」とが設定されたものであればよい。

20

30

【0390】

図35(B)は、保留3個目用の保留等演出パターン決定テーブルによる保留等演出パターンの決定割合の一例である。図35(B)に示す例によれば、変動カテゴリコマンド（非特定パターン（ハズレ）、特定パターン（ハズレ）、非特定パターン（大当たり）、特定パターン（大当たり）の別）に応じて保留等演出パターンの決定割合が異なる。なお、保留3個目用の保留等演出パターン決定テーブルには、保留等演出パターン「HP1」～「HP14」のなかから一の保留等演出パターンが、変動カテゴリコマンドに応じて、図35(B)に示すような割合で決定されるように、変動カテゴリコマンドに応じて、保留等演出パターン「HP1」～「HP14」の夫々に、保留等演出パターン決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（判定値）が割り当てられていればよい。

40

【0391】

例えば、特定パターン（ハズレ）であるときに参照するテーブルには、保留等演出パターン「HP1」～「HP4」の夫々が23%の割合で決定され、保留等演出パターン「HP5」～「HP12」の夫々が1%の割合で決定されよう、夫々の保留等演出パターンに、保留等演出パターン決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（判定値）が割り当てられていればよい。また、非特定パターン（大当たり）であるときに参照するテーブルには、保留等演出パターン「HP1」～「HP4」の夫々が20%の割合で決定され、保留等演出パターン「HP5」～「HP14」の夫々が2%の割合で決定されよう、夫々の保留等演出パターンに、保留等演出パターン決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（判定値）が割り当てられていればよい。

50

【0392】

なお、保留1個目用の保留等演出パターン決定テーブルによる保留等演出パターンの決定割合や、保留2個目用の保留等演出パターン決定テーブルによる保留等演出パターンの決定割合や、保留4個目用の保留等演出パターン決定テーブルによる保留等演出パターンの決定割合については省略するが、保留1個目であるときも保留3個目であるときも保留4個目であるとともに、保留3個目であるときと同様に、何れかの保留等演出パターンを決定すればよい。

【0393】

図36は、チャンスゾーン演出決定処理（ステップS161A、S164A）を説明する説明図である。図36（A）は、チャンスゾーン演出決定処理の一例を示すフローチャートである。図36（A）に示したチャンスゾーン演出決定処理において、演出制御用CPU120は、入賞は3個目又は4個目であるか否かを判定する（ステップS9010）。入賞が3個目又は4個目ではないと判定した場合（ステップS9010；NO）、即ち、入賞が1個目又は2個目である場合、チャンスゾーン演出決定処理を終了する。

10

【0394】

入賞が3個目又は4個目であると判定した場合（ステップS9010；YES）、演出制御用CPU120は、チャンスゾーン演出期間（チャンスゾーン演出を実行している期間）であるか否かを判定する（ステップS9011）。例えば、演出制御用CPU120は、チャンスゾーン演出に対応する演出制御パターンが使用パターンとして既にセットされているか否かや、使用パターンとして既にセットされている場合にはセットされている内容（実行タイミング等）と演出制御プロセスタイマの値とに基づいてチャンスゾーン演出期間であるか否かを判定してもよい。チャンスゾーン演出期間であると判定した場合には（ステップS9011；YES）、チャンスゾーン演出決定処理を終了する。

20

【0395】

チャンスゾーン演出期間でないと判定した場合には（ステップS9011；NO）、演出制御用CPU120は、チャンスゾーン演出実行決定済（チャンスゾーン演出を実行することを決定しているが未だ実行していない状態）であるか否かを判定する（ステップS9012）。例えば、演出制御用CPU120は、第1先読予告バッファ194C（又は第2先読予告バッファ194D）の何れかのバッファ番号に対応付けてチャンスゾーン演出のターゲットである旨を示す情報（後述）が既に記憶されているか否かに基づいてチャンスゾーン演出実行決定済であるか否かを判定してもよい。チャンスゾーン演出実行決定済であると判定した場合（ステップS9012；YES）、チャンスゾーン演出決定処理を終了する。

30

【0396】

チャンスゾーン演出実行決定済でないと判定した場合（ステップS9012；NO）、演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されている複数種類のチャンスゾーン演出実行有無決定テーブル（非特定パターン（ハズレ）用のチャンスゾーン演出実行有無決定テーブル、特定パターン（ハズレ）用のチャンスゾーン演出実行有無決定テーブル、非特定パターン（大当たり）用のチャンスゾーン演出実行有無決定テーブル、特定パターン（大当たり）用のチャンスゾーン演出実行有無決定テーブル）のなかから、変動カテゴリコマンド（非特定パターン（ハズレ）、特定パターン（ハズレ）、非特定パターン（大当たり）、特定パターン（大当たり）の別）に応じたチャンスゾーン演出実行有無決定テーブルを選択してセットする（ステップS9013）。

40

【0397】

図36（B）は、チャンスゾーン演出の実行有無の決定割合を説明する説明図である。図36（B）に示す例によれば、変動カテゴリコマンドに基づいてチャンスゾーン演出の実行無／実行有が決定される。即ち、非特定パターン（ハズレ）であるときには、実行無が100%の割合で決定される。特定パターン（ハズレ）であるときには、実行無が95%の割合で決定され、実行有が5%の割合で決定される。非特定パターン（大当たり）であるときには、実行無が100%の割合で決定される。特定パターン（大当たり）であるとき

50

には、実行無が 80 % の割合で決定され、実行有が 20 % の割合で決定される。

【0398】

夫々のチャンスゾーン演出実行有無決定テーブルには、「実行無」と「実行有」の夫々が図 36 (B) に示した割合で決定されるように、「実行無」と「実行有」の夫々に、チャンスゾーン演出実行有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（判定値）が割り当てられている。例えば、非特定パターン（ハズレ）用のチャンスゾーン演出実行有無決定テーブルには、「実行無」が 100 % の割合で決定されるように、「実行無」と「実行有」の夫々に、チャンスゾーン演出実行有無決定用の乱数値と比較される数値が割り当てられている。特定パターン（ハズレ）用のチャンスゾーン演出実行有無決定テーブルには、「実行無」が 95 % の割合で決定され、「実行有」が 5 % の割合で決定されるように、「実行無」と「実行有」の夫々に、チャンスゾーン演出実行有無決定用の乱数値と比較される数値が割り当てられている。非特定パターン（大当たり）用のチャンスゾーン演出実行有無決定テーブルには、「実行無」が 100 % の割合で決定されるように、「実行無」と「実行有」の夫々に、チャンスゾーン演出実行有無決定用の乱数値と比較される数値が割り当てられている。特定パターン（大当たり）用のチャンスゾーン演出実行有無決定テーブルには、「実行無」が 80 % の割合で決定され、「実行有」が 20 % の割合で決定されるように、「実行無」と「実行有」の夫々に、チャンスゾーン演出実行有無決定用の乱数値と比較される数値が割り当てられている。なお、チャンスゾーン演出実行有無決定用の乱数値は、例えば、演出用乱数更新処理（ステップ S 77）において更新されるものであってもよい。

【0399】

ステップ S 9013 の処理に続いて、演出制御用 CPU 120 は、チャンスゾーン演出実行有無決定用の乱数値に基づいて、チャンスゾーン演出の実行有無を決定する（ステップ S 9014）。即ち、演出制御用 CPU 120 は、チャンスゾーン演出実行有無決定用の乱数値を示す数値データと、ステップ S 9013 においてセットしたチャンスゾーン演出実行有無決定テーブルにおける「実行無」又は「実行有」の判定値とを比較するなどして、チャンスゾーン演出の実行の有無を決定する。また、演出制御用 CPU 120 は、チャンスゾーン演出を実行すると決定したときは、今回入賞の保留情報を格納する第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 194A（又は第 2 始動入賞時受信コマンドバッファ 194B）のバッファ番号に対応する第 1 先読予告バッファ 194C（又は第 2 先読予告バッファ 194D）のバッファ番号に対応付けて、チャンスゾーン演出のターゲットである旨を示す情報を記憶する。そして、チャンスゾーン演出決定処理を終了する。

【0400】

なお、図 36 に示したチャンスゾーン演出決定処理においては、入賞が 3 個目又は 4 個目ではないときには（ステップ S 9010；NO）、チャンスゾーン演出を実行しないが、入賞が 3 個目又は 4 個目ではないときにもチャンスゾーン演出を実行してもよい。例えば、入賞が 1 個目であるときには次変動であるターゲットの変動からチャンスゾーン演出を開始してもよい。なお、ターゲットの変動中に入賞がなかった場合にはターゲット変動の終了時にチャンスゾーン演出を終了してもよい。また、ターゲットの変動中に入賞があった場合には、無条件に（又は、当該入賞に対応する変動の大当たり期待度が高い場合に限って）当該入賞に対応する変動の終了時迄チャンスゾーン演出を継続させてもよいし、ターゲットの変動中に入賞がなかった場合と同様、ターゲット変動の終了時にチャンスゾーン演出を終了してもよい。

【0401】

図 37 は、可変表示開始設定処理（ステップ S 171）の一例を示すフローチャートである。図 37 に示した可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、例えば、主基板 11 から伝送された可変表示結果通知コマンドにおける EXT データを読み取ることなどにより、「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップ S 522）。具体的には、演出制御用 CPU 120 は、ステップ S 170 の可変表示開始待ち処理において受信した可変表示結果通知コマンドが、可変表示結果が「ハズレ」となる旨を通知する

第1可変表示結果通知コマンドであった場合には「ハズレ」とであると判定する。一方、演出制御用CPU120は、ステップS170の可変表示開始待ち処理において受信した可変表示結果通知コマンドが、可変表示結果が16R確変大当たりとなる旨を通知する第2可変表示結果通知コマンドか、可変表示結果が8R確変大当たりとなる旨を通知する第3可変表示結果通知コマンドであった場合には「ハズレ」でないと判定する。

【0402】

ステップS522において「ハズレ」とであると判定した場合（ステップS522；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におけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ（ハズレ）」とする場合に対応した非リーチ変動パターン（即ち、図5の「PA1-1」「PA2-1」「PA2-2」）であるか否かを判定する（ステップS523）。

10

【0403】

ステップS523において非リーチ変動パターンであると判定した場合には（ステップS523；YES）、演出制御用CPU120は、非リーチ組合せを構成する確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを決定する（ステップS524）。一例として、ステップS524の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。

20

【0404】

次に、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップS524の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

30

【0405】

ステップS523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には（ステップS523；NO）、演出制御用CPU120は、リーチ組合せを構成する確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを決定する（ステップS525）。一例として、ステップS525の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

40

【0406】

50

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

【0407】

ステップS522において「ハズレ」ではないと判定した場合（ステップS522；NO）、即ち、「大当たり（16R確変大当たり、8R確変大当たり）」である場合、演出制御用CPU120は、大当たり組合せを構成する確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを決定する（ステップS528）。一例として、ステップS528の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM121などに予め記憶された所定の大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

【0408】

なお、ステップS528において確定飾り図柄の組合せを決定するときには、演出制御用CPU120は、大当たり種別（16R確変大当たり、8R確変大当たり）が何れであるかや、昇格演出の有無などに応じて、確定飾り図柄を決定してもよい。

【0409】

具体的な一例として、例えば、16R確変大当たり専用の大当たり組合せ（例えば、奇数の同一の飾り図柄が3個並んだもの）と、8R確変大当たり専用の大当たり組み合わせ（例えば、偶数の同一の飾り図柄が3個並んだもの）とする態様において、16R確変大当たりである場合には、16R確変大当たり専用の大当たり組合せ、又は、8R確変大当たり専用の大当たり組み合わせかの何れかを確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、8R確変大当たり専用の大当たり組み合わせを確定飾り図柄に決定した場合には、昇格演出として、8ラウンドが終了する迄の間に16R確変大当たりである旨が報知されればよい。他方、8R確変大当たりである場合には、8R確変大当たり専用の大当たり組み合わせかを確定飾り図柄に決定すればよい。

【0410】

なお、本実施形態では2R確変大当たり（突確）を設けないが、2R確変大当たり（突確）を設ける態様としたときには、2R確変大当たり（突確）に対応した確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを決定してもよい。

【0411】

ステップS524、ステップS525、ステップS528の処理の何れかを実行した後は、演出制御用CPU120は、演出制御用CPU120は、当該変動はチャンスゾーンの変動であるか否かを判定する（ステップS529A）。例えば、演出制御用CPU120は、第1先読予告パuffァ194C（又は第2先読予告パuffァ194D）の何れかのパuffァ番号に対応付けてチャンスゾーン演出のターゲットである旨を示す情報が既に記憶されているか否かに基づいて当該変動はチャンスゾーンの変動であるか否かを判定してもよい。

【0412】

ステップS529Aにおいて当該変動はチャンスゾーンの変動であると判定した場合には（ステップS529A；YES）、演出制御用CPU120は、チャンスゾーン演出に対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットする（ステップS529B）。つまり、入賞時に実行されるチャンスゾーン演出決定処理（図36）においてチャンスゾーン演出を実行することが決定されてターゲットである旨を示す情報が記憶されたときには（ステップS9014）、その後最初に実行される可変表示開始設定処理において、チャンスゾーン演出に対応する演出制御パターンが使用パターンとしてセットされる。これに

より、入賞時にチャンスゾーン演出を実行したときには次変動（当該入賞後に最初に開始される変動）からチャンスゾーン演出が開始される。

【0413】

ステップS529Aにおいて当該変動はチャンスゾーンの変動でないと判定した場合（ステップS529A；NO）や、ステップS529Bの処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、ステップアップ予告演出決定処理を実行する（ステップS530A）。ステップアップ予告演出決定処理では、ステップアップ予告演出（主予告演出の一態様）の実行の有無を決定するとともに、ステップアップ予告演出を実行すると決定した場合にはステップアップ予告演出パターンを決定する。

【0414】

図38は、主予告演出（ステップアップ予告演出、群予告演出等）の実行有無の決定割合等を説明する説明図である。図38（A）は、ステップアップ予告演出の実行有無の決定割合の一例である。図38（A）において（図38（B）（C）も同様）、変動パターン「PA2-X」は、変動パターン「PA2-1」～「PA2-2」を表し、変動パターン「PA3-X」は、変動パターン「PA3-1」～「PA3-2」を表し、変動パターン「PA4-X」は、変動パターン「PA4-1」～「PA4-3」を表し、変動パターン「PA5-X」は、変動パターン「PA5-1」～「PA5-3」を表し、変動パターン「PB3-X」は、変動パターン「PB3-1」～「PB3-2」を表し、変動パターン「PB4-X」は、変動パターン「PB4-1」～「PB4-3」を表し、変動パターン「PB5-X」は、変動パターン「PB5-1」～「PB5-3」を表している。

【0415】

図38（A）に示す例よれば、変動パターンに基づいてステップアップ予告演出の実行有／実行有が決定される。即ち、変動パターン「PA1-1」又は「PB1-1」であるときは、実行無が100%の割合で決定される。変動パターン「PA2-X」であるときは、実行無が95%の割合で決定され、実行有が5%の割合で決定される。

【0416】

変動パターン「PA3-X」であるときや、変動パターン「PB3-X」であるときや、変動パターン「PA4-X」又は「PA5-X」であるときや、変動パターン「PB4-X」又は「PB5-X」であるときについても、図38（A）に示す通りであるため、説明を省略する。

【0417】

図38（A）の如く、ステップアップ予告演出の実行有無を決定する場合には、例えば、変動パターン（変動パターン「PA1-1」又は「PB1-1」、「PA2-X」、「PA3-X」、「PB3-X」、「PA4-X」又は「PA5-X」、「PB4-X」又は「PB5-X」の別）に応じた複数種類のステップアップ予告演出実行有無決定テーブルをROM121に記憶する。

【0418】

上述の夫々のステップアップ予告演出実行有無決定テーブルには、「実行無」と「実行有」の夫々が、図38（A）の割合で決定されるように、「実行無」と「実行有」の夫々に、ステップアップ予告演出実行有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（判定値）が割り当てられていればよい。例えば、変動パターン「PA1-1」又は「PB1-1」用のステップアップ予告演出実行有無決定テーブルには、「実行無」が100%の割合で決定されるように、「実行無」と「実行有」の夫々に、ステップアップ予告演出実行有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（判定値）が割り当てられていればよい。また例えば、変動パターン「PA2-X」用のステップアップ予告演出実行有無決定テーブルには、「実行無」が95%の割合で決定され、「実行有」が5%の割合で決定されるように、「実行無」と「実行有」の夫々に、ステップアップ予告演出実行有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（判定値）が割り当てられていればよい。なお、ステップアップ予告演出実行有無決定用の乱数値は、例えば、演出用乱数更新処理（ステップS77）において更新されるものであってもよい。

【0419】

図38(B)は、ステップアップ予告演出パターンの決定割合の一例である。図38(B)において、ステップアップ予告演出パターン「SY P1-1(SU1)」は、ステップアップ予告演出(SU1)を実行するステップアップ予告演出パターンである。ステップアップ予告演出(SU1)は、画像表示装置5の表示領域において、第1ステップとして枠画像G11(図29(D))を表示させる演出である。ステップアップ予告演出パターン「SY P1-2(SU2)」は、ステップアップ予告演出(SU2)を実行するステップアップ予告演出パターンである。ステップアップ予告演出(SU2)は、画像表示装置5の表示領域において、第1ステップに続く第2ステップとして枠画像G12(図29(D))を表示させる演出である。ステップアップ予告演出パターン「SY P1-3(SU3)」は、ステップアップ予告演出(SU3)を実行するステップアップ予告演出パターンである。ステップアップ予告演出(SU3)は、画像表示装置5の表示領域において、第1ステップ、第2ステップに続く第3ステップとして枠画像G13(図29(D))を表示させる演出である。ステップアップ予告演出パターン「SY P1-4(SU4)」は、ステップアップ予告演出(SU4)を実行するステップアップ予告演出パターンである。ステップアップ予告演出(SU4)は、画像表示装置5の表示領域において、第1ステップ、第2ステップ、第3ステップに続く第4ステップとして枠画像G14(図29(D))を表示させる演出である。ステップアップ予告演出パターン「SY P1-5(SU5)」は、ステップアップ予告演出(SU5)を実行するステップアップ予告演出パターンである。ステップアップ予告演出(SU5)は、画像表示装置5の表示領域において、第1ステップ、第2ステップ、第3ステップ、第4ステップに続く第5ステップとして枠画像G15(図29(D))を表示させる演出である。

【0420】

図38(B)に示す例よれば、変動パターン(変動パターン「PA2-X」、「PA3-X」、「PB3-X」、「PA4-X」又は「PA5-X」、「PB4-X」又は「PB5-X」の別)に基づいてステップアップ予告演出パターンが決定される。即ち、変動パターン「PA2-X」であるときは、ステップアップ予告演出パターン「SY P1-1(SU1)」が85%の割合で決定され、ステップアップ予告演出パターン「SY P1-2(SU2)」が15%の割合で決定される。変動パターン「PA3-X」であるときは、ステップアップ予告演出パターン「SY P1-1(SU1)」が40%の割合で決定され、ステップアップ予告演出パターン「SY P1-2(SU2)」が30%の割合で決定され、ステップアップ予告演出パターン「SY P1-3(SU3)」が20%の割合で決定され、ステップアップ予告演出パターン「SY P1-4(SU4)」が10%の割合で決定される。

【0421】

変動パターン「PB3-X」や、変動パターン「PA4-X」又は「PA5-X」や、変動パターン「PB4-X」又は「PB5-X」であるときについても、図38(B)に示す通りであるため、説明を省略する。

【0422】

図38(B)の如く、ステップアップ予告演出パターンを決定する場合には、例えば、変動パターン(変動パターン「PA1-1」又は「PB1-1」、「PA2-X」、「PA3-X」、「PB3-X」、「PA4-X」又は「PA5-X」、「PB4-X」又は「PB5-X」の別)に応じた複数種類のステップアップ予告演出パターン決定テーブルをROM121に記憶する。

【0423】

上述の夫々のステップアップ予告演出パターン決定テーブルには、ステップアップ予告演出パターンの夫々が、図38(B)の割合で決定されるように、ステップアップ予告演出パターンの夫々に、ステップアップ予告演出パターン決定用の乱数値(非図示)と比較される数値(判定値)が割り当てられていればよい。例えば、変動パターン「PA2-X」用のステップアップ予告演出パターン決定テーブルには、ステップアップ予告演出パタ

ーン「SY P 1-1 (SU 1)」が85%の割合で決定され、ステップアップ予告演出パターン「SY P 1-2 (SU 2)」が15%の割合で決定されるように、ステップアップ予告演出パターンの夫々に、ステップアップ予告演出パターン決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（判定値）が割り当てられていればよい。また例えば、変動パターン「PA 3-X」用のステップアップ予告演出パターン決定テーブルには、ステップアップ予告演出パターン「SY P 1-1 (SU 1)」が40%の割合で決定され、ステップアップ予告演出パターン「SY P 1-2 (SU 2)」が30%の割合で決定され、ステップアップ予告演出パターン「SY P 1-3 (SU 3)」が20%の割合で決定され、ステップアップ予告演出パターン「SY P 1-4 (SU 4)」が10%の割合で決定されるように、ステップアップ予告演出パターンの夫々に、ステップアップ予告演出パターン決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（判定値）が割り当てられていればよい。なお、ステップアップ予告演出パターン決定用の乱数値は、例えば、演出用乱数更新処理（ステップS 77）において更新されるものであってもよい。

【0424】

つまり、図37に示した可変表示開始設定処理（ステップS 171）のステップアップ予告演出決定処理（ステップS 530A）では、演出制御用CPU 120は、まず、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンに応じたステップアップ予告演出実行有無決定テーブルをセット（選択）し、ステップアップ予告演出実行有無決定用の乱数値を示す数値データと、セットしたステップアップ予告演出実行有無決定テーブルにおける「実行無」又は「実行有」の判定値とを比較するなどして、ステップアップ予告演出の実行の有無を決定する。そして、ステップアップ予告演出を実行すると決定した場合には、演出制御用CPU 120は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンに応じたステップアップ予告演出パターン決定テーブルをセット（選択）し、ステップアップ予告演出パターン決定用の乱数値を示す数値データと、セットしたステップアップ予告演出パターン決定テーブルにおける夫々のステップアップ予告演出パターンの判定値とを比較するなどして、一のステップアップ予告演出パターンを決定する。

【0425】

ステップS 530Aのステップアップ予告演出決定処理を実行した後は、群予告演出決定処理を実行する（ステップS 530B）。群予告演出決定処理では、群予告演出（主予告演出の一態様）の実行の有無を決定する。

【0426】

図38（C）は、群予告演出の実行有無の決定割合の一例である。図38（C）に示す例よれば、変動パターンに基づいて群予告演出の実行無／実行有が決定される。具体的には、変動パターン「PA 1-1」又は「PB 1-1」であるときや、変動パターン「PA 2-X」であるときや、変動パターン「PA 3-X」であるときや、変動パターン「PB 3-X」であるときには、実行無が100%の割合で決定される。変動パターン「PA 4-X」又は「PA 5-X」であるときは、実行無が95%の割合で決定され、実行有が5%の割合で決定される。変動パターン「PB 4-X」又は「PB 5-X」であるときは、実行無が80%の割合で決定され、実行有が20%の割合で決定される。

【0427】

図38（C）の如く、群予告演出の実行有無を決定する場合には、例えば、変動パターン（変動パターン「PA 1-1」又は「PB 1-1」、「PA 2-X」、「PA 3-X」、「PB 3-X」、「PA 4-X」又は「PA 5-X」、「PB 4-X」又は「PB 5-X」の別）に応じた複数種類の群予告演出実行有無決定テーブルをROM 121に記憶する。

【0428】

上述の夫々の群予告演出実行有無決定テーブルには、「実行無」と「実行有」の夫々が、図38（C）の割合で決定されるように、「実行無」と「実行有」の夫々に、群予告演出実行有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（判定値）が割り当てられていればよい。例えば、変動パターン「PA 1-1」又は「PB 1-1」用の群予告演出実行有

無決定テーブルには、「実行無」が100%の割合で決定されるように、「実行無」と「実行有」の夫々に、群予告演出実行有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（判定値）が割り当てられていればよい。また例えば、変動パターン「PA4-X」又は「PA5-X」用の群予告演出実行有無決定テーブルには、「実行無」が95%の割合で決定され、「実行有」が5%の割合で決定されるように、「実行無」と「実行有」の夫々に、群予告演出実行有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（判定値）が割り当てられていればよい。なお、群予告演出実行有無決定用の乱数値は、例えば、演出用乱数更新処理（ステップS77）において更新されるものであってもよい。

【0429】

つまり、図37に示した可変表示開始設定処理（ステップS171）の群予告演出決定処理（ステップS530B）では、演出制御用CPU120は、まず、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンに応じた群予告演出実行有無決定テーブルをセット（選択）し、群予告演出実行有無決定用の乱数値を示す数値データと、セットした群予告演出実行有無決定テーブルにおける「実行無」又は「実行有」の判定値とを比較するなどして、群予告演出の実行の有無を決定する。

【0430】

ステップS530Bの群予告演出決定処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、保留消化処理を実行する（ステップS531）。具体的には、演出制御用CPU120は、上位から6番目のレイヤー（Z値=5）で、保留表示をシフトする動作制御を実行（開始）する。より詳細には、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームと連動して飾り図柄の変動を開始するときには（今回の飾り図柄の可変表示が第1特図ゲームに連動したものであるときは）、入賞時演出決定処理（ステップS150）の保留等演出決定処理（ステップS160A）において決定した保留等演出パターン（即ち、ステップS160Bにおいて記憶した内容）に基づいたシフト後の保留表示やアクティブ表示の表示態様に対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝達させることなどにより、保留等演出決定処理において決定したシフト後の保留表示やアクティブ表示の表示態様に対応する保留等表示画像（図27（A）、図27（B）、図29（A））を表示させる。なお、第2特図ゲームと連動して飾り図柄の変動を開始するときには（今回の飾り図柄の可変表示が第2特図ゲームに連動したものであるときは）についても同様である。

【0431】

ステップS531の保留消化処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、当該変動の変動パターン等に対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットする（ステップS532）。即ち、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンに対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットする。これにより、例えば、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンがスーパーリーチβの変動パターンであるときには、可動役物17を動作させる可動役物制御データを含む演出制御パターンが使用パターンとしてセットされる。また、ステップアップ予告演出決定処理（ステップS530A）においてステップアップ予告演出を実行すると決定している場合には、決定したステップアップ予告演出パターンに対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットする。また、群予告演出決定処理（ステップS530B）において群予告演出を実行すると決定している場合には、群予告演出に対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットする。

【0432】

ステップS532の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、ステップS532においてセットした演出制御パターンのプロセスデータの演出制御プロセスタイマの初期値を設定し（ステップS534）、演出制御プロセスタイマをスタートさせて（ステップS535）、プロセスデータの内容に従って画像表示装置5等の演出装置の制御を行う（ステップS536）。

10

20

30

40

50

【0433】

続いて、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される変動時間（図5に示した特図変動時間）に相当する値を設定する（ステップS537）。

【0434】

ステップS537の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194A又は第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bに格納されているコマンドを消化する（ステップS538）。具体的には、演出制御用CPU120は、第1特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されているコマンドのうち最も小さいバッファ番号（バッファ番号「1」）に対応した領域に格納されたコマンド（1セット）を削除するとともに、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおいて、削除するコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されている夫々のコマンドを、入賞順を維持しつつシフトする。また、演出制御用CPU120は、第2特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bに格納されているコマンドのうち最も小さいバッファ番号（バッファ番号「1」）に対応した領域に格納されたコマンド（1セット）を削除するとともに、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおいて、削除するコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されている夫々のコマンドを、入賞順を維持しつつシフトする。また、ステップS538の処理では、演出制御用CPU120は、コマンドの削除やシフトに応じて、RAM122などに設けられる第1先読予告バッファ194C又は第2先読予告バッファ194Dに格納されている情報の削除やシフトも行われる。また、ステップS538の処理では、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域に、削除するコマンド（当該変動の図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド等）を一時記憶する。

【0435】

ステップS538の処理に続いて、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（ステップS539）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0436】

図39は、可変表示中演出処理（ステップS172）の一例を示すフローチャートである。図40は、チャンスゾーン演出動作制御処理等の一例を示すフローチャートである。図41は、群予告演出動作制御処理等の一例を示すフローチャートである。図42は、演出実行報知動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

【0437】

図39に示した可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動時間タイマ値を1減算し（ステップS540）、変動時間タイマ値が0になったか否かを判定する（ステップS541）。即ち、変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを判定する。変動時間タイマ値が0になったときは（ステップS541；YES）、演出制御用CPU120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S548）、可変表示中演出処理を終了する。

【0438】

変動時間タイマ値が0になっていないときは（ステップS541；NO）、演出制御用CPU120は、上位から10番目のレイヤー（Z値＝9）で飾り図柄の可変表示等の動作制御を実行（開始、継続）する（ステップS542）。具体的には、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理（図37参照）において使用パターンとしてセットされた変動パターンに対応する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等に対して伝送させることなどにより、変動パターンに対応する飾り図柄等を含む画像を表示させる。

【0439】

ステップ S 5 4 2 の処理を実行した後は、チャンスゾーン演出動作制御処理を実行する（ステップ S 5 4 3）。

【0440】

図 4 0 (A) は、チャンスゾーン演出動作制御処理（ステップ S 5 4 3）の一例を示すフローチャートである。図 4 0 (A) に示したチャンスゾーン演出動作制御処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、当該変動はチャンスゾーンの変動であるか否かを判定する（ステップ S 9 0 2 0）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 先読予告バッファ 1 9 4 C（又は第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D）の何れかのバッファ番号に対応付けてチャンスゾーン演出のターゲットである旨を示す情報が既に記憶されているか否かに基づいて当該変動はチャンスゾーンの変動であるか否かを判定してもよい。当該変動はチャンスゾーンの

10

【0441】

当該変動はチャンスゾーンの変動であると判定した場合には（ステップ S 9 0 2 0；YES）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、上位から 8 番目のレイヤー（Z 値＝7）でチャンスゾーン演出の動作制御を実行（開始、継続）する（ステップ S 9 0 2 1）。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示開始設定処理（図 3 7 参照）において使用パターンとしてセットされたチャンスゾーン演出に対応する演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させることなどにより、チャンスゾーン演出に対応するチャンスゾーン演出画像（図 2 7 (A)、図 2 7 (B)、図 2 9 (C) 参照）を表示させる。

20

【0442】

なお、チャンスゾーン演出決定処理（図 3 6 (A) 参照）のチャンスゾーン演出の実行有無の決定（ステップ S 9 0 1 4）においてチャンスゾーン演出を実行すると決定したときに、保留記憶数（入賞が保留何個目であるかの別）に応じたチャンスゾーン継続カウンタをセット（例えば、保留 1 個目であるときは例えばカウント値「1」、保留 2 個目であるときは例えばカウント値「2」、保留 3 個目であるときは例えばカウント値「3」、保留 4 個目であるときは例えばカウント値「4」をセット）するとともに、シフト毎にチャンスゾーン継続カウンタを 1 減算してもよい。なお、チャンスゾーン継続カウンタは、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられるものであってもよい。

30

【0443】

上述のように、チャンスゾーン継続カウンタを用いる場合には、ステップ S 9 0 2 0 の処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、チャンスゾーン継続カウンタの値に基づいて当該変動はチャンスゾーンの変動であるか否かを判定してもよい。

【0444】

ステップ S 5 4 3 のチャンスゾーン演出動作制御処理を実行した後は、ステップアップ予告演出動作制御処理を実行する（ステップ S 5 4 4）。

【0445】

図 4 0 (B) は、ステップアップ予告演出動作制御処理（ステップ S 5 4 4）の一例を示すフローチャートである。図 4 0 (B) に示したステップアップ予告演出動作制御処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、ステップアップ予告演出期間（ステップアップ予告演出を実行させる期間）であるか否かを判定する（ステップ S 9 0 3 0）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップアップ予告演出パターンに対応する演出制御パターンが使用パターンとして既にセットされているか否かや、使用パターンとして既にセットされている場合にはセットされている内容（実行タイミング等）と演出制御プロセスタイマの値とに基づいてステップアップ予告演出期間であるか否かを判定してもよい。ステップアップ予告演出期間でないと判定した場合には（ステップ S 9 0 3 0；NO）、ステップアップ予告演出動作制御処理を終了する。

40

【0446】

ステップアップ予告演出期間であると判定した場合には（ステップ S 9 0 3 0；YES

50

）、演出制御用CPU120は、上位から9番目のレイヤー（Z値＝8）でステップアップ予告演出の動作制御を実行（開始、継続）する（ステップS9031）。具体的には、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理（図37参照）において使用パターンとしてセットされたステップアップ予告演出パターンに対応する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等に対して伝送させることなどにより、ステップアップ予告演出（SU1～SU5）に対応するステップアップ予告演出画像（図27（A）、図27（B）、図29（D）参照）を表示させる。

【0447】

ステップS9031の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、ステップアップ予告演出（SU5）が実行されたことを示すSU5実行フラグがオン状態である否かを判定する（ステップS9032）。なお、SU5実行フラグは、演出制御フラグ設定部191に設けられるものであってもよい。SU5実行フラグがオン状態である場合（ステップS9032；YES）、ステップアップ予告演出動作制御処理を終了する。

【0448】

SU5実行フラグがオン状態でない場合（ステップS9032；NO）、演出制御用CPU120は、ステップアップ予告演出（SU5）が実行されたか否かを判定する（ステップS9033）。例えば、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理（ステップS171）においてステップアップ予告演出パターンに対応する演出制御パターンが使用パターンとしてセットされているか否かや、使用パターンとしてセットされている場合にはセットされている内容（SU5の実行タイミング等）と演出制御プロセスタイマの値とに基づいてステップアップ予告演出（SU5）が実行されたか否かを判定してもよい。ステップアップ予告演出（SU5）が実行されていない場合には（ステップS9033；NO）、ステップアップ予告演出動作制御処理を終了する。ステップアップ予告演出（SU5）が実行された場合には（ステップS9033；YES）、SU5実行フラグをオン状態にセットし（ステップS9034）、ステップアップ予告演出動作制御処理を終了する。

【0449】

ステップS544のステップアップ予告演出動作制御処理を実行した後は、群予告演出動作制御処理を実行する（ステップS545）。

【0450】

図41（A）は、群予告演出動作制御処理（ステップS545）の一例を示すフローチャートである。図41（A）に示した群予告演出動作制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、群予告演出期間（群予告演出を実行させる期間）であるか否かを判定する（ステップS9040）。例えば、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理（ステップS171）において群予告演出に対応する演出制御パターンが使用パターンとしてセットされているか否かや、使用パターンとしてセットされている場合にはセットされている内容（群予告演出の実行タイミング等）と演出制御プロセスタイマの値とに基づいて群予告演出期間であるか否かを判定してもよい。群予告演出期間でないと判定した場合には（ステップS9040；NO）、群予告演出動作制御処理を終了する。

【0451】

群予告演出期間であると判定した場合には（ステップS9040；YES）、演出制御用CPU120は、上位から7番目のレイヤー（Z値＝6）で群予告演出の動作制御を実行（開始、継続）する（ステップS9041）。具体的には、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理（図37参照）において使用パターンとしてセットされた群予告演出に対応する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等に対して伝送させることなどにより、群予告演出に対応する群予告演出画像（図27（A）、図27（B）、図29（B）参照）を表示させる。

【0452】

ステップS9041の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、群予告演出

10

20

30

40

50

が実行されたことを示す群予告演出実行フラグがオン状態である否かを判定する（ステップS9042）。なお、群予告演出実行フラグは、演出制御フラグ設定部191に設けられるものであってもよい。群予告演出実行フラグがオン状態である場合（ステップS9042；YES）、群予告演出動作制御処理を終了する。

【0453】

群予告演出実行フラグがオン状態でない場合（ステップS9042；NO）、演出制御用CPU120は、群予告演出実行フラグをオン状態にセットし（ステップS9043）、群予告演出動作制御処理を終了する。

【0454】

ステップS545の群予告演出動作制御処理を実行した後は、役物動作制御処理を実行する（ステップS546）。 10

【0455】

図41（B）は、役物動作制御処理（ステップS546）の一例を示すフローチャートである。図41（B）に示した役物動作制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、役物動作期間（可動役物17を動作させる期間）であるか否かを判定する（ステップS9050）。例えば、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理（ステップS171）において可動役物17の動作を伴う変動パターン（スーパーリーチβの変動パターン）に対応する演出制御パターンが使用パターンとしてセットされているか否かや、使用パターンとしてセットされている場合にはセットされている内容（可動役物17の動作タイミング等）と演出制御プロセスタイマの値とに基づいて群予告演出期間であるか否かを判定してもよい。役物動作期間でないと判定した場合には（ステップS9050；NO）、役物動作制御処理を終了する。 20

【0456】

役物動作期間であると判定した場合には（ステップS9050；YES）、演出制御用CPU120は、可動役物17の動作制御を実行する（ステップS9051）。具体的には、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理（図37参照）において使用パターンとしてセットされた変動パターン（スーパーリーチβの変動パターン）に対応する演出制御パターンに含まれる、可動役物制御データが指定する制御指令を役物制御基板16に対して伝送させることなどにより、可動役物17を動作させる。 30

【0457】

ステップS9051の処理に続いて、演出制御用CPU120は、上位から5番目のレイヤー（Z値＝4）で役物エフェクト演出の動作制御を実行（開始、継続）する（ステップS9052）。具体的には、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理（図37参照）において使用パターンとしてセットされた変動パターン（スーパーリーチβの変動パターン）に対応する演出制御パターン（役物エフェクト演出を実行させる表示制御データを含む）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等に対して伝送させることなどにより、役物エフェクト演出に対応する役物エフェクト演出画像（図27（A）、図27（B）、図28（C）参照）を表示させる。 30

【0458】

ステップS9052の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、役物の動作制御が行われることを示す役物演出実行フラグがオン状態である否かを判定する（ステップS9053）。なお、役物演出実行フラグは、演出制御フラグ設定部191に設けられるものであってもよい。役物演出実行フラグがオン状態である場合（ステップS9053；YES）、役物動作制御処理を終了する。 40

【0459】

役物演出実行フラグがオン状態でない場合（ステップS9053；NO）、演出制御用CPU120は、役物演出実行フラグをオン状態にセットし（ステップS9054）、役物動作制御処理を終了する。

【0460】

ステップS546の役物動作制御処理を実行した後は、演出実行報知動作制御処理を 50

実行する（ステップ S 5 4 7）。

【0 4 6 1】

図 4 2 は、演出実行報知動作制御処理（ステップ S 5 4 7）の一例を示すフローチャートである。図 4 2 に示した演出実行報知動作制御処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、ステップアップ予告演出（S U 5）の実行報知の報知期間であるか否かを判定する（ステップ S 9 0 6 0）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップアップ予告演出（S U 5）の実行報知に対応する演出制御パターンが使用パターンとして既にセットされているか否かや、使用パターンとして既にセットされている場合にはセットされている内容（報知のタイミング等）と演出制御プロセスタイマの値とに基づいてステップアップ予告演出（S U 5）の実行報知の報知期間であるか否かを判定してもよい。

10

【0 4 6 2】

ステップアップ予告演出（S U 5）の実行報知の報知期間でないと判定した場合には（ステップ S 9 0 6 0；N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップアップ予告演出（S U 5）が実行されたことを示す S U 5 実行フラグがオン状態である否かを判定する（ステップ S 9 0 6 1）。S U 5 実行フラグがオン状態である場合には（ステップ S 9 0 6 1；Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S U 5 実行フラグをオフ状態にクリアする（ステップ S 9 0 6 2）。

【0 4 6 3】

S U 5 の実行報知の報知期間であると判定した場合（ステップ S 9 0 6 0；Y E S）や、ステップ S 9 0 6 2 の処理を実行した後は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、報知数、報知開始順に応じたレイヤー（Z 値＝1～3）で S U 5 の実行報知の動作制御を実行（開始、継続）する（ステップ S 9 0 6 3）。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S U 5 の実行報知に対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させることなどにより、S U 5 の実行報知に対応する演出実行報知画像（図 2 7（A）、図 2 7（B）、図 2 8（B）、図 2 8（D）、図 2 8（E）、図 2 8（F）参照）を表示させる。

20

【0 4 6 4】

S U 5 実行フラグがオン状態でない場合（ステップ S 9 0 6 1；N O）や、ステップ S 9 0 6 3 の処理を実行した後は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告演出の実行報知の報知期間であるか否かを判定する（ステップ S 9 0 6 4）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告演出の実行報知に対応する演出制御パターンが使用パターンとして既にセットされているか否かや、使用パターンとして既にセットされている場合にはセットされている内容（報知のタイミング等）と演出制御プロセスタイマの値とに基づいて群予告演出の実行報知の報知期間であるか否かを判定してもよい。

30

【0 4 6 5】

群予告演出の実行報知の報知期間でないと判定した場合には（ステップ S 9 0 6 4；N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告演出が実行されたことを示す群予告演出実行フラグがオン状態である否かを判定する（ステップ S 9 0 6 5）。群予告演出実行フラグがオン状態である場合には（ステップ S 9 0 6 5；Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告演出実行フラグをオフ状態にクリアする（ステップ S 9 0 6 6）。

40

【0 4 6 6】

群予告演出の実行報知の報知期間であると判定した場合（ステップ S 9 0 6 4；Y E S）や、ステップ S 9 0 6 6 の処理を実行した後は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、報知数、報知開始順に応じたレイヤー（Z 値＝1～3）で群予告演出の実行報知の動作制御を実行（開始、継続）する（ステップ S 9 0 6 7）。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、群予告演出の実行報知に対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させることなどにより、群予告演出の実行報知に対応する演出実行報知画像（図 2 7（A）、図 2 7（B）、図 2 8（B）、図 2

50

8 (D)、図 28 (E)、図 28 (F) 参照) を表示させる。

【0467】

群予告演出実行フラグがオン状態でない場合 (ステップ S 9065 ; NO) や、ステップ S 9067 の処理を実行した後は、演出制御用 CPU 120 は、役物演出の実行報知の報知期間であるか否かを判定する (ステップ S 9068)。例えば、演出制御用 CPU 120 は、役物演出の実行報知に対応する演出制御パターンが使用パターンとして既にセットされているか否かや、使用パターンとして既にセットされている場合にはセットされている内容 (報知のタイミング等) と演出制御プロセスタイマの値とに基づいて役物演出の実行報知の報知期間であるか否かを判定してもよい。

【0468】

10

役物演出の実行報知の報知期間でないと判定した場合には (ステップ S 9068 ; NO)、演出制御用 CPU 120 は、役物演出実行フラグがオン状態である否かを判定する (ステップ S 9069)。役物演出実行フラグがオン状態でない場合には (ステップ S 9069 ; NO)、演出実行報知動作制御処理を終了する。役物演出実行フラグがオン状態である場合には (ステップ S 9069 ; YES)、演出制御用 CPU 120 は、役物演出実行フラグをオフ状態にクリアする (ステップ S 9070)。

【0469】

20

役物演出の実行報知の報知期間であると判定した場合 (ステップ S 9068 ; YES) や、ステップ S 9070 の処理を実行した後は、演出制御用 CPU 120 は、報知数、報知開始順に応じたレイヤー (Z 値 = 1 ~ 3) で役物演出の実行報知の動作制御を実行 (開始、継続) する (ステップ S 9071)。具体的には、演出制御用 CPU 120 は、役物演出の実行報知に対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 123 の VDP 等に対して伝送させることなどにより、役物演出の実行報知に対応する演出実行報知画像 (図 27 (A)、図 27 (B)、図 28 (B)、図 28 (D)、図 28 (E)、図 28 (F) 参照) を表示させる。そして、演出実行報知動作制御処理を終了する。

【0470】

30

図 43 は、特図当り待ち処理 (ステップ S 173) の一例を示すフローチャートである。図 43 に示した特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、図柄確定指定コマンドを受信しているか否かを判定する (ステップ S 720)。図柄確定指定コマンドを受信していないと判定したときは (ステップ S 720 ; NO)、特図当り待ち処理を終了する。

【0471】

40

図柄確定指定コマンドを受信していると判定したときは (ステップ S 720 ; YES)、演出制御用 CPU 120 は、確定飾り図柄を停止表示する (ステップ S 722)。続いて、演出制御用 CPU 120 は、確定飾り図柄が大当り図柄であるか否かを判定する (ステップ S 723)。確定飾り図柄が大当り図柄でないときは (ステップ S 723 ; NO)、演出制御用 CPU 120 は、演出プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理に対応した値である “0” に更新し (ステップ S 726)、特図当り待ち処理を終了する。

【0472】

確定飾り図柄が大当り図柄であるときは (ステップ S 723 ; YES)、演出制御用 CPU 120 は、当り開始指定コマンドを受信しているか否かを判定する (ステップ S 730)。当り開始指定コマンドを受信していないと判定したときは (ステップ S 730 ; NO)、特図当り待ち処理を終了する。

【0473】

当り開始指定コマンドを受信していると判定したときは (ステップ S 730 ; YES)、演出制御用 CPU 120 は、ファンファーレ演出を設定し (ステップ S 733)、演出プロセスフラグの値を大当り開始処理に対応した値である “4” に更新し (ステップ S 734)、特図当り待ち処理を終了する。

50

【0474】

図44は、画像表示装置5の表示領域における表示動作例を示す図である。図44(A)～図44(E)は、表示動作を時系列に並べたものである。図44(A)等において、画像表示装置5の表示領域に示した矢印「↓」は、飾り図柄が変動中であることを表している。

【0475】

図44(A)は、保留表示M1の1つ前の保留表示M0(非図示)に対応する可変表示において最終停止図柄(左図柄「4」、中図柄「1」、右図柄「6」)が停止表示している場面を表している。図44(A)に示した画像表示装置5の表示領域には、最終停止図柄を含む飾り図柄の画像(Z値=9)と、第1保留表示画像G5(保留表示M1、M2、M3)を含む保留等表示画像(Z値=5)とが表示されている。

10

【0476】

飾り図柄の画像は、可変表示開始設定処理(図37参照)において変動パターン等に対応する演出制御パターンが使用パターンとしてセットされるとともに、可変表示中演出処理(図39参照)において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が表示制御部123に伝送されることなどにより表示される。保留等表示画像は、入賞時演出決定処理(図33参照)や可変表示開始設定処理(図37参照)において保留表示やアクティブ表示の表示態様に対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットされるとともにセットされた演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令が表示制御部123に伝送されることなどにより表示される。

20

【0477】

なお、保留表示M3は、保留表示M0(非図示)に対応する可変表示中に発生した第1始動入賞に基づいて追加表示されたものとする(図33の入賞時演出決定処理のステップS162)。また、保留表示M3が追加表示されるときにチャンスゾーン演出決定処理(ステップS161A)において保留表示M3をターゲットとするチャンスゾーン演出の実行が決定されているものとする(図36(A)のステップS9014)。

【0478】

図44(B)は、保留表示M1に対応する可変表示が行われている場面を表している。図44(B)に示した画像表示装置5の表示領域には、変動中の飾り図柄を含む飾り図柄の画像(Z値=9)と、第1保留表示画像G5(保留表示M2、M3)とアクティブ表示画像G7(アクティブ表示M1)とを含む保留等表示画像(Z値=5)と、文字画像G9とピクトグラム画像G10とを含むチャンスゾーン演出画像(Z値=7)とが表示されている。

30

【0479】

チャンスゾーン演出画像は、可変表示開始設定処理(図37参照)においてチャンスゾーン演出に対応する演出制御パターンが使用パターンとしてセットされるとともに、チャンスゾーン演出動作制御処理(図40(A)参照)において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が表示制御部123に伝送されることなどにより表示される。

【0480】

なお、保留表示M1に対応する変動パターンは、可動役物17の動作を伴う変動パターン(スーパーリーチβの変動パターン)であるものとする。また、保留表示M1が消化されるときに、可変表示開始設定処理(図37参照)においてステップアップ予告演出(SU4)の実行と、群予告演出の実行が決定されているものとする。

40

【0481】

図44(C)は、図44(B)に続く場面を表している。図44(C)に示した画像表示装置5の表示領域には、変動中の飾り図柄を含む飾り図柄の画像(Z値=9)と、第1保留表示画像G5(保留表示M2、M3)とアクティブ表示画像G7(アクティブ表示M1)とを含む保留等表示画像(Z値=5)と、文字画像G9とピクトグラム画像G10とを含むチャンスゾーン演出画像(Z値=7)と、粹画像G14を含むステップアップ予告

50

演出画像（Z 値＝8）とが表示されている。なお、図 4 4（C）において、枠画像 G 1 4 には S U 4 としてキャラクタ等が表示されるが、非図示としている。図 4 4（D）～図 4 4（E）も同様である。

【0482】

ステップアップ予告演出画像は、可変表示開始設定処理（図 3 7 参照）においてステップアップ予告演出パターンに対応する演出制御パターンが使用パターンとしてセットされるとともに、ステップアップ予告演出動作制御処理（図 4 0（B）参照）において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が表示制御部 1 2 3 に伝送されることなどにより表示される。

【0483】

図 4 4（D）は、図 4 4（C）に続く場面を表している。図 4 4（D）に示した画像表示装置 5 の表示領域には、変動中の飾り図柄を含む飾り図柄の画像（Z 値＝9）と、第 1 保留表示画像 G 5（保留表示 M 2、M 3）とアクティブ表示画像 G 7（アクティブ表示 M 1）とを含む保留等表示画像（Z 値＝5）と、文字画像 G 9 とピクトグラム画像 G 1 0 とを含むチャンスゾーン演出画像（Z 値＝7）と、枠画像 G 1 4 を含むステップアップ予告演出画像（Z 値＝8）と、キャラクタ画像 G 8 を含む群予告演出画像（Z 値＝6）と、群予告演出の実行報知に対応するピクトグラム画像 G 3－1 を含む演出実行報知画像（Z 値＝3）とが表示されている。

【0484】

群予告演出画像は、可変表示開始設定処理（図 3 7 参照）において群予告演出に対応する演出制御パターンが使用パターンとしてセットされるとともに、群予告演出動作制御処理（図 4 1（A）参照）において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が表示制御部 1 2 3 に伝送されることなどにより表示される。群予告演出の実行報知に対応する演出実行報知画像は、演出実行報知動作制御（図 4 2 参照）において群予告演出の実行報知に対応する演出制御パターンが使用パターンとしてセットされるとともにセットされた演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令が表示制御部 1 2 3 に伝送されることなどにより表示される。

【0485】

図 4 4（E）は、図 4 4（D）に続く場面を表している。図 4 4（E）に示した画像表示装置 5 の表示領域には、変動中の飾り図柄を含む飾り図柄の画像（Z 値＝9）と、第 1 保留表示画像 G 5（保留表示 M 2、M 3）とアクティブ表示画像 G 7（アクティブ表示 M 1）とを含む保留等表示画像（Z 値＝5）と、文字画像 G 9 とピクトグラム画像 G 1 0 とを含むチャンスゾーン演出画像（Z 値＝7）と、枠画像 G 1 4 を含むステップアップ予告演出画像（Z 値＝8）と、キャラクタ画像 G 8 を含む群予告演出画像（Z 値＝6）と、群予告演出の実行報知に対応するピクトグラム画像 G 3－1 を含む演出実行報知画像（Z 値＝3）と、エフェクト画像 G 4 を含む役物エフェクト演出画像（Z 値＝4）と、役物演出の実行報知に対応するピクトグラム画像 G 3－2 を含む演出実行報知画像（Z 値＝2）とが表示されている。なお、図 4 4（E）では、移動（下降）した可動役物 1 7 は非図示としている。図 4 5（F）も同様である。

【0486】

役物エフェクト演出画像は、可変表示開始設定処理（図 3 7 参照）において変動パターン（スーパーリーチ β の変動パターン）に対応する演出制御パターンが使用パターンとしてセットされるとともに、役物動作制御処理（図 4 1（B）参照）において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が表示制御部 1 2 3 に伝送されることなどにより表示される。役物演出の実行報知に対応する演出実行報知画像は、演出実行報知動作制御（図 4 2 参照）において役物演出の実行報知に対応する演出制御パターンが使用パターンとしてセットされるとともにセットされた演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令が表示制御部 1 2 3 に伝送されることなどにより表示される。

【0487】

図 4 4 に示すように、Z 値が小さい画像は前面側のレイヤーに表示され、Z 値が大きい画像は背面側のレイヤーに表示されている。

【0488】

図 4 5 は、画像表示装置 5 の表示領域における表示動作例を示す図である。図 4 5 (A) ~ 図 4 4 (F) は、表示動作を時系列に並べたものである。図 4 5 (A) 等において、画像表示装置 5 の表示領域に示した矢印「↓」は、飾り図柄が変動中であることを表している。

【0489】

図 4 5 (A) は、保留表示 M 2 1 の 1 つ前の保留表示 M 2 0 (非図示) に対応する可変表示において最終停止図柄 (左図柄「2」、中図柄「8」、右図柄「8」) が停止表示している場面を表している。図 4 5 (A) に示した画像表示装置 5 の表示領域には、最終停止図柄を含む飾り図柄の画像 (Z 値 = 9) と、第 1 保留表示画像 G 5 (保留表示 M 2 1、M 2 2) を含む保留等表示画像 (Z 値 = 5) とが表示されている。

【0490】

図 4 5 (B) は、保留表示 M 2 1 に対応する可変表示が行われている場面を表している。図 4 5 (B) に示した画像表示装置 5 の表示領域には、変動中の飾り図柄を含む飾り図柄の画像 (Z 値 = 9) と、第 1 保留表示画像 G 5 (保留表示 M 2 2) とアクティブ表示画像 G 7 (アクティブ表示 M 2 1) とを含む保留等表示画像 (Z 値 = 5) とが表示されている。

【0491】

なお、保留表示 M 2 1 に対応する変動パターンは、可動役物 1 7 の動作を伴う変動パターン (スーパーリーチ β の変動パターン) であるものとする。また、保留表示 M 2 1 が消化されるときに、可変表示開始設定処理 (図 3 7 参照) においてステップアップ予告演出 (S U 5) の実行と、群予告演出の実行が決定されているものとする。

【0492】

図 4 5 (C) は、図 4 5 (B) に続く場面を表している。図 4 5 (C) に示した画像表示装置 5 の表示領域には、変動中の飾り図柄を含む飾り図柄の画像 (Z 値 = 9) と、第 1 保留表示画像 G 5 (保留表示 M 2 2) とアクティブ表示画像 G 7 (アクティブ表示 M 2 1) とを含む保留等表示画像 (Z 値 = 5) と、枠画像 G 1 5 を含むステップアップ予告演出画像 (Z 値 = 8) と、S U 5 の実行報知に対応するピクトグラム画像 G 3 - 1 を含む演出実行報知画像 (Z 値 = 3) とが表示されている。なお、図 4 5 (C) において、枠画像 G 1 5 には S U 5 としてキャラクタ等が表示されるが、非図示としている。図 4 5 (D) ~ 図 4 5 (F) も同様である。また、図 4 5 (C) において、枠画像 G 1 5 以外の領域においては変動中の飾り図柄は見えるが、非図示としている。図 4 5 (D) ~ 図 4 5 (F) も同様である。

【0493】

S U 5 の実行報知に対応する演出実行報知画像は、演出実行報知動作制御 (図 4 2 参照) において S U 5 の実行報知に対応する演出制御パターンが使用パターンとしてセットされるとともにセットされた演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令が表示制御部 1 2 3 に伝送されることなどにより表示される。

【0494】

図 4 5 (D) は、図 4 5 (C) に続く場面を表している。図 4 5 (D) に示した画像表示装置 5 の表示領域には、変動中の飾り図柄を含む飾り図柄の画像 (Z 値 = 9) と、第 1 保留表示画像 G 5 (保留表示 M 2 2) とアクティブ表示画像 G 7 (アクティブ表示 M 2 1) とを含む保留等表示画像 (Z 値 = 5) と、枠画像 G 1 5 を含むステップアップ予告演出画像 (Z 値 = 8) と、S U 5 の実行報知に対応するピクトグラム画像 G 3 - 1 を含む演出実行報知画像 (Z 値 = 3) と、キャラクタ画像 G 8 を含む群予告演出画像 (Z 値 = 6) と、群予告演出の実行報知に対応するピクトグラム画像 G 3 - 1 を含む演出実行報知画像 (Z 値 = 2) とが表示されている。

【0495】

図45(E)は、図45(D)に続く場面を表している。図45(E)に示した画像表示装置5の表示領域には、変動中の飾り図柄を含む飾り図柄の画像(Z値=9)と、第1保留表示画像G5(保留表示M22)とアクティブ表示画像G7(アクティブ表示M21)とを含む保留等表示画像(Z値=5)と、枠画像G15を含むステップアップ予告演出画像(Z値=8)と、SU5の実行報知に対応するピクトグラム画像G3-1を含む演出実行報知画像(Z値=3)と、キャラクタ画像G8を含む群予告演出画像(Z値=6)と、群予告演出の実行報知に対応するピクトグラム画像G3-2を含む演出実行報知画像(Z値=2)と、エフェクト画像G4を含む役物エフェクト演出画像(Z値=4)と、役物演出の実行報知に対応するピクトグラム画像G3-3を含む演出実行報知画像(Z値=1)とが表示されている。

10

【0496】

図45(F)は、図45(E)の状態において磁気異常が発生した場面を表している。図45(F)に示した画像表示装置5の表示領域には、図45(E)の各画面に加え、ピクトグラム画像G1と文字画像G2とを含むエラー報知画像(Z値=0)が表示されている。

【0497】

図44に示すように、Z値が小さい画像は前面側のレイヤーに表示され、Z値が大きい画像は背面側のレイヤーに表示されている。

【0498】

また、上述の演出以外の演出も実行可能である。例えば、普通可変入賞球装置6Bの開放に関する所定演出を実行可能である。

20

【0499】

図46は、普通可変入賞球装置6Bの開放に関する所定演出を実行する所定演出処理の一例を示すフローチャートである。図46に示した所定演出処理は、例えば、演出制御プロセス処理(図32参照)の入賞時演出決定処理の前に実行される。なお、図46において、普通可変入賞球装置6Bの開放に関する所定演出を単に所定演出と称している。

【0500】

図46に示した所定演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、所定演出を実行中であることを示す所定演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS731)。ステップS731において所定演出実行中フラグがセットされている場合には(即ち、所定演出の実行中である場合には)、演出制御用CPU120は、所定演出の演出期間を計測するための所定演出タイマの値を-1し(ステップS734)、所定演出タイマの値が0になったか否かを判定する(ステップS735A)。所定演出タイマの値が0になっていない場合には(ステップS735A; NO)、所定演出の動作制御(後述の図48(A)参照)を実行(継続)し(ステップS735B)、所定演出処理を終了する。所定演出タイマの値が0になった場合には(ステップS735A; YES)、所定演出を終了し(ステップS736)、所定演出実行中フラグをリセットし(ステップS737)、所定演出処理を終了する。

30

【0501】

ステップS731において所定演出実行中フラグがセットされていない場合には(ステップS731; NO)、演出制御用CPU120は、普通図柄変動開始指定コマンド(普通図柄変動開始指定(当り)コマンドまたは普通図柄変動開始指定(ハズレ)コマンド)を受信したことを示す普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグ(普通図柄変動開始指定(当り)コマンド受信フラグまたは普通図柄変動開始指定(ハズレ)コマンド受信フラグ)がセットされているか否かを判定する(ステップS751)。普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグがセットされていない場合には(ステップS751; NO)、所定演出処理を終了する。

40

【0502】

普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には(ステップS751; YES)、演出制御用CPU120は、現在の遊技状態が、高ベース状態であるか

50

否かを時短フラグに基づいて判定する（ステップS752）。現在の遊技状態が高ベース状態である場合には（ステップS752；YES）、所定演出処理を終了する。

【0503】

現在の遊技状態が高ベース状態でない場合には（ステップS752；NO）、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態であるか否かを判定する（ステップS753）。大当り遊技状態であるか否かは、例えば演出プロセスフラグの値によって判定してもよい。例えば、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値が4以上であるときに大当り遊技状態であると判定してもよい。大当り遊技状態である場合には（ステップS753；YES）、所定演出処理を終了する。

【0504】

大当り遊技状態でない場合には（ステップS753；NO）、演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動中であるか否かを判定する（ステップS755）。飾り図柄の変動中であるか否かは、例えば演出プロセスフラグの値によって判定してもよい。飾り図柄の変動中でない場合には（ステップS755；NO）、演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動が終了してから1分以上経過しているか否かを判定する（ステップS757）。例えば、飾り図柄の変動が終了してから時間を計測するためのタイマを用意し、タイマの計測値によって1分以上経過しているか否かを判定してもよい。1分以上経過している場合には（ステップS757；YES）、所定演出処理を終了する。1分以上経過していない場合には（ステップS757；NO）、ステップS759に移行する。

【0505】

なお、飾り図柄の変動が終了してから1分以上経過している場合に処理を終了することは、遊技者が飾り図柄の変動が終了してから暫くの間遊技を継続することを考慮するためである。また、上記1分は、低ベース状態における普通図柄の変動時間（12秒）と、ゲート通過記憶数（普通図柄保留数）の上限値4とに基づく時間（12秒×4）よりもやや多い時間（60秒）が経過するまでは、ステップS759の処理を実行した方がよいと考えられるからである。

【0506】

飾り図柄の変動中である場合には（ステップS755；YES）、演出制御用CPU120は、所定演出の実行有無、種類を決定する（ステップS759）。

【0507】

図47は、所定演出の実行有無等の決定割合を説明する説明図である。ステップS759の処理では、演出制御用CPU120は、例えば、所定演出の実行有無等を、図47に示すような割合で決定する。即ち、所定演出実行有無等決定テーブルには、所定演出実行有無等決定用の乱数（非図示）と比較される判定値が、図47に示しような割合となるように割り当てられている。

【0508】

ステップS759の処理において、演出制御用CPU120は、普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグがセットされている場合には、所定演出実行有（報知「×」）、所定演出実行有（報知「○」）、所定演出実行有（報知「×」→「○」）、所定演出実行無の夫々の割合が図47の「普通図柄当り」の割合となるように、所定演出実行有無等決定用の乱数（非図示）と比較される判定値が所定演出実行有（報知「×」）、所定演出実行有（報知「○」）、所定演出実行有（報知「×」→「○」）、所定演出実行無の夫々に割り当てられているテーブルを選択し、所定演出実行有無等決定用の乱数（非図示）と判定値とを比較することによって、所定演出実行有（報知「×」）、所定演出実行有（報知「○」）、所定演出実行有（報知「×」→「○」）、所定演出実行無の何れかを決定すればよい。また、演出制御用CPU120は、普通図柄変動開始指定（ハズレ）コマンド受信フラグがセットされている場合には、所定演出実行有（報知「×」）、所定演出実行有（報知「○」）、所定演出実行有（報知「×」→「○」）、所定演出実行無の夫々の割合が図47の「普通図柄ハズレ」の割合となるように、所定演出実行有無等決定用の乱数（非図示）と比較される判定値が所定演出実行有（報知「×」）、所定演出実行有（報

10

20

30

40

50

知「○」)、所定演出実行有(報知「×」→「○」)、所定演出実行無の夫々に割り当てられているテーブルを選択し、所定演出実行有無等決定用の乱数(非図示)と判定値とを比較することによって、所定演出実行有(報知「×」)、所定演出実行有(報知「○」)、所定演出実行有(報知「×」→「○」)、所定演出実行無の何れかを決定すればよい。なお、所定演出実行有(報知「×」)は、「×」を表示する所定演出を実行することである。所定演出実行有(報知「○」)は、「○」を表示する所定演出を実行することである。所定演出実行有(報知「×」→「○」)は、「×」の表示後に「○」を表示する所定演出を実行することである。所定演出実行無は、所定演出を実行しないことである。

【0509】

また、演出制御用CPU120は、ステップS759の処理を実行するときに、普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグをリセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップS752、S753、S755において「YES」と判定したことによりステップS759の処理を実行しないときにも、セットされている普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグをリセットする。

【0510】

ステップS759の処理に続いて、演出制御用CPU120は、ステップS759の処理によって所定演出を実行することに決定されているか否かを判定する(ステップS764)。所定演出を実行することに決定されていない場合には(ステップS764; NO)、所定演出処理を終了する。

【0511】

所定演出を実行することに決定されている場合には(ステップS764; YES)、演出制御用CPU120は、所定演出タイマに、決定された所定演出のパターンに応じた時間に対応する値をセットし(ステップS778)、所定演出を開始する(ステップS779)。なお、ステップS778、S779の処理は、所定演出タイマをスタートさせて、プロセスデータの内容に従って画像表示装置5等の演出装置の制御を行う処理(図37のステップS535、S536と同様の処理)である。そして、演出制御用CPU120は、所定演出実行中フラグをセットし(ステップS780)、所定演出処理を終了する。

【0512】

図48は、所定演出動作制御処理(図46参照)等を説明する説明図である。なお、背景(背景画像)のZ値は「10」とであると説明したが、図48においては背景のZ値は「11」とする。

【0513】

図48(A)は、所定演出動作制御処理(ステップS735B)の一例を示すフローチャートである。図48(A)に示した所定演出動作制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄が可変表示中であるか否かを判定する(ステップS9080)。演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値と、受信したコマンドとに基づいて飾り図柄が可変表示中であるか否かを判定してもよい。例えば、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値が1又は2であるときや、演出プロセスフラグの値が3であって図柄確定指定コマンドの受信前であるときには、飾り図柄が可変表示中であると判定し、演出プロセスフラグの値が0であるときや、演出プロセスフラグの値が3であって図柄確定指定コマンドの受信後であるときには、飾り図柄が停止表示中である(飾り図柄が可変表示中ではない)と判定してもよい。

【0514】

飾り図柄が可変表示中であると判定した場合には(ステップS9080; YES)、演出制御用CPU120は、飾り図柄のレイヤー(Z値=9)よりも上位のレイヤー(例えば、Z値=8)で所定演出の動作制御を実行(開始、継続)する(ステップS9081)。具体的には、演出制御用CPU120は、所定演出処理(図46参照)において使用パターンとしてセットされた所定演出パターンに対応する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等に対して伝送させることなどにより、所定演出に対応する所定演出画像(Z値=8)を表示させる。そして、

所定演出動作制御処理を終了する。

【0515】

飾り図柄が停止可変中でないと判定した場合には（ステップS9080；NO）、演出制御用CPU120は、飾り図柄のレイヤー（Z値＝9）よりも下位のレイヤー（例えば、Z値＝10）で所定演出の動作制御を実行（開始、継続）する（ステップS9082）。具体的には、演出制御用CPU120は、所定演出処理（図46参照）において使用パターンとしてセットされた所定演出パターンに対応する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等に対して伝送させることなどにより、所定演出に対応する所定演出画像（Z値＝10）を表示させる。そして、所定演出動作制御処理を終了する。

10

【0516】

図48（B）は、所定演出画像（一例）を示している。図48（A）に示した所定演出画像は、所定演出図柄（例えば可変表示後に「○」、「×」等の結果を報知する。図47参照）を表示させるルーレット台の画像G16と、所定演出図柄の画像G17とを含んでいる。所定演出画像の表示時間（所定演出の実行時間）は、例えば、選択された所定演出パターンによる演出時間に応じた時間である。なお、画像G17の黒矢印「↓」は、所定演出図柄が変動中であることを表している。所定演出では、変動中を示した画像G17が表示された後に結果「○」を示した画像G17が表示された場合（変動中を示した画像G17が表示された後に結果「×」を示した画像G17が一旦表示され、最終的に結果「○」を示した画像G17が表示された場合も同様）には、普通可変入賞球装置6Bが開放状態に制御される。普通可変入賞球装置6Bが開放状態である間は、結果「○」から、例えば「開放中」なる文言が表示が切り替わる。なお、普通可変入賞球装置6Bが開放状態である間、結果「○」が表示され続けるようにしてもよい。一方、変動中を示した画像G17が表示された後に結果「×」を示した画像G17が表示された場合には、普通可変入賞球装置6Bが開放状態に制御されない。

20

【0517】

図48（C）及び図48（D）は、画像表示装置5の表示領域における表示動作例を示す図である。図48（C）及び図48（D）は、表示動作を時系列に並べたものである。図48（C）において、画像表示装置5の表示領域に示した矢印（白抜き矢印）「↓」は、飾り図柄が変動中であることを表している。また、画像G17の黒矢印「↓」は、所定演出図柄が変動中であることを表している。

30

【0518】

図48（C）は、飾り図柄の可変表示中において所定演出が行われている場面を表している。図48（C）に示した画像表示装置5の表示領域には、可変表示中の飾り図柄を含む飾り図柄の画像（Z値＝9）と、アクティブ表示画像G7（アクティブ表示M31）とを含む保留等表示画像（Z値＝5）と、ルーレット台の画像G16と所定演出図柄の画像G17とを含む所定演出画像（Z値＝8）とが表示されている。

【0519】

図48（D）は、飾り図柄の停止表示中において所定演出が行われている場面を表している。図48（D）に示した画像表示装置5の表示領域には、停止表示中の飾り図柄を含む飾り図柄の画像（Z値＝9）と、ルーレット台の画像G16と所定演出図柄の画像G17とを含む所定演出画像（Z値＝10）とが表示されている。

40

【0520】

なお、上記説明では、飾り図柄の停止表示中に所定演出を実行する場合、停止表示中の飾り図柄の背面で所定演出を実行しているが、飾り図柄の停止表示中であっても停止表示してから所定時間経過（例えば1秒経過）した後は、図48（E）に示すように、停止表示中の飾り図柄の前面で所定演出を実行してもよい。

【0521】

図48（E）は、飾り図柄の停止表示中（停止表示してから所定時間経過後）において所定演出が行われている場面を表している。図48（E）に示した画像表示装置5の表示

50

領域には、停止表示中の飾り図柄を含む飾り図柄の画像（Z 値＝9）と、ルーレット台の画像 G 1 6 と所定演出図柄の画像 G 1 7 とを含む所定演出画像（Z 値＝8）とが表示されている。

【0522】

以上、エラー報知画像（図 2 8（A））、演出実行報知画像（図 2 8（B））、役物エフェクト演出画像（図 2 8（C））、保留等表示画像（図 2 9（A））、群予告演出画像（図 2 9（B））、チャンスゾーン演出画像（図 2 9（C））、ステップアップ予告演出画像（図 2 9（D））、所定演出画像（図 4 8（B））等の各画像の Z 値について説明したが、以下、上記以外の他の画像の Z 値について説明する。

【0523】

図 4 9 は、他の画像の Z 値等の一例を示す図である。図 4 9（A）は、累積賞球数を報知する累積賞球数報知画像（一例）を示している。図 4 9（A）に示した累積賞球数報知画像は、所定の累積賞球数（例えば、3 0 0 0 個、5 0 0 0 個、1 0 0 0 0 個等）に到達したことを報知するピクトグラム画像 G 1 8 を含んでいる。なお、図 4 9（A）のピクトグラム画像 G 1 8 は、5 0 0 0 個に到達したことを報知するものである。累積賞球数報知画像の表示時間（累積賞球数の報知時間）は、例えば、所定時間（例えば 5 秒）であってもよいし、ラウンド終了迄であってもよい。報知する累積賞球数に応じて累積賞球数報知画像の表示時間を異ならせてもよい。

【0524】

図 4 9（B）は、大当たり毎の賞球数を報知する賞球数報知画像（一例）を示している。図 4 9（B）に示した賞球数報知画像は、所定の累積賞球数（例えば、1 0 0 0 個、2 0 0 0 個等）に到達したことを報知するピクトグラム画像 G 1 9 を含んでいる。なお、図 4 9（B）のピクトグラム画像 G 1 9 は、2 0 0 0 個に到達したことを報知するものである。賞球数報知画像の表示時間（累積賞球数の報知時間）は、例えば、所定時間（例えば 5 秒）であってもよいし、ラウンド終了迄であってもよい。報知する賞球数に応じて賞球数報知画像の表示時間を異ならせてもよい。

【0525】

図 4 9（C）は、特別可変入賞球装置 7 が開放状態であるとき表示される開放中演出画像（一例）を示している。図 4 9（C）に示した開放中演出画像は、現在のラウンドが何ラウンド目であるかを報知する画像 G 2 0 と、開放中演出を実行する枠画像 G 2 1 とを含んでいる。なお、図 4 9（C）において、枠画像 G 2 1 には開放中演出としてキャラクタ等が表示されるが、非図示としている。

【0526】

図 4 9（D）は、図 2 8（A）、図 4 9（A）～図 4 9（C）に示した各画像に設定される Z 値である。図 4 9（D）に示した Z 値の設定によれば、開放中演出画像の前面に累積賞球数報知画像が表示され、累積賞球数報知画像の前面に賞球数報知画像が表示され、賞球数報知画像の前面にエラー報知画像（図 2 8（A）参照）が表示される。なお、各画像の Z 値は、図 4 9（D）の例に限定されない。例えば、図 4 9（D）に代えて、図 4 9（E）に示すように各画像に Z 値を設定してもよいし、図 4 9（F）に示すように各画像に Z 値を設定してもよいし、図 4 9（G）に示すように各画像に Z 値を設定してもよい。

【0527】

図 5 0 は、各種画像のレイヤーを模式的に表した概念図等である。図 4 9（D）に示すように各画像に Z 値が設定されている場合には、図 5 0（A）に示すように、Z 値「0」を有するエラー報知画像が最前面のレイヤーに表示され、Z 値「1」を有する賞球数報知画像がエラー報知画像の 1 つ背面のレイヤーに表示され、Z 値「2」を有する累積賞球数報知画像が賞球数報知画像の 1 つ背面のレイヤーに表示され、Z 値「3」を有する開放中演出画像が累積賞球数報知画像の 1 つ背面のレイヤーに表示される。また、図 4 9（D）に示すように各画像に Z 値が設定されている場合において、エラー報知、賞球数報知、累積賞球数報知、開放中演出の実行期間が重なったときには、画像表示装置 5 の表示領域には、例えば図 5 0（B）に示すように各画像が表示される。

【0528】

図51は、各種画像のレイヤーを模式的に表した概念図等である。図49（G）に示すように各画像にZ値が設定されている場合には、図51（A）に示すように、Z値「0」を有する累積賞球数報知画像が最前面のレイヤーに表示され、Z値「1」を有する賞球数報知画像が累積賞球数報知画像の1つ背面のレイヤーに表示され、Z値「2」を有するエラー報知画像が賞球数報知画像の1つ背面のレイヤーに表示され、Z値「3」を有する開放中演出画像がエラー報知画像の1つ背面のレイヤーに表示される。また、図49（G）に示すように各画像にZ値が設定されている場合において、累積賞球数報知、賞球数報知、エラー報知、開放中演出の実行期間が重なったときには、画像表示装置5の表示領域には、例えば図51（B）に示すように各画像が表示される。

10

【0529】

図52（A）は、ラウンド中処理（ステップS175）の一例を示すフローチャートである。図52（A）の説明において、図49（D）に示すように各画像にZ値が設定されているものとする。なお、図52（B）のフローチャートについては後述する。

【0530】

図52（A）に示した可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、大入賞口開放後通知コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップS571）。

【0531】

大入賞口開放後通知コマンドを受信していないと判定したときには（ステップS571；NO）、演出制御用CPU120は、上位から4番目のレイヤー（Z値＝3）で開放中演出の動作制御を実行（開始、継続）する（ステップS572）。具体的には、演出制御用CPU120は、大当たり開始処理（図32参照）やラウンド後処理（図32参照）において使用パターンとしてセットされた開放中演出に対応する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等に対して伝送させることなどにより、開放中演出に対応する開放中演出画像（図49（C）参照）を表示させる。

20

【0532】

ステップS572の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、賞球数報知動作制御処理を実行する（ステップS573）。具体的には、演出制御用CPU120は、今回の大当たり遊技状態において大入賞口入賞通知コマンドを受信する毎に賞球数を加算し、加算後の賞球数が所定数（例えば、1000個、2000個等）に到達した場合に、所定時間（例えば5秒間）、上位から2番目のレイヤー（Z値＝1）で賞球数報知の動作制御を実行（開始、継続）する。具体的には、演出制御用CPU120は、賞球数報知に対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、賞球数報知に対応する賞球数報知画像（図49（B）参照）を表示させる。

30

【0533】

ステップS573の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、累積賞球数報知動作制御処理を実行する（ステップS574）。具体的には、演出制御用CPU120は、連続する大当たり遊技状態（通常状態になることなく連続して移行している大当たり遊技状態）において大入賞口入賞通知コマンドを受信する毎に累積賞球数を加算し、加算後の累積賞球数が所定数（例えば、3000個、5000個、10000個等）に到達した場合に、所定時間（例えば5秒間）、上位から3番目のレイヤー（Z値＝2）で累積賞球数報知の動作制御を実行（開始、継続）する。具体的には、演出制御用CPU120は、累積賞球数報知に対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、累積賞球数報知に対応する累積賞球数報知画像（図49（A）参照）を表示させる。そして、ラウンド中処理を終了する。なお、大当たり遊技状態の終了後に通常状態になったか否か（低確低ベース状態に遷

40

50

移したか否か)は、遊技状態指定コマンド(低確低ベース状態に遷移する旨の指定)を受信したか否かによって判定してもよいし、演出制御基板12側において、主基板11側と同様、ST回数(確変回数)や時短回数を管理(計数)することによって判定してもよい。

【0534】

大入賞口開放後通知コマンドを受信したと判定したときには(ステップS571;YES)、演出制御用CPU120は、閉鎖中演出を設定し(ステップS576)、演出プロセスフラグの値をラウンド後処理に対応した値である“6”に更新し(ステップS577)、ラウンド中を終了する。

【0535】

また、上記説明では、大当たり種別決定用の乱数値MR2の値に基づいて大当たりの種類を確定させる態様としているが、大当たりの種類を確定させる条件はこれに限定されない。例えば、大入賞口の近傍に、又は、大入賞口の内部に、特定領域を設け、該特定領域に遊技球が進入(通過)することに基づいて、大当たりの種類を確定させるようにしてもよい。具体的には、例えば大当たり遊技状態において特定領域に遊技球が進入したことに基づいて確変大当たりが確定するようにしてもよい。また、特定領域に遊技球が進入したことに基づいて確変大当たりが確定したときには確変大当たりの確定を報知(確変確定報知)してもよい。

【0536】

図53は、他の画像のZ値等の一例を示す図である。図53(A)は、確変大当たりの確定を報知する確変確定報知画像(一例)を示している。図53(A)に示した確変確定報知画像は、「確変!」という文言を報知する文字画像G22を含んでいる。

【0537】

図53(B)は、図28(A)、図49(A)~図49(C)、図53(A)に示した確変確定報知画像に設定されるZ値である。図53(B)に示したZ値の設定によれば、開放中演出画像の前面に累積賞球数報知画像が表示され、累積賞球数報知画像の前面に賞球数報知画像が表示され、賞球数報知画像の前面に確変確定報知画像が表示され、確変確定報知画像の前面にエラー報知画像が表示される。なお、各画像のZ値は、図53(B)の例に限定されない。例えば、図53(B)に代えて、図53(C)~図53(G)の何れかに示すように各画像にZ値を設定してもよい。

【0538】

図54は、各種画像のレイヤーを模式的に表した概念図等である。図53(B)に示すように各画像にZ値が設定されている場合には、図54(A)に示すように、Z値「0」を有するエラー報知画像が最前面のレイヤーに表示され、Z値「1」を有する確変確定報知画像がエラー報知画像の1つ背面のレイヤーに表示され、Z値「2」を有する賞球数報知画像が確変確定報知画像の1つ背面のレイヤーに表示され、Z値「3」を有する累積賞球数報知画像が賞球数報知画像の1つ背面のレイヤーに表示され、Z値「4」を有する開放中演出画像が累積賞球数報知画像の1つ背面のレイヤーに表示される。また、図53(B)に示すように各画像にZ値が設定されている場合において、エラー報知、確変確定報知画像、賞球数報知、累積賞球数報知、開放中演出の実行期間が重なったときには、画像表示装置5の表示領域には、例えば図54(B)に示すように各画像が表示される。

【0539】

図52(B)は、特定領域に遊技球が進入したことに基づいて確変大当たりが確定したときに確変確定報知画像を表示する態様におけるラウンド中処理(ステップS175)の一例を示すフローチャートである。図52(B)に示すフローチャートにおいて、図52(A)と同一の処理には同一のステップ番号を付している。図52(B)のフローチャートに示すように、確変大当たりが確定したときに確変確定報知画像を表示する態様においては、演出制御用CPU120は、累積賞球数報知動作制御処理(ステップS574)を実行した後に、確変確定報知動作制御処理を実行する(ステップS575)。即ち、演出制御用CPU120は、特定領域を遊技媒体が通過したときに主基板11から送信される確変確定通知コマンド確変確定通知コマンド(非図示)を受信した場合に、所定時間(例えば

5 秒間)、所定のレイヤー(例えば図 5 3 (B)に示すように各画像に Z 値が設定されている場合には上位から 2 番目のレイヤー(Z 値=1)、また例えば図 5 3 (C)に示すように各画像に Z 値が設定されている場合には最上位のレイヤー(Z 値=0))で確変確定報知の動作制御を実行(開始、継続)する。具体的には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、確変確定報知に対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させることなどにより、確変確定報知に対応する確変確定報知画像(図 5 3 (A)参照)を表示させる。

【0 5 4 0】

なお、上記説明では、可動役物 1 7 の動作に対応して表示される役物エフェクト演出画像は 1 種類であったが、可動役物 1 7 の動作に対応して表示される役物エフェクト演出画像は 2 種類以上であってもよい。また、可動役物 1 7 の動作に対応して表示される役物エフェクト演出画像が 2 種である場合において、当該 2 種類の役物エフェクト演出画像に同一の Z 値を設定してもよいし、異なる Z 値を設定してもよい。また、可動役物 1 7 の動作に対応して表示される役物エフェクト演出画像が 3 種以上である場合において、全部の役物エフェクト演出画像に同一の Z 値を設定してもよいし、少なくとも 1 種類の役物エフェクト演出画像について他の役物エフェクト演出画像とは異なる Z 値を設定してもよい。

【0 5 4 1】

また、上記説明では、パチンコ遊技機 1 が、1 つの可動体(可動役物 1 7)を備えたが、2 つ以上の可動体を備えるようにしてもよい。2 つ以上の可動体を備える態様において、夫々の可動体の動作に対応して表示される夫々の役物エフェクト演出画像を用意してもよい。また、上述の夫々の役物エフェクト演出画像に同一の Z 値を設定してもよいし、異なる Z 値を設定してもよい。例えば、2 種類の役物エフェクト演出画像(例えば、可動体 A の動作に対応する役物エフェクト演出画像 a、可動体 B の動作に対応する役物エフェクト演出画像 b)がある場合に、当該 2 種類の役物エフェクト演出画像 a、b に同一の Z 値を設定してもよいし、当該 2 種類の役物エフェクト演出画像 a、b の夫々に異なる Z 値を設定してもよい。また、3 種類の役物エフェクト演出画像(例えば、可動体 C の動作に対応する役物エフェクト演出画像 c、可動体 D の動作に対応する役物エフェクト演出画像 d、可動体 E の動作に対応する役物エフェクト演出画像 e)がある場合に、3 種類全部に同一の Z 値を設定してもよいし、3 種類全部に夫々異なる Z 値を設定してもよいし、2 種類に同一の Z 値(例えば、4)を設定するとともに他の 1 種類に異なる Z 値(例えば、6)を設定してもよい。4 種類以上の役物エフェクト演出画像がある場合も同様である。また、2 つ以上の可動体を備える態様において同一の Z 値を設定した複数の役物エフェクト演出画像があるときは、同一の Z 値を設定した夫々の役物エフェクト演出画像の表示領域が重ならないようにしてもよい。換言すれば、表示領域が重ならない役物エフェクト演出画像について同一の Z 値を設定するようにしてもよい。

【0 5 4 2】

なお、上記説明では、可変表示中演出処理(ステップ S 1 7 2)内の演出実行報知動作制御処理(ステップ S 5 4 7)において S U 5 の実行報知に対応する演出制御パターンをセットしているが(ステップ S 9 0 6 3)、可変表示開始設定処理(ステップ S 1 7 1)において S U 5 の実行報知に対応する演出制御パターンをセットしてもよい。具体的には、ステップ S 5 3 0 A のステップアップ予告演出決定処理においてステップアップ予告演出(S U 5)を実行すると決定した場合には、ステップ S 5 3 2 の演出制御パターンをセットする処理において、S U 5 に対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、S U 5 の実行報知に対応する演出制御パターンをセットしてもよい。

【0 5 4 3】

また、上記説明では、可変表示中演出処理(ステップ S 1 7 2)内の演出実行報知動作制御処理(ステップ S 5 4 7)において群予告演出の実行報知に対応する演出制御パターンをセットしているが(S 9 0 6 7)、可変表示開始設定処理(ステップ S 1 7 1)において群予告演出の実行報知に対応する演出制御パターンをセットしてもよい。具体的には

、ステップ S 5 3 0 B の群予告演出決定処理において群予告演出を実行すると決定した場合には、ステップ S 5 3 2 の演出制御パターンをセットする処理において、群予告演出に対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、群予告演出の実行報知に対応する演出制御パターンをセットしてもよい。

【0544】

また、上記説明では、可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）内の演出実行報知動作制御処理（ステップ S 5 4 7）において役物演出の実行報知に対応する演出制御パターンをセットしているが（S 9 0 7 1）、可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）において役物演出の実行報知に対応する演出制御パターンをセットしてもよい。具体的には、スーパーリーチ β の変動パターンである場合には、ステップ S 5 3 2 の演出制御パターンを
10 セットする処理において、スーパーリーチ β の変動パターンに対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、役物演出の実行報知に対応する演出制御パターンをセットしてもよい。

【0545】

また、上記説明では、図 2 7 及び図 2 8 に示すように、報知数 3 の場合において報知開始順が 1 番目の演出を報知するピクトグラム画像 G 3 - 1 の Z 値を「3」、報知数 2 以上の場合において報知開始順が 2 番目の演出を報知するピクトグラム画像 G 3 - 2 の Z 値を「2」、報知数 1 以上の場合において報知開始順が 3 番目の演出を報知するピクトグラム
20 画像 G 3 - 3 の Z 値を「1」としているが、上記ピクトグラム画像 G 3 - 1 の Z 値を「1」、上記ピクトグラム画像 G 3 - 2 の Z 値を「2」、上記ピクトグラム画像 G 3 - 3 の Z 値を「3」としてもよい。つまり、複数の演出実行報知画像を表示するときに、新しいものを上位（前面）に表示するのではなく、新しいものを下位（背面）に表示するようにしてもよい。

【0546】

また、上記説明では、Z 値の設定範囲は 0 ~ 9（若しくは 0 ~ 1 0）としているが、Z 値の設定範囲は上記に限定されない。また、Z 値は必ずしも整数でなくてもよい。

【0547】

また、上記説明では、ステップアップ予告演出画像の Z 値はステップ数（S U 1 ~ S U 5）に関わらず一定（Z 値 = 8）としているが（図 2 7）、ステップ数に応じて Z 値を異ならせてもよい。例えば、S U 1 ~ S U 3 の Z 値を 8、S U 4 及び S U 5 の Z 値を 7. 5
30 としてもよい。また、上記説明では、ステップアップ予告演出画の表示サイズを大としているが（図 2 7）、ステップ数に応じて表示サイズを異ならせてもよい。例えば、S U 1 ~ S U 3 の表示サイズを小、S U 4 及び S U 5 の表示サイズを大としてもよい。

【0548】

また、チャンスゾーン演出は、期待度の異なる複数のチャンスゾーン（低期待度ゾーン、中期待度ゾーン、高期待度ゾーン）を有していてもよく、また、期待度に応じて Z 値を異ならせてもよい。低期待度ゾーンから中期待度ゾーン（又は高期待度ゾーン）に移行する場合や、中期待度ゾーンから高期待度ゾーンに移行する場合があってもよい。他の期待度のチャンスゾーンに移行するときに Z 値を変更するようにしてもよい。

【0549】

なお、図 3 1（B）は図 2 7 に Z 値とともに示した 7 種類の画像が全部同時に表示された場面を示しているが、パチンコ遊技機 1 は、上記 7 種類の画像を全部同時に表示しなくてもよい。また、図 5 0（B）は図 4 9 に Z 値とともに示した 4 種類の画像が全部同時に表示された場面を示しているが、パチンコ遊技機 1 は、上記 4 種類の画像を全部同時に表示しなくてもよい。また、図 5 4（B）は図 5 3 に Z 値とともに示した 5 種類の画像が全部同時に表示された場面を示しているが、パチンコ遊技機 1 は、上記 5 種類の画像を全部同時に表示しなくてもよい。なお、同時に表示しないとは、演出や報知等を実行しないため（つまり、パチンコ遊技機 1 が、図 2 7（A）の 7 種類の演出のうちの一部のみを実行するため、あるいは、図 4 9 や図 5 4 に関し、賞球数報知、累積賞球数報知、確変確定報知のうち一部の報知のみを実行するため）、同時に表示し得ない場合や、演出や報知等を
50

実行するが実行するタイミングが異なるため、同時に表示し得ない場合などが含まれる。また、パチンコ遊技機 1 は、図 4 8 に示した所定演出画像を表示しなくてもよい。つまり、パチンコ遊技機 1 は、図 4 6 に示した所定演出処理を実行しなくてもよい。

【0550】

また、図 2 7 に示した 7 種類の画像は何れも Z 値が異なるが、少なくとも一部の画像の Z 値が同一であってもよい。図 4 9、図 5 3 の画像についても同様である。同一の Z 値の画像を表示するときには、夫々が重ならないようにしてもよい。例えば、ある Z 値の画像 A が表示されているときに、画像 A と同一の Z 値の画像 B を表示しないようにしてもよい。また、画像 B の表示開始タイミングを画像 A の表示終了タイミング迄遅らせるようにしてもよい。また、画像 B を表示するとき画像 A を非表示としてもよい（即ち、画像 A の表示終了タイミングを早めるようにしてもよい）。また例えば、画像 B の表示位置や表示サイズを変更することにより（又は、画像 A の表示位置や表示サイズを変更することにより、又は、画像 A 及び画像 B の表示位置や表示サイズを変更することにより）、画像 A と画像 B とが重ならないようにしてもよい。

10

【0551】

また、上記説明では、磁気異常となったときにエラー報知画像を表示する例を説明したが（図 2 7 参照）、他のエラー（例えば、ガラス扉の開放に基づくエラー、振動の検出に基づくエラー、下皿満タンに基づくエラー等）となったときにエラー報知画像を表示してもよい。エラーの種類に応じて Z 値を異ならせてもよい。例えば、下皿満タンに基づくエラーの Z 値を 3 と 4 の間の値（例えば 3.5 等）、他のエラーの Z 値を 0 としてもよい。

20

【0552】

また、図 2 7（B）において飾り図柄の Z 値を 9 としているが、飾り図柄とは別に画像表示装置 5 に表示される図柄（常時小図柄）の Z 値は 0 と 1 の間の値（例えば 0.5 等）としてもよいし、最優先（Z 値 = 0）としてもよい。なお、常時小図柄は、リーチ状態を表現しなくてもよい（3 つの図柄が何れも変動表示中であるように表示した状態、又は、3 つの図柄が何れも停止表示中であるように表示した状態のどちらか一方で表現されるようにしてもよい）。

【0553】

なお、上記説明では、1 番目の演出実行報知画像の Z 値を 3 とし、2 番目の演出実行報知画像の Z 値を 2 とし、3 番目の演出実行報知画像の Z 値を 1 としているが（図 2 7 参照）、1 番目の Z 値を 1 としておき、2 番目が表示されるときに 1 番目の Z 値を 1 から 2 に変更し、2 番目の Z 値を 1 としてもよい。更に、3 番目が表示されるときに 1 番目の Z 値を 2 から 3 に変更し、2 番目の Z 値を 1 から 2 に変更し、3 番目の Z 値を 1 としてもよい。

30

【0554】

なお、図 4 4、図 4 5 に示すように複数の演出実行報知画像の夫々の表示タイミングは複数あり、報知対象の演出の表示順は一定ではない。例えば、図 4 4 では、報知対象演出（群予告）が最初に表示され、図 4 5 では、報知対象演出（SU5）が最初に表示されている。図 4 4 及び図 4 5 には示していないが、報知対象演出（役物）が最初に表示される場合があってもよい。

40

【0555】

なお、上記説明では、演出実行報知の報知対象演出は、ステップアップ予告演出のステップ 5（SU5）、群予告演出、役物演出としているが、他の演出（例えば、タイトル予告演出、次回予告演出、ミニキャラ予告演出、カットイン演出等）を演出実行報知の報知対象演出としてもよい。また、報知対象演出は 1 種類、又は、2 種類、又は、4 種類以上であってもよい。携帯端末（携帯電話、スマートフォン等）等を用いたミッション達成表示を演出実行報知の演出として表示してもよい。

【0556】

また、図 4 8 において、所定演出画像の Z 値と、可変表示中の飾り図柄の Z 値と、停止表示中の飾り図柄の Z 値の関係（所定演出画像、可変表示中の飾り図柄、停止表示中の飾

50

り図柄の優先順位)について説明したが、所定演出画像以外の画像との関係も同様であってもよい。つまり、図48では、停止表示中の飾り図柄のZ値<所定演出画像のZ値<可変表示中の飾り図柄のZ値(停止表示中の飾り図柄の優先順位>所定演出画像の優先順位>可変表示中の飾り図柄の優先順位)としているが、他の演出画像においても同様の関係であってもよい。一例として、可変表示中の飾り図柄のZ値を9(図48と同様)とし、停止表示中の飾り図柄のZ値を0と1の間の値(例えば0.5等)としてもよい。これにより、可変表示中の飾り図柄(Z値=9)は、例えば、保留等表示画像(Z値=5)やチャンスゾーン演出画像(Z値=7)の背面に表示される一方、停止表示中の飾り図柄(Z値=0.5)は、保留等表示画像やチャンスゾーン演出画像の前面に表示されるようになる。また、他の演出画像は、図27等にしたものに限定されず、例えば、デモ画像、メニュー画像、楽曲選択画像、楽曲表示画像、右打ち報知画像、左打ち戻し報知画像などであってもよい。つまり、他の演出に妨げられることなく、停止表示中の飾り図柄を視認することができるようになる。なお、図柄停止コマンドを受信したときに飾り図柄のZ値を9(第1の値)から0.5(第2の値)に変更し(例えば、ステップS722の確定飾り図柄を停止表示させるとき等においてZ値を変更し)、次の変動パターン指定コマンドを受信したときに飾り図柄のZ値を0.5(第2の値)から9(第1の値)に戻すようにしてもよい。なお、図48(E)にて説明したように、停止表示してから所定時間経過したときに飾り図柄のZ値を0.5(第2の値)から9(第1の値)に戻すようにしてもよい。なお、停止表示中の飾り図柄のZ値を0と1の間の値とするのは、停止表示中の飾り図柄の優先順位をエラー報知画像に続く優先順位とするためである。

10

20

【0557】

なお、図48の所定演出動作制御処理においては、飾り図柄が可変表示中であるか停止表示中であるかに応じて所定演出画像のZ値を変化させているが、上記と他の演出の場合と同様、所定演出画像のZ値を一定(例えば、8)とし、可変表示中であるか停止表示中であるかに応じて飾り図柄のZ値を変化(例えば、可変表示中はZ値=9、停止表示中はZ値=0.5)させるようにしてもよい。

【0558】

なお、上記説明では、保留表示のZ値とアクティブ表示のZ値は同一であるが、保留表示のZ値とアクティブ表示のZ値とを異ならせてもよい。例えば、アクティブ表示のZ値<保留表示のZ値(アクティブ表示の優先順位>保留表示の優先順位)としてもよい。一例として、アクティブ表示のZ値<スーパーリーチ画像のZ値<保留表示のZ値(アクティブ表示の優先順位>スーパーリーチ画像の優先順位>保留表示の優先順位)としてもよい。これにより、例えば、スーパーリーチ中に、保留表示は視認できない場合があるが、アクティブ表示については視認できる。なお、スーパーリーチ中に飾り図柄を縮小した態様で表示する小図柄(演出用小図柄)のZ値は、アクティブ表示と同一のZ値としてもよいし、アクティブ表示とスーパーリーチ画像の間のZ値としてもよい。

30

【0559】

なお、上記説明では、大当り遊技状態において特定領域に遊技球が進入したことに基づいて確変大当りが確定したときに確変確定報知画像を表示するが、確変昇格演出の画像として確変確定報知画像を表示するようにしてもよい。また、確変確定報知画像に代えて又は加えて、他の画像(例えば、ラウンド数昇格演出の画像、遊技状態について報知する画像)を表示してもよい。なお、遊技状態について報知する画像には、例えば、有利な状態となることを報知する画像(例えば、確変確定報知画像のほか、高ベースとなることを報知する画像、特定の変動パターンテーブル(例えば、時短制御として短縮された変動時間の変動パターンが選択される又はされ易いテーブル等)が参照されることを報知する画像等が含まれる。

40

【0560】

以上、上記実施形態によるパチンコ遊技機1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、大当り遊技状態、高ベース状態、高確状態等)に制御可能な遊技機であって、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段(例えば、特別図柄通常処理

50

において特図表示結果を決定する処理（ステップS240）や大当たり種別を決定する処理（ステップS242）等）と、前記決定手段の決定よりも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、入賞時乱数値判定処理において乱数値MR1が大当たり判定内であるか否かを判定する処理（ステップS406）や大当たり種別を判定する処理（ステップS407）等）と、演出画像（例えば、図28、図29、図48等に示した各種の演出画像等）を用いて演出を実行する演出実行手段（例えば、ステップS543のチャンスゾーン演出動作制御処理や、ステップS544のステップアップ予告演出動作制御処理等）と、を備え、前記演出実行手段は、前記決定手段の決定にもとづいて実行される予告演出として第1演出画像（例えば、ステップアップ予告演出画像等）を用いる第1予告演出（例えば、ステップアップ予告演出等）と、前記判定手段の判定にもとづいて実行される予告演出として第2演出画像（例えば、チャンスゾーン演出画像等）を用いる第2予告演出（例えば、チャンスゾーン演出等）とを実行可能であり、第2演出画像は第1演出画像と比較して画像表示の優先順位が高く設定されている（例えば、図30に示すように、Z値「7」のチャンスゾーン演出画像は、Z値「8」のステップアップ予告演出画像よりも前面側に表示される）。

10

【0561】

このような構成によれば、多様化する演出画像を好適に表示することができる。

【0562】

また、上記実施形態によるパチンコ遊技機1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、高ベース状態、高確状態等）に制御可能な遊技機であって、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、特別図柄通常処理において特図表示結果を決定する処理（ステップS240）や大当たり種別を決定する処理（ステップS242）等）と、前記決定手段の決定よりも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、入賞時乱数値判定処理において乱数値MR1が大当たり判定内であるか否かを判定する処理（ステップS406）や大当たり種別を判定する処理（ステップS407）等）と、演出画像（例えば、図28、図29、図48等に示した各種の演出画像等）を用いて演出を実行する演出実行手段（例えば、ステップS543のチャンスゾーン演出動作制御処理や、ステップS545の群予告演出動作制御処理等）と、を備え、前記演出実行手段は、前記決定手段の決定にもとづいて実行される予告演出として第1演出画像（例えば、群予告演出画像等）を用いる第1予告演出（例えば、群予告演出等）と、前記判定手段の判定にもとづいて実行される予告演出として第2演出画像（例えば、チャンスゾーン演出画像等）を用いる第2予告演出（例えば、チャンスゾーン演出等）とを実行可能であり、第1演出画像は第2演出画像と比較して画像表示の優先順位が高く設定されている（例えば、図30に示すように、Z値「6」の群予告演出画像は、Z値「7」のチャンスゾーン演出画像よりも前面側に表示される）。

20

30

【0563】

このような構成によれば、多様化する演出画像を好適に表示することができる。

【0564】

また、上記実施形態によるパチンコ遊技機1は、遊技を行う遊技機であって、演出画像（例えば、図28、図29、図48等に示した各種の演出画像等）を用いて演出を実行する演出実行手段（例えば、ステップS545の群予告演出動作制御処理や、ステップS546の役物動作制御処理等）を備え、前記演出実行手段は、可動体（可動役物17等）の動作と連動して表示される連動画像（例えば、役物エフェクト演出画像等）を用いる連動演出（例えば、役物エフェクト演出等）と、可動体の動作と連動せずに表示される非連動画像（例えば、群予告演出画像等）を用いる非連動演出（例えば、群予告演出等）とを実行可能であり、連動画像は非連動画像と比較して画像表示の優先順位が高く設定されている（例えば、図30に示すように、Z値「4」の役物エフェクト演出画像は、Z値「6」の群予告演出画像よりも前面側に表示される）。

40

【0565】

このような構成によれば、多様化する演出画像を好適に表示することができる。なお、

50

連動画像は、可動体の動作と連動して表示されると説明したが、連動画像の表示開始タイミングと可動体の動作開始タイミングは必ずしも一致していなくてもよく、また、連動画像の表示終了タイミングと可動体の動作終了タイミングは必ずしも一致していなくてもよい。換言すれば、可動体の動作時間と一致しない表示時間の画像も連動画像に含まれる場合がある。例えば、可動体の動作開始前に表示され可動体が動作することを遊技者に報知する画像や、可動体の動作終了後に表示され可動体の動作の余韻を遊技者に与える画像も連動画像に含まれる。また、連動画像の表示内容は、可動体の形状や動作等に合せた表示内容としてもよいし（例えば、図28（C）に示した連動画像の表示内容は、可動役物17の形状に合わせた円形のエフェクト画像G4としているが）、連動画像の表示内容は、可動体の形状や動作等に合せた表示内容としなくてもよい。換言すれば、可動体の形状や動作等と一致しない表示内容の画像も連動画像に含まれる場合がある。例えば、可動体が動作する場合に、可動体の動作に関する画像（可動体の動作を予告、補完、強調等する画像）であれば、可動体の形状や動作等と無関係の表示内容の画像であっても連動画像に含まれる。

10

【0566】

また、上記実施形態によるパチンコ遊技機1は、可変表示（例えば、特別図柄や飾り図柄の可変表示）を実行可能な遊技機であって、未だ開始していない可変表示について、保留情報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151A、第2特図保留記憶部151B、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194A、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194B等）と、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応する保留画像（例えば、保留等表示画像等）を表示する保留表示手段（例えば、入賞時演出決定処理において保留表示を追加する処理（ステップS162、S165）や、可変表示開始設定処理において保留表示を消化する処理（ステップS531）等）と、演出画像（例えば、図28、図29、図48等に示した各種の演出画像等）を用いて演出を実行する演出実行手段（例えば、ステップS546の役物動作制御処理等）と、を備え、前記演出実行手段は、可動体（可動役物17等）の動作と連動して表示される連動画像（例えば、役物エフェクト演出画像等）を用いる連動演出（例えば、役物エフェクト演出等）を実行可能であり、前記連動画像は前記保留画像と比較して画像表示の優先順位が高く設定されている（例えば、図30に示すように、Z値「4」の役物エフェクト演出画像は、Z値「5」の保留等表示画像よりも前面側に表示される）。

20

30

【0567】

このような構成によれば、多様化する演出画像を好適に表示することができる。

【0568】

また、上記実施形態によるパチンコ遊技機1は、遊技を行う遊技機であって、演出画像（例えば、図28、図29、図48等に示した各種の演出画像等）を用いて演出を実行する演出実行手段（例えば、ステップS545の群予告演出動作制御処理や、ステップS543のチャンスゾーン演出動作制御処理等）を備え、前記演出実行手段は、第1領域（図27（A）に示すように画像サイズ「小」の領域）において第1演出画像（例えば、チャンスゾーン演出画像等）を用いる第1演出（例えば、チャンスゾーン演出等）と、第1領域よりも広い第2領域（図27（A）に示すように画像サイズ「大」の領域）において第2演出画像（例えば、群予告演出画像等）を用いる第2演出（例えば、群予告演出等）とを実行可能であり、第2演出画像は第1演出画像と比較して画像表示の優先順位が高く設定されている（例えば、図30に示すように、Z値「6」の群予告演出画像は、Z値「7」のチャンスゾーン演出画像よりも前面側に表示される）。

40

【0569】

このような構成によれば、多様化する演出画像を好適に表示することができる。なお、第2演出画像は第1演出画像と比較して画像表示の優先順位が高く設定されていればよく、第1演出画像や第2演出画像は、チャンスゾーン演出画像、群予告演出画像に限定されない。例えば、第1演出画像（又は、第2演出画像）として、エラー報知画像、保留等表示画像、役物エフェクト演出画像、ステップアップ予告演出画像、所定演出画像、確変確

50

定報知画像、賞球数報知画像、累積賞球数報知画像を表示してもよいし、他の画像（デモ画像、メニュー画像、楽曲選択画像、右打ち報知画像、左打ち戻し報知画像、昇格画像、小図柄画像等）を、第1演出画像（又は、第2演出画像）として表示してもよい。

【0570】

また、上記実施形態によるパチンコ遊技機1は、遊技を行う遊技機であって、演出画像（例えば、図28、図29、図48等にした各種の演出画像等）を用いて演出を実行する演出実行手段（例えば、ステップS543のチャンスゾーン演出動作制御処理や、ステップS544のステップアップ予告演出動作制御処理等）を備え、前記演出実行手段は、第1領域（図27（A）に示すように画像サイズ「小」の領域）において第1演出画像（例えば、チャンスゾーン演出画像等）を用いる第1演出（例えば、チャンスゾーン演出等）と、第1領域よりも広い第2領域（図27（A）に示すように画像サイズ「大」の領域）において第2演出画像（例えば、ステップアップ予告演出画像等）を用いる第2演出（例えば、ステップアップ予告演出等）とを実行可能であり、第1演出画像は第2演出画像と比較して画像表示の優先順位が高く設定されている（例えば、図30に示すように、Z値「7」のチャンスゾーン演出画像は、Z値「8」のステップアップ予告演出画像よりも前面側に表示される）。

10

【0571】

このような構成によれば、多様化する演出画像を好適に表示することができる。なお、第1演出画像は第2演出画像と比較して画像表示の優先順位が高く設定されていればよく、第1演出画像や第2演出画像は、チャンスゾーン演出画像、ステップアップ予告演出画像に限定されない。例えば、第1演出画像（又は、第2演出画像）として、エラー報知画像、保留等表示画像、役物エフェクト演出画像、ステップアップ予告演出画像、所定演出画像、確変確定報知画像、賞球数報知画像、累積賞球数報知画像を表示してもよいし、他の画像（デモ画像、メニュー画像、楽曲選択画像、右打ち報知画像、左打ち戻し報知画像、昇格画像、小図柄画像等）を、第1演出画像（又は、第2演出画像）として表示してもよい。

20

【0572】

また、パチンコ遊技機1は、報知画像（例えば、図28等にした各種の報知画像等）を用いて報知を実行する報知手段（例えば、ステップS75のエラー報知処理等）を備え、前記報知手段は、エラー報知画像（例えば、図28にしたエラー報知画像等）を用いてエラーを報知可能であり、エラー報知画像は、演出画像と比較して画像表示の優先順位が高く設定されている（例えば、図30に示すように、Z値「0」のエラー報知画像は、例えばZ値「4」の役物エフェクト演出画像よりも前面側に表示される）。

30

【0573】

このような構成によれば、演出画像を好適に表示することができる。例えば、エラー報知を妨げることなく、演出画像を好適に表示することができる。

【0574】

また、パチンコ遊技機1は、報知画像（例えば、図28等にした各種の報知画像等）を用いて報知を実行する報知手段（例えば、ステップS547の演出実行報知動作制御処理等）を備え、前記報知手段は、特定演出（例えば、ステップアップ予告演出のステップ5（SU5）、群予告演出、役物エフェクト演出等）が実行されたときに該特定演出が実行されたことを情報画像（例えば、演出実行報知画像等）を用いて報知可能であり、前記情報画像は、優先順位が高く設定されている（例えば、図30に示すように、演出実行報知画像にはZ値「1」～「3」が設定されている）。

40

【0575】

このような構成によれば、情報画像の視認性を高めることができる。

【0576】

また、パチンコ遊技機1は、前記演出実行手段は、第1の可動体（例えば、上述の可動体A等）の動作と連動して表示される第1連動画像（例えば、役物エフェクト演出画像a）を用いる第1連動演出と、第2の可動体（例えば、上述の可動体B等）の動作と連動し

50

て表示される第2連動画像（例えば、役物エフェクト演出画像b）を用いる第2連動演出とを実行可能であり、前記第1連動画像は、前記第2連動画像と異なる優先順位が設定される場合がある（例えば、上述したように、役物エフェクト演出画像aと役物エフェクト演出画像bとに夫々異なるZ値を設定する場合がある）。

【0577】

このような構成によれば、演出画像を好適に表示することができる。例えば、可動体に応じた演出画像を異なる優先順位で好適に表示することができる。

【0578】

また、前記第1連動画像は、前記第2連動画像と同一の優先順位が設定される場合がある（例えば、上述したように、役物エフェクト演出画像aと役物エフェクト演出画像bとに同一のZ値を設定する場合がある）。

【0579】

このような構成によれば、演出画像を好適に表示することができる。例えば、可動体に応じた演出画像を同一の優先順位で好適に表示することができる。

【0580】

また、パチンコ遊技機1は、識別情報（例えば、飾り図柄等）の可変表示を行う可変表示手段（例えば、可変表示開始設定処理において変動パターンに対応する演出制御パターンを使用パターンとしてセットする処理（ステップS532）や、可変表示中演出処理においてセットされた演出制御パターンに基づいて飾り図柄を可変表示させる処理（ステップS542）等）を備え、前記演出実行手段は、遊技媒体が入賞しやすい状態（例えば、高ベース状態等）に可変入賞装置（例えば、普通可変入賞球装置6B等）が制御されるかことを報知する演出として所定演出画像（例えば、図48（B）の所定演出画像等）を用いる所定演出（例えば、図46に示した所定演出処理において実行される所定演出等）を実行可能であり、所定演出画像は、少なくとも可変表示中の所定期間において識別情報と比較して画像表示の優先順位が高く設定され（例えば、図48（C）に示すように、飾り図柄の可変表示中は、所定演出画像を飾り図柄よりも上位のレイヤーで表示し）、少なくとも停止表示中の所定期間において識別情報と比較して画像表示の優先順位が低く設定されている（例えば、図48（D）に示すように、飾り図柄の停止表示中は、所定演出画像を飾り図柄よりも下位のレイヤーで表示している）。

【0581】

このような構成によれば、演出画像を好適に表示することができる。例えば、識別情報が可変表示中であるか停止表示中であるかに応じて所定演出画像を好適に表示することができる。

【0582】

また、パチンコ遊技機1は、報知画像（例えば、図28、図49、図53等）に示した各種の報知画像等）を用いて報知を実行する報知手段（例えば、ステップS573の賞球数報知動作制御処理や、ステップS574の累積賞球数報知動作制御処理等）を備え、前記報知手段は、第1価値報知画像（例えば、賞球数報知画像等）を用いて特定期間（各回の大当り遊技状態等）において獲得した価値（例えば、当該大当りの賞球数等）の大きさと、第2価値報知画像（例えば、累積賞球数報知画像等）を用いて特別期間（例えば、通常状態になることなく連続して移行している大当り遊技状態等）において獲得した価値の大きさ（例えば、連チャン中の大当りの累積賞球数等）とを報知可能であり、第1価値報知画像と第2価値報知画像とは異なる優先順位が設定されている（例えば、図49（D）に示すように、賞球数報知画像には累積賞球数報知画像とは異なるZ値が設定されている）。

【0583】

このような構成によれば、複数の報知演出を好適に実行することができる。

【0584】

また、パチンコ遊技機1は、報知画像（例えば、図28、図49、図53等）に示した各種の報知画像等）を用いて報知を実行する報知手段（例えば、ステップS75のエラー報

10

20

30

40

50

知処理や、ステップ S 5 7 3 の賞球数報知動作制御処理や、ステップ S 5 7 4 の累積賞球数報知動作制御処理等)を備え、前記報知手段は、エラー報知画像(例えば、図 2 8 に示したエラー報知画像等)を用いてエラーと、価値報知画像(例えば、賞球数報知画像、累積賞球数報知画像等)を用いて獲得した価値(例えば、賞球数等)の大きさを報知可能であり、エラー報知画像と価値報知画像とは異なる優先順位が設定されている(例えば、図 4 9 (D)に示すように、エラー報知画像には、賞球数報知画像や累積賞球数報知画像とは異なる Z 値が設定されている)。

【0585】

このような構成によれば、複数の報知演出を好適に実行することができる。

【0586】

また、パチンコ遊技機 1 は、報知画像(例えば、図 2 8、図 4 9、図 5 3 等)に示した各種の報知画像等)を用いて報知を実行する報知手段(例えば、ステップ S 7 5 のエラー報知処理や、ステップ S 5 7 5 の確変確定報知動作制御処理等)を備え、前記報知手段は、エラー報知画像(例えば、図 2 8 に示したエラー報知画像等)を用いてエラーと、状態報知画像(例えば、図 5 3 に示した確変確定報知画像や、高ベースとなることを報知する画像、特定の変動パターンテーブルが参照されることを報知する画像等)を用いて状態(例えば、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される旨や、大当り遊技状態の終了後に高ベース状態等に制御される旨等)とを報知可能であり、エラー報知画像と状態報知画像とは異なる優先順位が設定されているものであってもよい(例えば、図 5 3 (B)に示すように、エラー報知画像には、確変確定報知画像とは異なる Z 値が設定されている)。

【0587】

このような構成によれば、複数の報知演出を好適に実行することができる。

【0588】

なお、画像表示装置 5 には、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が表示されるが、小図柄の画像は、演出画像と比較して画像表示の優先順位を高く設定してもよい。例えば、小図柄の画像は、エラー報知画像(遊技停止となるような重大なエラーを報知するエラー報知画像を除く)と比較して画像表示の優先順位を高く設定してもよい。

【0589】

以上、本発明の実施形態について説明したが、パチンコ遊技機 1 の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示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。

【0590】

また、上記実施形態では、保留表示の表示態様は、白色、黄色、赤色の 3 色としているが(図 3 5 参照)、保留表示の表示態様はこれに限定されない。例えば、上記 3 色(白色、黄色、赤色)と少なくとも 1 色が異なる他の 3 色(例えば、白色、青色、赤色の 3 色や、灰色、水色、紫色の 3 色)であってもよいし、2 色又は 4 色以上であってもよい。また、模様、形状、サイズが異なるものであってもよい。アクティブ表示についても同様である。このような構成によっても同様の効果を得ることができる。また、保留表示としては表示しないアクティブ表示専用の表示態様があってもよい。これにより、興趣が向上する。

【0591】

また、上記実施形態では、シフト時に保留表示の表示態様を変化させているが、シフト時に代えて又は加えて、他のタイミングに保留表示の表示態様を変化させてもよい。例えば、飾り図柄の可変表示中に変化させるようにしてもよい。アクティブ表示についても同様である。このような構成によっても同様の効果を得ることができる。また、興趣が向上する。

【0592】

また、上記実施形態では、保留表示の表示態様とアクティブ表示の表示態様と同時に(一の判定により)に決定しているが、別個に決定してもよい。また、上記実施形態では、

10

20

30

40

50

入賞時に、夫々の表示位置における保留表示の表示態様を纏めて決定しているが、シフトする毎にシフト後の保留表示の表示態様を決定するようにしてもよい。また、上記実施形態では、入賞時にアクティブ表示の表示態様を決定しているが、アクティブ表示エリア A H A に表示するときに、アクティブ表示の表示態様を決定するようにしてもよい。このような構成によっても同様の効果を得ることができる。

【0593】

また、上記実施形態では、スーパーリーチ（ハズレ）であるか（変動パターン「PA4-X」又は「PA5-X」であるか）、スーパーリーチ（大当たり）であるか（変動パターン「PB4-X」又は「PB5-X」であるか）で、ステップアップ予告演出の実行有無の決定割合を異ならせているが（図38（A）参照）、スーパーリーチαであるか（変動パターン「PA4-X」又は「PB4-X」であるか）、スーパーリーチβであるか（変動パターン「PA5-X」又は「PB5-X」であるか）で、ステップアップ予告演出の実行有無の決定割合を異ならせてもよい。ステップアップ予告演出パターンの決定割合や、群予告演出の決定割合についても同様である。なお、スーパーリーチ（ハズレ）であるかスーパーリーチ（大当たり）であるかで決定割合を異ならせることにより、大当たりとなるかをより強く示唆することができる。一方、スーパーリーチαであるかスーパーリーチβであるかで決定割合を異ならせることにより、何れのスーパーリーチになるかをより強く示唆することができる。

【0594】

また、上記実施形態では、非特定パターン（ハズレ）、特定パターン（ハズレ）、非特定パターン（大当たり）、特定パターン（大当たり）の別に応じて保留等演出の実行有無を決定しているが、非特定パターン（ハズレ）、特定パターン（ハズレ）、非特定パターン（大当たり）、特定パターン（大当たり）の別に代えて、図20（A）に示した変動カテゴリの別に応じて保留等演出の実行有無を決定してもよい。また、保留等演出パターンの決定についても同様である。なお、変動カテゴリの別に応じて保留等演出の実行有無等を決定する態様では、例えば、入賞時において図20（A）に示した変動カテゴリを決定し、決定した変動カテゴリに応じた変動カテゴリコマンドを送信すればよい。

【0595】

また、上記実施形態では、主予告演出として、ステップアップ予告演出、群予告演出を例示したが、他の演出（例えば、タイトル予告演出、次回予告演出、ミニキャラ予告演出、カットイン演出等）であってもよい。このような構成によっても同様の効果を得ることができる。

【0596】

また、上記実施形態では、大当たり時用の変動カテゴリ決定テーブル（図20（C）（D）参照）は、保留記憶数「0」～「4」共通であるが、ハズレ時用の変動カテゴリ決定テーブル（図20（A）（B）参照）等と同様、保留記憶数で分けてもよい。

【0597】

また、上記実施形態では、第1特図保留記憶部151Aおよび第2特図保留記憶部151Bに保留データ（保留情報）が記憶されている場合、第2特図保留記憶部151Bに記憶された保留データを優先して消化しているが（図18参照）、第1特図保留記憶部151Sおよび第2特図保留記憶部151Bに記憶された保留データのうち、入賞順が早いものから保留データを消化するようにしてもよい。例えば、振り分け装置を設け、第1始動入賞口および第2始動入賞口に交互に入賞させて入賞順に保留データを消化するようにしてもよい。

【0598】

また、上記実施形態では、「割合」とは、 $A:B=70\%:30\%$ や、 $A:B:C=70\%:20\%:10\%$ のような関係となるものにかぎらず、図36（B）や図38（B）等にも示したが、 $A:B=100\%:0\%$ や、 $A:B:C=70\%:30\%:0\%$ のような関係となるもの（即ち、100%や0%の割り振りが存在するもの）も含む概念である。

【0599】

また、上記実施形態では、ラウンド数は、8ラウンド、16ラウンドの2種類としているが、ラウンド数は3種類以上であってもよい。例えば、4R確変大当り、8R確変大当り、16R確変大当りの3種類であってもよい。また、上記実施形態では、大当り種別として確変大当りのみを設ける遊技機を示したが、大当り種別として非確変大当り（通常大当り）を含む遊技機であってもよい。

【0600】

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

【0601】

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

【0602】

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

【0603】

また、上記実施形態では、主基板11に乱数値の判定用テーブル（表示結果決定テーブル、大当り種別決定テーブル、及び変動カテゴリ決定テーブル）を記憶させておき、始動入賞時に主基板11において抽出された乱数値（MR1～MR3）に基づき、主基板11

が乱数値の判定用テーブルを参照し、乱数値の判定処理（大当たりとなるか否かの判定、及び変動カテゴリの判定、並びに大当たりである場合は大当たりの種別の判定）を実行し、演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 において判定された判定結果を受信して、受信した判定結果に基づき先読予告演出を実行する例を示したが、先読予告演出の実行態様はこれに限定されない。例えば、演出制御基板 1 2 に上記乱数値の判定用テーブルを記憶させておき、主基板 1 1 から乱数値そのものを演出制御基板 1 2 に送信（例えば、主基板 1 1 から乱数値を特定可能な演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信）することにより、演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 において抽出された乱数値そのものを受信し、受信した乱数値に基づき乱数値の判定用テーブルを参照して乱数値の判定処理を実行し、判定処理の判定結果に基づき先読予告演出を実行するようにしてもよい。即ち、乱数値の判定処理を演出制御基板 1 2 において行ってもよい。また、乱数値の判定処理を主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 の両方で行ってもよい。例えば、演出制御基板 1 2 は、一部の乱数値を受信して乱数値の判定処理を実行するとともに、主基板 1 1 において判定された判定結果を受信してもよい。具体的には、例えば、演出制御基板 1 2 は、乱数値（MR 1 及び MR 2）を受信して大当たりとなるか否かの判定及び大当たりである場合は大当たりの種別の判定を実行するとともに、乱数値（MR 3）に基づき主基板 1 1 で判定された変動カテゴリの判定結果を受信するようにしてもよい。即ち、演出制御基板 1 2 は、自ら判定した判定結果と主基板 1 1 で判定された判定結果に基づき先読予告演出を実行することができる。

【0604】

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

【0605】

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

【0606】

また、上記説明では、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 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などを構成するデータが記憶されている、と説明したが、上記データは、必ずしもテーブル形式（例えば、構造体、配列なども含む）で記憶されている必要はない。即ち、抽出された乱数値と比較される判定値（決定値）を、ROM 1 0 1 内に纏めて記憶してもよいが、ROM 1 0 1 の複数個所に分散（点在）させて記憶してもよい。あるいは、抽出された乱数値を入力した場合に結果（例えば、図 6 の例では大当たり又はハズレ）が出力される数式やプログラムを ROM 1 0 1 に格納してもよい。ROM 1 2 1 に記憶された判定テーブル等についても同様である。

【0607】

また、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機を示したが、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ゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ（以下、ボーナス等）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0608】

例えば、本発明に係る遊技機は、上述のようなスロット機であって、演出画像（当該スロット機が備える液晶画面に表示する各種画像）を用いて演出（例えば、ボーナス等の成立、不成立に係る種々の演出等）を実行する演出実行手段を備え、前記演出実行手段は、可動体（当該スロット機が備える可動体）の動作と連動して表示される連動画像を用いる連動演出と、可動体の動作と連動せずに表示される非連動画像を用いる非連動演出とを実行可能であり、連動画像は非連動画像と比較して画像表示の優先順位が高く設定され

ているスロット機であってもよい。なお、非連動画像は、可動体の動作と連動せずに表示される画像である。従って、非連動画像は、連動画像に比べて高出現頻度の画像若しくは重要度が低い情報を与える画像である。例えば、弱スイカ対応の緑色系の画像、押し順ナビ画像などが、非連動画像の一例である。連動画像は、可動体の動作と連動して表示される画像である。従って、連動画像は、非連動演出に比べて低出現頻度の画像若しくは重要度が高い情報を与える画像である。例えば、強チェリー対応の赤色系の画像、上乘せに関する画像、「7を狙え！」の画像、フリーズ時のムービー画像などが、連動画像の一例である。

【0609】

例えば、本発明に係る遊技機は、上述のようなスロット機であって、演出画像（当該スロット機が備える液晶画面に表示する各種画像）を用いて演出（例えば、ボーナス等の成立、不成立に係る種々の演出等）を実行する演出実行手段を備え、前記演出実行手段は、第1領域において第1演出画像を用いる第1演出（例えば、弱スイカ対応画像を用いる弱スイカ対応演出等）と、第1領域よりも広い第2領域において第2演出画像を用いる第2演出（強スイカ対応画像を用いる強スイカ対応演出等。強スイカ対応画像の方が弱スイカ対応画像よりも画像サイズが大きい）とを実行可能であり、第2演出画像は第1演出画像と比較して画像表示の優先順位が高く設定されているスロット機であってもよい。また、第1演出画像は、第2演出画像と比較して画像表示の優先順位が高く設定されているスロット機であってもよい。

【0610】

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

【0611】

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

【符号の説明】

【0612】

- 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始動入賞記憶表示エリア
- 5 H R … 第2始動入賞記憶表示エリア
- 5 H … 始動入賞記憶表示エリア
- 6 A … 普通入賞球装置
- 6 B … 普通可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 … スピーカ
- 9 … ランプ
- 1 1 … 主基板

10

20

30

40

50

- 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
- 1 6 … 役物制御基板
- 1 7 … 可動役物
- 2 0 … 普通図柄表示器
- 2 1 … ゲートスイッチ
- 2 2 A … 第1始動口スイッチ
- 2 2 B … 第2始動口スイッチ
- 2 3 … カウントスイッチ
- 3 1 A … スティックコントローラ
- 3 1 B … プッシュボタン
- 1 0 0 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 … ROM
- 1 0 2、1 2 2 … RAM
- 1 0 3 … CPU
- 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CPU
- 1 2 3 … 表示制御部
- 1 2 6 … RTC回路

10

20

【図1】

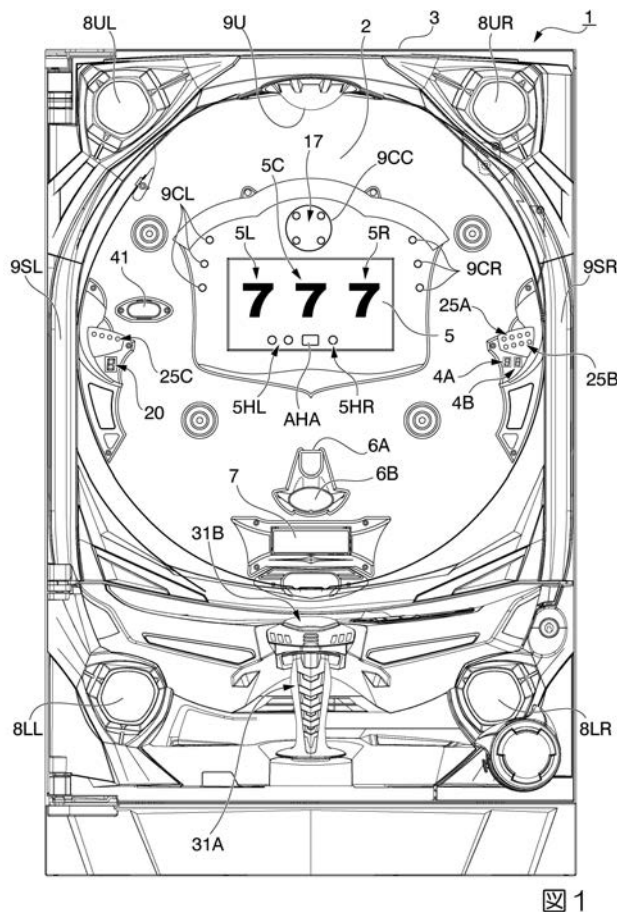


図1

【図2】

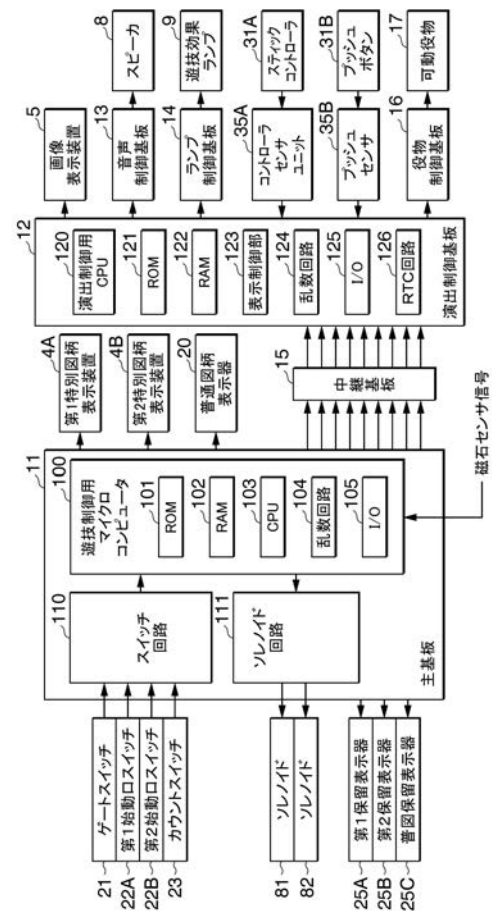


図2

【図 3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1特図の変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2特図の変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を通知
8F	00	図柄確定指定	飾り図柄の変動停止を指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモステーション表示の指定
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞通知	第1始動口入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞通知	第2始動口入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動力テゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定
D0	XX	大入賞口入賞通知	大入賞口への入賞を通知
E0	XX	磁気異常報知指定	磁気異常の報知を指定

(A)

図 3

【図 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	0~65535	特図表示結果決定用
MR2	0~99	大当り種別決定用
MR3	0~99	変動力テゴリ決定用
MR4	0~99	普図表示結果決定用
MR5	0~99	変動パターン決定用

図 4

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
	01	第2可変表示結果通知	16R確変大当り
	02	第3可変表示結果通知	8R確変大当り

(B)

【図 5】

変動力テゴリ (変動パターン種別)	内容	変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1	短縮・非リチ(ハズレ)	PA1-1	3000	短縮あり・非リチ(ハズレ)
PA2	非リチ(ハズレ)	PA2-1	6000	非リチ(ハズレ)
PA3	ノーマルリチ(ハズレ)	PA2-2	12000	擬似連変動1回・非リチ(ハズレ)
		PA3-1	9000	ノーマルリチ(ハズレ)
		PA3-2	15000	擬似連変動1回・ノーマルリチ(ハズレ)
PA4	スーパ・リチα(ハズレ)	PA4-1	21000	スーパ・リチα(ハズレ)
		PA4-2	27000	擬似連変動1回・スーパ・リチα(ハズレ)
		PA4-3	33000	擬似連変動2回・スーパ・リチα(ハズレ)
PA5	スーパ・リチβ(ハズレ)	PA5-1	21000	スーパ・リチβ(ハズレ)
		PA5-2	27000	擬似連変動1回・スーパ・リチβ(ハズレ)
		PA5-3	33000	擬似連変動2回・スーパ・リチβ(ハズレ)
PB1	短縮・リチ(大当り)	PB1-1	3000	短縮あり・リチ(大当り)
PB3	ノーマルリチ(大当り)	PB3-1	9000	ノーマルリチ(大当り)
		PB3-2	15000	擬似連変動1回・ノーマルリチ(大当り)
PB4	スーパ・リチα(大当り)	PB4-1	21000	スーパ・リチα(大当り)
		PB4-2	27000	擬似連変動1回・スーパ・リチα(大当り)
		PB4-3	33000	擬似連変動2回・スーパ・リチα(大当り)
PB5	スーパ・リチβ(大当り)	PB5-1	21000	スーパ・リチβ(大当り)
		PB5-2	27000	擬似連変動1回・スーパ・リチβ(大当り)
		PB5-3	33000	擬似連変動2回・スーパ・リチβ(大当り)

PA5、PB5は役物動作あり

図 5

【図 6】

表示結果決定テーブル(変動特図共通)		
遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
低確状態	8000~8189	大当り
	上記数値以外	ハズレ
高確状態	8000~8818	大当り
	上記数値以外	ハズレ

図 6

【図 7】

大当り種別決定テーブル		
変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	0~49	16R確変
	50~99	8R確変
第2特図	0~79	16R確変
	80~99	8R確変

図 7

【図 8】

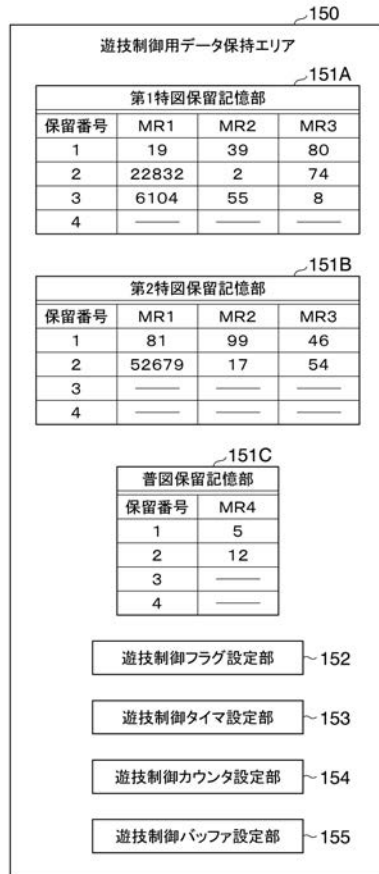


図 8

【図 9】

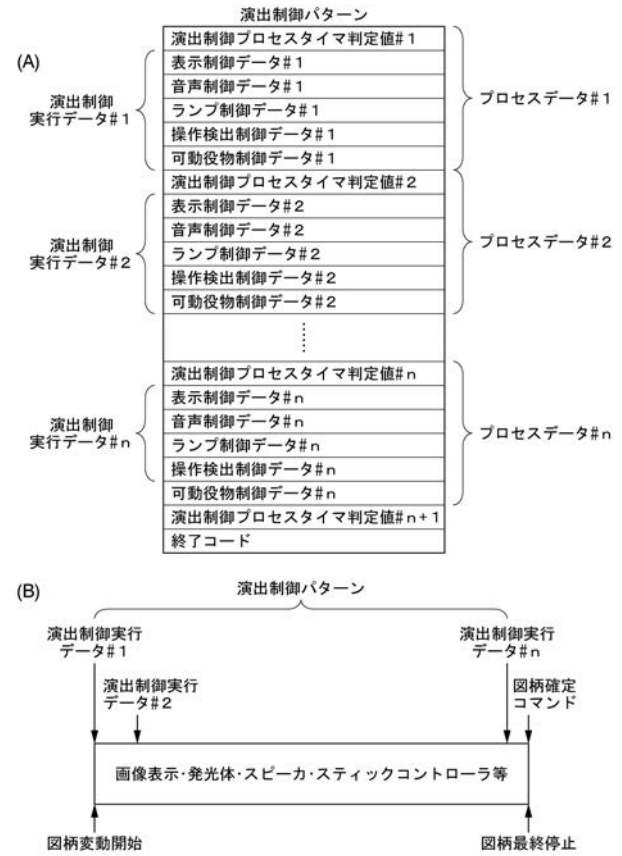


図 9

【図 10】

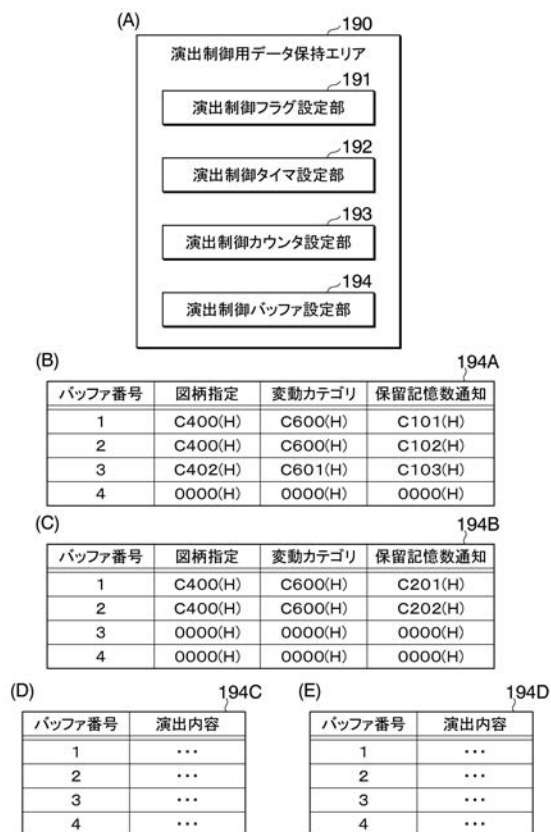


図 10

【図 11】

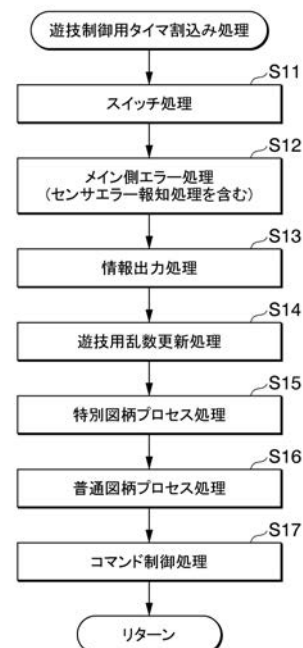


図 11

【図 1 2】

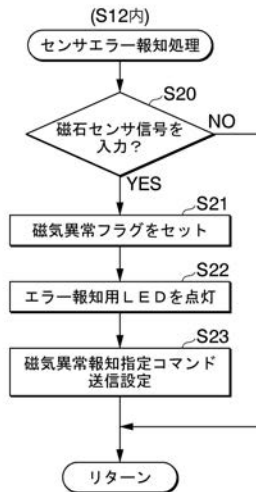


図 1 2

【図 1 3】

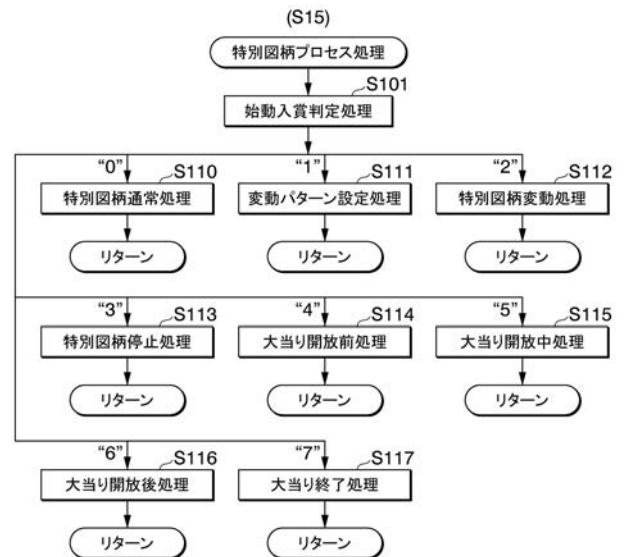


図 1 3

【図 1 4】

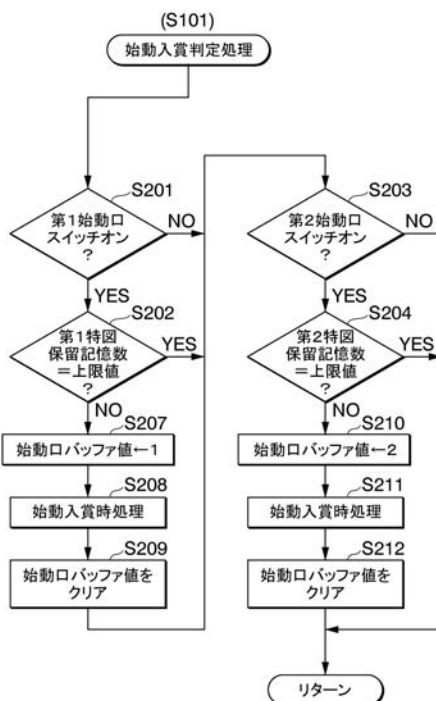


図 1 4

【図 1 5】

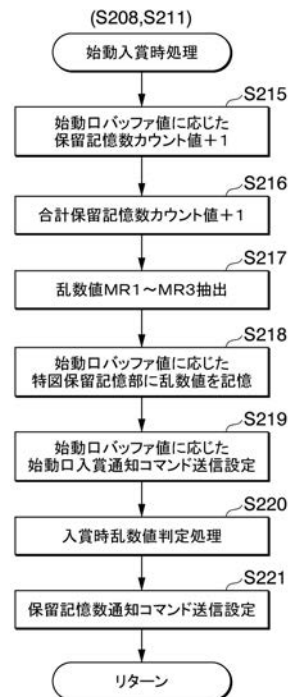


図 1 5

【図 16】

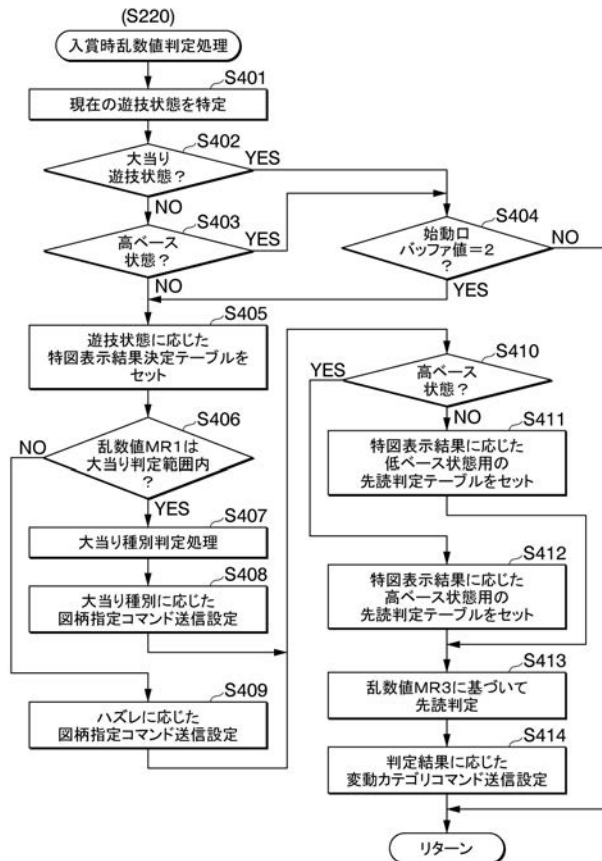


図 16

【図 17】

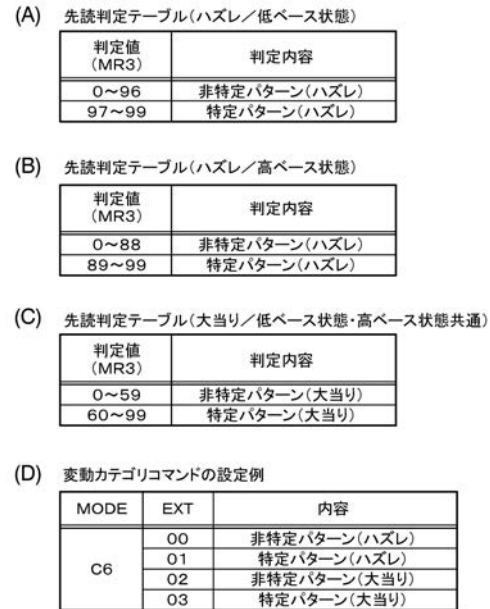


図 17

【図 18】

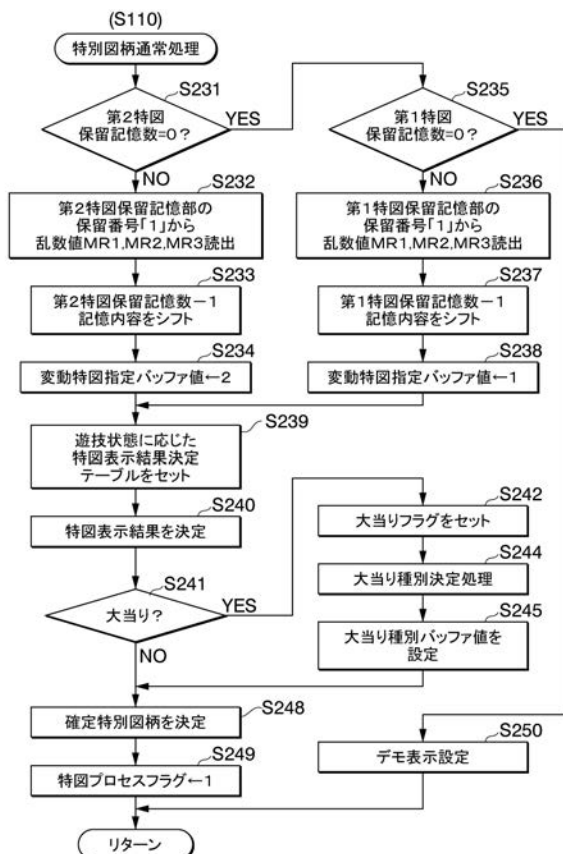


図 18

【図 19】

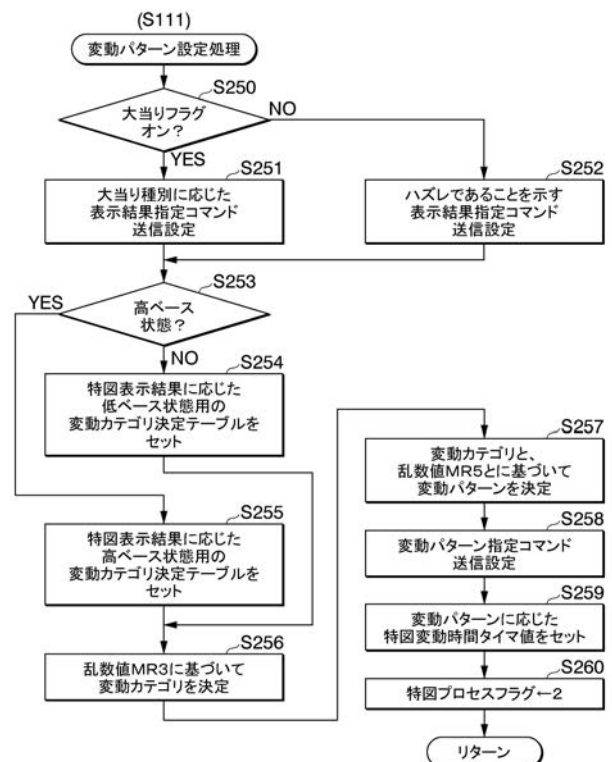


図 19

【図 20】

(A) 変動カテゴリ決定テーブル(ハズレ／低ベース状態)

判定値 (MR3)	変動カテゴリ		
	保留記憶数: 0, 1	保留記憶数: 2, 3	保留記憶数: 4
0~3	PA2	PA1	PA1
4~63	PA2	PA2	PA1
64~69	PA2	PA2	PA2
70~79	PA3	PA2	PA2
80~89	PA3	PA3	PA3
90~96	PA4	PA3	PA3
97~98	PA4	PA4	PA4
99	PA5	PA5	PA5

(B) 変動カテゴリ決定テーブル(ハズレ／高ベース状態)

判定値 (MR3)	変動カテゴリ	
	保留記憶数: 0, 1	保留記憶数: 2~4
0~88	PA2	PA1
89~98	PA4	PA4
99	PA5	PA5

(C) 変動カテゴリ決定テーブル(大当たり／低ベース状態)

判定値 (MR3)	変動カテゴリ
	保留記憶数: 0~4
0~9	PB1
10~59	PB3
60~89	PB4
90~99	PB5

(D) 変動カテゴリ決定テーブル(大当たり／高ベース状態)

判定値 (MR3)	変動カテゴリ
	保留記憶数: 0~4
0~59	PB1
60~79	PB4
80~89	PB5
90~99	PB5

図 20

【図 21】

(A) 変動パターン決定テーブル(PA1用)

判定値 (MR5)	変動パターン
0~99	PA1-1

(F) 変動パターン決定テーブル(PB1用)

判定値 (MR5)	変動パターン
0~99	PB1-1

(B) 変動パターン決定テーブル(PA2用)

判定値 (MR5)	変動パターン
0~39	PA2-1
40~99	PA2-2

(C) 変動パターン決定テーブル(PA3用)

判定値 (MR5)	変動パターン
0~79	PA3-1
80~99	PA3-2

(G) 変動パターン決定テーブル(PB3用)

判定値 (MR5)	変動パターン
0~19	PB3-1
20~99	PB3-2

(D) 変動パターン決定テーブル(PA4用)

判定値 (MR5)	変動パターン
0~69	PA4-1
70~89	PA4-2
90~99	PA4-3

(H) 変動パターン決定テーブル(PB4用)

判定値 (MR5)	変動パターン
0~49	PB4-1
50~74	PB4-2
75~99	PB4-3

(E) 変動パターン決定テーブル(PA5用)

判定値 (MR5)	変動パターン
0~69	PA5-1
70~89	PA5-2
90~99	PA5-3

(I) 変動パターン決定テーブル(PB5用)

判定値 (MR5)	変動パターン
0~39	PB5-1
40~69	PB5-2
70~99	PB5-3

図 21

【図 22】

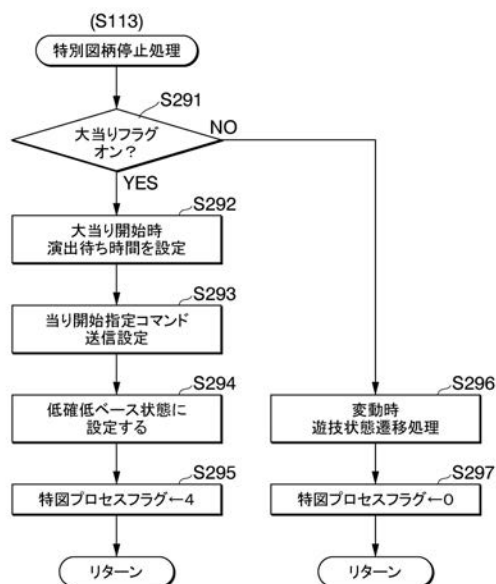


図 22

【図 23】



図 23

【図 2 4】

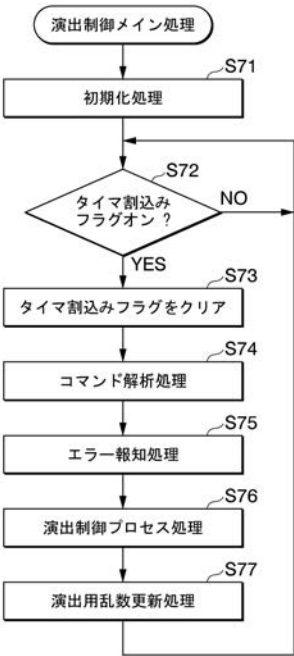


図 24

【図 2 5】

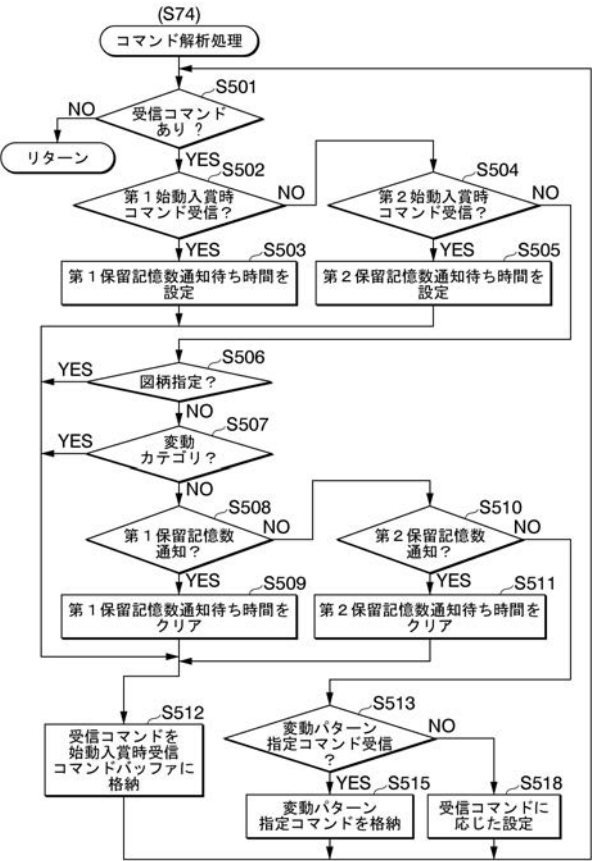


図 25

【図 2 6】

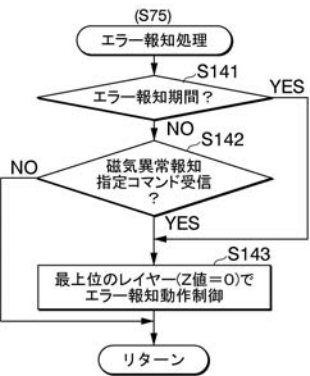


図 26

【図 2 7】

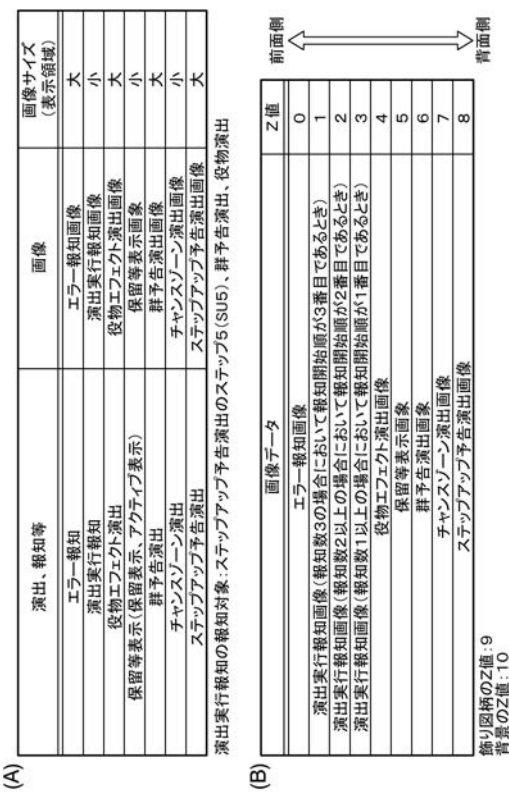


図 27

【図 28】

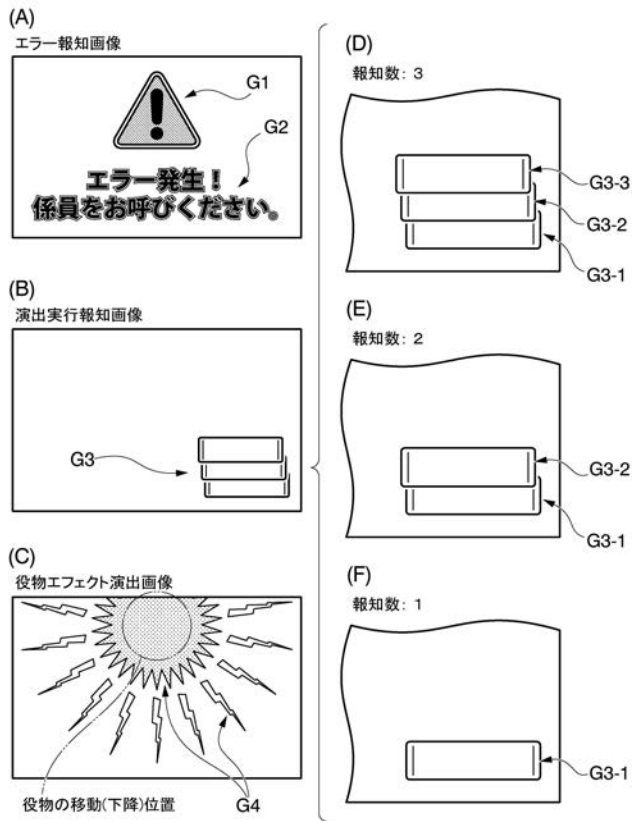


図 28

【図 29】

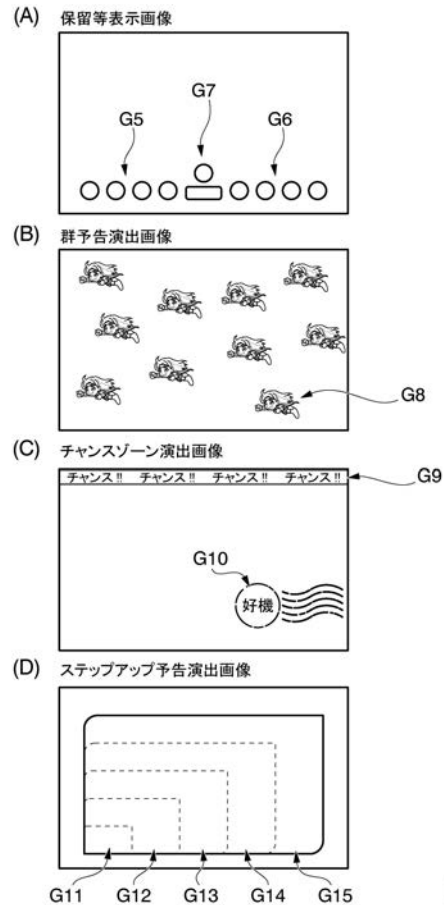


図 29

【図 30】

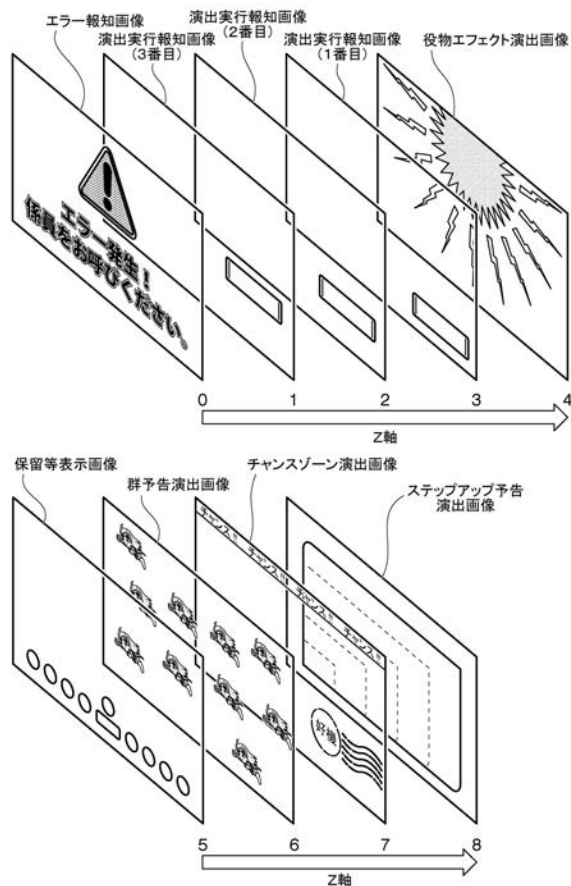


図 30

【図 31】

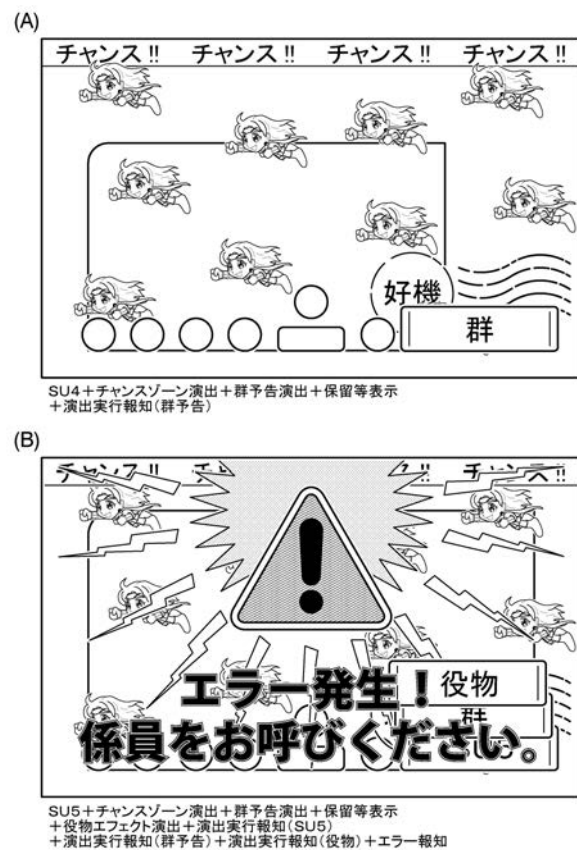


図 31

【図 3 2】

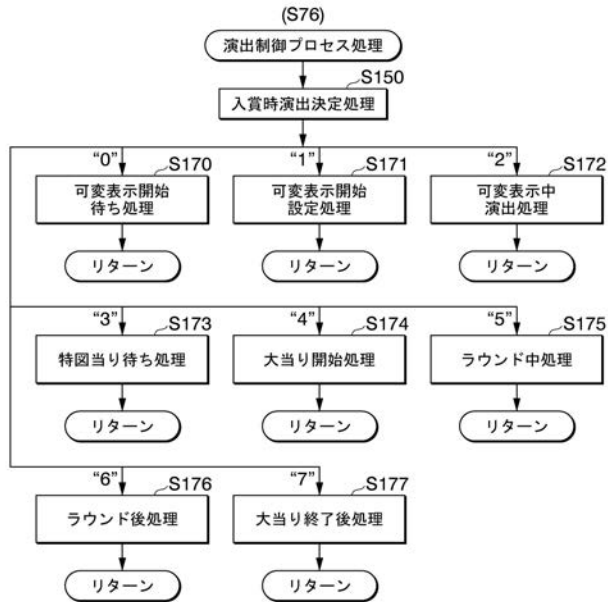


図 3 2

【図 3 3】

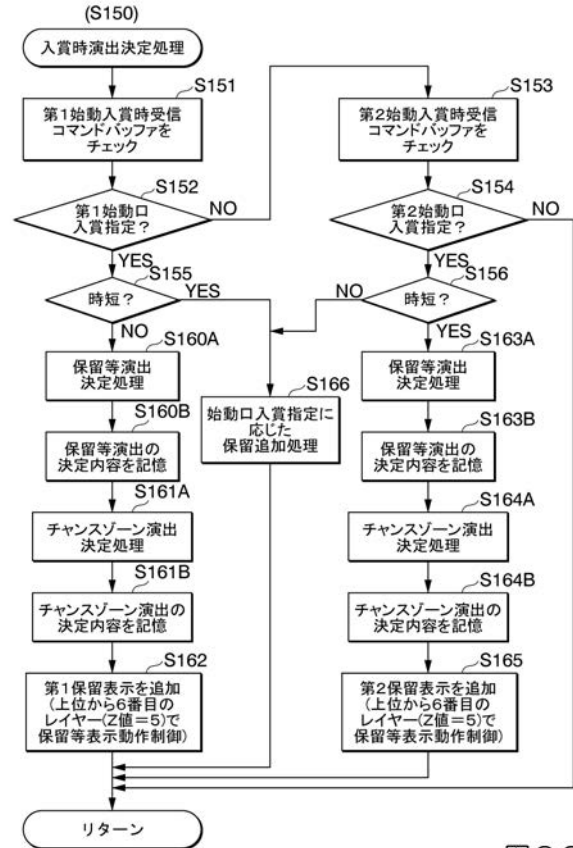
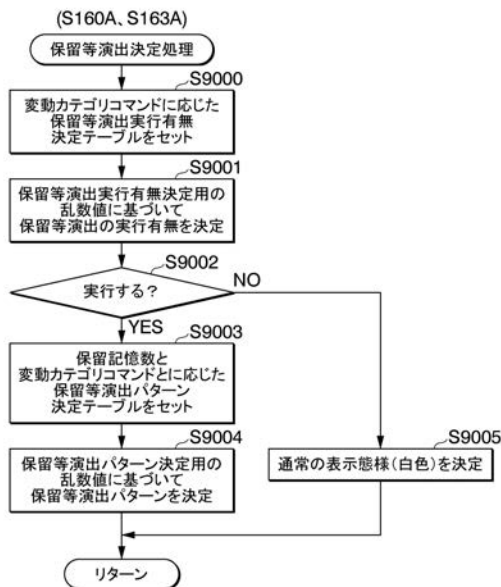


図 3 3

【図 3 4】

(A)



(B) 保留等演出の実行有無の決定割合

実行有無	決定割合 (%)			
	非特定パターン (ハズレ)	特定パターン (ハズレ)	非特定パターン (大当り)	特定パターン (大当り)
実行無	90	70	60	20
実行有	10	30	40	80

図 3 4

【図 3 5】

(A) 入賞が保留3個目である場合の保留等演出パターン

保留等演出 パターン	保留3個目の 位置における 保留表示の 表示態様	保留2個目の 位置における 保留表示の 表示態様	保留1個目の 位置における 保留表示の 表示態様	アクティブ表示の 表示態様
HP1	白色	白色	白色	黄色
HP2	白色	白色	黄色	黄色
HP3	白色	黄色	黄色	黄色
HP4	黄色	黄色	黄色	黄色
HP5	白色	白色	白色	赤色
HP6	白色	白色	黄色	赤色
HP7	白色	黄色	黄色	赤色
HP8	黄色	黄色	黄色	赤色
HP9	白色	白色	赤色	赤色
HP10	白色	黄色	赤色	赤色
HP11	黄色	黄色	赤色	赤色
HP12	白色	赤色	赤色	赤色
HP13	黄色	赤色	赤色	赤色
HP14	赤色	赤色	赤色	赤色

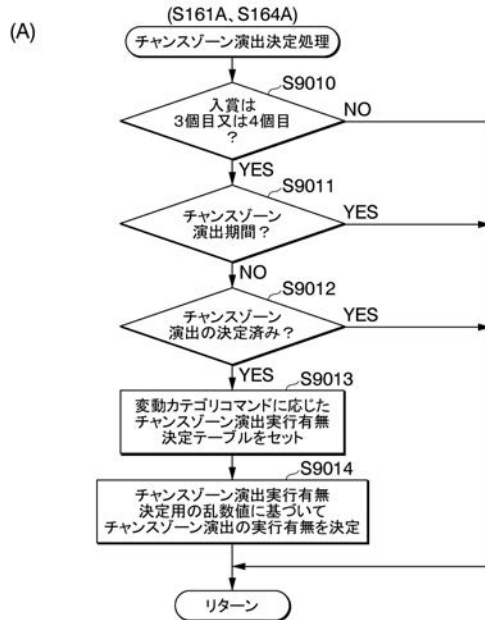
保留3個目の位置(消化3個前の位置):追加表示後(入賞後)~1回目のシフト前における位置
 保留2個目の位置(消化2個前の位置):1回目のシフト後~2回目のシフト前における位置
 保留1個目の位置(消化1個前の位置):2回目のシフト後~3回目のシフト前における位置

(B) 入賞が保留3個目である場合の保留等演出パターンの決定割合

保留等 演出パターン	決定割合 (%)			
	非特定パターン (ハズレ)	特定パターン (ハズレ)	非特定パターン (大当り)	特定パターン (大当り)
HP1	40	23	20	10
HP2	30	23	20	10
HP3	20	23	20	15
HP4	6	23	20	15
HP5	1	1	2	5
HP6	1	1	2	5
HP7	1	1	2	5
HP8	1	1	2	5
HP9	0	1	2	5
HP10	0	1	2	5
HP11	0	1	2	5
HP12	0	1	2	5
HP13	0	0	2	5
HP14	0	0	2	5

図 3 5

【図 36】



(B) チャンスゾーン演出の決定割合

実行有無	決定割合 (%)			
	非特定パターン (ハズレ)	特定パターン (ハズレ)	非特定パターン (大当り)	特定パターン (大当り)
実行無	100	95	100	80
実行有	0	5	0	20

図 36

【図 37】

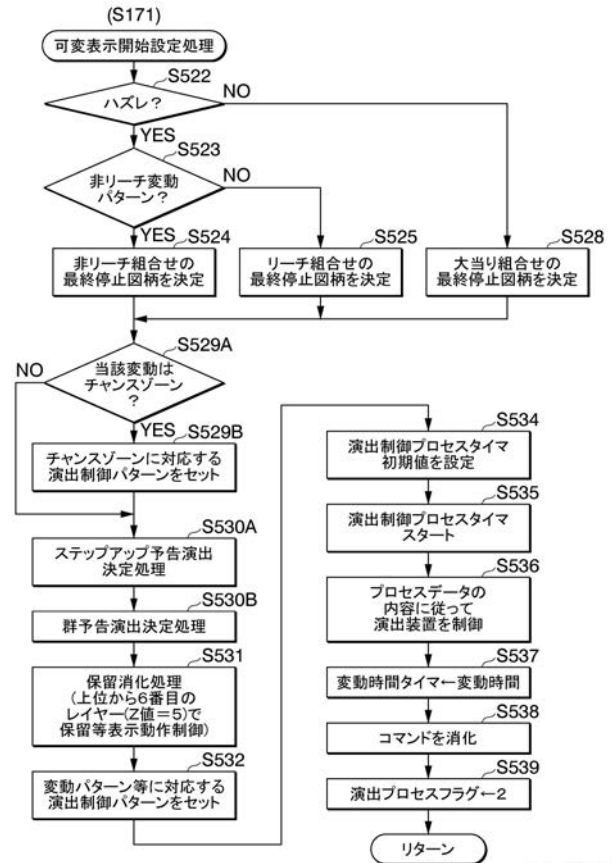


図 37

【図 38】



図 38

【図 39】

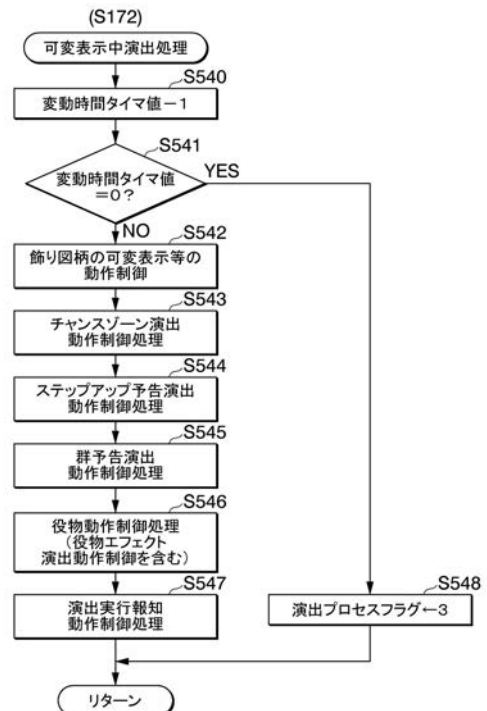


図 39

【図40】

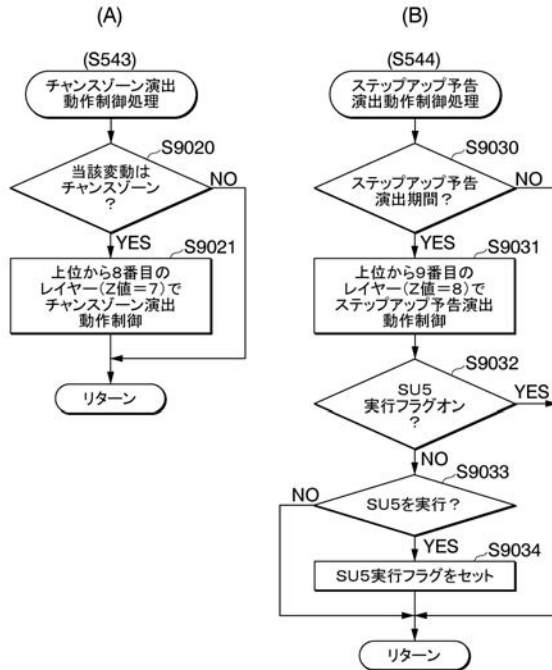


図40

【図41】

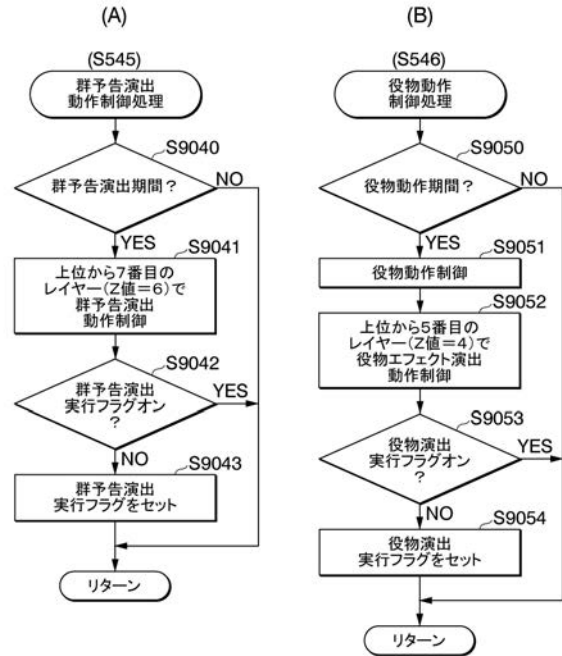


図41

【図42】

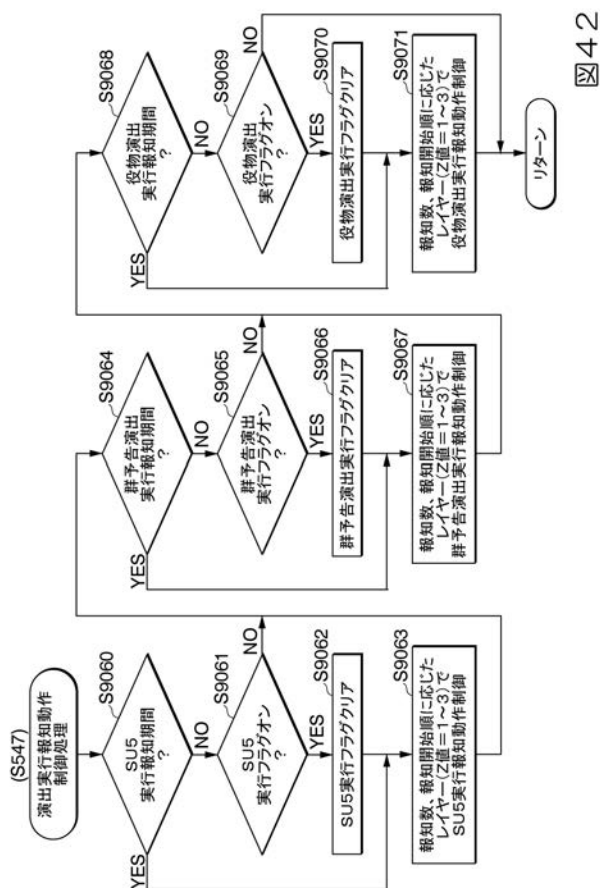


図42

【図43】

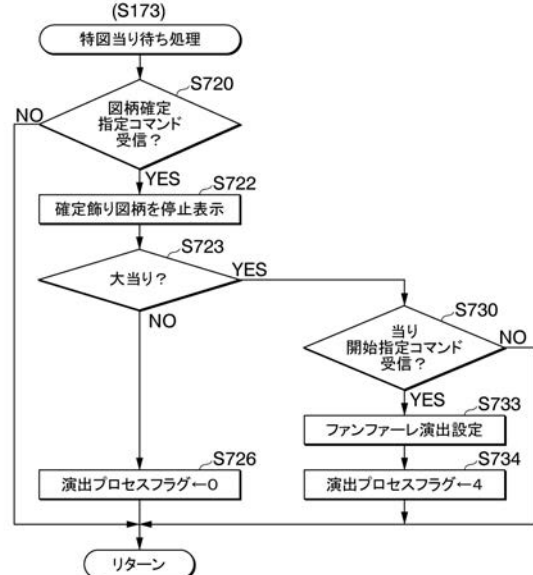


図43

【図 4 4】

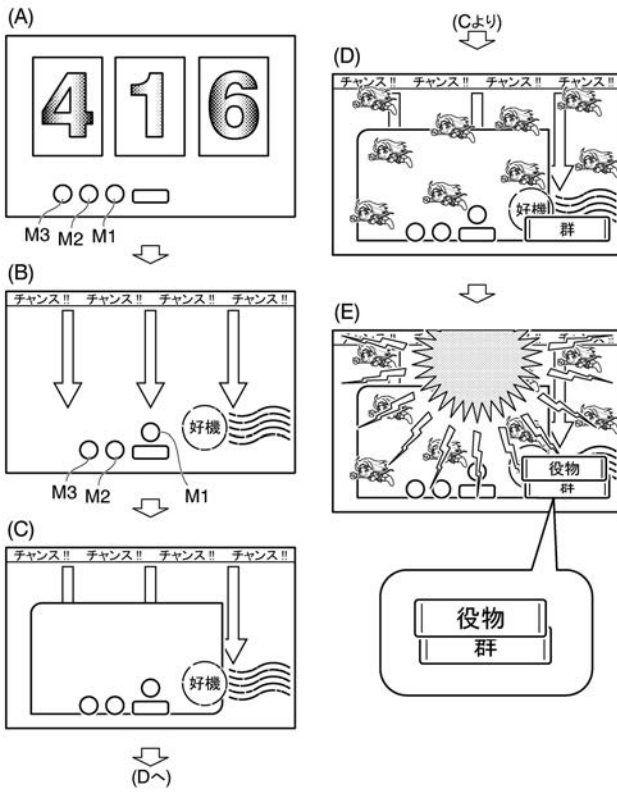


図 4 4

【図 4 5】

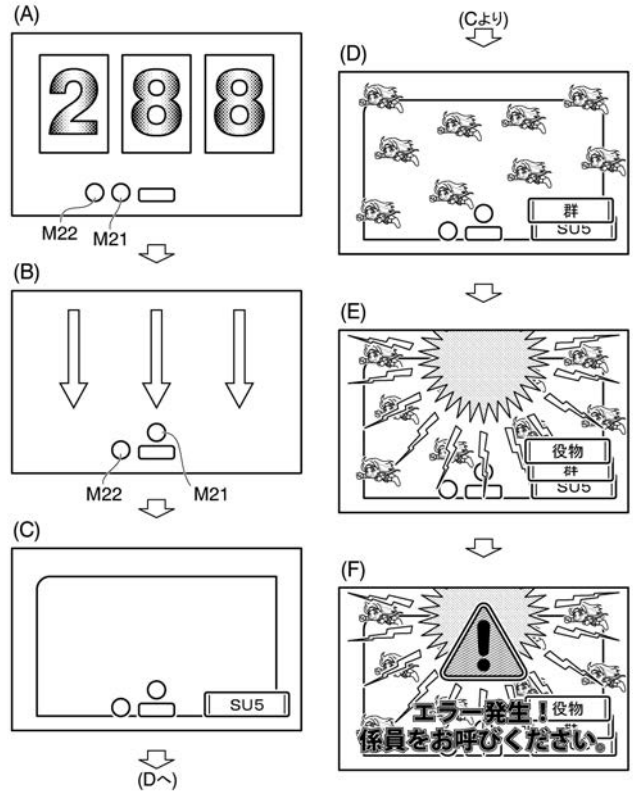


図 4 5

【図 4 6】

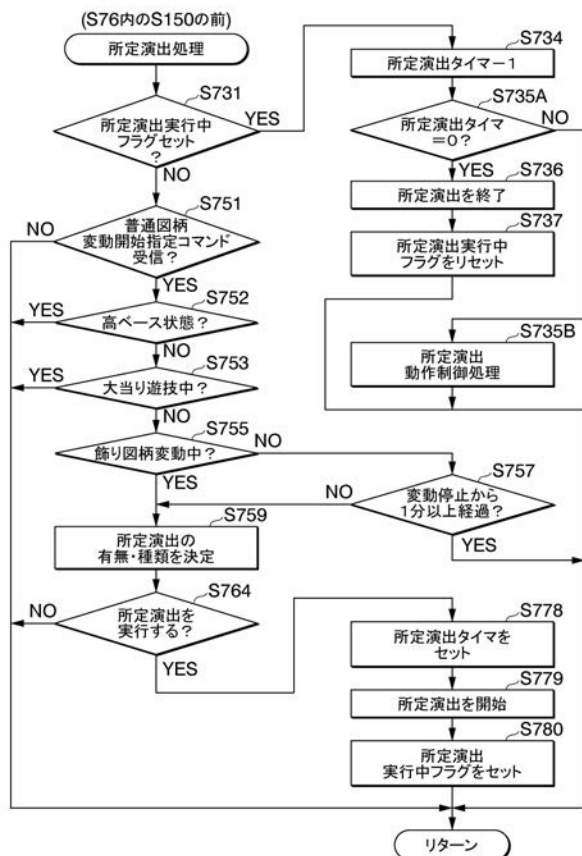


図 4 6

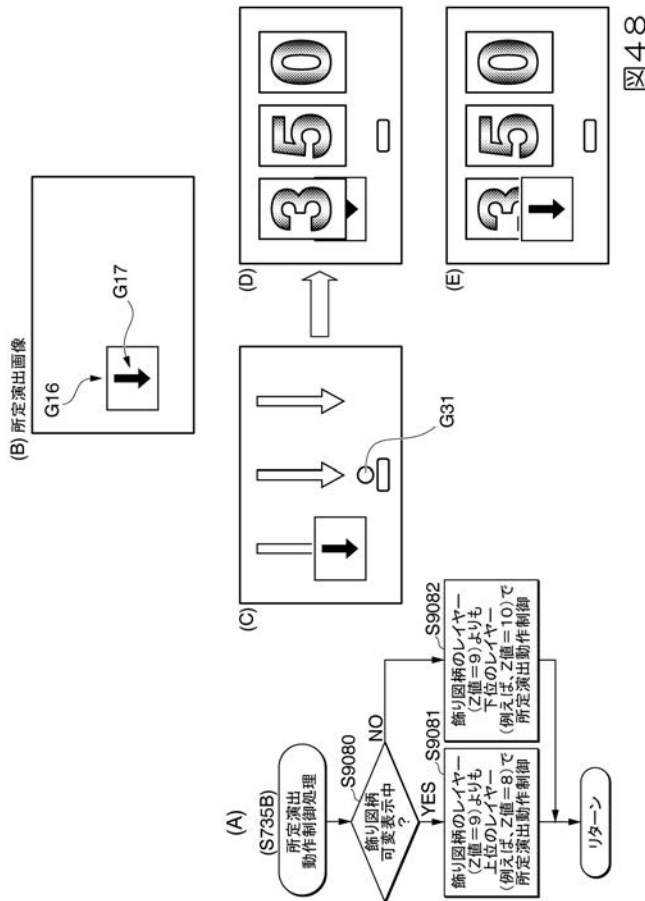
【図 4 7】

所定演出の実行有無等の決定割合

	決定割合			
	所定演出実行有			所定演出実行無
	報知「X」	報知「O」	報知「X」→「O」	
普通図柄当り	—	20	10	70
普通図柄ハズレ	10	—	—	90

図 4 7

【図 48】



【図 49】

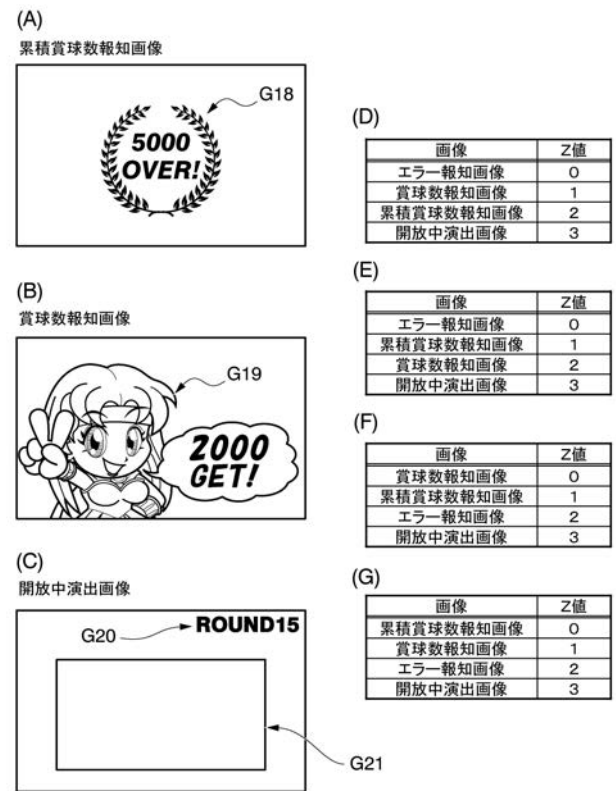


図 49

【図 50】

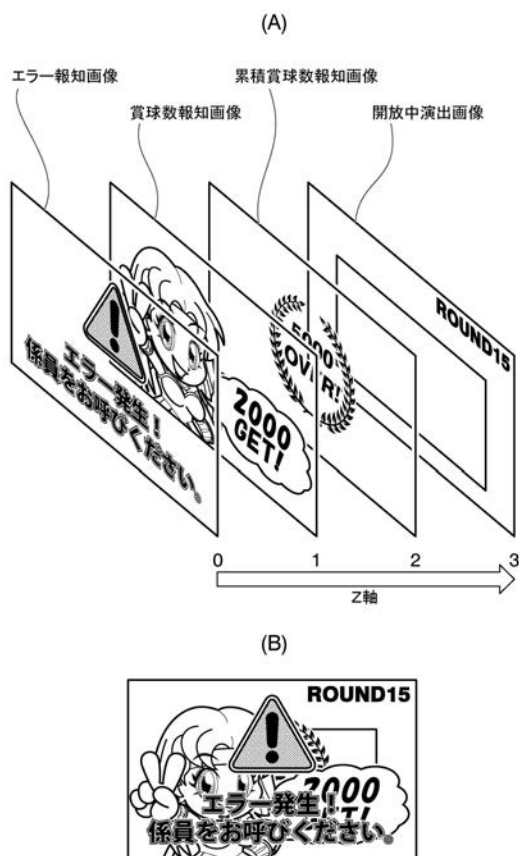


図 50

【図 51】

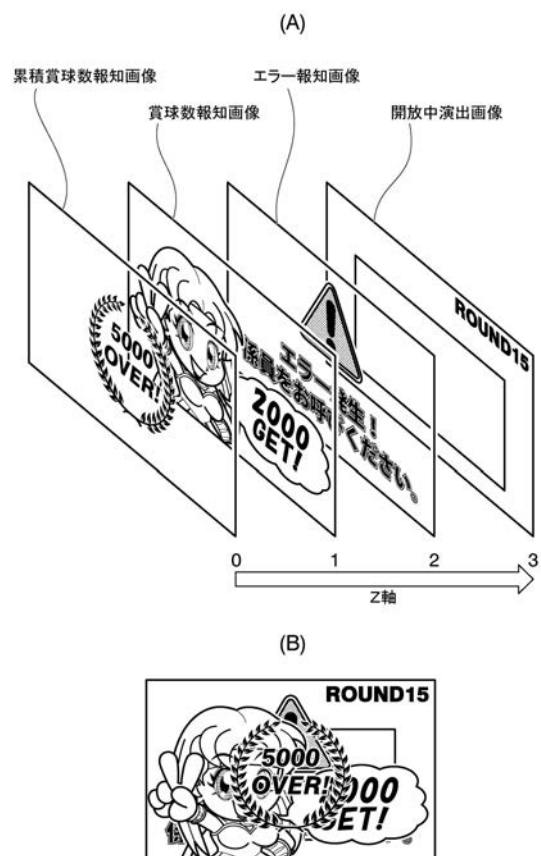
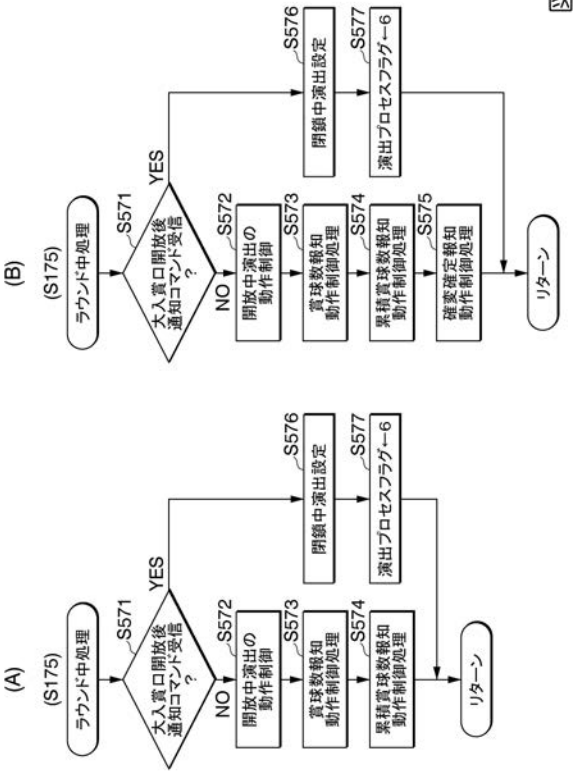


図 51

【図 5 2】



【図 5 3】

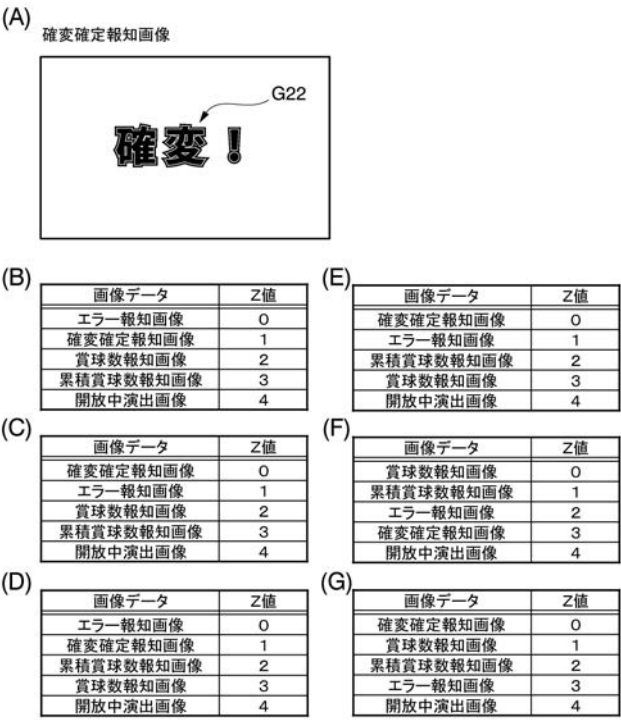


図 5 3

【図 5 4】

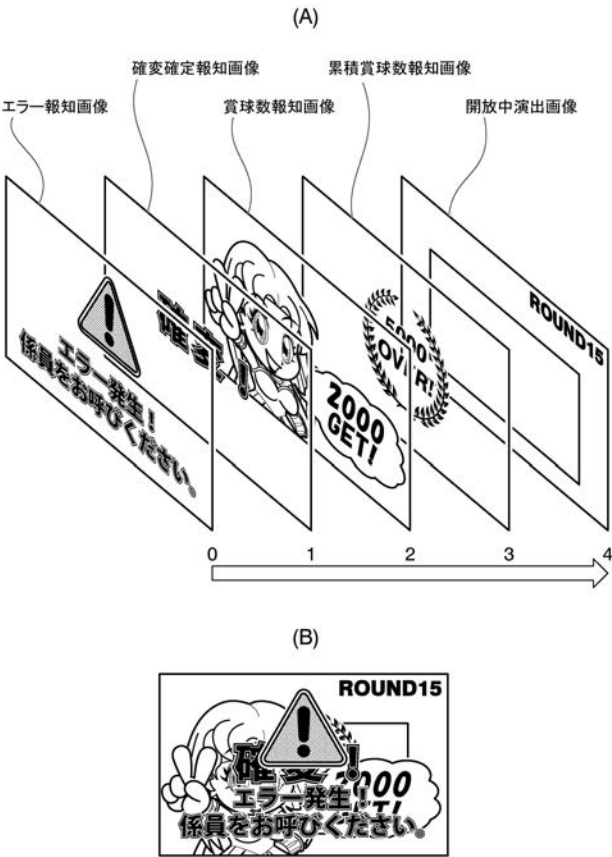


図 5 4