

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6557082号
(P6557082)

(45) 発行日 令和1年8月7日 (2019. 8. 7)

(24) 登録日 令和1年7月19日 (2019. 7. 19)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 7 / 0 2 (2006. 01)

F 1
A 6 3 F 7 / 0 2 3 2 0

請求項の数 1 (全 73 頁)

(21) 出願番号	特願2015-145460 (P2015-145460)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成27年7月23日 (2015. 7. 23)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2017-23439 (P2017-23439A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成29年2月2日 (2017. 2. 2)	(74) 代理人	100103090
審査請求日	平成30年6月8日 (2018. 6. 8)		弁理士 岩壁 冬樹
		(74) 代理人	100124501
			弁理士 塩川 誠人
		(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(74) 代理人	100174964
			弁理士 井伊 正幸
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶手段により記憶されている保留情報に対応した保留表示を表示する保留表示手段と、

実行中の可変表示に対応した対応画像を表示可能な対応表示手段と、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

対応画像を通常態様とは異なる特殊態様により表示した後に、期待度に応じて、第 1 可変表示に対する第 1 演出、または第 2 可変表示に対する第 2 演出を実行可能な演出実行手段とを備え、

前記演出実行手段は、前記保留記憶手段により記憶されている保留情報の中に該保留情報に対応する可変表示において前記特定演出が実行される保留情報がない場合に、対応画像を前記特殊態様により表示した後に前記第 1 演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、可変表示を開始するとき、可変表示に対応した画像を表示するものがある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-51442号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0004】

しかしながら、上記可変表示に対応した画像の表示は、当該可変表示に対する演出であることから、演出効果が乏しいため、興味が向上できない虞がある。

【0005】

本発明は、上記実情に鑑みて成されたものであり、実行中の可変表示に対応した対応画像に係る演出効果を高め、興趣を向上可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（1）上記目的を達成するため、本発明の一態様による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1等）であって、未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、図11に示した第1特図保留記憶部151A、第2特図保留記憶部151Bや、図21に示した第1始動入賞時コマンドバッファ194A、第2始動入賞時コマンドバッファ194B等）と、前記保留記憶手段により記憶されている保留情報に対応した保留表示を表示する保留表示手段と、実行中の可変表示に対応した対応画像（例えば、画像5B、コンテナCA等）を表示可能な対応表示手段（例えば、画像表示装置5等）と、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、対応画像を通常態様とは異なる特殊態様（例えば、コンテナCA）により表示した後に、期待度に応じて、第1可変表示（例えば、実行中の可変表示（当該変動）等）に対する第1演出（例えば、テキストアイコンによる演出等）、または第2可変表示（例えば、スーパーリーチとなる通常保留に対応する可変表示等）に対する第2演出（例えば、戦闘機アイコンによる演出）を実行可能な演出実行手段とを備え、前記演出実行手段は、前記保留記憶手段により記憶されている保留情報の中に該保留情報に対応する可変表示において前記特定演出が実行される保留情報がない場合に、対応画像を前記特殊態様により表示した後に前記第1演出を実行可能であることを特徴とする。

20

30

【0007】

このような構成によれば、第1可変表示のみならず第2可変表示に対して演出を実行可能であるため、実行中の可変表示に対応した対応画像に係る演出効果を高め、興趣を向上させることができる。

【0008】

40

（2）上記（1）の遊技機は、前記保留記憶手段により記憶されている保留情報に対応した保留表示を表示する保留表示手段（例えば、始動入賞記憶表示エリア5H等）を備え、前記保留表示手段は、前記保留表示を前記特殊態様（例えばコンテナ保留CH等）で表示することを特徴とする。

【0009】

このような構成によれば、可変表示の開始以前から期待感を高めることができる。

【0010】

（3）（1）（2）の遊技機において、前記第1演出には、有利度（例えば、大当り期待度等）が段階的に高まる演出（例えば、テキストアイコンによるマトリョーシカ演出等）が含まれることを特徴とする。

50

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、第 1 演出の効果を上昇することができる。

【 0 0 1 2 】

(4) (1) (2) (3) の遊技機において、前記第 2 演出には、有利度が異なる複数の演出 (例えば、戦闘機アイコン F A、F B による演出) が含まれることを特徴とする。

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、第 2 演出の効果を上昇させることができる。

【 0 0 1 4 】

(5) (1) (2) (3) (4) の遊技機において、前記保留表示手段は、保留表示の表示に伴う特定演出 (例えば、出現演出等) を実行し、所定の周期 (例えば、1 秒間等) で動作表示 (例えば、反時計回りに 1 回転する態様等) する特定保留表示を表示可能であり、特定保留表示の表示中に新たな特定保留表示を表示させるとき、前記特定演出の実行中から、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させることを特徴とする。

10

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、特定保留表示の動作表示を同期させるので保留表示の見栄えをよくすることができる。

【 0 0 1 6 】

(6) (1) (2) (3) (4) の遊技機において、前記保留表示手段は、保留表示の表示に伴う特定演出 (例えば、出現演出等) を実行し、所定の周期 (例えば、1 秒間等) で動作表示 (例えば、反時計回りに 1 回転する態様等) する特定保留表示を表示可能であり、特定保留表示の表示中に新たな特定保留表示を表示させるとき、前記特定演出の実行後に、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させることを特徴とする。

20

【 0 0 1 7 】

このような構成によれば、特定保留表示の動作表示を同期させるので保留表示の見栄えをよくすることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 8 】

【 図 1 】 本実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

30

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

【 図 3 】 演出制御コマンドの内容の一例等を示す説明図である。

【 図 4 】 主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【 図 5 】 変動パターンを例示する図である。

【 図 6 】 変動パターン種別を例示する図である。

【 図 7 】 特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【 図 8 】 大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【 図 9 】 変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【 図 1 0 】 変動パターン決定テーブルの構成例を示すブロック図である。

【 図 1 1 】 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。

40

【 図 1 2 】 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 1 3 】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 1 4 】 始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 1 5 】 始動入賞時処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 1 6 】 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 1 7 】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 1 8 】 変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 1 9 】 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 2 0 】 演出制御パターンの構成例等を示す図である。

【 図 2 1 】 演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図等である。

50

【図 2 2】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 2 3】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 2 4】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図 2 5】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 2 6】乱数値 M R 6 を示す図である。
【図 2 7】保留態様判定テーブルの構成例を示す図である。
【図 2 8】コンテナ保留での保留表示の一例を示す図である。
【図 2 9】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図 3 0】コンテナ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図 3 1】第 1 演出及び第 2 演出の概要を示す図である。
【図 3 2】第 1 演出の一例を示す図である。
【図 3 3】第 1 演出テーブルの構成例を示す図である。
【図 3 4】第 2 演出の一例を示す図である。
【図 3 5】第 2 演出テーブルの構成例を示す図である。
【図 3 6】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図 3 7】既に表示されている通常保留をコンテナ保留に変化させる一例を示す図である。

10

【図 3 8】出現演出および特定保留表示の表示態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 3 9】出現演出および特定保留表示の表示態様の具体例を説明するための説明図である。

20

【図 4 0】出現演出および特定保留表示の表示態様の具体例を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 9 】

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

30

【 0 0 2 0 】

遊技盤 2 の所定位置には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報である特別図柄が、変動可能に表示される。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、「 0 」～「 9 」を示す数字や「 - 」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において表示される特別図柄は、「 0 」～「 9 」を示す数字や「 - 」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば 7 セグメント of LED において点灯させるものと消灯させるものとの組み合わせを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。

40

【 0 0 2 1 】

複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「 0 」～「 9 」を示す数字それぞれには、「 0 」～「 9 」の図柄番号が付され、「 - 」を示す記号には、「 1 0 」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

【 0 0 2 2 】

50

第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bは共に、例えば方形状に形成されている。なお、第1特図の種類と第2特図の種類は同じであってもよいし、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば「00」～「99」を示す数字を可変表示するように構成されていてもよい。

【0023】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には、画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置5の表示領域では、特図ゲームにおける第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の可変表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

【0024】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が停止表示される。

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

飾り図柄の可変表示が開始された後、可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのうち少なくともいずれか1つにおいて、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が

最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

【 0 0 2 8 】

画像表示装置 5 の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア 5 H が配置されている。始動入賞記憶表示エリア 5 H では、特図ゲームに対応した可変表示の保留数を特定可能に表示するとともに、保留データに対応した保留表示が行われる。また、可変表示に対応した画像 5 B (以下、「アクティブ画像」という)を表示可能な表示領域 5 A が配置されている。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態(遊技者にとって有利な有利状態の 1 つ)に制御されていること等により、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

10

【 0 0 2 9 】

図 1 に示す例では、始動入賞記憶表示エリア 5 H と共に、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B の上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部を指すこともあるものとする。

20

【 0 0 3 0 】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域としての第 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対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、第 1 始動領域とは異なる始動領域としての第 2 始動入賞口を形成する。

30

【 0 0 3 1 】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口を通過し難い通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第 2 始動入賞口を通過し易い拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態であるときでも、第 2 始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態において、例えば第 2 始動入賞口を閉鎖すること等により、第 2 始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第 2 始動領域としての第 2 始動入賞口は、遊技球が通過し易い拡大開放状態と、遊技球が通過し難い、又は通過できない通常開放状態とに変化する。

40

【 0 0 3 2 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第 1 特図保留記憶数が所定の上限値以下であれ

50

ば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第2保留記憶数が所定の上限值以下であれば、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【0033】

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、図2に示す大入賞口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

10

【0034】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態あるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態あるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過し易くする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過し難い一部開放状態を設けてもよい。

20

【0035】

大入賞口を通過した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置7において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過させて賞球を得ることが不可能又は困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

30

【0036】

遊技盤2の所定位置には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄を変動可能に表示する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームと称される。

【0037】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

40

【0038】

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

【0039】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8R

50

が設けられており、更に遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物の周囲には、装飾用 LED が配置されている。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドルが設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリングが設けられていればよい。

【 0 0 4 0 】

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

10

【 0 0 4 1 】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置等に、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A の操作桿を操作手で把持した状態において、所定の操作指で押引操作すること等により所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

20

【 0 0 4 2 】

スティックコントローラ 3 1 A の下部における下皿の本体内部等には、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側から見て操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサと、この遊技者の側から見て操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサとを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

【 0 0 4 3 】

30

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン 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等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等には、プッシュボタン 3 1 B に対して成された操作行為を検知するプッシュセンサが設けられていればよい。

【 0 0 4 4 】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。

【 0 0 4 5 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技領域に設けられた通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。

40

【 0 0 4 6 】

この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示する。このとき、確定普通図柄として、例えば「 7 」を示す数字といった、特定の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「 7 」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表

50

示されれば、普通図柄の変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【 0 0 4 7 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過した遊技球が図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される始動入賞の発生等により第 1 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームが開始される。また、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過した遊技球が図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される始動入賞の発生等により第 2 始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームが開始される。

10

【 0 0 4 8 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームでは、特別図柄の変表示を開始させた後、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の変表示結果となる確定特別図柄を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

20

【 0 0 4 9 】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（ラウンド遊技）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「 3 」又は「 7 」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「 - 」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

30

【 0 0 5 0 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、所定の上限時間が経過するまでの期間、あるいは所定個数の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤 2 の表面を落下する遊技球を受け止める。その後、大入賞口扉が、大入賞口を閉鎖状態とし、1 回のラウンドが終了する。

【 0 0 5 1 】

大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

40

【 0 0 5 2 】

大当り図柄となる「 3 」又は「 7 」の数字を示す特別図柄のうち、「 7 」の数字を示す特別図柄は 1 6 R 確変大当り図柄である。特図ゲームにおける確定特別図柄として 1 6 R 確変大当り図柄である「 7 」の数字を示す特別図柄が導出された後には、1 6 R 確変大当り状態に制御される。1 6 R 確変大当り状態は、ラウンドを 1 6 回実行する大当り遊技状態であって、当該大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確状態とも称する）及び時短状態に制御される大当り遊技状態である。なお、確変状態とは、確変制御（後述）が行われる遊技状態（遊技者にとって有利な有利状態の 1 つ）である。時短状態とは、高開放制御（後述）や時短制御（後述）が行われる遊技状態（遊技者にとって有利な有利状態の 1 つ

50

）である。

【 0 0 5 3 】

大当り図柄となる「 3 」又は「 7 」の数字を示す特別図柄のうち、「 3 」の数字を示す特別図柄は 1 6 R 通常大当り図柄である。特図ゲームにおける確定特別図柄として 1 6 R 通常大当り図柄である「 3 」の数字を示す特別図柄が導出された後には、1 6 R 通常大当り状態に制御される。1 6 R 通常大当り状態は、ラウンドを 1 6 回実行する大当り遊技状態であって、当該大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当り遊技状態である。

【 0 0 5 4 】

なお、各ラウンドの上記上限時間（大入賞口が開放状態となる時間）は、何ラウンド目であるかにかかわらず同一の時間（例えば、1 ラウンド目～1 6 ラウンド目全て 2 9 . 5 秒等）としてもよいし、何ラウンド目であるかに応じた異なる時間（例えば、1 ラウンド目～7 ラウンド目は夫々 2 9 . 5 秒、8 ラウンド目～1 6 ラウンド目は夫々 0 . 1 秒等）としてもよい。また、1 回のラウンドにおいて大入賞口は 1 回以上開放状態とすればよい（1 回のラウンドにおいて大入賞口を 2 回以上開放状態としてもよい）。

【 0 0 5 5 】

なお、パチンコ遊技機 1 が備える大当りの種類として、1 6 R 確変大当り状態となる 1 6 R 確変大当りや、1 6 R 通常大当り状態となる 1 6 R 通常大当りについて説明したが、上記種類の大当りに加えて又は代えて、パチンコ遊技機 1 は、他の種類の大当りを備えるようにしてもよい。例えば、8 R 確変大当り状態となる 8 R 確変大当りや、8 R 通常大当り状態となる 8 R 通常大当りがあってもよい。なお、本実施形態では、1 6 R 通常大当りを「第 1 大当り」とも称し、1 6 R 確変大当りを「第 2 大当り」とも称する。

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

リーチ状態とは、画像表示装置 5 の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組み合わせの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については変動が継続している表示状態、あるいは全部又は一部の飾り図柄が大当り組み合わせの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部では予め定められた大当り組み合わせを構成する飾り図柄が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリアでは飾り図柄が変動している表示状態、あるいは「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部又は一部で飾り図柄が大当り組み合わせの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【 0 0 5 8 】

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

10

20

30

40

50

とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

【0059】

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

【0060】

本実施形態では、一例として、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチやスーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなる。

10

【0061】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があること等を、飾り図柄の可変表示態様等により遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。本実施形態では、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「滑り」や「擬似連」の可変表示演出は、主基板11の側で変動パターンが決定されること等に対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」の可変表示演出は、主基板11の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板12の側で実行するか否かが決定されてもよい。

20

【0062】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」等の可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、ランプ点灯等のように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があること等を、遊技者に予め報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前に実行されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。

30

【0063】

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

【0064】

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

40

【0065】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいはリーチ演出が実行されずに、所定のリーチ大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄は、

50

例えば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が同一である飾り図柄のいずれか 1 つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。

【0066】

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

10

【0067】

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

20

【0068】

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

30

【0069】

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

40

【0070】

また、大当り状態（例えば 16 R 通常大当り状態や 16 R 確変大当り状態等）が終了した後は、高開放制御及び時短制御の両方が共に行われる時短状態に制御される。高開放

50

制御とは、普通入賞球装置 6 A が拡大開放状態となる頻度を通常状態よりも向上させる制御である。即ち、高開放制御が行われることにより、通常状態よりも普通入賞球装置 6 A が拡大開放状態となる頻度が高められ、第 2 始動条件が成立する可能性が高くなる。具体的には例えば、高開放制御では、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間を通常状態のときよりも短くする制御、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御のうち、いずれか 1 つの制御が行われるようにしてもよいし、2 つ以上の制御が行われるようにしてもよい。また、時短制御とは、特図ゲームにおける特別図柄の変動時間を通常状態に比べて短縮させる制御である。即ち、時短制御が行われることにより、通常状態よりも特図ゲームにおける特別図柄の変動時間が短くなり、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を導出表示するまでの時間が早くなる。高開放制御及び時短制御の両方が共に行われた場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立し易くなると共に第 2 特図を用いた特図ゲームの変動時間が短縮されるため、次に可変表示結果が「大当り」となるまでに減少する遊技球数と、次に可変表示結果が「大当り」となるまでに要する時間とを節約（圧縮、低減）することができる。

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

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

【００７６】

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

10

【００７７】

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

【００７８】

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

20

【００７９】

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等が搭載されている。

30

【００８０】

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

40

【００８１】

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等に基づき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路等が搭載されている。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等に基づき、遊技効果ランプ９等における点灯／消灯駆動を行うランプドライバ回路等が搭載されている。

【００８２】

50

図2に示すように、主基板11には、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23は、例えばセンサと称されるもの等のように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板11には、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通保留表示器25C等の表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【0083】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作等を制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。

【0084】

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を示し、2バイト目はEXTを表す。MODEデータの先頭ビットは必ず「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は一例であって、他のコマンドを用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよい、3以上の複数であってもよい。

【0085】

図3(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。上記「8001H」の「H」は「8001」が16進数であることを示している。他のコマンドについても同様である。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームに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81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄等の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。上記「81XXH」におけるEXTデータの「XX」は、不特定の値であることを示し、コマンドの内容に応じて任意に設定される値である。例えば、変動パターン指定コマンドでは、当該変動パターン指定コマンドにおいて指定する変動パターン等に応じて異なるEXTデータが設定される。他のコマンドにおけるEXTデータの「XX」についても同様である。

【0086】

コマンド8CXXHは、特別図柄や飾り図柄等の可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図3(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの決定結果や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に応じて、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第1大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第2大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果通知コマンドである。

【 0 0 8 7 】

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

10

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

20

コマンド B 0 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド B 0 0 0 H を低確低ベース状態に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド B 0 0 1 H を低確高ベース状態に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとし、コマンド B 0 0 2 H を高確低ベース状態に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド B 0 0 3 H を高確高ベース状態に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。なお、本実施形態では、パチンコ遊技機 1 は、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態のいずれかの遊技状態になるものとしているため、高確低ベース状態に対応した第 3 遊技状態指定コマンドは使用しない。

30

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

40

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

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

コマンド D 0 X X H は、大入賞口への遊技球の入賞があったことを通知する大入賞口入

50

賞通知コマンドである。大入賞口入賞通知コマンドは、例えば、大入賞口を遊技球が通過したときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。

【 0 0 9 5 】

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

10

【 0 0 9 6 】

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

20

【 0 0 9 7 】

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

30

【 0 0 9 8 】

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

40

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M

50

101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU103と、CPU103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/O105とを備えて構成される。

【0101】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101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、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102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、CPU103がRAM102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、CPU103がI/O105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、CPU103がI/O105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等も行われる。

10

【0102】

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、変動パターン種別決定用の乱数値MR3、変動パターン決定用の乱数値MR4、普図表示結果決定用の乱数値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。

20

【0103】

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。CPU103は、例えば図11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。

【0104】

特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄等の可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「65535」の範囲の値を取る。大当り種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「第1大当り」又は「第2大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「99」の範囲の値を取る。

30

【0105】

変動パターン種別決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「251」の範囲の値を取る。変動パターン決定用の乱数値MR4は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「997」の範囲の値を取る。普図表示結果決定用の乱数値MR5は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするか等の決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値を取る。

40

【0106】

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

50

「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターンと称される。

【 0 1 0 7 】

非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ 又はスーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類で分類して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。また、スーパーリーチを伴う変動パターンについては、リーチ演出の内容に応じて、異なる変動パターン種別に分類されるようにしてもよい。あるいは、所定の可変表示演出が実行されるか否か等に応じて、異なる変動パターン種別に分類されるようにしてもよい。他の一例として、複数の変動パターンを飾り図柄の可変表示時間等に応じて、分類してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがあってもよい。

【 0 1 1 0 】

図 6 に示すように、各変動パターン種別には、可変表示態様や可変表示の内容に応じて、1 つ又は複数の変動パターンが分類される。図 5 に示す変動パターンの具体的な分類については、例えば図 1 0 に示すような変動パターン決定テーブル 1 3 3 の設定から、特定することができる。即ち、変動パターン決定テーブル 1 3 3 において、各変動パターン種別に応じて決定値が割り当てられた変動パターンは、その変動パターン種別に含まれるように分類されている。

【 0 1 1 1 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える ROM 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータ等が格納されている。例えば、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や決定テーブル、設定テーブル等を構成するデータが記憶されている。また、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図 5 に示すような変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータ等が、記憶されている。

【 0 1 1 2 】

図 7 は、ROM 1 0 1 に記憶される特図表示結果決定テーブル 1 3 0 の構成例を示している。特図表示結果決定テーブル 1 3 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」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 MR 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 1 3 】

特図表示結果決定テーブル 1 3 0 では、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われない遊技状態であるか、確変制御が行われる遊技状態であるかという確変制御の有無に応じ

10

20

30

40

50

て、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値が、「大当たり」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。特図表示結果決定テーブル130において、複数種類の特図表示結果に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に対応した決定用データとなっている。

【0114】

図7に示す特図表示結果決定テーブル130の設定例では、確変制御が行われる遊技状態（図7中の「確変制御あり」）には、確変制御が行われない遊技状態（図中の「確変制御なし」）よりも多くの決定値が「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、確変状態であるときには、確変状態でないときに比べて、特図表示結果が「大当たり」と決定される確率が高くなる。

10

【0115】

本実施形態では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、特図表示結果決定テーブル130において同一のテーブルデータを参照して特図表示結果が決定される。これに対して、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームであるかに応じて、所定の特図表示結果に対する決定値の割り当てを異ならせた夫々のテーブルデータを参照して特図表示結果が決定してもよい。これにより、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの場合とで、特図表示結果の決定割合を異ならせることができる。

20

【0116】

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

30

【0117】

図8に示す大当たり種別決定テーブル131の設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「第1大当たり」又は「第2大当たり」の大当たり種別に対する決定値の割り当てが異なっている。これにより、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別を「第1大当たり」又は「第2大当たり」に決定する割合を、異ならせることができる。

40

【0118】

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

【0119】

50

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

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

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

【0123】

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

【0124】

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

【0125】

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

【0126】

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、所定期間は、RAM102の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態即ち遊技制御手段の制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0127】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行等を制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図11に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図11に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

【0128】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過して始動入賞が発生したものの未だ開始されていない可変表示の保留データ(保留情報)を記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データ等を保留データとして、その記憶数が所定の上限値に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果に基づき所定の遊技価値が付与されるか否か等を判定可能にする保留記憶情報となる。

【0129】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過して始動入賞が発生したものの未だ開始されていない特図ゲームの保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データ等を保留データとして、その数が所定の上限値に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果に基づき所定の遊技価値が付与されるか否か等を判定可能にする保留記憶情報となる。

【0130】

普図保留記憶部151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103に

より乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値 M R 5 を示す数値データ等を保留データとして、その数が所定の上限値に達するまで記憶する。

【 0 1 3 1 】

遊技制御フラグ設定部 1 5 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【 0 1 3 2 】

遊技制御タイマ設定部 1 5 3 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 1 5 3 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。

10

【 0 1 3 3 】

遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 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 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、遊技用乱数の一部又は全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【 0 1 3 4 】

例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数値 M R 1 ~ M R 5 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

20

【 0 1 3 5 】

遊技制御バッファ設定部 1 5 5 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 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

【 0 1 3 6 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える I / O 1 0 5 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 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。

【 0 1 3 7 】

図 2 に示すように、演出制御基板 1 2 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 C P U 1 2 0 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M 1 2 1 と、演出制御用 C P U 1 2 0 のワークエリアを提供する R A M 1 2 2 と、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理等を実行する表示制御部 1 2 3 と、演出制御用 C P U 1 2 0 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

40

【 0 1 3 8 】

一例として、演出制御基板 1 2 では、演出制御用 C P U 1 2 0 が R O M 1 2 1 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用 C P U 1 2 0 が R O M 1 2 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 C P U 1 2 0 が R A M 1 2 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用

50

CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

【0139】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

【0140】

演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を送送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を送送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を送送するための配線等が接続されている。更に、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ35Bから伝送するための配線も接続されている。

10

【0141】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124等により、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

20

【0142】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブル等が格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータ等が記憶されている。

【0143】

一例として、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターンとが、格納されていればよい。

30

【0144】

特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出等における演出表示操作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作（例えば、各種の報知演出や、各種の昇格演出等）に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。

40

【0145】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作を説明する。

【0146】

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

50

。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のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間毎にＣＴＣから割込み要求信号が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。

【０１４７】

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１２のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１２に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、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

トスイッチ２３といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップＳ１１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ１２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する（ステップＳ１３）。

10

【０１４８】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる乱数値ＭＲ１～ＭＲ５といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ１４）。この後、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等を、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

20

【０１４９】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ１６）。ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器２０における表示動作を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置６Ｂにおける可動翼片の傾動動作設定等を可能にする。

30

【０１５０】

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

40

【０１５１】

図１３は、図１２に示すステップＳ１５にて実行される特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図１４に示す特別図柄プロセス処理において、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。

【０１５２】

50

図14に示す始動入賞判定処理において、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。

【0153】

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)。ステップS207の処理に続いて、CPU103は、始動入賞時処理(図12)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)。

【0154】

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。

【0155】

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12)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。

【0156】

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。

【0157】

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。

【0158】

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

10

20

30

40

50

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。

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

ステップS219の処理に続いて、CPU103は、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS220）。続いて、CPU103は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数通知コマンド（始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数通知コマンド、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数通知コマンド）を送信するための設定を行う（ステップS221）。例えば、ROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンド）は、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図12に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップS17）が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。なお、始動口バッファ値にかかわらず、第1保留記憶数通知コマンドと第2保留記憶数通知コマンドの両方を送信するようにしてもよい。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、又は、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに加えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。

【0162】

図16は、入賞時乱数値判定処理（ステップS220）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、CPU103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S401）。ステップS401の処理では、CPU103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、CPU103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S401の処理では、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた時短フラグの状態を確認することなどにより、時短状態であるか否かを特定する。具体的には、CPU103は、時短フラグがオン状態であるときには時短状態であると特定し、時短がオン状態ではないときには（オフ状態であるときには）時短状態ではないと特定する。また、ステップS401の処理では、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグの状態を確認することなどにより、確変状態であるか否かを特定してもよい。具体的には、CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であると特定し、確変フラグがオン状態ではないときには（オフ状態であるときには）確変状態ではないと特定してもよい。

【0163】

ステップS401の処理に続いて、CPU103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S402）。つまり、ステップS401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S402にて大当り遊技状態ではないと判定した場合（ステップS402；NO）、CPU103は、現在、時短状態であるか否かを判定する（ステップS403）。つまり、ステップS401の処理において時短状態であると特定したか否かを判定する。

【0164】

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にて時短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。

【0165】

ステップS403にて時短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、特図表示結果決定テーブルのテーブルデータをセット（選択）する（ステップS405）。具体的には、CPU103は、低確状態であるときには、図7に示した表示結果決定テーブル130から、「確変制御なし」のテーブルデータ（「8001」～「8437」の範囲の値が「大当り」の特図表示結果に割り当てられているテーブルデータ）をセットし、高確状態であるときには、図7に示した表示結果決定テーブル130から、「確変制御あり」のテーブルデータ（「8001」～「11277」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。

【0166】

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

【0167】

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、CPU

103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。

【0168】

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、図8に示した大当り種別決定テーブル131から、始動口パツ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。

【0169】

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）。こうして設定された図柄指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図12に示す遊技制御用タイマ割込み処理のコマンド制御処理（ステップS17）が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0170】

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、図15に示した始動入賞時処理のステップS217にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、変動パターン種別を判定する（ステップS413）。具体的には、まず、CPU103は、いずれかの変動パターン種別決定テーブルのテーブルデータをセット（選択）する。例えば、CPU103は、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9（A）に示した大当り変動パターン種別決定テーブル132AからステップS407にて判定した大当り種別に応じたテーブルデータをセットする。また、CPU103は、ステップS406にて大当り判定範囲内でないと判定し（ステップS406（NO））、且つ、ステップS401にて時短状態でないと判定した場合には、図9（B）に示したハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）132Bから、合計保留記憶数に応じたテーブルデータをセットする。また、CPU103は、ステップS406にて大当り判定範囲内でないと判定し（ステップS406（NO））、且つ、ステップS401にて時短状態であると判定した場合には、図9（C）に示したハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）132Cから、合計保留記憶数に応じたテーブルデータをセットする。続いて、CPU103は、例えば、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データと、上述のようにセットした変動パターン種別決定用テーブルデータにおける夫々の変動パターン種別の判定値とを比較するなどして、乱数値MR3を示す数値データと合致する変動パターン種別を判定すればよい。

【0171】

ステップS413の処理に続いて、CPU103は、ステップS413の処理による判定結果に応じた変動カテゴリコマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定

10

20

30

40

50

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

【 0 1 7 2 】

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

10

【 0 1 7 3 】

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

20

【 0 1 7 4 】

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

【 0 1 7 5 】

ステップS 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶されている保留データの有無等に基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値MR 1 を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定する。更に、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける確定特別図柄が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新される。

30

40

【 0 1 7 6 】

ステップS 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン種別決定用の乱数値MR 3 を示す数値データを用いて変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターン決定用の乱数値MR 4 を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理等が含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。

50

【 0 1 7 7 】

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

【 0 1 7 8 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理等が含まれている。例えば、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理が実行される毎に、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に設けられた特図変動時間タイマの格納値である特図変動時間タイマ値を 1 減算あるいは 1 加算して、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームであるか、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新される。

【 0 1 7 9 】

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

【 0 1 8 0 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当り開放前処理には、演出制御基板 1 2 の側において実行されるファンファーレ演出（大当り遊技状態の開始を報知する演出、大当り開始時演出ともいう）の実行時間の終了までの待ち時間（大当り開始時演出待ち時間）が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理等が含まれている。大入賞口を開放状態とするための設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される。

【 0 1 8 1 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数等に基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理等が含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理等を実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新される。

【 0 1 8 2 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実

行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に当たり終了コマンドを送信するための設定を行う処理等が含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

【 0 1 8 3 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、演出制御基板 1 2 の側において実行されるエンディング演出（大当たり遊技状態の終了を報知する演出、大当たり終了時演出ともいう。）の実行時間の終了までの待ち時間（大当たり終了時演出待ち時間）が経過するまで待機する処理や、確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理等が含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

10

【 0 1 8 4 】

図 1 7 は、図 1 3 のステップ S 1 1 0 にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図 1 7 に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ S 2 3 1 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に記憶されている第 2 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

20

【 0 1 8 5 】

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

【 0 1 8 6 】

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

30

【 0 1 8 7 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるときには（ステップ S 2 3 1 ; YES）、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 5）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ S 2 3 5 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 にて第 1 保留記憶数カウンタが記憶する第 1 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ S 2 3 5 の処理は、ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

40

【 0 1 8 8 】

ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップ S 2

50

35; NO)、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS236)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。

【0189】

ステップS236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新すること等により、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新すると共に、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」より下位のエントリに記憶された乱数値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(ステップS237)。また、ステップS237の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS238)。

10

【0190】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、特図表示結果決定テーブル130を選択してセットする(ステップS239)。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」又は「ハズレ」のいずれとするかを決定する(ステップS240)。このときには、例えば遊技制御フラグ設定部152等に設けられた確変フラグ(後述)の状態を確認すること等により、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態であるか否かを特定すればよい。

20

【0191】

ステップS240にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(ステップS241)。そして、「大当たり」であると判定された場合には(ステップS241; YES)、遊技制御フラグ設定部152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S242)。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当たり種別決定テーブル131を選択してセットする(ステップS243)。こうしてセットされた大当たり種別決定テーブル131を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データが「第1大当たり」又は「第2大当たり」の各大当たり種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する(ステップS244)。

30

【0192】

ステップS244の処理にて決定され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155に設けられた大当たり種別バッファの値を設定すること等により(ステップS245)、決定された大当たり種別を記憶させる。一例として、大当たり種別が「第1大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「1」とし、「第2大当たり」であれば「2」とすればよい。

40

【0193】

ステップS241にて「大当たり」ではないと判定された場合や(ステップS241; NO)、ステップS245の処理を実行した後は、大当たり遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、更には、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を決定する(ステップS246)。一例として、ステップS241にて特図表示結果が「大当たり」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップS241にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップS244における大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「3」又は「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に

50

設定する。即ち、大当り種別を「第1大当り」とする決定結果に応じて、16R大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「第2大当り」とする決定結果に応じて、16R大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0194】

ステップS246にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから(ステップS247)、特別図柄通常処理を終了する。ステップS235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には(ステップS235;YES)、所定のデモ表示設定を行ってから(ステップS248)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示すること等によるデモンストレーション表示を指定する演出制御コマンドが、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。

【0195】

図18は、図13のステップS111にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図18に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS261)。そして、大当りフラグがオンであれば(ステップS261;YES)、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り変動パターン種別決定テーブル132Aを選択してセットする(ステップS262)。また、例えば遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ること等により、大当り種別が「第1大当り」又は「第2大当り」のいずれであるかを特定する(ステップS263)。

【0196】

ステップS261で大当りフラグがオフであるときには(ステップS261;NO)、例えば遊技制御フラグ設定部152に設けられた時短フラグ(後述)がオンであるか否かを判定すること等により、時短制御中であるか否かを判定する(ステップS264)。時短制御中ではないときには(ステップS264;NO)、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時)132Bを選択してセットする(ステップS265)。ステップS264にて時短制御中である場合には(ステップS264;YES)、ハズレ変動パターン種別決定テーブル(時短制御中)132Cを選択し、変動パターン種別を決定するための使用テーブルにセットする(ステップS266)。なお、ステップS265、S266の処理のいずれかを実行したときには、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値を読み取ること等により、合計保留記憶数を特定するとよい。

【0197】

ステップS263、S265、S266の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファ等に格納されている変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データ等に基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン種別決定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する(ステップS267)。

【0198】

即ち、大当りフラグがオンであるときには、ステップS262にて選択された大当り変動パターン種別決定テーブル132Aを構成するテーブルデータのうちから、ステップS263の処理により特定された大当り種別に対応するテーブルデータを選択し、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターン種別を決定する。

【0199】

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

【0 2 0 0】

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

10

【0 2 0 1】

変動パターン決定用の乱数値MR 4を示す数値データは、ステップS 2 6 9の処理が実行されるときに乱数回路1 0 4や遊技制御カウンタ設定部1 5 4のランダムカウンタ等から抽出されてもよいし、第1始動入賞口や第2始動入賞口を通過した遊技球が検出された始動入賞時に抽出されたものを、乱数値MR 1～MR 3と共に、第1特図保留記憶部1 5 1 Aや第2特図保留記憶部1 5 1 Bにおける保留情報として記憶しておいてもよい。

【0 2 0 2】

ステップS 2 6 9にて変動パターンを決定した後は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップS 2 7 0）。具体的には、CPU 1 0 3は、特図変動時間タイマのタイマ初期値として、ステップS 2 6 9にて決定された変動パターンに応じた特図変動時間をセットすればよい。なお、特図変動時間タイマのタイマ値は、タイマ割込み毎に1減算するようにしているため、タイマ初期値としてセットする値は、割込周期Tに基づく値となる。例えば、割込周期がTmsであれば、1秒間の割込みの発生回数は1 0 0 0 / T（回）であるため、1秒間のタイマ初期値は1 0 0 0 / Tとなる。例えば、割込周期Tが4msであれば、1秒間のタイマ初期値は「2 5 0」となる。なお、主基板1 1側の他の各タイマ（例えば、特図確定表示時間タイマ等）のタイマ初期値や演出制御基板1 2の各タイマ（例えば、操作非受付時間タイマ等）のタイマ初期値についても同様である。

20

30

【0 2 0 3】

ステップS 2 7 0の処理を実行した後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4 Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS 2 7 1）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4 Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0 2 0 4】

40

ステップS 2 7 1の処理に続いて、特別図柄の変動開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップS 2 7 2）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU 1 0 3は、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して第1変動開始コマンド、可変表示結果通知コマンド、変動パターン指定コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM 1 0 1における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU 1 0 3は、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して第2変動開始コマンド、可変表示結果通知コマンド、変動パターン指定コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのR

50

OM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。なお、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、第1変動開始コマンドや可変表示結果通知コマンドや変動パターン指定コマンドに加えて、第1保留記憶数通知コマンドや遊技状態指定コマンド等を送信するための設定を行うようにしてもよい。また、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、第2変動開始コマンドや可変表示結果通知コマンドや変動パターン指定コマンドに加えて、第2保留記憶数通知コマンドや遊技状態指定コマンド等を送信するための設定を行うようにしてもよい。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である「2」に更新してから（ステップS273）、変動パターン設定処理を終了する。

10

【0205】

図19は、図13のステップS113にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図19に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部152等に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS291）。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、ステップS295の処理によりオン状態にセットされる。

【0206】

ステップS291にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップS291；NO）、CPU103は、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う（ステップS292）。続いて、CPU103は、図柄確定指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS293）。続いて、CPU103は、確定特別図柄の停止表示時間である特図確定表示時間を設定する（ステップS294）。具体的には、CPU103は、遊技制御タイマ設定部153に設けられている特図確定表示時間タイマの格納値である特図確定表示時間タイマ値のタイマ初期値として、所定の特図確定表示時間をセットすればよい。なお、本実施形態では、変動パターンに係する時間が特図変動時間であり、特図確定表示時間は変動パターンに係しない時間（例えば、一定時間）としているが、特図変動時間に加えて特図確定表示時間も変動パターンに係する時間としてもよい。例えば、特図変動時間と特図確定表示時間との合計時間が変動パターンに応じた時間とし、変動パターンに応じて特図変動時間タイマのタイマ初期値と特図確定表示時間タイマのタイマ初期値をセットしてもよい。

20

30

【0207】

ステップS294の処理に続いて、CPU103は、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップS295）、特別図柄停止処理を終了する。

【0208】

ステップS291にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップS291；YES）、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS296）。ステップS296の処理では、例えば、ステップS294にてタイマ初期値がセットされた特図変動時間タイマがタイムアウトしたか否か（特図変動時間タイマ値が0となったか否か）を判定すればよい。ステップS296にて特図確定表示時間が経過していなければ（ステップS296；NO）、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

40

【0209】

ステップS296にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップS296；YES）、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップS297）、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（S298）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップS298；YES）、大当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップS299）。具体的には、遊技制御タイマ設定部153に設けられている大当り開始時演出待ち時間タイマの格納値である大当り開始時演出待ち時間タイマ値のタイマ初期値として、所定の大当り開始時演出待ち時間をセットすればよい。

50

【 0 2 1 0 】

ステップ S 2 9 9 の処理に続いて、CPU 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 3 0 0）。例えば、ステップ S 3 0 0 の処理では、大当り種別バッファ値に応じた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 ROM 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。

【 0 2 1 1 】

ステップ S 3 0 0 の処理に続いて、CPU 1 0 3 は、例えば遊技制御フラグ設定部 1 5 2 等に設けられた大当り開始時フラグをオン状態にセットする（ステップ S 3 0 2）。続いて、CPU 1 0 3 は、時短状態や確変状態を終了するための設定を行う（ステップ S 3 0 3）。ステップ S 3 0 3 の処理では、例えば、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた時短フラグや確変フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた時短回数カウンタをクリアして時短回数カウント値を「0」に初期化する処理等が実行されればよい。

10

【 0 2 1 2 】

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

20

【 0 2 1 3 】

ステップ S 3 0 3 の処理に続いて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 3 0 4）。これにより、パチンコ遊技機 1 における遊技状態の変化（遷移）を演出制御基板 1 2 の側に通知することができる。なお、本実施形態では遊技状態が変化した場合でも変化しなかった場合でも遊技状態指定コマンドを送信するようにしているが、遊技状態が変化した場合（例えば、時短状態や確変状態から通常状態に変化した場合等）に限って遊技状態指定コマンドを送信するようにしてもよい。なお、演出制御基板 1 2 の側では、主基板 1 1 から送信された遊技状態指定コマンドの内容から現在の遊技状態を特定（遊技状態が変化したことの特定も含む）するが、遊技状態指定コマンドに代えて当り開始指定コマンドを受信したことにより現在の遊技状態を特定してもよい。この場合には、ステップ S 3 0 4 の処理等により遊技状態指定コマンドが送信されなくてもよい。その後、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップ S 3 0 5）、特別図柄停止処理を終了する。

30

【 0 2 1 4 】

ステップ S 2 9 8 にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ S 2 9 8 ; NO）、時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップ S 3 0 6）。例えば、ステップ S 3 0 6 の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば 1 減算して更新する。更新後の時短回数カウント値が時短終了判定値（例えば「0」）と合致するか否かの判定を行う。更新後の時短回数カウント値が時短終了判定値と合致しない場合には時短状態を終了させないと判定し、合致した場合には時短状態を終了させると判定してもよい。なお、時短状態を終了させると判定した場合には、時短フラグをクリアしてオフ状態とし、時短状態（時短制御、高開放制御）を終了させる。

40

【 0 2 1 5 】

ステップ S 3 0 6 の処理に続いて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態

50

指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップS307）。これにより、パチンコ遊技機1における遊技状態の変化（遷移）を演出制御基板12の側に通知することができる。なお、本実施形態では遊技状態が変化した場合でも変化しなかった場合でも遊技状態指定コマンドを送信するようにしているが、遊技状態が変化した場合（例えば、時短状態から通常状態に変化した場合等）に限って遊技状態指定コマンドを送信するようにしてもよい。なお、演出制御基板12の側では、主基板11から送信された遊技状態指定コマンドの内容から現在の遊技状態を特定（遊技状態が変化したことの特定も含む）するが、これに代えて主基板11の側とは独立して演出制御基板12の側で可変表示の実行回数をカウントすること等により現在の遊技状態を特定できるようにしてもよい。この場合には、ステップS307の処理等により遊技状態指定コマンドが送信されなくてもよい。その後、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS308）、特別図柄停止処理を終了する。

10

【0216】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

【0217】

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

20

30

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

40

【0219】

図20（B）は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれる各種の制御

50

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

10

【0220】

図 20 (B) に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中における一部の期間に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中以外の所定期間に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

【0221】

演出制御用 CPU 120 は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するとき等に、変動パターン指定コマンドに示された変動パターン等に基づいて演出制御パターンをセットする。また、演出制御用 CPU 120 は、例えば予告演出又は大当たり中演出といった所定演出の実行を開始するとき等に、対応する演出制御パターンをセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、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毎に、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用 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 の内容に従って、演出装置の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ # 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 ~ 演出制御プロセスタイマ判定値 # n と対応付けられた表示制御データ # 1 ~ 表示制御データ # n、音声制御データ # 1 ~ 音声制御データ # n、ランプ制御データ # 1 ~ ランプ制御データ # n、操作検出制御データ # 1 ~ 操作検出制御データ # n は、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ # 1 ~ 演出制御実行データ # n を構成する。

20

30

【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 や音声制御基板 13 等に対して出力される。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等により展開させる。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 等では、例えば音声合成用 IC がその指令に示される音声データを音声データ ROM から読み出して音声 RAM 等に一時記憶させること等により展開させる。

40

【0223】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 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 21 (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 21 (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。

50

【 0 2 2 4 】

演出制御フラグ設定部 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態等といった演出動作状態や主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【 0 2 2 5 】

演出制御タイマ設定部 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作等といった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

10

【 0 2 2 6 】

演出制御カウンタ設定部 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【 0 2 2 7 】

演出制御バッファ設定部 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

20

【 0 2 2 8 】

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

【 0 2 2 9 】

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

30

【 0 2 3 0 】

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

40

【 0 2 3 1 】

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

50

【 0 2 3 2 】

演出制御用CPU120は、始動入賞時に受信したコマンドを、その受信順序に従って第1始動入賞時コマンドバッファ194A又は第2始動入賞時コマンドバッファ194Bの空き領域に格納していく。例えば、演出制御用CPU120は、第1始動入賞の発生に対応して、第1始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドを受信したときには、第1始動入賞時コマンドバッファ194Aのバッファ番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドの順番で格納していく。また、演出制御用CPU120は、第2始動入賞の発生に対応して、第2始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2保留記憶数通知コマンドを受信したときには、第2始動入賞時コマンドバッファ194Bのバッファ番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2保留記憶数通知コマンドの順番で格納していく。

10

【 0 2 3 3 】

第1始動入賞時コマンドバッファ194Aや第2始動入賞時コマンドバッファ194Bに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始する毎に、1つ目の格納領域に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。例えば図21(B)に示す格納状態において第1特図を用いた特図ゲームの開始に対応して新たな飾り図柄の可変表示が開始された場合には、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域に格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされると共に、バッファ番号「3」や「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」や「3」のそれぞれに対応した領域にシフトされる。

20

【 0 2 3 4 】

また、本実施形態では、図21(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、第1始動入賞時コマンドバッファ194Aを構成する夫々のデータについて、演出制御用CPU120などによって決定された夫々の演出内容が、バッファ番号「1」～「4」に対応付けて記憶される。第1始動入賞時コマンドバッファ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、第1始動入賞時コマンドバッファ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。

30

【 0 2 3 5 】

また、本実施形態では、図21(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、第2始動入賞時コマンドバッファ194Bを構成する夫々のデータについて、演出制御用CPU120などによって決定された夫々の演出内容が、バッファ番号「1」～「4」に対応付けて記憶される。第2始動入賞時コマンドバッファ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、第2始動入賞時コマンドバッファ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

40

50

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】

図21(F)は、第1先読予告バッファ194C、第2先読予告バッファ194Dの演出内容、及び演出内容に割り当てられた値を示す図である。本実施形態では、始動入賞記憶表示エリア5Hで保留表示の表示態様に係る演出が実行される。保留表示の表示態様として、「通常保留」、「コンテナ保留」、及び「色つき保留」が設けられている。「通常保留」は、白(本実施形態では白丸)で保留表示するもので、値として「0」が割り当てられている。「コンテナ保留」は、立方体形状をしたコンテナで保留表示するもので、値として「1」が割り当てられている。「色つき保留」は、青、または赤(本実施形態では黒丸)で保留表示するもので、値として「2」が割り当てられている。

10

【0237】

なお、通常保留は必ずしも白に限らず、色つき保留も青または赤に限るものではない。また、通常保留、色つき保留のいずれも、所定のキャラクタなどの画像で表示するようにしてもよい。さらに、本実施形態では、可変表示に対応した画像としてコンテナを用いているが、コンテナは、あくまでも物を出現させるために便宜的に用いられたものにすぎないため、必ずしもコンテナで表示する必要はなく、例えば宝石箱などのように、物を出現可能なものであればよい。さらに、コンテナに代えて、通常保留の画像に「?」など他の画像を付加することで、通常保留の画像との違いが遊技者に認識可能な画像を用いるようにしてもよい。

20

【0238】

演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図22のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図22に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTCのレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS72)。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、所定時間が経過する毎にオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS72;NO)、ステップS72の処理を繰り返し実行して待機する。

30

【0239】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過する毎に発生するタイマ割込みとは別に、主基板11から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば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バイト目と2バイト目を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用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。

40

【0240】

ステップS72にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS72;YES)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にすると共に(ステップS73)、コマ

50

ンド解析処理を実行する（ステップS 7 4）。ステップS 7 4にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板1 1の遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0から送信されて演出制御コマンド受信バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御等が行われる。

【0 2 4 1】

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

10

【0 2 4 2】

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

【0 2 4 3】

図2 3は、コマンド解析処理（ステップS 7 4）の一例を示すフローチャートである。図2 3に示したコマンド解析処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、まず、演出制御コマンド受信バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板1 5を介して伝送された主基板1 1からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップS 5 0 1）。受信コマンドがないと判定した場合には（ステップS 5 0 1；NO）、演出制御用CPU 1 2 0は、コマンド解析処理を終了する。

20

【0 2 4 4】

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

【0 2 4 5】

ステップS 5 0 2にて第1始動口入賞指定コマンドであると判定した場合には（ステップS 5 0 2；YES）、演出制御用CPU 1 2 0は、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップS 5 0 3）。例えば、演出制御用CPU 1 2 0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1 9 2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。

30

【0 2 4 6】

ステップS 5 0 2にて第1始動口入賞指定コマンドではないと判定した場合には（ステップS 5 0 2；NO）、演出制御用CPU 1 2 0は、当該受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS 5 0 4）。ステップS 5 0 4にて第2始動口入賞指定コマンドであると判定した場合には（ステップS 5 0 4；YES）、演出制御用CPU 1 2 0は、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップS 5 0 5）。例えば、演出制御用CPU 1 2 0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。

40

【0 2 4 7】

ステップS 5 0 4にて第2始動口入賞指定コマンドではないと判定した場合には（ステップS 5 0 4；NO）、演出制御用CPU 1 2 0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S 5 0 6）。ステップS 5 0 6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S 5 0 6；NO）、演出制御用CPU 1 2 0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S 5 0 7）。ステップS 5 0 7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S 5 0 7；NO）、演出制御用CPU 1 2 0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S 5 0 8）。ステップS 5 0 8にて第1保留

50

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 S 5 0 8 ; Y E S ）、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 S 5 0 9 ）。

【 0 2 4 8 】

ステップ S 5 0 8 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 S 5 0 8 ; N O ）、演出制御用 C P U 1 2 0 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 S 5 1 0 ）。ステップ S 5 1 0 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 S 5 1 0 ; Y E S ）、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 S 5 1 1 ）。

10

【 0 2 4 9 】

ステップ S 5 0 6 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 S 5 0 6 （ Y E S ））、ステップ S 5 0 7 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 S 5 0 7 （ Y E S ））、ステップ S 5 0 3、ステップ S 5 0 5、ステップ S 5 0 9、ステップ S 5 1 1 の処理の何れかを実行した後は、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 9 4 A 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 1 9 4 B における空き領域に格納する（ステップ S 5 1 2 ）。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであった場合や、当該受信コマンドの直前の始動口入賞指定コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであった場合（第 1 始動口入賞指定コマンドを受信した後に第 2 始動口入賞指定コマンドを受信していない場合）には、当該受信コマンドを第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A における空き領域に格納し、当該受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドであった場合や、当該受信コマンドの直前の始動口入賞指定コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドであった場合（第 2 始動口入賞指定コマンドを受信した後に第 1 始動口入賞指定コマンドを受信していない場合）には、当該受信コマンドを第 2 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 B における空き領域に格納する。ステップ S 5 1 2 の処理に続いて、ステップ S 5 0 1 の処理に戻る。

20

【 0 2 5 0 】

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

30

【 0 2 5 1 】

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

【 0 2 5 2 】

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

40

【 0 2 5 3 】

50

ステップS 1 7 0の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”のときに実行される。例えば、可変表示開始待ち処理においては、所定の演出制御コマンド（例えば、第1変動開始コマンド（又は第2変動開始コマンド）、可変表示結果通知コマンド（具体的には、可変表示結果が「ハズレ」となる旨を通知する第1可変表示結果通知コマンド、可変表示結果が第1大当り（16R通常大当り）となる旨を通知する第2可変表示結果通知コマンド、可変表示結果が第2大当り（16R確変大当り）となる旨を通知する第3可変表示結果通知コマンド等）、変動パターン指定コマンド等）を受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理が行われる。上述の処理を行った後に、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新される。

【0254】

10

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

【0255】

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

20

【0256】

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

【0257】

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

30

【0258】

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

【0259】

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

40

【0260】

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

【0261】

図25は、図24のステップS 1 5 0にて実行される入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。図25に示す入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU12

50

0 は、まず、第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 4 A 及び第 2 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 4 B の記憶内容をチェックし (ステップ S 9 0 1)、新たな受信コマンド (始動入賞時コマンド) が始動入賞時コマンドバッファに新たに格納されているか否かを判定する (ステップ S 9 0 2)。

【0262】

新たな受信コマンドがない場合 (ステップ S 9 0 2 ; NO)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、入賞時演出決定処理を終了する。一方、新たな受信コマンドがある場合 (ステップ S 9 0 2 ; YES)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、コンテナ保留実行中か否かチェックする (ステップ S 9 0 3)。コンテナ保留実行中とは、始動入賞記憶表示エリア 5 H において、コンテナ保留を現に表示していることを示し、これは第 1 先読予告バッファ 1 9 4 C または第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D を確認することで判定できる。コンテナ保留実行中の場合 (ステップ S 9 0 3 ; YES)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常保留で保留表示を実行し (ステップ S 9 0 9)、入賞時演出決定処理を終了する。

10

【0263】

このように、コンテナ保留実行中の場合は、通常保留のみで保留表示を実行するので、本実施形態においてコンテナ保留は始動入賞記憶表示エリア 5 H において 2 つ以上表示されない。

【0264】

コンテナ保留を 1 つだけしか表示しないように制御することにより、コンテナ保留の価値を高めることができるので、コンテナ保留による興趣を向上させることができる。なお、複数または全ての保留表示をコンテナ保留で表示するようにしてもよい。複数または全ての保留表示がコンテナ保留の場合には、複数または全ての保留で何らかの演出が実行される可能性があり、変動開始前から期待感を高めることができるため、コンテナ保留による興趣を向上させることができる。

20

【0265】

一方、コンテナ保留実行中ではない場合 (ステップ S 9 0 3 ; NO)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留態様判定を実行する (ステップ S 9 0 4)。この保留態様判定とは、通常保留、コンテナ保留、及び色つき保留のいずれで保留表示を実行するか否かを判定するものである。この保留態様判定では、乱数回路 1 2 4 などによって更新される乱数値として演出を判定するための乱数値 MR 6 が用いられる。

30

【0266】

図 2 6 は、乱数値 MR 6 を示す図である。図 2 6 に示されるように、乱数値 MR 6 は「0」～「99」の範囲の値を取る乱数である。演出制御用 CPU 1 2 0 は、この乱数値 MR 6 で乱数値を取得し、保留態様判定テーブルを参照して、保留態様を判定する。図 2 7 は、保留態様判定テーブルの構成例を示す図である。この保留態様判定テーブルは、ROM 1 2 1 に予め記憶されている。

【0267】

保留態様判定テーブルでは、通常保留、色つき保留 (青、赤)、及びコンテナ保留に、乱数値 MR 6 と比較される判定値 (図 2 7 では、判定値の数が記載されている) が、主基板 1 1 から伝送された変動パターン種別コマンドにより指定された変動パターン種別に

40

【0268】

図 2 7 に示した保留態様判定テーブルの構成例では、まず非リーチハズレとなる変動パターン種別 (CA 1 - 1、CA 1 - 2、CA 1 - 3、CA 1 - 4、CA 1 - 5、CA 1 - 6) では、コンテナ保留は 0 % の割合で選択される。すなわち、コンテナ保留が選択されることはない。従って、コンテナ保留が表示された場合には、少なくともリーチが発生するようになっている。このようにすることで、コンテナ保留の価値を高めることができるので、コンテナ保留による興趣を向上させることができる。

【0269】

次に、各々の変動パターン種別での選択割合について説明する。まず、変動パターン種

50

別がC A 1 - 1 (非リーチ (ハズレ)) である場合、90%の割合で通常保留が選択され、6%の割合で色つき保留 (青) が選択され、3%の割合で色つき保留 (赤) が選択され、0%の割合でコンテナ保留が選択される。

【0270】

変動パターン種別がC A 1 - 2 (非リーチ (ハズレ)) である場合、90%の割合で通常保留が選択され、8%の割合で色つき保留 (青) が選択され、2%の割合で色つき保留 (赤) が選択され、0%の割合でコンテナ保留が選択される。

【0271】

変動パターン種別がC A 1 - 3 (非リーチ (ハズレ)) である場合、90%の割合で通常保留が選択され、9%の割合で色つき保留 (青) が選択され、1%の割合で色つき保留 (赤) が選択され、0%の割合でコンテナ保留が選択される。

10

【0272】

変動パターン種別がC A 1 - 4 (非リーチ (ハズレ)) である場合、90%の割合で通常保留が選択され、6%の割合で色つき保留 (青) が選択され、3%の割合で色つき保留 (赤) が選択され、0%の割合でコンテナ保留が選択される。

【0273】

変動パターン種別がC A 1 - 5 (非リーチ (ハズレ)) である場合、90%の割合で通常保留が選択され、9%の割合で色つき保留 (青) が選択され、1%の割合で色つき保留 (赤) が選択され、0%の割合でコンテナ保留が選択される。

【0274】

20

変動パターン種別がC A 1 - 6 (非リーチ (ハズレ)) である場合、70%の割合で通常保留が選択され、25%の割合で色つき保留 (青) が選択され、5%の割合で色つき保留 (赤) が選択され、0%の割合でコンテナ保留が選択される。この変動パターン種別がC A 1 - 6 の場合には、滑りと擬似連演出が実行されるため、他の非リーチ (ハズレ) となる変動パターン種別と比較して、若干期待を持たせるようになっている。

【0275】

以上が非リーチの場合の変動パターン種別での選択割合である。次は、リーチ (ハズレ) となる変動パターン種別での選択割合について説明するが、いずれの場合も非リーチの場合の変動パターン種別と比較して、期待を持たせるようになっている。

【0276】

30

まず変動パターン種別がC A 2 - 1 (リーチ (ハズレ)) である場合、50%の割合で通常保留が選択され、30%の割合で色つき保留 (青) が選択され、5%の割合で色つき保留 (赤) が選択され、15%の割合でコンテナ保留が選択される。

【0277】

変動パターン種別がC A 2 - 2 (リーチ (ハズレ)) である場合、50%の割合で通常保留が選択され、25%の割合で色つき保留 (青) が選択され、5%の割合で色つき保留 (赤) が選択され、20%の割合でコンテナ保留が選択される。

【0278】

変動パターン種別がC A 2 - 3 (リーチ (ハズレ)) である場合、40%の割合で通常保留が選択され、20%の割合で色つき保留 (青) が選択され、10%の割合で色つき保留 (赤) が選択され、30%の割合でコンテナ保留が選択される。

40

【0279】

以上がリーチ (ハズレ) の場合の変動パターン種別での選択割合である。次は、大当たりとなる変動パターン種別での選択割合について説明するが、いずれの場合もハズレの場合の変動パターン種別と比較して、大幅に期待を持たせるようになっている。

【0280】

まず変動パターン種別がC A 3 - 1 (非確変 / 確変 (大当たり)) である場合、5%の割合で通常保留が選択され、10%の割合で色つき保留 (青) が選択され、45%の割合で色つき保留 (赤) が選択され、40%の割合でコンテナ保留が選択される。

【0281】

50

変動パターン種別がC A 3 - 2 (非確変 / 確変 (大当たり)) である場合、3 % の割合で通常保留が選択され、7 % の割合で色つき保留 (青) が選択され、4 5 % の割合で色つき保留 (赤) が選択され、4 5 % の割合でコンテナ保留が選択される。

【 0 2 8 2 】

変動パターン種別がC A 3 - 3 (非確変 / 確変 (大当たり)) である場合、3 % の割合で通常保留が選択され、7 % の割合で色つき保留 (青) が選択され、4 0 % の割合で色つき保留 (赤) が選択され、5 0 % の割合でコンテナ保留が選択される。

【 0 2 8 3 】

このように、変動パターン種別が非確変 / 確変 (大当たり) である場合、色つき保留 (赤) またはコンテナ保留が選択され割合は、8 5 % 以上となっている。また、C A 3 - 1、C A 3 - 2、C A 3 - 3 の順に色つき保留 (赤) が選択される割合は横ばいまたは減少し、コンテナ保留が選択される割合は増加するが、逆に色つき保留 (赤) が選択される割合が増加するようにテーブルの内容を調整してもよい。また、色つき保留で表示される色は、青または赤となっているが、黄、緑、ゴールド、虹色など他の色を用いてもよい。

【 0 2 8 4 】

図 2 5 の説明に戻り、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 9 0 4 での保留態様判定結果がコンテナ保留となったか否か判定する (ステップ S 9 0 5)。保留態様判定結果がコンテナ保留となった場合 (ステップ S 9 0 5 ; Y E S)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コンテナ保留で保留表示し (ステップ S 9 0 6)、第 1 先読予告パッファ 1 9 4 C または第 2 先読予告パッファ 1 9 4 D において当該保留に対応する演出内容に「 1 」をセットして (ステップ S 9 0 7)、入賞時演出決定処理を終了する。

【 0 2 8 5 】

図 2 8 は、コンテナ保留での保留表示の一例を示す図である。まず、図 2 8 (A) に示されるように、コンテナ保留 C H が表示されており、その後、コンテナ保留 C H に対応した可変表示が開始されるときに、図 2 8 (B) に示されるように、表示領域 5 A にアクティブ画像 5 B としてコンテナ C A が表示される。このときさらに、図 2 8 (C) に示されるように、コンテナ C A のふたが開く演出が実行される。ふたが開くと、コンテナ C A からアイコンが出現するが、アイコンなどについては後述する。

【 0 2 8 6 】

図 2 5 の説明に戻り、保留態様判定結果がコンテナ保留となっていない場合 (ステップ S 9 0 5 ; N O)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 9 0 4 での保留態様判定結果が色つき保留となったか否か判定する (ステップ S 9 0 8)。保留態様判定結果が色つき保留となった場合 (ステップ S 9 0 8 ; Y E S)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、色つき保留で保留表示し (ステップ S 9 0 9)、第 1 先読予告パッファ 1 9 4 C または第 2 先読予告パッファ 1 9 4 D において当該保留に対応する演出内容に「 2 」をセットして (ステップ S 9 1 0)、入賞時演出決定処理を終了する。

【 0 2 8 7 】

保留態様判定結果が色つき保留となっていない場合 (ステップ S 9 0 8 ; N O)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常保留で保留表示し (ステップ S 9 1 1)、第 1 先読予告パッファ 1 9 4 C または第 2 先読予告パッファ 1 9 4 D において当該保留に対応する演出内容に「 0 」をセットして (ステップ S 9 1 2)、入賞時演出決定処理を終了する。以上説明した入賞時演出決定処理において、コンテナ保留を実行するか否かを保留態様判定テーブルを用いて判定しているが、これに限らず、コンテナ保留を実行するか否かを全くのランダムに判定するようにしてもよい。コンテナ保留の場合には、何らかの演出が実行される可能性があるため、コンテナ保留による興趣を向上させることができる。

【 0 2 8 8 】

図 2 9 は、図 2 4 のステップ S 1 7 1 にて実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図 2 9 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理にて受信した可変表示結果通知コマンドにおける E X T 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

10

20

30

40

50

する（ステップS 7 0 1）。例えば、演出制御用CPU 1 2 0は、ステップS 1 7 0の可変表示開始待ち処理において受信した可変表示結果通知コマンドに基づいて「ハズレ」であるか否かを判定してもよい。具体的には、演出制御用CPU 1 2 0は、ステップS 1 7 0の可変表示開始待ち処理において受信した可変表示結果通知コマンドが、可変表示結果が「ハズレ」となる旨を通知する第1可変表示結果通知コマンドであった場合には「ハズレ」と判定する。つまり、演出制御用CPU 1 2 0は、可変表示開始待ち処理（ステップS 1 7 0）において第1可変表示結果通知コマンドを受信した場合には「ハズレ」と判定する。一方、演出制御用CPU 1 2 0は、ステップS 1 7 0の可変表示開始待ち処理において受信した可変表示結果通知コマンドが、可変表示結果が第1大当り（1 6 R通常大当り）となる旨を通知する第2可変表示結果通知コマンドか、可変表示結果が第2大当り（1 6 R確変大当り）となる旨を通知する第3可変表示結果通知コマンドであった場合には「ハズレ」でないと判定する。つまり、演出制御用CPU 1 2 0は、可変表示開始待ち処理（ステップS 1 7 0）において第2可変表示結果通知コマンドか第3可変表示結果通知コマンドを受信した場合には「ハズレ」でないと判定する。

10

【0 2 8 9】

「ハズレ」の場合（ステップS 7 0 1；YES）、演出制御用CPU 1 2 0は、例えば主基板1 1から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ること等により、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS 7 0 2）。

【0 2 9 0】

20

ステップS 7 0 2にて非リーチ変動パターンであると判定された場合（ステップS 7 0 2；YES）、演出制御用CPU 1 2 0は、非リーチ組み合わせを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組み合わせを決定し（ステップS 7 0 3）、ステップS 7 0 6に進む。

一例として、ステップS 7 0 3の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部1 9 3に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1等に予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア5 Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部1 9 3に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1等に予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア5 Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定等により、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部1 9 3に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1等に予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5 Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップS 7 0 3の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組み合わせの確定図柄を決定すればよい。

30

40

【0 2 9 1】

ステップS 7 0 2にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合（ステップS 7 0 2；NO）、演出制御用CPU 1 2 0は、リーチ組み合わせを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組み合わせを決定し（ステップS 7 0 4）、ステップS 7 0 6に進む。一例として、ステップS 7 0 6の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部1 9 3に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1等に予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄

50

を決定する。更に、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 等に予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組み合わせとなってしまふ場合には、任意の値を中確定飾り図柄の図柄番号に加算又は減算すること等により、確定飾り図柄が大当たり組み合わせとはならずリーチ組み合わせとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

10

【0292】

ステップ S701 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定された場合（ステップ S521；NO）、演出制御用 CPU 120 は、大当たり組み合わせを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組み合わせを決定し（ステップ S705）、ステップ S706 に進む。一例として、ステップ S706 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 193 のランダムカウンタ等により更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いて ROM 121 等に予め記憶された所定の大当たり確定図柄決定テーブルを参照すること等により、画像表示装置 5 の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当たり種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当たり中における昇格演出の有無等に応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

20

【0293】

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

【0294】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、第 1 演出または第 2 演出を設定するコンテナ演出設定処理を実行する（ステップ S706）。そして、演出制御用 CPU 120 は、演出制御パターン設定処理を実行する（ステップ S707）。なお、コンテナ演出の他に、種々の予告演出を行う場合には、このステップ S707 にて、当該予告演出に対応する演出制御パターンを決定する。ステップ S707 の演出制御パターン設定処理には、変動パターンに基づいて演出制御パターンを設定する処理、即ち、主基板 11 から伝送された変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンに対応する、演出制御パターンを使用パターンとしてセットする処理などが含まれる。ステップ S707 の処理に続いて、演出制御用 CPU 120 は、保留消化処理を実行する（ステップ S708）。続いて、演出制御用 CPU 120 は、演出制御タイマ設定部 192 に設けられた飾り図柄変動時間タイマの格納値である飾り図柄変動時間タイマ値の初期値として、上記変動パターンに応じた飾り図柄変動時間タイマ値をセットし（ステップ S709）、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S172）に対応する“2”に更新し（ステップ S710）、可変表示開始設定処理を終了する。

30

40

【0295】

図 30 は、図 29 のステップ S706 にて実行されるコンテナ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 120 は、変動を開始する保留がコンテナ保留か否かが判定する（ステップ S521）。ここでは、図 21（D）に示した第 1 先読予告バッファ 194C 及び図 21（E）に示した第 2 先読予告バッファ 194D のうち、変動を開始する保留表示に対応する演出内容が「1」であるか否かで判定することができる。

50

【0296】

次いで、演出制御用CPU120は、変動を開始する保留の変動パターン種別がスーパーリーチを示しているか否か判定する(ステップS522)。変動パターン種別がスーパーリーチを示している場合(ステップS522; YES)、演出制御用CPU120は、可変表示に対応した画像を共通態様により表示した後に、期待度に応じて、第1可変表示に対する第1演出の演出内容を判定する(ステップS523)。この第1演出の詳細については後述する。演出制御用CPU120は、ステップS523で判定された第1演出の演出内容を設定し(ステップS524)、コンテナ演出設定処理を終了する。

【0297】

ステップS522に戻り、変動パターン種別がスーパーリーチを示していない場合(ステップS522; NO)、演出制御用CPU120は、保留内でスーパーリーチかつ通常保留を検索する(ステップS525)。ここでは、演出制御用CPU120は、図21(B)に示した第1始動入賞時コマンドバッファ194A、及び図21(C)に示した第2始動入賞時コマンドバッファ194Bにおいて変動パターン種別にスーパーリーチを示す保留を検索し、さらに図21(D)に示した第1先読予告バッファ194C、及び図21(E)に示した第2先読予告バッファ194Dで演出内容が通常保留となっている保留を検索する。

10

【0298】

次いで、演出制御用CPU120は、保留内でスーパーリーチかつ通常保留があったか否か判定する(ステップS526)。保留内でスーパーリーチかつ通常保留がなかった場合(ステップS526; NO)、演出制御用CPU120は、上述したステップS523に進む。

20

【0299】

一方、保留内でスーパーリーチかつ通常保留があった場合(ステップS526; YES)、演出制御用CPU120は、期待度に応じて、第2可変表示に対する第2演出の演出内容を判定する(ステップS527)。この第2演出の詳細については後述する。演出制御用CPU120は、ステップS527で判定された第2演出の演出内容を設定し(ステップS528)、第1先読予告バッファ194Cまたは第2先読予告バッファ194Dにおいて第2演出の対象となる保留に対応する演出内容に「2」をセットして(ステップS529)、コンテナ演出設定処理を終了する。

30

【0300】

以上説明したように、コンテナ演出設定処理では、当該変動でスーパーリーチとなる場合、または当該変動と他の通常保留でスーパーリーチとならない場合に、当該変動による変動表示である第1可変表示に対する第1演出を設定する。また、当該変動でスーパーリーチとならないが、他の通常保留ではスーパーリーチとなる場合には、スーパーリーチとなる通常保留による可変表示である第2可変表示に対する第2演出を設定する。このように、より期待度が持てる当該変動または通常保留に対して演出を行うので、演出の効果を高めることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0301】

図31は、第1演出及び第2演出の概要を示す図である。上述したように、コンテナ保留CHに対応した可変表示が開始されるときに、表示領域5Aにアクティブ画像5BとしてコンテナCAが表示され、コンテナCAのふたが開く演出が実行される。このように、第1演出及び第2演出のいずれも、まずはコンテナという共通態様で表示される。

40

【0302】

第1演出と第2演出では、コンテナCAから出現するアイコンが異なっている。第1演出では、「リーチ」などを表示するテキストアイコンTが出現する。一方、第2演出では、戦闘機アイコンFA、FBのうち、いずれか一方の戦闘機アイコンが出現する。このように、本実施形態では、コンテナCAから、テキストアイコンか戦闘機アイコンが出現するが、何も出現しない演出(ガセ演出)を実行するようにしてもよい。以下、コンテナCAから出現したアイコンによる演出について、第1演出、第2演出の順に説明する。

50

【0303】

図32は、第1演出の一例を示す図である。本実施形態での第1演出は、マトリョーシカ演出とも呼ばれる。マトリョーシカ演出とは、マトリョーシカ人形のように、人形から人形が出現するように、アイコンからアイコンが出現する演出である。具体的には、図32(A)において、まず「リーチ」と表示されたテキストアイコンT1がコンテナCAから出現する。次いで、図32(B)において、コンテナCAが消え去り、テキストアイコンT1のみが表示される。そして、図32(C)において、テキストアイコンT1から、「激熱」と表示されたテキストアイコンT2が出現する。次いで、図32(D)において、テキストアイコンT1が消え去り、テキストアイコンT2のみが表示される。

【0304】

このように、本実施形態での第1演出は、コンテナCAからテキストアイコンが出現し、そのテキストアイコンからさらにテキストアイコンが出現する、といった演出となっている。図32の例では、「リーチ」と「激熱」の2段階での演出となっているが、1段階または3段階で演出するパターンもある。

【0305】

図33は、第1演出テーブルの構成例を示す図である。この第1演出テーブルは、ROM121に予め記憶されている。演出制御用CPU120は、上述した図30のステップS523において、乱数値MR6で乱数値を取得し、第1演出テーブルを参照して、第1演出内容を判定する。

【0306】

図33に示されるように、第1演出テーブルには、図33(A)に示される当該変動によりハズレとなる場合に参照されるテーブルと、図33(B)に示される当該変動により大当たりとなる場合の2種類のテーブルが用意されている。当該変動によりハズレとなるか大当たりとなるかについては、第1始動入賞時コマンドバッファ194A、または第2始動入賞時コマンドバッファ194Bに格納された変動カテゴリで確認できる。

【0307】

まず、図33(A)(B)で共通する各パターンについて説明する。パターン1～3は、1段階演出であり、パターン4～6は、2段階演出であり、パターン7は3段階演出である。

【0308】

パターン1では、コンテナCAから「リーチ」と表示されたテキストアイコンが出現する。パターン2では、コンテナCAから「チャンス」と表示されたテキストアイコンが出現する。パターン3では、コンテナCAから「激熱」と表示されたテキストアイコンが出現する。

【0309】

パターン4では、コンテナCAから「リーチ」と表示されたテキストアイコンが出現し、さらにこのテキストアイコンから「チャンス」と表示されたテキストアイコンが出現する。パターン5では、コンテナCAから「リーチ」と表示されたテキストアイコンが出現し、さらにこのテキストアイコンから「激熱」と表示されたテキストアイコンが出現する。パターン6では、コンテナCAから「チャンス」と表示されたテキストアイコンが出現し、さらにこのテキストアイコンから「激熱」と表示されたテキストアイコンが出現する。そして、パターン7では、コンテナCAから「リーチ」と表示されたテキストアイコンが出現し、さらにこのテキストアイコンから「チャンス」と表示されたテキストアイコンが出現し、さらにこのテキストアイコンから「激熱」と表示されたテキストアイコンが出現する。

【0310】

このように、本実施形態では、1～3段階での演出が実行されるが、4段階以上の演出を実行するようにしてもよい。また、段階が進むにつれて、期待度をより煽るテキストが表示される。このように段階的に有利度を高めることにより、遊技者はテキストアイコンがさらに出現されるか否か、またテキストアイコンが出現した場合には、そのテキストの

10

20

30

40

50

内容への関心を高めることができるため、第1演出による興趣を向上させることができる。なお、本実施形態における有利度とは、大当たり期待度としているが、大当たり期待度は、例えば、 $(\text{大当たり時にその演出が実行される確率}) \times (\text{大当たりになる確率}) / \{ (\text{大当たり時にその演出が実行される確率}) \times (\text{大当たりになる確率}) + (\text{大当たり時以外にその演出が実行される確率}) \times (\text{大当たりにならない確率}) \}$ によって算出される(大当たり期待度が「1」になる場合には、可変表示結果は必ず「大当たり」になる)。

【0311】

なお、図33の例では、段階的に有利度を高めて煽っているが、これに限るものではない。具体的には、「激熱」「チャンス」というように有利度が低下するような演出であってもよいし、「激熱」「リーチ」「チャンス」というように、有利度の大きさに従った順番とは異なる順番で表示する演出であってもよい。

10

【0312】

さらに、図33の例では、「リーチ」「チャンス」「激熱」がテキスト例として挙げられているが、これに限らず、「?」「あつかも」「鉄板」などの他のテキストを用いるようにしてもよく、さらに「大当たり」などのテキストを用いることにより確定演出を実行するようにしてもよい。また、テキストやテキストの背景の色を期待度に応じて変化させるようにしてもよい。具体的には、期待度が高くなるにつれて、青、黄、緑、赤、ゴールド、虹色などの順に表示するようにしてもよい。

【0313】

次に第1演出テーブルにおける各パターンの選択割合について説明する。図33(A)の第1演出テーブルでは、40%の割合でパターン1が選択され、30%の割合でパターン2が選択され、2%の割合でパターン3が選択され、22%の割合でパターン4が選択され、3%の割合でパターン5が選択され、2%の割合でパターン6が選択され、1%の割合でパターン7が選択される。

20

【0314】

このように、ハズレの場合には、「激熱」の出現確率を大幅に低下させ、「激熱」の乱発による価値の低下を抑制することで、遊技者に単調な印象を与えることなく第1演出による興趣を向上させることができる。

【0315】

図33(B)の第1演出テーブルでは、2%の割合でパターン1が選択され、3%の割合でパターン2が選択され、15%の割合でパターン3が選択され、5%の割合でパターン4が選択され、20%の割合でパターン5が選択され、25%の割合でパターン6が選択され、30%の割合でパターン7が選択される。

30

【0316】

このように、大当たりの場合には、「激熱」の出現確率を大幅に上昇させ、遊技者に対する期待を煽ることで、遊技者に単調な印象を与えることなく第1演出による興趣を向上させることができる。以上説明したテキストアイコンによる演出の他に、擬似連を示唆する擬似連アイコンや、リーチの種別を示唆するリーチアイコンを用いた演出を実行するようにしてもよい。このように擬似連の示唆やリーチの示唆など多様な演出を行うことで、遊技者に単調な印象を与えることなく第1演出による興趣を向上させることができる。

40

【0317】

図34は、第2演出の一例を示す図である。本実施形態での第2演出は、戦闘機アイコンFAと戦闘機アイコンFBのいずれか一方が出現し、スーパーリーチとなる通常保留(図34では、「ターゲット保留TH」と表現する)を爆撃し、爆発したターゲット保留THが色つき保留に変化する演出であり、後述する第2演出テーブルに示されるように、戦闘機アイコンFBによる演出の方が期待度が大きい演出である。

【0318】

まず戦闘機アイコンFAによる演出について説明する。図34(A)において、戦闘機アイコンFAが出現する。次いで、図34(B)において、戦闘機アイコンFAが飛行を開始し、ターゲット保留THに対し、爆弾を投下する。そして、図34(C)において、

50

爆撃されたターゲット保留ＴＨが爆発する。そして、図３４（Ｄ）において、ターゲット保留ＴＨが色つき保留に変化する。

【０３１９】

次に戦闘機アイコンＦＢによる演出について説明する。図３４（Ｅ）において、戦闘機アイコンＦＢが出現する。次いで、図３４（Ｆ）において、戦闘機アイコンＦＢが飛行を開始し、ターゲット保留ＴＨに対し、ミサイル攻撃を行う。そして、図３４（Ｇ）において、爆撃されたターゲット保留ＴＨが爆発する。そして、図３４（Ｈ）において、ターゲット保留ＴＨが色つき保留に変化する。このように爆撃されたターゲット保留ＴＨに対応する第１先読予告バッファ１９４Ｃまたは第２先読予告バッファ１９４Ｄの演出内容に、上記ステップＳ５２９において「２」がセットされる。

10

【０３２０】

図３５は、第２演出テーブルの構成例を示す図である。この第２演出テーブルは、ＲＯＭ１２１に予め記憶されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、上述した図３０のステップＳ５２７において、乱数値ＭＲ６で乱数値を取得し、第２演出テーブルを参照して、第２演出内容を判定する。

【０３２１】

図３５に示されるように、第２演出テーブルには、図３５（Ａ）に示されるターゲット保留がハズレとなる場合に参照されるテーブルと、図３５（Ｂ）に示されるターゲット保留が大当たりとなる場合の２種類のテーブルが用意されている。当該変動によりハズレとなるか大当たりとなるかについては、第１始動入賞時コマンドバッファ１９４Ａ、または第２始動入賞時コマンドバッファ１９４Ｂに格納された変動カテゴリで確認できる。

20

【０３２２】

まず、図３５（Ａ）（Ｂ）で共通する各パターンについて説明する。パターン１は、戦闘機アイコンＦＡが出現し、爆撃後は色つき保留（青）となる演出である。パターン２は、戦闘機アイコンＦＡが出現し、爆撃後は色つき保留（赤）となる演出である。

【０３２３】

パターン３は、戦闘機アイコンＦＢが出現し、爆撃後は色つき保留（青）となる演出である。パターン４は、戦闘機アイコンＦＢが出現し、爆撃後は色つき保留（赤）となる演出である。

【０３２４】

30

次に第２演出テーブルにおける各パターンの選択割合について説明する。図３５（Ａ）の第２演出テーブルでは、５０％の割合でパターン１が選択され、１５％の割合でパターン２が選択され、３０％の割合でパターン３が選択され、５％の割合でパターン４が選択される。

【０３２５】

このように、ハズレの場合には、戦闘機ＦＢと「赤」の出現確率を低下させ、戦闘機ＦＢや「赤」の乱発による価値の低下を抑制することで、遊技者に単調な印象を与えることなく第２演出による興趣を向上させることができる。

【０３２６】

図３５（Ｂ）の第２演出テーブルでは、５％の割合でパターン１が選択され、２５％の割合でパターン２が選択され、２０％の割合でパターン３が選択され、５０％の割合でパターン４が選択される。

40

【０３２７】

このように、大当たりの場合には、戦闘機ＦＢまたは「赤」の出現確率を上昇させ、遊技者に対する期待を煽ることで、遊技者に単調な印象を与えることなく第２演出による興趣を向上させることができる。

【０３２８】

なお、戦闘機、爆弾、ミサイルの色を期待度に応じて変化させるようにしてもよい。具体的には、期待度が高くなるにつれて、青、黄、緑、赤、ゴールド、虹色などの順に表示するようにしてもよい。また、保留の色を変化させる場合であっても、段階的に変化させ

50

るようにしてもよい。具体的には、爆撃により赤に変化させる場合には、青、黄、緑、赤の順に段階的に表示させる。このように、段階的に表示する場合には、期待度を煽ることとなるため、遊技者に単調な印象を与えることなく第2演出による興趣を向上させることができる。

【0329】

なお、上述した戦闘機アイコンFA、FBによる爆撃において、スーパーリーチとなる通常保留が2つ以上ある場合には、最先の通常保留、すなわち入賞が早い方の通常保留に対して爆撃を行うが、スーパーリーチとなる2つ以上の通常保留に対して爆撃を行うようにしてもよい。また、本実施形態では戦闘機アイコンFA、FBによる爆撃は必ず成功するようになっているが、期待度が低い場合などは、爆撃が失敗する演出を実行するようにしてもよい。

10

【0330】

また、戦闘機アイコンFA、FBが、変動中の飾り図柄に対して攻撃を実行するようにしてもよい。変動中の飾り図柄に対して行われた攻撃により、例えば飾り図柄がいきなりリーチや大当り表示となるようにしてもよい。さらに、本実施形態では、表示領域5Aにアクティブ画像5BとしてコンテナCAが表示されて、ふたが開くことにより戦闘機アイコンFA、FBが出現するが、表示領域5Aに表示される前の状態（すなわち、保留表示の状態）で、戦闘機アイコンFA、FBが出現し、他の保留表示に対して攻撃を実行するようにしてもよい。また、上述した第2演出では、有利度の異なる演出として戦闘機アイコンFA、FBの2つの演出を説明したが、有利度の異なる3つ以上の演出を含むようにしてもよい。さらに、有利度に応じて、複数の戦闘機を出現させたり、大当り確定用の戦闘機を設けるようにしてもよい。

20

【0331】

図36は、図24のステップS172にて実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図36に示す可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄変動時間タイマ値を1減算する（ステップS710）。

【0332】

次いで、演出制御用CPU120は、飾り図柄変動時間タイマ値が第1演出開始時間となったか否か判定する（ステップS711）。これは、コンテナCAのふたを開けてテキストアイコンを表示するなど、上述した第1演出を開始する時間が到来したか否か判定する処理である。飾り図柄変動時間タイマ値が第1演出開始時間となった場合（ステップS711；YES）、演出制御用CPU120は、第1演出を開始して（ステップS716）、可変表示中演出処理を終了する。第1演出が開始されると、図30のステップS524で設定された内容に従った演出が実行される。

30

【0333】

一方、飾り図柄変動時間タイマ値が第1演出開始時間となっていない場合（ステップS711；NO）、演出制御用CPU120は、飾り図柄変動時間タイマ値が第2演出開始時間となったか否か判定する（ステップS712）。これは、コンテナCAのふたを開けて戦闘機アイコンを表示するなど、上述した第2演出を開始する時間が到来したか否か判定する処理である。

40

【0334】

飾り図柄変動時間タイマ値が第2演出開始時間となった場合（ステップS712；YES）、演出制御用CPU120は、第2演出を開始して（ステップS717）、可変表示中演出処理を終了する。第2演出が開始されると、図30のステップS528で設定された内容に従った演出が実行される。

【0335】

飾り図柄変動時間タイマ値が第2演出開始時間となっていない場合（ステップS712；NO）、ステップS713に進む。このステップS713において、上述した可変表示開始設定処理のステップS707で、コンテナ演出の他に、種々の予告演出を行うことが決定された場合には、飾り図柄変動時間タイマ値を参照し、実行タイミングにおいて予告

50

演出を開始する（ステップS713）。

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御用CPU120は、飾り図柄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S714）。即ち、飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしたか否か（飾り図柄変動時間が経過したか否か）を判定する。飾り図柄変動時間タイマ値が0になっていないときは（ステップS714；NO）、可変表示中演出処理を終了する。

飾り図柄変動時間タイマ値が0になったときは（ステップS714；YES）、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に対応する“3”に更新し（ステップS715）、可変表示中演出処理を終了する。

【0336】

以上説明した実施形態では、図25で説明した入賞時決定処理でコンテナ保留を実行するか否かを判定し、実行すると判定された場合には最初からコンテナ保留として保留表示される。このように、コンテナ保留は必ず入賞時に実行されるが、通常保留をコンテナ保留に変化させてもよい。

【0337】

図37は、既に表示されている通常保留をコンテナ保留に変化させる一例を示す図である。図37の例は、スーパーリーチ以上となる後続保留が発生したときにコンテナ保留に変化させる処理を示している。

【0338】

まず、図37（A）に示されるように、コンテナ保留ではない通常保留Hが表示されており、スーパーリーチ以上となる後続保留が発生していないものとする。その後、図37（B）に示されるように、スーパーリーチ以上となる後続保留SHが発生したとする。そして、図37（C）に示されるように、各保留表示がシフトしたタイミングで、コンテナCHが表示される。

【0339】

このように通常保留からコンテナ保留に変化させる理由は、第2演出が他の保留表示に対する演出であるためである。第2演出が他の保留表示に対する演出であるため、始動入賞時にコンテナ保留として表示すると、遊技者は第2演出がないものと認識して、このコンテナ保留自体の期待度が高いと判断する可能性があることから、後続保留が存在する状態となってからコンテナ保留に変化させることにより、第1演出だけではなく第2演出が発生する可能性が残されるので、遊技者に単調な印象を与えることなく興趣を向上させることができる。

【0340】

また、本実施形態では、コンテナの種類を1つとしているが、コンテナの種類を複数とし、変化の期待度などを異ならせるようにしてもよい。具体的には、例えば白コンテナと赤コンテナの2種類のコンテナを用意したとき、赤コンテナの方が、「第1演出に発展しやすい（当該変動に期待できる）」、「第1演出に発展した場合に、より期待できる発展が実行されやすい（「激熱」が出やすい）」、「第2演出に発展しやすい（通常保留表示が変化しやすい）」、「第2演出が実行された場合に、戦闘機FBが出やすい（攻撃された保留表示が赤の色つき保留に変化しやすい）」などとするようにしてもよい。

【0341】

以上説明した実施形態では、1つのコンテナ保留が表示されるようになっているが、以下の実施形態では、保留を全てコンテナ保留で表示するものとする。また、コンテナ保留は、保留表示の表示に伴う特定演出を実行し、所定の周期で動作表示する特定保留表示を表示可能なものとする。具体的には、特定演出はコンテナ保留を出現させる出現演出であり、所定の周期はコンテナ保留を1回転する周期であり、このような動作表示する特定保留表示を実行するものとする。以下の説明では、簡単のためにコンテナ保留に代えて、正三角形に外接する円を用いた特定保留表示とする。なお、コンテナ保留に代えて、もしくは加えて、赤や青の色つき保留や白の通常保留に対し、以下に説明する同期させる表示を行ってもよい。

10

20

30

40

50

図 3 8 は、特定保留表示の動作表示を同期させる一例を示す図である。まず、図 3 8 (A) に示されるように、特定保留表示 I H は、画像表示装置 5 の表示エリア 5 H において、1 秒間の周期で反時計回りに 1 回転する態様で動作表示される。このように、特定保留表示 I H を 2 つ表示しているときに、図 3 8 (B) に示されるように、新たに始動入賞が発生したものとする。この場合、図 3 8 (B) に示すタイミングでは、表示中の 2 つの特定保留表示 I H の動作位置が所定の基準動作位置となっていない（本例では、特定保留表示中の三角表示の三角形の 1 頂点が上方向を向いている状態でない）ので、出現演出を直ちには開始せず、出現演出の開始を待機する。

【 0 3 4 2 】

次いで、図 3 8 (C) に示すように、表示中の特定保留表示 I H の動作位置が所定の基準動作位置となる（本例では、特定保留表示中の三角表示の三角形の 1 頂点が上方向を向いている状態となる）と、新たな保留表示 N H の動作表示を伴う出現演出の実行を開始し、既に実行中の特定保留表示 I H の動作表示に同期して保留表示 N H を動作表示させながら、濃度が薄い状態から徐々に濃度が濃い状態に変化するような態様で出現演出を実行する。

10

【 0 3 4 3 】

そして、出現演出の演出期間を終了し、保留表示 N H が最大の濃度で表示されている状態となると、図 3 8 (D) に示されるように、出現演出を実行していた位置で保留表示 N H は特定保留表示としての表示を開始する。

【 0 3 4 4 】

20

図 3 8 に示されるような態様の表示が行われることによって、既に実行中の特定保留表示 I H の動作表示に同期して新たな保留表示 N H を動作表示させながら、濃度が薄い状態から徐々に濃度が濃い状態に変化するような態様で特定保留表示が表示されていくような演出が実行され、出現演出の実行中から、表示中の特定保留表示 I H の動作表示に同期して新たな特定保留表示の動作表示が開始されるような演出が実行される。

【 0 3 4 5 】

上述した図 3 8 の例は、新たな特定保留表示を表示させるとき、特定演出の実行中から、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させるものである。次に説明する例は、新たな特定保留表示を表示させるとき、特定演出の実行後に、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させるようになっている。

30

【 0 3 4 6 】

図 3 9 は、特定保留表示の動作表示を同期させる一例を示す図である。図 3 9 (A) に示されるように、特定保留表示 I H を 2 つ表示しているときに、図 3 9 (B) に示されるように、新たに始動入賞が発生したものとする。この場合、図 3 9 (B) に示すタイミングでは、保留表示 N H の動作表示を伴わない出現演出の実行を開始し、動作表示を伴わない保留表示 N H が濃度が薄い状態から徐々に濃度が濃い状態に変化するような態様で出現演出を実行する。

【 0 3 4 7 】

次いで、出現演出の演出期間を終了し、図 3 9 (C) に示すように、保留表示 N H が最大の濃度で表示されている状態となると、図 3 9 (C) に示すタイミングでは、表示中の 2 つの特定保留表示 I H の動作位置が所定の基準動作位置となっていない（本例では、特定保留表示中の三角表示の三角形の 1 頂点が上方向を向いている状態でない）ので、保留表示 N H は特定保留表示としての表示を直ちには開始せずに待機する。

40

【 0 3 4 8 】

次いで、図 3 9 (D) に示すように、表示中の特定保留表示 I H の動作位置が所定の基準動作位置となる（本例では、特定保留表示中の三角表示の三角形の 1 頂点が上方向を向いている状態となる）と、保留表示 N H は特定保留表示の表示を開始し、動作表示を開始する。

【 0 3 4 9 】

50

図 39 に示すような態様の表示が行われることによって、動作表示を伴わない保留表示 NH の濃度が薄い状態から徐々に濃度が濃い状態に変化し、最大の濃度まで変化した後、特定保留表示として表示されて動作表示が開始されるような演出が実行され、出現演出の実行後に、表示中の特定保留表示 IH の動作表示に同期して新たな特定保留表示の動作表示が開始されるような演出が実行される。

次に説明する例も、新たな特定保留表示を表示させるとき、特定演出の実行後に、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させるようになっている。

【 0 3 5 0 】

図 40 は、特定保留表示の動作表示を同期させる一例を示す図である。図 40 (A) に示されるように、特定保留表示 IH を 2 つ表示しているときに、図 40 (B) に示されるように、新たに始動入賞が発生したものとする。この場合、図 40 (B) に示すタイミングでは、保留表示 NH の動作表示を伴わない出現演出の実行を開始し、動作表示を伴わない保留表示 NH が濃度が薄い状態から徐々に濃度が濃い状態に変化するような態様で出現演出を実行する。

【 0 3 5 1 】

次いで、出現演出の演出期間を終了し、図 40 (C) に示すように、保留表示 NH が最大の濃度で表示されている状態となっても、保留表示 NH は特定保留表示としての表示を直には開始せずに待機する。

【 0 3 5 2 】

次いで、図 40 (D) に示すように、表示中の特定保留表示 IH と保留表示 NH がシフトしたタイミングで、特定保留表示 IH に同期させて保留表示 NH は特定保留表示の表示を開始し、動作表示を開始する。

【 0 3 5 3 】

図 40 に示すような態様の表示が行われることによって、動作表示を伴わない保留表示 NH の濃度が薄い状態から徐々に濃度が濃い状態に変化し、最大の濃度まで変化し、さらにシフトしたタイミングに特定保留表示として表示されて動作表示が開始されるような演出が実行され、出現演出の実行後にシフトしたタイミングで、表示中の特定保留表示 IH の動作表示に同期して新たな特定保留表示の動作表示が開始されるような演出が実行される。

【 0 3 5 4 】

なお、画像表示装置 5 の表示画面が真っ暗になるような態様のいわゆるブラックアウト演出が実行され、保留表示が画面上から消えるような場合があるように構成されている場合には、同期がとれるタイミングまで待つことなく、そのブラックアウト演出の終了後に動作表示を伴う態様で出現演出を開始したり特定保留表示の表示を開始したりしてもよい。この場合、例えば、ブラックアウト演出の終了後に、全ての特定保留表示を所定の基準動作位置から動作表示をやり直すことによって、全ての特定保留表示の動作表示を同期させて表示するようにすればよい。

【 0 3 5 5 】

また、本実施形態では、図 38、39 に示されるように、同期がとれるタイミング（本例では、所定の基準動作位置となったタイミング）までは動作表示自体を開始せず、同期がとれるタイミングで動作表示を開始することによって、特定保留表示の動作態様を同期させて表示する場合を示したが、そのような態様にかかわらず、同期がとれるタイミングであるか否かにかかわらず、例えば、始動入賞したタイミングから動作表示を伴った特定保留表示の表示を開始するようにしてもよい。そして、例えば、既に表示されている特定保留表示とは異なる動作速度でその新たな特定保留表示を動作表示させるようにし、既に表示されている特定保留表示の動作表示に追いつくかまたは追いつかれたタイミングから、既に表示されている特定保留表示と同じ動作速度に変化させる（このタイミングは出現演出の実行中でもよいし実行後でもよい）ことにより、特定保留表示の動作態様を同期させて表示するようにしてもよい。また、例えば、既に表示されている特定保留表示とは同期

10

20

30

40

50

がずれたまま新たな特定保留表示を動作表示させ、特定のタイミング（例えば、保留表示のシフトのタイミング）で、新たな特定保留表示の動作表示を既に表示されている特定保留表示の動作表示に同期させるようにしてもよい。

【0356】

従来のように、同時に複数の特定保留表示が表示される場合に、それらの特定保留表示の動作表示が不統一であったのでは保留表示の見栄えが悪く、特定保留表示を用いた演出効果が低減してしまうおそれがあるが、図38、39、40に示したように制御することで、特定保留表示の動作表示を同期させることにより保留表示の見栄えを確保し、そのような特定保留表示を用いた演出効果が低減してしまうような事態を防止している。

【0357】

また、図38、39、40に示したように制御では、新たな特定保留表示を表示させるときに、特定演出の実行中から、または特定演出の実行後に、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させる。そのため、特定保留表示の動作表示を同期させるので、特定保留表示を表示可能に構成した場合に保留表示の見栄えを確保することができる。

【0358】

(1) 以上、上記実施形態による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1等）であって、未だ開始されていない可変表示を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、図11に示した第1特図保留記憶部151A、第2特図保留記憶部151Bや、図21に示した第1始動入賞時コマンドバッファ194A、第2始動入賞時コマンドバッファ194B等）と、可変表示に対応した画像（例えば、画像5B、コンテナCA等）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5等）とを備え、前記表示手段は、可変表示に対応した画像を共通態様（例えば、コンテナCA）により表示した後に、期待度に応じて、第1可変表示（例えば、当該変動による変動表示等）に対する第1演出（例えば、テキストアイコンによる演出等）、または第2可変表示（例えば、スーパーリーチとなる通常保留による可変表示等）に対する第2演出（例えば、戦闘機アイコンによる演出）を実行可能であることを特徴とする。

【0359】

このような構成によれば、第1可変表示のみならず第2可変表示に対して演出を実行可能であるため、可変表示に対応した画像に係る演出効果を高め、興趣を向上させることができる。

【0360】

(2) また、上記実施形態による遊技機において、前記保留記憶手段により記憶されている保留情報に対応した保留表示を実行する保留表示手段（例えば、始動入賞記憶表示エリア5H等）を備え、前記保留表示手段は、前記保留表示を前記共通態様（例えばコンテナ保留CH等）で表示することを特徴とする。

【0361】

このような構成によれば、可変表示の開始以前から期待感を高めることができる。

【0362】

(3) また、上記実施形態による遊技機において、前記第1演出には、有利度（例えば、大当たり期待度等）が段階的に高まる演出（例えば、テキストアイコンによるマトリョーシカ演出等）が含まれることを特徴とする。

【0363】

このような構成によれば、第1演出の効果を向上することができる。

【0364】

(4) また、上記実施形態による遊技機において、前記第2演出には、有利度が異なる複数の演出（例えば、戦闘機アイコンFA、FBによる演出）が含まれることを特徴とする。

【0365】

このような構成によれば、第2演出の効果を向上することができる。

【0366】

(5) また、上記実施形態による遊技機において、前記保留表示手段は、保留表示の表示に伴う特定演出（例えば、出現演出等）を実行し、所定の周期（例えば、1秒間等）で動作表示（例えば、反時計回りに1回転する態様等）する特定保留表示を表示可能であり、特定保留表示の表示中に新たな特定保留表示を表示させるとき、前記特定演出の実行中から、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させることを特徴とする。

【0367】

このような構成によれば、特定保留表示の動作表示を同期させるので保留表示の見栄えをよくすることができる。

10

【0368】

(6) また、上記実施形態による遊技機において、前記保留表示手段は、保留表示の表示に伴う特定演出（例えば、出現演出等）を実行し、所定の周期（例えば、1秒間等）で動作表示（例えば、反時計回りに1回転する態様等）する特定保留表示を表示可能であり、特定保留表示の表示中に新たな特定保留表示を表示させるとき、前記特定演出の実行後に、表示中の特定保留表示の動作表示に新たな特定保留表示の動作表示を同期させることを特徴とする。

【0369】

このような構成によれば、特定保留表示の動作表示を同期させるので保留表示の見栄えをよくすることができる。

20

【0370】

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

【0371】

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

30

【0372】

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

40

【0373】

また、上記実施形態では、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて大当り図柄が表示されたことに基づいて大当り遊技状態に制御するようにしているが、大当り遊技状態に制御する態様はこれに限定されない。例えば、第2始動入賞口の近傍

50

に、または、第2始動入賞口の内部に、特定領域を設け、該特定領域に遊技球が進入（通過）したことに基づいて大当り遊技状態に制御するようにしてもよい。

【0374】

なお、上記実施形態では、0～9の数字または記号等の複数種類の特別図柄を可変表示させ表示結果を導出表示させる態様を示したが、可変表示は、そのような態様に限定されない。例えば、可変表示させる特別図柄と、可変表示結果として導出表示される特別図柄とが異なっているようにもよい。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。

10

【0375】

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

20

【0376】

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

30

40

【0377】

上記の実施形態では、主基板11に乱数値の判定用テーブル（表示結果決定テーブル、大当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、並びに大当りである場合は大当りの種別の判定）を実行し、演出制御基板12は、主基板11において判定された判定結果を受信して、受信した判定結果に基

50

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。すなわち、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。すなわち、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。

10

【0378】

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。

【0379】

また、主基板 1 1 は、乱数に対応するコマンドを用意しておき、乱数に対応するコマンドを演出制御基板 1 2 に送信するようにしてもよい。具体的に例えば、大当たりは MR 1 を用いて判定されるが、この MR 1 における 0 ~ 6 5 5 3 5 を、図 7 に示される閾値により、区間 [0 ~ 8 0 0 0]、[8 0 0 1 ~ 8 4 3 7]、[8 4 3 8 ~ 1 1 2 7 7]、[1 1 2 7 8 ~ 6 5 5 3 5] の 4 区間に分割する。

20

【0380】

そして、乱数値が区間 [0 ~ 8 0 0 0] に含まれる場合には例えばコマンド A、区間 [8 0 0 1 ~ 8 4 3 7] に含まれる場合には例えばコマンド B、区間 [8 4 3 8 ~ 1 1 2 7 7] に含まれる場合には例えばコマンド C、区間 [1 1 2 7 8 ~ 6 5 5 3 5] に含まれる場合には例えばコマンド D を演出制御基板 1 2 に送信する。

【0381】

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

30

【0382】

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

40

【0383】

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。

【0384】

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

50

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】

【 0 3 8 5 】

1	パチンコ遊技機	
2	遊技盤	
3	遊技機用枠	10
4 A	第 1 特別図柄表示装置	
4 B	第 2 特別図柄表示装置	
5	画像表示装置	
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	20
1 2	演出制御基板	
1 3	音声制御基板	
1 4	ランプ制御基板	
1 5	中継基板	
2 0	普通図柄表示器	
2 1	ゲートスイッチ	
2 2 A	第 1 始動口スイッチ	
2 2 B	第 2 始動口スイッチ	
2 3	カウントスイッチ	
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ	30
1 0 1	R O M	
1 0 2	R A M	
1 0 3	C P U	
1 0 4	乱数回路	
1 0 5	I / O	
1 2 0	演出制御用 C P U	
1 2 1	R O M	
1 2 2	R A M	
1 2 3	表示制御部	
1 2 4	乱数回路	40
1 2 5	I / O	

【図 1】

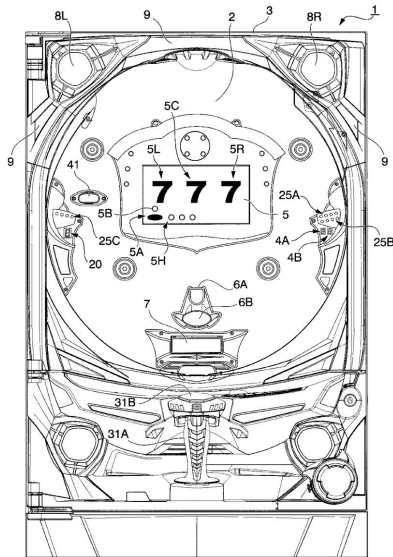


図 1

【図 2】

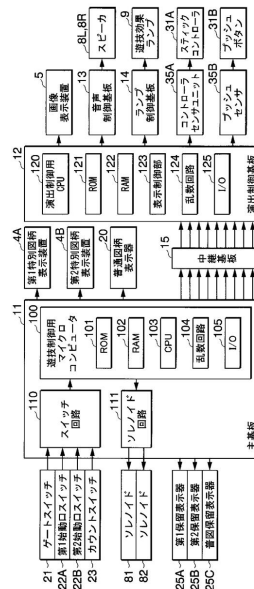


図 2

【図 3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2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	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定指定	飾り図柄の変動停止を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当りの終了を指定
B0	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞口への入賞を通知
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	始動入賞時の判定結果を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	変動カテゴリを指定

(B)

MODE	EXT	名称	内容
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	第1大当り(16ラウンド通常)
02		第3可変表示結果通知	第2大当り(16ラウンド確変)

図 3

【図 5】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	16000	非リーチ→非リーチ(ハズレ)
PA1-5	24000	擬似連変動(1回)→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	3800	短縮なし(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	1500	保留2~8個短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	30000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-1	35000	擬似連変動(1回)→ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-2	50000	擬似連変動(2回)→ノーマルリーチ(ハズレ)
PA3-1	65000	擬似連変動(3回)→スーパーリーチα(ハズレ)
PA3-2	75000	擬似連変動(3回)→スーパーリーチβ(ハズレ)
PB3-1	43000	スーパーリーチα(ハズレ)
PB3-2	53000	スーパーリーチβ(ハズレ)
PA4-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PA4-2	30000	ノーマルリーチ(大当り)
PB4-1	50000	擬似連変動(1回)→ノーマルリーチ(大当り)
PB4-2	65000	擬似連変動(2回)→ノーマルリーチ(大当り)
PA5-1	65000	擬似連変動(3回)→スーパーリーチα(大当り)
PA5-2	75000	擬似連変動(3回)→スーパーリーチβ(大当り)
PB5-1	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB5-2	53000	スーパーリーチβ(大当り)

図 5

【図 4】

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

図 4

【図 6】

変動パターン種別	可変表示態様	内容
CA1-1	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(通常時)
CA1-2	非リーチ(ハズレ)	保留2~4個短縮(通常時)
CA1-3	非リーチ(ハズレ)	保留5~8個短縮(通常時)
CA1-4	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(時短制御中)
CA1-5	非リーチ(ハズレ)	保留2~8個短縮(時短制御中)
CA1-6	非リーチ(ハズレ)	非リーチ時連打・擬似連
CA2-1	リーチ(ハズレ)	ノーマルリーチ(ハズレ)擬似連なし
CA2-2	リーチ(ハズレ)	ノーマルリーチ(ハズレ)擬似連あり
CA2-3	リーチ(ハズレ)	スーパーリーチ(ハズレ)
CA3-1	非確変/確変(大当り)	スーパーリーチ(大当り)擬似連なし
CA3-2	非確変/確変(大当り)	スーパーリーチ(大当り)擬似連あり
CA3-3	非確変/確変(大当り)	スーパーリーチ(大当り)

図 6

【図 7】

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

図 7

【図 8】

大当り種別決定テーブル

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

図 8

【図 9】

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル

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

(B) ハズレ変動パターン種別決定テーブル (通常時)

合計保留記憶数	決定値 (MR3)	変動パターン種別
0.1	0~79	CA1-1
	80~99	CA1-6
	100~169	CA2-1
	170~229	CA2-2
	230~251	CA2-3
2~4	0~79	CA1-1
	80~184	CA1-2
	185~199	CA1-6
	200~219	CA2-1
	220~229	CA2-2
5~8	0~79	CA1-1
	80~209	CA1-3
	210~219	CA1-6
	220~226	CA2-1
	227~229	CA2-2
	230~251	CA2-3

(C) ハズレ変動パターン種別決定テーブル (時短制御中)

合計保留記憶数	決定値 (MR3)	変動パターン種別
0	0~149	CA1-4
	150~169	CA1-6
	170~194	CA2-1
	195~235	CA2-2
	236~251	CA2-3
1	0~150	CA1-4
	151~199	CA1-6
	200~225	CA2-1
	226~238	CA2-2
	239~251	CA2-3
2~8	0~210	CA1-5
	211~214	CA1-6
	215~230	CA2-1
	231~241	CA2-2
	242~251	CA2-3

図 9

【図 11】

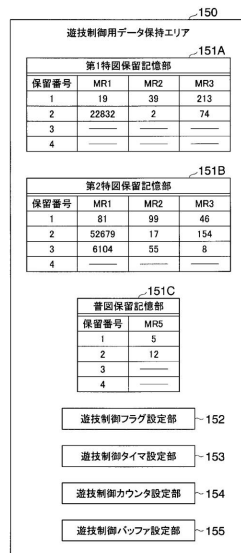


図 11

【図 12】

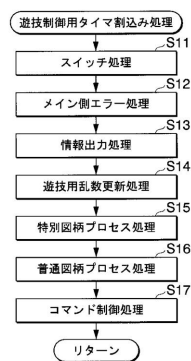


図 12

【図 13】

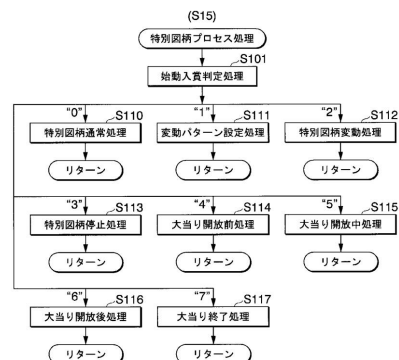


図 13

【図 14】

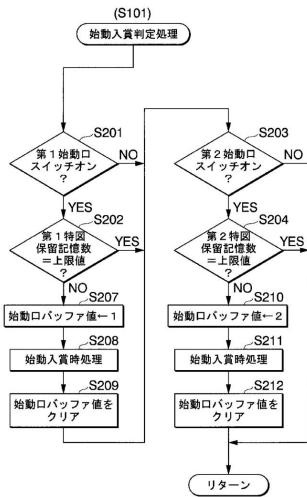


図 14

【図 15】

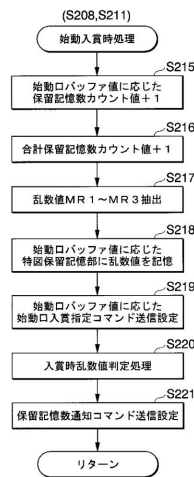


図 15

【図 16】

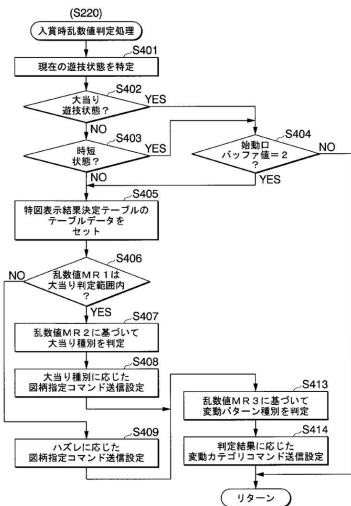


図 16

【図 17】

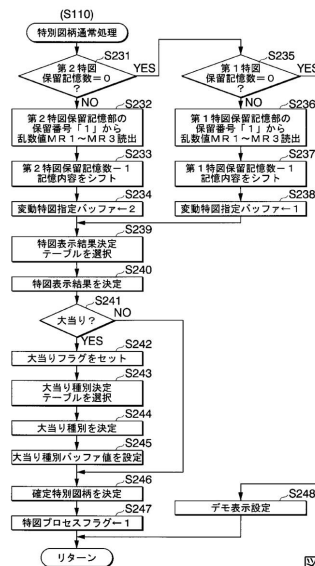


図 17

【図 18】

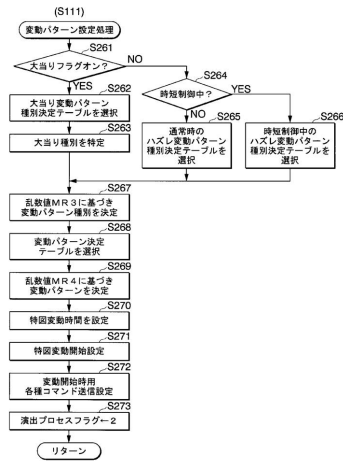


図 18

【図 19】

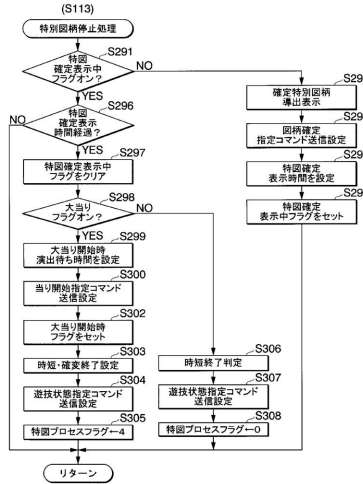


図 19

【図 20】

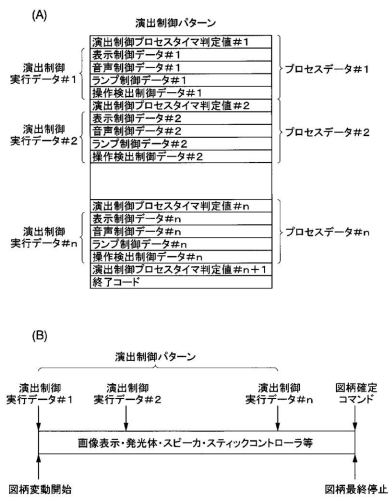


図 20

【図 21】

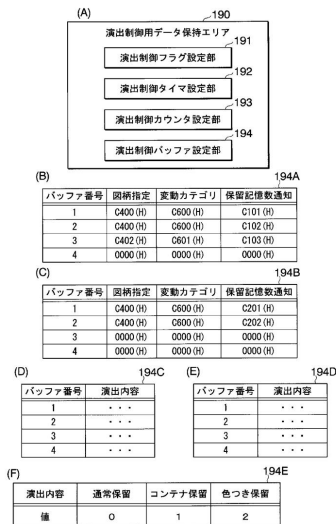


図 21

【図 22】

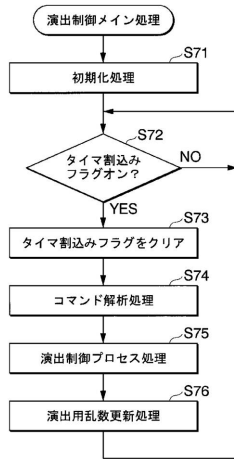


図 22

【図 23】

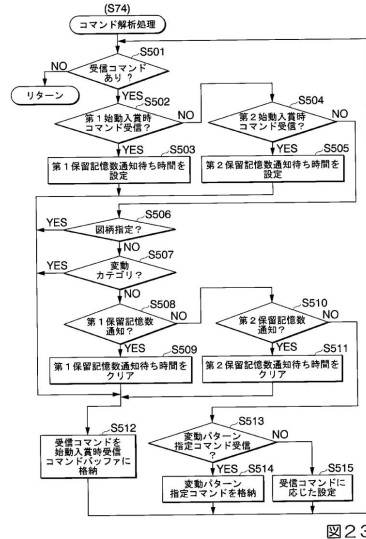


図 23

【図 24】

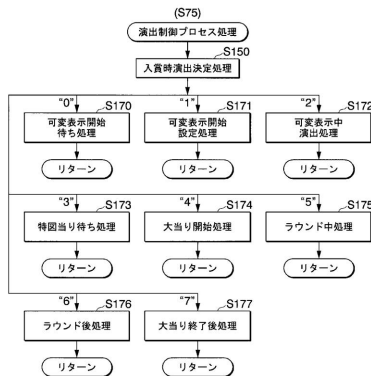


図 24

【図 25】

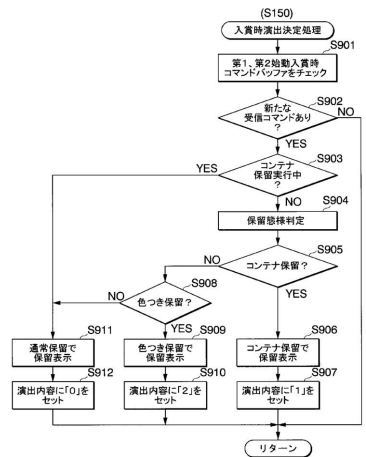


図 25

【図 26】

MR6	0~99	演出判定用
-----	------	-------

図 26

【図 27】

変動パターン種別	判定値の数			コンテナ
	通常	青	赤	
CA1-1(非リーチ(ハズレ))	90	6	3	0
CA1-2(非リーチ(ハズレ))	90	8	2	
CA1-3(非リーチ(ハズレ))	90	9	1	
CA1-4(非リーチ(ハズレ))	90	6	3	
CA1-5(非リーチ(ハズレ))	90	9	1	
CA1-6(非リーチ(ハズレ))	70	25	5	
CA2-1(リーチ(ハズレ))	50	30	5	15
CA2-2(リーチ(ハズレ))	50	25	5	20
CA2-3(リーチ(ハズレ))	40	20	10	30
CA3-1(非確変/確変(大当り))	5	10	45	40
CA3-2(非確変/確変(大当り))	3	7	45	45
CA3-3(非確変/確変(大当り))	3	7	40	50

図 27

【図 28】

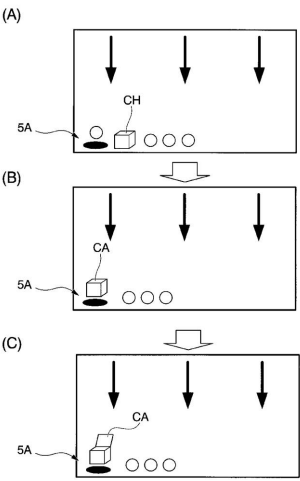


図 28

【図 29】

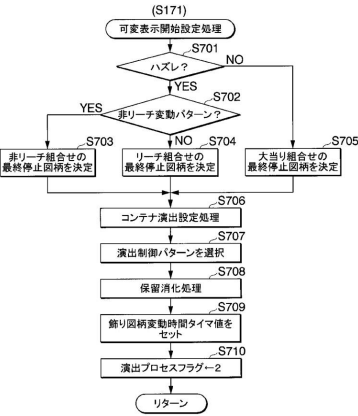


図 29

【図 30】

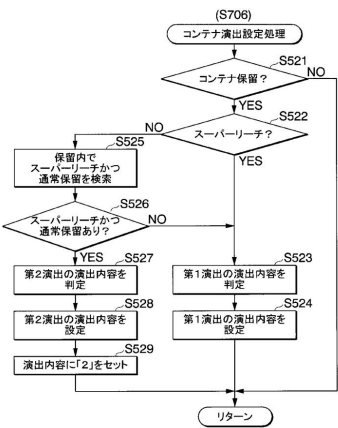


図 30

【図 3 1】

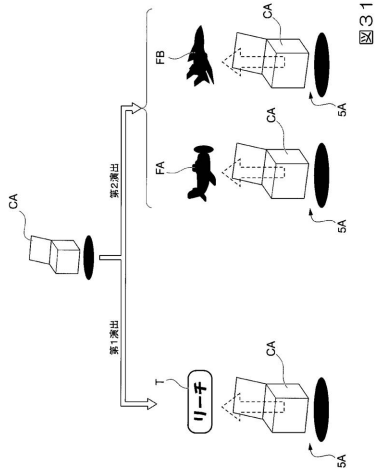


図31

【図 3 2】

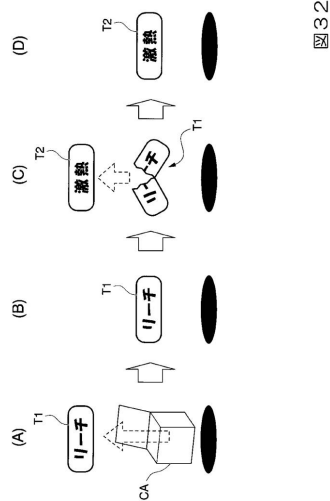


図32

【図 3 3】

(A)

第1演出テーブル (ハズレ)		
パターン	演出内容	判定値の数
1	「リーチ」	4 0
2	「チャンス」	3 0
3	「激熱」	2
4	「リーチ」→「チャンス」	2 2
5	「リーチ」→「激熱」	3
6	「チャンス」→「激熱」	2
7	「リーチ」→「チャンス」→「激熱」	1

(B)

第1演出テーブル (当たり)		
パターン	演出内容	判定値の数
1	「リーチ」	2
2	「チャンス」	3
3	「激熱」	1 5
4	「リーチ」→「チャンス」	5
5	「リーチ」→「激熱」	2 0
6	「チャンス」→「激熱」	2 5
7	「リーチ」→「チャンス」→「激熱」	3 0

図33

【図 3 4】

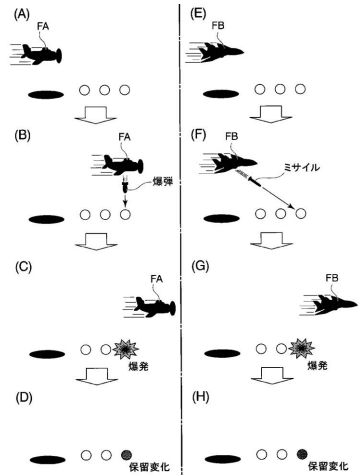


図34

【図 35】

(A)

第2演出テーブル
(ターゲット保留ハズレ)

パターン	戦艦機 種別	ターゲット 保留変化色	判定値の数
1	戦艦機 F A	青	5 0
2		赤	1 5
3	戦艦機 F B	青	3 0
4		赤	5

(B)

第2演出テーブル
(ターゲット保留大当たり)

パターン	戦艦機 種別	ターゲット 保留変化色	判定値の数
1	戦艦機 F A	青	5
2		赤	2 5
3	戦艦機 F B	青	2 0
4		赤	5 0

図 35

【図 36】

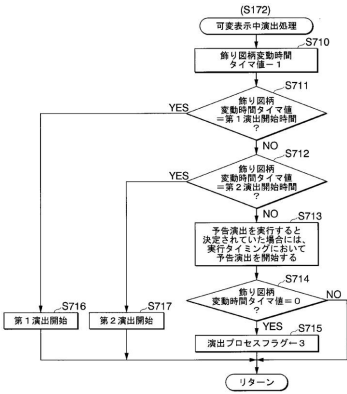


図 36

【図 37】

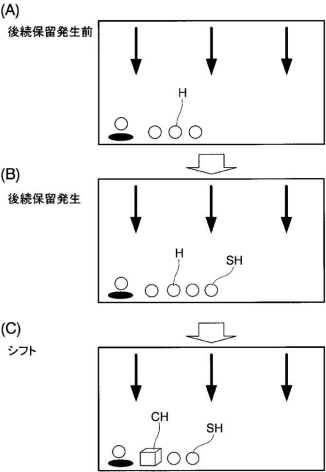


図 37

【図 38】

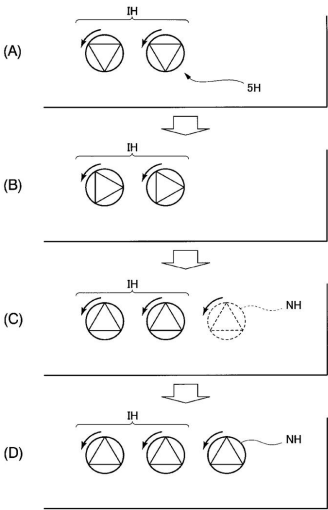
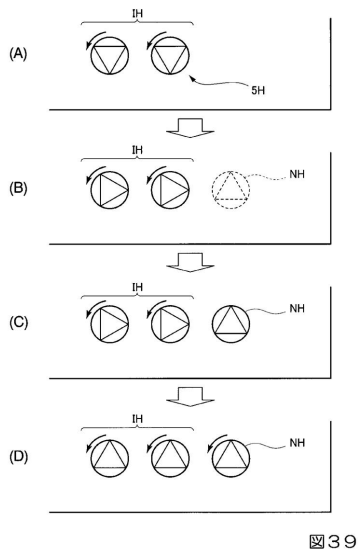
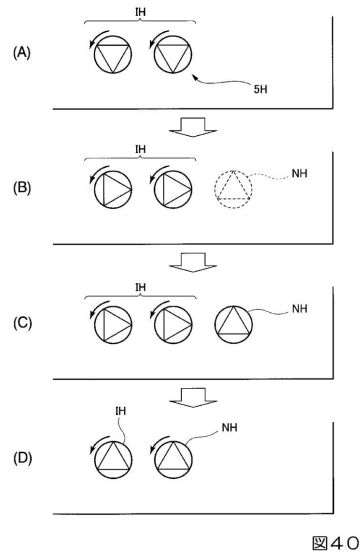


図 38

【図 39】



【図 40】



フロントページの続き

審査官 小泉 早苗

(56)参考文献 特開 2 0 1 4 - 2 3 6 8 1 4 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 2 3 4 4 0 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 0 0 0 2 9 5 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 2 0 8 2 2 1 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 0 1 9 6 8 2 (J P , A)

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