

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-86751

(P2017-86751A)

(43) 公開日 平成29年5月25日(2017.5.25)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F 1
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 75 頁)

(21) 出願番号 特願2015-223924 (P2015-223924)
(22) 出願日 平成27年11月16日 (2015.11.16)(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
式会社三共内
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA26 CA51 CA76 CA77
EA04 EA10 GA04

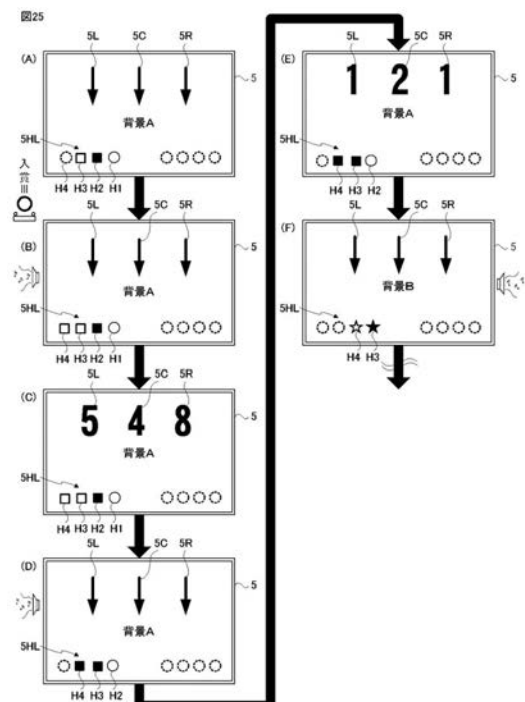
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機は、未だ開始していない可変表示を保留記憶として記憶し、保留表示として表示可能である。そして、有利状態に制御される可能性に応じて段階的に保留表示を変化可能である。保留表示のパターンとして、第1状態では第1表示パターンにて保留表示を表示し、第1状態とは異なる第2状態では第1表示パターンとは異なる第2表示パターンにて保留表示を表示するとともに、第1表示パターンと第2表示パターンとで同一段階の保留表示を表示する場合には共通の報知音を出力可能である。

【選択図】図25



【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、
未だ開始していない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、
前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応して保留表示を表示するとともに、
前記有利状態に制御される可能性に応じて段階的に保留表示の表示態様を変化可能な保留
制御手段と、を備え、

前記保留制御手段は、保留表示のパターンとして、第 1 状態では第 1 表示パターンにて
保留表示を表示し、前記第 1 状態とは異なる第 2 状態では前記第 1 表示パターンとは異なる
第 2 表示パターンにて保留表示を表示するとともに、前記第 1 表示パターンと前記第 2
表示パターンとで同一段階の保留表示を表示する場合には共通の報知音を出力可能である
、

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、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

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

【0003】

また、パチンコ遊技機は、遊技媒体が始動領域を入賞して始動条件が成立したときに、
可変表示を開始できない場合、すなわち、先に成立した開始条件に基づく可変表示が実行
中であることや遊技機が大当り遊技状態に制御されていることなどにより可変表示の実行
開始を許容する開始条件が成立していない場合、実行条件の成立を順次保留情報として保
留番号を付して記憶し、この保留情報を保留番号順に保留表示として表示する。

【0004】

このような遊技機として、背景の態様に応じて保留情報の表示パターンを変更するもの
が提案されている（例えば特許文献 1）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0005】**

【特許文献 1】特開 2011 - 250965 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、保留表示の種類が多いと、保留情報の
表示パターンが変更した場合における期待度を遊技者に認識させ難く、遊技興趣を低下さ
せてしまうおそれがあった。

【0007】

本発明は、上記の点に鑑みなされたものであり、遊技興趣の低下を防止することのでき

10

20

30

40

50

る遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

(1) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
未だ開始していない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば特図保留記憶部など）と、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応して保留表示を表示するとともに、
前記有利状態に制御される可能性に応じて段階的に保留表示の表示態様を変化可能な保留
制御手段（例えばステップ S 5 1 3 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、
を備え、

前記保留制御手段は、保留表示のパターンとして、第 1 状態（背景の種類が「背景 A」
であるなど）では第 1 表示パターンにて保留表示を表示し、前記第 1 状態とは異なる第 2
状態（背景の種類が「背景 B」など）では前記第 1 表示パターンとは異なる第 2 表示パ
ターンにて保留表示を表示するとともに、前記第 1 表示パターンと前記第 2 表示パター
ンとで同一段階の保留表示を表示する場合には共通の報知音を出力可能である（例えば図 2 0
に示す表示態様および出力音にしたがって表示および出力する演出制御用 CPU 1 2 0 な
ど）、

ことを特徴とする。

【0009】

このような構成によれば、保留表示による期待度を遊技者に容易に認識させることがで
き、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0010】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記保留制御手段は、前記第 1 表示パターンにて保留表示を表示する場合と前記第 2 表
示パターンにて保留表示を表示する場合とで共通の判定用データを用いて表示パターンを
決定する（例えば図 1 9、図 2 1 ~ 図 2 4 に示すテーブルを用いて決定するなど）、
ようにしてもよい。

【0011】

このような構成によれば、データ容量を削減することができる。

【0012】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記第 1 状態と前記第 2 状態とは同一の遊技状態である（例えば低ベース状態など）、
ようにしてもよい。

【0013】

このような構成によれば、第 1 状態と第 2 状態における保留表示による期待度の関係性
を遊技者に明確に認識させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0014】

(4) 上記(1) ~ (3)のいずれかの遊技機において、

前記保留制御手段は、報知音を出力する複数段階の保留表示を同一期間に複数表示可能
であり（例えば「段階 2」と「段階 3」の保留表示を表示可能であるなど）、保留表示の
段階に応じて異なるチャンネルにより前記報知音を出力する（「段階 2」と「段階 3」と
で異なるチャンネルにより出力するなど）、

ようにしてもよい。

【0015】

このような構成によれば、遊技者に違和感を与えることを防止でき遊技興趣を向上させ
ることができる。

【0016】

(5) 上記(1) ~ (4)のいずれかの遊技機において、

前記保留制御手段は、報知音を出力する同一の保留表示を同一期間に複数表示可能であ

10

20

30

40

50

り（例えば「段階２」の保留表示を複数表示可能であるなど）、前記同一の保留表示のうちの保留表示と他の保留表示とで異なるチャンネルにより前記報知音を出力する（同一段階の保留表示については、予備チャンネルを割り当てるなど）、

ようにしてもよい。

【００１７】

このような構成によれば、遊技者に違和感を与えることを防止でき遊技興趣を向上させることができる。

【００１８】

（６）上記（１）～（５）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態に制御されることを示唆する複数段階の演出態様がある所定演出を実行する所定演出実行手段（例えば保留予告演出を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、

前記所定演出が実行されているときに、次の段階の演出態様に移行するか否かを示唆する特定演出を実行する特定演出実行手段（例えば特定演出設定処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、さらに備え、

前記所定演出の複数段階の演出態様には、前記有利状態に制御されることが確定する有利状態確定段階（例えば保留予告演出における「赤」の表示色の段階など）が含まれ、

前記特定演出の演出態様には、前記所定演出が次の段階の演出態様に移行することを示す第１態様（例えば成功態様の特定演出など）と、前記所定演出が次の段階の演出態様に移行しないことを示す第２態様（例えば失敗態様の特定演出など）と、があり、

前記特定演出実行手段は、所定段階以上前記有利状態確定段階未満の前記所定演出が実行されているときに前記特定演出を実行する場合には、前記第２態様の前記特定演出を実行しない（例えば、図２８に示すように表示態様が「緑」であるときに失敗態様の特定演出が実行されないようになっているなど）、

ようにしてもよい。

【００１９】

このような構成によれば、有利状態となることに期待できる状況にも関わらず、第２態様の特定演出が実行されて興趣が低下してしまうことを防止できる。即ち、好適に特定演出を実行できる。

【図面の簡単な説明】

【００２０】

【図１】本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

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

【図３】主な演出制御コマンドの一例を示す図である。

【図４】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】乱数値ＭＲ１～３を示す図である。

【図７】特図保留記憶部の構成例を示す図である。

【図８】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図９】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

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

【図１１】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１２】変動パターンの構成例を示す説明図である。

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

【図１４】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１５】始動入賞時コマンドバッファの構成例を示す図である。

【図１６】演出制御基板側で受信する演出制御コマンドと、受信した演出制御コマンドに応じてコマンド解析処理にて実行される処理内容との一例を説明する説明図である。

【図１７】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１８】保留表示設定処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 19】保留表示段階決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 20】保留表示態様およびチャンネル番号決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 21】保留数 4 のときの表示段階変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 22】保留数 4 のときの表示段階変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 23】保留数 3 のときの表示段階変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 24】保留数 2 のときの表示段階変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 25】保留予告演出が実行される場合の演出画像例を示す図である。

【図 26】変形例におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 27】特定演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 28】特定演出設定処理における判定割合の一例を示す図である。

【図 29】特定演出および保留予告演出が実行される場合の演出画像例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

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合せを異ならせた複数種類の点灯パターン（適宜 LED を全て消灯したパターンを点灯パターンとして含んでもよい）が、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。以下では、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

【0024】

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

10

20

30

40

50

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。

【0025】

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

10

【0026】

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

20

【0027】

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

30

40

【0028】

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

50

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

10

【0029】

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

【0030】

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

20

30

【0031】

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

40

50

～「４」に対応した表示部位における第２保留表示のそれぞれを、消去した表示部位の方向（左側）に移動（シフト）させる。

【００３２】

なお、第１保留表示部５ＨＬでは、右詰めで第１保留表示が行われるように構成され、消化されると第１保留表示が右側にシフトする例を示したが、例えば、左詰めで第１保留表示が行われるように構成され、消化されると左側にシフトしてもよい。同様に、第２保留表示部５ＨＲでは、左詰めで第２保留表示が行われるように構成され、消化されると第２保留表示が左側にシフトする例を示したが、例えば、右詰めで第２保留表示が行われるように構成され、消化されると右側にシフトしてもよい。

【００３３】

なお、第１保留表示部５ＨＬや第２保留表示部５ＨＲの配置は任意に変更可能であり、例えば、第１保留表示部５ＨＬと第２保留表示部５ＨＲとを入れ替えて配置したものでもよい。また、第１保留表示部５ＨＬや第２保留表示部５ＨＲとともに、あるいは、第１保留表示部５ＨＬや第２保留表示部５ＨＲに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図１に示す例では、第１保留表示部５ＨＬや第２保留表示部５ＨＲとともに、第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、第１特図保留記憶数を特定可能に表示する。第２保留表示器２５Ｂは、第２特図保留記憶数を特定可能に表示する。第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂはそれぞれ、例えば、第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば、「４」）に対応した個数（例えば、４個）のＬＥＤを含んで構成されている。ここでは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数とを表示している。なお、上述した保留表示（第１保留表示、第２保留表示）それぞれに対応する情報を総称する語として「可変表示関連情報」を用いる場合がある。

【００３４】

画像表示装置５の下方には、普通入賞球装置６Ａと、普通可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。普通入賞球装置６Ａは、例えば、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第１始動領域）としての第１始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置６Ｂは、図２に示す普通電動役物用のソレノイド８１によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第２始動入賞口を形成する。

【００３５】

一例として、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が通過（進入）しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が通過（進入）できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第２始動入賞口に遊技球が進入できる一方、ソレノイド８１がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が通過（進入）しにくいように構成してもよい。このように、普通可変入賞球装置６Ｂは、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）可能な開放状態または拡大開放状態といった第１可変状態（通過（進入）容易状態）と、遊技球が通過（進入）不可能な閉鎖状態または通過（進入）困難な通常開放状態といった第２可変状態（通過（進入）困難（通過（進入）不可を含む）状態）とに、変化できるように構成されている。第１可変状態は、第２可変状態よりも遊技球が第２始動入賞口に通過（進入）しやすい状態であればよい。

【００３６】

普通入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に進入した遊技球は、例えば、図２に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出される。普通可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に進入した遊技球は、例えば、図２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂに

10

20

30

40

50

よって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば、3 個）の遊技球が賞球（景品遊技媒体）として払い出され、第 1 特図保留記憶数が所定の上限値（例えば、「4」）未満であれば、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば、3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 特図保留記憶数が所定の上限値未満であれば、第 2 始動条件が成立する。

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

大入賞口に通過（進入）した遊技球は、例えば、図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば、14 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口に遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が通過（進入）可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、第 1 状態よりも遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

【0041】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクスの LED 等から構成され、例えば、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25 C が設けられている。普図保留表示器 25 C は、例えば、4 個の LED を含んで構成され、遊技領域に形成された通過ゲート 4 1（所定の部材によって遊技球が通過可能に形成され、遊技球の通過は、図 2 のゲートスイッチ 2 1 によって検出される）を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0042】

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

10

20

30

40

50

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

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

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

【0048】

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

10

20

30

40

50

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

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

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 からの信号（効果音信号）に基づき、スピーカ 8L、8R から音声（効果音信号が指定する音声）を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 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 からの信号（電飾信号）に基づき、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED などにおける点灯 / 消灯駆動（電飾信号が示す駆動内容による点灯 / 消灯）を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

【0053】

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

送する配線が接続されている。また、主基板 1 1 には、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 を駆動するためのソレノイド駆動信号を伝送する配線が接続されている。

【0054】

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

10

【0055】

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

【0056】

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

20

30

【0057】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を構成する 1 チップのマイクロコンピュータは、少なくとも CPU 1 0 3 の他に RAM 1 0 2 が内蔵されていればよく、ROM 1 0 1 や乱数回路 1 0 4、I/O 1 0 5 などは外付けされてもよい。

【0058】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、例えば、乱数回路 1 0 4 などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路 1 0 4 などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における RAM 1 0 2 の所定領域に設けられたランダムカウンタや、RAM 1 0 2 とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、CPU 1 0 3 が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

40

【0059】

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、テーブルデータなどが格納されている。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

50

などを構成するデータが記憶されている。また、ROM 101には、CPU 103が主基板 11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンド送信テーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

【0060】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100が備えるRAM 102には、パチンコ遊技機 1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種データ（各種フラグやカウンタ、タイマなども含む）が書換可能に一時記憶される。RAM 102は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、例えば、停電などがあってパチンコ遊技機 1に対する電力供給が停止しても（いわゆる電断があっても）、所定期間（例えば、バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存される。このようにバックアップRAMに保存されバックアップされたデータを適宜バックアップデータという。

【0061】

I/O 105は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100の外部から各種信号が入力される入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ 100の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0062】

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

【0063】

一例として、演出制御基板 12では、演出制御用CPU 120がROM 121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御する処理（演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させる機能を実現する処理）が実行される。このときには、演出制御用CPU 120がROM 121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU 120がRAM 122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU 120がRAM 122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU 120がI/O 125を介して演出制御基板 12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU 120がI/O 125を介して演出制御基板 12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0064】

演出制御用CPU 120、ROM 121、RAM 122は、演出制御基板 12に搭載された 1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板 12には、画像表示装置 5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板 13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板 14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板 12には、スティックコントローラ 31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット 35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン 31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 35Bから伝送するための配線も接続されている。

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンは、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの各種演出を実行するためのデータの集まりであって、例えば、プロセスタイマ判定値などの判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。

10

【 0 0 6 7 】

演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データ（各種フラグやカウンタ、タイマなども含む）が記憶される。なお、R A M 1 2 2 は、バックアップ R A M ではないので、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止した場合（つまり、電断があった場合）には、記憶しているデータが失われてしまう。

20

【 0 0 6 8 】

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

30

【 0 0 6 9 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば、主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I / O 1 2 5 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 1 3 へと伝送される効果音信号、ランプ制御基板 1 4 へと伝送される電飾信号などが出力される。

40

【 0 0 7 0 】

上記のような構成によって、演出制御用 C P U 1 2 0 は、音声制御基板 1 3 を介してスピーカ 8 L、8 R を制御して音声を出力させたり、ランプ制御基板 1 4 を介して遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D などにおける点灯 / 消灯駆動を行わせたり、表示制御部 1 2 3 を介して画像表示装置 5 の表示領域に演出画像を表示させたりして、各種の演出を実行する。

【 0 0 7 1 】

50

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

【 0 0 7 2 】

また、遊技機において付与可能となる遊技価値は、賞球となる遊技球の払出しや得点の付与に限定されず、例えば、大当り遊技状態に制御することや、確変状態などの特別遊技状態に制御すること、大当り遊技状態にて実行可能なラウンドの上限回数が第 2 ラウンド数（例えば、「 2 」）よりも多い第 1 ラウンド数（例えば、「 1 6 」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第 2 回数（例えば、「 5 0 」）よりも多い第 1 回数（例えば、「 1 0 0 」）となること、確変状態における大当り確率が第 2 確率（例えば、 $1 / 5 0$ ）よりも高い第 1 確率（例えば、 $1 / 2 0$ ）となること、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第 2 連チャン数（例えば、「 5 」）よりも多い第 1 連チャン数（例えば、「 1 0 」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたこと（ゲートスイッチ 2 1 がオンになったこと）に基づいて、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば、前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チュー

リップの可動翼片が傾動位置となる開放制御や拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御や通常開放制御が行われる。普通図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「普図当り」にするか否かは、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始されるときになど、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

一例として、「1」、「3」、「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する。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。

【0080】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置 7 が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。そして、所定期間（例えば、29 秒間）あるいは所定個数（例えば、9 個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技（単に、「ラウンド」ともいう）が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ 23 により入賞球（大入賞口に進入した遊技球）が検出され、その検出ごとに所定個数（例えば、14 個）の遊技球が賞球として払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば、「16」）に達するまで繰返し実行される。

【0081】

可変表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「

「3」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「非確変」となり、「7」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「確変」となる。また、「1」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「突確」となる。大当り種別が「確変」または「非確変」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が所定時間（例えば、29秒などの第1期間）となる通常開放ラウンドが、16ラウンド（16回）などの所定回数分実行される。また、大当り種別が「突確」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が所定時間（例えば、0.5秒などの第1期間）となる通常開放ラウンドが、2ラウンド（2回）などの所定回数分実行される。なお、大当り種別が「非確変」のときの「大当り」に基づく大当り遊技状態を「非確変大当り遊技状態」という。また、大当り種別が「確変」のときの「大当り」に基づく大当り遊技状態を「確変大当り遊技状態」という。また、大当り種別が「突確」のときの「大当り」に基づく大当り遊技状態を「突確大当り遊技状態」という。

10

20

30

40

50

【0082】

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

【0083】

特別図柄の可変表示結果として予め定められた小当り図柄（たとえば、「5」）が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「小当り」となり、大当り遊技状態後に大当りになる確率が変更されない小当りとなる。小当りとなったときには、突確大当りとなったときと実質的に同じ開放態様（例えば、開放時間0.5秒）で大入賞口が2回開放状態になる小当り遊技状態に制御される。これにより、遊技者は、大当り遊技の開放態様から、小当りであったのか突確大当りであったのかを特定することができない。また、小当りとなったときには、遊技状態は時短状態には制御されない。その結果、小当りとなって大入賞口が2回開放状態に制御されたときには、遊技者に対して突確大当りが発生したかのような印象を抱かせることができる。すなわち、小当りを突確大当りのいわゆる偽（ガセ）の大当りとして用いることができる。

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

時短状態では、通常状態などの時短状態になっていない非時短状態よりも第2始動入賞

口に遊技球が進入しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置 6 B を第 1 可変状態（開放状態または拡大開放状態）と第 2 可変状態（閉鎖状態または通常開放状態）とに変化させる。例えば、普通図柄表示器 20 による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 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により、普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか 1 つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わされて行われるようにしてもよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させる制御は、高開放制御（「時短制御」あるいは「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

10

20

30

40

50

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

上記飾り図柄の可変表示中には、画像表示装置 5 の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクター画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像を表示したり、飾り図柄

とは異なる動画像を再生表示させたりする演出が実行される。これらの演出を、飾り図柄の可変表示とともに、可変表示中演出という。つまり、可変表示中演出は、特別図柄の可変表示にともなって、画像表示装置 5 の画面上に表示される画像による演出であり、飾り図柄の可変表示そのものも含む概念である。可変表示態様をリーチ態様にすることも、可変表示中演出のうちの 1 つである。可変表示中演出は、特別図柄の可変表示にともなって、画像表示装置 5 の画面上に表示される画像（飾り図柄の可変表示そのものも含む）による演出の他、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などによる演出が含まれていてもよい。

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

「擬似連」の可変表示演出では、例えば、擬似連変動（再変動）の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高くなるように設定されている。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目が仮停止表示されることにより、「擬似連」の可変表示演出が行われることを認識でき、擬似連変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当り」となる期待感が高められる。本実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出

において、擬似連変動（再変動）が1回～2回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～3回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば、4回や5回としてもよい。

【0095】

「擬似連」の可変表示演出が実行される際には、初回変動を含む複数回の変動表示（擬似連変動）に伴って、関連する表示演出などによる再変動演出が実行されるようにしてもよい。一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、画像表示装置5において特定のキャラクタ画像といった所定の演出画像を表示するようにしてもよい。また、例えばスピーカ8L、8Rからの音声出力や、遊技効果ラン

10

【0096】

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

20

【0097】

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

30

40

【0098】

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

【0099】

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態様がリー

50

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

【0100】

予告演出のうちには、先読み予告演出（先読み演出ともいう）となるものが含まれている。先読み予告演出は、可変表示結果が「大当り」となる可能性などが予告される対象（予告対象）となる可変表示が実行されるより前に、演出態様に応じて可変表示結果が「大当り」となる可能性を予告可能な予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される飾り図柄の可変表示にわたり連続して予告する先読み予告演出は、連続予告演出ともいう。先読み予告演出では、予告対象となる可変表示が開始されるより前に、例えば、始動入賞の発生による特図ゲームの保留記憶などに基づいて可変表示結果が「大当り」となる可能性などを予告するための演出動作が開始される。この実施の形態では、そのような先読み予告演出として、予告対象の保留表示（第1保留表示、第2保留表示）の表示態様を異ならせることで、可変表示結果が「大当り」となる可能性を予告可能な保留予告演出を実行可能になっている。具体的に、この実施の形態では、背景画像の種類に応じた変化パターンに従って、保留表示の表示形状や色を、通常時とは異なる形状や色に段階的（第1段階～第4段階）に変化させる保留予告演出を実行可能である。また、詳しくは後述するが、この実施の形態における保留予告演出では、背景画像の種類に応じて変化パターンが異なっているが（保留表示の変化態様が異なっているが）、同一段階の保留表示では同一の報知音を出力する。なお、この実施の形態では、背景の種類として「背景A」と「背景B」の2種類が用意されている例を示すが、背景の種類は、例えば、3種類あっても4種類あってもよい。また、特別なタイミングにおいてのみ選択される「特別背景」といったものも用意されていてもよい。なお、「特別背景」については、「特別背景」に対応した態様の保留表示が行われ、かつ、当該背景に応じた特別出力音が出力されればよい。

【0101】

先読み予告演出との対比において、予告対象となる可変表示が開始された後に実行が開始される予告演出は、単独予告演出（単独予告、当該変動予告、あるいは可変表示中予告演出ともいう）と称される。

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

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、CPU 103 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、CPU 103 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、RAM 101 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵された CTC（カウンタ/タイ

マ回路)のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間(例えば、2ミリ秒)ごとにCTCから割り込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割り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、割り込みを許可した後、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。

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

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

【0108】

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

【0109】

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

【0110】

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

発生毎に特別図柄プロセス処理が実行されることによって、可変表示結果や変動パターンの決定、当該決定に基づく特図ゲームの実行、大当り遊技状態などが実現される。

【0111】

普通図柄プロセス処理では、例えば、通過ゲート41を遊技球が通過した場合（例えば、スイッチ処理にてゲートスイッチ21がオン状態になっていると判定された場合）に保留数が上限数に達していなければ普図ゲームの保留記憶（例えば、乱数値を抽出してRAM102に記憶させること）を行ったり、保留記憶（RAM102に記憶した乱数値）を用いて普図ゲームの可変表示結果を決定したり、普図ゲームの変動パターン（変動時間など）を決定したり、変動パターンに従って普通図柄表示器20における表示動作（例えば、セグメントLEDの点灯、消灯など）を制御して普通図柄の可変表示を実行して普図ゲームの可変表示結果を導出表示したり、可変表示結果が普図当りの場合に普通可変入賞球装置6Bを開放状態などの第1可変状態にする処理を行ったりする。タイマ割り込みの発生毎に普通図柄プロセス処理が実行されることによって、普図ゲームの実行や、普図当りのときの普通可変入賞球装置6Bの所定期間の第1可変状態などが実現される。

10

【0112】

コマンド制御処理は、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる処理である。一例として、特別図柄プロセス処理や普通図柄プロセス処理などでは、制御コマンド（演出制御コマンドなど）の送信設定（例えば、送信する制御コマンドの記憶アドレス値をRAM102に格納する等）が行われ、コマンド制御処理では、送信設定された制御コマンドを、実際に演出制御基板12に対して送信する処理が行われる。この送信する処理では、演出制御INT信号などが用いられ、制御コマンドの送信が行われる。

20

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

30

コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド）である。本実施の形態では、変動パターンのそれぞれに対応する変動パターン指定コマンドが設定されている。例えば、各変動パターンには、一意の番号（変動パターン番号）が割り振られ、その番号がコマンド中の「XX」に設定される（例えば、変動パターンPA1-1なら「01」など）。また、変動パターン指定コマンドは、飾り図柄の変動開始を指定するためのコマンドでもある。

【0116】

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

40

【0117】

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

50

「01」など)。

【0118】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の可変表示(変動)を開始することを指定する演出制御コマンド(第1変動開始指定コマンド)である。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の可変表示(変動)を開始することを指定する演出制御コマンド(第2変動開始指定コマンド)である。第1変動開始指定コマンドと第2変動開始指定コマンドとを変動開始指定コマンドと総称することがある。なお、第1特別図柄の可変表示を開始するのか第2特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、後述する変動パターン判定結果指定コマンドに含めるようにしてもよい。

【0119】

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

【0120】

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

【0121】

コマンドA000(H)は、大当たり遊技状態の開始(ファンファーレの開始)を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド)である。なお、ファンファーレとは、大当たり遊技状態の開始時に実行される、大当たり遊技状態になったことを報知する演出である。コマンドA100(H)は、小当たり遊技状態の開始を指定する演出制御コマンド(小当たり開始指定コマンド)である。

【0122】

コマンドA2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の特別可変入賞球装置7の開放を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。A3XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の特別可変入賞球装置7の閉鎖を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。

【0123】

コマンドA601(H)は、大当たり遊技状態の終了(エンディングの開始)を指定する演出制御コマンド(大当たり終了指定コマンド)である。なお、エンディングとは、大当たり遊技状態の終了時に実行される、大当たり遊技状態が終了することを報知する演出である。コマンドA602(H)は、小当たり遊技状態の終了を指定する演出制御コマンド(小当たり終了指定コマンド)である。

【0124】

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

【0125】

コマンドC4XX(H)は、始動入賞時の判定結果のうち表示結果を指定する演出制御コマンド(図柄判定結果指定コマンド)である。コマンドC5XX(H)は、始動入賞時の判定結果のうち変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターン判定結果指定コマンド)である。本実施の形態では、後述するステップS101の処理において、第1始動入賞または第2始動入賞が発生したときに、乱数値MR1~3が抽出される。抽出された乱数値MR1~3に対応する可変表示について、可変表示の開始条件の成立前に、こ

10

20

30

40

50

の抽出された乱数値 M R 1 ~ 3 のうちの乱数値 M R 1 および M R 3 に基づいて、可変表示の可変表示結果が「大当り」になるか否か、および、可変表示の変動パターン（図 1 2 参照）が判定される。始動入賞時の判定は、これらの判定のことをいい、ステップ S 2 1 3 の入賞時乱数値判定処理において実行される。なお、所定の場合には、この判定が行われないことがある。表示結果についての判定結果（判定なしの場合も含む）には、一意の番号が割り振られ、その番号が図柄指定コマンド中の「X X」に設定される（例えば、「判定なし」であれば「0 0」、「ハズレ」であれば「0 1」、「大当り」であれば「0 2」など）。変動パターンについての判定結果（判定なしの場合も含む）には、一意の番号が割り振られ、その番号が変動パターン指定コマンド中の「X X」に設定される（例えば、「判定なし」であれば「0 0」、「P A 1 - 1」であれば「1 1」、「P A 1 - 2」であれば「1 2」、「P B 1 - 1」であれば「3 1」、「P C 1 - 1」であれば「6 1」など）。

10

【0 1 2 6】

次に、特別図柄プロセス処理について説明する。図 4 は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【0 1 2 7】

図 5 は、ステップ S 1 0 1 において実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。始動入賞判定処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。スイッチ処理において第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであると判定されているなどして第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであると判定した場合（ステップ S 2 0 1 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば、「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 0 2）。このとき、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 1 特図保留記憶数カウンタ（第 1 特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第 1 特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 2 において第 1 特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップ S 2 0 2 ; N o）、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する（ステップ S 2 0 3）。

20

30

【0 1 2 8】

ステップ S 2 0 1 において第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであると判定した場合（ステップ S 2 0 1 ; N o）や、ステップ S 2 0 2 において第 1 特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合（ステップ S 2 0 2 ; Y e s）には、C P U 1 0 3 は、普通可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B がオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 4）。スイッチ処理において第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであると判定されているなどして第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであると判定した場合（ステップ S 2 0 4 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば、「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 0 5）。このとき、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 2 特図保留記憶数カウンタ（第 2 特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第 2 特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 5 において第 2 特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップ S 2 0 5 ; N o）、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップ S 2 0 6）。第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンではないと判定した場合（ステップ S 2 0 4 ; N o）や、第 2 特図保留記憶数が上限値であると判定した場合（ステップ S 2 0 5 ; Y e s）には、C P U 1 0 3 は、始動入賞判定処理を終了する。

40

50

【 0 1 2 9 】

ステップ S 2 0 3 または S 2 0 6 の処理のいずれかを実行した後、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を 1 加算するように更新する（ステップ S 2 0 7）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 特図保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 特図保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 特図保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口に遊技球が進入して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加（インクリメント）するように更新される。また、第 2 特図保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口に遊技球が進入して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加（インクリメント）するように更新される。このときには、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新する（ステップ S 2 0 8）。

10

【 0 1 3 0 】

ステップ S 2 0 8 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップ S 2 0 9）。一例として、ステップ S 2 0 9 の処理では、乱数回路 1 0 4 や R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データ（図 6 参照）が抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される（ステップ S 2 1 0）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、保留データが図 7（A）に示すような第 1 特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、保留データが図 7（B）に示すような第 2 特図保留記憶部にセットされる。なお、このとき、C P U 1 0 3 は、保留データが第 1 特図保留記憶部にセットされたときには、第 1 保留表示器 2 5 A を制御して、1 つ加算された第 1 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 1 保留表示器 2 5 A に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ増やす）ようにしてもよい。なお、C P U 1 0 3 は、保留データが第 2 特図保留記憶部にセットされたときには、第 2 保留表示器 2 5 B を制御して、1 つ加算された第 2 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 2 保留表示器 2 5 B に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ増やす）ようにしてもよい。

20

30

【 0 1 3 1 】

図 7（A）に示す第 1 特図保留記憶部は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が進入して第 1 始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 が乱数回路 1 0 4 等から抽出した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、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第 1 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

40

【 0 1 3 2 】

なお、第 1 特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板 1 2 側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第 1 特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納さ

50

れた場合には、第 1 保留表示部 5 H L の一番左側の第 1 の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第 1 保留表示部 5 H L の第 1 の表示位置の右側に位置する第 2 の表示位置に保留表示図柄を表示する。

【0133】

図 7 (B) に示す第 2 特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が進入して第 2 始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム (第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム) の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部は、第 2 始動入賞口への入賞順 (遊技球の検出順) に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第 2 始動条件の成立に基づいて CPU 103 が乱数回路 104 等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値 MR 1、大当り種別決定用の乱数値 MR 2、変動パターン決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値 (例えば、「4」) に達するまで記憶する。こうして、第 2 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行 (可変表示) が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果 (特図表示結果) に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様 (例えば、リーチ演出など) となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【0134】

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

【0135】

ステップ S 210 の処理を実行した後、CPU 103 は、予め用意された始動口入賞指定コマンドを演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行う (ステップ S 211)。その後、CPU 103 は、予め用意された保留記憶数通知コマンドを演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行う (ステップ S 212)。

【0136】

続いて、CPU 103 は、入賞時乱数値判定処理を実行する (ステップ S 213)。入賞時乱数値判定処理は、上述のように、始動入賞時の判定を行う処理であり、ステップ S 209 で抽出した乱数値 MR 1 ~ 3 のうちの乱数値 MR 1 および MR 3 に基づいて、当該乱数値の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否かおよび当該可変表示の変動パターン (図 12 参照) を判定する処理である。その後、CPU 103 は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する (ステップ S 214)。このとき、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合 (ステップ S 214 ; 「2」)、CPU 103 は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから (ステップ S 215)、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であると判定した場合 (ステップ S 214 ; 「1」)、CPU 103 は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから (ステップ S 216)、ステップ S 204 に処理を進める。これにより、第 1 始動口スイッチ 22 A と第 2 始動口スイッチ 22 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0137】

図 8 は、入賞時乱数値判定処理として、図 5 のステップ S 213 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表

10

20

30

40

50

示が開始されるときには、特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様に対応した変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、入賞時乱数値判定処理では、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出された始動入賞タイミングで、このタイミングで抽出された乱数値（ステップS209の処理において抽出された乱数値）の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示の変動パターンがどれになるかの判定などを行う（いわゆる「先読み」）。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前（特図ゲームの開始条件成立前）に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを先読みし、この先読み結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、保留表示の表示態様などを決定することができる。

10

20

30

40

50

【0138】

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

【0139】

ステップS301の処理に続いて、CPU103は、特定された遊技状態が大当り遊技状態となっている大当り中であるか否かを判定する（ステップS302）。大当り中でないと判定した場合（ステップS302；No）、CPU103は、さらに確変状態や時短状態において時短制御に伴う高開放制御が行われている高ベース中であるか否かを判定する（ステップS303）。高ベース中であると判定した場合（ステップS303；Yes）、または、ステップS302の処理において大当り中であると判定した場合（ステップS402；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S304）。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S304；No）、CPU103は、入賞時判定を制限するための設定を行う（ステップS306）。

【0140】

一方、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合（ステップS304；Yes）、または、ステップS303の処理において高ベース中ではないと判定した場合（ステップS303；No）、CPU103は、図10（A）、（B）に示す第1特図表示結果決定テーブルまたは第2特図表示結果決定テーブルから、始動口バッファ値（「1」または「2」）や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルを選択する（ステップS305）。

【0141】

ステップS305の処理に続いて、CPU103は、乱数値MR1が大当り決定範囲内であるか否かを判定する（ステップS307）。CPU103は、例えば、大当り決定範囲に含まれる個々の決定値と、図5に示すステップS209の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1とを、逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値の有無を判定してもよい。あるいは、大当り決定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り決定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り決定範囲

の範囲内であるか否かを判定してもよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定（大当り始動判定）できる。

【0142】

なお、ステップS307の処理において、例えば、CPU103は、ステップS210で特図保留記憶部に格納した乱数値MR1を読み出し、読み出した乱数値MR1を使用して上記の判定を行えばよい。また、CPU103は、ステップS210とは別に乱数値MR1をRAM102の所定領域（特図保留記憶部以外の領域）やCPU103の記憶領域などに保持しておき、保持した乱数値に基づいて上記の判定を行ってもよい。これは、後述する乱数値MR3についても同様である。このように、入賞時乱数値判定処理で使用される乱数値は、特図保留記憶部に格納された乱数値でなくともよい。

10

【0143】

ステップS307の処理において大当り決定範囲内であると判定した場合（ステップS307；Yes）、CPU103は、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する（ステップS308）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、図10（C）に示す大当り種別決定テーブルから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。CPU103は、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。

【0144】

20

ステップS308の処理に続いて、CPU103は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された後述する大当り変動パターン決定テーブル（図13参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップS309）。大当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「大当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

【0145】

図13に示す変動パターン決定テーブルでは、決定値の範囲の代わりに決定割合が記載されている。実際のテーブルでは、図13の決定割合に応じた範囲の決定値が各変動パターンに対して割り当てられていればよい。決定割合は、乱数値MR3が取り得る値の全範囲（1～900）を100とした割合である。例えば、図13（A）に示すように、大当り種別が確変／非確変の場合、変動パターンPB1-1の決定割合は5で、変動パターンPB1-2の決定割合は25で、変動パターンPB1-3の決定割合は70であるため、変動パターンPB1-1には乱数値MR3と比較される決定値1～45（5%の範囲）が割り当てられ、変動パターンPB1-2には乱数値MR3と比較される決定値46～270（25%の範囲）が割り当てられ、変動パターンPB1-3には乱数値MR3と比較される決定値271～900（70%の範囲）が割り当てられる。このような決定値の割り当ては、決定割合を記載した他のテーブルについても同様である。

30

【0146】

ステップS307の処理において大当り決定範囲内でないと判定した場合（ステップS307；No）、CPU103は、その乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り決定範囲内であるか否かを判定する（ステップS310）。CPU103は、ステップS305の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り決定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR1が小当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。

40

【0147】

小当り決定範囲の範囲内であると判定した場合（ステップS310；Yes）、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された小当り変動パターン決定テーブル（図13（B）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップS312）。小当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「小当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割

50

り当てられている。

【 0 1 4 8 】

一方、小当り決定範囲の範囲内ではないと判定した場合（ステップ S 3 1 0 ; N o ） 、 予め R O M 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意されたハズレ変動パターン決定テーブル（図 1 3 （ C ） , （ D ） 参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップ S 3 1 1 ） 。 具体的には、ステップ S 3 0 1 で特定した現在の遊技状態が非時短状態（低ベース状態）である場合（時短フラグがオフ状態のとき）には、図 1 3 （ C ） のハズレ変動パターン決定テーブルを使用テーブルに設定し、ステップ S 3 0 1 で特定した現在の遊技状態が時短状態（高ベース状態）である場合（時短フラグがオン状態のとき）には、図 1 3 （ D ） のハズレ変動パターン決定テーブルを使用テーブルに設定する。ハズレ変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「ハズレ」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値 M R 3 と比較される決定値が割り当てられている。

10

【 0 1 4 9 】

ステップ S 3 0 9 、 S 3 1 1 、 S 3 1 2 のいずれかを実行した後、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 0 9 で抽出された変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定されている大当り変動パターン決定テーブル、小当り変動パターン決定テーブル、ハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照し、乱数値 M R 3 と合致する決定値に割り当てられている変動パターンを判定する（ステップ S 3 1 3 ） 。 C P U 1 0 3 は、例えば、各変動パターンに割り当てられた個々の決定値と、乱数値 M R 3 とを、逐一比較することにより、乱数値 M R 3 と合致する決定値の有無を判定することで変動パターンを判定してもよいし、あるいは、各変動パターンに割り当てられた決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、C P U 1 0 3 が乱数値 M R 3 と決定値の最小値や最大値とを比較することにより変動パターンを判定してもよい。

20

【 0 1 5 0 】

ステップ S 3 0 6 、 S 3 1 3 の処理のいずれかを実行した後、C P U 1 0 3 は、ステップ S 3 0 8 やステップ S 3 1 3 の判定結果に応じた内容の始動入賞時コマンドの送信設定を行い（ステップ S 3 1 4 ） 、 入賞時乱数値判定処理を終了する。始動入賞時コマンドは、始動口入賞指定コマンドと、特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、から構成される。始動口バッファ値が「1」のときは、始動入賞時コマンドとして、第1始動入賞口指定コマンドと、第1特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。始動口バッファ値が「2」のときは、始動入賞時コマンドとして、第2始動入賞口指定コマンドと、第2特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。送信設定されたコマンドは、コマンド制御処理において送信される。

30

【 0 1 5 1 】

送信設定する第1特図保留記憶数指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドは、現在の第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定するコマンド（当該記憶数に対応した E X T データを含むコマンド）とし、指定する特図保留記憶数は、第1特図保留記憶数カウンタや第2特図保留記憶数カウンタのカウント値によって特定すればよい。送信設定する図柄指定コマンドは、ステップ S 3 0 7 の判定結果が大当り決定範囲内であるときには（ステップ S 3 0 7 ; Y e s ） 、 可変表示結果の判定結果が「大当り」であることを指定するコマンド（「大当り」に対応した E X T データを含むコマンド）とし、ステップ S 3 0 7 の判定結果が小当り決定範囲内であるときには（ステップ S 3 1 0 ; Y e s ） 、 可変表示結果の判定結果が「小当り」であることを指定するコマンド（「小当り」に対応した E X T データを含むコマンド）とし、ステップ S 3 1 0 の判定結果が小当り決定範囲内でないときには（ステップ S 3 1 0 ; N o ） 、 可変表示結果の判定結果が「ハズレ」であることを指定するコマンド（「ハズレ」に対応した E X T データを含むコマンド）とし、ス

40

50

ステップS303の判定結果が始動口バッファ値＝1であるときには(ステップS304; No)、始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド(「判定なし」に対応したEXTデータを含むコマンド)とすればよい。送信設定する変動パターン判定結果指定コマンドは、ステップS313で変動パターンを判定した場合には判定結果となる変動パターンを指定するコマンド(判定結果である変動パターンに対応したEXTデータを含むコマンド)とし、ステップS304の判定結果が始動口バッファ値＝1(ステップS304; No)であるときには始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド(「判定なし」に対応したEXTデータを含むコマンド)とすればよい。

【0152】

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

【0153】

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

【0154】

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

【0155】

図9は、図4に示すステップS110において実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄通常処理を開始すると、CPU103は、まず、第2

特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU103は、第2特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0156】

ステップS231において第2特図保留記憶数が「0」以外であると判定した場合（ステップS231；No）、CPU103は、例えば、第2特図保留記憶部の先頭領域（例えば、保留番号「1」に対応する記憶領域）といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップS232）。これにより、ステップS209の処理で第2始動入賞口における始動入賞（第2始動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば、変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

10

【0157】

ステップS232の処理に続いて、CPU103は、例えば、第2特図保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップS233）。例えば、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1エントリずつ上位（保留番号「1」～「3」に対応する記憶領域）にシフトする。また、ステップS233の処理では、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。そして、CPU103は、RAM102の所定領域（例えば、遊技制御バッファ設定部）に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「2」に更新する（ステップS234）。

20

【0158】

ステップS231において第2特図保留記憶数が「0」であると判定した場合（ステップS231；Yes）、CPU103は、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS235）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU103は、第1特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」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。

30

【0159】

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

40

【0160】

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

【0161】

ステップS236の処理に続いて、CPU103は、例えば、第1特図保留記憶数カウ

50

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

【0162】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当り」と「ハズレ」とのいずれかに決定する(ステップS239)。一例として、ステップS239の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。例えば、CPU103は、図10に示す特図表示結果決定テーブルを使用テーブルとしてセットする。特図表示結果決定テーブルでは、例えば、図10に示すように、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値(決定値)が、特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて割り当てられていればよい。

【0163】

CPU103は、ステップS232またはS236で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、遊技状態が確変状態であるか否かと、乱数値MR1を示す数値データと、に基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、乱数値MR1に合致する決定値に、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、割り当てられた「大当り」と「小当り」と「ハズレ」とのいずれかの決定結果を特図表示結果として決定すればよい。

【0164】

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

【0165】

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

【0166】

第1特図表示結果決定テーブルや第2特図表示結果決定テーブルにおいて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「

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

【0167】

第1特図表示結果決定テーブルの設定例では、所定範囲の決定値（「30000」～「30100」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第2特図表示結果決定テーブルの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置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可変表示結果の判定を行う場合と、第2特別図柄表示装置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可変表示結果の判定を行う場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される割合を、異ならせることができる。

【0168】

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

【0169】

その後、CPU103は、ステップS239の処理により決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS240）。特図表示結果が「大当り」であると判定した場合（ステップS240；Yes）、CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップS241）。また、CPU103は、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS242）。一例として、ステップS242の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された大当り種別決定テーブルを選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。CPU103は、例えば、図10（C）に示す大当り種別決定テーブルを使用テーブルとしてセットする。大当り種別決定テーブルでは、例えば、図10（C）に示すように、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、大当り種別の「非確変」と「確変」と「突確」とにそれぞれ割り当てられていればよい。

【0170】

CPU103は、ステップS232またはS236で変動用乱数バッファに一時格納し

た遊技用乱数に含まれる大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、変動用乱数バッファから読み出した大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定された大当り種別決定テーブルを参照することにより、乱数値MR2に合致する決定値が割り当てられた大当り種別のいずれかを選択すればよい。

【0171】

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

【0172】

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

【0173】

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

【0174】

ステップS242の処理を実行した後、CPU103は、大当り種別を記憶させる(ステップS243)。CPU103は、RAM102の所定領域(例えば、遊技制御バッファ設定部)に設けられた大当り種別バッファに、大当り種別の決定結果を示す大当り種別バッファ設定値(例えば、「非確変」の場合には「0」、「確変」の場合には「1」となる値)を格納することにより、大当り種別を記憶させればよい。

【0175】

特図表示結果が「大当り」ではないと判定した場合(ステップS240;No)、CPU103は、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する(ステップS244)。特図表示結果が「小当り」と判定した場合(ステップS244;Yes)、CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする(ステップS245)。

【 0 1 7 6 】

ステップ S 2 4 3 の処理を実行した後、ステップ S 2 4 5 の処理を実行した後、または、ステップ S 2 4 4 の処理において特図表示結果が「小当り」ではないと判定した場合（ステップ S 2 4 4 ; N o ）のいずれかにおいて、C P U 1 0 3 は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を決定する（ステップ S 2 4 6 ）。例えば、ステップ S 2 4 0 において特図表示結果が「大当り」であると判定した場合、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 4 2 における大当り種別の決定結果に応じて（大当り種別バッファ設定値に応じて）、複数種類の大当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定する。また、ステップ S 2 4 0 において特図表示結果が「小当り」であると判定した場合、C P U 1 0 3 は、小当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定する。一方、ステップ S 2 4 4 において特図表示結果が「小当り」ではないと判定した場合、C P U 1 0 3 は、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。

10

【 0 1 7 7 】

ステップ S 2 4 6 の処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を「1」に更新し（ステップ S 2 4 7 ）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ S 2 4 7 において特図プロセスフラグの値が「1」に更新されることにより、次回のタイマ割込みが発生したときには、図 4 に示すステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理が実行される。

【 0 1 7 8 】

ステップ S 2 3 5 の処理において、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」であると判定した場合（ステップ S 2 3 5 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ S 2 4 8 ）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば、画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信設定してから、デモ表示設定を終了する。演出制御基板 1 2 では、客待ちデモ指定コマンドが送信されると、デモ画面表示を行う。

20

【 0 1 7 9 】

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

30

40

【 0 1 8 0 】

図 1 1 は、図 4 に示すステップ S 1 1 1 において実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理が開始されると、C P U 1 0 3 は、まず、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 2 6 1 ）。大当りフラグがオン状態であると判定した場合（ステップ S 2 6 1 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップ S 2 6 2 ）。ステップ S 2 6 1 の処理において大当りフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップ S 2 6 1 ; N o ）、C P U 1 0 3 は、小当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 2 6 3 ）。小当りフラグがオン状態であると判定した場合（ステップ S 2 6 3 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、特図表示結果が「小当り」となる小当り

50

時に対応した変動パターンを決定する（ステップS 2 6 4）。一方、小当りフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS 2 6 3；No）、CPU 1 0 3は、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する（ステップS 2 6 5）。

【0 1 8 1】

図1 2は、本実施形態における変動パターンの具体例を示している。

【0 1 8 2】

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

【0 1 8 3】

変動パターンPA 1 - 2は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、非リーチ（可変表示態様がリーチ態様にならないこと）を指定し、かつ、特図変動時間が通常よりも短い時短用の非リーチ変動パターンである。

【0 1 8 4】

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

【0 1 8 5】

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

【0 1 8 6】

変動パターンPC 1 - 1は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」のときと、可変表示結果が「小当り」のときと、に選択されるものであり、非リーチを指定する非リーチ変動パターンである。変動パターンPC 1 - 2は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」のときと、可変表示結果が「小当り」のときと、に選択されるものであり、突確／小当り専用リーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。ここで、突確／小当り専用リーチとは、可変表示結果が突確大当りまたは小当りであるときのみ選択決定可能なリーチである。突確大当り用の飾り図柄は、左・中・右の飾り図柄の組み合わせが「3」・「5」・「7」で停止表示された状態の図柄である。また、小当り用の飾り図柄は、左・中・右の飾り図柄の組み合わせが「2」・「4」・「6」で停止表示された状態の図柄である。

【0 1 8 7】

図1 1に示すステップS 2 6 2の処理では、例えば、ROM 1 0 1の所定領域に予め記憶されている、図1 3（A）に示す大当り変動パターン決定テーブルを用いて、大当り時の変動パターンが決定される。一例として、大当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR 3と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 1 0 3は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR 3を示す数値データに基づいて、大当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値MR 3に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定（選択）すればよい。なお、図1 3（A）では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

【0 1 8 8】

図1 1に示すステップS 2 6 4の処理では、例えば、ROM 1 0 1の所定領域に予め記

10

20

30

40

50

憶されている、図 13 (B) に示す小当り変動パターン決定テーブルを用いて、小当り時の変動パターンが決定される。一例として、小当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値 MR3 と比較される数値 (決定値) が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 MR3 を示す数値データに基づいて、小当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値 MR3 に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定 (選択) すればよい。なお、図 13 では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。なお、図 13 (B) では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

【0189】

図 11 に示すステップ S265 の処理では、例えば、ROM101 の所定領域に予め記憶されている、図 13 (C), (D) に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。遊技状態が非時短状態 (時短フラグがオフ) であるときには、CPU103 は、図 13 (C) に示すハズレ変動パターン決定テーブルを参照する。遊技状態が時短状態 (時短フラグがオン) であるときには、CPU103 は、図 13 (D) に示すハズレ変動パターン決定テーブルを参照する。一例として、各ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値 MR3 と比較される数値 (決定値) が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 MR3 を示す数値データに基づいて、ハズレ変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値 MR3 に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定 (選択) すればよい。なお、図 13 (C), (D) では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

【0190】

図 13 (C), (D) に示すハズレ変動パターン決定テーブルでは、時短状態のときには、特図変動時間の短い変動パターン PA1 - 2 が選択されやすくなっており、非時短状態のときよりも平均的な可変表示時間を短縮して、無効な始動入賞の発生を抑制することや、遊技者による遊技球の発射停止 (いわゆる「止め打ち」) を低減することができる。また、可変表示の実行頻度を高めることができる。

【0191】

図 13 に示すように、大当り (確変 / 非確変) 時には、スーパーリーチ B を実行する変動パターン PB1 - 3 の決定割合が最も高くなっており、スーパーリーチ A の変動パターン PB1 - 2、ノーマルリーチの変動パターン PB1 - 1 の順に決定割合が徐々に低くなっている。ハズレ時には、非リーチの変動パターン PA1 - 1 (PA1 - 2 を含む) の決定割合が最も高くなっており、ノーマルリーチの変動パターン PA2 - 1、スーパーリーチ A の変動パターン PA2 - 2、スーパーリーチ B の変動パターン PA2 - 3 の順に決定割合が徐々に低くなっている。このことから、スーパーリーチ B が実行されたときが、最も高い割合で可変表示結果が「大当り」となる。そして、スーパーリーチ A、ノーマルリーチの順で、可変表示結果が「大当り」となる割合 (いわゆる、大当り期待度) が下がっていく。

【0192】

また、図 13 に示すように、大当り (突確) 時には、突確 / 小当りリーチの変動パターン PC1 - 2 の決定割合が非リーチの変動パターン PC1 - 1 の決定割合よりも高くなっている。一方、小当り時には、非リーチの変動パターン PC1 - 1 の決定割合が突確 / 小当りリーチの変動パターン PC1 - 2 の決定割合よりも高くなっている。このことから、突確 / 小当りリーチの変動パターン PC1 - 2 が実行されたときは、可変表示結果が「大当り (突確)」になりやすく、非リーチの変動パターン PC1 - 1 が実行されたときには、可変表示結果が「小当り」になりやすい。

【0193】

ステップ S262、S264、S265 のいずれかの処理を実行した後、CPU103

は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間（変動時間ともいう）を設定する（ステップS 2 6 6）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図 1 2 に示すように、あらかじめ用意された複数の変動パターンに対応して、あらかじめ定められている。CPU 1 0 3 は、ステップS 2 6 2、S 2 6 4、S 2 6 5 の各処理で選択した変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。

10

【0 1 9 4】

ステップS 2 6 6 の処理に続いて、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うち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS 2 6 7）。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設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、CPU 1 0 3 は、第 1 特図を用いた可変表示を開始するときには、第 1 保留表示器 2 5 A を制御して、1 つ減算された第 1 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 1 保留表示器 2 5 A に行わせる（例えば、LED の点灯個数を 1 つ減らす）ようにしてもよい。なお、CPU 1 0 3 は、第 2 特図を用いた可変表示を開始するときには、第 2 保留表示器 2 5 B を制御して、1 つ減算された第 2 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 2 保留表示器 2 5 B に行わせる（例えば、LED の点灯個数を 1 つ減らす）ようにしてもよい。

20

【0 1 9 5】

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

30

40

【0 1 9 6】

ステップS 2 6 8 の処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を「2」に更新してから（ステップS 2 6 7）、変動パターン設定処理を終了する。ステップS 2 6 7 において特図プロセスフラグの値が「2」に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図 4 に示すステップS 1 1 2 の特別図柄変動処理が実行さ

50

れる。

【 0 1 9 7 】

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

10

【 0 1 9 8 】

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。特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3 は、大当りフラグがオン状態になっているか否かを判定する。大当りフラグがオン状態である場合には、CPU 1 0 3 は、確変状態や時短状態といった特別遊技状態を終了するための設定を行う。例えば、確変フラグ、時短フラグをリセットし（オフ状態にし）、RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた、時短状態中に実行される可変表示の残り回数（時短残回数）をカウントする時短回数カウンタのカウント値をカウントする時短回数カウンタのカウント値を「 0 」にする処理が行われる。そして、ファンファーレ待ち時間（大当り遊技状態におけるファンファーレの開始から終了するまでの待ち時間であり、予め定められた時間である）に対応するタイマ値を初期値として遊技制御プロセスタイマにセットする。そして、RAM 1 0 2 に設けられた、ラウンド遊技をカウントするためのラウンド数カウンタに初期値として「 1 6 」を設定する。その後、当り開始指定コマンドおよび現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンド（ここでは、通常状態を指定するコマンド）を送信する設定を行い、特図プロセスフラグを「 4 」に更新するなどして特別図柄停止処理を終了する。なお、大当り遊技状態後に遊技状態が変更されるため、ここで遊技状態指定コマンドを送信しなくてもよい。

20

30

【 0 1 9 9 】

大当りフラグがオフ状態である場合には、CPU 1 0 3 は、小当りフラグがオン状態であるか否かを判定し、小当りフラグがオン状態である場合には、小当り開始時演出待ち時間（小当り遊技状態の開始に対応した演出の実行が開始されるまでの待ち時間であり、予め定められた時間である）を設定し、特図表示結果が「小当り」であることに基づく小当り遊技状態の開始を指定する制御コマンドである小当り開始指定コマンド（演出制御コマンド）の送信設定を行い、特図プロセスフラグを「 8 」に更新する。一方、小当りフラグがオフ状態である場合には、特図プロセスフラグの値を「 0 」に更新する。

40

【 0 2 0 0 】

続いて、CPU 1 0 3 は、確変状態や時短状態といった特別遊技状態を終了させるか否かの判定を行う。例えば、CPU 1 0 3 は、時短フラグがオン状態であるか否かを判定し、時短フラグがオン状態である場合には、時短回数カウンタのカウント値を「 1 」減算する。「 1 」減算したあとのカウント値が「 0 」であるか否かを判定し、カウント値が「 0 」である場合には、時短状態が終了する時短終了条件が成立したので（つまり、時短状態において実行可能な所定回数の可変表示が実行されたので）、時短状態を終了させるために、時短フラグをオフ状態とする。その後、現在の遊技状態に基づいて遊技状態指定コマ

50

ンド（ここでは、高確低ベース状態を指定するコマンド）を送信する送信設定を行い、特別図柄停止処理を終了する。

【0201】

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

10

【0202】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が「5」のときに実行される。この大当り開放中処理には、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減算する処理や、1減算したあとのタイマ値や、1回のラウンド遊技においてカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数（スイッチ処理でカウントスイッチ23がオン状態と判定される毎に1カウントするカウンタ（RAM102に設けられる）などによってカウントされればよい）などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態（または、一部開放状態であってもよい）に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれる。

20

【0203】

1減算したあとのタイマ値が0になった、または、検出された遊技球の個数（前記カウンタのカウント値）が所定個数（例えば、9個）に達したと判定したときには、大入賞口を閉鎖するタイミングになったので、大入賞口を閉鎖状態に戻す処理（例えば、ソレノイド駆動信号を大入賞口雇用のソレノイド82に伝送することを停止してソレノイド82をオフとする処理）や、大入賞口の閉鎖期間（ラウンド遊技のインターバル期間であり、予め設定されている期間）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理や、ラウンド数カウンタのカウント値を1減じる処理などが実行される。1減算したあとのタイマ値が0になってもなく、検出された遊技球の個数も所定個数に達していない場合には、大入賞口の開放状態に維持する処理（例えば、ソレノイド駆動信号の供給を継続する処理）などを行って、大当り開放中処理を終了する。大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が「6」に更新される。タイマ割り込みの発生毎にステップS115が繰り返し行われることによって、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングまで大入賞口の開放状態が維持されることになる。

30

【0204】

ステップS116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。この大当り開放後処理では、ラウンド数カウンタのカウント値が「0」になったか否かを判定する処理や、「0」になっていない場合に遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減じる処理などが行われる。

40

【0205】

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

50

理なども行う。

【0206】

遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減じる処理を行った場合には、1減じたあとのタイマ値が0であるかを判定し、0でない場合には、ラウンド遊技の開始タイミングでないので、閉鎖状態が維持され、大当り開放後処理は終了する。0である場合には、ラウンド遊技の開始タイミングになったので、大入賞口を開放状態とする処理、大入賞口を開放状態とする期間の上限（ここでは、29秒）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理などが実行される。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が「5」に更新される。

【0207】

タイマ割り込みの発生ごとにステップS114で大入賞口が開放されてからS115、S116が繰り返し実行されることによって、各ラウンド遊技が実現される。

【0208】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が「7」のときに実行される。大当り終了処理では、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減じる処理などが行われる。1減じたタイマ値が0でなっていない場合には、エンディングが終了していないので、そのまま大当り終了処理を終了する。1減じたタイマ値が0になった場合には、エンディングが終了するので、大当り種別バッファに格納された大当り種別（大当り種別バッファ設定値）に応じて、時短フラグ、時短回数カウンタ、確変フラグなどの状態を設定する。

【0209】

例えば、大当り種別が「確変」であれば、時短フラグおよび確変フラグをオン状態とするとともに、RAM102の所定領域に設けられた時短回数カウンタにカウント初期値として「100」を設定する。大当り種別が「非確変」であれば、時短フラグのみをオン状態とするとともに、時短回数カウンタにカウント初期値として「100」を設定する。また、大当り種別が「突確」であれば、確変フラグのみをオン状態とする。大当り終了処理では、このような設定のあと、設定に応じた遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドを送信する送信設定を行い、遊技制御プロセスタイマや、大当り種別バッファ設定値などの各種データ（次の可変表示に持ち越したくないもの）を適宜リセットして特図プロセスフラグの値を「0」に更新する。

【0210】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が「8」のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったこと、大入賞口を開放状態にするタイミングになったこと（例えば、上記で設定された小当り開始時演出待ち時間が経過したことを含む）などに基づき、大入賞口を開放状態とする処理、開放状態としての経過時間の計測を開始する処理などが含まれている。また、小当り開放前処理では、例えば、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」などに設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われる。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されると、特図プロセスフラグの値が「9」に更新される。ステップS118が繰り返し実行されることによって、大入賞口を開放状態にするまで待機状態に制御される。

【0211】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が「9」のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としての経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態（または、一部開放状態であってもよい）に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理や、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミング（遊技球の個数が所定個数（例えば、9個）に達するか、ステップS118で設定した上限期間に経過時間が達するか、のいずれかがあったタイミング）と判定した場合に大入賞口を閉鎖状態に戻す処理などが含まれている。そして、大入賞口

10

20

30

40

50

を閉鎖状態に戻したときには、開放回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に大入賞口を閉鎖状態に戻したタイミングからの経過時間を計測する処理、計測した経過時間が予め設定された時間になった場合に再び大入賞口を開放状態とする処理などが実行される。大入賞口の開放回数が上限回数に達したときには、小当り遊技状態が終了したことを通知する制御コマンドである小当り終了指定コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグの値が「10」に更新される。送信設定されたコマンドは、例えば、特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。ステップS118が繰り返し実行され、ステップS119が繰り返し実行されることによって、小当り遊技状態が実現される。

10

【0212】

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

20

【0213】

次に、演出制御基板12における主な動作を説明する。

【0214】

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

30

【0215】

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

40

【0216】

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

50

出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

【0217】

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

10

【0218】

図14は、コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から始動入賞時コマンド（始動口入賞指定コマンド、特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）の受信があったか否かを判定する（ステップS401）。

【0219】

始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップS401；Yes）、始動入賞時コマンドバッファに受信コマンドを格納する（ステップS402）。始動入賞時コマンドとして、第1始動入賞口指定コマンドや第1特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第1始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、RAM122の所定領域に設けられた第1始動入賞時コマンドバッファに格納する。始動入賞時コマンドとして、第2始動入賞口指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第2始動入賞口指定コマンド、第2特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、RAM122の所定領域に設けられた第2始動入賞時コマンドバッファに格納する。

20

【0220】

図15（A）は、第1始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1特図保留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号1～4のそれぞれに対応する領域）が設けられている。

30

【0221】

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

40

【0222】

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

50

【0223】

また、第1始動入賞時コマンドバッファには、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示段階変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。表示段階変化パターンとは、保留表示の表示態様の変化（遷移）パターンを示す型である。図15（A）に示す保留表示番号「2」および「4」に対応する表示段階変化パターンには、それぞれ、「PT4-3-06」、「PT4-4-17」が格納されており、保留表示番号「2」および「4」に対応する保留表示について保留予告演出が実行されることを示している。なお、図示は省略しているが、図15（A）に示す第1始動入賞時コマンドバッファには、当該表示段階変化パターンにおいていずれの段階の保留表示であるか、を示す情報（段階数）を格納する領域（段階数格納領域）も設けられている（図15（B）に示す第2始動入賞時コマンドバッファも同様）。 10

【0224】

また、図15（B）は、第2始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2特図保留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号1～4のそれぞれに対応する領域）が設けられている。

【0225】

第2始動入賞口への始動入賞があったときは、第2始動入賞口指定コマンド、第2特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという4つのコマンドを1セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第2始動入賞時コマンドバッファには、これらの第2始動入賞口指定コマンド、第2特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。 20

【0226】

演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第2始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第2始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0000（H）」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用CPU120は、第2始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0000（H）」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第2始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。 30

【0227】

また、第2始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時コマンドバッファと同様に、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示段階変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。図15（B）に示す保留表示番号「2」および「4」に対応する表示段階変化パターンには、それぞれ、「PT4-3-06」、「PT4-4-17」が格納されており、保留表示番号「2」および「4」に対応する保留表示について保留予告演出が実行されることを示している。なお、図示は省略しているが、図15（B）に示す第2始動入賞時コマンドバッファには、当該表示段階変化パターンにおいていずれの段階の保留表示であるか、を示す情報を格納する領域も設けられている。 40

【0228】

図14に示すコマンド解析処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS402を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS401；No）、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS403）。遊技状態指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップS403；Yes）、演出制御用CPU120は、受信した遊技状態指定コマンドの内 50

容に基づいて、高確フラグおよび高ベースフラグのオン/オフ状態を切り替える（ステップS404）。

【0229】

高確フラグは、例えば、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、確変状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の確変フラグのオン状態/オフ状態の切り替えに対応して、オン状態/オフ状態が切り替わる。高ベースフラグは、例えば、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、時短状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の時短フラグのオン状態/オフ状態の切り替えに対応して、オン状態/オフ状態が切り替わる。例えば、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドが高確高ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオン状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグの両者をオン状態にする（すでにオン状態である場合には、オン状態を維持する。以下、両フラグについてのオン状態/オフ状態について同じ）。遊技状態指定コマンドが高確低ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグがオン状態で時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグをオン状態とし、高ベースフラグをオフ状態にする。遊技状態指定コマンドが低確低ベース状態（通常状態）を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグをとともオフ状態にする。

10

20

【0230】

ステップS404を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS403；No）、演出制御用CPU120は、その他の解析処理を実行し（ステップS405）、コマンド解析処理を終了する。

【0231】

ここで、図16を参照して、コマンド解析処理において各演出制御コマンドの受信に応じて実行される処理について説明する。図16に示す「処理内容」の項目に示された内容は、例えば、ステップS405において実行される処理である。また、「処理内容」の項目に示されたステップ番号は、図14に示すフローチャート中のステップ番号を示し、該当するステップ処理が実行されることを意味する。また、「処理内容」の項目に示された各受信フラグや、各格納領域は、RAM122の所定領域に設けられる。また、受信フラグをセットとは、オン状態にすることを意味する。

30

【0232】

例えば、受信した演出制御コマンドが変動パターン指定コマンドの場合には、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する。そして、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンド受信フラグをセットする。

【0233】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドの場合には、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する。

40

【0234】

図17は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図17に示す演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、まず、保留表示設定処理を実行する（ステップS161）。

【0235】

図18は、保留表示設定処理の一例を示すフローチャートである。図18に示す保留表示設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS501）。始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップS501；Yes）、演出制御用CPU120は、受信した始動入賞時コマンドが、低ベース状態で受信した第1保留記憶数加算指定コマンド、または、高ベース

50

状態で受信した第2保留記憶数加算指定コマンド、のいずれかであるか否かを判定する（ステップS502）。本実施の形態では、ステップS502の処理が実行されることによって、低ベース状態では第1始動入賞口13への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに保留予告演出が実行可能となり、高ベース状態では第2始動入賞口14への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに保留予告演出が実行可能になる。

【0236】

低ベース状態で受信した第1始動入賞口指定コマンド、または、高ベース状態で受信した第2始動入賞口指定コマンド、のいずれかと判定した場合（ステップS502；Yes）、演出制御用CPU120は、保留表示の最終段階を決定する（ステップS503）。演出制御用CPU120は、例えば、可変表示の可変表示結果および変動パターンに応じて、ROM121の所定領域に予め記憶されている図19示す保留表示段階決定テーブルを参照して、第1保留表示または第2保留表示における最終段階（保留予告演出を実行した場合に何段階まで変化させるか）を決定する。なお、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドに含まれる図柄判定結果指定コマンドおよび変動パターン判定結果指定コマンドを参照して、可変表示の可変表示結果および変動パターンを取得すればよい。

10

【0237】

次に、保留表示の最終表示段階の決定について具体的に説明する。本実施の形態では、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示の表示態様（形状または色）を段階的に変化させる保留予告演出が実行される。図19に示す保留表示段階決定テーブルは、この表示態様の变化（遷移）の最終段階である保留表示の表示態様（「最終表示段階」ともいう）をあらかじめ決定するためのテーブルである。保留表示段階決定テーブルは、図19に示すように、可変表示結果（大当り種別および変動パターンを含む）ごとに、最終表示段階を段階1～段階4までのいずれとするかを決定するための決定割合が割り当てられている。より具体的には、可変表示結果は、「大当り（確変／非確変）」、「大当り（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）／小当り」、「上記以外」に区分され、それぞれに、最終表示段階として用意された「段階1」、「段階2」、「段階3」、「段階4」に異なる決定割合が割り当てられている。

20

【0238】

図19に示すように、可変表示結果が、16ラウンド遊技が実行される「大当り（確変／非確変）」である場合には、最終表示段階として、「段階3」の決定割合が最も高く、次に「段階2」の決定割合が高く、「段階4」と「段階1」の決定割合が最も低くなるように設定されている。一方、可変表示結果が、2ラウンド遊技が実行される「大当り（突確）」の場合には、最終表示段階として、「段階3」の決定割合が最も高く、「段階2」、「段階1」、「段階4」の順に決定割合が低くなるように設定されている。また、可変表示結果が、変動パターンにスーパーリーチ演出を含む「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」である場合には、最終表示段階として、「段階2」の決定割合が最も高く、次いで「段階1」と「段階3」が高くなるように決定割合が設定されており、「段階4」には決定割合が割り当てられていない。可変表示結果が、上述した「大当り（確変／非確変）」、「大当り（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）」、「小当り」のいずれにも該当しない場合には、最終段階としては「段階1」にのみ決定割合が設定されている（すなわち、保留予告演出が実行されない）。なお、図示するように、可変表示結果が、「ハズレ」（小当りも含む）である場合には、最終段階として「段階4」に決定されないように設定されている。

30

40

【0239】

このような設定により、「段階4」の段階まで保留表示が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当り」となることを報知することができる。また、「段階3」の段階まで保留表示が変化した場合には、可変表示結果が「大当り」（確変／非確変／突確）となる可能性が高いことを示唆することができる。また、「段階2」の段階まで保留表示が変化した場合には、可変表示結果が「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」となる可

50

能性が高いことを示唆することができる。また、保留予告演出が実行された場合には、実行されない場合よりも遊技者にとって有利な状態に制御される可能性が高いことを示唆することができる。

【0240】

保留予告演出において、可変表示結果が必ず「大当り」となる「段階4」の表示段階を大当り確定段階ともいう。なお、「段階4」の表示段階は、大当り確定段階であるもの、図19に示すように、可変表示結果が「大当り(確変/非確変)」となる場合に10%しか選択されないため、希少価値が高くなっている。なお、図示する例では、「段階4」を大当り確定段階として示したが、例えば、可変表示結果が「ハズレ(スーパーリーチ)」または「小当り」である場合にも、決定されるようにしてもよい。この場合、「段階4」に決定された場合には「大当り」となる可能性が高くなるように(段階数が上がるほど「大当り」となる可能性が高くなるように)決定割合を設定すればよい。

10

【0241】

図18に戻り、ステップS503の処理により保留表示の最終段階を決定した後、演出制御用CPU120は、ステップS503で決定した最終表示段階および第1特図保留記憶数指定コマンドと第2特図保留記憶数指定コマンドのいずれかに示される保留記憶数にしたがって、表示段階変化パターンを決定する(ステップS504)。なお、保留記憶数は、ステップS502にて第1始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第1特図保留記憶数指定コマンドを、第2始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第2特図保留記憶数指定コマンドを参照することにより特定すればよい。ステップS504の処理では、図21~図24に示す表示段階変化パターン決定テーブルを参照して、第1保留表示または第2保留表示における表示段階変化パターンを決定する。表示段階変化パターンは、最終段階まで変化させる場合に、何回目のシフトでどの段階に遷移させるかといった変化パターンを示すものがある。ステップS504にて決定された表示段階変化パターンは、図15(A)に示す第1始動入賞時コマンドバッファ内または、図15(B)に示す第2始動入賞時コマンドバッファ内の表示段階変動パターンの格納領域に格納される。

20

【0242】

図21~図24に示す表示段階変化パターン決定テーブルは、上述したように、保留予告演出の予告対象となる保留表示の表示段階の変化を示す表示段階変化パターンを決定するために参照されるテーブルである。表示段階変化パターン決定テーブルは、保留記憶数(保留予告演出の予告対象である保留記憶の保留表示番号)および最終表示段階に応じて区分されている。具体的には、「4」~「2」の保留数の別、および、「段階1」~「段階4」の最終表示段階の別に応じて表示段階変化パターン決定テーブルは区分されている。また、保留記憶数(保留数)および最終表示段階により区分された各表示段階変化パターン決定テーブルでは、「大当り(16R)」「大当り(確変/非確変)」「大当り(突確)」「ハズレ(スーパーリーチ)」「小当り」といった可変表示結果ごとに、最終表示段階に応じて設定された表示段階変化パターンに異なる決定割合が割り当てられている。

30

【0243】

保留表示は、始動入賞に伴う保留表示開始時に、「段階1」~「段階4」のいずれかの段階で表示される。また、保留表示は、保留記憶の消化に伴ってシフト表示されるごとに異なる段階に変化可能であり、「段階1」「段階2」「段階3」「段階4」の順に段階的に変化する。また、保留表示は、保留表示番号「1」に対応する保留表示からその段階が変化して表示されることもある(段階1ではなく、当初から段階3の保留表示が行われるなど)。なお、段階の変化にあたり、上位の段階への変化のみ許容され(上位から下位の段階へは変化しない)、例えば、「段階1」「段階3」のように途中を省略して上位の段階に変化することもある。

40

【0244】

図21(A)~図22(D)は、保留記憶数(保留数)が「4」のとき(保留予告演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「4」のとき)に参照される表示段階変化パターン

50

決定テーブルであり、保留表示番号「４」～「１」に対応する保留表示の表示段階の変化を示す表示段階変化パターンが設定されている。

【０２４５】

図２１（Ａ）は、最終表示段階が「段階１」である場合に参照される表示段階変化パターン決定テーブルである。図２１（Ａ）に示すように、最終表示段階が「段階１」である場合、保留表示番号「４」～「１」に対応する保留表示が「段階１」のまま変化しない表示段階変化パターンＰＴ４－１－０１（表示段階変化回数「０」）のみが設定され、可変表示結果ごとに割り当てられる決定割合は一律１００％である。

【０２４６】

図２１（Ｂ）は、最終表示段階が「段階２」である場合に参照される表示段階変化パターン決定テーブルである。図２１（Ｂ）に示すように、表示段階変化パターンとして、保留表示番号「４」～「１」に対応する保留表示が「段階２」のまま変化しないＰＴ４－２－０１（表示段階変化回数「０」）と、保留表示番号「４」に対応する保留表示において「段階１」であって、保留表示番号「３」～「１」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階１」から「段階２」に変化するＰＴ４－２－０２～０４（表示段階変化回数「１」）が設定されている。

【０２４７】

図２１（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」の場合、表示段階の変化回数が「０」の表示段階変化パターンＰＴ４－２－０１に割り当てられた決定割合が他の可変表示結果の場合と比較して高い。また、可変表示結果が「大当り（１６Ｒ）」および「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」の場合、表示段階の変化回数が「１」の表示段階変化パターンＰＴ４－２－０２～０４のうち、ＰＴ４－２－０４に割り当てられた決定割合が最も高く、ＰＴ４－２－０１に割り当てられた決定割合が最も低い。一方、可変表示結果が「大当り（突確）」の場合、表示段階の変化回数が「１」の表示段階変化パターンのうち、ＰＴ４－２－０２に割り当てられた決定割合が最も高く、ＰＴ４－２－０１に割り当てられた決定割合が最も低い。

【０２４８】

このような設定により、保留表示が「段階２」のまま変化しない表示段階変化パターンＰＴ４－２－０１が実行される場合には、可変表示結果が「ハズレ」となる可能性が高いことを示唆することができる。また、保留表示の表示段階が「段階１」から「段階２」に変化するタイミングが早いほど可変表示が「大当り（１６Ｒ）」、「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」となる可能性が高く、そのタイミングが遅いほど可変表示が「大当り（突確）」となる可能性が高いことを示唆することができる。なお、これとは別に、保留表示が「段階２」のまま変化しない表示段階変化パターンＰＴ４－２－０１が実行される場合に、可変表示結果が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いように表示段階変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、入賞当初から「段階２」の保留表示が行われるため、遊技者に安心感を与えることができる。また、保留表示の表示段階が「段階１」から「段階２」に変化するタイミングが遅いほど可変表示結果が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いように表示段階変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、保留表示に対する遊技者の注目を集めることができる。

【０２４９】

図２１（Ｃ）は、最終表示段階が「段階３」である場合に参照される表示段階変化パターン決定テーブルである。図２１（Ｃ）に示すように、表示段階変化パターンとして、保留表示番号「４」～「１」に対応する保留表示が「段階３」のまま変化しないＰＴ４－３－０１（表示段階変化回数「０」）と、保留表示番号「４」に対応する保留表示において「段階１」であって、保留表示番号「３」～「１」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階１」から「段階３」に変化するＰＴ４－３－０２～０４（表示段階変化回数「１」）と、保留表示番号「４」に対応する保留表示において「段階２」であって、保留表示番号「３」～「１」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階２」から「段階３」に

10

20

30

40

50

変化するPT4-3-05~07(表示段階変化回数「1」)と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」であって、保留表示番号「3」~「1」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階1」から「段階2」、さらに「段階2」から「段階3」に変化するPT4-3-08~10(表示段階変化回数「2」)が設定されている。

【0250】

図21(C)に示すように、可変表示結果が「ハズレ(スーパーリーチ)」または「小当り」の場合、表示段階の変化回数が「0」の表示段階変化パターンPT4-3-01に割り当てられた決定割合が他の可変表示結果の場合と比較して高く、表示段階の変化回数が「2」のPT4-3-08~10には決定割合が割り当てられていない。また、可変表示結果が「大当り(16R)」、「ハズレ(スーパーリーチ)」または「小当り」の場合、表示段階の変化回数が「1」の表示段階変化パターンPT4-3-02~04とPT4-3-05~07の各区分において、PT4-3-04とPT4-3-07にそれぞれ割り当てられた決定割合が最も高く、PT4-3-02とPT4-3-05にそれぞれ割り当てられた決定割合が最も低い。また、可変表示結果が「大当り(16R)」の場合、保留表示が「段階1」から「段階2」、さらに「段階2」から「段階3」に変化する表示段階の変化回数が「2」の表示段階変化パターンPT4-3-08~10のうち、PT4-3-10に割り当てられた決定割合が最も高く、PT4-3-08に割り当てられた決定割合が最も低い。一方、可変表示結果が「大当り(突確)」の場合、表示段階の変化回数が「1」の表示段階変化パターンPT4-3-02~04とPT4-3-05~07の各区分において、PT4-3-02とPT4-3-05とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も高く、PT4-3-04とPT4-3-07とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も低い。また、保留表示が「段階1」から「段階2」、さらに「段階2」から「段階3」に変化する表示段階の変化回数が「2」の表示段階変化パターンPT4-3-08~10のうち、PT4-3-08に割り当てられた決定割合が最も高く、PT4-3-10に割り当てられた決定割合が最も低い。すなわち、表示段階変化パターンPT4-3-02~04、PT4-3-05~07、PT4-3-08~10の各区分において、保留番号が「1」のときに「段階3」にはじめて変化する表示段階変化パターンPT4-3-02、PT4-3-05、PT4-3-08にそれぞれ割り当てられた決定割合が、他の表示段階変化パターンと比較して高い。

【0251】

このような設定により、保留表示の表示色が「段階3」のまま変化しない表示段階変化パターンPT4-3-01が実行される場合には、可変表示結果が「ハズレ」となる可能性が高いことを示唆することができる。また、保留表示が、「段階1」から「段階3」、または「段階2」から「段階3」に変化するタイミングが早いほど可変表示が「大当り(16R)」、「ハズレ(スーパーリーチ)」または「小当り」となる可能性が高く、そのタイミングが遅いほど、可変表示が「大当り(突確)」となる可能性が高いことを示唆することができる。さらに、保留番号が「1」のときに「段階3」にはじめて変化する場合には、可変表示が「大当り(突確)」となる可能性が特に高いことを示唆することができる。なお、これとは別に、保留表示が「段階3」のまま変化しない表示段階変化パターンPT4-3-01が実行される場合に、可変表示結果が「大当り(16R)」となる可能性が高いように表示段階変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、入賞当初から「段階3」の保留表示が行われるため、遊技者に安心感を与えることができる。また、保留表示の表示段階が「段階3」に変化するタイミングが遅いほど可変表示結果が「大当り(16R)」となる可能性が高いように表示段階変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、複数段階格上げされた効果を発揮する(遊技者にインパクトを与える)ことができ、遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 2 】

図 2 2 (D) は、最終表示段階が「段階 4」である場合に参照される表示段階変化パターン決定テーブルである。図 2 2 (D) に示すように、表示段階変化パターンとして、保留表示番号「4」～「1」に対応する保留表示が「段階 4」のまま変化しない P T 4 - 4 - 0 1 (表示段階変化回数「0」)と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階 1」であって、保留表示番号「3」～「1」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階 1」から「段階 4」に変化する P T 4 - 4 - 0 2 ~ 0 4 (表示段階変化回数「1」)と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階 2」であって、保留表示番号「3」～「1」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階 2」から「段階 4」に変化する P T 4 - 4 - 0 5 ~ 0 7 (表示段階変化回数「1」)と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階 3」であって、保留表示番号「3」～「1」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階 3」から「段階 4」に変化する P T 4 - 4 - 0 8 ~ 1 0 (表示段階変化回数「1」)と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階 1」であって、保留表示番号「3」～「1」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階 1」から「段階 2」、さらに「段階 2」から「段階 4」に変化する P T 4 - 4 - 1 1 ~ 1 3 (表示段階変化回数「2」)と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階 1」であって、保留表示番号「3」～「1」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階 1」から「段階 3」、さらに「段階 3」から「段階 4」に変化する P T 4 - 4 - 1 4 ~ 1 6 (表示段階変化回数「2」)と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階 1」であって、保留表示番号「3」に対応する保留表示において「段階 1」から「段階 2」、保留表示番号「2」に対応する保留表示において「段階 2」から「段階 3」、保留表示番号「1」に対応する保留表示において「段階 3」から「段階 4」に変化する P T 4 - 4 - 1 7 (表示段階変化回数「3」)が設定されている。

【 0 2 5 3 】

図 2 2 (D) に示すように、可変表示結果が「大当り (1 6 R)」の場合、表示段階の変化回数が「0」の表示段階変化パターン P T 4 - 4 - 0 1 には、他の可変表示結果の場合と比較して、高い決定割合が割り当てられている。また、可変表示結果が「大当り (1 6 R)」、表示段階の変化回数が「1」の表示段階変化パターン P T 4 - 4 - 0 2 ~ 0 4 と P T 4 - 4 - 0 5 ~ 0 7 と P T 4 - 4 - 0 8 ~ 1 0 の各区分において、P T 4 - 4 - 0 4 と P T 4 - 4 - 0 7 と P T 4 - 4 - 1 0 とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も高く、P T 4 - 4 - 0 2 と P T 4 - 4 - 0 5 と P T 4 - 4 - 0 8 とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も低い。また、可変表示結果が「大当り (1 6 R)」の場合、表示段階の変化回数が「2」の表示段階変化パターン P T 4 - 4 - 1 1 ~ 1 3 と P T 4 - 4 - 1 4 ~ 1 6 の各区分において、P T 4 - 4 - 1 3 と P T 4 - 4 - 1 6 とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も高く、P T 4 - 4 - 1 1 と P T 4 - 4 - 1 4 とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も低い。さらに、表示段階の変化回数が「3」の表示段階変化パターン P T 4 - 4 - 1 7 では、変化回数が「0」の表示段階変化パターン P T 4 - 4 - 0 1 よりも決定割合が高く設定されており、さらに、他の可変表示結果の場合と比較して、高い決定割合が割り当てられている。一方、可変表示結果が「大当り (突確)」の場合、表示段階の変化回数が「1」の表示段階変化パターン P T 4 - 4 - 0 2 ~ 0 4 と P T 4 - 4 - 0 5 ~ 0 7 と P T 4 - 4 - 0 8 ~ 1 0 の各区分において、P T 4 - 4 - 0 2 と P T 4 - 4 - 0 5 と P T 4 - 4 - 0 8 とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も高く、P T 4 - 4 - 0 4 と P T 4 - 4 - 0 7 と P T 4 - 4 - 1 0 とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も低い。また、表示段階の変化回数が「2」の表示段階変化パターン P T 4 - 4 - 1 1 ~ 1 3 と P T 4 - 4 - 1 4 ~ 1 6 の各区分において、P T 4 - 4 - 1 1 と P T 4 - 4 - 1 4 とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も高く、P T 4 - 3 - 1 3 と P T 4 - 4 - 1 6 とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も低い。表示段階の変化回数が「3」の表示段階変化パターン P T 4 - 4 - 1 7 には変化回数が「0」の表示段階変化パターン P T 4 - 4 - 0 1 よりも決定割合が高く設定されている。可変表示結果が「ハズレ (スーパーリーチ)」または「小当り」の場合、最終表示態様が「段階 4」とはならないため、表示段階変化

パターン P T 4 - 4 - 0 1 ~ 1 7 には決定割合が割り当てられていない。

【 0 2 5 4 】

このような設定により、保留表示が「段階 4」のまま変化しない表示段階変化パターン P T 4 - 4 - 0 1 が実行される場合には、可変表示結果が「大当り (1 6 R)」となる可能性が高い (「突確」よりも高い) ことを示唆することができる。また、保留表示が「段階 4」に変化するタイミングが早いほど可変表示が「大当り (1 6 R)」となる可能性が高く、そのタイミングが遅いほど、可変表示が「大当り (突確)」となる可能性が高いことを示唆することができる。さらに、保留表示の段階が 3 回変化する場合には、可変表示が「大当り (1 6 R)」となる可能性が高いことを示唆することができる。なお、これとは別に、保留表示が「段階 4」のまま変化しない表示段階変化パターン P T 4 - 4 - 0 1 が実行される場合に、可変表示結果が「大当り (1 6 R)」となる可能性が高いように表示段階変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、入賞当初から「段階 4」の保留表示が行われるため、遊技者に安心感を与えることができる。また、保留表示の表示段階が「段階 4」に変化するタイミングが遅いほど可変表示結果が「大当り (1 6 R)」となる可能性が高いように表示段階変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、保留表示に対する遊技者の注目を集めることができる。また、「段階 1」から「段階 4」へ複数段階一気に変化するパターンほど可変表示結果が「大当り (1 6 R)」となる可能性が高いように表示段階変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい (例えば、表示段階変化回数が「2」よりも「1」である表示段階変化パターンの方が「大当り (1 6 R)」となる可能性が高く、また、表示段階変化回数が「1」であっても、P T 4 - 4 - 0 2 ~ 0 4 が最も「大当り (1 6 R)」となる可能性が高く、次に P T 4 - 4 - 0 5 ~ 0 7 が高く、P T 4 - 4 - 0 8 ~ 1 0 が最も低いようにしてもよい)。これによれば、複数段階格上げされた効果を発揮する (遊技者にインパクトを与える) ことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 5 5 】

図 2 3 (A) ~ 図 2 3 (D) は、保留数「3」のとき (保留予告演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「3」のとき) に参照される表示段階変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「3」~「1」に対応する保留表示の表示段階の変化を示す表示段階変化パターンが設定されている。また、図 2 4 (A) ~ (D) は、保留数「2」のとき (保留予告演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「2」のとき) に参照される表示段階変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「2」~「1」に対応する保留表示の表示段階を示す表示段階変化パターンが設定されている。

【 0 2 5 6 】

図 2 3 (A) ~ 図 2 3 (D) および図 2 4 (A) ~ (D) に示す表示段階変化パターン決定テーブルにおける決定割合の設定は、上述した図 2 1 (A) ~ 図 2 2 (D) に示す表示段階変化パターン決定テーブルにおける決定割合の設定と同様の特徴を有する。保留表示の最終表示段階に変化するタイミングが早いほど、可変表示が「大当り (1 6 R)」となる可能性が高いことを示唆し、そのタイミングが遅いほど、可変表示が「大当り (突確)」となる可能性が高いことを示唆することができる。また、保留表示の変化回数が多いほど、可変表示が「大当り (1 6 R)」となる可能性が高いことを示唆することができる。

【 0 2 5 7 】

図 1 8 に示す保留表示設定処理の説明に戻り、ステップ S 5 0 4 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 5 0 4 において決定した表示段階変化パターンにおける最初の表示段階にと背景の種類に応じて、保留表示の表示態様と、表示する際に出る出力音 (入賞音) のチャンネル番号を決定する (ステップ S 5 0 5)。背景の種類は、後述するステップ S 5 1 1 の処理にて切り替えが行われる度に、R A M 1 2 2 に記憶されるため、ステップ S 5 0 5 の処理では、当該 R A M 1 2 2 を参照することにより背景の種類を特定する。ステップ S 5 0 5 の処理では、例えば、ステップ S 5 0 4 にて表示段階変化パターンが P T 4 - 2 - 0 4 に決定され、背景の種類が「背景 A」である場合、保

留番号4に対応する保留表示に「段階1」を表示することから、図20に示す保留表示態様およびチャンネル番号決定テーブルを参照して、「」の表示態様の保留表示を表示すると決定するとともに、チャンネル番号として「ch1」のチャンネルを使用チャンネルとして決定する。図20に示す保留表示態様およびチャンネル番号決定テーブルは、背景の種類と段階に応じた保留表示の表示態様、および、段階毎の使用チャンネル、出力音の種類を決定するために参照されるテーブルである。図20に示すように、段階に応じて保留表示の表示態様が異なるとともに、背景の種類に応じて保留表示の表示態様が異なっている。なお、同段階の保留表示であっても、背景の種類に応じて表示態様は異なっているが、図19および図21～図24に示すように、背景の種類に関わらず共通のテーブルを用いて、最終段階および表示段階変化パターンを決定していることから、同段階の保留表示については同期待度の保留表示を表示することとなり、同パターンの保留段階変化については同期待度の保留段階変化パターンとなっている。また、共通のテーブルを用いることから、データ容量を削減することもできる。

10

【0258】

ステップS502の処理において、低ベース状態で受信した第1始動入賞口指定コマンド、および、高ベース状態で受信した第2始動入賞口指定コマンド、のいずれでもないと判定した場合（ステップS502；No）、演出制御用CPU120は、第1段階の第1保留表示または第2保留表示の表示態様と、使用チャンネルを、図20に示す保留表示態様およびチャンネル番号決定テーブルを参照して決定する（ステップS506）（背景の種類が「背景A」であれば、「」の表示態様、「背景B」であれば「」の表示態様で、使用チャンネルは「ch1」など）。

20

【0259】

ステップS505またはステップS506の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、当該ステップS505またはステップS506の処理にて決定した使用チャンネルが使用中であるか否かを判定する（ステップS507）。ステップS507の処理では、後述するステップS509の処理、ステップS516の処理、またはステップS520の処理（音出力処理）が実行されて、当該ステップS505またはステップS506の処理にて決定した使用チャンネルにて出力音（入賞音または変化音）が出力中であるか否かを判定する（出力開始時にチャンネル毎に設けられた出力中フラグをオンにセットし、出力終了とともにオフにするなどして、当該フラグを確認することにより判定するなど）ことにより、決定した使用チャンネルが使用中であるか否かを判定する。なお、ステップS507の処理における判定方法はこれに限られず、例えば、音出力処理が実行されてから予め定められた期間が経過したか否かをタイマにより計時することにより判定してもよい。

30

【0260】

ステップS507にて使用中であると判定した場合（ステップS507；Yes）、演出制御用CPU120は、ステップS505またはステップS506の処理にて決定したチャンネルを、当該チャンネルとは別に設けられた図示しない予備チャンネルを使用チャンネルとして変更する（ステップS508）。なお、予備チャンネルは、例えば、「ch1」～「ch4」のそれぞれに対応して複数（例えば3種類）用意されている。ステップS508の処理では、例えば、ステップS505またはステップS506の処理にて決定したチャンネルが「ch1」である場合、当該「ch1」に対応する予備チャンネルである「ch1-1」～「ch1-3」のいずれかを使用チャンネルとして変更する。この場合「ch1-1」が使用中であれば、「ch1-2」を使用チャンネルとするなど、予備チャンネルについても使用中か否かの判定を行い、使用中ではない予備チャンネルを使用チャンネルとして決定すればよい。

40

【0261】

ステップS508の処理を実行した後、または、ステップS507にて使用中ではないと判定した場合（ステップS507；No）、演出制御用CPU120は、ステップS505またはステップS506の処理にて決定した表示態様にて、画像表示装置5の表示画面の第1保留表示部5HLまたは第2保留表示部5HRに、第1保留表示または第2保留

50

表示を追加表示させるとともに、ステップS505またはステップS506の処理にて決定したチャンネル、またはステップS508にて変更したチャンネル（設定チャンネル）を用いて入賞音を出力する（ステップS509）。なお、図20に示すように、使用チャンネルに応じて出力音の種類が設定されているため、ステップS509の処理では、当該設定チャンネルにしたがって入賞音を出力する。なお、予備チャンネルについても同様に、例えば、「ch1」の予備チャンネルには「音A」が、「ch2」の予備チャンネルには「音B」が、「ch3」の予備チャンネルには「音C」が、「ch4」の予備チャンネルには「音D」が、それぞれ設定されている。

【0262】

ステップS509の処理を実行した後、またはステップS501の処理において始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS501；No）、演出制御用CPU120は、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS510）。演出制御用CPU120は、例えば、第1変動開始指定コマンド受信フラグまたは第2変動開始指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされているか否かを参照することにより、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定すればよい。変動開始指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS510；No）、演出制御用CPU120は、保留表示設定処理を終了する。

【0263】

一方、変動開始指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップS510；Yes）、演出制御用CPU120は、背景カウンタの値を「-1」して「0」であるか否かを判定し、「0」である場合には、背景の種類（背景画像）を切り替える（ステップS511）。「0」でない場合には、背景画像の切り替えは行わない。背景カウンタは、予めRAM122の所定領域に格納されており、初期値として「50」がセットされている。そして、可変表示が開始されることを示す変動開始してコマンドが受信される度に、当該ステップS511の処理にて「-1」され、背景画像の切り替えが行われる度に初期値である「50」がセットされる。ステップS511の処理にて背景の種類（背景画像）を切り替える際には、例えば、背景の種類が「背景A」であれば「1」、「背景B」であれば「0」といったように、予めRAM122に設けられた背景指定フラグの値を切り替えることで、背景の種類を切り替える。なお、演出制御用CPU120は、当該背景指定フラグの値に応じた背景画像を表示して演出制御を行えばよい。

【0264】

ステップS511の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、受信した変動指定コマンドが第2変動開始指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS512）。受信した変動開始指定コマンドが第2変動開始指定コマンドではない、すなわち、受信した変動開始指定コマンドが第1変動開始指定コマンドであると判定した場合（ステップS512；No）、演出制御用CPU120は、図15（A）に示す第1始動入賞時コマンドバッファ内の表示段階変動パターンの格納領域に格納された表示段階変動パターンを参照して、各第1保留表示を各々に対応付けられた表示段階変動パターンに従って変化または維持させ、画像表示装置5の第1保留表示部5HLにおいて、保留表示番号「1」の保留表示番号の保留表示を消去するとともに、「2」～「4」に対応する各第1保留表示の表示位置を1つずつ右方向に移動（シフト）させる（ステップS513）。

【0265】

ステップS513の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「1」の記憶内容を消去し、保留表示番号「2」～「4」に対応する記憶内容を1つずつシフトさせる（ステップS514）。

【0266】

ステップS514の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、図15（A）に示す第1始動入賞時コマンドバッファを参照し、図示しない段階数格納領域に格納された段階数を参照して、同段階の保留表示が存在するか否かを判定する（ステップS515）。同段階の保留表示が存在すると判定した場合（ステップS515；Yes）、同段階の保

10

20

30

40

50

留表示それぞれに対応するチャンネルが異なるチャンネルとなるように、予備チャンネルを割り当てる（ステップS516）。ステップS516の処理では、例えば、「段階2」の保留表示が2つ存在する場合、先の保留表示（保留番号が若い保留表示）については使用チャンネルとして「ch2」を割り当て（図20参照）、後の保留表示（保留番号が後の保留表示）については使用チャンネルとして「ch2-1」を割り当てる。

【0267】

ステップS516の処理を実行した後、またはステップS515にて同段階の保留表示が存在しないと判定した場合（ステップS515；No）、段階に応じたチャンネル（またはステップS516にて割り当てられた予備チャンネル）を使用チャンネルとして、当該使用チャンネルに割り当てられた出力音（図20参照）を、変化音として出力する（ステップS517）。ステップS517の処理では、例えば、図15（A）に示す第1始動入賞時コマンドバッファの、図示しない段階数格納領域に格納された段階数が、シフト前後で同段階である保留表示について（すなわち変化しない保留表示について）は、変化音の出力を制限し、図15（A）に示す第1始動入賞時コマンドバッファの、図示しない段階数格納領域に格納された段階数が、シフト前後で別段階である保留表示について（すなわち変化した保留表示について）は、変化音を出力する。なお、このように、シフト前後で別段階となる保留表示に対し変化音を出力することから、上述したステップS515の処理においても、シフト後に変化して同段階の保留表示となるものが存在するか否かを判定し、変化後の保留表示が同段階の保留表示が存在すると判定した場合にのみ、ステップS516の処理にて予備チャンネルを割り当てればよい（シフト前後で変化しない保留表示については変化音を出力しないため、変化しない保留表示と同じ種類のチャンネルを割り当てても支障がないため）。例えば、シフト後も変化せず段階3の保留表示（保留A）が存在するとともに、シフト前は段階2であり、シフト後に段階3の保留表示（保留B）が存在した場合、図20に示すように、いずれの保留表示にも「ch3」のチャンネルが使用チャンネルとして割り当てられることとなるが、「保留B」についてはシフト時（変化時）に変化音を出力するものの、「保留A」についてはシフト時に変化音を出力しないため、「保留A」と「保留B」とで同一のチャンネルを使用チャンネルとして割り当てても、出力音がブツ切れとなり遊技者に違和感を与えてしまうといった問題が生じない。ステップS517の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、保留表示設定処理を終了する。

【0268】

ステップS512の処理において、受信した変動指定コマンドが第2変動開始指定コマンドであると判定した場合（ステップS512；Yes）、演出制御用CPU120は、図15（B）に示す第2始動入賞時コマンドバッファ内の表示段階変動パターンの格納領域に格納された表示段階変動パターンを参照して、各第2保留表示を各々に対応付けられた表示段階変動パターンに従って変化または維持させ、画像表示装置5の第2保留表示部5HRにおいて、保留表示番号「1」の保留表示番号の保留表示を消去するとともに、「2」～「4」に対応する各第2保留表示の表示位置を1つずつ左方向に移動（シフト）させる（ステップS518）。

【0269】

ステップS518の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、第2始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「1」の記憶内容を消去し、保留表示番号「2」～「4」に対応する記憶内容を1つずつシフトさせる（ステップS519）。

【0270】

ステップS519の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、図15（B）に示す第2始動入賞時コマンドバッファを参照し、図示しない段階数格納領域に格納された段階数を参照して、同段階の保留表示が存在するか否かを判定する（ステップS520）。同段階の保留表示が存在すると判定した場合（ステップS520；Yes）、同段階の保留表示それぞれに対応するチャンネルが異なるチャンネルとなるように、予備チャンネルを割り当てる（ステップS516）。ステップS516の処理を実行した後、またはステ

ップS 5 2 0にて同段階の保留表示が存在しないと判定した場合（ステップS 5 2 0；N o）、段階に応じたチャンネル（またはステップS 5 1 6にて割り当てられた予備チャンネル）を使用チャンネルとして、当該使用チャンネルに割り当てられた出力音（図2 0参照）を、変化音として出力する（ステップS 5 2 1）。ステップS 5 2 1の処理を実行した後、演出制御用C P U 1 2 0は、保留表示設定処理を終了する。なお、ステップS 5 2 0の処理では、ステップS 5 1 5の処理と同様に、シフト後に変化して同段階の保留表示となるものが存在するか否かを判定する。また、ステップS 5 2 1の処理では、ステップS 5 1 7の処理と同様に、シフト前後で別段階である保留表示について（すなわち変化した保留表示について）、変化音を出力する。

【0 2 7 1】

なお、上述の例では、ステップS 5 0 5の処理やステップS 5 1 6の処理において、使用チャンネルを割り当て、当該使用チャンネルに設定されている出力音により入賞音および変化音を出力する例を示したが、例えば、当該ステップS 5 0 5の処理やステップS 5 1 6の処理において、まず出力音を決定し、決定した出力音に割り当てられているチャンネルを、使用チャンネルとして決定するようにしてもよい。この場合、ステップS 5 0 7の処理において、決定した出力音に基づいて使用チャンネルを特定し、当該使用チャンネルが使用中であるか否かを判定すればよい。また、ステップS 5 0 7の処理では、同じ種類の出力音が出力中であるか否かを判定してもよい（例えば、出力してから経過期間により判定するなど）。また、予備チャンネルは、一旦割り当てられた後は、当該予備チャンネルが割り当てられた保留表示が消化されるまでの期間、予備チャンネルが引き続き割り当てられるようにしてもよい（一旦「段階2」にて「c h 2 - 1」の予備チャンネルが割り当てられた場合、「段階3」に変化しても「c h 3 - 1」が割り当てられるなど）。これによれば、同一または類似する表示段階変化パターンの保留予告演出が行われる場合において、複数の保留表示についてチャンネルの割り当て処理を簡略化することができ、処理負担を軽減することができる。また、これとは別に、先の同段階の保留表示が消化された場合に、予備チャンネルが割り当てられた保留表示について、正規のチャンネル（予備チャンネルではないチャンネル）に戻すようにしてもよい。また、先に記憶された保留情報を参照して、各保留表示の表示段階変化パターンにしたがって、入賞時から消化されるまでにおけるシフト毎の使用チャンネルを一括して決定するようにしてもよい。これによれば、一括して予備チャンネルとそうでないチャンネルの管理ができ、チャンネルの切り替えをスムーズに行うことができる。

【0 2 7 2】

また、出力音については、例えば、入賞音と変化音とで異なる音としてもよいし、出力する長さが異なるようにしてもよい。これによれば、入賞とシフトがほぼ同期間に行われた場合でも遊技者に入賞や変化を認識させることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、段階に応じて出力音の長さが異なるようにしてもよい。

【0 2 7 3】

図1 7に示す演出制御プロセス処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS 1 6 1の保留表示設定処理を実行した後、演出制御用C P U 1 2 0は、R A M 1 2 2の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部）に設けられた演出プロセスフラグの値（最初は、「0」である）に応じて、以下のようなステップ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。

【0 2 7 4】

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処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板1 1からの第1図柄変動開始指定コマンドあるいは第2図柄変動開始指定コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。第1図柄変動開始指定コマンドあるいは第2図柄変動開始指定コマンドなどを受信し、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と判定した場合には、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

【 0 2 7 5 】

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処理である。この可変表示開始設定処理は、第 1 特別図柄表示装置 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いて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新されて終了する。

【 0 2 7 6 】

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処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の所定領域（例えば演出制御タイマ設定部）に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、ステップ S 1 7 1 で決定された演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。

【 0 2 7 7 】

ステップ S 1 7 3 の可変表示停止処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。可変表示停止処理は、表示結果指定コマンドにより通知された可変表示結果が「大当り」、「小当り」または「ハズレ」のいずれとなるかを判定する処理を含んでいる。そして、可変表示結果が「大当り」または「小当たり」である場合には、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される一方で、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、演出プロセスフラグがクリアされて、その値が “ 0 ” に初期化される。

【 0 2 7 8 】

ステップ S 1 7 4 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したきに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであって、その前に受信した表示結果指定コマンドによって特定される大当り種別が「確変」又は「非確変」であれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。その当り開始指定コマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、又は、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであって、その前に受信した表示結果指定コマンドによって特定される大当り種別が「突確」であれば、演出プロセスフラグの値を “ 5 ” に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには（当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したときには）、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。

【 0 2 7 9 】

ステップ S 1 7 5 の大入賞口短期開放時処理は、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この大入賞口短期開放時処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば「突確」の大当り遊技状態又は小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示領域に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、「突確」の大当り遊技状態又は小当り遊技状態における各種の演出制御（大当りや小当りが発生したことを、例えば、画像表示装置 5 において報知する演出制御も含む。）を実行する。また、大入賞口短期開放時処理は、例えば主基板 1 1 からの大当り終了指定コマンド又は小当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 7 ” に更新する。

【 0 2 8 0 】

ステップ S 1 7 6 の大入賞口通常開放時処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のと

きに実行される処理である。この大入賞口通常開放時処理において、演出制御用CPU 120は、例えば「確変」又は「非確変」の大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、「確変」又は「非確変」の大当り遊技状態における各種の演出制御（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する演出制御も含む。）を実行する。また、大入賞口通常開放時処理は、例えば主基板11からの大当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新する。

10

【0281】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU 120は、例えば大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

20

【0282】

次に、図25を参照して、保留予告演出が実行される場合の演出画像例を説明する。

【0283】

図25（A）に示すように、画像表示装置5の表示画面における飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、可変表示が実行中であり、第1保留表示部5HLには、保留表示番号「1」～「3」に対応する第1保留表示H1～H3が表示されている（保留表示番号「4」に対応する第1保留表示H4は表示されていない）。これらの保留表示H1～H3のうち、保留表示H1は「段階3」で表示され、保留表示H2は「段階2」、保留表示H3は「段階1」であり、背景の種類が「背景A」であるため、図20に示す態様に従ってそれぞれ表示されている。なお、保留表示H1は、表示段階変化パターンが「PT4-3-01」、保留表示H2は、表示段階変化パターンが「PT3-3-04」、保留表示H3は、表示段階変化パターンが「PT3-4-08」、といったパターンの保留予告演出が実行されるものとする。

30

【0284】

そして、図25（B）に示すように、遊技媒体が新たに終了すると、保留表示番号「4」に対応する第1保留表示H4が表示される。保留表示H4は表示段階変化パターンが「PT4-3-10」の保留予告演出が実行されるものとし、図25（B）に示す例では、「背景A」に応じた「段階1」の態様の保留表示が行われている例を示している。当該第1保留表示H4が表示されると、図18のステップS509の処理により入賞音出力される。図示する例では、「段階1」に対応して、「ch1」を使用チャンネルとして「音A」の種類之音が出力される（当該チャンネルが使用中の場合には、例えば「ch1-1」などの予備チャンネルにより出力される）。

40

【0285】

続いて図25（C）に示すように、可変表示時間が経過し、可変表示が終了すると、図25（D）に示すように、保留表示H1に対応する新たな可変表示が開始にともない、保留表示番号「2」～「4」に対応する第1保留表示H2～H4が右方向にシフトするとともに、各表示段階変化パターンにしたがって段階が変化する。具体的に、保留表示H2については、「PT3-3-04」の表示段階変化パターンにしたがって、「段階2」から「段階3」へ変化し、保留表示H3については、「PT3-4-08」の表示段階変化パ

50

ターンにしたがって、「段階 1」から「段階 2」へ変化し、保留表示 H 4 については、「PT 4 - 3 - 1 0」の表示段階変化パターンにしたがって、「段階 1」から「段階 2」へ変化する。ここで、背景の種類は、「背景 A」であることから、図 2 0 に従い、各段階に応じた態様の保留表示が表示される。図 2 5 (D) に示す例では、保留表示 H 2 ~ 保留表示 H 4 の各保留表示が変化したことから、図 1 8 のステップ S 5 1 7 の処理により、各保留表示の段階にしたがって、変化音出力される。図示する例では、「段階 2」と「段階 3」の保留表示に変化したことから、図 2 0 に示すように、「音 B」と「音 C」の種類の出力音出力される。このように、この実施の形態では、変化音出力する複数段階の保留表示を同一期間に複数表示可能であり、保留表示の段階に応じて異なるチャンネルにより変化音出力する。そのため、遊技者に対する違和感を与えることを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0286】

なお、図 2 5 (D) に示す例では、保留表示 H 3 と保留表示 H 4 の保留表示がともに「段階 2」であるため、ステップ S 5 1 5 にて同段階の保留表示が存在すると判定され、ステップ S 5 1 6 の処理により、保留表示 H 3 には「ch 2」が使用チャンネルとして割り当てられ、保留表示 H 4 には「ch 2 - 1」が使用チャンネルとして割り当てられる。このように、この実施の形態では、変化音出力する同一の保留表示を同一期間に複数表示可能であり、各保留表示にて異なるチャンネルを使用チャンネルとして割り当てる。そのため、遊技者に対する違和感を与えることを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0287】

そして、図 2 5 (E) に示すように、可変表示時間が経過し、可変表示が終了し、図 2 5 (F) に示すように、背景カウンタの値が「0」となり、背景の種類が「背景 A」から「背景 B」に切り替わり、保留表示 H 2 に対応する新たな可変表示が開始される。保留表示 H 2 に対応する新たな可変表示の開始にともない、図 2 5 (E) に示すように、保留表示番号「2」および「3」に対応する第 1 保留表示 H 3 および H 4 が右方向にシフトするとともに、各表示段階変化パターンにしたがって段階が変化する。具体的に、保留表示 H 3 については、「PT 3 - 4 - 0 8」の表示段階変化パターンにしたがって、「段階 2」から「段階 4」へ変化し、保留表示 H 4 については、「PT 4 - 3 - 1 0」の表示段階変化パターンにしたがって、「段階 2」から「段階 3」へ変化する。ここで、背景の種類は、「背景 B」に切り替わっていることから、図 2 0 に従い、各段階に応じた態様の保留表示が表示される。図 2 5 (D) に示す例では、保留表示 H 3 および保留表示 H 4 の保留表示が変化したことから、図 1 8 のステップ S 5 1 7 の処理により、各保留表示の段階にしたがって、変化音出力される。図示する例では、「段階 3」と「段階 4」の保留表示に変化したことから、図 2 0 に示すように、「音 C」と「音 D」の種類の出力音出力される。このように、この実施の形態では、背景の種類が異なっても、段階に応じて共通の出力音出力するため、保留表示による期待度を遊技者に容易に認識させることができ、遊技興趣の低下を防止することができる。なお、上述したように、保留表示 H 4 には予備チャンネルが割り当てられていたが、図 2 5 (F) に示す例では、同段階の保留表示は存在しないため、この場合、予備チャンネルから正規のチャンネルに戻してもよい。

30

40

【0288】

以上説明したように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 によれば、以下の効果を奏することができる。

【0289】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、背景の種類が異なっても、段階に応じて共通の出力音出力するため、保留表示による期待度を遊技者に容易に認識させることができ、遊技興趣の低下を防止することができる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 9 および図 2 1 ~ 図 2 4 に示すように、背景の種類に関わらず共通のテーブルを用いて、最終段階および表示段階変化パターンを決定するため、同段階の保留表示については同期待度の保留表示を表示することとなり、同パターンの保留段階変化については同期待度の保留段階変化

50

パターンとなる。また、共通のテーブルを用いることから、データ容量を削減することもできる。また、演出制御用CPU120は、変化音を出力する同一の保留表示を同一期間に複数表示可能であり、各保留表示にて異なるチャンネルを使用チャンネルとして割り当てる。そのため、遊技者に対し出力音に対する違和感を与えることを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。さらに、演出制御用CPU120は、変化音を出力する複数段階の保留表示を同一期間に複数表示可能であり、保留表示の段階に応じて異なるチャンネルにより変化音を出力する。そのため、遊技者に対し出力音に対する違和感を与えることを防止でき、遊技興趣を向上させることができる。また、図18のステップS502の処理により、低ベース状態では第1始動入賞口13への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに保留予告演出が実行可能となり、高ベース状態では第2始動入賞口14への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに保留予告演出が実行可能になっている。そのため、同一の遊技状態における保留予告演出において、同段階では背景の種類に関わらず共通の出力音を出力するため、保留表示による期待度の関係性を遊技者に明確に認識させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40



50

【0290】





(変形例)

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば、パチンコ遊技機1では、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。また、下記の変形例それぞれについて、少なくとも一部を組み合わせても良い。

【0291】

上記実施の形態では、図20に示すように、段階に応じて保留表示の形状が変化する保留予告演出を実行するとともに、段階に応じたチャンネルを用いて出力音を出力する例を示したが、これは一例である。例えば、保留予告演出は、保留表示の表示色が変化するものであってもよい。また、例えば、可変表示中演出において、表示されるキャラクタの画像に変化するようにしてもよい。また、背景に応じて「」の形状で、「白」、「青」、「緑」、「赤」、といった段階があり、「」の形状で「白」、「青」、「緑」、「赤」、といった段階があるように、色の段階変化は共通するものの、背景の種類に応じて形状が異なるようにしてもよい。さらに、スーパーリーチのリーチ演出中に出力される楽曲の一部を変化音として出力するようにしてもよい。この場合、スーパーリーチのリーチ演出において使用されるチャンネルとは異なるチャンネルを用いて変化音を出力すればよい。また、大当たりとなることを示唆する保留予告演出を実行する場合（上記実施の形態では「段階4」の保留表示を行う場合）には、例えば、可変表示中に赤色のキャラクタが登場して大当たりを示唆する場合、保留表示の表示色も赤色にするなど、大当たりとなることを遊技者が認識しやすい態様（可変表示中に表示される態様と共通した態様）で保留表示を表示させるとともに、共通の出力音を出力するようにしてもよい。この場合、保留表示において使用するチャンネル（入賞音にて使用するチャンネル）と、可変表示中の大当たり示唆時に出力される出力音にて使用されるチャンネルとを異なるチャンネルに設定しておくことが望ましい。これによれば、いずれのタイミングで発生するか不明な保留表示であっても、可変表示中の大当たり示唆時に出力される出力音により出力音がブツ切れとなり遊技者に違和感を与えることを防止することができる。

【0292】

また、上記実施の形態によれば、図18のステップS502の処理により、低ベース状態では第1始動入賞口13への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに保留予告演出が実行可能となり、高ベース状態では第2始動入賞口14への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに保留予告演出が実行可能になる例を示し、低ベース状態と高ベース状態のいずれの場合も、同様の保留表示を行う例を示したが、これは一例である。例えば、図20に示す保留表示態様およびチャンネル番号決定テーブルを、低ベース時と高ベース時でわけ、例えば、低ベース時は、「背景A」の場合には、「」「」「」「」、

「背景 B」の場合には、「 」「 」「 」「 」の順に段階毎に変化させ、高ベース時は、それぞれ背景に応じて低ベース時と逆順に変化させる（全く別の表示態様でもよい）など、低ベース時と高ベース時とで、それぞれ異なる表示態様、および出力音とするようにしてもよい。

【0293】

上記実施の形態の他にも、例えば、図 26 に示すように、実行中の可変表示に対応して所定の表示（アクティブ表示）を行う遊技機にも適用可能である。図 26 に示すアクティブ表示部 A H A は、実行中の可変表示に対応して、保留表示と同一の演出画像または異なる演出画像を表示する。アクティブ表示部 A H A における表示は、アクティブ表示（可変表示対応表示、消化時表示あるいは今回表示などともいう）と称する。アクティブ表示部 A H A では、例えば、第 1 開始条件の成立により第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されることに伴って、第 1 保留表示部 5 H L にて消去（消化）された第 1 保留表示に応じたアクティブ表示が行われる。また、アクティブ表示部 A H A では、例えば第 2 開始条件の成立により第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されることに伴って、第 2 保留表示部 5 H R にて消去（消化）された第 2 保留表示に応じたアクティブ表示が行われる。なお、第 1 保留表示や第 2 保留表示とアクティブ表示とでは、色彩や模様が共通するものであればよく、例えば、アクティブ表示は第 1 保留表示や第 2 保留表示よりも大きく表示されるものであってもよい。ただし、アクティブ表示の表示態様は、アクティブ表示変化演出が実行されることにより、第 1 保留表示や第 2 保留表示の表示態様とは異なる表示態様に変化する場合がある。

【0294】

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

【0295】

このような、アクティブ表示を行う場合には、例えば、図 18 のステップ S 5 0 3 の処理において、最終表示段階を、アクティブ表示時として、アクティブ表示において「段階 1」～「段階 4」のいずれの段階とするかを決定すればよい。また、図 15（A）および（B）に示す始動入賞時コマンドバッファについて、アクティブ表示に対応する保留番号 0 の格納領域を設ければよい。さらに、図 21～図 24 の表示段階変化決定テーブルについても、保留番号 4～保留番号 0（アクティブ表示）までの変化パターンを決定すればよい。

【0296】

また、上記実施の形態に加え、第 1 保留表示や第 2 保留表示の表示態様が変化することを示唆する（または煽る）作用演出として、特定演出を実行するようにしてもよい。特定演出の実行設定（特定演出設定処理）は、例えば、図 17 のステップ S 1 7 1 の処理にて行われればよい。特定演出設定処理には、特定演出を実行するか否かを決定する処理や特定演出を実行するための処理が含まれていけばよい。具体的に、可変表示が終了して保留表示がシフトするときに、当該保留表示が変化することを示唆する特定演出を実行すればよく、例えば、可変表示が終了するときに、画像表示装置 5 において、保留表示に向かっ

て流れ星の演出画像を表示する特定演出が実行されればよい。そして、保留表示の表示態様が変化する場合には、流れ星の演出画像がその保留表示にぶつかる成功態様（第1態様ともいう）の特定演出が実行され、保留表示の表示態様が変化しない場合には、流れ星の演出画像がその保留表示にぶつからずに、例えば、消滅したり逸れたりする失敗態様（第2態様ともいう）の特定演出が実行される。なお、成功態様の特定演出が実行された場合には保留表示の表示態様が変化し、失敗態様の特定演出が実行された場合には保留表示の表示態様が変化しないともいえる。

【0297】

図27は、特定演出設定処理の一例を示すフローチャートである。この例では、「段階1」～「段階4」まで、保留表示の表示色が、「白」「青」「緑」「赤」の順に変化するものとして以下説明する（「赤」は大当り確定）。特定演出設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、主基板11から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS751）。

【0298】

なお、特図表示結果が「大当り」または「小当り」である場合には、可変表示の終了後に大当り遊技状態や小当り遊技状態に移行するので、特定演出を実行しないようにすればよい。なお、大当り遊技状態や小当り遊技状態に移行する前の可変表示中や、大当り遊技状態や小当り遊技状態において特定演出を実行するようにしてもよい。

【0299】

特図表示結果が「ハズレ」でない場合（ステップS751；No）、特定演出設定処理を終了する。特図表示結果が「ハズレ」である場合（ステップS751；Yes）、特定演出を実行するか否かを判定する（ステップS752）。ステップS752においては、図28に示すように、保留表示の表示態様がどのように変化するかあるいは維持されるか（保留表示の表示態様変化パターン）に基づいて、特定演出を実行するか否かを判定すればよい。

【0300】

また、低ベース状態では第1保留表示において保留予告演出が実行可能であり、高ベース状態では第2保留表示において保留予告演出が実行可能である。従って、低ベース状態においては、第1保留表示それぞれに対して特定演出を実行するか否かを判定し、高ベース状態においては、第2保留表示それぞれに対して特定演出を実行するか否かを判定する。即ち、複数の保留表示に対して特定演出が同時に実行される場合があるようになっている。これに対して特定演出の対象を明確にしたい場合などには、1つの保留表示に対して特定演出を実行するようにしてもよい。この場合、例えば、表示態様が変化する保留表示に対して優先的に特定演出を実行するようにしてもよい。そのようにすることで、一の保留表示に対して失敗態様の特定演出が実行されたにも関わらず、特定演出の対象ではない他の保留表示の表示態様が変化して、演出がかみ合わずに遊技者が戸惑ってしまうことを防止できる。

【0301】

なお、保留表示の表示態様が変化するタイミングであるかについては、図15に示す入賞時コマンドバッファに記憶される表示態様変化パターン及びその保留表示番号から特定すればよい。例えば、図15（B）に示すように、保留表示番号2に表示態様変化パターンPT4-3-06（図21（C）参照）が記憶されている場合には、保留表示の表示態様（表示色）は「青」が維持される（青 青）ことが特定され、保留表示番号4に表示態様変化パターンPT4-4-17（図22参照）が記憶されている場合には、保留表示の表示態様（表示色）は「白」から「青」に変化する（白 青）ことが特定される。それ以外の保留表示番号については、保留表示の表示態様（表示色）は「白」が維持される（白白）ことが特定される。

【0302】

図28に示すように、保留表示の表示態様（表示色）が維持される場合（例えば、「白

白」等)には、失敗態様の特定演出を実行することが決定され、保留表示の表示態様(表示色)が変化する場合(例えば、「白 青」等)には、成功態様の特定演出を実行することが決定される。なお、保留表示の表示態様(表示色)が変化する場合、変化する段階数に応じて特定演出の成功態様の演出態様を変化させてもよい。このようにすることで、特定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【0303】

また、図28に示すように、保留表示の表示態様(表示色)が変化する場合の方が、変化しない場合よりも特定演出が実行されやすくなっている。例えば、表示態様が「白」のまま維持される場合には、特定演出の実行割合は3%であるのに対して、「白」から「青」に変化する場合には、特定演出の実行割合は30%となっている。また、表示態様が「青」のまま維持される場合には、特定演出の実行割合は5%であるのに対して、「青」から「緑」に変化する場合には、特定演出の実行割合は50%となっている。そして、表示態様が「緑」のまま維持される場合には、特定演出の実行割合は0%であるのに対して、「緑」から「赤」に変化する場合には、特定演出の実行割合は70%となっている。このような設定により、特定演出が実行されることによって、保留表示の表示態様を変化することを遊技者に示唆することができる。

【0304】

また、保留表示の表示態様が3段階変化する場合には2段階変化する場合よりも特定演出が実行される割合が高く、保留表示の表示態様が2段階変化する場合には1段階変化する場合よりも特定演出が実行される割合が高くなっている。

【0305】

この実施の形態では、「白」「青」「緑」「赤」の順に段階的に大当たり信頼度が高くなっている。特に、「赤」の表示態様は可変表示結果が「大当たり」となることが確定する大当たり確定段階となっている。そして、その大当たり確定段階の一個手前の段階である「緑」の表示態様であって、表示態様が「緑」のまま維持される場合には、特定演出は実行されないようになっている。即ち、表示態様が「緑」であるときに特定演出が実行された場合には、必ず「赤」に変化するようになっている。言い換えると、大当たり確定段階の一個手前の段階である「緑」の表示態様である場合には、失敗態様の特定演出が実行されないようになっている。大当たり確定段階である「赤」の表示態様は、図19に示すように、「大当たり」時の10%しか出現しない希少価値が高い(最も出現しづらい)表示態様となっている。また、その一個手前の段階は、「大当たり」時に最も選択されやすくなっている(「大当たり(16R)」時の50%、「大当たり(突確)」時の60%、)ため、既に遊技者がある程度大当たりとなることを期待している。それに関わらず、失敗態様の特定演出が実行されると、特定演出が実行されたにも関わらず遊技者の期待感を損なうおそれがある。そこで、この実施の形態では、保留表示(保留予告演出)の段階が所定段階(ここでは大当たり確定段階の一個手前の「緑」)以上であって大当たり確定段階(「赤」)未満である場合には、失敗態様の特定演出が実行されない(成功態様の特定演出をのみ実行可能である)ようにして、遊技者の期待感を損ない、遊技の興味が低下してしまうことを防止している。

【0306】

また、保留予告演出(所定演出)が大当たり確定段階未満の遊技者にとって有利な所定段階である場合に、失敗態様の特定演出を実行すると、遊技者にさらに上の段階があることを示してしまう。これにより、遊技者は所定段階に期待を持てなくなるおそれがある。さらに、大当たり確定段階といった大当たりとなることを報知する演出は、一般的に希少価値の高い演出となっており、そのような段階に発展する演出の実行頻度を高めようとするあまり、そのような演出の多くは失敗となり、遊技者の興味の低下を招くおそれがあった。それに対して、本発明では、保留表示(保留予告演出)の段階が所定段階(ここでは大当たり確定段階の一個手前の「緑」)以上であって大当たり確定段階(「赤」)未満である場合には、失敗態様の特定演出が実行されないようにして、遊技者の期待感を損ない、遊技の興味が低下してしまうことを防止している。

【0307】

なお、この実施の形態では、所定段階は、保留予告演出における大当たり確定段階の一個手前の「緑」であったが、少なくともスーパーリーチとなるか、いずれかの当り（小当り、大当り）となることが確定する「青」の段階であってもよい。即ち、所定段階は、大当たり確定段階未満であって、何らかの有利なことを示す（遊技者が期待感を持つ）段階であればよい。例えば、この実施の形態では設けられていないが、保留予告演出等の遊技者にとって有利な状態に制御されることを段階的に示す所定演出の段階が、例えば、（１）リーチ確定段階（２）スーパーリーチ確定段階（３）特定のスーパーリーチが発生しやすい等の大当たり高期待度段階（４）大当たり確定段階というようになっている場合には、（１）～（３）のいずれかの段階が所定段階となり得る。例えば、（１）～（３）のいずれかの所定段階において、所定演出の段階が次以上の段階に移行することを示唆する（煽る）特定演出を実行した場合に、必ず成功態様となり次以上の段階に移行するようにすればよい。これにより、失敗態様の特定演出が実行されることによって遊技者の期待感を損ない、遊技の興趣が低下することを防止できる。また、所定段階は、上記（１）～（３）以外の遊技者にとって何らかの有利な段階であってもよい。

10

【0308】

なお、変化する段階数に応じて特定演出の演出態様を変化させる場合、所定段階から大当たり確定段階（例えば「青」「赤」）に変化することを示唆する演出態様の特定演出は失敗態様とならないようにすればよい。

【0309】

また、ステップS752においては、特定演出の実行の有無のみを判定しているが、特定演出の演出態様（成功態様や失敗態様とは異なる概念であって、例えば特定演出Aや特定演出B）を複数設けて、特定演出を実行する場合の演出態様を決定するようにしてもよい。例えば、特定演出の実行の有無と同様に、保留表示の表示態様がどのように変化するかあるいは維持されるか（成功態様となるか失敗態様となるか）に基づいて、特定演出の演出態様を決定するようにしてもよい。例えば、特定演出Aは特定演出Bよりも、成功態様となりやすくしてもよい。また、保留番号に基づいて特定演出の演出態様を決定するようにしてもよい。なお、この実施の形態では、保留表示に対して流れ星を表示する特定演出が実行されるが、保留表示の演出態様が変化することを示唆または煽る演出であればよく、その演出の内容は任意であってよい。

20

30

【0310】

ステップS752において、特定演出を実行しないと判定された場合には（ステップS752；No）、そのまま特定演出設定処理を終了し、特定演出を実行すると判定された場合には（ステップS752；Yes）、可変表示が終了して保留表示がシフトするときには特定演出を実行するための設定をしてから（ステップS753）、特定演出設定処理を終了する。ステップS753では、例えば、特定演出を実行すると判定された保留表示に対応付けて、特定演出を実行することを示す特定演出実行フラグをオン状態にセットする。また、複数種類の特定演出のいずれかを実行する場合には、実行する特定演出の演出態様を記憶すればよい。

【0311】

なお、ステップS171の可変表示開始設定処理内（可変表示を開始するとき）において、特定演出設定処理を実行することで、保留表示の変化パターンに基づいて、特定演出を実行するか否かを決定し、実行する場合に実行するために設定を行わずとも、図18に示すステップS505において保留表示の表示態様を決定した後の任意のタイミングにおいて、各保留表示について特定演出を実行するか否か、実行する場合の実行タイミング（成功態様とするか失敗態様とするか）、実行する場合の演出態様等の少なくとも一部を決定するようにしてもよい。この場合、その決定結果に基づいて、実際に特定演出を実行するための処理（演出制御パターンの選択等）を実行すればよい。なお、この場合でも、保留予告演出（所定演出）が大当たり確定段階未満の遊技者にとって有利な所定段階である場合に、失敗態様の特定演出は実行されないように制御すればよい。

40

50

【0312】

例えば、図18に示すステップS505において保留表示の表示態様を決定した後、決定された表示態様変化パターンに基づいて、特定演出の実行の有無や実行タイミングを決定するようにしてもよい。そして、特定演出設定処理では、その決定結果を参照して、成功態様とするか失敗態様とするかを選択するようにしてもよい。

【0313】

次に、図29を参照して、特定演出および保留予告演出が実行される場合の演出画像例を説明する。

【0314】

なお、図29(A)に示すように、画像表示装置5の表示画面における飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、可変表示が実行中であり、この実行中の可変表示に対応する可変表示対応表示としてアクティブ表示AHがアクティブ表示エリアAHAに表示されている。第1保留表示部5HLには、保留表示番号「1」～「4」に対応する第1保留表示H1～H4が表示されている。これらの保留表示H1～H4のうち、保留表示H2は「青」で表示され、保留表示H1、H3、H4は通常態様である「白」で表示されている。なお、保留表示H2は、変動パターン判定結果がPA2-2(スーパーリーチA(ハズレ))である保留記憶に基づく保留表示であり、保留表示H4は、変動パターン判定結果がPB1-3(スーパーリーチB(大当り))である保留記憶に基づく保留表示であるものとする。図29(A)の第1保留表示H2に対して、特定演出を実行することが決定された場合には、図29(B)に示すように、表示色が「青」の第1保留表示H2に向かって流れ星の演出画像SS1が飛んで行く特定演出が実行される。ここでは、流れ星の演出画像SS1が第1保留表示H2にぶつかる前に消滅する失敗態様の特定演出が実行された例を示している。図示するように、図31(A)において実行中であつた可変表示が終了し、画像表示装置5の表示画面では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいてハズレ図柄が可変表示結果として導出表示されている。この可変表示結果の導出表示に伴って、アクティブ表示エリアAHAに表示されていたアクティブ表示AHが消去されている。そして、図29(C)に示すように、第1保留表示H2は右側にシフトするがその表示色は「青」のままとなる。また、図31(A)および(B)において第1保留表示部5HLに表示されていた保留表示H1に対応する可変表示が開始され、これに伴ってアクティブ表示エリアAHAには保留表示H1に対応するアクティブ表示AHが新たに表示されている。

【0315】

その後、図29(E)に示すように、保留表示H4は表示態様変化パターンPT4-4-14に従ってその表示色が「白」(段階1)から「緑」(段階3)に変化している。また、アクティブ表示エリアAHAには保留表示H2に対応するアクティブ表示AHが新たに表示されている。アクティブ表示AHが表示されるにあたり、決定された表示段階変化パターンに従って、その表示色が変化している。そして、図29(F)の第1保留表示H4に対して、特定演出を実行することが決定された場合には、図29(G)に示すように、表示色が「緑」の第1保留表示H4に向かって流れ星の演出画像SS2が飛んで行く特定演出が実行される。ここでは、流れ星の演出画像SS1が第1保留表示H2にぶつかって保留表示の表示態様を変化させる成功態様の特定演出が実行された例を示している。そして、図29(H)に示すように、第1保留表示H4は右側にシフトして表示色が「赤」に変化している。なお、上述したように、表示色が「緑」である保留表示に対して特定演出が実行された場合には、必ず成功態様の特定演出が実行されて表示色が「赤」に変化するようになっている。したがって、遊技者の期待感を損ない、遊技の興趣が低下してしまうことを防止することができる。

【0316】

上記の実施の形態では、例えば、図21～図24に示す表示段階変化パターン決定テーブルにおいて、可変表示結果が「ハズレ(スーパーリーチ)」または「小当り」である場合、決定割合を割り当てていない表示段階変化パターンが存在する。しかし、決定割合を割り当てていない表示段階変化パターンに対しても決定割合を割り当てて、可変表示結果

が「ハズレ」の場合であっても、保留表示の表示開始時から期待度の高い「赤」で表示したり、複数回変化させるようにしてもよい。

【0317】

上記の実施の形態では、例えば、図19に示す保留表示段階決定テーブルにおいて、「大当り（確変／非確変）」、「大当り（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」といった可変表示結果ごとに、保留表示の表示段階に割り当てる決定割合を異ならせた。しかし、可変表示の種類や可変表示結果に応じて各表示色に割り当てる決定割合は任意である。例えば、可変表示結果として16ラウンド遊技が実行される「大当り」と4ラウンド遊技が実行される「大当り」とを設定した場合、4ラウンド遊技が実行される「大当り」の保留表示の最終表示段階として「段階3」の決定割合を、16ラウンド遊技が実行される「大当り」よりも高くするなどしてもよい。また、可変表示結果として可変表示の上限回数が100回と50回の時短状態におけるそれぞれの「大当り」を設定した場合、可変表示の上限回数が50回の時短状態における「大当り」保留表示の最終表示段階として「段階3」の決定割合を可変表示の上限回数が100回の時短状態における「大当り」よりも高くするなどしてもよい。

10

【0318】

上記の実施の形態では、例えば、図19に示す保留表示段階決定テーブルにおいて、可変表示結果が「大当り（確変／非確変）」、「大当り（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）」、「小当り」のいずれにも該当しない場合には、保留表示の最終表示段階は「段階1」にのみ決定割合を設定し、保留予告演出の対象から除外した。しかし、保留予告演出の対象である可変表示結果の種類を増やし、例えば、スーパーリーチ演出を含まない「ハズレ」といった可変表示結果においても、各段階に異なる決定割合を割り当ててもよい。

20

【0319】

上記の実施の形態では、例えば、図18に示すステップ502の処理において、低ベース状態で第1始動入賞口指定コマンドを受信した場合、または、高ベース状態で第2始動入賞口指定コマンドを受信した場合に、保留予告演出による先読み予告を実行するようにした。しかし、受信した始動入賞口指定コマンドの別に関わらず、遊技状態が低ベース状態または高ベース状態のいずれかである場合にのみ保留予告演出による先読み予告を実行するようにしてもよい。

30

【0320】

上記の実施の形態では、例えば、第1特図を用いた特図ゲームでは、図10(A)の第1特図表示結果決定テーブルに示すように、「大当り」、「小当り」、「ハズレ」を特図表示結果とし、第2特図を用いた特図ゲームでは、図10(B)の第2特図表示結果決定テーブルに示すように、「大当り」、「ハズレ」を特図表示結果とし、特図表示結果の各々に特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）を割り当てた。しかし、第1特図を用いた特図ゲームの特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のみとし、「小当り」を含まないようにしてもよい。また、第2特図を用いた特図ゲームの特図表示結果に「小当り」を含むようにしてもよい。

【0321】

40

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

【0322】

上記の実施の形態では、例えば、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号、あるいは数字や記号に限定されない各セグメントの点灯パターン等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する例を示した。しかし、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄

50

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

10

20

30

40

50

【０３２３】

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

【０３２４】

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

【０３２５】

上記の実施の形態では、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板１２に通知するために、変動を開始するときに１つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、２つ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板１２に通知するようにしてもよい。具体的には、２つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、１つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第２停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、２つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第２停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御基板１２は２つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の方では２つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御基板１２の方で選択を行う様にしてもよい。２つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で２つのコマンドを送信する様にしてもよ

く、１つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば、次のタイマ割込において）２つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。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様にする事で、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【０３２６】

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

10

【０３２７】

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

20

【０３２８】

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

30

【０３２９】

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

【符号の説明】

【０３３０】

- １ … パチンコ遊技機
- ２ … 遊技盤
- ３ … 遊技機用枠
- ４Ａ、４Ｂ … 特別図柄表示装置
- ５ … 画像表示装置
- ５ＨＬ … 第１保留表示部
- ５ＨＲ … 第２保留表示部
- ６Ａ … 普通入賞球装置
- ６Ｂ … 普通可変入賞球装置
- ７ … 特別可変入賞球装置

40

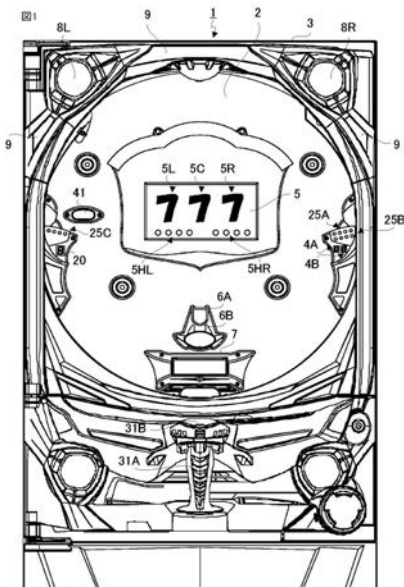
50

- 8 L、8 R ... スピーカ
 9 ... 遊技効果ランプ
 1 1 ... 主基板
 1 2 ... 演出制御基板
 1 3 ... 音声制御基板
 1 4 ... ランプ制御基板
 1 5 ... 中継基板
 2 0 ... 普通図柄表示器
 2 1 ... ゲートスイッチ
 2 2 A、2 2 B ... 始動口スイッチ
 2 3 ... カウントスイッチ
 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
 1 0 1、1 2 1 ... ROM
 1 0 2、1 2 2 ... RAM
 1 0 3 ... CPU
 1 0 4、1 2 4 ... 乱数回路
 1 0 5、1 2 5 ... I/O
 1 2 0 ... 演出制御用CPU
 1 2 3 ... 表示制御部
 A H A ... アクティブ表示エリア
 A H W ... アクティブ表示枠
 H 1 ~ H 4 ... 保留表示

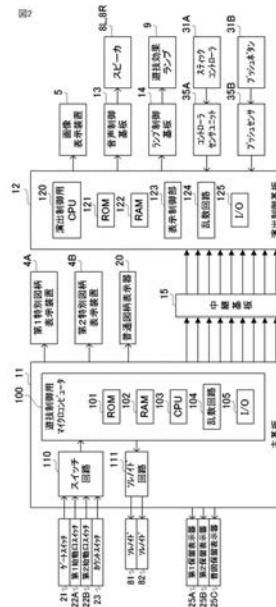
10

20

【図 1】



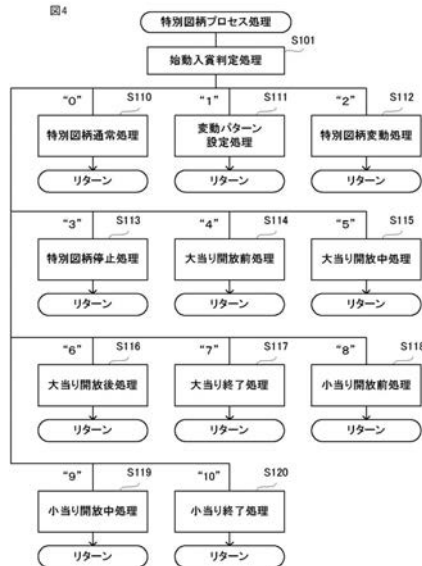
【図 2】



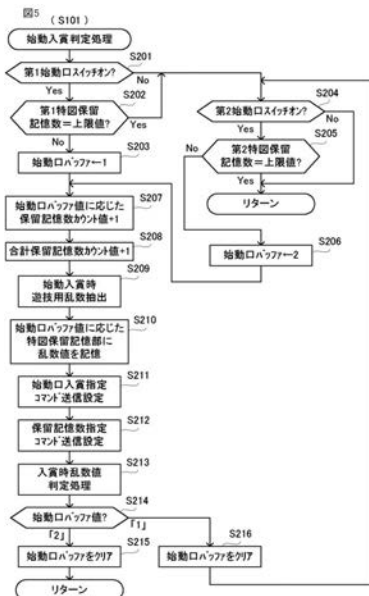
【 図 3 】

Mode	EXT	名称	内容
80	XX	変動バナー指定	演出図柄の変動バナーの指定 (00=変動バナー番号)
8A	01	第1始動入賞口指定	第1始動入賞口への遊技路の進入の指定
8A	02	第2始動入賞口指定	第2始動入賞口への遊技路の進入の指定
8C	XX	表示結果指定	XX番の表示結果の指定
8D	01	第1図柄変動開始指定	第1特別図柄の変動開始の指定
8D	02	第2図柄変動開始指定	第2特別図柄の変動開始の指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
95	XX	遊技状態指定	遊技状態の指定 (00=遊技状態)
A0	00	大当り開始指定	大当り開始の指定
A1	00	小当り開始指定	小当り開始の指定
A2	XX	大入賞口開放中指定	XX回数目の大入賞口開放の指定
A3	XX	大入賞口開放後指定	XX回数目の大入賞口開放後の指定
A6	01	大当り終了指定	大当り終了の指定
A6	02	小当り終了指定	小当り終了の指定
C1	XX	第1特保留記憶回数数指定	第1特保留記憶回数がXXであることの指定
C2	XX	第2特保留記憶回数数指定	第2特保留記憶回数がXXであることの指定
C4	XX	図柄判定結果指定	入賞時判定結果 (表示結果)
C5	XX	変動バナー判定結果指定	変動バナー判定結果 (変動バナー)の指定

【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】

図6

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65535	特図表示結果決定用
MR2	1～100	大当り種別決定用
MR3	1～900	変動ハートン決定用

【圖 7】

图7

(A) 第1特図保留記憶部

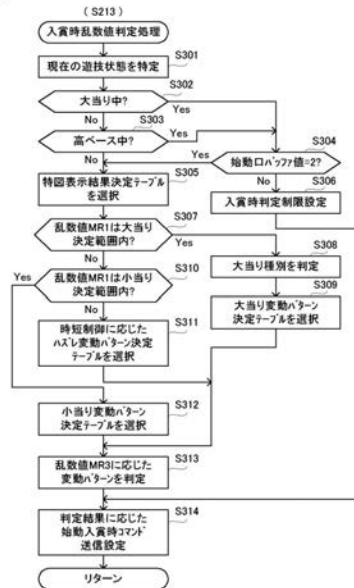
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	19	39	213
2	22832	2	74
3	6104	55	8
4	—	—	—

(B) 第2特図保留記憶部

保留番号	MR1	MR2	MR3
1	81	99	46
2	52679	17	154
3	—	—	—
4	—	—	—

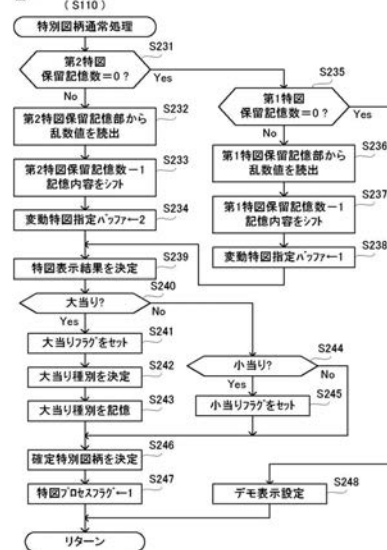
【図 8】

図8



【図 9】

図9



【図 10】

図10

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

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

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

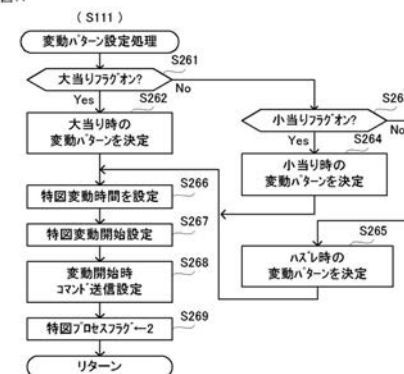
確変制御有無	特図表示結果	判定値(MR1)
非確変状態	大当り	8000~8190
	ハズレ	上記数値以外
	大当り	8000~9900
確変状態	大当り	8000~9900
	ハズレ	上記数値以外
	大当り	8000~9900

(C) 大当り種別決定テーブル

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

【図 11】

図11



【図 12】

図12

変動ハターン	特図変動時間 (ms)	処理内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非リチ(nα'レ)
PA1-2	2000	時短中短縮あり→非リチ(nα'レ)
PA2-1	20000	リチ:/-7B(nα'レ)
PA2-2	35000	リチ:/-7B→ス-n'-A(nα'レ)
PA2-3	48000	リチ:/-7B→ス-n'-B(nα'レ)
PB1-1	20000	リチ:/-7B(大当り)
PB1-2	35000	リチ:/-7B→ス-n'-A(大当り)
PB1-3	48000	リチ:/-7B→ス-n'-B(大当り)
PC1-1	11000	非リチ(突確/小当り)
PC1-2	20000	リチ:突確/小当り専用リチ(突確/小当り)

(A) 大当り変動パターン決定テーブル

変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PA1-2	短縮あり→非リーチ(ハズレ)	88
PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)	8
PA2-2	スーパーリーチA(ハズレ)	3
PA2-3	スーパーリーチB(ハズレ)	1

受信コードの名称	処理内容
乗換ボタン指定	乗換コード指定コードで 格納領域にコードを格納、乗換コード指定コードで 受信コードをセット
第1始動入賞口指定	第1始動入賞口指定コードで 受信コードをセット (0402)
第2始動入賞口指定	第2始動入賞口指定コードで 受信コードをセット (0402)
表示結果指定	表示結果指定コードで 格納領域にコードを格納
第1図柄変動開始指定	第1図柄変動開始指定コードで 受信コードをセット
第2図柄変動開始指定	第2図柄変動開始指定コードで 受信コードをセット
図柄確定指定	図柄確定指定コードで 受信コードをセット
遊技枚数指定	遊技枚数指定コードで 受信コードをセット (0404)
大当り開始指定	大当り開始指定コードで 受信コードをセット
小当り開始指定	小当り開始指定コードで 受信コードをセット
大入賞口開放中指定	大入賞口開放中指定コードで 受信コードをセット
大入賞口開放後指定	大入賞口開放後指定コードで 受信コードをセット
大当り終了指定	大当り終了指定コードで 受信コードをセット
小当り終了指定	小当り終了指定コードで 受信コードをセット
第1特図保留記憶指定	第1特図保留記憶指定コードで 格納領域にコードを格納 (0402)
第2特図保留記憶指定	第2特図保留記憶指定コードで 格納領域にコードを格納 (0402)
図柄判定結果指定	図柄判定結果指定コードで 格納領域にコードを格納 (0402)
乗換ボタンコード結果指定	乗換コードコード結果指定コードで 格納領域にコードを格納 (0402)

図17

```
graph TD
    Start([演出制御プロセス処理]) -- S161 --> Set([保留表示設定処理])
    Set --> S170{ }
    S170 -- "0" --> StartWait([可変表示開始  
待ち処理])
    StartWait --> Ret0([リターン])
    S170 -- "1" --> S171{ }
    S171 --> StartSet([可変表示開始  
設定処理])
    StartSet --> Ret1([リターン])
    S170 -- "2" --> S172{ }
    S172 --> StartMid([可変表示中  
演出処理])
    StartMid --> Ret2([リターン])
    S170 -- "3" --> S173{ }
    S173 --> StopWait([可変表示停止  
処理])
    StopWait --> Ret3([リターン])
    S170 -- "4" --> S174{ }
    S174 --> PatWait([特図当り待ち  
処理])
    PatWait --> Ret4([リターン])
    S170 -- "5" --> S175{ }
    S175 --> StartShort([大入賞口  
短期開放時  
処理])
    StartShort --> Ret5([リターン])
    S170 -- "6" --> S176{ }
    S176 --> StartShort2([大入賞口  
通常開放時  
処理])
    StartShort2 --> Ret6([リターン])
    S170 -- "7" --> S177{ }
    S177 --> EndAct([エンディング  
演出処理])
    EndAct --> Ret7([リターン])
```

演出制御プロセス処理

S161

保留表示設定処理

"0" S170

可変表示開始待ち処理

リターン

"1" S171

可変表示開始設定処理

リターン

"2" S172

可変表示中演出処理

リターン

"3" S173

可変表示停止処理

リターン

"4" S174

特図当り待ち処理

リターン

"5" S175

大入賞口短期開放時処理

リターン

"6" S176

大入賞口通常開放時処理

リターン

"7" S177

エンディング演出処理

リターン

```

graph TD
    Start([スタート]) --> S401{コマンド解析処理}
    S401 --> S402{始動入賞時コマンド?}
    S402 -- Yes --> S403[始動入賞時コマンドバッファに  
始動入賞時コマンドを格納]
    S402 -- No --> S403
    S403 --> S404{遊技状態指定コマンド?}
    S404 -- Yes --> S405[コマンドの内容に応じて、  
高確フラグ、高ベースフラグの  
状態切替]
    S404 -- No --> S405
    S405 --> S406[その他の解析処理]
    S406 --> End([リターン])
  
```

FIG. 10 is a flowchart illustrating the command analysis process. The process begins with a start terminal, leading to a command analysis processing step (S401). A decision is made at S402: "Is it a start award command?". If "Yes", the start award command is stored in the start award command buffer (S403). If "No", the process proceeds directly to S403. Next, a decision is made at S404: "Is it a game state designation command?". If "Yes", the state of the high probability flag and high base flag is switched according to the command content (S405). If "No", the process proceeds directly to S405. After S405, the process moves to "Other analysis processing" (S406) and finally returns (End).

(A) 第1始動入賞時コメントバッファ

(B) 第2始動入賞時コマントハッファ

保留表示 番号	第2始動口 入賞指定	第2特図保留 記憶数指定	図柄判定 結果指定	変動パチン 判定結果指定	表示段階 変化パチン
1	B200 (H)	C201 (H)	C401 (H)	C511 (H)	0
2	B200 (H)	C202 (H)	C401 (H)	C540 (H)	PT4-3-06
3	B200 (H)	C203 (H)	C401 (H)	C525 (H)	0
4	B200 (H)	C204 (H)	C402 (H)	C530 (H)	PT4-4-17

```

graph TD
    Start([スタート]) --> S501[S501 保留表非設定処理]
    S501 --> S502[S502 始動入賞時ゾロロ 受検?]
    S502 -- No --> S503[S503 保留表の最終段階を決定]
    S502 -- Yes --> S504[S504 第1段階の第1保留番号および第2段階の第1保留番号の両方を決定。または第1段階の第1保留番号のみの決定。両方決定する場合]
    S504 -- Yes --> S503
    S503 --> S505[S505 表示段階変化パターンを決定]
    S505 --> S506[S506 パターンに基づいて表示情報およびチャンネルを費算に応じて決定]
    S506 --> S507[S507 第1段階の第1保留番号または第2段階の第1保留番号およびチャンネル番号、両方に応じて決定]
    S507 --> S508{S508 決定したチャンネルと類似チャンネル使用中?}
    S508 -- No --> S509[S509 決定したチャンネルと類似チャンネル使用禁止]
    S508 -- Yes --> S509
    S509 --> S510[S510 変動開始指定ゾロロ 受検?]
    S510 -- No --> S511[S511 費算ゾロロをしてのり始め替り]
    S510 -- Yes --> S512[S512 受検ゾロロは第2段階の変動開始指定ゾロロ?]
    S512 -- No --> S513[S513 表示段階変化パターンに基づいて表示情報(段階)を費算に応じて変更または維持せず。第1保留番号を決定]
    S512 -- Yes --> S514[S514 第1始動入賞時ゾロロハフカ内の記憶内容を消す]
    S514 --> S515[S515 同段階の保留番号あり?]
    S515 -- No --> S516[S516 同段階の保留番号に一致するチャンネルが同チャンネルとなるよう番号チャンネルを割り当て]
    S515 -- Yes --> S517[S517 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S516 --> S517
    S517 --> S518[S518 表示段階変化パターンに基づいて表示情報(段階)を費算に応じて変更または維持せず。第2保留番号を決定]
    S518 --> S519[S519 第2始動入賞時ゾロロハフカ内の記憶内容を消す]
    S519 --> S520[S520 同段階の保留番号あり?]
    S520 -- No --> S521[S521 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S520 -- Yes --> S522[S522 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S521 --> S522
    S522 --> S523[S523 リターン]
    S523 --> S524[S524 リターン]
    S524 --> S525[S525 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S525 --> S526[S526 リターン]
    S526 --> S527[S527 リターン]
    S527 --> S528[S528 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S528 --> S529[S529 リターン]
    S529 --> S530[S530 リターン]
    S530 --> S531[S531 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S531 --> S532[S532 リターン]
    S532 --> S533[S533 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S533 --> S534[S534 リターン]
    S534 --> S535[S535 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S535 --> S536[S536 リターン]
    S536 --> S537[S537 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S537 --> S538[S538 リターン]
    S538 --> S539[S539 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S539 --> S540[S540 リターン]
    S540 --> S541[S541 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S541 --> S542[S542 リターン]
    S542 --> S543[S543 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S543 --> S544[S544 リターン]
    S544 --> S545[S545 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S545 --> S546[S546 リターン]
    S546 --> S547[S547 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S547 --> S548[S548 リターン]
    S548 --> S549[S549 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S549 --> S550[S550 リターン]
    S550 --> S551[S551 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S551 --> S552[S552 リターン]
    S552 --> S553[S553 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S553 --> S554[S554 リターン]
    S554 --> S555[S555 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S555 --> S556[S556 リターン]
    S556 --> S557[S557 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S557 --> S558[S558 リターン]
    S558 --> S559[S559 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S559 --> S560[S560 リターン]
    S560 --> S561[S561 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S561 --> S562[S562 リターン]
    S562 --> S563[S563 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S563 --> S564[S564 リターン]
    S564 --> S565[S565 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S565 --> S566[S566 リターン]
    S566 --> S567[S567 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S567 --> S568[S568 リターン]
    S568 --> S569[S569 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S569 --> S570[S570 リターン]
    S570 --> S571[S571 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S571 --> S572[S572 リターン]
    S572 --> S573[S573 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S573 --> S574[S574 リターン]
    S574 --> S575[S575 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S575 --> S576[S576 リターン]
    S576 --> S577[S577 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S577 --> S578[S578 リターン]
    S578 --> S579[S579 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S579 --> S580[S580 リターン]
    S580 --> S581[S581 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S581 --> S582[S582 リターン]
    S582 --> S583[S583 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S583 --> S584[S584 リターン]
    S584 --> S585[S585 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S585 --> S586[S586 リターン]
    S586 --> S587[S587 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S587 --> S588[S588 リターン]
    S588 --> S589[S589 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S589 --> S590[S590 リターン]
    S590 --> S591[S591 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S591 --> S592[S592 リターン]
    S592 --> S593[S593 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S593 --> S594[S594 リターン]
    S594 --> S595[S595 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S595 --> S596[S596 リターン]
    S596 --> S597[S597 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S597 --> S598[S598 リターン]
    S598 --> S599[S599 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S599 --> S600[S600 リターン]
    S600 --> S601[S601 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S601 --> S602[S602 リターン]
    S602 --> S603[S603 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S603 --> S604[S604 リターン]
    S604 --> S605[S605 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S605 --> S606[S606 リターン]
    S606 --> S607[S607 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S607 --> S608[S608 リターン]
    S608 --> S609[S609 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S609 --> S610[S610 リターン]
    S610 --> S611[S611 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S611 --> S612[S612 リターン]
    S612 --> S613[S613 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S613 --> S614[S614 リターン]
    S614 --> S615[S615 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S615 --> S616[S616 リターン]
    S616 --> S617[S617 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S617 --> S618[S618 リターン]
    S618 --> S619[S619 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S619 --> S620[S620 リターン]
    S620 --> S621[S621 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S621 --> S622[S622 リターン]
    S622 --> S623[S623 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S623 --> S624[S624 リターン]
    S624 --> S625[S625 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S625 --> S626[S626 リターン]
    S626 --> S627[S627 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S627 --> S628[S628 リターン]
    S628 --> S629[S629 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S629 --> S630[S630 リターン]
    S630 --> S631[S631 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S631 --> S632[S632 リターン]
    S632 --> S633[S633 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S633 --> S634[S634 リターン]
    S634 --> S635[S635 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S635 --> S636[S636 リターン]
    S636 --> S637[S637 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S637 --> S638[S638 リターン]
    S638 --> S639[S639 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S639 --> S640[S640 リターン]
    S640 --> S641[S641 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S641 --> S642[S642 リターン]
    S642 --> S643[S643 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S643 --> S644[S644 リターン]
    S644 --> S645[S645 段階に応じたチャンネル/手番チャンネルにて変化音出力]
    S645 --> S6
```

保留表示段階決定テーブル

可変表示結果	保留表示段階の決定割合			
	段階1	段階2	段階3	段階4
大当り(確変/非確変:16R)	10	20	60	10
大当り(突確)	15	25	50	10
ハズレ(スーパーチャリ)/小当り	30	40	30	0
上記以外	100	0	0	0

【図 20】

図20

保留表示態様およびチャンネル番号決定テーブル

背景等	段階と表示態様			
	段階1	段階2	段階3	段階4
背景A	□	■	○	◎
背景B	△	▲	☆	★
チャンネル番号	ch1	ch2	ch3	ch4
出力音	音A	音B	音C	音D

【図 21】

図21

(A) 表示段階変化パターン決定テーブル (保留数: 4 / 保留表示段階: 段階1)

表示段階 変化パターン	表示段階 変化回数	表示段階				決定割合		
		保留表示 番号4	保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	大当り (16R)	大当り (突確)	入賞 割合/ 小当り
PT4-1-01	0	段階1	段階1	段階1	段階1	100	100	100

(B) 表示段階変化パターン決定テーブル (保留数: 4 / 保留表示段階: 段階2)

表示段階 変化パターン	表示段階 変化回数	表示段階				決定割合		
		保留表示 番号4	保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	大当り (16R)	大当り (突確)	入賞 割合/ 小当り
PT4-2-01	0	段階2	段階2	段階2	段階2	15	10	20
PT4-2-02	1	段階1	段階1	段階1	段階2	20	35	25
PT4-2-03	1	段階1	段階1	段階2	段階2	30	30	25
PT4-2-04	1	段階1	段階2	段階2	段階2	35	25	30

(C) 表示段階変化パターン決定テーブル (保留数: 4 / 保留表示段階: 段階3)

表示段階 変化パターン	表示段階 変化回数	表示段階				決定割合		
		保留表示 番号4	保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	大当り (16R)	大当り (突確)	入賞 割合/ 小当り
PT4-3-01	0	段階3	段階3	段階3	段階3	10	10	25
PT4-3-02	1	段階1	段階1	段階1	段階3	10	11	7
PT4-3-03	1	段階1	段階1	段階3	段階3	11	10	25
PT4-3-04	1	段階1	段階3	段階3	段階3	12	9	25
PT4-3-05	1	段階2	段階2	段階2	段階3	9	12	7
PT4-3-06	1	段階2	段階2	段階3	段階3	10	11	6
PT4-3-07	1	段階2	段階3	段階3	段階3	11	10	5
PT4-3-08	2	段階1	段階1	段階2	段階3	8	10	0
PT4-3-09	2	段階1	段階2	段階2	段階3	9	9	0
PT4-3-10	2	段階1	段階2	段階3	段階3	10	8	0

【図 23】

図23

(A) 表示段階変化パターン決定テーブル (保留数: 3 / 保留表示段階: 段階1)

表示段階 変化パターン	表示段階 変化回数	表示段階			決定割合		
		保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	大当り (16R)	大当り (突確)	入賞 割合/ 小当り
PT3-1-01	0	段階1	段階1	段階1	100	100	100

(B) 表示段階変化パターン決定テーブル (保留数: 2 / 保留表示段階: 段階2)

表示段階 変化パターン	表示段階 変化回数	表示段階			決定割合		
		保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	大当り (16R)	大当り (突確)	入賞 割合/ 小当り
PT3-2-01	0	段階2	段階2	段階2	22	20	30
PT3-2-02	1	段階1	段階1	段階2	37	45	30
PT3-2-03	1	段階1	段階2	段階2	41	35	40

(C) 表示段階変化パターン決定テーブル (保留数: 3 / 保留表示段階: 段階3)

表示段階 変化パターン	表示段階 変化回数	表示段階			決定割合		
		保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	大当り (16R)	大当り (突確)	入賞 割合/ 小当り
PT3-3-01	0	段階3	段階3	段階3	16	15	25
PT3-3-02	1	段階1	段階1	段階3	18	17	23
PT3-3-03	1	段階1	段階3	段階3	19	16	22
PT3-3-04	1	段階2	段階2	段階3	16	20	14
PT3-3-05	1	段階2	段階3	段階3	17	19	16
PT3-3-06	2	段階1	段階2	段階3	14	13	0

(D) 表示段階変化パターン決定テーブル (保留数: 3 / 保留表示段階: 段階4)

表示段階 変化パターン	表示段階 変化回数	表示段階			決定割合		
		保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	大当り (16R)	大当り (突確)	入賞 割合/ 小当り
PT3-4-01	0	段階4	段階4	段階4	12	8	0
PT3-4-02	1	段階1	段階1	段階4	8	19	0
PT3-4-03	1	段階1	段階4	段階4	9	18	0
PT3-4-04	1	段階2	段階2	段階4	9	12	0
PT3-4-05	1	段階2	段階4	段階4	10	11	0
PT3-4-06	1	段階3	段階3	段階4	10	10	0
PT3-4-07	1	段階3	段階4	段階4	11	8	0
PT3-4-08	2	段階1	段階2	段階4	13	7	0
PT3-4-09	2	段階1	段階3	段階4	18	7	0

【図 22】

図22

(D) 表示段階変化パターン決定テーブル (保留数: 4 / 保留表示段階: 段階4)

表示段階 変化パターン	表示段階 変化回数	表示段階				決定割合		
		保留表示 番号4	保留表示 番号3	保留表示 番号2	保留表示 番号1	大当り (16R)	大当り (突確)	入賞 割合/ 小当り
PT4-4-01	0	段階4	段階4	段階4	段階4	9	4	0
PT4-4-02	1	段階1	段階1	段階1	段階4	4	7	0
PT4-4-03	1	段階1	段階1	段階4	段階4	5	6	0
PT4-4-04	1	段階1	段階4	段階4	段階4	6	5	0
PT4-4-05	1	段階2	段階2	段階2	段階4	3	7	0
PT4-4-06	1	段階2	段階2	段階4	段階4	4	6	0
PT4-4-07	1	段階2	段階4	段階4	段階4	5	5	0
PT4-4-08	1	段階3	段階3	段階3	段階4	2	8	0
PT4-4-09	1	段階3	段階3	段階4	段階4	3	7	0
PT4-4-10	1	段階3	段階4	段階4	段階4	4	6	0
PT4-4-11	2	段階1	段階1	段階2	段階4	5	6	0
PT4-4-12	2	段階1	段階2	段階2	段階4	5	5	0
PT4-4-13	2	段階1	段階2	段階4	段階4	6	4	0
PT4-4-14	2	段階1	段階3	段階3	段階4	7	7	0
PT4-4-15	2	段階1	段階3	段階3	段階4	9	6	0
PT4-4-16	2	段階1	段階3	段階4	段階4	11	5	0
PT4-4-17	3	段階1	段階2	段階3	段階4	12	6	0

【図 24】

図24

(A) 表示段階変化パターン決定テーブル (保留数: 2 / 保留表示段階: 段階1)

表示段階 変化パターン	表示段階 変化回数	表示段階		決定割合		
		保留表示 番号2	保留表示 番号1	大当り (16R)	大当り (突確)	入賞 割合/ 小当り
PT2-1-01	0	段階1	段階1	100	100	100

(B) 表示段階変化パターン決定テーブル (保留数: 2 / 保留表示段階: 段階2)

表示段階 変化パターン	表示段階 変化回数	表示段階		決定割合		
		保留表示 番号2	保留表示 番号1	大当り (16R)	大当り (突確)	入賞 割合/ 小当り
PT2-2-01	0	段階2	段階2	40	50	50
PT2-2-02	1	段階1	段階2	60	50	50

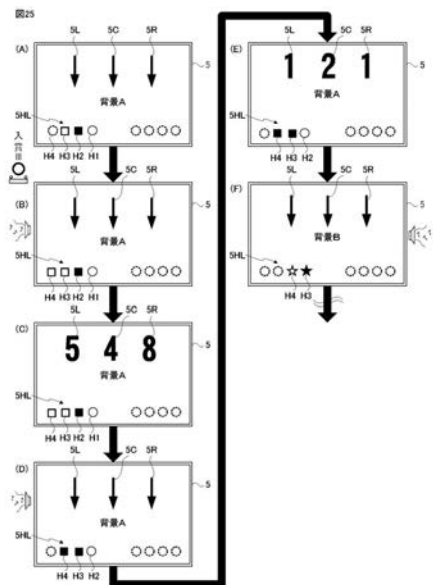
(C) 表示段階変化パターン決定テーブル (保留数: 2 / 保留表示段階: 段階3)

表示段階 変化パターン	表示段階 変化回数	表示段階		決定割合		
		保留表示 番号2	保留表示 番号1	大当り (16R)	大当り (突確)	入賞 割合/ 小当り
PT2-3-01	0	段階3	段階3	35	38	36
PT2-3-02	1	段階1	段階3	32	25	30
PT2-3-03	1	段階2	段階3	33	37	34

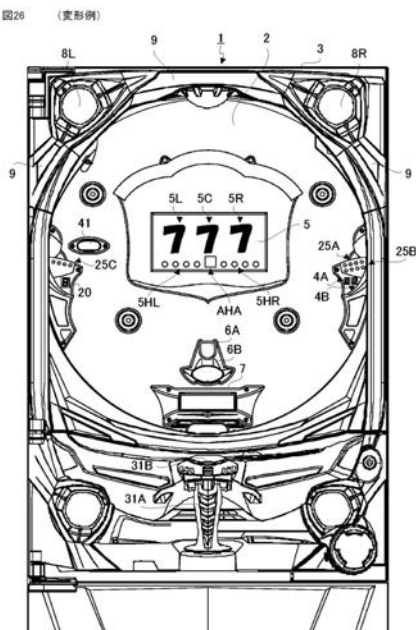
(D) 表示段階変化パターン決定テーブル (保留数: 2 / 保留表示段階: 段階4)

表示段階 変化パターン	表示段階 変化回数	表示段階		決定割合		
		保留表示 番号2	保留表示 番号1	大当り (16R)	大当り (突確)	入賞 割合/ 小当り
PT2-4-01	0	段階4	段階4	25	30	0
PT2-4-02	1	段階1	段階4	25	23	0
PT2-4-03	1	段階2	段階4	25	23	0
PT2-4-04	1	段階3	段階4	25	24	0

【図 25】

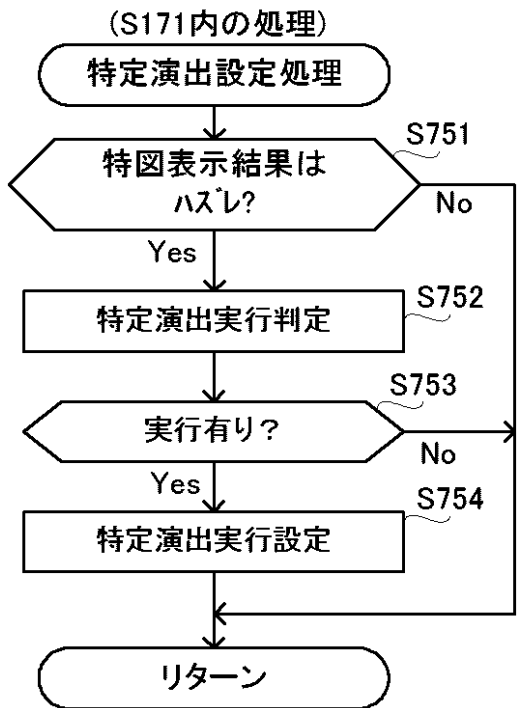


【図 26】



【図 27】

図27 (変形例)



【図 28】

図28 (変形例)

S752における判定割合

表示 態様	特定演出		特定演出 態様
	実行する	実行しない	
白→白	3%	97%	失敗態様
白→青	30%	70%	成功態様
白→緑	35%	65%	成功態様
白→赤	40%	60%	失敗態様
青→青	5%	95%	失敗態様
青→緑	50%	50%	成功態様
青→赤	60%	40%	成功態様
緑→緑	0%	100%	—
緑→赤	70%	30%	成功態様

【図 29】

