

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6491127号
(P6491127)

(45) 発行日 平成31年3月27日 (2019. 3. 27)

(24) 登録日 平成31年3月8日 (2019. 3. 8)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 60 頁)

(21) 出願番号 特願2016-50590 (P2016-50590)
 (22) 出願日 平成28年3月15日 (2016. 3. 15)
 (65) 公開番号 特開2017-164109 (P2017-164109A)
 (43) 公開日 平成29年9月21日 (2017. 9. 21)
 審査請求日 平成29年4月21日 (2017. 4. 21)

前置審査

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
 (74) 代理人 100182707
 弁理士 小原 博生
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
 式会社三共内

審査官 井上 昌宏

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

識別情報の可変表示を実行し、遊技を行う遊技機であって、
可変表示中演出と特定予告演出とを重複する表示領域で並行して実行することが可能な
演出実行手段と、

前記可変表示中演出の進行態様を一時停止させることが可能な進行態様変化手段と、
 遊技者の動作を検出する検出手段と、を備え、

前記特定予告演出は、前記可変表示中演出の進行態様が一時停止しているときと一時停
止していないときとで実行可能であり、前記可変表示中演出の進行態様が一時停止してい
るときに実行されるとき、前記可変表示中演出の進行態様の一時停止が終了するよりも前

10

に終了可能であり、
 前記特定予告演出の進行態様は、当該特定予告演出が前記可変表示中演出の進行態様が
一時停止している期間中に実行されるときであっても変化せず、かつ、視認可能であり、

前記進行態様変化手段は、所定条件が成立したときに識別情報を最終停止位置とは異なる
位置に一時停止させることで、前記可変表示中演出の進行態様を一時停止させることが
 可能であり、

前記所定条件は、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて成立す
 る、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

20

特定演出を実行する特定演出実行手段をさらに備え、

前記特定演出は、前記可変表示中演出の進行態様が一時停止するときの方が、前記可変表示中演出の進行態様が一時停止しないときよりも高い割合で実行される、

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

未だ開始され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、

前記保留記憶に対応する保留表示を表示する保留表示手段と、をさらに備える

ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

例えば、特許文献 1 には、演出の進行態様を変化させる（特許文献 1 では操作があるときに演出画像を停止させる）遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2014-188261 号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献 1 に記載の技術では、演出の進行態様を変化させているが、すべての演出の進行態様を変化させると制御負担が大きい。

【0005】

この発明は、演出の進行態様についての制御負担が少ない遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(1) 本発明の請求項 1 に係る遊技機は、

30

識別情報の可変表示を実行し、遊技を行う遊技機であって、

可変表示中演出（例えば、飾り図柄の可変表示など）と特定予告演出（例えば、保留変化演出など）とを重複する表示領域（例えば、画像表示装置 5 の表示領域の中央領域など）で並行して実行することが可能な演出実行手段（例えば、ステップ S 172 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、

前記可変表示中演出の進行態様を一時停止させることが可能な進行態様変化手段（例えば、ステップ S 555 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、

遊技者の動作を検出する検出手段（例えば、プッシュボタン 31B など）と、を備え、

前記特定予告演出は、前記可変表示中演出の進行態様が一時停止しているときと一時停止していないときとで実行可能であり、前記可変表示中演出の進行態様が一時停止しているときに実行されるとき、前記可変表示中演出の進行態様の一時停止が終了するよりも前に終了可能であり、

40

前記特定予告演出の進行態様は、当該特定予告演出が前記可変表示中演出の進行態様が一時停止している期間中に実行されるときであっても変化せず（例えば、飾り図柄の可変表示の一時停止があってもステップ S 559 の処理を実行して保留変化演出を一時停止しないなど）、かつ、視認可能であり、

前記進行態様変化手段は、所定条件が成立したとき（例えば、プッシュボタン 31B への操作があったときなど）に識別情報を最終停止位置とは異なる位置に一時停止させることで、前記可変表示中演出の進行態様を一時停止させることが可能であり、

前記所定条件は、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて成立す

50

る（例えば、ステップ S 5 5 4 の処理など）

ことを特徴とする。

また、本発明の請求項 2 に係る遊技機は、請求項 1 に係る遊技機において、特定演出を実行する特定演出実行手段をさらに備え、

前記特定演出は、前記可変表示中演出の進行態様が一時停止するときの方が、前記可変表示中演出の進行態様が一時停止しないときよりも高い割合で実行されることを特徴とする。

【0007】

この構成によれば、演出の進行態様についての制御負担を少なくすることができる。また、遊技の興味が向上する。

【0008】

(2) 本発明の請求項 3 に係る遊技機は、請求項 1 又は 2 に係る遊技機において、未だ開始され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、

前記保留記憶に対応する保留表示を表示する保留表示手段（例えば、保留表示画像を表示する制御を行う演出制御用 CPU 120 など）と、をさらに備えることを特徴とする。

【0009】

この構成によれば、保留記憶を遊技者に報知できる。

【0012】

(3) 上記 (1) 又は (2) の遊技機において、

前記第 1 演出は、少なくとも第 1-1 演出（例えば、背景を表示する演出など）と前記第 1-1 演出よりも視認性の高い第 1-2 演出（例えば、飾り図柄の可変表示など）とが並行して実行される演出（例えば、可変表示中演出など）であり、

前記進行態様変化手段は、少なくとも前記第 1-2 演出の進行態様を変化させることが可能である（例えば、背景を一時停止せずに、飾り図柄の可変表示を一時停止させる演出制御用 CPU 120 など）、

ようにしてもよい。

【0013】

この構成によれば、進行態様の変化を遊技者が認識しやすくなる。

【0014】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれかの遊技機において、

前記第 2 演出は、演出の結果として前記遊技機が遊技者にとって有利な有利状態に制御される可能性を示唆する演出である（例えば、保留変化演出など）、

ようにしてもよい。

【0015】

この構成によれば、第 2 演出の進行態様を所定条件の成立の有無で変化させないので、当該第 2 演出によって有利状態に制御される可能性を確実に示唆できる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図 1】 本発明の一実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】 図 1 の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】 特図保留記憶部の構成例を示す図である。

【図 7】 入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 8】 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 9】 特図表示結果決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 10】 大当たり種別決定テーブルの構成例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 1】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2】変動パターンの構成例を示す説明図である。
- 【図 1 3】大当り用変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 4】ハズレ用変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 5】コマンド解析処理にて実行される処理内容の一例を説明する説明図である。
- 【図 1 6】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 1 7】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 1 8】保留変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】保留変化演出の実行決定例を示す図である。
- 【図 2 0】保留変化演出実行パターンの決定例を示す図である。 10
- 【図 2 1】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】演出制御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 2 3】一時停止の実行決定例を示す図である。
- 【図 2 4】可変表示中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】保留変化演出の実行期間と飾り図柄の可変表示の一時停止期間との関係例を示す図である。
- 【図 2 6】演出画面の一例を示す図である。
- 【図 2 7】保留変化演出の実行期間と飾り図柄の可変表示の一時停止期間との他の関係例を示す図である。

【発明を実施するための形態】 20

【0017】

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。

【0018】

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として、各々を識別可能な複数種類の特別識別情報である特別図柄（「特図」ともいう）を、変動可能に表示（可変表示）する（つまり、特図の可変表示を実行する）。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「ー」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。そして、可変表示の終了時には、可変表示結果として確定特別図柄（「大当り」又は「ハズレ」の図柄など）を停止表示することで、可変表示結果を導出表示（単に導出ともいう。）する。 30

【0019】

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 において導出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「ー」を示す記号等から構成されるものに限定されない。例えば 7 セグメントの LED において点灯させるものと消灯させるものの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。可変表示中の点灯パターンには、適宜 LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。 40

【0020】

なお、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。また、第 1 特図の特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図の特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。 50

【0021】

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、第1特図ゲームや第2特図ゲームに対応して、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、特別図柄とは異なる識別情報（各々を識別可能な複数種類の装飾識別情報）である飾り図柄が可変表示される。

【0022】

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、第1特図ゲームと第2特図ゲームとのうち、いずれかが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動（可変表示）（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（確定特別図柄）が導出表示されるときに、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（飾り図柄の可変表示の表示結果）となる確定飾り図柄（最終停止図柄）（「大当たり」又は「ハズレ」の図柄など）が停止表示される。

10

【0023】

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特図ゲーム、または、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、その可変表示の終了時に可変表示結果（確定飾り図柄）を導出表示する。

20

【0024】

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。

30

【0025】

画像表示装置5の画面上には、表示エリア5Hが配置されている。表示エリア5Hでは、実行が保留されている特図ゲームの数を特定可能とする表示が行なわれる。実行が保留されている特図ゲームは、未だ開始されていない特図ゲームであり、保留記憶として記憶される。この実施の形態では、特図ゲームを実行するための情報（後述の保留データなど）が記憶されることで、当該情報に対応する特図ゲームが保留記憶として記憶される。このため、特図ゲームの保留数は、特図保留記憶数ともいう。また、表示エリア5Hで表示される特図ゲームの保留数を特定可能な表示のことを保留記憶表示ともいう。

40

【0026】

特図ゲームの保留は、例えば、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始動入賞口に、遊技球が進入（例えば、通過）することによる始動入賞（第1始動入賞口での始動入賞を第1始動入賞といい、第2始動入賞口での始動入賞を第2始動入賞ということもある。）に基づいて発生する。すなわち、特図ゲーム（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特図ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、特図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特図ゲームの保留が行われる。

50

【0027】

例えば、第1始動入賞の発生により、第1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特図ゲームの実行が保留される。また、第2始動入賞の発生により、第2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特図ゲームの実行が保留される。なお、第1特図ゲームの実行が開始されるときには、第1特図保留記憶数が1減算（デクリメント）され、第2特図ゲームの実行が開始されるときには、第2特図保留記憶数が1減算（デクリメント）される。

10

【0028】

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特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（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。

【0029】

この実施の形態では、上記保留記憶表示を、保留されている特図ゲームと同じ個数の図柄画像（本実施の形態では、丸印などであり、以下、保留表示画像ともいう。）を表示することによって行う。1つの保留表示画像は、保留されている1つの特図ゲームに対応し、保留されている当該特図ゲームを示す。第1特図ゲームに対応する保留表示画像（第1保留表示画像ともいう。）は、表示エリア5Hの左側の領域5Haに表示される。領域5Haには、第1保留表示画像の表示位置が複数設定されており、第1保留表示画像は、最も左の表示位置から順に左詰で表示される。第2特図ゲームに対応する保留表示画像（第2保留表示画像ともいう。）は、表示エリア5Hの右側の領域5Hbに左詰で表示される。領域5Hbには、第2保留表示画像の表示位置が複数設定されており、第2保留表示画像は、最も左の表示位置から順に左詰で表示される。

20

【0030】

なお、第1特図ゲーム実行時には、最も左の第1保留表示画像が消去される。このとき、その他の第1保留表示画像がある場合には、当該その他の第1保留表示画像それぞれは、左隣の表示位置にシフトされる。第2特図ゲーム実行時には、最も左の第2保留表示画像が消去される。このとき、その他の第2保留表示画像がある場合には、当該その他の第2保留表示画像それぞれは、左隣の表示位置にシフトされる。

30

【0031】

表示エリア5Hとともに、あるいは表示エリア5H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、表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第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。

40

【0032】

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、普通電動役物用のソレノイド81（図2参照）によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ

50

型役物（普通電動役物）を備え、第2始動入賞口を形成する。

【0033】

普通可変入賞球装置6Bは、例えば、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進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、普通可変入賞球装置6B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進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。なお、普通可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオフ状態のときに通常開放状態となり、ソレノイド81がオン状態のときに通常開放状態よりも遊技球が第2始動入賞口に侵入しやすい拡大開放状態となるような構成であつてもよい。普通可変入賞球装置6Bは、例えば、第1可変状態と当該第1可変状態よりも遊技球が第2始動入賞口に侵入しやすい第2可変状態とに変化可能であればよい。

10

【0034】

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、例えば第1始動口スイッチ22A（図2参照）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、例えば第2始動口スイッチ22B（図2参照）によって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、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值（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22B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

20

【0035】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、大入賞口扉用となるソレノイド82（図2参照）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。

【0036】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態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82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。

30

【0037】

大入賞口に進入した遊技球は、例えばカウントスイッチ23（図2参照）によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（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。

40

【0038】

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4Aや

50

第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、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）し、可変表示終了時に表示結果を導出表示（ここでは、停止表示によって行われる。）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25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、遊技領域に形成された通過ゲート41（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、ゲートスイッチ21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。

【0039】

10

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一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。

【0040】

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、遊技効果用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（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。

20

【0041】

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

30

【0042】

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、トリガボタンを有する。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けばよい。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けばよい。

40

【0043】

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（トリガセンサもこれに含まれる。）が設けられていけばよい。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けばよい。コントローラセンサユニット35Aは、スティックコントローラ31Aへの操作に応じた信号を図2の演出制御基板12に出力する。

50

【0044】

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機械的、電氣的、あるいは、電磁的に検知するプッシュセンサ35Bが設けられていればよい。プッシュセンサ35Bは、プッシュボタン31Bへの操作に応じた信号を図2の演出制御基板12に出力する。

10

【0045】

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

【0046】

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（後述の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特図ゲームや第2特図ゲームを制御することや、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による普図ゲームを制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。また、主基板11は、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御して、各種保留記憶数を表示する機能も備えている。

20

30

【0047】

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（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）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。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。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。

40

【0048】

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、遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。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、遊技効果ランプ9などにおける点灯／消灯動作を行わせる機能、つまり、演出用の電気部品を制御して所定の演出動作を実行さ

50

せる機能を備えている。また、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aへの操作をコントローラセンサユニット35Aからの信号に基づいて検出する機能や、プッシュボタン31Bへの操作をプッシュセンサ35Bからの信号に基づいて検出する機能、検出した操作に応じた演出動作を演出用の電機部品に実行させる機能なども備える。

【0049】

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。

【0050】

10

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。

【0051】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号（制御コマンド）は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送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、予め設定されていればよい。

20

【0052】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM（Read Only Memory）101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM（Random Access Memory）102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU（Central Processing Unit）103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105とを備えて構成される。

30

【0053】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理（例えば、上記主基板11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、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

40

【0054】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100となる1チップのマイクロコンピュータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されていればよく、ROM101や乱数回路104、I/O105などは外付けされてもよい。

【0055】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、例えば乱数回路104などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路104などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊

50

技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102の所定領域に設けられたランダムカウンタや、RAM102とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、CPU103が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

【0056】

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

10

【0057】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種データ（各種フラグやカウンタ、タイマなども含む。）が書換可能に一時記憶される。

【0058】

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

20

【0059】

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

30

【0060】

一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御する処理（演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させる機能を実現する処理）が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

40

【0061】

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

【0062】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。演出用乱数は、主基板11で使用される遊技用乱数と同様に、乱数回路124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、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実

50

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。

【0063】

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

10

【0064】

演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データ（各種フラグやカウンタ、タイマなども含む。）が記憶される。

【0065】

演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、演出制御用CPU120の制御に基づいて（例えば、演出制御用CPU120からの表示制御指令などに基づき）、画像表示装置5において表示する演出画像の映像信号を出力し、画像表示装置5に演出画像を表示する。一例として、表示制御部123には、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などが搭載されていればよい。なお、VDPは、GPU（Graphics Processing Unit）、GCL（Graphics Controller LSI）、あるいは、より一般的にDSP（Digital Signal Processor）と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROMは、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。例えば、演出制御用CPU120は、上記の演出制御パターンに含まれる表示制御データなどに従って、画像表示装置5の表示画面内に表示させる演出画像を指定する表示制御指令を表示制御部123に送信する。表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表示制御指令に従って、CGROMなど（記憶部）に格納されているデータを用いて、当該表示制御指令によって指定される演出画像を表示するための映像信号を出力する。これによって、演出制御用CPU120の制御（演出制御パターンなどに基づく制御）に従った演出画像の映像信号が出力されたことになり、そして、画像表示装置5に当該演出画像が表示されることになる。

20

30

【0066】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、演出制御基板12の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O125の出力ポートからは、画像表示装置5へと伝送される映像信号や、音声制御基板13へと伝送される制御信号（効果音信号）、ランプ制御基板14へと伝送される制御信号（電飾信号）などが出力される。I/O125の入力ポートには、スティックコントローラ31Aへの操作に応じた操作信号がコントローラセンサユニット35Aから入力され、プッシュボタン31Bへの操作に応じた操作信号がプッシュセンサ35Bから入力される。

40

【0067】

画像表示装置5は、液晶パネルなどからなる表示パネルと、当該表示パネルを駆動するドライバ回路などを備える。演出制御用CPU120の制御に基づいて表示制御部123からI/O125を介して画像表示装置5に供給された映像信号は、前記ドライバ回路に入力される。ドライバ回路は、入力された映像信号に基づいて、表示パネルを駆動し、当

50

該映像信号が表す画像を表示パネルに表示させる。これによって、画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示されることになる。

【0068】

上記のような構成によって、演出制御用 CPU 120 は、音声制御基板 13 を介してスピーカ 8L、8R を制御して音声を出力させたり、ランプ制御基板 14 を介して遊技効果ランプ 9 を点灯／消灯させたり、表示制御部 123 を介して画像表示装置 5 の表示領域に演出画像を表示させたりして、各種の演出を実行する。

【0069】

遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機 1 における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作（例えば回転操作）されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。

10

【0070】

遊技領域を流下した遊技球が通過ゲート 41 を通過し、ゲートスイッチ 21 によって検出されたとき（ゲートスイッチ 21 がオンになったとき）には、この検出に基づいて、普通図柄表示器 20 にて普図ゲーム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に基づいて、普通図柄表示器 20 による普図ゲーム（普通図柄の可変表示）が開始される。

【0071】

20

普図ゲームでは、普通図柄の変動（可変表示）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（普図ゲームの表示結果）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、例えば「7」など）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（普図ハズレ図柄、例えば「ー」など）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。

【0072】

普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御（第 2 始動入賞口が開放状態になる。）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（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になる。）が行われる。

30

【0073】

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などに、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。また、普通図柄の可変表示期間（変動時間）も、普図ゲームが開始されるときなどに、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。

【0074】

遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置 6A に形成された第 1 始動入賞口（第 1 始動領域）に進入すると、第 1 始動口スイッチ 22A によって遊技球が検出されたこと（第 1 始動口スイッチ 22A がオンになったこと）などにより第 1 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 1 開始条件が成立したに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲーム（第 1 特図ゲーム）が開始される。

40

【0075】

また、遊技球が普通可変入賞球装置 6B に形成された第 2 始動入賞口（第 2 始動領域）に進入すると、第 2 始動口スイッチ 22B によって遊技球が検出されたこと（第 2 始動口スイッチ 22B がオンになったこと）などにより第 2 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 2 開始条件が成立したに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲーム（第 2 特

50

図ゲーム)が開始される。ただし、普通可変入賞球装置6Bが閉鎖状態であるときには、第2始動入賞口に遊技球が進入不可能である(この実施の形態では、高ベース状態のときに、第2始動入賞口が開放されやすい)。

【0076】

第1特図ゲームが開始されるときや、第2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(特図ゲームの表示結果)を、予め定められた特定表示結果としての「大当たり」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(特図や飾り図柄の可変表示の実行時間や、飾り図柄の可変表示のパターンなどを指定するもの)の決定などが行われる。

10

【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。

【0078】

特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当たり図柄が導出表示されたとき(確定特別図柄が大当たり図柄のとき)には、当該可変表示結果が「大当たり」(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たり遊技状態に制御される。大当たり遊技状態に制御されるか否かは、可変表示結果が「大当たり」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、大当た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(確定特別図柄がハズレ図柄のとき)には、当該可変表示結果が「ハズレ」となる。

20

【0079】

一例として、「3」、「7」の数字を示す特別図柄を大当たり図柄とし、「一」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄とする。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当たり図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当たり図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0080】

大当たり遊技状態では、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。大当たり遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数(例えば「15」)に達するまで繰返し実行される。

30

【0081】

特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となる場合には、大当たり種別が「非確変」、「確変」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」の数字を示す大当たり図柄が導出表示されたときには大当たり種別が「非確変」となり、「7」の数字を示す大当たり図柄が導出表示されたときには大当たり種別が「確変」となる。大当たり種別が「確変」又は「非確変」の大当たり遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態(大入賞口を開放状態)とする上限時間が所定時間(例えば29秒などの第1期間)となる通常開放ラウンドが、15ラウンド(15回)などの所定回数分実行される。なお、大当たり種別が「非確変」のときの「大当たり」に基づく大当たり遊技状態を「非確変大当たり遊技状態」という。また、大当たり種別が「確変」のときの「大当たり」に基づく大当たり遊技状態を「確変大当たり遊技状態」という。大当たり種別が「非確変」のときの「大当たり」を「非確変大当たり」、大当たり種別が「確変」

40

50

のときの「大当たり」を「確変大当たり」ということがある。

【0082】

大当たり遊技状態が終了した後は、可変表示結果が「大当たり」となる確率（大当たり確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、次回の当た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、大当たり遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間（可変表示の期間）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（この実施の形態では、100回）の特図ゲームが実行されたことと、次回の当た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特図ゲーム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は、遊技者にとって有利な遊技状態である。

10

【0083】

この実施の形態では、非確変大当た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。この実施の形態では、確変大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態は、時短状態及び確変状態になる。

【0084】

時短状態では、通常状態などの時短状態になっていない非時短状態よりも第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置6Bを開放状態と閉鎖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（普図の可変表示の期間であり、普図変動時間ともいう。）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（普図ゲームの表示結果）が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態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6Bを有利変化態様で開放状態と閉鎖状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で開放状態と閉鎖状態とに変化させる制御は、高開放制御（「時短制御」あるいは「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当たり」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

20

30

【0085】

なお、通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態や、時短状態や、確変状態等の遊技者にとって有利な遊技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」となる確率及び特図ゲームにおける可変表示結果が「大当たり」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】

時短状態は、「高ベース状態」、「高ベース」などともいわれ、時短状態でない遊技状態は、「低ベース状態」、「低ベース」、「非時短状態」、「非時短」などともいわれる。確変制御が行われる確変状態は、「高確状態」、「高確」などともいわれ、確変状態でない遊技状態は、「低確状態」、「低確」、「非確変状態」、「非確変」などともいわれる。確変状態及び時短状態になっているときの遊技状態は、「高確高ベース状態」、「高確高ベース」などともいわれる。確変状態とはならず時短状態になっているときの遊技状態は、「低確高ベース状態」、「低確高ベース」などともいわれる。時短状態とはならず確変状態になっているときの遊技状態は、「高確低ベース状態」、「高確低ベース」などともいわれる。時短状態及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。

40

50

【0087】

画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2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や第4図柄の表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果（特図ゲームの表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるときには、当該導出表示のタイミングに同期して、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が終了するとともに、可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。

【0088】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまで（可変表示結果が導出される前）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。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せ（詳しくは後述するが、大当たり時に導出される確定飾り図柄（飾り図柄の組合せ））の一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示態様、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア5C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5L、5C、5Rにおける全部または一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様である。

【0089】

上記飾り図柄の可変表示中には、画像表示装置5の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクター画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像（ここでは、背景は動かない。）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。これら演出を、飾り図柄の可変表示そのもの（これも演出である。）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（特図ゲーム）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。このように、可変表示中演出は、特別図柄の可変表示に対応して実行される。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8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9などにおける点灯動作などによる演出が含まれていてもよい（他の演出についても同じ）。

【0090】

上記可変表示中演出の一部として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。この実施の形態では、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（ノーマルリーチから発展する）、及び、スーパーリーチB（ノーマルリーチから発展する）が用意されている（図12参照）。この実施の形態では、各リーチ演出が実行されたときの大当たり期待度は、スーパーリーチB、スーパーリーチA、ノーマルリーチ（スーパーリーチに発展しないノーマルリーチ）の順で高い。なお、大当たり期待度は、例えば、特別図柄の可変表示

結果が「大当たり」となる割合であり、ここでは、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となる割合でもある。以下、特図ゲームの大当たり期待度といった場合、当該大当たり期待度は、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となる割合も含む。

【0091】

また、後で詳述するが、この実施の形態では、始動入賞時における判定（保留された特図ゲームの表示結果（飾り図柄の可変表示の表示結果でもある。）が大当たりになるか否かなどの判定であり、以下、先読み判定ともいう。）に基づいて所謂先読み予告が実行される。先読み予告は、先読み判定の対象となった特図ゲーム（以下、これらをターゲットともいう。）の大当たり期待度を予告するものである。この実施の形態では、先読み予告として、所定の画像をターゲットの保留表示画像に作用させ、当該保留表示画像の表示態様を変化させる保留変化演出（図26）が用意されている。保留変化演出は、ターゲットよりも前に実行される特図ゲームに対応した可変表示中演出の実行中（飾り図柄の可変表示中）に実行される。保留変化演出は、複数回実行されるときもあり、このときには、保留変化演出は、連続する又は連続しない飛び飛びの複数回の可変表示（ターゲットよりも前に実行される可変表示）それぞれにおいて1回ずつ実行され、ターゲットの保留表示画像の最終的な表示態様（ここでは、表示色）によって大当たり期待度を予告する（なお、保留変化演出が実行されても保留表示画像の表示態様が変わらない場合もある。）。先読み予告は、可変表示中演出とは別個の演出として捉えられるが、可変表示中演出の一部としてもよい。

10

【0092】

また、後で詳述するが、この実施の形態では、上記可変表示中演出の一部として、リーチ演出前に飾り図柄の可変表示を一時停止させる演出（このとき、飾り図柄が一時停止する画面が表示され、特定の飾り図柄が表示される。一時停止中の飾り図柄は、微笑な揺れなどを伴って表示されてもよい。）や、一時停止が終了した（解除された）ことを報知する一時停止終了報知が実行される（図26）。一時停止終了報知が実行されると、当該報知期間後又は報知期間中に、リーチが成立してリーチ演出が開始される。

20

【0093】

特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。なお、大当たり種別に応じて、停止表示される飾り図柄が異なってもよい。

30

【0094】

特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示結果として、所定の非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることがある。また、特別図柄の可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示結果として、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に、大当たり組み合わせでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ組合せ」ともいう）を構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることもある。

40

【0095】

次に、主基板11から演出制御基板12に送信される演出制御コマンドについて説明する。主基板11は、遊技の進行を制御する。そして、主基板11は、遊技の進行に応じて演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する。演出制御基板12は、主基板11から送信される演出制御コマンドに基づいて画像表示装置5などを制御する演出制御を実行することで各種演出（上記可変表示中演出など）を行う。このようなことによって、主基板11によって実行される遊技と、演出制御基板12によって実行される各種演出との同期が取られることになる。以下、図3を参照して、主な演出制御コマンドを説明する。なお

50

、「(H)」は16進数であることを示す。

【0096】

コマンド8001(H)は、第1特図ゲームの開始つまり第1特図の可変表示(変動)の開始を指定(通知)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8002(H)は、第2特図ゲームの開始つまり第2特図の可変表示(変動)の開始を指定(通知)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特図の可変表示を開始するのか第2特図の可変表示を開始するのかを示す情報を、後述の変動パターン指定コマンドに含めるようにしてもよい。変動開始指定コマンドは、特図ゲームの開始時に送信される。

10

【0097】

コマンド81XX(H)は、特別図柄の可変表示(特図ゲーム)や飾り図柄の可変表示についての変動パターン(特図や飾り図柄の可変表示の実行時間や、飾り図柄の可変表示のパターンを指定するもの)を指定(通知)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。当該コマンドの「XX」には、各変動パターン(図12参照、詳しくは後述する。)に対応する数値が設定される(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ってよい。変動パターン指定コマンドは、特図ゲームの開始時に送信される。

20

【0098】

コマンド8CXX(H)は、大当たりとするか否かおよび大当たり種別(つまり、可変表示結果)を指定(通知)する演出制御コマンド(表示結果指定コマンド)である。この実施の形態では、可変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、当該コマンド中の「XX」には、表示結果に対応する数値が設定される(例えば、「ハズレ」なら「00」、「確変大当たり」なら「01」など)。表示結果指定コマンドは、特図ゲームの開始時に送信される。

【0099】

コマンド8F00(H)は、特図ゲームの終了(つまり、可変表示結果を導出表示すること)を指定(通知)する演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)である。図柄確定指定コマンドは、飾り図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果を導出表示することを指定するものである。図柄確定指定コマンドは、特図ゲームの終了時に送信される。

30

【0100】

コマンド95XX(H)は、画像表示装置5に表示される演出画像の背景を指定する演出制御コマンド(背景指定コマンド)である。この実施の形態では、遊技状態に応じて背景が変更される。このため、当該背景指定コマンドは、遊技状態(パチンコ遊技機1の状態の一例)を指定するものでもある。当該コマンド中の「XX」には、背景(遊技状態)に対応する数値が設定される(例えば、通常状態の背景なら「00」、高確高ベース状態の背景なら「01」など)。背景指定コマンドは、遊技状態(つまり、背景)が変更され得るタイミング(大当たり終了時、可変表示結果導出時など)、特図ゲーム開始時などに送信される。

40

【0101】

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(通知)する演出制御コマンド(当り開始指定コマンド)である。なお、ファンファーレとは、大当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。このコマンドは、大当たり遊技状態の開始時に送信される。

【0102】

コマンドA300(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(通知)する演出制御コマンド(当り終了指定コマンド)である。なお、エンディングとは、大当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。このコマンドは、最後のラウンド遊技の終了時に送信される。

50

【0103】

コマンドB100(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(通知)する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド)である。コマンドB200(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(通知)する演出制御コマンド(第2始動入賞指定コマンド)である。第1始動入賞指定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを始動入賞指定コマンドと総称することがある。始動入賞指定コマンドは、始動入賞発生時(始動入賞時)に送信される。

【0104】

コマンドC000(H)は、第1始動入賞が発生して第1特図保留記憶数が1つ増加することを指定(通知)する演出制御コマンド(第1特図保留記憶数加算指定コマンド)である。コマンドC100(H)は、第2始動入賞が発生して第2特図保留記憶数が1つ増加することを指定(通知)する演出制御コマンド(第2特図保留記憶数加算指定コマンド)である。これらコマンドを特図保留記憶数加算指定コマンドと総称することがある。特図保留記憶数加算指定コマンドは、始動入賞発生時(始動入賞時)に送信される。

10

【0105】

コマンドC200(H)は、第1特図ゲームが実行されることで第1特図保留記憶数が1つ減少することを指定(通知)する演出制御コマンド(第1特図保留記憶数減算指定コマンド)である。コマンドC300(H)は、第2特図ゲームが実行されることで第2特図保留記憶数が1つ減少することを指定(通知)する演出制御コマンド(第2特図保留記憶数減算指定コマンド)である。これらコマンドを特図保留記憶数減算指定コマンドと総称することがある。特図保留記憶数減算指定コマンドは、特図ゲーム開始時に送信される。

20

【0106】

コマンドC4XX(H)は、始動入賞時の先読み判定の判定結果を指定(通知)する演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。詳しくは後述するが、第1始動入賞又は第2始動入賞が発生したときに、大当りにするか否か、大当り種別、変動パターンを決定するために使用される乱数値MR1~MR3が抽出される。この実施の形態では、当該抽出された乱数値MR1~MR3に対応する特図ゲームについて、当該特図ゲームの開始条件の成立前に、この抽出された乱数値MR1~MR3のうちの乱数値MR1に基づいて、当該特図ゲームの可変表示結果が「大当り」になるか否かを判定する。先読み判定は、この判定のことをいい、当該先読み判定は、後述のステップS211の入賞時乱数値判定処理にて行われる。先読み判定の判定結果が、入賞時判定結果指定コマンド中の「XX」に設定される(図7(B)参照)。入賞時判定結果指定コマンドは、始動入賞発生時(始動入賞時)に送信される。

30

【0107】

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。

【0108】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始(電断後の再開も含む。)されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって例えば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において、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定などを行う。

40

【0109】

遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、所定期間(例えば2ミリ秒)ごとに供給されるCTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、割込み禁止状態に設定して、例えば、遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。

【0110】

遊技制御用タイマ割込み処理では、CPU103は、スイッチ処理、メイン側エラー処

50

理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス、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を実行する。なお、遊技制御用タイマ割込処理の終了時には、割込み許可状態に設定される。これによって、遊技制御用タイマ割込み処理は、タイマ割り込みが発生すると、つまり、割込み要求信号の供給間隔である所定時間（2ms）ごとに実行されることになる。

【0111】

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、各スイッチがオンとなったか否か（つまり、遊技球の進入又は通過があったか否か）をスイッチごとに判定し、判定結果をRAM102の所定領域に格納する処理である。RAM102の所定領域に格納された判定結果は、後述の特別図柄プロセス処理や普通図柄プロセス処理において使用される。

10

【0112】

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

【0113】

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

20

【0114】

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（特別図柄の可変表示結果）決定用の乱数値MR1と、大当たり種別決定用の乱数値MR2と、変動パターン決定用の乱数値MR3と、が含まれていればよい。

【0115】

特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値であり、「1」～「65535」のいずれかの値を取り得る。

30

【0116】

大当たり種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合に、大当たり種別を「確変」、「非確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「100」のいずれかの値を取り得る。

【0117】

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」～「100」のいずれかの値を取り得る。

【0118】

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

40

【0119】

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

50

、スイッチ処理においてゲートスイッチ21がオン状態になっていると判定された判定結果がRAM102の所定領域に格納されている場合)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や変動パターン(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するとともに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の所定期間の開放状態などが実現される。

10

【0120】

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。

【0121】

20

次に、特別図柄プロセス処理について説明する。図4は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。図5は、ステップS101にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0122】

始動入賞判定処理を開始すると、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aがオンとなったか否かを判定する(ステップS201)。例えば、スイッチ処理において第1始動口スイッチ22Aがオン状態になっていると判定された判定結果がRAM102の所定領域に格納されている場合などに第1始動口スイッチ22Aがオンになっていると判定すればよい。第1始動口スイッチ22Aがオンとなっている場合(ステップS201; Yes)、第1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(ここでは「4」)となっているか否かを判定する(ステップS202)。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた第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S202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS202; No)、RAM102の所定領域に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する(ステップS203)。

30

【0123】

40

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップS201; No)、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップS202; Yes)、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bがオンとなったか否かを判定する(ステップS204)。例えば、スイッチ処理において第2始動口スイッチ22Bがオン状態になっていると判定された判定結果がRAM102の所定領域に格納されている場合などに第2始動口スイッチ22Bがオンになっていると判定すればよい。第2始動口スイッチ22Bがオンになっていると判定した場合(ステップS204; Yes)、第2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(ここでは「4」)となっているか否かを判定する(ステップS205)。このとき、CPU103は、RAM102の所定領

50

域に設けられた第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S205にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS205；No）、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップS206）。第2始動口スイッチ22Bがオンでなかったり（ステップS204；No）、第2特図保留記憶数が上限値ではあったり（ステップS205；Yes）した場合には、始動入賞判定処理を終了する。

【0124】

ステップS203、S206の処理のいずれかを実行した後は、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S207）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1特図保留記憶数カウント値を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する第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する第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、RAM102の所定領域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S208）。

【0125】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU103は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップS209）。一例として、ステップS209の処理では、乱数回路104やRAM102の所定領域に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データが抽出される。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（RAM102の所定領域に設けられる。）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S210）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、保留データが図6（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6（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、CPU103は、保留データが第1特図保留記憶部にセットされたときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ加算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす）ようにしてもよい。なお、CPU103は、保留データが第2特図保留記憶部にセットされたときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ加算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす）ようにしてもよい。

【0126】

図6（A）に示す第1特図保留記憶部は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が進入して第1始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない第1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CPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（ここでは「4」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、このようにして、未だ開始されていない第1特図ゲーム（ここでは、この第1特図ゲームを実行するための数値データ）が保留記憶として記憶される。

【0127】

図6（B）に示す第2特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が進入して第2始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない第2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CPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（ここでは「4」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、このようにして、未だ開始されていない第2特図ゲーム（ここでは、この第2特図ゲームを実行するための数値データ）が保留記憶として記憶される。

【0128】

その後、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS211）。図7（A）は、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。入賞時乱数値判定処理にてCPU103は、まず、始動口バッファ値が「1」であれば、第1始動入賞指定コマンドの送信設定を行ってから第1特図保留記憶数加算指定コマンドの送信設定を行い、始動口バッファ値が「2」であれば、第2始動入賞指定コマンドの送信設定を行ってから第2特図保留記憶数加算指定コマンドの送信設定を行う（ステップS401）。

【0129】

次に、CPU103は、現在が大当たり遊技状態であるか否かを判定する（ステップS402）。現在が大当たり遊技状態であるか否かは、例えば、後述の特図プロセスフラグの値によって特定できる。ここでは、「4」～「7」であれば大当たり遊技状態中である。特図プロセスフラグの値が「4」～「7」以外で大当たり遊技状態中でない場合（ステップS402；No）、現在が時短状態であるか否かを判定する（ステップS403）。現在が時短状態であるか否かは、時短フラグ（RAM102に設けられ、時短状態中にオン状態になるフラグ）の状態によって特定すればよい（以下、同じ）。時短フラグがオン状態で現在が時短状態中である場合（ステップS403；Yes）、始動口バッファ値が「2」であるかを判定する（ステップS404）。

【0130】

始動口バッファ値が「2」である場合（ステップS404；Yes）、時短状態中でない場合（ステップS403；No）、CPU103は、ステップS209で抽出した乱数値MR1（今回のステップS210で特図保留記憶部に新たに格納された乱数値MR1）に基づいて、今回保留された特別ゲームの表示結果（特別図柄の可変表示結果であり、以下、特図表示結果ともいう。）が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS405）。当該判定では、特図ゲーム開始時（特図ゲームの開始条件が成立したとき）において特図表示結果を決定するときに参照される第1特図表示結果決定テーブル又は第2特図表示結果決定テーブル（図9参照）が参照される。第1特図表示結果決定テーブル及び第2特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、例えば、図9に示すように、乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、決定結果となる「大当たり」又は「ハズレ」に割り当てられていればよい。遊技状態が確変状態でない非確変状態のときには、第1特図表示結果決定テーブルが参照され、遊技状態が確変状態のときには、第2特図表示結果決定テーブルが参照される。遊技状態が確変状態であるか否かは、RAM102に設けられ確変状態のときにオン状態となる確変フラグに基づいて特定すればよい（以下、同じ）。

【0131】

ステップS405では、CPU103は、第1特図表示結果決定テーブル（確変フラグがオフ状態のとき）又は第2特図表示結果決定テーブル（確変フラグがオン状態のとき）において「大当たり」に割り当てられている決定値の範囲を大当たり判定範囲として設定する。確変状態であれば、大当たり判定範囲として、「8000」～「9899」を設定し、非確変状態であれば、大当たり判定範囲として、「8000」～「8189」を設定する。そして、今回の乱数値MR1が、前記で設定した大当たり判定範囲内にあるかを判定する。

【0132】

今回の乱数値MR1が大当たり範囲判定内であり、今回保留された特図ゲームの特図表示結果が「大当たり」であると判定した場合（ステップS405；Yes）、大当たりを判定結

10

20

30

40

50

果として指定する入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う（ステップS407）。大当りの判定結果（今回保留された特図ゲームの可変表示結果が大当たりであるとの判定結果）には、EXTデータの「02」が設定されているため（図7（B）参照）、当該データをEXTデータに含む入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う。

【0133】

乱数値MR1が大当たり判定範囲内でなく、今回保留された特図ゲームの特図表示結果が「ハズレ」であると判定した（ステップS405；No）、ハズレを判定結果として指定する入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う（ステップS408）。ハズレの判定結果（今回保留された特図ゲームの可変表示結果が「ハズレ」であるとの判定結果）には、EXTデータの「01」が設定されているため（図7（B）参照）、当該データをEXTデータに含む入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う。

10

【0134】

特図プロセスフラグの値が「4」～「7」で大当たり遊技状態中である場合（ステップS402；Yes）、始動口バッファ値が「1」である場合（ステップS404；No）、先読み予告の実行を制限するため、判定無しを判定結果として指定する入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う（ステップS412）。これによって、演出制御基板12側では先読み予告の実行が制限されることになる。判定無しの判定結果（始動入賞時の判定を行わず、先読み予告を制限する判定結果）には、EXTデータの「00」が設定されているため（図7（B）参照）、当該データをEXTデータに含む入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う。

20

【0135】

時短状態中での第1始動入賞や大当たり遊技状態中での始動入賞について先読み演出の実行を制限することで（判定結果を判定無しとすることで）、不適切なタイミングでの先読み演出の実行を防止することができる。

【0136】

ステップS407、S409、S411、S412のあとは、入賞時乱数値判定処理は終了する。

【0137】

なお、当該処理にて送信設定された各コマンド（始動入賞指定コマンド、特図保留記憶数加算指定コマンド、入賞時判定結果指定コマンド）の1セットは、始動入賞時コマンドとして、このあとのコマンド制御処理にて一括送信される（送信順序は、上記送信設定順であり、始動入賞指定コマンド→特図保留記憶数加算指定コマンド→入賞時判定結果指定コマンドの順である。）。なお、第1始動入賞指定コマンド、第1特図保留記憶数加算指定コマンド、入賞時判定結果指定コマンドのセットを第1始動入賞時コマンドといい、第2始動入賞指定コマンド、第2特図保留記憶数加算指定コマンド、入賞時判定結果指定コマンドのセットを第2始動入賞時コマンドという。

30

【0138】

図7に戻り、ステップS211の入賞時乱数値判定処理のあと、CPU103は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS212）。このとき、始動口バッファ値が「2」であれば（ステップS212；「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値（始動口バッファ値）を「0」に初期化してから（ステップS213）、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」であるときには（ステップS212；「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値（始動口バッファ値）を「0」に初期化してから（ステップS214）、ステップS204の処理に進む。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

40

【0139】

図4に示すステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102の所定領域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

50

～S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0 1 4 0】

ステップS 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ” のときに実行される。図 8 は、特別図柄通常処理として、ステップS 1 1 0 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。特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップS 2 3 1）。C P U 1 0 3 は、第 2 特図保留記憶数カウント値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

【0 1 4 1】

ステップS 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップS 2 3 1 ; N o ）、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、R A M 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留データである、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップS 2 3 2）。これにより、ステップS 2 0 9 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を読み出される。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

【0 1 4 2】

ステップS 2 3 2 の処理に続いて、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S 2 3 3）。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S 2 3 3 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、R A M 1 0 2 の所定領域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S 2 3 4）。

20

【0 1 4 3】

ステップS 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるときには（ステップS 2 3 1 ; Y e s ）、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップS 2 3 5）。C P U 1 0 3 は、第 1 特図保留記憶数カウント値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS 2 3 5 の処理は、ステップS 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図ゲームは、第 1 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

【0 1 4 4】

ステップS 2 3 5 にて第 1 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップS 2 3 5 ; N o ）、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、R A M 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留データである、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップS 2 3 6）。これにより、ステップS 2 0 9 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を読み出される。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。

40

【0 1 4 5】

ステップS 2 3 6 の処理に続いて、例えば第 1 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 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S 2 3 7）。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S 2 3 7 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S 2 3 8）。

50

【0146】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当たり」と「ハズレ」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、現在が非確変状態のとき（確変フラグがオフのとき）には、図9（A）に示す第1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し、現在が確変状態のとき（確変フラグがオンのとき）には、図9（B）に示す第2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。各特図表示結果決定テーブルでは、例えば、図9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、決定結果となる「大当たり」又は「ハズレ」に割り当てられていればよい。

10

【0147】

CPU103は、ステップS232又は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、読み出した乱数値MR1を示す数値データに基づいて、使用テーブルとしてセットした第1又は第2特図表示結果決定テーブルを参照し、参照する第1又は第2特図表示結果決定テーブルにおいて乱数値MR1に合致する決定値に割り当てられた「大当たり」又は「ハズレ」を今回の特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）として決定すればよい。乱数値MR1が「9000」であるとき、CPU103は、確変フラグがオン状態である場合（確変状態のとき）には、第2特図表示結果決定テーブルを参照して特図表示結果を「大当たり」にすると決定し、確変フラグがオフ状態である場合（非確変状態のとき）には、第1特図表示結果決定テーブルを参照して特図表示結果を「ハズレ」にすると決定する。

20

【0148】

図9に示すように、確変状態のときには、非確変状態のときよりも高い決定割合で、特図表示結果が「大当たり」に決定される。したがって、例えば図4に示すステップS117の大当たり終了処理により（詳しくは後述する。）、大当たり種別が「確変」であった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされたことなどに基づいて、現在が確変状態であるときには、非確変状態のときよりも、特図表示結果が「大当たり」になりやすく、大当たり遊技状態になりやすい。つまり、現在が確変状態であるときには、遊技者にとって有利である。

30

【0149】

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「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS240）。特図表示結果が「大当たり」に決定された場合には（ステップS240；Yes）、RAM102の所定領域に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップS241）。また、大当た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たり種別決定テーブルを選択し、大当た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に示す大当たり種別決定テーブルを使用テーブルとしてセットする。大当たり種別決定テーブルでは、例えば、図10に示すように、大当たり種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、決定結果となる「非確変」又は「確変」に割り当てられていればよい。

40

【0150】

CPU103は、ステップS232又は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た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た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たり種別決定テーブルを参照し、参照する大当たり種別決定テーブルにおいて乱数値MR2に合致する決定値に割り当

50

てられた「非確変」又は「確変」を今回の大当り種別として決定すればよい。

【0151】

ステップS242の処理を実行した後は、前記で決定した大当り種別を記憶させる（ステップS243）。CPU103は、RAM102の所定領域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。

【0152】

特図表示結果が「大当り」でない場合（ステップS240；No）、ステップS243のあとには、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S246）。一例として、ステップS240にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合（大当りフラグがオフ状態のとき）には、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄（例えば、「ー」）を確定特別図柄に決定する。一方、ステップS240にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合（大当りフラグがオン状態のとき）には、ステップS242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（例えば、「確変大当り」のときは「7」、「非確変大当り」のときは「3」）を確定特別図柄に決定すればよい。

【0153】

ステップS246の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“1”に更新してから（ステップS247）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS247にて特図プロセスフラグの値が“1”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、ステップS111の変動パターン設定処理が実行される。

【0154】

ステップS235にて第1特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップS235；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS248）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）の開始を指定する演出制御コマンド（デモ表示開始指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、デモ表示開始指定コマンドを送信設定してから、デモ表示設定を終了する。演出制御基板12では、デモ表示開始指定コマンドが送信されてくると、デモ画面表示を行う。

【0155】

図4のステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。図11は、変動パターン設定処理として、ステップS111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。変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS261）。そして、大当りフラグがオンである場合には（ステップS261；Yes）、大当り用変動パターン決定テーブル（ROM101の所定領域に予め記憶されている）を参照して大当り時変動パターンを決定する（ステップS262）。大当りフラグがオフである場合には（ステップS261；No）、ハズレ用変動パターン決定テーブル（ROM101の所定領域に予め記憶されている）を参照してハズレ時変動パターンを決定する（ステップS263）。

【0156】

図12は、本実施形態における変動パターンの具体例を示している。この実施の形態では、ハズレ時変動パターン（可変表示結果が「ハズレ」となるときに選択される変動パターン）として、変動パターンPA1-1、PA2-1、PA3-2～PA3-4が用意されている。また、大当り時変動パターン（可変表示結果が「大当り」となるときに選択される変動パターン）として、変動パターンPB3-2～PB3-4が用意されている。

【0157】

ハズレ時変動パターンの中の変動パターンPA1-1、PA2-1は、非リーチ（可変表示態様がリーチ態様にならず、可変表示結果が非リーチ組合せになること）を指定する非リーチ変動パターンである。変動パターンPA2-1は、特図変動時間が通常（PA1-1）よりも短くなっている時短用（短縮有り）の非リーチ変動パターンである。ハズレ時変動パターンの中の変動パターンPA3-2～PA3-4は、リーチ（可変表示態様がリーチ態様になって、可変表示結果がリーチハズレ組合せになること）を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPA3-2は、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PA3-3は、ノーマルリーチの実行からスーパーリーチAに発展させることを指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPA3-4は、ノーマルリーチの実行からスーパーリーチBに発展させることを指定するリーチ変動パターンである。

10

【0158】

大当たり時変動パターンの中の変動パターンPB3-2は、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PB3-3は、ノーマルリーチの実行からスーパーリーチAに発展させることを指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPB3-4は、ノーマルリーチの実行からスーパーリーチBに発展させることを指定するリーチ変動パターンである。

【0159】

ステップS262では、例えば、図13に示す大当たり用変動パターン決定テーブルが参照される。図13に示すように、大当たり用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、決定結果となる大当たり時変動パターンのいずれか（変動パターンPB3-2～PB3-4のいずれか）に割り当てられていればよい。ステップS262において、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、大当たり用変動パターン決定テーブルを参照し、参照する大当たり用変動パターン決定テーブルにおいて乱数値MR3に合致する決定値に割り当てられた変動パターンPB3-2～PB3-4のいずれかを今回の大当たり時変動パターンとして決定（選択）すればよい。

20

【0160】

なお、図13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。例えば、図13であれば、変動パターンPB3-2の決定割合は10/100で、変動パターンPB3-3の決定割合は20/100で、変動パターンPB3-4の決定割合は70/100なので、変動パターンPB3-2には乱数値MR3と比較される決定値1～10（10%の範囲）が割り当てられ、変動パターンPB3-3には乱数値MR3と比較される決定値11～30（20%の範囲）が割り当てられ、変動パターンPB3-4には乱数値MR3と比較される決定値31～100（70%の範囲）が割り当てられる。このようなことは、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

【0161】

ステップS263では、現在の遊技状態が非時短状態の場合（時短フラグがオフ状態の場合）には、例えば、図14（A）に示す第1ハズレ用変動パターン決定テーブルを参照する。現在の遊技状態が時短状態の場合（時短フラグがオン状態の場合）には、例えば、図14（B）に示す第2ハズレ用変動パターン決定テーブルを使用パターンにセットする。

40

【0162】

図14に示すように、第1～第2ハズレ用変動パターン決定テーブルでは、例えば、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、決定結果となるハズレ時変動パターンのいずれか（変動パターンPA1-1、PA3-2～PA3-4のいずれか、又は、変動パターンPA2-1、PA3-2～PA3-4のいずれか）に割り当てられていればよい。ステップS263において、CPU103は、変動用乱数バッファから読み

50

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、使用パターンとしてセットされた第1又は第2ハズレ用変動パターン決定テーブルのいずれかを参照し、参照する第1又は第2ハズレ用変動パターン決定テーブルにおいて乱数値MR3に合致する決定値に割り当てられた変動パターンPA1-1、PA3-2~PA3-4のいずれか、又は、変動パターンPA2-1、PA3-2~PA3-4のいずれかを今回のハズレ時変動パターンとして決定（選択）すればよい。

【0163】

図14に示すハズレ用変動パターン決定テーブルでは、時短状態のときに特図変動時間の短い変動パターンPA2-1が選択されやすくなっており、時短状態のときには、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。

10

【0164】

図13及び図14を参照すると、大当たり時には、スーパーリーチBを実行する変動パターンPB3-4、スーパーリーチAを実行する変動パターンPB3-3、ノーマルリーチを実行する変動パターン（ノーマルリーチからスーパーリーチに発展しない変動パターン）PB3-2の順に決定割合が高い（図13参照）。ハズレ時における各変動パターンの決定割合の高低はその逆になっている。このようなことから、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「大当たり」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「大当たり」となる割合（所謂大当たり期待度）が下がっていく。

20

【0165】

ステップS262又はS263を実行した後は、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S266）。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（可変表示終了時）までの所要時間である。特図変動時間は、各変動パターンによって指定され（図12参照）、CPU103は、ステップS262又はS263の処理で選択した変動パターンが指定する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、RAM102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。

30

【0166】

ステップS266の処理に続いて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2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S267）。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4A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4B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。なお、CPU103は、第1特図ゲームを開始するときには、第1保留表示器25A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25A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。また、CPU103は、第2特図ゲームを開始するときには、第2保留表示器25B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25B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。

40

【0167】

その後、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12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S271）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合、第

50

1 特図ゲームに対応する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（今回の変動パターンを指定するコマンド）、表示結果指定コマンド（今回の可変表示結果を示す指定コマンド）、背景指定コマンド（現在の遊技状態（時短フラグ及び確変フラグによって特定できる。）に応じたコマンド）、第1特図保留記憶数減算指定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、第2特図ゲームに対応する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（今回の変動パターンを指定するコマンド）、表示結果指定コマンド（今回の可変表示結果を示す指定コマンド）、背景指定コマンド（現在の遊技状態に応じたコマンド）、第2特図保留記憶数減算指定コマンドを順次に送信するための送信設定を行う。これらコマンドは、このあとのコマンド制御処理にて1回のタイマ割り込みで順次送信される。

10

【0168】

ステップS271の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“2”に更新してから（ステップS272）、変動パターン設定処理を終了する。ステップS272にて特図プロセスフラグの値が“2”に更新されることにより、次回のタイマ割り込みが発生したときには、ステップS112の特別図柄変動処理が実行される。

【0169】

図4のステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、ステップS111で設定した特図変動時間が経過したか否か（特図表示結果を導出するタイミングであるか否か）を判定する。例えば、ステップS111で初期値を設定した遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減算し、減算したタイマ値が「0」になったか否かを判定することで、特図変動時間が経過したか否かを判定すればよい。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、特図ゲームにおける特図の可変表示を実行するための制御（例えば、第1特図又は第2特図の表示を更新（所定時間特別図柄の表示を維持させるための更新を適宜含む。以下同じ。）させる駆動信号を送信する制御）などを行って第1特別図柄表示装置4A又は第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための処理を行い、特別図柄変動処理を終了する。一方で、遊技制御プロセスタイマのタイマ値が0になり、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、第1特別図柄表示装置4A又は第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させる制御を行い、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（ステップS110で設定した確定特別図柄）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。）、図柄確定指定コマンドの送信設定を行い、特図プロセスフラグの値を“3”に更新する。タイマ割り込みの発生毎にステップS112が繰り返し実行されることによって、特別図柄の可変表示や確定特別図柄の導出表示などが実現される。

20

30

【0170】

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

40

50

【0171】

大当りフラグがオフ状態である場合（可変表示結果が「ハズレ」の場合）には、時短フラグがオン状態であるかを判定し、オン状態である場合には、時短回数カウンタのカウント値を「1」減算する。その後、「1」減算したあとのカウント値が「0」であるかを判定し、カウント値が「0」である場合には、時短状態が終了する時短終了条件が成立したので（つまり、時短状態において実行可能な所定回数の可変表示が実行されたので）、時短状態を終了させるために、時短フラグをオフ状態とする。その後、確変フラグの状態に基づいて背景指定コマンド（ここでは確変フラグに応じた遊技状態（高確低ベース又は低確低ベース）の背景を指定するコマンド）を送信する送信設定を行う。時短フラグがオフ状態である場合、「1」減算したあとのカウント値が「0」でない場合、又は、背景指定コマンド送信設定後には、特図プロセスフラグの値を「0」に更新するなどして特別図柄停止処理を終了する。

10

【0172】

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扉用のソレノイド82に伝送する処理）、大入賞口を開放状態とする期間の上限（ここでは29秒）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理などが実行される。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。タイマ割り込みの発生毎にステップS114が繰り返し行われることによって、ラウンド遊技の開始タイミングまでの待機（ファンファーレの終了までの待機）及び大入賞口の開放などが実現される。

20

【0173】

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（スイッチ処理においてカウントスイッチ23がオンしたと判定された判定結果がRAM102の所定領域に格納される毎に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（又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。

30

【0174】

1減算したあとのタイマ値が0になった、又は、検出された遊技球の個数（前記カウンタのカウント値）が所定個数（例えば9個）に達したと判定したときには、大入賞口を閉鎖するタイミングになったので、大入賞口を閉鎖状態に戻す処理（例えば、ソレノイド駆動信号を大入賞口扉用のソレノイド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、大当り開放中処理を終了する。

40

【0175】

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、最後に

50

大入賞口が閉鎖される。

【0176】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理では、ラウンド数カウンタのカウント値が「0」になったか否かを判定する処理や、「0」になっていない場合に遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減じる処理などが行われる。

【0177】

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

【0178】

遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減じる処理を行った場合には、1減じたあとのタイマ値が0であるかを判定し、0でない場合には、ラウンド遊技の開始タイミングではないので、閉鎖状態が維持され、大当たり開放後処理は終了する。0である場合には、ラウンド遊技の開始タイミングになったので、大入賞口を開放状態とする処理、大入賞口を開放状態とする期間の上限（ここでは、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。

【0179】

ステップS114で大入賞口が開放されてからタイマ割り込みの発生ごとに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。

【0180】

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

【0181】

例えば、CPU103は、大当たり種別が「確変」か否かを判定し、確変であれば、時短フラグ及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。大当たり種別が「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。その後、遊技制御プロセスタイマや、大当たり種別バッファ設定値、各種フラグの状態などの各種データ（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（なお、特図プロセスフラグの値を“0”に更新する他の場合についても適宜データをリセットする。）。

【0182】

次に、演出制御基板12における主な動作を説明する。

【0183】

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、例えば、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の所定領域に設けられたタイマ割り込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う。タイマ割り込みフラグは、

演出制御メイン処理とは別に実行されるタイマ割込処理にて、例えばC T Cのレジスタ設定などに基づき、所定時間（例えば、画像表示装置5の画像の表示周期に対応した33ms）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。このため、後述のコマンド解析処理や演出制御プロセス処理などは、タイマ割り込みが発生するごと（33msごと）に実行されることになる。

【0184】

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。

【0185】

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演出制御コマンドを読み出して解析し、解析結果に対応した設定や制御などを行う。

【0186】

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、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（上記コマンド解析処理で解析されたコマンド）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を実行する。演出用乱数更新処理では、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。

【0187】

次に、コマンド解析処理について説明する。コマンド解析処理では、演出制御コマンド受信用バッファに格納されている受信コマンド（演出制御基板12が受信した演出制御コマンド）を解析し（例えば、MODEデータを確認する）、当該受信コマンドがどの演出制御コマンドであるかを特定し、特定した演出制御コマンドに応じた処理を行う。なお、演出制御コマンド受信用バッファに複数の受信コマンドが格納されているときには、各受信コマンドについて解析などを行う。

【0188】

図15に、解析によって特定された演出制御コマンド（演出制御コマンド名）と、その演出制御コマンドに対応する処理内容と、の関係を示す。なお、図15における各コマンド受信フラグ及び各コマンド格納領域は、RAM122の所定領域に設けられる。また、各コマンド受信フラグをセットするとは、当該フラグをオン状態にすることである。なお、各コマンド受信フラグの状態や各コマンド格納領域に格納されたコマンドは、適宜のタイミングでリセットや消去されるようにすればよい（フラグの状態やコマンドを確認する必要がもうなくなったタイミングでリセット又は消去されればよい。）。第1始動入賞時コマンドバッファ（図16（A）参照）及び第2始動入賞時コマンドバッファ（図16（

B) 参照) も RAM 1 2 2 の所定領域に設けられる。

【0189】

図16(A)に示すように、第1始動入賞時コマンドバッファには、バッファ番号となる保留表示番号(第1保留表示番号)が設定されている。第1始動入賞指定コマンド、第1特図保留記憶数加算指定コマンド、及び、入賞時判定結果指定コマンドからなる1セットのコマンド(第1始動入賞時に主基板11から送信させてくる第1始動入賞時コマンド)は、第1保留表示番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭から順番に格納される。

【0190】

図16(B)に示すように、第2始動入賞時コマンドバッファには、バッファ番号となる保留表示番号(第2保留表示番号)が設定されている。第2始動入賞指定コマンド、第2特図保留記憶数加算指定コマンド、及び、入賞時判定結果指定コマンドからなる1セットのコマンド(第2始動入賞時に主基板11から送信させてくる第2始動入賞時コマンド)は、第2保留表示番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭から順番に格納される。

【0191】

なお、入賞時判定結果指定コマンドは、第1始動入賞指定コマンド受信フラグがオンのときには、第1始動入賞時コマンドバッファに格納され、第2始動入賞指定コマンド受信フラグがオンのときには、第2始動入賞時コマンドバッファに格納される(なお、コマンド格納後、前記受信フラグはオフにリセットしてもよい)。1回の始動入賞において、始動入賞指定コマンドは、入賞時判定結果指定コマンドよりも先に送信されてくるので、第1始動入賞指定コマンド受信フラグや第2始動入賞指定コマンド受信フラグの状態に応じて始動入賞指定コマンドの格納先を特定することで、第1始動入賞の発生時に主基板11から送信される第1始動入賞時コマンドの各コマンドが1セットとして第1始動入賞時コマンドバッファに格納され、第2始動入賞の発生時に主基板11から送信される始動入賞時コマンドの各コマンドが1セットとして第2始動入賞時コマンドバッファに格納されることになる。

【0192】

また、図15の第1-1～第1-4入賞時判定結果指定コマンド受信フラグそれぞれは、第1始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号「1」～「4」それぞれに対応して設けられており、入賞時判定結果指定コマンドが第1始動入賞時コマンドバッファに格納されたときには、第1-1～第1-4入賞時判定結果指定コマンド受信フラグのうち今回格納された入賞時判定結果指定コマンドの保留表示番号に対応するフラグがオンされる。例えば、保留表示番号「1」に対応して入賞時判定結果指定コマンドを格納したときには、第1-1入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをオン状態とし、保留表示番号「2」に対応して入賞時判定結果指定コマンドを格納したときには、第1-2入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをオン状態とし、保留表示番号「3」に対応して入賞時判定結果指定コマンドを格納したときには、第1-3入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをオン状態とし、保留表示番号「4」に対応して入賞時判定結果指定コマンドを格納したときには、第1-4入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをオン状態とする。

【0193】

図15の第2-1～第2-4入賞時判定結果指定コマンド受信フラグそれぞれは、第2始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号「1」～「4」それぞれに対応して設けられており、入賞時判定結果指定コマンドが第2始動入賞時コマンドバッファに格納されたときには、第2-1～第2-4入賞時判定結果指定コマンド受信フラグのうち今回格納された入賞時判定結果指定コマンドの保留表示番号に対応するフラグがオンされる。例えば、保留表示番号「1」に対応して入賞時判定結果指定コマンドを格納したときには、第2-1入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをオン状態とし、保留表示番号「2」に対応して入賞時判定結果指定コマンドを格納したときには、第2-2入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをオン状態とし、保留表示番号「3」に対応して入賞時判定結果指定コマン

ドを格納したときには、第2-3入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをオン状態とし、保留表示番号「4」に対応して入賞時判定結果指定コマンドを格納したときには、第2-4入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをオン状態とする。

【0194】

なお、第1-1～第1-4入賞時判定結果指定コマンド、第2-1～第2-4入賞時判定結果指定コマンドを総称して入賞時判定結果指定コマンドということがある。

【0195】

入賞時判定結果指定コマンドは、1つの始動入賞時コマンドの中で最後に送信されてくるので、上記各入賞時判定結果指定コマンド受信フラグの状態によって、新たに始動入賞時コマンドの受信があったか否か（特図ゲームの新たな保留発生があったか否か）や、新たに受信した始動入賞時コマンドが第1始動入賞時コマンドバッファと第2始動入賞時コマンドバッファとのいずれのどの保留表示番号に対応して格納されたか（新たな受信コマンドが第1始動入賞時コマンド又は第2始動入賞時コマンドのいずれであるかやその保留表示番号）などを特定できる。

【0196】

第1始動入賞時コマンドは、第1特図ゲームの保留の発生に対応して主基板11から送信されるので、当該第1特図ゲームの保留の発生時（第1始動入賞発生時）には、第1始動入賞時コマンドバッファに格納される1セットの受信コマンド（第1始動入賞時コマンド）が1つ増えることになる。第2始動入賞時コマンドは、第2特図ゲームの保留の発生に対応して主基板11から送信されるので、当該第2特図ゲームの保留の発生に対応して、第2始動入賞時コマンドバッファに格納される1セットの受信コマンド（第2始動入賞時コマンド）が1つ増えることになる。

【0197】

また、詳しくは後述するが、第1特図ゲームの実行時には、第1保留表示番号「2」～「4」に対応して記憶されている第1始動入賞時コマンドはそれぞれ上位の番号の第1保留表示番号「1」～「3」にシフトされる（後述のステップS901）。また、第2特図ゲームの実行時には、第2保留表示番号「2」～「4」に対応して記憶されている第2始動入賞時コマンドはそれぞれ上位の番号の第2保留表示番号「1」～「3」にシフトされる（後述のステップS901）。

【0198】

以上のような構成によって、第1始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号と第1特図保留記憶部の保留番号とで同じ番号に対応して記憶される、第1始動入賞時コマンドと保留データ（及び当該保留データに対応する第1特図ゲーム）とが対応することになり、第1始動入賞時コマンドバッファに格納される第1始動入賞時コマンドの数は、第1特図ゲームの第1特図保留記憶数と同じになる。また、第2始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号と第2特図保留記憶部の保留番号とで同じ番号に対応して記憶される、第2始動入賞時コマンドと保留データ（及び当該保留データに対応する第2特図ゲーム）とが対応することになり、第2始動入賞時コマンドバッファに格納される第2始動入賞時コマンドの数は、第2特図ゲームの第2特図保留記憶数と同じになる。

【0199】

なお、第1始動入賞時コマンドバッファ及び第2始動入賞時コマンドバッファにおける各保留表示番号は、保留表示画像の各表示位置にも対応する。具体的には、第1始動入賞時コマンドバッファの各保留表示番号は、表示エリア5Hの領域5Haに設けられている第1保留表示画像の各表示位置に対応し、保留表示番号「1」は領域5Haにおける最も左の表示位置に対応し、保留表示番号「2」は領域5Haにおける左から2番目の表示位置に対応し、保留表示番号「3」は領域5Haにおける左から3番目の表示位置に対応し、保留表示番号「4」は領域5Haにおける左から4番目（最も右）の表示位置に対応する。具体的には、第2始動入賞時コマンドバッファの各保留表示番号は、表示エリア5Hの領域5Hbに設けられている第2保留表示画像の各表示位置に対応し、保留表示番号「1」は領域5Hbにおける最も左の表示位置に対応し、保留表示番号「2」は領域5Hb

における左から2番目の表示位置に対応し、保留表示番号「3」は領域5Hbにおける左から3番目の表示位置に対応し、保留表示番号「4」は領域5Hbにおける左から4番目（最も右）の表示位置に対応する。

【0200】

また、第1始動入賞時コマンドバッファ、第2始動入賞時コマンドバッファそれぞれには、保留変化演出実行パターンが記録される。保留変化演出実行パターンは、詳しくは後述するが、保留変化演出の実行のパターンを指定するものであり（図20参照）、保留変化演出のターゲットの特図ゲームに対応する始動入賞時コマンドに対応して記録される（保留変化演出実行パターンは、ターゲットの特図ゲームに対応して記録されているともいえる。）

10

【0201】

なお、図16の始動入賞時コマンドバッファにおいて、「0000(H)」は、コマンドが格納されていないことを示し、「-」も保留変化演出実行パターンが格納されていないことを示す。

【0202】

また、図15に示すように、コマンド解析処理では、背景指定コマンドの受信時には、当該背景指定コマンドが指定する背景（遊技状態）に応じて、高確フラグ（高確時にオンとなるフラグであり、RAM122の所定領域に設けられる。）の状態や高ベースフラグ（高ベース時にオンとなるフラグであり、RAM122の所定領域に設けられる。）の状態を切り替える。

20

【0203】

次に演出制御プロセス処理を説明する。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、保留変化演出設定処理（ステップS161）を実行したあと、RAM122の所定領域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S171～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0204】

図18は、保留変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。保留変化演出設定処理では、演出制御用CPU120は、まず、今回新たに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S671）。例えば、第1-1～第1-4入賞時判定結果指定コマンド受信フラグ、第2-1～第2-4入賞時判定結果指定コマンド受信フラグのいずれかがオン状態となっていれば、始動入賞時コマンド（第1始動入賞時コマンド又は第2始動入賞時コマンド）が第1始動入賞時コマンドバッファ又は第2始動入賞時コマンドバッファに新たになに格納されているので、新たな始動入賞時コマンドの受信有りと判定する（ステップS671；Yes）。なお、上記各入賞時判定結果指定コマンド受信フラグのうち複数のフラグがオン状態となるときには、保留表示番号の最も大きな第2始動入賞時コマンドを今回の「新たに受信した始動入賞時コマンド」として以下説明するが、オンとなった複数のフラグそれぞれに対応する保留表示番号の始動入賞時コマンドを今回の「新たに受信した始動入賞時コマンド」としてそれぞれのコマンドについて以下の処理を実行するようにしてもよい。第1始動入賞時コマンドバッファや第2始動入賞時コマンドバッファに格納された第1始動入賞時コマンドや第2始動入賞時コマンドバッファのうち、どの始動入賞時コマンドが「新たに受信した始動入賞時コマンド」であるかは、オン状態となっている入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがどれであるかで特定できる。例えば、第1-3入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがオンであれば、第1始動入賞時コマンドバッファの保留番号「3」に格納された第1始動入賞時コマンドが「新たに受信した始動入賞時コマンド」となるし、第2-2入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがオンであれば、第2始動入賞時コマンドバッファの保留番号「2」に格納された第2始動入賞時コマンドが「新たに受信した始動入賞時コマンド」となる。

30

40

【0205】

第1入賞時判定結果指定コマンド受信フラグと第2入賞時判定結果指定コマンド受信フ

50

ラグとの両者がオフであるなどして、新たな始動入賞時コマンドの受信が無い場合（ステップS 6 7 1；N o）、保留変化演出を実行することはないので、保留変化演出設定処理を終了する。

【0206】

新たな始動入賞時コマンドの受信が有る場合（ステップS 6 7 1；Y e s）、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「1」であるかを判定し（ステップS 6 7 2）、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「1」でない場合（「2」～「4」の場合）には（ステップS 6 7 2；N o）、当該新たに受信した始動入賞時コマンドに含まれる入賞時判定結果指定コマンドが「判定無し」を判定結果として指定しているかを判定する（ステップS 6 7 3）。 10

【0207】

当該入賞時判定結果指定コマンドが「判定無し」を判定結果として指定していない場合（ステップS 6 7 3；N o）、保留変化演出の実行の有無を決定する（ステップS 6 7 4）。ステップS 6 7 4では、例えば、図19に示すような決定割合で保留変化演出の実行の有無を決定する。

【0208】

ステップS 6 7 4において、演出制御用C P U 1 2 0は、まず、乱数回路1 2 4または演出用ランダムカウンタ等により更新される保留変化演出の実行有無の決定用の乱数値S R 1を示す数値データを抽出する。続いて、当該乱数値S R 1に基づいて、R O M 1 2 1に予め記憶されて用意された保留変化演出実行決定テーブルを参照して保留変化演出の実行の有無を決定する。保留変化演出実行決定テーブルでは、例えば、乱数値S R 1と比較される数値（決定値）が、入賞時判定結果指定コマンドが指定する入賞時判定結果に応じて異なる範囲（図19の決定割合を実現するような数値範囲）で、決定結果となる「実行有り」又は「実行無し」の決定結果に割り当てられていればよい。演出制御用C P U 1 2 0は、保留変化演出実行決定テーブルにおいて、今回抽出した乱数値S R 1に合致する決定値に入賞時判定結果に応じて割り当てられた決定結果が「実行有り」であれば保留変化演出を実行すると決定し、「実行無し」であれば保留変化演出を実行しないと決定する。 20

【0209】

図19の決定割合から分かるように、入賞時判定結果が「大当たり」のときには、入賞時判定結果が「ハズレ」のときよりも、保留変化演出が実行されやすくなっている。一方で、入賞時判定結果が「ハズレ」のときには、その逆になっている。このため、保留変化演出が実行されるときは、実行されないときよりもターゲットの可変表示の大当たり期待度が高いことになる（保留変化演出は、大当たり期待度が高いことを予告する）。 30

【0210】

その後、演出制御用C P U 1 2 0は、ステップS 6 7 4で保留変化演出を実行すると決定したかを判定し（ステップS 6 7 5）、実行有りの場合には（ステップS 6 7 5；Y e s）、保留変化演出を実行するパターンである保留変化演出実行パターンを決定（選択）する（ステップS 6 7 6）。ステップS 6 7 6では、例えば、図20に示すような決定割合で保留変化演出実行パターンを決定する。具体的には、新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「2」のときには、図20（A）に示すような決定割合で保留変化演出実行パターンを決定する。具体的には、新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「3」のときには、図20（B）に示すような決定割合で保留変化演出実行パターンを決定する。具体的には、新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「4」のときには、図20（C）に示すような決定割合で保留変化演出実行パターンを決定する。 40

【0211】

保留変化演出実行パターンは、上述のように、第1始動入賞時コマンドバッファ又は第2始動入賞時コマンドバッファに格納されるが、対応する始動入賞時コマンド（ターゲットとなる特図ゲームに対応した始動入賞時コマンドである。）とともに、ターゲット前の特図ゲームが実行されたときに、保留表示番号の上位にシフトされる。保留変化演出実行 50

パターンは、保留変化演出を実行するときの保留表示番号（当該保留変化演出実行パターンがシフトしたときの保留表示番号）と、そのときの保留表示画像の変化の態様とを指定するものであり、保留変化演出実行パターンHP1-1～HP1-2、HP2-1～HP2-2、HP3-1～HP3-2とが用意されている。

【0212】

例えば、保留変化演出実行パターンHP1-1は、当該保留変化演出実行パターンが保留表示番号「1」に対応する記憶領域にシフトしたときに実行される可変表示において、保留変化演出を実行してターゲットの保留表示画像の表示色を白から緑に変化させる保留変化演出実行パターンである。

【0213】

10

例えば、保留変化演出実行パターンHP2-2は、当該保留変化演出実行パターンが保留表示番号「2」に対応する記憶領域にシフトしたときに実行される可変表示において、保留変化演出を実行してターゲットの保留表示画像の表示色を白から緑に変化させ、当該保留変化演出実行パターンが保留表示番号「1」に対応する記憶領域にシフトしたときに実行される可変表示において、再度保留変化演出を実行してターゲットの保留表示画像の表示色を緑から赤に変化させる保留変化演出実行パターンである。

【0214】

例えば、保留変化演出実行パターンHP3-3は、当該保留変化演出実行パターンが保留表示番号「3」に対応する記憶領域にシフトしたときに実行される可変表示において、保留変化演出を実行してターゲットの保留表示画像の表示色を白から緑に変化させ、当該保留変化演出実行パターンが保留表示番号「1」に対応する記憶領域にシフトしたときに実行される可変表示において、再度保留変化演出を実行するがターゲットの保留表示画像の表示色は緑のままとする保留変化演出実行パターンである。

20

【0215】

ステップS676において、演出制御用CPU120は、まず、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される保留変化演出の実行有無の決定用の乱数値SR2を示す数値データを抽出する。続いて、当該乱数値SR2に基づいて、ROM121に予め記憶されて用意された第1保留変化演出実行決定テーブル～第3保留変化演出実行決定テーブルのいずれかを参照して保留変化演出の実行の有無を決定する。

【0216】

30

第1保留変化演出実行決定テーブルは、新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「2」のときに参照される。第1保留変化演出実行決定テーブルでは、例えば、乱数値SR2と比較される数値（決定値）が、入賞時判定結果指定コマンドが指定する入賞時判定結果に応じて異なる範囲（図20（A）の決定割合を実現するような数値範囲）で、決定結果となる保留変化演出実行パターンHP1-1又はHP1-2に割り当てられていればよい。

【0217】

第2保留変化演出実行決定テーブルは、新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「3」のときに参照される。第2保留変化演出実行決定テーブルでは、例えば、乱数値SR2と比較される数値（決定値）が、入賞時判定結果指定コマンドが指定する入賞時判定結果に応じて異なる範囲（図20（B）の決定割合を実現するような数値範囲）で、決定結果となる保留変化演出実行パターンHP1-1、HP1-2、HP2-1、HP2-2に割り当てられていればよい。

40

【0218】

第3保留変化演出実行決定テーブルは、新たに受信した始動入賞時コマンドに対応する保留表示番号が「4」のときに参照される。第3保留変化演出実行決定テーブルでは、例えば、乱数値SR2と比較される数値（決定値）が、入賞時判定結果指定コマンドが指定する入賞時判定結果に応じて異なる範囲（図20（C）の決定割合を実現するような数値範囲）で、決定結果となる保留変化演出実行パターンHP1-1、HP1-2、HP3-1、HP3-2に割り当てられていればよい。

50

【0219】

演出制御用CPU120は、各保留変化演出実行決定テーブルにおいて、今回抽出した乱数値SR2に合致する決定値に入賞時判定結果に応じて割り当てられた保留変化演出実行パターンのいずれかを今回の保留変化演出の演出実行パターンとして決定（選択）する。

【0220】

図20の決定割合から分かるように、入賞時判定結果が「大当たり」のときには、保留表示画像の表示色が最終的に「赤」になる保留変化演出実行パターンが「緑」になる保留変化演出実行パターンよりも選択されやすくなっており、入賞時判定結果が「ハズレ」のときには、保留表示画像の表示色が最終的に「緑」になる保留変化演出実行パターンが「赤」になる保留変化演出実行パターンよりも選択されやすくなっている。このため、保留変化演出が実行されたときにおいて、保留表示画像の最終的な表示色が「緑」になるときよりも「赤」になるときの方が、ターゲットの特図ゲーム（又は飾り図柄の可変表示）の大当たり期待度は高い。このため、保留表示画像の最終的な表示色を「赤」にする保留変化演出は、大当たり期待度が最も高いことを予告し、保留表示画像の最終的な表示色を「緑」にする保留変化演出は、「赤」よりも低い保留変化演出が実行されないときよりも大当たり期待度が高いことを予告する。

10

【0221】

演出制御用CPU120は、ステップS676のあと、前記で決定した保留変化演出実行パターンを新たに受信した始動入賞時コマンドに対応付けて格納する（ステップS677）。これによって、保留変化演出実行パターンに対応する特図ゲームがターゲットであることが分かり、かつ、保留変化演出実行パターンによって、保留変化演出の実行タイミング（どの可変表示において保留変化演出を実行するか）が分かる。

20

【0222】

ステップ677のあと、保留変化演出の実行無しの場合（ステップS675；No）、新たな始動入賞時コマンドの受信が無い場合（ステップS671；No）、入賞時判定結果指定コマンドが「判定無し」を判定結果として指定している場合（ステップS673；Yes）、新たな始動入賞時コマンドの受信に応じて保留表示画像の表示を更新する処理を行う（ステップS678）。

【0223】

30

ステップS678では、例えば、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝達させることなどによって、オンとなっている入賞時判定結果指定コマンドに対応する保留表示番号に対応する、表示エリア5Hの表示位置に保留表示画像の表示を開始させる処理を行う。これによって、新たに受信した始動入賞時コマンドに対応した（新たに保留された特図ゲームに対応した）保留表示画像が新たに表示されることになる。当該保留表示画像は、当該新たに保留された特図ゲームに対応する保留表示画像として、当該新たに保留された特図ゲームが実行されるまで表示される（他の特図ゲームの実行によって表示位置がシフトされながら表示される）。

【0224】

第1始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号「1」に対応した表示位置に表示されている第1保留表示画像は、当該保留表示番号「1」に対応して格納された第1始動入賞時コマンドに対応するとともに、第1特図保留記憶部の保留番号「1」に対応した保留データや当該保留データで実行される第1特図ゲームなどとも対応する。このようなことは、第1始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号「2」～「4」に対応した各表示位置に表示されている各第1保留表示画像についても同様である。

40

【0225】

第2始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号「1」に対応した表示位置に表示されている第2保留表示画像は、当該保留表示番号「1」に対応して格納された第2始動入賞時コマンドに対応するとともに、第2特図保留記憶部の保留番号「1」に対応した保留データや当該保留データで実行される第2特図ゲームなどとも対応する。このようなことは

50

、第2始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号「2」～「4」に対応した各表示位置に表示されている各第2保留表示画像についても同様である。

【0226】

ステップS678のあと、保留変化演出設定処理は終了するが、このとき、各入賞時判定結果指定コマンド受信フラグの状態をリセットするとよい。

【0227】

ステップS171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では、演出制御用CPU120は、主基板11からの変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定する。なお、当該判定は、コマンド解析処理にて制御される変動開始指定コマンド受信フラグがオン状態になっているか否かによって判定すればよい（他のコマンドの受信確認についても、例えば、受信確認の対象のコマンドに対応する受信フラグの状態に基づいて行えばよい。なお、各受信確認後は、各受信フラグ（変動開始指定コマンド受信フラグを含む。）を適宜のタイミングでオフするとよい。）。変動開始指定コマンドを受信している場合（第1又は第2変動開始指定コマンド受信フラグがオン状態の場合）、特図ゲームの開始に同期して飾り図柄の可変表示を開始するため、演出プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理に対応した値である“1”に更新してから、可変表示開始待ち処理は終了する。変動開始指定コマンドを受信していない場合、可変表示開始待ち処理はそのまま終了する。

【0228】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。図21は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、今回の可変表示の変動パターンや可変表示結果に応じて最終停止図柄を決定する（ステップS322）。変動パターンは、主基板11から送信され変動パターン指定コマンド格納領域に格納された変動パターン指定コマンドに基づいて特定すればよい（以下同じ。）。可変表示結果は、主基板11から送信され表示結果指定コマンド格納領域に格納された表示結果指定コマンドに基づいて特定すればよい（以下同じ。）。

【0229】

例えば、可変表示結果が「ハズレ」であり、変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン（PA1-1、PA2-1）であるときには、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄の組合せを確定飾り図柄の組合せとして決定する。可変表示結果が「ハズレ」であり、変動パターンが、「リーチ」を指定するリーチ変動パターン（PA3-2～PA3-4）であるときには、リーチ組合せを構成する最終停止図柄の組合せを確定飾り図柄の組合せとして決定する。可変表示結果が「大当たり」であり、変動パターンが、「リーチ」を指定するリーチ変動パターン（PB3-2～PB3-4）であるときには、大当たり組合せを構成する最終停止図柄の組合せを確定飾り図柄の組合せとして決定する。各確定飾り図柄の組合せは、乱数回路124またはRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される乱数値と、ROM121に予め記憶された決定用テーブルとを用いて、予め用意された確定飾り図柄の組合せからランダムに決定するとよい。なお、大当たり組合せを構成する同一の飾り図柄は、大当たり種別によって異ならせてもよい（例えば、確変なら「7」、非確変なら「4」など）。

【0230】

ステップS322のあと、演出制御用CPU120は、演出制御パターン設定処理を実行する（ステップS325）。図22は、演出制御パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。演出制御パターン設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1始動入賞時コマンドバッファ又は第2始動入賞時コマンドバッファの記憶内容をシフトさせる（ステップS901）。具体的には、第1変動開始指定コマンドを受信しているときには、第1始動入賞時コマンドバッファの第1保留表示番号「2」～「4」に対応して記憶されている第1始動入賞時コマンドや保留変化演出実行パターンをそれぞれ上位

の番号の第1保留表示番号「1」～「3」にシフトさせる。第2変動開始指定コマンドを受信しているときには、第2始動入賞時コマンドバッファの第1保留表示番号「2」～「4」に対応して記憶されている第2始動入賞時コマンドや保留変化演出実行パターンをそれぞれ上位の番号の第1保留表示番号「1」～「3」にシフトさせる。

【0231】

次に、記憶内容をシフトさせた方の第1始動入賞時コマンドバッファ又は第2始動入賞時コマンドバッファに格納されている保留変化演出実行パターンをチェックし（ステップS902）、保留変化演出実行パターンが格納されている場合において、保留変化演出実行パターンが指定する保留表示番号と、当該保留変化演出実行パターンに対応する実際の保留表示番号とが同じで、保留表示演出を実行する必要があるかなどを確認する（ステップS903）。

10

【0232】

保留変化演出実行パターンが指定する保留表示番号と、当該保留変化演出実行パターンに対応する実際の保留表示番号とが同じで、保留表示演出を実行する場合には（ステップS903；Yes）、当該保留変化演出実行パターンで指定される、今回の保留表示番号（シフト後の保留変化演出実行パターンに対応する保留表示番号）における保留表示画像の変化の態様で保留表示画像を変化させる保留変化演出を実行する演出制御パターンを設定する（ステップS904）。例えば、当該保留変化演出実行パターンがHP3-2で、シフト後の保留変化演出実行パターンに対応する保留表示番号が「3」のときには、保留表示画像を白色から緑色に変化させる保留変化演出を実行する演出制御パターンを設定する。当該保留変化演出実行パターンがHP3-2で、シフト後の保留変化演出実行パターンに対応する保留表示番号が「1」のときには、保留表示画像を緑色から赤色に変化させる保留変化演出を実行する演出制御パターンを設定する。

20

【0233】

なお、複数の保留変化演出実行パターンが格納されており、各保留変化演出実行パターンについて保留表示演出を実行する場合には、複数の保留変化演出を実行する演出制御パターンを今回の使用パターンとして設定する（例えば、演出制御パターンのデータをRAM122に保持する）。このとき、複数の保留変化演出は、同時に実行されてもよいし、順次実行されてもよい。

【0234】

30

保留変化演出実行パターンが指定する保留表示番号と、当該保留変化演出実行パターンに対応する実際の保留表示番号とが異なり、保留表示演出を実行しない場合（ステップS903；No）、ステップS904のあと、今回の可変表示の変動パターンがリーチを指定するもの（PA3-2～PA3-4、PB3-2～PB3-4のいずれか）であるかを判定する（ステップS905）。

【0235】

今回の可変表示の変動パターンがリーチを指定する場合（ステップS905；Yes）、飾り図柄の可変表示を一時停止させる演出（リーチ前に実行される。）を実行するかを決定する（ステップS906）。演出制御用CPU120は、例えば、図23に示す決定割合で、一時停止させる演出の実行の有無を決定する。

40

【0236】

ステップS907において、演出制御用CPU120は、まず、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される保留変化演出の実行有無の決定用の乱数値SR3を示す数値データを抽出する。続いて、当該乱数値SR3に基づいて、ROM121に予め記憶されて用意された一時停止実行決定テーブルを参照して一時停止させる演出の実行の有無を決定する。一時停止実行決定テーブルでは、例えば、乱数値SR3と比較される数値（決定値）が、今回の変動パターンがスーパーリーチの実行を指定しているか（PA3-3～PA3-4又はPB3-3～PB3-4のいずれかであるか）、ノーマルリーチのみの実行を指定しているか（PA3-2又はPB3-2のいずれかであるか）に応じて異なる範囲（図23の決定割合を実現するような数値範囲）で、決定結果となる「実

50

行有り」又は「実行無し」に割り当てられていればよい。演出制御用CPU120は、一時停止実行決定テーブルにおいて、今回抽出した乱数値SR3に合致する決定値に、今回の変動パターンがスーパーリーチの実行を指定しているか、ノーマルリーチのみの実行を指定しているかに応じて割り当てられた決定結果が「実行有り」であるときには、一時停止させる演出を実行すると決定し、割り当てられた決定結果が「実行無し」であるときには、一時停止させる演出を実行しないと決定する。

【0237】

図23の決定割合からわかるように、スーパーリーチが実行されるときには、一時停止させる演出の実行割合が高く、ノーマルリーチが実行されるときには、一時停止させる演出の実行割合が低いので、一時停止される演出（操作受付演出とも捉えられる。）が実行されたときには、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展する可能性が高い（一時停止させる演出は、スーパーリーチに発展する可能性が高いことを示唆する）。

10

【0238】

続いて、演出制御用CPU120は、ステップS906で飾り図柄の可変表示を一時停止させる演出を実行すると決定したかを判定し（ステップS907）、一時停止させる演出を実行する場合には（ステップS907；Yes）、変動パターンや前記で決定した最終停止図柄の組合せに応じた可変表示中演出（例えば、高確フラグ及び高ベースフラグの状態などに応じた背景で、かつ、前記で決定した最終停止図柄が導出されるように飾り図柄の可変表示を行う可変表示中演出であり、リーチ演出（スーパーリーチやノーマルリーチ）が行われる可変表示中演出）を実行し、かつ、可変表示中演出の一部として、操作受付演出が実行され、操作受付演出の実行中に操作があったときに可変表示中演出の一部として飾り図柄の可変表示を一時停止させる演出を実行可能な演出制御パターンを今回の使用パターンとして設定する（例えば、演出制御パターンのデータをRAM122に保持する）。

20

【0239】

今回の可変表示の変動パターンがリーチを指定しない場合（ステップS905；No）、又は、ステップS906で一時停止させる演出を実行しないと決定した場合（ステップS907；No）、変動パターンや前記で決定した最終停止図柄の組合せに応じた可変表示中演出（例えば、高確フラグ及び高ベースフラグの状態などに応じた背景で、かつ、前記で決定した最終停止図柄が導出されるように飾り図柄の可変表示を行う可変表示中演出であり、変動パターンがリーチ演出の実行（スーパーリーチやノーマルリーチの実行）を指定しているときには当該リーチ演出が行われる可変表示中演出）を実行し、かつ、操作受付演出などを実行しない演出制御パターンを今回の使用パターンとして設定する（例えば、演出制御パターンのデータをRAM122に保持する）。

30

【0240】

ステップS908、S909のあとは、演出制御パターン設定処理を終了する。

【0241】

図21に戻り、ステップS325のあとは、演出制御用CPU120は、例えば今回の変動パターンに対応する特図変動時間に応じたタイマ値を、RAM122の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマに初期値として設定する（ステップS326）。

40

【0242】

そして、画像表示装置5における飾り図柄などの変動を開始させるための設定（演出動作制御の開始設定）を行う（ステップS327）。このときには、例えばステップS538にて使用パターンとして設定された演出制御パターンに含まれる表示制御データに基づいて、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによって、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【0243】

その後、保留表示画像の表示の更新設定を行う（ステップS328）。例えば、受信している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れば、表示制御部123の

50

VDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによって、表示エリア5Hの左の領域5Haの最も左の第1保留表示画像を消去し、他の第1保留表示画像それぞれを左隣の表示位置にシフトさせる（第1保留表示画像が一つの場合は、当該第1保留表示画像の消去のみが行われる。）。例えば、受信している変動開始指定コマンドが第2変動開始指定コマンドであれば、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによって、表示エリア5Hの右の領域5Hbの最も左の第2保留表示画像を消去し、他の第2保留表示画像それぞれを左隣の表示位置にシフトさせる（第2保留表示画像が一つの場合は、当該第2保留表示画像の消去のみが行われる。）。

【0244】

上記のように、始動入賞時コマンドは、特図ゲームの保留発生時（始動入賞時）に、保留データが特図保留記憶部に新たに格納されるのに対応して、新たに始動入賞時コマンドバッファに格納される（コマンド解析処理参照）。そして、このときには、ステップS678で保留表示図柄が追加される。特図ゲームの開始時には、保留データが特図保留記憶部から一つ削除されるのに対応して、ステップS901で始動入賞時コマンドの記憶内容がシフトされる（始動入賞時コマンドが一つ消去される。）。そして、このときには、ステップS328で、保留表示図柄が一つ消去され、他の保留表示図柄の表示位置がシフトする。このように、保留表示番号と、保留番号とは対応し、同じ番号のときの、始動入賞時コマンドと、保留データや当該保留データに対応する特図ゲームと、は対応し、さらに当該同じ番号の保留表示番号に対応した表示位置の保留表示図柄も対応することになる。

【0245】

その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS329）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0246】

ステップS172の可変表示中処理は、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。図24は、可変表示中処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値に基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間（特図変動時間）が経過したか否かを判定する（ステップS551）。一例として、ステップS551の処理では、演出制御プロセスタイマのタイマ値を1減じ、1減じたタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた、演出制御パターンに含まれるデータが終了コードであるか否かを判定することによって、特図変動時間が経過したかを判定する。

【0247】

終了コードでない場合、つまり、特図変動時間が経過していない場合（ステップS551；No）、現在が操作受付演出の実行期間であるかを判定する（ステップS552）。当該期間は、演出制御パターンなどによって規定されていればよい。操作受付演出実行期間である場合（ステップS553；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、可変表示中演出を実行するための使用パターンとして設定された演出制御パターンに含まれる、操作受付演出を実行するためのデータのうちの、演出制御プロセスタイマのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に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、点灯データなど）に基づいて、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによって演出画像（例えば、操作を受け付ける旨を報知する画像であり、他の可変表示中演出を表示するレイヤーとは異なるレイヤーで表示される画像。レイヤーを異ならせることで、操作受付演出の画像を他のレイヤーの演出画像とは別個に制御できる。）を画像表示装置5に表示させることや、音声制御基板13に対する所定の制御信号（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に対する所定の制御信号（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9などに点灯／消灯駆動を行なわせることといった、操作受付演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップS553）。タイマ割り込み毎にステップS553が繰り返し実行されることで、操作受付演出の実行が実現される。

【0248】

ステップS553のあとは、プッシュボタン31Bへの操作があったかを判定する（ステップS554）。例えば、プッシュセンサ35Bからプッシュボタン31Bへの押圧操作を示す操作信号が演出制御基板12に入力されたかを判定することでプッシュボタン31Bへの操作があったかを判定すればよい。プッシュボタン31Bへの操作があった場合（ステップS554；Yes）、現在実行されている飾り図柄の可変表示（後述ステップS566で実行される。）を一時停止することを開始する（飾り図柄の可変表示を一時停止させる演出を開始する）（ステップS555）。例えば、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによって画像表示装置5に飾り図柄の可変表示の停止画像を表示させる（図26参照）。なお、音声制御基板13やランプ制御基板14に所定の制御信号を出力して音声出力動作や点灯／消灯動作などを停止させるようにしてもよい。なお、上記操作受付演出も終了させるようにする。なお、停止画像は、飾り図柄の可変表示が一時停止して見えるように、予め用意された画像（特に飾り図柄が特定の組み合わせの飾り図柄で一時停止して見える画像（微笑な揺れなどが伴ってもよい））を表示するようにすればよい（可変表示されている飾り図柄を実際に停止させる必要はない。可変表示されている飾り図柄を実際に停止させるようにしてもよい。）。また、一時停止用の音声出力動作や点灯／消灯動作を行わせるようにしてもよい。ステップS555以降、後述の一時停止の終了タイミングの到来まで、一時停止が継続する。なお、当該一時停止があっても、可変表示中演出の時間経過（特図変動時間）は継続することになる。つまり、演出制御プロセスタイマのタイマ値は、ステップS551がタイマ割り込みごとに実行されることで更新されていく。一時停止を実行するためのデータは、可変表示中演出を実行するための使用パターンとして設定された演出制御パターンにて規定されていればよい。また、一時停止した飾り図柄の表示は、表示制御部123で制御されればよい。なお、操作受付演出の実行期間において操作がなかったときには、操作受付期間終了後には、操作受付演出などを実行しなかった場合と同様の予め決められた演出（演出制御パターンで規定されており、後述のステップS566で実行される。）が実行される（一時停止させる演出を実行しないとした場合のステップS909で設定される演出制御パターンと同様の態様での演出が実行される。）。なお、この実施の形態では、もともと背景は動かず、飾り図柄の可変表示を一時停止する期間において、後述のように保留変化演出が実行され得る以外は画像が動く演出が行われなくなっており、このため、見た目上、保留変化演出以外の演出（可変表示中演出）は、全体として一時停止して見える。なお、可変表示中演出全体（保留変化演出以外）を一時停止するようにしてもよい。

【0249】

操作受付演出実行期間でない場合（ステップS552；No）、操作がなかった場合（ステップS554；No）、ステップS555のあと、演出制御用CPU120は、現在が保留変化演出の実行期間であるかを判定する（ステップS558）。当該期間は、保留変化演出を実行するための使用パターンとして設定された演出制御パターンなどによって規定されていればよい。保留変化演出実行期間である場合（ステップS558；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、保留変化演出を実行するための使用パターンとして設定された演出制御パターンに含まれるデータのうちの、演出制御プロセスタイマのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データなど）に基づいて、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによって演出画像（保留変化演出の画像であり、ここでは、可変表示中演出を表示するレイヤーとは異なるレイヤーで表示される画像である。なお、保留表示画像も可変表示中演出を表示するレイヤーとは異なるレイヤーで表示される。これによって、保留表示画像や保留変化演出の画像を他のレイヤーの演出画像とは別個に制御できる。）を画像表示装置5に表示させることといった、保留変化演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップS559）。タイマ割り込み毎にステップS559が繰り返して実行されることで、保留変化演出の実行が実現される。なお、保留変化演出の画像は、可変表示中演出の画像とは別レイヤーで表示され、かつ、当該保留変化演出の動作制御は、他の可変表示中演出の動作制御とは別個になっている。このため、上記飾り図柄の可変表

10

20

30

40

50

示を一時停止させる演出が実行されても、保留変化演出は一時停止せずにそのまま実行される（図26など参照）。保留変化演出は、音声や遊技効果ランプ9の点灯などを伴うものであってもよい。

【0250】

保留変化演出実行期間でない場合（ステップS558；No）、ステップS559のあと、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示が一時停止中であるか（飾り図柄の可変表示を一時停止させる演出の実行中であるか）を判定する（ステップS560）。例えば、ステップS555で一時停止を開始するときにRAM122に設けた所定のフラグをオン状態としておき、当該判定において当該所定のフラグを確認することに行うようにすればよい（オンであれば一時停止中である）。

10

【0251】

一時停止中である場合には（ステップS560；Yes）、現在が一時停止の終了タイミング（飾り図柄の可変表示を一時停止させる演出の終了タイミング）であるかを判定する（ステップS561）。当該終了タイミングは、可変表示中演出を実行するための使用パターンとして設定された演出制御パターンなどによって規定されていればよい。なお、当該終了タイミングは、操作受付演出実行時の操作の受付タイミングによらず一定である。

【0252】

現在が一時停止の終了タイミングである場合（ステップS561；Yes）、一時停止終了報知の実行設定や飾り図柄の可変表示の再開などの設定を行う（ステップS562）。ステップS562では、終了タイミング後に一時停止終了報知（図26参照）を含む可変表示中演出（飾り図柄の可変表示を含む。）を実行するため、現在設定されている演出制御パターンの内容を、一時停止の終了タイミングから飾り図柄の可変表示を再開するとともに一時停止終了報知を行う可変表示中演出（可変表示を再開するとともに一時停止終了報知からリーチ演出を実行するような可変表示中演出であり、リーチ演出は、操作受付演出で操作がなかったときと同じリーチ演出としてもよいし、異なる態様のリーチ演出としてもよい。）を実行するようなパターンに書き換える（このデータも演出制御パターンに規定されているものとする）。これによって、一時停止終了報知の実行設定や飾り図柄の可変表示の再開などの設定が行われる。なお、飾り図柄の可変表示が表示制御部123によって制御されている場合には、表示制御部123への表示制御指令によって、飾り図柄の可変表示を再開させてもよい。なお、上述のように前記終了タイミングは操作受付演出実行時の操作の受付タイミングによらず一定あるので、一時停止終了報知を含む可変表示中演出も操作の受付タイミングによらず一定の態様になる（変動パターンなどに応じて異なる態様になることはある）。ステップS562の処理が行われることで、例えば、後述のステップS566で、書き換え後の演出制御パターンにより、飾り図柄の可変表示や一時停止終了報知を実行してからリーチ演出などを実行する可変表示中演出を実行できる。

20

30

【0253】

ステップS562のあと、一時停止中でない場合（ステップS560；No）、一時停止の終了タイミングでない場合（ステップS561；No）、演出制御用CPU120は、現在がリーチ演出実行期間であるかを判定する（ステップS564）。当該実行期間は、演出制御パターンなどによって規定されていればよい。当該実行期間である場合（ステップS564；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、可変表示中演出を実行するための使用パターンとして設定されている演出制御パターンに含まれる、リーチ演出を実行するためのデータのうちの、演出制御プロセスタイマのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に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、点灯データなど）に基づいて、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによって演出画像（例えば、リーチ演出の画像であり、例えば、可変表示を表示するレイヤーとは異なるレイヤーで表示される。これによって、リーチ演出の画像を他のレイヤーの演出画像とは別個に制御できる。）を画像表示装置5に表示

40

50

させることや、音声制御基板 1 3 に対する所定の制御信号（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 に対する所定の制御信号（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 などに点灯／消灯駆動を行なわせることといった、リーチ演出を実行する演出動作制御を行う（ステップ S 5 6 5）。タイマ割り込み毎にステップ S 5 6 5 が繰り返し実行されることで、リーチ演出の実行が実現される。

【0 2 5 4】

ステップ S 5 6 5 のあと、又は、リーチ演出実行期間でない場合（ステップ S 5 6 4 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定されている演出制御パターンに従ったその他の演出動作制御を行う（ステップ S 5 6 6）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中演出を実行するための使用パターンとして設定されている演出制御パターンに含まれる、飾り図柄の可変表示や一時停止終了報知などを実行するためのデータのうちの、演出制御プロセスタイマのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に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、点灯データなど）に基づいて、表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによって演出画像（例えば、飾り図柄の可変表示の画像や一時停止終了報知の画像など。なお、飾り図柄の可変表示を表示するレイヤーと背景のレイヤーと一時停止終了報知の画像を表示するレイヤーとを異ならせてもよい。レイヤーを異ならせることで、各レイヤーを個別に制御できる。）を画像表示装置 5 に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する所定の制御信号（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 に対する所定の制御信号（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 などに点灯／消灯駆動を行なわせることといった、飾り図柄の可変表示などを含む可変表示中演出の演出動作制御を行う。タイマ割り込み毎にステップ S 5 6 6 が繰り返し実行されることで、飾り図柄の可変表示などを含む可変表示中演出の実行が実現する。ステップ S 5 6 0 のあと、可変表示中演出処理は終了する。

【0 2 5 5】

ステップ S 5 5 1 の処理で 1 減じたタイマ値に対応するデータが終了コードであり、特図変動時間が飾り図柄の可変表示（特図ゲームでもある）の開始から経過した場合には（ステップ S 5 5 1 ; Y e s）、図柄確定指定コマンドの受信があったか否か（対応する受信フラグがオンであるか否かなど）を判定する（ステップ S 5 7 1）。このとき、当該コマンドの受信がなければ（ステップ S 5 7 1 ; N o）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定指定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定指定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

【0 2 5 6】

ステップ S 5 6 1 にて図柄確定指定コマンドの受信があった場合（対応する受信フラグがオンのときなど）には（ステップ S 5 7 1 ; Y e s）、例えば表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において可変表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）（ステップ S 1 7 1 で決定した組合せの確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ S 5 7 2）。この制御内容は演出制御パターンにて規定されていてもよい。このときには、当り開始指定コマンド受信待ち時間に対応するタイマ値を演出制御プロセスタイマなどに設定する（ステップ S 5 7 3）。そして、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新し（ステップ S 5 7 4）、可変表示中演出処理を終了する。

【0 2 5 7】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当り開始指定コマンドの受信があったか否か（対応する受信フラグがオンであるか否かなど）を判定する。そして、当り開始指定コマンドの受信があったと判定した場合（対応する受信フラグがオンであるときなど）には、大当り遊技状態に実行される大当り中演出（エンディ

ングの前まで)を実行するための演出制御パターンを使用パターンに設定し、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。このとき、使用パターンとして設定した演出制御パターンの実行時間に応じたタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定し、本処理を終了する。

【0258】

当り開始指定コマンドの受信がないと判定した場合には、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したかを判定する。例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を1減算し、1減算したタイマ値が「0」であるかを判定することで、待ち時間の経過を判定する。1減算後のタイマ値が「0」でない場合、当り開始指定コマンド受信待ち時間は経過していないことになるので、そのまま本処理を終了する。1減算後のタイマ値が「0」である場合、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していることになるので、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”に更新して本処理を終了する。

10

【0259】

ステップS174の当り中処理は、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。この当り中処理において、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値を1減じ、使用パターンとして選択された演出制御パターンに含まれるデータのうちの、1減じたあとのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた、演出制御実行データ(表示制御データ、音声制御データ、点灯データなど)に基づいて、演出動作制御(表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどによって演出画像を画像表示装置5に表示させることや、音声制御基板13に対する所定の制御信号(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に対する所定の制御信号(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ9などに点灯/消灯駆動を行なわせることなど。以下同じ)を行う。タイマ割り込み毎にステップS174が繰り返し実行されることで、大当り遊技状態に対応した演出(例えば、ファンファーレを含み、エンディングを除く演出)の実行が実現する。

20

【0260】

当り中処理では、さらに、当り終了指定コマンドを受信したかを判定し、当り終了指定コマンドを受信していない場合、各ラウンド遊技が全て終了していないので、演出プロセスフラグの値を更新せずに当り中処理を終了する。また、当り終了指定コマンドを受信した場合には、各ラウンド遊技が全て終了したことになるので、エンディング演出の実行を開始するため、演出プロセスフラグの値をステップS175に対応した値である“5”に更新して当り中処理を終了する。なお、この更新時では、エンディングを実行するための演出制御パターンを使用パターンとして選択し、さらに使用パターンとして選択した演出制御パターンの実行時間に応じたタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定する。エンディングの演出制御パターンは、予め設定されていればよい。

30

【0261】

ステップS175のエンディング処理は、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。このエンディング処理において、演出制御用CPU120は、エンディング期間が経過したかを判定する。例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を1減じ、1減じたタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた、演出制御パターンに含まれるデータが終了コードであるか否かを判定することによって、エンディング期間が経過したかを判定する。

40

【0262】

前記演出制御パターンに含まれるデータが終了コードでなく、エンディング期間が経過していない場合、使用パターンとして選択された演出制御パターンに含まれるデータのうちの、前記で1減じたあとのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた、演出制御実行データ(表示制御データ、音声制御データ、点灯データなど)に基づいて、エンディングの演出動作制御を行い、本処理を終了する。タイマ割り込み毎にステ

50

ップS 175が繰り返し実行されることで、エンディングの演出の実行が実現する。前記演出制御パターンに含まれるデータが終了コードのときには、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する(ステップS 753)。演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新したときには、本処理を終了する。なお、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新するときには、演出制御プロセスタイマや、各種フラグの状態やカウンタの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)を適宜リセットする(なお、演出プロセスフラグの値を“0”に更新する他の場合についても適宜データをリセットする。))。

【0263】

次に、この実施の形態で実現される、飾り図柄の可変表示を一時停止させる期間と、保留変化演出の実行期間とについて図25を参照して説明する。図25のように、この実施の形態では、保留変化演出の実行中に操作受付演出が開始される。ここで、飾り図柄の可変表示を一時停止させるタイミングは、操作受付演出実行中における遊技者の操作タイミングに応じたタイミングになるので、当該操作タイミングによって、保留変化演出の実行中に飾り図柄の可変表示が一時停止されるとき(保留変化演出の実行期間と飾り図柄の可変表示の実行期間とが一部重複するとき)(図25(A)参照)と、保留変化演出の実行後に飾り図柄の可変表示が一時停止されるとき(保留変化演出の実行期間と飾り図柄の可変表示の実行期間とが重複しないとき)(図25(B)参照)と、が発生する。この実施の形態では、前記二つの場合のいずれにおいても保留変化演出の態様を変化させないので、操作タイミングに応じて飾り図柄の可変表示に合わせて保留変化演出を停止させたり停止させなかったりするような制御が不要となり、制御負担を軽減できる。

【0264】

次に、この実施の形態で実現される演出画面例を図26を参照して説明する。なお、図26において、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rそれぞれに表示されている矢印は、飾り図柄の可変表示中(変動中)を示している。飾り図柄の可変表示開始後、星の画像S1が表示されて移動する保留変化演出が開始される(図26(A))。星の画像S1は、ターゲットの保留表示画像(ここでは、第1保留表示画像H(T))に向かって移動する。その後、操作受付演出(押しボタン31Bへの押圧操作を促す画像B1の表示)が開始される(図26(B))。その後、保留変化演出が終了しないうちに、押しボタン31Bへの押圧操作があると、すぐに飾り図柄の可変表示が特定の飾り図柄で一時停止される(ここでは、微少な揺れを伴って一時停止される)(図26(C))。なお、飾り図柄の可変表示が一時停止中であっても、保留変化演出は停止せずに実行が継続され、星の画像S1は、第1保留表示画像H(T)に向かって移動し、最終的に第1保留表示画像H(T)にぶつかって第1保留表示画像H(T)に作用し、第1保留表示画像H(T)の表示色を変化させる(図26(C)～(D))。第1保留表示画像H(T)は、その後当該変化後の表示色で表示される(図26(E)など)。飾り図柄の可変表示の一時停止の終了タイミングが到来すると、キャラクターC1が登場して一時停止の終了を報知する一時停止終了報知の演出が実行され、また、飾り図柄の可変表示(右下に表示される。)も再開される(図26(E))。その後、飾り図柄の可変表示においてリーチが発生し、リーチ演出(スーパーリーチ)が実行される(図26(F))。

【0265】

この実施の形態では、上記のように、保留変化演出の実行期間が、飾り図柄の可変表示の一時停止期間と重複したとしても、保留変化演出を飾り図柄の可変表示に合わせて一時停止させずに、当該保留変化演出の実行は継続される。このため、保留変化演出について、保留変化演出の実行期間が、飾り図柄の可変表示の一時停止期間と重複したときと重複しないときとで、保留変化演出の実行態様を変化させずにすむので、保留変化演出を実行するときの制御負担が大きくなることを防止できる(保留変化演出を一時停止させる場合に比べて制御負担を軽くできる)。また、保留変化演出について、一時停止のための画像を用意する必要もないので、保留変化演出についてのデータ量も大きくなり、この点においても制御負担(データ量が大きくなることも制御負担の一例である。)を軽くできる

。

【0266】

また、一時停止を遊技者の操作に応答して実行するので、遊技者が遊技に参加しやすく、遊技の興味が向上する。

【0267】

また、上記実施の形態では、飾り図柄の可変表示という、遊技者が注目しやすい演出について一時停止を行うので、可変表示中演出の進行態様（演出の見た目の進行速度など）が変化したことを遊技者が容易に認識でき、遊技の興味が向上する。

【0268】

また、保留変化演出は、開始から終了まで、ある程度の期間が必要であるが、保留変化演出を飾り図柄の可変表示に合わせて一時停止させないので、保留変化演出を最後まで確実に実行できる。これは特に、一時停止が飾り図柄の可変表示の終了時又は終了間際まで行われるときに有効である。

【0269】

保留変化演出の実行開始タイミングは、当該演出を実行するときの可変表示の変動パターンに応じて異なってもよいし、変動パターンによらず不変であってもよい（例えば、可変表示開始から所定時間経過したときに保留変化演出を実行開始する）。また、保留変化演出の実行開始タイミングは、乱数値とテーブルとを用いてランダムに決定されてもよい。保留変化演出の実行開始タイミングは、始動入賞発生後の次変動（次の可変表示）の開始以降ではなく、始動入賞発生後所定時間経過後であってもよい（このような場合、ステップS615で保留変化演出の実行を設定するようにすればよい。）。例えば、保留変化演出は、図27に示すようなタイミングで実行可能としてもよい（なお、一時停止後に保留変化演出が実行される場合があってもよい。）。このように多数のタイミングで保留変化演出を実行する場合において、保留変化演出を飾り図柄の可変表示とともに一時停止するときと一時停止しないときとを設けると余計に制御負担が大きくなるが、各保留変化演出の態様を共通とすることで、上記制御負担をより軽減できる。1回の保留変化演出の実行期間は、一定でもよいし、変化してよい。保留変化演出は、保留表示画像の表示態様を初期の表示態様から変化しない態様があってもよい。また、保留変化演出は、ターゲットの可変表示が特定態様になる可能性を示唆するものであればよい。特定態様には、「大当り」以外に、リーチ態様、スーパーリーチ、所定のチャンス目などがある。例えば、始動入賞時において、CPU103が、乱数値MR3と各種変動パターン決定テーブルとを用いて、ターゲットの可変表示が特定態様になるかを判定し、演出制御用CPU120が判定結果に基づいて保留変化演出を実行すればよい。なお、リーチ態様やスーパーリーチになるかの可能性は、大当たり期待度と関係するため、結局はターゲットの可変表示が大当たりになるか（大当たり遊技状態に制御されるか）の可能性となる。また、保留変化演出の演出態様は、他の態様であってもよい。

【0270】

保留変化演出は、保留表示画像の表示態様を変化させるが、当該表示態様は、表示色の他、形状、大きさなどであってもよい。

【0271】

操作受付演出の実行開始タイミングは、当該演出を実行するときの可変表示の変動パターンに応じて異なってもよいし、変動パターンによらず不変であってもよい（例えば、可変表示開始から所定時間経過したときに操作受付演出を実行開始する）。また、操作受付演出の実行開始タイミングは、乱数値とテーブルとを用いてランダムに決定されてもよい（例えば、ステップS325の演出制御パターン設定処理などで決定すればよい。）。また、一時停止の期間は、操作受付タイミングから一定期間としてもよい（つまり、一時停止の終了タイミングは、操作受付タイミングに応じて変化してもよい。）。また、上記実施の形態では、操作受付演出で操作があったときにのみ一時停止が行われているが、操作があってもなくても一時停止が行われてもよい。例えば、操作がないときには操作受付演出の終了後に一時停止が行われ、操作があるときにはその操作を契機として一時停止が行

われればよい。このように、操作があるときには、少なくとも、操作がないときより早く一時停止が行われるようにしてもよい（少なくとも所定期間においては、操作の有無に応じて一時停止する期間と一時停止しない期間とに分岐するようにしてもよい。）。また、操作受付演出の実行開始タイミングや一時停止の終了タイミングとして、複数タイミングを用意し、各タイミングについて大当り期待度を異ならせてもよい（例えば、各タイミングにおいて大当り期待度が異なるようにしたテーブルを用意し、ステップS325の演出制御パターン設定処理などにおいて当該テーブルを用いてタイミングを決定すればよい。）。また、操作受付演出の実行開始タイミングや一時停止の終了タイミングがどのタイミングであるかに応じて、その後に実行される演出を異ならせてもよい（例えば、ステップS325の演出制御パターン設定処理などで決定したタイミングに応じて、その後に実行する演出を決定してもよいし、一時停止の終了タイミングが到来したときに、当該到来タイミングに応じてその後に実行する演出を決定してもよい。）。 10

【0272】

飾り図柄の一時停止の終了後にリーチが成立しない場合があってもよい。また、飾り図柄の可変表示は、一時停止の終了後、一時停止がなかったときと同様の態様に復帰するようにしてもよい。また、飾り図柄の一時停止の終了後にリーチ演出以外の他の演出が実行されてもよい。また、飾り図柄の一時停止は、リーチ成立後に実行されるようなものであってもよい（この場合、例えば、操作受付演出前又は操作受付演出中にリーチが成立するようにする。）。 20

【0273】

一時停止終了報知が実行されず、突然、飾り図柄の可変表示が再開されるなどしてもよい。また、一時停止終了報知は、キャラクターの表示の他、ロゴの表示など適宜の態様で行われればよい。また、一時停止される飾り図柄は、予め定められた複数の態様からランダムで決定されてもよい。 20

【0274】

上記実施の形態などでは、上記構成によって、第1演出（例えば、飾り図柄の可変表示や可変表示中演出など）と第2演出（例えば、保留変化演出など）とを同一の表示領域（例えば、画像表示装置5の表示領域）で並行して実行することが可能な演出実行手段（例えば、ステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、所定条件が成立したとき（例えば、プッシュボタン31Bへの操作があったときなど）に前記第1演出の進行態様を変化させることが可能な進行態様変化手段（例えば、ステップS555の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備えるパチンコ遊技機1が構成されることになり、前記演出実行手段は、前記第1演出の進行態様に変化しているときに前記第2演出を実行するときには、進行態様を変化させることなく前記第2演出を実行可能である（例えば、飾り図柄の可変表示の一時停止があってもステップS559の処理を実行して保留変化演出を一時停止しない演出制御用CPU120など）、ことになる。そして、このような構成によれば、演出の進行態様についての制御負担を少なくすることができる。 30

【0275】

第1演出は、飾り図柄の可変表示や可変表示中演出全体（但し、後述の第2演出を除く、可変表示中演出全体）の他、他の演出であってもよい。第1演出は、例えば可変表示中演出の一部として、所定の動画（アニメの動画や実写の動画など）を再生する演出であってもよい。第1演出は、リーチ演出、予告演出（予告演出を構成する動画など）、背景となる動画など、進行態様に変化できるものであればどのようなものであってもよい。 40

【0276】

第2演出（第1演出とは異なる演出である。）は、例えば、前記遊技機が遊技者に有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御される可能性を示唆する示唆演出（例えば、保留変化演出など）や、未だ開始されていない可変表示が特定態様（例えば、「大当り」の導出）になる可能性を示唆する示唆演出（例えば、保留変化演出など）であってもよい。第2演出は、可変表示中演出の一部の演出であってもよい（この場合、第1演出 50

は、第2演出以外の可変表示中演出全体であってもよい。）。前者の示唆演出としては、例えば、実行中の可変表示や未だ実行されていない可変表示が特定態様（大当たり、リーチ態様、スーパーリーチなど）になる可能性を予告する予告演出がある。後者の示唆演出としては、例えば、未だ実行されていない可変表示（ターゲット）が特定態様（大当たり、リーチ態様、スーパーリーチなど）になる可能性を予告する先読み予告演出がある。前者の示唆演出は、後者の示唆演出を含む概念である。なお、保留変化演出も予告演出及び先読み予告演出に該当する。第2演出は、大当たり期待度などとは関係の無い所定の演出であってもよい（例えば、単に遊技の進行を賑やかにする演出（例えば、可変表示回数が所定回数に達したときに実行されるプレミアム演出など）であってもよい）。なお、第2演出は、例えば、現在実行中の可変表示に対応して表示されるアクティブ表示画像（保留表示画像が、当該保留表示画像に対応する可変表示が実行されるときに、所定の表示領域に移動して表示された画像など）の表示態様を前記保留変化演出と同様に所定の画像（星の画像S1など）を作用させることによって変化させるアクティブ表示変化演出などであってもよい。

10

【0277】

演出の進行態様とは、演出の進行の態様（特に、見た目上の演出の進行の態様など）であればよい。演出の進行の態様は、演出の進行速度を含む。演出の進行速度とは、例えば、演出画像の変化の速度（演出画像の再生速度を含む。）などである。演出の進行態様を変化させる一例として、上記実施の形態などでは、演出の一時停止を例示している。演出の進行態様を変化させる他の例としては、演出を可変表示の最後（演出の本来の終了タイミングなど）まで停止したままにしたり、演出をスローにしたり（演出画像の動作を遅くすることなど）、演出を早送り又は早回ししたり（演出画像の動作を早くすることなど）することなどがある。なお、演出の停止（一時停止含む。）は、演出画像について微少な揺れ、伸縮などが伴っても良い。演出の停止は、例えば、遊技者が演出の進行が停止したと認識する態様であればよい。このように、演出の進行態様の変化は、例えば、遊技者が、進行態様の変化したと認識する態様であればよい。なお、演出の進行態様の変化は、例えば、その演出全体（例えば、進行態様を変化させる演出が複数の飾り図柄についての可変表示であれば、当該可変表示全体）の進行態様が一様に变化することであればよい。なお、上記パターンを組み合わせ、進行態様を変化させてもよい。具体的には、演出をスローにしてから演出を停止（一時停止及び最後まで停止含む。）させたり、演出を早送りしてから演出を停止させたりしてもよい（このとき、徐々にスローにしたり、徐々に早送りしたりしてもよい。）。演出の進行態様の変化は、例えば、演出制御パターンの設定などによって実現されればよい。

20

30

【0278】

第1演出と第2演出とは、同一の表示領域内の離れた位置において実行されるものであってもよいが、第2演出は、第2演出を構成する画像（上記では星の画像S1）が第1演出の表示領域内に進入する演出（上記実施の形態はこれに該当する。）、第2演出を構成する画像が当該表示領域内でずっと表示される演出、第2演出を構成する画像が当該表示領域から退出する演出などであることが望ましい。このような場合、第1演出の進行態様の変化に応じて第2演出の進行態様（前記画像の動作）も変化させるのが通常であるが（例えば、第1演出を停止させるときには、第2演出も停止させるなど。また、第1演出を停止している最中に第2演出の実行タイミングが到来したときに、第2演出の実行タイミングを遅らせるなど。）、あえて第2演出の進行態様を変化させないことで、演出の進行態様についての制御負担を少なくすることができる。

40

【0279】

また、第1演出の実行期間が第2演出の実行期間よりも長く、第2演出の実行期間の少なくとも一部の期間にて第1演出の進行態様が変わることと、第2演出の実行期間内では第1演出の進行態様が変わらないこととの両者があるときに、第2演出の進行態様を前者と後者とで変化させないことが有効であり、これによって、演出の進行態様についての制御負担を少なくすることができる。特に、上記のように、第2演出の実行期間と第1演出の

50

進行態様の变化期間とが相対的に可変であるときに第1演出とともに第2演出の進行態様も変化させることとすると、前記变化期間と第2演出の実行期間とがどれだけ重複するかなどを判定する処理や重複する期間に応じて第2演出の進行態様を変化させる処理などが複雑になるが、上記のように第2演出の進行態様を変化させないことで、演出の進行態様についての制御負担を少なくすることができる。なお、第1演出の進行態様が変化しているときに第2演出を実行するときとは、第1演出の進行態様が変化している期間（一時停止の期間など）の少なくとも一部と、第2演出の実行期間の少なくとも一部と、が重複しているときであればよい（例えば、図27の保留変化演出その2～その3参照）。

【0280】

なお、上記所定条件は、操作の受付の他、例えば、所定時間の経過や、賞球の個数が所定数に達したとき、遊技球が特定領域に進入したときなどであってもよい。また、第2演出の進行態様の变化は、所定条件成立後すぐに行われてもよいし、一定期間経過後に行われてもよい。第1演出は、例えば、所定条件が成立したときと成立しなかったときとで、少なくとも所定期間において、進行態様が変化するか変化しないかに分岐する演出であるとよいが、第1演出は、所定条件の成立の有無によらず進行態様が変化するものであってもよい（例えば、演出制御パターンなどによって予め進行態様の变化が規定されていてもよい。）。

【0281】

上記実施の形態などでは、上記構成によって、前記遊技機は、可変表示（例えば、特別図柄の可変表示など）を実行し、未だ開始され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、前記保留記憶に対応する保留表示を表示する保留表示手段（例えば、保留表示画像を表示する制御を行う演出制御用CPU120など）と、をさらに備えることになり、これによって、保留記憶を遊技者に報知できる。

【0282】

上記実施の形態などでは、上記構成によって、前記遊技機は、遊技者の動作を検出する検出手段（例えば、押しボタン31Bなど）をさらに備え、前記所定条件は、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて成立する（例えば、ステップS554の処理など）、ことになる。この構成によれば、遊技者が遊技に参加できるので、遊技の興趣が向上する。なお、検出手段は、上記では押しボタン31Bであるが、他の操作装置（例えばスティックコントローラ31A）であってもよいし、赤外線センサ、カメラ、モーションキャプチャなどを利用したものであってもよい。検出手段は、遊技者の動作を何らかの手段で検出できるものであればよい。

【0283】

また、前記第1演出を、少なくとも第1-1演出（例えば、背景を表示する演出など）と前記第1-1演出よりも視認性の高い第1-2演出（例えば、飾り図柄の可変表示など）とが並行して実行される演出（例えば、可変表示中演出など）とし、前記進行態様変化手段は、前記所定条件が成立したときに前記第1-2演出の進行態様を変化させることが可能である（例えば、背景を一時停止せずに、飾り図柄の可変表示を一時停止させる演出制御用CPU120など）、ようにしてもよい。なお、第1-1演出及び第1-2演出の両者の進行態様を変化させてもよい。これら構成によれば、進行態様の变化を遊技者が認識しやすくできる。第1-1演出としては、他にミニキャラの画像を動作させるなどがあり、第1-2演出としては背景表示などがある。第1-1演出よりも第1-2演出の方が視認性の高い例としては、例えば、第1-1演出の画像よりも第1-2演出の画像の方が前面のレイヤーで実行される、第1-1演出の画像よりも第1-2演出の画像の方が大きい、第1-1演出の画像よりも第1-2演出の画像の方が変動が大きいなどがある。

【0284】

上記実施の形態などでは、上記構成によって、前記第2演出は、開始から所定時間経過してから演出の結果として前記遊技機が遊技者にとって有利な有利状態に制御される可能性を示唆する演出である（例えば、保留変化演出など）、ことになる。この構成によれば

、第2演出の進行態様を所定条件の成立の有無で変化させないので、当該第2演出によって有利状態に制御される可能性を確実に示唆できる。例えば、演出の進行態様が変化したまま可変表示が終了する場合には、特にこのような効果がいえる。

【0285】

(変形例)

この発明は、上記実施の形態などに限定されず、さらに様々な変形及び応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態など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。以下では、上記実施形態の変形例を示す。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。

10

【0286】

(変形例1)

識別情報(特図、飾り図柄、普通図柄など)の可変表示(単に可変表示であってもよい。)は、識別情報が点滅することを含む。例えば、特図や普図において、全てのセグメントが消灯したパターンと少なくとも一部のセグメントを点灯させた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識別情報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、飾り図柄や普通図柄についても、点滅させることによって、可変表示を行ってもよい。また、可変表示にて可変表示される識別情報と、可変表示結果としての識別情報とは、異なるものであってもよい。例えば、特図又は普図の可変表示として、横棒一本の表示(「一」)を点滅させる表示を行ない、可変表示結果として、それ以外の表示(「大当たり」であれば「7」、「ハズレ」であれば「1」など)を導出表示することも識別情報の可変表示に含まれる。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。なお、1回の可変表示において、当初の所定期間では表示されなかった識別情報が所定期間経過後表示される態様も識別情報の可変表示に含まれる。上記遊技機は、例えば可変表示を行うものであればよい。

20

【0287】

(変形例2)

上記実施の形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板12に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板12に通知する様にしてもよい。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。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御基板12の方で選択を行う様にしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから(例えば次のタイマ割込において)2つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にする事で、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。

30

40

【0288】

50

(変形例 3)

上記実施形態では、先読み判定を主基板 1 1 側で行っているが、始動入賞時に抽出した乱数値を示すコマンドを演出制御基板 1 2 側を送って演出制御基板 1 2 側で先読み判定を行うようにしてもよい。

【0289】

(変形例 4)

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、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【0290】

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

【0291】

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

【符号の説明】

【0292】

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 普通入賞球装置
- 6 B … 普通可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 1 1 … 主基板
- 1 2 … 演出制御基板
- 1 3 … 音声制御基板
- 1 4 … ランプ制御基板
- 1 5 … 中継基板
- 2 0 … 普通図柄表示器
- 2 1 … ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B … 始動口スイッチ
- 2 3 … カウントスイッチ
- 1 0 0 … 遊技制御用マイクロコンピュータ

10

20

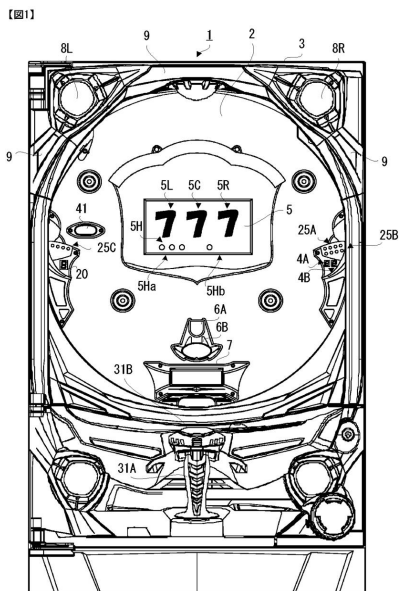
30

40

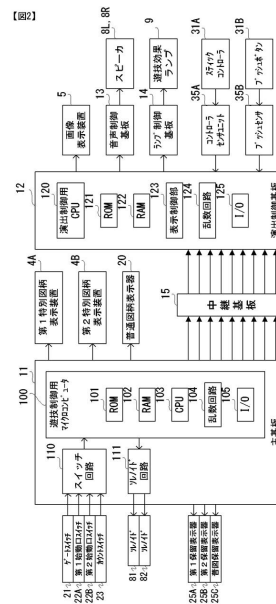
50

- 101、121 … ROM
 102、122 … RAM
 103 … CPU
 104、124 … 乱数回路
 105、125 … I/O
 120 … 演出制御用CPU
 123 … 表示制御部

【図1】



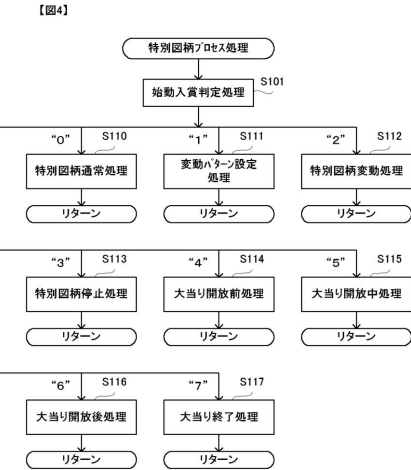
【図2】



【図3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始指定	第1特図の変動開始の指定
80	02	第2変動開始指定	第2特図の変動開始の指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターンの指定 (XX=変動パターン)
8C	XX	表示結果指定	XX毎の表示結果の指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動の終了の指定
95	XX	背景指定	演出画面の背景の指定 (XX=背景)
A0	00	当たり開始指定	大当たり開始 (ワザフル開始) を指定
A3	00	当たり終了指定	大当たり終了 (ロゼッタ開始) を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞の指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞の指定
C0	00	第1特図保留記憶数加算指定	第1特図保留記憶数が1増加したことの指定
C1	00	第2特図保留記憶数加算指定	第2特図保留記憶数が1増加したことの指定
C2	00	第1特図保留記憶数減算指定	第1特図保留記憶数が1減少したことの指定
C3	00	第2特図保留記憶数減算指定	第2特図保留記憶数が1減少したことの指定
C4	XX	入賞時判定結果指定	XX毎の入賞時判定結果の指定

【図4】



【図6】

【図6】

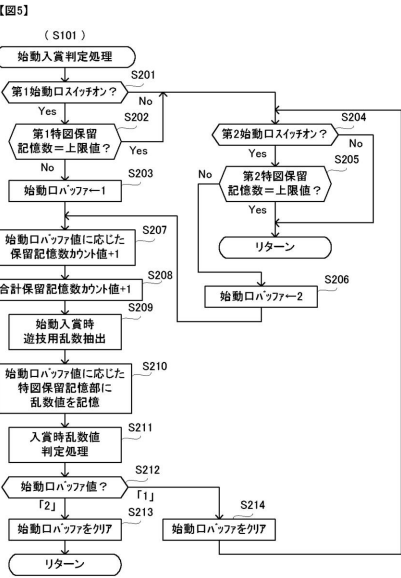
(A)

第1特図保留記憶部			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	19	39	95
2	22832	2	74
3	6104	55	8
4	—	—	—

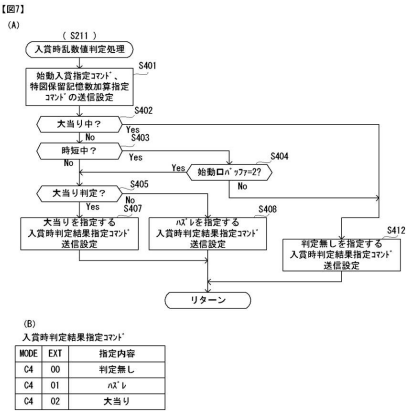
(B)

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

【図5】

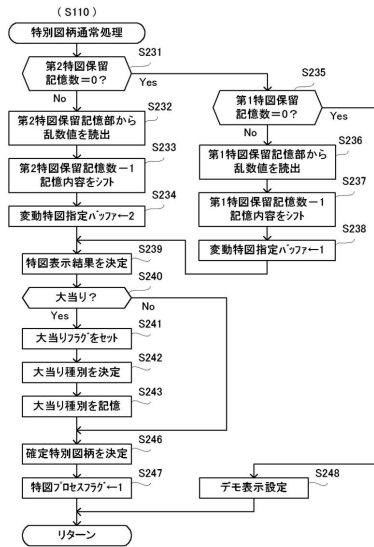


【図7】



【図 8】

【図8】



【図 9】

【図9】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

決定値 (MR1)	特図表示結果
8000~8189	大当り
上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

決定値 (MR1)	特図表示結果
8000~9899	大当り
上記数値以外	ハズレ

【図 10】

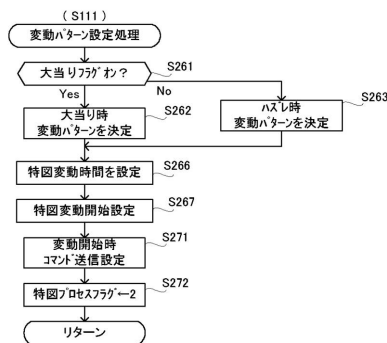
【図10】

大当り種別決定テーブル

決定値 (MR2)	大当り種別
1~35	非確変
36~100	確変

【図 11】

【図11】



【図 13】

【図13】

大当り用変動パターン決定テーブル

変動カテゴリ	決定割合 (MR3)
PB3-2	10/100
PB3-3	20/100
PB3-4	70/100

【図 12】

【図12】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	非リチ (ハズレ)
PA2-1	5000	短縮有り→非リチ (ハズレ)
PA3-2	20000	ノーマルリチ (ハズレ)
PA3-3	40000	ノーマルリチ→スロリチA (ハズレ)
PA3-4	48000	ノーマルリチ→スロリチB (ハズレ)
PB3-2	20000	ノーマルリチ (大当り)
PB3-3	40000	ノーマルリチ→スロリチA (大当り)
PB3-4	48000	ノーマルリチ→スロリチB (大当り)

【図 14】

【図14】

(A) 第1ハズレ用変動パターン決定テーブル (非時短時)

変動カテゴリ	決定割合 (MR3)
PA1-1	70/100
PA3-2	20/100
PA3-3	8/100
PA3-4	2/100

(B) 第2ハズレ用変動パターン決定テーブル (時短時)

変動カテゴリ	決定割合 (MR3)
PA2-1	85/100
PA3-2	10/100
PA3-3	4/100
PA3-4	1/100

【図 15】

【図15】

演出制御コマンド名	処理内容
第1変動開始指定	第1変動開始指定コマンド受信フラグをセット
第2変動開始指定	第2変動開始指定コマンド受信フラグをセット
変動パターン指定	変動パターン指定コマンド格納領域にコマンドを格納
表示結果指定	表示結果指定コマンド格納領域にコマンドを格納
図柄確定指定	図柄確定指定コマンド受信フラグをセット
背景指定	背景指定コマンドの内容に応じて画面フラグ、画面モードの状態を切替
当り開始指定	当り開始指定コマンド受信フラグをセット
当り終了指定	当り終了指定コマンド受信フラグをセット
第1始動入賞指定	第1始動入賞時コマンドハフにコマンドを格納
第1始動入賞指定	第1始動入賞指定コマンド受信フラグをセット
第2始動入賞指定	第2始動入賞時コマンドハフにコマンドを格納
第2始動入賞指定	第2始動入賞指定コマンド受信フラグをセット
第1特図保留記憶数加算指定	第1始動入賞時コマンドハフにコマンドを格納
第2特図保留記憶数加算指定	第2始動入賞時コマンドハフにコマンドを格納
第1特図保留記憶数減算指定	第1特図保留記憶数減算指定コマンド受信フラグをセット
第2特図保留記憶数減算指定	第2特図保留記憶数減算指定コマンド受信フラグをセット
入賞時判定結果指定	第1又は第2始動入賞時コマンドハフにコマンドを格納 第1～1～第2～4入賞時判定結果指定コマンド受信フラグのいずれかをセット

【図 16】

(A)第1始動入賞時コマンドハフ				
第1保留表示番号	第1始動入賞指定	第1特図保留記憶数加算指定	入賞時判定結果指定	保留変化する演出パターン
1	B100 (H)	C000 (H)	C400 (H)	—
2	B100 (H)	C000 (H)	C400 (H)	—
3	B100 (H)	C000 (H)	C400 (H)	—
4	O000 (H)	O000 (H)	O000 (H)	—

(B)第2始動入賞時コマンドハフ				
第2保留表示番号	第2始動入賞指定	第2特図保留記憶数加算指定	入賞時判定結果指定	保留変化する演出パターン
1	B200 (H)	C100 (H)	C401 (H)	—
2	B200 (H)	C100 (H)	C401 (H)	—
3	B200 (H)	C100 (H)	C403 (H)	HP3-2
4	O000 (H)	O000 (H)	O000 (H)	—

【図 19】

【図19】

保留変化する演出の実行決定例

入賞時判定結果	実行有り (決定割合)	実行無し (決定割合)
大当り	90/100	10/100
ハズレ	30/100	70/100

【図 20】

【図20】

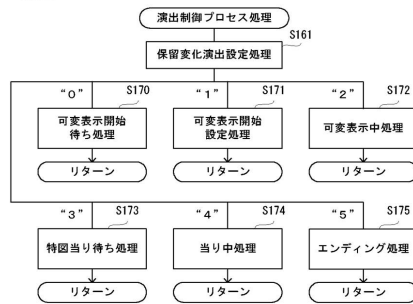
(A) 保留変化する演出の実行パターンの決定例 (記憶時の保留表示番号=2)				
保留変化する演出実行パターン	保留表示番号 [3] にセットしたとき	保留表示番号 [2] にセットしたとき	保留表示番号 [1] にセットしたとき	決定割合
HP1-1	—	—	白一線	40/100 60/100
HP1-2	—	—	白一赤	60/100 40/100

(B) 保留変化する演出の実行パターンの決定例 (記憶時の保留表示番号=3)				
保留変化する演出実行パターン	保留表示番号 [3] にセットしたとき	保留表示番号 [2] にセットしたとき	保留表示番号 [1] にセットしたとき	決定割合
HP1-1	—	—	白一線	20/100 30/100
HP1-2	—	—	白一赤	20/100 20/100
HP2-1	—	白一線	緑一線	30/100 30/100
HP2-2	—	白一赤	緑一赤	30/100 20/100

(C) 保留変化する演出の実行パターンの決定例 (記憶時の保留表示番号=4)				
保留変化する演出実行パターン	保留表示番号 [3] にセットしたとき	保留表示番号 [2] にセットしたとき	保留表示番号 [1] にセットしたとき	決定割合
HP1-1	—	—	白一線	20/100 30/100
HP1-2	—	—	白一赤	30/100 20/100
HP3-1	白一線	—	緑一線	20/100 30/100
HP3-2	白一赤	—	緑一赤	30/100 20/100

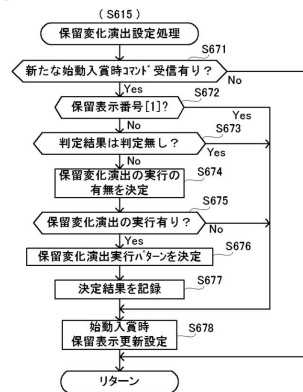
【図 17】

【図17】



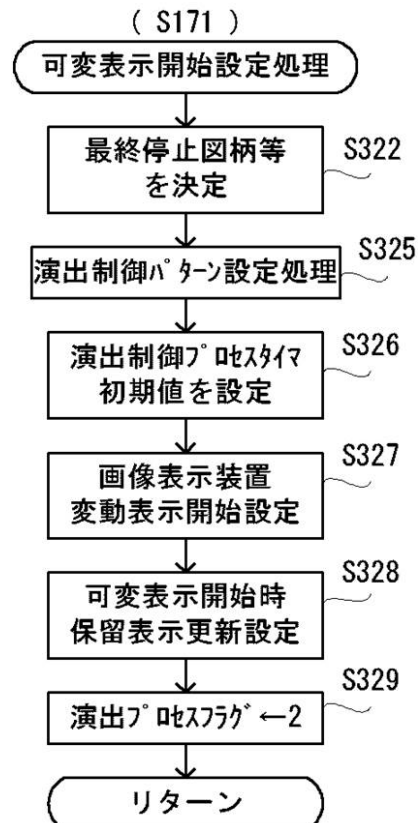
【図 18】

【図18】



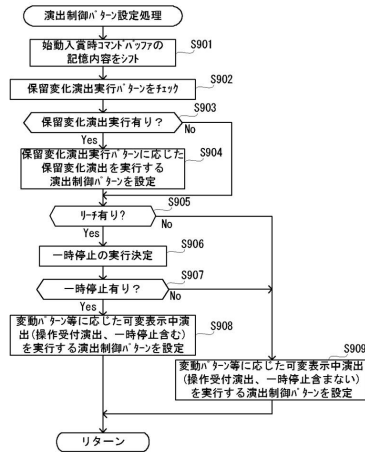
【図 21】

【図21】



【図 2 2】

【図22】



【図 2 3】

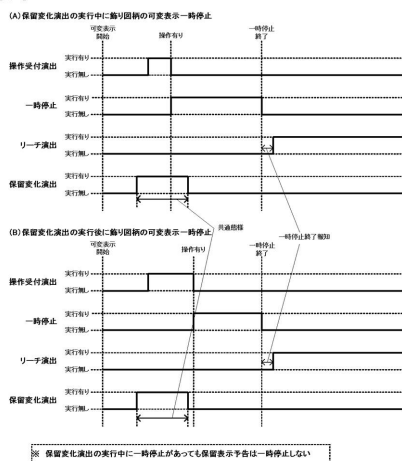
【図23】

一時停止の実行決定例

決定結果	スーパーリーチ (決定割合)	ノーマルリーチ (決定割合)
実行有り	90/100	30/100
実行無し	10/100	70/100

【図 2 5】

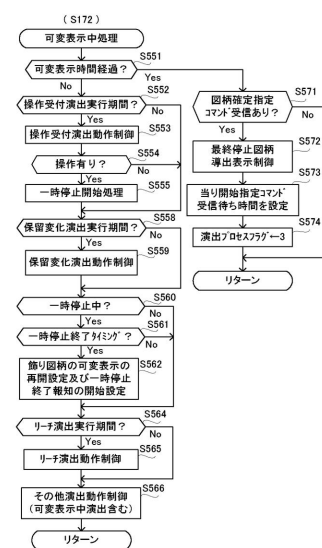
【図25】



※ 保留変化演出の実行中に一時停止があっても保留表示予告は一時停止しない

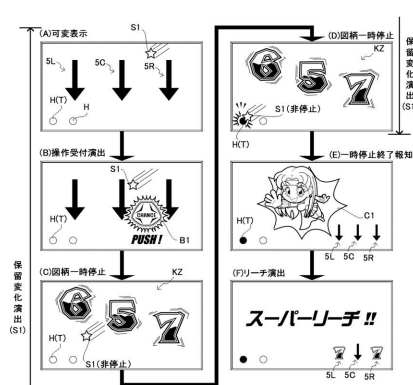
【図 2 4】

【図24】



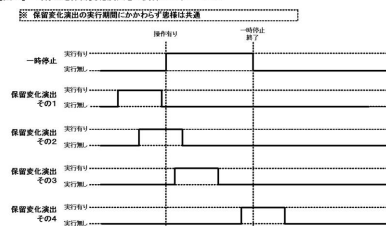
【図 2 6】

【図26】



【図 2 7】

【図27】一時停止と保留変化演出との関係のバリエーション



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2013-233259 (JP, A)
特開2014-079524 (JP, A)
特開2015-221100 (JP, A)
特開2015-173721 (JP, A)
特開2014-004248 (JP, A)
特開2014-200630 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F7/02