

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6908979号
(P6908979)

(45) 発行日 令和3年7月28日(2021.7.28)

(24) 登録日 令和3年7月6日(2021.7.6)

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

請求項の数 1 (全 65 頁)

(21) 出願番号	特願2016-183880 (P2016-183880)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成28年9月21日 (2016.9.21)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2018-46988 (P2018-46988A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成30年3月29日 (2018.3.29)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和1年8月9日 (2019.8.9)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	阿部 知
		(56) 参考文献	特開2003-310952 (JP, A)
)
			特開2013-000140 (JP, A)
)
			特許第5960876 (JP, B1)
			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】

画像表示装置を備え、可変表示を行い遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記画像表示装置における演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記画像表示装置において、前記有利状態に制御されることを示唆する第1演出画像と、前記第1演出画像とは異なる画像であって、前記有利状態に制御されることを示唆する第2演出画像と、をともに表示可能であり、

前記第1演出画像と該第1演出画像よりも期待度の高い前記第2演出画像とを重ねて表示するときに、前面側に前記第1演出画像を表示し、前面側の前記第1演出画像における重なり部分の少なくとも一部を所定の透過度の透過状態にして表示した後、該第1演出画像の透過度を前記所定の透過度から徐々に高く変化させて表示することが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出と、所定期間に亘って表示を継続することで該所定期間の終了タイミングを示唆する所定表示を表示する所定演出と、を実行可能であり、

前記特定演出の実行前に所定位置において前記所定表示を表示し、

前記特定演出の実行中において前記所定表示の表示を継続させるときに、該所定表示を前記所定位置から表示位置を変更して表示する、

ことを特徴とする遊技機。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球といった景品遊技媒体が遊技者に払い出されるものがある。さらに、所定の入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動入賞が発生する）と特別図柄等の識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特別遊技結果（例えば大当り図柄）となった場合に遊技者にとって有利な有利状態に制御される（例えば大当り遊技状態に制御される）ように構成されたものがある。

10

【0003】

このような遊技機では、様々な演出表示が行われ、遊技の興趣向上が図られている。例えば、複数の画像表示を同時に行う演出表示が可能な遊技機がある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0004】

【特許文献1】特開2015-165961号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、上述した従来の遊技機では、複数の画像表示が同時に行われ、画像表示同士の重なり（重複）が生じると、一の画像表示が他の画像表示の妨げになり、遊技者が内容について認識できないことや誤認することがあった。

【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、複数の画像表示が同時に行なわれても、遊技者がその内容について認識できないことや誤認することを抑制できるとともに、遊技興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0007】

（A）上記目的を達成するため、本願の第1の観点に係る遊技機は、
画像表示装置を備え、可変表示を行い遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記画像表示装置における演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記画像表示装置において、前記有利状態に制御されることを示唆する第1演出画像と、前記第1演出画像とは異なる画像であって、前記有利状態に制御されることを示唆する第2演出画像と、をともに表示可能であり、

40

前記第1演出画像と該第1演出画像よりも期待度の高い前記第2演出画像とを重ねて表示するときに、前面側に前記第1演出画像を表示し、前面側の前記第1演出画像における重なり部分の少なくとも一部を所定の透過度の透過状態にして表示した後、該第1演出画像の透過度を前記所定の透過度から徐々に高く変化させて表示することが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出と、所定期間に亘って表示を継続することで該所定期間の終了タイミングを示唆する所定表示を表示する所定演出と、を実行可能であり、

前記特定演出の実行前に所定位置において前記所定表示を表示し、

50

前記特定演出の実行中において前記所定表示の表示を継続させるときに、該所定表示を前記所定位置から表示位置を変更して表示する、
ことを特徴とする。

(1) また、他の遊技機として、

画像表示装置（例えば、画像表示装置 5）を備え、可変表示（例えば、特別図柄の可変表示）を行い遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当りの遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記画像表示装置が、第 1 画像（例えば、図 37 の「チャンス」の文字を含んだ星 Y 0 1 の画像である第 1 予告画像）と、前記第 1 画像とは異なる画像である第 2 画像（例えば、図 37 のキャラクタ Y 0 2 - 1 と文字 Y 0 2 - 2 を含んだメモ Y 0 2 の画像である第 2 予告画像）とを同時に表示可能であり、

10

前記第 1 画像と前記第 2 画像とが重なって表示されるときに、前面側の画像における重なり部分の少なくとも一部を透過状態にして表示することが可能である（例えば、第 1 予告画像である星 Y 0 1 よりも第 2 予告画像であるメモ Y 0 2 の方が前面側（手前側）に表示されており、メモ Y 0 2 の少なくとも一部（メモ Y 0 2 のベースとなる部分）が半透明になっている。図 37）

ことを特徴としてもよい。

【0008】

このような構成によれば、複数の画像表示が同時に行なわれても、遊技者がその内容について認識できないことや誤認することを抑制できるとともに、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0009】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記第 1 画像は、有利状態への期待感を煽る演出画像である第 1 演出画像とし、

前記第 2 画像は、前記第 1 演出画像とは異なり、有利状態への期待感を煽る演出画像である第 2 演出画像としてもよい。

【0010】

このような構成によれば、遊技者がその演出の内容について認識できないことや誤認することを抑制できるとともに、遊技興趣を向上させることができる。

【0011】

30

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、

前記可変表示に対応する所定表示（例えば、保留表示 H R、アクティブ表示 A C）を表示可能な所定表示手段（例えば、画像表示装置 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 の制御により保留表示が表示される保留領域 5 H A、アクティブ表示が表示されるアクティブ・キャラクタ領域 5 H B）と、

所定演出（例えば、キャラクタ演出である説明演出、当該変動期待度示唆演出）を実行可能なキャラクタ（例えば、A キャラクタ C H A、B キャラクタ C H B）を表示可能なキャラクタ表示手段（例えば、画像表示装置 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 の制御により A キャラクタ C H A、B キャラクタ C H B が表示されるクティブ・キャラクタ領域 5 H B）と、

40

をさらに備え、

前記所定表示が前記キャラクタに作用すること（例えば、アクティブ表示 A C が A キャラクタ C H A に手紙を渡す態様）により、前記キャラクタに前記所定演出を実行させることが可能としてもよい。

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【0012】

(4) 上記(3)の遊技機において、

前記所定表示は、複数種類あり（例えば、白、青、緑、赤の表示）、前記所定表示の種類に応じて前記所定表示がキャラクタに作用する割合が異なるようにしてもよい（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、図 24 のキャラクタ演出の実行有無決定割合に基づいて、

50

キャラクタ演出の実行有無を決定すること)。

【0013】

このような構成によれば、所定表示の種類に注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【0014】

(5) 上記(3)又は(4)の遊技機において、

前記所定表示は、前記識別情報の可変表示を開始するときに、当該識別情報の可変表示に対応するアクティブ表示と、未だ開始されていない識別情報の可変表示に対応する保留表示とを含み、

前記アクティブ表示が前記キャラクタに作用すること(例えば、AキャラクタCHAがアクティブ表示ACから手紙を受け取る態様)により、前記キャラクタが前記所定演出を実行可能であるようにしてもよい。

10

【0015】

このような構成によれば、アクティブ表示の演出パターンが豊富になり、遊技興趣を向上させることができる。

【0016】

(6) 上記(5)の遊技機において、

前記保留表示を表示する第1領域(例えば、保留領域5HA)と、前記アクティブ表示を表示する第2領域(例えば、アクティブ・キャラクタ領域5HB)とを備え、

前記キャラクタは、前記第2領域に前記アクティブ表示とともに表示されるようにしてもよい(例えば、アクティブ・キャラクタ領域5HBにAキャラクタCHA、BキャラクタCHBが表示されること)。

20

【0017】

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【0018】

(7) 上記(3)～(6)のいずれかの遊技機において、

前記キャラクタは、少なくとも前記可変表示の実行中の一部の期間(例えば、変動中のうちスーパーリーチが実行されていない期間)と、前記可変表示が実行されていない期間に表示可能であるようにしてもよい。

【0019】

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0020】

(8) 上記(3)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記所定演出は、複数種類あり(例えば、キャラクタ演出である説明演出、当該変動期待度示唆演出)、実行される前記所定演出の種類に応じて前記有利状態となる割合が異なるようにしてもよい(例えば、演出制御用CPU120が、図25のキャラクタ演出の実行種別決定割合に基づいて、説明演出及び当該変動期待度示唆演出のいずれかの実行を決定すること)。

【0021】

このような構成によれば、所定表示の演出パターンが豊富になり、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0022】

(9) 上記(3)～(8)のいずれかの遊技機において、

前記所定表示が前記キャラクタに作用する際の態様は、複数種類あり(例えば、アクティブ表示ACがAキャラクタCHAに手紙を渡す態様とプレゼント箱を渡す態様)、前記キャラクタは、前記所定表示が前記キャラクタに作用する際の態様の種類に応じて異なる前記所定演出を実行するようにしてもよい(例えば、AキャラクタCHAが手紙を受け取るタイミングとプレゼント箱を受け取るタイミングとが異なり、手紙を開封するタイミングとプレゼント箱を開けるタイミングとが異なること)。

【0023】

50

このような構成によれば、所定表示がキャラクタに作用する際の態様に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0024】

(10) 上記(6)の遊技機において、

前記第2領域に存在する前記キャラクタが、前記第1領域に移動することにより(例えば、図29において、BキャラクタCHBがアクティブ・キャラクタ領域5HBから保留領域5HAに移動すること)、前記保留表示が変化する保留変化演出(例えば、保留表示の色が変化する保留変化演出)を実行可能であるようにしてもよい。

【0025】

このような構成によれば、キャラクタによる演出が多彩になり、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0026】

(11) 上記(6)の遊技機において、

前記第2領域に存在する前記キャラクタが、第3領域(例えば、画像表示装置5におけるメイン領域5HD)に移動することにより(例えば、図32において、BキャラクタCHBがアクティブ・キャラクタ領域5HBからメイン領域5HDに移動すること)、前記有利状態となる期待度を示唆する示唆演出(例えば、当該変動期待度示唆演出)を実行可能であるようにしてもよい。

【0027】

このような構成によれば、キャラクタによる演出が多彩になり、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0028】

(12) 上記(6)の遊技機において、

前記第1領域と前記第2領域との間に所定領域(例えば、画像表示装置5におけるVコン領域5HC)が設けられ、

所定のアイテム(例えば、Vコン表示VC)により前記所定領域が所定態様になったこと(例えば、Vコン表示VCがMAX状態となったこと)に応じて特別演出(例えば、タイム演出)を実行可能であるようにしてもよい。

【0029】

このような構成によれば、所定領域に注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0030】

(13) 上記(3)~(12)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態となる期待度の示唆である先読み予告の対象となる保留表示(例えば、保留変化演出の対象となる保留表示HR)よりも前の保留表示が特定態様に变化可能であり(例えば、図34において、保留表示HRのキャラクタが変更されること)、前記特定態様は、複数種類あり、前記特定態様の種類に応じた特定演出(例えば、図34におけるミニゲーム)が実行されることにより、前記有利状態となる期待度の示唆の対象となる保留表示の表示態様が变化可能であるようにしてもよい(例えば、図34において、保留変化演出の対象となる保留表示HRの色が変化すること)。

40

【0031】

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【0032】

(14) 上記(6)の遊技機において、

前記有利状態となる期待度を示唆する演出として、前記第1領域及び前記第2領域とが特殊態様に变化可能であるようにしてもよい(例えば、図35において、大当りの期待度を示唆する演出として、保留領域5HAとアクティブ・キャラクタ領域5HBとにおいて「WARNING」の表示が行われること)。

【0033】

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

50

【 0 0 3 4 】

(1 5) 上記 (1 1) の遊技機において、

前記可変表示の実行中における所定期間 (例えば、リーチ演出の期間) において、前記所定領域における表示を所定位置に移動させるようにしてもよい (例えば、図 3 6 において、V コン領域 5 H C の表示がリーチ演出の期間において左下に移動すること) 。

【 0 0 3 5 】

このような構成によれば、所定領域における表示が他の演出等の妨げになることを防止して、遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 3 6 】

10

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】演出制御コマンドの一例を示す図である。

【図 4】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】乱数値 M R 1 ~ M R 3 を説明するための図である。

【図 7】特図保留記憶部の構成例を示すブロック図である。

【図 8】始動入賞時判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0】特図表示結果決定テーブル、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。 20

【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】大当たり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】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 6】入賞時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7】保留 1 及び保留 2 の場合の保留順位及び変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合の一例を示す図である。

【図 1 8】保留 3 の場合の保留順位及び変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合の一例を示す図である。 30

【図 1 9】保留 4 の場合の保留順位及び変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合の一例を示す図である。

【図 2 0】保留情報の一例を示す図である。

【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】変動時演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3】キャラクタ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 4】キャラクタ演出の実行有無決定割合の一例を示す図である。

【図 2 5】キャラクタ演出種別の決定割合の一例を示す図である。

【図 2 6】当該変動期待度示唆演出時の文字表示種別の決定割合の一例を示す図である。 40

【図 2 7】キャラクタ表示期間の一例を示す図である。

【図 2 8】当該変動期待度示唆演出及び説明演出実行時の表示の一例を示す図である。

【図 2 9】B キャラクタを使用した保留変化演出実行時の表示の一例を示す図である。

【図 3 0】プレゼント箱を用いた当該変動期待度示唆演出実行時の表示の一例を示す図である。

【図 3 1】手紙を用いた場合とプレゼント箱を用いた場合の演出タイミングの一例を示す図である。

【図 3 2】B キャラクタを使用した変動期待度示唆演出実行時の表示の一例を示す図である。

【図 3 3】タイマ演出を実行する場合の表示の一例を示す図である。 50

【図 3 4】保留変化演出の対象となる保留表示よりも前の保留表示の態様を変化させる場合の表示の一例を示す図である。

【図 3 5】保留領域とアクティブ・キャラクタ領域の態様を変化させる場合の表示の一例を示す図である。

【図 3 6】リーチ中に V コン領域の表示を移動させる場合の表示の一例を示す図である。

【図 3 7】表示を透過させる場合の表示の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0037】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本実施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。

【0038】

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

【0039】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば 7 セグメント of LED において点灯させるものと消灯させるもの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。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。

【0040】

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

【0041】

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

ってもよい。

【0042】

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

10

【0043】

画像表示装置5の画面の左下には、保留領域5HAが配置されている。保留領域5HAでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置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に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。この実施の形態では、保留表示を、保留されている可変表示と同じ個数の図柄（本実施の形態では、丸印などであり、以下、保留表示図柄ともいう。）を表示することによって行う。1つの保留表示図柄は、保留されている1つの可変表示に対応している。第1特図及び第2特図を用いた特図ゲームに対応した、保留されている可変表示は、保留領域5HAに表示される保留表示図柄によって表される。

20

30

【0044】

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

40

【0045】

第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（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。

50

【 0 0 4 6 】

保留領域 5 H A とともに、あるいは保留領域 5 H A 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、保留領域 5 H A とともに、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B の上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B 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 L E D を含んで構成されている。ここでは、L E D 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。

10

【 0 0 4 7 】

画像表示装置 5 の画面の右下には、アクティブ・キャラクタ領域 5 H B が配置される。アクティブ・キャラクタ領域 5 H B には、実行中の可変表示に対応する表示と、後述するキャラクタ演出等の実行を行うキャラクタの表示とが行われる。実行中の可変表示に対応する表示は、アクティブ表示（可変表示対応表示、消化時表示あるいは今回表示などともいう）と称する。アクティブ・キャラクタ領域 5 H B では、例えば第 1 開始条件の成立により第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されることに伴って、保留領域 5 H A にて消去（消化）された保留表示に応じたアクティブ表示が行われる。また、アクティブ・キャラクタ領域 5 H B では、例えば第 2 開始条件の成立により第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されることに伴って、保留領域 5 H A にて消去（消化）された保留表示に応じたアクティブ表示が行われる。

20

【 0 0 4 8 】

画像表示装置 5 は、複数の画像を同時に表示可能である。画像表示装置 5 において複数の画像が重ねて表示される場合、手前側（前面側）の画像における重なり部分の少なくとも一部は、透過状態（透明状態）としてもよい。手前側の画像の少なくとも一部が透明状態であると、背面側の画像の表示内容を遊技者が容易に認識でき、遊技興趣が向上する。また、複数の画像が重ねて表示する場合、手前側（前面側）の画像における重なり部分以外の部分の少なくとも一部も、透過状態としてもよい。また、複数の画像を完全に重なるのではなく、各々の画像の一部を重ねるようにすると、双方を認識しやすくなる。結果として、複数の画像が重ねて表示する場合、手前側の画像における重なり部分の少なくとも一部を透明状態とすることにより、画像の重なり（重複）が生じることで手前側の画像の表示が背面側の画像の表示の妨げになって遊技者が内容について認識できないことや誤認することを抑制できる。

30

【 0 0 4 9 】

画像表示装置 5 において、重なりが生じる画像としては、例えば、各種の演出画像、飾り図柄、保留表示、実行中の可変表示に対応する表示やキャラクタの表示などが行われるアクティブ・キャラクタ領域 5 H B で表示される画像等が挙げられる。より具体的に以下の例を挙げて説明するが、本発明は以下の例に限定されない。例えば、各種の演出画像同士が重なる場合、手前側の演出画像における重なり部分の少なくとも一部は、透過状態（透明状態）としてもよい。また、飾り図柄と演出画像が重なる場合、手前側の画像における重なり部分の少なくとも一部は、透過状態（透明状態）としてもよい。また、飾り図柄同士が重なる場合、手前側の飾り図柄における重なり部分の少なくとも一部は、透過状態（透明状態）としてもよい。また、アクティブ・キャラクタ領域 5 H B で表示される画像と保留表示が重なる場合、手前側の画像における重なり部分の少なくとも一部は、透過状態（透明状態）としてもよい。また、演出画像と保留表示が重なる場合、手前側の画像における重なり部分の少なくとも一部は、透過状態（透明状態）としてもよい。また、アクティブ・キャラクタ領域 5 H B で表示される画像と演出表示が重なる場合、手前側の画像における重なり部分の少なくとも一部は、透過状態（透明状態）としてもよい。

40

【 0 0 5 0 】

50

なお、3以上の画像が重なる場合も同様である。例えば、画像A、画像B及び画像Cがあり、画像Aの一部と画像Bの一部が重なり、画像Aの一部と画像Cの一部が重なり、画像Bと画像Cとは重ならず、画像Aと画像Bの重なり部分と画像Aと画像Cの重なり部分とは重複せず、画像Aが最も手前側にある場合、画像Aにおける他の画像との重なり部分の少なくとも一部は、透過状態であってもよい。

【0051】

複数の画像が重なる場合において、1の画像に占める重なり部分の割合は、特に限定されないが、重なり部分の割合が多すぎると、遊技者が内容について認識できない可能性や内容について誤認する可能性が高くなるので、50%以下（半分以下）とすることが好ましい。

10

【0052】

また、複数の画像が重なる場合において、画像中の遊技者に対して特定の情報を伝達する役割を果たす表示（例えば、文字、キャラクタ、特定の図形等）が占める部分については、遊技者が内容について認識できないことや内容について誤認することを確実に回避する点より、透過して表示しないようにしたり（不透明としたり）、他の画像との重なりを生じないようにしてもよい。有利状態への期待感を煽る演出画像である「第1演出画像」と、第1演出画像とは異なり、有利状態への期待感を煽る演出画像である「第2演出画像」とが重なる具体例を挙げて、以下に説明するが、これに限定されない。例えば、第1演出画像がベースとなる背景部と特定の図形と文字とを含む画像であり、第2演出画像がベースとなる背景部とキャラクタと文字とを含む画像であり、第1演出画像が背面側に位置し、第2演出画像が手前側に位置し、第1演出画像の一部と第2演出画像の一部とが重なる場合、第2演出画像の背景部を半透明として、キャラクタ及び文字は透明としないようにすることにより、背面側の第1演出画像の背景部、特定の図形及び文字を認識できるようにしてもよい。これにより、遊技者は、第1演出画像の特定の図形及び文字と、第2演出画像のキャラクタ及び文字とを、明確に認識できる。なお、上記において、第1演出画像の特定の図形、文字等と、第2演出画像のキャラクタ、文字等とが重なる場合、色や大きさ、重なり の 態 様 等 によ っ て は 遊 技 者 の 内 容 誤 認 が 懸 念 さ れ る の で 、 こ の よ う な 場 合 に は 、 第 1 演 出 画 像 の 特 定 の 図 形 、 文 字 等 と 、 第 2 演 出 画 像 の キ ャ ラ ク タ 、 文 字 等 と は 重 な ら な い よ う に し て も よ い 。 こ の よ う な 場 合 に は 、 第 1 演 出 画 像 の 特 定 の 図 形 、 文 字 等 に は 第 2 演 出 画 像 の 背 景 部 の み が 重 な る こ と と な る 。 ま た 、 上 記 に お い て 、 第 1 演 出 画 像 が 示 す 期 待 度 が 高 く 、 第 2 演 出 画 像 が 示 す 期 待 度 が 通 常 の 場 合 、 遊 技 者 に 第 1 演 出 画 像 を 注 目 さ せ る た め に 、 第 2 演 出 画 像 は キ ャ ラ ク タ の 部 分 と 文 字 の 部 分 と を 含 め て 半 透 明 と し て も よ い 。 さ ら に は 、 上 記 に お い て 、 第 1 演 出 画 像 が 示 す 期 待 度 が 通 常 で あ り 、 第 2 演 出 画 像 に お け る キ ャ ラ ク タ あ る い は 文 字 の ど ち ら か で 期 待 度 が 非 常 に 高 い （ 激 熱 ） こ と を 示 す 場 合 、 遊 技 者 に 第 2 演 出 画 像 に お け る 激 熱 を 示 す 部 分 （ キ ャ ラ ク タ 又 は 文 字 ） を 注 目 さ せ る た め に 、 第 2 演 出 画 像 に お い て 、 激 熱 を 示 す 部 分 の み が 透 過 せ ず 、 激 熱 を 示 す 部 分 以 外 の 部 分 を 半 透 明 と し て も よ い 。

20

30

【0053】

また、複数の画像が重なる場合において、手前側の画像における透過部分の透過性は、特に限定されないが、背面側の画像の色や形状等が明確に認識できる程度としてもよいし、背面側の画像の色や形状等がぼんやりと認識できる程度としてもよい。

40

【0054】

また、複数の画像が重なる場合において、状況に応じて透過性を制御してもよい。例えば、期待度が通常の場合（期待度が低い場合）には透過して表示し、期待度が高い場合（激熱の場合）には透過して表示しない（不透明とする）とするように制御してもよい。また、画像が重なって表示している間に、透過の程度や透過範囲が変動してもよい。例えば、透過の程度が徐々に変化してもよい。さらには、ある時点で、透過状態から透過しない状態に変化したり、透過しない状態から透過する状態に変化してもよい。

【0055】

また、複数の画像の重なりと透過性の制御を用いて、変化に富む演出が可能である。例

50

えば、手前側の画像で期待度が高いことを示す演出を行い、背面側の画像で期待度が通常であることを示す演出を行う場合、手前側の画像に遊技者の注意を向けて期待度が高いことを示すために、手前側の画像の透過性が徐々に低くなり、背面側の画像が徐々に認識できなくなるようにしてもよい。逆に、手前側の画像で期待度が通常であることを示す演出を行い、背面側の画像で期待度が高いことを示す演出を行う場合、背面側の画像に遊技者の注意を向けて期待度が高いことを示すために、手前側の画像の透過性が徐々に高くなり、背面側の画像が徐々に明確に認識できるようになるようにしてもよい。さらに、期待度が高いことを示す演出として、手前側の画像及び背面側の画像で期待度が通常であることを示す演出を開始し、次に、手前側の画像の透過性が徐々に低くなり背面側の画像が徐々に認識できなくなり、次に、手前側の画像の透過性が徐々に高くなり背面側の画像を明確に認識できるようになると、背面側の画像が期待度が高いことを示す画像に変化しているといった演出等も挙げられる。

10

【0056】

画像表示装置5の画面の中央下部であって、保留領域5HAとアクティブ・キャラクタ領域5HBとの間には、Vコン領域5HCが配置される。Vコン領域5HCには、後述するスティックコントローラ31Aを模した表示が行われる。

【0057】

画像表示装置5の表示領域における所定縁部の近傍（ここでは、右側近傍）には、可動演出部材60が設けられている。可動演出部材60は、図2に示す可動演出部材用モータ61の回転駆動により、画像表示装置5側に下端部を支点として図1の左側に向かって傾動し、上端部が画像表示装置5における表示領域の前面に進出する演出用模型（演出用役物装置）を構成する。すなわち、可動演出部材60は、図2に示す可動演出部材用モータ61の回転駆動により、上下方向に延在する非傾動状態と、上記した傾動状態とに、変化可能である。

20

【0058】

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

30

【0059】

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

40

【0060】

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

50

定個数（例えば３個）の遊技球が賞球（景品遊技媒体）として払い出され、第１特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）以下であれば、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個）の遊技球が賞球として払い出され、第２特図保留記憶数が所定の上限値以下であれば、第２始動条件が成立する。

【００６１】

なお、第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。パチンコ遊技機１は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

10

【００６２】

普通入賞球装置６Ａの下方には、特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、図２に示す大入賞口扉用となるソレノイド８２によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【００６３】

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。

20

【００６４】

大入賞口に進入した遊技球は、例えば図２に示すカウントスイッチ２３によって検出される。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、遊技者にとって不利な第２状態となる。

30

【００６５】

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ＬＥＤ等から構成され、例えば、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、通過ゲート４１を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

40

【００６６】

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

50

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。

【００６７】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ９が設けられている。パチンコ遊技機１の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置６Ａ、普通可変入賞球装置６Ｂ、特別可変入賞球装置７等）の周囲には、装飾用ＬＥＤが配置されていてもよい。遊技機用枠３の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３１Ｃが設けられて

10

【００６８】

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。

【００６９】

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

20

【００７０】

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（図２参照）が設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機１と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤２の盤面と平行に配置された２つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤２の盤面と垂直に配置された２つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた４つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

30

【００７１】

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（図２参照）が設けられている。プッシュボタン３１Ｂは、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン３１Ｂの設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン３１Ｂに対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ３５Ｂが設けられていればよい。

40

【００７２】

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

50

における遊技盤などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板、タッチセンサ基板などといった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 7 3 】

主基板 1 1 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 1 1 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 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 を構成する各 L E D (例えばセグメント L E D) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

10

【 0 0 7 4 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 やスイッチ回路 1 1 0 、ソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号(遊技媒体の通過や進入を検出したことを示す検出信号)を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号(例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオン状態又はオフ状態にする信号などの、各ソレノイドを駆動する信号)を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

20

【 0 0 7 5 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5 、スピーカ 8 L 、 8 R 及び遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 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 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L 、 8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D などにおける点灯 / 消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定し、決定した制御内容の制御を行う機能を備えている。

30

【 0 0 7 6 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ 8 L 、 8 R から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D などにおける点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

【 0 0 7 7 】

40

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

【 0 0 7 8 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送され

50

る制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれてもよい。

【 0 0 7 9 】

図 3 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が送信する演出制御コマンドの一例を示す図である。コマンド 8 0 X X (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド (変動パターンコマンド) である (それぞれ変動パターン X X に対応) 。つまり、後述する使用され得る変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動コマンドがある。なお、「 (H) 」は 1 6 進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 は、コマンド 8 0 X X (H) を受信すると、画像表示装置 5 において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【 0 0 8 0 】

コマンド 8 A 0 1 (H) は、第 1 始動入賞口へ遊技球が進入したときに、その旨を通知するための演出制御コマンド (第 1 始動入賞口指定コマンド) である。コマンド 8 A 0 2 (H) は、第 2 始動入賞口へ遊技球が進入したときに、その旨を通知するための演出制御コマンド (第 2 始動入賞口指定コマンド) である。

【 0 0 8 1 】

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 4 (H) は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドであり、入賞時判定結果として、大当たりとするか否か、及び、大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 は、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 4 (H) の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 4 (H) を表示結果指定コマンドという。コマンド 8 C 0 1 (H) (表示結果 1 指定コマンド) は、ハズレを指定する。コマンド 8 C 0 2 (H) (表示結果 2 指定コマンド) は、1 5 R 大当たり且つ確変を指定する。コマンド 8 C 0 3 (H) (表示結果 3 指定コマンド) は、1 5 R 大当たり且つ非確変を指定する。

【 0 0 8 2 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示 (変動) を開始することを示す演出制御コマンド (第 1 図柄変動開始指定コマンド) である。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示 (変動) を開始することを示す演出制御コマンド (第 2 図柄変動開始指定コマンド) である。第 1 図柄変動開始指定コマンドと第 2 図柄変動開始指定コマンドとを特別図柄特定コマンド (または図柄変動開始指定コマンド) と総称することがある。

【 0 0 8 3 】

コマンド 8 F 0 0 (H) は、演出図柄の可変表示 (変動) を終了して表示結果 (停止図柄) を導出表示することを示す演出制御コマンド (図柄確定指定コマンド) である。演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 は、図柄確定指定コマンドを受信すると、演出図柄の可変表示 (変動表示) を終了して表示結果を導出表示する。

【 0 0 8 4 】

コマンド 9 0 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が開始されたとき (初期設定のとき) に送信される演出制御コマンド (初期化指定コマンド : 電源投入指定コマンド) である。コマンド 9 2 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が再開されたとき (再開時の初期設定のとき) に送信される演出制御コマンド (停電復旧指定コマンド) である。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップ R A M にデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ち

10

20

30

40

50

デモンストレーションを指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）である。

【 0 0 8 5 】

コマンド A 0 0 1 (H) は、15 ラウンド大当りの場合のファンファーレの開始（大当り遊技状態の開始）を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。

【 0 0 8 6 】

大当り遊技状態は、最初にファンファーレが実行され、その後に大入賞口である特別可変入賞球装置 7 の開放等（ラウンド遊技など）が行われる大当り遊技状態のメインとなる大当り遊技が実行され、大当り遊技のあとにエンディングが実行される。ファンファーレは、大当り遊技状態が開始されたこと、すなわち、大当り遊技がこれから開始されることを報知又は示唆する演出である。エンディングは、大当り遊技状態が終了すること、すなわち、大当り遊技が終了したことを報知する演出である。

【 0 0 8 7 】

コマンド A 2 X X (H) は、X X で示す回数（ラウンド）の特別可変入賞球装置 7 の開放を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。A 3 X X (H) は、X X で示す回数（ラウンド）の特別可変入賞球装置 7 の閉鎖を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。

【 0 0 8 8 】

コマンド A 6 0 1 (H) は、エンディングの開始を指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド：エンディング指定コマンド）である。

【 0 0 8 9 】

コマンド B 0 0 0 (H) は、遊技状態が通常状態（通常遊技状態）であることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンド B 0 0 1 (H) は、遊技状態が時短（有利）状態であることを指定する演出制御コマンド（時短状態指定コマンド）である。コマンド B 1 X X (H) は、時短（有利）状態の残り回数（あと何回変動表示を終了するまで時短状態が継続するか）を指定する演出制御コマンド（時短回数指定コマンド）である。コマンド B 1 X X (H) における「X X」が、時短（有利）状態の残り回数を示す。

【 0 0 9 0 】

コマンド C 0 X X (H) は、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合計保留記憶数を指定する演出制御コマンド（合計保留記憶数指定コマンド）である。コマンド C 0 X X (H) における「X X」が、合計保留記憶数を示す。コマンド C 1 X X (H) は、第 1 特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド（第 1 保留記憶数指定コマンド）である。コマンド C 1 X X (H) における「X X」が、第 1 特図保留記憶数を示す。コマンド C 2 X X (H) は、第 2 特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド（第 2 保留記憶数指定コマンド）である。コマンド C 2 X X (H) における「X X」が、第 2 特図保留記憶数を示す。

【 0 0 9 1 】

コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドであり、入賞時判定結果として、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 がいずれの決定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動カテゴリコマンドである（それぞれ変動パターン X X に対応）。つまり、変動パターンコマンドと同様、後述する使用され得る変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応するコマンドがある。

【 0 0 9 2 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM (Read Only Memory) 1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU (Central Processing Unit

10

20

30

40

50

）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。

【００９３】

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

10

【００９４】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ１００を構成する１チップのマイクロコンピュータは、少なくとも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。

【００９５】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、例えば乱数回路１０４などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路１０４などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭ１０２の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタや、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。

20

【００９６】

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。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が書換可能に一時記憶される。

30

【００９７】

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。

40

【００９８】

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が実行される。このときには、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１か

50

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。

【0099】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して画像データを伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ35Bから伝送するための配線も接続されている。さらに、演出制御基板12には、可動演出部材60を動作させる可動演出部材用モータ61を駆動するためのモータ駆動回路16に対して所定の駆動指令信号を伝送するための配線も接続されている。

【0100】

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。

【0101】

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、例えば演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。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が記憶される。

【0102】

演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、各種の指令を生成する。例えば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5が表示すべき内容を決定し、その決定に応じて表示制御部123に対して表示制御指令を出力する。演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表示制御指令に基づき、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定し、画像データを生成する。例えば、表示制御部123は、画像表示装置5の表示画面内に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部123内には、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)、LCD駆動回路などが搭載されていればよい。なお、VDPは、GPU (Graphics Processing Unit)、GCL (Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的にDSP (Digital Signal Processor) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROMは、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかをを用いて構成されたものであ

10

20

30

40

50

ればよい。

【0103】

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へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板14へと伝送される指令（電飾信号）、モータ駆動回路16へと伝送される指令（駆動制御信号）などが出力される。

【0104】

上記のような構成によって、演出制御用CPU120は、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る。また、演出制御用CPU120は、音声制御基板13を介してスピーカ8L、8Rを制御して音声を出力させたり、ランプ制御基板14を介して遊技効果ランプ9や装飾用LEDなどにおける点灯/消灯駆動を行わせたり、表示制御部123を介して画像表示装置5の表示領域に演出画像を表示させたり、モータ駆動回路16を介して可動演出部材用モータ61を駆動して可動演出部材60を動かす。このようにして、遊技の盛り上げるための演出などが実行される。

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

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

10

20

30

40

50

表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。

【 0 1 0 8 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されるときや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「大当り」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定などが行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図 2 に示す主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される。

【 0 1 0 9 】

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

【 0 1 1 0 】

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

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置 7 が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。そして、所定期間（例えば 2 9 秒間または 0 . 1 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、カウンスイッチ 2 3 により入賞球が検出され、その検出ごとに所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば「1 5」）に達するまで繰返し実行される。

【 0 1 1 3 】

特図表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「非確変」、「確変」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」、「5」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「非確変」となり、「7」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「確変」となる。大当り種別が「非確変」または「確変」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（大入賞口を開放

10

20

30

40

50

状態)とする上限時間が比較的長い時間(例えば29秒など)となる通常開放ラウンドが実行される。通常開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態は、通常開放大当たり状態や第1特定遊技状態ともいう。

【0114】

特図表示結果が「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「非確変」または「確変」となった場合には、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)とする上限時間が比較的長い時間(例えば29秒など)となる通常開放ラウンドが実行される。

10

【0115】

大当たり遊技状態が終了した後は、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、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、次回の大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、第1有利状態と第2有利状態とがあり、例えば、平均的な可変表示時間が異なる。時短状態は、所定回数の可変表示が実行されたことと、次回の大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、確変状態は、所定回数の可変表示が実行されることと、次回の大当たり遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の確変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ようにしてもよい。

20

【0116】

一例として、大当たり種別が「非確変」である場合に大当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態が時短状態となる。一方、大当たり種別が「確変」である場合に大当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態が時短状態及び確変状態となる。

【0117】

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

30

40

【0118】

なお、高開放制御が行われる時短状態は、「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」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」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。

50

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ならない通常状態は、「低確低ベース状態」、「低確低ベース」などともいわれる。

【0119】

パチンコ遊技機1において遊技媒体として用いられる遊技球や、その個数に対応して付与される得点の記録情報は、例えば数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。あるいは、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、パチンコ遊技機1で再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであってもよい。

10

【0120】

また、パチンコ遊技機1において付与可能となる遊技価値は、賞球となる遊技球の払出しや得点の付与に限定されず、例えば大当り遊技状態に制御することや、確変状態などの特別遊技状態に制御すること、大当り遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第2ラウンド数(例えば「7」)よりも多い第1ラウンド数(例えば「15」)となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第2回数(例えば「50」)よりも多い第1回数(例えば「100」)となること、確変状態における大当り確率が第2確率(例えば1/50)よりも高い第1確率(例えば1/20)となること、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第2連チャン数(例えば「5」)よりも多い第1連チャン数(例えば「10」)となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

20

【0121】

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

30

【0122】

ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄(「リーチ変動図柄」ともいう)については変動が継続している表示態様、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア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。

40

【0123】

また、リーチ態様となったことに伴って、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像(人物等を模した演出画像)を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の

50

表示態様の变化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の变化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

【0124】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（演出態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」、「期待度」あるいは「大当たり期待度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマル、スーパー A、スーパー B、スーパー C といったリーチ演出が予め設定されている。スーパー A～C のリーチ演出は、複数のキャラクタが戦うリーチ演出である。以下では、スーパー A～C のリーチ演出を、スーパーリーチ A～C といい、ノーマルのリーチ演出をノーマルリーチということがある。

【0125】

スーパーリーチ A～C は、複数のキャラクタが戦うリーチ演出である。スーパーリーチ A～C では、例えば、戦うキャラクタが異なるようにして、スーパーリーチ A～C それぞれを異なる演出態様とすればよい。スーパー A 又は B では、所定のキャラクタが戦いに勝つと、可変表示結果が「大当たり」となり、所定のキャラクタが戦いに負けると、可変表示結果が「ハズレ」となる。スーパーリーチ C が実行された場合には、スーパーリーチ C の実行後にスーパーリーチ A が実行されることがある（スーパーリーチ A に発展することがある）。スーパーリーチ C が実行されたがスーパーリーチ A に発展がない場合（例えば、所定のキャラクタが戦いに負ける場合）には可変表示結果は「ハズレ」となる。一方で、スーパーリーチ A に発展した場合（例えば、所定のキャラクタが戦いに勝つ場合）には、可変表示結果は「大当たり」になる可能性がある。

【0126】

どのリーチ演出が実行されたかに応じて、その可変表示の可変表示結果が「大当たり」（本実施形態では、大当たり種別が「非確変」又は「確変」である「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が変化する。例えば、ノーマルリーチが実行された場合よりも、スーパーリーチ A 又は B が実行された場合の方が大当たり期待度は高くなる。また、スーパーリーチのうちでも、スーパーリーチ A（スーパーリーチ C から発展した場合も含む）が実行された場合には、スーパーリーチ B が実行された場合よりも、大当たり期待度が高くなる。

【0127】

大当たり期待度は、例えば、（大当たり時にその演出が実行される確率）×（大当たりになる確率）／{（大当たり時にその演出が実行される確率）×（大当たりになる確率）+（大当たり時以外にその演出が実行される確率）×（大当たりにならない確率）} によって算出される（大当たり期待度が「1」になる場合には、可変表示結果は必ず「大当たり」になる。以下、大当たり期待度について同じ。）。

【0128】

特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「大当たり」となる場合には、画像表示装置 5 の画面上において、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 5 L、5 C、5 R 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。

【0129】

大当たり種別が「非確変」となる場合には、非確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出されてもよい。非確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される

10

20

30

40

50

図柄番号が「１」～「８」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である飾り図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであり、大当り組合せとなる確定飾り図柄の一類型であればよい。このように非確変大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である飾り図柄は、非確変図柄と称される。

【０１３０】

大当り種別が「確変」となる場合には、非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出されることもあれば、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出されることがあってもよい。確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される図柄番号が「１」～「８」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「１」、「３」、「５」、「７」である飾り図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであり、大当り組合せとなる確定飾り図柄の一類型であればよい。このように確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「１」、「３」、「５」、「７」である飾り図柄は、確変図柄と称される。

【０１３１】

確定飾り図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されることがある。再抽選演出では、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに非確変大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、非確変大当り組合せとなる飾り図柄（非確変図柄）とのうち、いずれかを確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当り種別が「非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する再抽選落選演出が行われる。これに対して、大当り種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する再抽選当選演出が実行されることもあれば、再抽選落選演出が実行されることもある。

【０１３２】

大当り種別が「確変」となる場合には、飾り図柄の可変表示中に非確変大当り組合せとなる飾り図柄が一旦表示されて、可変表示中に再抽選演出が実行されたり、その後の大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に大当り中昇格演出が実行されたりして、確変状態となる制御の開始が報知されてもよい。大当り中昇格演出は、大当り遊技状態の開始時や大当り遊技状態におけるラウンドの実行中、大当り遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間などにて、確変状態に制御するか否かの確変報知を行う。なお、大当り中昇格演出と同様の報知演出が、大当り遊技状態の終了後における最初の可変表示ゲーム中などにて実行されてもよい。大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。これらの再抽選演出や大当り中昇格演出が実行されずに、確変状態となる制御の開始が報知されてもよい。

【０１３３】

特図表示結果が「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、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、特図表示結果が「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った後に、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。

【 0 1 3 4 】

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。

【 0 1 3 5 】

主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば R A M 1 0 2 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された C T C（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

10

【 0 1 3 6 】

このような遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、割込み禁止状態に設定して、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込処理には、例えばスイッチ処理やメイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理といった、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するための処理が含まれている。

20

【 0 1 3 7 】

スイッチ処理は、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する処理である。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。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。遊技用乱数更新処理は、主基板 1 1 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。

30

【 0 1 3 8 】

一例として、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 と、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 と、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と、が含まれていればよい（図 6 参照）。特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 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可否かの決定に用いられる乱数値であり、「1」～「6 5 5 3 5」のいずれかの値を取り得る。大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 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「非確変」又は「確変」のいずれかといった、複数種別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」～「1 0 0」のいずれかの値を取り得る。変動パターン決定用の乱数値 M R 3 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」～「2 5 1」のいずれかの値を取り得る。

40

【 0 1 3 9 】

遊技制御用タイマ割込処理に含まれる特別図柄プロセス処理では、R A M 1 0 2 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、特別図柄表示装置 4 における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。普通図柄プロセス処理は、普通図柄表示器 2 0 における表示動作（例えばセグメント L E D の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする処理である。

50

【 0 1 4 0 】

コマンド制御処理は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 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）の送信設定が、送信する演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（予め ROM 1 0 1 にコマンド毎に設定されている。）の ROM 1 0 1 における記憶アドレス（先頭アドレス）を指定する（例えば、RAM 1 0 2 に設けられた送信コマンドバッファに記憶アドレスの値などを格納することなどによって行われ、コマンド制御処理では、RAM 1 0 2 に設けられた送信コマンドバッファの値（例えば、ROM 1 0 1 における記憶アドレスなどを示す値）などによって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 INT 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 INT 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンド（送信設定された演出制御コマンド）の伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割り込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割り込み処理を終了する。

10

【 0 1 4 1 】

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、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。図 5 は、ステップ S 1 0 1 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。

20

【 0 1 4 2 】

始動入賞判定処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば（ステップ S 2 0 1 ; Y e s）、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 0 2）。このとき、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S 2 0 2 ; N o）、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する（ステップ S 2 0 3）。

30

【 0 1 4 3 】

ステップ S 2 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや（ステップ S 2 0 1 ; N o）、ステップ S 2 0 2 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 S 2 0 2 ; Y e s）、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 4）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば（ステップ S 2 0 4 ; Y e s）、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 0 5）。このとき、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S 2 0 5 ; N o）、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップ S 2 0 6）。第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンでなかったり（ステップ S 2 0 4 ; N o）、第 2 特図保留記憶数が上限値であったり（ステップ S 2 0 5 ; Y e s）した場合には、始動入賞判定処理を終了する。

40

50

【 0 1 4 4 】

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

10

【 0 1 4 5 】

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

20

【 0 1 4 6 】

図 7（A）に示す第 1 特図保留記憶部は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が進入して第 1 始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 が乱数回路 1 0 4 等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えばスーパーリーチのリーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

30

【 0 1 4 7 】

図 7（B）に示す第 2 特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が進入して第 2 始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第 2 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 が乱数回路 1 0 4 等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変

40

50

表示態様が特定態様（例えばスーパーリーチのリーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【0148】

ステップS210の処理に続いて、CPU103は、始動入賞時判定処理を行う（ステップS211）。始動入賞時判定処理は、いわゆる先読みのための処理である。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図4のステップS110、図9）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）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が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図4のステップS111、図11）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの決定などが行われる。

10

【0149】

他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップS211の入賞時判定処理を実行することにより、今回の始動入賞によって実行される特図ゲームの特図表示結果が「大当たり」となるか否かの判定や、今回の始動入賞によって実行される飾り図柄の可変表示態様がリーチを伴う表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がリーチを伴う表示態様などとなることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、保留表示の色やアクティブ表示の色を変化させる演出（変化演出）を実行するか否かを、決定することができる。この実施形態では、保留表示やアクティブ表示の初期の色は白であり、変化演出が実行されることにより、青、緑、赤に変化し得る。また、色には大当たり期待度に応じた段階があり、下位から上位に白、青、緑、赤の順となっている。また、変化演出の実行期間は、一度の可変表示の期間内に収まるように設定されている。具体的には、遊技状態が時短（有利）状態や、特図保留記憶数（保留数）が所定数以上であることに応じて可変表示の期間が短縮される状態（短縮変動）であって、一度の可変表示の期間が短縮される場合においても、変化演出の実行期間は、一度の可変表示の期間内に収まるように設定されている。

20

【0150】

図8は、始動入賞時判定処理の一例を示すフローチャートである。CPU103は、まず、例えばRAM102に所定領域に設けられた時短フラグ（時短状態のときにオンになるフラグ）や確変フラグ（確変状態のときにオンになるフラグ）の状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップS401）。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

30

【0151】

ステップS401の処理に続いて、CPU103は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された複数の特図表示結果決定テーブルのうちから、現在の遊技状態に対応して用意されたテーブルを選択して使用テーブルにセットする（ステップS402）。特図表示結果決定テーブルは、遊技状態が確変状態であるかなどに応じて複数用意されている。特図表示結果決定テーブルでは、例えば、図10（A）に示すように、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい。

40

【0152】

例えば、特図表示結果決定テーブルとして、非確変状態及び確変状態に対応する特図表示結果決定テーブル（図10（A）参照）が用意されている。CPU103は、このテーブルのうち、現在の遊技状態に対応したテーブルをROM101からRAM102に読み出すなどして当該テーブルを使用テーブルにセットする。

【0153】

50

その後、CPU103は、図5のステップS209にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップS403）。大当たり判定範囲には、ステップS402の処理でセットされた使用テーブルにおいて「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の決定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各決定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定することにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定（大当たり始動判定）できる。

10

【0154】

ステップS403にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合には（ステップS403；No）、CPU103は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に依じた表示結果指定コマンド（始動入賞時の判定結果のうちの表示結果として「ハズレ」を指定するコマンド）を、演出制御基板12に対して送信するための送信設定を行う（ステップS405）。

【0155】

ステップS403にて大当たり判定範囲内であると判定された場合には（ステップS403；Yes）、CPU103は、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップS409）。このとき、CPU103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参照する。大当たり種別決定テーブルでは、例えば、図10（B）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、大当たり種別を「非確変」と「確変」とのいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい。CPU103は、乱数値MR2に合致する決定値に割り当てられている大当たり種別を今回の判定結果とする。こうしたステップS409の処理による判定結果に依じた表示結果指定コマンド（始動入賞時の判定結果のうちの表示結果として「確変」又は「非確変」の「大当たり」を指定するコマンド）を、演出制御基板12に対して送信するための送信設定が行われる（ステップS410）。

20

【0156】

ステップS405、S410の処理のいずれかを実行した後は、CPU103は、変動カテゴリコマンド（始動入賞時の判定結果のうちの変動カテゴリを指定するコマンド）を、演出制御基板12に対して送信するための送信設定を行う（ステップS413）。

30

【0157】

ステップS413の後、CPU103は、始動入賞口指定コマンドの送信設定を行う（ステップS414）。ここでの第1始動入賞口指定コマンドは、第1始動入賞の発生により第1始動条件が成立したときに、第1特図保留記憶数の増加を通知する演出制御情報として、演出制御基板12の側へと送信される。また、第2始動入賞口指定コマンドは、第2始動入賞の発生により第2始動条件が成立したときに、第2特図保留記憶数の増加を通知する演出制御情報として、演出制御基板12の側へと送信される。ステップS414の後、入賞時判定処理は終了する。

40

【0158】

再び、図5に戻って説明する。その後、CPU103は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップ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

50

の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【 0 1 5 9 】

図 4 に示すステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 6 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。この特別図柄通常処理では、第 1 特図保留記憶部や第 2 特図保留記憶部といった、R A M 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留データの有無などに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の変表示結果を「大当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。このとき、可変表示結果が「大当り」に決定された場合には、大当り種別を「非確変」又は「確変」といった複数種別のいずれかに決定する。大当り種別の決定結果を示すデータが R A M 1 0 2 の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた大当り種別バッファに格納されることにより、大当り種別が記憶される。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の変表示結果に対応して、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新される。

【 0 1 6 1 】

図 9 は、特別図柄通常処理として、図 4 のステップ 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。図 9 に示す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）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。C P U 1 0 3 は、第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

【 0 1 6 2 】

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として、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップ S 2 3 2）。これにより、図 5 に示すステップ 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が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【 0 1 6 3 】

ステップ S 2 3 2 の処理に続いて、例えば第 2 保留記憶数カウント値を 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（合計保留記憶数カウント値）を 1 減算するように更新する。そして、R A M 1 0 2 の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「 2 」に更新する（ステップ S 2 3 4）。

【 0 1 6 4 】

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）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲーム

の保留記憶数である。CPU 103は、第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0165】

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

【0166】

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

【0167】

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ROM 101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。特図表示結果決定テーブルでは、例えば、図10（A）に示すように、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に、確変状態における確変制御の有無（遊技状態が確変状態であるか否か）に応じて割り当てられていればよい。CPU 103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、遊技状態が確変状態であるか否かと、乱数値MR1を示す数値データと、に基づいて、使用テーブルに設定された特図表示結果決定テーブルを参照することにより、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて乱数値MR1に該当する決定値に割り当てられた「大当たり」と「ハズレ」とのいずれかの決定結果を特図表示結果として決定すればよい。CPU 103は、RAM 102の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）に設けられた確変フラグ（確変状態のときにオン状態になるフラグ）がオン状態である場合に、確変制御が行われていると判定すればよい。例えば、乱数値MR1が「9000」であるとき、CPU 103は、確変フラグがオン状態である場合（確変制御有りの場合）には、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（確変制御無しの場合）には、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定する。

【0168】

図10（A）に示すように、確変状態にて確変制御が行われているときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、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、現在の状態が確変制御が行われる確変状態であるときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも、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。

【 0 1 6 9 】

その後、CPU 103は、ステップS239の処理により決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS240）。特図表示結果が「大当り」に決定された場合には（ステップS240；Yes）、RAM102の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップS241）。

【 0 1 7 0 】

また、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS242）。一例として、ステップS242の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された示す大当り種別決定テーブルを選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当り種別決定テーブルでは、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）に応じて、大当り種別を複数種類（「確変」、「非確変」）のいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい（図10（B）参照）。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、大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定された大当り種別の決定テーブルを参照することにより、乱数値MR2に該当する決定値に割り当てられた大当り種別のいずれかを選択すればよい。例えば、乱数値MR2が「75」である場合、CPU103は、「確変」を大当り種別として決定（選択）する。

【 0 1 7 1 】

ステップS242の処理を実行した後は、大当り種別を記憶させる（ステップS243）。CPU103は、RAM102の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた大当り種別バッファに、大当り種別の決定結果を示す大当り種別バッファ設定値（例えば、図10（B）のように、「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。

【 0 1 7 2 】

ステップS240にて特図表示結果が「大当り」ではない場合や（ステップS240；No）、ステップS241～S243の処理を実行した後は、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、S244にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合には、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。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を確定特別図柄に決定すればよい。

【 0 1 7 3 】

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、図4に示すステップS111の変動パターン設定処理が実行される。

【 0 1 7 4 】

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

【 0 1 7 5 】

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

10

【 0 1 7 6 】

図11は、変動パターン設定処理として、図4のステップS 1 1 1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。図11に示す変動パターン設定処理において、CPU 103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S 2 6 1）。そして、大当りフラグがオンである場合には（ステップS 2 6 1；Y e s）、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップS 2 6 2）。

20

【 0 1 7 7 】

ステップS 2 6 1にて大当りフラグがオフである場合には、CPU 103は、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する（ステップS 2 6 5）。

【 0 1 7 8 】

図12は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様にはならない「非リーチ」である場合とリーチ態様になる「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」で大当り種別が「非確変」または「確変」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

30

【 0 1 7 9 】

この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」で「非リーチ」を指定する変動パターンとして、通常時（非時短時）用の変動パターンPA 1 - 1からPA 1 - 3と、時短時用の変動パターンPB 1 - 1及びPB 1 - 2とが用意されている。

【 0 1 8 0 】

また、可変表示結果が「大当り」（大当り種別が「確変」又は「非確変」の「大当り」）になる場合と「ハズレ」になる場合とで内容に対応する変動パターンが用意されている。具体的には、ノーマルリーチを実行することを指定する変動パターンPA 2 - 1（ハズレ用）及び変動パターンPA 3 - 1（「大当り」）が用意されている。また、スーパーリーチAを実行することを指定する変動パターンPA 2 - 2（ハズレ用）及び変動パターンPA 3 - 2（「大当り」）が用意されている。また、スーパーリーチBを実行することを指定する変動パターンPA 2 - 3（ハズレ用）及び変動パターンPA 3 - 3（「大当り」）が用意されている。また、スーパーリーチCを実行し、その後にスーパーリーチAに発展することを指定する変動パターンPA 2 - 4（ハズレ用）及び変動パターンPA 3 - 4（「大当り」）が用意されている。

40

【 0 1 8 1 】

50

図 1 1 に示すステップ S 2 6 2 の処理では、例えば図 1 3 に示す大当り変動パターン決定テーブルを用いて、大当り時の変動パターンが決定される。一例として、大当り変動パターン決定テーブルでは、大当り種別が、「非確変」又は「確変」のいずれの場合も共通して、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。

【 0 1 8 2 】

C P U 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データに基づいて、大当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値 M R 3 に該当する決定値に割り当てられた変動パターンを今回使用される変動パターンとして決定（選択）すればよい。例えば、乱数値 M R 3 が「 1 4 0 」である場合、C P U 1 0 3 は、変動パターン P A 3 - 3 を選択する。

10

【 0 1 8 3 】

図 1 1 に示すステップ S 2 6 5 の処理では、遊技状態が通常状態である通常時の場合と、遊技状態が時短状態で時短制御が行われる時短中の場合とに対応して、予め用意したハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。例えば、時短中であるかは、R A M 1 0 2 の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）に設けられた時短フラグ（時短状態のときにオン状態になるフラグ）がオン状態であるか否かなどによって特定されればよく、時短中でない場合（時短フラグがオフ状態のとき）には、図 1 4（A）に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。一方、時短中（時短フラグがオン状態のとき）には、図 1 4（B）に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。

20

【 0 1 8 4 】

各ハズレ変動パターン決定テーブルでは、第 1 特図保留記憶数に応じて、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が変動パターンの決定結果に割り当てられ、第 2 特図保留記憶数に応じて、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が変動パターンの決定結果に割り当てられていればよい。なお、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数に応じて、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値が変動パターンの決定結果に割り当てられる代わりに、合計保留記憶数に応じて、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値が変動パターンの決定結果に割り当てられていてもよい。合計保留記憶数は、例えば、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、第 1 保留記憶数カウント値と第 2 保留記憶数カウント値との合計値などから特定すればよい。

30

【 0 1 8 5 】

C P U 1 0 3 は、時短中であるか否かと、合計保留記憶数カウント値と、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 M R 3 を示す数値データと、に基づいて、通常時と時短中とに応じたハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照することにより、合計保留記憶数が、時短中でないときには「 0 」～「 1 」、「 2 」～「 4 」、「 5 」～「 8 」のいずれに該当するか、時短中のときには「 0 」、「 1 」、「 2 」～「 8 」のいずれに該当するか、に応じて乱数値 M R 3 に該当する決定値に割り当てられた変動パターンを今回使用される変動パターンとして決定（選択）すればよい。

40

【 0 1 8 6 】

C P U 1 0 3 は、例えば、時短フラグがオン状態のときで乱数値 M R 3 が「 2 2 9 」である場合、C P U 1 0 3 は、合計保留記憶数カウント値が「 0 」のときには変動パターン P A 2 - 1 を選択し、合計保留記憶数カウント値が「 1 」のときには変動パターン P B 1 - 1 を選択し、合計保留記憶数カウント値が「 3 」～「 8 」のいずれかのときには変動パターン P B 1 - 2 を選択する。

【 0 1 8 7 】

図 1 1 に示すステップ S 2 6 2、S 2 6 5 の処理のいずれかを実行した後には、C P U 1 0 3 は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ S 2 6 6）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を

50

開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図12に示すように、予め用意された複数の変動パターンに対応して、予め定められている。CPU103は、ステップS262、S265の処理で選択した変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。

【0188】

ステップS266の処理に続いて、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのうち、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ための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置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ための設定を行う。なお、CPU103は、第1特図を用いた可変表示を開始するときには、第1保留表示器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。なお、CPU103は、第2特図を用いた可変表示を開始するときには、第2保留表示器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。

【0189】

ステップS267の処理を実行した後は、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われる（ステップS268）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第1図柄変動開始指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンドを順次に送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第2図柄変動開始指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、第2保留記憶数指定コマンドを順次に送信するための送信設定を行う。設定されたコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。ここでの第1図柄変動開始指定コマンドや第2図柄変動開始指定コマンドは、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とのいずれが減少したかを指定する保留通知情報として送信される。

【0190】

ステップS268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S269）、変動パターン設定処理を終了する。ステップS269にて特図プロセスフラグの値が“2”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図4に示すステップS112の特別図柄変動処理が実行される。

【0191】

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。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4A又は第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させる処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、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、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（ステップS110で設定された確定特別図柄）を停止表示（導出表示）させ、また、停止表示されるときに特別図柄が停止表示されたこと（導出表示されたこと）を通知する演出制御コマンドである図柄確定指定コマンドの送信設定も行い、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。送信設定された図柄確定指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基

10

20

30

40

50

板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。ステップ S 1 1 2 が繰り返し実行されることによって、特別図柄の可変表示や確定特別図柄の導出表示などが実現される。

【 0 1 9 2 】

図 4 のステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。特別図柄停止処理には、大当りフラグがオン状態になっているかを判定する処理や、大当りフラグがオン状態である場合に時短フラグ及び確変フラグをオフ状態にし、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた、時短制御中に実行される可変表示の残り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 」にし、大当り開始時演出待ち時間（大当り遊技状態の開始に対応した演出の実行が開始されるまでの待ち時間であり、予め定められた時間である。）を設定し、特図表示結果が「大当り」であることに基づく大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンド（演出制御コマンド）の送信設定を行い、特図プロセスフラグを「 4 」に更新する処理が含まれる。また、特別図柄停止処理には、大当りフラグがオン状態でない場合、特図プロセスフラグの値を「 0 」に更新する処理が含まれる。

10

【 0 1 9 3 】

送信設定されたコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 1 9 4 】

これら一連の処理によって、大当り時には、一旦時短状態や確変状態が終了し、ハズレ時には、時短中において実行可能な残りの可変表示が「 1 回」減らされる。時短中において実行可能な残りの可変表示が「 0 」回になると、時短フラグがオフになり時短状態が終了する。つまり、時短状態（時短制御）は、その開始から可変表示結果が「大当り」になる前に予め定められた所定回数（下記の初期カウント値）だけ可変表示が実行された場合に終了する。また、遊技状態の変更があった場合には、変更後の遊技状態の通知が演出制御基板 1 2 側になされる。

20

【 0 1 9 5 】

図 4 のステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったこと、ラウンド遊技の開始タイミングになったこと（例えば、上記で設定された大当り開始時演出待ち時間が経過したことを含む。）などに基づき、大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、開放状態としての経過時間の計測を開始する処理などが含まれている。この処理では、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかに対応して（大当り種別バッファに格納された大当り種別バッファ設定値によって特定できる。）、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」または「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」に設定することにより、通常開放ラウンドが実行されるようにすればよい。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。ステップ S 1 1 4 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及び大入賞口の開放などが実現される。

30

40

【 0 1 9 6 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としての経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、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や、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミング（前記遊技球の個数が所定個数（例えば 9 個）に達するか、ステップ S 1 1 4 で設定した上限期間に経過時間が達するか、のいずれかがあったタイミング）と判定した場合に大入賞口を閉鎖状態に戻す処理や、閉鎖状態に戻してから経過時間の

50

測定を開始する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。ステップ S 1 1 5 が繰り返し行われることによって、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングまで大入賞口の開放状態が維持されることになる。

【 0 1 9 7 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に大入賞口を閉鎖状態に戻してから経過時間を計測する処理などが含まれている。そして、計測した経過時間が次のラウンド遊技が開始される時間になるなどして次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される一方（この場合には、例えば、ステップ S 1 1 4 の処理において、大入賞口をすぐに開放状態とする。）、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、大当たり遊技状態が終了したことを通知する制御コマンドである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の値が“ 7 ”に更新される。送信設定されたコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。ステップ S 1 1 6 が繰り返し行われることによって、大入賞口を再び開放状態にするまで待機することが行われる。

10

【 0 1 9 8 】

ステップ S 1 1 4 から S 1 1 6 までは繰り返し実行されることによって、大当たり遊技状態が実現される。

20

【 0 1 9 9 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に大入賞口を閉鎖状態に戻してから経過時間を計測する処理などが含まれている。そして、計測した経過時間が次のラウンド遊技が開始される時間になるなどして次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される一方（この場合には、例えば、ステップ S 1 1 4 の処理において、大入賞口をすぐに開放状態とする。）、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、大当たり遊技状態が終了したことを通知する制御コマンドである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の値が“ 7 ”に更新される。送信設定されたコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。ステップ S 1 1 6 が繰り返し行われることによって、大入賞口を再び開放状態にするまで待機することが行われる。

30

【 0 2 0 0 】

時短状態（時短制御）は、所定回数の可変表示が実行されることと、次の大当たり遊技状態が開始されることとのうち、次の大当たり遊技状態が開始されるのみで終了するようにしてもよい。この場合、カウント初期値の設定や、時短回数カウンタ自体が不要である。

40

【 0 2 0 1 】

次に、演出制御基板 1 2 における主な動作を説明する。

【 0 2 0 2 】

演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動して、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 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された CTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、RAM 1 2 2 の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部）に設けられたタイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う。タイマ割込みフラグは、例えば CTC のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ

50

秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば、待機する。

【0203】

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、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。

10

【0204】

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

20

【0205】

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

30

【0206】

図15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15に示す演出制御プロセス処理では、まず、演出制御用CPU120は、入賞時処理を行う(ステップS160)。その後、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域(例えば演出制御フラグ設定部)に設けられた演出プロセスフラグの値(最初は、“0”)に応じて、演出プロセスフラグの値が“0”である場合には可変表示開始待ち処理(ステップS170)、“1”である場合には可変表示開始設定処理(ステップS171)、“2”である場合には可変表示中演出処理(ステップS172)、“3”である場合には特図当り待ち処理(ステップS173)、“4”である場合には大入賞口通常開放時処理(ステップS174)、“5”である場合にはエンディング演出処理(ステップS175)のいずれかを選択して実行する。

40

【0207】

まず、ステップS160の入賞時処理について説明する。図16は、図15のステップS160にて実行される入賞時処理の一例を示すフローチャートである。図16に示すように、まず、演出制御用CPU120は、主基板11における図8の始動入賞時判定処理で送信されるコマンド(入賞時のコマンド)が入力されたか否かを判定する(ステップS600)。

【0208】

ここで、入賞時のコマンドとは、図3に示すコマンドのうち、始動入賞口指定コマンド

50

(第1始動入賞口指定コマンド及び第2始動入賞口指定コマンドのいずれか)と、表示結果指定コマンド(表示結果1指定コマンド、表示結果2指定コマンド及び表示結果3指定コマンドのいずれか)と、変動カテゴリコマンドとである。演出制御用CPU120は、始動入賞口指定コマンドにより始動入賞を認識することができる、また、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより、始動入賞に対応する入賞時判定結果が大当りであるかハズレであるかを認識することができる。また、演出制御用CPU120は、変動カテゴリコマンドにより始動入賞に対応する可変表示の変動パターン(スーパーリーチであるか否か等)を認識することができる。

【0209】

入賞時のコマンドが入力されていない場合には(ステップS600;No)、入賞時処理は終了する。一方、入賞時のコマンドが入力された場合には(ステップS600;Yes)、演出制御用CPU120は、ステップS600において入力されたと判定された入賞時のコマンドに対応する新たな保留が何番目であるかを示す保留順位と、ステップS600において入力されたと判定された変動カテゴリコマンドが示す変動パターンとに応じて、新たな保留についての色の变化の態様を示す色変化パターンを決定する(ステップS601)。

【0210】

図17~図19は、保留順位及び変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合の一例を示す図である。図17(A)は、保留順位が1の場合の変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合である。保留順位が1の場合には、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるタイミングで当該アクティブ表示が初期の色である白から青、緑、赤のいずれかに変化する色変化パターン(C1-1~C1-3)と、変化なしの場合との選択割合が設定されている。例えば、色変化パターンC1-2は、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるタイミングでアクティブ表示が白から緑に変化する色変化パターンである。

【0211】

図17(B)は、保留順位が2の場合の変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合である。保留順位が2の場合には、対応する保留の保留順位が1となるタイミングの保留表示と、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるタイミングの当該アクティブ表示との少なくともいずれかが青、緑、赤のいずれかに変化する色変化パターン(C2-1~C2-9)と、変化なしの場合との選択割合が設定されている。例えば、色変化パターンC2-2は、対応する保留の保留順位が1となるタイミングで保留表示が白のままであり、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるタイミングでアクティブ表示が白から緑に変化する(色変化のタイミングとなる)色変化パターンである。

【0212】

図18は、保留順位が3の場合の変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合である。保留順位が3の場合には、対応する保留の保留順位が2となるタイミングの保留表示と、対応する保留の保留順位が1となるタイミングの保留表示と、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるタイミングの当該アクティブ表示との少なくともいずれかが青、緑、赤のいずれかに変化する色変化パターン(C3-1~C3-19)と、変化なしの場合との選択割合が設定されている。例えば、色変化パターンC3-8は、対応する保留の保留順位が2となるタイミングで保留表示が白のままであり、対応する保留の保留順位が1となるタイミングで保留表示が白から緑に変化し(色変化のタイミングとなる)、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるタイミングでアクティブ表示が緑から赤に変化する(色変化のタイミングとなる)色変化パターンである。

【0213】

図19は、保留順位が4以上の場合の変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合である。保留順位が4の場合には、対応する保留の保留順位が3となるタイミングの保留

10

20

30

40

50

表示と、対応する保留の保留順位が2となるタイミングの保留表示と、対応する保留の保留順位が1となるタイミングの保留表示と、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるタイミングの当該アクティブ表示との少なくともいずれかが青、緑、赤のいずれかに変化する色変化パターン（C4-1～C4-34）と、色が初期の色である白のまま変化なしの場合との選択割合が設定されている。例えば、色変化パターンC4-18は、対応する保留の保留順位が3となるタイミングで保留表示が白のままであり、対応する保留の保留順位が2となるタイミングで保留表示が白から緑に変化し（色変化のタイミングとなる）、対応する保留の保留順位が1となるタイミングで保留表示が緑から赤に変化し（色変化のタイミングとなる）、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるタイミングでアクティブ表示が赤のままとなる色変化パターンである。

10

【0214】

また、図17～図19に示す保留順位及び変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合では、ステップS600において入力されたと判定された入賞時のコマンドに対応する新たな保留に対応する変動パターン、換言すれば、ステップS600において入力されたと判定した変動カテゴリコマンドが、スーパーリーチ大当りの変動パターン、ノーマルリーチ大当りの変動パターン、スーパーリーチハズレの変動パターン、ノーマルリーチハズレの変動パターン、非リーチハズレの変動パターンのいずれであるかに応じて、色変化パターンの選択割合が異なっている。

20

【0215】

具体的には、大当りの場合にはハズレの場合よりも、いずれかの色変化パターンが選択される割合、換言すれば、変化演出が実行されて白から変化する割合が高い。また、大当りの場合には、白のままの割合と、最終的に青になる割合と、最終的に緑になる割合と、最終的に赤になる割合とを比較すると、割合の低い順に、白のままの割合、最終的に青になる割合、最終的に緑になる割合、最終的に赤になる割合となっている。一方、ハズレの場合には、白のままの割合と、最終的に青になる割合と、最終的に緑になる割合と、最終的に赤になる割合とを比較すると、割合の低い順に、最終的に赤になる割合、最終的に緑になる割合、最終的に青になる割合、白のままの割合となっている。すなわち、大当りとなる期待度は、最終的に赤になるときが最も高く、次に、最終的に緑になるときが高く、次に最終的に青になるときが高く、白のままのときが最も低い。図17～図19に示す保留順位及び変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合の情報は、例えば、RAM122に記憶されている。

30

【0216】

ステップS601において、演出制御用CPU120は、ステップS600において入力されたと判定された入賞時のコマンドに対応する新たな保留の保留順位を認識する。例えば、RAM122には、現在の特図保留記憶数（保留数）を示す保留記憶数カウント値が設定されている。演出制御用CPU120は、第1始動入賞口指定コマンド又は第2始動入賞口指定コマンドが入力される毎に1増加させ、第1図柄変動開始指定コマンド又は第2図柄変動開始指定コマンドが入力される毎に1減少させる処理を行っている。このため、保留記憶数カウント値は、現在の特図保留記憶数を示すとともに、ステップS600において入力されたと判定された入賞時のコマンドに対応する新たな保留が何番目であるか（保留順位）を示すことになる。

40

【0217】

ステップS600において入力されたと判定された入賞時のコマンドに対応する新たな保留の保留順位を認識した後、演出制御用CPU120は、その保留順位に応じて、図17～図19に示す色変化パターンの選択割合のいずれかを選択する。さらに、演出制御用CPU120は、選択した色変化パターンの選択割合を用い、ステップS600において入力されたと判定した変動カテゴリコマンドが、スーパーリーチ大当りの変動パターン、ノーマルリーチ大当りの変動パターン、スーパーリーチハズレの変動パターン、ノーマルリーチハズレの変動パターンのいずれであるかに応じて

50

、色変化パターンを決定する。

【0218】

再び、図16に戻って説明する。次に、演出制御用CPU120は、ステップS601における決定により、色の変化があるか否か、換言すれば、変化なし以外の色変化パターンを決定したか否かを判定する(ステップS602)。色の変化がある場合(ステップS602; Yes)、演出制御用CPU120は、ステップS601において決定した色変化パターンを含む保留情報を設定する(ステップS603)。図20は、保留情報の一例を示す図である。保留情報は、例えばRAM122内に記憶される。保留情報は、始動入賞に対応する保留記憶(保留)毎に、始動入賞に対応する保留が最古の保留から数えて何番目であるかを示す保留順位の情報が設定される。さらに、ステップS601において色

10

【0219】

再び、図16に戻って説明する。色の変化がない場合(ステップS602; No)、演出制御用CPU120は、色変化パターンのない保留情報、すなわち、保留順位の情報のみを含んだ保留情報を設定する(ステップS604)。

【0220】

ステップS603において、色変化パターンを含む保留情報が設定された後、又は、ステップS604において、色変化パターンのない保留情報が設定された後、演出制御用CPU120は、色が白である新たな保留表示を行う(ステップS605)。ここで、演出制御用CPU120は、ステップS603又はステップS604において新たに設定した保留情報が示す保留順位に応じて、表示制御部123に対して、色が白である新たな保留表示の表示制御指令を出力する。表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表示制御指令に基づき、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定して画像データを生成し、色が白である新たな保留表示の画像を画像表示装置5に表示させる。

20

【0221】

再び、図15に戻って説明する。ステップS160における入賞時処理の後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値に応じて、ステップS170~S175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0222】

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

30

【0223】

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

40

【0224】

図21は、可変表示開始設定処理として、図15のステップS171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。図21に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された表示結果指定コマンドなどに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する(ステップS521

50

）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップ S 5 2 1 ; Y e s ）、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターンコマンドにより指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 5 2 2 ）。

【 0 2 2 5 】

ステップ S 5 2 2 にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップ S 5 2 2 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 3 ）。一例として、ステップ S 5 2 3 の処理では、まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または R A M 1 2 2 の所定領域（例えば演出制御カウンタ設定部）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左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、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右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、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中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【 0 2 2 6 】

なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチの態様、大当り、ハズレ等の遊技状態に応じて中確定飾り図柄を保留変化図柄に決定する確率を異ならせてもよい。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチで且つハズレの場合に 5 0 % の確率で中確定飾り図柄を保留変化図柄に決定し、スーパーリーチで且つ大当りの場合に 7 0 % の確率で中確定飾り図柄を保留変化図柄に決定するようにしてもよい。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、どの可変表示のときに、中確定飾り図柄を保留変化図柄とするかを決定してもよい。例えば、保留記憶数毎に、どの可変表示のときに、中確定飾り図柄を保留変化図柄とするかを決定するためのテーブルを用意しておく。演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留記憶数に応じたテーブルを参照して、どの可変表示のときに、中確定飾り図柄を保留変化図柄とするかを決定する。例えば、保留記憶数が 4 の場合に中確定飾り図柄を保留変化図柄とすることを決定した場合、1 つ保留記憶が消化されたときの可変表示、2 つ保留記憶が消化されたときの可変表示、3 つ保留記憶が消化されたときの可変表示、1 つ保留記憶が消化されたときと 2 つ保留記憶が消化されたときの可変表示等、中確定飾り図柄を保留変化図柄とするタイミングが決定される。

【 0 2 2 7 】

ステップ S 5 2 2 にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップ S 5 2 2 ; N o ）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 4 ）。一例として、ステップ S 5 2 4 の処理では、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左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L 、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、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中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾

り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当り組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【0228】

ステップ S 5 2 1 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップ S 5 2 1 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 7）。一例として、ステップ S 5 2 7 の処理では、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大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このとき、例えば、表示結果指定コマンドなどによって特定される大当り種別に応じて同一の飾り図柄を決定する。

【0229】

ステップ S 5 2 3、S 5 2 4、S 5 2 7 において設定された、左確定飾り図柄、右確定飾り図柄、中確定飾り図柄の態様や停止順序の情報は、例えば R A M 1 2 2 に記憶される。

【0230】

ステップ S 5 2 3、S 5 2 4、S 5 2 7 の処理のいずれかを実行した後は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時演出の設定処理を行う（ステップ S 5 2 8）。

【0231】

図 2 2 は、図 2 1 のステップ S 5 2 8 にて実行される変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、今回の変動（可変表示）においてアクティブ表示の色が変化するか否かを判定する（ステップ S 7 0 0）。

【0232】

具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留情報に色変化パターンが設定されているか否かを判定する。保留情報に色変化パターンが設定されている場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、色変化パターンが設定されている保留情報の保留順位が 1 であるか否かを判定する。色変化パターンが設定されている保留情報の保留順位が 1 である場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、認識した保留順位から 1 を差し引いた保留順位 0 が示すタイミングと、色変化パターンによって示される色変化のタイミングとが一致するか否かを判定する。例えば、認識した保留順位から 1 差し引いた保留順位が示すタイミングが保留順位 0 であり、色変化パターンによって示される色変化のタイミングが保留順位 0 のタイミング（アクティブ表示のタイミング）である場合には、両者は一致する。

【0233】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、認識した保留順位から 1 を差し引いた保留順位 0 が示すタイミングと、色変化パターンによって示される色変化のタイミングが保留順位 0 のタイミングであり、一致する場合には、今回の変動においてアクティブ表示の色が変化すると判定し、一致しない場合には、今回の変動においてアクティブ表示の色が変化しないと判定する。

【0234】

今回の変動においてアクティブ表示の色が変化する場合（ステップ S 7 0 0 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ・キャラクタ領域 5 H B の内部において実行される、アクティブ表示の色を変化させる演出であるアクティブ変化演出を実行するための

10

20

30

40

50

アクティブ変化演出パターンを決定する（ステップS701）。本実施形態では、アクティブ変化演出は、必ずAキャラクタを利用して実行される。アクティブ変化演出パターンの情報は、例えばRAM122に記憶される。

【0235】

次に、演出制御用CPU120は、今回の変動（可変表示）において保留表示の色が変化するか否かを判定する（ステップS702）。

【0236】

具体的には、演出制御用CPU120は、保留情報に色変化パターンが設定されているか否かを判定する。保留情報に色変化パターンが設定されている場合、演出制御用CPU120は、色変化パターンが設定されている保留情報の保留順位が2以上であるか否かを判定する。色変化パターンが設定されている保留情報の保留順位が2以上である場合、演出制御用CPU120は、認識した保留順位から1を差し引いた保留順位が示すタイミングと、色変化パターンによって示される色変化のタイミングとが一致するか否かを判定する。例えば、認識した保留順位から1差し引いた保留順位が示すタイミングが保留順位1であり、色変化パターンによって示される色変化のタイミングが保留順位1のタイミングである場合には、両者は一致する。図20に示すように保留情報が設定されている場合を例に説明すると、色変化パターンが設定されている保留情報の保留順位4から1差し引いた保留順位が示すタイミングは保留順位3であり、色変化パターンC4-33が示す色変化のタイミングは図19を参照すると、保留順位3及び2のタイミングである。このため、保留順位から1を差し引いた保留順位が示すタイミングと、色変化パターンによって示される色変化のタイミングとは一致する。

【0237】

演出制御用CPU120は、認識した保留順位から1を差し引いた保留順位が示すタイミングと、色変化パターンによって示される色変化のタイミングとが一致する場合には、今回の変動において保留表示の色が変化すると判定し、一致しない場合には、今回の変動において保留表示の色が変化しないと判定する。

【0238】

今回の変動において保留表示の色が変化する場合（ステップS702；Yes）、次に、演出制御用CPU120は、保留領域5HAの内部において実行される保留表示の色を変化させる演出である保留変化演出であって、Aキャラクタが利用されない保留変化演出を実行するための保留変化演出パターンを決定する（ステップS703）。本実施形態では、保留変化演出には、Aキャラクタを利用する態様と、Bキャラクタを利用する態様と、Aキャラクタ及びBキャラクタを利用しない態様とがある。ステップS703において、演出制御用CPU120は、3態様の保留変化演出のうち、Bキャラクタを利用する態様、及び、Aキャラクタ及びBキャラクタを利用しない態様とのいずれかの保留変化演出を実行するための保留変化演出パターンを決定する。保留変化演出パターンの情報は、例えばRAM122に記憶される。

【0239】

一方、今回の変動においてアクティブ表示の色が変化しない場合（ステップS700；No）、演出制御用CPU120は、今回の変動（可変表示）において保留表示の色が変化するか否かを判定する（ステップS704）。具体的な処理は、ステップS702と同様である。

【0240】

今回の変動において保留表示の色が変化する場合（ステップS704；Yes）、次に、演出制御用CPU120は、保留領域5HAの内部において実行される保留表示の色を変化させる演出である保留変化演出を実行するための保留変化演出パターンを決定する（ステップS705）。ステップS705においては、前述のステップS703の場合とは異なり、演出制御用CPU120は、Aキャラクタを利用する態様と、Bキャラクタを利用する態様と、Aキャラクタ及びBキャラクタを利用しない態様とのいずれの保留変化演出を実行するための保留変化演出パターンを決定することができる。

【 0 2 4 1 】

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 7 0 5 において、A キャラクタを利用する態様の保留変化演出を実行するための保留変化演出パターンを決定したか否かを判定する（ステップ S 7 0 6 ）。

【 0 2 4 2 】

A キャラクタを利用する態様の保留変化演出を実行するための保留変化演出パターンを決定していない場合（ステップ S 7 0 6 ; N o ）, 又は、今回の変動において保留表示の色が変化しない場合（ステップ S 7 0 4 ; N o ）, 次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、キャラクターを利用した演出であるキャラクター演出の設定処理を行う（ステップ S 7 0 7 ）。

【 0 2 4 3 】

図 2 3 は、図 2 2 のステップ S 7 0 7 にて実行されるキャラクター演出設定処理の一例を示すフローチャートである。まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、キャラクター演出の実行の有無を決定する（ステップ S 8 0 0 ）。

【 0 2 4 4 】

例えば、キャラクター演出の実行有無の決定割合は、図 2 4 に示すように、アクティブ表示の現在の色に応じて決定される。演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留情報のうち、保留順位 1 の保留情報に色変化パターンが設定されていない場合には、アクティブ表示の現在の色を白であると判定する。一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留情報のうち、保留順位 1 の保留情報に色変化パターンが設定されている場合には、その色変化パターンが示す色変化の態様に基づいて、アクティブ表示の現在の色を判定する。さらに、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 2 4 に示す、アクティブ表示の現在の色に応じた実行割合で、キャラクター演出の実行の有無を決定する。

【 0 2 4 5 】

再び、図 2 3 に戻って説明する。次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 8 0 0 においてキャラクター演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ S 8 0 1 ）。

【 0 2 4 6 】

キャラクター演出の実行を決定した場合（ステップ S 8 0 1 ; Y e s ）, 演出制御用 C P U 1 2 0 は、キャラクター演出の種別を決定する（ステップ S 8 0 2 ）。

【 0 2 4 7 】

例えば、キャラクター演出の種別は、図 2 5 に示すように、説明演出と、当該変動期待度示唆演出とが用意されている。説明演出とは、A キャラクタが登場して遊技における各種の説明を行う演出であり、当該変動期待度示唆演出とは、A キャラクタが登場して今回の変動における大当りの期待度を示唆する演出である。図 2 5 では、今回の変動に対応する変動パターンを示す変動カテゴリコマンドが、非リーチハズレの変動パターン、ノーマルリーチハズレの変動パターン、スーパーリーチハズレの変動パターン、大当りの変動パターンのいずれであるかに応じて、説明演出及び当該変動期待度示唆演出の決定割合が異なっている。ここで、遊技者による大当りの期待度は、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの順で徐々に高くなる。図 2 5 では、大当りとなる期待度が高くなるにつれて、説明演出が決定される割合は低くなり、当該変動期待度示唆演出が決定される割合が高くなっている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、今回の変動に対応する変動パターンを示す変動カテゴリコマンドに基づいて、図 2 5 に示す決定割合で、説明演出と、当該変動期待度示唆演出との何れかを決定する。決定されたキャラクター演出の種別の情報は、例えば R A M 1 2 2 に記憶される。

【 0 2 4 8 】

なお、キャラクター演出において、画像表示装置 5 において複数の画像が重なって表示される場合、画像の重なり（重複）が生じることで手前側（前面側）の画像の表示が背面側の画像の表示の妨げになり、遊技者が演出内容について認識できないことや誤認することを抑制するために、手前側の画像における重なり部分の少なくとも一部は、透過状態（透明状態）としてもよい。例えば、説明演出や変動期待度示唆演出が実行された場合に、説明演出に用いられる画像である説明演出画像の一部や変動期待度示唆演出に用いられる画

10

20

30

40

50

像である変動期待度示唆演出画像の一部は、他の画像（例えば、装飾図柄、保留表示、アクティブ・キャラクタ領域５ＨＢで表示される画像など）と重なることがあるが、重なった場合には、他の画像の内容の認識や確認ができるように、説明演出画像の一部や変動期待度示唆演出画像の一部は、透過状態としてもよい。

【０２４９】

再び、図２３に戻って説明する。次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ２０２において、キャラクタ演出の種別として、当該変動期待度示唆演出を決定したか否かを判定する（ステップＳ８０３）。

【０２５０】

当該変動期待度示唆演出を決定した場合（ステップＳ８０３；Ｙｅｓ）、演出制御用Ｃ

10

ＰＵ１２０は、当該変動期待度示唆演出において表示される文字の表示種別を決定する（ステップＳ８０４）。

例えば、文字の表示種別は、複数種類が用意されており、図２６では、「！？」、「リーチ」、「チャンス」、「ＳＰ」、「プレミア」の５種類が用意されている。いる。また、図２６では、今回の変動に対応する変動パターンを示す変動カテゴリコマンドが、非リーチハズレの変動パターン、ノーマルリーチハズレの変動パターン、スーパーリーチハズレの変動パターン、大当りの変動パターンのいずれであるかに応じて、すなわち、大当りの期待度に応じて、文字表示種別の決定割合が異なっている。具体的には、大当りの期待度が低い方から順に「！？」、「リーチ」、「チャンス」、「ＳＰ」、「プレミア」となるように、文字表示種別の決定割合が異なっている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の

20

【０２５１】

再び、図２３に戻って説明する。ステップＳ８０４における文字表示種別の決定後、ステップＳ８０３において、当該変動期待度示唆演出を決定していないと判定された場合（ステップＳ８０３；Ｎｏ）、ステップＳ８０１において、キャラクタ演出の実行を決定していないと判定された場合（ステップＳ８０１；Ｎｏ）、キャラクタ演出設定処理が終了する。

【０２５２】

30

再び、図２２に戻って説明する。ステップＳ７０７におけるキャラクタ演出設定処理の後、ステップＳ７０２において、今回の変動で保留表示の色の変化がないと判定された場合（ステップＳ７０２；Ｎｏ）、ステップＳ７０３において、Ａキャラクタが利用されない保留変化演出を実行するための保留変化演出パターンを決定した後、ステップＳ７０６において、Ａキャラクタを利用する態様の保留変化演出を実行するための保留変化演出パターンを決定したと判定された場合（ステップＳ７０６；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留順位が１の保留情報を消去し、残りの保留情報を繰り上げる（ステップＳ７０８）。これにより、保留順位が２以降の保留は、それぞれ保留順位が１繰り上がることになる。その後、変動時演出設定処理が終了する。

【０２５３】

40

再び、図２１に戻って説明する。ステップＳ５２８における変化演出設定処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他の予告演出の設定処理を行う（ステップＳ５２８ａ）。その他の予告演出とは、上述したアクティブ変化、保留変化演出、キャラクタ演出とは異なる演出であって、大当りであるか否かを示唆するための演出である。

【０２５４】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ５２８における変動時演出設定処理、及び、ステップＳ５２８ａにおけるその他の予告演出設定処理を含む各種演出の設定に応じて演出パターンの設定処理を行う（ステップＳ５２９）。

【０２５５】

続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ５２９において設定した演出パターン

50

に基づいて、この後に使用する使用パターンとなる演出制御パターンを、予め用意された複数パターンのうちから選択する（ステップS 5 3 0）。

【 0 2 5 6 】

続いて、演出制御用CPU 1 2 0は、例えば変動パターンコマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM 1 2 2の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS 5 3 1）。

【 0 2 5 7 】

そして、演出制御用CPU 1 2 0は、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を行う（ステップS 5 3 2）。このときには、例えばステップS 5 3 1にて使用パターンとして決定された演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部1 2 3のVDP等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【 0 2 5 8 】

さらに、演出制御用CPU 1 2 0は、可変表示が開始されることに対応して、保留領域5 H Aにおける保留表示やアクティブ・キャラクタ領域5 H Bにおけるアクティブ表示を更新するための設定を行う（ステップS 5 3 3）。

【 0 2 5 9 】

その後、演出制御用CPU 1 2 0は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“ 2 ”に更新してから（ステップS 5 3 4）、可変表示開始設定処理を終了する。

【 0 2 6 0 】

再び、図1 5に戻って説明する。ステップS 1 7 2の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、RAM 1 2 2の所定領域（例えば演出制御タイマ設定部）に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、ステップS 1 7 1で決定された演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、その制御データに基づいて、表示制御部1 2 3に対して表示制御指令を出力する。表示制御部1 2 3は、演出制御用CPU 1 2 0からの表示制御指令に基づき、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定して画像データを生成し、飾り図柄の可変表示中における、アクティブ変化演出、保留変化演出、キャラクタ演出、その他の予告演出の表示を含む各種の演出における画像を画像表示装置5に表示させる。

【 0 2 6 1 】

本実施形態において、キャラクタの表示期間は限定される。例えば、図2 7に示すように、キャラクタは、電源投入後、保留がなく、飾り図柄の可変表示が行われていない未変動の期間には表示されている。また、キャラクタは、変動が開始されてからも表示される。但し、スーパーリーチの演出が実行される場合には、当該スーパーリーチの演出の妨げにならないように、キャラクタは、スーパーリーチが開始されてから変動が終了するまでの期間には表示されない。すなわち、スーパーリーチが開始されてから変動が終了するまでの期間以外には、キャラクタは常駐する。演出制御パターンは、このようなキャラクタの表示、非表示を満たすように設定される。

【 0 2 6 2 】

図2 8は、当該変動期待度示唆演出及び説明演出実行時の表示の一例を示す図である。まず、図2 8（A）に示すように、飾り図柄の可変表示中において、演出制御用CPU 1 2 0は、保留領域5 H Aに色が白の保留表示HRを表示させるとともに、アクティブ・キャラクタ領域5 H Bにアクティブ表示ACとAキャラクタCHA及びBキャラクタCHBとを表示させる。さらに、演出制御用CPU 1 2 0は、Vコン領域5 H CにVコン表示VCを表示させる。図2 8（A）においては、アクティブ表示ACは、赤で表示されている。

【 0 2 6 3 】

10

20

30

40

50

この状態において、キャラクタ演出が実行される場合、図28(B)に示すように、演出制御用CPU120は、AキャラクタCHAがアクティブ表示ACから手紙ML1を受け取る態様の表示をさせる。

【0264】

さらに、キャラクタ演出が当該変動期待度示唆演出であることが決定された場合には、図28(C)に示すように、演出制御用CPU120は、メイン領域5HDに開いた状態の手紙ML2を表示させるとともに、その手紙ML2の文面として、当該変動期待度示唆演出時の文字表示種別として決定された表示(ここでは「チャンス」)を表示させる。また、図28(C)では、手紙ML2の下部の画像(背面の画像)が透過し、変動期待度示唆演出の内容及び飾り図柄の両方が認識できるようになっている。

10

【0265】

一方、キャラクタ演出が説明演出であることが決定された場合には、図28(D)に示すように、演出制御用CPU120は、メイン領域5HDに開いた状態の手紙ML3を表示させるとともに、その手紙ML3の文面として、説明を表示させる。また、図28(D)では、手紙ML3の下部の画像(背面の画像)が透過し、説明演出の内容及び飾り図柄の両方が認識できるようになっている。

【0266】

再び、図15に戻って説明する。ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したきに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであって、その前に受信した表示結果指定コマンドによって特定される大当り種別が「確変」又は「非確変」であれば、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには(当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したときには)、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

20

【0267】

ステップS174の大入賞口通常開放時処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大入賞口通常開放時処理において、演出制御用CPU120は、例えば「確変」又は「非確変」の大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、「確変」又は「非確変」の大当り遊技状態における各種の演出制御(大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する演出制御も含む。)を実行する。また、大入賞口通常開放時処理は、例えば主基板11からの大当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新する。

30

40

【0268】

ステップS175のエンディング演出処理は、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。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

50

【0269】

以上、本実施形態によれば、画像表示装置5において、保留領域5HAに保留表示が表示される。また、アクティブ・キャラクタ領域5HBにアクティブ表示が表示され、さらに、キャラクタ演出である説明演出や当該変動期待度示唆演出を実行可能なAキャラクタが表示される。そして、キャラクタ演出である当該変動期待度示唆演出や説明演出が実行される場合には、Aキャラクタがアクティブ表示から手紙を受け取る態様の表示が行われ、メイン領域5HDに開いた状態の手紙が表示される。このようなキャラクタ演出が実行されることにより、アクティブ表示ACを利用した演出が可能となり、遊技興趣を向上させることができる。さらに、説明演出、変動期待度示唆演出等の各種演出が実行された結果、画像の重なりが生じたとしても、前面側（手前側）の画像における重なり部分の少なくとも一部を透過状態で表示することができる。このため、複数の画像表示が同時に行なわれても、遊技者がその内容について認識できないことや誤認することを抑制できるとともに、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0270】

また、本実施形態では、図24に示すようにアクティブ表示の色に応じてキャラクタ演出が実行される割合が異なっている。このため、キャラクタ演出の実行の有無に際して、アクティブ表示の色に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0271】

また、本実施形態では、飾り図柄の可変表示において、アクティブ表示と保留表示とが表示されるが、Aキャラクタがアクティブ表示から手紙を受け取る態様の表示が行われることで、キャラクタ演出が実行される。これにより、アクティブ表示を用いた演出パターンが豊富になり、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0272】

また、本実施形態では、保留領域5HAとアクティブ・キャラクタ領域5HBとが設けられており、Aキャラクタは、アクティブ・キャラクタ領域5HBアクティブ表示とともに表示される。これにより、アクティブ・キャラクタ領域5HBにおける表示に注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【0273】

また、本実施形態では、キャラクタは、保留がなく、飾り図柄の可変表示が行われていない未変動の期間に表示されるとともに、変動が開始されてからも表示される。但し、スーパーリーチの演出が実行される場合には、キャラクタは、スーパーリーチが開始されてから変動が終了するまでの期間には表示されない。このように、スーパーリーチが開始されてから変動が終了するまでの期間以外には、キャラクタは常駐することになるため、キャラクタにも注目するようになり、遊技興趣が向上する。

30

【0274】

また、本実施形態では、キャラクタ演出は、当該変動期待度示唆演出と説明演出とが用意されており、図25のキャラクタ演出の実行種別決定割合に基づいて、当該変動期待度示唆演出と説明演出とのいずれかの実行が決定されることにより、当該変動期待度示唆演出と説明演出との大当たり期待度を異ならせることができる。これにより、キャラクタ演出のパターンが豊富になるとともに、キャラクタ演出に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0275】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、様々な変更及び応用が可能である。

【0276】

例えば、保留変化演出においてキャラクタが利用されるようにしてもよい。図29は、Bキャラクタを使用した保留変化演出実行時の表示の一例を示す図である。まず、図29（A）に示すように、飾り図柄の可変表示中において、演出制御用CPU120は、保留領域5HAに色が白の保留表示HRを表示させるとともに、アクティブ・キャラクタ領域5HBにアクティブ表示ACとAキャラクタCHA及びBキャラクタCHBとを表示させ

50

る。さらに、演出制御用CPU120は、Vコン領域5HCにVコン表示VCを表示させる。図28(A)においては、アクティブ表示ACは、白で表示されている。

【0277】

この状態から保留変化演出が実行される場合、図29(B)に示すように、演出制御用CPU120は、BキャラクタCHBがアクティブ・キャラクタ領域5HBから保留領域5HAへ移動する表示をさせる。さらに、図28(C)に示すように、演出制御用CPU120は、保留変化演出の対象となる保留表示HRの色を白から他の色(例えば赤)に変化させる表示を行う。これにより、キャラクタを用いた演出が多彩になり、遊技興趣を向上させることができる。

【0278】

また、上述した実施形態では、キャラクタ演出において、Aキャラクタがアクティブ表示からへ手紙を受け取る態様の表示が行われるようにしたが、手紙以外のものを受け取る態様の表示が行われてもよい。例えば、図30では、キャラクタ演出が実行される場合、演出制御用CPU120は、AキャラクタCHAがアクティブ表示ACからプレゼント箱BXを受け取る態様の表示をさせる。プレゼント箱BXは、手紙ML1と同様に開けられて、当該変動期待度示唆演出の場合には文字表示種別として決定された表示が表示され、説明演出の場合には説明が表示される。

【0279】

なお、Aキャラクタがアクティブ表示からへ手紙を受け取る態様の表示とプレゼント箱を受け取る態様の表示との双方が実行可能である場合、受け取るタイミングと開けるタイミングとを異ならせてもよい。例えば、図31に示すように、擬似連の演出が3回実行された後、リーチ演出が実行される場合を想定する。手紙が用いられる場合には、擬似連の演出1回目(擬似1)が開始されるタイミングでAキャラクタがアクティブ表示から受け取り、さらに、開封する表示が行われる。その後、擬似連の演出2回目(擬似2)が開始されるタイミングでAキャラクタがアクティブ表示から受け取り、さらに、開封する表示が行われ、さらに、擬似連の演出3回目(擬似3)が開始されるタイミングでAキャラクタがアクティブ表示から受け取り、さらに、開封する表示が行われる。

【0280】

一方、プレゼント箱が用いられる場合には、擬似連の演出1回目(擬似1)が開始されるタイミングでAキャラクタがアクティブ表示から受け取り、さらに、開く表示が行われる。その後、擬似連の演出2回目(擬似2)が開始されるタイミング、擬似連の演出3回目(擬似3)が開始されるタイミング、及び、リーチ演出の開始のタイミングのそれぞれにおいて、Aキャラクタが開く表示が行われる。

【0281】

このように、キャラクタ演出に用いられるアイテムを多様化するとともに、さらに、Aキャラクタがアクティブ表示から受け取るタイミングや開くタイミングを異ならせることにより、演出を多彩にすることができるとともに、アクティブ表示がAキャラクタに作用する(Aキャラクタがアクティブ表示から受け取る)タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【0282】

なお、図31では、擬似連の演出の開始時に手紙が受け取られて開封される表示や、プレゼント箱が開けられる表示が行われたが、擬似連の演出の開始時以外のタイミングで、手紙が受け取られて開封される表示や、プレゼント箱が開けられる表示が行われるようにしてもよい。また、手紙が受け取られて開封される表示が行われる複数のタイミングと、プレゼント箱が開けられる表示が行われる複数のタイミングとは一部異なってもよいし、全てが異なってもよい。また、手紙の受け取りの表示が一度だけで、開封の表示が複数のタイミングで行われてもよい。さらには、手紙が開封された結果、あるいは、プレゼント箱が開けられた結果として演出が実行される場合、当該演出は、手紙が開封されたり、プレゼント箱が開けられるタイミング等に応じて、様々な態様で実行されてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 8 3 】

また、上述した実施形態では、Aキャラクタを使用したキャラクタ演出を実行する用にしたが、Bキャラクタを使用したキャラクタ演出を実行するようにしてもよい。

【 0 2 8 4 】

図32は、Bキャラクタを使用した当該変動期待度示唆演出実行時の表示の一例を示す図である。まず、図32(A)に示すように、飾り図柄の可変表示中において、演出制御用CPU120は、保留領域5HAに色が白の保留表示HRを表示させるとともに、アクティブ・キャラクタ領域5HBにアクティブ表示ACとAキャラクタCHA及びBキャラクタCHBとを表示させる。さらに、演出制御用CPU120は、Vコン領域5HCにVコン表示VCを表示させる。図32(A)においては、アクティブ表示ACは、白で表示されている。

10

【 0 2 8 5 】

この状態において、当該変動期待度示唆演出が実行される場合、図32(B)に示すように、演出制御用CPU120は、BキャラクタCHBがメイン領域5HDへ移動する表示をさせる。なお、この時、BキャラクタCHBの画像の少なくとも一部が透過するようにして、メイン領域5HDの飾り図柄を認識できるようにしてもよい。

【 0 2 8 6 】

さらに、図32(C)に示すように、演出制御用CPU120は、メイン領域5HDに、当該変動期待度示唆演出時の文字表示種別として決定された表示(ここでは「SP」)を表示させる。なお、Aキャラクタを使用して図32に示す態様のキャラクタ演出が実行されてもよいし、Bキャラクタを使用して図28に示す態様のキャラクタ演出が実行されてもよい。なお、この時、前記「SP」の画像の少なくとも一部が透過するようにして、メイン領域5HDの飾り図柄を認識できるようにしてもよい。

20

【 0 2 8 7 】

このように、AキャラクタやBキャラクタを使用した様々なキャラクタ演出が実行されることにより、キャラクタ演出が多彩になり、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 8 8 】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときに、有利状態となる期待度を示唆する予告(例えば、擬似連、リーチ後背景予告等)の演出を実行するまでの待ち時間等を表示する特別演出としてタイマ演出が実行されるようにしてもよい。

30

【 0 2 8 9 】

図33は、タイマ演出が実行される場合の表示の一例を示す図である。まず、図33(A)に示すように、飾り図柄の可変表示中において、演出制御用CPU120は、保留領域5HAに色が白の保留表示HRを表示させるとともに、アクティブ・キャラクタ領域5HBにアクティブ表示ACとAキャラクタCHA及びBキャラクタCHBとを表示させる。さらに、演出制御用CPU120は、保留領域5HAとアクティブ・キャラクタ領域5HBとの間のVコン領域5HCにVコン表示VCを表示させる。図33(A)においては、アクティブ表示ACは、白で表示されている。また、飾り図柄の可変表示中において所定の演出(例えば、大当たり期待度を示唆する演出(ステップアップ予告等)から分岐したり、大当たり期待度を示唆せずにポイントが付与されるか否かを煽る演出等を含む)が実行されており、当該所定の演出においてポイントが付与されるようになっている。演出制御用CPU120は、Vコン領域5HCにVコン表示VCの色が下から徐々に変化することによってポイントを示す表示を行う。

40

【 0 2 9 0 】

その後、図33(B)に示すように、ポイントが最大(MAX)となり、Vコン表示VCの全体の色が変化すると、演出制御用CPU120は、Vコン表示VCの上部にタイマ表示TMを表示させる。さらに、図33(C)に示すように、演出制御用CPU120は、Vコン表示VCの色を元に戻すとともに、タイマ表示TMにおける時間を徐々にカウントダウンさせる表示を行う。なお、タイマ表示TMはカウントアップするものでもよい。また、タイマ表示TMは、明確に時間を示す態様に限定されず、例えば、砂時計を模した

50

表示のように、遊技者が明確に時間を認識できない表示であってもよい。

【0291】

このように、保留領域5HAとアクティブ・キャラクタ領域5HBとの間のVコン領域5HCにタイマ演出におけるタイマ表示TMが表示されることにより、Vコン領域5HCに注目させて遊技興趣を向上させることができる。

【0292】

また、保留変化演出の対象となる保留表示よりも前の保留表示の態様を変化させるようにしてもよい。図34は、保留変化演出の対象となる保留表示よりも前の保留表示の態様を変化させる場合の表示の一例を示す図である。まず、図34(A)に示すように、飾り図柄の可変表示中において、演出制御用CPU120は、保留領域5HAに色が白の保留表示HRを表示させるとともに、アクティブ・キャラクタ領域5HBにアクティブ表示ACとAキャラクタCHA及びBキャラクタCHBとを表示させる。さらに、演出制御用CPU120は、Vコン領域5HCにVコン表示VCを表示させる。図34(A)においては、アクティブ表示ACは、白で表示されている。

10

【0293】

この状態において、新たな保留が発生すると、図34(B)に示すように、保留表示HRが1つ増える。演出制御用CPU120は、新たな保留に対応する保留情報に色変化パターンが設定されている場合、新たな保留表示HRが保留変化演出の対象となる保留表示であると判定することができる。新たな保留表示HRが保留変化演出の対象である場合、その後、図34(C)に示すように、飾り図柄が停止し、演出制御用CPU120は、新たな保留表示HRよりも前の保留表示HRの態様を変化させる表示を行う。その後、保留変化演出が実行されるタイミングの飾り図柄の可変表示が開始されると、図34(D)に示すように、演出制御用CPU120は、アクティブ・キャラクタ領域5HBにおけるアクティブ表示AC、AキャラクタCHA、BキャラクタCHBを消去して、ミニゲームの演出を開始する。さらに、図34(E)に示すように、保留変化演出の対象となる保留表示HRの色を変化させる場合には、演出制御用CPU120は、ミニゲームが成功の状態になったことを示すために、アクティブ・キャラクタ領域5HBに「成功」との表示を行うとともに、ミニゲームが成功したことに応じて保留変化演出の対象となる保留表示HRの色を変化させる。これにより、保留変化演出が多彩になり、遊技興趣を向上させることができる。一方、保留変化演出の対象となる保留表示HRの色を変化させない場合には、演出制御用CPU120は、ミニゲームが失敗になったことを示すために、アクティブ・キャラクタ領域5HBに「失敗」との表示を行い、保留変化演出の対象となる保留表示HRの色を変化させない。

20

30

【0294】

なお、図34では、新たな保留表示HRよりも前の保留表示HRは全て同じ態様のキャラクタの表示に変化させるようにしたが、全てが異なるキャラクタの表示に変化させたり、一部については共通のキャラクタの表示であり、残りが異なる態様のキャラクタの表示に変化させるようにしてもよい。また、表示された変更後のキャラクタの種類や組合せに応じて、その後に実行されるミニゲームの成功率(ミニゲームが成功したことに応じて保留変化演出の対象となる保留表示HRの色が変化する割合)が異なるようにしてもよい。これにより、演出の態様が多彩になり、遊技興趣が向上する。

40

【0295】

また、大当りの期待度を示唆する演出として、保留領域5HAとアクティブ・キャラクタ領域5HBとが特殊な態様に変化可能であるようにしてもよい。図35は、保留領域とアクティブ・キャラクタ領域の態様を変化させる場合の表示の一例を示す図である。まず、図35(A)に示すように、飾り図柄の可変表示中において、演出制御用CPU120は、保留領域5HAに色が白の保留表示HRを表示させるとともに、アクティブ・キャラクタ領域5HBにアクティブ表示ACとAキャラクタCHA及びBキャラクタCHBとを表示させる。さらに、演出制御用CPU120は、Vコン領域5HCにVコン表示VCを表示させる。図35(A)においては、アクティブ表示ACは、白で表示されている。

50

【0296】

例えば、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示の結果が大当たりである場合には、ハズレである場合よりも高い割合で、保留領域5HAとアクティブ・キャラクタ領域5HBとを特殊な態様に変化させる。変化させる場合には、図35(B)に示すように、演出制御用CPU120は、保留領域5HAとアクティブ・キャラクタ領域5HBとにおいて「WARNING」の表示を行う。なお、「WARNING」はVコン領域5HCにかからないように表示される。また、アクティブ・キャラクタ領域5HBにおいてAキャラクタCHAとBキャラクタCHBは表示されたままの状態となる。これにより、大当たりの期待度を示唆する演出が多彩になり、遊技興趣を向上させることができる。また、「WARNING」がVコン領域5HCにかからないように表示されることにより、Vコン領域5HCの色の变化によって示されるポイントの状況が確認されにくくなることを防止することができる。なお、アクティブ・キャラクタ領域5HBにおけるAキャラクタCHAの画像及びBキャラクタCHBの画像について、少なくとも一部が透過するようにして、「WARNING」の文字が明確に認識できるようにしてもよい。

10

【0297】

また、リーチ演出が実行される場合、当該リーチ演出の画像が画像表示装置5の全面に表示されることがあるが、リーチ演出の実行期間においても、Vコン領域5HCにおける表示が移動して一部の領域で表示が継続されるようにしてもよい。

【0298】

図36は、リーチ中にVコン領域の表示を移動させる場合の表示の一例を示す図である。まず、図36(A)に示すように、飾り図柄の可変表示中において、演出制御用CPU120は、保留領域5HAに色が白の保留表示HRを表示させるとともに、アクティブ・キャラクタ領域5HBにアクティブ表示ACとAキャラクタCHA及びBキャラクタCHBとを表示させる。さらに、演出制御用CPU120は、Vコン領域5HCにVコン表示VCとタイマ表示TMとを表示させる。図36(A)においては、アクティブ表示ACは、白で表示されている。

20

【0299】

その後、リーチ演出が開始されると、図36(B)に示すように、演出制御用CPU120は、Vコン表示VCとタイマ表示TMとを左下に移動させて表示を継続させる。

【0300】

リーチ演出が実行される場合、タイマ表示TMにおける時間がリーチ演出の開始前から跨いで表示され続けることがある。この場合に、Vコン領域5HCにおいてタイマ表示TMが同じ位置に表示されたままであると、リーチ演出の妨げになってしまうおそれがある。そこで、Vコン表示VCとタイマ表示TMとを、リーチ演出の妨げにならず、且つ、遊技者がタイマ表示TMを認識することができる位置（例えば図36(B)に示す左下の位置）に移動させて表示を継続させることで、リーチ演出とタイマ演出との双方を認識しやすくすることができる。なお、移動後の位置は図36(B)に示す左下に限定されず、Vコン表示VCとタイマ表示TMとを、リーチ演出の妨げにならず、且つ、遊技者がタイマ表示TMを認識することができる位置であればよい。

30

【0301】

また、前記キャラクタ演出が実行される場合に、表示を透過させるようにしてもよい。図37は、表示を透過させる場合の表示の一例を示す図である。図37では、「チャンス」の文字を含んだ星Y01が第1予告画像として表示されるとともに、キャラクタ演出における画像であるキャラクタY02-1と文字Y02-2を含んだメモY02が第2予告画像として表示される。第1予告画像である星Y01よりも第2予告画像であるメモY02の方が手前に表示されているが、メモY02の少なくとも一部（メモY02のベースとなる部分）が半透明になっているため、星Y01が透過し、星Y01の形状及び表示内容を遊技者が認識可能となっている。

40

【0302】

なお、第1予告画像は大当たり期待度の異なる複数種類を備えていてもよい。ここで、半

50

透明とは、第1予告画像が第2予告画像によって覆われた部分の形状、色を少なくとも認識可能とした態様であればよい。これにより、第1予告画像の種類を認識でき、遊技興趣が向上する。

【0303】

また、星Y01とメモY02とは、完全に重複させるわけではなく、各々の画像の一部を重複させているため、双方を認識しやすくなっている。また、メモY02におけるキャラクタY02-1と文字Y02-2とは不透明となっている。これにより、第2予告画像としてのメモY02の情報がわかりやすくなり、遊技興趣が低下することが防止される。

【0304】

なお、第2予告画像は複数種類備えていてもよく、例えば、第2予告画像による大当たり期待度が、第1予告画像の大当たり期待度よりも高い場合には、第2予告画像を不透明としてもよい。これにより、大当たり期待度の高い表示を強調して、遊技興趣を向上させることができる。また、第2予告画像が大当たりの確定を示す画像である場合にも、第2予告画像を不透明としてもよい。

【0305】

また、上述した実施形態では、キャラクタ演出種別として、当該変動期待度示唆演出や説明演出が用いられたが、これらに限定されず、さらに異なる種類の演出が含まれていてもよい。また、アクティブ表示や保留表示の態様の変化は、色の変化に限定されず、大きさ、形状、動作等の変化であってもよい。また、上記実施形態では、新たな保留についての保留表示の色を白としたが、保留表示の最初の段階から白以外の色で保留表示が表示され、その後さらに別の色に変化可能であるようにしてもよい。

【0306】

また、上記実施形態では、保留表示やアクティブ表示の色には大当たり期待度に応じた段階があり、下位から上位に白、青、緑、赤の順となっているものとしたが、赤よりもさらに大当たり期待度の高い色あるいは表示があってもよい。例えば、赤よりもさらに大当たり期待度の高い色あるいは表示は、大当たりの場合にのみ出現するものであってもよい。

【0307】

また、上記実施形態では、色変化パターンの選択割合を、スーパーリーチ大当たり、ノーマルリーチ大当たり、スーパーリーチハズレ、ノーマルリーチハズレ、非リーチハズレの場合で異ならせたが、これに限定されない。例えば、大当たりかハズレかによって色変化パターンの選択割合を異ならせてもよい。また、上述した実施形態では、キャラクタ演出種別の決定割合や、当該変動期待度示唆演出時の文字表示種別決定割合を、非リーチハズレ、ノーマルリーチハズレ、スーパーリーチハズレ、大当たりの場合で異ならせたが、これに限定されない。例えば、大当たりかハズレかによって決定割合を異ならせてもよい。

【0308】

また、変化演出によって保留表示やアクティブ表示の色等の態様に変化する際に音が鳴るようにしてもよい。さらには、変化した後の色に応じて音が異なるようにしてもよい。例えば、赤に変化する場合と青に変化する場合とでは、異なる音が鳴るようにしてもよい。さらには、保留表示及びアクティブ表示において、同じ色に変化する場合には、共通の音が鳴るようにしてもよい。例えば、保留表示が青に変化する場合と、アクティブ表示が青に変化する場合とにおいて共通の音が鳴るようにしてもよい。

【0309】

また、上記実施形態では、大当たり種別決定用の乱数値MR2の値に基づいて大当たりの種類を確定させる態様としているが、大当たりの種類を確定させる条件はこれに限定されない。例えば、大入賞口の近傍に、又は、大入賞口の内部に、特定領域を設け、該特定領域に遊技球が進入（通過）することに基づいて、大当たりの種類が確定する態様としてもよい。例えば、確変大当たりと通常大当たりとを設けた場合に、上記特定領域に遊技球が進入することに基づいて確変大当たりが確定する態様としてもよい。

【0310】

また、上記実施形態では、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bにおいて

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

【0311】

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

【0312】

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

【0313】

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

【0314】

また、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。

【0315】

また、特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の外れ図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【０３１６】

また、上記実施形態では、メイン側で先読み判定をしてその判定結果に対応したコマンドをサブ側に送信していたが、メイン側から乱数値を示すコマンドを送信してサブ側で先読み判定をするようにしてもよい。

【０３１７】

また、上記実施の形態では、変動開始時に大当たり種別を決定することで大当たり遊技状態後の遊技状態を「確変状態」にするか否かを決定しているが、変動開始時には大入賞口の開放パターン（ラウンド遊技の態様）のみを決定し（大当たり種別などで特定すればよい。）、大当たり遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて大当たり遊技状態後の遊技状態を「確変状態」にするようにしてもよい。

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】

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

【０３２１】

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】

【０３２２】

- １ ... パチンコ遊技機
- ２ ... 遊技盤
- ３ ... 遊技機用枠
- ４Ａ、４Ｂ ... 特別図柄表示装置
- ５ ... 画像表示装置
- ６Ａ ... 普通入賞球装置
- ６Ｂ ... 普通可変入賞球装置

10

20

30

40

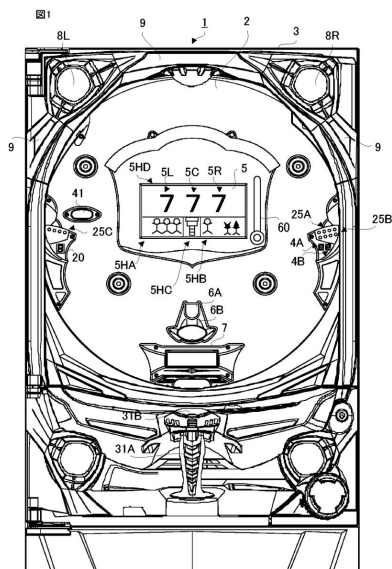
50

- 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
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板
- 13 ... 音声制御基板
- 14 ... ランプ制御基板
- 15 ... 中継基板
- 20 ... 普通図柄表示器
- 21 ... ゲートスイッチ
- 22 A、22 B ... 始動口スイッチ
- 23 ... カウントスイッチ
- 31 A ... スティックコントローラ
- 31 B ... プッシュボタン
- 31 C ... 操作ノブ
- 100 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 ... ROM
- 102、122 ... RAM
- 103 ... CPU
- 104、124 ... 乱数回路
- 120 ... 演出制御用CPU
- 123 ... 表示制御部
- 125 ... I/O

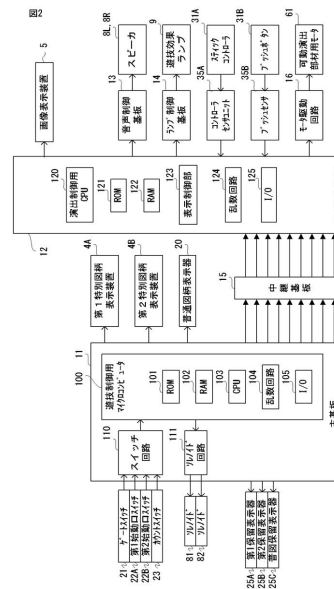
10

20

【図1】



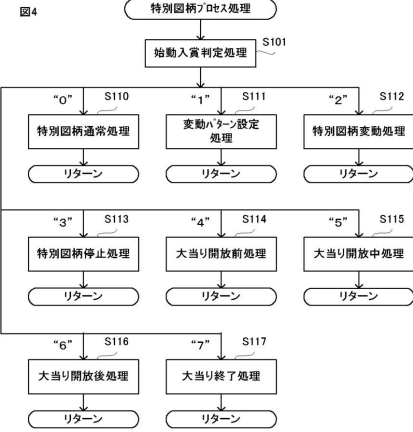
【図2】



【図 3】

図3		
MODE	EXT	内容
00	XX	変動ハットの指定 (00:変動ハット番号)
0A	XX	第1始動入賞口指定
0A	01	第1始動入賞口への遊技球の導入の指定
0A	02	第2始動入賞口指定
0A	02	第2始動入賞口への遊技球の導入の指定
0C	01	表示結果1指定 (はずれ指定)
0C	02	表示結果2指定 (大当り指定)
0C	03	表示結果3指定 (大当り指定)
0C	03	15R大当り非確定の指定
0D	01	第1図柄変動開始指定
0D	01	第1特別図柄の変動開始の指定
0D	02	第2図柄変動開始指定
0D	02	第2特別図柄の変動開始の指定
0F	00	図柄確定指定
0F	00	図柄の変動の終了の指定
90	00	初期化指定 (電源投入時の初期画面の表示の指定)
92	00	停電復帰指定
92	00	電源復帰画面の表示の指定
9F	00	客待ちデモ指定
9F	00	客待ちデモハットリプレイ表示の指定
A0	01	大当り開始指定
A0	01	15R大当りのフック開始の指定
A2	XX	大入賞口開放中指定
A2	XX	XXで表示回数目の大入賞口開放の指定
A3	XX	大入賞口開放後指定
A3	XX	XXで表示回数目の大入賞口開放後の指定
A6	01	大当り終了指定
A6	01	大当りエンディング開始の指定
B0	00	通常状態指定
B0	00	遊技状態が通常状態であることを指定
B0	01	時短状態指定
B0	01	遊技状態が時短状態であることを指定
B1	XX	時短回数指定
B1	XX	時短状態の残り回数がXXであることを指定
C0	XX	合計保留記憶数指定
C0	XX	合計保留記憶数がXXであることを指定
C1	XX	第1保留記憶数指定
C1	XX	第1特別保留記憶数がXXであることを指定
C2	XX	第2保留記憶数指定
C2	XX	第2特別保留記憶数がXXであることを指定
C6	XX	変動ハット
C6	XX	始動入賞時の入賞時判定結果 (変動ハット) の指定

【図 4】



【図 7】

図7

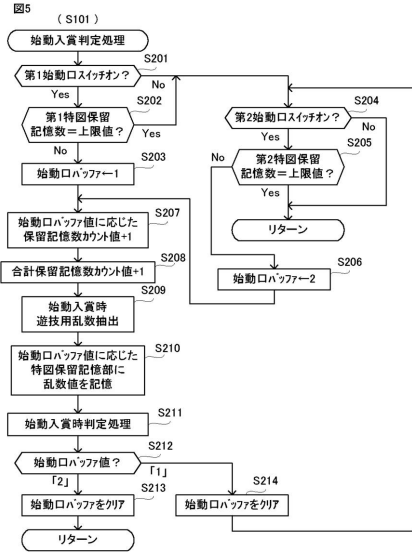
(A)

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

(B)

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

【図 5】

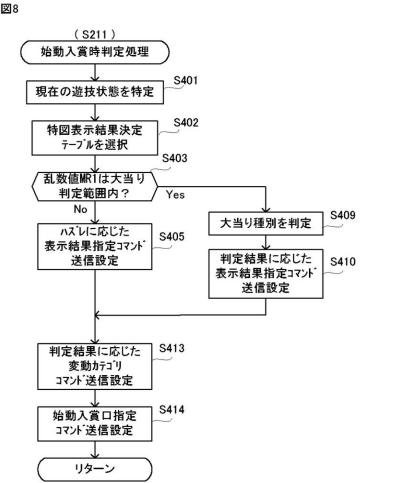


【図 6】

図6

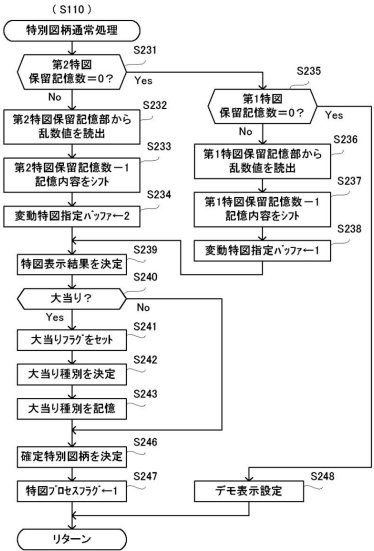
乱数値	範囲	用途
MR1	1~65535	特図表示結果決定用
MR2	1~100	大当り種別決定用
MR3	1~251	変動パターン決定用

【図 8】



【図 9】

図9



【図 10】

図10

(A) 特図表示結果決定テーブル (S239)

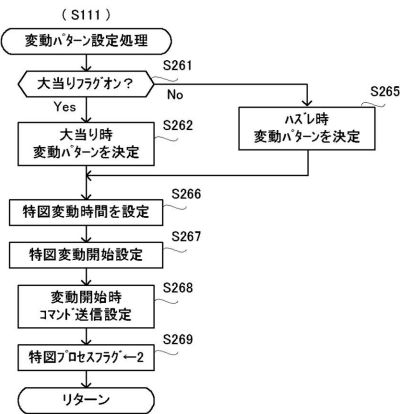
遊技状態	決定値(MR1)	特図表示結果
通常状態又は 時短状態	8001~8190	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8001~9900	大当り
	上記数値以外	ハズレ

(B) 大当り種別決定テーブル (S242)

決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別 ハuffer設定値
1~36	非確変	0
37~100	確変	1

【図 11】

図11



【図 12】

図12

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし-非リチ(ハズレ)
PA1-2	5750	通常時第1短縮あり-非リチ(ハズレ)
PA1-3	3750	通常時第2短縮あり-非リチ(ハズレ)
PB1-1	7200	時短中短縮なし-非リチ(ハズレ)
PB1-2	2000	時短中短縮あり-非リチ(ハズレ)
PA2-1	21000	リチ-ノーマルリチ(ハズレ)
PA2-2	42000	リチ-ス-ハ-リチA(確変)
PA2-3	51000	リチ-ス-ハ-リチB(確変)
PA2-4	66000	リチ-ス-ハ-リチC(確変)
PA3-1	21000	リチ-ノーマルリチ(確変)
PA3-2	42000	リチ-ス-ハ-リチA(確変)
PA3-3	51000	リチ-ス-ハ-リチB(確変)
PA3-4	66000	リチ-ス-ハ-リチC(確変)

【図 13】

図13

大当り変動パターン決定テーブル

大当り種別	決定値 (MR3)	変動パターン
確変／ 非確変	1~10	PA3-1
	11~110	PA3-2
	111~151	PA3-3
	152~251	PA3-4

【図 14】

図14

(A) ハズレ変動パターン決定テーブル (時短中以外)

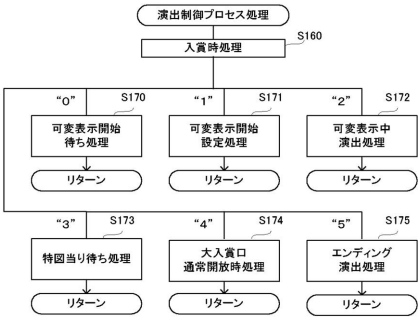
第1特図 保留記憶数 又は 第2特図 保留記憶数	決定値 (MR3)	変動パターン
0	1~209	PA1-1
	210~221	PA2-1
	222~224	PA2-2
	225~248	PA2-3
1,2	249~251	PA2-4
	1~214	PA1-2
	215~225	PA2-1
	226~227	PA2-2
3,4	228~249	PA2-3
	250~251	PA2-4
	1~214	PA1-3
	215~225	PA2-1
	226~227	PA2-2
	228~249	PA2-3
	250~251	PA2-4

(B) ハズレ変動パターン決定テーブル (時短中)

第1特図 保留記憶数 又は 第2特図 保留記憶数	決定値 (MR3)	変動パターン
0	1~219	PB1-1
	220~229	PA2-1
	230	PA2-2
	231~250	PA2-3
1,2	251	PA2-4
	1~229	PB1-1
	230~236	PA2-1
	237	PA2-2
3,4	238~250	PA2-3
	251	PA2-4
	1~229	PB1-2
	230~236	PA2-1
	237	PA2-2
	238~250	PA2-3
	251	PA2-4

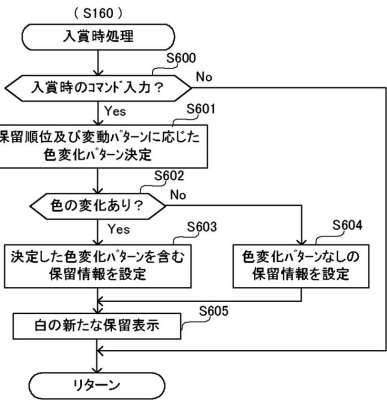
【図 15】

図15



【図 16】

図16



【図 19】

図19

色変化パターン	選択割合(%)										変化なし
	保留1	保留2	保留3	保留4	保留5	保留6	保留7	保留8	保留9	保留10	
C4-1	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	1
C4-2	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	2
C4-3	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	3
C4-4	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	4
C4-5	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	5
C4-6	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	6
C4-7	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	7
C4-8	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	8
C4-9	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	9
C4-10	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	10
C4-11	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	11
C4-12	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	12
C4-13	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	13
C4-14	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	14
C4-15	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	15
C4-16	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	16
C4-17	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	17
C4-18	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	18
C4-19	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	19
C4-20	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	20
C4-21	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	21
C4-22	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	22
C4-23	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	23
C4-24	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	24
C4-25	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	25
C4-26	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	26
C4-27	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	27
C4-28	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	28
C4-29	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	29
C4-30	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	30
C4-31	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	31
C4-32	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	32
C4-33	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	33
C4-34	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	34
C4-35	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	35
C4-36	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	36
C4-37	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	37
C4-38	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	38
C4-39	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	39
C4-40	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	40
C4-41	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	41
C4-42	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	42
C4-43	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	43
C4-44	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	44
C4-45	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	45
C4-46	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	46
C4-47	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	47
C4-48	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	48
C4-49	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	49
C4-50	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	50
C4-51	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	51
C4-52	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	52
C4-53	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	53
C4-54	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	54
C4-55	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	55
C4-56	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	56
C4-57	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	57
C4-58	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	58
C4-59	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	59
C4-60	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	60
C4-61	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	61
C4-62	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	62
C4-63	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	63
C4-64	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	64
C4-65	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	65
C4-66	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	66
C4-67	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	67
C4-68	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	68
C4-69	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	69
C4-70	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	70
C4-71	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	71
C4-72	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	72
C4-73	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	73
C4-74	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	74
C4-75	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	75
C4-76	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	76
C4-77	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	77
C4-78	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	78
C4-79	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	79
C4-80	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	80
C4-81	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	81
C4-82	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	82
C4-83	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	83
C4-84	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	84
C4-85	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	85
C4-86	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	86
C4-87	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	87
C4-88	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	88
C4-89	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	89
C4-90	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	90
C4-91	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	91
C4-92	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	92
C4-93	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	93
C4-94	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	94
C4-95	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	95
C4-96	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	96
C4-97	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	97
C4-98	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	98
C4-99	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	99
C4-100	白	白	白	白	白	白	白	白	白	白	100

【図 17】

図17

色変化パターン	アクティブ	選択割合(%)				
		スーパーリーチ大当たり	ノーマルリーチ大当たり	スーパーリーチハズレ	ノーマルリーチハズレ	非リーチハズレ
C1-1	白→青	10	15	15	13	10
C1-2	白→緑	20	25	15	12	4
C1-3	白→赤	60	40	10	5	1
-	変化なし	10	20	60	70	85

(B)保留2の色変化パターン

色変化パターン	保留1	アクティブ	選択割合(%)				
			スーパーリーチ大当たり	ノーマルリーチ大当たり	スーパーリーチハズレ	ノーマルリーチハズレ	非リーチハズレ
C2-1	白	白→青	5	10	12	10	8
C2-2	白	白→緑	10	15	10	8	5
...
C2-8	白→緑	緑→赤	20	10	4	2	1
C2-9	白→赤	赤	30	20	3	2	1
-	変化なし	変化なし	10	20	60	70	80

【図 18】

図18

保留3の色変化パターン

色変化パターン	保留2	保留1	アクティブ	選択割合(%)				
				スーパーリーチ大当たり	ノーマルリーチ大当たり	スーパーリーチハズレ	ノーマルリーチハズレ	非リーチハズレ
C3-1	白	白	白→青	5	6	3	2	2
C3-2	白	白	白→緑	7	8	2	2	1
...
C3-8	白	白→緑	緑→赤	10	5	1	1	1
C3-9	白	白→赤	赤	12	8	1	1	1
C3-10	白→青	青	青	3	4	3	2	1
C3-11	白→青	青	青→緑	5	6	3	2	1
...
C3-18	白→緑	緑→赤	赤	15	10	3	2	1
C3-19	白→赤	赤	赤	25	15	3	2	1
-	変化なし	変化なし	変化なし	10	20	60	70	80

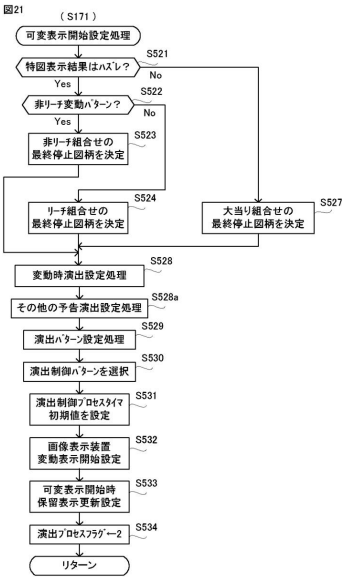
【図 20】

図20

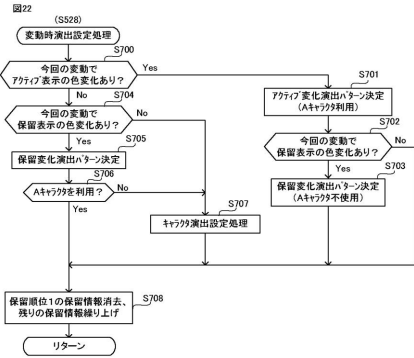
保留情報

保留順位	色変化パターン
保留1	—
保留2	—
保留3	—
保留4	C4-33

【図 2 1】

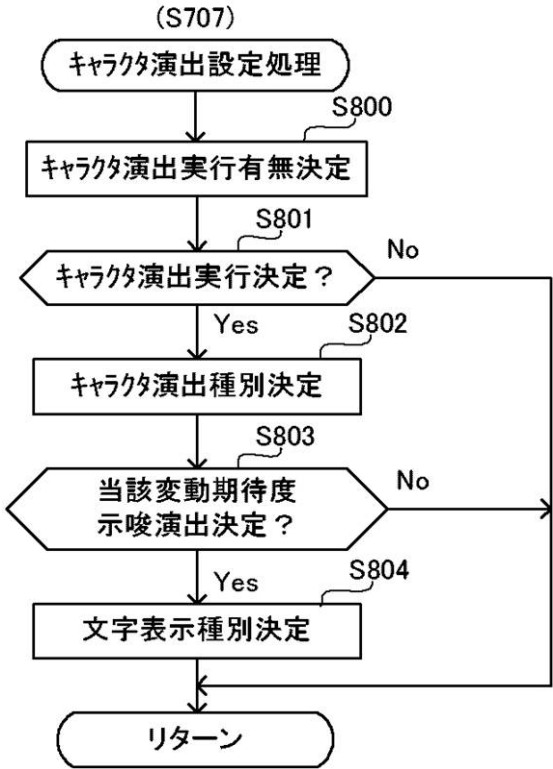


【図 2 2】



【図 2 3】

図23



【図 2 4】

図24

キャラクタ演出実行有無決定割合

アクティブ表示の色	実行割合(%)
白	80
青	60
緑	40
赤	25

【図 2 5】

図25
キャラクタ演出種別決定割合

キャラクタ演出種別	決定割合(%)			
	非リーチハズレ	ノーマルリーチハズレ	スーパーリーチハズレ	大当たり
説明演出	80	50	20	10
当該変動期待度示唆演出	20	50	80	90

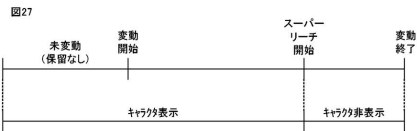
【図 2 6】

図26

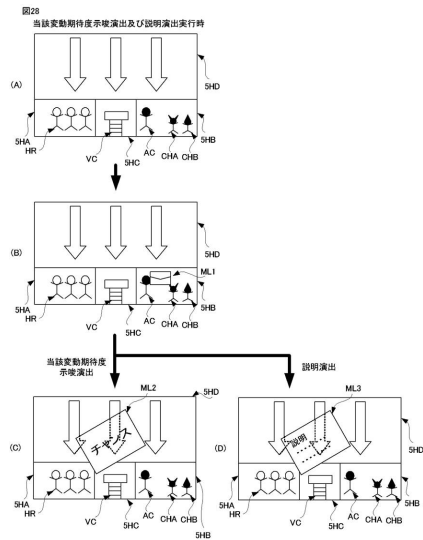
当該変動期待度示唆演出時の文字表示種別決定割合

表示種別	決定割合(%)			
	非リーチハズレ	ノーマルリーチハズレ	スーパーリーチハズレ	大当たり
! ?	100	30	10	10
リーチ	0	40	20	10
チャンス	0	30	20	20
SP	0	0	50	50
プレミア	0	0	0	10

【図 27】

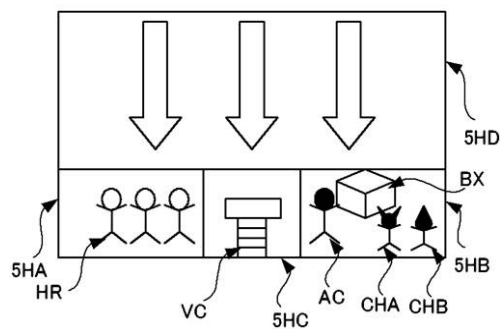


【図 28】

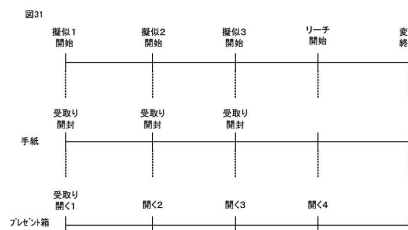


【図 30】

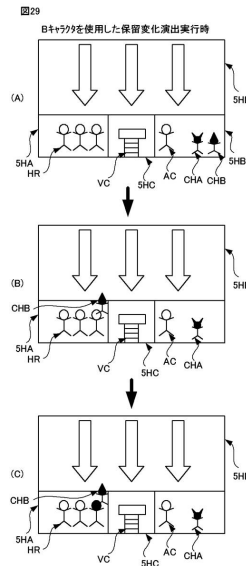
図30



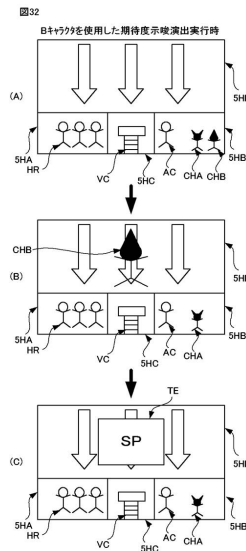
【図 31】



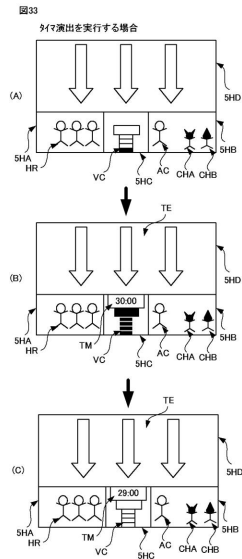
【図 29】



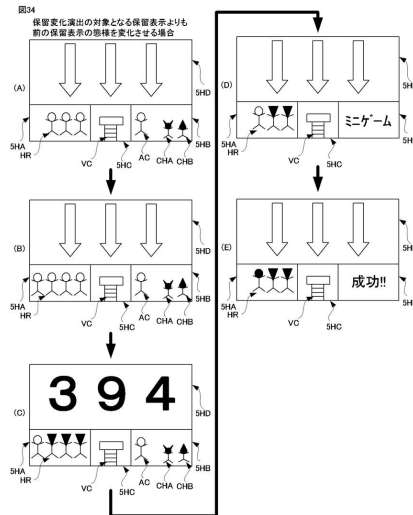
【図 32】



【図 3 3】



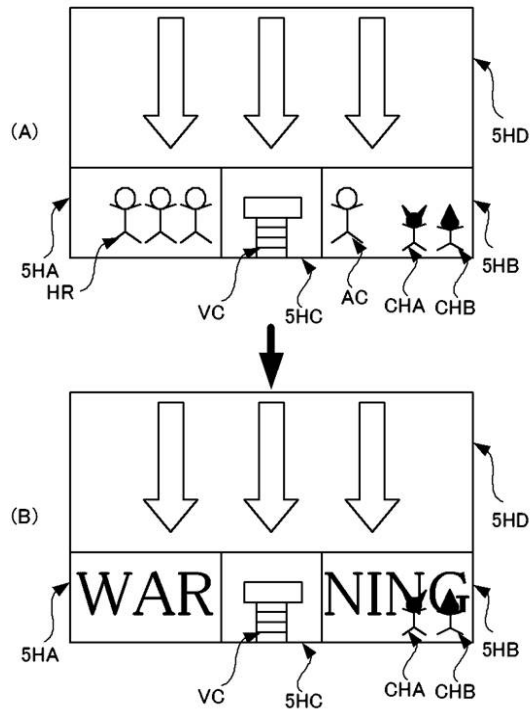
【図 3 4】



【図 3 5】

図35

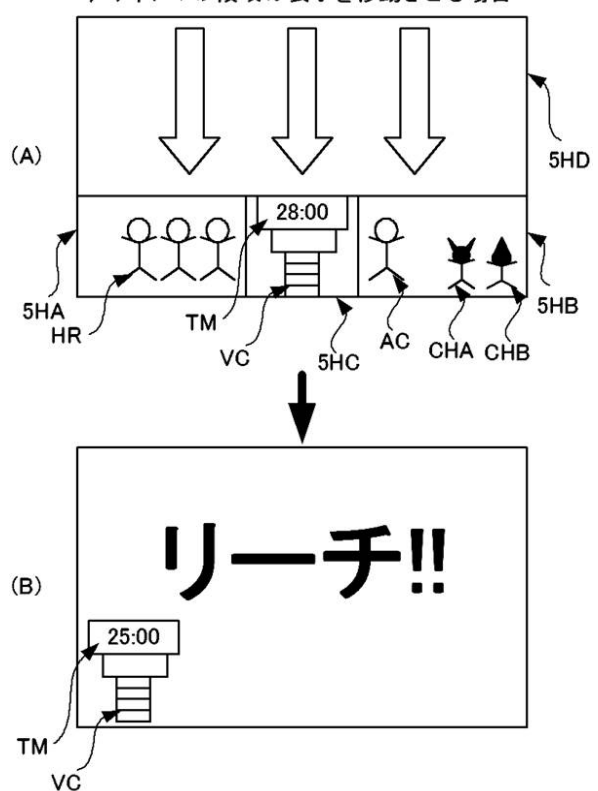
保留領域とアクティブ・キャラクタ領域の態様を変化させる場合



【図 3 6】

図36

リーチ中にVコン領域の表示を移動させる場合



【図37】

図37



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2