

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6435066号  
(P6435066)

(45) 発行日 平成30年12月5日(2018.12.5)

(24) 登録日 平成30年11月16日(2018.11.16)

(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 83 頁)

(21) 出願番号	特願2018-5453 (P2018-5453)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成30年1月17日(2018.1.17)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2015-80028 (P2015-80028)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
	の分割	(72) 発明者	小倉 敏男
原出願日	平成27年4月9日(2015.4.9)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
(65) 公開番号	特開2018-57944 (P2018-57944A)		式会社三共内
(43) 公開日	平成30年4月12日(2018.4.12)		
審査請求日	平成30年1月17日(2018.1.17)	審査官	辻野 安人
		(56) 参考文献	特開2014-023834(JP, A)
			)
			特開2004-321626(JP, A)
			)
			特開2015-016212(JP, A)
			)
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を実行し、表示結果を導出表示する可変表示実行手段と、

可変表示の実行中に該可変表示に対応する対応表示を表示可能な対応表示手段と、

可変表示の実行中に特定演出を実行可能な特定演出手段と、

前記対応表示に用いられる画像とは異なる画像を用いた演出であって前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を前記特定演出の実行中に実行可能な示唆演出手段と、を備え、

前記示唆演出手段は、前記有利状態に制御される割合が異なる複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様で前記示唆演出を実行可能であり、

前記対応表示手段は、所定の変化演出が実行されたことに基づいて前記対応表示の表示態様を変化可能であり、

前記特定演出の実行中に、前記対応表示が特別態様で表示されるか否かで、前記示唆演出の演出態様の選択割合が異なり、

前記示唆演出の実行中に、前記対応表示の態様を認識可能に前記対応表示を表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、可変表示を実行可能であり、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して始動条件が成立すると、複数種類の識別情報（表示図柄）を変動可能に表示（可変表示）し、その表示結果により遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたものがある。こうした遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）となる。

10

## 【0003】

このような遊技機として、可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに、可変表示に対応する対応表示を行うものがある（例えば特許文献1）。また、可変表示の表示結果が導出されるまでに、識別情報を仮停止させてから可変表示を再開させる再可変表示を1回又は複数回行う、いわゆる擬似連変動を実行するものがある（例えば特許文献2）。

## 【先行技術文献】

20

## 【特許文献】

## 【0004】

【特許文献1】特開2014-87491号公報

【特許文献2】特開2009-136435号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

特許文献2に記載の技術のように再可変表示を実行中に、特許文献1に記載の技術のように対応表示が行われたままでは、再可変表示による演出効果が低下しうる。

## 【0006】

30

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0007】

（A）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

可変表示を実行し、表示結果を導出表示する可変表示実行手段（例えば画像表示装置5、ステップS326の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

40

可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦仮停止させた後に可変表示を再度行う再可変表示を実行可能な再可変表示実行手段（例えば画像表示装置5、図28、図29（A）～（C）に示す演出を実行可能な演出制御用CPU120など）と、

可変表示の実行中に該可変表示に対応する対応表示（例えばアクティブ表示など）を表示可能な対応表示手段（例えばアクティブ表示部AHA、ステップS326の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

保留記憶に関する情報を表示する保留記憶情報表示手段と、

可変表示の実行中に特定演出（例えばスーパーリーチによるリーチ演出など）を実行可能な特定演出手段（例えばステップS349の処理を実行する演出制御用CPU120、画像表示装置5による図30（D）、図30（E）、図30（G）～（J）の表示など）

50

と、

前記対応表示に用いられる画像とは異なる画像を用いた演出であって前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えばバトル指令など）を前記特定演出の実行中に実行可能な示唆演出手段（例えばステップS 3 4 8の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0、画像表示装置5による図3 0（F）の表示など）と、を備え、

前記示唆演出手段は、前記有利状態に制御される割合が異なる複数種類の演出態様（例えば図2 4（B 1）～（B 3）を参照）のうちいずれかの演出態様で前記示唆演出を実行可能であり、

前記対応表示手段は、所定の変化演出が実行されたことに基づいて前記対応表示の表示態様を変化可能であり、

前記特定演出の実行中に前記対応表示が特別態様で表示されるか否かで、前記示唆演出の演出態様の選択割合が異なり（例えば図2 5に示す「アクティブ表示」が「赤」のときに「バトル指令時表示色」が「赤」となる場合を参照）、

前記示唆演出の実行中に、前記対応表示の態様を認識可能に前記対応表示を表示可能である。

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。

（1）本願の他の発明に係る遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

可変表示を実行し、表示結果を導出表示する可変表示実行手段（例えば画像表示装置5、ステップS 3 2 6の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦仮停止させた後に可変表示を再度行う再可変表示を実行可能な再可変表示実行手段（例えば画像表示装置5、図2 8、図2 9（A）～（C）に示す演出を実行可能な演出制御用CPU 1 2 0など）と、

可変表示の実行中に該可変表示に対応する対応表示（例えばアクティブ表示など）を表示可能な対応表示手段（例えばアクティブ表示部A H A、ステップS 3 2 6の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）と、

保留記憶に関する情報を表示する保留記憶情報表示手段と、を備え、

前記再可変表示が実行される際に前記対応表示を視認不可とする（例えば演出制御用CPU 1 2 0がステップS 3 4 5 A、ステップS 3 4 5 Bの処理を実行することなど）とともに、前記再可変表示の実行の前後に亘って保留記憶に関する情報を継続して表示する。

このような構成によれば、再可変表示による演出効果を向上させることができる。また、このような構成によれば、保留に関する遊技者の誤認の発生を抑制することができる。

【0 0 0 8】

（2）上記（1）の遊技機において、

前記再可変表示は、

所定演出の実行を伴う第1再可変表示（例えば図2 2（B）に示す特殊図柄の表示を伴う第1擬似連変動など）と、

前記所定演出の実行を伴わない第2再可変表示（例えば図2 2（B）に示す特殊図柄の表示を伴わない第2擬似連変動など）と、を含み、

前記第1再可変表示が実行されたときよりも、前記第2再可変表示が実行されたときの方が前記有利状態に制御される割合が高い（例えば図2 2（B）に示す可変表示結果が「大当たり」の場合を参照）、ようにしてもよい。

このような構成によれば、再可変表示が1回の変動によるものであることの認識性をより低下させて、再可変表示による演出効果をより向上させることができる。

【0 0 0 9】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

前記対応表示手段は、

前記再可変表示が実行された後に、前記対応表示を再表示可能であり（例えば演出制御

10

20

30

40

50

用CPU120がステップS345C、ステップS345Dの処理を実行することなど）、

前記対応表示の再表示の際に該対応表示の態様を消去前の該対応表示の態様から変化させることが可能である（例えばステップS503の処理でアクティブ表示の表示色変化演出の実行設定が可能となっていることなど）、ようにしてもよい。

このような構成によれば、再表示後の対応表示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。

【0010】

（4）上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、

可変表示の実行中に特定演出（例えばスーパーリーチによるリーチ演出など）を実行可能な特定演出手段（例えばステップS349の処理を実行する演出制御用CPU120、画像表示装置5による図30（D）、図30（E）、図30（G）～（J）の表示など）と、

10

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えばバトル指令など）を前記特定演出の実行中に実行可能な示唆演出手段（例えばステップS348の処理を実行する演出制御用CPU120、画像表示装置5による図30（F）の表示など）と、を備え、

前記示唆演出手段は、複数種類の演出態様（例えば図24（B1）～（B3）を参照）のうちいずれかの演出態様で前記示唆演出を実行可能であり、

前記特定演出の実行中に前記対応表示が特別態様で表示されるか否かに応じて、前記示唆演出の演出態様の選択割合が異なり（例えば図25に示す「アクティブ表示」が「赤」のときに「バトル指令時表示色」が「赤」となる場合を参照）、

20

前記示唆演出の実行中に、前記対応表示の態様を認識可能に前記対応表示を表示可能である、ようにしてもよい。

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。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【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】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4】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図5】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】ハズレ時変動パターンの判定例を示す図である。

【図7】各種コマンドの設定例を示す図である。

【図8】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】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10】この実施の形態における変動パターンを示す説明図である。

【図11】変動パターンの決定例を示す説明図である。

【図12】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13】保留表示データ記憶部の構成例と入賞時保留表示パターンの設定例を示す説明図である。

40

【図14】保留表示設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】保留表示変化演出と表示変化有無の決定例を示す説明図である。

【図16】保留表示変化パターンと変化演出タイミングパターンの設定例を示す説明図である。

【図17】保留表示変化パターンの決定例を示す説明図である。

【図18】保留表示変化パターンの決定例を示す説明図である。

【図19】変化演出タイミングパターンの決定例を示す説明図である。

【図20】変化演出タイミングパターンの決定例を示す説明図である。

【図21】入賞時保留表示パターンの決定例を示す説明図である。

【図22】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートなどである。

50

【図 2 3】変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 4】リーチ演出設定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 2 5】バトル指令時表示色の決定例を示す説明図である。

【図 2 6】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7】演出実行例を示す図である。

【図 2 8】演出実行例を示す図である。

【図 2 9】演出実行タイミングの一例を示す図である。

【図 3 0】演出実行例を示す図である。

【図 3 1】演出実行例を示す図である。

【図 3 2】変形例におけるリーチ演出設定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 3 3】変形例における可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートなどである

。

【図 3 4】変形例におけるアクティブ表示変化の決定例を示す説明図である。

【図 3 5】変形例における演出実行例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

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。

【0013】

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、あるいは数字や記号に限定されない各セグメントの点灯パターン等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。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。

【0014】

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 により可変表示される複数種類の特別図柄には、それぞれを識別するための図柄番号が付されていればよい。一例として、「-」の記号を示す特別図柄には図柄番号として「0」が付されている他、複数種類の点灯パターンに対する図柄番号として「1」～「9」が付されていればよい。

【0015】

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。

【0016】

一例として、画像表示装置 5 の画面上には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 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

10

20

30

40

50

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対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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。

【 0 0 1 7 】

このように、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B 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。

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

例えば、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）する第 1 始動入賞の発生により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 1 始動条件）が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立しなければ、第 1 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）する第 2 始動入賞の発生により、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。なお、第 1 始動入賞が発生したときに、第 1 特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達していれば、第 1 始動条件は成立せず、その始動入賞に基づく特図ゲームは

無効とされ、賞球の払出しのみが行われてもよい。また、第2始動入賞が発生したときに、第2特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達していれば、第2始動条件は成立せず、その始動入賞に基づく特図ゲームは無効とされ、賞球の払出しのみが行われてもよい。

#### 【0020】

第1保留表示部5HRでは、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶に対応する保留表示が行われる。第2保留表示部5HLでは、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶に対応する保留表示が行われる。第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。

10

#### 【0021】

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

20

#### 【0022】

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

30

40

#### 【0023】

アクティブ表示部AHAは、実行中の可変表示に対応して、保留表示と同一の演出画像または異なる演出画像を表示する。アクティブ表示部AHAにおける表示は、アクティブ表示（可変表示に対応する対応表示）と称する。アクティブ表示部AHAでは、例えば第1開始条件の成立により第1特図を用いた特図ゲームが開始されることに伴って、第1保留表示部5HRにて消去（消化）された第1保留表示に応じたアクティブ表示が行われ

50

る。また、アクティブ表示部 A H A では、例えば第 2 開始条件の成立により第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されることに対応して、第 2 保留記憶部 5 H L にて消去（消化）された第 2 保留表示に応じたアクティブ表示が行われる。なお、第 1 保留表示や第 2 保留表示とアクティブ表示とは、色彩や模様が共通するものであればよく、例えばアクティブ表示は第 1 保留表示や第 2 保留表示よりも大きく表示されるものであってもよい。

#### 【 0 0 2 4 】

図 1 に示された画像表示装置 5 の表示領域には、第 1 保留表示部 5 H R と第 2 保留表示部 5 H L との間にアクティブ表示部 A H A が配置されている。これに対し、アクティブ表示部 A H A は、第 1 保留表示部 5 H R と第 2 保留表示部 5 H L との間に配置されるものに限定されず、画像表示装置 5 の表示領域における任意の位置に配置されていればよい。また、第 1 保留表示部 5 H R や第 2 保留表示部 5 H L の配置も任意に変更可能であり、例えば第 1 保留表示部 5 H R と第 2 保留表示部 5 H L とを入れ替えて配置したものでもよい。

#### 【 0 0 2 5 】

第 1 保留表示部 5 H R や第 2 保留表示部 5 H L とともに、あるいは第 1 保留表示部 5 H R や第 2 保留表示部 5 H L に代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図 1 に示す例では、第 1 保留表示部 5 H R や第 2 保留表示部 5 H L 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。

#### 【 0 0 2 6 】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用のソレノイド 8 1 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。

#### 【 0 0 2 7 】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第 2 始動入賞口を遊技球が進入（通過）できる一方、ソレノイド 8 1 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（通過）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 6 B は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）可能な開放状態または拡大開放状態といった第 1 可変状態と、遊技球が通過（進入）不可能な閉鎖状態または通過（進入）困難な通常開放状態といった第 2 可変状態とに、変化できるように構成されている。

#### 【 0 0 2 8 】

普通入賞球装置 6 A 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 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口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 2 2 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（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 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 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊



技球が賞球として払い出され、第2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。

【0029】

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。

【0030】

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

【0031】

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、遊技球が大入賞口を通過（進入）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、遊技球が大入賞口を通過（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、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（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、遊技球が大入賞口を通過（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、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

【0032】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。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を遊技球が通過（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、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

【0033】

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のLED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「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。

【0034】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定

10

20

30

40

50

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。

【００３５】

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

10

【００３６】

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。

【００３７】

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（動作）を検知する傾倒方向センサユニットを含むコントローラセンサユニット３５Ａが設けられていけばよい。

20

【００３８】

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（動作）を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂは、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていけばよい。

【００３９】

30

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

【００４０】

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

40

【００４１】

主基板１１には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００やスイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などが搭載されている。スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の

50

各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

#### 【0042】

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

10

#### 【0043】

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

20

#### 【0044】

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

#### 【0045】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作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いる。これらの演出制御コマンドはいずれも、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」となり、EXTデータの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されていればよい。

30

40

#### 【0046】

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

#### 【0047】

50

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。

【0048】

10

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。

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

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ための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動デー

50

タ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

#### 【0053】

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

10

#### 【0054】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124やRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタなどにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。一例として、演出制御基板12の側では、飾り図柄の可変表示における停止図柄決定用の乱数値や、予告演出決定用の乱数値といった、各種の演出決定用の乱数値を示す数値データがカウント可能に制御される。

20

#### 【0055】

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。

30

#### 【0056】

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などに基づき、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用いて構成されたものであればよい。

40

#### 【0057】

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）などが出力され

50

る。

【0058】

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 6 A に形成された第 1 始動入賞口（第 1 始動領域）を通過（進入）すると、図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことなどにより第 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

10

【0059】

また、遊技球が普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口（第 2 始動領域）を通過（進入）すると、図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことなどにより第 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

20

【0060】

通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基

30

【0061】

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

40

【0062】

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。「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄は、それぞれ左図柄、中図柄、右図柄

50

ともいう。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や、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて、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。

【0063】

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」（非特定表示結果）となる。

10

【0064】

第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bに大当り図柄が停止表示（導出）されて可変表示結果が「大当り」となる場合には、画像表示装置5の表示領域において、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。

【0065】

20

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、所定の開放上限時間（例えば29.5秒間または0.1秒間）が経過するまでの期間、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23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15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「2」または「15」など）に達するまで繰返し実行される。

30

【0066】

可変表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかとなる場合が含まれていればよい。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（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば29.5秒間など）となる通常開放ラウンドが実行される。一方、大当り種別が「突確」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば0.1秒間など）となる短期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り遊技状態は、第1特定遊技状態ともいう。短期開放ラウンドが実行される大

40

【0067】

大当り種別が「突確」である場合の大当り遊技状態では、短期開放ラウンドにて特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放ラウンドにおける第1期間よりも短い第2期間（例えば0.1秒間）となる。なお、短期開放ラウンドにて大入賞口の開放期間が第2期間となるように制御される以外は、通常開放ラウンドが実行される場合と同様の制御が行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放ラウンドが実行される場合には、ラウンド遊技の実行回数が、通常開放ラウンドの実行回数である第1ラウンド数（例えば「15」）よりも少ない第2ラウンド数（例えば「2」）となるようにしてもよい。

50

すなわち、短期開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、通常開放ラウンドが実行される大当り遊技状態に比べて、各ラウンド遊技にて大入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい第1状態に変化させる期間が第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンド遊技の実行回数が第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

#### 【0068】

このような短期開放ラウンドが実行される場合には、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば15個）の出玉（賞球）が得られる。しかし、大入賞口の開放期間が第2期間（0.1秒間など）であることなどにより、実質的には出玉（賞球）が得られない大当り遊技状態となる。したがって、大当り種別が「突確」となったことに基づく大当り遊技状態（第2特定遊技状態）は、大当り種別が「非確変」または「確変」となったことに基づく大当り遊技状態（第1特定遊技状態）よりも、遊技者にとって不利な遊技状態となる。こうして、大当り種別が「非確変」または「確変」となったことに基づいて、通常開放ラウンドが実行される大当り遊技状態となった場合には、大入賞口を遊技球が通過しやすい第1変化態様で、特別可変入賞球装置7を第1状態（開放状態）と第2状態（閉鎖状態）とに変化させる制御が行われる。一方、大当り種別が「突確」となったことに基づいて、短期開放ラウンドが実行される大当り遊技状態となった場合には、大入賞口を遊技球が通過しにくい第2変化態様で、特別可変入賞球装置7を第1状態（開放状態）と第2状態（閉鎖状態）とに変化させる制御が行われる。

#### 【0069】

大当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「大当り」となる確率（大当り確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、所定回数（例えば200回）の可変表示が実行されること、または可変表示の実行回数が所定回数に達する以前に大当り遊技状態が開始されることなど、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。なお、確変終了条件は、可変表示の実行回数にかかわらず、次回の大当り遊技状態が開始されるときに成立するようにしてもよい。大当り遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数（例えば100回）の可変表示が実行されたこと、または可変表示の実行回数が所定回数に達する以前に大当り遊技状態が開始されることなど、所定の時短終了条件が成立するまで継続するように制御される。一例として、大当り種別が「非確変」である場合に大当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、大当り種別が「確変」または「突確」である場合に大当り遊技状態が終了した後は、遊技状態が確変状態となる。

#### 【0070】

確変状態や時短状態では、通常状態よりも第2始動入賞口を遊技球が通過（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（「高ペース制御」ともいう）と称される。こうした確変状態や時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。なお、確変状態にて確変制御が行われるときでも、高開放制御が行われない場合があってもよい。



## 【 0 0 7 1 】

画像表示装置 5 において、最終停止図柄（例えば左図柄、中図柄、右図柄のうちの中図柄）となる図柄以外の飾り図柄が、所定時間継続して大当たり組合せと一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の飾り図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出を、リーチ演出という。リーチ演出として、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）を表示させることや、背景画像の表示態様を変化させること、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させることといった、飾り図柄の変動態様を変化させることとは異なる演出動作が実行されてもよい。画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、リーチ演出に含まれていてもよい。リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、画像表示装置 5 の画面上で変動表示される図柄の表示結果が大当たり組合せでない場合には「ハズレ」となり、変動表示状態は終了する。

10

## 【 0 0 7 2 】

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、ノーマルのリーチ演出（ノーマルリーチ）とスーパーのリーチ演出（スーパーリーチ）が予め設定されている。そして、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行された場合には、ノーマルリーチにおけるリーチ演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。なお、スーパーリーチとなるリーチ演出には、他のスーパーリーチに比べて大当たり期待度が高くなる特定のリーチ演出を実行するスーパーリーチを含む複数種類のリーチ演出があってもよい。

20

## 【 0 0 7 3 】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。一例として、飾り図柄の可変表示中には擬似連変動（以下「擬似連」とも言う）の可変表示演出が実行可能であればよい。「擬似連」の可変表示演出は、主基板 11 の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、この実施形態では、擬似連変動のパターンとして、特殊図柄の表示を伴う第 1 擬似連変動と、特殊図柄の表示を伴わない第 2 擬似連変動とが設定されている。詳しくは後述する。

30

## 【 0 0 7 4 】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの開始条件が 1 回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が導出表示されるまでに一旦仮停止させた後、再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大 3 回）まで行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄が再変動する回数であればよい。

40

## 【 0 0 7 5 】

「擬似連」の可変表示演出では、一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、特殊組合せの擬似連チャンス目として予め定められた複数

50

種類のハズレ組合せのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。「擬似連」の可変表示演出において初回変動を含む複数回の変動表示に伴って、再変動演出となる画像表示などの所定演出が実行されてもよい。なお、再変動演出は、画像表示装置5の画面上にて画像表示を行うことによるものに限定されず、各種の演出装置を用いた任意の演出動作を含んでいてもよい。

【0076】

画像表示とは異なる再変動演出の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部または外部に設けられた複数の装飾用LEDのうちで点灯されるものが1つずつ増えていくように制御されてもよい。また、各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、装飾用LEDの表示色が変化するように制御されてもよいし、複数の装飾用LEDのうちで点灯されるものが変化するように制御されてもよい。

10

【0077】

画像表示とは異なる再変動演出のさらなる一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部または外部に設けられた演出用模型（可動部材）が動作するように制御されてもよい。このとき、各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、演出用模型（可動部材）の動作態様が変化するように制御されてもよいし、複数の演出用模型（可動部材）のうちで動作するものが変化するように制御されてもよい。

【0078】

20

「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、画像表示装置5の画面上に特定のキャラクタ画像といった所定の演出画像を表示するように制御されてもよい。また、再変動演出として、例えば擬似連チャンス目となる飾り図柄が仮停止表示されるときなどに、特殊な効果音となる音声をスピーカ8L、8Rから出力するように制御されてもよい。こうした再変動演出の一部または全部に加えて、あるいは、これらの再変動演出の一部または全部に代えて、装飾用LEDの点灯や点滅、演出用模型の動作、演出画像の表示、効果音の出力のうち、一部または全部を組み合わせた再変動演出を実行するように制御されてもよい。このとき、1種類の演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、複数種類の演出態様を組み合わせた再変動演出が実行される期間を含んでいる場合や、複数回の再変動演出における演出態様が変化する場合に、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される可能性（大当たり期待度）といった、所定の遊技価値が付与される可能性や遊技者にとって有利な遊技状態に制御される可能性が高まるようにしてもよい。

30

【0079】

この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が1回～3回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。そして、擬似連変動（再変動）の繰返し実行回数（擬似連回数）が多くなったときには、擬似連回数が少ないときよりも、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。また、擬似連変動の繰返し実行回数（擬似連回数）によって演出の発生割合が変化するように制御されてもよい。例えば擬似連変動が2回行われることにより「リーチ確定」となり、擬似連変動が3回行われることにより「スーパーリーチ確定」となるようにしてもよい。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば4回や5回といった、1回～3回よりも多くの回数まで実行できるようにしてもよい。

40

【0080】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「擬似連」の他にも、例えば「滑り」や「発展チャンス目」、「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「滑り」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表

50

示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、単一または複数の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」または「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア 5 L と「右」の飾り図柄表示エリア 5 R のいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

#### 【0081】

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

#### 【0082】

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

#### 【0083】

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

#### 【0084】

予告演出のうちには、先読み予告演出（先読み演出ともいう）となるものが含まれている。先読み予告演出は、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象（予告対象）となる可変表示が実行されるより前に、演出態様に応じて可変表示結果が「大当たり」となる可能性を予告可能な予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される飾り図柄の可変表示にわたり連続して予告する先読み予告演出は、連続予告演出ともいう。先読み予告演出では、予告対象となる可変表示が開始されるより前に、例えば始動入賞の発生による特図ゲームの保留記憶などに基づいて可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを予告するための演出動作が開始される。先読み予告演出との対

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

#### 【 0 0 8 5 】

この実施の形態では、先読み予告演出の一例として、第 1 保留表示部 5 H R における第 1 保留表示の表示部位や第 2 保留表示部 5 H L における第 2 保留表示の表示部位を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、予告対象となる可変表示において「大当たり」となる可能性などを予告する「保留表示変化」の先読み予告演出が実行される。より具体的には、特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位における表示色を、通常時における所定色（例えば白色）とは異なる特定色（例えば赤色、緑色、青色のいずれかなど）とすることにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。また、第 1 保留表示や第 2 保留表示における表示柄を通常時とは異なる特定柄（例えばサクラ柄など）とすることにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が通常よりも高いことを報知できるようにしてもよい。あるいは、第 1 保留表示や第 2 保留表示として所定のメッセージ（例えば「秘」など）を示す表示態様とすることにより、表示色が特定色に変化する可能性が通常よりも高いことを報知（示唆）できるようにしてもよい。こうした表示態様が特定態様に変化する可能性が高いことを示唆する保留表示は、示唆保留表示ともいう。「保留表示変化」の先読み予告演出は、保留表示変化演出ともいう。

10

#### 【 0 0 8 6 】

始動入賞の発生に基づいて実行される先読み予告演出は、始動入賞が発生した後に、先読み予告演出による予告内容が実現されるか否かを遊技者が判別できるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。例えば、ある始動入賞の発生によりリーチ状態となる可能性があることを予告する先読み予告演出は、少なくとも始動入賞の発生に基づく飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態（または非リーチ状態）となるより前に実行（開始）されるものであればよい。また、ある始動入賞の発生により可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを予告する先読み予告演出は、少なくとも始動入賞の発生に基づく可変表示において確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。

20

#### 【 0 0 8 7 】

保留表示変化演出が実行されるときには、保留表示の表示態様が変化する場合と変化しない場合とがある。保留表示変化演出のうち、保留表示の表示態様が変化する演出は、保留表示変化成功演出ともいう。保留表示変化演出のうち、保留表示の表示態様が変化しない演出は、保留表示変化失敗演出ともいう。その他、保留表示変化演出には、保留表示変化共通演出が含まれている。保留表示変化演出が実行されるときには、まず、保留表示の表示態様を変化させるときと変化させないときで共通で実行される保留表示変化共通演出が実行される。保留表示変化共通演出は、例えば所定のキャラクタを示す演出画像を画像表示装置 5 の表示領域に表示させ、予告対象となる可変表示に対応する保留表示に作用を及ぼすような作用演出を含んでいればよい。保留表示変化共通演出における作用演出は、第 1 保留表示部 5 H R における第 1 保留表示や第 2 保留表示部 5 H L における第 2 保留表示のいずれかに作用を及ぼすことにより、その保留表示の表示態様に変化する可能性があることを示唆する表示演出であればよい。このような表示演出に伴い、スピーカ 8 L、8 R から所定の効果音を出力させたり、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった発光体の一部または全部を所定の点灯態様で点灯させたり、演出用の可動部材を所定の動作態様で動作させたりしてもよい。

30

40

#### 【 0 0 8 8 】

保留表示変化共通演出が実行された後、保留表示変化成功演出を実行したときには、作用演出により作用を及ぼした保留表示の表示態様を変化させる。このように、保留表示変化共通演出における作用演出が実行された後、作用を及ぼした保留表示の表示態様に変化する演出は、第 1 成功演出としての保留変化演出ともいう。一方、保留表示変化共通演出

50

が実行された後、保留表示変化失敗演出を実行したときには、作用演出により作用を及ぼした保留表示の表示態様を変化させない。このように、保留表示変化共通演出における作用演出が実行されたものの、作用を及ぼした保留表示の表示態様に変化しない演出は、第1失敗演出としての保留変化ガセ演出ともいう。

#### 【0089】

この実施の形態では、単独予告演出の一例として、アクティブ表示部A H Aにおける演出画像の表示を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、開始条件が成立した可変表示において「大当たり」となる可能性などを予告する「アクティブ表示変化」の予告演出が実行される。より具体的には、アクティブ表示部A H Aにおける表示色を、通常時における所定色（例えば白色）とは異なる特定色（例えば赤色、緑色、青色のいずれかなど）とすることにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。「アクティブ表示変化」の予告演出は、アクティブ表示変化演出ともいう。

#### 【0090】

アクティブ表示変化演出が実行されるときには、アクティブ表示部A H Aにおけるアクティブ表示の表示色などの表示態様が変わる場合と変わらない場合とがある。アクティブ表示変化演出のうち、アクティブ表示の表示態様が変わる演出は、アクティブ表示変化成功演出ともいう。アクティブ表示変化演出のうち、アクティブ表示の表示態様が変わらない演出は、アクティブ表示変化失敗演出ともいう。その他、アクティブ表示変化演出には、「擬似連」の際にアクティブ表示を一旦消去する演出や、アクティブ表示を消去後に復帰（再表示）させる演出や、アクティブ表示を復帰させる際に消去前と異なる態様で表示する（例えば消去前とは異なる表示色で表示する）演出なども含まれる。このような表示演出に伴い、スピーカ8 L、8 Rから所定の効果音を出力させたり、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光体の一部または全部を所定の点灯態様で点灯させたり、演出用の可動部材を所定の動作態様で動作させたりしてもよい。

#### 【0091】

保留表示の表示色やアクティブ表示の表示色を変化させる演出は、表示色変化演出ともいう。保留表示の表示態様を、所定のメッセージ（例えば「秘」など）を示す表示態様に変化させる演出は、特殊表示変化演出ともいう。

#### 【0092】

第1特別図柄表示装置4 Aまたは第2特別図柄表示装置4 Bにハズレ図柄が停止表示（導出）されて可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、可変表示態様が「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）となる場合と、可変表示態様が「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）となる場合とが含まれている。可変表示態様が「非リーチ」となる場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、リーチにならない所定の飾り図柄の組合せ（非リーチ組合せ）が停止表示（導出）される。可変表示態様が「リーチ」となる場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後にリーチ演出が実行され、最終的に大当たり組合せとはならない所定の飾り図柄の組合せ（リーチ組合せ）が停止表示（導出）される。非リーチ組合せやリーチ組合せを構成する飾り図柄は、ハズレ図柄となる特別図柄とともに、非特定表示結果に含まれればよい。

#### 【0093】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

#### 【0094】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM101がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとに

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。

#### 【 0 0 9 5 】

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。

10

#### 【 0 0 9 6 】

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。

20

#### 【 0 0 9 7 】

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、普図表示結果決定用の乱数値 M R 5 とが含まれていればよい。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か否かの決定に用いられる乱数値である。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」、「確変」、「突確」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る。普図表示結果決定用の乱数値 M R 5 は、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果を「普図当たり」として普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を閉鎖状態（通常開放状態）よりも高い頻度で遊技球が通過（進入）しやすい開放状態（拡大開放状態）に制御するか否かの決定に用いられる乱数値である。

30

#### 【 0 0 9 8 】

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。普通図柄プロセス処理では、時短制御に伴う高開放制御として、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（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「普図当たり」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「普図当たり」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御の一部または全部が行われる。

40

#### 【 0 0 9 9 】

50

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、コマンド制御処理では、R A M 1 0 2 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / 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 I N T 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 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割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。

【 0 1 0 0 】

10

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

図 4 は、始動入賞判定処理として、図 3 のステップ S 1 0 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 4 に示す始動入賞判定処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A 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、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 1 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）、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「 1 」に設定する（ステップ S 2 0 3）。

20

【 0 1 0 2 】

30

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、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 2 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）。

40

【 0 1 0 3 】

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タ値を 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 保留記憶数カウンタ値を 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 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウンタ値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（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 保留記憶数カウンタ値は、第 2 始動入賞口を

50

遊技球が通過（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。こうして、第1始動条件が成立したときには第1特図保留記憶数が1増加するように更新され、第2始動条件が成立したときには第2特図保留記憶数が1増加するように更新される。このときには、RAM 102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S208）。

#### 【0104】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU103は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップS209）。一例として、ステップS209の処理では、乱数回路104やRAM102の所定領域（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MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される（ステップS210）。

#### 【0105】

ステップS210の処理では、例えば始動口バッファ値が「1」であるときに、保留データが第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、保留データが第2特図保留記憶部にセットされる。第1特図保留記憶部は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）について保留記憶として記憶する。第2特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）について保留記憶として記憶する。

#### 【0106】

第1特図保留記憶部は、例えば第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）による第1始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（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、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別が複数種別のいずれとなるか、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。

#### 【0107】

第2特図保留記憶部は、例えば第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）による第2始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（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、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別が複数種別のいずれとなるか、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。



## 【 0 1 0 8 】

ステップ S 2 1 0 の処理に続いて、予め用意された始動口入賞指定コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 2 1 1）。続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ S 2 1 2）。その後、予め用意された保留記憶数通知コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 2 1 3）。さらに、始動口バッファ値が「 1 」であるか「 2 」であるかを判定する（ステップ S 2 1 4）。このとき、始動口バッファ値が「 2 」であれば（ステップ S 2 1 4 ; 「 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 S 2 1 5）、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 S 2 1 4 ; 「 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 S 2 1 6）、ステップ S 2 0 4 の処理に進む。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

10

## 【 0 1 0 9 】

図 5 は、入賞時乱数値判定処理として、図 4 のステップ S 2 1 2 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。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 3 のステップ S 1 1 0、図 8）において、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定や、変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口）にて検出された始動入賞タイミングで、C P U 1 0 3 がステップ S 2 1 2 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を導出すると決定される乱数値 M R 1 であるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする変動パターンに決定される乱数値 M R 3 であるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口を通過（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「大当り」となるか否かや、飾り図柄の可変表示中にリーチ状態となるか否かを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板 1 2 の側で演出制御用 C P U 1 2 0 などにより、先読み演出となる予告演出を実行するか否かを、決定することができる。

20

## 【 0 1 1 0 】

図 5 に示す入賞時乱数値判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えば R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグや確変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 S 4 0 1）。より具体的には、確変フラグがオンであるときには遊技状態が確変状態であること、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには遊技状態が時短状態であること、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、それぞれ特定すればよい。また、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ制御部など）に設けられた特図プロセスフラグの値を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか否かを特定できればよい。

30

## 【 0 1 1 1 】

C P U 1 0 3 は、こうして特定された遊技状態が大当り遊技状態となっている大当り中であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 2）。このとき、大当り中でないと判定された場合には、さらに確変状態や時短状態において時短制御に伴う高開放制御が行われている高ベース中であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 3）。ステップ S 4 0 2 にて大当り中であると判定されたときや（ステップ S 4 0 2 ; Y e s）、ステップ S 4 0 3 にて高ベース中であると判定されたときには（ステップ S 4 0 3 ; Y e s）、始動口バッファ値が「 2 」であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 4）。

40

## 【 0 1 1 2 】

ステップ S 4 0 3 にて高ベース中ではないと判定されたときや（ステップ S 4 0 3 ; N o）、ステップ S 4 0 4 にて始動口バッファ値が「 2 」であると判定されたときには（ステップ S 4 0 4 ; Y e s）、図 4 に示されたステップ S 2 0 9 の処理で抽出した乱数値を

50

用いて、各種の可変表示内容を判定する（ステップS405）。この実施の形態において、始動入賞時に判定する可変表示内容には、「大当たり」、「ハズレ時スーパーリーチ確定」、「ハズレ時リーチ確定」、「ハズレ時一般」がある。

#### 【0113】

CPU101は、可変表示内容が「大当たり」であるか否かを判定するために、大当たり判定範囲を設定する。例えば、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された特定表示結果決定テーブルから、現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられるデータ（特図表示結果決定用テーブルデータ）を選択する。この特図表示結果決定用テーブルデータにおいて、特図表示結果が「大当たり」に割り当てられた決定値の範囲が、大当たり判定範囲として設定されればよい。この大当たり判定範囲は、ステップS209の処理で抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であれば、可変表示内容が「大当たり」と判定される。

10

#### 【0114】

乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲外であることに対応して、可変表示内容が「大当たり」ではないと判定された場合には、ハズレ時のスーパーリーチ確定範囲やリーチ確定範囲を設定する。ハズレ時のスーパーリーチ確定範囲やリーチ確定範囲は、特図保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチあるいはノーマルリーチを含めたリーチ演出を伴う変動パターンに決定することができる乱数値（変動パターン決定用の乱数値MR3）の範囲として、予め定められていけばよい。

#### 【0115】

20

特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、変動パターン決定用の乱数値MR3と、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された変動パターン決定テーブルとを用いて、予め用意された複数の変動パターンのうちから、今回の可変表示で使用する変動パターンが決定される。変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、複数の変動パターンのいずれかに割り当てられている。CPU103は、乱数値MR3と合致する決定値が割り当てられた変動パターンを、今回の可変表示で使用する変動パターンに決定する。例えば可変表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に用いられる変動パターン決定テーブルでは、複数の変動パターンに対する決定値の割当てが、図11（B1）や図11（B2）に示すように、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数に応じて異なっている。ただし、一部の決定値は、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数にかかわらず同一（あるいは同一种）の変動パターンに割り当てられている。こうした変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータにおいて、スーパーリーチを伴う変動パターンに割り当てられた決定値のうちで、特図保留記憶数にかかわらずスーパーリーチを伴う変動パターンに割り当てられた決定値の範囲が、スーパーリーチ確定範囲として予め定められていけばよい。また、変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータにおいて、ノーマルリーチを含めたリーチ演出を伴う変動パターンに割り当てられた決定値のうちで、特図保留記憶数にかかわらずリーチ演出を伴う変動パターンに割り当てられた決定値の範囲が、リーチ確定範囲として予め定められていけばよい。

30

#### 【0116】

40

図6は、可変表示結果が「ハズレ」となるハズレ時における変動パターンの判定例を示している。パチンコ遊技機1における遊技状態が時短制御のない通常状態である通常時には、図11（B1）に示すような決定値が変動パターンに割り当てられた変動パターン決定テーブルが用いられる。この場合、変動パターン決定用の乱数値MR3が「295」～「300」の範囲内であれば、第1特図保留記憶数にかかわらずスーパーリーチを伴う変動パターンに決定されることが確定する。これに対し、変動パターン決定用の乱数値MR3が「271」～「300」の範囲内であれば、第1特図保留記憶数に応じてスーパーリーチを伴うか否かは不確定であるものの、少なくとも第1特図保留記憶数にかかわらずノーマルリーチを含めたリーチ演出を伴う変動パターンに決定されることが確定する。

#### 【0117】

50

また、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が時短制御を伴う確変状態や時短状態である時短中には、図 1 1 ( B 2 ) に示すような決定値が変動パターンに割り当てられた変動パターン決定テーブルが用いられる。この場合、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 が「 2 9 5 」～「 3 0 0 」の範囲内であれば、第 2 特図保留記憶数にかかわらずスーパーリーチを伴う変動パターンに決定されることが確定する。これに対し、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 が「 2 8 9 」～「 3 0 0 」の範囲内であれば、第 2 特図保留記憶数にかかわらずノーマルリーチを伴う変動パターンに決定されることが確定する。

#### 【 0 1 1 8 】

始動入賞が発生したときの特図保留記憶数（第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数）は、実際に可変表示が開始されるときの特図保留記憶数と一致するとはかぎらず、始動入賞が発生した後には可変表示の実行や新たな始動入賞の発生により変化することがある。そのため、始動入賞時の判定結果と可変表示開始時における変動パターンの決定とで、特図保留記憶数の相違により選択されるテーブルデータが一致しない場合があり、始動入賞時に前もって特定の変動パターンに決定されるか否かを判定して予測することは一般に難しい。一方、この実施の形態における変動パターン決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンあるいはノーマルリーチを含めたリーチ演出を伴う変動パターンに割り当てられた決定値は、特図保留記憶数にかかわらず共通の決定値を含んでいる。したがって、パチンコ遊技機 1 における始動入賞時あるいは可変表示開始時における特図保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチを伴う変動パターンに決定されることが確定したか否かや、ノーマルリーチを含めたリーチ演出を伴う変動パターンに決定されることが確定したか否かを、判定することができる。

#### 【 0 1 1 9 】

時短制御が行われていない通常時において、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 が「 2 9 5 」～「 3 0 0 」の範囲内であれば、可変表示内容が「ハズレ時スーパーリーチ確定」とであると判定し、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 が「 2 7 1 」～「 3 0 0 」の範囲内であれば、可変表示内容が「ハズレ時リーチ確定」とであると判定する。時短制御が行われている時短中において、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 が「 2 9 5 」～「 3 0 0 」の範囲内であれば、可変表示内容が「ハズレ時スーパーリーチ確定」とであると判定し、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 が「 2 8 9 」～「 3 0 0 」の範囲内であれば、可変表示内容が「ハズレ時リーチ確定」とであると判定する。

#### 【 0 1 2 0 】

図 5 に示すステップ S 4 0 4 にて始動口バッファ値が「 2 」ではなく「 1 」であると判定されたときには（ステップ S 4 0 4 ; N o）、ステップ S 4 0 5 の処理における入賞時判定を制限するための設定を行う（ステップ S 4 0 6）。こうして、時短制御に伴う高開放制御が行われるときや、大当たり遊技状態であるときには、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる始動入賞（第 1 始動入賞）の発生に基づく可変表示内容の判定が行われないように制限する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合に、高開放制御中や大当たり遊技状態であるときには、第 1 始動入賞に基づく先読み予告が実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

#### 【 0 1 2 1 】

その後、ステップ S 4 0 5 の処理による判定結果やステップ S 4 0 6 の処理による設定に応じた始動入賞時の通知内容を設定する（ステップ S 4 0 7）。こうした通知内容に応じて、予め用意された入賞時判定結果コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行ってから（ステップ S 4 0 8）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

#### 【 0 1 2 2 】

図 7 は、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドおよび第 2 始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドおよび第 2 保留記憶数通知コマンド）、入賞時判定結果コマンドの設定例を示している。この実施の形態

では、始動口入賞指定コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB 1 0 0 Hと、第2始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB 2 0 0 Hとが、予め用意されている。なお、添字Hは16進数であることを示している。また、保留記憶数通知コマンドとして、第1保留記憶数通知コマンドとなるコマンドC 1 X X Hと、第2保留記憶数通知コマンドとなるコマンドC 2 X X Hとが、予め用意されている。なお、X X Hは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。保留記憶数通知コマンドでは、特図保留記憶数に応じて、異なるE X Tデータ（例えば0 0 H～0 4 Hのいずれか）が設定される。さらに、入賞時判定結果コマンドとなるコマンドC 4 X X Hが、予め用意されている。

#### 【0123】

普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したときには、図4に示すステップS202の処理で第1特図保留記憶数が上限値に達していないと判定されることにより、第1始動条件が成立する。第1始動条件は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを実行するための条件である。第1始動条件が成立したときには、図4に示すステップS203の処理で始動口バッファ値を「1」に設定してからステップS211の処理による送信設定を行うことで、主基板11から演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドが送信される。また、図5に示すステップS408の処理による送信設定を行うことで、主基板11から演出制御基板12に対して入賞時判定結果コマンドが送信される。さらに、始動口バッファ値が「1」であるときに図4に示すステップS213の処理による送信設定を行うことで、主基板11から演出制御基板12に対して第1保留記憶数通知コマンドが送信される。

#### 【0124】

普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したときには、図4に示すステップS205の処理で第2特図保留記憶数が上限値に達していないと判定されることにより、第2始動条件が成立する。第2始動条件は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを実行するための条件である。第2始動条件が成立したときには、図4に示すステップS206の処理で始動口バッファ値を「2」に設定してからステップS211の処理による送信設定を行うことで、主基板11から演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドが送信される。また、図5に示すステップS408の処理による送信設定を行うことで、主基板11から演出制御基板12に対して入賞時判定結果コマンドが送信される。さらに、始動口バッファ値が「2」であるときに図4に示すステップS213の処理による送信設定を行うことで、主基板11から演出制御基板12に対して第2保留記憶数通知コマンドが送信される。

#### 【0125】

演出制御基板12の側では、第1始動口入賞指定コマンドを受信することで第1始動条件の成立を検知でき、第2始動口入賞指定コマンドを受信することで第2始動条件の成立を検知できる。このように、第1始動口入賞指定コマンドは、第1始動条件の成立を通知する演出制御コマンドである。第2始動口入賞指定コマンドは、第2始動条件の成立を通知する演出制御コマンドである。入賞時判定結果コマンドは、第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出時である第1始動入賞時や、第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出時である第2始動入賞時に、乱数回路104等から抽出した遊技用乱数（特図表示結果決定用の乱数値MR1など）を用いた比較結果（入賞時判定結果）を、演出制御基板12の側に対して通知する。第1保留記憶数通知コマンドは、第1特図保留記憶数を通知する。第2保留記憶数通知コマンドは、第2特図保留記憶数を通知する。この実施の形態において、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1始動入賞口と第2始動入賞口とのいずれを遊技球が通過（進入）して始動入賞が発生したかを通知するとともに、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増加したかを指定する保留通知情報として送信される。

## 【 0 1 2 6 】

なお、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したときに、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。あるいは、保留記憶数が増加したときに、第 1 特図保留記憶数または第 2 特図保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第 1 保留記憶数加算指定コマンドまたは第 2 保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第 1 特図保留記憶数または第 2 特図保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第 1 保留記憶数減算指定コマンドまたは第 2 保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、あるいは第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドとともに、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

10

## 【 0 1 2 7 】

図 7 ( B ) は、入賞時判定結果コマンドによる通知内容を例示している。図 7 ( B ) に示す入賞時判定結果コマンドのうち、コマンド C 4 0 2 H、コマンド C 2 0 3 H、コマンド C 4 0 4 H は、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 が大当たり判定範囲内ではない場合に送信されることがあり、可変表示結果が「ハズレ」に決定されて大当たり遊技状態には制御されないとの入賞時判定結果を通知する。一方、コマンド C 4 0 1 H は、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 が大当たり判定範囲内である場合に送信され、可変表示結果が「大当たり」に決定されて大当たり遊技状態に制御されるとの入賞時判定結果（可変表示内容が「大当たり」）を通知する。コマンド C 4 0 2 H は、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 がハズレ時のスーパーリーチ確定範囲内である場合に送信され、ハズレ時にスーパーリーチを伴う変動パターンに決定されるとの入賞時判定結果（可変表示内容が「ハズレ時スーパーリーチ確定」）を通知する。コマンド C 4 0 3 H は、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 がハズレ時のリーチ確定範囲内である場合に送信され、ハズレ時にリーチ演出を伴う変動パターンに決定されるとの入賞時判定結果（可変表示内容が「ハズレ時リーチ確定」）を通知する。コマンド C 4 0 4 H は、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 がハズレ時のスーパーリーチ確定範囲内でもリーチ確定範囲内でもない場合に送信され、リーチ演出を伴う変動パターンに決定されない可能性があるとの入賞時判定結果（可変表示内容が「ハズレ時一般」）を通知する。このように、入賞時判定結果コマンドは、始動入賞時に抽出された遊技用乱数を用いて、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かや特定の変動パターンに決定されるか否かの入賞時判定結果を通知する判定結果情報として送信される。

20

30

## 【 0 1 2 8 】

図 3 に示すステップ 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可変表示結果を「大当たり」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「大当たり」に決定された場合には、大当たり種別を複数種別のいずれかに決定する。大当た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）に設けられた大当たり種別バッファに格納されることにより、大当たり種別が記憶される。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第 1 特別図柄表示装置 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（大当たり図柄、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可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新される。

40

## 【 0 1 2 9 】

50

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「大当たり」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。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状態を「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状態を「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 3 0 】**

ステップS 1 1 2の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、特別図柄表示装置4において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理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、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

20

**【 0 1 3 1 】**

ステップS 1 1 3の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、特別図柄表示装置4にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、RAM 1 0 2の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われる。大当たりフラグがオンである場合には、特図表示結果が「大当たり」であることに基づく大当たり遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドの送信設定を行うとともに、特図プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。大当たりフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“ 0 ”に更新する。

30

**【 0 1 3 2 】**

ステップS 1 1 4の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当た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ための設定を行う処理などが含まれている。大当たり開放前処理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。

**【 0 1 3 3 】**

ステップS 1 1 5の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ2 3によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定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。

40

**【 0 1 3 4 】**

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（例えば大当たり種別に応じた「 2 」または「 1 5 」など）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次のラウンド遊技が開始されるまで待機する処理などが含まれている。そして、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、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

50

## 【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、確変制御条件の成否に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。そして、確変状態や時短状態に制御するための設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新される。

## 【 0 1 3 6 】

図 8 は、特別図柄通常処理として、図 3 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 8 に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU 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。

10

## 【 0 1 3 7 】

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）、第 2 特図保留記憶部の先頭領域（保留番号「 1 」に対応する記憶領域）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 4 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。

20

## 【 0 1 3 8 】

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、合計保留記憶数を 1 減算するように更新してもよい。そして、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「 2 」に更新する（ステップ S 2 3 4）。

30

## 【 0 1 3 9 】

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 1 0 3 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 S 2 3 5 の処理は、ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

40

## 【 0 1 4 0 】

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を通過（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を遊技球が通過（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 1 0 2 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。

## 【 0 1 4 1 】

50

ステップS 2 3 6 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S 2 3 7）。例えば、第 1 特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする。また、ステップS 2 3 7 の処理では、合計保留記憶数を 1 減算するように更新してもよい。そして、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS 2 3 8）。

【0142】

ステップS 2 3 4、S 2 3 8 の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当たり」と「ハズレ」のいずれかに決定する（ステップS 2 3 9）。一例として、ステップS 2 3 9 の処理では、予めROM 1 0 1 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、特図表示結果決定用の乱数値MR 1 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」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。CPU 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した特図表示結果決定用の乱数値MR 1 を示す数値データに基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、特図表示結果を決定すればよい。

【0143】

ステップS 2 3 9 の処理において、パチンコ遊技機 1 の遊技状態が確変状態であり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。確変状態は、例えば図 3 に示すステップS 1 1 7 の大当たり終了処理により、大当たり種別が「確変」、「突確」のいずれか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ることで開始される。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。

【0144】

CPU 1 0 3 は、ステップS 2 3 9 の処理により決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS 2 4 0）。特図表示結果が「大当たり」に決定された場合には（ステップS 2 4 0；Yes）、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップS 2 4 1）。また、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS 2 4 2）。一例として、ステップS 2 4 2 の処理では、予めROM 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意された大当たり種別決定テーブルを選択し、大当たり種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当たり種別決定テーブルでは、変動特図が第 1 特図と第 2 特図のいずれであるかに応じて、大当たり種別決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した大当たり種別決定用の乱数値MR 2 を示す数値データに基づいて、大当たり種別決定テーブルを参照することにより、大当たり種別を決定すればよい。

【0145】

ステップS 2 4 2 の処理を実行した後は、大当たり種別を記憶させる（ステップS 2 4 3）。CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた大当たり種別バッファに、大当たり種別の決定結果を示すデータを格納することにより、大当たり種別を記憶させればよい。

【0146】

ステップS 2 4 0 にて特図表示結果が「大当たり」ではない場合や（ステップS 2 4 0；No）、ステップS 2 4 3 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S 2 4 4）。一例として、ステップS 2 4 0 にて特図表示結果が「大当たり」ではないと判定された場合には、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S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップS 2 4 2 における大当たり種別



の決定結果に応じて、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。

【0147】

ステップS244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S245)、特別図柄通常処理を終了する。ステップS245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3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。

【0148】

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S246)、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。

【0149】

図9は、変動パターン設定処理として、図3のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS261)。そして、大当りフラグがオンである場合には(ステップS261; Yes)、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S262)。一方、大当りフラグがオフである場合には(ステップS261; No)、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S263)。

【0150】

ステップS262の処理では、例えばROM101の所定領域に記憶するなどして用意された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。大当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、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、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。また、ステップS263の処理では、例えばROM101の所定領域に記憶するなどして用意されたハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、ハズレ変動パターン決定テーブルを参照することにより、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。

【0151】

図10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状態がリーチ状態にはならない「非リーチ」である場合とリーチ状態になる「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」であ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。可変表示内容が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン(非リーチハズレ変動パターンともいう)と称され、可変表示内容が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン(リーチハズレ変動パターンともいう)と称される。非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動

パターンは、大当たり変動パターンと称される。大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチにおけるリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

【0152】

図11は、大当たり変動パターンやハズレ変動パターンの決定例を示している。図9に示すステップS262の処理では、例えば図11(A)に示すような割合で、大当たり時の変動パターンが決定される。図11(A)に示す例では、大当たり時の変動パターンとして、変動パターンPA3-1～変動パターンPA3-3、変動パターンPB3-1～変動パターンPB3-4のいずれかが、所定割合で使用パターンに決定される。図9に示すステップS263の処理では、時短制御が行われていない通常時であるときに、例えば図11(B1)に示すような割合で、ハズレ時の変動パターンが決定される。また、図9に示すステップS263の処理では、時短制御が行われている時短中であるときに、例えば図11(B2)に示すような割合で、ハズレ時の変動パターンが決定される。ステップS263の処理では、ハズレ時の変動パターンを決定することにより、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状態をリーチ状態とするか否かが決定される。なお、変動パターンの決定とは別個の処理により、可変表示結果が「ハズレ」となる場合にリーチ状態とするか否かが決定されてもよい。

【0153】

図11(A)に示す例では、変動パターンPB3-1～変動パターンPB3-4といった、スーパーリーチにおけるリーチ演出を伴う変動パターンに対して割り当てられた決定値が、変動パターンPA3-1～変動パターンPA3-3といった、ノーマルリーチにおけるリーチ演出を伴う変動パターンに対して割り当てられた決定値よりも多くなるように設定されている。一方、図11(B1)や図11(B2)に示す例では、変動パターンPA2-1～変動パターンPA2-3といった、ノーマルリーチにおけるリーチ演出を伴う変動パターンに対して割り当てられた決定値が、変動パターンPB2-1～変動パターンPB2-4といった、スーパーリーチにおけるリーチ演出を伴う変動パターンに割り当てられた決定値よりも多くなるように設定されている。これにより、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出されるときには、その可変表示結果が「大当たり」となる可能性(大当たり期待度)が高められる。

【0154】

図11(B1)に示す決定例では、第1特図保留記憶数が0、1または2以上のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに割り当てられる決定値が含まれている。具体的な一例として、「151」～「180」の範囲の決定値は、第1特図保留記憶数が0であれば変動パターンPA1-1に割り当てられ、第1特図保留記憶数が1であれば変動パターンPA1-2に割り当てられ、第1特図保留記憶数が2以上であれば変動パターンPA1-3に割り当てられている。このような設定により、第1特図保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を異ならせることができる。特に、第1特図保留記憶数が所定値(例えば「2」)以上であるときには、第1特図保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるよう、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。時短制御が行われない通常時には、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)しにくく、第2特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そのため、第2特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、第2特図保留記憶数にかかわらず、第1特図保留記憶数が所定値(例えば「0」)である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第2特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときの第2特図保留記憶数にかかわらず、その時点における第1特図保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されることに対応して、第2特図保留記憶数にかかわらず図11(B1)とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第2特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したとき

には、図 1 1 ( B 1 ) に示す「第 1 特図保留記憶数」を「第 2 特図保留記憶数」に読み替えて、第 2 特図保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。

【 0 1 5 5 】

図 1 1 ( B 2 ) に示す決定例では、第 2 特図保留記憶数が 0、1 または 2 以上のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに割り当てられる決定値が含まれている。このような設定により、第 2 特図保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を異ならせることができる。特に、第 2 特図保留記憶数が所定値（例えば「2」）以上であるときには、第 2 特図保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。時短制御が行われている時短中には、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすく、第 2 特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が高い。第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合には、時短中であれば第 2 特図を用いた特図ゲームが繰り返し実行される可能性が高く、第 1 特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そして、第 1 特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立するときには、第 2 特図保留記憶数が 0 になっている。そのため、第 1 特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、第 1 特図保留記憶数にかかわらず、第 2 特図保留記憶数が所定値（例えば「0」）である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第 1 特図保留記憶数にかかわらず図 1 1 ( B 2 ) とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第 1 特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、図 1 1 ( B 2 ) に示す「第 2 特図保留記憶数」を「第 1 特図保留記憶数」に読み替えて、第 1 特図保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。

【 0 1 5 6 】

ステップ S 2 6 2、S 2 6 3 の処理のいずれかを実行した後には、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 4）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図 1 0 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。したがって、ステップ S 2 6 2、S 2 6 3 の処理にて変動パターンを決定することにより、特図変動時間が決定される。CPU 1 0 3 は、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。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 2 6 4 の処理に続いて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 2 6 5）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 2 6 5 の処理を実行した後には、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 S 2 6 6）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して第 1 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第 1 変動開始用コマンドテーブルの ROM 1 0 1 における記憶アドレス（先頭アドレス）を指定する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第 2 保

留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを指定する。

【0159】

第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を、指定する演出制御コマンドである。変動パターン指定コマンドは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。

10

【0160】

ステップS266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S267)、変動パターン設定処理を終了する。ステップS267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3に示すステップS112の特別図柄変動処理が実行される。

【0161】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

【0162】

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

20

【0163】

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

30

40

【0164】

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。

【0165】

一例として、コマンド解析処理では、演出制御コマンド受信用バッファに格納された受信コマンドがある場合に、その受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより

50

、いずれの演出制御コマンドを受信したかを判定する。このとき、第1始動口入賞指定コマンドとともに入賞時判定結果コマンドおよび第1保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、RAM 122の所定領域（例えば演出制御バッファ設定部）などに設けられた第1始動入賞時コマンドバッファにおける空き領域のうちで、バッファ番号となる保留表示番号が最も小さい格納領域に、第1始動口入賞指定コマンドと第1保留記憶数通知コマンドを順番に記憶させる。一方、第2始動口入賞指定コマンドとともに第2保留記憶数通知コマンドを受信したときには、RAM 122の所定領域（例えば演出制御バッファ設定部）などに設けられた第2始動入賞時コマンドバッファにおける空き領域のうちで、バッファ番号となる保留表示番号が最も小さい格納領域に、第2始動口入賞指定コマンドと第2保留記憶数通知コマンドを順番に記憶させる。

10

#### 【0166】

第1始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞の発生に対応して送信された1セットの演出制御コマンド（第1始動口入賞指定コマンドおよび第1保留記憶数通知コマンド）を対応付けて記憶できるように、格納領域が確保されている。演出制御用CPU 120は、第1始動入賞が発生したときに受信した演出制御コマンドを、その受信順序に従って、第1始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭から順番に格納していく。第1始動入賞時コマンドバッファにおける保留表示番号は、第1特図保留記憶数に対応している。

#### 【0167】

第2始動入賞時コマンドバッファには、第2始動入賞の発生に対応して送信された1セットの演出制御コマンド（第2始動口入賞指定コマンドおよび第2保留記憶数通知コマンド）を対応付けて記憶できるように、格納領域が確保されている。演出制御用CPU 120は、第2始動入賞が発生したときに受信した演出制御コマンドを、その受信順序に従って、第2始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭から順番に格納していく。第2始動入賞時コマンドバッファにおける保留表示番号は、第2特図保留記憶数に対応している。

20

#### 【0168】

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の画面上における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDなどの発光体における点灯動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板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、RAM 122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

#### 【0169】

図12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12に示す演出制御プロセス処理では、まず、保留表示設定処理を実行する（ステップS161）。保留表示設定処理は、第1始動入賞や第2始動入賞が発生した始動入賞時に、第1保留表示部5HRでの第1保留表示や第2保留表示部5HLでの第2保留表示を更新するための処理を含んでいる。また、保留表示設定処理は、例えばRAM 121の所定領域に設けられた保留表示データ記憶部の記憶データなどを用いて、「保留表示変化」の先読み予告演出を実行するための決定処理や設定処理などを含んでいる。

40

#### 【0170】

図13(A)は、保留表示データ記憶部の構成例を示している。保留表示データ記憶部は、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることや、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることに対応して、第1保留表示部5HRにて第1保留表示を行うための各種データや、第2保留表示部5HLにて第2保留表示を行うための各種データを、保留表示データとして記憶する。保留表示データ記憶部として、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶表示に対応する第1保留表示データ記憶部と、第2特図を用いた

50

特図ゲームの保留記憶表示とに対応する第2保留表示データ記憶部とが設けられていればよい。保留表示データ記憶部には、例えば第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部と同様の保留番号に関連付けて、入賞時判定結果、入賞時保留表示パターン、保留表示変化パターン、変化演出タイミングパターンを特定可能に示すデータを記憶するための格納領域が確保されている。

#### 【0171】

入賞時判定結果は、入賞時判定結果コマンドに基づいて特定される特別図柄や飾り図柄の可変表示内容を示している。入賞時保留表示パターンは、始動入賞時における保留表示の表示態様の指定を含む演出パターンである。この実施の形態では、複数の入賞時保留表示パターンとして、入賞時保留表示パターンPHWと、入賞時保留表示パターンPHXと、入賞時保留表示パターンPHYと、入賞時保留表示パターンPHZとが、予め用意されている。保留表示変化パターンは、「保留表示変化」の先読み予告演出において変化させる保留表示の表示態様（変化態様）の指定を含む演出パターンである。変化演出タイミングパターンは、「保留表示変化」の先読み予告演出を実行するタイミングの指定を含む演出パターンである。

10

#### 【0172】

図13(B)は、入賞時保留表示パターンの設定例を示している。入賞時保留表示パターンPHWは、保留表示の表示色が白色となり、丸形無地の白色表示を行うことで、第1保留表示や第2保留表示を実行可能にする。入賞時保留表示パターンPHXは、保留表示の表示色が青色となり、丸形無地の青色表示を行うことで、第1保留表示や第2保留表示を実行可能にする。入賞時保留表示パターンPHYは、保留表示の表示色が緑色となり、丸形無地の緑色表示を行うことで、第1保留表示や第2保留表示を実行可能にする。入賞時保留表示パターンPHZは、保留表示の表示色が赤色となり、丸形無地の赤色表示を行うことで、第1保留表示や第2保留表示を実行可能にする。

20

#### 【0173】

図14は、保留表示設定処理として、図12のステップS161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14に示す保留表示設定処理において、演出制御CPU120は、まず、始動入賞時に伝送される演出制御コマンド（始動口入賞指定コマンド、入賞時判定結果コマンド、保留記憶数通知コマンドなど）の受信があったか否かを判定する（ステップS301）。ステップS301の処理では、例えば第1始動入賞時コマンドバッファや第2始動入賞時コマンドバッファに、始動口入賞指定コマンドや入賞時判定結果コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されているか否かを確認することにより、始動入賞時におけるコマンド受信の有無を判定すればよい。

30

#### 【0174】

ステップS301にてコマンド受信がない場合には（ステップS301；No）、保留表示設定処理を終了する。一方、コマンド受信があると判定された場合には（ステップS301；Yes）、受信した入賞時判定結果コマンドに応じた入賞時判定結果を特定する（ステップS302）。このときには、「入賞時判定制限中」が特定されたか否かを判定する（ステップS303）。「入賞時判定制限中」以外の入賞時判定結果である場合には（ステップS303；No）、保留表示変化演出を実行するか否かという保留表示変化演出の有無や、保留表示変化演出を実行する場合における演出種別を決定する（ステップS304）。演出制御CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される保留表示変化演出決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された保留表示変化演出決定テーブルを参照することなどにより、保留表示変化演出の有無や種別を決定すればよい。ステップS304の処理では、保留表示変化演出を実行しない場合における「変化演出なし」、あるいは保留表示変化演出を実行する場合における「変化演出あり（1）」または「変化演出あり（2）」の演出種別のいずれかに、決定される。

40

#### 【0175】

続いて、ステップS304の処理による決定結果が「変化演出なし」であるか否かを判

50

定する（ステップS305）。このとき、決定結果が「変化演出あり（1）」または「変化演出（2）」であって「変化演出なし」ではない場合には（ステップS305；No）、表示変化の有無を決定する（ステップS307）。ステップS307の処理で決定される表示変化の有無は、保留表示変化演出の実行結果として保留表示の表示態様を変化させるか否かを示している。例えば、保留表示変化演出において保留表示変化共通演出を実行した後に、保留表示変化成功演出を実行する場合には、保留表示の表示態様が変化することから、表示変化がある。これに対し、保留表示変化演出において保留表示変化共通演出を実行した後に、保留表示変化失敗演出を実行する場合には、保留表示の表示態様が変化しないことから、表示変化がない。すなわち、ステップS307の処理で表示変化の有無を決定することにより、保留表示変化成功演出を実行するか保留表示変化失敗演出を実行するかが決定される。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される表示変化決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された表示変化決定テーブルを参照することなどにより、表示変化の有無を決定すればよい。ステップS307の処理では、「表示変化あり」または「表示変化なし」のいずれかに、決定される。

10

**【0176】**

ステップS307の処理を実行した後は、決定結果が「表示変化なし」であるか否かを判定する（ステップS308）。このとき、決定結果が「表示変化あり」であって「表示変化なし」ではない場合には（ステップS308；No）、予め用意された複数の保留表示変化パターンのいずれかに決定する（ステップS309）。ステップS308にて決定結果が「表示変化なし」と判定された場合や（ステップS308；Yes）、ステップS309の処理を実行した後は、予め用意された複数の変化演出タイミングパターンのいずれかに決定する（ステップS310）。

20

**【0177】**

ステップS303にて「入賞時判定制限中」とであると判定された場合や（ステップS303；Yes）、ステップS305にて「変化演出なし」と判定された場合（ステップS305；Yes）、あるいはステップS310の処理を実行した後は、予め用意された複数の入賞時保留表示パターンのいずれかに決定する（ステップS311）。そして、各種の決定結果を特定可能に示すデータを、保留表示データ記憶部に新たな始動入賞に応じた保留番号と関連付けて記憶させる（ステップS312）。このとき、保留表示データ記憶部には、ステップS309の処理による保留表示変化パターンの決定結果や、ステップS310の処理による変化演出タイミングパターンの決定結果、ステップS311の処理による入賞時保留表示パターンの決定結果を特定可能に示すデータが、保留番号と関連付けて記憶されるようにすればよい。ただし、ステップS305の処理にて「変化演出なし」に決定されたことにより、ステップS309、S310の処理が実行されなかった場合には、保留表示データ記憶部に新たな始動入賞に応じた保留番号と関連付けて、入賞時保留表示パターンの決定結果を示すデータが記憶される一方、保留表示変化パターンや変化演出タイミングパターンの決定結果を示すデータは記憶されない。また、ステップS307の処理にて「表示変化なし」に決定されたことにより、ステップS309の処理が実行されなかった場合には、保留表示データ記憶部に新たな始動入賞に応じた保留番号と関連付けて、入賞時保留表示パターンや変化演出タイミングパターンの決定結果を示すデータが記憶される一方、保留表示変化パターンの決定結果を示すデータは記憶されない。

30

40

**【0178】**

ステップS312の処理に続いて、始動入賞時における保留表示の更新設定を行ってから（ステップS313）、保留表示設定処理を終了する。例えば、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことにより第1特図保留記憶数が1増加したときには、第1保留表示部5HRでの第1保留表示を1増加させるように、新たな第1保留表示を追加する。一方、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことにより第2特図保留記憶数が1増加したときには、第2保留表示部5HLでの第2保留表示を1増加させるように、新たな第

50

2 保留表示を追加する。このとき追加される第 1 保留表示や第 2 保留表示は、丸形無地の形状を有し、ステップ S 3 1 1 の処理による入賞時保留表示パターンの決定結果に応じた表示色となる。なお、この実施の形態において、第 1 保留表示や第 2 保留表示における通常の表示態様は、丸型無地の白色表示となっている。

#### 【 0 1 7 9 】

図 1 5 は、保留表示変化演出と表示変化有無の決定例を示している。図 1 4 に示すステップ S 3 0 4 の処理では、例えば図 1 5 ( A ) に示すような決定割合で、「変化演出なし」、「変化演出あり ( 1 )」、「変化演出あり ( 2 )」のいずれかに決定する。図 1 5 ( A ) に示す決定例では、保留番号や入賞時判定結果に応じて、決定可能な保留表示変化演出の種別や決定割合が異なっている。保留番号が「 2 」～「 4 」のいずれかである場合には、入賞時判定結果に応じて異なる割合で「変化演出なし」、「変化演出あり ( 1 )」、「変化演出あり ( 2 )」のいずれかに決定する。保留番号が「 1 」である場合には、入賞時判定結果に応じて異なる割合で「変化演出なし」、「変化演出あり ( 1 )」のいずれかに決定し、「変化演出あり ( 2 )」には決定しない。入賞時判定結果が「大当たり」である場合に、「変化演出なし」の決定割合が最も低くなり、「ハズレ時スーパーリーチ確定」、「ハズレ時リーチ確定」、「ハズレ時一般」の順に「変化演出なし」の決定割合が高くなる。したがって、保留表示変化演出が実行されたときには、実行されなかったときに比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性や、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行される可能性、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性などが高くなる。

#### 【 0 1 8 0 】

保留表示変化演出の種別は、複数の保留表示変化演出パターンを保留表示の変化態様などに応じて分類したものであればよい。保留表示変化演出の種別のうち、「変化演出あり ( 1 )」の演出種別は、保留表示の表示色を変化可能とする一方、「秘」などのメッセージを示す表示態様には変化しない保留表示変化演出パターンが分類されている。保留表示変化演出の種別のうち、「変化演出あり ( 2 )」の演出種別は、保留表示の表示態様を「秘」などのメッセージを示す表示態様に変化可能な保留表示変化演出パターンが分類されている。

#### 【 0 1 8 1 】

図 1 4 に示すステップ S 3 0 7 の処理では、例えば図 1 5 ( B ) に示すような決定割合で、表示変化の有無を決定する。図 1 5 ( B ) に示す決定例では、入賞時判定結果に応じて、「表示変化あり」とする決定割合が異なっている。入賞時判定結果が「大当たり」である場合には、必ず ( 1 0 0 / 1 0 0 の決定割合で ) 表示変化を行う「表示変化あり」に決定される。入賞時判定結果が「ハズレ時スーパーリーチ確定」や「ハズレ時リーチ確定」、「ハズレ時一般」のいずれかである場合には、表示変化を行わない「表示変化なし」に決定される場合があり、この順に「表示変化なし」の決定割合が高くなる。したがって、保留表示変化演出により保留表示の表示態様が変化したときには、変化しなかったときに比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性や、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行される可能性、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性などが高くなる。

#### 【 0 1 8 2 】

なお、入賞時判定結果が「大当たり」である場合に必ず「表示変化あり」に決定してしまうと、「表示変化なし」に対応して保留表示変化演出が実行されても保留表示の表示態様に変化しなかった場合に、予告対象となる可変表示において「大当たり」とならないことが確定し、遊技興趣が減退するおそれがある。そこで、入賞時判定結果が「大当たり」である場合にも、所定割合で「表示変化なし」に決定されることがあるように設定してもよい。この場合には、他の入賞時判定結果に比べて十分に低い割合で「表示変化なし」に決定されるように設定してもよい。

#### 【 0 1 8 3 】

図 1 6 は、保留表示変化パターンと変化演出タイミングパターンの設定例を示している。図 1 6 ( A ) に示すように、この実施の形態では、保留表示変化パターン Z H P 1 - 1



～保留表示変化パターンZHP1-3、保留表示変化パターンZHP2-1～保留表示変化パターンZHP2-3、保留表示変化パターンZHP3-1と、保留表示変化パターンZHP10～保留表示変化パターンZHP13とが、予め用意されている。保留表示変化パターンZHP1-1～保留表示変化パターンZHP1-3、保留表示変化パターンZHP2-1～保留表示変化パターンZHP2-3、保留表示変化パターンZHP3-1は、「変化演出あり(1)」の演出種別に分類され、保留表示の表示色を変化させる一方、「秘」などのメッセージを示す表示態様には変化させない。保留表示変化パターンZHP10～保留表示変化パターンZHP13は、「変化演出あり(2)」の演出種別に分類され、保留表示の表示態様を、「秘」などのメッセージを示す表示態様に変化させることができる。このように、複数の保留表示変化パターンは、保留表示変化演出を実行した後に表示される保留表示の表示態様などに応じて、複数の演出種別のいずれかに分類されるように設定されてもよい。

10

#### 【0184】

図16(B)に示すように、この実施の形態では、変化演出タイミングパターンTP0-1、変化演出タイミングパターンTP1-1、変化演出タイミングパターンTP1-2、変化演出タイミングパターンTP2-1～変化演出タイミングパターンTP2-4、変化演出タイミングパターンTP3-1～変化演出タイミングパターンTP3-7が、予め用意されている。各変化演出タイミングパターンは、保留表示変化演出の実行タイミングに対応する1または複数の保留番号(図16(B)にて「1」～「3」で示す)、あるいはアクティブ表示変化演出の実行タイミングに対応するアクティブ表示部AHAにおけるアクティブ表示中(図16(B)にて「A」で示す)を指定している。図13に示す保留表示データ記憶部では、保留番号に関連付けて変化演出タイミングパターンを示すデータが記憶される。この記憶データが示す変化演出タイミングパターンで指定される保留番号と、保留データ記憶部にて関連付けられた保留番号とが合致したときに、保留表示変化演出の実行条件が成立する。可変表示の開始条件が成立したことにより保留データ記憶部にて保留番号「1」に対応する記憶データを消去するときに、この記憶データが示す変化演出タイミングパターンでアクティブ表示中が指定されていれば、アクティブ表示変化演出の実行条件が成立する。こうして保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出の実行条件が成立した後、例えば飾り図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出の実行タイミングとなり、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出が実行(開始)される。

20

30

#### 【0185】

なお、この実施形態では、「擬似連」の際のアクティブ変化演出として、アクティブ表示を一旦消去した後、復帰させる(再表示させる)演出が1つの特徴となっている。このような「擬似連」時のアクティブ変化演出は、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンに応じて擬似連が実行された際にアクティブ表示変化演出の実行条件が成立すると行われる。このようにして実行条件が成立すると、飾り図柄の可変表示が開始されてから(初回変動が開始されてから)所定時間が経過したときであって、仮停止や再変動の際(予め定められた適宜のタイミング)に、「擬似連」時のアクティブ表示変化演出の実行タイミングとなり、アクティブ表示の消去や復帰、復帰の際の表示色変化などの演出が実行される。詳しくは後述する。

40

#### 【0186】

このような保留表示変化パターンと変化演出タイミングパターンとの組合せにより、保留表示の表示態様として表示色を通常とは異なる特定色に変化させる保留表示変化演出と、アクティブ表示の表示態様として表示色を通常とは異なる特定色に変化させるアクティブ表示変化演出とについて、それぞれの実行の有無と実行後における表示色(特定色)などを、始動入賞が発生したときに一括して決定することができる。すなわち、この実施の形態では、表示色変化演出について、実行の有無、実行タイミング、実行内容(変化後の表示色)などを、遊技球が第1始動入賞口や第2始動入賞口を通過(進入)したときに、一括して決定することができる。

50

## 【 0 1 8 7 】

図 1 4 に示すステップ S 3 0 9 の処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される保留表示変化パターン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保留表示変化パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の保留表示変化パターンのいずれかに決定すればよい。

## 【 0 1 8 8 】

図 1 7 は、保留表示変化演出の演出種別が「変化演出あり ( 1 ) 」に応じた保留表示変化パターンの決定例を示している。保留表示変化演出の演出種別が「変化演出あり ( 1 ) 」で入賞時判定結果が「大当たり」である場合に、図 1 4 に示すステップ S 3 0 9 の処理では、図 1 7 ( A ) に示すような決定割合で、複数の保留表示変化パターンのいずれかに決定する。これに対し、保留表示変化演出の演出種別が「変化演出あり ( 1 ) 」で入賞時判定結果が「ハズレ時スーパーリーチ確定」である場合に、図 1 4 に示すステップ S 3 0 9 の処理では、図 1 7 ( B ) に示すような決定割合で、複数の保留表示変化パターンのいずれかに決定する。図 1 7 ( A ) および図 1 7 ( B ) に示す決定例では、保留番号に応じて、決定可能な保留表示変化パターンや決定割合が異なっている。例えば、保留番号が「 3 」または「 4 」である場合には、所定割合で保留表示変化パターン Z H P 3 - 1 に決定可能となる一方、保留番号が「 1 」または「 2 」である場合には、保留表示変化パターン Z H P 3 - 1 に決定不可となる。また、保留番号が「 2 」～「 4 」のいずれかである場合には、所定割合で保留表示変化パターン Z H P 2 - 1 ～保留表示変化パターン Z H P 2 - 3 のいずれかに決定可能となる一方、保留番号が「 1 」である場合には、これらの保留表示変化パターンに決定不可となる。

## 【 0 1 8 9 】

図 1 6 ( A ) に示すように、保留表示変化パターン Z H P 3 - 1 は、通常の表示態様である白色表示となる保留表示を開始した後、保留表示の表示色 ( 対応するアクティブ表示の表示色を含む ) を青色、緑色、赤色の順に 3 段階で変化させる。保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出は、可変表示が開始されるごとに実行条件が成立し得る。したがって、保留表示の表示色を 3 段階で変化させるためには、保留表示を開始した後に、少なくとも 3 回の可変表示が実行 ( 開始 ) される必要がある。そこで、保留番号が「 3 」または「 4 」である場合には保留表示変化パターン Z H P 3 - 1 に決定可能とする一方、保留番号が「 1 」または「 2 」である場合には保留表示変化パターン Z H P 3 - 1 に決定不可とすることで、保留表示の表示色を確実に 3 段階で変化させることができる。保留表示変化パターン Z H P 2 - 1 ～保留表示変化パターン Z H P 2 - 3 は、それぞれ保留表示の表示色を 2 段階で変化させる。そこで、保留番号が「 2 」～「 4 」である場合には保留表示変化パターン Z H P 2 - 1 ～保留表示変化パターン Z H P 2 - 3 のいずれかに決定可能とする一方、保留番号が「 1 」である場合にはこれらの保留表示変化パターンに決定不可とすることで、保留表示の表示色を確実に 2 段階で変化させることができる。

## 【 0 1 9 0 】

また、図 1 7 ( A ) および図 1 7 ( B ) に示す決定例では、入賞時判定結果が「大当たり」であるか「ハズレ時スーパーリーチ確定」であるかに応じて、保留表示変化パターンの決定割合が異なっている。例えば保留番号が「 3 」または「 4 」である場合に、入賞時判定結果が「大当たり」であるときには、入賞時判定結果が「ハズレ時スーパーリーチ確定」であるときよりも高い割合で、保留表示変化パターン Z H P 2 - 2、保留表示変化パターン Z H P 2 - 3、保留表示変化パターン Z H P 3 - 1 のいずれかに決定される。図 1 6 ( A ) に示すように、保留表示変化パターン Z H P 2 - 2、保留表示変化パターン Z H P 2 - 3、保留表示変化パターン Z H P 3 - 1 はいずれも、保留表示の表示色が最終的に赤色となるように変化させる。このような設定により、保留表示の表示色が赤色に変化したときには、他の表示色に変化したときよりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高いことを示唆できる。

## 【 0 1 9 1 】

図18は、保留表示変化演出の演出種別が「変化演出あり(2)」に応じた保留表示変化パターンの決定例を示している。保留表示変化演出の演出種別が「変化演出あり(2)」で入賞時判定結果が「大当たり」である場合に、図14に示すステップS309の処理では、図18(A)に示すような決定割合で、複数の保留表示変化パターンのいずれかに決定する。これに対し、保留表示変化演出の演出種別が「変化演出あり(2)」で入賞時判定結果が「ハズレ時スーパーリーチ確定」である場合に、図14に示すステップS309の処理では、図18(B)に示すような決定割合で、複数の保留表示変化パターンのいずれかに決定する。図18(A)および図18(B)に示す決定例では、保留番号にかかわらず、所定割合で保留表示変化パターンZHP10～保留表示変化パターンZHP13のいずれかに決定される。

10

#### 【0192】

図15(A)に示すように、保留番号が「2」～「4」のいずれかである場合には、入賞時判定結果に応じて異なる割合で「変化演出あり(2)」の演出種別に決定可能となる一方、保留番号が「1」である場合には、「変化演出あり(2)」の演出種別に決定不可となる。したがって、図14に示すステップS309の処理にて保留表示変化パターンZHP10～保留表示変化パターンZHP13のいずれかに決定する場合には、保留番号が「2」～「4」のいずれかとなっている。図16(A)に示すように、保留表示変化パターンZHP11～保留表示変化パターンZHP13は、それぞれ通常の表示態様である白色表示となる保留表示を開始した後、保留表示の表示態様を、「秘」のメッセージを示す表示態様に変化させる段階と、保留表示の表示色を、青色、緑色、赤色のいずれかに変化させる段階とからなる2段階の変化を含んでいる。保留表示変化パターンZHP10は、保留表示の表示態様を、1段階で「秘」のメッセージを示す表示態様に変化させる。したがって、保留番号が「2」～「4」のいずれかであれば、保留表示の表示態様を確実に2段階で変化させることができる。

20

#### 【0193】

また、図18(A)および図18(B)に示す決定例では、入賞時判定結果にかかわらず、保留表示変化パターンZHP10の決定割合が、他の保留表示変化パターンの決定割合よりも十分に低くなるように設定されている。したがって、保留表示の表示態様が「秘」のメッセージを示す表示態様に変化した後には、さらに保留表示の表示色が青色、緑色、赤色のいずれかに変化する可能性が高くなる。こうして、保留表示の表示態様が「秘」のメッセージを示す表示態様に変化したときには、保留表示の表示態様が特定態様に変化する可能性が高いことを示唆できる。

30

#### 【0194】

図14に示すステップS310の処理において、演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される変化演出タイミングパターン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された変化演出タイミングパターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の変化演出タイミングパターンのいずれかに決定すればよい。

#### 【0195】

図19は、入賞時判定結果が「大当たり」の場合に対応した変化演出タイミングパターンの決定例を示している。図14に示すステップS310の処理では、入賞時判定結果が「大当たり」の場合に、図19に示すような決定割合で、複数の変化演出タイミングパターンのいずれかに決定する。

40

#### 【0196】

図20は、入賞時判定結果が「ハズレ時スーパーリーチ確定」の場合に対応した変化演出タイミングパターンの決定例を示している。図14に示すステップS310の処理では、入賞時判定結果が「ハズレ時スーパーリーチ確定」の場合に、図20に示すような決定割合で、複数の変化演出タイミングパターンのいずれかに決定する。

#### 【0197】

図19および図20に示す決定例では、図14に示すステップS309の処理により決

50

定された保留表示変化パターンや、保留番号に応じて、決定可能な変化演出タイミングパターンや決定割合が異なっている。なお、入賞時判定結果が「ハズレ時スーパーリーチ確定」の場合には、図14に示すステップS307の処理にて所定割合で「変化演出なし」に決定される。このときには、図14に示すステップS309の処理が実行されないことから、保留表示変化パターンが「なし」となる。

#### 【0198】

図19および図20に示す決定例において、ステップS309の処理により保留表示変化パターンZHP1-1～保留表示変化パターンZHP1-3のいずれかに決定された場合のうち、保留番号が「4」である場合には、所定割合で変化演出タイミングパターンTP3-1に決定可能となる一方、保留番号が「1」～「3」のいずれかである場合には、変化演出タイミングパターンTP3-1に決定不可となる。図16(B)に示すように、変化演出タイミングパターンTP3-1は、保留番号が「3」のときに、保留表示変化タイミングとなる。保留表示変化演出は、可変表示が開始されるごとに実行条件が成立し得る。したがって、保留番号が「3」のときに保留表示変化演出を実行するためには、始動入賞が発生したときに保留番号「4」と関連付けて変化演出タイミングパターンが保留表示データ記憶部に記憶される必要がある。そこで、保留番号が「4」である場合には変化演出タイミングパターンTP3-1に決定可能とする一方、保留番号が「1」～「3」のいずれかである場合には変化演出タイミングパターンTP3-1に決定不可とすることで、保留番号が「3」のときに実行（開始）される可変表示に対応して保留表示変化演出を実行することができる。

#### 【0199】

図20に示す決定例において、保留表示変化パターンが「なし」の場合には、保留番号に応じて、変化演出タイミングパターンTP1-1、変化演出タイミングパターンTP2-1、変化演出タイミングパターンTP3-1のいずれかに決定される。図16(B)に示すように、変化演出タイミングパターンTP1-1、変化演出タイミングパターンTP2-1、変化演出タイミングパターンTP3-1は、1の保留番号を保留表示変化タイミングとして指定する。保留表示変化パターンが決定されない場合は、保留表示変化演出が実行されても保留表示の表示態様が変化しない。したがって、1の保留表示に対する保留変化ガセ演出は、その保留表示に対応する可変表示が開始されるまでに1回実行することができる。なお、1の保留表示に対する保留変化ガセ演出を複数回実行できるように、変化演出タイミングパターンが決定されてもよい。

#### 【0200】

図19および図20に示す決定例において、保留表示変化パターンZHP10の場合には、保留番号に応じて、変化演出タイミングパターンTP1-1、変化演出タイミングパターンTP2-1、変化演出タイミングパターンTP3-1のいずれかに決定される一方、保留番号にかかわらず、変化演出タイミングパターンTP0-1に決定不可となる。図16(A)に示すように、保留表示変化パターンZHP10は、通常の表示態様である白色表示となる保留表示を開始した後、保留表示の表示態様を、「秘」のメッセージを示す表示態様に变化させる。図16(B)に示すように、変化演出タイミングパターンTP0-1は、保留表示変化タイミングとしてアクティブ表示中を指定する。このように、保留表示変化パターンZHP10の場合には変化演出タイミングパターンTP0-1に決定不可とすることで、アクティブ表示変化演出が実行されたときにアクティブ表示の表示態様が「秘」のメッセージを示す表示態様には変化しないように制限を設けることができる。すなわち、「秘」のメッセージを示す表示態様は、保留表示変化演出が実行された後に表示される保留表示の表示態様に含まれる一方、アクティブ表示変化演出が実行された後にはアクティブ表示の表示態様として表示されない特殊態様となる。

#### 【0201】

図21は、入賞時保留表示パターンの決定例を示している。図14に示すステップS311の処理では、図21に示すような決定割合で、複数の入賞時保留表示パターンのいずれかに決定する。図21に示す決定例では、保留表示変化演出を実行するとの決定結果に

対応して、「変化演出」が「あり」の場合には、必ず(100/100の決定割合で)入賞時保留表示パターンPHWに決定される。入賞時保留表示パターンPHWは、通常の表示態様として、丸形無地の白色表示となる保留表示を実行可能にする。したがって、保留表示変化演出が実行される場合に、図14に示すステップS313の処理では、第1保留表示や第2保留表示の初期表示として、丸形無地の白色表示となる保留表示を追加するように更新する。

#### 【0202】

図21に示す決定例では、保留表示変化演出を実行しないとの決定結果に対応して、「変化演出」が「なし」の場合には、入賞時判定結果などに応じて、決定可能な入賞時保留表示パターンや決定割合が異なっている。入賞時判定結果が「ハズレ時一般」や「ハズレ時リーチ確定」の場合には、複数の入賞時保留表示パターンのうちで入賞時保留表示パターンPHZに決定される割合が最も低くなる。これに対し、入賞時判定結果が「大当り」の場合には、複数の入賞時保留表示パターンのうちで入賞時保留表示パターンPHZに決定される割合が最も高くなる。また、入賞時保留表示パターンPHZの決定割合は、入賞時判定結果が「ハズレ時一般」、「ハズレ時リーチ確定」、「ハズレ時スーパーリーチ確定」、「大当り」の順に高くなるように、設定されている。したがって、第1保留表示や第2保留表示の初期表示として、入賞時保留表示パターンPHZにより丸形無地の赤色表示となる保留表示が追加された場合には、他の表示色となる保留表示が追加された場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性や、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行される可能性、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性などが高くなる。この実施の形態において、第1保留表示や第2保留表示における特別の表示態様(特別態様)は、丸形無地の赤色表示となっている。例えば可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御されるといった、遊技者にとって有利な遊技状態に制御される場合には、このような遊技状態に制御されない場合と比べて、第1保留表示や第2保留表示が特別態様で行われる割合が高くなる。

#### 【0203】

図22(A)は、可変表示開始設定処理として、図12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22(A)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、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンに応じて、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かを判定する(ステップS320)。「擬似連」の可変表示演出が実行されると判定した場合(ステップS320; Yes)、演出制御用CPU120は、図22(B)に示す第1擬似連変動と第2擬似連変動とのいずれかを擬似連パターンとして決定する(ステップS320A)。

#### 【0204】

ここで、第1擬似連変動とは、特殊図柄の表示を伴う擬似連変動であり、具体的には、一旦仮停止された飾り図柄に特殊図柄を含む(「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて仮停止表示された飾り図柄の少なくともいずれかに特殊図柄を含む)擬似連変動である。特殊図柄は、例えば数字等といった通常の飾り図柄とは態様が異なる飾り図柄(例えば、図28(B2)、(C2)に示す「NEXT」など)である。また、第2擬似連変動とは、特殊図柄の表示を伴わない擬似連変動であり、具体的には、一旦仮停止された飾り図柄に特殊図柄が含まれない(「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて仮停止表示された飾り図柄のいずれもが特殊図柄でない)擬似連変動である。ステップS320Aの処理で擬似連パターンを決定する際、演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される擬似連パターン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶された擬似連パターン決定テーブルを参照することなどにより、第1擬似連変動と第2擬似連変動とのいずれかを決定すればよい。

#### 【0205】

図22(B)は、擬似連パターンの決定例を示している。図22(A)に示すステップS320Aの処理では、図22(B)に示すような決定割合で第1擬似連変動と第2擬似

連変動とのいずれかの擬似連パターンに決定する。図22(B)に示す決定例において可変表示結果が「ハズレ」である場合には、特殊図柄の表示を伴わない第2擬似連変動の決定割合(30/100)よりも、特殊図柄の表示を伴う第1擬似連変動の決定割合(70/100)のほうが高くなる。これに対し、可変表示結果が「大当たり」である場合には、特殊図柄の表示を伴う第1擬似連変動の決定割合(30/100)よりも、特殊図柄の表示を伴わない第2擬似連変動の決定割合(70/100)のほうが高くなる。したがって、擬似連パターンとして、第1擬似連変動(第1再可変表示の一例)が実行されたときよりも、第2擬似連変動(第2再可変表示の一例)が実行されたときの方が、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなる(有利状態に制御される割合が高くなる)。

#### 【0206】

なお、この実施形態では、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンに応じて、擬似連変動(再変動)の繰返し実行回数(擬似連回数)が1回~3回のいずれかに設定され、さらに図22(A)に示すステップS320Aの処理で擬似連パターンが第1擬似連変動と第2擬似連変動とのいずれかに決定され、擬似連回数が複数回の場合には、当該複数回の全てで同種の擬似連変動(第1擬似連変動と第2擬似連変動とのいずれか)が実行される。しかしながら、これに限られず、擬似連回数が複数回の場合には、当該複数回の全てで同種の擬似連変動が実行されなくともよい。例えば、擬似連回数が2回の場合は、1回目の仮停止直後の再変動を特殊図柄の表示を伴う第1擬似連変動とし、2回目の仮停止直後の再変動を特殊図柄の表示を伴わない第2擬似連変動とするようにしてもよい。また、図22(B)に示すような擬似連パターンの決定例を設けず、予め定められた第1擬似連変動と第2擬似連変動とのいずれかの擬似連変動を実行してもよい。

#### 【0207】

図22(A)に戻って、ステップS320にて「擬似連」の可変表示演出が実行されないと判定した場合(ステップS320:No)や、ステップS320Aの処理の実行後には、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示結果としての確定飾り図柄となる最終停止図柄などを決定する(ステップS321)。ステップS321の処理として、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定する。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容には、「非リーチ(ハズレ)」、「リーチ(ハズレ)」、「非確変(大当たり)」、「確変(大当たり)」があればよい。

#### 【0208】

可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならず、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ(ハズレ)」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変(大当たり)」の場合には、可変表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が時短状態となる。可変表示内容が「確変(大当たり)」の場合には、可変表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる。

#### 【0209】

可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて異なる(不一致の)飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121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の画面上における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121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 の画面上における「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などにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 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 の画面上における「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。

#### 【0210】

可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 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 の画面上における「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などにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 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 の画面上における「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た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たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

#### 【0211】

可変表示内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」である場合に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の画面上における「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。このときには、可変表示内容が「非確変（大当たり）」と「確変（大当たり）」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す飾り図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す飾り図柄）のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。大当たり中昇格演出は、画像表示装置 5 において大当たりを想起させるが確変状態を想起させないような飾り図柄の組合せ（非確変大当たり組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。

#### 【0212】

具体的な一例として、可変表示内容が「非確変（大当たり）」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当たり）」で大当たり中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これに対して、可変表示内容が「確変（大当たり）」であっても大当たり中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これにより、確定飾り図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当たり中昇格演出が実行され

10

20

30

40

50

てしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすればよい。

【0213】

また、ステップS321で演出制御用CPU120は、前述のステップS320の処理で「擬似連」の可変表示演出が実行されると判定した場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、擬似連チャンス目として予め定められた組み合わせの飾り図柄を仮停止図柄に決定する。具体的には、ステップ320Aで第1擬似連変動の擬似連パターンが決定されていた場合には、飾り図柄に特殊図柄を含む（「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて仮停止表示される飾り図柄の少なくともいずれかに特殊図柄を含む）組み合わせの仮停止図柄が決定される。また、ステップS320Aで第2擬似連変動の擬似連パターンが決定されていた場合には、飾り図柄に特殊図柄が含まれない（「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて仮停止表示される飾り図柄のいずれもが特殊図柄でない）組み合わせの仮停止図柄が決定される。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される仮停止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、ROM121に予め記憶された仮停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上における飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示される飾り図柄を決定する。

10

【0214】

なお、ステップS321の処理では、可変表示内容が「非確変（大当り）」または「確変（大当り）」である場合に、再抽選演出や大当り中昇格演出といった確変昇格演出を実行するか否かが決定されてもよい。再抽選演出では、飾り図柄の可変表示中に同一の通常図柄からなる非確変大当り組合せの飾り図柄が一旦表示されることによって、確変状態に制御されることを一旦は認識困難または認識不能とし、飾り図柄を再び可変表示（再変動）させて同一の確変図柄からなる確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることによって確変状態に制御されることを遊技者が認識可能に報知できる。なお、再抽選演出にて飾り図柄を再変動させた後に非確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることにより、確変状態に制御されることを報知しない場合もある。ステップS321の処理にて再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組合せなどを決定すればよい。

20

【0215】

ステップS321の処理における最終停止図柄などの決定に続いて、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出の実行設定を行う、後述の変化演出設定処理（図23）が実行される（ステップS322）。変化演出設定処理では、保留表示データ記憶部の記憶内容などに基づいて保留表示変化演出の実行条件が成立したときに、保留表示変化演出の実行設定が行われる。また、変化演出設定処理では、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かなどに基づいてアクティブ表示変化演出の実行条件が成立したときに、アクティブ表示変化演出の実行設定が行われる（後述のステップS503）。ステップS322の変化演出設定処理に続いて、リーチ演出の実行設定を行う、後述のリーチ演出設定処理（図24（A））が実行される（ステップS323）。リーチ演出設定処理では、例えばスーパーリーチにおけるリーチ演出が実行される場合に、バトル指令が行われるときの表示色（バトル指令時表示色）が決定される。バトル指令は、スーパーリーチにおけるリーチ演出の一例となるバトル演出の実行中に、所定のメッセージを報知する演出画像を画像表示装置5の画面上に表示することなどにより、予め定められた指令を報知する演出である。リーチ演出設定処理では、バトル指令時表示色の他にも、リーチ演出の実行設定が行われる。

30

40

【0216】

その後、演出制御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（ステップS324）。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用C

50



P U 1 2 0 は、ステップ S 3 2 2 の変化演出設定処理による保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターン（表示変化演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、表示変化演出制御パターンにおいては、後述の可変表示中設定処理（図 2 6）での判定対象である保留表示変化演出期間、アクティブ表示変化演出期間なども設定される。さらに、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 3 2 3 のリーチ演出設定処理によるバトル指令時表示色を含めたリーチ演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターン（リーチ演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、表示変化演出制御パターン、リーチ演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した 1 の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

10

#### 【 0 2 1 7 】

ステップ S 3 2 4 の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、R A M 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 3 2 5）。そして、画像表示装置 5 の画面上にて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 3 2 6）。このときには、例えばステップ S 3 2 4 の処理にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 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。

20

#### 【 0 2 1 8 】

ステップ S 3 2 6 の処理を実行した後は、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、第 1 保留表示部 5 H R における第 1 保留表示や第 2 保留表示部 5 H L における第 2 保留表示といった、保留表示などを更新するための設定を行う（ステップ S 3 2 7）。例えば、第 1 特図を用いた特図ゲームが実行（開始）される場合には、第 1 保留表示部 5 H R において、保留番号が「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第 1 保留表示を 1 つずつ左方向に移動（シフト）させる。一方、第 2 特図を用いた特図ゲームが実行（開始）される場合には、第 2 保留表示部 5 H L において、保留番号が「1」に対応した表示部位（右端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第 2 保留表示を 1 つずつ右方向に移動（シフト）させる。また、ステップ S 3 2 7 の処理では、アクティブ表示部 A H A におけるアクティブ表示を更新するための設定も行われる。例えば第 1 保留表示部 5 H R にて保留番号「1」に対応した第 1 保留表示が消去（消化）されたときには、その消去（消化）された第 1 保留表示と同様のアクティブ表示をアクティブ表示部 A H A にて開始させる。一方、第 2 保留表示部 5 H L にて保留番号「1」に対応した第 2 保留表示が消去（消化）されたときには、その消去（消化）された第 2 保留表示と同様のアクティブ表示をアクティブ表示部 A H A にて開始させる。

30

#### 【 0 2 1 9 】

なお、第 1 特図保留記憶数および第 2 特図保留記憶数がいずれも「0」であるときに、第 1 始動入賞や第 2 始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、第 1 保留表示や第 2 保留表示を更新することなく、アクティブ表示部 A H A におけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 4 に示すステップ S 3 1 1 の処理により決定された入賞時保留表示パターンに応じた表示色のアクティブ表示を、アクティブ表示部 A H A にて開始させればよい。図 1 4 に示すステップ S 3 1 3 の処理にて、第 1 保留表示や第 2 保留表示を更新することなく、アクティブ表示部 A H A におけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。ステップ S 3 2 7 の処理により保留表示などを更新した後は、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 3 2 8）、

40

50

可変表示開始設定処理を終了する。

【 0 2 2 0 】

図 2 3 は、図 2 2 ( A ) のステップ S 3 2 2 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。図 2 3 に示す変化演出設定処理では、まず、保留表示データ記憶部における記憶内容を更新する ( ステップ S 5 0 1 ) 。すなわち、保留表示データ記憶部にて保留番号「 1 」に対応する記憶領域の記憶データを消去するとともに、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 ) の記憶データを、 1 エントリずつ上位にシフトする。このときには、保留表示データ記憶部にて保留番号「 1 」に対応する記憶領域から消去される記憶データを読み出して、 R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた保留表示データバッファに格納してもよい。続いて、保留表示変化演出の実行タイミングである保留表示変化タイミングになるか否かを判定する ( ステップ S 5 0 2 ) 。ステップ S 5 0 2 の処理では、ステップ S 5 0 1 の処理により記憶内容を更新した保留表示データ記憶部に記憶されている 1 または複数の変化演出タイミングパターンについて、それぞれの変化演出タイミングパターンと関連付けられた保留番号に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいるか否かを判定する。

10

【 0 2 2 1 】

例えば図 1 6 ( B ) に示す変化演出タイミングパターン T P 3 - 1 ~ 変化演出タイミングパターン T P 3 - 7 のいずれかが保留表示データ記憶部にて保留番号「 3 」と関連付けて記憶されることになったときには、保留番号「 3 」に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいることから、保留表示変化タイミングとなる旨の判定が行われる。変化演出タイミングパターン T P 2 - 1 ~ 変化演出タイミングパターン T P 2 - 4、変化演出タイミングパターン T P 3 - 4、変化演出タイミングパターン T P 3 - 6、変化演出タイミングパターン T P 3 - 7 のいずれかが保留表示データ記憶部にて保留番号「 2 」と関連付けて記憶されることになったときには、保留番号「 2 」に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいることから、保留表示変化タイミングとなる旨の判定が行われる。変化演出タイミングパターン T P 1 - 1、変化演出タイミングパターン T P 1 - 2、変化演出タイミングパターン T P 2 - 3、変化演出タイミングパターン T P 2 - 4、変化演出タイミングパターン T P 3 - 3、変化演出タイミングパターン T P 3 - 5、変化演出タイミングパターン T P 3 - 7 のいずれかが保留表示データ記憶部にて保留番号「 1 」と関連付けて記憶されることとなったときには、保留番号「 1 」に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいることから、保留表示変化タイミングになる旨の判定が行われる。

20

30

【 0 2 2 2 】

また、ステップ S 5 0 2 の処理では、アクティブ表示変化演出の実行タイミングであるアクティブ表示変化タイミングになるか否かも判定される。例えば図 1 6 ( B ) に示す変化演出タイミングパターンのうち、アクティブ表示中「 A 」が指定されている変化演出タイミングパターン T P 0 - 1、T P 1 - 2、T P 2 - 2、T P 2 - 4、T P 3 - 2、T P 3 - 5、T P 3 - 6 のいずれかが図 1 4 のステップ S 3 1 0 の処理で決定されていた場合は、保留データ記憶部にて保留番号「 1 」に対応する記憶データを消去するときに、アクティブ表示変化タイミングになる旨の判定が行われる。

【 0 2 2 3 】

ステップ S 5 0 2 にて保留表示変化タイミングになると判定された場合には ( ステップ S 5 0 2 ; Y e s )、保留表示変化演出の実行設定を行う ( ステップ S 5 0 3 ) 。例えばステップ S 5 0 3 の処理では、保留表示データ記憶部における保留表示変化パターンの記憶内容や現状の保留表示における表示態様を特定して、表示態様を変化させるか否かの設定や、変化させる場合における変化後の表示態様の設定、保留表示変化共通演出を実行するための設定などが行われるようにすればよい。

40

【 0 2 2 4 】

また、ステップ S 5 0 3 の処理では、アクティブ表示変化演出のうちで、保留表示変化パターンの決定結果に基づきアクティブ表示の表示色を変化させる表示色変化演出の実行設定も行われる。表示色変化演出の実行設定としては、例えば、保留表示データバッファ

50

の格納データ（ステップ S 5 0 1 の処理にて保留表示データ記憶部から消去した記憶データ）に示された保留表示変化パターンを特定して、アクティブ表示変化演出を実行した後に表示させる表示態様の設定などが行われる。

#### 【 0 2 2 5 】

また、ステップ S 5 0 3 の処理では、ステップ S 5 2 0 の処理でアクティブ表示変化タイミングになる旨の判定が行われ、且つ、図 2 2 ( A ) に示すステップ S 3 2 0 の処理で「擬似連」の可変表示演出が実行されると判定した場合には、「擬似連」が実行される際のアクティブ表示の表示色変化演出の実行設定も行われる。

具体的には、実行対象の「擬似連」において、例えば、( i ) 何回目の仮停止で、消化された第 1 保留表示あるいは第 2 保留表示に応じて点灯しているアクティブ表示をアクティブ表示部 A H A から消去するか、( i i ) 消去したアクティブ表示を復帰（アクティブ表示部 A H A に再表示）する際に表示色の変更を行うか否か、などについてもこの S 5 0 3 の処理で設定される。例えば、擬似連回数（仮停止及び再変動）が複数回の場合には、何回目の仮停止（または当該仮停止直後の再変動）においてアクティブ表示の再表示と共に表示色を変化させるか、などが決定される。なお、このステップ S 5 0 3 の処理で、アクティブ表示を消去あるいは再表示させる際の演出（後述するブラックアウト演出など）の実行設定を行っても良い。

#### 【 0 2 2 6 】

ステップ S 5 0 2 にて保留表示変化タイミングではないと判定された場合や（ステップ S 5 0 2 ; N o ）, ステップ S 5 0 3 の処理を実行した後は、変化演出設定処理を終了する。

#### 【 0 2 2 7 】

図 1 6 ( B ) に示された複数の変化演出タイミングパターンのうち、変化演出タイミングパターン T P 0 - 1、変化演出タイミングパターン T P 1 - 2、変化演出タイミングパターン T P 2 - 2、変化演出タイミングパターン T P 2 - 4、変化演出タイミングパターン T P 3 - 2、変化演出タイミングパターン T P 3 - 5、変化演出タイミングパターン T P 3 - 6 に決定された場合には、アクティブ表示中に保留表示変化タイミングとなり、アクティブ表示の表示態様として表示色を特定色に変化させる表示色変化演出となるアクティブ表示変化演出が実行される。図 1 4 に示すステップ S 3 1 0 の処理では、これらのアクティブ表示中に保留表示変化タイミングとなる変化演出タイミングパターンの決定割合が、アクティブ表示中に保留変化タイミングとならない変化演出タイミングパターンの決定割合よりも低くなるように設定された決定テーブルを用いて、いずれかの変化演出タイミングパターンに決定されてもよい。

#### 【 0 2 2 8 】

図 2 4 ( A ) は、図 2 2 ( A ) のステップ S 3 2 3 にて実行されるリーチ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 ( A ) に示すリーチ演出設定処理では、まず、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに基づいて、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならない「非リーチ」であるか否かを判定する（ステップ S 5 2 1）。「非リーチ」である場合には（ステップ S 5 2 1 ; Y e s ）、そのままリーチ演出設定処理を終了する。これに対し、「非リーチ」以外である場合には（ステップ S 5 2 1 ; N o ）、変動パターンに応じてスーパーリーチにおけるリーチ演出が実行される場合であるか否かを判定する（ステップ S 5 2 2）。このとき、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されると判定した場合には（ステップ S 5 2 2 ; Y e s ）、バトル指令時表示色を決定する（ステップ S 5 2 3）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新されるバトル指令時表示色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バトル指令時表示色決定テーブルのテーブルデータを参照することなどにより、バトル指令時表示色を決定すればよい。

#### 【 0 2 2 9 】

図 2 4 ( B 1 ) ~ ( B 3 ) は、この実施の形態におけるバトル指令時表示色の設定例を

10

20

30

40

50

示している。スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中には、「バトルに勝利せよ！！」といったメッセージを報知する演出画像を画像表示装置5の画面上に表示（カットイン表示）することなどにより、バトル指令が実行される。バトル指令時表示色は、こうしたバトル指令が実行されるときの表示色である。より具体的に、バトル指令時表示色は、「バトルに勝利せよ！！」というメッセージの文字列を囲む枠内の塗りつぶし設定色であればよい。この実施の形態では、複数種類のバトル指令時表示色として、図24（B1）に示すバトル指令時表示色「青」と、図24（B2）に示すバトル指令時表示色「緑」と、図24（B3）に示すバトル指令時表示色「赤」とを含む3種類の表示色が、予め用意されている。図24（A）に示すステップS523の処理では、バトル指令時表示色が「青」、「緑」、「赤」のいずれかに決定される。

10

#### 【0230】

ステップS522にてスーパーリーチにおけるリーチ演出ではないと判定した場合や（ステップS522；No）、ステップS523の処理を実行した後は、変動パターンに応じたリーチ演出の設定を行ってから（ステップS524）、リーチ演出設定処理を終了する。

#### 【0231】

図25は、バトル指令時表示色の決定例を示している。図24（A）に示すステップS523の処理では、例えば図25に示すような決定割合で、バトル指令時表示色を決定する。図25に示す決定例では、可変表示結果やアクティブ表示の表示態様に応じて、バトル指令時表示色の決定割合が異なっている。なお、アクティブ表示の表示態様は、スーパーリーチにおけるリーチ演出が開始されるときに表示態様としている。この実施の形態では、飾り図柄の可変表示が開始された後でも、表示色変化演出などのアクティブ表示変化演出が実行されることにより、アクティブ表示の表示態様が変化可能である。ただし、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中には、アクティブ表示変化演出が実行されず、アクティブ表示の表示態様が変化不能となるように設定されている。そこで、スーパーリーチにおけるリーチ演出が開始されるタイミングを基準に、アクティブ表示の表示態様に応じて異なる割合でバトル指令時表示色を決定することで、アクティブ表示とバトル指令時表示色との関連性を、遊技者が容易に認識できるようになる。

20

#### 【0232】

図25に示す決定例において、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、アクティブ表示の表示態様にかかわらず、バトル指令時表示色は「青」の決定割合が最も高くなり、「緑」、「赤」の順に決定割合が低くなる。これに対し、可変表示結果が「大当たり」である場合には、アクティブ表示の表示態様にかかわらず、バトル指令時表示色は「赤」の決定割合が最も高くなり、「緑」、「青」の順に決定割合が低くなる。したがって、バトル指令時表示色が「赤」である場合には、「緑」や「青」といった「赤」以外である場合と比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなる。このように、バトル指令は、その表示色に応じて異なる割合で、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出である。

30

#### 【0233】

また、図25に示す決定例において、同じ可変表示結果となる場合であっても、アクティブ表示の表示態様に応じて、バトル指令時表示色として「赤」が選択（決定）される割合は異なることがある。例えば可変表示結果が「ハズレ」である場合のうち、アクティブ表示の表示態様が「赤」である場合には、バトル指令時表示色を「赤」に決定する割合が1/100である。これに対し、可変表示結果が「ハズレ」である場合のうち、アクティブ表示の表示態様が「赤」以外の表示態様（図25では「上記以外」と示す）である場合には、バトル指令時表示色を「赤」に決定する割合が10/100である。したがって、可変表示結果が「ハズレ」である場合のうち、アクティブ表示の表示態様が「赤」である場合には、アクティブ表示の表示態様が「赤」以外の表示態様（図25では「上記以外」と示す）である場合と比べて、バトル指令時表示色として「赤」を選択する割合が低くなる。

40

50

## 【 0 2 3 4 】

一方、図 2 5 に示す決定例において、可変表示結果が「大当たり」である場合のうち、アクティブ表示の表示態様が「赤」である場合には、バトル指令表示色を「赤」に決定する割合が 8 5 / 1 0 0 である。これに対し、可変表示結果が「大当たり」である場合のうち、アクティブ表示の表示態様が「赤」以外の表示態様である場合には、バトル指令時表示色を「赤」に決定する割合が 7 0 / 1 0 0 である。したがって、可変表示結果が「大当たり」である場合のうち、アクティブ表示の表示態様が「赤」である場合には、アクティブ表示の表示態様が「赤」以外の表示態様である場合と比べて、バトル指令時表示色として「赤」を選択する割合が高くなる。

## 【 0 2 3 5 】

この実施の形態において、アクティブ表示における特別の表示態様（特別態様）は、丸形無地の赤色表示となっている。また、示唆演出であるバトル指令における特別の演出態様（特別態様）は、表示色が「赤」になる場合となっている。そして、バトル指令の演出態様の選択割合は、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中にアクティブ表示が特別態様で実行されるか否かに応じて異なるように、設定されている。アクティブ表示の表示態様が特別態様のうちの「赤」であれば、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、バトル指令の演出態様としてバトル指令時表示色が「赤」に決定される割合（1 / 1 0 0）は、特別態様以外の表示態様であるときに決定される割合（1 0 / 1 0 0）よりも低くなり、バトル指令時表示色が「赤」以外の表示色に決定される割合（例えば「青」の 6 9 / 1 0 0）は、特別態様以外の表示態様であるときに決定される割合（例えば「青」の 6 0 / 1 0 0）よりも高くなるのに対し、可変表示結果が「大当たり」である場合に、バトル指令の演出態様としてバトル指令時表示色が「赤」に決定される割合（8 5 / 1 0 0）は、特別態様以外の表示態様であるときに決定される割合（7 0 / 1 0 0）よりも高くなり、バトル指令時表示色が「赤」以外の表示色に決定される割合（例えば「青」の 5 / 1 0 0）は、特別態様以外の表示態様であるときに決定される割合（例えば「青」の 1 0 / 1 0 0）よりも低くなる。

## 【 0 2 3 6 】

なお、図 2 5 に示す決定例において、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、バトル指令時表示色が「緑」に決定される割合は、アクティブ表示の表示態様にかかわらず共通の割合（3 0 / 1 0 0）となっている。このように、バトル指令の演出態様としてのバトル指令時表示色のうちには、アクティブ表示が特別態様で実行されるか否かにかかわらず選択割合が共通のものが含まれていてもよい。

## 【 0 2 3 7 】

主基板 1 1 では、例えば CPU 1 0 3 が図 8 に示すステップ S 2 3 9 の処理を実行することで、可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定する。また、CPU 1 0 3 は、ステップ S 2 3 9 の処理を実行するより前に、図 5 に示すステップ S 4 0 5 の処理を実行することで、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されるか否かなどを判定する。一方、演出制御基板 1 2 では、例えば演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 4 に示すステップ S 3 1 1 の処理を実行することで、入賞時判定結果コマンドで示された入賞時判定結果などに基づいて、入賞時保留表示パターンを決定する。また、ステップ S 3 0 4 やステップ S 3 0 7 の処理を実行することで、入賞時判定結果コマンドで示された入賞時判定結果などに基づいて、保留表示変化演出を実行するか否かや、保留表示の表示態様を変化させるか否かを決定する。したがって、アクティブ表示の表示態様は、大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するより前に、大当たり遊技状態に制御されるか否かの判定結果に基づいて決定される。他方、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 2 4 (A) に示すステップ S 5 2 3 の処理を実行することで、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果などに基づいて、バトル指令時表示色を決定する。したがって、バトル指令における表示色は、大当たり遊技状態に制御されるか否かの判定が行われた後に、大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に基づいて決定される。このように、対応表示の表示態様は、大当たり遊技状態などの遊技者にとって有利な遊技状態（有利状態）に制御す

10

20

30

40

50

るか否かを決定するより前に、この有利状態に制御されるか否かの判定結果に基づいて決定されるのに対し、示唆演出の演出態様は、有利状態に制御されるか否かの判定が行われた後に、有利状態に制御するか否かの決定結果に基づいて決定されるようにすればよい。

#### 【0238】

アクティブ表示の表示態様が「赤」となる場合には、図14に示すステップS309の処理にて保留表示変化パターンZHP1-3、保留表示変化パターンZHP2-2、保留表示変化パターンZHP2-3、保留表示変化パターンZHP3-1、保留表示変化パターンZHP13のいずれかに決定された場合と、図14に示すステップS311の処理にて入賞時保留表示パターンPHZに決定された場合とがある。すなわち、始動入賞時の保留表示や保留表示変化演出によって保留表示の表示態様が「赤」となったことに引き続いてアクティブ表示の表示態様が「赤」となる場合もあれば、アクティブ表示変化演出によってアクティブ表示の表示態様が「赤」となる場合もある。このように、アクティブ表示の特別態様は、保留表示の表示態様としても表示可能な共通態様に含まれてもよい。

#### 【0239】

図26は、可変表示中演出処理として、図12のステップS172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26に示す可変表示中演出処理では、まず、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する(ステップS341)。一例として、ステップS341の処理では、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新(例えば1減算)し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

#### 【0240】

ステップS341にて可変表示時間が経過していない場合には(ステップS341; No)、保留表示変化演出を実行するための保留表示変化演出期間であるか否かを判定する(ステップS342)。保留表示変化演出期間は、例えば図22(A)に示すステップS324の処理にて決定された演出制御パターン(表示変化演出制御パターン)において、予め定められていればよい。保留表示変化演出期間である場合には(ステップS342; Yes)、保留表示変化演出を実行するための制御が行われる(ステップS343)。ステップS343の処理では、表示変化演出制御パターンの設定に基づいて作成した各種指令を、表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯または点滅または消灯させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて保留表示変化演出を実行できればよい。

#### 【0241】

ステップS342にて保留表示変化演出期間ではないと判定されたときや(ステップS342; No)、ステップS343の処理を実行した後は、アクティブ表示変化演出を実行するためのアクティブ表示変化演出期間であるか否かを判定する(ステップS344)。アクティブ表示変化演出期間は、例えば図22(A)に示すステップS324の処理にて決定された演出制御パターン(表示変化演出制御パターン)において、予め定められていればよい。この実施の形態において、アクティブ表示変化演出期間は、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前に終了するように、表示変化演出制御パターンなどにおいて予め定められていればよい。このような設定により、アクティブ表示の表示態様は、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前に変化可能であり、リーチ状態となった後に変化不能である。あるいは、アクティブ表示変化演出期間は、例えば飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後でも終了せずに継続する一方、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行が開始されるまでには終了するように、表示変化演出制御パターンなどにおいて予め定められていればよい。このような設定によれば、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行前にアクティブ表示変化演出期間であると判定された場合でも、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行が開始された後にはアクティブ表示変化演出期

間であるとは判定されないことになる。この場合、アクティブ表示の表示態様は、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行前に変化可能であり、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行が開始された後に変化不能である。

【0242】

ステップS344にてアクティブ表示変化演出期間である場合には（ステップS344；Yes）、アクティブ表示変化演出を実行するための制御が行われる（ステップS345）。なお、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出は、共通の演出制御を行うことにより実行されてもよい。この場合、ステップS342～S345の処理に代えて、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出に共通する表示変化演出期間であるか否かを判定し、表示変化演出期間であると判定された場合には、表示変化演出制御パターンに従って保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出を実行するための制御が行われればよい。

10

【0243】

ステップS344にてアクティブ表示変化演出期間ではないと判定されたときや（ステップS344；No）、ステップS345の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、アクティブ表示を消去するタイミングであるか否かを判定する（ステップS345A）。アクティブ表示を消去するタイミングは、例えば「擬似連」を伴う変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて予め定められていればよい。ステップS345Aにてアクティブ表示を消去するタイミングであると判定された場合（ステップS345A；Yes）、演出制御用CPU120は、アクティブ表示を消去する（ステップS345B）。

20

【0244】

ステップS345Aにてアクティブ表示を消去するタイミングではないと判定した場合や（ステップS345A；No）、ステップS345Bの処理の実行後は、演出制御用CPU120は、アクティブ表示を復帰させるタイミングであるか否かを判定する（ステップS345C）。アクティブ表示を復帰させるタイミングは、例えば「擬似連」を伴う変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて予め定められていればよい。

【0245】

ステップS345Cにてアクティブ表示を復帰させるタイミングであると判定した場合（ステップS345C；Yes）、演出制御用CPU120は、アクティブ表示を復帰させる（ステップS345D）。この際、アクティブ表示の復帰に伴い、図23に示すステップS503の処理でアクティブ表示を再表示する際に表示色を変化させると決定されていた場合は、演出制御用CPU120は、当該決定に応じた表示色でアクティブ表示を再表示させる。

30

【0246】

ステップS345Cにてアクティブ表示を復帰させるタイミングではないと判定した場合や（ステップS345C；No）、ステップS345Cの処理の実行後は、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップS346）。リーチ演出期間は、例えば変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップS346にてリーチ演出期間であると判定されたときには（ステップS346；Yes）、示唆演出となるバトル指令を実行するためのバトル指令期間であるか否かを判定する（ステップS347）。バトル指令期間は、例えばスーパーリーチを伴う変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップS347にてバトル指令期間であると判定されたときには（ステップS347；Yes）、バトル指令時表示色に応じたバトル指令を実行するための制御が行われる（ステップS348）。この実行制御により、図24（A）に示すステップS523の処理にて決定されたバトル指令時表示色を有する演出画像を画像表示装置5の画面上に表示することで、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中に、示唆演出としてのバトル指令を実行することができる。こうして、バトル指令時表示色に応じて異なる割合で、可変表示結果が「大当たり」となり遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制御されることを示唆する演出が実行される。

40

50

## 【 0 2 4 7 】

ステップ S 3 4 7 にてバトル指令期間ではないと判定されたときや（ステップ S 3 4 7 ; N o ）、ステップ S 3 4 8 の処理を実行した後は、その他のリーチ演出を実行するための制御が行われる（ステップ S 3 4 9 ）。ステップ S 3 4 6 にてリーチ演出期間ではないと判定されたときや（ステップ S 3 4 6 ; N o ）、ステップ S 3 4 9 の処理を実行した後は、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、飾り図柄の可変表示動作を含め、その他の可変表示中における演出を実行するための制御が行われ（ステップ S 3 5 0 ）、可変表示中演出処理を終了する。

## 【 0 2 4 8 】

ステップ S 3 4 1 にて可変表示時間が経過した場合には（ステップ S 3 4 1 ; Y e s ）  
、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 3 5 1 ）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ S 3 5 1 ; N o ）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

## 【 0 2 4 9 】

ステップ S 3 5 1 にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップ S 3 5 1 ; Y e s ）、例えば表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ S 3 5 2 ）。このときには、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 3 5 3 ）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“ 3 ”に更新してから（ステップ S 3 5 4 ）、可変表示中演出処理を終了する。

## 【 0 2 5 0 】

以下、パチンコ遊技機 1 における具体的な制御の一例について説明する。

## 【 0 2 5 1 】

パチンコ遊技機 1 では、例えば遊技領域に打ち込まれた遊技球が第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口を通過（進入）して第 1 始動入賞や第 2 始動入賞といった始動入賞が発生した後、特別図柄や飾り図柄の可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、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 による特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始される。画像表示装置 5 の画面上では、特別図柄の可変表示に同期して、飾り図柄の可変表示が行われる。

## 【 0 2 5 2 】

遊技球が第 1 始動入賞口を通過（進入）したことによる第 1 始動入賞の発生に基づいて第 1 始動条件が成立したときには、図 4 に示すステップ S 2 0 3、S 2 0 7 の処理が実行されることにより、第 1 特図保留記憶数が 1 加算される。遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の発生に基づいて第 2 始動条件が成立したときには、図 4 に示すステップ S 2 0 6、S 2 0 7 の処理が実行されることにより、第 2 特図保留記憶数が 1 加算される。このときには、ステップ S 2 0 9 の処理により特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データが抽出される。そして、ステップ S 2 1 2 にて図 5 に示すような入賞時乱数値判定処理を実行することにより、可変表示結果が「大当たり」になるか否かなどの可変表示内容を判定して、入賞時判定結果を示す入賞時判定結果コマンドが、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

## 【 0 2 5 3 】

図 1 4 に示すステップ S 3 0 1 では、入賞時判定結果コマンドを含めた始動入賞時に伝送される演出制御コマンドの受信があったか否かが判定される。そして、コマンド受信があると判定された場合には、ステップ S 3 0 2 の処理にて特定した入賞時判定結果に基づいて、ステップ S 3 0 4 の処理により保留表示変化演出の有無や種別が決定される。このとき、保留表示変化演出を実行することに決定されると、ステップ S 3 0 7 の処理により



表示変化の有無が決定される。表示変化ありに決定された場合にはステップS 3 0 9の処理により保留表示変化パターンを決定し、表示変化なしに決定された場合にはステップS 3 0 9の処理を実行せずに、ステップS 3 1 0の処理により変化演出タイミングパターンが決定される。その後、ステップS 3 1 1の処理により入賞時保留表示パターンが決定される。入賞時保留表示パターンや保留表示変化パターン、変化演出タイミングパターンなどの決定結果は、ステップS 3 1 2の処理により、保留表示データ記憶部にて保留番号と関連付けて記憶される。

#### 【 0 2 5 4 】

開始条件の成立に基づいて特図ゲームや飾り図柄の可変表示が開始されるときには、図3に示すステップS 1 1 1にて図9に示すような変動パターン設定処理を実行することにより、複数の変動パターンのいずれかを決定して、決定された変動パターンを特定可能に示す変動パターン指定コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

#### 【 0 2 5 5 】

図22(A)に示すステップS 3 2 1では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて最終停止図柄などが決定され、続いてステップS 3 2 2の変化演出設定処理として、図23に示すような処理が実行される。変化演出設定処理では、ステップS 5 0 2にて保留表示変化タイミングであると判定されたときに、ステップS 5 0 3にて保留表示変化演出の実行設定が行われる。また、表示色変化演出となるアクティブ表示変化演出の実行設定もステップS 5 0 3にて行われる。

#### 【 0 2 5 6 】

図27は、図14に示すステップS 3 1 0の処理により変化演出タイミングパターンTP 3 - 1に決定された場合における保留表示変化演出の実行例を示している。この実行例では、図27(A)に示すように、第2保留表示部5HLにおいて保留番号が「1」～「4」に対応した保留表示が行われ、アクティブ表示部AHAにおいて今回の可変表示に対応するアクティブ表示が行われている。第2保留表示部5HLにおける保留表示のうち、保留番号「3」(右端から3番目)の保留表示は、図14に示すステップS 3 0 4の処理にて、保留表示変化演出の種別が「変化演出あり(1)」に決定されたものとする。図16(B)に示すように、変化演出タイミングパターンTP 3 - 1は保留番号が「3」のときに保留表示変化タイミングとなる。これにより、例えば図27(B)に示すように、キャラクタCH1の演出画像が保留番号「3」の保留表示に作用するような作用演出を含む保留表示変化共通演出が実行される。そして、図14に示すステップS 3 0 7の処理にて「表示変化あり」に決定されているとともにステップS 3 0 9の処理にて保留表示変化パターンZHP 1 - 1に決定されている場合には、図27(C1)に示すように、保留表示の表示態様として表示色が特定色のうち青色に変化する保留表示変化成功演出が実行される。これに対し、図14に示すステップS 3 0 7の処理にて「表示変化なし」に決定されていた場合には、図27(C2)に示すように、保留表示の表示態様が変化しない保留表示失敗演出(保留変化ガセ演出)が実行される。

#### 【 0 2 5 7 】

図28は、擬似連変動1回の場合におけるアクティブ表示変化演出の実行例を示している。擬似連変動は、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンに応じて実行される。この実施例では、飾り図柄の可変表示(初回変動)が開始されるときには、図28(A)に示すように、アクティブ表示AHAにて表示色が特定色のうち緑色となるアクティブ表示が行われるものとする。このアクティブ表示に対応して、図14に示すステップS 3 0 9の処理により保留表示変化パターンがZHP 2 - 3またはZHP 3 - 1に決定されていると共に、ステップS 3 1 0の処理によりアクティブ表示中の保留表示変化タイミングを含む変化演出タイミングが決定されている。図28(A)に示すアクティブ表示に対応する可変表示が開始されるときには、図23に示すステップS 5 0 1の処理により、保留表示データ記憶部にて保留番号「1」に対応する記憶データが消去(消化)される。このとき消去した記憶データに示された変化演出タイミングパターンに応じて、ステップS

502にてアクティブ表示中における保留表示変化タイミングであると判定される。

また、図22(A)に示すステップS320の処理により「擬似連」の可変表示演出の実行があると判定されたことに基づいて、ステップS320Aの処理により「第1擬似連変動」と「第2擬似連変動」とのいずれかに決定される。

【0258】

図28(A)に示すように、画像表示装置5の画面上に配置された「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の可変表示(全図柄変動)が開始された後には、図22(A)に示すステップS326の処理による実行設定に基づいて、図28(B1)または図28(B2)に示すように可変表示が仮停止する。

図28(B1)は、特殊図柄の表示を伴わない第2擬似連変動が決定されている場合であり、この場合は特殊図柄ではない通常の飾り図柄(数字など)の組み合わせ(図28(B1)に示す例では左から順に、「5」「4」「4」)で可変表示を一旦仮停止する。なお、この組み合わせは擬似連チャンス目として予め定められていてもよいし、任意のハズレの組み合わせが決定されてもよい。

図28(B2)は、特殊図柄の表示を伴う第1擬似連変動が決定されている場合であり、この場合は特殊図柄を含む飾り図柄の組み合わせで可変表示を一旦仮停止する。図28(B2)に示す例は、左から順に、「5」「NEXT」「4」という飾り図柄の組み合わせであり、そのうち「NEXT」が特殊図柄である例である。なお、前述のように仮停止図柄の組み合わせは擬似連チャンス目として予め定められている。

【0259】

図28(B1)または図28(B2)に示すように飾り図柄が一旦仮停止した後は、可変表示の再変動が実行される。そして、再変動が実行される際にアクティブ表示が消去される。この実施形態では、一例として可変表示が仮停止している間にアクティブ表示が消去される。具体的には、第2擬似連変動が決定されて図28(B1)に示すように仮停止が実行されると、当該仮停止の実行中に図28(C1)に示すようにアクティブ表示が消去される。また、第1擬似連変動が決定されて図28(B2)に示すように仮停止が実行されると、当該仮停止の実行中に図28(C2)に示すようにアクティブ表示が消去される。図28(C1)と図28(C2)に示すいずれの場合も、図26に示すステップS345Aの処理でアクティブ表示の消去タイミングと判定されたことに応じて、ステップS345Bの処理にてアクティブ表示が消去される。

【0260】

なお、図28に示す例では、仮停止の実行中にアクティブ表示が消去される例を示したが、これに限られない。アクティブ表示が消去されるタイミングは、可変表示の変動が開始されて、仮停止から再変動が開始される一連の流れのいずれかのタイミング(再変動が実行される際)であればよい。例えば、アクティブ表示は、可変表示が仮停止の状態になる直前のタイミングで消去されてもよいし、仮停止後に再変動が開始された直後のタイミングで消去されてもよい。つまり、アクティブ表示が消去されるタイミングは、可変表示が仮停止状態となる直前や、仮停止中や、仮停止後の再変動の実行直後といったタイミングを含む、再変動が実行される際であればよい。

このように、可変表示の仮停止の実行中だけでなく、仮停止状態の直前・直後のタイミングにおいてもアクティブ表示を消去可能とすれば、斬新な演出が可能となるため、遊技興趣を向上させることができる。

【0261】

図28(B1)(C1)または図28(B2)(C2)に示すように、仮停止が実行された後には、図28(D)に示すように、可変表示の再変動が実行されると共に、当該再変動の実行中にアクティブ表示が復帰する(再点灯、再表示される)。この際、図26に示すステップS345Cの処理でアクティブ表示の復帰タイミングと判定されたことに応じて、ステップS345Dの処理にてアクティブ表示が復帰する。また、図23に示すステップS503の処理でアクティブ表示を再表示する際に表示色を変化させると決定されていた場合は、演出制御用CPU120は、当該決定に応じた表示色でアクティブ表示を

再表示させる。図 28 (D) に示す例では、消去前は「緑色」であったアクティブ表示を、「赤色」で再表示している。

【0262】

なお、図 28 (D) に示すようにアクティブ表示を復帰させる前に所定の演出を実行して、演出効果をより高めるようにしてもよい。例えば、アクティブ表示を復帰する直前に、画像表示装置 5 のアクティブ表示部 A H A を含む表示画面の少なくとも一部を一瞬だけ黒表示とするブラックアウト演出を実行してもよい。また、消去状態からアクティブ表示を復帰させる際に徐々に復帰させるフェードイン演出などを行うようにしてもよい。さらには、アクティブ表示を消去する際にも、アクティブ表示を徐々に消去するフェードアウト演出などを行うようにしてもよい。このような演出を「擬似連」の実行の際に行うこと

10

【0263】

図 28 (D) に示すような可変表示の再変動の実行後には、例えば図 28 (E) に示すように飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて、ノーマルリーチまたはスーパーリーチにおけるリーチ演出が実行される。そして、大当たり組合せなどの最終停止図柄が導出表示されてもよい。

【0264】

このように再変動が実行される際に、アクティブ表示を消去するようにしたから、擬似連再変動が、第 1 開始条件あるいは第 2 開始条件が 1 回成立したことに基づく 1 回の変動であることの認識を低下させることができるため、擬似連再変動による演出効果を向上させることができる。一方で、擬似連再変動の際にアクティブ表示が消去されるという演出に慣れたヘビーユーザに対しては、アクティブ表示が消去されても未だ 1 回の変動が終わっていないということを気付かせることができ、熱い演出を供することができるため、遊技興趣を向上させることができる。

20

また、図 28 (A) ~ 図 28 (E) に示すように、擬似連変動 (再可変表示) の実行の前後に渡って、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H R あるいは第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L にて保留表示は継続して表示される。このようにしたから、擬似連再変動の際にアクティブ表示を消去して遊技興趣を向上させつつも、保留に関する遊技者の誤認の発生を抑制することができる。なお、保留表示もアクティブ表示と同様に、擬似連変動の際などに消去するようにしてもよい。

30

【0265】

図 29 (A) は、擬似連変動 1 回の場合におけるアクティブ表示の消去・復帰タイミングや、復帰の際の表示色変化の一例を示したものである。つまり、図 29 (A) は、図 28 を参照して説明した例と対応する。なお、アクティブ表示の消去のタイミングは、図 29 (A) に示す例に限られず、仮停止表示の開始タイミングと完全に一致させてもよいし、仮停止表示の開始前などであってもよい (図 29 (B)、図 29 (C) に示す例においても同様)。

【0266】

図 29 (B) は、擬似連変動 2 回の場合におけるアクティブ表示の消去・復帰タイミングや、復帰の際の表示色変化の一例を示したものである。この擬似連変動 2 回の場合の例では、飾り図柄の可変表示が開始されるときに、アクティブ表示部 A H A にて表示色が特定色のうち「緑色」となるアクティブ表示が行われる。

40

可変表示が一旦仮停止 (1 回目の仮停止) すると、当該仮停止中にアクティブ表示が消去される。そして、仮停止後の再変動 (1 回目の再変動) でアクティブ表示が復帰する。この復帰の際、アクティブ表示の表示色は変化せず「緑色」のままである。1 回目の再変動後に、可変表示が仮停止 (2 回目の仮停止) すると、当該仮停止中にアクティブ表示が消去される。そして、仮停止後の再変動 (2 回目の再変動。最終変動) でアクティブ表示が復帰する。この最終変動の復帰の際に、消去前は「緑色」であったアクティブ表示の表示色を「赤色」に変化させる。

50

## 【 0 2 6 7 】

図 2 9 ( C ) は、擬似連変動 3 回の場合におけるアクティブ表示の消去・復帰タイミングや、復帰の際の表示色変化の一例を示したものである。この擬似連変動 3 回の場合の例では、飾り図柄の可変表示が開始されるときに、アクティブ表示部 A H A にて表示色が特定色のうち「緑色」となるアクティブ表示が行われる。

可変表示が一旦仮停止（ 1 回目の仮停止）すると、当該仮停止中にアクティブ表示が消去される。そして、仮停止後の再変動（ 1 回目の再変動）でアクティブ表示が復帰する。この復帰の際、アクティブ表示の表示色は変化せず「緑色」のままである。1 回目の再変動後に、可変表示が仮停止（ 2 回目の仮停止）すると、当該仮停止中にアクティブ表示が消去される。そして、仮停止後の再変動（ 2 回目の再変動）でアクティブ表示が復帰する。この復帰の際もアクティブ表示の表示色は変化せず「緑色」のままである。2 回目の再変動後に、可変表示が仮停止（ 3 回目の仮停止）すると、当該仮停止中にアクティブ表示が消去される。そして、仮停止後の再変動（ 3 回目の再変動。最終変動）でアクティブ表示が復帰する。この最終変動の復帰の際に、消去前は「緑色」であったアクティブ表示の表示色を「赤色」に変化させる。なお、図 2 9 ( D ) については後述する。

10

## 【 0 2 6 8 】

なお、擬似連変動が複数回の場合におけるアクティブ表示の復帰タイミングや表示色の変化タイミングは、図 2 9 ( B ) や図 2 9 ( C ) に示す例に限られない。例えば、何回目かの仮停止の際（仮停止の直前・直後も含む）に消去されたアクティブ表示が、最終変動の際に復帰や表示色変化するようにしてもよい。

20

## 【 0 2 6 9 】

図 3 0 は、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中にバトル指令が実行される場合の一例を示している。飾り図柄の可変表示を開始するときには、図 2 2 ( A ) に示すステップ S 3 2 3 のリーチ演出設定処理として、図 2 4 ( A ) に示すような処理が実行される。リーチ演出設定処理では、ステップ S 5 2 2 にてスーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されると判定したときに、ステップ S 5 2 3 にてバトル指令時表示色が決定される。図 3 0 に示す実行例では、ステップ S 5 2 3 の処理にて、可変表示結果が「ハズレ」でありアクティブ表示の表示態様が「赤」であることに基づいて、バトル指令時表示色が「青」に決定されたものとする。この実行例では、アクティブ表示変化演出が実行されて図 2 8 ( D ) に示すようにアクティブ表示の表示態様が「赤」となった後には、図 2 8 ( E ) や図 3 0 ( A ) に示すように、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる（リーチ成立）。

30

## 【 0 2 7 0 】

図 3 0 ( A ) に示すようなリーチ成立に基づいて、図 3 0 ( B ) に示すようなノーマルリーチにおけるリーチ演出が実行される。その後、図 3 0 ( C ) に示すような演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示することなどにより、スーパーリーチへの発展報知が行われる。このような発展報知に続いて、図 3 0 ( D ) や図 3 0 ( E ) に示すようなスーパーリーチにおけるリーチ演出が実行される。こうしたスーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中にも、アクティブ表示部 A H A ではアクティブ表示が継続して表示される。

40

## 【 0 2 7 1 】

こうしたスーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中に、図 2 6 に示すステップ S 3 4 7 の処理にてバトル指令期間であると判定されたときには、ステップ S 3 4 8 の処理にてバトル指令制御が行われる。これにより、図 2 4 ( A ) に示すステップ S 5 2 3 の処理にてバトル指令時表示色が「青」に決定されたことに基づいて、図 3 0 ( F ) に示すような演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示（カットイン表示）するなどのバトル指令が行われる。その後、図 3 0 ( G ) ~ 図 3 0 ( I ) に示すようなスーパーリーチにおけるリーチ演出の続きが実行される。そして、例えば図 3 0 ( J ) に示すようなリーチ組合せの最終停止図柄が導出表示されてもよい。

## 【 0 2 7 2 】

図 3 1 は、1 の保留表示に対応して複数回の保留表示変化演出が実行される演出実行例

50

を示している。この実行例では、第2保留表示部5HLにおける保留表示のうち、保留番号「3」の保留表示に対応して、図14に示すステップS309の処理により保留表示変化パターンZHP12に決定されているとともにステップS310の処理により変化演出タイミングパターンTP3-3に決定されている。図16(B)に示すように、変化演出タイミングパターンTP3-3は、保留番号「3」と保留番号「1」のときに保留表示変化タイミングとなる。したがって、図31(A)に示すような飾り図柄の可変表示が開始されるときには、図23に示すステップS502の処理により保留表示変化タイミングであると判定される。そこで、ステップS503の処理による実行設定に基づいて、例えば図31(B)に示すような保留表示変化共通演出が実行される。図31(B)に示す演出が実行された後には、保留番号「3」に対応する保留表示の表示態様が、図31(C)に示すような「秘」のメッセージを示す表示態様に化する。その後、図31(D)に示すように、飾り図柄の最終停止図柄が停止表示されることで、可変表示が終了する。

#### 【0273】

図31(D)に示すような可変表示の終了に続いて、図31(E)に示すような飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、図23に示すステップS501の処理により、保留表示データ記憶部では、保留表示変化パターンZHP12や変化演出タイミングパターンTP3-3を示す記憶データが移動(シフト)して、保留番号「2」と関連付けて記憶される。変化演出タイミングパターンTP3-3は保留番号「2」に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいないことから、ステップS502にて保留表示変化タイミングではないと判定される。そのため、保留表示変化演出が実行されることなく、図31(F)に示すように、飾り図柄の最終停止図柄が停止表示されることで、可変表示が終了する。

#### 【0274】

図31(F)に示すような可変表示の終了に続いて、図31(G)に示すような飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、図23に示すステップS501の処理により、保留表示データ記憶部では、保留表示変化パターンZHP12や変化演出タイミングパターンTP3-3を示す記憶データが移動(シフト)して、保留番号「1」と関連付けて記憶される。変化演出タイミングパターンTP3-3は保留番号「1」に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいることから、ステップS502にて保留表示変化タイミングであると判定される。そこで、ステップS503の処理による実行設定に基づいて、例えば図31(H)に示すような保留表示変化共通演出が実行される。こうした保留表示変化共通演出が実行された後には、図31(I)に示すように、保留番号「1」に対応する保留表示の表示態様として表示色が特定色のうち緑色に変化する保留表示変化成功演出が実行される。

#### 【0275】

この実施の形態において、アクティブ表示は、可変表示が終了するまで継続して表示される。したがって、例えば飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中にも、アクティブ表示を継続して表示することができる。アクティブ表示の表示態様は、アクティブ表示変化成功演出が実行されることで、飾り図柄の可変表示が開始された後に変化することがある。このとき、アクティブ表示の表示態様は、飾り図柄の可変表示が開始された後にスーパーリーチにおけるリーチ演出の実行前に変化可能であり、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行が開始された後に変化不能である。

#### 【0276】

アクティブ表示変化演出の実行期間は、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行される場合に、アクティブ表示の表示態様とバトル指令の演出態様との関連性を遊技者が容易に認識できるように、演出制御パターン(表示変化演出制御パターン)において、予め定められていればよい。図29(A)~(C)に示す例では、「擬似連」での最終変動において飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に、アクティブ表示変化演出の実行期間となることがないように設定されている。これに対し、飾り図柄の可変表示状態がリー

10

20

30

40

50

ーチ状態となった以後でも、例えば図29(D)に示すタイミングT01よりも前の所定期間といった、スーパーリーチへの発展報知が実行される前であれば、アクティブ表示の表示態様が変化可能としてもよい。あるいは、スーパーリーチへの発展報知が実行された以後でも、例えば図29(D)に示すタイミングT02よりも前の所定期間といった、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行される前であれば、アクティブ表示の表示態様が変化可能としてもよい。あるいは、スーパーリーチにおけるリーチ演出が開始された以後でも、例えば図29(D)に示すタイミングT03よりも前の所定期間といった、バトル指令が実行される前であれば、アクティブ表示の表示態様が変化可能としてもよい。このように、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中に、対応表示となるアクティブ表示が継続して行われるものにおいて、示唆演出となるバトル指令が実行される前であれば、アクティブ表示の表示態様が変化可能であり、バトル指令が開始された後にはアクティブ表示の表示態様が変化不能としてもよい。すなわち、対応表示となるアクティブ表示は、示唆演出となるバトル指令が同時に実行される前に表示態様が変化可能であり、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中にバトル指令が開始された後には表示態様が変化不能となるように、アクティブ表示変化演出の実行期間が設定されていけばよい。

#### 【0277】

図14に示すステップS304の処理では、所定割合で「変化演出あり(2)」の演出種別に決定する。この決定結果に応じて、ステップS309の処理では、図16(A)に示すような保留表示変化パターンZHP10~保留表示変化パターンZHP13のいずれかに決定される。これらの保留表示変化パターンにより保留表示変化演出が実行されたときには、保留表示の表示態様が、通常の表示態様である白色表示から「秘」のメッセージを示す表示態様に变化する。「秘」のメッセージを示す表示態様は、変化演出タイミングパターンの設定などにより、アクティブ表示変化演出を実行した後は変化しない表示態様となっている。こうして、保留表示変化演出を実行したときには、保留表示の表示態様を、アクティブ表示変化演出を実行した後はアクティブ表示の表示態様として表示されない特殊態様に变化させることができる。

#### 【0278】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。

#### 【0279】

上記実施の形態では、図24(A)に示すステップS523の処理にて、図25に示すような決定割合でバトル指令時表示色を決定することにより、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中に対応表示としてのアクティブ表示が特別態様で実行されるか否かに応じて、示唆演出としてのバトル指令における演出態様の選択割合を異ならせるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中にアクティブ表示が特別態様で実行されるか否かに応じて、バトル指令を実行するか否かの割合を異ならせるようにしてもよい。

#### 【0280】

図32(A)は、バトル指令を実行するか否かを、アクティブ表示が特別態様で実行されるか否かに応じて異なる割合で決定する変形例(第1変形例)におけるリーチ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図32(A)に示すリーチ演出設定処理は、上記実施の形態における図24(A)に示された処理に代えて、図22に示すステップS323の処理として実行されればよい。図32(A)に示すリーチ演出設定処理では、ステップS522にてスーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されると判定した場合に(ステップS522; Yes)、バトル指令を実行するか否かというバトル指令実行の有無を決定する(ステップS522A)。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新されるバトル指令実行決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意されたバトル指令実行決定テーブルの

テーブルデータを参照することなどにより、バトル指令実行の有無を決定すればよい。

【0281】

図32(B)は、図32(A)に示すステップS522Aの処理によるバトル指令実行の有無の決定例を示している。図32(B)に示す決定例では、可変表示結果やアクティブ表示の表示態様に応じて、バトル指令を実行するか否かの決定割合が異なっている。ただし、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、アクティブ表示の表示態様にかかわらず、バトル指令を実行しない「実行なし」の決定割合が、バトル演出を実行する「実行あり」の決定割合よりも高くなる。これに対し、可変表示結果が「大当たり」である場合には、バトル指令を実行する「実行あり」の決定割合が、バトル演出を実行しない「実行なし」の決定割合よりも高くなる。したがって、バトル指令は、実行の有無に応じた所定割合で、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出となる。

10

【0282】

図35(B)に示す決定例において、同じ可変表示結果となる場合であっても、アクティブ表示の表示態様に応じて、バトル指令を実行するか否かの決定割合は異なることがある。例えば可変表示結果が「ハズレ」である場合のうち、アクティブ表示の表示態様が「赤」である場合には、バトル指令を実行する「実行あり」に決定する割合が1/100である。また、可変表示結果が「ハズレ」である場合のうち、アクティブ表示の表示態様が「赤」以外の表示態様である場合には、バトル指令を実行する「実行あり」に決定する割合が10/100である。したがって、可変表示結果が「ハズレ」である場合のうち、アクティブ表示の表示態様が「赤」である場合には、アクティブ表示の表示態様が「赤」以外の表示態様である場合と比べて、バトル指令を実行する「実行あり」に決定する割合が低くなる。

20

【0283】

一方、図35(B)に示す決定例において、可変表示結果が「大当たり」である場合のうち、アクティブ表示の表示態様が「赤」である場合には、アクティブ表示の表示態様が「赤」以外の表示態様である場合と比べて、バトル指令を実行する「実行あり」に決定する割合が高くなる。

【0284】

このように、バトル指令を実行するか否かの割合は、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中にアクティブ表示が特別態様で実行されるか否かに応じて異なるように、設定されている。なお、アクティブ表示部AHAに表示されるアイコンを、通常時における丸型無地とは異なる特定アイコンとすることにより、例えば「?」、「チャンス」、「激熱」などのメッセージを報知して、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を示唆するようにしてもよい。そして、図35(B)に示す決定例に、「赤」と「上記以外」に加え、アクティブ表示の特別態様として例えば「激熱」を加えてもよい。このようにした場合、アクティブ表示の表示態様が特別態様のうちの「激熱」であれば、バトル指令を実行する「実行あり」に決定される割合を、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず共通の割合としてもよい。このように、バトル指令を実行するか否かを決定するときには、アクティブ表示が特別態様で実行される場合に、遊技者にとって有利な遊技状態に制御されるか否かにかかわらず共通の割合で決定されることがあってもよい。さらに、遊技者にとって有利な遊技状態に制御されるか否かにかかわらず、アクティブ表示が特別態様で実行される場合には、特別態様以外の表示態様で実行される場合に比べて、バトル指令を実行することに決定される割合が高くなるようにしてもよい。

30

40

【0285】

上記実施の形態や第1変形例では、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中に対応表示としてのアクティブ表示が特別態様で実行されるか否かに応じて、示唆演出としてのバトル指令における演出態様の選択割合、あるいは、示唆演出としてのバトル指令を実行するか否かの割合を、異ならせるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中に実行可能なバトル指令が特別

50

態様で実行されるか否かに応じて、あるいは、バトル指令そのものが実行されるか否かに応じて、アクティブ表示が特別態様で実行される割合を、異ならせるようにしてもよい。

【0286】

図33(A)は、アクティブ表示の表示態様を、バトル指令が特別態様で実行されるか否かに応じて、あるいは、バトル指令そのものが実行されるか否かに応じて、異なる割合で決定する変形例(第2変形例)における可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図33(A)に示す可変表示開始設定処理は、上記実施の形態における図22(A)に示された処理に代えて、図12に示すステップS171の処理として実行されればよい。図33(A)に示す可変表示開始設定処理では、ステップS321の処理を実行した後に、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されるか否かを判定する(ステップS321A)。そして、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されると判定した場合には(ステップS321A; Yes)、バトル指令を実行するか否かというバトル指令実行の有無と、実行する場合における表示色とを、決定する(ステップS321B)。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新されるバトル指令決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶されて用意されたバトル指令決定テーブルのテーブルデータを参照することなどにより、バトル指令実行の有無と実行する場合の表示色とを決定すればよい。

10

【0287】

図33(B)は、図33(A)に示すステップS321Bの処理によるバトル指令実行等の決定例を示している。図33(B)に示す決定例では、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じた割合で、バトル指令を実行しない「実行なし」とするか、バトル指令を実行する「実行あり」のうちで、バトル指令時表示色が「青」である「実行あり(青)」と、バトル指令時表示色が「緑」である「実行あり(緑)」と、バトル指令時表示色が「赤」である「実行あり(赤)」とのいずれとするかが、決定される。可変表示結果が「ハズレ」である場合には、「実行あり(赤)」に決定される割合が最も低くなる。これに対して、可変表示結果が「大当たり」である場合には、「実行あり(赤)」に決定される割合が最も高くなる。したがって、バトル指令が実行されてバトル指令時表示色が「赤」となる場合には、バトル指令が実行されない場合や、バトル指令時表示色が他の表示色となる場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなる。こうして決定されるバトル指令も、上記実施の形態や第1変形例と同様に、実行の有無や実行される場合の表示色に応じた所定割合で、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出となる。なお、バトル指令は、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中に実行可能となるので、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されない場合には、「実行なし」となる。

20

30

【0288】

図33(A)に示す可変表示開始設定処理において、ステップS321Aの処理でスーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されないと判定した場合や(ステップS321A; No)、ステップS321Bの処理を実行した後は、変化演出設定処理を実行する(ステップS322)。この変化演出設定処理では、可変表示結果やバトル指令の決定結果に応じた割合で、アクティブ表示変化演出を実行するか否かや、実行する場合の演出態様などが決定されればよい。

40

【0289】

図34は、図33(A)に示すステップS322の変化演出設定処理によるアクティブ表示変化演出の決定例を示している。図34に示す決定例は、飾り図柄の可変表示が開始されるときに、アクティブ表示の表示態様が「白」であるものとし、アクティブ表示変化演出の演出態様として、表示色を「白」から「青」に変化させる「白 青」と、表示色を「白」から「緑」に変化させる「白 緑」と、表示色を「白」から「赤」に変化させる「白 赤」とを含む3種類の演出態様が、予め用意されている。

【0290】

図34に示す決定例において、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、バトル指令

50



の有無やバトル指令時表示色にかかわらず、アクティブ表示変化演出を実行しない「実行なし」の決定割合が最も高くなり、アクティブ表示演出を実行する場合のうちで「白 赤」の決定割合が最も低くなる。これに対し、可変表示結果が「大当たり」である場合には、バトル指令の有無やバトル指令時表示色にかかわらず、アクティブ表示変化演出を実行する場合のうちで「白 赤」の決定割合が最も高くなり、アクティブ表示変化演出を実行しない「実行なし」の決定割合が最も低くなる。したがって、アクティブ表示変化演出を実行する場合のうちで「白 赤」である場合には、その他の場合と比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなる。

#### 【0291】

図34に示す決定例では、同じ可変表示結果となる場合であっても、バトル指令実行の有無や実行する場合の表示色に応じて、アクティブ表示変化演出によりアクティブ表示の表示態様が「赤」となる割合は異なることがある。例えば可変表示結果が「ハズレ」である場合のうち、バトル指令が実行されてバトル指令時表示色が「赤」である「実行あり(赤)」の場合には、アクティブ表示変化演出を実行する場合のうちで「白 赤」に決定する割合が1/100である。これに対し、可変表示結果が「ハズレ」である場合のうち、バトル指令が実行されてバトル指令時表示色が「緑」または「青」である「実行あり(緑)」または、「実行あり(青)」の場合には、アクティブ表示変化演出を実行する場合のうちで「白 赤」に決定する割合が5/100である。また、可変表示結果が「ハズレ」である場合のうち、バトル指令が実行されない「実行なし」の場合には、アクティブ表示変化演出を実行する場合のうちで「白 赤」に決定する割合が10/100である。

#### 【0292】

このように、可変表示結果が「ハズレ」である場合のうち、バトル指令が実行されてバトル指令時表示色が「赤」である場合には、バトル指令時表示色が「赤」以外である場合やバトル指令が実行されない場合と比べて、アクティブ表示変化演出によりアクティブ表示の表示態様が「赤」となる割合が低くてもよい。また、可変表示結果が「大当たり」である場合のうち、バトル指令が実行されてバトル指令時表示色が「赤」である場合には、バトル指令時表示色が「赤」以外である場合やバトル指令が実行されない場合と比べて、アクティブ表示変化演出によりアクティブ表示の表示態様が「赤」となる割合が高くなってもよい。こうして、バトル指令が特別態様で実行されるか否かに応じて、アクティブ表示が特別態様で実行される割合を異ならせることができる。

#### 【0293】

あるいは、可変表示結果が「ハズレ」である場合のうち、バトル指令が実行されない「実行なし」である場合には、バトル指令が実行される場合と比べて、アクティブ表示変化演出によりアクティブ表示の表示態様が「赤」となる割合が高くなってもよい。また、可変表示結果が「大当たり」である場合のうち、バトル指令が実行されない「実行なし」である場合には、バトル指令が実行されてバトル指令時表示色が「赤」である場合や、バトル指令時表示色が「緑」または「青」である場合とは異なる割合で、アクティブ表示変化演出によりアクティブ表示の表示態様が「赤」となってもよい。こうして、バトル指令が実行されるか否かに応じて、アクティブ表示が特別態様で実行される割合を異ならせることができる。

#### 【0294】

なお、バトル指令が特別態様で実行される場合に、アクティブ表示が特別態様で実行される割合を、遊技者にとって有利な遊技状態に制御されるか否かにかかわらず共通の割合になるものとしてもよい。一例として、バトル指令が実行されてバトル指令時表示色が「赤」である「実行あり(赤)」の場合に、アクティブ表示変化演出を実行する場合のうちで「白 赤」に決定される割合は、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、他の決定結果となる割合よりも高い共通の割合(例えば70/100)となるように設定してもよい。この例では、遊技者にとって有利な遊技状態に制御されるか否かにかかわらず、バトル指令が特別態様で実行される場合には、特別態様以外の表示態様で実行される場合や実行されない場合と比べて、アクティブ表示が特別態様で実行さ

れる割合が高くなる。

【0295】

図33、図34に示す場合では、バトル指令実行の有無と、実行する場合における表示色とを決定し、各々の決定結果に応じて異なる割合で、アクティブ表示を特別態様で実行するか否かを決定できるようにしている。これに対し、例えばスーパーリーチにおけるリーチ演出ではバトル指令が必ず(100/100の決定割合)実行されるものとし、バトル指令時表示色の決定結果に応じて異なる割合で、アクティブ表示を特別態様で実行するか否かが決定されてもよい。あるいは、バトル指令時表示色にかかわらず、バトル指令実行の有無を決定した結果に応じて異なる割合で、アクティブ表示を特別態様で実行するか否かが決定されてもよい。

10

【0296】

図33(A)に示す可変表示開始設定処理では、ステップS321Bの処理を実行することで、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果などに基づいて、バトル指令実行の有無やバトル指令時表示色を決定する。また、ステップS322の処理を実行することで、アクティブ表示変化演出の有無や演出態様を決定する。したがって、アクティブ表示の表示態様と、バトル指令の有無および実行する場合の表示色とは、いずれも特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に基づいて、決定することができる。このように、対応表示の決定と示唆演出の決定はいずれも、大当たり遊技状態などの遊技者にとって有利な遊技状態に制御するか否かの決定に基づいて、行われるようにしてもよい。

20

【0297】

上記実施形態では、アクティブ表示部AHAに表示されるアクティブ表示が丸型無地の例を説明したがこれに限られない。アクティブ表示の表示態様を、アクティブ表示変化演出が実行されることにより、第1保留表示や第2保留表示の表示態様とは異なる表示態様に变化させてもよい。例えば、アクティブ表示部AHAに表示されるアイコンを、例えば「?」、「チャンス」、「激熱」などを報知するための文字などを含む特定アイコンとし、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を示唆してもよい。そして、アクティブ表示変化演出には、以上に説明した表示色変化演出だけでなく、アクティブ表示部AHAに表示されるアイコンを通常時の丸形無地とは異なる特定アイコンに変化させるアイコン表示変化演出が含まれるようにしてもよい。

30

【0298】

また、アクティブ表示変化演出には、アクティブ表示の表示態様を変化させるときと変化させないときとで共通で実行されるアクティブ表示変化共通演出が含まれていてもよい。アクティブ表示変化共通演出は、保留表示変化共通演出と同様に、例えば所定のキャラクタを示す演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させ、アクティブ表示に作用を及ぼすような作用演出を含んでいればよい。アクティブ表示変化共通演出における作用演出は、アクティブ表示部AHAにおけるアクティブ表示に作用を及ぼすことにより、アクティブ表示の表示態様が変化する可能性があることを示唆する表示演出であればよい。

【0299】

例えば、図35に示すアクティブ表示変化の変形例(第3変形例)では、図35(A)に示すような飾り図柄の可変表示が開始された後、例えば図35(B)に示すように、キャラクタCH1の演出画像がアクティブ表示部AHAにおけるアクティブ表示に作用するような作用演出を含むアクティブ表示変化共通演出が実行される。図35(B)に示すアクティブ表示変化共通演出は、作用対象が保留表示であるかアクティブ表示であるかという点で相違するものの、キャラクタCH1の演出画像が作用するような作用演出を含んでいることなどにおいて、図27(B)に示された保留表示変化共通演出と共通する演出態様となっている。アクティブ表示に対応して、図14に示すステップS309の処理にて保留表示変化パターンZHP1-3に決定されているとともにステップS310の処理にて変化演出タイミングパターンTP0-1に決定されている場合には、図35(C1)に示すように、アクティブ表示の表示態様として表示色が特定色のうち赤色に変化するアク

40

50

ティブ表示変化成功演出が実行される。これに対し、予め定められたアイコン表示変化パターンに応じて、図35(C2)に示すように、アクティブ表示の表示態様が「チャンス」のメッセージを報知する表示態様に変化するアクティブ表示変化成功演出が実行されるようにしてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新されるアイコン表示変化パターン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意されたアイコン表示変化パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数のアイコン表示変化パターンのいずれかに決定すればよい。

#### 【0300】

上記実施の形態では、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中に演出画像をカットイン表示することにより、示唆演出としてのバトル指令が実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、リーチ演出の実行中における任意の演出動作などにより、遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行できるものであればよい。

#### 【0301】

バトル指令におけるカットイン表示とは異なる示唆演出として、リーチ演出の実行中に遊技者による動作が検出されたことに基づいて、リーチ演出の演出態様を変化させたり、リーチ演出とは異なる演出を実行したりするものであってもよい。このような示唆演出が実行される場合には、動作検出前演出が行われることがある。動作検出前演出は、例えば画像表示装置5の画面上に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者による動作を促す促進報知を含んでいればよい。遊技者による動作を検出する構成としては、スティックコントローラ31Aの操作桿やトリガボタンに対する指示操作を検知するコントローラセンサユニット35Aやトリガセンサ、プッシュボタン31Bに対する指示操作を検知するプッシュセンサ35Bなどが用いられてもよい。この場合には、複数の操作手段のうち遊技者がいずれを用いて指示操作を行うかに応じた所定割合、あるいは、指示操作の態様などに応じた所定割合で、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることが示唆されてもよい。例えばスティックコントローラ31Aの操作桿とトリガボタン、プッシュボタン31Bのいずれを用いて指示操作を行うかに応じて異なる割合で、あるいは、1回操作であるか連打操作であるかといった指示操作の態様に応じて異なる割合で、大当たり遊技状態に制御されることが示唆されてもよい。さらに、遊技者による動作が検出されたことに基づいて変化するリーチ演出の演出態様やリーチ演出とは異なる演出の実行態様に応じて異なる割合で、大当たり遊技状態に制御されることが示唆されてもよい。

#### 【0302】

遊技者による動作を検出するための構成は、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bなどに限定されず、例えば回動操作が可能なジョグダイヤルであってもよいし、タッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよい。また、例えば赤外線センサや超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による指示入力行為に限定されない任意の動作を検出できるセンサを用いてもよい。所定のカメラを用いて遊技者の手といった被写体を撮影した結果を解析(ビデオ式モーションキャプチャ)して、任意の動作を所定操作として検出できるようにしてもよい。すなわち、遊技者による動作を検出するための構成は、任意対象物の動作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。

#### 【0303】

あるいは、バトル指令におけるカットイン表示とは異なる示唆演出として、遊技領域の内部または外部に設けられた演出用可動部材や、遊技者による指示操作を検出するための操作手段などが、リーチ演出の実行中に動作するものであってもよい。この場合には、複数の演出用可動部材または操作手段のうちいずれが動作するかに応じた所定割合、あるいは、演出用可動部材または操作手段の動作態様などに応じた所定割合で、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることが示唆されてもよい。操作手段の一例

として、スティックコントローラ 3 1 A の操作桿に内蔵された偏心モータを回転させることなどにより、スティックコントローラ 3 1 A の操作桿を振動させる。あるいは、プッシュボタン 3 1 B の押下用部材に内蔵された偏心モータを回転させることなどにより、プッシュボタン 3 1 B の操作部位を振動させる。そして、予め用意された複数の振動パターンのうち、いずれの振動パターンにより操作桿や押下用部材を振動させるかに応じた所定割合で、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることが示唆されてもよい。また、例えばスティックコントローラ 3 1 A の操作桿に対する操作を行う遊技者の手に向けて予め設置された送風機により、強い風または弱い風など風力の変化に応じて異なる所定割合で、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることが示唆されてもよい。

10

#### 【 0 3 0 4 】

あるいは、バトル指令におけるカットイン表示とは異なる示唆演出として、リーチ演出の実行中に、楽曲や効果音、セリフとなる音声などがスピーカ 8 L、8 R から出力されてもよい。この場合には、演奏される楽曲の曲目、効果音の種類、セリフの内容などに応じた所定割合で、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることが示唆されてもよい。楽曲やセリフとなる音声の出力とともに、画像表示装置 5 の画面上に歌詞やセリフの内容を示す文字画像（テロップ）が表示されてもよい。そして、文字画像（テロップ）の表示色に応じた所定割合で、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることが示唆されてもよい。

#### 【 0 3 0 5 】

20

あるいは、バトル指令におけるカットイン表示とは異なる示唆演出として、飾り図柄の表示態様を変化させる演出が実行されてもよい。この場合には、飾り図柄の表示態様を変化させる演出が実行されるか否かや、実行される場合の演出態様などに応じた所定割合で、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることが示唆されてもよい。飾り図柄の表示態様を変化させる演出としては、例えば飾り図柄が燃えるような演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させるといった、飾り図柄に他の演出画像を付加して表示する演出が実行されてもよい。あるいは、飾り図柄の表示色が特定色（例えば金色など）に変化するという、飾り図柄そのものの表示態様を変化させる演出が実行されてもよい。

#### 【 0 3 0 6 】

30

上記実施の形態では、アクティブ表示がアクティブ表示部 A H A にて行われることにより、実行中の可変表示に対応する対応表示が実行され、スーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中にもアクティブ表示を継続して実行できるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、可変表示の実行中における任意の演出動作などにより、可変表示に対応する対応表示を実行できるものであればよい。

#### 【 0 3 0 7 】

アクティブ表示とは異なる対応表示の一例として、入賞時判定結果コマンドによって通知された入賞時判定結果に基づいてゾーン移行演出（先読み予告演出）が実行されてもよい。ゾーン移行演出が実行されたときには、画像表示装置 5 の画面上に表示される背景画像やキャラクタ画像、テロップ表示用画像といった演出画像の一部または全部として、通常時とは異なる演出画像が表示されるようにすればよい。こうしたゾーン移行演出は、入賞時判定結果に対応する可変表示が開始されるよりも前に実行が開始され、対応する可変表示の実行中に、スーパーリーチにおけるリーチ演出といった特定演出の実行が開始された後にも、継続して実行されるものであればよい。なお、ゾーン移行演出のうち、例えば飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったリーチ成立を報知するためのテロップ表示用画像を表示する演出といった、少なくとも一部の演出は、入賞時判定結果に対応する可変表示が開始された後に演出実行条件が成立したことに基づいて実行されてもよい。

40

#### 【 0 3 0 8 】

なお、ゾーン移行演出は、バトル指令におけるカットイン表示とは異なる示唆演出として実行されてもよい。この場合、ゾーン移行演出を実行するか否かの決定や、実行する場

50

合における演出態様の決定は、入賞時判定コマンドによって通知された入賞時判定結果に基づいてゾーン移行演出を実行する可変表示が開始される前に行われてもよいし、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンと可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果との少なくともいずれかに基づいてゾーン移行演出が実行される可変表示が開始されるときに行われてもよい。この場合には、ゾーン移行演出が実行されるか否かや、実行される場合の演出態様などに応じた所定割合で、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることが示唆されてもよい。

#### 【0309】

ゾーン移行演出の有無や演出態様の決定を、そのゾーン移行演出を実行する可変表示が開始される前に行う場合、対応表示としてのアクティブ表示の表示態様と、示唆演出としてのゾーン移行演出の有無や演出態様とは、いずれも大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するより前に、大当たり遊技状態に制御されるか否かの判定結果に基づいて決定することができる。このように、対応表示の決定と示唆演出の決定はいずれも、大当たり遊技状態などの遊技者にとって有利な遊技状態（有利状態）に制御するか否かを決定するより前に、この有利状態に制御されるか否かの判定結果に基づいて、行われるようにしてもよい。

#### 【0310】

アクティブ表示とは異なる対応表示の一例として、入賞時判定結果コマンドによって通知された入賞時判定結果とは異なり、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果に基づいてアイコン表示演出が実行されてもよい。アイコン表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されることなどに対応して、可変表示結果に基づいて決定されたアイコン画像といった演出画像が、画像表示装置5の画面上に表示されるようにすればよい。こうしたアイコン表示演出は、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果に対応する可変表示が開始されることに対応して実行が開始され、その可変表示の実行中に、スーパーリーチにおけるリーチ演出といった特定演出の実行が開始された後にも、継続して実行されるものであればよい。

#### 【0311】

上記実施の形態では、示唆演出としてのバトル指令を実行するか否かや、実行する場合の演出態様が、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されることに伴って決定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、スーパーリーチにおけるリーチ演出とは別個に決定されてもよい。スーパーリーチにおけるリーチ演出とは別個に決定する一例として、例えば「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に、所定期間の擬似連変動が実行されるより前の所定期間にて示唆演出を実行可能としてもよい。この場合には、「擬似連」の可変表示演出が実行されることに伴って、示唆演出を実行するか否かや、実行する場合の演出態様などが決定されればよい。すなわち、特定演出は、ノーマルリーチにおけるリーチ演出から発展したスーパーリーチにおけるリーチ演出に限定されず、特別図柄や飾り図柄の可変表示を実行中に実行可能な任意の演出であればよい。このように、飾り図柄などの可変表示の実行中に特定演出を実行可能であり、特定演出の実行が開始された後も継続して第1演出を実行可能であり、特定演出の実行中に第2演出を実行可能なものにおいて、特定演出の実行中に第1演出が特別態様で実行されるか否かに応じて、第2演出の演出態様の選択割合が異なるものであってもよい。あるいは、特定演出の実行中に第1演出が特別態様で実行されるか否かに応じて、第2演出を実行するか否かの割合が異なってもよい。

#### 【0312】

上記実施の形態では、特定演出としてのスーパーリーチにおけるリーチ演出の実行が開始されてから所定時間が経過することで、図26に示すステップS347の処理にてバトル指令期間であると判定され、示唆演出としてのバトル指令が実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば特定演出が開始されるときに示唆演出が実行されてもよいし、特定演出が終了するときに示唆演出が実行されてもよい。

#### 【0313】

10

20

30

40

50

さらに、特定演出の実行中に対応表示と示唆演出とを実行可能なものに限定されず、特定演出が実行されていない所定期間にて対応表示と示唆演出とを実行可能なものであってもよい。一例として、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示状態がリーチ状態となるより前の所定期間では、アクティブ表示部 A H A にてアクティブ表示が行われるとともに、予め用意された演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示（例えばカットイン表示）することによる示唆演出が実行されてもよい。このように、飾り図柄などの可変表示の実行中における所定期間にて第 1 演出と第 2 演出とを実行可能なものにおいて、所定期間にて第 1 演出が特別態様で実行されるか否かに応じて、第 2 演出の演出態様の選択割合が異なるものであってもよい。あるいは、所定期間にて第 1 演出が特別態様で実行されるか否かに応じて、第 2 演出を実行するか否かの割合が異なってもよい。

10

#### 【0314】

また、特定演出が実行されるか否かにかかわらず、第 2 演出が特別態様で実行されるか否かに応じて、第 1 演出が特別態様で実行される割合が異なってもよいし、第 2 演出が実行されるか否かに応じて、第 1 演出が特別態様で実行される割合が異なってもよい。

#### 【0315】

対応表示として 1 種類（単一）の表示による演出が行われ、示唆演出として 1 種類（単一）の演出が実行されるものに限定されず、対応表示と示唆演出のうち少なくともいずれか一方として、複数種類の演出が行われるようにしてもよい。すなわち、所定期間にて 3 種類以上の演出を実行可能なものにおいて、所定期間にて少なくとも 1 種類の演出が特別態様で実行されるか否かに応じて、他の演出の演出態様の選択割合が異なってもよい。また、所定期間にて実行される複数種類の演出における演出態様の組み合わせに応じて、他の演出の演出態様の選択割合が異なってもよい。あるいは、所定期間にて少なくとも 1 種類の演出が特別態様で実行されるか否かに応じて、他の演出を実行するか否かの割合が異なってもよい。また、所定期間にて実行される複数種類の演出における演出態様の組み合わせに応じて、他の演出を実行するか否かの割合が異なってもよい。

20

#### 【0316】

上記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態として、可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、確変状態などの特別遊技状態を有利状態としてもよいし、複数の大当り遊技状態のうちで実行可能なラウンドの上限回数が第 2 ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第 1 ラウンド数（例えば「15」）となる大当り遊技状態を有利状態としてもよい。あるいは、複数の時短状態のうちで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」）となる時短状態を有利状態としてもよいし、複数の確変状態のうち大当り確率が第 2 確率（例えば  $1/50$ ）よりも高い第 1 確率（例えば  $1/20$ ）となる確変状態を有利状態としてもよい。その他、遊技者にとって有利な任意の遊技状態を有利状態としたものであればよい。また、有利状態の移行の契機となる可変表示において、有利度の高低に対応させて、演出の種類を決定してもよい。

30

#### 【0317】

上記実施の形態では、保留表示変化演出が実行された後に表示される保留表示の表示態様は、アクティブ表示変化演出を実行した後にはアクティブ表示の表示態様として表示されない表示態様を含むとともに、アクティブ表示変化演出が実行された後に表示されるアクティブ表示の表示態様は、保留表示変化演出を実行した後には保留表示の表示態様として表示されない表示態様を含むものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、保留表示の表示態様とアクティブ表示の表示態様のうち一方のみが、他方の表示態様として表示されない表示態様を含むように構成されたものであってもよい。例えば、保留表示の表示態様には、アクティブ表示の表示態様として表示されない固有の表示態様が含まれる一方で、アクティブ表示の表示態様には、保留表示の表示態様としても表示可能な共通の表示態様のみが含まれ、保留表示の表示態様として表示されない固有の表示態様を設けないようにしてもよい。また、アクティブ表示の表示態様には、保留表示の表

40

50

示態様として表示されない固有の表示態様が含まれる一方で、保留表示の表示態様には、アクティブ表示の表示対応としても表示可能な共通の表示態様のみが含まれ、アクティブ表示の表示態様として表示されない固有の表示態様を設けないようにしてもよい。

#### 【0318】

上記実施の形態では、保留表示の表示態様が「秘」のメッセージを示す表示態様に変化させることで、その後さらに保留表示の表示色が青色、緑色、赤色のいずれかに変化する可能性が高くなる示唆保留表示を行うものとして説明した。このような示唆保留表示が第1保留表示部5HRや第2保留表示部5HLにて複数表示された場合には、保留表示の表示態様を変化させる演出が同時に重複して実行されてしまい、演出が複雑になり遊技興趣が低下するおそれがある。そこで、複数の保留表示が他の表示態様に変化しやすい特定態様で表示されているときには、保留表示変化演出が1の保留表示のみに対して実行されるように保留表示の表示態様を変化させるか否かを決定してもよい。例えば図14に示すステップS310の処理では、複数の保留表示にて「秘」のメッセージを示す表示態様となる場合に、各保留表示に対応する保留表示変化タイミングが同一タイミングにはならないように、変化演出タイミングパターンを決定してもよい。あるいは、図23に示すステップS502にて保留表示変化タイミングであると判定したときに、複数の保留表示にて「秘」のメッセージを示す表示態様を特定色の表示態様に変化させることになるか否かを判定する。そして、複数の保留表示にて表示態様を変化させることになるか判定した場合には、例えば保留番号が大きい方の保留表示については次の可変表示にて保留表示変化タイミングとなるように設定変更を行うようにしてもよい。

#### 【0319】

上記の実施形態では、保留表示変化演出がキャラクタCH1の演出画像が作用するような作用演出を含んでいるものとして説明した。また、変形例としてアクティブ表示変化演出においても、キャラクタCH1の演出画像が作用するような作用演出を実行してもよい旨を説明した。これらの演出態様は、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出とに共通の演出態様であってもよいし、異なる演出態様であってもよい。さらには、キャラクタCH1の演出画像に限定されず、任意の演出態様において共通する保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出とを実行できるものであればよい。例えばキャラクタの演出画像が作用する作用演出を含んでいる一方、表示するキャラクタの種類、形状、模様もしくは色彩の一部または全部を異ならせたり、スピーカ8L、8Rから出力される効果音、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光体の点灯態様のいずれか一方または双方を異ならせたりしてもよい。より具体的な一例として、キャラクタの演出画像には、第1のキャラクタCH1と、第2のキャラクタCH2とがあり、作用演出には、保留表示やアクティブ表示を銃で撃つ作用演出SE1と、保留表示やアクティブ表示を剣で切る作用演出SE2とがあるものとする。ここで、第1のキャラクタCH1による作用演出SE1が実行される場合と、第1のキャラクタCH1による作用演出SE2が実行される場合とでは、作用演出の演出態様は相違する一方、キャラクタの種類は共通している。一方、第1のキャラクタCH1による作用演出SE1が実行される場合と、第2のキャラクタCH2による作用演出SE1が実行される場合とでは、キャラクタの種類は相違する一方、作用演出の演出態様は共通している。このように、キャラクタの種類は共通する一方で作用演出の演出態様（作用動作の内容）は相違する場合と、作用演出の演出態様（作用動作の内容）は共通する一方でキャラクタの種類は相違する場合とのいずれであっても、キャラクタの種類または作用演出の演出態様で共通部分があることから、共通する演出態様であるといえる。また、例えば第1キャラクタCH1による作用演出SE1のように、キャラクタの種類と作用演出の演出態様との組合せが共通する演出態様で、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出とが実行される場合であっても、その演出態様で保留表示変化演出が実行されるかアクティブ表示変化演出が実行されるかに応じて、保留表示の表示態様に変化（例えば特定色である青色、緑色、赤色のいずれかに変化）する割合が異なるように設定されてもよい。また、保留表示変化演出のうちでも、保留番号が「1」から「4」のいずれに対して作用する作用演出を含めた保留表示変化演出が実行されるかに応じて、保留表示ま

たはアクティブ表示の表示態様が変化する割合が異なるように設定されてもよい。あるいは、キャラクタの種類と作用演出の演出態様との組合せが共通する演出態様で、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出とが実行される場合に、保留表示またはアクティブ表示の表示態様が変化（例えば特定色である青色、緑色、赤色のいずれかに変化）する割合は同じ程度であっても、変化後の表示態様が大当り信頼度の高い表示態様に変化（例えば赤色に変化）する割合が異なるように設定されてもよい。また、保留表示変化演出のうちでも、保留番号が「1」から「4」のいずれに対して作用する作用演出を含めた保留表示変化演出が実行されるかに応じて、保留表示の表示態様が変化する割合は同じ程度であっても、変化後の表示態様が大当り信頼度の高い表示態様に変化する割合が異なるように設定されてもよい。あるいは、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出とでは、全部の演出態様が互いに異なる演出が実行されるようにしてもよい。

10

#### 【0320】

上記実施の形態では、図15(B)に示すような決定割合で表示変化の有無を決定したが、この場合、保留表示変化演出が実行されたときに保留表示の表示態様が変化する割合よりも高い割合で、アクティブ表示変化演出が実行されたときにアクティブ表示の表示態様が変化するようにしてもよいし、アクティブ表示変化演出が実行されたときにアクティブ表示の表示態様が変化する割合よりも高い割合で、保留表示変化演出が実行されたときには保留表示の表示態様が変化するようにしてもよい。さらには、例えば保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出のいずれが実行されたときにも、保留表示やアクティブ表示の表示態様が必ず（100%の割合で）変化するように設定されてもよい。

20

#### 【0321】

上記実施の形態では、保留表示やアクティブ表示の表示色を青色、緑色、赤色のいずれかに変化させる表示色変化演出は、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出のいずれにおいても実行可能とし、「秘」のメッセージを示す特殊表示態様に変化させる特殊変化演出は、保留表示変化演出において実行可能となる一方でアクティブ表示変化演出において実行不能となるものとして説明した。しかしながら、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出とにおいて、いずれの演出を実行可能または実行不能とするかは、任意に設定されたものでよい。例えば表示色変化演出のうち、一部の表示色（例えば金色や虹色など）に変化する演出は、保留表示変化演出のみにおいて実行可能となるように設定されてもよいし、アクティブ表示変化演出のみにおいて実行可能となるように設定されてもよい。保留表示変化演出において実行可能となる一方でアクティブ表示変化演出において実行不能となる演出として、保留表示の表示態様がさらに変化する可能性が高くなる示唆保留表示を行う演出に代えて、あるいは示唆保留表示を行う演出とともに、先読み予告演出として所定の演出モード（先読み予告モード）に移行することを示唆するモード移行示唆表示を行う演出が実行されるようにしてもよい。

30

#### 【0322】

上記実施の形態では、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出が実行される場合に、図14に示すステップS311の処理では入賞時保留表示パターンPHWに決定され、第1保留表示や第2保留表示の初期表示として、丸型無地の白色表示となる保留表示を追加するように更新するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えばステップS309にて決定された保留表示変化パターンなどに応じて、第1保留表示や第2保留表示の初期表示として、通常時の表示態様とは異なる表示態様で保留表示が開始されることがあってもよい。

40

#### 【0323】

上記実施の形態において、各種の決定が行われる「割合」や「確率」は、例えば70:30といった、各決定結果となる可能性が0%（決定されることがない）や100%（必ず決定される）にはならないように設定されてもよいし、少なくともいずれかの決定結果となる可能性が0%（決定されることがない）や100%（必ず決定される）となるように設定されてもよい。例えば、各種の決定を行う場合において、複数の決定結果のうちいずれか1の決定結果とする割合が、他の決定結果とする割合よりも高くなることには、1

50



の決定結果とする割合が100%となることが含まれてもよいし、他の決定結果とする割合が0%となることが含まれてもよい。1の決定結果とする割合が100%となるときには、他の決定結果とする割合が0%となる。また、他の決定結果とする割合が0%となるときには、1の決定結果とする割合が100%以外でも0%でない所定割合であれば、1の決定結果とする割合が、他の決定結果とする割合よりも高くなる。

#### 【0324】

上記実施の形態では、可変表示時間や飾り図柄の可変表示態様などを示す変動パターンを演出制御基板12の側に通知するために、可変表示を開始するときに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の側に通知してもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103は、1つ目のコマンドでは擬似連変動の有無等、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）の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には、いわゆる第2停止の後）の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信してもよい。この場合、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120が2つのコマンドの組合せから導かれる可変表示時間に基づいて可変表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方では2つのコマンドのそれぞれにより可変表示時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な可変表示態様については演出制御用CPU120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してもよいし、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してもよい。なお、それぞれのコマンドで示される可変表示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。

#### 【0325】

また上記実施の形態では、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。

#### 【0326】

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

#### 【0327】

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

#### 【0328】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけでなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネ

ットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

#### 【0329】

以上に説明したパチンコ遊技機1では、演出制御用CPU120が、画像表示装置5などと協働し、可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦仮停止させた後に再変動（擬似連再変動）を実行し、可変表示の実行中に該可変表示に対応するアクティブ表示（対応表示の一例）を表示可能である。そして、再変動が実行される際に、例えば演出制御用CPU120がステップS345A、ステップS345Bの処理を実行することなどにより、アクティブ表示を消去する（図28、図29を参照）。 10

このようにしたから、擬似連再変動が、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づく1回の変動であることの認識を低下させることができるため、擬似連再変動による演出効果を向上させることができる。

#### 【0330】

また、上記のパチンコ遊技機1では、擬似連再変動のパターンとして、特殊図柄（例えば「NEXT」など）の表示を伴う第1擬似連再変動（図28（B2）、（C2）参照）と、特殊図柄の表示を伴わない第2擬似連再変動（図28（B1）、（C1）参照）とが用意され、第1擬似連再変動が実行されたときよりも、第2擬似連再変動が実行されたときの方が有利状態（大当たり遊技状態）に制御される割合が高くなっている。 20

このように、特殊図柄の表示を伴わない第2擬似連再変動を設けたため、第2擬似連再変動が実行された場合は、第1擬似連再変動が実行された場合に比べて、1回の変動によるものであることの認識性をより低下させて、擬似連再変動による演出効果をより向上させることができる。また、特殊図柄の表示を伴わない第2擬似連再変動が実行されたときの方が、第1擬似連再変動が実行されたときよりも大当たり遊技状態に制御される割合が高くなるため、ヘビーユーザに対しては、大当たりの期待を増させて、熱い演出が可能である。

#### 【0331】

また、上記のパチンコ遊技機1では、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示を表示する保留表示手段（例えば第1始動入賞記憶表示エリア5HR、第1始動入賞記憶表示エリア5HL、及びステップS312の処理を実行する演出制御用CPU120など）を備えており、保留表示手段は、擬似連再変動（再可変表示）の実行の前後に渡って保留表示を継続して表示する（例えば図28参照）。 30

このようにしたから、擬似連再変動による演出効果を向上させつつも、保留に関する遊技者の誤認の発生を抑制することができる。

#### 【0332】

また、上記のパチンコ遊技機1では、特定演出となるスーパーリーチにおけるリーチ演出の実行中に、特別図柄や飾り図柄の可変表示に対応して表示される対応表示としてのアクティブ表示と、大当たり遊技状態といった遊技者にとって有利な遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出としてのバトル指令とを実行可能である。そして、図24（A）に示すステップS523の処理にて、例えば図25に示すような決定割合に応じてバトル指令時表示色を決定することで、アクティブ表示が特別態様で実行されるか否かに応じて、バトル指令時表示色の選択割合を異ならせる。これにより、対応表示となるアクティブ表示の表示態様と、示唆演出となるバトル指令の演出態様とを関連させて、遊技興趣を向上させることができる。 40

#### 【0333】

あるいは、図32（A）に示すステップS522Aの処理にて、例えば図32（B）に示すような決定割合に応じてバトル指令実行の有無を決定することで、アクティブ表示が特別態様で実行されるか否かに応じて、バトル指令を実行するか否かの割合を異ならせてもよい。これにより、対応表示となるアクティブ表示の表示態様と、示唆演出となるバトル演出の有無とを関連させて、遊技興趣を向上させることができる。 50

## 【 0 3 3 4 】

なお、図 3 3 ( A ) に示すステップ S 3 2 1 B の処理にて、図 3 3 ( B ) に示すような決定割合に応じてバトル指令実行の有無や実行する場合のバトル指令時表示色を決定した後、図 3 3 ( A ) に示すステップ S 3 2 2 の変化演出設定処理にて、図 3 4 に示すような決定割合に応じてアクティブ表示変化演出実行の有無や実行する場合の演出態様を決定してもよい。この場合には、バトル指令が特別態様で実行されるか否かに応じて、アクティブ表示が特別態様で実行される割合を異ならせる。これにより、対応表示となるアクティブ表示の表示態様と、示唆演出となるバトル指令の演出態様とを関連させて、遊技興趣を向上させることができる。また、バトル指令が実行されるか否かに応じて、アクティブ表示が特別態様で実行される割合も異ならせる。これにより、対応表示となるアクティブ表示の表示態様と、示唆演出となるバトル指令の有無とを関連させて、遊技興趣を向上させることができる。

10

## 【 0 3 3 5 】

なお、パチンコ遊技機 1 としては、例えば画像表示装置 5、演出制御用 C P U 1 2 0 などとを備え、可変表示を実行し、表示結果を導出表示する可変表示実行手段と、可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦仮停止させた後に可変表示を再度行う再可変表示を実行可能な再可変表示実行手段と、可変表示の実行中に該可変表示に対応する対応表示（例えばアクティブ表示など）を表示可能な対応表示手段として機能し、再可変表示が実行される際に対応表示を消去するものであれば、その他の構成は目的に応じて任意である。例えば、前述したように、図 2 2 ( B ) に示すような擬似連パターンの決定例を設けず、予め定められた第 1 擬似連変動と第 2 擬似連変動とのいずれかの擬似連変動を実行するものであってもよいし、対応表示の再表示の際に対応表示の態様を変化させなくともよい。また、保留表示も継続表示しなくともよい（例えば、アクティブ表示と同様に擬似連変動の際などに消去するなどしてもよい）。また、例えばスーパーリーチによるリーチ演出などの特定演出の実行中に、例えばバトル演出などの示唆演出を実行しなくともよい。

20

## 【符号の説明】

## 【 0 3 3 6 】

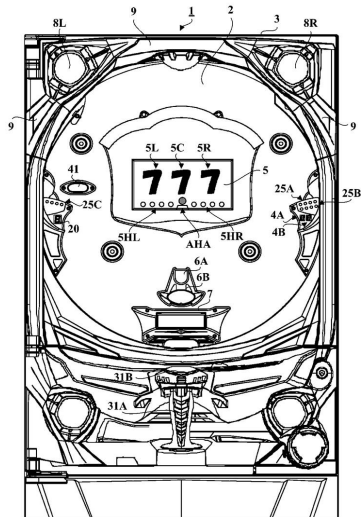
- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 5 ... 画像表示装置
- 5 L、5 C、5 R ... 飾り図柄表示エリア
- 5 H R ... 第 1 保留表示部
- 5 H L ... 第 2 保留表示部
- A H A ... アクティブ表示部
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 2 0 ... 演出制御用 C P U
- 1 2 3 ... 表示制御部

30

40

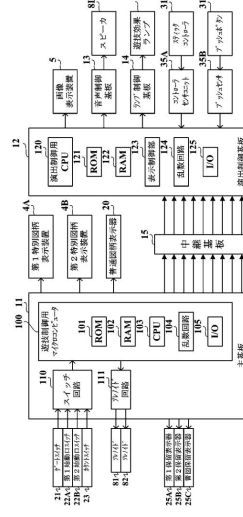
【図 1】

【図1】



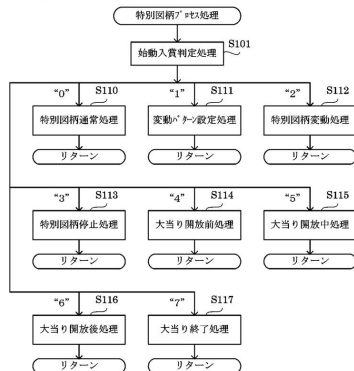
【図 2】

【図2】



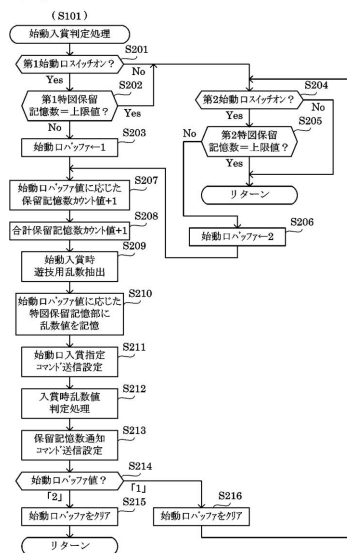
【図 3】

【図3】



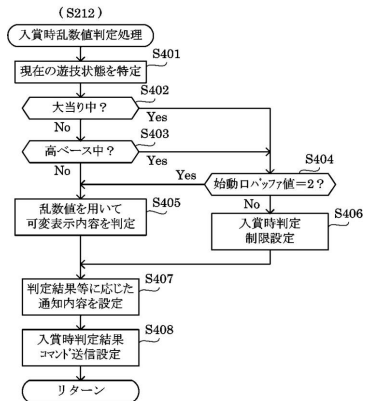
【図 4】

【図4】

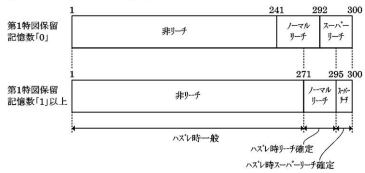


## 【図 5】

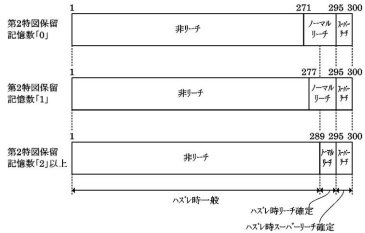
【図5】



## 【図 6】

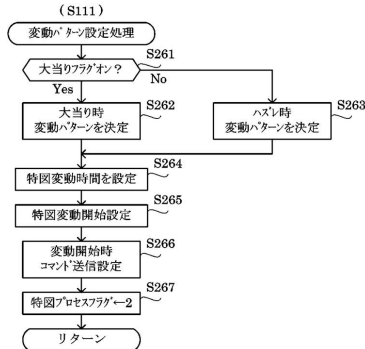
【図6】  
(A) ハズレ時変動パターンの判定例 (通常時)

(B) ハズレ時変動パターンの判定例 (時短中)



## 【図 9】

【図9】



## 【図 10】

【図10】

変動パターン	特図変動時間(秒)	内容
PA1-1	1000	通常時コナリ-コナリ(ハズレ)
PA1-2	6000	通常時コナリ-コナリ(ハズレ)
PA1-3	6000	通常時コナリ-コナリ(ハズレ)
PA1-4	18000	通常時コナリ-コナリ(ハズレ)
PB1-1	6000	時短中コナリ-コナリ(ハズレ)
PB1-2	6000	時短中コナリ-コナリ(ハズレ)
PB1-3	2000	時短中コナリ-コナリ(ハズレ)
PA2-1	20000	特図変動(1回)-コナリ(ハズレ)
PA2-2	26000	特図変動(1回)-コナリ(ハズレ)
PA2-3	32000	特図変動(1回)-コナリ(ハズレ)
PB2-1	60000	特図変動(1回)-コナリ(ハズレ)
PB2-2	50000	特図変動(1回)-コナリ(ハズレ)
PB2-3	60000	特図変動(1回)-コナリ(ハズレ)
PA3-1	60000	特図変動(1回)-コナリ(ハズレ)
PA3-2	26000	特図変動(1回)-コナリ(ハズレ)
PA3-3	32000	特図変動(1回)-コナリ(ハズレ)
PB3-1	50000	特図変動(1回)-コナリ(ハズレ)
PB3-2	50000	特図変動(1回)-コナリ(ハズレ)
PB3-3	60000	特図変動(1回)-コナリ(ハズレ)
PA4-1	60000	特図変動(1回)-コナリ(ハズレ)

## 【図 7】

【図7】

(A)

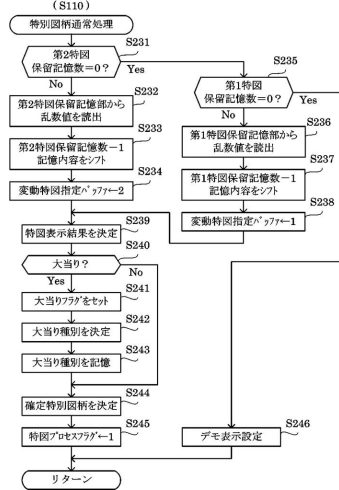
MODE	EXT	名称	内容
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への入賞を指定
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞口への入賞を指定
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1特図保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2特図保留記憶数を通知
C4	XX	入賞時判定結果	始動入賞時の判定結果を通知

(B)

MODE	EXT	通知内容
C4	00	入賞時判定制限中
	01	大当たり
	02	ハズレ時スーパースペシャル確定
	03	ハズレ時スーパースペシャル確定
	04	ハズレ時一般

## 【図 8】

【図8】



## 【図 11】

【図11】

(A) 大当たり変動パターンの決定例

変動パターン	決定割合
PA3-1~PA3-3	2/100
PB3-1~PB3-4	98/100

(B1) ハズレ時変動パターンの決定例 (通常時)

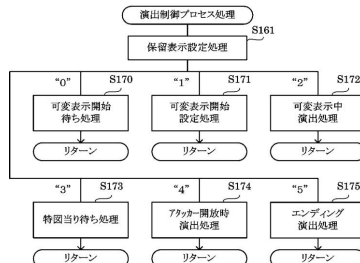
第1特図保留記憶数	変動パターン	決定割合
0	PA1-1	1~180
	PA1-2	181~210
	PA1-4	211~240
	PA2-1~PA2-3	241~291
1	PB2-1~PB2-4	292~300
	PA1-1	1~120
	PA1-2	121~240
	PA1-4	241~270
2以上	PA2-1~PA2-3	271~294
	PB2-1~PB2-4	295~300
	PA1-1	1~60
	PA1-2	61~150
2以上	PA1-3	151~255
	PA1-4	256~270
	PA2-1~PA2-3	271~294
	PB2-1~PB2-4	295~300

(B2) ハズレ時変動パターンの決定例 (時短中)

第2特図 保留記憶数	変動パターン	決定割合
0	PB1-1	1~225
	PB1-2	226~255
	PA1-4	256~270
	PA2-1~PA2-3	271~294
	PB2-1~PB2-4	295~300
1	PB1-2	1~240
	PB1-1	241~261
	PA1-4	262~276
	PA2-1~PA2-3	277~294
	PB2-1~PB2-4	295~300
2以上	PB1-1	1~264
	PB1-2	265~279
	PB1-1	280~288
	PA2-1~PA2-3	289~294
	PB2-1~PB2-4	295~300

## 【図 12】

【図12】



## 【図 13】

【図13】

(A) 保留表示データ記憶部

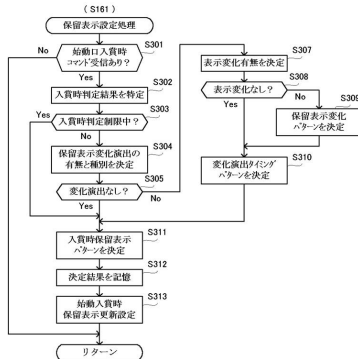
保留番号	入賞時判定結果	入賞時保留表示 パターン	保留表示変化 パターン	変化演出タイマ パターン
1	ハズレ時一般	PHW	なし	なし
2	ハズレ時スーパーチ確定	PHW	ZHP1 2	TP1 1
3	ハズレ時一般	PHX	なし	TP1 1
4	大当り	PHW	ZHP1 3	TP0 1

(B) 入賞時保留表示パターン

入賞時保留表示 パターン	表示内容
PHW	表示色「白」
PHX	表示色「青」
PHY	表示色「緑」
PHZ	表示色「赤」

## 【図 14】

【図14】



## 【図 16】

【図16】

(A) 保留表示変化パターン

演出種別	保留表示変化 パターン	表示変化内容
変化演出 あり(1)	ZHP1-1	白→青
	ZHP1-2	白→緑
	ZHP1-3	白→赤
	ZHP2-1	白→青→緑
	ZHP2-2	白→青→赤
	ZHP2-3	白→緑→赤
変化演出 あり(2)	ZHP3-1	白→緑
	ZHP10	白→緑
	ZHP11	白→緑→青
	ZHP12	白→緑→赤

(B) 変化演出タイマパターン

変化演出タイマ パターン	保留表示変化タイマ(保留番号)		
TP0-1	A		
TP1-1	1	A	
TP1-2	2		A
TP2-1	2	A	
TP2-2	2	1	
TP2-3	2	1	
TP3-1	3		A
TP3-2	3	A	
TP3-3	3	1	
TP3-4	3	2	
TP3-5	3	1	A
TP3-6	3	2	A
TP3-7	3	2	1

A:アタリ表示中

## 【図 15】

【図15】

(A) 保留表示変化演出の決定例 (S304)

保留番号	入賞時判定結果	演出有無・種別	決定割合
2~4	ハズレ時一般	変化演出なし	80/100
		変化演出あり(1)	18/100
		変化演出あり(2)	2/100
	ハズレ時スーパーチ確定	変化演出なし	60/100
		変化演出あり(1)	36/100
		変化演出あり(2)	4/100
1	ハズレ時スーパーチ確定	変化演出なし	40/100
		変化演出あり(1)	40/100
		変化演出あり(2)	20/100
	大当り	変化演出なし	20/100
		変化演出あり(1)	40/100
		変化演出あり(2)	40/100

(B) 表示変化有無の決定例 (S307)

入賞時判定結果	表示変化あり 決定割合
ハズレ時一般	20/100
ハズレ時スーパーチ確定	60/100
ハズレ時スーパーチ確定	80/100
大当り	100/100

## 【図 17】

【図17】

保留表示変化パターン決定例 (S309)

(A) 演出種別「変化演出あり(1)」, 入賞時判定結果「大当り」の場合

保留番号	保留表示変化 パターン	決定割合
3,4	ZHP1-1	2/100
	ZHP1-2	8/100
	ZHP1-3	10/100
	ZHP2-1	10/100
	ZHP2-2	15/100
	ZHP2-3	15/100
2	ZHP3-1	40/100
	ZHP1-1	3/100
	ZHP1-2	13/100
	ZHP1-3	17/100
	ZHP2-1	17/100
	ZHP2-2	25/100
1	ZHP2-3	25/100
	ZHP1-1	10/100
	ZHP1-2	40/100

(B) 演出種別「変化演出あり(1)」, 入賞時判定結果「ハズレ時スーパーチ確定」の場合

保留番号	保留表示変化 パターン	決定割合
3,4	ZHP1-1	10/100
	ZHP1-2	25/100
	ZHP1-3	10/100
	ZHP2-1	25/100
	ZHP2-2	10/100
	ZHP2-3	10/100
2	ZHP3-1	10/100
	ZHP1-1	11/100
	ZHP1-2	28/100
	ZHP1-3	11/100
	ZHP2-1	28/100
	ZHP2-2	11/100
1	ZHP2-3	11/100
	ZHP1-1	22/100
	ZHP1-2	36/100

## 【図 18】

【図18】

保留表示変化パターン決定例 (S309)

(A) 演出種別「変化演出あり(2)」, 入賞時判定結果「大当り」の場合

保留表示変化 パターン	決定割合
ZHP10	1/100
ZHP11	20/100
ZHP12	30/100
ZHP13	49/100

(B) 演出種別「変化演出あり(2)」, 入賞時判定結果「ハズレ時スーパーチ確定」の場合

保留表示変化 パターン	決定割合
ZHP10	1/100
ZHP11	43/100
ZHP12	33/100
ZHP13	23/100

【図 19】

【図19】

変化演出タイミングパターン決定例 (S310)

入貨時判定結果「大当り」の場合

保留表示変化パターン	保留番号	変化演出タイミングパターン	決定割合
ZHP1-1～ZHP1-3	4	TP0-1	20/100
		TP1-1	20/100
		TP2-1	30/100
	3	TP3-1	30/100
		TP0-1	29/100
		TP1-1	29/100
	2	TP2-1	42/100
		TP0-1	50/100
		TP1-1	50/100
		TP0-1	100/100
ZHP2-1～ZHP2-3, ZHP11～ZHP13	4	TP1-2	10/100
		TP2-2	15/100
		TP2-3	15/100
		TP2-2	20/100
		TP2-3	20/100
		TP3-4	20/100
	3	TP1-2	24/100
		TP2-2	38/100
		TP2-3	38/100
		TP1-2	100/100
ZHP3-1	4	TP2-4	20/100
		TP2-5	20/100
		TP3-6	30/100
	3	TP3-7	30/100
		TP2-4	100/100
		TP1-1	30/100
ZHP10	4	TP2-1	30/100
		TP3-1	40/100
	3	TP1-1	50/100
		TP2-1	50/100

【図 20】

【図20】

変化演出タイミングパターン決定例 (S310)

入貨時判定結果「ハズレ時スーパリーチ確定」の場合

保留表示変化パターン	保留番号	変化演出タイミングパターン	決定割合
なし	4	TP1-1	40/100
		TP2-1	30/100
		TP3-1	30/100
	3	TP1-1	60/100
		TP2-1	40/100
		TP1-1	100/100
	2,1	TP0-1	30/100
		TP1-1	30/100
		TP2-1	20/100
		TP2-1	20/100
ZHP1-1～ZHP1-3	4	TP0-1	38/100
		TP1-1	38/100
		TP2-1	24/100
	3	TP0-1	50/100
		TP1-1	50/100
		TP0-1	100/100
	1	TP1-2	20/100
		TP2-2	20/100
		TP2-3	20/100
		TP2-2	15/100
ZHP2-1～ZHP2-3, ZHP11～ZHP13	4	TP2-3	15/100
		TP2-3	15/100
		TP2-4	10/100
		TP1-2	34/100
		TP2-2	33/100
		TP2-3	33/100
	3	TP1-2	100/100
		TP2-4	30/100
		TP3-5	30/100
		TP3-6	20/100
ZHP3-1	4	TP2-7	20/100
		TP2-4	100/100
		TP1-1	40/100
	3	TP2-1	30/100
		TP3-1	30/100
		TP1-1	60/100
ZHP10	4	TP2-1	40/100
		TP1-1	100/100
	3	TP2-1	40/100
		TP1-1	100/100

【図 21】

【図21】

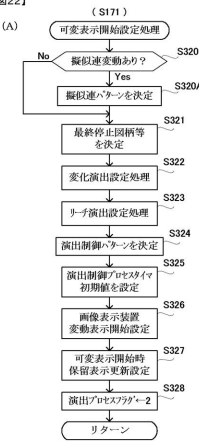
入貨時保留表示パターン決定例 (S311)

変化演出	入貨時判定結果等	保留表示パターン	決定割合
なし	ハズレ時一般	PHW	80/100
		PHX	17/100
		PHY	2/100
		PHZ	1/100
	ハズレ時リーチ確定	PHW	30/100
		PHX	35/100
		PHY	30/100
		PHZ	5/100
	ハズレ時スーパリーチ確定	PHW	20/100
		PHX	20/100
		PHY	40/100
		PHZ	20/100
	大当り	PHW	1/100
		PHX	2/100
		PHY	17/100
		PHZ	80/100
	入貨時判定制限中	PHW	100/100
		PHW	100/100
あり		PHW	100/100

【図 22】

【図22】

(A)

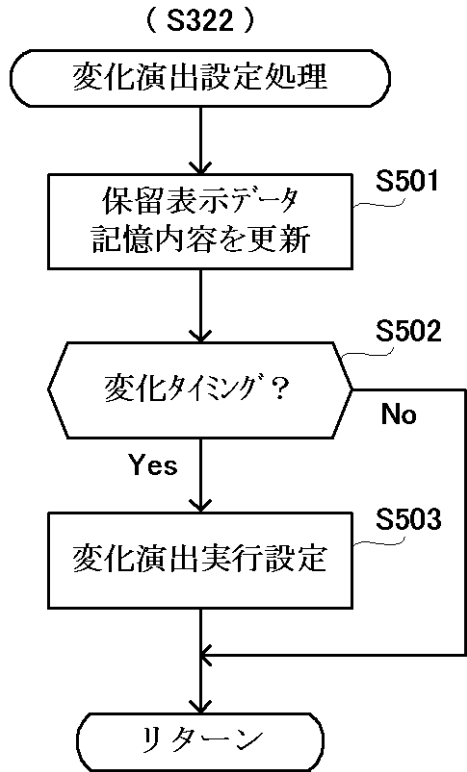


(B) 擬似連パターンの決定例

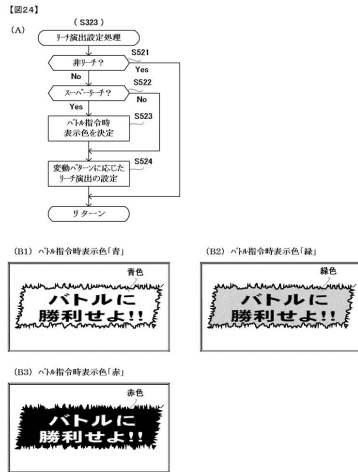
可変表示結果	第1擬似連変動 (特殊図柄表示)	第2擬似連変動 (特殊図柄非表示)
ハズレ	70/100	30/100
大当り	30/100	70/100

【図 23】

【図23】



【図24】



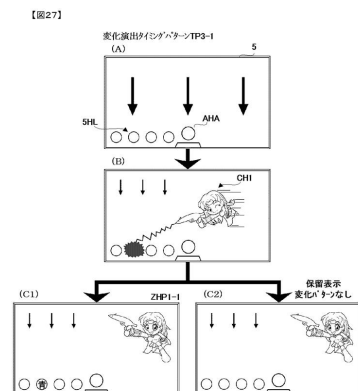
【図25】

【図25】

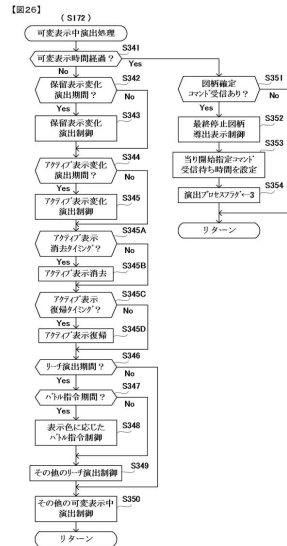
バトル指令時表示色決定例 (S523)

可変表示結果	フタ役表示 (スーパースター開始時)	バトル指令時 表示色	決定割合
ハズレ	赤	青	69/100
		緑	30/100
		赤	1/100
	上記以外	青	60/100
		緑	30/100
		赤	10/100
大当たり	赤	青	5/100
		緑	10/100
		赤	85/100
	上記以外	青	10/100
		緑	20/100
		赤	70/100

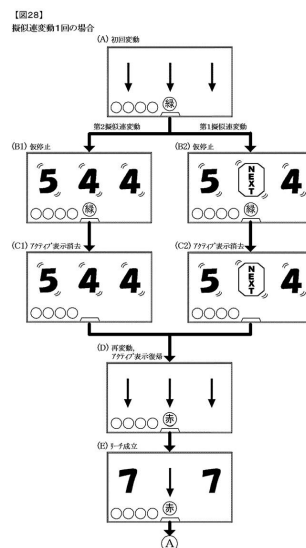
【図27】



【図26】

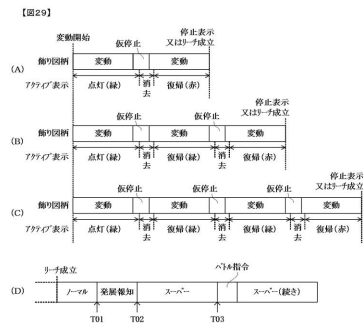


【図28】

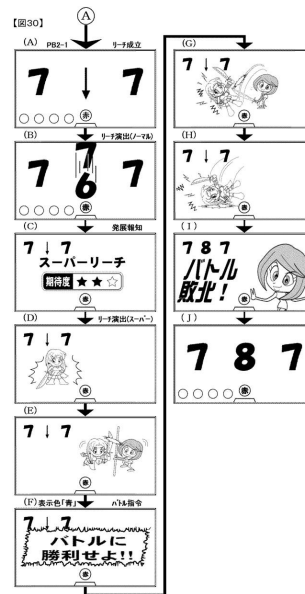




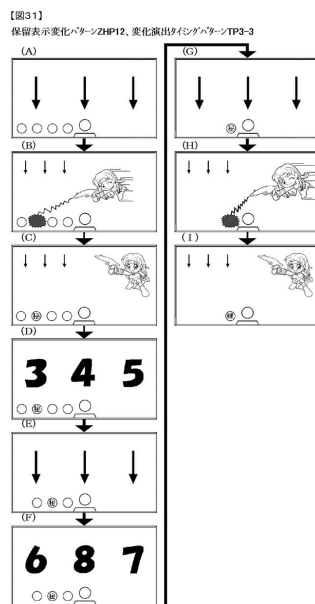
【図 29】



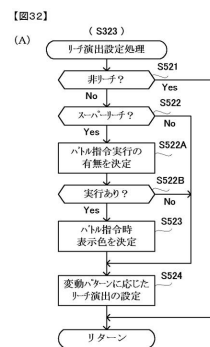
【図 30】



【図 31】



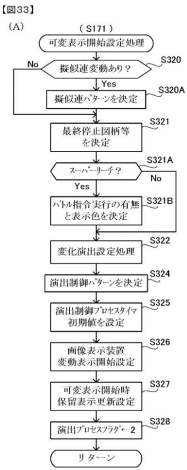
【図 32】



(B) ハットル指令実行決定例 (S522A)

可変表示結果	フタリゴ表示 (スーパ-リーチ開始時)	ハットル指令	決定割合
ハズレ	赤	実行なし	99/100
		実行あり	1/100
	上記以外	実行なし	90/100
		実行あり	10/100
当たり	赤	実行なし	5/100
		実行あり	95/100
	上記以外	実行なし	10/100
		実行あり	90/100

【図 3 3】



(B) ハット指令実行等決定例 (S321B)

可変表示結果	ハット指令	決定割合
ハズレ	実行なし	50/100
	実行あり(青)	30/100
	実行あり(緑)	15/100
	実行あり(赤)	5/100
大当り	実行なし	5/100
	実行あり(青)	15/100
	実行あり(緑)	30/100
	実行あり(赤)	50/100

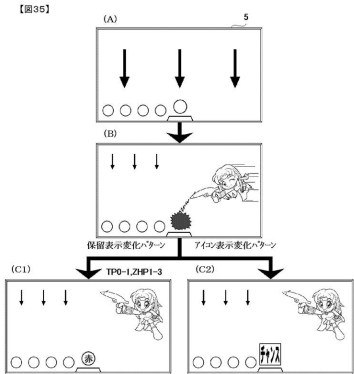
【図 3 4】

【図34】

アタリ表示変化決定例 (S322)

可変表示結果	ハット指令	アタリ表示変化	決定割合
ハズレ	実行あり(赤)	実行なし	60/100
		白→青	30/100
		白→緑	8/100
		白→赤	1/100
	実行あり(緑)、または 実行あり(青)	実行なし	35/100
		白→青	30/100
		白→緑	30/100
		白→赤	5/100
	実行なし	実行なし	40/100
		白→青	30/100
		白→緑	20/100
		白→赤	10/100
大当り	実行あり(赤)	実行なし	2/100
		白→青	8/100
		白→緑	30/100
		白→赤	60/100
	実行あり(緑)、または 実行あり(青)	実行なし	5/100
		白→青	30/100
		白→緑	30/100
		白→赤	35/100
	実行なし	実行なし	10/100
		白→青	20/100
		白→緑	30/100
		白→赤	40/100

【図 3 5】



---

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