



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を実行して表示結果を導出表示する可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

未だ実行されない識別情報の可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

保留記憶に対応した表示を行う保留表示手段と、

を備え、

前記保留表示手段は、所定条件の成立に基づいて特殊保留表示を実行可能であり、

前記保留表示手段により特殊保留表示が実行されているときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出されたことに基づいて、特殊保留表示の表示態様を変化させる特別演出を実行する特別演出実行手段を更に備え、

前記特別演出実行手段は、特殊保留表示に対応した保留記憶に基づく識別情報の可変表示が実行されるまでの期間が所定期間以下となった後に前記検出手段によって遊技者の動作が検出されたことに基づいて、演出時間が前記特別演出よりも短い短縮特別演出を実行して特殊保留表示の表示態様を変化させることを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を実行して表示結果を導出表示する可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

未だ実行されない識別情報の可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

保留記憶に対応した表示を行う保留表示手段と、

を備え、

前記保留表示手段は、所定条件の成立に基づいて特殊保留表示を実行可能であり、

前記保留表示手段により特殊保留表示が実行されているときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出されたことに基づいて、特殊保留表示の表示態様を変化させる特別演出を実行する特別演出実行手段を更に備え、

前記保留表示手段は、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶の数が所定数以下のときに、新たに前記保留記憶手段に保留記憶が記憶された場合に、特殊保留表示の実行を制限することを特徴とする遊技機。

**【請求項 3】**

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

演出装置の制御を行う演出制御手段と、

を備えることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を実行して表示結果を導出表示する可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

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

10

20

30

40

50

技状態に制御される（例えば大当り遊技状態に制御される）ように構成されたものがある。

【 0 0 0 3 】

このような遊技機においては、識別情報の可変表示の実行条件の成立を示す保留に対応する保留表示を実行するとともに、遊技者の動作が検出されたときに、その保留表示の表示態様を変化させるものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 3 - 2 3 3 2 6 0 号 公 報

10

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 5 】

しかし、上述した保留表示の表示態様を変化させる際において、保留に対応する識別情報の可変表示の実行が開始されるまでの時間が短い場合、遊技者の動作が検出されたにもかかわらず、保留表示の表示態様を変化させることができないことがある。

【 0 0 0 6 】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技者の動作に応じて適切な態様の演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

20

【 0 0 0 7 】

（ 1 ）上記目的を達成するため、本願の第 1 の観点に係る遊技機は、

各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行して表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）に予め定められた特定表示結果（例えば、大当り組合せの最終停止図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の押下を検出するプッシュセンサ 3 5 B 及び演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

未だ実行されない識別情報の可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、R A M 1 2 2 に設けられ、図 1 5 のステップ S 6 0 1 において 1 増加し、ステップ S 6 0 3 において 1 減少する保留記憶数カウント値）と、

30

保留記憶に対応した表示（例えば、図 2 1 の保留表示図柄画像 2 0 1 などの表示）を行う保留表示手段（例えば、図 2 0 のステップ S 5 4 5 における保留表示の制御を行う演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

を備え、

前記保留表示手段は、所定条件の成立（例えば、図 1 5 のステップ S 6 0 9 において特殊保留表示の実行が決定されたこと）に基づいて特殊保留表示（例えば、図 2 1 のボタン画像 2 0 1 a の表示）を実行可能であり、

前記保留表示手段により特殊保留表示が実行されているときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出されたこと（例えば、図 2 0 のステップ S 5 4 6 において遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の押下が検出されたこと）に基づいて、特殊保留表示の表示態様を変化させる特別演出（例えば、図 2 1 のボタン画像 2 0 1 a の表示を星マークの画像 2 0 1 c に変化させる演出）を実行する特別演出実行手段（例えば、図 2 0 のステップ S 6 4 9 において、特殊保留表示の表示態様を変化させる保留表示制御を行う演出制御用 C P U 1 2 0 ）を更に備え、

40

前記特別演出実行手段は、特殊保留表示に対応した保留記憶に基づく識別情報の可変表示が実行されるまでの期間が所定期間以下（例えば、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の押下が検出されたときの特殊保留表示に対応する保留が保留 1 個目）となった後に前記検出手段によって遊技者の動作が検出されたことに基づいて、演出時間が前記特別演出よ

50

りも短い短縮特別演出を実行して特殊保留表示の表示態様を変化させること（例えば、演出制御用CPU120が、図20のステップS649において通常よりも時間の短い特殊保留表示の表示態様を変化させる保留表示制御を行うこと）を特徴とする。

【0008】

このような構成によれば、遊技者の動作に応じて適切な態様の演出を実行可能となる。

【0009】

（2）上記目的を達成するため、本願の第2の観点に係る遊技機は、

各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行して表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば、画像表示装置5）に予め定められた特定表示結果（例えば、大当り組合せの最終停止図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、遊技者によるプッシュボタン31Bの押下を検出するプッシュセンサ35B及び演出制御用CPU120）と、

未だ実行されない識別情報の可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、RAM122に設けられ、図15のステップS601において1増加し、ステップS603において1減少する保留記憶数カウント値）と、

保留記憶に対応した表示（例えば、図21の保留表示図柄画像201などの表示）を行う保留表示手段（例えば、図20のステップS545における保留表示の制御を行う演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記保留表示手段は、所定条件の成立（例えば、図15のステップS609において特殊保留表示の実行が決定されたこと）に基づいて特殊保留表示（例えば、図21のボタン画像201aの表示）を実行可能であり、

前記保留表示手段により特殊保留表示が実行されているときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出されたこと（例えば、図20のステップS546において遊技者によるプッシュボタン31Bの押下が検出されたこと）に基づいて、特殊保留表示の表示態様を変化させる特別演出（例えば、図21のボタン画像201aの表示を星マークの画像201cに変化させる演出）を実行する特別演出実行手段（例えば、図20のステップS549において、特殊保留表示の表示態様を変化させる保留表示制御を行う演出制御用CPU120）を更に備え、

前記保留表示手段は、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶の数が所定数以下のときに、新たに前記保留記憶手段に保留記憶が記憶された場合（例えば、図16のステップS622において保留記憶数カウント値が1である場合）に、特殊保留表示の実行を制限すること（例えば、演出制御用CPU120が、図16のステップS623において、保留1個目に対応する保留表示が特殊保留表示の表示態様変化後の保留表示となるように保留表示パターンを設定し、図20のステップS650において、その保留表示パターンに応じた保留表示制御を行うこと）を特徴とする。

【0010】

このような構成によれば、遊技者の動作に応じて適切な態様の演出を実行可能となる。

【0011】

（3）上記（1）又は（2）の遊技機において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、図4の特別図柄プロセス処理を行うCPU103）と、

演出装置（例えば、画像表示装置5）の制御を行う演出制御手段（例えば、図14の演出制御プロセス処理を行う演出制御用CPU120）と、

を備えるようにしてもよい。

【0012】

このような構成によれば、遊技制御手段の遊技の進行の制御に応じて、演出制御手段が演出装置の制御を行うことが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 3 】

( 4 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 3 ) の何れかの遊技機において、

前記特別演出実行手段は、前記保留表示手段により特殊保留表示が実行されたが前記検出手段によって遊技者の動作が検出されないとき (例えば、図 2 0 のステップ S 5 4 6 において遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の押下が検出されていない場合) に、前記特殊保留表示の表示態様を変化させないようにしてもよい (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、図 2 1 のステップ S 6 4 9 における特殊保留表示の表示態様を変化させる保留表示制御を行わないこと)。

## 【 0 0 1 4 】

このような構成によれば、遊技者の参加を促進することができる。

10

## 【 0 0 1 5 】

( 5 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 4 ) の何れかの遊技機において、

前記保留表示手段は、前記保留記憶の数が所定数以下のときに前記保留記憶手段に保留記憶が記憶された場合に、変化後の表示態様で保留表示を実行するようにしてもよい (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、図 1 6 のステップ S 6 2 3 において、保留 1 個目に対応する保留表示が特殊保留表示の表示態様変化後の保留表示となるように保留表示パターンを設定し、図 2 0 のステップ S 6 5 0 において、その保留表示パターンに応じた保留表示制御を行うこと)。

## 【 0 0 1 6 】

このような構成によれば、適切な態様の演出を実行可能となる。

20

## 【 0 0 1 7 】

( 6 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 5 ) の何れかの遊技機において、

前記特別演出実行手段は、前記検出手段によって遊技者の動作が検出されたことに基いて、前記特殊保留表示の表示態様を変化させた後において、更に所定の契機 (例えば、保留記憶シフト表示制御が行われるタイミング) で当該保留表示の表示態様を変化させることが可能であり

前記検出手段によって遊技者の動作が検出されたタイミングに応じて、前記特殊保留表示から変化させる表示態様を異ならせる (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、図 2 0 のステップ S 6 4 8 において、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の押下が検出されたときの保留表示における特殊保留表示の順位に応じて、特殊保留表示の変化後の形状を決定すること) ようにしてもよい。

30

## 【 0 0 1 8 】

このような構成によれば、遊技者の動作のタイミングに対する興趣を向上させることができる。

## 【 0 0 1 9 】

( 7 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 6 ) の何れかの遊技機において、

前記識別情報の可変表示が実行されることに基いて、当該可変表示に対応する保留表示に応じた消化時表示を含む情報を表した特別画像 (例えば、図 2 3 のアクティブ画像 2 1 0 ) を表示する特別画像表示手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 の制御に応じてアクティブ表示画像 2 2 0 を表示する画像表示装置 5 ) と、

40

識別情報の可変表示の実行中に、前記特別画像の表示態様を変化させるときと、前記特別画像の表示態様を変化させないときとで共通で実行される共通演出 (例えば、図 2 3 ( B ) に示す激アツ画像 2 1 2 がアクティブ画像 2 1 0 に衝突する前までの演出) と、当該共通演出を実行した後に前記特別画像の表示態様を変化させる成功演出 (例えば、図 2 3 ( C ) に示す激アツ画像 2 1 2 がアクティブ画像 2 1 0 に衝突してアクティブ画像 2 1 0 の表示態様が変化する演出) または前記特別画像の表示態様を変化させない失敗演出 (例えば、図 2 3 ( C ) に示す激アツ画像 2 1 2 がアクティブ画像 2 1 0 に衝突せずにアクティブ画像 2 1 0 の表示態様が変化しない演出) とを実行可能な成否演出実行手段 (例えば、成功演出又は失敗演出を行う演出制御用 C P U 1 2 0 ) と、  
を備え、

50

識別情報の可変表示の実行中における複数タイミングのうち、何れのタイミングで前記共通演出を実行するかに応じて、前記成功演出を実行する割合が異なる（例えば、可変表示の前半では成功演出の実行割合が低く、後半では高いこと）ようにしてもよい。

【００２０】

このような構成によれば、特別画像の表示態様を変化するかを煽る共通演出の実行タイミングに注目させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００２１】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図３】演出制御コマンドの一例を示す図である。

【図４】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】乱数値MR１～MR３を説明するための図である。

【図７】特図保留記憶部の構成例を示すブロック図である。

【図８】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図９】特図表示結果決定テーブル、大当り種別決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図１０】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１１】変動パターンの構成例を示す説明図である。

【図１２】大当り変動パターン決定テーブルと小当り変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図１３】ハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図１４】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図１５】保留表示設定処理の一例を示す第１のフローチャートである。

【図１６】保留表示設定処理の一例を示す第２のフローチャートである。

【図１７】特殊保留表示の実行比率の一例を示す図である。

【図１８】特殊保留表示に対応する保留表示図柄画像の形状の変化の態様の選択比率を示すテーブルの一例を示す図である。

【図１９】保留表示パターンの一例を示す図である。

【図２０】保留表示実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図２１】保留表示における表示遷移の一例を示す図である。

【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である。

【図２３】アクティブ表示における表示遷移の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００２２】

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。

【００２３】

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４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとが設けられている。第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、例えば７セグメントやドットマトリクス等の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４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、「０」～「９」を示す数字や「-」を示す記号等か

10

20

30

40

50

ら構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。

【0024】

なお、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば7セグメントのLEDにおいて点灯させるものと消灯させるものの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。以下では、第1特別図柄表示装置4A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4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

【0025】

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4Aによる第1特図の可変表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（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。

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

画像表示装置5の画面上には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に、遊技球が進入（例えば、通過）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行

10

20

30

40

50

するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。この実施の形態では、保留表示を、保留されている可変表示と同じ個数の図柄（本実施の形態では、丸印などであり、以下、保留表示図柄ともいう。）を表示することによって行う。1つの保留表示図柄は、保留されている1つの可変表示に対応している。第1特図を用いた特図ゲームに対応した、保留されている可変表示は、始動入賞記憶表示エリア 5 Hにおける向かって左側の領域に表示される保留表示図柄によって表される。第2特図を用いた特図ゲームに対応した、保留されている可変表示は、始動入賞記憶表示エリア 5 Hにおける向かって右側の領域に表示される保留表示図柄によって表される。

10

#### 【0029】

例えば、第1始動入賞口に遊技球が進入する第1始動入賞の発生により、第1特別図柄表示装置 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。

20

#### 【0030】

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。

30

#### 【0031】

始動入賞記憶表示エリア 5 Hとともに、あるいは始動入賞記憶表示エリア 5 H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、始動入賞記憶表示エリア 5 H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 LED を含んで構成されている。ここでは、LED の点灯個数によって、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを表示している。

40

#### 【0032】

画像表示装置 5 の表示領域における所定縁部の近傍（ここでは、右側近傍）には、可動演出部材 6 0 が設けられている。可動演出部材 6 0 は、図 2 に示す可動演出部材用モータ 6 1 の回転駆動により、画像表示装置 5 側に下端部を支点として図 1 の左側に向かって傾動し、上端部が画像表示装置 5 における表示領域の前面に進出する演出用模型（演出用役物装置）を構成する。すなわち、可動演出部材 6 0 は、図 2 に示す可動演出部材用モータ 6 1 の回転駆動により、上下方向に延在する非傾動状態と、上記した傾動状態とに、変化可能である。

#### 【0033】

50



画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A が設けられており、当該普通入賞球装置 6 A の右側には、普通可変入賞球装置 6 B 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 3 4 】

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 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置 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 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置 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 始動入賞口に遊技球が進入できる一方、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進入可能な開放状態または拡大開放状態といった第 1 可変状態と、遊技球が進入不可能な閉鎖状態または進入困難な通常開放状態といった第 2 可変状態とに、変化できるように構成されている。第 1 可変状態は、第 2 可変状態よりも遊技球が第 2 始動入賞口に進入し易い状態であればよい。

#### 【 0 0 3 5 】

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

#### 【 0 0 3 6 】

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

#### 【 0 0 3 7 】

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

#### 【 0 0 3 8 】

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

## 【 0 0 3 9 】

大入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を進入させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

10

## 【 0 0 4 0 】

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 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクスの L E D 等から構成され、例えば、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、通過ゲート 4 1 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。

20

## 【 0 0 4 1 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 0 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。

## 【 0 0 4 2 】

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 8 L、8 R が設けられており、更に遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 L E D 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）3 1 C 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。

30

## 【 0 0 4 3 】

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。

40

## 【 0 0 4 4 】

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 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、

50

所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

#### 【0045】

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

10

#### 【0046】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ31Aの上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31B（図2参照）が設けられている。プッシュボタン31Bは、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン31Bの設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン31Bに対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ35Bが設けられていればよい。

20

#### 【0047】

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。

#### 【0048】

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。

30

#### 【0049】

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

40

#### 【0050】

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

50

、 8 R 及び遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D などにおける点灯 / 消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定し、決定した制御内容の制御を行う機能を備えている。

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれてもよい。

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

コマンド 8 C 0 1 ( H ) ~ 8 C 0 4 ( H ) は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、及び、大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 は、コマンド 8 C 0 1 ( H ) ~ 8 C 0 4 ( H ) の受信に応じて演出図柄の表示結果

を決定するので、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 4 (H) を表示結果指定コマンドという。コマンド 8 C 0 1 (H) (表示結果 1 指定コマンド) は、はずれを指定する。コマンド 8 C 0 2 (H) (表示結果 2 指定コマンド) は、1 5 R 大当たり且つ確変を指定する。コマンド 8 C 0 3 (H) (表示結果 3 指定コマンド) は、1 5 R 大当たり且つ非確変を指定する。コマンド 8 C 0 4 (H) (表示結果 4 指定コマンド) は、小当りを指定する。

#### 【 0 0 5 7 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示 (変動) を開始することを示す演出制御コマンド (第 1 図柄変動開始指定コマンド) である。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示 (変動) を開始することを示す演出制御コマンド (第 2 図柄変動開始指定コマンド) である。第 1 図柄変動開始指定コマンドと第 2 図柄変動開始指定コマンドとを特別図柄特定コマンド (または図柄変動開始指定コマンド) と総称することがある。なお、第 1 特別図柄の可変表示を開始するのか第 2 特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

10

#### 【 0 0 5 8 】

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

#### 【 0 0 5 9 】

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

20

#### 【 0 0 6 0 】

コマンド A 0 0 1 (H) は、1 5 ラウンド大当たりの場合のファンファーレの開始 (大当たり遊技状態の開始) を指定する演出制御コマンド (大当たり開始指定コマンド: ファンファーレ指定コマンド) である。

30

#### 【 0 0 6 1 】

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

#### 【 0 0 6 2 】

小当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 の開放等が行われる小当たり遊技状態のメインとなる小当たり遊技が実行され、小当たり遊技のあとに小当たりエンディングが実行される。小当たりエンディングは、小当たり遊技状態が終了すること、すなわち、小当たり遊技が終了したことを報知する演出である。

40

#### 【 0 0 6 3 】

コマンド A 1 X X (H) は、小当りの種別を指定するとともに、小当たり遊技状態の開始を指定する演出制御コマンド (小当たり開始指定コマンド) である。第 1 小当りの場合には E X T データに「 0 1 (H) 」を設定した小当たり開始指定コマンドが送信され、第 2 小当りの場合には E X T データに「 0 2 (H) 」を設定した小当たり開始指定コマンドが送信され、第 3 小当りの場合には E X T データに「 0 3 (H) 」を設定した小当たり開始指定コマンドが送信され、第 4 小当りの場合には E X T データに「 0 4 (H) 」を設定した小当たり

50

開始指定コマンドが送信される。

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

コマンド A 6 0 1 ( H ) は、エンディングの開始を指定する演出制御コマンド ( 大当たり終了指定コマンド : エンディング指定コマンド ) である。コマンド A 6 0 3 ( H ) は、小当たりエンディングの開始を指定する演出制御コマンド ( 小当たり終了指定コマンド ) である。

10

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

20

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

【 0 0 6 8 】

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

30

【 0 0 6 9 】

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

40

【 0 0 7 0 】

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

50

## 【 0 0 7 1 】

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

10

## 【 0 0 7 2 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える ROM 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンド送信テーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える RAM 1 0 2 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。

20

## 【 0 0 7 3 】

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

30

## 【 0 0 7 4 】

一例として、演出制御基板 1 2 では、演出制御用 CPU 1 2 0 が ROM 1 2 1 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御する処理が実行される。このときには、演出制御用 CPU 1 2 0 が ROM 1 2 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 CPU 1 2 0 が RAM 1 2 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用 CPU 1 2 0 が RAM 1 2 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用 CPU 1 2 0 が演出制御基板 1 2 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 CPU 1 2 0 が演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

40

## 【 0 0 7 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0、ROM 1 2 1、RAM 1 2 2 は、演出制御基板 1 2 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 1 2 には、画像表示装置 5 に対して画像データを伝送するための配線や、音声制御基板 1 3 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 1 4 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。更に、演出制御基板 1 2 には、スティックコントローラ 3 1 A 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 3 5 A から伝送するための配線や、プッシュボタン 3 1 B 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

50

35Bから伝送するための配線も接続されている。更に、演出制御基板12には、可動演出部材60を動作させる可動演出部材用モータ61を駆動するためのモータ駆動回路16に対して所定の駆動指令信号を伝送するための配線も接続されている。

【0076】

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

【0077】

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。

【0078】

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

【0079】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、演出制御基板12の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O125の出力ポートからは、画像表示装置5へと伝送される映像信号や、音声制御基板13へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板14へと伝送される指令（電飾信号）、モータ駆動回路16へと伝送される指令（駆動制御信号）などが出力される。

【0080】

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

10

20

30

40

50



示装置 5 が遊技者に対するメッセージの画像を表示するメッセージ演出など、遊技の盛り上げるための演出など) が実行される。

【 0 0 8 1 】

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)に進入すると、図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことなどにより第 1 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始される。

10

【 0 0 8 2 】

また、遊技球が普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口(第 2 始動領域)に進入すると、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づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始される。ただし、普通可変入賞球装置 6 B が第 2 可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第 2 始動入賞口に遊技球が進入困難または進入不可能である。

20

【 0 0 8 3 】

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づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示(導出表示)する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄(普図当り図柄)が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御や拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御や通常開放制御が行われる。普通図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「普図当り」にするか否かは、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始されるときになど、その可変表示結果を導出表示する以前に決定(事前決定)される。

30

【 0 0 8 4 】

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」にするか否かや、特定表示結果とは異なる特殊表示結果としての「小当り」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定(事前決定)される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定などが行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図 2 に示す主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される。

40

【 0 0 8 5 】

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

50

示装置４Ｂ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５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、特別図柄とは異なる飾り図柄（演出図柄）の可変表示が行われる。第１特別図柄表示装置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。

【００８６】

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

10

【００８７】

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

20

【００８８】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置７が遊技者にとって有利な第１状態となる。そして、所定期間（例えば２９秒間または０．１秒間）あるいは所定個数（例えば９個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ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１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば「１５」）に達するまで繰返し実行される。

30

【００８９】

特図表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「３」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「非確変」となり、「７」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「確変」となり、「５」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「突確」となる。大当り種別が「非確変」または「確変」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば２９秒など）となる通常開放ラウンドが実行される。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、通常開放大当り状態や第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当り遊技状態は、短期開放大当り状態や第２特定遊技状態ともいう。

40

【００９０】

50

大当たり種別が「突確」である場合の大当たり遊技状態では、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。すなわち、短期開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態は、通常開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態に比べて、各ラウンド遊技にて大入賞口に遊技球が進入しやすい第 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。

10

#### 【0091】

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 14 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）が得られない大当たり遊技状態となることもある。

#### 【0092】

第 1 特定遊技状態は、第 2 特定遊技状態よりも遊技者にとっての有利度が高いものであればよく、第 2 特定遊技状態は、第 1 特定遊技状態よりも遊技者にとっての有利度が低いものであれば、これらの態様は適宜のものであればよい。第 2 特定遊技状態は、遊技者にとって有利でないものであってもよい。

20

#### 【0093】

特別図柄の可変表示結果として予め定められた小当た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「小当たり」となり、特殊遊技状態としての小当たり遊技状態に制御される。この小当たり遊技状態では、短期開放ラウンドと同様に特別可変入賞球装置 7 において大入賞口を開放状態として遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当たり遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置 7 を第 2 期間にわたり第 1 状態とする動作が繰返し実行される。小当たり遊技状態が終了した後は、可変表示結果が「小当たり」となる以前の遊技状態が維持されればよい。

30

#### 【0094】

大当たり遊技状態が終了した後は、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「大当たり」となる確率（大当たり確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、次回の大当たり遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。また、大当たり遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、第 1 有利状態と第 2 有利状態とがあり、例えば、平均的な可変表示時間が異なる。時短状態は、所定回数の可変表示が実行されたことと、次回の大当たり遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。なお、確変状態は、所定回数の可変表示が実行されることと、次回の大当たり遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の確変終了条件が先に成立するまで、継続するように制御されるようにしてもよい。

40

#### 【0095】

一例として、大当たり種別が「非確変」である場合に大当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態が時短状態となる。一方、大当たり種別が「確変」または「突確」である場合に大当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態が時短状態及び確変状態となる。小当たり遊技状態が終了した後は、小当たり遊技状態となる以前の遊技状態が継続する。ただし、可変表示結果が「小当たり」となる特図ゲームが実行されたときに時短状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当たり遊技状態の終了後は、時短状態が終了して

50

通常状態になることがある。

【0096】

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

10

【0097】

例えば高開放制御が行われていないときに可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となった場合には、大当り遊技状態の終了後に確変状態となり確変制御が行われるものの、時短状態とはならず高開放制御が行われないうにてもよい。なお、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる以前の遊技状態が少なくとも時短状態となっており高開放制御が行われていたときには、大当り遊技状態の終了後も高開放制御が行われるようにしてもよい。

20

【0098】

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

30

【0099】

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

40

【0100】

また、パチンコ遊技機1において付与可能となる遊技価値は、賞球となる遊技球の払出しや得点の付与に限定されず、例えば大当り遊技状態に制御することや、確変状態などの特別遊技状態に制御すること、大当り遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第2ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第1ラウンド数（例えば「15」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第2回数（例えば「50」）よりも多い第1回数（例えば「100」）となること、確変状態における大当り確率が第2確率（例えば1/50）よりも高い第1確率（例えば1/20）となること、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第2連チャ

50

ン数（例えば「５」）よりも多い第１連チャン数（例えば「１０」）となることの全部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

#### 【０１０１】

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

10

#### 【０１０２】

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

20

#### 【０１０３】

また、リーチ態様となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置５の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置５における表示動作のみならず、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる音声出力動作、遊技効果ランプ９などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

30

#### 【０１０４】

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」（この実施の形態では、大当たり種別が「確変」又は「非確変」となる「大当たり」であるが、「突確」を含めた「大当たり」であってもよい。）となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」、「期待度」あるいは「大当たり期待度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマル、スーパーＡ、スーパーＢ、スーパーＣといったリーチ演出が予め設定されている。スーパーＡ～Ｃのリーチ演出は、複数のキャラクタが戦うリーチ演出である。以下では、スーパーＡ～Ｃのリーチ演出を、スーパーリーチＡ～Ｃといい、ノーマルのリーチ演出をノーマルリーチということがある。

40

#### 【０１０５】

スーパーリーチＡ～Ｃは、複数のキャラクタが戦うリーチ演出である。スーパーリーチＡ～Ｃでは、例えば、戦うキャラクタが異なるようにして、スーパーリーチＡ～Ｃそれぞ

50

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

#### 【0106】

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

#### 【0107】

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

#### 【0108】

特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、大当たり種別が「非確変」または「確変」となる場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。一方、大当たり種別が「突確」となる場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に所定の短期開放チャンス目を構成する飾り図柄が停止表示されることにより、特殊表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることがある。また、大当たり種別が「突確」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に、所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が導出表示されることがある。特図表示結果が「小当たり」となるときには、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合と同様に、短期開放チャンス目を構成する飾り図柄が停止表示されることにより特殊表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される場合や、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される場合があればよい。

#### 【0109】

大当たり種別が「非確変」となる場合には、非確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出されてもよい。非確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか 1 つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであり、大当たり組合せとなる確定飾り図柄の一類型であればよい。このように非確変大当たり組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、非確変図柄（「通常図柄」ともいう）と称される。

#### 【0110】

大当たり種別が「確変」となる場合には、非確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出されることもあれば、確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出されることがあっても

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

#### 【0111】

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

#### 【0112】

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

#### 【0113】

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

#### 【0114】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の主要な動作（作用）を説明する。

#### 【0115】

主基板 11 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU 103 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば RAM 102 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 1 1 6 】

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

10

#### 【 0 1 1 7 】

スイッチ処理は、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する処理である。メイン側エラー処理は、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理である。情報出力処理は、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、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 1 1 8 】

一例として、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 と、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 と、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と、が含まれていればよい(図 6 参照)。特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定や、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値であり、「1」～「6 5 5 3 5」のいずれかの値を取り得る。大当り種別決定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合に、大当り種別を「非確変」、「確変」または「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り、「1」～「1 0 0」のいずれかの値を取り得る。変動パターン決定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「2 5 1」のいずれかの値を取り得る。

30

#### 【 0 1 1 9 】

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

40

#### 【 0 1 2 0 】

コマンド制御処理は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる処理である。一例として、特別図柄プロセス処理や普通図柄プロセス処理などでは、制御コマンド(演出制御コマンドなど)の送信設定が、送信する演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル(予め R O M 1 0 1 にコマンド毎に設定されている。)の R O M 1 0 1 における記憶アドレス(先頭アドレス)を指定する(例えば、R A M 1 0 2 に設けられた送信コマンドバッファに記憶アドレスの値などを格納することなど)によって行われ、コマンド制御処理では、R A M 1 0 2 に設けられた送信コマ

50



ンドバッファの値（例えば、ROM 101における記憶アドレスなどを示す値）などによって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O 105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンド（送信設定された演出制御コマンド）の伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【0121】

図4は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。図5は、ステップS101にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【0122】

始動入賞判定処理を開始すると、CPU 103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（ステップS201）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（ステップS201；Yes）、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S202）。このとき、CPU 103は、RAM 102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS202；No）、RAM 102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S203）。

#### 【0123】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップS201；No）、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップS202；Yes）、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（ステップS204）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（ステップS204；Yes）、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S205）。このとき、CPU 103は、RAM 102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップS205；No）、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップS206）。第2始動口スイッチ22Bがオンでなかったり（ステップS204；No）、第2特図保留記憶数が上限値ではあったり（ステップS205；Yes）した場合には、始動入賞判定処理を終了する。

#### 【0124】

ステップS203、S206の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を1加算するように更新する（ステップS207）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口に遊技球が進入して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加（インクリメント）するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口に遊技球が

進入して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加（インクリメント）するように更新される。このときには、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タ値を、1加算するように更新する（ステップS208）。

#### 【0125】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU 103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、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）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、保留データが図7（A）に示すような第1特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、保留データが図7（B）に示すような第2特図保留記憶部にセットされる。

#### 【0126】

図7（A）に示す第1特図保留記憶部は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が進入して第1始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（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）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第1始動条件の成立に基づいてCPU 103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値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（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えばスーパーリーチのリーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

#### 【0127】

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

#### 【0128】

ステップS210の処理に続いて、始動口バッファ値に応じて、始動入賞口指定コマンドなどの送信設定を行う（ステップS211）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、CPU 103は、演出制御基板12に対して、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する演出制御コマンドである第1始動入賞口指定コマンドを送信するための設定を行う。こ

れに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには、演出制御基板12に対して、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する演出制御コマンドである第2始動入賞口指定コマンドを送信するための設定を行う。更に、始動口バッファ値が「1」であるときに、CPU103は、演出制御基板12に対して、第1特図保留記憶数(第1保留記憶数カウント値などから特定すればよい)を通知する第1保留記憶数指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには、CPU103は、演出制御基板12に対して、第2特図保留記憶数(第2保留記憶数カウント値などから特定すればよい)を通知する第2保留記憶数指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動入賞口指定コマンドや保留記憶数指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、コマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。また、始動口バッファ値に関わらず、CPU103は、合計保留記憶数指定コマンドの送信設定を行う。

10

20

30

40

50

#### 【0129】

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

#### 【0130】

ここでの第1始動入賞口指定コマンドは、第1始動入賞の発生により第1始動条件が成立したときに、第1特図保留記憶数の増加を通知する演出制御情報として、演出制御基板12の側へと送信される。また、第2始動入賞口指定コマンドは、第2始動入賞の発生により第2始動条件が成立したときに、第2特図保留記憶数の増加を通知する演出制御情報として、演出制御基板12の側へと送信される。ここでは、第1始動入賞口指定コマンドや第2始動入賞口指定コマンドは、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。

#### 【0131】

なお、第1保留記憶数指定コマンドや第2保留記憶数指定コマンドは、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演出制御コマンドである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演出制御コマンドである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。

#### 【0132】

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

#### 【0133】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特

別図柄表示装置 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「大当り」または「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。このとき、可変表示結果が「大当り」に決定された場合には、大当り種別を「非確変」、「確変」、「突確」といった複数種別のいずれかに決定する。大当り種別の決定結果を示すデータが R A M 1 0 2 の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた大当り種別バッファに格納されることにより、大当り種別が記憶される。更に、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の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。

10

#### 【 0 1 3 4 】

図 8 は、特別図柄通常処理として、図 4 のステップ S 1 1 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 8 に示す特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。C P U 1 0 3 は、第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

20

#### 【 0 1 3 5 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップ S 2 3 1 ; N o）、例えば第 2 特図保留記憶部の先頭領域（例えば保留番号「 1 」に対応する記憶領域）といった、R A M 1 0 2 の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップ S 2 3 2）。これにより、図 5 に示すステップ S 2 0 9 の処理で第 2 始動入賞口における始動入賞（第 2 始動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

#### 【 0 1 3 6 】

ステップ S 2 3 2 の処理に続いて、例えば第 2 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 2 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 2 特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップ S 2 3 3）。例えば、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「 1 」より下位の記憶領域（保留番号「 2 」～「 4 」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする。また、ステップ S 2 3 3 の処理では、合計保留記憶数（合計保留記憶数カウント値）を 1 減算するように更新する。そして、R A M 1 0 2 の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「 2 」に更新する（ステップ S 2 3 4）。

30

#### 【 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 」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。C P U 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 3 8 】

なお、第 1 始動入賞口であるか第 2 始動入賞口であるかにかかわらず、遊技球が始動入賞口に進入した順番で、特図ゲームが実行される場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入

50

賞口のいずれに遊技球が進入したかを示す始動口データを、保留データとともに、あるいは保留データとは別個に、保留番号と対応付けてRAM 102の所定領域に記憶させておき、それぞれの保留データに対応する特図ゲームについて、始動条件が成立した順番を特定可能にすればよい。

#### 【0139】

ステップS 236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 237)。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 237の処理では、合計保留記憶数(合計保留記憶数カウント値)を1減算するように更新する。そして、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS 238)。

10

#### 【0140】

ステップS 234、S 238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、「大当り」と「小当り」と「ハズレ」とのいずれかに決定する(ステップS 239)。一例として、ステップS 239の処理では、予めROM 101の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルでは、例えば、図9(A)に示すように、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「大当り」と「小当り」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に、確変状態における確変制御の有無(遊技状態が確変状態であるか否か)に応じて割り当てられていればよい。CPU 103は、ステップS 232又はS 236で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる特図表示結果決定用の乱数値MR 1を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、遊技状態が確変状態であるか否かと、乱数値MR 1を示す数値データと、に基づいて、使用テーブルに設定された特図表示結果決定テーブルを参照することにより、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて乱数値MR 1に該当する決定値に割り当てられた「大当り」と「小当り」と「ハズレ」とのいずれかの決定結果を特図表示結果として決定すればよい。CPU 103は、RAM 102の所定領域(例えば遊技制御フラグ設定部)に設けられた確変フラグ(確変状態のときにオン状態になるフラグ)がオン状態である場合に、確変制御が行われていると判定すればよい。例えば、乱数値MR 1が「9000」であるとき、CPU 103は、確変フラグがオン状態である場合(確変制御有りの場合)には、特図表示結果を「大当り」にすると決定し、確変フラグがオフ状態である場合(確変制御無しの場合)には、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定する。

20

30

#### 【0141】

図9(A)に示すように、確変状態にて確変制御が行われているときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当り」に決定される。したがって、例えば図4に示すステップS 117の大当り終了処理により(詳しくは後述する。)、大当り種別が「確変」であった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされたことなどに基づいて、現在が確変制御が行われる確変状態であるときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも、特図表示結果が「大当り」になりやすく、大当り遊技状態になりやすい。

40

#### 【0142】

その後、CPU 103は、ステップS 239の処理により決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する(ステップS 240)。特図表示結果が「大当り」に決定された場合には(ステップS 240; Yes)、RAM 102の所定領域(例えば遊技制御フラグ設定部)に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする(ステップS 241)。

#### 【0143】

50

また、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップ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に示す大当り種別決定テーブルを選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当り種別決定テーブルでは、大当り種別決定用の乱数値MR 2と比較される数値（決定値）が、今回の特図ゲーム（可変表示）が第1特図を用いたものであるか第2特図を用いたものであるかに応じて（例えば、乱数値を第1特図保留記憶部から読み出したか、第2特図保留記憶部から読み出したかに応じて）、大当り種別を複数種類（第1特図の場合は、「確変」、「非確変」、「突確」、第2特図の場合は、「確変」、「非確変」）のいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい（図9（B）参照）。CPU 1 0 3は、ステップS 2 3 2又はS 2 3 6で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる大当り種別決定用の乱数値MR 2を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、今回の特図ゲームが第1特図を用いたものであるか第2特図を用いたものであるかと、変動用乱数バッファから読み出した大当り種別決定用の乱数値MR 2を示す数値データと、に基づいて、使用テーブルに設定された大当り種別の決定テーブルを参照することにより、今回の特図ゲーム（可変表示）が第1特図を用いたものであるか第2特図を用いたものであるかに応じて乱数値MR 2に該当する決定値に割り当てられた大当り種別のいずれかを選択すればよい。例えば、乱数値MR 2が「75」である場合、CPU 1 0 3は、今回の特図ゲームが第1特図を用いたものであるか第2特図を用いたものであるかを判定し（例えば、ステップS 2 3 2、S 2 3 6のいずれの処理を行ったかで判定できる。）、今回の特図ゲームが第1特図を用いたものである場合（ステップS 2 3 2の処理を行っている場合）には、「突確」を大当り種別として決定（選択）し、今回の特図ゲームが第2特図を用いたものである場合（ステップS 2 3 6の処理を行っている場合）には、「確変」を大当り種別として決定（選択）する。

【0144】

図9（B）では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、大当り種別の決定割合を異ならせている。より具体的に、変動特図が第2特図には、大当り種別が「突確」とはならない。また、大当り種別が「確変」に決定される割合は、変動特図が第1特図のときよりも、変動特図が第2特図のときに高くなる。このように、特図ゲームにて可変表示される特別図柄に応じて異なる割合で、所定の大当り種別に決定されてもよい。

【0145】

遊技状態が時短状態であるときには、高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口を遊技球が進入しやすい有利開放態様で、普通可変入賞装置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）とに変化させることがある。こうした高開放制御が行われているときに、第2始動入賞口を遊技球が進入したことに基づいて特図表示結果が「大当り」に決定された場合には、大当り種別が「突確」に決定されないように制限することで、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合と比べて、大当り種別が「突確」に決定されにくいように設定してもよい。

【0146】

ステップS 2 4 2の処理を実行した後は、大当り種別を記憶させる（ステップS 2 4 3）。CPU 1 0 3は、RAM 1 0 2の所定領域（例えば遊技制御バッファ設定部）に設けられた大当り種別バッファに、大当り種別の決定結果を示す大当り種別バッファ設定値（例えば、図9（B）のように、「非確変」の場合には「0」、「確変」の場合には「1」、「突確」の場合には「2」となる値）を格納することにより、大当り種別を記憶させればよい。

【0147】

ステップS 2 4 0にて特図表示結果が「大当り」ではない場合には（ステップS 2 4 0；No）、その特図表示結果は「小当り」であるか否かを判定する（ステップS 2 4 4）。このとき、特図表示結果が「小当り」である場合には（ステップS 2 4 4；Yes）、RAM 1 0 2の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）に設けられた小当りフラグをオ

ン状態にセットする（ステップS 2 4 5）。

【0 1 4 8】

ステップS 2 4 4にて特図表示結果が「小当り」ではない場合や（ステップS 2 4 4；No）、ステップS 2 4 3、S 2 4 5の処理のいずれかを実行した後は、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 6）。一例として、ステップS 2 4 0、S 2 4 4にて特図表示結果が「大当り」や「小当り」ではないと判定された場合には、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。一方、ステップS 2 4 0にて特図表示結果が「大当り」と判定された場合には、ステップS 2 4 2における大当り種別の決定結果に応じて（大当り種別バッファ設定値に応じて）、複数種類の大当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定すればよい。ステップS 2 4 4にて特図表示結果が「小当り」と判定された場合には、小当り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ればよい。

10

【0 1 4 9】

ステップS 2 4 6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S 2 4 7）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS 2 4 7にて特図プロセスフラグの値が“1”に更新されることにより、次回のタイマ割込みが発生したときには、図4に示すステップS 1 1 1の変動パターン設定処理が実行される。

【0 1 5 0】

ステップS 2 3 5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S 2 3 5；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS 2 4 8）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。演出制御基板12では、客待ちデモ指定コマンドが送信されると、デモ画面表示を行う。

20

【0 1 5 1】

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

30

40

【0 1 5 2】

図10は、変動パターン設定処理として、図4のステップS 1 1 1にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10に示す変動パターン設定処理において、CPU 103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 2 6 1）。そして、大当りフラグがオンである場合には（ステップS 2 6 1；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S 2 6 2）

50

。

## 【0153】

ステップS261にて大当りフラグがオフである場合には、小当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS263)。そして、小当りフラグがオンである場合には(ステップS263; Yes)、特図表示結果が「小当り」となる小当り時に対応した変動パターンを決定する(ステップS264)。一方、小当りフラグがオフである場合には(ステップS263; 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S265)。

## 【0154】

図11は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果(特図表示結果)が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様にはならない「非リーチ」である場合とリーチ態様になる「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果(特図表示結果)が「大当り」で大当り種別が「非確変」または「確変」となる場合や大当り種別が「突確」または可変表示結果(特図表示結果)が「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

10

## 【0155】

この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」で「非リーチ」を指定する変動パターンとして、通常時(非時短時)用の変動パターンPA1-1からPA1-3と、時短時用の変動パターンPB1-1からPB1-2と、が用意されている。

20

## 【0156】

また、可変表示結果が「大当り」(大当り種別が「確変」又は「非確変」の「大当り」)になる場合と「ハズレ」になる場合とで内容が対応する変動パターンが用意されている。具体的には、ノーマルリーチを実行することを指定する変動パターンPA2-1(ハズレ用)及び変動パターンPA3-1(「大当り」)が用意されている。また、スーパーリーチAを実行することを指定する変動パターンPA2-2(ハズレ用)及び変動パターンPA3-2(「大当り」)が用意されている。また、スーパーリーチBを実行することを指定する変動パターンPA2-3(ハズレ用)及び変動パターンPA3-3(「大当り」)が用意されている。また、スーパーリーチC(救済)を実行し、その後にスーパーリーチAに発展することを指定する変動パターンPA2-5(ハズレ用)及び変動パターンPA3-5(「大当り」)が用意されている。

30

## 【0157】

更に、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」のときと、可変表示結果が「小当り」のときと、に選択される変動パターンとして、非リーチから短期開放チャンス目を導出表示することを指定する変動パターンPC1-1が用意されている。ノーマルリーチが実行されて所定のリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示することを指定する変動パターンPC2-1が用意されている。

## 【0158】

図10に示すステップS262の処理では、例えば図12(A)に示す大当り変動パターン決定テーブルを用いて、大当り時の変動パターンが決定される。一例として、大当り変動パターン決定テーブルでは、大当り種別が、「非確変」又は「確変」と、「突確」とのいずれであるかに応じて(大当り種別バッファに格納された大当り種別バッファ設定値によって特定できる。)、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、割り当てられていけばよい。

40

## 【0159】

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を示す数値データと、大当り種別バッファ設定値と、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、大当り種別が「非確変」又は「確変」と、「突確」と、のいずれであるかに応じて乱数値MR3に該当する決定値に割り当てられた変動パターンを今回使用される変動パターンとして決定(選択)すればよい。例えば、乱数値MR

50



3が「140」である場合、CPU103は、大当り種別バッファ設定値が「0」又は「1」のときには変動パターンPA3-3を選択し、大当り種別バッファ設定値が「2」のときには変動パターンPC2-1を選択する。

#### 【0160】

図10に示すステップS264の処理では、例えば図12(B)に示す小当り変動パターン決定テーブルを用いて、小当り時の変動パターンが決定される。小当り変動パターン決定テーブルでは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合と共通の変動パターンに対して、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)が割り当てられている。ただし、各変動パターンに対する決定値の割り当ては、大当り種別が「突確」となる場合とは異なっている。これにより、変動パターンにおける飾り図柄の可変表示態様やリーチ演出の演出態様に応じて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となり大当り遊技状態の終了後に確変状態となる可能性(突確期待度)を異ならせることができる。

10

#### 【0161】

なお、大当り種別が「突確」となる場合に決定可能な変動パターンのうちには、可変表示結果が「小当り」となる場合には決定されることがない変動パターンが含まれていてもよい。あるいは、可変表示結果が「小当り」となる場合に決定可能な変動パターンのうちには、大当り種別が「突確」となる場合には決定されることがない変動パターンが含まれていてもよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、小当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値MR3に該当する決定値に割り当てられた変動パターンを今回使用される変動パターンとして決定(選択)すればよい。

20

#### 【0162】

図10に示すステップS265の処理では、遊技状態が通常状態である通常時の場合と、遊技状態が時短状態で時短制御が行われる時短中の場合とに対応して、予め用意したハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。例えば、時短中であるかは、RAM102の所定領域(例えば遊技制御フラグ設定部)に設けられた時短フラグ(時短状態のときにオン状態になるフラグ)がオン状態であるか否かなどによって特定されればよく、時短中でない場合(時短フラグがオフ状態のとき)には、図13(A)に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。一方、時短中(時短フラグがオン状態のとき)には、図13(B)に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。

30

#### 【0163】

各ハズレ変動パターン決定テーブルでは、合計保留記憶数に応じて、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。合計保留記憶数は、例えば、合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値、第1保留記憶数カウント値と第2保留記憶数カウント値との合計値などから特定すればよい。

#### 【0164】

CPU103は、時短中であるか否かと、合計保留記憶数カウント値と、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データと、に基づいて、通常時と時短中とに応じたハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照することにより、合計保留記憶数が、時短中でないときには「0」~「1」、「2」~「4」、「5」~「8」のいずれに該当するか、時短中のときには「0」、「1」、「2」~「8」のいずれに該当するか、に応じて乱数値MR3に該当する決定値に割り当てられた変動パターンを今回使用される変動パターンとして決定(選択)すればよい。

40

#### 【0165】

CPU103は、例えば、時短フラグがオン状態のときで乱数値MR3が「229」である場合、CPU103は、合計保留記憶数カウント値が「0」のときには変動パターンPA2-1を選択し、合計保留記憶数カウント値が「1」のときには変動パターンPB1

50

- 1 を選択し、合計保留記憶数カウント値が「3」～「8」のいずれかのときには変動パターン P B 1 - 2 を選択する。

【0166】

図10に示すステップS262、S264、S265の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する(ステップS266)。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図11に示すように、予め用意された複数の変動パターンに対応して、予め定められている。CPU103は、ステップS262、S264、S265の処理で選択した変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。

10

【0167】

ステップS266の処理に続いて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS267)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。なお、CPU103は、第1特図を用いた可変表示を開始するときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ減算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる(例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす)ようにしてもよい。なお、CPU103は、第2特図を用いた可変表示を開始するときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ減算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる(例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす)ようにしてもよい。

20

【0168】

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

30

【0169】

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

40

【0170】

図4のステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4A又は第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させる処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、第1特別図柄表示装置4A又は第2特別

50

図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（ステップ S 1 1 0 で設定された確定特別図柄）を停止表示（導出表示）させ、また、停止表示されるときに特別図柄が停止表示されたこと（導出表示されたこと）を通知する演出制御コマンドである図柄確定指定コマンドの送信設定も行い、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。送信設定された図柄確定指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。ステップ S 1 1 2 が繰り返し実行されることによって、特別図柄の可変表示や確定特別図柄の導出表示などが実現される。

#### 【 0 1 7 1 】

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

#### 【 0 1 7 2 】

また、特別図柄停止処理には、大当りフラグがオフ状態である場合に、時短フラグがオン状態である場合には、時短回数カウンタのカウント値を「 1 」減らし、減らした後のカウント値が「 0 」である場合に時短フラグをオフ状態にし、時短状態を終了させる処理や、小当りフラグがオン状態である場合に、小当り開始時演出待ち時間（小当り遊技状態の開始に対応した演出の実行が開始されるまでの待ち時間であり、予め定められた時間である。）を設定し、特図表示結果が「小当り」であることに基づく小当り遊技状態の開始を指定する制御コマンドである当り開始指定コマンド（演出制御コマンド）の送信設定を行い、特図プロセスフラグを「 8 」に更新する処理や、大当りフラグ及び小当りフラグがオン状態でない場合、特図プロセスフラグの値を「 0 」に更新する処理が含まれる。

#### 【 0 1 7 3 】

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

#### 【 0 1 7 4 】

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

#### 【 0 1 7 5 】

図 4 のステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったこと、ラウンド遊技の開始タイミングになったこと（例えば、上記で設定された大当り開始時演出待ち時間が経過したことを含む。）などに基づき、大当り遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とする処理、開放状態としての経過時間の計測を開始する処理などが含まれている。この処理では、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して（大当り種別バッファに格納された大当り種別バッファ設定値によって特定できる。）、大入賞口を開放状態とする期間の上限を

設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」または「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定することにより、通常開放ラウンドが実行されるようにすればよい。一方、大当り種別が「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」に設定することにより、短期開放ラウンドが実行されるようにすればよい。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。ステップS114が繰り返し行われることによって、ラウンド遊技の開始タイミングまでの待機及び大入賞口の開放などが実現される。

#### 【0176】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、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23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態（又は一部開放状態であってもよい。）に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理や、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミング（前記遊技球の個数が所定個数（例えば9個）に達するか、ステップS114で設定した上限期間に経過時間が達するか、のいずれかがあったタイミング）と判定した場合に大入賞口を閉鎖状態に戻す処理や、閉鎖状態に戻してから経過時間の測定を開始する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。ステップS115が繰り返し行われることによって、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングまで大入賞口の開放状態が維持されることになる。

#### 【0177】

ステップS116の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に大入賞口を閉鎖状態に戻してから経過時間を計測する処理などが含まれている。そして、計測した経過時間が次のラウンド遊技が開始される時間になるなどして次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“4”に更新される一方（この場合には、例えば、ステップS114の処理において、大入賞口をすぐに開放状態とする。）、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、大当り遊技状態が終了したことを通知する制御コマンドである大当り終了指定コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。送信設定されたコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。ステップS116が繰り返し行われることによって、大入賞口を再び開放状態にするまで待機することが行われる。

#### 【0178】

ステップS114からS116までが繰り返し実行されることによって、大当り遊技状態が実現される。

#### 【0179】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。大当り終了処理には、大当り終了時演出（エンディング演出）待ち時間（大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としての後述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であり、予め設定された時間）が経過したか否かを判定する処理が含まれる。大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ、そのまま大当り終了処理を終了する。大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には、大当り種別バッファに格納された大当り種別（大当り種別バッファ設定値）に応じて、大当り種別が「非確変」であれば（大当り種別バッファ設定値が「0」であれば）、確変フラグをオフ状態のままにして時短フラグをオン状態にし、大当り種別が「確変」又は「突確」であれば（大当り種別バッファ設定値が「1」又は「2」であれば）、確変フラグ及び時短フラグをオン状態にする。このようにして、大当り種別が「非確変」の場合の大当り遊技状態の終了後の遊技状態は

、時短制御のみの低確高ベース状態になり、大当り種別が「確変」又は「突確」の場合の大当り遊技状態の終了後の遊技状態は、確変制御及び時短制御がある高確高ベース状態になる。また、時短フラグをオン状態にした場合に、時短回数カウンタにカウント初期値（例えば、100回）を設定する。大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には、最後に特図プロセスフラグの値が「0」に更新される。

#### 【0180】

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

10

#### 【0181】

図4のステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったこと、大入賞口を開放状態にするタイミングになったこと（例えば、上記で設定された小当り開始時演出待ち時間が経過したことを含む。）などに基づき、大入賞口を開放状態とする処理、開放状態としての経過時間の計測を開始する処理などが含まれている。また、小当り開放前処理では、例えば、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」などに設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われる。大入賞口を開放状態とする処理などが行われると、特図プロセスフラグの値が“9”に更新される。ステップS118が繰り返し行われることによって、大入賞口を開放状態にするまで待機することが行われる。

20

#### 【0182】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としての経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態（又は一部開放状態であってもよい。）に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理や、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミング（前記遊技球の個数が所定個数（例えば9個）に達するか、ステップS118で設定した上限期間に経過時間が達するか、のいずれかがあったタイミング）と判定した場合に大入賞口を閉鎖状態に戻す処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、開放回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に大入賞口を閉鎖状態に戻したタイミングからの経過時間を計測する処理、計測した経過時間が予め設定された時間になった場合に再び大入賞口を開放状態とする処理などが実行される。大入賞口の開放回数が上限回数に達したときには、小当り遊技状態が終了したことを通知する制御コマンドである小当り終了指定コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグの値が“10”に更新される。送信設定されたコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

#### 【0183】

ステップS118が繰り返し行われ、ステップS119が繰り返し行われることによって、小当り遊技状態が実現される。

40

#### 【0184】

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

50

## 【 0 1 8 5 】

次に、演出制御基板 1 2 における主な動作を説明する。

## 【 0 1 8 6 】

演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、所定の演出制御メイン処理を実行する。演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C ( カウンタ / タイマ回路 ) のレジスタ設定等を行う。その後、R A M 1 2 2 の所定領域 ( 例えば演出制御フラグ設定部 ) に設けられた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 C T C 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。

10

## 【 0 1 8 7 】

また、演出制御基板 1 2 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 1 1 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 1 1 からの演出制御 I N T 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 I N T 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 C P U 1 2 0 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 C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 ( D I 命令 ) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 R A M 1 2 2 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 C P U 1 2 0 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。

20

## 【 0 1 8 8 】

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 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信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。

30

## 【 0 1 8 9 】

コマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった発光体における点灯動作などといった各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。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、R A M 1 2 2 のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、ステップ S 7 2 の処理が再度実行される。

40

## 【 0 1 9 0 】

図 1 4 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 1 4 に示す演出制御プロセス処理では、まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の表示領域のうち、始動入賞記憶表示エリア 5 H に保留表示を行うための設定処理 ( 保留表示設定処理 ) を行う ( ステップ S 1 6 0 ) 。

## 【 0 1 9 1 】

図 1 5 及び図 1 6 は、図 1 4 のステップ S 1 6 0 にて実行される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 1 5 に示すように、まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は

50

、主基板 1 1 からの第 1 始動入賞口指定コマンド又は第 2 始動入賞口指定コマンドが入力されたか否かを判定する（ステップ S 6 0 0）。

【 0 1 9 2 】

第 1 始動入賞口指定コマンド又は第 2 始動入賞口指定コマンドの入力は、特図保留記憶数が 1 増加したことを意味する。このため、第 1 始動入賞口指定コマンド又は第 2 始動入賞口指定コマンドが入力された場合には（ステップ S 6 0 0 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特図保留記憶数を示す保留記憶数カウント値を 1 増加させる（ステップ S 6 0 1）。保留記憶数カウント値は、例えば、R A M 1 2 2 に設けられる。保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口指定コマンド又は第 2 始動入賞口指定コマンドが入力される毎に 1 増加し、第 1 図柄変動開始指定コマンド又は第 2 図柄変動開始指定コマンドが入力される毎に 1 減少する。これにより、保留記憶数カウント値は、現在の特図保留記憶数を示すことになる。

10

【 0 1 9 3 】

保留記憶カウント値を 1 増加させた後（ステップ S 6 0 1）、又は、第 1 始動入賞口指定コマンド又は第 2 始動入賞口指定コマンドが入力されていないと判定された後（ステップ S 6 0 0 ; N o）、次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 からの第 1 図柄変動開始指定コマンド又は第 2 図柄変動開始指定コマンドが入力されたか否かを判定する（ステップ S 6 0 2）。

【 0 1 9 4 】

第 1 図柄変動開始指定コマンド又は第 2 図柄変動開始指定コマンドの入力は、特図保留記憶数が 1 減少したことを意味する。このため、第 1 図柄変動開始指定コマンド又は第 2 図柄変動開始指定コマンドが入力された場合には（ステップ S 6 0 2 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 に設けられた、特図保留記憶数を示す保留記憶数カウント値を 1 減少させる（ステップ S 6 0 3）。

20

【 0 1 9 5 】

保留記憶カウント値を 1 減少させた後（ステップ S 6 0 3）、又は、第 1 図柄変動開始指定コマンド又は第 2 図柄変動開始指定コマンドが入力されていないと判定された後（ステップ S 6 0 2 ; N o）、次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 に設けられた保留記憶数カウント値が 0 であるか否かを判定する（ステップ S 6 0 4）。

【 0 1 9 6 】

30

保留記憶数カウント値が 0 である場合（ステップ S 6 0 4 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示に関する設定が完了しているか否かを示す保留表示設定済みフラグをオフに設定する（ステップ S 6 0 5）。例えば、保留表示設定済みフラグは R A M 1 2 2 に設けられている。なお、遊技機 1 の電源投入直後であって始動入賞が発生していない場合等においては、既に保留表示設定済みフラグがオフになっている。このような場合には、ステップ S 6 0 5 の処理において、保留表示設定済みフラグはオフのままとなる。ステップ S 6 0 5 において、保留表示設定済みフラグがオフに設定された後、保留表示設定処理が終了する。

【 0 1 9 7 】

40

一方、保留記憶数カウント値が 0 でない場合（ステップ S 6 0 4 ; N o）、次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 6 0 3 において保留記憶数カウント値を 1 減少させたか否かを判定する（ステップ S 6 0 6）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 6 0 3 において保留記憶数カウント値を 1 減少させた場合、R A M 1 2 2 に設けられている、その旨を示す減少指定フラグをオンに設定し、ステップ S 6 0 6 において、減少指定フラグがオンであるか否かを判定するようにしてもよい。

【 0 1 9 8 】

保留記憶数カウント値を 1 減少させていないと判定した場合（ステップ S 6 0 6 ; N o）、次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 6 0 1 において保留記憶数カウント値を 1 増加させたか否かを判定する（ステップ S 6 0 8）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 6 0 1 において保留記憶数カウント値を 1 増加させた場合、R A M 1 2

50

2 に設けられている、その旨を示す増加指定フラグをオンに設定し、ステップ S 6 0 8 において、増加指定フラグがオンであるか否かを判定するようにしてもよい。

#### 【 0 1 9 9 】

保留記憶数カウント値を 1 増加させていないと判定した場合（ステップ S 6 0 8 ; N o）、保留表示設定処理が終了する。一方、保留記憶数カウント値を 1 増加させたと判定した場合（ステップ S 6 0 8 ; Y e s）、次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その増加した保留記憶に対応する保留表示としての保留表示図柄画像を通常の態様とは異なる態様（例えば、プッシュボタン 3 1 B に対応するボタン画像）とする特殊保留表示の実行可否を決定する（ステップ S 6 0 9）。

#### 【 0 2 0 0 】

図 1 7 は、特殊保留表示の実行比率の一例を示す図である。図 1 7 に示す特殊保留表示の実行比率は、変動パターンが P A 2 - 2、P A 2 - 3、P A 2 - 4 の場合に実行 3 0 %、非実行 7 0 % となり、変動パターンが P A 3 - 2、P A 3 - 3、P A 3 - 4 の場合に実行 7 0 %、非実行 3 0 % となり、これら以外の変動パターンの場合、実行 0 %、非実行 1 0 0 % となる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から最新に入力された変動パターンコマンドによって特定される、増加した保留記憶に対応する変動パターンと、図 1 7 に示す実行比率とに基づいて、特殊保留表示の実行可否を決定する。なお、本実施形態では、既に保留記憶の中に特殊保留表示を実行することが決定されている場合には、増加した保留記憶について特殊保留表示は実行されない。既に保留記憶の中に特殊保留表示を実行することが決定されているか否かは、後述する保留表示パターンに特殊保留表示に対応するパターン情報が含まれているか否かにより判定可能である。

#### 【 0 2 0 1 】

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特殊保留表示の実行を決定したか否かを判定する（ステップ S 6 1 0）。

#### 【 0 2 0 2 】

特殊保留表示の実行を決定した場合（ステップ S 6 1 0 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の押下を契機とする、特殊保留表示に対応する保留表示図柄画像の形状の変化の態様を決定する（ステップ S 6 1 3）。

#### 【 0 2 0 3 】

図 1 8 は、特殊保留表示に対応する保留表示図柄画像の形状の変化（特殊保留表示の形状変化）の態様の選択比率のテーブルの一例を示す図である。特殊保留表示の形状変化は、特殊保留表示に対応する保留が何個目であるかに応じて星の形状又はハートの形状となる。図 1 8 に示す例では、特殊保留表示に対応する保留が 4 個目の場合に星の形状、3 個目の場合に星の形状、2 個目の場合に星の形状、1 個目の場合に星の形状となる形状変化態様 1 と、特殊保留表示に対応する保留が 4 個目の場合に星の形状、3 個目の場合に星の形状、2 個目の場合に星の形状、1 個目の場合にハートの形状となる形状変化態様 2 と、特殊保留表示に対応する保留が 4 個目の場合に星の形状、3 個目の場合に星の形状、2 個目の場合にハートの形状、1 個目の場合にハートの形状となる形状変化態様 3 と、特殊保留表示に対応する保留が 4 個目の場合に星の形状、3 個目の場合にハートの形状、2 個目の場合にハートの形状、1 個目の場合にハートの形状となる形状変化態様 4 と、特殊保留表示に対応する保留が 4 個目の場合にハートの形状、3 個目の場合にハートの形状、2 個目の場合にハートの形状、1 個目の場合にハートの形状となる形状変化態様 5 とが用意されている。更に、これらの形状変化態様 1 ~ 5 の選択比率が、変動パターンが P A 2 - 2、P A 2 - 3、P A 2 - 4、P A 3 - 2、P A 3 - 3、P A 3 - 4 のそれぞれについて設定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から最新に入力された変動パターンコマンドによって特定される、増加した保留記憶に対応する変動パターンと、図 1 8 に示す選択比率とに基づいて、特殊保留表示の形状変化態様を決定する。決定された、特殊保留表示の形状変化態様の情報は、例えば、R A M 1 2 2 に記憶される。なお、図 1 8 に示すテーブルは、保留記憶数カウント値毎に個別に用意されていてもよい。また、ステップ S 6 0 9 における特殊保留表示の実行可否の決定と、ステップ S 6 1 3 における特殊保



留表示に対応する保留表示図柄画像の形状の変化の態様の決定とは、一括して実行されてもよく、特殊保留表示の実行が決定された場合には、その決定とともに、特殊保留表示に対応する保留表示図柄画像の形状の変化の態様の決定が実行されてもよい。

#### 【0204】

ステップS613における特殊保留表示の形状変化態様の決定後、図16に示す動作に移行し、演出制御用CPU120は、時短制御中であるか否かを判定する(ステップS621)。例えば、RAM122内には、主基板11からの時短状態指定コマンドが入力された場合にオンとなり、通常状態指定コマンドが入力された場合にオフとなる時短状態フラグが設定されている。ステップS621において、演出制御用CPU120は、この時短状態フラグがオンである場合に時短状態であると判定し、オフである場合に時短状態でない(通常状態である)と判定する。

10

#### 【0205】

時短制御中でない場合(ステップS621; No)、演出制御用CPU120は、RAM122内の保留記憶数カウント値が1であるか否かを判定する(ステップS622)。保留記憶数カウント値が1である場合(ステップS622; Yes)、演出制御用CPU120は、保留1個目に対応する保留表示が、特殊保留表示の表示態様が変化した後の保留表示となるように保留表示パターンを設定する(ステップS623)。

#### 【0206】

保留表示パターンは、例えばRAM122に設定されている。保留表示パターンは、保留記憶数カウント値に対応する数のパターン情報を含む。各パターン情報は、対応する保留表示のそれぞれについての表示態様が、通常の態様の表示(通常保留表示)であるか、特殊保留表示であるかを指定する情報となる。更に、パターン情報が通常保留表示の場合には、その通常保留表示の形状(星、ハート、丸)の情報が含まれる。また、パターン情報が特殊保留表示の場合には、特殊保留表示の表示態様が変化した後の形状(変化後形状: 星、ハート)の情報が含まれるとともに、後述する遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を契機とする特殊保留表示の表示態様を変化させる保留表示制御が実行済みであるか否かを示す表示態様変化済みフラグが含まれる。保留表示パターンは、保留記憶数カウント値が1減少した場合には、保留1個目のパターン情報が削除されるとともに保留2個目以降のパターン情報が繰り上がる。一方、保留表示パターンは、保留記憶数カウント値が1増加した場合には、それまでの保留最大個のパターン情報の後に新たなパターン情報が追加される。

20

30

#### 【0207】

図19は、保留表示パターンの一例を示す図である。図19に示す保留記憶パターンは、保留記憶数カウント値が4であることに对应して、4つのパターン情報を含む場合を示す。また、図19に示す保留表示パターンでは、1番目の可変表示の対象である保留1個目、2番目の可変表示の対象である保留2個目、4番目の可変表示の対象である保留4個目に対応するパターン情報は、通常保留表示であることを示し、3番目の可変表示の対象である保留3個目に対応するパターン情報は、特殊保留表示であることを示し、図19の例では、特殊保留表示が星の形状となることを示す。なお、パターン情報が繰り上がると、図18に示す特殊保留表示の形状変化に応じて、特殊保留表示が星の形状からハートの形状に変化する場合がある。

40

#### 【0208】

例えば、ステップS613において、図18に示す形状変化態様1が決定された場合には、ステップS623において、演出制御用CPU120は、保留1個目に対応する保留表示が通常保留表示であって、形状情報が特殊保留表示の表示態様が変化した後の形状である星の形状となるようにパターン情報を生成して保留表示パターンに追加する。また、ステップS613において、図18に示す形状変更態様2~5の何れかが決定された場合には、ステップS623において、演出制御用CPU120は、保留1個目に対応する保留表示が通常保留表示であって、形状情報が特殊保留表示の表示態様が変化した後の形状であるハートの形状となるようにパターン情報を生成して保留表示パターンに追加する。

50

## 【0209】

一方、保留記憶数カウント値が1でない場合（ステップS622；No）、演出制御用CPU120は、例えば、RAM122に設定されている、特殊保留表示の設定が完了しているか否かを示す特殊保留表示設定済みフラグをオンに設定する（ステップS624）。次に、演出制御用CPU120は、保留の最大個に対応する保留表示が、特殊保留表示となるように保留表示パターンを設定する（ステップS625）。例えば、演出制御用CPU120は、保留の最大個（保留記憶数カウント値が示す保留の個数）に対応する保留表示が特殊保留表示であって、変化後形状情報が、ステップS613において決定した形状変更態様のうち、保留の最大個に対応する形状となるようにパターン情報を生成して保留表示パターンに追加する。

10

## 【0210】

また、時短制御中である場合（ステップS621；Yes）、演出制御用CPU120は、RAM122内の保留記憶数カウント値が2であるか否かを判定する（ステップS626）。保留記憶数カウント値が2である場合（ステップS626；Yes）、演出制御用CPU120は、保留2個目に対応する保留表示が、特殊保留表示の表示態様が変化した後の保留表示となるように保留表示パターンを設定する（ステップS627）。例えば、ステップS613において、図18に示す形状変化態様1又は形状変化態様2が決定された場合には、ステップS626において、演出制御用CPU120は、保留2個目に対応する保留表示が通常保留表示であって、形状情報が特殊保留表示の表示態様が変化した後の形状である星の形状となるようにパターン情報を生成して保留表示パターンに追加する。また、ステップS613において、図18に示す形状変化態様3～5の何れかが決定された場合には、ステップS626において、演出制御用CPU120は、保留2個目に対応する保留表示が通常保留表示であって、形状情報が特殊保留表示の表示態様が変化した後の形状であるハートの形状となるようにパターン情報を生成して保留表示パターンに追加する。

20

## 【0211】

一方、保留記憶数カウント値が2でない場合（ステップS626；No）、演出制御用CPU120は、RAM122内の保留記憶数カウント値が1であるか否かを判定する（ステップS628）。保留記憶数カウント値が1である場合（ステップS628；Yes）、演出制御用CPU120は、保留1個目に対応する保留表示が、特殊保留表示の表示態様が変化した後の保留表示となるように保留表示パターンを設定する（ステップS629）。ステップS623と同様、例えば、ステップS613において、図18に示す形状変化態様1が決定された場合には、ステップS623において、演出制御用CPU120は、保留1個目に対応する保留表示が通常保留表示であって、形状情報が特殊保留表示の表示態様が変化した後の形状である星の形状となるようにパターン情報を生成して保留表示パターンに追加する。また、ステップS613において、図18に示す形状変更態様2～5の何れかが決定された場合には、ステップS623において、演出制御用CPU120は、保留1個目に対応する保留表示が通常保留表示であって、形状情報が特殊保留表示の表示態様が変化した後の形状であるハートの形状となるようにパターン情報を生成して保留表示パターンに追加する。

30

40

## 【0212】

一方、保留記憶数カウント値が1でない場合（ステップS628；No）、演出制御用CPU120は、特殊保留表示設定済みフラグをオンに設定する（ステップS630）。次に、演出制御用CPU120は、保留の最大個に対応する保留表示が、特殊保留表示となるように保留表示パターンを設定する（ステップS631）。例えば、ステップS625と同様、演出制御用CPU120は、保留の最大個（保留記憶数カウント値が示す保留の個数）に対応する保留表示が特殊保留表示であって、変化後形状情報が、ステップS613において決定した形状変更態様のうち、保留の最大個に対応する形状となるようにパターン情報を生成して保留表示パターンに追加する。

## 【0213】

50

ステップ S 6 2 3、ステップ S 6 2 5、ステップ S 6 2 7、ステップ S 6 2 9、ステップ S 6 3 1 における保留表示パターンの設定後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示設定済みフラグをオンに設定する（ステップ S 6 3 2）。その後、保留表示設定処理が終了する。

#### 【 0 2 1 4 】

再び、図 1 5 に戻って説明する。ステップ S 6 0 6 において、保留記憶数カウント値を 1 減少させたと判定した場合（ステップ S 6 0 6 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留記憶数カウント値に応じて、始動入賞記憶表示エリア 5 H における保留表示としての保留表示図柄画像を 1 つ減らすシフト表示の保留表示パターンを設定する（ステップ S 6 3 5）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示パターン内の保留 1 個目のパターン情報を削除するとともに保留 2 個目以降のパターン情報を繰り上げる。ここで、繰り上げられたパターン情報が特殊保留表示である場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、繰り上がった後の特殊保留表示に対応するパターン情報が保留何個目に対応するかを特定する。更に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、繰り上がった後の特殊保留表示に対応するパターン情報が保留何個目に対応するかを示す順位と、ステップ S 6 1 3 において決定した、図 1 8 に示す形状変化態様 1 ~ 5 の何れかに基づいて、特殊保留表示に対応するパターン情報内の変化後形状情報を適宜変更する。例えば、特殊保留表示に対応するパターン情報が保留 4 個目から保留 3 個目に繰り上がり、且つ、ステップ S 6 1 3 において図 1 8 に示す形状変化態様 4 が決定されている場合、変化後形状情報は星の形状からハートの形状に変更される。なお、保留表示パターン内の保留 1 個目のパターン情報が削除されることにより、それまで保留記憶パターンに含まれていた特殊保留表示に対応するパターン情報が削除された場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特殊保留設定済みフラグをオフに設定する。

10

20

#### 【 0 2 1 5 】

また、特殊保留表示の実行を決定していない場合（ステップ S 6 1 0 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、増加した保留に対応する保留表示については特殊保留表示を実行しない保留表示パターンを設定する（ステップ S 6 3 6）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、増加した保留に対応して、通常保留表示であり、形状情報が例えば丸の形状となるようにパターン情報を生成して保留表示パターンに追加する。

30

#### 【 0 2 1 6 】

ステップ S 6 3 5 及びステップ S 6 3 6 における保留表示パターンの設定後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示設定済みフラグをオンに設定する（ステップ S 6 3 7）。その後、保留表示設定処理が終了する。

#### 【 0 2 1 7 】

再び、図 1 4 に戻って説明する。ステップ S 1 6 0 における保留表示設定処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の表示領域のうち、始動入賞記憶表示エリア 5 H に保留表示を行う処理（保留表示実行処理）を行う（ステップ S 1 6 1）。

#### 【 0 2 1 8 】

図 2 0 は、図 1 4 のステップ S 1 6 1 にて実行される保留表示実行処理の一例を示すフローチャートである。図 2 0 に示すように、まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 に設定されている、保留表示設定済みフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 6 4 1）。保留表示設定済みフラグがオンでない場合（ステップ S 6 4 1 ; N o）、保留表示実行処理が終了する。

40

#### 【 0 2 1 9 】

一方、保留表示設定済みフラグがオンである場合（ステップ S 6 4 1 ; Y e s）、次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 に設定されている、特殊保留表示設定済みフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 6 4 4）。

#### 【 0 2 2 0 】

特殊保留表示設定済みフラグがオンである場合（ステップ S 6 4 4 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 に設定されている保留表示パターンに応じて、特殊保

50

留表示を含む保留表示制御を行う（ステップS 6 4 5）。例えば、演出制御用CPU 1 2 0は、保留表示パターン内の各パターン情報毎に、保留表示図柄画像を通常保留表示とするか特殊保留表示とするかを判定する。更に、演出制御用CPU 1 2 0は、通常保留表示については、対応するパターン情報内の形状情報に基づいて、保留表示図柄画像を星マークの画像、ハートマークの画像、丸マークの画像の何れとするかを決定する。また、演出制御用CPU 1 2 0は、特殊保留表示については、対応するパターン情報内の表示態様変化済みフラグを参照する。表示態様変化済みフラグがオンである場合には、演出制御用CPU 1 2 0は、対応する変化後形状情報に基づいて、保留表示図柄画像を星マークの画像、ハートマークの画像の何れとするかを決定する。一方、表示態様変化済みフラグがオフである場合には、演出制御用CPU 1 2 0は、保留表示図柄画像をボタン画像に決定する。更に、演出制御用CPU 1 2 0は、決定した、保留記憶数カウンタ値に対応する数の保留表示図柄画像の出力指令を表示制御部 1 2 3へ送出する。表示制御部 1 2 3は、出力指令に基づいて、始動入賞記憶表示エリア 5 Hに保留表示図柄画像を表示させる。

10

#### 【0 2 2 1】

次に、演出制御用CPU 1 2 0は、特殊保留表示の表示態様が変化済みであるか否かを判定する（ステップS 6 4 5 a）。例えば、演出制御用CPU 1 2 0は、保留表示パターン内のパターン情報の内、特殊保留表示に対応するパターン情報を参照し、表示態様変化済みフラグがオンである場合には、特殊保留表示の表示態様が変化済みであると判定し、オフである場合には、特殊保留表示の表示態様が変化済みでないと判定する。

20

#### 【0 2 2 2】

特殊保留表示の表示態様が変化済みである場合（ステップS 6 4 5 a；Y e s）には、保留表示実行処理が終了する。一方、特殊保留表示の表示態様が変化済みでない場合（ステップS 6 4 5 a；N o）には、次に、演出制御用CPU 1 2 0は、プッシュボタン 3 1 Bの押下が検出されたか否かを判定する（ステップS 6 4 6）。例えば、演出制御用CPU 1 2 0は、プッシュセンサ 3 5 Bからの検出信号が入力された場合、プッシュボタン 3 1 Bの押下が検出されたと判定し、入力されていない場合、プッシュボタン 3 1 Bの押下が検出されていないと判定する。

#### 【0 2 2 3】

プッシュボタン 3 1 Bの押下が検出されていない場合（ステップS 6 4 6；N o）には、保留表示実行処理が終了する。一方、プッシュボタン 3 1 Bの押下が検出された場合（ステップS 6 4 6；Y e s）には、演出制御用CPU 1 2 0は、保留表示における特殊保留表示の順位に応じて、特殊保留表示の態様変化の時間（態様変化時間）を決定する（ステップS 6 4 7）。例えば、演出制御用CPU 1 2 0は、プッシュボタン 3 1 Bの押下が検出されたときの特殊保留表示に対応するパターン情報が保留何個目に対応するか、換言すれば、特殊保留表示に対応する保留が何個目であるかを特定する。更に、演出制御用CPU 1 2 0は、特殊保留表示に対応するパターン情報が保留 2 個目～ 4 個目の何れかである場合には、態様変化時間を通常時間に決定する。一方、演出制御用CPU 1 2 0は、特殊保留表示に対応するパターン情報が保留 1 個目である場合には、態様変化時間を通常時間よりも短い短縮時間に決定する。

30

#### 【0 2 2 4】

次に、演出制御用CPU 1 2 0は、保留表示における特殊保留表示の順位に応じて、特殊保留表示の変化後の形状を決定する（ステップS 6 4 8）。具体的には、演出制御用CPU 1 2 0は、特殊保留表示に対応するパターン情報内の変化後形状情報に基づいて、特殊保留表示の変化後の形状を決定する。例えば、図 1 5のステップS 6 1 3において、図 1 8に示す特殊保留表示の形状変化の態様の選択比率のテーブルが用いられ、変動パターン P A 3 - 3であることに対応して、形状変化態様 4 が選択された場合を考える。この場合、特殊保留表示に対応する保留が 4 個目の場合に星の形状、 3 個目の場合にハートの形状、 2 個目の場合にハートの形状、 1 個目の場合にハートの形状となる。演出制御用CPU 1 2 0は、プッシュボタン 3 1 Bの押下が検出されたときの特殊保留表示に対応するパターン情報が保留 1 個目～ 3 個目であれば、ハートの形状に決定し、保留 4 個目であれば

40

50

、星の形状に決定する。

【0225】

次に、演出制御用CPU120は、特殊保留表示の表示態様を変化させる保留表示制御を行い、表示態様変化済みフラグをオンに設定する（ステップS649）。例えば、演出制御用CPU120は、ステップS647において決定した態様変化時間が通常時間である場合、その通常時間で特殊保留表示の態様を変化させる演出（通常時間演出）を実行するために、通常時間内において、プッシュボタン31Bの押下に応じて表示されるキャラクタの画像、表示態様変化中の画像（中間画像）の出力指令を表示制御部123へ出力し、更に、表示態様変化後の星マークの画像やハートマークの画像の出力指令を表示制御部123へ送出する。表示制御部123は、出力指令に基づいて、画像表示装置5に、キャラクタの画像、中間画像を表示させ、更に、星マークの画像やハートマークの画像を表示させる。更に、演出制御用CPU120は、特殊保留表示に対応するパターン情報内の表示態様変化済みフラグをオンに設定する。

10

【0226】

一方、演出制御用CPU120は、ステップS647において決定した態様変化時間が短縮時間である場合、その短縮時間で特殊保留表示の態様を変化させる演出（短縮時間演出）を実行するために、短縮時間内において、表示態様変化後の星マークの画像やハートマークの画像の出力指令を表示制御部123へ送出する。表示制御部123は、出力指令に基づいて、画像表示装置5に、星マークの画像やハートマークの画像を表示させる。短縮時間の場合には、キャラクタの画像や中間画像は表示されない。更に、演出制御用CPU120は、特殊保留表示に対応するパターン情報内の表示態様変化済みフラグをオンに設定する。

20

【0227】

一方、特殊保留表示設定済みフラグがオンでない場合（ステップS644；No）、演出制御用CPU120は、RAM122に設定されている保留表示パターンに応じて、保留表示制御を行う（ステップS650）。例えば、演出制御用CPU120は、保留表示パターン内の各パターン情報毎に、形状情報に基づいて、保留表示図柄画像を星マークの画像、ハートマークの画像、丸マークの画像の何れとするかを決定する。更に、演出制御用CPU120は、決定した、保留記憶数カウント値に対応する数の保留表示図柄画像の出力指令を表示制御部123へ送出する。表示制御部123は、出力指令に基づいて、始動入賞記憶表示エリア5Hに保留表示図柄画像を表示させる。

30

【0228】

図21は、保留表示における表示遷移の一例を示す図である。まず、図21（A）に示すように保留1個目に対応する保留表示図柄画像である丸マークの画像201が表示されている状態において、新たな保留が発生し、その保留に対応して特殊保留表示が実行されることになった場合、図21（B）に示すように、保留2個目に対応する保留表示図柄画像として特殊保留表示であるボタン画像201aが表示される。

【0229】

図21（B）の状態において、遊技者によってプッシュボタン31Bが押下された場合、特殊保留表示が保留2個目に対応することに応じて、通常時間演出が実行され、図21（C1）に示すように、変化中演出として、キャラクタの画像210が表示されるとともに、ボタン画像201aに代えて保留表示図柄画像として中間画像201bが表示される。更に、図21（D1）に示すように、変動時間が経過すると、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄の画像が表示されるとともに、変化中演出として、中間画像201bに代えて、保留表示図柄画像として、表示態様変化後の星マークの画像201cが表示される。なお、変動が終了するまでの時間が変化中演出に要する時間よりも短い場合には、変化中の演出が複数の変動（例えば、今回の変動と次の変動）に跨って実行されるようにしてもよい。また、変動が終了するまでの時間が変化中演出に要する時間よりも短い場合には、今回の変動が終了するまでは、プッシュボタン31Bの押下を検出しない等、プッシュボタン31Bの押下を無効にして変化中の演出が実行されない

40

50

ようにしてもよい。あるいは、変化中演出に要する時間が変動が終了するまでの時間内に収まるように、時間の短い変化中演出が実行されるようにしてもよいし、変化中演出が実行されず、直接に、変化後の画像である保留表示図柄画像が表示されるようにしてもよい。

#### 【0230】

更に、保留記憶カウンタ値が1減少して、シフト表示が実行されると、図21(E1)に示すように、保留2個目に対応する星マークの画像201cに代えて、保留1個目に対応するハートマークの画像201dが表示され、図21(F1)に示すようにハートマークの画像201dの表示が継続される。

#### 【0231】

一方、図21(B)の状態において、遊技者によってプッシュボタン31Bが押下されない場合、図21(C2)及び図21(D2)に示すように、ボタン画像201aの表示が継続される。更に、保留記憶カウンタ値が1減少して、シフト表示が実行されると、図21(E2)に示すように、保留2個目に対応するボタン画像201aに代えて、保留1個目に対応するボタン画像201aが表示される。

#### 【0232】

図21(E2)の状態において、遊技者によってプッシュボタン31Bが押下された場合、特殊保留表示が保留1個目に対応することに応じて、短縮時間演出が実行され、図21(C1)に示すように、キャラクタの画像210が表示されるとともに、ボタン画像201aに代えて、保留表示図柄画像として表示態様変化後のハートマークの画像201dが表示される。

#### 【0233】

再び、図14に戻って説明する。ステップS161における保留表示実行処理の後、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域(例えば演出制御フラグ設定部)に設けられた演出プロセスフラグの値(最初は、“0”である。)に応じて、ステップS170~S177の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0234】

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

#### 【0235】

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

#### 【0236】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域(例えば演出制御タイマ設定部)に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、ステップS171で決定された演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。

#### 【0237】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実

10

20

30

40

50

行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したきに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであって、その前に受信した表示結果指定コマンドによって特定される大当り種別が「確変」又は「非確変」であれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。その当り開始指定コマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、又は、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであって、その前に受信した表示結果指定コマンドによって特定される大当り種別が「突確」であれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには（当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したときには）、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

10

#### 【0238】

ステップS174の大入賞口短期開放時処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大入賞口短期開放時処理において、演出制御用CPU120は、例えば「突確」の大当り遊技状態又は小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、「突確」の大当り遊技状態又は小当り遊技状態における各種の演出制御（大当りや小当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する演出制御も含む。）を実行する。また、大入賞口短期開放時処理は、例えば主基板11からの大当り終了指定コマンド又は小当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“6”に更新する。

20

#### 【0239】

ステップS175の大入賞口通常開放時処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この大入賞口通常開放時処理において、演出制御用CPU120は、例えば「確変」又は「非確変」の大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、「確変」又は「非確変」の大当り遊技状態における各種の演出制御（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する演出制御も含む。）を実行する。また、大入賞口通常開放時処理は、例えば主基板11からの大当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“6”に更新する。

30

#### 【0240】

ステップS176のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

40

#### 【0241】

図22は、可変表示開始設定処理として、図14のステップS171にて実行される処

50

理の一例を示すフローチャートである。図 22 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、例えば主基板 11 から伝送された表示結果指定コマンドなどに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップ S521）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップ S521；Yes）、例えば主基板 11 から伝送された変動パターンコマンドにより指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S522）。

#### 【0242】

ステップ S522 にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップ S522；Yes）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S523）。一例として、ステップ S523 の処理では、まず、乱数回路 124 または RAM 122 の所定領域（例えば演出制御カウンタ設定部）に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 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等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5R 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 124 または演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

#### 【0243】

ステップ S522 にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップ S522；No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S524）。一例として、ステップ S524 の処理では、まず、乱数回路 124 または演出用ランダムカウンタ等により更新される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 121 に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5R 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。更に、乱数回路 124 または演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組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。

#### 【0244】

ステップ S521 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップ S521；No）、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、または、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップ S525）。特図表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別は、例



例えば主基板 11 から伝送された表示結果指定コマンドを読み取ることなどにより、演出制御用 CPU 120 によって特定されればよい。「突確」または「小当り」であると判定されたときには (ステップ S525; Yes)、例えば短期開放チャンス目、所定のリーチ組合せなどといった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応した飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを決定する (ステップ S526)。なお、ステップ S523、S524 では、短期開放チャンス目、所定のリーチ組合せなどといった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応した飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを決定しないようにしてもよい (例えば、このような組合せを決定してしまったら、これらの組合せには該当しない、予め用意したリーチ組合せ又は非リーチ組合せを構成する飾り図柄を確定飾り図柄として決定 (選択) するようにする。 )。

10

#### 【0245】

ステップ S526 における処理の一例として、変動パターンコマンドにより変動パターン PC1-1 が指定された場合に、複数種類の短期開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、乱数回路 124 または演出用ランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 に予め記憶されて用意された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、短期開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

#### 【0246】

ステップ S526 における処理の他の一例として、変動パターンコマンドにより変動パターン PC2-1 が指定された場合に、乱数回路 124 または演出用ランダムカウンタ等により更新される所定のリーチ組合せ決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 に予め記憶されて用意された所定のリーチ組合せ決定用のテーブルを参照することなどにより、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応した所定のリーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。あるいは、変動パターン PC2-1 が指定された場合に、ステップ S524 と同様の処理を実行することにより「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5R にて揃って停止表示される同一の飾り図柄を決定する一方で、ステップ S524 とは異なる処理を実行することにより、「中」の飾り図柄表示エリア 5C にて通常時における飾り図柄の可変表示では使用されない特殊な飾り図柄 (短期開放チャンス図柄) を停止表示することに決定してもよい。こうした短期開放チャンス図柄を含むリーチ組合せの確定飾り図柄は、短期開放チャンス目又は「突確」の場合や「小当り」の場合に対応した所定のリーチ組合せに含まれてもよい。

20

30

#### 【0247】

なお、変動パターン PC2-1 が指定されて飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となる場合でも、例えば「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5R にて同一の飾り図柄が揃って仮停止表示されることによりリーチ態様となった後に、「右」の飾り図柄可変表示エリア 5R にて飾り図柄を再び変動させることにより仮停止表示した飾り図柄を変更させる「滑り」の可変表示演出を行うとともに、「中」の飾り図柄表示エリア 5C にて所定の飾り図柄を停止表示させることで、短期開放チャンス目のいずれかを構成する飾り図柄の組合せが導出表示されるようにしてもよい。この場合、ステップ S526 の処理では、変動パターン PC2-1 のいずれかが指定された場合でも、短期開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

40

#### 【0248】

ステップ S525 にて「突確」または「小当り」以外の「非確変」または「確変」であると判定されたときには (ステップ S525; No)、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する (ステップ S527)。一例として、ステップ S527 の処理では、まず、乱数回路 124 または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM 121 に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L

50

、5 C、5 Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このとき、例えば、表示結果指定コマンドなどによって特定される大当り種別に応じて同一の飾り図柄を決定する。

【0249】

ステップS523、S524、S526、S527の処理のいずれかを実行した後は、演出制御用CPU120は、演出パターンの設定処理を行う(ステップS529)。

【0250】

続いて、演出制御用CPU120は、ステップS529において設定した演出パターンに基づいて、この後に使用する使用パターンとなる演出制御パターンを、予め用意された複数パターンのうちから選択する(ステップS530)。

10

【0251】

続いて、例えば変動パターンコマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122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S531)。

【0252】

そして、画像表示装置5における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う(ステップS532)。このときには、例えばステップS531にて使用パターンとして決定された演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、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S533)、可変表示開始設定処理を終了する。

20

【0253】

以上、本実施形態によれば、RAM122内に、特図保留記憶数を示し、第1始動入賞口指定コマンド又は第2始動入賞口指定コマンドが入力される毎に1増加し、第1図柄変動開始指定コマンド又は第2図柄変動開始指定コマンドが入力される毎に1減少する保留記憶数カウンタ値が設けられ、画像表示装置5には、保留記憶数カウンタ値に応じた数の保留表示としての保留表示図柄画像が表示される。更に、特殊保留表示が実行される場合には、保留表示図柄画像が特殊保留表示に対応する保留表示図柄画像であるボタン画像が表示される。この状態において、遊技者によるプッシュボタン31Bの押下が検出されると、特殊保留表示に対応するボタン画像の表示態様を変化させる演出を実行して、ボタン画像に代えて星マークの画像やハートマークの画像が表示される。但し、遊技者によるプッシュボタン31Bの押下が検出されたときの特殊保留表示に対応する保留が保留1個目である場合には、通常よりも時間の短い特殊保留表示の表示態様を変化させる演出が実行される。これにより、特殊保留表示が実行されてプッシュボタン31Bの押下が検出されたにもかかわらず、特殊保留表示の表示態様に変化不能となることを防止し、遊技者の動作に応じて適切な態様の演出を実行可能となる。

30

【0254】

また、本実施形態によれば、時短状態以外の状態において、特殊保留表示に対応する保留が保留1個目である場合と、時短状態において、特殊保留表示に対応する保留が保留1個目又は2個目である場合には、特殊保留表示が実行されない。具体的には、特殊保留表示が実行されずに、特殊保留表示に対応するボタン画像の表示態様に変化した後の保留表示である星マークの画像やハートマークの画像の表示が実行される。これにより、特殊保留表示が実行されたにもかかわらず、特殊保留表示の表示態様に変化不能となることを防止し、遊技者の動作に応じて適切な態様の演出を実行可能となる。

40

【0255】

また、特殊保留表示に対応する保留表示図柄画像であるボタン画像が表示された後、遊技者によるプッシュボタン31Bの押下が検出されていない場合には、特殊保留表示の表示態様は変化せず、特殊保留表示に対応するボタン画像の表示態様に変化した後の保留表

50

示である星マークの画像やハートマークの画像は表示されない。これにより、星マークの画像やハートマークの画像を表示させるために、遊技者はプッシュボタン 3 1 B の押下が必要となるため、遊技者の参加を促進することができる。

【0256】

また、本実施形態では、図 1 8 に示すテーブルを用いることにより、保留記憶のシフト表示が行われるタイミングで、特殊保留表示に対応するボタン画像の表示態様が変化し、後の保留表示を更に変化させることが可能であり、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の押下が検出されたときの特殊保留表示に対応する保留が何個目であるかに応じて、星マークの画像とするか、ハートマークの画像とするかが決定される。これにより、遊技者の動作のタイミングに対する興趣を向上させることができる。

10

【0257】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、様々な変更及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態では、現在の可変表示に対応する保留表示は実行されないが、遊技機 1 によっては、現在の可変表示に対応する保留表示（アクティブ表示）が実行される場合がある。このように、アクティブ表示が実行される場合においても、アクティブ表示の表示態様を変化させるようにしてもよい。

【0258】

図 2 3 は、アクティブ表示が実行される場合における表示遷移の一例を示す図である。図 2 3 ( A ) は保留記憶カウンタ値が 1 であり、保留 1 個目に対応する保留表示図柄画像 2 1 0 と、現在の可変表示に対応するアクティブ表示画像 2 2 0 とが表示されている。

20

【0259】

この状態において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブ表示画像 2 2 0 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ある共通演出の実行を行う。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、共通演出の実行において、所定の画像（例えば、「激アツ」と表示された画像（激アツ画像） 2 1 2 ）を表示させる制御を行う。これにより、図 2 3 ( B ) に示すように、激アツ画像 2 1 2 が表示される。

【0260】

アクティブ表示画像 2 2 0 の表示態様を変化させる場合には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、激アツ画像 2 1 2 がアクティブ表示画像 2 2 0 に衝突する態様の表示を行うための制御を行う。これにより、図 2 3 ( C ) に示すように、激アツ画像 2 1 2 がアクティブ表示画像 2 2 0 に衝突する態様の演出（成功演出）の表示が行われる。一方、アクティブ表示画像 2 2 0 の表示態様を変化させない場合には、激アツ画像 2 1 2 がアクティブ表示画像 2 2 0 に衝突しない態様の演出（失敗演出）の表示が行われる。ここで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブ表示に対応する可変表示の時間を前半と後半とに区分し、前半で共通演出を実行する場合には成功演出の実行割合が低く、後半で共通演出を実行する場合には失敗演出の実行割合が高くなるように成功演出と失敗演出との実行割合を決定する。

30

【0261】

成功演出の場合には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、激アツ画像 2 1 2 がアクティブ表示画像 2 2 0 に衝突した後に、リーチ演出として、アクティブ表示画像 2 2 0 の表示態様を変化させて、図 2 3 ( D ) に示すように、アクティブ表示画像 2 2 0 の中央部を丸から星の形状に変化させる制御を行う。更には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当りの可能性が高いことを示唆する画像（例えば、「好機」と表示された画像（好機画像） 2 1 4 ）を表示させ、その後、図 2 3 ( E ) に示すように、好機画像 2 1 4 を消去する制御を行う。

40

【0262】

なお、成功演出が実行される場合であっても、必ずしもアクティブ表示画像の中央部の形状を変化させなくてもよい。この場合、例えば、前半で共通演出を実行し、更に成功演出が実行される場合と、後半で共通演出を実行し、更に成功演出が実行される場合とで、アクティブ表示画像 2 2 0 の中央部を丸から星の形状に変化させる割合を異ならせてもよい。また、アクティブ表示に対応する可変表示の時間の前半と後半との双方で、激アツ画像 2 1 2 がアクティブ表示画像 2 2 0 に衝突する態様の演出（成功演出）が実行されるよ

50

うにしてもよい。この場合、例えば、アクティブ表示に対応する可変表示の時間の前半の成功演出においてアクティブ表示画像の中央部の形状を変化させ、更に、後半の成功演出においてアクティブ表示画像の中央部の形状を変化させるようにしてもよい。また、アクティブ表示に対応する可変表示の時間を3つ以上に区分し、各区分において成功演出や失敗演出が実行されるようにしてもよい。

#### 【0263】

このような表示制御が実行されることにより、共通演出の実行タイミングに注目させることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。

#### 【0264】

また、上記実施の形態では、時短制御中ではなく、且つ、特殊保留表示に対応する保留が保留1個目である場合と、時短制御中であり、且つ、特殊保留表示に対応する保留が保留1個目又は2個目である場合とにおいて、特殊保留表示を実行せずに、直接、特殊保留表示の表示態様変化後の保留表示が実行されるようにした。しかし、これに限定されず、例えば、特殊保留表示に対応する保留の可変表示が開始されるまでの時間を特定し、その時間が所定時間以上である場合には、特殊保留表示が実行され、所定時間未満である場合には、直接、特殊保留表示の表示態様変化後の保留表示が実行されるようにしてもよい。

10

#### 【0265】

また、上記実施の形態では、特殊保留表示中に遊技者によるプッシュボタン31Bの押下が検出された場合、その時の特殊保留表示に対応する保留が保留2個目～4個目であれば、特殊保留表示の態様変化時間を通常時間に決定し、その時の特殊保留表示に対応する保留が保留1個目であれば、特殊保留表示の態様変化時間を通常時間よりも短い短縮時間に決定した。しかし、これに限定されず、例えば、特殊保留表示に対応する保留の可変表示が開始されるまでの時間を特定し、その時間が所定時間以上である場合には、特殊保留表示の態様変化時間を通常時間に決定し、所定時間未満である場合には、特殊保留表示の態様変化時間を短縮時間に決定するようにしてもよい。

20

#### 【0266】

また、時短制御中と時短制御中以外の場合とで、特殊保留表示の態様変化時間を決定する条件を異ならせてもよい。例えば、時短制御中であって特殊保留表示中に遊技者によるプッシュボタン31Bの押下が検出された場合、その時の特殊保留表示に対応する保留が保留3個目又は4個目であれば、特殊保留表示の態様変化時間を通常時間に決定し、その時の特殊保留表示に対応する保留が保留1個目又は2個目であれば、特殊保留表示の態様変化時間を短縮時間に決定し、時短制御中でなく特殊保留表示中に遊技者によるプッシュボタン31Bの押下が検出された場合、その時の特殊保留表示に対応する保留が保留2個目～4個目であれば、特殊保留表示の態様変化時間を通常時間に決定し、その時の特殊保留表示に対応する保留が保留1個目であれば、特殊保留表示の態様変化時間を短縮時間に決定してもよい。

30

#### 【0267】

また、上記実施の形態では、図18のテーブルを用いることにより、特殊保留表示の態様変化について形状を変化させるようにしたが、例えば、色、大きさ等を変化させるようにしてもよい。

40

#### 【0268】

また、上記実施の形態では、プッシュボタン31Bの押下を検出したことを契機に、特殊保留表示の表示態様を変化させるようにしたが、他の操作手段、例えば、スティックコントローラ31Aの操作を検出したことを契機に、特殊保留表示の表示態様を変化させるようにしてもよい。また、例えば赤外線センサ等を用いて遊技者の動作を検出し、その検出を契機として特殊保留表示の表示態様を変化させるようにしてもよい。

#### 【0269】

また、上記実施の形態では、特殊保留表示に対応する保留表示図柄画像の形状の変化の態様（星の形状又はハートの形状）によって、他の演出が影響を受けることはない。しかし、特殊保留表示に対応する保留表示図柄画像の形状が他の演出に影響を与えるようにし

50

てもよい。例えば、演出制御用CPU120は、図22のステップS529における演出パターン設定処理において、最終的な保留表示図柄画像がハートの形状である場合には、その保留表示図柄画像に対応する可変表示結果を予告する演出（予告演出）が、大当りのときに実行される可能性の高い態様の演出となり、一方、星の形状である場合には、予告演出が、ハートの形状である場合よりも大当りのときに実行される可能性の低い態様の演出となるように演出パターンを設定するようにしてもよい。また、遊技者によるプッシュボタン31Bの押下が検出されないまま、予め定められた期間が経過した場合には、プッシュボタン31Bの押下が検出された場合とは異なる予告演出が実行されるようにしてもよい。

#### 【0270】

10

また、上記実施形態では、請求項1に対応して、遊技者によるプッシュボタン31Bの押下が検出されたときの特殊保留表示に対応する保留が保留1個目である場合に、通常よりも時間の短い特殊保留表示の表示態様を変化させる保留表示制御を行うようにし、更に、請求項2に対応して、保留記憶数カウンタ値が1である場合に、保留1個目に対応する保留表示が特殊保留表示の表示態様変化後の保留表示となるように保留表示パターンを設定して、その保留表示パターンに応じた保留表示制御を行うようにした。しかし、何れか一方のみが実行されるようにしてもよい。

#### 【0271】

また、上記実施の形態においては、演出制御基板12の演出制御用CPU120が、各種演出動作の制御内容を決定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、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のCPUなどにより、各種演出動作の制御内容を分担して決定するようにしてもよい。

20

#### 【0272】

上記実施の形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用CPU120に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信するが、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用CPU120に通知する様にしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御用CPU120は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御マイクロコンピュータの方で選択を行う様にしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

30

40

#### 【0273】

上記実施の形態では、遊技媒体となる遊技球を遊技領域に発射して、特別図柄や飾り図柄を可変表示するパチンコ遊技機1に、特定演出が実行されることを認識可能に報知するための構成や、操作内容に応じて異なる特典を付与するための構成などを、設け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、スロットマシンなどの他の遊技機にも、この発明の特徴となる構成や機能を適用することができる。

50

## 【 0 2 7 4 】

その他にも、パチンコ遊技機 1 の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機等の他の遊技機にも適用することができる。

## 【 0 2 7 5 】

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

10

## 【 0 2 7 6 】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。更には、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。

20

## 【 0 2 7 7 】

また、上記実施形態における「割合」、「確率」なる用語は、70 : 30 のような双方が 0 以外の数値である場合の割合に限定されず、100 : 0 のような場合をも含む趣旨で用いられる。

## 【 0 2 7 8 】

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

30

## 【 符号の説明 】

## 【 0 2 7 9 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 普通入賞球装置
- 6 B ... 普通可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板
- 1 3 ... 音声制御基板
- 1 4 ... ランプ制御基板
- 1 5 ... 中継基板
- 2 0 ... 普通図柄表示器
- 2 1 ... ゲートスイッチ

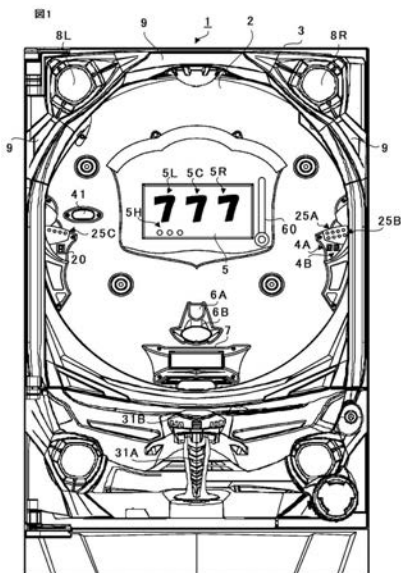
40

50

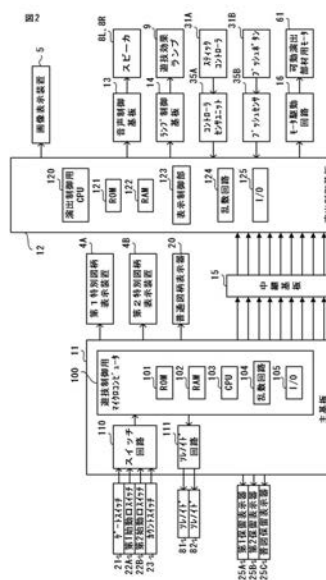
- |        |       |     |                 |
|--------|-------|-----|-----------------|
| 2 2 A、 | 2 2 B | ... | 始動口スイッチ         |
| 2 3    | ...   |     | カウントスイッチ        |
| 3 1 A  | ...   |     | スティックコントローラ     |
| 3 1 B  | ...   |     | プッシュボタン         |
| 3 1 C  | ...   |     | 操作ノブ            |
| 1 0 0  | ...   |     | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 1 0 1、 | 1 2 1 | ... | R O M           |
| 1 0 2、 | 1 2 2 | ... | R A M           |
| 1 0 3  | ...   |     | C P U           |
| 1 0 4、 | 1 2 4 | ... | 乱数回路            |
| 1 2 0  | ...   |     | 演出制御用 C P U     |
| 1 2 3  | ...   |     | 表示制御部           |
| 1 2 5  | ...   |     | I / O           |

10

【 圖 1 】



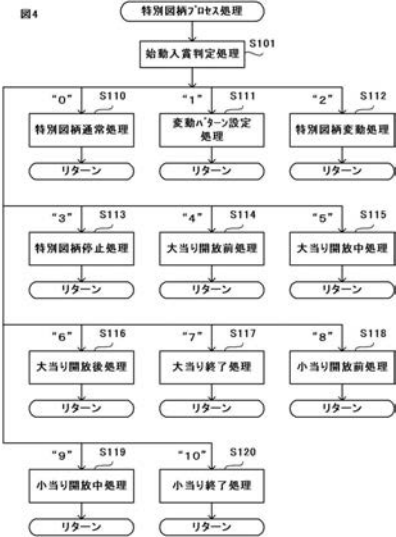
【圖 2】



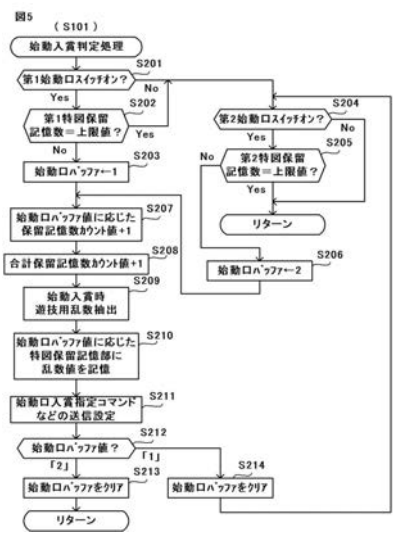
【図 3】

MODE	EXT	名称	内容
B0	XX	変動ハット	変動ハットの指定 (XX:変動ハット番号)
BA	01	第1始動入賞口指定	第1始動入賞口への遊技球の連入の指定
BA	02	第2始動入賞口指定	第2始動入賞口への遊技球の連入の指定
BC	01	表示結果1指定 (はずれ指定)	はずれの指定
BC	02	表示結果2指定 (大当り指定)	15R大当り確率の指定
BC	03	表示結果3指定 (大当り指定)	15R大当り多量発の指定
BC	04	表示結果4指定 (小当り指定)	小当りの指定
BD	01	第1図柄変動開始指定	第1特別図柄の変動開始の指定
BD	02	第2図柄変動開始指定	第2特別図柄の変動開始の指定
BF	00	図柄確定指定	図柄の変動の終了の指定
BD	00	初動化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面の表示の指定
BD	00	修復画面指定	電源復旧画面の表示の指定
BF	00	客待ち子音指定	客待ち「むしり」の表示の指定
AD	01	大当り開始指定	15R大当りのリスタート開始の指定
A1	XX	小当り開始指定	小当り種別及び小当り開始の指定
A2	XX	大人賞口開放中指定	XXで示す回数目の大人賞口開放後の指定
A3	XX	大人賞口開放後指定	XXで示す回数目の大人賞口開放後の指定
A6	01	大当り終了指定	大当り「リスタート」開始の指定
A6	03	小当り終了指定	小当り「リスタート」開始の指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることを指定
B0	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることを指定
B1	XX	時短回数指定	時短状態の残り回数がXXであることを指定
C0	XX	合計保留記憶数指定	合計保留記憶数がXXであることを指定
C1	XX	第1保留記憶数指定	第1特別保留記憶数がXXであることを指定
C2	XX	第2保留記憶数指定	第2特別保留記憶数がXXであることを指定

【図 4】



【図 5】



【図 6】

図6

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

【図 7】

図7

(A)

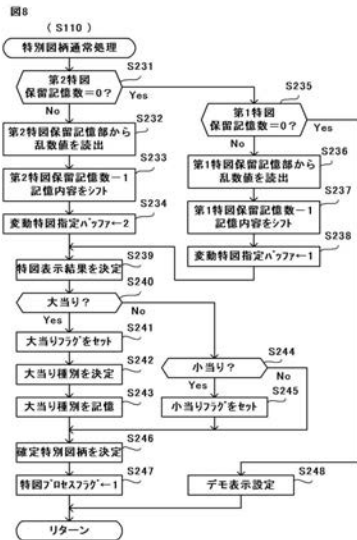
第1特図保留記憶部			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	19	39	213
2	22832	2	74
3	6104	55	8
4	—	—	—

(B)

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



【図 8】



【図 9】

図9

(A) 特図表示結果決定テーブル (S239)

遊技状態	決定値(MR1)	特図表示結果
通常状態又は 時短状態	8001~8190	大当り
	30001~30100	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8001~9900	大当り
	30001~30100 上記数値以外	ハズレ

(B) 大当り種別決定テーブル (S242)

変動特図 指定ハフター値	決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別 ハフター設定値
1	1~36	非確変	0
	37~72	確変	1
	73~100	突確	2
2	1~36	非確変	0
	37~100	確変	1

【図 1 2】

図12

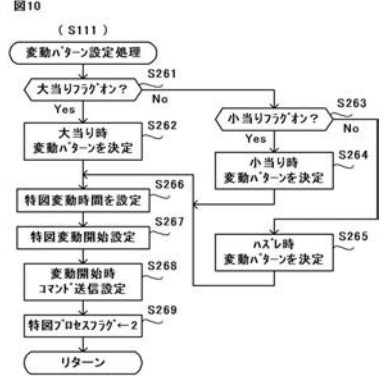
(A) 大当り変動パターン決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン
確変/ 非確変	1~10	PA3-1
	11~110	PA3-2
	111~151	PA3-3
	152~251	PA3-4
突確	1~81	PC1-1
	82~251	PC2-1

(B) 小当り変動パターン決定テーブル

決定値(MR3)	変動パターン
1~200	PC1-1
201~251	PC2-1

【図 1 0】



【図 1 1】

図11

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非リチ(ハズレ)
PA1-2	5750	通常時第1短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA1-3	3750	通常時第2短縮あり→非リチ(ハズレ)
PB1-1	7200	時短中短縮なし→非リチ(ハズレ)
PB1-2	2000	時短中短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA2-1	21000	リチ:ス→ハリチ(ハズレ)
PA2-2	42000	リチ:ス→ハリチ(ハズレ)
PA2-3	51000	リチ:ス→ハリチ(ハズレ)
PA2-4	68000	リチ:ス→ハリチ(ハズレ)
PA3-1	21000	リチ:ス→ハリチ(確変/非確変)
PA3-2	42000	リチ:ス→ハリチ(確変/非確変)
PA3-3	51000	リチ:ス→ハリチ(確変/非確変)
PA3-4	68000	リチ:ス→ハリチ(確変/非確変)
PC1-1	11000	非リチ(突確/小当り)
PC2-1	20000	リチ:ハ→ハ(突確/小当り)

【図 1 3】

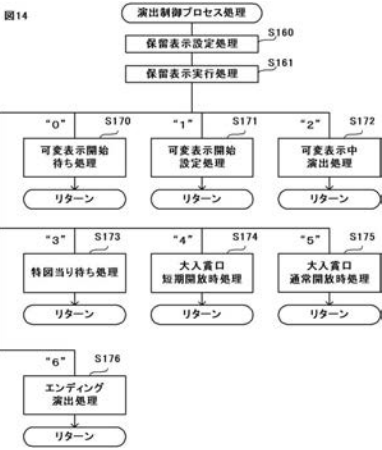
図13 (A) ハズレ変動パターン決定テーブル (時短中以外)

合計保留 記憶数	決定値(MR3)	変動パターン
0,1	1~209	PA1-1
	210~221	PA2-1
	222~224	PA2-2
	225~248	PA2-3
	249~251	PA2-4
2~4	1~214	PA1-2
	215~225	PA2-1
	226~227	PA2-2
	228~249	PA2-3
	250~251	PA2-4
5~8	1~214	PA1-3
	215~225	PA2-1
	226~227	PA2-2
	228~249	PA2-3
	250~251	PA2-4

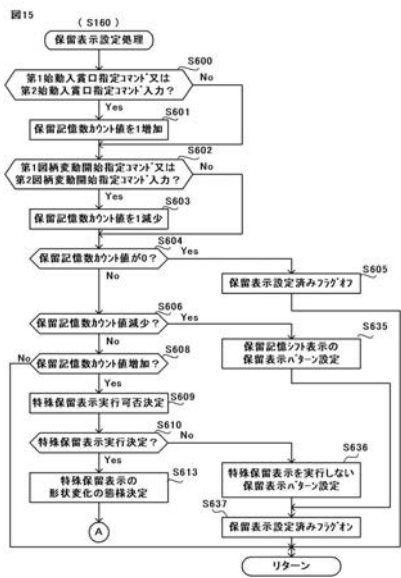
(B) ハズレ変動パターン決定テーブル (時短中)

合計保留 記憶数	決定値(MR3)	変動パターン
0	1~219	PB1-1
	220~229	PA2-1
	230	PA2-2
	231~250	PA2-3
	251	PA2-4
1	1~229	PB1-1
	230~236	PA2-1
	237	PA2-2
	238~250	PA2-3
	251	PA2-4
2~8	1~229	PB1-2
	230~236	PA2-1
	237	PA2-2
	238~250	PA2-3
	251	PA2-4

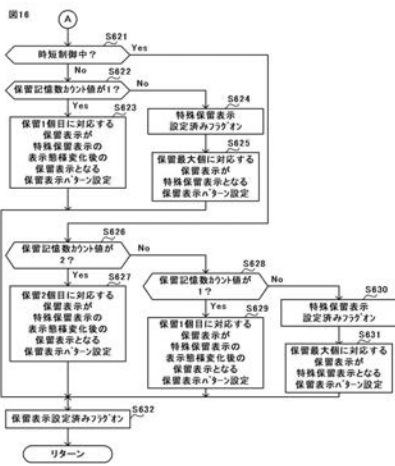
【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



【 図 1 7 】

図17

変動パターン	実行 (%)	非実行 (%)
PA2-2 PA2-3 PA2-4	30	70
PA3-2 PA3-3 PA3-4	70	30
上記以外	0	100

【図 18】

図18

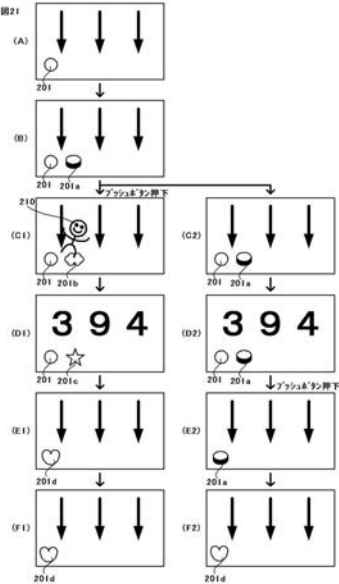
変換パターン	形状変化量1 （%）	形状変化量2 （%）	形状変化量3 （%）	形状変化量4 （%）	形状変化量5 （%）
PA2-2	60	20	15	5	0
PA2-3	50	30	10	10	0
PA2-4	40	25	15	10	0
PA2-2	20	35	20	10	5
PA3-3	15	20	35	20	10
PA3-4	5	10	40	30	15

【図 19】

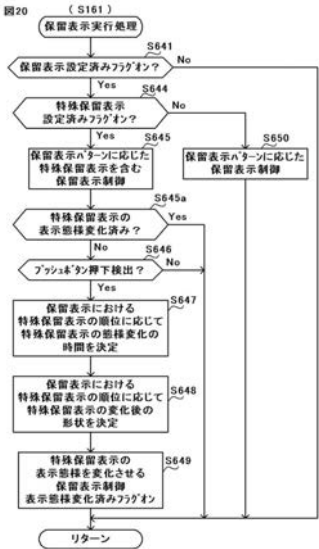
図19

保留1個目	通常保留表示	形状(丸)	
保留2個目	通常保留表示	形状(丸)	
保留3個目	特殊保留表示	変化後形状 (星)	表示態様変化 済みフラグ
保留4個目	通常保留表示	形状(丸)	

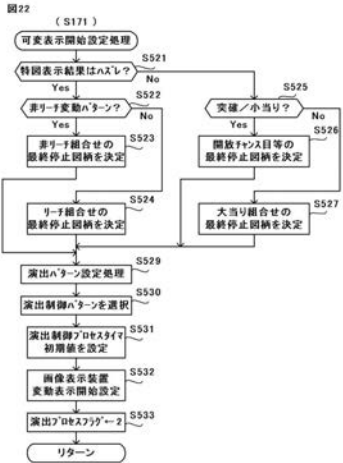
【図 21】



【図 20】



【図 22】



## 【図 23】

