

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-12560

(P2017-12560A)

(43) 公開日 平成29年1月19日(2017.1.19)

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

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 103 頁)

(21) 出願番号 特願2015-133788 (P2015-133788)
(22) 出願日 平成27年7月2日(2015.7.2)(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(74) 代理人 100146835
弁理士 佐伯 義文
(74) 代理人 100149548
弁理士 松沼 泰史
(74) 代理人 100145481
弁理士 平野 昌邦
(74) 代理人 100165179
弁理士 田▲崎▼ 聡
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
式会社三共内
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA26 CA50 CA75 CA77
EA04 FA05 GA03

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者の興趣を向上させる遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技機は、開始条件の成立に基づいて可変表示を行い遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、前記開始条件が成立していない可変表示について保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記保留記憶手段に記憶された前記保留記憶に対応する保留表示を表示する保留表示手段と、前記開始条件が成立したことに基づいて、当該可変表示に対応する特定表示を表示する特定表示手段と、前記保留表示手段による前記保留表示の表示態様を変化させる第1変化演出を実行する第1変化演出実行手段と、前記特定表示手段による前記特定表示の表示態様を変化させる第2変化演出を実行する第2変化演出実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、前記操作手段を用いた操作演出を実行する操作演出実行手段と、報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、を備える。

【選択図】 図34

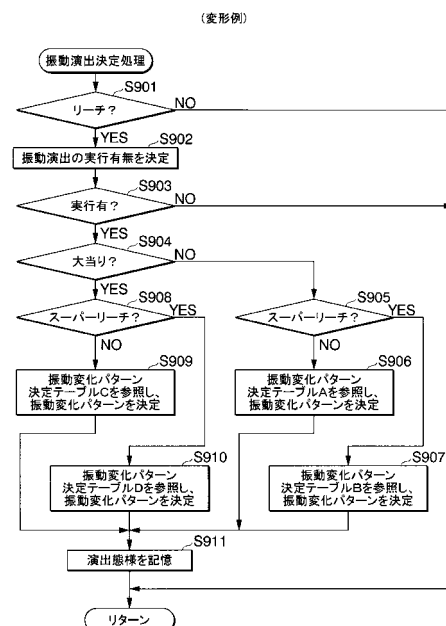


図34

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

開始条件の成立に基づいて可変表示を行い遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

前記開始条件が成立していない可変表示について保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶された前記保留記憶に対応する保留表示を表示する保留表示手段と、

前記開始条件が成立したことに基づいて、当該可変表示に対応する特定表示を表示する特定表示手段と、

前記保留表示手段による前記保留表示の表示態様を変化させる第 1 変化演出を実行する第 1 変化演出実行手段と、

前記特定表示手段による前記特定表示の表示態様を変化させる第 2 変化演出を実行する第 2 変化演出実行手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記操作手段を用いた操作演出を実行する操作演出実行手段と、

報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

を備え、

前記第 1 変化演出が実行された後に表示される前記保留表示の表示態様は、前記第 2 変化演出が実行された後には前記特定表示の表示態様として表示されない特殊態様を含み、

前記操作演出には、前記操作手段を振動させる振動演出が含まれ、

前記操作手段が操作されているときに前記振動は複数の振動態様で変化可能であり、前記振動態様の变化に応じて前記報知演出の演出態様が变化する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

開始条件の成立に基づいて可変表示を行い遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

前記開始条件が成立していない可変表示について保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶された前記保留記憶に対応する保留表示を表示する保留表示手段と、

前記開始条件が成立したことに基づいて、当該可変表示に対応する特定表示を表示する特定表示手段と、

前記保留表示手段による前記保留表示の表示態様を変化させる第 1 変化演出を実行する第 1 変化演出実行手段と、

前記特定表示手段による前記特定表示の表示態様を変化させる第 2 変化演出を実行する第 2 変化演出実行手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記操作手段を用いた操作演出を実行する操作演出実行手段と、

報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

を備え、

前記第 2 変化演出が実行された後に表示される前記特定表示の表示態様は、前記第 1 変化演出が実行された後には前記保留表示の表示態様として表示されない特殊態様を含み、

前記操作演出には、前記操作手段を振動させる振動演出が含まれ、

前記操作手段が操作されているときに前記振動は複数の振動態様で変化可能であり、前記振動態様の变化に応じて前記報知演出の演出態様が变化する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して始動条件が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて変動可能に表示（可変表示）し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）となる。

10

【0003】

このような遊技機において、例えば、保留表示が特殊態様となる先読み予告演出が実行された場合に、当該保留表示に対応する可変表示の開始前と開始後のそれぞれに対応して、所定の表示エリアにおける表示を変化可能にする遊技機がある（例えば特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2012-231895号公報

【発明の概要】

20

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1に記載の技術では、可変表示の開始前と開始後のいずれにおいても所定の表示エリアにおける表示態様が同一の変化内容になってしまう場合がある。この場合には、所定の表示エリアにおける表示態様の変化が単調になり、遊技者の興趣を低下させてしまう虞があった。また、所定の表示エリアにおける表示態様の変化が単調になるため、演出効果の低下を招く虞があった。

【0006】

そこで本発明は、上記課題に鑑みてなされたものであり、遊技者の興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0007】

（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、開始条件の成立（例えばステップS231、S235におけるNoの判定など）に基づいて可変表示を行い遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態、リーチ状態、高ベース状態、高確状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記開始条件が成立していない可変表示について保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えばRAM102に設けられた第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部など）と、前記保留記憶手段に記憶された前記保留記憶に対応する保留表示を表示する保留表示手段（例えば第1始動入賞記憶表示エリア5HR、第2始動入賞記憶表示エリア5HL、およびステップS312の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、前記開始条件が成立したことに基づいて、当該可変表示に対応する特定表示を表示する特定表示手段（例えばアクティブ表示エリアAHA、およびステップS326の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、前記保留表示手段による前記保留表示の表示態様を変化させる第1変化演出（例えば保留表示変化演出など）を実行する第1変化演出実行手段（例えばステップS343の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、前記特定表示手段による前記特定表示の表示態様を変化させる第2変化演出（例えばアイコン表示変化演出など）を実行する第2変化演出実行手段（例えばステップS345の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aなど）と、前記操作手段を用いた操作演出（例えば、プッシュボタン31Bを

40

50

振動させる振動演出など)を実行する演出制御用CPU120など)と、報知演出(例えばプッシュボタン31Bの表示態様を振動変化パターンにおける振動パターンに対応する表示態様で報知する演出(例えばプッシュボタン31Bに組み込まれたLEDを発光させる演出)など)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、ステップS343Aの処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、前記第1変化演出が実行された後に表示される前記保留表示の表示態様は、前記第2変化演出が実行された後には前記特定表示の表示態様として表示されない特殊態様(例えば「秘」の表示など)(例えば「秘」の表示など)を含み(例えば図29を参照)、前記操作演出には、前記操作手段を振動させる振動演出(例えば、駆動デバイス(バイブレータ36)によりプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aを振動させる演出など)が含まれ、前記操作手段が操作されているときに前記振動は複数の振動態様(例えば、複数の振動パターンの組み合わせによる振動変化パターンVHP1、VHP2、VHP3、VHP4などによる振動態様など)で変化可能であり、前記振動態様の变化に応じて前記報知演出の演出態様(例えば、プッシュボタン31Bを振動態様に依りて無、白色、青色、黄色、赤色の態様など)が変化することを特徴とする遊技機。

10

【0008】

このような構成によれば、保留表示の表示態様を特殊態様に変化させる第1変化演出が実行可能になり、遊技者の興趣を向上させることができる。また、操作手段を用いた演出により演出効果を向上させることができるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

20

【0009】

(2)また、上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、開始条件の成立(例えばステップS231、S235におけるNoの判定など)に基づいて可変表示を行い遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態、リーチ状態、高ベース状態、高確状態など)に制御する遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、前記開始条件が成立していない可変表示について保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えばRAM102に設けられた第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部など)と、前記保留記憶手段に記憶された前記保留記憶に対応する保留表示を表示する保留表示手段(例えば第1始動入賞記憶表示エリア5HR、第2始動入賞記憶表示エリア5HL、およびステップS312の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記開始条件が成立したことに基づいて、当該可変表示に対応する特定表示を表示する特定表示手段(例えばアクティブ表示エリアAHA、およびステップS326の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記保留表示手段による前記保留表示の表示態様を変化させる第1変化演出(例えば保留表示変化演出など)を実行する第1変化演出実行手段(例えばステップS343の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記特定表示手段による前記特定表示の表示態様を変化させる第2変化演出(例えばアイコン表示変化演出など)を実行する第2変化演出実行手段(例えばステップS345の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、遊技者が操作可能な操作手段(例えば、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aなど)と、前記操作手段を用いた操作演出(例えば、プッシュボタン31Bを振動させる振動演出など)を実行する操作演出実行手段(例えば、ステップS343Aの処理を実行する演出制御用CPU120など)と、報知演出(例えばプッシュボタン31Bの表示態様を振動変化パターンにおける振動パターンに対応する表示態様で報知する演出(例えばプッシュボタン31Bに組み込まれたLEDを発光させる演出)など)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、ステップS343Aの処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、前記第2変化演出が実行された後に表示される前記特定表示の表示態様は、前記第1変化演出が実行された後には前記保留表示の表示態様として表示されない特殊態様(例えば「チャンス」や「NEXT」、「激熱」の表示など)を含み(例えば図29を参照)、前記操作演出には、前記操作手段を振動させる振動演出(例えば、駆動デバイス(バイブレータ36)によりプッシュボタン31Bやスティックコ

30

40

50

ントローラ 3 1 A を振動させる演出など) が含まれ、前記操作手段が操作されているときに前記振動は複数の振動態様 (例えば、複数の振動パターンの組み合わせによる振動変化パターン V H P 1、V H P 2、V H P 3、V H P 4 などによる振動態様など) で変化可能であり、前記振動態様の变化に応じて前記報知演出の演出態様 (例えば、プッシュボタン 3 1 B を振動態様に応じて無、白色、青色、黄色、赤色の態様など) が変化することを特徴とする遊技機。

【0010】

このような構成によれば、特定表示の表示態様を特殊態様に变化させる第 2 変化演出が実行可能になり、遊技者の興趣を向上させることができる。また、操作手段を用いた演出により演出効果を向上させることができるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

10

【0011】

(3) また、上記の (1) または (2) に記載の遊技機において、前記操作手段を振動させる駆動手段 (例えば駆動デバイス (パイプレータ 3 6) など) の O N 時間と O F F 時間とによって前記振動態様を変化させてもよい (例えば、図 3 6、図 3 7 に示すような O N 時間と O F F 時間との振動時間の組み合わせのように振動強度を変化させ、図 3 8 に示すような振動変化パターンのように振動態様が変化させるなど)。

【0012】

このような構成によれば、遊技者に振動態様を認識させ易くすることができる。

【0013】

20

(4) また、上記の (1) から (3) のいずれかに記載の遊技機において、前記報知演出の演出態様は、前記振動態様が変化するタイミングよりも後のタイミングで変化する (例えば、振動演出が実行されて振動強度が無から微弱に変化した後に、報知演出の演出態様として、無から青色の表示態様に変化させて表示し、振動強度が微弱から弱に変化した後に報知演出の演出態様として、青色から黄色の表示態様に変化させて表示するなど) ようにしてもよい。

【0014】

このような構成によれば、まずは振動態様の变化により演出態様の变化を遊技者に認識させることができる。

【0015】

30

(5) また、上記の (1) から (4) のいずれかに記載の遊技機であって、前記報知演出は、発光することによる演出 (例えば、プッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A、枠ランプ 9 1、役モノが備えるランプ、画像表示装置 5、タッチパネルなどの発光による演出など) であってもよい。

【0016】

このような構成によれば、遊技者に振動だけでなく発光することでも演出態様が変化していることを認識させることができる。

【0017】

(6) また、上記の (1) から (5) のいずれかに記載の遊技機であって、前記報知演出は、表示手段により表示されることによる演出 (例えば、画像表示装置 5、タッチパネル、サブ液晶などにキャラクタ画像を表示する演出など) であってもよい。

40

【0018】

このような構成によれば、遊技者に振動だけでなく表示することでも演出態様が変化していることを認識させることができる。

【0019】

(7) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、可変表示の開始を許容する開始条件の成立 (例えばステップ S 2 3 1、S 2 3 5 における N o の判定など) に基づいて識別情報 (例えば特別図柄や飾り図柄など) の可変表示を実行して表示結果を導出し、当該表示結果として予め定められた特定表示結果 (例えば大当り図柄や大当り組合せの確定飾り図柄など) を導出したときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態 (例えば大当り

50

遊技状態など)に制御する遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示について保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えばRAM102に設けられた第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部など)と、前記保留記憶手段に記憶された前記保留記憶に対応する保留表示を行う保留表示手段(例えば第1始動入賞記憶表示エリア5HR、第2始動入賞記憶表示エリア5HL、およびステップS312の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記開始条件が成立した識別情報の可変表示に対応して前記保留表示を消化するとともに、当該可変表示に対応する特定表示を行う特定表示手段(例えばアクティブ表示エリアAHA、およびステップS326の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記保留表示手段による前記保留表示の表示態様を変化させる第1変化演出(例えば保留番号「1」～「3」に対応する保留表示変化演出など)を実行する第1変化演出実行手段(例えばステップS343の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記特定表示手段による前記特定表示の表示態様を変化させる第2変化演出(例えばアクティブ表示中の保留表示変化演出やアイコン表示変化演出など)を実行する第2変化演出実行手段(例えばステップS345の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、前記第1変化演出が実行された後に表示される前記保留表示の表示態様は、前記第2変化演出が実行された後には前記特定表示の表示態様として表示されない特殊態様(例えば「秘」の表示など)を含む(例えば図28を参照)ようにしてもよい。

【0020】

このような構成によれば、保留表示の表示態様を特殊態様に変化させる第1変化演出が実行可能になり、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0021】

(8)また上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、可変表示の開始を許容する開始条件の成立(例えばステップS231、S235におけるNoの判定など)に基づいて識別情報(例えば特別図柄や飾り図柄など)の可変表示を実行して表示結果を導出し、当該表示結果として予め定められた特定表示結果(例えば大当り図柄や大当り組合せの確定飾り図柄など)を導出したときに、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など)に制御する遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示について保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えばRAM102に設けられた第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部など)と、前記保留記憶手段に記憶された前記保留記憶に対応する保留表示を行う保留表示手段(例えば第1始動入賞記憶表示エリア5HR、第2始動入賞記憶表示エリア5HL、およびステップS312の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記開始条件が成立した識別情報の可変表示に対応して前記保留表示を消化するとともに、当該可変表示に対応する特定表示を行う特定表示手段(例えばアクティブ表示エリアAHA、およびステップS326の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記保留表示手段による前記保留表示の表示態様を変化させる第1変化演出(例えば保留表示変化演出など)を実行する第1変化演出実行手段(例えばステップS343の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記特定表示手段による前記特定表示の表示態様を変化させる第2変化演出(例えばアイコン表示変化演出など)を実行する第2変化演出実行手段(例えばステップS345の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、前記第2変化演出が実行された後に表示される前記特定表示の表示態様は、前記第1変化演出が実行された後には前記保留表示の表示態様として表示されない特殊態様(例えば「チャンス」や「NEXT」、「激熱」の表示など)を含む(例えば図29を参照)ようにしてもよい。

【0022】

このような構成によれば、特定表示の表示態様を特殊態様に変化させる第2変化演出が実行可能になり、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0023】

(9)上記(1)から(8)のいずれかに記載の遊技機において、前記第1変化演出実

行手段は、前記第2変化演出実行手段によって実行される前記第2変化演出と共通する演出態様（例えば演出画像CH1の表示）を含む所定態様で前記第1変化演出を実行してもよい（例えば図26、図27を参照）。

このような構成においては、保留表示と特定表示のいずれが変化するかにより注目させることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0024】

（10）上記（1）から（9）のいずれかに記載の遊技機において、前記第1変化演出実行手段は、前記保留表示の表示態様を変化させるときと、前記保留表示の表示態様を変化させないときとで共通で実行される第1共通演出（例えばキャラクタCH1の演出画像を表示する作用演出など）と、当該第1共通演出を実行した後に前記保留表示の表示態様を変化させる第1成功演出（例えば保留表示変化パターンによる保留表示変化演出など）または前記保留表示の表示態様を変化させない第1失敗演出（例えば保留表示変化パターンなしの場合の保留表示変化演出など）と、を実行可能であり、前記第2変化演出実行手段は、前記特定表示の表示態様を変化させるときと、前記特定表示の表示態様を変化させないときとで共通で実行される第2共通演出（例えばキャラクタCH1の演出画像を表示する作用演出など）と、当該第2共通演出を実行した後に前記特定表示の表示態様を変化させる第2成功演出（例えばアイコン表示変化パターンによるアイコン表示変化演出など）または前記特定表示の表示態様を変化させない第2失敗演出（例えばアイコン表示変化パターンなしの場合のアイコン表示変化演出など）と、を実行可能であり、前記第2変化演出実行手段は、前記第1変化演出実行手段によって前記第1失敗演出と前記第1成功演出とのうちで前記第1成功演出が実行される割合よりも高い割合で、前記第2成功演出を実行してもよい（例えば図15（B）、図24（A）を参照）。

【0025】

このような構成においては、可変表示に対応する特定表示の表示態様を変化させやすくして、可変表示に対する遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

【0026】

（11）上記（1）から（10）のいずれかに記載の遊技機において、前記第2変化演出実行手段は、識別情報の可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに前記第2変化演出を複数回実行可能であってもよい（例えば図23（B）、図29を参照）。

【0027】

このような構成においては、可変表示に対する期待感を持続させることができる。

【0028】

（12）上記（1）から（11）のいずれかに記載の遊技機において、前記第1変化演出実行手段によって前記第1変化演出が実行されるときと、前記第2変化演出実行手段によって前記第2変化演出が実行されるときに、前記保留表示手段による前記保留表示と前記特定表示手段による前記特定表示とのうち少なくとも一部に制限を設ける制限演出（例えば表示制限用の演出画像SV1を表示する制限演出など）を実行する制限演出実行手段（例えば図30（B）を参照）を備えてもよい。

【0029】

このような構成においては、いずれの表示が変化するかにより注目させることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0030】

【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の一例を示す構成図である。

【図3】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】ハズレ時変動パターンの判定例を示す図である。

【図7】各種コマンドの設定例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 8】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 9】 変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 10】 この実施の形態における変動パターンを示す説明図である。
 【図 11】 変動パターンの決定例を示す説明図である。
 【図 12】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 13】 保留表示データ記憶部の構成例を示す説明図である。
 【図 14】 保留表示設定処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 15】 保留表示変化演出と表示変化有無の決定例を示す説明図である。
 【図 16】 保留表示変化パターンと変化演出タイミングパターンの設定例を示す説明図である。

10

【図 17】 保留表示変化パターンの決定例を示す説明図である。
 【図 18】 保留表示変化パターンの決定例を示す説明図である。
 【図 19】 変化演出タイミングパターンの決定例を示す説明図である。
 【図 20】 変化演出タイミングパターンの決定例を示す説明図である。
 【図 21】 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 22】 変化演出設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
 【図 23】 アイコン表示変化パターンの設定例を示す説明図である。
 【図 24】 アイコン表示変化パターンの決定例を示す説明図である。
 【図 25】 可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 26】 演出実行例を示す図である。
 【図 27】 演出実行例を示す図である。
 【図 28】 演出実行例を示す図である。
 【図 29】 演出実行例を示す図である。
 【図 30】 演出実行例を示す図である。
 【図 31】 演出実行例を示す図である。
 【図 32】 変形例に係るパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などの一例を示す構成図である。

20

【図 33】 変形例における可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 34】 変形例における振動演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 35】 変形例における振動演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。
 【図 36】 変形例における振動態様の一例を説明する説明図である。
 【図 37】 変形例における駆動デバイスの ON 時間と OFF 時間との振動時間の関係を示すタイミングチャートである。
 【図 38】 変形例における振動演出の振動態様の一例を示す図である。
 【図 39】 変形例における振動変化パターン決定テーブルによる振動変化パターンの決定割合の設定例を示す図である。
 【図 40】 変形例における可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
 【発明を実施するための形態】

30

【0031】

40

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。

【0032】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of the L E

50

D（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、あるいは数字や記号に限定されない各セグメントの点灯パターン等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。以下では、第1特別図柄表示装置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。

【0033】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにより可変表示される複数種類の特別図柄には、それぞれを識別するための図柄番号が付されていればよい。一例として、「-」の記号を示す特別図柄には図柄番号として「0」が付されている他、複数種類の点灯パターンに対する図柄番号として「1」～「9」が付されていればよい。

【0034】

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。

【0035】

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。

【0036】

このように、画像表示装置5の画面上では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、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。

【0037】

画像表示装置5の画面上には、第1保留表示部5HRと、第2保留表示部5HLと、アクティブ表示部AHAとが配置されている。第1保留表示部5HRは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームに対応する可変表示の保留数である。第2保留表示部5HLは

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

【0038】

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

【0039】

第1保留表示部5HRでは、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶に対応する保留表示が行われる。第2保留表示部5HLでは、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶に対応する保留表示が行われる。第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【0040】

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

おける第1保留表示のそれぞれを、消去した表示部位の方向（左側）に移動（シフト）させる。

【0041】

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

10

【0042】

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

20

30

【0043】

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

【0044】

第1保留表示部5HRや第2保留表示部5HLとともに、あるいは第1保留表示部5HRや第2保留表示部5HLに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図1に示す例では、第1保留表示部5HRや第2保留表示部5HLとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば4個）のLEDを含んで構成されている。

40

50

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球（景品遊技媒体）として払い出され、第1保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第2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。

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）しやすくなる。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

【0051】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示すカウンスイッチ23によって検出される。カウンスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置7において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

10

【0052】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクスのLED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

20

【0053】

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

【0054】

30

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

【0055】

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

【0056】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aは、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手（例えば左手など）の所定の操作指（例えば人差し指など）が掛かる位置など）には、トリガボタンが設

50

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 の操作桿を操作手で把持した状態において、所定の操作指で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていけばよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていけばよい。

【0057】

スティックコントローラ 3 1 A 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 3 5 A が設けられていけばよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されていけばよい。

10

【0058】

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 3 1 A 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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていけばよい。プッシュボタン 3 1 B 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 3 1 B 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 3 5 B が設けられていけばよい。

20

【0059】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 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 1 1 と演出制御基板 1 2 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 1 5 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。

【0060】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D（例えばセグメント L E D）などの点灯／消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

30

【0061】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 やスイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

40

【0062】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R 及び遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装

50

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する機能を備えている。

【0063】

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。

10

【0064】

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送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送送する配線が接続されている。

20

【0065】

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いる。これらの演出制御コマンドはいずれも、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は E X T（コマンドの種類）を表す。M O D E データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」となり、E X T データの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されていればよい。

30

【0066】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M（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 C P U（Central Processing Unit）1 0 3 と、C P U 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。

40

【0067】

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、C P U 1 0 3 が R O M 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、C P U 1 0 3 が R O M 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、C P U 1 0 3 が R A M 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、C P U 1 0 3 が R A M 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、C P U 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、C P U 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

50

ータ１００の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【００６８】

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

【００６９】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、例えば乱数回路１０４などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路１０４などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭ１０２の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタや、ＲＡＭ１０２とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、ＣＰＵ１０３が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

10

【００７０】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種データが書き換え可能に一時記憶される。

20

【００７１】

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

30

【００７２】

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

40

【００７３】

演出制御用ＣＰＵ１２０、ＲＯＭ１２１、ＲＡＭ１２２は、演出制御基板１２に搭載された１チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板１２には、画像表示装置５に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板１３に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基

50

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。さらに、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 3 5 B から伝送するための配線も接続されている。

【0074】

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

【0075】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンは、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 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データが記憶される。

【0076】

演出制御基板 1 2 に搭載された表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 1 2 3 は、画像表示装置 5 の表示画面内に表示させる演出画像の切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 1 2 3 には、V D P (V i d e o D i s p l a y P r o c e s s o r)、C G R O M (C h a r a c t e r G e n e r a t o r R O M)、V R A M (V i d e o R A M)、L C D 駆動回路などが搭載されていればよい。なお、V D P は、G P U (G r a p h i c s P r o c e s s i n g U n i t)、G C L (G r a p h i c s C o n t r o l l e r L S I)、あるいは、より一般的に D S P (D i g i t a l S i g n a l P r o c e s s o r) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。C G R O M は、例えば書き換え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き換え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。

【0077】

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

【0078】

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

10

20

30

40

50

える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口（第 1 始動領域）を通過（進入）すると、図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことなどにより第 1 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当た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。

【0079】

また、遊技球が普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口（第 2 始動領域）を通過（進入）すると、図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことなどにより第 2 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当た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 始動入賞口を遊技球が通過困難または通過不可能である。

【0080】

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。

【0081】

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「大当たり」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターン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。

【0082】

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

【0083】

特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当たり図柄が導出表示されたときには、

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

【0084】

第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bに大当たり図柄が停止表示（導出）されて可変表示結果が「大当たり」となる場合には、画像表示装置5の表示領域において、予め定められた大当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、

10

【0085】

大当たり遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置7が遊技者にとって有利な第1状態となる。そして、所定の開放上限時間（例えば29.5秒間または0.1秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば9個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ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15個）の遊技球が賞球として払い出される。大当たり遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば「2」または「15」など）に達するまで繰返し実行される。

20

【0086】

可変表示結果が「大当たり」となる場合には、大当たり種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかとなる場合が含まれていればよい。大当たり種別が「非確変」または「確変」となった場合には、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば29.5秒間など）となる通常開放ラウンドが実行される。一方、大当たり種別が「突確」となった場合には、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば0.1秒間など）となる短期開放ラウンドが実行される。通常開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態は、第1特定遊技状態ともいう。短期開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態は、第2特定遊技状態ともいう。

30

【0087】

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を遊技球が通過（進入）しやすい第1状態に変化させる期間が第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンド遊技の実行回数が第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

40

【0088】

50

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

10

【0089】

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、所定回数（例えば200回）の可変表示が実行されること、または可変表示の実行回数が所定回数に達する以前に大当たり遊技状態が開始されることなど、所定の確変終了条件が成立するまで継続するように制御される。なお、確変終了条件は、可変表示の実行回数にかかわらず、次回の大当たり遊技状態が開始されるときに成立するようにしてもよい。大当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、所定回数（例えば100回）の可変表示が実行されたこと、または可変表示の実行回数が所定回数に達する以前に大当たり遊技状態が開始されることなど、所定の時短終了条件が成立するまで継続するように制御される。一例として、大当たり種別が「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、遊技状態が確変状態となる。

20

【0090】

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

30

40

【0091】

画像表示装置5において、最終停止図柄（例えば左図柄、中図柄、右図柄のうちの中図柄）となる図柄以外の飾り図柄が、所定時間継続して大当たり組合せと一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の飾り図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）にお

50

いて行われる演出を、リーチ演出という。リーチ演出として、画像表示装置 5 の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させることや、背景画像の表示態様を変化させること、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させることといった、飾り図柄の変動態様を変化させることとは異なる演出動作が実行されてもよい。画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、リーチ演出に含まれていてもよい。リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、画像表示装置 5 の画面上で変動表示される図柄の表示結果が大当たり組合せでない場合には「ハズレ」となり、変動表示状態は終了する。

10

【0092】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（演出態様）が異なる複数種類の演出パターン（リーチパターンともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当たり」となる可能性（信頼度、あるいは大当たり信頼度ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマルのリーチ演出（ノーマルリーチ）とスーパーのリーチ演出（スーパーリーチ）が予め設定されている。そして、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行された場合には、ノーマルリーチにおけるリーチ演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。なお、スーパーリーチとなるリーチ演出には、他のスーパーリーチに比べて大当たり期待度が高くなる特定のリーチ演出を実行するスーパーリーチを含む複数種類のリーチ演出があってもよい。

20

【0093】

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

30

【0094】

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

【0095】

「擬似連」の可変表示演出では、一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、特殊組合せの擬似連チャンス目として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。「擬似連」の可変表示演出において初回変動を含む複数回の変動表示に伴って、再変動演出となる画像表示などの所定演出が実行されてもよい。なお、再変動演出は、画像表示装置 5 の画面上にて画像表示を行うことによるものに限定されず、各種の演出装置を用いた任意の演出動作を含んでいてもよい。

40

【0096】

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

50

各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、装飾用LEDの表示色が変化するように制御されてもよいし、複数の装飾用LEDのうちで点灯されるものが変化するように制御されてもよい。

【0097】

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

10

【0098】

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

20

【0099】

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

30

【0100】

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

40

【0101】

「発展チャンス目」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄

50

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

10

【0102】

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

20

【0103】

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

30

【0104】

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

40

【0105】

この実施の形態では、先読み予告演出の一例として、第 1 保留表示部 5 H Rにおける第 1 保留表示の表示部位や第 2 保留表示部 5 H Lにおける第 2 保留表示の表示部位を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、予告対象となる可変表示において「大当り」となる可能性などを予告する「保留表示変化」の先読み予告演出が実行される。より具体的には、特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位における表示色を、通常時における所定色（例えば白色）とは異なる特定色（例えば赤色、緑色、青

50

色のいずれかなど)とすることにより、可変表示結果が「大当り」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。また、第1保留表示や第2保留表示における表示柄を通常時とは異なる特定柄(例えばサクラ柄など)とすることにより、可変表示結果が「大当り」となる可能性が通常よりも高いことを報知できるようにしてもよい。あるいは、第1保留表示や第2保留表示として所定のメッセージ(例えば「秘」など)を示す表示態様とすることにより、表示色が特定色に変化する可能性が通常よりも高いことを報知(示唆)できるようにしてもよい。こうした表示態様が特定態様に変化する可能性が高いことを示唆する保留表示は、示唆保留表示ともいう。「保留表示変化」の先読み予告演出は、保留表示変化演出ともいう。

【0106】

10

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

【0107】

20

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

【0108】

30

保留表示変化共通演出が実行された後、保留表示変化成功演出を実行したときには、作用演出により作用を及ぼした保留表示の表示態様を変化させる。このように、保留表示変化共通演出における作用演出が実行された後、作用を及ぼした保留表示の表示態様が変わる演出は、第1成功演出としての保留変化演出ともいう。一方、保留表示変化共通演出が実行された後、保留表示変化失敗演出を実行したときには、作用演出により作用を及ぼした保留表示の表示態様を変化させない。このように、保留表示変化共通演出における作用演出が実行されたものの、作用を及ぼした保留表示の表示態様が変わらない演出は、第1失敗演出としての保留変化ガセ演出ともいう。

【0109】

40

この実施の形態では、単独予告演出の一例として、アクティブ表示部AHAにおける演出画像の表示を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、開始条件が成立した可変表示において「大当り」となる可能性などを予告する「アクティブ表示変化」の予告演出が実行される。より具体的には、アクティブ表示部AHAにおける表示色を、通常時における所定色(例えば白色)とは異なる特定色(例えば赤色、緑色

50

、青色のいずれかなど) とすることにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。また、アクティブ表示部 A H A に表示されるアイコンを、通常時における丸型無地とは異なる特定アイコンとすることにより、例えば「?」、「チャンス」、「激熱」などのメッセージを報知して、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を示唆できればよい。その他、アクティブ表示部 A H A に表示されるアイコンには、例えば「N E X T」などのメッセージを報知して、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動が実行されることを報知するアイコンがあってもよい。「アクティブ表示変化」の予告演出は、アクティブ表示変化演出ともいう。

【0110】

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

【0111】

アクティブ表示変化共通演出が実行された後、アクティブ表示変化成功演出を実行したときには、作用演出により作用を及ぼしたアクティブ表示の表示態様を変化させる。このように、アクティブ表示変化共通演出における作用演出が実行された後、作用を及ぼしたアクティブ表示の表示態様に変化する演出は、第 2 成功演出としてのアクティブ変化演出ともいう。一方、アクティブ表示変化共通演出が実行された後、アクティブ表示変化失敗演出を実行したときには、作用演出により作用を及ぼしたアクティブ表示の表示態様を変化させない。このように、アクティブ表示変化共通演出における作用演出が実行されたものの、作用を及ぼしたアクティブ表示の表示態様に変化しない演出は、第 2 失敗演出としてのアクティブ変化ガセ演出ともいう。

【0112】

保留表示の表示色やアクティブ表示の表示色を変化させる演出は、表示色変化演出ともいう。保留表示の表示態様を、所定のメッセージ(例えば「秘」など)を示す表示態様に変化させる演出は、特殊表示変化演出ともいう。アクティブ表示部 A H A に表示されるアイコンを通常時の丸型無地とは異なる特定アイコンに変化させる演出は、アイコン表示変化演出ともいう。

【0113】

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

り組合せとはならない所定の飾り図柄の組合せ（リーチ組合せ）が停止表示（導出）される。非リーチ組合せやリーチ組合せを構成する飾り図柄は、ハズレ図柄となる特別図柄とともに、非特定表示結果に含まればよい。

【0114】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【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、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103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。

【0116】

このような遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割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。

【0117】

スイッチ処理は、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する処理である。メイン側エラー処理は、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理である。情報出力処理は、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する処理である。遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。

【0118】

一例として、主基板11の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値MR1と、大当たり種別決定用の乱数値MR2と、変動パターン決定用の乱数値MR3と、普図表示結果決定用の乱数値MR5とが含まれていればよい。特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値である。大当たり種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合に、大当たり種別を「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかといった、複数種別のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。変動パターン決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値である。普図表示結果決定用の乱数値MR5は、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果を「普図当り」として普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を閉鎖状態（通常開放状態）よりも高い頻度で遊技球が通過（進入）しやすい開放状態（拡大開放状態）に制御するか否かの決定に用いられる乱数値である。

【0119】

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、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新

し、特別図柄表示装置 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 20 における表示動作（例えばセグメント L E D の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする処理である。普通図柄プロセス処理では、時短制御に伴う高開放制御として、普通図柄表示器 20 による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御の一部または全部が行われる。

10

【0120】

コマンド制御処理は、主基板 11 から演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信させる処理である。一例として、コマンド制御処理では、R A M 102 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 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 I N T 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割り込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割り込み処理を終了する。

20

【0121】

図 3 は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 101）。始動入賞判定処理を実行した後、C P U 103 は、R A M 102 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 110 ~ S 117 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0122】

図 4 は、始動入賞判定処理として、図 3 のステップ S 101 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 4 に示す始動入賞判定処理を開始すると、C P U 103 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 22 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 22 A がオンであるか否かを判定する（ステップ S 201）。このとき、第 1 始動口スイッチ 22 A がオンであれば（ステップ S 201 ; Y e s）、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 202）。このとき、C P U 103 は、R A M 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 S 202 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S 202 ; N o）、R A M 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 S 203）。

30

40

【0123】

ステップ S 201 にて第 1 始動口スイッチ 22 A がオフであるときや（ステップ S 201 ; N o）、ステップ S 202 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ S 202 ; Y e s）、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 22 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 22 B がオンであるか否かを判定する（ステップ S 204）。このとき、第 2 始動口スイッチ 22 B がオンであれば（ステップ S 204 ; Y e s）、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 205）。このとき、C P U 103 は、R A M 102 の所

50

定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ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）。

【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タ値を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保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加（インクリメント）するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加（インクリメント）するように更新される。こうして、第1始動条件が成立したときには第1特図保留記憶数が1増加するように更新され、第2始動条件が成立したときには第2特図保留記憶数が1増加するように更新される。このときには、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた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、CPU103は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップS209）。一例として、ステップS209の処理では、乱数回路104やRAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される（ステップS210）。

【0126】

ステップS210の処理では、例えば始動口バッファ値が「1」であるときに、保留データが第1特図保留記憶部にセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときに、保留データが第2特図保留記憶部にセットされる。第1特図保留記憶部は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）について保留記憶として記憶する。第2特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）について保留記憶として記憶する。

【0127】

第1特図保留記憶部は、例えば第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）による第1始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別が複数種別のいずれとなるかや、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】

第2特図保留記憶部は、例えば第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）による第2始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別が複数種別のいずれとなるかや、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。

10

【0129】

ステップS210の処理に続いて、予め用意された始動口入賞指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS211）。続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS212）。その後、予め用意された保留記憶数通知コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS213）。さらに、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS214）。このとき、始動口バッファ値が「2」であれば（ステップS214；「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S215）、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S214；「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S216）、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。

20

【0130】

図5は、入賞時乱数値判定処理として、図4のステップS212にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図3のステップS110、図8）において、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定や、変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出された始動入賞タイミングで、CPU103がステップS212の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を導出すると決定される乱数値MR1であるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする変動パターンに決定される乱数値MR3であるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当り」となるか否かや、飾り図柄の可変表示中にリーチ状態となるか否かを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、先読み演出となる予告演出を実行するか否かを、決定することができる。

30

40

【0131】

図5に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えばRAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップS401）。より具体的には、確変フラグがオンであるときには遊技状態が確変状態であること、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには遊技状態が時短状態であること、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを、それぞれ特定すればよい。また、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ制御部など）に設けられた特図プロセスフラグの値を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか否かを特定できればよい。

50

【0132】

CPU103は、こうして特定された遊技状態が大当たり遊技状態となっている大当たり中であるか否かを判定する（ステップS402）。このとき、大当たり中でないと判定された場合には、さらに確変状態や時短状態において時短制御に伴う高開放制御が行われている高ベース中であるか否かを判定する（ステップS403）。ステップS402にて大当たり中であると判定されたときや（ステップS402；Yes）、ステップS403にて高ベース中であると判定されたときには（ステップS403；Yes）、始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する（ステップS404）。

【0133】

ステップS403にて高ベース中ではないと判定されたときや（ステップS403；No）、ステップS404にて始動口バッファ値が「2」であると判定されたときには（ステップS404；Yes）、図4に示されたステップS209の処理で抽出した乱数値を用いて、各種の可変表示内容を判定する。この実施の形態において、始動入賞時に判定する可変表示内容には、「大当たり」、「ハズレ時スーパーリーチ確定」、「ハズレ時リーチ確定」、「ハズレ時一般」がある。

【0134】

CPU103は、可変表示内容が「大当たり」であるか否かを判定するために、大当たり判定範囲を設定する。例えば、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された特定表示結果決定テーブルから、現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられるデータ（特図表示結果決定用テーブルデータ）を選択する。この特図表示結果決定用 20
テーブルデータにおいて、特図表示結果が「大当たり」に割り当てられた決定値の範囲が、大当たり判定範囲として設定されればよい。この大当たり判定範囲は、ステップS209の処理で抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であれば、可変表示内容が「大当たり」と判定される。

【0135】

乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲外であることに対応して、可変表示内容が「大当たり」ではないと判定された場合には、ハズレ時のスーパーリーチ確定範囲やリーチ確定範囲を設定する。ハズレ時のスーパーリーチ確定範囲やリーチ確定範囲は、特図保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチあるいはノーマルリーチを含めたリーチ演出を伴う変動パターンに決定することができる乱数値（変動パターン決定用の乱数値MR3）の範囲として、 30
予め定められていけばよい。

【0136】

特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、変動パターン決定用の乱数値MR3と、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された変動パターン決定テーブルとを用いて、予め用意された複数の変動パターンのうちから、今回の可変表示で使用される変動パターンが決定される。変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、複数の変動パターンのいずれかに割り当てられている。CPU103は、乱数値MR3と合致する決定値が割り当てられた変動パターンを、今回の可変表示で使用される変動パターンに決定する。例えば可変表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に用いられる変動パターン決定テーブルでは、複数の変動パ 40
ターンに対する決定値の割当てが、図11（B1）や図11（B2）に示すように、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数に応じて異なっている。ただし、一部の決定値は、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数にかかわらず同一（あるいは同一種）の変動パターンに割り当てられている。こうした変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータにおいて、スーパーリーチを伴う変動パターンに割り当てられた決定値のうちで、特図保留記憶数にかかわらずスーパーリーチを伴う変動パターンに割り当てられた決定値の範囲が、スーパーリーチ確定範囲として予め定められていけばよい。また、変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータにおいて、ノーマルリーチを含めたリーチ演出を伴う変動パターンに割り当てられた決定値のうちで、特図保留記憶数にかかわらずリーチ演出を伴う変動パターンに割り当てられた決定値の範囲が、リーチ確定範囲として予め定 50

められていればよい。

【0137】

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

10

【0138】

また、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短制御を伴う確変状態や時短状態である時短中には、図11(B2)に示すような決定値が変動パターンに割り当てられた変動パターン決定テーブルが用いられる。この場合、変動パターン決定用の乱数値MR3が「295」～「300」の範囲内であれば、第2特図保留記憶数にかかわらずスーパーリーチを伴う変動パターンに決定されることが確定する。これに対し、変動パターン決定用の乱数値MR3が「289」～「300」の範囲内であれば、第2特図保留記憶数にかかわらずノーマルリーチを伴う変動パターンに決定されることが確定する。

【0139】

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

20

30

【0140】

時短制御が行われていない通常時において、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、変動パターン決定用の乱数値MR3が「295」～「300」の範囲内であれば、可変表示内容が「ハズレ時スーパーリーチ確定」とであると判定し、変動パターン決定用の乱数値MR3が「271」～「300」の範囲内であれば、可変表示内容が「ハズレ時リーチ確定」とであると判定する。時短制御が行われている時短中において、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、変動パターン決定用の乱数値MR3が「295」～「300」の範囲内であれば、可変表示内容が「ハズレ時スーパーリーチ確定」とであると判定し、変動パターン決定用の乱数値MR3が「289」～「300」の範囲内であれば、可変表示内容が「ハズレ時リーチ確定」とであると判定する。

40

【0141】

図5に示すステップS404にて始動口バッファ値が「2」ではなく「1」とであると判定されたときには（ステップS404；No）、ステップS405の処理における入賞時判定を制限するための設定を行う（ステップS406）。こうして、時短制御に伴う高開放制御が行われるときや、大当り遊技状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる始動入賞（第1始動入賞）の発生に基づく可変表示内容の判定が行われないように制限する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用

50

いた特図ゲームよりも優先して実行される場合に、高開放制御中や大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞に基づく先読み予告が実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

【0142】

その後、ステップS405の処理による判定結果やステップS406の処理による設定に応じた始動入賞時の通知内容を設定する(ステップS407)。こうした通知内容に応じて、予め用意された入賞時判定結果コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS408)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0143】

図7は、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドおよび第2始動口入賞指定コマンド)、保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドおよび第2保留記憶数通知コマンド)、入賞時判定結果コマンドの設定例を示している。この実施の形態では、始動口入賞指定コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB100Hと、第2始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB200Hとが、予め用意されている。なお、添字Hは16進数であることを示している。また、保留記憶数通知コマンドとして、第1保留記憶数通知コマンドとなるコマンドC1XXHと、第2保留記憶数通知コマンドとなるコマンドC2XXHとが、予め用意されている。なお、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。保留記憶数通知コマンドでは、特図保留記憶数に応じて、異なるEXTデータ(例えば00H~04Hのいずれか)が設定される。さらに、入賞時判定結果コマンドとなるコマンドC4XXHが、予め用意されている。

【0144】

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

【0145】

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

【0146】

演出制御基板12の側では、第1始動口入賞指定コマンドを受信することで第1始動条件の成立を検知でき、第2始動口入賞指定コマンドを受信することで第2始動条件の成立

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

10

【0147】

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

20

【0148】

図7（B）は、入賞時判定結果コマンドによる通知内容を例示している。図7（B）に示す入賞時判定結果コマンドのうち、コマンドC402H、コマンドC203H、コマンドC404Hは、特図表示結果判定用の乱数値MR1が大当たり判定範囲内ではない場合に送信されることがあり、可変表示結果が「ハズレ」に決定されて大当たり遊技状態には制御されないとの入賞時判定結果を通知する。一方、コマンドC401Hは、特図表示結果判定用の乱数値MR1が大当たり判定範囲内である場合に送信され、可変表示結果が「大当たり」に決定されて大当たり遊技状態に制御されるとの入賞時判定結果（可変表示内容が「大当たり」）を通知する。コマンドC402Hは、変動パターン決定用の乱数値MR3がハズレ時のスーパーリーチ確定範囲内である場合に送信され、ハズレ時にスーパーリーチを伴う変動パターンに決定されるとの入賞時判定結果（可変表示内容が「ハズレ時スーパーリーチ確定」）を通知する。コマンドC403Hは、変動パターン決定用の乱数値MR3がハズレ時のリーチ確定範囲内である場合に送信され、ハズレ時にリーチ演出を伴う変動パターンに決定されるとの入賞時判定結果（可変表示内容が「ハズレ時リーチ確定」）を通知する。コマンドC404Hは、変動パターン決定用の乱数値MR3がハズレ時のスーパーリーチ確定範囲内でもリーチ確定範囲内でもない場合に送信され、リーチ演出を伴う変動パターンに決定されない可能性があるとの入賞時判定結果（可変表示内容が「ハズレ時一般」）を通知する。このように、入賞時判定結果コマンドは、始動入賞時に抽出された遊技用乱数を用いて、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かや特定の変動パターンに決定されるか否かの入賞時判定結果を通知する判定結果情報として送信される。

30

40

【0149】

図3に示すステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始する

50

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

10

【 0 1 5 0 】

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

20

【 0 1 5 1 】

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

30

【 0 1 5 2 】

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

40

【 0 1 5 3 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大当たり開放前処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測

50

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に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。

【0155】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数（例えば大当たり種別に応じた「2」または「15」など）に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に次のラウンド遊技が開始されるまで待機する処理などが含まれている。そして、次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“4”に更新される一方、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。

10

【0156】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、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、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、確変制御条件の成否に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。そして、確変状態や時短状態に制御するための設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

20

【0157】

図8は、特別図柄通常処理として、図3のステップS110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、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU103は、第2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。

【0158】

ステップS231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S231；No）、第2特図保留記憶部の先頭領域（保留番号「1」に対応する記憶領域）に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップS232）。これにより、図4に示すステップS209の処理で第2始動入賞口における始動入賞（第2始動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

30

【0159】

ステップS232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S233）。例えば、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）に記憶された保留データを、1エントリずつ上位にシフトする。また、ステップS233の処理では、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。そして、RAM102の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「2」に更新する（ステップS234）。

40

【0160】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップS231；Yes）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS235）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU103は、第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出

50

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

【0161】

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

10

【0162】

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

【0163】

20

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当たり」と「ハズレ」のいずれかに決定する（ステップS239）。一例として、ステップS239の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルでは、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、特図表示結果を決定すればよい。

【0164】

30

ステップS239の処理において、パチンコ遊技機1の遊技状態が確変状態であり確変制御が行われているときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当たり」に決定される。確変状態は、例えば図3に示すステップS117の大当たり終了処理により、大当たり種別が「確変」、「突確」のいずれかであった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされることで開始される。確変状態であるときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも、特図表示結果が「大当たり」になりやすく、大当たり遊技状態になりやすい。

【0165】

CPU103は、ステップS239の処理により決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS240）。特図表示結果が「大当たり」に決定された場合には（ステップS240；Yes）、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップS241）。また、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS242）。一例として、ステップS242の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された大当たり種別決定テーブルを選択し、大当たり種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当たり種別決定テーブルでは、変動特図が第1特図と第2特図のいずれであるかに応じて、大当たり種別決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、大当たり種別決定テーブルを参照することにより、大当たり種別を決定すればよい。

40

50

【0166】

ステップS242の処理を実行した後は、大当たり種別を記憶させる（ステップS243）。CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた大当たり種別バッファに、大当たり種別の決定結果を示すデータを格納することにより、大当たり種別を記憶させればよい。

【0167】

ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」ではない場合や（ステップS240；No）、ステップS243の処理を実行した後は、特図ゲームにおける特別図柄の変表示結果となる確定特別図柄を決定する（ステップS244）。一例として、ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」ではないと判定された場合には、ハズレ図柄として
10 予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。一方、ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップS242における大当たり種別の決定結果に応じて、複数種類の大当た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。

【0168】

ステップS244の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“1”に更新してから（ステップS245）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS245にて特図プロセスフラグの値が“1”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図3に示すステップS111の変動パターン設定処理が実行される。

【0169】

ステップS235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップS235；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS246）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0170】

図9は、変動パターン設定処理として、図3のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS261）。そして、大当たりフラグがオンである場合には（ステップS261；Yes）、特図表示結果が「大当たり」となる大当たり時に対応した変動パターンを決定する（ステップS262）。一方、大当たりフラグがオフである場合には（ステップS261；No）、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する（ステップS263）。
30

【0171】

ステップS262の処理では、例えばROM101の所定領域に記憶するなどして用意された大当たり変動パターン決定テーブルを用いて、大当たり時の変動パターンが決定される。大当たり変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、大当たり変動パターン決定テーブルを参照することにより、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。また、ステップS263の処理では、例えばROM101の所定領域に記憶するなどして用意されたハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、ハズレ変動パターン決定テーブルを参照することにより、可変表示結果が「ハ
40
50

ズレ」となる場合に対応した変動パターンを決定すればよい。

【0172】

図10は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならない「非リーチ」である場合とリーチ状態になる「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果（特図表示結果）が「大当たり」である場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。可変表示内容が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（非リーチハズレ変動パターンともいう）と称され、可変表示内容が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（リーチハズレ変動パターンともいう）と称される。非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチにおけるリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

【0173】

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

【0174】

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

【0175】

図11(B1)に示す決定例では、第1特図保留記憶数が0、1または2以上のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに割り当てられる決定値が含まれている。具体的な一例として、「151」～「180」の範囲の決定値は、第1特図保留記憶数が0であれば変動パターンPA1-1に割り当てられ、第1特図保留記憶数が1であれば変動パターンPA1-2に割り当てられ、第1特図保留記憶数が2以上であれば変動パターンPA1-3に割り当てられている。このような設定により、第1特図保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を異ならせることができる。特に、第1特図保留記憶数が所定値（例えば「2」）以上であるときには、第1特図保留記憶数が所定値未

満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。時短制御が行われない通常時には、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しにくく、第2特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そのため、第2特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、第2特図保留記憶数にかかわらず、第1特図保留記憶数が所定値（例えば「0」）である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第2特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときの第2特図保留記憶数にかかわらず、その時点における第1特図保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されることに対応して、第2特図保留記憶数にかかわらず図11（B1）とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第2特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、図11（B1）に示す「第1特図保留記憶数」を「第2特図保留記憶数」に読み替えて、第2特図保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。

10

【0176】

図11（B2）に示す決定例では、第2特図保留記憶数が0、1または2以上のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに割り当てられる決定値が含まれている。このような設定により、第2特図保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を異ならせることができる。特に、第2特図保留記憶数が所定値（例えば「2」）以上であるときには、第2特図保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。時短制御が行われている時短中には、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすく、第2特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が高い。第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合には、時短中であれば第2特図を用いた特図ゲームが繰り返し実行される可能性が高く、第1特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そして、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立するときには、第2特図保留記憶数が0になっている。そのため、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、第1特図保留記憶数にかかわらず、第2特図保留記憶数が所定値（例えば「0」）である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第1特図保留記憶数にかかわらず図11（B2）とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件が成立したときには、図11（B2）に示す「第2特図保留記憶数」を「第1特図保留記憶数」に読み替えて、第1特図保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。

20

30

【0177】

ステップS262、S263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S264）。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10に示すように、予め用意された複数の変動パターンに対応して、予め定められている。したがって、ステップS262、S263の処理にて変動パターンを決定することにより、特図変動時間が決定される。CPU103は、特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。

40

【0178】

ステップS264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S265）。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

50

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。

【0179】

ステップS265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S266)。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変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を指定する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを指定する。

10

【0180】

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

20

【0181】

ステップS266の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“2”に更新してから(ステップS267)、変動パターン設定処理を終了する。ステップS267にて特図プロセスフラグの値が“2”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図3に示すステップS112の特別図柄変動処理が実行される。

【0182】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

30

【0183】

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

【0184】

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

40

50

る制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0185】

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

【0186】

一例として、コマンド解析処理では、演出制御コマンド受信用バッファに格納された受信コマンドがある場合に、その受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、いずれの演出制御コマンドを受信したかを判定する。このとき、第1始動口入賞指定コマンドとともに入賞時判定結果コマンドおよび第1保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、RAM122の所定領域（例えば演出制御バッファ設定部）などに設けられた第1始動入賞時コマンドバッファにおける空き領域のうちで、バッファ番号となる保留表示番号が最も小さい格納領域に、第1始動口入賞指定コマンドと第1保留記憶数通知コマンドを順番に記憶させる。一方、第2始動口入賞指定コマンドとともに第2保留記憶数通知コマンドを受信したときには、RAM122の所定領域（例えば演出制御バッファ設定部）などに設けられた第2始動入賞時コマンドバッファにおける空き領域のうちで、バッファ番号となる保留表示番号が最も小さい格納領域に、第2始動口入賞指定コマンドと第2保留記憶数通知コマンドを順番に記憶させる。

【0187】

第1始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞の発生に対応して送信された1セットの演出制御コマンド（第1始動口入賞指定コマンドおよび第1保留記憶数通知コマンド）を対応付けて記憶できるように、格納領域が確保されている。演出制御用CPU120は、第1始動入賞が発生したときに受信した演出制御コマンドを、その受信順序に従って、第1始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭から順番に格納していく。第1始動入賞時コマンドバッファにおける保留表示番号は、第1特図保留記憶数に対応している。

【0188】

第2始動入賞時コマンドバッファには、第2始動入賞の発生に対応して送信された1セットの演出制御コマンド（第2始動口入賞指定コマンドおよび第2保留記憶数通知コマンド）を対応付けて記憶できるように、格納領域が確保されている。演出制御用CPU120は、第2始動入賞が発生したときに受信した演出制御コマンドを、その受信順序に従って、第2始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭から順番に格納していく。第2始動入賞時コマンドバッファにおける保留表示番号は、第2特図保留記憶数に対応している。

【0189】

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

【0190】

図12は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図12に示す演出制御プロセス処理では、まず、保留表示設定処理を実行する（ステップS161）。保

10

20

30

40

50

留表示設定処理は、第1始動入賞や第2始動入賞が発生した始動入賞時に、第1保留表示部5HRでの第1保留表示や第2保留表示部5HLでの第2保留表示を更新するための処理を含んでいる。また、保留表示設定処理は、例えばRAM122の所定領域に設けられた保留表示データ記憶部の記憶データなどを用いて、「保留表示変化」の先読み予告演出を実行するための決定処理や設定処理などを含んでいる。

【0191】

図13は、保留表示データ記憶部の構成例を示している。保留表示データ記憶部は、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることや、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることに対応して、第1保留表示部5HRにて第1保留表示を行うための各種データや、第2保留表示部5HLにて第2保留表示を行うための各種データを、保留表示データとして記憶する。保留表示データ記憶部として、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶表示に対応する第1保留表示データ記憶部と、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶表示に対応する第2保留表示データ記憶部とが設けられていればよい。保留表示データ記憶部には、例えば第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部と同様の保留番号に関連付けて、入賞時判定結果、保留表示変化パターン、変化演出タイミングパターンを特定可能に示すデータを記憶するための格納領域が確保されている。入賞時判定結果は、入賞時判定結果コマンドに基づいて特定される特別図柄や飾り図柄の可変表示内容を示している。保留表示変化パターンは、「保留表示変化」の先読み予告演出において変化させる保留表示の表示態様の指定を含む演出パターンである。変化演出タイミングパターンは、「保留表示変化」の先読み予告演出を実行するタイミングの指定を含む演出パターンである。

【0192】

図14は、保留表示設定処理として、図12のステップS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14に示す保留表示設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時に伝送される演出制御コマンド（始動口入賞指定コマンド、入賞時判定結果コマンド、保留記憶数通知コマンドなど）の受信があったか否かを判定する（ステップS301）。ステップS301の処理では、例えば第1始動入賞時コマンドバッファや第2始動入賞時コマンドバッファに、始動口入賞指定コマンドや入賞時判定結果コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されているか否かを確認することにより、始動入賞時におけるコマンド受信の有無を判定すればよい。

【0193】

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

【0194】

続いて、ステップS304の処理による決定結果が「変化演出なし」であるか否かを判定する（ステップS305）。このとき、決定結果が「変化演出あり（1）」または「変化演出（2）」であって「変化演出なし」ではない場合には（ステップS305；No）、表示変化の有無を決定する（ステップS307）。ステップS307の処理で決定され

る表示変化の有無は、保留表示変化演出の実行結果として保留表示の表示態様を変化させるか否かを示している。例えば、保留表示変化演出において保留表示変化共通演出を実行した後に、保留表示変化成功演出を実行する場合には、保留表示の表示態様が変化することから、表示変化がある。これに対し、保留表示変化演出において保留表示変化共通演出を実行した後に、保留表示変化失敗演出を実行する場合には、保留表示の表示態様が変わらないことから、表示変化がない。すなわち、ステップS307の処理で表示変化の有無を決定することにより、保留表示変化成功演出を実行するか保留表示変化失敗演出を実行するかが決定される。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される表示変化決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された表示変化決定テーブルを参照することなどにより、表示変化の有無を決定すればよい。ステップS307の処理では、「表示変化あり」または「表示変化なし」のいずれかに、決定される。

10

【0195】

ステップS307の処理を実行した後は、決定結果が「表示変化なし」であるか否かを判定する（ステップS308）。このとき、決定結果が「表示変化あり」であって「表示変化なし」ではない場合には（ステップS308；No）、予め用意された複数の保留表示変化パターンのいずれかに決定する（ステップS309）。ステップS308にて決定結果が「表示変化なし」と判定された場合や（ステップS308；Yes）、ステップS309の処理を実行した後は、予め用意された複数の変化演出タイミングパターンのいずれかに決定する（ステップS310）。そして、ステップS309の処理による保留表示変化パターンの決定結果や、ステップS310の処理による変化演出タイミングパターンの決定結果を特定可能に示すデータを、保留表示データ記憶部にて新たな始動入賞に応じた保留番号と関連付けて記憶させる（ステップS311）。ただし、ステップS307の処理にて「表示変化なし」に決定されたことにより、ステップS309の処理が実行されなかった場合には、保留表示データ記憶部にて新たな始動入賞に応じた保留番号と関連付けて、変化演出タイミングパターンの決定結果を示すデータが記憶される一方、保留表示変化パターンの決定結果を示すデータは記憶されない。

20

【0196】

ステップS303にて「入賞時判定制限中」とであると判定された場合や（ステップS303；Yes）、ステップS305にて「変化演出なし」と判定された場合（ステップS305；Yes）、あるいはステップS311の処理を実行した後は、始動入賞時における保留表示の更新設定を行ってから（ステップS312）、保留表示設定処理を終了する。例えば、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことにより第1特図保留記憶数が1増加したときには、第1保留表示部5HRでの第1保留表示を1増加させるように、新たな第1保留表示を追加する。一方、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことにより第2特図保留記憶数が1増加したときには、第2保留表示部5HLでの第2保留表示を1増加させるように、新たな第2保留表示を追加する。この実施の形態において、第1保留表示や第2保留表示における通常の表示態様は、丸型無地の白色表示となっている。ステップS312の処理では、第1保留表示や第2保留表示の初期表示として、丸型無地の白色表示となる保留表示を追加するように更新する。

30

40

【0197】

図15は、保留表示変化演出と表示変化有無の決定例を示している。図14に示すステップS304の処理では、例えば図15（A）に示すような決定割合で、「変化演出なし」、「変化演出あり（1）」、「変化演出あり（2）」のいずれかに決定する。図15（A）に示す決定例では、保留番号や入賞時判定結果に応じて、決定可能な保留表示変化演出の種別や決定割合が異なっている。保留番号が「2」～「4」のいずれかである場合には、入賞時判定結果に応じて異なる割合で「変化演出なし」、「変化演出あり（1）」、「変化演出あり（2）」のいずれかに決定する。保留番号が「1」である場合には、入賞時判定結果に応じて異なる割合で「変化演出なし」、「変化演出あり（1）」のいずれかに決定し、「変化演出あり（2）」には決定しない。入賞時判定結果が「大当たり」である

50

場合に、「変化演出なし」の決定割合が最も低くなり、「ハズレ時スーパーリーチ確定」、「ハズレ時リーチ確定」、「ハズレ時一般」の順に「変化演出なし」の決定割合が高くなる。したがって、保留表示変化演出が実行されたときには、実行されなかったときに比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性や、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行される可能性、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性などが高くなる。

【0198】

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

10

【0199】

図１４に示すステップＳ３０７の処理では、例えば図１５（Ｂ）に示すような決定割合で、表示変化の有無を決定する。図１５（Ｂ）に示す決定例では、入賞時判定結果に応じて、「表示変化あり」とする決定割合が異なっている。入賞時判定結果が「大当たり」である場合には、必ず（１００／１００の決定割合で）表示変化を行う「表示変化あり」に決定される。入賞時判定結果が「ハズレ時スーパーリーチ確定」や「ハズレ時リーチ確定」、「ハズレ時一般」のいずれかである場合には、表示変化を行わない「表示変化なし」に決定される場合があり、この順に「表示変化なし」の決定割合が高くなる。したがって、保留表示変化演出により保留表示の表示態様が変化したときには、変化しなかったときに比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性や、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行される可能性、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性などが高くなる。

20

【0200】

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

30

【0201】

図１６は、保留表示変化パターンと変化演出タイミングパターンの設定例を示している。図１６（Ａ）に示すように、この実施の形態では、保留表示変化パターンＺＨＰ１－１～保留表示変化パターンＺＨＰ１－３、保留表示変化パターンＺＨＰ２－１～保留表示変化パターンＺＨＰ２－３、保留表示変化パターンＺＨＰ３－１と、保留表示変化パターンＺＨＰ１０～保留表示変化パターンＺＨＰ１３とが、予め用意されている。保留表示変化パターンＺＨＰ１－１～保留表示変化パターンＺＨＰ１－３、保留表示変化パターンＺＨＰ２－１～保留表示変化パターンＺＨＰ２－３、保留表示変化パターンＺＨＰ３－１は、「変化演出あり（１）」の演出種別に分類され、保留表示の表示色を変化させる一方、「秘」などのメッセージを示す表示態様には変化させない。保留表示変化パターンＺＨＰ１０～保留表示変化パターンＺＨＰ１３は、「変化演出あり（２）」の演出種別に分類され、保留表示の表示態様を、「秘」などのメッセージを示す表示態様に変化させることができる。このように、複数の保留表示変化パターンは、保留表示変化演出を実行した後に表示される保留表示の表示態様などに応じて、複数の演出種別のいずれかに分類されるように設定されてもよい。

40

【0202】

図１６（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、変化演出タイミングパターンＴＰ０

50

ー 1、変化演出タイミングパターン T P 1－1、変化演出タイミングパターン T P 1－2、変化演出タイミングパターン T P 2－1～変化演出タイミングパターン T P 2－4、変化演出タイミングパターン T P 3－1～変化演出タイミングパターン T P 3－7 が、予め用意されている。各変化演出タイミングパターンは、保留表示変化演出の実行タイミングに対応する 1 または複数の保留番号（図 1 6（B）にて「1」～「3」で示す）、あるいはアクティブ表示変化演出の実行タイミングに対応するアクティブ表示部 A H A におけるアクティブ表示中（図 1 6（B）にて「A」で示す）を指定している。図 1 3 に示す保留表示データ記憶部では、保留番号に関連付けて変化演出タイミングパターンを示すデータが記憶される。この記憶データが示す変化演出タイミングパターンで指定される保留番号と、保留表示データ記憶部にて関連付けられた保留番号とが合致したときに、保留表示変化演出の実行条件が成立する。可変表示の開始条件が成立したことにより保留表示データ記憶部にて保留番号「1」に対応する記憶データを消去するときに、この記憶データが示す変化演出タイミングパターンでアクティブ表示中が指定されていれば、アクティブ表示変化演出の実行条件が成立する。こうして保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出の実行条件が成立した後、例えば飾り図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出の実行タイミングとなり、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出が実行（開始）される。

10

【0203】

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

20

【0204】

図 1 4 に示すステップ S 3 0 9 の処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される保留表示変化パターン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された保留表示変化パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の保留表示変化パターンのいずれかに決定すればよい。

30

【0205】

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

40

【0206】

図 1 6（A）に示すように、保留表示変化パターン Z H P 3－1 は、通常の表示態様で

50

ある白色表示となる保留表示を開始した後、保留表示の表示色（対応するアクティブ表示の表示色を含む）を青色、緑色、赤色の順に３段階で変化させる。保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出は、可変表示が開始されるごとに実行条件が成立し得る。したがって、保留表示の表示色を３段階で変化させるためには、保留表示を開始した後に、少なくとも３回の可変表示が実行（開始）される必要がある。そこで、保留番号が「３」または「４」である場合には保留表示変化パターンＺＨＰ３－１に決定可能とする一方、保留番号が「１」または「２」である場合には保留表示変化パターンＺＨＰ３－１に決定不可とすることで、保留表示の表示色を確実に３段階で変化させることができる。保留表示変化パターンＺＨＰ２－１～保留表示変化パターンＺＨＰ２－３は、それぞれ保留表示の表示色を２段階で変化させる。そこで、保留番号が「２」～「４」である場合には保留表示変化パターンＺＨＰ２－１～保留表示変化パターンＺＨＰ２－３のいずれかに決定可能とする一方、保留番号が「１」である場合にはこれらの保留表示変化パターンに決定不可とすることで、保留表示の表示色を確実に２段階で変化させることができる。

10

【０２０７】

また、図１７（Ａ）および図１７（Ｂ）に示す決定例では、入賞時判定結果が「大当たり」であるか「ハズレ時スーパーリーチ確定」であるかに応じて、保留表示変化パターンの決定割合が異なっている。例えば保留番号が「３」または「４」である場合に、入賞時判定結果が「大当たり」であるときには、入賞時判定結果が「ハズレ時スーパーリーチ確定」であるときよりも高い割合で、保留表示変化パターンＺＨＰ２－２、保留表示変化パターンＺＨＰ２－３、保留表示変化パターンＺＨＰ３－１のいずれかに決定される。図１６（Ａ）に示すように、保留表示変化パターンＺＨＰ２－２、保留表示変化パターンＺＨＰ２－３、保留表示変化パターンＺＨＰ３－１はいずれも、保留表示の表示色が最終的に赤色となるように変化させる。このような設定により、保留表示の表示色が赤色に変化したときには、他の表示色に変化したときよりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高いことを示唆できる。

20

【０２０８】

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

30

【０２０９】

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

40

50

【0210】

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

【0211】

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

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

図19および図20に示す決定例では、図14に示すステップS309の処理により決定された保留表示変化パターンや、保留番号に応じて、決定可能な変化演出タイミングパターンや決定割合が異なっている。なお、入賞時判定結果が「ハズレ時スーパーリーチ確定」の場合には、図14に示すステップS307の処理にて所定割合で「変化演出なし」に決定される。このときには、図14に示すステップS309の処理が実行されないことから、保留表示変化パターンが「なし」となる。

【0215】

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

【0216】

図20に示す決定例において、保留表示変化パターンが「なし」の場合には、保留番号に応じて、変化演出タイミングパターンTP1-1、変化演出タイミングパターンTP2-1、変化演出タイミングパターンTP3-1のいずれかに決定される。図16(B)に

示すように、変化演出タイミングパターンTP1-1、変化演出タイミングパターンTP2-1、変化演出タイミングパターンTP3-1は、1の保留番号を保留表示変化タイミングとして指定する。保留表示変化パターンが決定されない場合は、保留表示変化演出が実行されても保留表示の表示態様が変化しない。したがって、1の保留表示に対する保留変化ガセ演出は、その保留表示に対応する可変表示が開始されるまでに1回実行することができる。なお、1の保留表示に対する保留変化ガセ演出を複数回実行できるように、変化演出タイミングパターンが決定されてもよい。

【0217】

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

【0218】

図21は、可変表示開始設定処理として、図12のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図21に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄の可変表示結果としての確定飾り図柄となる最終停止図柄などを決定する(ステップS321)。ステップS321の処理として、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定する。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容には、「非リーチ(ハズレ)」、「リーチ(ハズレ)」、「非確変(大当たり)」、「確変(大当たり)」がある。

【0219】

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

【0220】

可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて異なる(不一致の)飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し

、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の画面上における「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などにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 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の画面上における「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。

【0221】

可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される左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の画面上における「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。さらに、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される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の画面上における「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に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。

【0222】

可変表示内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM 121に予め記憶されて用意された大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、可変表示内容が「非確変（大当たり）」と「確変（大当たり）」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す飾り図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す飾り図柄）のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。大当たり中昇格演出は、画像表示装置5において大当たりを想起させるが確変状態を想起させないような飾り図柄の組合せ（非確変大当たり組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。

【0223】

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

10

20

30

40

50

柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当たり中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすればよい。

【0224】

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

10

【0225】

ステップS321の処理における最終停止図柄などの決定に続いて、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出の実行設定を行う変化演出設定処理が実行される（ステップS322）。変化演出設定処理では、保留表示データ記憶部の記憶内容などに基づいて保留表示変化演出の実行条件が成立したときに、保留表示変化演出の実行設定が行われる。また、変化演出設定処理では、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かなどに基づいてアクティブ表示変化演出の実行条件が成立したときに、アクティブ表示変化演出の実行設定が行われる。その後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS323）。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップS322の変化演出設定処理による保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターン（表示変化演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

20

【0226】

ステップS323の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、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S324）。そして、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS325）。このときには、例えばステップS323の処理にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP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。

30

【0227】

ステップS325の処理を実行した後は、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、第1保留表示部5HRにおける第1保留表示や第2保留表示部5HLにおける第2保留表示などを更新するための設定を行う（ステップS326）。例えば、第1特図を用いた特図ゲームが実行（開始）される場合には、第1保留表示部5HRにおいて、保留番号が「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第1保留表示を1つずつ左方向に移動（シフト）させる。一方、第2特図を用いた特図ゲームが実行（開始）される場合には、第2保留表示部5HLにおいて、保留番号が「1」に対応した表示部位（右端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第2保留表示を1つずつ右方向に移動（シフト）させる。また、ステップS326の処理では、アクティブ表示部AHAにおけるアクティブ表示を更新するための設定も行わ

40

50

れる。例えば第 1 保留表示部 5 H R にて保留番号「1」に対応した第 1 保留表示が消去（消化）されたときには、その消去（消化）された第 1 保留表示と同様のアクティブ表示をアクティブ表示部 A H A にて開始させる。一方、第 2 保留表示部 5 H L にて保留番号「1」に対応した第 2 保留表示が消去（消化）されたときには、その消去（消化）された第 2 保留表示と同様のアクティブ表示をアクティブ表示部 A H A にて開始させる。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 S 3 2 7）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0228】

図 2 2（A）は、図 2 1 のステップ S 3 2 2 にて実行される変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図 2 2（A）に示す変化演出設定処理では、まず、保留表示データ記憶部における記憶内容を更新する（ステップ S 5 0 1）。すなわち、保留表示データ記憶部にて保留番号「1」に対応する記憶領域の記憶データを消去するとともに、保留番号「1」より下位の記憶領域（保留番号「2」～「4」に対応する記憶領域）の記憶データを、1 エントリずつ上位にシフトする。続いて、保留表示変化演出の実行タイミングである保留表示変化タイミングになるか否かを判定する（ステップ S 5 0 2）。ステップ S 5 0 2 の処理では、ステップ S 5 0 1 の処理により記憶内容を更新した保留表示データ記憶部に記憶されている 1 または複数の変化演出タイミングパターンについて、それぞれの変化演出タイミングパターンと関連付けられた保留番号に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいるか否かを判定する。例えば図 1 6（B）に示す変化演出タイミングパターン T P 3 - 1 ～変化演出タイミングパターン T P 3 - 7 のいずれかが保留表示データ記憶部にて保留番号「3」と関連付けて記憶されることになったときには、保留番号「3」に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいることから、保留表示変化タイミングとなる旨の判定が行われる。変化演出タイミングパターン T P 2 - 1 ～変化演出タイミングパターン T P 2 - 4、変化演出タイミングパターン T P 3 - 4、変化演出タイミングパターン T P 3 - 6、変化演出タイミングパターン T P 3 - 7 のいずれかが保留表示データ記憶部にて保留番号「2」と関連付けて記憶されることになったときには、保留番号「2」に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいることから、保留表示変化タイミングとなる旨の判定が行われる。変化演出タイミングパターン T P 1 - 1、変化演出タイミングパターン T P 1 - 2、変化演出タイミングパターン T P 2 - 3、変化演出タイミングパターン T P 2 - 4、変化演出タイミングパターン T P 3 - 3、変化演出タイミングパターン T P 3 - 5、変化演出タイミングパターン T P 3 - 7 のいずれかが保留表示データ記憶部にて保留番号「1」と関連付けて記憶されることとなったときには、保留番号「1」に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいることから、保留表示変化タイミングになる旨の判定が行われる。

【0229】

ステップ S 5 0 2 にて保留表示変化タイミングになると判定された場合には（ステップ S 5 0 2 ; Y e s）、保留表示変化演出の実行設定を行う（ステップ S 5 0 3）。例えばステップ S 5 0 3 の処理では、保留表示データ記憶部における保留表示変化パターンの記憶内容や現状の保留表示における表示態様を特定して、表示態様を変化させるか否かの設定や、変化させる場合における変化後の表示態様の設定、保留表示変化共通演出を実行するための設定などが行われるようにすればよい。また、ステップ S 5 0 3 の処理では、アクティブ表示変化演出のうちで、保留表示変化パターンの決定結果に基づきアクティブ表示の表示色を変化させる表示色変化演出の実行設定が行われてもよい。この場合には、ステップ S 5 0 1 の処理にて保留表示データ記憶部から消去した記憶データに示された保留表示変化パターンを特定して、アクティブ表示変化演出を実行した後に表示させる表示態様の設定や、アクティブ表示変化共通演出を実行するための設定などが行われるようにすればよい。

【0230】

ステップ S 5 0 2 にて保留表示変化タイミングではないと判定された場合や（ステップ S 5 0 2 ; N o）、ステップ S 5 0 3 の処理を実行した後は、変動パターン指定コマン

ドで指定された変動パターンに応じて、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かを判定する（ステップS504）。このとき、「擬似連」の可変表示演出が実行されると判定した場合には（ステップS504；Yes）、アクティブ表示変化演出のうちでアイコン表示変化演出を実行するか否かというアイコン表示変化演出の有無を決定する（ステップS505）。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新されるアイコン表示変化演出決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意されたアイコン表示変化演出決定テーブルを参照することなどにより、アイコン表示変化演出の有無を決定すればよい。ステップS505の処理では、アイコン表示変化演出を実行しない「変化演出なし」、またはアイコン表示変化演出を実行する「変化演出あり」のいずれかに、決定される。

10

【0231】

ステップS504にて「擬似連」の可変表示演出が実行されないと判定した場合には（ステップS504；No）、アクティブ表示中における表示色変化演出の実行があるか否かを判定する（ステップS506）。このとき、表示色変化演出の実行があると判定された場合には（ステップS506；Yes）、変化演出設定処理を終了する。これに対し、表示色変化演出の実行がないと判定された場合には（ステップS506；No）、ステップS505の処理に進み、アイコン表示変化演出の有無を決定する。

【0232】

ステップS505の処理を実行した後は、決定結果が「変化演出なし」であるか否かを判定する（ステップS507）。決定結果が「変化演出なし」となる場合には（ステップS507；Yes）、変化演出設定処理を終了する。決定結果が「変化演出あり」となる場合には（ステップS507；No）、予め用意された複数のアイコン表示変化パターンのいずれかに決定してから（ステップS508）、変化演出設定処理を終了する。

20

【0233】

図22（B）は、アイコン表示変化演出の決定例を示している。図22（A）に示すステップS505の処理では、例えば図22（B）に示すような決定割合で、アイコン表示変化演出の有無を決定する。図22（B）に示す決定例では、可変表示内容に応じて、「変化演出あり」とする決定割合が異なっている。例えば可変表示内容が「確変（大当たり）」である場合に、「変化演出なし」の決定割合が最も低くなり、「非確変（大当たり）」、「リーチ（ハズレ）」、「非リーチ（ハズレ）」の順に「変化演出なし」の決定割合が高くなる。したがって、アイコン表示変化演出が実行されたときには、実行されなかったときに比べて、大当たり遊技状態の終了後に確変制御が行われる可能性や、可変表示結果が「大当たり」となる可能性、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性などが高くなる。

30

【0234】

図23は、アイコン表示変化パターンの設定例を示している。ここでは、「擬似連」の可変表示が実行されない擬似連変動なしの場合と、「擬似連」の可変表示演出が実行されて擬似連変動が3回実行される場合とに対応して、予め用意された複数のアイコン表示変化パターンを示している。擬似連変動なしの場合には、図23（A）に示すように、アイコン表示変化パターンYAP1～アイコン表示変化パターンYAP3のいずれかによるアイコン表示変化演出を実行することができる。なお、アイコン表示変化演出を実行する「変化演出あり」に決定されても、アイコン表示変化パターンが決定されない場合もある。この場合には、アクティブ表示変化演出においてアクティブ表示変化共通演出を実行した後に、アクティブ表示変化失敗演出を実行することになり、アクティブ表示の表示態様は変化しない。アイコン表示変化パターンYAP1～アイコン表示変化パターンYAP3は、アクティブ表示部AHAに表示されるアイコンを、それぞれ「?」、「チャンス」、「激熱」のメッセージを報知する特定アイコンに変化させる。

40

【0235】

擬似連変動3回の場合には、図23（B）に示すように、アイコン表示変化パターンYDP1-1～アイコン表示変化パターンYDP1-4、アイコン表示変化パターンYDP

50

2-1～アイコン表示変化パターンYDP2-4、アイコン表示変化パターンYDP3-1～アイコン表示変化パターンYDP3-4のいずれかによるアイコン表示変化演出を実行することができる。「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、初回変動と各回の擬似連変動に対応してアイコン表示変化演出を実行する。これにより、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果となる確定飾り図柄が導出されるまでに、複数回のアクティブ表示変化演出を実行して、アクティブ表示の表示態様を変化させることができる。なお、図14に示された保留表示設定処理のステップS310にてアクティブ表示中に表示変化させる変化演出タイミングパターンが決定された場合には、初回変動で表示色変化演出を実行する場合がある。

【0236】

図23(B)に示す設定例において、「NEXT」のメッセージを報知するアイコンは、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合にのみ、アクティブ表示変化演出が実行された後に表示されるアクティブ表示の表示態様となる。さらに、「NEXT」のメッセージを報知するアイコンは、図23(B)に示す設定例の擬似連変動3回目といった、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合の最終変動でアクティブ表示変化演出が実行された後にはアクティブ表示の表示態様として表示されない表示態様となる。すなわち、「NEXT」のメッセージを報知するアイコンは、「擬似連」の可変表示演出にて飾り図柄が一旦仮停止(擬似連変動)する以前の可変表示中にアクティブ表示変化演出が実行された後に表示可能なアクティブ表示の表示態様に含まれる一方、所定回の擬似連変動が行われた後の可変表示中にアクティブ表示変化演出が実行された後にはアクティブ表示の表示態様として表示されない表示態様となる。

【0237】

図23(A)および図23(B)に示す設定例において、「?」、「チャンス」、「激熱」、「NEXT」などのメッセージを報知するアイコンは、アクティブ表示変化演出が実行された後に表示されるアクティブ表示の表示態様に含まれる一方、保留表示変化演出が実行された後には保留表示の表示態様として表示されない特殊態様となる。

【0238】

図24は、アイコン表示変化パターンの決定例を示している。図22(A)に示すステップS508の処理において、演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新されるアイコン表示変化パターン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意されたアイコン表示変化パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数のアイコン表示変化パターンのいずれかに決定すればよい。

【0239】

「擬似連」の可変表示演出が実行されない擬似連変動なしの場合には、図22(A)に示すステップS508の処理により、図24(A)に示すような決定割合で、複数のアイコン表示変化パターンのいずれかに決定する。これに対し、「擬似連」の可変表示演出において擬似連変動が3回実行される擬似連変動3回の場合には、図22(A)に示すステップS508の処理により、図24(B)に示すような決定割合で、複数のアイコン表示変化パターンのいずれかに決定する。図24(A)および図24(B)に示す決定例では、可変表示内容に応じて、決定可能なアイコン表示変化パターンや決定割合が異なっている。例えば図24(A)に示す決定例において、可変表示内容が「非確変(大当たり)」または「確変(大当たり)」である場合には、アイコン表示変化パターンYAP3に決定可能となる一方、可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」または「リーチ(ハズレ)」である場合には、アイコン表示変化パターンYAP3に決定不可となる。また、可変表示内容が「非確変(大当たり)」または「確変(大当たり)」である場合には、所定割合でアイコン表示変化パターンYAP1～アイコン表示変化パターンYAP3のいずれかに決定される一方、可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」または「リーチ(ハズレ)」である場合には、所定割合でアイコン表示変化パターンが「なし」となる。

【0240】

このような設定により、擬似連変動なしの場合に、アクティブ表示変化演出が実行され、アイコン表示変化パターンYAP3により変化後の表示態様として「激熱」のメッセージを報知する表示態様が表示されたときには、アクティブ表示に対応する今回の可変表示において可変表示結果が「大当たり」となることが確定する。また、擬似連変動なしの場合に、アクティブ表示変化演出が実行され、アイコン表示変化パターンが「なし」に対応してアクティブ表示の表示態様が変化しないアクティブ変化ガセ演出となったときには、アクティブ表示に対応する今回の可変表示において可変表示結果が「大当たり」にはならず「ハズレ」となることが確定する。

【0241】

なお、アクティブ表示変化演出が実行された後に表示されるアクティブ表示の表示態様に応じて、アクティブ表示に対応する今回の可変表示において可変表示結果が「大当たり」となることや「ハズレ」となることが確定してしまうと、可変表示が終了するまでの遊技興趣が減退するおそれがある。そこで、例えば可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」または「リーチ（ハズレ）」の場合にも、所定割合でアイコン表示変化パターンYAP3に決定されることがあるように設定してもよい。この場合には、可変表示内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」の場合に比べて十分に低い割合でアイコン表示変化パターンYAP3に決定されるように設定してもよい。また、例えば可変表示内容が「非確変（大当たり）」または「確変（大当たり）」の場合にも、所定割合でアイコン表示変化パターンが「なし」に決定されるように設定してもよい。この場合には、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」や「リーチ（ハズレ）」の場合に比べて十分に低い割合でアイコン表示変化パターンが「なし」に決定されるように設定してもよい。

【0242】

図22（A）に示すステップS508の処理にてアイコン表示変化パターンが「なし」に決定される割合は、図14に示すステップS307の処理にて「表示変化なし」に決定される割合よりも低くなるように設定されている。例えば図15（B）に示すように、ステップS307の処理では、入賞時判定結果が「ハズレ時一般」の場合に20/100の割合で「表示変化あり」に決定される。すなわち、この場合には、80/100の割合で「表示変化なし」に決定される。これに対し、例えば図24（A）に示すように、ステップS508の処理では、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合に5/100の割合でアイコン表示変化パターンが「なし」に決定される。ステップS307にて「表示変化なし」に決定された場合には保留変化ガセ演出が実行され、ステップS508にてアイコン表示変化パターンが「なし」に決定された場合にはアクティブ変化ガセ演出が実行される。このような設定により、アクティブ表示変化演出が実行された後にアクティブ表示の表示態様が変化しないアクティブ変化ガセ演出が実行される割合は、保留表示変化演出が実行された後に保留表示の表示態様が変化しない保留変化ガセ演出が実行される割合よりも低くなる。したがって、保留表示変化演出において第1成功演出となる保留表示変化成功演出が実行される割合よりも高い割合で、アクティブ表示変化演出において第2成功演出となるアクティブ表示変化成功演出を実行することができる。

【0243】

図16（B）に示された複数の変化演出タイミングパターンのうち、変化演出タイミングパターンTP0-1、変化演出タイミングパターンTP1-2、変化演出タイミングパターンTP2-2、変化演出タイミングパターンTP2-4、変化演出タイミングパターンTP3-2、変化演出タイミングパターンTP3-5、変化演出タイミングパターンTP3-6に決定された場合には、アクティブ表示中に保留表示変化タイミングとなり、アクティブ表示の表示態様として表示色を特定色に変化させる表示色変化演出となるアクティブ表示変化演出が実行される。図14に示すステップS310の処理では、これらのアクティブ表示中に保留表示変化タイミングとなる変化演出タイミングパターンの決定割合が、アクティブ表示中に保留変化タイミングとならない変化演出タイミングパターンの決定割合よりも低くなるように設定された決定テーブルを用いて、いずれかの変化演出タイミングパターンに決定されてもよい。図22（A）に示すステップS506の処理では、

アクティブ表示中に表示色変化演出の実行があると判定すると、ステップS505の処理には進まず、アイコン表示変化演出を実行しないように制限する。そのため、アクティブ表示中に表示色変化演出が実行される割合が高くなると、アイコン表示変化演出が実行されにくくなってしまうおそれがある。そこで、アクティブ表示中に保留表示変化タイミグとなる変化演出タイミグパターンの決定割合を低下させることで、アイコン表示変化演出が実行される割合を高められるようにしてもよい。

【0244】

図22(A)に示すステップS506にてアクティブ表示中に表示色変化演出の実行があると判定された場合には、ステップS505の処理に進むことなく変化演出設定処理を終了することで、アイコン表示変化演出が実行されないように制限する。これにより、表示色変化演出となるアクティブ表示変化演出と、アイコン表示変化演出となるアクティブ表示変化演出とが、重複して実行されることがないようにして、複雑な演出の防止により、遊技興趣を向上させることができる。

【0245】

図25は、可変表示中演出処理として、図12のステップS172にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図25に示す可変表示中演出処理では、まず、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する(ステップS341)。一例として、ステップS341の処理では、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新(例えば1減算)し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

【0246】

ステップS341にて可変表示時間が経過していない場合には(ステップS341; No)、保留表示変化演出を実行するための保留表示変化演出期間であるか否かを判定する(ステップS342)。保留表示変化演出期間は、例えば図21に示すステップS323の処理にて決定された演出制御パターン(表示変化演出制御パターン)において、予め定められていればよい。保留表示変化演出期間である場合には(ステップS342; Yes)、保留表示変化演出を実行するための制御が行われる(ステップS343)。ステップS343の処理では、表示変化演出制御パターンの設定に基づいて作成した各種指令を、表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯または点滅または消灯させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて保留表示変化演出を実行できればよい。

【0247】

ステップS342にて保留表示変化演出期間ではないと判定されたときや(ステップS342; No)、ステップS343の処理を実行した後は、アクティブ表示変化演出を実行するためのアクティブ表示変化演出期間であるか否かを判定する(ステップS344)。アクティブ表示変化演出期間は、例えば図21に示すステップS323の処理にて決定された演出制御パターン(表示変化演出制御パターン)において、予め定められていればよい。アクティブ表示変化演出期間である場合には(ステップS344; Yes)、アクティブ表示変化演出を実行するための制御が行われる(ステップS345)。なお、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出は、共通の演出制御を行うことにより実行されてもよい。この場合、ステップS342～S345の処理に代えて、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出に共通する表示変化演出期間であるか否かを判定し、表示変化演出期間であると判定された場合には、表示変化演出制御パターンに従って保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出を実行するための制御が行われればよい。

【0248】

ステップS344にてアクティブ表示変化演出期間ではないと判定されたときや(ステップS344; No)、ステップS345の処理を実行した後は、リーチ演出を実行す

るためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップS346）。リーチ演出期間は、例えば変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップS346にてリーチ演出期間であると判定されたときには（ステップS346；Yes）、リーチ演出を実行するための制御が行われる（ステップS347）。

【0249】

ステップS346にてリーチ演出期間ではないと判定されたときや（ステップS346；No）、ステップS347の処理を実行した後は、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御が行われる（ステップS348）。

10

【0250】

ステップS341にて可変表示時間が経過した場合には（ステップS341；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS349）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップS349；No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

【0251】

ステップS349にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップS349；Yes）、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS350）。このときには、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS351）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS352）、可変表示中演出処理を終了する。

20

【0252】

以下、パチンコ遊技機1における具体的な制御の一例について説明する。

【0253】

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

30

【0254】

遊技球が第1始動入賞口を通過（進入）したことによる第1始動入賞の発生に基づいて第1始動条件が成立したときには、図4に示すステップS203、S207の処理が実行されることにより、第1特図保留記憶数が1加算される。遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）したことによる第2始動入賞の発生に基づいて第2始動条件が成立したときには、図4に示すステップS206、S207の処理が実行されることにより、第2特図保留記憶数が1加算される。このときには、ステップS209の処理により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。そして、ステップS212にて図5に示すような入賞時乱数値判定処理を実行することにより、可変表示結果が「大当り」になるか否かなどの可変表示内容を判定して、入賞時判定結果を示す入賞時判定結果コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0255】

図14に示すステップS301では、入賞時判定結果コマンドを含めた始動入賞時に伝送される演出制御コマンドの受信があったか否かが判定される。そして、コマンド受信が

50

あると判定された場合には、ステップ S 3 0 2 の処理にて特定した入賞時判定結果に基づいて、ステップ S 3 0 4 の処理により保留表示変化演出の有無や種別が決定される。このとき、保留表示変化演出を実行することに決定されると、ステップ S 3 0 7 の処理により表示変化の有無が決定される。表示変化ありに決定された場合にはステップ S 3 0 9 の処理により保留表示変化パターンを決定し、表示変化なしに決定された場合にはステップ S 3 0 9 の処理を実行せずに、ステップ S 3 1 0 の処理により変化演出タイミングパターンが決定される。保留表示変化パターンや変化演出タイミングパターンの決定結果は、ステップ S 3 1 1 の処理により、保留表示データ記憶部にて保留番号と関連付けて記憶される。

【0256】

開始条件の成立に基づいて特図ゲームや飾り図柄の可変表示が開始されるときには、図 3 に示すステップ S 1 1 1 にて図 9 に示すような変動パターン設定処理を実行することにより、複数の変動パターンのいずれかを決定して、決定された変動パターンを特定可能に示す変動パターン指定コマンドが、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0257】

図 2 1 に示すステップ S 3 2 1 では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて最終停止図柄などが決定され、続いてステップ S 3 2 2 の変化演出設定処理として、図 2 2 (A) に示すような処理が実行される。変化演出設定処理では、ステップ S 5 0 2 にて保留表示変化タイミングであると判定されたときに、ステップ S 5 0 3 にて保留表示変化演出の実行設定が行われる。なお、表示色変化演出となるアクティブ表示変化演出の実行設定もステップ S 5 0 3 にて行われてもよい。ステップ S 5 0 4 にて「擬似連」の可変表示演出が実行ありと判定された場合や、「擬似連」の可変表示演出は実行されないがステップ S 5 0 6 にてアクティブ表示中に表示色変化演出の実行がないと判定された場合には、ステップ S 5 0 5 にてアイコン表示変化演出の有無を決定する。アイコン表示変化演出を実行する場合には、ステップ S 5 0 8 にてアイコン表示変化パターンが決定される。

【0258】

図 2 6 は、図 1 4 に示すステップ S 3 1 0 の処理により変化演出タイミングパターン T P 3 - 1 に決定された場合における保留表示変化演出の実行例を示している。この実行例では、図 2 6 (A) に示すように、第 2 保留表示部 5 H L において保留番号が「1」～「4」に対応した保留表示が行われ、アクティブ表示部 A H A において今回の可変表示に対応するアクティブ表示が行われている。第 2 保留表示部 5 H L における保留表示のうち、保留番号「3」(右端から 3 番目)の保留表示は、図 1 4 に示すステップ S 3 0 4 の処理にて、保留表示変化演出の種別が「変化演出あり(1)」に決定されたものとする。図 1 6 (B) に示すように、変化演出タイミングパターン T P 3 - 1 は保留番号が「3」のときに保留表示変化タイミングとなる。これにより、例えば図 2 6 (B) に示すように、キャラクタ C H 1 の演出画像が保留番号「3」の保留表示に作用するような作用演出を含む保留表示変化共通演出が実行される。そして、図 1 4 に示すステップ S 3 0 7 の処理にて「表示変化あり」に決定されているとともにステップ S 3 0 9 の処理にて保留表示変化パターン Z H P 1 - 1 に決定されている場合には、図 2 6 (C 1) に示すように、保留表示の表示態様として表示色が特定色のうち青色に変化する保留表示変化成功演出が実行される。これに対し、図 1 4 に示すステップ S 3 0 7 の処理にて「表示変化なし」に決定されていた場合には、図 2 6 (C 2) に示すように、保留表示の表示態様が変化しない保留表示失敗演出(保留変化ガセ演出)が実行される。

【0259】

図 2 7 は、アクティブ表示中における表示色変化演出やアイコン表示変化演出の実行例を示している。この実行例では、図 2 7 (A) に示すような飾り図柄の可変表示が開始された後、例えば図 2 7 (B) に示すように、キャラクタ C H 1 の演出画像がアクティブ表示部 A H A におけるアクティブ表示に作用するような作用演出を含むアクティブ表示変化

10

20

30

40

50

共通演出が実行される。図 27 (B) に示すアクティブ表示変化共通演出は、作用対象が保留表示であるかアクティブ表示であるかという点で相違するものの、キャラクタ C H 1 の演出画像が作用するような作用演出を含んでいることなどにおいて、図 26 (B) に示された保留表示変化共通演出と共通する演出態様となっている。アクティブ表示に対応して、図 14 に示すステップ S 309 の処理にて保留表示変化パターン Z H P 1-1 に決定されているとともにステップ S 310 の処理にて変化演出タイミングパターン T P 0-1 に決定されている場合には、図 27 (C1) に示すように、アクティブ表示の表示態様として表示色が特定色のうち青色に変化するアクティブ表示変化成功演出が実行される。これに対し、図 22 (A) に示すステップ S 505 の処理にて「変化演出あり」に決定されるときには、図 27 (C2) に示すように、アクティブ表示の表示態様が「チャンス」のメッセージを報知する表示態様に変化するアクティブ表示変化成功演出が実行される。

10

【0260】

図 28 は、1 の保留表示に対応して複数回の保留表示変化演出が実行される演出実行例を示している。この実行例では、第 2 保留表示部 5 H L における保留表示のうち、保留番号「3」の保留表示に対応して、図 14 に示すステップ S 309 の処理により保留表示変化パターン Z H P 12 に決定されているとともにステップ S 310 の処理により変化演出タイミングパターン T P 3-3 に決定されている。図 16 (B) に示すように、変化演出タイミングパターン T P 3-3 は、保留番号「3」と保留番号「1」のときに保留表示変化タイミングとなる。したがって、図 28 (A) に示すような飾り図柄の可変表示が開始されるときには、図 22 (A) に示すステップ S 502 の処理により保留表示変化タイミングであると判定される。そこで、ステップ S 503 の処理による実行設定に基づいて、例えば図 28 (B) に示すような保留表示変化共通演出が実行される。図 28 (B) に示す演出が実行された後には、保留番号「3」に対応する保留表示の表示態様が、図 28 (C) に示すような「秘」のメッセージを示す表示態様に変化する。その後、図 28 (D) に示すように、飾り図柄の最終停止図柄が停止表示されることで、可変表示が終了する。

20

【0261】

図 28 (D) に示すような可変表示の終了に続いて、図 28 (E) に示すような飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、図 22 (A) に示すステップ S 501 の処理により、保留表示データ記憶部では、保留表示変化パターン Z H P 12 や変化演出タイミングパターン T P 3-3 を示す記憶データが移動（シフト）して、保留番号「2」と関連付けて記憶される。変化演出タイミングパターン T P 3-3 は保留番号「2」に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいないことから、ステップ S 502 にて保留表示変化タイミングではないと判定される。そのため、保留表示変化演出が実行されることなく、図 28 (F) に示すように、飾り図柄の最終停止図柄が停止表示されることで、可変表示が終了する。

30

【0262】

図 28 (F) に示すような可変表示の終了に続いて、図 28 (G) に示すような飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、図 22 (A) に示すステップ S 501 の処理により、保留表示データ記憶部では、保留表示変化パターン Z H P 12 や変化演出タイミングパターン T P 3-3 を示す記憶データが移動（シフト）して、保留番号「1」と関連付けて記憶される。変化演出タイミングパターン T P 3-3 は保留番号「1」に合致する保留表示変化タイミングの指定を含んでいることから、ステップ S 502 にて保留表示変化タイミングであると判定される。そこで、ステップ S 503 の処理による実行設定に基づいて、例えば図 28 (H) に示すような保留表示変化共通演出が実行される。こうした保留表示変化共通演出が実行された後には、図 28 (I) に示すように、保留番号「1」に対応する保留表示の表示態様として表示色が特定色のうち緑色に変化する保留表示変化成功演出が実行される。

40

【0263】

図 29 は、擬似連変動 3 回の場合における保留表示変化演出やアイコン表示変化演出の

50

実行例を示している。この実行例では、飾り図柄の可変表示が開始されるときに、図 2 9 (A) に示すように、アクティブ表示部 A H A にて表示色が特定色のうち緑色となるアクティブ表示が行われるものとする。このアクティブ表示に対応して、図 1 4 に示すステップ S 3 0 9 の処理により保留表示変化パターン Z H P 2 - 3 または保留表示変化パターン Z H P 3 - 1 に決定されているとともにステップ S 3 1 0 の処理によりアクティブ表示中の保留表示変化タイミングを含む変化演出タイミングパターンが決定されている。図 2 9 (A) に示すアクティブ表示に対応する可変表示が開始されるときには、図 2 2 (A) に示すステップ S 5 0 1 の処理により、保留表示データ記憶部にて保留番号「1」に対応する記憶データが消去（消化）される。このとき消去した記憶データに示された変化演出タイミングパターンに応じて、ステップ S 5 0 2 にてアクティブ表示中における保留表示変化タイミングであると判定される。また、ステップ S 5 0 4 の処理により「擬似連」の可変表示演出の実行があると判定されたことに基づいて、ステップ S 5 0 5 の処理により「変化演出あり」に決定されるとともにステップ S 5 0 8 の処理により図 2 3 (B) に示すアイコン表示変化パターン Y D P 2 - 4 に決定される。

【0264】

図 2 9 (A) に示す可変表示が開始された後には、図 2 2 (A) に示すステップ S 5 0 3 の処理による実行設定に基づいて、例えば図 2 9 (B) に示すようなアクティブ表示変化演出が実行される。このアクティブ表示変化演出は、表示色変化演出として実行され、図 2 9 (C) に示すように、アクティブ表示の表示態様として表示色が特定色のうち赤色に変化する。図 2 9 (C) に示す飾り図柄は擬似連チャンス目として予め定められた組合せとなっており、可変表示を一旦仮停止した後に再開させて 1 回目の擬似連変動が実行される。このときには、アイコン表示変化パターン Y D P 2 - 4 に応じて、例えば図 2 9 (D) に示すようなアクティブ表示変化演出が実行される。このアクティブ表示変化演出は、アイコン表示変化演出として実行され、図 2 9 (E) に示すように、アクティブ表示の表示態様が「N E X T」のメッセージを報知する表示態様に変化する。

【0265】

図 2 9 (E) に示す飾り図柄は擬似連チャンス目として予め定められた組合せとなっており、2 回目の擬似連変動が実行される。このときには、アイコン表示変化パターン Y D P 2 - 4 に応じて、例えば図 2 9 (F) に示すようなアクティブ表示変化演出が実行される。このアクティブ表示変化演出は、アイコン表示変化演出として実行され、図 2 9 (G) に示すように、アクティブ表示の表示態様が「チャンス」のメッセージを報知する表示態様に変化する。図 2 9 (G) に示す飾り図柄は擬似連チャンス目として予め定められた組合せとなっており、3 回目の擬似連変動（最終変動）が実行される。このときには、アイコン表示変化パターン Y D P 2 - 4 に応じて、例えば図 2 9 (H) に示すようなアクティブ表示変化演出のうちのアクティブ表示変化共通演出と、図 2 9 (I) に示すようなアクティブ表示変化演出のうちのアクティブ表示変化成功演出とが実行され、アクティブ表示の表示態様が「激熱」のメッセージを報知する表示態様に変化する。その後、例えば図 2 9 (J) に示すように飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて、ノーマルリーチまたはスーパリーチにおけるリーチ演出が実行される。そして、例えば図 2 9 (K) に示すような大当たり組合せの最終停止図柄が導出表示されてもよい。

【0266】

なお、アクティブ表示は、可変表示が終了するまで継続して表示されるものに限定されず、例えば可変表示が開始されてから予め定められた表示消去条件が成立したときに、消去されるようにしてもよい。一例として、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったときに、表示消去条件が成立することで、アクティブ表示が消去されるようにしてもよい。

【0267】

図 1 4 に示すステップ S 3 0 4 の処理では、所定割合で「変化演出あり（2）」の演出種別に決定する。この決定結果に応じて、ステップ S 3 0 9 の処理では、図 1 6 (A) に示すような保留表示変化パターン Z H P 1 0 ~ 保留表示変化パターン Z H P 1 3 のいずれ

かに決定される。これらの保留表示変化パターンにより保留表示変化演出が実行されたときには、保留表示の表示態様が、通常の表示態様である白色表示から「秘」のメッセージを示す表示態様に変化する。「秘」のメッセージを示す表示態様は、変化演出タイミングパターンの設定などにより、アクティブ表示変化演出を実行した後は変化しない表示態様となっている。こうして、保留表示変化演出を実行したときには、保留表示の表示態様を、アクティブ表示変化演出を実行した後はアクティブ表示の表示態様として表示されない特殊態様に変化させることができる。

【0268】

図22(A)に示すステップS508の処理では、例えば図23(A)や図23(B)に示すような複数のアイコン表示変化パターンのいずれかに決定される。これらのアイコン表示変化パターンによりアクティブ表示変化演出が実行されたときには、アクティブ表示の表示態様が、「?」、「チャンス」、「激熱」あるいは「NEXT」のメッセージを報知する表示態様に変化する。これらの表示態様は、保留表示変化演出を実行した後は変化しない表示となっている。こうして、アクティブ表示変化演出を実行したときには、アクティブ表示の表示態様を、保留表示変化演出を実行した後は保留表示の表示態様として表示されない特殊態様に変化させることができる。

【0269】

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

【0270】

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

【0271】

保留表示変化演出が実行されるときと、アクティブ表示変化演出が実行されるときには、保留表示とアクティブ表示とのうち少なくとも一部に制限を設ける制限演出が実行されてもよい。制限演出は、例えば画像表示装置5の表示領域に表示制限用の演出画像を表示すること、第1保留表示部5HRや第2保留表示部5HLやアクティブ表示部AHAにて半透明表示や透明表示や縮小表示を行うこと、あるいは演出用模型(可動部材)を退避状態から進出状態に移行させて進出状態のときに保留表示やアクティブ表示を隠蔽することなどにより、保留表示やアクティブ表示の一部または全部を遊技者が視認不可能または視認困難となるように制限するものであればよい。

【0272】

図30は、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出を実行するときに保留表示やアイコン表示に制限を設ける場合の演出実行例を示している。この実行例では、例えば図30(A)に示すような飾り図柄の可変表示が開始された後に、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出とに共通する演出として、図30(B)に示すような表示変化共通演出

が実行される。このときには、制限演出として、画像表示装置 5 の表示領域に表示制限用の演出画像 S V 1 を表示することにより、第 1 保留表示部 5 H R や第 2 保留表示部 5 H L における保留表示さらにアクティブ表示部 A H A におけるアクティブ表示が、遊技者に視認不可能となるように隠蔽（被覆）する。その後、保留表示変化演出が実行された場合には、例えば図 3 0（C 1）に示すように、保留表示の表示態様を変化させる。一方、アクティブ表示変化演出が実行された場合には、例えば図 3 0（C 2）に示すように、アクティブ表示の表示態様を変化させる。こうした制限演出を実行することにより、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出が実行されるときに、いずれの演出が実行されるかを遊技者が認識不可能または認識困難となり、保留表示とアクティブ表示のいずれが変化するかにより遊技者を注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0273】

制限演出として、互いに演出態様が異なる複数種類の演出を用意してもよい。この場合には、保留表示変化演出が実行されるかアクティブ表示変化演出が実行されるかに応じて、決定可能な制限演出の種類や決定割合のいずれか一方または双方を、異ならせるように設定してもよい。このような設定によれば、制限演出の演出態様に応じて、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出のいずれが実行されるかの期待感を異ならせて、いずれの表示が変化するかにより遊技者を注目させることができる。あるいは、保留表示変化演出が実行されるかアクティブ表示変化演出が実行されるかにかかわらず、所定割合で制限演出の演出態様が決定されてもよい。

【0274】

20

保留表示の表示態様が変わらない保留変化ガセ演出が実行される場合や、アクティブ表示の表示態様が変わらないアクティブ変化ガセ演出が実行される場合には、表示態様が変わる保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出が実行される場合よりも高い割合で、制限演出を実行することに決定されてもよい。これにより、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出が実行されたにもかかわらず表示態様が変わらなかったことを遊技者が認識しにくくして、遊技興趣の低下を防止することができる。あるいは、保留表示の表示態様が変わる保留表示変化成功演出が実行される場合や、アクティブ表示の表示態様が変わるアクティブ表示変化成功演出が実行される場合には、表示態様が変わらない保留変化ガセ演出やアクティブ変化ガセ演出が実行される場合よりも高い割合で、制限演出を実行することに決定されてもよい。これにより、制限演出が実行されたときに、保留表示の表示態様やアクティブ表示の表示態様が変わる期待感を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0275】

演出用模型（可動部材）を退避状態から進出状態に移行させて保留表示やアクティブ表示を隠蔽することにより制限演出を実行する場合には、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出は上記実施の形態と同様の演出態様で実行されてもよい。この場合、例えばキャラクタ C H 1 の演出画像が表示されて遊技者がキャラクタ C H 1 を視認可能になると、例えば保留表示やアクティブ表示に作用する演出状態となるより前であっても、演出用模型が退避状態から進出状態に移行して保留表示やアクティブ表示を隠蔽し、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出の実行が終了してキャラクタ C H 1 の演出画像が表示されなくなってから、演出用模型が退避状態に復帰して保留表示やアクティブ表示を遊技者が視認可能になるようにしてもよい。なお、演出用模型が進出状態となったときには、キャラクタ C H 1 の演出画像も含めて隠蔽してもよいし、キャラクタ C H 1 の演出画像は遊技者が認識可能となるように隠蔽しないようにしてもよい。このように、制限演出は、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出とは関連性が低い演出として認識されやすい演出態様で実行されてもよい。これにより、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出が実行されたにもかかわらず表示態様が変わらなかったことを遊技者が認識しにくくして、遊技興趣の低下を防止することができる。

40

【0276】

上記実施の形態では、保留表示の表示態様が「秘」のメッセージを示す表示態様に変化

50

させることで、その後さらに保留表示の表示色が青色、緑色、赤色のいずれかに変化する可能性が高くなる示唆保留表示を行うものとして説明した。このような示唆保留表示が第1保留表示部5HRや第2保留表示部5HLにて複数表示された場合には、保留表示の表示態様を変化させる演出が同時に重複して実行されてしまい、演出が複雑になり遊技興趣が低下するおそれがある。そこで、複数の保留表示が他の表示態様に変化しやすい特定態様で表示されているときには、保留表示変化演出が1の保留表示のみに対して実行されるように保留表示の表示態様を変化させるか否かを決定してもよい。例えば図14に示すステップS310の処理では、複数の保留表示にて「秘」のメッセージを示す表示態様となる場合に、各保留表示に対応する保留表示変化タイミングが同一タイミングにはならないように、変化演出タイミングパターンを決定してもよい。あるいは、図22(A)に示すステップS502にて保留表示変化タイミングであると判定したときに、複数の保留表示にて「秘」のメッセージを示す表示態様を特定色の表示態様に変化させることになるか否かを判定する。そして、複数の保留表示にて表示態様を変化させることになる判定した場合には、例えば保留番号が大きい方の保留表示については次の可変表示にて保留表示変化タイミングとなるように設定変更を行うようにしてもよい。

【0277】

図31は、複数の保留表示が「秘」のメッセージを示す表示態様となる場合に対応した保留表示変化演出の実行例を示している。この実行例では、まず、図31(A)に示すように、第2保留表示部5HLにて保留番号が「1」～「4」に対応した保留表示が行われているときに、保留番号「3」に対応した保留表示の表示態様が「秘」のメッセージを示す表示態様となっている。例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図保留記憶数が「4」になったときに、保留表示データ記憶部では保留番号「3」に対応して、保留表示変化パターンZHP11と変化演出タイミングパターンTP3-3を示すデータが記憶されているものとする。また、第2特図保留記憶数が「4」となる第2始動入賞が発生したことに対応して、図14に示すステップS309の処理により保留表示変化パターンZHP13に決定されたとする。この場合、ステップS310の処理では、保留表示データ記憶部に保留番号「3」と関連付けて変化演出タイミングパターンTP3-3を示すデータが記憶されていることに応じて、同一の保留表示変化タイミングにならないように、保留番号「4」に対応する変化演出タイミングパターンの決定が行われればよい。例えば保留番号「3」と同様の変化演出タイミングパターンTP3-3に決定すれば、保留番号の相違により、同一タイミングで特定色に変化させる保留表示変化タイミングとなることを回避できる。

【0278】

図16(B)に示すように、変化演出タイミングパターンTP3-3は、保留番号「3」と保留番号「1」のときに保留表示変化タイミングとなる。図31(B)に示すような飾り図柄の可変表示が開始されるときには、図22(A)に示すステップS501の処理により、保留表示データ記憶部にて保留番号「2」と保留番号「3」に関連付けて、変化演出タイミングパターンTP3-3を示すデータが記憶される。このとき、ステップS502の処理では、保留番号「2」に対応する保留表示については保留表示変化タイミングではないと判定される一方、保留番号「3」に対応する保留表示については保留表示変化タイミングであると判定される。そこで、ステップS503の処理による実行設定に基づいて、図31(B)に示すような保留番号「3」の保留表示を対象とする保留表示変化演出が実行される。この保留表示変化演出を実行した後は、図31(C)に示すように、保留番号「3」に対応した保留表示の表示態様が、「秘」のメッセージを示す表示態様に変化する。そして、飾り図柄の最終停止図柄が停止表示されることで、可変表示が終了する。

【0279】

図31(C)に示すような可変表示の終了に続いて、新たな可変表示が開始されるときには、図22(A)に示すステップS501の処理により、保留表示データ記憶部にて保留番号「1」と保留番号「2」に関連付けて、変化演出タイミングパターンTP3-3を

示すデータが記憶される。このとき、ステップ S 5 0 2 の処理では、保留番号「1」に対応する保留表示については保留表示変化タイミングであると判定される一方、保留番号「2」に対応する保留表示については保留表示変化タイミングではないと判定される。そこで、ステップ S 5 0 3 の処理による実行設定に基づいて、図 3 1 (D) に示すような保留番号「1」の保留表示を対象とする保留表示変化演出が実行される。この保留表示変化演出を実行した後は、図 3 1 (E) に示すように、保留番号「1」に対応した保留表示の表示態様として、表示色が特定色のうち青色に変化する。そして、飾り図柄の最終停止図柄が停止表示されることで、可変表示が終了する。

【0280】

図 3 1 (E) に示すような可変表示の終了に続いて、新たな可変表示が開始される時には、図 2 2 (A) に示すステップ S 5 0 1 の処理により、保留表示データ記憶部に保留番号「1」に関連付けて、変化演出タイミングパターン T P 3 - 3 を示すデータが記憶される。このとき、ステップ S 5 0 2 の処理では、保留番号「1」に対応する保留表示について保留表示変化タイミングであると判定される。そこで、ステップ S 5 0 3 の処理による実行設定に基づいて、図 3 1 (F) に示すような保留番号「1」の保留表示を対象とする保留表示変化演出が実行される。この保留表示変化演出を実行した後は、図 3 1 (G) に示すように、保留番号「1」に対応した保留表示の表示態様として、表示色が特定色のうち赤色に変化する。そして、飾り図柄の最終停止図柄が停止表示されることで、可変表示が終了する。

【0281】

このように、複数の保留表示を対象とする複数の保留表示変化演出が同時には実行されないように、変化演出タイミングパターンを決定したり、保留表示変化タイミングの設定を変更したりする。こうして、保留表示の表示態様を変化させる演出が複雑になることを防止できる。なお、第 1 保留表示部 5 H R や第 2 保留表示部 5 H L における複数の保留表示どうして複数の保留表示変化演出が同時には実行されないようにするものに限定されず、例えば第 1 保留表示部 5 H R や第 2 保留表示部 5 H L における保留表示を対象とする保留表示変化演出と、アクティブ表示部 A H A におけるアクティブ表示を対象とするアクティブ表示変化演出とが、同時には実行されないように、変化演出タイミングパターンを決定したり、保留表示変化タイミングの設定を変更したり、アイテム表示変化演出を実行するか否かを決定したりするように構成してもよい。こうして、保留表示の表示態様とアクティブ表示の表示態様を変化させる複雑な演出の防止により、遊技興趣を向上させることができる。

【0282】

複数の保留表示が「秘」のメッセージを示す表示態様となる場合に限定されず、複数の保留表示を対象とする複数の保留表示変化演出が同時には実行されないように、変化演出タイミングパターンを決定したり、保留表示変化タイミングの設定を変更したりするように構成してもよい。こうして、保留表示の表示態様を変化させる複雑な演出の防止により、遊技興趣を向上させることができる。

【0283】

なお、保留表示変化演出として、1 の変化演出を実行することにより複数の保留表示の表示態様を変化させるものを用意してもよい。また、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出を組み合わせた演出として、1 の変化演出を実行することにより保留表示の表示態様とアクティブ表示の表示態様とを変化させるものを用意してもよい。例えば図 3 0 (B) に示したような演出画像 S V 1 を表示した後に、保留表示の表示態様やアクティブ表示の表示態様を変化させる場合には、複数の表示態様に変化しても演出が複雑になることはなく、遊技者に違和感を与えない。このように、1 の変化演出を実行することにより複数の表示態様を変化させることで、演出が複雑になることを防止して、遊技興趣を向上させることができる。

【0284】

上記実施の形態では、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出のいずれにおいても

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

10

20

30

【0285】

上記実施の形態では、図15（B）に示すような決定割合で表示変化の有無を決定するとともに、図24に示すような決定割合でアイコン表示変化パターンを決定することで、保留表示変化演出が実行されたときに保留表示の表示態様が変化する割合よりも高い割合で、アクティブ表示変化演出が実行されたときにアクティブ表示の表示態様が変化する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、例えば保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出のいずれが実行されたときにも、保留表示やアクティブ表示の表示態様が必ず（100%の割合で）変化するように設定されてもよい。また、保留表示変化演出とアクティブ表示変化演出とのうち、いずれか一方の演出が実行されたときには、所定割合で表示態様に変化しないことがあるのに対し、他方の演出が実行されたときには、必ず（100%の割合で）表示態様に変化するように設定されてもよい。あるいは、アクティブ表示変化演出が実行されたときにアクティブ表示の表示態様に変化する割合よりも高い割合で、保留表示変化演出が実行されたときには保留表示の表示態様に変化す

40

50

るように設定されてもよい。

【0286】

上記実施の形態では、図22(A)に示すステップS508の処理において、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に図23(B)に示すような複数のアイコン表示変化パターンのいずれかに決定することにより、可変表示が開始されてから最終停止図柄が導出表示されて可変表示が終了するまでに、複数回のアクティブ表示変化演出を実行できるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「擬似連」の可変表示演出が実行されない場合でも、1の開始条件が成立したことに基づく可変表示中において、複数回のアクティブ表示変化演出を実行できるようにしてもよい。一例として、アクティブ表示変化演出を実行可能なタイミングとして、可変表示の開始時、全図柄の高速変動中、可変表示状態がリーチ状態となるリーチ成立時、リーチ状態となった後のリーチ演出中といった、複数のタイミングを設けておく。そして、例えば可変表示内容に応じて異なる所定割合で、複数のタイミングのいずれでアクティブ表示変化演出を実行するかが決定されてもよい。この場合、可変表示内容が「非確変(大当たり)」や「確変(大当たり)」であるときには、可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」や「リーチ(ハズレ)」であるときよりも多くのタイミングにてアクティブ表示変化演出を実行することに決定される割合が高くなるように設定されてもよい。

【0287】

上記実施の形態では、図14に示すステップS310の処理にて、図16(B)に示すような複数の変化演出タイミングパターンのいずれかに決定することで、アクティブ表示中に表示色を1回だけ変化させることができるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、アクティブ表示に対応する可変表示が開始されてから最終停止図柄が導出表示されて可変表示が終了するまでに、アクティブ表示の表示色を複数回変化可能にしてもよい。アクティブ表示中に表示色を変化させるタイミングは、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合の初回変動に対応する可変表示中のタイミングに限定されず、擬似連変動が1回から3回まで実行されるうちの所定回の擬似連変動が実行されたことによる途中の擬似連変動または最終変動となる擬似連変動に対応する可変表示中のタイミングであってもよい。「擬似連」の可変表示演出が実行されない場合でも、可変表示の開始時、全図柄の高速変動中、可変表示状態がリーチ状態となるリーチ成立時、リーチ状態となった後のリーチ演出中といった、複数のタイミングのうち一部または全部のタイミングにて、アクティブ表示の表示色を変化可能とするものであってもよい。また、例えば上記実施の形態における「チャンス」のメッセージを報知する表示態様のように、特殊態様に含まれる一部の表示態様に代えて、アクティブ表示の表示色を変化可能とするものであってもよい。

【0288】

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

に移行することを示唆するモード移行示唆表示を行う演出が実行されるようにしてもよい。

【0289】

上記実施の形態では、表示色変化演出について、保留表示変化演出として実行されるかアクティブ表示変化演出として実行されるかにかかわらず、始動入賞の発生に基づいて、図14に示すステップS304の処理により実行するか否かが決定され、ステップS309の処理により保留表示変化パターンが決定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば図14に示すステップS304の処理では、保留表示変化演出において表示色変化演出を実行するか否かを決定する一方、アクティブ表示変化演出において表示色変化演出を実行するか否かは決定しないようにしてもよい。この場合、アクティブ表示変化演出において表示色変化演出を実行するか否かは、例えば図21に示すステップS322で実行される変化演出設定処理において、可変表示内容に応じた所定割合で決定されてもよい。あるいは、上記実施の形態と同様にステップS304、S309の処理を実行した後、ステップS322で実行される変化演出設定処理では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じた可変表示内容などに応じて、アクティブ表示中に変化させる表示色（特定色）を決定しなおすようにしてもよい。始動入賞が発生したときに表示色変化演出を決定する場合には、入賞時判定結果に応じた割合での決定となる。図6（A）および図6（B）に示されたように、始動入賞時における可変表示内容の判定は、大当り信頼度が最も低くなる場合を基準として行われる。一方、図21に示されたステップS322にて変化演出設定処理が実行されるときには、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンに応じた可変表示内容を特定することができる。したがって、ステップS322で実行される変化演出設定処理においてアクティブ表示中に変化させる表示色（特定色）を決定すれば、今回の可変表示における変動パターンの大当り信頼度により適合した演出態様に変化させることができる。1の可変表示に対応する保留表示の表示態様を、入賞時判定結果に基づいて決定した表示態様に変化させた後、開始条件の成立により表示されたアクティブ表示の表示態様を、変動パターンに応じた可変表示内容に基づいて決定した表示態様に変化させてもよい。

【0290】

上記実施の形態では、図14に示すステップS309の処理にて保留表示変化パターンを決定するとともに、ステップS310の処理にて変化演出タイミングパターンを決定することにより、1の可変表示に対応する保留表示の表示態様を変化させる過程が、始動入賞の発生に基づいて一括して決定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、1の可変表示に対応する保留表示の表示態様を変化させるか否かや、変化させる場合の変化後における表示態様を、例えば保留表示データ記憶部の記憶内容が更新されたことに応じて、段階的に決定されるようにしてもよい。例えば図22（A）に示すステップS501にて保留表示データ記憶部の記憶データが更新されたときに、1または複数の保留表示における表示態様や、入賞時判定結果に応じた割合で、保留表示変化演出を実行するか否かや、実行する場合における保留表示の表示態様などを決定すればよい。また、図22（A）に示すステップS508の処理では、例えば最終変動で変化させるアクティブ表示の表示態様を決めてから、最終変動より前に実行される擬似連変動や初回変動で変化させるアクティブ表示の表示態様を段階的に決めるようにしてもよい。あるいは、表示色変化演出とアイコン表示変化演出を含めて、保留表示の表示態様とアクティブ表示の表示態様とを変化させる過程が一括して決定されるものであってもよい。

【0291】

図14に示すステップS304にて保留表示変化演出の有無を決定した後に、ステップS307にて表示変化の有無を決定し、ステップS309にて保留表示変化パターンを決定するものに限定されず、例えば表示色を変化させるか否かを決定してから、保留表示変化演出の有無が決定されるようにしてもよい。この場合には、表示色を変化させる一方で、保留表示変化演出は実行しないことに決定されるときがある。このときには、保留表示変化演出を実行せずに保留表示の表示色を変化させるようにすればよい。また、保留表示

変化演出の有無、保留表示変化パターン、変化演出タイミングパターンの一部または全部を、一括して決定するものであってもよい。この場合、保留表示変化演出の有無、保留表示変化パターン、変化演出タイミングパターンの一部または全部を組み合わせた演出パターンを、予め複数パターン用意しておき、入賞時判定結果などに応じた所定割合で、いずれかの演出パターンに決定すればよい。

【0292】

上記実施の形態では、保留表示変化演出やアクティブ表示変化演出が実行される場合でも、図14に示すステップS312の処理が実行されたときには、第1保留表示や第2保留表示の初期表示として、丸型無地の白色表示となる保留表示を追加するように更新するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えばステップS309にて決定された保留表示変化パターンなどに応じて、第1保留表示や第2保留表示の初期表示として、通常時の表示態様とは異なる表示態様で保留表示が開始されることがあってもよい。

10

【0293】

上記実施の形態では、図14に示すステップS307の処理にて表示変化の有無を決定し、「表示変化なし」に決定された場合には、ステップS310の処理で決定した変化演出タイミングパターンに応じて保留変化ガセ演出が実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば図21に示すステップS322の変化演出設定処理において、保留変化ガセ演出を実行するか否かが決定されてもよい。この場合には、図22(A)に示すステップS501の処理により保留表示データ記憶部の記憶データを更新した結果に基づいて、ステップS502の処理にて保留表示変化タイミングではないと判定されたときに、保留変化ガセ演出を実行するか否かの決定が行われるようにすればよい。これにより、保留表示の表示態様を変化させる保留表示変化演出を、保留変化ガセ演出よりも優先して実行可能とすることで、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0294】

上記実施の形態では、図14に示すステップS310の処理にて、例えば図18(B)に示されたように、保留表示変化パターンが「なし」の場合には、変化演出タイミングパターンTP1-1、変化演出タイミングパターンTP2-1、変化演出タイミングパターンTP3-1のいずれかに決定することで、1の保留表示を対象とする保留変化ガセ演出が1回だけ実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、1の保留表示を対象とする保留変化ガセ演出が複数回実行される場合があってもよい。また、例えば図16(A)に示された保留表示変化パターンZHP1-3のように、保留表示の表示態様を1回だけ変化させる場合に対して、変化演出タイミングパターンTP3-7のように、複数の保留表示変化タイミングを指定して、いずれかの保留表示変化タイミングでは保留変化ガセ演出が実行されるようにしてもよい。より一般的に、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる回数よりも多くの表示変化タイミングを指定した場合に、表示態様の変化回数を超える表示変化タイミングでは、表示態様を変化させないガセ演出が実行されるようにしてもよい。加えて、表示態様を変化させないガセ演出が実行された後には、表示態様を変化させる成功演出が実行されやすくなるように、それぞれの表示変化タイミングにてガセ演出と成功演出のいずれを実行するかが決定されてもよい。

30

40

【0295】

上記実施の形態では、図22(A)に示すステップS508の処理において、保留表示の表示態様を変化させた結果にかかわらず、例えば図24(A)および図24(B)に示すような決定割合で、アイコン表示変化パターン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、アクティブ表示に移行する以前に保留表示の表示態様を変化させた結果に応じて、決定可能なアイコン表示変化パターンや決定割合を異ならせてもよい。これにより、アクティブ表示の表示態様を、保留表示の表示態様にあわせて円滑に変化させることで、表示の違和感を軽減して、遊技興趣を向上させることができる。

50

【0296】

上記実施の形態では、アイコン表示変化演出によりアクティブ表示の表示態様に変化する場合に、表示色変化演出の実行結果とは関連性のない表示態様に変化させるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、表示色変化演出が実行された後にアイコン表示変化演出が実行されてアクティブ表示の表示態様に変化する場合には、表示色変化演出の実行による変化後の表示色が認識可能な表示態様に変化してもよい。例えば、「チャンス」のメッセージを示す表示態様に変化する場合には、「チャンス」のメッセージを示す文字色を、表示色変化演出により変化した後の特定色（例えば青色、緑色、赤色のいずれか）としてもよい。あるいは、アクティブ表示におけるアイコンの表示枠を、表示色変化演出により変化した後の特定色で表示してもよい。このように、アクティブ表示におけるアイコンの一部または全部の表示色を、表示色変化演出により変化した後の特定色に応じて異ならせることで、表示色に応じた大当たり信頼度を遊技者が認識可能としてもよい。

10

【0297】

上記実施の形態では、アイコン表示変化演出が実行されることにより、アクティブ表示部A H Aに表示されるアイコンを、「?」、「チャンス」、「激熱」のメッセージを報知する特定アイコンに変化させるものとして説明した。しかしながら、特定アイコンはメッセージを報知するものに限定されず、例えば銃、剣、薬などのアイテムや、リーチ演出において味方となる味方キャラあるいは敵方となる敵キャラなどのキャラクタといった、特定の形状、模様、色彩、あるいは、これらの組合せを示すものであればよい。特定アイコンとして表示されたアイテムやキャラクタに応じて、スーパーリーチのリーチ演出における演出態様（スーパーリーチの種類）を異ならせるように設定してもよいし、大当たり信頼度やリーチ信頼度といった所定の遊技価値が付与される可能性（信頼度）を異ならせるように設定してもよい。

20

【0298】

上記実施の形態では、例えば図17（A）および図17（B）に示すような割合で保留表示変化パターンを決定した後、図19および図20に示すような割合で変化演出タイミングパターンを決定することにより、保留表示であるかアクティブ表示であるかにかかわらず、表示色が変化した後の特定色に応じて可変表示結果が「大当たり」となる可能性を示唆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、例えば保留表示変化演出により保留表示の表示色が赤色に変化した場合と、アクティブ表示変化演出によりアクティブ表示の表示色が赤色に変化した場合とでは、大当たり期待度が異なるように保留表示変化パターンと変化演出タイミングパターンとを組み合わせてもよいし、いずれの場合も大当たり期待度が同程度となるように保留表示変化パターンと変化演出タイミングパターンとを組み合わせてもよい。

30

【0299】

上記実施の形態における保留表示変化パターンや変化演出タイミングパターン、アイコン表示変化パターンなどの各種パターンを決定する場合、あるいは、保留表示変化演出の有無や種別、表示変化の有無、アイコン表示変化演出の有無を決定する場合といった、各種の決定を行う場合において、複数の決定結果のうちいずれか1の決定結果とする割合が、他の決定結果とする割合よりも高くなることには、1の決定結果とする割合が100%となることが含まれてもよいし、他の決定結果とする割合が0%となることが含まれてもよい。1の決定結果とする割合が100%となるときには、他の決定結果とする割合が0%となる。また、他の決定結果とする割合が0%となるときには、1の決定結果とする割合が100%以外でも0%でない所定割合であれば、1の決定結果とする割合が、他の決定結果とする割合よりも高くなる。

40

【0300】

上記実施の形態では、可変表示時間や飾り図柄の可変表示態様などを示す変動パターンを演出制御基板12の側に通知するために、可変表示を開始するときに1つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パター

50

ンを演出制御基板12の側に通知してもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103は、1つ目のコマンドでは擬似連変動の有無、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、いわゆる第2停止の前）の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には、いわゆる第2停止の後）の可変表示時間や可変表示態様を示すコマンドを送信してもよい。この場合、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120が2つのコマンドの組合せから導かれる可変表示時間に基づいて可変表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方では2つのコマンドのそれぞれにより可変表示時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な可変表示態様については演出制御用CPU120の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信してもよいし、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信してもよい。なお、それぞれのコマンドで示される可変表示態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知することで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

10

【0301】

次に、本発明の変形例に係る遊技機について説明する。

20

以下の説明では、上記実施の形態と異なる部分を中心に説明する。

【0302】

図32は、変形例に係るパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などの一例を示す構成図である。

図32に示すように、主基板11には、ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている（いずれも非図示）。また、主基板11には、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている（いずれも非図示）。

30

【0303】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、音声制御基板13を介してスピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、ランプ制御基板14を介して遊技効果ランプ9（枠ランプ91、装飾ランプ92（装飾用LED））の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。これらの演出制御コマンドはいずれも、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」となり、EXTデータの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されてい

40

【0304】

演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、

50

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

【0305】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン31B（操作ボタンとも称する。）に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ35Bから伝送するための配線や、該プッシュボタンを振動させるためのバイブレータ36を駆動させるための駆動信号を伝送するための配線も接続されている。

10

【0306】

音声制御基板13において、音番号データは、入力ドライバを介して音声合成用IC131に入力される。音声合成用IC131は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路133に出力する。増幅回路133は、音声合成用IC131の出力レベルを、ボリューム134で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ8L、8Rに出力する。音声データROM132には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば飾り図柄の可変表示期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

20

【0307】

ランプ制御基板14において、遊技効果ランプ9（LED）を駆動する信号は、入力ドライバを介してランプを駆動する信号にもとづいて枠ランプ91などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾ランプ92に電流を供給する。その他に、ランプ制御基板14において、プッシュボタン31Bに発色を遊技者が視認可能になるように組み込まれた白色LED（例えば、赤色発光LED、緑色発光LED、青色発光LEDを内蔵）、赤色LEDなどのランプにも電流を供給する。

30

【0308】

スティックコントローラ31Aは、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手（例えば左手など）の所定の操作指（人差し指など）が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ31Aの操作桿を操作手で把持した状態において、所定の操作指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。

40

【0309】

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。

また、プッシュボタン31Bには、白色LED、赤色LEDおよびバイブレータ36（以下の説明において、偏心モータ、駆動デバイスなどともいう）が組み込まれている。プッシュボタン31Bは、白色LEDおよび赤色LEDの発色を遊技者が視認可能になるように形成されている。バイブレータ36が動作すると、プッシュボタンは振動する。

【0310】

50

図 3 3 は、変形例における可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

図 3 3 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、飾り図柄の可変表示結果としての確定飾り図柄となる最終停止図柄などを決定する（ステップ S 3 2 1）。ステップ S 3 2 1 の処理として、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定する。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容には、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「非確変（大当たり）」、「確変（大当たり）」がある。

【0 3 1 1】

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

【0 3 1 2】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて異なる（不一致の）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【0 3 1 3】

可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合に

は、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当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。

【0314】

可変表示内容が「非確変（大当り）」や「確変（大当り）」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される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、ROM121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の画面上における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、可変表示内容が「非確変（大当り）」と「確変（大当り）」のいずれであるかや、大当り中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す飾り図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す飾り図柄）のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。大当り中昇格演出は、画像表示装置5において大当りを想起させるが確変状態を想起させないような飾り図柄の組合せ（非確変大当り組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。

【0315】

具体的な一例として、可変表示内容が「非確変（大当り）」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当り）」で大当り中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これに対して、可変表示内容が「確変（大当り）」であっても大当り中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これにより、確定飾り図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当り中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不快感を与えないようにすればよい。

【0316】

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

【0317】

ステップS321の処理における最終停止図柄などの決定に続いて、振動演出の実行設定を行う振動演出決定処理が実行される（ステップS322A）。振動演出決定処理では、保留表示データ記憶部の記憶内容（入賞時判定結果コマンド）などに基づいて振動演出の実行条件の判定や振動演出を実行する場合の実行設定が行われる。詳細は後述する。

【0318】

ステップS322Aの処理に続いて、演出制御用CPU120は、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS323）。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応し

て、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップS322の振動演出決定処理による振動演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターン（振動演出制御パターン）のいずれかを選択し、選択した演出制御パターンを使用パターンとしてセットする。

【0319】

ステップS323の処理に続いて、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、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S324）。

10

【0320】

そして、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS325）。このときには、例えばステップS323の処理にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP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。

【0321】

ステップS325の処理を実行した後は、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、第1保留表示部5HRにおける第1保留表示や第2保留表示部5HLにおける第2保留表示などを更新するための設定を行う（ステップS326）。例えば、第1特図を用いた特図ゲームが実行（開始）される場合には、第1保留表示部5HRにおいて、保留番号が「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第1保留表示を1つずつ左方向に移動（シフト）させる。

20

一方、第2特図を用いた特図ゲームが実行（開始）される場合には、第2保留表示部5HLにおいて、保留番号が「1」に対応した表示部位（右端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第2保留表示を1つずつ右方向に移動（シフト）させる。

【0322】

30

また、ステップS326の処理では、アクティブ表示部AHAにおけるアクティブ表示を更新するための設定も行われる。例えば第1保留表示部5HRにて保留番号「1」に対応した第1保留表示が消去（消化）されたときには、その消去（消化）された第1保留表示と同様のアクティブ表示をアクティブ表示部AHAにて開始させる。一方、第2保留表示部5HLにて保留番号「1」に対応した第2保留表示が消去（消化）されたときには、その消去（消化）された第2保留表示と同様のアクティブ表示をアクティブ表示部AHAにて開始させる。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S327）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0323】

図34は、振動演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

40

振動演出決定処理は、図33に示す可変表示開始設定処理におけるステップS322Aにて実行される処理の一例である。

【0324】

図34に示すように、演出制御用CPU120は、まず、リーチになるか否かを確認する（ステップS901）。リーチになるか否かは、保留表示データ記憶部の入賞時判定結果格納領域に格納された入賞時判定結果コマンドによりで判定可能である。リーチにならない場合（ステップS901；NO）、演出制御用CPU120は、振動演出決定処理を終了する。リーチになる場合（ステップS901；YES）、演出制御用CPU120は、振動演出の実行有無を決定する（ステップS902）。

【0325】

50

振動演出の実行有無は、ステップ S 9 0 2 における振動演出実行有無決定用の乱数値(非図示)と、振動演出実行有無決定用の乱数値(非図示)と比較される数値(決定値)が割り当てられた振動演出実行有無決定テーブルとに基づいて決定される。振動演出実行有無決定用の乱数値は、振動演出実行有無決定用乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、抽出した値を振動演出実行有無決定用乱数とすればよい。

【0326】

図 3 5 は、変形例における振動演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。

振動演出実行有無決定テーブルは、演出制御基板 1 2 に設けられた R O M 1 2 1 に記憶されている。振動演出実行有無決定テーブルには、変動パターンと振動演出の実行有、振動演出の実行無とに応じて、図示するような決定割合で振動演出実行有無決定用乱数値と比較される値(決定値)が設定されている。変動パターンは、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドによっていずれの変動パターンであるか判定可能である。

【0327】

図示する例では、変動パターンが「リーチ：ノーマル(ハズレ)」の変動パターン(P A 2 - 1、P A 2 - 2、P A 2 - 3)、「リーチ：ノーマル(大当たり)」の変動パターン(P A 3 - 1、P A 3 - 2、P A 3 - 3)であるときには、1 0 %の割合で「実行有」に決定され得るように、振動演出実行有無決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられており、9 0 %の割合で「実行無」に決定され得るように、振動演出実行有無決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられている。

【0328】

また、変動パターンが「リーチ：スーパー(ハズレ)」の変動パターン(P B 2 - 1、P B 2 - 2、P B 2 - 3、P B 2 - 4)、「リーチ：スーパー(大当たり)」の変動パターン(P B 3 - 1、P B 3 - 2、P B 3 - 3、P B 3 - 4)であるときには、2 0 %の割合で「実行有」に決定され得るように、振動演出実行有無決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられており、8 0 %の割合で「実行無」に決定され得るように、振動演出実行有無決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられている。

【0329】

なお、振動演出実行有無決定テーブルは、保留記憶数と振動演出の実行有無とに応じて振動演出実行有無決定用乱数値と比較される値(決定値)が割り当てられたテーブルを用いるようにしてもよいし、保留記憶数に応じて変動パターンと振動演出の実行有無とに応じて振動演出実行有無決定用乱数値と比較される値(決定値)が割り当てられた複数のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0330】

ここで、振動演出とは、例えば、プッシュボタン 3 1 B を複数の振動態様のいずれかによって振動させる演出である。該振動は、例えば、リニアバイブレータ、 piezo 素子、偏心モータなどの駆動デバイスを用いて発生させることが可能である。変形例では、駆動デバイス(バイブレータ 3 6 ともいう)として偏心モータを用いて振動を発生させる場合の一例について説明する。このとき、振動態様は、O N 時間と O F F 時間とを制御することによって、振動強度が異なるように、複数の振動態様が用意されている。

【0331】

駆動デバイスは、O N 時間において例えば回転速度を上昇させ、O F F 時間では電力供給を抑制することで回転速度を降下させる制御により振動強度を変化させる。ここで、駆動デバイスによるプッシュボタン 3 1 B の振動強度は、O N 時間が O F F 時間よりも長時間であるほど強くなり、O F F 時間が O N 時間よりも長時間であるほど弱くなる。また、駆動デバイスによるプッシュボタン 3 1 B の振動強度は、O N 時間と O F F 時間とが同じとなる場合、O N 時間と O F F 時間とが頻繁に切り替えられる方(例えば O N 時間と O F F 時間とをそれぞれ 1 0 0 m s とするよりも O N 時間と O F F 時間とをそれぞれ 5 0 m s とする方)が強くなる。

【0332】

図 3 6 は、変形例における振動態様の一例を説明する説明図である。

変形例では、振動態様として、複数種類の振動パターンが用意されている。それぞれの振動パターンは、演出制御基板 1 2 に設けられた R O M 1 2 1 に記憶されている。図示する例では、振動態様として、5 種類の振動パターンが用意されている。この図 3 6 に示す振動態様は、基本的な振動パターンである。

【 0 3 3 3 】

また、それぞれの振動パターンは、例えば振動強度「無」「微弱」「弱」「中」「強」に対応する。また、それぞれの振動パターンには、対応する表示態様（例えば、プッシュボタン 3 1 B の表示態様）が対応付けられている。ある振動パターンにてプッシュボタン 3 1 B が振動するときには、例えば、当該振動パターンに対応する表示態様でプッシュボタン 3 1 B に組み込まれた各 L E D が発光される。

10

【 0 3 3 4 】

振動パターン V P 1 は、例えば駆動デバイスが常時 O F F に制御される状態、すなわち振動強度「無」の状態、換言すれば振動しない（振動していない）振動パターンである。このときに対応する表示態様は、表示態様「無」、すなわちプッシュボタン 3 1 B が発光しない表示態様である。

【 0 3 3 5 】

振動パターン V P 2 は、例えば駆動デバイスの O N 時間が 1 0 0 m s 、 O F F 時間が 1 5 0 m s となるように繰り返し制御される状態、すなわち振動強度「微弱」の状態である振動パターンである。このときに対応する表示態様は、表示態様「白色」すなわち、プッシュボタン 3 1 B の表示態様は白色である。

20

【 0 3 3 6 】

振動パターン V P 3 は、例えば駆動デバイスの O N 時間が 1 0 0 m s 、 O F F 時間が 1 0 0 m s となるように繰り返し制御される状態、すなわち振動強度「弱」の状態である振動パターンである。このときの対応する表示態様は、表示態様「青色」、すなわち、プッシュボタン 3 1 B の表示態様は青色である。

【 0 3 3 7 】

振動パターン V P 4 は、例えば駆動デバイスの O N 時間が 8 0 m s 、 O F F 時間が 8 0 m s となるように繰り返し制御される状態、すなわち振動強度「中」の状態である振動パターンである。このときの対応する表示態様は、表示態様「黄色」、すなわち、プッシュボタン 3 1 B の表示態様は黄色である。

30

【 0 3 3 8 】

振動パターン V P 5 は、例えば駆動デバイスが常時 O N に制御される状態、すなわち振動強度「強」の状態である振動パターンである。このときの対応する表示態様は、表示態様「赤色」、すなわち、プッシュボタン 3 1 B の表示態様は赤色である。

【 0 3 3 9 】

上述したように、プッシュボタン 3 1 B は、図 3 6 に示すような複数の振動態様（振動パターン）によって振動することが可能である。この振動パターンに応じて振動演出が実行されるときには、プッシュボタン 3 1 B において、プッシュボタン 3 1 B に組み込まれ各 L E D を、振動態様（振動パターン）に対応する表示態様にて発光させることによる報知演出も実行される。報知演出は、振動態様を報知する演出であり、例えば、プッシュボタン 3 1 B の表示態様（例えば発光色）によって振動強度を報知する演出である。上述のように各振動パターンには、対応する報知演出の演出態様（例えば、プッシュボタン 3 1 B の表示態様）が対応付けられている。

40

【 0 3 4 0 】

つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、駆動デバイスの O N 時間と O F F 時間とを図 3 6 に示すような振動時間で制御することにより、プッシュボタン 3 1 B を振動させる振動演出を実行し、振動演出によるプッシュボタン 3 1 B の振動を開始した後に振動演出の振動パターンに対応する報知演出を実行する。

【 0 3 4 1 】

50

例えば、プッシュボタン 3 1 B の振動演出が振動パターン V P 1（振動強度「無」）によって実行される場合には、対応する報知演出としてプッシュボタン 3 1 B の表示態様（対応表示態様）「無」（点灯無）となり、プッシュボタン 3 1 B の振動演出が振動パターン V P 2（振動強度「微弱」）によって実行される場合には、対応する報知演出としてプッシュボタン 3 1 B の表示態様（対応表示態様）「白色」となり、プッシュボタン 3 1 B の振動演出が振動パターン V P 3（振動強度「弱」）によって実行される場合には、対応する報知演出としてプッシュボタン 3 1 B の表示態様（対応表示態様）「青色」となり、プッシュボタン 3 1 B の振動演出が振動パターン V P 4（振動強度「中」）によって実行される場合には、対応する報知演出としてプッシュボタン 3 1 B の表示態様（対応表示態様）「黄色」となり、プッシュボタン 3 1 B の振動演出が振動パターン V P 5（振動強度「強」）によって実行される場合には、対応する報知演出としてプッシュボタン 3 1 B の表示態様（対応表示態様）「赤色」となるように、振動演出が実行されるときに報知演出も実行される。

【0342】

このようにすることで、現在のプッシュボタン 3 1 B の振動強度がどれくらいのものであるのか遊技者が認識できない場合であっても、報知演出によって振動強度を遊技者が認識可能であるため、遊技者の興味を向上させることができる。

【0343】

図 3 7 は、変形例における駆動デバイスの O N 時間と O F F 時間との振動時間の関係を示すタイミングチャートである。

図 3 7（A）は、図 3 6 に示す振動パターン V P 1 に対応するタイミングチャートであり、図 3 7（B）は、図 3 6 に示す振動パターン V P 2 に対応するタイミングチャートであり、図 3 7（C）は、図 3 6 に示す振動パターン V P 3 に対応するタイミングチャートであり、図 3 7（D）は、図 3 6 に示す振動パターン V P 4 に対応するタイミングチャートであり、図 3 7（E）は、図 3 6 に示す振動パターン V P 5 に対応するタイミングチャートである。

【0344】

上述したように、振動は、常時 O F F である場合には発生しない。また、振動は、O N 時間が O F F 時間よりも長時間であるほど強くなり、O F F 時間が O N 時間よりも長時間であるほど弱くなる。また、振動は、O N 時間と O F F 時間とが同じとなる場合、O N 時間と O F F 時間とが頻繁に切り替えられる方が強くなる。また、振動は、常時 O N である場合には O N 時間と O F F 時間とによって制御するよりも強くなる。

【0345】

次いで、振動演出の振動態様（振動変化パターン）について説明する。

【0346】

図 3 8 は、変形例における振動演出の振動態様の一例を示す図である。

変形例では、振動演出の演出態様（振動態様）として、複数種類の振動変化パターンが用意されている。例えば、振動態様として、4 種類の振動変化パターンが用意されている。それぞれの振動変化パターンは、図 3 6 に示す振動パターン（V P 1 ～ V P 5）の組み合わせによって構成される。また、それぞれの振動変化パターンは、演出制御基板 1 2 に設けられた R O M 1 2 1 に記憶されている。

【0347】

図示する例において、振動変化パターン V H P 1 は、振動強度が振動パターン V P 1（振動強度「無」）から振動パターン V P 2（振動強度「微弱」）に変化する振動演出の振動態様である。

振動変化パターン V H P 2 は、振動強度が振動パターン V P 1（振動強度「無」）から振動パターン V P 2（振動強度「微弱」）に変化し、さらに振動パターン（振動強度「微弱」）から振動パターン V P 3（振動強度「弱」）に変化する振動演出の振動態様である。

振動変化パターン V H P 3 は、振動強度が振動パターン V P 1（振動強度「無」）から

振動パターンV P 2（振動強度「微弱」）に変化し、さらに振動パターン（振動強度「微弱」）から振動パターンV P 3（振動強度「弱」）に変化した後に振動パターンV P 3（振動強度「弱」）から振動パターンV P 4（振動強度「中」）に変化する振動演出の振動態様である。

振動変化パターンV H P 4は、振動強度が振動パターンV P 1（振動強度「無」）から振動パターンV P 2（振動強度「微弱」）に変化し、さらに振動パターン（振動強度「微弱」）から振動パターンV P 3（振動強度「弱」）に変化した後に振動パターンV P 3（振動強度「弱」）から振動パターンV P 4（振動強度「中」）に変化し、最後に振動パターンV P 4（振動強度「中」）から振動パターンV P 5（振動強度「強」）に変化する振動演出の振動態様である。

10

【0348】

それぞれの振動変化パターンにおける振動パターン（振動強度）の変化は、所定時間、例えば2秒ごとに変化する。例えば、振動変化パターンV H P 4の場合には、振動パターンV P 1（振動強度「無」）によりプッシュボタン31Bの振動を開始し、振動パターンV P 1による振動開始から所定時間後に振動強度が振動パターンV P 1から振動パターンV P 2（振動強度「微弱」）に変化し、振動パターンV P 2による振動開始から所定時間後に振動強度が振動パターンV P 2から振動パターンV P 3（振動強度「弱」）に変化し、振動パターンV P 3による振動開始から所定時間後に振動強度が振動パターンV P 3から振動パターンV P 4（振動強度「中」）に変化し、振動パターンV P 4による振動開始から所定時間後に振動強度が振動パターンV P 4から振動パターンV P 5（振動強度「強」）に変化する。

20

【0349】

報知演出は、振動変化パターンにおけるそれぞれの振動パターンに応じたプッシュボタン31Bの振動が開始された後に実行される。例えば、演出制御用C P U 120は、駆動デバイスのON時間とOFF時間とを図36に示すような振動時間で制御することにより、プッシュボタン31Bを振動させる振動演出を実行し、振動演出によるプッシュボタン31Bの振動を開始してから所定時間経過したタイミング、例えば1秒後のタイミングで報知演出を実行する。すなわち、演出制御用C P U 120は、振動演出によるプッシュボタン31Bの振動を開始してから所定時間経過したタイミング、例えば1秒後のタイミングで報知演出としてプッシュボタン31Bの表示態様を振動パターンに対応する表示態様で表示する。

30

【0350】

振動変化パターンV H P 1による振動演出が実行されるときには、振動強度の変化（振動強度「無」→「微弱」への変化）に応じてプッシュボタン31Bの表示態様が「無」から「白色」に変化する報知演出が実行される。

振動変化パターンV H P 2による振動演出が実行されるときには、振動強度の変化（振動強度「無」→「微弱」→「弱」）に応じてプッシュボタン31Bの表示態様が「無」、「白色」、「青色」の順に変化する報知演出が実行される。

振動変化パターンV H P 3による振動演出が実行されるときには、振動強度の変化（振動強度「無」→「微弱」→「弱」→「中」）に応じてプッシュボタン31Bの表示態様が「無」、「白色」、「青色」、「黄色」の順に変化する報知演出が実行される。

40

振動変化パターンV H P 4による振動演出が実行されるときには、振動強度の変化（振動強度「無」→「微弱」→「弱」→「中」→「強」）に応じてプッシュボタン31Bの表示態様が「無」、「白色」、「青色」、「黄色」、「赤色」の順に変化する報知演出が実行される。

【0351】

例えば、振動変化パターンV H P 4の場合には、振動演出として振動パターンV P 1（振動強度「無」）によりプッシュボタン31Bの振動を開始し、振動パターンV P 1による振動開始から1秒後に報知演出として振動パターンV P 1に対応する表示態様（対応表示態様「無」）によりプッシュボタン31Bに組み込まれた各L E Dを発光させ、振動演

50

出として振動パターンV P 1による振動開始から2秒後に振動強度が振動パターンV P 1から振動パターンV P 2(振動強度「微弱」)に変化し、振動パターンV P 2による振動開始から1秒後に報知演出として振動パターンV P 2に対応する表示態様(対応表示態様「白色」)によりプッシュボタン3 1 Bに組み込まれた各L E Dを発光させ、振動演出として振動パターンV P 2による振動開始から2秒後に振動強度が振動パターンV P 2から振動パターンV P 3(振動強度「弱」)に変化し、振動パターンV P 3による振動開始から1秒後に報知演出として振動パターンV P 3に対応する表示態様(対応表示態様「青色」)によりプッシュボタン3 1 Bに組み込まれた各L E Dを発光させ、振動演出として振動パターンV P 3による振動開始から2秒後に振動強度が振動パターンV P 3から振動パターンV P 4(振動強度「中」)に変化し、振動パターンV P 4による振動開始から1秒後に報知演出として振動パターンV P 4に対応する表示態様(対応表示態様「黄色」)によりプッシュボタン3 1 Bに組み込まれた各L E Dを発光させ、振動演出として振動パターンV P 4による振動開始から2秒後に振動強度が振動パターンV P 4から振動パターンV P 5(振動強度「強」)に変化し、振動パターンV P 5による振動開始から1秒後に報知演出として振動パターンV P 5に対応する表示態様(対応表示態様「赤色」)によりプッシュボタン3 1 Bに組み込まれた各L E Dを発光させる。

10

【0352】

つまり、演出制御用C P U 1 2 0は、振動変化パターンに応じて駆動デバイスを制御してプッシュボタン3 1 Bを振動させる振動演出の実行を開始し、該振動変化パターンに含まれる振動パターンによるプッシュボタン3 1 Bの振動を開始したあとに振動パターンに対応する演出態様で報知演出を実行し、振動変化パターンに含まれる振動パターンによるプッシュボタン3 1 Bの振動が変化する場合には、それぞれの振動パターンに対応する振動を開始した後に、それぞれの振動変化パターンに対応する演出態様で報知演出を実行する。

20

【0353】

図34に戻って、ステップS 9 0 2の処理を実行した後に、演出制御用C P U 1 2 0は、振動演出が実行有か否かを確認する(ステップS 9 0 3)。振動演出が実行有でない場合、すなわち振動演出が実行無である場合(ステップS 9 0 3; N O)、演出制御用C P U 1 2 0は、振動演出決定処理を終了する。振動演出が実行有である場合(ステップS 9 0 3; Y E S)、演出制御用C P U 1 2 0は、大当りになるか否かを確認する(ステップS 9 0 4)。大当りになるか否かは、保留表示データ記憶部の記憶内容(入賞時判定結果コマンド)や主基板1 1から伝送された変動パターン指定コマンドによって判定可能である。

30

【0354】

大当りにならない場合(ステップS 9 0 4; N O)、演出制御用C P U 1 2 0は、スーパーリーチとなるか否かを確認する(ステップS 9 0 5)。スーパーリーチとなるか否かは、保留表示データ記憶部の記憶内容(入賞時判定結果コマンド)や主基板1 1から伝送された変動パターン指定コマンドによって判定可能である。

【0355】

スーパーリーチにならない場合(ステップS 9 0 5; N O)、演出制御用C P U 1 2 0は、振動変化パターン決定用乱数を生成するためのカウンタから値を読み出し、読み出した値を振動変化パターン決定用乱数とする。そして、演出制御用C P U 1 2 0は、振動変化パターン決定用乱数値と、振動変化パターン決定テーブルAに基づいて振動演出の振動態様として振動変化パターンを決定する(ステップS 9 0 6)。

40

【0356】

スーパーリーチになる場合(ステップS 9 0 5; Y E S)、演出制御用C P U 1 2 0は、振動変化パターン決定用乱数を生成するためのカウンタから値を読み出し、読み出した値を振動変化パターン決定用乱数とする。そして、演出制御用C P U 1 2 0は、振動変化パターン決定用乱数値と、振動変化パターン決定テーブルBに基づいて振動演出の振動態様として振動変化パターンを決定する(ステップS 9 0 7)。

【0357】

50

一方、大当りになる場合(ステップS904; YES)、演出制御用CPU120は、スーパーリーチとなるか否かを確認する(ステップS908)。スーパーリーチとなるか否かは、保留表示データ記憶部の記憶内容(入賞時判定結果コマンド)や主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドによって判定可能である。

【0358】

スーパーリーチにならない場合(ステップS908; NO)、演出制御用CPU120は、振動変化パターン決定用乱数を生成するためのカウンタから値を読み出し、読み出した値を振動変化パターン決定用乱数とする。そして、演出制御用CPU120は、振動変化パターン決定用乱数値と、振動変化パターン決定テーブルCに基づいて振動演出の振動態様として振動変化パターンを決定する(ステップS909)。

10

【0359】

スーパーリーチになる場合(ステップS908; YES)、演出制御用CPU120は、振動変化パターン決定用乱数を生成するためのカウンタから値を読み出し、読み出した値を振動変化パターン決定用乱数とする。そして、演出制御用CPU120は、振動変化パターン決定用乱数値と、振動変化パターン決定テーブルDに基づいて振動演出の振動態様として振動変化パターンを決定する(ステップS910)。

【0360】

そして、ステップS906、ステップS907、ステップS909、ステップS910のいずれかの処理をした後には、演出制御用CPU120は、いずれかの処理において決定した振動演出の演出態様をRAM122に記憶する(ステップS911)。具体的には、演出制御用CPU120は、ステップS911の処理において振動変化パターンを振動演出の演出態様としてRAM122に記憶する。そして、振動演出決定処理を終了する。

20

【0361】

図39は、変形例における振動変化パターン決定テーブルによる振動変化パターンの決定割合の設定例を示す図である。

【0362】

図39(A)は、上述したステップS906の処理において用いられる振動変化パターン決定テーブルAによる振動変化パターンの決定割合の設定例を示している。換言すれば、図39(A)は、変動パターンが「リーチ：ノーマル(ハズレ)」であるとき(すなわちノーマルリーチ(ハズレ)の変動パターンPA2-1、PA2-2、PA2-3であるとき)の振動変化パターンの決定割合の設定例を示している。

30

図39(B)は、上述したステップS907の処理において用いられる振動変化パターン決定テーブルBによる振動変化パターンの決定割合の設定例を示している。換言すれば、図39(B)は、変動パターンが「リーチ：スーパー(ハズレ)」であるとき(すなわちスーパーリーチ(ハズレ)の変動パターンPB2-1、PB2-2、PB2-3、PB2-4であるとき)の振動変化パターンの決定割合の設定例を示している。

図39(C)は、上述したステップS909の処理において用いられる振動変化パターン決定テーブルCによる振動変化パターンの決定割合の設定例を示している。換言すれば、図39(C)は、変動パターンが「リーチ：ノーマル(大当り)」であるとき(すなわちノーマルリーチ(大当り)の変動パターンPA3-1、PA3-2、PA3-3であるとき)の振動変化パターンの決定割合の設定例を示している。

40

図39(D)は、上述したステップS910の処理において用いられる振動変化パターン決定テーブルDによる振動変化パターンの決定割合の設定例を示している。換言すれば、図39(D)は、変動パターンが「リーチ：スーパー(大当り)」であるとき(すなわちスーパーリーチ(大当り)の変動パターンPB3-1、PB3-2、PB3-3、PB3-4であるとき)の振動変化パターンの決定割合の設定例を示している。

なお、振動変化パターン決定テーブルA~Dの夫々は、例えば、演出制御用マイクロコンピュータのROMに記憶されている。

【0363】

図39(A)に示すように、振動変化パターン決定テーブルAよれば、振動変化パター

50

ンVHP1が100%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP2が0%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP3が0%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP4が0%の決定割合で決定される。なお、振動変化パターン決定テーブルAには、振動変化パターンVHP1が100%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP2が0%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP3が0%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP4が0%の決定割合で決定されるように、振動変化パターン決定用乱数値と比較される決定値が、振動変化パターンVHP1～振動変化パターンVHP4の夫々に割り当てられていればよい。具体的には、振動変化パターンVHP1、VHP2、VHP3、VHP4の夫々に割り当てる個数の割合が100：0：0：0となるように、振動変化パターンVHP1、VHP2、VHP3、VHP4の夫々に上記決定値が、

10

【0364】

図39(B)に示すように、振動変化パターン決定テーブルBよれば、振動変化パターンVHP1が10%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP2が50%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP3が40%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP4が0%の決定割合で決定される。なお、振動変化パターン決定テーブルBには、振動変化パターンVHP1が10%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP2が50%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP3が40%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP4が0%の決定割合で決定されるように、振動変化パターン決定用乱数値と比較される決定値が、振動変化パターンVHP1～VHP4の夫々に割り当てられていればよい。具体的には、振動変化パターンVHP1、VHP2、VHP3、VHP4の夫々に割り当てる個数の割合が10：50：40：0となるように、振動変化パターンVHP1、VHP2、VHP3、VHP4の夫々に上記決定値が、割り当てられていればよい。

20

【0365】

図39(C)に示すように、振動変化パターン決定テーブルCよれば、振動変化パターンVHP1が40%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP2が60%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP3が0%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP4が0%の決定割合で決定される。なお、振動変化パターン決定テーブルCには、振動変化パターンVHP1が40%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP2が60%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP3が0%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP4が0%の決定割合で決定されるように、振動変化パターン決定用乱数値と比較される決定値が、振動変化パターンVHP1～VHP4の夫々に割り当てられていればよい。具体的には、振動変化パターンVHP1、VHP2、VHP3、VHP4の夫々に割り当てる個数の割合が40：60：0：0となるように、振動変化パターンVHP1、VHP2、VHP3、VHP4の夫々に上記決定値が、割り当てられてい

30

【0366】

図39(D)に示すように、振動変化パターン決定テーブルDよれば、振動変化パターンVHP1が10%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP2が20%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP3が30%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP4が40%の決定割合で決定される。なお、振動変化パターン決定テーブルDには、振動変化パターンVHP1が10%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP2が20%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP3が30%の決定割合で決定され、振動変化パターンVHP4が40%の決定割合で決定されるように、振動変化パターン決定用乱数値と比較される決定値が、振動変化パターンVHP1～VHP4の夫々に割り当てられていればよい。具体的には、振動変化パターンVHP1、VHP2、VHP3、VHP4の夫々に割り当てる個数の割合が10：20：30：40となるように、振動変化パターンVHP1、VHP2、VHP3、VHP4の夫々に上記決定値が、割り当てられてい

40

50

【0367】

図39に図示する例では、熱いリーチ(例えばリーチ：スーパー(スーパーリーチ))であるときには、熱くないリーチ(例えばリーチ：ノーマル(ノーマルリーチ))であるときよりも強い振動パターンまで変化する振動変化パターンに決定され易くなるように設定されている。また、大当たりとなるときにはハズレとなるときよりも強い振動変化パターンまで変化する振動変化パターンに決定され易くなるように設定されている。

【0368】

このようにすることで、有利度に制御される期待度に応じて振動演出の演出態様(振動変化パターン)に決定されるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0369】

図40は、変形例における可変表示中処理(ステップS172)の一例を示すフローチャートである。

【0370】

図40に示す可変表示中演出処理では、まず、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する(ステップS341)。一例として、ステップS341の処理では、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新(例えば1減算)し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

【0371】

ステップS341にて可変表示時間が経過していない場合には(ステップS341; No)、振動演出を実行するための振動演出期間であるか否かを判定する(ステップS342A)。振動演出期間は、例えば図34に示すステップS906、ステップS907、ステップS909、ステップS910のいずれかの処理にて決定された演出制御パターン(振動演出制御パターン)において、予め定められていればよい。この振動演出期間には報知演出を実行するための報知演出期間も含まれるが、振動演出期間と報知演出期間とを同じ期間として説明する。すなわち、振動演出期間というときには、報知演出期間でもある。

【0372】

振動演出期間である場合には(ステップS342A; Yes)、振動演出を実行するための制御が行われる(ステップS343A)。ステップS343Aの処理では、振動演出制御パターン(振動パターン)の設定に基づいて作成した各種指令を、表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14、駆動デバイス(バイブレータ36)などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯または点滅または消灯させること、プッシュボタン31Bに組み込まれた各種ランプあるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて振動演出(および報知演出)を実行できればよい。

【0373】

ステップS342Aにて振動演出期間ではないと判定されたときや(ステップS342A; No)、ステップS343Aの処理を実行した後は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する(ステップS346)。リーチ演出期間は、例えば変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップS346にてリーチ演出期間であると判定されたときには(ステップS346; Yes)、リーチ演出を実行するための制御が行われる(ステップS347)。

【0374】

ステップS346にてリーチ演出期間ではないと判定されたときや(ステップS346; No)、ステップS347の処理を実行した後は、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御が行われる(ステップS348

10

20

30

40

50

）。

【0375】

ステップS341にて可変表示時間が経過した場合には（ステップS341；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS349）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップS349；No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

【0376】

ステップS349にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップS349；Yes）、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS350）。このときには、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS351）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS352）、可変表示中演出処理を終了する。

【0377】

上記振動演出期間において、振動演出を実行すると決定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップS906、ステップS907、ステップS909、ステップS910のいずれかの処理で決定され、RAM122に記憶されている振動変化パターンに応じて振動させることで振動演出を実行する。また、振動演出の実行を開始し、振動変化パターンに含まれる各振動パターンによって振動態様が変化した後（例えば1秒後）のタイミングで、ステップS906、ステップS907、ステップS909、ステップS910のいずれかの処理で決定され、RAM122に記憶されている振動変化パターンにおける振動パターンに応じたプッシュボタン31Bの表示態様に変化させる。

【0378】

具体的には、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの押下の検出が継続しているか否かを判定し、プッシュボタン31Bの押下の検出が継続している場合には、振動演出として振動変化パターンに含まれる振動パターンVP2によりプッシュボタン31Bを振動させる場合には、振動時間によって駆動デバイスに駆動信号を与え、報知演出として該振動パターンVP2に応じてプッシュボタン31Bに組み込まれた白色LEDに駆動信号を与える。一方、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの押下を検出していないと判定した場合や振動演出を実行しているときにプッシュボタン31Bの押下の検出がされなくなった場合には、振動演出をキャンセルする。また、演出制御用CPU120は、振動演出をキャンセルした場合には、報知演出もキャンセルする。

また、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの押下の検出が継続しているか否かを判定し、プッシュボタン31Bの押下の検出が継続している場合には、振動演出として振動変化パターンに含まれる振動パターンVP3によりプッシュボタン31Bを振動させる場合には、振動時間によって駆動デバイスに駆動信号を与え、報知演出として該振動パターンVP3に応じてプッシュボタン31Bに組み込まれた青色LEDに駆動信号を与える。一方、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの押下を検出していないと判定した場合や振動演出を実行しているときにプッシュボタン31Bの押下の検出がされなくなった場合には、振動演出をキャンセルする。また、演出制御用CPU120は、振動演出をキャンセルした場合には、報知演出もキャンセルする。

また、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの押下の検出が継続しているか否かを判定し、プッシュボタン31Bの押下の検出が継続している場合には、振動演出として振動変化パターンに含まれる振動パターンVP4によりプッシュボタン31Bを振動させる場合には、振動時間によって駆動デバイスに駆動信号を与え、報知演出として該振動パターンVP4に応じてプッシュボタン31Bに組み込まれた黄色LEDに駆動信号を与える。一方、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの押下を検出してい

ないと判定した場合や振動演出を実行しているときにプッシュボタン31Bの押下の検出がされなくなった場合には、振動演出をキャンセルする。また、演出制御用CPU120は、振動演出をキャンセルした場合には、報知演出もキャンセルする。

また、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの押下の検出が継続しているか否かを判定し、プッシュボタン31Bの押下の検出が継続している場合には、振動演出として振動変化パターンに含まれる振動パターンVP5によりプッシュボタン31Bを振動させる場合には、振動時間によって駆動デバイスに駆動信号を与え、報知演出として該振動パターンVP5に応じてプッシュボタン31Bに組み込まれた赤色LEDに駆動信号を与える。一方、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの押下を検出していないと判定した場合や振動演出を実行しているときにプッシュボタン31Bの押下の検出がされなくなった場合には、振動演出をキャンセルする。また、演出制御用CPU120は、振動演出をキャンセルした場合には、報知演出もキャンセルする。

【0379】

また、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの押下の検出が継続しているか否かを判定し、プッシュボタン31Bの押下の検出が継続している場合には、振動演出期間が経過すると、プッシュボタン31Bの表示態様を通常の表示態様に戻す（ステップS854）。すなわち、プッシュボタン31Bに組み込まれた各LEDおよび駆動デバイスの駆動を停止する。一方、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの押下を検出していないと判定した場合や振動演出を実行しているときにプッシュボタン31Bの押下の検出がされなくなった場合には、振動演出をキャンセルする。また、演出制御用CPU120は、振動演出をキャンセルした場合には、報知演出もキャンセルする。

【0380】

なお、本変形例では、実施の形態で説明した変化演出の代わりに振動演出を実行する場合について説明したが、実施の形態と本変形例とを組み合わせ、変化演出と振動演出とを両方実行可能にし、演出態様決定用乱数値と演出態様決定用乱数値と比較される値（決定値）が割り当てられた演出態様決定テーブルとに基づいて、変化演出および振動演出の一方または両方を実行するか、変化演出および振動演出のいずれも実行しないかなどを決定するようにしてもよい。つまり、変化演出と振動演出との両方を同じ可変表示において実行するようにしてもよい。

【0381】

（1）以上のように変形例における遊技機は、開始条件の成立（例えばステップS231、S235におけるNoの判定など）に基づいて可変表示を行い遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態、リーチ状態、高ベース状態、高確状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記開始条件が成立していない可変表示について保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えばRAM102に設けられた第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部など）と、前記保留記憶手段に記憶された前記保留記憶に対応する保留表示を表示する保留表示手段（例えば第1始動入賞記憶表示エリア5HR、第2始動入賞記憶表示エリア5HL、およびステップS312の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、前記開始条件が成立したことに基いて、当該可変表示に対応する特定表示を表示する特定表示手段（例えばアクティブ表示エリアAHA、およびステップS326の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、前記保留表示手段による前記保留表示の表示態様を変化させる第1変化演出（例えば保留表示変化演出など）を実行する第1変化演出実行手段（例えばステップS343の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、前記特定表示手段による前記特定表示の表示態様を変化させる第2変化演出（例えばアイコン表示変化演出など）を実行する第2変化演出実行手段（例えばステップS345の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aなど）と、前記操作手段を用いた操作演出（例えば、プッシュボタン31Bを振動させる振動演出など）を実行する操作演出実行手段（例えば、ステップS343Aの処理を実行する演出制御用CPU120など）と、報知演出（例えばプッシュボタン31Bの表示態様

を振動変化パターンにおける振動パターンに対応する表示態様で報知する演出（例えばプッシュボタン31Bに組み込まれたLEDを発光させる演出）など）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、ステップS343Aの処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、前記第1変化演出が実行された後に表示される前記保留表示の表示態様は、前記第2変化演出が実行された後には前記特定表示の表示態様として表示されない特殊態様（例えば「秘」の表示など）を含み（例えば図28を参照）、前記操作演出には、前記操作手段を振動させる振動演出（例えば、駆動デバイス（バイブレータ36）によりプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aを振動させる演出など）が含まれ、前記操作手段が操作されているときに前記振動は複数の振動態様（例えば、複数の振動パターンの組み合わせによる振動変化パターンVHP1、VHP2、VHP3、VHP4などによる振動態様など）で変化可能であり、前記振動態様の变化に応じて前記報知演出の演出態様（例えば、プッシュボタン31Bを振動態様に応じて無、白色、青色、黄色、赤色の態様など）が変化することを特徴とする遊技機。

10

【0382】

このような構成によれば、保留表示の表示態様を特殊態様に変化させる第1変化演出が実行可能になり、遊技者の興趣を向上させることができ、また、操作手段を用いた演出により演出効果を向上させることができるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0383】

(2) また、変形例における遊技機は、開始条件の成立（例えばステップS231、S235におけるNoの判定など）に基づいて可変表示を行い遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態、リーチ状態、高ベース状態、高確状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記開始条件が成立していない可変表示について保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えばRAM102に設けられた第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部など）と、前記保留記憶手段に記憶された前記保留記憶に対応する保留表示を表示する保留表示手段（例えば第1始動入賞記憶表示エリア5HR、第2始動入賞記憶表示エリア5HL、およびステップS312の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、前記開始条件が成立したことに基いて、当該可変表示に対応する特定表示を表示する特定表示手段（例えばアクティブ表示エリアAHA、およびステップS326の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、前記保留表示手段による前記保留表示の表示態様を変化させる第1変化演出（例えば保留表示変化演出など）を実行する第1変化演出実行手段（例えばステップS343の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、前記特定表示手段による前記特定表示の表示態様を変化させる第2変化演出（例えばアイコン表示変化演出など）を実行する第2変化演出実行手段（例えばステップS345の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aなど）と、前記操作手段を用いた操作演出（例えば、プッシュボタン31Bを振動させる振動演出など）を実行する操作演出実行手段（例えば、ステップS343Aの処理を実行する演出制御用CPU120など）と、報知演出（例えばプッシュボタン31Bの表示態様を振動変化パターンにおける振動パターンに対応する表示態様で報知する演出（例えばプッシュボタン31Bに組み込まれたLEDを発光させる演出）など）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、ステップS343Aの処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、前記第2変化演出が実行された後に表示される前記特定表示の表示態様は、前記第1変化演出が実行された後には前記保留表示の表示態様として表示されない特殊態様（例えば「チャンス」や「NEXT」、「激熱」の表示など）を含み（例えば図29を参照）、前記操作演出には、前記操作手段を振動させる振動演出（例えば、駆動デバイス（バイブレータ36）によりプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aを振動させる演出など）が含まれ、前記操作手段が操作されているときに前記振動は複数の振動態様（例えば、複数の振動パターンの組み合わせによる振動変化パターンVHP1、VHP2、VHP3、VHP4などによる振動態様など）で変化可能であり、前記振動態様の变化に応じて前記報知演出の演出態様（例えば、プッシュボタン31Bを振動態様に応じて

20

30

40

50

無、白色、青色、黄色、赤色の態様など）が変化することを特徴とする遊技機。

【0384】

このような構成によれば、特定表示の表示態様を特殊態様に変化させる第2変化演出が実行可能になり、遊技者の興趣を向上させることができ、また、操作手段を用いた演出により演出効果を向上させることができるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0385】

(3) また、変形例における遊技機は、上記の(1)または(2)に記載の遊技機において、前記操作手段を振動させる駆動手段(例えば駆動デバイス(パイプレータ36のON時間とOFF時間とによって前記振動態様を変化させてもよい(例えば、図36、図37に示すようなON時間とOFF時間との振動時間の組み合わせのように振動強度を変化させ、図38に示すような振動変化パターンのように振動態様が変化させるなど)。

10

【0386】

このような構成によれば、遊技者に振動態様を認識させ易くすることができる。

【0387】

(4) また、変形例における遊技機は、上記の(1)から(3)のいずれかに記載の遊技機において、前記報知演出の演出態様は、前記振動態様が変化するタイミングよりも後のタイミングで変化する(例えば、振動演出が実行されて振動強度が無から微弱に変化した後に、報知演出の演出態様として、無から青色の表示態様に変化させて表示し、振動強度が微弱から弱に変化した後に報知演出の演出態様として、青色から黄色の表示態様に変化させて表示するなど)ようにしてもよい。

20

【0388】

このような構成によれば、まずは振動態様の变化により演出態様の变化を遊技者に認識させることができる。

【0389】

(5) また、変形例における遊技機は、上記の(1)から(4)のいずれかに記載の遊技機であって、前記報知演出は、発光することによる演出(例えば、プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A、枠ランプ91、役モノが備えるランプ、画像表示装置5、タッチパネルなどの発光による演出など)であってもよい。

【0390】

このような構成によれば、遊技者に振動だけでなく発光することでも演出態様が変化していることを認識させることができる。

30

【0391】

(6) また、変形例における遊技機は、上記の(1)から(5)のいずれかに記載の遊技機であって、前記報知演出は、表示手段により表示されることによる演出(例えば、画像表示装置5、タッチパネル、サブ液晶などにキャラクタ画像を表示する演出など)であってもよい。

【0392】

このような構成によれば、遊技者に振動だけでなく表示することでも演出態様が変化していることを認識させることができる。

【0393】

(7) また、変形例における遊技機は、遊技機は、可変表示の開始を許容する開始条件の成立(例えばステップS231、S235におけるNoの判定など)に基づいて識別情報(例えば特別図柄や飾り図柄など)の可変表示を実行して表示結果を導出し、当該表示結果として予め定められた特定表示結果(例えば大当り図柄や大当り組合せの確定飾り図柄など)を導出したときに、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など)に制御する遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示について保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えばRAM102に設けられた第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部など)と、前記保留記憶手段に記憶された前記保留記憶に対応する保留表示を行う保留表示手段(例えば第1始動入賞記憶表示エリア5HR、第2始動入賞記憶表示エリア5HL、およびステップS3

40

50

12の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記開始条件が成立した識別情報の可変表示に対応して前記保留表示を消化するとともに、当該可変表示に対応する特定表示を行う特定表示手段(例えばアクティブ表示エリアAHA、およびステップS326の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記保留表示手段による前記保留表示の表示態様を変化させる第1変化演出(例えば保留番号「1」～「3」に対応する保留表示変化演出など)を実行する第1変化演出実行手段(例えばステップS343の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記特定表示手段による前記特定表示の表示態様を変化させる第2変化演出(例えばアクティブ表示中の保留表示変化演出やアイコン表示変化演出など)を実行する第2変化演出実行手段(例えばステップS345の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、前記第1変化演出が実行された後に表示される前記保留表示の表示態様は、前記第2変化演出が実行された後には前記特定表示の表示態様として表示されない特殊態様(例えば「秘」の表示など)を含む(例えば図28を参照)ようにしてもよい。

10

【0394】

このような構成によれば、保留表示の表示態様を特殊態様に変化させる第1変化演出が実行可能になり、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0395】

(8)また、変形例における遊技機は、可変表示の開始を許容する開始条件の成立(例えばステップS231、S235におけるNoの判定など)に基づいて識別情報(例えば特別図柄や飾り図柄など)の可変表示を実行して表示結果を導出し、当該表示結果として予め定められた特定表示結果(例えば大当り図柄や大当り組合せの確定飾り図柄など)を導出したときに、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など)に制御する遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示について保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えばRAM102に設けられた第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部など)と、前記保留記憶手段に記憶された前記保留記憶に対応する保留表示を行う保留表示手段(例えば第1始動入賞記憶表示エリア5HR、第2始動入賞記憶表示エリア5HL、およびステップS312の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記開始条件が成立した識別情報の可変表示に対応して前記保留表示を消化するとともに、当該可変表示に対応する特定表示を行う特定表示手段(例えばアクティブ表示エリアAHA、およびステップS326の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記保留表示手段による前記保留表示の表示態様を変化させる第1変化演出(例えば保留表示変化演出など)を実行する第1変化演出実行手段(例えばステップS343の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記特定表示手段による前記特定表示の表示態様を変化させる第2変化演出(例えばアイコン表示変化演出など)を実行する第2変化演出実行手段(例えばステップS345の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、前記第2変化演出が実行された後に表示される前記特定表示の表示態様は、前記第1変化演出が実行された後には前記保留表示の表示態様として表示されない特殊態様(例えば「チャンス」や「NEXT」、「激熱」の表示など)を含む(例えば図29を参照)ようにしてもよい。

20

30

【0396】

このような構成によれば、特定表示の表示態様を特殊態様に変化させる第2変化演出が実行可能になり、遊技者の興趣を向上させることができる。

40

【0397】

(9)また、変形例における遊技機は、上記(1)から(8)のいずれかに記載の遊技機において、前記第1変化演出実行手段は、前記第2変化演出実行手段によって実行される前記第2変化演出と共通する演出態様(例えば演出画像CH1の表示)を含む所定態様で前記第1変化演出を実行してもよい(例えば図26、図27を参照)。

このような構成においては、保留表示と特定表示のいずれが変化するかに注目させることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0398】

50

(10) また、変形例における遊技機は、上記(1)から(9)のいずれかに記載の遊技機において、前記第1変化演出実行手段は、前記保留表示の表示態様を変化させるときと、前記保留表示の表示態様を変化させないときとで共通で実行される第1共通演出(例えばキャラクタCH1の演出画像を表示する作用演出など)と、当該第1共通演出を実行した後に前記保留表示の表示態様を変化させる第1成功演出(例えば保留表示変化パターンによる保留表示変化演出など)または前記保留表示の表示態様を変化させない第1失敗演出(例えば保留表示変化パターンなしの場合の保留表示変化演出など)と、を実行可能であり、前記第2変化演出実行手段は、前記特定表示の表示態様を変化させるときと、前記特定表示の表示態様を変化させないときとで共通で実行される第2共通演出(例えばキャラクタCH1の演出画像を表示する作用演出など)と、当該第2共通演出を実行した後に前記特定表示の表示態様を変化させる第2成功演出(例えばアイコン表示変化パターンによるアイコン表示変化演出など)または前記特定表示の表示態様を変化させない第2失敗演出(例えばアイコン表示変化パターンなしの場合のアイコン表示変化演出など)と、を実行可能であり、前記第2変化演出実行手段は、前記第1変化演出実行手段によって前記第1失敗演出と前記第1成功演出とのうちで前記第1成功演出が実行される割合よりも高い割合で、前記第2成功演出を実行してもよい(例えば図15(B)、図24(A)を参照)。

10

【0399】

このような構成においては、可変表示に対応する特定表示の表示態様を変化させやすくして、可変表示に対する遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

20

【0400】

(11) また、変形例における遊技機は、上記(1)から(10)のいずれかに記載の遊技機において、前記第2変化演出実行手段は、識別情報の可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに前記第2変化演出を複数回実行可能であってもよい(例えば図23(B)、図29を参照)。

【0401】

このような構成においては、可変表示に対する期待感を持続させることができる。

【0402】

(12) また、変形例における遊技機は、上記(1)から(11)のいずれかに記載の遊技機において、前記第1変化演出実行手段によって前記第1変化演出が実行されるときと、前記第2変化演出実行手段によって前記第2変化演出が実行されるときに、前記保留表示手段による前記保留表示と前記特定表示手段による前記特定表示とのうち少なくとも一部に制限を設ける制限演出(例えば表示制限用の演出画像SV1を表示する制限演出など)を実行する制限演出実行手段(例えば図30(B)を参照)を備えてもよい。

30

【0403】

このような構成においては、いずれの表示が変化するかにより注目させることにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0404】

なお、上記説明では、振動演出として振動変化パターンに応じて所定時間で振動パターンが変化する場合や、報知演出として振動変化パターンに応じて操作ボタン150プッシュボタン31Bの表示態様が変化する場合の一例について説明したが、音楽や演出に合わせて、振動演出による振動態様や報知演出による報知態様が変化するようにしてもよい。例えば、音楽に合わせて振動演出や報知演出を実行する場合には、該音楽のメロディー(例えば低音部)に合わせて振動強度を変化させる振動パターンや振動変化パターンを用いて振動態様を変化させ、該振動変化パターンや振動パターンに応じて報知演出を実行するようにすればよい。

40

このようにすることで、演出効果を向上させることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0405】

なお、上記説明では、振動演出として振動変化パターンに応じてプッシュボタン31B

50

を振動させる場合の一例について説明したが、振動変化パターンに応じてプッシュボタン 3 1 B を振動させるときに、該振動を報知する報知音、（例えば「ブルブルッ」、「ブルブルブルブルッ」「ブー」「ブーブーブー」など）をスピーカ 8 L、8 R などから出力することで振動演出が実行されていることを報知してもよい。

このようにすることで、振動演出が実行されるときに遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作しない場合や、遊技者が振動を感じ難い場合であっても振動演出が実行されていることを認識することができ、演出効果を向上させることができる。

【0406】

なお、上記説明では、報知演出としてプッシュボタン 3 1 B の L E D が発光する場合の一例について説明したが、スティックコントローラ 3 1 A、画像表示装置 5、役モノ、枠ランプ 9 1 などの発光によって報知演出を実行してもよいし、タッチパネルを備え、該タッチパネルが発光することによって報知演出を実行するようにしてもよい。また、サブ液晶を備え、該サブ液晶が発光することによって報知演出を実行するようにしてもよい。

【0407】

なお、上記説明では、報知演出としてプッシュボタン 3 1 B の L E D が発光する場合の一例について説明したが、画像表示装置 5 や、サブ液晶、タッチパネル、役モノにキャラクタ画像を表示したりすることによって報知演出を実行するようにしてもよい。

【0408】

なお、上記説明では、報知演出としてプッシュボタン 3 1 B の L E D が発光する場合の一例について説明したが、役モノやサブ液晶などを動作させることによる報知演出を実行するようにしてもよい。

【0409】

なお、上記説明では、報知演出としてプッシュボタン 3 1 B の L E D が発光する場合の一例について説明したが、音声や機械音、音楽などの音によって報知する報知演出を実行するようにしてよい。

【0410】

なお、上記説明では、報知演出としてプッシュボタン 3 1 B の L E D が発光する場合の一例について説明したが、演出などに応じて操作可能なスティックコントローラ 3 1 A を設け、該スティックコントローラ 3 1 A をプッシュボタン 3 1 B に代えて又は加えて振動させるようにしてもよいし、該スティックコントローラ 3 1 A に組み込まれた L E D が発光することによって報知演出を実行するようにしてもよい。

【0411】

なお、上記説明では、変動開始直後に振動演出が実行される一例について説明したが、例えば、リーチとなる直前や、擬似連変動を開始したときや、擬似連変動が終わった後にリーチとなったときなどのタイミングで振動演出を開始するようにしてもよい。

【0412】

なお、上記説明では、駆動デバイスとして偏心モータを用いる場合の一例について説明したが、リニアバイブレータを用いるようにしてもよいし、 piezo 抵抗膜を用いるようにしてもよい。piezo 抵抗膜を用いる場合には、ON 時間と OFF 時間との振動時間の制御に代えて、印加電圧の H I G H と L O W との電圧印加時間などによって振動強度を制御すればよい。

【0413】

なお、上記説明では、駆動デバイスの ON 時間と OFF 時間とを制御することによって振動強度を変化させる場合の一例について説明したが、ON 時間と OFF 時間との相対的な割合によるデューティ比などによって振動強度を変化させるようにしてもよいし、上記 piezo 抵抗膜を用いる場合には、H I G H と L O W との割合などによるデューティ比などに振動強度を変化させるようにしてもよい。

【0414】

なお、上記説明では、駆動デバイスの ON 時間と OFF 時間とを制御することによって振動強度を変化させる場合の一例について説明したが、駆動デバイスの振動速度を直接的

10

20

30

40

50

に制御することによって振動強度を変化させるようにしてもよいし、ON時間とOFF時間との制御に代えて電圧のHIGHとLOWとを制御することにより振動強度を変化させるようにしてもよい。

【0415】

なお、上記説明では、振動演出が変動パターンに応じて実行される場合の一例について説明したが、大当たり中の出玉の獲得数や主予告演出や先読予告演出など他の演出などに応じ、振動演出が実行されるようにしてもよい。例えば、大当たり中の出玉獲得数に応じて振動演出を実行する場合には、大当たり終了後に獲得出玉数を報知する演出として振動演出を実行するようにしてもよい。

【0416】

なお、上記説明では、振動演出が変動パターンに応じて実行される場合の一例について説明したが、例えば大当たり遊技状態となったときに遊技者が得られる付与価値（例えば出玉数など）に応じてファンファーレ画面を表示する制御を行うとき（や大当たりとなる演出図柄の表示結果を表示するときや当該大当たり遊技状態に制御されるときに、得られる付与価値の期待度を報知する演出として、振動演出や報知演出を実行してもよい。この場合、例えば、獲得可能な付与価値を報知する演出として、段階的に付与価値の増加に伴い振動強度が強くなるように（振動強度「無」から振動強度「強」までのいずれかに変化するように）すればよい。具体的には、振動変化パターンへ決定用の乱数値と大当たり種別に応じて振動変化パターン決定用の乱数値と比較される値が割り当てられた振動変化パターン決定テーブルとに基づいて、振動変化パターンを決定するようにすればよい。

【0417】

なお、振動演出実行有無決定テーブルは、保留記憶数と振動演出の実行有無とに応じて振動演出実行有無決定用乱数値と比較される値（決定値）が設定されたテーブルを用いるようにしてもよいし、保留記憶数に応じて変動パターンと振動演出の実行有無とに応じて振動演出実行有無決定用乱数値と比較される値（決定値）が割り当てられた複数のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0418】

なお、上記説明では、振動演出として振動変化パターンによりプッシュボタン31Bが振動しているときに振動変化パターンに応じて報知演出としてプッシュボタン31Bの表示態様が変わる場合の一例について説明したが、振動演出を実行しているときには、画像表示装置5において振動変化パターンに含まれる振動パターンに応じてキャラクタ画像などの表示態様を変化させるようにしてもよいし、振動変化パターンに含まれる振動パターンが該振動変化パターンにおける最終の振動パターンときに、有利状態を報知するキャラクタ画像などを表示するようにしてもよい。

【0419】

なお、上記説明では、プッシュボタン31Bの押下が検出されている場合に振動演出や報知演出が実行される場合の一例について説明したが、プッシュボタン31Bが押下されていないときにも振動演出や報知演出が実行されるようにしてもよい。この場合には、振動態様がわかりやすく構成された機構、例えば、振動に応じて振動音が生じる機構などであることが好ましい。

【0420】

なお、上記説明では、振動演出の振動態様として段階的に振動強度が強くなっていく場合の一例について説明したが、振動態様は段階的にしなくてもよい。

【0421】

なお、上記説明では、振動演出の振動態様が振動変化パターンにより変化する場合の一例について説明したが、振動変化パターンを用いる代わりに図36に示すような振動パターンによって振動を変化させるようにしてもよい。

例えば、振動演出を実行する場合には振動態様として図36に示す複数の振動パターンのうちのいずれかに決定し、決定した振動パターンによって振動させ、変化後の振動パターンを例えば図36に示す振動パターンの中から決定することで振動強度を変化させるよ

10

20

30

40

50

うにしてもよい。具体的には振動パターン決定用乱数値と振動パターン決定用乱数の値と比較される値（決定値）が割り当てられた振動パターン決定テーブルとに基づいて、振動パターンを決定し、変化後振動パターン決定用乱数値と変化後振動パターン決定用乱数の値と比較される値（決定値）が割り当てられた変化後振動パターン決定テーブルとに基づいて変化後の振動パターンを決定するようにしてもよい。

【0422】

なお、上記説明では、振動演出の振動態様が変化する場合の一例について説明したが、いずれかの振動パターンによって振動し、振動態様が変化しないようにしてもよい。

また、振動変化実行有無決定用乱数値と振動変化実行有無決定用乱数の値と比較される値（決定値）が割り当てられた振動変化実行有無決定テーブルとに基づいて、振動態様が変化するときと振動態様が変化しないときがあるように、振動演出を実行するようにしてもよい。

【0423】

その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、各種遊技や演出の決定割合、画像表示装置5における画像表示動作やスピーカ8L、8Rにおける音声出力動作さらには遊技効果ランプ9や装飾用LEDなどの発光体における点灯動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更および修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【0424】

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

【0425】

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

【0426】

以上説明したように、上記実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、第1変化演出となる保留表示変化演出が実行された後に表示される保留表示の表示態様は、例えば「秘」のメッセージを示す表示態様のように、第2変化演出となるアクティブ表示変化演出が実行された後にはアクティブ表示の表示態様として表示されない特殊態様を含んでいる。このように、保留表示の表示態様を特殊態様に変化させる保留表示変化演出を実行することで、多様な表示の変化を可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0427】

また、第2変化演出となるアクティブ表示変化演出が実行された後に表示されるアクティブ表示の表示態様は、例えば「?」、「チャンス」、「激熱」あるいは「NEXT」などのメッセージを報知するアイコンの表示態様のように、第1変化演出となる保留表示変化演出が実行された後には保留表示の表示態様として表示されない特殊態様を含んでいる。このように、アクティブ表示の表示態様を特殊態様に変化させるアクティブ表示変化演出を実行することで、多様な表示の変化を可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0428】

第1変化演出となる保留表示変化演出と、第2変化演出となるアクティブ表示変化演出とでは、例えばキャラクタCH1の演出画像を表示して作用を与える作用演出を含むことなどにより、共通する演出態様を含む所定態様の演出が実行される。こうして、保留表示の表示態様とアクティブ表示の表示態様とのうちいずれが変化するかにより遊技者を注目させることにより、遊技興趣を向上させることができる。

【0429】

第1変化演出となる保留表示変化演出では、キャラクタCH1の演出画像が表示される作用演出を含めた保留表示変化共通演出を実行した後に、保留表示の表示態様を変化させる保留表示変化成功演出が実行される場合と、保留表示の表示態様を変化させない保留表示変化失敗演出としての保留変化ガセ演出が実行される場合とがある。また、第2変化演出となるアクティブ表示変化演出では、キャラクタCH1の演出画像が表示される作用演出を含めたアクティブ表示変化共通演出を実行した後に、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ表示変化成功演出が実行される場合と、アクティブ表示の表示態様を変化させないアクティブ表示変化失敗演出としてのアクティブ変化ガセ演出が実行される場合とがある。そして、例えば図15(B)に示すような割合で表示変化の有無が決定される一方、例えば図24(A)に示すような割合でアイコン表示変化パターンが「なし」に決定されることで、アクティブ表示変化演出が実行されたときには、保留表示変化演出が実行されたときに保留表示の表示態様を変化させる割合よりも高い割合で、アクティブ表示の表示態様を変化させる。このように、アクティブ表示の表示態様を変化させやすくすることで、開始条件が成立した可変表示に対する遊技興趣の低下を抑制できる。

【0430】

例えば「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に対応して、図23(B)に示すような複数のアイコン表示変化パターンのいずれかに決定することで、可変表示が開始されてから最終停止図柄が停止表示されるまでに、第2変化演出となるアクティブ表示変化演出を複数回実行することができる。これにより、1回または所定回のアクティブ表示変化演出が実行されてアクティブ表示の表示態様が大当たり信頼度の高い表示態様に変化しなくても、さらにアクティブ表示変化演出が実行されてアクティブ表示の表示態様に変化する可能性を残せるので、開始条件が成立した可変表示に対する期待感を持続させることができる。

【0431】

第1変化演出となる保留表示変化演出が実行されるときと、第2変化演出となるアクティブ表示変化演出が実行されるときには、例えば図30(B)に示すような表示制限用の演出画像SV1を表示することによる制限演出を実行することで、第1保留表示部5HRや第2保留表示部5HLにおける保留表示とアクティブ表示部AHAにおけるアクティブ表示とのうち少なくとも一部に制限を設ける。こうして、複数の保留表示とアクティブ表示とを含めたいずれの表示が変化するかにより遊技者をより注目させることにより、遊技興趣を向上させることができる。

【0432】

また、上記の実施の形態のパチンコ遊技機は、主として、始動入賞にもとづいて可変表示部に可変表示される特別図柄の停止図柄が所定の図柄になると所定の遊技価値が遊技者に付与可能になるパチンコ遊技機であったが、始動入賞にもとづいて開放する電動役物の所定領域への入賞があると所定の遊技価値が遊技者に付与可能になるパチンコ遊技機や、始動入賞にもとづいて可変表示される図柄の停止図柄が所定の図柄の組み合わせになると開放する所定の電動役物への入賞があると所定の権利が発生または継続するパチンコ遊技機であっても、本発明を適用できる。さらに、遊技メダルを投入して賭け数を設定し遊技を行うスロット機や、遊技メダルではなく遊技球を投入して賭け数を設定し遊技を行う遊技機などにも本発明を適用できる。

【0433】

例えば、遊技機は、可変表示を行い遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ボーナス

、ART、AT、CZ等の状態（以下、ボーナス状態等）に制御可能な上述のようなスロット機であって、これから実行されるゲームに対応する特別画像（例えば、1ゲーム後に実行されるゲームに対応する特別画像、2ゲーム後に実行されるゲームに対応する特別画像、・・・、など）を表示（例えば、当該スロット機が備える液晶画面に表示など）する特別画像表示手段（例えば、各ゲームの消化時に最も古い特別画像を1つ消去するとともに、新たな特別画像を1つ追加表示する処理など）と、前記特別画像表示手段による前記特別画像の表示態様を変化させる第1変化演出（例えば特別画像変化演出など）を実行する第1変化演出実行手段（例えば演出制御用CPUなど）と、前記特別画像表示手段による前記特別画像の表示態様を変化させる第2変化演出（例えばアイコン画像変化演出など）を実行する第2変化演出実行手段（例えば演出制御用CPUなど）と、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、プッシュボタンや演出ボタン、BETボタンなど）と、前記操作手段を用いた操作演出（例えば、プッシュボタンや演出ボタン、BETボタンなどを振動させる振動演出など）を実行する操作演出実行手段（例えば、演出制御用CPUなど）と、報知演出（例えばプッシュボタンや演出ボタン、BETボタンなどの表示態様を振動変化パターンにおける振動パターンに対応する表示態様で報知する演出（例えばプッシュボタンや演出ボタン、BETボタンなどに組み込まれたLEDを発光させる演出）など）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPUなど）と、を備え、前記第1変化演出が実行された後に表示される特別画像の表示態様は、前記第2変化演出が実行された後には特別画像の表示態様として表示されない特別態様（例えば「秘」の表示など）を含み、前記操作演出には、前記操作手段を振動させる振動演出（例えば、駆動デバイスによりプッシュボタンや演出ボタン、BETボタンなどを振動させる演出など）が含まれ、前記操作手段が操作されているときに前記振動は複数の振動態様（例えば、複数の振動パターンの組み合わせによる複数の振動変化パターンなど）による振動態様などで変化可能であり、前記振動態様の変化に応じて前記報知演出の演出態様（例えば、プッシュボタンや演出ボタン、BETボタンなどを振動態様に依りて無、白色、青色、黄色、赤色の態様など）が変化するようにしてもよい。

【0434】

このような構成によれば、特別画像の表示態様を特殊態様に変化させる第1変化演出が実行可能になり、遊技興趣を向上させることができ、また、操作手段を用いた演出により演出効果を向上させることができるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0435】

また、例えば、遊技機は、可変表示を行い遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ボーナス、ART、AT、CZ等の状態（以下、ボーナス状態等）に制御可能な上述のようなスロット機であって、これから実行されるゲームに対応する特別画像（例えば、1ゲーム後に実行されるゲームに対応する特別画像、2ゲーム後に実行されるゲームに対応する特別画像、・・・、など）を表示（例えば、当該スロット機が備える液晶画面に表示など）する特別画像表示手段（例えば、各ゲームの消化時に最も古い特別画像を1つ消去するとともに、新たな特別画像を1つ追加表示する処理など）と、前記特別画像表示手段による前記特別画像の表示態様を変化させる第1変化演出（例えば特別画像変化演出など）を実行する第1変化演出実行手段（例えば演出制御用CPUなど）と、前記特別画像表示手段による前記特別画像の表示態様を変化させる第2変化演出（例えばアイコン画像変化演出など）を実行する第2変化演出実行手段（例えば演出制御用CPUなど）と、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、プッシュボタンや演出ボタン、BETボタンなど）と、前記操作手段を用いた操作演出（例えば、プッシュボタンや演出ボタン、BETボタンなどを振動させる振動演出など）を実行する操作演出実行手段（例えば、演出制御用CPUなど）と、報知演出（例えばプッシュボタンや演出ボタン、BETボタンなどの表示態様を振動変化パターンにおける振動パターンに対応する表示態様で報知する演出（例えばプッシュボタンや演出ボタン、BETボタンなどに組み込まれたLEDを発光させる演出）など）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPUなど）と、を備え、前記第2変化演出が実行された後に表示される特別画像の表示態様は、前記第1変化演出が実

行された後には特別画像の表示態様として表示されない特殊態様（例えば「チャンス」や「NEXT」、「激熱」の表示など）を含み前記操作演出には、前記操作手段を振動させる振動演出（例えば、駆動デバイスによりプッシュボタンや演出ボタン、BETボタンなどを振動させる演出など）が含まれ、前記操作手段が操作されているときに前記振動は複数の振動態様（例えば、複数の振動パターンの組み合わせによる複数の振動変化パターンなどによる振動態様など）で変化可能であり、前記振動態様の变化に応じて前記報知演出の演出態様（例えば、プッシュボタンや演出ボタン、BETボタンなどを振動態様に応じて無、白色、青色、黄色、赤色の態様など）が変化するようにしてもよい。

【0436】

このような構成によれば、特別画像の表示態様を特殊態様に变化させる第2変化演出が実行可能になり、遊技興趣を向上させることができ、また、操作手段を用いた演出により演出効果を向上させることができるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

10

【0437】

なお、上記説明では各実施の形態や各変形例について説明したが、これらの各実施の形態と各変形例とのうち、いずれか2つ以上を組み合わせてもよい。この場合にも、上記各実施の形態や各変形例と同様の効果を得ることができる。

【符号の説明】

【0438】

- 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
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … ランプ制御基板
- 15 … 中継基板
- 20 … 普通図柄表示器
- 21 … ゲートスイッチ
- 22 A、22 B … 始動口スイッチ
- 23 … カウントスイッチ
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 … ROM
- 102、122 … RAM
- 103 … CPU
- 104、124 … 乱数回路
- 105、125 … I/O
- 120 … 演出制御用CPU
- 123 … 表示制御部

20

30

40

【図 1】

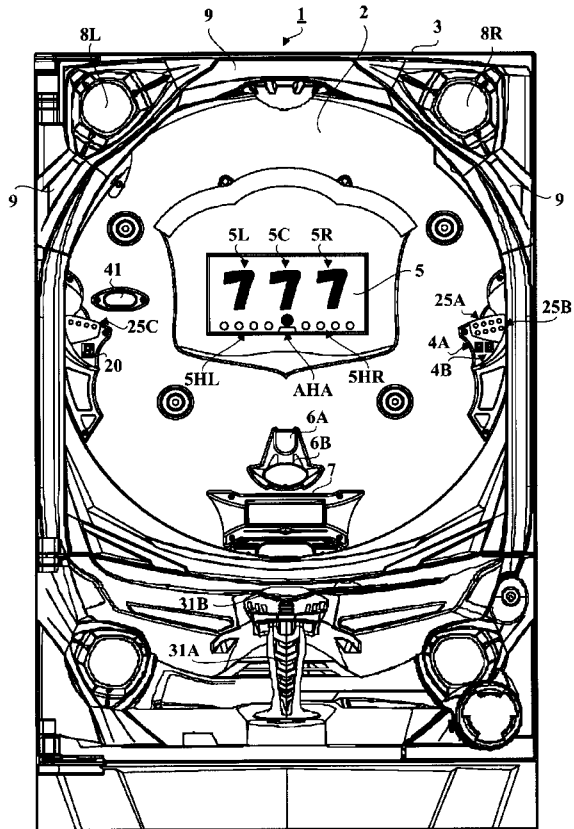


図 1

【図 2】

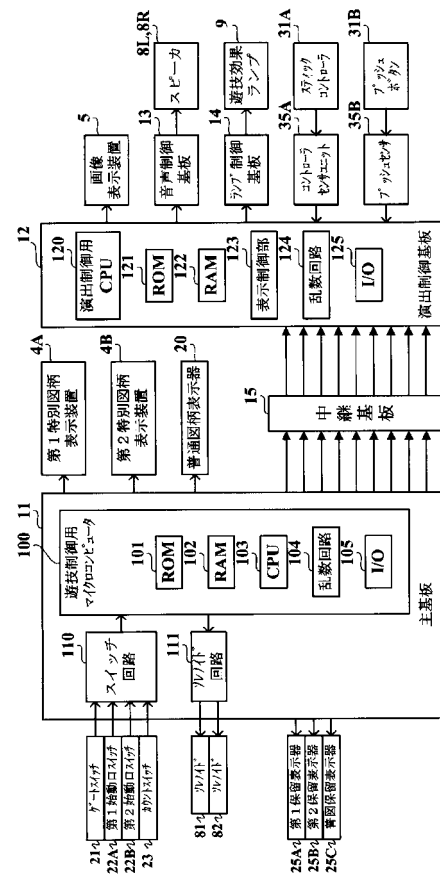


図 2

【図 3】

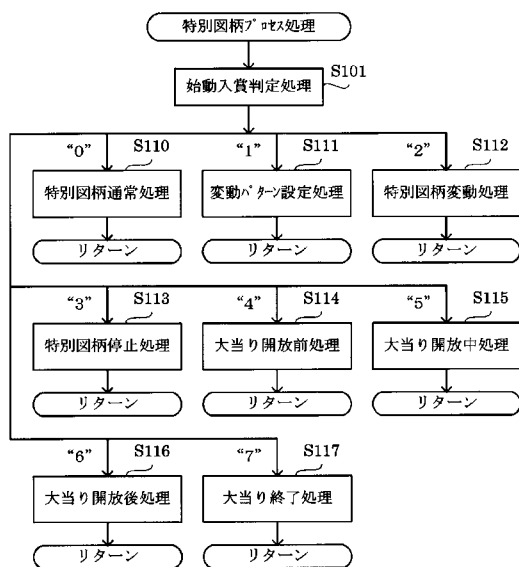


図 3

【図 4】

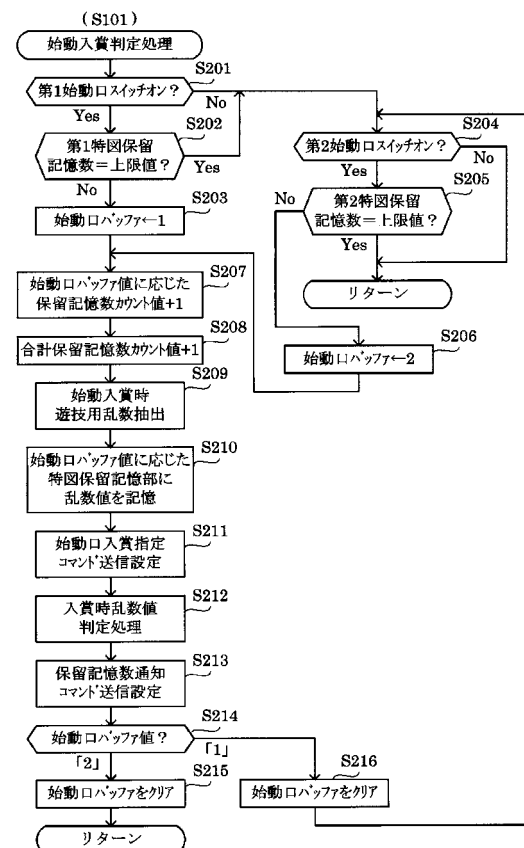


図 4

【図 5】

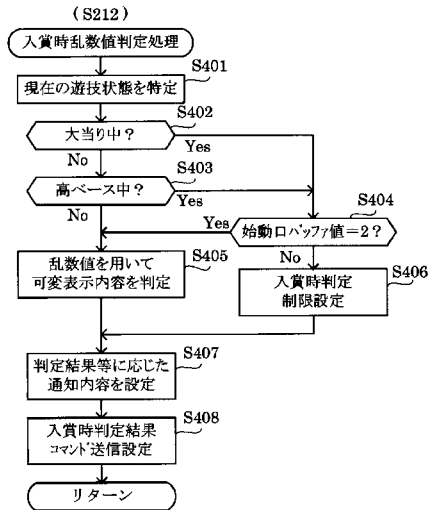
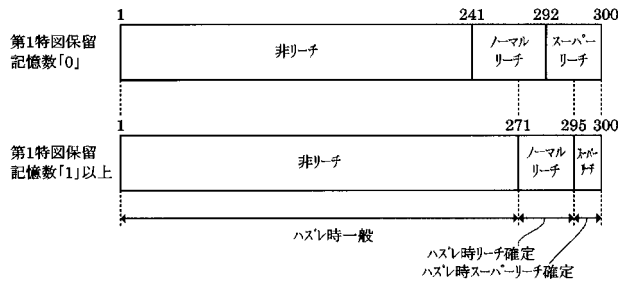


図 5

【図 6】

(A) ハズレ時変動パターンの判定例 (通常時)



(B) ハズレ時変動パターンの判定例 (時短中)

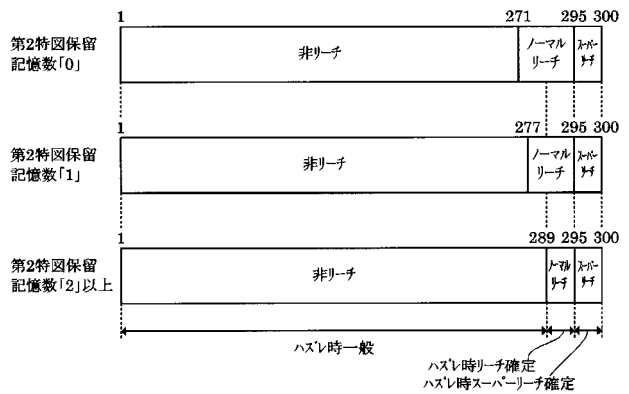


図 6

【図 7】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を指定
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を指定
C1	XX	第1保留記憶数0通知	第1特図保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数0通知	第2特図保留記憶数を通知
C4	XX	入賞時判定結果	始動入賞時の判定結果を通知

(B)

MODE	EXT	通知内容
C4	00	入賞時判定制限中
	01	大当たり
	02	ハズレ時スーパーリーチ確定
	03	ハズレ時リーチ確定
	04	ハズレ時一般

図 7

【図 8】

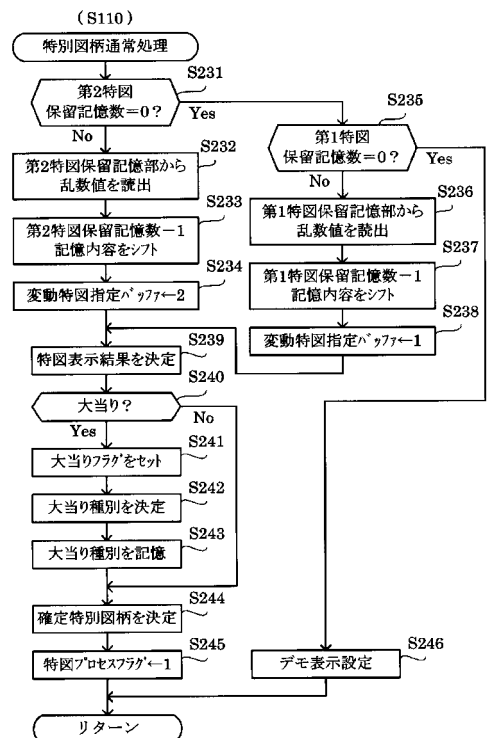


図 8

【図 9】

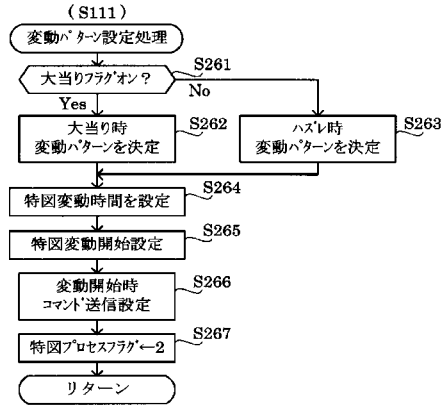


図 9

【図 10】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	通常時ロング→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	6000	通常時第1ショート→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	4000	通常時第2ショート→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	18000	疑似連変動(1回)→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	9000	時短中第1ロング→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	6000	時短中第2ロング→非リーチ(ハズレ)
PB1-3	3000	時短中ショート→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リーチ:ノーマル(ハズレ)
PA2-2	26000	疑似連変動(1回)→リーチ:ノーマル(ハズレ)
PA2-3	32000	疑似連変動(2回)→リーチ:ノーマル(ハズレ)
PB2-1	50000	リーチ:スーパー(ハズレ)
PB2-2	56000	疑似連変動(1回)→リーチ:スーパー(ハズレ)
PB2-3	62000	疑似連変動(2回)→リーチ:スーパー(ハズレ)
PB2-4	68000	疑似連変動(3回)→リーチ:スーパー(ハズレ)
PA3-1	20000	リーチ:ノーマル(大当り)
PA3-2	26000	疑似連変動(1回)→リーチ:ノーマル(大当り)
PA3-3	32000	疑似連変動(2回)→リーチ:ノーマル(大当り)
PB3-1	50000	リーチ:スーパー(大当り)
PB3-2	56000	疑似連変動(1回)→リーチ:スーパー(大当り)
PB3-3	62000	疑似連変動(2回)→リーチ:スーパー(大当り)
PB3-4	68000	疑似連変動(3回)→リーチ:スーパー(大当り)

図 10

【図 11】

(A) 大当り変動パターンの決定例

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

(B1) ハズレ変動パターンの決定例(通常時)

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

(B2) ハズレ変動パターンの決定例(時短中)

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

図 11

【図 12】

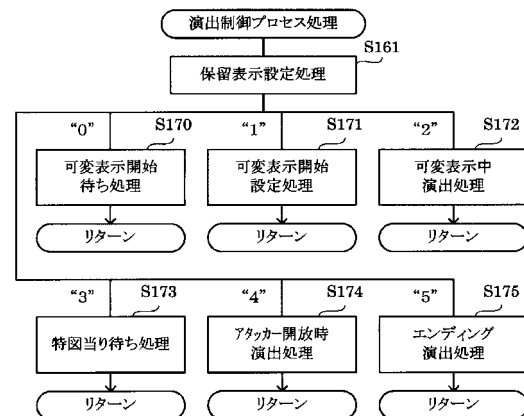


図 12

【図 13】

保留表示データ記憶部

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

図 13

【図 14】

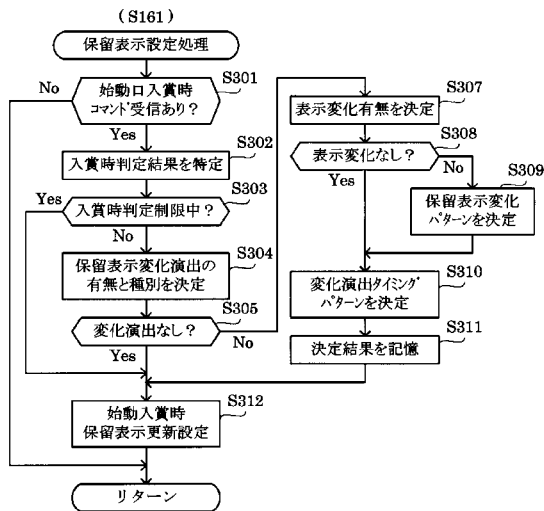


図 14

【図 15】

(A) 保留表示変化演出の決定例 (S304)

保留番号	入賞時判定結果	演出有無・種別	決定割合
2~4	ハズレ時一般	変化演出なし	80/100
		変化演出あり(1)	18/100
	ハズレ時リーチ確定	変化演出あり(2)	2/100
		変化演出なし	60/100
	ハズレ時スーパースリーチ確定	変化演出あり(1)	36/100
		変化演出あり(2)	4/100
	大当たり	変化演出なし	40/100
		変化演出あり(1)	20/100
1	ハズレ時一般	変化演出なし	90/100
		変化演出あり(1)	10/100
	ハズレ時リーチ確定	変化演出なし	70/100
		変化演出あり(1)	30/100
	ハズレ時スーパースリーチ確定	変化演出なし	50/100
		変化演出あり(1)	50/100
	大当たり	変化演出なし	30/100
		変化演出あり(1)	70/100

(B) 表示変化有無の決定例 (S307)

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

図 15

【図 16】

演出種別	保留表示変化 パターン	表示変化内容
変化演出 あり(1)	ZHP1-1	白→青
	ZHP1-2	白→緑
	ZHP1-3	白→赤
	ZHP2-1	白→青→緑
	ZHP2-2	白→青→赤
	ZHP2-3	白→緑→赤
変化演出 あり(2)	ZHP3-1	白→青→緑→赤
	ZHP10	白→[秘]
	ZHP11	白→[秘]→青
	ZHP12	白→[秘]→緑
	ZHP13	白→[秘]→赤

A:アタリ表示中

図 16

【図 17】

保留表示変化パターン決定例 (S309)

(A) 演出種別「変化演出あり(1)」、
入賞時判定結果「大当たり」の場合

保留番号	保留表示変化 パターン	決定割合
3,4	ZHP1-1	2/100
	ZHP1-2	8/100
	ZHP1-3	10/100
	ZHP2-1	10/100
	ZHP2-2	15/100
	ZHP2-3	15/100
2	ZHP3-1	40/100
	ZHP1-1	3/100
	ZHP1-2	13/100
	ZHP1-3	17/100
	ZHP2-1	17/100
	ZHP2-2	25/100
1	ZHP2-3	25/100
	ZHP1-1	10/100
	ZHP1-2	40/100
	ZHP1-3	50/100

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

保留番号	保留表示変化 パターン	決定割合
3,4	ZHP1-1	10/100
	ZHP1-2	25/100
	ZHP1-3	10/100
	ZHP2-1	25/100
	ZHP2-2	10/100
	ZHP2-3	10/100
2	ZHP3-1	10/100
	ZHP1-1	11/100
	ZHP1-2	28/100
	ZHP1-3	11/100
	ZHP2-1	28/100
	ZHP2-2	11/100
1	ZHP2-3	11/100
	ZHP1-1	22/100
	ZHP1-2	56/100
	ZHP1-3	22/100

図 17

【図 18】

保留表示変化パターン決定例 (S309)

(A) 演出種別「変化演出あり(2)」、
入賞時判定結果「大当り」の場合

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

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

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

図 18

【図 19】

変化演出タイミングパターン決定例 (S310)

入賞時判定結果「大当り」の場合

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

図 19

【図 20】

変化演出タイミングパターン決定例 (S310)

入賞時判定結果「ハズレ時スーパーリーチ確定」の場合

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

図 20

【図 21】

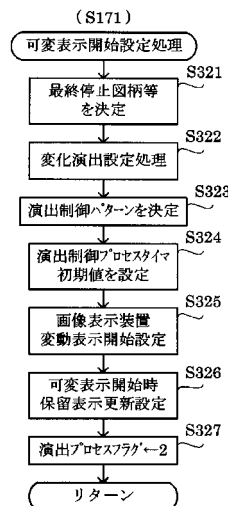
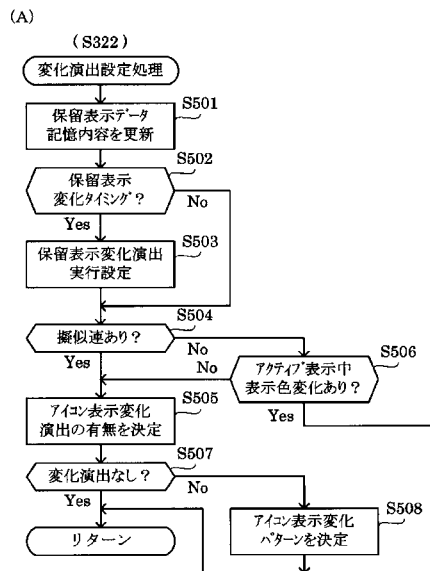


図 21

【図 2 2】



(B) アイコン表示変化演出の決定例 (S505)

可変表示内容	アイコン表示変化演出	
	変化演出なし	変化演出あり
非リーチ(ハズレ)	90/100	10/100
リーチ(ハズレ)	50/100	50/100
非確変(大当り)	25/100	75/100
確変(大当り)	20/100	80/100

図 2 2

【図 2 3】

(A) 擬似連変動なしの場合

アイコン表示変化パターン	擬似連変動なし
YAP1	?
YAP2	チャンス
YAP3	激熱

(B) 擬似連変動3回の場合

アイコン表示変化パターン	初回変動	擬似連変動1回目	擬似連変動2回目	擬似連変動3回目(最終変動)
YDP1-1	?	?	NEXT	チャンス
YDP1-2	?	?	NEXT	激熱
YDP1-3	?	NEXT	NEXT	チャンス
YDP1-4	?	NEXT	NEXT	激熱
YDP2-1	NEXT	NEXT	NEXT	チャンス
YDP2-2	NEXT	NEXT	NEXT	激熱
YDP2-3	NEXT	NEXT	チャンス	チャンス
YDP2-4	NEXT	NEXT	チャンス	激熱
YDP3-1	チャンス	チャンス	チャンス	チャンス
YDP3-2	チャンス	チャンス	チャンス	激熱
YDP3-3	チャンス	NEXT	NEXT	チャンス
YDP3-4	チャンス	NEXT	NEXT	激熱

保留表示設定処理で「アクティブ」表示中に表示変化させる変化演出タイミングパターンが決定された場合には初回変動で表示色変化を実行

図 2 3

【図 2 4】

アイコン表示変化パターン決定例 (S508)

(A) 擬似連変動なしの場合

可変表示内容	アイコン表示変化パターン	決定割合
非リーチ(ハズレ)	なし	5/100
	YAP1	90/100
	YAP2	5/100
リーチ(ハズレ)	なし	5/100
	YAP1	65/100
	YAP2	30/100
非確変(大当り)	YAP1	5/100
	YAP2	90/100
	YAP3	5/100
確変(大当り)	YAP1	1/100
	YAP2	39/100
	YAP3	60/100

(B) 擬似連変動3回の場合

可変表示内容	アイコン表示変化パターン	決定割合
スーパーリーチ(ハズレ)	YDP1-1	1/100
	YDP1-2	5/100
	YDP1-3	20/100
	YDP1-4	5/100
	YDP2-1	15/100
	YDP2-2	5/100
	YDP2-3	15/100
	YDP2-4	5/100
	YDP3-1	15/100
	YDP3-2	5/100
	YDP3-3	7/100
	YDP3-4	2/100
非確変(大当り), 確変(大当り)	YDP1-1	0
	YDP1-2	5/100
	YDP1-3	5/100
	YDP1-4	10/100
	YDP2-1	5/100
	YDP2-2	10/100
	YDP2-3	5/100
	YDP2-4	10/100
	YDP3-1	5/100
	YDP3-2	15/100
	YDP3-3	5/100
	YDP3-4	25/100

図 2 4

【図 2 5】

(S172)

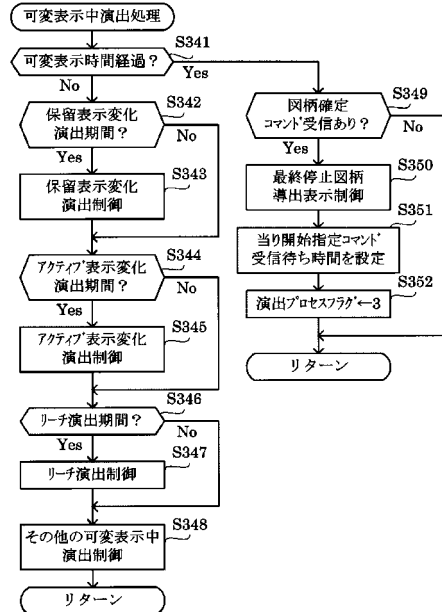


図 2 5

【図 26】

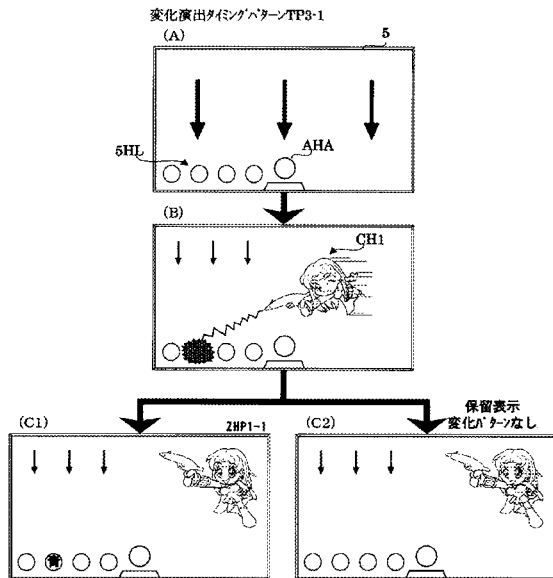


図 26

【図 27】

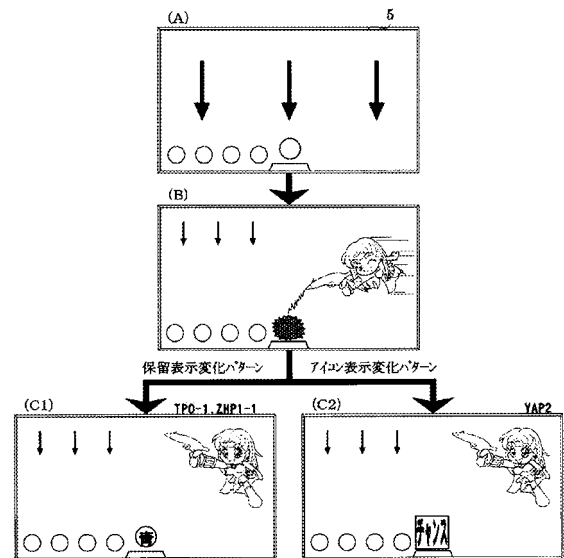


図 27

【図 28】

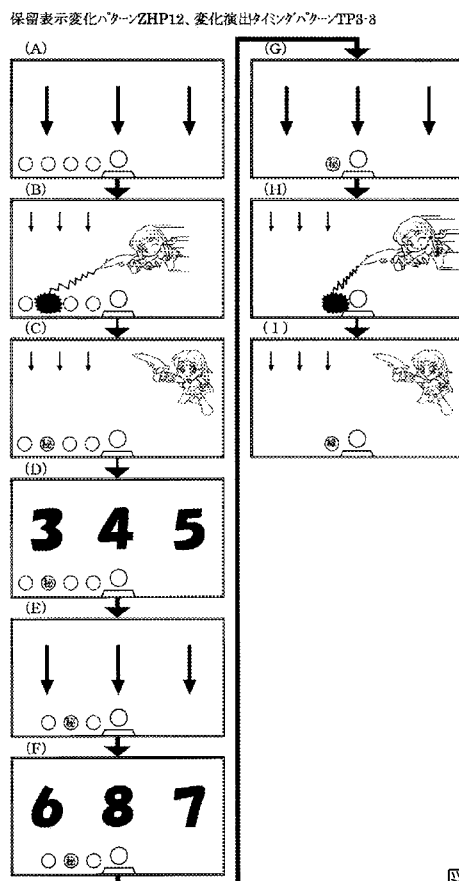


図 28

【図 29】

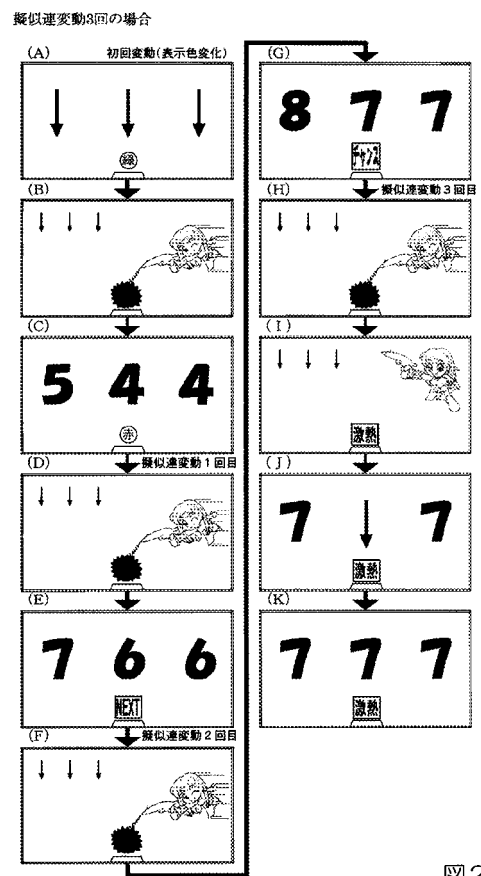


図 29

【図 30】

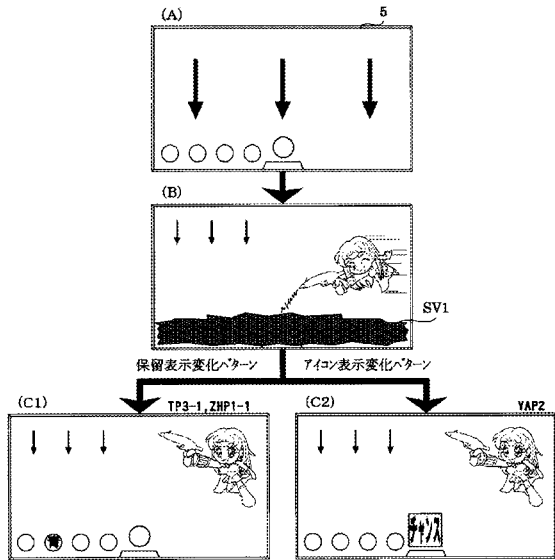


図 30

【図 31】

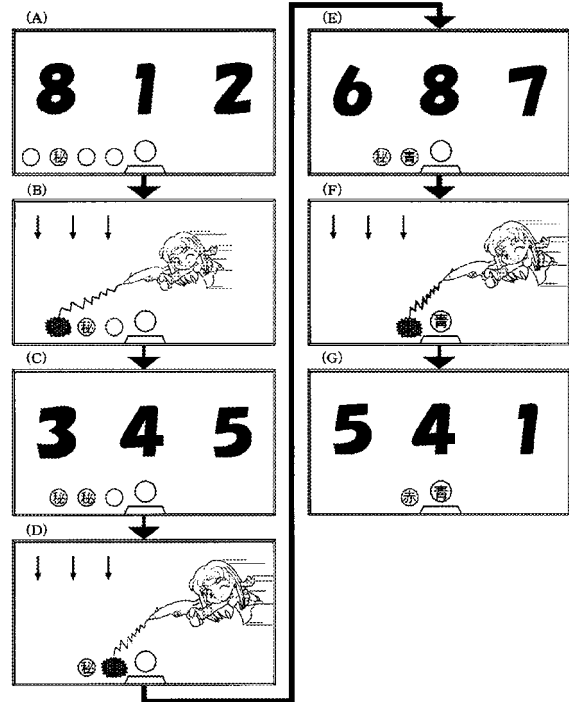


図 31

【図 32】

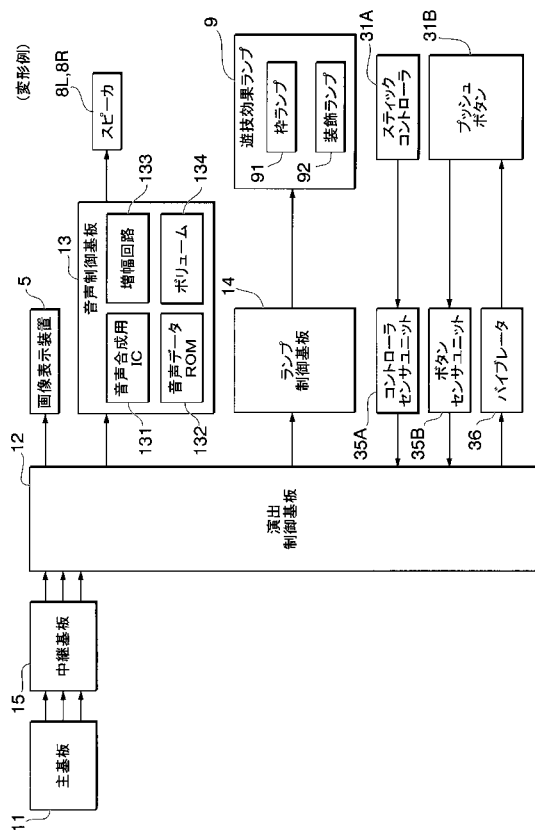
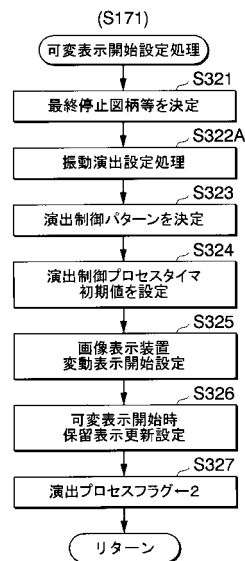


図 32

【図 33】



(変形例)

図 33

【図 3 4】

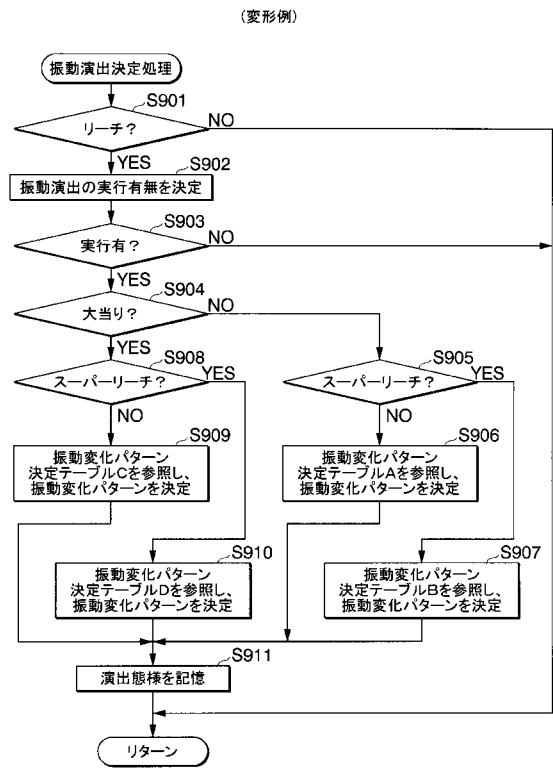


図34

【図 3 5】

(変形例)

振動演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例

実行有無	変動パターン	
	ノーマルリーチ(ハズレ)、 ノーマルリーチ(大当たり)	スーパーリーチ(ハズレ)、 スーパーリーチ(大当たり)
実行有	10	20
実行無	90	80

図35

【図 3 6】

(変形例)

基本振動パターン

振動パターン	振動時間		振動強度	対応表示態様
	ON時間	OFF時間		
VP1	—	常時	無	無
VP2	100ms	150ms	微弱	白色
VP3	100ms	100ms	弱	青色
VP4	80ms	80ms	中	黄色
VP5	常時	—	強	赤色

図36

【図 3 7】

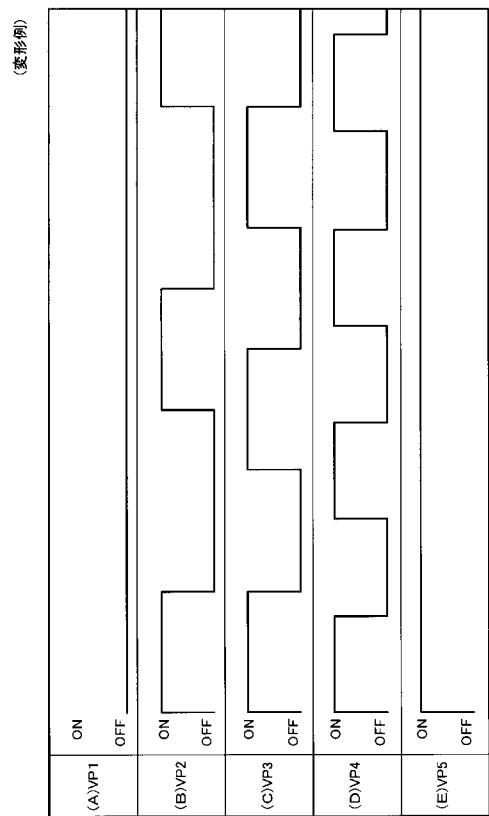


図37

【図 3 8】

(変形例)

振動変化パターン

振動変化パターン	内容	備考(対応する表示態様)
VHP1	VP1→VP2	無→白色
VHP2	VP1→VP2→VP3	無→白色→青色
VHP3	VP1→VP2→VP3→VP4	無→白色→青色→黄色
VHP4	VP1→VP2→VP3→VP4→VP5	無→白色→青色→黄色→赤色

図38

【図 39】

(変形例)

- (A) 振動変化パターン決定テーブルA(ノーマル(ハズレ)用)による振動変化パターンの決定割合の設定例

振動変化パターン	決定割合
VHP1	100
VHP2	0
VHP3	0
VHP4	0

- (B) 振動変化パターン決定テーブルB(スーパー(ハズレ)用)による振動変化パターンの決定割合の設定例

振動変化パターン	決定割合
VHP1	10
VHP2	50
VHP3	40
VHP4	0

- (C) 振動変化パターン決定テーブルC(ノーマル(大当り)用)による振動変化パターンの決定割合の設定例

振動変化パターン	決定割合
VHP1	40
VHP2	60
VHP3	0
VHP4	0

- (D) 振動変化パターン決定テーブルD(スーパー(大当り)用)による振動変化パターンの決定割合の設定例

振動変化パターン	決定割合
VHP1	10
VHP2	20
VHP3	30
VHP4	40

図 39

【図 40】

(変形例)

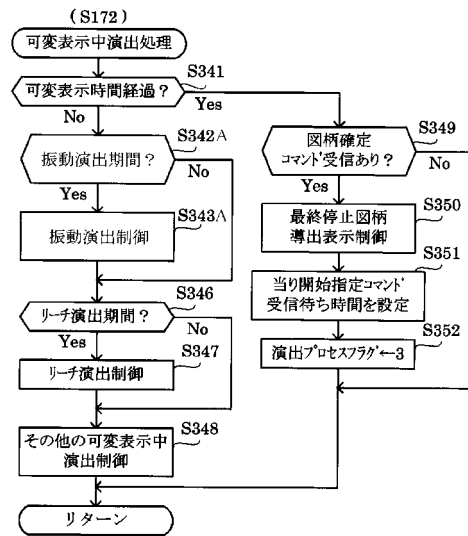


図 40