

(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2020-110713

(P2020-110713A)

(43) 公開日 令和2年7月27日(2020.7.27)

(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 有 請求項の数 1 O L (全 114 頁)

(21) 出願番号 特願2020-77329 (P2020-77329)
 (22) 出願日 令和2年4月24日 (2020.4.24)
 (62) 分割の表示 特願2015-126222 (P2015-126222)
 の分割
 原出願日 平成27年6月24日 (2015.6.24)

(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
 (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 CA49 CA77 EA04
 EA10

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 保留表示の態様を変化可能に構成した遊技機において、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】 演出実行手段は、対象となる保留記憶の変動表示が実行される以前に保留表示の態様を変化させる保留表示態様変化と、当該変動表示の実行中に変動対応表示の態様を変化させる変動対応表示態様変化との少なくともいずれかの表示態様変化を、対象となる保留記憶に対応する保留表示期間および変動表示期間の期間中における複数のタイミングのうちのいずれかのタイミングで実行させることが可能な表示態様変更手段を含み、表示態様変更手段は、変化対象の表示の種別が、通常表示とは異なる第1特定表示と第2特定表示とのいずれであるかに応じて、表示態様変化を実行させるタイミングの選択割合が異なる。

【選択図】 図28

(A) 赤色、黄色、青色又は白色球保留選択時演出パターンテーブル

実行パターン	実行率		
	第1系統変化演出	第2系統変化演出	第1系統変化演出および第2系統変化演出
PA1-X	0	0	0
PA2-X	0	0	100
PA3-X	10	10	70
PA4-X	15	10	20
PA5-X	20	15	30
PB3-X	15	15	40
PB4-X	20	17	45
PB5-X	22	17	50

(B) 文字保留表示時演出タイミング選択テーブル

演出演出タイミング種別	決定割合(MR10)
保留表示中	90
アクティブ表示中	10

(C) キャラクタ保留表示時演出タイミング選択テーブル

演出演出タイミング種別	決定割合(MR10)
保留表示中	10
アクティブ表示中	90

(D) 文字保留演出演出種別選択テーブル

演出演出種別	決定割合(MR11)
第1変化演出	50
第2変化演出	50

(E) キャラクタ保留演出演出種別選択テーブル

演出演出種別	決定割合(MR11)
第3変化演出	50
第4変化演出	50

(F) 第1変化演出保留表示中演出選択テーブル

表示結果	変化なし	好成績表示	悪成績表示
決定割合	決定割合	決定割合	決定割合
大当たり	20	30	50
ハズレ	70	20	10

(G) 第1変化演出アクティブ表示中演出選択テーブル

表示結果	変化なし	好成績表示	悪成績表示
決定割合	決定割合	決定割合	決定割合
大当たり	20	20	80
ハズレ	70	20	10

(H) 第2変化演出保留表示中演出選択テーブル

表示結果	変化なし	好成績表示	悪成績表示
決定割合	決定割合	決定割合	決定割合
大当たり	10	35	55
ハズレ	70	20	10

(I) 第2変化演出アクティブ表示中演出選択テーブル

表示結果	変化なし	好成績表示	悪成績表示
決定割合	決定割合	決定割合	決定割合
大当たり	10	25	65
ハズレ	70	20	10

(J) 第3変化演出保留表示中演出選択テーブル

表示結果	変化なし	2人表示	3人表示
決定割合	決定割合	決定割合	決定割合
大当たり	20	20	60
ハズレ	70	20	10

(K) 第3変化演出アクティブ表示中演出選択テーブル

表示結果	変化なし	2人表示	3人表示
決定割合	決定割合	決定割合	決定割合
大当たり	20	30	50
ハズレ	70	20	10

(L) 第4変化演出保留表示中演出選択テーブル

表示結果	変化なし	2人表示	3人表示
決定割合	決定割合	決定割合	決定割合
大当たり	10	25	65
ハズレ	70	20	10

(M) 第4変化演出アクティブ表示中演出選択テーブル

表示結果	変化なし	2人表示	3人表示
決定割合	決定割合	決定割合	決定割合
大当たり	10	35	55
ハズレ	70	20	10

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

変動表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
未だ開始されていない変動表示について、保留記憶として記憶する保留記憶手段と、
前記保留記憶手段が記憶する保留記憶に対応する保留表示を表示可能な保留表示手段と

、
変動表示の実行中に、当該変動表示に対応する変動対応表示を表示可能な変動対応表示手段と、

前記保留記憶手段に記憶された保留記憶のうちに前記有利状態となる保留記憶が記憶されていることを示唆する先読み予告演出を実行可能であるとともに、実行中の変動表示が前記有利状態となることを示唆する予告演出を実行可能である演出実行手段とを備え、

前記演出実行手段は、対象となる保留記憶の変動表示が実行される以前に保留表示の態様を変化させる保留表示態様変化と、当該変動表示の実行中に変動対応表示の態様を変化させる変動対応表示態様変化との少なくともいずれかの表示態様変化を、対象となる保留記憶に対応する保留表示期間および変動表示期間の期間中における複数のタイミングのうちのいずれかのタイミングで実行させることが可能な表示態様変更手段を含み、

前記表示態様変更手段は、変化対象の表示の種別が、通常表示とは異なる第 1 特定表示と第 2 特定表示とのいずれであるかに応じて、前記表示態様変化を実行させるタイミングの選択割合が異なり、

前記演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出を実行可能であり、先読み予告演出の実行態様に応じて予告演出を実行する

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、変動表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球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球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

【0003】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になること

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数

が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0005】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果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、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、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、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

10

【0006】

このような遊技機において、引用文献1には1つの保留表示の態様を段階的に変化させる演出を実行することが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2011-212304号公報（段落番号0418等）

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかし、引用文献1に記載された遊技機では、保留表示の態様と保留表示の変化タイミングとに関連性がなく、遊技の興趣を十分に向上させることができない。

【0009】

そこで、本発明は、保留表示の態様を変化可能に構成した遊技機において、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

30

（手段1）本発明による遊技機は、変動表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、未だ開始されていない変動表示について、保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部151A、第2特図保留記憶部151B、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194A、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194B等）と、保留記憶手段が記憶する保留記憶に対応する保留表示（例えば、保留表示等）を表示可能な保留表示手段（例えば、画像表示装置5、RAM102、第1始動入賞記憶表示エリア5HL、第2始動入賞記憶表示エリア5HR等）と、変動表示の実行中に、当該変動表示に対応する変動対応表示（例えば、アクティブ表示等）を表示可能な変動対応表示手段（例えば、演出制御用CPU120がS532等を実行する部分）と、保留記憶手段に記憶された保留記憶のうちに有利状態となる保留記憶が記憶されていることを示唆する先読み予告演出（例えば、保留変化演出やゾーン演出）を実行可能であるとともに、実行中の変動表示が有利状態となることを示唆する予告演出（例えば、アクティブ表示変化演出や、当該変動に対する通常期待度の予告演出や高期待度の予告演出）を実行可能である演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120がS172、S532等を実行する部分）とを備え、演出実行手段は、対象となる保留記憶の変動表示が実行される以前に保留表示の態様を変化させる保留表示態様変化（例えば、図38に示す保留表示中変化）と、当該変動表示の実行中に変動対応表示の態様を変化させる変動対応表示態様変化（例えば、図39に示すアクティブ表示中変化）との少なくともいずれかの表示態様変化を、対象となる保留記憶に対応する保留表示期間および変動表示期間の期間中における複数のタイミングのうちのいずれかのタイミングで実行させる

40

50

ことが可能な表示態様変更手段（例えば、演出制御用CPU120が、図27に示すS532、図40に示すアイコン演出設定処理、図22に示すS172等の処理を実行する部分）を含み、表示態様変更手段は、変化対象の表示の種別が、通常表示とは異なる第1特定表示（例えば、図36（A）に示す文字アイコン表示）と第2特定表示（例えば、図36（B）に示すキャラクタアイコン表示）とのいずれであるかに応じて、表示態様変化を実行させるタイミングの選択割合が異なり（例えば、図28（B）、（C）のように、文字アイコン表示は保留表示中に演出実行割合が高く、キャラクタアイコン表示はアクティブ表示中に演出実行割合が高い。そして、図28（F）～（M）のように、演出実行時に実際に表示態様が変化する割合が、保留表示中と、アクティブ表示中とで等しい。したがって、文字アイコン表示と、キャラクタアイコン表示とのいずれであるかに応じて、保留表示中とアクティブ表示中とで、アイコンの表示態様が変化する頻度が異なり、保留表示中とアクティブ表示中とのいずれで表示態様を変化させるかを選択する割合が異なる。）、演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出を実行可能であり（例えば、保留演出やゾーン演出を、複数の演出態様により実行可能である）、先読み予告演出の実行態様に応じて予告演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120が、図42に示す予告演出設定処理において、高期待度の保留演出とゾーン演出との実行態様に応じて、図44～図46に示す第1～第4高期待度演出パターンテーブルのいずれかを選択し、当該変動に対する高期待度の演出を設定する）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、保留表示態様変化と変動対応表示態様変化とについて、変化対象の表示の種別および表示態様変化のタイミングに遊技者を注目させることができ、保留表示の態様の变化について遊技の興趣を向上させることができる。

【0011】

（手段2）手段1において、演出実行手段は、変動表示に対する期待度が所定割合よりも高い先読み予告演出および予告演出の実行回数を制限する（例えば、高期待度の保留演出と高期待度のゾーン演出との実行の有無に応じて、当該変動に対する高期待度の演出を設定することにより、先読み予告演出と当該変動に対する予告演出とを通じて、高期待度の演出を実行する回数を管理する。図44～図46参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、期待度が所定割合よりも高い演出の実行回数を管理することができる。

【0012】

（手段3）手段1または手段2において、演出実行手段は、演出内容が同じであっても実行されるタイミングによって期待度が異なるように先読み予告演出および予告演出を実行する（例えば、文字アイコン表示については、図28（B）、（C）のように、保留表示中よりもアクティブ表示中に、文字アイコンの表示態様変化が選択される割合が低いが、図28（F）～（I）のように、大当たり表示結果となるときには、保留表示中よりもアクティブ表示中に、期待度のレベルが高い「激熱」表示となる表示態様変化が選択される割合が高い。また、例えば、アクティブ表示中に「好機」表示や「2人」表示に変化するよりも、保留表示中に「好機」表示や「2人」表示に変化する方が大当たりとなる期待度が高くなるようにしてもよいし、保留表示中に「激熱」表示や「3人」表示に変化するよりも、アクティブ表示中に「激熱」表示や「3人」表示に変化する方が大当たりとなる期待度が高くなるようにしてもよい。）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、演出が実行されるタイミングに注目させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】本発明の一態様によ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等を示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドの内容の一例等を示す説明図である。

【図4】主基板の側でカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図5】変動カテゴリおよび変動パターンを例示する図である。

10

20

30

40

50

- 【図 6】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 7】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 8】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 9】演出制御パターンの構成例等を示す図である。
- 【図 10】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図等である。
- 【図 11】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 12】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 13】特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 14】始動入賞時処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 15】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャート等である。
- 【図 16】変動カテゴリ決定テーブルの選択例を示す図である。
- 【図 17】変動カテゴリ決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 18】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 19】変動パターンの決定割合の設定例を示す図である。
- 【図 20】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 22】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 23】演出制御プロセス処理における入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 24】演出制御プロセス処理における入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 25】保留表示の表示態様の決定割合の設定例を示す図である。
- 【図 26】ゾーン演出選択テーブルを示す図である。
- 【図 27】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 28】保留選択時演出パターンテーブルを示す図である。
- 【図 29】アクティブ表示変化演出実行時の演出態様の決定割合の設定例を示す図である。
- 【図 30】第 1 系統変化演出実行時の演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。 30
- 【図 31 A】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 31 B】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 32】保留表示の表示態様の決定割合の他の設定例を示す図である。
- 【図 33】アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の他の設定例を示す図である。
- 【図 34】第 1 系統変化演出実行時の第 1 系統詳細パターン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 35】表示態様変化演出と、当該表示態様変化演出における表示態様変化実行の有無との関係を示すタイミングチャートである。
- 【図 36】文字アイコン選択テーブルおよびキャラクタアイコン選択テーブルを示す図である。 40
- 【図 37】変化演出パターンテーブルを示す図である。
- 【図 38】画像表示装置において保留表示として文字アイコンを表示したときの演出表示例を示す表示画面図である。
- 【図 39】画像表示装置において保留表示としてキャラクタアイコンを表示した後のアクティブ表示の演出表示例を示す表示画面図である。
- 【図 40】アイコン演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 41】保留表示中の表示態様変化演出の実行タイミングを複数のタイミングから選択する演出例を示す説明図である。
- 【図 42】予告演出設定処理を示すフローチャートである。 50

【図４３】通常期待度演出パターンテーブルを示す図である。

【図４４】第１高期待度演出パターンテーブルを示す図である。

【図４５】第２高期待度演出パターンテーブルおよび第３高期待度演出パターンテーブルを示す図である。

【図４６】第４高期待度演出パターンテーブルを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００１４】

以下、図面を参照しつつ、本発明の実施形態を詳細に説明する。図１は、本発明の実施形態によ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
10 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込まれる。

【００１５】

遊技盤２における遊技領域の下側部分には、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り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となるソレノイド８１により、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大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、始動領域（第２始動領域）第２始動入賞口を形成する。
20

【００１６】

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、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。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傾動制御により、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態であるときでも、第２始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態において、例
30 えば第２始動入賞口を閉鎖すること等により、第２始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第２始動領域としての第２始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

【００１７】

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）した遊技球は、例えば図２に示す第１始動口スイッチ２２Ａにより検出される。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）した遊技球は、例えば図２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出される。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により検出されることによる入賞を第１始動入賞と称する。また、第２始動入賞口
40 を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されることによる入賞を第２始動入賞と称する。

【００１８】

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により検出されたことに基づいて（第１始動入賞の発生にもとづいて）、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払出されるとともに、第１特図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「４」）以下であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて実行される第１特図ゲーム（後述）や画像表示装置５において実行される飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第１始動条件（第１実行条件とも称する）が成立する。また、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
50

たことにもとづいて（第2始動入賞の発生にもとづいて）、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払出されるとともに、第2特図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおいて実行される第2特図ゲーム（後述）や画像表示装置5において実行される飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第2始動条件（第2実行条件とも称する）が成立する。なお、第1始動入賞にもとづいて払出される賞球の個数と、第2始動入賞にもとづいて払出される賞球の個数とは、互いに同一の個数でもよく、異なる個数でもよい。

【0019】

第1特図保留記憶数とは、第1始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム（第1始動入賞の発生による可変表示ゲーム）の数である。第1始動入賞の発生によって、第1特図ゲーム（後述）や飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第1始動条件は成立した場合であっても、第1始動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した第1開始条件または第2開始条件にもと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場合）には、当該可変表示ゲームの実行は保留される（当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、第1特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第1始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。第1特図保留記憶数は、第1開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

【0020】

ある第1始動入賞による第1始動条件は成立したが、当該第1始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立していない当該第1始動入賞に対応する可変表示に関する情報は、当該第1始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第1開始条件が成立するまで、保留データ（第1特図保留情報）として記憶（保留）される。換言すれば、保留されていた第1特図保留情報は第1開始条件が成立する毎に1つずつ消化され、消化される第1特図保留情報にもとづく可変表示ゲームが実行される。

【0021】

第2特図保留記憶数とは、第2始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム（第2始動入賞の発生による可変表示ゲーム）の数である。第2始動入賞の発生によって、第2特図ゲーム（後述）や飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第2始動条件は成立した場合であっても、第2始動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した第1開始条件または第2開始条件にもと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場合）には、当該可変表示ゲームの実行は保留される（当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、第2特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第2始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。第2特図保留記憶数は、第2開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

【0022】

ある第2始動入賞による第2始動条件は成立したが、当該第2始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立していない当該第2始動入賞に対応する可変表示に関する情報は、当該第2始動入賞による可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立するまで、保留データ（第2特図保留情報）として記憶（保留）される。換言すれば、保留されていた第2特図保留情報は第2開始条件が成立する毎に1つずつ消化され、消化される第2特図保留情報にもとづく可変表示ゲームが実行される。

【0023】

第1始動入賞口と、第2始動入賞口とを特に区別しない場合には、単に「始動入賞口」とも称する。また、第1始動入賞と、第2始動入賞とを特に区別しない場合には、単に「始動入賞」とも称する。また、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保留記憶数を「合計保留記憶数」と称する。第1特図保留記憶数と、第2特図保留記憶数と

、合計保留記憶数とを特に区別しない場合には、通常、単に「特図保留記憶数」と称するが、単に「特図保留記憶数」と称した場合に、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数、合計保留記憶数のいずれか1つまたは2つを指すこともあるものとする。また、第1始動条件と、第2始動条件とを特に区別しない場合には、単に「始動条件」または「実行条件」とも称する。また、第1開始条件と、第2開始条件とを特に区別しない場合には、単に「開始条件」とも称する。また、第1特図保留情報と、第2特図保留情報とを、特に区別しない場合には、単に「特図保留情報」とも称する。

【0024】

遊技盤2における遊技領域の下側部分（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により開閉駆動される大入賞口扉を備え、大入賞口扉により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。

【0025】

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）できなくする。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）しやすくする。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。

【0026】

特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23により検出される。カウントスイッチ23により遊技球が検出されたことにもとづき、所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払出される。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出される。従って、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。

【0027】

遊技盤2における遊技領域の右側部分には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aは、例えば7セグメントやドットマトリクスLED（発光ダイオード）等から構成される。第2特別図柄表示装置4Bについても同様である。第1特別図柄表示装置4Aは、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）を変動可能に表示（変動表示または可変表示と呼ぶ）する。第2特別図柄表示装置4Bについても同様である。なお、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（特図）を「第1特図」とも称し、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（特図）を「第2特図」とも称する。また、識別情報の可変表示を伴って実行するゲーム（若しくは、識別情報の可変表示自体）を可変表示ゲームと称する。特に、第1特別図柄表示装置4Aが実行する可変表示ゲーム（第1特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第1特図ゲームとも称し、第2特別図柄表示装置4Bが実行する可変表示ゲーム（第2特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第2特図ゲームとも称する。また、第1特図ゲームと、第2特図ゲームとを区別しない場合には、単に「特図ゲーム」とも称する。

【0028】

第1特別図柄表示装置4A（第2特別図柄表示装置4Bも同様）は、特図ゲームとして

、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。夫々の特別図柄には、夫々に対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す各数字には「0」～「9」の各図柄番号が付され、「-」を示す記号には「10」の図柄番号が付されればよい。なお、特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されない。例えば、7セグメントのLEDにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターン（例えば、アルファベットのLやEのような点灯パターン）を予め設定しておき、特別図柄として表示してもよい。

【0029】

遊技盤2における遊技領域の右側部分（第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bの上部）には、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、例えば4個のLEDを含んで構成され、保留データ（第1特図保留情報）にもとづく第1特図保留記憶数（第1特図ゲームの保留数）を特定可能に表示する第1保留表示が行われる。例えば、第1保留表示器25Aは、点灯させるLEDの数によって、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。例えば、新たな第1始動条件の成立によって第1特図ゲームの保留数が1つ増加した場合には点灯数を1つ増やし、新たな第1開始条件の成立によって第1特図ゲームの保留数が1つ減少した場合には点灯数を1つ減らせばよい。第2保留表示器25Bは、例えば4個のLEDを含んで構成され、保留データ（第2特図保留情報）にもとづく第2特図保留記憶数（第2特図ゲームの保留数）を特定可能に表示する第2保留表示が行われる。例えば、第2保留表示器25Bは、点灯させるLEDの数により、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。例えば、新たな第2始動条件の成立によって第2特図ゲームの保留数が1つ増加した場合には点灯数を1つ増やし、新たな第2開始条件の成立によって第2特図ゲームの保留数が1つ減少した場合には点灯数を1つ減らせばよい。

【0030】

遊技盤2における遊技領域の左側部分には、通過ゲート41と、普通図柄表示器20と、普図保留表示器25Cとが設けられている。通過ゲート41を通過した遊技球は、例えば図2に示すゲートスイッチ21により検出される。通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21により検出されたことにもとづいて、普図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、普通図柄表示器20において実行される普図ゲーム（後述）を実行するための普図始動条件が成立する。

【0031】

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等から構成される。普通図柄表示器20は、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。普通図柄を可変表示させる可変表示ゲームを普図ゲーム（または「普通図ゲーム」）とも称する。普図始動条件は成立したが普図開始条件（後述）が成立していない普図ゲームに関する情報は、保留データ（普図保留情報）として記憶（保留）される。

【0032】

普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、例えば点灯させるLEDの数により、保留データ（普図保留情報）にもとづく普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数とは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21により検出されたときには直ちに実行されずに実行が一旦保留されている普図ゲームの数である。ゲートスイッチ21による遊技球の検出により、普図ゲームを実行するための普図始動条件は成立した場合であっても、普図ゲームの開始を許容する普図開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した普図ゲームが実行中である場合）には、当該普図ゲームの実行は保留される（当該普図ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、普図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった普図ゲームのゲーム数である。普図保留記憶数は、普図開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

【0033】

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。

【0034】

画像表示装置5の表示領域には、飾り図柄表示エリアが配置される。飾り図柄表示エリアでは、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（変動表示とも呼ぶ）される。装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。画像表示装置5は、第1特別図柄表示装置4Aが実行する第1特図ゲーム（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が実行する第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）に対応して、表示領域（飾り図柄表示エリア）において、複数種類の飾り図柄の可変表示を実行する。

10

【0035】

一例として図1に示すように、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置される。第1特図ゲームまたは第2特図ゲームのうちいずれかの特図ゲームの開始に対応して、即ち、第1特図または第2特図のうちいずれかの特図の変動の開始に対応して、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの夫々において、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、特図ゲームの終了に対応して、即ち、特図の停止表示に対応して、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの夫々において、可変表示結果となる飾り図柄（確定飾り図柄、最終停止図柄とも称する）が停止表示される。つまり、画像表示装置5の表示領域（飾り図柄表示エリア5L、5C、5R）では、第1特図ゲーム（または第2特図ゲーム）と連動（対応）して飾り図柄の変動が開始され、確定飾り図柄（最終停止図柄とも称する）が停止表示される。

20

【0036】

飾り図柄は、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せ等であればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字等の記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。夫々の飾り図柄には、夫々に対応する図柄番号が付される。一例として「1」～「8」を示す各英数字には「1」～「8」の各図柄番号が付されればよい。なお、飾り図柄は8種類に限定されず、当たり組合せやハズレとなる組合せ等適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類でもよい（例えば7種類や9種類等）。

30

【0037】

特別図柄の可変表示結果（特図表示結果とも称する）である確定特別図柄を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示や、飾り図柄の可変表示結果である確定飾り図柄（最終停止図柄）を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示や、普通図柄の可変表示結果（普図表示結果とも称する）である確定普通図柄を停止表示して当該可変表示を終了させる停止表示を、完全停止表示、最終停止表示、または、導出表示（または、単に「導出」）とも称する。なお、飾り図柄の変動開始タイミングおよび変動終了タイミングは特別図柄の変動開始タイミングおよび変動終了タイミングと必ずしも一致していなくてもよく、特別図柄の変動時間（特図変動時間）内に、飾り図柄の変動時間が収まればよい。

40

【0038】

即ち、飾り図柄の変動開始タイミングが特別図柄の変動開始タイミングよりも遅くてもよく、特別図柄の変動終了タイミング（確定特別図柄の停止表示タイミング）が飾り図柄の変動終了タイミング（確定飾り図柄の停止表示タイミング）よりも遅くてもよい。例えば、確定飾り図柄の停止表示後に所定演出の実行を開始し、当該所定演出の実行の終了時に確定特別図柄を停止表示させてもよい。上記所定演出の一例は、保留演出（後述）の一態様である単純保留演出（後述）である。

【0039】

50

また、完全停止表示（最終停止表示、導出表示）とは異なる停止表示を行ってもよい。例えば、飾り図柄の可変表示を開始してから確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中に飾り図柄を仮停止表示させてもよい。なお、仮停止表示には、変動速度が「0」となった飾り図柄が、例えば微少な揺れや伸縮等を生じさせつつ停留して表示させるものや、所定時間（例えば1秒間）よりも短い時間、微少な揺れや伸縮等も生じさせずに停止表示させるもの等が含まれる。

【0040】

また、画像表示装置5の表示領域には、第1始動入賞記憶表示エリア5HL、および、第2始動入賞記憶表示エリア5HRが配置される。第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、第1保留表示器25Aと同様、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する第1保留表示が行われる。つまり、現在、実行が保留されている第1特図ゲームの数を特定可能に表示する。第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、第2保留表示器25Bと同様、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する第2保留表示が行われる。つまり、現在、実行が保留されている第2特図ゲームの数を特定可能に表示する。

【0041】

なお、第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、例えば右詰めで、第1保留表示が行われてもよい。つまり、新たな第1始動条件の成立によって第1特図ゲームの保留数が増加したときは、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに他の第1保留表示がなければ、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右側（画像表示装置5の表示領域の中央側）に増加分の第1特図保留情報に対応する保留表示として新たな第1保留表示を追加し、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに他の第1保留表示があれば、当該他の第1保留表示の左側（複数の他の第1保留表示があれば最も左側の第1保留表示の更に左側）に上記新たな第1保留表示を追加してもよい。また、第1始動入賞記憶表示エリア5HL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って第1特図ゲームの保留数が減少したときは、減少分の第1特図保留情報に対応する保留表示に相当する第1始動入賞記憶表示エリア5HLの最も右側に表示されている第1保留表示（一番古くから表示されている第1保留表示）を消去し、他の第1保留表示の夫々を、消去した第1保留表示側（右側）に移動（シフト）する。

【0042】

また、第2始動入賞記憶表示エリア5HRでは、例えば左詰めで、第2保留表示が行われてもよい。つまり、新たな第2始動条件の成立によって第2特図ゲームの保留数が増加したときは、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに他の第2保留表示がなければ、第2始動入賞記憶表示エリア5HRの左側（画像表示装置5の表示領域の中央側）に増加分の第2特図保留情報に対応する保留表示として新たな第2保留表示を追加し、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに他の第2保留表示があれば、当該他の第2保留表示の右側（複数の他の第2保留表示があれば最も右側の第2保留表示の更に右側）に上記新たな第2保留表示を追加してもよい。

【0043】

また、第2始動入賞記憶表示エリア5HR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って第2特図ゲームの保留数が減少したときは、減少分の第2特図保留情報に対応する保留表示に相当する第2始動入賞記憶表示エリア5HRの最も左側に表示されている第2保留表示（一番古くから表示されている第2保留表示）を消去し、他の第2保留表示の夫々を、消去した第2保留表示側（左側）に移動（シフト）する。なお、第1始動入賞記憶表示エリア5HLと第2始動入賞記憶表示エリア5HRとを特に区別しない場合には、単に、「始動入賞記憶表示エリア5H」とも称する。

【0044】

また、画像表示装置5の表示領域には、保留表示のエリアとして、第1始動入賞記憶表示エリア5HLや第2始動入賞記憶表示エリア5HRの他に、第1始動入賞記憶表示エリア5HLや第2始動入賞記憶表示エリア5HRから消去された（移動された）保留表示（即ち、第1開始条件の成立によって消化される第1特図保留情報や、第2開始条件の成立

によって消化される第2特図保留情報にもとづき実行される飾り図柄の可変表示に対応する保留表示に応じたアクティブ表示（変動対応表示、消化時表示、今回表示等とも称する）を含む情報を表した特別画像を表示するアクティブ表示エリアA H A（変動対応表示領域、消化時表示領域、消化時表示エリア、今回保留表示領域、今回保留表示エリア、アクティブ保留表示領域、アクティブ保留表示エリア、アクティブ表示領域、今回表示領域、今回表示エリア、消化時表示部等とも称する。）が、例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5 H Lと第2始動入賞記憶表示エリア5 H Rとの間に配置されている。

【0045】

本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、図1に示すように、第1始動入賞記憶表示エリア5 H Lと第2始動入賞記憶表示エリア5 H Rとの間にアクティブ表示エリアA H Aを配置しているが、アクティブ表示エリアA H Aは、画像表示装置5の表示領域のいずれかの位置に配置されればよい。また、本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、アクティブ表示のほかには、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠、アクティブ表示またはアクティブ表示周囲やアクティブ表示枠の周囲に表示される文字や画像等のアクティブ表示に応じた情報等が特別画像により表示される。

【0046】

遊技盤2における遊技領域には、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およ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始動入賞口およ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り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り検出されたことにもとづき、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払出されればよい。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込まれるアウト口が設けられている。

【0047】

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り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。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられればよい。

【0048】

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等を、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る。

【0049】

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）等に、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31 Aが取付けられている。スティックコントローラ31 Aは、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置等）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31 Aの操作桿を操作手（例えば左手等）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指等）で押引操作すること等により所定の指示操作ができるように構成されればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作等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ればよい。

【0050】

スティックコントローラ31 Aの下部における下皿の本体内部等には、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が設けられればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機1と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤2の盤面と平行に配置された2つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と

、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組合せた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されればよい。

【0051】

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）等に、遊技者が押下操作等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等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ればよい。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等には、プッシュボタン 3 1 B に対してされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサが設けられればよい。

10

【0052】

遊技機用枠 3 の遊技領域の周辺部には、音声出力部材が設けられている。図 1 に示した一例では、遊技機用枠 3 の左右上部位置に、スピーカ 8 U L、スピーカ 8 U R を設置し、上皿の左右斜下部（下皿の左右斜上部）に、スピーカ 8 L L、スピーカ 8 L R を設置している。以下、スピーカ 8 U L、8 U R、8 L L、8 L R の夫々を特に区別しない場合には、単に、スピーカ 8 と称する。スピーカ 8 は、音声（音および声）を出力（再生）する。例えば、スピーカ 8 は、遊技機 1 の遊技の進行状況に応じて演出音（効果音とも称する）を出力し、遊技機 1 の状況に応じて警告音を出力する。

【0053】

演出音には、音楽、検出音、応答音、報知音等が含まれる。演出音における音楽とは、例えば、遊技の進行状況に応じて出力される B G M、歌等である。演出音における検出音とは、例えば、スイッチやセンサによる検出結果（例えば、第 1 始動入賞口等への入賞の検出等）に応じて出力される音、声（セリフ、メッセージ）等である。演出音における応答音とは、例えば、プッシュボタン 3 1 B への操作行為に応じて出力される音、声等である。プッシュボタン 3 1 B への操作行為は、プッシュセンサにより検出されるものでもあるため、プッシュボタン 3 1 B への操作行為に応じて出力される応答音は検出音でもある。演出音における報知音とは、例えば、プッシュボタン 3 1 B への操作行為を要求するために報知する音、声や、リーチ状態（後述）の移行時にリーチ状態に移行する旨を報知する音、声や、大当り遊技状態への移行前に大当り遊技状態に移行する旨を予告または示唆する音、声等である。

20

30

【0054】

警告音の一例は、遊技球が下皿に過剰に保持（貯留）されているときに出力される警告音、ガラス扉（非図示）が開放しているときに出力される警告音等である。

【0055】

遊技機用枠 3 の遊技領域の内部および周辺部には、演出または装飾として発光する発光部材（発光体）が設けられている。図 1 に示した一例では、画像表示装置 5 の上部位置に発光部材 9 C C、画像表示装置 5 の左右位置に発光部材 9 C L、発光部材 9 C R を設置し、遊技機用枠 3 の上部位置に発光部材 9 U、遊技機用枠 3 の左右位置に発光部材 9 S L、発光部材 9 S R を設置している。以下、発光部材 9 C C、9 C L、9 C R、9 U、9 S L、9 S R の夫々を特に区別しない場合には、総称してランプ 9 と称する。ランプ 9 は、例えば、1 以上の L E D から構成されたものでもよく、フラッシュランプから構成されるものでもよい。発光部材 9 U は、回転部を有する回転灯（例えばパトランプ）でもよい。また、上記以外にも、例えば、遊技領域における各構造物（例えば、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲等に、種々の発光部材を設置してもよい。

40

【0056】

画像表示装置 5、スピーカ 8、ランプ 9 等は演出を実行する演出装置であるが、遊技機 1 は、演出装置として、駆動部を有する演出用模型等他の演出装置を備えてもよい。

【0057】

なお、各構成の配置位置（設置位置）は、一例であって、他の位置に配置されてもよい

50

。例えば、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が、遊技領域の同一側（右側部分または左側部分）に設けられてもよい。また例えば、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通図柄保留表示器25Cが、遊技領域の同一側（右側部分または左側部分）に設けられてもよい。

【0058】

次に、パチンコ遊技機1における遊技の進行を概略的に説明する。パチンコ遊技機1では、普通図柄始動条件が成立した後に普通図柄開始条件が成立したことにもとづいて、普通図柄表示器20による普通図ゲームが開始される。普通図ゲームでは、普通図柄の可変表示を開始させた後（普通図柄の変動を開始させた後）、普通図変動時間となる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、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（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「普通図柄」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普通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「普通図柄ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普通図柄」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【0059】

パチンコ遊技機1では、第1始動条件が成立した後に第1開始条件が成立したことにもとづいて、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム（第1特図ゲーム）が開始され、第2始動条件が成立した後に第2開始条件が成立したことにもとづいて、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム（第2特図ゲーム）が開始される。特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後（特別図柄の変動を開始させた後）、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0060】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。

【0061】

本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「2」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「一」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となってもよく、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄としてもよい。

【0062】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば29秒間や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）の入賞球が発生するまでの期間で、大入賞口を開放状態とする。これにより、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（開放状態）とするラウンドが実行される。

【0063】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤 2 の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって不利な第 2 状態（閉鎖状態）に変化させて、1 回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「15」等）に達するまで、繰返し実行可能である。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったこと等）により、ラウンドの実行が終了してもよい。

【0064】

大当たり遊技状態におけるラウンドのうち、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（開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば 2.9 秒等）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置 7 を第 1 状態（開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば 0.1 秒等）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

【0065】

大当たり図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄は通常開放ラウンド大当たり図柄となり、「5」の数字を示す特別図柄は短期開放ラウンド大当たり図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として通常開放ラウンド大当たり図柄が導出された後に制御される通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態（通常開放大当たり状態）では、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、第 1 期間となる所定の上限時間（例えば 2.9 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）の入賞球が発生するまでの期間で大入賞口を開放状態とすることにより、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（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。通常開放大当たり状態は、第 1 特定遊技状態ともいう。

【0066】

特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当たり図柄が導出された後に制御される短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態（短期開放大当たり状態）では、各ラウンドで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、通常開放大当たり状態における第 1 期間よりも短い第 2 期間（例えば 0.1 秒間）となる。なお、短期開放大当たり状態では、大入賞口の開放期間が第 2 期間となるように制御されればよく、それ以外の制御は通常開放大当たり状態と同様に行われてもよい。あるいは、短期開放大当たり状態では、ラウンドの実行回数が、通常開放大当たり状態における第 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」）となってもよい。

【0067】

このような短期開放大当たり状態では、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は第 2 期間（0.1 秒間等）であって非常に短い。そのため、短期開放大当たり状態は実質的には出玉（賞球）が得られない大当たり遊技状態である。短期開放大当たり状態は、第 2 特定遊技状態ともいう。

【0068】

また、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態に比べて、大入賞口の開放期間が短いものに限定されず、例えば大入賞口の開放期間（上限時間）は短期開放ラウンド特定遊技状態と通常開放ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、短期開放ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限回数（例えば 2 回）が通常開放ラウンド特定遊技状態での上限回数（例えば 15 回）に比べて少なくなるものでもよい。即ち、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、各ラウンドで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通常開放ラウンド特定遊技状態における第 1 期間よりも短い第 2 期間となることと、ラウンドの実行回数が通常開放ラウンド特定遊技状態における第 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。

【0069】

このように大当り遊技状態は、遊技者にとって有利となる有利状態である。遊技者にとって有利な有利としては、前述した大当り遊技状態の他に、確変状態（高確率状態）、時短状態、および、高ベース状態等のその他の有利状態が含まれてもよい。

【0070】

小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として導出された後には、特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、短期開放大当り状態と同様に特別可変入賞球装置7において大入賞口を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。即ち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置7を第2期間にわたり第1状態（開放状態）とする動作が繰り返し実行される。

10

【0071】

画像表示装置5の表示領域に配置されている飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、飾り図柄の可変表示が開始されてから確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間に、飾り図柄の可変表示状態が特定の可変表示の組合せの一部を構成する所定のリーチ状態となることがある。

【0072】

20

リーチ状態とは、画像表示装置5の表示領域で停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。なお、以下の説明において、リーチ状態となることをリーチが成立（リーチ成立）するとも称する。

【0073】

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

30

【0074】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）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、予め用意されればよい。そして、演出パターンに応じて、リーチ演出後に大当り組合せ等が最終停止表示される可能性（「大当り期待度」あるいは「大当り信頼度」ともいう）を異ならせてもよい。これにより、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、即ち、いずれのリーチ演出を出現させるかに応じて、大当り期待度を異ならせることができる。一例として、本実施形態では、ノーマルリーチのリーチ態様と、ノーマルリーチに比べて大当り期待度が高いスーパーリーチのリーチ態様とを予め設定（用意）している。

40

【0075】

大当り期待度は、例えば、（大当り時にその演出が実行される確率）×（大当りになる確率）／{（大当り時にその演出が実行される確率）×（大当りになる確率）＋（大当り時以外にその演出が実行される確率）×（大当りにならない確率）}により算出される（

50

大当たり期待度が「1」になる場合には、可変表示結果は必ず「大当たり」になる）。

【0076】

また、飾り図柄の可変表示中には、可変表示演出の一態様として、飾り図柄等の可変表示動作により実現される滑り演出や擬似連演出等が実行可能である。滑り演出では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部で飾り図柄を変動させてから、複数の飾り図柄表示エリア（例えば「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5R等）で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）で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。こうして、滑り演出では、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複数の飾り図柄を仮停止表示させた後、所定数の飾り図柄について可変表示を再度実行することにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になるときと、リーチ状態とはならず非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されるときとがある。

10

【0077】

擬似連演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部で飾り図柄（例えば予め定められた擬似連チャンス目等が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれか一部または全部に表示される）を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで、再び、全部の飾り図柄の可変表示を開始させる演出表示である再可変表示を、所定回（例えば最大4回まで）行うことができる。

20

【0078】

本実施形態において、擬似連演出における再可変表示の回数（再可変表示回数）は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける、全部の飾り図柄が最初に仮停止するまでの可変表示（初回可変表示）の回数（1回）と、全部の飾り図柄が最後に仮停止した後の再可変表示（最終可変表示）の回数（1回）と、初回可変表示と最終可変表示の間の再可変表示の回数X（Xは0または1以上）と、を合算した回数（X+2）よりも1回少ない回数（X+1）として把握される。また、再可変表示回数は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて全部の飾り図柄が仮停止表示される回数（仮停止回数）と同数となる。初回可変表示～1回目の仮停止表示を1回目の擬似連とも称し、2回目の可変表示（1回目の再可変表示）～2回目の仮停止表示を2回目の擬似連とも称し、3回目の可変表示（2回目の再可変表示）～3回目の仮停止表示を3回目の擬似連とも称し、4回目の可変表示（3回目の再可変表示）～4回目の仮停止表示を4回目の擬似連とも称する。また、擬似連演出における擬似連の回数を擬似連変動回数（または、擬似連回数）とも称する。つまり、擬似連変動回数と再可変表示回数と仮停止回数は同数となる。1回目、2回目、3回目、…と擬似連の回数が増えることを「擬似連が継続する」とも称する。

30

【0079】

「擬似連」の可変表示演出において、再可変表示（再変動）が1回～4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回成立したことにもとづき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～5回続けて開始されたかのように見せることができる。

40

【0080】

なお、擬似連演出は、当該変動においてリーチが成立する前（リーチ状態となる前に）に、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれか一部または全部に擬似連チャンス目が仮停止表示されるように、全ての飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄を一旦仮停止させてもよく、リーチが成立した後に、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのいずれか一部に擬似連チャンス目が仮停止表示されるように、全ての飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄を一旦仮停止してもよい。つまり、擬似連演出における仮停止表示の演出態様には、少なくとも、リーチ状態となる前に仮停止表示させ

50

る演出態様と、リーチと状態となった後にチャンス図柄を仮停止表示させる演出態様とがあってもよい。

【0081】

滑り演出（擬似連演出も同様）は、いずれかのリーチ演出、若しくはあるリーチ演出が実行される可能性があることや大当たり期待度が高いこと等を、遊技者に予告または示唆するものでもよい。以下、いずれかのリーチ演出若しくはあるリーチ演出が実行される可能性があることや大当たり期待度が高いこと等を、遊技者に予告または示唆するための演出を予告演出と総称する場合がある。予告演出には、滑り演出や擬似連演出の他にも、滑り演出や擬似連演出とは異なる可変表示動作を利用するものがある。例えば、背景画像の表示、メッセージウィンドウの表示、保留表示、音声出力、発光（点灯、点滅、消灯）等のように可変表示演出とは異なる演出動作を利用するものがある。

10

【0082】

本実施形態では、予告演出として、当該変動に対応する保留表示に応じたアクティブ表示を含む情報を表した特別画像の表示態様を変化させるときと、特別画像の表示態様を変化させないときとで共通で実行される共通演出が含まれる。また、予告演出には、共通演出を実行した後に特別画像の表示態様を変化させる成功演出、および共通演出を実行した後に特別画像の表示態様を変化させない失敗演出が含まれる。なお、予告演出には、共通演出を示唆する示唆演出が含まれてもよい。また、示唆演出は、共通演出と同様に、特別画像の表示態様を変化させるときと、特別画像の表示態様を変化させないときとで共通で実行される演出でもよい。換言すれば、共通演出が実行されることを示唆する演出を示唆演出と称する場合と、成功演出または失敗演出のいずれかが実行されることを示唆する演出（共通演出、または、共通演出とは別の演出）を示唆演出と称する場合とがある。

20

【0083】

なお、予告演出は、当該予告演出が予告または示唆する内容が実現されるか否かを遊技者が判別（実際に確認）できるよりも前に実行（開始）されればよい。例えば、ある遊技球の入賞による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を遊技者に予告または示唆する予告演出は、少なくとも当該遊技球の入賞による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）されればよい。また、ある遊技球の入賞による可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを遊技者に予告または示唆する予告演出は、少なくとも当該遊技球の入賞による確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に実行（開始）されればよい。

30

【0084】

予告演出のうちには、先読み予告演出（「事前判定予告演出」ともいう）となるものがある。先読み予告演出は、当該予告対象となる可変表示を開始するより前に、当該可変表示を可変表示結果が「大当たり」となるか否か等の特図ゲームの保留情報等にもとづいて判定し（先読みし）、当該判定結果にもとづいて実行する予告演出である。以下の説明において、先読み予告演出の対象とする保留情報をターゲットの保留情報と称し、ターゲットの保留情報に対応する第1保留表示をターゲットの第1保留表示と称し、ターゲットの保留情報に対応する第2保留表示をターゲットの第2保留表示と称し、ターゲットの保留情報に対応する可変表示をターゲットの可変表示とも称する。また、先読み予告演出は、ターゲットの保留情報の消化中に実行する場合（ターゲットの可変表示中を含むターゲットの保留情報の消化処理中に実行する場合）と、ターゲットの保留情報よりも前の保留情報の消化中に実行する場合と、ターゲットの保留情報の消化中、およびターゲットの保留情報よりも前の保留情報の消化中に実行する場合とがある。

40

【0085】

ある遊技球の入賞による先読み予告演出となる演出動作は、当該遊技球の入賞後（始動条件の成立後）、当該先読み予告演出が予告する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）されればよい。例えば、ある遊技球の入賞による、リーチ状態となる可能性があることを遊技者に予め報知（示唆）するための先読み予告演出となる演出動作は、少なくとも当該遊技球の入賞による飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態

50

（または非リーチ状態）となるより前に実行（開始）されればよい。また、ある遊技球の入賞による、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを遊技者に予め報知（示唆）するための先読み予告演出となる演出動作は、少なくとも当該遊技球の入賞による確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に実行（開始）されればよい。

【0086】

なお、先読み予告演出（事前判定予告演出）には、例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける第1保留表示の表示態様を変化させる保留変化演出や、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける第1保留表示の表示態様を変化させない保留変化ガセ演出等の作用演出が用意されてもよい。また、先読み予告演出（事前判定予告演出）には、例えば、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける第2保留表示の表示態様を変化させる保留変化演出や、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける第2保留表示の表示態様を変化させない保留変化ガセ演出等の作用演出が用意されてもよい。

10

【0087】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、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、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【0088】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、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ことに対応して、リーチ演出が実行された後等に、所定のリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

20

【0089】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄といった通常大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後等に、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の通常大当たり組合せ（「非確定大当たり組合せ」とも称する）となる確定飾り図柄が停止表示される。所定の通常大当たり組合せとは、例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにより形成される所定の有効ライン（例えば、横に一直線）上に同一種類の通常図柄（「非確定図柄」とも称する）が揃って最終停止表示する組合せである。通常図柄の一例は、図柄番号が「1」～「8」の8種類の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」の4種類の飾り図柄である。

30

【0090】

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当たり図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後等に、通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「非確定」（「通常大当たり」ともいう）の可変表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。「非確定」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となったことにもとづいて、通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。

40

【0091】

時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態等とは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれか

50

の条件が先に成立したときに、終了すればよい。

【0092】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄といった確変大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後等に、複数種類の大当り組合せのうち、所定の確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。換言すれば、特図ゲームにおいて確変大当り図柄が最終停止表示される場合には、所定の確変大当り組合せとなる飾り図柄が最終停止される場合と、所定の通常大当り組合せとなる飾り図柄が停止表示される場合とがある。所定の確変大当り組合せとは、例えば、上記有効ライン上に同一種類の確変図柄が揃って最終停止表示する組合せである。確変図柄の一例は、図柄番号が「1」～「8」の8種類の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」の4種類の飾り図柄である。

【0093】

確定飾り図柄が通常大当り組合せであるか確変大当り組合せであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「確変」の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことにもとづいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当り遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当り」となって再び大当り遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。なお、時短制御と同様に、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されたときに、確変制御を終了してもよい。また、大当り遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選で確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がされたときに、確変制御を終了してもよい。

【0094】

時短制御が行われるときには、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」となったことにもと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といった、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）し易くして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御のいずれか1つが行われてもよく、複数の制御が組合せられて行われてもよい。

【0095】

高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。従って、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、第2特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。

【0096】

時短制御と高開放制御がともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。また、確変制御が行われる遊技状態は、確変状態あるいは高確状態ともいう。確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態は、高確高ベース状態とも称さ

れる。確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態は、高確低ベース状態とも称される。なお、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態のみを、特に「確変状態」ということもあり、高確低ベース状態とは区別するために、時短付確変状態ということもある。一方、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態（高確低ベース状態）は、高確高ベース状態と区別するために、時短なし確変状態ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる時短状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御や時短制御、および、高開放制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。通常状態以外の遊技状態において時短制御や確変制御の少なくともいずれかが行われるときには、特図ゲーム（第2特図ゲーム）が頻繁に実行可能となることや、各回の特図ゲーム（第1特図ゲーム、第2特図ゲーム）における可変表示結果が「大当たり」となる確率が高められることにより、遊技者にとって有利な状態となる。大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態は、特別遊技状態とも称される。

10

【0097】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「5」の数字を示す特別図柄といった短期開放ラウンド大当たり図柄が停止表示される場合や、「2」の数字を示す特別図柄といった小当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、開放チャンス目として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、短期開放ラウンド大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後等に、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。

20

【0098】

特図ゲームにおける確定特別図柄が短期開放ラウンド大当たり図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「突確」（「突確大当たり」あるいは「突然確変大当たり」ともいう）の可変表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。「突確」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となったことにもとづいて、短期開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確変制御が行われればよい。

【0099】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「2」の数字を示す特別図柄といった小当たり図柄が停止表示されて可変表示結果が「小当たり」となったことにもとづいて、小当たり遊技状態に制御され、その終了後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される。但し、可変表示結果が「小当たり」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当たり遊技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。

30

【0100】

確定飾り図柄が非確変大当たり組合せや確変大当たり組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されることがある。例えば、再抽選演出として、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、通常大当たり組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当たり組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、通常大当たり組合せとなる飾り図柄（通常図柄）のうちいずれかを、確定飾り図柄として最終停止表示されてもよい。

40

【0101】

通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、大当たり遊技状態の開始時や大当たり遊技状態におけるラウンドの実行中、大当たり遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当たり遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間等で、確変状態に制御するか否かの確変報知演出となる大当たり中昇格演出が実行されてもよい。なお、大当

50

り中昇格演出と同様の報知演出が、大当たり遊技状態の終了後における最初の可変表示ゲーム中等で実行されてもよい。大当たり遊技状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当たり中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

【0102】

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15等も搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2等の背面には、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等といった、各種の基板が配置されている。

10

【0103】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12等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等を備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED（例えばセグメントLED）等の点灯／消灯制御を行って第1特図や第2特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯／消灯／発色制御等を行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の識別情報の可変表示を制御する機能も備えている。

20

【0104】

主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送するスイッチ回路110、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号をソレノイド81、82に伝送するソレノイド回路111等が搭載されている。

【0105】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ8およびランプ9といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。即ち、演出制御基板12は、画像表示装置5における表示動作や、スピーカ8からの音声出力動作の全部または一部、ランプ9等における点灯／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。

30

【0106】

音声制御基板13は、演出制御基板12とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データ等にもとづき、スピーカ8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等が搭載されている。ランプ制御基板14は、演出制御基板12とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データ等にもとづき、ランプ9等における点灯／消灯駆動を行うランプドライバ回路等が搭載されている。

40

【0107】

図2に示すように、主基板11には、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からの検出信号を伝送する配線が接続されている。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は、例えばセンサと称されるもの等のように、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。なお、遊技機1は、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に加え、同様に主基板11に接続する他のスイッチ（例えば、ガラス扉（非図示）の開閉状態を検知するスイッチ、遊技盤2自体の開閉状態を検知するスイッチ、不正な

50

振動を検知するためのスイッチ、不正な電磁波を検知するためのスイッチ）を備えてもよい。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、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C 等の表示制御を行うための指令信号を送信する配線が接続されている。

【0108】

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 により中継される。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。

【0109】

図 3 (A) は、本実施形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、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」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 3 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 でもよく、3 以上の複数でもよい。

【0110】

図 3 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して各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等の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 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。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターン等に応じて、異なる EXT データが設定される。

【0111】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や飾り図柄等の可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 3 (B) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの決定結果や大当たり種別の決定結果に応じて、異なる EXT データが設定される。

【0112】

コマンド 8 F 0 0 H は、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における、最終停止図柄を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる EXT データが設定される。

【0113】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド (「ファンファーレコマンド」ともいう) である。コマンド A 1 X X H は、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【0114】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の EXT データが設定されること等により、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる EXT データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り

10

20

30

40

50

終了指定コマンドでは、事前決定結果および大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当り状態や短期開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【0115】

コマンド B 1 0 0 H は、普通入賞球装置 6 A 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 2 2 A により検出されて第 1 始動入賞が発生したことにもとづき、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。

10

【0116】

コマンド B 2 0 0 H は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて第 2 始動入賞が発生したことにもとづき、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【0117】

コマンド C 1 X X H は、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L 等で第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R 等で特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 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である。

20

【0118】

本実施形態では、保留記憶情報として、第 1 始動入賞口に始動入賞したか、第 2 始動入賞口に始動入賞したかを指定する第 1 始動口入賞指定コマンドや第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するとともに、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数を指定する第 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を送信する。なお、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）を送信してもよい。

30

【0119】

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、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してもよい。また、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加算指定コマンド（合計保留記憶数減算指定コマンド）を送信してもよい。

【0120】

コマンド C 4 X X H およびコマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否かや「小当り」となるか否かの判定結果、大当り種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動カテゴリ（「変動パターン種別」とも称する）の判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。変動カテゴリとは、飾り図柄の変動パターンを種類別に分類（集約）したときの名称である。換言すれば、変動カテゴリとは、共通のグループにカテゴライズされる 1 以上の飾り図柄の変動パターンを含む、各グループのグループ名である。

40

【0121】

本実施形態では、入賞時乱数値判定処理（図 15（A）参照）において、始動入賞の発生時に、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 にもとづいて可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かや「小当り」に決定されるか否かを判定し、「大当り」に決定された場合

50

には大当り種別決定用の乱数値MR 2にもとづいて大当りの種別を判定し、変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3にもとづいて変動カテゴリ（変動パターン種別）を判定する。そして、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドのEXTデータに、その判定結果に対応する値を設定し、演出制御基板12に対して送信する制御を行う。演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドに設定されている値にもとづいて、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されるか否かや大当り種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドに設定されている値にもとづいて変動カテゴリを認識できる。

【0122】

変動パターン指定コマンドや可変表示結果通知コマンド等の演出制御コマンドは、演出制御用CPU120が、1以上の演出装置（画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9等）を制御する際に用いられる。以下、画像表示装置5における画像表示動作の制御に用いられる演出制御コマンドを表示制御コマンド、スピーカ8からの音声出力を制御するために用いられる演出制御コマンドを音声制御コマンド、ランプ9の発光動作（点灯動作、点滅動作、消灯動作）を制御するために用いられる演出制御コマンドをランプ制御コマンドとも称する。なお、演出制御コマンドのうちには、表示制御コマンド、かつ、音声制御コマンド、かつ、ランプ制御コマンドであるものが存在してもよい。

【0123】

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

【0124】

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

【0125】

図4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図4に示すように、本実施形態では、主基板11の側において、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、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3、普図表示結果決定用の乱数値MR4、変動パターン決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした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。

【0126】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR5の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図8に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアにより各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR5の一部を示す数値データをカウントしてもよい。

【0127】

続いて、飾り図柄の変動パターンについて説明する。以下、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンを「ハズレ変動パターン」と称する。ハズレ変動パターンには、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した「非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」「非リーチ（ハズレ）変動パターン」とも称する）」や、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した「リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」とも称する）」が含まれる。

【0128】

また、可変表示結果が「大当たり」または「小当たり」となる場合に対応した変動パターンを「当たり変動パターン」と称する。当たり変動パターンには、可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した「大当たり変動パターン」や、可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した「小当たり変動パターン」が含まれる。大当たり変動パターンとして、大当たり種別の夫々に対応した複数の変動パターンを用意してもよい。

【0129】

非リーチ変動パターンには、合計保留記憶数が多い場合や、遊技状態が確変状態や時短状態である場合に実行される時短制御に対応し、変動時間が異なる複数の変動パターンを用意しておくといよい。これにより、合計保留記憶数や遊技状態に応じて、いずれかの変動パターンが選択されることで、合計保留記憶数や遊技状態に応じて変動時間を短縮する制御が可能になる。

【0130】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターン等のようにリーチ演出を含む変動パターンには、夫々のリーチ演出のリーチ態様に応じた変動パターンが用意されている。なお、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「ノーマルリーチ変動パターン」と称し、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「スーパーリーチ変動パターン」と称する。

【0131】

図5は、本実施形態における変動カテゴリおよび変動パターンの具体例を示している。図5において、変動カテゴリ「PA1」は、短縮・非リーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA1」には、変動パターン「PA1-1」が属している。変動カテゴリ「PA2」は、非リーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA2」には、変動パターン「PA2-1」～「PA2-3」が属している。変動カテゴリ「PA3」は、ノーマルリーチ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA3」には、変動パターン「PA3-1」と「PA3-2」とが属している。変動カテゴリ「PA4」は、スーパーリーチα（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA4」には、変動パターン「PA4-1」～「PA4-4」が属している。変動カテゴリ「PA5」は、スーパーリーチβ（ハズレ）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA5」には、変動パターン「PA5-1」～「PA5-4」が属している。変動カテゴリ「PB3」は、ノーマルリーチ（大当たり）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB3」には、変動パターン「PB3-1」と「PB3-2」とが属している。変動カテゴリ「PB4」は、スーパーリーチα（大当たり）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB4」には、変動パターン「PB4-1」～「PB4-4」が属している。変動カテゴリ「PB5」は、スーパーリーチβ（大当たり）変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB5」には、変動パターン「PB5-1」～「PB5-4」が属している。

【0132】

変動カテゴリ「PA2」に属する変動パターン「PA2-1」は、非リーチ（ハズレ）として特図変動時間が通常の長さである非リーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA2-2」は、滑り演出が実行される非リーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA2-2」の特図変動時間は、滑り演出が実行されるため、変動パターン「PA2-1」の特図変動時間よりも長くなっている。滑り演出が実行される他の変動パターンについても同様である。また、変動パターン「PA2-3」は、擬似連変動（

演出)が1回実行される非リーチ(ハズレ)変動パターンである。変動パターン「PA2-3」の特図変動時間は、擬似連変動(演出)が実行されるため、変動パターン「PA2-1」の特図変動時間よりも長くなっている。擬似連変動(演出)が実行される他の変動パターンについても同様である。変動カテゴリ「PA1」に属する変動パターン「PA1-1」は、変動パターン「PA2-1」よりも特図変動時間が短縮された非リーチ(ハズレ)変動パターンである。

【0133】

変動カテゴリ「PA3」に属する変動パターン「PA3-1」は、ノーマルリーチ(ハズレ)として特図変動時間が通常長さであるノーマルリーチ(ハズレ)変動パターンである。また、変動パターン「PA3-2」は、擬似連変動(演出)が1回実行されるノーマルリーチ(ハズレ)変動パターンである。変動カテゴリ「PA4」に属する変動パターン「PA4-1」は、スーパーリーチα(ハズレ)として特図変動時間が通常長さであるスーパーリーチα(ハズレ)変動パターンである。変動パターン「PA4-2」は、ガセとして擬似連変動(演出)が実行されるスーパーリーチα(ハズレ)変動パターンである。なお、変動パターン「PA4-2」の特図変動時間は、ガセとして擬似連変動(演出)が実行されるため、変動パターン「PA4-1」の特図変動時間よりも長くなっている。ガセとして擬似連変動(演出)が実行される他の変動パターンについても同様である。変動パターン「PA4-3」は、擬似連変動(演出)が1回実行されるスーパーリーチα(ハズレ)変動パターンである。また、変動パターン「PA4-4」は、擬似連変動(演出)が2回実行されるスーパーリーチα(ハズレ)変動パターンである。

【0134】

変動カテゴリ「PA5」に属する変動パターン「PA5-1」は、スーパーリーチβ(ハズレ)として特図変動時間が通常長さであるスーパーリーチβ(ハズレ)変動パターンである。変動パターン「PA5-2」は、ガセとして擬似連変動(演出)が実行されるスーパーリーチβ(ハズレ)変動パターンである。変動パターン「PA5-3」は、擬似連変動(演出)が1回実行されるスーパーリーチβ(ハズレ)変動パターンである。また、変動パターン「PA5-4」は、擬似連変動(演出)が2回実行されるスーパーリーチβ(ハズレ)変動パターンである。

【0135】

変動カテゴリ「PB3」に属する変動パターン「PB3-1」は、ノーマルリーチ(大当り)として特図変動時間が通常長さであるノーマルリーチ(大当り)変動パターンである。また、変動パターン「PB3-2」は、擬似連変動(演出)が1回実行されるノーマルリーチ(大当り)変動パターンである。変動カテゴリ「PB4」に属する変動パターン「PB4-1」は、スーパーリーチα(大当り)として特図変動時間が通常長さであるスーパーリーチα(大当り)変動パターンである。変動パターン「PB4-2」は、ガセとして擬似連変動(演出)が実行されるスーパーリーチα(大当り)変動パターンである。変動パターン「PB4-3」は、擬似連変動(演出)が1回実行されるスーパーリーチα(大当り)変動パターンである。また、変動パターン「PB4-4」は、擬似連変動(演出)が2回実行されるスーパーリーチα(大当り)変動パターンである。

【0136】

変動カテゴリ「PB5」に属する変動パターン「PB5-1」は、スーパーリーチβ(大当り)として特図変動時間が通常長さであるスーパーリーチβ(大当り)変動パターンである。変動パターン「PB5-2」は、ガセとして擬似連変動(演出)が実行されるスーパーリーチβ(大当り)変動パターンである。変動パターン「PB5-3」は、擬似連変動(演出)が1回実行されるスーパーリーチβ(大当り)変動パターンである。また、変動パターン「PB5-4」は、擬似連変動(演出)が2回実行されるスーパーリーチβ(大当り)変動パターンである。

【0137】

なお、図5において、小当り変動パターン、大当り変動パターンのうちの大当り種別が突確である場合の変動パターンに関する説明は省略しているが、同図において説明したハ

ズレ変動パターン（非リーチ変動パターン、リーチハズレ変動パターン）や、大当たり変動パターン（大当たり種別が突確である場合を除く）と同様である。

【0138】

図2に示す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データが格納されている。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、設定テーブル等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データ（例えば、制御コマンドの内容を特定する情報）や、図5に示すようなテーブルを構成するデータ等が記憶されている。

10

【0139】

図6は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブルの構成例を示している。本実施形態では、特図表示結果決定テーブルとして、図6(A)に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aと、図6(B)に示す第2特図表示結果決定テーブル130Bとが予め用意されている。第1特図表示結果決定テーブル130Aは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム（第1特図を用いた特図ゲーム）において可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブル130Bは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）において可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

20

【0140】

第1特図表示結果決定テーブル130Aでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、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、「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」の特図表示結果に割当てられている。第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、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、「大当たり」や「ハズレ」の特図表示結果に割当てられている。

30

【0141】

第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bの夫々では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの決定値が、「大当たり」の特図表示結果に割当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

40

【0142】

第1特図表示結果決定テーブル130Aの設定例では、所定範囲の決定値（「30000」～「30350」の範囲の値）が「小当たり」の特図表示結果に割当てられている。その一方で、第2特図表示結果決定テーブル130Bの設定例では、「小当たり」の特図表示結果に決定値が割当てられていない。このような設定より、第2特図ゲームでは「小当たり」とならないので、例えば時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）といった、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な「小当たり」の発生を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止することができる。

50

【0143】

なお、第2特図表示結果決定テーブル130Bと、第1特図表示結果決定テーブル130Aとで、異なる所定範囲の決定値が「小当り」の特図表示結果に割当てられてもよい。例えば、第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、第1特図表示結果決定テーブル130Aに比べて少ない決定値が「小当り」の特図表示結果に割当てられてもよい。これにより、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態における「小当り」の頻発を回避することができる。あるいは、第1特図ゲームと第2特図ゲームとで、共通の特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果の決定を行ってもよい。

【0144】

図7は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、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と決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2にもとづき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム（第1特図を用いた特図ゲーム）を実行するか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）を実行するかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別に割当てられている。

【0145】

大当り種別決定テーブル131の設定例では、第1特図ゲームを実行する場合、即ち、変動させる特図（変動特図とも称する）が第1特図である場合には、所定範囲の決定値（「82」～「99」の範囲の値）が「突確」の大当り種別に割当てられている一方、第2特図ゲームを実行する場合、変動特図が第2特図である場合には、「突確」の大当り種別に対して決定値が割当てられていない。このような設定により、第2特図ゲームでは「突確」とならないので、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な「突確」の発生を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止することができる。

【0146】

なお、変動特図が第1特図である場合と、変動特図が第2特図である場合とで、異なる所定範囲の決定値が「突確」の大当り種別に割当てられてもよい。例えば、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合に比べて少ない決定値が「突確」の大当り種別に割当てられてもよい。これにより、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態における「突確」の頻発を回避することができる。あるいは、変動特図が、第1特図である場合と第2特図である場合とで、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行ってもよい。

【0147】

また、ROM101には、変動カテゴリを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM101には、当該変動カテゴリ決定テーブルにおいて決定され得る変動カテゴリの種類や夫々の決定割合等が互いに異なる複数の変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。変動カテゴリ決定テーブルには、変動カテゴリの夫々に、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が割当てられている。つまり、ROM101には、複数種類の変動カテゴリのうち少なくとも1つの変動カテゴリに割当てられている上記決定値（例えば、決定値の範囲や個数等）が互いに異なる複数の変動カテゴリ決定テーブルが記憶されている。なお、複数の変動カテゴリ決定テーブルに代えて、全部の変動カテゴリ決定テーブルの情報を含む1つの大きな変動カテゴリ決定テーブルをROM101に記憶してもよい。

【0148】

また、ROM101には、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される変動パターン決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM101には

、当該変動パターン決定テーブルにおいて決定され得る変動パターンの種類や夫々の決定割合等が互いに異なる複数の変動パターン決定テーブルが記憶されている。変動パターン決定テーブルには、変動パターンの夫々に、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される数値（決定値）が割当てられている。つまり、ROM101には、複数種類の変動パターンのうち少なくとも1つの変動パターンに割当てられている上記決定値（例えば、決定値の範囲や個数等）が互いに異なる複数の変動パターン決定テーブルが記憶されている。なお、複数の変動パターン決定テーブルに代えて、夫々の変動パターン決定テーブルの情報を含む1つの大きな変動パターン決定テーブルをROM101に記憶してもよい。

【0149】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によりバックアップされているバックアップRAMであればよい。即ち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態即ち遊技制御手段の制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータ（例えば特図プロセスフラグ等）である。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0150】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行等を制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図8に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図8に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155と、を備えている。

【0151】

第1特図保留記憶部151A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による第1特図ゲーム）の保留データ（第1特図保留情報）を記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）にもとづいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データ等を保留データ（第1特図保留情報）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。

【0152】

第2特図保留記憶部151B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による第2特図ゲーム）の保留データ（第2特図保留情報）を記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）にもとづいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データ等を保留データ（第2特図保留情報）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。

【0153】

なお、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームの保留データ（第1始動条件の成立にもとづく第1特図保留情報）と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームの保留データ（第2始動入賞の成立にもとづく第2特図保留情報）とを、共通の保留記憶部で保留番号と対応付けて記憶してもよい。

【0154】

普図保留記憶部151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21により検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームに関する保留データ（普図保留情報）を記憶する。例えば、普図保留記憶部151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過にもとづいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値MR4を示す数値データ等を保留データ（普図保留情報）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。

【0155】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0156】

遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0157】

遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部154には、第1特図保留記憶数を計数するための第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、第2特図保留記憶数を計数するための第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値、合計保留記憶数を計数するための合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値等が記憶される。

【0158】

遊技制御バッファ設定部155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0159】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるI/O105は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送された各種信号を取込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【0160】

図2に示すように、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等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。

【0161】

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

10

20

30

40

50

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等も行われる。

【0162】

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。

【0163】

演出制御基板12には、画像表示装置5に対する演出画像を示す情報信号（映像信号）を送送するための配線や、音声制御基板13に対する指令を示す情報信号（演出音信号）を送送するための配線、ランプ制御基板14に対する指令を示す情報信号（電飾信号）を送送するための配線等が接続されている。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（操作検出信号）を、コントローラセンサユニット35Aから送送するための配線や、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号（操作検出信号）を、プッシュセンサ35Bから送送するための配線も接続されている。

10

【0164】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124等により、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。

【0165】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブル等を構成するデータが記憶されている。

20

【0166】

例えば、ROM121には、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示される第1保留表示の表示態様を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される保留表示態様決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM121には、当該保留表示態様決定テーブルにおいて決定され得る表示態様の種類や夫々の決定割合等が互いに異なる複数の保留表示態様決定テーブルが記憶されている。保留表示態様決定テーブルには、第1保留表示の表示態様の夫々に、第1保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6（非図示）と比較される数値（決定値）が割当てられている。なお、複数の保留表示態様決定テーブルに代えて、全部の保留表示態様決定テーブルの情報を含む1つの大きな保留表示態様決定テーブルをROM121に記憶してもよい。

30

【0167】

また、例えば、ROM121には、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに表示される第2保留表示の表示態様を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される保留表示態様決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM121には、当該保留表示態様決定テーブルにおいて決定され得る表示態様の種類や夫々の決定割合等が互いに異なる複数の保留表示態様決定テーブルが記憶されている。保留表示態様決定テーブルには、第2保留表示の表示態様の夫々に、第2保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6（非図示）と比較される数値（決定値）が割当てられている。なお、複数の保留表示態様決定テーブルに代えて、全部の保留表示態様決定テーブルの情報を含む1つの大きな保留表示態様決定テーブルをROM121に記憶してもよい。

40

【0168】

また、ROM121には、保留演出（作用演出、保留変化演出とも称する）の実行有無を決定するために参照される保留演出実行有無決定テーブルが記憶されている。具体的に、保留演出実行有無決定テーブルには、保留演出の実行なしおよび実行ありの夫々に、保留演出の実行有無決定用の乱数値MR7（非図示）と比較される数値（決定値）が割当てられている。本実施形態において、保留演出とは、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに

50

表示されている保留表示の表示態様を予告態様に変化させる先読み予告演出と、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに表示されている保留表示の表示態様を予告態様に変化させる先読み予告演出とである。なお、保留演出には複数種類が存在し、画像表示装置5の表示領域においてキャラクタ等が保留表示に作用して保留表示の表示態様を変化させる保留変化演出も存在する。当該保留変化演出には、画像表示装置5の表示領域においてキャラクタ等が保留表示に作用するが保留表示の表示態様を変化させない保留変化ガセ演出も存在する。

【0169】

また、ROM121には、アクティブ表示を含む特別画像を変化させるアクティブ表示変化演出（成功演出）の実行有無を決定するために参照されるアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルが記憶されている。具体的には、アクティブ表示変化実行有無決定テーブルには、アクティブ表示変化演出の実行なしおよび実行ありの夫々に、アクティブ表示変化演出の実行有無決定用の乱数値MR7（非図示）と比較される数値（決定値）が割当てられている。

【0170】

本実施形態において、アクティブ表示変化演出とは、特別画像を予告態様に変化させる演出（主予告演出）である。つまり、アクティブ表示や、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠や、アクティブ表示に応じた情報（例えば、アクティブ表示またはアクティブ表示周囲やアクティブ表示枠の周囲に表示される文字や画像等）等を予告態様に変化させる演出（主予告演出）である。アクティブ表示変化演出には、上述の如く、共通演出と、共通演出を実行した後に特別画像を変化させるときに実行される成功演出（アクティブ表示変化演出とも称される）と、共通演出を実行した後に特別画像を変化させないときに実行される失敗演出（アクティブ表示変化ガセ演出とも称される）とが含まれる。成功演出は、画像表示装置5の表示領域において特別画像に作用して特別画像の表示態様を変化させる演出である。一方、失敗演出は、画像表示装置5の表示領域において特別画像に作用しないことにより特別画像の表示態様を変化させない演出、または、画像表示装置5の表示領域において特別画像に作用するが特別画像の表示態様を変化させない演出である。

【0171】

また、アクティブ表示変化演出には、特別画像の態様を第1系統の変化であって複数の態様のうちのいずれかに変化させる第1系統変化演出と、特別画像の態様を第2系統の変化であって複数の態様のうちのいずれかに変化させる第2系統変化演出とが含まれる。第1系統変化演出には、当該第1系統変化演出に応じた、共通演出と、成功演出と、失敗演出とが存在し、第2系統変化演出には、当該第2系統変化演出に応じた、共通演出と、成功演出と、失敗演出とが存在する。なお、本実施形態においては、第1系統変化演出は、特別画像内のアクティブ表示（特別画像として表示されるアクティブ表示）の表示態様を変化させる演出とし、第2系統変化演出は、特別画像内のアクティブ表示枠（特別画像として表示されるアクティブ表示枠）の表示態様を変化させる演出としている。

【0172】

また、ROM121には、アクティブ表示変化演出の一つである第1系統変化演出の実行タイミング（当該変動におけるいずれのタイミングで実行するか等のタイミング）を決定するために参照される第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルが記憶されている。この第1系統変化演出は、第1系統変化演出の実行タイミングにより、第1系統変化演出に係る成功演出が実行される割合が異なる。また、ROM121には、当該第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合等が互いに異なる複数の第1系統変化演出の演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていてもよい。この第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルには、実行タイミングの夫々に、第1系統変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割当てられている。また、複数の第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルに代えて、全部の第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルの情報を含む1つの大きな第1系統変化演出の実行タイミング決定テーブルをROM

10

20

30

40

50

1 2 1 に記憶してもよい。

【0173】

また、ROM 1 2 1 には、アクティブ表示変化演出の一つである第 2 系統変化演出の実行タイミング（当該変動におけるいずれのタイミングで実行するか等のタイミング）を決定するために参照される第 2 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルが記憶されている。この第 2 系統変化演出は、第 2 系統変化演出の実行タイミングにより、第 2 系統変化演出に係る成功演出が実行される割合が異なる。また、ROM 1 2 1 には、当該第 2 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合等が互いに異なる複数の第 2 系統変化演出の演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていてもよい。この第 2 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルには、実行タイミングの夫々に、第 2 系統変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割当てられている。また、複数の第 2 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルに代えて、全部の第 2 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルの情報を含む 1 つの大きな第 2 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルを ROM 1 2 1 に記憶してもよい。

10

【0174】

なお、ROM 1 2 1 には、第 1 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルおよび第 2 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合等が互いに異なる複数の第 1 系統変化演出の演出実行タイミング決定テーブルや第 2 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルが 1 つの大きなアクティブ表示変化演出実行タイミング決定テーブルとして記憶されていてもよい。このアクティブ表示変化演出の実行タイミング決定テーブルには、実行タイミングの夫々に、第 1 系統変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）や、第 2 系統変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）や、第 1 系統変化演出および第 2 系統変化演出の両方の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割当てられてもよい。また、複数のアクティブ表示変化演出の実行タイミング決定テーブルに代えて、全部のアクティブ表示変化演出の実行タイミング決定テーブルの情報を含む 1 つの大きなアクティブ表示変化演出の実行タイミング決定テーブルを ROM 1 2 1 に記憶してもよい。

20

【0175】

また、ROM 1 2 1 には、アクティブ表示変化演出の演出パターン（演出態様）を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるアクティブ表示変化演出パターン決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM 1 2 1 に記憶されているアクティブ表示変化演出の演出パターン決定テーブルには、アクティブ表示変化演出の演出パターンの夫々に、アクティブ表示変化演出の演出パターン決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割当てられている。

30

【0176】

なお、ROM 1 2 1 には、保留変化演出の実行タイミング（何個後の変動において実行するか等のタイミング）を決定するために参照される保留変化演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていてもよい。また、ROM 1 2 1 には、当該保留変化演出実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合等が互いに異なる複数の保留変化演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていてもよい。この保留変化演出実行タイミング決定テーブルには、実行タイミングの夫々に、保留変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割当てられればよい。また、複数の保留変化演出実行タイミング決定テーブルに代えて、全部の保留変化演出実行タイミング決定テーブルの情報を含む 1 つの大きな保留変化演出実行タイミング決定テーブルを ROM 1 2 1 に記憶してもよい。

40

【0177】

なお、ROM 1 2 1 には、上述のアクティブ表示変化演出の他の主予告演出の演出パターン（演出態様）を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される主予告演出パ

50

ターン決定テーブルが記憶されていてもよい。この場合、具体的には、ROM121には、当該主予告演出パターン決定テーブルにおいて決定され得る主予告演出パターンの種類や夫々の決定割合等が互いに異なる複数の主予告演出パターン決定テーブルが記憶されていればよく、主予告演出パターン決定テーブルには、主予告演出パターンの夫々に、主予告演出パターン決定用の乱数値MR9（非図示）と比較される数値（決定値）が割当てられればよい。なお、複数の主予告演出パターン決定テーブルに代えて、全部の主予告演出パターン決定テーブルの情報を含む1つの大きな主予告演出パターン決定テーブルをROM121に記憶してもよい。

【0178】

なお、ROM121には、保留変化演出の演出パターン（演出態様）を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される保留変化演出パターン決定テーブルが記憶されてもよい。この場合、ROM121には、保留変化演出パターン決定テーブルには、保留変化演出パターンの夫々に、保留変化演出パターン決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割当てられればよい。

【0179】

なお、ROM121には、保留変化ガセ演出の実行有無を決定するために参照される保留変化ガセ演出実行有無決定テーブルが記憶されてもよい。この場合、保留変化ガセ演出実行有無決定テーブルには、保留変化ガセ演出の実行なしおよび実行ありの夫々に、保留変化ガセ演出の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）が割当てられてもよい。

【0180】

なお、ROM121には、保留変化ガセ演出の実行タイミング（何個後の変動において実行するか等のタイミング）を決定するために参照される保留変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルが記憶されてもよい。この場合、ROM121には、当該保留変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合等が互いに異なる複数の保留変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルが記憶されればよい。この保留変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルには、実行タイミングの夫々に、保留変化ガセ演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割当てられてもよい。なお、複数の保留変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルに代えて、全部の保留変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルの情報を含む1つの大きな保留変化ガセ演出実行タイミング決定テーブルをROM121に記憶してもよい。

【0181】

なお、ROM121には、保留変化ガセ演出の演出パターン（演出態様）を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される保留変化ガセ演出パターン決定テーブルが記憶されていてもよい。この場合、ROM121には、保留変化ガセ演出パターン決定テーブルには、保留変化ガセ演出パターンの夫々に、保留変化ガセ演出パターン決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割当てられてもよい。

【0182】

また、ROM121には、アクティブ表示エリアAHAに表示されるアクティブ表示の表示態様を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるアクティブ表示態様決定テーブル（「消化時表示態様決定テーブル」とも称する）が記憶されていてもよい。この場合、ROM121には、アクティブ表示の表示態様決定テーブルにおいて決定され得る表示態様の種類や夫々の決定割合等が互いに異なる複数のアクティブ表示の表示態様決定テーブルが記憶されていてもよい。アクティブ表示の表示態様決定テーブルには、アクティブ表示の表示態様の夫々に、アクティブ表示の表示態様決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割当てられればよい。つまり、ROM121には、複数種類のアクティブ表示の表示態様のうち少なくとも1つの表示態様に割当てられている上記決定値（例えば、決定値の範囲や個数等）が互いに異なる複数のアクティブ表示の表示態様決定テーブルが記憶されればよい。なお、複数のアクティブ表示の表示態様決定テーブルに代えて、全部のアクティブ表示の表示態様決定テーブルの情報を含む1つの大きなアク

タイプ表示の表示態様決定テーブルをROM121に記憶してもよい。

【0183】

また、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、演出用模型等）による演出動作を制御するために用いられる複数の演出制御パターンを構成するデータ等が記憶されている。演出制御パターンがセットされることにより、飾り図柄等の種々の可変表示動作や予告演出（先読み予告演出を含む）等が実現される。

【0184】

各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。例えば、演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから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期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出等における演出動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出動作（例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおける保留表示の表示態様に対する保留演出や、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおける保留表示の表示態様に対する保留演出等）といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。

【0185】

図9（A）は、演出制御パターンの構成例を示している。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、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、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部または外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データ等が、含まれてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用CPU120に内蔵された演出制御用RAMの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用CPU120において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されてもよい。

【0186】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。即ち、表示制御データは、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した演出音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8からの音声出力態様を示すデータが含まれている。即ち、音声制御データは、スピーカ8からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えばランプ9（発光体）の発光動作態様を示すデータが含まれている。即ち、ランプ制御データは、ランプ9の発光動作（点灯動作、点滅動作、消灯動作）を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば操作ボタン30といった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。即ち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

【0187】

図9（B）は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明する

ための図である。演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ8から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様でランプ9を発光させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間でスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bに対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

10

【0188】

図9（B）に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中における一部の期間（例えば予告演出を実行する期間等）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中以外の所定期間（例えば大当り遊技状態においてラウンドを実行中の期間や、大当り遊技状態の終了時にエンディング演出を実行する期間等）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

20

【0189】

演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM121から読出してRAM122の所定領域に一時記憶させてもよく、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM121における記憶アドレスを、RAM122の所定領域に一時記憶させて、ROM121における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#n（nは任意の整数）の内容に従って、演出装置（画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、演出用模型が備える可動部材等）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ#1～プロセスデータ#nにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値#1～#nと対応付けられた表示制御データ#1～表示制御データ#n、音声制御データ#1～音声制御データ#n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1～操作検出制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

30

【0190】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU120から表示制御部123、音声制御基板13、ランプ制御基板14等に対して出力される。演出制御用CPU120からの指令を受けた表示制御部123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読出してVRAMに一時記憶させること等により展開させる。また、演出制御用CPU120からの指令を受けた音声制御基板13では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読出して音声RAM等に一時記憶させること等により展開させる。

40

【0191】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図10（A）に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図10（A）に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

50

【0192】

演出制御フラグ設定部191には、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状態等といった演出動作状態や主基板11から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0193】

演出制御タイマ設定部192には、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等といった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

10

【0194】

演出制御カウンタ設定部193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0195】

演出制御バッファ設定部194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

20

【0196】

本実施形態では、図10(B)に示すような第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1」～「4」に対応した領域)が設けられている。第1始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドを1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、これらのコマンドのうち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

30

【0197】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞時に受信した順番でコマンドを第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの空き領域における先頭から格納していく。第1始動入賞時には、第1始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。従って、コマンド受信が正常に行われれば、図10(B)に示すように、バッファ番号「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図10(B)では、バッファ番号「1」～「3」に対応する格納領域でコマンドが格納されている。

40

【0198】

図10(B)に示す第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されているコマンドは、第1特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるごとに1つつ削除され、バッファ番号(コマンド同士の入賞順)を維持しつつ、以降のコマンドがシフトされる。具体的には、第1特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第1始動口入賞指定コマンドに対応付けられたコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド(1セット)が1つ削除され、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンド(第1始動口入賞指定コマンドに対応付けられたコマンド)が、入賞順(バッファ番号の大小関係)を維持しつつシフトされる。

50

【0199】

例えば、図10(B)に示す格納状態において第1特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、バッファ番号「1」に対応した領域に格納されているコマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域に格納されているコマンドがバッファ番号「1」にシフトされ、バッファ番号「3」に対応した領域に格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」にシフトされる。

【0200】

また、本実施形態では、図10(C)に示すような第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bには、合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1」～「4」に対応した領域）が設けられている。第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドを1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bには、これらのコマンドのうち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

【0201】

演出制御用CPU120は、第2始動入賞時に受信した順番でコマンドを第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bの空き領域における先頭から格納していく。第2始動入賞時には、第2始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。従って、コマンド受信が正常に行われれば、図10(C)に示すように、バッファ番号「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、第2始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図10(C)では、バッファ番号「1」～「2」に対応する格納領域でコマンドが格納されている。

【0202】

図10(C)に示す第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bに格納されているコマンドは、第2特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるごとに1つずつ削除され、バッファ番号（コマンド同士の入賞順）を維持しつつ、以降のコマンドがシフトされる。具体的には、第2特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第2始動口入賞指定コマンドに対応付けられたコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド（1セット）が1つ削除され、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンド（第2始動口入賞指定コマンドに対応付けられたコマンド）が、入賞順（バッファ番号の大小関係）を維持しつつシフトされる。

【0203】

例えば、図10(C)に示す格納状態において第2特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、バッファ番号「1」に対応した領域に格納されているコマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域に格納されているコマンドがバッファ番号「1」にシフトされる。

【0204】

また、本実施形態では、図10(D)に示すような第1先読予告バッファ194Cを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第1先読予告バッファ194Cには、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aを構成する各データに対応した格納領域（バッファ番号「1」～「4」に対応した領域）が設けられている。即ち、第1先読予告バッファ194Cには、演出制御用CPU120等により決定された夫々の保留情報に関する先読み予告演出に関する決定内容等が、バッファ番号「1」～「4」に対応付けて記憶される。飾り図柄の可変表示の開始等により、図10(B)の第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおいて、あるバッファ番号に対応付けられ

た保留データ（１セットのコマンド）が削除されるときには、第１先読予告バッファ１９４Ｃにおいて、当該バッファ番号に対応付けられた内容も削除される。また、飾り図柄の可変表示の開始等により、図１０（Ｂ）の第１始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにおいて、あるバッファ番号に対応付けられた保留データ（１セットのコマンド）が他のバッファ番号にシフトされるときには、第１先読予告バッファ１９４Ｃにおいて、当該バッファ番号に対応付けられた内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

【０２０５】

また、本実施形態では、図１０（Ｅ）に示すような第２先読予告バッファ１９４Ｄを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１９４の所定領域に記憶される。第２先読予告バッファ１９４Ｄには、第２始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ｂを構成する各データに対応した格納領域（バッファ番号「１」～「４」に対応した領域）が設けられている。即ち、第２先読予告バッファ１９４Ｄには、演出制御用ＣＰＵ１２０等により決定された夫々の保留情報に関する先読み予告演出に関する決定内容等が、バッファ番号「１」～「４」に対応付けて記憶される。飾り図柄の可変表示の開始等により、図１０（Ｃ）の第２始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ｂにおいて、あるバッファ番号に対応付けられた保留データ（１セットのコマンド）が削除されるときには、第２先読予告バッファ１９４Ｄにおいて、当該バッファ番号に対応付けられた内容も削除される。また、飾り図柄の可変表示の開始等により、図１０（Ｃ）の第２始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ｂにおいて、あるバッファ番号に対応付けられた保留データ（１セットのコマンド）が他のバッファ番号にシフトされるときには、第２先読予告バッファ１９４Ｄにおいて、当該バッファ番号に対応付けられた内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

【０２０６】

次に、本実施形態におけるパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。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により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、ループ処理に入ってもよい。

【０２０７】

こうした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、図１１のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１１に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、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（ステップＳ１１）。以下、ステップＳは単にＳと称する。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、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（Ｓ１２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、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、確率変動情報等のデータを出力する（Ｓ１３）。

【０２０８】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる乱数値ＭＲ１～ＭＲ５といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（Ｓ１４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（Ｓ１５）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部１５２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、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にお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等を、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。

【0209】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される (S16)。CPU103 は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器 20 における表示動作 (例えばセグメント LED の点灯、消灯等) 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等を可能にする。

【0210】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 11 から演出制御基板 12 等のサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる (S17)。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部 155 に設けられた送信コマンドバッファの値により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/O105 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 12 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 INT 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 INT 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすること等により、コマンド送信テーブルでの設定にもと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、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0211】

図 12 は、特別図柄プロセス処理として、図 11 に示す S15 で実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する (S101)。図 13 は、始動入賞判定処理として、図 12 の S101 で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 は、始動入賞時処理として、図 13 の S208、S211 で実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 15 (A) は、入賞時乱数値判定処理として、図 14 の S220 で実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0212】

図 13 に示す特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理において、CPU103 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 からの検出信号にもとづき、第 1 始動口スイッチ 22 A がオンであるかを判定する (S201)。このとき、第 1 始動口スイッチ 22 A がオンであれば (S201; Yes)、第 1 特図保留記憶数 (第 1 特図ゲームの保留数) が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「4」) であるかを判定する (S202)。CPU103 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 154 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。S202 で第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (S202; No)、例えば遊技制御バッファ設定部 155 に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する (S207)。

【0213】

S201 で第 1 始動口スイッチ 22 A がオフであるときや (S201; No)、S202 で第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときや (S202; Yes)、S209 の処理を実行した後は、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 からの検出信号にもとづき、第 2 始動口スイッチ 22 B がオンであるかを判定する (S203)。このとき、第 2 始動口スイッチ 22 B がオンであれば (S203; Yes)、第 2 特図保留記憶数 (第 2 特図ゲームの保留数) が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「4」) であるかを判定する (S204)。CPU103 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 154 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留

記憶数を特定できればよい。S 2 0 4で第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（S 2 0 4；N o）、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（S 2 1 0）。

【0214】

S 2 0 7の処理を実行した後は、始動入賞時処理（図14）を実行し（S 2 0 8）、始動口バッファの格納値を「0（初期化）」し（S 2 0 9）、S 2 0 3の処理に進む。S 2 1 0の処理を実行した後は、始動入賞時処理（図14）を実行し（S 2 1 1）、始動口バッファの格納値を「0（初期化）」し（S 2 1 2）、始動入賞判定処理を終了する。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とにおいて、遊技球の始動入賞を同時に検出した場合であっても、それぞれの検出にもとづく処理を完了させることができる。

10

【0215】

C P U 1 0 3は、始動入賞時処理（S 2 0 8、S 2 1 1）として、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（図14のS 2 1 5）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。S 2 1 5の処理に続いて、合計保留記憶数を1加算するように更新する（S 2 1 6）。例えば、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

20

【0216】

S 2 1 6の処理を実行した後に、C P U 1 0 3は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタにより更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値M R 1、大当たり種別決定用の乱数値M R 2、変動カテゴリ決定用の乱数値M R 3を示す数値データを抽出する（S 2 1 7）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部151における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（S 2 1 8）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部151Aに乱数値M R 1～M R 3を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部151Bに乱数値M R 1～M R 3を示す数値データがセットされる。

30

【0217】

S 2 1 8の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（S 2 1 9）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはR O M 1 0 1における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納すること等により、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはR O M 1 0 1における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納すること等により、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図11に示すS 1 7のコマンド制御処理が実行されること等により、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0218】

S 2 1 9の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（S 2 2 0）。その後、例えばR O M 1 0 1における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納すること等により、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行

50

う（S 2 2 1）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 1 に示す S 1 7 のコマンド制御処理が実行されること等により、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0 2 1 9】

C P U 1 0 3 は、入賞時乱数値判定処理（S 2 2 0）として、例えば遊技制御フラグ設定部 1 5 2 等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等により、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（図 1 5（A）の S 4 0 1）。C P U 1 0 3 は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

10

【0 2 2 0】

S 4 0 1 の処理に続いて、第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A または第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 B を構成するテーブルデータから、始動口バッファ値（「1」または「2」）や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特図表示結果決定用テーブルデータを選択する（S 4 0 2）。例えば、始動口バッファ値が「1」である場合には第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A を使用テーブルにセットする。一方、始動口バッファ値が「2」である場合には第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 B を使用テーブルにセットする。その後、図 1 4 の S 2 1 7 で抽出された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する（S 4 0 3）。大当たり判定範囲には、S 4 0 2 の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の決定値が設定され、C P U 1 0 3 が乱数値 M R 1 と各決定値とを逐一比較することにより、乱数値 M R 1 と合致する決定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、C P U 1 0 3 が乱数値 M R 1 と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値 M R 1 が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値 M R 1 が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値 M R 1 を含む保留データにもとづく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定（大当たり始動判定）できる。

20

【0 2 2 1】

S 4 0 3 で大当たり判定範囲内ではないと判定された場合には（S 4 0 3 ; N o）、その乱数値 M R 1 を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内であるか否かを判定する（S 4 0 4）。C P U 1 0 3 は、S 4 0 2 の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「小当たり」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当たり判定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値 M R 1 が小当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。S 4 0 4 で小当たり判定範囲内ではないと判定された場合には（S 4 0 4 ; N o）、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に应じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（S 4 0 5）。

30

【0 2 2 2】

S 4 0 4 で小当たり判定範囲内であると判定された場合には（S 4 0 4 ; Y e s）、可変表示結果が「小当たり」となる場合に应じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（S 4 0 7）。

40

【0 2 2 3】

S 4 0 3 で大当たり判定範囲内であると判定された場合には（S 4 0 3 ; Y e s）、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 にもとづいて、大当たり種別を判定する（S 4 0 9）。このとき、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第 1 特図」または「2」に対応する「第 2 特図」）に应じて、大当たり種別決定テーブル 1 3 1 を構成するテーブルデータから大当たり種別決定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。こうした S 4 0 9 の処理による判定結果に应じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定が行われる（S

50

410)。

【0224】

S405、S407、S410の処理のいずれかを実行した後は、変動カテゴリを判定する(S412)。即ち、変動カテゴリを図5に示す複数種類のいずれかに決定する。S412の処理では、CPU103は、ROM101に記憶されている複数の変動カテゴリ決定テーブル(当該変動カテゴリ決定テーブルにおいて決定され得る変動カテゴリの種類や夫々の決定割合等が互いに異なる複数種類の変動カテゴリ決定テーブル)のなかから使用テーブルとしてセットするいずれかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する。

【0225】

具体的には、CPU103は、特図表示結果(例えば、S403やS404の判定結果等)や、保留記憶数(例えば、遊技制御カウンタ設定部154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等)にもとづいて使用テーブルとしてセットするいずれかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する。続いて、CPU103は、使用テーブルとしてセットされた変動カテゴリ決定テーブルと、例えば乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタ等から抽出した変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データとにもとづいて、複数種類の変動カテゴリのなかからいずれかの変動カテゴリを決定する。

【0226】

図16は、変動カテゴリ決定テーブルの選択例を示す図である。図17は、変動カテゴリ決定テーブルの構成例を示す図である。この変動カテゴリ決定テーブルの構成例は、変動カテゴリを複数種類のいずれかに決定するために参照される4種類の変動カテゴリテーブル。図17(A)は、上述の4種類のうちのある変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例(図中の「C-TBL1」と表記)である。図17(B)は、他の変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例(図中の「C-TBL2」と表記)である。図17(C)は、更に他の変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例(図中の「C-TBL3」と表記)である。図17(D)は、更に他の変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例(図中の「C-TBL4」と表記)である。なお、説明の簡略化のため、図17(A)のような決定割合を設定した変動カテゴリ決定テーブルを、単に図17(A)の変動カテゴリ決定テーブルと称する場合がある。図17(B)～図17(D)、および、変動パターン決定テーブル等の他の決定テーブルについても同様である。図16は、図17(A)～図17(D)の4種類(設定「C-TBL1」～設定「C-TBL4」)のなかからいずれかの設定を選択する選択例、即ち、上述の4種類の変動カテゴリ決定テーブルのなかからいずれかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する選択例である。

【0227】

図17(A)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」(図17(B)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、図17(C)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」、図17(D)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」も同様)は、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、複数種類の変動カテゴリに割当てられている。

【0228】

図17(A)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」の設定例では、乱数値MR3の決定値の100個(「0」～「99」の範囲の値)のうち、0個が変動カテゴリ「PA1」に割当てられ、70個(「0」～「69」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA2」に割当てられ、27個(「70」～「96」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA3」に割当てられ、2個(「97」～「98」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA4」に割当てられ、1個(値「99」)が変動カテゴリ「PA5」に割当てられている。つまり、図17(A)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」の設定例では、変動カテゴリ「PA1」が0%($0 \div 100$)、変動カテゴリ「PA2」が70%($70 \div 100$)、変動カテゴリ「PA3」が27%($27 \div 100$)、変動カテゴリ「PA4」が2%($2 \div 10$

0)、変動カテゴリ「PA5」が1%($1 \div 100$)の割合で決定される。

【0229】

図17(B)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」の設定例では、乱数値MR3の決定値の100個(「0」～「99」の範囲の値)のうち、4個(「0」～「3」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA1」に割当てられ、85個(「4」～「88」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA2」に割当てられ、8個(「89」～「96」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA3」に割当てられ、2個(「97」～「98」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA4」に割当てられ、1個(値「99」)が変動カテゴリ「PA5」に割当てられている。つまり、図17(B)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」の設定例では、変動カテゴリ「PA1」が4%($4 \div 100$)、変動カテゴリ「PA2」が85%($85 \div 100$)、変動カテゴリ「PA3」が8%($8 \div 100$)、変動カテゴリ「PA4」が2%($2 \div 100$)、変動カテゴリ「PA5」が1%($1 \div 100$)の割合で決定される。

【0230】

図17(C)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」の設定例では、乱数値MR3の決定値の100個(「0」～「99」の範囲の値)のうち、64個(「0」～「63」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA1」に割当てられ、25個(「64」～「88」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA2」に割当てられ、8個(「89」～「96」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA3」に割当てられ、2個(「97」～「98」の範囲の値)が変動カテゴリ「PA4」に割当てられ、1個(値「99」)が変動カテゴリ「PA5」に割当てられている。つまり、図17(C)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」の設定例では、変動カテゴリ「PA1」が64%($64 \div 100$)、変動カテゴリ「PA2」が25%($25 \div 100$)、変動カテゴリ「PA3」が8%($8 \div 100$)、変動カテゴリ「PA4」が2%($2 \div 100$)、変動カテゴリ「PA5」が1%($1 \div 100$)の割合で決定される。

【0231】

図17(D)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」の設定例では、乱数値MR3の決定値の100個(「0」～「99」の範囲の値)のうち、20個(「0」～「19」の範囲の値)が変動カテゴリ「PB3」に割当てられ、40個(「20」～「59」の範囲の値)が変動カテゴリ「PB4」に割当てられ、40個(「60」～「99」の範囲の値)が変動カテゴリ「PB5」に割当てられている。つまり、図17(D)の変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL4」の設定例では、変動カテゴリ「PB3」が20%($20 \div 100$)、変動カテゴリ「PB4」が40%($40 \div 100$)、変動カテゴリ「PB5」が40%($40 \div 100$)の割合で決定される。

【0232】

図17(A)～図17(C)の設定例では、特図表示結果が「ハズレ」である場合、保留記憶数が多いときには、保留記憶数が少ないときに比べて、短縮・非リーチ(ハズレ)変動カテゴリ(変動カテゴリ「PA1」)の決定割合を高くしている。具体的には、特図表示結果が「ハズレ」であって保留記憶数「4」のときに選択される変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」における変動カテゴリ「PA1」の決定割合「64%」>特図表示結果が「ハズレ」であって保留記憶数「3」又「2」のときに選択される変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」における変動カテゴリ「PA1」の決定割合「4%」>特図表示結果が「ハズレ」であって保留記憶数「1」のときに選択される変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」における変動カテゴリ「PA1」の決定割合「0%」としている。

【0233】

また、図17(A)～図17(C)の設定例では、特図表示結果が「ハズレ」である場合、保留記憶数が多くても少なくても、スーパーリーチ(ハズレ)の変動カテゴリ(変動カテゴリ「PA4」または変動カテゴリ「PA5」)の決定割合を一定にしている。具体的には、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-

T B L 2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-T B L 3」のいずれであっても、変動カテゴリ「P A 5」の決定割合「1 %」とし、変動カテゴリ「P A 4」の決定割合「2 %」としている。

【0234】

また、図17(A)～図17(C)の設定例では、変動カテゴリ決定テーブル「C-T B L 1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-T B L 2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-T B L 3」のいずれであっても、同一(共通)の変動カテゴリに対応する(同一の変動カテゴリが決定される)、乱数値MR3の決定値が存在するようにしている。つまり、乱数値MR3の決定値が、ある値であれば、変動カテゴリ決定テーブル「C-T B L 1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-T B L 2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-T B L 3」のいずれであっても、同一の変動カテゴリが決定されるようにしている。例えば、乱数値MR3の決定値が「99」であるときには、変動カテゴリ決定テーブル「C-T B L 1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-T B L 2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-T B L 3」のいずれであっても、変動カテゴリ「P A 5」が決定されるようにしている。また、乱数値MR3の決定値が「97」～「98」の範囲の値であるときには、上記いずれの変動カテゴリ決定テーブルであっても、変動カテゴリ「P A 4」が決定されるようにしている。

【0235】

また、乱数値MR3の決定値が「89」～「96」の範囲の値であるときには、上記いずれの変動カテゴリ決定テーブルであっても、変動カテゴリ「P A 3」が決定されるようにしている。また、乱数値MR3の決定値が「64」～「69」の範囲の値であるときには、上記いずれの変動カテゴリ決定テーブルであっても、変動カテゴリ「P A 2」が決定されるようにしている。これにより、乱数値MR3の決定値がある値(上述の各範囲の値)であれば、リーチとなることや、スーパーリーチとなることや、スーパーリーチ α やスーパーリーチ β となることを、あらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、それらを報知すること等もでき、遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、図17(A)～図17(C)の設定例では、乱数値MR3の決定値が「0」～「69」の範囲の値であるときには、変動カテゴリ決定テーブル「C-T B L 1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-T B L 2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-T B L 3」のいずれであっても、変動カテゴリ「P A 1」または「P A 2」が決定されるようにしている。これにより、少なくともリーチとならないか否かを、あらかじめ容易に判定することもできる。

【0236】

その後、S412の処理による判定結果(決定結果)に応じて、図15(B)に示す変動カテゴリコマンドのいずれかを、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(S413)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0237】

図12のS101で始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、S110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。

【0238】

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、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定(事前決定)等が行われる。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。特別図柄通常処理については後述する。

【0239】

S111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、変動パターンを図5に示す複数種類のいずれかに

決定する処理や、第1変動開始コマンド（または第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等を送信するための送信設定処理等が含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。変動パターンの設定については後述する。

【0240】

S112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、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等が含まれている。例えば、S112の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部153に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を1減算あるいは1加算して、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム（第1特図を用いた特図ゲーム）であるか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）であるかにかかわらず、共通のタイマにより経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、S112の特別図柄変動処理は、第1特図ゲームや第2特図ゲームにおける特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンにより制御する処理となればよい。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。

【0241】

S113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bで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（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部152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等が行われ、大当たりフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、小当たりフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、大当たりフラグと小当たりフラグがともにオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0242】

S114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」となったこと等にもとづき、大当たり遊技状態においてラウンド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等が含まれている。このときには、例えば大当たり種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定してもよい。一例として、大当たり種別が「非確変」または「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、通常開放大当たり状態とする設定が行われればよい。一方、大当たり種別が「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、短期開放大当たり状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

【0243】

S115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23により検出された遊技球の個数等にもとづいて、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等が含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理等を実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。

【0244】

S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理等が含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

【 0 2 4 5 】

S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8、ランプ 9 等といった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理等が含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 2 4 6 】

S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことにもとづき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理等が含まれている。一例として、可変表示結果が「小当り」となったときには、可変表示結果が「大当り」で当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0. 1 秒」に設定するとともに、大入賞口の開放回数を「 1 5 回」に設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新される。

【 0 2 4 7 】

S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間等にもとづいて、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等が含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対する駆動信号の供給を停止させる処理等が実行されればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新される。

【 0 2 4 8 】

S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8、ランプ 9 等といった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理等が含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 2 4 9 】

図 1 8 は、特別図柄通常処理として、図 1 2 の S 1 1 0 で実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 8 に示す特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する (S 2 3 1)。即ち、C P U 1 0 3 は、第 2 特図ゲームが保留されているか否かを判定する。例えば、S 2 3 1 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に記憶されている第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

【 0 2 5 0 】

S 2 3 1 で第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには (S 2 3 1 ; N o)、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B で保留番号「 1 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 をそれぞれ読出す (S 2 3 2)。このとき読出された数値データは、例えば変動用乱数バッファ等に格納さ

10

20

30

40

50

れて、一時記憶されればよい。

【0251】

S 2 3 2 の処理に続いて、例えば第 2 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新すること等により、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 1 5 1 B で保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値 M R 1 ～ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（S 2 3 3）。また、S 2 3 3 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 で合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、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（S 2 3 4）。

10

【0252】

S 2 3 1 で第 2 特図保留記憶数が「0」であるときには（S 2 3 1 ; Y e s）、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（S 2 3 5）。即ち、C P U 1 0 3 は、第 1 特図ゲームが保留されているか否かを判定する。例えば、S 2 3 5 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 で第 1 保留記憶数カウンタが記憶する第 1 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0253】

このように、S 2 3 5 の処理を、S 2 3 1 で第 2 特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行するようにしているため、第 1 特図ゲームと第 2 特図ゲームとが保留されている場合に、第 2 特図ゲームが第 1 特図ゲームよりも優先して実行されることになる。なお、第 2 特図ゲームが第 1 特図ゲームよりも優先して実行される態様に限定されず、始動入賞口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）を遊技球が進入（通過）して始動入賞（第 1 始動入賞、第 2 始動入賞）が発生した順に、特図ゲーム（第 1 特図ゲーム、第 2 特図ゲーム）が実行されてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第 1 特図ゲームと第 2 特図ゲームのいずれを実行するかが決定できればよい。

20

【0254】

S 2 3 5 で第 1 特図保留記憶数が「0」以外であるときには（S 2 3 5 ; N o）、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A で保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データをそれぞれ読出す（S 2 3 6）。このとき読出された数値データは、例えば変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。

30

【0255】

S 2 3 6 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新すること等により、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 1 5 1 A で保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値 M R 1 ～ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（S 2 3 7）。また、S 2 3 7 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 で合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（S 2 3 8）。

40

【0256】

S 2 3 4、S 2 3 8 の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図 1 5（A）に示す S 4 0 2 の処理と同様に、特図表示結果決定用テーブルデータを選択する（S 2 3 9）。即ち、S 4 0 2 の処理では、始動口バッファ値（「1」または「2」）に応じて第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A または第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 B を使用テーブルにセットしたが、S 2 3 9 の処理では、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A を使用テーブルにセットし、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には第 2 特図表示結果決定テ

50

ーブル130Bを使用テーブルにセットすればよい。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の各特図表示結果に割当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する(S240)。

【0257】

S240で特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する(S241)。そして、「大当り」であると判定された場合には(S241; Yes)、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする(S242)。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り種別決定テーブル131を選択してセットする(S243)。こうしてセットされた大当り種別決定テーブル131を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」の各大当り種別に割当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種類のいずれとするかを決定する(S244)。

【0258】

こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定すること等により(S245)、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

【0259】

S241で「大当り」ではないと判定された場合には(S241; No)、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する(S246)。そして、「小当り」であると判定されたときには(S246; Yes)、遊技制御フラグ設定部152に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする(S247)。

【0260】

S246で「小当り」ではないと判定された場合や(S246; No)、S245、S247の処理のいずれかを実行した後は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する(S248)。

【0261】

S248で確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから(S249)、特別図柄通常処理を終了する。S235で第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(S235; Yes)、所定のデモ表示設定を行ってから(S250)、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等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。

【0262】

S111の変動パターン設定処理では、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタにより更新されている数値データのうちから、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3、変動パターン決定用の乱数値MR5を示す数値データを抽出する。

【0263】

上述したように、保留記憶数に応じた夫々の変動カテゴリ決定テーブルのいずれにおいても同一の変動カテゴリに対応する乱数値MR3の判定値が存在する場合において、当該同一の変動カテゴリに対応する当該判定値に一致する乱数値MR3が入賞時に抽出された

10

20

30

40

50

ときは、入賞時乱数値判定処理（S 2 2 0）の実行時と当該変動パターン設定処理（S 1 1 1）の実行時とで保留記憶数が大きく異なっていたとしても、変動パターン設定処理では入賞時乱数値判定処理と同一の変動カテゴリが決定される。例えば、上述した、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL 1」～「C-TBL 3」の具体例では、入賞時に抽出された乱数値MR 3が例えば「9 9」であれば、保留記憶数に関係なく、入賞時乱数値判定処理でも変動パターン設定処理でも、変動カテゴリ「PA 5」が決定される。入賞時に抽出された乱数値MR 3が例えば「9 7」～「9 8」の範囲であれば、保留記憶数に関係なく、入賞時乱数値判定処理でも変動パターン設定処理でも、変動カテゴリ「PA 4」が決定される。なお、S 2 6 1の処理では、保留データとして記憶されている変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3を用いて変動カテゴリを判定することが好ましいが、CPU 1 0 3は、新たに変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3を抽出し、新たに抽出した変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3を用いて変動カテゴリを決定してもよい。

【0 2 6 4】

続いて、CPU 1 0 3は、新たに抽出した変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3を用いて、S 4 1 2と同様、変動カテゴリを判定する。即ち、図 1 6の示すように特図表示結果と保留記憶数とにもとづき、図 1 7の示した複数の変動カテゴリ決定テーブルのなかから使用する変動カテゴリ決定テーブルを選択し、選択した変動カテゴリ決定テーブルと変動カテゴリ決定用の乱数値MR 3とにもとづいて変動カテゴリを判定する。続いて、CPU 1 0 3は、判定結果である変動カテゴリにもとづいて、ROM 1 0 1に記憶されている複数の変動パターン決定テーブルのなかから使用テーブルとしてセットするいずれかの変動パターン決定テーブルを選択する。続いて、CPU 1 0 3は、使用テーブルとしてセットされた変動パターン決定テーブルと、上述の変動パターン決定用の乱数値MR 5を示す数値データとにもとづき、複数種類の変動パターンの中からいずれかの変動パターンを決定する。

【0 2 6 5】

図 1 9は、変動パターンの決定割合の設定例を示す図である。なお、ROM 1 0 1には、変動カテゴリに応じた8種類の変動パターン決定テーブルが記憶されているものとする。図 1 9（A）は、上述の8種類のうち、変動カテゴリ「PA 1（短縮・非リーチハズレ）」であるときに選択される変動パターン決定テーブルによる変動パターンの決定割合の設定例である。図 1 9（B）は、上述の8種類のうち、変動カテゴリ「PA 2（非リーチ（ハズレ）」であるときに選択される変動パターン決定テーブルによる変動パターンの決定割合の設定例である。図 1 9（C）は、上述の8種類のうち、変動カテゴリ「PA 3（ノーマルリーチ（ハズレ）」であるときに選択される変動パターン決定テーブルによる変動パターンの決定割合の設定例である。以下、図 1 9（D）～図 1 9（H）についても同様である。

【0 2 6 6】

以上のように、主基板 1 1では、S 1 0 1の始動入賞判定処理において、演出制御基板 1 2に対して、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドを送信するための送信設定が行われ（S 2 1 9）、S 4 0 3、S 4 0 4、S 4 0 9等において判定された特図表示結果に応じた図柄指定コマンドを送信するための送信設定が行われ（S 4 0 5、S 4 0 7、S 4 1 0）、S 4 1 2において決定された変動カテゴリに応じた変動カテゴリコマンドを送信するための送信設定（S 4 1 3）が行われ、保留記憶数通知コマンドを送信するための送信設定が行われる（S 2 2 1）。

【0 2 6 7】

これらの処理が実行されてから、図 1 1に示すS 1 7のコマンド制御処理を実行することにより、始動入賞口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件や第 2 始動条件が成立したときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドが1セットとして、1タイマ割込内に一括して送

信される。

【0268】

また、主基板11では、S110の特別図柄通常処理において、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等を用いて特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が決定され、S111の変動パターン設定処理において、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3や変動パターン決定用の乱数値MR5等を用いて飾り図柄の変動パターンが決定される。

【0269】

更に、S111の変動パターン設定処理では、上述の如く決定された確定特別図柄を指定する可変表示結果通知コマンドや上述の如く決定された飾り図柄の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド等を、演出制御基板12に対して送信するための送信設定が行われる。これらの処理が実行されてから、図11に示すS17のコマンド制御処理を実行することにより、可変表示を開始するときには、可変表示結果通知コマンドや変動パターン指定コマンド等が、1タイマ割込内に一括して送信される。なお、1タイマ割込内に一括して送信されるものに限定されず、タイマ割込毎にS17のコマンド制御処理により1つずつコマンドが順次送信されてもよい。

【0270】

つまり、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるタイミングで、特別図柄通常処理(S110)で特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われ、変動パターン設定処理(S111)で飾り図柄の具体的な可変表示態様(変動パターン)の決定等が行われ、夫々の演出制御コマンドにより決定された内容が演出制御基板12に送信される。また、これに先立って、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口、第2始動入賞口)で検出されたタイミングで、入賞時乱数値判定処理(S220)により、「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されるか否かの判定や、飾り図柄の大まかな可変表示態様(変動カテゴリ)の判定等が行われ、夫々の演出制御コマンドにより決定された内容が演出制御基板12に送信される。

【0271】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。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、図20のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図20に示す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(S71)、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(S72)。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定にもとづき、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(S72; No)、S72の処理を繰返し実行して待機する。

【0272】

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等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、演出制御コマンド等となる制御信号を取込む。

【0273】

このとき取込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部194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。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目(MODE)と2バイト目(EXT)を順次に受信して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。

【0274】

S72でタイマ割込みフラグがオンである場合には(S72; Yes)、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(S73)、コマンド解析処理を実行する(S74)。S74で実行され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出した後に、その読出された演出制御コマンドに対応した設定や制御等が行われる。

10

【0275】

S74で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(S75)。S75の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8からの音声出力動作、ランプ9における発光動作、演出用模型における駆動動作といった、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、設定等が行われる。

【0276】

20

S75の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(S76)、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタによりカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、S72の処理に戻る。S76で更新され、演出制御に用いられる各種の乱数値としては、後述する確定図柄決定用の乱数値の他、MR6~MR15等の各種乱数値が含まれる。

【0277】

図21は、コマンド解析処理として、図20のS74で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に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認すること等により、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する(S501)。このとき、受信コマンドがなければ(S501; No)、コマンド解析処理を終了する。

30

【0278】

S501で受信コマンドがある場合には(S501; Yes)、例えば受信コマンドのMODEデータを確認すること等により、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(S502)。そして、第1始動口入賞指定コマンドであるときには(S502; Yes)、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する(S503)。例えば、S503の処理では、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部192に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

40

【0279】

S502で受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には(S502; No)、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(S504)。そして、第2始動口入賞指定コマンドであるときには(S504; Yes)、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する(S505)。例えば、S505の処理では、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【0280】

S504で受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には(S504;

50

N o)、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する (S 5 0 6)。S 5 0 6で受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には (S 5 0 6; N o)、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する (S 5 0 7)。S 5 0 7で受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には (S 5 0 7; N o)、その受信コマンドは第1 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する (S 5 0 8)。そして、第1 保留記憶数通知コマンドであるときには (S 5 0 8; Y e s)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化すること等により、第1 保留記憶数通知待ち時間をクリアする (S 5 0 9)。

【0281】

S 5 0 8で受信コマンドが第1 保留記憶数通知コマンドではない場合には (S 5 0 8; N o)、その受信コマンドは第2 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する (S 5 1 0)。そして、第2 保留記憶数通知コマンドであるときには (S 5 1 0; Y e s)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化すること等により、第2 保留記憶数通知待ち時間をクリアする (S 5 1 1)。

【0282】

S 5 0 6で受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や (S 5 0 6; Y e s)、S 5 0 7で受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合 (S 5 0 7; Y e s)、あるいはS 5 0 3、S 5 0 5、S 5 0 9、S 5 1 1の処理のいずれかを実行した後は、当該受信コマンドの1つ前に受信した受信コマンドに対するS 5 0 3の処理において、第1 保留記憶数通知待ち時間が設定されている場合、当該受信コマンドを第1 始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭に格納してから (S 5 1 2)、S 5 0 1の処理に戻る。

【0283】

また、S 5 0 6で受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や (S 5 0 6; Y e s)、S 5 0 7で受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合 (S 5 0 7; Y e s)、あるいはS 5 0 3、S 5 0 5、S 5 0 9、S 5 1 1の処理のいずれかを実行した後は、当該受信コマンドの1つ前に受信した受信コマンドに対するS 5 0 3の処理において、第2 保留記憶数通知待ち時間が設定されている場合、当該受信コマンドを第2 始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける空き領域の先頭に格納してから (S 5 1 2)、S 5 0 1の処理に戻る。

【0284】

なお、第1 変動開始コマンドとともに第1 保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを第1 始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納しなくてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、第1 始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【0285】

また、第2 変動開始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場合には、保留記憶数通知コマンドを第2 始動入賞時受信コマンドバッファ194Bに格納しなくてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、第2 始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【0286】

S 5 1 0で受信コマンドが第2 保留記憶数通知コマンドではない場合には (S 5 1 0; N o)、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから (S 5 1 3)、S 5 0 1の処理に戻る。例えば、受信コマンドが遊技状態指定コマンドである場合、その遊技状態指定コマンドを解析して、現在の遊技状態を特定する。また、例えば、受信コマンドが当り終了指定コマンドである場合、その当り終了指定コマンドを解析して、時短であるか否かを特定する。

【0287】

始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンド）のように、始動入賞が発生したときに主基板11から受信する演出制御コマンドは、始動入賞時のコマンドともいう。また、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドや第1始動口入賞指定コマンド、第2始動口入賞指定コマンドは、保留記憶情報ともいう。また、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドは、判定結果情報ともいう。

【0288】

なお、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭から順次に受信コマンドを格納するときには、受信コマンドが図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数通知コマンドのいずれであるかを区別せずに格納してもよく、各受信コマンドを区別して、対応する格納領域における空き領域の先頭に格納してもよい。

10

【0289】

また、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける空き領域の先頭から順次に受信コマンドを格納するときには、受信コマンドが図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2保留記憶数通知コマンドのいずれであるかを区別せずに格納してもよく、各受信コマンドを区別して、対応する格納領域における空き領域の先頭に格納してもよい。

【0290】

図22は、演出制御プロセス処理として、図20のS75で実行される処理の一例を示すフローチャートである。図22に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、入賞時演出決定処理を実行する（S150）。図23～図24は、入賞時演出決定処理として、図22のS150で実行される処理の一例を示すフローチャートである。

20

【0291】

図23～図24に示す入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ（第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aまたは第2始動入賞時受信コマンドバッファ194B）における記憶内容をチェックし（S151）、新たな受信コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定する（S152）。S152で第1始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定したときは（S152；No）、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける記憶内容をチェックし（S153）、新たな受信コマンドとして、第2始動口入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定する（S153）。S154で第2始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定したときは（S154；No）、入賞時演出決定処理を終了する。

30

【0292】

S152において第1始動口入賞指定コマンドを受信していると判定したときは（S152；Yes）、図21のコマンド解析処理におけるS513の処理において時短ではないことが特定されている場合には（S155；NO）、第1保留演出決定処理を実行する（S160）。第1保留演出決定処理には、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる際の保留表示の表示態様（追加時表示態様とも称する）を決定する処理が含まれている。なお、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる際の保留表示に対する保留変化演出や保留変化ガセ演出を実行する場合には、当該ステップにおいて、保留変化演出、保留変化ガセ演出を実行するか否かを決定する処理や、保留演出を実行すると決定した場合に保留演出の実行タイミングを決定する処理等を行えばよい。

40

【0293】

まず、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる際の保留表示の表示態様を決定する決定処理について説明する。図25は、保留表示の表示態様の決定割合の設定例を示す図である。なお、ROM121には、変動カテゴリに応じた7種類の保留表示態様決定テーブルが記憶されているものとする。図25（A）は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PA1（短縮・非リーチハズレ）」、または、変動カテゴリ「PA2（非リー

50

チ（ハズレ）」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例（H-TBL1）である。図25（B）は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PA3（ノーマルリーチ（ハズレ）」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例（H-TBL2）である。図25（C）は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PA4（スーパーリーチα（ハズレ）」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例（H-TBL3）である。

【0294】

図25（D）は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PA5（スーパーリーチβ（ハズレ）」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例（H-TBL4）である。図25（E）は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PB3（ノーマルリーチ（大当たり）」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例（H-TBL5）である。図25（F）は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PB4（スーパーリーチα（大当たり）」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例（H-TBL6）である。図25（G）は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PB5（スーパーリーチβ（大当たり）」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例（H-TBL7）である。

【0295】

図25によれば、（A）～（G）の各テーブルによって、保留表示の表示態様が決定されるが、決定される表示態様の種類は、通常表示態様と、第1特定表示態様と、第2特定表示態様との3つに大別される。通常表示態様は「球体」である。第1特定表示態様は、「文字」を用いたアイコン形状の表示態様（文字アイコンとも呼ぶ）である。第2特定表示態様は、「人型キャラクタ」よりなる「キャラクタ」を用いたアイコン形状の表示態様（キャラクタアイコンとも呼ぶ）である。「球体」の例は図31A、図31Bに示される。「文字アイコン」の例は図36および図38に示される。「キャラクタアイコン」の例は図36および図39に示される。「文字アイコン」および「キャラクタアイコン」のようなアイコン状の保留表示は、一般的な「球体」による通常表示態様とは異なる種別の特定表示態様の保留表示として演出に用いられる。

【0296】

図25の保留表示態様決定テーブルにおいて、決定対象となる保留記憶の保留表示が文字アイコンの表示態様に決定されると、所定の文字アイコンの表示態様（例えば「注意」という文字からなる出現時表示態様）で保留表示を出現させた後、当該保留表示がされた保留記憶に対応して、保留表示態様変化演出と、変動対応表示態様変化演出とのいずれかが実行される場合がある。文字アイコンによる保留表示態様変化演出は、例えば、文字アイコンによる保留表示が通常表示態様で出現表示された後の保留表示中に文字の表示態様に変化することを示唆する演出（例えば「注意」という通常表示態様の文字から、「好機」または「激熱」という特定表示態様の文字に変化することを示唆する演出）である。文字アイコンによる変動対応表示態様変化演出は、例えば、文字アイコンによる保留表示に対応するアクティブ表示中（アクティブ表示エリアAHAでの表示中）に文字アイコンの表示態様が同様に変化することを示唆する演出である。保留表示態様変化演出および変動対応表示態様変化演出は、表示態様変化演出という総称で呼ばれる場合がある。文字アイコンによる保留表示態様変化演出と変動対応表示態様変化演出との具体例は、図38を参照して後述する。

【0297】

図25のテーブルにおいて、対象となる保留記憶の保留表示がキャラクタアイコンの表示態様に決定されると、所定のキャラクタアイコンの表示態様（例えば1人のキャラクタからなる出現時表示態様）で保留表示を出現させた後、当該保留表示がされた保留記憶に対応して、保留表示態様変化演出と、変動対応表示態様変化演出とのいずれかが実行され

る場合がある。キャラクタアイコンによる保留表示態様変化演出は、例えば、キャラクタアイコンによる保留表示が通常表示態様で出現表示された後の保留表示中に文字の表示態様に変化することを示唆する演出（例えば1人のキャラクタという通常表示態様から2人のキャラクタまたは3人のキャラクタという特定表示態様に変化することを示唆する演出）である。キャラクタアイコンによる変動対応表示態様変化演出は、例えば、保留表示に対応するアクティブ表示中にキャラクタアイコンの表示態様が同様に変化することを示唆する演出である。キャラクタアイコンによる保留表示態様変化演出と変動対応表示態様変化演出との具体例は、図39を参照して後述する。

【0298】

「球体」の保留表示は、図25の各テーブルにおいて「赤色球」「黄色球」「青色球」「白色球」と表示されている。「球体」の保留表示は、例えば、リーチとなる場合には非リーチとなる場合に比べて、赤色や黄色が決定され易く、青色や白色（初期色）が決定され難くなっている。また、リーチとなる場合においては熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときには熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときに比べて、赤色や黄色が決定され易く、青色や白色が決定され難くなっている。あるいは、図16、図17および図25によれば、特図表示結果が「大当たり」であるときには特図表示結果が「ハズレ」であるときに比べて、赤色や黄色が決定され易く、青色や白色が決定され難くなっている。換言すれば、赤色や黄色の表示態様は青色や白色の表示態様に比べて、熱い演出が実行される期待度や、大当たりとなる期待度が高い。より詳細には、赤色、黄色、青色、白色の順に、熱い演出が実行される期待度や、大当たりとなる期待度が高い。

【0299】

文字アイコンの保留表示の表示態様は、図25の各テーブルにおいて「文字」と表示されている。「文字」に決定されると、新たに追加して出現する保留表示が文字アイコンの表示態様（通常表示態様）とされ、当該保留表示がされた保留記憶に対応して、前述のような保留表示態様変化演出と変動対応表示態様変化演出とのいずれかが実行され得る。

【0300】

キャラクタアイコンの保留表示の表示態様は、図25の各テーブルにおいて「キャラクタ」と表示されている。「キャラクタ」に決定されると、新たに追加して出現する保留表示がキャラクタアイコンの表示態様（通常表示態様）とされ、当該保留表示がされた保留記憶に対応して、前述のような保留表示態様変化演出と変動対応表示態様変化演出とのいずれかが実行され得る。

【0301】

図25のテーブルによれば、乱数MR6の決定割合を参照して理解されるように、大当たりの期待度が高い変動表示である程、文字アイコンによる保留表示またはキャラクタアイコンによる保留表示が選択される割合が高い。この例では、また、大当たりとなる期待度が高い程、文字アイコンによる保留表示よりも、キャラクタアイコンによる保留表示が選択される割合が高い。

【0302】

第1保留演出決定処理（S160）において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリにもとづいて、図25に示した複数の保留表示態様決定テーブルのなかから使用する保留表示態様決定テーブルを選択し、選択した保留表示態様決定テーブルと保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6とにもとづいて、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる保留表示の表示態様（追加時表示態様）を決定する。これにより、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる保留表示の表示態様が「球体」、「文字アイコン」および「キャラクタアイコン」のうちのいずれかに決定され、併せて、「球体」の場合には色が決定される。

【0303】

第1保留演出決定処理（S160）を実行した後は、演出制御用CPU120は、第1保留演出決定処理の決定結果にもとづいて第1保留演出決定処理の決定内容を記憶する（S161）。具体的には、例えば、演出制御用CPU120は、第1保留演出決定処理

において保留表示の表示態様を、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該第1始動入賞のバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて、第1保留演出決定処理の決定内容（追加時表示態様）を記憶する。

【0304】

なお、演出制御用CPU120は、「球体」の保留表示について、第1保留演出決定処理において保留変化演出を実行するか否かを決定し、保留変化演出を実行すると決定した場合には、保留演出決定処理の決定内容（保留変化演出を実行する場合の実行タイミング、保留変化ガセ演出を実行する場合の実行タイミング、保留変化を実行する場合の実行タイミング）に対応する第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおけるバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて、保留演出決定処理の決定内容（保留変化演出を実行する旨を示す情報（例えばフラグ）、保留変化ガセ演出を実行する旨を示す情報（例えばフラグ）、保留変化を実行する旨を示す情報（例えばフラグ））と、ターゲットの保留表示として保留演出によって変化される保留表示（即ち、当該第1始動入賞による保留表示）を特定する情報（例えば、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該第1始動入賞のバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号））とを記憶してもよい。

10

【0305】

この場合、例えば、第1特図保留記憶数3個目の第1始動入賞時の第1保留演出決定処理において、追加時表示態様「白色」、保留演出「実行あり（保留変化演出実行あり）」、実行タイミング「次変動」のように決定していた場合には、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該第1始動入賞のバッファ番号（例えば、バッファ番号「3」とする）に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号（バッファ番号「3」）に対応付けて追加時表示態様「白色」を記憶するとともに、実行タイミング「次変動」に対応する第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおけるバッファ番号（バッファ番号「1」）に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号（バッファ番号「1」）に対応付けて保留変化演出を実行する旨を示す情報とバッファ番号「3」とを記憶すればよい。

20

【0306】

なお、演出制御用CPU120は、「球体」の保留表示について、第1保留演出決定処理において保留変化演出を実行すると決定した場合には、第1保留演出決定処理の実行タイミングに対応する第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおけるバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて、ターゲットの保留表示（当該第1始動入賞による保留表示）を特定する情報のみを記憶してもよい（保留変化演出を実行する旨を示す情報は記憶しなくてもよい）。

30

【0307】

S161の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、第1保留演出決定処理（S160）において決定した保留表示の表示態様（第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該第1始動入賞のバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて記憶された追加時表示態様）にもとづいて、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに新たな保留表示を追加する第1保留追加処理を実行する（S162）。より詳細には、演出制御用CPU120は、上述の第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて記憶された追加時表示態様による保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示させる演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させること等により、第1保留演出決定処理において決定した追加時表示態様による保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加する。そして、S166に移行する。

40

【0308】

S154において第2始動口入賞指定コマンドを受信していると判定し（S154；Yes）、図21のコマンド解析処理におけるS513の処理において時短であることが特

50

定されている場合には（S 1 5 6：Y E S）、第 2 保留演出決定処理を実行する（S 1 6 3）。第 2 保留演出決定処理には、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に追加表示させる際の保留表示の表示態様（追加時表示態様とも称する）を決定する処理が含まれている。これにより、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に追加表示させる保留表示の表示態様が「球体」、「文字アイコン」および「キャラクタアイコン」のうちのいずれかに決定され、併せて、「球体」の場合には色が決定される。なお、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に追加表示させる際の保留表示に対する保留変化演出や保留変化ガセ演出を実行する場合には、当該ステップにおいて、保留変化演出、保留変化ガセ演出を実行するか否かを決定する処理や、保留演出を実行すると決定した場合に保留演出の実行タイミングを決定する処理等を行えばよい。

10

【0309】

なお、第 2 始動口入賞に係る S 1 6 3、S 1 6 4、S 1 6 5 の夫々の処理は、第 1 始動口入賞に係る S 1 6 0、S 1 6 1、S 1 6 2 の夫々の処理に係る処理と同様であり、各ステップにおける「第 1」を「第 2」と読み替え、当該読み替えに対応して符号を読み替えることが可能であるため、説明を省略する。

【0310】

S 1 5 2 で第 1 始動口入賞指定コマンドを受信していると判定し（S 1 5 2；Y e s）、図 2 1 のコマンド解析処理における S 5 1 3 の処理において時短であることが特定されている場合（S 1 5 5：Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に追加表示させる第 1 保留表示の表示態様を、初期色（白色）に決定し、第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A における当該記憶内容に対応するバッファ番号と同一のバッファ番号に対応付けて、白色の表示態様の第 1 保留表示を第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に追加する（S 1 6 6）。そして、入賞時演出決定処理を終了する。

20

【0311】

また、S 1 5 4 で第 2 始動口入賞指定コマンドを受信していると判定し（S 1 5 4；Y e s）、図 2 1 のコマンド解析処理における S 5 1 3 の処理において時短ではないことが特定されている場合（S 1 5 6：Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に追加表示させる第 2 保留表示の表示態様を、通常表示（白色の玉）に決定し、第 2 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 B における当該記憶内容に対応するバッファ番号と同一のバッファ番号に対応付けて、通常表示（白色の玉）の表示態様の第 2 保留表示を第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に追加する（S 1 6 6）。そして、入賞時演出決定処理を終了する。

30

【0312】

S 1 6 6 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ゾーン演出決定処理を実行する。ゾーン演出は、先読み予告演出の一つであって、背景画面を通常態様とは異なる態様に変更することにより、期待度が高い保留記憶が記憶されている可能性を示唆する演出である。ゾーン演出決定処理（S 1 6 6）では、図 2 6 に示すゾーン演出選択テーブルを用いて、ゾーン演出を実行するか否かと、実行する場合の演出態様とを決定する処理が含まれている。

【0313】

図 2 6 は、ゾーン演出選択テーブルを示す図である。図 2 6 には、ゾーン演出を実行するか否かや、実行するときの演出態様の決定割合の設定例が示されている。具体的には、ゾーン演出選択テーブルには、ゾーン演出の実行有無決定用の乱数値 M R 1 3（非図示）と比較される数値（決定値）が、「実行あり」と、「実行なし」とのそれぞれに、図 2 6 に示すような決定割合で割当てられている。また、このゾーン演出選択テーブルの「実行あり」には、決定用の乱数値 M R 1 3（非図示）と比較される数値（決定値）が、「第 1 演出態様（低期待度）」と「第 2 演出態様（高期待度）」とのそれぞれに、図 2 6 に示すような決定割合で割当てられている。

40

【0314】

なお、「実行あり」「第 1 演出態様（低期待度）」は、第 1 演出態様（低期待度）によりゾーン演出を実行する旨を表し、「実行あり」「第 2 演出態様（高期待度）」は、第 2

50

演出態様（高期待度）によりゾーン演出を実行する旨を表す。また、「実行なし」は、ゾーン演出を実行しない旨を表している。

【0315】

図26に示すゾーン演出選択テーブルによれば、乱数MR13の決定割合を参照して理解されるように、大当りの期待度が高い変動表示である程、ゾーン演出が実行される割合が高い。また、大当たりとなる期待度が高い程、第1演出態様よりも第2演出態様によりゾーン演出が実行される割合が高い。本実施の形態では、画像表示装置5における背景画面は、通常態様として白色で表示される。そして、第1演出態様によりゾーン演出が実行される場合には、青色の背景画面に変更され、第2演出態様によりゾーン演出が実行される場合には、赤色の背景画面に変更される。このように、背景画面を変化させることにより、期待度が高い保留記憶が記憶されていることを示唆することができ、遊技者に対して期待感を持たせることができる。

10

【0316】

ゾーン演出決定処理（S166）において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリにもとづいて、図26に示したゾーン演出選択テーブルとゾーン演出の実行有無決定用の乱数値MR13とにもとづいて、ゾーン演出を実行するか否かと、実行する場合の演出態様とを決定する。

【0317】

ゾーン演出決定処理（S166）を実行した後は、演出制御用CPU120は、ゾーン演出決定処理の決定結果にもとづいてゾーン演出決定処理の決定内容を記憶する（S167）。例えば、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該第1始動入賞のバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号、または第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける当該第2始動入賞のバッファ番号に対応する第2先読予告バッファ194Dのバッファ番号に対応付けて、ゾーン演出決定処理の決定内容（演出態様）を記憶する。なお、第1先読予告バッファ194Cまたは第2先読予告バッファ194Dに記憶されたゾーン演出決定処理の決定内容（演出態様）は、後述するS536の処理において削除される。また、S536の処理では、ゾーン演出決定処理の決定内容（演出態様）を削除する際に、画像表示装置5の背景画面を通常態様に変更する処理も実行される。

20

【0318】

S167の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、ゾーン演出決定処理（S166）において決定した演出態様にもとづいて、画像表示装置5の背景画面を変更する処理を実行する（S168）。例えば、第1演出態様によりゾーン演出を実行すると決定した場合には、青色の背景画面に変更し、第2演出態様によりゾーン演出を実行すると決定した場合には、赤色の背景画面に変更する。

30

【0319】

なお、S166において、ゾーン演出を実行しないと決定した場合には、S167、S168の処理を省略するようにしてもよい。また、既にゾーン演出を実行中である場合には、S166～S168の処理を省略し、新たにゾーン演出を実行しないようにしてもよい。なお、第1演出態様によりゾーン演出を実行中である場合に、ゾーン演出決定処理（S166）において、第2演出態様によりゾーン演出を実行すると決定された場合、すなわち、より期待度が高い演出態様に決定された場合にのみ、新たにゾーン演出を実行するようにしてもよい。この場合には、青色の背景画面から赤色の背景画面に変更される。また、遊技者が予告対象の保留記憶を認識できるように、ゾーン演出として背景画面を変更するとともに、予告対象の変動が開始されるまでカウントダウン表示を行うようにしてもよい。例えば、予告対象の変動以前の変動が終了するごとに、画像表示装置5に予告対象の変動が何回後に実行されるかを表示するようにしてもよい。

40

【0320】

図22および図23に示したS150の入賞時演出決定処理を実行した後は、例えば演出制御フラグ設定部191等に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のよ

50

うな S 1 7 0 ~ 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0321】

S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が初期値である“0”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から伝送された第 1 変動開始コマンド（または第 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等を受信したか否かにもとづき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理等を含んでいる。飾り図柄の可変表示を開始すると判定したときには、演出プロセスフラグの値を“1”に更新する。

【0322】

S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示やその他の各種演出動作を行うために特別図柄の変動パターンや表示結果の種類等に応じた確定飾り図柄を決定する処理や、第 1 保留表示または第 2 保留表示をシフトさせてアクティブ表示エリア A H A に第 1 保留表示または第 2 保留表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像を表示する処理、各種の演出や各種演出の演出態様（例えば、アクティブ表示変化演出や、通常期待度演出、高期待度演出の演出態様）を決定する処理等を含んでいる。その後、演出プロセスフラグの値を“2”に更新する。

【0323】

S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、可変表示開始設定処理において決定された演出制御パターンにもとづいて、各種の制御データを読み出し、各種の演出制御（例えば、飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示制御）を行う。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、読み出した制御データにもとづき、映像信号（演出画像）を画像表示装置 5 に出力して画面上に表示させる制御、演出音信号を音声制御基板 1 3 に出力してスピーカ 8 から演出音を出力させる制御、電飾信号をランプ制御基板 1 4 に出力してランプ 9 を点灯／消灯／点滅させる制御といった各種の演出制御を実行する。

【0324】

こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドを受信したこと等に対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、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する可変表示時間が経過したときに、主基板 1 1 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 1 2 の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値を“3”に更新する。

【0325】

S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“6”に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける

10

20

30

40

50

特図表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0326】

S174の小当中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容にもとづいて、各種の制御データを読み出し、S172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号等を出力する等して、小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当中演出処理では、例えば主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新する。

10

【0327】

S175の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了等に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容にもとづいて、各種の制御データを読み出し、S172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号等を出力する等して、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0328】

S176の大当中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容にもとづいて、各種の制御データを読み出し、S172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号等を出力する等して、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当中演出処理では、例えば主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新する。

20

【0329】

S177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了等に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容にもとづいて、各種の制御データを読み出し、S172の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号等を出力する等して、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

30

【0330】

図27は、可変表示開始設定処理として、図22のS171で実行される処理の一例を示すフローチャートである。図27に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ること等により、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する(S522)。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がされたときには(S522; Yes)、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ること等により、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターン(即ち、図5の「PA1-1」「PA2-1」「PA2-2」「PA2-3」)であるか否かを判定する(S523)。

40

【0331】

S523で非リーチ変動パターンであると判定された場合には(S523; Yes)、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(S524)。一例として、S524の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121等に予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照すること

50

等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。

【0332】

次に、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 等に予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときは、右確定図柄決定テーブルにおける設定等により、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、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 等に予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、S 524 の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

【0333】

S 523 で非リーチ変動パターンではないと判定された場合には (S 523 ; No)、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する (S 525)。一例として、S 525 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 等に予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で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、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 等に予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照すること等により、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C で停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【0334】

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およ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等により、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、左確定飾り図柄およ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。

【0335】

S 522 で特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには (S 522 ; No)、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、または、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する (S 526)。「突確」または「小当たり」であると判定されたときには (S 526 ; Yes)、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当たり」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する (S 527)。この場合には、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 等に予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照すること等により、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

【0336】

S 526 で「突確」または「小当たり」以外の「非確変」または「確変」であると判定されたときには (S 526 ; No)、大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する (S 528)。一例として、S 528 の処理では、まず、演出制

御カウンタ設定部193のランダムカウンタ等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し、続いてROM121等に予め記憶された所定の大当たり確定図柄決定テーブルを参照すること等により、画像表示装置5の画面上で「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、大当たり種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当たり中における昇格演出の有無等に応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われてもよい。

【0337】

具体的な一例として、大当たり種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当たり組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当たり種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄または確変図柄のうちからいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当たり組合せまたは確変大当たり組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確変大当たり組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当たり遊技状態に対応して実行される大当たり中昇格演出等により確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確変大当たり組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

【0338】

図21のコマンド解析処理におけるS513の処理において時短ではないことが特定されている場合(S155:NO)、S524、S525、S527、S528の処理のいずれかを実行した後は、保留消化処理を実行する(S531)。具体的には、当該変動に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリアAHAに表示させる(換言すれば、当該変動に対応するアクティブ表示を含む特別画像を表示させる)。例えば、第1特図ゲームと連動して飾り図柄の変動を開始するときには(今回の飾り図柄の可変表示が第1特図ゲームに連動したものであるときは)、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリアAHAに表示させる(第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示を含む特別画像を表示させる)。より詳細には、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリアAHAに移動させてアクティブ表示を表示させる演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させること等により、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの右端に表示されている保留表示に対応するアクティブ表示をアクティブ表示エリアAHAに表示させる。なお、この実施の形態では、アクティブ表示エリアAHAにおけるアクティブ表示は、保留表示と同じ態様で表示されるが、これに限らず、保留表示に対応するが保留表示とは異なる表示態様で表示されてもよい。第2特図ゲームと連動して飾り図柄の変動を開始するときも同様である。

【0339】

また、S531の処理では、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおいて、消化する保留表示(アクティブ表示)の他に保留表示があるときは、当該他の保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおいてシフトし、第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおいて、アクティブ表示の他に保留表示があるときは、当該他の保留表示を第2始動入賞記憶表示エリア5HRにおいてシフトする。

【0340】

S531の処理を実行した後は、演出実行設定処理を実行する(S532)。演出実行設定処理(S532)には、保留表示が「球体」に決定されたときにおいて、当該変動に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定する処理、実行するときのアクティブ表示変化演出の種類を決定する処理、実行するときのア

10

20

30

40

50

クティブ表示変化演出の演出態様を決定する処理、実行するときのアクティブ表示変化演出の実行タイミングを決定する処理、および、これらの処理結果にもとづいて演出制御パターンを設定（または、再設定）する処理等が含まれている。

【0341】

また、演出実行設定処理（S532）には、新たに出現表示された保留表示が文字アイコンまたはキャラクタアイコンのようなアイコン形状の表示態様に決定されたときにおいて、表示態様変化演出実行タイミング選択処理、表示態様変化演出種類選択処理、変化態様選択処理を実行するアイコン演出設定処理、および、これらの処理結果にもとづいて演出制御パターンを設定（または、再設定）する処理等がさらに含まれている。

【0342】

表示態様変化演出実行タイミング選択処理は、文字アイコンまたはキャラクタアイコンのアイコン形状で保留表示がされた保留記憶に対応する表示態様変化演出（保留表示態様変化演出または変動対応表示態様変化演出）の実行タイミングを選択決定する処理である。図28（B）、（C）等にも示すように、このような保留表示の実行タイミングは、例えば当該保留記憶に対応する保留表示が出現した後の1回目の保留表示シフト後における保留表示中のタイミングと、当該保留記憶に対応するアクティブ表示中のタイミングとのいずれかに選択決定される。

【0343】

表示態様変化演出種類選択処理は、「文字」または「キャラクタ」のアイコン形状の保留表示またはアクティブ表示の表示態様変化演出（保留表示態様変化演出または変動対応表示態様変化演出）の種類を選択決定する処理である。図28（D）、（E）等にも示すように、このような表示態様変化演出の種類は、第1変化演出～第4変化演出のいずれかに選択決定される。

【0344】

変化態様選択処理は、「文字」または「キャラクタ」のアイコン形状の表示の表示態様変化演出（保留表示態様変化演出または変動対応表示態様変化演出）の保留表示またはアクティブ表示の演出態様を選択決定する処理である。図28（F）～（M）等にも示すように、文字アイコンの表示態様変化演出（保留表示態様変化演出または変動対応表示態様変化演出）の演出態様は、「変化なし」と「好機」表示と「激熱」表示とのいずれかに選択決定される。キャラクタアイコンの表示態様変化演出（保留表示態様変化演出または変動対応表示態様変化演出）の演出態様は、「変化なし」と「2人」表示と「3人」表示とのいずれかに選択決定される。

【0345】

また、演出実行設定処理（S532）には、アクティブ表示変化演出以外の当該変動に対応する予告演出に関する予告演出設定処理がさらに含まれている。予告演出設定処理は、通常期待度の予告演出や、通常期待度よりも期待度が高い高期待度の予告演出の演出態様を決定する処理である。

【0346】

S532の処理を実行した後は、その他の可変表示中における演出の実行設定を行う（S533）。一例として、S533の処理では、大当たり告知音や大当たり告知発光によって可変表示結果が「大当たり」となることを直ちに告知（確定的に報知）する「一発告知演出」の実行設定を行ってもよい。大当たり告知音の一例は、アラーム音、チャイム音、サイレン音等である。大当たり告知発光の一例は、発光部材9CCを構成するフラッシュランプの発光等である。また、S533の処理では、可変表示結果が「大当たり」となるか否かにかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出が実行されるように設定してもよい。例えば、所定のランプ9（例えば、発光部材9SL、9SR）が発光するような態様の演出が実行されるように設定してもよい。

【0347】

S533の処理を実行した後は、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、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタ

10

20

30

40

50

イマの初期値を設定する（S 5 3 4）。続いて、画像表示装置 5 における飾り図柄等の変動を開始させるための設定を行う変動表示等開始設定処理を実行する（S 5 3 5）。例えば、S 5 3 2 の演出実行設定処理において使用パターンとしてセットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させること等により画像表示装置 5 の画面上で飾り図柄の変動を開始させるための設定や、上記演出制御パターンに含まれる音声制御データが指定する演出音信号を音声制御基板 1 3 に伝送すること等によりスピーカ 8 における音声出力を開始させるための設定や、上記演出制御パターンに含まれるランプ制御データが指定する電飾信号をランプ制御基板 1 4 に対して伝送させること等によりランプ 9 における発光を開始させるための設定を行う。

10

【0 3 4 8】

S 5 3 5 の処理を実行した後は、第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A または第 2 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 B に格納されているコマンドを消化する（S 5 3 6）。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に対応付けられたコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド（1 セット）を削除するとともに、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドに対応付けられたコマンドを、入賞順を維持しつつシフトする。第 2 特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第 2 始動入賞時受信コマンドバッファに格納されているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド（1 セット）を削除するとともに、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンドを、入賞順を維持しつつシフトする。

20

【0 3 4 9】

また、S 5 3 6 の処理では、コマンドの削除やシフトに応じて、R A M 1 2 2 等に設けられる第 1 先読予告バッファ 1 9 4 C または第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D に格納されている情報の削除やシフトも行われる。また、S 5 3 6 の処理では、第 1 先読予告バッファ 1 9 4 C または第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D に格納されていたゾーン演出決定処理の決定内容（演出態様）を削除する際に、画像表示装置 5 の背景画面を通常態様に変更する処理も実行される。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（S 5 3 7）、可変表示開始設定処理を終了する。

30

【0 3 5 0】

ここで、演出実行設定処理（S 5 3 2）について詳述する。まず、当該変動に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定する処理、およびアクティブ表示変化演出を実行すると決定したときのアクティブ表示変化演出の種類を決定する処理（どのアクティブ表示変化演出を実行するかを決定する処理）について説明する。

【0 3 5 1】

図 2 8 は、保留選択時演出パターンテーブルを示す図である。特に、図 2 8（A）は、アクティブ表示変化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。また図 2 8（B）～（M）は、保留表示が文字アイコンまたはキャラクタアイコンのようなアイコン形状の表示態様に決定されたときにおいて、表示態様変化演出実行タイミング選択処理、表示態様変化演出種類選択処理、および、変化態様選択処理を実行するアイコン演出設定処理に用いられる各種データテーブルである。

40

【0 3 5 2】

詳細には、図 2 8（A）の設定例は、保留表示の表示態様が「球体」に決定されたときに、アクティブ表示変化演出を実行するか否かや、アクティブ表示変化演出の種類（どのアクティブ表示変化演出を実行するか）を実行するときのアクティブ表示変化演出の演出態様の決定割合の設定例である。アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルには、アクティブ表示変化演出の実行有無決定用の乱数値 M R 7（非図示）と比較される数値（決

50

定値)が、「実行有」と、「実行無」との夫々に、図28に示すような決定割合で割当てられている。また、このアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルの「実行有」には、決定用の乱数値MR7(非図示)と比較される数値(決定値)が、「第1系統変化演出」と、「第2系統変化演出」と、「第1系統変化演出および第2系統変化演出」とのそれぞれに、図28(A)に示すような決定割合で割当てられている。また、第1系統変化演出には、演出態様が類似する複数種類の演出態様が含まれる。第2系統変化演出には、演出態様が類似する複数種類の演出態様が含まれる。具体的には、第1系統変化演出は、アクティブ表示の表示態様に作用する演出であり、第2系統変化演出は、アクティブ表示枠の表示態様に作用する演出であり、第1系統変化演出と第2系統変化演出とで作用する対象が異なる。

10

【0353】

なお、「実行有」「第1系統変化演出」は、第1系統変化演出をアクティブ表示変化演出として行う旨を表し、「実行有」「第2系統変化演出」は、第2系統変化演出をアクティブ表示変化演出として行う旨を表し、「実行有」「第1系統変化演出および第2系統変化演出」は、第1系統変化演出と第2系統変化演出との両方の変化演出をアクティブ表示変化演出として行う旨を表す。また、「実行無」は、アクティブ表示変化演出を行わない旨を表している。また、変動パターン1-Xは、図5に示す変動パターンPA1-1を表し、変動パターンPA2-Xは、図5に示す変動パターンPA2-1、PA2-2、PA2-3のいずれかを表し、変動パターンPA3-Xは、図5に示す変動パターンPA3-1、PA3-2のいずれかを表し、変動パターンPA4は、図5に示す変動パターンPA4-1、PA4-2、PA4-3、PA4-4のいずれかを表す。変動パターンPA5-X、PB4-X、PB5-Xについても同様である。

20

【0354】

図28(A)によれば、変動パターン指定コマンドにより指定された当該変動(当該可変表示)の変動パターン(可変表示パターン)が、変動パターンPA1-X、PA2-Xである場合、「実行無」が100%であり、第1系統変化演出、第2系統変化演出のいずれも実行しないことを表している。つまり、当該変動が非リーチ(ハズレ)であるときには、アクティブ表示変化演出を実行しないことを表している。

【0355】

また、変動パターン指定コマンドにより指定された当該変動の変動パターンが、変動パターンPB3-X、PB4-X、PB5-Xである場合には、変動パターンPA3-X、PA4-X、PA5-Xである場合に比べて、「実行無」が決定される割合が低い。つまり、当該変動において「大当たり」となるときにアクティブ表示変化演出が実行される割合は、当該変動において「ハズレ」となるときにアクティブ表示変化演出が実行される割合よりも高い。即ち、アクティブ表示変化演出が実行されたときは、アクティブ表示変化演出が実行されないときに比べ、「大当たり」となる期待度が高い。

30

【0356】

また、変動パターン指定コマンドにより指定された当該変動の変動パターンが変動パターンPB3-X、PB4-X、PB5-Xである場合には、変動パターンPA3-X、PA4-X、PA5-Xである場合に比べて、「実行有」が決定されるときにおける「第1系統変化演出および第2系統変化演出」が決定される割合が高い。例えば、変動パターンPB3-Xである場合において「実行有」が決定されるときにおける「第1系統変化演出および第2系統変化演出」が決定される割合は約57%($40 \div 70$)であるのに対し、変動パターンPA3-Xである場合において「実行有」が決定されるときにおける「第1系統変化演出および第2系統変化演出」が決定される割合は約33%($10 \div 30$)である。あるいは、より詳細には、変動パターン指定コマンドにより指定された当該変動の変動パターンが、変動パターンPA3-X~PA5-Xのいずれであるか変動パターンPB3-X~PB5-Xのいずれであるかによる「第1系統変化演出および第2系統変化演出」が決定される割合の差(または比率)は、変動パターン指定コマンドにより指定された当該変動の変動パターンが、変動パターンPA3-X~PA5-Xのいずれであるか変動

40

50

パターン P B 3 - X ~ P B 5 - X のいずれであるかによる「第 1 系統変化演出」または「第 2 系統変化演出」が決定される割合の差よりも大きい。例えば、変動パターン P B 3 - X であるときに「第 1 系統変化演出および第 2 系統変化演出」が決定される割合と変動パターン P A 3 - X であるときに「第 1 系統変化演出および第 2 系統変化演出」が決定される割合との差は 30% (40% - 10%) であるのに対し、変動パターン P B 3 - X であるときに「第 1 系統変化演出」が決定される割合と変動パターン P A 3 - X であるときに「第 1 系統変化演出」が決定される割合との差は 5% (15% - 10%) である。即ち、第 1 系統変化演出および第 2 系統変化演出が実行されたときは、そうでないときに比べ、「大当たり」となる期待度が高い。

【0357】

また、変動パターン指定コマンドにより指定された当該変動の変動パターンが変動パターン P A 4 - X、P A 5 - X、P B 4 - X、P B 5 - X である場合には、変動パターン P A 3 - X、P B 3 - X である場合に比べて、「実行無」が決定される割合が低い。つまり、当該変動においてスーパーリーチとなるときにアクティブ表示変化演出が実行される割合は、当該変動においてノーマルリーチとなるときにアクティブ表示変化演出が実行される割合よりも高い。即ち、アクティブ表示変化演出が実行されたときは、アクティブ表示変化演出が実行されないときに比べ、スーパーリーチとなる期待度が高い。

【0358】

同様に、第 1 系統変化演出および第 2 系統変化演出が実行されたときは、そうでないときに比べ、スーパーリーチとなる期待度が高い。

【0359】

図 28 (B) は、保留表示が文字アイコンの表示態様に決定されたときに用いる文字保留表示時変化演出タイミング選択テーブルである。図 28 (B) では、保留表示中とアクティブ表示中という 2 種類の表示態様変化演出タイミングに、表示態様変化演出タイミング決定用の乱数値 M R 10 が「保留表示中 > アクティブ表示中」という関係の選択割合で割振られている。

【0360】

図 28 (C) は、保留表示がキャラクタアイコンの表示態様に決定されたときに用いるキャラクタ保留表示時変化演出タイミング選択テーブルである。図 28 (C) では、保留表示中とアクティブ表示中という 2 種類の変化演出タイミングに、表示態様変化演出タイミング選択用の乱数値 M R 10 が、「保留表示 < アクティブ表示中」という関係の選択割合で割振られている。

【0361】

図 28 (B) および図 28 (C) によれば、保留表示が文字アイコンの表示態様であるときは、キャラクタアイコンの表示態様であるときと比べて、保留表示中の方がアクティブ表示中よりも表示態様変化演出が実行される割合が高い。一方、保留表示がキャラクタアイコンの表示態様であるときは、保留表示が文字アイコンの表示態様であるときと比べて、アクティブ表示中の方が保留表示中よりも表示態様変化演出が実行される割合が高い。これにより、表示態様変化演出の変化対象の表示種別（例えば、文字アイコン、キャラクタアイコンという表示種別）および表示態様変化のタイミング（例えば、保留表示中、アクティブ表示中というタイミング）に遊技者を注目させることができ、保留表示の態様を変化させる演出について遊技の興趣を向上させることができる。

【0362】

また、文字アイコンの表示、および、キャラクタアイコンの表示については、後述する図 28 (F) ~ (M) のように、表示態様変化演出実行後に、実際に表示態様が変化する割合が、保留表示中とアクティブ表示中とで等しい。したがって、保留表示が文字アイコンの表示態様であるときは、キャラクタアイコンの表示態様であるときと比べて、保留表示中の方がアクティブ表示中よりも表示態様変化演出が実行される割合が高く、保留表示がキャラクタアイコンの表示態様であるときは、保留表示が文字アイコンの表示態様であるときと比べて、アクティブ表示中の方が保留表示よりも表示態様変化演出が実行される

10

20

30

40

50

割合が高いことにもとづけば、保留表示が文字アイコン表示と、キャラクタアイコンの表示とのいずれで表示されるかに応じて、保留表示中とアクティブ表示中とで、アイコンの表示態様に変化する頻度が異なるので、保留表示中とアクティブ表示中とのいずれで表示態様を変化させるかを選択する割合が異なる。これにより、アイコン形状で表示された保留表示の表示態様の変化とアクティブ表示の表示態様変化とについて、変化対象の表示の種別および表示態様変化のタイミングに遊技者を注目させることができ、表示態様の変化について遊技の興趣を向上させることができる。

【0363】

図28(D)は、保留表示が文字アイコンの表示態様に決定されたときに用いる文字保留変化演出種類選択テーブルである。文字アイコンによる保留表示が実行されるときの変化演出の種類としては、図37に示すような青色の矢印が保留表示またはアクティブ表示に作用する(青色演出と称する場合がある)第1変化演出と、図37に示すような赤色の矢印が保留表示またはアクティブ表示に作用する(赤色演出と称する場合がある)第2変化演出とが選択可能に設けられている。第1変化演出と第2変化演出とは、表示態様変化演出実行後のアイコン表示の変化態様の選択割合が異なり、例えば第2変化演出(赤色演出)の方が、第1変化演出(青色演出)よりも大当たりとなる期待度が高い変化態様の選択割合が高く設定されている(図28(F)~(I)参照)。図28(D)では、第1変化演出と第2変化演出とに、表示態様変化演出種類選択用の乱数値MR11が、「第1変化演出=第2変化演出」という関係の選択割合で割振られている。

【0364】

図28(E)は、保留表示がキャラクタアイコンの表示態様に決定されたときに用いるキャラクタ保留変化演出種類選択テーブルである。キャラクタアイコンによる保留表示が実行されるときの変化演出の種類としては、図37に示すような青色の矢印が保留表示またはアクティブ表示に作用する(青色演出と称する場合がある)第3変化演出と、図37に示すような赤色の矢印が保留表示またはアクティブ表示に作用する(赤色演出と称する場合がある)第4変化演出とが選択可能に設けられている。第3変化演出と第4変化演出とは、表示態様変化演出実行後のアイコン表示の変化態様の選択割合が異なり、例えば第4変化演出(赤色演出)の方が、第3変化演出(青色演出)よりも大当たりとなる期待度が高い変化態様の選択割合が高く設定されている(図28(J)~(M)参照)。図28(E)では、第3変化演出と第4変化演出とに、表示態様変化演出種類選択用の乱数値MR11が、「第3変化演出=第4変化演出」という関係の選択割合で割振られている。

【0365】

図28(F)~図28(I)は、文字アイコンによる保留表示の変化演出について、図28(B)および図28(D)のデータテーブルにより選択決定された表示態様変化演出タイミングと表示態様変化演出種類との組合せ別に、アイコン表示の変化態様を選択決定するときに用いる変化選択テーブルである。これら変化選択テーブルでは、変動表示の表示結果が大当たり表示結果となるときと、ハズレ表示結果となるときに分けて、「変化なし」と「好機」表示と「激熱」表示とに、変化態様選択用の乱数値MR12が、異なる選択割合で割振られている。

【0366】

図28(F)は、表示態様変化演出タイミングが保留表示中として選択決定され、表示態様変化演出種類が第1変化演出に選択決定されたときに用いる第1変化演出保留表示中変化選択テーブルである。図28(G)は、表示態様変化演出タイミングがアクティブ表示中として選択決定され、表示態様変化演出種類が第1変化演出に選択決定されたときに用いる第1変化演出アクティブ表示中変化選択テーブルである。図28(H)は、表示態様変化演出タイミングが保留表示中に選択決定され、表示態様変化演出種類が第2変化演出に選択決定されたときに用いる第2変化演出保留表示中変化選択テーブルである。図28(I)は、表示態様変化演出タイミングがアクティブ表示中に選択決定され、表示態様変化演出種類が第2変化演出に選択決定されたときに用いる第2変化演出アクティブ表示

中変化選択テーブルである。

【0367】

図28(F)～(I)において、「変化なし」は、文字アイコンが変化しない態様を示し、「好機」表示は、文字アイコンが「好機」という文字のアイコンに変化する態様を示し、「激熱」表示は、文字アイコンが「激熱」という文字のアイコンに変化することを示す。

【0368】

図28(F)～(I)では、変化選択用の乱数値MR12が、大当たり表示結果となるときに「変化なし<好機+激熱(変化あり)」、ハズレ表示結果となるときに「変化なし>好機+激熱(変化あり)」という関係の選択割合で割振られている。また、図28(F)～(I)では、大当たり表示結果となるときに「好機<激熱」、ハズレ表示結果となるときに「好機>激熱」という関係の選択割合で乱数値MR12が割振られている。これにより、文字アイコンが変化したときは、文字アイコンが変化しないときと比べて、大当たり表示結果となる期待度が高い。また、文字アイコンが「激熱」に変化したときは、文字アイコンが「好機」に変化したときと比べて、大当たり表示結果となる期待度が高い。

【0369】

文字アイコンにより保留表示がされるときにおいて、表示態様変化演出タイミングがアクティブ表示中に選択決定されたときに用いる図28(G)、(I)では、表示態様変化演出タイミングが保留表示中に選択決定されたときに用いる図28(F)、(H)と比べて、大当たり表示結果となるときに、「激熱」表示の選択割合が高く設定されている。

【0370】

このような設定により、文字アイコン表示については、図28(B)、(C)のように、アクティブ表示中に保留表示中と比べて文字アイコンの表示態様変化が選択される割合が低い、大当たり表示結果となるときに、アクティブ表示中に保留表示中と比べて、「好機」表示よりも大当たりとなる期待度のレベルが高い「激熱」表示となる表示態様変化が選択される割合が高い。これにより、表示態様変化対象の表示種別と、選択される変化タイミングとより、アイコン表示の表示態様変化の態様に遊技者をより一層注目させることができる。

【0371】

また、図28(F)～(I)に示すように大当たり表示結果となるときには、第2変化演出(赤色演出)の方が、第1変化演出(青色演出)と比べて、「好機または激熱(変化あり)」表示がされる割合が高い。これにより、第2変化演出(赤色演出)により「好機または激熱(変化あり)」表示がされるときには、第1変化演出(青色演出)により「好機または激熱(変化あり)」表示がされるときと比べて、大当たり表示結果となる期待度が高く、遊技者の大当たりへの期待感を高めることができる。

【0372】

また、第1変化演出(青色演出)と第2変化演出(赤色演出)とで、「好機または激熱(変化あり)」表示がされる割合が異なることにより、アイコン表示についての保留表示中、または、アクティブ表示中の変化態様に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。

【0373】

図28(J)～図28(M)は、キャラクタアイコンによる保留表示の表示態様変化演出について、図28(B)および図28(D)のデータテーブルにより選択決定された表示態様変化演出タイミングと表示態様変化演出種類との組合せ別に、アイコン表示の変化態様を選択決定するときに用いる変化選択テーブルである。これら演出選択テーブルでは、変動表示の表示結果が大当たり表示結果となるときと、ハズレ表示結果となるときに分けて、「変化なし」と「2人」表示と「3人」表示とに、変化選択用の乱数値MR12が、異なる選択割合で割振られている。

【0374】

図28(J)は、変化演出タイミングが保留表示中として選択決定され、表示態様変化

10

20

30

40

50

演出種類が第3変化演出に選択決定されたときに用いる第3変化演出保留表示中変化選択テーブルである。図28(K)は、表示態様変化演出タイミングがアクティブ表示中として選択決定され、表示態様変化演出種類が第3変化演出に選択決定されたときに用いる第3変化演出アクティブ表示中変化選択テーブルである。図28(L)は、表示態様変化演出タイミングが保留表示中として選択決定され、表示態様変化演出種類が第4変化演出に選択決定されたときに用いる第4変化演出保留表示中変化選択テーブルである。図28(M)は、表示態様変化演出タイミングがアクティブ表示中として選択決定され、表示態様変化演出種類が第4変化演出に選択決定されたときに用いる第4変化演出アクティブ表示中変化選択テーブルである。

【0375】

図28(J)～(M)において、「変化なし」は、キャラクタアイコンが変化しない態様を示し、「2人」表示は、キャラクタアイコンが「2人」のアイコンに変化する態様を示し、「3人」表示は、キャラクタが「3人」のアイコンに変化することを示す。

【0376】

図28(J)～(M)では、変化選択用の乱数値MR12が、大当たり表示結果となるときに「変化なし<2人+3人(変化あり)」、ハズレ表示結果となるときに「変化なし>2人+3人(変化あり)」という関係の選択割合で割振られている。また、26(J)～(M)では、大当たり表示結果となるときに「2人<3人」、ハズレ表示結果となるときに「2人>3人」という関係の選択割合で乱数値MR12が割振られている。これにより、キャラクタアイコンが変化したときは、キャラクタアイコンが変化しないときと比べて、大当たり表示結果となる期待度が高い。また、キャラクタアイコンが「3人」に変化したときは、キャラクタアイコンが「2人」に変化したときと比べて、大当たり表示結果となる期待度が高い。

【0377】

キャラクタアイコンにより保留表示がされるときにおいて、変化演出タイミングが保留表示中に選択決定されたときに用いる図28(J)、(L)では、変化演出タイミングが保留表示中に選択決定されたときに用いる図28(K)、(M)と比べ、大当たり表示結果となるときに「3人」表示の選択割合が高く設定されている。

【0378】

このような設定により、キャラクタアイコン表示については、図28(B)、(C)のように、保留表示中にアクティブ表示中と比べてキャラクタアイコンの表示態様変化が選択される割合が低い、大当たり表示結果となるときに、保留表示中にアクティブ表示中と比べて、「2人」表示よりも大当たりとなる期待度のレベルが高い「3人」表示となる表示態様変化が選択される割合が高い。これにより、表示態様変化対象の表示種別と、選択される変化タイミングとより、アイコン表示の表示態様変化の態様に遊技者をより一層注目させることができる。

【0379】

また、図28(J)～(M)に示すように、大当たり表示結果となるときには、第4変化演出(赤色演出)の方が、第3変化演出(青色演出)と比べて、「2人または3人(変化あり)」表示がされる割合が高い。これにより、第4変化演出(赤色演出)により「2人または3人(変化あり)」表示がされるときは、第3変化演出(青色演出)により「2人または3人(変化あり)」表示がされるときと比べて、大当たり表示結果となる期待度が高く、遊技者の大当たりへの期待感を高めることができる。

【0380】

また、第3変化演出(青色演出)と第4変化演出(赤色演出)とで、「2人または3人(変化あり)」表示がされる割合が異なることにより、アイコン表示についての保留表示中、または、アクティブ表示中の変化態様に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。

【0381】

なお、図28に示す各テーブルの例に限らず、変化後の表示態様が同じであっても、変

10

20

30

40

50

化するタイミングにより、期待度が異なるようにしてもよい。例えば、アクティブ表示中に「好機」表示や「2人」表示に変化するよりも、保留表示中に「好機」表示や「2人」表示に変化する方が大当たりとなる期待度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、保留表示中に「激熱」表示や「3人」表示に変化するよりも、アクティブ表示中に「激熱」表示や「3人」表示に変化する方が大当たりとなる期待度が高くなるようにしてもよい。

【0382】

ここで、再び、図27に戻り、可変表示開始設定処理を引き続き説明する。演出実行設定処理（S532）においては、演出制御用CPU120は、新たに出現表示された保留表示として、図25の保留表示態様決定テーブルにより文字アイコンまたはキャラクタアイコンによる保留表示が選択されたものがあるときに、例えば、図28（B）～（M）を用いて説明したように選択決定された演出内容での表示態様変化演出を実現するための処理を実行する。例えば、図28（B）または図28（C）により表示態様変化演出タイミングが保留表示中として選択決定されたときには、これから開始される変動表示において、保留消化に応じて保留表示がシフトした後に、前述したように選択決定された演出内容での表示態様変化演出を実行するための設定処理をする。

【0383】

一方、演出実行設定処理（S532）において、図28（B）または図28（C）により表示態様変化演出タイミングがアクティブ表示中として選択決定されたときには、演出対象となる保留記憶に対応するアクティブ表示が実行されるときまで、前述したように選択決定された演出内容を特定するデータを、演出対象となる保留記憶に対応する第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおけるバッファ番号のデータに対応付けて、表示態様変化演出を実行することを指定するアクティブ表示中変化演出指定データを記憶しておくとともに、前述したように選択決定された演出内容を特定するデータを、RAM122に設けられた表示態様変化演出記憶領域に記憶しておく。そして、演出制御用CPU120は、演出実行設定処理のS532において、これから開始される変動表示が、アクティブ表示中変化演出指定データにより指定された演出対象の保留記憶に対応する変動表示であるか否かを判定し、演出対象の保留記憶に対応する変動表示であると判定されたときに、表示態様変化演出記憶領域に記憶された演出内容を特定するデータにもとづいて、アクティブ表示中において表示態様変化演出を実行させる。

【0384】

以上に説明したような処理が実行されることにより、演出実行設定処理（S532）において、文字アイコンまたはキャラクタアイコンにより保留表示の表示態様が選択され、表示態様変化演出を実行するときには、当該表示態様変化の対象となる保留表示が出現した後の最初の保留表示中、または、当該保留表示に対応する保留記憶にもとづく変動表示が実行されるときにアクティブ表示中において、演出実行設定処理（S532）における演出設定にもとづいて、表示態様変化演出が実行されることとなる。

【0385】

また、演出実行設定処理（S532）において、演出制御用CPU120は、「球体」で表示された保留表示について、アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルとアクティブ表示変化演出の実行有無決定用の乱数値MR7と、変動パターン指定コマンドにより指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）とにより、アクティブ表示変化演出を実行するか否か、アクティブ表示変化演出を実行する場合には、複数のアクティブ表示変化演出の演出態様のうち、いずれのアクティブ表示変化演出を実行するかを決定する。

【0386】

なお、演出制御用CPU120は、先ずアクティブ表示変化演出の実行有無を決定し、「実行有」と決定したときには「第1系統変化演出」か「第2系統変化演出」か「第1系統変化演出および第2系統変化演出」のいずれかを決定してもよい。

【0387】

次に、アクティブ表示変化演出を実行するアクティブ表示（変動）である場合に、実行

するアクティブ表示変化演出の演出態様を決定する処理について説明する。図29(A)は、アクティブ表示変化演出として第1系統変化演出を実行する時の第1系統変化演出の演出態様の決定割合の設定例を示す図である。図29(B)は、アクティブ表示変化演出として第2系統変化演出を実行する時の第2系統変化演出の演出態様の決定割合の設定例を示す図である。また、図29(C)は、アクティブ表示変化演出として第1系統変化演出および第2系統変化演出の両方を実行する時の第1系統変化演出および第2系統変化演出の演出態様の決定割合の設定例を示す図である。

【0388】

図示する例において、変動パターン1-Xは、図5に示す変動パターンPA1-1を表し、変動パターンPA2-Xは、図5に示す変動パターンPA2-1、PA2-2、PA2-3のいずれかを表し、変動パターンPA3-Xは、図5に示す変動パターンPA3-1、PA3-2のいずれかを表し、変動パターンPA4は、図5に示す変動パターンPA4-1、PA4-2、PA4-3、PA4-4のいずれかを表す。変動パターンPA5-X、PB4-X、PB5-Xについても同様である。

【0389】

なお、ROM121には、図5に示した24種類の変動パターンに応じた4種類の第1系統変化演出の演出態様としてのアクティブ表示変化演出パターンが記憶されているものとする。また、ROM21には、図5に示した24種類の変動パターンに応じた3種類の第2系統変化演出の演出態様としてのアクティブ表示変化演出パターンが記憶されているものとする。また、ROM21には、図5に示した24種類の変動パターンに応じた12種類の第1系統変化演出および第2系統変化演出の演出態様としてのアクティブ表示変化演出パターンが記憶されているものとする。

【0390】

第1系統変化演出は、アクティブ表示を対象としてアクティブ表示の表示態様の変化を煽る作用演出であり、例えば、アクティブ表示の表示形状の変化を煽る作用演出である。図29(A)において、アクティブ表示変化演出パターン「BP1」は、デフォルトとして、当該変動に対応するアクティブ表示の表示形状が「球」であるものとする、アクティブ表示の表示形状を「球」のまま変化させない失敗演出（アクティブ表示変化ガセ演出）の演出パターンである。図示する例によれば、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときは、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときと比べて、決定割合が高い。また、変動パターンが「ハズレ」となるとき（例えば、変動パターンPA3-1）は、「大当たり」となる変動パターン（例えば、変動パターンPB3-1）と比べて、決定割合が高い。

【0391】

また、アクティブ表示変化演出パターン「BP2」は、当該変動に対応するアクティブ表示の表示形状を、デフォルトの表示形状である「球」から「三角形」のアクティブ表示の表示形状に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、変動パターンが「ハズレ」となるとき（例えば、変動パターンPA4-1）は、「大当たり」となる変動パターン（例えば、変動パターンPB4-1）と比べて、決定割合が高い。また、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときと比べて、決定割合が高い。

【0392】

また、アクティブ表示変化演出パターン「BP3」は、当該変動に対応するアクティブ表示の表示形状を、デフォルトの表示形状である「球」から「五角形」のアクティブ表示の表示形状に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、変動パターンが「大当たり」となるとき（例えば変動パターンPB3-1）は、「ハズレ」となる変動パターン（例えば変動パターンPA3-1）と比べて決定割合が高い。また、熱いリーチ（例えばスーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えばノーマルリーチ）となるときと比べて決定割合が高い。

【0393】

10

20

30

40

50

また、アクティブ表示変化演出パターン「B P 4」は、当該変動に対応するアクティブ表示の表示形状を、デフォルトの表示形状である「球」から「星」のアクティブ表示の表示形状に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときと比べて、決定割合が高い。また、変動パターンが「大当たり」となるとき（例えば、変動パターン P B 5 - 1）は、「ハズレ」となる変動パターン（例えば、変動パターン P A 5 - 1）と比べて決定割合が高い。

【0394】

第2系統変化演出は、アクティブ表示枠を対象としてアクティブ表示枠の表示態様の变化を煽る作用演出であり、例えば、アクティブ表示枠の線の太さの変化を煽る作用演出である。図29（B）において、アクティブ表示変化演出パターン「C P 1」は、デフォルトとして、当該変動に対応するアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の線の太さが「通常」であるものとする、アクティブ表示枠の線の太さを「通常」のまま変化させない失敗演出（アクティブ表示変化ガセ演出）の演出パターンである。図示する例によれば、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときは、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときと比べて、決定割合が高い。また、変動パターンが「ハズレ」となるとき（例えば、変動パターン P A 3 - 1）は、「大当たり」となる変動パターン（例えば、変動パターン P B 3 - 1）と比べて、決定割合が高い。

【0395】

また、アクティブ表示変化演出パターン「C P 2」は、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の線の太さを「通常」から「中太」に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、変動パターンが「ハズレ」となるとき（例えば、変動パターン P A 4 - 1）は、「大当たり」となる変動パターン（例えば、変動パターン P B 4 - 1）と比べて、決定割合が高い。また、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときと比べて、決定割合が高い。

【0396】

また、アクティブ表示変化演出パターン「C P 3」は、当該変動に対応するアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の線の太さを「通常」から「極太」に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、変動パターンが「大当たり」となるとき（例えば、変動パターン P B 3 - 1）は、「ハズレ」となる変動パターン（例えば、変動パターン P A 3 - 1）と比べて、決定割合が高い。また、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときと比べて、決定割合が高い。

【0397】

第1系統変化演出および第2系統変化演出は、上述の第1系統変化演出により、アクティブ表示の表示態様の变化を煽る作用演出と、上述の第2系統変化演出により、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の表示態様の变化を煽る作用演出と、の両方を行う作用演出である。図29（C）において、アクティブ表示変化演出パターン「A P 1」は、デフォルトとして、当該変動に対応するアクティブ表示の表示形状が「球」であり、かつアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の線の太さが「通常」であるものとする、アクティブ表示の表示形状を「球」のまま、かつアクティブ表示枠の線の太さを「通常」のまま変化させない失敗演出（アクティブ表示変化ガセ演出）の演出パターンである。図示する例によれば、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときは、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときと比べて、決定割合が高い。また、変動パターンが「ハズレ」となるとき（例えば、変動パターン P A 3 - 1）は、「大当たり」となる変動パターン（例えば、変動パターン P B 3 - 1）と比べて、決定割合が高い。

【0398】

また、アクティブ表示変化演出パターン「A P 2」は、アクティブ表示の表示形状を「球」のまま、かつアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の線の太さを「通常」から「中太」に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、変動パターンが

「ハズレ」となるとき（例えば、変動パターンPA4-1）は、「大当り」となる変動パターン（例えば、変動パターンPB4-1）と比べて、決定割合が高い。また、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときは、熱リーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときと比べて、決定割合が高い。

【0399】

また、アクティブ表示変化演出パターン「AP3」は、アクティブ表示の表示形状を「球」のまま、かつアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の線の太さを「通常」から「極太」に変化させる成功演出の演出パターンである。変動パターンが「大当り」となるとき（例えば、変動パターンPB3-1）は、「ハズレ」となる変動パターン（例えば、変動パターンPA3-1）と比べて、決定割合が高い。また、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときと比べて、決定割合が高い。

10

【0400】

アクティブ表示変化演出パターン「AP4」は、アクティブ表示の表示形状を「三角形」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「通常」のまま変化させない演出態様の演出パターンであり、アクティブ表示変化演出パターン「AP5」は、アクティブ表示の表示形状を「三角形」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「中太」に変化させる演出態様の演出パターンであり、アクティブ表示変化演出パターン「AP6」は、アクティブ表示の表示形状を「三角形」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「極太」に変化させる演出態様の演出パターンである。

20

【0401】

また、アクティブ表示変化演出パターン「AP7」は、アクティブ表示の表示形状を「五角形」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「通常」のまま変化させない演出態様の演出パターンであり、アクティブ表示変化演出パターン「AP8」は、アクティブ表示の表示形状を「五角形」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「中太」に変化させる演出態様の演出パターンであり、アクティブ表示変化演出パターン「AP9」は、アクティブ表示の表示形状を「五角形」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「極太」に変化させる演出態様の演出パターンである。

【0402】

また、アクティブ表示変化演出パターン「AP10」は、アクティブ表示の表示形状を「星」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「通常」のまま変化させない演出態様の演出パターンであり、アクティブ表示変化演出パターン「AP11」は、アクティブ表示の表示形状を「星」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「中太」に変化させる演出態様の演出パターンであり、アクティブ表示変化演出パターン「AP12」は、アクティブ表示の表示形状を「星」に変化させ、アクティブ表示枠の線の太さを「極太」に変化させる演出態様の演出パターンである。

30

【0403】

即ち、演出実行設定処理（S532）において、演出制御用CPU120は、アクティブ表示変化演出パターン決定用の乱数値MR8と、変動パターン指定コマンドにより指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）とにより、アクティブ表示変化演出を実行する場合のアクティブ表示変化演出の演出態様としてアクティブ表示変化演出パターンを決定する。

40

【0404】

次に、当該変動におけるアクティブ表示変化演出を実行するタイミングを決定する処理について説明する。図30は、第1系統変化演出実行時の演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。なお、ROM121には、第1系統変化演出の演出実行タイミングとして図5に示した24種類の変動パターンに応じて複数（例えば4つ）の第1系統変化演出の実行タイミングが記憶されているものとする。タイミング1とは、例えば、当該変動の変動開始時に第1系統変化演出を実行するタイミングであり、タイミング2とは、擬似連変動時に第1系統変化演出を実行するタイミングであり、タイ

50

ミング3とは、当該変動におけるリーチ成立時に第1系統変化演出を実行するタイミングであり、タイミング4とは、当該変動におけるリーチ成立後（リーチ中）に第1系統変化演出を実行するタイミングである。擬似連変動時とは、例えば、変動中の可変表示が仮停止したときのことである。

【0405】

また、「成功期待度「小」」に分類される変動パターンPA3-1、PA3-2は、成功演出が実行される期待度が「小」であることを表し、「成功期待度「中」」に分類される変動パターンPA4-1～PA4-4、PA5-1～PA5-4は、成功演出が実行される期待度が上記の成功期待度「小」よりも高い「中」であることを表す。また、「成功期待度「大」」に分類される変動パターンPB3-1、PB3-2は、成功演出が実行される期待度が成功期待度「中」よりも高い「大」であることを表し、「成功期待度「最大」」に分類される変動パターンPB4-1～PB4-4、PB5-1～PB5-4は、成功演出が実行される期待度が上記の成功期待度「大」よりも高い「最大」であることを表す。

10

【0406】

具体的には、図29において、変動パターンPA3-1、PA3-2は、第1系統変化演出の失敗演出であるアクティブ表示変化演出パターンBP1や、第2系統変化演出の失敗演出であるアクティブ表示変化演出パターンCP1や、第1系統変化演出および第2系統変化演出の失敗演出であるアクティブ表示変化演出パターンAP1に決定される割合が、その他のアクティブ表示変化演出パターンに決定される割合と比べて高くなっており、成功演出が実行され得る成功期待度が低く、上述のように「成功期待度「小」」に分類される。

20

【0407】

また、図29において、変動パターンPA3-1、PA3-2以外の変動パターンPA4-1～PA4-4、PA5-1～PA5-4、PB3-1～PB3-2、PB4-1～PB4-4、PB5-1～PA5-4では、第1系統変化演出の成功演出であるアクティブ表示変化演出パターンBP2～BP4や、第2系統変化演出の成功演出であるアクティブ表示変化演出パターンCP2～CP3や、第1系統変化演出および第2系統変化演出の成功演出であるアクティブ表示変化演出パターンAP2～AP12に決定される割合が、その他のアクティブ表示変化演出パターンに決定される割合と比べて高くなっており、成功演出が実行され得る成功期待度が変動パターンPA3-1、PA3-2と比べて高い。即ち、図29に示すような変動パターンにより、成功演出が実行され得る期待度が高い。

30

【0408】

図示する例では、変動パターン指定コマンドにより指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）が、擬似連変動ではない変動パターンPA3-1、PA4-1、PA4-2、PA5-1、PA5-2、PB3-1、PB4-1、PB4-2、PB5-1、PB5-2では、タイミング2では第1系統変化演出が実行されないことを表している。図30によれば、熱いリーチ（例えば、スーパリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときと比べて、早いタイミング（例えばタイミング1）に決定される決定割合が高い。また、「大当たり」となる変動パターンである場合には、「ハズレ」となる変動パターンと比べて第1系統変化演出の遅いタイミング（例えば、タイミング4）に決定される決定割合が高い。また、リーチ成立後（例えば、タイミング3、タイミング4）は、リーチ成立前（例えば、タイミング1、タイミング2）よりも成功演出の期待度が高い。また、擬似連変動における可変表示の仮停止後（例えば、タイミング3、タイミング4）は、擬似連変動における可変表示の仮停止前（例えば、タイミング1）よりも成功演出の期待度が高い。

40

【0409】

即ち、演出実行設定処理（S532）において、演出制御用CPU120は、アクティブ表示変化演出の事項タイミング決定用の乱数値MR9と、変動パターン指定コマンドにより指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）とにより

50

、アクティブ表示変化演出を実行する場合のアクティブ表示変化演出の実行タイミングを決定する。

【0410】

なお、タイミング2において、擬似連変動における可変表示の仮停止回数に応じて例えば、1回目の再可変表示の開始時または2回目の再可変表示の開始時の様に、再可変表示の開始直後を第1系統変化演出の実行タイミングとして決定してもよく、複数回の擬似連変動において、複数回の実行タイミングで第1系統変化演出の実行タイミングを決定してもよい。また、擬似連変動時のタイミング2は、リーチ成立後であってもよく、例えば、図30におけるリーチ成立時のタイミング3の後に、擬似連変動時のタイミング2を設定するように実行タイミングを設定してもよく、4つのタイミングを含む複数のタイミングを第1系統変化演出の実行タイミングとして設定してもよい。

10

【0411】

また、図29に示したアクティブ表示変化演出として第1系統変化演出を実行する時の第1系統変化演出の演出態様の決定割合の設定例と図30に示した第1系統変化演出の実行タイミングとを対応付けて1つのテーブルとして、ROM121が記憶していてもよい。なお、第2系統変化演出の実行タイミングや、第1系統変化演出と第2系統変化演出と両方を実行する実行タイミングも同様である。

【0412】

なお、第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例（非図示）は、図30に示すような第1系統変化演出実行時の演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例と同一でもよく、第1系統変化演出実行時の演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例とは異なる第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例でもよい。

20

【0413】

なお、図28において「第1系統変化演出および第2系統変化演出」を実行すると決定された場合に、第1系統変化演出と第2系統変化演出との実行タイミングを図30に示すような演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例を用いて、第1系統変化演出と第2系統変化演出とを同タイミングで実行するように一括で決定してもよく、第1系統変化演出と第2系統変化演出とのそれぞれの実行タイミングが異なる実行タイミングとなることもあるように一括で決定してもよい。また、図28において「第1系統変化演出および第2系統変化演出」を実行すると決定された場合に、第1系統変化演出および第2系統変化演出のそれぞれの実行タイミングを図30に示すような演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例を用いて、第1系統変化演出と第2系統変化演出とのそれぞれの実行タイミングを、別々に決定してもよい。

30

【0414】

次に、アクティブ表示変化演出の選択結果にもとづいて演出制御パターンを設定（または、再設定）する処理について説明する。

【0415】

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により指定された変動パターンにもとづいて決定したアクティブ表示変化演出の実行有無、アクティブ表示変化演出を実行する場合には、アクティブ表示変化演出の演出パターン、アクティブ表示変化演出の実行タイミングを演出制御パターンとして設定する。具体的には、演出制御用CPU120は、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する演出制御パターンを演出制御パターンとしてセットするとともに、選択されたアクティブ表示変化演出の演出態様に対応する演出パターンを演出制御パターンとしてセットする。なお、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する演出制御パターンが複数用意されている場合には、いずれかを選択して演出制御パターンとしてセットする。そして、演出実行設定処理（S532）を終了する。なお、この実施の形態では、後述する予告演出設定処理において選択された通常期待度演出パターンおよび高期待度演出パターンに対応する演出パターンも演出制御パターンとしてセットする。

40

50

【0416】

次に、パチンコ遊技機1における制御の具体的な一例について説明する。パチンコ遊技機1の主基板11の側では、第1始動条件が成立した場合、CPU103は、第1保留記憶数を更新し、第2始動条件が成立した場合、CPU103は、第2保留記憶数を更新する(S215)。CPU103は、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(S217)。CPU103は、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2等を用いて特図表示結果を判定する(S403、S404)。CPU103は、判定結果である特図表示結果と、S215において更新した保留記憶数と、S217において抽出した変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とにもとづいて、変動カテゴリを判定する(S412)。変動カテゴリを判定したCPU103は、判定結果である変動カテゴリを指定する変動カテゴリコマンドの送信を設定し(S413)、コマンド制御処理(S17)を実行する。これにより、S412において判定された変動カテゴリを指定する変動カテゴリコマンド等が主基板11から演出制御基板12に伝送される。

10

【0417】

また、主基板11の側では、第1開始条件または第2開始条件が成立した場合、CPU103は、変動パターン設定処理(S111)において、まず、S217で抽出された変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を使用せずに、再度、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を抽出するとともに、変動パターン決定用の乱数値MR5を示す数値データを抽出する。続いて、CPU103は、新たに抽出した変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データや変動パターン決定用の乱数値MR5を示す数値データにもとづいて変動パターンを決定する。変動パターンを決定したCPU103は、決定結果である変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドの送信を設定し、コマンド制御処理(S17)を実行する。これにより、S111において決定された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド等が主基板11から演出制御基板12に伝送される。

20

【0418】

パチンコ遊技機1の演出制御基板12の側では、第1始動条件の成立した場合、演出制御用CPU120は、保留演出決定処理(S160)において、第1始動入賞記憶表示エリア5HLまたは第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加表示させる際の保留表示の表示態様(追加時表示態様)を決定する。また、演出制御用CPU120は、保留演出決定処理の決定結果にもとづいて保留演出決定処理の決定内容(例えば、追加時表示態様等)を第1先読予告バッファ194Cまたは第2先読予告バッファに記憶させるとともに(S161)、当該記憶内容(追加時表示態様)にもとづいて保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLまたは第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加する(S162)。

30

【0419】

また、演出制御基板12の側では、第1開始条件が成立した場合、演出制御用CPU120は、第1先読予告バッファ194Cまたは第2先読予告バッファ194Dを参照し、当該可変表示において、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り指定された変動パターンにもとづいて、演出制御パターンを設定する。

【0420】

図31は、画像表示装置5における表示動作例を示す図である。具体的には、図31A(A)の(a)~(d)、図31B(A)の(e)~(g)は、画像表示装置5における各場面を時系列に並べたものである。図31(B)の(a)~(d)、図31B(B)の(e)~(g)についても同様である。なお、図31A、図31Bにおいて画像表示装置5内の矢印「↓」は、飾り図柄が変動中であることを表している。また、図31A(A)、図31B(A)は、第1系統変化演出および第2系統変化演出の成功演出を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図29の(C)に示したアクティブ表示変化演出パターンAP12(変化有(太さ「極太」)、変化有(形状「星」))がセットされているものとする。図31A(B)、図31B(B)は、第1系統変化演出および第2系統変化演出の失敗演出を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図29の(C)に

40

50

示したアクティブ表示変化演出パターンA P 1（変化無（形状「球」）、変化無（太さ「通常」））がセットされているものとする。

【0421】

図31A（A）の（a）は、アクティブ表示エリアA H Aにアクティブ表示A H（当該可変表示を開始させるときに当該可変表示に対応する保留表示を所定のアクティブ表示エリアA H Aに移動させたアクティブ表示、または、当該可変表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像）が表示され、第1始動入賞記憶表示エリア5 H Lに保留表示H 1、保留表示H 2、および、保留表示H 3が表示されている場面である。

【0422】

図31A（A）の（a）の場面では、アクティブ表示A Hのアクティブ情報（アクティブ表示A Hがアクティブ表示エリアA H Aにアクティブ表示A Hとして表示される直前の保留情報に対応する情報）の可変表示を開始させるときに、演出制御用C P U 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により指定された変動パターン「P A 2 - 1（非リーチ（ハズレ）」）にもとづいて、飾り図柄の変動を開始したのち、確定飾り図柄（「3」「9」「4」）が停止表示された状態である。

【0423】

図31A（A）の（b）の場面は、第1始動入賞記憶表示エリアに表示された保留表示H 1に対応するアクティブ表示A Hをアクティブ表示エリアA H Aに表示し、保留表示H 1に対応するアクティブ表示A Hの可変表示を開始したときの一例である。

【0424】

図31A（A）の（b）の場面は、第1始動入賞記憶表示エリアに表示された保留表示H 1に対応するアクティブ表示A Hをアクティブ表示エリアA H Aに表示し、保留表示H 1に対応するアクティブ表示A Hの可変表示を開始したときの一例である。例えば、図31A（A）の（b）の場面において、アクティブ表示A Hが第2系統変化演出を実行する変動であるとする。図31A（A）の（c）は、図31A（A）の（b）の場面において可変表示を開始した直後（例えば、図30のタイミング1）で第1系統変化演出および第2系統変化演出が実行されたときの一例である。図31A（A）の（c）では、第1系統変化演出として画像表示装置5の右上部に3つの図形（星Z 1、三角形Z 2、五角形Z 3）が図形群Y 1として表示され、第2系統変化演出として画像表示装置5の左上部に「激熱」の文字が描画された矢Y 2が表示されている。図31A（B）の（a）～図31A（B）の（c）も、図31A（A）の（a）～図31A（A）の（c）と同様である。つまり、図31A（A）の（b）から図31A（A）の（c）までと図31A（B）の（b）から図31A（B）の（c）までとが、第1系統変化演出および第2系統変化演出における成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出である。

【0425】

そして、図31A（A）の（d）の場面は、図30A（A）の（c）の場面において表示された第1系統変化演出である図形群Y 1が画像表示装置5の下部に向けて移動しながら三角形Z 2が消滅し、星Z 1と五角形Z 3が移動を続けている。また、図31A（A）の（c）の場面において表示された第2系統変化演出である矢Y 2が画像表示装置5の下部に向けて移動して、アクティブ表示枠A H Wに衝突している場面である。そして、図31B（A）の（e）の場面では、図31A（A）の（d）の場面においてアクティブ表示枠A H Wに矢Y 2が衝突した後、アクティブ表示枠A H Wの線の太さが「極太」の表示態様として変化している。また、図31A（A）の（e）の場面では、図31A（A）の（d）の場面からさらに第1系統変化演出である図形群Y 1が画像表示装置5の下部に向けて移動し、図形群Y 1を構成する星Z 1と五角形Z 3とのうち、五角形Z 3が消滅し、星Z 1のみが移動を続けている場面である。

【0426】

そして、図31B（A）の（f）の場面は、図30A（A）の（e）の場面において表示された第1系統変化演出である図形群Y 1で消滅することなく残った星Z 1が画像表示装置5の下部に向けてさらに移動して、アクティブ表示A Hに衝突している場面である。

図 3 1 B (A) の (g) の場面では、図 3 1 B (A) の (f) の場面においてアクティブ表示 A H に図形群 Y 1 で消滅することなく残った星 Z 1 が衝突した後、アクティブ表示 A H の表示形状が「星」に変化した表示態様で表示されている。そして、図 3 1 B (A) の (g) の場面において、飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄および飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄がリーチ態様となっている場面である。

【0427】

一方、図 3 1 A (B) の (d) の場面では、図 3 1 A (B) の (c) の場面において表示された第 2 系統変化演出である矢 Y 2 が画像表示装置 5 の下部に向けて移動して、アクティブ表示枠 A H W に衝突することなく画像表示装置 5 の下部に移動している場面である。また、図 3 1 A (B) の (e) の場面では、図 3 1 A (B) の (d) の場面からさらに第 1 系統変化演出である図形群 Y 1 が画像表示装置 5 の下部に向けて移動し、図形群 Y 1 を構成する星 Z 1 と五角形 Z 3 とのうち、五角形 Z 3 が消滅し、星 Z 1 のみが移動を続けている場面である。そして、図 3 1 B (B) の (f) の場面は、図 3 1 A (B) の (e) の場面において表示された第 1 系統変化演出である図形群 Y 1 で消滅することなく残った星 Z 1 が画像表示装置 5 の下部に向けてさらに移動するが、アクティブ表示 A H に衝突する前に消滅している場面である。図 3 1 B (B) の (g) の場面では、図 3 1 B (B) の (f) の場面においてアクティブ表示 A H に図形群 Y 1 で消滅することなく残った星 Z 1 が衝突せずに消滅したため、アクティブ表示 A H の表示形状が「球」のままの表示態様で表示されている。また、図 3 1 B (B) の (g) の場面において、飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄および飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄がリーチ態様となっている場面である。

【0428】

(変形例) なお、保留表示の表示態様は、図 2 5 に示す大当りに対する期待度を表す表示態様でなくともよく、通常(デフォルト、初期色)の表示態様である通常態様と、通常態様とは異なる特殊態様と、通常態様および特殊態様とは異なる態様である第 1 特別態様と第 2 特別態様とを含んでもよい。図 3 2、図 3 3、図 3 4 を参照して詳述する。

【0429】

例えば、図 2 5 に示した保留表示の表示態様の決定割合の代わりに、図 3 2 に示す保留表示の表示態様の決定割合の他の設定例を用いてもよい。図 3 2 は、保留表示の表示態様の決定割合の他の設定例を示す図である。なお、ROM 1 2 1 には、変動カテゴリに応じた 7 種類の保留表示態様決定テーブルが記憶されていてもよい。図 3 2 (A) は、上述の 7 種類のうち、変動カテゴリ「PA 1 (短縮・非リーチハズレ)」、または、変動カテゴリ「PA 2 (非リーチ(ハズレ))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL 1)である。図 3 2 (B) は、上述の 7 種類のうち、変動カテゴリ「PA 3 (ノーマルリーチ(ハズレ))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL 2)である。図 3 2 (C) は、上述の 7 種類のうち、変動カテゴリ「PA 4 (スーパーリーチα(ハズレ))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL 3)である。

【0430】

図 3 2 (D) は、上述の 7 種類のうち、変動カテゴリ「PA 5 (スーパーリーチβ(ハズレ))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL 4)である。図 3 2 (E) は、上述の 7 種類のうち、変動カテゴリ「PB 3 (ノーマルリーチ(大当たり))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL 5)である。図 3 2 (F) は、上述の 7 種類のうち、変動カテゴリ「PB 4 (スーパーリーチα(大当たり))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL 6)である。図 3 2 (G) は、上述の 7 種類のうち、変動カテゴリ「PB 5 (スーパーリーチβ(大当たり))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL 7)である

。

【0431】

図32と図25とを比較すると、図25における各保留表示態様決定テーブルにおける「白色」に対する決定割合の一部が、図32では、「灰色」に割当てられている点異なる。具体的には、各保留表示態様決定テーブルにおける「白色」における決定割合を、図32の各保留表示態様決定テーブルにおける「白色」に対する決定割合と「灰色」に対する決定割合とが4:1となるように決定割合が割当てられた設定例である。この設定例では、「白色」は通常の保留表示の表示態様（通常態様）であり、「灰色」は通常態様とは異なる特殊態様である。特殊態様とは、通常態様と大当りに対する期待度は同じであるが、「灰色」の保留表示がアクティブ表示となったときに、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演出を実行する割合が高いことを表す表示態様である。

10

【0432】

当該設定例には、通常態様および特殊態様とは異なり、大当りに対する期待度が異なる（例えば、通常態様および特殊態様よりも大当りに対する期待度が高い）第1特別態様である青色や、通常態様および特殊態様とは異なり、大当りに対する期待度が異なる（例えば、第1特別態様よりも大当りに対する期待度が高い）第2特別態様である黄色や、通常態様および特殊態様とは異なり、大当りに対する期待度が異なる（例えば、第2特別態様よりも大当りに対する期待度が高い）第3特別態様である赤色等も含まれてもよい。

【0433】

例えば、第1保留演出決定処理（S160）において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリにもとづいて、図32に示した複数の保留表示態様決定テーブルのなかから使用する保留表示態様決定テーブルを選択し、選択した保留表示態様決定テーブルと保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6とにもとづいて、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる保留表示の表示態様（追加時表示態様）を決定すればよい。

20

【0434】

そして、第1保留演出決定処理（S160）を実行した後は、演出制御用CPU120は、第1保留演出決定処理の決定結果にもとづいて第1保留演出決定処理の決定内容を記憶する（S161）。具体的には、例えば、演出制御用CPU120は、第1保留演出決定処理において保留表示の表示態様を、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該第1始動入賞のバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて、第1保留演出決定処理の決定内容（追加時表示態様）を記憶する。

30

【0435】

そして、S161の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、第1保留演出決定処理（S160）において決定した保留表示の表示態様（第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該第1始動入賞のバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて記憶された追加時表示態様）にもとづいて、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに新たな保留表示を追加する第1保留追加処理を実行する（S162）。より詳細には、演出制御用CPU120は、上述の第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて記憶された追加時表示態様による保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示させる演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させること等により、第1保留演出決定処理において決定した追加時表示態様による保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加する。

40

【0436】

そして、図27の演出実行設定処理におけるS532の処理において、当該変動に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定する処理や、アクティブ表示変化演出を実行する場合、どのアクティブ表示変化演出を実行するかを

50

決定する処理、当該アクティブ表示変化演出を実行するアクティブ表示（変動）である場合には、実行するアクティブ表示変化演出の演出態様を決定する処理や、当該変動におけるアクティブ表示変化演出を実行するタイミングを決定する処理や、アクティブ表示変化演出の選択結果にもとづいて演出制御パターンを設定（または、再設定）する処理等を実行する。

【0437】

ここで、演出実行設定処理（S532）について詳述する。まず、当該変動に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定する処理、およびアクティブ表示変化演出を実行する場合、どのアクティブ表示変化演出を実行するかを決定する処理について説明する。図32に示す保留表示の表示態様の決定割合を用いる場合には、図28に示したアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルの代わりに図33に示すアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルを用いればよい。ここで、図28に示したアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例と図33に示すアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例とは、当該変動に対応するアクティブ表示の表示態様が特殊態様であるか否かによって、別のアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例を参照する点異なる。

【0438】

図33は、アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の他の設定例を示す図である。具体的には、図33（A）は、当該変動に対応するアクティブ表示の表示態様が特殊態様（灰色）でない場合に参照されるアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例であり、図33（B）は、当該変動に対応するアクティブ表示の表示態様が特殊態様（灰色）である場合に参照されるアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例である。図33（A）、図33（B）に示すそれぞれの設定例は、図28に示した設定例と同様にアクティブ表示変化演出を実行するか否かや、アクティブ表示変化演出を実行するときのアクティブ表示変化演出の演出態様の決定割合の設定例である。図33（A）、図33（B）に示すそれぞれの設定例は、アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルには、アクティブ表示変化演出の実行有無決定用の乱数値MR7（非図示）と比較される数値（決定値）が、「実行有」と、「実行無」との夫々に、図33（A）、図33（B）のそれぞれに示すような決定割合で割当てられている。また、このアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルの「実行有」には、アクティブ表示変化演出実行有無決定用の乱数値MR7（非図示）と比較される数値（決定値）が、「第1系統変化演出」と、「第2系統変化演出」と、「第1系統変化演出および第2系統変化演出」とのそれぞれに、図33（A）、図33（B）のそれぞれに示すような決定割合で割当てられている。

【0439】

なお、「実行有」「第1系統変化演出」は、第1系統変化演出をアクティブ表示変化演出として行う旨を表し、「実行有」「第2系統変化演出」は、第2系統変化演出をアクティブ表示変化演出として行う旨を表し、「実行有」「第1系統変化演出および第2系統変化演出」は、第1系統変化演出と第2系統変化演出との両方の変化演出をアクティブ表示変化演出として行う旨を表す。また、「実行無」は、アクティブ表示変化演出を行わない旨を表している。また、変動パターン1-Xは、図5に示す変動パターンPA1-1を表し、変動パターンPA2-Xは、図5に示す変動パターンPA2-1、PA2-2、PA2-3のいずれかを表し、変動パターンPA3-Xは、図5に示す変動パターンPA3-1、PA3-2のいずれかを表し、変動パターンPA4は、図5に示す変動パターンPA4-1、PA4-2、PA4-3、PA4-4のいずれかを表す。変動パターンPA5-X、PB4-X、PB5-Xについても同様である。

【0440】

図33によれば、変動パターン指定コマンドにより指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）が、変動パターンPA1-X、PA2-Xである場合、「実行無」が100%であり、第1系統変化演出、第2系統変化演出、第1系統変

化演出および第2系統変化演出のいずれも実行しないことを表している。また、アクティブ表示変化演出を実行する場合（図33（A）、図33（B）の「実行有」の場合）、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えばノーマルリーチ）となるときと比べて、第2系統変化演出よりも第1系統変化演出が実行される割合が高い。また、変動パターンが「大当たり」となるときは、「ハズレ」となるときと比べて、第2系統変化演出よりも第1系統変化演出が実行される割合が高い。また、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えばノーマルリーチ）となるときと比べて、第1系統変化演出および第2系統変化演出の両方が実行される割合が高い。また、変動パターンが「大当たり」となるときは、「ハズレ」となるときと比べて、第1系統変化演出および第2系統変化演出の両方が実行される割合が高い。

10

【0441】

また、当該変動に対応するアクティブ表示が特殊態様であるか否かによって、アクティブ表示変化演出の実行有無の決定割合がことなり、当該変動に対応するアクティブ表示が特殊態様である場合は、当該変動に対応するアクティブ表示が特殊態様でない場合と比べてアクティブ表示変化演出が実行される決定割合が高い。また、図28に示すような特殊態様を考慮しない場合と、図33（A）に示すような特殊態様を考慮し、当該変動に対応するアクティブ表示が特殊態様でない場合と、図33（B）に示すような特殊態様を考慮し、当該変動に対応するアクティブ表示が特殊態様である場合と、のそれぞれとを比較すると、図33（A）に示すアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合、図28に示すアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合、図33（B）に示すアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の順にアクティブ表示変化演出が実行される決定割合が高い。

20

【0442】

即ち、演出実行設定処理（S532）において、演出制御用CPU120は、アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルとアクティブ表示変化演出の実行有無決定用の乱数値MR7と、変動パターン指定コマンドにより指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）とにより、アクティブ表示変化演出を実行するか否か、アクティブ表示変化演出を実行する場合には、複数のアクティブ表示変化演出の演出態様のうち、いずれのアクティブ表示変化演出を実行するかを決定する。

【0443】

なお、演出制御用CPU120は、先ずアクティブ表示変化演出の実行有無を決定し、「実行有」と決定したときには「第1系統変化演出」か「第2系統変化演出」か「第1系統変化演出および第2系統変化演出」のいずれかを決定してもよい。

30

【0444】

なお、第1系統変化演出として表示する図形群Y1は、図形群Y1を構成する図形の組合せにより、大当たりに対する期待度が変化するように決定してもよい。図34を参照して詳述する。

【0445】

図34は、第1系統変化演出実行時の第1系統詳細パターン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34に示すそれぞれの設定例では、第1系統変化演出の第1系統詳細パターン決定テーブルには、例えば三角形、五角形、星の3つの図形の組合せに応じた10種類の第1系統詳細パターンSHP1～SHP10が含まれる。この第1系統詳細パターンは、第1系統変化演出のみを実行する場合（図29（A）のアクティブ表示変化演出パターンBP1～BP4のいずれかに決定された場合）、および第1系統変化演出と第2系統変化演出との両方を実行する場合（図29（C）のアクティブ表示変化演出パターンAP1～AP12のいずれかに決定された場合）に参照される。

40

【0446】

この第1系統詳細パターンは、第1系統詳細パターン決定用の乱数値MR8（非図示）と比較される数値（決定値）が、アクティブ表示変化演出パターンにより、図34に示すような決定割合で割当てられている。

50

【0447】

なお、ROM121には、図29に示した16種類のアクティブ表示変化演出パターンに応じた10種類の第1系統変化演出の演出態様としての第1系統詳細パターンが記憶されているものとする。

【0448】

図34において、第1系統詳細パターン「SHP1」は、図形群Y1を構成する3つの図形が全て三角形で構成されるときに演出パターンである。図示する例によれば、AP1～AP3およびBP1は、図29において熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときに決定される決定割合が高く、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときは、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときと比べて、第1系統詳細パターンSHP1に決定される決定割合が高い。また、図29において決定されたアクティブ表示変化演出パターンによって、当該変動に対応するアクティブ表示の表示態様が決定されており、決定された当該変動に対応するアクティブ表示の表示態様となり得る第1系統詳細パターンが決定される。

10

【0449】

同様に、第1系統詳細パターン「SHP2」は、図形群Y1を構成する3つの図形が五角形、三角形、三角形で構成されるときに演出パターンであり、第1系統詳細パターン「SHP3」は、図形群Y1を構成する3つの図形が五角形、五角形、三角形で構成されるときに演出パターンであり、第1系統詳細パターン「SHP4」は、図形群Y1を構成する3つの図形が五角形、五角形、五角形で構成されるときに演出パターンであり、第1系統詳細パターン「SHP5」は、図形群Y1を構成する3つの図形が星、三角形、三角形で構成されるときに演出パターンであり、第1系統詳細パターン「SHP6」は、図形群Y1を構成する3つの図形が星、五角形、三角形で構成されるときに演出パターンであり、第1系統詳細パターン「SHP7」は、図形群Y1を構成する3つの図形が星、五角形、五角形で構成されるときに演出パターンであり、第1系統詳細パターン「SHP8」は、図形群Y1を構成する3つの図形が星、星、三角形、三角形で構成されるときに演出パターンであり、第1系統詳細パターン「SHP9」は、図形群Y1を構成する3つの図形が星、星、五角形で構成されるときに演出パターンであり、第1系統詳細パターン「SHP10」は、図形群Y1を構成する3つの図形の全てが星で構成されるときに演出パターンである。図示する例によれば、図形群Y1を構成する図形の組合せにより、成功演出が実行され得る期待度が異なる。

20

30

【0450】

なお、図32、図33に示すように特殊態様を考慮する場合において、特殊態様で表示される保留表示に対応するアクティブ表示に対してアクティブ表示変化演出を実行するときに、上述した共通演出を、成功演出と失敗演出とを示唆する示唆演出として実行してもよく、特殊態様で表示される保留表示に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を示唆する示唆演出（例えば、成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出を示唆する示唆演出）を同じまたは異なる態様で実行するようにしてもよい。なお、図32、図33に示すように特殊態様を考慮する場合において、アクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出について説明したが、始動入賞記憶表示エリア5Hに表示された保留表示の表示態様が特別態様である場合に、特別態様で表示される保留表示に対してアクティブ表示変化演出と同様または異なる演出態様で実行される保留変化演出を実行してもよい。

40

【0451】

なお、図34において、当初表示（組合せ）により構成される図形群Y1のうち、共通演出において消去する図形を期待度が低いアクティブ表示の表示態様となる図形から消去してもよい。例えば、成功演出として第1系統詳細パターンSHP6が決定された場合、「星」、「五角形」、「三角形」の3つの図形から構成される図形群のうち成功演出が実行された後の表示態様となる図形（例えば、「五角形」）以外の2つのうち、期待度が低い図形（例えば「三角形」）を最初に消去し、次に期待度が低い図形（例えば、「星」）

50

を消去してもよく、失敗演出である場合には、「星」、「五角形」、「三角形」の3つの図形から構成される図形群のうち「三角形」「五角形」、「星」の順に消去してもよい。

【0452】

図35は、表示態様変化演出と、当該表示態様変化演出における表示態様変化実行の有無との関係を示すタイミングチャートである。図35(A)には、保留表示またはアクティブ表示を対象として表示態様変化演出が実行された後に、表示態様変化が実行された例が示されている。図35(B)には、保留表示またはアクティブ表示を対象として表示態様変化演出が実行された後に、表示態様変化が実行されなかった例が示されている。

【0453】

図35(A)、(B)に示すように、保留表示またはアクティブ表示を対象として表示態様が変化することを示唆する表示態様変化演出としては、対象となる保留表示またはアクティブ表示の表示態様が実際に変化するか否かに関わらず、同様の演出が実行される。そして、図28(F)～(M)に示したような変化演出態様として「変化なし」が選択されたときは、図35(B)に示すように、保留表示またはアクティブ表示を対象とした表示態様変化演出が実行された後、保留表示またはアクティブ表示の変化が実行されない。一方、図28(F)～(M)に示したような変化演出態様として「好機」表示または「激熱」表示か、「2人」表示または「3人」表示かが選択されたときは、図35(A)に示すように、保留表示またはアクティブ表示を対象とした表示態様変化演出が実行された後、保留表示またはアクティブ表示の変化が実行される。このように、保留表示またはアクティブ表示の表示態様変化演出が実行されることと、保留表示またはアクティブ表示の変化が実行されることとは、異なる。

【0454】

次に、保留表示またはアクティブ表示の第1特定表示態様として用いられる文字アイコンを選択するためのデータが設定された文字アイコン選択テーブルと、保留表示またはアクティブ表示の第2特定表示態様として用いられるキャラクタアイコンを選択するためのデータが設定されたキャラクタアイコン選択テーブルとを説明する。これらのテーブルは、RAM122に記憶されている。

【0455】

図36は、文字アイコン選択テーブルおよびキャラクタアイコン選択テーブルを示す図である。図36(A)に文字アイコン選択テーブルが示され、図36(B)にキャラクタ選択テーブルが示されている。

【0456】

図36(A)の文字アイコン選択テーブルにおいては、保留表示の出現時表示として選択される通常表示態様の「注意」という文字よりなる文字アイコンと、図28(F)～(I)の演出選択テーブルにより表示態様変化演出時の第1変化表示として選択可能な「好機」の文字よりなる文字アイコンと、図28(F)～(I)の演出選択テーブルにより表示態様変化演出時の第2変化表示として選択可能な「激熱」の文字よりなる文字アイコンとが選択可能に設定されている。これら文字アイコンの大当りへの期待度は、「注意」<「好機」<「激熱」という関係がある。

【0457】

図36(B)のキャラクタアイコン選択テーブルにおいては、保留表示の出現時表示として選択される通常表示態様の「1人」のキャラクタアイコンと、図28(J)～(M)の演出選択テーブルにより表示態様変化演出時の第1変化表示として選択可能な「2人」のキャラクタアイコンと、図28(J)～(M)の演出選択テーブルにより表示態様変化演出時の第2変化表示として選択可能な「3人」のキャラクタアイコンとが選択可能に設定されている。これらのキャラクタアイコンについての大当りへの期待度は、「1人」<「2人」<「3人」という関係がある。

【0458】

次に、前述した第1変化演出～第4変化演出の演出パターンを選択するためのデータが設定された変化演出パターンテーブルを説明する。変化演出パターンテーブルは、RAM

1 2 2 に記憶されている。

【0459】

図37は、変化演出パターンテーブルを示す図である。変化演出パターンテーブルにおいては、第1変化演出～第4変化演出の種類別に、保留表示中に変化演出をする選択がされたときの演出パターンと、アクティブ表示中に変化演出をする選択がされたときの演出パターンとが示されている。保留表示中に変化演出をする選択と、アクティブ表示中に変化演出をする選択とのそれぞれは、図28(B)～(E)のデータテーブルを用いて行なわれる。

【0460】

第1変化演出について、保留表示中にする選択がされたときは、演出対象の文字アイコンの保留表示に対して、青色の矢印が下方向に作用する演出パターンの演出(図38参照)が選択されて実行される。第1変化演出について、アクティブ表示中にする選択がされたときは、演出対象の文字アイコンのアクティブ表示に対して、青色の矢印が横方向に作用する演出パターンの演出が選択されて実行される。

10

【0461】

第2変化演出について、保留表示中にする選択がされたときは、演出対象の文字アイコンの保留表示に対して、赤色の矢印が下方向に作用する演出パターンの演出が選択されて実行される。第2変化演出について、アクティブ表示中にする選択がされたときは、演出対象の文字アイコンのアクティブ表示に対して、赤色の矢印が横方向に作用する演出パターンの演出が選択されて実行される。

20

【0462】

第3変化演出について、保留表示中にする選択がされたときは、演出対象のキャラクタアイコンの保留表示に対して、青色の矢印が下方向に作用する演出パターンの演出が選択されて実行される。第3変化演出について、アクティブ表示中にする選択がされたときは、演出対象のキャラクタアイコンのアクティブ表示に対して、青色の矢印が横方向に作用する演出パターンの演出が選択されて実行される。

【0463】

第4変化演出について、保留表示中にする選択がされたときは、演出対象のキャラクタアイコンの保留表示に対して、赤色の矢印が下方向に作用する演出パターンの演出が選択されて実行される。第4変化演出について、アクティブ表示中にする選択がされたときは、演出対象のキャラクタアイコンのアクティブ表示に対して、赤色の矢印が横方向に作用する演出パターンの演出が選択されて実行される。

30

【0464】

次に、保留表示として文字アイコンを表示したときの演出表示例を説明する。図38は、画像表示装置5において保留表示として文字アイコン61を表示したときの演出表示例を示す表示画面図である。

【0465】

新たな第1保留記憶が発生したときに、図25のような保留表示態様決定テーブルを用いて文字アイコンによる保留表示態様が決定された場合には、まず、図38(A)に示すような通常表示態様である「注意」表示という文字アイコン61による保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLに出現させる表示がされる。

40

【0466】

図28(B)の文字保留表示時変化演出タイミング選択テーブルにより変化演出のタイミングが「保留表示中」として選択決定され、かつ、図28(D)の文字保留変化演出種類選択テーブルにより変化演出種類が「第1変化演出」に選択決定されたときには、「注意」表示がされた文字アイコン61による保留表示が出現した後の1回目の保留シフト後の保留表示中において、図38(B)に示すように、表示態様変化演出として、青色の矢印が「注意」表示という文字アイコン61による保留表示に対して下方向に作用する第1変化演出が実行される。

【0467】

50

図 28 (F) の第 1 変化演出保留表示中変化選択テーブルにより第 1 変化演出後の表示が「激熱」表示に選択決定されたときは、図 38 (C) に示すように、第 1 変化演出による表示態様変化演出の実行後に、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L において、文字アイコン 6 1 による保留表示が「注意」表示から「激熱」表示に変化させられる。このように、文字アイコン 6 1 による保留表示が変化したときには、その保留表示についての遊技者の大当りに対する期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0468】

次に、保留表示後のアクティブ表示としてキャラクタアイコンを表示したときの演出表示例を説明する。図 39 は、画像表示装置 5 において保留表示としてキャラクタアイコン 6 2 を表示した後のアクティブ表示の演出表示例を示す表示画面図である。

10

【0469】

新たな第 1 保留記憶が発生したときに、図 25 のような保留表示態様決定テーブルを用いてキャラクタアイコンによる保留表示態様が決定された場合には、まず、図 39 (A) に示すような通常表示態様である「1 人」表示というキャラクタアイコン 6 2 による保留表示を第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に出現させる表示がされる。図 39 (A) の状態は、「1 人」表示というキャラクタアイコン 6 2 による保留表示が出現表示された後、それ以前の保留表示が消化されて、次回の変動表示をする保留表示として、「1 人」表示というキャラクタアイコン 6 2 による保留表示がされている状態が示されている。

【0470】

そして、図 28 (C) のキャラクタ保留表示時変化演出タイミング選択テーブルにより変化演出のタイミングが「アクティブ表示中」として選択決定され、かつ、図 28 (E) のキャラクタ保留変化演出種類選択テーブルにより変化演出種類が「第 4 変化演出」に選択決定されたときには、図 39 (B) に示すような、「1 人」表示がされたキャラクタアイコン 6 2 による保留表示に対応するアクティブ表示が、アクティブ表示エリア A H A において、「1 人」表示のキャラクタアイコン 6 2 により行なわれ、図 39 (B) に示すように、表示態様変化演出として、赤色の矢印が「1 人」表示のキャラクタアイコン 6 2 によるアクティブ表示に横方向から作用する第 4 変化演出が実行される。

20

【0471】

そして、図 28 (M) の第 4 変化演出アクティブ表示中変化選択テーブルにより第 3 変化演出後の表示が「3 人」表示に選択決定されたときは、図 39 (C) に示すように、第 4 変化演出による変化演出の実行後に、アクティブ表示エリア A H A において、キャラクタアイコン 6 2 による保留表示が「1 人」表示から「3 人」表示に変化させられる。このように、キャラクタアイコン 6 2 によるアクティブ表示が変化したときには、今回の変動表示についての遊技者の大当りに対する期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0472】

次に、演出実行設定処理 (S 532) に含まれ、図 28 (B) ~ (M) の各種データテーブルを用いて文字アイコンおよびキャラクタアイコンによる保留表示をするときの演出を設定するためのアイコン演出設定処理を説明する。

【0473】

図 40 は、アイコン演出設定処理を示すフローチャートである。図 28 (B) ~ (M) の各種データテーブルを用いて文字アイコンおよびキャラクタアイコンによる保留表示またはアクティブ表示をするときの演出を設定するための処理については、前述した演出実行設定処理 (S 532) に関する処理内容に関連して前述したが、図 40 では、文字アイコンおよびキャラクタアイコンによる保留表示またはアクティブ表示をするときの演出の設定の流れを明確化するために、アイコン演出設定処理の具体的な処理内容を説明する。

40

【0474】

図 25 のテーブルにおいて、文字アイコンまたはキャラクタアイコンの保留表示態様が選択決定されたときに、アイコン演出設定処理が実行される。アイコン演出設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、以下のような処理を実行する。まず、乱数値 MR 10

50

を抽出し、図 25 のテーブルにおいて選択された文字アイコンまたはキャラクタアイコンの保留表示態様に応じて、図 28 (B) または図 28 (C) に示す変化演出タイミング選択テーブルを用いて、「保留表示中」と「アクティブ表示中」とのどちらかを表示態様変化演出の実行タイミングとして選択決定する (S700)。

【0475】

次に、乱数値MR11を抽出し、S700により選択決定された「保留表示中」または「アクティブ表示中」の変化演出実行タイミングに応じて、図 28 (D) または図 28 (E) に示す変化演出種類選択テーブルを用いて、「保留表示中」については、「第1変化演出」または「第2変化演出」を選択決定し、「アクティブ表示中」については、「第3変化演出」または「第4変化演出」を選択決定する (S701)。

10

【0476】

次に、S701において「第1変化演出」が選択決定されたか否かを判定する (S702)。「第1変化演出」が選択決定されたときとS702により判定されたときは、S700において「保留表示中」が選択決定されたか否かを判定する (S703)。「保留表示中」が選択決定されたときとS703により判定されたときは、保留表示中に第1変化演出を実行するために、乱数値MR12を抽出し、図 28 (F) の第1変化演出保留表示中変化選択テーブルを用い、表示結果 (大当たり、ハズレ) に応じて、「変化なし」、「好機」表示、「激熱」表示のうちのいずれかを、第1変化演出後の表示変化態様として選択決定し (S704)、処理を終了する。

【0477】

20

一方、「保留表示中」が選択決定されていないときとS703により判定されたとき (アクティブ表示中が選択決定されたとき) は、アクティブ表示中に第1変化演出を実行するために、乱数値MR12を抽出し、図 28 (G) の第1変化演出アクティブ表示中変化選択テーブルを用い、表示結果 (大当たり、ハズレ) に応じて、「変化なし」、「好機」表示、「激熱」表示のうちのいずれかを、第1変化演出後の表示変化態様として選択決定し (S705)、処理を終了する。

【0478】

また、S701において「第1変化演出」が選択決定されていないときとS702により判定されたときは、S701において「第2変化演出」が選択決定されたか否かを判定する (S706)。「第2変化演出」が選択決定されたときとS706により判定されたときは、S700において「保留表示中」が選択決定されたか否かを判定する (S707)。

30

【0479】

「保留表示中」が選択決定されたときとS707により判定されたときは、保留表示中に第2変化演出を実行するために、乱数値MR12を抽出し、図 28 (H) の第2変化演出保留表示中変化選択テーブルを用い、表示結果 (大当たり、ハズレ) に応じて、「変化なし」、「好機」表示、「激熱」表示のうちのいずれかを、第2変化演出後の表示変化態様として選択決定し (S708)、処理を終了する。

【0480】

一方、「保留表示中」が選択決定されていないときとS707により判定されたとき (アクティブ表示中が選択決定されたとき) は、アクティブ表示中に第2変化演出を実行するために、乱数値MR12を抽出し、図 28 (I) の第2変化演出アクティブ表示中変化選択テーブルを用い、表示結果 (大当たり、ハズレ) に応じて、「変化なし」、「好機」表示、「激熱」表示のうちのいずれかを、第2変化演出後の表示変化態様として選択決定し (S709)、処理を終了する。

40

【0481】

また、「第2変化演出」が選択決定されていないときとS706により判定されたときは、S701において「第3変化演出」が選択決定されたか否かを判定する (S710)。「第3変化演出」が選択決定されたときとS710により判定されたときは、S700において「保留表示中」が選択決定されたか否かを判定する (S711)。「保留表示中」が選択決定されたときとS711により判定されたときは、保留表示中に第3変化演出を実行するた

50

めに、乱数値MR 1 2を抽出し、図2 8（J）の第3変化演出保留表示中変化選択テーブルを用い、表示結果（大当たり、ハズレ）に応じて、「変化なし」、「2人」表示、「3人」表示のうちのいずれかを、第3変化演出後の表示変化態様として選択決定し（S 7 1 2）、処理を終了する。

【0 4 8 2】

一方、「保留表示中」が選択決定されていないとS 7 1 1により判定されたとき（アクティブ表示中が選択決定されたとき）は、アクティブ表示中に第3変化演出を実行するために、乱数値MR 1 2を抽出し、図2 8（K）の第3変化演出アクティブ表示中変化選択テーブルを用い、表示結果（大当たり、ハズレ）に応じて、「変化なし」、「2人」表示、「3人」表示のうちのいずれかを、第3変化演出後の表示変化態様として選択決定し（S 7 1 3）、処理を終了する。

10

【0 4 8 3】

また、S 7 0 1において「第3変化演出」が選択決定されていないとS 7 1 0により判定されたときは、S 7 0 1において「第4変化演出」が選択決定されたか否かを判定する（S 7 1 4）。「第4変化演出」が選択決定されたとS 7 1 4により判定されたときは、S 7 0 0において「保留表示中」が選択決定されたか否かを判定する（S 7 1 5）。「保留表示中」が選択決定されたとS 7 1 5により判定されたときは、保留表示中に第4変化演出を実行するために、乱数値MR 1 2を抽出し、図2 8（L）の第4変化演出保留表示中変化選択テーブルを用い、表示結果（大当たり、ハズレ）に応じて、「変化なし」、「2人」表示、「3人」表示のうちのいずれかを、第4変化演出後の表示変化態様として選択決定し（S 7 1 6）、処理を終了する。

20

【0 4 8 4】

一方、「保留表示中」が選択決定されていないとS 7 1 5により判定されたとき（アクティブ表示中が選択決定されたとき）は、アクティブ表示中に第4変化演出を実行するために、乱数値MR 1 2を抽出し、図2 8（M）の第4変化演出アクティブ表示中変化選択テーブルを用い、表示結果（大当たり、ハズレ）に応じて、「変化なし」、「2人」表示、「3人」表示のうちのいずれかを、第4変化演出後の表示変化態様として選択決定し（S 7 1 7）、処理を終了する。

【0 4 8 5】

以上に説明したアイコン演出設定処理により、文字アイコンまたはキャラクタアイコンを用いた演出が設定され、当該処理での設定にもとづいて可変表示中演出処理（S 1 7 2）が実行されることにより、例えば図3 8のような保留表示態様変化演出、および、図3 9のような変動対応表示態様変化演出が実行されることとなる。

30

【0 4 8 6】

〔アイコン表示による表示態様変化演出の変形例〕 次に、前述したようなアクティブ表示の演出の各種変形例について説明する。

【0 4 8 7】

（a） 前述した実施の形態では、図2 8（B）～（M）、図3 8、図3 9に示すように、保留表示中の1つのタイミングと、アクティブ表示中の1つのタイミングとの合計2つのタイミングのうちいずれか1つのタイミングで、文字アイコン表示、または、キャラクタアイコン表示の表示態様を変化させる表示態様変化演出を実行可能とした例を示した。しかし、これに限らず、図4 1に示されるように、保留表示中における表示態様変化演出の実行タイミングが複数のタイミングから選択可能としてもよい。

40

【0 4 8 8】

図4 1は、保留表示中の表示態様変化演出の実行タイミングを複数のタイミングから選択する演出例を示す説明図である。図4 1（A）には、表示態様変化演出のタイミングを説明するための第1始動入賞記憶表示エリア5 H Lおよびアクティブ表示エリアA H Aが示されている。図4 1（B）には、図2 8（B）に示された文字保留表示変化演出タイミング選択テーブルの変形例が示されている。図4 1（C）には、図2 8（C）に示されたキャラクタ保留表示変化演出タイミング選択テーブルの変形例が示されている。

50

【0489】

図41(A)を参照して、この変形例では、保留表示中の2つのタイミングと、アクティブ表示中の1つのタイミングとの合計3つのタイミングのうちいずれか1つのタイミングにおいて、文字アイコン表示、または、キャラクタアイコン表示の表示態様を変化させる表示態様変化演出を実行可能である。保留表示中における2つの表示態様変化演出実行タイミングは、たとえば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLにおいて、「1」～「4」の番号が付された保留表示領域のうち、「2」の番号が付された2番目に古い保留記憶に対応する保留表示がされる表示領域に保留表示がされたとき(第1保留表示中)と、「1」の番号が付された1番目に古い保留記憶に対応する保留表示がされる表示領域に保留表示がされたとき(第2保留表示中)との2つである。

10

【0490】

この変形例では、前述したように第1保留表示中、第2保留表示中、および、アクティブ表示中の3つのタイミングから、選択された1つのタイミングで、表示態様変化演出が実行される。この変形例では、文字アイコン表示で保留表示がされるときには、図41(B)の文字保留表示変化演出タイミング選択テーブルを用いて、タイミングが選択される。図41(B)のテーブルでは、図28(B)のテーブルと同様に、アクティブ表示中に保留表示中と比べて文字アイコンの表示態様変化が選択される割合が低く設定されている。一方、この変形例では、キャラクタアイコン表示で保留表示がされるときには、図41(C)のキャラクタ保留表示変化演出タイミング選択テーブルを用いて、タイミングが選択される。図41(C)のテーブルでは、図28(C)のテーブルと同様に、保留表示中にアクティブ表示中と比べてキャラクタアイコンの表示態様変化が選択される割合が低く設定されている。このような設定により、この変形例では、前述した実施の形態と同様の効果を得ることができる。さらに、このようにすれば、演出がより変化に富んだものとなり、演出の面白みをより一層向上させることができる。

20

【0491】

また、文字アイコン表示で保留表示がされるときには、保留表示が出現した保留表示領域に近い程、選択される割合が高く設定されている。これにより、文字アイコン表示で保留表示がされるときには、第1保留表示中のタイミングで表示態様変化演出が実行されるときと、第2保留表示中のタイミングで表示態様変化が演出実行されるときとで、「変化なし」、「好機」表示、「激熱」表示の選択割合を異ならせてもよい(たとえば選択割合が高い方が「激熱」表示の選択割合が低い等)。

30

【0492】

なお、この変形例では、たとえば4つある保留表示領域のうちの一部(2つ)を対象として、保留表示中に、表示態様変化演出が実行可能となる例を示した。しかし、これに限らず、すべての保留表示領域を対象として、保留表示中に、表示態様変化演出が実行可能となるようにしてもよい。また、アクティブ表示については、アクティブ表示の実行が継続される期間を複数の期間に分け、それら複数の期間のそれぞれを表示態様変化演出が実行可能となる期間とし、いずれかの期間を表示態様変化演出を実行する期間として選択可能としてもよい。このようにすれば、演出がより変化に富むものとなり、演出の面白みをより一層向上させることができる。

40

【0493】

表示態様変化演出を実行するタイミングは、前述した実施の形態および変形例として説明したものを含み、対象となる保留記憶に対応する保留表示期間および変動表示期間の期間中における複数のタイミングのうちのいずれかのタイミングで実行されるものであれば、どのようなタイミングを設定してもよい。

【0494】

(b) 前述した実施の形態では、図36等に応示するように、保留表示が文字アイコンでされたときは、表示態様変化演出により文字アイコンの表示態様が変化する例を示し、保留表示がキャラクタアイコンでされたときは、表示態様変化演出によりキャラクタアイコンの表示態様が変化する例を示した。しかし、これに限らず、表示態様変化演出の変化パ

50

ターンの変形例としては、たとえば、保留表示が文字アイコンでされたときに、所定の割合で、表示態様変化演出により文字アイコンがキャラクタアイコン等のその他のアイコンに変化する演出をしてもよい。また、保留表示がキャラクタアイコンでされたときに、所定の割合で、表示態様変化演出によりキャラクタアイコンが文字アイコン等のその他のアイコンに変化する演出をしてもよい。このような演出をすれば、特定表示の表示態様（アイコンの表示態様）の変化、または、特定表示の種別（アイコンの種別）の変化が生じることに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。

【0495】

なお、この変形例では、変更後のアイコンとして、たとえば、文字アイコン、および、キャラクタアイコンのように、保留表示の出現時に表示可能なアイコン表示を用いてもよく、保留表示の出現時に表示されない、特定のアイコン表示を用いてもよい。

10

【0496】

(c) 図29～30等で説明したようなアクティブ表示変化演出（成功演出）およびアクティブ表示変化ガセ演出（失敗演出）を、図35～図41で説明したような表示態様変化演出を経て表示されるアクティブ表示に適用してもよい。具体的には、前述したようなアイコン形状でアクティブ表示を開始した後、上述したような第1系統変化演出において、図形群Y1がアクティブ表示に衝突する前までの演出や、第2系統変化演出において、矢Y2がアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠に衝突するまでの演出を実行する。

【0497】

その後、成功演出または失敗演出を実行する。成功演出としては、第1系統変化演出において、アクティブ表示に図形群Y1のいずれかの形状「星」の図形が衝突して「アイコン表示が星の冠をかぶった表示態様」に変化する演出、第2系統変化演出において、アクティブ表示枠に矢Y2が衝突してアクティブ表示枠の線の太さが変化する演出、これらの第1系統変化演出と第2系統変化演出とを両方実行してアクティブ表示、アクティブ表示枠等の表示態様を変化させる演出等を実行する。

20

【0498】

一方、失敗演出としては、第1系統変化演出において、アクティブ表示に図形群Y1のいずれかの形状「星」の図形が衝突する前に消滅してアクティブ表示の表示態様に変化しない演出、第2系統変化演出において、アクティブ表示枠に矢Y2が衝突する前に矢Y2が消滅して、アクティブ表示枠の線の太さが変化させない演出、第1系統変化演出と第2

30

【0499】

つまり、アクティブ表示の態様を変化させるときと変化させないときで共通の演出（共通演出）を実行する。この場合、上述したとおり、変動表示の実行中における複数タイミングのうち、いずれのタイミングで共通演出を実行するかに応じて、成功演出を実行する割合が異なるように制御する。

【0500】

このように、前述した表示態様変化演出を経て表示されるアクティブ表示が実行された後に、図29～36B等で説明したようなアクティブ表示変化演出（成功演出）等を実行する場合には、表示態様変化演出を経て表示されるアクティブ表示が実行された後にこのようなアクティブ表示変化演出等が実行されないときよりも、大当たりへの期待度が高くなるようにしてもよい。

40

【0501】

(d) 前述した実施の形態では、図35～図41に示すような表示態様変化演出を保留表示中とアクティブ表示中とのいずれかの期間において実行可能とした例を示した。しかし、これに限らず、表示態様変化演出を保留表示中とアクティブ表示中との両方のタイミングで実行可能としてもよい。

【0502】

(e) 前述した実施の形態では、図35～図41に示すような表示態様変化演出を保

50

留表示期間中およびアクティブ表示期間中におけるいずれか1回のタイミングで実行可能とした例を示した。しかし、これに限らず、表示態様変化演出は、表示態様変化演出を保留表示期間中およびアクティブ表示期間中において、複数回のタイミングで段階的に実行可能としてもよい。その場合には、たとえば、アイコン表示の変化態様を複数段階に分けて選択可能とし、アイコン表示が複数回のタイミングで段階的に変化可能なように選択設定してもよい。

【0503】

(f) 前述した実施の形態では、図35～図41に示すような表示態様変化演出の対象となる保留表示またはアクティブ表示が、アイコン形状で表示される例を示した。しかし、これに限らず、表示態様変化演出の対象となる保留表示またはアクティブ表示は、通常表示の表示態様（たとえば「球体」）と異なる表示態様であればよく、アイコン形状に限られるものではない。したがって、表示態様変化演出の対象となる保留表示またはアクティブ表示保留表示は、球体であっても、通常表示が取得する形状および色等の表示態様と異なる表示態様（たとえば、大きさが異なる、色が異なる等）であればよい。

【0504】

(g) 図35～図41に示すような表示態様変化演出の対象となる保留表示またはアクティブ表示の種類（たとえば保留出現表示時に選択されるアイコン表示の種類）が複数種類ある場合については、保留表示期間中およびアクティブ表示期間中における複数のタイミングのうち、保留表示期間中には全く表示態様変化演出が実行されない種類が含まれてもよく、アクティブ表示期間中には全く表示態様変化演出が実行されない種類が含まれてもよい。

【0505】

(h) 前述した実施の形態では、図35～図41に示すような表示態様変化演出の実行対象となる保留表示について、始動入賞時（保留記憶時）に図25に示すように保留表示の出現表示時の表示態様のみを選択決定する例を示したが、このような始動入賞時（保留記憶時）には、図28（F）～（M）に示すような保留表示中またはアクティブ表示中における保留表示態様変化演出後の最終的な表示態様（変化なし、「好機」、「激熱」、「2人」、「3人」等）を選択決定してもよい。

【0506】

(i) 前述した実施の形態では、図35～図41に示すような表示態様変化演出の実行対象となる保留表示の表示態様については、図25に示すように、キャラクタアイコンとすること、または、文字アイコンとすることを決定するが、前述した「球体」のように、文字アイコンの色、および、キャラクタアイコンの色も選択決定してもよい。つまり、表示態様変化演出の実行対象となる保留表示の表示態様は、アイコンの形状とアイコンの色との組合せを選択決定可能としてもよい。そして、同じアイコンでも、選択される色により大当りに対する期待度が異なるように設定してもよい。

【0507】

(j) 前述したアイコン表示の表示態様変化演出は、保留個数が3個または4個等の所定数以上であることを条件として実行してもよい。

【0508】

(k) 保留表示中のアイコン表示とアクティブ表示中のアイコン表示とは、完全に同じアイコン表示である必要はない。例えば、保留表示中のアイコン表示は白色等の第1の色で表示される一方、アクティブ表示中のアイコン表示は、黒色等の第2の色で表示される等、保留表示中のアイコン表示とアクティブ表示中のアイコン表示との表示態様が一部異なるようにしてもよい。また、文字アイコンについては、保留表示中のアイコンの文字が明朝体で表示され、アクティブ表示中のアイコンの文字がブロック体で表示される等、文字は同じであるが書体が異なってもよい。また、キャラクタアイコンについては、保留表示中のアイコンが男性のキャラクタで表示され、アクティブ表示中のアイコンが女性のキャラクタで表示される等、人数は同じであるが性別が異なってもよい。

【0509】

(1) 前述した実施の形態では、保留表示とアクティブ表示とを同じ表示手段（画像表示装置5）で表示する例を示したが、これに限らず、保留表示とアクティブ表示とを異なる表示手段（例えば、保留表示を第1画像表示装置で表示し、アクティブ表示を第2画像表示装置で表示するように）で表示してもよい。

【0510】

(m) 前述した実施の形態では、保留表示とアクティブ表示とは、異なる表示領域を用いて表示する例を示したが、これに限らず、同じ表示領域を用いて切替え表示するようにしてもよい（例えば、保留表示を表示しているときはアクティブ表示領域を表示せず、アクティブ表示をしているときには保留表示領域を表示しない表示等）。

【0511】

(n) 前述した実施の形態では、アイコン表示の表示態様（文字アイコン、キャラクタアイコン）によって、表示態様変化演出の演出態様（種別）が異なるようにしてもよい。たとえば、アイコン表示の表示態様（演出態様）に対応する専用の表示態様変化演出を設けて、当該演出を実行するようにしてもよい。

【0512】

次に、演出実行設定処理（S532）に含まれ、アクティブ表示変化演出以外の当該変動に対応する予告演出を設定するための予告演出設定処理を説明する。

【0513】

図42は、予告演出設定処理を示すフローチャートである。アクティブ表示変化演出以外の当該変動に対応する予告演出を設定するための処理については、前述した演出実行設定処理（S532）に関する処理内容に関連して前述したが、図42では、通常期待度の予告演出や、通常期待度よりも期待度が高い高期待度の予告演出の設定の流れを明確化するために、予告演出設定処理の具体的な処理内容を説明する。

【0514】

予告演出設定処理において、演出制御用CPU120は、以下のような処理を実行する。まず、乱数値MR14（非図示）を抽出し、変動パターンに応じて、図43に示す通常期待度演出パターンテーブルを用いて、当該変動に対する通常期待度の演出の実行パターンを示す通常期待度演出パターンを選択する（S720）。なお、通常期待度の演出とは、後述する高期待度の演出に比べて、期待度が低い演出である。

【0515】

図43は、通常期待度演出パターンテーブルを示す図である。通常期待度演出パターンテーブルには、変動パターンごとに通常期待度演出パターン1～9のいずれかに決定される割合が示されている。また、図43に示すように、この実施の形態では、当該変動に対する予告演出を、変動開始時、高速変動中およびリーチ成立時の3つのタイミングで実行可能である。具体的には、変動開始時には、互いに異なる演出態様である通常期待度Aと通常期待度Bとのいずれかの予告演出を実行可能であり、高速変動中には、互いに異なる演出態様である通常期待度Cと通常期待度Dとのいずれかの予告演出を実行可能であり、リーチ成立時には、互いに異なる演出態様である通常期待度Eと通常期待度Fとのいずれかの予告演出を実行可能である。通常期待度演出パターン1～9には、各タイミングにおいて通常期待度の予告演出を実行するか否か、実行する場合の演出態様がそれぞれ設定されている。そのため、通常期待度演出パターン1～9のうちのいずれかを選択することにより、各タイミングにおいて通常期待度の予告演出を実行するか否か、実行する場合の演出態様が決定される。

【0516】

次いで、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の表示態様とゾーン演出の実行態様とに応じて、図44～図46に示す第1～第4高期待度演出パターンテーブルのうちのいずれかを選択する（S721）。

【0517】

この実施の形態では、アクティブ表示エリアAHAにおけるアクティブ表示は、保留表示と同じ態様で表示される。そのため、S721において、演出制御用CPU120は、

10

20

30

40

50

アクティブ表示が、文字アイコンの表示態様であって「激熱」表示である場合、またはキャラクターアイコンの表示態様であって「3人」表示である場合に、当該変動を対象とする先読み予告演出として、高期待度の保留変化演出が実行されていると判断する。また、第2演出態様のゾーン演出が実行されている場合に、当該変動を対象とする先読み予告演出として、高期待度のゾーン演出が実行されていると判断する。そして、高期待度の保留変化演出および高期待度のゾーン演出のいずれも実行されていない場合には、図44に示す第1高期待度演出パターンテーブル（高期待度先読演出非発生時）を選択する。また、高期待度の保留変化演出のみ実行されている場合には、図45（A）に示す第2高期待度演出パターンテーブル（高期待度保留変化演出発生時）を選択し、高期待度のゾーン演出のみ実行されている場合には、図45（B）に示す第3高期待度演出パターンテーブル（高期待度ゾーン演出発生時）を選択する。また、高期待度の保留変化演出および高期待度のゾーン演出のいずれも実行されている場合には、第4高期待度演出パターンテーブル（高期待度保留変化演出および高期待度ゾーン演出発生時）を選択する。

10

【0518】

次いで、演出制御用CPU120は、乱数値MR15（非図示）を抽出し、変動パターンに応じて、S721で選択した高期待度演出パターンテーブルを用いて、当該変動に対する高期待度の演出の実行パターンを示す高期待度演出パターンを選択する（S722）。

【0519】

図44～図46は、高期待度演出パターンテーブルを示す図である。高期待度演出パターンテーブルには、変動パターンごとにいずれかの高期待度演出パターンに決定される割合が示されている。また、図44～図46に示すように、この実施の形態では、変動開始時には、互いに異なる演出態様である高期待度Aと高期待度Bとのいずれかの予告演出を実行可能であり、高速変動中には、互いに異なる演出態様である高期待度Cと高期待度Dとのいずれかの予告演出を実行可能であり、リーチ成立時には、互いに異なる演出態様である高期待度Eと高期待度Fとのいずれかの予告演出を実行可能である。各高期待度演出パターンには、各タイミングにおいて高期待度の予告演出を実行するか否か、実行する場合の演出態様がそれぞれ設定されている。そのため、いずれかの高期待度演出パターンを選択することにより、各タイミングにおいて高期待度の予告演出を実行するか否か、実行する場合の演出態様が決定される。

20

30

【0520】

図44～図46に示す第1～第4高期待度演出パターンテーブルにおいて特徴的なことは、当該変動を対象とする高期待度の先読み予告演出が実行されているか否かに応じて、異なる割合で当該変動に対する高期待度の予告演出の実行の有無等（各タイミングにおける実行の有無や演出態様）を決定するように構成されていることである。

【0521】

例えば、先読み予告演出と当該変動に対する予告演出とは、同じ予告対象について、それぞれ別に演出設定が行われる構成であれば、実際の結果とはかけ離れた内容を遊技者に示唆してしまうおそれがある。具体的には、表示結果がはずれの場合やスーパーリーチに発展しない変動パターン場合（すなわち期待度が低い変動パターンの場合）にも、低い割合ながら高期待度の先読み予告演出と、高期待度の当該変動に対する予告演出とを実行可能であり、それぞれ別に演出設定を行う構成であれば、高期待度の先読み予告演出と、高期待度の当該変動に対する予告演出とが実行される場合がある。このような場合には、実際には期待度が低い変動パターンであるにも関わらず、遊技者に高い期待感を持たせてしまうことになり、はずれた場合の落胆が大きくなってしまうおそれがある。そこで、この実施の形態では、当該変動を対象とする高期待度の先読み予告演出が実行されているか否かに応じて、当該変動に対する高期待度の予告演出の実行の有無等を決定するように構成されている。

40

【0522】

さらに、この実施の形態では、当該変動に対する高期待度の予告演出について、変動開

50

始時、高速変動時およびリーチ成立時の3つのタイミングにおいて実行可能であるが、各タイミングそれぞれ別に実行の有無等を決定するのではなく、一括して決定するように構成されている。

【0523】

例えば、当該変動に対する高期待度の予告演出について、各タイミングそれぞれ別に実行の有無等を決定する構成であれば、実際の結果とはかけ離れた内容を遊技者に示唆してしまうおそれがある。具体的には、表示結果がはずれの場合やスーパーリーチに発展しない変動パターンの場合（すなわち期待度が低い変動パターンの場合）にも、低い割合ながら各タイミングにおいて高期待度の当該変動に対する予告演出を実行可能であり、それぞれ別に実行の有無等を決定する構成であれば、高期待度の当該変動に対する予告演出が複数回実行される場合がある。このような場合には、実際には期待度が低い変動パターンであるにも関わらず、遊技者に高い期待感を持たせてしまうことになり、はずれた場合の落胆が大きくなってしまうおそれがある。そこで、この実施の形態では、各タイミングそれぞれ別に実行の有無等を決定するのではなく、一括して決定するように構成されている。

【0524】

このように、この実施の形態では、当該変動を対象とする高期待度の先読み予告演出が実行されているか否かに応じて、当該変動に対する高期待度の予告演出の実行の有無等を決定するとともに、当該変動に対する高期待度の予告演出について、各タイミングそれぞれ別に実行の有無等を決定するのではなく、一括して決定するように構成されている。このように構成することにより、同一の予告対象に対して、先読み予告演出と当該変動に対する予告演出とを通じて、高期待度の演出を実行する合計回数を管理することができる。

【0525】

具体的には、第1高期待度演出パターンテーブルに示すように、当該変動を対象とする高期待度の先読み予告演出が実行されていない場合には、当該変動に対する高期待度の予告演出が最大3回実行されるように設定されている（高期待度演出パターン7～11参照）。また、第2高期待度演出パターンテーブルおよび第3高期待度演出パターンテーブルに示すように、当該変動を対象とする先読み予告演出として、高期待度の保留変化演出とゾーン演出とのいずれかが実行されている場合には、当該変動に対する高期待度の予告演出が最大2回実行されるように設定されている（高期待度演出パターン4～6参照）。また、第4高期待度演出パターンテーブルに示すように、当該変動を対象とする先読み予告演出として、高期待度の保留変化演出とゾーン演出とが実行されている場合には、当該変動に対する高期待度の予告演出が最大1回実行されるように設定されている（高期待度演出パターン1～3参照）。つまり、先読み予告演出と当該変動に対する予告演出とで、高期待度の演出が合計3回まで実行されるように構成されている。このように、この実施の形態では、先読み予告演出と当該変動に対する予告演出とで、高期待度の演出を実行する合計回数を管理するように構成されている。このように構成することで、先読み予告演出と当該変動に対する予告演出とを通じて、適切な期待度を遊技者に示唆することができる。

【0526】

また、この実施の形態では、先読み予告演出と当該変動に対する予告演出とで、高期待度の演出を実行する合計回数を管理することにより、先読み予告演出と当該変動に対する予告演出とを通じて、高期待度の演出が実行される回数が多くなるにつれて、期待度が高くなるように構成されている。さらに、先読み予告演出と当該変動に対する予告演出とを通じて、高期待度の演出が3回実行された場合には、大当たりが確定するように構成されている。このように構成することで、高期待度の演出が実行される回数に関心を持たせることができる。

【0527】

なお、この実施の形態では、先読み予告演出と当該変動に対する予告演出とを通じて、高期待度の演出が最大3回実行され、3回実行された場合には大当たりが確定するように構成されているが、これに限らず、最大4回以上実行されるようにし、最大回数実行された

場合に大当たりが確定するようにしてもよい。また、高期待度の演出の最大実行回数は、遊技状態に応じて変化するようにしてもよい。例えば、低確率状態であるときと、高確率状態であるときとで異なるようにしてもよい。また、例えば、高期待度の演出の最大実行回数は、遊技機の管理者が設定変更することにより、変化するようにしてもよいし、遊技者が遊技モードを選択することにより、変化するようにしてもよい。

【0528】

また、この実施の形態では、当該変動に対する高期待度の予告演出について、各タイミング一括して実行の有無等を決定するように構成されているが、このような構成に限らず、当該変動に対する高期待度の予告演出の合計実行回数を管理可能な構成であればよい。例えば、当該変動に対する高期待度の予告演出について、各タイミングそれぞれ別に実行の有無等を決定し、決定した合計実行回数が、変動パターンに応じて定められた高期待度の演出の最大実行回数を超える場合には、一部を通常期待度の予告演出に差し替えるようにしてもよい。

10

【0529】

次いで、演出制御用CPU120は、選択した高期待度演出パターンにもとづいて、演出内容を差し替える処理を行う(S723)。S723では、例えば、S720において通常期待度演出パターン5を選択し、S722において高期待度演出パターン3を選択している場合には、リーチ成立時に実行する予告演出を通常期待度Eから高期待度Eに差し替える処理を行う。なお、変動開始時に実行する予告演出については、そのまま通常期待度Aの予告演出を実行するように設定する。

20

【0530】

以上に説明した予告演出設定処理により、通常期待度の演出および高期待度の演出が設定され、当該処理での設定にもとづいて可変表示中演出処理(S172)が実行されることにより、アクティブ表示変化演出以外の当該変動に対する予告演出が実行されることとなる。

【0531】

なお、この実施の形態では、S721において、第2演出態様のゾーン演出が実行されている場合、すなわち背景画面が赤色である(ただし予告対象は不明である)場合に、高期待度のゾーン演出が実行されていると判断しているが、例えば、カウントダウン表示を行うことにより予告対象の変動表示を特定可能なゾーン演出を実行する場合には、第2演出態様のゾーン演出が実行され、かつ予告対象が当該変動である場合に、高期待度のゾーン演出が実行されていると判断するようにしてもよい。

30

【0532】

また、予告演出設定処理において設定する高期待度の予告演出に限らず、例えば、アクティブ表示変化演出により、アクティブ表示がキャラクタアイコンの「3人」表示に変化する場合や、文字アイコンの「激熱」表示に変化する場合にも、当該変動に対する高期待度の予告演出が行われているものとして管理するようにしてもよい。この場合には、アイコン演出設定処理の設定内容に応じて、予告演出設定処理において、高期待度演出パターンテーブルを選択するようにすればよい。

【0533】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、保留記憶手段に記憶された保留記憶のうちに有利状態となる保留記憶が記憶されていることを示唆する先読み予告演出(本例では、保留変化演出やゾーン演出)を実行可能であるとともに、実行中の変動表示が有利状態となることを示唆する予告演出(本例では、アクティブ表示変化演出や、当該変動に対する通常期待度の予告演出や高期待度の予告演出)を実行可能である演出実行手段とを備え、演出実行手段は、対象となる保留記憶の変動表示が実行される以前に保留表示の態様を変化させる保留表示態様変化(例えば、図38に示す保留表示中変化)と、当該変動表示の実行中に変動対応表示の態様を変化させる変動対応表示態様変化(例えば、図39に示すアクティブ表示中変化)との少なくともいずれかの表示態様変化を、対象となる保留記憶に対応する保留表示期間および変動表示期間の期間中における複数のタイミングの

40

50

うちのいずれかのタイミングで実行させることが可能な表示態様変更手段（例えば、演出制御用CPU120が、図27に示すS532、図40に示すアイコン演出設定処理、図22に示すS172等の処理を実行する部分）を含む。そして、表示態様変更手段は、変化対象の表示の種別が、通常表示とは異なる第1特定表示（例えば、図36（A）の文字アイコン表示）と第2特定表示（例えば、図36（B）のキャラクタアイコン表示）とのいずれであるかに応じて、表示態様変化を実行させるタイミングの選択割合が異なる（例えば、図28（B）、（C）のように、文字アイコン表示は保留表示中に変化演出実行割合が高く、キャラクタアイコン表示はアクティブ表示中に変化演出実行割合が高い。そして、図28（F）～（M）のように、変化演出実行時に実際に表示態様が変化する割合が、保留表示中と、アクティブ表示中とで等しい。したがって、文字アイコン表示と、キャラクタアイコン表示とのいずれであるかに応じて、保留表示中とアクティブ表示中とで、アイコンの表示態様が変化する頻度が異なり、保留表示中とアクティブ表示中とのいずれで表示態様を変化させるかを選択する割合が異なる。）。また、演出実行手段は、先読み予告演出の実行態様に応じて予告演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120が、図42に示す予告演出設定処理において、高期待度の保留変化演出とゾーン演出との実行態様に応じて、図44～図46に示す第1～第4高期待度演出パターンテーブルのいずれかを選択し、当該変動に対する高期待度の演出を設定する）ように構成されている。そのため、保留表示態様変化と変動対応表示態様変化とについて、変化対象の表示の種別および表示態様変化のタイミングに遊技者を注目させることができ、保留表示の態様の变化について遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

【0534】

また、例えば、先読み予告演出と当該変動に対する予告演出とは、同じ予告対象について、それぞれ別に演出設定が行われる構成であれば、実際の結果とはかけ離れた内容を遊技者に示唆してしまうおそれがある。例えば、表示結果がはずれの場合やスーパーリーチに発展しない変動パターン場合（すなわち期待度が低い変動パターンの場合）にも、低い割合ながら高期待度の先読み予告演出と高期待度の当該変動に対する予告演出とを実行可能であり、それぞれ別に演出設定を行う構成であれば、期待度が低い変動パターンの場合にも、高期待度の先読み予告演出と、高期待度の当該変動に対する予告演出とが実行される場合がある。このような場合には、実際には期待度が低い変動パターンであるにも関わらず、遊技者には高い期待感を持たせてしまうことになり、はずれた場合の落胆が大きくなってしまうおそれがある。そこで、この実施の形態では、先読み予告演出の実行態様に応じて予告演出を実行するように構成されている。このように構成することにより、先読み予告演出と予告演出とを通じて、適切な期待度を遊技者に示すことができる。

30

【0535】

また、この実施の形態では、演出実行手段は、複数種類の先読み予告演出を実行可能であり（本例では、保留変化演出やゾーン演出を、複数の演出態様により実行可能である）、先読み予告演出の実行態様に応じて予告演出を実行するように構成されている（例えば、先読み予告演出が実行されている場合であっても、高期待度の先読み予告演出が実行されている場合と高期待度ではない先読み予告演出が実行されている場合とで、S721において異なる高期待度演出パターンテーブルを選択し、当該変動に対する高期待度の演出を設定する）。そのため、いずれの先読み予告演出が実行されるかについて、関心を持たせることができる。

40

【0536】

また、この実施の形態では、演出実行手段は、変動表示に対する期待度が所定度合よりも高い先読み予告演出および予告演出の実行回数を制限する（例えば、先読み予告演出と当該変動に対する予告演出とを通じて、高期待度の演出を実行する回数を管理する）ように構成されている。そのため、期待度が所定度合よりも高い演出の実行回数を管理することができる。

【0537】

また、この実施の形態では、演出実行手段は、演出内容が同じであっても実行されるタ

50

イメージによって期待度が異なるように先読み予告演出および予告演出を実行する（例えば、文字アイコン表示については、図 28（B）、（C）のように、保留表示中よりもアクティブ表示中に、文字アイコンの表示態様変化が選択される割合が低い、図 28（F）～（I）のように、大当たり表示結果となるときには、保留表示中よりもアクティブ表示中に、期待度のレベルが高い「激熱」表示となる表示態様変化が選択される割合が高い。また、例えば、アクティブ表示中に「好機」表示や「2人」表示に変化するよりも、保留表示中に「好機」表示や「2人」表示に変化する方が大当たりとなる期待度が高くなるようにしてもよいし、保留表示中に「激熱」表示や「3人」表示に変化するよりも、アクティブ表示中に「激熱」表示や「3人」表示に変化する方が大当たりとなる期待度が高くなるようにしてもよい。）ように構成されている。そのため、演出が実行されるタイミングに注目させることができる。

10

【0538】

なお、この実施の形態では、予告演出設定処理において、高期待度の先読み予告演出の実行の有無および実行数に応じて、第1～第4高期待度演出パターンテーブルを選択し、選択したテーブルを用いて高期待度演出パターンを選択することにより、当該変動に対する高期待度の予告演出の実行数を決定していたが、先読み予告演出と当該変動に対する予告演出とを通じて高期待度の演出の実行数を管理する構成はこれに限られない。例えば、高期待度の先読み予告演出の実行の有無および実行数に応じて、当該変動に対する高期待度の予告演出の上限実行数を決定し、決定した上限実行数にもとづいて、当該変動に対する高期待度の予告演出を決定するようにしてもよい。また、例えば、入賞時演出決定処理において、対象となる変動に対する高期待度の先読み予告演出および予告演出の上限実行数を決定するようにしてもよい。

20

【0539】

また、この実施の形態では、図 45 に示すように、高期待度の先読み予告演出として、高期待度の保留変化演出が実行されている場合と、高期待度のゾーン演出が実行されている場合とで、同じ割合で高期待度演出パターンが選択されるように構成されているが、異なる割合で選択するようにしてもよい。また、高期待度の保留変化演出または高期待度のゾーン演出と、高期待度演出パターンとの組み合わせにより、期待度が異なるようにしてもよい。

【0540】

また、この実施の形態では、図 43～図 46 に示すように、当該変動に対する通常期待度の予告演出と高期待度の予告演出とを、変動開始時、高速変動時およびリーチ成立時に実行可能としていたが、これに限らず、スーパーリーチ発展時や変動停止直前、擬似連変動ごとなど、任意のタイミングで実行可能としてもよい。また、この実施の形態では、遊技状態に関わらず、当該変動に対する予告演出を同じ割合で決定していたが、これに限らず、通常状態であるときと有利状態（例えば、確変状態や時短状態）であるときとで、異なるテーブルを用いて、異なる割合で予告演出の有無や、演出態様を決定するようにしてもよい。

30

【0541】

また、この実施の形態では、図 44～図 46 に示す高期待度演出パターンは、大当たり種別に関わらず選択されるが、大当たり種別に応じて選択される割合が異なるようにしてもよい。例えば、高期待度演出パターン 10 は、最も有利な大当たり（例えば、確変大当たり）の場合にのみ、選択されるようにしてもよい。

40

【0542】

なお、上記説明では、アクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出について説明したが、始動入賞記憶表示エリア 5H に表示される保留表示に対してアクティブ表示変化演出と同様の演出態様である保留変化演出を実行してもよい。

【0543】

また、図 32、図 33 に示すように保留表示が特殊態様で表示された後に、上述した共通演出を、成功演出と失敗演出とを示唆する示唆演出として実行する実行割合が異なるよ

50

うに、例えば、高くしてもよく、保留表示が特殊態様で表示された後に、保留表示に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を示唆する示唆演出（例えば、成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出を示唆する示唆演出）を同じまたは異なる態様で実行する実行割合が異なるように、例えば、高くしてもよい。なお、図32、図33に示すような始動入賞記憶表示エリア5Hに表示された保留表示の表示態様が特別態様である場合に、特別態様で表示される保留表示に対してアクティブ表示変化演出と同様または異なる演出態様で実行される保留変化演出を実行する実行割合が異なるように、例えば、高くしてもよい。

【0544】

なお、上記説明では、アクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出について説明したが、例えば、保留表示に対する保留演出がハンマーを持ったキャラクタが登場し、第1保留表示をハンマーで叩く作用演出を実行することにより保留表示の表示態様を変化させる演出態様であったり、飾り図柄が英数字「1」～「8」の8種類と1つのキャラクタ画像との合計9種類で構成される場合に、飾り図柄であるキャラクタ画像からキャラクタが飛び出してターゲットの保留表示に対して作用演出を実行する演出態様であったりしてもよい。

【0545】

なお、上記説明では、保留表示の追加時表示態様について説明したが、追加時表示態様で表示された保留表示の表示態様を変化させるか否かを決定し、保留表示の表示態様を変化させる場合には、図25や、図32のような保留表示の表示態様決定テーブルによる設定例にもとづいて保留表示の表示態様を決定し、保留表示の表示態様を変化させるタイミングを決定してもよい。この保留表示の表示態様を変化させるタイミングは、次変動等の予め定められたタイミングでもよい。

【0546】

なお、上記説明では、第1系統変化演出として複数の図形の組合せにより構成される図形群によりアクティブ表示の表示態様を変化させる演出態様、および第2系統変化演出として矢によってアクティブ表示枠の表示態様を変化させる演出態様について説明したが、図形や矢でなくてもよく例えば、キャラクタ等を登場させてアクティブ表示やアクティブ表示枠等を含む特別画像の表示態様を変化させるような演出態様でもよい。

【0547】

なお、上記説明では、追加表示される保留表示の表示態様（追加時表示態様）が白色の一例について説明したが、図25、図32に示したような保留表示態様決定テーブルによる設定例のように、例えば4色（例えば、赤色、黄色、青色、白色）または5色（例えば、赤色、黄色、青色、白色、灰色）のいずれかで追加表示されるように保留表示の表示態様が決定されてもよく、上記3色以下や6色以上の表示態様によって追加表示されるように保留表示の表示態様が決定されてもよく、保留表示の色や保留表示に描かれた文字や記号によって追加表示されるように保留表示の表示態様を決定してもよく、保留表示の形状（例えば、ハート型、星型、キャラクタ型等）によって追加表示されるように保留表示の表示態様を決定してもよく、保留表示の動き（例えば、キャラクタ型の保留表示における当該キャラクタの動作パターン等）等によって追加表示されるように保留表示の表示態様を決定してもよい。

【0548】

なお、上記説明では、アクティブ表示は、飾り図柄最終停止の直前に画像表示装置5から消去されてもよく、飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄の変動が停止したときにアクティブ表示を消去してもよく、変動開始から所定時間経過した後にアクティブ表示を消去してもよい。

【0549】

なお、上記説明では、アクティブ表示エリアAHAに表示されたアクティブ表示に対して共通演出を実行した後に、当該可変表示に対応する保留表示に応じたアクティブ表示を含む情報を表した特別画像の表示態様を変化させる成功演出や当該可変表示に対応する保

10

20

30

40

50

留表示に応じたアクティブ表示を含む情報を表した特別画像の表示態様を変化させない失敗演出を実行する一例について説明したが、始動入賞記憶表示エリア 5 H に表示された保留表示のうちのいずれかに対しても成功演出と失敗演出とで共通で実行される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成功演出や保留表示の表示態様を変化させない失敗演出を実行してもよい。

【0550】

また、始動入賞記憶表示エリア 5 H に表示された保留表示のいずれかに対して成功演出または失敗演出をした後、この保留表示が当該可変表示となり、当該可変表示に対応するこの保留表示に応じたアクティブ表示を含む情報を表した特別画像に対して、さらに成功演出または失敗演出を実行してもよい。この場合、例えば、第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、図 23 におけるステップ 160 やステップ 163 において、始動入賞記憶表示エリア 5 H に表示された保留表示のそれぞれに対して、保留表示に対する成功演出や失敗演出の実行有無、演出態様、演出を実行する実行タイミング、保留表示の表示態様等を変動カテゴリに応じて決定し、さらにそれぞれの保留表示が対応するアクティブ表示となったときのアクティブ表示を含む情報を表した特別画像に対する成功演出や失敗演出の実行有無、演出態様、特別表示の表示態様等を変動カテゴリ等に応じて決定して、図 10 に示すような第 1 先読予告バッファ 194 C や第 2 先読予告バッファ 194 D に決定内容を記憶させればよい。

【0551】

なお、上記説明では、一例として「激熱」の文字が描画された矢 Y 2 による演出態様の第 2 系統変化演出について説明したが、矢 Y 2 に文字が描画されていなくてもよく、他の文字が描画されてもよく、キャラクタ等が描画されてもよい。また、第 2 系統変化演出として複数種類の演出態様が存在する場合には、複数種類の第 2 系統変化演出のうち、どの第 2 系統変化演出の演出態様が選択されるかによって、成功演出が実行される期待度が異ならせてもよい。また、第 2 系統変化演出は、この第 2 系統変化演出の演出態様によって、成功演出実行後の特別画像の表示態様を示唆する演出でもよい。

【0552】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

(1) 以上、本発明の実施形態について説明したが、パチンコ遊技機 1 の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作等は、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。

【0553】

(2) アクティブ表示エリア A H A に表示されたアクティブ表示の表示態様が特殊態様であるときに、始動入賞記憶表示エリア 5 H に表示された保留表示のいずれかに対して、保留変化演出を実行してもよく、始動入賞記憶表示エリア 5 H に表示された保留表示のいずれかに特殊態様で表示される保留表示がある場合、始動入賞記憶表示エリア 5 H に表示された保留表示のいずれか、またはアクティブ表示に対して保留変化演出またはアクティブ表示変化演出を実行してもよい。

【0554】

(3) 第 1 系統変化演出または第 2 系統変化演出のいずれかがアクティブ表示の表示態様におけるアクティブ表示の色を変化させる演出でもよい。この場合、例えば、形状を変化させる第 1 系統変化演出やアクティブ表示枠の線の太さを変化させる第 2 系統変化演出の様に、始動入賞記憶表示エリア 5 H に表示された保留表示に表示されていた保留表示の色と比べて大当りの期待度が高い色（例えば、青色で表示されていた保留表示の場合には黄色や赤色等の色）の表示態様となるようにアクティブ表示の表示態様における色を変化させればよい。

【0555】

(4) アクティブ表示エリア A H A に表示された特別画像に含まれるアクティブ表示の色によって、成功演出が実行される期待度が異なるように、例えば、アクティブ表示の

色ごとに図29(A)～図29(C)のように設定された演出態様の決定割合の設定例を用いてもよく、アクティブ表示エリアAHAに表示された特別画像に含まれるアクティブ表示の色によって、アクティブ表示に対する成功演出を実行した後のアクティブ表示の色等のアクティブ表示の表示態様の決定割合が異なるように設定された表示態様の決定割合の設定例を用いてもよい。

【0556】

(5) 例えば、図28におけるアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例における変動パターン「PA4-X」のアクティブ表示変化演出の「実行有」と「実行無」と割合の様に、45%（第1系統変化演出15%、第2系統変化演出10%、第1系統変化演出および第2系統変化演出20%の和）対55%の様に「実行有」と「実行無」とのそれぞれに割合が設定されてもよく、図28における変動パターン「PA1-X」の様に「実行有」と「実行無」との割合が、0%対100%の様に、本実施形態に係る割合とは、複数のうちいずれかが0%として設定されるような割合が設定されてもよい。

10

【0557】

(6) 確変制御において、大入賞口内に予め特定領域を設け、この特定領域を遊技球が通過したことにもとづいて、確変状態に制御する遊技機でもよい。例えば、大当たり種別決定用の乱数値MR2にもとづき、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当たり種別に割当てられたことにより、大入賞口内の特定領域に遊技球が進入しやすい遊技状態に制御し、この特定領域を遊技球が通過したことにもとづいて、確変状態に制御する遊技機でもよい。

20

【0558】

(7) その他にも、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作等は、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。

【0559】

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

30

【0560】

即ち、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、当該可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であるが、遊技得点が0でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打込んで遊技が行われ、遊技球の打込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに応じて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用できる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読出しを行う遊技用記録媒体処理手段を備えてもよい。

40

【0561】

(9) 上記説明では、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御マイクロコンピュータ（演出制御用CPU120）に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御マイクロコンピュータに通知する様にしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑

50

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

10

【0562】

(10) 本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置等に対して、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等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。

20

【0563】

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

30

【0564】

(12) 前述した実施の形態では「割合（比率、確率）」を例示したが、「割合（比率、確率）」は、これに限るものではなく、例えば0%~100%の範囲内の値のうち、0%を含む値、100%を含む値、0%および100%を含まない値でもよい。

【0565】

(13) 前述した実施の形態では、確変大当たりとして、変動表示結果が導出表示された後、大当たり遊技状態の終了後に、無条件で確変状態に制御される確変状態制御例を示した。しかし、これに限らず、特別可変入賞球装置7における大入賞口内に設けられた特定領域を遊技球が通過したことが検出手段により検出されたときに、確変状態に制御される、確変判定装置タイプの確変状態制御が実行されるようにしてもよい。

40

【0566】

(14) 前述した実施の形態では、例えば「1」~「9」の複数種類の特別図柄や飾り図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その1種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる1種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示さ

50

れるものであってもよい。

【0567】

(15) 前述した実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ100側で大当りとなるか否かや変動パターン種別の入賞時判定(先読み判定)を行い、その入賞時判定結果を示すコマンド(図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド)を送信し、演出制御用CPU120側で、その入賞時判定結果を示すコマンドにもとづいて先読み予告演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、演出制御用CPU120側で入賞時判定(先読み判定)を行うように構成してもよい。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞の発生時に抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)や変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値のみを指定するコマンドを送信するようにし、演出制御用CPU120側で、それらのコマンドで指定される乱数の値にもとづいて入賞時判定(先読み判定)を行うように構成してもよい。

10

【0568】

(16) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【産業上の利用可能性】

【0569】

本発明は、遊技者が所定の遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に好適に適用される。

20

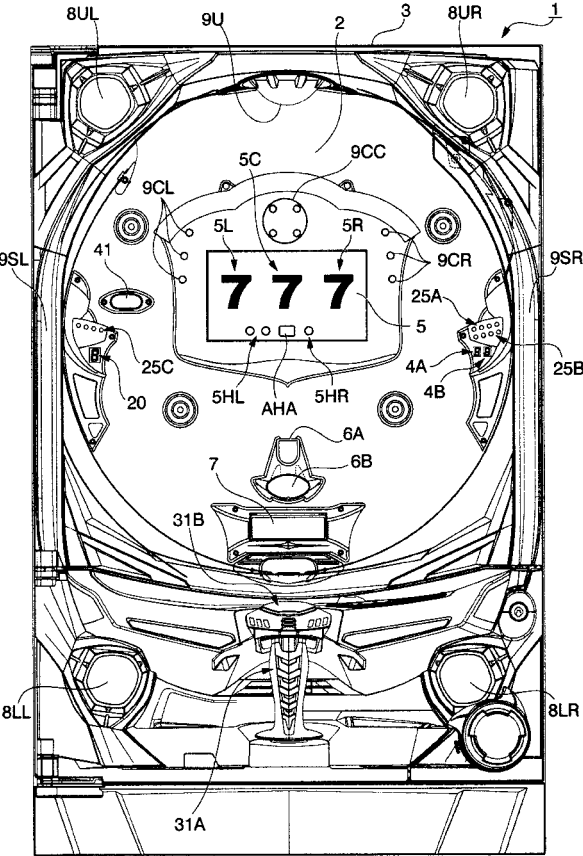
【符号の説明】

【0570】

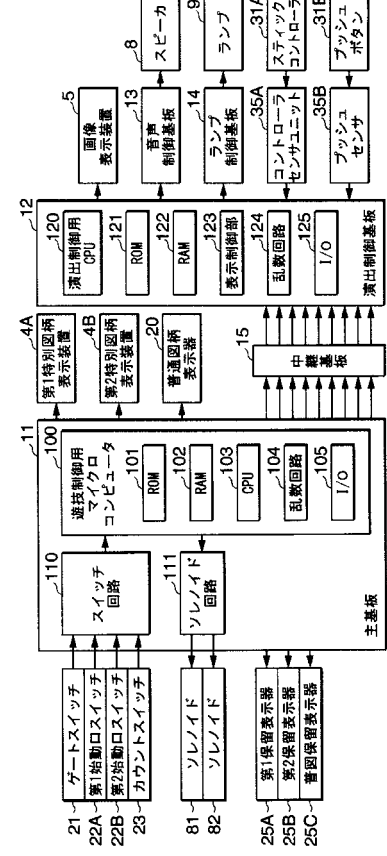
- 1 パチンコ遊技機
- 151A 第1特図保留記憶部
- 151B 第2特図保留記憶部
- 194A 第1始動入賞時受信コマンドバッファ
- 194B 第2始動入賞時受信コマンドバッファ
- 5 画像表示装置
- 102 RAM
- 5HL 第1始動入賞記憶表示エリア
- 5HR 第2始動入賞記憶表示エリア
- 120 演出制御用CPU
- Y1 図形群
- Y2 矢
- AHA アクティブ表示エリア

30

【図 1】



【図 2】



【図 3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の変動停止を指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	当り開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当り/小当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定

(A)

【図 4】

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
	01	第2可変表示結果通知	非確変
	02	第3可変表示結果通知	確変
	03	第4可変表示結果通知	突確
	04	第5可変表示結果通知	小当り

乱数値	範囲	用途
MR1	0~65535	特図表示結果決定用
MR2	0~99	大当り種別決定用
MR3	0~99	変動カテゴリ決定用
MR4	0~99	普通図表示結果決定用
MR5	0~99	変動パターン決定用

(B)

【図 5】

変動パターン (変動パターン種別)	内容	変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1	短縮・非リーチ(ハズレ)	PA1-1	3000	短縮あり・非リーチ(ハズレ)
PA2	非リーチ(ハズレ)	PA2-1	12000	非リーチ(ハズレ)
		PA2-2	16000	滑り・非リーチ(ハズレ)
		PA2-3	20000	疑似連発動1回→非リーチ(ハズレ)
PA3	ノーマルリーチ(ハズレ)	PA3-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
		PA3-2	28000	疑似連発動1回→ノーマルリーチ(ハズレ)
PA4	スーパバリーチα(ハズレ)	PA4-1	40000	スーパバリーチα(ハズレ)
		PA4-2	42000	疑似ガセ→スーパバリーチα(ハズレ)
		PA4-3	48000	疑似連発動1回→スーパバリーチα(ハズレ)
		PA4-4	56000	疑似連発動2回→スーパバリーチα(ハズレ)
PA5	スーパバリーチβ(ハズレ)	PA5-1	80000	スーパバリーチβ(ハズレ)
		PA5-2	82000	疑似ガセ→スーパバリーチβ(ハズレ)
		PA5-3	88000	疑似連発動1回→スーパバリーチβ(ハズレ)
		PA5-4	76000	疑似連発動2回→スーパバリーチβ(ハズレ)
PB3	ノーマルリーチ(大当り)	PB3-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
		PB3-2	28000	疑似連発動1回→ノーマルリーチ(大当り)
PB4	スーパバリーチα(大当り)	PB4-1	40000	スーパバリーチα(大当り)
		PB4-2	42000	疑似ガセ→スーパバリーチα(大当り)
		PB4-3	48000	疑似連発動1回→スーパバリーチα(大当り)
		PB4-4	56000	疑似連発動2回→スーパバリーチα(大当り)
		PB5-1	80000	スーパバリーチβ(大当り)
		PB5-2	82000	疑似ガセ→スーパバリーチβ(大当り)
		PB5-3	88000	疑似連発動1回→スーパバリーチβ(大当り)
		PB5-4	76000	疑似連発動2回→スーパバリーチβ(大当り)

【図 6】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル 130A

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または 時短状態	8000~8189	大当り
	30000~30350	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000~9899	大当り
	30000~30350	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル 130B

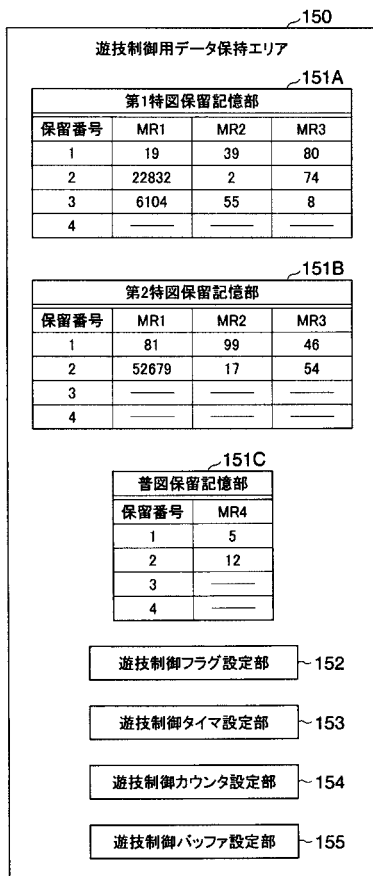
遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または 時短状態	1000~1189	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000~2899	大当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 7】

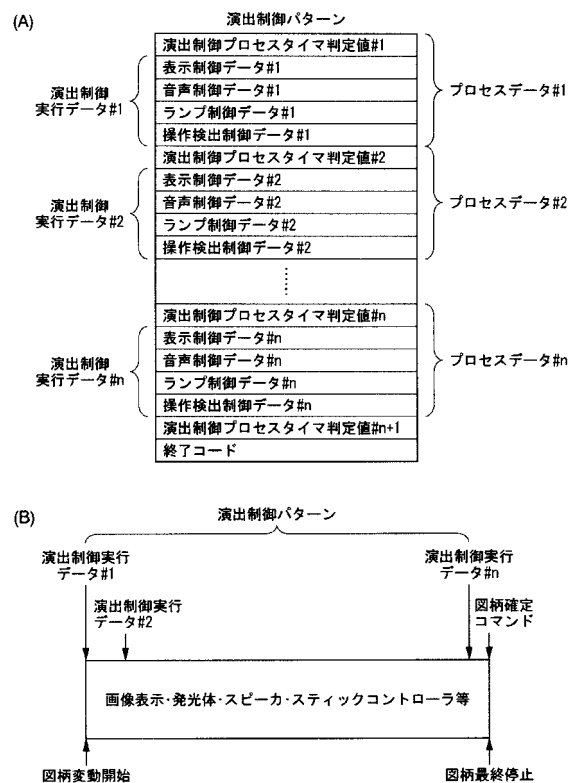
大当り種別決定テーブル 131

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	0~35	非確変
	36~81	確変
	82~99	突確
第2特図	0~35	非確変
	36~99	確変

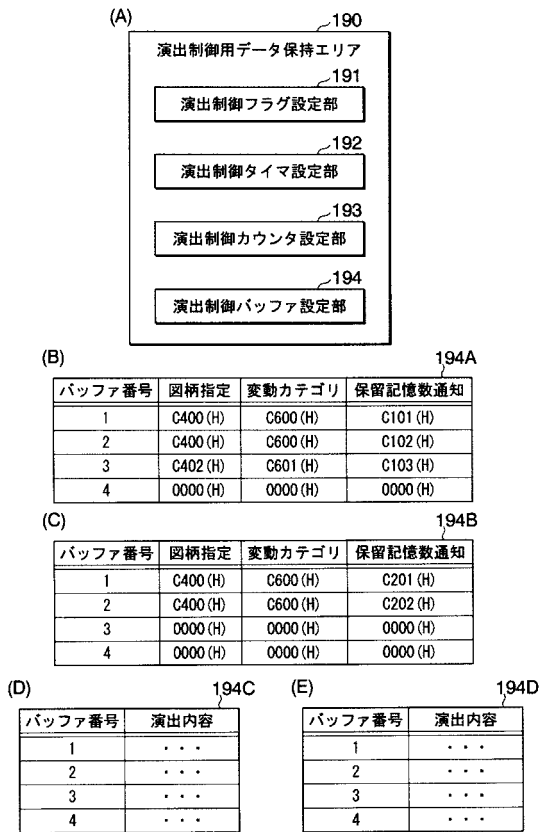
【図 8】



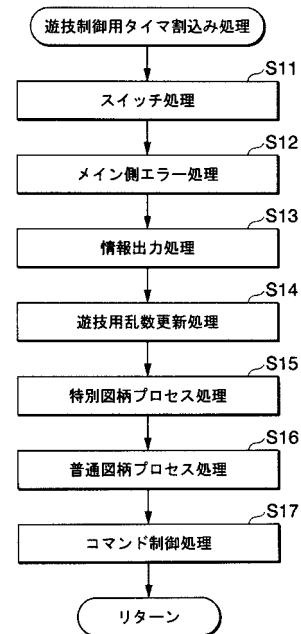
【図 9】



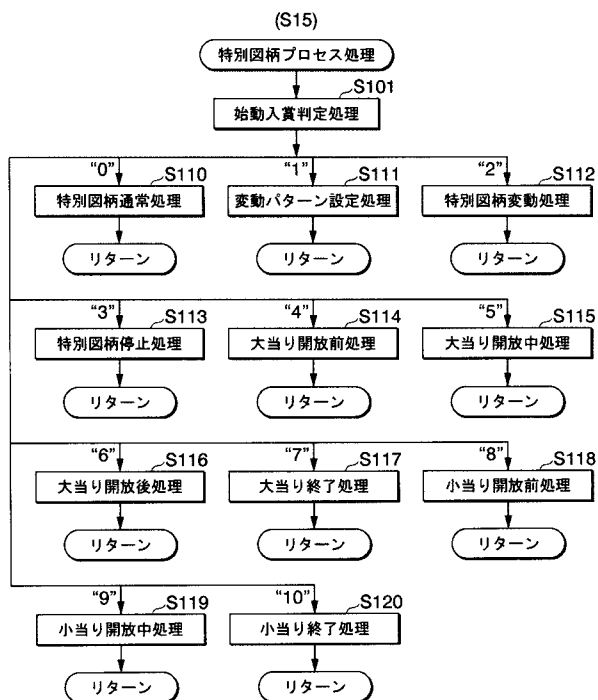
【図 10】



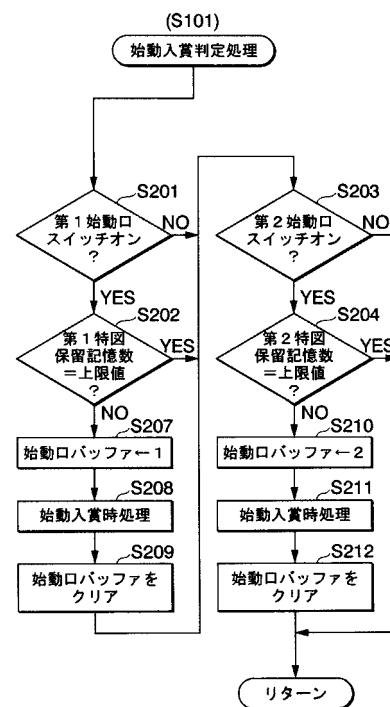
【図 11】



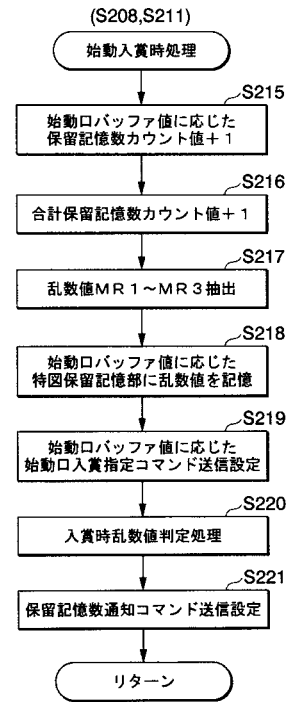
【図 12】



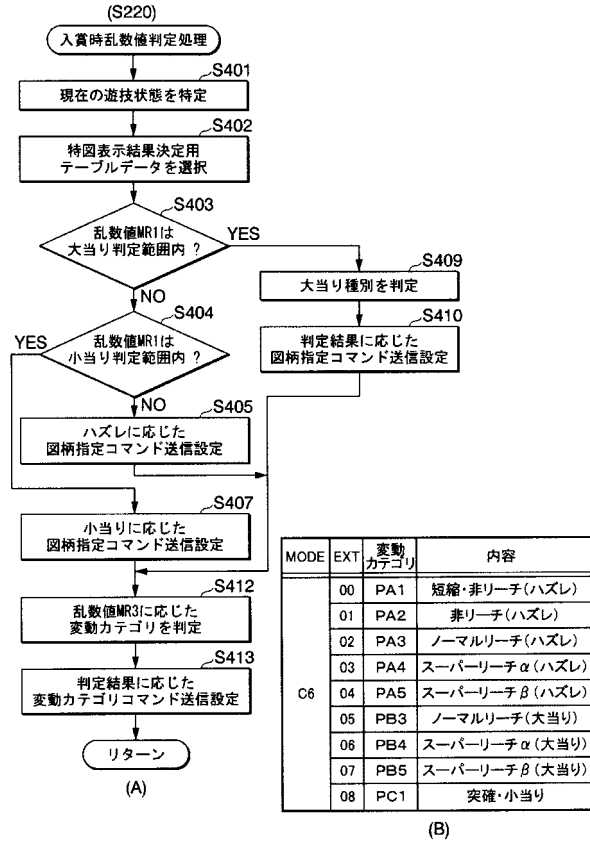
【図 13】



【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】

特図表示結果	保留記憶数		
	1	2, 3	4
ハズレ	C-TBL1	C-TBL2	C-TBL3
大当り	C-TBL4	C-TBL4	C-TBL4

【図 1 7】

(A) C-TBL1

変動カテゴリ	内容	判定値(MR3)
PA1	短縮・非リーチ(ハズレ)	—
PA2	非リーチ(ハズレ)	0~69
PA3	ノーマルリーチ(ハズレ)	70~96
PA4	スーパーリーチα(ハズレ)	97~98
PA5	スーパーリーチβ(ハズレ)	99

(B) C-TBL2

変動カテゴリ	内容	判定値(MR3)
PA1	短縮・非リーチ(ハズレ)	0~3
PA2	非リーチ(ハズレ)	4~88
PA3	ノーマルリーチ(ハズレ)	89~96
PA4	スーパーリーチα(ハズレ)	97~98
PA5	スーパーリーチβ(ハズレ)	99

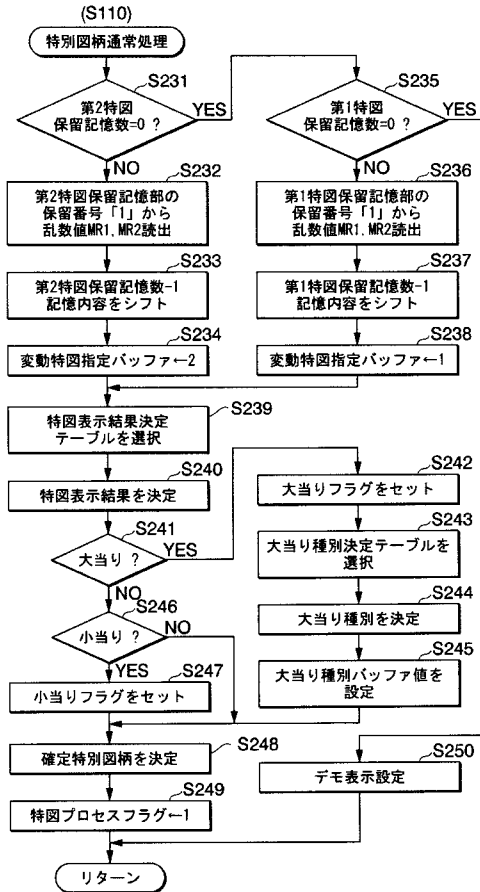
(C) C-TBL3

変動カテゴリ	内容	判定値(MR3)
PA1	短縮・非リーチ(ハズレ)	0~63
PA2	非リーチ(ハズレ)	64~88
PA3	ノーマルリーチ(ハズレ)	89~96
PA4	スーパーリーチα(ハズレ)	97~98
PA5	スーパーリーチβ(ハズレ)	99

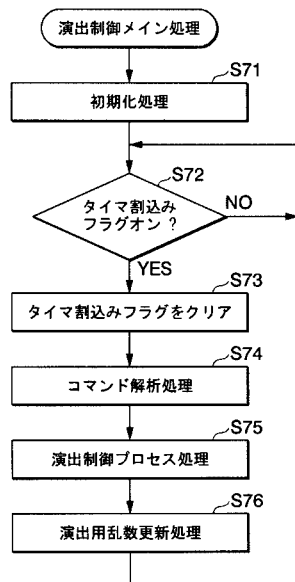
(D) C-TBL4

変動カテゴリ	内容	判定値(MR3)
PB3	ノーマルリーチ(大当り)	0~19
PB4	スーパーリーチα(大当り)	20~59
PB5	スーパーリーチβ(大当り)	60~99

【図 18】



【図 20】



【図 19】

(A) 変動パターン決定テーブルによる
設定例(PA1の場合)

変動パターン	決定割合 (MR5)
PA1-1	100

(B)

変動パターン決定テーブルによる
設定例(PA2の場合)

変動パターン	決定割合 (MR5)
PA2-1	40
PA2-2	30
PA2-3	30

(C) 変動パターン決定テーブルによる
設定例(PA3の場合)

変動パターン	決定割合 (MR5)
PA3-1	80
PA3-2	20

(F) 変動パターン決定テーブルによる
設定例(PB3の場合)

変動パターン	決定割合 (MR5)
PB3-1	20
PB3-2	80

(D) 変動パターン決定テーブルによる
設定例(PA4の場合)

変動パターン	決定割合 (MR5)
PA4-1	40
PA4-2	30
PA4-3	20
PA4-4	10

(G) 変動パターン決定テーブルによる
設定例(PB4の場合)

変動パターン	決定割合 (MR5)
PB4-1	25
PB4-2	25
PB4-3	25
PB4-4	25

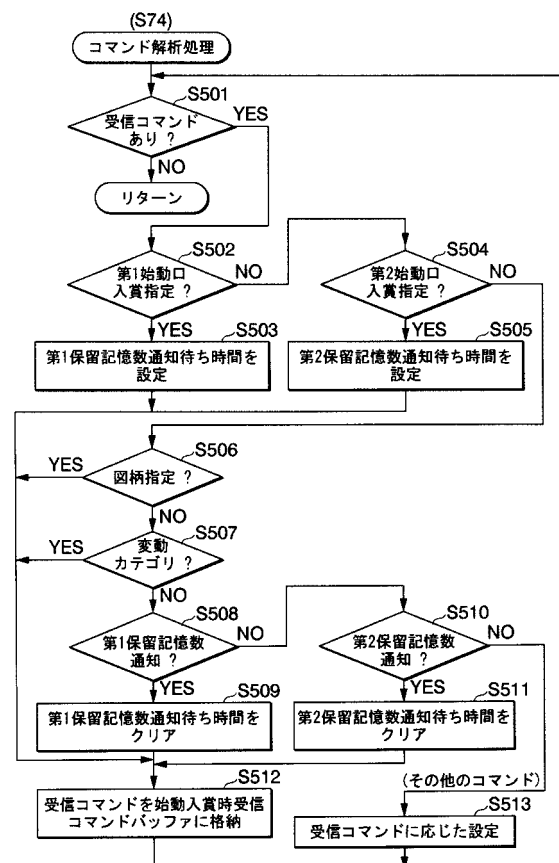
(E) 変動パターン決定テーブルによる
設定例(PA5の場合)

変動パターン	決定割合 (MR5)
PA5-1	40
PA5-2	30
PA5-3	20
PA5-4	10

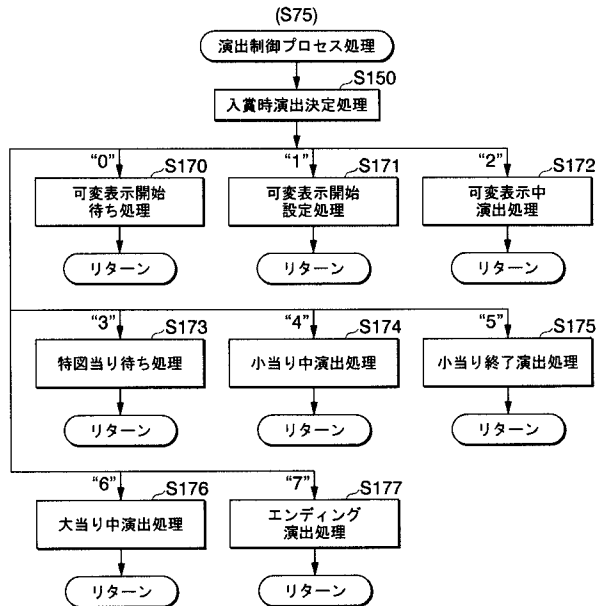
(H) 変動パターン決定テーブルによる
設定例(PB5の場合)

変動パターン	決定割合 (MR5)
PB5-1	20
PB5-2	20
PB5-3	30
PB5-4	30

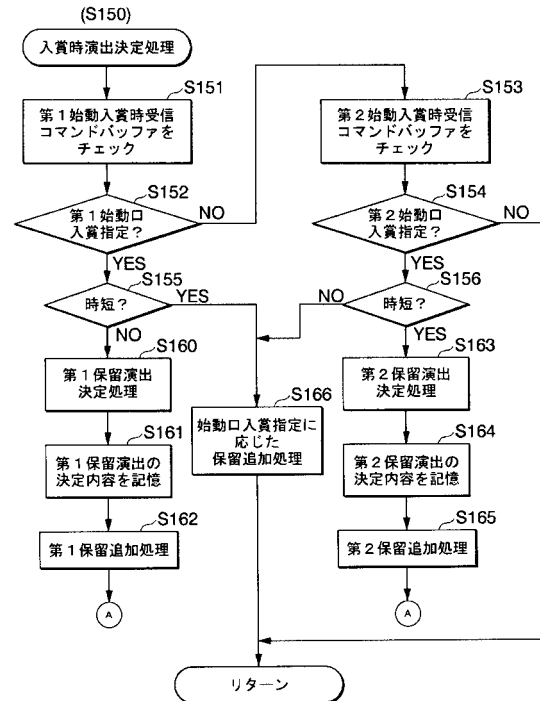
【図 21】



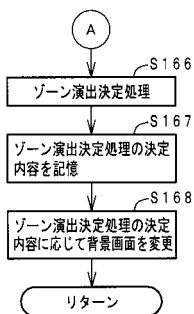
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



【図 2 5】

(A) H-TBL1 (森リーチハズレ時)

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色球	0
黄色球	0
青色球	10
白色球	90
キャラクタ	0
文字	0

(B) H-TBL2 (ノーマルリーチハズレ時)

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色球	0
黄色球	10
青色球	50
白色球	40
キャラクタ	0
文字	0

(E) H-TBL5 (ノーマルリーチ大当り時)

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色球	0
黄色球	15
青色球	60
白色球	25
キャラクタ	0
文字	0

(C) H-TBL3 (スーパーリーチαハズレ時)

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色球	15
黄色球	15
青色球	15
白色球	40
キャラクタ	5
文字	10

(F) H-TBL6 (スーパーリーチα大当り時)

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色球	20
黄色球	20
青色球	15
白色球	15
キャラクタ	15
文字	5

(D) H-TBL4 (スーパーリーチβハズレ時)

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色球	20
黄色球	25
青色球	20
白色球	10
キャラクタ	10
文字	15

(G) H-TBL6 (スーパーリーチβ大当り時)

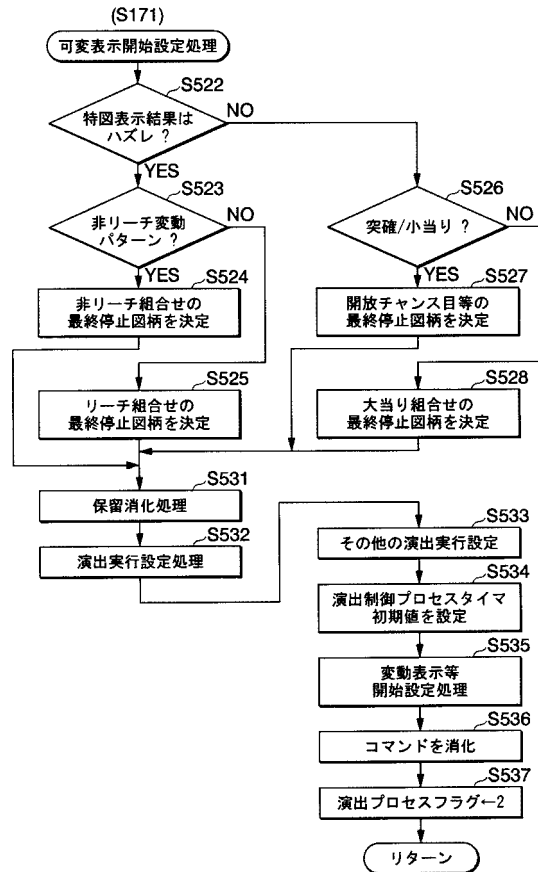
保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色球	25
黄色球	15
青色球	10
白色球	5
キャラクタ	25
文字	20

【図 26】

(A) ゾーン演出選択テーブル

変動カテゴリ	実行なし	実行あり	
		第1演出形態 (低期待度)	第2演出形態 (高期待度)
ノーマルリーチ(ハズレ)	85	10	5
スーパーリーチα(ハズレ)	75	15	10
スーパーリーチβ(ハズレ)	70	20	10
ノーマルリーチ(大当り)	50	20	30
スーパーリーチα(大当り)	35	25	40
スーパーリーチβ(大当り)	30	30	40

【図 27】



【図 28】

(A) 赤色、黄色、青色又は白色球保留選択時演出パターンテーブル

変動パターン	第1系統変化演出	第2系統変化演出	第1系統変化演出および第2系統変化演出	実行無
PA1-X	0	0	0	100
PA2-X	0	0	0	100
PA3-X	10	10	10	70
PA4-X	15	10	20	55
PA5-X	20	15	30	35
PB3-X	15	15	30	35
PB4-X	20	17	45	18
PB5-X	22	17	50	11

(B) 文字保留表示時演出タイミング選択テーブル

演出演出タイミング種類	決定割合(MR10)
保留表示中	90
アクティブ表示中	10

(D) 文字保留演出演出種類選択テーブル

演出演出種類	決定割合(MR11)
第1変化演出	50
第2変化演出	50

(F) 第1変化演出保留表示中演出選択テーブル

表示結果	変化なし決定割合	好成績表示決定割合	最悪成績表示決定割合
大当り	20	30	50
ハズレ	70	20	10

(H) 第2変化演出保留表示中演出選択テーブル

表示結果	変化なし決定割合	好成績表示決定割合	最悪成績表示決定割合
大当り	10	35	55
ハズレ	70	20	10

(J) 第3変化演出保留表示中演出選択テーブル

表示結果	変化なし決定割合	2人表示決定割合	3人表示決定割合
大当り	20	20	60
ハズレ	70	20	10

(L) 第4変化演出保留表示中演出選択テーブル

表示結果	変化なし決定割合	2人表示決定割合	3人表示決定割合
大当り	10	25	65
ハズレ	70	20	10

(C) キャラクタ保留表示時演出タイミング選択決定テーブル

演出演出タイミング種類	決定割合(MR10)
保留表示中	10
アクティブ表示中	90

(E) キャラクタ保留演出演出種類選択決定テーブル

演出演出種類	決定割合(MR11)
第3変化演出	50
第4変化演出	50

(G) 第1変化演出アクティブ表示中演出選択テーブル

表示結果	変化なし決定割合	好成績表示決定割合	最悪成績表示決定割合
大当り	20	20	60
ハズレ	70	20	10

(I) 第2変化演出アクティブ表示中演出選択テーブル

表示結果	変化なし決定割合	好成績表示決定割合	最悪成績表示決定割合
大当り	10	25	65
ハズレ	70	20	10

(K) 第3変化演出アクティブ表示中演出選択テーブル

表示結果	変化なし決定割合	2人表示決定割合	3人表示決定割合
大当り	20	30	50
ハズレ	70	20	10

(M) 第4変化演出アクティブ表示中演出選択テーブル

表示結果	変化なし決定割合	2人表示決定割合	3人表示決定割合
大当り	10	35	55
ハズレ	70	20	10

【図 29】

アクティブ表示変化演出パターン	第1系統変化演出	PA3-X	PA4-X PA5-X	PB3-X	PB4-X PB5-X
BP1	変化無(形状「球」)	85	5	5	5
BP2	変化有(形状「三角形」)	10	75	10	10
BP3	変化有(形状「五角形」)	5	15	30	15
BP4	変化有(形状「星」)	0	5	55	70

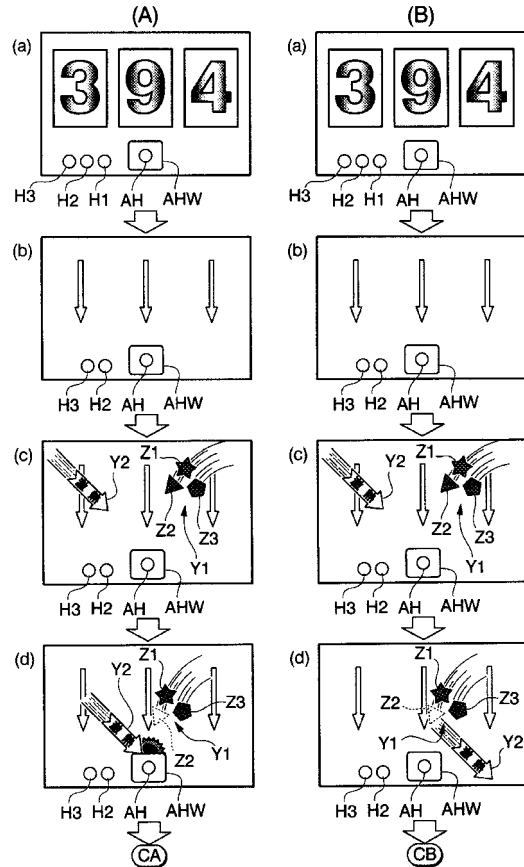
アクティブ表示変化演出パターン	第2系統変化演出	PA3-X	PA4-X PA5-X	PB3-X	PB4-X PB5-X
CP1	変化無(太さ「通常」)	80	10	10	5
CP2	変化有(太さ「中太」)	20	60	35	35
CP3	変化有(太さ「極太」)	0	30	55	60

アクティブ表示変化演出パターン	第1系統変化演出	第2系統変化演出	PA3-X	PA4-X PA5-X	PB3-X	PB4-X PB5-X
AP1	変化無(形状「球」)	変化無(太さ「通常」)	36	0	3	1
AP2	変化無(形状「球」)	変化有(太さ「中太」)	30	15	4	1
AP3	変化無(形状「球」)	変化有(太さ「極太」)	0	15	4	2
AP4	変化有(形状「三角形」)	変化無(太さ「通常」)	12	16	5	2
AP5	変化有(形状「三角形」)	変化有(太さ「中太」)	6	12	7	3
AP6	変化有(形状「三角形」)	変化有(太さ「極太」)	3	10	7	6
AP7	変化有(形状「五角形」)	変化無(太さ「通常」)	7	12	10	3
AP8	変化有(形状「五角形」)	変化有(太さ「中太」)	1	4	20	10
AP9	変化有(形状「五角形」)	変化有(太さ「極太」)	3	10	20	15
AP10	変化有(形状「星」)	変化無(太さ「通常」)	0	4	0	4
AP11	変化有(形状「星」)	変化有(太さ「中太」)	1	2	10	20
AP12	変化有(形状「星」)	変化有(太さ「極太」)	1	0	10	33

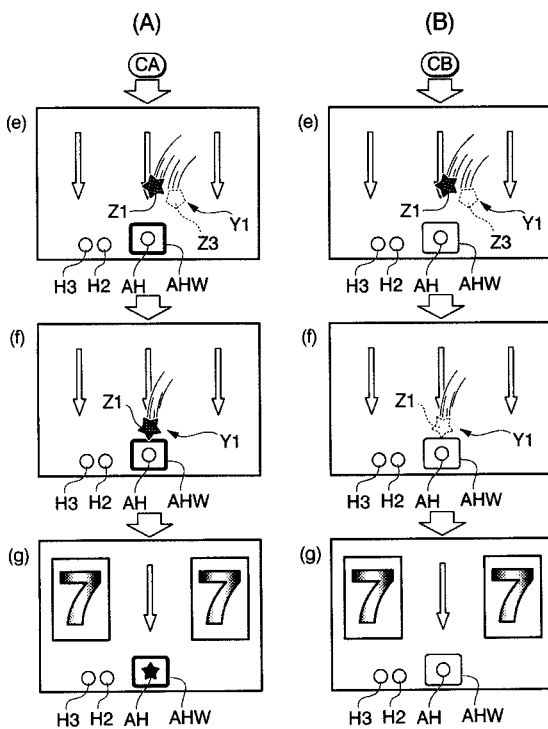
【図 30】

	成功期待度「小」		成功期待度「中」		成功期待度「大」		成功期待度「最大」	
	PA3-1	PA3-2	PA4-1, PA4-2, PA5-1, PA5-2	PA4-3, PA4-4, PA5-3, PA5-4	PB3-1	PB3-2	PB4-1, PB4-2, PB5-1, PB5-2	PB4-3, PB4-4, PB5-3, PB5-4
タイムिंग1	80	65	50	30	20	10	5	5
タイムिंग2	—	20	—	25	—	15	—	5
タイムング3	15	10	30	25	30	25	15	10
タイムング4	5	5	20	20	50	50	80	80

【図 31 A】



【図 31 B】



【図 32】

(A) H-TBL1

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	0
黄色	0
青色	10
白色	90

(B) H-TBL2

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	0
黄色	10
青色	50
白色	32
灰色	8

(C) H-TBL3

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	20
黄色	20
青色	20
白色	32
灰色	8

(D) H-TBL4

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	30
黄色	30
青色	30
白色	8
灰色	2

(E) H-TBL5

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	0
黄色	20
青色	60
白色	16
灰色	4

(F) H-TBL6

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	30
黄色	30
青色	20
白色	16
灰色	4

(G) H-TBL7

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	40
黄色	30
青色	20
白色	8
灰色	2

【図 3 3】

(A)

変動パターン	実行有			実行無
	第1系統変化演出	第2系統変化演出	第1系統変化演出および第2系統変化演出	
PA1-X	0	0	0	100
PA2-X	0	0	0	100
PA3-X	8	8	8	76
PA4-X	13	8	18	61
PA5-X	18	13	28	41
PB3-X	13	13	38	36
PB4-X	18	15	43	24
PB5-X	20	15	52	13

(B)

変動パターン	実行有			実行無
	第1系統変化演出	第2系統変化演出	第1系統変化演出および第2系統変化演出	
PA1-X	0	0	0	100
PA2-X	0	0	0	100
PA3-X	12	12	12	64
PA4-X	17	12	22	49
PA5-X	22	17	32	29
PB3-X	17	17	42	24
PB4-X	22	19	47	12
PB5-X	24	19	56	1

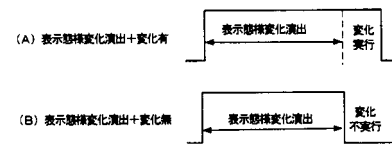
【図 3 4】

第1系統 詳細パターン	当初表示 (組み合わせ)	AP1~AP3, BP1	AP4~AP6, BP2	AP7~AP9, BP3	AP10~AP12, BP4
SHP1	「三」「三」「三」	42	70	—	—
SHP2	「五」「三」「三」	20	15	35	—
SHP3	「五」「五」「三」	10	8	30	—
SHP4	「五」「五」「五」	10	—	25	—
SHP5	「星」「三」「三」	3	4	—	5
SHP6	「星」「五」「三」	6	2	6	10
SHP7	「星」「五」「五」	3	—	3	15
SHP8	「星」「星」「三」	3	1	—	20
SHP9	「星」「星」「五」	3	—	1	40
SHP10	「星」「星」「星」	0	—	—	10

「三」: 形状「三角形」
「五」: 形状「五角形」
「星」: 形状「星」

【図 3 5】

表示状態変化演出と変化実行有無との関係



【図 3 6】

(A) 文字アイコン選択テーブル
(期待度: 注意表示<好機表示<激熱表示)

出現時表示	第1変化表示	第2変化表示
注意表示	好機表示	激熱表示
注意	好機	激熱

(B) キャラクタアイコン選択テーブル
(期待度: 1人表示<2人表示<3人表示)

出現時表示	第1変化表示	第2変化表示
1人表示	2人表示	3人表示
		

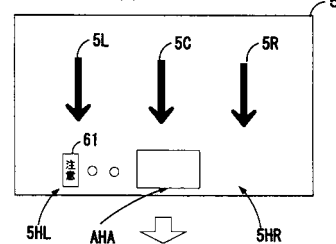
【図 3 7】

変化演出パターンテーブル

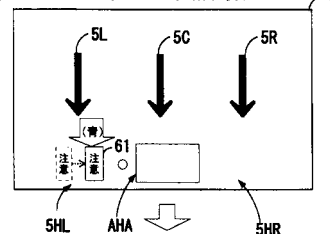
変化演出種類	保留表示中変化演出選択時	アクティブ表示中変化演出選択時
第1変化演出	青色矢印下方向作用	青色矢印横方向作用
第2変化演出	赤色矢印下方向作用	赤色矢印横方向作用
第3変化演出	青色矢印下方向作用	青色矢印横方向作用
第4変化演出	赤色矢印下方向作用	赤色矢印横方向作用

【図 3 8】

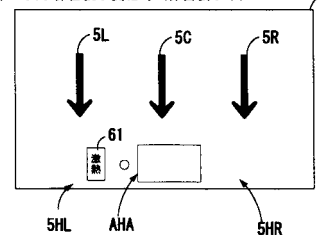
(A) 文字保留表示出現時



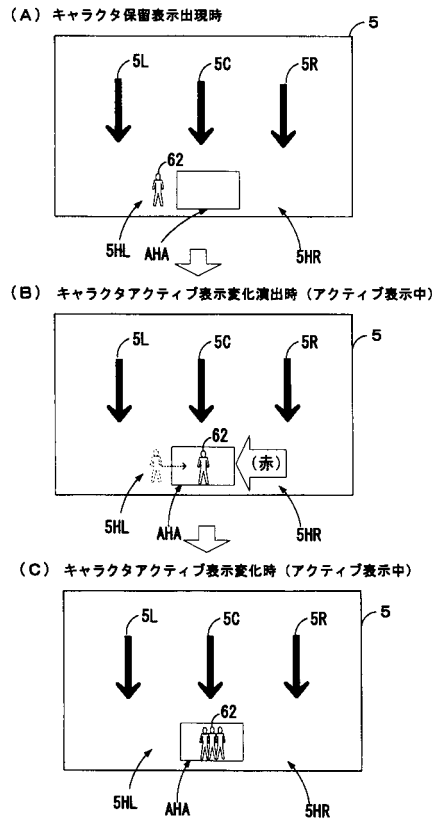
(B) 文字保留表示変化演出時 (保留表示中)



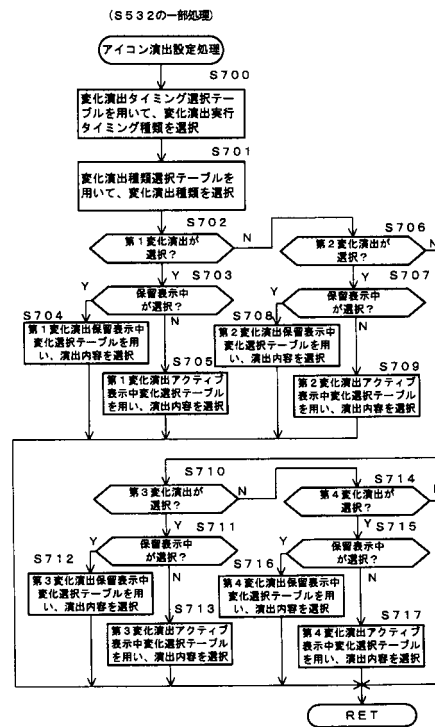
(C) 文字保留表示変化時 (保留表示中)



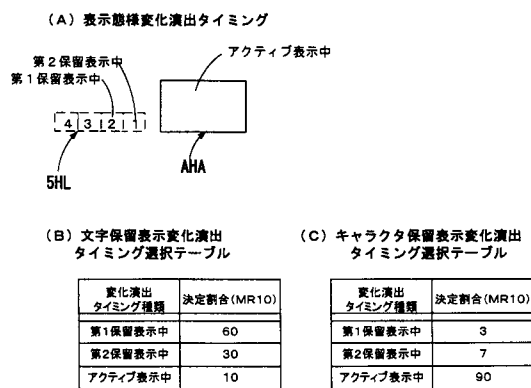
【図 39】



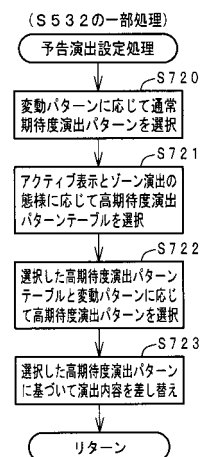
【図 40】



【図 41】



【図 42】



【図 4 3】

[illegible]

(A) 通常若期待度演出パターンデューブル(高期待度先読み演出非発生時)

【 図 4 4 】

[illegible]

(Δ)第1真期待度演出パターン・テンブル(高期待度先読み演出非発生時)

【図 4 5】

[illegible]

(A)第2高期待度演出パターンブル(高期待度保留変化演出発生時)

[illegible]

(B)第3高期待度演出パターンテーブル(高期待度ゾーン演出発生時)

【 図 4 6 】

[illegible]

(A) 第4高期待度演出パターングループ(高期待度保留変化演出および高期待度ゾーン演出発生時)