

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6431752号  
(P6431752)

(45) 発行日 平成30年11月28日(2018.11.28)

(24) 登録日 平成30年11月9日(2018.11.9)

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

請求項の数 1 (全 84 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2014-239232 (P2014-239232)</p> <p>(22) 出願日 平成26年11月26日(2014.11.26)</p> <p>(65) 公開番号 特開2016-97266 (P2016-97266A)</p> <p>(43) 公開日 平成28年5月30日(2016.5.30)</p> <p>審査請求日 平成28年6月1日(2016.6.1)</p> <p>審判番号 不服2017-17269 (P2017-17269/J1)</p> <p>審判請求日 平成29年11月21日(2017.11.21)</p> <p>早期審査対象出願</p>	<p>(73) 特許権者 000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号</p> <p>(74) 代理人 100095407 弁理士 木村 満</p> <p>(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</p> <p>(72) 発明者 秋山 大輔 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内</p> <p>(72) 発明者 金柿 貴也 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内</p>
--	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行う遊技機であって、  
 複数種類の特定演出を実行する特定演出実行手段と、  
 特定演出の終了後に、該特定演出が実行されたことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、を備え、  
 前記報知演出は、実行される特定演出の種類に応じて実行期間が異なり、  
 特定演出のうち、遊技者にとって有利な有利状態に制御される可能性が高いことを示唆する特別特定演出に対応した報知演出の実行期間は、前記特別特定演出に含まれない特定演出に対応した報知演出の実行期間よりも長く、  
 可変表示の実行に伴って、当該可変表示に対応する可変表示対応表示を行う可変表示対応表示手段を、更に備え、  
 前記可変表示対応表示手段は、前記可変表示対応表示が変化するときと変化しないときとの両方において共通で実行される共通演出を、可変表示の実行中における複数のタイミングのうちいずれのタイミングで実行するかに応じて、前記共通演出後に前記可変表示対応表示が変化するか否かの割合を異ならせ、  
前記特別特定演出は複数種類有り、遊技者にとって有利な有利状態に制御される場合は、複数の特別特定演出を実行するとともに、当該複数の特別特定演出に対応した複数の報知演出を重複して実行可能である、  
 ことを特徴とする遊技機。

10

20

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して始動条件が成立すると、複数種類の識別情報を可変表示装置において可変表示（以下、「変動」または「変動表示」ともいう）し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技の興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）となる。例えば、大当り遊技状態となったパチンコ遊技機は、大入賞口またはアタッカと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技者に対して遊技球の入賞が極めて容易となる状態を一定時間継続的に提供する。

10

**【0003】**

また、メダルやコイン、あるいは、パチンコ遊技機と同様の遊技球といった遊技媒体を用いて1ゲームに対する所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による表示図柄の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示装置に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で表示図柄の可変表示を停止し、全ての可変表示装置の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技者にとって有利な有利状態となるように構成されたスロットマシンがある。

20

**【0004】**

このような遊技機として、遊技者に何らかのミッション（指令）を与えるかのような報知を行い、このミッションが達成されたことを条件にその旨を報知する遊技機がある（例えば、特許文献1および特許文献2参照）。

30

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0005】**

【特許文献1】特開2014-158854号公報

【特許文献2】特開2013-183919号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

しかしながら、特許文献1が開示する技術では、ミッションが達成された旨を報知する報知演出が単一の演出態様で実行されるため、遊技の興趣を低下させる虞がある。また、特許文献2が開示する技術では、複数のミッションが達成された場合に、その旨が同じタイミングでまとめて報知されるため、各ミッションが達成した際の充足感が損なわれ、特許文献1と同様、遊技の興趣を低下させる虞がある。

40

**【0007】**

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、報知演出の実行により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】****【0008】**

(1)上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、

50

複数種類の特定演出（例えば、高期待度ステップアップ予告演出、低期待度予告演出、群予告演出、枠予告演出など）を実行する特定演出実行手段（例えば、図 28 に示すステップ S 8 0 3、S 8 0 5、S 8 0 8、S 8 1 0 の処理を実行する演出制御用 CPU など）と、

特定演出の終了後に、該特定演出が実行されたことを報知する報知演出（例えば、高期待度ステップアップ予告演出の第 1 ステップ演出の終了時に「第 1 ステップ発生！！」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像を表示する演出など）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、図 28 に示すステップ S 8 1 1 の処理を実行する演出制御用 CPU など）と、を備え、

前記報知演出は、実行される特定演出の種類に応じて実行期間が異なり（例えば、図 27 に示す報知演出決定テーブルにおいて、特定演出に応じて報知期間が異なることなど）

10

、  
特定演出のうち、遊技者にとって有利な有利状態に制御される可能性が高いことを示唆する特別特定演出に対応した報知演出の実行期間は、前記特別特定演出に含まれない特定演出に対応した報知演出の実行期間よりも長く、

可変表示の実行に伴って、当該可変表示に対応する可変表示対応表示を行う可変表示対応表示手段を、更に備え、

前記可変表示対応表示手段は、前記可変表示対応表示が変化するときと変化しないときとの両方において共通で実行される共通演出を、可変表示の実行中における複数のタイミングのうちいずれのタイミングで実行するかに応じて、前記共通演出後に前記可変表示対応表示が変化するか否かの割合を異ならせ、

20

前記特別特定演出は複数種類有り、遊技者にとって有利な有利状態に制御される場合は、複数の特別特定演出を実行するとともに、当該複数の特別特定演出に対応した複数の報知演出を重複して実行可能である、

ことを特徴とする。

#### 【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 0 1 0 】

( 2 ) 上記 ( 1 ) の遊技機において、

30

可変表示の実行に伴って、当該可変表示に対応する可変表示対応表示（例えば、アクティブ表示）を行う可変表示対応表示手段（例えば、第 1 保留表示部 5 H L または第 2 保留表示部 5 H R に表示された保留表示に対応する可変表示が開始されたとき、この保留表示をアクティブ表示部 A H A に移動させてアクティブ表示として表示する演出制御用 CPU など）を、更に備えてもよい。

#### 【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、実行中の可変表示に対する期待感を高めることができる。

#### 【 0 0 1 2 】

( 3 ) 上記 ( 1 ) または ( 2 ) の遊技機において、

40

複数種類の特定演出には、期待度が高い特別特定演出（例えば、最終段階である第 5 ステップ演出まで実行する高期待度ステップアップ予告演出など）が含まれ、

前記報知演出実行手段は、前記特別特定演出が実行されるときに当該特別特定演出に対応した報知演出を所定タイミング（例えば、可変表示の終了時など）まで実行し、

前記特定演出実行手段は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御されるときに特定数の特別特定演出を実行可能であってもよい（例えば、可変表示結果が大当りである場合には、2 以上の特別特定演出を実行可能である演出制御用 CPU 1 2 0 など）。

#### 【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、特定演出に対する期待感を高めることができる。

#### 【 0 0 1 4 】

50

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記報知演出実行手段は、リーチ演出の実行中も報知演出を継続して実行可能である一方、遊技者にとって有利な有利状態に制御されるときにのみ実行されるリーチ演出(例えば、全回転リーチ演出など)の実行中には報知演出の実行を制限してもよい(例えば、図28に示すステップS815およびS816の処理において、演出制御用CPU120が、全回転リーチ演出が開始された場合には、報知演出の終了制御を行うことなど)。

【0015】

このような構成によれば、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0016】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

特定の報知演出が複合して実行される場合に、特殊演出を実行する特殊演出実行手段(例えば、図28に示すステップS813の処理において特殊演出を実行する演出制御用CPU120など)を、更に備えてもよい。

【0017】

このような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

【0018】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

未だ開始していない可変表示について保留情報を記憶する保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部、第2特図保留記憶部など)と、

前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応した保留表示を行う保留表示手段(例えば、第1保留記憶領域5HL、第2保留表示領域5HRを含む表示画面に保留表示を表示する画像表示装置5など)と、

可変表示が開始することに基づいて、当該可変表示に対応する保留表示に応じた可変表示対応表示(例えば、アクティブ表示など)を含む情報を表した特別画像を所定領域に表示する特別画像表示手段(例えば、第1保留表示部5HLまたは第2保留表示部5HRに表示された保留表示に対応する可変表示が開始されたとき、この保留表示をアクティブ表示部AHAに移動させてアクティブ表示として表示する演出制御用CPUなど)と、

可変表示の実行中に、前記特別画像の表示態様を変化させるときと、前記特別画像の表示態様を変化させないときとで共通で実行される共通演出(例えば、第1変化演出や第2変化演出など)と、当該共通演出を実行した後に前記特別画像の表示態様を変化させる成功演出(例えば、アクティブ表示の表示形状が「丸」から「星」に変化する演出など)または前記特別画像の表示態様を変化させない失敗演出(例えば、アクティブ表示の表示形状が「丸」のまま変化しない演出など)とを実行可能な演出実行手段(例えば、図36に示す各変化演出態様決定テーブルを参照して決定された演出態様に基づいてアクティブ表示変化演出を実行する演出制御用CPU120など)と、

を備え、

可変表示の実行中における複数タイミング(例えば、可変表示開始直後やリーチ演出実行中など)のうち、いずれのタイミングで前記共通演出を実行するかに応じて、前記成功演出を実行する割合が異なってもよい(例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合には、リーチ演出実行中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とともに、アクティブ表示の表示態様を変化させる成功演出の決定割合も高いことなど)。

【0019】

このような構成によれば、共通演出の実行タイミングに遊技者を注目させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などの例を示す構成図である。

【図3】主な演出制御コマンドの一例を示す図である。

【図4】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図5】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図6】乱数値MR1～3を示す図である。
- 【図7】特図保留記憶部の構成例を示す図である。
- 【図8】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図9】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10】特図表示結果決定テーブルおよび大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図11】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図12】変動パターンの構成例を示す説明図である。
- 【図13】大当たり用変動パターン決定テーブルおよびハズレ用変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。 10
- 【図14】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15】始動入賞時コマンドバッファの構成例を示す図である。
- 【図16】演出制御基板側で受信する演出制御コマンドと、受信した演出制御コマンドに応じてコマンド解析処理にて実行される処理内容との一例を説明する説明図である。
- 【図17】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図18】保留表示設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図19】乱数値SR1～6を示す図である。
- 【図20】保留表示の表示態様を決定するための各種テーブルの構成例を示す図である。
- 【図21】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図22】特定演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図23】ステップアップ予告演出の演出態様を決定するための各種テーブルの構成例を示す図である。
- 【図24】群予告演出、枠予告演出、特殊演出の実行を決定するための各種テーブルの構成例を示す図である。
- 【図25】実行キャンセルする特定演出を決定するためのテーブルの構成例を示す図である。
- 【図26】報知演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図27】報知演出の報知内容および実行期間を決定するためのテーブルの構成例を示す図である。 30
- 【図28】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図29】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図30】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図31】特定演出、報知演出、特殊演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図32】特定演出、報知演出、特殊演出が実行される場合の演出画像例を示す図である。
- 【図33】特定演出、報知演出、特殊演出が実行される場合の演出画像例を示す図である。
- 【図34】全回転リーチ演出、報知演出、特殊演出が実行される場合の演出画像例を示す図である。 40
- 【図35】変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図36】アクティブ表示変化演出の実行および実行タイミングを決定するためのテーブルの構成例を示す図である。
- 【図37】第1変化演出および第2変化演出の演出態様を決定するためのテーブルの構成例を示す図である。
- 【図38】アクティブ表示変化演出として第1変化演出および第2変化演出を実行中の演出画像例を示す図である。
- 【図39】アクティブ表示変化演出として第1変化演出および第2変化演出を実行中の演出画像例を示す図である。 50

## 【発明を実施するための形態】

## 【0021】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を説明する。図1は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

## 【0022】

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

## 【0023】

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

## 【0024】

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

## 【0025】

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

## 【0026】

このように、画像表示装置5の画面上では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0027】

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

20

#### 【0028】

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

30

40

#### 【0029】

第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した可変表示の特図保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特

50

図保留記憶数、第2特図保留記憶数および合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

**【0030】**

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

10

20

**【0031】**

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

30

**【0032】**

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

40

50



表示態様とは異なる表示態様に変化する場合がある。

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用のソレノイド 8 1 によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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

10

20

30

40

50

あれば、第2始動条件が成立する。

【0038】

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

【0039】

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

10

【0040】

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

20

【0041】

大入賞口に通過（進入）した遊技球は、例えば、図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば、14個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置7において開放状態となった大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば、第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の入賞口に遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が通過（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、第1状態よりも遊技者にとって不利な第2状態となる。

30

【0042】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクスLED等から構成され、例えば、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば、4個のLEDを含んで構成され、遊技領域に形成された通過ゲート41（所定の部材によって遊技球が通過可能に形成され、遊技球の通過は、図2のゲートスイッチ21によって検出される）を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

40

【0043】

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

50

方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 0 4 4 】

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

10

【 0 0 4 5 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【 0 0 4 6 】

下皿を形成する部材には、例えば、下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば、下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば、遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A の操作桿を操作手（例えば、左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば、人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

20

【 0 0 4 7 】

スティックコントローラ 3 1 A の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットを含むコントローラセンサユニット 3 5 A が設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

30

【 0 0 4 8 】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば、スティックコントローラ 3 1 A の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。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などには、プッシュボタン 3 1 B に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ 3 5 B が設けられていればよい。

40

【 0 0 4 9 】

パチンコ遊技機 1 には、例えば、図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 1 5 なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤などの背面には、例えば、払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板、タッチセンサ基板などといった、各種の基板が配置されている。

50

## 【 0 0 5 0 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号を受け取る機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンド（後述する演出制御コマンドなど）を制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D（例えば、セグメント L E D）などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄保留表示器 2 5 Cなどを制御して、各種保留記憶数を表示する機能も備えている。

10

## 【 0 0 5 1 】

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

20

## 【 0 0 5 2 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R および遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D などにおける点灯 / 消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させる機能を備えている。

30

## 【 0 0 5 3 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの信号（効果音信号）に基づき、スピーカ 8 L、8 R から音声（効果音信号が指定する音声）を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの信号（電飾信号）に基づき、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D などにおける点灯 / 消灯駆動（電飾信号が示す駆動内容による点灯 / 消灯）を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

## 【 0 0 5 4 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3 といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。また、主基板 1 1 には、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 を駆動するためのソレノイド駆動信号を伝送する配線が接続されている。

40

## 【 0 0 5 5 】

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（制御コマンド）は、中

50

継基板 15 によって中継される。中継基板 15 を介して主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される制御コマンドは、例えば、電気信号として送信される演出制御コマンドである（詳しくは後述する）。演出制御コマンドはいずれも、例えば、2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。MODE データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」となり、EXT データの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されていればよい。

#### 【0056】

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、CPU 103 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。

#### 【0057】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理（例えば、上記主基板 11 の機能を実現するための処理など）が実行される。このときには、CPU 103 が ROM 101 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103 が RAM 102 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 103 が RAM 102 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 103 が I/O 105 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、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

#### 【0058】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 を構成する 1 チップのマイクロコンピュータは、少なくとも CPU 103 の他に RAM 102 が内蔵されていればよく、ROM 101 や乱数回路 104、I/O 105 などは外付けされてもよい。

#### 【0059】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、例えば、乱数回路 104 などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路 104 などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の CPU 103 が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 における RAM 102 の所定領域に設けられたランダムカウンタや、RAM 102 とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、CPU 103 が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

#### 【0060】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM 101 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM 101 には、CPU 103 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM 101 には、CPU 103 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送信テーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

#### 【0061】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種データ(各種フラグやカウンタ、タイマなども含む)が書換可能に一時記憶される。RAM102は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、例えば、停電などがあってパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても(いわゆる電断があっても)、所定期間(例えば、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、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ(特別図柄プロセスフラグなど)と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存される。このようにバックアップRAMに保存されバックアップされたデータを適宜バックアップデータという。

10

**【0062】**

I/O105は、例えば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が入力される入力ポートと、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る。

**【0063】**

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

20

**【0064】**

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

30

**【0065】**

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

40

**【0066】**

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。一例として、演出制御基板12の側では、飾り図柄の可変表示における停止図柄決定用の乱数値や、予告演出決定用

50

の乱数値といった、各種の演出決定用の乱数値を示す数値データがカウント可能に制御される。

【 0 0 6 7 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンは、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの各種演出を実行するためのデータの集まりであって、例えば、プロセスタイマ判定値などの判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。

10

【 0 0 6 8 】

演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データ（各種フラグやカウンタ、タイマなども含む）が記憶される。なお、R A M 1 2 2 は、バックアップ R A M ではないので、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止した場合（つまり、電断があった場合）には、記憶しているデータが失われてしまう。

【 0 0 6 9 】

演出制御基板 1 2 に搭載された表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの表示制御指令などに基づき（例えば、この指令によって、表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に制御される）、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定して実行する。例えば、表示制御部 1 2 3 は、画像表示装置 5 の表示画面内に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を画像表示装置 5 に実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部 1 2 3 には、V D P（Video Display Processor）、C G R O M（Character Generator ROM）、V R A M（Video RAM）、L C D 駆動回路などが搭載されていればよい。なお、V D P は、G P U（Graphics Processing Unit）、G C L（Graphics Controller LSI）、あるいは、より一般的に D S P（Digital Signal Processor）と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。C G R O M は、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

20

30

【 0 0 7 0 】

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

【 0 0 7 1 】

上記のような構成によって、演出制御用 C P U 1 2 0 は、音声制御基板 1 3 を介してスピーカ 8 L、8 R を制御して音声を出力させたり、ランプ制御基板 1 4 を介して遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D などにおける点灯 / 消灯駆動を行わせたり、表示制御部 1 2 3 を介して画像表示装置 5 の表示領域に演出画像を表示させたりして、各種の演出を実行する。

40

【 0 0 7 2 】

パチンコ遊技機 1 においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技機において付与される遊技価値は、直接的には、賞球となる遊技球の払出しや、これに相当する得点の付与である。こうした遊技球や、その個数に対応する得点の記録情報は、例えば、数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。あるいは、これらの遊

50

技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、遊技機で再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであってもよい。

【 0 0 7 3 】

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

10

【 0 0 7 4 】

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

20

【 0 0 7 5 】

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

30

【 0 0 7 6 】

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

40

50



【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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

10

【 0 0 7 9 】

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

20

【 0 0 8 0 】

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

30

【 0 0 8 1 】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置 7 が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。そして、所定期間（例えば、29 秒間）あるいは所定個数（例えば、9 個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技（単に、「ラウンド」ともいう）が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ 2 3 により入賞球（大入賞口に進入した遊技球）が検出され、その検出ごとに所定個数（例えば、14 個）の遊技球が賞球として払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば、「15」）に達するまで繰返し実行される。

40

【 0 0 8 2 】

可変表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「3」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「非確変」となり、「7」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「確変」となる。大当り種別が「確変」または「非確変」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が所定時間（例えば、29 秒などの第 1 期間）となる通常開放ラウンドが、

50

15ラウンド(15回)などの所定回数分実行される。なお、大当たり種別が「非確変」のときの「大当たり」に基づく大当たり遊技状態を「非確変大当たり遊技状態」という。また、大当たり種別が「確変」のときの「大当たり」に基づく大当たり遊技状態を「確変大当たり遊技状態」という。

【0083】

大当たり遊技状態が終了した後は、可変表示結果が「大当たり」となる確率(大当たり確率)が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、次回の大当たり遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。また、大当たり遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数(この実施の形態では、100回)の可変表示(特図ゲーム)が実行されたことと、次回の大当たり遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。なお、時短終了条件が成立するまでの可変表示(特図ゲームなど)の残りの実行回数を時短残回数ということがある。時短状態や確変状態も遊技者にとって有利な状態である。

10

【0084】

この実施の形態では、非確変大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態は、時短状態となるが確変状態にはならない。この実施の形態では、確変大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態は、時短状態および確変状態になる。

【0085】

なお、通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態や、時短状態や、確変状態等の遊技者にとって有利な状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となる確率および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、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、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき)と同一に制御される状態である。

20

【0086】

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

30

40

【0087】

なお、時短状態は、「高ベース状態」、「高ベース」などともいわれ、時短状態でない遊技状態は、「低ベース状態」、「低ベース」、「非時短状態」、「非時短」などともいわれる。確変制御が行われる確変状態は、「高確状態」、「高確」などともいわれ、確変状態でない遊技状態は、「低確状態」、「低確」、「非確変状態」、「非確変」などともいわれる。確変状態及び時短状態になっているときの遊技状態は、「高確高ベース状態」、「高確高ベース」などともいわれる。確変状態とはならず時短状態になっているときの遊技状態は、「低確高ベース状態」、「低確高ベース」などともいわれる。時短状態と

50

はならず確変状態になっているときの遊技状態は、「高確低ベース状態」、「高確低ベース」などともいわれる。時短状態および確変状態のいずれかにもならない状態、つまり、通常状態は、「低確低ベース状態」、「低確低ベース」などともいわれる。

【0088】

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

10

【0089】

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

20

【0090】

上記飾り図柄の可変表示中には、画像表示装置5の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像を表示したり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたりする演出が実行される。これらの演出を、飾り図柄の可変表示とともに、可変表示中演出という。つまり、可変表示中演出は、特別図柄の可変表示にともなって、画像表示装置5の画面上に表示される画像による演出であり、飾り図柄の可変表示そのものも含む概念である。可変表示態様をリーチ態様にすることも、可変表示中演出のうちの1つである。可変表示中演出は、特別図柄の可変表示にともなって、画像表示装置5の画面上に表示される画像（飾り図柄の可変表示そのものも含む）による演出の他、スピーカ8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9などの発光体における点灯動作（点滅動作）などによる演出が含まれていてもよい。

30

【0091】

上記可変表示中演出ではリーチ演出が実行されることがある。リーチ演出は、リーチ態様となったことに対応して実行される。リーチ演出は、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作を行う演出である。なお、リーチ演出には、画像表示装置5における表示動作のみならず、スピーカ8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。この実施の形態では、リーチ演出として、演出態様がそれぞれ異なるノーマルリーチ、スーパーリーチA、スーパーリーチB、および全回転リーチが用意されている。

40

【0092】

また、飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示態様が

50

リーチ状態となる可能性や、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。一例として、飾り図柄の可変表示中には「擬似連」の可変表示演出が実行可能であればよい。「擬似連」の可変表示演出は、主基板 1 1 の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。

#### 【 0 0 9 3 】

「擬似連」の可変表示演出では、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 回成立したことに伴って、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、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば、最大 3 回まで）行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄が再変動する回数である。一例として、「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、特殊組合せの擬似連チャンス目として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に表示されている飾り図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、一旦表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

#### 【 0 0 9 4 】

「擬似連」の可変表示演出では、例えば、擬似連変動（再変動）の回数が増えるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなるように設定されている。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目が仮停止表示されることにより、「擬似連」の可変表示演出が行われることを認識でき、擬似連変動の回数が増えるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められる。この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が 1 回～ 2 回行われることにより、第 1 開始条件あるいは第 2 開始条件が 1 回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも 2 回～ 3 回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば、4 回や 5 回としてもよい。

#### 【 0 0 9 5 】

「擬似連」の可変表示演出が実行される際には、初回変動を含む複数回の変動表示（擬似連変動）に伴って、関連する表示演出などによる再変動演出が実行されるようにしてもよい。一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、画像表示装置 5 において特定のキャラクタ画像といった所定の演出画像を表示するようにしてもよい。また、例えばスピーカ 8 L、8 R からの音声出力や、遊技効果ランプ 9 といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作を行って最変動演出を実行してもよい。

#### 【 0 0 9 6 】

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

10

20

30

40

50

示エリア 5 R のいずれか一方または双方) にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【 0 0 9 7 】

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

10

【 0 0 9 8 】

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

20

【 0 0 9 9 】

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

30

【 0 1 0 0 】

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

40

【 0 1 0 1 】

単独予告演出の一例として、アクティブ表示部 A H A における演出画像の表示を、通常

50

時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、開始条件が成立した可変表示において「大当たり」となる可能性などを予告する「アクティブ表示変化」の予告演出が実行される。より具体的には、アクティブ表示部 A H A における表示色を、通常時における所定色（例えば、白色）とは異なる特定色（例えば、黄色、青色、赤色のいずれかなど）とすることにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。また、アクティブ表示部 A H A に表示されるアイコンを、通常時における丸型無地とは異なる特定アイコンとすることにより、例えば、「?」、「チャンス」、「激熱」などのメッセージを報知して、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を示唆できればよい。その他、アクティブ表示部 A H A に表示されるアイコンには、例えば「NEXT」などのメッセージを報知して、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動が実行されることを報知するアイコンがあってもよい。「アクティブ表示変化」の予告演出は、アクティブ表示変化演出ともいう。

10

**【 0 1 0 2 】**

また、保留表示の表示態様を変化させるときに、表示態様を変化することを示唆する作用演出が実行されることがある。作用演出が実行されると、作用演出の結果として、保留表示の表示態様に変化する。なお、作用演出は、例えば、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力や、遊技効果ランプ 9 といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作を含んでもよい。

**【 0 1 0 3 】**

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の主要な動作（作用）を説明する。なお、以下では、フローチャートなどを参照して動作を説明するが、各動作（各処理）では、フローチャートに現れていない処理などが適宜行われる場合がある。

20

**【 0 1 0 4 】**

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

30

**【 0 1 0 5 】**

このような遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、割込み禁止状態に設定して、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理には、例えば、スイッチ処理やメイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理といった、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するための処理が含まれている。なお、遊技制御用タイマ割込み処理の終了時には、割込み許可状態に設定される。これによって、遊技制御用タイマ割込み処理は、タイマ割り込みが発生するごと、つまり、割込み要求信号の供給間隔である所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに実行されることになる。

40

**【 0 1 0 6 】**

スイッチ処理は、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチから検出信号が入力されたかを判定することによって、各スイッチがオン状態であるか否か（つまり、遊技球の進入または通過があったか否か）をスイッチごとに判定する処理である。

50

## 【 0 1 0 7 】

メイン側エラー処理は、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理である。

## 【 0 1 0 8 】

情報出力処理は、例えば、パチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する処理である。

## 【 0 1 0 9 】

遊技用乱数更新処理は、主基板 1 1 の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。一例として、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 と、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 と、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と、が含まれていればよい(図 6 参照)。特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値であり、「1」～「65535」のいずれかの値を取り得る。大当り種別決定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合に、大当り種別を「確変」、「非確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「100」のいずれかの値を取り得る。変動パターン決定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数の変動パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「900」のいずれかの値を取り得る。

10

20

## 【 0 1 1 0 】

特別図柄プロセス処理では、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かなどの決定や変動パターンの決定、当該決定結果に基づく特別図柄表示装置 4 における表示動作の制御(特図ゲームの実行)、大当り遊技状態の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(ラウンド遊技や短期開放制御の実行)などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。特別図柄プロセス処理の詳細は後述するが、タイマ割り込みの発生毎に特別図柄プロセス処理が実行されることによって、可変表示結果や変動パターンの決定、当該決定に基づく特図ゲームの実行、大当り遊技状態などが実現される。

30

## 【 0 1 1 1 】

普通図柄プロセス処理では、例えば、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過した場合(例えば、スイッチ処理にてゲートスイッチ 2 1 がオン状態になっていると判定された場合)に保留数が上限数に達していなければ普図ゲームの保留記憶(例えば、乱数値を抽出して R A M 1 0 2 に記憶させること)を行ったり、保留記憶(R A M 1 0 2 に記憶した乱数値)を用いて普図ゲームの可変表示結果を決定したり、普図ゲームの変動パターン(変動時間など)を決定したり、変動パターンに従って普通図柄表示器 2 0 における表示動作(例えば、セグメント L E D の点灯、消灯など)を制御して普通図柄の可変表示を実行して普図ゲームの可変表示結果を導出表示したり、可変表示結果が普図当りの場合に普通可変入賞球装置 6 B を開放状態などの第 1 可変状態にする処理を行ったりする。タイマ割り込みの発生毎に普通図柄プロセス処理が実行されることによって、普図ゲームの実行や、普図当りのときの普通可変入賞球装置 6 B の所定期間の第 1 可変状態などが実現される。

40

## 【 0 1 1 2 】

コマンド制御処理は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる処理である。一例として、特別図柄プロセス処理や普通図柄プロセス処理などでは、制御コマンド(演出制御コマンドなど)の送信設定(例えば、送信する制御コマンドの記憶アドレス値を R A M 1 0 2 に格納する等)が行われ、コマンド制御処理では、送信設定された制御コマンドを、実際に演出制御基板 1 2 に対して送信する処理が行われる。この送信する処理では、演出制御 I N T 信号などが用いられ、制御コマンドの送信が行われる。

50

## 【 0 1 1 3 】

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。

## 【 0 1 1 4 】

ここで、コマンド制御処理により主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される主な演出制御コマンドについて図 3 を参照して説明する。なお、「(H)」は 1 6 進数であることを示す。

## 【 0 1 1 5 】

コマンド 8 0 X X (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターン指定コマンド)である。この実施の形態では、変動パターンのそれぞれに対応する変動パターン指定コマンドが設定されている。例えば、各変動パターンには、一意の番号(変動パターン番号)が割り振られ、その番号がコマンド中の「X X」に設定される(例えば、変動パターン P A 1 - 1 なら「0 1」など)。また、変動パターン指定コマンドは、飾り図柄の変動開始を指定するためのコマンドでもあり、変動パターンの設定時に実行される後述するステップ S 1 1 1 において送信設定される。

10

## 【 0 1 1 6 】

コマンド 8 C X X (H) は、大当たりとするか否か、および、大当たり種別(つまり、可変表示結果)を指定する演出制御コマンド(表示結果指定コマンド)である。この実施の形態では、表示結果それぞれに対応する表示結果指定コマンドが設定されている。例えば、各表示結果には、一意の番号が割り振られ、その番号がコマンド中の「X X」に設定される(例えば、「ハズレ」なら「0 0」、大当たり種別が「確変」の「大当たり」なら「0 1」など)。また、表示結果指定コマンドは、変動パターン指定コマンドなどとともに、変動パターンの設定時に実行される後述するステップ S 1 1 1 において送信設定される。

20

## 【 0 1 1 7 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示(変動)を開始することを指定する演出制御コマンド(第 1 変動開始指定コマンド)である。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示(変動)を開始することを指定する演出制御コマンド(第 2 変動開始指定コマンド)である。第 1 変動開始指定コマンドと第 2 変動開始指定コマンドとを変動開始指定コマンドと総称することがある。なお、第 1 特別図柄の可変表示を開始するのか第 2 特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、後述する変動パターン判定結果指定コマンドに含めるようにしてもよい。第 1 変動開始指定コマンドまたは第 2 変動開始指定コマンドは、変動パターン判定結果指定コマンドなどとともに、変動パターンの設定時に実行される後述するステップ S 1 1 1 において送信設定される。

30

## 【 0 1 1 8 】

コマンド 8 F 0 0 (H) は、飾り図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを指定する演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)である。図柄確定指定コマンドは、後述するステップ S 1 1 2 における特図ゲーム終了時において送信設定される。

## 【 0 1 1 9 】

コマンド 9 5 X X (H) は、遊技状態を指定する演出制御コマンド(遊技状態指定コマンド)である。この実施の形態では、遊技状態それぞれに対応する遊技状態指定コマンドが設定されている。例えば、遊技状態が通常状態(低確低ベース)であれば、「X X」は、「0 0」に設定される。例えば、遊技状態が高確低ベース状態であれば、「X X」は、「0 1」に設定される。例えば、遊技状態が高確高ベース状態であれば、「X X」は、「0 2」に設定される。遊技状態指定コマンドは、遊技状態の変更が行われ得る後述するステップ S 1 1 3 やステップ S 1 1 7 の実行時に送信設定される。

40

## 【 0 1 2 0 】

コマンド A 0 0 0 (H) は、大当たり遊技状態の開始(ファンファーレの開始)を指定する演出制御コマンド(当り開始指定コマンド)である。なお、ファンファーレとは、大当

50



り遊技状態の開始時に実行される、大当り遊技状態になったことを報知する演出である。このコマンドは、後述するステップS 1 1 3において、大当り遊技状態が開始されるときに送信設定される。

【 0 1 2 1 】

コマンドA 3 0 0 (H)は、大当り遊技状態の終了(エンディングの開始)を指定する演出制御コマンド(当り終了指定コマンド)である。なお、エンディングとは、大当り遊技状態の終了時に実行される、大当り遊技状態が終了することを報知する演出である。このコマンドは、後述するステップS 1 1 6において、最後のラウンド遊技が終了したときに送信設定される。

【 0 1 2 2 】

コマンドB 1 0 0 (H)は、第1始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第1始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド(第1始動口入賞指定コマンド)である。コマンドB 2 0 0 (H)は、第2始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第2始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド(第2始動口入賞指定コマンド)である。第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドとを始動口入賞指定コマンドと総称することがある。また、これらコマンドは、後述する始動入賞判定処理(ステップS 1 0 1)において送信設定される。

【 0 1 2 3 】

コマンドC 1 X X (H)は、第1特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第1特図保留記憶数指定コマンド)である。「X X」が、第1特図保留記憶数を示す。コマンドC 2 X X (H)は、第2特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第2特図保留記憶数指定コマンド)である。「X X」が、第2特図保留記憶数を示す。第1特図保留記憶数指定コマンドと第2特図保留記憶数指定コマンドとを総称して、特図保留記憶数指定コマンドという場合がある。特図保留記憶数指定コマンドは、第1特図保留記憶数または第2特図保留記憶数が変化し得る後述するステップS 1 0 1やステップS 1 1 1において送信設定される。

【 0 1 2 4 】

コマンドC 4 X X (H)は、始動入賞時の判定結果のうち表示結果を指定する演出制御コマンド(図柄判定結果指定コマンド)である。コマンドC 5 X X (H)は、始動入賞時の判定結果のうち変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターン判定結果指定コマンド)である。第1始動入賞または第2始動入賞が発生したときに、乱数値MR 1 ~ 3が抽出される(後述するステップS 1 0 1)。この実施の形態では、抽出された乱数値MR 1 ~ 3に対応する可変表示について、可変表示の開始条件の成立前に、この抽出された乱数値MR 1 ~ 3のうちの乱数値MR 1およびMR 3に基づいて、可変表示の可変表示結果が「大当り」になるか否か、および、可変表示の変動パターン(図12参照)が判定される。始動入賞時の判定は、これらの判定のことをいい、ステップS 2 1 3の入賞時乱数値判定処理において実行される。なお、所定の場合には、この判定が行われないことがある。表示結果についての判定結果(判定なしの場合も含む)には、一意の番号が割り振られ、その番号が図柄指定コマンド中の「X X」に設定される(例えば、「判定なし」であれば「0 0」、「ハズレ」であれば「0 1」、「大当り」であれば「0 2」など)。変動パターンについての判定結果(判定なしの場合も含む)には、一意の番号が割り振られ、その番号が変動パターン指定コマンド中の「X X」に設定される(例えば、「判定なし」であれば「0 0」、「PA 1」であれば「1 1」、「PA 2」であれば「1 2」、「PA 3」であれば「1 3」など)。これらコマンドは、後述する始動入賞判定処理(ステップS 1 0 1)において送信設定される。

【 0 1 2 5 】

次に、特別図柄プロセス処理について説明する。図4は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS 1 0 1)。

【 0 1 2 6 】

10

20

30

40

50

図5は、ステップS101において実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。始動入賞判定処理を開始すると、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(ステップS201)。スイッチ処理において第1始動口スイッチ22Aがオンであると判定されているなどして第1始動口スイッチ22Aがオンであると判定した場合(ステップS201; Yes)、CPU103は、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば、「4」となっているか否かを判定する(ステップS202)。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられた第1特図保留記憶数カウンタ(第1特図保留記憶数をカウントするカウンタ)の格納値である第1特図保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202において第1特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合(ステップS202; No)、CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御バッファ設定部など)に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する(ステップS203)。

#### 【0127】

ステップS201において第1始動口スイッチ22Aがオフであると判定した場合(ステップS201; No)や、ステップS202において第1特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合(ステップS202; Yes)には、CPU103は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(ステップS204)。スイッチ処理において第2始動口スイッチ22Bがオンであると判定されているなどして第2始動口スイッチ22Bがオンであると判定した場合(ステップS204; Yes)、CPU103は、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば、「4」となっているか否かを判定する(ステップS205)。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられた第2特図保留記憶数カウンタ(第2特図保留記憶数をカウントするカウンタ)の格納値である第2特図保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205において第2特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合(ステップS205; No)、CPU103は、始動口バッファ値を「2」に設定する(ステップS206)。第2始動口スイッチ22Bがオンではないと判定した場合(ステップS204; No)や、第2特図保留記憶数が上限値であると判定した場合(ステップS205; Yes)には、CPU103は、始動入賞判定処理を終了する。

#### 【0128】

ステップS203またはS206の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数カウンタ値を1加算するように更新する(ステップS207)。例えば、始動口バッファ値が「1」とあるときには第1特図保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」とあるときには第2特図保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1特図保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口に遊技球が進入して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加(インクリメント)するように更新される。また、第2特図保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口に遊技球が進入して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加(インクリメント)するように更新される。このときには、RAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新する(ステップS208)。

#### 【0129】

ステップS208の処理を実行した後、CPU103は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する(ステップS209)。一例として、ステップS209の処理では、乱数回路104やRAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設

10

20

30

40

50

けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データ(図6参照)が抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される(ステップS210)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、保留データが図7(A)に示すような第1特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、保留データが図7(B)に示すような第2特図保留記憶部にセットされる。なお、このとき、CPU103は、保留データが第1特図保留記憶部にセットされたときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ加算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる(例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす)ようにしてもよい。なお、CPU103は、保留データが第2特図保留記憶部にセットされたときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ加算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる(例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす)ようにしてもよい。

#### 【0130】

図7(A)に示す第1特図保留記憶部は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が進入して第1始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム(第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第1始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値(例えば、「4」)に達するまで記憶する。こうして、第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行(可変表示)が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果(特図表示結果)に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様(例えば、リーチ演出など)となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

#### 【0131】

なお、第1特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置(演出制御基板12側で制御される)とは、基本的に対応している。このため、第1特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第1保留表示部5HLの一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第1保留表示部5HLの第1の表示位置の右側に位置する第2の表示位置に保留表示図柄を表示する。

#### 【0132】

図7(B)に示す第2特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が進入して第2始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム(第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第2始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値(例えば、「4」)に達するまで記憶する。こうして、第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行(可変表示)が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果(特図表示結果)に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様(例えば、リーチ演出など)となるか否かなどを判定可能にする

10

20

30

40

50

保留記憶情報となる。

【 0 1 3 3 】

なお、第 2 特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板 1 2 側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第 2 特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第 2 保留表示部 5 H R の一番左側の第 1 の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第 2 保留表示部 5 H R の第 1 の表示位置の右側に位置する第 2 の表示位置に保留表示図柄を表示する。

10

【 0 1 3 4 】

ステップ S 2 1 0 の処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、予め用意された始動口入賞指定コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 2 1 1）。その後、CPU 1 0 3 は、予め用意された保留記憶数通知コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 2 1 2）。

【 0 1 3 5 】

続いて、CPU 1 0 3 は、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ S 2 1 3）。入賞時乱数値判定処理は、上述のように、始動入賞時の判定を行う処理であり、ステップ S 2 0 9 で抽出した乱数値 M R 1 ~ 3 のうちの乱数値 M R 1 および M R 3 に基づいて、当該乱数値の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当たり」になるか否かおよび当該可変表示の変動パターン（図 1 2 参照）を判定する処理である。その後、CPU 1 0 3 は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップ S 2 1 4）。このとき、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合（ステップ S 2 1 4 ; 「2」）、CPU 1 0 3 は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ S 2 1 5）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であると判定した場合（ステップ S 2 1 4 ; 「1」）、CPU 1 0 3 は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ S 2 1 6）、ステップ S 2 0 4 に処理を進める。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

20

30

【 0 1 3 6 】

図 8 は、図 5 に示すステップ S 2 1 3 において実行される入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図 4 に示すステップ S 1 1 0）において、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か否かの決定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図 4 に示すステップ S 1 1 1）において、飾り図柄の可変表示態様に対応した変動パターンの決定などが行われる。入賞時乱数値判定処理では、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口）にて検出された始動入賞タイミングで、当該タイミングで抽出された乱数値（ステップ S 2 0 9 の処理において抽出された乱数値）の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当たり」になるか否かの判定）や、飾り図柄の可変表示の変動パターンがどれになるかの判定などを行う（いわゆる「先読み」）。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前（特図ゲームの開始条件成立前）に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の大まかな可変表示態様（変動パターン）を予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板 1 2 の側で演出制御用 CPU 1 2 0 などにより、保留表示図柄の表示態様などを決定することができる。

40

【 0 1 3 7 】

図 8 に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、例えば、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグ（時短状態のときにオン状態になるフラグ）や確変フラグ（確変状態のときにオン状態になるフラグ）の状

50

態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ S 3 0 1）。また、ステップ S 3 0 1 の処理では、RAM 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ制御部など）に設けられた特図プロセスフラグの値を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態が大当り遊技状態であるか否かを特定する。例えば、特図プロセスフラグの値が、「4」～「7」である場合には、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態が大当り遊技状態であると特定すればよい。

【0138】

CPU 1 0 3 は、こうして特定された遊技状態が大当り遊技状態となっている大当り中であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 2）。大当り中でないと判定した場合（ステップ S 3 0 2 ; No）、CPU 1 0 3 は、始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 3）。

10

【0139】

ステップ S 3 0 3 の処理において始動口バッファ値が「2」であると判定した場合（ステップ S 3 0 3 ; Yes）、CPU 1 0 3 は、大当り決定範囲を設定する（ステップ S 3 0 4）。例えば、予め ROM 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意された後述する特図表示結果決定テーブル（図 1 0 参照）のうち、ステップ S 3 0 1 で特定した現在の遊技状態に対応して、特図表示結果を「大当り」に割り当てられた決定値の範囲を、大当り決定範囲として設定する。例えば、現在の遊技状態が確変状態であれば（確変フラグがオン状態であれば）、「8000」～「9899」が大当り決定範囲として設定され、現在の遊技状態が非確変状態（確変状態でない状態）であれば（確変フラグがオフ状態であれば）、「8000」～「8189」が大当り決定範囲として設定される（図 1 0 参照）。

20

【0140】

その後、CPU 1 0 3 は、ステップ S 2 0 9 で抽出された特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 を示す数値データと、ステップ S 3 0 4 の処理により設定された大当り決定範囲とを比較する（ステップ S 3 0 5）。CPU 1 0 3 は、この比較結果に基づいて乱数値 MR 1 が大当り決定範囲内であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 6）。一例として、CPU 1 0 3 は、大当り決定範囲に含まれる個々の決定値と、図 5 に示すステップ S 2 0 9 の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 とを、逐一比較することにより、乱数値 MR 1 と合致する決定値の有無を判定してもよい。あるいは、大当り決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、CPU 1 0 3 が乱数値 MR 1 と大当り決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 MR 1 が大当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定してもよい。

30

【0141】

なお、ステップ S 3 0 5 では、例えば、ステップ S 2 1 0 で特図保留記憶部に格納した乱数値 MR 1 を読み出し、読み出した乱数値 MR 1 を使用して前記判定を行えばよい。また、ステップ S 2 1 0 とは別に乱数値 MR 1 を RAM 1 0 2 の所定領域（特図保留記憶部以外の領域）や CPU 1 0 3 の記憶領域などに保持しておき、CPU 1 0 3 は保持した乱数値に基づいて前記判定を行ってもよい。これは、後述する乱数値 MR 3 についても同様である。このように、入賞時乱数値判定処理で使用される乱数値は、特図保留記憶部に格納された乱数値でなくてもよい。

40

【0142】

ステップ S 3 0 6 の処理において大当り決定範囲内であると判定した場合（ステップ S 3 0 6 ; Yes）、CPU 1 0 3 は、予め ROM 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意された後述する大当り用変動パターン決定テーブル（図 1 3 参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップ S 3 0 8）。詳しくは後述するが、大当り用変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「大当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値 MR 3 と比較される決定値が割り当てられている。

【0143】

図 1 3 では、決定値の範囲の代わりに決定割合が記載されている。実際のテーブルでは

50

、図13の決定割合に応じた範囲の決定値が各変動パターンに対して割り当てられていればよい。決定割合は、乱数値MR3が取り得る値の全範囲(1~900)を100とした割合である。例えば、図13(A)に示すように、変動パターンPB1-1の決定割合は5で、変動パターンPB1-2の決定割合は15で、変動パターンPB1-3の決定割合は70で、変動パターンPB1-4の決定割合は10なので、変動パターンPB1-1には乱数値MR3と比較される決定値1~45(5%の範囲)が割り当てられ、変動パターンPB1-2には乱数値MR3と比較される決定値46~180(15%の範囲)が割り当てられ、変動パターンPB1-3には乱数値MR3と比較される決定値181~810(70%の範囲)が割り当てられ、変動パターンPB1-4には乱数値MR3と比較される決定値811~900(10%の範囲)が割り当てられる。このようなことは、決定割合を記載した他のテーブルについても同様である。

10

**【0144】**

ステップS306の処理において大当り決定範囲内でないと判定した場合(ステップS306;No)、CPU103は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意されたハズレ用変動パターン決定テーブル(図13(B),(C)参照)を選択して使用テーブルに設定する(ステップS307)。具体的には、ステップS301で特定した現在の遊技状態が非時短状態(低ベース状態)である場合(時短フラグがオフ状態のとき)には、図13(B)のハズレ用変動パターン決定テーブルを使用テーブルに設定し、ステップS301で特定した現在の遊技状態が時短状態(高ベース状態)である場合(時短フラグがオン状態のとき)には、図13(C)のハズレ用変動パターン決定テーブルを使用

20

**【0145】**

その後、ステップS307またはS308を実行した後、CPU103は、ステップS209で抽出された変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定されている大当り用変動パターン決定テーブルまたはハズレ用変動パターン決定テーブルを参照し、乱数値MR3と合致する決定値に割り当てられている変動パターンを判定する(ステップS309)。一例として、CPU103は、各変動パターンに割り当てられた個々の決定値と、乱数値MR3とを、逐一比較することにより、乱数値MR3と合致する決定値の有無を判定することで変動パターンを判定してもよいし、あるいは、各変動パターンに割り当てられた決定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR3と当該最小値や最大値とを比較することにより変動パターンを判定してもよい(他のテーブルを参照するときも同じ)。

30

**【0146】**

ステップS309を実行した後、または、ステップS303において始動口バッファ値が「2」でないと判定した場合(ステップS304;No)には、CPU103は、ステップS306やステップS309の判定結果に応じた内容の始動入賞時コマンドの送信設定を行い(ステップS310)、入賞時乱数値判定処理を終了する。始動入賞時コマンドは、始動口入賞指定コマンドと、特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、から構成される。始動口バッファ値が「1」のときは、始動入賞時コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドと、第1特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。始動口バッファ値が「2」のときは、始動入賞時コマンドとして、第2始動口入賞指定コマンドと、第2特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。送信設定されたコマンドは、コマンド制御処理において送信される。

40

**【0147】**

送信設定する第1特図保留記憶数指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドは、現在の第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定するコマンド(当該記憶数に対応

50

したE X Tデータを含むコマンド)とし、指定する特図保留記憶数は、第1特図保留記憶数カウンタや第2特図保留記憶数カウンタのカウント値によって特定すればよい。送信設定する図柄指定コマンドは、ステップS 3 0 6の判定結果が大当り決定範囲内であるときには(ステップS 3 0 6 ; Y e s)、可変表示結果の判定結果が「大当り」であることを指定するコマンド(「大当り」に対応したE X Tデータを含むコマンド)とし、ステップS 3 0 6の判定結果が大当り決定範囲外であるときには(ステップS 3 0 6 ; N o)、可変表示結果の判定結果が「ハズレ」であることを指定するコマンド(「ハズレ」に対応したE X Tデータを含むコマンド)とし、ステップS 3 0 3の判定結果が始動口バッファ値 = 1であるときには(ステップS 3 0 3 ; N o)、始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド(「判定なし」に対応したE X Tデータを含むコマンド)とすればよい。送信設定する変動パターン判定結果指定コマンドは、ステップS 3 0 9で変動パターンを判定した場合には判定結果となる変動パターンを指定するコマンド(判定結果である変動パターンに対応したE X Tデータを含むコマンド)とし、ステップS 3 0 3の判定結果が始動口バッファ値 = 1(ステップS 3 0 3 ; N o)であるときには始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド(「判定なし」に対応したE X Tデータを含むコマンド)とすればよい。

10

#### 【0148】

入賞時乱数値判定処理では、上記のようにして、今回ステップS 2 0 9で抽出した乱数値M R 1 ~ 3に対応する可変表示について、当該可変表示(特図ゲーム)の可変表示結果が「大当り」になるか否か、および、当該可変表示の変動パターン(図13参照)が判定される。つまり、いわゆる先読みが行われる。なお、この処理では現在の遊技状態に基づいて判定を行い、可変表示が実際に実行されるときに遊技状態に基づいて判定を行っていないため、当該判定は必ずしも正確なものではないが、ある程度の精度で可変表示結果や変動パターンを予測することができる。また、入賞時乱数値判定処理では、ステップS 3 0 2の処理において大当り中であると判定した場合や、ステップS 3 0 3の処理において時短制御中であると判定されたことに基づいて、ステップS 3 0 3の処理により始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する。このとき、始動口バッファ値が「1」であり「2」ではない場合には、ステップS 3 0 4などの処理を実行せずにステップS 3 1 0の処理に進み、始動入賞時の判定を行わない。こうして、時短制御に伴う高開放制御が行われるときや、大当り遊技状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が進入したことによる始動入賞(第1始動入賞)の発生に基づいて上記各判定が行われないように制限する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合に、時短制御中や大当り遊技状態であるときには、第1始動入賞に基づく先読みが実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

20

30

#### 【0149】

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

#### 【0150】

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

40

50

る特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄(大当り図柄、ハズレ図柄)が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が「1」に更新される。

#### 【0151】

図9は、図4に示すステップS110において実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄通常処理を開始すると、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS231)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU103は、第2特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

10

#### 【0152】

ステップS231において第2特図保留記憶数が「0」以外であると判定した場合(ステップS231; No)、CPU103は、例えば、第2特図保留記憶部の先頭領域(例えば、保留番号「1」に対応する記憶領域)といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す(ステップS232)。これにより、ステップS209の処理で第2始動入賞口における始動入賞(第2始動入賞)の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば、変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

20

#### 【0153】

ステップS232の処理に続いて、CPU103は、例えば、第2特図保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる(ステップS233)。例えば、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域(保留番号「2」~「4」に対応する記憶領域)に記憶された保留データを、1エントリずつ上位(保留番号「1」~「3」に対応する記憶領域)にシフトする。また、ステップS233の処理では、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。そして、CPU103は、RAM102の所定領域(例えば、遊技制御バッファ設定部)に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「2」に更新する(ステップS234)。

30

#### 【0154】

ステップS231において第2特図保留記憶数が「0」であると判定した場合(ステップS231; Yes)、CPU103は、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS235)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU103は、第1特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

40

#### 【0155】

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

#### 【0156】

ステップS235において第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS235; No)、例えば、第1特図保留記憶部の先頭領域(例えば、保留番号「1」に

50



対応する記憶領域)といった、RAM 102の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す(ステップS236)。これにより、ステップS209の処理で第1始動入賞口における始動入賞(第1始動入賞)の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば、変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

#### 【0157】

ステップS236の処理に続いて、CPU103は、例えば、第1特図保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる(ステップS237)。例えば、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域(保留番号「2」~「4」に対応する記憶領域)に記憶された保留データを、1エントリずつ上位(保留番号「1」~「3」に対応する記憶領域)にシフトする。また、ステップS237の処理では、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。そして、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS238)。

10

#### 【0158】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、特別図柄の変表示結果である特図表示結果を、「大当たり」と「ハズレ」とのいずれかに決定する(ステップS239)。一例として、ステップS239の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。例えば、CPU103は、図10に示す特図表示結果決定テーブルを使用テーブルとしてセットする。特図表示結果決定テーブルでは、例えば、図10に示すように、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値(決定値)が、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて割り当てられていけばよい。

20

#### 【0159】

CPU103は、ステップS232またはS236で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、遊技状態が確変状態であるか否かと、乱数値MR1を示す数値データと、に基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、乱数値MR1に合致する決定値に、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、割り当てられた「大当たり」と「ハズレ」とのいずれかの決定結果を特図表示結果として決定すればよい。CPU103は、確変フラグがオン状態である場合に、確変状態であると判定すればよい。例えば、乱数値MR1が「9000」であるとき、CPU103は、確変フラグがオン状態である場合(確変状態のとき)には、特図表示結果を「大当たり」にすると決定し、確変フラグがオフ状態である場合(非確変状態のとき)には、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定する。

30

#### 【0160】

図10(A)に示すように、確変状態のときには、非確変状態のときよりも高い決定割合で、特図表示結果が「大当たり」に決定される。したがって、例えば、図4に示すステップS117の大当たり終了処理により、大当たり種別が「確変」であった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされたことなどに基づいて、現在の遊技状態が確変状態であるときには、非確変状態のときよりも、特図表示結果が「大当たり」になりやすく、大当たり遊技状態になりやすい。つまり、遊技者にとって有利である。

40

#### 【0161】

その後、CPU103は、ステップS239の処理により決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(ステップS240)。特図表示結果が「大当たり」に決定された場合には(ステップS240; Yes)、RAM102の所定領域に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(ステップS241)。また、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する(ステップS242)。一例として、ステップS242の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された大当たり種別決定テーブル

50

を選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。CPU 103は、例えば、図10(B)に示す大当り種別決定テーブルを使用テーブルとしてセットする。大当り種別決定テーブルでは、例えば、図10(B)に示すように、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値(決定値)が、大当り種別を「非確変」と「確変」とのいずれとするかの決定結果に割り当てられていけばよい。

【0162】

CPU 103は、ステップS232またはS236で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、変動用乱数バッファから読み出した大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定された大当り種別決定テーブルを参照することにより、乱数値MR2に合致する決定値に割り当てられた大当り種別のいずれかを選択すればよい。

10

【0163】

ステップS242の処理を実行した後は、大当り種別を記憶させる(ステップS243)。CPU 103は、RAM 102の所定領域(例えば、遊技制御バッファ設定部)に設けられた大当り種別バッファに、大当り種別の決定結果を示す大当り種別バッファ設定値(例えば、「非確変」の場合には「0」、「確変」の場合には「1」となる値)を格納することにより、大当り種別を記憶させればよい。

【0164】

特図表示結果が「大当り」でないと判定した場合(ステップS240; No)、CPU 103は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を決定する(ステップS244)。例えば、ステップS240において特図表示結果が「大当り」ではないと判定した場合、CPU 103は、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。一方、ステップS240において特図表示結果が「大当り」であると判定した場合、CPU 103は、ステップS242における大当り種別の決定結果に応じて(大当り種別バッファ設定値に応じて)、複数種類の大当り図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定すればよい。

20

【0165】

ステップS244の処理を実行した後、CPU 103は、特図プロセスフラグの値を「1」に更新してから(ステップS245)、特別図柄通常処理を終了する。ステップS245において特図プロセスフラグの値が「1」に更新されることにより、次回のタイマ割込みが発生したときには、図4に示すステップS111の変動パターン設定処理が実行される。

30

【0166】

ステップS235において、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」とであると判定した場合(ステップS235; Yes)、CPU 103は、所定のデモ表示設定を行ってから(ステップS246)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば、画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信設定してから、デモ表示設定を終了する。演出制御基板12では、客待ちデモ指定コマンドが送信されると、デモ画面表示を行う。

40

【0167】

図4に示すステップ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、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターンは、飾り図柄の可変表示の内容(可変表示態様)を指定するものであるため、この決定によって、飾り図柄の可変表示の内容が決定される。特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は、変動パターンに対応して予め設定されている

50

。したがって、変動パターン設定処理にて変動パターンを決定することにより、特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄を導出するまでの可変表示時間（特図変動時間）が決定される。さらに、変動パターン設定処理は、特別図柄表示装置4において特別図柄の変動を開始させるための設定を行う処理を含んでもよい。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が「2」に更新される。

【0168】

図11は、図4に示すステップS111において実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理が開始されると、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS261）。そして、大当りフラグがオンであると判定した場合（ステップS261；Yes）、CPU103は、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップS262）。ステップS261において大当りフラグがオフであると判定した場合（ステップS261；No）、CPU103は、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する（ステップS263）。

10

【0169】

図12は、本実施形態における変動パターンの具体例を示している。

【0170】

変動パターンPA1-1は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、非リーチ（可変表示態様がリーチ態様にならないこと）を指定し、かつ、特図変動時間が通常の長さの非リーチ変動パターンである。

20

【0171】

変動パターンPA1-2は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、非リーチ（可変表示態様がリーチ態様にならないこと）を指定し、かつ、特図変動時間が通常よりも短い短用の非リーチ変動パターンである。

【0172】

変動パターンPA2-1は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、ノーマルリーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPA2-2は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、スーパーリーチAの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPA2-3は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、スーパーリーチBの実行を指定するリーチ変動パターンである。

30

【0173】

変動パターンPB1-1は、可変表示結果が「大当り」のときに選択されるものであり、ノーマルリーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPB1-2は、可変表示結果が「大当り」のときに選択されるものであり、スーパーリーチAの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPB1-3は、可変表示結果が「大当り」のときに選択されるものであり、スーパーリーチBの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPB1-4は、可変表示結果が「大当り」のときに選択されるものであり、全回転リーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。ここで、全回転リーチとは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全ての飾り図柄が所定の図柄組合せで揃った態様で変動する演出であり、可変表示結果が大当り図柄の場合にのみ用いられる。

40

【0174】

図11に示すステップS262の処理では、例えば、ROM101の所定領域に予め記憶されている、図13(A)に示す大当り用変動パターン決定テーブルを用いて、大当り時の変動パターンが決定される。一例として、大当り用変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、大当り用変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値MR3に合致する決定値に割り当てられた

50

変動パターンを今回の変動パターンとして決定（選択）すればよい。なお、図13では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

【0175】

図11に示すステップS263の処理では、例えば、ROM101の所定領域に予め記憶されている、図13(B)、(C)に示すハズレ用変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。遊技状態が非時短状態（時短フラグがオフ）であるときには、CPU103は、図13(B)に示すハズレ用変動パターン決定テーブルを参照する。遊技状態が時短状態（時短フラグがオン）であるときには、CPU103は、図13(C)に示すハズレ用変動パターン決定テーブルを参照する。一例として、各ハズレ用変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、ハズレ用変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値MR3に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定（選択）すればよい。なお、図13では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

10

【0176】

図13(B)、(C)に示すハズレ用変動パターン決定テーブルでは、時短状態のときには、特図変動時間の短い変動パターンPA1-1が選択されやすくなっており、非時短状態のときよりも平均的な可変表示時間を短縮して、無効な始動入賞の発生を抑制することや、遊技者による遊技球の発射停止（いわゆる「止め打ち」）を低減することができる。また、可変表示の実行頻度を高めることができる。

20

【0177】

図13に示すように、大当たり時には、スーパーリーチBを実行する変動パターンPB1-3の決定割合が最も高くなっており、スーパーリーチAの変動パターンPB1-2、全回転リーチの変動パターンPB1-4、ノーマルリーチの変動パターンPB1-1の順に決定割合が徐々に低くなっている。ハズレ時には、非リーチの変動パターンPA1-1の決定割合が最も高くなっており、ノーマルリーチの変動パターンPA2-1、スーパーリーチAの変動パターンPA2-2、スーパーリーチBの変動パターンPA2-3の順に決定割合が徐々に低くなっている。このことから、可変表示結果が「大当たり」の場合にのみ用いられる全回転リーチを除けば、スーパーリーチBが実行されたときが、最も高い割合で可変表示結果が「大当たり」となる。そして、スーパーリーチA、ノーマルリーチの順で、可変表示結果が「大当たり」となる割合（いわゆる、大当たり期待度）が下がっていく。

30

【0178】

ステップS262またはS263の処理を実行した後、CPU103は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間（変動時間ともいう）を設定する（ステップS264）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図12に示すように、あらかじめ用意された複数の変動パターンに対応して、あらかじめ定められている。CPU103は、ステップS262またはS263の処理で選択した変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、RAM102の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。

40

【0179】

ステップS264の処理に続いて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS265）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図

50

柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、CPU 103 は、第 1 特図を用いた可変表示を開始するときには、第 1 保留表示器 25 A を制御して、1 つ減算された第 1 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 1 保留表示器 25 A に行わせる（例えば、LED の点灯個数を 1 つ減らす）ようにしてもよい。なお、CPU 103 は、第 2 特図を用いた可変表示を開始するときには、第 2 保留表示器 25 B を制御して、1 つ減算された第 2 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 2 保留表示器 25 B に行わせる（例えば、LED の点灯個数を 1 つ減らす）ようにしてもよい。

#### 【0180】

ステップ S 266 の処理を実行した後、CPU 103 は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板 12 側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンド（変動開始時コマンド）の送信設定が行われる（ステップ S 266）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU 103 は、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、変動開始時コマンドとして、第 1 変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップ S 262 または S 263 で決定した変動パターンを示す EXT データを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（ステップ S 244 で決定した可変表示結果を示す EXT データを含むコマンド）、第 1 特図保留記憶数指定コマンド（ステップ S 237 で 1 減じた第 1 特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を 1 つ消化したときの第 1 特図保留記憶数を示す EXT データを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU 103 は、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、変動開始時コマンドとして、第 2 変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップ S 262 または S 263 で決定した変動パターンを示す EXT データを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（ステップ S 244 で決定した可変表示結果を示す EXT データを含むコマンド）、第 2 特図保留記憶数指定コマンド（ステップ S 233 で 1 減じた第 2 特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を 1 つ消化したときの第 2 特図保留記憶数を示す EXT データを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。

#### 【0181】

ステップ S 266 の処理を実行した後、CPU 103 は、特図プロセスフラグの値を「2」に更新してから（ステップ S 267）、変動パターン設定処理を終了する。ステップ S 267 において特図プロセスフラグの値が「2」に更新されることにより、次のタイマ割り込みが発生したときには、図 4 に示すステップ S 112 の特別図柄変動処理が実行される。

#### 【0182】

図 4 に示すステップ S 112 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、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減算する処理などが含まれている。そして、遊技制御プロセスタイマのタイマ値（1 減算したあとのタイマ値）が 0 でないときには、特図変動時間が経過していないので、特図ゲームの可変表示を実行するための制御（例えば、第 1 特図や第 2 特図の表示を更新（所定時間特別図柄の表示を維持させるための更新を適宜含む。以下同じ）させる駆動信号を送信する制御）などを行って第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための処理を行い、特別図柄変動処理を終了する。一方で、遊技制御プロセスタイマのタイマ値が 0 になり、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（ステップ S 110 で設定された確定特別図柄）を停止表示（導出表示）させ（確定特別図柄は、所定時間表示し続けるように制御するとよい）、また、停止表示されるときに図柄確定指定コマンドの送信設定も行い、特図プロセスフラグの値が「3」に更新される。タイマ割り込みの発生毎にステップ S 112 が繰り返し実行されることによって、特

10

20

30

40

50

別図柄の可変表示や確定特別図柄の導出表示などが実現される。

【0183】

ステップ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。特別図柄停止処理において、CPU103は、大当りフラグがオン状態になっているかを判定する。大当りフラグがオン状態である場合には、時短フラグ、確変フラグをリセットし（オフ状態にし）、RAM102の所定領域に設けられた、時短状態中に実行される可変表示の残り回数（時短残回数）をカウントする時短回数カウンタのカウント値をカウントする時短回数カウンタのカウント値を「0」にする処理が行われる。そして、ファンファーレ待ち時間（大当り遊技状態におけるファンファーレの開始から終了するまでの待ち時間であり、予め定められた時間である）に対応するタイマ値を初期値として遊技制御プロセスタイマにセットする。そして、RAM102に設けられた、ラウンド遊技をカウントするためのラウンド数カウンタに初期値として「15」を設定する。その後、当り開始指定コマンドおよび現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンド（ここでは通常状態を指定するコマンド）を送信する設定を行い、特図プロセスフラグを「4」に更新するなどして特別図柄停止処理を終了する。なお、大当り遊技状態後に、遊技状態が変更されるので、ここで遊技状態指定コマンドを送信しなくてもよい。

10

【0184】

大当りフラグがオフ状態である場合には、時短フラグがオン状態であるかを判定し、オン状態である場合には、時短回数カウンタのカウント値を「1」減算する。その後、「1」減算したあとのカウント値が「0」であるかを判定し、カウント値が「0」である場合には、時短状態が終了する時短終了条件が成立したので（つまり、時短状態において実行可能な所定回数の可変表示が実行されたので）、時短状態を終了させるために、時短フラグをオフ状態とする。その後、現在の遊技状態に基づいて遊技状態指定コマンド（ここでは高確低ベース状態を指定するコマンド）を送信する送信設定を行う。時短フラグがオフ状態である場合、「1」減算したあとのカウント値が「0」でない場合、または、遊技状態指定コマンド送信設定後には、特図プロセスフラグの値を「0」に更新するなどして特別図柄停止処理を終了する。

20

【0185】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が「4」のときに実行される。この大当り開放前処理では、例えば、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減算する。減算後のタイマ値が「0」でない場合には、ファンファーレ待ち時間がまだ経過していないことになるので、大当り開放前処理は終了する。減算後のタイマ値が「0」である場合には、ファンファーレ待ち時間が経過し、ラウンド遊技の開始タイミングになったことになる。この場合には、大当り遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とする処理（例えば、ソレノイド駆動信号を大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する処理）、大入賞口を開放状態とする期間の上限（ここでは、29秒）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理などが実行される。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が「5」に更新される。タイマ割り込みの発生毎にステップS114が繰り返し行われることによって、ラウンド遊技の開始タイミングまでの待機（ファンファーレの終了までの待機）および大入賞口の開放などが実現される。

30

40

【0186】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が「5」のときに実行される。この大当り開放中処理には、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減算する処理や、1減算したあとのタイマ値や、1回のラウンド遊技においてカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数（スイッチ処理でカウントスイッチ23がオン状態と判定される毎に1カウントするカウンタ（RAM102に設けられる）などによってカウントされればよい）などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態（または、一部開放状態であってもよい）に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれる。

50

## 【0187】

1減算したあとのタイマ値が0になった、または、検出された遊技球の個数（前記カウンタのカウンタ値）が所定個数（例えば、9個）に達したと判定したときには、大入賞口を閉鎖するタイミングになったので、大入賞口を閉鎖状態に戻す処理（例えば、ソレノイド駆動信号を大入賞口雇用のソレノイド82に伝送することを停止してソレノイド82をオフとする処理）や、大入賞口の閉鎖期間（ラウンド遊技のインターバル期間であり、予め設定されている期間）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理や、ラウンド数カウンタのカウンタ値を1減じる処理などが実行される。1減算したあとのタイマ値が0になってもなく、検出された遊技球の個数も所定個数に達していない場合には、大入賞口の開放状態に維持する処理（例えば、ソレノイド駆動信号の供給を継続する処理）などを行って、大当たり開放中処理を終了する。大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が「6」に更新される。タイマ割り込みの発生毎にステップS115が繰り返し行われることによって、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングまで大入賞口の開放状態が維持されることになる。

10

## 【0188】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が「6」のときに実行される。この大当たり開放後処理では、ラウンド数カウンタのカウンタ値が「0」になったか否かを判定する処理や、「0」になっていない場合に遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減じる処理などが行われる。

## 【0189】

ラウンド数カウンタのカウンタ値が「0」であると判定された場合には、ラウンド遊技が上限回数に達したことになるので、遊技制御プロセスタイマにエンディング待ち時間（大当たり遊技状態におけるエンディングの開始から終了するまでの待ち時間であり、予め定められた時間である）に対応したタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する。また、大当たり終了指定コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグを「7」に更新する処理なども行う。

20

## 【0190】

遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減じる処理を行った場合には、1減じたあとのタイマ値が0であるかを判定し、0でない場合には、ラウンド遊技の開始タイミングでないので、閉鎖状態が維持され、大当たり開放後処理は終了する。0である場合には、ラウンド遊技の開始タイミングになったので、大入賞口を開放状態とする処理、大入賞口を開放状態とする期間の上限（ここでは、29秒）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理などが実行される。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が「5」に更新される。

30

## 【0191】

タイマ割り込みの発生ごとにステップS114で大入賞口が開放されてからS115、S116が繰り返し実行されることによって、各ラウンド遊技が実現される。

## 【0192】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が「7」のときに実行される。大当たり終了処理では、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減じる処理などが行われる。1減じたタイマ値が0でなっていない場合には、エンディングが終了していないので、そのまま大当たり終了処理を終了する。1減じたタイマ値が0になった場合には、エンディングが終了するので、大当たり種別バッファに格納された大当たり種別（大当たり種別バッファ設定値）に応じて、時短フラグ、時短回数カウンタ、確変フラグなどの状態を設定する。

40

## 【0193】

例えば、大当たり種別が「確変」であれば、時短フラグおよび確変フラグをオン状態とするとともに、RAM102の所定領域に設けられた時短回数カウンタにカウンタ初期値として「100」を設定する。大当たり種別が「非確変」であれば、時短フラグのみをオン状態とするとともに、時短回数カウンタにカウンタ初期値として「100」を設定する。大

50

当り終了処理では、このような設定のあと、設定に応じた遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドを送信する送信設定を行い、遊技制御プロセスタイマや、大当り種別バッファ設定値などの各種データ（次の可変表示に持ち越したくないもの）を適宜リセットして特図プロセスフラグの値を「0」に更新する。

【0194】

次に、演出制御基板12における主な動作を説明する。

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

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

【0198】

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

【0199】

図14は、コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から始動入賞時コマンド（始動口入賞指定コマンド、特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判

10

20

30

40

50



定結果指定コマンド)の受信があったか否かを判定する(ステップS601)。

【0200】

始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合(ステップS601; Yes)、始動入賞時コマンドバッファに受信コマンドを格納する(ステップS602)。始動入賞時コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドや第1特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド(第1始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド)を、RAM122の所定領域に設けられた第1始動入賞時コマンドバッファに格納する。始動入賞時コマンドとして、第2始動口入賞指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド(第2始動口入賞指定コマンド、第2特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド)を、RAM122の所定領域に設けられた第2始動入賞時コマンドバッファに格納する。

10

【0201】

図15(A)は、第1始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1特図保留記憶数の最大値(例えば、4)に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域(保留表示番号1~4のそれぞれに対応する領域)が設けられている。

【0202】

第1始動入賞口への始動入賞があったときは、第1始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという4つのコマンドを1セットとした演出制御コマンド(始動入賞時コマンド)が、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第1始動入賞時コマンドバッファには、これらの第1始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

20

【0203】

演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第1始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第1始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0000(H)」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0000(H)」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第1始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

30

【0204】

また、第1始動入賞時コマンドバッファには、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、第1特図通常保留表示情報を格納するための格納領域が設けられている。第1特図通常保留表示情報とは、画像表示装置5の表示画面の第1保留表示部5HLに、丸型の通常保留表示が表示されているか否かを示す情報である。第1特図通常保留表示情報は、始動入賞時コマンドの受信に応じて、第1保留表示部5HLにおける通常保留表示の表示処理が実行されている場合には「1」にセットされ、未だ通常保留表示の表示処理が実行されていない場合には初期値「0」である。図17(A)は、保留表示番号「1」および「2」に対応する格納領域に、受信した各始動入賞時コマンドが格納され、各保留記憶情報に対応する第1特図通常保留表示が第1保留表示部5HLに表示されている例を示している。

40

【0205】

また、図15(B)は、第2始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2特図保

50

留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号1～4のそれぞれに対応する領域）が設けられている。

【0206】

第2始動入賞口への始動入賞があったときは、第2始動口入賞指定コマンド、第2特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという4つのコマンドを1セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第2始動入賞時コマンドバッファには、これらの第2始動口入賞指定コマンド、第2特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

10

【0207】

演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第2始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第2始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0000(H)」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用CPU120は、第2始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0000(H)」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第2始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

【0208】

20

図14に示すコマンド解析処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS402を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS401；No）、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS403）。遊技状態指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップS403；Yes）、演出制御用CPU120は、受信した遊技状態指定コマンドの内容に基づいて、高確フラグおよび高ベースフラグのオン/オフ状態を切り替える（ステップS404）。

【0209】

高確フラグは、例えば、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、確変状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の確変フラグのオン状態/オフ状態の切り替えに対応して、オン状態/オフ状態が切り替わる。高ベースフラグは、例えば、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、時短状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の時短フラグのオン状態/オフ状態の切り替えに対応して、オン状態/オフ状態が切り替わる。例えば、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドが高確高ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオン状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグの両者をオン状態にする（すでにオン状態である場合には、オン状態を維持する。以下、両フラグについてのオン状態/オフ状態について同じ）。遊技状態指定コマンドが高確低ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグがオン状態で時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグをオン状態とし、高ベースフラグをオフ状態にする。遊技状態指定コマンドが低確低ベース状態（通常状態）を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグをとともオフ状態にする。

30

40

【0210】

ステップS404を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS403；No）、演出制御用CPU120は、その他の解析処理を実行し（ステップS405）、コマンド解析処理を終了する。

【0211】

ここで、図16を参照して、コマンド解析処理において各演出制御コマンドの受信に応

50

じて実行される処理について説明する。図16に示す「処理内容」の項目に示された内容は、例えば、ステップS405において実行される処理である。また、「処理内容」の項目に示されたステップ番号は、図14に示すフローチャート中のステップ番号を示し、該当するステップ処理が実行されることを意味する。また、「処理内容」の項目に示された各受信フラグや、各格納領域は、RAM122の所定領域に設けられる。また、受信フラグをセットとは、オン状態にすることを意味する。

#### 【0212】

例えば、受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドの場合には、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する。そして、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンド受信フラグをセットする。

10

#### 【0213】

また、例えば、受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドの場合には、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果3指定コマンド）を、RAM122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する。

#### 【0214】

図17は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図17に示す演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、まず、保留表示設定処理を実行する（ステップS161）。

20

#### 【0215】

図18は、保留表示設定処理の一例を示すフローチャートである。図18に示す保留表示設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS501）。始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップS501；Yes）、演出制御用CPU120は、保留表示の表示態様を決定する（ステップS502）。演出制御用CPU120は、例えば、可変表示の可変表示結果および変動パターンに応じて、ROM101の所定領域に予め記憶されている図20に示す保留表示態様決定テーブルを参照して、第1保留表示または第2保留表示の表示態様を決定する。なお、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドに含まれる図柄判定結果指定コマンドおよび変動パターン判定結果指定コマンドを参照して、可変表示の可変表示結果および変動パターンを取得すればよい。

30

#### 【0216】

ここで、図19を参照して、演出制御基板12側において各種事項を決定する際に用いられる乱数値をまとめた各種事項決定用乱数値テーブルの構成例について説明する。各種事項決定用乱数値テーブルは、ROM121に予め記憶されて用意される。

#### 【0217】

図19に示すように、各種事項決定用乱数値テーブルは、演出制御基板12側でカウントされる保留表示態様決定用乱数値SR1（1～300）、低期待度ステップアップ予告演出態様決定用乱数値SR2（1～300）、高期待度ステップアップ予告演出態様決定用乱数値SR3（1～300）、群予告演出実行決定用乱数値SR4（1～300）、枠予告演出実行決定用乱数値SR5（1～300）、特定演出実行キャンセル決定用乱数値SR6（1～300）で構成されている。図19に示すように、保留表示態様決定用乱数値テーブルは、乱数の種別、（数値）範囲、用途で構成されている。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新されるこれらの乱数値SR1～SR6を示す数値データを抽出する。

40

#### 【0218】

次に、保留表示の表示態様の決定について説明する。図20は、保留表示の表示態様の決定割合を示す保留表示態様決定テーブルの設定例を示す図である。図20（A）は、可変表示の可変表示結果が「大当たり」である場合に参照される保留表示態様決定テーブルの設定例である。図20（B）は、可変表示の可変表示結果が「ハズレ」であり、変動パタ

50

ーンとしてスーパーリーチ A または B のいずれかが実行される場合に参照される保留表示態様決定テーブルの設定例である。図 20 ( C ) は、可変表示の可変表示結果が「ハズレ」であり、変動パターンとしてスーパーリーチ A および B のいずれも実行されない場合に参照される保留表示態様決定テーブルの設定例である。なお、図 20 ( A ) ~ ( C ) に示す各テーブルでは、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

**【 0 2 1 9 】**

図 20 ( A ) に示すように、可変表示結果が「大当たり」である場合に参照される保留表示態様決定テーブルでは、保留表示の表示態様として「白色」の決定割合が最も低く、「黄色」、「青色」、「赤色」の順に決定割合が高く設定されている。一方、図 20 ( B ) , ( C ) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」である場合に参照される保留表示態様決定テーブルでは、保留表示の表示態様として「白色」の決定割合が最も高く、「黄色」、「青色」、「赤色」の順に決定割合が低く設定されている。また、可変表示結果が「ハズレ」であって、スーパーリーチとならない場合（非スーパーリーチの場合）には、スーパーリーチとなる場合に比べて、「白色」が決定され易く、「赤色」が決定されることはない。これにより、保留表示の表示態様として、「赤色」が最も大当たりとなる期待度が高く、「白色」が最も大当たりとなる期待度が低いことを示唆することができる。

10

**【 0 2 2 0 】**

図 1 8 に示す保留表示設定処理の説明に戻り、ステップ S 5 0 2 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ S 5 0 2 において決定した表示態様で、受信した始動入賞時コマンドに応じて、画像表示装置 5 の表示画面の第 1 保留表示部 5 H L または第 2 保留表示部 5 H R に、第 1 保留表示または第 2 保留表示を追加表示させる（ステップ S 5 0 3 ）。

20

**【 0 2 2 1 】**

続いて、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 5 0 4 ）。演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、第 1 変動開始指定コマンド受信フラグまたは第 2 変動開始指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされているか否かを参照することにより、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定すればよい。変動開始指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 5 0 4 ; N o ）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留表示設定処理を終了する。

30

**【 0 2 2 2 】**

一方、変動開始指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 5 0 4 ; Y e s ）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、受信した変動指定コマンドが第 2 変動開始指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ S 5 0 5 ）。受信した変動開始指定コマンドが第 2 変動開始指定コマンドではない、すなわち、受信した変動開始指定コマンドが第 1 変動開始指定コマンドであると判定した場合（ステップ S 5 0 5 ; N o ）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の第 1 保留表示部 5 H L において第 1 始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「 1 」に対応する第 1 保留表示を消去（消化）させ、可変表示対応表示部 A H A に可変表示対応表示を表示させる（ステップ S 5 0 6 ）。

**【 0 2 2 3 】**

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の第 1 保留表示部 5 H L において保留表示番号「 1 」に対応する第 1 保留表示を消去（消化）させ、他の保留表示番号「 2 」 ~ 「 4 」に対応する第 1 保留表示を 1 つずつ右方向に移動（シフト）させる（ステップ S 5 0 7 ）。続いて、第 1 始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「 1 」の記憶内容を消去し、他の保留表示番号「 2 」 ~ 「 4 」に対応する記憶内容を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 5 0 8 ）。ステップ S 5 0 8 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留表示設定処理を終了する。

40

**【 0 2 2 4 】**

ステップ S 5 0 5 の処理において、受信した変動指定コマンドが第 2 変動開始指定コマンドであると判定した場合（ステップ S 5 0 5 ; Y e s ）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の第 2 保留表示部 5 H R において第 2 始動入賞時コマンドバッファ内の保

50

留表示番号「1」に対応する第2保留表示を消去（消化）させ、可変表示対応表示部A H Aに可変表示対応表示を表示させる（ステップS 5 0 9）。

【0 2 2 5】

次に、演出制御用C P U 1 2 0は、画像表示装置5の第2保留表示部5 H Rにおいて保留表示番号「1」に対応する第1保留表示を消去（消化）させ、他の保留表示番号「2」～「4」に対応する第2保留表示を1つずつ左方向に移動（シフト）させる（ステップS 5 1 0）。続いて、第2始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「1」の記憶内容を消去し、他の保留表示番号「2」～「4」に対応する記憶内容を1つずつシフトさせる（ステップS 5 1 1）。ステップS 5 1 1の処理を実行した後、演出制御用C P U 1 2 0は、保留表示設定処理を終了する。

10

【0 2 2 6】

図17に示す演出制御プロセス処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS 1 6 1の保留表示設定処理を実行した後、演出制御用C P U 1 2 0は、R A M 1 2 2の所定領域（例えば演出制御フラグ設定部）に設けられた演出プロセスフラグの値（最初は、「0」である）に応じて、以下のようなステップS 1 7 0～S 1 7 5の処理のいずれかを選択して実行する。

【0 2 2 7】

図21は、図17のステップS 1 7 1において実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用C P U 1 2 0は、まず、例えば、主基板11から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS 5 5 1）。特図表示結果が「ハズレ」となると判定した場合（ステップS 5 5 1；Y e s）、演出制御用C P U 1 2 0は、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（変動パターン指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）により指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン（P A 1 - 1、P A 1 - 2）であるか否かを判定する（ステップS 5 5 2）。

20

【0 2 2 8】

ステップS 5 5 2の処理において非リーチ変動パターンであると判定した場合（ステップS 5 5 2；Y e s）、演出制御用C P U 1 2 0は、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS 5 5 3）。演出制御用C P U 1 2 0は、例えば、乱数回路1 2 4またはR A M 1 2 2の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される非リーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1に予め記憶されて用意された非リーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（非リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。

30

【0 2 2 9】

ステップS 5 5 2の処理において非リーチ変動パターンではないと判定された場合（ステップS 5 5 2；N o）、演出制御用C P U 1 2 0は、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS 5 5 4）。演出制御用C P U 1 2 0は、例えば、乱数回路1 2 4または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。

40

【0 2 3 0】

ステップS 5 5 1の処理において特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定した場合（ステップS 5 5 1；N o）、演出制御用C P U 1 2 0は、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（ステップS 5 5 5）。演出制御用C P U 1 2 0は、例えば、乱数回路1 2 4または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、主基板11から伝送

50

された表示結果指定コマンドによって特定される大当り種別に応じて、ROM 121に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、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。

#### 【0231】

ステップS553、S554、S555のいずれかを実行した後、演出制御用CPU120は、特定演出設定処理を実行する(ステップS556)。本実施の形態では、大当りとなる可能性を予告する特定演出として、低期待度ステップアップ予告演出、高期待度ステップアップ予告演出、群予告演出、枠予告演出の4つの予告演出が実行可能に設定されている。

10

#### 【0232】

低期待度ステップアップ予告演出は、第1段階から第5段階まで(第1ステップ演出から第5ステップ演出まで)演出態様を段階的に順次展開させる予告演出であり、高期待度ステップアップ予告演出と比較して大当りとなる期待度が低いことを示唆する演出である。低期待度ステップアップ予告演出では、例えば、雪だるまが出来上がるまでの過程(胴体部分、頭部分、顔の部位などが次第に出来上がっていく様子)を段階的に順次展開させる。また、高期待度ステップアップ予告演出は、低期待度ステップアップ予告演出とは異なる演出態様により、第1段階から第5段階まで(第1ステップ演出から第5ステップ演出まで)演出態様を段階的に順次展開させる予告演出であり、低期待度ステップアップ予告演出と比較して大当りとなる期待度が高いことを示唆する演出である。高期待度ステップアップ予告演出では、例えば、雪だるまを模したキャラクタ画像(以下、「雪だるま画像」ともいう)を段階的に増加させる。また、群予告演出は、同一または類似のキャラクタを示す演出画像群が通過するように表示(群画像表示)させるといった所定の演出動作を実行する予告演出である。群予告演出では、例えば、リーチ演出実行中に、複数の雪だるま画像による演出画像群を画像表示装置5の表示画面の左から右に通過させる。枠予告演出は、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった発光体を通常の可変表示中の点灯パターンとは異なる点灯パターンで点灯させる予告演出である。

20

#### 【0233】

図22は、図21のステップS556において実行される特定演出設定処理の一例を示すフローチャートである。特定演出設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、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を特定する(ステップS601)。続いて、演出制御用CPU120は、特別特定演出カウンタの値をクリアする(ステップS602)。ここで、特別特定演出とは、特定演出のうち大当りとなる期待度が高い予告演出のことであり、低期待度ステップアップ予告演出を除く、高期待度ステップアップ予告演出(第5ステップ演出実行時のみ)、群予告演出、枠予告演出が該当する。特別特定演出カウンタは、特別特定演出が一の可変表示中にいくつ実行されるかをカウントするカウンタである。続いて、演出制御用CPU120は、特定演出ごとに用意された各実行フラグをリセットする(ステップS603)。実行フラグは、特定演出の実行または非実行を示すフラグであり、特定演出が実行されることが決定された場合にはオン状態にセットされ、特定演出が実行されないことが決定された場合にはオフ状態にリセットされる。

30

40

#### 【0234】

ステップS603の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、低期待度ステップアップ予告演出の実行態様を決定する(ステップS604)。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124やRAM122の所定領域(演出制御カウンタ設定部など)に設けられた演出用ランダムカウンタなどから抽出した低期待度ステップアップ予告演出態様決定用の乱数値SR2を示す数値データに基づいて、図23(A)に示す低期待度ステップアップ予告演出態様決定テーブルを参照することにより、低期待度ステップアップ予告演出の実行態様を決定すればよい。なお、図23(A)に示す低期待度ステップアップ予告演出態様決定テーブルには、決定値の代わりに決定割合が記載されている。また、低

50

期待度ステップアップ予告演出態様決定テーブルは、予めROM121の所定領域に記憶するなどして用意されているものとする。

【0235】

図23(A)に示す低期待度ステップアップ予告演出態様決定テーブルでは、ステップS601の処理において特定された変動パターンに対応する可変表示結果が「大当り」であるか「ハズレ」であるか、また、可変表示結果「ハズレ」である場合には、変動パターンにリーチ演出を含む「ハズレ」であるか、変動パターンにリーチ演出を含まない「ハズレ」であるか、に応じて区分される。また、各区分には、低期待度ステップアップ予告演出を実行しないことを示す「実行なし」(SU1-1-0、SU1-2-0、SU1-3-0)と、低期待度ステップアップ予告演出を実行する場合に最終ステップ演出として第1ステップ演出から第5ステップ演出までのいずれの段階まで実行するかを示す「第1ステップ演出」～「第5ステップ演出」(SU1-1-1～SU1-1-5、SU1-2-1～SU1-2-5)といった実行態様が割り当てられ、それぞれに異なる決定割合が設定されている。

10

【0236】

図23(A)に示すように、可変表示結果が「大当り」の場合には、リーチ演出を含む「ハズレ」の場合よりも「実行なし」の決定割合が高く設定されている。また、可変表示結果が「大当り」の場合には、「第1ステップ演出」～「第5ステップ演出」のうち、「第5ステップ演出」の決定割合が最も高く、徐々に決定割合が下がり、「第1ステップ演出」の決定割合が最も低く設定されている。一方、可変表示結果がリーチ演出を含む「ハズレ」の場合には、「第1ステップ演出」～「第5ステップ演出」のうち、「第5ステップ演出」の決定割合が最も低く、徐々に決定割合が上がり、「第1ステップ演出」の決定割合が最も高く設定されている。また、可変表示結果がリーチ演出を含まない「ハズレ」の場合には、「実行なし」の決定割合が非常に高く、実行された場合であっても「第1ステップ演出」(SU1-3-1)までしか実行されないように設定されている。このような設定により、低期待度ステップアップ予告演出が高い段階まで実行される程、「大当り」となる可能性が高いことを示唆することができる。

20

【0237】

ステップS604の処理において、演出制御用CPU120は、低期待度ステップアップ予告演出の実行タイミングを併せて決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124やRAM122の所定領域(演出制御カウンタ設定部など)に設けられた演出用ランダムカウンタなどから抽出した乱数値を示す数値データに基づいて所定の実行タイミング決定テーブルを参照することにより、低期待度ステップアップ予告演出の実行タイミングを決定すればよい。実行タイミング決定テーブルには、可変表示結果に応じて複数の実行タイミングに異なる決定割合が設定されていればよい。低期待度ステップアップ予告演出は比較的期待度が低い予告演出であるため、実行タイミング決定テーブルには、可変表示結果の如何によらず、可変表示の開始直後のタイミング(例えば、可変表示が開始されてから3秒後など)を示す「可変表示開始直後」、または、可変表示中の期間の前半の所定のタイミング(例えば、可変表示が開始されてから15秒後など)を示す「可変表示前半」に高い決定割合が設定されていればよい。

30

40

【0238】

図22に示す特定演出設定処理の説明に戻り、ステップS604の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、低期待度ステップアップ予告演出が実行されるか否かを判定する(ステップS605)。演出制御用CPU120は、ステップS603の処理における決定結果に基づいて、低期待度ステップアップ予告演出が実行されるか否かを判定すればよい。低期待度ステップアップ予告演出が実行されると判定した場合(ステップS605; Yes)、演出制御用CPU120は、低期待度ステップアップ予告演出実行フラグをセットする(ステップS606)。一方、低期待度ステップアップ予告演出が実行されないと判定した場合(ステップS605; No)、ステップS605の処理をスキップし、処理をステップS607に進める。

50

## 【0239】

ステップS606の処理を実行した後、または、ステップS605の処理においてNoと判定した場合、演出制御用CPU120は、高期待度ステップアップ予告演出の実行態様を決定する(ステップS607)。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124やRAM122の所定領域(演出制御カウンタ設定部など)に設けられた演出用ランダムカウンタなどから抽出した低期待度ステップアップ予告演出態様決定用の乱数値SR3を示す数値データに基づいて、図23(B)に示す高期待度ステップアップ予告演出態様決定テーブルを参照することにより、高期待度ステップアップ予告演出の実行態様を決定すればよい。なお、図23(B)に示す高期待度ステップアップ予告演出態様決定テーブルには、決定値の代わりに決定割合が記載されている。また、高期待度ステップアップ予告演出態様決定テーブルは、予めROM121の所定領域に記憶するなどして用意されているものとする。

10

## 【0240】

図23(B)に示す高期待度ステップアップ予告演出態様決定テーブルでは、ステップS601の処理において特定された変動パターンに対応する可変表示結果が「大当たり」であるか「ハズレ」であるか、また、可変表示結果「ハズレ」である場合には、変動パターンにリーチ演出を含む「ハズレ」であるか、変動パターンにリーチ演出を含まない「ハズレ」であるか、に応じて区分される。また、各区分には、高期待度ステップアップ予告演出を実行しないことを示す「実行なし」(SU2-1-0、SU2-2-0、SU2-3-0)と、高期待度ステップアップ予告演出を実行する場合に最終ステップ演出として第1ステップ演出から第5ステップ演出までのいずれの段階まで実行するかを示す「第1ステップ演出」～「第5ステップ演出」(SU2-1-1～SU2-1-5、SU2-2-1～SU2-2-5)といった実行態様が割り当てられ、それぞれに異なる決定割合が設定されている。

20

## 【0241】

図23(B)に示すように、可変表示結果が「大当たり」の場合には、リーチ演出を含む「ハズレ」の場合よりも「実行なし」の決定割合が低く設定されている。また、可変表示結果が「大当たり」の場合には、「第1ステップ演出」～「第5ステップ演出」のうち、「第5ステップ演出」の決定割合が最も高く、徐々に決定割合が下がり、「第1ステップ演出」の決定割合が最も低く設定されている。一方、可変表示結果がリーチ演出を含む「ハズレ」の場合には、「実行なし」の決定割合が最も高く設定されている。また、「第1ステップ演出」～「第5ステップ演出」のうち、「第5ステップ演出」の決定割合が最も低く、徐々に決定割合が上がり、「第1ステップ演出」の決定割合が最も高く設定されている。また、可変表示結果がリーチ演出を含まない「ハズレ」の場合には、「実行なし」の決定割合が非常に高く、実行された場合であっても「第1ステップ演出」(SU2-3-1)までしか実行されないように設定されている。このような設定により、低期待度ステップアップ予告演出が高い段階まで実行される程、「大当たり」となる可能性が高いことを示唆することができる。

30

## 【0242】

ステップS607の処理において、演出制御用CPU120は、高期待度ステップアップ予告演出の実行タイミングを併せて決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124やRAM122の所定領域(演出制御カウンタ設定部など)に設けられた演出用ランダムカウンタなどから抽出した乱数値を示す数値データに基づいて所定の実行タイミング決定テーブルを参照することにより、高期待度ステップアップ予告演出の実行タイミングを決定すればよい。実行タイミング決定テーブルには、可変表示結果に応じて複数の実行タイミングに異なる決定割合が設定されていればよい。高期待度ステップアップ予告演出は比較的期待度が高い予告演出であるため、実行タイミング決定テーブルには、可変表示結果が「大当たり」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合と比較して、「可変表示前半」に高い決定割合が設定されていればよい。一方、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、可変表示結果が「大当たり」である場合と比較して、「可変表示開始直

40

50



後」に高い決定割合が設定されていればよい。また、リーチ演出を伴う変動パターンである場合には、リーチ演出の開始タイミングをまたがって高期待度ステップアップ予告演出が実行されるようにしてもよい。例えば、高期待度ステップアップ予告演出が最終段階である第5ステップ演出まで実行される場合、第1ステップ演出～第3ステップ演出まではリーチ演出の開始前、第4ステップ演出および第5ステップ演出はリーチ演出の開始後に実行してもよい。

#### 【0243】

図23(A)に示す低期待度ステップアップ予告演出態様決定テーブルと図23(B)に示す高期待度ステップアップ予告演出態様決定テーブルとを比較すると、高期待度ステップアップ予告演出態様決定テーブルは、低期待度ステップアップ予告演出態様決定テーブルよりも「実行なし」、「第1ステップ演出」～「第5ステップ演出」に設定された決定割合の偏りが大きい。すなわち、高期待度ステップアップ予告演出態様決定テーブルにおいて、「第5ステップ演出」に設定された決定割合と「実行なし」や「第1ステップ演出」に設定された決定割合との格差が、低期待度ステップアップ予告演出態様決定テーブルの場合よりも大きい。このような設定により、高期待度ステップアップ予告演出は、低期待度ステップアップ予告演出よりも期待度の高い予告演出であるといえる。

10

#### 【0244】

図22に示す特定演出設定処理の説明に戻り、ステップS607の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、高期待度ステップアップ予告演出が実行されるか否かを判定する(ステップS608)。演出制御用CPU120は、ステップS607の処理における決定結果に基づいて、高期待度ステップアップ予告演出が実行されるか否かを判定すればよい。高期待度ステップアップ予告演出が実行されると判定した場合(ステップS608; Yes)、演出制御用CPU120は、高期待度ステップアップ予告演出実行フラグをセットする(ステップS609)。一方、高期待度ステップアップ予告演出が実行されないと判定した場合(ステップS608; No)、演出制御用CPU120は、ステップS612に処理を進める。

20

#### 【0245】

続いて、演出制御用CPU120は、高期待度ステップアップ予告演出が第5ステップ演出まで実行されるか否かを判定する(ステップS610)。演出制御用CPU120は、ステップS607の処理において決定されたステップアップパターンがSU2-1-5またはSU2-2-5のいずれかである場合には、高期待度ステップアップ予告演出が第5ステップ演出を実行されると判定する。高期待度ステップアップ予告演出が第5ステップ演出まで実行されると判定した場合(ステップS610; Yes)、演出制御用CPU120は、特別特定演出カウンタのカウント値を1加算する(ステップS611)。一方、高期待度ステップアップ予告演出が第5ステップ演出まで実行されないと判定した場合(ステップS610; No)、演出制御用CPU120は、ステップS611に処理を進める。

30

#### 【0246】

ステップS611の処理を実行した後、ステップS608の処理においてNoと判定した場合、またはステップS610の処理においてNoと判定した場合、のいずれかに該当したときには、演出制御用CPU120は、群予告演出を実行するか否かを決定する(ステップS612)。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124やRAM122の所定領域(演出制御カウンタ設定部など)に設けられた演出用ランダムカウンタなどから抽出した群予告演出実行決定用の乱数値SR4を示す数値データに基づいて、図24(A)に示す群予告演出実行決定テーブルを参照することにより、群予告演出を実行するか否かを決定すればよい。なお、図24(A)に示す群予告演出実行決定テーブルには、決定値の代わりに決定割合が記載されている。また、群予告演出実行決定テーブルは、予めROM121の所定領域に記憶するなどして用意されているものとする。

40

#### 【0247】

図24(A)に示す群予告演出実行決定テーブルでは、ステップS601の処理におい

50

て特定された変動パターンに対応する可変表示結果が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかに応じて区分され、各区分には、群予告演出を実行しないことを示す「実行なし」と、群予告演出を実行することを示す「実行あり」といった実行態様が割り当てられ、それぞれに異なる決定割合が設定されている。なお、群予告演出はリーチ演出実行中に可変表示結果が「大当たり」となる可能性を示唆する予告演出であるため、可変表示結果がリーチ演出を伴わない「ハズレ」である場合には、群予告演出を実行しないこととする。

**【 0 2 4 8 】**

図 2 4 ( A ) に示すように、可変表示結果が「大当たり」である場合、「実行あり」には、「実行なし」よりも高い決定割合が設定されている。一方、可変表示結果が「ハズレ」である場合、「実行あり」には、「実行なし」よりも低い決定割合が設定されている。このような設定により、群予告演出が実行されることによって「大当たり」となる可能性が高いことを示唆することができる。

10

**【 0 2 4 9 】**

ステップ S 6 1 2 の処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、群予告演出の実行タイミングを併せて決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 や RAM 1 2 2 の所定領域（演出制御カウンタ設定部など）に設けられた演出用ランダムカウンタなどから抽出した乱数値を示す数値データに基づいて所定の実行タイミング決定テーブルを参照することにより、群予告演出の実行タイミングを決定すればよい。実行タイミング決定テーブルには、可変表示結果に応じて複数の実行タイミングに異なる決定割合が設定されていればよい。実行タイミング決定テーブルには、リーチ演出開始直後または「リーチ演出実行中の所定のタイミングのいずれかに異なる決定割合が設定されていればよい。なお、可変表示結果が「大当たり」である場合には、リーチ演出実行中の所定のタイミングにはリーチ演出開始直後よりも高い決定割合が設定され、一方、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、リーチ演出開始直後にはリーチ演出実行中の所定のタイミングよりも高い決定割合が設定されるものとする。

20

**【 0 2 5 0 】**

図 2 2 に示す特定演出設定処理の説明に戻り、ステップ S 6 1 2 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、群予告演出が実行されるか否かを判定する（ステップ S 6 1 3）。演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ S 6 1 2 の処理における決定結果に基づいて、群予告演出が実行されるか否かを判定すればよい。群予告演出が実行されると判定した場合（ステップ S 6 1 3 ; Y e s）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、群予告演出実行フラグをセットし（ステップ S 6 1 4）、特別特定演出カウンタのカウント値を 1 加算する（ステップ S 6 1 5）。一方、群予告演出が実行されないと判定した場合（ステップ S 6 1 3 ; N o）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ S 6 1 6 に処理を進める。

30

**【 0 2 5 1 】**

ステップ S 6 1 5 の処理を実行した後、または、ステップ S 6 1 3 の処理において N o と判定した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、枠予告演出を実行するか否かを決定する（ステップ S 6 1 6）。演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、乱数回路 1 2 4 や RAM 1 2 2 の所定領域（演出制御カウンタ設定部など）に設けられた演出用ランダムカウンタなどから抽出した枠予告演出実行決定用の乱数値 S R 5 を示す数値データに基づいて、図 2 4 ( B ) に示す枠予告演出実行決定テーブルを参照することにより、群予告演出を実行するか否かを決定すればよい。なお、図 2 4 ( B ) に示す枠予告演出実行決定テーブルには、決定値の代わりに決定割合が記載されている。また、枠予告演出実行決定テーブルは、予め ROM 1 2 1 の所定領域に記憶するなどして用意されているものとする。

40

**【 0 2 5 2 】**

図 2 4 ( B ) に示す枠予告演出実行決定テーブルでは、ステップ S 6 0 1 の処理において特定された変動パターンに対応する可変表示結果が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかに応じて区分され、各区分には、枠予告演出を実行しないことを示す「実行なし」と、枠予告演出を実行することを示す「実行あり」といった実行態様が割り当てられ、それぞれに異なる決定割合が設定されている。

50

## 【0253】

図24(B)に示すように、可変表示結果が「大当たり」である場合、「実行あり」には、「実行なし」よりも高い決定割合が設定されている。一方、可変表示結果が「ハズレ」である場合、「実行あり」には、「実行なし」よりも低い決定割合が設定されている。このような設定により、枠予告演出が実行されることによって「大当たり」となる可能性が高いことを示唆することができる。

## 【0254】

ステップS616の処理において、演出制御用CPU120は、枠予告演出の実行タイミングを併せて決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124やRAM122の所定領域(演出制御カウンタ設定部など)に設けられた演出用ランダムカウンタなどから抽出した乱数値を示す数値データに基づいて所定の実行タイミング決定テーブルを参照することにより、枠予告演出の実行タイミングを決定すればよい。実行タイミング決定テーブルには、可変表示結果に応じて複数の実行タイミングに異なる決定割合が設定されていればよい。枠予告演出は比較的期待度が高い予告演出であるため、実行タイミング決定テーブルには、可変表示中の期間の後半の所定のタイミングを示す「可変表示後半」に高い決定割合が設定されていればよい。

10

## 【0255】

図22に示す特定演出設定処理の説明に戻り、ステップS616の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、枠予告演出が実行されるか否かを判定する(ステップS617)。演出制御用CPU120は、ステップS617の処理における決定結果に基づいて、枠予告演出が実行されるか否かを判定すればよい。枠予告演出が実行されると判定した場合(ステップS617; Yes)、演出制御用CPU120は、枠予告演出実行フラグをセットし(ステップS618)、特別特定演出カウンタのカウント値を1加算する(ステップS619)。一方、枠予告演出が実行されないと判定した場合(ステップS617; No)、演出制御用CPU120は、ステップS620に処理を進める。

20

## 【0256】

ステップS619の処理を実行した後、または、ステップS617の処理においてNoと判定した場合、演出制御用CPU120は、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する(ステップS620)。演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより指定された可変表示結果に基づいて、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定すればよい。可変表示結果が「ハズレ」であると判定した場合(ステップS620; Yes)、特別特定演出カウンタのカウント値が2以上であるか否かを判定する(ステップS621)。

30

## 【0257】

特別特定演出カウンタのカウント値が2以上であると判定した場合(ステップS621; Yes)、演出制御用CPU120は、特定演出のいずれかの実行をキャンセルする(ステップS622)。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124やRAM122の所定領域(演出制御カウンタ設定部など)に設けられた演出用ランダムカウンタなどから抽出した特定演出実行キャンセル決定用の乱数値SR6を示す数値データに基づいて、図25に示す特定演出実行キャンセル決定テーブルを参照することにより、実行をキャンセルする特定演出を決定すればよい。なお、図25に示す特定演出実行キャンセル決定テーブルには、決定値の代わりに決定割合が記載されている。また、特定演出実行キャンセル決定テーブルは、予めROM121の所定領域に記憶するなどして用意されているものとする。

40

## 【0258】

図25(A)に示す特定演出実行キャンセル決定テーブルは、特別特定演出カウンタのカウント値が2である場合に参照するテーブルであり、実行キャンセル対象の特別特定演出を1つ決定するためのものである。図25(A)に示す特定演出実行キャンセル決定テーブルでは、特別特定演出に該当する「高期待度ステップアップ予告演出(第5ステップ演出実行)」、「群予告演出」、「枠予告演出」に、それぞれ異なる決定割合が設定され

50

ている。図25(A)に示すように、「枠予告演出」に最も高い決定割合が設定され、「高期待度ステップアップ予告演出(第5ステップ演出実行)」に最も低い決定割合が設定されている。すなわち、「枠予告演出」、「群予告演出」、「高期待度ステップアップ予告演出(第5ステップ演出実行)」の順に実行がキャンセルされ易くなっている。

#### 【0259】

図25(B)に示す特定演出実行キャンセル決定テーブルは、特別特定演出カウンタのカウンタ値が3である場合に参照するテーブルであり、実行キャンセル対象の特別特定演出を2つ決定するためのものである。図25(B)に示す特定演出実行キャンセル決定テーブルでは、2つの特別特定演出の組み合わせである、「高期待度ステップアップ予告演出(第5ステップ演出実行)+群予告演出」、「高期待度ステップアップ予告演出(第5ステップ演出実行)+枠予告演出」、「群予告演出+枠予告演出」に、それぞれ異なる決定割合が設定されている。図25(B)に示すように、「群予告演出+枠予告演出」に最も高い決定割合が設定され、「高期待度ステップアップ予告演出(第5ステップ演出実行)+群予告演出」に最も低い決定割合が設定されている。すなわち、「群予告演出+枠予告演出」、「高期待度ステップアップ予告演出(第5ステップ演出実行)+枠予告演出」、「高期待度ステップアップ予告演出(第5ステップ演出実行)+群予告演出」の順に実行がキャンセルされ易くなっている。

10

#### 【0260】

なお、ステップS622の処理では、特別特定演出カウンタのカウンタ値に応じて参照する特定演出実行キャンセル決定テーブルを区別し、複数の特別特定演出をキャンセルする必要がある場合には、キャンセルする特別特定演出の組み合わせを決定するようにしている。しかし、ステップS622の処理では、キャンセルする特別特定演出を1つだけ決定するようにして、特別特定演出カウンタのカウンタ値が1になるまで(ステップS621の処理においてNoと判定されるまで)、ステップS622の処理を繰り返すようにしてもよい。また、特定演出実行キャンセル決定用の乱数値SR6を用いた抽選によらず、特別特定演出に優先度を付与することにより、優先度の低い特別特定演出から実行をキャンセルするように決定してもよい。

20

#### 【0261】

このように、ステップS621、S222の処理において、可変表示結果が「ハズレ」である場合に特別特定演出が2以上実行されないように制御することにより、必要以上に遊技者の期待感を煽ることを防止することができる。

30

#### 【0262】

図22に示す特定演出設定処理の説明に戻り、ステップS623の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、全回転リーチ演出を伴う変動パターンであるか否かを判定する(ステップS623)。演出制御用CPU120は、ステップS601の処理において特定された変動パターンに基づいて、全回転リーチ演出を伴う変動パターンであるか否かを判定すればよい。

#### 【0263】

全回転リーチを伴う変動パターンではないと判定した場合(ステップS623;No)、演出制御用CPU120は、特殊演出を実行するか否かを決定する(ステップS624)。特殊演出は、可変表示結果が「大当たり」となることを示唆する演出であり、一の可変表示中に特別特定演出が所定数(例えば、2)以上実行されたことを条件に、実行される。演出制御用CPU120は、例えば、各特定演出の実行フラグと図24(C)に示す特殊演出実行決定テーブルとを参照して特殊演出を実行するか否かを決定すればよい。なお、特殊演出実行決定テーブルは、予めROM121の所定領域に記憶するなどして用意されているものとする。

40

#### 【0264】

図24(C)に示すように、特殊演出実行決定テーブルには、実行される特別特定演出と、特殊演出を実行することを示す「実行あり」、または、特殊演出を実行しないことを示す「実行なし」とが対応付けられている。単独で実行される特別特定演出には「実行な

50

し」が対応付けられており、複数の特別特定演出が実行される組み合わせには、「実行あり」が対応付けられている。このように、一の可変表示中に複数の特別特定演出が実行される場合には、特殊演出が実行される。なお、特別特定演出が実行される組み合わせに応じて、異なるフレーズを表す文字列を含む演出画像を表示するようにしてもよい。

【0265】

一方、全回転リーチ演出を伴う変動パターンであると判定した場合（ステップS623；Yes）、演出制御用CPU120は、ステップS624の処理をスキップし、特定演出設定処理を終了する。このように、演出制御用CPU120は、全回転リーチ演出が実行される場合には、特殊演出を実行するか否かを決定する処理を省略し、特殊演出を実行しないように制御する。ステップS624の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特定演出設定処理を終了する。

10

【0266】

図21に示す可変表示開始設定処理の説明に戻り、ステップS556の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、報知演出設定処理を実行する（ステップS557）。報知演出は、可変表示結果が「大当り」となる可能性を予告する特定演出が実行されたことに伴って、実行された特定演出の名称などを遊技者に報知するための演出である。

【0267】

図26は、図21のステップS557において実行される報知演出設定処理の一例を示すフローチャートである。報知演出設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、特定演出が実行されるか否かを判定する（ステップS701）。演出制御用CPU120は、例えば、各特定演出の実行フラグを参照して、いずれかの実行フラグがオン状態であれば特定演出が実行されると判定する。特定演出が実行されないと判定した場合（ステップS701）、演出制御用CPU120は、報知演出設定処理を終了する。すなわち、報知対象となる特定演出がいずれも実行されない場合には、報知演出が実行されることはない。

20

【0268】

特定演出が実行されると判定した場合（ステップS701；Yes）、演出制御用CPU120は、低期待度ステップアップ予告演出が実行されるか否かを判定する（ステップS702）。演出制御用CPU120は、低期待度ステップアップ予告演出実行フラグがオン状態であれば、低期待度ステップアップ予告演出が実行されると判定する。低期待度ステップアップ予告演出が実行されると判定した場合（ステップS702；Yes）、演出制御用CPU120は、低期待度ステップアップ予告演出に対応する報知演出を決定する（ステップS703）。演出制御用CPU120は、例えば、図27に示す報知演出決定テーブルを参照して、低期待度ステップアップ予告演出に対応する報知演出の演出態様を決定すればよい。なお、報知演出決定テーブルは、予めROM121の所定領域に記憶するなどして用意されているものとする。

30

【0269】

図27に示す報知演出決定テーブルには、特別特定演出と、報知内容と、報知期間が対応付けられている。図27に示すように、低期待度ステップアップ予告演出が実行された場合、報知演出として、各ステップ演出終了時から数秒間（例えば、3秒間）、「第ステップ発生！！」（「」は、実行されたステップ演出を特定する数字を示す）といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示される。このように、演出制御用CPU120は、図27に示す報知演出決定テーブルの設定内容に基づいて、低期待度ステップアップ予告演出に対応する報知演出の報知内容および報知期間を決定すればよい。

40

【0270】

ステップS703の処理を実行した後、または、ステップS702の処理でNoと判定した場合、演出制御用CPU120は、高期待度ステップアップ予告演出が実行されるか否かを判定する（ステップS704）。演出制御用CPU120は、高期待度ステップアップ予告演出実行フラグがオン状態であれば、高期待度ステップアップ予告演出が実行されると判定する。高期待度ステップアップ予告演出が実行されると判定した場合（ステッ

50

プS704; Yes)、演出制御用CPU120は、高期待度ステップアップ予告演出に対応する報知演出を決定する(ステップS705)。演出制御用CPU120は、例えば、図27に示す報知演出決定テーブルを参照して、高期待度ステップアップ予告演出に対応する報知演出の演出態様を決定すればよい。

#### 【0271】

図27に示すように、高期待度ステップアップ予告演出が最終ステップ演出として第5ステップ演出以外が実行される場合、報知演出として、各ステップ演出終了時から数秒間(例えば、3秒間)、「第 ステップ発生!!」(「 」は、実行されたステップ演出を特定する数字を示す)といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示される。一方、高期待度ステップアップ予告演出が最終ステップ演出として第5ステップ演出が実行される場合、第5ステップ演出終了時から可変表示終了時(可変表示結果が導出表示される直前)まで、「第5ステップ発生!!」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示される。このように、演出制御用CPU120は、図27に示す報知演出決定テーブルの設定内容に基づいて、高期待度ステップアップ予告演出に対応する報知演出の報知内容および報知期間を決定すればよい。

10

#### 【0272】

ステップS705の処理を実行した後、または、ステップS704の処理でNoと判定した場合、演出制御用CPU120は、群予告演出が実行されるか否かを判定する(ステップS706)。演出制御用CPU120は、群予告演出実行フラグがオン状態であれば、群予告演出が実行されると判定する。群予告演出が実行されると判定した場合(ステップS706; Yes)、演出制御用CPU120は、群予告演出に対応する報知演出を決定する(ステップS707)。演出制御用CPU120は、例えば、図27に示す報知演出決定テーブルを参照して、群予告演出に対応する報知演出の演出態様を決定すればよい。

20

#### 【0273】

図27に示すように、群予告演出が実行される場合、報知演出として、群予告演出終了時から可変表示終了時(可変表示結果が導出表示される直前)まで、「群予告発生!!」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示される。このように、演出制御用CPU120は、図27に示す報知演出決定テーブルの設定内容に基づいて、群予告演出に対応する報知演出の報知内容および報知期間を決定すればよい。

30

#### 【0274】

ステップS707の処理を実行した後、または、ステップS706の処理でNoと判定した場合、演出制御用CPU120は、枠予告演出が実行されるか否かを判定する(ステップS708)。演出制御用CPU120は、枠予告演出実行フラグがオン状態であれば、枠予告演出が実行されると判定する。枠予告演出が実行されると判定した場合(ステップS708; Yes)、演出制御用CPU120は、枠予告演出に対応する報知演出を決定する(ステップS709)。演出制御用CPU120は、例えば、図27に示す報知演出決定テーブルを参照して、枠予告演出に対応する報知演出の演出態様を決定すればよい。

#### 【0275】

図27に示すように、枠予告演出が実行される場合、報知演出として、枠予告演出終了時から可変表示終了時(可変表示結果が導出表示される直前)まで、「枠予告発生!!」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示される。このように、演出制御用CPU120は、図27に示す報知演出決定テーブルの設定内容に基づいて、枠予告演出に対応する報知演出の報知内容および報知期間を決定すればよい。

40

#### 【0276】

上述したように、実行される特定演出に応じて報知演出の実行期間が異なる。報知演出決定テーブルでは、特定演出のうち、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高いことを示唆する特別特定演出が実行された場合には報知演出の実行時期間が長く、特別特定演出に含まれない特定演出が実行された場合には報知演出の実行時期間が短くなるように設

50

定されている。このように、報知演出の実行期間の長短によって可変表示結果が「大当たり」となる可能性の大きさを遊技者は認識しやすく、遊技の興趣を向上させることができる。

【0277】

ステップS709を実行した後、ステップS701の処理においてNoと判定した場合、またはステップS708の処理においてNoと判定した場合、演出制御用CPU120は、報知演出設定処理を終了する。

【0278】

図21に示す可変表示開始設定処理の説明に戻り、ステップS557を実行した後、演出制御用CPU120は、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する(ステップS559)。演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン(特図変動時演出制御パターン)のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップS161の保留表示設定処理による保留表示変化演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターン(保留表示変化パターン)のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【0279】

ステップS559の処理に続いて、演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域(演出制御タイマ設定部など)に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する(ステップS560)。そして、画像表示装置5の表示画面上において飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う(ステップS561)。このとき、演出制御用CPU120は、例えば、ステップS559の処理において決定された演出制御パターン(特図変動時演出制御パターン)に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【0280】

ステップS561の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である「2」に更新してから(ステップS562)、可変表示開始設定処理を終了する。

【0281】

図28は、図17のステップS172において実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図28に示す可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する(ステップS801)。演出制御用CPU120は、例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新(例えば、1減算)し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

【0282】

ステップS801の処理において可変表示時間が経過していないと判定した場合(ステップS801; No)、演出制御用CPU120は、低期待度ステップアップ予告演出が実行されるか否かを判定する(ステップS802)。演出制御用CPU120は、低期待度ステップアップ予告演出実行フラグのオン/オフ状態を参照して、低期待度ステップアップ予告演出が実行されるか否かを判定する。低期待度ステップアップ予告演出が実行されると判定した場合(ステップS802; Yes)、演出制御用CPU120は、低期待度ステップアップ予告演出動作制御処理を実行する(ステップS803)。

【0283】

図30(A)は、ステップS803の処理において実行される低期待度ステップアップ予告演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。図30(A)に示す低期待度ステップアップ予告演出動作制御処理を開始すると、演出制御用CPU120は、低期待

10

20

30

40

50

度ステップアップ予告演出実行期間であるか否かを判定する(ステップS831)。低期待度ステップアップ予告演出実行期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。低期待度ステップアップ予告演出実行期間であると判定した場合(ステップS831; Yes)、演出制御用CPU120は、低期待度ステップアップ予告演出を実行する制御を行う(ステップS832)。ステップS832の処理を実行した後、または、低期待度ステップアップ予告演出実行期間ではないと判定した場合(ステップS831; No)、演出制御用CPU120は、低期待度ステップアップ予告演出動作制御処理を終了する。

【0284】

図28に示す可変表示中演出処理の説明に戻り、ステップS803の処理を実行した後、または、ステップS802の処理においてNoと判定した場合、演出制御用CPU120は、高期待度ステップアップ予告演出が実行されるか否かを判定する(ステップS804)。演出制御用CPU120は、高期待度ステップアップ予告演出実行フラグのオン/オフ状態を参照して、高期待度ステップアップ予告演出が実行されるか否かを判定する。高期待度ステップアップ予告演出が実行されると判定した場合(ステップS804; Yes)、演出制御用CPU120は、高期待度ステップアップ予告演出動作制御処理を実行する(ステップS805)。

【0285】

図30(B)は、ステップS805の処理において実行される高期待度ステップアップ予告演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。図30(B)に示す高期待度ステップアップ予告演出動作制御処理を開始すると、演出制御用CPU120は、高期待度ステップアップ予告演出実行期間であるか否かを判定する(ステップS841)。高期待度ステップアップ予告演出実行期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。高期待度ステップアップ予告演出実行期間であると判定した場合(ステップS841; Yes)、演出制御用CPU120は、高期待度ステップアップ予告演出を実行する制御を行う(ステップS842)。ステップS842の処理を実行した後、または、高期待度ステップアップ予告演出実行期間ではないと判定した場合(ステップS841; No)、演出制御用CPU120は、高期待度ステップアップ予告演出動作制御処理を終了する。

【0286】

図28に示す可変表示中演出処理の説明に戻り、ステップS805の処理を実行した後、または、ステップS804の処理においてNoと判定した場合、演出制御用CPU120は、群予告演出が実行されるか否かを判定する(ステップS806)。演出制御用CPU120は、群予告演出実行フラグのオン/オフ状態を参照して、群予告演出が実行されるか否かを判定する。群予告演出が実行されると判定した場合(ステップS806; Yes)、演出制御用CPU120は、群予告演出動作制御処理を実行する(ステップS807)。

【0287】

図30(C)は、ステップS807の処理において実行される群予告演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。図30(C)に示す群予告演出動作制御処理を開始すると、演出制御用CPU120は、群予告演出実行期間であるか否かを判定する(ステップS851)。群予告演出実行期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。群予告演出実行期間であると判定した場合(ステップS851; Yes)、演出制御用CPU120は、群予告演出を実行する制御を行う(ステップS852)。ステップS852の処理を実行した後、または、群予告演出実行期間ではないと判定した場合(ステップS851; No)、演出制御用CPU120は、群予告演出動作制御処理を終了する。

【0288】

図28に示す可変表示中演出処理の説明に戻り、ステップS807の処理を実行した後、または、ステップS806の処理においてNoと判定した場合、演出制御用CPU12

10

20

30

40

50



0 は、枠予告演出が実行されるか否かを判定する（ステップ S 8 0 8）。演出制御用 CPU 1 2 0 は、枠予告演出実行フラグのオン/オフ状態を参照して、枠予告演出が実行されるか否かを判定する。枠予告演出が実行されると判定した場合（ステップ S 8 0 6 ; Yes）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、枠予告演出動作制御処理を実行する（ステップ S 8 0 7）。

**【 0 2 8 9 】**

図 3 0 ( D ) は、ステップ S 8 0 7 の処理において実行される枠予告演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。図 3 0 ( D ) に示す枠予告演出動作制御処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、枠予告演出実行期間であるか否かを判定する（ステップ S 8 6 1）。枠予告演出実行期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。枠予告演出実行期間であると判定した場合（ステップ S 8 6 1 ; Yes）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、枠予告演出を実行する制御を行う（ステップ S 8 6 2）。ステップ S 8 6 2 の処理を実行した後、または、枠予告演出実行期間ではないと判定した場合（ステップ S 8 6 1 ; No）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、枠予告演出動作制御処理を終了する。

10

**【 0 2 9 0 】**

図 2 8 に示す可変表示中演出処理の説明に戻り、ステップ S 8 0 9 の処理を実行した後、または、ステップ S 8 0 8 の処理において No と判定した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、報知演出が実行されるか否かを判定する（ステップ S 8 1 0）。演出制御用 CPU 1 2 0 は、各特定演出に対応する報知演出実行フラグのオン/オフ状態を参照して、報知演出が実行されるか否かを判定する。報知演出が実行されると判定した場合（ステップ S 8 1 0 ; Yes）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、報知演出動作制御処理を実行する（ステップ S 8 1 1）。

20

**【 0 2 9 1 】**

図 3 0 ( E ) は、ステップ S 8 1 1 の処理において実行される報知演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。図 3 0 ( E ) に示す報知演出動作制御処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、報知演出実行期間であるか否かを判定する（ステップ S 8 7 1）。報知演出実行期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、各特定演出の実行終了直後から開始され、各特定演出に対応する実行期間が予め定められていればよい。報知演出実行期間であると判定した場合（ステップ S 8 7 1 ; Yes）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、報知演出を実行する制御を行う（ステップ S 8 7 2）。ステップ S 8 7 2 の処理を実行した後、または、報知演出実行期間ではないと判定した場合（ステップ S 8 7 1 ; No）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、報知演出動作制御処理を終了する。

30

**【 0 2 9 2 】**

図 2 8 に示す可変表示中演出処理の説明に戻り、ステップ S 8 1 1 の処理を実行した後、または、ステップ S 8 1 0 の処理において No と判定した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、特殊演出が実行されるか否かを判定する（ステップ S 8 1 2）。演出制御用 CPU 1 2 0 は、特殊演出実行フラグのオン/オフ状態を参照して、特殊演出が実行されるか否かを判定する。特殊演出が実行されると判定した場合（ステップ S 8 1 2 ; Yes）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、特殊演出動作制御処理を実行する（ステップ S 8 1 3）。

40

**【 0 2 9 3 】**

図 3 0 ( F ) は、ステップ S 8 1 3 の処理において実行される特殊演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。図 3 0 ( F ) に示す特殊演出動作制御処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、特殊演出実行期間であるか否かを判定する（ステップ S 8 8 1）。特殊演出実行期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。特殊演出は、図 2 4 ( C ) に示す特別特定演出の組み合わせが発生するごとに実行される。例えば、枠予告演出が実行され、続いて高期待度ステップアップ予告演出が第 5 ステップ演出まで実行された場合には、各々に対応する報知演出が実行されるとともに、枠予告演出と高期待度ステップアップ予告演出の組

50

み合わせに対応する特殊演出が実行される。さらに、群予告演出が実行された場合、各々に対応する報知演出が実行されるとともに、枠予告演出と高期待度ステップアップ予告演出と群予告演出の組み合わせに対応する特殊演出が実行される。特殊演出実行期間であると判定した場合（ステップS881；Yes）、演出制御用CPU120は、特殊演出を実行する制御を行う（ステップS882）。ステップS882の処理を実行した後、または、特殊演出実行期間ではないと判定した場合（ステップS881；No）、演出制御用CPU120は、特殊演出動作制御処理を終了する。

**【0294】**

図28に示す可変表示中演出処理の説明に戻り、ステップS813の処理を実行した後、または、ステップS812の処理においてNoと判定した場合、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップS814）。リーチ演出期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップS814；Yes）、演出制御用CPU120は、全回転リーチ演出が開始されたか否かを判定する（ステップS815）。演出制御用CPU120は、例えば、図21に示すステップS559の処理において決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データに基づいて、全回転リーチ演出が開始されたか否かを判定すればよい。全回転リーチ演出が開始されたと判定した場合（ステップS815；Yes）、演出制御用CPU120は、報知演出を終了するための制御を行う（ステップS816）。可変表示結果が「大当たり」の場合にのみ用いられる全回転リーチ演出の実行中に、不確定な報知演出の実行を制限することにより、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

**【0295】**

ステップS816の処理を実行した後、または、ステップS815の処理において全回転リーチ演出が開始されていないと判定した場合（ステップS815；No）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するための制御を行う（ステップS817）。

**【0296】**

ステップS817の処理を実行した後、または、ステップS814の処理においてリーチ演出期間ではないと判定した場合（ステップS814；No）、演出制御用CPU120は、例えば、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行う（ステップ818）。

**【0297】**

ステップS801の処理において可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップS801；Yes）、演出制御用CPU120は、報知演出が実行中であるか否かを判定する（ステップS819）。報知演出が実行中であると判定した場合（ステップS819；Yes）、演出制御用CPU120は、報知演出を終了するための制御を行う（ステップS820）。可変表示時間が経過し、可変表示結果が導出表示された後に、報知演出が継続して実行されることを制限するためである。

**【0298】**

ステップS820の処理を実行した後、または、ステップS819の処理において報知演出が実行中ではないと判定した場合（ステップS819；No）、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS821）。図柄確定コマンドの受信がないと判定した場合（ステップS821；No）、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

**【0299】**

一方、ステップS821の処理において図柄確定コマンドの受信があったと判定した場

10

20

30

40

50

合（ステップS 8 2 1；Y e s）、演出制御用CPU 1 2 0は、例えば、表示制御部1 2 3のV D P等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS 8 2 2）。続いて、演出制御用CPU 1 2 0は、大当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS 8 2 3）。次に、演出制御用CPU 1 2 0は、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である「3」に更新し（ステップS 8 2 4）、可変表示中演出処理を終了する。

#### 【0300】

次に、図31を参照して、特定演出、報知演出、および特殊演出の実行タイミングについて説明する。ここで、図31に示すタイミングチャートには、特定演出として、低期待度ステップアップ予告演出、枠予告演出、高期待度ステップアップ予告演出、群予告演出が実行され、これらの特定演出の実行に伴って、報知演出、特殊演出が実行される例を示している。また、低期待度ステップアップ予告演出は第1ステップ演出のみ、高期待度ステップアップ予告演出は第1ステップ演出から第5ステップ演出まで実行されるものとする。

10

#### 【0301】

図31に示すように、タイミングT Sにおいて演出図柄の可変表示が開始された後、低期待度ステップアップ予告演出が開始され、第1ステップ演出のみを実行して終了する。上述のとおり、低期待度ステップアップ予告演出は、可変表示結果が「大当り」となる期待度が低い予告演出であるため、報知演出は、低期待度ステップアップ予告演出における各ステップ演出の終了時から数秒間（例えば、3秒間）実行される。したがって、図31に示すように、低期待度ステップアップ予告演出の第1ステップ演出の終了時から数秒間、低期待度ステップアップ予告演出が実行されたことを報知する報知演出が実行され、この報知演出の実行中には、「第1ステップ発生！！」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示される。

20

#### 【0302】

また、図31に示すように、低期待度ステップアップ予告演出の第1ステップ演出の実行中に、枠予告演出が開始され、遊技効果ランプ9および装飾用L E Dが通常の可変表示中の点灯パターンとは異なる点灯パターンで点灯する。上述のとおり、枠予告演出は、可変表示結果が「大当り」となる期待度が高い予告演出であるため、報知演出は、枠予告演出の終了時から可変表示終了時（可変表示結果が導出表示される直前）まで実行される。したがって、図31に示すように、枠予告演出の終了時からタイミングT Eにおける演出図柄の可変表示の終了時まで報知演出が実行され、この報知演出の実行中には、「枠予告発生！！」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示される。

30

#### 【0303】

また、図31に示すように、枠予告演出の実行中に、高期待度ステップアップ予告演出が開始され、タイミングT Rにおけるリーチ演出の開始タイミング前に第1ステップ演出から第3ステップ演出、リーチ演出の開始タイミング後に第4ステップ演出および第5ステップ演出が段階的に実行される。上述のとおり、高期待度ステップアップ予告演出において、第5ステップ演出以外の各ステップ演出が実行される場合には、各ステップ演出の終了時から数秒間（例えば、3秒間）報知演出が実行される。一方、高期待度ステップアップ予告演出において、第5ステップ演出まで実行される場合には、第5ステップ演出の終了時から可変表示終了時（可変表示結果が導出表示される直前）まで報知演出が実行される。したがって、図31に示すように、第1ステップ演出から第4ステップ演出までの各ステップ演出の終了時から数秒間、報知演出が実行され、この報知演出の実行中には、例えば、「第4ステップ発生！！」といった各ステップ演出に対応するフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示される。一方、図31に示すように、第5ステップ演出の終了時からタイミングT Eにおける演出図柄の可変表示の終了時（可変表示結果が導出表示される直前）まで報知演出が実行され、この報知演出の実行中には、「第5ステップ発生！！」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示される。

40

50

## 【0304】

また、図31に示すように、タイミングTRにおいてリーチ演出が開始された後、リーチ演出の実行中に、群予告演出が開始され、同一または類似のキャラクタを示す演出画像群が通過するように表示される。上述のとおり、群予告演出は、可変表示結果が「大当り」となる期待度が高い予告演出であるため、報知演出は、群予告演出の終了時から可変表示終了時（可変表示結果が導出表示される直前）まで実行される。したがって、図31に示すように、群予告演出の終了時からタイミングTEにおける演出図柄の可変表示の終了時まで報知演出が実行され、この報知演出の実行中には、「群予告発生！！」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示される。

## 【0305】

図31に示すように、タイミングTPにおいて3つの報知演出が実行されている。これらの報知演出は、各々、枠予告演出、最終段階が第5ステップ演出である高期待度ステップアップ予告演出、群予告演出といった特別特定演出に対するものである。したがって、3つ目の報知演出が実行されたタイミングTPにおいて、特殊演出が実行される。特殊演出が実行中には、可変表示結果が「大当り」となることを報知するための「確定！！！」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示される。

## 【0306】

次に、図32および図33を参照して、特定演出、報知演出、特定演出が実行される場合の演出画像例を説明する。ここで、図32および図33に示す演出画像例において、一の可変表示中に、既に、枠予告演出が実行済みであるものとする。

## 【0307】

図32(A)に示すように、画像表示装置5の表示画面における飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、可変表示が実行中であり、画像表示装置5の表示画面の右下には、枠予告演出が実行されたことに応じて、報知演出が実行され、「枠予告発生！！」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示されている。また、画像表示装置5の表示画面では、高期待度ステップアップ予告演出の第1ステップ演出が開始されており、雪だるまを模したキャラクタ画像（以下、「雪だるま画像」ともいう）が表示画面奥から手前に蛇行しながら滑走してくる動作演出が実行されている。

## 【0308】

次に、図32(B)に示すように、雪だるま画像の動作演出が終了し、画像表示装置5の表示画面の左側に停止表示され、高期待度ステップアップ予告演出の第1ステップ演出が終了する。これに伴い、報知演出が実行され、画像表示装置5の表示画面の右下には、「第1ステップ演出発生！！」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示されている。

## 【0309】

続いて、図32(C)に示すように、高期待度ステップアップ予告演出の第2ステップ演出が開始されており、第1ステップ演出で登場し、画像表示装置5の表示画面の左側に停止表示されている雪だるま画像とは別の雪だるま画像が表示画面奥から手前に蛇行しながら滑走してくる動作演出が実行されている。この時点では、第1ステップ演出の実行に伴う報知演出は終了しており、図32(B)において表示されていた「第1ステップ演出発生！！」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像は消去されている。

## 【0310】

次に、図32(D)に示すように、第2ステップ演出で登場した雪だるま画像の動作演出が終了し、第1ステップ演出で登場した雪だるま画像の右側に停止表示され、高期待度ステップアップ予告演出の第2ステップ演出が終了する。これに伴い、報知演出が実行され、画像表示装置5の表示画面の右下には、「第2ステップ演出発生！！」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示されている。

## 【0311】

続いて、図32(E)および図32(F)は、高期待度ステップアップ予告演出の第3ステップ演出の実行、および、これに伴う報知演出の実行の様子を示している。また、図

10

20

30

40

50

32(G)および図32(H)は、高期待度ステップアップ予告演出の第4ステップ演出の実行、および、これに伴う報知演出の実行の様子を示している。図32(G)に示すように、画像表示装置5の表示画面における飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、リーチ演出が開始されており、図柄表示エリア5Lおよび5Rでは「7」が停止表示され、図柄表示エリア5Cでは継続して飾り図柄が変動している。また、図32(H)に示すように、高期待度ステップアップ予告演出の第4ステップ演出が終了し、第1ステップ演出から第4ステップ演出の各々に対応する雪だるま画像が画像表示装置5の表示画面の左側から右に向かって順次停止表示されている。また、第4ステップ演出の実行終了に伴い、報知演出が実行され、「第4ステップ演出発生!!」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示されている。

10

**【0312】**

さらに、図33(I)および図33(G)は、高期待度ステップアップ予告演出の最終段階である第5ステップ演出の実行、および、これに伴う報知演出の実行の様子を示している。図33(G)に示すように、第5ステップ演出が終了し、第1ステップ演出から第5ステップ演出の各々に対応する雪だるま画像がすべて停止表示されている。また、第5ステップ演出の実行終了に伴い、報知演出が実行され、「第5ステップ演出発生!!」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示されている。

**【0313】**

高期待度ステップアップ予告演出の第5ステップ演出が終了した後、図33(K)に示すように、第1ステップ演出から第5ステップ演出の各々に対応する雪だるま画像の表示は消去される一方、報知演出は継続して実行中であり、「第5ステップ演出発生!!」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が、枠予告演出に対応する演出画像とともに表示されている。これは、特別特定演出に該当する、高期待度ステップアップ予告演出の最終段階である第5ステップ演出が実行されたことに伴い、報知演出が第5ステップ演出終了時から可変表示終了時まで実行されるためである。なお、画像表示装置5の表示画面における飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、リーチ演出は継続して実行中である。

20

**【0314】**

次に、図33(L)に示すように、群予告演出が実行され、複数の雪だるま画像による演出画像群が画像表示装置5の表示画面内を通過するように表示される。ここで、群予告演出には、高期待度ステップアップ予告演出において登場した雪だるま画像を用いているが、他の予告演出において用いられるキャラクタ画像による演出画像群を表示してもよい。あるいは、他の予告演出において用いられるキャラクタ画像とは異なる種類の画像による演出画像群を表示してもよい。

30

**【0315】**

群予告演出が終了すると、図33(M)に示すように、群予告演出に対応する報知演出が実行され、「群予告発生!!」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が、枠予告演出に対応する演出画像および第5ステップ演出が実行された高期待度ステップアップ予告演出に対応する演出画像とともに表示される。

**【0316】**

続いて、図33(N)に示すように、枠予告演出、第5ステップ演出が実行された高期待度ステップアップ予告演出、群予告演出といった3つの特別特定演出が実行されたことに伴って特殊演出が実行され、「確定!!!」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示される。特殊演出は、このような演出画像を表示することにより、可変表示結果が「大当たり」となることを示唆することができる。

40

**【0317】**

報知演出および特殊演出の終了後、図33(O)に示すように、「群予告発生!!」などの特別特殊演出が実行されたことを報知する演出画像の表示、および、「確定!!!」といった可変表示結果が「大当たり」となることを示唆する演出画像の表示が消去される。その後、画像表示装置5の表示画面における飾り図柄表示エリア5Cの可変表示が終了し

50

、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R すべてにおいて「7」の数字を示す大当り図柄が可変表示結果として導出表示される。

【0318】

次に、図34を参照して、全回転リーチ演出が実行された場合の報知演出および特殊演出の制御について説明する。ここで、図33(N)に示す演出画像と同様、リーチ演出の実行中に、複数の報知演出が実行され、これに伴って、特殊演出が実行された状態から説明を始める。図34(A)に示すように、画像表示装置5の表示画面では、飾り図柄表示エリア5Lおよび5Rには「2」が停止表示され、リーチ態様となっている。また、枠予告演出、第5ステップ演出が実行された高期待度ステップアップ予告演出、群予告演出といった3つの特別特定演出が実行されたことに伴って特殊演出が実行され、「確定!!!」といったフレーズを表す文字列を含む演出画像が表示される。

10

【0319】

続いて、図34(B)に示すように、画像表示装置5の表示画面では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのすべてにおいて「2」が一旦停止表示されるが、図35(C)に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのすべての飾り図柄が揃った状態で可変表示を再開している。これは、全回転リーチ演出が開始されたことを示している。図35(C)に示すように、全回転リーチ演出の開始されると、画像表示装置5の表示画面の右下方に表示されていた、報知演出および特殊演出の実行に伴う表示が消去されている。これは、全回転リーチ演出が、可変表示結果が大当りの場合にのみ用いられるリーチ演出であるため、不確かな報知演出および特殊演出の実行を制限することにより、遊技の興趣の低下を抑制するためである。

20

【0320】

全回転リーチ演出が終了すると、図35(D)に示すように、画像表示装置5の表示画面では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのすべてにおいて「7」の数字を示す大当り図柄が可変表示結果として導出表示される。

【0321】

(変形例)

本発明は、上記実施の形態などに限定されず、さらに様々な変形及び応用が可能である。上記の実施の形態では、特定演出の実行に伴って報知演出を実行し、特定演出のうち、可変表示結果が「大当り」となる期待度の高い特別特定演出が実行された場合には、報知演出を可変表示終了時まで実行するとともに、特別特定演出が所定数実行された場合には、可変表示結果が「大当り」となることを示唆する特殊演出を実行した。しかし、これらの演出とともに、例えば、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を変化させるアクティブ表示変化演出を実行してもよい。以下、アクティブ表示変化演出について説明する。

30

【0322】

上記の実施の形態において、アクティブ表示変化演出を実行する場合、まず、図21に示す可変表示開始設定処理において、ステップS557に示す報知演出設定処理の後に、アクティブ表示変化演出を設定する変化演出設定処理を追加して実行する。変化演出設定処理では、実行中の可変表示に対応する保留表示を所定の表示領域に移動させたアクティブ表示(可変表示対応表示)を含む特別画像を変化させるアクティブ表示変化演出の演出態様を設定する。

40

【0323】

図35は、可変表示開始設定処理において、追加して実行される変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。変化演出設定処理が開始されると、演出制御用CPU120は、まず、アクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定する(ステップS901)。演出制御用CPU120は、例えば、図36(A)に示すアクティブ表示変化演出実行決定テーブルを参照してアクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定すればよい。なお、図36(A)に示す特定演出実行キャンセル決定テーブルには、決定値の代わりに決定割合が記載されている。また、アクティブ表示変化演出実行決定テーブルは、予めR

50

OM121の所定領域に記憶するなどして用意されているものとする。

【0324】

図36(A)に示すように、アクティブ表示変化演出実行決定テーブルは、可変表示結果と、実行パターンとして、アクティブ表示変化演出を実行することを示す「実行あり」、または、アクティブ表示変化演出を実行しないことを示す「実行なし」とが対応付けられている。また、アクティブ表示変化演出として演出態様の異なる第1変化演出と第2変化演出とが用意されており、「実行あり」は、第1変化演出のみを実行することを示す「第1変化演出」と、第2変化演出のみを実行することを示す「第2変化演出」と、第1変化演出および第2変化演出を並行して実行することを示す「第1変化演出+第2変化演出」とに区分されている。可変表示結果は、変動パターンにリーチ演出が含まれないハズレを示す「ハズレ(非リーチ)」と、変動パターンにリーチ演出が含まれるハズレを示す「ハズレ(リーチ)」と、大当たり種別が非確変である大当たりを示す「大当たり(非確変)」と、大当たり種別が確変である大当たりを示す「大当たり(確変)」と、に区分され、各区分には実行パターンに応じた異なる決定割合が設定されている。

10

【0325】

ここで、第1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変化演出と第2変化演出とは作用する対象が異なる。

【0326】

図36(A)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、可変表示結果が「大当たり」である場合に比べて、「実行なし」の決定割合が高く設定されている。一方、可変表示結果が「大当たり」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合に比べて、「実行あり」の決定割合が高く設定されている。このような設定により、アクティブ表示変化演出が実行されたときは、アクティブ表示変化演出が実行されないときと比較して、可変表示結果が「大当たり」となる期待度が高いことを示唆することができる。

20

【0327】

さらに、図36(A)に示すように、変動パターンが非リーチであるかリーチであるかに関わらず、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、「第1変化演出」よりも「第2変化演出」の方が高い決定割合が設定され、「第1変化演出+第2変化演出」に決定されることはない。一方、大当たり種別が非確変であるか確変であるかに関わらず、可変表示結果が「大当たり」である場合には、「第1変化演出+第2変化演出」の決定割合が最も高く、「第2変化演出」よりも「第1変化演出」の方が高い決定割合が設定されている。このような設定により、第1変化演出と第2変化演出の両方が実行されたときは、可変表示結果が「大当たり」となる期待度が高く、また、第2変化演出よりも第1変化演出が実行されたときの方が可変表示結果が「大当たり」となる期待度が高いことを示唆することができる。

30

【0328】

図35に示す変化演出設定処理の説明に戻り、ステップS901の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、アクティブ表示変化演出が実行されるか否かを判定する(ステップS902)。演出制御用CPU120は、ステップS901の決定結果に基づいて、アクティブ表示変化演出が実行されるか否かを判定すればよい。アクティブ表示変化演出が実行されないと判定した場合(ステップS902; No)、演出制御用CPU120は、変化演出設定処理を終了する。

40

【0329】

一方、アクティブ表示変化演出が実行されると判定した場合(ステップS902; Yes)、演出制御用CPU120は、アクティブ表示変化演出の実行タイミングを決定する(ステップS903)。演出制御用CPU120は、例えば、図36(B)に示すアクティブ表示変化演出実行タイミング決定テーブルを参照してアクティブ表示変化演出の実行タイミングを決定すればよい。なお、図36(B)に示すアクティブ表示変化演出実行タイミング決定テーブルには、決定値の代わりに決定割合が記載されている。また、アクテ

50

ィブ表示変化演出実行タイミング決定テーブルは、予めROM121の所定領域に記憶するなどして用意されているものとする。

【0330】

図36(B)に示すように、アクティブ表示変化演出実行タイミング決定テーブルは、可変表示結果とアクティブ表示変化演出の実行タイミングとが対応付けられている。アクティブ表示変化演出の実行タイミングは、アクティブ表示変化演出を可変表示の開始直後に実行する「可変表示開始直後」(PT-1)と、アクティブ表示変化演出をリーチ演出の開始直後に実行することを示す「リーチ演出開始直後」(PT-2)と、アクティブ表示変化演出をリーチ演出実行中に実行することを示す「リーチ演出実行中」(PT-3)と、に区分されている。また、可変表示結果は、変動パターンにリーチ演出が含まれないハズレを示す「ハズレ(非リーチ)」と、変動パターンにリーチ演出が含まれるハズレを示す「ハズレ(リーチ)」と、大当たり種別が非確変である大当たりを示す「大当たり(非確変)」と、大当たり種別が確変である大当たりを示す「大当たり(確変)」と、に区分され、各区分には、実行タイミングに応じた異なる決定割合が設定されている。ここで、アクティブ表示変化演出として第1変化演出と第2変化演出の両方が実行されると決定された場合には、両者は同じ実行タイミングで演出を開始するものとする。

10

【0331】

図36(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ(非リーチ)」の場合には、アクティブ表示変化演出は、必然的に「可変表示開始直後」に実行される。また、可変表示結果が「ハズレ(リーチ)」である場合には、可変表示結果が「大当たり」である場合よりも、「可変表示開始直後」の決定割合が高く、「リーチ演出実行中」の決定割合が低い。また、可変表示結果が「大当たり(確変)」である場合には、可変表示結果が「大当たり(非確変)」である場合よりも、「可変表示開始直後」の決定割合が低く、「リーチ演出実行中」の決定割合が高い。このような設定により、アクティブ表示変化演出の実行タイミングが遅いほど、可変表示結果が「大当たり」となる期待度が高く、さらに、大当たり遊技状態が終了した後は、大当たり確率が通常状態よりも高くなる確変状態に制御される期待度が高いことを示唆することができる。

20

【0332】

図35に示す変化演出設定処理の説明に戻り、ステップS903の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、アクティブ表示変化演出の演出態様を決定する(ステップS904)。演出制御用CPU120は、ステップS901の処理における決定結果に応じて、例えば、図36に示す変化演出態様決定テーブルを参照してアクティブ表示変化演出の演出態様を決定する。

30

【0333】

図36(A)は、アクティブ表示変化演出として第1変化演出が実行される場合に参照される第1変化演出態様決定テーブルの設定例である。図36(B)は、アクティブ表示変化演出として第2変化演出が実行される場合に参照される第2変化演出態様決定テーブルの設定例である。図36(C)は、アクティブ表示変化演出として第1変化演出および第2変化演出が実行される場合に参照される第1・第2変化演出態様決定テーブルの設定例である。なお、図36(A)~(C)に示す各テーブルでは、決定値の代わりに決定割合が記載されている。また、図36(A)~(C)に示す各テーブルは、予めROM121の所定領域に記憶するなどして用意されているものとする。

40

【0334】

第1変化演出は、アクティブ表示の表示態様を変化させる作用演出であり、例えば、第1変化演出の実行によりアクティブ表示の表示形状を変化させることにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を示唆する。図36(A)に示すように、第1変化演出態様決定テーブルは、可変表示結果と第1変化演出の演出態様とが対応付けられている。第1変化演出の演出態様は、アクティブ表示の表示態様が当初のまま変化しないことを示す「変化なし(形状「丸」)」(HP1-01)、アクティブ表示の表示形状が丸から三角形に変化することを示す「変化あり(形状「三角形」)」(HP1-02)、アクティブ表

50



示の表示形状が丸から五角形に変化することを示す「変化あり（形状「五角形」）」（HP1-03）、アクティブ表示の表示形状が丸から星に変化することを示す「変化あり（形状「星」）」（HP1-04）に区分されている。また、可変表示結果は、変動パターンにリーチ演出が含まれないハズレを示す「ハズレ（非リーチ）」と、変動パターンにリーチ演出が含まれるハズレを示す「ハズレ（リーチ）」と、大当たり種別が非確変である大当たりを示す「大当たり（非確変）」と、大当たり種別が確変である大当たりを示す「大当たり（確変）」と、に区分され、各区分には、第1変化演出の演出態様に応じた異なる決定割合が設定されている。

#### 【0335】

図36(A)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、可変表示結果が「大当たり」である場合よりも、「変化なし（形状「丸」）」（HP1-01）の決定割合が高く、「変化あり（形状「星」）」（HP1-04）に決定されることはない。また、可変表示結果が「大当たり（確変）」である場合には、可変表示結果が「大当たり（非確変）」である場合よりも、「変化なし（形状「丸」）」（HP1-01）の決定割合が低く、「変化あり（形状「星」）」（HP1-04）の決定割合が高い。このような設定により、第1変化演出の演出態様が「変化なし（形状「丸」）」（HP1-01）、「変化あり（形状「三角形」）」（HP1-02）、「変化あり（形状「五角形」）」（HP1-03）、「変化あり（形状「星」）」（HP1-04）の順に、可変表示結果が「大当たり」となる期待度が高く、さらに、大当たり遊技状態が終了した後に確変状態に制御される期待度が高いことを示唆することができる。

#### 【0336】

第2変化演出は、アクティブ表示枠を変化させる作用演出であり、例えば、第2変化演出の実行によりアクティブ表示枠の線の太さを変化させることにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を示唆する。図36(B)に示すように、第2変化演出態様決定テーブルは、可変表示結果と第2変化演出の演出態様とが対応付けられている。第2変化演出の演出態様は、アクティブ表示枠の線の太さが当初のまま変化しないことを示す「変化なし（太さ「通常」）」（HP2-01）、アクティブ表示枠の線の太さが通常から中太に変化することを示す「変化あり（太さ「中太」）」（HP2-02）、アクティブ表示枠の線の太さが通常から極太に変化することを示す「変化あり（太さ「極太」）」（HP2-03）に区分されている。また、可変表示結果は、変動パターンにリーチ演出が含まれないハズレを示す「ハズレ（非リーチ）」と、変動パターンにリーチ演出が含まれるハズレを示す「ハズレ（リーチ）」と、大当たり種別が非確変である大当たりを示す「大当たり（非確変）」と、大当たり種別が確変である大当たりを示す「大当たり（確変）」と、に区分され、各区分には、第2変化演出の演出態様に応じた異なる決定割合が設定されている。

#### 【0337】

図36(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、可変表示結果が「大当たり」である場合よりも、「変化なし（太さ「通常」）」（HP2-01）の決定割合が高く、「変化あり（太さ「極太」）」（HP2-03）の決定割合が低い。また、可変表示結果が「大当たり（確変）」である場合には、可変表示結果が「大当たり（非確変）」である場合よりも、「変化なし（太さ「通常」）」（HP2-01）の決定割合が低く、「変化あり（太さ「極太」）」（HP2-03）の決定割合が高い。このような設定により、第2変化演出の演出態様が「変化なし（太さ「通常」）」（HP2-01）、「変化あり（太さ「中太」）」（HP2-02）、「変化あり（太さ「極太」）」（HP2-03）の順に、アクティブ表示枠の線が太く変化する程、可変表示結果が「大当たり」となる期待度が高く、さらに、大当たり遊技状態が終了した後に確変状態に制御される期待度が高いことを示唆することができる。

#### 【0338】

図36(C)に示すように、第1・第2変化演出態様決定テーブルは、可変表示結果と第1変化演出と第2変化演出のそれぞれの演出態様の組み合わせとが対応付けられている。第1変化演出および第2変化演出の演出態様は、例えば、各演出においてアクティブ表

10

20

30

40

50

示の表示形状およびアクティブ表示枠の線の太さが変化しないことを示すHP3-01から、第1変化演出によりアクティブ表示の表示形状が丸から星に変化するとともに、第2変化演出によりアクティブ表示枠の線の太さが通常から極太に変化することを示すHP3-12までの12パターンに区分されている。また、可変表示結果は、変動パターンにリーチ演出が含まれないハズレを示す「ハズレ（非リーチ）」と、変動パターンにリーチ演出が含まれるハズレを示す「ハズレ（リーチ）」と、大当たり種別が非確変である大当たりを示す「大当たり（非確変）」と、大当たり種別が確変である大当たりを示す「大当たり（確変）」と、に区分され、各区分には、第1変化演出および第2変化演出の演出態様に応じた異なる決定割合が設定されている。

#### 【0339】

図36(C)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、可変表示結果が「大当たり」である場合よりも、HP3-01の決定割合が高く、第1変化演出によるアクティブ表示の表示形状が丸から星に変化する演出態様を含むHP3-10~HP3-12に決定されることはない。また、可変表示結果が「大当たり（確変）」である場合には、可変表示結果が「大当たり（非確変）」である場合よりも、HP3-01の決定割合が低く、HP3-10~HP3-12の決定割合が高い。このような設定により、第1変化演出によりアクティブ表示の表示形状が丸から複雑な形状に変化する程、また、第2変化演出によりアクティブ表示枠の線が太く変化する程、可変表示結果が「大当たり」となる期待度が高く、さらに、大当たり遊技状態が終了した後に確変状態に制御される期待度が高いことを示唆することができる。

#### 【0340】

図36(B)および図36(A)~(C)の各テーブルの決定割合の設定から、可変表示結果が「大当たり」である場合には、アクティブ表示変化演出の実行タイミングとして、「リーチ演出実行中」といった遅いタイミングが決定され易く(図36(B)参照)、第1変化演出および第2変化演出の共通演出の演出態様として、「変化あり」の成功態様が決定され易い。したがって、アクティブ表示変化演出の実行タイミングが遅いほど、演出結果が成功態様となる可能性が高いといえる。

#### 【0341】

図35に示す変化演出設定処理の説明に戻り、ステップS904の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、変化演出設定処理を終了する。

#### 【0342】

次に、図38および図39を参照して、画像表示装置5の表示画面におけるアクティブ表示変化演出の表示動作例について説明する。図38(A)の(a)~(d)および図39(A)(e)~(g)は、画像表示装置5における各表示動作を時系列に並べたものである。図38(B)(a)~(d)および図39(B)(e)~(f)についても同様である。また、図38(A)、図39(A)は、第1変化演出および第2変化演出の実行により、各々の変化対象であるアクティブ表示およびアクティブ表示枠が変化する場合を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図36(C)に示すアクティブ表示変化演出パターンHP3-12(「変化あり(形状「星」)」、「変化あり(太さ「極太」)が実行された場合を示す。一方、図38(B)、図39(B)は、第1変化演出および第2変化演出の実行により、各々の変化対象であるアクティブ表示およびアクティブ表示枠が変化しない失敗演出を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図36(C)に示したアクティブ表示変化演出パターンHP3-01(「変化なし(形状「丸」)」、「変化なし(太さ「通常」)が実行された場合を示す。なお、図38、図39において、画像表示装置5の表示画面内の「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける矢印「」は、飾り図柄が可変表示中であることを表している。

#### 【0343】

まず、第1変化演出および第2変化演出における成功演出について説明する。図38(A)(a)に示すように、画像表示装置5の表示画面の図柄表示エリア5L、5C、5Rには、先に実行された可変表示の表示結果として確定飾り図柄(「3」「9」「4」)が

10

20

30

40

50

導出表示されている。また、第 1 保留表示部 5 H L には、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。

【 0 3 4 4 】

次に、図 3 8 ( A ) ( b ) は、第 1 保留表示部 5 H L に表示されていた保留表示 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状態を示している。

【 0 3 4 5 】

続いて、図 3 8 ( A ) ( c ) は、図 3 8 ( A ) ( b ) において可変表示を開始した直後 ( 図 3 6 ( B ) に示す実行タイミングパターン P T - 1 ) に、第 1 変化演出および第 2 変化演出が実行されたときの状態を示している。図 3 8 ( A ) ( c ) に示すように、第 1 変化演出として画像表示装置 5 の表示画面の右上部に 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 変化演出として画像表示装置 5 の表示画面の左上部に「激熱」の文字が描画された矢 Y 2 が表示されている。

10

【 0 3 4 6 】

次に、図 3 8 ( A ) ( d ) に示すように、図 3 8 ( A ) ( c ) において表示された第 1 変化演出による図形群 Y 1 がアクティブ表示エリア A H A に向かって移動し、図形群 Y 1 から三角形 Z 2 が消滅した後、星 Z 1 と五角形 Z 3 とが移動を継続している。また、図 3 8 ( A ) ( c ) において表示された第 2 変化演出による矢 Y 2 がアクティブ表示エリア A H A に向かって移動し、アクティブ表示枠 A H W に衝突している。

【 0 3 4 7 】

20

次に、図 3 9 ( A ) ( e ) に示すように、第 2 変化演出による矢 Y 2 がアクティブ表示枠 A H W に衝突した後、アクティブ表示枠 A H W の線の太さが「極太」に変化している。また、第 1 変化演出による図形群 Y 1 からさらに五角形 Z 3 が消滅し、星 Z 1 のみが移動を継続している。

【 0 3 4 8 】

続いて、図 3 9 ( A ) ( f ) に示すように、図 3 9 ( A ) ( e ) において第 1 変化演出による図形群 Y 1 のうち消滅することなく残った星 Z 1 がアクティブ表示枠 A H W に向かってさらに移動し、アクティブ表示 A H に衝突している。

【 0 3 4 9 】

そして、図 3 9 ( A ) ( g ) に示すように、図形群 Y 1 のうち消滅することなく残った星 Z 1 がアクティブ表示 A H に衝突した後、アクティブ表示 A H の表示形状が「星」に変化している。また、飾り図柄表示エリア 5 L および 5 R には「7」が停止表示され、リーチ態様となっている。

30

【 0 3 5 0 】

次に、第 1 変化演出および第 2 変化演出における失敗演出について説明する。図 3 8 ( B ) ( a ) ~ ( c ) は、図 3 8 ( A ) ( a ) ~ ( c ) と同様である。すなわち、図 3 8 ( A ) ( a ) ~ ( c ) と図 3 8 ( B ) ( a ) ~ ( c ) とは、第 1 変化演出および第 2 変化演出における成功演出と失敗演出とで共通の表示動作である。

【 0 3 5 1 】

続いて、図 3 8 ( B ) ( d ) は、図 3 8 ( B ) ( c ) において表示された第 2 変化演出による矢 Y 2 がアクティブ表示エリア A H A に向かって移動して、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 の表示画面の下部に移動している様子を示している。また、図 3 8 ( A ) ( d ) と同様、図 3 8 ( B ) ( c ) において表示された第 1 変化演出による図形群 Y 1 がアクティブ表示エリア A H A に向かって移動し、図形群 Y 1 から三角形 Z 2 が消滅した後、星 Z 1 と五角形 Z 3 とが移動を継続している。

40

【 0 3 5 2 】

次に、図 3 9 ( B ) ( e ) に示すように、第 1 変化演出による図形群 Y 1 からさらに五角形 Z 3 が消滅し、星 Z 1 のみが移動を継続している。また、第 2 変化演出による矢 Y 2 は画像表示装置 5 の表示画面上から消滅している。

【 0 3 5 3 】

50

続いて、図39(B)(f)に示すように、図39(B)(e)において表示された第1系統変化演出による図形群Y1から消滅することなく残った星Z1がアクティブ表示エリアAHAに向かってさらに移動を継続するが、アクティブ表示AHに衝突する直前で消滅している。

【0354】

そして、図39(B)(g)には、図31B(B)(f)においてアクティブ表示AHに図形群Y1から消滅することなく残った星Z1がアクティブ表示AHに衝突せずに消滅したため、アクティブ表示AHは、表示形状が変化することなく「丸」の表示態様のままで表示されている。また、飾り図柄表示エリア5Lおよび5Rには「7」が停止表示され、リーチ態様となっている。

10

【0355】

以上説明したように、上記の実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、特定演出として、低期待度ステップアップ予告演出、高期待度予告演出、群予告演出、枠予告演出が用意され、これらの特定演出が実行されたことに応じて、各特定演出が実行されたことを報知する報知演出が実行される。また、報知演出は、実行される特定演出に応じて、異なる実行時間で実行される。このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0356】

また、上記の実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示する。このような構成によれば、実行中の可変表示に対する期待感を高めることができる。

20

【0357】

また、上記の実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、特定演出のうち、期待度の高い特定演出に該当する特別特定演出が実行された場合には、報知演出は可変表示終了時まで実行される。また、可変表示結果が「大当たり」となる場合には、2以上の特別特定演出が実行されるように制御される。このような構成によれば、特定演出に対する期待感を高めることができる。

【0358】

また、上記の実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、報知演出は、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出の実行中も実行可能である。しかし、可変表示結果が大当たりである場合にのみ用いられる全回転リーチの実行中には、報知演出の実行を終了させる。このような構成によれば、不確定な報知演出の実行を制限することにより、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

30

【0359】

また、上記の実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、特別特定演出が2以上実行され、これらに対応する報知演出が実行された場合には、可変表示結果が大当たりであることを示唆する特殊演出を実行する。このような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

【0360】

また、上記の実施の形態に係るパチンコ遊技機1によれば、例えば、画像表示装置5の表示画面に保留記憶に対応する保留表示を第1保留表示部5HLまたは第2保留表示部5HRに表示し、保留表示に対応する可変表示が開始された場合には、アクティブ表示としてアクティブ表示エリアAHAに表示する。また、アクティブ表示およびアクティブ表示枠に作用する第1変化演出および第2変化演出により、アクティブ表示またはアクティブ表示枠の表示態様を変化可能とし、アクティブ表示またはアクティブ表示枠の表示態様に変化する成功態様と、アクティブ表示またはアクティブ表示枠の表示態様に変化しない失敗態様とを実行可能とした。また、第1変化演出および第2変化演出の実行タイミングを複数設け、可変表示結果に応じて成功態様の異なる決定割合を設定した。このような構成によれば、共通演出の実行タイミングに遊技者を注目させることができる。

40

【0361】

50

以上、本発明の実施形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

**【0362】**

上記の実施の形態では、例えば、特定演出として、低期待度ステップアップ演出、高期待度ステップアップ予告演出、群予告演出、枠予告演出の4つの予告演出を対象としたが、特定演出の対象とする予告演出の数はこれに限らず、また、その他の予告演出を対象としてもよい。例えば、押しボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことにより実行されるボタン演出を特定演出としてもよい。押しボタン31Bが操作され、ボタン演出が実行されたときには報知演出を実行し、さらに、ボタン演出を特別特定演出の対象とする場合には、所定数の特別特定演出が実行されたこと（特別特定演出に対応する報知演出が所定数実行されたこと）を条件に特殊演出を実行するようにすればよい。また、可動役物が動作する予告演出などを特定演出や特別特定演出の対象としてもよい。

10

**【0363】**

上記の実施の形態では、例えば、一の可変表示中に実行完了する予告演出を特定演出や特別特定演出の対象とした。しかし、例えば、複数の可変表示にわたって実行される先読み予告演出を特定演出や特別特定演出の対象としてもよい。この場合、この先読み予告演出が実行されたことに応じて、背景画像を通常背景から専用の先読み背景に変化させる演出を実行するとともに、報知演出を開始し、予告対象である保留記憶に対応する可変表示が終了するまで、報知演出を継続して実行するようにしてもよい。

20

**【0364】**

上記の実施の形態では、例えば、特定演出として、高期待度ステップアップ予告演出や群予告演出などのサブ側の制御基板において実行制御される演出を対象としたが、これに限られない。特定演出は、例えば、メイン側の制御基板において決定される変動パターンに含まれるスーパーリーチ演出等を含んでもよい。また、特定演出は、可変表示中に実行される予告演出以外の演出であってもよい。特定演出は、例えば、大当り遊技中のラウンド昇格予告や確変昇格予告などを対象としてもよい。これに伴い、大当り遊技中にこれらの予告演出が実行されたことに伴って、報知演出を大当り遊技中に実行するようにしてもよい。

**【0365】**

上記の実施の形態では、例えば、特別特定演出に対応する報知演出を可変表示終了時まで実行した。しかし、実行される特別特定演出に応じて、報知演出の実行期間を異ならせてもよい。例えば、報知演出の実行期間を、枠予告演出は10秒間、群予告演出は20秒間、第5ステップ演出が実行される高期待度ステップアップ予告演出は30秒間など、期待度の高い特別特定演出ほど報知演出の実行時間を長くするなどしてもよい。

30

**【0366】**

上記の実施の形態では、例えば、図31などに示すように、低期待度ステップアップ予告演出および高期待度ステップアップ予告演出において、第1ステップ演出から第5ステップ演出までの各ステップ演出が実行される毎に「第 ステップ発生！！」というフレーズを表示する報知演出を実行した。しかし、実行されるステップ演出に応じて、表示するフレーズを異ならせてもよい。例えば、第1ステップ演出から第4ステップ演出の各ステップ演出の実行後には、「高期待度ステップアップ予告発生！！」など、いずれの段階のステップ演出が実行されたかが認識できないフレーズを表示し、最終段階である第5ステップ演出が実行された場合にのみ「第5ステップ発生！！」というフレーズを表示するようにしてもよい。また、各ステップアップ予告演出において、例えば、第1ステップ演出と第2ステップ演出の実行後には報知演出は実行せず、第3ステップ演出以上の各ステップ演出が実行された場合に限り、報知演出を実行するようにしてもよい。また、各ステップアップ予告演出において、最終ステップ演出の実行終了後に限り、報知演出を実行するようにしてもよい。

40

**【0367】**

50

上記の実施の形態では、例えば、図24(C)に示す特殊演出実行テーブルでは、複数の特別特定演出が実行された場合には、一律に特殊演出を実行するように設定した。しかし、複数の特別特定演出が実行された場合であっても、その組み合わせによっては「実行なし」として、特殊演出が実行されないように設定してもよい。

【0368】

また、上記の実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」である場合、複数の特別特定演出を実行し、各々に対応する報知演出を実行した上で、特殊演出を実行させた。しかし、特殊演出の組み合わせに対して、可変表示結果が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかや、可変表示結果が「大当たり」である場合にはさらに大当たり種別に応じて、特殊演出を実行するか否か決定する異なる決定割合を設定してもよい。

10

【0369】

上記の実施の形態では、例えば、図8に示す入賞時乱数値判定処理において、遊技状態に関わらず判定処理を行った。しかし、遊技状態が高ベース状態(時短状態)である場合には第2特図を用いた特図ゲームについて、遊技状態が低ベース状態(非時短状態)である場合には第1特図を用いた特図ゲームについて、それぞれ判定を行うようにしてもよい。

【0370】

上記の実施の形態では、例えば、図22に示す特定演出設定処理のステップS623の処理において、全回転リーチ演出を伴う変動パターンが実行される場合には、事前に特殊演出を実行しないように設定した。しかし、図28に示すステップS815およびS816の処理において全回転リーチ演出が開始されたことを契機に報知演出を終了させる場合と同様、全回転リーチ演出の実行中以外には特殊演出を実行し、全回転リーチ演出の実行中には特殊演出を実行しないように制御するようにしてもよい。

20

【0371】

上記の実施の形態では、例えば、図21に示す可変表示開始設定処理内においてアクティブ表示変化演出を実行するか否かや実行する場合の演出態様などを決定した。しかし、これらの決定を始動入賞時コマンドの受信時の保留記憶の処理とともに行ってもよい。

【0372】

上記の実施の形態では、例えば、アクティブ表示変化演出において、第1変化演出はアクティブ表示の表示形状を変化させ、第2変化演出はアクティブ表示枠の線の太さを変化させた。しかし、アクティブ表示変化演出は、これに限られず、例えば、アクティブ表示の色を変化させたり、アクティブ表示枠の線の色を変化させたりするなど、表示態様を変化させる演出であれば任意である。

30

【0373】

上記の実施の形態では、例えば、2次元コード読み取り機能およびインターネット網への接続機能を備える携帯端末等を介して、パチンコ遊技機1および管理サーバとデータのやり取りを行なうようにしてもよい。遊技者は、携帯端末等を用いて管理サーバに接続し、予め遊技者自身のID等の発行を受け、自己の選択により、遊技中の自己の成績に関する報知を受信したり、過去の遊技履歴を反映させた遊技モードで遊技を行なうことが可能である。また、携帯連動機能を利用してミッションを達成した旨を携帯端末等に通知する達成通知にかえて、上記の実施の形態で説明した報知演出が実行された旨を携帯端末等に通知するようにしてもよい。

40

【0374】

上記実施の形態では、主基板11において実行される始動入賞判定処理において入賞時乱数値判定処理を実行することにより、可変表示の可変表示結果が「大当たり」となるか否かなどの判定を行う。主基板11は、判定結果を指定する判定結果指定コマンドを演出制御基板12に送信する。演出制御基板12は、主基板11から受信した判定結果指定コマンドに基づいて、先読み予告の内容などを決定する。しかし、主基板11が「大当たり」となるか否かなどの判定を行うものに限られない。例えば、主基板11が、入賞時に抽出した乱数値を示すコマンドを演出制御基板12に送信し、演出制御基板12が、主基板11

50

から受信した乱数値を示すコマンドに基づいて、「大当たり」となるか否かなどを判定し、この判定結果に基づいて先読み予告の内容などを決定してもよい。すなわち、先読み予告の内容を決定するために必要となる「大当たり」となるか否かなどの判定処理は、主基板 1 1 または演出制御基板 1 2 のいずれかによって実行されればよい。

#### 【0375】

上記の実施の形態では、例えば、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号、あるいは数字や記号に限定されない各セグメントの点灯パターン等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する例を示した。しかし、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 において表示される可変表示結果や可変表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されない。例えば、特別図柄の可変表示中の点灯パターンには、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよく、全て消灯したパターンと少なくとも一部の LED を点灯させた 1 つのパターン（例えば、ハズレ図柄）とを交互に繰り返すものも特別図柄の可変表示に含まれる（この場合、前記 1 つのパターン（例えば、ハズレ図柄）が点滅して見える）。また、可変表示中に表示される特別図柄と、可変表示結果として表示される特別図柄とは、異なるものであってもよい。特別図柄の可変表示として、例えば「-」を点滅させる表示を行ない、可変表示結果として、それ以外の特別図柄（「大当たり」であれば「7」、「ハズレ」であれば「1」など）を表示することも特別図柄の可変表示に含まれる。また、一種類の飾り図柄を点滅表示またはスクロール表示することなども飾り図柄の可変表示に含まれる。普通図柄の可変表示中の点灯パターンには、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよく、全て消灯したパターンと少なくとも一部の LED を点灯させた 1 つのパターン（例えば、ハズレ図柄）とを交互に繰り返すことなども普通図柄の可変表示に含まれる。また、可変表示中に表示される飾り図柄や普通図柄と、可変表示結果として表示される飾り図柄や普通図柄とは、異なるものであってもよい。

#### 【0376】

なお、上記の実施の形態では、割合（決定割合等を含む。確率についても同じ）などは、0 割を含むものであってもよい。つまり、割合や確率は 0 ～ 10 割の間であればよい。例えば、一方の割合と他方の割合とを異ならせるとは、一方の割合を例えば 3 割として、他方の割合を 7 割とする他、一方の割合を例えば 0 割として、他方の割合を 10 割とすることも含む。また、一方の割合と他方の割合との合算が 10 割とならなくてもよい（一方と他方とのいずれにも含まれないものが存在して、所定割合を有してもよい）。また、一方の割合よりも他方の割合の方が高い割合とする場合には、一方の割合を 0 割とし、他方の割合を 10 割とすることを含む。例えば、上記において、特定遊技状態のあとの特定期間における可変表示パターンの決定割合と、特定期間以外における可変表示パターンの決定割合とを異ならせるとは、一方で選ばれる可変表示パターンが他方では選ばれないようなことや一方で選ばれる可変表示パターンと他方で選ばれる可変表示パターンとが一部重複するか完全に重複しない場合も含む。これらは、割合を規定するテーブルの内容などによって規定されればよい。

#### 【0377】

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

#### 【0378】

上記の実施の形態では、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基板 1 2 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基板 1 2 に通知するようにしてもよい。具体的には、2 つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、1 つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第

2 停止の前)の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降(リーチとならない場合には所謂第2停止の後)の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御基板12は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。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基板12の方で選択を行う様にしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから(例えば次のタイマ割込において)2つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

10

#### 【0379】

また、上記の実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機に適用することも可能である。例えば、スロット機に適用する場合、小役や再遊技役(リプレイ)などの入賞役の発生数の総数をカウントし、カウントした入賞役の発生数の総数に基づいて入賞率を算出し特定演出を実行するように構成してもよい。

20

#### 【0380】

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

30

#### 【0381】

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

#### 【0382】

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

40

#### 【符号の説明】

#### 【0383】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤

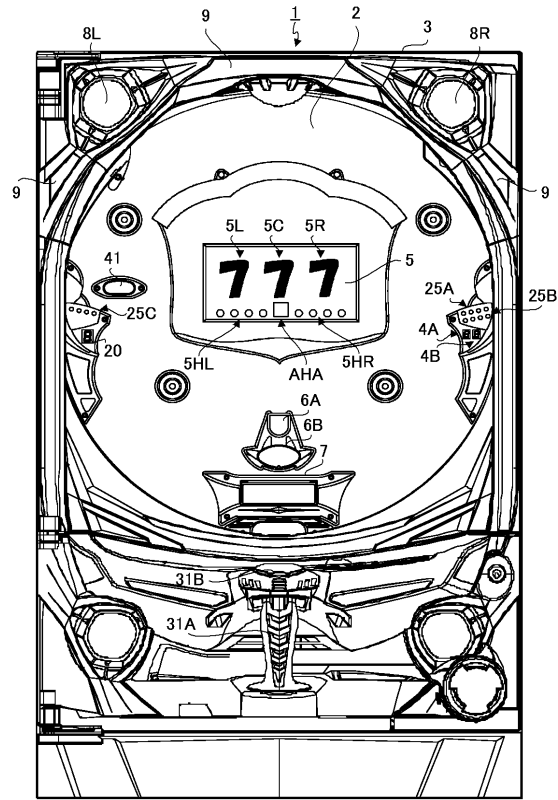
50



3	...	遊技機用枠	
4 A、4 B	...	特別図柄表示装置	
5	...	画像表示装置	
5 H L	...	第1保留表示部	
5 H R	...	第2保留表示部	
6 A	...	普通入賞球装置	
6 B	...	普通可変入賞球装置	
7	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	
9	...	遊技効果ランプ	10
1 1	...	主基板	
1 2	...	演出制御基板	
1 3	...	音声制御基板	
1 4	...	ランプ制御基板	
1 5	...	中継基板	
2 0	...	普通図柄表示器	
2 1	...	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B	...	始動口スイッチ	
2 3	...	カウントスイッチ	
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	20
1 0 1、1 2 1	...	ROM	
1 0 2、1 2 2	...	RAM	
1 0 3	...	CPU	
1 0 4、1 2 4	...	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	...	I/O	
1 2 0	...	演出制御用CPU	
1 2 3	...	表示制御部	
A H A	...	アクティブ表示エリア	
A H W	...	アクティブ表示枠	
H 1 ~ H 3	...	保留表示	30

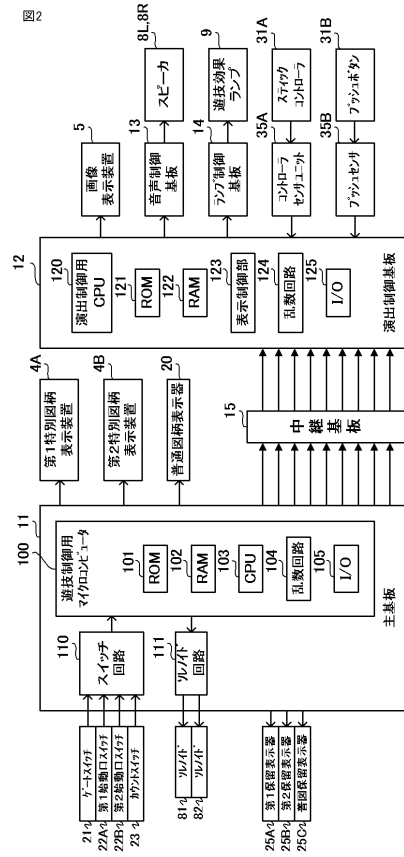
【図1】

図1



【図2】

図2



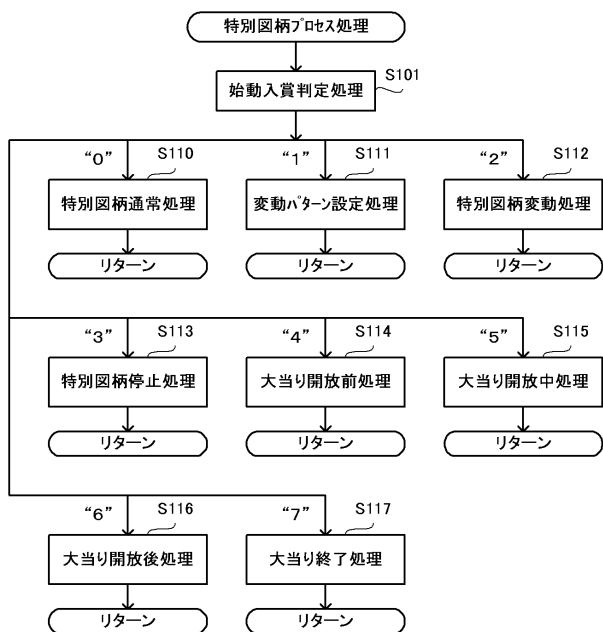
【図3】

図3

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターン指定	演出図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8C	XX	表示結果指定	XX毎の表示結果の指定
8D	01	第1変動開始指定	第1特図の変動を開始することの指定
8D	02	第2変動開始指定	第2特図の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
95	XX	遊技状態指定	遊技状態の指定 (XX=遊技状態)
A0	00	大当たり開始指定	大当たり開始を指定
A3	00	大当たり終了指定	大当たり終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞の指定
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞の指定
C1	XX	第1特図保留記憶数指定	第1特図保留記憶数 (XX) の指定
C2	XX	第2特図保留記憶数指定	第2特図保留記憶数 (XX) の指定
C4	XX	図柄判定結果指定	XX毎の入賞時判定結果 (表示結果) の指定
C5	XX	変動パターン判定結果指定	XX毎の入賞時判定結果 (変動パターン) の指定

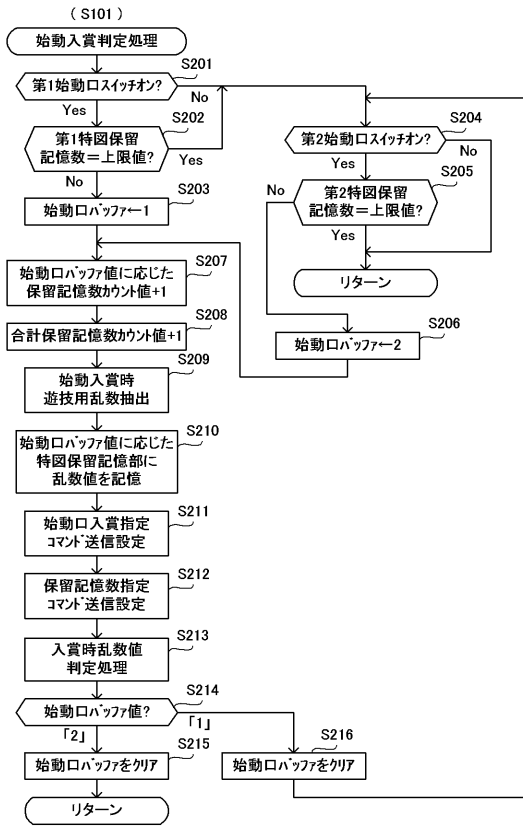
【図4】

図4



【図5】

図5



【図6】

図6

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65535	特図表示結果決定用
MR2	1~100	大当り種別決定用
MR3	1~900	変動パターン決定用

【図7】

図7

(A) 第1特図保留記憶部

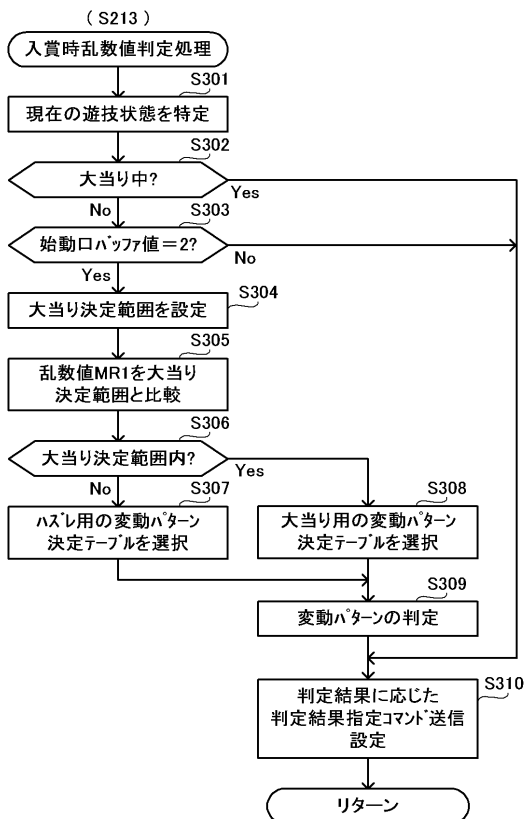
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	19	39	213
2	22832	2	74
3	6104	55	8
4	—	—	—

(B) 第2特図保留記憶部

保留番号	MR1	MR2	MR3
1	81	99	46
2	52679	17	154
3	—	—	—
4	—	—	—

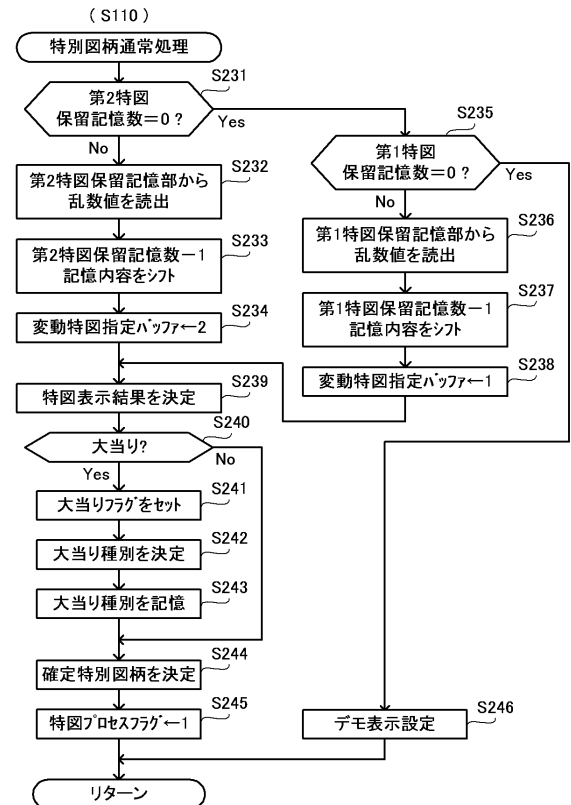
【図8】

図8



【図9】

図9



【図10】

図10

(A) 特図表示結果決定テーブル

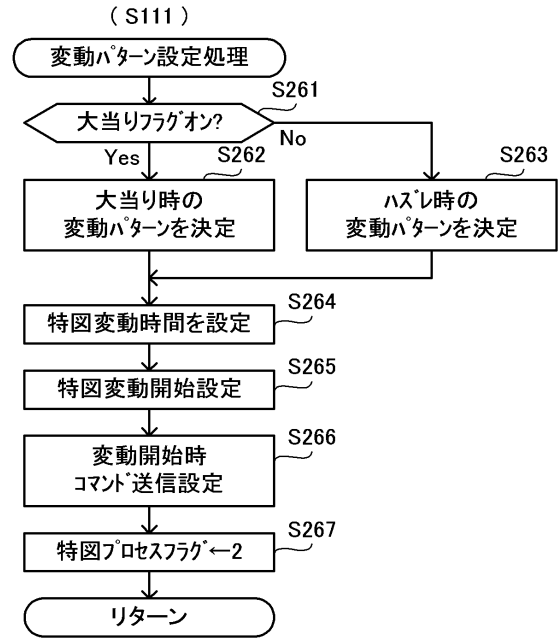
確変制御有無	特図表示結果	決定値(MR1)
非確変状態	大当たり	8000~8189
	ハズレ	上記数値以外
確変状態	大当たり	8000~9899
	ハズレ	上記数値以外

(B) 大当たり種別決定テーブル

大当たり種別	決定値(MR2)
非確変	0~35
確変	36~99

【図11】

図11



【図12】

図12

変動パターン	特図変動時間 (ms)	処理内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	2000	時短中短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リーチ:ノーマル(ハズレ)
PA2-2	35000	リーチ:ノーマル→スーパーA(ハズレ)
PA2-3	48000	リーチ:ノーマル→スーパーB(ハズレ)
PB1-1	20000	リーチ:ノーマル(大当たり)
PB1-2	35000	リーチ:ノーマル→スーパーA(大当たり)
PB1-3	48000	リーチ:ノーマル→スーパーB(大当たり)
PB1-4	48000	リーチ:ノーマル→全回転(大当たり)

【図13】

図13

(A) 大当たり用変動パターン決定テーブル

変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PB1-1	ノーマルリーチ(大当たり)	5
PB1-2	スーパーリーチA(大当たり)	15
PB1-3	スーパーリーチB(大当たり)	70
PB1-4	全回転リーチ(大当たり)	10

(B) ハズレ用変動パターン決定テーブル(非時短状態)

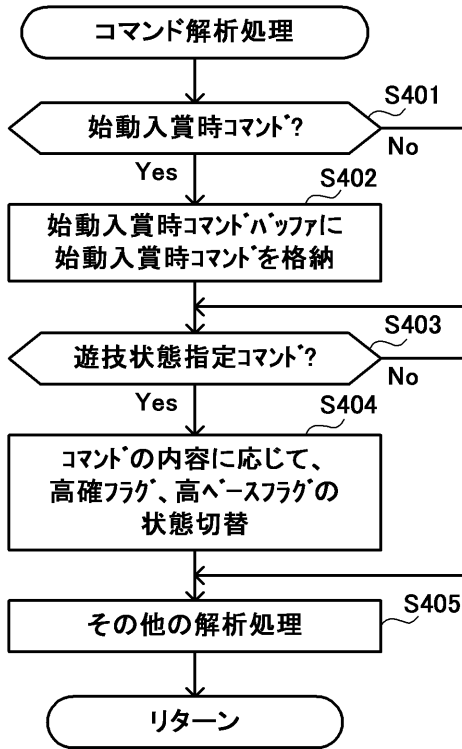
変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PA1-1	非リーチ(ハズレ)	80
PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)	10
PB2-2	スーパーリーチA(ハズレ)	6
PB2-3	スーパーリーチB(ハズレ)	4

(C) ハズレ用変動パターン決定テーブル(時短状態)

変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PA1-2	短縮あり→非リーチ(ハズレ)	88
PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)	8
PA2-2	スーパーリーチA(ハズレ)	3
PA2-3	スーパーリーチB(ハズレ)	1

【図14】

図14



【図15】

図15

(A) 第1始動入賞時コマンドバッファ

保留表示番号	第1始動口入賞指定	第1特図保留記憶数指定	図柄判定結果指定	変動パターン判定結果指定
1	B100 (H)	C101 (H)	C400 (H)	C500 (H)
2	B100 (H)	C102 (H)	C400 (H)	C500 (H)
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)

(B) 第2始動入賞時コマンドバッファ

保留表示番号	第2始動口入賞指定	第2特図保留記憶数指定	図柄判定結果指定	変動パターン判定結果指定
1	B200 (H)	C201 (H)	C401 (H)	C511 (H)
2	B200 (H)	C202 (H)	C401 (H)	C511 (H)
3	B200 (H)	C203 (H)	C402 (H)	C525 (H)
4	B200 (H)	C204 (H)	C401 (H)	C530 (H)

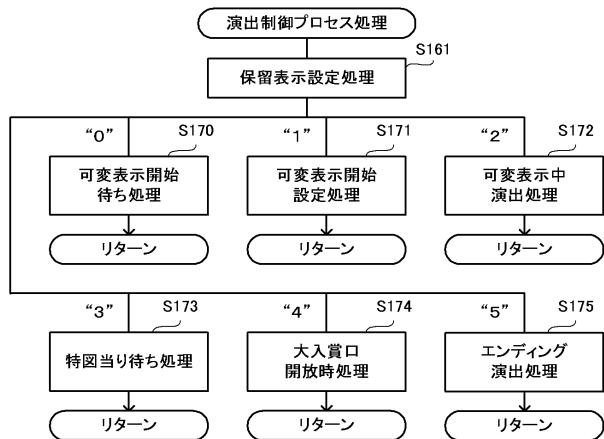
【図16】

図16

受信コマンドの名称	処理内容
変動パターン指定	変動パターン指定コマンド格納領域にコマンドを格納、変動パターン指定コマンド受信フラグをセット
表示結果指定	表示結果指定コマンド格納領域にコマンドを格納
第1変動開始指定	第1変動開始指定コマンド受信フラグをセット
第2変動開始指定	第2変動開始指定コマンド受信フラグをセット
図柄確定指定	図柄確定指定コマンド受信フラグをセット
遊技状態指定	S604
大当り開始指定	大当り開始指定コマンド受信フラグをセット
大当り終了指定	大当り終了指定コマンド受信フラグをセット
第1始動口入賞指定	S602
第2始動口入賞指定	S602
第1特図保留記憶数指定	S602 第1特図保留記憶数指定コマンド格納領域にコマンドを格納
第2特図保留記憶数指定	S602 第2特図保留記憶数指定コマンド格納領域にコマンドを格納
図柄判定結果指定	S602
変動パターン判定結果指定	S602

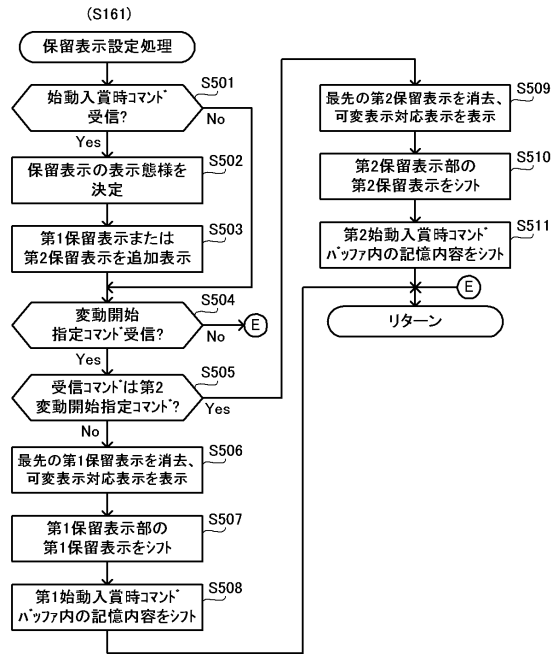
【図17】

図17



【図18】

図18



【図19】

図19

乱数値	範囲	用途
SR1	1~300	保留表示態様決定用
SR2	1~300	低期待度ステップアップ予告演出態様決定用
SR3	1~300	高期待度ステップアップ予告演出態様決定用
SR4	1~300	群予告演出実行決定用
SR5	1~300	枠予告演出実行決定用
SR6	1~300	特定演出実行キャンセル決定用

【図20】

図20

(A) 保留表示態様決定テーブル(大当たり)

保留表示の表示態様	決定割合(SR1)
白色	10
黄色	20
青色	30
赤色	40

(B) 保留表示態様決定テーブル(スーパージャンク)

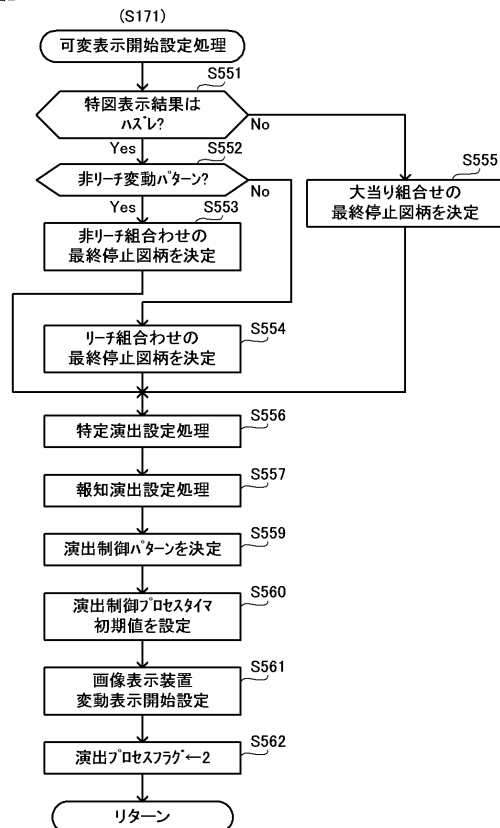
保留表示の表示態様	決定割合(SR1)
白色	40
黄色	30
青色	20
赤色	10

(C) 保留表示態様決定テーブル(スーパージャンク以外のジャンク)

保留表示の表示態様	決定割合(SR1)
白色	70
黄色	20
青色	10
赤色	0

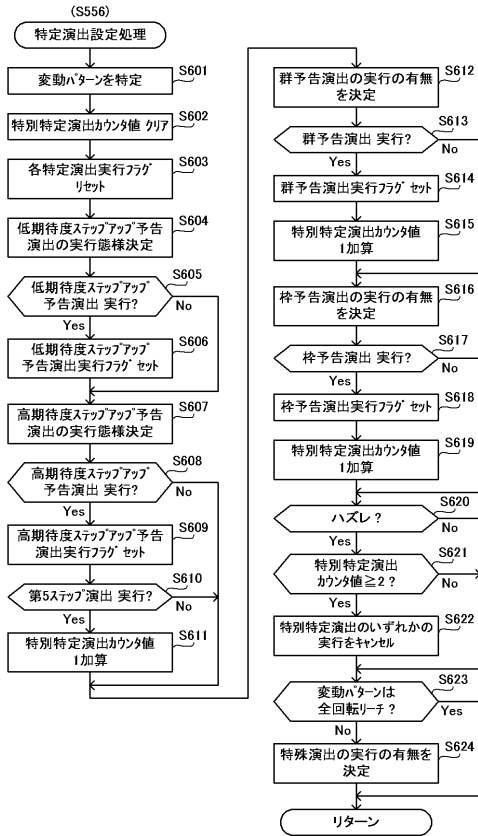
【図21】

図21



【図 2 2】

図22



【図 2 3】

図23

(A) 低期待度ステップアップ予告演出態様決定テーブル (S604)

可変表示結果	ステップアップパターン	ステップアップ予告演出	決定割合 (SR2)
大当たり	SU1-1-0	実行なし	20/100
	SU1-1-1	第1ステップ演出	12/100
	SU1-1-2	第2ステップ演出	14/100
	SU1-1-3	第3ステップ演出	16/100
	SU1-1-4	第4ステップ演出	18/100
(リーチ)ハズレ	SU1-1-5	第5ステップ演出	20/100
	SU1-2-0	実行なし	5/100
	SU1-2-1	第1ステップ演出	23/100
	SU1-2-2	第2ステップ演出	21/100
	SU1-2-3	第3ステップ演出	19/100
(非リーチ)ハズレ	SU1-2-4	第4ステップ演出	17/100
	SU1-2-5	第5ステップ演出	15/100
	SU1-3-0	実行なし	80/100
SU1-3-1	第1ステップ演出	20/100	

(B) 高期待度ステップアップ予告演出態様決定テーブル (S607)

可変表示結果	ステップアップパターン	ステップアップ予告演出	決定割合 (SR3)
大当たり	SU2-1-0	実行なし	1/100
	SU2-1-1	第1ステップ演出	9/100
	SU2-1-2	第2ステップ演出	15/100
	SU2-1-3	第3ステップ演出	20/100
	SU2-1-4	第4ステップ演出	25/100
(リーチ)ハズレ	SU2-1-5	第5ステップ演出	30/100
	SU2-2-0	実行なし	38/100
	SU2-2-1	第1ステップ演出	20/100
	SU2-2-2	第2ステップ演出	18/100
	SU2-2-3	第3ステップ演出	13/100
(非リーチ)ハズレ	SU2-2-4	第4ステップ演出	8/100
	SU2-2-5	第5ステップ演出	3/100
	SU2-3-0	実行なし	90/100
SU2-3-1	第1ステップ演出	10/100	

【図 2 4】

図24

(A) 群予告演出実行決定テーブル (S612)

可変表示結果	決定結果	決定割合 (SR4)
大当たり	実行なし	20/100
	実行あり	80/100
ハズレ	実行なし	97/100
	実行あり	3/100

(B) 枠予告演出実行決定テーブル (S616)

可変表示結果	決定結果	決定割合 (SR5)
大当たり	実行なし	30/100
	実行あり	70/100
ハズレ	実行なし	90/100
	実行あり	10/100

(C) 特殊演出実行決定テーブル (S624)

高期待度ステップアップ予告演出 (第5ステップ演出実行)	群予告演出	枠予告演出	決定結果
○	-	-	実行なし
-	○	-	実行なし
-	-	○	実行なし
○	○	-	実行あり
○	-	○	実行あり
-	○	○	実行あり
○	○	○	実行あり

【図 2 5】

図25

(A) 特定演出実行キャンセル決定テーブル (特別特定演出カウンタ値=2の場合)

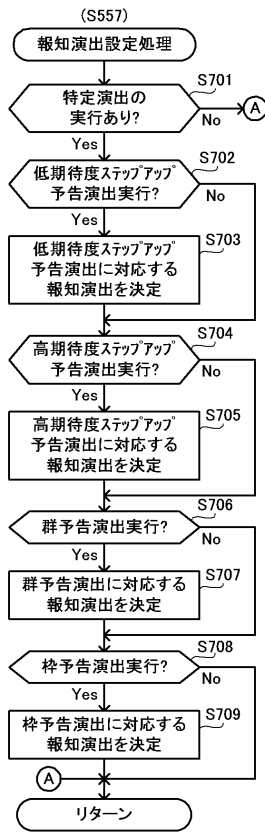
特定演出	決定割合 (SR6)
高期待度ステップアップ予告演出 (第5ステップ演出実行)	15/100
群予告演出	35/100
枠予告演出	50/100

(B) 特定演出実行キャンセル決定テーブル (特別特定演出カウンタ値=3の場合)

特定演出	決定割合 (SR6)
高期待度ステップアップ予告演出 (第5ステップ演出実行) + 群予告演出	15/100
高期待度ステップアップ予告演出 (第5ステップ演出実行) + 枠予告演出	25/100
群予告演出 + 枠予告演出	60/100

【図26】

図26



【図27】

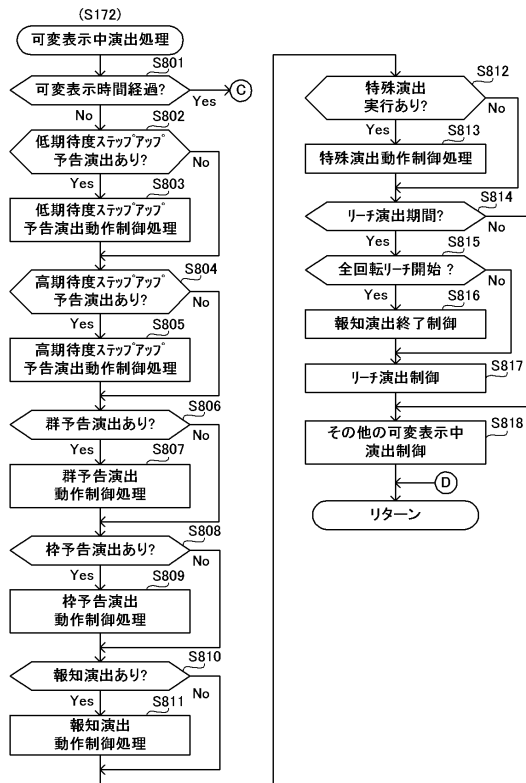
図27

報知演出決定テーブル

特定演出	報知内容	報知期間
低期待度ステップアップ予告演出	「第〇ステップ発生!!」	各ステップ演出終了時～数秒間
高期待度ステップアップ予告演出 (第5ステップ演出以外実行)	「第〇ステップ発生!!」	各ステップ演出終了時～数秒間
枠予告演出	「枠予告発生!!」	枠予告演出終了時～可変表示終了時
群予告演出	「群予告発生!!」	群予告演出終了時～可変表示終了時
高期待度ステップアップ予告演出 (第5ステップ演出実行)	「第5ステップ発生!!」	第5ステップ演出終了時～可変表示終了時

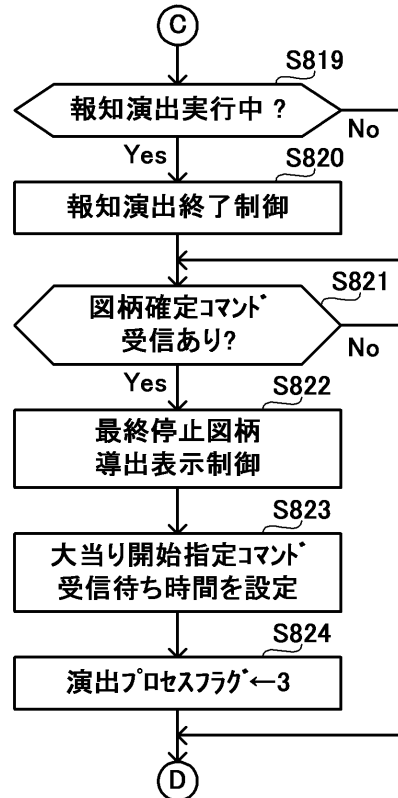
【図28】

図28



【図29】

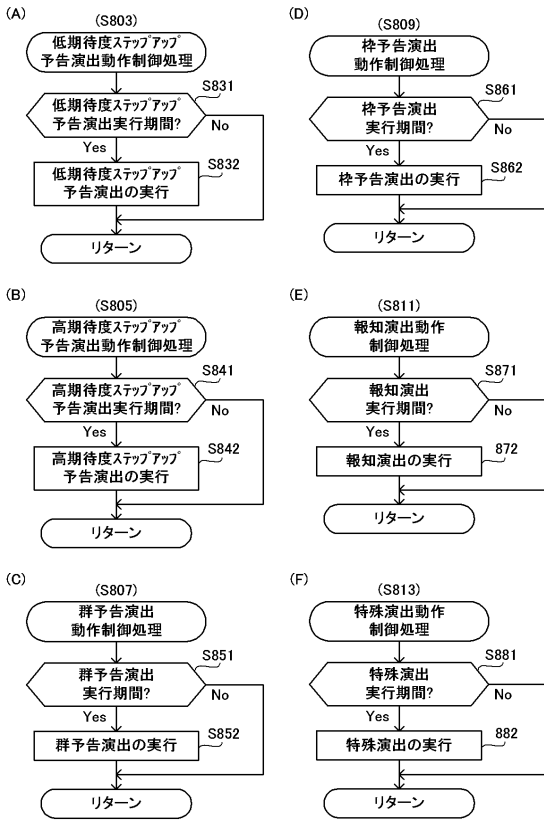
図29





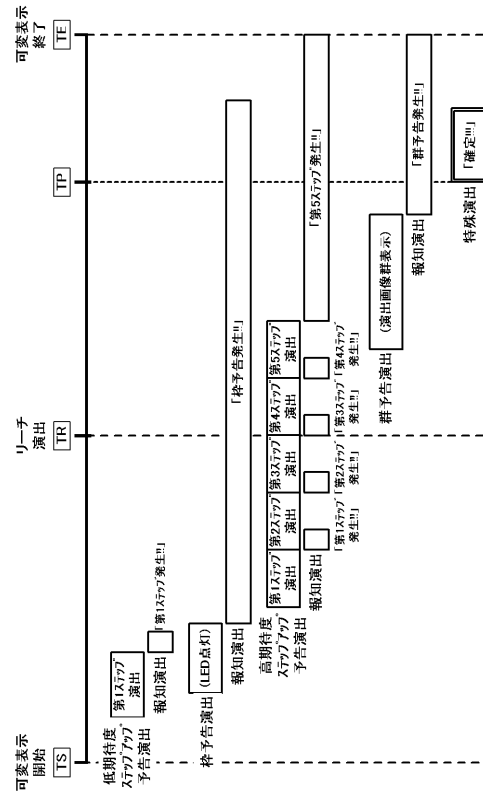
【図30】

図30



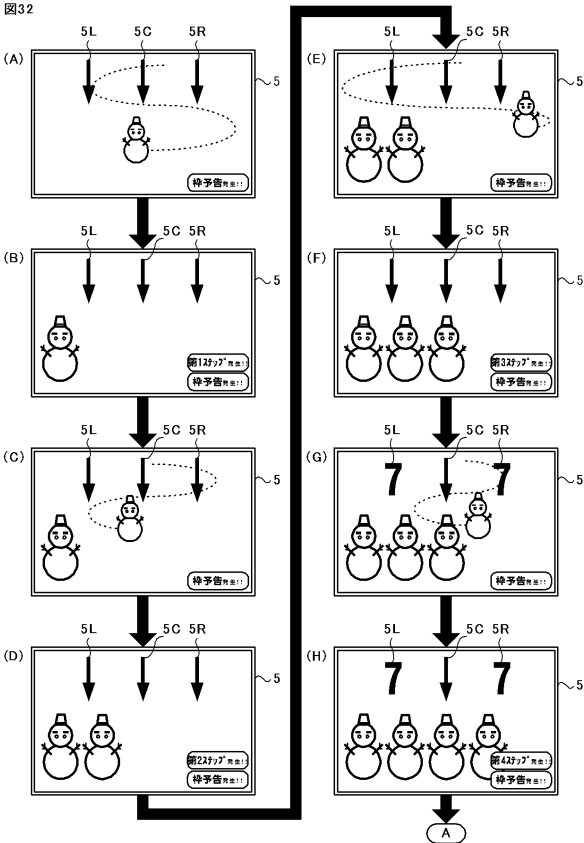
【図31】

図31



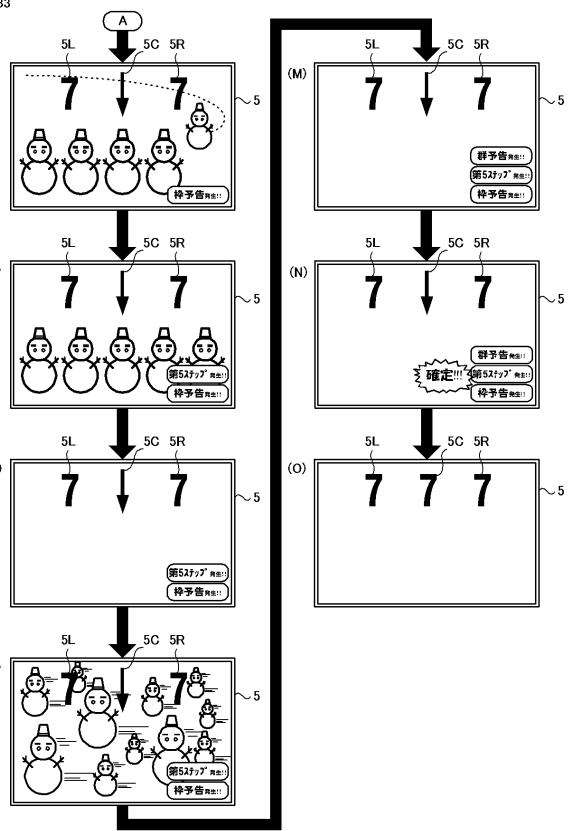
【図32】

図32



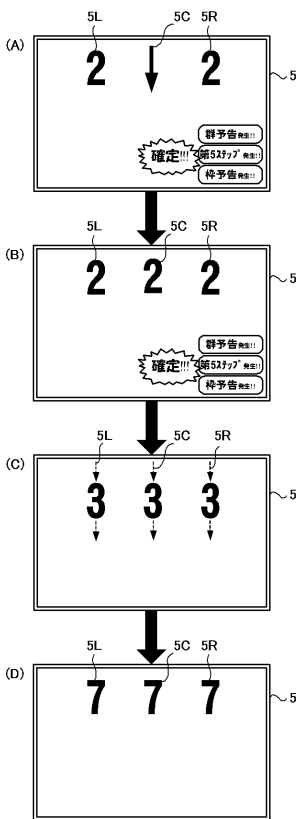
【図33】

図33



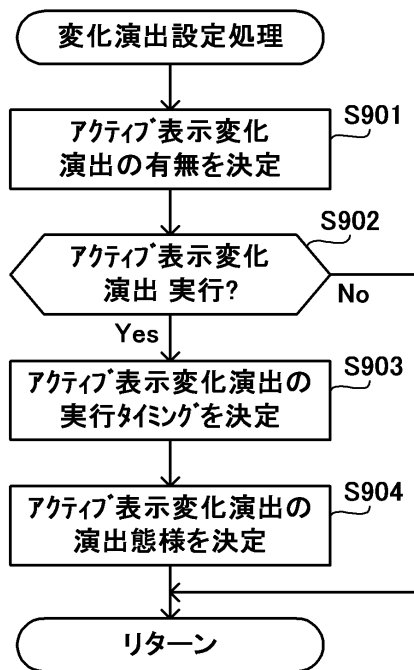
【図34】

図34



【図35】

図35



【図36】

図36

(A) アクティブ表示変化演出実行決定テーブル

可変表示結果	実行あり			実行なし
	第1変化演出	第2変化演出	第1変化演出+第2変化演出	
ハズレ(非リーチ)	3	7	0	90
ハズレ(リーチ)	10	15	0	75
大当たり(非確変)	30	20	35	15
大当たり(確変)	25	15	50	10

(B) アクティブ表示変化演出実行タイミング決定テーブル

実行タイミングパターン	実行タイミング	可変表示結果			
		ハズレ(非リーチ)	ハズレ(リーチ)	大当たり(非確変)	大当たり(確変)
PT-1	可変表示開始直後	100	60	10	5
PT-2	リーチ演出開始直後	—	25	20	15
PT-3	リーチ演出実行中	—	15	70	80

【図37】

図37

(A) 第1変化演出態様決定テーブル

アクティブ表示変化演出パターン	第1変化演出態様	可変表示結果			
		ハズレ(非リーチ)	ハズレ(リーチ)	大当たり(非確変)	大当たり(確変)
HP1-01	変化なし(形状「丸」)	80	65	5	3
HP1-02	変化あり(形状「三角形」)	15	25	15	12
HP1-03	変化あり(形状「五角形」)	5	10	20	15
HP1-04	変化あり(形状「星」)	0	0	60	70

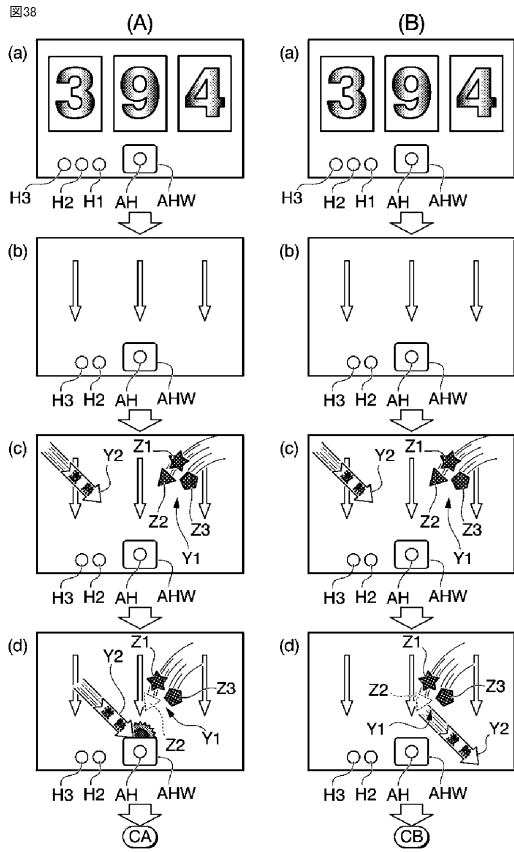
(B) 第2変化演出態様決定テーブル

アクティブ表示変化演出パターン	第2変化演出態様	可変表示結果			
		ハズレ(非リーチ)	ハズレ(リーチ)	大当たり(非確変)	大当たり(確変)
HP2-01	変化なし(太さ「通常」)	80	70	10	5
HP2-02	変化あり(太さ「中太」)	20	25	35	20
HP2-03	変化あり(太さ「極太」)	0	5	55	75

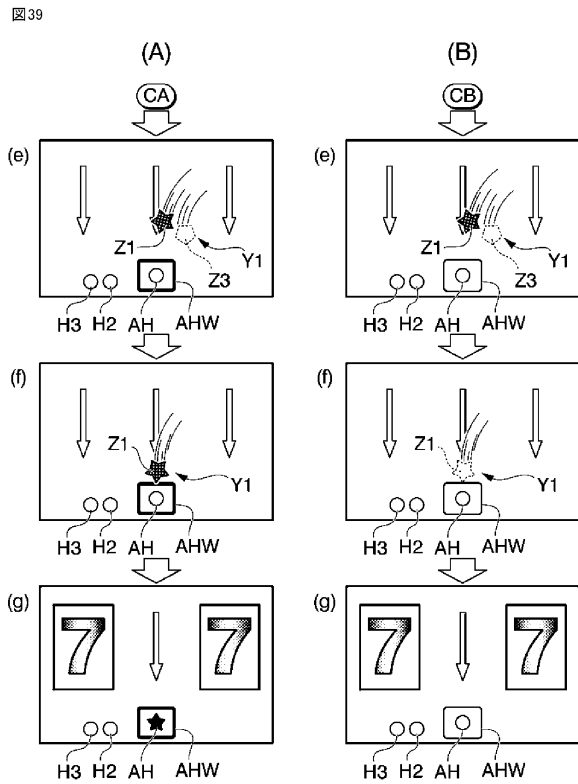
(C) 第1・第2変化演出態様決定テーブル

アクティブ表示変化演出パターン	第1変化演出態様	第2変化演出態様	可変表示結果			
			ハズレ(非リーチ)	ハズレ(リーチ)	大当たり(非確変)	大当たり(確変)
HP3-01	変化なし(形状「丸」)	変化なし(太さ「通常」)	30	25	4	1
HP3-02	変化なし(形状「丸」)	変化あり(太さ「中太」)	23	20	5	2
HP3-03	変化なし(形状「丸」)	変化あり(太さ「極太」)	13	12	6	3
HP3-04	変化あり(形状「三角形」)	変化なし(太さ「通常」)	11	10	6	3
HP3-05	変化あり(形状「三角形」)	変化あり(太さ「中太」)	8	9	7	5
HP3-06	変化あり(形状「三角形」)	変化あり(太さ「極太」)	6	8	7	6
HP3-07	変化あり(形状「五角形」)	変化なし(太さ「通常」)	5	7	7	6
HP3-08	変化あり(形状「五角形」)	変化あり(太さ「中太」)	3	5	8	9
HP3-09	変化あり(形状「五角形」)	変化あり(太さ「極太」)	1	4	9	10
HP3-10	変化あり(形状「星」)	変化なし(太さ「通常」)	0	0	9	10
HP3-11	変化あり(形状「星」)	変化あり(太さ「中太」)	0	0	12	15
HP3-12	変化あり(形状「星」)	変化あり(太さ「極太」)	0	0	20	30

【 図 38 】



【 図 39 】



---

フロントページの続き

合議体

審判長 瀬津 太郎

審判官 鉄 豊郎

審判官 高 橋 祐介

- (56)参考文献 特開2010-5214(JP,A)  
特開2014-168556(JP,A)  
特開2014-213023(JP,A)  
特開2003-210723(JP,A)  
特開2013-111235(JP,A)  
特開2016-97267(JP,A)  
特開2016-97268(JP,A)  
特開2016-2313(JP,A)  
特開2014-87491(JP,A)  
特開2010-269055(JP,A)  
特開2003-19291(JP,A)  
特開2008-17960(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02