

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6680582号
(P6680582)

(45) 発行日 令和2年4月15日 (2020.4.15)

(24) 登録日 令和2年3月24日 (2020.3.24)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全 58 頁)

(21) 出願番号 特願2016-51921 (P2016-51921)
 (22) 出願日 平成28年3月16日 (2016.3.16)
 (65) 公開番号 特開2017-164263 (P2017-164263A)
 (43) 公開日 平成29年9月21日 (2017.9.21)
 審査請求日 平成29年4月21日 (2017.4.21)
 審判番号 不服2019-2452 (P2019-2452/J1)
 審判請求日 平成31年2月22日 (2019.2.22)

(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
 (74) 代理人 100095407
 弁理士 木村 満
 (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

合議体
 審判長 ▲吉▼川 康史
 審判官 ▲高▼橋 祐介
 審判官 赤坂 祐樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 可変表示に対応した特定表示を表示可能な特定表示手段と、
 一の可変表示において、複数種類のうちいずれかの示唆を行った後に、特定表示の表示
 態様を有利な度合いが異なる複数段階のうちいずれかの表示態様に变化可能な複数種類
 の变化演出のうちいずれかの变化演出を実行可能な变化演出実行手段と、を備え、
 前記变化演出実行手段は、
 一の可変表示において、示唆を1回行った後に变化前の特定表示の表示態様から1段
 階以上有利な表示態様に1回变化可能な第1变化演出と、
 一の可変表示において、示唆を1回行った後に变化後の特定表示の表示態様が複数段
 階のうち有利な度合いが高い特定段階の表示態様に1回变化可能な第2变化演出と、
 一の可変表示において、示唆が1乃至複数回行われ1回の示唆を行う毎に特定表示の
 表示態様が1回变化可能な前記第1变化演出及び前記第2变化演出とは異なる第3变化演
 出及び第4变化演出と、を実行可能であり、
 前記第3变化演出は、
 前記第4变化演出よりも特定表示の表示態様が变化する割合および当該変化が複数回
 の変化である割合が高く、
 特定表示の表示態様が複数回で变化する場合に、特定表示の段階的な表示態様の变化
 を連続的に表示可能であり、

10

20

特定表示が複数の表示態様のいずれかの表示態様となるかの候補を表示することで、表示態様が変化するか否かを示唆可能であり、

前記変化演出には、前記特定表示の表示態様が変化する第 1 パターンと、前記特定表示の表示態様が変化しない第 2 パターンがあり、

前記特定表示の表示態様が前記特定段階の表示態様に変化することが抽選制御により決定された場合は、第 2 パターンによる第 2 変化演出を実行せず、

前記特定表示が前記特定段階の表示態様で表示されているときに、前記特定表示の表示態様が前記有利状態に制御されることの確定を報知する表示態様に変化する場合は、第 2 パターンによる第 1 変化演出を実行しない、

ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

20

【0003】

このような遊技機においては、未だ開始されない可変表示に対応する保留の表示（保留表示）が行われ、更に、作用演出が実行されて保留表示の色等の表示態様が変化するものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

30

【0004】

【特許文献 1】特開 2014 - 233437 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、上述した従来の遊技機では、作用演出が実行される時点では、遊技者は、保留表示の表示態様がどのように変化するかを想定することができず、演出効果が低下する虞がある

【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、演出効果を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0007】

（1）上記目的を達成するため、本願の第 1 の観点に係る遊技機は、

可変表示（例えば、特別図柄の可変表示）を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当りの遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示に対応した特定表示（例えば、保留表示やアクティブ表示）を表示可能な特定表示手段（例えば、ステップ S532 の処理を実行し、保留表示を始動入賞記憶表示エリア 5H に表示し、アクティブ表示エリア 5HA にアクティブ表示を表示させる演出制御用 CPU 120）と、

50

一の可変表示において、複数種類のうちいずれかの示唆を行った後に、特定表示の表示態様を有利な度合いが異なる複数段階（例えば、保留表示やアクティブ表示の色が大当たり期待度の低い順に色が青、緑、赤の３段階であること）のうちのいずれかの表示態様に変化可能な複数種類の変化演出のうちいずれかの変化演出を実行可能な変化演出実行手段（例えば、ステップＳ１７０の入賞時処理及びステップＳ５２８の変化演出設定処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記変化演出実行手段は、

一の可変表示において、示唆を１回行った後に変化前の特定表示の表示態様から１段階以上有利な表示態様に１回変化可能な第１変化演出（例えば、青、緑、赤のいずれかに変化する際に実行可能な変化演出Ａ及び変化演出Ｂ）と、

10

一の可変表示において、示唆を１回行った後に変化後の特定表示の表示態様が複数段階のうちの有利な度合いが高い特定段階の表示態様（例えば、青、緑、赤の３段階のうち、赤の大当たり期待度が高いこと）に１回変化可能な第２変化演出（例えば、赤に変化する際の実行可能な変化演出Ｃ）と、

一の可変表示において、示唆が１乃至複数回行われ１回の示唆を行う毎に特定表示の表示態様が１回変化可能な前記第１変化演出及び前記第２変化演出とは異なる第３変化演出（例えば、変化演出Ｄ）及び第４変化演出（例えば、変化演出Ｅ）と、を実行可能であり（例えば、ステップＳ７０１において演出制御用ＣＰＵ１２０が変化演出Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅのいずれかの変化演出パターンを決定し、ステップＳ１７２の可変表示中演出処理において実行すること）、

20

前記第３変化演出は、

前記第４変化演出よりも特定表示の表示態様に変化する割合および当該変化が複数回の変化である割合が高く、

特定表示の表示態様が複数回で変化する場合に、特定表示の段階的な表示態様の变化を連続的に表示可能であり、

特定表示が複数の表示態様のいずれかの表示態様となるかの候補を表示することで、表示態様に変化するか否かを示唆可能であり、

前記変化演出には、前記特定表示の表示態様に変化する第１パターンと、前記特定表示の表示態様に変化しない第２パターンがあり、

前記特定表示の表示態様が前記特定段階の表示態様に変化することが抽選制御により決定された場合は、第２パターンによる第２変化演出を実行せず、

30

前記特定表示が前記特定段階の表示態様で表示されているときに、前記特定表示の表示態様が前記有利状態に制御されることの確定を報知する表示態様に変化する場合は、第２パターンによる第１変化演出を実行しない、

ことを特徴とする。

【０００８】

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。

【０００９】

（２）上記（１）の遊技機において、

40

前記特定段階は、複数段階のうち有利な度合いが高い段階であるようにしてもよい（例えば、青、緑、赤の３段階のうち、赤の大当たり期待度が高いこと）。

【００１０】

このような構成によれば、第２変化演出に対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【００１１】

（３）上記（１）又は（２）の遊技機において、

前記第１変化演出は複数種類あり（例えば、変化演出Ａ及び変化演出Ｂ）、いずれの第１変化演出が実行されるかによって特定表示の表示態様に変化する割合が異なるようにしてもよい（例えば、変化演出Ａの実行時には保留表示やアクティブ表示の色が変化しない

50

いわゆるガセの場合がある一方、変化演出 B の実行時には、必ず、保留表示やアクティブ表示の色が変化すること)。

【 0 0 1 2 】

このような構成によれば、第 1 変化演出の種類に注目させることができる。

【 0 0 1 3 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれかの遊技機において、
前記変化演出実行手段は、

特定表示の表示態様を変化させる特別演出 (例えば、変化演出 E) と特定演出 (例えば、変化演出 D) とを実行可能であり (例えば、ステップ S 7 0 1 において演出制御用 CPU 1 2 0 が変化演出 D、E のいずれかの変化演出パターンを決定し、ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理において実行すること)、

10

前記特定演出では、前記特別演出よりも特定表示の表示態様が複数段階で変化する割合が高く (例えば、一度の可変表示の期間において、変化演出 E の場合には保留表示やアクティブ表示の色の変化が 1 回のみである一方、変化演出 D の場合には保留表示やアクティブ表示の色の変化が複数回であること)、

前記特定演出では、特定表示の表示態様が複数段階で変化する場合に、特定表示の段階的な表示態様の变化を連続的に表示可能であるようにしてもよい (例えば、変化演出 D では保留表示の色が白、青、緑、赤の順で変化すること)。

【 0 0 1 4 】

このような構成によれば、表示態様の变化に関する興趣を向上させることができる。

20

【 0 0 1 5 】

(5) 上記 (1) ~ (4) のいずれかの遊技機において、
前記変化演出実行手段は、

特定表示の表示態様を変化させる特別演出 (例えば、変化演出 E) と特定演出 (例えば、変化演出 D) とを実行可能であり (例えば、ステップ S 7 0 1 において演出制御用 CPU 1 2 0 が変化演出 D のいずれかの変化演出パターンを決定し、ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理において実行すること)、

前記特定演出では、前記特別演出よりも特定表示の表示態様が変化する割合が高く (例えば、変化演出 E の実行時には保留表示やアクティブ表示の色が変化しないいわゆるガセの場合がある一方、変化演出 D の実行時には、必ず、保留表示やアクティブ表示の色が変化すること)、

30

前記特定演出では、特定表示が複数の表示態様のいずれかの表示態様となるかの候補を表示して表示態様が変化するか否かを報知するようにしてもよい (例えば、変化演出 D では図 2 9 (B) ~ (D 1) に示すように保留表示の色が徐々に変化すること)。

【 0 0 1 6 】

このような構成によれば、表示態様の变化に関する興趣を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 7 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

40

【図 3】演出制御コマンドの一例を示す図である。

【図 4】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】乱数値 MR 1 ~ MR 3 を説明するための図である。

【図 7】特図保留記憶部の構成例を示すブロック図である。

【図 8】始動入賞時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 1 0】特図表示結果決定テーブル、大当たり種別決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 1 1】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。

50

【図 1 2】変動パターンの構成例を示す説明図である。

【図 1 3】大当たり変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 1 4】ハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 1 5】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6】入賞時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7】保留 1 及び保留 2 の場合の保留順位及び変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合の一例を示す図である。

【図 1 8】保留 3 の場合の保留順位及び変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合の一例を示す図である。

【図 1 9】保留 4 の場合の保留順位及び変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合の一例を示す図である。

10

【図 2 0】保留情報の一例を示す図である。

【図 2 1】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2】変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3】変化演出パターンの一例を示す図である。

【図 2 4】変化演出パターンの決定割合の一例を示す図である。

【図 2 5】ガセの変化演出実行有無の決定割合の一例を示す図である。

【図 2 6】変化演出 A、B、C 実行時の表示の一例を示す図である。

【図 2 7】変化演出 A（ガセ）、B、C 実行時の表示の一例を示す図である。

【図 2 8】変化演出 C 実行時の表示の一例を示す図である。

20

【図 2 9】変化演出 D 実行時の表示の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

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

【0019】

30

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

【0020】

なお、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 of 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 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

40

【0021】

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

50

柄表示装置 4 A による第 1 特図の可変表示や第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば 3 つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

【 0 0 2 2 】

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

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

画像表示装置 5 の画面上には、始動入賞記憶表示エリア 5 H が配置されている。始動入賞記憶表示エリア 5 H では、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に、遊技球が進入（例えば、通過）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行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 が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。この実施の形態では、保留表示を、保留されている可変表示と同じ個数の図柄（本実施の形態では、丸印などであり、以下、保留表示図柄ともいう。）を表示することによって行う。1 つの保留表示図柄は、保留されている 1 つの可変表示に対応している。第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した、保留されている可変表示は、始動入賞記憶表示エリア 5 H における向かって左側の領域に表示される保留表示図柄によって表される。第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した、保留されている可変表示は、始動入賞記憶表示エリア 5 H における向かって右側の領域に表示される保留表示図柄によって表される。

【 0 0 2 5 】

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

10

20

30

40

50

表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 1 始動条件）が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立しなければ、第 1 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動入賞口を遊技球が進入する第 2 始動入賞の発生により、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 2 始動条件）が成立したときに、当該第 2 始動条件の成立に基づく第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立しなければ、第 2 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 1 特図保留記憶数が 1 減算（デクリメント）され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 2 特図保留記憶数が 1 減算（デクリメント）される。

10

【 0 0 2 6 】

第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【 0 0 2 7 】

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

20

【 0 0 2 8 】

画像表示装置 5 の画面上には、当該始動入賞記憶表示エリア 5 H に近接してアクティブ表示エリア 5 H A が配置されている。アクティブ表示エリア 5 H A は、実行中の可変表示に対応する表示が行われる。アクティブ表示エリア 5 H A 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。アクティブ表示エリア 5 H A 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、始動入賞記憶表示エリア 5 H 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、アクティブ表示エリア 5 H A では、例えば第 2 開始条件の成立により第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されることに伴って、始動入賞記憶表示エリア 5 H 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。

30

【 0 0 2 9 】

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

40

【 0 0 3 0 】

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

50

例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第1始動領域）としての第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用のソレノイド81によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第2始動入賞口を形成する。

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

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。

【0034】

普通入賞球装置6A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。

【0035】

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。

【0036】

大入賞口に進入した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出さ

10

20

30

40

50

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進入したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を進入させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

【0037】

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 of 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、通過ゲート 41 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0038】

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

【0039】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8L、8R が設けられており、更に遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置 6A、普通可変入賞球装置 6B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）31C 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。

【0040】

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。

【0041】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31A が取り付けられている。スティックコントローラ 31A は、遊技者が把持する操作棒を含み、操作棒の所定位置（例えば遊技者が操作棒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 31A の操作棒を操作手（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。操作棒の内部には、トリガボタンに対する押引操作な

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 4 2 】

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

10

【 0 0 4 3 】

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 (図 2 参照) 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。

【 0 0 4 4 】

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。

20

【 0 0 4 5 】

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

30

【 0 0 4 6 】

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 をオン状態又はオフ状態にする信号などの、各ソレノイドを駆動する信号) を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

40

【 0 0 4 7 】

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

50

置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED などにおける点灯 / 消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定し、決定した制御内容の制御を行う機能を備えている。

【 0 0 4 8 】

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

10

【 0 0 4 9 】

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。

20

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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

30

【 0 0 5 2 】

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

40

【 0 0 5 3 】

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 4 (H) は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドであり、入賞時判定結果として、大当たりとするか否か、及び、大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 は、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 4 (H) の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 4 (H) を表示結果指定コマンドという。コマンド 8 C 0 1 (H) (

50

表示結果 1 指定コマンド)は、ハズレを指定する。コマンド 8 C 0 2 (H) (表示結果 2 指定コマンド)は、1 5 R 大当たり且つ確変を指定する。コマンド 8 C 0 3 (H) (表示結果 3 指定コマンド)は、1 5 R 大当たり且つ非確変を指定する。

【 0 0 5 4 】

コマンド 8 D 0 1 (H)は、第 1 特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第 1 図柄変動開始指定コマンド)である。コマンド 8 D 0 2 (H)は、第 2 特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第 2 図柄変動開始指定コマンド)である。第 1 図柄変動開始指定コマンドと第 2 図柄変動開始指定コマンドとを特別図柄特定コマンド(または図柄変動開始指定コマンド)と総称することがある。

10

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

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

20

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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

30

【 0 0 5 9 】

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

40

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

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

50

数を示す。

【 0 0 6 2 】

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

10

【 0 0 6 3 】

コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドであり、入賞時判定結果として、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 がいずれの決定値の範囲となるかの判定結果 (変動パターン種別の判定結果) を示す変動カテゴリコマンドである (それぞれ変動パターン X X に対応) 。つまり、変動パターンコマンドと同様、後述する使用され得る変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応するコマンドがある。

【 0 0 6 4 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M (R e a d O n l y M e m o r y) 1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) 1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) 1 0 3 と、 C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、 I / O (I n p u t / O u t p u t p o r t) 1 0 5 とを備えて構成される。

20

【 0 0 6 5 】

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

30

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

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

40

50

い。

【0068】

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

10

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

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

40

【0072】

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。

【0073】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を

50

行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データが記憶される。

【0074】

演出制御基板 12 に搭載された演出制御用 CPU 120 は、各種の指令を生成する。例えば、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 が表示すべき内容を決定し、その決定に応じて表示制御部 123 に対して表示制御指令を出力する。演出制御基板 12 に搭載された表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの表示制御指令に基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定し、画像データを生成する。例えば、表示制御部 123 は、画像表示装置 5 の表示画面内に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部 123 内には、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)、LCD 駆動回路などが搭載されていればよい。なお、VDP は、GPU (Graphics Processing Unit)、GCL (Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的に DSP (Digital Signal Processor) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROM は、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

【0075】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、演出制御基板 12 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O 125 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 13 へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板 14 へと伝送される指令（電飾信号）、モータ駆動回路 16 へと伝送される指令（駆動制御信号）などが出力される。

【0076】

上記のような構成によって、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を介して画像表示装置 5 の表示領域に演出画像を表示させる。また、演出制御用 CPU 120 は、音声制御基板 13 を介してスピーカ 8L、8R を制御して音声を出力させたり、ランプ制御基板 14 を介して遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED などにおける点灯 / 消灯駆動を行わせたり、表示制御部 123 を介して画像表示装置 5 の表示領域に演出画像を表示させたり、モータ駆動回路 16 を介して可動演出部材用モータ 61 を駆動して可動演出部材 60 を動かす。このようにして、各種の演出（後述する、リーチ演出、可動演出部材演出、画像表示装置 5 が遊技者に対するメッセージの画像を表示するメッセージ演出など、遊技の盛り上げるための演出など）が実行される。

【0077】

パチンコ遊技機 1 においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機 1 における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作（例えば回転操作）されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置 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

10

20

30

40

50

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。

【0078】

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進入困難または進入不可能である。

10

【0079】

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に基づいて、普通図柄表示器20にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器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。

20

【0080】

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ときや、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲーム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に示す基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から演出制御基板12に向けて伝送される。

30

【0081】

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4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置5の画面上に配置された「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、特別図柄とは異なる飾り図柄(演出図柄)の可変表示が行われる。第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。

40

【0082】

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

50

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」となる。

【0083】

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

【0084】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置7が遊技者にとって有利な第1状態となる。そして、所定期間（例えば29秒間または0.1秒間）あるいは所定個数（例えば9個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ23により入賞球が検出され、その検出ごとに所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば「15」）に達するまで繰返し実行される。

【0085】

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

【0086】

特図表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「非確変」、「確変」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「非確変」または「確変」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば29秒など）となる通常開放ラウンドが実行される。

【0087】

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

【0088】

10

20

30

40

50

一例として、大当り種別が「非確変」である場合に大当り遊技状態が終了した後は、遊技状態が時短状態となる。一方、大当り種別が「確変」である場合に大当り遊技状態が終了した後は、遊技状態が時短状態及び確変状態となる。

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

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

10

20

30

40

50

、5 Rでは、第1特別図柄表示装置4 Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに伴って、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5 L、5 C、5 Rにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間（可変表示中の期間）では、飾り図柄の可変表示態様が所定のリーチ態様となることがある。

【0094】

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5 L、5 C、5 Rにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 Rなど）では予め定められた大当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5 C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5 L、5 C、5 Rにおける全部または一部で飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様である。

【0095】

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

【0096】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（演出態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当り」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当り信頼度」、「期待度」あるいは「大当り期待度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマル、スーパーA、スーパーB、スーパーCといったリーチ演出が予め設定されている。スーパーA～Cのリーチ演出は、複数のキャラクタが戦うリーチ演出である。以下では、スーパーA～Cのリーチ演出を、スーパーリーチA～Cといい、ノーマルのリーチ演出をノーマルリーチということがある。

【0097】

スーパーリーチA～Cは、複数のキャラクタが戦うリーチ演出である。スーパーリーチA～Cでは、例えば、戦うキャラクタが異なるようにして、スーパーリーチA～Cそれぞれを異なる演出態様とすればよい。スーパーA又はBでは、所定のキャラクタが戦いに勝つと、可変表示結果が「大当り」となり、所定のキャラクタが戦いに負けると、可変表示結果が「ハズレ」となる。スーパーリーチCが実行された場合には、スーパーリーチCの実行後にスーパーリーチAが実行されることがある（スーパーリーチAに発展することがある）。スーパーリーチCが実行されたがスーパーリーチAに発展がない場合（例えば、所定のキャラクタが戦いに負ける場合）には可変表示結果は「ハズレ」となる。一方で、

スーパーリーチ A に発展した場合（例えば、所定のキャラクタが戦いに勝つ場合）には、可変表示結果は「大当たり」になる可能性がある。

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

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

10

20

30

40

50

、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する再抽選落選演出が行われる。これに対して、大当り種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する再抽選当選演出が実行されることもあれば、再抽選落選演出が実行されることもある。

【 0 1 0 4 】

大当り種別が「確変」となる場合には、飾り図柄の可変表示中に非確変大当り組合せとなる飾り図柄が一旦表示されて、可変表示中に再抽選演出が実行されたり、その後の大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に大当り中昇格演出が実行されたりして、確変状態となる制御の開始が報知されてもよい。大当り中昇格演出は、大当り遊技状態の開始時
10
や大当り遊技状態におけるラウンドの実行中、大当り遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間などにて、確変状態に制御するか否かの確変報知を行う。なお、大当り中昇格演出と同様の報知演出が、大当り遊技状態の終了後における最初の可変表示ゲーム中などにて実行されてもよい。大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。これらの再抽選演出や大当り中昇格演出が実行されずに、確変状態となる制御の開始が報知されてもよい。

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

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。

【 0 1 0 7 】

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、C P U 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、C P U 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 R A M 1 0 2 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 C T C（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【 0 1 0 8 】

このような遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、割込み禁止状態に設定して、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理には、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。

【 0 1 0 9 】

スイッチ処理は、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する処理である。メイン側エラー処理は、パチンコ遊技
50

機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理である。情報出力処理は、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する処理である。遊技用乱数更新処理は、主基板 11 の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。

【 0 1 1 0 】

一例として、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値 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どう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「非確変」又は「確変」のいずれかといった、複数種別のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「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」～「251」のいずれかの値を取り得る。

【 0 1 1 1 】

遊技制御用タイマ割込処理に含まれる特別図柄プロセス処理では、R A M 102 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、特別図柄表示装置 4 における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。普通図柄プロセス処理は、普通図柄表示器 20 における表示動作（例えばセグメント L E D の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする処理である。

【 0 1 1 2 】

コマンド制御処理は、主基板 11 から演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる処理である。一例として、特別図柄プロセス処理や普通図柄プロセス処理などでは、制御コマンド（演出制御コマンドなど）の送信設定が、送信する演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（予め R O M 101 にコマンド毎に設定されている。）の R O M 101 における記憶アドレス（先頭アドレス）を指定する（例えば、R A M 102 に設けられた送信コマンドバッファに記憶アドレスの値などを格納することなどによって行われ、コマンド制御処理では、R A M 102 に設けられた送信コマンドバッファの値（例えば、R O M 101 における記憶アドレスなどを示す値）などによって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 105 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 12 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 I N T 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンド（送信設定された演出制御コマンド）の伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 1 3 】

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、C P U 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 101）。図 5 は、ステップ S 101 にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 1 1 4 】

始動入賞判定処理を開始すると、C P U 103 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 22 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 22 A がオンであるか否かを判定する（ステップ S 201）。こ

のとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(ステップS201; Yes)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば「4」)となっているか否かを判定する(ステップS202)。このとき、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保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS202; No)、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)。

【0115】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップS201; No)、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップS202; Yes)、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(ステップS204)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(ステップS204; Yes)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば「4」)となっているか否かを判定する(ステップS205)。このとき、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保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS205; No)、始動口バッファ値を「2」に設定する(ステップS206)。第2始動口スイッチ22Bがオンでなかったり(ステップS204; No)、第2特図保留記憶数が上限値であったり(ステップS205; Yes)した場合には、始動入賞判定処理を終了する。

【0116】

ステップS203、S206の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を1加算するように更新する(ステップS207)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口に遊技球が進入して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加(インクリメント)するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口に遊技球が進入して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加(インクリメント)するように更新される。このときには、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ト値を、1加算するように更新する(ステップS208)。

【0117】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU103は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する(ステップS209)。一例として、ステップS209の処理では、乱数回路104やRAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される(ステップS210)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、保留データが図7(A)に示すような第1特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、保留データが図7(B)に示すような第2特図保留記憶部にセットされる。

【0118】

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や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值(例えば「4」)に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行(可変表示)が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果(特図表示結果)に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様(例えばスーパーリーチのリーチ演出など)となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

10

【0119】

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や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值(例えば「4」)に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行(可変表示)が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果(特図表示結果)に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様(例えばスーパーリーチのリーチ演出など)となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

20

【0120】

ステップS210の処理に続いて、CPU103は、始動入賞時判定処理を行う(ステップS211)。始動入賞時判定処理は、所謂先読みのための処理である。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のステップS110、図9)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)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が行われる。また、後述する変動パターン設定処理(図4のステップS111、図11)において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの決定などが行われる。

30

【0121】

他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がステップS211の入賞時判定処理を実行することにより、今回の始動入賞によって実行される特図ゲームの特図表示結果が「大当り」となるか否かの判定や、今回の始動入賞によって実行される飾り図柄の可変表示態様がリーチを伴う表示態様となるか否かの判定などを行う。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に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がリーチを伴う表示態様などとなることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、保留表示の色やアクティブ表示の色を変化させる演出である変化演出を実行するか否かを、決定することができる。この実施形態では、保留表示やアクティブ表示の初期の色は白であり、変化演出が実行されることにより、青、緑、赤に変化し得る。また、色には大当り期待度に応じた段階があり、下位から上位に白、青、緑、赤の順となっている。また、変化演出の実行期間は、一度の可変表示の期間内に収まるように設定されている。具体的には、遊技状態が時短(有利)状態や、特図保留記憶数(保

40

50

留数)が所定数以上であることに応じて可変表示の期間が短縮される状態(短縮変動)であって、一度の可変表示の期間が短縮される場合においても、変化演出の実行期間は、一度の可変表示の期間内に収まるように設定されている。

【0122】

図8は、始動入賞時判定処理の一例を示すフローチャートである。CPU103は、まず、例えばRAM102に所定領域に設けられた時短フラグ(時短状態のときにオンになるフラグ)や確変フラグ(確変状態のときにオンになるフラグ)の状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(ステップS401)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

10

【0123】

ステップS401の処理に続いて、CPU103は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された複数の特図表示結果決定テーブルのうちから、現在の遊技状態に対応して用意されたテーブルを選択して使用テーブルにセットする(ステップS402)。特図表示結果決定テーブルは、遊技状態が確変状態であるかなどに応じて複数用意されている。特図表示結果決定テーブルでは、例えば、図10(A)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「大当り」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい。

20

【0124】

例えば、特図表示結果決定テーブルとして、非確変状態及び確変状態に対応する特図表示結果決定テーブル(図10(A)参照)が用意されている。CPU103は、このテーブルのうち、現在の遊技状態に対応したテーブルをROM101からRAM102に読み出すなどして当該テーブルを使用テーブルにセットする。

【0125】

その後、CPU103は、図5のステップS209にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップS403)。大当り判定範囲には、ステップS402の処理でセットされた使用テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の決定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各決定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる決定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定することにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定(大当り始動判定)できる。

30

【0126】

ステップS403にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合には(ステップS403;No)、CPU103は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に応じた表示結果指定コマンド(始動入賞時の判定結果のうちの表示結果として「ハズレ」を指定するコマンド)を、演出制御基板12に対して送信するための送信設定を行う(ステップS405)。

40

【0127】

ステップS403にて大当り判定範囲内であると判定された場合には(ステップS403;Yes)、CPU103は、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する(ステップS409)。このとき、CPU103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り種別決定テーブルを参照する。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ればよい。CPU103は、乱数値MR2に合致する決定

50

値に割り当てられている大当り種別を今回の判定結果とする。こうしたステップS409の処理による判定結果に応じた表示結果指定コマンド(始動入賞時の判定結果のうちの表示結果として「確変」又は「非確変」の「大当り」を指定するコマンド)を、演出制御基板12に対して送信するための送信設定が行われる(ステップS410)。

【0128】

ステップS405、S410の処理のいずれかを実行した後は、CPU103は、変動カテゴリコマンド(始動入賞時の判定結果のうちの変動カテゴリを指定するコマンド)を、演出制御基板12に対して送信するための送信設定を行う(ステップS413)。

【0129】

ステップS413の後、CPU103は、始動入賞口指定コマンドの送信設定を行う(ステップS414)。ここでの第1始動入賞口指定コマンドは、第1始動入賞の発生により第1始動条件が成立したときに、第1特図保留記憶数の増加を通知する演出制御情報として、演出制御基板12の側へと送信される。また、第2始動入賞口指定コマンドは、第2始動入賞の発生により第2始動条件が成立したときに、第2特図保留記憶数の増加を通知する演出制御情報として、演出制御基板12の側へと送信される。ステップS414の後、入賞時判定処理は終了する。

【0130】

再び、図5に戻って説明する。その後、CPU103は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS212)。このとき、始動口バッファ値が「2」であれば(ステップS212;「2」)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップS213)、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であるときには(ステップS212;「1」)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップS214)、ステップS204の処理に進む。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0131】

図4に示すステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110~S117の処理のいずれかを選択して実行する。

【0132】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始する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MR1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」又は「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)に設けられた大当り種別バッファに格納されることにより、大当り種別が記憶される。更に、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置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、ハズレ図柄のいずれか)が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。

【0133】

図9は、特別図柄通常処理として、図4のステップS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS231)。第2

特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU103は、第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0134】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS231; No)、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、図5に示すステップS209の処理で第2始動入賞口における始動入賞(第2始動入賞)の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

10

【0135】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる(ステップS233)。例えば、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域(保留番号「2」~「4」に対応する記憶領域)に記憶された保留データを、1エントリずつ上位にシフトする。また、ステップS233の処理では、合計保留記憶数(合計保留記憶数カウント値)を1減算するように更新する。そして、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)。

20

【0136】

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

30

【0137】

なお、第1始動入賞口であるか第2始動入賞口であるかにかかわらず、遊技球が始動入賞口に進入した順番で、特図ゲームが実行される場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれに遊技球が進入したかを示す始動口データを、保留データとともに、あるいは保留データとは別個に、保留番号と対応付けて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。

【0138】

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

40

【0139】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当たり」と「ハズレ」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

50

記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルでは、例えば、図10(A)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、確変状態における確変制御の有無(遊技状態が確変状態であるか否か)に応じて割り当てられていればよい。CPU103は、ステップS232又は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、使用テーブルに設定された特図表示結果決定テーブルを参照することにより、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて乱数値MR1に該当する決定値に割り当てられた「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、RAM102の所定領域(例えば遊技制御フラグ設定部)に設けられた確変フラグ(確変状態のときにオン状態になるフラグ)がオン状態である場合に、確変制御が行われていると判定すればよい。例えば、乱数値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(確変制御有りの場合)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(確変制御無しの場合)には、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定する。

【0140】

図10(A)に示すように、確変状態にて確変制御が行われているときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当たり」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(詳しくは後述する。)、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、現在が確変制御が行われる確変状態であるときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも、特図表示結果が「大当たり」になりやすく、大当たり遊技状態になりやすい。

【0141】

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(例えば遊技制御フラグ設定部)に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(ステップS241)。

【0142】

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に示す大当たり種別決定テーブルを選択し、大当たり種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当たり種別決定テーブルでは、大当たり種別決定用の乱数値MR2と比較される数値(決定値)に応じて、大当たり種別を複数種類(「確変」、「非確変」)のいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい(図10(B)参照)。CPU103は、ステップS232又は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た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、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定された大当たり種別の決定テーブルを参照することにより、乱数値MR2に該当する決定値に割り当てられた大当たり種別のいずれかを選択すればよい。例えば、乱数値MR2が「75」である場合、CPU103は、「確変」を大当たり種別として決定(選択)する。

【0143】

ステップS242の処理を実行した後は、大当たり種別を記憶させる(ステップS243)。CPU103は、RAM102の所定領域(例えば遊技制御バッファ設定部)に設けられた大当たり種別バッファに、大当たり種別の決定結果を示す大当たり種別バッファ設定値(例えば、図10(B)のように、「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、大当たり種別を記憶させればよい。

【 0 1 4 4 】

ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当り」ではない場合や（ステップ S 2 4 0 ; N o ）、ステップ S 2 4 1 ~ S 2 4 3 の処理を実行した後は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を決定する（ステップ S 2 4 6 ）。一例として、ステップ S 2 4 0 、 S 2 4 4 にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合には、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。一方、ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ S 2 4 2 における大当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。

10

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「 0 」である場合には（ステップ S 2 3 5 ; Y e s ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ S 2 4 8 ）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。演出制御基板 1 2 では、客待ちデモ指定コマンドが送信されると、デモ画面表示を行う。

20

【 0 1 4 7 】

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

30

40

【 0 1 4 8 】

図 1 1 は、変動パターン設定処理として、図 4 のステップ S 1 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 に示す変動パターン設定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 6 1 ）。そして、大当りフラグがオンである場合には（ステップ S 2 6 1 ; Y e s ）、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップ S 2 6 2 ）。。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 2 6 1 にて大当りフラグがオフである場合には、C P U 1 0 3 は、特図表示

50

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S 2 6 5）。

【 0 1 5 0 】

図 1 2 は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様にはならない「非リーチ」である場合とリーチ態様になる「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果（特図表示結果）が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」または「確変」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

【 0 1 5 1 】

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

【 0 1 5 2 】

また、可変表示結果が「大当たり」（大当たり種別が「確変」又は「非確変」の「大当たり」）になる場合と「ハズレ」になる場合とで内容が対応する変動パターンが用意されている。具体的には、ノーマルリーチを実行することを指定する変動パターン P A 2 - 1（ハズレ用）及び変動パターン P A 3 - 1（「大当たり」）が用意されている。また、スーパーリーチ A を実行することを指定する変動パターン P A 2 - 2（ハズレ用）及び変動パターン P A 3 - 2（「大当たり」）が用意されている。また、スーパーリーチ B を実行することを指定する変動パターン P A 2 - 3（ハズレ用）及び変動パターン P A 3 - 3（「大当たり」）が用意されている。また、スーパーリーチ C を実行し、その後にスーパーリーチ A に発展することを指定する変動パターン P A 2 - 4（ハズレ用）及び変動パターン P A 3 - 4（「大当たり」）が用意されている。

【 0 1 5 3 】

図 1 1 に示すステップ S 2 6 2 の処理では、例えば図 1 3 に示す大当たり変動パターン決定テーブルを用いて、大当たり時の変動パターンが決定される。一例として、大当たり変動パターン決定テーブルでは、大当たり種別が、「非確変」又は「確変」のいずれの場合も共通して、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 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。

【 0 1 5 4 】

C P U 1 0 3 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 M R 3 を示す数値データに基づいて、大当たり変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値 M R 3 に該当する決定値に割り当てられた変動パターンを今回使用される変動パターンとして決定（選択）すればよい。例えば、乱数値 M R 3 が「1 4 0」である場合、C P U 1 0 3 は、変動パターン P A 3 - 3 を選択する。

【 0 1 5 5 】

図 1 1 に示すステップ S 2 6 5 の処理では、遊技状態が通常状態である通常時の場合と、遊技状態が時短状態で時短制御が行われる時短中の場合とに対応して、予め用意したハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。例えば、時短中であるかは、R A M 1 0 2 の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）に設けられた時短フラグ（時短状態のときにオン状態になるフラグ）がオン状態であるか否かなどによって特定されればよく、時短中でない場合（時短フラグがオフ状態のとき）には、図 1 4（A）に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。一方、時短中（時短フラグがオン状態のとき）には、図 1 4（B）に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。

【 0 1 5 6 】

各ハズレ変動パターン決定テーブルでは、合計保留記憶数に応じて、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（決定値）が、変動パターンの決定結果に割り当てられていればよい。合計保留記憶数は、例えば、合計保留記憶数カウンタの格納値である合

10

20

30

40

50

計保留記憶数カウント値、第1保留記憶数カウント値と第2保留記憶数カウント値との合計値などから特定すればよい。なお、合計保留記憶数に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値を変動パターンの決定結果に割り当てる代わりに、第1特図保留記憶数に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値を変動パターンの決定結果に割り当てるとともに、第2特図保留記憶数に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値を変動パターンの決定結果に割り当てるようにしてもよい。

【0157】

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

【0158】

CPU103は、例えば、時短フラグがオン状態のときで乱数値MR3が「229」である場合、CPU103は、合計保留記憶数カウント値が「0」のときには変動パターンPA2-1を選択し、合計保留記憶数カウント値が「1」のときには変動パターンPB1-1を選択し、合計保留記憶数カウント値が「3」～「8」のいずれかのときには変動パターンPB1-2を選択する。

【0159】

図11に示すステップS262、S265の処理のいずれかを実行した後は、CPU103は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップS266）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図12に示すように、予め用意された複数の変動パターンに対応して、予め定められている。CPU103は、ステップS262、S265の処理で選択した変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。

【0160】

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

【0161】

ステップS267の処理を実行した後は、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われる（ステップS268）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第1図柄変動開始指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、第1保留記憶数指定コ

10

20

30

40

50

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、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第2図柄変動開始指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、第2保留記憶数指定コマンドを順次に送信するための送信設定を行う。設定されたコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。ここでの第1図柄変動開始指定コマンドや第2図柄変動開始指定コマンドは、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とのいずれが減少したかを指定する保留通知情報として送信される。

【0162】

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

【0163】

図4のステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4A又は第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させる処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、第1特別図柄表示装置4A又は第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄(ステップS110で設定された確定特別図柄)を停止表示(導出表示)させ、また、停止表示されるときに特別図柄が停止表示されたこと(導出表示されたこと)を通知する演出制御コマンドである図柄確定指定コマンドの送信設定も行い、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。送信設定された図柄確定指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。ステップS112が繰り返し実行されることによって、特別図柄の可変表示や確定特別図柄の導出表示などが実現される。

【0164】

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

【0165】

送信設定されたコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0166】

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

10

20

30

40

50

御基板 1 2 側になされる。

【 0 1 6 7 】

図 4 のステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったこと、ラウンド遊技の開始タイミングになったこと（例えば、上記で設定された大当り開始時演出待ち時間が経過したことを含む。）などに基づき、大当り遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とする処理、開放状態としての経過時間の計測を開始する処理などが含まれている。この処理では、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかに対応して（大当り種別パツファに格納された大当り種別パツファ設定値によって特定できる。）、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」または「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」に設定することにより、通常開放ラウンドが実行されるようにすればよい。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される。ステップ S 1 1 4 が繰り返し行われることによって、ラウンド遊技の開始タイミングまでの待機及び大入賞口の開放などが実現される。

10

【 0 1 6 8 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としての経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態（又は一部開放状態であってもよい。）に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理や、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミング（前記遊技球の個数が所定個数（例えば 9 個）に達するか、ステップ S 1 1 4 で設定した上限期間に経過時間が達するか、のいずれかがあったタイミング）と判定した場合に大入賞口を閉鎖状態に戻す処理や、閉鎖状態に戻してから経過時間の測定を開始する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新される。ステップ S 1 1 5 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。

20

【 0 1 6 9 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に大入賞口を閉鎖状態に戻してから経過時間を計測する処理などが含まれている。そして、計測した経過時間が次のラウンド遊技が開始される時間になるなどして次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される一方（この場合には、例えば、ステップ S 1 1 4 の処理において、大入賞口をすぐに開放状態とする。）、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、大当り遊技状態が終了したことを通知する制御コマンドである大当り終了指定コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新される。送信設定されたコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、上述のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。ステップ S 1 1 6 が繰り返し行われることによって、大入賞口を再び開放状態にするまで待機することが行われる。

30

40

【 0 1 7 0 】

ステップ S 1 1 4 から S 1 1 6 までは繰り返し実行されることによって、大当り遊技状態が実現される。

【 0 1 7 1 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に大入

50

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

10

【0172】

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

【0173】

次に、演出制御基板12における主な動作を説明する。

【0174】

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。

20

【0175】

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、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

30

40

【0176】

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。

【0177】

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

50

8 L、8 Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用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。

【0178】

図15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15に示す演出制御プロセス処理では、まず、演出制御用CPU120は、入賞時処理を行う(ステップS160)。その後、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域(例えば演出制御フラグ設定部)に設けられた演出プロセスフラグの値(最初は、“0”)に応じて、演出プロセスフラグの値が“0”である場合には可変表示開始待ち処理(ステップS170)、“1”である場合には可変表示開始設定処理(ステップS171)、“2”である場合には可変表示中演出処理(ステップS172)、“3”である場合には特図当り待ち処理(ステップS173)、“4”である場合には大入賞口通常開放時処理(ステップS174)、“5”である場合にはエンディング演出処理(ステップS175)のいずれかを選択して実行する。

【0179】

まず、ステップS160の入賞時処理について説明する。図16は、図15のステップS160にて実行される入賞時処理の一例を示すフローチャートである。図16に示すように、まず、演出制御用CPU120は、主基板11における図8の始動入賞時判定処理で送信されるコマンド(入賞時のコマンド)が入力されたか否かを判定する(ステップS600)。

【0180】

ここで、入賞時のコマンドとは、図3に示すコマンドのうち、始動入賞口指定コマンド(第1始動入賞口指定コマンド及び第2始動入賞口指定コマンドのいずれか)と、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2指定コマンド及び表示結果3指定コマンドのいずれか)と、変動カテゴリコマンドとである。演出制御用CPU120は、始動入賞口指定コマンドにより始動入賞を認識することができる、また、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより、始動入賞に対応する入賞時判定結果が大当りであるかハズレであるかを認識することができる。また、演出制御用CPU120は、変動カテゴリコマンドにより始動入賞に対応する可変表示の変動パターン(スーパーリーチであるか否か等)を認識することができる。

【0181】

入賞時のコマンドが入力されていない場合には(ステップS600; No)、入賞時処理は終了する。一方、入賞時のコマンドが入力された場合には(ステップS600; Yes)、演出制御用CPU120は、既に変化演出ありが決定されている保留があるか否か、具体的には、決定済みフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS601)。決定済みフラグは、例えば、RAM122に設けられる。演出制御用CPU120は、RAM122に設定された決定済みフラグがオン(“1”)であるかオフ(“0”)であるかを判定する。

【0182】

決定済みフラグがオンでない場合(ステップS601; No)、演出制御用CPU120は、ステップS600において入力されたと判定された入賞時のコマンドに対応する新たな保留が何番目であるかを示す保留順位と、ステップS600において入力されたと判定された変動カテゴリコマンドが示す変動パターンとに応じて、新たな保留についての色の变化の態様を示す色変化パターンを決定する(ステップS602)。

【0183】

図17～図19は、保留順位及び変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合の一例を示す図である。図17(A)は、保留順位が1の場合の変動パターンに応じた色変化

10

20

30

40

50

パターンの選択割合である。保留順位が1の場合には、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるタイミングで当該アクティブ表示が初期の色である白から青、緑、赤のいずれかに変化する色変化パターン（C1-1～C1-3）と、変化なしの場合との選択割合が設定されている。例えば、色変化パターンC1-2は、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるタイミングでアクティブ表示が白から緑に変化する色変化パターンである。

【0184】

図17(B)は、保留順位が2の場合の変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合である。保留順位が2の場合には、対応する保留の保留順位が1となるタイミングの保留表示と、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるタイミングの当該アクティブ表示との少なくともいずれかが青、緑、赤のいずれかに変化する色変化パターン（C2-1～C2-9）と、変化なしの場合との選択割合が設定されている。例えば、色変化パターンC2-2は、対応する保留の保留順位が1となるタイミングで保留表示が白のままであり、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるタイミングでアクティブ表示が白から緑に変化する（色変化のタイミングとなる）色変化パターンである。

【0185】

図18は、保留順位が3の場合の変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合である。保留順位が3の場合には、対応する保留の保留順位が2となるタイミングの保留表示と、対応する保留の保留順位が1となるタイミングの保留表示と、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるタイミングの当該アクティブ表示との少なくともいずれかが青、緑、赤のいずれかに変化する色変化パターン（C3-1～C3-19）と、変化なしの場合との選択割合が設定されている。例えば、色変化パターンC3-8は、対応する保留の保留順位が2となるタイミングで保留表示が白のままであり、対応する保留の保留順位が1となるタイミングで保留表示が白から緑に変化し（色変化のタイミングとなる）、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるタイミングでアクティブ表示が緑から赤に変化する（色変化のタイミングとなる）色変化パターンである。

【0186】

図19は、保留順位が4の場合の変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合である。保留順位が4の場合には、対応する保留の保留順位が3となるタイミングの保留表示と、対応する保留の保留順位が2となるタイミングの保留表示と、対応する保留の保留順位が1となるタイミングの保留表示と、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるタイミングの当該アクティブ表示との少なくともいずれかが青、緑、赤のいずれかに変化する色変化パターン（C4-1～C4-34）と、色が初期の色である白のままで変化なしの場合との選択割合が設定されている。例えば、色変化パターンC4-18は、対応する保留の保留順位が3となるタイミングで保留表示が白のままであり、対応する保留の保留順位が2となるタイミングで保留表示が白から緑に変化し（色変化のタイミングとなる）、対応する保留の保留順位が1となるタイミングで保留表示が緑から赤に変化し（色変化のタイミングとなる）、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるタイミングでアクティブ表示が赤のままとなる色変化パターンである。

【0187】

また、図17～図19に示す保留順位及び変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合では、ステップS600において入力されたと判定された入賞時のコマンドに対応する新たな保留に対応する変動パターン、換言すれば、ステップS600において入力されたと判定した変動カテゴリコマンドが、スーパーリーチ大当りの変動パターン、ノーマルリーチ大当りの変動パターン、スーパーリーチハズレの変動パターン、ノーマルリーチハズレの変動パターン、非リーチハズレの変動パターンのいずれであるかに応じて、色変化パターンの選択割合が異なっている。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 8 】

具体的には、大当りの場合にはハズレの場合よりも、いずれかの色変化パターンが選択される割合、換言すれば、変化演出が実行されて白から変化する割合が高い。また、大当りの場合には、白のままの割合と、最終的に青になる割合と、最終的に緑になる割合と、最終的に赤になる割合とを比較すると、割合の低い順に、白のままの割合、最終的に青になる割合、最終的に緑になる割合、最終的に赤になる割合となっている。一方、ハズレの場合には、白のままの割合と、最終的に青になる割合と、最終的に緑になる割合と、最終的に赤になる割合とを比較すると、割合の低い順に、最終的に赤になる割合、最終的に緑になる割合、最終的に青になる割合、白のままの割合となっている。すなわち、大当たりとなる期待度は、最終的に赤になるときが最も高く、次に、最終的に緑になるときが高く、次に最終的に青になるときが高く、白のままのときが最も低い。図 1 7 ~ 図 1 9 に示す保留順位及び変動パターンに応じた色変化パターンの選択割合の情報は、例えば、R A M 1 2 2 に記憶されている。

10

【 0 1 8 9 】

ステップ S 6 0 2 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 6 0 0 において入力されたと判定された入賞時のコマンドに対応する新たな保留の保留順位を認識する。例えば、R A M 1 2 2 には、現在の特図保留記憶数（保留数）を示す保留記憶数カウント値が設定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞口指定コマンド又は第 2 始動入賞口指定コマンドが入力される毎に 1 増加させ、第 1 図柄変動開始指定コマンド又は第 2 図柄変動開始指定コマンドが入力される毎に 1 減少させる処理を行っている。このため、保留記憶数カウント値は、現在の特図保留記憶数を示すとともに、ステップ S 6 0 0 において入力されたと判定された入賞時のコマンドに対応する新たな保留が何番目であるか（保留順位）を示すことになる。

20

【 0 1 9 0 】

ステップ S 6 0 0 において入力されたと判定された入賞時のコマンドに対応する新たな保留の保留順位を認識した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その保留順位に応じて、図 1 7 ~ 図 1 9 に示す色変化パターンの選択割合のいずれかを選択する。更に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、選択した色変化パターンの選択割合を用い、ステップ S 6 0 0 において入力されたと判定した変動カテゴリコマンドが、スーパーリーチ大当りの変動パターン、ノーマルリーチ大当りの変動パターン、スーパーリーチハズレの変動パターン、ノーマルリーチハズレの変動パターン、非リーチハズレの変動パターンのいずれであるかに応じて、色変化パターンを決定する。

30

【 0 1 9 1 】

再び、図 1 6 に戻って説明する。次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 6 0 2 における決定により、色の変化があるか否か、換言すれば、変化なし以外の色変化パターンを決定したか否かを判定する（ステップ S 6 0 2 a）。色の変化がある場合（ステップ S 6 0 2 a ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 6 0 2 において決定した色変化パターンを含む保留情報を設定する（ステップ S 6 0 3）。図 2 0 は、保留情報の一例を示す図である。保留情報は、例えば R A M 1 2 2 内に記憶される。保留情報は、始動入賞に対応する保留記憶（保留）毎に、始動入賞に対応する保留が最古の保留から数えて何番目であるかを示す保留順位の情報が設定される。更に、ステップ S 6 0 2 において色変化パターンが決定された場合には、ステップ S 6 0 3 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、対応する保留順位の情報に色変化パターンの情報を付加する。

40

【 0 1 9 2 】

再び、図 1 6 に戻って説明する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 6 0 2 において色変化パターンを決定したことに応じて、既に変化演出ありが決定されている保留があるか否かを示す決定済みフラグをオンに設定する（ステップ S 6 0 4）。

【 0 1 9 3 】

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 6 0 0 において入力されたと判定された入賞時のコマンドに対応する新たな保留の保留順位に応じて、決定済みフラグを消去する

50

タイミングを示す決定済みフラグ消去用カウンタ値を設定する（ステップS605）。具体的には、演出制御用CPU120は、新たな保留の保留順位と同一の値を決定済みフラグ消去用カウンタ値に設定する。

【0194】

一方、決定済みフラグがオンである場合（ステップS601；Yes）、又は、色の変化がない場合（ステップS602a；No）、演出制御用CPU120は、色変化パターンのない保留情報、すなわち、保留順位の情報のみを含んだ保留情報を設定する（ステップS606）。

【0195】

ステップS605における決定済みフラグ消去用カウンタ値の設定の後、又は、ステップS606における色変化パターンのない保留情報の設定の後、演出制御用CPU120は、色が白である新たな保留表示を行う（ステップS607）。ここで、演出制御用CPU120は、ステップS603又はステップS606において新たに設定した保留情報が示す保留順位に応じて、表示制御部123に対して、色が白である新たな保留表示の表示制御指令を出力する。表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表示制御指令に基づき、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定して画像データを生成し、色が白である新たな保留表示の画像を画像表示装置5に表示させる。

【0196】

再び、図15に戻って説明する。ステップS160における入賞時処理の後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値に応じて、ステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0197】

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

【0198】

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

【0199】

図21は、可変表示開始設定処理として、図15のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図21に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された表示結果指定コマンドなどに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS521）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップS521；Yes）、例えば主基板11から伝送された変動パターンコマンドにより指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS522）。

【0200】

ステップS522にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップS522；Yes）、演出制御用CPU120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S523）。一例として、ステップS

10

20

30

40

50

5 2 3 の処理では、まず、演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または RAM 1 2 2 の所定領域（例えば演出制御カウンタ設定部）に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、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右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

10

【0201】

なお、演出制御用 CPU 1 2 0 は、リーチの態様、大当り、ハズレ等の遊技状態に応じて中確定飾り図柄を保留変化図柄に決定する確率を異ならせてもよい。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチで且つハズレの場合に 5 0 % の確率で中確定飾り図柄を保留変化図柄に決定し、スーパーリーチで且つ大当りの場合に 7 0 % の確率で中確定飾り図柄を保留変化図柄に決定するようにしてもよい。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、どの可変表示のときに、中確定飾り図柄を保留変化図柄とするかを決定してもよい。例えば、保留記憶数毎に、どの可変表示のときに、中確定飾り図柄を保留変化図柄とするかを決定するためのテーブルを用意しておく。演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留記憶数に応じたテーブルを参照して、どの可変表示のときに、中確定飾り図柄を保留変化図柄とするかを決定する。例えば、保留記憶数が 4 の場合に中確定飾り図柄を保留変化図柄とすることを決定した場合、1 つ保留記憶が消化されたときの可変表示、2 つ保留記憶が消化されたときの可変表示、3 つ保留記憶が消化されたときの可変表示、1 つ保留記憶が消化されたときと 2 つ保留記憶が消化されたときの可変表示等、中確定飾り図柄を保留変化図柄とするタイミングが決定される。

20

30

【0202】

ステップ S 5 2 2 にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップ S 5 2 2 ; No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 4）。一例として、ステップ S 5 2 4 の処理では、まず、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左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。更に、乱数回路 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中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当り組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

40

50

【0203】

ステップS521にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには(ステップS521; No)、演出制御用CPU120は、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS527)。一例として、ステップS527の処理では、まず、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM121に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の表示領域における「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。このとき、例えば、表示結果指定コマンドなどによって特定される大当り種別に応じて同一の飾り図柄を決定する。

10

【0204】

ステップS523、S524、S527において設定された、左確定飾り図柄、右確定飾り図柄、中確定飾り図柄の態様や停止順序の情報は、例えばRAM122に記憶される。

【0205】

ステップS523、S524、S527の処理のいずれかを実行した後は、演出制御用CPU120は、変化演出の設定処理を行う(ステップS528)。

【0206】

図22は、図21のステップS528にて実行される変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。まず、演出制御用CPU120は、今回の変動(可変表示)において保留表示及びアクティブ表示のいずれかの色が変化するか否かを判定する(ステップS700)。

20

【0207】

具体的には、演出制御用CPU120は、保留情報に色変化パターンが設定されているか否かを判定する。保留情報に色変化パターンが設定されている場合、演出制御用CPU120は、色変化パターンが設定されている保留情報の保留順位を認識する。更に、演出制御用CPU120は、認識した保留順位から1を差し引いた保留順位が示すタイミングと、色変化パターンによって示される色変化のタイミングとが一致するか否かを判定する。ここで、保留順位が0のタイミングとは、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるときのタイミングを示す。例えば、保留順位から1差し引いた保留順位が示すタイミングが保留順位1であり、色変化パターンによって示される色変化のタイミングが保留順位1のタイミングである場合には、両者は一致する。また、保留順位から1差し引いた保留順位が示すタイミングが保留順位0であり、色変化パターンによって示される色変化のタイミングが、対応する保留についての可変表示が実行されてアクティブ表示が行われるときのタイミングである場合には、両者は一致する。図20に示すように保留情報が設定されている場合を例に説明すると、色変化パターンが設定されている保留情報の保留順位4から1差し引いた保留順位が示すタイミングは保留順位3であり、色変化パターンC4-33が示す色変化のタイミングは図19を参照すると、保留順位3及び2のタイミングである。このため、保留順位から1を差し引いた保留順位が示すタイミングと、色変化パターンによって示される色変化のタイミングとは一致する。

30

40

【0208】

演出制御用CPU120は、認識した保留順位から1を差し引いた保留順位が示すタイミングと、色変化パターンによって示される色変化のタイミングとが一致する場合には、今回の変動において保留表示及びアクティブ表示のいずれかの色が変化すると判定し、一致しない場合には、今回の変動において保留表示及びアクティブ表示のいずれかの色が変化しないと判定する。

【0209】

今回の変動において保留表示及びアクティブ表示のいずれかの色が変化する場合(ステップS700; Yes)、演出制御用CPU120は、保留情報に設定されている色変化

50

パターンが示す色変化の態様に応じて変化演出パターンを決定する（ステップS701）。

【0210】

変化演出パターンとは、変化演出の際に登場するキャラクタを特定する情報である。図23は、変化演出パターンの一例を示す図である。図23に示す変化演出パターンには、変化演出A、変化演出B及び変化演出Cがあり、変化演出Aは、上位の色のいずれかに変化させる変化演出パターンであり、色が変わらない（ガセ）場合にも設定され得る変化演出パターンである。変化演出Bは、上位の色のいずれかに変化させる変化演出パターンであり、色が変わらない（ガセ）場合には設定されない変化演出パターンである。変化演出Cは、変化前の色が何れであるかにかかわらず、赤に変化させる変化演出パターンであり、色が変わらない（ガセ）場合には設定されない変化演出パターンである。例えば、変化演出Aは、キャラクタとしてヘリコプターが登場する態様であり、変化演出Bは、キャラクタとして飛行機が登場する態様であり、類似するキャラクタが登場する。一方、変化演出Cは、キャラクタとして星が登場する態様であり、変化演出A及び変化演出Bとは類似しないキャラクタが登場する。変化演出パターンの情報は、例えばRAM122に記憶される。

10

【0211】

図24は、変化演出パターンの決定割合の一例を示す図である。図24（A）では、ステップS600において入力されたと判定された入賞時のコマンドに対応する新たな保留に対応する変動パターン、換言すれば、ステップS600において入力されたと判定した変動カテゴリコマンドが、大当たり（スーパーリーチ大当たり、ノーマルリーチ大当たり）の場合において、色の変化がない場合、赤以外の色に変化する場合、赤へ変化する場合のそれぞれにおいて、変化演出A～Cの変化演出パターンの決定割合が示されている。一方、図24（B）では、ステップS600において入力されたと判定された入賞時のコマンドに対応する新たな保留に対応する変動パターン、換言すれば、ステップS600において入力されたと判定した変動カテゴリコマンドが、ハズレ（スーパーリーチハズレ、ノーマルリーチハズレ、非リーチハズレ）の場合において、色の変化がない場合、赤以外の色に変化する場合、赤へ変化する場合のそれぞれにおいて、変化演出A～Cの変化演出パターンの決定割合が示されている。図24（A）と図24（B）とを赤へ色変化が行われる場合において比較すると、大当たりの場合には、ハズレの場合よりも、変化演出Cが決定される割合が高く、変化演出A、Bが決定される割合が低くなっている。変化演出パターンの決定割合の情報は、例えばRAM122に記憶される。なお、図24では、大当たりであるかハズレであるかに応じて変化演出A～Cの変化演出パターンの決定割合を異ならせたが、スーパーリーチ大当たり、ノーマルリーチ大当たり、スーパーリーチハズレ、ノーマルリーチハズレ、非リーチハズレのそれぞれについて変化演出A～Cの変化演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。

20

30

【0212】

ステップS701において、演出制御用CPU120は、ステップS600において入力されたと判定された入賞時のコマンドに対応する新たな保留に対応する変動パターンが大当たりか、ハズレかを判定する。また、演出制御用CPU120は、保留情報に設定されている色変化パターンに基づいて、今回の変動における保留表示及びアクティブ表示のいずれかの色の変化が赤への変化であるか否かを判定する。変動パターンが大当たり、且つ、今回の変動における保留表示及びアクティブ表示のいずれかの色の変化が赤への変化である場合には、演出制御用CPU120は、図24（A）に示す赤へ変化する場合に対応する決定割合に基づいて、変化演出A～Cのいずれかを決定する。また、変動パターンが大当たり、且つ、今回の変動における保留表示及びアクティブ表示のいずれかの色の変化が赤への変化でない場合には、演出制御用CPU120は、図24（A）に示す赤以外の色に変化する場合に対応する決定割合に基づいて、変化演出A、Bいずれかを決定する。一方、変動パターンがハズレ、且つ、今回の変動における保留表示及びアクティブ表示のいずれかの色の変化が赤への変化である場合には、演出制御用CPU120は、図24（B）

40

50

に示す赤へ変化する場合に対応する決定割合に基づいて、変化演出 A ~ C のいずれかを決定する。また、変動パターンがハズレ、且つ、今回の変動における保留表示及びアクティブ表示のいずれかの色の変化が赤への変化でない場合には、演出制御用 CPU 120 は、図 24 (B) に示す赤以外の色に変化する場合に対応する決定割合に基づいて、変化演出 A、B いずれかを決定する。

【0213】

例えば、図 20 に示すように保留情報が設定されている場合、色変化パターンが設定された保留情報の保留順位 4 から 1 差し引いた保留順位 3 となる。保留順位 3 は今回の変動における保留順位を示す。更に、色変化パターン C4 - 33 は、図 19 を参照すると、保留順位 3 のタイミングでは、白から緑に変化する。このため、演出制御用 CPU 120 は、今回の変動における保留表示の色の変化が赤への変化ではないと判定し、変動パターンが大当たりであれば、図 24 (A) に示す赤以外の色に変化する場合に対応する決定割合に基づいて、変化演出 A、B のいずれかを決定し、変動パターンがハズレであれば、図 24 (B) に示す赤以外の色に変化する場合に対応する決定割合に基づいて、変化演出 A、B のいずれかを決定する。決定された変化演出パターンによる変化演出は、後述する可変表示中演出処理 (ステップ S172) において実行される。

【0214】

再び、図 22 に戻って説明する。今回の変動において保留表示及びアクティブ表示のいずれかの色の変化しない場合 (ステップ S700; No)、演出制御用 CPU 120 は、現在の保留表示及びアクティブ表示のいずれかの色の中に赤が存在するか否かを判定する (ステップ S702)。

【0215】

具体的には、保留情報に色変化パターンが設定されていない場合には、演出制御用 CPU 120 は、現在の保留表示及びアクティブ表示のいずれかの色の中に赤が存在しないと判定する。一方、保留情報に色変化パターンが設定されている場合には、演出制御用 CPU 120 は、更に、その色変化パターンが赤に変化する色変化パターンであるか否かを判定する。赤に変化しない色変化パターンである場合には、演出制御用 CPU 120 は、現在の保留表示及びアクティブ表示のいずれかの色の中に赤が存在しないと判定する。また、赤に変化する色変化パターンである場合には、演出制御用 CPU 120 は、色変化パターンが設定されている保留情報の保留順位を認識する。更に、演出制御用 CPU 120 は、認識した保留順位が示すタイミングと、色変化パターンによって示される色の表示タイミングのうち赤である表示タイミングとが一致するか否かを判定する。演出制御用 CPU 120 は、認識した保留順位が示すタイミングと、色変化パターンによって示される色の表示タイミングのうち赤である表示タイミングとが一致する場合には、現在の保留表示及びアクティブ表示のいずれかの色の中に赤が存在すると判定する。

【0216】

現在の保留表示及びアクティブ表示のいずれかの色の中に赤が存在しない場合 (ステップ S702; No)、演出制御用 CPU 120 は、色の変化しないガセの変化演出の実行有無を決定する (ステップ S703)。

【0217】

図 25 は、ガセの変化演出の実行有無の決定割合の一例を示す図である。図 25 では、決定済みフラグがオンであるか否かに応じて決定割合が異なり、決定済みフラグがオンである場合の方が、オフである場合よりも、ガセの変化演出が実行される割合が高くなっている。ガセの変化演出の実行有無の決定割合は、例えば RAM 122 に記憶される。演出制御用 CPU 120 は、決定済みフラグがオンであるか否かを判定し、その判定結果とガセの変化演出の実行有無の決定割合とに基づいて、ガセの変化演出の有無を決定する。

【0218】

再び、図 22 に戻って説明する。演出制御用 CPU 120 は、ステップ S703 においてガセの変化演出の実行を決定したか否かを判定する (ステップ S704)。ガセの変化

演出の実行を決定した場合（ステップS704；Yes）、演出制御用CPU120は、変化演出Aを変化演出パターンに決定する（ステップS705）。例えば、図23を参照すると、変化演出A～Cのうち、変化演出Aのみがガセの場合にも設定され得る変化演出パターンである。このため、ステップS705において、演出制御用CPU120は、変化演出Aのみを変化演出パターンに決定可能である。決定された変化演出パターンである変化演出Aによる変化演出は、後述する可変表示中演出処理（ステップS172）において実行される。

【0219】

ステップS701において変化演出パターンを決定した後、ステップS702において、ステップS705において変化演出Aを変化演出パターンに決定した後、ガセの変化演出の実行が決定されないと判定された場合（ステップS704；No）、あるいは、現在の保留表示及びアクティブ表示のいずれかの色の中に赤が存在すると判定された場合（ステップS702；Yes）、演出制御用CPU120は、決定済みフラグ消去用カウンタ値が1以上であるか否かを判定する（ステップS706）。決定済みフラグ消去用カウンタ値が1以上である場合（ステップS706；Yes）、演出制御用CPU120は、決定済みフラグ消去用カウンタ値を1減算する（ステップS707）。次に、演出制御用CPU120は、決定済みフラグ消去用カウンタ値が0であるか否かを判定する（ステップS708）。

【0220】

決定済みフラグ消去用カウンタ値が0である場合は、今回の変動（可変表示）は変化演出の実行が決定された保留についての可変表示であることを示す。すなわち、今回の変動以降はいずれの保留についても変化演出の実行が決定されておらず、今後発生する新たな保留について変化演出を実行することが可能な状態となる。このため、決定済みフラグ消去用カウンタ値が0である場合（ステップS708）、演出制御用CPU120は、決定済みフラグをオフに設定して、今後発生する新たな保留について変化演出を実行することが可能な状態とする（ステップS709）。

【0221】

ステップS709において決定済みフラグをオフに設定した後、ステップS708において決定済みフラグ消去用カウンタ値が0でないと判定された場合（ステップS708；No）、決定済みフラグ消去用カウンタ値が1以上出ないと判定された場合（ステップS709；No）、演出制御用CPU120は、保留順位が1の保留情報を消去し、残りの保留情報を繰り上げる（ステップS710）。これにより、保留順位が2以降の保留は、それぞれ保留順位が1繰り上がることになる。その後、変化演出設定処理が終了する。

【0222】

再び、図21に戻って説明する。ステップS528における変化演出設定処理の後、演出制御用CPU120は、変化演出の設定を含む各種演出の設定に応じて演出パターンの設定処理を行う（ステップS529）。

【0223】

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

【0224】

続いて、演出制御用CPU120は、例えば変動パターンコマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS531）。

【0225】

そして、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS532）。このときには、例えばステップS531にて使用パターンとして決定された演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、画

10

20

30

40

50

像表示装置 5 の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【 0 2 2 6 】

更に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示が開始されることに伴って、始動入賞記憶表示エリア 5 H における保留表示やアクティブ表示エリア 5 H A におけるアクティブ表示を更新するための設定を行う（ステップ S 5 3 3）。ここで、始動入賞記憶表示エリア 5 H に保留表示が表示されている場合には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留順位 1 に対応する保留表示を消去し、残りの保留表示を 1 つずつ移動（シフト）させる。一方、始動入賞記憶表示エリア 5 H に保留表示が表示されておらず、アクティブ表示エリア 5 H A におけるアクティブ表示のみが表示されている場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示の更新を行わない。

10

【 0 2 2 7 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“ 2 ”に更新してから（ステップ S 5 3 4）、可変表示開始設定処理を終了する。

【 0 2 2 8 】

再び、図 1 5 に戻って説明する。ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、RAM 1 2 2 の所定領域（例えば演出制御タイマ設定部）に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、ステップ S 1 7 1 で決定された演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、その制御データに基づいて、表示制御部 1 2 3 に対して表示制御指令を出力する。表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの表示制御指令に基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定して画像データを生成し、飾り図柄の可変表示中における変化演出の表示を含む各種の演出における画像を画像表示装置 5 に表示させる。

20

【 0 2 2 9 】

図 2 6 ~ 図 2 8 は、変化演出が実行される場合の表示の一例を示す図である。図 2 6 は、変化演出 A、B、C の変化演出パターンに対応する変化演出がこの順序で実行される場合の表示の一例を示す。

【 0 2 3 0 】

まず、図 2 6 (A) に示すように可変表示中に、始動入賞記憶表示エリア 5 H に色が白の保留表示が行われ、アクティブ表示エリア 5 H A に色が白のアクティブ表示が行われている。そして、変化演出 A の変化演出パターンに対応する変化演出が実行されると、図 2 6 (B) に示すようにヘリコプターが飛ぶ動的表示 5 S が表示される。

30

【 0 2 3 1 】

更に、変化演出 A の変化演出パターンに対応する変化演出の実行により、図 2 6 (C) に示すように、保留順位 2 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 2 の保留表示の色が白から青に変化する。

【 0 2 3 2 】

更に、次の可変表示の開始に伴って保留が消化されると、図 2 6 (D) に示すように、保留順位 2 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 2 の保留表示が保留順位 1 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 1 の保留表示にシフトする。更に、変化演出 B の変化演出パターンに対応する変化演出が実行されて、飛行機が飛ぶ動的表示 5 T が表示される。更に、変化演出 B の変化演出パターンに対応する変化演出の実行により、図 2 6 (E) に示すように、保留順位 1 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 1 の保留表示の色が青から緑に変化する。

40

【 0 2 3 3 】

更に、次の可変表示の開始に伴って保留が消化されると、図 2 6 (F) に示すように、保留順位 1 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 1 の保留表示がアクティブ表示エリア 5 H A のアクティブ表示にシフトする。更に、変化演出 C の変化演出パターンに対応す

50

る変化演出が実行されて、星が飛ぶ動的表示 5 U が表示される。更に、変化演出 C の変化演出パターンに対応する変化演出の実行により、図 2 6 (G) に示すように、アクティブ表示エリア 5 H A のアクティブ表示の色が緑から赤に変化する。

【 0 2 3 4 】

図 2 7 は、変化演出 A、B、C の変化演出パターンに対応する変化演出がこの順序で実行され、変化演出 A の変化演出パターンに対応する変化演出がガセの変化演出となる場合の表示の一例を示す。

【 0 2 3 5 】

まず、図 2 7 (A) に示すように可変表示中に、始動入賞記憶表示エリア 5 H に色が白の保留表示が行われ、アクティブ表示エリア 5 H A に色が白のアクティブ表示が行われている。そして、変化演出 A の変化演出パターンに対応する変化演出が実行されると、図 2 7 (B) に示すようにヘリコプターが飛ぶ動的表示 5 S が表示される。但し、変化演出 A の変化演出パターンに対応する変化演出はガセの変化演出であるため、図 2 7 (C) に示すように、保留順位 2 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 2 の保留表示の色は白のままである。

【 0 2 3 6 】

更に、次の可変表示の開始に伴って保留が消化されると、図 2 7 (D) に示すように、保留順位 2 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 2 の保留表示が保留順位 1 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 1 の保留表示にシフトする。更に、変化演出 B の変化演出パターンに対応する変化演出が実行されて、飛行機が飛ぶ動的表示 5 T が表示される。更に、変化演出 B の変化演出パターンに対応する変化演出の実行により、図 2 7 (E) に示すように、保留順位 1 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 1 の保留表示の色が白から緑に変化する。

【 0 2 3 7 】

その後は、図 2 6 (F)、(G) と同様に、次の可変表示の開始に伴って保留が消化されると、図 2 7 (F) に示すように、保留順位 1 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 1 の保留表示がアクティブ表示エリア 5 H A のアクティブ表示にシフトする。更に、変化演出 C の変化演出パターンに対応する変化演出が実行されて、星が飛ぶ動的表示 5 U が表示される。更に、変化演出 C の変化演出パターンに対応する変化演出の実行により、図 2 7 (G) に示すように、アクティブ表示エリア 5 H A のアクティブ表示の色が緑から赤に変化する。

【 0 2 3 8 】

図 2 8 は、変化演出 C の変化演出パターンに対応する変化演出が実行される場合の表示の一例を示す。まず、図 2 8 (A) に示すように可変表示中に、始動入賞記憶表示エリア 5 H に色が白の保留表示が行われ、アクティブ表示エリア 5 H A に色が白のアクティブ表示が行われている。そして、変化演出 C の変化演出パターンに対応する変化演出が実行されると、図 2 8 (B) に示すように星が飛ぶ動的表示 5 U が表示される。

【 0 2 3 9 】

更に、変化演出 C の変化演出パターンに対応する変化演出の実行により、図 2 8 (C) に示すように、保留順位 2 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 2 の保留表示の色が白から赤に変化する。

【 0 2 4 0 】

なお、図 2 6 ~ 図 2 8 において、保留表示やアクティブ表示の色が変化する際には、動的表示であるヘリコプター、飛行機、星から保留表示やアクティブ表示に向けて弾が発射される等の作用演出が実行された後に、その保留表示やアクティブ表示の色が変化するようにしてもよい。

【 0 2 4 1 】

以上、本実施形態によれば、始動入賞記憶表示エリア 5 H における保留表示やアクティブ表示エリア 5 H A におけるアクティブ表示を変化させる変化演出が実行可能である。変化演出における保留表示やアクティブ表示の色の变化は、大当り期待度の低い順に色が青

10

20

30

40

50

、緑、赤の３段階となっている。更に、変化演出は、キャラクタとしてヘリコプターが登場した後に変化前の色から１段階以上大当たり期待度が高い色に変化させる変化演出Ａと、キャラクタとして飛行機が登場した後に変化前の色から１段階以上大当たり期待度が高い色に変化させる変化演出Ｂと、キャラクタとして星が登場した後に赤のみに変化させる変化演出Ｃとの各変化演出パターンに対応する変化演出とを実行可能である。このような変化演出が実行されることにより、遊技者は、キャラクタが登場した時点で保留表示やアクティブ表示の色の变化を推認すること、更には、大当たりの期待度を推認することができ、演出効果を向上させることができる。

【０２４２】

また、本実施形態によれば、大当たりの場合にはハズレの場合よりも保留表示やアクティブ表示の色が最終的に赤に変化する割合が高くなっており、赤に変化する場合には、変化演出パターンの決定において変化演出Ｃが変化演出Ａ、Ｂよりも決定される割合が高くなっている。このため、変化演出Ｃが実行される場合には、変化演出Ａ、Ｂが実行される場合よりも大当たり期待度が高いことになる。これにより、遊技者は、キャラクタが登場した時点で保留表示やアクティブ表示の色の变化を推認すること、更には、大当たりの期待度を推認することができ、演出効果を向上させることができる。

【０２４３】

また、本実施形態によれば、保留表示やアクティブ表示の色は、青、緑、赤の３段階のうち、赤の大当たり期待度が高い。このため、変化演出Ｃが実行される場合における大当たり期待度を向上させることができる。

【０２４４】

また、本実施形態によれば、変化演出Ａの変化演出パターンに対応する変化演出の実行時には保留表示やアクティブ表示の色が変化しないいわゆるガセの場合がある一方、変化演出Ｂの変化演出パターンに対応する変化演出の実行時には、必ず、保留表示やアクティブ表示の色が変化する。このため、変化演出Ａ及び変化演出Ｂのいずれに対応する変化演出が実行されるかを遊技者に注目させることができる。

【０２４５】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、様々な変更及び応用が可能である。

【０２４６】

例えば、変化演出パターンとして、変化演出Ｄと変化演出Ｅとがあり、変化演出Ｅは、一度の可変表示の期間において保留表示やアクティブ表示の色の变化が１回のみである一方、変化演出Ｄの変化演出パターンに対応する変化演出は、一度の可変表示の期間において保留表示やアクティブ表示の色の变化が複数回であるようにしてもよい。あるいは、変化演出Ｄ及び変化演出Ｅの変化演出パターンに対応する変化演出は、いずれも一度の可変表示の期間において保留表示やアクティブ表示の色の变化が複数回となることが可能であるが、変化演出Ｄは、変化演出Ｅよりも複数回となる割合が高いようにしてもよい。ここで、変化演出Ｄの変化演出パターンに対応する変化演出においては、一度の可変表示の期間において保留表示やアクティブ表示の色の变化が複数回となる場合、保留表示やアクティブ表示の色が白、青、緑、赤の順で変化する。

【０２４７】

この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ７０１において変化演出Ｄ、Ｅの変化演出パターンのうちいずれかを決定する。更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ１７２の可変表示中演出処理において、決定した変化演出パターンに対応する変化演出を実行する。

【０２４８】

あるいは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ７０１において変化演出Ａ、Ｂ、Ｃの変化演出パターンのうちいずれかを決定し、更に、その決定した変化演出Ａ、Ｂ、Ｃのいずれかの変化演出パターンに対応する変化演出において、一度の可変表示の期間において保留表示やアクティブ表示の色を複数回変化させる変化演出Ｄ、Ｅの変化演出パターン

のいずれかを決定する。更に、演出制御用CPU120は、ステップS172の可変表示中演出処理において、決定した変化演出パターンに対応する変化演出を実行する。

【0249】

あるいは、演出制御用CPU120は、ステップS701において変化演出A、B、C、D、Eの変化演出パターンのうちいずれかを決定する。更に、演出制御用CPU120は、ステップS172の可変表示中演出処理において、決定した変化演出パターンに対応する変化演出を実行する。

【0250】

保留表示やアクティブ表示の2段階以上の色の変化を、白、青、緑、赤の順で連続的に表示することによって、保留表示やアクティブ表示の態様が複数段階で変化したことを遊技者が認識可能となり、表示態様の変化に関する興味を向上させることができる。

10

【0251】

また、例えば、変化演出パターンとして、変化演出Dと変化演出Eとがあり、変化演出Eの変化演出パターンに対応する変化演出は、保留表示やアクティブ表示の色が変化しないガセの変化演出となる可能性があり、一方、変化演出Dの変化演出パターンに対応する変化演出は、必ず、保留表示やアクティブ表示の色が変化する変化演出であり、且つ、保留表示やアクティブ表示の色が徐々に変化する演出であるようにしてもよい。あるいは、変化演出D及び変化演出Eの変化演出パターンに対応する変化演出は、いずれもガセの変化演出となる可能性があるものの、変化演出Dの変化演出パターンに対応する変化演出は、変化演出Eの変化演出パターンに対応する変化演出よりも保留表示やアクティブ表示の色が変化する割合が高く、且つ、保留表示やアクティブ表示の色が徐々に変化する演出であるようにしてもよい。

20

【0252】

この場合、演出制御用CPU120は、ステップS701において変化演出D、Eの変化演出パターンのうちいずれかを決定する。更に、演出制御用CPU120は、ステップS172の可変表示中演出処理において、決定した変化演出パターンに対応する変化演出を実行する。

【0253】

あるいは、演出制御用CPU120は、ステップS701において変化演出A、B、Cの変化演出パターンのうちいずれかを決定し、更に、その決定した変化演出A、B、Cのいずれかの変化演出パターンに対応する変化演出において、一度の可変表示の期間において保留表示やアクティブ表示の色を徐々に変化させる変化演出D、Eの変化演出パターンのいずれかを決定する。更に、演出制御用CPU120は、ステップS172の可変表示中演出処理において、決定した変化演出パターンに対応する変化演出を実行する。

30

【0254】

あるいは、演出制御用CPU120は、ステップS701において変化演出A、B、C、D、Eの変化演出パターンのうちいずれかを決定する。更に、演出制御用CPU120は、ステップS172の可変表示中演出処理において、決定した変化演出パターンに対応する変化演出を実行する。

【0255】

この場合には、保留表示やアクティブ表示の態様が徐々に変化することで、変化後の保留表示やアクティブ表示の態様の候補を表示して報知するため、遊技者に期待感を抱かせて表示態様の変化に関する興味を向上させることができる。

40

【0256】

図29は、変化演出Dの変化演出パターンに対応する変化演出が実行される場合の表示の一例を示す。ここで変化演出Dの変化演出パターンに対応する変化演出は、一度の可変表示の期間において保留表示の変化が複数回であり、且つ、保留表示の色が徐々に変化する態様である。

【0257】

まず、図29(A)に示すように、可変表示中に始動入賞記憶表示エリア5Hに色が白

50

の保留表示が行われ、アクティブ表示エリア 5 H A に色が白のアクティブ表示が行われている。そして、変化演出 D の変化演出パターンに対応する変化演出が実行されると、図 29 (B) に示すように、キャラクタ C H が、保留順位 3 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 3 の保留表示に対して青色のビーム B M 1 を照射する態様となる。その後、図 29 (C)、図 29 (D 2) に示すように、保留順位 3 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 3 の保留表示において白色の領域が徐々に変化後の候補の態様の領域である青色の領域に変化する。

【 0 2 5 8 】

更に、図 29 (E 1) に示すように、保留順位 3 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 3 の保留表示において領域全体が青色になるとともに、保留順位 3 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 3 の保留表示において 2 回目の色の変化が生じることを示唆する「もう 1 回」の文字 T X が表示される。続いて、図 29 (F 1) に示すように、キャラクタ C H が、保留順位 3 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 3 の保留表示に対して緑色のビーム B M 2 を照射し、保留順位 3 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 3 の保留表示において青色の領域が徐々に変化後の候補の態様の領域である緑色の領域に変化し、図 29 (G 1) に示すように、保留順位 3 に対応する始動入賞記憶表示エリア 5 H - 3 の保留表示において領域全体が緑色になる。

【 0 2 5 9 】

また、上記実施形態では、保留表示やアクティブ表示の色には大当たり期待度に応じた段階があり、下位から上位に白、青、緑、赤の順となっているものとしたが、赤よりも更に大当たり期待度の高い色あるいは表示があってもよい。例えば、赤よりも更に大当たり期待度の高い色あるいは表示は、大当たりの場合にのみ出現するものであってもよい。

【 0 2 6 0 】

また、上記実施形態では、始動入賞時の保留表示の色、すなわち、保留表示の初期の色は一律で白としたが、始動入賞時の段階から保留表示の色を青、緑、赤等としてもよい。

【 0 2 6 1 】

また、上記実施形態では、入賞時処理において保留表示の色とアクティブ表示の色の双方を色変化パターンとして決定したが、入賞時処理においては保留表示の色のみを決定し、アクティブ表示の色については、対応する可変表示が実行される際の可変表示開始設定処理において決定されるようにしてもよい。この場合においても、上記実施形態における色変化や変化演出パターンの決定割合等が用いられることにより、上記実施形態と同様の変化演出の態様となるようにしてもよい。

【 0 2 6 2 】

また、上記実施形態の図 22 の変化演出設定処理におけるステップ S 7 0 6 ~ ステップ S 7 1 0 の処理は、可変表示の終了時に実行されるようにしても良い。これにより、変化演出に対応する保留 (ターゲット) についての可変表示が終了するまで決定済みフラグをオンにしておくことができ、ターゲットについての可変表示が終了するまで、新たな保留が変化演出の対象となることが防止される。

【 0 2 6 3 】

また、上記実施形態では、変化演出 A のみが色が変化しないガセの場合にも設定され得る変化演出パターンであり、変化演出 B、C は、必ず色が変化する変化演出パターンであるが、変化演出 B、C も色が変化しないガセの場合にも設定され得る変化演出パターンであってもよい。この場合、色が変化しないガセの場合には、変化演出 A > B > C の順で選択される割合が高くなるようにしてもよい。

【 0 2 6 4 】

また、上記実施形態では、変化演出の実行期間は、一度の可変表示の期間内に収まるように設定されており、遊技状態が時短 (有利) 状態や短縮変動の状態であって一度の可変表示の期間が短縮される場合においても、変化演出の実行期間は、一度の可変表示の期間内に収まるように設定されているものとしたが、例えば、遊技状態が時短状態や短縮変動の状態において可変表示期間に収まる変化演出と、短縮変動以外の通常状態の場合に可変

10

20

30

40

50

表示期間に収まる変化演出とがあり、遊技状態が時短状態や短縮変動の状態である場合には、時短状態や短縮変動の状態における可変表示期間に収まる変化演出が選択、実行され、遊技状態が短縮変動以外の通常状態の場合には、短縮変動以外の通常状態における可変表示期間に収まる変化演出が選択、実行されるようにしてもよい。

【0265】

また、上記実施形態では、色変化パターンの選択割合を、スーパーリーチ大当たり、ノーマルリーチ大当たり、スーパーリーチハズレ、ノーマルリーチハズレ、非リーチハズレの場合で異ならせたが、これに限定されない。例えば、大当たりかハズレかによって色変化パターンの選択割合を異ならせてもよい。

【0266】

また、ガセの変化演出が実行される場合には、一旦は保留表示やアクティブ表示の態様が変化するがその後、元の態様に帰るような演出が行われてもよい。例えば、表示されているキャラクタが保留表示を叩いた場合に、保留表示が変化するパターンの演出と変化しないガセのパターンの演出とが選択的に実行されてもよい。

【0267】

また、変化演出における保留表示やアクティブ表示の態様の変化は色の変化に限定されず、例えば、保留表示やアクティブ表示の形状、大きさ、文字、キャラクタ等の変化であってもよい。更には、保留表示にのみ用いられる色、形状、大きさ、文字、キャラクタ等があってもよく、アクティブ表示にのみ用いられる色、形状、大きさ、文字、キャラクタ等があってもよい。

【0268】

また、変化演出によって保留表示やアクティブ表示の色等の態様が変化する際に音が鳴るようにしてもよい。更には、変化した後の色に応じて音が異なるようにしてもよい。例えば、赤に変化する場合と青に変化する場合とでは、異なる音が鳴るようにしてもよい。更には、保留表示及びアクティブ表示において、同じ色に変化する場合には、共通の音が鳴るようにしてもよい。例えば、保留表示が青に変化する場合と、アクティブ表示が青に変化する場合とにおいて共通の音が鳴るようにしてもよい。

【0269】

また、上記実施形態では、大当たり種別決定用の乱数値MR2の値に基づいて大当たりの種類を確定させる態様としているが、大当たりの種類を確定させる条件はこれに限定されない。例えば、大入賞口の近傍に、又は、大入賞口の内部に、特定領域を設け、該特定領域に遊技球が進入（通過）することに基づいて、大当たりの種類が確定する態様としてもよい。例えば、確変大当たりと通常大当たりとを設けた場合に、上記特定領域に遊技球が進入することに基づいて確変大当たりが確定する態様としてもよい。

【0270】

また、上記実施形態では、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bにおいて大当たり図柄が表示されたことに基づいて大当たり遊技状態に制御するようにしているが、大当たり遊技状態に制御する態様はこれに限定されない。例えば、第2始動入賞口の近傍に、または、第2始動入賞口の内部に、特定領域を設け、該特定領域に遊技球が進入（通過）したことに基づいて大当たり遊技状態に制御するようにしてもよい。

【0271】

なお、上記実施形態では、0～9の数字または記号等の複数種類の特別図柄を可変表示させ表示結果を導出表示させる態様を示したが、可変表示は、そのような態様に限定されない。例えば、可変表示させる特別図柄と、可変表示結果として導出表示される特別図柄とが異なってもよい。換言すれば、変動する複数種類の特別図柄に含まれない特別図柄が可変表示結果として導出表示されてもよいし、変動する複数種類の特別図柄の中には可変表示結果として特別導出表示されないものが含まれていてもよい。また、必ずしも複数種類の特別図柄を可変表示させる必要はなく、1種類の特別図柄のみを用いて可変表示を実行する態様であってもよい。1種類の特別図柄を用いた可変表示として、例えば、当該1種類の特別図柄を点滅させてもよい（交互に点灯／消灯を繰返してもよい）。即ち、

10

20

30

40

50

点灯、消灯の繰返しを可変表示としてもよい。そして、この場合であっても、当該１種類の特別図柄が最後に導出表示（点灯）されるものであってもよいし、当該１種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。また、他の図柄（例えば、普通図柄、飾り図柄等）の可変表示についても同様である。

【０２７２】

例えば、上記において、「割合」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 30\% : 70\%$ のような関係にかぎらず、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係も含む概念である（即ち、一方が 100% 、他方が 0% となるような割り振りも含む概念である）。また、 A は B よりも割合が高いと言うときには、 A が 100% であって B が 100% 未満である場合や、 B が 0% であって A が 0% よりも大きい場合も含む概念である。

10

【０２７３】

また、例えば、上記実施形態においては、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１２に通知するために、変動を開始するときに１つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板１２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５６０は、１つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無など、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など、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ようにしてもよい。この場合、演出制御基板１２側では２つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基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５６０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の方で選択を行うようにしてもよい。２つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で２つのコマンドを送信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ようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

20

30

【０２７４】

また、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。

【０２７５】

また、特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の外れ図柄（例えば、「-」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「-」を示す記号が表示されなくてもよい）。

40

【０２７６】

また、上記実施形態では、メイン側で先読み判定をしてその判定結果に対応したコマンドをサブ側に送信していたが、メイン側から乱数値を示すコマンドを送信してサブ側で先読み判定をするようにしてもよい。

【０２７７】

また、上記実施の形態では、変動開始時に大当たり種別を決定することで大当たり遊技状態後の遊技状態を「確変状態」にするか否かを決定しているが、変動開始時には大入賞口の開放パターン（ラウンド遊技の態様）のみを決定し（大当たり種別などで特定すればよい。）、大当たり遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過した

50

ことに基づいて大当り遊技状態後の遊技状態を「確変状態」にするようにしてもよい。

【0278】

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

【0279】

また、上記では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたが本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

【0280】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。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。

【0281】

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

【符号の説明】

【0282】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 普通入賞球装置
- 6 B ... 普通可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板
- 13 ... 音声制御基板
- 14 ... ランプ制御基板
- 15 ... 中継基板
- 20 ... 普通図柄表示器
- 21 ... ゲートスイッチ
- 22 A、22 B ... 始動口スイッチ
- 23 ... カウントスイッチ
- 31 A ... スティックコントローラ
- 31 B ... プッシュボタン

10

20

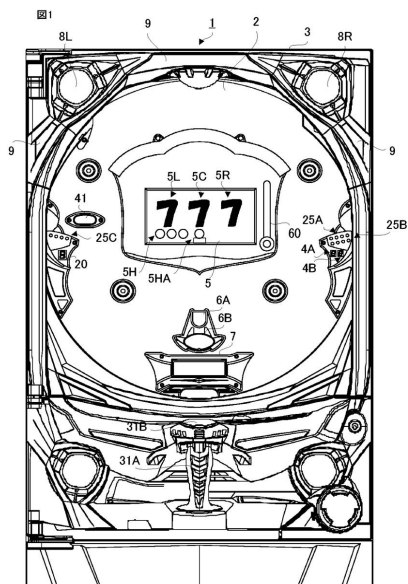
30

40

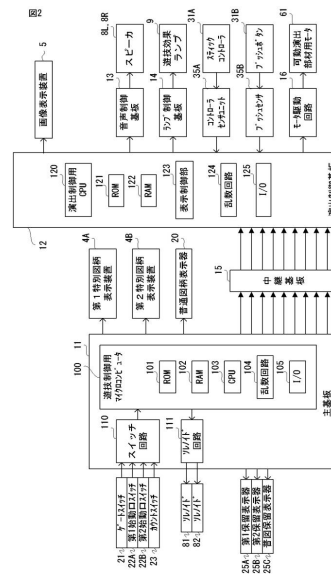
50

- 3 1 C ... 操作ノブ
 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
 1 0 1、1 2 1 ... ROM
 1 0 2、1 2 2 ... RAM
 1 0 3 ... CPU
 1 0 4、1 2 4 ... 乱数回路
 1 2 0 ... 演出制御用CPU
 1 2 3 ... 表示制御部
 1 2 5 ... I/O

【図1】



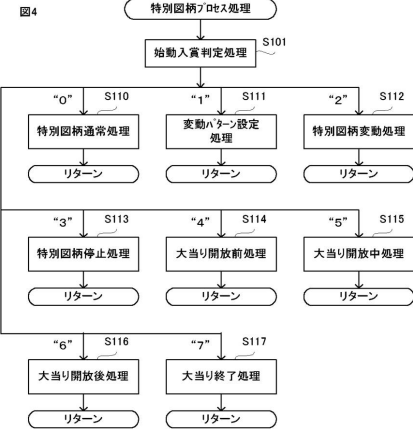
【図2】



【図 3】

図3		MODE	EXT	名称	内容
00	XX	変動ハット		変動ハットの指定(00:変動ハット番号)	
0A	01	第1始動入賞口指定		第1始動入賞口への遊技球の進入の指定	
0A	02	第2始動入賞口指定		第2始動入賞口への遊技球の進入の指定	
0C	01	表示結果1指定(はずれ指定)		はずれの指定	
0C	02	表示結果2指定(大当り指定)		15R大当り建案の指定	
0C	03	表示結果3指定(大当り指定)		15R大当り非建案の指定	
0D	01	第1図柄変動開始指定		第1特別図柄の変動開始の指定	
0D	02	第2図柄変動開始指定		第2特別図柄の変動開始の指定	
0F	00	図柄確定指定		図柄の変動の終了の指定	
90	00	初期化指定(電源投入指定)		電源投入時の初期画面の表示の指定	
92	00	停電復帰指定		電源復帰画面の表示の指定	
9F	00	客待ちデモ指定		客待ちデモハットリプレイ建案の指定	
A0	01	大当り開始指定		15R大当りのフックアップ開始の指定	
A2	01	大入賞口開放中指定		XXで表示回数目の大入賞口開放の指定	
A3	XX	大入賞口開放後指定		XXで表示回数目の大入賞口開放後の指定	
A6	01	大当り終了指定		大当り終了の指定	
B0	00	通常状態指定		遊技状態が通常状態であることをの指定	
B0	01	時短状態指定		遊技状態が時短状態であることをの指定	
B1	XX	時短回数指定		時短状態の残り回数がXXであることをの指定	
C0	XX	合計保留記憶数指定		合計保留記憶数がXXであることをの指定	
C1	XX	第1保留記憶数指定		第1特別保留記憶数がXXであることをの指定	
C2	XX	第2保留記憶数指定		第2特別保留記憶数がXXであることをの指定	
C6	XX	変動ハット		始動入賞時の入賞時判定結果(変動ハット)の指定	

【図 4】



【図 7】

図7

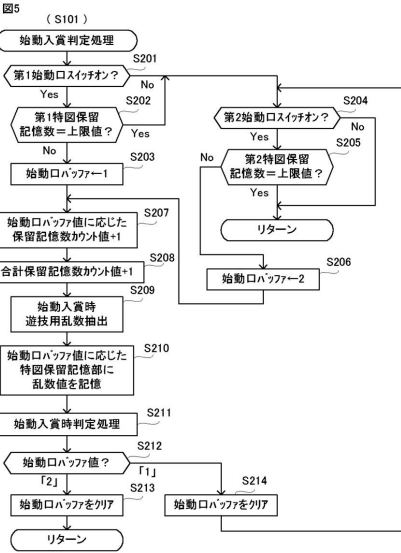
(A)

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 5】

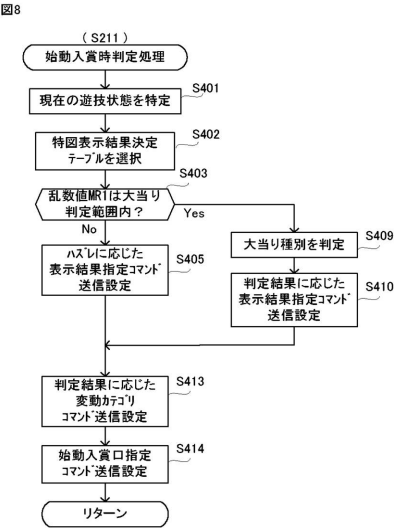


【図 6】

図6

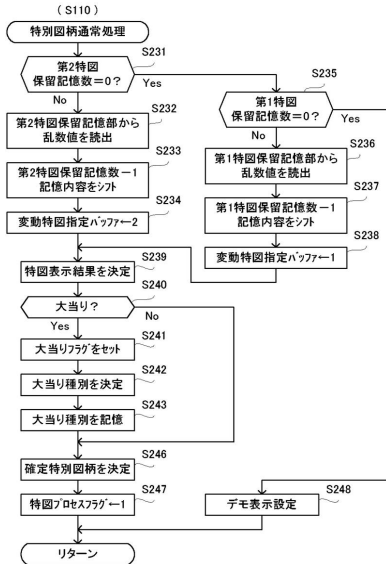
乱数値	範囲	用途
MR1	1~65535	特図表示結果決定用
MR2	1~100	大当り種別決定用
MR3	1~251	変動パターン決定用

【図 8】



【 図 9 】

图9



【 図 1 0 】

图 10

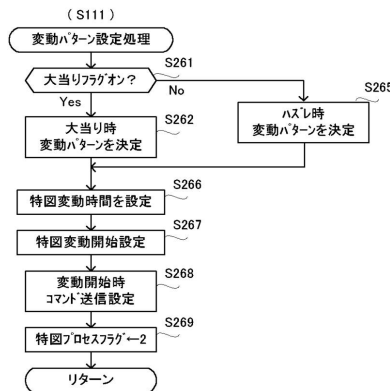
遊技状態	決定値(MR1)	特図表示結果
通常状態又は 時短状態	8001～8190	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8001～9900	大当り
	上記数値以外	ハズレ

(B) 大当たり種別決定テーブル (S242)

決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別 バッファ設定値
1～36	非確変	0
37～100	確変	1

【 図 1 1 】

图 11



【 図 1 2 】

图 12

変動パターン	特異変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし一非リチ(F)(ハズ)
PA1-2	5750	通常時第1短縮あり一非リチ(F)(ハズ)
PA1-3	3750	通常時第2短縮あり一非リチ(F)(ハズ)
PB1-1	7200	時短中短縮なし一非リチ(F)(ハズ)
PB1-2	2000	時短中短縮あり一非リチ(F)(ハズ)
PA2-1	21000	リチスーパージ(F)(ハズ)
PA2-2	42000	リチスーパージ(F)(ハズ)
PA2-3	51000	リチスーパージ(F)(ハズ)
PA2-4	66000	リチスーパージ(F)(ハズ)
PA2-5	21000	リチノーマル(F)(通常・非通常)
PA3-2	42000	リチスーパージ(F)(通常・非通常)
PA3-3	51000	リチスーパージ(F)(通常・非通常)
PA3-4	66000	リチスーパージ(F)(通常・非通常)

【 ㄨ 1 3 】

图13

大当り変動パターン決定テーブル

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

【 図 1 4 】

图14

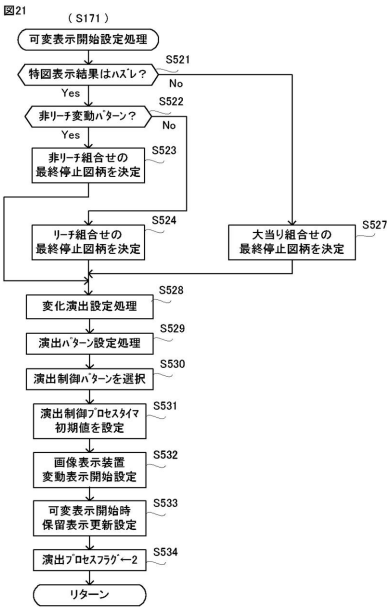
(A) ハズレ変動パターン決定テーブル(時短中以外)

合計保留 記数値	決定値(MR3)	変動パターン
0.1	1~209	PA1-1
	210~221	PA2-1
	222~224	PA2-2
	225~248	PA2-3
	249~251	PA2-4
2~4	1~214	PA1-2
	215~225	PA2-1
	226~227	PA2-2
	228~249	PA2-3
	250~251	PA2-4
5~8	1~214	PA1-3
	215~225	PA2-1
	226~227	PA2-2
	228~249	PA2-3
	250~251	PA2-4

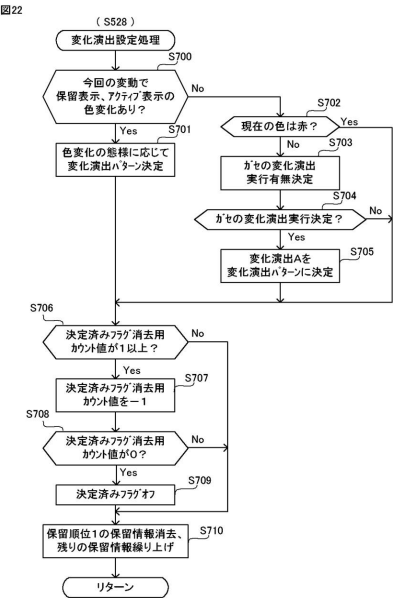
(B) ハズレ変動パターン決定テーブル(時短中)

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

【図 2 1】



【図 2 2】



【図 2 3】

図23

変化演出パターン	
変化演出A	上位の色の何れかに変化させる、ガセあり
変化演出B	上位の色の何れかに変化させる、ガセなし
変化演出C	赤に変化させる、ガセなし

【図 2 4】

図24

(A) 変化演出パターン決定割合 (大当たりの場合)			
色変化の態様	変化演出A (%)	変化演出B (%)	変化演出C (%)
赤以外への色変化	30	70	0
赤への色変化	10	20	70

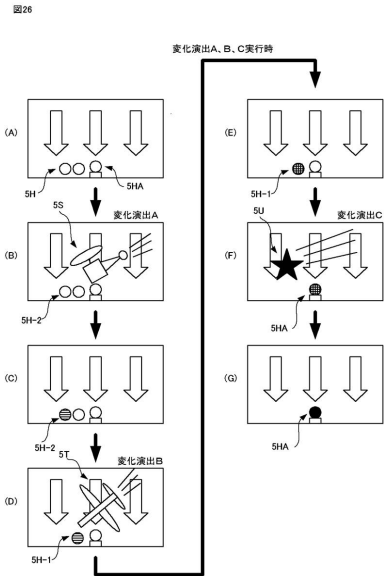
(B) 変化演出パターン決定割合 (ハズレの場合)			
色変化の態様	変化演出A (%)	変化演出B (%)	変化演出C (%)
赤以外への色変化	70	30	0
赤への色変化	65	25	10

【図 2 5】

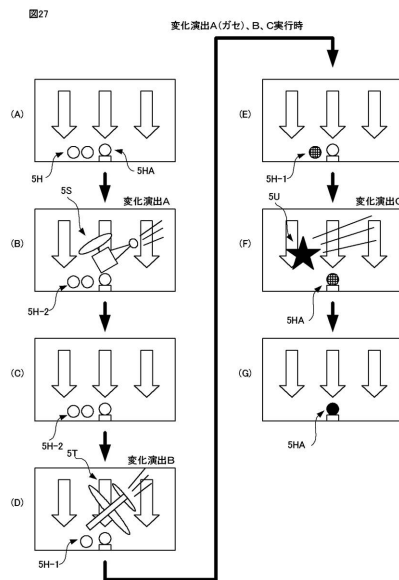
図25

かめの変化演出実行有無決定割合		
	変化演出実行 (%)	変化演出非実行 (%)
決定済みフラグオン	80	20
決定済みフラグオフ	20	80

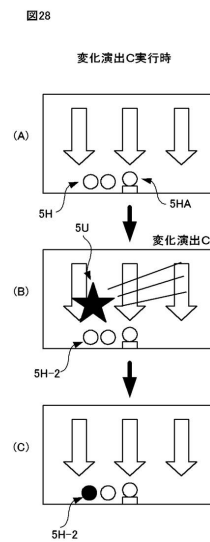
【図 2 6】



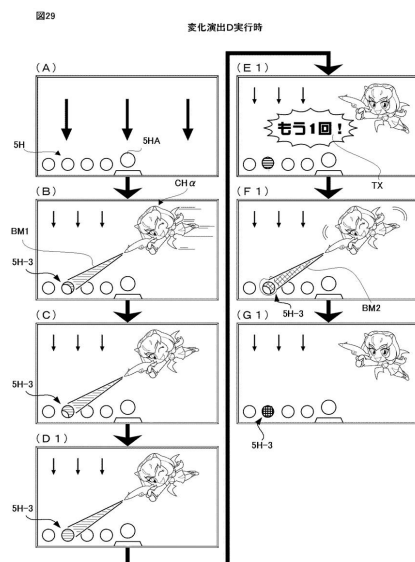
【図 27】



【図 28】



【図 29】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 2 - 2 4 5 1 5 8 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 2 2 1 0 7 2 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 1 0 2 9 3 6 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 9 3 0 5 8 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 3 3 4 4 7 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 2 2 1 1 0 2 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A63F 7/02