

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6546726号
(P6546726)

(45) 発行日 令和1年7月17日(2019.7.17)

(24) 登録日 令和1年6月28日(2019.6.28)

(51) Int.Cl.

F 1

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 105 頁)

(21) 出願番号 特願2014-174841 (P2014-174841)
 (22) 出願日 平成26年8月29日 (2014.8.29)
 (65) 公開番号 特開2016-49169 (P2016-49169A)
 (43) 公開日 平成28年4月11日 (2016.4.11)
 審査請求日 平成29年7月14日 (2017.7.14)

(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
 (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

審査官 大浜 康夫

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、
 未だ開始していない可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段と、
 前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応した保留表示を行う保留表示手段と

、
可変表示の開始条件が成立したことに基づいて、当該可変表示に対応する保留表示を、
当該保留表示が表示される領域とは異なる所定領域に特別画像として表示する特別画像表
示手段と、

可変表示の実行中に、前記特別画像の表示態様を変化させるときと、前記特別画像の表
 示態様を変化させないときとで共通で実行される共通演出と、当該共通演出を実行した後
 に前記特別画像の表示態様を変化させる成功演出または前記特別画像の表示態様を変化さ
 せない失敗演出とを実行可能な演出実行手段と、

を備え、

リーチが成立する前後の期間を含む可変表示の実行中における複数タイミングのうち、
 いずれのタイミングで前記共通演出を実行するかに応じて、前記成功演出を実行する割合
 が異なり、

前記特別画像の表示態様として、通常態様と特殊態様とがあり、

特殊態様であるか否かで、前記共通演出が実行される割合が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている所定の入賞領域（始動入賞口）に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能に構成されたものがある。

10

【0003】

また、上述のような遊技機として、当該変動に対応する保留表示を消化時表示領域または役物に移動させて、消化時表示させる遊技機がある（例えば、特許文献1参照）。また、保留表示の表示態様が変化する可能性を示唆する画像を表示する遊技機がある（例えば特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2013-66654号公報

20

【特許文献2】特開2006-15007号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1に記載の技術や特許文献2に記載の技術を組み合わせて、消化時表示に対して表示態様が変化するかを煽る演出を想定しても、例えば、当該演出の実行タイミングが固定である場合、当該演出の実行タイミングに注目させることができなかった。その結果、遊技者の興趣を低下させてしまうことがあった。

【0006】

本発明は、上記の点に鑑みなされたものであり、消化時表示の表示態様が変化するかを煽る演出の実行タイミングに注目させることができる遊技機を提供することを課題とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0007】

（1）本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、本発明の一態様である遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、遊技機1など）であって、未だ開始していない可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部151A、第2特図保留記憶部151B、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194A、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194B等）と、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応した保留表示を行う保留表示手段（例えば、ステップS162の第1保留追加処理において第1始動入賞記憶表示エリア5HLに保留表示を追加する処理や、ステップS165の第2保留追加処理において第2始動入賞記憶表示エリア5HRに保留表示を追加する処理など）と、可変表示の開始条件が成立したことに基づいて、当該可変表示に対応する保留表示を、当該保留表示が表示される領域とは異なる所定領域（例えば、アクティブ表示エリアAHAは、例えば画像表示装置5の中央下部に設けられる。このアクティブ表示エリアAHAには、少なくともアクティブ表示AHが表示され、当該アクティブ表示AHの他にこのアクティブ表示AHを囲うアクティブ表示枠AHWやアクティブ表示枠AHWを含む所定の範囲を含む領域など）に特別画像（例えば、当該可変表示に対応する保留表示を所定のアクティブ表示エリアAHAに移動させたアクティブ表示、または、当該可変表示に対応する

40

50

アクティブ表示に応じた情報を表す特別画像など)として表示する特別画像表示手段と、可変表示の実行中に、前記特別画像の表示態様を変化させるときと、前記特別画像の表示態様を変化させないときとで共通で実行される共通演出(例えば、第1系統変化演出において、図形群Y1がアクティブ表示に衝突する前までの演出や、第2系統変化演出において、矢Y2がアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠に衝突するまでの演出など)と、当該共通演出を実行した後に前記特別画像の表示態様を変化させる成功演出(例えば、第1系統変化演出において、アクティブ表示に図形群Y1のいずれかの形状「星」の図形が衝突して星の表示態様に変化する演出や、第2系統変化演出において、アクティブ表示枠に矢Y2が衝突してアクティブ表示枠の線の太さが変化する演出や、これらの第1系統変化演出と第2系統変化演出とを両方実行してアクティブ表示やアクティブ表示枠などの表示態様を変化させる演出など)または前記特別画像の表示態様を変化させない失敗演出(例えば、第1系統変化演出において、アクティブ表示に図形群Y1のいずれかの形状「星」の図形が衝突する前に消滅してアクティブ表示の表示態様を変化させない演出や、第2系統変化演出において、アクティブ表示枠に矢Y2が衝突する前に矢Y2が消滅して、アクティブ表示枠の線の太さが変化させない演出や、これらの第1系統変化演出と第2系統変化演出とを両方実行してアクティブ表示またはアクティブ表示枠の一方または両方の表示態様を変化させない演出など)とを実行可能な演出実行手段と、を備え、リーチが成立する前後の期間を含む可変表示の実行中における複数タイミングのうち、いずれのタイミングで前記共通演出を実行するかに応じて、前記成功演出を実行する割合が異なり、特殊態様であるか否かで、前記共通演出が実行される割合が異なる、ことを特徴とする遊技機である。

10

20

【0008】

このような構成によれば、遊技機は、当該可変表示に対応する保留表示に応じた消化時表示を含む情報を表した特別画像の表示態様を変化するかを煽る共通演出の実行タイミングに注目させることができる。また、遊技機は、実行タイミングに注目させることにより、遊技者の期待感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、前記共通演出が実行され得る複数のタイミングは、前記特定表示結果の一部を構成するリーチ表示態様が表示される前後を含んでもよい。

【0010】

このような構成によれば、遊技機は、リーチ表示態様が表示される前後(リーチ成立の前後)にわたって遊技者の期待感を向上させることができる。

30

【0011】

(3)上記(1)又は(2)の遊技機において、前記共通演出は、実行中の識別情報の可変表示の第1のタイミングで実行される場合よりも当該可変表示の前記第1のタイミングよりも後の第2のタイミングで実行される場合の方が、前記成功演出が実行される割合が高くてもよい。

【0012】

このような構成によれば、実行中の識別情報の可変表示の前半から後半までの、より長い期間にわたって、遊技者の期待感を向上させることができる。

40

【0013】

(4)上記(1)から(3)の何れかの遊技機において、特定表示結果とするか否かを可変表示の表示結果を導出表示する以前に決定する事前決定手段(例えば、CPU103によるステップS412の処理において、特図表示結果と保留記憶数とに基づいて、図17に示す複数の変動カテゴリ決定テーブルの中から使用する変動カテゴリ決定テーブルを選択し、選択した変動カテゴリ決定テーブルと変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とに基づいて変動カテゴリを判定する処理、ステップS220の入賞時乱数値判定処理において、特図表示結果や大当たり種別を決定する処理等)と、前記事前決定手段の決定前に、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留情報に基づく可変表示の表示結果が特定表示結果となるか否かを判定する特定判定手段(例えば、ステップS110の特別図柄通常処理にお

50

ける、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」又は「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定する処理など）と、前記特定判定手段の判定対象となった保留情報に対応する保留表示を複数種類のうちのいずれかの表示態様で表示する保留予告演出を実行可能な演出実行手段と、保留表示の表示態様が変化するか否かを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、保留表示の表示態様は、通常態様と、前記通常態様とは異なる特殊態様と、前記通常態様および前記特殊態様とは異なる態様である第1特別態様と第2特別態様とを含み、前記演出実行手段は、前記特定判定手段の判定結果に応じて、異なる割合で当該特定判定手段の判定対象となった保留情報に対応する保留表示を前記第1特別態様または前記第2特別態様で表示するものであって、また、複数タイミングで保留表示を前記第1特別態様または前記第2特別態様に変化させて表示することが可能であり、前記示唆演出実行手段は、保留表示が前記特殊態様で表示されているときには、保留表示が前記特殊態様で表示されていないときよりも高い頻度で示唆演出を実行してもよい。

10

【0014】

このような構成によれば、保留表示の表示態様を特殊態様で表示している場合は、示唆演出の実行頻度を高めることができるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本発明の一態様によるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

20

【図3】演出制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。

【図4】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図5】変動カテゴリ及び変動パターンを例示する図である。

【図6】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図7】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図8】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図9】演出制御パターンの構成例等を示す図である。

【図10】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。

【図11】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図12】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図13】特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14】始動入賞時処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図16】変動カテゴリ決定テーブルの選択例を示す図である。

【図17】変動カテゴリ決定テーブルの構成例を示す図である。

【図18】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】変動パターンの決定割合の設定例を示す図である。

【図20】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図21】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図22】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図23】演出制御プロセス処理における入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図24】保留表示の表示態様の決定割合の設定例を示す図である。

【図25】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26】アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。

【図27】アクティブ表示変化演出実行時の演出態様の決定割合の設定例を示す図である。

【図28】第1系統変化演出実行時の演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の

50

設定例を示す図である。

【図 2 9 A】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 2 9 B】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 3 0 A】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 3 0 B】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 3 1 A】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 3 1 B】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 3 2 A】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 3 2 B】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 3 3 A】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

10

【図 3 3 B】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 3 4 A】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 3 4 B】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 3 5 A】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 3 5 B】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 3 6 A】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 3 6 B】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 3 7】保留表示の表示態様の決定割合の他の設定例を示す図である。

【図 3 8】アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の他の設定例を示す図である。

20

【図 3 9】第 1 系統変化演出実行時の第 1 系統詳細パターン決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

(実施形態)

以下、図面を参照しつつ、本発明の実施形態を詳細に説明する。

図 1 は、本発明の実施形態によるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 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。

30

【0017】

遊技盤 2 における遊技領域の下側部分には、普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第 2 始動領域）第 2 始動入賞口を形成する。

40

【0018】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態であるときでも、第 2 始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態において、例えば第 2 始動入賞口を閉鎖することなどにより、第 2 始動入賞口には遊技球が進入しない

50

ように構成してもよい。このように、第2始動領域としての第2始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

【0019】

普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。なお、第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aによって検出されることによる入賞を第1始動入賞と称する。また、第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bによって検出されることによる入賞を第2始動入賞と称する。

10

【0020】

第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aによって検出されたことに基づいて（第1始動入賞の発生に基づいて）、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出されるとともに、第1特図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおいて実行される第1特図ゲーム（後述）や画像表示装置5において実行される飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第1始動条件（第1実行条件とも称する）が成立する。また、第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bによって検出されたことに基づいて（第2始動入賞の発生に基づいて）、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出されるとともに、第2特図保留記憶数（後述）が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおいて実行される第2特図ゲーム（後述）や画像表示装置5において実行される飾り図柄の可変表示（後述）といった可変表示ゲームを実行するための第2始動条件（第2実行条件とも称する）が成立する。なお、第1始動入賞に基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動入賞に基づいて払い出される賞球の個数とは、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。

20

【0021】

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

30

【0022】

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

40

【0023】

第2特図保留記憶数とは、第2始動入賞の発生時には直ちに実行されずに実行が一旦保留されている可変表示ゲーム（第2始動入賞の発生による可変表示ゲーム）の数である。第2始動入賞の発生によって、第2特図ゲーム（後述）や飾り図柄の可変表示（後述）と

50

いった可変表示ゲームを実行するための第2始動条件は成立した場合であっても、第2始動入賞の発生による上述の可変表示ゲームの開始を許容する第2開始条件が成立していない場合（例えば、先に成立した第1開始条件又は第2開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されている場合）には、当該可変表示ゲームの実行は保留される（当該可変表示ゲームは実行待ちの状態となる）。つまり、第2特図保留記憶数とは、実行待ちの状態となった第2始動入賞の発生による可変表示ゲームのゲーム数である。第2特図保留記憶数は、第2開始条件が1つ成立する毎に1つずつ減少する。

【0024】

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

【0025】

なお、第1始動入賞口と、第2始動入賞口とを特に区別しない場合には、単に「始動入賞口」とも称する。また、第1始動入賞と、第2始動入賞とを特に区別しない場合には、単に「始動入賞」とも称する。また、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した保留記憶数を「合計保留記憶数」と称する。第1特図保留記憶数と、第2特図保留記憶数と、合計保留記憶数とを特に区別しない場合には、通常、単に「特図保留記憶数」と称するが、単に「特図保留記憶数」と称した場合に、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数、合計保留記憶数の何れか1つ又は2つを指すこともあるものとする。また、第1始動条件と、第2始動条件とを特に区別しない場合には、単に「始動条件」又は「実行条件」とも称する。また、第1開始条件と、第2開始条件とを特に区別しない場合には、単に「開始条件」とも称する。また、第1特図保留情報と、第2特図保留情報とを、特に区別しない場合には、単に「特図保留情報」とも称する。

【0026】

遊技盤2における遊技領域の下側部分（普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方）には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、図2に示す大入賞口扉用となるソレノイド82によ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。

【0027】

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

【0028】

特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置7において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。従って、特別可変入賞球

10

20

30

40

50

装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能、又は、困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

【 0 0 2 9 】

遊技盤 2 における遊技領域の右側部分には、第 1 特別図柄表示装置 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 は、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）等から構成される。第 2 特別図柄表示装置 4 B についても同様である。第 1 特別図柄表示装置 4 A は、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。第 2 特別図柄表示装置 4 B についても同様である。なお、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（特図）を「第 1 特図」とも称し、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（特図）を「第 2 特図」とも称する。また、識別情報の可変表示を伴って実行するゲーム（若しくは、識別情報の可変表示自体）を可変表示ゲームと称する。特に、第 1 特別図柄表示装置 4 A が実行する可変表示ゲーム（第 1 特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第 1 特図ゲームとも称し、第 2 特別図柄表示装置 4 B が実行する可変表示ゲーム（第 2 特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第 2 特図ゲームとも称する。また、第 1 特図ゲームと、第 2 特図ゲームとを区別しない場合には、単に「特図ゲーム」とも称する。

【 0 0 3 0 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A（第 2 特別図柄表示装置 4 B も同様）は、特図ゲームとして、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。夫々の特別図柄には、夫々に対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す各数字には「0」～「9」の各図柄番号が付され、「-」を示す記号には「10」の図柄番号が付されていけばよい。なお、特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されない。例えば、7 セグメント 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（例えば、アルファベットの L や E のような点灯パターン）を予め設定しておき、特別図柄として表示してもよい。

【 0 0 3 1 】

遊技盤 2 における遊技領域の右側部分（第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B の上部）には、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、例えば 4 個 of LED を含んで構成され、保留データ（第 1 特図保留情報）に基づく第 1 特図保留記憶数（第 1 特図ゲームの保留数）を特定可能に表示する第 1 保留表示が行われる。例えば、第 1 保留表示器 2 5 A は、点灯させる LED の数によって、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。例えば、新たな第 1 始動条件の成立によって第 1 特図ゲームの保留数が 1 つ増加した場合には点灯数を 1 つ増やし、新たな第 1 開始条件の成立によって第 1 特図ゲームの保留数が 1 つ減少した場合には点灯数を 1 つ減らせばよい。第 2 保留表示器 2 5 B は、例えば 4 個 of LED を含んで構成され、保留データ（第 2 特図保留情報）に基づく第 2 特図保留記憶数（第 2 特図ゲームの保留数）を特定可能に表示する第 2 保留表示が行われる。例えば、第 2 保留表示器 2 5 B は、点灯させる LED の数によって、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。例えば、新たな第 2 始動条件の成立によって第 2 特図ゲームの保留数が 1 つ増加した場合には点灯数を 1 つ増やし、新たな第 2 開始条件の成立によって第 2 特図ゲームの保留数が 1 つ減少した場合には点灯数を 1 つ減らせばよい。

【 0 0 3 2 】

遊技盤 2 における遊技領域の左側部分には、通過ゲート 4 1 と、普通図柄表示器 2 0 と、普図保留表示器 2 5 C とが設けられている。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、例えば図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出される。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことに基づいて、普図保留記憶数（後述）が所

定の上限値（例えば「４」）以下であれば、普通図柄表示器２０において実行される普図ゲーム（後述）を実行するための普図始動条件が成立する。

【００３３】

普通図柄表示器２０は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂと同様に７セグメントやドットマトリクスＬＥＤ等から構成される。普通図柄表示器２０は、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。なお、普通図柄を可変表示させる可変表示ゲームを普図ゲーム（又は「普通図ゲーム」）とも称する。なお、普図始動条件は成立したが普図開始条件（後述）が成立していない普図ゲームに関する情報は、保留データ（普図保留情報）として記憶（保留）される。

10

【００３４】

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

20

【００３５】

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。

【００３６】

画像表示装置５の表示領域には、飾り図柄表示エリアが配置されている。飾り図柄表示エリアでは、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄が可変表示される。装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。画像表示装置５は、第１特別図柄表示装置４Ａが実行する第１特図ゲーム（第１特図を用いた特図ゲーム）、又は、第２特別図柄表示装置４Ｂが実行する第２特図ゲーム（第２特図を用いた特図ゲーム）に対応して、表示領域（飾り図柄表示エリア）において、複数種類の飾り図柄の可変表示を実行する。

30

【００３７】

一例として、図１に示すように、画像表示装置５の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒが配置されている。第１特図ゲーム又は第２特図ゲームのうち何れかの特図ゲームの開始に対応して、即ち、第１特図又は第２特図のうち何れかの特図の変動の開始に対応して、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの夫々において、飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームの終了に対応して、即ち、特図の停止表示に対応して、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの夫々において、可変表示結果となる飾り図柄（確定飾り図柄、最終停止図柄とも称する）が停止表示される。つまり、画像表示装置５の表示領域（飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ）では、第１特図ゲーム（又は第２特図ゲーム）と連動（対応）して、飾り図柄の変動が開始され、確定飾り図柄（最終停止図柄とも称する）が停止表示される。

40

【００３８】

飾り図柄は、例えば８種類の図柄（英数字「１」～「８」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する８個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であれ

50

ばよい)で構成される。夫々の飾り図柄には、夫々に対応する図柄番号が付されている。一例として、「1」～「8」を示す各英数字には「1」～「8」の各図柄番号が付されていけばよい。なお、飾り図柄は8種類に限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい(例えば7種類や9種類など)。

【0039】

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

10

【0040】

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

20

【0041】

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

【0042】

30

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

【0043】

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

40

50

表示側（右側）に移動（シフト）する。

【 0 0 4 4 】

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

10

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

また、画像表示装置 5 の表示領域には、保留表示のエリアとして、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L や第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R の他に、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L や第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R から消去された（移動された）保留表示（即ち、第 1 開始条件の成立によって消化される第 1 特図保留情報や、第 2 開始条件の成立によって消化される第 2 特図保留情報に基づき実行される飾り図柄の可変表示に対応する保留表示に応じたアクティブ表示（消化時表示、今回表示などとも称する）を含む情報を表した特別画像を表示するアクティブ表示エリア A H A（消化時表示領域、消化時表示エリア、今回保留表示領域、今回保留表示エリア、アクティブ保留表示領域、アクティブ保留表示エリア、アクティブ表示領域、今回表示領域、今回表示エリア、消化時表示部などとも称する。）が、例えば、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L と第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R との間が配置されている。

20

30

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

遊技盤 2 における遊技領域には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車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又は複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口の何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。

40

【 0 0 4 9 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例

50

えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 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が設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

【 0 0 5 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 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が設けられていればよい。

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

演出音には、音楽、検出音、応答音、報知音などが含まれる。演出音における音楽とは、例えば、遊技の進行状況に応じて出力される B G M、歌などである。演出音における検出音とは、例えば、スイッチやセンサによる検出結果（例えば、第 1 始動入賞口等への入賞の検出など）に応じて出力される音、声（セリフ、メッセージ）などである。演出音における応答音とは、例えば、プッシュボタン 3 1 B への操作行為に応じて出力される音、声などである。なお、プッシュボタン 3 1 B への操作行為は、プッシュセンサによって検

10

20

30

40

50

出されるものでもあるため、プッシュボタン 3 1 B への操作行為に応じて出力される応答音は検出音でもある。演出音における報知音とは、例えば、プッシュボタン 3 1 B への操作行為を要求するために報知する音、声や、リーチ状態（後述）の移行時にリーチ状態に移行する旨を報知する音、声や、大当り遊技状態への移行前に大当り遊技状態に移行する旨を予告又は示唆する音、声などである。

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

なお、各構成の配置位置（設置位置）は、一例であって、他の位置に配置されていてもよい。例えば、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 が、遊技領域の同一側（右側部分又は左側部分）に設けられていてもよい。また例えば、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C が、遊技領域の同一側（右側部分又は左側部分）に設けられていてもよい。

【 0 0 6 0 】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。

【 0 0 6 1 】

パチンコ遊技機 1 では、普図始動条件が成立した後に普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。普図ゲームでは、普通図柄の可変表示を開始させた後（普通図柄の変動を開始させた後）、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）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、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【 0 0 6 2 】

パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動条件が成立した後に第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム（第 1 特図ゲーム）が開始され、第 2 始動条件が成立した後に第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム（第 2 特図ゲーム）が開始される。特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後（特別図柄の変動を開始させた後）、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を

導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

【 0 0 6 3 】

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

10

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば 29 秒間や 0 . 1 秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば 9 個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

20

【 0 0 6 6 】

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

30

【 0 0 6 7 】

大当り遊技状態におけるラウンドのうち、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば 29 秒など）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置 7 を第 1 状態（開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば 0 . 1 秒など）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

【 0 0 6 8 】

40

大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄は通常開放ラウンド大当り図柄となり、「5」の数字を示す特別図柄は短期開放ラウンド大当り図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として通常開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（通常開放大当り状態）では、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、第 1 期間となる所定の上限時間（例えば 29 秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば 9 個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。なお、通常開放大当り状態は、第 1 特定遊技状態ともいう。

【 0 0 6 9 】

50

特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当り図柄が導出された後に制御される短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（短期開放大当り状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放大当り状態における第 1 期間よりも短い第 2 期間（例えば 0 . 1 秒間）となる。なお、短期開放大当り状態では、大入賞口の開放期間が第 2 期間となるように制御されればよく、それ以外の制御は通常開放大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放大当り状態では、ラウンドの実行回数が、通常開放大当り状態における第 1 ラウンド数（例えば「15」）よりも少ない第 2 ラウンド数（例えば「2」）となるようにしてもよい。

10

【0070】

このような短期開放大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば 15 個）の出玉（賞球）が得られる。しかし、大入賞口の開放期間は第 2 期間（0 . 1 秒間など）であって、非常に短い。そのため、短期開放大当り状態は実質的には出玉（賞球）が得られない大当り遊技状態である。なお、短期開放大当り状態は、第 2 特定遊技状態ともいう。

【0071】

また、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態に比べて、大入賞口の開放期間が短いものに限定されず、例えば大入賞口の開放期間（上限時間）は短期開放ラウンド特定遊技状態と通常開放ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、短期開放ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限回数（例えば 2 回）が通常開放ラウンド特定遊技状態での上限回数（例えば 15 回）に比べて少なくなるものであってもよい。すなわち、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、各ラウンドで大入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい第 1 状態に変化させる期間が通常開放ラウンド特定遊技状態における第 1 期間よりも短い第 2 期間となることと、ラウンドの実行回数が通常開放ラウンド特定遊技状態における第 1 ラウンド数よりも少ない第 2 ラウンド数となることのうち、少なくとも何れか一方となるものであればよい。

20

【0072】

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

30

【0073】

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

40

【0074】

リーチ状態とは、画像表示装置 5 の表示領域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状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。なお、以下の説明において、リーチ状態となることをリーチが成立（リーチ成立）するとも称する。

50

【0075】

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

10

【0076】

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

20

【0077】

なお、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）。

【0078】

また、飾り図柄の可変表示中には、可変表示演出の一態様として、飾り図柄などの可変表示動作によって実現される滑り演出や擬似連演出などが実行可能である。滑り演出では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、複数の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」又は「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rの何れか一方又は双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。こうして、滑り演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに複数の飾り図柄を仮停止表示させた後、所定数の飾り図柄について可変表示を再度実行することにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になるとときと、リーチ状態とはならず非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されるときとがある。

30

40

【0079】

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

【0080】

本実施形態において、擬似連演出における再可変表示の回数（再可変表示回数）は、飾

50

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

10

【0081】

「擬似連」の可変表示演出において、再可変表示（再変動）が 1 回～4 回行われることにより、第 1 開始条件あるいは第 2 開始条件が 1 回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも 2 回～5 回続けて開始されたかのように見せることができる。

【0082】

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

20

【0083】

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

30

【0084】

本実施形態では、予告演出として、当該変動に対応する保留表示に応じたアクティブ表示を含む情報を表した特別画像の表示態様を変化させるときと、特別画像の表示態様を変化させないときとで共通で実行される共通演出が含まれる。また、予告演出には、共通演出を実行した後に特別画像の表示態様を変化させる成功演出、および共通演出を実行した後に特別画像の表示態様を変化させない失敗演出が含まれる。

40

なお、予告演出には、共通演出を示唆する示唆演出が含まれてもよい。また、示唆演出は、共通演出と同様に、特別画像の表示態様を変化させるときと、特別画像の表示態様を変化させないときとで共通で実行される演出であってよい。換言すれば、共通演出が実行されることを示唆する演出を示唆演出と称する場合と、成功演出または失敗演出のいずれかが実行されることを示唆する演出（共通演出、または、共通演出とは別の演出）を示唆演出と称する場合とがある。

【0085】

なお、予告演出は、当該予告演出が予告又は示唆する内容が実現されるか否かを遊技者

50

が判別（実際に確認）できるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。例えば、ある遊技球の入賞による飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることを遊技者に予告又は示唆する予告演出は、少なくとも当該遊技球の入賞による飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態（又は、非リーチ状態）となるより前に実行（開始）されるものであればよい。また、ある遊技球の入賞による可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを遊技者に予告又は示唆する予告演出は、少なくとも当該遊技球の入賞による確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。

【0086】

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

【0087】

ある遊技球の入賞による先読予告演出となる演出動作は、当該遊技球の入賞後（始動条件の成立後）、当該先読予告演出が予告する内容が実現されるか否かを遊技者が判別できるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。例えば、ある遊技球の入賞による、リーチ状態となる可能性があることを遊技者に予め報知（示唆）するための先読予告演出となる演出動作は、少なくとも当該遊技球の入賞による飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態（又は、非リーチ状態）となるより前に実行（開始）されるものであればよい。また、ある遊技球の入賞による、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを遊技者に予め報知（示唆）するための先読予告演出となる演出動作は、少なくとも当該遊技球の入賞による確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に実行（開始）されるものであればよい。

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示（導出）される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後などに、所定のリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表

示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【0091】

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

10

【0092】

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

20

【0093】

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

【0094】

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

30

40

【0095】

確定飾り図柄が通常大当り組合せであるか確変大当り組合せであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「確変」の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当り遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当り」となって再び大当り遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。

50

なお、時短制御と同様に、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されたときに、確変制御を終了してもよい。また、大当り遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

【0096】

時短制御が行われるときには、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の変表示結果が「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といった、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御の何れか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。

【0097】

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

【0098】

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

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

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

10

【0102】

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

20

【0103】

通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、大当り遊技状態の開始時や大当り遊技状態におけるラウンドの実行中、大当り遊技状態において何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演出となる大当り中昇格演出が実行されてもよい。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。

30

【0104】

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

【0105】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED（例えばセグメントLED）などの点灯/消灯制御を行って第1特図や第2特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯/消灯/発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の識別情報の可変表示を制御する機能も備えている。

40

【0106】

主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100や、遊技球検出用の各

50

種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送するスイッチ回路110、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号をソレノイド81、82に伝送するソレノイド回路111などが搭載されている。

【0107】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ8及びランプ9といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板12は、画像表示装置5における表示動作や、スピーカ8からの音声出力動作の全部又は一部、ランプ9などにおける点灯/消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

10

【0108】

音声制御基板13は、演出制御基板12とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ8から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板14は、演出制御基板12とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、ランプ9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。

【0109】

図2に示すように、主基板11には、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23からの検出信号を伝送する配線が接続されている。ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23は、例えばセンサと称されるものなどのように、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。なお、遊技機1は、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23に加え、同様に主基板11に接続する他のスイッチ(例えば、ガラス扉(非図示)の開閉状態を検知するスイッチ、遊技盤2自体の開閉状態を検知するスイッチ、不正な振動を検知するためのスイッチ、不正な電磁波を検知するためのスイッチ)を備えていてもよい。また、主基板11には、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通保留表示器25C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

30

【0110】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。

【0111】

図3(A)は、本実施形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。なお、図3(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

40

【0112】

図3(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームにおける変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄な

50

どの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X Hは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるE X Tデータが設定される。

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のE X Tデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるE X Tデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるE X Tデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当り状態や短期開放大当り状態におけるラウンドの実行回数(例えば「1」~「15」)に対応して、異なるE X Tデータが設定される。

【0117】

コマンドB 1 0 0 Hは、普通入賞球装置6 Aが形成する第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第1始動口スイッチ2 2 Aにより検出されて第1始動入賞が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置4 Aによる第1特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。

【0118】

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

【0119】

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

【0120】

10

20

30

40

50

本実施形態では、保留記憶情報として、第1始動入賞口に始動入賞したか、第2始動入賞口に始動入賞したかを指定する第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドを送信するとともに、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定する第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドを送信する。なお、保留記憶数が増加したときに、第1特図保留記憶数又は第2特図保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンド又は第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第1特図保留記憶数又は第2特図保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

【0121】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。また、合計保留記憶数の増加（又は減少）を通知するための合計保留記憶数加算指定コマンド（合計保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

【0122】

コマンドC4XXH及びコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否かや「小当り」となるか否かの判定結果、大当り種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動カテゴリ（「変動パターン種別」とも称する）の判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。変動カテゴリとは、飾り図柄の変動パターンを種類別に分類（集約）したときの名称である。換言すれば、変動カテゴリとは、共通のグループにカテゴリライズされる1以上の飾り図柄の変動パターンを含む、各グループのグループ名である。

【0123】

本実施形態では、入賞時乱数値判定処理（図15（A）参照）において、始動入賞の発生時に、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かや「小当り」に決定されるか否かを判定し、「大当り」に決定された場合には大当り種別決定用の乱数値MR2に基づいて大当りの種別を判定し、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3に基づいて変動カテゴリ（変動パターン種別）を判定する。そして、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドのEXTデータに、その判定結果に対応する値を設定し、演出制御基板12に対して送信する制御を行う。演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されるか否かや大当り種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドに設定されている値に基づいて変動カテゴリを認識できる。

【0124】

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

【0125】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM（Read Only Memory）101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM（Random Access Memory）102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU（Central Processing Unit

10

20

30

40

50

）１０３と、ＣＰＵ１０３とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input / Output port）１０５と、を備えて構成される。

【０１２６】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読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、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

10

【０１２７】

図４は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図４に示すように、本実施形態では、主基板１１の側において、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当たり種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動カテゴリ決定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

20

【０１２８】

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

【０１２９】

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

30

【０１３０】

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

40

【０１３１】

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

【０１３２】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンなどのようにリーチ演出を含む変動パターンには、夫々のリーチ演出のリーチ態様に応じた変動パターンが用意されている。なお、ノ

50

ーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「ノーマルリーチ変動パターン」と称し、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンを「スーパーリーチ変動パターン」と称する。

【0133】

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

【0134】

変動カテゴリ「PA2」に属する変動パターン「PA2-1」は、非リーチ（ハズレ）として特図変動時間が通常の長さである非リーチ（ハズレ）変動パターンである。変動パターン「PA2-2」は、滑り演出が実行される非リーチ（ハズレ）変動パターンである。なお、変動パターン「PA2-2」の特図変動時間は、滑り演出が実行されるため、変動パターン「PA2-1」の特図変動時間よりも長くなっている。滑り演出が実行される他の変動パターンについても同様である。また、変動パターン「PA2-3」は、擬似連変動（演出）が1回実行される非リーチ（ハズレ）変動パターンである。なお、変動パターン「PA2-3」の特図変動時間は、擬似連変動（演出）が実行されるため、変動パターン「PA2-1」の特図変動時間よりも長くなっている。擬似連変動（演出）が実行される他の変動パターンについても同様である。変動カテゴリ「PA1」に属する変動パターン「PA1-1」は、変動パターン「PA2-1」よりも特図変動時間が短縮された非リーチ（ハズレ）変動パターンである。

【0135】

変動カテゴリ「PA3」に属する変動パターン「PA3-1」は、ノーマルリーチ（ハズレ）として特図変動時間が通常の長さであるノーマルリーチ（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「PA3-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるノーマルリーチ（ハズレ）変動パターンである。

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

変動パターン「PA4-3」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。また、変動パターン「PA4-4」は、擬似連変動（演出）が2回実行されるスーパーリーチ（ハズレ）変動パターンである。

【0136】

10

20

30

40

50

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

【0137】

変動カテゴリ「PB3」に属する変動パターン「PB3-1」は、ノーマルリーチ（大当り）として特図変動時間が通常の長さであるノーマルリーチ（大当り）変動パターンである。また、変動パターン「PB3-2」は、擬似連変動（演出）が1回実行されるノーマルリーチ（大当り）変動パターンである。

10

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

【0138】

20

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

【0139】

なお、図5において、小当り変動パターン、大当り変動パターンのうちの大当り種別が突確である場合の変動パターンに関する説明は省略しているが、同図において説明したハズレ変動パターン（非リーチ変動パターン、リーチハズレ変動パターン）や、大当り変動パターン（大当り種別が突確である場合を除く）と同様である。

30

【0140】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するデータ（例えば、制御コマンドの内容を特定する情報）や、図5に示すようなテーブルを構成するデータなどが記憶されている。

40

【0141】

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

50

ブルである。第2特図表示結果決定テーブル130Bは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム(第2特図を用いた特図ゲーム)において可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0142】

第1特図表示結果決定テーブル130Aでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態又は時短状態(低確状態)であるか、確変状態(高確状態)であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値(決定値)が、「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、遊技状態が通常状態又は時短状態(低確状態)であるか、確変状態(高確状態)であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値(決定値)が、「大当たり」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

10

【0143】

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

20

【0144】

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

30

【0145】

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

【0146】

図7は、ROM101に記憶される大当たり種別決定テーブル131の構成例を示している。大当たり種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種別を複数種類の何れかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別決定テーブル131では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム(第1特図を用いた特図ゲーム)を実行するか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム(第2特図を用いた特図ゲーム)を実行するかに応じて、大当たり種別決定用の乱数値MR2と比較される数値(決定値)が、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

40

【0147】

50

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

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにも

10

20

30

40

50

とづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータ（例えば特図プロセスフラグなど）である。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【 0 1 5 2 】

このようなRAM 102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のデータを保持する領域として、例えば図8に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図8に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155と、を備えている。

10

【 0 1 5 3 】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動入賞が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム）の保留データ（第1特図保留情報）を記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データ（第1特図保留情報）として、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【 0 1 5 4 】

20

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動入賞が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム）の保留データ（第2特図保留情報）を記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データ（第2特図保留情報）として、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【 0 1 5 5 】

なお、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームの保留データ（第1始動条件の成立に基づく第1特図保留情報）と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームの保留データ（第2始動入賞の成立に基づく第2特図保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。

30

【 0 1 5 6 】

普図保留記憶部151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームに関する保留データ（普図保留情報）を記憶する。例えば、普図保留記憶部151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データ（普図保留情報）として、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

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

50

【 0 1 5 9 】

遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、第 1 特図保留記憶数を計数するための第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値、第 2 特図保留記憶数を計数するための第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値、合計保留記憶数を計数するための合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値などが記憶される。

【 0 1 6 0 】

遊技制御バッファ設定部 1 5 5 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 0 1 6 1 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える I / O 1 0 5 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【 0 1 6 2 】

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

【 0 1 6 3 】

一例として、演出制御基板 1 2 では、演出制御用 C P U 1 2 0 が R O M 1 2 1 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用 C P U 1 2 0 が R O M 1 2 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 C P U 1 2 0 が R A M 1 2 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用 C P U 1 2 0 が R A M 1 2 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用 C P U 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 C P U 1 2 0 が I / O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【 0 1 6 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0、R O M 1 2 1、R A M 1 2 2 は、演出制御基板 1 2 に搭載された 1 チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

【 0 1 6 5 】

演出制御基板 1 2 には、画像表示装置 5 に対する演出画像を示す情報信号（映像信号）を伝送するための配線や、音声制御基板 1 3 に対する指令を示す情報信号（演出音信号）を伝送するための配線、ランプ制御基板 1 4 に対する指令を示す情報信号（電飾信号）を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板 1 2 には、スティックコントローラ 3 1 A に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号（操作検出信号）を、コントローラセンサユニット 3 5 A から伝送するための配線や、プッシュボタン 3 1 B に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号（操作検出信号）を、プッシュセンサ 3 5 B から伝送するための配線も接続されている。

【 0 1 6 6 】

演出制御基板 1 2 では、例えば乱数回路 1 2 4 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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 6 7 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。

【 0 1 6 8 】

例えば、R O M 1 2 1 には、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に表示される第 1 保留表示の表示態様を複数種類のうちの何れかに決定するために参照される保留表示態様決定テーブルが記憶されている。具体的には、R O M 1 2 1 には、当該保留表示態様決定テーブルにおいて決定され得る表示態様の種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の保留表示態様決定テーブルが記憶されている。保留表示態様決定テーブルには、第 1 保留表示の表示態様の夫々に、第 1 保留表示の表示態様決定用の乱数値 M R 6 (非図示) と比較される数値 (決定値) が割り当てられている。なお、複数の保留表示態様決定テーブルに代えて、全部の保留表示態様決定テーブルの情報を含む 1 つの大きな保留表示態様決定テーブルを R O M 1 2 1 に記憶してもよい。

【 0 1 6 9 】

また、例えば、R O M 1 2 1 には、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に表示される第 2 保留表示の表示態様を複数種類のうちの何れかに決定するために参照される保留表示態様決定テーブルが記憶されている。具体的には、R O M 1 2 1 には、当該保留表示態様決定テーブルにおいて決定され得る表示態様の種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の保留表示態様決定テーブルが記憶されている。保留表示態様決定テーブルには、第 2 保留表示の表示態様の夫々に、第 2 保留表示の表示態様決定用の乱数値 M R 6 (非図示) と比較される数値 (決定値) が割り当てられている。なお、複数の保留表示態様決定テーブルに代えて、全部の保留表示態様決定テーブルの情報を含む 1 つの大きな保留表示態様決定テーブルを R O M 1 2 1 に記憶してもよい。

【 0 1 7 0 】

また、R O M 1 2 1 には、保留演出 (作用演出、保留変化演出とも称する) の実行有無を決定するために参照される保留演出実行有無決定テーブルが記憶されている。具体的には、保留演出実行有無決定テーブルには、保留演出の実行なし及び実行ありの夫々に、保留演出の実行有無決定用の乱数値 M R 7 (非図示) と比較される数値 (決定値) が割り当てられている。本実施形態において、保留演出とは、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に表示されている保留表示の表示態様を予告態様に变化させる先読予告演出と、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に表示されている保留表示の表示態様を予告態様に变化させる先読予告演出とである。なお、保留演出には複数種類が存在し、画像表示装置 5 の表示領域においてキャラクタ等が保留表示に作用して保留表示の表示態様を变化させる保留変化演出も存在する。当該保留変化演出には、画像表示装置 5 の表示領域においてキャラクタ等が保留表示に作用するが保留表示の表示態様を变化させない保留変化ガセ演出も存在する。

【 0 1 7 1 】

また、R O M 1 2 1 には、アクティブ表示を含む特別画像を变化させるアクティブ表示変化演出 (成功演出) の実行有無を決定するために参照されるアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルが記憶されている。具体的には、アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルには、アクティブ表示変化演出の実行なし及び実行ありの夫々に、アクティブ表示変化演出の実行有無決定用の乱数値 M R 7 (非図示) と比較される数値 (決定値) が割り当てられている。

【 0 1 7 2 】

本実施形態において、アクティブ表示変化演出とは、特別画像を予告態様に变化させる演出 (主予告演出) である。つまり、アクティブ表示や、アクティブ表示を囲うアクティ

10

20

30

40

50

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

10

【 0 1 7 3 】

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

20

【 0 1 7 4 】

また、ROM 121 には、アクティブ表示変化演出の一つである第 1 系統変化演出の実行タイミング（当該変動におけるいずれのタイミングで実行するかなどのタイミング）を決定するために参照される第 1 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルが記憶されている。この第 1 系統変化演出は、第 1 系統変化演出の実行タイミングによって、第 1 系統変化演出に係る成功演出が実行される割合が異なる。また、ROM 121 には、当該第 1 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の第 1 系統変化演出の演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていてもよい。この第 1 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルには、実行タイミングの夫々に、第 1 系統変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。また、複数の第 1 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルに代えて、全部の第 1 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルの情報を含む 1 つの大きな第 1 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルを ROM 121 に記憶してもよい。

30

【 0 1 7 5 】

また、ROM 121 には、アクティブ表示変化演出の一つである第 2 系統変化演出の実行タイミング（当該変動におけるいずれのタイミングで実行するかなどのタイミング）を決定するために参照される第 2 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルが記憶されている。この第 2 系統変化演出は、第 2 系統変化演出の実行タイミングによって、第 2 系統変化演出に係る成功演出が実行される割合が異なる。また、ROM 121 には、当該第 2 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の第 2 系統変化演出の演出実行タイミング決定テーブルが記憶されていてもよい。この第 2 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルには、実行タイミングの夫々に、第 2 系統変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。また、複数の第 2 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルに代えて、全部の第 2 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルの情報を含む 1 つの大きな第 2 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルを ROM 121 に記憶してもよい。

40

【 0 1 7 6 】

なお、ROM 121 には、第 1 系統変化演出の実行タイミング決定テーブルおよび第 2

50

系統変化演出の実行タイミング決定テーブルにおいて決定され得る実行タイミングの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の第1系統変化演出の演出実行タイミング決定テーブルや第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブルが1つの大きなアクティブ表示変化演出実行タイミング決定テーブルとして記憶されていてもよい。このアクティブ表示変化演出の実行タイミング決定テーブルには、実行タイミングの夫々に、第1系統変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）や、第2系統変化演出の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）や、第1系統変化演出および第2系統変化演出の両方の実行タイミング決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。また、複数のアクティブ表示変化演出の実行タイミング決定テーブルに代えて、全部のアクティブ表示変化演出の実行タイミング決定テーブルの情報を含む1つの大きなアクティブ表示変化演出の実行タイミング決定テーブルをROM121に記憶してもよい。

10

【0177】

また、ROM121には、アクティブ表示変化演出の演出パターン（演出態様）を複数種類のうちの何れかに決定するために参照されるアクティブ表示変化演出パターン決定テーブルが記憶されている。具体的には、ROM121に記憶されているアクティブ表示変化演出の演出パターン決定テーブルには、アクティブ表示変化演出の演出パターンの夫々に、アクティブ表示変化演出の演出パターン決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【0178】

20

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

30

【0179】

なお、ROM121には、上述のアクティブ表示変化演出の他の主予告演出の演出パターン（演出態様）を複数種類のうちの何れかに決定するために参照される主予告演出パターン決定テーブルが記憶されていてもよい。この場合、具体的には、ROM121には、当該主予告演出パターン決定テーブルにおいて決定され得る主予告演出パターンの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数の主予告演出パターン決定テーブルが記憶されていればよく、主予告演出パターン決定テーブルには、主予告演出パターンの夫々に、主予告演出パターン決定用の乱数値MR9（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていればよい。

なお、複数の主予告演出パターン決定テーブルに代えて、全部の主予告演出パターン決定テーブルの情報を含む1つの大きな主予告演出パターン決定テーブルをROM121に記憶してもよい。

40

【0180】

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

【0181】

なお、ROM121には、保留変化ガセ演出の実行有無を決定するために参照される保

50

留変化ガセ演出実行有無決定テーブルが記憶されていてもよい。この場合、保留変化ガセ演出実行有無決定テーブルには、保留変化ガセ演出の実行なし及び実行ありの夫々に、保留変化ガセ演出の実行有無決定用の乱数値（非図示）と比較される数値（決定値）が割り当てられていてもよい。

【0182】

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

10

【0183】

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

20

【0184】

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

30

【0185】

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

40

【0186】

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

50

おける保留表示の表示態様に対する保留演出など)といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。

【0187】

図9(A)は、演出制御パターンの構成例を示している。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていけばよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用マイクロコンピュータ120に内蔵された演出制御用RAMの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値(演出制御プロセスタイマ値)と比較される値(判定値)であって、各演出動作の実行時間(演出時間)に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用マイクロコンピュータ120において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【0188】

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

【0189】

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

【0190】

図9(B)に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中にお

10

20

30

40

50

る一部の期間（例えば予告演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中以外の所定期間（例えば大当り遊技状態においてラウンドを実行中の期間や、大当り遊技状態の終了時にエンディング演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

【0191】

演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM 121から読み出してRAM 122の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM 121における記憶アドレスを、RAM 122の所定領域に一時記憶させて、ROM 121における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値の何れかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用CPU 120は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#n（nは任意の整数）の内容に従って、演出装置（画像表示装置5、スピーカ8、ランプ9、演出用模型が備える可動部材など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ#1～プロセスデータ#nにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値#1～#nと対応付けられた表示制御データ#1～表示制御データ#n、音声制御データ#1～音声制御データ#n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1～操作検出制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

【0192】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU 120から表示制御部123、音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して出力される。演出制御用CPU 120からの指令を受けた表示制御部123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読み出してVRAMに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用CPU 120からの指令を受けた音声制御基板13では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶させることなどにより展開させる。

【0193】

図2に示す演出制御基板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を保持する領域として、例えば図10(A)に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図10(A)に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

【0194】

演出制御フラグ設定部191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0195】

演出制御タイマ設定部192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0196】

演出制御カウンタ設定部193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部193には、複

数種類のカウナそれぞれにおけるカウナ値を示すデータが記憶される。

【0197】

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

【0198】

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

【0199】

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

【0200】

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

【0201】

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

【0202】

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

板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。第 2 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 B には、これらのコマンドのうち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

【 0 2 0 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 始動入賞時に受信した順番でコマンドを第 2 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 B の空き領域における先頭から格納していく。第 2 始動入賞時には、第 2 始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。従って、コマンド受信が正常に行われれば、図 1 0 (C) に示すように、バッファ番号「 1 」～「 4 」のそれぞれに対応する格納領域に、第 2 始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図 1 0 (C) では、バッファ番号「 1 」～「 2 」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

10

【 0 2 0 4 】

図 1 0 (C) に示す第 2 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 B に格納されているコマンドは、第 2 特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるごとに 1 つずつ削除され、バッファ番号 (コマンド同士の入賞順) を維持しつつ、以降のコマンドがシフトされる。具体的には、第 2 特図ゲームに連動して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、第 2 始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンドのうち最も小さいバッファ番号に対応した領域に格納されたコマンド (1 セット) が 1 つ削除され、削除されたコマンドのバッファ番号よりも大きいバッファ番号に対応した領域に格納されているコマンド (第 2 始動口入賞指定コマンドに対応付けられているコマンド) が、入賞順 (バッファ番号の大小関係) を維持しつつシフトされる。

20

【 0 2 0 5 】

例えば、図 1 0 (C) に示す格納状態において第 2 特図ゲームに同期して飾り図柄の可変表示が開始されるときには、バッファ番号「 1 」に対応した領域に格納されているコマンドが削除され、バッファ番号「 2 」に対応した領域に格納されているコマンドがバッファ番号「 1 」にシフトされる。

【 0 2 0 6 】

また、本実施形態では、図 1 0 (D) に示すような第 1 先読予告バッファ 1 9 4 C を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 1 9 4 の所定領域に記憶される。第 1 先読予告バッファ 1 9 4 C には、第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A を構成する各データに対応した格納領域 (バッファ番号「 1 」～「 4 」に対応した領域) が設けられている。即ち、第 1 先読予告バッファ 1 9 4 C には、演出制御用 C P U 1 2 0 などによって決定された夫々の保留情報に関する先読予告演出に関する決定内容などが、バッファ番号「 1 」～「 4 」に対応付けて記憶される。飾り図柄の可変表示の開始などにより、図 1 0 (B) の第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A において、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ (1 セットのコマンド) が削除されるときには、第 1 先読予告バッファ 1 9 4 C において、当該バッファ番号に対応付けられている内容も削除される。また、飾り図柄の可変表示の開始などにより、図 1 0 (B) の第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A において、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ (1 セットのコマンド) が他のバッファ番号にシフトされるときには、第 1 先読予告バッファ 1 9 4 C において、当該バッファ番号に対応付けられている内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

30

40

【 0 2 0 7 】

また、本実施形態では、図 1 0 (E) に示すような第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 1 9 4 の所定領域に記憶される。第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D には、第 2 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 B を構成する各データに対応した格納領域 (バッファ番号「 1 」～「 4 」に対応した領域) が設けられている。即ち、第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D には、演出制御用 C P U 1 2 0 などによって決定された夫々の保留情報に関する先読予告演出に関する決定内容などが、バッファ番号「 1

50

」～「4」に対応付けて記憶される。飾り図柄の可変表示の開始などにより、図10(C)の第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ(1セットのコマンド)が削除されるときには、第2先読予告バッファ194Dにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も削除される。また、飾り図柄の可変表示の開始などにより、図10(C)の第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおいて、あるバッファ番号に対応付けられている保留データ(1セットのコマンド)が他のバッファ番号にシフトされるときには、第2先読予告バッファ194Dにおいて、当該バッファ番号に対応付けられている内容も当該他のバッファ番号にシフトされる。

【0208】

次に、本実施形態におけるパチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0209】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間(例えば、2ミリ秒)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【0210】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図11のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図11に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する(ステップS11)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS12)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する(ステップS13)。

【0211】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1～MR5といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS14)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS15)。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B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。

【0212】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される(ステップS16)。CPU103は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器20における表示動作(例えばセグメントLEDの点灯、消灯など)を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

【0213】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる(ステップS17)。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファの値によ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/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割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。

10

【0214】

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

20

【0215】

図13に示す特別図柄プロセス処理における始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(ステップS201)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(ステップS201; Yes)、第1特図保留記憶数(第1特図ゲームの保留数)が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS202)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。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)、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップS207)。

30

【0216】

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や(ステップS202; Yes)、ステップS209の処理を実行した後は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22B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S203)。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S203; Yes)、第2特図保留記憶数(第2特図ゲームの保留数)が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS204)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS204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S204; No)、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップS210)。

40

【0217】

ステップS207の処理を実行した後は、始動入賞時処理(図14)を実行し(ステップS208)、始動口バッファの格納値を「0(初期化)」し(ステップS209)、ステップS203の処理に進む。ステップS210の処理を実行した後は、始動入賞時

50

処理（図 1 4）を実行し（ステップ S 2 1 1）、始動口バッファの格納値を「0（初期化）」し（ステップ S 2 1 2）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B とにおいて、遊技球の始動入賞を同時に検出した場合であっても、それぞれの検出に基づく処理を完了させることができる。

【0218】

CPU 1 0 3 は、始動入賞時処理（ステップ S 2 0 8、S 2 1 1）として、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する（図 1 4 のステップ S 2 1 5）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。ステップ S 2 1 5 の処理に続いて、合計保留記憶数を 1 加算するように更新する（ステップ S 2 1 6）。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新すればよい。

【0219】

ステップ S 2 1 6 の処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを抽出する（ステップ S 2 1 7）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部 1 5 1 における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ S 2 1 8）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データがセットされる。

【0220】

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

【0221】

ステップ S 2 1 9 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ S 2 2 0）。その後、例えば ROM 1 0 1 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 2 1）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 1 に示すステップ S 1 7 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。

【0222】

CPU103は、入賞時乱数値判定処理（ステップS220）として、例えば遊技制御フラグ設定部152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（図15（A）のステップ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、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0223】

ステップS401の処理に続いて、第1特図表示結果決定テーブル130A又は第2特図表示結果決定テーブル130Bを構成するテーブルデータから、始動口バッファ値（「1」又は「2」）や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルデータを選択する（ステップS402）。例えば、始動口バッファ値が「1」である場合には第1特図表示結果決定テーブル130Aを使用テーブルにセットする。一方、始動口バッファ値が「2」である場合には第2特図表示結果決定テーブル130Bを使用テーブルにセットする。その後、図14のステップS217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の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当り」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されることにより、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。

【0224】

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）、その乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるかを判定する（ステップS404）。CPU103は、ステップS402の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り判定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR1が小当り判定範囲の範囲内であるかを判定できればよい。ステップS404にて小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S404；No）、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS405）。

【0225】

ステップS404にて小当り判定範囲内であると判定された場合には（ステップS404；Yes）、可変表示結果が「小当り」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS407）。

【0226】

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）、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、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」又は「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当り種別決定テーブル131を構成するテーブルデータから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。こうしたステップS409の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定が行われる（ステップS410）。

【 0 2 2 7 】

ステップ S 4 0 5、S 4 0 7、S 4 1 0 の処理の何れかを実行した後は、変動カテゴリを判定する（ステップ S 4 1 2）。即ち、変動カテゴリを図 5 に示す複数種類の何れかに決定する。ステップ S 4 1 2 の処理では、CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されている複数の変動カテゴリ決定テーブル（当該変動カテゴリ決定テーブルにおいて決定され得る変動カテゴリの種類や夫々の決定割合などが互いに異なる複数種類の変動カテゴリ決定テーブル）のなかから使用テーブルとしてセットする何れかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する。

【 0 2 2 8 】

具体的には、CPU 1 0 3 は、特図表示結果（例えば、ステップ S 4 0 3 やステップ S 4 0 4 の判定結果など）や、保留記憶数（例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 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 保留記憶数カウンタ値など）に基づいて使用テーブルとしてセットする何れかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する。続いて、CPU 1 0 3 は、使用テーブルとしてセットされた変動カテゴリ決定テーブルと、例えば乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタなどから抽出した変動カテゴリ決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データとに基づいて、複数種類の変動カテゴリのなかから何れかの変動カテゴリを決定する。

【 0 2 2 9 】

図 1 6 は、変動カテゴリ決定テーブルの選択例を示す図である。図 1 7 は、変動カテゴリ決定テーブルの構成例を示す図である。この変動カテゴリ決定テーブルの構成例は、変動カテゴリを複数種類のいずれかに決定するために参照される 4 種類の変動カテゴリテーブル。図 1 7 (A) は、上述の 4 種類のうちのある変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例（図中の「C - T B L 1」と表記）である。図 1 7 (B) は、他の変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例（図中の「C - T B L 2」と表記）である。図 1 7 (C) は、更に他の変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例（図中の「C - T B L 3」と表記）である。図 1 7 (D) は、更に他の変動カテゴリ決定テーブルによる変動カテゴリ決定テーブルの構成例（図中の「C - T B L 4」と表記）である。なお、説明の簡略化のため、図 1 7 (A) のような決定割合を設定した変動カテゴリ決定テーブルを、単に図 1 7 (A) の変動カテゴリ決定テーブルと称する場合がある。図 1 7 (B) ~ 図 1 7 (D)、及び、変動パターン決定テーブルなどの他の決定テーブルについても同様である。図 1 6 は、図 1 7 (A) ~ 図 1 7 (D) の 4 種類（設定「C - T B L 1」~ 設定「C - T B L 4」）のなかから何れかの設定を選択する選択例、即ち、上述の 4 種類の変動カテゴリ決定テーブルのなかから何れかの変動カテゴリ決定テーブルを選択する選択例である。

【 0 2 3 0 】

図 1 7 (A) の変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 1」（図 1 7 (B) の変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 2」、図 1 7 (C) の変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 3」、図 1 7 (D) の変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 4」も同様）は、変動カテゴリ決定用の乱数値 MR 3 と比較される数値（決定値）が、複数種類の変動カテゴリに割り当てられている。

【 0 2 3 1 】

図 1 7 (A) の変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 1」の設定例では、乱数値 MR 3 の決定値の 1 0 0 個（「0」~「99」の範囲の値）のうち、0 個が変動カテゴリ「PA 1」に割り当てられ、7 0 個（「0」~「69」の範囲の値）が変動カテゴリ「PA 2」に割り当てられ、2 7 個（「70」~「96」の範囲の値）が変動カテゴリ「PA 3」に割り当てられ、2 個（「97」~「98」の範囲の値）が変動カテゴリ「PA 4」に割り当てられ、1 個（値「99」）が変動カテゴリ「PA 5」に割り当てられている。つまり、図 1 7 (A) の変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 1」の設定例では、変動カテゴリ「PA 1」が 0 %（ $0 \div 100$ ）、変動カテゴリ「PA 2」が 7 0 %（ $70 \div 100$ ）、変動カテゴリ「PA 3」が 2 7 %（ $27 \div 100$ ）、変動カテゴリ「PA 4」が 2 %

($2 \div 100$)、変動カテゴリ「PA5」が1% ($1 \div 100$) の割合で決定される。

【0232】

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

【0233】

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

【0234】

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

【0235】

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

【0236】

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

「L2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、変動カテゴリ「PA5」の決定割合「1%」とし、変動カテゴリ「PA4」の決定割合「2%」としている。

【0237】

また、図17(A)～図17(C)の設定例では、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、同一(共通)の変動カテゴリに対応する(同一の変動カテゴリが決定される)、乱数値MR3の決定値が存在するようにしている。つまり、乱数値MR3の決定値が、ある値であれば、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、同一の変動カテゴリが決定されるようにしている。例えば、乱数値MR3の決定値が「99」であるときには、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、変動カテゴリ「PA5」が決定されるようにしている。また、乱数値MR3の決定値が「97」～「98」の範囲の値であるときには、上記いずれの変動カテゴリ決定テーブルであっても、変動カテゴリ「PA4」が決定されるようにしている。

【0238】

また、乱数値MR3の決定値が「89」～「96」の範囲の値であるときには、上記いずれの変動カテゴリ決定テーブルであっても、変動カテゴリ「PA3」が決定されるようにしている。また、乱数値MR3の決定値が「64」～「69」の範囲の値であるときには、上記いずれの変動カテゴリ決定テーブルであっても、変動カテゴリ「PA2」が決定されるようにしている。これにより、乱数値MR3の決定値がある値(上述の各範囲の値)であれば、リーチとなることや、スーパーリーチとなることや、スーパーリーチ やスーパーリーチ となることを、あらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、それらを報知すること等もでき、遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、図17(A)～図17(C)の設定例では、乱数値MR3の決定値が「0」～「69」の範囲の値であるときには、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL1」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL2」、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」のいずれであっても、変動カテゴリ「PA1」又は「PA2」が決定されるようにしている。これにより、少なくともリーチとならないを、あらかじめ容易に判定することもできる。

【0239】

その後、ステップS412の処理による判定結果(決定結果)に応じて、図15(B)に示す変動カテゴリコマンドの何れかを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS413)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0240】

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

【0241】

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、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」又は「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定(事前決定)などが行われる。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。特別図柄通常処理については後述する。

【0242】

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

れかに決定する処理や、第1変動開始コマンド（又は第2変動開始コマンド）、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドなどを送信するための送信設定処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。変動パターンの設定については後述する。

【0243】

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や第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップS112の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部153に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を1減算あるいは1加算して、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲーム（第1特図を用いた特図ゲーム）であるか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）であるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップS112の特別図柄変動処理は、第1特図ゲームや第2特図ゲームにおける特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。

【0244】

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。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、小当りフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、大当りフラグと小当りフラグがともにオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0245】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大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」又は「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、通常開放大当り状態とする設定が行われればよい。一方、大当り種別が「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、短期開放大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

【0246】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入

賞口雇用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新される。

【 0 2 4 7 】

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の実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新される。

10

【 0 2 4 8 】

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

【 0 2 4 9 】

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

20

【 0 2 5 0 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口雇用のソレノイド 8 2 に対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” に更新される。

30

【 0 2 5 1 】

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

40

【 0 2 5 2 】

図 1 8 は、特別図柄通常処理として、図 1 2 のステップ S 1 1 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 8 に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1）。即ち、CPU 1 0 3 は、第 2 特図ゲームが保留されているか否かを判定する。例えば、ステップ S 2 3 1 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に記憶されている第 2 保留

50

記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0253】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS231; No)、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2をそれぞれ読み出す(ステップS232)。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。

【0254】

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151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS233)。また、ステップS233の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する(ステップS234)。

【0255】

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)。即ち、CPU103は、第1特図ゲームが保留されているか否かを判定する。例えば、ステップS235の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0256】

このように、ステップS235の処理を、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するようにしているため、第1特図ゲームと第2特図ゲームとが保留されている場合に、第2特図ゲームが第1特図ゲームよりも優先して実行されることになる。なお、第2特図ゲームが第1特図ゲームよりも優先して実行される態様に限定されず、始動入賞口(第1始動入賞口、第2始動入賞口)を遊技球が進入(通過)して始動入賞(第1始動入賞、第2始動入賞)が発生した順に、特図ゲーム(第1特図ゲーム、第2特図ゲーム)が実行されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図ゲームと第2特図ゲームのいずれを実行するかが決定できればよい。

【0257】

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS235; No)、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS236)。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。

【0258】

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151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS237)。また、ステップS237の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS238)。

【0259】

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

10

20

30

40

50

結果である特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図15(A)に示すステップS402の処理と同様に、特図表示結果決定用テーブルデータを選択する(ステップS239)。即ち、ステップS402の処理では、始動口バッファ値(「1」又は「2」)に応じて第1特図表示結果決定テーブル130A又は第2特図表示結果決定テーブル130Bを使用テーブルにセットしたが、ステップS239の処理では、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には第1特図表示結果決定テーブル130Aを使用テーブルにセットし、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には第2特図表示結果決定テーブル130Bを使用テーブルにセットすればよい。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する(ステップS240)。

10

【0260】

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

20

【0261】

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

【0262】

30

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

【0263】

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

40

【0264】

ステップS248にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから(ステップS249)、特別図柄通常処理を終了する。ステップS235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には(ステップS235; Yes)、所定のデモ表示設定を行ってから(ステップS250)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストラーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送

50

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。

【 0 2 6 5 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理では、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3、変動パターン決定用の乱数値 M R 5 を示す数値データを抽出する。

【 0 2 6 6 】

なお、上述したように、保留記憶数に応じた夫々の変動カテゴリ決定テーブルの何れにおいても同一の変動カテゴリに対応する乱数値 M R 3 の判定値が存在する場合において、当該同一の変動カテゴリに対応する当該判定値に一致する乱数値 M R 3 が入賞時に抽出されたときは、入賞時乱数値判定処理（ステップ S 2 2 0）の実行時と当該変動パターン設定処理（ステップ S 1 1 1）の実行時とで保留記憶数が大きく異なっていたとしても、変動パターン設定処理では入賞時乱数値判定処理と同一の変動カテゴリが決定される。例えば、上述した、変動カテゴリ決定テーブル「C - T B L 1」～「C - T B L 3」の具体例では、入賞時に抽出された乱数値 M R 3 が例えば「9 9」であれば、保留記憶数に関係なく、入賞時乱数値判定処理でも変動パターン設定処理でも、変動カテゴリ「P A 5」が決定される。また、入賞時に抽出された乱数値 M R 3 が例えば「9 7」～「9 8」の範囲であれば、保留記憶数に関係なく、入賞時乱数値判定処理でも変動パターン設定処理でも、変動カテゴリ「P A 4」が決定される。なお、ステップ S 2 6 1 の処理では、保留データとして記憶されている変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 を用いて変動カテゴリを判定することが好ましいが、CPU 1 0 3 は、新たに変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 を抽出し、新たに抽出した変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 を用いて変動カテゴリを決定してもよい。

【 0 2 6 7 】

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

【 0 2 6 8 】

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

【 0 2 6 9 】

以上のように、主基板 1 1 では、ステップ S 1 0 1 の始動入賞判定処理において、演出制御基板 1 2 に対して、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドを送信するた

10

20

30

40

50

めの送信設定が行われ（ステップS 2 1 9）、ステップS 4 0 3、S 4 0 4、S 4 0 9などにおいて判定された特図表示結果に応じた図柄指定コマンドを送信するための送信設定が行われ（ステップS 4 0 5、S 4 0 7、S 4 1 0）、ステップS 4 1 2において決定された変動カテゴリに応じた変動カテゴリコマンドを送信するための送信設定（ステップS 4 1 3）が行われ、保留記憶数通知コマンドを送信するための送信設定が行われる（ステップS 2 2 1）。

【 0 2 7 0 】

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

【 0 2 7 1 】

また、主基板 1 1 では、ステップS 1 1 0 の特別図柄通常処理において、特図表示結果決定用の乱数値M R 1 や大当り種別決定用の乱数値M R 2 などを用いて特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が決定され、ステップS 1 1 1 の変動パターン設定処理において、変動カテゴリ決定用の乱数値M R 3 や変動パターン決定用の乱数値M R 5 などを用いて飾り図柄の変動パターンが決定される。

【 0 2 7 2 】

更に、ステップS 1 1 1 の変動パターン設定処理では、上述の如く決定された確定特別図柄を指定する可変表示結果通知コマンドや上述の如く決定された飾り図柄の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドなどを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための送信設定が行われる。これらの処理が実行されてから、図 1 1 に示すステップS 1 7 のコマンド制御処理を実行することにより、可変表示を開始するときには、可変表示結果通知コマンドや変動パターン指定コマンドなどが、1 タイマ割込内に一括して送信される。

なお、1 タイマ割込内に一括して送信されるものに限定されず、タイマ割込毎にステップS 1 7 のコマンド制御処理により 1 つずつコマンドが順次に送信されてもよい。

【 0 2 7 3 】

つまり、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるタイミングで、特別図柄通常処理（ステップS 1 1 0）にて特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われ、変動パターン設定処理（ステップS 1 1 1）にて飾り図柄の具体的な可変表示態様（変動パターン）の決定などが行われ、夫々の演出制御コマンドによって決定された内容が演出制御基板 1 2 に送信される。また、これに先立って、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）にて検出されたタイミングで、入賞時乱数値判定処理（ステップS 2 2 0）により、「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されるか否かの判定や、飾り図柄の大まかな可変表示態様（変動カテゴリ）の判定などが行われ、夫々の演出制御コマンドによって決定された内容が演出制御基板 1 2 に送信される。

【 0 2 7 4 】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。

【 0 2 7 5 】

演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用C P U 1 2 0 が起動して、図 2 0 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 2 0 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS 7 1）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載されたC T C（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、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（ステップS 7 2）。タイマ割込みフラグは、例えばC T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（

例えば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS72; No)、ステップS72の処理を繰り返し実行して待機する。

【0276】

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

10

【0277】

このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目(MODE)と2バイト目(EXT)を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

【0278】

ステップS72にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS72; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS73)、コマンド解析処理を実行する(ステップS74)。ステップS74にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、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。

【0279】

ステップS74にて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(ステップS75)。ステップS75の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8からの音声出力動作、ランプ9における発光動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

30

【0280】

ステップS75の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され(ステップS76)、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、ステップS72の処理に戻る。

40

【0281】

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

【0282】

ステップS501にて受信コマンドがある場合には(ステップS501; Yes)、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1

50

始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS502）。そして、第1始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップS502；Yes）、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップS503）。例えば、ステップS503の処理では、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部192に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【0283】

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

10

【0284】

ステップS504にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップS504；No）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS506）。ステップS506にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップS506；No）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップS507）。ステップS507にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップS507；No）、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップS508）。そして、第1保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップS508；Yes）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第1保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップS509）。

20

【0285】

ステップS508にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップS508；No）、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップS510）。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップS510；Yes）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップS511）。

30

【0286】

ステップS506にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップS506；Yes）、ステップS507にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップS507；Yes）、あるいはステップS503、S505、S509、S511の処理の何れかを実行した後は、当該受信コマンドの1つ前に受信した受信コマンドに対するステップS503の処理において、第1保留記憶数通知待ち時間が設定されている場合、当該受信コマンドを第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭に格納してから（ステップS512）、ステップS501の処理に戻る。

【0287】

また、ステップS506にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップS506；Yes）、ステップS507にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップS507；Yes）、あるいはステップS503、S505、S509、S511の処理の何れかを実行した後は、当該受信コマンドの1つ前に受信した受信コマンドに対するステップS503の処理において、第2保留記憶数通知待ち時間が設定されている場合、当該受信コマンドを第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける空き領域の先頭に格納してから（ステップS512）、ステップS501の処理に戻る。

40

【0288】

なお、第1変動開始コマンドとともに第1保留記憶数通知コマンドを受信した場合には

50

、保留記憶数通知コマンドを第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納しないようにしてもよい。すなわち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができるようによい。

【0289】

また、第2変動開始コマンドとともに第2保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bに格納しないようにしてもよい。すなわち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194Bにおける空き領域の先頭から順次に格納することができるようによい。

10

【0290】

ステップS510にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には(ステップS510; No)、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから(ステップS513)、ステップS501の処理に戻る。例えば、受信コマンドが遊技状態指定コマンドである場合、その遊技状態指定コマンドを解析して、現在の遊技状態を特定する。また、例えば、受信コマンドが当り終了指定コマンドである場合、その当り終了指定コマンドを解析して、時短であるか否かを特定する。

【0291】

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

20

【0292】

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

30

【0293】

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

【0294】

図22は、演出制御プロセス処理として、図20のステップS75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22に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、入賞時演出決定処理を実行する(ステップS150)。図23は、入賞時演出決定処理として、図22のステップS150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。

40

【0295】

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

50

ドバッファ194Bにおける記憶内容をチェックし(ステップS153)、新たな受信コマンドとして、第2始動口入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定する(ステップS153)。ステップS154にて第2始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定したときは(ステップS154; No)、入賞時演出決定処理を終了する。

【0296】

ステップS152において第1始動口入賞指定コマンドを受信していると判定したときは(ステップS152; Yes)、図21のコマンド解析処理におけるステップS513の処理において時短ではないことが特定されている場合には(ステップS155: NO)、第1保留演出決定処理を実行する(ステップS160)。第1保留演出決定処理には、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる際の保留表示の表示態様(追加時表示態様とも称する)を決定する処理が含まれている。

10

なお、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる際の保留表示に対する保留変化演出や保留変化ガセ演出を実行する場合には、当該ステップにおいて、保留変化演出、保留変化ガセ演出を実行するか否かを決定する処理や、保留演出を実行すると決定した場合に保留演出の実行タイミングを決定する処理などを行えばよい。

【0297】

まず、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる際の保留表示の表示態様を決定する決定処理について説明する。

図24は、保留表示の表示態様の決定割合の設定例を示す図である。なお、ROM121には、変動カテゴリに応じた7種類の保留表示態様決定テーブルが記憶されているものとする。図24(A)は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PA1(短縮・非リーチハズレ)」、又は、変動カテゴリ「PA2(非リーチ(ハズレ))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL1)である。図24(B)は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PA3(ノーマルリーチ(ハズレ))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL2)である。図24(C)は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PA4(スーパーリーチ(ハズレ))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL3)である。

20

【0298】

30

図24(D)は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PA5(スーパーリーチ(ハズレ))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL4)である。図24(E)は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PB3(ノーマルリーチ(大当たり))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL5)である。図24(F)は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PB4(スーパーリーチ(大当たり))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL6)である。図24(G)は、上述の7種類のうち、変動カテゴリ「PB5(スーパーリーチ(大当たり))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例(H-TBL7)である。

40

【0299】

図24によれば、例えば、リーチとなる場合には非リーチとなる場合に比べて、赤色や黄色が決定され易く、青色や白色(初期色)が決定され難くなっている。また、リーチとなる場合においては熱いリーチ(例えば、スーパーリーチ)となるときには熱くないリーチ(例えば、ノーマルリーチ)となるときに比べて、赤色や黄色が決定され易く、青色や白色が決定され難くなっている。あるいは、図16、図17及び図24によれば、特図表示結果が「大当たり」であるときには特図表示結果が「ハズレ」であるときに比べて、赤色や黄色が決定され易く、青色や白色が決定され難くなっている。換言すれば、赤色や黄色の表示態様は青色や白色の表示態様に比べて、熱い演出が実行される期待度や、大当たりと

50

なる期待度が高くなっている。より詳細には、赤色、黄色、青色、白色の順に、熱い演出が実行される期待度や、大当たりとなる期待度が高くなっている。

【0300】

即ち、第1保留演出決定処理（ステップS160）において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリに基づいて、図24に示した複数の保留表示態様決定テーブルのなかから使用する保留表示態様決定テーブルを選択し、選択した保留表示態様決定テーブルと保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6とに基づいて、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる保留表示の表示態様（追加時表示態様）を決定する。

【0301】

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

【0302】

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

【0303】

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

【0304】

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

【0305】

ステップS161の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、第1保留演出

10

20

30

40

50

決定処理（ステップS 1 6 0）において決定した保留表示の表示態様（第1始動入賞時受信コマンドバッファ1 9 4 Aにおける当該第1始動入賞のバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ1 9 4 Cのバッファ番号に対応付けて記憶された追加時表示態様）に基づいて、第1始動入賞記憶表示エリア5 H Lに新たな保留表示を追加する第1保留追加処理を実行する（ステップS 1 6 2）。より詳細には、演出制御用CPU 1 2 0は、上述の第1先読予告バッファ1 9 4 Cのバッファ番号に対応付けて記憶された追加時表示態様による保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5 H Lに表示させる演出制御パターンを使用パターンとしてセットするとともに、セットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部1 2 3のV D P等に対して伝送させることなどにより、第1保留演出決定処理において決定した追加時表示態様による保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5 H Lに追加する。そして、入賞時演出決定処理を終了する。

10

【0306】

ステップS 1 5 4において第2始動口入賞指定コマンドを受信していると判定し（ステップS 1 5 4；Y e s）、図21のコマンド解析処理におけるステップS 5 1 3の処理において時短であることが特定されている場合には（ステップS 1 5 6：Y E S）、第2保留演出決定処理を実行する（ステップS 1 6 3）。第2保留演出決定処理には、第2始動入賞記憶表示エリア5 H Rに追加表示させる際の保留表示の表示態様（追加時表示態様とも称する）を決定する処理が含まれている。

なお、第2始動入賞記憶表示エリア5 H Rに追加表示させる際の保留表示に対する保留変化演出や保留変化ガセ演出を実行する場合には、当該ステップにおいて、保留変化演出、保留変化ガセ演出を実行するか否かを決定する処理や、保留演出を実行すると決定した場合に保留演出の実行タイミングを決定する処理などを行えばよい。

20

【0307】

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

【0308】

ステップS 1 5 2にて第1始動口入賞指定コマンドを受信していると判定し（ステップS 1 5 2；Y e s）、図21のコマンド解析処理におけるステップS 5 1 3の処理において時短であることが特定されている場合（ステップS 1 5 5：Y E S）、演出制御用CPU 1 2 0は、第1始動入賞記憶表示エリア5 H Lに追加表示させる第1保留表示の表示態様を、初期色（白色）に決定し、第1始動入賞時受信コマンドバッファ1 9 4 Aにおける当該記憶内容に対応するバッファ番号と同一のバッファ番号に対応付けて、白色の表示態様の第1保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5 H Lに追加する（ステップS 1 6 6）。そして、入賞時演出決定処理を終了する。

30

【0309】

また、ステップS 1 5 4にて第2始動口入賞指定コマンドを受信していると判定し（ステップS 1 5 4；Y e s）、図21のコマンド解析処理におけるステップS 5 1 3の処理において時短ではないことが特定されている場合（ステップS 1 5 6：Y E S）、演出制御用CPU 1 2 0は、第2始動入賞記憶表示エリア5 H Rに追加表示させる第2保留表示の表示態様を、通常表示（白色の玉）に決定し、第2始動入賞時受信コマンドバッファ1 9 4 Bにおける当該記憶内容に対応するバッファ番号と同一のバッファ番号に対応付けて、通常表示（白色の玉）の表示態様の第2保留表示を第2始動入賞記憶表示エリア5 H Rに追加する（ステップS 1 6 6）。そして、入賞時演出決定処理を終了する。

40

【0310】

図22及び図23に示したステップS 1 5 0の入賞時演出決定処理を実行した後は、例えば演出制御フラグ設定部1 9 1などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS 1 7 0～1 7 7の処理の何れかを選択して実行する。

50

【 0 3 1 1 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が初期値である“ 0 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から伝送された第 1 変動開始コマンド（又は第 2 変動開始コマンド）、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド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。飾り図柄の可変表示を開始すると判定したときには、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新する。

【 0 3 1 2 】

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

【 0 3 1 3 】

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

【 0 3 1 4 】

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

【 0 3 1 5 】

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

10

20

30

40

50

値である“ 0 ”に更新する。

【 0 3 1 6 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づいて、各種の制御データを読み出し、ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新する。

10

【 0 3 1 7 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づいて、各種の制御データを読み出し、ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。

【 0 3 1 8 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づいて、各種の制御データを読み出し、ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新する。

20

【 0 3 1 9 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づいて、各種の制御データを読み出し、ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理と同様に、映像信号や演出音信号や電飾信号などを出力するなどして、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。

30

【 0 3 2 0 】

図 2 5 は、可変表示開始設定処理として、図 2 2 のステップ S 1 7 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 2 5 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、例えば主基板 1 1 から伝送された可変表示結果通知コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップ S 5 2 2）。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 S 5 2 2 ; Y e s）、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターン（即ち、図 5 の「 P A 1 - 1」「 P A 2 - 1」「 P A 2 - 2」「 P A 2 - 3」）であるか否かを判定する（ステップ S 5 2 3）。

40

【 0 3 2 1 】

ステップ S 5 2 3 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 S 5 2 3 ; Y e s）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 4）。一例として、ステップ S 5 2 4 の処理では、まず、演

50

出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、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。

【0322】

次に、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、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、決定されとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、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。なお、ステップ S 5 2 4 の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

【0323】

ステップ S 5 2 3 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 3 ; 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 5）。一例として、ステップ S 5 2 5 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、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。さらに、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、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。

【0324】

ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算又は減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【0325】

ステップ S 5 2 2 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 S 5 2 2 ; No）、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、又は、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップ S 5 2 6）。「突確」又は「小当たり」であると判定されたときには（ステップ S 5 2 6 ; Yes）、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当たり」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 7）。この場合には、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャン

ス目の何れかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

【0326】

ステップS526にて「突確」又は「小当り」以外の「非確変」又は「確変」であると判定されたときには(ステップS526; No)、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS528)。一例として、ステップS528の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM121などに予め記憶された所定の大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当り中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

10

【0327】

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

20

【0328】

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

30

40

【0329】

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

50

【 0 3 3 0 】

ステップ S 5 3 1 の処理を実行した後は、演出実行設定処理を実行する（ステップ S 5 3 2）。演出実行設定処理には、当該変動に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定する処理、実行するときのアクティブ表示変化演出の種類を決定する処理、実行するときのアクティブ表示変化演出の演出態様を決定する処理、実行するときのアクティブ表示変化演出の実行タイミングを決定する処理、これらの決定結果に基づいて演出制御パターンを設定（又は、再設定）する処理などが含まれている。詳細は後述する。

【 0 3 3 1 】

ステップ S 5 3 2 の処理を実行した後は、その他の可変表示中における演出の実行設定を行う（ステップ S 5 3 3）。一例として、ステップ S 5 3 3 の処理では、大当り告知音や大当り告知発光によって可変表示結果が「大当り」となることを直ちに告知（確定的に報知）する「一発告知演出」の実行設定を行うようにしてもよい。大当り告知音の一例は、アラーム音、チャイム音、サイレン音などである。大当り告知発光の一例は、発光部材 9 C C を構成するフラッシュランプの発光などである。また、ステップ S 5 3 3 の処理では、可変表示結果が「大当り」となるか否かにかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出が実行されるように設定してもよい。例えば、所定のランプ 9（例えば、発光部材 9 S L、9 S R）が発光するような態様の演出が実行されるように設定してもよい。

【 0 3 3 2 】

ステップ S 5 3 3 の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部 1 9 2 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 S 5 3 4）。続いて、画像表示装置 5 における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う変動表示等開始設定処理を実行する（ステップ S 5 3 5）。例えば、ステップ S 5 3 2 の演出実行設定処理において使用パターンとしてセットされた演出制御パターンに含まれる、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させることなどにより画像表示装置 5 の画面上にて飾り図柄の変動を開始させるための設定や、上記演出制御パターンに含まれる音声制御データが指定する演出音信号を音声制御基板 1 3 に伝送することなどによりスピーカ 8 における音声出力を開始させるための設定や、上記演出制御パターンに含まれるランプ制御データが指定する電飾信号をランプ制御基板 1 4 に対して伝送させることなどによりランプ 9 における発光を開始させるための設定を行う。

【 0 3 3 3 】

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

【 0 3 3 4 】

また、ステップ S 5 3 6 の処理では、コマンドの削除やシフトに応じて、R A M 1 2 2 などに設けられる第 1 先読予告バッファ 1 9 4 C または第 2 先読予告バッファ 1 9 4 D に格納されている情報の削除やシフトも行われる。その後、演出プロセスフラグの値を可変

10

20

30

40

50

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S537）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0335】

ここで、演出実行設定処理（ステップS532）について詳述する。まず、当該変動に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定する処理、およびアクティブ表示変化演出を実行すると決定したときのアクティブ表示変化演出の種類を決定する処理（どのアクティブ表示変化演出を実行するかを決定する処理）について説明する。

図26は、アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。

当該設定例は、アクティブ表示変化演出を実行するか否かや、アクティブ表示変化演出の種類（どのアクティブ表示変化演出を実行するか）を実行するときのアクティブ表示変化演出の演出態様の決定割合の設定例である。

アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルには、アクティブ表示変化演出の実行有無決定用の乱数値MR7（非図示）と比較される数値（決定値）が、「実行有」と、「実行無」との夫々に、図26に示すような決定割合で割り当てられている。また、このアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルの「実行有」には、決定用の乱数値MR7（非図示）と比較される数値（決定値）が、「第1系統変化演出」と、「第2系統変化演出」と、「第1系統変化演出および第2系統変化演出」とのそれぞれに、図26に示すような決定割合で割り当てられている。また、第1系統変化演出には、演出態様が類似する複数種類の演出態様が含まれる。第2系統変化演出には、演出態様が類似する複数種類の演出態様が含まれる。具体的には、第1系統変化演出は、アクティブ表示の表示態様に作用する演出であり、第2系統変化演出は、アクティブ表示枠の表示態様に作用する演出であり、第1系統変化演出と第2系統変化演出とで作用する対象が異なる。

【0336】

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

【0337】

図26によれば、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）が、変動パターンPA1-X、PA2-Xである場合、「実行無」が100%であり、第1系統変化演出、第2系統変化演出のいずれも実行しないことを表している。つまり、当該変動が非リーチ（ハズレ）であるときには、アクティブ表示変化演出を実行しないことを表している。

【0338】

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

くなっている。

【0339】

また、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動の変動パターンが変動パターンPB3-X、PB4-X、PB5-Xである場合には、変動パターンPA3-X、PA4-X、PA5-Xである場合に比べて、「実行有」が決定されるときにおける「第1系統変化演出および第2系統変化演出」が決定される割合が高くなっている。例えば、変動パターンPB3-Xである場合において「実行有」が決定されるときにおける「第1系統変化演出および第2系統変化演出」が決定される割合は約57% ($40 \div 70$) であるのに対し、変動パターンPA3-Xである場合において「実行有」が決定されるときにおける「第1系統変化演出および第2系統変化演出」が決定される割合は約33% ($10 \div 30$) である。あるいは、より詳細には、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動の変動パターンが、変動パターンPA3-X～PA5-Xのいずれであるか変動パターンPB3-X～PB5-Xのいずれであるかによる「第1系統変化演出および第2系統変化演出」が決定される割合の差（または比率）は、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動の変動パターンが、変動パターンPA3-X～PA5-Xのいずれであるか変動パターンPB3-X～PB5-Xのいずれであるかによる「第1系統変化演出」又は「第2系統変化演出」が決定される割合の差よりも大きい。例えば、変動パターンPB3-Xであるときに「第1系統変化演出および第2系統変化演出」が決定される割合と変動パターンPA3-Xであるときに「第1系統変化演出および第2系統変化演出」が決定される割合との差は30% ($40\% - 10\%$) であるのに対し、変動パターンPB3-Xであるときに「第1系統変化演出」が決定される割合と変動パターンPA3-Xであるときに「第1系統変化演出」が決定される割合との差は5% ($15\% - 10\%$) である。すなわち、第1系統変化演出および第2系統変化演出が実行されたときは、そうでないときに比べ、「大当たり」となる期待度が高くなっている。

【0340】

また、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動の変動パターンが変動パターンPA4-X、PA5-X、PB4-X、PB5-Xである場合には、変動パターンPA3-X、PB3-Xである場合に比べて、「実行無」が決定される割合が低くなっている。つまり、当該変動においてスーパーリーチとなるときにアクティブ表示変化演出が実行される割合は、当該変動においてノーマルリーチとなるときにアクティブ表示変化演出が実行される割合よりも高くなっている。すなわち、アクティブ表示変化演出が実行されたときは、アクティブ表示変化演出が実行されないときに比べ、スーパーリーチとなる期待度が高くなっている。

【0341】

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

【0342】

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

【0343】

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

【0344】

次に、アクティブ表示変化演出を実行するアクティブ表示（変動）である場合に、実行するアクティブ表示変化演出の演出態様を決定する処理について説明する。

図 27 (A) は、アクティブ表示変化演出として第 1 系統変化演出を実行する時の第 1 系統変化演出の演出態様の決定割合の設定例を示す図である。図 27 (B) は、アクティブ表示変化演出として第 2 系統変化演出を実行する時の第 2 系統変化演出の演出態様の決定割合の設定例を示す図である。また、図 27 (C) は、アクティブ表示変化演出として第 1 系統変化演出および第 2 系統変化演出の両方を実行する時の第 1 系統変化演出および第 2 系統変化演出の演出態様の決定割合の設定例を示す図である。

【 0 3 4 5 】

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

10

【 0 3 4 6 】

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

20

【 0 3 4 7 】

第 1 系統変化演出は、アクティブ表示を対象としてアクティブ表示の表示態様の变化を煽る作用演出であり、例えば、アクティブ表示の表示形状の変化を煽る作用演出である。

図 27 (A) において、アクティブ表示変化演出パターン「B P 1」は、デフォルトとして、当該変動に対応するアクティブ表示の表示形状が「球」であるものとする、アクティブ表示の表示形状を「球」のまま変化させない失敗演出（アクティブ表示変化ガセ演出）の演出パターンである。図示する例によれば、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときは、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときと比べて、決定割合が高くなっている。また、変動パターンが「ハズレ」となるとき（例えば、変動パターン P A 3 - 1）は、「大当たり」となる変動パターン（例えば、変動パターン P B 3 - 1）と比べて、決定割合が高くなっている。

30

【 0 3 4 8 】

また、アクティブ表示変化演出パターン「B P 2」は、当該変動に対応するアクティブ表示の表示形状を、デフォルトの表示形状である「球」から「三角形」のアクティブ表示の表示形状に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、変動パターンが「ハズレ」となるとき（例えば、変動パターン P A 4 - 1）は、「大当たり」となる変動パターン（例えば、変動パターン P B 4 - 1）と比べて、決定割合が高くなっている。また、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときと比べて、決定割合が高くなっている。

40

【 0 3 4 9 】

また、アクティブ表示変化演出パターン「B P 3」は、当該変動に対応するアクティブ表示の表示形状を、デフォルトの表示形状である「球」から「五角形」のアクティブ表示の表示形状に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、変動パターンが「大当たり」となるとき（例えば、変動パターン P B 3 - 1）は、「ハズレ」となる変動パターン（例えば、変動パターン P A 3 - 1）と比べて、決定割合が高くなっている。また、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときと比べて、決定割合が高くなっている。

【 0 3 5 0 】

また、アクティブ表示変化演出パターン「B P 4」は、当該変動に対応するアクティブ

50

表示の表示形状を、デフォルトの表示形状である「球」から「星」のアクティブ表示の表示形状に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときと比べて、決定割合が高くなっている。また、変動パターンが「大当たり」となるとき（例えば、変動パターンPB5-1）は、「ハズレ」となる変動パターン（例えば、変動パターンPA5-1）と比べて、決定割合が高くなっている。

【0351】

第2系統変化演出は、アクティブ表示枠を対象としてアクティブ表示枠の表示態様の变化を煽る作用演出であり、例えば、アクティブ表示枠の線の太さの変化を煽る作用演出である。

10

図27(B)において、アクティブ表示変化演出パターン「CP1」は、デフォルトとして、当該変動に対応するアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の線の太さが「通常」であるものとする、アクティブ表示枠の線の太さを「通常」のまま変化させない失敗演出（アクティブ表示変化ガセ演出）の演出パターンである。図示する例によれば、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときは、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときと比べて、決定割合が高くなっている。また、変動パターンが「ハズレ」となるとき（例えば、変動パターンPA3-1）は、「大当たり」となる変動パターン（例えば、変動パターンPB3-1）と比べて、決定割合が高くなっている。

【0352】

また、アクティブ表示変化演出パターン「CP2」は、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の線の太さを「通常」から「中太」に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、変動パターンが「ハズレ」となるとき（例えば、変動パターンPA4-1）は、「大当たり」となる変動パターン（例えば、変動パターンPB4-1）と比べて、決定割合が高くなっている。また、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときと比べて、決定割合が高くなっている。

20

【0353】

また、アクティブ表示変化演出パターン「CP3」は、当該変動に対応するアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の線の太さを「通常」から「極太」に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、変動パターンが「大当たり」となるとき（例えば、変動パターンPB3-1）は、「ハズレ」となる変動パターン（例えば、変動パターンPA3-1）と比べて、決定割合が高くなっている。また、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときと比べて、決定割合が高くなっている。

30

【0354】

第1系統変化演出および第2系統変化演出は、上述の第1系統変化演出によって、アクティブ表示の表示態様の变化を煽る作用演出と、上述の第2系統変化演出によって、アクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の表示態様の变化を煽る作用演出と、の両方を行う作用演出である。

図27(C)において、アクティブ表示変化演出パターン「AP1」は、デフォルトとして、当該変動に対応するアクティブ表示の表示形状が「球」であり、かつアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の線の太さが「通常」であるものとする、アクティブ表示の表示形状を「球」のまま、かつアクティブ表示枠の線の太さを「通常」のまま変化させない失敗演出（アクティブ表示変化ガセ演出）の演出パターンである。図示する例によれば、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときは、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときと比べて、決定割合が高くなっている。また、変動パターンが「ハズレ」となるとき（例えば、変動パターンPA3-1）は、「大当たり」となる変動パターン（例えば、変動パターンPB3-1）と比べて、決定割合が高くなっている。

40

【0355】

また、アクティブ表示変化演出パターン「AP2」は、アクティブ表示の表示形状を「

50

球」のまま、かつアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠の線の太さを「通常」から「中太」に変化させる成功演出の演出パターンである。図示する例によれば、変動パターンが「ハズレ」となるとき（例えば、変動パターンPA4-1）は、「大当り」となる変動パターン（例えば、変動パターンPB4-1）と比べて、決定割合が高くなっている。また、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときは、熱リーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときと比べて、決定割合が高くなっている。

【0356】

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

【0357】

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

【0358】

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

【0359】

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

【0360】

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

【0361】

次に、当該変動におけるアクティブ表示変化演出を実行するタイミングを決定する処理について説明する。

図28は、第1系統変化演出実行時の演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。

なお、ROM121には、第1系統変化演出の演出実行タイミングとして図5に示した

10

20

30

40

50

24種類の変動パターンに応じて複数（例えば4つ）の第1系統変化演出の実行タイミングが記憶されているものとする。

タイミング1とは、例えば、当該変動の変動開始時に第1系統変化演出を実行するタイミングであり、タイミング2とは、擬似連変動時に第1系統変化演出を実行するタイミングであり、タイミング3とは、当該変動におけるリーチ成立時に第1系統変化演出を実行するタイミングであり、タイミング4とは、当該変動におけるリーチ成立後（リーチ中）に第1系統変化演出を実行するタイミングである。擬似連変動時とは、例えば、変動中の可変表示が仮停止したときのことである。

【0362】

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

【0363】

具体的には、図27において、変動パターンPA3-1、PA3-2は、第1系統変化演出の失敗演出であるアクティブ表示変化演出パターンBP1や、第2系統変化演出の失敗演出であるアクティブ表示変化演出パターンCP1や、第1系統変化演出および第2系統変化演出の失敗演出であるアクティブ表示変化演出パターンAP1に決定される割合が、その他のアクティブ表示変化演出パターンに決定される割合と比べて高くなっており、成功演出が実行され得る成功期待度が低く、上述のように「成功期待度「小」」に分類される。

【0364】

また、図27において、変動パターンPA3-1、PA3-2以外の変動パターンPA4-1～PA4-4、PA5-1～PA5-4、PB3-1～PB3-2、PB4-1～PB4-4、PB5-1～PB5-4では、第1系統変化演出の成功演出であるアクティブ表示変化演出パターンBP2～BP4や、第2系統変化演出の成功演出であるアクティブ表示変化演出パターンCP2～CP3や、第1系統変化演出および第2系統変化演出の成功演出であるアクティブ表示変化演出パターンAP2～AP12に決定される割合が、その他のアクティブ表示変化演出パターンに決定される割合と比べて高くなっており、成功演出が実行され得る成功期待度が変動パターンPA3-1、PA3-2と比べて高くなっている。すなわち、図27に示すような変動パターンによって、成功演出が実行され得る期待度が高くなっている。

【0365】

図示する例では、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）が、擬似連変動ではない変動パターンPA3-1、PA4-1、PA4-2、PA5-1、PA5-2、PB3-1、PB4-1、PB4-2、PB5-1、PB5-2では、タイミング2では第1系統変化演出が実行されないことを表している。

図28によれば、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるときと比べて、早いタイミング（例えばタイミング1）に決定される決定割合が高くなっている。また、「大当たり」となる変動パターンである場合には、「ハズレ」となる変動パターンと比べて第1系統変化演出の遅いタイミング（例えば、タイミング4）に決定される決定割合が高くなっている。また、リーチ成立後（例えば、タイミング3、タイミング4）は、リーチ成立前（例えば、タイミング1、タイミング2）よりも成功演出の期待度が高くなっている。また、擬似連変動における可変

10

20

30

40

50

表示の仮停止後（例えば、タイミング3、タイミング4）は、擬似連変動における可変表示の仮停止前（例えば、タイミング1）よりも成功演出の期待度が高くなっている。

【0366】

すなわち、演出実行設定処理（ステップS532）において、演出制御用CPU120は、アクティブ表示変化演出の事項タイミング決定用の乱数値MR9と、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）とによって、アクティブ表示変化演出を実行する場合のアクティブ表示変化演出の実行タイミングを決定する。

【0367】

なお、タイミング2において、擬似連変動における可変表示の仮停止回数に応じて例えば、1回目の再可変表示の開始時または2回目の再可変表示の開始時の様に、再可変表示の開始直後を第1系統変化演出の実行タイミングとして決定してもよいし、複数回の擬似連変動において、複数回の実行タイミングで第1系統変化演出の実行タイミングを決定してもよい。また、擬似連変動時のタイミング2は、リーチ成立後であってもよく、例えば、図28におけるリーチ成立時のタイミング3の後に、擬似連変動時のタイミング2を設定するように実行タイミングを設定してもよいし、4つのタイミングを含む複数のタイミングを第1系統変化演出の実行タイミングとして設定してもよい。

【0368】

また、図27に示したアクティブ表示変化演出として第1系統変化演出を実行する時の第1系統変化演出の演出態様の決定割合の設定例と図28に示した第1系統変化演出の実行タイミングとを対応付けて1つのテーブルとして、ROM121が記憶していてもよい。

なお、第2系統変化演出の実行タイミングや、第1系統変化演出と第2系統変化演出と両方を実行する実行タイミングも同様である。

【0369】

なお、第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例（非図示）は、図28に示すような第1系統変化演出実行時の演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例と同一であってもよいし、第1系統変化演出実行時の演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例とは異なる第2系統変化演出の実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例であってもよい。

【0370】

なお、図26において「第1系統変化演出および第2系統変化演出」を実行すると決定された場合に、第1系統変化演出と第2系統変化演出との実行タイミングを図28に示すような演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例を用いて、第1系統変化演出と第2系統変化演出とを同タイミングで実行するように一括で決定してもよいし、第1系統変化演出と第2系統変化演出とのそれぞれの実行タイミングが異なる実行タイミングとなることもあるように一括で決定してもよい。また、図26において「第1系統変化演出および第2系統変化演出」を実行すると決定された場合に、第1系統変化演出および第2系統変化演出のそれぞれの実行タイミングを図28に示すような演出実行タイミング決定テーブルによる決定割合の設定例を用いて、第1系統変化演出と第2系統変化演出とのそれぞれの実行タイミングを、別々に決定してもよい。

【0371】

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

【0372】

演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて決定したアクティブ表示変化演出の実行有無、アクティブ表示変化演出を実行する場合には、アクティブ表示変化演出の演出パターン、アクティブ表示変化演出の実行タイミングを演出制御パターンとして設定する。具体的には、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに

対応する演出制御パターンを演出制御パターンとしてセットするとともに、選択されたアクティブ表示変化演出の演出態様に対応する演出パターンを演出制御パターンとしてセットする。なお、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する演出制御パターンが複数用意されている場合には、何れかを選択して演出制御パターンとしてセットする。そして、演出実行設定処理（ステップS532）を終了する。

【0373】

次に、パチンコ遊技機1における制御の具体的な一例について説明する。

【0374】

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

【0375】

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

【0376】

パチンコ遊技機1の演出制御基板12の側では、第1始動条件の成立した場合、演出制御用CPU120は、保留演出決定処理（ステップS160）において、第1始動入賞記憶表示エリア5HLまたは第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加表示させる際の保留表示の表示態様（追加時表示態様）を決定する。また、演出制御用CPU120は、保留演出決定処理の決定結果に基づいて保留演出決定処理の決定内容（例えば、追加時表示態様など）を第1先読予告パuffa194Cまたは第2先読予告パuffaに記憶させるとともに（ステップS161）、当該記憶内容（追加時表示態様）に基づいて保留表示を第1始動入賞記憶表示エリア5HLまたは第2始動入賞記憶表示エリア5HRに追加する（ステップS162）。

【0377】

また、演出制御基板12の側では、第1開始条件が成立した場合、演出制御用CPU120は、第1先読予告パuffa194Cまたは第2先読予告パuffa194Dを参照し、当該可変表示において、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、演出制御パターンを設定する。

【0378】

図29は、画像表示装置5における表示動作例を示す図である。具体的には、図29A(A)の(a)~(d)、図29B(A)の(e)は、画像表示装置5における各場面を時系列に並べたものである。図29(B)の(a)~(d)、図29B(B)の(e)、についても同様である。なお、図29A、図29Bにおいて画像表示装置5内の矢印「」は、飾り図柄が変動中であることを表している。また、図29A(A)、図29B(A)は、第2系統変化演出の成功演出を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図27の(B)に示したアクティブ表示変化演出パターンCP3(変化有(太さ「極太」))がセットされているものとする。また、図29A(B)、図29B(B)は、第2系統変化演出の失敗演出を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図27の(B)に示したアクティブ表示変化演出パターンCP1(変化無(太さ「通常」))がセットされているものとする。

10

【0379】

図29A(A)の(a)は、アクティブ表示エリアAHAにアクティブ表示AH(当該可変表示を開始させるときに当該可変表示に対応する保留表示を所定のアクティブ表示エリアAHAに移動させたアクティブ表示、または、当該可変表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像)が表示され、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに保留表示H1、保留表示H2、及び、保留表示H3が表示されている場面である。

ここで、アクティブ表示エリアAHAは、例えば画像表示装置5の中央下部に設けられる。このアクティブ表示エリアAHAには、少なくともアクティブ表示AHが表示され、当該アクティブ表示AHの他にこのアクティブ表示AHを囲うアクティブ表示枠AHWやアクティブ表示枠AHWを含む所定の範囲が含まれる。アクティブ表示AH自体やアクティブ表示枠AHWの内側または外側などの当該アクティブ表示エリアAHAには、文字や画像を表示することも可能である。

20

【0380】

なお、アクティブ表示AHが図29A(A)の(a)の如くアクティブ表示エリアAHAに表示される直前には、第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号「1」に保留表示(アクティブ表示AH)に対応する演出内容として当該保留表示(アクティブ表示AH)の始動入賞時に決定された当該保留表示(アクティブ表示AH)の表示態様(追加時表示態様「白色」)が記憶され、第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号「2」には保留表示H1に対応する演出内容として当該保留表示H1の始動入賞時に決定された当該保留表示H1の表示態様(追加時表示態様「白色」)が記憶され、第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号「3」には保留表示H2に対応する演出内容として当該保留表示H2の始動入賞時に決定された当該保留表示H2の表示態様(追加時表示態様「白色」)が記憶され、第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号「4」には保留表示H3に対応する演出内容として当該保留表示H3の始動入賞時に決定された当該保留表示H3の表示態様(追加時表示態様「白色」)が記憶されていたものとする。

30

【0381】

図29A(A)の(a)の場面は、アクティブ表示AHのアクティブ情報(アクティブ表示AHがアクティブ表示エリアAHAにアクティブ表示AHとして表示される直前の保留情報に対応する情報)の可変表示を開始させるときに、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン「PA2-1(非リーチ(ハズレ))」に基づいて、飾り図柄の変動を開始したのち、確定飾り図柄(「3」「9」「4」)が停止表示された状態である。

40

図29A(A)の(a)の場面から、第1始動入賞口を遊技球が1個通過(進入)して第1始動条件が成立した場合、CPU103は、第1保留記憶数を「4」に更新する(ステップS215)。CPU103は、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出し(ステップS217)、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2などを用いて特図表示結果を判定する(ステップS403、ステップS404)。

【0382】

50

例えば、特図表示結果として「ハズレ」を判定したものとする。CPU103は、特図表示結果「ハズレ」と保留記憶数「4」とに基づいて、複数の変動カテゴリ決定テーブル（図17）のなかから変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」を選択し（図16）、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」と変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とに基づいて変動カテゴリを判定する（ステップS412）。例えば、変動カテゴリ「PB5（スーパーリーチ（大当たり）」）を判定したものとする。CPU103は、変動カテゴリ「PB5」を指定する変動カテゴリコマンドの送信を設定し（ステップS413）、コマンド制御処理（ステップS17）を実行することによって変動カテゴリ「PB5」を指定する変動カテゴリコマンドなどが主基板11から演出制御基板12に伝送される。

【0383】

10

主基板11から変動カテゴリを指定する変動カテゴリコマンドなどを受信した演出制御用CPU120は、変動カテゴリに基づいて、図24に示したような複数の保留表示態様決定テーブルのなかから使用する保留表示態様決定テーブルを選択し、選択した保留表示態様決定テーブルと保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6とに基づいて、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる保留表示の表示態様（追加時表示態様）を決定する。

演出制御用CPU120は、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該第1始動入賞のバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて、これらの保留演出決定処理の決定内容（追加時表示態様）を記憶する。

【0384】

20

図29A（A）の（b）の場面は、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリアに表示された保留表示H1に対応するアクティブ表示AHをアクティブ表示エリアAHAに表示し、保留表示H1に対応するアクティブ表示AHの可変表示を開始したときの一例である。例えば、図29A（A）の（b）の場面において、アクティブ表示AHが第2系統変化演出を実行する変動であるとする。図29A（A）の（c）は、図29A（A）の（b）の場面において可変表示を開始した直後（例えば、図28のタイミング1）で第2系統変化演出が実行されたときの一例である。図29A（A）の（c）では、第2系統変化演出として画像表示装置5の左上部に「激熱」の文字が描画された矢Y2が表示されている。図29A（B）の（a）～図29A（B）の（c）も、図29A（A）の（a）～図29A（A）の（c）と同様である。

30

つまり、図29A（A）の（b）から図29A（A）の（c）までと図29A（B）の（b）から図29A（B）の（c）までとが、第2系統変化演出における成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出である。

【0385】

そして、図29A（A）の（d）の場面は、図29A（A）の（c）の場面において表示された第2系統変化演出である矢Y2が画像表示装置5の下部に向けて移動して、アクティブ表示枠AHWに衝突している場面である。

図29B（A）の（e）の場面では、図29A（A）の（d）の場面においてアクティブ表示枠AHWに矢Y2が衝突した後、アクティブ表示枠AHWの線の太さが「極太」の表示態様として変化している。

40

そして、図29B（A）の（e）の場面において、飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄および飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄がリーチ態様となっている場面である。

【0386】

一方、図29A（B）の（d）の場面では、図29A（B）の（c）の場面において表示された第2系統変化演出である矢Y2が画像表示装置5の下部に向けて移動して、アクティブ表示枠AHWに衝突することなく画像表示装置5の下部に移動している場面である。

図29B（B）の（e）の場面では、図29A（B）の（d）の場面においてアクティブ表示枠AHWに矢Y2が衝突せずに消滅したため、アクティブ表示枠AHWの線の太さが「通常」の表示態様まま変化していない。

50

そして、図 2 9 B (B) の (e) の場面において、飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄および飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄がリーチ態様となっている場面である。

【 0 3 8 7 】

図 3 0 は、画像表示装置 5 における表示動作例を示す図である。具体的には、図 3 0 A (A) の (a) ~ (d)、図 3 0 B (A) の (e) ~ (f) は、画像表示装置 5 における各場面を時系列に並べたものである。図 3 0 (B) の (a) ~ (d)、図 3 0 B (B) の (e) ~ (f) についても同様である。なお、図 3 0 A、図 3 0 B において画像表示装置 5 内の矢印「」は、飾り図柄が変動中であることを表している。また、図 3 0 A (A)、図 3 0 B (A) は、第 1 系統変化演出の成功演出を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図 2 7 の (A) に示したアクティブ表示変化演出パターン B P 4 (変化有 (形状「星」)) がセットされているものとする。図 3 0 A (B)、図 3 0 B (B) は、第 1 系統変化演出の失敗演出を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図 2 7 の (A) に示したアクティブ表示変化演出パターン B P 1 (変化無 (形状「球」)) がセットされているものとする。

【 0 3 8 8 】

図 3 0 A (A) の (a) は、アクティブ表示エリア A H A にアクティブ表示 A H (当該可変表示を開始させるときに当該可変表示に対応する保留表示を所定のアクティブ表示エリア A H A に移動させたアクティブ表示、または、当該可変表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像) が表示され、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に保留表示 H 1、保留表示 H 2、及び、保留表示 H 3 が表示されている場面である。

【 0 3 8 9 】

図 3 0 A (A) の (a) の場面は、アクティブ表示 A H のアクティブ情報 (アクティブ表示 A H がアクティブ表示エリア A H A にアクティブ表示 A H として表示される直前の保留情報に対応する情報) の可変表示を開始させるときに、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン「 P A 2 - 1 (非リーチ (ハズレ)) 」に基づいて、飾り図柄の変動を開始したのち、確定飾り図柄 (「 3 」 「 9 」 「 4 」) が停止表示された状態である。

【 0 3 9 0 】

図 3 0 A (A) の (b) の場面は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞記憶表示エリアに表示された保留表示 H 1 に対応するアクティブ表示 A H をアクティブ表示エリア A H A に表示し、保留表示 H 1 に対応するアクティブ表示 A H の可変表示を開始したときの一例である。例えば、図 3 0 A (A) の (b) の場面において、アクティブ表示 A H が第 1 系統変化演出を実行する変動であるとする。図 3 0 A (A) の (b) の場面では、可変表示を開始した直後 (例えば、図 2 8 のタイミング 1) で第 1 系統変化演出が実行されたときの一例である。図 3 0 A (A) の (b) では、第 1 系統変化演出として画像表示装置 5 の右上部に 3 つの図形 (星 Z 1、三角形 Z 2、五角形 Z 3) が図形群 Y 1 として表示されている。

【 0 3 9 1 】

そして、図 3 0 A (A) の (c) の場面は、図 3 0 A (A) の (b) の場面において表示された第 1 系統変化演出である図形群 Y 1 が画像表示装置 5 の下部に向けて移動しながら三角形 Z 2 が消滅し、星 Z 1 と五角形 Z 3 が移動を続けている場面である。

図 3 0 A (A) の (d) の場面は、図 3 0 A (A) の (c) の場面からさらに第 1 系統変化演出である図形群 Y 1 が画像表示装置 5 の下部に向けて移動し、図形群 Y 1 を構成する星 Z 1 と五角形 Z 3 とのうち、五角形 Z 3 が消滅し、星 Z 1 のみが移動を続けている場面である。図 3 0 A (B) の (a) ~ 図 3 0 A (B) の (d) も、図 3 0 A (A) の (a) ~ 図 3 0 A (A) の (d) と同様である。

つまり、図 3 0 A (A) の (b) から図 3 0 A (A) の (d) までと図 3 0 A (B) の (b) から図 3 0 A (B) の (d) までとが、第 1 系統変化演出における成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出である。

【 0 3 9 2 】

10

20

30

40

50

そして、図30B(A)の(e)の場面は、図30A(A)の(d)の場面において表示された第1系統変化演出である図形群Y1で消滅することなく残った星Z1が画像表示装置5の下部に向けてさらに移動して、アクティブ表示AHに衝突している場面である。

図30B(A)の(f)の場面では、図30B(A)の(e)の場面においてアクティブ表示AHに図形群Y1で消滅することなく残った星Z1が衝突した後、アクティブ表示AHの表示形状が「星」に変化した表示態様で表示されている。

そして、図30B(A)の(f)の場面において、飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄および飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄がリーチ態様となっている場面である。

【0393】

一方、図30B(B)の(e)の場面は、図30A(B)の(d)の場面において表示された第1系統変化演出である図形群Y1で消滅することなく残った星Z1が画像表示装置5の下部に向けてさらに移動するが、アクティブ表示AHに衝突する前に消滅している場面である。

図30B(B)の(f)の場面では、図30B(B)の(e)の場面においてアクティブ表示AHに図形群Y1で消滅することなく残った星Z1が衝突せずに消滅したため、アクティブ表示AHの表示形状が「球」のままの表示態様で表示されている。

そして、図30B(B)の(f)の場面において、飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄および飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄がリーチ態様となっている場面である。

【0394】

図31は、画像表示装置5における表示動作例を示す図である。具体的には、図31A(A)の(a)~(d)、図31B(A)の(e)~(g)は、画像表示装置5における各場面を時系列に並べたものである。図31(B)の(a)~(d)、図31B(B)の(e)~(g)についても同様である。なお、図31A、図31Bにおいて画像表示装置5内の矢印「」は、飾り図柄が変動中であることを表している。また、図31A(A)、図31B(A)は、第1系統変化演出および第2系統変化演出の成功演出を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図27の(C)に示したアクティブ表示変化演出パターンAP12(変化有(太さ「極太」)、変化有(形状「星」))がセットされているものとする。図31A(B)、図31B(B)は、第1系統変化演出および第2系統変化演出の失敗演出を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図27の(C)に示したアクティブ表示変化演出パターンAP1(変化無(形状「球」)、変化無(太さ「通常」))がセットされているものとする。

【0395】

図31A(A)の(a)は、アクティブ表示エリアAHAにアクティブ表示AH(当該可変表示を開始させるときに当該可変表示に対応する保留表示を所定のアクティブ表示エリアAHAに移動させたアクティブ表示、または、当該可変表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像)が表示され、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに保留表示H1、保留表示H2、及び、保留表示H3が表示されている場面である。

【0396】

図31A(A)の(a)の場面では、アクティブ表示AHのアクティブ情報(アクティブ表示AHがアクティブ表示エリアAHAにアクティブ表示AHとして表示される直前の保留情報に対応する情報)の可変表示を開始させるときに、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン「PA2-1(非リーチ(ハズレ))」に基づいて、飾り図柄の変動を開始したのち、確定飾り図柄(「3」「9」「4」)が停止表示された状態である。

【0397】

図31A(A)の(b)の場面は、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリアに表示された保留表示H1に対応するアクティブ表示AHをアクティブ表示エリアAHAに表示し、保留表示H1に対応するアクティブ表示AHの可変表示を開始したときの一例である。

【0398】

10

20

30

40

50

図31A(A)の(b)の場面は、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリアに表示された保留表示H1に対応するアクティブ表示AHをアクティブ表示エリアAHAに表示し、保留表示H1に対応するアクティブ表示AHの可変表示を開始したときの一例である。例えば、図31A(A)の(b)の場面において、アクティブ表示AHが第2系統変化演出を実行する変動であるとする。図31A(A)の(c)は、図31A(A)の(b)の場面において可変表示を開始した直後(例えば、図28のタイミング1)で第1系統変化演出および第2系統変化演出が実行されたときの一例である。図31A(A)の(c)では、第1系統変化演出として画像表示装置5の右上部に3つの図形(星Z1、三角形Z2、五角形Z3)が図形群Y1として表示され、第2系統変化演出として画像表示装置5の左上部に「激熱」の文字が描画された矢Y2が表示されている。

10

図31A(B)の(a)~図31A(B)の(c)も、図31A(A)の(a)~図31A(A)の(c)と同様である。

つまり、図31A(A)の(b)から図31A(A)の(c)までと図31A(B)の(b)から図31A(B)の(c)までとが、第1系統変化演出および第2系統変化演出における成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出である。

【0399】

そして、図31A(A)の(d)の場面は、図30A(A)の(c)の場面において表示された第1系統変化演出である図形群Y1が画像表示装置5の下部に向けて移動しながら三角形Z2が消滅し、星Z1と五角形Z3が移動を続けている。また、図31A(A)の(c)の場面において表示された第2系統変化演出である矢Y2が画像表示装置5の下部に向けて移動して、アクティブ表示枠AHWに衝突している場面である。

20

そして、図31B(A)の(e)の場面では、図31A(A)の(d)の場面においてアクティブ表示枠AHWに矢Y2が衝突した後、アクティブ表示枠AHWの線の太さが「極太」の表示態様として変化している。また、図31A(A)の(e)の場面では、図31A(A)の(d)の場面からさらに第1系統変化演出である図形群Y1が画像表示装置5の下部に向けて移動し、図形群Y1を構成する星Z1と五角形Z3とのうち、五角形Z3が消滅し、星Z1のみが移動を続けている場面である。

【0400】

そして、図31B(A)の(f)の場面は、図30A(A)の(e)の場面において表示された第1系統変化演出である図形群Y1で消滅することなく残った星Z1が画像表示装置5の下部に向けてさらに移動して、アクティブ表示AHに衝突している場面である。

30

図31B(A)の(g)の場面では、図31B(A)の(f)の場面においてアクティブ表示AHに図形群Y1で消滅することなく残った星Z1が衝突した後、アクティブ表示AHの表示形状が「星」に変化した表示態様で表示されている。

そして、図30B(A)の(g)の場面において、飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄および飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄がリーチ態様となっている場面である。

【0401】

一方、図31A(B)の(d)の場面では、図31A(B)の(c)の場面において表示された第2系統変化演出である矢Y2が画像表示装置5の下部に向けて移動して、アクティブ表示枠AHWに衝突することなく画像表示装置5の下部に移動している場面である。また、図31A(B)の(e)の場面では、図31A(B)の(d)の場面からさらに第1系統変化演出である図形群Y1が画像表示装置5の下部に向けて移動し、図形群Y1を構成する星Z1と五角形Z3とのうち、五角形Z3が消滅し、星Z1のみが移動を続けている場面である。

40

そして、図31B(B)の(f)の場面は、図31A(B)の(e)の場面において表示された第1系統変化演出である図形群Y1で消滅することなく残った星Z1が画像表示装置5の下部に向けてさらに移動するが、アクティブ表示AHに衝突する前に消滅している場面である。

図31B(B)の(g)の場面では、図31B(B)の(f)の場面においてアクティブ表示AHに図形群Y1で消滅することなく残った星Z1が衝突せずに消滅したため、ア

50

クティブ表示 A H の表示形状が「球」のままの表示態様で表示されている。また、図 3 1 B (B) の (g) の場面において、飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄および飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄がリーチ態様となっている場面である。

【 0 4 0 2 】

図 3 2 は、画像表示装置 5 における表示動作例を示す図である。具体的には、図 3 2 A (A) の (a) ~ (d)、図 3 2 B (A) の (e) ~ (f) は、画像表示装置 5 における各場面を時系列に並べたものである。図 3 2 (B) の (a) ~ (d)、図 3 2 B (B) の (e) ~ (f) についても同様である。なお、図 3 2 A、図 3 2 B において画像表示装置 5 内の矢印「」は、飾り図柄が変動中であることを表している。また、図 3 2 A (A)、図 3 2 B (A) は、第 2 系統変化演出の成功演出を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図 2 7 の (B) に示したアクティブ表示変化演出パターン C P 3 (変化有 (太さ「極太」)) がセットされているものとする。また、図 3 2 A (B)、図 3 2 B (B) は、第 2 系統変化演出の失敗演出を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図 2 7 の (B) に示したアクティブ表示変化演出パターン C P 1 (変化無 (太さ「通常」)) がセットされているものとする。

【 0 4 0 3 】

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

【 0 4 0 4 】

なお、アクティブ表示 A H が図 3 2 A (A) の (a) の如くアクティブ表示エリア A H A に表示される直前には、第 1 先読予告バッファ 1 9 4 C のバッファ番号「 1 」に保留表示 (アクティブ表示 A H) に対応する演出内容として当該保留表示 (アクティブ表示 A H) の始動入賞時に決定された当該保留表示 (アクティブ表示 A H) の表示態様 (追加時表示態様「白色」) が記憶され、第 1 先読予告バッファ 1 9 4 C のバッファ番号「 2 」には保留表示 H 1 に対応する演出内容として当該保留表示 H 1 の始動入賞時に決定された当該保留表示 H 1 の表示態様 (追加時表示態様「白色」) が記憶され、第 1 先読予告バッファ 1 9 4 C のバッファ番号「 3 」には保留表示 H 2 に対応する演出内容として当該保留表示 H 2 の始動入賞時に決定された当該保留表示 H 2 の表示態様 (追加時表示態様「白色」) が記憶され、第 1 先読予告バッファ 1 9 4 C のバッファ番号「 4 」には保留表示 H 3 に対応する演出内容として当該保留表示 H 3 の始動入賞時に決定された当該保留表示 H 3 の表示態様 (追加時表示態様「白色」) が記憶されていたものとする。

【 0 4 0 5 】

図 3 2 A (A) の (a) の場面は、アクティブ表示 A H のアクティブ情報 (アクティブ表示 A H がアクティブ表示エリア A H A にアクティブ表示 A H として表示される直前の保留情報に対応する情報) の可変表示を開始させるときに、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン「 P A 2 - 1 (非リーチ (ハズレ)) 」に基づいて、飾り図柄の変動を開始したのち、確定飾り図柄 (「 3 」 「 9 」 「 4 」) が停止表示された状態である。

図 3 2 A (A) の (a) の場面から、第 1 始動入賞口を遊技球が 1 個通過 (進入) して第 1 始動条件が成立した場合、C P U 1 0 3 は、第 1 保留記憶数を「 4 」に更新する (ステップ S 2 1 5)。C P U 1 0 3 は、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2、変動カテゴリ決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを抽出し (ステップ S 2 1 7)、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 などを用いて特図表示結果を判定する (ステップ S 4 0 3、ステップ S 4 0 4)。

【 0 4 0 6 】

例えば、特図表示結果として「ハズレ」を判定したものとする。C P U 1 0 3 は、特図表示結果「ハズレ」と保留記憶数「 4 」とに基づいて、複数の変動カテゴリ決定テーブル

(図17)のなかから変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」を選択し(図16)、変動カテゴリ決定テーブル「C-TBL3」と変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とに基づいて変動カテゴリを判定する(ステップS412)。例えば、変動カテゴリ「PB5(スーパーリーチ(大当り))」を判定したものとす。CPU103は、変動カテゴリ「PB5」を指定する変動カテゴリコマンドの送信を設定し(ステップS413)、コマンド制御処理(ステップS17)を実行することによって変動カテゴリ「PB5」を指定する変動カテゴリコマンドなどが主基板11から演出制御基板12に伝送される。

【0407】

主基板11から変動カテゴリを指定する変動カテゴリコマンドなどを受信した演出制御用CPU120は、変動カテゴリに基づいて、図24に示したような複数の保留表示態様決定テーブルのなかから使用する保留表示態様決定テーブルを選択し、選択した保留表示態様決定テーブルと保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6とに基づいて、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる保留表示の表示態様(追加時表示態様)を決定する。

10

演出制御用CPU120は、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける当該第1始動入賞のバッファ番号に対応する第1先読予告バッファ194Cのバッファ番号に対応付けて、これらの保留演出決定処理の決定内容(追加時表示態様)を記憶する。

【0408】

図32A(A)の(b)の場面は、演出制御用CPU120は、第1始動入賞記憶表示エリアに表示された保留表示H1に対応するアクティブ表示AHをアクティブ表示エリアAHAに表示し、保留表示H1に対応するアクティブ表示AHの可変表示を開始したときの一例である。例えば、図32A(A)の(b)の場面において、アクティブ表示AHが第2系統変化演出を実行する変動であるとする。図32A(A)の(c)は、図32A(A)の(b)の場面において可変表示を開始してからリーチが成立し、飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄および飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄がリーチ態様となっている場面である。

20

図32A(A)の(d)の場面では、リーチ成立後(例えば、図28のタイミング3)で第2系統変化演出が実行されたときの一例である。図32A(A)の(d)では、第2系統変化演出として画像表示装置5の左上部に「激熱」の文字が描画された矢Y2が表示されている。

30

図32A(B)の(a)~図32A(B)の(d)も、図32A(A)の(a)~図32A(A)の(d)と同様である。

つまり、図32A(A)の(b)から図32A(A)の(d)までと図32A(B)の(b)から図32A(B)の(d)までとが、第2系統変化演出における成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出である。

【0409】

そして、図32A(A)の(e)の場面は、図32A(A)の(d)の場面において表示された第2系統変化演出である矢Y2が画像表示装置5の下部に向けて移動して、アクティブ表示枠AHWに衝突している場面である。

図32B(A)の(f)の場面では、図32A(A)の(e)の場面においてアクティブ表示枠AHWに矢Y2が衝突した後、アクティブ表示枠AHWの線の太さが「極太」の表示態様として変化している。

40

【0410】

一方、図32A(B)の(e)の場面では、図32A(B)の(d)の場面において表示された第2系統変化演出である矢Y2が画像表示装置5の下部に向けて移動して、アクティブ表示枠AHWに衝突することなく画像表示装置5の下部に移動している場面である。

図32B(B)の(f)の場面では、図32A(B)の(e)の場面においてアクティブ表示枠AHWに矢Y2が衝突せずに消滅したため、アクティブ表示枠AHWの線の太さが「通常」の表示態様まま変化していない。

50

なお、第2系統変化演出についても同様にリーチ成立後にアクティブ表示変化演出を実行してもよい。また、第1系統変化演出および第2系統変化演出も同様にリーチ成立後にアクティブ表示変化演出を実行してもよい。

【0411】

図33は、画像表示装置5における表示動作例を示す図である。具体的には、図33Aの(a)~(f)、図33Bの(g)~(h)は、画像表示装置5における各場面を時系列に並べたものである。なお、図33A、図33Bにおいて画像表示装置5内の矢印「」は、飾り図柄が変動中であることを表している。また、図33A、図33Bは、第2系統変化演出の成功演出を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図27の(B)に示したアクティブ表示変化演出パターンCP3(変化有(太さ「極太」))がセットされているものとする。ここで、図33A、図33Bに示す表示動作例と、図29A、図29Bに示した表示動作例とは、擬似連変動である点が異なる。それ以外は同様であるので、異なる部分を中心に説明する。また失敗演出については説明を省略する。

【0412】

図33Aの(a)は、アクティブ表示エリアAHAにアクティブ表示AH(当該可変表示を開始させるときに当該可変表示に対応する保留表示を所定のアクティブ表示エリアAHAに移動させたアクティブ表示、または、当該可変表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像)が表示され、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに保留表示H1、保留表示H2、及び、保留表示H3が表示されている場面である。

【0413】

図33Aの(c)は、図32A(A)の(b)の場面において可変表示を開始してから飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄および飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄が、リーチ態様とは異なる表示態様で停止表示されている場面である。

図33Aの(d)の場面では、飾り図柄表示エリア5Cに「好機」と表記されたチャンス図柄が低速スクロールで画像表示装置5に現れ、図33Aの(e)の場面においてチャンス図柄が飾り図柄表示エリア5Cに仮停止する。そして、図33Aの(f)の場面において、仮停止したすべての飾り図柄を再度可変表示(再可変表示)させる。

【0414】

図33Bの(g)では、第2系統変化演出として画像表示装置5の左上部に「激熱」の文字が描画された矢Y2が表示されている。

図33Aの(a)から図33Bの(g)までが、第2系統変化演出における成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出である。

【0415】

そして、図33Bの(h)の場面は、図33B(g)の場面において表示された第2系統変化演出である矢Y2が画像表示装置5の下部に向けて移動して、アクティブ表示枠AHWに衝突している場面である。

図33Bの(i)の場面では、図33B(h)の場面においてアクティブ表示枠AHWに矢Y2が衝突した後、アクティブ表示枠AHWの線の太さが「極太」の表示態様として変化している。また、アクティブ表示枠AHWの線の太さが「極太」の表示態様として変化後、飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄および飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄がリーチ態様となっている場面である。

【0416】

図34は、画像表示装置5における表示動作例を示す図である。具体的には、図34Aの(a)~(f)、図34Bの(g)~(j)は、画像表示装置5における各場面を時系列に並べたものである。なお、図34A、図34Bにおいて画像表示装置5内の矢印「」は、飾り図柄が変動中であることを表している。また、図34A、図34Bは、第2系統変化演出の成功演出を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図27の(B)に示したアクティブ表示変化演出パターンCP3(変化有(太さ「極太」))がセットされているものとする。ここで、図34A、図34Bに示す表示動作例と、図29A、図29Bに示した表示動作例とは、擬似連変動である点が異なる。それ以外は同様であるの

で、異なる部分を中心に説明する。また失敗演出については説明を省略する。

【0417】

図34Aの(a)は、アクティブ表示エリアAHAにアクティブ表示AH(当該可変表示を開始させるときに当該可変表示に対応する保留表示を所定のアクティブ表示エリアAHAに移動させたアクティブ表示、または、当該可変表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像)が表示され、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに保留表示H1、保留表示H2、及び、保留表示H3が表示されている場面である。

【0418】

図34Aの(c)は、図34Aの(b)の場面において可変表示を開始してからリーチが成立して、飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄および飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄が、リーチ態様で停止表示されている場面である。

10

図34Aの(d)の場面では、飾り図柄表示エリア5Cに「好機」と表記されたチャンス図柄が低速スクロールで画像表示装置5に現れ、図34Aの(e)の場面においてチャンス図柄が飾り図柄表示エリア5Cに仮停止する。そして、図34Aの(f)の場面において、仮停止したすべての飾り図柄を再度可変表示(再可変表示)させる。

【0419】

また、図34Aの(f)では、第2系統変化演出として画像表示装置5の左上部に「激熱」の文字が描画された矢Y2が表示されている。

ここで、図34Aの(a)から図34Aの(f)までが、第2系統変化演出における成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出である。

20

【0420】

そして、図34Bの(g)の場面は、図34B(f)の場面において再可変表示中に表示された第2系統変化演出である矢Y2が画像表示装置5の下部に向けて移動して、アクティブ表示枠AHWに衝突している場面である。

図34Bの(h)の場面では、図34Bの(g)の場面においてアクティブ表示枠AHWに矢Y2が衝突した後、アクティブ表示枠AHWの線の太さが「極太」の表示態様として変化し、飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄および飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄がリーチ態様となっている場面である。

そして、図34Bの(i)の場面では、アクティブ表示枠AHWの線の太さが「極太」の表示態様として変化した後、飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄および飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄がリーチ態様となっているときに、画像表示装置5にチャンス図柄が表示され、図34Bの(j)の場面において、このチャンス図柄が飾り図柄表示エリア5Cに仮停止することなく、飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄および飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄がリーチ態様として確定される。

30

【0421】

図35は、画像表示装置5における表示動作例を示す図である。具体的には、図35Aの(a)~(f)、図35Bの(g)~(i)は、画像表示装置5における各場面を時系列に並べたものである。なお、図35A、図35Bにおいて画像表示装置5内の矢印「」は、飾り図柄が変動中であることを表している。また、図35A、図35Bは、第2系統変化演出の成功演出を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図27の(B)に示したアクティブ表示変化演出パターンCP3(変化有(太さ「極太」))がセットされているものとする。ここで、図35A、図35Bに示す表示動作例と、図34A、図34Bに示した表示動作例とは、リーチ成立のタイミングが異なる。それ以外は同様であるので、異なる部分を中心に説明する。また失敗演出については説明を省略する。

40

【0422】

図35Aの(a)は、アクティブ表示エリアAHAにアクティブ表示AH(当該可変表示を開始させるときに当該可変表示に対応する保留表示を所定のアクティブ表示エリアAHAに移動させたアクティブ表示、または、当該可変表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像)が表示され、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに保留表示H1、保留表示H2、及び、保留表示H3が表示されている場面である。

50

【 0 4 2 3 】

図 3 5 A の (c) は、図 3 5 A の (b) の場面において可変表示を開始してから第 2 系統変化演出として画像表示装置 5 の左上部に「激熱」の文字が描画された矢 Y 2 が表示されている。ここで、図 3 5 A の (a) から図 3 5 A の (c) まだが、第 2 系統変化演出における成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出である。

そして、図 3 5 A の (d) の場面は、図 3 5 B (c) の場面において再可変表示中に表示された第 2 系統変化演出である矢 Y 2 が画像表示装置 5 の下部に向けて移動して、アクティブ表示枠 A H W に衝突している場面である。

そして、図 3 5 A の (e) の場面では、アクティブ表示枠 A H W に矢 Y 2 が衝突した後、アクティブ表示枠 A H W の線の太さが「極太」の表示態様として変化し、飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄および飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄が、リーチ態様とは異なる表示態様で停止表示されている場面である。

10

【 0 4 2 4 】

図 3 5 A の (f) の場面では、飾り図柄表示エリア 5 C に「好機」と表記されたチャンス図柄が低速スクロールで画像表示装置 5 に現れ、図 3 5 B の (g) の場面においてチャンス図柄が飾り図柄表示エリア 5 C に仮停止する。そして、図 3 5 B の (h) の場面において、仮停止したすべての飾り図柄を再度可変表示（再可変表示）させる。

そして、図 3 5 B の (i) の場面において、擬似連変動が終了して飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄および飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄がリーチ態様となって表示される。

20

【 0 4 2 5 】

図 3 6 は、画像表示装置 5 における表示動作例を示す図である。具体的には、図 3 6 A の (a) ~ (f)、図 3 6 B の (g) ~ (i) は、画像表示装置 5 における各場面を時系列に並べたものである。なお、図 3 6 A、図 3 6 B において画像表示装置 5 内の矢印「」は、飾り図柄が変動中であることを表している。また、図 3 6 A、図 3 6 B は、第 2 系統変化演出の成功演出を表し、アクティブ表示変化演出の演出態様として、図 2 7 の (B) に示したアクティブ表示変化演出パターン C P 3（変化有（太さ「極太」））がセットされているものとする。ここで、図 3 5 A、図 3 5 B に示す表示動作例と、図 3 5 A、図 3 5 B に示した表示動作例とは、リーチ成立のタイミングが異なる。それ以外は同様であるので、異なる部分を中心に説明する。また失敗演出については説明を省略する。

30

【 0 4 2 6 】

図 3 6 A の (a) は、アクティブ表示エリア A H A にアクティブ表示 A H（当該可変表示を開始させるときに当該可変表示に対応する保留表示を所定のアクティブ表示エリア A H A に移動させたアクティブ表示、または、当該可変表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像）が表示され、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に保留表示 H 1、保留表示 H 2、及び、保留表示 H 3 が表示されている場面である。

【 0 4 2 7 】

図 3 6 A の (c) は、図 3 6 A の (b) の場面において可変表示を開始してから第 2 系統変化演出として画像表示装置 5 の左上部に「激熱」の文字が描画された矢 Y 2 が表示されている。ここで、図 3 5 A の (a) から図 3 5 A の (c) まだが、第 2 系統変化演出における成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出である。

40

そして、図 3 6 A の (d) の場面は、図 3 5 B (c) の場面において再可変表示中に表示された第 2 系統変化演出である矢 Y 2 が画像表示装置 5 の下部に向けて移動して、アクティブ表示枠 A H W に衝突している場面である。

そして、図 3 6 A の (e) の場面では、アクティブ表示枠 A H W に矢 Y 2 が衝突した後、アクティブ表示枠 A H W の線の太さが「極太」の表示態様として変化し、飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄および飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄が、リーチ態様で停止表示されている場面である。

【 0 4 2 8 】

図 3 6 A の (f) の場面では、飾り図柄表示エリア 5 C に「好機」と表記されたチャン

50

ス図柄が低速スクロールで画像表示装置 5 に現れ、図 3 6 B の (g) の場面においてチャンス図柄が飾り図柄表示エリア 5 C に仮停止する。そして、図 3 6 B の (h) の場面において、仮停止したすべての飾り図柄を再度可変表示 (再可変表示) させる。

そして、図 3 6 B の (i) の場面において、擬似連変動が終了して飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄および飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄がリーチ態様となって表示される。

【 0 4 2 9 】

ここで、図 3 6 A、図 3 6 B において、飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄および飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄がリーチ態様で表示される場面例は、図 3 6 A (e) と図 3 6 B (i) とがあるが、図 3 6 A、図 3 6 B の様に、リーチが成立した後に擬似連変動となる場合には、図 2 8 における「タイミング 3」を図 3 6 B (i) のタイミングとして扱うものとする。つまり、図 3 6 A、図 3 6 B におけるリーチ成立とは、擬似連変動が終了して飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄および飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄がリーチ態様となって表示された図 3 6 B の (i) の場面のことである。

【 0 4 3 0 】

なお、図 2 9 ~ 図 3 6 では、アクティブ表示変化演出 (第 1 系統変化演出、第 2 系統変化演出、第 1 系統変化演出および第 2 系統変化演出) が実行されるタイミングによって成功演出が実行され得る期待度が異なり、例えば、当該変動において第 1 タイミングで実行されるアクティブ表示変化演出と第 1 タイミングよりも遅い第 2 タイミングで実行されるアクティブ表示変化演出とがある場合、第 2 タイミングで実行されるアクティブ表示変化演出における成功演出が実行され得る期待度が高いことを表している。

【 0 4 3 1 】

(変形例)

なお、保留表示の表示態様は、図 2 4 に示すような大当りに対する期待度を表す表示態様でなくともよく、通常 (デフォルト、初期色) の表示態様である通常態様と、通常態様とは異なる特殊態様と、通常態様および特殊態様とは異なる態様である第 1 特別態様と第 2 特別態様とを含んでもよい。図 3 7、図 3 8、図 3 9 を参照して詳述する。

【 0 4 3 2 】

例えば、図 2 4 に示した保留表示の表示態様の決定割合の代わりに、図 3 7 に示す保留表示の表示態様の決定割合の他の設定例を用いてもよい。

図 3 7 は、保留表示の表示態様の決定割合の他の設定例を示す図である。なお、ROM 1 2 1 には、変動カテゴリに応じた 7 種類の保留表示態様決定テーブルが記憶されていてもよい。図 3 7 (A) は、上述の 7 種類のうち、変動カテゴリ「PA1 (短縮・非リーチハズレ)」、又は、変動カテゴリ「PA2 (非リーチ (ハズレ))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例 (H - T B L 1) である。図 3 7 (B) は、上述の 7 種類のうち、変動カテゴリ「PA3 (ノーマルリーチ (ハズレ))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例 (H - T B L 2) である。図 3 7 (C) は、上述の 7 種類のうち、変動カテゴリ「PA4 (スーパーリーチ (ハズレ))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例 (H - T B L 3) である。

【 0 4 3 3 】

図 3 7 (D) は、上述の 7 種類のうち、変動カテゴリ「PA5 (スーパーリーチ (ハズレ))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例 (H - T B L 4) である。図 3 7 (E) は、上述の 7 種類のうち、変動カテゴリ「PB3 (ノーマルリーチ (大当り))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例 (H - T B L 5) である。図 3 7 (F) は、上述の 7 種類のうち、変動カテゴリ「PB4 (スーパーリーチ (大当り))」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例 (H - T B L 6) である。図 3 7 (G) は、上述の 7 種類のうち、変動

カテゴリ「P B 5（スーパーリーチ（大当たり））」であるときに選択される保留表示態様決定テーブルによる保留表示の表示態様の決定割合の設定例（H - T B L 7）である。

【0434】

図37と図24とを比較すると、図24における各保留表示態様決定テーブルにおける「白色」に対する決定割合の一部が、図37では、「灰色」に割り当てられている点異なる。具体的には、各保留表示態様決定テーブルにおける「白色」における決定割合を、図37の各保留表示態様決定テーブルにおける「白色」に対する決定割合と「灰色」に対する決定割合とが4：1となるように決定割合が割り当てられた設定例である。この設定例では、「白色」は通常の保留表示の表示態様（通常態様）であり、「灰色」は通常態様とは異なる特殊態様である。特殊態様とは、通常態様と大当たりに対する期待度は同じであるが、「灰色」の保留表示がアクティブ表示となったときに、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ表示変化演出を実行する割合が高いことを表す表示態様である。

10

【0435】

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

20

【0436】

例えば、第1保留演出決定処理（ステップS160）において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリに基づいて、図37に示した複数の保留表示態様決定テーブルのなかから使用する保留表示態様決定テーブルを選択し、選択した保留表示態様決定テーブルと保留表示の表示態様決定用の乱数値MR6とに基づいて、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに追加表示させる保留表示の表示態様（追加時表示態様）を決定すればよい。

【0437】

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

30

【0438】

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

40

【0439】

50

そして、図 2 5 の演出実行設定処理におけるステップ S 5 3 2 の処理において、当該変動に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定する処理や、アクティブ表示変化演出を実行する場合、どのアクティブ表示変化演出を実行するかを決定する処理、当該アクティブ表示変化演出を実行するアクティブ表示（変動）である場合には、実行するアクティブ表示変化演出の演出態様を決定する処理や、当該変動におけるアクティブ表示変化演出を実行するタイミングを決定する処理や、アクティブ表示変化演出の選択結果に基づいて演出制御パターンを設定（又は、再設定）する処理などを実行する。

【 0 4 4 0 】

ここで、演出実行設定処理（ステップ S 5 3 2）について詳述する。まず、当該変動に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を実行するか否かを決定する処理、およびアクティブ表示変化演出を実行する場合、どのアクティブ表示変化演出を実行するかを決定する処理について説明する。図 3 7 に示す保留表示の表示態様の決定割合を用いる場合には、図 2 6 に示したアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルの代わりに図 3 8 に示すアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルを用いればよい。ここで、図 2 6 に示したアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例と図 3 8 に示すアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例とは、当該変動に対応するアクティブ表示の表示態様が特殊態様であるか否かによって、別のアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例を参照する点が異なる。

【 0 4 4 1 】

図 3 8 は、アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の他の設定例を示す図である。具体的には、図 3 8（A）は、当該変動に対応するアクティブ表示の表示態様が特殊態様（灰色）でない場合に参照されるアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例であり、図 3 8（B）は、当該変動に対応するアクティブ表示の表示態様が特殊態様（灰色）である場合に参照されるアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例である。

図 3 8（A）、図 3 8（B）に示すそれぞれの設定例は、図 2 6 に示した設定例と同様にアクティブ表示変化演出を実行するか否かや、アクティブ表示変化演出を実行するときのアクティブ表示変化演出の演出態様の決定割合の設定例である。

図 3 8（A）、図 3 8（B）に示すそれぞれの設定例は、アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルには、アクティブ表示変化演出の実行有無決定用の乱数値 M R 7（非図示）と比較される数値（決定値）が、「実行有」と、「実行無」との夫々に、図 3 8（A）、図 3 8（B）のそれぞれに示すような決定割合で割り当てられている。また、このアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルの「実行有」には、アクティブ表示変化演出実行有無決定用の乱数値 M R 7（非図示）と比較される数値（決定値）が、「第 1 系統変化演出」と、「第 2 系統変化演出」と、「第 1 系統変化演出および第 2 系統変化演出」とのそれぞれに、図 3 8（A）、図 3 8（B）のそれぞれに示すような決定割合で割り当てられている。

【 0 4 4 2 】

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

X、P B 4 - X、P B 5 - Xについても同様である。

【 0 4 4 3 】

図 3 8 によれば、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）が、変動パターン P A 1 - X、P A 2 - Xである場合、「実行無」が 1 0 0 %であり、第 1 系統変化演出、第 2 系統変化演出、第 1 系統変化演出および第 2 系統変化演出のいずれも実行しないことを表している。また、アクティブ表示変化演出を実行する場合（図 3 8（A）、図 3 8（B）の「実行有」の場合）、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えばノーマルリーチ）となるときと比べて、第 2 系統変化演出よりも第 1 系統変化演出が実行される割合が高くなっている。また、変動パターンが「大当たり」となるときは、「ハズレ」となるときと比べて、第 2 系統変化演出よりも第 1 系統変化演出が実行される割合が高くなっている。また、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるときは、熱くないリーチ（例えばノーマルリーチ）となるときと比べて、第 1 系統変化演出および第 2 系統変化演出の両方が実行される割合が高くなっている。また、変動パターンが「大当たり」となるときは、「ハズレ」となるときと比べて、第 1 系統変化演出および第 2 系統変化演出の両方が実行される割合が高くなっている。

10

【 0 4 4 4 】

また、当該変動に対応するアクティブ表示が特殊態様であるか否かによって、アクティブ表示変化演出の実行有無の決定割合がことなり、当該変動に対応するアクティブ表示が特殊態様である場合は、当該変動に対応するアクティブ表示が特殊態様でない場合と比べてアクティブ表示変化演出が実行される決定割合が高くなっている。

20

また、図 2 6 に示すような特殊態様を考慮しない場合と、図 3 8（A）に示すような特殊態様を考慮し、当該変動に対応するアクティブ表示が特殊態様でない場合と、図 3 8（B）に示すような特殊態様を考慮し、当該変動に対応するアクティブ表示が特殊態様である場合と、のそれぞれとを比較すると、図 3 8（A）に示すアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合、図 2 6 に示すアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合、図 3 8（B）に示すアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の順にアクティブ表示変化演出が実行される決定割合が高くなっている。

【 0 4 4 5 】

すなわち、演出実行設定処理（ステップ S 5 3 2）において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルとアクティブ表示変化演出の実行有無決定用の乱数値 M R 7 と、変動パターン指定コマンドによって指定された当該変動（当該可変表示）の変動パターン（可変表示パターン）とによって、アクティブ表示変化演出を実行するか否か、アクティブ表示変化演出を実行する場合には、複数のアクティブ表示変化演出の演出態様のうち、いずれのアクティブ表示変化演出を実行するかを決定する。

30

【 0 4 4 6 】

なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ずアクティブ表示変化演出の実行有無を決定し、「実行有」と決定したときには「第 1 系統変化演出」か「第 2 系統変化演出」か「第 1 系統変化演出および第 2 系統変化演出」の何れかを決定してもよい。

40

【 0 4 4 7 】

なお、第 1 系統変化演出として表示する図形群 Y 1 は、図形群 Y 1 を構成する図形の組み合わせによって、大当たりに対する期待度が変化するように決定してもよい。図 3 9 を参照して詳述する。

【 0 4 4 8 】

図 3 9 は、第 1 系統変化演出実行時の第 1 系統詳細パターン決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。

図 3 9 に示すそれぞれの設定例では、第 1 系統変化演出の第 1 系統詳細パターン決定テーブルには、例えば三角形、五角形、星の 3 つの図形の組み合わせに応じた 1 0 種類の第 1 系統詳細パターン S H P 1 ~ S H P 1 0 が含まれる。この第 1 系統詳細パターンは、第

50

1 系統変化演出のみを実行する場合（図 27（A）のアクティブ表示変化演出パターン B P 1 ~ B P 4 のいずれかに決定された場合）、および第 1 系統変化演出と第 2 系統変化演出との両方を実行する場合（図 27（C）のアクティブ表示変化演出パターン A P 1 ~ A P 12 のいずれかに決定された場合）に参照される。

【0449】

この第 1 系統詳細パターンは、第 1 系統詳細パターン決定用の乱数値 M R 8（非図示）と比較される数値（決定値）が、アクティブ表示変化演出パターンによって、図 39 に示すような決定割合で割り当てられている。

【0450】

なお、ROM 121 には、図 27 に示した 16 種類のアクティブ表示変化演出パターンに応じた 10 種類の第 1 系統変化演出の演出態様としての第 1 系統詳細パターンが記憶されているものとする。

【0451】

図 39 において、第 1 系統詳細パターン「SHP1」は、図形群 Y1 を構成する 3 つの図形が全て三角形で構成されるとき演出パターンである。図示する例によれば、A P 1 ~ A P 3 および B P 1 は、図 27 において熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるとときに決定される決定割合が高く、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ）となるとときは、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ）となるとときと比べて、第 1 系統詳細パターン SHP1 に決定される決定割合が高くなっている。また、図 27 において決定されたアクティブ表示変化演出パターンによって、当該変動に対応するアクティブ表示の表示態様が決定されており、決定された当該変動に対応するアクティブ表示の表示態様となり得る第 1 系統詳細パターンが決定される。

【0452】

同様に、第 1 系統詳細パターン「SHP2」は、図形群 Y1 を構成する 3 つの図形が五角形、三角形、三角形で構成されるとき演出パターンであり、第 1 系統詳細パターン「SHP3」は、図形群 Y1 を構成する 3 つの図形が五角形、五角形、三角形で構成されるとき演出パターンであり、第 1 系統詳細パターン「SHP4」は、図形群 Y1 を構成する 3 つの図形が五角形、五角形、五角形で構成されるとき演出パターンであり、第 1 系統詳細パターン「SHP5」は、図形群 Y1 を構成する 3 つの図形が星、三角形、三角形で構成されるとき演出パターンであり、第 1 系統詳細パターン「SHP6」は、図形群 Y1 を構成する 3 つの図形が星、五角形、三角形で構成されるとき演出パターンであり、第 1 系統詳細パターン「SHP7」は、図形群 Y1 を構成する 3 つの図形が星、五角形、五角形で構成されるとき演出パターンであり、第 1 系統詳細パターン「SHP8」は、図形群 Y1 を構成する 3 つの図形が星、星、三角形、三角形で構成されるとき演出パターンであり、第 1 系統詳細パターン「SHP9」は、図形群 Y1 を構成する 3 つの図形が星、星、五角形で構成されるとき演出パターンであり、第 1 系統詳細パターン「SHP10」は、図形群 Y1 を構成する 3 つの図形の全てが星で構成されるとき演出パターンである。

図示する例によれば、図形群 Y1 を構成する図形の組み合わせによって、成功演出が実行され得る期待度が異なる。

【0453】

なお、図 37、図 38 に示すように特殊態様を考慮する場合において、特殊態様で表示される保留表示に対応するアクティブ表示に対してアクティブ表示変化演出を実行するときに、上述した共通演出を、成功演出と失敗演出とを示唆する示唆演出として実行してもよいし、特殊態様で表示される保留表示に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を示唆する示唆演出（例えば、成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出を示唆する示唆演出）を同じまたは異なる態様で実行するようにしてもよい。

なお、図 37、図 38 に示すように特殊態様を考慮する場合において、アクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出について説明したが、始動入賞記憶表示エリア 5H に表示された保留表示の表示態様が特別態様である場合に、特別態様で表示される保留表示に

対してアクティブ表示変化演出と同様または異なる演出態様で実行される保留変化演出を実行してもよい。

【0454】

なお、図39において、当初表示（組み合わせ）によって構成される図形群Y1のうち、共通演出において消去する図形を期待度が低いアクティブ表示の表示態様となる図形から消去するようにしてもよい。例えば、成功演出として第1系統詳細パターンSHP6が決定された場合、「星」、「五角形」、「三角形」の3つの図形から構成される図形群のうち成功演出が実行された後の表示態様となる図形（例えば、「五角形」）以外の2つのうち、期待度が低い図形（例えば、「三角形」）を最初に消去し、次に期待度が低い図形（例えば、「星」）を消去するようにしてもよい。失敗演出である場合には、「星」、「五角形」、「三角形」の3つの図形から構成される図形群のうち「三角形」「五角形」、「星」の順に消去するようにしてもよい。

10

【0455】

以上、上記実施形態による遊技機1は、遊技領域に設けられた始動領域（例えば、第1始動入賞口、第2始動入賞口等）を遊技媒体が通過した後に、可変表示（例えば、特図の可変表示、飾り図柄の可変表示、特図及び飾り図柄の可変表示など）の開始を許容する開始条件の成立に基づいて識別情報の可変表示を実行して表示結果（例えば、確定飾り図柄、確定特別図柄等）を導出表示する可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態等）に制御する遊技機（例えば、遊技機1など）であって、遊技媒体が前記始動領域を通過したが可変表示の開始条件が成立していない識別情報の可変表示について、所定の上限数を限度に保留情報を記憶する保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部151A、第2特図保留記憶部151B、第1始動入賞時受信コマンドバッファ194A、第2始動入賞時受信コマンドバッファ194B等）と、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報の各々に対して所定の表示態様で保留表示を行う保留表示手段（例えば、ステップS162の第1保留追加処理において第1始動入賞記憶表示エリア5HLに保留表示を追加する処理や、ステップS165の第2保留追加処理において第2始動入賞記憶表示エリア5HRに保留表示を追加する処理など）と、可変表示の開始条件が成立したことに基づいて、当該可変表示に対応する保留表示に応じた消化時表示を含む情報を表した特別画像（例えば、当該可変表示に対応する保留表示を所定のアクティブ表示エリアAHAに移動させたアクティブ表示、または、当該可変表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像など）を所定領域（例えば、アクティブ表示エリアAHAは、例えば画像表示装置5の中央下部に設けられる。このアクティブ表示エリアAHAには、少なくともアクティブ表示AHが表示され、当該アクティブ表示AHの他にこのアクティブ表示AHを囲うアクティブ表示枠AHWやアクティブ表示枠AHWを含む所定の範囲を含む領域など）に表示する特別画像表示手段と、識別情報の可変表示の実行中に、前記特別画像の表示態様を変化させるときと、前記特別画像の表示態様を変化させないときとで共通で実行される共通演出（例えば、第1系統変化演出において、図形群Y1がアクティブ表示に衝突する前までの演出や、第2系統変化演出において、矢Y2がアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠に衝突するまでの演出など）と、当該共通演出を実行した後に前記特別画像の表示態様を変化させる成功演出（例えば、第1系統変化演出において、アクティブ表示に図形群Y1のいずれかの形状「星」の図形が衝突して星の表示態様に変化する演出や、第2系統変化演出において、アクティブ表示枠に矢Y2が衝突してアクティブ表示枠の線の太さが変化する演出や、これらの第1系統変化演出と第2系統変化演出とを両方実行してアクティブ表示やアクティブ表示枠などの表示態様を変化させる演出など）または前記特別画像の表示態様を変化させない失敗演出（例えば、第1系統変化演出において、アクティブ表示に図形群Y1のいずれかの形状「星」の図形が衝突する前に消滅してアクティブ表示の表示態様を変化させない演出や、第2系統変化演出において、アクティブ表示枠に矢Y2が衝突する前に矢Y2が消滅して、アクティブ表示枠の線の太さが変化させない演出や、これらの第1系統変化演出と第2系統変化演出とを両方実行してアクティブ表示またはアクティブ表示枠の一方ま

20

30

40

50

たは両方の表示態様を変化させない演出など)とを実行可能な演出実行手段と、を備え、識別情報の可変表示の実行中における複数タイミングのうち、いずれのタイミングで前記共通演出を実行するかに応じて、前記成功演出を実行する割合が異なる。

【0456】

このような構成によれば、遊技機は、当該可変表示に対応する保留表示に応じた消化時表示を含む情報を表した特別画像の表示態様を変化するかを煽る共通演出の実行タイミングに注目させることができる。また、遊技機は、実行タイミングに注目させることにより、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0457】

また、遊技機1において、前記共通演出が実行され得る複数のタイミングは、前記特定表示結果の一部を構成するリーチ表示態様が表示される前後を含んでもよい。

10

【0458】

このような構成によれば、遊技機は、リーチ表示態様が表示される前後(リーチ成立の前後)にわたって遊技者の期待感を向上させることができる。

【0459】

また、遊技機1において、前記共通演出は、実行中の識別情報の可変表示の第1のタイミングで実行される場合よりも当該可変表示の前記第1のタイミングよりも後の第2のタイミングで実行される場合の方が、前記成功演出が実行される割合が高くてよい。

【0460】

このような構成によれば、実行中の識別情報の可変表示の前半から後半までの、より長い期間にわたって、遊技者の期待感を向上させることができる。

20

【0461】

また、遊技機1において、特定表示結果とするか否かを可変表示の表示結果を導出表示する以前に決定する事前決定手段(例えば、CPU103によるステップS412の処理において、特図表示結果と保留記憶数とに基づいて、図17に示す複数の変動カテゴリ決定テーブルの中から使用する変動カテゴリ決定テーブルを選択し、選択した変動カテゴリ決定テーブルと変動カテゴリ決定用の乱数値MR3とに基づいて変動カテゴリを判定する処理、ステップS220の入賞時乱数値判定処理において、特図表示結果や大当り種別を決定する処理等)と、前記事前決定手段の決定前に、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留情報に基づく可変表示の表示結果が特定表示結果となるか否かを判定する特定判定手段(例えば、ステップS110の特別図柄通常処理における、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」又は「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定する処理など)と、前記特定判定手段の判定対象となった保留情報に対応する保留表示を複数種類のうちのいずれかの表示態様で表示する保留予告演出を実行可能な演出実行手段と、保留表示の表示態様に変化するか否かを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、保留表示の表示態様は、通常態様と、前記通常態様とは異なる特殊態様と、前記通常態様および前記特殊態様とは異なる態様である第1特別態様と第2特別態様とを含み、前記演出実行手段は、前記特定判定手段の判定結果に応じて、異なる割合で当該特定判定手段の判定対象となった保留情報に対応する保留表示を前記第1特別態様または前記第2特別態様で表示するものであって、また、複数タイミングで保留表示を前記第1特別態様または前記第2特別態様に变化させて表示することが可能であり、前記示唆演出実行手段は、保留表示が前記特殊態様で表示されているときには、保留表示が前記特殊態様で表示されていないときよりも高い頻度で示唆演出を実行してもよい。

30

40

【0462】

このような構成によれば、保留表示の表示態様を特殊態様で表示している場合は、示唆演出の実行頻度を高めることができるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【0463】

なお、上記説明では、アクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出について説明したが、始動入賞記憶表示エリア5Hに表示される保留表示に対してアクティブ表示変化演

50

出と同様の演出態様である保留変化演出を実行してもよい。

【0464】

また、図37、図38に示すように保留表示が特殊態様で表示された後に、上述した共通演出を、成功演出と失敗演出とを示唆する示唆演出として実行する実行割合が異なるように、例えば、高くなるようにしてもよいし、保留表示が特殊態様で表示された後に、保留表示に対応するアクティブ表示に対するアクティブ表示変化演出を示唆する示唆演出（例えば、成功演出と失敗演出とで共通で実行される共通演出を示唆する示唆演出）を同じまたは異なる態様で実行する実行割合が異なるように、例えば、高くなるようにしてもよい。

なお、図37、図38に示すような始動入賞記憶表示エリア5Hに表示された保留表示の表示態様が特別態様である場合に、特別態様で表示される保留表示に対してアクティブ表示変化演出と同様または異なる演出態様で実行される保留変化演出を実行する実行割合が異なるように、例えば、高くなるようにしてもよい。

【0465】

なお、上記説明では、アクティブ表示変化演出などの主予告演出について説明したが、この主予告演出に影響しない場合には、他の主予告演出や先読予告演出などの予告演出と同じ変動で実行するようにしてもよいし、他の主予告演出や先読予告演出などの予告演出に影響しない場合には、この主予告演出を同じ変動で実行するようにしてもよい。ここで、影響しない場合とは、当該変動において、複数の予告演出（主予告演出、先読予告演出）を実行する場合に各予告演出を実行する実行時間が当該変動の特図変動時間において十分である場合や、当該変動において、複数の予告演出（主予告演出、先読予告演出）を実行する場合に各予告演出の演出態様により遊技者にとって見づらくない場合などである。

【0466】

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

【0467】

なお、上記説明では、保留表示の追加時表示態様について説明したが、追加時表示態様で表示された保留表示の表示態様を変化させるか否かを決定し、保留表示の表示態様を変化させる場合には、図24や、図37のような保留表示の表示態様決定テーブルによる設定例に基づいて保留表示の表示態様を決定し、保留表示の表示態様を変化させるタイミングを決定してもよい。この保留表示の表示態様を変化させるタイミングは、次変動などの予め定められたタイミングであってもよい。

【0468】

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

【0469】

なお、上記説明では、追加表示される保留表示の表示態様（追加時表示態様）が白色の一例について説明したが、図24、図37に示したような保留表示態様決定テーブルによる設定例のように、例えば4色（例えば、赤色、黄色、青色、白色）または5色（例えば、赤色、黄色、青色、白色、灰色）のいずれかで追加表示されるように保留表示の表示態様が決定されるようにしてもよいし、上記3色以下や6色以上の表示態様によって追加表

10

20

30

40

50

示されるように保留表示の表示態様が決定されてもよいし、保留表示の色や保留表示に描かれた文字や記号によって追加表示されるように保留表示の表示態様を決定してもよいし、保留表示の形状（例えば、ハート型、星型、キャラクタ型など）によって追加表示されるように保留表示の表示態様を決定してもよいし、保留表示の動き（例えば、キャラクタ型の保留表示における当該キャラクタの動作パターンなど）などによって追加表示されるように保留表示の表示態様を決定してもよい。

【0470】

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

10

【0471】

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

20

【0472】

また、始動入賞記憶表示エリア5Hに表示された保留表示のいずれかに対して成功演出または失敗演出をした後、この保留表示が当該可変表示となり、当該可変表示に対応するこの保留表示に応じたアクティブ表示を含む情報を表した特別画像に対して、さらに成功演出または失敗演出を実行してもよい。

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

30

【0473】

なお、上記説明では、一例として「激熱」の文字が描画された矢Y2による演出態様の第2系統変化演出について説明したが、矢Y2に文字が描画されていなくてもよいし、他の文字が描画されていてもよいし、キャラクタなどが描画されていてもよい。また、第2系統変化演出として複数種類の演出態様が存在する場合には、複数種類の第2系統変化演出のうち、どの第2系統変化演出の演出態様が選択されるかによって、成功演出が実行される期待度が異なるようにしてもよい。また、第2系統変化演出は、この第2系統変化演出の演出態様によって、成功演出実行後の特別画像の表示態様を示唆する演出であってもよい。

40

【0474】

以上、本発明の実施形態について説明したが、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。

【0475】

例えば、アクティブ表示エリアAHAに表示されたアクティブ表示の表示態様が特殊態

50

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

【0476】

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

10

【0477】

例えば、アクティブ表示エリア A H A に表示された特別画像に含まれるアクティブ表示の色によって、成功演出が実行される期待度が異なるように、例えば、アクティブ表示の色ごとに図 27 (A) ~ 図 27 (C) のように設定された演出態様の決定割合の設定例を用いてもよいし、アクティブ表示エリア A H A に表示された特別画像に含まれるアクティブ表示の色によって、アクティブ表示に対する成功演出を実行した後のアクティブ表示の色などのアクティブ表示の表示態様の決定割合が異なるように設定された表示態様の決定割合の設定例を用いてもよい。

20

【0478】

例えば、図 26 におけるアクティブ表示変化演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例における変動パターン「PA4-X」のアクティブ表示変化演出の「実行有」と「実行無」と割合の様に、45%（第 1 系統変化演出 15%、第 2 系統変化演出 10%、第 1 系統変化演出および第 2 系統変化演出 20% の和）対 55% の様に「実行有」と「実行無」とのそれぞれに割合が設定されてもよいし、図 26 における変動パターン「PA1-X」の様に「実行有」と「実行無」との割合が、0% 対 100% の様に、本実施形態に係る割合とは、複数のうちいずれかが 0% として設定されるような割合が設定されてもよい。

30

【0479】

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

【0480】

その他にも、パチンコ遊技機 1 の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。

40

【0481】

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。

【0482】

即ち、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備

50

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

【0483】

また、上記説明では、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御マイクロコンピュータ（演出制御用CPU120）に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御マイクロコンピュータに通知する様にしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御マイクロコンピュータは2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行う様にすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御マイクロコンピュータの方で選択を行う様にしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定時間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【0484】

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。

【0485】

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】

【0486】

- 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	
5 H L	...	第1始動入賞記憶表示エリア	
5 H R	...	第2始動入賞記憶表示エリア	
5 H	...	始動入賞記憶表示エリア	
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	...	スピーカ	10
9	...	ランプ	
1 1	...	主基板	
1 2	...	演出制御基板	
1 3	...	音声制御基板	
1 4	...	ランプ制御基板	
1 5	...	中継基板	
2 0	...	普通図柄表示器	
2 1	...	ゲートスイッチ	
2 2 A	...	第1始動口スイッチ	
2 2 B	...	第2始動口スイッチ	20
2 3	...	カウントスイッチ	
3 1 A	...	スティックコントローラ	
3 1 B	...	押しボタン	
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	...	R O M	
1 0 2、1 2 2	...	R A M	
1 0 3	...	C P U	
1 0 4、1 2 4	...	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	...	I / O	
1 2 0	...	演出制御用 C P U	30
1 2 3	...	表示制御部	

【図 6】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル130A

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

(B) 第2特図表示結果決定テーブル130B

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

図 6

【図 7】

大当たり種別決定テーブル131

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

図 7

【図 8】

遊技制御用データ保持エリア150

151A

第1特図保留記憶部			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	19	39	80
2	22832	2	74
3	6104	55	8
4	—	—	—

151B

第2特図保留記憶部			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	81	99	46
2	52679	17	54
3	—	—	—
4	—	—	—

151C

普図保留記憶部	
保留番号	MR4
1	5
2	12
3	—
4	—

遊技制御フラグ設定部152

遊技制御タイマ設定部153

遊技制御カウンタ設定部154

遊技制御バッファ設定部155

図 8

【図 9】

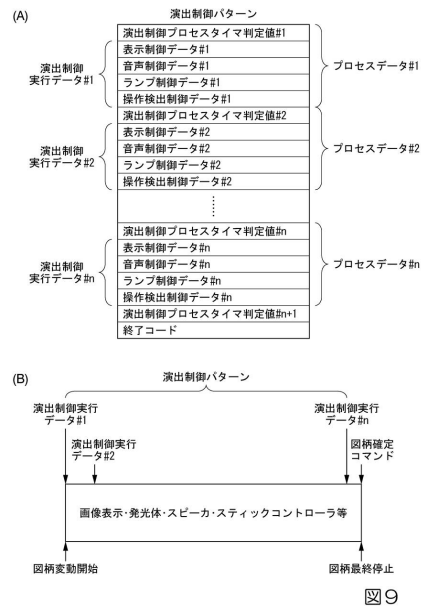


図 9

【図 10】

(A)

演出制御用データ保持エリア190

191

演出制御フラグ設定部

192

演出制御タイマ設定部

193

演出制御カウンタ設定部

194

演出制御バッファ設定部

(B)

194A

バッファ番号	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知
1	C400 (H)	C600 (H)	C101 (H)
2	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)
3	C402 (H)	C601 (H)	C103 (H)
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)

(C)

194B

バッファ番号	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知
1	C400 (H)	C600 (H)	C201 (H)
2	C400 (H)	C600 (H)	C202 (H)
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)

(D)

194C

バッファ番号	演出内容
1	...
2	...
3	...
4	...

(E)

194D

バッファ番号	演出内容
1	...
2	...
3	...
4	...

図 10

【図 1 1】

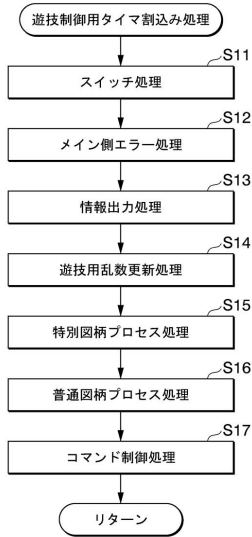


図 1 1

【図 1 2】

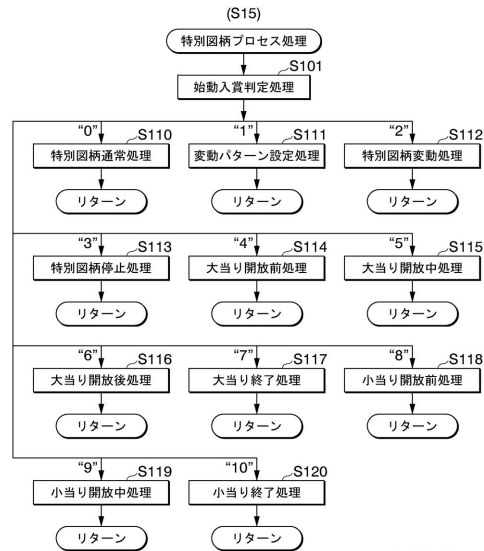


図 1 2

【図 1 3】

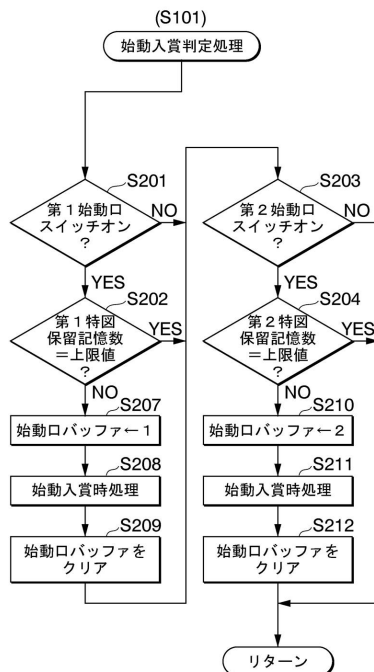


図 1 3

【図 1 4】

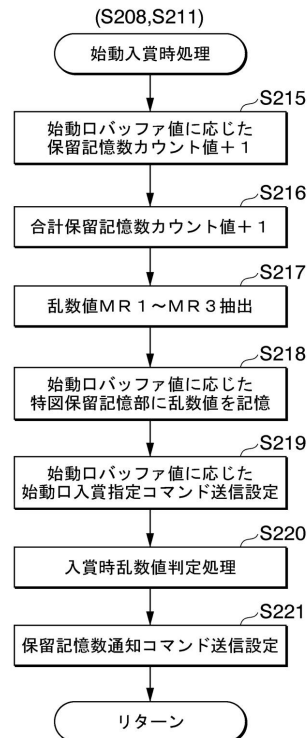


図 1 4

【図 15】

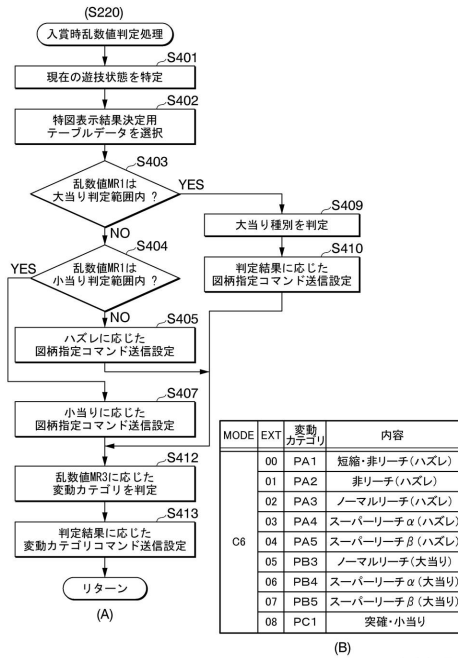


図 15

【図 16】

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

図 16

【図 17】

(A) C-TBL1

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

(B) C-TBL2

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

(C) C-TBL3

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

(D) C-TBL4

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

図 17

【図 18】

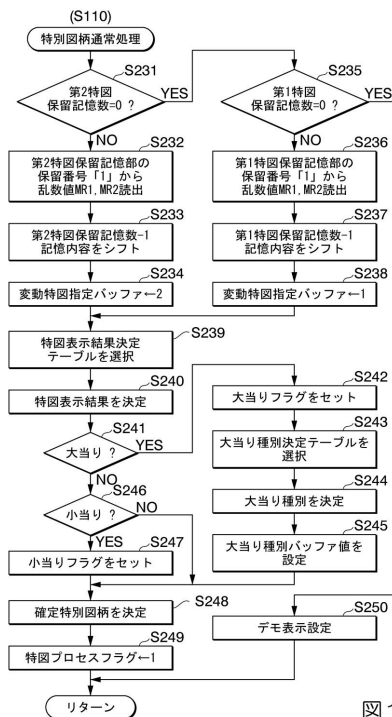


図 18

【図 19】

(A) 変動パターン決定テーブルによる設定例(PA1の場合)

変動パターン	決定割合(MR5)
PA1-1	100

(B) 変動パターン決定テーブルによる設定例(PA2の場合)

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

(C) 変動パターン決定テーブルによる設定例(PA3の場合)

変動パターン	決定割合(MR5)
PA3-1	80
PA3-2	20

(D) 変動パターン決定テーブルによる設定例(PA4の場合)

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

(E) 変動パターン決定テーブルによる設定例(PA5の場合)

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

(F) 変動パターン決定テーブルによる設定例(PB3の場合)

変動パターン	決定割合(MR5)
PB3-1	20
PB3-2	80

(G) 変動パターン決定テーブルによる設定例(PB4の場合)

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

(H) 変動パターン決定テーブルによる設定例(PB5の場合)

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

図 19

【図 20】

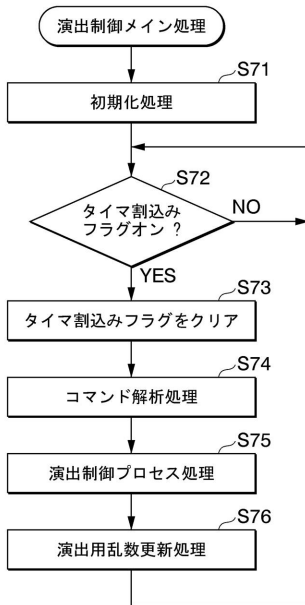


図 20

【図 21】

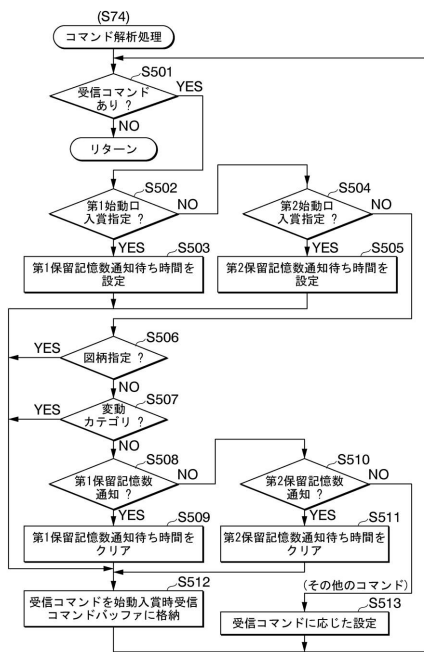


図 21

【図 22】

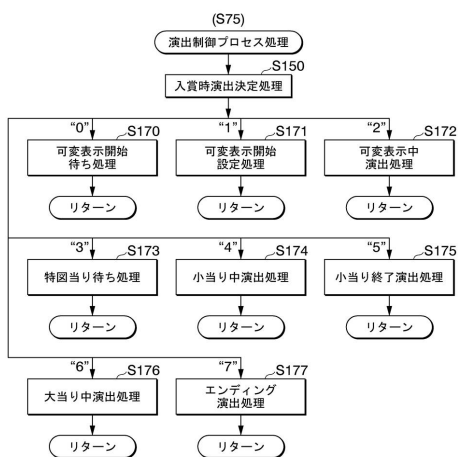


図 22

【図 23】

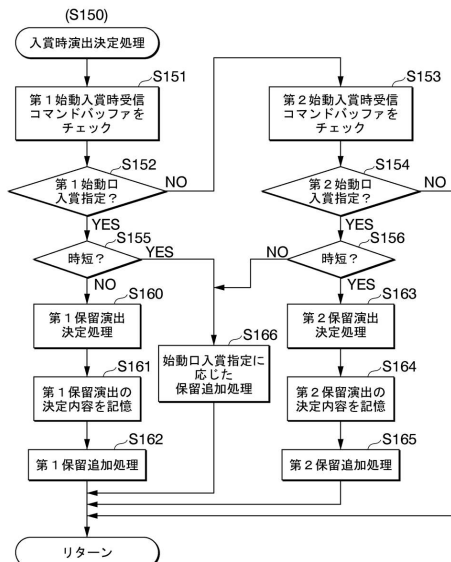


図 23

【図 24】

(A) H-TBL1

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

(B) H-TBL2

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	0
黄色	10
青色	50
白色	40

(C) H-TBL3

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

(D) H-TBL4

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	30
黄色	30
青色	30
白色	10

(E) H-TBL5

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

(F) H-TBL6

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

(G) H-TBL7

保留表示の表示態様	決定割合 (MR6)
赤色	40
黄色	30
青色	20
白色	10

図 24

【図 25】

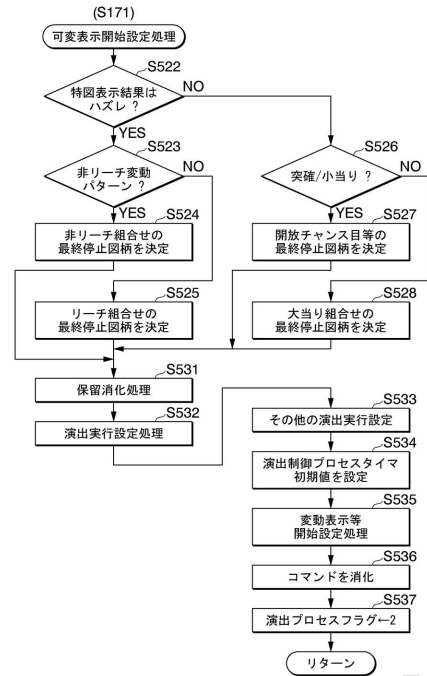


図 25

【図 26】

変動パターン	実行有			実行無
	第1系統変化演出	第2系統変化演出	第1系統変化演出および第2系統変化演出	
PA1-X	0	0	0	100
PA2-X	0	0	0	100
PA3-X	10	10	10	70
PA4-X	15	10	20	55
PA5-X	20	15	30	35
PB3-X	15	15	40	30
PB4-X	20	17	45	18
PB5-X	22	17	50	11

図 26

【図 27】

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

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

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

図 27

【図 28】

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

図28

【図 29 A】

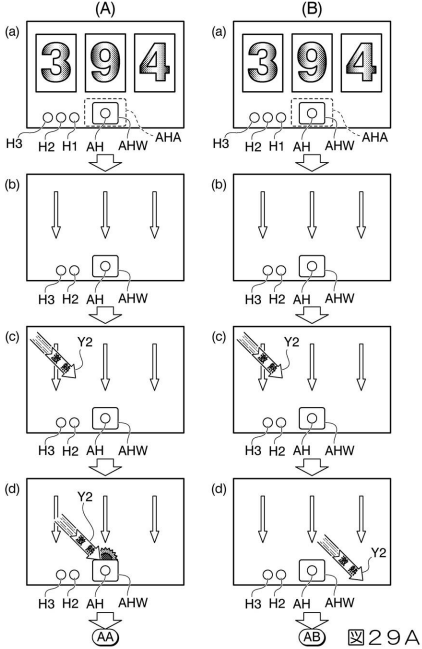


図29A

【図 29 B】

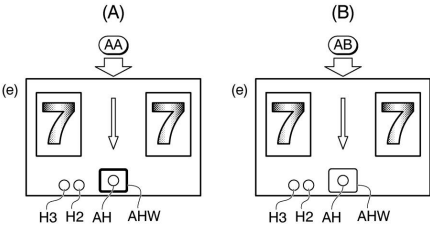


図29B

【図 30 A】

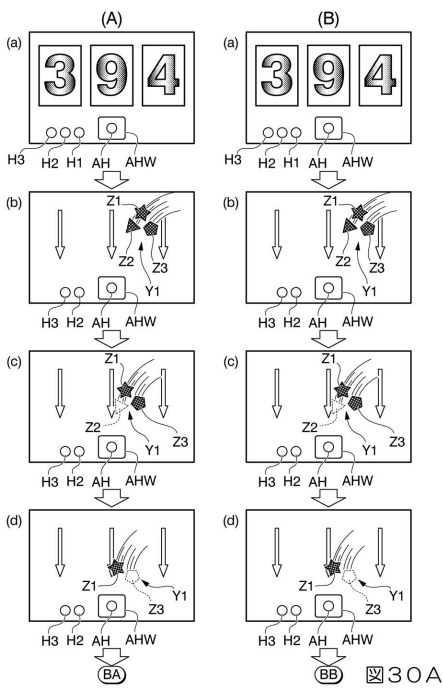


図30A

【図 30 B】

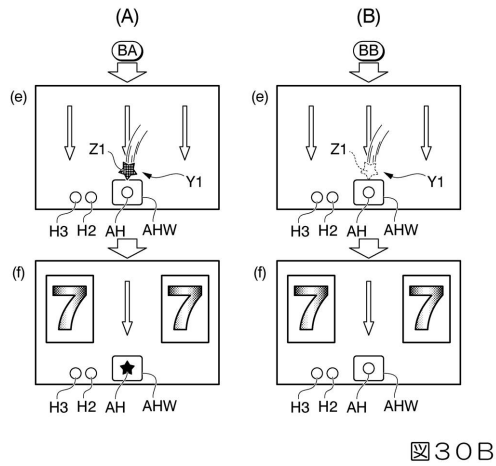


図 30 B

【図 31 A】

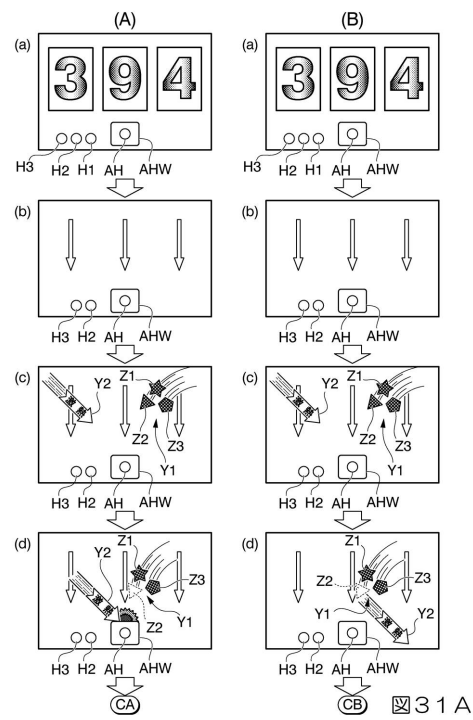


図 31 A

【図 31 B】

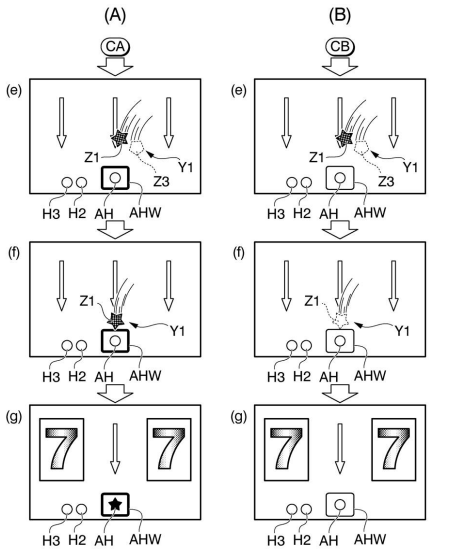


図 31 B

【図 32 A】

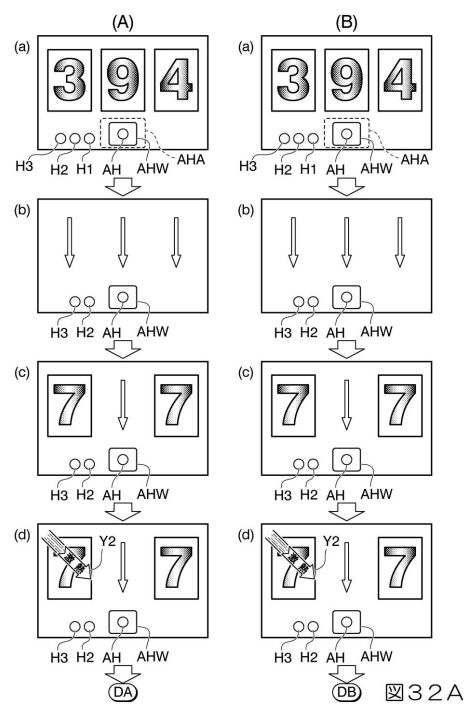


図 32 A

【図 3 2 B】

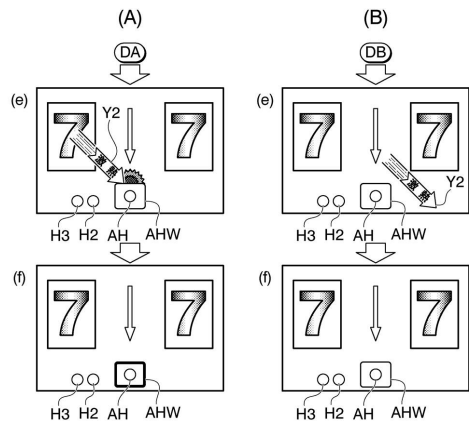


図 32 B

【図 3 3 A】

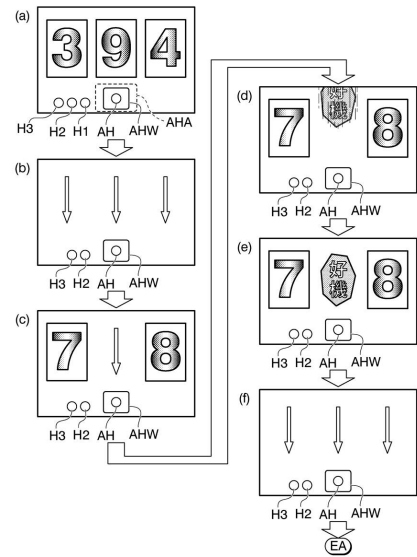


図 33 A

【図 3 3 B】

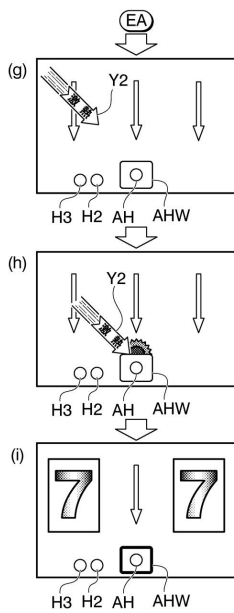


図 33 B

【図 3 4 A】

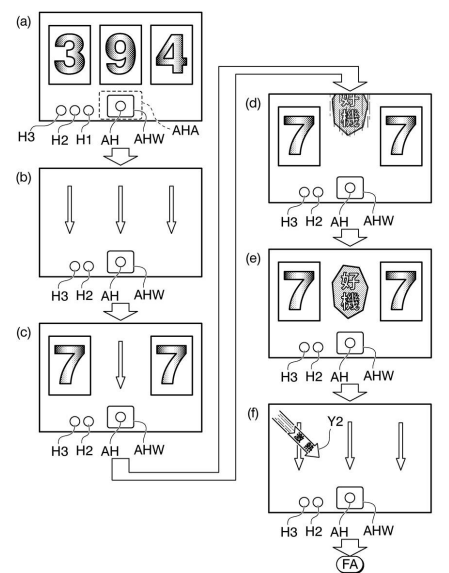


図 34 A

【図 34 B】

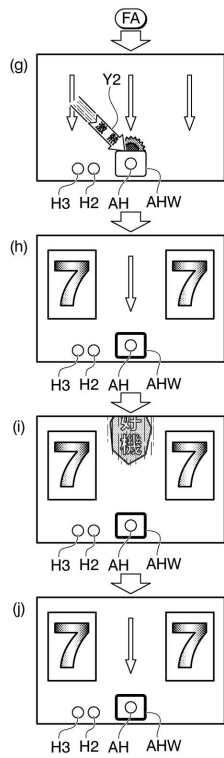


図 34 B

【図 35 A】

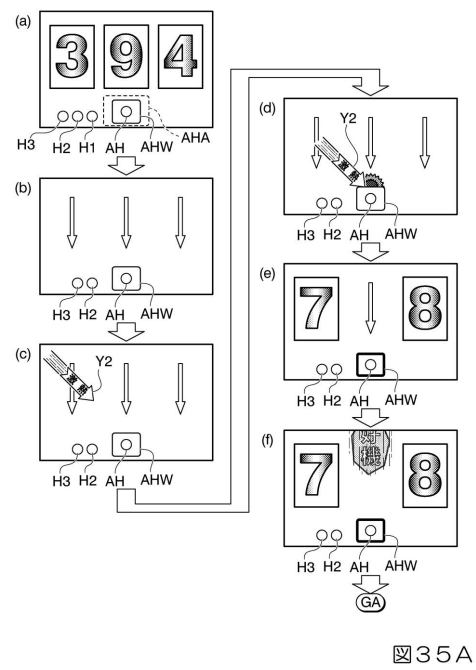


図 35 A

【図 35 B】

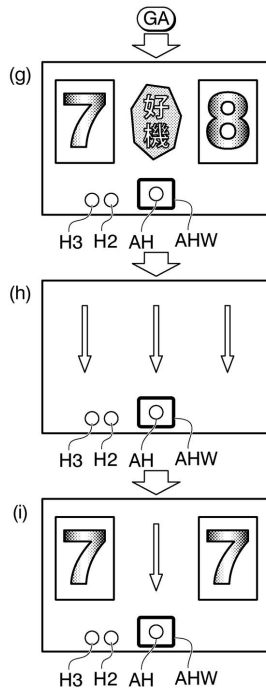


図 35 B

【図 36 A】

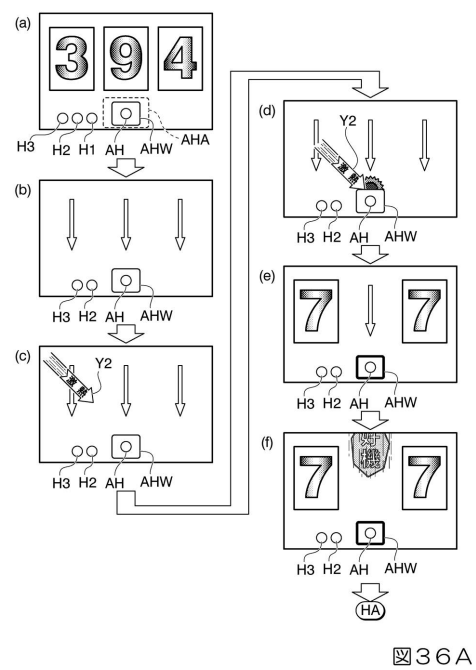


図 36 A

【図 36 B】

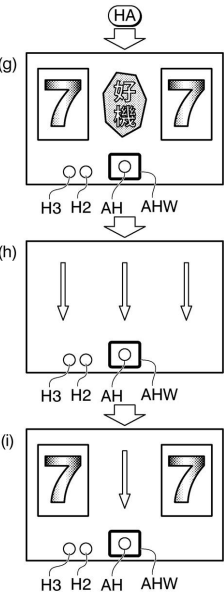


図 36 B

【図 37】

(A) H-TBL1

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

(B) H-TBL2

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

(C) H-TBL3

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

(D) H-TBL4

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

(E) H-TBL5

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

(F) H-TBL6

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

(G) H-TBL7

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

図 37

【図 38】

(A)

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

(B)

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

図 38

【図 39】

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

「三」: 形状「三角形」
「五」: 形状「五角形」
「星」: 形状「星」

図 39

フロントページの続き

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

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2