

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-39614

(P2020-39614A)

(43) 公開日 令和2年3月19日(2020.3.19)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 116 頁)

(21) 出願番号	特願2018-169695 (P2018-169695)	(71) 出願人	000144522
(22) 出願日	平成30年9月11日(2018.9.11)		株式会社三洋物産
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
		(74) 代理人	100167900
			弁理士 福井 仁
		(72) 発明者	岡村 鉦
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72) 発明者	小川 義則
			愛知県名古屋市千種区春岡通7丁目49番地 株式会社ジェイ・ティ内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA13 EA04 EA10

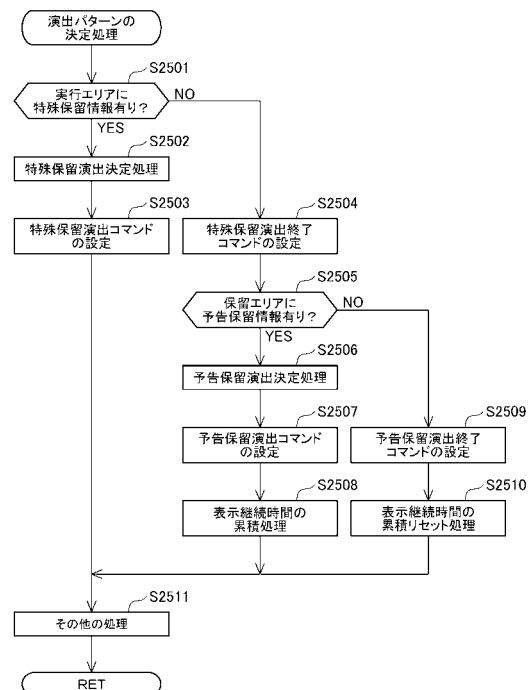
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者に快適に遊技をさせることができる遊技機の提供。

【解決手段】遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段と、遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段と、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段と、変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段とを備える。演出実行手段は、第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第1の演出を実行させる予告保留演出決定処理と、第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第1の演出と重複して第1の演出と異なる第2の演出を実行させる特殊保留演出決定処理とを備える。第2の演出は、第1の演出よりも遊技者にとって有用である。

【選択図】図28



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段とを備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に第 1 の演出を実行させる第 1 演出手段と、

前記第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第 1 の演出と重複して前記第 1 の演出と異なる第 2 の演出を実行させる第 2 演出手段とを備え、

前記第 2 の演出は、前記第 1 の演出よりも遊技者にとって有用であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2005 - 074175 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【0005】

本発明の目的は、遊技者に快適に遊技をさせることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本発明の遊技機は、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段と、遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段と、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段と、変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段とを備える遊技機であって、演出実行手段は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させる第 1 演出手段と、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成

10

20

30

40

50

立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第 1 の演出と重複して第 1 の演出と異なる第 2 の演出を実行させる第 2 演出手段とを備え、第 2 の演出は、第 1 の演出よりも遊技者にとって有用であることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】本発明の第 1 実施形態に係るパチンコ機の正面図

【図 2】遊技盤の正面図

10

【図 3】図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 4】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図

【図 5】内部抽選に用いられる各カウンタの内容を示す図

【図 6】大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルを示す図

【図 7】大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図

【図 8】タイマ割込み処理のフローチャートを示す図

【図 9】作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図

【図 10】通常処理のフローチャートを示す図

【図 11】メイン処理のフローチャートを示す図

【図 12】遊技回制御処理のフローチャートを示す図

20

【図 13】データ設定処理のフローチャートを示す図

【図 14】変動開始処理のフローチャートを示す図

【図 15】遊技状態移行処理のフローチャートを示す図

【図 16】大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図

【図 17】大入賞口開放処理のフローチャートを示す図

【図 18】開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図

【図 19】音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図

【図 20】表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図

【図 21】音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図

【図 22】保留決定処理のフローチャートを示す図

30

【図 23】保留発生処理のフローチャートを示す図

【図 24】サブ側保留情報格納エリアの内容を示す図

【図 25】図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄、通常保留絵柄、および特殊保留絵柄を示す図

【図 26】保留シフト処理のフローチャートを示す図

【図 27】演出決定処理のフローチャートを示す図

【図 28】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図

【図 29】先読み演出の流れを示す図

【図 30】遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図

【図 31】第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図

40

【図 32】第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図

【図 33】第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、2 回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図

【図 34】第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、1 回目の保留シフト処理を実行し、その後、第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、

50

フレームバッファの各レイヤとを示す図

【図 3 5】第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図

【図 3 6】本発明の第 2 実施形態に係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図

【図 3 7】第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図

【図 3 8】第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、2 回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図

【図 3 9】本発明の第 3 実施形態に係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図

【図 4 0】第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、特殊保留の消化用の演出を終了し、予告保留の消化用の演出を実行する場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図

【発明を実施するための形態】

【0009】

〔第 1 実施形態〕

以下、本発明の第 1 実施形態を図面に基づいて説明する。

図 1 は、本発明の第 1 実施形態に係るパチンコ機の正面図である。

パチンコ機 10 は、遊技機の種類であるパチンコ遊技機である。このパチンコ機 10 は、図 1 に示すように、パチンコ機 10 の外殻を形成する外枠 11 と、この外枠 11 に対して前方（正面側）に回動可能に取り付けられた遊技機本体 12 とを備えている。

【0010】

遊技機本体 12 は、左右両側部のうち一方を支持側として回動可能となるように外枠 11 に支持される内枠（図示略）と、内枠の前方に配置されるとともに、左右両側部のうち一方を支持側として前方へ回動可能となるように内枠に支持される前扉枠 13 と、内枠の後方に配置されるとともに、左右両側部のうち一方を支持側として後方へ回動可能となるように内枠に支持される裏バックユニット（図示略）とを備えている。

【0011】

なお、遊技機本体 12 は、その回動先端部に設けられた施錠装置（図示略）を備えている。この施錠装置は、遊技機本体 12 を外枠 11 に対して開放不能な施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠 13 を内枠に対して開放不能な施錠状態とする機能を有している。これらの施錠状態は、パチンコ機 10 の前面に露出させて設けられたシリンダ錠 14 に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことによって解除される。

【0012】

前扉枠 13 は、内枠の前面側全体を覆うようにして設けられた略楕円形状の窓部 21 と、窓部 21 に嵌め込まれた窓パネル 22 とを有している。なお、本実施形態では、窓パネル 22 は、ガラスによって無色透明に形成されているが、合成樹脂などによって無色透明に形成されていてもよい。

また、前扉枠 13 は、窓部 21 の周囲に設けられた各種ランプ部等にて構成される発光手段の一部として窓部 21 の上方に設けられた表示ランプ部 23 と、表示ランプ部 23 の左右両側に設けられるとともに、遊技状況に応じた効果音などを出力するスピーカ部 24 と、窓部 21 の下方に設けられた上側膨出部 25 および下側膨出部 26 とを備えている。

【0013】

上側膨出部 25 および下側膨出部 26 は、上下に並設されるとともに、共に前方へ膨出するように設けられている。

上側膨出部 25 は、上方に開口するようにして内側に設けられた上皿 25a を有してい

10

20

30

40

50

る。上皿 2 5 a は、裏パックユニットに設けられた払出装 7 1 (図 4 参照) にて払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構 8 1 (図 4 参照) 側へ導くための機能を有している。

下側膨出部 2 6 は、同じく上方に開口するようにして内側に設けられた下皿 2 6 a を有している。下皿 2 6 a は、上皿 2 5 a 内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有している。

【0014】

さらに、前扉枠 1 3 は、下皿 2 6 a の右方に設けられた発射手段としての発射ハンドル 2 7 を備えている。この発射ハンドル 2 7 は、パチンコ機 1 0 の遊技者に操作されることによって、内枠の下方に設けられた遊技球発射機構 8 1 から内枠の上方に設けられた遊技領域に向けて遊技球を発射する。発射ハンドル 2 7 は、その回転操作量を変更することによって、遊技領域に向けて発射する遊技球の発射強度、すなわち発射の勢いを変更する。

10

【0015】

図 2 は、遊技盤の正面図である。

遊技盤 3 1 は、図 2 に示すように、その表面に取り付けられた内レール部 3 2 および外レール部 3 3 を有し、内枠に搭載されている。前述した遊技領域は、内レール部 3 2 および外レール部 3 3 によって区画されるようにして遊技盤 3 1 に形成されている。この遊技領域は、窓部 2 1 を介して略全域を前方から視認することができる。

内レール部 3 2 および外レール部 3 3 は、遊技領域への遊技球の誘導レール 3 4 を構成し、この誘導レール 3 4 は、遊技者が発射ハンドル 2 7 を回転操作したことによって遊技球発射機構 8 1 から発射された遊技球を遊技領域の上部に案内する。

20

【0016】

誘導レール 3 4 は、その出口部分が遊技領域の一方の側部に配置されるとともに、遊技領域の上部中央を向くようにして形成されている。このため、遊技領域の上部における遊技球の到達位置は、遊技者による発射ハンドル 2 7 の回転操作量が大きくなるにしたがって、誘導レール 3 4 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトしていく。なお、本実施形態では、誘導レール 3 4 の出口部分は、遊技領域の左側部に設けられている。

【0017】

遊技盤 3 1 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように形成された大小複数の開口部を遊技領域に有している。また、遊技盤 3 1 は、各開口部に設けられた一般入賞口 3 5、上作動口 (第 1 始動入球部) 3 6、下作動口 (第 2 始動入球部) 3 7、可変入賞装置 3 8、およびアウト口 3 9 を有している。また、遊技盤 3 1 は、中央部左側および中央部右側のそれぞれに設けられたスルーゲート 4 1 と、上部右側に設けられた主表示装置 4 2 と、中央部に設けられた可変表示ユニット 4 3 等を有している。さらに、遊技盤 3 1 は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために、または調整等するために植設された多数の釘 4 4 や、風車等の各種部材 (役物) を遊技領域に有している。

30

【0018】

一般入賞口 3 5、上作動口 3 6、下作動口 3 7、および可変入賞装置 3 8 の各種入賞口のそれぞれは、遊技球の入球を検知する検知センサ 4 0 a ~ 4 0 d (図 4 参照) を備え、これらの検知センサ 4 0 a ~ 4 0 d は、遊技盤 3 1 の背面側に配設されている。具体的には、一般入賞口 3 5 は、検知センサ 4 0 a を備え、上作動口 3 6 は、検知センサ 4 0 b を備え、下作動口 3 7 は、検知センサ 4 0 c を備え、可変入賞装置 3 8 は、検知センサ 4 0 d を備えている。パチンコ機 1 0 は、検知センサ 4 0 a ~ 4 0 d の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ 4 0 a ~ 4 0 d は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

40

【0019】

具体的には、パチンコ機 1 0 は、一般入賞口 3 5 への入球が発生した場合には 1 0 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 1 0 は、上作動口 3 6 への入球が発生した場合お

50

よび下作動口 37 への入球が発生した場合には 3 個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機 10 は、可変入賞装置 38 への入球が発生した場合には 15 個の賞球の払い出しを実行する。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、各作動口 36, 37 の賞球個数を相違させてもよい。

【0020】

アウト口 39 は、遊技盤 31 の遊技領域の最下部に設けられている。各種入賞口等に入球しなかった遊技球は、このアウト口 39 を通って遊技領域から排出される。また、アウト口 39 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 40 e (図 4 参照) を備え、この検知センサ 40 e は、遊技盤 31 の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 10 は、アウト口 39 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

10

【0021】

各スルーゲート 41 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 40 f (図 4 参照) を備え、この検知センサ 40 f は、遊技盤 31 の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 10 は、各スルーゲート 41 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【0022】

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することをいい、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、アウト口 39 への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート 41 への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート 41 への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

20

【0023】

上作動口 36 および下作動口 37 は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤 31 に設置されている。各作動口 36, 37 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口 36 を上方に配置し、下作動口 37 を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されている。下作動口 37 は、左右一對の可動片によって構成されたガイド片 (サポート片) としての電動役物 37 a を有している。

30

【0024】

電動役物 37 a は、遊技盤 31 の背面側に搭載された電動役物駆動部 37 b に連結されている。この電動役物 37 a は、電動役物駆動部 37 b にて駆動されることによって、閉鎖状態 (非サポート状態または非ガイド状態) および開放状態 (サポート状態またはガイド状態) のいずれかに設定される。閉鎖状態は、電動役物 37 a の上端を左右方向に近接させることによって、下作動口 37 を閉鎖した状態である。開放状態は、電動役物 37 a の上端を左右方向に離間させることによって、下作動口 37 を開放した状態である。

【0025】

ここで、電動役物 37 a を閉鎖状態に設定した場合には、この電動役物 37 a の上端と、上作動口 36 との間隔は、遊技球 1 個分よりも狭くなる。また、電動役物 37 a を開放状態に設定した場合には、この電動役物 37 a の上端と、上作動口 36 との間隔は、遊技球 1 個分よりも広くなる。したがって、遊技球は、電動役物 37 a を閉鎖状態に設定した場合には、下作動口 37 に入賞することができず、開放状態に設定した場合には、下作動口 37 に入賞することができる。

40

【0026】

なお、電動役物 37 a は、前述した閉鎖状態および開放状態に代えて、下作動口 37 に遊技球が入賞しにくい状態 (閉鎖状態とは異なり遊技球の入球は可能な状態) と、下作動口 37 に遊技球が入賞しやすい状態とを切り換える構成としてもよい。また、下作動口 37 は、このような切り換えを電動役物 37 a の設定によって行うのではなく、下作動口 37 の変位によって行う構成としてもよく、このように構成した場合には、下作動口 37 は

50

、電動役物 37a を備えていなくてもよい。

【0027】

可変入賞装置 38 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する大入賞口 38a と、大入賞口 38a を開閉するための開閉扉 38b と、開閉扉 38b を駆動する可変入賞駆動部 38c とを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル 27 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 34 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット 43 等を避けて可変入賞装置 38 に遊技球を導くことができる。

【0028】

ここで、遊技盤 31 は、可変入賞装置 38 の前面側を覆うようにして設けられたカバー 381 を備えている。このカバー 381 は、可変入賞装置 38 を前面側から視認可能とすべく透明（または半透明）に形成された透明パネル 381a と、この透明パネル 381a の周囲に設けられるとともに、不透明に形成された不透明パネル 381b とを備えている。

したがって、遊技者は、透明パネル 381a および窓部 21 を介して可変入賞装置 38 を前方から視認することができる。

【0029】

大入賞口 38a は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この大入賞口 38a は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ 40d を備えている。パチンコ機 10 は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。

【0030】

開閉扉 38b は、矩形板状に形成されるとともに、大入賞口 38a の開口を閉鎖するようにして遊技盤 31 に設けられている。この開閉扉 38b は、窓パネル 22 に向かって前進して遊技盤 31 から突出することによって、大入賞口 38a の開口を閉鎖する閉鎖状態と、遊技盤 31 の内部に向かって後退して遊技盤 31 に埋没することによって、大入賞口 38a の開口を開放する開放状態とを有している。

可変入賞駆動部 38c は、開閉扉 38b を駆動することによって、開閉扉 38b を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

【0031】

具体的には、開閉扉 38b は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 38b は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

なお、開閉実行モード（特定制御状態）とは、開閉扉 38b を開放状態に設定し、大入賞口 38a に遊技球を入球可能とするモードをいう。また、開閉実行モードにおいて、開閉扉 38b を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを 1 回のラウンド遊技という。

【0032】

主表示装置 42 は、メイン表示部 45 と、役物用表示部 46 とを有し、複数のセグメント発光部を所定の態様で配列したセグメント表示器や、ドット表示器などの複数の表示装置を配置して構成されている。

なお、主表示装置 42 は、その前面側に設けられた窓パネル 22 に向かって膨出するようにして遊技盤 31 に設けられている。すなわち、主表示装置 42 は、窓パネル 22 を介してパチンコ機 10 の前方から視認可能となっている。また、主表示装置 42 と、窓パネル 22 との間の距離は、遊技球 1 個分よりも狭くなっている。これによって、パチンコ機 10 は、主表示装置 42 と、窓パネル 22 との間を遊技球が落下していくのを防止している。換言すれば、パチンコ機 10 は、主表示装置 42 の前方を遊技球が落下していくのを防止している。

【0033】

メイン表示部 4 5 は、上作動口 3 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第 1 結果表示部 4 5 a と、下作動口 3 7 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第 2 結果表示部 4 5 b とを備えている（図 4 参照）。なお、メイン表示部 4 5 は、開閉実行モードとなった場合（または開閉実行モードとなる場合）に、その開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数を明示するためのラウンド表示部を更に備えていてもよい。

【 0 0 3 4 】

第 1 結果表示部 4 5 a は、上作動口 3 6 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、上作動口 3 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第 1 結果表示部 4 5 a は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 0 は、開閉実行モードへ移行する。

10

第 2 結果表示部 4 5 b は、下作動口 3 7 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、下作動口 3 7 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第 2 結果表示部 4 5 b は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 0 は、開閉実行モードへ移行する。

【 0 0 3 5 】

役物用表示部 4 6 は、各スルーゲート 4 1 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、各スルーゲート 4 1 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。役物用表示部 4 6 は、内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 0 は、電役開放状態へ移行する。この電役開放状態では、下作動口 3 7 に設けられた電動役物 3 7 a は、所定の態様で開放状態となる。

20

【 0 0 3 6 】

なお、本実施形態では、メイン表示部 4 5 および役物用表示部 4 6 は、セグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機 E L 表示装置、C R T、ドットマトリックス等の他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、メイン表示部 4 5 および役物用表示部 4 6 に変動表示させる絵柄としては、複数種の文字を変動表示させる構成、複数種の記号を変動表示させる構成、複数種のキャラクタを変動表示させる構成、または複数種の色を切り換えて表示させる構成などを採用できる。

30

【 0 0 3 7 】

可変表示ユニット 4 3 は、絵柄の一種である図柄を変動表示（可変表示または切替表示）する図柄表示装置 4 7 を備えている。また、可変表示ユニット 4 3 は、図柄表示装置 4 7 を囲むようにして配設されたセンターフレーム 4 8 を備えている。このセンターフレーム 4 8 の上部は、その前面側に設けられた窓パネル 2 2 に向かって膨出するようにして設けられている。これによって、パチンコ機 1 0 は、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G の前方を遊技球が落下していくのを防止し、遊技球の落下によって表示画面 G の視認性が低下するといった不都合を生じない構成となっている。

40

【 0 0 3 8 】

図柄表示装置 4 7 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されている。この図柄表示装置 4 7 は、上作動口 3 6 または下作動口 3 7 への入賞に基づいて図柄の変動表示を開始する。すなわち、図柄表示装置 4 7 は、メイン表示部 4 5 の第 1 結果表示部 4 5 a にて変動表示を実行する場合およびメイン表示部 4 5 の第 2 結果表示部 4 5 b にて変動表示を実行する場合には、それに合わせて変動表示を実行する。

なお、図柄表示装置 4 7 は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置、または C R T 等の他の表示装置であってもよい。

【 0 0 3 9 】

50

センターフレーム 48 は、図柄表示装置 47 の左下側の領域に設けられた第 1 保留ランプ部 49 a と、図柄表示装置 47 の右下側の領域に設けられた第 2 保留ランプ部 49 b と、図柄表示装置 47 の上側の領域に設けられた第 3 保留ランプ部 49 c とを備えている。

【0040】

第 1 保留ランプ部 49 a は、上作動口 36 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 1 保留ランプ部 49 a は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、第 1 結果表示部 45 a および図柄表示装置 47 の変動表示に対応している。

第 2 保留ランプ部 49 b は、下作動口 37 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 2 保留ランプ部 49 b は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、第 2 結果表示部 45 b および図柄表示装置 47 の変動表示に対応している。

第 3 保留ランプ部 49 c は、各スルーゲート 41 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 3 保留ランプ部 49 c は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、役物用表示部 46 の変動表示に対応している。

なお、各保留ランプ部 49 a ~ 49 c は、後述する図柄表示装置 47 の一部に画像として表示される等の他の構成であってもよい。

【0041】

図 3 は、図柄表示装置の表示画面を示す図である。

図柄表示装置 47 の表示画面 G は、図 3 に示すように、3 列の表示領域に区画されており、各表示領域には、左から順に左図柄列 Z1、中図柄列 Z2、および右図柄列 Z3 が表示される。各図柄列 Z1 ~ Z3 は、「1」~「8」の数字からなる 8 種類の図柄を下方から上方に向かって昇順となるとともに、「8」の次は「1」となるように配列して構成されている。なお、図 3 では、各表示領域の中心線を一点鎖線で示している。

【0042】

図柄表示装置 47 は、上作動口 36 または下作動口 37 への入賞に基づいて、各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面 G において遊技回用の演出を実行する。この遊技回用の演出は、左図柄列 Z1 右図柄列 Z3 中図柄列 Z2 の順に変動表示から停止表示に切り換わり、最終的には、有効ライン L 上に所定の図柄を停止表示した状態で終了する。

すなわち、遊技回とは、各作動口 36, 37 への入賞に基づいて、メイン表示部 45 および図柄表示装置 47 にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示するまでをいう。

【0043】

なお、図柄表示装置 47 における図柄の変動表示の態様は、これに限定されることはなく任意である。例えば、図柄列の列数、各図柄列のスクロールの方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、各図柄列の図柄は、数字のみの態様に代えて、絵と数字とを組み合わせた態様としてもよく、絵のみの態様としてもよい。

【0044】

< パチンコ機 10 の電氣的構成 >

図 4 は、パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

パチンコ機 10 は、図 4 に示すように、主制御装置 60 と、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機 10 は、前述した払出装置 71 に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する払出制御装置 70 と、前述した遊技球発射機構 81 に遊技球を発射させる発射制御を実行する電源・発射制御装置 80 とを備え、これらの装置は、裏バックユニットに搭載されている。

【0045】

主制御装置 60 は、遊技の主たる制御（主制御）を司る主制御基板 61 と、電源を監視

10

20

30

40

50

する停電監視基板 6 5 とを備えている。なお、主制御装置 6 0 は、主制御基板 6 1 などを受容する基板ボックスを備えている。この基板ボックスは、その開放に際して痕跡を残す痕跡手段を備えていてもよく、その開放に際して痕跡を残す痕跡構造を備えていてもよい。具体的には、痕跡手段としては、複数のケース体を結合することによって基板ボックスを構成し、各ケース体の分離に際して所定部位の破壊を要する結合部（カシメ部）を設ける構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ることで剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成などを採用することができる。また、痕跡構造としては、これらのケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成などを採用することができる。

【0046】

主制御基板 6 1 は、主制御基板 6 1 に実装された M P U 6 2 と、この M P U 6 2 を構成している R O M 6 3 および R A M 6 4 とを備えている。ここで、M P U 6 2 は、R O M 6 3 および R A M 6 4 の他、C P U、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。

なお、本実施形態では、R O M 6 3 および R A M 6 4 は、M P U 6 2 に対して 1 チップ化されているが、個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置 6 0 以外の他の制御装置の M P U についても同様である。

【0047】

R O M 6 3 は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。この R O M 6 3 は、当否テーブル記憶エリア 6 3 a や、振分テーブル記憶エリア 6 3 b や、リーチ用テーブル記憶エリア 6 3 c などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

R A M 6 4 は、R O M 6 3 に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。この R A M 6 4 は、各種カウンタエリア 6 4 a や、保留球格納エリア 6 4 b や、電役保留エリア 6 4 c などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

【0048】

M P U 6 2 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。M P U 6 2 の入力ポートは、主制御装置 6 0 に設けられた停電監視基板 6 5 と、複数の検知センサ 4 0 a ~ 4 0 f とに接続されている。M P U 6 2 の出力ポートは、停電監視基板 6 5 と、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とに接続されている。また、M P U 6 2 の出力ポートは、下作動口 3 7 の電動役物 3 7 a を開閉動作させる電動役物駆動部 3 7 b と、可変入賞装置 3 8 の開閉扉 3 8 b を開閉動作させる可変入賞駆動部 3 8 c と、メイン表示部 4 5 と、役物用表示部 4 6 とに接続されている。

【0049】

なお、主制御基板 6 1 は、ドライバ回路を有している。M P U 6 2 は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、電役開放状態では、M P U 6 2 は、電動役物駆動部 3 7 b の駆動制御を実行して電動役物 3 7 a を開閉させる。また、開閉実行モードでは、M P U 6 2 は、可変入賞駆動部 3 8 c の駆動制御を実行して大入賞口 3 8 a を開閉させる。また、各遊技回では、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 の表示制御を実行して各作動口 3 6 , 3 7 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。さらに、M P U 6 2 は、役物用表示部 4 6 の表示制御を実行して各スルーゲート 4 1 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。

【0050】

停電監視基板 6 5 は、主制御基板 6 1 と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 8 0 とを中継し、電源・発射制御装置 8 0 から出力される直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。したがって、M P U 6 2 は、停電監視基板 6 5 を介して電力を受給する。

。

10

20

30

40

50

検知センサ 40 a ~ 40 f は、一般入賞口 35、上作動口 36、下作動口 37、および可変入賞装置 38 の各種入賞口や、アウト口 39 や、各スルーゲート 41 に 1 対 1 で対応して設けられている。MPU 62 は、検知センサ 40 a ~ 40 f の検知結果に基づいて、各種入賞口や、アウト口 39 や、各スルーゲート 41 への入賞判定（入球判定）を行っている。なお、MPU 62 は、上作動口 36 または下作動口 37 への入賞判定に基づいて、内部抽選を実行する。

【0051】

払出制御装置 70 は、主制御装置 60 から送信されるコマンド（制御命令）に基づいて、払出装置 71 に賞球や貸し球（遊技に際して遊技者に貸し出す遊技球）の払い出しをさせる払出制御を実行する。

10

【0052】

電源・発射制御装置 80 は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、電源・発射制御装置 80 は、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板 61 や払出制御装置 70 等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。なお、電源・発射制御装置 80 は、バックアップ用コンデンサなどの電断時電源部を備えている。この電断時電源部は、パチンコ機 10 への電力供給が遮断された電断時においても主制御装置 60 の RAM 64 に記憶保持用の電力を供給する。

【0053】

また、電源・発射制御装置 80 は、遊技球発射機構 81 に遊技球を発射させる発射制御を実行する。ここで、遊技球発射機構 81 は、遊技盤 31 の誘導レール 34 に向けて延びる発射レールと、上皿 25 a に貯留されている遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール 34 に向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイドとを備えている。電源・発射制御装置 80 は、所定の発射条件が整っている場合に、このソレノイドに対して駆動信号（発射許可信号）を供給し、遊技球を発射させる。

20

【0054】

< 主制御装置 60 の MPU 62 にて内部抽選を実行するための電氣的構成 >

図 5 は、内部抽選に用いられる各カウンタの内容を示す図である。

MPU 62 は、図 5 に示すように、各カウンタ C1 ~ C3, CINI, CS, C4 の値（情報）を用いることによって、内部抽選などを実行する。具体的には、MPU 62 は、大当たり発生の抽選に大当たり乱数カウンタ C1 を使用し、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり種別カウンタ C2 を使用し、リーチ表示を発生させるか否かの抽選にリーチ乱数カウンタ C3 を使用する。また、MPU 62 は、大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に乱数初期値カウンタ CINI を使用し、メイン表示部 45 および図柄表示装置 47 における表示継続時間の決定に変動種別カウンタ CS を使用する。さらに、MPU 62 は、下作動口 37 の電動役物 37 a を電役開放状態とするか否かの抽選に電動役物開放カウンタ C4 を使用する。なお、各カウンタ C1 ~ C3, CINI, CS, C4 は、RAM 64 の各種カウンタエリア 64 a（図 4 参照）に設けられている。

30

【0055】

各カウンタ C1 ~ C3, CINI, CS, C4 は、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値に達した後、0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファに格納された値のうち、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、およびリーチ乱数カウンタ C3 の各値は、上作動口 36 または下作動口 37 に遊技球が入賞したタイミングで RAM 64 に取得情報記憶手段として設けられた保留球格納エリア 64 b（図 4 参照）に格納される。また、抽選カウンタ用バッファに格納された値のうち、電動役物開放カウンタ C4 の値は、各スルーゲート 41 に遊技球が入賞したタイミングで RAM 64 の電役保留エリア 64 c（図 4 参照）に格納される。

40

50

【 0 0 5 6 】

保留球格納エリア 6 4 b は、第 1 結果表示部用保留エリア R a と、第 2 結果表示部用保留エリア R b と、実行エリア A E とを備えている。

【 0 0 5 7 】

第 1 取得情報記憶手段として設けられた第 1 結果表示部用保留エリア R a は、第 1 エリア R a 1 ~ 第 4 エリア R a 4 の 4 つの記憶エリアを備えている。各エリア R a 1 ~ R a 4 は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を格納可能な記憶容量に設定されている。M P U 6 2 は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を保留情報として上作動口 3 6 への遊技球の入賞に合わせて各エリア R a 1 ~ R a 4 に時系列的に格納していく。具体的には、M P U 6 2 は、上作動口 3 6 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア R a 1 第 2 エリア R a 2 第 3 エリア R a 3 第 4 エリア R a 4 の順に保留情報を時系列的に格納していく。

10

【 0 0 5 8 】

このように、第 1 結果表示部用保留エリア R a は、4 つの記憶エリアを備えているので、上作動口 3 6 への遊技球の入賞は、最大 4 個まで保留されるようになっている。また、第 1 結果表示部用保留エリア R a は、各エリア R a 1 ~ R a 4 に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

なお、上作動口 3 6 に係る保留個数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個、または 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

20

【 0 0 5 9 】

第 2 取得情報記憶手段として設けられた第 2 結果表示部用保留エリア R b は、第 1 エリア R b 1 ~ 第 4 エリア R b 4 の 4 つの記憶エリアを備えている。各エリア R b 1 ~ R b 4 は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を格納可能な記憶容量に設定されている。M P U 6 2 は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を保留情報として下作動口 3 7 への遊技球の入賞に合わせて各エリア R b 1 ~ R b 4 に時系列的に格納していく。具体的には、M P U 6 2 は、下作動口 3 7 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア R b 1 第 2 エリア R b 2 第 3 エリア R b 3 第 4 エリア R b 4 の順に保留情報を時系列的に格納していく。

30

【 0 0 6 0 】

このように、第 2 結果表示部用保留エリア R b は、4 つの記憶エリアを備えているので、下作動口 3 7 への遊技球の入賞は、最大 4 個まで保留されるようになっている。また、第 2 結果表示部用保留エリア R b は、各エリア R b 1 ~ R b 4 に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

なお、下作動口 3 7 に係る保留個数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個、または 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【 0 0 6 1 】

実行エリア A E は、各結果表示部 4 5 a , 4 5 b の変動表示を開始する際に、第 1 結果表示部用保留エリア R a、または第 2 結果表示部用保留エリア R b の記憶エリアに格納された保留情報を移動させるためのエリアである。

40

【 0 0 6 2 】

電役保留エリア 6 4 c は、第 1 結果表示部用保留エリア R a および第 2 結果表示部用保留エリア R b と同様に 4 つの記憶エリアを備えている。したがって、各スルーゲート 4 1 への遊技球の入賞は、最大 4 個まで保留されるようになっている。

なお、各スルーゲート 4 1 に係る保留個数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個、または 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【 0 0 6 3 】

< 各カウンタの詳細な説明 >

50

以下、各カウンタの詳細について説明する。

まず、電動役物開放カウンタC 4について説明する。電動役物開放カウンタC 4は、例えば、その更新の都度、前回値に1が加算され、最大値250に達した後、0に戻ることに
よって、0～250の範囲内でループするループカウンタとなっている。

電動役物開放カウンタC 4は、定期的に更新され、その更新された値は、各スルーゲート41に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してRAM 64の電
役保留エリア64cに格納される。

そして、MPU 62は、電役保留エリア64cに格納された電動役物開放カウンタC 4
の値に基づいて、下作動口37の電動役物37aを電役開放状態とするか否かの抽選（電
動役物開放抽選）を実行する。

10

【0064】

ここで、パチンコ機10は、電動役物37aを開放状態に設定することによって、下作
動口37への遊技球の入賞を可能とする頻度が互いに異なる複数のサポートモードを有し
ている。具体的には、パチンコ機10は、電動役物37aを開放状態に設定する頻度が相
対的に低い低頻度サポートモード（低頻度ガイド状態）と、電動役物37aを開放状態に
設定する頻度が相対的に高い高頻度サポートモード（高頻度ガイド状態）とを有している
。

【0065】

低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選において、電
役開放状態に当選する確率は同一（例えば、共に4/5）となっている。しかしながら、
高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、電役開放状態に当選した際
に、電動役物37aを開放状態に設定する回数が多く、電動役物37aを開放状態に設定
する1回の開放時間も長くなっている。また、高頻度サポートモードでは、1回の電役開
放状態における各回の開放の間に、電動役物37aを閉鎖状態に設定する閉鎖時間は、1
回の開放時間よりも短くなっている。さらに、高頻度サポートモードは、低頻度サポー
トモードと比較して、電動役物開放抽選を終えてから次の電動役物開放抽選を行うまで
に待機する時間として最低限確保される確保時間（役物用表示部46における1回の変動表
示の継続時間）が短くなっている。

20

【0066】

したがって、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比較して、遊技球は
、下作動口37に入賞しやすくなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、遊技者は
、発射ハンドル27の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技
球の到達位置を誘導レール34の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさ
せることによって、下作動口37よりも上作動口36に入賞する確率を高くすることがで
きる。また、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル27の回転操作量を最
大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール34の出口部
分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、上作
動口36よりも下作動口37に入賞する確率を高くすることができる。

30

そして、下作動口37への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行さ
れるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしな
がら遊技を行うことができる。

40

【0067】

このように、本実施形態では、パチンコ機10は、上作動口36への遊技球の入球を
発生させやすく、下作動口37への遊技球の入球を発生させにくい左打ちルート（第1の経
路）と、下作動口37への遊技球の入球を発生させやすく、上作動口36への遊技球の入
球を発生させにくい右打ちルート（第2の経路）とを備えている。

【0068】

なお、低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードの構成は、これに限定される
ことはない。例えば、高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選にて電役開放状態に
当選する確率を低頻度サポートモードと比較して高くするように構成してもよい。また、例

50

えば、複数種類の確保時間を用意し、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、短い確保時間を選択し易いように構成してもよく、選択される確保時間の平均を短くするように構成してもよい。さらに、電動役物 37a を開放状態に設定する回数、開放時間、および確保時間の各条件を組み合わせることによって、高頻度サポートモードは、電動役物 37a を開放状態に設定する頻度を低頻度サポートモードと比較して相対的に高くするように構成してもよい。

【0069】

次に、大当たり乱数カウンタ C1 について説明する。大当たり乱数カウンタ C1 は、例えば、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値 599 に達した後、0 に戻ることによって、0 ~ 599 の範囲内でループするループカウンタとなっている。また、大当たり乱数カウンタ C1 は、1 周ループするごとに、その時点の乱数初期値カウンタ CINI の値を初期値として読み込む。なお、乱数初期値カウンタ CINI は、大当たり乱数カウンタ C1 と同様に 0 ~ 599 の範囲内でループするループカウンタである。

10

【0070】

大当たり乱数カウンタ C1 は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口 36 または下作動口 37 に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介して RAM 64 の保留球格納エリア 64b に格納される。具体的には、大当たり乱数カウンタ C1 の値は、上作動口 36 に遊技球が入賞したタイミングで RAM 64 の第 1 結果表示部用保留エリア Ra に格納され、下作動口 37 に遊技球が入賞したタイミングで RAM 64 の第 2 結果表示部用保留エリア Rb に格納される。

20

そして、MPU 62 は、保留球格納エリア 64b に格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値に基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行する。

【0071】

図 6 は、大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルを示す図である。

大当たり乱数カウンタ C1 の値のうち、大当たり発生に当選する乱数の値は、図 6 に示すように、当否情報群記憶手段として設けられた ROM 63 の当否テーブル記憶エリア 63a（図 4 参照）に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。

【0072】

ここで、パチンコ機 10 は、大当たり発生に当選しにくい低確率モード（低確率状態）と、大当たり発生に当選しやすい高確率モード（高確率状態）との 2 つの当否抽選モードを有している。また、当否テーブルは、図 6（a）に示す低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、図 6（b）に示す高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とを備えている。

30

MPU 62 は、これらの当否テーブルと、保留球格納エリア 64b に格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値とを比較することによって、大当たり発生の抽選を実行する。

【0073】

これらの当否テーブルは、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」の複数の大当たり発生の抽選の結果（当否結果）を有している。

具体的には、大当たり発生の抽選に際して低確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、図 6（a）に示すように、「大当たり当選」となる乱数の値は 2 個である。

40

これに対して、大当たり発生の抽選に際して高確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、図 6（b）に示すように、「大当たり当選」となる乱数の値は 21 個である。ここで、低確率モード用の当否テーブルに記憶された大当たり当選となる乱数の値は、高確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値に含まれている。

【0074】

なお、各当否テーブルに記憶される乱数の値や個数は任意であり、高確率モードは、低確率モードと比較して「大当たり当選」となる確率が高くなっていけばよい。また、高確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値は、低確率モー

50

ド用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値を含んでいなくてもよく、低確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値の一部を含んでいてもよい。

【 0 0 7 5 】

また、各当否抽選モードにおいて、「大当たり当選」となる乱数の値以外は、大当たり発生に当選せずに外れ結果となる。

ここで、パチンコ機 1 0 は、前述したように、「特別外れ結果（小当たり結果）」と、「通常外れ結果」との 2 種類の外れ結果を有している。これらの外れ結果は、いずれも当否抽選モードや、サポートモードの移行契機とはならない点で共通している。しかしながら、「特別外れ結果」は、開閉実行モードへの移行契機となるのに対して、「通常外れ結果」は、開閉実行モードへの移行契機とはならない点で異なっている。

【 0 0 7 6 】

次に、大当たり種別カウンタ C 2 について説明する。大当たり種別カウンタ C 2 は、例えば、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値 2 9 に達した後、0 に戻ることによって、0 ~ 2 9 の範囲内でループするループカウンタとなっている。

大当たり種別カウンタ C 2 は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口 3 6 または下作動口 3 7 に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介して R A M 6 4 の保留球格納エリア 6 4 b に格納される。具体的には、大当たり種別カウンタ C 2 の値は、上作動口 3 6 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 6 4 の第 1 結果表示部用保留エリア R a に格納され、下作動口 3 7 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 6 4 の第 2 結果表示部用保留エリア R b に格納される。

そして、M P U 6 2 は、保留球格納エリア 6 4 b に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選（振分抽選）を実行する。

【 0 0 7 7 】

図 7 は、大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図である。

大当たりの種別の振分先に係る乱数の値は、図 7 に示すように、振分情報群記憶手段として設けられた R O M 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3 b（図 4 参照）に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。振分テーブルは、図 7（a）に示す第 1 振分テーブル（第 1 振分情報群）と、図 7（b）に示す第 2 振分テーブル（第 2 振分情報群）とを備えている。

M P U 6 2 は、これらの振分テーブルと、保留球格納エリア 6 4 b に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値とを比較することによって、大当たりの種別の抽選を実行する。

【 0 0 7 8 】

第 1 振分テーブルは、第 1 結果表示部用保留エリア R a から実行エリア A E にシフトされた大当たり種別カウンタ C 2 の値、すなわち上作動口 3 6 への入賞に基づく大当たり種別カウンタ C 2 の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。

第 1 振分テーブルは、図 7（a）に示すように、「低確結果（低確率対応の特別振分結果）」、「非明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の潜伏高確率結果）」、「明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の高確率結果）」、および「最有利結果（高確率対応の特別振分結果）」の複数の振分結果を振分先としている。具体的には、第 1 振分テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の値「0 ~ 2 9」のうち、「0 ~ 9」を「低確結果」に振り分け、「1 0 ~ 1 4」を「非明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「1 5 ~ 1 9」を「明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「2 0 ~ 2 9」を「最有利結果」に振り分けている。

【 0 0 7 9 】

第 2 振分テーブルは、第 2 結果表示部用保留エリア R b から実行エリア A E にシフトされた大当たり種別カウンタ C 2 の値、すなわち下作動口 3 7 への入賞に基づく大当たり種

別カウンタ C 2 の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。

第 2 振分テーブルは、図 7 (b) に示すように、「低確結果」および「最有利結果」の 2 つの振分結果を振分先としている。具体的には、第 2 振分テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の値「0 ~ 29」のうち、「0 ~ 9」を「低確結果」に振り分け、「10 ~ 29」を「最有利結果」に振り分けている。

【0080】

各振分結果は、以下の (1) ~ (3) の条件の少なくともいずれかに差異を有している。

- (1) 開閉実行モード終了後の当否抽選モード
- (2) 開閉実行モード終了後のサポートモード
- (3) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 38 の開閉制御の態様

10

【0081】

まず、(1) の当否抽選モードの相違について説明する。

「低確結果」は、開閉実行モード終了前の当否抽選モードに関わらず開閉実行モード終了後に当否抽選モードが低確率モードに設定される振分結果である。この低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、および「最有利結果」は、開閉実行モード終了前の当否抽選モードに関わらず開閉実行モード終了後に当否抽選モードが高確率モードに設定される振分結果である。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

20

【0082】

次に、(2) のサポートモードの相違について説明する。

「低確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードに関わらず開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに設定される振分結果である。この高頻度サポートモードは、遊技回が終了基準回数 (具体的には、100 回) に達した場合には低頻度サポートモードに移行する。

【0083】

「非明示少ラウンド高確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードをそのまま維持する振分結果である。ここで、開閉実行モード終了前のサポートモードが高頻度サポートモードであった場合には、高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

30

「明示少ラウンド高確結果」および「最有利結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードに関わらず開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに設定される振分結果である。この高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【0084】

なお、(3) の開閉実行モードにおける可変入賞装置 38 の開閉制御の態様の相違については後に詳細に説明する。

【0085】

40

次に、リーチ乱数カウンタ C 3 について説明する。リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値 238 に達した後、0 に戻ることによって、0 ~ 238 の範囲内でループするループカウンタとなっている。

リーチ乱数カウンタ C 3 は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口 36 または下作動口 37 に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介して RAM 64 の保留球格納エリア 64 b に格納される。具体的には、リーチ乱数カウンタ C 3 の値は、上作動口 36 に遊技球が入賞したタイミングで RAM 64 の第 1 結果表示部用保留エリア R a に格納され、下作動口 37 に遊技球が入賞したタイミングで RAM 64 の第 2 結果表示部用保留エリア R b に格納される。

そして、MPU 62 は、保留球格納エリア 64 b に格納されたリーチ乱数カウンタ C 3

50

の値に基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行する。

【0086】

リーチ表示は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合に発生する期待演出である。

具体的には、MPU62は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合に、リーチ用テーブルと、保留球格納エリア64bに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値とを比較することによって、リーチ表示を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選においてリーチ表示を発生させるとなった場合にリーチ表示を発生させる。なお、リーチ用テーブルは、リーチ表示の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ROM63のリーチ用テーブル記憶エリア63c（図4参照）に記憶されている。

10

【0087】

ここで、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、図柄表示装置47は、停止結果として、同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示する。また、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「低確結果」に振り分けられた場合には、図柄表示装置47は、停止結果として、同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示する。さらに、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」に振り分けられた場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合には、図柄表示装置47は、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示する。

20

【0088】

リーチ表示は、同一の数字を有する図柄の組み合わせを最終的に停止表示させる場合（当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」または「低確結果」に振り分けられた場合）には、リーチ乱数カウンタC3の値に関わらず発生する。また、リーチ表示は、特別な図柄の組み合わせを最終的に停止表示させる場合（当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」に振り分けられた場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合）には、リーチ乱数カウンタC3の値に関わらず発生しない。

30

【0089】

リーチ表示の態様は、図柄表示装置47の表示画面Gに表示される複数の図柄列Z1～Z3のうち、一部の図柄列（例えば、図柄列Z1および図柄列Z3）を有効ラインL上に停止表示させることによって、同一の図柄の組み合わせを表示して停止結果を示唆し、その状態で残りの図柄列（例えば、図柄列Z2）を変動表示する。

したがって、パチンコ機10は、リーチ表示を発生させることによって、図柄表示装置47にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する前に、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「低確結果」または「最有利結果」に振り分けられたのではないかと遊技者に期待させることができる。

40

【0090】

なお、リーチ表示の態様は、これに限定されることはなく、一部の図柄列を停止表示させた上で残りの図柄列を変動表示させるとともに、所定のキャラクタなどを動画として背景に表示してもよく、各図柄列を縮小表示または非表示にした上で所定のキャラクタなどを動画として表示画面Gの略全体に表示してもよい。

【0091】

ここで、パチンコ機10は、図柄表示装置47の変動表示の一種として期待演出を有している。期待演出とは、図柄表示装置47にて変動表示が開始された後、所定の停止結果

50

を表示する前に、当否抽選において「大当たり当選」となったのではないかと遊技者に期待させるような演出をいう。具体的には、パチンコ機 10 は、前述したリーチ表示と、予告表示との 2 種類の期待演出を有している。

【0092】

予告表示は、当否抽選において「大当たり当選」となった場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合に、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合よりも演出を発生しやすくする期待演出である。この予告表示は、演出を発生しやすくする代わりに、出現率の低い演出を選択しやすくするようにしてもよく、これらを組み合わせるようにしてもよい。

なお、リーチ表示を発生させるか否かの抽選は、主制御装置 60 にて実行されていたのに対し、予告表示を発生させるか否かの抽選は、音声発光制御装置 90 にて実行される。

【0093】

予告表示の態様は、図柄表示装置 47 の表示画面 G に表示される複数の図柄列 Z1 ~ Z3 のうち、全ての図柄列 Z1 ~ Z3 を変動表示させている、一部の図柄列（例えば、図柄列 Z1）を有効ライン L 上に停止表示させた上で複数の図柄列（例えば、図柄列 Z2, Z3）を変動表示させている、またはリーチ表示を発生させている状況において、所定のキャラクタなどを動画として表示画面 G に表示する。この予告表示は、リーチ表示を発生させる場合およびリーチ表示を発生させない場合のいずれの場合においても発生するが、リーチ表示を発生させない場合よりもリーチ表示を発生させる場合に発生しやすくなるように設定されている。

なお、予告表示は、これに限定されることはなく、例えば、背景を変更して表示してもよく、図柄列 Z1 ~ Z3 の形態を変更して表示してもよい。

【0094】

最後に、変動種別カウンタ CS について説明する。変動種別カウンタ CS は、例えば、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値 198 に達した後、0 に戻ることによって、0 ~ 198 の範囲内でループするループカウンタとなっている。

変動種別カウンタ CS は、後述する通常処理の実行ごとに少なくとも 1 回更新され、その更新の都度、抽選カウンタ用バッファに格納される。

そして、MPU62 は、抽選カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタ CS の値に基づいて、メイン表示部 45 における絵柄の表示継続時間と、図柄表示装置 47 における図柄の表示継続時間とを決定する。なお、これらの表示継続時間については後に詳細に説明する。

【0095】

<主制御装置 60 にて実行される各種処理について>

主制御装置 60 の MPU62 は、遊技を進行させるタイマ割込み処理および通常処理や、電源投入に伴って起動するメイン処理を実行する。以下、タイマ割込み処理、通常処理、およびメイン処理について順に説明する。

なお、MPU62 は、タイマ割込み処理、通常処理、およびメイン処理の他、NMI 端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力によって起動する NMI 割込み処理を実行するが、この処理についての説明は省略する。

【0096】

<タイマ割込み処理>

図 8 は、タイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

タイマ割込み処理では、MPU62 は、図 8 に示すように、ステップ S101 ~ S105 を定期的に（例えば、2 msec 周期で）実行する。

【0097】

ステップ S101 では、MPU62 は、複数の検知センサ 40a ~ 40f の読み込み処理を実行する。この読み込み処理では、MPU62 は、複数の検知センサ 40a ~ 40f の状態を読み込み、その状態を判定して入賞検知情報として RAM64 に保存する。MPU62 は、各種入賞口に対応した検知センサ 40a ~ 40d が遊技球の入賞を検知してい

10

20

30

40

50

ると判定した場合には、賞球の払い出し指示を行うための賞球コマンドを設定し、この設定したコマンドを払出制御装置 70 に送信する。例えば、MPU 62 は、可変入賞装置 38 に対応した検知センサ 40 d が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、特定単位個数である 15 個の賞球を指示するための賞球コマンドを払出制御装置 70 に送信する。

なお、払出制御装置 70 は、MPU 62 から送信される賞球コマンドに基づいて、払出装置 71 に賞球の払い出しを実行させる払出制御を行う。

【0098】

ステップ S 102 では、MPU 62 は、乱数初期値カウンタ CINI の更新を実行する。具体的には、MPU 62 は、前述したように、乱数初期値カウンタ CINI の前回値に 1 を加算して更新するとともに、更新後の値を RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、MPU 62 は、乱数初期値カウンタ CINI の前回値に 1 を加算する際に最大値に達していた場合には、乱数初期値カウンタ CINI の値を 0 に戻してクリアする。

【0099】

ステップ S 103 では、MPU 62 は、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3、および電動役物開放カウンタ C4 の更新を実行する。具体的には、MPU 62 は、前述したように、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3、および電動役物開放カウンタ C4 の前回値にそれぞれ 1 を加算して更新するとともに、更新後の値を RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、MPU 62 は、各カウンタ C1 ~ C4 の前回値にそれぞれ 1 を加算する際に最大値に達していた場合には、各カウンタ C1 ~ C4 の値を 0 に戻してクリアする。

【0100】

ステップ S 104 では、MPU 62 は、スルー用の入賞処理を実行する。このスルー用の入賞処理では、MPU 62 は、各スルーゲート 41 に対応した検知センサ 40 f が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、ステップ S 103 にて更新した電動役物開放カウンタ C4 の値を電役保留エリア 64 c に格納する。また、MPU 62 は、第 3 保留ランプ部 49 c を点灯させるためのコマンドを設定し、この設定したコマンドを音声発光制御装置 90 に送信する。

なお、音声発光制御装置 90 は、MPU 62 から送信されるコマンドに基づいて、第 3 保留ランプ部 49 c を点灯させる。また、各スルーゲート 41 に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大 4 個であり、第 3 保留ランプ部 49 c は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【0101】

ステップ S 105 では、MPU 62 は、作動口用の入賞処理を実行する。

以下、作動口用の入賞処理について詳細に説明する。

【0102】

< 作動口用の入賞処理 >

図 9 は、作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

作動口用の入賞処理では、MPU 62 は、図 9 に示すように、ステップ S 201 ~ S 208 を実行する。

【0103】

ステップ S 201 では、MPU 62 は、上作動口 36 に対応した検知センサ 40 b が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、上作動口 36 に遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。MPU 62 は、ステップ S 201 にて上作動口 36 に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップ S 202 において、第 1 結果表示部用保留エリア Ra に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 1 始動保留記憶数 RaN として第 1 結果表示部用保留エリア Ra における所定の記憶エリアにセットする。その後、MPU 62 は、ステップ S 205 以降の処理を実行する。

【 0 1 0 4 】

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 1 にて上作動口 3 6 に遊技球が入賞していないと判定した場合には、ステップ S 2 0 3 において、下作動口 3 7 に対応した検知センサ 4 0 c が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、下作動口 3 7 に遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 3 にて下作動口 3 7 に遊技球が入賞していないと判定した場合には、作動口用の入賞処理を終了する。また、M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 3 にて下作動口 3 7 に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップ S 2 0 4 において、第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 2 始動保留記憶数 R b N として第 2 結果表示部用保留エリア R b における所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 5 以降の処理を実行する。

10

【 0 1 0 5 】

ステップ S 2 0 2 またはステップ S 2 0 4 の処理を実行した後、M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 5 において、ステップ S 2 0 2 またはステップ S 2 0 4 にてセットした始動保留記憶数 N (R a N または R b N) が上限値（本実施形態では 4 ）未満であるか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 5 にて始動保留記憶数 N が上限値未満でないと判定した場合には、作動口用の入賞処理を終了する。また、M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 5 にて始動保留記憶数 N が上限値未満であると判定した場合には、ステップ S 2 0 6 において、その始動保留記憶数 N の値に 1 を加算して更新する。

20

【 0 1 0 6 】

ステップ S 2 0 7 では、M P U 6 2 は、タイマ割込み処理のステップ S 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を結果表示部用保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 0 6 にて更新した始動保留記憶数 N に対応する記憶エリアに保留情報として格納する。

【 0 1 0 7 】

例えば、M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 2 にて第 1 始動保留記憶数 R a N をセットした場合には、タイマ割込み処理のステップ S 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を第 1 結果表示部用保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 0 6 にて更新した第 1 始動保留記憶数 R a N に対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 2 にて第 1 始動保留記憶数 R a N に「 3 」をセットした場合には、ステップ S 2 0 6 にて更新した第 1 始動保留記憶数 R a N の「 4 」と対応する記憶エリアである第 4 エリア R a 4 に保留情報を格納する。

30

【 0 1 0 8 】

また、例えば、M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 4 にて第 2 始動保留記憶数 R b N をセットした場合には、タイマ割込み処理のステップ S 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を第 2 結果表示部用保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 0 6 にて更新した第 2 始動保留記憶数 R b N に対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 4 にて第 2 始動保留記憶数 R b N に「 3 」をセットした場合には、ステップ S 2 0 6 にて更新した第 2 始動保留記憶数 R b N の「 4 」と対応する記憶エリアである第 4 エリア R b 4 に保留情報を格納する。

40

【 0 1 0 9 】

ステップ S 2 0 8 では、M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 2 にて第 1 始動保留記憶数 R a N をセットした場合には、第 1 結果表示部用保留エリア R a の記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第 1 保留発生コマンドを設定し、この設定した第 1 保留発生コマンドを音声発光制御装置 9 0 に送信する。その後、M P U 6 2 は、作動口用の入賞処理を終了する。

50

この第 1 保留発生コマンドは、上作動口 3 6 への遊技球の入賞に基づいて第 1 結果表示部用保留エリア R a の記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含んでいる。また、第 1 保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置 9 0 は、M P U 6 2 から送信される第 1 保留発生コマンドに基づいて、第 1 保留ランプ部 4 9 a を点灯させる他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。また、上作動口 3 6 に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大 4 個であり、第 1 保留ランプ部 4 9 a は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【 0 1 1 0 】

また、ステップ S 2 0 8 では、M P U 6 2 は、ステップ S 2 0 4 にて第 2 始動保留記憶数 R b N をセットした場合には、第 2 結果表示部用保留エリア R b の記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第 2 保留発生コマンドを設定し、この設定した第 2 保留発生コマンドを音声発光制御装置 9 0 に送信する。その後、M P U 6 2 は、作動口用の入賞処理を終了する。

この第 2 保留発生コマンドは、下作動口 3 7 への遊技球の入賞に基づいて第 2 結果表示部用保留エリア R b の記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含んでいる。また、第 2 保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置 9 0 は、M P U 6 2 から送信される第 2 保留発生コマンドに基づいて、第 2 保留ランプ部 4 9 b を点灯させる他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。また、下作動口 3 7 に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大 4 個であり、第 2 保留ランプ部 4 9 b は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【 0 1 1 1 】

< 通常処理 >

図 1 0 は、通常処理のフローチャートを示す図である。

M P U 6 2 は、電源投入に伴って起動する後述のメイン処理を実行した後、遊技を進行させるための主要な処理である通常処理を実行する。この通常処理では、M P U 6 2 は、図 1 0 に示すように、ステップ S 3 0 1 ~ S 3 1 4 を実行する。具体的には、M P U 6 2 は、ステップ S 3 0 1 ~ S 3 0 9 を 4 m s e c 周期で定期的に行い、残余時間が発生した場合にステップ S 3 0 8 ~ S 3 1 1 を繰り返し実行し、ステップ S 3 0 8 の判定結果に応じてステップ S 3 1 2 以降を実行する。

【 0 1 1 2 】

ステップ S 3 0 1 では、M P U 6 2 は、タイマ割込み処理または前回の通常処理で設定したコマンドをサブ側の各制御装置に送信するための外部出力処理を実行する。この外部出力処理では、例えば、M P U 6 2 は、賞球コマンドが設定されているか否かを判定し、賞球コマンドが設定されていると判定した場合には、その賞球コマンドを払出制御装置 7 0 に送信する。また、例えば、M P U 6 2 は、遊技回用の演出に対応したコマンドや、開閉実行モード用の演出に対応したコマンドなどの演出用のコマンドが設定されているか否かを判定し、演出用のコマンドが設定されていると判定した場合には、その演出用のコマンドを音声発光制御装置 9 0 に送信する。

【 0 1 1 3 】

ステップ S 3 0 2 では、M P U 6 2 は、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、M P U 6 2 は、前述したように、変動種別カウンタ C S の前回値に 1 を加算して更新するとともに、更新後の値を R A M 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、M P U 6 2 は、変動種別カウンタ C S の前回値に 1 を加算する際に最大値に達していた場合には、変動種別カウンタ C S の値を 0 に戻してクリアする。

【 0 1 1 4 】

ステップ S 3 0 3 では、M P U 6 2 は、遊技回を進行させるための遊技回制御処理を実

10

20

30

40

50

行する。遊技回制御処理では、M P U 6 2 は、当否抽選および振分抽選を実行するとともに、図柄表示装置 4 7 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定およびメイン表示部 4 5 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定などを実行する。

ステップ S 3 0 4 では、M P U 6 2 は、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、M P U 6 2 は、開閉実行モード、高確率モード、および高頻度サポートモードなどの各遊技状態への移行処理を実行する。

なお、ステップ S 3 0 3 の遊技回制御処理およびステップ S 3 0 4 の遊技状態移行処理については後に詳細に説明する。

【 0 1 1 5 】

ステップ S 3 0 5 では、M P U 6 2 は、デモ表示実行判定処理を実行する。このデモ表示実行判定処理では、M P U 6 2 は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、3 0 s e c）を経過したか否かを判定し、開始待ち期間を経過していると判定した場合には、デモ表示を開始させるためのデモコマンドを音声発光制御装置 9 0 に送信する。

なお、音声発光制御装置 9 0 は、M P U 6 2 から送信されるデモコマンドに基づいて、デモ表示実行処理を開始する。

【 0 1 1 6 】

ここで、M P U 6 2 は、ステップ S 3 0 5 の処理の実行回数をカウントすることによって開始待ち期間が経過したか否かを判定する。例えば、開始待ち期間を 3 0 s e c とし、ステップ S 3 0 5 の処理を繰り返し実行する間隔が 4 m s e c である場合には、M P U 6 2 は、ステップ S 3 0 5 の処理の実行回数をカウントして 7 5 0 0 回に達したときに開始待ち期間を経過したと判定する。なお、開始待ち期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロックを用いて開始待ち期間を測定してもよい。また、M P U 6 2 は、ステップ S 3 0 5 の処理の実行回数をカウントしているときに新たな遊技回を開始した場合には、そのカウントの値をリセットする。

【 0 1 1 7 】

ステップ S 3 0 6 では、M P U 6 2 は、下作動口 3 7 に設けられた電動役物 3 7 a の駆動制御を実行するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、M P U 6 2 は、R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 c に格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値に基づいて、電動役物開放抽選を実行するとともに、電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物 3 7 a の開閉処理を実行する。また、M P U 6 2 は、電動役物開放抽選の結果を表示するように、役物用表示部 4 6 の表示制御を実行する。

【 0 1 1 8 】

ステップ S 3 0 7 では、M P U 6 2 は、遊技球発射制御処理を実行する。この遊技球発射制御処理では、M P U 6 2 は、遊技者が発射ハンドル 2 7 を回転操作したことに基づいて、電源・発射制御装置 8 0 に遊技球を発射させる発射制御を実行させる。具体的には、電源・発射制御装置 8 0 は、所定の周期（本実施形態では 0 . 6 s e c）で遊技球発射機構 8 1 のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構 8 1 に遊技球を発射させる。なお、ソレノイドは、発射ハンドル 2 7 の回転操作量に応じた発射強度で遊技球を発射するように励磁される。また、電源・発射制御装置 8 0 は、所定の発射条件が整っている場合に、遊技球発射機構 8 1 のソレノイドに対して駆動信号を供給し、遊技球を発射させる。

【 0 1 1 9 】

ステップ S 3 0 8 では、M P U 6 2 は、R A M 6 4 の停電フラグ格納エリア（図示略）に停電フラグがセットされているか否かを判定する。この停電フラグは、M P U 6 2 の N M I 端子に対して停電監視基板 6 5 から停電信号が入力されることによって R A M 6 4 にセットされる。停電監視基板 6 5 は、停電の発生を確認した場合に、この停電信号を出力する。なお、この停電フラグは、次のメイン処理の実行時にクリアされる。

【 0 1 2 0 】

ここで、パチンコ機 1 0 は、R A M 6 4 等の所定のエリアに 1 を代入することによって

10

20

30

40

50

各種のフラグをセットし、0を代入することによって各種のフラグをクリアする。例えば、パチンコ機10は、RAM64の停電フラグ格納エリアに1を代入することによって停電フラグをセットし、RAM64の停電フラグ格納エリアに0を代入することによって停電フラグをクリアする。

【0121】

MPU62は、ステップS308にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS309以降の処理を実行することなく、ステップS312以降の電断時処理を実行する。具体的には、ステップS312では、MPU62は、タイマ割込み処理の発生を禁止する。ステップS313では、MPU62は、RAM判定値(RAM64のチェックサム)を算出して保存する。ステップS314では、MPU62は、RAM64へのアクセスを禁止する。その後、MPU62は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

10

【0122】

これに対して、MPU62は、ステップS308にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS309において、次の通常処理を実行するタイミングに至ったか否か、すなわち現在の通常処理を開始したときから所定時間(本実施形態では4msec)が経過したか否かを判定する。

MPU62は、ステップS309にて次の通常処理を実行するタイミングに至っていないと判定した場合、すなわち残余時間が発生した場合には、ステップS310において、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行し、ステップS311において、変動種別カウンタCSの更新を実行する。なお、MPU62は、ステップS309にて次の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定するまでステップS308～S311を繰り返し実行する。

20

【0123】

これに対して、MPU62は、ステップS309にて次の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定した場合、すなわち残余時間が発生していない場合には、ステップS301を再び実行することによって、次の通常処理を開始する。

【0124】

<メイン処理>

図11は、メイン処理のフローチャートを示す図である。

30

メイン処理では、MPU62は、図11に示すように、ステップS401～S412を実行する。

ステップS401では、MPU62は、電源投入に伴って立ち上げ処理を実行する。この立ち上げ処理では、MPU62は、サブ側の制御基板(音声発光制御装置90の制御基板等)が動作可能な状態になるのを待つために、電源投入後、所定の時間(例えば、500msec程度)が経過するまで待機する。

【0125】

ステップS402では、MPU62は、許可禁止用期間である1secが経過したか否かを判定する。MPU62は、ステップS402にて1secが経過していないと判定した場合には、ステップS402の処理を繰り返し実行する。また、MPU62は、ステップS402にて1secが経過したと判定した場合には、ステップS403以降の処理を実行する。

40

【0126】

ここで、MPU62は、ステップS402の処理の実行回数をカウントすることによって1secが経過したか否かを判定する。例えば、ステップS402の処理を繰り返し実行する間隔が0.1msecである場合には、MPU62は、ステップS402の処理の実行回数をカウントして10000回に達したときに1secが経過したと判定する。なお、許可禁止用期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロックを用いて許可禁止用期間を測定してもよい。

【0127】

50

ステップ S 4 0 3 では、M P U 6 2 は、R A M 6 4 へのアクセスを許可する。

ステップ S 4 0 4 では、M P U 6 2 は、電源・発射制御装置 8 0 に設けられた R A M 消去スイッチ（図示略）がオンになっているか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 4 0 4 にて R A M 消去スイッチがオンになっていると判定した場合には、ステップ S 4 0 9 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 4 0 4 にて R A M 消去スイッチがオンになっていないと判定した場合には、ステップ S 4 0 5 において、R A M 6 4 の停電フラグ格納エリアに停電フラグがセットされているか否かを判定する。

【 0 1 2 8 】

そして、M P U 6 2 は、ステップ S 4 0 5 にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 4 0 9 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 4 0 5 にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 4 0 6 において、R A M 判定値を算出する。

ステップ S 4 0 7 では、M P U 6 2 は、ステップ S 4 0 6 にて算出した R A M 判定値が正常であるか否かを判定することによって、R A M 6 4 に記憶されたデータの有効性を確認する。具体的には、M P U 6 2 は、ステップ S 4 0 6 にて算出した R A M 判定値と、通常処理のステップ S 3 1 3（電断時処理）にて保存された R A M 判定値とを比較し、これらが一致した場合には、R A M 判定値は正常であると判定し、一致しない場合には、R A M 判定値は異常であると判定する。

【 0 1 2 9 】

そして、M P U 6 2 は、ステップ S 4 0 7 にて R A M 判定値が正常でないと判定した場合には、ステップ S 4 0 9 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 4 0 7 にて R A M 判定値が正常であると判定した場合には、ステップ S 4 0 8 において、R A M 6 4 の停電フラグ格納エリアに格納されている停電フラグをクリアする。

【 0 1 3 0 】

なお、R A M 6 4 に記憶されたデータの有効性は、R A M 判定値の整合性を確認する方法とは異なる方法によって判定してもよく、例えば、電断時処理にて R A M 6 4 の所定のエリアにキーワードを書き込み、このキーワードが正常に書き込まれているか否かをメイン処理にて判定することによって、R A M 6 4 に記憶されたデータの有効性を確認してもよい。

【 0 1 3 1 】

前述したように、M P U 6 2 は、ステップ S 4 0 4 にて R A M 消去スイッチがオンになっていると判定した場合、ステップ S 4 0 5 にて停電フラグがセットされていないと判定した場合、またはステップ S 4 0 7 にて R A M 判定値が正常でないと判定した場合には、ステップ S 4 0 9 以降の処理を実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、ステップ S 4 0 9 において、R A M 6 4 の作業領域をクリアし、ステップ S 4 1 0 において、R A M 6 4 の初期化を実行する。

【 0 1 3 2 】

したがって、例えば、遊技場の管理者は、遊技場の営業開始時に R A M 消去スイッチを押下しながらパチンコ機 1 0 の電源を投入することによって、R A M 6 4 に記憶されたデータを初期化することができる。また、パチンコ機 1 0 は、停電監視基板 6 5 にて停電の発生を確認していない場合や、R A M 判定値が異常であった場合には、R A M 6 4 に記憶されたデータを初期化する。

【 0 1 3 3 】

ステップ S 4 0 8 またはステップ S 4 1 0 の処理を実行した後、M P U 6 2 は、ステップ S 4 1 1 において、サブ側の制御基板（音声発光制御装置 9 0 の制御基板等）に対して初期コマンドを送信し、ステップ S 4 1 2 において、タイマ割込み処理の発生を許可し、前述した通常処理に移行する。

なお、サブ側の制御基板は、ステップ S 4 1 1 にて送信された初期コマンドを受信する

10

20

30

40

50

ことによって、主制御基板 6 1 との通信が正常に行われていることを認識するとともに、自己の初期化を実行する。

【 0 1 3 4 】

< 遊技回制御処理 >

図 1 2 は、遊技回制御処理のフローチャートを示す図である。

遊技回制御処理では、M P U 6 2 は、図 1 2 に示すように、ステップ S 5 0 1 ~ S 5 0 9 を実行する。

ステップ S 5 0 1 では、M P U 6 2 は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。M P U 6 2 は、ステップ S 5 0 1 にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップ S 5 0 2 以降の処理を実行することなく、遊技回制御処理を終了する。したがって、開閉実行モード中であると判定した場合には、M P U 6 2 は、各作動口 3 6 , 3 7 への遊技球の入賞を検知しているか否かに関わらず遊技回の進行を開始しない。

10

なお、M P U 6 2 は、R A M 6 4 に記憶された開閉実行モード中フラグを参照することによって、開閉実行モード中であるか否かを判定している。以下の各処理においても同様である。M P U 6 2 は、開閉実行モードへの移行時に開閉実行モード中フラグをセットし、開閉実行モードの終了時に開閉実行モード中フラグをクリアする。

【 0 1 3 5 】

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 5 0 1 にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップ S 5 0 2 において、メイン表示部 4 5 が変動表示中であるか否か、すなわち遊技回を進行中であるか否かを判定する。

20

M P U 6 2 は、ステップ S 5 0 2 にてメイン表示部 4 5 が変動表示中でないと判定した場合には、ステップ S 5 0 3 ~ S 5 0 5 の遊技回開始用処理を実行する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 5 0 2 にてメイン表示部 4 5 が変動表示中であると判定した場合には、ステップ S 5 0 6 ~ S 5 0 9 の遊技回進行用処理を実行する。

【 0 1 3 6 】

まず、ステップ S 5 0 3 ~ S 5 0 5 の遊技回開始用処理について説明する。

ステップ S 5 0 3 では、M P U 6 2 は、第 1 結果表示部用保留エリア R a に記憶されている保留個数と、第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶されている保留個数とを把握し、これらの保留個数の合計数 C R N が「 0 」以下であるか否かを判定する。M P U 6 2 は、ステップ S 5 0 3 にて合計数 C R N が「 0 」以下であると判定した場合には、遊技回制御処理を終了する。

30

【 0 1 3 7 】

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 5 0 3 にて合計数 C R N が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 5 0 4 において、第 1 結果表示部用保留エリア R a または第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶されている保留情報を遊技回の消化用に設定するためのデータ設定処理を実行する。その後、M P U 6 2 は、ステップ S 5 0 5 において、メイン表示部 4 5 および図柄表示装置 4 7 に変動表示を開始させて遊技回を消化するための変動開始処理を実行し、遊技回制御処理を終了する。

以下、ステップ S 5 0 4 のデータ設定処理およびステップ S 5 0 5 の変動開始処理について詳細に説明する。

40

【 0 1 3 8 】

図 1 3 は、データ設定処理のフローチャートを示す図である。

データ設定処理では、M P U 6 2 は、図 1 3 に示すように、ステップ S 6 0 1 ~ S 6 1 1 を実行する。

ステップ S 6 0 1 では、M P U 6 2 は、作動口用の入賞処理のステップ S 2 0 4 にてセットされた第 2 結果表示部用保留エリア R b の第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」以下であるか否かを判定する。M P U 6 2 は、ステップ S 6 0 1 にて第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 6 0 2 ~ S 6 0 6 の第 1 結果表示部のデータ設定処理を実行し、ステップ S 6 0 1 にて第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 6 0 7 ~ S 6 1 1 の第 2 結果表示部のデー

50

タ設定処理を実行する。

【0139】

このように、データ設定処理は、第1結果表示部用保留エリアR aに記憶された保留情報を遊技回の消化用に設定する第1結果表示部用のデータ設定処理と、第2結果表示部用保留エリアR bに記憶された保留情報を遊技回の消化用に設定する第2結果表示部用のデータ設定処理とを有している。

そして、MPU62は、ステップS601にて第2始動保留記憶数R b Nが「0」以下でないと判定した場合には、第1結果表示部用のデータ設定処理を実行することなく、第2結果表示部用のデータ設定処理を実行する。換言すれば、MPU62は、下作動口37への遊技球の入賞に基づいて第2結果表示部用保留エリアR bに記憶された保留情報がある

10

【0140】

まず、ステップS602～S606の第1結果表示部用のデータ設定処理について説明する。

ステップS602では、MPU62は、第1結果表示部用保留エリアR aの第1始動保留記憶数R a Nの値に1を減算して更新する。

ステップS603では、MPU62は、第1結果表示部用保留エリアR aの第1エリアR a 1に格納された保留情報を実行エリアA Eに移動する。

20

ステップS604では、MPU62は、第1結果表示部用保留エリアR aの記憶エリアに格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアR a 1～R a 4に格納されている保留情報を第1エリアR a 1側に順にシフトする処理である。具体的には、MPU62は、第2エリアR a 2の保留情報を第1エリアR a 1にシフトし、第3エリアR a 3の保留情報を第2エリアR a 2にシフトし、第4エリアR a 4の保留情報を第3エリアR a 3にシフトする。

【0141】

ステップS605では、MPU62は、RAM64に記憶された第2結果表示部フラグをクリアする。この第2結果表示部フラグは、遊技回の消化に際して第1結果表示部45 aおよび第2結果表示部45 bのうち、どちらのメイン表示部45に変動表示を開始させているかを特定するためのフラグである。このステップS605では、MPU62は、第2結果表示部フラグをクリアしているので、遊技回の消化に際し、上作動口36への遊技球の入賞に基づいて、第1結果表示部45 aに変動表示を開始させることを示している。

30

【0142】

ステップS606では、MPU62は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるための第1シフト時コマンドを設定し、この設定した第1シフト時コマンドを音声発光制御装置90に送信し、データ設定処理を終了する。この第1シフト時コマンドは、上作動口36への遊技球の入賞に基づいて第1結果表示部用保留エリアR aに記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置90に認識させるための情報を含んでいる。

40

なお、音声発光制御装置90は、MPU62から送信される第1シフト時コマンドに基づいて、第1保留ランプ部49 aの点灯状態を変更する他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。具体的には、音声発光制御装置90は、上作動口36に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第1保留ランプ部49 aの点灯個数を減少させる。

【0143】

次に、ステップS607～S611の第2結果表示部用のデータ設定処理について説明する。

ステップS607では、MPU62は、第2結果表示部用保留エリアR bの第2始動保留記憶数R b Nの値に1を減算して更新する。

50

ステップS 6 0 8では、M P U 6 2は、第2結果表示部用保留エリアR bの第2エリアR b 1に格納された保留情報を実行エリアA Eに移動する。

ステップS 6 0 9では、M P U 6 2は、第2結果表示部用保留エリアR bの記憶エリアに格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアR b 1 ~ R b 4に格納されている保留情報を第1エリアR b 1側に順にシフトする処理である。具体的には、M P U 6 2は、第2エリアR b 2の保留情報を第1エリアR b 1にシフトし、第3エリアR b 3の保留情報を第2エリアR b 2にシフトし、第4エリアR b 4の保留情報を第3エリアR b 3にシフトする。

【0 1 4 4】

ステップS 6 1 0では、M P U 6 2は、R A M 6 4に第2結果表示部フラグをセットする。このステップS 6 1 0では、M P U 6 2は、第2結果表示部フラグをセットしているので、遊技回の消化に際し、下作動口3 7への遊技球の入賞に基づいて、第2結果表示部4 5 bに変動表示を開始させることを示している。

【0 1 4 5】

ステップS 6 1 1では、M P U 6 2は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるための第2シフト時コマンドを設定し、この設定した第2シフト時コマンドを音声発光制御装置9 0に送信し、データ設定処理を終了する。この第2シフト時コマンドは、下作動口3 7への遊技球の入賞に基づいて第2結果表示部用保留エリアR bに記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置9 0に認識させるための情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置9 0は、M P U 6 2から送信される第2シフト時コマンドに基づいて、第2保留ランプ部4 9 bの点灯状態を変更する他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。具体的には、音声発光制御装置9 0は、下作動口3 7に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第2保留ランプ部4 9 bの点灯個数を減少させる。

【0 1 4 6】

図1 4は、変動開始処理のフローチャートを示す図である。

変動開始処理では、M P U 6 2は、図1 4に示すように、ステップS 7 0 1 ~ S 7 1 8を実行する。

ステップS 7 0 1では、M P U 6 2は、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。

M P U 6 2は、ステップS 7 0 1にて当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合には、ステップS 7 0 2において、低確率モード用の当否テーブル(図6 (a)参照)をR O M 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 aから読み出し、ステップS 7 0 1にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップS 7 0 3において、高確率モード用の当否テーブル(図6 (b)参照)をR O M 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 aから読み出す。

【0 1 4 7】

ステップS 7 0 2またはステップS 7 0 3の処理を実行した後、M P U 6 2は、ステップS 7 0 4において、当否判定処理を実行する。この当否判定処理では、M P U 6 2は、実行エリアA Eに格納された大当たり乱数カウンタC 1の値と、ステップS 7 0 2またはステップS 7 0 3にて読み出した当否テーブルとを比較することによって、当否抽選の結果(当否結果)を判定する。なお、前述したように、当否結果は、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」のいずれかであり、当否抽選モードが低確率モードであっても高確率モードであっても同様である。

【0 1 4 8】

ステップS 7 0 5では、M P U 6 2は、ステップS 7 0 4にて判定した当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。M P U 6 2は、ステップS 7 0 5にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップS 7 0 6以降の処理を実行し、ステップS 7 0 5にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップS

10

20

30

40

50

7 1 2 以降の処理を実行する。

【0 1 4 9】

まず、ステップ S 7 0 5 において、M P U 6 2 にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップ S 7 0 6 以降の処理）について説明する。

ステップ S 7 0 6 では、M P U 6 2 は、R A M 6 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされているか否かを判定する。

【0 1 5 0】

M P U 6 2 は、ステップ S 7 0 6 にて R A M 6 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、上作動口 3 6 への遊技球の入賞に基づく第 1 結果表示部 4 5 a に変動表示を開始させることを示しているので、ステップ S 7 0 7 において、第 1 振分テーブル（図 7（a）参照）を R O M 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3 b から読み出す。

10

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 7 0 6 にて R A M 6 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、下作動口 3 7 への遊技球の入賞に基づく第 2 結果表示部 4 5 b に変動表示を開始させることを示しているので、ステップ S 7 0 8 において、第 2 振分テーブル（図 7（b）参照）を R O M 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3 b から読み出す。

【0 1 5 1】

ステップ S 7 0 7 またはステップ S 7 0 8 の処理を実行した後、M P U 6 2 は、ステップ S 7 0 9 において、振分判定処理を実行する。この振分判定処理では、M P U 6 2 は、実行エリア A E に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値と、ステップ S 7 0 7 またはステップ S 7 0 8 にて読み出した振分テーブルとを比較することによって、振分抽選の結果（振分結果）を判定する。

20

【0 1 5 2】

ステップ S 7 1 0 では、M P U 6 2 は、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。この大当たり結果用の停止結果設定処理では、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 の第 1 結果表示部 4 5 a または第 2 結果表示部 4 5 b に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報をステップ S 7 0 9 にて判定した振分結果に応じて決定し、その決定した情報を R A M 6 4 に記憶させる。ここで、M P U 6 2 は、ステップ S 7 0 9 にて判定した振分結果と、R O M 6 3 に予め記憶された大当たり結果用の停止結果テーブルとを比較することによって、メイン表示部 4 5 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この大当たり結果用の停止結果テーブルは、メイン表示部 4 5 に停止表示させる絵柄の態様を振分結果ごとに相違させて規定している。

30

【0 1 5 3】

ステップ S 7 1 1 では、M P U 6 2 は、ステップ S 7 0 9 にて判定した振分結果に応じたフラグを R A M 6 4 にセットする。具体的には、M P U 6 2 は、振分結果が「低確結果」であることを特定した場合には、低確結果フラグをセットし、「非明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、非明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「最有利結果」であることを特定した場合には、最有利結果フラグをセットする。その後、M P U 6 2 は、ステップ S 7 1 6 以降の処理を実行する。

40

なお、以下の各処理において、M P U 6 2 は、これらのフラグを参照することによって、振分結果の判定を実行する。

【0 1 5 4】

次に、ステップ S 7 0 5 において、M P U 6 2 にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップ S 7 1 2 以降の処理）について説明する。

ステップ S 7 1 2 では、M P U 6 2 は、ステップ S 7 0 4 にて判定した当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 7 1 2 にて当否結果が「特別外れ結果」と判定した場合には、ステップ S 7 1 3 以降の処理を実行し、ステップ S 7 1 2 にて当否結果が「特別

50

外れ結果」でないと判定した場合には、ステップ S 7 1 5 以降の処理を実行する。

【 0 1 5 5 】

ステップ S 7 1 3 では、M P U 6 2 は、特別外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この特別外れ結果用の停止結果設定処理では、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 の第 1 結果表示部 4 5 a または第 2 結果表示部 4 5 b に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定し、その決定した情報を R A M 6 4 に記憶させる。ここで、M P U 6 2 は、R O M 6 3 に予め記憶された特別外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部 4 5 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。

10

ステップ S 7 1 4 では、M P U 6 2 は、特別外れフラグを R A M 6 4 にセットする。

なお、以下の各処理において、M P U 6 2 は、この特別外れフラグを参照することによって、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かの判定を実行する。

【 0 1 5 6 】

これに対して、ステップ S 7 1 5 では、M P U 6 2 は、通常外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この通常外れ結果用の停止結果設定処理では、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 の第 1 結果表示部 4 5 a または第 2 結果表示部 4 5 b に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定し、その決定した情報を R A M 6 4 に記憶させる。ここで、M P U 6 2 は、R O M 6 3 に予め記憶された通常外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部 4 5 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この通常外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルおよび特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。

20

【 0 1 5 7 】

ステップ S 7 1 1、ステップ S 7 1 4、およびステップ S 7 1 5 のいずれかの処理を実行した後、M P U 6 2 は、ステップ S 7 1 6 において、表示継続時間（表示継続期間）の設定処理を実行する。

表示継続時間の設定処理では、M P U 6 2 は、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファにおける変動種別カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタ C S の値を取得する。

【 0 1 5 8 】

また、表示継続時間の設定処理では、M P U 6 2 は、図柄表示装置 4 7 にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、M P U 6 2 は、ステップ S 7 0 9 にて判定した振分結果が「低確結果」または「最有利結果」である場合、並びにステップ S 7 0 4 にて判定した当否結果が「通常外れ結果」であるとともに、リーチ発生抽選に当選した場合には、リーチ表示が発生すると判定する。なお、M P U 6 2 は、前述したように、R O M 6 3 のリーチ用テーブル記憶エリア 6 3 c に予め記憶されたリーチ用テーブルと、保留球格納エリア 6 4 b に格納されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値とを比較することによって、リーチ発生抽選を実行する。

30

【 0 1 5 9 】

M P U 6 2 は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、R O M 6 3 のリーチ用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されたリーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって、変動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した表示継続時間を決定し、その決定した表示継続時間を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 a に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。

40

これに対して、M P U 6 2 は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、R O M 6 3 のリーチ用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されたリーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって、変動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した表示継続時間を決定し、その決定した表示継続時間を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 a に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。

【 0 1 6 0 】

50

具体的には、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間を短くするように設定されている。したがって、上作動口36に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、上作動口36に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。そして、下作動口37に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、下作動口37に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。また、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、低頻度サポートモードである場合と比較して、表示継続時間を短くするように設定されている。換言すれば、保留個数が同じであれば、高頻度サポートモードである場合の表示継続時間は、低頻度サポートモードである場合のそれよりも短い。

さらに、リーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間は、リーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間とは異なっている。

【0161】

なお、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間を長くなる等のように前述した関係とは逆の関係に設定されていてもよく、保留個数やサポートモードに応じて変動しない構成としてもよい。また、当否結果および振分結果のそれぞれに対して個別に表示継続時間テーブルを設定してもよい。

【0162】

ステップS717では、MPU62は、変動用コマンドおよび種別コマンドを設定する。MPU62は、通常処理のステップS301において、ステップS717にて設定した変動用コマンドおよび種別コマンドを音声発光制御装置90に送信する。

なお、音声発光制御装置90は、MPU62から送信される変動用コマンドおよび種別コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。

【0163】

変動用コマンドは、表示継続時間に係る情報を含んでいる。また、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を含んでいない。

ここで、前述したように、リーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間と、リーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間とは互いに異なっている。

したがって、リーチ表示が発生するか否かの情報を変動用コマンドに含めなかったとしても、表示継続時間に係る情報に基づいて、サブ側の制御装置である音声発光制御装置90にてリーチ表示が発生するか否かを判定することは可能である。この意味では、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を間接的に含んでいるとも言える。なお、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を直接的に含んでいてもよい。

【0164】

種別コマンドは、当否結果に係る情報を含んでいる。換言すれば、種別コマンドは、当否結果に係る情報として、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」に係る各情報を含んでいる。また、種別コマンドは、振分結果に係る情報を含んでいる。換言すれば、種別コマンドは、振分結果に係る情報として、「低確結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、および「最有利結果」に係る各情報を含んでいる。

なお、以下の説明では、当否結果および振分結果を総称して遊技結果とする。換言すれば、種別コマンドは、遊技結果に係る情報を含んでいる。

【0165】

ステップS718では、MPU62は、RAM64に第2結果表示部フラグがセットされているか否かを判定し、その判定結果に基づいてメイン表示部45に変動表示を開始させる。その後、MPU62は、変動開始処理を終了する。

具体的には、MPU62は、RAM64に第2結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、遊技回の消化に際し、上作動口36への遊技球の入賞に基づいて、第1結果表示部45aに変動表示を開始させることを示している。第1結果表示部4

10

20

30

40

50

5 a に変動表示を開始させる。

これに対して、M P U 6 2 は、R A M 6 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、遊技回の消化に際し、下作動口 3 7 への遊技球の入賞に基づいて、第 2 結果表示部 4 5 b に変動表示を開始させることを示しているのもので、第 2 結果表示部 4 5 b に変動表示を開始させる。

【 0 1 6 6 】

遊技回制御処理の説明に戻り、図 1 2 を参照してステップ S 5 0 6 ~ S 5 0 9 の遊技回進行用処理について説明する。

M P U 6 2 は、ステップ S 5 0 2 において、メイン表示部 4 5 が変動表示中であるか否かを判定し、メイン表示部 4 5 が変動表示中であると判定した場合には、ステップ S 5 0 6 ~ S 5 0 9 の遊技回進行用処理を実行する。

10

【 0 1 6 7 】

ステップ S 5 0 6 では、M P U 6 2 は、変動開始処理のステップ S 7 1 6 にてセットした表示継続時間が経過したか否かを判定する。具体的には、M P U 6 2 は、R A M 6 4 の表示継続時間カウンタにセットされた値が「 0 」以下になったか否かを判定する。なお、この表示継続時間カウンタの値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。

【 0 1 6 8 】

M P U 6 2 は、ステップ S 5 0 6 にて表示継続時間が経過していないと判定した場合には、ステップ S 5 0 7 において、変動表示用処理を実行する。この変動表示用処理では、M P U 6 2 は、変動表示中のメイン表示部 4 5 の表示を更新する。その後、M P U 6 2 は、遊技回制御処理を終了する。

20

【 0 1 6 9 】

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 5 0 6 にて表示継続時間が経過していると判定した場合には、ステップ S 5 0 8 において、変動終了処理を実行する。この変動終了処理では、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 に変動表示を開始させる際に実行された変動開始処理のステップ S 7 1 0、ステップ S 7 1 3、およびステップ S 7 1 5 のいずれかの処理において R A M 6 4 に記憶した情報（メイン表示部 4 5 に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報）を特定する。そして、M P U 6 2 は、遊技回の終了に際し、この特定した情報に対応した絵柄を変動表示中のメイン表示部 4 5 に表示させるようにメイン表示部 4 5 の表示制御を実行する。

30

【 0 1 7 0 】

ここで、メイン表示部 4 5 に最終的に停止表示させる絵柄は、遊技結果の種類ごとに異なっている。したがって、遊技場の管理者などは、遊技回の終了に際してメイン表示部 4 5 を目視することによって、遊技結果を確認することができる。これによれば、遊技場の管理者などは、例えば、大当たり発生の抽選に当選した場合と同様の挙動をパチンコ機 1 0 に行わせようとする不正行為が行われているか否かの確認を簡易的に行うことができる。

また、メイン表示部 4 5 は、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G と比較して表示領域が狭く、メイン表示部 4 5 に停止表示させる絵柄は、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に停止表示させる図柄列 Z 1 ~ Z 3 と比較して遊技者にとって認識しにくいものとなっている。したがって、遊技者は、遊技回の終了に際し、メイン表示部 4 5 ではなく図柄表示装置 4 7 の表示画面 G を確認することによって、大当たり発生に当選したか否か等を判断することになるので、表示画面 G への注目度を高めることができる。

40

【 0 1 7 1 】

ステップ S 5 0 9 では、M P U 6 2 は、変動終了コマンドを設定する。M P U 6 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 5 0 9 にて設定した変動終了コマンドを音声発光制御装置 9 0 に送信する。その後、M P U 6 2 は、遊技回制御処理を終了する。

なお、音声発光制御装置 9 0 は、M P U 6 2 から送信される変動終了コマンドに基づい

50

て、その遊技回の演出を終了させるための処理を実行する。ここで、音声発光制御装置 90 は、変動終了コマンドの受信を必要とすることなく、独自に遊技回の演出を終了するように構成されていてもよい。

【0172】

< 遊技状態移行処理 >

図 15 は、遊技状態移行処理のフローチャートを示す図である。

遊技状態移行処理では、MPU62 は、図 15 に示すように、ステップ S801 ~ S814 を実行する。

ステップ S801 では、MPU62 は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。

MPU62 は、ステップ S801 にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップ S802 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62 は、ステップ S801 にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップ S811 以降の処理を実行する。

【0173】

まず、ステップ S801 において、MPU62 にて開閉実行モード中でないと判定された場合の処理（ステップ S802 以降の処理）について説明する。

ステップ S802 では、MPU62 は、メイン表示部 45 の変動表示が終了したか否かを判定する。MPU62 は、ステップ S802 にてメイン表示部 45 の変動表示が終了していないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、MPU62 は、ステップ S802 にてメイン表示部 45 の変動表示が終了したと判定した場合には、ステップ S803 において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、MPU62 は、当否結果が「大当たり当選」または「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【0174】

MPU62 は、ステップ S803 にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、RAM64 に開閉実行モード中フラグをセットした後、ステップ S804 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62 は、ステップ S803 にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものでないと判定した場合（当否結果が「通常外れ結果」であると判定した場合）には、遊技状態移行処理を終了する。

【0175】

ステップ S804 では、MPU62 は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

MPU62 は、ステップ S804 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップ S805 において、RAM64 の各種カウンタエリア 64a に設けられた開閉カウンタ SOC に「2」をセットする。この開閉カウンタ SOC は、開閉実行モードへの移行に際して可変入賞装置 38 の大入賞口 38a を開閉する総回数を MPU62 にて特定するためのカウンタである。

【0176】

これに対して、MPU62 は、ステップ S804 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップ S806 において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

【0177】

MPU62 は、ステップ S806 にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、ステップ S807 において、RAM64 の各種カウンタエリア 64a に設けられたラウンドカウンタ RC に「2」をセットする。また、MPU62 は、ステップ S806 にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合、すなわち振分結果が「低確結果」または「最有利結果」であると判定した場合には、ステップ S808 において、ラウンドカウンタ RC に「15」をセットする。このラウンドカウンタ RC は、開閉実行モ

ードへの移行に際してラウンド遊技の回数をMPU62にて特定するためのカウンタである。

【0178】

ここで、パチンコ機10は、終了条件が互いに異なる複数の開閉実行モードを有している。具体的には、パチンコ機10は、開閉実行モードとして、当否結果が「大当たり当選」である場合に移行するラウンド数規定モードと、当否結果が「特別外れ結果」である場合に移行する開閉数規定モードとを有している。

【0179】

ラウンド数規定モードは、予め定められた回数のラウンド遊技を実行したことを条件として終了する。ここで、ラウンド遊技の回数は、ラウンドカウンタRCにセットした値に対応している。

10

開閉数規定モードは、予め定められた総回数の大入賞口38aの開閉を実行したこと、または予め定められた個数の遊技球が大入賞口38aに入賞したことを条件として終了する。ここで、大入賞口38aの開閉の総回数は、開閉カウンタSOCにセットした値に対応している。この開閉数規定モードは、ラウンド遊技の実行回数を条件として終了することはない。

【0180】

なお、パチンコ機10は、1回のラウンド遊技につき、1回の大入賞口38aの開閉を実行する。また、1回のラウンド遊技は、以下の2つの条件のうち、いずれかの条件を満たすまで継続する。換言すれば、パチンコ機10は、開閉扉38bを開放状態に設定した後、以下の2つの条件のうち、いずれかの条件を満たすことによって、開閉扉38bを再び閉鎖状態に設定する。

20

(1) 予め定められた上限継続時間(上限継続期間)が経過すること

(2) 大入賞口38aへの遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達すること

【0181】

ステップS805、ステップS807、およびステップS808のいずれかの処理を実行した後、MPU62は、ステップS809において、RAM64の各種カウンタエリア64aに設けられたタイマカウンタTにオープニング用の待機時間(待機期間)として「1000」をセットする。このタイマカウンタTにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、オープニング用の待機時間は2secとなる。なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

30

【0182】

このように、MPU62は、ステップS803において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、遊技結果の種類に関わらずタイマカウンタTにオープニング用の待機時間をセットする。換言すれば、オープニング用の待機時間は、遊技結果の種類に関わらず同一である。

なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、オープニング用の待機時間は、「低確結果」または「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。

40

【0183】

ステップS810では、MPU62は、オープニングコマンドを設定する。その後、MPU62は、遊技状態移行処理を終了する。このオープニングコマンドは、開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果の情報を含んでいる。MPU62は、通常処理のステップS301において、ステップS810にて設定したオープニングコマンドを音声発光制御装置90に送信する。

なお、音声発光制御装置90は、MPU62から送信されるオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードへの移行を認識し、所定の処理を実行する。この処理については

50

、後に詳細に説明する。

【0184】

次に、ステップS801において、MPU62にて開閉実行モード中であると判定された場合の処理（ステップS811以降の処理）について説明する。

ステップS811では、MPU62は、大入賞口開閉処理を実行する。

【0185】

図16は、大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図である。

大入賞口開閉処理では、MPU62は、図16に示すように、ステップS901～S924を実行する。

ステップS901では、MPU62は、大入賞口38aが開放中であるか否かを判定する。

MPU62は、ステップS901にて大入賞口38aが開放中でないと判定した場合には、ステップS902以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62は、ステップS901にて大入賞口38aが開放中であると判定した場合には、ステップS906以降の処理を実行する。

【0186】

まず、ステップS901において、MPU62にて大入賞口38aが開放中でないと判定された場合の処理（ステップS902以降の処理）について説明する。

ステップS902では、MPU62は、開閉カウンタSOCの値が「0」以下であり、かつラウンドカウンタRCの値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU62は、ステップS902にて開閉カウンタSOCの値およびラウンドカウンタRCの値の双方が「0」以下であると判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

【0187】

これに対して、MPU62は、ステップS902にて開閉カウンタSOCの値およびラウンドカウンタRCの値の少なくともいずれか一方が「0」以下ではないと判定した場合には、ステップS903において、タイマカウンタTの値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU62は、ステップS903にてタイマカウンタTの値が「0」以下ではないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

【0188】

これに対して、MPU62は、ステップS903にてタイマカウンタTの値が「0」以下であると判定した場合には、ステップS904において、大入賞口開放処理を実行する。

以下、ステップS904の大入賞口開放処理について詳細に説明する。

【0189】

図17は、大入賞口開放処理のフローチャートを示す図である。

大入賞口開放処理では、MPU62は、図17に示すように、ステップS1001～S1007を実行する。

ステップS1001では、MPU62は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【0190】

MPU62は、ステップS1001にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップS1002において、RAM64の各種カウンタエリア64aに設けられた入賞カウンタPCに「8」をセットし、ステップS1003において、タイマカウンタTに「85」をセットする。前述したように、タイマカウンタTは、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、タイマカウンタTにセットされた時間は0.17secとなる。

【0191】

これに対して、MPU62は、ステップS1001にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップS1004において、入賞カウンタPCに「8」をセ

10

20

30

40

50

ットし、ステップS 1 0 0 5において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

【0192】

M P U 6 2は、ステップS 1 0 0 5にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、前述したステップS 1 0 0 3において、タイマカウンタTに「85」をセットする。

これに対して、M P U 6 2は、ステップS 1 0 0 5にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合には、ステップS 1 0 0 6において、タイマカウンタTに「15000」をセットする。前述したように、タイマカウンタTは、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、タイマカウンタTにセットされた時間は30secとなる。

10

【0193】

ステップS 1 0 0 3またはステップS 1 0 0 6の処理を実行した後、M P U 6 2は、ステップS 1 0 0 7において、大入賞口38aの開放実行処理を実行する。この開放実行処理では、M P U 6 2は、可変入賞駆動部38cの駆動制御を実行することによって、開閉扉38bを開放状態に設定する。その後、M P U 6 2は、大入賞口開放処理を終了する。

【0194】

なお、ステップS 1 0 0 2またはステップS 1 0 0 4にて入賞カウンタPCにセットされた値は、大入賞口38aへの遊技球の総入賞個数の上限を規定している。

また、ステップS 1 0 0 3またはステップS 1 0 0 6にてタイマカウンタTにセットされた値は、開閉扉38bを開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を規定している。したがって、M P U 6 2は、前述したように、タイマカウンタTに「85」または「15000」をセットすることによって、長さの異なる2種類の上限継続時間を設定している。具体的には、M P U 6 2は、上限継続時間を30secに設定した長時間態様（長期間態様）と、上限継続時間を長時間態様のそれよりも短い0.17secに設定した短時間態様（短期間態様）とを設定している。

20

【0195】

ここで、パチンコ機10は、前述したように、0.6secの周期で遊技球発射機構81のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構81に遊技球を発射させる。また、M P U 6 2は、前述したように、入賞カウンタPCに「8」をセットすることによって、大入賞口38aへの遊技球の総入賞個数の上限を8個に設定している。

30

したがって、長時間態様の上限継続時間は、大入賞口38aへの遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも十分に長いので、上限である8個の遊技球を大入賞口38aに入賞させることは容易である。

これに対して、短時間態様の上限継続時間は、大入賞口38aへの遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも短い（更に言及すれば遊技球の発射周期よりも短い）ので、遊技球を大入賞口38aに入賞させることは困難である。なお、タイミングによっては1個程度の遊技球を大入賞口38aに入賞させることは可能である。

【0196】

大入賞口開閉処理の説明に戻り、図16を参照してステップS 9 0 5以降の処理について説明する。

40

M P U 6 2は、ステップS 9 0 4の大入賞口開放処理を実行した後、ステップS 9 0 5において、開放コマンドを設定する。また、M P U 6 2は、通常処理のステップS 3 0 1において、ステップS 9 0 5にて設定した開放コマンドを音声発光制御装置90に送信する。その後、M P U 6 2は、大入賞口開閉処理を終了する。

なお、音声発光制御装置90は、M P U 6 2から送信される開放コマンドに基づいて、開閉扉38bを開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【0197】

次に、ステップS 9 0 1において、M P U 6 2にて大入賞口38aが開放中であると判定された場合の処理（ステップS 9 0 6以降の処理）について説明する。

50

ステップ S 9 0 6 では、M P U 6 2 は、タイマカウンタ T の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。すなわち、M P U 6 2 は、大入賞口開放処理のステップ S 1 0 0 3 またはステップ S 1 0 0 6 にてタイマカウンタ T にセットされた上限継続時間が経過したか否かを判定する。

【 0 1 9 8 】

M P U 6 2 は、ステップ S 9 0 6 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、ステップ S 9 0 7 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 9 0 6 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 9 1 8 以降の処理を実行する。

【 0 1 9 9 】

まず、ステップ S 9 0 6 において、M P U 6 2 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下でないと判定された場合の処理（ステップ S 9 0 7 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 0 7 では、M P U 6 2 は、大入賞口 3 8 a への入賞が発生したか否かを判定する。なお、大入賞口 3 8 a への入賞が発生したか否かの判定は、大入賞口 3 8 a に対応した検知センサ 4 0 d の検知結果に基づいて実行される。

【 0 2 0 0 】

M P U 6 2 は、ステップ S 9 0 7 にて大入賞口 3 8 a への入賞が発生していないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 9 0 7 にて大入賞口 3 8 a への入賞が発生したと判定した場合には、ステップ S 9 0 8 において、入賞カウンタ P C の値に 1 を減算して更新する。

【 0 2 0 1 】

ステップ S 9 0 9 では、M P U 6 2 は、入賞カウンタ P C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 9 0 9 にて入賞カウンタ P C の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 9 0 9 にて入賞カウンタ P C の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 9 1 0 において、閉鎖実行処理を実行する。この閉鎖実行処理では、M P U 6 2 は、可変入賞駆動部 3 8 c の駆動制御を実行することによって、開閉扉 3 8 b を閉鎖状態に設定する。

【 0 2 0 2 】

ステップ S 9 1 1 では、M P U 6 2 は、閉鎖コマンドを設定する。M P U 6 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 9 1 1 にて設定した閉鎖コマンドを音声発光制御装置 9 0 に送信する。

なお、音声発光制御装置 9 0 は、M P U 6 2 から送信される閉鎖コマンドに基づいて、開閉扉 3 8 b を閉鎖状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【 0 2 0 3 】

ステップ S 9 1 2 では、M P U 6 2 は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 9 1 2 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、後述するステップ S 9 2 3 以降の処理を実行する。

【 0 2 0 4 】

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 9 1 2 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップ S 9 1 3 以降の処理を実行する。

ステップ S 9 1 3 では、M P U 6 2 は、ラウンドカウンタ R C の値に 1 を減算して更新する。

【 0 2 0 5 】

ステップ S 9 1 4 では、M P U 6 2 は、ラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 9 1 4 にてラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下でないと

10

20

30

40

50

判定した場合には、ステップ S 9 1 5 において、タイマカウンタ T の値に「5 0 0」をセットする。その後、MPU 6 2 は、大入賞口開閉処理を終了する。

【0 2 0 6】

ここで、ステップ S 9 1 5 にてタイマカウンタ T にセットされた値は、開閉扉 3 8 b を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定してから再び開閉扉 3 8 b を開放状態に設定するまでの開放待機時間を規定している。なお、本実施形態では、開放待機時間は 1 s e c である。この開放待機時間は、開閉実行モードの種類や進行状況に関わらず同一である。

【0 2 0 7】

これに対して、MPU 6 2 は、ステップ S 9 1 4 にてラウンドカウンタ R C の値が「0」以下であると判定した場合には、ステップ S 9 1 6 以降の処理を実行する。

ステップ S 9 1 6 では、MPU 6 2 は、タイマカウンタ T にエンディング用の待機時間（待機期間）として「2 0 0 0」をセットする。このタイマカウンタ T にセットされた値は、前述したように、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、エンディング用の待機時間は 4 s e c となる。なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

【0 2 0 8】

エンディング用の待機時間は、オープニング用の待機時間と同様に、遊技結果の種類に関わらず同一である。すなわち、このエンディング用の待機時間は、開閉実行モードの種類に関わらず同一である。

なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、エンディング用の待機時間は、「低確結果」または「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。

【0 2 0 9】

ステップ S 9 1 7 では、MPU 6 2 は、エンディングコマンドを設定する。MPU 6 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 9 1 7 にて設定したエンディングコマンドを音声発光制御装置 9 0 に送信する。その後、MPU 6 2 は、大入賞口開閉処理を終了する。

なお、音声発光制御装置 9 0 は、MPU 6 2 から送信されるエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モードの終了を認識し、所定の処理を実行する。

【0 2 1 0】

次に、ステップ S 9 0 6 において、MPU 6 2 にてタイマカウンタ T の値が「0」以下であると判定された場合の処理（ステップ S 9 1 8 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 1 8 では、MPU 6 2 は、前述したステップ S 9 1 0 と同様に閉鎖実行処理を実行する。

ステップ S 9 1 9 では、MPU 6 2 は、前述したステップ S 9 1 1 と同様に閉鎖コマンドを設定する。

【0 2 1 1】

ステップ S 9 2 0 では、MPU 6 2 は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

MPU 6 2 は、ステップ S 9 2 0 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」とであると判定した場合には、ステップ S 9 2 1 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 6 2 は、ステップ S 9 2 0 にて当否結果が「特別外れ結果」とであると判定した場合には、ステップ S 9 2 3 以降の処理を実行する。

【0 2 1 2】

まず、ステップ S 9 2 0 において、MPU 6 2 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定された場合の処理（ステップ S 9 2 1 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 2 1 では、M P U 6 2 は、ラウンドカウンタ R C の値に 1 を減算して更新する。

【 0 2 1 3 】

ステップ S 9 2 2 では、M P U 6 2 は、ラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 9 2 2 にてラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、前述したステップ S 9 1 5 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 9 2 2 にてラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であると判定した場合には、前述した S 9 1 6 以降の処理を実行する。

【 0 2 1 4 】

次に、ステップ S 9 1 2 またはステップ S 9 2 0 において、M P U 6 2 にて当否結果が「特別外れ結果」とであると判定された場合の処理（ステップ S 9 2 3 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 2 3 では、M P U 6 2 は、開閉カウンタ S O C の値に 1 を減算して更新する。

【 0 2 1 5 】

ステップ S 9 2 4 では、M P U 6 2 は、開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 6 2 は、ステップ S 9 2 4 にて開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、前述したステップ S 9 1 5 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 9 2 4 にて開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下であると判定した場合には、前述した S 9 1 6 以降の処理を実行する。

【 0 2 1 6 】

遊技状態移行処理の説明に戻り、図 1 5 を参照してステップ S 8 1 2 以降の処理について説明する。

M P U 6 2 は、ステップ S 8 1 1 の大入賞口開閉処理を実行した後、ステップ S 8 1 2 において、開閉カウンタ S O C の値が「 0 」以下であり、かつラウンドカウンタ R C の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

【 0 2 1 7 】

M P U 6 2 は、ステップ S 8 1 2 にて開閉カウンタ S O C の値およびラウンドカウンタ R C の値の少なくともいずれか一方が「 0 」以下ではないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 8 1 2 にて開閉カウンタ S O C の値およびラウンドカウンタ R C の値の双方が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 8 1 3 において、タイマカウンタ T の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

【 0 2 1 8 】

M P U 6 2 は、ステップ S 8 1 3 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、M P U 6 2 は、ステップ S 8 1 3 にてタイマカウンタ T の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 8 1 4 において、R A M 6 4 に記憶された開閉実行モード中フラグをクリアした後、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。その後、M P U 6 2 は、遊技状態移行処理を終了する。

以下、開閉実行モード終了時の移行処理について詳細に説明する。

【 0 2 1 9 】

図 1 8 は、開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図である。

開閉実行モード終了時の移行処理では、M P U 6 2 は、図 1 8 に示すように、ステップ S 1 1 0 1 ~ S 1 1 1 2 を実行する。

ステップ S 1 1 0 1 では、M P U 6 2 は、振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」とであるか否かを判定する。

【 0 2 2 0 】

10

20

30

40

50

MPU62は、ステップS1101にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」と判定した場合には、ステップS1102以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62は、ステップS1101にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」でないと判定した場合には、ステップS1105以降の処理を実行する。

【0221】

まず、ステップS1101において、MPU62にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」と判定された場合の処理（ステップS1102以降の処理）について説明する。

ステップS1102では、MPU62は、高頻度サポートフラグをRAM64にセットする。MPU62は、RAM64に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、MPU62は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。

【0222】

ステップS1103では、MPU62は、RAM64に記憶された回数制限フラグをクリアする。

ここで、高頻度サポートモードは、RAM64に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされていない場合には、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【0223】

ステップS1104では、MPU62は、高確率モードフラグをRAM64にセットする。MPU62は、RAM64に既に高確率モードフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、MPU62は、当否抽選モードを高確率モードに設定する。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。その後、MPU62は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【0224】

なお、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する際には、MPU62は、振分結果に応じてRAM64にセットしたフラグ（低確結果フラグ、非明示少ラウンド高確結果フラグ、明示少ラウンド高確結果フラグ、および最有利結果フラグ）や、特別外れフラグをクリアする。また、前述した変動開始処理のステップS701では、MPU62は、RAM64に高確率モードフラグがセットされているか否かを判定することによって、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定している。

【0225】

次に、ステップS1101において、MPU62にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」でないと判定された場合の処理（ステップS1105以降の処理）について説明する。

ステップS1105では、MPU62は、振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であるか否かを判定する。

【0226】

MPU62は、ステップS1105にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」とであると判定した場合には、ステップS1106以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62は、ステップS1105にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」でないと判定した場合には、ステップS1108以降の処理を実行する。

【0227】

まず、ステップS1105において、MPU62にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」とであると判定された場合の処理（ステップS1106以降の処理）について説明する。

ステップS1106では、MPU62は、RAM64に高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定する。

【0228】

MPU62は、ステップS1106にてRAM64に高頻度サポートフラグがセットされていると判定した場合には、前述したステップS1103以降の処理を実行する。

これに対して、MPU62は、ステップS1106にてRAM64に高頻度サポートフラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS1107において、高確率モードフラグをRAM64にセットする。MPU62は、RAM64に既に高確率モードフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、MPU62は、当否抽選モードを高確率モードに設定する。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。その後、MPU62は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【0229】

次に、ステップS1105において、MPU62にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」でないと判定された場合の処理（ステップS1108以降の処理）について説明する。

ステップS1108では、MPU62は、振分結果が「低確結果」であるか否かを判定する。

【0230】

MPU62は、ステップS1108にて振分結果が「低確結果」でないと判定した場合（当否結果が「特別外れ結果」とであると判定した場合）には、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

これに対して、MPU62は、ステップS1108にて振分結果が「低確結果」とであると判定した場合には、ステップS1109以降の処理を実行する。

【0231】

ステップS1109では、MPU62は、高確率モードフラグをクリアする。これによって、MPU62は、当否抽選モードを低確率モードに設定する。この低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となって、振分結果が「低確結果」以外になるまで継続する。

【0232】

ステップS1110では、MPU62は、高頻度サポートフラグをRAM64にセットする。MPU62は、RAM64に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、MPU62は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。

ステップS1111では、MPU62は、RAM64の各種カウンタエリア64aに設けられた遊技回数カウンタの値に「100」をセットする。

ステップS1112では、MPU62は、回数制限フラグをRAM64にセットする。MPU62は、RAM64に既に回数制限フラグがセットされている場合には、これを維持する。その後、MPU62は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【0233】

ここで、高頻度サポートモードは、RAM64に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされている場合には、遊技回数カウンタにセットされた終了基準回数である100回の遊技回を消化するまで継続する。MPU62は、100回の遊技回を消化した場合には、高頻度サポートフラグおよび回数制限フラグをクリアする。これによって、MPU62は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定する。

なお、MPU62は、これらの処理を通常処理のステップS306において、電役サポート用処理として実行するが、詳細な説明は省略する。

【0234】

このように、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、現在の遊技状態に関わらず開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。高確率モードお

10

20

30

40

50

よび高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【0235】

また、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるときに当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【0236】

これに対して、現在のサポートモードが低頻度サポートモードであるときに当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、低頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび低頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【0237】

また、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「低確結果」となった場合には、遊技状態は、現在の遊技状態に関わらず開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、低確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続し、高頻度サポートモードは、当否抽選において「大当たり当選」となることなく、100回の遊技回を消化した場合には、低頻度サポートモードに移行する。

【0238】

また、当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合、すなわち当否抽選において当否結果が「特別外れ結果」または「通常外れ結果」となった場合には、遊技状態は移行しない。

【0239】

< 音声発光制御装置90の電氣的構成 >

図19は、音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置90は、図19に示すように、音声発光制御基板91と、この音声発光制御基板91に実装されたMPU92と、このMPU92を構成しているROM93およびRAM94とを備えている。ここで、MPU92は、ROM93およびRAM94の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

【0240】

ROM93は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

RAM94は、ROM93に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このRAM94は、コマンドリスト格納エリア94aや、各種カウンタエリア94bや、サブ側保留情報格納エリア94cなどの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

【0241】

MPU92は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU92の入力ポートは、前述したように、主制御装置60に接続されている。MPU92の出力ポートは、各種ランプ部23、49a～49cと、スピーカ部24と、表示制御装置100とに接続されている。

10

20

30

40

50

MPU92は、主制御装置60から送信されるコマンドに基づいて、各種ランプ部23、49a~49cや、スピーカ部24の駆動制御を実行する。

また、MPU92は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置100に送信する。なお、音声発光制御装置90は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置100と電氣的に接続されている。

【0242】

＜表示制御装置100の電氣的構成＞

図20は、表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

表示制御装置100は、図20に示すように、表示制御基板101と、MPU102と、このMPU102を構成しているプログラムROM103およびワークRAM104と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）105と、キャラクタROM106と、ビデオRAM107とを備えている。ここで、MPU102は、プログラムROM103およびワークRAM104の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。なお、MPU102、VDP105、キャラクタROM106、およびビデオRAM107は、表示制御基板101に実装されている。

【0243】

MPU102は、音声発光制御装置90から送信されるコマンドを解析するとともに、このコマンドに基づいて所定の演算処理を行ってVDP105の制御を実行する。具体的には、MPU102は、VDP105に対するコマンドを生成することによってVDP105の制御を実行する。

【0244】

プログラムROM103は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

ワークRAM104は、プログラムROM103に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。

【0245】

VDP105は、図柄表示装置47に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP105は、ICチップ化されているため、「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。このVDP105は、MPU102にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM106から画像データを読み出し、この画像データをビデオRAM107に記憶させる。

【0246】

キャラクタROM106は、図柄表示装置47に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとして機能する。このキャラクタROM106は、各種図柄のビットマップ形式画像データや、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等を保持している。

ビデオRAM107は、図柄表示装置47に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、図柄表示装置47の表示内容は、このビデオRAM107の内容を書き替えることによって変更される。

【0247】

このビデオRAM107は、展開用バッファ108と、フレームバッファ109とを備えている。

VDP105は、前述したように、MPU102にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM106から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ108に記憶させる。また、VDP105は、展開用バッファ108に記憶させた画像データを用いて（又は加工することによって）、フレームバッファ109に1フレーム

10

20

30

40

50

分の描画データを作成する。なお、1フレーム分の描画データとは、予め定められた更新タイミングで図柄表示装置47の表示画面Gにおける画像が更新される構成において、1の更新タイミングにおける画像を表示させるために必要なデータのことをいう。

【0248】

ここで、フレームバッファ109は、複数のフレーム領域109a, 109bを備えている。具体的には、フレームバッファ109は、第1フレーム領域109aと、第2フレーム領域109bとを備えている。

第1フレーム領域109aは、第1レイヤ109a1と、この第1レイヤ109a1よりも優先度の低い第2レイヤ109a2と、この第2レイヤ109a2よりも優先度の低い第3レイヤ109a3とを備え、各レイヤ109a1~109a3を優先度の順に重ね合わせることによって、1フレーム分の描画データを記憶している。

第2フレーム領域109bは、第1レイヤ109b1と、この第1レイヤ109b1よりも優先度の低い第2レイヤ109b2と、この第2レイヤ109b2よりも優先度の低い第3レイヤ109b3とを備え、各レイヤ109b1~109b3を優先度の順に重ね合わせるによって、1フレーム分の描画データを記憶している。

なお、以下の説明では、第1レイヤ109a1, 109b1は、単に第1レイヤL1とも称し、第2レイヤ109a2, 109b2は、単に第2レイヤL2とも称し、第3レイヤ109a3, 109b3は、単に第3レイヤL3とも称する。

【0249】

したがって、各レイヤL1~L3は、1フレーム分の描画データを記憶可能な容量に設定されている。具体的には、各レイヤL1~L3は、表示画面Gのドット(画素)に所定の倍率で対応させた多数の単位エリアを含んでいる。各単位エリアは、いずれの色を表示するかを特定するためのデータを格納可能な記憶容量を有している。より詳細には、各単位エリアは、フルカラー方式を採用しており、R(赤), G(緑), B(青)のそれぞれについて、256色の設定を可能としている。換言すれば、各単位エリアは、RGB各色に1バイト(8ビット)の記憶容量を有し、全体として少なくとも3バイトの記憶容量を有している。

【0250】

VDP105は、一方のフレーム領域(例えば第1フレーム領域109a)に作成された描画データを用いて図柄表示装置47への描画が実行されている状況において、他のフレーム領域(例えば第2フレーム領域109b)に対して次に用いられる描画データの作成を実行する。つまり、フレームバッファ109は、ダブルバッファ方式を採用している。

【0251】

また、VDP105は、第1フレーム領域109aまたは第2フレーム領域109bに作成された描画データに基づいて、表示画面Gの各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置47に出力する。より詳細には、VDP105は、出力対象のフレーム領域109a, 109bに描画データを転送させる。VDP105は、この描画データを図柄表示装置47の解像度に対応したものとすべく、スケーラ(図示略)にて解像度の調整を行って階調データに変換する。そして、VDP105は、この階調データに基づいて、表示画面Gの各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置47に出力する。

【0252】

< 音声発光制御装置90にて実行されるタイマ割込み処理について >

図21は、音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置90のMPU92は、遊技を進行させるタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理では、MPU92は、図21に示すように、ステップS2001~S2006を定期的に(例えば、2msec周期で)実行する。

【0253】

ステップS 2 0 0 1では、MPU 9 2は、コマンド格納処理を実行する。このコマンド格納処理では、MPU 9 2は、MPU 6 2からコマンドを受信した場合に、そのコマンドをRAM 9 4に格納する。具体的には、RAM 9 4は、MPU 6 2から送信されたコマンドの格納および読み出しをするためのリングバッファを有し、MPU 9 2は、MPU 6 2から送信された順序にしたがってコマンドをリングバッファに格納していく。なお、MPU 9 2は、リングバッファに格納した順序にしたがってリングバッファからコマンドを読み出す。

【0 2 5 4】

ステップS 2 0 0 2では、MPU 9 2は、MPU 6 2から送信されたコマンドに基づいて保留決定処理を実行する。保留決定処理では、MPU 9 2は、保留絵柄の発生や、保留絵柄のシフトなどを決定する。この保留決定処理については後に詳細に説明する。

ステップS 2 0 0 3では、MPU 9 2は、MPU 6 2から送信されたコマンドに基づいて演出決定処理を実行する。演出決定処理では、MPU 9 2は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを決定する。この演出決定処理については後に詳細に説明する。

ステップS 2 0 0 4では、MPU 9 2は、ステップS 2 0 0 2の保留決定処理およびステップS 2 0 0 3の演出決定処理の内容に基づいて、演出実行処理を実行する。具体的には、演出実行処理では、MPU 9 2は、各種ランプ部2 3, 4 9 a ~ 4 9 cの発光制御を実行し、スピーカ部2 4の音声制御を実行する。

【0 2 5 5】

ステップS 2 0 0 5では、MPU 9 2は、MPU 6 2から送信されたデモコマンドに基づいてデモ表示実行処理を実行する。デモ表示実行処理では、MPU 9 2は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、3 0 s e c）を経過した場合にデモ表示を実行する。具体的には、デモ表示実行処理では、MPU 9 2は、各種ランプ部2 3の発光制御を実行し、スピーカ部2 4の音声制御を実行する。

【0 2 5 6】

ステップS 2 0 0 6では、ステップS 2 0 0 2の保留決定処理およびステップS 2 0 0 3の演出決定処理で設定したコマンドを表示制御装置1 0 0に送信するためのコマンド送信処理を実行する。このコマンド送信処理では、MPU 9 2は、RAM 9 4のコマンドリスト格納エリア9 4 aにコマンドリストとして格納された各種コマンドを表示制御装置1 0 0に送信するタイミングに至ったか否かを判定し、各種コマンドを表示制御装置1 0 0に送信するタイミングに至ったと判定した場合には、そのコマンドを表示制御装置1 0 0に送信する。その後、MPU 9 2は、タイマ割込み処理を終了する。

【0 2 5 7】

< 音声発光制御装置9 0にて実行される保留決定処理について >

図2 2は、保留決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置9 0のMPU 9 2は、保留絵柄の発生や、保留絵柄のシフトなどを実行するために保留決定処理を実行する。この保留決定処理では、MPU 9 2は、図2 2に示すように、ステップS 2 1 0 1 ~ S 2 1 0 4を実行する。

【0 2 5 8】

ステップS 2 1 0 1では、MPU 9 2は、MPU 6 2から送信された保留発生コマンド（第1保留発生コマンドまたは第2保留発生コマンド）を受信しているか否かを判定する。

MPU 9 2は、ステップS 2 1 0 1にて保留発生コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS 2 1 0 3以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 9 2は、ステップS 2 1 0 1にて保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS 2 1 0 2において、保留発生処理を実行する。この保留発生処理では、MPU 9 2は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア9 4 cにサブ側保留情報を格納する。この保留発生処理については後に詳細に説明する。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 9 】

M P U 9 2 は、ステップ S 2 1 0 2 の処理を実行した後、またはステップ S 2 1 0 1 にて保留発生コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 1 0 3 以降の処理を実行する。

ステップ S 2 1 0 3 では、M P U 9 2 は、M P U 6 2 から送信された保留シフト時コマンド（第 1 シフト時コマンドまたは第 2 シフト時コマンド）を受信しているか否かを判定する。

M P U 9 2 は、ステップ S 2 1 0 3 にて保留シフト時コマンドを受信していないと判定した場合には、保留決定処理を終了する。

これに対して、M P U 9 2 は、ステップ S 2 1 0 3 にて保留シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 1 0 4 において、保留シフト処理を実行する。この保留シフト処理では、M P U 9 2 は、保留シフト時コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア 9 4 c に格納されたサブ側保留情報のシフトを実行する。この保留シフト処理については後に詳細に説明する。その後、M P U 9 2 は、保留発生処理を終了する。

10

【 0 2 6 0 】

< 保留発生処理 >

図 2 3 は、保留発生処理のフローチャートを示す図である。

保留発生処理では、M P U 9 2 は、図 2 3 に示すように、ステップ S 2 2 0 1 ~ S 2 2 1 2 を実行する。具体的には、M P U 9 2 は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア 9 4 c にサブ側保留情報を格納する。

20

【 0 2 6 1 】

図 2 4 は、サブ側保留情報格納エリアの内容を示す図である。

サブ側保留情報格納エリア 9 4 c は、図 2 4 に示すように、第 1 サブ側保留エリア S R a と、第 2 サブ側保留エリア S R b と、実行エリア S A E とを備えている。

【 0 2 6 2 】

第 1 サブ側取得情報記憶手段として設けられた第 1 サブ側保留エリア S R a は、第 1 エリア S R a 1 ~ 第 4 エリア S R a 4 の 4 つの記憶エリアを備えている。各エリア S R a 1 ~ S R a 4 は、通常保留を発生させるための通常保留情報と、予告保留を発生させるための予告保留情報とを格納可能な記憶容量に設定されている。通常保留を発生させるための通常保留情報および予告保留を発生させるための予告保留情報については後に詳細に説明する。

30

【 0 2 6 3 】

M P U 9 2 は、通常保留情報または予告保留情報をサブ側保留情報として第 1 保留発生コマンドの受信に合わせて各エリア S R a 1 ~ S R a 4 に時系列的に格納していく。具体的には、M P U 9 2 は、M P U 6 2 から送信された第 1 保留発生コマンドを受信した場合に、第 1 エリア S R a 1 第 2 エリア S R a 2 第 3 エリア S R a 3 第 4 エリア S R a 4 の順にサブ側保留情報を時系列的に格納していく。

【 0 2 6 4 】

このように、第 1 サブ側保留エリア S R a は、4 つの記憶エリアを備えているので、第 1 保留発生コマンドに基づくサブ側保留情報は、最大 4 個まで保留されるようになっている。また、第 1 サブ側保留エリア S R a は、各エリア S R a 1 ~ S R a 4 に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

40

【 0 2 6 5 】

第 2 サブ側取得情報記憶手段として設けられた第 2 サブ側保留エリア S R b は、第 1 エリア S R b 1 ~ 第 4 エリア S R b 4 の 4 つの記憶エリアを備えている。各エリア S R b 1 ~ S R b 4 は、通常保留を発生させるための通常保留情報と、予告保留を発生させるための予告保留情報と、特殊保留を発生させるための特殊保留情報とを格納可能な記憶容量に設定されている。通常保留を発生させるための通常保留情報、予告保留を発生させるための予告保留情報、および特殊保留を発生させるための特殊保留情報については後に詳細に

50

説明する。

【0266】

M P U 9 2 は、通常保留情報、予告保留情報、または特殊保留情報をサブ側保留情報として第2保留発生コマンドの受信に合わせて各エリア S R b 1 ~ S R b 4 に時系列的に格納していく。具体的には、M P U 9 2 は、M P U 6 2 から送信された第2保留発生コマンドを受信した場合に、第1エリア S R b 1 第2エリア S R b 2 第3エリア S R b 3 第4エリア S R b 4 の順にサブ側保留情報を時系列的に格納していく。

【0267】

このように、第2サブ側保留エリア S R b は、4つの記憶エリアを備えているので、第2保留発生コマンドに基づくサブ側保留情報は、最大4個まで保留されるようになっている。また、第2サブ側保留エリア S R b は、各エリア S R b 1 ~ S R b 4 に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

10

【0268】

実行エリア S A E は、図柄表示装置 4 7 の変動表示を開始する際に、第1サブ側保留エリア S R a、または第2サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報を移動させるためのエリアである。

【0269】

保留発生処理の説明に戻り、図 2 3 を参照してステップ S 2 2 0 1 以降の処理について説明する。

ステップ S 2 2 0 1 では、M P U 9 2 は、M P U 6 2 から送信された第1保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。

20

M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 1 にて第1保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 2 において、第1サブ側保留エリア S R a に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第1サブ側始動保留記憶数 S R a N として第1サブ側保留エリア S R a における所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 4 以降の処理を実行する。

【0270】

これに対して、M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 1 にて第1保留発生コマンドを受信していないと判定した場合（第2保留発生コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップ S 2 2 0 3 において、第2サブ側保留エリア S R b に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第2サブ側始動保留記憶数 S R b N として第2サブ側保留エリア S R b における所定の記憶エリアにセットする。その後、M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 4 以降の処理を実行する。

30

【0271】

ステップ S 2 2 0 2 またはステップ S 2 2 0 3 の処理を実行した後、M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 4 において、そのサブ側始動保留記憶数 S N (S R a N または S R b N) の値に 1 を加算して更新する。

【0272】

ステップ S 2 2 0 5 では、M P U 9 2 は、保留発生コマンドの内容に基づいて、現在のサポートモードが低頻度サポートモードであるか否かを判定する。

40

M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 5 にて現在のサポートモードが低頻度サポートモードでないと判定した場合（現在のサポートモードが高頻度サポートモードであると判定した場合）には、ステップ S 2 2 0 6 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 5 にて現在のサポートモードが低頻度サポートモードであると判定した場合には、ステップ S 2 2 1 0 以降の処理を実行する。

【0273】

まず、ステップ S 2 2 0 5 において、M P U 9 2 にて現在のサポートモードが低頻度サポートモードでないと判定された場合の処理（ステップ S 2 2 0 6 以降の処理）について説明する。

ステップ S 2 2 0 6 では、M P U 9 2 は、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保

50

留の抽選処理では、M P U 9 2 は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。

具体的には、M P U 9 2 は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられている。

【 0 2 7 4 】

ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。なお、本実施形態では、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留について説明し、その他の予告表示を実行する予告保留についての説明は省略する。

10

【 0 2 7 5 】

予告保留発生カウンタは、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値に達した後、0 に戻るループカウンタとなっている。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、R A M 9 4 の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッファに適宜格納される。

そして、M P U 9 2 は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選（予告保留発生抽選）を実行する。具体的には、M P U 9 2 は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、R O M 9 3 に記憶されている。

20

【 0 2 7 6 】

ステップ S 2 2 0 7 では、M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留発生抽選に当選したか否か（予告保留を発生させるか否か）を判定する。

M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 7 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 8 において、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、M P U 9 2 は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、M P U 9 2 は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 2 3 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 2 4 の音声制御を実行する。

30

【 0 2 7 7 】

具体的には、M P U 9 2 は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。

【 0 2 7 8 】

例えば、M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 2 にて第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N をセットした場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N と対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 2 にて第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N に「 3 」をセットした場合には、ステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N の「 4 」と対応する記憶エリアである第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報を格納する。

40

【 0 2 7 9 】

また、例えば、M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 3 にて第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N をセットした場合には、第 2 サブ側保留エリア S R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N と対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 3 にて第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N に「 3 」をセットした場合には、ステッ

50

ブ S 2 2 0 4 にて更新した第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N の「 4 」と対応する記憶エリアである第 4 エリア S R b 4 に予告保留情報を格納する。

【 0 2 8 0 】

これに対して、M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 7 にて予告保留を発生させないと判定した場合には、ステップ S 2 2 0 9 において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、M P U 9 2 は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、M P U 9 2 は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 2 3 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 2 4 の音声制御を実行する。

【 0 2 8 1 】

10

具体的には、M P U 9 2 は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。

【 0 2 8 2 】

例えば、M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 2 にて第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N をセットした場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N と対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 2 にて第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N に「 3 」をセットした場合には、ステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N の「 4 」と対応する記憶エリアである第 4 エリア S R a 4 に通常保留情報を格納する。

20

【 0 2 8 3 】

また、例えば、M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 3 にて第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N をセットした場合には、第 2 サブ側保留エリア S R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N と対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 3 にて第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N に「 3 」をセットした場合には、ステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N の「 4 」と対応する記憶エリアである第 4 エリア S R b 4 に通常保留情報を格納する。

【 0 2 8 4 】

30

次に、ステップ S 2 2 0 5 において、M P U 9 2 にて現在のサポートモードが低頻度サポートモードであると判定された場合の処理（ステップ S 2 2 1 0 以降の処理）について説明する。

ステップ S 2 2 1 0 では、M P U 9 2 は、M P U 6 2 から送信された第 2 保留発生コマンドを受信していたか否か（ステップ S 2 2 0 3 にて第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N をセットしたか否か）を判定する。

【 0 2 8 5 】

M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 1 0 にて第 2 保留発生コマンドを受信していなかったと判定した場合には、前述したステップ S 2 2 0 6 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 1 0 にて第 2 保留発生コマンドを受信していたと判定した場合には、ステップ S 2 2 1 1 において、特殊保留発生処理を実行する。この特殊保留発生処理では、M P U 9 2 は、特殊保留を発生させるための処理を実行する。また、M P U 9 2 は、この特殊保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 2 3 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 2 4 の音声制御を実行する。

40

【 0 2 8 6 】

具体的には、M P U 9 2 は、特殊保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。

【 0 2 8 7 】

50

ここで、MPU92は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットしているので、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに特殊保留情報を格納する。例えば、MPU92は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRb4に特殊保留情報を格納する。

【0288】

ステップS2208の予告保留発生処理、ステップS2209の通常保留発生処理、またはステップS2211の特殊保留発生処理を実行した後、MPU92は、ステップS2212において、保留表示発生コマンドを設定する。そして、MPU92は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに格納されたコマンドリストに保留表示発生コマンドを記憶する。この保留表示発生コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置100に送信される。

【0289】

表示制御装置100のMPU102は、MPU92から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留、通常保留、または特殊保留の発生を図柄表示装置47にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM103から読み出す。そして、MPU102は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP105に対してコマンドを出力する。VDP105は、MPU102にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM106から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ108に記憶させる。また、VDP105は、展開用バッファ108に記憶させた画像データを用いて（又は加工することによって）、フレームバッファ109の第1レイヤL1に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置47は、予告保留絵柄、通常保留絵柄、または特殊保留絵柄を表示画面Gに表示させて予告保留、通常保留、または特殊保留の発生を遊技者に報知する。

【0290】

図25は、図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄、通常保留絵柄、および特殊保留絵柄を示す図である。

MPU102は、図25に示すように、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1～第4エリアSRa4の4つの記憶エリアに対応して設けられた台座B11～B14と、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1～第4エリアSRb4の4つの記憶エリアに対応して設けられた台座B21～B24と、実行エリアSAEに対応して台座B11、B21の間に設けられた実行用台座ABとを表示画面Gに表示する。

【0291】

なお、第1保留ランプ部49aは、左側から右側に向かって第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1～第4エリアSRa4の4つの記憶エリアに対応して設けられている。これに対して、台座B11～B14は、右側から左側に向かって第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1～第4エリアSRa4の4つの記憶エリアに対応して設けられている。

また、第2保留ランプ部49bは、左側から右側に向かって第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1～第4エリアSRb4の4つの記憶エリアに対応して設けられている。これと同様に、台座B21～B24は、左側から右側に向かって第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1～第4エリアSRb4の4つの記憶エリアに対応して設けられている。

【0292】

台座B11～B14、台座B21～B24、および実行用台座ABは、その上に予告保留絵柄、通常保留絵柄、および特殊保留絵柄を載置することによって、予告保留、通常保留、または特殊保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU102は、MPU92から送信された保留表示発生コマンドの内容

10

20

30

40

50

に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B11～B14の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

MPU102は、MPU92から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B11～B14の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【0293】

また、MPU102は、MPU92から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbの記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B21～B24の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

MPU102は、MPU92から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbの記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B21～B24の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

MPU102は、MPU92から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbの記憶エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B21～B24の上に特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を載置する。

【0294】

さらに、MPU102は、実行エリアSAEに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座ABの上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

MPU102は、実行エリアSAEに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座ABの上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

MPU102は、実行エリアSAEに特殊保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座ABの上に特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を載置する。

なお、MPU102は、MPU92から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリアSAEに記憶された情報を特定している。この保留表示シフト時コマンドについては後に詳述する。

【0295】

ここで、図25の例では、MPU102は、台座B11、B12の上に通常保留絵柄を載置し、台座B13の上に予告保留絵柄を載置し、実行用台座ABの上に通常保留絵柄を載置している。また、この例では、MPU102は、台座B21の上に特殊保留絵柄を載置している。換言すれば、この例では、サポートモードは、低頻度サポートモードとなっている。また、この例では、MPU102は、台座B14、B22～B24の上に絵柄を載置していない。

なお、本実施形態では、通常保留、予告保留、および特殊保留の絵柄は、互いに異なっているが、いずれか2つの絵柄を同一としてもよく、全ての絵柄を同一としてもよい。また、本実施形態では、MPU102は、台座B11～B14、台座B21～B24、および実行用台座ABを表示画面Gに表示していたが、各台座を表示画面Gに表示しなくてもよい。

【0296】

< 保留シフト処理 >

図26は、保留シフト処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置90のMPU92は、前述したように、保留決定処理のステップS2104において、保留シフト処理を実行する。この保留シフト処理では、MPU92は、図26に示すように、ステップS2301～S2308を実行する。具体的には、MPU92は、保留シフト時コマンドの内容に基づいて、サブ側保留エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトする。

【0297】

10

20

30

40

50

ステップ S 2 3 0 1 では、M P U 9 2 は、M P U 6 2 から送信された第 1 シフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。

M P U 9 2 は、ステップ S 2 3 0 1 にて第 1 シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 3 0 2 ~ S 2 3 0 4 の第 1 サブ側保留エリア S R a のデータ設定処理を実行し、ステップ S 2 3 0 1 にて第 1 シフト時コマンドを受信していないと判定した場合（第 2 シフト時コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップ S 2 3 0 5 ~ S 2 3 0 7 の第 2 サブ側保留エリア S R b のデータ設定処理を実行する。

【 0 2 9 8 】

まず、ステップ S 2 3 0 2 ~ S 2 3 0 4 の第 1 サブ側保留エリア S R a のデータ設定処理について説明する。

ステップ S 2 3 0 2 では、M P U 9 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N の値に 1 を減算して更新する。

ステップ S 2 3 0 3 では、M P U 9 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動する。

ステップ S 2 3 0 4 では、M P U 9 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア S R a 1 ~ S R a 4 に格納されているサブ側保留情報を第 1 エリア S R a 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、M P U 9 2 は、第 2 エリア S R a 2 のサブ側保留情報を第 1 エリア S R a 1 にシフトし、第 3 エリア S R a 3 のサブ側保留情報を第 2 エリア S R a 2 にシフトし、第 4 エリア S R a 4 のサブ側保留情報を第 3 エリア S R a 3 にシフトする。

【 0 2 9 9 】

次に、ステップ S 2 3 0 5 ~ S 2 3 0 7 の第 2 サブ側保留エリア S R b のデータ設定処理について説明する。

ステップ S 2 3 0 5 では、M P U 9 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N の値に 1 を減算して更新する。

ステップ S 2 3 0 6 では、M P U 9 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動する。

ステップ S 2 3 0 7 では、M P U 9 2 は、第 2 サブ側保留エリア S R b の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア S R b 1 ~ S R b 4 に格納されているサブ側保留情報を第 1 エリア S R b 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、M P U 9 2 は、第 2 エリア S R b 2 のサブ側保留情報を第 1 エリア S R b 1 にシフトし、第 3 エリア S R b 3 のサブ側保留情報を第 2 エリア S R b 2 にシフトし、第 4 エリア S R b 4 のサブ側保留情報を第 3 エリア S R b 3 にシフトする。

【 0 3 0 0 】

ステップ S 2 3 0 4 またはステップ S 2 3 0 7 の処理を実行した後、M P U 9 2 は、ステップ S 2 3 0 8 において、保留表示シフト時コマンドを設定する。そして、M P U 9 2 は、R A M 9 4 のコマンドリスト格納エリア 9 4 a に格納されたコマンドリストに保留表示シフト時コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 9 4 c に記憶されたサブ側保留情報は、R A M 9 4 のコマンドリスト格納エリア 9 4 a に記憶される保留表示シフト時コマンドに含まれている。この保留表示シフト時コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 1 0 0 に送信される。

【 0 3 0 1 】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置 4 7 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 1 0 3 から読み出す。そして、M P U 1 0 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 1 0 5 に対してコマンドを出力する。V D P 1 0 5 は、M P U 1 0 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 1 0

10

20

30

40

50

6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 108 に記憶させる。また、VDP 105 は、展開用バッファ 108 に記憶させた画像データを用いて（又は加工することによって）、フレームバッファ 109 の第 1 レイヤ L1 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 47 は、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを表示画面 G に表示させて実行する。

【0302】

< 音声発光制御装置 90 にて実行される演出決定処理について >

図 27 は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 90 の MPU 92 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、MPU 92 は、図 27 に示すように、ステップ S2401 ~ S2413 を実行する。

10

【0303】

ステップ S2401 では、MPU 92 は、MPU 62 から送信された変動用コマンドおよび種別コマンドを受信しているか否かを判定する。

MPU 92 は、ステップ S2401 にて各コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S2409 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 92 は、ステップ S2401 にて各コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S2402 において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」であるか否かを判定する。

【0304】

20

MPU 92 は、ステップ S2402 にて遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」とであると判定した場合には、ステップ S2403 において、遊技結果の種類に対応した図柄決定処理を実行する。この図柄決定処理では、MPU 92 は、遊技結果が「最有利結果」とであると判定した場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定し、遊技結果が「低確結果」とであると判定した場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、奇数および偶数の数字は、抽選などによってランダムに決定される。

【0305】

これに対して、MPU 92 は、ステップ S2402 にて遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」でないと判定した場合には、ステップ S2404 において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「通常外れ結果」であるか否かを判定する。

30

MPU 92 は、ステップ S2404 にて遊技結果が「通常外れ結果」でないと判定した場合、すなわち遊技結果が「特別外れ結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、ステップ S2405 において、共通用の図柄決定処理を実行する。この共通用の図柄決定処理では、MPU 92 は、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、MPU 92 は、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄の組み合わせ（例えば「3・4・1」）を決定する。なお、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一である。

40

【0306】

これに対して、MPU 92 は、ステップ S2404 にて遊技結果が「通常外れ結果」とであると判定した場合には、ステップ S2406 において、通常外れ用の図柄決定処理を実行する。この通常外れ用の図柄決定処理では、MPU 92 は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定する。

【0307】

MPU 92 は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、リーチ表示の図柄の組み合わせは、抽選などによってランダムに決定される。

50

これに対して、MPU92は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果として前述した各図柄の組み合わせとは異なる図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、MPU92は、同一の数字を有する図柄の組み合わせ、特別な図柄の組み合わせ、およびリーチ表示の図柄の組み合わせのいずれとも異なる組み合わせの図柄を抽選などによってランダムに決定する。

【0308】

ステップS2403、ステップS2405、およびステップS2406のいずれかの処理を実行した後、MPU92は、ステップS2407において、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU92は、ROM93に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、MPU92は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップS2407では、MPU92は、予告表示が発生させるか否かの抽選も実行する。この演出パターンの決定処理については後に詳細に説明する。

【0309】

また、MPU92は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部23の発光制御を実行するとともに、スピーカ部24の音声制御を実行する。

【0310】

ステップS2408では、MPU92は、変動開始コマンドと、ステップS2403、ステップS2405、およびステップS2406のいずれかの処理にて決定した停止結果に係る情報を含む停止結果コマンドとを設定する。そして、MPU92は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに格納されたコマンドリストに変動開始コマンドおよび停止結果コマンドを記憶する。これらの変動開始コマンドおよび停止結果コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置100に送信される。

【0311】

表示制御装置100のMPU102は、MPU92から送信された変動開始コマンドおよび停止結果コマンドに基づいて、変動表示の開始および停止結果の表示を図柄表示装置47にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM103から読み出す。そして、MPU102は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP105に対してコマンドを出力する。VDP105は、MPU102にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクターROM106から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ108に記憶させる。また、VDP105は、展開用バッファ108に記憶させた画像データを用いて（又は加工することによって）、フレームバッファ109の第1レイヤL1に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置47は、変動表示を開始した後、MPU92にて決定された停止結果を有効ラインL上に最終的に停止表示させる。

【0312】

MPU92は、ステップS2408の処理を実行した後、またはステップS2401にて変動用コマンドおよび種別コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2409以降の処理を実行する。

ステップS2409では、MPU92は、オープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。

【0313】

MPU92は、ステップS2409にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2413以降の処理を実行する。

これに対して、MPU92は、ステップS2409にてオープニングコマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2410において、オープニングコマンドの内容に基づいて、遊技結果の種類を判定する。

10

20

30

40

50

【0314】

ステップS2411では、MPU92は、ステップS2410にて判定した遊技結果の種類に対応する開閉実行モード用の演出の決定処理を実行する。開閉実行モード用の演出の決定処理では、MPU92は、ステップS2410にて遊技結果が「特別外れ結果」または「非明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Aを選択する。また、MPU92は、遊技結果が「明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Bを選択する。また、MPU92は、遊技結果が「最有利結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Cまたは演出Dを選択する。また、MPU92は、遊技結果が「低確結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Dを選択する。

10

なお、演出Aおよび演出Bの継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口38aの開閉を短時間態様で2回実行する場合の時間と対応している。また、演出Cおよび演出Dの継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口38aの開閉を長時間態様で15回実行する場合の時間と対応している。

【0315】

また、MPU92は、演出A～演出Dの選択結果に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部23の発光制御を実行するとともに、スピーカ部24の音声制御を実行する。

【0316】

ステップS2412では、MPU92は、ステップS2411にて選択した開閉実行モード用の演出に係る情報を含む開閉実行モード用コマンドを設定する。そして、MPU92は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに格納されたコマンドリストに開閉実行モード用コマンドを記憶する。この開閉実行モード用コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置100に送信される。

20

【0317】

表示制御装置100のMPU102は、MPU92から送信された開閉実行モード用コマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を図柄表示装置47にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM103から読み出す。そして、MPU102は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20msec周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP105に対してコマンドを出力する。VDP105は、MPU102にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクターROM106から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ108に記憶させる。また、VDP105は、展開用バッファ108に記憶させた画像データを用いて（又は加工することによって）、フレームバッファ109の第1レイヤL1に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置47は、音声発光制御装置90のMPU92にて選択された開閉実行モード用の演出を実行する。

30

【0318】

MPU92は、ステップS2412の処理を実行した後、またはステップS2409にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2413以降の処理を実行する。

40

ステップS2413では、MPU92は、その他の処理を実行する。その他の処理では、MPU92は、例えば、MPU62から送信された開放コマンド、閉鎖コマンドおよびエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を進行させるための処理を実行する。その後、MPU92は、演出決定処理を終了する。

【0319】

図28は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置90のMPU92は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU92は、図28に示すように、ステップS2501～S2511を実行する。

50

【0320】

ステップS2501では、保留シフト処理にて実行エリアSAEにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報であるか否かを判定する。

【0321】

MPU92は、ステップS2501にて特殊保留情報であると判定した場合には、ステップS2502において、特殊保留演出決定処理を実行する。この特殊保留演出決定処理では、MPU92は、特殊保留の消化用の演出を決定する。また、MPU92は、この特殊保留演出決定処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部23の発光制御を実行するとともに、スピーカ部24の音声制御を実行する。

10

【0322】

ステップS2503では、MPU92は、特殊保留演出コマンドを設定する。そして、MPU92は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに格納されたコマンドリストに特殊保留演出コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア94cに記憶されたサブ側保留情報は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに記憶される特殊保留演出コマンドに含まれている。この特殊保留演出コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置100に送信される。

【0323】

表示制御装置100のMPU102は、MPU92から送信された特殊保留演出コマンドに基づいて、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置47にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM103から読み出す。そして、MPU102は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP105に対してコマンドを出力する。VDP105は、MPU102にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM106から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ108に記憶させる。また、VDP105は、展開用バッファ108に記憶させた画像データを用いて（又は加工することによって）、フレームバッファ109の第2レイヤL2に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置47は、特殊保留の消化用の演出を表示画面Gに表示させて実行する。

20

【0324】

これに対して、MPU92は、ステップS2501にて実行エリアSAEにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合には、ステップS2504において、特殊保留演出終了コマンドを設定する。そして、MPU92は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに格納されたコマンドリストに特殊保留演出終了コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア94cに記憶されたサブ側保留情報は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに記憶される特殊保留演出終了コマンドに含まれている。この特殊保留演出終了コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置100に送信される。

30

【0325】

表示制御装置100のMPU102は、MPU92から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ109の第2レイヤL2に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

40

なお、本実施形態では、MPU92は、ステップS2501にて実行エリアSAEにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合には、ステップS2504において、常に特殊保留演出終了コマンドを設定し、MPU102は、MPU92から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ109の第2レイヤL2に作成されていた描画データをクリアしていた。これに対して、MPU92は、フレームバッファ109の第2レイヤL2に描画データが作成されていた場合にのみ特殊保留演出終了コマンドを設定するようにしてもよい。

【0326】

ステップS2505では、MPU92は、保留シフト処理にてサブ側保留エリアの記憶

50

エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定する。

MPU92は、ステップS2505にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップS2506において、予告保留演出決定処理を実行する。この予告保留演出決定処理では、MPU92は、予告保留の消化用の演出（先読み演出）を決定する。また、MPU92は、この予告保留演出決定処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部23の発光制御を実行するとともに、スピーカ部24の音声制御を実行する。

【0327】

ステップS2507では、MPU92は、予告保留演出コマンドを設定する。そして、MPU92は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに格納されたコマンドリストに予告保留演出コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア94cに記憶されたサブ側保留情報は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに記憶される予告保留演出コマンドに含まれている。この予告保留演出コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置100に送信される。

【0328】

表示制御装置100のMPU102は、MPU92から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置47にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM103から読み出す。そして、MPU102は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20msec周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP105に対してコマンドを出力する。VDP105は、MPU102にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクターROM106から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ108に記憶させる。また、VDP105は、展開用バッファ108に記憶させた画像データを用いて（又は加工することによって）、フレームバッファ109の第3レイヤL3に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置47は、予告保留の消化用の演出を表示画面Gに表示させて実行する。

【0329】

図29は、先読み演出の流れを示す図である。

具体的には、MPU102は、図29に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置47に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置47の表示画面Gに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、VDP105は、フレームバッファ109の第3レイヤL3に描画データを作成することによって、図柄表示装置47の表示画面Gに先読み演出を表示している。

【0330】

先読み演出は、表示画面Gの右上位置を飛行開始位置として中央位置に向かって天使のキャラクタを飛行させた後（図29（A）参照）、その位置から左上位置に向かって天使のキャラクタを飛行させる（図29（B）参照）。その後、先読み演出は、表示画面Gの左上位置（図29（B）の位置）から右上位置に向かって天使のキャラクタを飛行させることによって（図29（C）参照）、天使のキャラクタを飛行開始位置に戻すようになっている。そして、先読み演出は、図29（A）～（C）に示すように、再び天使のキャラクタを飛行させることによって、天使のキャラクタを無限にループさせて飛行させるようになっている。ここで、本実施形態では、先読み演出の1回のループにかかる時間は10secとなっている。

【0331】

演出パターンの決定処理の説明に戻り、図28を参照してステップS2508以降の処理について説明する。

ステップS2508では、MPU92は、表示継続時間の累積処理を実行する。この表示継続時間の累積処理では、MPU92は、ステップS2506の予告保留演出決定処理

を実行する都度、変動用コマンドの内容に基づいて、表示継続時間の累積時間を算出し、その累積時間をRAM94に記憶させる。換言すれば、表示継続時間の累積時間は、先読み演出の開始から終了までにかかった時間を示している。ここで、前述した予告保留演出コマンドは、表示継続時間の累積時間に係る情報を含んでいる。したがって、MPU102は、表示継続時間の累積時間に係る情報をMPU92から受信することによって、天使のキャラクタを飛行させる際の起点と、その後の動きを把握することができるようになっている。なお、表示継続時間の累積時間の初期値は「0」であり、この時の天使のキャラクタの起点は、飛行開始位置となっている。

【0332】

これに対して、MPU92は、ステップS2505にて予告保留情報でないと判定した場合には、ステップS2509において、予告保留演出終了コマンドを設定する。そして、MPU92は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに格納されたコマンドリストに予告保留演出終了コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア94cに記憶されたサブ側保留情報は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに記憶される予告保留演出終了コマンドに含まれている。この予告保留演出終了コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置100に送信される。

10

【0333】

表示制御装置100のMPU102は、MPU92から送信された予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ109の第3レイヤL3に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

20

【0334】

ステップS2510では、MPU92は、表示継続時間の累積リセット処理を実行する。この表示継続時間の累積リセット処理では、MPU92は、RAM94に記憶された表示継続時間の累積時間に「0」を代入してリセットする。

【0335】

ステップS2503の処理を実行した後、ステップS2508の処理を実行した後、またはステップS2510の処理を実行した後、MPU92は、ステップS2511において、その他の処理を実行する。その後、MPU92は、演出パターンの決定処理を終了する。その他の処理では、MPU92は、ROM93に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、MPU92は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップS2511では、MPU92は、先読み演出以外の予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

30

【0336】

<遊技結果と遊技状態等との関係について>

以下、遊技結果と、各種処理の実行に基づく遊技状態等との関係について説明する。

図30は、遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図である。具体的には、図30は、「通常外れ結果」を除く遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図であり、遊技結果を列方向に並べ、遊技状態等を行方向に並べている。

40

パチンコ機10は、図30に示すように、「通常外れ結果」を除く遊技結果として、「大当たり当選」および「特別外れ結果」の当否結果と、「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、「最有利結果」、および「低確結果」の振分結果とを有している。

【0337】

ここで、「特別外れ結果」は、図30の表2列目に示すように、当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合（図中記号×）に選択される遊技結果である。また、振分結果は、当否抽選において「大当たり当選」となった場合（図中記号 ）に選択される遊技結果である。

以下、「通常外れ結果」を除く遊技結果と、遊技状態等との関係について説明する。な

50

お、本実施形態では、パチンコ機 10 は、遊技結果と、遊技状態等との関係を以下のように設定しているが、遊技結果と、遊技状態等との組み合わせ、遊技結果の内容、および遊技状態等の内容については任意である。

【0338】

「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口 38a の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。また、「特別外れ結果」では、当否抽選モードは移行しない。

「非明示少ラウンド高確結果」では、開閉実行モードは、2 回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口 38a の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。また、「非明示少ラウンド高確結果」では、当否抽選モードは、高確率モードに移行する。

このように、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」は、開閉実行モードの種類は異なるが、大入賞口 38a の開閉が短時間態様で 2 回実行される点においては共通している。

【0339】

また、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」では、停止結果は、特別な図柄の組み合わせとなるとともに、開閉実行モード用の演出は、演出 A となる。さらに、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」では、サポートモードは移行しない。また、開閉実行モード終了後の遊技回では、図柄表示装置 47 は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面 G に表示しない。

【0340】

したがって、遊技者は、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」のいずれであるかを把握することはできない。換言すれば、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果」となって高確率モードに移行した場合であっても、図柄表示装置 47 は、開閉実行モード終了後の遊技回では、当否抽選モードは移行していないかのごとく偽装を施す。

このため、遊技者は、当否抽選モードが高確率モードに移行したか否かの予測を楽しむながら遊技を行うことができる。

【0341】

「明示少ラウンド高確結果」では、開閉実行モードは、2 回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口 38a の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。また、「明示少ラウンド高確結果」では、当否抽選モードは、高確率モードに移行する。また、「明示少ラウンド高確結果」では、停止結果は、特別な図柄の組み合わせとなるとともに、開閉実行モード用の演出は、演出 B となる。また、「明示少ラウンド高確結果」では、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。さらに、開閉実行モード終了後の遊技回では、図柄表示装置 47 は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面 G に表示する。

したがって、遊技者は、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「明示少ラウンド高確結果」であることを把握することができる。

【0342】

「最有利結果」および「低確結果」では、開閉実行モードは、15 回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口 38a の開閉は、長時間態様で 15 回実行される。

ここで、「最有利結果」では、停止結果は、同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなるとともに、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、開閉実行モード用の演出は、演出 C または演出 D となる。具体的には、停止結果が同一の奇数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、開閉実行モード用の演出は、演出 C となり、停止結果が同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、開閉実行モード用の演出は、演出 D となる。

また、「低確結果」では、停止結果は、同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせと

10

20

30

40

50

なるとともに、当否抽選モードは、低確率モードに移行し、開閉実行モード用の演出は、演出Dとなる。さらに、「最有利結果」および「低確結果」では、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。

【0343】

したがって、遊技者は、停止結果が同一の奇数の数字を有する図柄の組み合わせとなつて、開閉実行モード用の演出が演出Cとなった場合には、遊技結果が「最有利結果」であることを把握することができる。しかしながら、遊技者は、停止結果が同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「最有利結果」および「低確結果」のいずれであるかを把握することはできない。

10

【0344】

そして、開閉実行モード終了後の遊技回では、開閉実行モード用の演出が最終的に演出Dであれば、図柄表示装置47は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面Gに表示しない。

【0345】

具体的には、図柄表示装置47は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面Gに表示することなく、高頻度サポートモードは、遊技回が終了基準回数（具体的には、100回）に達した場合には低頻度サポートモードに移行することを報知する画像を表示画面Gに表示する。換言すれば、振分抽選において「最有利結果」となった場合であっても、図柄表示装置47は、開閉実行モード終了後の遊技回では、開閉実行モード用の演出が最終的に演出Dであれば、遊技結果が「低確結果」であったかのごとく偽装を施す。

20

【0346】

そして、振分結果が「最有利結果」であった場合には、図柄表示装置47は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく、100回の遊技回を消化した後に高確率モードであることを明示する画像を表示画面Gに表示する。換言すれば、図柄表示装置47は、遊技結果が「低確結果」であったかのごとく施していた偽装を解除する。

【0347】

<先読み演出の発生と、その後の流れについて>

図31は、第1サブ側保留エリアの第3エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図31(A)は、図柄表示装置47の表示画面Gを示す図である。また、図31(B)は、フレームバッファ109の第1レイヤL1を示す図であり、図31(C)は、フレームバッファ109の第2レイヤL2を示す図であり、図31(D)は、フレームバッファ109の第3レイヤL3を示す図である。

30

なお、この例では、MPU92は、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に通常保留情報が記憶されていると特定し、実行エリアSAEに通常保留情報が記憶されていると特定している。

【0348】

MPU102は、図31(A)に示すように、MPU92から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1~Z3（図3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU102は、各図柄列Z1~Z3の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図31の例では、MPU102は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

40

【0349】

その後、MPU102は、MPU92から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

なお、本実施形態では、VDP105は、図31(B)に示すように、フレームバッ

50

ァ 1 0 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 を表示している。

【 0 3 5 0 】

また、M P U 9 2 は、ステップ S 2 2 0 7 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 8 において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 3 1 の例では、M P U 9 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報を格納している。

M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

10

具体的には、M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 3 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。ここで、V D P 1 0 5 は、図 3 1 (B) に示すように、フレームバッファ 1 0 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に予告保留絵柄を表示している。

【 0 3 5 1 】

なお、図 3 1 の例では、M P U 1 0 2 は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、V D P 1 0 5 は、図 3 1 (C) に示すように、フレームバッファ 1 0 9 の第 2 レイヤ L 2 に描画データを作成していない。また、図 3 1 の例では、M P U 1 0 2 は、予告保留の消化用の演出を実行していないので、V D P 1 0 5 は、図 3 1 (D) に示すように、フレームバッファ 1 0 9 の第 3 レイヤ L 3 に描画データを作成していない。

20

【 0 3 5 2 】

図 3 2 は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図 3 2 (A) は、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G を示す図である。また、図 3 2 (B) は、フレームバッファ 1 0 9 の第 1 レイヤ L 1 を示す図であり、図 3 2 (C) は、フレームバッファ 1 0 9 の第 2 レイヤ L 2 を示す図であり、図 3 2 (D) は、フレームバッファ 1 0 9 の第 3 レイヤ L 3 を示す図である。

30

【 0 3 5 3 】

M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 1 0 2 は、図 3 2 (A) に示すように、M P U 9 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置する。ここで、V D P 1 0 5 は、図 3 2 (B) に示すように、フレームバッファ 1 0 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。

40

【 0 3 5 4 】

M P U 1 0 2 は、図 3 2 (A) に示すように、M P U 9 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 1 0 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 2 の例

50

では、MPU102は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0355】

その後、MPU102は、MPU92から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

なお、本実施形態では、VDP105は、図32（B）に示すように、フレームバッファ109の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置47の表示画面Gに複数の図柄列Z1～Z3を表示している。

【0356】

また、MPU92は、ステップS2505にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップS2505にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップS2506において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップS2507において、予告保留演出コマンドを設定する。

そして、MPU102は、MPU92から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置47の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU102は、図32（A）に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置47に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置47の表示画面Gに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図32の例では、実行用台座ABの上、および台座B11の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留（図32の例では、台座B12の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、VDP105は、図32（D）に示すように、フレームバッファ109の第3レイヤL3に描画データを作成することによって、図柄表示装置47の表示画面Gに先読み演出を表示している。

【0357】

また、図32の例では、MPU102は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶されていると特定された後、1回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は「0」となっている。したがって、MPU102は、図32（A）、（D）に示すように、表示画面Gの右上位置を飛行開始位置として天使のキャラクタを飛行させることになる。

【0358】

なお、図32の例では、MPU102は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、VDP105は、図32（C）に示すように、フレームバッファ109の第2レイヤL2に描画データを作成していない。

【0359】

<先読み演出の発生後、通常保留を消化する場合の流れについて>

図33は、第1サブ側保留エリアの第3エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、2回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図33（A）は、図柄表示装置47の表示画面Gを示す図である。また、図33（B）は、フレームバッファ109の第1レイヤL1を示す図であり、図33（C）は、フレームバッファ109の第2レイヤL2を示す図であり、図33（D）は、フレームバッファ109の第3レイヤL3を示す図である。

【0360】

MPU102は、MPU92から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置47の表示画面Gに表示させ

10

20

30

40

50

て実行する。

具体的には、MPU102は、図33(A)に示すように、MPU92から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置する。ここで、VDP105は、図33(B)に示すように、フレームバッファ109の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置47の表示画面Gに通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。

【0361】

MPU102は、図33(A)に示すように、MPU92から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1~Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU102は、各図柄列Z1~Z3の図柄を所定の向き(本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図33の例では、MPU102は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0362】

その後、MPU102は、MPU92から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

なお、本実施形態では、VDP105は、図33(B)に示すように、フレームバッファ109の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置47の表示画面Gに複数の図柄列Z1~Z3を表示している。

【0363】

また、MPU92は、ステップS2505にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップS2505にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップS2506において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップS2507において、予告保留演出コマンドを設定する。

そして、MPU102は、MPU92から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置47の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU102は、図33(A)に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置47に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置47の表示画面Gに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留(図33の例では、実行用台座ABの上に載置されている通常保留絵柄に係る保留)に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留(図33の例では、台座B11の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留)の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、VDP105は、図33(D)に示すように、フレームバッファ109の第3レイヤL3に描画データを作成することによって、図柄表示装置47の表示画面Gに先読み演出を表示している。

【0364】

また、図33の例では、MPU102は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶されていると特定された後、2回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は前回の遊技回の表示継続時間と同じ時間となっている。したがって、MPU102は、図33(A),(D)に示すように、前回の先読み演出の終了時における天使の位置を起点として天使のキャラクタを飛行させることになる。

【0365】

ここで、表示制御装置100のMPU102は、MPU92から送信された予告保留演

10

20

30

40

50

出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ109の第3レイヤL3に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。換言すれば、図33の例では、MPU102は、次の遊技回において、MPU92から予告保留演出終了コマンドを受信することになるので、この予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ109の第3レイヤL3に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

【0366】

なお、図33の例では、MPU102は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、VDP105は、図33（C）に示すように、フレームバッファ109の第2レイヤL2に描画データを作成していない。

10

【0367】

< 先読み演出の発生後、特殊保留を消化する場合の流れについて >

図34は、第1サブ側保留エリアの第3エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、1回目の保留シフト処理を実行し、その後、第2サブ側保留エリアの第1エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。換言すれば、図34は、図32に示す状態となった後、第2サブ側保留エリアの第1エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図34（A）は、図柄表示装置47の表示画面Gを示す図である。また、図34（B）は、フレームバッファ109の第1レイヤL1を示す図であり、図34（C）は、フレームバッファ109の第2レイヤL2を示す図であり、図34（D）は、フレームバッファ109の第3レイヤL3を示す図である。

20

【0368】

MPU102は、MPU92から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置47の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU102は、図34（A）に示すように、MPU92から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置し、台座B13の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B12の上にシフトして載置する。ここで、VDP105は、図34（B）に示すように、フレームバッファ109の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置47の表示画面Gに通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。

30

【0369】

MPU102は、図34（A）に示すように、MPU92から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置47の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU102は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図34の例では、MPU102は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

40

【0370】

その後、MPU102は、MPU92から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

なお、本実施形態では、VDP105は、図34（B）に示すように、フレームバッファ109の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置47の表示画面Gに複数の図柄列Z1～Z3を表示している。

50

【 0 3 7 1 】

また、MPU92は、ステップS2505にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップS2505にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップS2506において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップS2507において、予告保留演出コマンドを設定する。

そして、MPU102は、MPU92から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置47の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU102は、図34(A)に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置47に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置47の表示画面Gに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留(図34の例では、実行用台座ABの上、および台座B11の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留)に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留(図34の例では、台座B12の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留)の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、VDP105は、図34(D)に示すように、フレームバッファ109の第3レイヤL3に描画データを作成することによって、図柄表示装置47の表示画面Gに先読み演出を表示している。

10

【 0 3 7 2 】

また、図34の例では、MPU102は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶されていると特定された後、1回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は「0」となっている。したがって、MPU102は、図34(A)、(D)に示すように、表示画面Gの右上位置を飛行開始位置として天使のキャラクタを飛行させることになる。

20

【 0 3 7 3 】

また、MPU92は、ステップS2210にて第2保留発生コマンドを受信していたと判定した場合には、ステップS2211において、特殊保留発生処理を実行し、特殊保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。図34の例では、MPU92は、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に特殊保留情報を格納している。

30

MPU102は、MPU92から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、特殊保留絵柄を図柄表示装置47の表示画面Gに表示させて特殊保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU102は、MPU92から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に特殊保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B21の上に特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を載置する。ここで、VDP105は、図34(B)に示すように、フレームバッファ109の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置47の表示画面Gに特殊保留絵柄を表示している。

40

【 0 3 7 4 】

なお、図34の例では、MPU102は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、VDP105は、図34(C)に示すように、フレームバッファ109の第2レイヤL2に描画データを作成していない。

【 0 3 7 5 】

図35は、第2サブ側保留エリアの第1エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図35(A)は、図柄表示装置47の表示画面Gを示す図である。また、図35(B)は、フレームバッファ109の第1レイヤL1を示す図であり、図35(C)は、フレームバッファ109の第2レイヤL2を

50

示す図であり、図 3 5 (D) は、フレームバッファ 1 0 9 の第 3 レイヤ L 3 を示す図である。

【 0 3 7 6 】

M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 1 0 2 は、図 3 5 (A) に示すように、M P U 9 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 2 1 の上に載置されていた特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置する。ここで、V D P 1 0 5 は、図 3 5 (B) に示すように、フレームバッファ 1 0 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に通常保留絵柄、予告保留絵柄、および特殊保留絵柄を表示している。

【 0 3 7 7 】

M P U 1 0 2 は、図 3 5 (A) に示すように、M P U 9 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 1 0 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 5 の例では、M P U 1 0 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された特殊保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 3 7 8 】

その後、M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

なお、本実施形態では、V D P 1 0 5 は、図 3 5 (B) に示すように、フレームバッファ 1 0 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 を表示している。

【 0 3 7 9 】

また、M P U 9 2 は、ステップ S 2 5 0 1 にて実行エリア S A E にシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報であるか否かを判定し、ステップ S 2 5 0 1 にて特殊保留情報であると判定した場合には、ステップ S 2 5 0 2 において、特殊保留演出決定処理を実行し、ステップ S 2 5 0 3 において、特殊保留演出コマンドを設定する。

そして、M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された特殊保留演出コマンドに基づいて、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 1 0 2 は、図 3 5 (A) に示すように、図柄表示装置 4 7 に「リーチになればチャンス！」の文字を表示画面 G の上部に表示させるとともに、宝箱と、この宝箱を開けようとしている天使のキャラクタを表示画面 G の中央に表示させることによって、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示させて実行する。ここで、V D P 1 0 5 は、図 3 5 (C) に示すように、フレームバッファ 1 0 9 の第 2 レイヤ L 2 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に特殊保留の消化用の演出を表示している。

【 0 3 8 0 】

また、V D P 1 0 5 は、フレームバッファ 1 0 9 の第 3 レイヤ L 3 に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ 1 0 9 の第 2 レイヤ L 2 に記憶させている。具体的には、V D P 1 0 5 は、フレームバッファ 1 0 9 の第 2 レイヤ L 2 の背景を暗転させることによって、フレームバッファ 1 0 9 の第 3 レイヤ L 3 に記憶された先読み演出に係るデータを遊技者に視認できなくするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ 1 0 9 の第 2 レイヤ L 2 に記憶させている。

10

20

30

40

50

【0381】

なお、図35の例では、MPU102は、予告保留の消化用の演出を実行していないので、VDP105は、図35(D)に示すように、フレームバッファ109の第3レイヤL3に描画データを作成していない(天使のキャラクタは飛び回ることなく静止した状態となっている)。換言すれば、天使の位置は、前回の先読み演出の終了時における天使の位置にて静止した状態となっている。

【0382】

そして、MPU102は、MPU92から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置47の表示画面Gに表示させて実行する。その後の流れは、先読み演出の発生後、通常保留を消化する場合の流れと同様である(図33参照)。

10

【0383】

ここで、表示制御装置100のMPU102は、MPU92から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ109の第2レイヤL2に作成されていた描画データ(特殊保留の消化用の演出に係る描画データ)をクリアする。結果として、フレームバッファ109の各レイヤL1~L3は、図33と同様の状態となる。

なお、前述したように、天使の位置は、前回の先読み演出の終了時における天使の位置にて静止した状態となっているので、MPU102は、MPU92から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ109の第2レイヤL2に作成されていた描画データ(特殊保留の消化用の演出に係る描画データ)をクリアすることによって、遊技者に違和感を覚えさせることなく先読み演出を再開することができる。

20

【0384】

このように、本実施形態では、図柄表示装置47は、上作動口36または下作動口37への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段として機能する。また、本実施形態では、音声発光制御装置90および表示制御装置100は、図柄表示装置47に演出を実行させる演出実行手段として機能する。

【0385】

また、本実施形態では、ステップS2506の予告保留演出決定処理は、上作動口36への遊技球の入球(第1の契機の成立)に基づいて、所定期間(表示継続時間の累積時間)にわたって図柄表示装置47に先読み演出(第1の演出)を実行させる第1演出手段として機能する。

30

また、本実施形態では、ステップS2502の特殊保留演出決定処理は、下作動口37への遊技球の入球(第1の契機とは異なる第2の契機の成立)に基づいて、所定期間中に図柄表示装置47に先読み演出と重複して先読み演出と異なる特殊保留の消化用の演出(第2の演出)を実行させる第2演出手段として機能する。

そして、本実施形態では、予告保留演出決定処理は、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させている。

なお、本実施形態では、第1の演出を継続して実行するとは、第2の演出の終了後、第1の演出を動作させている状態に限らず、図柄表示装置47に表示されていれば、動作させていない状態(静止している状態)を含むものとする。

40

【0386】

これによれば、パチンコ機10は、上作動口36への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置47に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させることができる。したがって、パチンコ機10は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【0387】

また、本実施形態では、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置47に特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に図柄表示装置47に先読み演出を中断させ(天使のキャラクタは飛び回ることなく静止した状態となっている)、特殊保留

50

演出決定処理にて図柄表示装置 47 に特殊保留の消化用の演出を終了させる場合に図柄表示装置 47 に先読み演出を再開させている。

【0388】

これによれば、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 47 に特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に図柄表示装置 47 に先読み演出を中断させ、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 47 に特殊保留の消化用の演出を終了させる場合に図柄表示装置 47 に先読み演出を再開させるので、先読み演出を実行させている状態であっても、先読み演出を中断させて特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を再開させることができる。したがって、パチンコ機 10 は、遊技者に先読み演出を確実に楽しませることができる。

10

【0389】

さらに、本実施形態では、ステップ S 2502 の特殊保留演出決定処理は、先読み演出に係るデータをフレームバッファ 109 の第 3 レイヤ L 3 (第 1 演出用レイヤ) に記憶させることによって、図柄表示装置 47 に先読み演出 (第 1 の演出) を実行させ、ステップ S 2502 の特殊保留演出決定処理は、特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ 109 の第 3 レイヤ L 3 よりも優先度の高いフレームバッファ 109 の第 2 レイヤ L 2 (第 2 演出用レイヤ) に記憶させることによって、図柄表示装置 47 に特殊保留の消化用の演出 (第 2 の演出) を実行させる。

また、本実施形態では、フレームバッファ 109 は、第 2 レイヤ L 2 および第 3 レイヤ L 3 を含む複数のレイヤ (各レイヤ L 1 ~ L 3) を優先度の順に重ね合わせることに

20

よって、図柄表示装置 47 に画像を表示させる画像合成手段として機能する。そして、ステップ S 2502 の特殊保留演出決定処理は、フレームバッファ 109 の第 3 レイヤ L 3 に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ 109 の第 2 レイヤ L 2 に記憶させている。

【0390】

これによれば、フレームバッファ 109 は、第 2 レイヤ L 2 および第 3 レイヤ L 3 を含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、図柄表示装置 47 に画像を表示させるので、予告保留演出決定処理にて上作動口 36 への遊技球の入球に基づく先読み演出に係るデータを記憶させた第 3 レイヤ L 3 の上に、特殊保留演出決定処理にて下作動口 37 への遊技球の入球に基づく特殊保留の消化用の演出に係るデータを記憶させた第 2 レイヤ L 2 を重ね合わせることによって、図柄表示装置 47 に画像を表示させることができる。そして、特殊保留演出決定処理は、第 3 レイヤ L 3 に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータを第 2 レイヤ L 2 に記憶させるので、上作動口 36 への遊技球の入球に基づく先読み演出を実行させている状態であっても、下作動口 37 への遊技球の入球に基づく特殊保留の消化用の演出を上書きして実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、第 2 レイヤ L 2 に記憶させた特殊保留の消化用の演出に係るデータを消去することによって、ステップ S 2506 の予告保留演出決定処理は、先読み演出を継続して実行させることができる。

30

【0391】

また、本実施形態では、サブ側保留情報格納エリア 94c は、上作動口 36 または下作動口 37 への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報 (サブ側保留情報) を記憶する情報記憶手段として機能する。

40

そして、サブ側保留情報格納エリア 94c は、図柄表示装置 47 にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行エリア SAE (実行領域) と、図柄表示装置 47 にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する第 1 サブ側保留エリア SRa および第 2 サブ側保留エリア SRb (複数の保留領域) とを備えている。

【0392】

また、ステップ S 2002 の保留決定処理は、上作動口 36 または下作動口 37 への遊技球の入球順にサブ側保留情報格納エリア 94c に保留情報 (サブ側保留情報) を記憶させる情報格納手段として機能する。

50

さらに、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理は、上作動口 3 6 への遊技球の入球に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a (第 1 の保留領域)に保留情報を記憶させるステップ S 2 2 0 2 の処理(第 1 保留格納手段)と、下作動口 3 7 への遊技球の入球に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a と異なる第 2 サブ側保留エリア S R b (第 2 の保留領域)に保留情報を記憶させるステップ S 2 2 0 3 の処理(第 2 保留格納手段)と、第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を実行エリア S A E に向かってシフトさせるステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理(保留シフト手段)とを備えている。

そして、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせている。

10

【0393】

これによれば、保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせるので、上作動口 3 6 への遊技球の入球に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づく先読み演出を実行させている状態であっても、下作動口 3 7 への遊技球の入球に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく特殊保留の消化用の演出を実行させることができる。

【0394】

なお、本実施形態では、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせているが、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせなくてもよく、例えば、第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を入球順に実行エリア S A E に向かってシフトさせてもよい。

20

【0395】

また、第 1 の演出は、先読み演出であるので、上作動口 3 6 への遊技球の入球に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づく先読み演出を実行させている状態において、下作動口 3 7 への遊技球の入球に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく特殊保留の消化用の演出を実行させることになる、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。本実施形態によれば、パチンコ機 1 0 は、上作動口 3 6 への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置 4 7 に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させることができるので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

30

【0396】

なお、本実施形態では、第 1 の演出は、先読み演出であったが、例えば、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示などの他の演出であってもよい。

また、本実施形態では、第 2 の演出は、特殊保留の消化用の演出であったが、例えば、遊技者に押ボタンの押下を促すような演出であってもよく、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示した画像を徐々に拡大していくような演出であってもよい。また、第 2 の演出は、図柄表示装置 4 7 に画像を表示する演出に限らず、例えば、役物を駆動させるような演出であってもよい。要するに、第 1 の演出および第 2 の演出は、どのような演出であってもよく、第 2 の演出は、第 1 の演出と重複して実行される演出であればよい。ここで、本実施形態では、重複とは、第 2 の演出を実行することによって、第 1 の演出を視認できなくなる状態をいうものとする。

40

【0397】

また、本実施形態では、ステップ S 2 1 0 2 の保留発生処理は、サブ側保留情報格納エリア 9 4 c に記憶された保留情報(サブ側保留情報)に基づいて、この保留情報に関連付

50

けられた保留絵柄を図柄表示装置 47 に表示させる情報報知手段として機能する。

そして、ステップ S 2 1 0 2 の保留発生処理は、保留絵柄に係るデータを第 2 レイヤ L 2 よりも優先度の高い第 1 レイヤ L 1 (保留絵柄用レイヤ) に記憶させることによって、図柄表示装置 47 に保留絵柄を表示させている。

【0398】

これによれば、保留発生処理は、保留絵柄に係るデータを第 2 レイヤ L 2 よりも優先度の高い第 1 レイヤ L 1 に記憶させることによって、図柄表示装置 47 に保留絵柄を表示させるので、先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に、図柄表示装置 47 に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく図柄表示装置 47 に保留絵柄を確実に表示させることができる。

10

【0399】

なお、本実施形態では、保留発生処理は、保留絵柄に係るデータを第 2 レイヤ L 2 よりも優先度の高い第 1 レイヤ L 1 に記憶させることによって、図柄表示装置 47 に保留絵柄を表示させていた。

これに対して、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させてもよい。

これによれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第 1 の演出および第 2 の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

20

【0400】

また、本実施形態では、第 2 演出手段は、ステップ S 2 5 0 4 にて特殊保留演出終了コマンドを設定することによって、図柄表示装置 47 に特殊保留の消化用の演出を一括して直ちに終了させている。

これによれば、第 2 演出手段は、図柄表示装置 47 に特殊保留の消化用の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に特殊保留の消化用の演出を終了させることができる。

【0401】

30

なお、本実施形態では、ステップ S 2 5 0 6 の予告保留演出決定処理は、上作動口 3 6 への遊技球の入球に基づいて、先読み演出(第 1 の演出)に係るデータをフレームバッファ 1 0 9 の第 3 レイヤ L 3 (第 1 演出用レイヤ) に記憶させることによって、図柄表示装置 47 に先読み演出を実行させる第 1 演出手段として機能し、ステップ S 2 5 0 2 の特殊保留演出決定処理は、下作動口 3 7 への遊技球の入球に基づいて、先読み演出と異なる特殊保留の消化用の演出(第 2 の演出)に係るデータをフレームバッファ 1 0 9 の第 3 レイヤ L 3 よりも優先度の高いフレームバッファ 1 0 9 の第 2 レイヤ L 2 (第 2 演出用レイヤ) に記憶させることによって、図柄表示装置 47 に特殊保留の消化用の演出を実行させる第 2 演出手段として機能していた。

【0402】

40

これに対して、ステップ S 2 5 0 6 の予告保留演出決定処理およびステップ S 2 5 0 2 の特殊保留演出決定処理は、先読み演出(第 1 の演出)に係るデータおよび特殊保留の消化用の演出(第 2 の演出)に係るデータを同一のレイヤに記憶させることによって、図柄表示装置 47 に先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させてもよい。

また、ステップ S 2 5 0 6 の予告保留演出決定処理およびステップ S 2 5 0 2 の特殊保留演出決定処理は、同一の始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、図柄表示装置 47 に先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させてもよい。

【0403】

このように、第 1 演出手段および第 2 演出手段は、特定の契機の成立に基づいて、特定の演出に係るデータを特定演出用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に特定

50

の演出を実行させる特定演出手段として機能していればよい。

そして、本実施形態では、ステップ S 2 1 0 2 の保留発生処理は、特定の演出とは異なる共通の画像（保留絵柄および各図柄列 Z 1 ~ Z 3）に係るデータを特定演出用レイヤ（第 2 レイヤ L 2 および第 3 レイヤ L 3）よりも優先度の高い共通用レイヤ（第 1 レイヤ L 1）に記憶させることによって、図柄表示装置 4 7 に共通の画像を表示させている。

【0404】

これによれば、ステップ S 2 1 0 2 の保留発生処理は、先読み演出および特殊保留の消化用の演出とは異なる共通の画像（保留絵柄および各図柄列 Z 1 ~ Z 3）に係るデータを特定演出用レイヤ（第 2 レイヤ L 2 および第 3 レイヤ L 3）よりも優先度の高い共通用レイヤ（第 1 レイヤ L 1）に記憶させることによって、図柄表示装置 4 7 に共通の画像を表示させるので、先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に、図柄表示装置 4 7 に表示された共通の画像を上書きしてしまうことなく図柄表示装置 4 7 に共通の画像を確実に表示させることができる。

【0405】

また、本実施形態では、下作動口 3 7 への入賞に基づく大当たり種別カウンタ C 2 の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照される第 2 振分テーブルは、上作動口 3 6 への入賞に基づく大当たり種別カウンタ C 2 の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照される第 1 振分テーブルと比較して「最有利結果」に振り分けやすくなっている。換言すれば、下作動口 3 7 への遊技球の入賞に基づく特殊保留の消化用の演出（第 2 の演出）は、上作動口 3 6 への遊技球の入賞に基づく先読み演出（第 1 の演出）よりも遊技者にとって有用である。

【0406】

これによれば、特殊保留の消化用の演出は、先読み演出よりも遊技者にとって有用であるので、遊技者は、所定期間中に特殊保留の消化用の演出が実行されるか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機 1 0 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0407】

なお、本実施形態では、「最有利結果」に振り分けやすくなっていることによって、第 2 の演出は、第 1 の演出よりも遊技者にとって有用な演出となっていたが、第 2 の演出は、第 1 の演出よりも遊技者にとって有用な演出となっていればよく、第 1 の演出および第 2 の演出は、どのような演出を採用してもよい。

例えば、第 1 始動入球部への入球に基づく第 1 の遊技回と、第 2 始動入球部への入球に基づく第 2 の遊技回とを並行して実行するように構成された遊技機において、第 2 の遊技回に当選した、または当選しそうな場合に、第 1 の遊技回にて実行中の第 1 の演出と重複して第 2 の遊技回にて第 2 の演出を実行することによって、第 2 の演出は、第 1 の演出よりも遊技者にとって有用な演出となっていなくてもよい。

また、例えば、スルーゲートへの入球に基づく電動役物開放抽選に係る電役遊技回を開閉実行モード中に実行するように構成された遊技機において、電役遊技回に当選した、または当選しそうな場合に、開閉実行モード中の第 1 の演出と重複して電役遊技回にて第 2 の演出を実行することによって、第 2 の演出は、第 1 の演出よりも遊技者にとって有用な演出となっていなくてもよい。

【0408】

また、本実施形態では、MPU 1 0 2 は、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 4 7 に表示させることによって、先読み演出を実行していた。そして、MPU 1 0 2 は、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させる場合に、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 4 7 に表示させることによって、先読み演出を実行していた。換言すれば、先読み演出は、1 種類の演出となっていた。

【0409】

10

20

30

40

50

これに対して、第 1 演出手段は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に複数の期待度を有する第 1 の演出を実行させるようにしてもよい。例えば、MPU102 は、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 47 に表示させることによって、低期待度の先読み演出を実行し、「熱」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 47 に表示させることによって、高期待度の先読み演出を実行してもよい。

【0410】

そして、所定期間にわたって変動表示手段に複数の期待度を有する第 1 の演出を実行させるようにした場合には、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて第 2 の演出を実行させている重複期間中に第 1 の演出の期待度を変更するようにしてもよい。例えば、MPU102 は、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 47 に表示させることによって、先読み演出を実行し、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させる場合に、「熱」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 47 に表示させることによって、先読み演出を実行してもよい。

【0411】

これによれば、パチンコ機 10 は、上作動口 36 への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置 47 に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留演出決定処理にて特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出の期待度を変更することができる。したがって、パチンコ機 10 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0412】

このような本実施形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

(1) パチンコ機 10 は、上作動口 36 への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置 47 に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させることができる。したがって、パチンコ機 10 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

(2) 予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 47 に特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に図柄表示装置 47 に先読み演出を中断させ、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 47 に特殊保留の消化用の演出を終了させる場合に図柄表示装置 47 に先読み演出を再開させるので、先読み演出を実行させている状態であっても、先読み演出を中断させて特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を再開させることができる。したがって、パチンコ機 10 は、遊技者に先読み演出を確実に楽しませることができる。

【0413】

(3) フレームバッファ 109 は、第 2 レイヤ L2 および第 3 レイヤ L3 を含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、図柄表示装置 47 に画像を表示させるので、予告保留演出決定処理にて上作動口 36 への遊技球の入球に基づく先読み演出に係るデータを記憶させた第 3 レイヤ L3 の上に、特殊保留演出決定処理にて下作動口 37 への遊技球の入球に基づく特殊保留の消化用の演出に係るデータを記憶させた第 2 レイヤ L2 を重ね合わせることによって、図柄表示装置 47 に画像を表示させることができる。そして、特殊保留演出決定処理は、第 3 レイヤ L3 に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータを第 2 レイヤ L2 に記憶させるので、上作動口 36 への遊技球の入球に基づく先読み演出を実行させている状態であっても、下作動口 37 への遊技球の入球に基づく特殊保留の消化用の演出を上書きして実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、第 2 レイヤ L2 に記憶させた特殊保留の消化用の演出に係るデータを消去することによって、ステップ S2506 の予告保留演出

決定処理は、先読み演出を継続して実行させることができる。

【0414】

(4) 保留シフト処理は、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報を優先的に実行エリアSAEに向かってシフトさせるので、上作動口36への遊技球の入球に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaに記憶された保留情報に基づく先読み演出を実行させている状態であっても、下作動口37への遊技球の入球に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報に基づく特殊保留の消化用の演出を実行させることができる。

(5) パチンコ機10は、上作動口36への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置47に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させることができるので、先読み演出の連続性を損なうことなく遊技者に快適に遊技させることができる。

【0415】

(6) 保留発生処理は、保留絵柄に係るデータを第2レイヤL2よりも優先度の高い第1レイヤL1に記憶させることによって、図柄表示装置47に保留絵柄を表示させるので、先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に、図柄表示装置47に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく図柄表示装置47に保留絵柄を確実に表示させることができる。

(7) 第2演出手段は、図柄表示装置47に特殊保留の消化用の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に特殊保留の消化用の演出を終了させることができる。

【0416】

〔第2実施形態〕

以下、本発明の第2実施形態を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

前記第1実施形態では、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置47に特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に図柄表示装置47に先読み演出を中断させ(天使のキャラクタは飛び回ることなく静止した状態となっている)、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置47に特殊保留の消化用の演出を終了させる場合に図柄表示装置47に先読み演出を再開させていた。

これに対して、本実施形態では、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置47に特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出を継続して実行させる点で前記第1実施形態と異なる。

【0417】

本実施形態では、音声発光制御装置90および表示制御装置100は、前記第1実施形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、演出パターンの決定処理は、前記第1実施形態とは異なっている。以下、本実施形態における演出パターンの決定処理の内容について説明する。

【0418】

図36は、本発明の第2実施形態に係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置90のMPU92は、演出パターンとして、演出継続時間(演出継続期間)および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU92は、前記第1実施形態と同様に、ステップS2501~S2511を実行する。なお、本実施形態では、MPU92は、図36に示すように、ステップS2503の処理を実行した後、ステップS2512Aの処理を実行する点で前記第1実施形態と異なる。

【0419】

ステップS2512Aでは、MPU92は、保留シフト処理にてサブ側保留エリアの記

10

20

30

40

50

憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定する。

【0420】

M P U 9 2 は、ステップ S 2 5 1 2 A にて予告保留情報であると判定した場合には、前述したステップ S 2 5 0 6 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 9 2 は、ステップ S 2 5 1 2 A にて予告保留情報でないと判定した場合には、前述したステップ S 2 5 1 1 以降の処理を実行する。

このように、本実施形態では、サブ側保留エリアの記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、M P U 9 2 は、特殊保留演出決定処理にて特殊保留の消化用の演出を実行させるとともに、予告保留演出決定処理にて先読み演出を実行する。

【0421】

10

< 先読み演出の発生後、特殊保留を消化する場合の流れについて >

図 3 7 は、第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。換言すれば、図 3 7 は、前記第 1 実施形態における図 3 4 の状態となった後、特殊保留の消化用の演出を実行する場合を示す図である。具体的には、図 3 7 (A) は、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G を示す図である。また、図 3 7 (B) は、フレームバッファ 1 0 9 の第 1 レイヤ L 1 を示す図であり、図 3 7 (C) は、フレームバッファ 1 0 9 の第 2 レイヤ L 2 を示す図であり、図 3 7 (D) は、フレームバッファ 1 0 9 の第 3 レイヤ L 3 を示す図である。

【0422】

20

M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 1 0 2 は、図 3 7 (A) に示すように、M P U 9 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 2 1 の上に載置されていた特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置する。ここで、V D P 1 0 5 は、図 3 7 (B) に示すように、フレームバッファ 1 0 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に通常保留絵柄、予告保留絵柄、および特殊保留絵柄を表示している。

【0423】

30

M P U 1 0 2 は、図 3 7 (A) に示すように、M P U 9 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 1 0 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 7 の例では、M P U 1 0 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された特殊保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0424】

40

その後、M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

なお、本実施形態では、V D P 1 0 5 は、図 3 7 (B) に示すように、フレームバッファ 1 0 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 を表示している。

【0425】

また、M P U 9 2 は、ステップ S 2 5 0 1 にて実行エリア S A E にシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報であるか否かを判定し、ステップ S 2 5 0 1 にて特殊保留情報であると判定した場合には、ステップ S 2 5 0 2 において、特殊保留演出決定処理を実行し、ステップ S 2 5 0 3 において、特殊保留演出コマンドを設定する。

50

そして、MPU102は、MPU92から送信された特殊保留演出コマンドに基づいて、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置47の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU102は、図37(A)に示すように、図柄表示装置47に「リーチになればチャンス!」の文字を表示画面Gの上部に表示させるとともに、宝箱と、この宝箱を開けようとしている天使のキャラクタを表示画面Gの中央に表示させることによって、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置47の表示画面Gに表示させて実行する。ここで、VDP105は、図37(C)に示すように、フレームバッファ109の第2レイヤL2に描画データを作成することによって、図柄表示装置47の表示画面Gに特殊保留の消化用の演出を表示している。

【0426】

また、VDP105は、フレームバッファ109の第3レイヤL3に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ109の第2レイヤL2に記憶させている。具体的には、VDP105は、フレームバッファ109の第2レイヤL2の背景を暗転させることによって、フレームバッファ109の第3レイヤL3に記憶された先読み演出に係るデータを遊技者に視認できなくするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ109の第2レイヤL2に記憶させている。

【0427】

また、MPU92は、ステップS2512Aにてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップS2512Aにて予告保留情報であると判定した場合には、ステップS2506において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップS2507において、予告保留演出コマンドを設定する。

そして、MPU102は、MPU92から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置47の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU102は、図37(D)に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置47に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置47の表示画面Gに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留(図37の例では、実行用台座ABの上、および台座B11の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留)に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留(図37の例では、台座B12の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留)の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、VDP105は、図37(D)に示すように、フレームバッファ109の第3レイヤL3に描画データを作成することによって、図柄表示装置47の表示画面Gに先読み演出を表示している。

【0428】

また、図37の例では、MPU102は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶されていると特定された後、2回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は前回の遊技回の表示継続時間と同じ時間となっている。したがって、MPU102は、図37(D)に示すように、前回の先読み演出の終了時における天使の位置を起点として天使のキャラクタを飛行させることになる。

【0429】

図38は、第2サブ側保留エリアの第1エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、2回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図38(A)は、図柄表示装置47の表示画面Gを示す図である。また、図38(B)は、フレームバッファ109の第1レイヤL1を示す図であり、図38(C)は、フレームバッファ109の第2レイヤL2を示す図であり、図38(D)は、フレームバッファ109の第3レイヤL3を示す図である。

【0430】

M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 1 0 2 は、図 3 8 (A) に示すように、M P U 9 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。ここで、V D P 1 0 5 は、図 3 8 (B) に示すように、フレームバッファ 1 0 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。

10

【 0 4 3 1 】

M P U 1 0 2 は、図 3 8 (A) に示すように、M P U 9 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 1 0 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 8 の例では、M P U 1 0 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 4 3 2 】

20

その後、M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

なお、本実施形態では、V D P 1 0 5 は、図 3 8 (B) に示すように、フレームバッファ 1 0 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 を表示している。

【 0 4 3 3 】

また、M P U 9 2 は、ステップ S 2 5 0 5 にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップ S 2 5 0 5 にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップ S 2 5 0 6 において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップ S 2 5 0 7 において、予告保留演出コマンドを設定する。

30

そして、M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 1 0 2 は、図 3 8 (A) に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 4 7 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留 (図 3 8 の例では、実行用台座 A B の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留) に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留 (図 3 8 の例では、台座 B 1 1 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留) の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、V D P 1 0 5 は、図 3 8 (D) に示すように、フレームバッファ 1 0 9 の第 3 レイヤ L 3 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に先読み演出を表示している。

40

【 0 4 3 4 】

また、図 3 8 の例では、M P U 1 0 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶されていると特定された後、3 回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は前回および前々回の遊技回の表示継続時間の合計と同じ時間となっている。したがって、M P U 1 0 2 は、図 3 8 (A) , (D) に示すように、前回の先読み演出の終了時における天使の位置を起点として天使のキャラクタを飛行させることになる。

50

【 0 4 3 5 】

ここで、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 1 0 9 の第 3 レイヤ L 3 に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。換言すれば、図 3 8 の例では、M P U 1 0 2 は、次の遊技回において、M P U 9 2 から予告保留演出終了コマンドを受信することになるので、この予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 1 0 9 の第 3 レイヤ L 3 に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

【 0 4 3 6 】

なお、図 3 8 の例では、M P U 1 0 2 は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、V D P 1 0 5 は、図 3 8 (C) に示すように、フレームバッファ 1 0 9 の第 2 レイヤ L 2 に描画データを作成していない。

【 0 4 3 7 】

このように、本実施形態では、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 4 7 に特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出を継続して実行させている。

【 0 4 3 8 】

これによれば、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 4 7 に特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出を継続して実行させるので、特殊保留の消化用の演出に関わらず先読み演出を継続して実行させておくことができる。したがって、パチンコ機 1 0 は、遊技者に先読み演出の流れを楽しませることができる。

【 0 4 3 9 】

このような本実施形態によれば、前記第 1 実施形態における (1) , (3) ~ (7) と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

(8) 予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 4 7 に特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出を継続して実行させるので、特殊保留の消化用の演出に関わらず先読み演出を継続して実行させておくことができる。したがって、パチンコ機 1 0 は、遊技者に先読み演出の流れを楽しませることができる。

【 0 4 4 0 】

〔 第 3 実施形態 〕

以下、本発明の第 3 実施形態を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【 0 4 4 1 】

前記第 1 実施形態では、M P U 9 2 は、ステップ S 2 5 0 1 にて実行エリア S A E にシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合には、ステップ S 2 5 0 4 において、特殊保留演出終了コマンドを設定し、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 1 0 9 の第 2 レイヤ L 2 に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアしていた。

これに対して、本実施形態では、M P U 9 2 は、ステップ S 2 5 0 1 にて実行エリア S A E にシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合であっても、サブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報である場合には、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 は、直ちにフレームバッファ 1 0 9 の第 2 レイヤ L 2 に作成されていた描画データをクリアしない点で前記第 1 実施形態と異なる。

【 0 4 4 2 】

本実施形態では、音声発光制御装置 9 0 および表示制御装置 1 0 0 は、前記第 1 実施形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、演出パターンの決定処理は、前記第 1 実施形態とは異なっている。以下、本実施形態における演出パターンの決定処

理の内容について説明する。

【0443】

図39は、本発明の第3実施形態に係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置90のMPU92は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU92は、図39に示すように、ステップS2501～S2511を実行する。

【0444】

ステップS2501では、保留シフト処理にて実行エリアSAEにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報であるか否かを判定する。

10

【0445】

MPU92は、ステップS2501にて特殊保留情報であると判定した場合には、ステップS2502において、特殊保留演出決定処理を実行する。この特殊保留演出決定処理では、MPU92は、特殊保留の消化用の演出を決定する。また、MPU92は、この特殊保留演出決定処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部23の発光制御を実行するとともに、スピーカ部24の音声制御を実行する。

【0446】

ステップS2503では、MPU92は、特殊保留演出コマンドを設定する。そして、MPU92は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに格納されたコマンドリストに特殊保留演出コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア94cに記憶されたサブ側保留情報は、RAM94のコマンドリスト格納エリア94aに記憶される特殊保留演出コマンドに含まれている。この特殊保留演出コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置100に送信される。

20

【0447】

表示制御装置100のMPU102は、MPU92から送信された特殊保留演出コマンドに基づいて、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置47にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM103から読み出す。そして、MPU102は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20msec周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP105に対してコマンドを出力する。VDP105は、MPU102にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクターROM106から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ108に記憶させる。また、VDP105は、展開用バッファ108に記憶させた画像データを用いて（又は加工することによって）、フレームバッファ109の第2レイヤL2に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置47は、特殊保留の消化用の演出を表示画面Gに表示させて実行する。

30

【0448】

これに対して、MPU92は、ステップS2501にて実行エリアSAEにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合には、ステップS2505以降の処理を実行する。

40

ステップS2505では、MPU92は、保留シフト処理にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定する。

【0449】

MPU92は、ステップS2505にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップS2506において、予告保留演出決定処理を実行する。この予告保留演出決定処理では、MPU92は、予告保留の消化用の演出（先読み演出）を決定する。また、MPU92は、この予告保留演出決定処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部23の発光制御を実行するとともに、スピーカ部24の音声制御を実行する。

【0450】

50

ステップS 2 5 0 7では、M P U 9 2は、予告保留演出コマンドを設定する。そして、M P U 9 2は、R A M 9 4のコマンドリスト格納エリア9 4 aに格納されたコマンドリストに予告保留演出コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア9 4 cに記憶されたサブ側保留情報は、R A M 9 4のコマンドリスト格納エリア9 4 aに記憶される予告保留演出コマンドに含まれている。この予告保留演出コマンドは、前述したステップS 2 0 0 6のコマンド送信処理において、表示制御装置1 0 0に送信される。

【0 4 5 1】

表示制御装置1 0 0のM P U 1 0 2は、M P U 9 2から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置4 7にて実行するためのデータテーブルをプログラムR O M 1 0 3から読み出す。そして、M P U 1 0 2は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてV D P 1 0 5に対してコマンドを出力する。V D P 1 0 5は、M P U 1 0 2にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクターR O M 1 0 6から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ1 0 8に記憶させる。また、V D P 1 0 5は、展開用バッファ1 0 8に記憶させた画像データを用いて（又は加工することによって）、フレームバッファ1 0 9の第3レイヤL 3に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置4 7は、予告保留の消化用の演出を表示画面Gに表示させて実行する。

【0 4 5 2】

ステップS 2 5 0 8では、M P U 9 2は、表示継続時間の累積処理を実行する。この表示継続時間の累積処理では、M P U 9 2は、ステップS 2 5 0 6の予告保留演出決定処理を実行する都度、変動用コマンドの内容に基づいて、表示継続時間の累積時間を算出し、その累積時間をR A M 9 4に記憶させる。換言すれば、表示継続時間の累積時間は、先読み演出の開始から終了までにかかった時間を示している。ここで、前述した予告保留演出コマンドは、表示継続時間の累積時間に係る情報を含んでいる。したがって、M P U 1 0 2は、表示継続時間の累積時間に係る情報をM P U 9 2から受信することによって、天使のキャラクタを飛行させる際の起点と、その後の動きを把握することができるようになっている。なお、表示継続時間の累積時間の初期値は「0」であり、この時の天使のキャラクタの起点は、飛行開始位置となっている。

【0 4 5 3】

ステップS 2 5 1 3 Bでは、M P U 9 2は、特殊保留演出フェードアウトコマンドを設定する。そして、M P U 9 2は、R A M 9 4のコマンドリスト格納エリア9 4 aに格納されたコマンドリストに特殊保留演出フェードアウトコマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア9 4 cに記憶されたサブ側保留情報は、R A M 9 4のコマンドリスト格納エリア9 4 aに記憶される特殊保留演出フェードアウトコマンドに含まれている。この特殊保留演出フェードアウトコマンドは、前述したステップS 2 0 0 6のコマンド送信処理において、表示制御装置1 0 0に送信される。

【0 4 5 4】

表示制御装置1 0 0のM P U 1 0 2は、M P U 9 2から送信された特殊保留演出フェードアウトコマンドに基づいて、フレームバッファ1 0 9の第2レイヤL 2に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）を図柄表示装置4 7の表示画面Gの中央から周縁に向かってフェードアウトするようにクリアする。

【0 4 5 5】

これに対して、M P U 9 2は、ステップS 2 5 0 5にて予告保留情報でないと判定した場合には、ステップS 2 5 0 9において、予告保留演出終了コマンドを設定する。そして、M P U 9 2は、R A M 9 4のコマンドリスト格納エリア9 4 aに格納されたコマンドリストに予告保留演出終了コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア9 4 cに記憶されたサブ側保留情報は、R A M 9 4のコマンドリスト格納エリア9 4 aに記憶される予告保留演出終了コマンドに含まれている。この予告保留演出終了コマンドは、前述したステップS 2 0 0 6のコマンド送信処理において、表示制御装置1 0 0に送信される。

【 0 4 5 6 】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 1 0 9 の第 3 レイヤ L 3 に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

【 0 4 5 7 】

ステップ S 2 5 1 0 では、M P U 9 2 は、表示継続時間の累積リセット処理を実行する。この表示継続時間の累積リセット処理では、M P U 9 2 は、R A M 9 4 に記憶された表示継続時間の累積時間に「 0 」を代入してリセットする。

【 0 4 5 8 】

ステップ S 2 5 0 4 B では、M P U 9 2 は、特殊保留演出終了コマンドを設定する。そして、M P U 9 2 は、R A M 9 4 のコマンドリスト格納エリア 9 4 a に格納されたコマンドリストに特殊保留演出終了コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 9 4 c に記憶されたサブ側保留情報は、R A M 9 4 のコマンドリスト格納エリア 9 4 a に記憶される特殊保留演出終了コマンドに含まれている。この特殊保留演出終了コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 1 0 0 に送信される。

【 0 4 5 9 】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 1 0 9 の第 2 レイヤ L 2 に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

【 0 4 6 0 】

ステップ S 2 5 0 3 の処理を実行した後、ステップ S 2 5 1 3 B の処理を実行した後、またはステップ S 2 5 0 4 B の処理を実行した後、M P U 9 2 は、ステップ S 2 5 1 1 において、その他の処理を実行する。その後、M P U 9 2 は、演出パターンの決定処理を終了する。その他の処理では、M P U 9 2 は、R O M 9 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、M P U 9 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップ S 2 5 1 1 では、M P U 9 2 は、先読み演出以外の予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【 0 4 6 1 】

< 先読み演出の発生後、特殊保留を消化する場合の流れについて >

図 4 0 は、第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、特殊保留の消化用の演出を終了し、予告保留の消化用の演出を実行する場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。換言すれば、図 4 0 は、前記第 1 実施形態における図 3 5 の状態となった後、特殊保留の消化用の演出を終了し、予告保留の消化用の演出を実行する場合を示す図である。具体的には、図 4 0 (A) は、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G を示す図である。また、図 4 0 (B) は、フレームバッファ 1 0 9 の第 1 レイヤ L 1 を示す図であり、図 4 0 (C) は、フレームバッファ 1 0 9 の第 2 レイヤ L 2 を示す図であり、図 4 0 (D) は、フレームバッファ 1 0 9 の第 3 レイヤ L 3 を示す図である。

【 0 4 6 2 】

M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 1 0 2 は、図 4 0 (A) に示すように、M P U 9 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。ここで、V D P 1 0 5 は、図 4 0 (B) に示すように、フレームバッファ 1 0 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 4 7 の表示画面

10

20

30

40

50

Gに通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。

【0463】

M P U 1 0 2 は、図 4 0 (A) に示すように、M P U 9 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 1 0 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 4 0 の例では、M P U 1 0 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

10

【0464】

その後、M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略)。

なお、本実施形態では、V D P 1 0 5 は、図 4 0 (B) に示すように、フレームバッファ 1 0 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 を表示している。

【0465】

また、M P U 9 2 は、ステップ S 2 5 0 5 にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップ S 2 5 0 5 にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップ S 2 5 0 6 において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップ S 2 5 0 7 において、予告保留演出コマンドを設定する。

20

そして、M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 1 0 2 は、図 4 0 (A) に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 4 7 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留 (図 4 0 の例では、実行用台座 A B の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留) に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留 (図 4 0 の例では、台座 B 1 1 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留) の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、V D P 1 0 5 は、図 4 0 (D) に示すように、フレームバッファ 1 0 9 の第 3 レイヤ L 3 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 4 7 の表示画面 G に先読み演出を表示している。

30

【0466】

その後、M P U 9 2 は、ステップ S 2 5 0 5 にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップ S 2 5 1 3 B において、特殊保留演出フェードアウトコマンドを設定する。

そして、M P U 1 0 2 は、M P U 9 2 から送信された特殊保留演出フェードアウトコマンドに基づいて、図 4 0 (C) に示すように、フレームバッファ 1 0 9 の第 2 レイヤ L 2 に作成されていた描画データ (特殊保留の消化用の演出に係る描画データ) を図柄表示装置 4 7 の表示画面 G の中央から周縁に向かってフェードアウトするようにクリアする。

40

【0467】

このように、本実施形態では、ステップ S 2 5 1 3 B の処理は、図柄表示装置 4 7 に特殊保留の消化用の演出をフェードアウトするように終了させる第 2 演出手段として機能する。

これによれば、ステップ S 2 5 1 3 B の処理は、図柄表示装置 4 7 に特殊保留の消化用の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく特殊保留の消化用の演出を終了させることができる。

【0468】

また、本実施形態では、ステップ S 2 5 1 3 B の処理は、予告保留演出決定処理にて図

50

柄表示装置 47 に先読み演出を実行させた後、図柄表示装置 47 に特殊保留の消化用の演出を終了させている。

これによれば、ステップ S 2 5 1 3 B の処理は、予告保留演出決定処理にて図柄表示装置 47 に先読み演出を実行させた後、図柄表示装置 47 に特殊保留の消化用の演出を終了させるので、静止した状態となっている天使のキャラクタを遊技者に視認させることなく、第 2 レイヤ L 2 および第 3 レイヤ L 3 の画像を同時に変化させることができ、遊技者に違和感を覚えさせることなく特殊保留の消化用の演出を終了させて先読み演出を実行することができる。

【0469】

このような本実施形態によれば、前記第 1 実施形態における (1) ~ (6) と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

(9) ステップ S 2 5 1 3 B の処理は、図柄表示装置 47 に特殊保留の消化用の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく特殊保留の消化用の演出を終了させることができる。

(10) ステップ S 2 5 1 3 B の処理は、予告保留演出決定処理にて図柄表示装置 47 に先読み演出を実行させた後、図柄表示装置 47 に特殊保留の消化用の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく特殊保留の消化用の演出を終了させて先読み演出を実行することができる。

【0470】

〔各実施形態の変形例〕

なお、本発明は、前記各実施形態に限定されるものではなく、本発明の目的を達成できる範囲での変形、改良等は本発明に含まれるものである。

(1) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、1 回のラウンド遊技につき、1 回の大入賞口 38 a の開閉を実行していた。これに対して、パチンコ機 10 は、1 回のラウンド遊技につき、複数回の大入賞口 38 a の開閉を実行してもよい。

(2) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、開閉扉 38 b を開放状態に設定した後、予め定められた上限継続時間 (上限継続期間) が経過すること、または大入賞口 38 a への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達することによって、開閉扉 38 b を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、上限個数は、上限継続時間に応じて変動するようにしてもよく、開閉扉 38 b を再び閉鎖状態に設定するための条件は任意である。

【0471】

(3) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、開閉扉 38 b を開放状態に設定した後、大入賞口 38 a への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数である 8 個に達することによって、開閉扉 38 b を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機 10 は、上限個数を 8 個以外の任意の個数に設定してもよい。また、例えば、パチンコ機 10 は、振分結果に応じて上限個数を相違させて設定してもよい。さらに、例えば、パチンコ機 10 は、1 回の開閉実行モード中におけるラウンドごとに上限個数を相違させて設定してもよい。

【0472】

(4) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、開閉扉 38 b を開放状態に設定した後、大入賞口 38 a への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達することによって、開閉扉 38 b を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機 10 は、遊技球が入球したことを契機として開閉扉 38 b を閉鎖状態に設定する終了契機口を備え、予め定められた時間が経過することによって、この終了契機口への入球を可能とするように構成されていてもよい。

(5) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、開閉扉 38 b を開放状態に設定した後、予め定められた上限継続時間 (上限継続期間) が経過することによって、開閉扉 38 b を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機 10 は、開閉扉 38 b を開放状態に設定した後、大入賞口 38 a への入賞が発生したときから予め定められた時

10

20

30

40

50

間が経過することによって、開閉扉 38b を再び閉鎖状態に設定してもよい。

【0473】

(6) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、開閉扉 38b を開放状態に設定した後、開閉扉 38b を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機 10 は、開閉扉 38b を開放状態に設定した後、開閉扉 38b を再び閉鎖状態に設定することなく、次のラウンド遊技に移行するようにしてもよい。

(7) 前記各実施形態では、短時間態様の上限継続時間は、遊技球の発射周期よりも短く設定されていた。これに対して、例えば、短時間態様の上限継続時間は、遊技球の発射周期以上の時間であって、遊技球の発射周期の n 倍 ($n = 1, 2, 3$ のいずれか) 以下の時間に設定されていてもよい。

10

【0474】

(8) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、2 種類の開閉実行モードを有していた。具体的には、パチンコ機 10 は、短時間態様の上限継続時間でラウンド遊技を 2 回実行する開閉実行モードと、長時間態様の上限継続時間でラウンド遊技を 15 回実行する開閉実行モードとを有していた。これに対して、パチンコ機 10 は、上限継続時間の態様や、ラウンド遊技の実行回数について、これらとは相違する開閉実行モードを有していてもよい。また、パチンコ機 10 は、上限継続時間の態様を相違させることによって、複数種類の開閉実行モードを設定する構成に代えて、半開や全開といったように開閉扉 38b の開放の度合いを相違させることによって、複数種類の開閉実行モードを設定する構成としてもよい。さらに、上限継続時間の態様は、遊技者からは同一の態様に見えるものの正確な上限継続時間は相違するように設定してもよい。

20

【0475】

(9) 前記各実施形態では、遊技結果と、開閉実行モード用の演出とは、1 対 1 で対応するように予め設定されていた。これに対して、例えば、開閉実行モード用の演出は、遊技結果に対応させることなく、複数種類の演出からランダムに選択して設定するようにしてもよく、複数種類の演出から抽選などによって選択して設定し、その選択率を遊技結果に応じて相違させるようにしてもよい。

【0476】

(10) 前記各実施形態では、MPU 92 は、遊技結果が「特別外れ結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定し、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一であった。これに対して、MPU 92 は、停止結果に係る情報をランダムに決定し、いずれの遊技結果であるかを遊技者に把握しにくいようにしてもよい。

30

【0477】

(11) 前記各実施形態では、MPU 62 は、大当たり発生の抽選に大当たり乱数カウンタ C1 を使用し、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり種別カウンタ C2 を使用していた。これに対して、MPU 62 は、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり乱数カウンタ C1 を使用してもよい。この場合には、大当たり種別カウンタ C2 は、RAM 64 の各種カウンタエリア 64a に設けられていなくてもよい。

40

【0478】

(12) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、「特別外れ結果」と、「通常外れ結果」との 2 種類の外れ結果を有し、MPU 62 は、大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルと、保留球格納エリア 64b に格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値とを比較することによって、大当たり発生の抽選を実行していた。換言すれば、MPU 62 は、大当たり乱数カウンタ C1 の値を使用することによって、「特別外れ結果」に係る抽選を実行していた。これに対して、MPU 62 は、「特別外れ結果」に係る抽選を実行するために RAM 64 の各種カウンタエリア 64a に設けられた大当たり乱数カウンタ C1 とは異なる新たなカウンタを使用することによって、「特別外れ結果」に係る抽選を

50

実行してもよい。

【0479】

(13) 前記各実施形態では、大当たり発生の抽選に際して低確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「特別外れ結果」となる乱数の値は2個であり、大当たり発生の抽選に際して高確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「特別外れ結果」となる乱数の値は1個であった。換言すれば、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードでは、高確率モードよりも高くなるように設定されていた。これに対して、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードでは、高確率モードよりも低くなるように設定されていてもよく、低確率モードおよび高確率モードで同一となるように設定されていてもよい。また、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードおよび高確率モードの少なくともいずれかで0となるように設定されていてもよい。

10

【0480】

(14) 前記各実施形態では、パチンコ機10は、当否抽選モードおよびサポートモードを設定することによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出していたが、これら以外の遊技状態を設定することによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してよい。例えば、パチンコ機10は、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードを継続させる遊技回の回数を相違させることによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してよい。また、例えば、パチンコ機10は、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードに移行させるか否かによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してよい。さらに、例えば、パチンコ機10は、開閉実行モードの終了後に高確率モードを継続させる遊技回の回数を相違させることによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してよい。

20

【0481】

(15) 前記各実施形態では、パチンコ機10は、上作動口36に係る保留情報を第1結果表示部用保留エリアRaに格納し、下作動口37に係る保留情報を第2結果表示部用保留エリアRbに格納することによって、上作動口36に係る保留情報と、下作動口37に係る保留情報とを別々に格納していた。これに対して、パチンコ機10は、上作動口36に係る保留情報と、下作動口37に係る保留情報とを一緒に格納してもよい。

(16) 前記各実施形態では、MPU62は、上作動口36に係る保留情報があるか否かに関わらず下作動口37に係る保留情報を優先的に遊技回の消化用に設定していた。これに対して、MPU62は、上作動口36に係る保留情報と、下作動口37に係る保留情報とを、それぞれの保留情報の入賞順に遊技回の消化用に設定してもよい。

30

【0482】

(17) 前記各実施形態では、主制御装置60は、音声発光制御装置90にコマンドを送信し、音声発光制御装置90は、そのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置100に送信することによって、表示制御装置100の制御を実行していた。これに対して、主制御装置60は、表示制御装置100にコマンドを送信し、表示制御装置100は、そのコマンドを解析した結果のコマンドを音声発光制御装置90に送信することによって、音声発光制御装置90の制御を実行してもよい。なお、主制御装置60から音声発光制御装置90に送信されるコマンドや、音声発光制御装置90から表示制御装置100に送信されるコマンドは、前記各実施形態に記載したコマンドに限らず任意である。

40

(18) 前記各実施形態では、パチンコ機10は、主制御装置60と、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを別々の制御装置として備えていた。これに対して、例えば、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを同一の制御装置として備えていてもよく、音声発光制御装置90および表示制御装置100の少なくともいずれかの制御装置を主制御装置60と同一の制御装置として備えていてもよい。

【0483】

(19) 前記各実施形態では、図柄表示装置47は、上作動口36または下作動口37への入賞に基づいて、各図柄列Z1~Z3の図柄を所定の向きに周期的にスクロールさせる

50

ようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面 G において遊技回用の演出を実行していた。これに対して、遊技回用の演出は、前記各実施形態に記載した演出に限らず任意である。例えば、パチンコ機 10 は、遊技盤 31 に設けられた可動式の装飾部材と、図柄表示装置 47 とを組み合わせることで動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。また、例えば、パチンコ機 10 は、遊技盤 31 に設けられた発光手段と、図柄表示装置 47 とを組み合わせることで動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。さらに、例えば、パチンコ機 10 は、これらの装飾部材および発光手段と、図柄表示装置 47 とを組み合わせることで動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。

【0484】

10

(20) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、上作動口 36 または下作動口 37 への入賞に基づいて、内部抽選（当否抽選および振分抽選）を実行し、その後、メイン表示部 45 および図柄表示装置 47 は、変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、上作動口 36 または下作動口 37 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示していた。これに対して、例えば、メイン表示部 45 および図柄表示装置 47 は、内部抽選を実行する前に変動表示を開始し、その変動表示の停止結果として、変動表示を開始した後に行われた内部抽選の結果を表示してもよい。この場合には、変動表示を開始した後、その変動表示を停止する前に、内部抽選を実行するとともに、停止結果等の設定を実行すればよい。

【0485】

20

(21) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、メイン表示部 45 を備え、メイン表示部 45 は、絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、内部抽選の結果を表示していた。これに対して、例えば、メイン表示部 45 は、その変動表示の停止結果として、内部抽選の結果に関わらず同一の停止結果を表示してもよく、ランダムに停止結果を表示することによって、内部抽選の結果を識別できないようにしてもよい。また、例えば、パチンコ機 10 は、メイン表示部 45 を備えていなくてもよい。

【0486】

(22) 前記各実施形態では、図柄表示装置 47 は、上作動口 36 または下作動口 37 への入賞に基づいて、各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄を所定の向きに周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面 G において遊技回用の演出を実行していた。これに対して、図柄表示装置 47 は、内部抽選の結果を明示する図柄（絵柄）を表示することによって、表示画面 G において遊技回用の演出を実行してもよい。

30

【0487】

例えば、図柄表示装置 47 は、各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄を表示する領域よりも狭い領域および各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄を表示する領域の周縁の領域の少なくともいずれかに所定の領域を設定し、各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄の変動表示を停止する際に、この所定の領域に内部抽選の結果を明示する図柄を表示してもよい。この所定の領域に表示する図柄は、各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄の変動表示中には、変動表示を実行していてもよく、非表示となっていてよい。

【0488】

40

ここで、所定の領域に表示する図柄は、遊技者にとって識別しにくい文字や、色や、模様を採用してもよく、これらの組み合わせを採用してもよい。また、遊技者にとって識別しにくい文字や、色や、模様ではなくても、相互に類似する図柄や、その組み合わせを採用することによって、遊技者にとって識別しにくいようにしてもよい。これによれば、遊技場の管理者などは、例えば、遊技回の終了に際してメイン表示部 45 を目視することなく、図柄表示装置 47 を目視することによって、大当たり発生の抽選に当選した場合と同様の挙動をパチンコ機 10 に行わせようとする不正行為が行われているか否かの確認を簡易的に行うことができる。

【0489】

(23) 前記各実施形態では、パチンコ機 10 は、単独で動作するように構成されていた

50

が、携帯電話機などの外部機器と連動させることによって、情報を送受信するように構成されていてもよい。例えば、遊技者が遊技機に設けられたボタン等を操作することによって、光学コードを出力することができるように遊技機を構成するとともに、この光学コードの情報を携帯電話等に設けられたカメラにて撮像して読み取り、ウェブサイトアクセスすることによって、遊技機の情報をウェブサーバーに送信できるように遊技機を構成してもよい。また、遊技者がウェブサイトアクセスすることによって発行されたパスワードを遊技機に設けられたボタン等を操作して遊技機に入力することによって、ウェブサーバーの情報を受信できるように遊技機を構成してもよい。

【0490】

(24) 前記各実施形態では、本発明の遊技機としてパチンコ機10を例示して説明していた。これに対して、本発明の遊技機は、パチンコ機10とは異なる他のタイプのパチンコ機であってもよく、例えば、本発明の遊技機は、特定の領域に遊技球が入球すると、電動役物を所定の回数だけ開放させるパチンコ機や、特定の領域に遊技球が入球すると、当たりの権利を発生させるパチンコ機などであってもよい。また、本発明の遊技機は、アレンジボール機や、雀球等の他のタイプの遊技機であってもよい。

【0491】

〔各実施形態から抽出される発明群〕

以下、前記各実施形態から抽出される発明群の特徴を説明する。なお、本発明群の特徴のうち、前記各実施形態において対応する構成を括弧書きで示すが、本発明群の特徴は、前記各実施形態に限定されるものではなく、本発明群の特徴の目的を達成できる範囲での変形、改良等や、各特徴の組み合わせは本発明群の特徴に含まれるものである。

【0492】

<特徴A群>

特徴A1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段(発射ハンドル27)と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段(上作動口36および下作動口37)と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段(図柄表示装置47)と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段(音声発光制御装置90および表示制御装置100)とを備える遊技機(パチンコ機10)であって、

前記演出実行手段は、

第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に第1の演出(先読み演出)を実行させる第1演出手段(予告保留演出決定処理)と、

前記第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第1の演出と重複して前記第1の演出と異なる第2の演出(特殊保留の消化用の演出)を実行させる第2演出手段(特殊保留演出決定処理)とを備え、

前記第1演出手段は、前記第2の演出の終了後、前記第1の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【0493】

本発明群の特徴A1によれば、第2演出手段は、第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第1の演出と重複して第1の演出と異なる第2の演出を実行させ、第1演出手段は、第2の演出の終了後、第1の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第1の演出を実行させている状態であっても、第2の演出を実行させることができ、第2の演出の終了後、第1の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【0494】

特徴A2.

本発明群の特徴A1に記載された遊技機において、

前記第1演出手段は、前記第2演出手段にて前記変動表示手段に前記第2の演出を実行

させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を中断させ、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を再開させることを特徴とする遊技機。

【0495】

本発明群の特徴 A 2 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を中断させ、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を終了させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を再開させるので、第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 1 の演出を中断させて第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出を確実に楽しませることができる。

10

【0496】

特徴 A 3 .

本発明群の特徴 A 1 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させている重複期間中に前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【0497】

本発明群の特徴 A 3 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させている重複期間中に第 1 の演出を継続して実行させるので、第 2 の演出に関わらず第 1 の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出の流れを楽しませることができる。

20

【0498】

特徴 A 4 .

本発明群の特徴 A 1 から特徴 A 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球部（上作動口 36）と、

前記第 1 始動入球部と異なる第 2 始動入球部（下作動口 37）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球を前記第 1 の契機として、前記第 1 の演出に係るデータを第 1 演出用レイヤ（第 3 レイヤ L3）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させる前記第 1 演出手段と、

30

前記第 2 始動入球部への遊技球の入球を前記第 2 の契機として、前記第 2 の演出に係るデータを前記第 1 演出用レイヤよりも優先度の高い第 2 演出用レイヤ（第 2 レイヤ L2）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる前記第 2 演出手段と、

前記第 1 演出用レイヤおよび前記第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ 109）とを備え、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出用レイヤに記憶された前記第 1 の演出に係るデータを上書きするように前記第 2 の演出に係るデータを前記第 2 演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。

40

【0499】

本発明群の特徴 A 4 によれば、画像合成手段は、第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせるによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第 1 演出手段にて第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出に係るデータを記憶させた第 1 演出用レイヤの上に、第 2 演出手段にて第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 2 の演出に係るデータを記憶させた第 2 演出用レイヤを重ね合わせるによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第 2 演出手段は、第 1 演出用レイヤに記憶された第 1 の演出に係るデータを上書きするように第 2 の演出に係るデータを第 2 演出用レイヤに記憶させるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球部への遊技球

50

の入球に基づく第2の演出を上書きして実行させることができ、第2の演出の終了後、第2演出用レイヤに記憶させた第2の演出に係るデータを消去することによって、第1演出手段は、第1の演出を継続して実行させることができる。

【0500】

特徴A5.

本発明群の特徴A4に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報(サブ側保留情報)を記憶する情報記憶手段(サブ側保留情報格納エリア94c)と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段(保留決定処理)とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域(実行エリアSAE)と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域(第1サブ側保留エリアSRaおよび第2サブ側保留エリアSRb)とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第1始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第1の保留領域(第1サブ側保留エリアSRa)に保留情報を記憶させる第1保留格納手段(ステップS2202の処理)と、

前記第2始動入球部への遊技球の入球に基づいて、前記第1の保留領域と異なる第2の保留領域(第2サブ側保留エリアSRb)に保留情報を記憶させる第2保留格納手段(ステップS2203の処理)と、

前記第1の保留領域および前記第2の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段(保留シフト処理)とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第2の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【0501】

本発明群の特徴A5によれば、保留シフト手段は、第2の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第1始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第1の保留領域に記憶された保留情報に基づく第1の演出を実行させている状態であっても、第2始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく第2の演出を実行させることができる。

【0502】

特徴A6.

本発明群の特徴A5に記載された遊技機において、

前記第1の演出は、前記第1保留格納手段にて前記第1の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第1の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【0503】

本発明群の特徴A6によれば、第1の演出は、先読み演出であるので、第1始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第1の保留領域に記憶された保留情報に基づく第1の演出を実行させている状態において、第2始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく第2の演出を実行させることになると、第1の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第1の演出を実行させている状態であっても、第2の演出を実行させることができ、第2の演出の終了後、第1の演出を継続して実行させることができるので、第1の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【0504】

特徴 A 7 .

本発明群の特徴 A 5 または特徴 A 6 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第 2 演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤ（第 1 レイヤ L 1）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

【0505】

10

本発明群の特徴 A 7 によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第 2 演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第 1 の演出および第 2 の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【0506】

特徴 A 8 .

本発明群の特徴 A 5 または特徴 A 6 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第 1 演出用レイヤおよび前記第 2 演出用レイヤの双方に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

20

【0507】

本発明群の特徴 A 8 によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第 1 の演出および第 2 の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

30

【0508】

特徴 A 9 .

本発明群の特徴 A 1 から特徴 A 8 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。

【0509】

本発明群の特徴 A 9 によれば、第 2 演出手段は、変動表示手段に第 2 の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第 2 の演出を終了させることができる。

40

【0510】

特徴 A 10 .

本発明群の特徴 A 9 に記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させることを特徴とする遊技機。

【0511】

本発明群の特徴 A 10 によれば、第 2 演出手段は、第 1 演出手段にて変動表示手段に第 1 の演出を実行させた後、変動表示手段に第 2 の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第 2 の演出を終了させて第 1 の演出を実行することができる。

【0512】

50

特徴 A 1 1 .

本発明群の特徴 A 1 から特徴 A 8 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。

【0513】

本発明群の特徴 A 1 1 によれば、第 2 演出手段は、変動表示手段に第 2 の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第 2 の演出を終了させることができる。

【0514】

このような本発明の特徴 A 群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

10

【0515】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

20

【0516】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【0517】

< 特徴 B 群 >

特徴 B 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 2 7）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 3 6 および下作動口 3 7）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 4 7）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 9 0 および表示制御装置 1 0 0）とを備える遊技機（パチンコ機 1 0）であって、

30

前記演出実行手段は、

特定の契機の成立に基づいて、特定の演出（先読み演出および特殊保留の消化用の演出）に係るデータを特定演出用レイヤ（第 2 レイヤ L 2 および第 3 レイヤ L 3）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記特定の演出を実行させる特定演出手段（予告保留演出決定処理および特殊保留演出決定処理）と、

前記特定の演出とは異なる共通の画像に係るデータを前記特定演出用レイヤよりも優先度の高い共通レイヤ（第 1 レイヤ L 1）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記共通の画像を表示させる情報報知手段（保留発生処理）と、

40

前記特定演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ 1 0 9）とを備えることを特徴とする遊技機。

【0518】

本発明群の特徴 B 1 によれば、情報報知手段は、特定の演出とは異なる共通の画像に係るデータを特定演出用レイヤよりも優先度の高い共通レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に共通の画像を表示させるので、特定の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された共通の画像を上書きしてしまうことなく変動表示手段に共通の画像を確実に表示させることができる。

【0519】

50

特徴 B 2 .

本発明群の特徴 B 1 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 94 c）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）と、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記共通の画像として前記変動表示手段に表示させる前記情報報知手段とを備えることを特徴とする遊技機。

10

【0520】

本発明群の特徴 B 2 によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを特定演出用レイヤよりも優先度の高い共通用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、特定の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【0521】

特徴 B 3 .

本発明群の特徴 B 1 または特徴 B 2 に記載された遊技機において、

前記特定演出手段は、

前記特定の契機としての第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に前記特定の演出としての第 1 の演出（先読み演出）を実行させる第 1 演出手段（予告保留演出決定処理）と、

前記第 1 の契機とは異なる前記特定の契機としての第 2 の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第 1 の演出と重複して前記第 1 の演出と異なる前記特定の演出としての第 2 の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第 2 演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 の演出の終了後、前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

20

【0522】

本発明群の特徴 B 3 によれば、第 2 演出手段は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第 1 の演出と重複して第 1 の演出と異なる第 2 の演出を実行させ、第 1 演出手段は、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

30

【0523】

特徴 B 4 .

本発明群の特徴 B 3 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を中断させ、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を再開させることを特徴とする遊技機。

40

【0524】

本発明群の特徴 B 4 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を中断させ、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を終了させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を再開させるので、第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 1 の演出を中断させて第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を再開させることができる。したが

50

って、遊技機は、遊技者に第 1 の演出を確実に楽しませることができる。

【0525】

特徴 B 5 .

本発明群の特徴 B 3 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させている重複期間中に前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【0526】

本発明群の特徴 B 5 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させている重複期間中に第 1 の演出を継続して実行させるので、第 2 の演出に関わらず第 1 の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出の流れを楽しませることができる。

10

【0527】

特徴 B 6 .

本発明群の特徴 B 3 から特徴 B 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球部（上作動口 36）と、

前記第 1 始動入球部と異なる第 2 始動入球部（下作動口 37）とを備え、

前記特定演出手段は、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球を前記第 1 の契機として、前記第 1 の演出に係るデータを前記特定演出用レイヤとしての第 1 演出用レイヤ（第 3 レイヤ L3）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させる前記第 1 演出手段と、

20

前記第 2 始動入球部への遊技球の入球を前記第 2 の契機として、前記第 2 の演出に係るデータを前記第 1 演出用レイヤよりも優先度の高い前記特定演出用レイヤとしての第 2 演出用レイヤ（第 2 レイヤ L2）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる前記第 2 演出手段とを備え、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出用レイヤに記憶された前記第 1 の演出に係るデータを上書きするように前記第 2 の演出に係るデータを前記第 2 演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。

【0528】

本発明群の特徴 B 6 によれば、画像合成手段は、第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第 1 演出手段にて第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出に係るデータを記憶させた第 1 演出用レイヤの上に、第 2 演出手段にて第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 2 の演出に係るデータを記憶させた第 2 演出用レイヤを重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第 2 演出手段は、第 1 演出用レイヤに記憶された第 1 の演出に係るデータを上書きするように第 2 の演出に係るデータを第 2 演出用レイヤに記憶させるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 2 の演出を上書きして実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 2 演出用レイヤに記憶させた第 2 の演出に係るデータを消去することによって、第 1 演出手段は、第 1 の演出を継続して実行させることができる。

30

40

【0529】

特徴 B 7 .

本発明群の特徴 B 6 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 94c）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

50

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S A E）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a）に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 2 の処理）と

、
前記第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域（第 2 サブ側保留エリア S R b）に保留情報を記憶させる第 2 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 3 の処理）と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【0530】

本発明群の特徴 B 7 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 2 の演出を実行させることができる。

【0531】

特徴 B 8 .

本発明群の特徴 B 7 に記載された遊技機において、

前記第 1 の演出は、前記第 1 保留格納手段にて前記第 1 の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【0532】

本発明群の特徴 B 8 によれば、第 1 の演出は、先読み演出であるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出を実行させている状態において、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 2 の演出を実行させることになると、第 1 の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができるので、第 1 の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【0533】

特徴 B 9 .

本発明群の特徴 B 3 から特徴 B 8 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。

【0534】

本発明群の特徴 B 9 によれば、第 2 演出手段は、変動表示手段に第 2 の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第 2 の演出を終了させることができる。

【0535】

特徴 B 10 .

本発明群の特徴 B 9 に記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させることを特徴とする遊技機。

【0536】

本発明群の特徴 B 1 0 によれば、第 2 演出手段は、第 1 演出手段にて変動表示手段に第 1 の演出を実行させた後、変動表示手段に第 2 の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第 2 の演出を終了させて第 1 の演出を実行することができる。

【0537】

特徴 B 1 1 .

本発明群の特徴 B 3 から特徴 B 8 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。

【0538】

本発明群の特徴 B 1 1 によれば、第 2 演出手段は、変動表示手段に第 2 の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第 2 の演出を終了させることができる。

【0539】

このような本発明の特徴 B 群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【0540】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、作動口への遊技球の入球順に情報記憶手段に保留情報を記憶させるとともに、情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、この保留情報に関連付けられた保留絵柄などの共通の画像を変動表示手段に表示させている。また、遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【0541】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、変動表示手段に表示された共通の画像に影響を与えてしまうことがあり、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【0542】

<特徴 C 群>

特徴 C 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 2 7）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 3 6 および下作動口 3 7）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 4 7）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 9 0 および表示制御装置 1 0 0）とを備える遊技機（パチンコ機 1 0）であって、

前記演出実行手段は、

第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にならって前記変動表示手段に第 1 の演出（先読み演出）を実行させる第 1 演出手段（予告保留演出決定処理）と、

前記第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第 1 の演出と重複して前記第 1 の演出と異なる第 2 の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第 2 演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出をフェードアウトするように

終了させることを特徴とする遊技機。

【0543】

本発明群の特徴C1によれば、第2演出手段は、第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第1の演出と重複して第1の演出と異なる第2の演出を実行させる。そして、第2演出手段は、変動表示手段に第2の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第2の演出を終了させることができる。

【0544】

特徴C2.

本発明群の特徴C1に記載された遊技機において、

前記第2演出手段は、前記第1演出手段にて前記変動表示手段に前記第1の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第2の演出を終了させることを特徴とする遊技機。

【0545】

本発明群の特徴C2によれば、第2演出手段は、第1演出手段にて変動表示手段に第1の演出を実行させた後、変動表示手段に第2の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第2の演出を終了させて第1の演出を実行することができる。

【0546】

特徴C3.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル27）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口36および下作動口37）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置47）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置90および表示制御装置100）とを備える遊技機（パチンコ機10）であって、

前記演出実行手段は、

第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に第1の演出（先読み演出）を実行させる第1演出手段（予告保留演出決定処理）と、

前記第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第1の演出と重複して前記第1の演出と異なる第2の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第2演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、

前記第2演出手段は、前記変動表示手段に前記第2の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。

【0547】

本発明群の特徴C3によれば、第2演出手段は、第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第1の演出と重複して第1の演出と異なる第2の演出を実行させる。そして、第2演出手段は、変動表示手段に第2の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第2の演出を終了させることができる。

【0548】

特徴C4.

本発明群の特徴C1から特徴C3のいずれかに記載された遊技機において、

前記第1演出手段は、前記第2の演出の終了後、前記第1の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【0549】

本発明群の特徴C4によれば、第1演出手段は、第2の演出の終了後、第1の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第1の演出を実行させている状態であっても、第2の演出を実行させることができ、第2の演出の終了後、第1の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【0550】

特徴C5.

本発明群の特徴Ｃ４に記載された遊技機において、

前記第１演出手段は、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第１の演出を中断させ、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第１の演出を再開させることを特徴とする遊技機。

【０５５１】

本発明群の特徴Ｃ５によれば、第１演出手段は、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を実行させる場合に変動表示手段に第１の演出を中断させ、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を終了させる場合に変動表示手段に第１の演出を再開させるので、第１の演出を実行させている状態であっても、第１の演出を中断させて第２の演出を実行させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第１の演出を確実に楽しませることができる。

10

【０５５２】

特徴Ｃ６．

本発明群の特徴Ｃ４に記載された遊技機において、

前記第１演出手段は、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を実行させている重複期間中に前記第１の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【０５５３】

本発明群の特徴Ｃ６によれば、第１演出手段は、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を実行させている重複期間中に第１の演出を継続して実行させるので、第２の演出に関わらず第１の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第１の演出の流れを楽しませることができる。

20

【０５５４】

特徴Ｃ７．

本発明群の特徴Ｃ４から特徴Ｃ６のいずれかに記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第１始動入球部（上作動口３６）と、

前記第１始動入球部と異なる第２始動入球部（下作動口３７）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第１始動入球部への遊技球の入球を前記第１の契機として、前記第１の演出に係るデータを第１演出用レイヤ（第３レイヤＬ３）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第１の演出を実行させる前記第１演出手段と、

30

前記第２始動入球部への遊技球の入球を前記第２の契機として、前記第２の演出に係るデータを前記第１演出用レイヤよりも優先度の高い第２演出用レイヤ（第２レイヤＬ２）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第２の演出を実行させる前記第２演出手段と、

前記第１演出用レイヤおよび前記第２演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ１０９）とを備え、

前記第２演出手段は、前記第１演出用レイヤに記憶された前記第１の演出に係るデータを上書きするように前記第２の演出に係るデータを前記第２演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。

40

【０５５５】

本発明群の特徴Ｃ７によれば、画像合成手段は、第１演出用レイヤおよび第２演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせるによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第１演出手段にて第１始動入球部への遊技球の入球に基づく第１の演出に係るデータを記憶させた第１演出用レイヤの上に、第２演出手段にて第２始動入球部への遊技球の入球に基づく第２の演出に係るデータを記憶させた第２演出用レイヤを重ね合わせるによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第２演出手段は、第１演出用レイヤに記憶された第１の演出に係るデータを上書きするように第

50

2の演出に係るデータを第2演出用レイヤに記憶させるので、第1始動入球部への遊技球の入球に基づく第1の演出を実行させている状態であっても、第2始動入球部への遊技球の入球に基づく第2の演出を上書きして実行させることができ、第2の演出の終了後、第2演出用レイヤに記憶させた第2の演出に係るデータを消去することによって、第1演出手段は、第1の演出を継続して実行させることができる。

【0556】

特徴C8.

本発明群の特徴C7に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報(サブ側保留情報)を記憶する情報記憶手段(サブ側保留情報格納エリア94c)と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段(保留決定処理)とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域(実行エリアSAE)と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域(第1サブ側保留エリアSRaおよび第2サブ側保留エリアSRb)とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第1始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第1の保留領域(第1サブ側保留エリアSRa)に保留情報を記憶させる第1保留格納手段(ステップS2202の処理)と

、
前記第2始動入球部への遊技球の入球に基づいて、前記第1の保留領域と異なる第2の保留領域(第2サブ側保留エリアSRb)に保留情報を記憶させる第2保留格納手段(ステップS2203の処理)と、

前記第1の保留領域および前記第2の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段(保留シフト処理)とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第2の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【0557】

本発明群の特徴C8によれば、保留シフト手段は、第2の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第1始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第1の保留領域に記憶された保留情報に基づく第1の演出を実行させている状態であっても、第2始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく第2の演出を実行させることができる。

【0558】

特徴C9.

本発明群の特徴C8に記載された遊技機において、

前記第1の演出は、前記第1保留格納手段にて前記第1の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第1の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【0559】

本発明群の特徴C9によれば、第1の演出は、先読み演出であるので、第1始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第1の保留領域に記憶された保留情報に基づく第1の演出を実行させている状態において、第2始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく第2の演出を実行させることになると、第1の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第1の演出を実行させている状態であっても、第2の演出を実行させることができ、第2の演出の終了後、第1の演出を継続して実

10

20

30

40

50

行させることができるので、第１の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【０５６０】

特徴Ｃ１０．

本発明群の特徴Ｃ８または特徴Ｃ９に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第２演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤ（第１レイヤＬ１）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

10

【０５６１】

本発明群の特徴Ｃ１０によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第２演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第１の演出および第２の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【０５６２】

特徴Ｃ１１．

本発明群の特徴Ｃ８または特徴Ｃ９に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第１演出用レイヤおよび前記第２演出用レイヤの双方に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

20

【０５６３】

本発明群の特徴Ｃ１１によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第１演出用レイヤおよび第２演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第１の演出および第２の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

30

【０５６４】

このような本発明の特徴Ｃ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【０５６５】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

40

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【０５６６】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【０５６７】

50

< 特徴 D 群 >

特徴 D 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 27）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 36 および下作動口 37）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 47）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 90 および表示制御装置 100）とを備える遊技機（パチンコ機 10）であって、

前記演出実行手段は、

第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に第 1 の演出（先読み演出）を実行させる第 1 演出手段（予告保留演出決定処理）と、

前記第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第 1 の演出と重複して前記第 1 の演出と異なる第 2 の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第 2 演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、

前記第 2 の演出は、前記第 1 の演出よりも遊技者にとって有用であることを特徴とする遊技機。

【 0 5 6 8 】

本発明群の特徴 D 1 によれば、第 2 演出手段は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第 1 の演出と重複して第 1 の演出と異なる第 2 の演出を実行させる。そして、第 2 の演出は、第 1 の演出よりも遊技者にとって有用であるので、遊技者は、所定期間中に第 2 の演出が実行されるか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 0 5 6 9 】

特徴 D 2 .

本発明群の特徴 D 1 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 の演出の終了後、前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【 0 5 7 0 】

本発明群の特徴 D 2 によれば、第 1 演出手段は、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 0 5 7 1 】

特徴 D 3 .

本発明群の特徴 D 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を中断させ、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を再開させることを特徴とする遊技機。

【 0 5 7 2 】

本発明群の特徴 D 3 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を中断させ、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を終了させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を再開させるので、第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 1 の演出を中断させて第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出を確実に楽しませることができる。

【 0 5 7 3 】

特徴 D 4 .

本発明群の特徴 D 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させている重複期間中に前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【0574】

本発明群の特徴 D 4 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させている重複期間中に第 1 の演出を継続して実行させるので、第 2 の演出に関わらず第 1 の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出の流れを楽しませることができる。

【0575】

特徴 D 5 .

本発明群の特徴 D 2 から特徴 D 4 のいずれかに記載された遊技機において、

10

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球部（上作動口 36）と、

前記第 1 始動入球部と異なる第 2 始動入球部（下作動口 37）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球を前記第 1 の契機として、前記第 1 の演出に係るデータを第 1 演出用レイヤ（第 3 レイヤ L3）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させる前記第 1 演出手段と、

前記第 2 始動入球部への遊技球の入球を前記第 2 の契機として、前記第 2 の演出に係るデータを前記第 1 演出用レイヤよりも優先度の高い第 2 演出用レイヤ（第 2 レイヤ L2）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる前記第 2 演出手段と、

20

前記第 1 演出用レイヤおよび前記第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ 109）とを備え、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出用レイヤに記憶された前記第 1 の演出に係るデータを上書きするように前記第 2 の演出に係るデータを前記第 2 演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。

【0576】

本発明群の特徴 D 5 によれば、画像合成手段は、第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第 1 演出手段にて第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出に係るデータを記憶させた第 1 演出用レイヤの上に、第 2 演出手段にて第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 2 の演出に係るデータを記憶させた第 2 演出用レイヤを重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第 2 演出手段は、第 1 演出用レイヤに記憶された第 1 の演出に係るデータを上書きするように第 2 の演出に係るデータを第 2 演出用レイヤに記憶させるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 2 の演出を上書きして実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 2 演出用レイヤに記憶させた第 2 の演出に係るデータを消去することによって、第 1 演出手段は、第 1 の演出を継続して実行させることができる。

30

40

【0577】

特徴 D 6 .

本発明群の特徴 D 5 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 94c）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S

50

A E) と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域 (第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b) とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域 (第 1 サブ側保留エリア S R a) に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段 (ステップ S 2 2 0 2 の処理) と

、
前記第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域 (第 2 サブ側保留エリア S R b) に保留情報を記憶させる第 2 保留格納手段 (ステップ S 2 2 0 3 の処理) と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段 (保留シフト処理) とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【 0 5 7 8 】

本発明群の特徴 D 6 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 2 の演出を実行させることができる。

【 0 5 7 9 】

特徴 D 7 .

本発明群の特徴 D 6 に記載された遊技機において、

前記第 1 の演出は、前記第 1 保留格納手段にて前記第 1 の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【 0 5 8 0 】

本発明群の特徴 D 7 によれば、第 1 の演出は、先読み演出であるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出を実行させている状態において、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 2 の演出を実行させることになると、第 1 の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができるので、第 1 の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【 0 5 8 1 】

特徴 D 8 .

本発明群の特徴 D 6 または特徴 D 7 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段 (保留発生処理) を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第 2 演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤ (第 1 レイヤ L 1) に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

【 0 5 8 2 】

本発明群の特徴 D 8 によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第 2 演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第 1 の演出および第 2 の演出を実行させる場合に、変動表示手

10

20

30

40

50

段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【0583】

特徴D9.

本発明群の特徴D6または特徴D7に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第1演出用レイヤおよび前記第2演出用レイヤの双方に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

10

【0584】

本発明群の特徴D9によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第1演出用レイヤおよび第2演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第1の演出および第2の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【0585】

特徴D10.

20

本発明群の特徴D2から特徴D9のいずれかに記載された遊技機において、

前記第2演出手段は、前記変動表示手段に前記第2の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。

【0586】

本発明群の特徴D10によれば、第2演出手段は、変動表示手段に第2の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第2の演出を終了させることができる。

【0587】

特徴D11.

30

本発明群の特徴D10に記載された遊技機において、

前記第2演出手段は、前記第1演出手段にて前記変動表示手段に前記第1の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第2の演出を終了させることを特徴とする遊技機。

【0588】

本発明群の特徴D11によれば、第2演出手段は、第1演出手段にて変動表示手段に第1の演出を実行させた後、変動表示手段に第2の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第2の演出を終了させて第1の演出を実行することができる。

【0589】

特徴D12.

本発明群の特徴D2から特徴D9のいずれかに記載された遊技機において、

前記第2演出手段は、前記変動表示手段に前記第2の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。

40

【0590】

本発明群の特徴D12によれば、第2演出手段は、変動表示手段に第2の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第2の演出を終了させることができる。

【0591】

このような本発明の特徴D群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【0592】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの

50

内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【0593】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【0594】

<特徴E群>

特徴E1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル27）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口36および下作動口37）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置47）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置90および表示制御装置100）とを備える遊技機（パチンコ機10）であって、

前記演出実行手段は、

第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に複数の期待度を有する第1の演出（先読み演出）を実行させる第1演出手段（予告保留演出決定処理）を備え、

前記遊技機は、

前記第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記第1の演出と重複して前記第1の演出と異なる第2の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第2演出手段（特殊保留演出決定処理）を備え、

前記第1演出手段は、前記第2演出手段にて前記第2の演出を実行させている重複期間中に前記第1の演出の期待度を変更することを特徴とする遊技機。

【0595】

本発明群の特徴E1によれば、第2演出手段は、第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、所定期間中に第1の演出と重複して第1の演出と異なる第2の演出を実行させ、第1演出手段は、第2演出手段にて第2の演出を実行させている重複期間中に第1の演出の期待度を変更する。これによれば、遊技機は、第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第1の演出を実行させている状態であっても、第2の演出を実行させることができ、第2演出手段にて第2の演出を実行させている重複期間中に第1の演出の期待度を変更することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0596】

特徴E2.

本発明群の特徴E1に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第1の演出と重複して前記第1の演出と異なる第2の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる前記第2演出手段（特殊保留演出決定処理）を備え、

前記第1演出手段は、前記第2の演出の終了後、前記第1の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【0597】

本発明群の特徴E2によれば、第1演出手段は、第2の演出の終了後、第1の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第1の契機の成立に基づいて、所定期間に

10

20

30

40

50

わたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【0598】

特徴 E 3 .

本発明群の特徴 E 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を中断させ、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を再開させることを特徴とする遊技機。

10

【0599】

本発明群の特徴 E 3 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を中断させ、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を終了させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を再開させるので、第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 1 の演出を中断させて第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出を確実に楽しませることができる。

【0600】

特徴 E 4 .

本発明群の特徴 E 2 に記載された遊技機において、

20

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させている重複期間中に前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【0601】

本発明群の特徴 E 4 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させている重複期間中に第 1 の演出を継続して実行させるので、第 2 の演出に関わらず第 1 の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出の流れを楽しませることができる。

【0602】

特徴 E 5 .

本発明群の特徴 E 2 から特徴 E 4 のいずれかに記載された遊技機において、

30

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球部（上作動口 36）と、

前記第 1 始動入球部と異なる第 2 始動入球部（下作動口 37）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球を前記第 1 の契機として、前記第 1 の演出に係るデータを第 1 演出用レイヤ（第 3 レイヤ L3）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させる前記第 1 演出手段と、

前記第 2 始動入球部への遊技球の入球を前記第 2 の契機として、前記第 2 の演出に係るデータを前記第 1 演出用レイヤよりも優先度の高い第 2 演出用レイヤ（第 2 レイヤ L2）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる前記第 2 演出手段と、

40

前記第 1 演出用レイヤおよび前記第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ 109）とを備え、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出用レイヤに記憶された前記第 1 の演出に係るデータを上書きするように前記第 2 の演出に係るデータを前記第 2 演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。

【0603】

本発明群の特徴 E 5 によれば、画像合成手段は、第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせるによって、変動表示手段に画像

50

を表示させるので、第 1 演出手段にて第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出に係るデータを記憶させた第 1 演出用レイヤの上に、第 2 演出手段にて第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 2 の演出に係るデータを記憶させた第 2 演出用レイヤを重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第 2 演出手段は、第 1 演出用レイヤに記憶された第 1 の演出に係るデータを上書きするように第 2 の演出に係るデータを第 2 演出用レイヤに記憶させるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づく第 2 の演出を上書きして実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 2 演出用レイヤに記憶させた第 2 の演出に係るデータを消去することによって、第 1 演出手段は、第 1 の演出を継続して実行させることができる。

10

【0604】

特徴 E 6 .

本発明群の特徴 E 5 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 94 c）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S A E）と、

20

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a）に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 2 の処理）と

、
前記第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域（第 2 サブ側保留エリア S R b）に保留情報を記憶させる第 2 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 3 の処理）と、

30

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【0605】

本発明群の特徴 E 6 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 2 の演出を実行させることができる。

40

【0606】

特徴 E 7 .

本発明群の特徴 E 6 に記載された遊技機において、

前記第 1 の演出は、前記第 1 保留格納手段にて前記第 1 の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【0607】

本発明群の特徴 E 7 によれば、第 1 の演出は、先読み演出であるので、第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出

50

を実行させている状態において、第2始動入球部への遊技球の入球に基づいて、第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく第2の演出を実行させることになる、第1の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第1の演出を実行させている状態であっても、第2の演出を実行させることができ、第2の演出の終了後、第1の演出を継続して実行させることができるので、第1の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【0608】

特徴E8.

本発明群の特徴E6または特徴E7に記載された遊技機において、

10

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第2演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤ（第1レイヤL1）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

【0609】

本発明群の特徴E8によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第2演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第1の演出および第2の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

20

【0610】

特徴E9.

本発明群の特徴E6または特徴E7に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第1演出用レイヤおよび前記第2演出用レイヤの双方に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

30

【0611】

本発明群の特徴E9によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第1演出用レイヤおよび第2演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第1の演出および第2の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【0612】

特徴E10.

40

本発明群の特徴E2から特徴E9のいずれかに記載された遊技機において、

前記第2演出手段は、前記変動表示手段に前記第2の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。

【0613】

本発明群の特徴E10によれば、第2演出手段は、変動表示手段に第2の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第2の演出を終了させることができる。

【0614】

特徴E11.

本発明群の特徴E10に記載された遊技機において、

50

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させることを特徴とする遊技機。

【0615】

本発明群の特徴 E 1 1 によれば、第 2 演出手段は、第 1 演出手段にて変動表示手段に第 1 の演出を実行させた後、変動表示手段に第 2 の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第 2 の演出を終了させて第 1 の演出を実行することができる。

【0616】

特徴 E 1 2 .

本発明群の特徴 E 2 から特徴 E 9 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。

10

【0617】

本発明群の特徴 E 1 2 によれば、第 2 演出手段は、変動表示手段に第 2 の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第 2 の演出を終了させることができる。

【0618】

このような本発明の特徴 E 群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【0619】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

20

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【0620】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

30

【産業上の利用可能性】

【0621】

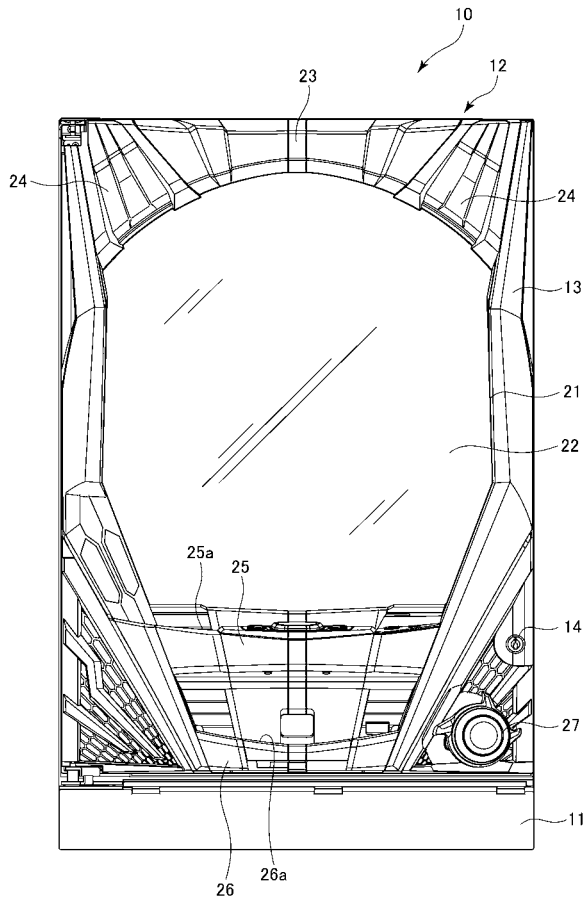
以上のように、本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に好適に利用できる。

【符号の説明】

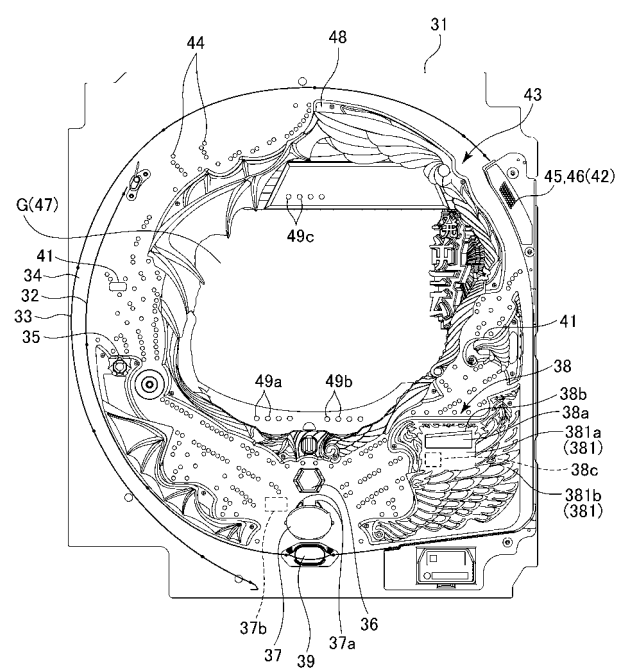
【0622】

10 ... パチンコ機、35 ... 一般入賞口、36 ... 上作動口、37 ... 下作動口、38 ... 可変入賞装置、38a ... 大入賞口、38b ... 開閉扉、38c ... 可変入賞駆動部、39 ... アウト口、47 ... 図柄表示装置、60 ... 主制御装置、62 ... MPU、90 ... 音声発光制御装置、92 ... MPU、100 ... 表示制御装置、102 ... MPU。

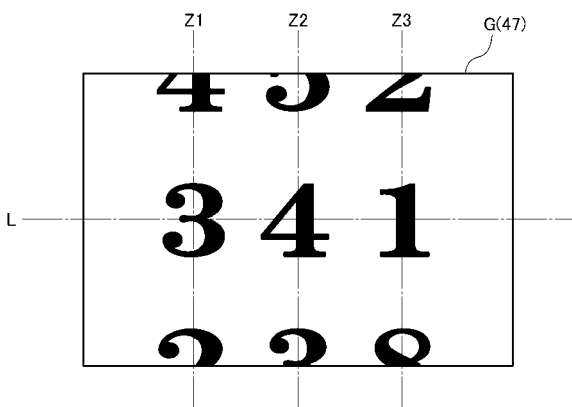
【図 1】



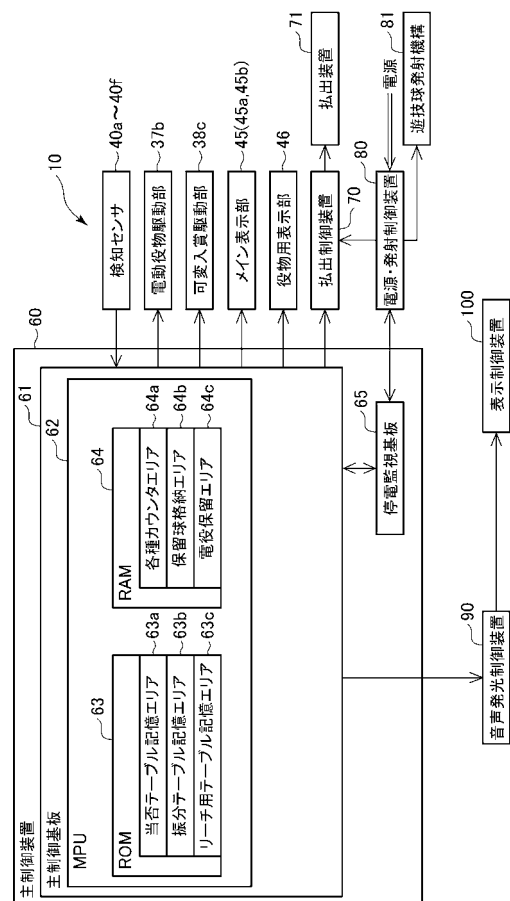
【図 2】



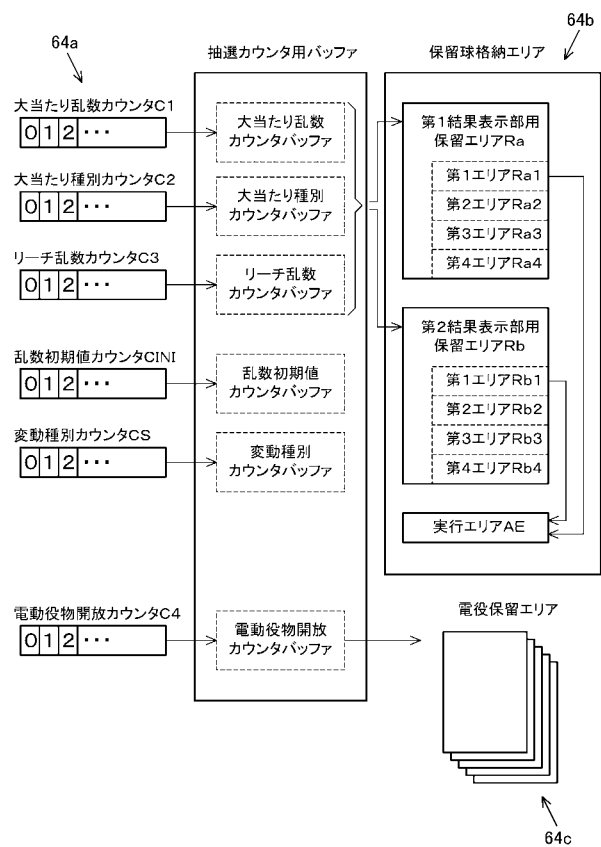
【図 3】



【図 4】



【 図 5 】



【 図 6 】

(a) 低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
7 & 307	大当たり当選
157 & 457	特別外れ結果
その他	通常外れ結果

(b) 高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
7 & 36 & 67 & 100 & 131 & 164 & 195 & 223 & 241 & 272 & 307 & 335 & 362 & 395 & 423 & 468 & 493 & 525 & 557 & 572 & 598	大当たり当選
157	特別外れ結果
その他	通常外れ結果

【 図 7 】

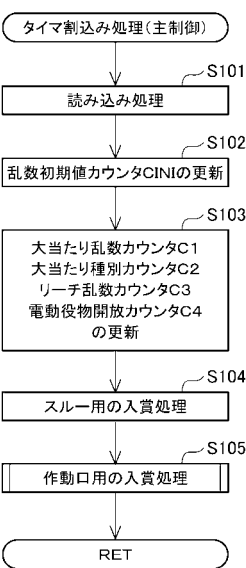
(a) 第1振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0 ~ 9	低確結果
10 ~ 14	非明示少ラウンド高確結果
15 ~ 19	明示少ラウンド高確結果
20 ~ 29	最有利結果

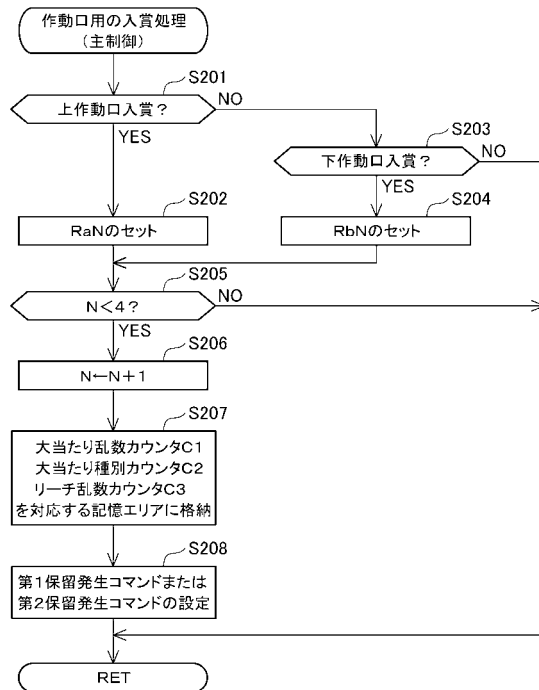
(b) 第2振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0 ~ 9	低確結果
10 ~ 29	最有利結果

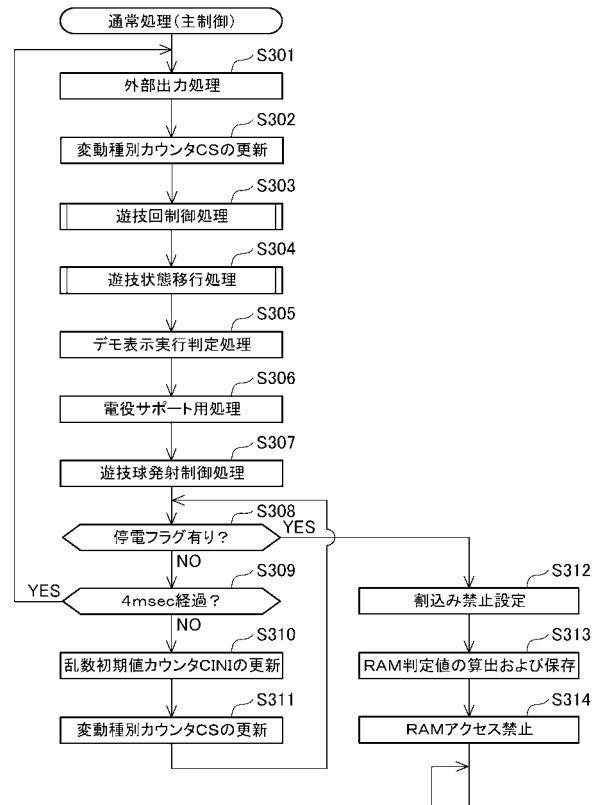
【 図 8 】



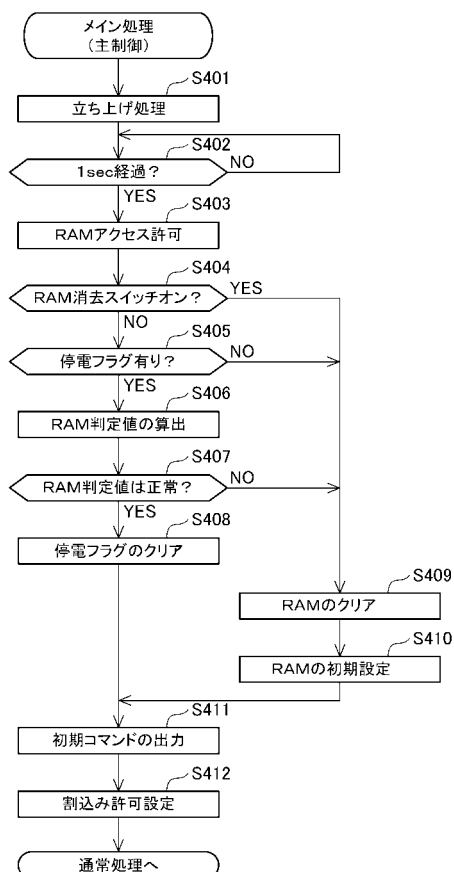
【図 9】



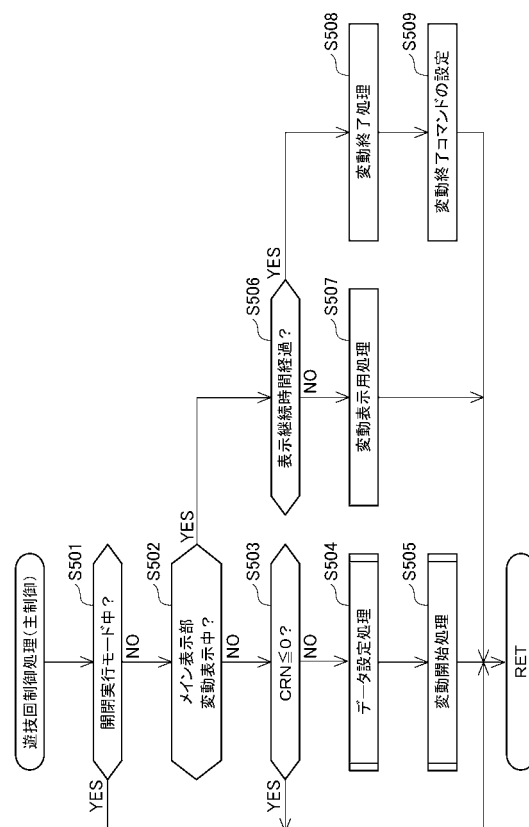
【図 10】



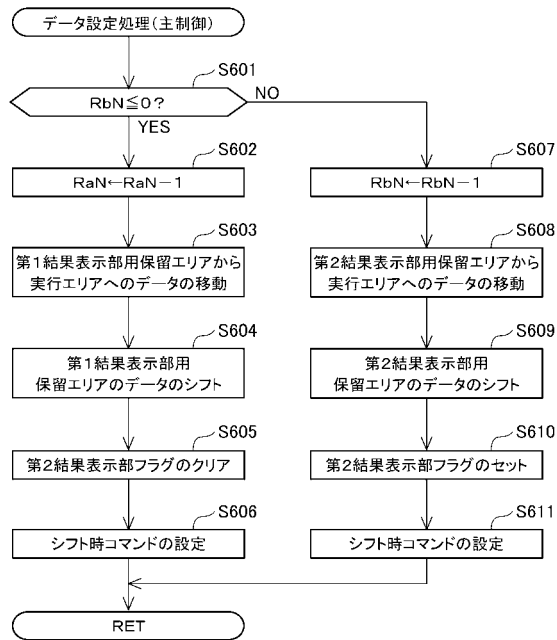
【図 11】



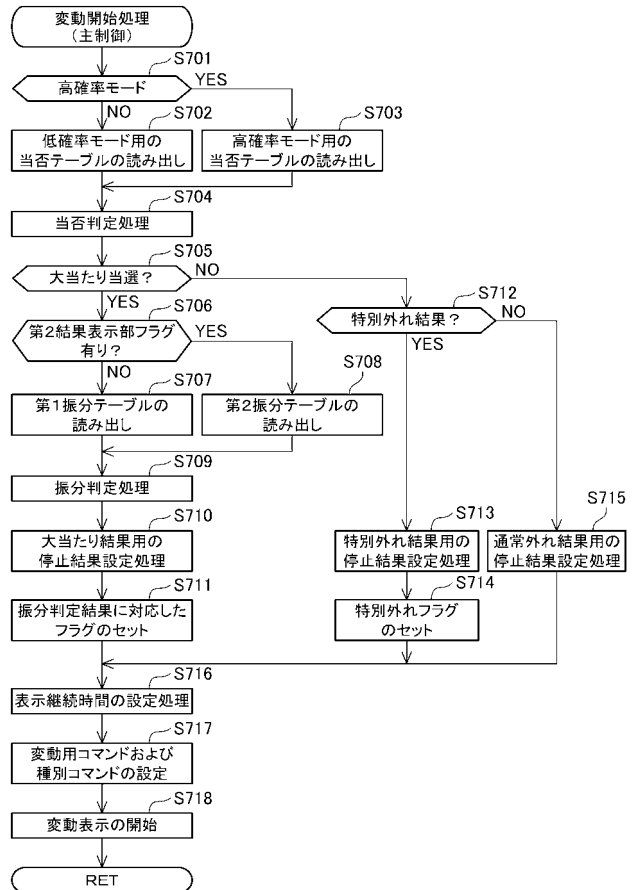
【図 12】



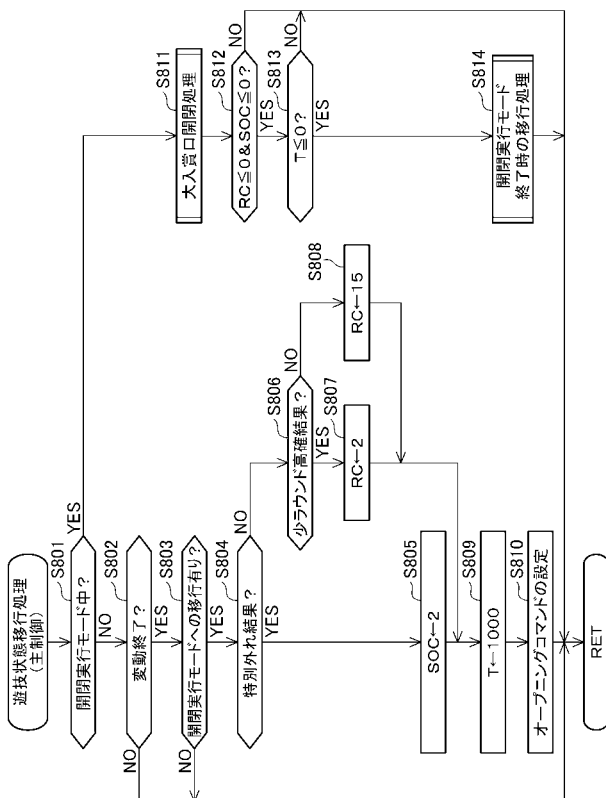
【図 13】



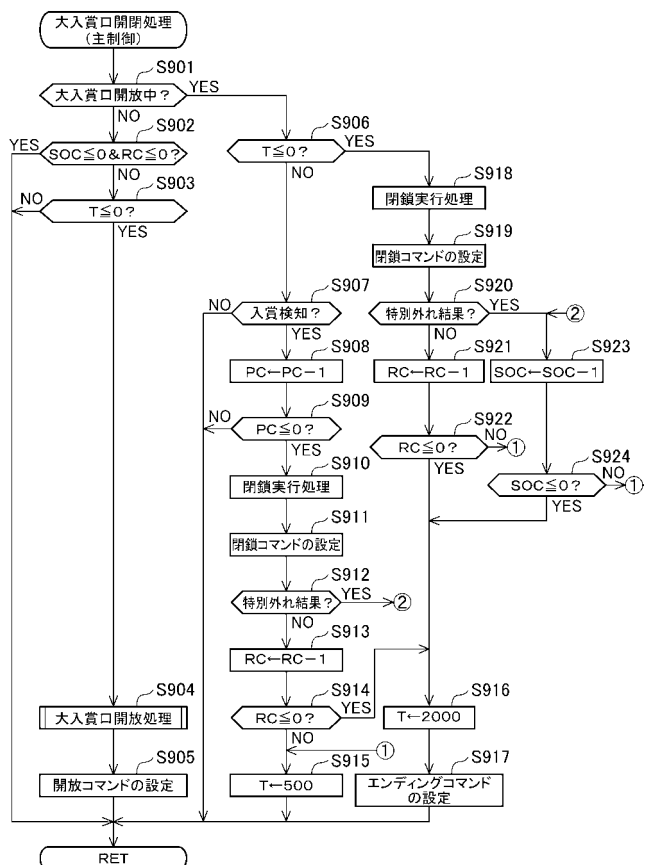
【図 14】



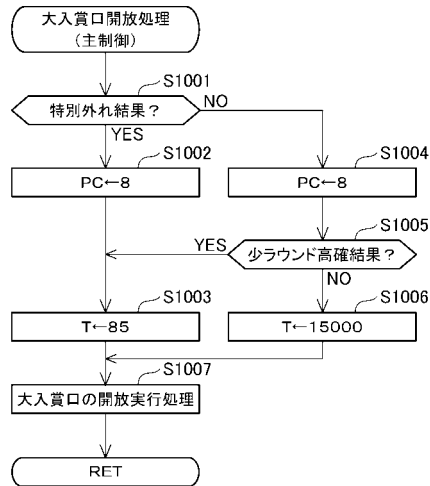
【図 15】



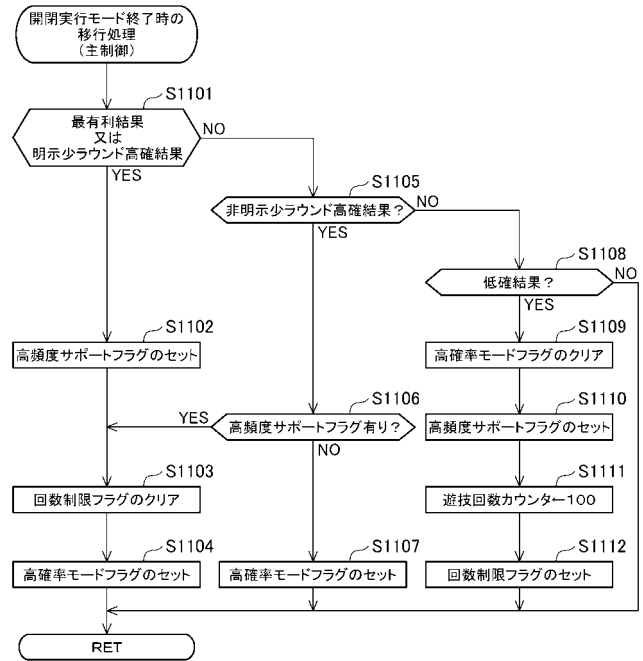
【図 16】



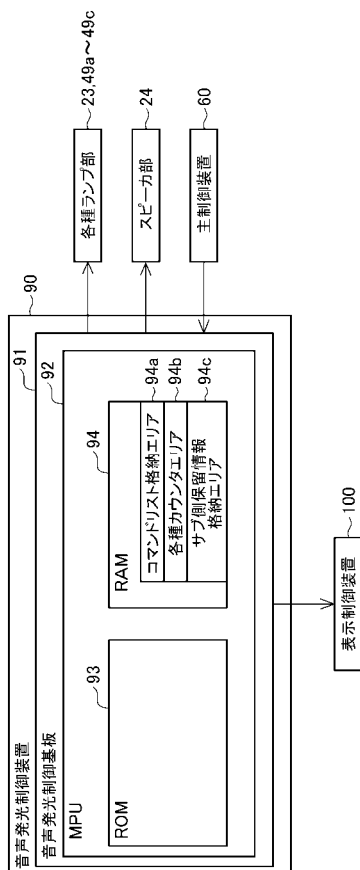
【図 17】



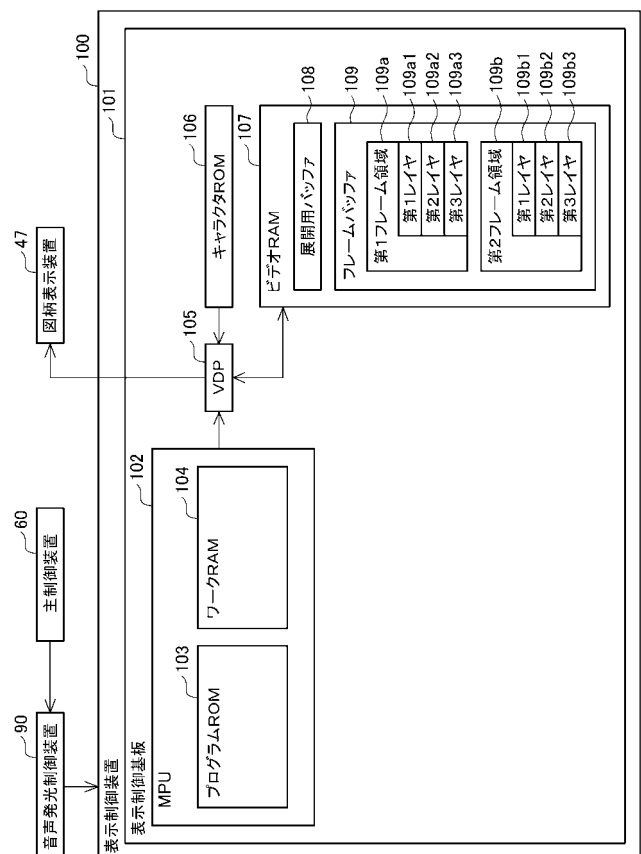
【図 18】



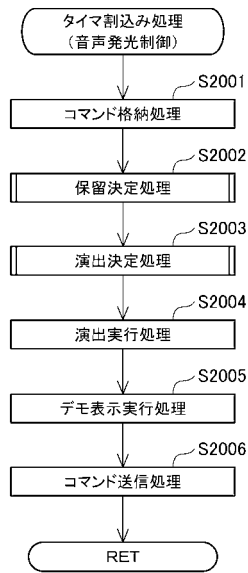
【図 19】



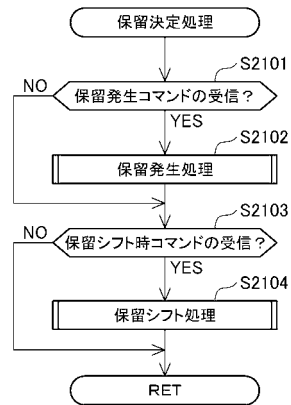
【図 20】



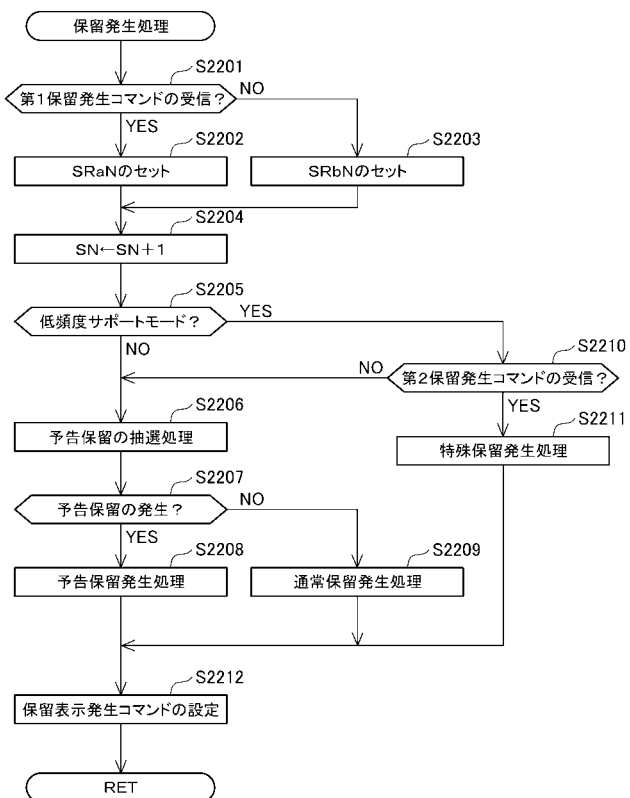
【図 2 1】



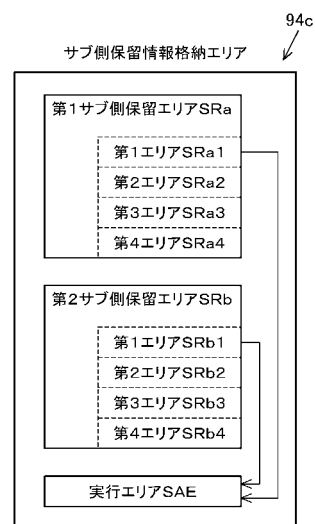
【図 2 2】



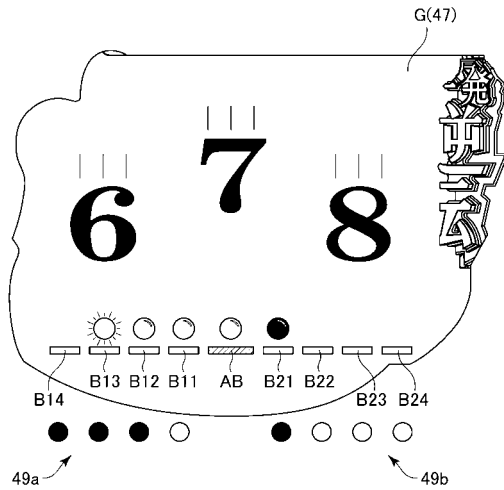
【図 2 3】



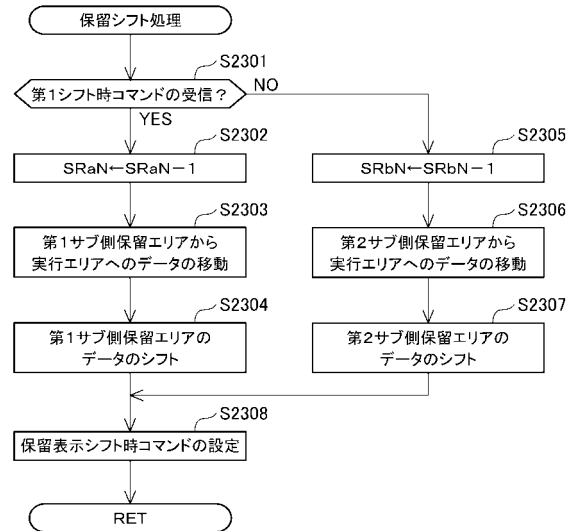
【図 2 4】



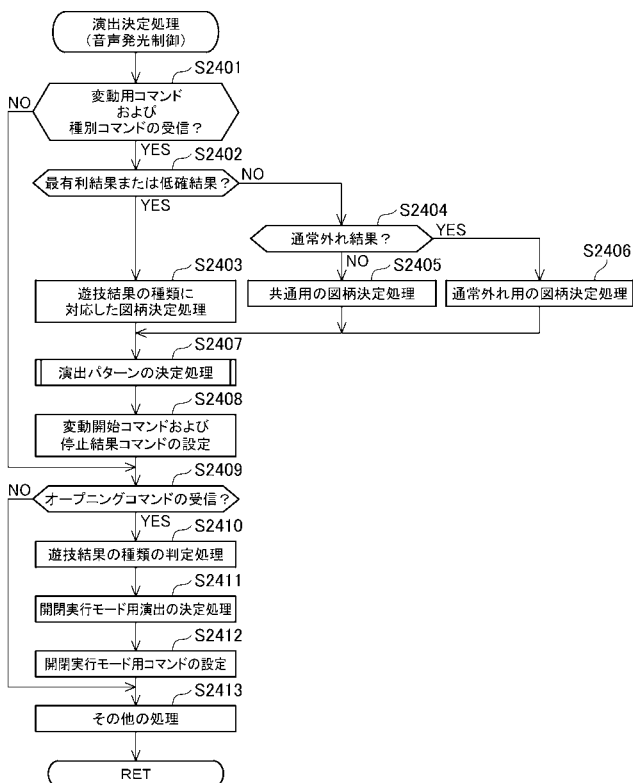
【図 25】



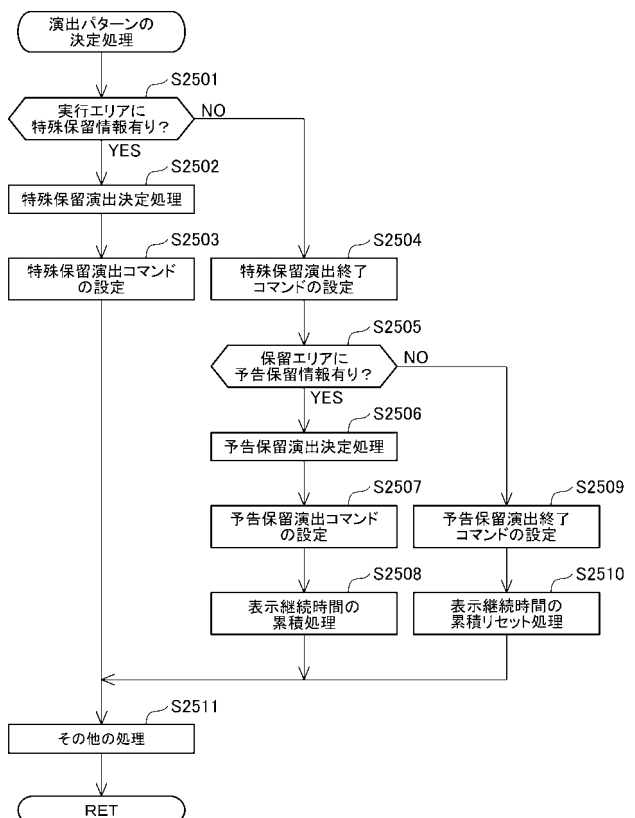
【図 26】



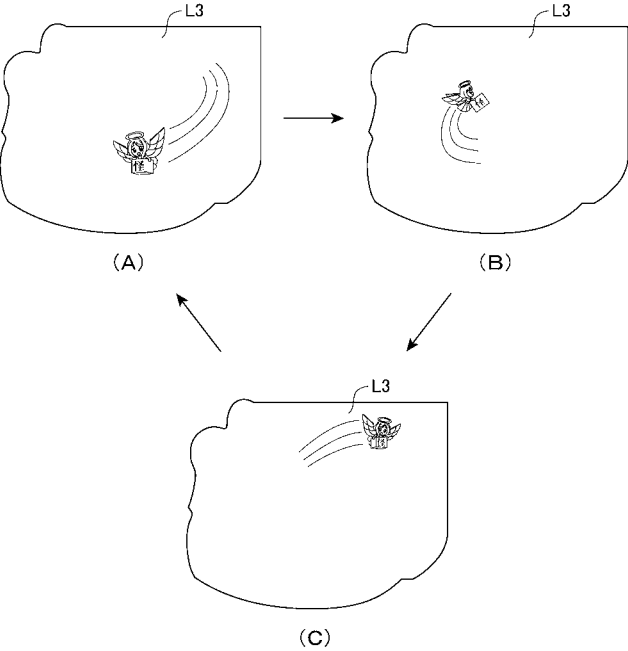
【図 27】



【図 28】



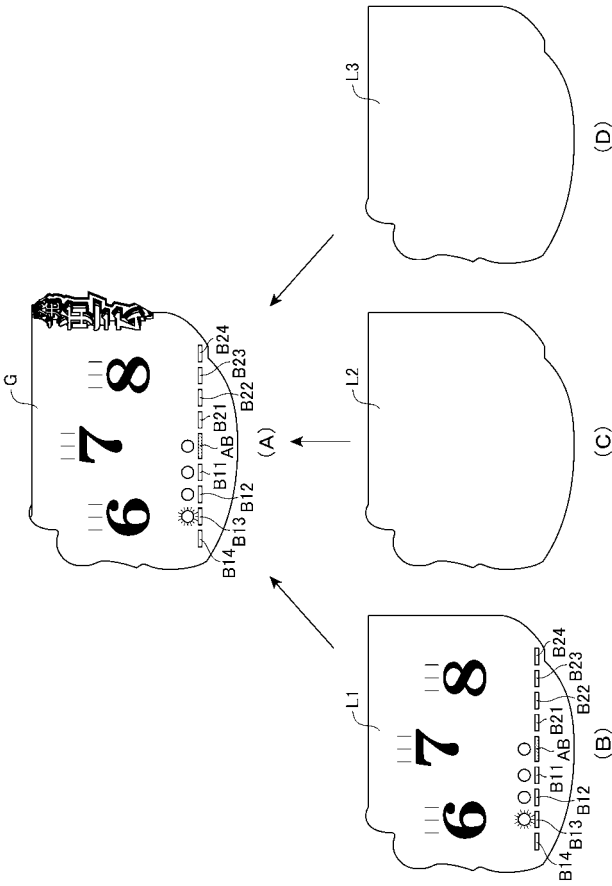
【図 29】



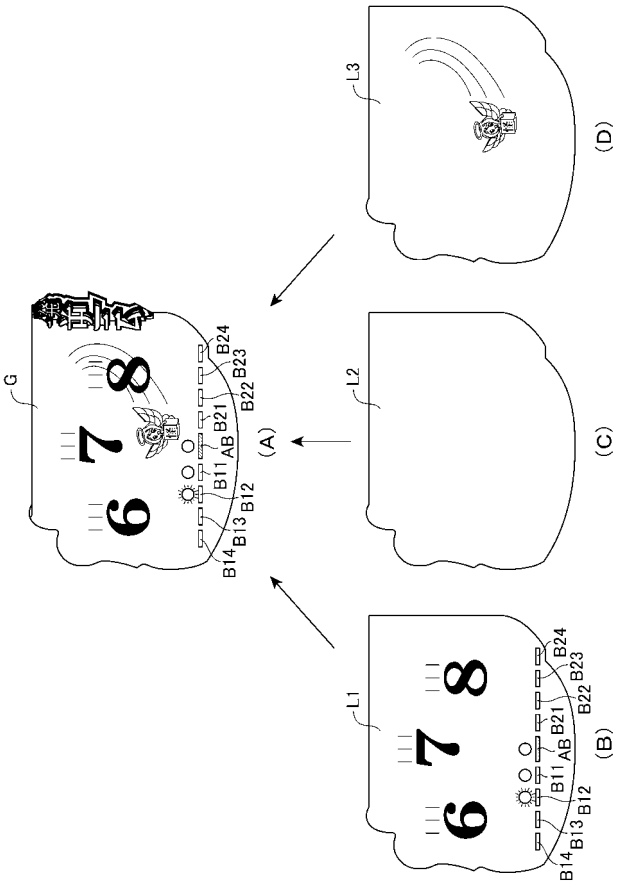
【図 30】

遊技結果	当否抽選	当否抽選モード	サポートモード	ラウンド数	閉門実行モード	停止結果	選択演出
特別外れ結果	×	モード移行無し	モード移行無し	—	短時間態様2回	「3・4・1」	演出A
非明示少ラウンド 高確結果	○	高確率モード	モード移行無し	2R	短時間態様2回	「3・4・1」	演出A
明示少ラウンド 高確結果	○	高確率モード	回数制限無しの 高頻度サポートモード	2R	短時間態様2回	「3・4・1」	演出B
最有利結果	○	高確率モード	回数制限無しの 高頻度サポートモード	15R	長時間態様15回	「1・1・1」等 「2・2・2」等	演出C 演出D
低確結果	○	低確率モード	回数制限100回の 高頻度サポートモード	15R	長時間態様15回	「2・2・2」等	演出D

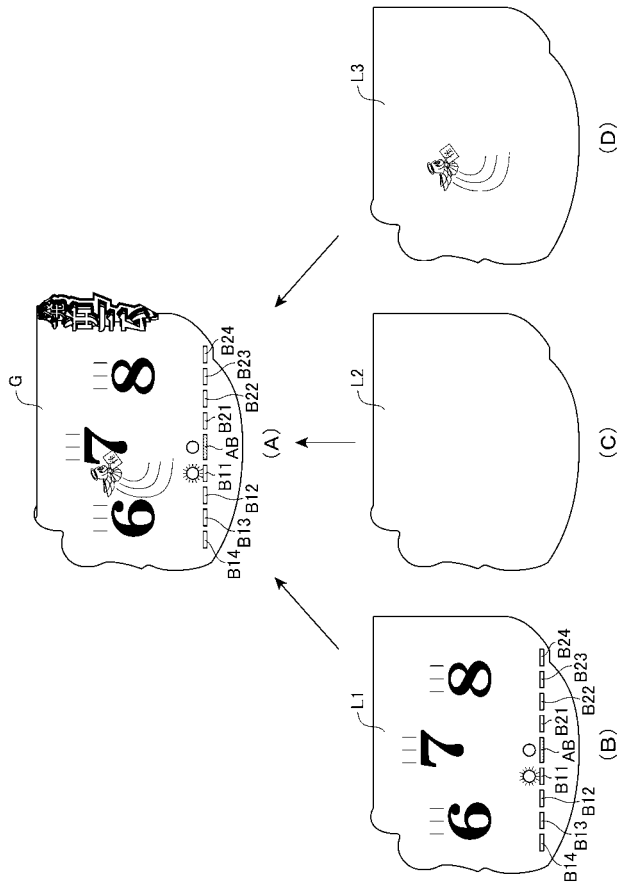
【図 31】



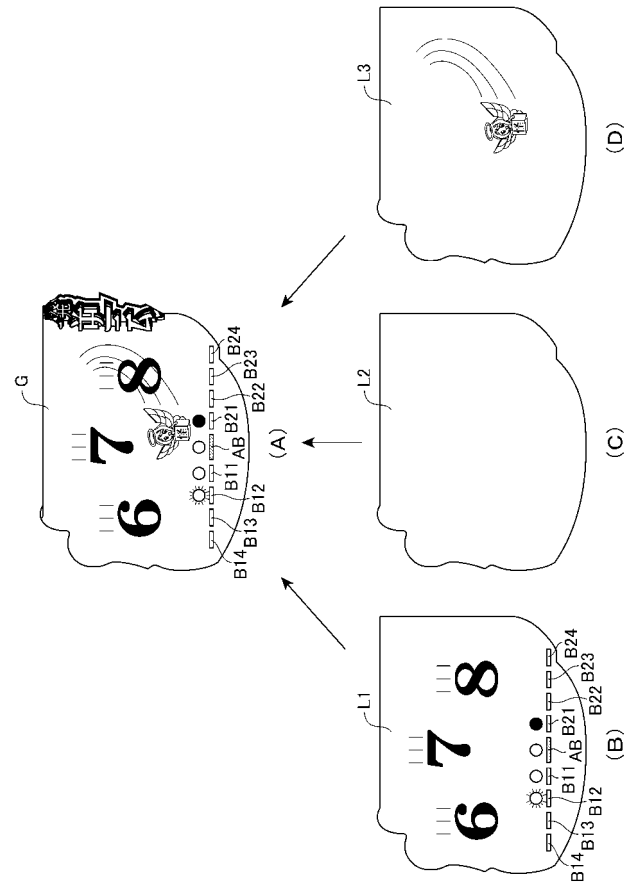
【図 32】



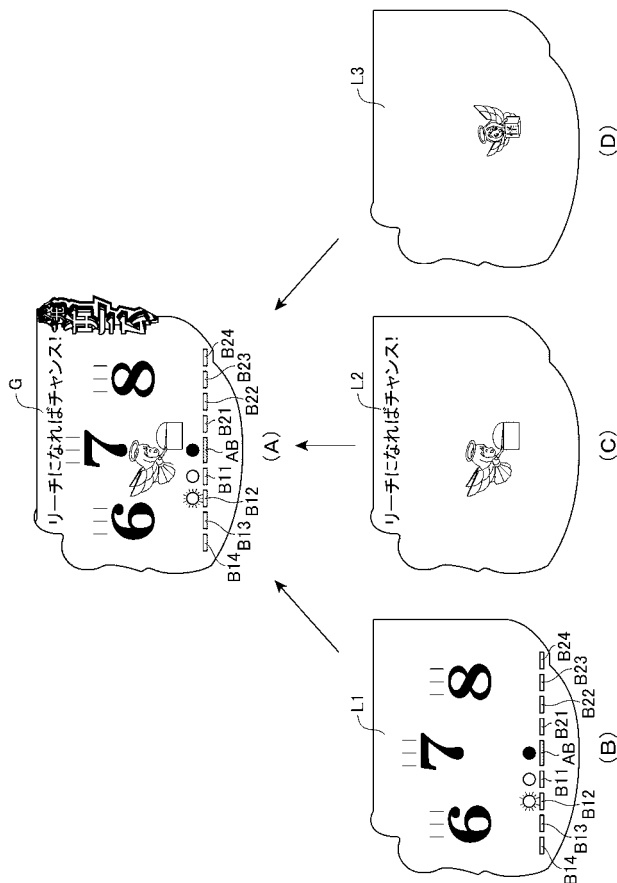
【図 3 3】



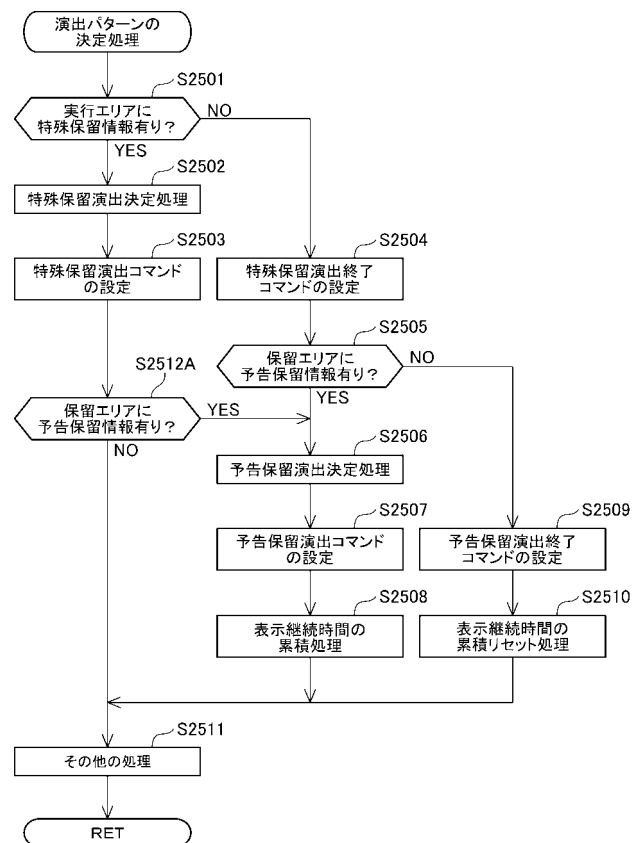
【図 3 4】



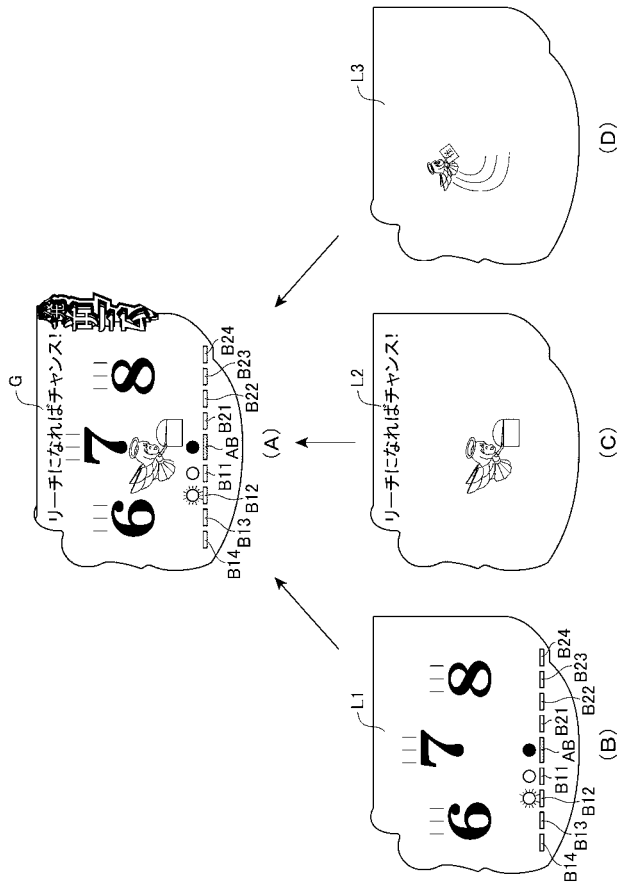
【図 3 5】



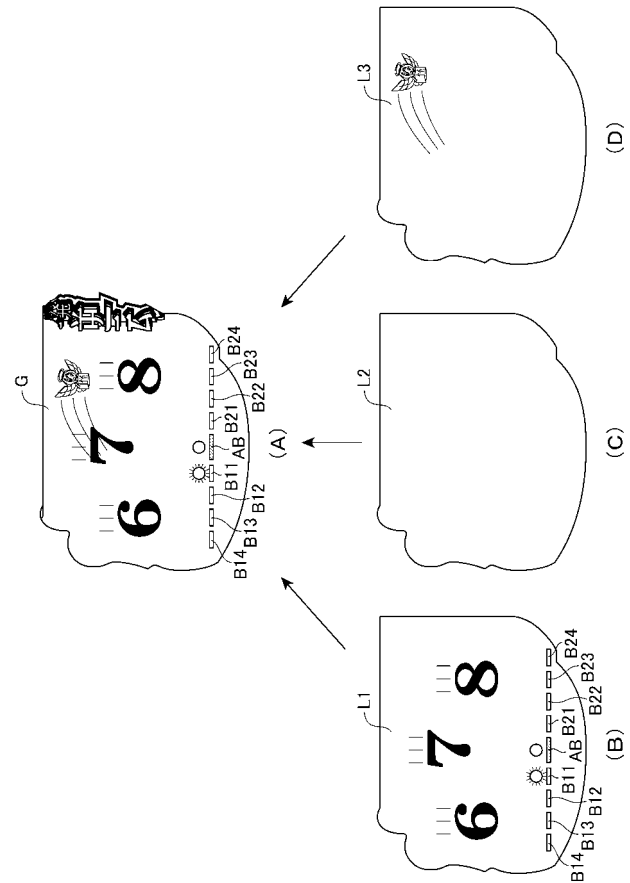
【図 3 6】



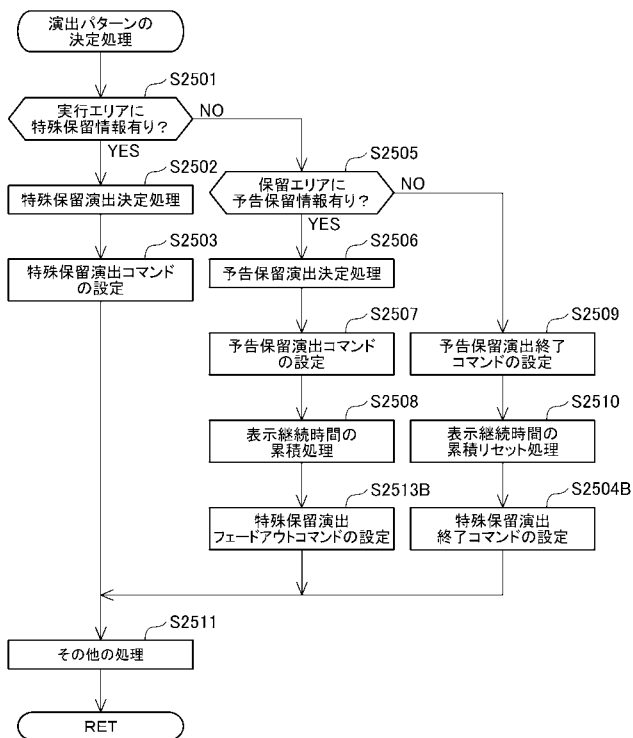
【図 37】



【図 38】



【図 39】



【図 40】

