

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5957028号
(P5957028)

(45) 発行日 平成28年7月27日(2016.7.27)

(24) 登録日 平成28年6月24日(2016.6.24)

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

請求項の数 1 (全 75 頁)

(21) 出願番号	特願2014-87307 (P2014-87307)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成26年4月21日 (2014.4.21)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2011-235501 (P2011-235501) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
原出願日	平成23年10月26日 (2011.10.26)	(74) 代理人	100095407 弁理士 木村 満
(65) 公開番号	特開2014-184235 (P2014-184235A)	(72) 発明者	小倉 敏男
(43) 公開日	平成26年10月2日 (2014.10.2)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株 式会社三共内
審査請求日	平成26年10月20日 (2014.10.20)		
		審査官	森田 真彦

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段からの情報に基づいて可変表示に対応した演出を実行する演出装置を
制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、
未だ開始されていない可変表示の保留情報を記憶可能な保留記憶手段と、
前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、
前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と

10

、
前記保留記憶手段が記憶する保留情報が増加したときに保留記憶情報と、前記判定手段
の判定結果を示す判定結果情報を送信する情報送信手段とを含み、

前記演出制御手段は、
所定期間が経過したことに基づいて、演出モードを移行させる移行制御を行う演出モー
ド制御手段と、

前記判定結果情報に示される判定結果に基づいて、複数回の可変表示にわたり予告演出
を実行可能な予告演出実行手段とを含み、

前記予告演出実行手段は、前記判定結果情報を正常に受信した場合であっても、少なく
とも前記保留記憶情報を取りこぼしたことを含む前記保留記憶情報を正常に受信すること

20

ができなかった場合に、前記予告演出を実行せず、

前記判定手段による判定の対象となった可変表示が実行されるより前に前記所定期間が経過して前記演出モード制御手段により演出モードの移行制御が行われる場合に、前記予告演出の実行が制限される、

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

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を変動可能に表示（可変表示）する可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となった場合に「大当たり」となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。

【0003】

このような遊技機において、実行可能な可変表示回数が異なる複数種類の特別遊技状態を設け、その可変表示回数よりも少ない可変表示回数を報知した後に、さらに多い回数まで特別遊技状態に制御されることを報知するものが提案されている（例えば特許文献1）。また、特別遊技状態を終了する前の所定回の可変表示において特定の演出を高い割合で選択するとともに、所定回の可変表示が実行される特定回数前の可変表示から所定回の可変表示が終了するまでの間、予告演出の実行を禁止（制限）するものが提案されている（例えば特許文献2）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2005-348897号公報

【特許文献2】特開2011-19674号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1に記載の技術と特許文献2に記載の技術とを組み合わせることにより、遊技の興趣が低下するおそれがあった。

【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、所定の予告演出が制限されたときに遊技の興趣低下を防止する遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、前記遊技制御手段からの情報に基づいて可変表示に対応した演出を実行する演出装置を制御する演出制御手段とを備え、前記遊技制御手段は、未だ開始されていない可変表示の保留情報を記憶可能な保留記憶手段と、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばステップS239の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103など）と、前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（

10

20

30

40

50

例えばステップS 2 1 2の入賞時乱数値判定処理を実行するCPU 1 0 3など)と、前記保留記憶手段が記憶する保留情報が増加したときに保留記憶情報と、前記判定手段の判定結果を示す判定結果情報を送信する情報送信手段とを含み、前記演出制御手段は、所定期間が経過したことに基づいて、演出モード(例えば演出モードA～演出モードCなど)を移行させる移行制御を行う演出モード制御手段(例えばステップS 1 7 6の大当たり終了演出処理やステップS 5 7 7～S 5 8 3の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など)と、前記判定結果情報に示される判定結果に基づいて、複数回の可変表示にわたり予告演出(例えば先読み予告など)を実行可能な予告演出実行手段(例えばステップS 5 2 3の先読み予告演出設定処理を実行した後にステップS 5 5 3の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など)とを含み、前記予告演出実行手段は、前記判定結果情報を正常に受信した場合であっても、少なくとも前記保留記憶情報を取りこぼしたことを含む前記保留記憶情報を正常に受信することができなかった場合に、前記予告演出を実行せず、前記判定手段による判定の対象となった可変表示が実行されるより前に前記所定期間が経過して前記演出モード制御手段により演出モードの移行制御が行われる場合に、前記予告演出の実行が制限される(例えばステップS 5 0 4の処理におけるYesの判定に基づきステップS 5 1 0の処理を実行しない部分など)。

10

このような構成によれば、遊技の興趣低下を防止できる。

【0008】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記決定手段による決定結果に基づいて、可変表示において単独予告演出(例えば変動開始時予告など)を実行可能な単独予告演出実行手段(例えばステップS 5 3 1の変動開始時予告決定処理を実行した後にステップS 5 5 5の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など)を備え、前記単独予告演出実行手段は、前記演出モード制御手段により演出モードの移行制御が行われてから可変表示の実行回数が所定回数に達するより前には、該可変表示の実行回数が前記所定回数に達した以後よりも高い割合で、前記単独予告演出を実行するとともに(例えばステップS 7 2 2の処理にて図2 3 (A)に示すような決定割合で変動開始時予告の有無を決定する部分など)、可変表示が開始されるときに前記単独予告演出を実行してもよい(例えばステップS 5 5 4の処理におけるYesの判定に基づきステップS 5 5 5の処理を実行する部分など)。

20

このような構成においては、単独予告演出を確実に実行可能として、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0009】

(3) 上記(2)の遊技機において、前記単独予告演出実行手段は、前記演出モード制御手段により演出モードの移行制御が行われてから可変表示の実行回数が前記所定回数に達するより前の可変表示において、演出態様が同一の演出を、前記単独予告演出として繰り返し実行してもよい(例えばステップS 7 2 4の処理にて先読み制限情報が「1」であるときに図2 3 (B)に示すような変動開始時予告パターンを決定する部分など)。

このような構成においては、演出態様が同一の単独予告演出を繰り返し実行することで、連続予告演出が実行されているような印象を遊技者に与えて、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0010】

(4) 上記(2)または(3)の遊技機において、前記単独予告演出実行手段は、前記演出モード制御手段により演出モードの移行制御が行われてから可変表示の実行回数が前記所定回数に達するより前の可変表示において、該可変表示の実行回数が前記所定回数に達した以後は実行されない特別予告演出(例えば変動開始時予告パターンYAP 3や変動開始時予告パターンYAP 4の変動開始時予告など)を、前記単独予告演出として実行してもよい。

このような構成においては、連続予告演出が制限されているときの単独予告演出に対する遊技者の興味を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0011】

(5) 上記(4)の遊技機において、前記単独予告演出実行手段により前記特別予告演

50

出が実行されたか否かに応じて演出態様が異なる特定遊技演出を、前記有利状態に制御されたときに実行する特定遊技演出実行手段（例えばステップS 1 7 5の大当たり中演出処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）を備えてもよい。

このような構成においては、特別予告演出が実行されたか否かに応じて特定遊技演出の演出態様を異ならせることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 2 】

（ 6 ）あるいは、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばステップS 2 3 9の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0のCPU 1 0 3など）と、前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えばステップS 2 1 2の入賞時乱数値判定処理を実行するCPU 1 0 3など）と、所定期間が経過したことに基づいて、演出モード（例えば演出モードA～演出モードCなど）を移行させる移行制御を行う演出モード制御手段（例えばステップS 1 7 6の大当たり終了演出処理やステップS 5 7 7～S 5 8 3の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）と、前記判定手段による判定結果に基づいて、複数回の可変表示にわたり予告演出（例えば先読み予告など）を実行可能な予告演出実行手段（例えばステップS 5 2 3の先読み予告演出設定処理を実行した後にステップS 5 5 3の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）とを備え、前記予告実行手段は、前記予告演出として、演出モードにかかわらず演出態様が共通の共通予告演出（例えば「保留表示」の先読み予告など）を実行する共通予告演出実行手段（例えばステップS 5 5 3の処理により「保留表示」の先読み予告における演出動作制御を行う演出制御用CPU 1 2 0など）と、前記予告演出として、演出モードに応じて演出態様が異なる固有予告演出（例えば「キャラクタ表示」の先読み予告など）を実行する固有予告演出実行手段（例えばステップS 5 5 3の処理により「キャラクタ表示」の先読み予告における演出動作制御を行う演出制御用CPU 1 2 0など）とを含み、前記判定手段による判定の対象となった可変表示が実行されるより前に前記所定期間が経過して前記演出モード制御手段により演出モードの移行制御が行われる場合に、前記固有予告演出の実行が制限され、前記演出モード制御手段により演出モードの移行制御が行われてから可変表示の実行回数が所定回数に達するより前には、該可変表示の実行回数が前記所定回数に達した以後よりも高い割合で、前記共通予告演出が実行される（例えばステップS 5 0 4 Aの処理により先読み制限情報が「1」に設定されたときに、ステップS 5 1 0 Aの処理にて図3 2（B 2）に示すような決定割合で「保留表示」の先読み予告に決定する演出制御用CPU 1 2 0など）ように構成されてもよい。

このような構成によれば、演出モードの移行制御に伴って固有予告演出が制限されることに対応して、共通予告演出が高い割合で実行可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 3 】

（ 7 ）上記（ 6 ）の遊技機において、未だ開始されていない可変表示の保留情報を記憶可能な保留記憶手段（例えば第1及び第2特図保留記憶部 1 5 1 A、1 5 1 Bなど）と、前記保留記憶手段における前記保留情報の上限記憶数以下の記憶数を前記所定回数として、前記共通予告演出を実行するか否かを決定する共通予告決定手段（例えばステップS 5 0 4、S 5 0 4 Aの処理により図3 2（A）に示すような先読み制限情報を設定した後、ステップS 5 1 0 Aの処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）とを備えてもよい。

このような構成においては、演出モードの移行制御後における可変表示の実行回数が保留情報の上限記憶数以下の所定回数に達したか否かに応じて共通予告演出の実行割合が変化することにより、固有予告演出の実行頻度が過度に低下することを防止して、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 4 】

（ 8 ）上記（ 1 ）から（ 7 ）のうちいずれかの遊技機において、可変表示態様を決定するための可変表示決定用数値（例えば変動パターン決定用の乱数値MR 3など）を抽出す

10

20

30

40

50

る抽出手段（例えばステップS 2 0 9の処理を実行するCPU 1 0 3など）と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用数値と、識別情報の可変表示態様に対応した決定値を含んだ決定用データ（例えば変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータなど）とを用いて、可変表示態様を決定する表示態様決定手段（例えばステップS 1 1 1の変動パターン設定処理を実行するCPU 1 0 3など）と、前記表示態様決定手段による決定結果に基づいて、可変表示を実行する可変表示実行手段（例えばステップS 1 1 2、S 1 1 3の処理を実行するCPU 1 0 3や、ステップS 1 7 1～S 1 7 3の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）とを備え、前記決定用データは、複数種類の演出モードのうちいずれであるかに応じて異なる可変表示態様に対応した決定値となる可変決定値（例えば特定パターン共通範囲の範囲外となる決定値など）を含んでもよい。

10

このような構成においては、可変表示決定用数値が可変決定値と合致したときに、複数種類の演出モードに応じて異なる可変表示態様となることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【0015】

（9）上記（8）の遊技機において、前記決定用データは、前記複数種類の演出モードにかかわらず特定の可変表示態様に対応した決定値となる特定決定値（例えば特定パターン共通範囲の範囲内となる決定値など）を含んでもよい。

このような構成においては、可変表示決定用数値が特定決定値と合致したときに、複数種類の演出モードにかかわらず特定の可変表示態様となることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0016】

（10）上記（1）から（9）のうちいずれかの遊技機において、可変表示を行う第1可変表示手段（例えば第1特別図柄表示装置4Aなど）と、可変表示を行う第2可変表示手段（例えば第2特別図柄表示装置4Bなど）と、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100など）と、前記遊技制御手段からの情報（例えば演出制御コマンドなど）に基づいて前記可変表示手段による可変表示に対応した演出（例えば飾り図柄の可変表示など）を実行する演出装置（例えば画像表示装置5など）を制御する演出制御手段（例えば演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU 1 2 0など）とを備え、前記遊技制御手段は、未だ開始されていない可変表示の保留情報を記憶可能な保留記憶手段（例えば第1及び第2特図保留記憶部151A、151Bなど）と、前記保留記憶手段が記憶する保留情報が増加したことを認識可能に保留記憶情報（例えば第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドなど）を送信する保留記憶情報送信手段（例えばステップS 2 1 1の処理を実行するCPU 1 0 3など）と、前記判定手段による判定結果を示す判定結果情報（例えば第1及び第2始動口入賞指定コマンドなど）を送信する判定結果情報送信手段（例えばステップS 4 0 8の処理を実行するCPU 1 0 3など）とを含み、前記予告演出実行手段は、前記第1可変表示手段と前記第2可変表示手段のいずれに対応する保留情報が増加したかを特定可能な保留記憶情報を正常に受信することができなかった場合に、前記予告演出を実行しない（例えばステップS 5 0 6の処理におけるNoの判定に基づきステップS 5 1 0の処理を実行しない演出制御用CPU 1 2 0など）ように構成されてもよい。

30

40

このような構成においては、保留記憶情報を正常に受信することができなかった場合には予告演出を実行しないので、可変表示を行う前に実行可能な予告演出の信頼性が低下することを防止して、遊技の興趣低下を防止できる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特図保留記憶部の構成例を示すブロック図である。

50

- 【図 6】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7】ハズレ時の特定パターン共通範囲を示す図である。
- 【図 8】大当たり時の特定パターン共通範囲を示す図である。
- 【図 9】入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドを示す図である。
- 【図 10】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 11】特図表示結果などの決定例を示す説明図である。
- 【図 12】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 13】変動パターンの決定例を示す説明図である。
- 【図 14】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 15】始動入賞時コマンドバッファの構成例を示すブロック図などである。 10
- 【図 16】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 17】先読み予告実行決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 18】先読み予告の制限例などを示す説明図である。
- 【図 19】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20】先読み予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21】先読み予告演出内容の決定例を示す説明図である。
- 【図 22】変動開始時予告決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 23】変動開始時予告有無などの決定例を示す説明図である。
- 【図 24】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 25】可変表示停止処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 26】大当たり中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 27】スペシャル大当たり中演出における演出画像の表示例を示す説明図である。
- 【図 28】先読み予告を実行する演出動作例を示す図である。
- 【図 29】先読み予告を実行する演出動作例を示す他の図である。
- 【図 30】先読み予告を実行する演出動作例を示す他の図である。
- 【図 31】先読み予告実行決定処理の変形例を示すフローチャートである。
- 【図 32】先読み制限情報の設定例などを示す説明図である。
- 【図 33】変形例における大当たり時の特定パターン共通範囲を示す図である。
- 【図 34】変形例において先読み予告を実行する演出動作例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】 30

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。 40

【 0 0 2 0 】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば 7 セグメントの LED において点灯させるものと消灯させるものの組合せを 50

異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。以下では、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

【0021】

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

10

【0022】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、または、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。

20

【0023】

図1に示すパチンコ遊技機1の構成例では、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。

30

【0024】

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

【0025】

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

40

【0026】

第1特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第1特図保留記憶数が1減算（デクリメント）される。第2特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第2特図保留記憶数が1減算（デクリメント）される。このように、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入（始動入賞）したことに基づき、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表

50

示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態または小当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときには、可変表示の保留が発生する。

【0027】

第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。第 1 保留表示器 25A と第 2 保留表示器 25B はそれぞれ、例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば 4 個）の LED を含んで構成されている。

10

【0028】

第 1 保留表示器 25A や第 2 保留表示器 25B とともに、あるいは、これらの保留表示器に代えて、画像表示装置 5 の表示領域に始動入賞記憶数表示エリアを設けてもよい。すなわち、始動入賞記憶表示エリアでは、可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

【0029】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6A と、普通可変入賞球装置 6B とが設けられている。普通入賞球装置 6A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6B は、図 2 に示す普通電動役物用のソレノイド 81 によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

20

【0030】

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

30

【0031】

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

40

【0032】

なお、第 1 始動口スイッチ 22A によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動口スイッチ 22B によって遊技球が検出されたことに基づい

50

て払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。パチンコ遊技機 1 は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

【 0 0 3 3 】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 3 4 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）しやすくなる。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

【 0 0 3 5 】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口を遊技球が通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

【 0 0 3 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクスの LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 4 1 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【 0 0 3 7 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 0 3 8 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パ

10

20

30

40

50

チンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 L E D が配置されていてもよい。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 やスイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動

10

20

30

40

50

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

【 0 0 4 5 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。これらの演出制御コマンドはいずれも、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」となり、EXT データの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されていればよい。

【 0 0 4 6 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM (Read Only Memory) 1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、CPU 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I/O (Input/Output port) 1 0 5 とを備えて構成される。

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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

10

20

30

40

50

期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

【0050】

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

10

【0051】

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

20

【0052】

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

30

【0053】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。

【0054】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

40

【0055】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データが記憶される。

【0056】

50

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

10

【0057】

演出制御基板 1 2 に搭載された I/O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O 1 2 5 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 1 3 へと伝送される指令 (効果音信号)、ランプ制御基板 1 4 へと伝送される指令 (電飾信号)、モータ駆動回路 1 6 へと伝送される指令 (駆動制御信号) などが出力される。

【0058】

20

パチンコ遊技機 1 においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機 1 における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作 (例えば回転操作) されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口 (第 1 始動領域) を通過 (進入) すると、図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことなどにより第 1 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態または小当り遊技状態が終了したことなどにより第 1 開始条件が成立したことに基

30

【0059】

また、遊技球が普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口 (第 2 始動領域) を通過 (進入) すると、図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことなどにより第 2 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態または小当り遊技状態が終了したことなどにより第 2 開始条件が成立したことに基

【0060】

40

通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことに基

50

入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御や拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御や通常開放制御が行われる。

【 0 0 6 1 】

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

10

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当り図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」（特定表示結果）となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特別図柄の可変表示結果として、大当り図柄が導出表示されず、ハズレ図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」となる。

20

【 0 0 6 4 】

一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄とする。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。また、数字や記号として特定の意味を有する点灯パターンの特別図柄を大当り図柄やハズレ図柄とするものに限定されず、例えば 7 セグメントの LED における任意の点灯パターンの特別図柄を、大当り図柄やハズレ図柄としてもよい。

30

【 0 0 6 5 】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置 7 が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。そして、所定期間（例えば 2 9 秒間または 0 . 1 秒間）あるいは所定個数（例えば 9 個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ 2 3 により入賞球が検出され、その検出ごとに所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば「1 5」）に達するまで繰り返し実行される。

40

【 0 0 6 6 】

特図表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「3」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「非確変」となり、

50

「 7 」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「確変」となり、「 5 」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「突確」となる。大当り種別が「非確変」または「確変」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば 2.9 秒など）となる通常開放ラウンドが実行される。一方、大当り種別が「突確」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置 7 を第 1 状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば 0.1 秒など）となる短期開放ラウンドが実行される。通常開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、第 1 特定遊技状態ともいう。短期開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、第 2 特定遊技状態ともいう。

10

【 0 0 6 7 】

大当り種別が「突確」である場合の大当り遊技状態では、短期開放ラウンドにて特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放ラウンドにおける第 1 期間よりも短い第 2 期間（例えば 0.1 秒間）となる。なお、短期開放ラウンドにて大入賞口の開放期間が第 2 期間となるように制御される以外は、通常開放ラウンドが実行される場合と同様の制御が行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放ラウンドが実行される場合には、ラウンド遊技の実行回数が、通常開放ラウンドの実行回数である第 1 ラウンド数（例えば「 1 4 」）よりも少ない第 2 ラウンド数（例えば「 2 」）となるようにしてもよい。すなわち、短期開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、通常開放ラウンドが実行される大当り遊技状態に比べて、各ラウンド遊技にて大入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい第 1 状態に変化させる期間が第 1 期間よりも短い第 2 期間となることと、ラウンド遊技の実行回数が第 1 ラウンド数よりも少ない第 2 ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

20

【 0 0 6 8 】

このような短期開放ラウンドが実行される場合には、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば 1 4 個）の出玉（賞球）が得られる。しかし、大入賞口の開放期間が第 2 期間（0.1 秒間など）であることなどにより、実質的には出玉（賞球）が得られない大当り遊技状態となる。

【 0 0 6 9 】

大当り遊技状態が終了した後は、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「大当り」となる確率（大当り確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、所定回数の可変表示が実行されること、あるいは次回の大当り遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。また、大当り遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数の可変表示が実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。一例として、大当り種別が「非確変」である場合に大当り遊技状態が終了した後は、遊技状態が時短状態となる。一方、大当り種別が「確変」または「突確」である場合に大当り遊技状態が終了した後は、遊技状態が確変状態となる。

30

40

【 0 0 7 0 】

確変状態や時短状態では、通常状態よりも第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置 6 B を第 1 可変状態（開放状態または拡大開放状態）と第 2 可変状態（閉鎖状態または通常開放状態）とに変化させる。例えば、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させ

50

る制御により、普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか 1 つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わされて行われるようにしてもよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させる制御は、高開放制御（「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした確変状態や時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当たり」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

【 0 0 7 1 】

確変状態にて確変制御が行われるときでも、高開放制御が行われない場合があってもよい。例えば高開放制御が行われていないときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となった場合には、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となり確変制御が行われるものの、高開放制御が行われないようにしてもよい。

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（演出態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマル、スーパー A、スーパー B といったリーチ演出が予め設定されている。そして、スーパー A やスーパー B といったスーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、ノーマルのリーチ演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。

10

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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

20

【 0 0 7 9 】

予告演出のうちには、先読み予告となるものが含まれている。先読み予告は、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象（予告対象）となる可変表示が実行されるより前に、演出態様に応じて可変表示結果が「大当たり」となる可能性を予告する予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される飾り図柄の可変表示にわたり連続して予告する先読み予告は、連続予告ともいう。先読み予告では、予告対象となる可変表示が開始されるより前に、特図ゲームの保留記憶情報などに基づいて可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを予告するための演出動作が開始される。

30

【 0 0 8 0 】

先読み予告との対比において、予告対象となる可変表示が開始された後に実行が開始される予告演出は、可変表示中予告ともいう。この実施の形態では、可変表示中予告として、変動開始時予告を実行することができる。変動開始時予告は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるタイミング（変動開始タイミング）にて、大当たり遊技状態となる可能性などを予告する演出動作である。

40

【 0 0 8 1 】

特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の表示領域において、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、大当たり種別が「非確変」または「確変」となる場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。一方、大当たり種別が「突確」となる場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン

50

上に所定の短期開放チャンス目を構成する飾り図柄が停止表示されることにより、特殊表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることがある。また、大当たり種別が「突確」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に、所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が導出表示されることがある。

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 は、各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 および装飾用 LED など）となる電気部品による演出態様が異なる複数の演出モードを備えている。より具体的には、通常モードとなる演出モード N と、特別モードとなる演出モード A ～ 演出モード C という、合計 4 つの演出モードが設けられている。これらの演出モードは、大当たり遊技状態が終了したとき、飾り図柄の可変表示が所定回数まで実行されたとき、または時短制御が終了したときといった、予め定められたモード移行条件のいずれかが成立したときに、現在の演出モードや可変表示回数等に応じて切り替わる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の演出モードが設けられてもよい。

【 0 0 8 4 】

例えば電源投入後といった、いずれの演出モードにも移行していないときには、通常モードとしての演出モード N となる。その後、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となったことに基づく大当たり遊技状態が終了したときには、演出状態が演出モード A へと移行する。そして、例えば大当たり遊技状態の終了後における可変表示回数が所定の第 1 演出モード移行判定値（具体的には「20」など）に達するまでは、継続して演出モード A となる。大当たり遊技状態の終了後における可変表示回数が第 1 演出モード移行判定値に達するという所定期間（演出モード A 期間）が経過したときには、例えば飾り図柄の可変表示が終了したことなどに対応して、演出状態が演出モード A から演出モード B へと移行する。こうして、例えば大当たり遊技状態の終了後における可変表示回数が所定の第 2 演出モード移行判定値（具体的には「90」など）に達するまでは、継続して演出モード B となる。

【 0 0 8 5 】

大当たり遊技状態の終了後における可変表示回数が第 2 演出モード移行判定値に達するという所定期間（演出モード B 期間）が経過したときには、例えば飾り図柄の可変表示が終了したことなどに対応して、演出状態が演出モード B から演出モード C へと移行する。そして、例えば大当たり遊技状態の終了後における可変表示回数が所定の時短終了判定値（具体的には「100」など）に達するまでは、継続して演出モード C となる。大当たり遊技状態の終了後における可変表示回数が時短終了判定値に達するという所定期間（演出モード C 期間）が経過したときには、例えば飾り図柄の可変表示が終了したことなどに対応して、演出状態が演出モード C から演出モード N へと移行する。このように、演出モード A ～ 演出モード C は、大当たり遊技状態が終了したことを契機として移行可能となり、時短制御や高開放制御が行われる特別遊技制御中（高ベース中）であるときに、いずれかの演出モードとなるものであればよい。

【 0 0 8 6 】

なお、演出状態が演出モード A ～ 演出モード C のいずれかであるときに、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となったことに基づいて大当たり遊技状態となった場合には、その大当たり遊技状態が終了した後に演出状態が演出モード A となり、可変表示回数

が改めてカウントされる。

【 0 0 8 7 】

この実施の形態では、パチンコ遊技機 1 における演出状態が演出モード A ~ 演出モード C のいずれであるかに応じて、演出態様が異なる先読み予告を実行することができる。例えば、先読み予告となる予告演出で表示される演出画像の表示態様（具体的にはキャラクタ画像の種類、表示色、大きさ、表示位置など）や効果音の出力態様、発光体の点灯態様といった、各種の演出態様のうち少なくとも一部の演出態様を、演出状態に応じて異ならせる。

【 0 0 8 8 】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

10

【 0 0 8 9 】

主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば R A M 1 0 1 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された C T C（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

20

【 0 0 9 0 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、割込み禁止状態に設定して、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理には、例えばスイッチ処理やメイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理といった、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するための処理が含まれている。

【 0 0 9 1 】

30

スイッチ処理は、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する処理である。メイン側エラー処理は、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理である。情報出力処理は、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する処理である。遊技用乱数更新処理は、主基板 1 1 の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。

【 0 0 9 2 】

一例として、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 と、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 と、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と、普図表示結果決定用の乱数値 M R 4 とがあればよい。特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値である。大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を、例えば「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種別のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。変動パターン決定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値である。普図表示結果決定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当たり」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うため

40

50

に用いられる乱数値である。

【 0 0 9 3 】

遊技制御用タイマ割込処理に含まれる特別図柄プロセス処理では、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。普通図柄プロセス処理は、普通図柄表示器 2 0 における表示動作（例えばセグメント L E D の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする処理である。

10

【 0 0 9 4 】

コマンド制御処理は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる処理である。一例として、コマンド制御処理では、R A M 1 0 2 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 I N T 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

20

【 0 0 9 5 】

図 3 は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1 ）。図 4 は、ステップ S 1 0 1 にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 0 9 6 】

始動入賞判定処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 1 ）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば（ステップ S 2 0 1 ; Y e s ）、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「 4 」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 0 2 ）。このとき、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S 2 0 2 ; N o ）、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「 1 」に設定する（ステップ S 2 0 3 ）。

30

【 0 0 9 7 】

ステップ S 2 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや（ステップ S 2 0 1 ; N o ）、ステップ S 2 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ S 2 0 2 ; Y e s ）、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 4 ）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば（ステップ S 2 0 4 ; Y e s ）、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「 4 」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 0 5 ）。このとき、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S 2 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ

40

50

S 2 0 5 ; N o)、始動口バッファ値を「 2 」に設定する (ステップ S 2 0 6)。

【 0 0 9 8 】

ステップ S 2 0 3、S 2 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を 1 加算するように更新する (ステップ S 2 0 7)。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「 2 」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加 (インクリメント) するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加 (インクリメント) するように更新される。このときには、R A M 1 0 2 の所定領域 (遊技制御カウンタ設定部など) に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新する (ステップ S 2 0 8)。

【 0 0 9 9 】

ステップ S 2 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する (ステップ S 2 0 9)。一例として、ステップ S 2 0 9 の処理では、乱数回路 1 0 4 や R A M 1 0 2 の所定領域 (遊技制御カウンタ設定部など) に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される (ステップ S 2 1 0)。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには、保留データが図 5 (A) に示すような第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にセットされる。一方、始動口バッファ値が「 2 」であるときには、保留データが図 5 (B) に示すような第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B にセットされる。

【 0 1 0 0 】

図 5 (A) に示す第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) したものの未だ開始されていない特図ゲーム (第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム) の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順 (遊技球の検出順) に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過 (進入) における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值 (例えば「 4 」) に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果 (特図表示結果) に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様 (例えばスーパーリーチのリーチ演出など) となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【 0 1 0 1 】

図 5 (B) に示す第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) したものの未だ開始されていない特図ゲーム (第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム) の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B は、第 2 始動入賞口への入賞順 (遊技球の検出順) に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過 (進入) における第 2 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值 (例えば「 4 」) に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶された保留データは、第 2 特

図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えばスーパーリーチのリーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【0102】

ステップS210の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS211）。その後、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS212）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップS212；「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS213）、ステップS204の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップS212；「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS214）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

10

【0103】

なお、時短制御に伴う高開放制御が行われるときや、大当り遊技状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる始動入賞（第1始動入賞）の発生に基づいてステップS211の入賞時乱数値判定処理が実行されないように制限してもよい。これにより、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合に、高開放制御中や大当り遊技状態であるときには、第1始動入賞に基づく先読み予告が実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。また、第1始動入賞の発生時に高開放制御中や大当り遊技状態であることを示す演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための設定を行うことで、先読み予告が実行されないように制限してもよい。

20

【0104】

図6は、入賞時乱数値判定処理として、図5のステップS211にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図3のステップS110、図10）において、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図3のステップS111、図12（A））において、飾り図柄の可変表示態様に対応した変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップS211の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を導出すると決定される乱数値MR1であるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様が特定の表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が特定の表示態様となることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、先読み予告となる予告演出を実行するか否かを、決定することができる。

30

40

【0105】

図6に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えばRAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップS401）。より具体的には、確変フラグがオンであるときには遊技状態が確変状態であること、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには遊技状態が時短状態であること、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを、それぞれ特定すればよい。

【0106】

50

ステップS401の処理に続いて、大当たり判定範囲を設定する(ステップS402)。例えば、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを構成するテーブルデータから、現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられるデータ(特図表示結果決定用テーブルデータ)を選択する。この特図表示結果決定用テーブルデータにおいて、特図表示結果が「大当たり」に割り当てられた決定値の範囲が、大当たり判定範囲として設定されればよい。

【0107】

その後、図4に示すステップS209の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、ステップS402の処理により設定された大当たり判定範囲とを比較する(ステップS403)。これにより、乱数値MR1が大当たり判定範囲内であるか否かを判定する(ステップS404)。一例として、CPU103は、大当たり判定範囲に含まれる個々の決定値と、図4に示すステップS209の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値とを、逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値の有無を判定してもよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる決定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定してもよい。

【0108】

ステップS404にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合には(ステップS404; No)、ハズレ時の特定パターン共通範囲を設定する(ステップS405)。一方、ステップS404にて大当たり判定範囲内であると判定された場合には(ステップS404; Yes)、大当たり時の特定パターン共通範囲を設定する(ステップS406)。ハズレ時や大当たり時の特定パターン共通範囲は、パチンコ遊技機1における演出状態が、例えば演出モードNや演出モードA～演出モードCといった、複数の演出モードのうちいずれであるかにかかわらず、飾り図柄の可変表示態様が特定の表示態様となる変動パターンに決定することができる乱数値(変動パターン決定用の乱数値MR3)の範囲として、予め定められていればよい。

【0109】

特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、変動パターン決定用の乱数値MR3と、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された変動パターン決定テーブルとを用いて、予め用意された複数の変動パターンのうちから、今回の可変表示で使用される変動パターンが決定される。変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、複数の変動パターンのいずれかに割り当てられている。CPU103は、乱数値MR3と合致する決定値が割り当てられた変動パターンを、今回の可変表示で使用される変動パターンに決定する。こうした変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータにおいて、飾り図柄の可変表示態様が特定の表示態様となる所定の変動パターン(特定パターン)に割り当てられた決定値のうちで、パチンコ遊技機1における演出状態にかかわらず特定パターンに割り当てられた決定値の範囲が、特定パターン共通範囲として予め定められていればよい。

【0110】

例えば図7に示すように、可変表示結果が「ハズレ」となるハズレ時において、変動パターン決定用の乱数値MR3が「230」～「251」の範囲内であれば、少なくともスーパーリーチを伴う変動パターン(演出モードA以外の場合)あるいは演出モードA専用の非リーチとなる変動パターンに決定されることが確定する。ここで、始動入賞時における演出モードは、実際に可変表示が開始されるとき演出モードと一致するとはかぎらず、始動入賞後に演出モードの移行制御が行われることがある。そのため、始動入賞時の判定結果と可変表示開始時における変動パターンの決定とで、演出モードの相違により選択されるテーブルデータが一致しない場合があり、始動入賞時に前もって特定の変動パターンに決定されるか否かを判定して予測することは一般に難しい。一方、この実施の形態における変動パターン決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に少なくと

10

20

30

40

50

もスーパーリーチを伴う変動パターン（演出モードA以外の場合）あるいは演出モードA専用の非リーチとなる変動パターンに対して、演出状態（演出モード）にかかわらず共通の決定値として、「230」～「251」の範囲の値が割り当てられている。したがって、パチンコ遊技機1における始動入賞時あるいは可変表示開始時における演出状態にかかわらず、乱数値MR3が「230」～「251」の範囲内であれば、特定の変動パターンに決定されると判定することができる。

【0111】

また、例えば図8に示すように、可変表示結果が「大当たり」となる大当たり時において、変動パターン決定用の乱数値MR3が「30」～「251」の範囲内であれば、少なくともスーパーリーチを伴う変動パターン（演出モードA以外の場合）あるいは演出モードA専用の大当たり報知を行う変動パターンに決定されることが確定する。この実施の形態における変動パターン決定テーブルでは、可変表示結果が「大当たり」となる場合に少なくともスーパーリーチを伴う変動パターン（演出モードA以外の場合）あるいは演出モードA専用の大当たり報知を行う変動パターンに対して、演出状態（演出モード）にかかわらず共通の決定値として、「30」～「251」の範囲の値が割り当てられている。したがって、パチンコ遊技機1における始動入賞時あるいは可変表示開始時における演出状態にかかわらず、乱数値MR3が「30」～「251」の範囲内であれば、特定の変動パターンに決定されると判定することができる。

【0112】

そこで、図6に示すステップS404の処理により乱数値MR1が大当たり判定範囲内ではなく可変表示結果が「ハズレ」に決定されると判定したときには、ステップS405の処理により「230」～「251」の範囲を特定パターン共通範囲に設定すればよい。一方、ステップS404の処理により乱数値MR1が大当たり判定範囲内であり可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定したときには、ステップS406の処理により「30」～「251」の範囲を特定パターン共通範囲に設定すればよい。

【0113】

その後、図4に示すステップS209の処理により抽出された変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データと、ステップS405またはステップS406の処理により設定された特定パターン共通範囲とを比較する（ステップS407）。これにより、乱数値MR3が特定パターン共通範囲内であるか否かが判定される。こうした判定を行うための手法は、ステップS403、S404の処理により乱数値MR1が大当たり判定範囲内であるか否かを判定するための手法と同様であればよい。

【0114】

続いて、始動口バッファ値と、ステップS403、S407の処理などによる比較結果（入賞時判定結果）とに応じて、始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップS408）。図9（A）に示すように、この実施の形態では、始動口入賞指定コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB1XXHと、第2始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB2XXHとが、予め用意されている。なお、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。始動口入賞指定コマンドでは、ステップS403、S407の処理による比較結果に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0115】

第1始動口入賞指定コマンドは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞が発生したことに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを、演出制御基板12の側に対して通知する。また、第1始動口入賞指定コマンドは、第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出時である第1始動入賞時に抽出された遊技用乱数（特図表示結果決定用の乱数値MR1および変動パターン決定用の乱数値MR3など）を用いた比較結果（入賞時判定結果）も、演出制御基板12の側に対して通知する。

【 0 1 1 6 】

第 2 始動口入賞指定コマンドは、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出された始動入賞が発生したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを、演出制御基板 1 2 の側に対して通知する。また、第 2 始動口入賞指定コマンドは、第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出時である第 2 始動入賞時に抽出された遊技用乱数を用いた比較結果（入賞時判定結果）も、演出制御基板 1 2 の側に対して通知する。

【 0 1 1 7 】

図 9（B）は、第 1 始動口入賞指定コマンドや第 2 始動口入賞指定コマンドによる通知内容を例示している。図 9（C）に示す第 1 始動口入賞指定コマンドや第 2 始動口入賞指定コマンドのうち、コマンド B 1 0 0 H やコマンド B 1 0 1 H、コマンド B 2 0 0 H、コマンド B 2 0 1 H は、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 が大当り判定範囲内ではないとの比較結果、すなわち可変表示結果が「ハズレ」に決定されて大当り遊技状態には制御されないとの入賞時判定結果を通知する。一方、コマンド B 1 0 2 H やコマンド B 1 0 3 H、コマンド B 2 0 2 H、コマンド B 2 0 3 H は、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 が大当り判定範囲内であるとの比較結果、すなわち可変表示結果が「大当り」に決定されて大当り遊技状態に制御されるとの入賞時判定結果を通知する。

【 0 1 1 8 】

図 9（C）に示す第 1 始動口入賞指定コマンドや第 2 始動口入賞指定コマンドのうち、コマンド B 1 0 0 H やコマンド B 1 0 2 H、コマンド B 2 0 0 H、コマンド B 2 0 2 H は、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 が特定パターン共通範囲内であるとの比較結果、すなわち飾り図柄の可変表示態様が特定の表示態様となる変動パターンに決定されるとの入賞時判定結果を通知する。一方、コマンド B 1 0 1 H やコマンド B 1 0 3 H、コマンド B 2 0 1 H、コマンド B 2 0 3 H は、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 が特定パターン共通範囲内ではないとの比較結果、すなわち飾り図柄の可変表示態様が特定の表示態様となる変動パターンに決定されない可能性があるとの入賞時判定結果を通知する。

【 0 1 1 9 】

図 6 に示すステップ S 4 0 8 の処理では、始動口バッファ値が「1」であること、乱数値 M R 1 が大当り判定範囲内ではないとの判定結果、および、乱数値 M R 3 が特定パターン共通範囲内であるとの判定結果に対応して、ハズレ時の特定パターン共通範囲内を通知する第 1 始動口入賞指定コマンドとなるコマンド B 1 0 0 H の送信設定が行われる。また、始動口バッファ値が「1」であること、乱数値 M R 1 が大当り判定範囲内ではないとの判定結果、および、乱数値 M R 3 が特定パターン共通範囲内ではないとの判定結果に対応して、ハズレ時の特定パターン共通範囲外を通知する第 1 始動口入賞指定コマンドとなるコマンド B 1 0 1 H の送信設定が行われる。あるいは、始動口バッファ値が「1」であること、乱数値 M R 1 が大当り判定範囲内であるとの判定結果、および、乱数値 M R 3 が特定パターン共通範囲内であるとの判定結果に対応して、大当り時の特定パターン共通範囲内を通知する第 1 始動口入賞指定コマンドとなるコマンド B 1 0 2 H の送信設定が行われる。さらに、始動口バッファ値が「1」であること、乱数値 M R 1 が大当り判定範囲内であるとの判定結果、および、乱数値 M R 3 が特定パターン共通範囲内ではないとの判定結果に対応して、大当り時の特定パターン共通範囲外を通知する第 1 始動口入賞指定コマンドとなるコマンド B 1 0 3 H の送信設定が行われる。

【 0 1 2 0 】

一方、ステップ S 4 0 8 の処理では、始動口バッファ値が「2」であること、乱数値 M R 1 が大当り判定範囲内ではないとの判定結果、および、乱数値 M R 3 が特定パターン共通範囲内であるとの判定結果に対応して、ハズレ時の特定パターン共通範囲内を通知する第 2 始動口入賞指定コマンドとなるコマンド B 2 0 0 H の送信設定が行われる。また、始動口バッファ値が「2」であること、乱数値 M R 1 が大当り判定範囲内ではないとの判定結果、および、乱数値 M R 3 が特定パターン共通範囲内ではないとの判定結果に対応して

、ハズレ時の特定パターン共通範囲外を通知する第2始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB201Hの送信設定が行われる。あるいは、始動口バッファ値が「2」であること、乱数値MR1が大当たり判定範囲内であるとの判定結果、および、乱数値MR3が特定パターン共通範囲内であるとの判定結果に対応して、大当たり時の特定パターン共通範囲内を通知する第2始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB202Hの送信設定が行われる。さらに、始動口バッファ値が「2」であること、乱数値MR1が大当たり判定範囲内であるとの判定結果、および、乱数値MR3が特定パターン共通範囲内ではないとの判定結果に対応して、大当たり時の特定パターン共通範囲外を通知する第2始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB203Hの送信設定が行われる。

【0121】

ステップS408の処理により、第1始動口入賞指定コマンドは、第1始動入賞の発生により第1始動条件が成立したときに、第1始動条件の成立を通知する演出制御情報として、演出制御基板12の側へと送信される。また、第2始動口入賞指定コマンドは、第2始動入賞の発生により第2始動条件が成立したときに、第2始動条件の成立を通知する演出制御情報として、演出制御基板12の側へと送信される。この実施の形態において、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドは、第1始動入賞口と第2始動入賞口とのいずれを遊技球が通過（進入）して始動入賞が発生したかを通知するとともに、始動入賞時に抽出された遊技用乱数を用いて、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かや特定の変動パターンに決定されるか否かの入賞時判定結果を通知する判定結果情報として送信される。

【0122】

なお、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドとは別に、始動入賞時に抽出された遊技用乱数を用いた入賞時判定結果を通知する演出制御コマンド（例えば入賞時判定結果指定コマンドなど）を、送信するようにしてもよい。

【0123】

ステップS408の処理を実行した後は、保留記憶数通知コマンドの送信設定が行われてから（ステップS409）、入賞時乱数値判定処理が終了する。図9（A）に示すように、この実施の形態では、保留記憶数通知コマンドとして、第1保留記憶数通知コマンドとなるコマンドC1XXHと、第2保留記憶数通知コマンドとなるコマンドC2XXHとが、予め用意されている。これらの保留記憶数通知コマンドでは、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0124】

第1保留記憶数通知コマンドは、第1特図保留記憶数を通知する演出制御コマンドである。第2保留記憶数通知コマンドは、第2特図保留記憶数を通知する演出制御コマンドである。図6に示すステップS409の処理では、始動口バッファ値が「1」であるときに、演出制御基板12に対して第1保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには、演出制御基板12に対して第2保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う。

【0125】

ステップS409の処理により、第1保留記憶数通知コマンドは、第1始動入賞の発生により第1始動条件が成立したときに、第1特図保留記憶数の増加を通知する演出制御情報として、演出制御基板12の側へと送信される。また、第2保留記憶数通知コマンドは、第2始動入賞の発生により第2始動条件が成立したときに、第2特図保留記憶数の増加を通知する演出制御情報として、演出制御基板12の側へと送信される。この実施の形態において、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1始動入賞口と第2始動入賞口とのいずれを遊技球が通過（進入）して始動入賞が発生したかを通知するとともに、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とのいずれが増加したかを指定する保留通知情報として送信される。

【0126】

なお、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と

10

20

30

40

50

第2開始条件のいずれかが成立したときに、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。あるいは、保留記憶数が増加したときに、第1特図保留記憶数または第2特図保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第1特図保留記憶数または第2特図保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

【0127】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、あるいは第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドとともに、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

10

【0128】

図6に示す入賞時乱数値判定処理では、ステップS404の処理により乱数値MR1が大当たり判定範囲内であると判定されたときに、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データにかかわらず、ステップS406の処理により大当たり時の特定パターン共通範囲を設定している。これに対して、乱数値MR1が大当たり判定範囲内であると判定されたときには、始動入賞時に抽出された大当たり種別決定用の乱数値MR2を用いて大当たり種別を判定し、その判定結果に応じて特定パターン共通範囲を設定するか否かが決定されてもよい。一例として、大当たり種別決定用の乱数値MR2を用いて大当たり種別が「非確変」または「確変」に決定されると判定した場合には、ステップS406の処理により大当たり時の特定パターン共通範囲を設定して、ステップS407の処理に進む。一方、大当たり種別が「突確」に決定されると判定した場合には、大当たり時の特定パターン共通範囲を設定しないように制限して、常に特定パターン共通範囲内ではないと判定されるようにしてもよい。

20

【0129】

図3に示すステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S117の処理のいずれかを選択して実行する。

30

【0130】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当たり図柄やハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。

40

【0131】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は、変動パターンに対応して予め設定されている。したがって、変動パターン設定処理にて変動パターンを決定することにより、特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄を導出するまでの可変表示時間が決定される。また、変動パターン設定処理は、可変表示結果が「ハズレ

50

」となる場合に、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かを決定する処理を含んでもよい。あるいは、変動パターン設定処理にて可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンを所定割合で決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定されてもよい。さらに、変動パターン設定処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄の変動を開始させるための設定を行う処理を含んでもよい。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

【0132】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。

10

【0133】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われる。大当たりフラグがオンである場合には、特図表示結果が「大当たり」であることに基づく大当たり遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドの送信設定を行うとともに、特図プロセスフラグの値を“4”に更新する。大当たりフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。

20

【0134】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。この処理では、例えば大当たり種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「非確変」または「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定することにより、通常開放ラウンドが実行されるようにすればよい。一方、大当たり種別が「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」に設定することにより、短期開放ラウンドが実行されるようにすればよい。大当たり開放前処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

30

【0135】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。

40

【0136】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に次のラウンド遊技が開始されるまで待機する処理などが含まれている。そして、次のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“4”に更新される一方、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”

50

に更新される。

【0137】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、確変制御条件の成否に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。そして、確変状態や時短状態に制御するための設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0138】

大当たり終了処理において、CPU103は、RAM102の所定領域から大当たり種別バッファ値を読み出すことにより、大当たり種別が「非確変」、「確変」または「突確」のいずれであったかを特定する。このとき特定された大当たり種別が「確変」または「突確」である場合には、確変制御の開始により遊技状態を確変状態とするための設定を行う。例えば、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた確変フラグをオン状態にセットする。また、特定された大当たり種別が「非確変」または「確変」である場合には、時短制御を開始するための設定を行う。例えば、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグをオン状態にセットするとともに、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた時短回数カウンタに所定のカウンタ初期値（例えば「100」）を設定すればよい。時短回数カウンタは、時短制御が終了するまでに実行可能な特図ゲームの残り回数をカウントする。なお、大当たり種別が「確変」であることに対応して、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで時短制御を継続させる場合には、時短回数カウンタのカウント初期値を設定せずに、確変フラグと時短フラグとをいずれもオン状態にセットすればよい。

【0139】

図10は、特別図柄通常処理として、図3のステップS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU103は、第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0140】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS231；No）、例えば第2特図保留記憶部の先頭領域（例えば保留番号「1」に対応する記憶領域）といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す（ステップS232）。これにより、図3に示すステップS101の始動入賞判定処理で第2始動入賞口における始動入賞（第2始動入賞）の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0141】

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

【0142】

ステップS 2 3 1にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(ステップS 2 3 1; Yes)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS 2 3 5)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4 Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。CPU 1 0 3は、第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS 2 3 5の処理は、ステップS 2 3 1にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0 1 4 3】

なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されない。すなわち、第1始動入賞口であるか第2始動入賞口であるかにかかわらず、遊技球が始動入賞口を通過(進入)した順番で、特図ゲームが実行されるようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過(進入)したかを示す始動口データを、保留データとともに、あるいは保留データとは別個に、保留番号と対応付けてRAM 1 0 2の所定領域に記憶させておき、それぞれの保留データに対応する特図ゲームについて、始動条件が成立した順番を特定可能にすればよい。

【0 1 4 4】

ステップS 2 3 5にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS 2 3 5; No)、例えば第1特図保留記憶部の先頭領域(例えば保留番号「1」に対応する記憶領域)といった、RAM 1 0 2の所定領域に記憶されている保留データとして、所定の乱数値を示す数値データを読み出す(ステップS 2 3 6)。これにより、図3に示すステップS 1 0 1の始動入賞判定処理で第1始動入賞口における始動入賞(第1始動入賞)の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0 1 4 5】

ステップS 2 3 6の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる(ステップS 2 3 7)。例えば、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域(保留番号「2」~「4」に対応する記憶領域)に記憶された保留データを、1エントリずつ上位にシフトする。また、ステップS 2 3 7の処理では、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。そして、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS 2 3 8)。

【0 1 4 6】

ステップS 2 3 4、S 2 3 8の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当たり」と「ハズレ」のいずれかに決定する(ステップS 2 3 9)。一例として、ステップS 2 3 9の処理では、予めROM 1 0 1の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルでは、特図表示結果決定用の乱数値MR 1と比較される数値(決定値)が、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていけばよい。CPU 1 0 3は、変動用乱数バッファから読み出した特図表示結果決定用の乱数値MR 1を示す数値データに基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、特図表示結果を決定すればよい。

【0 1 4 7】

図1 1(A)は、ステップS 2 3 9の処理による特図表示結果の決定例を示している。このように、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかが、特図表示結果決定用の乱数値MR 1を示す数値データや特図表示結果決定テーブルを用いて、所定割合で決定されればよい。図1 1(A)に示す決定例では、確変状態における確変制御の有無に応じて、特図表示結果を「大当たり」とするか否かの決定割合を異ならせている。CPU 1 0 3は、RAM 1 0 2の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた確変フラ

10

20

30

40

50

グがオンである場合に、確変制御が行われていると判定すればよい。

【0148】

図11(A)に示すように、確変状態にて確変制御が行われているときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当り」に決定される。したがって、例えば図3に示すステップS117の大当り終了処理により、大当り種別が「確変」または「突確」であった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされたことなどに基づいて、確変制御が行われる確変状態であるときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも、特図表示結果が「大当り」になりやすく、大当り遊技状態になりやすい。

【0149】

この実施の形態では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、確変制御の有無に応じた所定割合で特図表示結果が決定される。これに対して、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対する決定値の割当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。この場合には、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームの場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの場合とでは、所定の特図表示結果（例えば「小当り」など）に対する決定値の割当てを異ならせてもよい。

【0150】

その後、CPU103は、ステップS239の処理により決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS240）。特図表示結果が「大当り」に決定された場合には（ステップS240；Yes）、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップS241）。また、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS242）。一例として、ステップS242の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された大当り種別決定テーブルを選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当り種別決定テーブルでは、変動特図が第1特図と第2特図のいずれであるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した大当り種別決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、大当り種別決定テーブルを参照することにより、大当り種別を決定すればよい。

【0151】

図11(B)は、ステップS242の処理による大当り種別の決定例を示している。この決定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、大当り種別の決定割合を異ならせている。より具体的に、変動特図が第1特図である場合に、所定割合で大当り種別が「突確」に決定される。一方、変動特図が第2特図である場合には、大当り種別が「突確」には決定されない。すなわち、大当り種別が「突確」に決定されるのは、変動特図が第1特図のときだけになる。このように、特図ゲームにて可変表示される特別図柄に応じて、異なる大当り種別に決定されてもよい。また、大当り種別が「確変」に決定される割合は、変動特図が第1特図のときよりも、変動特図が第2特図のときに高くなる。このように、特図ゲームにて可変表示される特別図柄に応じて異なる割合で、所定の大当り種別に決定されてもよい。

【0152】

遊技状態が確変状態や時短状態であるときには、高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい有利開放態様で、普通可変入賞装置6Bを第1可変状態（開放状態または拡大開放状態）と第2可変状態（閉鎖状態または通常開放状態）とに変化させることがある。こうした高開放制御が行われているときに、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことに基づいて特図表示結果が「大当り」に決定された場合には、大当り種別が「突確」に決定されないように制限することで、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、変動特図が第2特図である場合には、変動特

10

20

30

40

50

図が第1特図である場合よりも低い割合で、大当たり種別が「突確」に決定されることがあってもよい。

【0153】

ステップS242の処理を実行した後は、大当たり種別を記憶させる(ステップS243)。CPU103は、RAM102の所定領域(遊技制御バッファ設定部など)に設けられた大当たり種別バッファに、大当たり種別の決定結果を示すデータを格納することにより、大当たり種別を記憶させればよい。

【0154】

ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」ではない場合や(ステップS240; No)、ステップS243の処理を実行した後は、特図ゲームにおける特別図柄の変表示結果となる確定特別図柄を決定する(ステップS244)。一例として、ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」ではないと判定された場合には、ハズレ図柄として予め定められた「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に決定する。一方、ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップS242における大当たり種別の決定結果に応じて、複数種類の大当たり図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定すればよい。より具体的には、大当たり種別が「非確変」の場合には「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に決定すればよい。大当たり種別が「確変」の場合には「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に決定すればよい。大当たり種別が「突確」の場合には「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に決定すればよい。

【0155】

ステップS244の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“1”に更新してから(ステップS245)、特別図柄通常処理を終了する。ステップS245の処理にて特図プロセスフラグの値が“1”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図3に示すステップS111の変動パターン設定処理が実行される。

【0156】

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

【0157】

図12(A)は、変動パターン設定処理として、図3のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図12(A)に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、特別遊技制御中であるか否かを判定する(ステップS261)。例えば、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた時短フラグがオンに対応して、時短制御や高開放制御が行われているときには、特別遊技制御中であると判定されればよい。特別遊技制御中である場合には(ステップS261; Yes)、RAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられた特別遊技カウンタの格納値(特別遊技カウント値)を、1加算するように更新する(ステップS262)。

【0158】

ステップS261にて特別遊技制御中ではないと判定された場合や(ステップS261; No)、ステップS262の処理を実行した後は、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS263)。そして、大当たりフラグがオフである場合には(ステップS263; No)、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する(ステップS264)。一方、大当たりフラグがオンである場合には(ステップ

S 2 6 3 ; Y e s)、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する(ステップS 2 6 5)。

【0159】

図12(B)は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果(特図表示結果)が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様にはならない「非リーチ」である場合とリーチ態様になる「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果(特図表示結果)が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

【0160】

図13(A)は、ハズレ時における変動パターンの決定例を示している。例えば図12(A)に示すステップS 2 6 4の処理では、変動パターン決定用の乱数値MR 3に基づいて、予め用意された変動パターン決定テーブルに含まれるハズレ変動パターン決定テーブルを参照することにより、図13(A)に示すような決定割合で可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンが決定されればよい。

10

【0161】

図13(B)は、大当り時における変動パターンの決定例を示している。例えば図12(A)に示すステップS 2 6 5の処理では、変動パターン決定用の乱数値MR 3に基づいて、予め用意された変動パターン決定テーブルに含まれる大当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、図13(B)に示すような決定割合で可変表示結果が「大当り」となる場合の変動パターンが決定されればよい。

20

【0162】

図13(A)に示す決定例では、特別遊技カウント値に応じた所定割合で、複数の変動パターンのうちいずれかに決定される。特別遊技カウント値は、大当り遊技状態が終了した後の特別遊技制御中に、特図ゲームの開始に対応したステップS 2 6 2の処理により1加算される。パチンコ遊技機1における演出状態は、大当り遊技状態が終了したときに演出モードAへと移行し、可変表示回数が第1演出モード移行判定値である「20」に達したときに演出モードBへと移行する。その後さらに、可変表示回数が第2演出モード移行判定値である「90」に達したときに演出モードCへと移行し、可変表示回数が時短終了判定値である「100」に達したときに演出モードNへと移行する。したがって、図13(A)に示すような特別遊技カウント値に応じた割合で変動パターンを決定することにより、パチンコ遊技機1における演出状態に応じて異なる割合で、変動パターンを決定することができる。また、パチンコ遊技機1における演出状態に応じて、異なる変動パターンに決定することができる。例えば変動パターンPB 1 - 1は、特別遊技カウント値が「1」~「20」のいずれかである場合にのみ、決定することができる。すなわち、変動パターンPB 1 - 1は、演出モードA専用の非リーチとなる変動パターンである。

30

【0163】

図13(B)に示す決定例でも、特別遊技カウント値に応じた所定割合で、複数の変動パターンのうちいずれかに決定される。例えば変動パターンPA 3 - 4は、特別遊技カウント値が「1」~「20」のいずれかである場合にのみ、決定することができる。すなわち、変動パターンPA 3 - 4は、演出モードA専用の大当り報知が行われる変動パターンである。

40

【0164】

図13(A)に示す決定例では、例えば特別遊技カウント値が「0」である場合に、変動パターンPA 2 - 1といった、ノーマルのリーチ演出だけが実行されてスーパーAやスーパーBのリーチ演出(スーパーリーチのリーチ演出)が実行されない変動パターンの決定割合が、変動パターンPA 2 - 2や変動パターンPA 2 - 3といったスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合よりも高くなるように設定されている。一方、図13(B)に示す決定例では、例えば特別遊技カウント値が「1」~「20」以外である場合に、変動パターンPA 3 - 1といった、ノーマルのリーチ演出だけが実行されてスーパーリーチのリーチ演出が実行されない変動パターンの決定割合が、変動パター

50

ン P A 3 - 2 や変動パターン P A 3 - 3 といったスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合よりも低くなるように設定されている。また、大当たり時には、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの決定割合が、ハズレ時よりも高くなりやすいように設定されている。これにより、スーパーリーチのリーチ演出が実行されてから可変表示結果が導出されるときには、その可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高められる。

【 0 1 6 5 】

なお、図 1 3 (A) に示す決定例では、特別遊技カウント値が「 9 1 」～「 1 0 0 」のいずれかである場合に、スーパー A のリーチ演出を実行する変動パターン P A 2 - 2 に決定される割合が、他のハズレ時よりも高くなるように設定されている。このような設定により、時短制御や高開放制御の終了に近づいて演出状態が演出モード C となったときには、他の演出モードであるときよりも、特定のリーチ演出が実行されやすくなる。こうして、時短制御や高開放制御の終了が近づいたときに、可変表示結果が「大当たり」となる期待感を高めることができる。

【 0 1 6 6 】

図 1 2 (A) に示すステップ S 2 6 4、S 2 6 5 の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ S 2 6 6）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図 1 2 (B) に示すように、予め用意された複数の変動パターンに対応して、予め定められている。C P U 1 0 3 は、特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。

【 0 1 6 7 】

ステップ S 2 6 6 の処理に続いて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 2 6 7）。一例として、変動特図指定バッファ値が「 1 」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「 2 」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【 0 1 6 8 】

ステップ S 2 6 7 の処理を実行した後は、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われる（ステップ S 2 6 8）。例えば、変動特図指定バッファ値が「 1 」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して第 1 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第 1 変動開始用コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレス（先頭アドレス）を指定する。他方、変動特図指定バッファ値が「 2 」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第 2 保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第 2 変動開始用コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを指定する。

【 0 1 6 9 】

第 1 変動開始コマンドや第 2 変動開始コマンドは、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始や、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を、指定する演出制御コマンドである。変動パターン指定コマンドは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドで

ある。

【0170】

ステップS268の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“2”に更新してから(ステップS269)、変動パターン設定処理を終了する。ステップS269にて特図プロセスフラグの値が“2”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図3に示すステップS112の特別図柄変動処理が実行される。

【0171】

図14は、特別図柄停止処理として、図3のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、RAM102の所定領域(例えば遊技制御フラグ設定部)に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS281)。特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が停止表示(導出)されたことに対応して、後述するステップS285の処理によりオン状態にセットされる。

【0172】

ステップS281にて特図確定表示中フラグがオフであるときには(ステップS281; No)、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う(ステップS282)。そして、特図ゲームにて可変表示された特別図柄が確定する図柄確定時におけるコマンドの送信設定が行われる(ステップS283)。また、特図確定表示時間として予め定められた一定時間(例えば1000ミリ秒)を設定する(ステップS284)。例えば、ステップS284の処理では、特図確定表示時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、RAM102の所定領域(例えば遊技制御タイマ設定部)に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから(ステップS285)、特別図柄停止処理を終了する。

【0173】

こうして、ステップS282の処理により確定特別図柄が導出表示された後に、ステップS284の処理により設定された特図確定表示時間が経過するまでは、タイマ割込みの発生に応じた特別図柄プロセス処理にて特別図柄停止処理が実行されるごとに、ステップS281の処理にて特図確定表示中フラグがオンであると判定されることになる。そして、ステップS281にて特図確定表示中フラグがオンであると判定されたときには、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する(ステップS286)。このとき、特図確定表示時間が経過していなければ(ステップS286; No)、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

【0174】

ステップS286にて特図確定表示時間が経過したと判定された場合には(ステップS286; Yes)、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に(ステップS287)、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS288)。このとき、大当たりフラグがオンであれば(ステップS288; Yes)、大当たり開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する(ステップS289)。続いて、特図表示結果が「大当たり」となったことに基づく大当たり遊技状態の開始時におけるコマンドの送信設定が行われる(ステップS290)。

【0175】

ステップS290の処理に続いて、大当たりフラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS291)。また、時短状態や確変状態を終了するための設定を行う(ステップS292)。例えば、ステップS292の処理として、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理などが実行されればよい。また、ステップS292の処理では、特別遊技カウンタをクリアして、そのカウント値を「0」に初期化してもよい。その後、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理に対応した値である“4”に更新してから(ステップS293)、特別図柄停止処理を終了する。

【 0 1 7 6 】

ステップ S 2 8 8 にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ S 2 8 8 ; N o ）
、特別遊技カウント値が所定の時短終了判定値（具体的には「 1 0 0 」など）に達したか
否かを判定する（ステップ S 2 9 4 ）。このとき、時短終了判定値に達していれば（ステ
ップ S 2 9 4 ; Y e s ）
、例えば時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより
、時短制御や高開放制御などを終了させる設定を行う（ステップ S 2 9 5 ）。なお、遊技
状態が確変状態であるときでも特別遊技カウント値が時短終了判定値に達したときには時
短制御を終了するようにしてもよい。こうして時短制御を終了する一方で、確変制御につ
いては、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲ
ームが実行されるまで、継続させてもよい。時短制御を終了するとともに、例えば確変フ
ラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変制御を終了させてもよい。ある
いは、時短フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている確変状態につ
いては、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続して時短制御が行われるように
してもよい。ステップ S 2 9 5 の処理を実行したときには、特別遊技カウンタをクリア
して、そのカウント値を「 0 」に初期化する（ステップ S 2 9 6 ）。

10

【 0 1 7 7 】

ステップ S 2 9 4 にて特別遊技カウント値が時短終了判定値に達していない場合や（ス
テップ S 2 9 4 ; N o ）
、ステップ S 2 9 6 の処理を実行した後は、主基板 1 1 から演
出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行ってもよい（ス
テップ S 2 9 7 ）。これにより、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が時短状態から通常
状態となったことなどを、演出制御基板 1 2 の側に対して通知することができる。なお、
ステップ S 2 9 5 の処理により時短制御や高開放制御などが終了したときのみ遊技状態指
定コマンドを送信するようにして、その他の場合には遊技状態指定コマンドが送信され
なくてもよい。また、演出制御基板 1 2 の側で時短状態における可変表示の実行回数をカ
ウントすることなどにより、主基板 1 1 の側とは独立して時短状態が終了するか否かを
特定できるようにしてもよい。この場合にも、遊技状態指定コマンドが送信されなくて
もよい。その後、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“ 0 ”に初期化してから（ス
テップ S 2 9 8 ）、特別図柄停止処理を終了する。

20

【 0 1 7 8 】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。

30

【 0 1 7 9 】

演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U
1 2 0 が起動して、所定の演出制御メイン処理を実行する。演出制御メイン処理を開始
すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して、R A M 1 2 2 の
クリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C （カウンタ / タイ
マ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか
否かの判定を行う。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所
定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、
タイマ割込みフラグがオフであれば、待機する。

40

【 0 1 8 0 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込み
とは別に、主基板 1 1 から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この
割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより
発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが
発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動
的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（
D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T
信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信
割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含ま
れる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制
御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとな

50

る制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 1 8 1 】

タイマ割込みフラグがオンである場合には、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに、コマンド解析処理を実行する。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

【 0 1 8 2 】

一例として、コマンド解析処理では、演出制御コマンド受信用バッファに格納された受信コマンドがある場合に、その受信コマンドの M O D E データを確認することなどにより、いずれの演出制御コマンドを受信したかを判定する。このとき、第 1 始動口入賞指定コマンドとともに第 1 保留記憶数通知コマンドを受信したときには、図 1 5 (A) に示すような第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 A における空き領域のうちで、バッファ番号が最も小さい格納領域に、第 1 始動口入賞指定コマンドと第 1 保留記憶数通知コマンドを順番に記憶させる。一方、第 2 始動口入賞指定コマンドとともに第 1 保留記憶数通知コマンドを受信したときには、図 1 5 (B) に示すような第 2 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 B における空き領域のうちで、バッファ番号が最も小さい格納領域に、第 2 始動口入賞指定コマンドと第 2 保留記憶数通知コマンドを順番に記憶させる。

【 0 1 8 3 】

図 1 5 (A) に示す第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 A には、第 1 始動入賞の発生に対応して送信された 1 セットの演出制御コマンド (第 1 始動口入賞指定コマンドおよび第 1 保留記憶数通知コマンド) を対応付けて記憶できるように、格納領域が確保されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞が発生したときに受信した演出制御コマンドを、その受信順序に従って、第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 A のバッファ番号「 1 」～「 4 」に対応する格納領域における空き領域の先頭から順番に格納していく。

【 0 1 8 4 】

図 1 5 (B) に示す第 2 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 B には、第 2 始動入賞の発生に対応して送信された 1 セットの演出制御コマンド (第 2 始動口入賞指定コマンドおよび第 2 保留記憶数通知コマンド) を対応付けて記憶できるように、格納領域が確保されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 始動入賞が発生したときに受信した演出制御コマンドを、その受信順序に従って、第 2 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 B のバッファ番号「 1 」～「 4 」に対応する格納領域における空き領域の先頭から順番に格納していく。

【 0 1 8 5 】

この実施の形態では、第 1 始動入賞や第 2 始動入賞が発生したことに基づいて、図 6 に示すような入賞時乱数値判定処理が実行されることなどにより、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に、コマンド送信が行われる。したがって、演出制御コマンドの受信が正常に行われれば、図 1 5 (A) および (B) に示すようなバッファ番号「 1 」～「 4 」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。ただし、先読み制限情報の格納領域には、受信コマンドが格納されない。始動口入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドを新たに受信したときには、それらの受信コマンドの格納領域と対応するバッファ番号の先読み制限情報として、「 0 」が設定されればよい。

【 0 1 8 6 】

先読み制限情報は、先読み予告を実行しないように制限するための先読み制限条件が成立したか否かを示している。例えば図 1 5 (C) に示すように、先読み制限情報が「 0 」であれば、先読み制限条件が成立しておらず、先読み予告の実行が制限されない「制限なし」を示している。一方、先読み制限情報が「 1 」であれば、先読み制限条件が成立しており、先読み予告の実行が制限される「制限あり」を示している。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 7 】

図 1 5 (A) に示す第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 A では、バッファ番号「 1 」および「 2 」に対応する格納領域に受信コマンドが格納されている。図 1 5 (B) に示す第 2 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 B では、バッファ番号「 1 」～「 3 」に対応する格納領域に受信コマンドが格納されている。第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 A や第 2 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 B に格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、1 つ目の格納領域 (バッファ番号「 1 」に対応した領域) に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。例えば図 1 5 (A) に示す格納状態において第 1 特図を用いた特図ゲームの開始に対応して新たな飾り図柄の可変表示が開始された場合には、バッファ番号「 1 」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「 2 」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「 1 」に対応した領域にシフトされるとともに、バッファ番号「 3 」や「 4 」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「 2 」や「 3 」のそれぞれに対応した領域にシフトされる。

10

【 0 1 8 8 】

図 1 5 (A) に示す第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 A のうち、バッファ番号「 2 」に対応した領域については、第 1 保留記憶数通知コマンドにより通知された第 1 特図保留記憶数が「 1 」となり不整合が生じた場合の例が示されている。すなわち、第 1 保留記憶数通知コマンドで通知された第 1 特図保留記憶数よりもバッファ番号の方が大きな値になっており、主基板 1 1 から通知された第 1 特図保留記憶数が第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 A の記憶内容から特定される第 1 特図保留記憶数と矛盾 (不整合) している。なお、飾り図柄の可変表示が開始されるときには各コマンドのシフトが行われることから、保留記憶数通知コマンドで通知された特図保留記憶数よりもバッファ番号が小さな値になっても直ちに矛盾 (不整合) とはならない。ただし、コマンドの受信時点における特図保留記憶数とバッファ番号の相違は矛盾 (不整合) となり得る。

20

【 0 1 8 9 】

なお、変動開始コマンド (第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド) とともに保留記憶数通知コマンド (第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド) を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時コマンドバッファに格納しないようにしてもよい。すなわち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

30

【 0 1 9 0 】

第 1 始動口入賞指定コマンドや第 1 保留記憶数通知コマンドを単独で受信したときには、第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 A における空き領域の先頭から、順次に受信コマンドを格納してもよい。また、第 2 始動口入賞指定コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドを単独で受信したときには、第 2 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 B における空き領域の先頭から、順次に受信コマンドを格納してもよい。このときには、受信コマンドが始動口入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドのいずれであるかを区別せずに格納してもよいし、各受信コマンドを区別して、対応する格納領域における空き領域の先頭に格納してもよい。各受信コマンドを区別して受信する場合には、取りこぼした受信コマンドの格納領域が空欄となり、1 セットとして受信すべき一部の演出制御コマンドのみが過剰に格納されることになる。

40

【 0 1 9 1 】

具体的な一例として、第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドのいずれかを受信したときには、受信後の経過時間を計測することにより、保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間が経過したか否かを判定する。そして、受信待ち時間が経過するより前に保留記憶数通知コマンドを受信できた場合には、始動口入賞指定コマンドに対応するコマンドとして正常な受信期間内に受信できたとして、既に始動入賞時コマンドバッファに記憶されている始動口入賞指定コマンドと対応付けて、受信した保留記憶数通知コマ

50

ンドを格納する。一方、受信待ち時間が経過してから保留記憶数通知コマンドを受信した場合や、経過時間の計測が行われていないのに保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、正常な受信期間内に受信できなかったとして、あるいは、始動口入賞指定コマンドが欠落しているとして、始動入賞時コマンドバッファにて新たなバッファ番号と対応付けて、受信した保留記憶数通知コマンドを格納すればよい。

【0192】

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

【0193】

図16は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図16に示す演出制御プロセス処理では、まず、先読み予告となる予告演出（先読み予告演出）を実行するか否かを決定する先読み予告実行決定処理が実行される（ステップS161）。図17は、図16のステップS161にて実行される先読み予告実行決定処理の一例を示すフローチャートである。図17に示す先読み予告実行決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば第1始動入賞時コマンドバッファ190Aや第2始動入賞時コマンドバッファ190Bといった、始動入賞時コマンドバッファにおける記憶内容をチェックする（ステップS501）。

【0194】

ステップS501の処理に続いて、始動入賞時に受信する演出制御コマンド（始動口入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドなど）のうち、少なくともいずれかとなる新たな受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップS502）。例えば、第1始動入賞時コマンドバッファ190Aまたは第2始動入賞時コマンドバッファ190Bに、始動口入賞指定コマンドまたは保留記憶数通知コマンドのうち、少なくともいずれか1つが新たに格納されているか否かを確認することにより、新たな受信コマンドの有無を判定できる。いずれのコマンドも新たに受信していなければ（ステップS502；No）、先読み予告実行決定処理を終了する。

【0195】

ステップS502にて受信コマンドがあると判定された場合には（ステップS502；Yes）、既に先読み予告を実行中であるか否かを判定する（ステップS503）。例えば、ステップS503の処理では、演出制御基板12に搭載されたRAM122の所定領域（演出制御フラグ設定部など）に設けられた先読み予告フラグがオンであるときに、先読み予告を実行中であると判定すればよい。先読み予告フラグは、所定の先読み予告となる予告演出が実行されるときにオン状態にセットされる。ステップS503にて先読み予告を実行中であると判定された場合には（ステップS503；Yes）、先読み予告実行決定処理を終了する。これにより、この実施の形態では、既に先読み予告となる予告演出を実行中である場合、さらに先読み予告が実行されないように制限して、先読み予告の途中変更や重複を防止する。

【0196】

なお、可変表示結果が「大当たり」に決定される旨を示す判定結果情報（始動口入賞指定コマンド）や特定の変動パターンに決定される旨を示す判定結果情報（始動口入賞指定コマンド）が得られたときには、実行中の先読み予告を途中変更または重複して、新たな先読み予告を実行するようにしてもよい。あるいは、判定結果情報の内容にかかわらず、実行中の先読み予告を途中変更または重複して、新たな先読み予告を実行可能にしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 7 】

ステップ S 5 0 3 にて先読み予告を実行中ではないと判定された場合には（ステップ S 5 0 3 ; N o ） 、 先読み予告の実行が制限される先読み予告制限があるか否かを判定する（ステップ S 5 0 4 ） 。 演出制御用 C P U 1 2 0 は、所定の先読み制限条件が成立したか否かの判定を行い、成立したと判定された場合に、先読み予告制限があると判定すればよい。

【 0 1 9 8 】

図 1 8 (A) は、この実施の形態において先読み予告が実行されないように制限する具体例を示している。この具体例では、第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドのうちいずれを受信したかに応じて、異なる先読み制限条件を設けている。すなわち、第 1 始動口入賞指定コマンドを受信した場合には、時短制御とともに高開放制御が行われる時短制御中（高ベース中）であるとき、または、遊技状態が大当り遊技状態となっている大当り中であるときに、先読み制限条件が成立する。一方、第 2 始動口入賞指定コマンドを受信した場合には、大当り後変動カウント値が所定の演出モード移行判定値未満であるとともに、この大当り後変動カウント値に保留記憶数（具体的には第 2 特図保留記憶数）を加算すると演出モード移行判定値を超えるとときに、先読み制限条件が成立する。

【 0 1 9 9 】

この実施の形態において、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される。この場合、高開放制御が行われている高ベース中には、第 2 始動入賞口に遊技球を容易に通過（進入）させて、優先的に実行される第 2 特図を用いた特図ゲームを実行し続けることが可能になる。仮に、高ベース中にて第 1 特図を用いた特図ゲームを予告対象とする先読み予告を実行すると、例えば可変表示結果が「大当り」となる保留データなどを保持した状態で、第 2 特図を用いた特図ゲームを多数回にわたり容易に繰り返し実行することができる。このとき、第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」になれば、先読み予告による予告対象となっている第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」になることもあわせて、遊技状態を繰り返し大当り遊技状態とすることが可能になり、パチンコ遊技機 1 の射幸性が著しく高められるおそれがある。

【 0 2 0 0 】

また、仮に、高ベース中にて第 1 特図を用いた特図ゲームを予告対象とする先読み予告を実行すると、この先読み予告により可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを認識した遊技者は、第 2 始動入賞口に遊技球を繰り返し通過（進入）させて第 2 特図を用いた特図ゲームを繰り返し実行するか、第 2 始動入賞口に遊技球を通過（進入）させずに第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するかを、自己の技量により選択することができる。そのため、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態へと制御されるタイミングが、遊技者の技量によって大きく変化させられるおそれがある。

【 0 2 0 1 】

そこで、時短制御に伴う高開放制御が行われる高ベース中には、第 1 始動入賞の発生に基づく先読み予告の実行を制限する先読み制限条件を成立させる。これにより、第 1 特図を用いた特図ゲームに対応して可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを遊技者が認識できないようにして、健全な遊技性を確保することができる。遊技状態が大当り遊技状態であるときにも、その大当り遊技状態が終了した後には時短制御に伴う高開放制御が行われることから、同様に先読み制限条件を成立させる。

【 0 2 0 2 】

大当り後変動カウント値は、大当り遊技状態が終了した後に実行された可変表示の回数、すなわち、可変表示の開始条件が成立した回数を示している。一方、パチンコ遊技機 1 における演出状態は、大当り遊技状態が終了したときに演出モード A へと移行する。その後、可変表示回数が所定の演出モード移行判定値に達すると、演出状態を切り替えるために演出モードの移行制御が行われる。したがって、大当り後変動カウント値が所定の演出

10

20

30

40

50

モード移行判定値に達したときには、パチンコ遊技機 1 における演出状態を切り替える演出モードの移行制御が行われる。

【 0 2 0 3 】

他方、この実施の形態において、先読み予告となる予告演出の演出態様は、パチンコ遊技機 1 における演出状態が演出モード A ~ 演出モード C のいずれであるかに応じて異なる演出態様となる。そのため、先読み予告の実行が開始された後に、その予告対象となる可変表示が実行されるより前に演出モードの移行制御が行われてしまうと、先読み予告の演出態様と移行後の演出モードとに矛盾（不整合）が生じ、遊技者に違和感を与えるおそれがある。特に、先読み予告が複数回の可変表示にわたり連続して実行される連続予告である場合には、この連続予告が終了するより前に演出モードが切り替えられてしまい、演出態様と演出モードとの矛盾（不整合）が顕著になる。なお、演出モード A ~ 演出モード C の移行制御が行われるのは、大当たり遊技状態が終了してから時短制御に伴う高開放制御が行われる高ベース中であり、第 1 特図を用いた特図ゲームを予告対象とする先読み予告の実行は制限されている。

10

【 0 2 0 4 】

そこで、先読み予告による予告対象となる可変表示が実行されるより前に演出モードの移行制御が行われる場合に対応して、大当たり後変動カウント値が所定の演出モード移行判定値未満であるとともに、この大当たり後変動カウント値に保留記憶数（具体的には第 2 特図保留記憶数）を加算すると演出モード移行判定値を超えるとときには、第 2 始動入賞の発生に基づく先読み予告の実行を制限する先読み制限条件を成立させる。これにより、先読み予告の演出態様と演出モードとに矛盾（不整合）が生じないようにして、遊技者に違和感を与えることを防止できる。

20

【 0 2 0 5 】

図 1 7 に示すステップ S 5 0 4 にて先読み予告制限なしと判定された場合には（ステップ S 5 0 4 ; N o ）, 始動入賞の発生に基づく受信コマンド（始動口入賞指定コマンドおよび保留記憶数通知コマンド）の順序と内容をチェックして（ステップ S 5 0 5 ）, 正常に受信できたか否かを判定する（ステップ S 5 0 6 ）. ステップ S 5 0 6 の処理では、例えば始動口入賞指定コマンドと保留記憶数通知コマンドの受信が順番通りであるか否か、いずれも欠落なく受信できたか否か、受信コマンドの内容に矛盾（不整合）がないかなどの確認を行い、いずれか 1 つでも否定された場合には、正常に受信できなかったと判定すればよい。

30

【 0 2 0 6 】

具体的な一例として、第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 A におけるバッファ番号「2」の格納領域に、第 1 特図保留記憶数が「1」であることを通知する第 1 保留記憶数通知コマンドが格納されている場合には、第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 A の記憶状態から特定される第 1 特図保留記憶数と、第 1 保留記憶数通知コマンドにより通知された第 1 特図保留記憶数との相違が許容されない場合であるとして、保留記憶数通知コマンドの内容に矛盾（不整合）があると判断すればよい。

【 0 2 0 7 】

始動口入賞指定コマンドと保留記憶数通知コマンドの受信が順番通りであること、いずれも欠落なく受信できたこと、受信コマンドの内容に矛盾（不整合）がないことのうち、いずれか 1 つでも否定された場合に異常が発生したと判定するものに限定されず、例えばいずれか 2 つが否定された場合に異常が発生したと判定するようにしてもよい。あるいは、すべてが否定された場合に異常が発生したと判定するようにしてもよい。

40

【 0 2 0 8 】

ステップ S 5 0 6 にて正常に受信できたと判定された場合には（ステップ S 5 0 6 ; Y e s ）, 第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 A や第 2 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 B に格納されている前回までの始動口入賞指定コマンドをチェックして（ステップ S 5 0 7 ）先読み予告を実行可能な判定結果情報であるか否かを判定する（ステップ S 5 0 8 ）. 例えば、ステップ S 5 0 7 の処理では、最新の始動口入賞指定コマンドよりも 1 つ

50

前までに受信して始動入賞時コマンドバッファに格納されている始動口入賞指定コマンドの通知内容を読み取る。ステップS508の処理では、ステップS507における読取結果により、予告対象となる可変表示より前に可変表示結果が「大当り」となるものが含まれている場合には、先読み予告を実行不可能であると判定すればよい。あるいは、予告対象となる可変表示より前に飾り図柄の可変表示状態が特定の表示態様となるものが含まれている場合に、先読み予告を実行不可能であると判定してもよい。すなわち、最新の始動口入賞指定コマンドよりも1つ前までに受信して始動入賞時コマンドバッファに格納されている始動口入賞指定コマンドの通知内容がすべて、ハズレ時の特定パターン共通範囲外であるときに、先読み予告を実行可能であると判定してもよい。

【0209】

10

また、ステップS508の処理では、特図保留記憶数（第1特図保留記憶数または第2特図保留記憶数）が所定数未満（例えば「2」未満など）である場合に、先読み予告を実行不可能であると判定してもよい。特図保留記憶数が「1」であるときには、予告対象となる可変表示の他に保留記憶されている可変表示がない。したがって、始動入賞が発生した後に新たな可変表示の実行に伴って先読み予告が開始される場合に、このような先読み予告を予告対象となる可変表示の開始よりも前に実行できないと判断すればよい。なお、始動入賞が発生すれば直ちに実行を開始できる先読み予告については、特図保留記憶数によらず先読み予告を実行可能であると判定してもよい。

【0210】

20

ステップS504にて先読み予告制限ありと判定された場合や（ステップS504；Yes）、ステップS506にて正常に受信できなかったと判定された場合（ステップS506；No）、あるいは、ステップS508にて先読み予告を実行不可能であると判定された場合には（ステップS508；No）、始動入賞時コマンドバッファにて対応するバッファ番号の先読み制限情報を「1」にセットしてから（ステップS509）、先読み予告実行決定処理を終了する。ステップS509の処理では、例えばステップS504にて先読み予告制限ありと判定された場合に、新たに受信した演出制御コマンド（始動口入賞指定コマンドおよび保留記憶数通知コマンド）の格納領域に対応するバッファ番号の先読み制限情報を「1」にセットすればよい。一方、ステップS506にて正常に受信できなかったと判定された場合や、ステップS508にて先読み予告を実行不可能であると判定された場合には、新たに受信した演出制御コマンドの格納領域に対応するバッファ番号の先読み制限情報とともに、それより前に受信した演出制御コマンドの格納領域に対応するバッファ番号の先読み制限情報も「1」にセットしてもよい。あるいは、いずれの場合にも、新たに受信した演出制御コマンドの格納領域に対応するバッファ番号の先読み制限情報のみを「1」にセットしてもよい。いずれの場合にも、新たに受信した演出制御コマンドの格納領域に対応するバッファ番号の先読み制限情報とともに、それより前に受信した演出制御コマンドの格納領域に対応するバッファ番号の先読み制限情報も「1」にセットしてもよい。

30

【0211】

ステップS508にて先読み予告を実行可能であると判定された場合には（ステップS508；Yes）、先読み予告を実行するか否かという先読み予告の有無を決定する（ステップS510）。一例として、ステップS510の処理では、先読み予告の有無を決定するための使用テーブルとして、予め用意された先読み予告実行決定テーブルを選択してセットする。先読み予告実行決定テーブルでは、予告対象となる可変表示に対応する始動入賞の発生に基づいて送信された始動口入賞指定コマンドの通知内容などに応じて、先読み予告実行決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、先読み予告を実行するか否かの決定結果に割り当てられていればよい。その後、演出制御用CPU120は、例えば乱数回路124やRAM122の所定領域（演出制御カウンタ設定部など）に設けられた演出用ランダムカウンタなどから抽出した先読み予告実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、先読み予告実行決定テーブルを参照することにより、先読み予告の有無を決定すればよい。

40

50

【 0 2 1 2 】

図 1 8 (B) は、図 1 7 に示すステップ S 5 1 0 の処理による先読み予告の有無の決定例を示している。この決定例では、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか、および、特定パターン共通範囲の範囲内であるか範囲外であるかといった、始動口入賞指定コマンドの通知内容や、特図保留記憶数（第 1 特図保留記憶数または第 2 特図保留記憶数）に応じて、先読み予告の有無が決定される割合を異ならせている。具体的な一例として、始動口入賞指定コマンドにより通知された可変表示結果が「ハズレ」であり特定パターン共通範囲外であれば、先読み予告を実行しない「予告なし」に決定される割合が「予告あり」に決定される割合よりも十分に高く、また、特図保留記憶数が多くなるに従って「予告なし」に決定される割合が高くなる。一方、可変表示結果が「ハズレ」であり特定パターン共通範囲内であれば、特図保留記憶数が「2」または「3」であるときに、「予告あり」に決定される割合が「予告なし」に決定される割合よりも高くなるものの、特図保留記憶数が「4」であるときには、「予告なし」に決定される割合が高くなる。これに対して、可変表示結果が「大当たり」であり特定パターン共通範囲内であれば、特図保留記憶数が「2」または「3」であるときに、「予告なし」に決定される割合が「予告あり」に決定される割合よりも高くなるものの、特図保留記憶数が「4」であるときには、「予告あり」に決定される割合が高くなる。また、可変表示結果が「大当たり」であり特定パターン共通範囲外であれば、特図保留記憶数が多くなるに従って「予告あり」に決定される割合が高くなる。こうした設定により、先読み予告が実行されたときに、飾り図柄の可変表示態様が特定の表示態様となる可能性が高められる。また、先読み予告の実行回数が増加するに従って、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が増大し、遊技者の期待感を高めることができる。

10

20

【 0 2 1 3 】

図 1 7 に示すステップ S 5 1 0 の処理による決定に基づいて、先読み予告を実行しない「予告なし」であるか否かを判定する（ステップ S 5 1 1）。このとき、「予告なし」であれば（ステップ S 5 1 1；Yes）、先読み予告実行決定処理を終了する。一方、先読み予告を実行する「予告あり」の場合には（ステップ S 5 1 1；No）、例えば RAM 1 2 2 の所定領域（演出制御フラグ設定部など）に設けられた先読み予告フラグをオン状態にセットする（ステップ S 5 1 2）。また、先読み予告の総実行回数を設定する（ステップ S 5 1 3）。

30

【 0 2 1 4 】

ステップ S 5 1 3 の処理では、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるか否かに応じた総実行回数の設定が行われればよい。例えば、第 1 特図と第 2 特図のいずれを用いた特図ゲームであるかにかかわらず、始動入賞が発生した順に特図ゲームが実行される場合には、合計保留記憶数から予告対象となる可変表示に対応して「1」を差し引いた可変表示の実行回数を、先読み予告の総実行回数として設定すればよい。一方、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合に、予告対象となる可変表示が第 2 特図を用いた特図ゲームに対応して行われるのであれば、第 2 特図保留記憶数から「1」を差し引いた可変表示の実行回数を、先読み予告の総実行回数として設定すればよい。この場合に、予告対象となる可変表示が第 1 特図を用いた特図ゲームに対応して行われるのであれば、合計保留記憶数から「1」を差し引いた可変表示の実行回数を、先読み予告の総実行回数として設定すればよい。なお、予告対象となる可変表示においても先読み予告を実行する場合には、それぞれの保留記憶数から「1」を差し引くことなく、先読み予告の総実行回数として設定すればよい。

40

【 0 2 1 5 】

ステップ S 5 1 3 の処理を実行した後は、例えば RAM 1 2 2 の所定領域（演出制御カウンタ設定部など）に設けられた先読み予告カウンタのカウント初期値として「0」を設定する（ステップ S 5 1 4）。そして、例えば RAM 1 2 2 の所定領域（演出制御バッファ設定部など）に設けられた予告対象判定結果バッファに、予告対象となる可変表示の

50

入賞時判定結果を示すデータを記憶させてから（ステップS515）、先読み予告実行決定処理を終了する。

【0216】

図17に示す先読み予告実行決定処理では、ステップS504の処理により先読み予告制限ありと判定された場合に、ステップS509の処理にて先読み制限情報を「1」にセットしてから、ステップS510の処理を実行せずに先読み予告実行決定処理が終了する。したがって、例えば図18（A）に示すような先読み制限条件が成立した場合には、先読み予告の有無を決定する処理が実行されないことで、先読み予告が実行されないように制限される。こうして、例えば第2始動口入賞指定コマンドを受信したときに、先読み予告による予告対象となる可変表示が実行されるより前に演出モードの移行制御が行われる場合に対応して、大当り後変動カウント値が所定の演出モード移行判定値未満であるとともに、この大当り後変動カウント値に保留記憶数（具体的には第2特図保留記憶数）を加算すると演出モード移行判定値を超えるとときには、先読み予告が実行されないように制限することができる。

【0217】

図17に示す先読み予告実行決定処理では、ステップS510の処理により先読み予告を実行するか否かが決定され、実行すると決定された場合に、ステップS511～S515の処理を実行して、先読み予告を実行するための設定が行われる。ただし、この時点で先読み予告の実行が開始されるものではなく、可変表示の開始に対応して実行される先読み予告演出設定処理（図19のステップS523）に基づいて、先読み予告の実行を開始するための設定が行われる。なお、先読み予告のうちには、始動入賞が発生した時点で、例えば特図保留記憶数を示す表示が更新されることなどに伴い、予告演出の実行が開始されるものがあってもよい。例えば、ステップS510の処理により先読み予告を実行することが決定されたときに、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける特図保留記憶数の表示態様に応じた予告パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定する。このときには、例えば予告対象の可変表示結果が「大当り」となるか否かや、その他の入賞時判定結果などに応じて異なる割合で、複数の予告パターンのいずれかに決定されればよい。そして、決定された予告パターンに対応する表示態様で始動入賞記憶表示エリア5Hにおける表示部位の表示を更新することにより、保留表示予告の実行が開始されればよい。

【0218】

先読み予告の有無を決定する割合は、図18（B）に示すようなものに限定されず、主基板11から伝送された始動口入賞指定コマンドの通知内容に応じた所定割合で先読み予告の有無などを決定することができればよい。例えば、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるか否かに応じて異なる割合に設定してもよい。あるいは、ノーマルリーチやスーパーリーチといったリーチ演出のうちいずれのリーチ演出が実行されるかに応じて異なる割合に設定してもよい。すなわち、特図表示結果が「大当り」に決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となるか否かなどを、始動入賞の発生時に予測した結果に基づく所定割合で、先読み予告を実行するか否かを決定できればよい。

【0219】

図16に示すステップS161にて先読み予告実行決定処理を実行した後は、例えばRAM122の所定領域（演出制御フラグ設定部など）に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S176の処理のいずれかを選択して実行する。

【0220】

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

【 0 2 2 1 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置 5 の画面上における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。可変表示開始設定処理が実行されたときには、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新される。

【 0 2 2 2 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。また、可変表示中演出処理には、主基板 1 1 から伝送される図柄確定指定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させる処理が含まれている。なお、所定の演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して、確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させるようにしてもよい。この場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板 1 1 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 1 2 の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。こうした演出制御などを行った後に、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新される。

【 0 2 2 3 】

ステップ S 1 7 3 の可変表示停止処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。可変表示停止処理は、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果や、主基板 1 1 から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したか否かの判定結果などに基づいて、大当たり遊技状態が開始されるか否かを判定する処理を含んでいる。そして、可変表示結果が「大当たり」に対応して大当たり遊技状態が開始される場合には、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される一方で、可変表示結果が「ハズレ」に対応して大当たり遊技状態が開始されない場合には、演出プロセスフラグがクリアされて、その値が “ 0 ” に初期化される。

【 0 2 2 4 】

ステップ S 1 7 4 の大当たり表示処理は、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この大当たり表示処理は、主基板 1 1 から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したことなどに基づいて、大当たり遊技状態の開始を報知する大当たり報知演出（ファンファーレ演出）を実行するための処理を含んでいる。そして、大当たり報知演出の実行が終了するときには、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される。

【 0 2 2 5 】

ステップ S 1 7 5 の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板 1 1 から伝送される大当たり終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出制御プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新される。

【 0 2 2 6 】

ステップS 1 7 6の大当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り終了演出処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させることや、音声制御基板1 3に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8 L、8 Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板1 4に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“ 0 ”に初期化する。

【 0 2 2 7 】

10

図1 9は、可変表示開始設定処理として、図1 6のステップS 1 7 1にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図1 9に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、まず、遊技状態が確変状態または時短状態であるときに時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップS 5 2 1）。このとき、時短制御中であれば（ステップS 5 2 1；Y e s）、RAM 1 2 2の所定領域（演出制御カウンタ設定部など）に設けられた大当り後変動カウンタの格納値である大当り後変動カウンタ値を、1加算するように更新する（ステップS 5 2 2）。

【 0 2 2 8 】

ステップS 5 2 1にて時短制御中ではないと判定された場合や（ステップS 5 2 1；N o）、ステップS 5 2 2の処理を実行した後は、先読み予告演出設定処理を実行する（ステップS 5 2 3）。図2 0は、図1 9のステップS 5 2 3にて実行される先読み予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

20

【 0 2 2 9 】

図2 0に示す先読み予告演出設定処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、まず、先読み予告フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 7 0 1）。このとき、先読み予告フラグがオフであれば（ステップS 7 0 1；N o）、先読み予告が実行されないことから、そのまま先読み予告演出設定処理を終了する。一方、先読み予告フラグがオンであるときには（ステップS 7 0 1；Y e s）、先読み予告カウンタの格納値である先読み予告カウンタ値を1加算するように更新する（ステップS 7 0 2）。そして、更新後の先読み予告カウンタ値が「 1 」であるか否かを判定する（ステップS 7 0 3）。

30

【 0 2 3 0 】

始動入賞の発生に基づいて先読み予告を実行することが決定されたときには、図1 7に示すステップS 5 1 4の処理により、先読み予告カウンタのカウント初期値として「 0 」が設定される。その後、可変表示の開始に対応してステップS 7 0 2の処理が実行されることにより、先読み予告カウンタ値が「 1 」に更新されたときには、始動入賞時の決定に基づく初回の先読み予告が実行されることになる。一方、先読み予告カウンタ値が「 1 」以外の値に更新されたときには、既に先読み予告の実行が開始されており、前回の可変表示でも先読み予告が実行されたことを示している。そこで、先読み予告カウンタ値が「 1 」以外である場合には（ステップS 7 0 3；N o）、前回の予告演出内容を読み出す（ステップS 7 0 4）。

40

【 0 2 3 1 】

ステップS 7 0 3にて先読み予告カウンタ値が「 1 」であると判定された場合や（ステップS 7 0 3；Y e s）、ステップS 7 0 4の処理を実行した後は、例えば予告対象判定結果バッファの記憶データといった、予告対象となる可変表示の入賞時判定結果を示すデータを読み出す（ステップS 7 0 5）。そして、今回の可変表示における先読み予告の演出内容を決定する（ステップS 7 0 6）。図2 1（A）～（C）は、先読み予告総実行回数が「 3 」の場合に、ステップS 7 0 6の処理により先読み予告の演出内容を決定する具体例を示している。

【 0 2 3 2 】

図2 1（A）～（C）に示す決定例では、予告対象となる可変表示の入賞時判定結果と

50

して、始動口入賞指定コマンドにより通知された予告対象変動の通知内容や、先読み予告カウンタ値に応じて、予め用意された複数の予告パターンのうちから、今回の可変表示における先読み予告で使用する予告パターンが決定される。このとき決定される予告パターンは、パチンコ遊技機 1 における演出状態が演出モード A ~ 演出モード C のいずれであるかに応じて異なるように設定されている。したがって、先読み予告の演出態様は、パチンコ遊技機 1 における演出状態が演出モード A ~ 演出モード C のいずれであるかに応じて、異なる演出態様となる。

【 0 2 3 3 】

例えば、先読み予告カウンタ値が「1」であるときには、予告対象変動の通知内容に応じて、図 2 1 (A) ~ (C) に示すような決定割合で、いずれかの予告パターンに決定される。一方、先読み予告カウンタ値が「2」または「3」であるときには、先読み予告カウンタ値が「1」であるときに決定された予告パターンと予め対応付けられた予告パターンに決定されればよい。

10

【 0 2 3 4 】

図 2 0 に示すステップ S 7 0 6 の処理により先読み予告の演出内容となる予告パターンを決定した後は、その決定結果である先読み予告の演出内容を記憶させる (ステップ S 7 0 7) 。例えば、R A M 1 2 2 の所定領域 (演出制御バッファ設定部など) に設けられた前回予告バッファに、演出内容の決定結果を特定可能に示すデータを記憶させればよい。その後、先読み予告カウンタ値が先読み予告の総実行回数に達したか否かを判定する (ステップ S 7 0 8) 。

20

【 0 2 3 5 】

ステップ S 7 0 8 にて総実行回数に達していないと判定された場合には (ステップ S 7 0 8 ; N o) 、先読み予告演出設定処理を終了する。一方、総実行回数に達したと判定された場合には (ステップ S 7 0 8 ; Y e s) 、先読み予告の実行設定を初期化するための処理を実行する。すなわち、先読み予告フラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 0 9) 、先読み予告の総実行回数を消去する (ステップ S 7 1 0) 。そして、先読み予告カウンタをクリアしてから (ステップ S 7 1 1) 、先読み予告演出設定処理を終了する。

【 0 2 3 6 】

図 2 0 に示す先読み予告演出設定処理では、ステップ S 7 0 2 の処理により予告カウンタ値を更新するごとに、ステップ S 7 0 6 の処理により今回の可変表示にて実行する先読み予告の演出内容を決定する。したがって、複数回の可変表示にわたる連続予告としての先読み予告が実行される場合には、各回の可変表示が開始されることに対応して、それぞれの演出内容が順次に決定される。これに対して、複数回の可変表示にわたり実行される連続予告となる先読み予告の演出内容を、一括して決定するようにしてもよい。例えば、先読み予告を実行する可変表示の回数ごとに、複数回の可変表示にわたる演出内容の組合せパターンを予め複数パターン用意しておき、所定割合でいずれかの組合せパターンを使用パターンに決定すればよい。

30

【 0 2 3 7 】

図 1 9 に示すステップ S 5 2 3 にて先読み予告演出設定処理を実行した後は、例えば主基板 1 1 から伝送された可変表示結果通知コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する (ステップ S 5 2 4) 。このとき、特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされれば (ステップ S 5 2 4 ; Y e s) 、例えば変動パターン指定コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する (ステップ S 5 2 5) 。

40

【 0 2 3 8 】

ステップ S 5 2 5 にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には (ステップ S 5 2 5 ; Y e s) 、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する (ステップ S 5 2 6) 。一例として、ステップ S 5 2 6 の処理では、まず、乱

50

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

10

【 0 2 3 9 】

ステップ S 5 2 5 にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップ S 5 2 5 ; N o）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 7）。一例として、ステップ S 5 2 7 の処理では、まず、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはなずになりリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

20

30

【 0 2 4 0 】

ステップ S 5 2 4 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップ S 5 2 4 ; N o）、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」の場合であるか否かを判定する（ステップ S 5 2 8）。特図表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別は、例えば主基板 1 1 から伝送された可変表示結果通知コマンドを読み取ることなどにより、演出制御用 C P U 1 2 0 によって特定されればよい。大当たり種別が「突確」と判定されたときには（ステップ S 5 2 8 ; Y e s）、例えば所定の短期開放チャンス目といった、「突確」の場合に対応した飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 9）。

40

【 0 2 4 1 】

ステップ S 5 2 9 における処理の一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターン P C 1 - 1 が指定された場合に、複数種類の短期開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、短期開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾

50

り図柄の組合せを決定すればよい。

【 0 2 4 2 】

ステップ S 5 2 9 における処理の他の一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターン P C 2 - 1 が指定された場合に、例えばステップ S 5 2 7 と同様の処理を実行することにより、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。あるいは、変動パターン P C 2 - 1 が指定された場合に、ステップ S 5 2 7 と同様の処理を実行することにより「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される同一の飾り図柄を決定する一方で、ステップ S 5 2 7 とは異なる処理を実行することにより、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて通常時における飾り図柄の可変表示では使用されない特殊な飾り図柄（短期開放チャンス図柄）を停止表示することにより決定してもよい。こうした短期開放チャンス図柄を含むリーチ組合せの確定飾り図柄は、短期開放チャンス目に含まれてもよい。

10

【 0 2 4 3 】

なお、変動パターン P C 2 - 1 が指定されて飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となる場合でも、例えば「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて同一の飾り図柄が揃って仮停止表示されることによりリーチ態様となった後に、「右」の飾り図柄可変表示エリア 5 R にて飾り図柄を再び変動させることにより仮停止表示した飾り図柄を変更させる「滑り」の可変表示演出を行うとともに、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて所定の飾り図柄を停止表示させることで、短期開放チャンス目のいずれかを構成する飾り図柄の組合せが導出表示されるようにしてもよい。この場合、ステップ S 5 2 9 の処理では、変動パターン P C 2 - 1 が指定された場合でも、短期開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

20

【 0 2 4 4 】

ステップ S 5 2 8 にて大当り種別が「突確」以外の「非確変」または「確変」であると判定されたときには（ステップ S 5 2 8 ; N o）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 3 0）。一例として、ステップ S 5 3 0 の処理では、まず、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

30

【 0 2 4 5 】

ステップ S 5 2 6、S 5 2 7、S 5 2 9、S 5 3 0 の処理のいずれかを実行した後は、変動開始時予告決定処理を実行する（ステップ S 5 3 1）。図 2 2 は、図 1 9 のステップ S 5 3 1 にて実行される変動開始時予告決定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 2 4 6 】

図 2 2 に示す変動開始時予告決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 A または第 2 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 B といった始動入賞時コマンドバッファから、バッファ番号が「1」に対応した格納領域の記憶データを読み出す（ステップ S 7 2 1）。一例として、第 1 変動開始コマンドの受信に基づいて第 1 特図を用いた特図ゲームの開始が特定された場合には、第 1 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 A におけるバッファ番号が「1」の格納領域から記憶データを読み出す。一方、第 2 変動開始コマンドの受信に基づいて第 2 特図を用いた特図ゲームの開始が特定された場合には、第 2 始動入賞時コマンドバッファ 1 9 0 B におけるバッファ番号が「1」の格納領域から記憶データを読み出す。このときには、記憶データを読み出した始動入賞時コマンドバッファにおいて、バッファ番号が「1」に対応した格納領域の記憶データを削除するとともに、バッファ番号が「2」～「4」に対応した格納領域の記憶データを、バッファ番号が 1 少ない格納領域へとシフトさせればよい。

40

【 0 2 4 7 】

その後、ステップ S 7 2 1 にて読み出した先読み制限情報などに基づいて、可変表示中

50

予告となる変動開始時予告を実行するか否かという変動開始時予告の有無を決定する（ステップS722）。一例として、ステップS722の処理では、変動開始時予告の有無を決定するための使用テーブルとして、予め用意された変動開始時予告実行決定テーブルを選択してセットする。変動開始時予告実行決定テーブルでは、変動開始時予告実行決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、変動開始時予告を実行するか否かの決定結果に割り当てられていればよい。演出制御用CPU120は、例えば乱数回路124やRAM122の所定領域（演出制御カウンタ設定部など）に設けられた演出用ランダムカウンタなどから抽出した変動開始時予告実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、変動開始時予告実行決定テーブルを参照することにより、変動開始時予告の有無を決定すればよい。

10

【0248】

図23（A）は、図22に示すステップS722の処理による変動開始時予告の有無の決定例を示している。この決定例では、ステップS721の処理により読み出された記憶データに含まれる先読み制限情報が「0」であるか「1」であるか、および、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果や変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じた可変表示内容に応じて、変動開始時予告の有無が決定される割合を異ならせている。より具体的には、先読み制限情報が「1」であるときには、先読み制限情報が「0」であるときよりも高い割合で、変動開始時予告を実行する「予告あり」に決定されるように設定されている。したがって、例えば図18（A）に示したような先読み制限条件が成立したために先読み予告を実行しないように制限された場合には、この

20

【0249】

また、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、非リーチとなる場合よりも、ノーマルのリーチ演出が実行される場合に、「予告あり」に決定される割合は高くなり、ノーマルのリーチ演出が実行される場合よりも、スーパーAまたはスーパーBのリーチ演出が実行される場合に、「予告あり」に決定される割合は高くなる。可変表示結果が「大当たり」となる場合のうち、ノーマルのリーチ演出が実行される場合よりも、スーパーAまたはスーパーBのリーチ演出が実行される場合に、「予告あり」に決定される割合は高くなる。可変表示結果が「ハズレ」となる場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となる場合に、

30

【0250】

図22に示すステップS722の処理による決定に基づいて、変動開始時予告を実行する「予告あり」であるか否かを判定する（ステップS723）。このとき、「予告なし」であれば（ステップS723；No）、変動開始時予告決定処理を終了する。一方、変動開始時予告を実行する「予告あり」の場合には（ステップS723；Yes）、変動開始時予告の演出内容を決定する（ステップS724）。図23（B）は、ステップS724の処理により変動開始時予告の演出内容を決定する一例を示している。

40

【0251】

ステップS724の処理では、変動開始時予告の演出内容を決定するための使用テーブルとして、予め用意された変動開始時予告パターン決定テーブルを選択してセットする。変動開始時予告パターン決定テーブルでは、例えば可変表示結果を含む可変表示内容などに応じて、変動開始時予告パターン決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、複数の変動開始時予告パターンのいずれかに割り当てられていればよい。演出制御用CPU120は、例えば乱数回路124やRAM122の所定領域（演出制御カウンタ設定部など）に設けられた演出用ランダムカウンタなどから抽出した変動開始時予告パターン決定用

50

の乱数値を示す数値データに基づいて、変動開始時予告パターン決定テーブルを参照することにより、変動開始時予告の演出内容に対応する変動開始時予告パターンを決定すればよい。

【0252】

図23(B)に示すように、ステップS724の処理により決定される変動開始時予告パターンは、パチンコ遊技機1における演出状態が演出モードA～演出モードCのいずれであるかに応じて異なるように設定されている。したがって、変動開始時予告の演出態様は、パチンコ遊技機1における演出状態が演出モードA～演出モードCのいずれであるかに応じて、異なる演出態様となる。また、先読み制限情報が「1」であるときには、先読み制限情報が「0」であるときとは異なる変動開始時予告パターンに決定される。したがって、例えば図18(A)に示したような先読み制限条件が成立したために先読み予告を実行しないように制限された場合に実行される変動開始時予告の演出態様は、このような制限がされていない場合に実行される変動開始時予告の演出態様とは異なる演出態様となる。

10

【0253】

図23(B)に示す決定例において、演出モードAである場合のうち、先読み制限情報が「0」の場合には、可変表示結果を含む可変表示内容に応じた割合で、変動開始時予告パターンYAP1または変動開始時予告パターンYAP2のいずれかに決定されればよい。また、演出モードAである場合のうち、先読み制限情報が「1」の場合には、可変表示結果を含む可変表示内容に応じた割合で、変動開始時予告パターンYAP3または変動開始時予告パターンYAP4のいずれかに決定されればよい。さらに、先読み制限情報が「1」のときに変動開始時予告パターンYAP3または変動開始時予告パターンYAP4のいずれかに決定された場合には、その決定結果を記憶しておき、先読み制限情報が「0」に初期化されるまでは、次回以降の可変表示が開始されるときにも、記憶されている変動開始時予告パターンに決定してもよい。これにより、先読み予告を実行しないように制限されているときには、変動開始時予告として、演出態様が同一の予告演出を繰り返し実行することができる。

20

【0254】

図22に示すステップS724の処理により変動開始時予告の演出内容となる変動開始時予告パターンを決定した後は、その決定結果である予告パターンが、先読み制限中に対応した予告パターンであるか否かを判定する(ステップS725)。例えば図23(B)に示す決定例において、演出モードAである場合に対応して予め用意された変動開始時予告パターンYAP1～変動開始時予告パターンYAP4のうち、変動開始時予告パターンYAP3と変動開始時予告パターンYAP4は、先読み制限情報が「1」であるときに決定可能となる先読み制限中の予告パターンである。

30

【0255】

ステップS725にて先読み制限中の予告パターンではないと判定された場合には(ステップS725; No)、変動開始時予告決定処理を終了する。一方、先読み制限中の予告パターンであると判定された場合には(ステップS725; Yes)、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(ステップS726)。このとき、特図表示結果が「ハズレ」であれば(ステップS726; No)、変動開始時予告決定処理を終了する。これに対して、特図表示結果が「大当たり」である場合には(ステップS726; Yes)、RAM122の所定領域(演出制御フラグ設定部など)に設けられた特定予告フラグをオン状態にセットしてから(ステップS727)、変動開始時予告決定処理を終了する。

40

【0256】

図19に示すステップS531にて変動開始時予告決定処理を実行した後は、使用パターンとなる演出制御パターンを、予め用意された複数パターンのうちから選択する(ステップS532)。演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン、先読み予告の有無や演出内容、変動開始時予告の有無や演出内

50

容などに対応して、ROM 121に予め記憶されて用意された複数の演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットすればよい。続いて、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM 122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS533）。

【0257】

そして、画像表示装置5における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS534）。このときには、例えばステップS533にて使用パターンとして決定された演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS535）、可変表示開始設定処理を終了する。

10

【0258】

図24は、可変表示中演出処理として、図16のステップS172にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図24に示す可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS551）。一例として、ステップS551の処理では、演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

20

【0259】

ステップS551にて可変表示時間が経過していない場合には（ステップS551；No）、先読み予告となる予告演出を実行するための先読み予告演出実行期間であるか否かを判定する（ステップS552）。先読み予告演出実行期間は、例えば先読み予告を実行することに対応して選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップS552にて先読み予告演出実行期間であるときには（ステップS552；Yes）、先読み予告を実行するための演出動作制御を行う（ステップS553）。例えば、ステップS553の処理では、演出制御パターンなどから読み出した演出制御実行データ（例えば表示制御データまたは音声制御データなど）に応じて、所定の演出態様による先読み予告を実行するために、各種指令を作成して表示制御部123や音声制御基板13などに対して伝送させればよい。

30

【0260】

ステップS552にて先読み予告演出実行期間ではないときや（ステップS552；No）、ステップS553の処理を実行した後は、可変表示中予告となる変動開始時予告を実行するための変動開始時予告演出実行期間であるか否かを判定する（ステップS554）。変動開始時予告演出実行期間は、例えば変動開始時予告を実行することに対応して選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。特に、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングから所定時間（例えば5秒間）が経過するまでの期間を、変動開始時予告演出実行期間として、予め設定しておけばよい。これにより、変動開始時予告は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるタイミング（変動開始タイミング）にて、大当り遊技状態となる可能性などを予告する予告演出として実行される。ステップS554にて変動開始時予告演出実行期間であるときには（ステップS554；Yes）、変動開始時予告を実行するための演出動作制御を行う（ステップS555）。

40

【0261】

ステップS554にて変動開始時予告演出実行期間ではないときや（ステップS554；No）、ステップS555の処理を実行した後は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出実行期間であるか否かを判定する（ステップS556）。リーチ演出実行期間は、

50

例えば変動パターンに応じて選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップS556にてリーチ演出実行期間であるときには(ステップS556; Yes)、リーチ演出を実行するための演出動作制御を行う(ステップS557)。

【0262】

ステップS556にてリーチ演出実行期間ではないときや(ステップS556; No)、ステップS557の処理を実行した後は、例えば変動パターンに対応して選択された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた演出動作制御を行ってから(ステップS558)、可変表示中演出処理を終了する。

【0263】

ステップS551にて可変表示時間が経過した場合には(ステップS551; Yes)、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する(ステップS559)。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ(ステップS559; No)、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

【0264】

ステップS559にて図柄確定コマンドの受信があった場合には(ステップS559; Yes)、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄(確定飾り図柄)を導出表示させる制御を行う(ステップS560)。また、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する(ステップS561)。そして、演出プロセスフラグの値を可変表示停止処理に対応した値である“3”に更新してから(ステップS562)、可変表示中演出処理を終了する。なお、可変表示中演出処理にて最終停止図柄を導出表示させる制御を行うものに限定されず、可変表示停止処理にて最終停止図柄を導出表示させる制御が行われるものであってもよい。この場合には、ステップS551にて可変表示時間が経過したときに、ステップS559~S561の処理を実行せずにステップS562の処理を実行してから、可変表示中演出処理を終了させればよい。

【0265】

図25は、可変表示停止処理として、図16のステップS173にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図25に示す可変表示停止処理において、演出制御用CPU120は、まず、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したか否かを判定する(ステップS571)。そして、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していないときには(ステップS571; No)、主基板11から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する(ステップS572)。このとき、当り開始指定コマンドを受信していなければ(ステップS572; No)、可変表示停止処理を終了して待機する。

【0266】

ステップS572にて当り開始指定コマンドの受信があった場合には(ステップS572; Yes)、例えばROM121の所定領域に記憶されて予め用意された複数の演出制御パターンのうちで、大当り遊技状態の開始を報知するために用意された当り報知用の演出制御パターンを選択し、使用パターンとしてセットする(ステップS573)。その後、使用パターンとしてセットした演出制御パターンから読み出した演出制御実行データなどに基づいて、当り報知動作の制御を開始するための設定を行う(ステップS574)。このときには、大当り後変動カウンタをクリアして、そのカウンタ値を「0」に初期化する(ステップS575)。そして、演出プロセスフラグの値を大当り表示処理に対応した値である“4”に更新してから(ステップS576)、可変表示停止処理を終了する。

【0267】

ステップS571にて当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過している場合には(ステップS571; Yes)、大当り後変動カウンタ値が「0」であるか否かを判定する(ステップS577)。このとき、大当り後変動カウンタ値が「0」以外であれば(ステッ

10

20

30

40

50

プ S 5 7 7 ; N o)、その大当り後変動カウント値が所定の演出モード移行判定値と合致したか否かを判定する (ステップ S 5 7 8)。

【 0 2 6 8 】

演出モード移行判定値は、例えば演出モード A ~ 演出モード C といった、大当り遊技状態の終了後に複数の演出モードにおける移行制御を行うために、予め単一種類または複数種類の判定値が用意されていればよい。具体的な一例として、演出モード移行判定値には、演出モード A から演出モード B へと移行するための第 1 演出モード移行判定値となる「20」と、演出モード B から演出モード C へと移行するための第 2 演出モード移行判定値となる「90」とが、含まれていればよい。大当り遊技状態が終了するときには、第 1 演出モード移行判定値がセットされ、その後に大当り変動カウント値と合致するまで、ステップ S 5 7 8 の処理にて大当り変動カウント値と比較されればよい。

10

【 0 2 6 9 】

ステップ S 5 7 8 にて大当り後変動カウント値が演出モード移行判定値と合致したと判定された場合には (ステップ S 5 7 8 ; Y e s)、その合致した演出モード移行判定値に応じて、現在の演出モードから次の演出モードへと移行させるための設定を行う (ステップ S 5 7 9)。一例として、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R O M 1 2 1 から読み出す演出制御パターンのアドレス設定 (ベースアドレス用のベースレジスタ値など) を、移行前の演出モードに対応した記憶アドレスから、移行後の演出モードに対応した記憶アドレスへと変更することにより、飾り図柄の可変表示を含む各種演出における演出態様を、切り替えることができればよい。

20

【 0 2 7 0 】

ステップ S 5 7 9 の処理を実行した後は、移行後の演出モードに対応して新たな演出モード移行判定値をセットする。例えば、ステップ S 5 7 8 の処理により演出モード A から演出モード B への移行設定が行われたときに、第 2 演出モード移行判定値 (具体的には「90」) をセットする。なお、第 1 演出モード移行判定値 (具体的には「20」) は、大当り遊技状態が終了するときにセットされるので、ここではセットする必要がない。また、ステップ S 5 7 8 の処理により演出モード B から演出モード C への移行設定が行われたときには、演出モード C の終了が時短制御に伴う高開放制御の終了と同一のタイミングとなるので、時短終了判定値を用いればよく、別個の演出モード移行判定値が設定されなくてもよい。あるいは、時短終了判定値とは別個に、演出モード C から演出モード A へと移行するための第 3 演出モード移行判定値 (具体的には「100」) をセットしてもよい。

30

【 0 2 7 1 】

ステップ S 5 7 8 にて演出モード移行判定値と合致しないと判定されたときには (ステップ S 5 7 8 ; N o)、大当り後変動カウント値が時短終了判定値 (具体的には「100」) と合致したか否かを判定する (ステップ S 5 8 1)。このとき、大当り後変動カウント値が時短終了判定値と合致した場合には (ステップ S 5 8 1 ; Y e s)、演出モード C から演出モード N へと移行させるための設定を行う (ステップ S 5 8 2)。また、大当り後変動カウンタをクリアして、そのカウント値を「0」に初期化する (ステップ S 5 8 3)。

40

【 0 2 7 2 】

ステップ S 5 7 7 にて大当り後変動カウント値が「0」である場合や (ステップ S 5 7 7 ; Y e s)、ステップ S 5 8 1 にて大当り後変動カウント値が時短終了判定値と合致しなかった場合 (ステップ S 5 8 1 ; N o)、あるいは、ステップ S 5 8 0、S 5 8 3 の処理のいずれかを実行した後は、演出プロセスフラグをクリアして、その値を「0」に初期化してから (ステップ S 5 8 4)、可変表示停止処理を終了する。

【 0 2 7 3 】

図 2 6 は、大当り中演出処理として、図 1 6 のステップ S 1 7 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 6 に示す大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、特定予告フラグがオンであるか否かを判定する (ステップ S 5 9

50

1)。このとき、特定予告フラグがオンである場合には（ステップS591；Yes）、所定のスペシャル大当たり中演出実行期間であるか否かを判定する（ステップS592）。スペシャル大当たり中演出実行期間は、通常の大当たり中演出とは演出態様が異なるスペシャル大当たり中演出を実行するための期間として、大当たり中演出用の演出制御パターンなどにおいて予め定められていればよい。

【0274】

ステップS592にてスペシャル大当たり中演出実行期間であると判定されたときには（ステップS592；Yes）、スペシャル大当たり中演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップS593）。例えば、ステップS593の処理では、スペシャル大当たり中演出を実行するために予め用意された演出制御パターンなどから読み出した演出制御実行データ（例えば表示制御データまたは音声制御データなど）に応じて、所定の演出態様によるスペシャル大当たり中演出を実行するために、各種指令を作成して表示制御部123や音声制御基板13などに対して伝送させればよい。これにより、例えば図27に示すような演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることといった、スペシャル大当たり中演出が実行される。

10

【0275】

図27に示す演出画像は、遊技者が特典画像を取得するための2次元バーコードを含み、携帯端末機を用いた撮影を行うことなどにより、特典画像を取得できるようにしてもよい。携帯端末機で撮影するための2次元バーコードに限定されず、通常の大当たり中演出では表示されない特別な演出画像（プレミアム画像など）を表示可能なものや、特別な音声（プレミアム楽曲など）を出力可能なものとしてもよい。2次元バーコードは、特典画像を取得するためのものに限定されず、特典楽曲を取得するためのものや、所定のポイント（例えば携帯端末機に導入されているアプリケーションプログラムで使用可能なゲームポイントなど）を取得するためのものであってもよい。こうして、スペシャル大当たり中演出における演出態様を、通常の大当たり中演出における演出態様とは異ならせることにより、遊技者に所定の特典が付与されればよい。

20

【0276】

ステップS593の処理を実行した後は、例えば演出制御パターンから読み出した演出制御実行データなどに基づいて、スペシャル大当たり中演出を終了させるか否かを判定する（ステップS594）。そして、スペシャル大当たり中演出を終了させるときには（ステップS594；Yes）、特定予告フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS595）。

30

【0277】

ステップS591にて特定予告フラグがオフである場合や（ステップS591；No）、ステップS592にてスペシャル大当たり中演出実行期間ではないと判定された場合には（ステップS592；No）、所定の演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他の大当たり中演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップS596）。

【0278】

ステップS594にてスペシャル大当たり中演出を終了させない場合や（ステップS594；No）、ステップS595、S596の処理のいずれかを実行した後は、主基板11から伝送された当り終了指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS597）。このとき、当り終了指定コマンドを受信していなければ（ステップS597；No）、大当たり中演出処理を終了する。一方、当り終了指定コマンドを受信した場合には（ステップS597；Yes）、大当たり中演出を終了するための設定を行う（ステップS598）。そして、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS599）、大当たり中演出処理を終了する。

40

【0279】

特定予告フラグは、先読み予告を実行しないように制限されているときに、変動開始時予告の予告パターンとして先読み制限中の予告パターンが使用パターンに決定されたこと、および、特図表示結果が「大当たり」であることに対応して、図22に示すステップS7

50

27の処理によりオン状態にセットされる。したがって、図26に示すステップS591の処理により特定予告フラグがオンであると判定されたときには、大当り遊技状態に制御される契機となった特図ゲームの実行中に、先読み制限中の予告パターンによる変動開始時予告が実行されていたことになる。こうした判定結果に基づいて、ステップS593の処理などによりスペシャル大当り中演出が実行されることにより、先読み制限中の予告パターンにより特定態様の変動開始時予告が実行された後に特図表示結果が「大当り」となって大当り遊技状態となったときには、通常の大当り中演出とは演出態様が異なるスペシャル大当り中演出を実行することで、遊技者に所定の特典を付与することができる。

【0280】

先読み予告を実行しないように制限されるのは、例えば図18(A)に示すような、第2始動口入賞指定コマンドを受信した場合に、大当り後変動カウント値が演出モード移行判定値未満であるとともに、この大当り変動カウント値に保留記憶数(具体的には第2特図保留記憶数)を加算すると演出モード移行判定値を超えることになるといった、パチンコ遊技機1における遊技や演出が進行する上では相当に短い期間にすぎない。そこで、このような期間で特定態様の変動開始時予告が実行された後に、特図表示結果が「大当り」となった場合には、通常の大当り中演出とは演出態様が異なるスペシャル大当り中演出を実行することにより、遊技者の興趣を向上させることができる。また、スペシャル大当り中演出の実行により遊技者に所定の特典を付与することで、遊技者の喜悦感を高めることができる。

【0281】

次に、パチンコ遊技機1における演出状態に応じた演出動作の具体例について説明する。

【0282】

図28は、演出モードAであるときに、複数回の可変表示にわたり連続予告となる先読み予告を実行した後に予告対象の可変表示において「大当り」となる場合の演出動作例を示している。この演出動作例では、特図保留記憶数(具体的には第2特図保留記憶数)が「4」となるときに、第2始動口入賞指定コマンドによる通知内容が「大当り時特定パターン共通範囲内」であったとする。このとき、図17に示すステップS510の処理により、先読み予告を実行する「予告あり」に決定されたことに基づいて、ステップS512の処理により先読み予告フラグがオン状態にセットされるとともに、ステップS513の処理により先読み予告の総実行回数が「3」に設定される。その後、図28(A)に示す飾り図柄の可変表示が開始されるときには、図20に示すステップS706の処理により、図21(A)に示す予告パターンYPA1-1よりも高い割合で、予告パターンYPA2-1に決定される。このときには、特図保留記憶数が1減算されて「3」となる。こうして予告パターンYPA2-1に決定されたことに基づいて、図28(A)に示すようなキャラクタ画像CH1や「もしかして？」のセリフを報知する演出画像を、画像表示装置5の表示領域に表示する先読み予告が実行される。なお、演出画像の表示とともに、例えばセリフを報知する音声、スピーカ8L、8Rから出力されてもよい。

【0283】

図28(A)に示すような先読み予告が実行された後、最終停止図柄(確定飾り図柄)が導出されて飾り図柄の可変表示が終了すると、特図保留記憶数が「3」であることに対応して、新たな可変表示が開始される。このときには、図20に示すステップS704の処理により、前回の予告演出内容として、予告パターンYPA2-1を示す前回予告バッファの記憶データが読み出される。この読み出結果に基づいて、ステップS706の処理では、図21(A)に示す予告パターンYPA2-2に決定される。また、可変表示の開始により、特図保留記憶数が1減算されて「2」となる。こうして予告パターンYPA2-2に決定されたことに基づいて、図28(B)に示すようなキャラクタ画像CH1による「もうすぐ？」のセリフを報知する演出画像を、画像表示装置5の表示領域に表示させる先読み予告が実行される。

【0284】

図28(B)に示すような先読み予告が実行された後、最終停止図柄(確定飾り図柄)が導出されて飾り図柄の可変表示が終了すると、特図保留記憶数が「2」であることに対応して、新たな可変表示が開始される。このときには、図20に示すステップS704の処理により、前回の予告演出内容として、予告パターンYPA2-2を示す前回予告パツファの記憶データが読み出される。この読出結果に基づいて、ステップS706の処理では、図21(A)に示す予告パターンYPA2-3に決定される。また、可変表示の開始により、特図保留記憶数が1減算されて「1」となる。こうして予告パターンYPA2-3に決定されたことに基づいて、図28(C)に示すようなキャラクタ画像CH1による「アツイかも?」のセリフを報知する演出画像を、画像表示装置5の表示領域に表示させる先読み予告が実行される。

10

【0285】

図28(C)に示すような先読み予告が実行された後、最終停止図柄(確定飾り図柄)が導出されて飾り図柄の可変表示が終了すると、特図保留記憶数が「1」であることに対応して、先読み予告の予告対象となる可変表示が開始される。このとき、演出モードAにて特図表示結果が「大当たり」になることから、図12(A)に示すステップS265の処理では、演出モードA専用の大当たり報知を行う変動パターンPA3-4に決定される。こうした変動パターンPA3-4に決定されたことに基づいて、例えば図28(D)に示すような飾り図柄の可変表示を含めた演出が行われる。そして、例えば図28(E)に示すように、大当たり組合せの最終停止図柄(確定飾り図柄)が導出されて、可変表示結果が「大当たり」となる。

20

【0286】

図29は、演出モードBであるときに、複数回の可変表示にわたり連続予告となる先読み予告を実行した後に予告対象の可変表示において「大当たり」となる場合の演出動作例を示している。この演出動作例でも、図28に示した演出動作例と同様の特図保留記憶数が「4」となるときに、「大当たり時特定パターン共通範囲内」を通知内容とする第2始動口入賞指定コマンドが伝送されたとする。図29(A)に示す飾り図柄の可変表示が開始されるときには、図20に示すステップS706の処理にて、図21(B)に示す予告パターンYPB2-1に決定される。これにより、図28(A)に示したようなキャラクタ画像CH1とは異なり図29(A)に示すようなキャラクタ画像CH2や、「もしかして?」のセリフを報知する演出画像を、画像表示装置5の表示領域に表示する先読み予告が実行される。

30

【0287】

図29(A)に示す飾り図柄の可変表示が終了した後は、特図保留記憶数が「3」であることに対応して新たな可変表示が開始されるときに、図21(B)に示す予告パターンYPB2-2が使用パターンに決定される。これにより、図29(B)に示すようなキャラクタ画像CH2による「もうすぐ?」のセリフを報知する演出画像を、画像表示装置5の表示領域に表示させる先読み予告が実行される。図29(B)に示す飾り図柄の可変表示が終了した後は、特図保留記憶数が「2」であることに対応して新たな可変表示が開始されるときに、図21(B)に示す予告パターンYPB2-3が使用パターンに決定される。これにより、図29(C)に示すようなキャラクタ画像CH2による「アツイかも?」のセリフを報知する演出画像を、画像表示装置5の表示領域に表示させる先読み予告が実行される。

40

【0288】

図29(C)に示す飾り図柄の可変表示が終了した後は、特図保留記憶数が「1」であることに対応して、先読み予告の予告対象となる可変表示が開始されるときに、図12(A)に示すステップS265の処理により、例えばスーパーBのリーチ演出を実行する変動パターンPA3-3といった、特定の変動パターンに決定される。この決定結果などに基づいて、例えば図29(D)に示すような飾り図柄の可変表示を含めた演出が行われる。そして、例えば図29(E)に示すように、大当たり組合せの最終停止図柄(確定飾り図柄)が導出されて、可変表示結果が「大当たり」となる。

50

【 0 2 8 9 】

図 3 0 は、演出モード C であるときに、複数回の可変表示にわたり連続予告となる先読み予告を実行した後に予告対象の可変表示において「大当たり」となる場合の演出動作例を示している。この演出動作例では、図 3 0 (A) に示す飾り図柄の可変表示が開始されるときに、図 2 0 に示すステップ S 7 0 6 の処理にて、図 2 1 (C) に示す予告パターン Y P C 2 - 1 に決定される。これにより、キャラクタ画像 C H 1 やキャラクタ画像 C H 2 とは異なり図 3 0 (A) に示すようなキャラクタ画像 C H 3 や、「もしかして？」のセリフを報知する演出画像を、画像表示装置 5 の表示領域に表示する先読み予告が実行される。

【 0 2 9 0 】

図 3 0 (A) に示す飾り図柄の可変表示が終了した後は、特図保留記憶数が「 3 」であることに対応して新たな可変表示が開始されるときに、図 2 1 (C) に示す予告パターン Y P C 2 - 2 が使用パターンに決定される。これにより、図 3 0 (B) に示すようなキャラクタ画像 C H 3 による「もうすぐ？」のセリフを報知する演出画像を、画像表示装置 5 の表示領域に表示させる先読み予告が実行される。図 3 0 (B) に示す飾り図柄の可変表示が終了した後は、特図保留記憶数が「 2 」であることに対応して新たな可変表示が開始されるときに、図 2 1 (C) に示す予告パターン Y P C 2 - 3 が使用パターンに決定される。これにより、図 3 0 (C) に示すようなキャラクタ画像 C H 3 による「アツイかも？」のセリフを報知する演出画像を、画像表示装置 5 の表示領域に表示させる先読み予告が実行される。

【 0 2 9 1 】

図 3 0 (C) に示す飾り図柄の可変表示が終了した後は、特図保留記憶数が「 1 」であることに対応して、先読み予告の予告対象となる可変表示が開始されるときに、図 1 2 (A) に示すステップ S 2 6 5 の処理により、例えばスーパー B のリーチ演出を実行する変動パターン P A 3 - 3 といった、特定の変動パターンに決定される。この決定結果などに基づいて、例えば図 3 0 (D) に示すような飾り図柄の可変表示を含めた演出が行われる。そして、例えば図 3 0 (E) に示すように、大当たり組合せの最終停止図柄（確定飾り図柄）が導出されて、可変表示結果が「大当たり」となる。

【 0 2 9 2 】

図 1 7 に示す先読み予告実行決定処理では、主基板 1 1 から伝送された第 2 始動口入賞指定コマンドを受信したときに、ステップ S 5 0 4 の処理にて先読み予告制限ありと判定されたことに基づいて、ステップ S 5 1 0 の処理を実行しないように制限する。このような先読み予告の実行制限は、大当たり後変動カウント値が所定の演出モード移行判定値未満であるとともに、この大当たり後変動カウント値に保留記憶数（具体的には第 2 特図保留記憶数）を加算すると演出モード移行判定値を超えるとといった、第 2 始動口入賞指定コマンドに対応して予め定められた先読み制限条件が成立したときに行われる。

【 0 2 9 3 】

例えば特別図柄や飾り図柄の可変表示が行われるときに、大当たり後カウント値が「 1 9 」であるとする、このとき発生した始動入賞により保留記憶数（具体的には第 2 特図保留記憶数）が「 2 」～「 4 」となる保留データに基づく可変表示については、大当たり後変動カウント値と保留記憶数との加算値が第 1 演出モード移行判定値となる「 2 0 」を超えることから、先読み予告の予告対象とすることができない。したがって、次の可変表示が実行されることに応じて大当たり後変動カウント値が「 2 0 」となり、第 1 演出モード移行判定値に達して演出モードの移行制御が行われた後でも、3 回分の可変表示（前述した保留記憶数「 2 」～「 4 」に対応した保留データに基づく可変表示）については、先読み予告が実行されないように制限されている。

【 0 2 9 4 】

こうした先読み予告制限ありと判定された可変表示に対応して、先読み制限情報が「 1 」に設定されていることから、図 2 2 に示すステップ S 7 2 2 の処理では、例えば図 2 3 (A) に示すように、先読み制限情報が「 0 」であるときよりも高い割合で、変動開始時予告を実行する「予告あり」に決定される。これにより、演出モードの移行制御が行われ

10

20

30

40

50

てから所定の可変表示回数に達するより前には、その可変表示回数に達した以後よりも高い割合で、可変表示中予告となる変動開始時予告を実行することができる。

【0295】

図17に示すステップS504の処理では、第2始動口入賞指定コマンドに対応する先読み制限条件として、大当り後変動カウント値が演出モード移行判定値未満であることを必要条件としている。したがって、大当り後変動カウント値が演出モード移行判定値に達して演出モードの移行制御が行われる可変表示の以後に発生した始動入賞に基づく可変表示については、先読み予告の予告対象とすることができる。また、図17に示すステップS504の処理では、大当り後変動カウント値に保留記憶数を加算した値が演出モード移行判定値を超えることを必要条件としている。したがって、始動入賞が発生した後に可変表示が開始されるより前に演出モードの移行制御が行われない場合には、先読み予告の予告対象とすることができる。こうして、例えば第2始動口入賞指定コマンドを受信したときに、第2始動入賞の発生に基づく可変表示が実行されるより前に演出モードの移行制御が行われる場合に限定して先読み制限条件が成立するように設定されている。これにより、先読み予告の実行頻度が過度に低下することを防止できる。

10

【0296】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。具体的な一例として、上記実施の形態では、先読み予告を実行しないように制限している場合に、可変表示中予告としての変動開始時予告が、このような制限のない場合よりも高い割合で実行されるものとして説明した。これに対して、変動開始時予告に限定されず、任意の可変表示中予告が、先読み予告を実行しないように制限している場合に、高い割合で実行されるようにしてもよい。

20

【0297】

上記実施の形態では、図22に示すステップS722の処理において、先読み予告を実行中であるか否かにかかわらず、所定割合で変動開始時予告を実行するか否かを決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、先読み予告が実行される可変表示では、変動開始時予告が実行されないように制限してもよい。一例として、ステップS722の処理では、今回の可変表示において先読み予告が実行されるか否かの判定を行い、実行されると判定した場合には、変動開始時予告を実行しない「予告なし」に決定してステップS723の処理に進むようにしてもよい。これにより、先読み予告となる予告演出は、変動開始時予告となる予告演出よりも優先して実行することができる。

30

【0298】

上記実施の形態では、パチンコ遊技機1における演出状態が演出モードA～演出モードCのいずれであるかに応じて、演出態様が異なる先読み予告を実行するものにおいて、始動入賞が発生してから可変表示が実行されるより前に演出モードの移行制御が行われる場合には、先読み予告を実行しないように制限するものとして説明した。これに対して、演出状態に応じて演出態様が異なる先読み予告（固有先読み予告）と、演出状態にかかわらず演出態様が共通の先読み予告（共通先読み予告）とを設け、始動入賞が発生してから可変表示が実行されるより前に演出モードの移行制御が行われる場合には、固有先読み予告のみを実行しないように制限してもよい。

40

【0299】

例えば、演出状態に応じて演出態様が異なる固有先読み予告として、「キャラクタ表示」の先読み予告が実行されるものとする。一方、演出状態にかかわらず演出態様が共通の共通先読み予告として、「保留表示」の先読み予告が実行されるものとする。「キャラクタ表示」の先読み予告は、上記実施の形態で説明した先読み予告と同様の予告演出であればよい。「保留表示」の先読み予告は、保留表示予告とも称され、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位での表示態様を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、予告対象となる可変表示が

50

実行されるより前に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを予告する。一例として、特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位における表示色を、通常時における所定色（例えば青色）とは異なる特定色（例えば金色や虹色など）とすることにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。また、表示部位における表示柄を通常時とは異なる特定柄（例えばサクラの花柄など）とすることや、表示部位に通常時とは異なるキャラクタを表示することにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が通常よりも高いことを報知できるようにしてもよい。

【0300】

この場合、図17に示した先読み予告実行決定処理に代えて、図31に示すような先読み予告実行決定処理が実行されればよい。図31に示す先読み予告実行決定処理では、ステップS504の処理により先読み予告制限ありと判定された場合に（ステップS504；Yes）、ステップS504Aの処理により先読み制限情報を設定する。図32（A）は、ステップS504Aの処理による先読み制限情報の設定例を示している。

10

【0301】

図32（A）に示す設定例では、上記実施の形態において図18（A）で示した第2始動口入賞指定コマンドを受信した場合の先読み制限条件が成立したときに、先読み制限情報を「1」に設定する。一方、例えば図18（A）で示した第1始動口入賞指定コマンドを受信した場合のように、その他の先読み制限条件が成立したときには、先読み制限情報を「2」に設定する。すなわち、第2始動入賞の発生に基づく先読み予告の実行を制限する先読み制限条件が成立したことを、先読み制限情報により特定可能に設定する。なお、ステップS506の処理により始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判定された場合にも、先読み制限情報を「2」に設定してもよい。

20

【0302】

そして、図31に示す先読み予告実行決定処理では、ステップS508の処理により先読み予告を実行可能であると判定された場合に（ステップS508；Yes）、ステップS510Aの処理により、先読み予告の有無を決定するとともに、先読み予告を実行すると決定されたときには、「キャラクタ表示」の先読み予告を実行するか「保留表示」の先読み予告を実行するかを決定する。このときには、先読み制限情報に応じて異なる割合で、先読み予告の有無や「キャラクタ表示」または「保留表示」の先読み予告が決定されればよい。

30

【0303】

例えば、先読み制限情報が「0」の場合には、図32（B1）に示すような決定割合で、先読み予告の有無等が決定されればよい。一方、先読み制限情報が「1」の場合には、図32（B2）に示すような決定割合で、先読み予告の有無等が決定されればよい。なお、先読み制限情報が「2」の場合には、先読み予告を実行しない「予告なし」に決定されればよい。

【0304】

図32（B1）および（B2）に示す決定例では、先読み制限情報が「0」であるか「1」であるかに応じて、先読み予告の有無等が決定される割合を異ならせている。より具体的には、先読み制限情報が「1」であるときには、先読み制限情報が「0」であるときよりも高い割合で、「保留表示」の先読み予告に決定されるように設定されている。したがって、例えば図32（A）に示したような第2始動口入賞指定コマンドに対応する先読み制限条件が成立した場合には、この先読み制限条件が成立していない場合よりも高い割合で、「保留表示」の先読み予告を実行する旨の決定を行うことができる。

40

【0305】

「キャラクタ表示」の先読み予告は、上記実施の形態における先読み予告と同様に、パチンコ遊技機1における演出状態が演出モードA～演出モードCのいずれであるかに応じて異なる演出態様となる。そのため、「キャラクタ表示」の先読み予告が開始された後に、その予告対象となる可変表示が実行されるより前に演出モードの移行制御が行われてしまうと、先読み予告の演出態様と移行後の演出モードとに矛盾（不整合）が生じ、遊技者

50

に違和感を与えるおそれがある。そこで、先読み予告による予告対象となる可変表示が実行されるより前に演出モードの移行制御が行われる場合に対応して、先読み制限情報が「1」である場合には、「キャラクタ表示」の先読み予告に決定されないように、決定割合が「0」に設定される。

【0306】

このように「キャラクタ表示」の先読み予告が実行されないように制限したときには、演出状態にかかわらず演出態様が共通の「保留表示」の先読み予告に決定される割合が高くなるように設定する。これにより、先読み予告が出現する頻度の低下を防止して、遊技の興趣を向上させることができる。

【0307】

なお、図31に示すステップS510Aの処理により「保留表示」の先読み予告を実行することに決定されたときには、ステップS512～S515の処理に代えて、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位での表示態様を、所定表示態様に变化させるといった、「保留表示」の先読み予告を開始するための演出動作制御が行われればよい。このとき、先読み制限情報が「1」である場合には、先読み制限情報が「0」である場合とは異なる表示態様に变化させてもよい。また、先読み制限情報が「1」であるときに「保留表示」の予告演出が実行される場合に、予告対象となる可変表示における特図表示結果が「大当たり」に決定されるとの判定結果に基づいて、図22に示すステップS727の処理と同様に、特定予告フラグをセットしてもよい。そして、図26に示すステップS592～S595と同様の処理を実行することにより、通常の大当たり中演出とは演出態様が異なるスペシャル大当たり中演出を実行できるようにしてもよい。

【0308】

上記実施の形態において図18(A)で示した先読み予告の制限例では、第2始動口入賞指定コマンドを受信した場合に、大当たり後変動カウント値に保留記憶数(具体的には第2特図保留記憶数)を加算しても演出モード移行判定値を超えなければ、第2始動入賞の発生に基づく先読み予告の実行が制限されない。また、大当たり後変動カウント値に保留記憶数よりも大きな値を加算して演出モード移行判定値と比較することもしない。さらに、「キャラクタ表示」の先読み予告は、始動入賞が発生した後に次の可変表示が開始されてから実行される。そのため、大当たり後変動カウント値が演出モード移行判定値と同一であるときには、「キャラクタ表示」の先読み予告を制限しなくても、次の可変表示では移行後の演出モードに対応した演出態様で先読み予告の実行を開始することができる。加えて、演出モードの移行制御が行われた後に始動入賞が発生した場合には、「キャラクタ表示」の先読み予告を制限しなくても、移行後の演出モードに対応した演出態様で先読み予告の実行を開始することができる。したがって、演出モードの移行制御が行われた後に第2始動入賞の発生に基づく「キャラクタ表示」の先読み予告が実行されないように制限されるのは、最大でも第2特図保留記憶数の上限値(具体的には「4」)よりも1少ない3回分の可変表示が実行されるまでの期間にすぎない。

【0309】

こうして、パチンコ遊技機1における演出状態に応じて演出態様が異なる先読み予告を実行しないように制限される期間は、保留記憶数の上限値以下となる所定回数の可変表示が実行されるまでの期間となる。これにより、例えば「キャラクタ表示」の先読み予告といった、演出状態に応じて演出態様が異なる先読み予告が制限される期間の長期化を防止して、遊技の興趣を向上させることができる。

【0310】

図31に示すステップS510Aの処理では、例えば図32(B1)および(B2)に示すような所定割合で、「キャラクタ表示」の先読み予告と「保留表示」の先読み予告のいずれかを実行するか否かが、一括して決定される。これに対して、まずは「キャラクタ表示」の先読み予告を実行するか否かの決定を行い、実行しないことに決定された場合に、「保留表示」の先読み予告を実行するか否かの決定が行われるようにしてもよい。これ

10

20

30

40

50

により、「キャラクタ表示」の先読み予告は、「保留表示」の先読み予告よりも優先して実行することができる。演出状態に応じて演出態様が異なる固有先読み予告のうちに、「保留表示」の先読み予告といった共通先読み予告と重複して実行可能なものと、重複して実行不可能なものとを設けた場合に、重複して実行不可能な固有先読み予告についてののみ、共通先読み予告よりも優先して実行するようにしてもよい。重複して実行不可能な固有先読み予告が実行されているときには、「保留表示」の先読み予告といった共通先読み予告が実行されないように制限してもよい。

【0311】

図31に示すステップS510Aの処理にて図32(B1)および(B2)に示すような割合で先読み予告の有無等を決定する場合には、始動口入賞指定コマンドの通知内容や特図保留記憶数が異なる各々の場合について、先読み制限情報が「1」であるときに「0」であるときよりも高い割合で「保留表示」の先読み予告を実行することに決定される。しかしながら、この発明はこれに限定されず、平均的にみて、先読み制限情報が「1」であるときに「0」であるときよりも高い割合で「保留表示」の先読み予告を実行することができればよい。一例として、始動口入賞指定コマンドにより可変表示結果が「大当たり」に決定されることが通知された場合には、先読み制限情報が「1」であるか「0」であるかにかかわらず一定割合で「保留表示」の先読み予告を実行することに決定される。一方、始動口入賞指定コマンドにより可変表示結果が「ハズレ」で特定パターン共通範囲内が通知された場合に、先読み制限情報が「0」であれば、「保留表示」の先読み予告を実行することがないように(決定割合が「0」となるように)、設定される。他方、この場合に、先読み制限情報が「1」であれば、所定割合で「保留表示」の先読み予告を実行することに決定されるように、決定値などが予め設定されればよい。

【0312】

上記実施の形態において、可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンPB1-1や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の変動パターンPA3-4は、パチンコ遊技機1における演出状態が演出モードAであるときにのみ用いられるとともに、演出モードAであるときには、変動パターンPB1-1と変動パターンPA3-4以外の変動パターンが用いられないものとして説明した。そして、ハズレ時の特定パターン共通範囲は、少なくともスーパーリーチを伴う変動パターン(演出モード以外の場合)あるいは演出モードA専用の非リーチとなる変動パターンPB1-1に決定される乱数値MR3の範囲が設定される。また、大当たり時の特定パターン共通範囲は、少なくともスーパーリーチを伴う変動パターン(演出モード以外の場合)あるいは演出モードA専用の大当たり報知を行う変動パターンPA3-4に決定される乱数値MR3の範囲が設定される。

【0313】

しかしながら、この発明はこれに限定されず、特定パターン共通範囲として、パチンコ遊技機1における演出状態にかかわらず共通する、任意の表示態様に決定される乱数値の範囲が予め定められたものであればよい。一例として、演出モードA以外の演出状態であるときにも、変動パターンPB1-1や変動パターンPA3-4に決定可能として、演出状態にかかわらず変動パターンPB1-1や変動パターンPA3-4による可変表示が行われる乱数値の範囲を特定パターン共通範囲としてもよい。図33は、パチンコ遊技機1における演出状態にかかわらず変動パターンPA3-4に決定される乱数値MR3の範囲を、特定パターン共通範囲に設定した具体例を示している。

【0314】

図33に示す設定例では、可変表示結果が「大当たり」となる大当たり時において、変動パターン決定用の乱数値MR3が「200」～「251」の範囲内であれば、パチンコ遊技機1における演出状態が演出モードA～演出モードCあるいは演出モードNのいずれであるかにかかわらず、変動パターンPA3-4に決定されることが確定する。この場合、例えば図6に示すステップS406の処理により「200」～「251」の範囲を特定パターン共通範囲に設定すればよい。そして、ステップS407の処理による乱数値MR3と特定パターン共通範囲との比較結果に基づきステップS408の処理を実行することで、

演出状態にかかわらず変動パターンPA3-4に決定されることが確定したか否かの判定結果を示す演出制御コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）を、演出制御基板12の側へと送信できればよい。

【0315】

演出動作の一例として、演出モードBであるときに、図34(A)~(C)に示すような先読み予告が、上記実施の形態における図29(A)~(C)と同様の連続予告として実行され、その後に先読み予告の予告対象となる可変表示が開始されるときに、図12(A)に示すステップS265の処理により、特定の変動パターンPA3-4に決定されたとする。この決定結果などに基づいて、例えば図34(D)に示すような飾り図柄の可変表示を含めた演出が行われる。そして、例えば図34(E)に示すように、大当り組合せの最終停止図柄（確定飾り図柄）が導出されて、可変表示結果が「大当り」となればよい。

10

【0316】

一方、演出モードCであるときに、図34(F)~(H)に示すような先読み予告が、上記実施の形態における図30(A)~(C)と同様の連続予告として実行され、その後に先読み予告の予告対象となる可変表示が開始されるときに変動パターンPA3-4に決定されたとする。この決定結果などに基づいて、例えば図34(I)に示すような演出が行われた後に、図34(J)に示すように、大当り組合せの最終停止図柄（確定飾り図柄）が導出されて、可変表示結果が「大当り」となればよい。

【0317】

上記実施の形態では、大当り遊技状態の終了に基づいて、パチンコ遊技機1における演出状態が演出モードAに移行し、特別遊技制御中（時短制御中）に可変表示の実行回数が演出モード移行判定値や時短終了判定値に達することで、演出モードB、演出モードC、演出モードNへと順次に移行するものとして説明した。これに対して、特別遊技制御中（時短制御中）に限定されず、任意のタイミングで所定のモード移行条件が成立したことに基いて、パチンコ遊技機1における演出状態が複数の演出モードのいずれかに移行するものであってもよい。そして、モード移行条件が成立するタイミングを予め特定することができる場合に、始動入賞が発生した後に可変表示が開始されるより前に演出モードの移行制御が行われる可変表示を予告対象とする先読み予告（または固有先読み予告）を実行しないように制限するとともに、演出モードの移行制御が行われてから所定の可変表示回数に達するより前には、その可変表示回数に達した以後よりも高い割合で、可変表示中予告となる変動開始時予告（または共通先読み予告）を実行することができればよい。

20

30

【0318】

上記実施の形態では、第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づく第2始動入賞の発生に基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが主基板11から演出制御基板12へと伝送されたときに、図18(A)に示すような、大当り後変動カウント値が所定の演出モード移行判定値未満であるとともに、この大当り後変動カウント値に保留記憶数（具体的には第2特図保留記憶数）を加算すると演出モード移行判定値を超えるときには、第2始動入賞の発生に基づく先読み予告の実行を制限する先読み制限条件を成立させるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば大当り後変動カウント値と保留記憶数（具体的には第2特図保留記憶数）との加算値が所定範囲内である場合に、先読み予告が実行されないように制限してもよい。一例として、第1演出モード移行判定値に対応して、大当り後変動カウント値と保留記憶数との加算値が「21」~「23」のいずれかであるときに、先読み制限条件を成立させて先読み予告の実行を制限してもよい。これにより、先読み予告を実行しないように制限するか否かを容易に判定可能として、判定処理の負担を軽減することができる。

40

【0319】

以上説明したいように、パチンコ遊技機1では、図25に示すステップS577の処理にて大当り後変動カウント値が「0」以外であると判定されたことに基づいて、ステップS578~S583の処理を実行することにより、演出状態を複数の演出モードのうちい

50

ずれかに移行制御する。図 17 に示すステップ S 5 0 4 の処理において、例えば第 2 始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて図 18 (A) に示す先読み制限条件が成立したときには、ステップ S 5 1 0 の処理を実行しないように制限することで、始動入賞が発生した後に可変表示が実行されるより前に演出モードの移行制御が行われる場合に、先読み予告を実行しないように制限する。このときには、ステップ S 5 0 9 の処理により先読み制限情報が「1」にセットされることで、図 22 に示すステップ S 7 2 2 の処理が実行されたときに、先読み制限情報が「0」であるときよりも高い割合で、可変表示中予告となる変動開始時予告を実行することに決定される。こうして、演出モードの移行制御に伴って先読み予告が制限されることに対応して、可変表示中予告が高い割合で実行可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0320】

このような可変表示中予告としては、飾り図柄の可変表示が開始されるときに、図 24 に示すステップ S 5 5 4 の処理にて演出実行期間であると判定されたことに基づいて、ステップ S 5 5 5 の演出動作制御が行われることにより、変動開始時予告となる予告演出が実行される。これにより、例えば時短制御中などの可変表示時間が短い場合であっても、確実に予告演出を実行可能として、遊技の興趣を向上させることができる。

【0321】

図 22 に示すステップ S 7 2 4 の処理では、例えば先読み制限情報が「1」のときに決定された変動開始時予告パターンを記憶しておき、先読み制限情報が「0」に初期化されるまでは、記憶されている変動開始時予告パターンに決定すればよい。このように、変動開始時予告として、演出態様が同一の予告演出を実行することで、複数回の可変表示にわたり先読み予告が連続して実行されているような印象を遊技者に与えて、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0322】

図 22 に示すステップ S 7 2 4 の処理では、先読み制限情報が「1」であることに対応して、先読み制限情報が「0」であるときとは異なる変動開始時予告パターンに決定される。こうして、先読み予告を実行しないように制限されているときに、通常とは演出態様が異なる変動開始時予告を実行することで、先読み予告が制限されているときの変動開始時予告に対する遊技者の興味を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0323】

30

図 22 に示すステップ S 7 2 4 の処理により変動開始時予告パターンを決定した後に、ステップ S 7 2 6 にて特図表示結果が「大当たり」と判定されたときには、ステップ S 7 2 7 の処理により特定予告フラグをオン状態にセットしておく。そして、図 26 に示すステップ S 5 9 1 の処理により特定予告フラグがオンであると判定されたことや、ステップ S 5 9 2 の処理にて演出実行期間であると判定されたことに基づいて、ステップ S 5 9 3 の演出動作制御が行われることにより、通常の大当たり中演出とは演出態様が異なるスペシャル大当たり中演出を実行する。このときには、遊技者に所定の特典を付与することなどにより、遊技者の喜び感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0324】

図 31 に示すステップ S 5 0 4 の処理において、例えば第 2 始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて図 18 (A) と同様の先読み制限条件が成立したときには、ステップ S 5 0 4 A の処理により先読み制限情報が「1」に設定されることで、ステップ S 5 1 0 A の処理において、先読み制限情報が「0」であるときよりも高い割合で、演出状態にかかわらず演出態様が共通の共通先読み予告となる「保留表示」の先読み予告に決定される。こうして、演出モードの移行制御に伴って先読み予告が制限されることに対応して、共通先読み予告が高い割合で実行可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0325】

第 2 始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて図 18 (A) に示すような先読み制限条件が成立したか否かを判定することにより、パチンコ遊技機 1 における演出状態に応じて演出態様が異なる先読み予告を実行しないように制限される期間は、保留記憶数

50

の上限値以下となる所定回数の可変表示が実行されるまでの期間となる。したがって、このような先読み予告の実行頻度が過度に低下することを防止して、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 2 6 】

例えば図 6 に示すステップ S 4 0 7 の処理による比較結果として、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 が特定パターン共通範囲外となった場合には、パチンコ遊技機 1 における演出状態に応じて飾り図柄の可変表示態様などが異なる変動パターンに決定される。こうして、複数の演出モードのうちいずれであるかに応じて可変表示態様などを異ならせることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 2 7 】

一方、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 が特定パターン共通範囲内となった場合には、パチンコ遊技機 1 における演出状態にかかわらず飾り図柄の可変表示態様が特定の表示態様となる変動パターンに決定される。こうして、複数の演出モードのうちいずれであるかにかかわらず特定の可変表示態様となることなどにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 2 8 】

図 1 7 や図 3 1 に示す先読み予告実行決定処理では、ステップ S 5 0 6 の処理にて入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドを正常に受信できなかったと判定されたときに、ステップ S 5 1 0 の処理（図 1 7 の場合）またはステップ S 5 1 0 A の処理（図 3 1 の場合）を実行しないように制限する。したがって、例えば入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドの取りこぼし（欠落）や矛盾（不整合）などにより、第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数のいずれが増加したかを特定できないときには、先読み予告を実行するための決定が行われないように制限される。これにより、誤った判定結果に基づく誤った割合で決定された先読み予告の実行を防止して、演出の信頼性が低下することを防止できる。

【 符号の説明 】

【 0 3 2 9 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 普通入賞球装置
- 6 B ... 普通可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板
- 1 3 ... 音声制御基板
- 1 4 ... ランプ制御基板
- 1 5 ... 中継基板
- 2 0 ... 普通図柄表示器
- 2 1 ... ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B ... 始動口スイッチ
- 2 3 ... カウントスイッチ
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 ... R O M
- 1 0 2、1 2 2 ... R A M
- 1 0 3 ... C P U

10

20

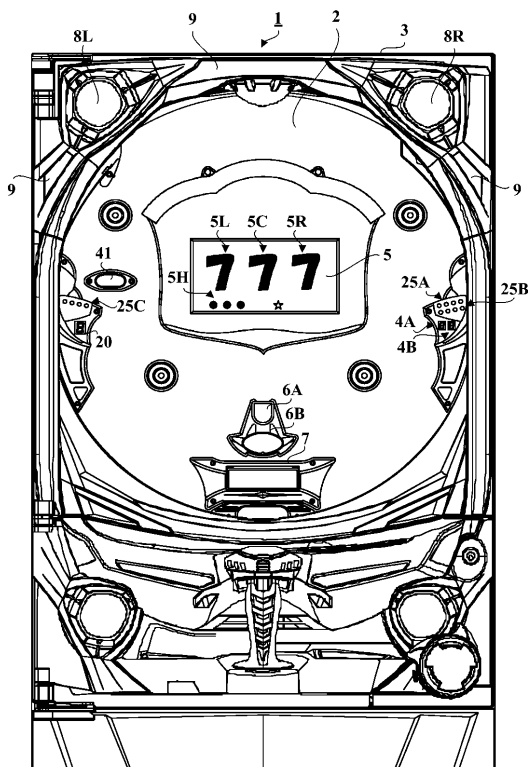
30

40

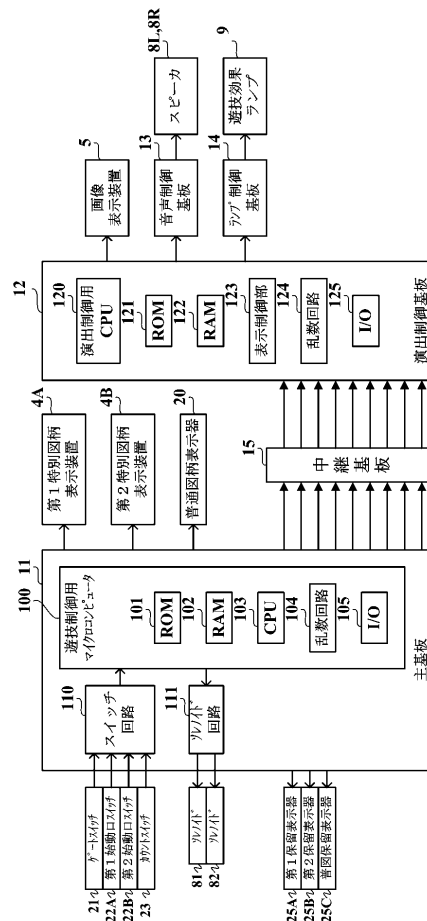
50

- 104、124 ... 乱数回路
 105、125 ... I/O
 120 ... 演出制御用CPU
 123 ... 表示制御部
 151A、151B ... 特図保留記憶部

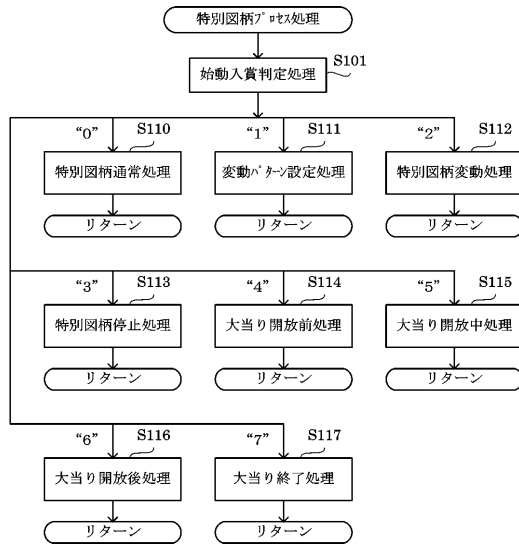
【図1】



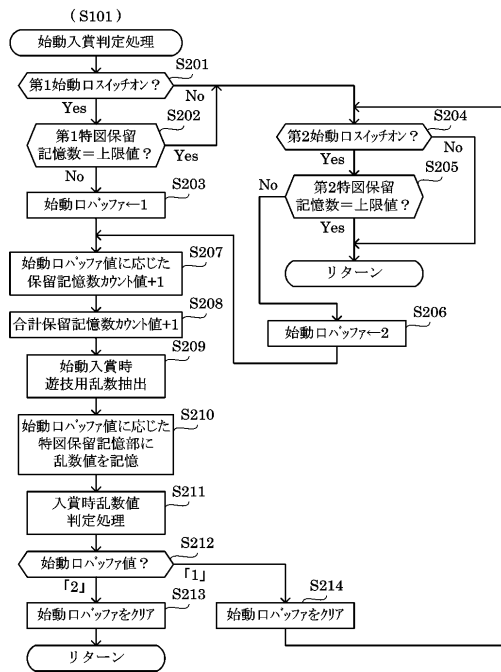
【図2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

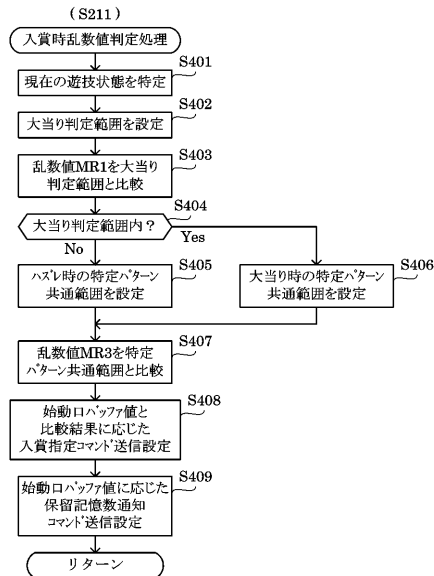
(A)

第1特図保留記憶部 151A			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	19	39	213
2	22832	2	74
3	6104	55	8
4	—	—	—

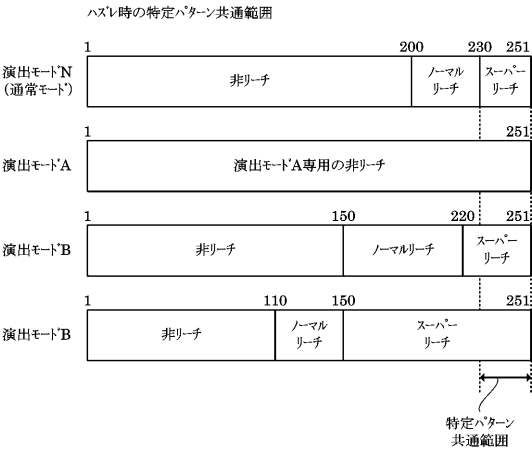
(B)

第2特図保留記憶部 151B			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	81	99	46
2	52679	17	154
3	—	—	—
4	—	—	—

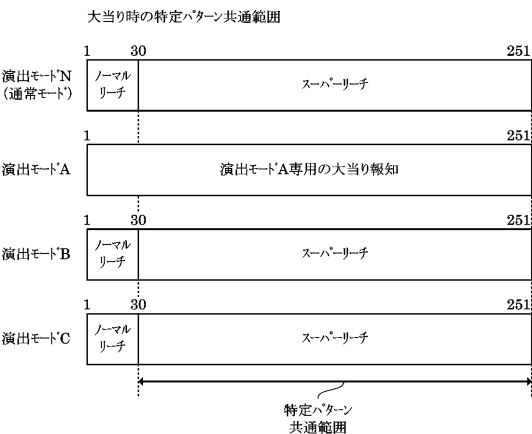
【図 6】



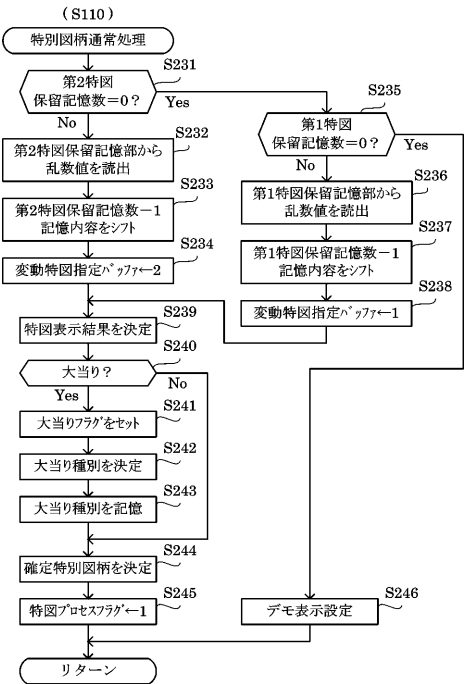
【図 7】



【図 8】



【図 10】



【図 9】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
B1	XX	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	XX	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1特図保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2特図保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	通知内容
B1/B2	00	ハズレ時の特定パターン共通範囲内
	01	ハズレ時の特定パターン共通範囲外
	02	大当たり時の特定パターン共通範囲内
	03	大当たり時の特定パターン共通範囲外

【図 11】

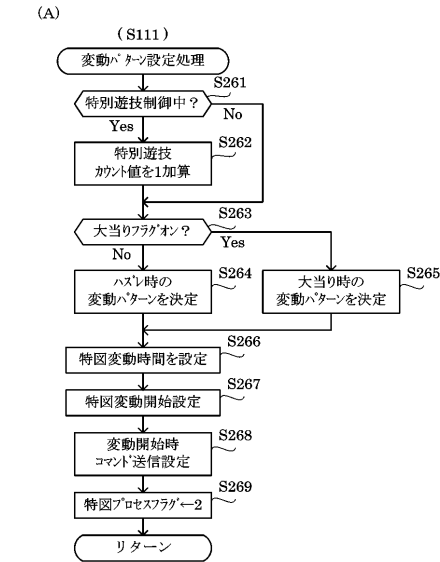
(A) 特図表示結果の決定例 (S239)

確変制御有無	特図表示結果	決定割合
確変制御なし	大当たり	1/345
	ハズレ	344/345
確変制御あり	大当たり	10/345
	ハズレ	335/345

(B) 大当たり種別の決定例 (S242)

変動特図	大当たり種別	決定割合
第1特図	非確変	36/100
	確変	46/100
	突確	18/100
第2特図	非確変	36/100
	確変	64/100

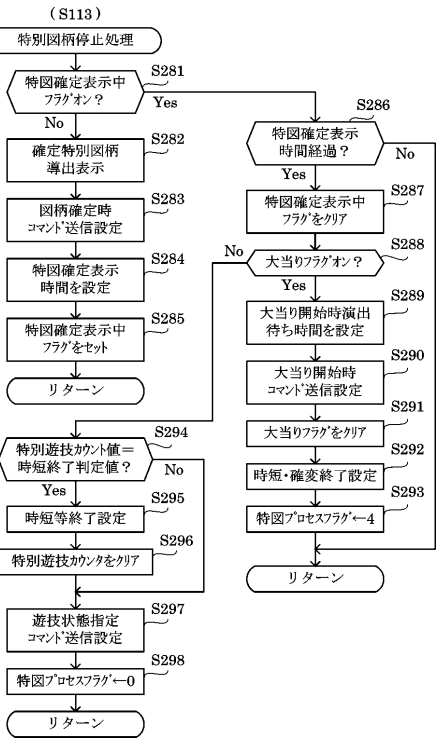
【図 1 2】



(B)

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2～4回短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5～8回短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	2000	演出モードA専用の非リーチ(ハズレ)
PB1-2	3800	演出モードB用短縮→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リーチ・ノーマル(ハズレ)
PA2-2	60000	リーチ・ノーマル→スーパ- A(ハズレ)
PA2-3	90000	リーチ・ノーマル→スーパ- B(ハズレ)
PA3-1	20000	ノーマルリーチ(非確変/確変)
PA3-2	60000	リーチ・ノーマル→スーパ- A(非確変/確変)
PA3-3	90000	リーチ・ノーマル→スーパ- B(非確変/確変)
PA3-4	11500	演出モードA専用の大当り報知
PC1-1	12000	短期開放チャンス目停止(突確)
PC2-1	20000	リーチ・ノーマル(突確)

【図 1 4】



【図 1 3】

(A) ハズレ時の変動パターン決定例 (S264)

特別遊技 カウント値	変動パターン	決定割合
0	PA2-1	30 / 251
	PA2-2	18 / 251
	PA2-3	4 / 251
	PA1-1～PA1-3	199 / 251
1～20	PB1-1	251 / 251
21～90	PA2-1	70 / 251
	PA2-2	26 / 251
	PA2-3	6 / 251
	PB1-2	199 / 251
91～100	PA2-1	40 / 251
	PA2-2	82 / 251
	PA2-3	20 / 251
	PA1-1	109 / 251

(B) 大当り時の変動パターン決定例 (S265)

特別遊技 カウント値	大当り種別	変動パターン	決定割合
1～20	全て	PA3-4	251 / 251
上記以外	非確変	PA3-1	30 / 251
		PA3-2	133 / 251
		PA3-3	88 / 251
		PA3-1	30 / 251
	確変	PA3-2	88 / 251
		PA3-3	133 / 251
	突確	PC1-1	151 / 251
		PC2-1	100 / 251

【図 1 5】

(A)

第1始動入賞時コマンド'ハッパ' 190A

ハッパ番号	第1始動口入賞指定	第1保留記憶数通知	先読み制限情報
1	B100 (H)	C101 (H)	0
2	B100 (H)	C101 (H)	1
3	0000 (H)	0000 (H)	0
4	0000 (H)	0000 (H)	0

(B)

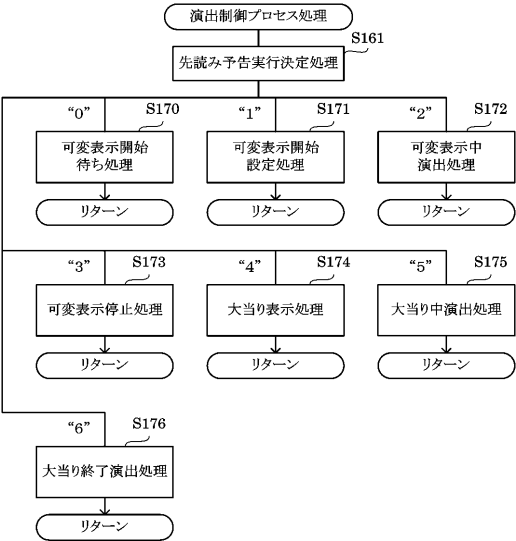
第2始動入賞時コマンド'ハッパ' 190B

ハッパ番号	第2始動口入賞指定	第2保留記憶数通知	先読み制限情報
1	B200 (H)	C201 (H)	0
2	B200 (H)	C202 (H)	1
3	B202 (H)	C203 (H)	1
4	0000 (H)	0000 (H)	0

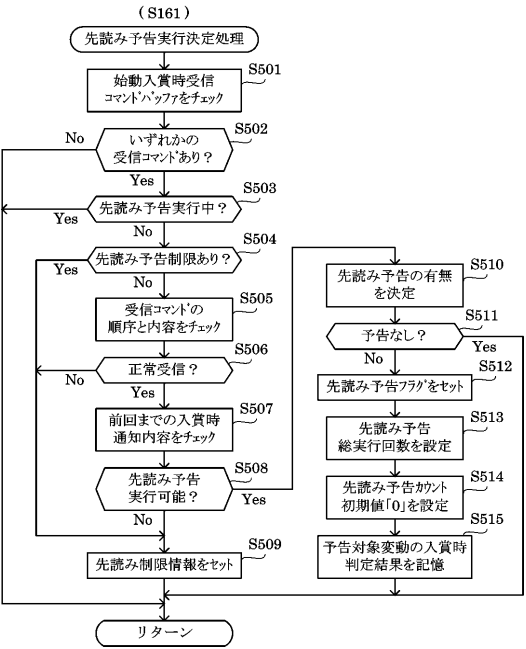
(C)

先読み制限情報	制限の有無
0	制限なし
1	制限あり

【図 16】



【図 17】



【図 18】

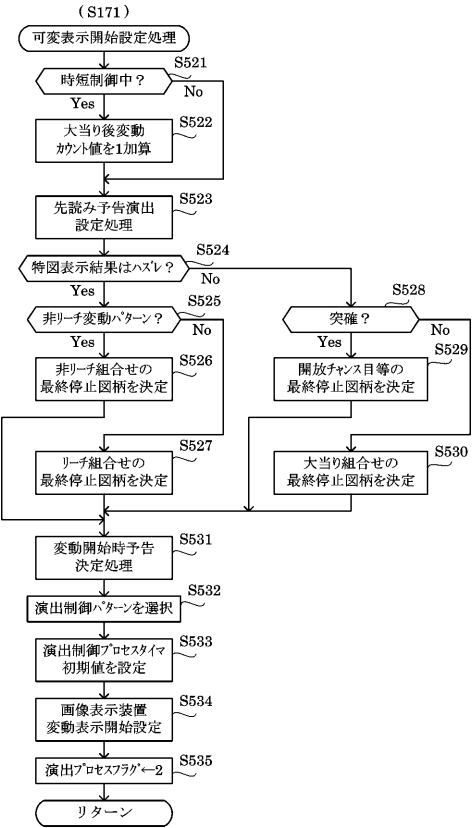
(A) 先読み予告の制限例 (S504)

始動口入賞指定コマンド	先読み制限条件
第1	時短制御中、または、大当り中
第2	大当り後変動カウント値 < 演出モード移行判定値、および、大当り後変動カウント値 + 保留記憶数 > 演出モード移行判定値

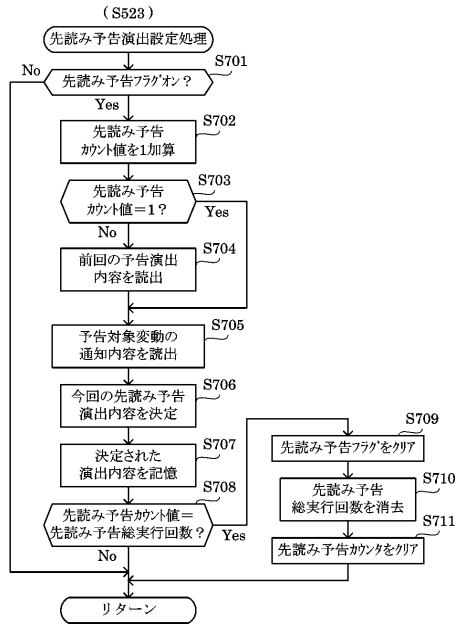
(B) 先読み予告有無の決定例 (S510)

始動口入賞指定コマンドの通知内容 ハズレ／大当り	特定パターン共通範囲	特図保留記憶数 (第1／第2)	先読み予告の有無	
			予告なし	予告あり
ハズレ	範囲内	2,3	20／100	80／100
		4	60／100	40／100
		2	97／100	3／100
	範囲外	3	98／100	2／100
		4	99／100	1／100
大当り	範囲内	2,3	60／100	40／100
		4	20／100	80／100
		2	90／100	10／100
	範囲外	3	80／100	20／100
		4	70／100	30／100

【図 19】



【図 20】



【図 21】

先読み予告演出内容の決定例
(先読み予告総実行回数が「3」の場合)

(A) 演出モードA

予告対象変動の通知内容	先読み予告カウント値			決定割合
	1	2	3	
ハズレ時	YPA1-1	YPA1-2	YPA1-3	90/100
特定パターン共通範囲外	YPA2-1	YPA2-2	YPA2-3	10/100
ハズレ時	YPA1-1	YPA1-2	YPA1-3	60/100
特定パターン共通範囲内	YPA2-1	YPA2-2	YPA2-3	40/100
大当たり時	YPA1-1	YPA1-2	YPA1-3	75/100
特定パターン共通範囲外	YPA2-1	YPA2-2	YPA2-3	25/100
大当たり時	YPA1-1	YPA1-2	YPA1-3	20/100
特定パターン共通範囲内	YPA2-1	YPA2-2	YPA2-3	80/100

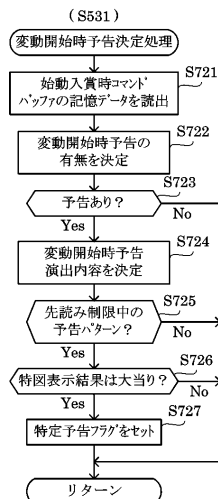
(B) 演出モードB

予告対象変動の通知内容	先読み予告カウント値			決定割合
	1	2	3	
ハズレ時	YPB1-1	YPB1-2	YPB1-3	85/100
特定パターン共通範囲外	YPB2-1	YPB2-2	YPB2-3	15/100
ハズレ時	YPB1-1	YPB1-2	YPB1-3	55/100
特定パターン共通範囲内	YPB2-1	YPB2-2	YPB2-3	45/100
大当たり時	YPB1-1	YPB1-2	YPB1-3	70/100
特定パターン共通範囲外	YPB2-1	YPB2-2	YPB2-3	30/100
大当たり時	YPB1-1	YPB1-2	YPB1-3	25/100
特定パターン共通範囲内	YPB2-1	YPB2-2	YPB2-3	75/100

(C) 演出モードC

予告対象変動の通知内容	先読み予告カウント値			決定割合
	1	2	3	
ハズレ時	YPC1-1	YPC1-2	YPC1-3	95/100
特定パターン共通範囲外	YPC2-1	YPC2-2	YPC2-3	5/100
ハズレ時	YPC1-1	YPC1-2	YPC1-3	65/100
特定パターン共通範囲内	YPC2-1	YPC2-2	YPC2-3	35/100
大当たり時	YPC1-1	YPC1-2	YPC1-3	80/100
特定パターン共通範囲外	YPC2-1	YPC2-2	YPC2-3	20/100
大当たり時	YPC1-1	YPC1-2	YPC1-3	15/100
特定パターン共通範囲内	YPC2-1	YPC2-2	YPC2-3	85/100

【図 22】



【図 23】

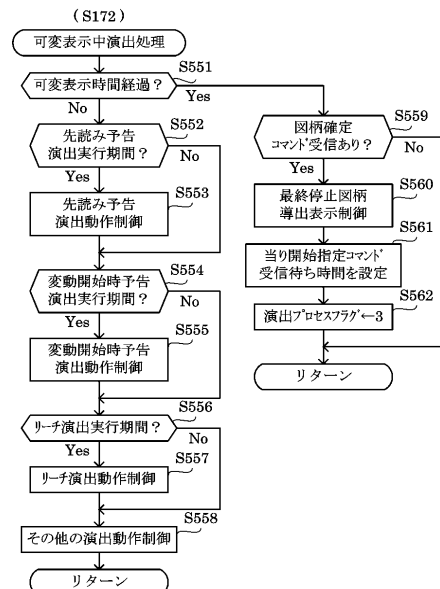
(A) 変動開始時予告有無の決定例 (S722)

先読み制限情報	可変表示内容	変動開始時予告の有無
0	非リーチ(ハズレ)	予告なし 予告あり
	リーチ:ノーマル(ハズレ)	90/100 10/100
	リーチ:スーパーAorB(ハズレ)	80/100 20/100
	リーチ:ノーマル(大当たり)	65/100 35/100
	リーチ:スーパーAorB(大当たり)	60/100 40/100
	リーチ:スーパーAorB(大当たり)	45/100 55/100
1	非リーチ(ハズレ)	20/100 80/100
	リーチ:ノーマル(ハズレ)	15/100 85/100
	リーチ:スーパーAorB(ハズレ)	10/100 90/100
	リーチ:ノーマル(大当たり)	5/100 95/100
	リーチ:スーパーAorB(大当たり)	1/100 99/100
	リーチ:スーパーAorB(大当たり)	1/100 99/100

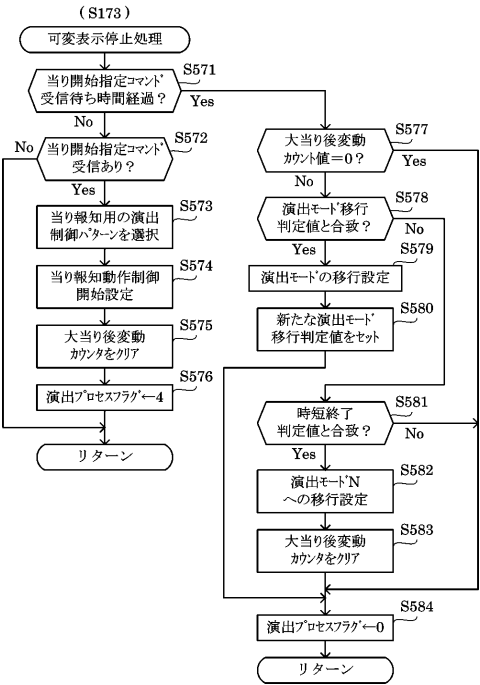
(B) 変動開始時予告演出内容の決定例 (S724)

演出モード	先読み制限情報	変動開始時予告パターン
演出モードA	0	YAP1/YAP2
	1	YAP3/YAP4
演出モードB	0	YBP1/YBP2
	1	YBP3/YBP4
演出モードC	0	YCP1/YCP2
	1	YCP3/YCP4

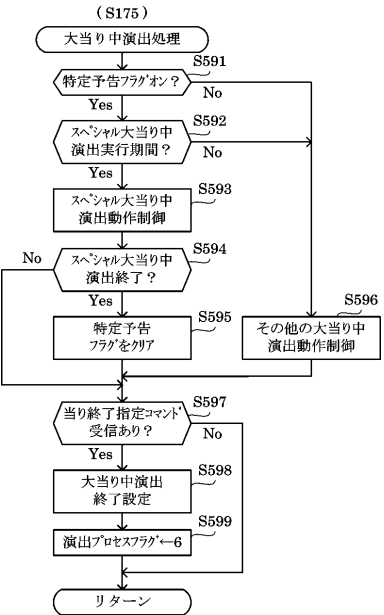
【図 24】



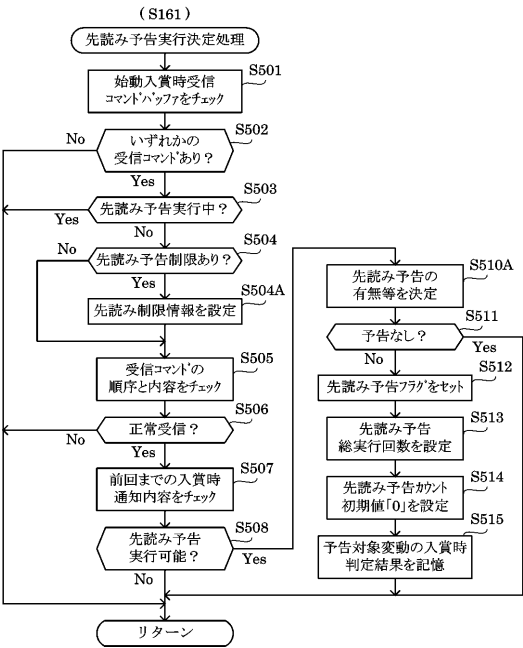
【図 2 5】



【図 2 6】



【図 3 1】



【図 3 2】

(A) 先読み制限情報の設定例 (S504A)

先読み制限情報	制限の内容
0	制限なし
1	第2始動口入賞指定コマンドに対応する先読み制限条件が成立
2	上記以外の先読み制限条件が成立

(B1) 先読み制限情報が「0」の場合

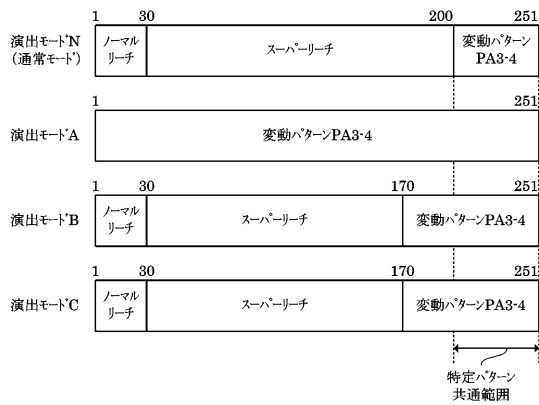
始動口入賞指定コマンドの通知内容		特図保留記憶数 (第1/第2)		先読み予告	
ハズレ/大当り	特定パターン共通範囲	予告なし	キャラクタ表示	保留表示	
ハズレ	範囲内	2,3	20/100	30/100	50/100
		4	60/100	15/100	25/100
	範囲外	2	97/100	1/100	2/100
		3	98/100	0	2/100
大当り	範囲内	4	99/100	0	1/100
		2,3	60/100	25/100	15/100
	範囲外	4	20/100	50/100	30/100
		2	90/100	7/100	3/100

(B2) 先読み制限情報が「1」の場合

始動口入賞指定コマンドの通知内容		特図保留記憶数 (第1/第2)		先読み予告	
ハズレ/大当り	特定パターン共通範囲	予告なし	キャラクタ表示	保留表示	
ハズレ	範囲内	2,3	10/100	0	90/100
		4	30/100	0	70/100
	範囲外	2	30/100	0	10/100
		3	80/100	0	20/100
大当り	範囲内	4	70/100	0	30/100
		2,3	40/100	0	60/100
	範囲外	4	10/100	0	90/100
		2	70/100	0	30/100

【図 33】

大当たり時の特定パターン共通範囲

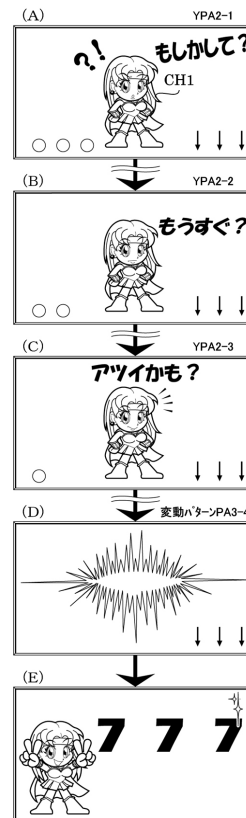


【図 27】



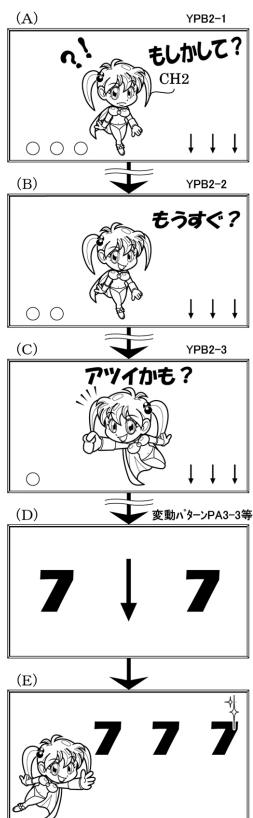
【図 28】

演出モードA



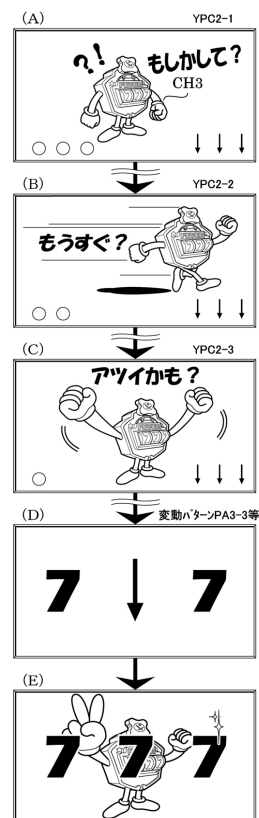
【図 29】

演出モードB

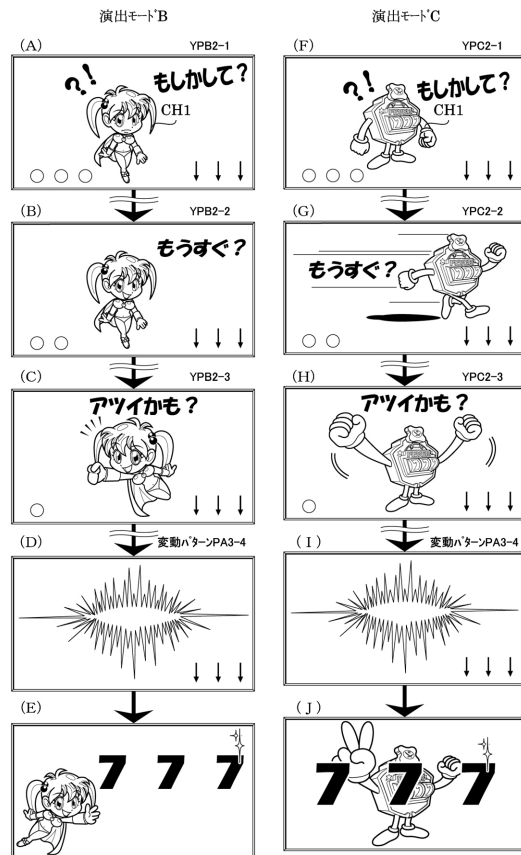


【図 30】

演出モードC



【図 34】



フロントページの続き

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

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