

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5527836号
(P5527836)

(45) 発行日 平成26年6月25日(2014.6.25)

(24) 登録日 平成26年4月25日(2014.4.25)

(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 48 頁)

(21) 出願番号	特願2013-106779 (P2013-106779)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成25年5月21日(2013.5.21)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2009-280921 (P2009-280921) の分割		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
原出願日	平成21年12月10日(2009.12.10)	(74) 代理人	100105315
(65) 公開番号	特開2013-208452 (P2013-208452A)		弁理士 伊藤 温
(43) 公開日	平成25年10月10日(2013.10.10)	(72) 発明者	内山 雅允
審査請求日	平成25年5月21日(2013.5.21)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	友安 理象
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		審査官	土屋 保光

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

出球と直結した主遊技に関する制御を実行する主制御部と、主制御部からの指示に基づき演出制御を実行する副制御部と、を有するパチンコ遊技機であって、

主制御部が、

遊技球が流入可能な始動入球口と、

識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

始動入球口への遊技球の流入に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得の際に抽選許可条件を充足していない場合、抽選許可条件を充足するまで、入球順に乱数を一時記憶する保留手段と、

抽選許可条件を充足した場合、保留手段内の乱数に基づき、識別情報の表示内容を決定する識別情報表示内容決定手段と、

抽選許可条件を充足した場合、保留手段内の乱数に関連した乱数関連情報を副制御部に送信する抽選許可時乱数関連情報送信手段と、

識別情報表示内容決定手段により決定された識別情報の前記表示内容に従い、識別情報を変動表示した後に停止識別情報を識別情報表示部に表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報に係る停止識別情報が所定態様である場合、可変入賞口を開状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と

10

20

を管理し、

副制御部が、

演出表示可能な演出表示部と、

抽選許可時乱数関連情報送信手段により送信された乱数関連情報に基づき、特別遊技移行期待度の異なる複数の主演出内容から構成される主演出内容候補の中から、いずれかの主演出内容を決定する主演出内容決定手段と、

主制御部側での識別情報の変動と同期させた形で、主演出内容決定手段が決定した主演出内容を演出表示部上で実行するよう制御する主演出表示制御手段とを管理するパチンコ遊技機において、

主制御部は、

保留手段内に一時記憶されている、抽選許可条件を充足していない乱数に関連した乱数関連情報を事前に副制御部側に送信する抽選非許可時乱数関連情報送信手段を更に有しており、

副制御部は、

抽選非許可時乱数関連情報送信手段により、ある乱数に関する乱数関連情報が送信された場合、当該ある乱数以前又はそれより前に一時記憶されている乱数に関する主演出表示の際、主演出内容とは異なる演出内容であって特別遊技移行期待度を報知又は示唆する副演出内容を演出表示部上で表示可能に構成されており、

前記ある乱数以前又はそれより前に一時記憶されている複数の乱数に基づいて実行される複数回の主演出表示にて副演出内容を表示可能であり、当該複数回の主演出表示の実行回数に伴い、前回以上の特別遊技移行期待度を報知又は示唆する副演出内容を表示し得るよう構成されており、且つ、当該複数回の主演出表示にて副演出内容を表示した場合、前記ある乱数に関する主演出内容は、最終回にて表示された副演出内容にて報知又は示唆された特別遊技移行期待度に対応した主演出内容となり得るよう構成されていることを特徴とするパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動口に遊技球が入球したことを契機として遊技内容決定乱数を取得し、当該乱数に基づき遊技内容（当否結果、識別情報表示の演出内容等）を決定し実行するタイプのパチンコ遊技機に関し、特に、演出表示許可が下りていない場合、当該遊技内容決定乱数等を一時的に記憶する保留機能（保留球機能）を有すると共に、保留球の結果を当該保留球が消化される前に遊技者に対して報知・示唆可能な、いわゆる保留先読み機能を有するパチンコ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

現在最も普及しているパチンコ遊技機は、始動口（スタートチャッカー）に遊技球が入球したことを契機として、7セグ等の表示部上で「特別図柄」と称される図柄が変動表示され、当該特別図柄が特定態様（例えば「7」）となった場合、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時は閉状態にある大入賞口（アタッカー）が所定条件で開放する内容の遊技）に移行するタイプの、いわゆる「デジパチ」と呼ばれている機種（従来の「第一種遊技機」）である。ここで、遊技者の利益に直結する特別図柄の表示制御の負担を軽減するために、前記の「特別図柄」とは別に、遊技の興趣性を高めるための演出用の「装飾図柄」と称される図柄が、前記特別図柄の変動とシンクロした形で、前記表示部よりもサイズが大きい液晶等のディスプレイ上で変動表示される。そして、特別図柄の変動が開始されると装飾図柄もこれに合わせて変動を開始し、特別図柄が特定態様（例えば「7」）で停止した場合、装飾図柄もこれに合わせて所定態様（例えば「777」）で停止することとなる。そして、遊技者は、装飾図柄が所定態様で停止したことにより、特別遊技へ移行が確定したことを認識する。

【0003】

10

20

30

40

50

ここで、当該仕組みはこの種のパチンコ遊技機で共通するので、他種との差別化を図るためには、前記図柄の変動態様を含めた演出全般に対し、いかに工夫を凝らし高い興趣性を付与するかということに注力されている。例えば、予告演出はその内の一つであり、図柄変動開始から図柄停止までの間（典型的には、図柄変動開始からリーチ状態となるまでの間）に、特定のキャラクタ等を演出表示部上に表示し、リーチに発展する可能性・スーパーリーチに発展する可能性・大当たりとなる可能性が高いことを事前に告知する演出である。そして、この予告演出には、当該変動での大当たり等を予告又は示唆する「当該変動予告演出」と、まだ図柄変動の許可が下りていない保留球（保留されている乱数値）の内容を事前にチェックし、大当たりの可能性が高い保留球が存在している場合には、当該大当たりの可能性が高い保留球以前に消化される図柄変動において、大当たりを予告又は示唆するといった「保留先読み予告演出」（保留球以前に消化される複数回の図柄変動で連続して予告が実行される場合、特に「先読み連続予告演出」という）が存在する。

10

【0004】

ここで、「先読み連続予告演出」としては、特許文献1や特許文献2記載の技術がある。まず、特許文献1には、先読み連続予告において、各変動時の予告演出を複数種類の中からランダムに決定する技術が開示されている。また、特許文献2には、先読み連続予告において、各変動時の予告演出が所定の順序で行われる技術が開示されている。

【0005】

【特許文献1】特開2004-180878

【特許文献2】特開平8-336642

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ところで、「当該変動予告演出」では、いわゆるステップアップ予告のような、段階的に予告内容が変化して信頼度が高まる連続予告が存在する。この種の遊技機の多くは、予告A 予告B 予告C・・・の順序で予告表示が実行され、予告が先のステップに進めば進む程、当該変動の信頼度が高まるよう設計されている。このような演出を実行するに際しては、内部的に下記のような処理が実行される。まず、変動開始条件を充足した場合、当選乱数に基づいて当否抽選が実行され、更には変動態様決定乱数や当否結果等に基づいて変動態様が決定される。その後、当否結果や選択された変動態様を踏まえ、予告抽選テーブルを参照してどのようなステップアップ予告（連続予告）を実行するかが決定される。このように、当否抽選・変動態様決定・連続予告内容決定が略同タイミングで実行されるため、当該変動の信頼度と対応付けされている連続予告を容易に実施することができる。

30

【0007】

他方、「先読み連続予告演出」では、トリガ保留の内容を確認した上で可否決定・内容決定処理が実行される。即ち、トリガ保留の内容をどの程度まで事前確認するかによって、実行される連続予告演出の内容も異なる。この点で、連続予告内容決定をする際には当否結果や変動態様に関する情報が既に存在する「当該変動予告演出」とは大きく相違する。ここで、前掲した特許文献1及び特許文献2記載の技術では、トリガ保留の当否のみを確認した上で連続予告演出が実行されている。したがって、このような処理手法だと、トリガ保留自体が高信頼度であることは分かるが、それ以上の情報を連続予告演出から把握することは出来ない。そこで、本発明は、トリガ保留が出来た場合に当該トリガ保留消化以前又はそれより前に行われる変動時に連続予告が実行され得るパチンコ遊技機において、連続予告の際にトリガ保留の内容、特にトリガ保留に基づく変動時の演出内容や信頼度に関する情報を遊技者に報知又は示唆する手段を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0008】

本態様に係るパチンコ遊技機は、

出球と直結した主遊技に関する制御を実行する主制御部と、主制御部からの指示に基づ

50

き演出制御を実行する副制御部と、を有するパチンコ遊技機であって、

主制御部が、

遊技球が流入可能な始動入球口と、

識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

始動入球口への遊技球の流入に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得の際に抽選許可条件を充足していない場合、抽選許可条件を充足するまで、入球順に乱数を一時記憶する保留手段と、

抽選許可条件を充足した場合、保留手段内の乱数に基づき、識別情報の表示内容を決定する識別情報表示内容決定手段と、

抽選許可条件を充足した場合、保留手段内の乱数に関連した乱数関連情報を副制御部側に送信する抽選許可時乱数関連情報送信手段と、

識別情報表示内容決定手段により決定された識別情報の前記表示内容に従い、識別情報を変動表示した後に停止識別情報を識別情報表示部に表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報に係る停止識別情報が所定態様である場合、可変入賞口を開状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と

を管理し、

副制御部が、

演出表示可能な演出表示部と、

抽選許可時乱数関連情報送信手段により送信された乱数関連情報に基づき、特別遊技移行期待度の異なる複数の主演出内容から構成される主演出内容候補の中から、いずれかの主演出内容を決定する主演出内容決定手段と、

主制御部側での識別情報の変動と同期させた形で、主演出内容決定手段が決定した主演出内容を演出表示部上で実行するよう制御する主演出表示制御手段と

を管理するパチンコ遊技機において、

主制御部は、

保留手段内に一時記憶されている、抽選許可条件を充足していない乱数に関連した乱数関連情報を事前に副制御部側に送信する抽選非許可時乱数関連情報送信手段

を更に有しており、

副制御部は、

抽選非許可時乱数関連情報送信手段により、ある乱数に関する乱数関連情報が送信された場合、当該ある乱数以前又はそれより前に一時記憶されている乱数に関する主演出表示の際、主演出内容とは異なる演出内容であって特別遊技移行期待度を報知又は示唆する副演出内容を演出表示部上で表示可能に構成されており、

前記ある乱数以前又はそれより前に一時記憶されている複数の乱数に基づいて実行される複数回の主演出表示にて副演出内容を表示可能であり、当該複数回の主演出表示の実行回数に伴い、前回以上の特別遊技移行期待度を報知又は示唆する副演出内容を表示し得るよう構成されており、且つ、当該複数回の主演出表示にて副演出内容を表示した場合、前記ある乱数に関する主演出内容は、最終回にて表示された副演出内容にて報知又は示唆された特別遊技移行期待度に対応した主演出内容となり得るよう構成されている

ことを特徴とするパチンコ遊技機である。

< 付記 >

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列挙しておくこととするが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様(1)は、

出球と直結した主遊技に関する制御を実行する主制御部(主制御装置1000)と、主制御部(主制御装置1000)からの指示に基づき演出制御を実行する副制御部(演出表示制御手段2320)と、を有するパチンコ遊技機であって、

主遊技部(主制御装置1000)が、

10

20

30

40

50

遊技球が流入可能な始動入球口（第1特図始動口2210、第2特図始動口2120）と、

第一識別情報（第1特別図柄、第2特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な第一識別情報表示部（第1特図表示部2131、第2特図表示部2231）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（第1大入賞口2120、第2大入賞口2220）と、

始動入球口（第1特図始動口2210、第2特図始動口2120）への遊技球の流入に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（第1特図乱数取得判定実行手段1121、第2特図乱数取得判定実行手段1122）と、

第一乱数取得の際に抽選許可条件を充足していない場合、抽選許可条件を充足するまで、入球順に第一乱数を一時記憶する保留手段（保留制御手段1130）と、

抽選許可条件を充足した場合、保留手段（保留制御手段1130）内の当該順番の第一乱数に基づき、第一識別情報（第1特別図柄、第2特別図柄）の表示内容を決定する第一識別情報表示内容決定手段（図柄内容決定手段1140）と、

抽選許可条件を充足した場合、保留手段（保留制御手段1130）内の当該順番の第一乱数に関連した第一乱数関連情報を副制御部（演出表示制御手段2320）側に送信する抽選許可時第一乱数関連情報送信手段（情報送信手段1300）と、

第一識別情報表示内容決定手段（図柄内容決定手段1140）により決定された第一識別情報の前記表示内容に従い、第一識別情報（第1特別図柄、第2特別図柄）を変動表示した後に停止識別情報を第一識別情報表示部（第1特図表示部2131、第2特図表示部2231）に表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（表示制御手段1150）と、

第一識別情報（第1特別図柄、第2特別図柄）に係る停止識別情報が所定態様である場合、可変入賞口（第1大入賞口2120、第2大入賞口2220）を開状態とする特別遊技状態への移行判定をする特別遊技移行判定手段（条件判定手段1171）と、

特別遊技移行判定手段（条件判定手段1171）が特別遊技状態へ移行すると判定した場合、可変入賞口を開状態とする特別遊技を実行するための特別遊技実行手段（特別遊技実行手段1173）と

を管理し、

副制御部（演出表示制御手段2320）が、

演出表示可能な演出表示部（演出表示装置2310）と、

抽選許可時第一乱数関連情報送信手段（情報送信手段1300）により送信された第一乱数関連情報に基づき、特別遊技移行期待度の異なる複数の主演出内容から構成される主演出内容候補の中から、第一識別情報の変動時間と同一である主演出内容を決定する主演出内容決定手段（装図表示内容決定手段2322a）と、

主制御部（主制御装置1000）側での第一識別情報（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動と同期させた形で、主演出内容決定手段（装図表示内容決定手段2322a）が決定した主演出内容を演出表示部（演出表示装置2310）上で実行するよう制御する主演出表示制御手段（装飾図柄表示制御手段2322）と

を管理するパチンコ遊技機において、

主制御部（主制御装置1000）は、

第一乱数の抽選許可条件を充足していない状況下、保留手段（保留制御手段1130）内に一時記憶されている第一乱数に関連した第一乱数関連情報を事前に副制御部（演出表示制御手段2320）側に送信する抽選非許可時第一乱数関連情報送信手段（情報送信手段1300）

を更に有しており、

副制御部（演出表示制御手段2320）は、

抽選非許可時第一乱数関連情報送信手段（情報送信手段1300）によりある第一乱数に関する第一乱数関連情報が事前に送信された場合、前記ある第一乱数に係る第一乱数関連情報に基づき、前記ある第一乱数に基づく主演出表示が実行される際の主演出内容を事

10

20

30

40

50

前判定する主演出内容事前判定手段（事前判定手段 2 3 2 5 a - 2）と、

主演出内容事前判定手段（事前判定手段 2 3 2 5 a - 2）により事前判定された主演出内容に基づき、保留手段（保留制御手段 1 1 3 0）内に一時記憶されている、前記ある第一乱数以前又はそれより前に一時記憶されている第一乱数に関する主演出表示の際、前記ある第一乱数に係る主演出内容を報知又は示唆する副演出内容を決定する副演出内容決定手段（予告可否・内容決定手段 2 3 2 5 a）と、

前記ある第一乱数以前又はそれより前に一時記憶されている第一乱数に関する主演出表示の際、副演出内容決定手段（予告可否・内容決定手段 2 3 2 5 a）が決定した副演出内容を演出表示部（演出表示装置 2 3 1 0）上で実行するよう制御する副演出表示制御手段（予告表示制御手段 2 3 2 5）と

10

を有しており、

副演出内容決定手段（予告可否・内容決定手段 2 3 2 5 a）は、前記ある第一乱数以前又はそれより前に一時記憶されている複数の第一乱数に基づいて実行される複数回の主演出表示に亘って表示される副演出として、前記ある第一乱数に関する主演出内容の特別遊技移行期待度以下である主演出内容を報知又は示唆する副演出内容を各回に割り当てると共に、主演出表示の実行回数に伴い、前回以上の特別遊技移行期待度である主演出内容を報知又は示唆する副演出内容を割り当てる

ことを特徴とするパチンコ遊技機である。

本別態様（2）は、

副演出内容決定手段（予告可否・内容決定手段 2 3 2 5 a）は、

20

主制御部（主制御装置 1 0 0 0）側からある第一乱数に関する第一乱数関連情報が送信された場合、当該第一乱数関連情報に基づき、前記ある第一乱数に基づく主演出内容の事前報知を実行するか否かを決定する主演出内容事前報知可否判定手段（予告可否・内容決定手段 2 3 2 5 a）

を更に有しており、

主演出内容事前報知可否判定手段（予告可否・内容決定手段 2 3 2 5 a）は、主演出内容事前判定手段（事前判定手段 2 3 2 5 a - 2）による前記ある第一乱数に係る主演出内容の事前判定結果と前記事前判定時点で保留手段（保留制御手段 1 1 3 0）に一時記憶されている第一乱数の数とに基づき、副演出の実行可否を決定する、前記別態様（1）のパチンコ遊技機である。

30

本別態様（3）は、副制御部（演出表示制御手段 2 3 2 0）は、

遊技者が操作した場合に操作情報を副制御部（演出表示制御手段 2 3 2 0）側に出力する操作情報出力手段（操作ボタン P）と、

副演出内容決定手段（予告可否・内容決定手段 2 3 2 5 a）が決定した副演出内容を演出表示部（演出表示装置 2 3 1 0）上に表示するか否かを決定する副演出内容表示可否決定手段（予告表示制御手段 2 3 2 5）

を更に有しており、

副演出表示可否決定手段（予告表示制御手段 2 3 2 5）は、副演出内容決定手段（予告可否・内容決定手段 2 3 2 5 a）が副演出内容を決定した場合、所定条件下で操作情報出力手段（操作ボタン P）から操作情報を受信したときには当該副演出内容を演出表示部（演出表示装置 2 3 1 0）上に表示することを決定する一方、所定条件下で操作情報出力手段（演出表示装置 2 3 1 0）から操作情報を受信しないときには当該副演出内容を演出表示部（演出表示装置 2 3 1 0）上に表示しないことを決定し、

40

主演出表示制御手段（装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2）は、前記ある第一乱数に関する主遊技表示の際、当該ある第一乱数に基づく主演出内容が主演出内容事前判定手段（事前判定手段 2 3 2 5 a - 2）が事前判定した主演出内容であることを報知又は示唆する副演出が実行されていない状況下では、主演出内容事前判定手段（事前判定手段 2 3 2 5 a - 2）が事前判定した主演出内容を当該主演出内容よりも特別遊技移行期待度の低い主演出内容と強制的に差替える主演出内容強制差替手段（装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2）を更に有する、前記別態様（1）又は（2）のパチンコ遊技機である。

50

【 0 0 0 9 】

【 0 0 1 0 】

【 0 0 1 1 】

【 発明の効果 】

【 0 0 1 2 】

本態様に係るパチンコ遊技機によれば、トリガ保留に係る変動まで徐々に期待感を高めることが可能になるという効果を奏する。

【 0 0 1 3 】

【 0 0 1 4 】

【 図面の簡単な説明 】

10

【 0 0 1 5 】

【 図 1 】 図 1 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【 図 2 】 図 2 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の背面図である。

【 図 3 】 図 3 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の機能ブロック図である。

【 図 4 】 図 4 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側でのメインフローチャートである。

【 図 5 】 図 5 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での普通図柄当選乱数取得処理のフローチャートである。

【 図 6 】 図 6 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での電チュー駆動判定処理のフローチャートである。

20

【 図 7 】 図 7 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【 図 8 】 図 8 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別図柄表示処理のフローチャートである。

【 図 9 】 図 9 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別図柄表示処理のフローチャートである。

【 図 1 0 】 図 1 0 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【 図 1 1 】 図 1 1 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

30

【 図 1 2 】 図 1 2 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【 図 1 3 】 図 1 3 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【 図 1 4 】 図 1 4 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側でのメインフローチャートである。

【 図 1 5 】 図 1 5 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での保留情報管理・保留表示処理のフローチャートである。

【 図 1 6 】 図 1 6 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での事前判定実行・予告内容決定処理のフローチャートである。

40

【 図 1 7 】 図 1 7 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示内容・予告表示可否内容決定処理のフローチャートである。

【 図 1 8 】 図 1 8 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での保留消化時制御処理のフローチャートである。

【 図 1 9 】 図 1 9 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【 図 2 0 】 図 2 0 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での予告表示制御処理のフローチャートである。

【 図 2 1 】 図 2 1 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。

50

【図 2 2】図 2 2 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用図である（演出表示装置 2 3 1 0 の表示例）。

【図 2 3】図 2 3 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用図である（連続予告関連情報一時記憶手段の一時記憶例）。

【発明を実施するための最良の形態】

【0 0 1 6】

ここで、本明細書における各用語の意義について説明する。まず、「演出」とは、出願時点での当業界における演出と同義であり、典型的には、遊技の興趣性を高める画像や動画画像（例えば、装飾図柄と称される演出用図柄の変動表示、いわゆる予告と称される文字や画像等）を指す。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。「識別情報」とは、視覚を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよく、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを通じて情報出力するもの（例えば、主制御部側で管理する特別図柄）を挙げることができる。「入賞」とは、賞球払出に関連する概念である。「乱数」とは、パチンコ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当たり図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本特許請求の範囲や本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数 + 変動態様決定乱数 + 図柄決定乱数・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「抽選許可条件を充足」とは、例えば、特別遊技中でないこと及び識別情報変動中でないことを指す。「第一乱数に関連した第一乱数関連情報」とは、副制御部側で演出内容を決定するために必要な情報を含む限り、特に限定されない。例えば、第一乱数そのもの、第一乱数に基づき決定された当否情報・変動態様情報（特定の変動態様に係る情報だけでなく、リーチやスーパーリーチといったカテゴリーの内、どのカテゴリーに属するかというカテゴリー情報であってもよい）・停止図柄情報を挙げることができる。更に、抽選許可時に主制御部が送信する「第一乱数関連情報」と抽選非許可時に主制御部が送信する「第一乱数関連情報」は、相互に同一でも異なってもよい（例えば、異なる場合として、前者は特定の変動態様情報であるのに対して後者がカテゴリー情報である場合を挙げることができる）。以下、本発明の最良形態を説明する。尚、以下の最良形態は、従来第 1 種パチンコ遊技機を二つ混在させたような機種であるが、これに限定されず、保留機能を有する他の遊技機（例えば、従来第 1 種、従来第 1 種の機能を二つと従来第 2 種の機能を一つ有する遊技機）に応用された場合も本発明の範囲内である。また、あくまで最良の形態であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。

【0 0 1 7】

まず、図 1 を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の前面側の基本構造を説明する。パチンコ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。以下、これらを順に説明する。

【0 0 1 8】

はじめに、パチンコ遊技機の遊技機枠は、外枠 1 0 2、前枠 1 0 4、透明板 1 0 6、扉

10

20

30

40

50

108、上球皿110、下球皿112及び発射ハンドル116を含む。まず、外枠102は、パチンコ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠104は、外枠102の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠102に開閉可能に取り付けられる。前枠104は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板106は、ガラス等により形成され、扉108により支持される。扉108は、図示しないヒンジ機構を介して前枠104に開閉可能に取り付けられる。上球皿110は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿112への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿112は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿110と下球皿112の間にはスピーカ114が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

10

【0019】

次に、遊技盤は、外レール122と内レール124とにより区画された遊技領域120が形成されている。そして、当該遊技領域120には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、第1特図始動口2210、第2特図始動口2110、普図入球口2410、第1大入賞口2120、第2大入賞口2220、第1特別図柄表示装置2130、第2特別図柄表示装置2230、演出表示装置2310、普通図柄表示装置2420、センター飾り192及びアウト口142が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【0020】

まず、第1特図始動口2210は、第1遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第1特図始動口2210は、第1入球検出装置2211を備える。ここで、第1入球検出装置2211は、第1特図始動口2210への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1特図始動口入球情報を生成する。

20

【0021】

次に、第2特図始動口2110は、第2遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第2特図始動口2110は、第2入球検出装置2111と、電動役物2112と、電動役物2112を開閉させるための電動役物ソレノイド132とを備える。ここで、第2入球検出装置2111は、第2特図始動口2110への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2特図始動口入球情報を生成する。次に、電動役物2112は、第2特図始動口2110に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に変化する。

30

【0022】

ここで、図1に示すように、第1特図始動口2210と第2特図始動口2110とは、上下に重なる位置に配されており、通常時は第1特図始動口2210の存在により、第2特図始動口2110の上部が塞がれている。そして、後述するように、通常遊技時には、第2特図始動口2110へは殆ど遊技球が入球しないように構成されている。

【0023】

次に、普図入球口2410は、入球検出装置2411を備える。ここで、入球検出装置2411は、普図入球口2410への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す普図入球口入球情報を生成する。尚、普図入球口2410への遊技球の入球は、第2特図始動口2110の電動役物2112を拡開させるための抽選の契機となる。

40

【0024】

次に、第1大入賞口2120（第2大入賞口2220）は、第1特別図柄又は第2特別図柄が所定態様で停止した場合、「大当たり」として開状態となる、横長形状を成しアウト口142の左上方（右上方）に位置した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口2120（第2大入賞口2220）は、遊技球の入球を検出するための第1入賞検出装置2121（第2入賞検出装置2221）と、第1電動役物2122（第2電動役物2222）と、第1電動役物2122（第2電動役物2222）を開閉させるための大入賞口ソレノイド2330（大入賞口ソレノイド12330）とを備える。ここで、第1

50

入賞検出装置 2 1 2 1 (第 2 入賞検出装置 2 2 2 1) は、第 1 大入賞口 2 1 2 0 (第 2 大入賞口 2 2 2 0) への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 大入賞口入球情報 (第 2 大入賞口入球情報) を生成する。第 1 電動役物 2 1 2 2 (第 2 電動役物 2 2 2 2) は、第 1 大入賞口 2 1 2 0 (第 2 大入賞口 2 2 2 0) に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第 1 大入賞口 2 1 2 0 (第 2 大入賞口 2 2 2 0) を可変させる。尚、本最良形態では、大入賞口は二つ存在するが、第 1 遊技に基づく特別遊技と第 2 遊技に基づく特別遊技を一つの大入賞口で実行するよう構成してもよい。

【 0 0 2 5 】

次に、第 1 特別図柄表示装置 2 1 3 0 (第 2 特別図柄表示装置 2 2 3 0) は、第 1 遊技 (第 2 遊技) に対応する第 1 特別図柄 (第 2 特別図柄) の変動表示及び停止表示を行う。具体的構成としては、第 1 特別図柄表示装置 2 1 3 0 (第 2 特別図柄表示装置 2 2 3 0) は、第 1 特図表示部 2 1 3 1 (第 2 特図表示部 2 2 3 1) と、第 1 特図保留表示部 2 1 3 2 (第 2 特図保留表示部 2 2 3 2) とを備える。ここで、第 1 特図保留表示部 2 1 3 2 (第 2 特図保留表示部 2 2 3 2) は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第 1 遊技 (第 2 遊技) に係る乱数の保留数 (実行されていない特別図柄の変動数) に相当する。尚、第 1 特別図柄表示装置 2 1 3 0 (第 2 特別図柄表示装置 2 2 3 0) は、例えば 7 セグメント L E D で構成され、第 1 特別図柄 (第 2 特別図柄) は、「0」～「9」の 10 種類の数字及びハズレの「-」で表示される。

【 0 0 2 6 】

尚、第 1 特別図柄 (第 2 特別図柄) は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無い場合、本最良形態では、第 1 特別図柄表示装置 2 1 3 0 (第 2 特別図柄表示装置 2 2 3 0) の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、第 1 特別図柄 (第 2 特別図柄) 自体に演出的な役割を持たせて第 1 装飾図柄 (第 2 装飾図柄) を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置 2 3 1 0 のような液晶ディスプレイに、第 1 特別図柄 (第 2 特別図柄) を表示させるように構成してもよい。

【 0 0 2 7 】

次に、演出表示装置 2 3 1 0 は、主として、第 1 特別図柄・第 2 特別図柄と連動して変動・停止する装飾図柄や予告表示を含む演出画像の変動表示及び停止表示が行われると共に、装飾図柄の保留球表示が行われる。具体的には、表示制御手段 2 3 2 3 の表示制御により、画面上に、装飾図柄の変動表示及び停止表示や予告表示が実行される装飾図柄表示領域 2 3 1 1 と、第 1 特別図柄に対応した装飾図柄の保留表示が実行される第 1 保留表示部 2 3 1 2 a 及び第 2 特別図柄に対応した装飾図柄の保留表示が実行される第 2 保留表示部 2 3 1 2 b と、が形成される。尚、演出表示装置 2 3 1 0 は、本最良形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムや L E D 等の他の表示手段で構成されていてもよい。

【 0 0 2 8 】

次に、普通図柄表示装置 2 4 2 0 は、普通図柄の変動表示及び停止表示が行われる。具体的構成としては、普通図柄表示装置 2 4 2 0 は、普図表示部 2 4 2 1 と、普図保留表示部 2 4 2 2 とを備える。ここで、普図保留表示部 2 4 2 2 は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、普通図柄変動の保留数 (実行されていない普通図柄変動の数) に相当する。

【 0 0 2 9 】

最後に、センター飾り 1 9 2 は、演出表示装置 2 3 1 0 の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置 2 3 1 0 の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ 1 9 0 は、遊技領域 1 2 0 に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【 0 0 3 0 】

次に、図 2 を参照しながら、パチンコ遊技機の背面側における基本構造を説明する。パチンコ遊技機は、パチンコ遊技機の全体動作を制御し、特に第 1 特図始動口 2 2 1 0 (第 2 特図始動口 2 1 1 0) へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御 (即ち、遊技者の

10

20

30

40

50

利益と直接関係する制御)を行う主制御装置(いわゆるメイン基板)1000と、遊技内容に興味性を付与する演出表示装置2310上での各種演出に係る表示制御を行う演出表示制御手段(いわゆるサブ基板)2320と、遊技の興味性を高める演出が表示される演出表示装置2310と、賞球タンク212、賞球レール214及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク212から供給される遊技球を上球皿110へ払い出す払出ユニット216等を備える賞球払出機構(セット基盤)210と、払出ユニット216による払出動作を制御する賞球払出制御装置3000と、上球皿110の遊技球(貯留球)を遊技領域120へ1球ずつ発射する発射装置232と、発射装置232の発射動作を制御する発射制御基板230と、パチンコ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニット290と、パチンコ遊技機の電源をオンオフするスイッチである電源スイッチ292等が、前枠104裏面(遊技側と反対側)に設けられている。

10

【0031】

次に、図3のブロック図を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御装置1000は、遊技に係る遊技周辺機器2000と、主制御装置1000からの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御装置3000と情報伝達可能に接続されている。その他、図示しないが、各種遊技効果ランプ190(例えばサイドランプ)やスピーカ114等とも電氣的に接続されている。尚、主制御装置1000や演出表示制御手段2320等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納するROMやRAM、演算処理に用いるCPU等の素子等から構成される。尚、以下で主制御装置1000に含まれるとする各手段を周辺機器(例えば、遊技周辺機器2000)に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器(例えば、遊技周辺機器2000)に含まれるとする各手段を主制御装置1000に搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段(装置)の詳細を説明する。

20

【0032】

まず、主制御装置1000は、第1遊技・第2遊技・特別遊技・補助遊技・一般遊技に関する主たる制御を司る遊技制御手段1100と、遊技周辺機器2000側に各種遊技情報(例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報(例えば、確率変動大当たり、突然確率変動大当たり、突然時間短縮変動大当たり、小当たり、ハズレ)、変動態様に関する情報(例えば、変動時間)、特別遊技のラウンド数信号、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報、保留先読み情報等)を送信するための情報送信手段1300と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出制御装置3000に払出コマンドを送信する賞球払出決定手段1400とを有している。

30

【0033】

ここで、遊技制御手段1100は、各入球口(始動口等)への遊技球の流入を判定するための入球判定手段1110と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段1120と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段1130と、後述する遊技内容決定乱数(当選乱数)に基づき当たりであるか否かを抽選する当否抽選手段1135と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄及び変動態様(変動時間等)を決定するための図柄内容決定手段1140と、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段1150と、第2特図始動口2110の電動役物2112の開閉決定に直接関連する各種処理を行うための電チュー開閉制御手段1160と、通常遊技よりも遊技者に有利な各特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段1170と、第1遊技、第2遊技及び補助遊技に関し、現在の遊技状態をどの遊技状態に移行させるかの決定と、当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための特定遊技制御手段1180と、現在の遊技状態(例えば、主遊技に関する状態(通常遊技状態、確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態、特別遊技状態)、補助遊技に関する状態(易開放状態、非易開放状態)、特別図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオンオフ状況、特別遊技中の遊技状態(例えばラウンド数や入賞個数情報)等)を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段1190とを有している。以下、各手段について詳述する。

40

50

【 0 0 3 4 】

まず、入球判定手段 1 1 1 0 は、第 1 特図始動口 2 2 1 0 へ遊技球が入球したか否かを判定する第 1 特図始動口入球判定手段 1 1 1 1 と、第 2 特図始動口 2 1 1 0 へ遊技球が入球したか否かを判定する第 2 特図始動口入球判定手段 1 1 1 2 と、普図入球口 2 4 1 0 に遊技球が流入したか否かを判定する普図入球口入球判定手段 1 1 1 3 とを有している。

【 0 0 3 5 】

次に、乱数取得手段 1 1 2 0 は、第 1 特図始動口 2 2 1 0 への遊技球の入球に基づき遊技内容決定乱数（第 1 乱数）を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、当選乱数、変動態様決定乱数、特別図柄決定乱数等）を取得する第 1 特図乱数取得判定実行手段 1 1 2 1 と、第 2 特図始動口 2 1 1 0 への遊技球の入球に基づき遊技内容決定乱数（第 2 乱数）を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、当選乱数、変動態様決定乱数、特別図柄決定乱数等）を取得する第 2 特図乱数取得判定実行手段 1 1 2 2 と、普通図柄当選乱数の取得の可否を判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を取得するための普図乱数取得判定実行手段 1 1 2 3 とを有している。

【 0 0 3 6 】

ここで、上記を含め本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類により割り振られた「0」～「65535」（当選乱数）や「0」～「255」（変動態様決定乱数）といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

【 0 0 3 7 】

次に、保留制御手段 1 1 3 0 は、第 1 特別図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該遊技内容決定乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第 1 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に保留するための第 1 特図保留手段 1 1 3 1 と、第 2 特別図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該遊技内容決定乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第 2 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a に保留するための第 2 特図保留手段 1 1 3 2 と、普通図柄変動許可が下りていない状況で取得した普通図柄当選乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を図柄変動許可が下りるまで保留するための普図保留手段 1 1 3 3 とを有している。ここで、第 1 特図保留手段 1 1 3 1、第 2 特図保留手段 1 1 3 2 及び普図保留手段 1 1 3 3 は、最大 4 個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための、第 1 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a、第 2 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a 及び普図保留情報一時記憶手段 1 1 3 3 a を夫々有している。

【 0 0 3 8 】

次に、当否抽選手段 1 1 3 5 は、当否抽選の結果、当たりである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当たりフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段 1 1 3 5 a と、当否抽選を行う際に参照される当否抽選用テーブル 1 1 3 5 b とを、有している。ここで、当否抽選用テーブル 1 1 3 5 b は、第 1 特別図柄に関しての大当たり抽選を行う際に参照される第 1 特図用大当たり抽選テーブル 1 1 3 5 b - 1 と、第 2 特別図柄に関しての大当たり抽選を行う際に参照される第 2 特図用大当たり抽選テーブル 1 1 3 5 b - 3 と、を有している。尚、本最良形態においては、遊技状態及び図柄の種類に関わらず、大当たりの当選確率が同一に構成されている。以下の表 1 は、遊技状態毎の、第 1 特図用大当たり抽選テーブルと第 2 特図用大当たり抽選テーブルの例である。尚、本最良形態では、説明の便宜上、小当たり抽選テーブルは省略したが、このようなテーブルが別に存在していてもよい（この場合、先に大当たり抽選をして次に小当たり抽選をするか、先に

10

20

30

40

50

小当たり抽選をして次に大当たり抽選をする)。或いは、大当たりと小当たりとが一緒になった一の抽選テーブルであってもよい。

[表 1]

《表1》

【第1特図用大当たり抽選テーブル】	【第2特図用大当たり抽選テーブル】												
(通常遊技時・時間短縮遊技時)	(通常遊技時・時間短縮遊技時)												
<table border="1"> <tr><th>乱数値</th><th>当否</th></tr> <tr><td>0~1</td><td>当選</td></tr> <tr><td>2~511</td><td>ハズレ</td></tr> </table>	乱数値	当否	0~1	当選	2~511	ハズレ	<table border="1"> <tr><th>乱数値</th><th>当否</th></tr> <tr><td>0~1</td><td>当選</td></tr> <tr><td>2~511</td><td>ハズレ</td></tr> </table>	乱数値	当否	0~1	当選	2~511	ハズレ
乱数値	当否												
0~1	当選												
2~511	ハズレ												
乱数値	当否												
0~1	当選												
2~511	ハズレ												
(確率変動遊技時)	(確率変動遊技時)												
<table border="1"> <tr><th>乱数値</th><th>当否</th></tr> <tr><td>0~19</td><td>当選</td></tr> <tr><td>20~511</td><td>ハズレ</td></tr> </table>	乱数値	当否	0~19	当選	20~511	ハズレ	<table border="1"> <tr><th>乱数値</th><th>当否</th></tr> <tr><td>0~19</td><td>当選</td></tr> <tr><td>20~511</td><td>ハズレ</td></tr> </table>	乱数値	当否	0~19	当選	20~511	ハズレ
乱数値	当否												
0~19	当選												
20~511	ハズレ												
乱数値	当否												
0~19	当選												
20~511	ハズレ												

10

【 0 0 3 9 】

次に、図柄内容決定手段 1 1 4 0 は、取得した遊技内容決定乱数（第 1 乱数）に基づき、第 1 特別図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する第 1 特図内容決定手段 1 1 4 1 と、取得した遊技内容決定乱数（第 2 乱数）に基づき、第 2 特別図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する第 2 特図内容決定手段 1 1 4 2 と、取得した普通図柄当選乱数に基づき普通図柄の停止図柄を決定する普図内容決定手段 1 1 4 3 とを有している。

20

【 0 0 4 0 】

ここで、第 1 特図内容決定手段 1 1 4 1 は、第 1 特別図柄に係る停止図柄や変動態様を決定する際に参照される第 1 特図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a を有しており、当該第 1 特図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a は、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技 第 1 特図通常遊技状態用抽選テーブル 1 1 4 1 a - 1、確率変動遊技 第 1 特図確率変動遊技状態用抽選テーブル 1 1 4 1 a - 2、時間短縮遊技 第 1 特図時間短縮遊技状態用抽選テーブル 1 1 4 1 a - 3）。また、第 2 特図内容決定手段 1 1 4 2 は、第 2 特別図柄に係る停止図柄や変動態様を決定する際に参照される第 2 特図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 2 a を有しており、当該第 2 特図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 2 a は、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技 第 2 特図通常遊技状態用抽選テーブル 1 1 4 2 a - 1、確率変動遊技 第 2 特図確率変動遊技状態用抽選テーブル 1 1 4 2 a - 2、時間短縮遊技 第 2 特図時間短縮遊技状態用抽選テーブル 1 1 4 2 a - 3）。更に、普図内容決定手段 1 1 4 3 は、普通図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される普図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 3 a を有しており、当該普図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 3 a は、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技 普図通常用抽選テーブル 1 1 4 3 a - 1、確率変動遊技及び時間短縮遊技 普図時間短縮用抽選テーブル 1 1 4 3 a - 2）。ここで、表 2 は、当否結果・遊技状態毎の、第 1 特図内容決定用抽選テーブル及び第 2 特図内容決定用抽選テーブル（停止図柄）の例である。

30

40

[表 2]

《表2》

【第1特図内容決定用抽選テーブル(停止図柄)】

〔通常遊技時・時間短縮遊技時(大当たり)〕

乱数値	停止図柄
0~255	7
256~511	3

〔通常遊技時・時間短縮遊技時(ハズレ)〕

乱数値	停止図柄
0~511	X

〔確率変動遊技時(大当たり)〕

乱数値	停止図柄
0~255	7
256~511	3

〔確率変動遊技時(ハズレ)〕

乱数値	停止図柄
0~511	X

【第2特図内容決定用抽選テーブル(停止図柄)】

〔通常遊技時・時間短縮遊技時(大当たり)〕

乱数値	停止図柄
0~255	7
256~511	3

〔通常遊技時・時間短縮遊技時(ハズレ)〕

乱数値	停止図柄
0~511	X

〔確率変動遊技時(大当たり)〕

乱数値	停止図柄
0~255	7
256~511	3

〔確率変動遊技時(ハズレ)〕

乱数値	停止図柄
0~511	X

【0041】

また、表3は、当否結果・遊技状態毎の、第1特図内容決定用抽選テーブル及び第2特図内容決定用抽選テーブル(変動態様)の例である。この表から分かるように、変動態様毎に異なる変動時間が割り振られている。ところで、変動態様「A4-1」~「A4-8」に関しては、同一の変動時間(本例では45秒)が割り振られている。したがって、変動態様「A4-1」~「A4-8」のいずれが選択されても、特別図柄の変動に関しては外観上同一である。但し、下記表の内、「通常遊技時(大当たり)」と「通常遊技時(ハズレ)」とを参照すれば理解できるように、「A4」の変動態様が選択された場合、大当たりの期待度は、「A4-8」>「A4-7」>「A4-6」>「A4-5」>「A4-4」>「A4-3」>「A4-2」>「A4-1」であることが分かる。そして、後述するように、図柄変動開始時、特別遊技の変動態様に関する情報はサブ基板側に送信される。ここで、特別図柄の変動態様「A4-1」~「A4-8」のいずれかを受信したサブ基板側では、装飾図柄の変動態様として「スーパーリーチB」を選択する。ここで、これも後述するように、スーパーリーチBが実行される際、キャラクターX₁~X₈のいずれかが登場する。そして、「A4-i」(ここで、iは1~8の整数)が選択された場合には「キャラクターX_iが登場するスーパーリーチB」が選択される。例えば、「A4-2」が選択された場合には、「キャラクターX₂が登場するスーパーリーチB」が選択される。したがって、装飾図柄の変動でi値が高いキャラクターが登場すれば、大当たりへの期待度が高いことを遊技者は認識できる。

[表3]

10

20

30

《表3》

【第1特図内容決定用抽選テーブル(変動態様)】

【第2特図内容決定用抽選テーブル(変動態様)】

[通常遊技時(大当たり)]		
乱数値	変動態様	変動時間(秒)
0~2	A1	10
3~7	A2	20
8~80	A3	30
81	A4-1	45
82~83	A4-2	
84~87	A4-3	
88~95	A4-4	
96~110	A4-5	
111~130	A4-6	
131~170	A4-7	
171~255	A4-8	
256~511	A5	60

[通常遊技時(大当たり)]		
乱数値	変動態様	変動時間(秒)
0~2	B1	10
3~7	B2	20
8~80	B3	30
81	B4-1	45
82~83	B4-2	
84~87	B4-3	
88~95	B4-4	
96~110	B4-5	
111~130	B4-6	
131~170	B4-7	
171~255	B4-8	
256~511	B5	60

[確変遊技時(大当たり)]		
乱数値	変動態様	変動時間(秒)
0~511	A5	60

[確変遊技時(大当たり)]		
乱数値	変動態様	変動時間(秒)
0~511	B5	60

[時短遊技時(大当たり)]		
乱数値	変動態様	変動時間(秒)
0~511	A5	60

[時短遊技時(大当たり)]		
乱数値	変動態様	変動時間(秒)
0~511	B5	60

[通常遊技時(ハズレ)]		
乱数値	変動態様	変動時間(秒)
0~400	A1	10
451~490	A2	20
491~502	A3	30
503	A4-1	45
504	A4-2	
505	A4-3	
506	A4-4	
507	A4-5	
508	A4-6	
509	A4-7	
510	A4-8	
511	A5	60

[通常遊技時(ハズレ)]		
乱数値	変動態様	変動時間(秒)
0~400	B1	10
451~490	B2	20
491~502	B3	30
503	B4-1	45
504	B4-2	
505	B4-3	
506	B4-4	
507	B4-5	
508	B4-6	
509	B4-7	
510	B4-8	
511	B5	60

[確変遊技時(ハズレ)]		
乱数値	変動態様	変動時間(秒)
0~500	A6	5
501~511	A5	60

[確変遊技時(ハズレ)]		
乱数値	変動態様	変動時間(秒)
0~500	B6	5
501~511	B5	60

[時短遊技時(ハズレ)]		
乱数値	変動態様	変動時間(秒)
0~500	A6	5
501~511	A5	60

[時短遊技時(ハズレ)]		
乱数値	変動態様	変動時間(秒)
0~500	B6	5
501~511	B5	60

【0042】

尚、本最良形態では、説明の便宜上、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成しなかったが、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成してもよいことはいうまでもない。また、本最良形態では、説明の便宜上、特図内容決定用抽選テーブル構成を第1特別図柄と第2特別図柄とで共通としたが、異なるテーブル構成としてもよい。

【0043】

次に、表示制御手段1150は、第1特別図柄表示装置2130の第1特図表示部2131上で、所定時間第1特別図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第1特図制御手段1151と、第2特別図柄表示装置2230の第2特図表示部2231上で、所定時間第2特別図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第2特図制御手段1152と、第1特図保留情報一時記憶手段1131a及び第2特図保留情報一時記憶手段1132aのいずれにも乱数が一時的記憶されている場合には、いずれの乱数保留手段に一時的記憶された乱数に基づく特別図柄の変動を実行するかを決定する特図保留解除制御手段1154と、普通図柄表示装置2420の普図表示部2421上で、所定時間普通図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う普図制御手段1153とを有している。

【0044】

ここで、第1特図制御手段1151は、前記第1特図内容決定手段1141により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための第1特図変動時間管理手段1151aを更に有している。また、第1特図変動時間管理手段1151aは、ゼロクリア可能な第1特図変動管理用タイマ1151a-1(デクリメントカウンタ)を更に有している。次に、第2特図制御手段1152は、前記第2特図内容決定手段1142により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための第2特図変動時間管理手段1152aを更に有している。また、第2特図変動時間管理手段1152aは、ゼロクリア可能な第2特図変動

10

20

30

40

50

管理用タイマ 1 1 5 2 a - 1 (デクリメントカウンタ) を更に有している。更に、普通図柄制御手段 1 1 5 3 は、普通図柄表示装置 2 4 2 0 の普通図柄表示部 2 4 2 1 上での普通図柄の変動時間を管理するための普通図柄変動時間管理手段 1 1 5 3 a を有している。また、普通図柄変動時間管理手段 1 1 5 3 a は、時間を計測可能な普通図柄変動管理用タイマ 1 1 5 3 a - 1 を更に備えている。

【 0 0 4 5 】

次に、電チュー開閉制御手段 1 1 6 0 は、第 2 特図始動口 2 1 1 0 の電動役物 2 1 1 2 を開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための条件判定手段 1 1 6 1 と、第 2 特図始動口 2 1 1 0 の電動役物 2 1 1 2 の駆動 (開放) 時間を計測する開放タイマ 1 1 6 2 とを有している。

10

【 0 0 4 6 】

次に、特別遊技制御手段 1 1 7 0 は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否か、具体的には、当選に当選している (当選フラグが発生している) か否かの判定と共に、第 1 特別図柄が所定態様 (所定態様「7」又は「3」) で停止したか否か又は第 2 特別図柄が所定態様 (所定態様「7」又は「3」) で停止したか否かを判定する条件判定手段 1 1 7 1 と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容 (具体的には、開状態とする大入賞口、ラウンド数、ラウンド間時間等) を特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 中にセットする特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 と、第 1 大入賞口 2 1 2 2 又は第 2 大入賞口 2 2 2 0 を所定条件で開状態にするという特別遊技を実行するための特別遊技実行手段 1 1 7 3 と、特別遊技に関する各種処理の時間管理を行うための特別遊技時間管理手段 1 1 7 4 とを有している。ここで、特別遊技時間管理手段 1 1 7 4 は、時間を計測可能な特別遊技用タイマ 1 1 7 4 a を更に有している。

20

【 0 0 4 7 】

次に、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、特定遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 を有している。ここで、特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタ 1 1 8 1 a を更に有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、特別図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

【 0 0 4 8 】

ここで、本最良形態においては、時短中には、非時短中と比較して、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動時間が相対的に短縮される (時間短縮機能)。更に、普通図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第 2 特図始動口 2 1 1 0 の電動役物 2 1 1 2 の開放延長時間が相対的に延長される (開放時間延長機能)。また、本最良形態における時短は、第 1 特別図柄の変動回数と第 2 特別図柄の変動回数の合計値が所定回数を越えた場合に終了する。即ち、時短回数は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動 (停止) 毎に減算される。尚、上記の特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 は、例えば、回数制限付きの確率変動遊技において終了回数に到達したか否かを判定する機能を有していたり (回数制限付確率変動遊技機能を有するパチンコ遊技機の場合)、図柄変動の度に所定確率で特定遊技 (例えば確率変動遊技や時間短縮遊技) から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい (転落抽選機能を有するパチンコ遊技機の場合)。

30

40

【 0 0 4 9 】

次に、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 は、第 1 遊技 (第 1 特別図柄の変動から停止に至るまでの遊技) における現在の遊技状態を一時記憶するための第 1 遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 と、第 2 遊技 (第 2 特別図柄の変動から停止に至るまでの遊技) における現在の遊技状態を一時記憶するための第 2 遊技状態一時記憶手段 1 1 9 2 と、補助遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための補助遊技状態一時記憶手段 1 1 9 3 と、特別遊技における現在の遊技状態 (例えば、ラウンド数、任意のラウンドにおける遊技球の入賞個数、特別遊技に関する各種フラグのオンオフ等) を一時記憶するための特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 とを有している。

50

【 0 0 5 0 】

ここで、第1遊技状態一時記憶手段1191は、第1遊技に関する各種遊技状態における各種フラグのオンオフ情報を一時記憶するための第1フラグ一時記憶手段1191aと、現在変動中の第1特別図柄（変動開始条件が成立した第1特別図柄）に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための第1特図情報一時記憶手段1191bとを有している。

【 0 0 5 1 】

また、第2遊技状態一時記憶手段1192は、第2遊技に関する各種遊技状態における各種フラグのオンオフ情報を一時記憶するための第2フラグ一時記憶手段1192aと、現在変動中の第2特別図柄（変動開始条件が成立した第2特別図柄）に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための第2特図情報一時記憶手段1192bとを有している。

10

【 0 0 5 2 】

また、補助遊技状態一時記憶手段1193は、補助遊技に関する情報（例えば、普通図柄当選フラグ・開放延長フラグ・時間短縮フラグ等の各種フラグのオンオフ情報）を一時記憶するための補助遊技関連情報一時記憶手段1193aと、現在変動中の普通図柄（変動開始条件が成立した普通図柄）に係る停止図柄等の情報を一時記憶するための普図情報一時記憶手段1193bとを有している。

【 0 0 5 3 】

次に、遊技周辺機器2000について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器は、第1遊技側の周辺機器である第1遊技周辺機器Aと、第2遊技側の周辺機器である第2遊技周辺機器Bと、第1遊技側と第2遊技側の共用周辺機器である第1・第2遊技共用周辺機器Cと、補助遊技に関する補助遊技周辺機器Dとを有している。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

20

【 0 0 5 4 】

まず、第1遊技周辺機器Aは、特別遊技移行の契機となる第1特図始動口2210と、第1特別図柄の停止表示及び変動表示が可能な第1特別図柄表示装置2130とを有している。

【 0 0 5 5 】

次に、第2遊技周辺機器Bは、特別遊技移行の契機となる第2特図始動口2110と、第2特別図柄の停止表示及び変動表示が可能な第2特別図柄表示装置2230とを有している。

30

【 0 0 5 6 】

次に、第1・第2遊技共用周辺機器Cは、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技の際には所定条件下で開状態となる第1大入賞口2120と、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技の際には所定条件下で開状態となる第2大入賞口2220と、装飾図柄の停止表示及び変動表示、保留表示、予告表示、特別遊技中の遊技進行状況を示す表示を含め、演出に係る表示を行う演出表示装置2310と、演出に係る一切の表示制御を司る演出表示制御手段2320とを有する。尚、演出は、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動と時間的に同期の取れた形での装飾図柄の変動、第1特別図柄及び第2特別図柄の保留並びに変動結果を報知又は示唆する予告表示を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。

40

【 0 0 5 7 】

ここで、演出表示制御手段2320は、主制御装置1000側からの各種情報や操作ボタンXからの入力信号を受信するための情報受信手段2321と、装飾図柄の変動態様や停止図柄の決定処理及び表示制御処理を司る装飾表示制御手段2322と、装飾図柄の保留個数の表示処理を司る装図保留情報表示制御手段2323と、特別遊技中演出・装飾ランブや音声等の演出をはじめとする演出一般の情報を一時記憶するための演出一般情報一時記憶手段2324と、図柄の変動結果を報知又は示唆する予告表示の可否及び表示制御を

50

司る予告表示制御手段 2 3 2 5 と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

【 0 0 5 8 】

まず、情報受信手段 2 3 2 1 は、主制御装置 1 0 0 0 側から送信される、第 1 遊技及び第 2 遊技に関する遊技内容決定乱数に関する情報（保留が満タンでない状況で取得した、第 1 特図始動口 2 2 1 0 や第 2 始動口 2 1 1 0 への入球に基づき取得した乱数に関する情報）や、図柄変動開始時点での当該図柄変動に関する情報（例えば、変動態様情報や停止図柄情報）を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a と、操作ボタン X からの操作信号を一時記憶するための操作情報一時記憶手段 2 3 2 1 b と、を有している。

【 0 0 5 9 】

次に、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 は、主制御装置側からの情報に基づいて、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a と、装飾図柄の変動態様や図柄の画像・動画像データ等を記憶するための装図変動態様・図柄記憶手段 2 3 2 2 b と、装飾図柄の図柄変動に係る各種情報（変動態様情報、停止図柄情報、各種フラグ等）を一時記憶するための装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c と、を有している。ここで、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する際に参照される装図変動内容決定用抽選（参照）テーブル 2 3 2 2 a - 1 を有している。そして、装図変動内容決定用抽選テーブル 2 3 2 2 a - 1 は、装飾図柄の停止図柄を決定する際に参照される装図停止図柄決定用テーブル 2 3 2 2 a - 1 - 1 と、装飾図柄の変動態様を決定する際に参照される装図変動態様決定用テーブル 2 3 2 2 a - 1 - 2 とを更に有している。ここで、表 4 は、装図停止図柄決定用参照テーブル 2 3 2 2 a - 1 - 1 の一例である。この表から分かるように、本最良形態においては、主制御装置側から送信される特別図柄情報（停止図柄情報や変動態様情報）に基づき、装飾図柄の停止図柄が決定されるよう構成されている。尚、装飾図柄の停止図柄については、当たりの場合には特別図柄の属性情報を踏まえて抽選で決定し、ハズレの場合にはリーチか非リーチかに基づいて抽選で決定するよう構成し、装飾図柄の変動態様については、特別図柄の変動態様に基づき一義的に特定されるよう構成されているが、これには何ら限定されない。例えば、特別図柄の停止図柄に紐付いて装飾図柄が一義的に決定されるよう構成されていてもよい。

[表 4]

《表4》

【装飾図柄の停止図柄決定用参照テーブル】

特図情報	取得乱数値	停止図柄
7	0~50	111
	51~101	333
	102~152	555
	153~203	777
	204~255	999
3	0~50	222
	51~101	444
	102~152	666
	153~203	888
	204~255	000
x	下記参照	

特図情報が x の場合、変動態様が非リーチ態様 (A1又はA6或いはB1又ははB6) の場合にはバラケ目を抽選で決定し、変動態様がノーマルリーチ態様 (A2~A3、B2~B3) の場合にはリーチハズレを抽選で決定し、変動態様がスーパーリーチ態様 (A4~A5又はB4~B5) の場合には±1のリーチハズレを抽選で決定

【 0 0 6 0 】

次に、表 5 は、装図変動態様決定用テーブル 2 3 2 2 a - 1 - 2 の一例である。ここで、表 5 中、ノーマルリーチとは、3 個ある図柄列の内 2 列が仮停止した後、1 個の図柄列が変動する態様を指す。スーパーリーチ A とは、3 個ある図柄列の内 2 列が仮停止した後、1 個の図柄列がコマ送り変動する態様を指す。スーパーリーチ C とは、3 個ある図柄列の内 2 列が仮停止した後、1 個の図柄列が超スロー変動する態様を指す。そして、スーパーリーチ B とは、3 個ある図柄列の内 2 列が仮停止した後、キャラクターが登場し、変動中の図柄列を攻撃する態様を指す。

[表 5]

《表5》

【装飾図柄の変動態様決定用参照テーブル】

特別図柄の変動態様	装飾図柄の変動態様	変動時間(秒)
A6又はB6	非リーチ	5
A1又はB1	非リーチ	10
A2又はB2	ノーマルリーチ	20
A3又はB3	スーパーリーチA	30
A4又はB4	スーパーリーチB	45
A5又はB5	スーパーリーチC	60

【 0 0 6 1 】

ここで、本最良形態では、キャラクターが登場するスーパーリーチBが選択された場合、どのキャラクターを登場させるかが更に決定される。ここで、表6は、特殊変動態様(スーパーリーチB)選択時詳細内容決定用テーブルの一例である。この表から分かるように、特別図柄の変動態様が「A4-i」又は「B4-i」(ここで、iは1~8の整数である)である場合、登場キャラクター X_i が選択される。例えば、特別図柄の変動態様が「A4-2」である場合、登場キャラクター X_2 が選択される。そして、表3の箇所でも説明したように、本最良形態では、i値が大きいキャラクターが登場する程、大当たりへの期待度が高まるように構成されている。

10

[表 6]

(表6)

【特殊変動態様選択時詳細内容決定用テーブル】

変動態様	登場キャラクター
A4-1、B4-1	X_1
A4-2、B4-2	X_2
A4-3、B4-3	X_3
A4-4、B4-4	X_4
A4-5、B4-5	X_5
A4-6、B4-6	X_6
A4-7、B4-7	X_7
A4-8、B4-8	X_8

20

【 0 0 6 2 】

次に、装図保留情報表示制御手段2323は、保留に関する各種情報を一時記憶するための保留情報一時記憶手段2323aを更に有する。そして、保留情報一時記憶手段2323aは、現在の保留数を一時記憶するための装図保留カウンタ2323a-1を更に有する。

30

【 0 0 6 3 】

次に、予告表示制御手段2325は、予告を実行するか否かの決定及び予告を実行する場合にはその内容の決定制御を司る予告可否・内容決定手段2325aを有する。ここで、本最良形態に係るパチンコ遊技機は、当該保留消化時の予告(通常の予告)に加え、保留を事前判定した上で、この事前判定した保留が所定条件を充足するトリガ保留に該当する場合には、当該トリガ保留以前(又は当該保留より前)に消化される保留に関する装飾図柄変動時に予告を表示する機能を有する。尚、前者の機能については周知技術であるので説明を省略することとする。そこで、後者の機能を持たせるため、まず、予告可否・内容決定手段2325aは、保留表示の内容を決定するための事前判定ベース情報と当該事前判定ベース情報に基づいて決定された事前判定結果を一時記憶するための事前判定ベース情報・事前判定結果一時記憶手段2325a-1を有している。ここで、表7は、事前判定ベース情報・事前判定結果一時記憶手段2325a-1の一例である。この表から分かるように、保留毎に、当否結果、当選時の停止図柄(属性)及び変動態様が一時記憶されている。

40

[表 7]

(表7)

【事前判定ベース情報・事前判定結果一時記憶手段】								
遊技側	保留 順位	主制御装置からの乱数情報			保留 消化順位	先読み結果		
		当否決定 用乱数値	停止図柄 決定用乱数値	変動態様 決定用乱数値		当否	大当たり時の 停止図柄	変動態様
第1遊技側	保留1	102	412	491	1	×		A3
	保留2	300	31	48	3	×		A1
	保留3	213	235	451	4	×		A2
	保留4							
第2遊技側	保留1	51	9	203	2	×		A1
	保留2	1	240	506	5	○	確変図柄	A4-4
	保留3							
	保留4							

【 0 0 6 4 】

更に、予告可否・内容決定手段2325aは、新たな図柄情報を主制御装置1000側から受信した際、当該新たな図柄情報の内容を事前判定するための事前判定手段2325a-2を有する。そして、事前判定手段2325a-2は、主制御装置1000側から送信される保留情報（乱数に関する情報）に基づき、当該保留が大当たりとなるか否かを判定する際に参照される大当たり事前判定テーブル2325a-2-1と、当該保留の停止図柄の属性（例えば、確率変動当たり、通常当たり、ハズレ）を事前判定する際に参照される停止図柄事前判定テーブル2325a-2-2と、当該保留の変動態様を事前判定する際に参照される変動態様事前判定テーブル2325a-2-3と、現在の遊技状態（通常遊技状態、確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態）を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段2325a-2-4と、を有している。ここで、表8は、大当たり事前判定テーブル2325a-2-1の一例であり、表9は、停止図柄事前判定テーブル2325a-2-2の一例であり、表10は、変動態様事前判定テーブル2325a-2-3の一例である。これら表から分かるように、サブ側での大当たり事前判定テーブル2325a-2-1、停止図柄事前判定テーブル2325a-2-2及び変動態様事前判定テーブル2325a-2-3は、メイン側の第1特図用大当たり抽選テーブル1135b-1・第2特図用大当たり抽選テーブル1135b-3、第1特図内容決定用抽選テーブル1141a・第2特図内容決定用抽選テーブル1142aの停止図柄決定用テーブル及び第1特図内容決定用抽選テーブル1141a・第2特図内容決定用抽選テーブル1142aの変動態様決定用テーブルとそれぞれ対応している。

[表 8]

《表8》

【大当たり事前判定テーブル】
(通常遊技時・時間短縮遊技時)

乱数値	当否
0~1	当選
2~511	ハズレ

(確率変動遊技時)

乱数値	当否
0~19	当選
20~511	ハズレ

[表 9]

10

20

30

《表9》

【停止図柄事前判定テーブル】

{通常遊技時・時間短縮遊技時(大当たり)}

乱数値	停止図柄
0~255	確変当たり図柄
256~511	通常当たり図柄

{通常遊技時・時間短縮遊技時(ハズレ)}

乱数値	停止図柄
0~511	ハズレ図柄

{確率変動遊技時(大当たり)}

乱数値	停止図柄
0~255	確変当たり図柄
256~511	通常当たり図柄

{確率変動遊技時(ハズレ)}

乱数値	停止図柄
0~511	ハズレ図柄

[表 1 0]

《表10》

【変動態様事前判定テーブル】

〔通常遊技時(大当たり)〕

乱数値	変動態様
0~2	A1又はB1
3~7	A2又はB2
8~80	A3又はB3
81	A4-1又はB4-1
82~83	A4-2又はB4-2
84~87	A4-3又はB4-3
88~95	A4-4又はB4-4
96~110	A4-5又はB4-5
111~130	A4-6又はB4-6
131~170	A4-7又はB4-7
171~255	A4-8又はB4-8
256~511	A5又はB5

10

〔確変遊技時(大当たり)〕

乱数値	変動態様
0~511	A5又はB5

〔時短遊技時(大当たり)〕

乱数値	変動態様
0~511	A5又はB5

20

〔通常遊技時(ハズレ)〕

乱数値	変動態様
0~400	A1又はB1
451~490	A2又はB2
491~502	A3又はB3
503	A4-1又はB4-1
504	A4-2又はB4-2
505	A4-3又はB4-3
506	A4-4又はB4-4
507	A4-5又はB4-5
508	A4-6又はB4-6
509	A4-7又はB4-7
510	A4-8又はB4-8
511	A5又はB5

30

〔確変遊技時(ハズレ)〕

乱数値	変動態様
0~500	A6又はB6
501~511	A5又はB5

〔時短遊技時(ハズレ)〕

乱数値	変動態様
0~500	A6又はB6
501~511	A5又はB5

40

【0065】

更に、予告可否・内容決定手段2325aは、事前判定の結果を踏まえ、今回事前判定した保留がトリガ保留条件(具体的には変動態様が「4-1」~「4-8」のいずれかであること)を充足しているか否かを判定するトリガ保留判定手段2325a-3を有している。

【0066】

更に、予告可否・内容決定手段2325aは、トリガ保留の変動態様の事前判定結果に基づき、当該トリガ保留が消化される際に登場するキャラクターを特定するためのトリガ

50

保留登場キャラクター把握参照テーブル2325a-4を有している。ここで、表11は、トリガ保留登場キャラクター把握参照テーブル2325a-4の一例を示したものである。尚、当該テーブルの内容は、表6の特殊変動態様選択時詳細内容決定用テーブルと同一である。

[表11]

(表11) 【トリガ保留登場キャラクター把握参照テーブル】

変動態様	登場キャラクター
A4-1、B4-1	X ₁
A4-2、B4-2	X ₂
A4-3、B4-3	X ₃
A4-4、B4-4	X ₄
A4-5、B4-5	X ₅
A4-6、B4-6	X ₆
A4-7、B4-7	X ₇
A4-8、B4-8	X ₈

10

【0067】

更に、予告可否・内容決定手段2325aは、トリガ保留と判定された保留が出来た場合、当該トリガ保留以前の一又は複数の保留が消化される度に行われる連続予告の可否及びその内容を決定する際に参照される予告可否・内容決定用参照テーブル2325a-5を有している。ここで、表12は、予告可否・内容決定用参照テーブル2325a-5の一例を示したものである。表中、「トリガ保留の登場キャラクター」は、トリガ保留を事前判定した上で決定された、トリガ保留が消化された際にスーパーリーチB時に登場するキャラクターである。「乱数値」は、連続予告の可否及び内容を決定する際に使用される予告可否・内容決定用乱数である。「Y_i」(iは1~8の整数である)は、連続予告のi番目において表示される予告表示である。例えば、トリガ保留の登場キャラクターにかかわらず、予告可否・内容決定用乱数が「0~5」が取得された場合、連続予告は実行されない。また、当該表から分かるように、連続予告が表示される場合、X₁からスタートすることに加え、前変動で「ある予告」が表示された場合、次変動では当該「ある予告」と同一であるか又は当該「ある予告」よりも一つ上の信頼度である予告が表示される(即ち、本最良形態では、前変動で「ある予告」が表示された場合、次変動では当該「ある予告」よりも二つ以上の信頼度である予告が表示される、所謂「トバシ」は無い)。このように構成することで、図柄の変動回数に伴い一段階毎に予告が進行することとなり、保留球数に基づき、どの予告まで進行する可能性があるかある程度予測できる結果、遊技の興趣性を高めることができる。但し、トバシが存在するように構成してもよい。例えば、トリガ保留の登場キャラクターが「X₄」である場合に予告可否・内容決定用乱数「10」が取得された場合、連続予告の1番目では予告「X₁」が表示され、連続予告の2番目では予告「X₂」が表示され、連続予告の3番目では予告「X₃」が表示され、連続予告の4番目では予告「X₄」が表示される。ところで、これについては後述するが、ここで決定された連続予告は仮決定であり、実際に必ずこの連続予告が実行されるとは限らない。具体的には、本最良形態では、連続予告の最後(即ち、トリガ保留時の予告)以外は、遊技者がボタン操作をしない限り表示されないように構成されている。そして、連続予告のいずれかで遊技者がボタン操作をしない場合、ボタン操作をしない度に予定されていた連続予告が1ランクずつダウンするよう構成されている。具体的には、連続予告の1番目(トリガ保留の3つ前)では予告「X₁」が表示され、連続予告の2番目(トリガ保留の二つ前)では予告「X₂」が表示され、連続予告の3番目(トリガ保留の一つ前)では予告「X₃」が表示され、連続予告の4番目(トリガ保留)では予告「X₄」が表示されることが仮決定された場合を例に説明する。まず、トリガ保留の3つ前の図柄変動時にボタン操作をした場合、仮決定通りに予告「X₁」が表示される。他方、トリガ保留の3つ前の図柄変動時にボタン操作をしない場合、仮決定した予告「X₁」が表示されることはない。この場合、以後の予告が1ずつランクダウンする結果、連続予告の2番目(トリガ保留の二つ前)では予告「X₁」が表示され、連続予告の3番目(トリガ保留の一つ前)では予告「X₂」が表示され、連続予告の4番目(トリガ保留)では予告「X₃」が表示さ

20

30

40

50

れる内容に変わる（但し、処理の欄で後述するが「 X_1 」の場合はランクダウンなし）。尚、ボタン操作しない結果として連続予告の内容が変更された場合、トリガ保留の変動態様自体も連続予告の内容に整合させる形で強制的に変更されるよう構成されている。これについては後述する。また、本最良形態では、決定された連続予告数が保留数よりも少ない場合には、連続予告数が保留数と同一数となるまで、保留消化による図柄変動時には予告が表示されない。例えば、トリガ保留が一時記憶された時点での保留数が7個である場合、3回の連続予告数（ i ）が決定されたときには、最初の4回の保留消化時には何も予告が表示されず、それ以後の3回の保留消化時に予告が表示される。尚、本最良形態では、連続予告の間に予告が実行されない非予告表示回は存在しないように構成したが、当該非予告表示回を設けるように構成してもよい。この場合、決定された連続予告数が保留数よりも少ない場合、連続予告数が保留数と同一数となるまで保留消化による図柄変動時には予告が表示されないように構成しなくても、途中で予告が実行されない図柄変動を設ければよい。

10

[表12]

【表12】 【予告可否・内容決定用参照テーブル】

トリガ保留の 登場キャラクター	連続予告 回数 乱数値	Y ₁	Y ₂	Y ₃	Y ₄	Y ₅	Y ₆	Y ₇	Y ₈
		予告無し(予告抽選ハズレ)							
X ₁	0~5	予告無し(予告抽選ハズレ)							
	6~10	X ₁							
	11~25	X ₁	X ₁						
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	125~127	X ₁	X ₁	X ₁	X ₁				
	255	X ₁	X ₁	X ₁	X ₁	X ₁	X ₁	X ₁	X ₁
X ₂	0~5	予告無し(予告抽選ハズレ)							
	6~10	X ₁	X ₂						
	11~25	X ₁	X ₁	X ₂					
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	125~127	X ₁	X ₁	X ₁	X ₂				
	255	X ₁	X ₂	X ₂	X ₂	X ₂	X ₂	X ₂	X ₂
X ₃	0~5	予告無し(予告抽選ハズレ)							
	6~10	X ₁	X ₂	X ₃					
	11~25	X ₁	X ₁	X ₂	X ₃				
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	125~127	X ₁	X ₂	X ₂	X ₂	X ₂	X ₃		
	255	X ₁	X ₂	X ₃	X ₃	X ₃	X ₃	X ₃	X ₃
X ₄	0~5	予告無し(予告抽選ハズレ)							
	6~10	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄				
	11~25	X ₁	X ₁	X ₂	X ₃				
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	125~127	X ₁	X ₁	X ₂	X ₂	X ₃	X ₄		
	255	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₄	X ₄	X ₄	X ₄
X ₅	0~5	予告無し(予告抽選ハズレ)							
	6~10	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅			
	11~25	X ₁	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅		
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	125~127	X ₁	X ₂	X ₂	X ₃	X ₃	X ₄	X ₅	
	255	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₅	X ₅	X ₅
X ₆	0~5	予告無し(予告抽選ハズレ)							
	6~10	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆		
	11~25	X ₁	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	125~127	X ₁	X ₂	X ₃	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	
	255	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₆	X ₆
X ₇	0~5	予告無し(予告抽選ハズレ)							
	6~10	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇	
	11~25	X ₁	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	125~127	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇
	255	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇	X ₇
X ₈	0~5	予告無し(予告抽選ハズレ)							
	6~255	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇	X ₈

20

30

40

【0068】

更に、予告可否・内容決定手段2325aは、連続予告に関する情報を一時記憶するための連続予告関連情報一時記憶手段2335a-6を有している。ここで、表13は、連続予告関連情報一時記憶手段2335a-6の一例を示したものである。尚、下記の例は、トリガ保留の変動態様が「A4-4」であり、連続予告として「 X_1 X_2 X_3 X_4 」が選択された場合である。

50

[表 1 3]

(表13)
【連続予告関連情報一時記憶手段】

フラグ領域	事前判定実行許可フラグ	オフ	
	変動態様格下げフラグ	オフ	
	トリガ保留存在フラグ	オン	
	トリガ保留の変動態様	A4-4	
トリガ保留の最終予告形態(X _m)		m=4	
トリガ保留時の保留球数情報(H _n)		n=8	
連続予告回数(Y _k)		k=4	
j値(n-k)		j=4	
i値		i=4	
連続予告	保留順位1位(H ₁)		
	保留順位2位(H ₂)		
	保留順位3位(H ₃)		
	保留順位4位(H ₄)		
	保留順位5位(H ₅)	Y ₁	X ₁
	保留順位6位(H ₆)	Y ₂	X ₂
	保留順位7位(H ₇)	Y ₃	X ₃
	保留順位8位(H ₈)	Y ₄	X ₄

10

【 0 0 6 9 】

最後に、補助遊技周辺機器 2 4 0 0 は、第 2 特図始動口 2 1 1 0 の電動役物 2 1 1 2 の開放の契機となる普図入球口 2 4 1 0 と、普通図柄の停止表示及び変動表示が可能な普通図柄表示装置 2 4 2 0 とを有している。

【 0 0 7 0 】

尚、第 1 特別図柄表示装置 2 1 3 0、第 2 特別図柄表示装置 2 2 3 0 及び普通図柄表示装置 2 4 2 0 が、主制御装置 1 0 0 0 と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示装置 2 3 1 0 が、演出表示制御手段 2 3 2 0 と情報伝達可能に接続されている。即ち、第 1 特別図柄表示装置 2 1 3 0、第 2 特別図柄表示装置 2 2 3 0 及び普通図柄表示装置 2 4 2 0 は、主制御装置 1 0 0 0 により制御され、演出表示装置 2 3 1 0 は、演出表示制御手段 2 3 2 0 により制御されることを意味する。尚、主制御装置 1 0 0 0 と片方向通信により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

20

【 0 0 7 1 】

次に、図 4 ~ 図 2 1 のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の処理の流れを説明する。はじめに、図 4 ~ 図 1 3 のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機のメイン基板側での処理の流れを説明する。まず、図 4 は、主制御装置 1 0 0 0 が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。まず、ステップ 1 1 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の普通図柄当選乱数取得処理を実行する。次に、ステップ 1 2 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の電チュー駆動判定処理を実行する。次に、ステップ 1 3 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ 1 4 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の特別図柄表示処理を実行する。次に、ステップ 1 5 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ 1 6 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ 1 7 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 (特に賞球払出決定手段 1 3 0 0) は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出装置 3 0 0 0 を駆動して所定の賞球数の払出処理を行い、再びステップ 1 1 0 0 に戻る。以下、各サブルーチンに係る処理について詳述する。

30

40

【 0 0 7 2 】

次に、図 5 は、図 4 におけるステップ 1 1 0 0 のサブルーチンに係る、普通図柄当選乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 1 0 2 で、普図入球口入球判定手段 1 1 1 3 は、普図入球口 2 4 1 0 に遊技球が入球(流入、通過)したか否かを判定する。ステップ 1 1 0 2 で Yes の場合、ステップ 1 1 0 4 で、普図乱数取得判定実行手段 1 1 2 3 は、普図保留情報一時記憶手段 1 1 3 3 a を参照し、保留球が上限(例えば 4 個)でないか否かを判定する。ステップ 1 1 0 4 で Yes の場合、ステップ 1 1 0 6 で、普図乱数取得判定実行手段 1 1 2 3 は、普通図柄当選乱数を取得する。次に、ステップ 1 1 0

50

8で、普図保留手段1133は、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数を普図保留情報一時記憶手段1133aにセットする形で保留球を1加算し、次の処理（電チュー駆動判定処理1300）に移行する。尚、ステップ1102及びステップ1104でNの場合も、次の処理（電チュー駆動判定処理1300）に移行する。

【0073】

次に、図6は、図4におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電チュー駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、電チュー開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193aを参照して、電チュー開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、普図制御手段1153は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193aを参照して、普通図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、普図内容決定手段1143は、普図保留情報一時記憶手段1133aにアクセスし、普通図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1210で、普図内容決定手段1143は、遊技状態一時記憶手段1190を参照して、現在の遊技状態が易開放状態中（時間短縮フラグオン）か否かを判定する。ステップ1210でYesの場合には、ステップ1212で、普図内容決定手段1143は、普図時間短縮用抽選テーブル1143a-2をセットし、他方、ステップ1210でNの場合には、ステップ1214で、普図内容決定手段1143は、普図通常用抽選テーブル1143a-1をセットする。尚、普図時間短縮用抽選テーブル1143a-2は、普図通常用抽選テーブル1143a-1と比較し、当選確率が高く設定されている（例えば、前者の当選確率が9/10であり、後者の当選確率が1/10）。そして、ステップ1216で、普図内容決定手段1143は、当該保留球に基づき普通図柄乱数に基づき停止図柄を決定する。次に、ステップ1218で、普図変動時間管理手段1153aは、セットしたテーブルに基づき、普図変動管理用タイマ1153a-1に所定時間（例えば、時短遊技の場合には5秒、通常遊技の場合には30秒）をセットする。そして、ステップ1220で、普図制御手段1153は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a中の普通図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1222で、普図保留手段1133は、普通図柄に関する当該保留球を1減算した上で普図保留情報一時記憶手段1133aに記録されている保留情報を更新すると共に、普図制御手段1153は、普図変動管理用タイマ1153a-1をスタートした後、普図表示部2421上で普通図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1224で、普図変動時間管理手段1153aは、普図変動管理用タイマ1153a-1を参照して、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、普図制御手段1153は、普図表示部2421上で、前記ステップ1216で普図内容決定手段1143が決定した停止図柄を確定表示する。そして、ステップ1228で、普図制御手段1153は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a中の普通図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1230で、条件判定手段1161は、当該停止図柄が「当たり」であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、電チュー開閉制御手段1160は、セットしたテーブルに基づき、開放タイマ1162に所定時間（例えば、時短遊技の場合には5秒、通常遊技の場合には0.5秒）をセットする。次に、ステップ1234で、電チュー開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a中の電チュー開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、電チュー開閉制御手段1160は、第2特図始動口2110の電動役物2112を開放する。次に、ステップ1238で、電チュー開閉制御手段1160は、開放タイマ1162を参照して、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1238でYesの場合、ステップ1240及びステップ1242で、電チュー開閉制御手段1160は、第2特図始動口2110の電動役物2112を閉鎖すると共に、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a中の電チュー開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1300の遊技内容決定乱数取得処理）に移行する。

【0074】

10

20

30

40

50

尚、ステップ1202でN oの場合にはステップ1238に移行し、ステップ1204でN oの場合にはステップ1224に移行し、ステップ1206、ステップ1224、ステップ1230及びステップ1238でN oの場合には次の処理(ステップ1300の遊技内容決定乱数取得処理)に移行する。

【0075】

次に、図7は、図4におけるステップ1300のサブルーチンに係る、遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、第1特図始動口入球判定手段1111は、第1特図始動口2210の第1入球検出装置2211から第1特図始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、第1特図乱数取得判定実行手段1121は、第1特図保留情報一時記憶手段1131aを参照し、保留球が上限(例えば4個)でないか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、第1特図乱数取得判定実行手段1121は、第1遊技側遊技内容決定乱数(第1乱数)を取得する。次に、ステップ1312で、第1特図保留手段1131は、当該第1遊技側遊技内容決定乱数を第1特図保留情報一時記憶手段1131aに記憶する。そして、ステップ1315で、情報送信手段1300は、今回取得した第1遊技側遊技内容決定乱数に関する情報をサブ(演出表示制御手段2320)側に送信し、ステップ1314に移行する。ここで、サブ側に送信される「遊技内容決定乱数に関する情報」は、本最良形態では、取得した遊技内容決定乱数値であるが、これには限定されない。例えば、ある乱数(例えば、当否決定用乱数)については範囲で属性が決定される場合(例えば、0~1が大当たり、2~5が小当たり、6~255がハズレ)には、当該属性に対応した情報(例えば、乱数値0~1に対応した「ID1」、乱数値2~5に対応した「ID2」、乱数値6~255に対応した「ID3」)をサブ側に送信してもよい。更には、ある乱数(例えば当否決定用乱数)について当該ある乱数に対応したテーブル(例えば、当否抽選用テーブル)を参照し、当該ある乱数が消化される時点での抽選結果を事前判定した上、当該事前判定結果(例えば、大当たり、小当たり、ハズレ)をサブ側に送信してもよい。次に、ステップ1314で、第2特図始動口入球判定手段1112は、第2特図始動口2110の第2入球検出装置2111から第2特図始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1314でYesの場合、ステップ1316で、第2特図乱数取得判定実行手段1122は、第2特図保留情報一時記憶手段1132aを参照し、保留球が上限(例えば4個)でないか否かを判定する。ステップ1316でYesの場合、ステップ1318で、第2特図乱数取得判定実行手段1122は、第2遊技側遊技内容決定乱数(第2乱数)を取得する。次に、ステップ1324で、第2特図保留手段1132は、当該第2遊技側遊技内容決定乱数を第2特図保留情報一時記憶手段1132aに記憶する。そして、ステップ1330で、情報送信手段1300は、今回取得した第2遊技側遊技内容決定乱数に関する情報をサブ(演出表示制御手段2320)側に送信し、次の処理(ステップ1400の特別図柄表示処理)に移行する。尚、ステップ1302及びステップ1304でN oの場合にはステップ1314に移行し、ステップ1314及びステップ1316でN oの場合には次の処理(ステップ1400の特別図柄表示処理)に移行する。

【0076】

次に、図8は、図4におけるステップ1400のサブルーチンに係る、特別図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1400(1)で、主制御装置1000は、後述の第1特別図柄表示処理を実行する。そして、ステップ1400(2)で、主制御装置1000は、後述の第2特別図柄表示処理を実行し、ステップ1500に移行する。尚、本最良形態では入球順に保留消化されるように構成されているが、いずれか一方が優先的に消化されるように構成してもよい。例えば、第2特別図柄の保留が優先消化される場合には、第2特図保留情報一時記憶手段1132aを参照し、第2特別図柄の保留が存在していないか否かを確認した上、保留が存在するときにはステップ1400(2)に移行する一方、保留が存在しない場合にはステップ1400(1)に移行する処理を実行すればよい。

10

20

30

40

50

【0077】

次に、図9は、図8におけるステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1特別図柄表示処理(第2特別図柄表示処理)のフローチャートである。まず、ステップ1402で、特図保留解除制御手段1154は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、この変動開始条件は、特別遊技でないこと、いずれの図柄も変動中でないこと、及び今回の保留の消化順番であること、である。
が条件となる。

【0078】

ステップ1402でYesの場合、ステップ1404で、第1特図内容決定手段1141(第2特図内容決定手段1142)は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)を参照して、確率変動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1404でYesの場合、ステップ1406で、第1特図内容決定手段1141(第2特図内容決定手段1142)は、参照テーブルとして第1特図確率変動遊技状態用抽選テーブル1141a-2(第2特図確率変動遊技状態用抽選テーブル1142a-2)をセットし、ステップ1414に移行する。尚、セットされるテーブルは、当否・保留数に基づいて決定される(以下も同様)。

10

【0079】

他方、ステップ1404でNoの場合、ステップ1408で、第1特図内容決定手段1141(第2特図内容決定手段1142)は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)を参照して、時間短縮フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1408でYesの場合、ステップ1410で、第1特図内容決定手段1141(第2特図内容決定手段1142)は、参照テーブルとして第1特図時間短縮遊技状態用抽選テーブル1141a-3(第2特図時間短縮遊技状態用抽選テーブル1142a-3)をセットし、ステップ1414に移行する。

20

【0080】

他方、ステップ1408でNoの場合、ステップ1412で、第1特図内容決定手段1141(第2特図内容決定手段1142)は、参照テーブルとして第1特図通常遊技状態用抽選テーブル1141a-1(第2特図通常遊技状態用抽選テーブル1142a-1)をセットし、ステップ1414に移行する。

【0081】

次に、ステップ1414で、第1特図内容決定手段1141(第2特図内容決定手段1142)は、第1特図保留情報一時記憶手段1131a(第2特図保留情報一時記憶手段1132a)に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る遊技内容決定乱数を読み出す。次に、ステップ1403で、当否抽選手段1135は、ステップ1406、ステップ1410又はステップ1412でセットした、各遊技状態に対応する当否抽選テーブルである第1特図用大当たり抽選テーブル1135b-1(第2特図用大当たり抽選テーブル1135b-3)を参照し、遊技内容決定乱数(当選乱数)に基づき、特別図柄当否抽選を実行する。そして、ステップ1417で、特別遊技移行決定手段1135aは、抽選結果が当たりか否かを判定する。ステップ1417でYesの場合、ステップ1418で、特別遊技移行決定手段1135aは、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)中の「当たりフラグ」をオンにする。他方、ステップ1417でNoの場合には、ステップ1416をスキップする。

30

40

【0082】

そして、ステップ1416で、第1特図内容決定手段1141(第2特図内容決定手段1142)は、ステップ1406、ステップ1410又はステップ1412でセットした、各遊技状態に対応する変動内容(停止図柄、変動態様)抽選テーブルである第1特図内容決定用抽選テーブル1141a(第2特図内容決定用抽選テーブル1142a)を参照し、遊技内容決定乱数(例えば特別図柄決定乱数)に基づいて特別図柄に関する停止図柄を決定すると共に、遊技内容決定乱数(例えば変動態様決定乱数)に基づいて特別図柄の変動態様を決定し、これらを第1特図情報一時記憶手段1191b(第2特図情報一時記

50

憶手段 1 1 9 2 b) に一時記憶する。

【 0 0 8 3 】

次に、ステップ 1 4 1 9 で、情報送信手段 1 3 0 0 は、ステップ 1 4 1 6 で決定した特別図柄に関する図柄情報（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態を演出表示制御手段 2 3 2 0 側に送信する。次に、ステップ 1 4 2 0 で、第 1 特図変動時間管理手段 1 1 5 1 a（第 2 特図変動時間管理手段 1 1 5 2 a）が、所定時間（前記ステップ 1 4 1 6 で決定した変動態様に係る変動時間）を第 1 特図変動管理用タイマ 1 1 5 1 a - 1（第 2 特図変動管理用タイマ 1 1 5 2 a - 1）にセットする。そして、ステップ 1 4 2 2 で、第 1 特図制御手段 1 1 5 1（第 2 特図制御手段 1 1 5 2）は、第 1 特別図柄表示装置 2 1 3 0（第 2 特別図柄表示装置 2 2 3 0）の第 1 特図表示部 2 1 3 1（第 2 特図表示部 2 2 3 1）上で、第 1 特図情報一時記憶手段 1 1 9 1 b（第 2 特図情報一時記憶手段 1 1 9 2 b）に記憶された変動態様に従い、特別図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ 1 4 4 6 で、第 1 特図制御手段 1 1 5 1（第 2 特図制御手段 1 1 5 2）は、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a（第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a）中の変動中フラグをオンする。そして、ステップ 1 4 3 4 で、第 1 特図変動時間管理手段 1 1 5 1 a（第 2 特図変動時間管理手段 1 1 5 2 a）が、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ここで、ステップ 1 4 3 4 で No の場合には、次の処理（ステップ 1 5 0 0 の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。他方、ステップ 1 4 3 4 で Yes の場合、ステップ 1 4 3 6 で、情報送信手段 1 3 0 0 は、所定時間に到達した旨のコマンドを演出表示制御手段 2 3 2 0 側に送信する。次に、ステップ 1 4 3 8 で、第 1 特図制御手段 1 1 5 1（第 2 特図制御手段 1 1 5 2）は、第 1 特別図柄表示装置 2 1 3 0（第 2 特別図柄表示装置 2 2 3 0）の第 1 特図表示部 2 1 3 1（第 2 特図表示部 2 2 3 1）上での特別図柄の変動表示を停止し、第 1 特図情報一時記憶手段 1 1 9 1 b（第 2 特図情報一時記憶手段 1 1 9 2 b）に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ 1 4 4 0 で、第 1 特図制御手段 1 1 5 1（第 2 特図制御手段 1 1 5 2）は、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a（第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a）中の変動中フラグをオフにする。そして、ステップ 1 4 4 2 で、第 1 特図変動時間管理手段 1 1 5 1 a（第 2 特図変動時間管理手段 1 1 5 2 a）は、第 1 特図変動管理用タイマ 1 1 5 1 a - 1（第 2 特図変動管理用タイマ 1 1 5 2 a - 1）をリセットする。次に、ステップ 1 4 5 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ 1 5 0 0 の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

【 0 0 8 4 】

尚、ステップ 1 4 0 2 で No の場合には、ステップ 1 4 4 4 で、第 1 特図制御手段 1 1 5 1（第 2 特図制御手段 1 1 5 2）は、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a（第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a）を参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 4 4 4 で Yes の場合にはステップ 1 4 3 4 に移行し、No の場合には次の処理（ステップ 1 5 0 0 の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

【 0 0 8 5 】

次に、図 1 0 は、図 9 におけるステップ 1 4 5 0（1）及び（2）のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 5 1 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 のフラグエリアにアクセスし、確率変動フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 1 で Yes の場合、ステップ 1 4 5 2 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、時短回数カウンタ 1 1 8 1 a を参照して、時短回数カウンタ値が 0 よりも大きいかな否かを判定する。ステップ 1 4 5 2 で Yes の場合、ステップ 1 4 5 4 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、時短回数カウンタ 1 1 8 1 a の時短回数カウンタ値を 1 減算する。次に、ステップ 1 4 5 6 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、時短回数カウンタ 1 1 8 1 a を参照して、時短回数が 0 であるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 6 で Yes の場合、ステップ 1 4 6 0 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 中の時間短縮フラグ及び第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a 中の時間短縮フラグをオフにし、次の処理（特別遊技作動条件判定処理 1 5 0 0）に移

10

20

30

40

50

行する。尚、ステップ1451、ステップ1452及びステップ1456でNoの場合にも、次の処理（特別遊技作動条件判定処理1500）に移行する。

【0086】

次に、図11は、図4におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、条件判定手段1171は、第1フラグー時記憶手段1191a（第2フラグー時記憶手段1192a）を参照し、当たりフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、条件判定手段1171は、第1特別図柄表示装置2130（第2特別図柄表示装置2230）の第1特図表示部2131（第2特図表示部2231）上に表示された特別図柄が所定態様で停止したか否かを判定する。ステップ1504でYesの場合、ステップ1505で、特別遊技内容決定手段1172は、当該所定態様に基づき、特別遊技内容参照テーブル1172aを参照することにより、当該特別遊技の内容をセットする。次に、ステップ1552及び1554で、特定遊技制御手段1180は、第1フラグー時記憶手段1191a及び第2フラグー時記憶手段1192a中の特定遊技フラグ（確率変動フラグ・時間短縮フラグ）を一旦オフにすると共に、時短回数カウンタ1181aをリセット（時短回数カウンタ値=0）する。そして、ステップ1506及びステップ1508で、条件判定手段1171は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194中の特別遊技移行許可フラグをオンにすると共に、第1フラグー時記憶手段1191a（第2フラグー時記憶手段1192a）中の当たりフラグをオフにし、次の処理（ステップ1600の特別遊技制御処理）に移行する。尚、ステップ1502及びステップ1504でNoの場合にも、次の処理（ステップ1600の特別遊技制御処理）に移行する。

10

20

【0087】

次に、図12は、図4におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604及びステップ1606で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1608で、情報送信手段1200は、演出表示制御手段2320側に特別遊技開始信号を送信し、ステップ1612に移行する。他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1610で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1610でYesの場合には、ステップ1612に移行する。尚、ステップ1610でNoの場合には、特別遊技実行手段1173は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

30

【0088】

次に、ステップ1612で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、ラウンド継続フラグがオンであるか否か、換言すれば、当該ラウンドが途中であるか否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、即ち、当該ラウンドが途中である場合、以下で詳述するステップ1614～1622の処理を行うことなく、ステップ1624に移行する。他方、ステップ1612でNoの場合、即ち、当該ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1614で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194にセットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン）をセットする。次に、ステップ1616で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の入賞球カウンタをゼロクリアする。次に、ステップ1618で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内のラウンド数カウンタに1を加算する。尚、特別遊技関連情報一時記憶手段1194に記憶されているラウンド数は、特別遊技開始直後（初期値）は0であり、以後ラウンドを重ねていく毎に1ずつインクリメントされる。次に、ステップ1620で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194

40

50

内のラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ1622で、特別遊技実行手段1173は、第1大入賞口2120の第1電動役物2122又は第2大入賞口2220の第2電動役物2222を駆動して第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220を開放し、ステップ1624に移行する。

【0089】

次に、ステップ1624で、情報送信手段1300は、演出表示制御手段2320側に現在の遊技状態情報（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を送信する。そして、ステップ1626で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照して当該ラウンドで所定球（例えば10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合には、ステップ1630に移行する。他方、ステップ1626でNoの場合、ステップ1628で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a（特に開放時間タイマ）を参照して所定時間が経過したか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合にも、ステップ1630に移行し、Noの場合には、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

【0090】

次に、ステップ1630で、特別遊技実行手段1173は、第1大入賞口2120の第1電動役物2122又は第2大入賞口2220の第2電動役物2222の駆動を停止して第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220を閉鎖する。そして、ステップ1632で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内のラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1636で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照して、当該ラウンドが最終ラウンド（例えば、確率変動大当たり及び時間短縮変動大当たりの場合は15ラウンド、突然確率変動大当たりの場合は2ラウンド）であるか否かを判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1640で、情報送信手段1300は、演出表示制御手段2320側に特別遊技終了信号を送信する。そして、ステップ1650で、遊技制御手段1100は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。尚、ステップ1636でNoの場合にも、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

【0091】

次に、図13は、図12におけるステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1191を参照し、今回の特別遊技が確率変動大当たり又は突然確率変動大当たりであるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、ステップ1654及びステップ1656で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1190内の確率変動フラグ及び時間短縮フラグを夫々オンにし、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

【0092】

他方、ステップ1652でNoの場合、ステップ1658で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1191を参照し、今回の特別遊技が時間短縮変動大当たりであるか否かを判定する。ステップ1658でYesの場合、ステップ1660及びステップ1662で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1190内の時間短縮フラグをオンにすると共に、時短回数カウンタ1181aに時短回数カウンタ値として所定値（例えば100）をセットし、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。尚、ステップ1658でNoの場合にも、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

【0093】

次に、図14～図21を参照して、サブ基板側で実行される制御処理を説明する。まず

10

20

30

40

50

、図14は、本最良形態に係るパチンコ遊技機における、サブ基板側のメインフローチャートである。まず、ステップ7100で、演出表示制御手段2320は、後述する保留情報管理・保留表示処理を実行する。次に、ステップ7200で、演出表示制御手段2320は、後述する事前判定実行・予告内容決定処理を実行する。次に、ステップ7300で、演出表示制御手段2320は、後述する装飾図柄表示内容・予告表示可否内容決定処理を実行する。次に、ステップ7600で、演出表示制御手段2320は、後述する保留消化時制御処理を実行する。次に、ステップ6700で、演出表示制御手段2320は、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ6300で、演出表示制御手段2320は、後述する特別遊技中表示制御処理を実行し、ステップ7100に戻る処理を繰り返す。以下、各サブルーチンを詳述する。

10

【0094】

まず、図15は、図14でのステップ7100のサブルーチンに係る、保留情報管理・保留表示処理のフローチャートである。まず、ステップ7102で、装図保留情報表示制御手段2323は、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御装置側から新たな保留情報（第1特別図柄又は第2特別図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ7102でYesの場合、ステップ7104で、装図保留情報表示制御手段2323は、事前判定ベース情報・事前判定結果一時記憶手段2325a-1内に、当該新たな保留に係る乱数の内容情報（図7のステップ1315及びステップ1330で主制御装置が送信した乱数に関する情報）を保留順に一時記憶する。具体的には、表7に示すように、第1遊技側及び第2遊技側のいずれの乱数に関する情報であるかを判定した上、両遊技側における当該乱数の保留順位（第1遊技側及び第2遊技側を合わせた上での保留順位）、各種乱数情報（当否決定用乱数値、停止図柄決定用乱数値、変動態様決定用乱数値）が一時記憶される。尚、これら情報は、次のサブルーチン処理である事前判定実行・予告内容決定処理で用いられることになる。次に、ステップ7106で、装図保留情報表示制御手段2323は、装図保留情報一時記憶手段2323a内の装図保留カウンタ2323a-1に「1」を加算する。そして、ステップ7108で、装図保留情報表示制御手段2323は、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6のフラグ領域にアクセスし、事前判定実行許可フラグをオンする。その後、ステップ7110で、装図保留情報表示制御手段2323は、装図保留カウンタ2323a-1のカウント値を演出表示装置2310上で表示し、次の処理（ステップ7200の事前判定実行・予告内容決定処理）に移行する。

20

30

【0095】

他方、ステップ7102でNoの場合、ステップ7112で、演出表示制御手段2320は、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御装置側から図柄変動開始信号（第1特別図柄又は第2特別図柄に係る図柄変動開始信号）を受信したか否かを判定する。ステップ7112でYesの場合、ステップ7114で、演出表示制御手段2320は、装図表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグ領域にアクセスし、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ7110に移行する。尚、ステップ7112でNoの場合にも、ステップ7110に移行する。

【0096】

次に、図16は、図14でのステップ7200のサブルーチンに係る、事前判定実行・予告内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ7202で、予告可否・内容決定手段2325aは、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6のフラグ領域を参照し、事前判定実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7202でYesの場合、ステップ7204で、予告可否・内容決定手段2325aは、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6のフラグ領域にアクセスし、事前判定実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ7206で、予告可否・内容決定手段2325aは、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6のフラグ領域を参照し、トリガ保留存在フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「トリガ保留存在フラグ」とは、所定条件（本最良形態ではスーパーリーチBが選択）を充足した保留が一時記憶され且つ連続予告すること

40

50

が決定された場合にオンとなるフラグである。そして、当該処理でNoの場合、即ち、トリガ保留存在フラグがオンであり現在連続予告が実行中である場合には、以下の処理を実行せずに次の処理（ステップ7300の装飾図柄表示内容・予告表示可否内容決定処理）に移行する。他方、ステップ7206でYesの場合、ステップ7208で、事前判定手段2325a-2は、遊技状態一時記憶手段2325a-2-4を参照して現在の遊技状態を把握した上で、事前判定ベース情報・事前判定結果一時記憶手段2325a-1を参照し、今回新たに取得された保留よりも前に消化される保留に基づいて、今回新たに取得された保留が消化される時点での遊技状態を事前判定する。そして、ステップ7212で、事前判定手段2325a-1は、事前判定の対象である今回新たに取得した保留に係る乱数情報を事前判定ベース情報・事前判定結果一時記憶手段2325a-1から取得した上、当該ステップ7208で判定した、今回新たに取得した保留が消化される時点での遊技状態を踏まえ、今回新たに取得した保留に関する当否、属性（例えば、確変当たり、時短当たり、ハズレ）及び変動態様を、大当たり事前判定テーブル2325a-2-1、停止図柄事前判定テーブル2325a-2-2及び変動態様事前判定テーブル2325a-2-3を参照して事前判定し、これらの結果を事前判定ベース情報・事前判定結果一時記憶手段2325a-1に一時記憶する。次に、ステップ7214で、トリガ保留判定手段2325a-3は、今回新たに事前判定された保留に係る変動態様がスーパーリーチBであるか否かを判定する。ステップ7214でYesの場合、ステップ7216で、予告可否・内容決定手段2325aは、事前判定した変動態様に基づき、トリガ保留登場キャラクター把握参照テーブル2325a-4を参照し、この事前判定した保留が消化された際に実行される変動態様で登場するキャラクター（最終予告表示形態 X_m ）を特定し、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6のm値エリアに当該値をセットする（表13参照）。例えば、事前判定した変動態様が「 X_4 が登場するスーパーリーチB」である場合には最終予告表示形態は「 X_4 」となる（即ち、m値=4）。そして、ステップ7218で、トリガ保留判定手段2325a-3は、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6のフラグ領域にアクセスし、トリガ存在フラグをオンにする。次に、ステップ7220で、予告可否・内容決定手段2325aは、装図保留カウンタ2323a-1を参照し、トリガ保留が出来た時点での保留数情報 H_n （ここで、n値=保留数）を取得し、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6のn値エリアに当該値をセットする（表13参照）。次に、ステップ7222で、予告可否・内容決定手段2325aは、n値はm値以上であるか否か、即ち、m回の連続予告が可能か否かを判定する。尚、m回の連続予告が実行され得ることを想定してこの処理を行っているが、この処理は必ずしも実行する必要は無い。ステップ7222でYesの場合、ステップ7224で、予告可否・内容決定手段2325aは、予告可否・内容決定用乱数を取得する。そして、ステップ7226で、予告可否・内容決定手段2325aは、予告可否・内容決定用乱数に基づき、予告可否・内容決定用参照テーブル2325a-5を参照し、連続予告の可否決定をする。次に、ステップ7228で、予告可否・内容決定手段2325aは、前ステップで当選したか否かを判定する。ステップ7228でYesの場合、ステップ7230で、予告可否・内容決定用参照テーブルを再度参照し、連続予告の内容決定をする。

【0097】

他方、ステップ7214でNoの場合、即ち、トリガ保留条件（本例では、今回新たに事前判定された保留に係る変動態様がスーパーリーチBであること）を充足していない場合には、ステップ7250で、予告可否・内容決定手段2325aは、乱数を取得した上、本来はトリガ保留条件を充足していないが充足しているかのようなガセ演出を実行する契機となるガセトリガ保留の抽選を実行する。そして、ステップ7252で、予告可否・内容決定手段2325aは、ガセトリガ保留抽選に当選しているか否かを判定する。ステップ7252でYesの場合には、ステップ7254で、予告可否・内容決定手段2325aは、最終予告表示形態（ X_m ）のm値を抽選で決定し、ステップ7218に移行する。尚、ガセトリガ保留の当否抽選及びm値の決定に際しては、例えば表14に示すようなガセトリガ保留可否決定・内容決定用参照テーブルが使用される。

10

20

30

40

50

[表 1 4]

(表14)

乱数値	当否	m値
0~219	×	
220~227	○	1
228~234	○	2
235~240	○	3
241~245	○	4
246~249	○	5
250~252	○	6
253~254	○	7
255	○	8

10

【 0 0 9 8 】

そして、以下のステップ7232～ステップ7240で、トリガ保留以前に実行される各保留消化時に表示される予告内容をセットする処理を実行する。具体的には、まず、ステップ7232で、予告可否・内容決定手段2325aは、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6に連続予告回数(k値)をセットする。そして、ステップ7233で、予告可否・内容決定手段2325aは、n値(保留数)がk値(連続予告回数)以上であるか否かを判定する。ステップ7233でYesの場合、ステップ7234で、予告可否・内容決定手段2325aは、n値からk値を減じることでj値を得る。ここで、j値は、トリガ保留が出来た時点で存在する、連続予告が実行されない保留の数を示す数値である。次に、ステップ7236で、予告可否・内容決定手段2325aは、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6のi値エリアに「1」をセットする。そして、ステップ7238で、予告可否・内容決定手段2325aは、予告可否・内容決定手段2325aは、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6の連続予告エリアの保留順位 = H_{i+j} の予告として Y_i に対応した予告をセットする。次に、ステップ7240で、予告可否・内容決定手段2325aは、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6を参照し、i値 = k値であるか、即ち、決定されたk回すべての連続予告がそれぞれの保留にセットされたか否かを判定する。ステップ7240でYesの場合には次の処理(ステップ7300の装飾図柄表示内容・予告表示可否内容決定処理)に移行する。他方、ステップ7240でNoの場合には、ステップ7242で、予告可否・内容決定手段2325aは、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6のi値エリアのi値に「1」を加算し、ステップ7238に移行する。ここで、表13は、トリガ保留が一時記憶されて連続予告がセットされた直後の様子を示したものである。この表から分かるように、最初の4個の保留消化の際には何ら予告は表示されず、5個目の保留消化の際には予告「 X_1 」、6個目の保留消化の際には予告「 X_2 」、7個目の保留消化の際には予告「 X_3 」、8個目の保留(トリガ保留)消化の際には予告「 X_4 」が表示される。

20

30

【 0 0 9 9 】

他方、ステップ7222、ステップ7228及びステップ7233でNoの場合、即ち、トリガ保留が存在するが連続予告を実行するのに保留球が十分に存在しない場合や予告可否抽選に当選しなかった場合等には、ステップ7244で、予告可否・内容決定手段2325aは、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6のフラグ領域にアクセスし、トリガ存在フラグをオフにし、次の処理(ステップ7300の装飾図柄表示内容・予告表示可否内容決定処理)に移行する。尚、ステップ7202、ステップ7206及びステップ7214でNoの場合にも次の処理(ステップ7300の装飾図柄表示内容・予告表示可否内容決定処理)に移行する。

40

【 0 1 0 0 】

次に、図17は、図14でのステップ7300のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容・予告表示可否内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ7302で、装図表示内容決定手段2322aは、装図表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグ領域を参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7302でYesの場合、ステップ7304で、装図表示内容決定手段2322aは、装図表示関

50

連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c のフラグ領域内の図柄内容決定許可フラグをオフにする。

【 0 1 0 1 】

次に、以下のステップ 7 3 0 6 ~ ステップ 7 3 1 0 で、当該変動における予告セット処理を実行する。まず、ステップ 7 3 0 6 で、予告表示制御手段 2 3 2 5 は、連続予告関連情報一時記憶手段 2 3 2 5 a - 6 のフラグ領域を参照し、トリガ保留存在フラグがオンであるか否か、即ち、連続予告が実行される状況であるか否かを判定する。ステップ 7 3 0 6 で Yes の場合、ステップ 7 3 0 8 で、連続予告関連情報一時記憶手段 2 3 2 5 a - 6 の連続予告エリアを参照し、今回の変動（保留順位 1 位）の箇所に予告がセットされているか否かを判定する。ステップ 7 3 0 8 で Yes の場合、ステップ 7 3 1 0 で、予告表示制御手段 2 3 2 5 は、連続予告関連情報一時記憶手段 2 3 2 5 a - 6 にセットされている
10
今回の予告情報を読み出して、当該予告を演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 の予告エリアにセットし、次の処理（ステップ 7 3 1 2）に移行する。尚、ステップ 7 3 0 6 及びステップ 7 3 0 8 で No の場合にも、次の処理（ステップ 7 3 1 2）に移行する。以上で当該変動における予告セット処理が終了する。

【 0 1 0 2 】

次に、以下のステップ 7 3 1 4 ~ ステップ 7 3 2 2 で、装飾図柄の停止図柄及び変動態様の決定処理を実行する。ここで、本最良形態では、予告がセットされているからといって常に予告表示がなされる訳ではなく、遊技者によるボタン操作を促した上でボタン操作があった場合にのみ予告表示が実行されるように構成されている（トリガ保留時の予告表示を除く）。そして、ボタン操作を促したにもかかわらずボタン操作が実行されなかった
20
場合には、予定されていた（事前判定で特定した）変動態様を実行せず、表示された段階までの予告に対応した変動態様に格下げする処理を実行する。そこで当該処理を説明すると、まず、ステップ 7 3 1 2 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a 内に一時記憶された主制御装置 1 0 0 0 側からの図柄情報に基づき、装図停止図柄決定用テーブル 2 3 2 2 a - 1 - 1 を参照して停止図柄を決定し、当該決定情報を装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c の図柄関連情報エリアに一時記憶する。次に、ステップ 7 3 1 4 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、連続予告関連情報一時記憶手段 2 3 2 5 a - 6 を参照し、今回消化される保留はトリガ保留ではないか否かを判定する。ステップ 7 3 1 4 で Yes の場合、ステップ 7 3 1 6 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、装図変動態様決定用テーブル 2 3 2 2 a - 1 - 2 を参照して、装飾図柄の
30
変動態様を決定した上、当該決定情報を装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c の図柄関連情報エリアに一時記憶し、次の処理（ステップ 7 3 2 4）に移行する。尚、ステップ 7 3 1 4 ではガセトリガ保留の場合にも Yes に移行する（即ち、トリガ保留ではないと判定）が、この際、後述する変動格下げフラグがオンである場合にはオフにする処理を実行する。

【 0 1 0 3 】

他方、ステップ 7 3 1 4 で No の場合、即ち、今回消化される保留がトリガ保留である場合には、ステップ 7 3 1 8 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、連続予告関連情報一時記憶手段 2 3 2 5 a - 6 のフラグ領域を参照し、変動態様格下げフラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「変動態様格下げフラグ」とは、連続予告が実行されることが
40
予定されている状況下、ボタン操作が実行されない結果、予定していた予告の少なくとも一部が実行されなかった場合にオンとなるフラグである。ここで、ステップ 7 3 1 8 で No の場合、即ち、予定していたすべての連続予告が実行された場合か連続予告がそもそも予定されていない場合には、ステップ 7 3 1 6 に移行し、通常通りに変動態様が決定される。この場合、トリガ保留を事前判定した結果として導出された変動態様と同じものが選択される。他方、ステップ 7 3 1 8 で Yes の場合、ステップ 7 3 2 0 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、連続予告関連情報一時記憶手段 2 3 2 5 a - 6 のフラグ領域にアクセスし、変動態様格下げフラグをオフにする。そして、ステップ 7 3 2 2 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、連続予告関連情報一時記憶手段 2 3 2 5 a - 6 を参照し、今回の変動時に実行される予告（保留順位 1 位の予告）を把握した上、当該予告に対応した
50

変動態様を特定した上、当該決定情報を装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c の図柄関連情報エリアに一時記憶し、次の処理（ステップ 7 3 2 4）に移行する。例えば、本来的には X₄ が登場するスーパーリーチ B が表示されるべきところ、ボタン操作を実行しなかったために予告で X₂ までしか登場しなかった場合、トリガ保留の変動態様としては X₂ が登場するスーパーリーチが割り当てられる。尚、本最良形態では、連続予告の最後であるトリガ保留時の予告については、ボタン操作に関わらず必ず表示されることとしている。したがって、連続予告の際にボタンを全く操作しなくとも最後の予告に対応した変動態様が表示されることになる。

【 0 1 0 4 】

以上のように、装飾図柄表示内容と予告表示内容がセットされた後、ステップ 7 3 2 4 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 3 a のフラグ領域にアクセスし、保留消化許可フラグをオンにし、次の処理（ステップ 7 6 0 0 の保留消化時制御処理）に移行する。尚、ステップ 7 3 0 2 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 7 6 0 0 の保留消化時制御処理）に移行する。

【 0 1 0 5 】

次に、図 1 8 は、図 1 4 でのステップ 7 6 0 0 のサブルーチンに係る、保留消化時制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 7 6 0 2 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 3 は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 3 a のフラグ領域にアクセスし、保留消化許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 7 6 0 2 で Y e s の場合、ステップ 7 6 0 4 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 3 は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 3 a のフラグ領域にアクセスし、保留消化許可フラグをオフにする。次に、ステップ 7 6 0 6 で、予告表示制御手段 2 3 2 5 は、事前判定ベース情報・事前判定結果一時記憶手段 2 3 2 5 a - 1 中の、今回消化される保留に係る乱数の内容情報を消去し、以後の保留に係る乱数の内容情報をシフトする。次に、ステップ 7 6 0 8 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 3 は、装図保留カウンタ 2 3 2 3 a - 1 のカウント値を 1 減算する。ここで、表 1 5 は、事前判定ベース情報・事前判定結果一時記憶手段 2 3 2 5 a - 1 の内容がシフトされる様子を示したものである。この表から分かるように、保留消化順位 1 位のデータがすべて削除され、以後の保留については消化順位が 1 ずつ繰り上がる。

[表 1 5]

(表15) 【事前判定ベース情報・事前判定結果一時記憶手段(シフト前)】

遊技側	保留順位	主制御装置からの乱数情報			保留消化順位	先読み結果		
		当否決定用乱数値	停止図柄決定用乱数値	変動態様決定用乱数値		当否	大当たり時の停止図柄	変動態様
第1遊技側	保留1	102	412	491	1	×		A3
	保留2	300	31	48	3	×		A1
	保留3	213	235	451	4	×		A2
	保留4							
第2遊技側	保留1	51	9	203	2	×		A1
	保留2	1	240	506	5	○	確変図柄	A4-4
	保留3							
	保留4							



【事前判定ベース情報・事前判定結果一時記憶手段(シフト後)】

遊技側	保留順位	主制御装置からの乱数情報			保留消化順位	先読み結果		
		当否決定用乱数値	停止図柄決定用乱数値	変動態様決定用乱数値		当否	大当たり時の停止図柄	変動態様
第1遊技側	保留1	300	31	48	2	×		A1
	保留2	213	235	451	3	×		A2
	保留3							
	保留4							
第2遊技側	保留1	51	9	203	1	×		A1
	保留2	1	240	506	4	○	確変図柄	A4-4
	保留3							
	保留4							

【 0 1 0 6 】

次に、ステップ 7 6 1 0 で、予告表示制御手段 2 3 2 5 は、連続予告関連情報一時記憶手段 2 3 2 5 a - 6 のフラグ領域を参照し、トリガ保留存在フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 7 6 1 0 で Y e s の場合、ステップ 7 6 1 2 で、予告表示制御手段 2 3 2 5 は、連続予告関連情報一時記憶手段 2 3 2 5 a - 6 における予告情報をシフトさせ

る処理を実行する。ここで、表16は、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6の内容がシフトされる様子を示したものである。この表から分かるように、セットされた予告の実行順位が1ずつ繰り上がる。

[表16]

【表16】 【連続予告関連情報一時記憶手段(シフト前)】			【連続予告関連情報一時記憶手段(シフト後)】		
フラグ領域	事前表示許可フラグ	オフ	事前表示許可フラグ	オフ	
	装飾図柄格下げフラグ	オフ	装飾図柄格下げフラグ	オフ	
	トリガ保留存在フラグ	オン	トリガ保留存在フラグ	オン	
	トリガ保留の変動数種	A4-4	トリガ保留の変動数種	A4-4	
トリガ保留の最終予告形態(X _n)	m=4	トリガ保留の最終予告形態(X _n)	m=4		
トリガ保留時の保留球数情報(H _n)	n=8	トリガ保留時の保留球数情報(H _n)	n=8		
連続予告回数(Y _k)	k=4	連続予告回数(Y _k)	k=4		
連続(n-k)	i=4	連続(n-k)	i=4		
連続(i-k)	i=4	連続(i-k)	i=4		
連続予告	保留順位1位(H ₁)		保留順位1位(H ₁)		
	保留順位2位(H ₂)		保留順位2位(H ₂)		
	保留順位3位(H ₃)		保留順位3位(H ₃)		
	保留順位4位(H ₄)		保留順位4位(H ₄)	Y ₁	X ₁
	保留順位5位(H ₅)	Y ₁	保留順位5位(H ₅)	Y ₂	X ₂
	保留順位6位(H ₆)	Y ₂	保留順位6位(H ₆)	Y ₃	X ₃
	保留順位7位(H ₇)	Y ₃	保留順位7位(H ₇)	Y ₄	X ₄
	保留順位8位(H ₈)	Y ₄	保留順位8位(H ₈)	Y ₅	X ₅

【0107】

そして、ステップ7614で、予告表示制御手段は、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6を参照し、今回消化される保留はトリガ保留であるか否かを判定する。ステップ7614でYesの場合、ステップ7616で、予告表示制御手段は、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6のフラグ領域にアクセスし、トリガ保留存在フラグをオフにする。最後に、ステップ7608で、演出表示制御手段2320は、装図表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグ領域にアクセスし、図柄変動許可フラグをオンにし、次の処理(ステップ6700の装飾図柄表示制御処理)に移行する。尚、ステップ7602でNoの場合には次の処理(ステップ6700の装飾図柄表示制御処理)に移行し、ステップ7610でNoの場合にはステップ7614に移行し、ステップ7614でNoの場合にはステップ7608に移行する。

【0108】

次に、図19は、図14でのステップ6700のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ6702で、演出表示制御手段2320は、装図表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリアを参照し、「図柄変動中フラグ」がオフであるか否かを判定する。ステップ6702でYesの場合、ステップ6704で、演出表示制御手段2320は、装図表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリアを参照し、図柄変動許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ6704でYesの場合、ステップ6706及びステップ6708で、演出表示制御手段2320は、装図表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリア内の図柄変動中フラグをオンにすると共に、図柄変動許可フラグをオフにする。次に、ステップ6710で、演出表示制御手段2320は、装図表示関連情報一時記憶手段2322c内に一時記憶された決定内容に従い、演出表示装置2310上で装飾図柄の変動表示を開始する。そして、ステップ7700で、予告表示制御手段2325は、後述する予告表示制御処理を実行する。

【0109】

そして、ステップ6730で、演出表示制御手段2320は、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御装置1000側から確定表示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ6730でYesの場合、ステップ6732で、演出表示制御手段2320は、装図表示関連情報一時記憶手段2322c内に一時記憶された決定内容(停止図柄)に従い、装飾図柄の停止図柄を確定表示する。そして、ステップ6734で、演出表示制御手段2320は、装図表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリア内の図柄変動中フラグをオフにし、次の処理(特別遊技中表示制御処理6300)に移行する。

【0110】

尚、ステップ6702でNoの場合にはステップ7700に移行し、ステップ6704及びステップ6730でNoの場合には次の処理(特別遊技中表示制御処理6300)に移行する。

10

20

30

40

50

【0111】

次に、図20は、図19でのステップ7700のサブルーチンに係る、予告表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ7702で、予告表示制御手段2325は、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6のフラグ領域を参照し、操作ボタン有効フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ7702でYesの場合、ステップ7704で、予告表示制御手段2325は、演出一般情報一時記憶手段2324を参照し、当該保留に対して予告がセットされているか否かを判定する。ステップ7704でYesの場合、ステップ7706で、予告表示制御手段2325は、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6のフラグ領域を参照し、トリガ保留存在フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、本最良形態では、トリガ保留存在フラグがオンである場合は今回の保留 = トリガ保留でないことを意味し、トリガ保留存在フラグがオフである場合は今回の保留 = トリガ保留であることを意味する(図18のステップ7614~ステップ7616参照)。このように、本最良形態では、連続予告表示に際し、トリガ保留消化時の予告表示については下記で説明するボタン操作を条件としないのに対し、トリガ保留より前の保留消化時の予告表示については下記で説明するボタン操作を条件とする。そこで具体的に説明すると、ステップ7706でYesの場合、ステップ7708で、予告表示制御手段2325は、操作ボタン有効タイマをスタートする。そして、予告表示制御手段2325は、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6のフラグ領域にアクセスし、操作ボタン有効フラグをオンにする。そして、ステップ7712で、予告表示制御手段2325は、演出表示装置2311上にボタン操作を要求する画面表示を実行する。そして、ステップ7714で、予告表示制御手段2325は、操作情報一時記憶手段2321bを参照し、ボタンの操作信号が一時記憶されているかを判定する。ステップ7714でYesの場合、ステップ7716で、予告表示制御手段2325は、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6のフラグ領域にアクセスし、操作ボタン有効フラグをオフにする。そして、ステップ7718で、予告表示制御手段2325は、演出一般情報一時記憶手段2324にセットされている予告を表示し、次の処理(図19のステップ6730)に移行する。他方、ステップ7706でNoの場合、即ち、今回がトリガ保留の消化時である場合にはステップ7718に移行し、操作ボタンの操作とは無関係に予告表示を実行する。

10

20

【0112】

次に、ステップ7714でNoの場合、ステップ7720で、予告表示制御手段2325は、操作ボタン有効タイマを参照し、有効タイマ終了時間に到達したか否かを判定する。ステップ7720でYesの場合、ステップ7722で、予告表示制御手段2325は、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6の予告情報を強制的に1ランクずつ格下げする。例えば、この後の保留消化で「X₂(トリガ保留2個前) X₃(トリガ保留1個前) X₄(トリガ保留)」という連続予告が実行される予定であった場合には、「X₁(トリガ保留2個前) X₂(トリガ保留1個前) X₃(トリガ保留)」に格下げされる。但し、格下げできないX₁の場合はそのまま維持される。このように、ボタン操作を実行しない度に、予定されていた連続予告で登場するキャラクターレベルが低下(変動態様が格下げ)し得るよう構成されている。そして、ステップ7724及びステップ7726で、予告表示制御手段2325は、連続予告関連情報一時記憶手段2325a-6のフラグ領域にアクセスし、変動態様格下げフラグをオンにすると共に操作ボタン有効フラグをオフにし、次の処理(図19のステップ6730)に移行する。尚、ステップ7702でNoの場合にはステップ7714に移行し、ステップ7720でNoの場合には次の処理(図19のステップ6730)に移行する。

30

40

【0113】

次に、図21は、図14でのステップ6300のサブルーチンに係る、特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ6302で、演出表示制御手段2320は、演出一般情報一時記憶手段2324のフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ6302でYesの場合、ステップ6304で、演出表示制御手段2320は、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御装

50

置 1 0 0 0 側から特別遊技開始信号を受信したか否かを判定する。ステップ 6 3 0 4 で Yes の場合、ステップ 6 3 0 6 及びステップ 6 3 0 8 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 のフラグエリア内の特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置 2 3 1 0 上で大当たり開始表示を行う。そして、ステップ 6 3 1 0 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、演出表示装置 2 3 1 0 上で、主制御装置 1 0 0 0 側から逐次送信されている遊技情報に基づき、ラウンド数と入賞個数を逐次表示する（確率変動大当たり又は時間短縮変動大当たりの場合のみ表示する）。ここで、突然確率変動大当たり及び小当たりである場合には、ラウンド数表示をすると、今回の当たりが「突然確率変動大当たり」及び「小当たり」のいずれであるかが遊技者に分かってしまうので、これらの当たりの場合には、当該処理においてラウンド数表示等を実行しない。次に、ステップ 6 3 1 2 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から特別遊技終了信号を受信したか否かを判定する。ステップ 6 3 1 2 で Yes の場合、ステップ 6 3 1 4 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、演出表示装置 2 3 1 0 上で、大当たり終了表示を行う。そして、ステップ 6 3 1 6 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 のフラグエリア内の特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（保留情報管理処理 7 1 0 0 ）に移行する。尚、ステップ 6 3 0 2 で No の場合はステップ 6 3 1 0 に移行し、ステップ 6 3 0 4 及びステップ 6 3 1 2 で No の場合は次の処理（保留情報管理処理 7 1 0 0 ）に移行する。

【 0 1 1 4 】

次に、図 2 2 及び図 2 3 を参照しながら、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の作用を説明することとする。まず、図 2 2 は、演出表示装置 2 3 1 0 上の表示内容例である。そして、図 2 3 は、この図 2 2 のそれぞれの状況における連続予告関連情報一時記憶手段内の一時記憶内容を示した図である。以下、時系列的に説明することとする。尚、表中の保留に付した番号は消化順序を示したものである。

【 0 1 1 5 】

まず、初回（変動 1 ）の変動開始時、第 1 遊技側の保留が 4 個、第 2 遊技側の保留が 2 個存在している（「変動 1 - 1 」）。このような状況下、第 2 遊技側の 3 個目の保留（変動順位 7 番目）としてトリガ保留の条件を充足した保留が一時記憶される。因みにこのトリガ保留は、消化時に変動態様「A 4 - 4 」が表示される保留である。尚、本最良形態では、前述したように予告表示条件として遊技者によるボタン操作が必要であり、ボタン操作を怠った場合にはトリガ保留の変動態様を強制的に格下のものに差替えることがあるが、本作用の説明に際しては遊技者がすべて指示に従いボタン操作を適切に行ったことを前提とする。そして、初回（変動 1 ）の変動は終了する。

【 0 1 1 6 】

ところで、初回の変動時にトリガ保留が一時記憶されたことにより、トリガ保留以前の保留消化時に予告表示が段階的になされることが決定されている。本例では、トリガ保留の変動態様が「A 4 - 4 」であり且つ予告可否・内容決定用乱数の値が「1 0 」であったので、連続予告内容として「X₁（トリガ保留 3 個前） X₂（トリガ保留 2 個前） X₃（トリガ保留 1 個前） X₄（トリガ保留）」が選択される（表 1 2 参照）。しかしながら、変動 2 ~ 4 までは連続予告表示の対象変動ではないため、図 2 2 に示すように何も予告表示はなされない。

【 0 1 1 7 】

そして、トリガ保留 3 個前に相当する 5 回目の変動（「変動 5 」）においては、最初の予告表示 X₁ が実行される。この際、予告として「X₁」が表示されるため、遊技者は当該変動で「X₁ が登場するスーパーリーチ B 」が実行されるか、或いは、これより後の保留で「X₂ が登場するスーパーリーチ B 」以上の信頼度である「スーパーリーチ B 」が実行されることを認識する（ガセでない場合）。尚、遊技者はより信頼度が高い点で後者を望みつつ演出を眺めることになる。そして、当該変動では「X₁ が登場するスーパーリーチ B 」は実行されず、5 回目の変動は終了する。この時点で、当該予告がガセでない場合には、これより後の保留で「X₂ が登場するスーパーリーチ B 」以上の信頼度である「ス

10

20

30

40

50

「スーパーリーチ B」が実行されることが確定する。

【0118】

そして、トリガ保留 2 個前に相当する 6 回目の変動（「変動 6」）においては、二回目の予告表示 X_2 が実行される。この際、予告として「 X_2 」が表示されるため、遊技者は当該変動で「 X_2 」が登場するスーパーリーチ B が実行されるか、或いは、これより後の保留で「 X_3 」が登場するスーパーリーチ B 以上の信頼度である「スーパーリーチ B」が実行されることを認識する（ガセでない場合）。そして、当該変動では「 X_2 」が登場するスーパーリーチ B は実行されず、6 回目の変動は終了する。この時点で、当該予告がガセでない場合には、これより後の保留で「 X_3 」が登場するスーパーリーチ B 以上の信頼度である「スーパーリーチ B」が実行されることが確定する。

10

【0119】

そして、トリガ保留 1 個前に相当する 7 回目の変動（「変動 7」）においては、三回目の予告表示 X_3 が実行される。この際、予告として「 X_3 」が表示されるため、遊技者は当該変動で「 X_3 」が登場するスーパーリーチ B が実行されるか、或いは、これより後の保留で「 X_4 」が登場するスーパーリーチ B 以上の信頼度である「スーパーリーチ B」が実行されることを認識する（ガセでない場合）。そして、当該変動では「 X_3 」が登場するスーパーリーチ B は実行されず、7 回目の変動は終了する。この時点で、当該予告がガセでない場合には、これより後の保留で「 X_4 」が登場するスーパーリーチ B 以上の信頼度である「スーパーリーチ B」が実行されることが確定する。

【0120】

20

そして、トリガ保留に相当する 8 回目の変動（「変動 8」）においては、四回目の予告表示 X_4 が実行される。この際、予告として「 X_4 」が表示されるため、遊技者は当該変動で「 X_4 」が登場するスーパーリーチ B が実行されるか、或いは、これより後の保留で「 X_5 」が登場するスーパーリーチ B 以上の信頼度である「スーパーリーチ B」が実行されることを認識する（ガセでない場合）。そして、当該変動で「 X_4 」が登場するスーパーリーチ B が実行され（「変動 8 - 3」）、当たり図柄「333」が停止する。

【0121】

本最良形態に係るパチンコ遊技機は、トリガ保留が出来た場合に当該トリガ保留消化以前又はそれより前に行われる変動時に連続予告が実行され得ると共に、連続予告の際にトリガ保留の内容、特にトリガ保留に基づく変動時の演出内容が、トリガ保留以前又はそれよりも前の保留消化の際に、複数の保留消化に跨って段階的（ステップアップ的）に報知又は示唆されるように構成されている。したがって、本最良形態によれば、トリガ保留の信頼度に関連したこれまでの事前報知とは異なり、トリガ保留の演出内容が具体的に把握できると共に、信頼度が低い変動態様に対応したのから順に報知又は示唆されるため、1 回目のみならずトリガ保留に係る変動まで徐々に期待感を高めることが可能になるという効果を奏する。

30

【0122】

更に、事前判定結果と保留球数に基づき副演出の実行可否を決定するように構成されているので、段階的に報知又は示唆するに際して不十分な保留数しか存在しない場合には非効果的な副演出の実行を防止し、処理負担の軽減を図ることが可能になるという効果を奏する。

40

【0123】

更に、副演出の実行が決定されている場合でも遊技者が操作情報出力手段を操作しないと副演出が実行されず且つ遊技者の操作状況に応じてトリガ保留時の主演出の内容が特別遊技移行期待度の低いものと強制的に差替えられ得るよう構成されているので、操作情報出力手段の操作を促進させることにより、遊技者をより遊技に関与させることが可能になるという効果を奏する。

【符号の説明】

【0124】

1000 主制御装置

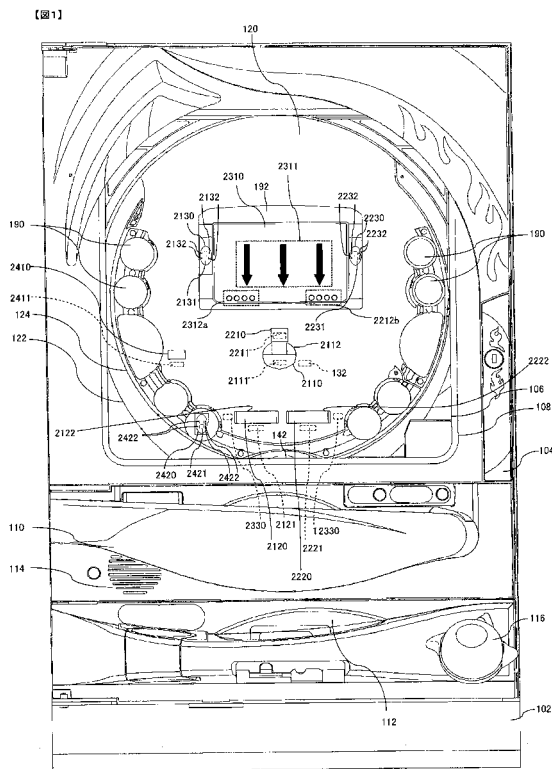
50

- 1 1 2 1 第1特図乱数取得判定実行手段
- 1 1 2 2 第2特図乱数取得判定実行手段
- 1 1 3 0 保留制御手段
- 1 1 4 0 図柄内容決定手段
- 1 1 5 0 表示制御手段
- 1 1 7 1 条件判定手段
- 1 1 7 3 特別遊技実行手段
- 1 3 0 0 情報送信手段
- 2 1 1 0 第2特図始動口
- 2 1 2 0 第1大入賞口
- 2 1 3 1 第1特図表示部
- 2 2 1 0 第1特図始動口
- 2 2 2 0 第2大入賞口
- 2 2 3 1 第2特図表示部
- 2 3 1 0 演出表示装置
- 2 3 2 0 演出表示制御手段
- 2 3 2 2 装飾図柄表示制御手段
- 2 3 2 2 a 装図表示内容決定手段
- 2 3 2 5 予告表示制御手段
- 2 3 2 5 a 予告可否・内容決定手段
- 2 3 2 5 a - 2 事前判定手段
- P 操作ボタン

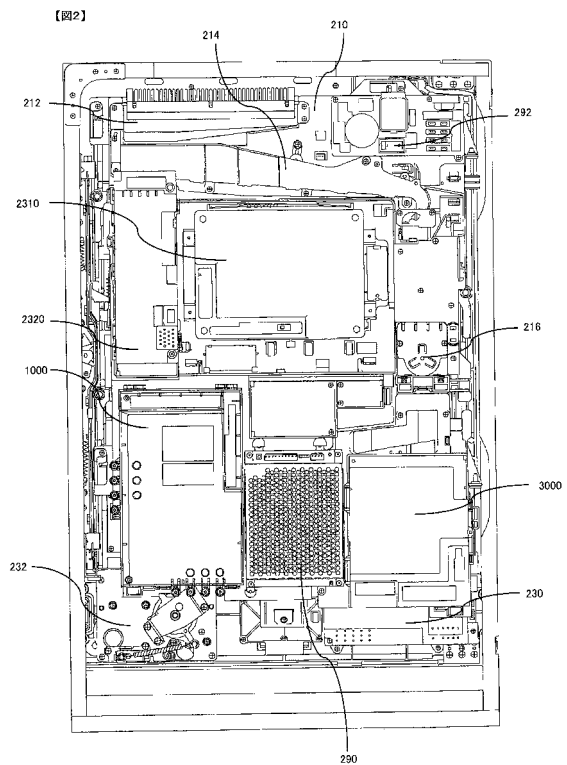
10

20

【図1】

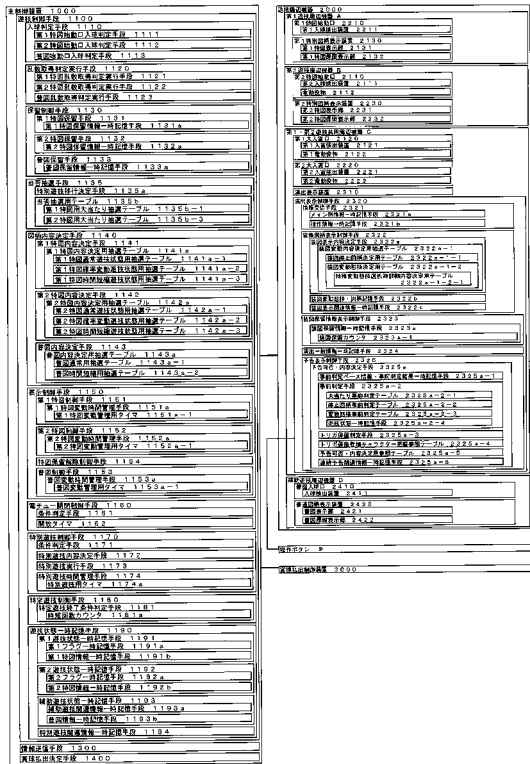


【図2】



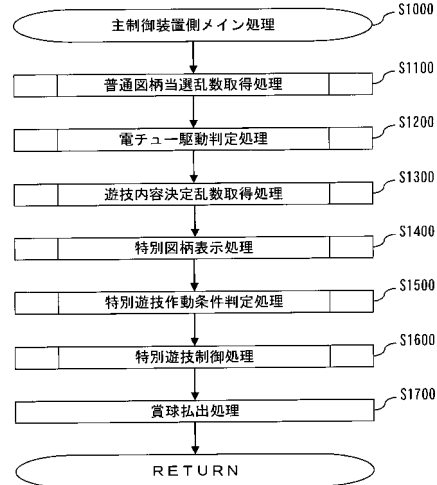
【図3】

【図3】



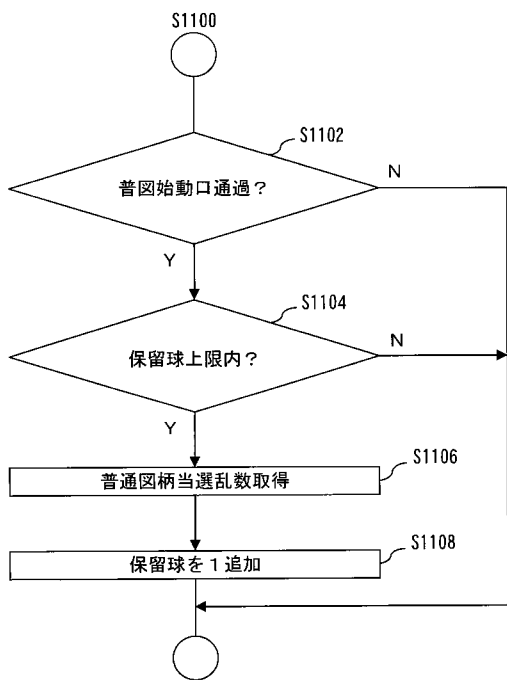
【図4】

【図4】



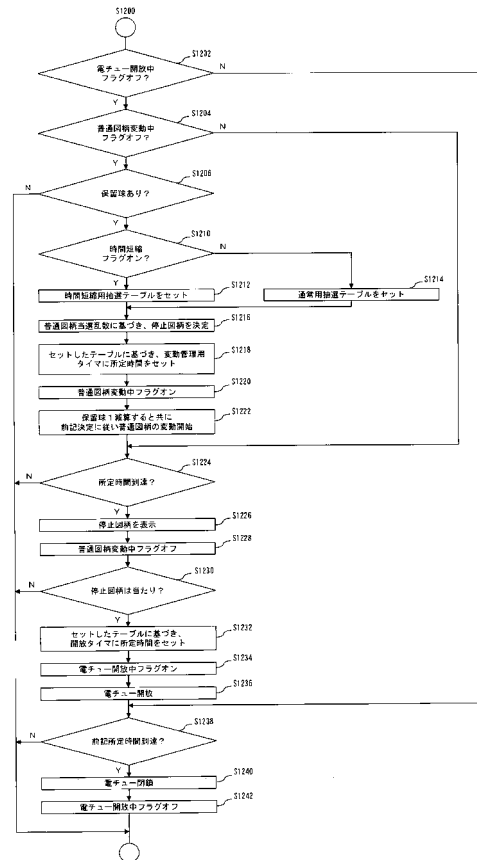
【図5】

【図5】



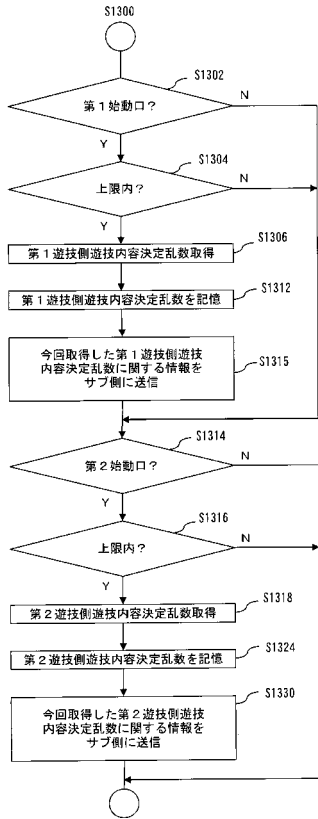
【図6】

【図6】



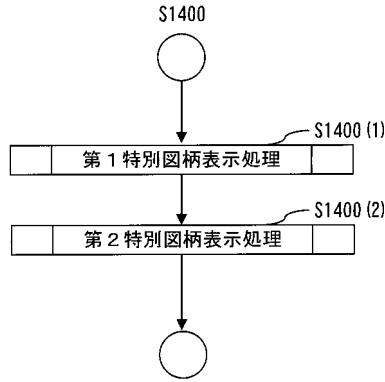
【図7】

【図7】



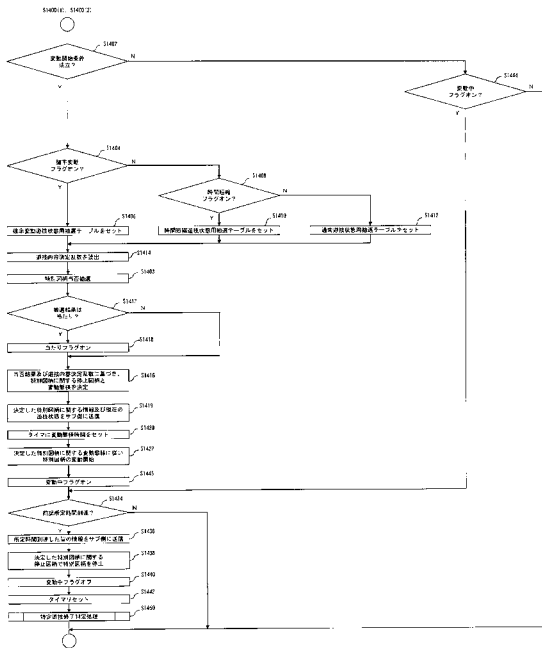
【図8】

【図8】



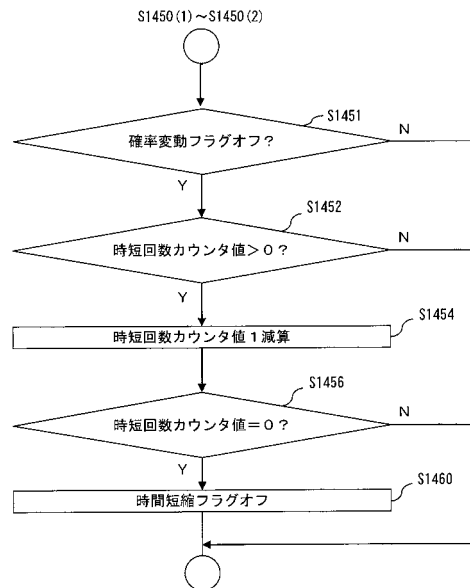
【図9】

【図9】



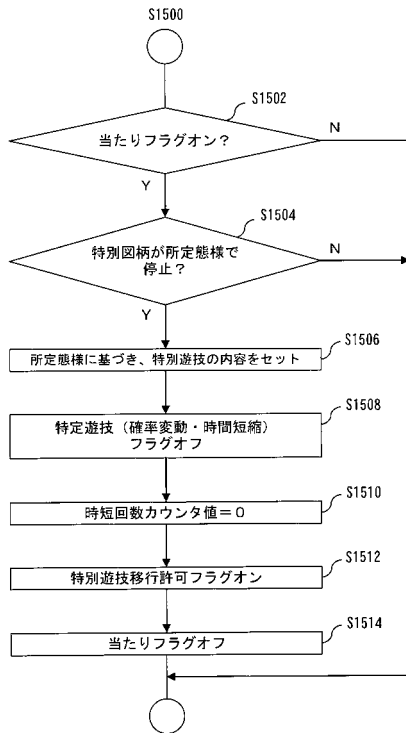
【図10】

【図10】



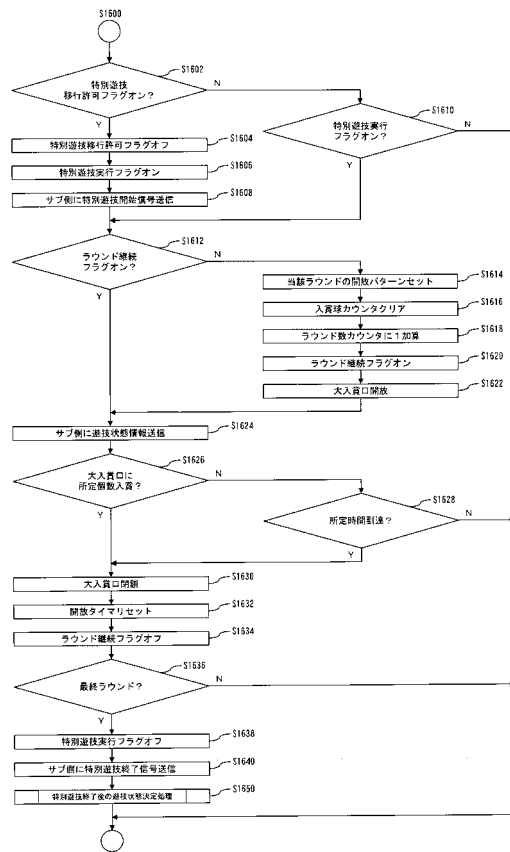
【図11】

【図11】



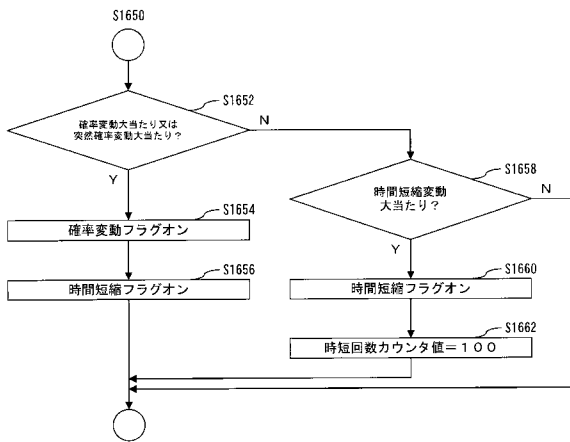
【図12】

【図12】



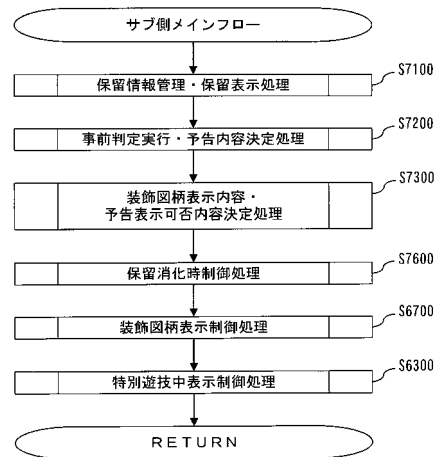
【図13】

【図13】



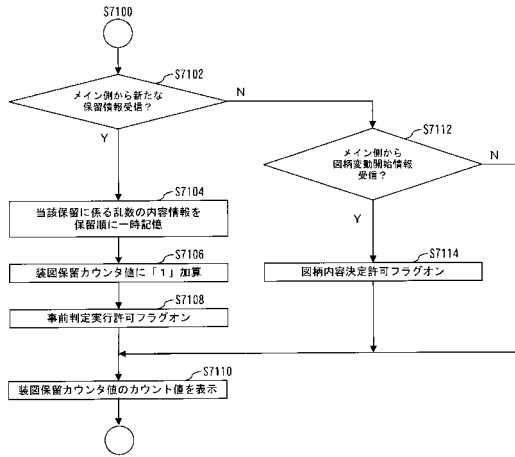
【図14】

【図14】



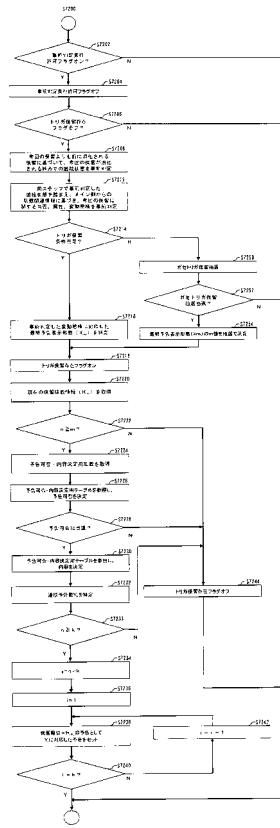
【図15】

【図15】



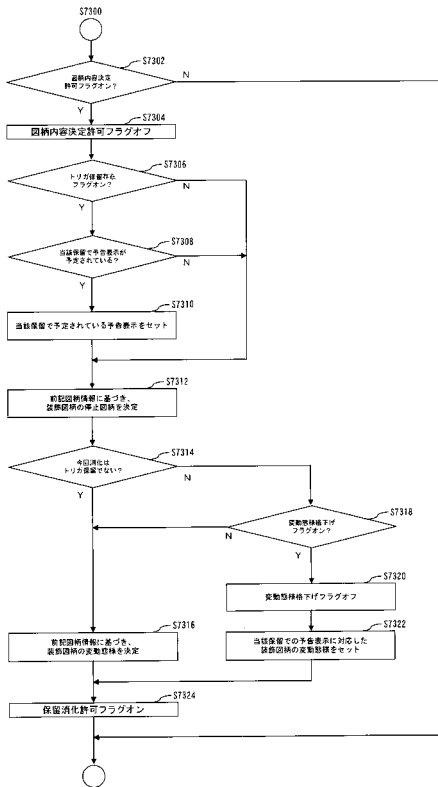
【図16】

【図16】



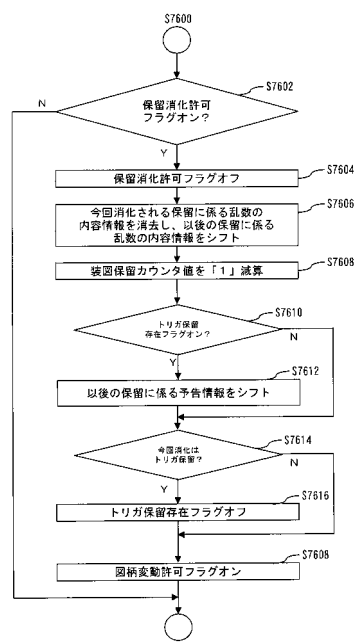
【図17】

【図17】



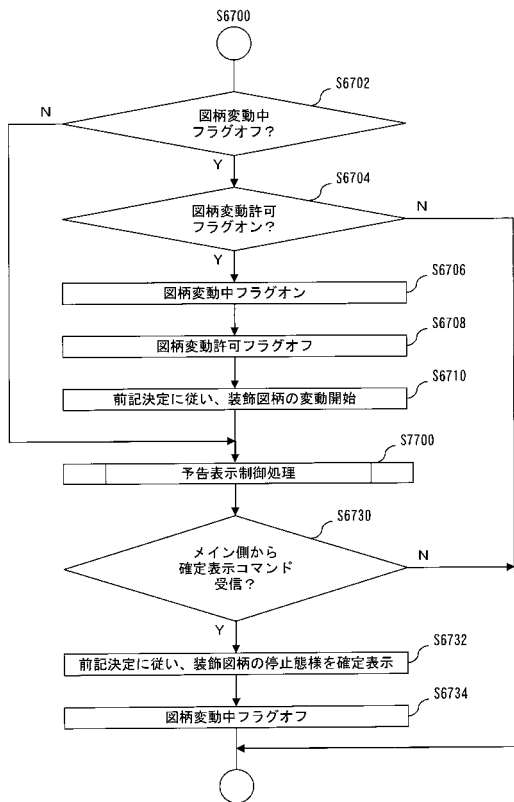
【図18】

【図18】



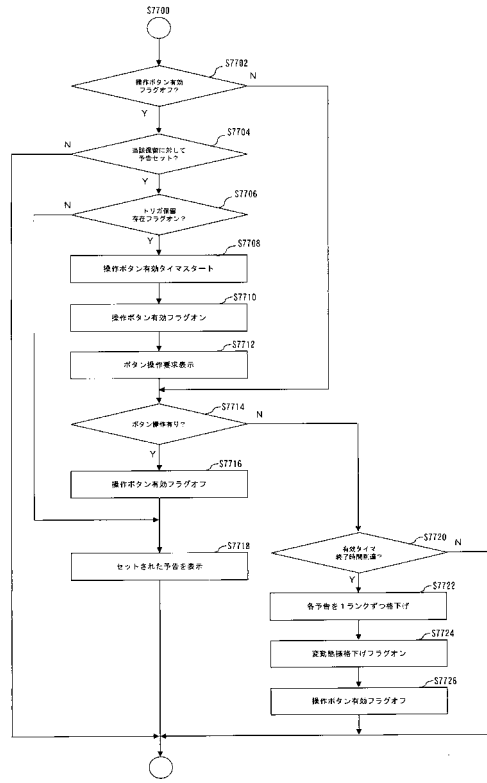
【図 19】

【図19】



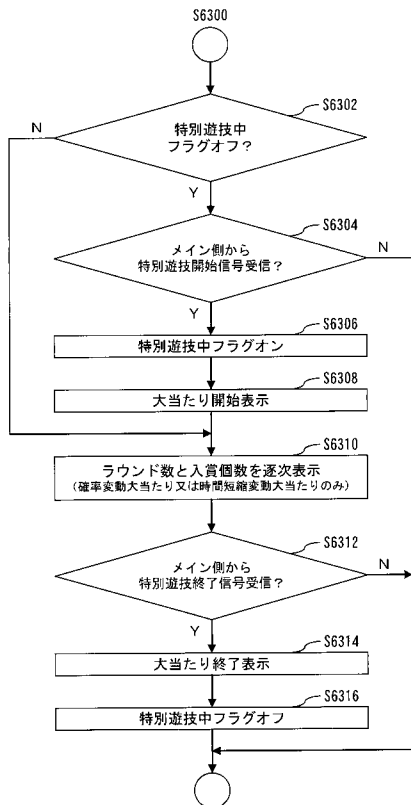
【図 20】

【図20】



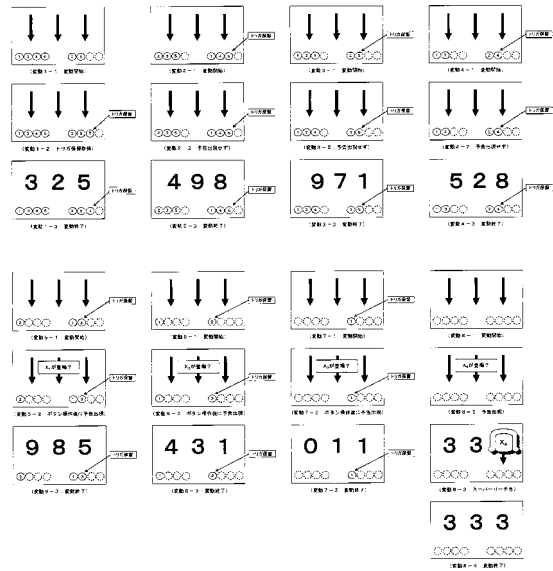
【図 21】

【図21】



【図 22】

【図22】



【 2 3 】

2013

項目	内容	項目	内容	項目	内容	項目	内容
1. 概要	...	2. 目的	...	3. 対象	...	4. 実施方法	...
5. 結果	...	6. 考察	...	7. 結論	...	8. 参考文献	...
9. 謝辞	...	10. 連絡先	...	11. 備考	...	12. 別添	...

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2004-337313(JP,A)
特開2004-248845(JP,A)
特開2002-239154(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02