(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5424512号
(P5424512)
(45)発行日　平成26年2月26日(2014.2.26)　(24)登録日　平成25年12月6日(2013.12.6)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 1 (全 38 頁)

(21)出願番号　特願2012-149313(P2012-149313)
(22)出願日　平成24年7月3日(2012.7.3)
(62)分割の表示　特願2008-191513(P2008-191513)の分割
原出願日　平成20年7月24日(2008.7.24)
(65)公開番号　特開2012-210453(P2012-210453A)
(43)公開日　平成24年11月1日(2012.11.1)
審査請求日　平成24年7月3日(2012.7.3)

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号　サンシャイン６０
(74)代理人　100105315
弁理士　伊藤　温
(72)発明者　鈴木　裕之
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　仲谷　泰文
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　上田　正樹

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】
遊技球が入球可能な始動口と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、
始動口への遊技球の入球を契機として乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に係る変動開始条件を充足していない場合、変動開始条件を充足するまで当該乱数を保留として一時記憶する保留手段と、
乱数取得手段により取得された乱数について変動開始条件を充足した場合、変動開始条件を充足した当該乱数に基づき、演出表示部に表示される識別情報の停止表示態様である停止識別情報を決定する演出決定手段と、
演出決定手段により決定された内容に基づき、演出表示部にて識別情報を変動表示した後に前記停止識別情報を表示する演出表示制御手段と、
演出表示部で表示された前記停止識別情報が所定の停止表示態様となった後、可変入賞口を閉状態から開状態にする特別遊技の実行制御を行う特別遊技制御手段と
を有するパチンコ遊技機において、
特定の乱数であるトリガ保留が保留手段に一時記憶された場合であって、トリガ保留より先に消化される複数の保留が存在しており且つ当該複数の保留に係る変動開始条件を充足した際にはリーチ変動態様が実行されない予定である場合、当該一時記憶された時点での最先の消化順となる保留に係る変動開始条件を充足した際には、トリガ保留の存在を示唆又は報知する演出である保留先読み演出を実行して前記停止識別情報として前記所定の

停止表示態様以外が表示されるよう制御し得る一方、当該最先の消化順となる保留に係る変動開始条件を充足した際に保留先読み演出が実行されずに前記停止識別情報として前記所定の停止表示態様以外が表示された場合であっても、以降の消化順となる保留に係る変動開始条件を充足した際には、保留先読み演出を実行して前記停止識別情報として前記所定の停止表示態様以外が表示されるよう制御する
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】
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、始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機として、液晶等のディスプレー上で、通常は三列の図柄列が上下又は左右に図柄変動を行い、所定時間後に停止した結果、有効ライン上に所定態様（例えば「７７７」）が揃った場合、通常遊技時には閉状態にある大入賞口が開状態となる特別遊技に移行するタイプの機種（いわゆる「デジパチ」や従来の「第一種」と称される機種）である。ところで、この種のタイプのパチンコ遊技機の多くは、図柄変動中や特別遊技状態中に始動入賞口に遊技球が入賞した場合、当該入賞に基づく図柄変動を保留状態とする保留機能を備えている。そして、保留状態が解除された場合、保留された順に図柄変動が行なわれる。
【０００３】
ここで、保留に際しては、（１）保留解除の順番が来るまで単に遊技内容決定乱数を一時記憶しておき、保留解除の際に当否抽選や識別情報表示内容を決定するタイプのみならず、（２）当該遊技内容決定乱数を取得した際、当否抽選や識別情報表示内容を決定した上でこれら決定内容を一時記憶するタイプ、が存在する。そして、いずれのタイプについても保留の先読みが可能である。（１）のタイプに関しては、当否抽選用テーブルや変動内容決定用テーブル等を参照することで、保留された乱数の先読みが可能であり、（２）のタイプに関しては、保留情報を見ればただちに先読み可能である。そして、当該先読みの結果、ある保留（トリガ保留）について大当たりやスーパーリーチの実行が内部的に決定済みである場合には、当該トリガ保留より前に存在する保留に係る演出から、大当たりやスーパーリーチの予告（先読み演出）を実行することが可能となる。例えば、保留球４球目での乱数が大当たりに係るものである場合、これ以前の保留球（保留球１個目から３個目まで）に基づく識別情報の変動表示の際に通常時と異なる演出を実行（先読み演出モードに突入）することで、遊技者は４個目の保留に対する期待感を高めることになる。このように、従来のパチンコ遊技機は、先読み演出のトリガとなる入賞があった時に先読み演出モード移行抽選を実行し、当該抽選に当選した場合に、それ以後の保留から当該トリガに係る保留までの間に先読み演出を実行するよう構成されている。
ところで、最近、当該変動が当たりである場合は、当該変動中に当該変動が当たりである旨を常時告知する遊技機（完全告知機）が各種提案されている。この発想を先読み演出に適用すると、現在の保留を先読みすることで先読み演出の実行可否を決定し、先読みした保留がすべて消化されるまで先読み演出モード（完全告知モード）を実行する、という態様が想定される。このように構成することで、先読み演出モードに突入した後は、当該モードに突入した時点で存在する保留がすべて消化されるまで、各保留の消化の度に大当たり告知される可能性を持たせることができる。
ここで、このような完全告知を実行する先読みモードにおいては、当該変動が大当たりである場合には常時告知される。逆にいえば、当該変動において告知されないということは、当該変動がハズレであることを意味する。したがって、仮に先読みモード中に高信頼度のリーチ変動態様が表示された場合であっても、当該変動中に当たり告知されない場合には、どのような変動態様であれ当たることは無い。このようなことは、ハズレであることが確定しているにもかかわらず長時間リーチ変動態様が実行されることになるので遊技

者にとっては時間の浪費に繋がり、更には、高信頼度のリーチ変動態様の価値を低下させる事態をも招くため、極力防止されるべきである。即ち、このような完全告知型の先読みモード実行中、ハズレの高信頼度のリーチ変動態様を表示することは不適切である。ここで、従来のパチンコ遊技機では、当該先読みモードを実施するに際しては、トリガ保留までの保留について強制的に変動パターンを書換える手法が採用されていた。このような強制書換えを行えば、トリガ保留までにハズレが確定している高信頼度の変動態様が存在していても、低信頼度のものに書き換えることができ、前述の問題は起きない。しかしながら、一旦内部的に確定した変動態様を書き換えることは好ましくなく、規則上も現在は禁止されている。

以上の完全告知タイプのパチンコ遊技機をはじめとして、保留の先読みを実行することにより先読みモードに移行する遊技機を提供するに際しては、当該モード移行のトリガとなる保留以前の保留内容によっては、演出モード内容と演出との間で違和感を生じ、演出の整合性が失われる事態を招く恐れがある。

【特許文献１】特開２００１－３４０５７１公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

【０００５】

【０００６】

そこで、本発明は、保留を先読みした上でそれを報知する遊技機において、遊技の興趣性を高めることを課題とする。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

本発明（１）は、

遊技球が入球可能な始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

始動口への遊技球の入球を契機として乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に係る変動開始条件を充足していない場合、変動開始条件を充足するまで当該乱数を保留として一時記憶する保留手段と、

乱数取得手段により取得された乱数について変動開始条件を充足した場合、変動開始条件を充足した当該乱数に基づき、演出表示部に表示される識別情報の停止表示態様である停止識別情報を決定する演出決定手段と、

演出決定手段により決定された内容に基づき、演出表示部にて識別情報を変動表示した後に前記停止識別情報を表示する演出表示制御手段と、

演出表示部で表示された前記停止識別情報が所定の停止表示態様となった後、可変入賞口を閉状態から開状態にする特別遊技の実行制御を行う特別遊技制御手段と

を有するパチンコ遊技機において、

特定の乱数であるトリガ保留が保留手段に一時記憶された場合であって、トリガ保留より先に消化される複数の保留が存在しており且つ当該複数の保留に係る変動開始条件を充足した際にはリーチ変動態様が実行されない予定である場合、当該一時記憶された時点での最先の消化順となる保留に係る変動開始条件を充足した際には、トリガ保留の存在を示唆又は報知する演出である保留先読み演出を実行して前記停止識別情報として前記所定の停止表示態様以外が表示されるよう制御し得る一方、当該最先の消化順となる保留に係る変動開始条件を充足した際に保留先読み演出が実行されずに前記停止識別情報として前記所定の停止表示態様以外が表示された場合であっても、以降の消化順となる保留に係る変動開始条件を充足した際には、保留先読み演出を実行して前記停止識別情報として前記所定の停止表示態様以外が表示されるよう制御する

ことを特徴とするパチンコ遊技機である。

【０００８】

【０００９】
【００１０】
【発明の効果】
【００１１】
本発明（１）によれば、保留を先読みした上でそれを報知する遊技機において、遊技の興趣性を顕著に高めることができるという効果を奏する。
【００１２】
【００１３】
【発明を実施するための最良の形態】
【００１４】
以下、本発明の最良形態を説明する。尚、以下の最良形態は、従来の第１種パチンコ遊技機に関するものであるが、これに限定されず、保留機能を有する他の遊技機｛例えば、従来の第３種、一般電役、複合機（例えば、従来の第１種の機能を二つ有する遊技機や、従来の第１種の機能と従来の第２種の機能を一つ有する遊技機）｝といったパチンコ遊技機に応用された場合も本発明の範囲内である。尚、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。
ここで、本明細書中、「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、遊技者に対して何らかの利益状態を生じ得るもの一切を包含する概念であり、いわゆる「スルーチャッカー」や入賞口を含む。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。「開状態」とは、遊技球が流入可能な状態や流入し易い状態を指し、「閉状態」とは、遊技球が流入不能な状態や遊技球が流入困難な状態を指す。「入賞」とは、賞球払出に関連する概念である。「遊技内容」とは、遊技に関連する一切の内容を含み得る概念であり、例えば、特別遊技移行への当否結果情報、識別情報の変動態様情報（又は変動時間）、識別情報の停止情報、予告の有無やその内容等を挙げることができる。「演出開始条件」とは、例えば、前の演出が実行中（例えば、前の識別情報が変動中）でないとか特別遊技中でないことを指す。ここで、「識別情報」とは、視覚的に認識可能なものであれば特に限定されず、例えば、数字、文字、図柄等を挙げることができる（例えば、装飾図柄、特別図柄、ブランク図柄）。「所定の遊技内容」とは、例えば、所定の変動態様（例えば、高い信頼度又は長時間の変動態様）情報、所定の予告（例えば、高い信頼度の予告）、を挙げることができる。「トリガ保留」とは、遊技内容決定乱数を取得した際に遊技内容をただちに決定するよう構成されている場合には決定した遊技内容に関連した情報を指し、演出開始条件を充足したときに遊技内容を決定するよう構成されている場合には遊技内容決定乱数を指す。
【００１５】
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。
【００１６】
はじめに、パチンコ遊技機の遊技機枠は、外枠１０２、前枠１０４、透明板１０６、扉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。

【００１７】

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の他、特図始動口２１１０、普図始動口２２１０、大入賞口２１２０、特別図柄表示装置２１３０、演出表示装置２１４０、普通図柄表示装置２２２０、センター飾り１９２及びアウト口１４２が設置されている。更に、所定条件下で特別遊技への移行を事前（例えば図柄変動開始時）に報知する完全告知ランプ４０００が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【００１８】

まず、特図始動口２１１０は、主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、特図始動口２１１０は、特図始動口入球検出装置２１１１と、特図始動口電動役物２１１２と、特図始動口電動役物２１１２を開閉させるための特図始動口電動役物ソレノイド２１１２ａとを備える。ここで、特図始動口入球検出装置２１１１は、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特図始動口入球情報を生成する。次に、特図始動口電動役物２１１２は、特図始動口２１１０に遊技球が入賞し得る通常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可変する。

【００１９】

次に、普図始動口２２１０は、普図始動口入球検出装置２２１１を備える。ここで、普図始動口入球検出装置２２１１は、普図始動口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普図始動口入球情報を生成する。尚、普図始動口２２１０への遊技球の入球は、特図始動口２１１０の特図始動口電動役物２１１２を拡開させるための抽選の契機となる。

【００２０】

次に、大入賞口２１２０は、特別図柄が所定態様で停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口１４２の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、大入賞口２１２０は、遊技球の入球を検出するための大入賞口入賞検出装置２１２１と、大入賞口電動役物２１２２と、大入賞口電動役物２１２２を開閉させるための大入賞口電動役物ソレノイド２１２２ａとを備える。ここで、大入賞口入賞検出装置２１２１は、大入賞口２１２０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大入賞口入球情報を生成する。大入賞口電動役物２１２２は、大入賞口２１２０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大入賞口２１２０を可変させる。

【００２１】

次に、特別図柄表示装置２１３０は、主遊技に対応する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、特別図柄表示装置２１３０は、特図表示部２１３１と、特図保留表示部２１３２とを備える。ここで、特図保留表示部２１３２は、４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、主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、特別図柄表示装置２１３０は、例えば７セグメントＬＥＤで構成され、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。

【００２２】

尚、特別図柄は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本最良形態では、特別図柄表示装置２１３０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、特別図柄自体に演出的な役割を持たせて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２１４０のような液晶ディスプレーに、特別図柄を表示させるように構成してもよい。

【００２３】
次に、演出表示装置２１４０は、主として、特別図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像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、演出表示装置２１４０は、装図表示部２１４１と、装図保留表示部２１４２とを備える。ここで、装図表示部２１４１は、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を画面の中央領域に表示する。尚、演出表示装置２１４０は、本最良形態では液晶ディスプレーで構成されているが、機械式のドラムやＬＥＤ等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、装図保留表示部２１４２は、４個のランプから構成され、当該ランプは、特別図柄の保留ランプと連動している。
【００２４】
次に、普通図柄表示装置２２２０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２２２０は、普図表示部２２２１と、普図保留表示部２２２２とを備える。ここで、普図保留表示部２２２２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。
【００２５】
最後に、センター飾り１９２は、演出表示装置２１４０の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置２１４０の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ１９０は、遊技領域１２０又は遊技領域１２０以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。
【００２６】
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、特に特図始動口２１１０へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御装置（メイン基板）１０００と、遊技内容に興趣性を付与する装図表示部２１４１上での各種演出・情報報知に係る表示制御を行う演出表示制御手段（サブ基板）２１５０と、遊技の興趣性を高める演出が表示される演出表示装置２１４０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。
【００２７】
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等とも電気的に接続されている。尚、主制御装置１０００等は、ハードウエ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、本最良形態では、主制御装置１０００に払出制御機能を持たせているが、例えば賞球払出装置３０００内に持たせるように構成してもよい。同様に、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。
【００２８】
まず、主制御装置１０００は、主遊技（特別遊技等）・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、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）、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等｝を送信するための情報送信手段１２００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装置３０００を制御する賞球払出決定手段１３００とを有している。

【００２９】

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、特図保留制御手段１１３１に保留されている特図乱数を読み出し、全保留について、当否結果及び変動態様（リーチ変動であるか否かや変動時間）等、を先読み（以下、先読みした情報を「保留先読み情報」という）するための保留先読み制御手段１１３３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、特図始動口２１１０の特図始動口電動役物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特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段１１７０と、主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、特定遊技状態（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。

【００３０】

まず、入球判定手段１１１０は、特図始動口２１１０へ遊技球が入球したか否かを判定する特図始動口入球判定手段１１１１と、普図始動口２２１０に遊技球が流入したか否かを判定する普図始動口入球判定手段１１１２とを有している。

【００３１】

次に、乱数取得判定実行手段１１２０は、特図始動口２１１０への遊技球の入球に基づき遊技内容決定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）を取得する特図乱数取得判定実行手段１１２１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１１２２とを有している。

【００３２】

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、ハードウエア乱数やソフトウエ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。

【００３３】

次に、保留制御手段１１３０は、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特図保留情報一時記憶手段１１３１ａに保留するための第１特図保留手段１１３１と、普通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普図保留情報一時記憶手段１１３２ａに保留するための普図保留手段１１３２とを有している。ここで、特図保留手段１１３１及び普図保留手段１１３２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、特図保留情報一時記憶手段１１３１ａ及び普図保留情報一時記憶手段１１３２ａを夫々有している。

【００３４】

次に、保留先読み制御手段１１３３は、前記保留先読み情報を演出表示制御手段２１５０側に送信するための保留先読み情報送信手段１１３３ａを有している。尚、保留の先読み処理の詳細については後述する。

【００３５】

次に、当否抽選手段１１３５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１１３５ａと、当否抽選及び保留の先読み処理を行う際に参照される当否抽選用テーブル１１３５ｂと、を有している。ここで、当否抽選用テーブル１１３５ｂは、特別図柄に関しての大当たり抽選及び保留の先読み処理を行う際に参照される特図用大当たり抽選テーブル１１３５ｂ－１と、特別図柄に関しての小当たり抽選を行う際に参照される特図用小当たり抽選テーブル１１３５ｂ－２と、を有している。尚、各抽選テーブルは、図示しないが、遊技状態毎に異なるテーブルを有している。例えば、各抽選テーブルは、通常遊技状態（時間短縮遊技状態）の際に用いられる低確率抽選用テーブルと、確率変動遊技状態の際に用いられる高確率抽選用テーブルと、を有する。ここで、表１は、特図用大当たり抽選テーブル１１３５ｂ－１（通常遊技時・時間短縮変動遊技時）の一例である。

【表１】

【特図用大当たり抽選テーブル（通常遊技時・時間短縮変動遊技時用）】

乱数値	結果
0～1	確率変動大当たり
2	時間短縮変動大当たり
3～1023	ハズレ

【００３６】

次に、図柄内容決定手段１１４０は、取得した遊技内容決定乱数に基づき、特別図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する特図内容決定手段１１４１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１１４２とを有している。

【００３７】

ここで、特図内容決定手段１１４１は、特別図柄に係る停止図柄や変動態様を決定する際に及び保留の先読み処理を行う際に参照される特図内容決定用抽選テーブル１１４１ａを有しており、当該特図内容決定用抽選テーブル１１４１ａは、当否結果・遊技状態・保留球数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→特図通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→特図確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→特図時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。更に、普図内容決定手段１１４２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１１４２ａを有しており、当該普図内容決定用抽選テーブル１１４２ａ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、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）。ここで、表２は、特図内容決定用抽選テーブル１１４１ａの一例である。

【表２】

【特図内容決定用抽選テーブル（通常遊技時・時間短縮変動遊技時、ハズレ用）】

乱数値	変動態様	リーチ変動	変動時間
0～223	変動態様1	×	10秒
224～247	変動態様2	○	20秒
248～252	変動態様3	○	30秒
253～254	変動態様4	○	40秒
255	変動態様5	○	60秒

【００３８】

次に、表示制御手段１１５０は、特別図柄表示装置２１３０の特図表示部２１３１上で、所定時間特別図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う特図制御手段１１５１と、普通図柄表示装置２２２０の普図表示部２２２１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１１５２とを有している。

【００３９】

ここで、特図制御手段１１５１は、前記特図内容決定手段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特図変動時間管理手段１１５１ａを更に有している。また、特図変動時間管理手段１１５１ａは、ゼロクリア可能な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。更に、普図制御手段１１５２は、普通図柄表示装置２２２０の普図表示部２２２１上での普通図柄の変動時間を管理するための普図変動時間管理手段１１５２ａを有している。また、普図変動時間管理手段１１５２ａは、時間を計測可能な普図変動管理用タイマ１１５２ａ－１を更に備えている。

【００４０】

次に、電チュー開閉制御手段１１６０は、特図始動口２１１０の特図始動口電動役物２１１２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１１６１と、特図始動口２１１０の特図始動口電動役物２１１２の駆動（開放）時間を計測する開放タイマ１１６２とを有している。

【００４１】

次に、特別遊技制御手段１１７０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、当たりに当選している（当たりフラグが発生している）か否かの判定と共に、特別図柄が所定態様で停止したか否かを判定する条件判定手段１１７１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、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１１９１ｃ中にセットする特別遊技内容決定手段１１７２と、大入賞口２１２０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１１７３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１１７４とを有している。ここで、特別遊技時間管理手段１１７４は、時間を計測可能な特別遊技用タイマ１１７４ａを更に有している。また、特別遊技内容決定手段１１７２は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９１ｃにセットされるべき前記特別遊技の内容を特定する際に参照される特別遊技内容参照テーブル１１７２ａを更に有している。

【００４２】

次に、特定遊技制御手段１１８０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１１８１を有している。ここで、特定遊技終了条件判定手段１１８１は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタ１１８１ａ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。

【００４３】

ここで、本最良形態においては、時短回数は１００回であり、当該時短中には、非時短

中と比較して、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、特図始動口２１１０の特図始動口電動役物２１１２の開放時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。尚、上記の特定遊技終了条件判定手段１１８１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）。

【００４４】

次に、遊技状態一時記憶手段１１９０は、主遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための主遊技状態一時記憶手段１１９１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１１９２とを有している。

【００４５】

ここで、主遊技状態一時記憶手段１１９１は、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フラグ一時記憶手段１１９１ａと、現在変動中の特別図柄（変動開始条件が成立した特別図柄）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特図情報一時記憶手段１１９１ｂと、特別遊技に関する情報（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１１９１ｃとを有している。

【００４６】

また、補助遊技状態一時記憶手段１１９２は、補助遊技に関する情報（例えば、普通図柄当選フラグ・普通図柄変動中フラグ・開放延長フラグ・電チュー開放中フラグ・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１１９２ａ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１１９２ｂとを有している。

【００４７】

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、残る構成について説明する。まず、遊技周辺機器２０００は、主遊技側の周辺機器である主遊技周辺機器２１００と、補助遊技に関する補助遊技周辺機器２２００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。

【００４８】

まず、主遊技周辺機器２１００は、特別遊技移行の契機となる特図始動口２１１０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大入賞口２１２０と、特別図柄の停止表示及び変動表示が可能な特別図柄表示装置２１３０と、装飾図柄の停止表示及び変動表示・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２１４０と、演出に係る一切の表示制御を司る演出表示制御手段２１５０とを有している。

【００４９】

ここで、演出表示制御手段２１５０は、主制御装置１０００側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段２１５１と、主制御装置１０００側からの前記情報に基づき、演出表示装置２１４０上で演出表示制御を行う表示制御手段２１５２とを有している。以下、上記各手段を詳述する。

【００５０】

まず、表示情報受信手段２１５１は、主制御装置１０００側からの主遊技に関する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２１５１ａを有している。尚、メイン側情報一時記憶手段２１５１ａに一時記憶された図柄情報は、以下で説明する各処理において、後述の各種手段により必要に応じ適宜参照される。

【００５１】

次に、表示制御手段２１５２は、演出表示装置２１４０の装図表示部２１４１上での装

飾図柄の変動表示や停止表示に関する制御を司る装飾図柄表示制御手段２１５２ａと、演出表示装置２１４０の装図保留表示部２１４２上での保留情報の表示処理に関する一切の制御を司る装図保留情報表示制御手段２１５２ｂと、保留先読み情報に基づく演出（保留先読み演出）に関する制御を司る保留先読み演出制御手段２１５２ｄと、当該演出の際に当該演出に関連する情報を一時記憶する演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃと、を有している。

【００５２】

ここで、保留先読み演出は、一又は複数の変動に亘って行われる、通常時の演出とは異なる特殊演出である。より詳細には、保留されている変動の当否結果や変動態様（リーチ変動であるか否か、変動時間）を先読みした上で実行可否を決定し、実行決定の場合、次回の保留に係る変動～連続演出の契機となった保留（トリガ保留）に係る変動（原則）までの間、一連の先読み演出を実行する。本最良形態においては、保留先読み演出として、（１）リーチが実行される「高期待度演出モード」（本最良形態では連続演出で実行される頻度が高いよう設計されているので「連続演出モード」ともいう）と、（２）大当たりに係る変動開始時に当該変動が大当たりである旨を報知する「完全告知モード」が存在する。尚、後述するように、前者はガセ演出が無く後者はガセ演出があるよう構成されているが、いずれもガセ演出があるよう構成しても、いずれもガセ演出が無いように構成しても、或いは、前者がガセ演出があり後者はガセ演出が無いように構成してもよい。

【００５３】

ここで、装飾図柄表示制御手段２１５２ａは、メイン側情報一時記憶手段２１５１ａ内に一時記憶された主制御装置１０００側からの図柄情報に基づき、装飾図柄の停止図柄と変動態様を決定するための装図表示内容決定手段２１５２ａ－１と、装飾図柄や装飾図柄の変動態様に関するデータ（各種オブジェクトデータ、動画像データ、音声データ等）を含め演出に関する一切のデータを記憶するための装図変動態様記憶手段２１５２ａ－２とを更に有している。ここで、装図表示内容決定手段２１５２ａ－１は、装飾図柄の変動態様を決定する際に参照するための装図変動内容決定用抽選テーブル２１５２ａ－１－１と、連続演出内容を決定する際に参照するための連続演出内容決定用抽選テーブル２１５２ａ－１－２を有している。

【００５４】

ここで、表３は、連続演出内容決定用抽選テーブル２１５２ａ－１－２の一例である。表３から分かるように、連続演出の内容は、後述する連続演出継続回数及び各変動における変動時間により決定される。

【表３】

【連続演出内容決定用テーブル（通常遊技時・時間短縮変動遊技時、ハズレ用）】

No	連続演出内容	連続演出継続回数	連続演出1回目変動時間	連続演出2回目変動時間	連続演出3回目変動時間	連続演出4回目変動時間
1	連続演出1	1	10秒	－	－	－
：	：	：	：	：	：	：
n	連続演出n	3	10秒	10秒	40秒	－
：	：	：	：	：	：	：

【００５５】

次に、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、現在の保留球数を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段２１５２ｂ－１を更に有している。

【００５６】

次に、保留先読み演出制御手段２１５２ｄは、主制御装置１０００側からの保留先読み情報｛各保留における当否結果、変動態様（リーチ変動であるか否か、変動時間）等｝を管理するための保留先読み情報管理手段２１５２ｄ－１と、連続演出に関する制御を司る連続演出制御手段２１５２ｄ－２と、完全告知演出に関する制御を司る完全告知演出制御手段２１５２ｄ－３と、を更に有している。

【００５７】

ここで、保留先読み情報管理手段２１５２ｄ－１は、主制御装置１０００側からの保留

先読み情報を受信するための保留先読み情報受信手段２１５２ｄ－１と、前記保留先読み情報を一時記憶するための保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－２と、を有している。

【００５８】

ここで、図４は、保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－２の一例である。保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－２は、後述する連続演出及び完全告知演出に係る処理を効率良く行うため、保留先読み情報を一時記憶するためのバッファをカテゴリ毎に設けている。具体的には、（１）非リーチ変動の保留情報を一時記憶するためのバッファと、（２）リーチ変動の保留情報を一時記憶するためのバッファと、（３）当たり変動の保留情報を一時記憶するためのバッファと、（４）変動時間を一時記憶するためのバッファである。尚、（１）～（３）のバッファは、１バイト（８ビット）のＲＡＭで構成されている。ここで、図４の保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－２に一時記憶されている保留先読み情報について説明する。まず、保留の一つ目（次に消化される保留）には、非リーチ変動（ハズレ）で変動時間が１０秒の保留先読み情報が一時記憶されており、保留の二つ目には、リーチ変動（ハズレ）で変動時間が２０秒の保留先読み情報が一時記憶されており、保留の三つ目には、当たり変動で変動時間が４０秒の保留先読み情報が一時記憶されており、保留の四つ目には、非リーチ変動（ハズレ）で変動時間が１０秒の保留先読み情報が一時記憶されている。

【００５９】

次に、連続演出制御手段２１５２ｄ－２は、連続演出を開始するか否かを決定する抽選の実行可否を決定するための連続演出可否抽選可否決定手段２１５２ｄ－２－１と、連続演出を開始するか否かの決定（抽選）及び連続演出を終了するか否かの決定（判定）を行うための連続演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－２－２と、連続演出の残り回数を計測可能な連続演出継続回数カウンタ２１５２ｄ－２－３と、を有している。ここで、連続演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－２－２は、連続演出を開始するか否かの決定（抽選）を行う際に参照される連続演出可否決定用抽選テーブル２１５２ｄ－２－２－１を更に有している。

【００６０】

次に、完全告知演出制御手段２１５２ｄ－３は、完全告知演出を開始するか否かを決定する抽選の実行可否を決定するための完全告知演出可否抽選可否決定手段２１５２ｄ－３－１と、完全告知演出を開始するか否かの決定（抽選）及び完全告知演出を終了するか否かの決定（判定）を行うための完全告知演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－３－２と、完全告知演出の残り回数を計測可能な完全告知演出継続回数カウンタ２１５２ｄ－３－３と、を有している。ここで、完全告知演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－３－２は、完全告知演出を開始するか否かの決定（抽選）を行う際に参照される完全告知演出可否決定用抽選テーブル２１５２３－２－１を更に有している。

【００６１】

尚、演出表示制御手段２１５０は、その他にも、遊技効果ランプ１９０の点灯及び消灯や、スピーカ１１４からの音声出力等の演出処理といった、画像表示以外の演出に係る一切の制御を更に制御する。また、本最良形態においては、演出表示制御手段２１５０が、装飾図柄、遊技ランプ及び音声の制御を一体的に行なうように構成しているが、機能的に別個の周辺機器として分離するように構成してもよい。この場合、当該周辺機器同士を基板対基板コネクタで接続するように構成してもよい。

【００６２】

次に、補助遊技周辺機器２２００は、特図始動口２１１０の特図始動口電動役物２１１２の開放の契機となる普図始動口２２１０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２２２０とを有している。

【００６３】

尚、特別図柄表示装置２１３０及び普通図柄表示装置２２２０が、主制御装置１０００と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示装置２１４０が、演出表示制御手段２１

５０と情報伝達可能に接続されている。即ち、特別図柄表示装置２１３０及び普通図柄表示装置２２２０は、主制御装置１０００により制御され、演出表示装置２１４０は、演出表示制御手段２１５０により夫々制御されることを意味する。尚、主制御装置１０００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。

【００６４】

次に、図５～図２６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５～図１４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５は、主制御装置１０００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１１００で、主制御装置１０００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１２００で、主制御装置１０００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１３００で、主制御装置１０００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１３５０で、主制御装置１０００は、後述の保留先読み制御処理を実行する。次に、ステップ１４００で、主制御装置１０００は、後述の特別図柄表示処理を実行する。次に、ステップ１５００で、主制御装置１０００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１６００で、主制御装置１０００は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ１７００で、主制御装置１０００（特に賞球払出決定手段１３００）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出装置３０００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１１００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。

【００６５】

まず、図６は、図５におけるステップ１１００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１１０２で、普図始動口入球判定手段１１１２は、普図始動口２２１０の普図始動口入球検出装置２２１１から普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１１０２でＹｅｓの場合、ステップ１１０４で、普図乱数取得判定実行手段１１２２は、普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１１０４でＹｅｓの場合、ステップ１１０６で、普図乱数取得判定実行手段１１２２は、普通図柄当選乱数を取得する。次に、ステップ１１０８で、普図保留手段１１３２は、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を普図保留情報一時記憶手段１１３２ａ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１２００）に移行する。尚、ステップ１１０２及びステップ１１０４でＮｏの場合も、次の処理（電チュー駆動判定処理１２００）に移行する。

【００６６】

次に、図７は、図５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１１９２ａ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１１５２は、補助遊技関連情報一時記憶手段１１９２ａ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１１４２は、普図保留情報一時記憶手段１１３２ａを参照し、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１２０８で、普図内容決定手段１１４２は、当該保留球に基づく普通図柄乱数及び遊技状態に基づき停止図柄を決定する。次に、ステップ１２１０で、普図変動時間管理手段１１５２ａは、遊技状態に基づき、普図変動管理用タイマ１１５２ａ－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１２１２で、普図制御手段１１５２は、補助遊技関連情報一時記憶手段１１９２ａ内の普通図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ１２１４で、普図保留手段１１３２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１１３２ａ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１１５２は、普図変動管理用タイマ１１５２ａ－１をスタートした後、普図表示部２２２１上で普通図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ１２１６で、普図変動時間管理手段１１５２ａは、普図変動管理用タイマ１１５２ａ－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１２１６でＹｅｓの場合、ステップ１２１８で、普図制御手段１１５２は、普図表示部２２２１上で、前記ステップ１２０８で普図内容決定手段１１４２が決定した停止図柄を確定表示する。そして、ステップ１２２０で、普図制御手段１１５２は、補助遊技関連情報一時記憶手段１１９２ａ内の普通図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ１２２２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１２２２でＹｅｓの場合、ステップ１２２４で、電チュー開閉制御手段１１６０は、遊技状態に基づき、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）セットする。次に、ステップ１２２６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１１９２ａ内の電チュー開放中フラグをオンにする。そして、ステップ１２２８で、電チュー開閉制御手段１１６０は、特図始動口２１１０の特図始動口電動役物２１１２を開放する。次に、ステップ１２３０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１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３２及びステップ１２３４で、電チュー開閉制御手段１１６０は、特図始動口２１１０の特図始動口電動役物２１１２を閉鎖すると共に、補助遊技関連情報一時記憶手段１１９２ａ内の電チュー開放中フラグをオフにし、次の処理（特別遊技内容決定乱数取得処理１３００）に移行する。

【００６７】

尚、ステップ１２０２でＮｏの場合はステップ１２３０に移行し、ステップ１２０４でＮｏの場合はステップ１２１６に移行し、ステップ１２０６、ステップ１２１６、ステップ１２２２及びステップ１２３０でＮｏの場合は次の処理（特別遊技内容決定乱数取得処理１３００）に移行する。

【００６８】

次に、図８は、図５におけるステップ１３００のサブルーチンに係る、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。まず、ステップ１３０２で、特図始動口入球判定手段１１１１は、特図始動口２１１０の特図始動口入球検出装置２１１１から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、特図乱数取得判定実行手段１１２１は、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、特図乱数取得判定実行手段１１２１は、遊技内容決定乱数（当選乱数、変動態様決定乱数、特別図柄決定乱数等）を取得し、特図保留手段１１３１が、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を特図保留情報一時記憶手段１１３１ａにセットする。そして、ステップ１３０８で、情報送信手段１２００は、特図保留情報一時記憶手段１１３１ａを参照し、当該乱数が何個目の保留として記憶されたのかの情報を取得すると共に、当該情報を演出表示制御手段２１５０側に送信し、次の処理（保留先読み制御処理１３５０）に移行する。尚、ステップ１３０２及びステップ１３０４でＮｏの場合も、次の処理（保留先読み制御処理１３５０）に移行する。

【００６９】

次に、図９は、図５におけるステップ１３５０のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである保留先読み制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１３５２で、保留先読み制御手段１１３３は、保留先読み条件を充足しているか否かを判定する。ここで、保留先読み条件とは、（１）新たに遊技内容決定乱数を取得した時（遊技球が特図始動口２１１０に入球した時）、（２）先読み結果と実際の結果とが異なり得る状況になった時（例えば、遊技状態が移行した時、保留球数が異なった時）等である。尚、（２）の場合に保留を先読みする理由は、例えば遊技状態が移行した時においては、ある遊技状態では当たりとなるのに別の遊技状態では同一乱数でもハズレとなる状況が想定され、

また、例えば保留球数が異なった時においては、先読みした時点での保留球数ではリーチであるのに変動開始時での保留球数では非リーチである状況が想定されるからである。ステップ１３５２でＹｅｓの場合、ステップ１３５４で、保留先読み制御手段１１３３は、特図保留情報一時記憶手段１１３１ａに一時記憶されている、全保留における遊技内容決定乱数を読み出す。次に、ステップ１３５６で、保留先読み制御手段１１３３は、全保留について、遊技内容決定乱数（当選乱数）及び遊技状態に基づき、特図用大当たり抽選テーブル１１３５ｂ－１を参照し、特別図柄の当否を先読みする。次に、ステップ１３５８で、保留先読み制御手段１１３３は、全保留について、遊技内容決定乱数（例えば、特別図柄決定乱数、変動態様決定乱数）、前記当否結果、遊技状態及び保留球数に基づき、特図内容決定用抽選テーブル１１４１ａ内の各抽選テーブルを参照し、特別図柄に関する停止図柄及び変動態様を先読みする。そして、ステップ１３６０で、保留先読み情報送信手段１１３３ａは、前記先読み情報（全保留）を演出表示制御手段２１５０側に送信し、次の処理（特別図柄表示処理１４００）に移行する。尚、ステップ１３５２でＮｏの場合にも、次の処理（特別図柄表示処理１４００）に移行する。ここで、本最良形態においては、特図保留情報一時記憶手段１１３１ａに、遊技内容決定乱数の形でセットするように構成されているが、先読みした情報をセットしてもよい。但し、先読みした情報をセットする場合、当該情報をセットした後に遊技状態が移行すると、実変動における情報と先読みした情報とで矛盾が生じるため、所定のタイミング（例えば変動の直前）で先読みした情報を再セットする必要がある。また、本最良形態においては、停止図柄について先読みしないように構成されているが、停止図柄について先読みしてもよい。更に、演出表示制御手段側に送信する先読み情報は、受信した演出表示制御手段側で連続演出や完全告知演出を実行するために必要十分な情報であれば特に限定されず、例えば、当否情報、変動態様情報、変動時間情報、図柄情報を挙げることができる。更に、本最良形態においては、保留先読み条件を充足した場合に先読み情報を演出表示制御手段２１５０側に送信するように構成されているが、例えば、遊技球が特図移動口２１１０に入球する毎に、（１）先読み情報を演出表示制御手段２１５０側に送信するよう構成しても、（２）遊技内容決定乱数を演出表示制御手段２１５０側に送信し、演出表示制御手段２１５０側で前記ステップ１３５２～ステップ１３５８の処理（同様の処理）を実行するよう構成してもよい。

【００７０】

次に、図１０は、図５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１４０２で、特図内容決定手段１１４１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、特別遊技中や特別図柄変動中でないことが条件となる。

【００７１】

ステップ１４０２でＹｅｓの場合、ステップ１４０４で、特図内容決定手段１１４１は、特図保留情報一時記憶手段１１３１ａ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１４０６で、当否抽選手段１１３５は、遊技内容決定乱数（当選乱数）及び遊技状態に基づき、特図用大当たり抽選テーブル１１３５ｂ－１及び特図用小当たり抽選テーブル１１３５ｂ－２を参照し、特別図柄当否（大当たり、小当たり）抽選を実行する。尚、当否抽選に際しては、先に大当たり抽選テーブルを参照して大当たり抽選を実行し、大当たり抽選にはずれた場合、更に小当たり抽選テーブルを参照して小当たり抽選を実行する。そして、ステップ１４０８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１４０８でＹｅｓの場合、ステップ１４１０で、特別遊技移行決定手段１１３５ａは、フラグ一時記憶手段１１９１ａ内の当たりフラグをオンにする。他方、ステップ１４０８でＮｏの場合には、ステップ１４１０をスキップする。

【００７２】

そして、ステップ１４１２で、特図内容決定手段１１４１は、特図内容決定用抽選テーブル１１４１ａ内の各抽選テーブルを参照し、遊技内容決定乱数（例えば、特別図柄決定乱数、変動態様決定乱数）に基づいて特別図柄に関する停止図柄及び変動態様を決定し、

これらを特図情報一時記憶手段１１９１ｂに一時記憶する。尚、前記参照されるテーブルは、当否結果・遊技状態・保留球数に基づいて決定される（以下も同様）。また、当たりに関しては、大当たりと小当たりがあるが、これらが区別された形で停止図柄及び変動態様が選択されるよう構成されている限り、それぞれ別々のテーブルを用いて表示内容を決定するよう構成しても、同一テーブルを用いて表示内容を決定するよう構成してもよい（以下も同様）。次に、ステップ１４１４で、情報送信手段１２００は、ステップ１４１２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）を演出表示制御手段２１５０側に送信する。次に、ステップ１４１６で、特図変動時間管理手段１１５１ａが、所定時間（前記ステップ１４１２で決定した変動態様に係る変動時間）を特図変動管理用タイマ１１５１ａ－１にセットする。そして、ステップ１４１８で、特図制御手段１１５１は、特別図柄表示装置２１３０の特図表示部２１３１上で、特図情報一時記憶手段１１９１ｂ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１４２０で、特図制御手段１１５１は、フラグ一時記憶手段１１９１ａ内の変動中フラグをオンする。そして、ステップ１４２２で、特図変動時間管理手段１１５１ａが、所定時間に到達したか否かを判定する。ここで、ステップ１４２２でＮｏの場合には、次の処理（特別遊技作動条件判定処理１５００）に移行する。他方、ステップ１４２２でＹｅｓの場合、ステップ１４２４で、情報送信手段１２００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２１５０側に送信する。次に、ステップ１４２６で、特図制御手段１１５１は、特別図柄表示装置２１３０の特図表示部２１３１上での特別図柄の変動表示を停止し、特図情報一時記憶手段１１９１ｂ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１４２８で、特図制御手段１１５１は、フラグ一時記憶手段１１９１ａ内の変動中フラグをオフにする。そして、ステップ１４３０で、特図変動時間管理手段１１５１ａは、特図変動管理用タイマ１１５１ａ－１をリセットする。次に、ステップ１４５０で、主制御装置１０００は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（特別遊技作動条件判定処理１５００）に移行する。

【００７３】

尚、ステップ１４０２でＮｏの場合には、ステップ１４３２で、特図制御手段１１５１は、フラグ一時記憶手段１１９１ａ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１４３２でＹｅｓの場合にはステップ１４２２に移行し、Ｎｏの場合には次の処理（特別遊技作動条件判定処理１５００）に移行する。

【００７４】

次に、図１１は、図１０におけるステップ１４５０のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１４５２で、特定遊技制御手段１１８０は、時短回数カウンタ１１８１ａを参照して、時短回数カウンタ値が０よりも大きいか否かを判定する。ステップ１４５２でＹｅｓの場合、ステップ１４５４で、特定遊技制御手段１１８０は、時短回数カウンタ１１８１ａの時短回数カウンタ値を１減算する。次に、ステップ１４５６で、特定遊技制御手段１１８０は、時短回数カウンタ１１８１ａ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１４５６でＹｅｓの場合、ステップ１４５８で、特定遊技制御手段１１８０は、補助遊技関連情報一時記憶手段１１９２ａ内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１５００）に移行する。尚、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。

【００７５】

次に、図１２は、図５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、フラグ一時記憶手段１１９１ａ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、特別図柄表示装置２１３０の特図表示部２１３１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１５０６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１１

７２ａを参照することにより、当該特別遊技の内容を特別遊技関連情報一時記憶手段１１９１ｃにセットする。次に、ステップ１５０８で、特定遊技制御手段１１８０は、当該所定態様が小当たりでないか否かを判定する。ステップ１５０８でＹｅｓの場合、ステップ１５１０及びステップ１５１２で、特定遊技制御手段１１８０は、特定遊技フラグ（フラグ一時記憶手段１１９１ａ内の確率変動フラグ及び補助遊技関連情報一時記憶手段１１９２内の時間短縮フラグ）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１５１４及びステップ１５１６で、条件判定手段１１７１は、フラグ一時記憶手段１１９１ａ内の特別遊技移行許可フラグをオンにすると共に当たりフラグをオフにし、次の処理（特別遊技制御処理１６００）に移行する。尚、ステップ１５０２及びステップ１５０４でＮｏの場合は次の処理（特別遊技制御処理１６００）に移行し、ステップ１５０８でＮｏの場合はステップ１５１４に移行する。

【００７６】

次に、図１３は、図５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、フラグ一時記憶手段１１９１ａ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、フラグ一時記憶手段１１９１ａ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２１５０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、フラグ一時記憶手段１１９１ａ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。

【００７７】

次に、ステップ１６１２で、特別遊技実行手段１１７３は、フラグ一時記憶手段１１９１ａ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１１９１ｃ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（例えば、小当たりの開放パターンとしては、０．５秒開放→０．８秒閉鎖→０．５秒開放、という開放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１１９１ｃ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１１９１ｃ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１１９１ｃ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、フラグ一時記憶手段１１９１ａ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、大入賞口２１２０の大入賞口電動役物２１２２を駆動して大入賞口２１２０を開放し、ステップ１６２４に移行する。

【００７８】

次に、ステップ１６２４で、情報送信手段１２００は、演出表示制御手段２１５０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１１９１ｃ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。

【００７９】

次に、ステップ１６３０で、特別遊技実行手段１１７３は、大入賞口２１２０の大入賞口電動役物２１２２の駆動を停止して大入賞口２１２０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、フラグ一時記憶手段１１９１ａ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１１９１ｃ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、小当たりの場合は1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、フラグ一時記憶手段１１９１ａ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１２００は、演出表示制御手段２１５０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。

【００８０】

次に、図１４は、図１３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、特図情報一時記憶手段１１９１ｂ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、フラグ一時記憶手段１１９１ａ内の確率変動フラグ及び補助遊技関連情報一時記憶手段１１９２内の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。

【００８１】

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、特図情報一時記憶手段１１９１ｂ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、補助遊技関連情報一時記憶手段１１９２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、即ち、今回の特別遊技が小当たりである場合にも、次の処理（賞球払出処理１７００）に移行する。

【００８２】

次に、図１５～図２６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サブ基板側での処理の流れを説明する。まず、図１５は、演出表示制御手段２１５０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６０００である。まず、ステップ６４００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する保留情報受信処理を実行する。次に、ステップ６４５０で、演出表示制御手段２１５０は、後述する保留先読み情報管理処理を実行する。次に、ステップ６５００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する保留先読み演出制御処理を実行する。次に、ステップ６１００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ６９５０で、演出表示制御手段２１５０は、後述する保留表示制御処理を実行する。次に、ステップ６２００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。そして

、ステップ６３００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する特別遊技中表示制御処理を実行し、ステップ６４００に戻る処理を繰り返す。以下、各サブルーチンに係る処理について詳述する。

【００８３】

次に、図１６は、図１５でのステップ６４００のサブルーチンに係る、保留情報受信処理のフローチャートである。まず、ステップ６４０２で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、メイン側情報一時記憶手段２１５１ａを参照し、主制御装置１０００側から保留情報を受信したかを判定する。ステップ６４０２でＹｅｓの場合、ステップ６４０４で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、装図保留情報一時記憶手段２１５２ｂ－１内の装図保留カウンタに１を加算する。そして、ステップ６４０６で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、装図保留情報一時記憶手段２１５２ｂ－１内の装図保留カウンタ値に基づき、装図保留表示部２１４２を点灯し、次の処理（保留先読み情報管理処理６４５０）に移行する。尚、ステップ６４０２でＮｏの場合にも、次の処理（保留先読み情報管理処理６４５０）に移行する。

【００８４】

次に、図１７は、図１５でのステップ６４５０のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである、保留先読み情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ６４５２で、保留先読み情報受信手段２１５２ｄ－１－１は、主制御装置１０００側から保留先読み情報を受信したか否かを判定する。ステップ６４５２でＹｅｓの場合、ステップ６４５４で、保留先読み情報管理手段２１５２ｄ－１は、前記保留先読み情報をカテゴリ毎に、保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－１－２にセットし、次の処理（保留先読み演出制御処理６５００）に移行する。尚、ステップ６４５２でＮｏの場合にも、次の処理（保留先読み演出制御処理６５００）に移行する。

【００８５】

次に、図１８は、図１５でのステップ６５００のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである保留先読み演出制御処理のフローチャートである。まず、ステップ６５０２で、保留先読み演出制御手段２１５２ｄは、メイン側情報一時記憶手段２１５１ａを参照し、主制御装置１０００側から新たな図柄情報を受信したか否かを判定する。ステップ６５０２でＹｅｓの場合、ステップ６６００で、連続演出可否抽選可否決定手段２１５２ｄ－２－１は、後述する連続演出可否抽選可否決定処理を実行する。次に、ステップ６７００で、連続演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－２－２は、後述する連続演出可否決定・終了決定処理を実行する。次に、ステップ６８００で、完全告知演出可否抽選可否決定手段２１５２ｄ－３－１は、後述する完全告知演出可否抽選可否決定処理を実行する。次に、ステップ６９００で、完全告知演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－３－２は、後述する完全告知演出可否決定・終了決定処理を実行する。そして、ステップ６５０４で、保留先読み演出制御手段２１５２ｄは、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の保留先読み演出制御処理完了フラグをオンにし、次の処理（装飾図柄表示内容決定処理６１００）に移行する。尚、ステップ６５０２でＮｏの場合にも、次の処理（装飾図柄表示内容決定処理６１００）に移行する。

【００８６】

次に、図１９は、図１８でのステップ６６００のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである連続演出可否抽選可否決定処理のフローチャートである。ここで、当該処理は、当該変動から連続演出を開始するか否かを決定する抽選の実行可否を決定するための処理である。具体的には、まず、ステップ６６０２で、連続演出可否抽選可否決定手段２１５２ｄ－２－１は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリアを参照し、連続演出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、連続演出継続フラグは、現在連続演出を実行中であるか否かを示すフラグであり、オンの場合は現在連続演出を実行中であることを意味する。ステップ６６０２でＹｅｓの場合、ステップ６６０４で、連続演出可否抽選可否決定手段２１５２ｄ－２－１は、保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－１－２を参照し、全保留の中に所定の変動態様（リーチ変動態様）が存在する

か否かを判定する。ここで、本最良形態においては、所定の変動態様は、リーチ変動態様であるように構成されているが、これに限定されることはなく、例えば、信頼度が高いリーチ変動態様や変動時間が長いリーチ変動態様等であってもよい。ステップ６６０４でＹｅｓの場合、ステップ６６０６で、連続演出可否抽選可否決定手段２１５２ｄ－２－１は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の連続演出可否抽選許可フラグをオンにし、次の処理（連続演出可否決定・終了決定処理６７００）に移行する。ここで、連続演出可否抽選許可フラグは、当該変動から連続演出を開始するか否かの抽選を許可するか否かを示すフラグであり、オンの場合は当該抽選を許可されている状態であることを意味する。尚、ステップ６６０２及びステップ６６０４でＮｏの場合にも、次の処理（連続演出可否決定・終了決定処理６７００）に移行する。

【００８７】

次に、図２０は、図１８でのステップ６７００のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである連続演出可否決定・終了決定処理のフローチャートである。まず、ステップ６７０２で、連続演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－２－２は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリアを参照し、連続演出継続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、連続演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－２－２は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリアを参照し、連続演出可否抽選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で、連続演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－２－２は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の連続演出可否抽選許可フラグをオフにする。次に、ステップ６７０８で、連続演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－２－２は、連続演出可否抽選用乱数を取得し、当該乱数に基づき、連続演出可否決定用テーブル２１５２ｄ－２－２－１を参照して当該変動から連続演出を開始するか否かの抽選を実行する。次に、ステップ６７１０で、連続演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－２－２は、前記抽選に当選したか否かを判定する。ここで、当該抽選は、例えば、保留球数が多い場合や保留の中に信頼度が高いリーチ変動態様が存在する場合に当選し易くなっている。このように、本最良形態における連続演出は、保留の中に連続演出開始のトリガとなる入賞があった場合でも直ちに開始されるわけではないので、トリガとなる入賞の判別が困難になっている。ステップ６７１０でＹｅｓの場合、ステップ６７１２で、連続演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－２－２は、保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－１－２を参照し、連続演出継続回数カウンタ２１５２ｄ－２－３に、所定の変動態様（リーチ変動態様）が存在する保留番号をセットする。ここで、全保留内に所定の変動態様が複数存在する場合には、最初に消化される方の保留番号をセットしても、最後に消化される方の保留番号をセットしてもよい。ここで、例えば、連続演出継続回数カウンタ２１５２ｄ－２－３に３がセットされた場合は、当該変動を含めて３変動から構成される連続演出が開始されることとなる。次に、ステップ６７１４で、連続演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－２－２は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の連続演出継続フラグをオンにする。次に、ステップ６７１６で、連続演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－２－２は、連続演出継続回数カウンタ２１５２ｄ－２－３のカウンタ値から１を減算する。次に、ステップ６７１８で、連続演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－２－２は、連続演出継続回数カウンタ２１５２ｄ－２－３を参照し、カウンタ値が０であるか否か、即ち、当該変動で連続演出が終了であるか否かを判定する。ステップ６７１８でＹｅｓの場合、ステップ６７２０で、連続演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－２－２は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の連続演出終了フラグをオンにし、次の処理（完全告知演出可否決定・終了決定処理６８００）に移行する。ここで、連続演出終了フラグは、当該変動で連続演出が終了であるか否かを示すフラグであり、オンの場合は、当該変動終了後に連続演出が終了することを意味する。尚、ステップ６７０２でＮｏの場合はステップ６７１６に移行し、ステップ６７０４、ステップ６７１０及びステップ６７１８でＮｏの場合は次の処理（完全告知演出可否決定・終了決定処理６８００）に移行する。

【００８８】
次に、図２１は、図１８でのステップ６８００のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである完全告知演出可否抽選可否決定処理のフローチャートである。ここで、当該処理は、当該変動から完全告知演出を開始するか否かを決定する抽選の実行可否を決定するための処理である。具体的には、まず、ステップ６８０２で、完全告知演出可否抽選可否決定手段２１５２ｄ－３－１は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリアを参照し、完全告知演出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、完全告知演出継続フラグは、現在完全告知演出を実行中であるか否かを示すフラグであり、オンの場合は現在完全告知演出を実行中であることを意味する。ステップ６８０２でＹｅｓの場合、ステップ６８０４で、完全告知演出可否抽選可否決定手段２１５２ｄ－３－１は、保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－１－２を参照し、全保留の中に当たり変動（大当たり変動）が存在するか否かを判定する。ここで、本最良形態においては、当たり変動は、確率変動大当たりや時間短縮変動大当たりの種類を問わず、大当たり変動であるように構成されているが、これに限定されることはなく、例えば、確率変動大当たりのみであったり、小当たりを含めてもよい。ステップ６８０４でＹｅｓの場合、ステップ６８０６で、完全告知演出可否抽選可否決定手段２１５２ｄ－３－１は、保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－１－２を参照し、前記当たり変動前の保留の中にリーチ変動が存在しないか否かを判定する。この判定を行う理由は、完全告知演出は完全告知ランプ４０００を点灯する事により当該変動が大当たりである旨を事前（変動開始時等）に報知する演出であるので、完全告知演出中のリーチ変動（ハズレ、完全告知ランプ４０００非点灯）に期待感がないためである。ステップ６８０６でＹｅｓの場合、ステップ６８０８で、完全告知演出可否抽選可否決定手段２１５２ｄ－３－１は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の完全告知演出可否抽選許可フラグをオンにし、次の処理（完全告知演出可否決定・終了決定処理６９００）に移行する。ここで、完全告知演出可否抽選許可フラグは、当該変動から完全告知演出を開始するか否かの抽選を許可するか否かを示すフラグであり、オンの場合は当該抽選を許可されている状態であることを意味する。他方、ステップ６８０４でＮｏの場合、ステップ６８１０で、完全告知演出可否抽選可否決定手段２１５２ｄ－３－１は、保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－１－２を参照し、全保留の中にリーチ変動が存在しないか否かを判定する。ステップ６８１０でＹｅｓの場合、ステップ６８１２で、完全告知演出可否抽選可否決定手段２１５２ｄ－３－１は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の完全告知演出可否抽選許可フラグをオンにし、次の処理（完全告知演出可否決定・終了決定処理６９００）に移行する。尚、ステップ６８０２、ステップ６８０６及びステップ６８１０でＮｏの場合は次の処理（完全告知演出可否決定・終了決定処理６９００）に移行する。

【００８９】
次に、図２２は、図１８でのステップ６９００のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである完全告知演出可否決定・終了決定処理のフローチャートである。まず、ステップ６９０２で、完全告知演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－３－２は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリアを参照し、完全告知演出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ６９０２でＹｅｓの場合、ステップ６９０４で、完全告知演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－３－２は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリアを参照し、完全告知演出可否抽選許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ６９０４でＹｅｓの場合、ステップ６９０６で、完全告知演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－３－２は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の完全告知演出可否抽選許可フラグをオフにする。次に、ステップ６９０８で、完全告知演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－３－２は、完全告知演出可否抽選用乱数を取得し、当該乱数に基づき、完全告知演出可否決定用テーブル２１５２ｄ－３－２－１を参照して当該変動から完全告知演出を開始するか否かの抽選を実行する。次に、ステップ６９１０で、完全告知演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－３－２は、前記抽選に当選したか否かを判定する。ここで、当該抽選は、例えば、保留球数が

多い場合や、保留の中に当たり変動がある場合（即ち、ガセではない場合）に当選し易くなっている。このように、本最良形態における完全告知演出は、保留の中に完全告知演出開始のトリガとなる入賞があった場合でも直ちに開始されるわけではないので、トリガとなる入賞の判別が困難になっている。また、全保留の中に当たり変動が複数存在する場合には当選しないように構成してもよい。ステップ６９１０でＹｅｓの場合、ステップ６９１２で、完全告知演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－３－２は、保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－１－２を参照し、保留の中に当たり変動が存在するか否かを判定する。ステップ６９１２でＹｅｓの場合、ステップ６９１４で、完全告知演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－３－２は、保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－１－２を参照して、完全告知演出継続回数カウンタ２１５２ｄ－３－３に、当たり変動が存在する保留番号をセットし、ステップ６９１８に移行する。他方、ステップ６９１２でＮｏの場合、ステップ６９１６で、完全告知演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－３－２は、保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－１－２を参照して、完全告知演出継続回数カウンタ２１５２ｄ－３－３に、現在の保留球数をセットし、ステップ６９１８に移行する。ここで、例えば、完全告知演出継続回数カウンタ２１５２ｄ－３－３に３がセットされた場合は、当該変動を含めて３変動で構成される完全告知演出が開始されることとなる。次に、ステップ６９１８で、完全告知演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－３－２は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の完全告知演出継続フラグをオンにする。次に、ステップ６９２０で、完全告知演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－３－２は、完全告知演出継続回数カウンタ２１５２ｄ－３－３のカウンタ値から１を減算する。次に、ステップ６９２２で、完全告知演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－３－２は、完全告知演出継続回数カウンタ２１５２ｄ－３－３を参照し、カウンタ値が０であるか否か、即ち、当該変動で完全告知演出が終了であるか否かを判定する。ステップ６９２２でＹｅｓの場合、ステップ６９２４で、完全告知演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－３－２は、保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－１－２を参照して、当該変動は当たり変動であるか否かを判定する。ステップ６９２４でＹｅｓの場合、ステップ６９２６で、完全告知演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－３－２は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の完全告知ランプ点灯フラグをオンにする。ここで、完全告知ランプ点灯フラグは、完全告知ランプ４０００を点灯するか否かを示すフラグであり、オンの場合、当該変動開始後に完全告知ランプ４０００を点灯することを意味する。そして、ステップ６９２８で、完全告知演出可否決定・終了決定手段２１５２ｄ－３－２は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の完全告知演出終了フラグをオンにし、次の処理（ステップ６５０２）に移行する。ここで、完全告知演出終了フラグは、当該変動で完全告知演出が終了であるか否かを示すフラグであり、オンの場合は、当該変動終了後に完全告知演出が終了することを意味する。尚、ステップ６９０２でＮｏの場合はステップ６９２０に移行し、ステップ６９０４、ステップ６９１０及びステップ６９２２でＮｏの場合は次の処理（ステップ６５０２）に移行し、ステップ６９２４でＮｏの場合はステップ６９２８に移行する。

【００９０】

ここで、図２７を参照しながら、完全告知演出可否抽選（ステップ６８０４～ステップ６８０８、ステップ６９０８～ステップ６９１０）の内部的な処理（データ処理）について詳述する。まず、保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－２内の当たり変動バッファを参照し、全保留の中に大当たり変動が存在するか否かを判定する｛図２７（１）は第三保留に大当たり変動が存在する様子を示している｝。大当たり変動が存在する場合は、保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－２内のリーチ変動（ハズレ）バッファを参照し、前記大当たり変動が存在する保留番号より前の保留に、リーチ変動が存在しないか否かを判定する｛図２７（２）は第二保留にリーチ変動が存在する様子を示しており、図２７（３）は大当たり変動より前の保留にリーチ変動が存在しない様子を示している。｝。リーチ変動が存在しない場合は、当たりバッファに一時記憶されている値（２進値）を１０進値に変換する｛図２７（４）は「０１００」（右が１桁目）の２進値を「４」の１０進値

に変換した様子を示している}。次に、前記変換した１０進値に基づき抽選番号取得用テーブル（表４参照）を参照し、完全告知演出可否抽選の際に用いる抽選番号を取得する。ここで、本最良形態における完全告知演出は、全保留の中に大当たり変動が複数存在する場合には実行しないように構成されている。したがって、抽選番号取得用テーブルは、全保留の中に大当たり変動が複数存在する場合には、抽選番号を取得しないようなテーブル構成となっている。例えば、第二保留と第三保留に大当たり変動が存在する場合には、当たり変動バッファの値（２進値）は「０１１０」で、１０進値に変換すると「６」になるため、抽選番号を取得しない。次に、完全告知演出可否抽選用乱数を取得し、当該乱数に基づき、前記取得した抽選番号及び完全告知演出可否決定用テーブル２１５２ｄ－３－２－１（表５参照）を参照して、当該変動から完全告知演出を開始するか否かの抽選を実行する。表５からわかるように、抽選番号の値が大きい程、完全告知演出可否抽選に当選し易くなっている。尚、連続演出可否抽選の内部的な処理も略同様の処理を行っている。

【表４】

【抽選番号取得用テーブルの一例】

ID(10進数)	抽選番号
0	—
1	1
2	2
3	—
4	3
5	—
6	—
7	—
8	4
9	—
:	:
15	—

【表５】

【完全告知演出可否決定用抽選テーブルの一例】

完全告知演出可否	抽選番号			
	1	2	3	4
可	0～1	2～5	6～13	14～29
否	2～255	6～255	14～255	30～255

【００９１】

次に、図２３は、図１５でのステップ６１００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ６１１０で、装図表示内容決定手段２１５２ａ－１は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリアを参照し、保留先読み演出制御処理完了フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ６１１０でＹｅｓの場合、ステップ６１１２で、装図表示内容決定手段２１５２ａ－１は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の保留先読み演出制御処理完了フラグをオフにする。次に、ステップ６１１４で、装図表示内容決定手段２１５２ａ－１は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリアを参照し、連続演出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ６１１４でＹｅｓの場合、ステップ６１０４で、装図表示内容決定手段２１５２ａ－１は、メイン側情報一時記憶手段２１５１ａ内に一時

記憶された主制御装置１０００側からの図柄情報に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル２１５２ａ－１－１を参照して、装飾図柄の変動態様と停止図柄を決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃの図柄関連情報エリアに一時記憶する。尚、主制御装置１０００側からの停止図柄・変動態様（即ち、特別図柄の停止図柄・変動態様）と演出表示制御手段２１５０側で決定する停止図柄・変動態様（即ち、装飾図柄の停止図柄・変動態様）とは１対１対応でなくともよく、例えば、演出表示制御手段２１５０側での変動態様の比率を主制御装置１０００側からの一変動態様に対して複数パターン持っていてもよい。次に、ステップ６１０６で、装図表示内容決定手段２１５２ａ－１は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（保留表示制御処理６９５０）に移行する。

【００９２】

他方、ステップ６１１４でＮｏの場合、即ち連続演出継続フラグがオンである場合には、ステップ６１１６で、装図表示内容決定手段２１５２ａ－１は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリアを参照し、連続演出内容決定フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、連続演出内容決定フラグは、連続演出の内容を決定済みであるか否かを示すフラグであり、オンの場合は、連続演出の内容を決定済みであることを意味する。ステップ６１１６でＹｅｓの場合、ステップ６１１８で、装図表示内容決定手段２１５２ａ－１は、保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－１－２内に一時記憶された保留先読み情報及び連続演出継続回数カウンタ２１５２ｄ－２－３のカウンタ値に基づき、連続演出内容決定用抽選テーブル２１５２ａ－１－２を参照し、連続演出継続回数分の、装飾図柄の変動態様と停止図柄（連続演出内容）を仮決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃの仮決定情報エリアに一時記憶する。次に、ステップ６１２０で、装図表示内容決定手段２１５２ａ－１は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の連続演出内容決定フラグをオンにし、ステップ６１２２に移行する。他方、ステップ６１１６でＮｏの場合は、既に連続演出内容を決定しているので、これらの処理をスキップし、ステップ６１２２に移行する。そして、ステップ６１２２で、装図表示内容決定手段２１５２ａ－１は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃの仮決定情報エリア及び連続演出継続回数カウンタ２１５２ｄ－２－３を参照し、連続演出内容のうち当該変動における装飾図柄の変動態様と停止図柄を決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃの図柄関連情報エリアに一時記憶し、ステップ６１０６に移行する。尚、ステップ６１０２でＮｏの場合にも、次の処理（保留表示制御処理６９５０）に移行する。

【００９３】

次に、図２４は、図１５でのステップ６９５０のサブルーチンに係る、保留表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ６９５２で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ６９５２でＹｅｓの場合、ステップ６９５４で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ６９５６で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、装図保留情報一時記憶手段２１５２ｂ－１内の装図保留カウンタから１を減算する。次に、ステップ６９５８で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、装図保留情報一時記憶手段２１５２ｂ－１内の装図保留カウンタ値に基づき、装図保留表示部２１４２を消灯する。そして、ステップ６９６０で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の保留表示制御処理完了フラグをオンにし、次の処理（装飾図柄表示制御処理６２００）に移行する。尚、ステップ６９５２でＮｏの場合にも、次の処理（装飾図柄表示制御処理６２００）に移行する。

【００９４】

次に、図２５は、図１５でのステップ６２００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６２０２で、装飾図柄表示制御手段２１

５２ａは、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃ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６２０２でＹｅｓの場合、ステップ６２０４で、装飾図柄表示制御手段２１５２ａは、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリアを参照し、保留表示制御処理完了フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ６２０４でＹｅｓの場合、ステップ６２０６及びステップ６２０８で、装飾図柄表示制御手段２１５２ａは、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃ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、保留表示制御処理完了フラグをオフにする。次に、ステップ６２１０で、装飾図柄表示制御手段２１５２ａは、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃの図柄関連情報エリア内に一時記憶された決定内容に従い、演出表示装置２１４０の装図表示部２１４１上で装飾図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ６２２０で、完全告知演出制御手段２１５２ｄ－３は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリアを参照し、完全告知ランプ点灯フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ６２２０でＹｅｓの場合、ステップ６２２２で、完全告知演出制御手段２１５２ｄ－３は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の完全告知ランプ点灯フラグをオフにする。次に、ステップ６２２４で、完全告知演出制御手段２１５２ｄ－３は、完全告知ランプ４０００を点灯する。

【００９５】

そして、ステップ６２１２で、装飾図柄表示制御手段２１５２ａは、メイン側情報一時記憶手段２１５１ａ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６２１２でＹｅｓの場合、ステップ６２１４で、装飾図柄表示制御手段２１５２ａは、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃの図柄関連情報エリア内に一時記憶された決定内容（停止図柄）に従い、演出表示装置２１４０の装図表示部２１４１上で装飾図柄の停止図柄を確定表示する。次に、ステップ６２１６で、装飾図柄表示制御手段２１５２ａは、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の図柄変動中フラグをオフにする。

【００９６】

次に、ステップ６２２６で、連続演出制御手段２１５２ｄ－２は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリアを参照し、連続演出終了フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ６２２６でＹｅｓの場合、ステップ６２２８～６２３２で、連続演出制御手段２１５２ｄ－２は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の連続演出終了フラグ、連続演出内容決定フラグ及び連続演出継続フラグを夫々オフにする。次に、ステップ６２３４で、完全告知演出制御手段２１５２ｄ－３は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリアを参照し、完全告知演出終了フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ６２３４でＹｅｓの場合、ステップ６２３６で、完全告知演出制御手段２１５２ｄ－３は、完全告知ランプ４０００を消灯する。そして、ステップ６２３８及びステップ６２４０で、完全告知演出制御手段２１５２ｄ－３は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の完全告知演出終了フラグ及び完全告知演出継続フラグを夫々オフにし、次の処理（特別遊技中表示制御処理６３００）に移行する。

【００９７】

尚、ステップ６２０２でＮｏの場合はステップ６２１２に移行し、ステップ６２０４及びステップ６２１２でＮｏの場合は次の処理（特別遊技中表示制御処理６３００）に移行する。

【００９８】

次に、図２６は、図１５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、表示制御手段２１５２は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃ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、表示制御手段２１５２は、メイン側情報一時記憶手段２１５１ａを参照し、主制御装置１０００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６３０４でＹｅ

ｓの場合、ステップ６３０６及びステップ６３０８で、表示制御手段２１５２は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃ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２１４０上で大当たり開始表示を行う。そして、ステップ６３１０で、表示制御手段２１５２は、演出表示装置２１４０上で、主制御装置１０００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６３１２で、表示制御手段２１５２は、メイン側情報一時記憶手段２１５１ａを参照し、主制御装置１０００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６３１２でＹｅｓの場合、ステップ６３１４で、表示制御手段２１５２は、演出表示装置２１４０上で、大当たり終了表示を行う。そして、ステップ６３１６で、表示制御手段２１５２は、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃ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（保留情報受信処理６４００）に移行する。尚、ステップ６３０２でＮｏの場合はステップ６３１０に移行し、ステップ６３０４及びステップ６３１２でＮｏの場合は次の処理（保留情報受信処理６４００）に移行する。

【００９９】

次に、図２８は、本最良形態に係るパチンコ遊技機の特徴的な作用（連続演出）を示したタイミングチャートである。ここで、（１）は第一保留～第四保留にリーチ変動が存在しない場合、（２）は第四保留にリーチ変動が存在するが連続演出可否抽選に当選しなかった場合、（３）は第四保留にリーチ変動が存在し、第一保留に係る変動で連続演出可否抽選に当選した場合、（４）は第四保留にリーチ変動が存在し、第三保留に係る変動で連続演出可否抽選に当選した場合、を夫々示している。以下、（１）～（４）の態様について説明する。

【０１００】

まず、（１）は、第一保留～第四保留にリーチ変動が存在せず、連続演出可否抽選を行わないため、連続演出が実行されない態様である。

【０１０１】

次に、（２）は、第四保留にリーチ変動が存在するが、連続演出可否抽選に当選しなかったため、連続演出が実行されない態様である。当該態様は、連続演出のトリガとなる入賞があっても、連続演出が実行されない旨を示している。

【０１０２】

次に、（３）は、第四保留にリーチ変動が存在し、第一保留に係る変動時に連続演出可否抽選に当選したため、４変動から構成される連続演出が実行される態様である。当該態様は、連続演出のトリガとなる入賞があった後、直ちに連続演出が実行される旨を示している。

【０１０３】

次に、（４）は、第四保留にリーチ変動が存在し、第三保留に係る変動時に連続演出可否抽選に当選したため、２変動から構成される連続演出が実行される態様である。当該態様は、連続演出のトリガとなる入賞があった後、直ちに連続演出が実行されず、数変動後に連続演出が実行される様子を示している。

【０１０４】

（２）～（４）の態様から分かるように、本最良形態に係るパチンコ遊技機は、同条件で連続演出のトリガとなる入賞があった場合でも、連続演出の実行可否・連続演出の実行タイミングが夫々異なるため、連続演出のトリガとなる入賞の判別が困難となっている。

【０１０５】

次に、図２９は、本最良形態に係るパチンコ遊技機の特徴的な作用（完全告知演出）を示したタイミングチャートである。ここで、（１）は第一保留～第四保留に大当たり変動は存在しないがリーチ変動が存在する場合、（２）は第一保留～第四保留に大当たり変動

もリーチ変動も存在しない場合、（３）は第一保留～第四保留に大当たり変動が存在するが大当たり変動前にリーチ変動が存在する場合、（４）は第一保留～第四保留に大当たり変動が存在するが大当たり変動前にリーチ変動が存在しない場合、を夫々示している。以下、（１）～（４）について説明する。

【０１０６】

まず、（１）は、第一保留～第四保留に大当たり変動は存在しないがリーチ変動が存在し、完全告知演出可否抽選を行わないため、完全告知演出が実行されない態様である。

【０１０７】

次に、（２）は、第一保留～第四保留に大当たり変動もリーチ変動も存在せず、第一保留に係る変動時に完全告知演出可否抽選に当選したため、４変動から構成される完全告知演出（ガセ）が実行される態様である。当該態様は、全保留内にリーチ変動が存在しない場合には完全告知演出（ガセ）が実行され得る旨を示している。

【０１０８】

次に、（３）は第一保留～第四保留に大当たり変動が存在するが大当たり変動前にリーチ変動が存在し、完全告知演出可否抽選を行わないため、完全告知演出が実行されない態様である。

【０１０９】

次に、（４）は第一保留～第四保留に大当たり変動が存在するが大当たり変動前にリーチ変動が存在せず、第一保留に係る変動時に完全告知演出可否抽選に当選したため、４変動から構成される完全告知演出が実行される態様である。当該態様は、大当たり変動前にリーチ変動が存在しなければ、完全告知演出が実行され得る旨を示している。したがって、大当たり変動後にリーチ変動が存在しても完全告知演出が実行され得る。

【０１１０】

（１）～（４）の態様から分かるように、本最良形態に係るパチンコ遊技機は、完全告知演出中にリーチ変動（ハズレ）が実行されないように構成されているので、ハズレが確定しているリーチ（完全告知演出中における完全告知ランプ４０００が点灯しないリーチ）を長々と実行しないようになっている。

【０１１１】

本最良形態によれば、先読み演出のトリガとなる保留（トリガ保留）が一時記憶された場合、先読み演出の実行抽選を当選するまで行い続け、当該抽選結果に当選した場合には当該変動から少なくともトリガ保留に係る変動までの間、先読み演出が実行されるよう構成されているので、先読み演出が実行された場合には、当該先読み演出のトリガとなった保留がどの保留であるかを遊技者は判別不能である結果、先読み演出中のどの変動にも期待感が持てるという効果を奏する。

【０１１２】

更に、保留を先読みすることで先読み演出モードの移行抽選を実行し、先読みした保留が存在している間は当該モードを継続するタイプのパチンコ遊技機において、少なくともトリガ保留より前に一時記憶されている保留の内容を踏まえて（トリガ保留より前に一時記憶されている保留の内容の組み合わせに基づいて）先読み演出を行うか否かを決定するよう構成されているので、演出モード内容において不適切な演出がトリガ保留消化までに実行される事態を防止できる結果、演出モード内容と演出との間での違和感を招く事態を防止し、演出の整合性を維持することができるという効果を奏する。

【０１１３】

更に、当たり保留が存在する場合に完全告知モードに移行し得るタイプに適用されるので、告知されないことでハズレが確定している状況下で、高信頼度のリーチ変動態様が表示される不適切さを解消することができるという効果を奏する。

【０１１４】

更に、当たり保留が存在していない場合でも完全告知モードに移行し得るよう構成されているので、完全告知モードへの移行確率を引き上げることが可能になると共に、完全告知モードに移行しても常に大当たりに繋がるとは限らない状況を構築することにより、完

全告知モード下でも遊技者に持続した緊張感を持たせることが可能になるという効果を奏する。

【０１１５】

次に、本最良形態の第一の変更例を説明する。本最良形態では、連続演出中（完全告知演出中）にトリガとなる入賞があっても（トリガとなる保留が追加されても）、当初決定した演出内容に関与しないよう構成したが、これに限定されず、例えば、連続演出中にトリガとなる入賞があった場合には、連続演出が延長されるようにしてもよい（演出内容の再構築）。

【０１１６】

本変更例によれば、先読み演出のトリガ保留に係る演出が終了した後にまだトリガ保留が存在している状況下では、引き続き先読み演出が実行されるよう構成されているので、先読み演出実行中にトリガ保留に係る演出が大当たりに繋がらない場合であっても、まだ先読み演出が継続するかもしれないという可能性が残っている状況が構築される結果、トリガ保留に係る演出が大当たりに繋がらなかった場合であっても大当たりへの期待感を持続させることができるという効果を奏する。

【０１１７】

次に、本最良形態の第二の変更例を説明する。本最良形態では、完全告知演出中の演出内容は全保留の内容（変動時間等）の組み合わせに関わらず決定するよう構成したが、全保留の内容に基づき完全告知演出中の演出内容を決定するよう構成してもよい。例えば、全保留の内容が図４の状態で完全告知演出を実行する場合、第一保留が１０秒、第二保留が２０秒、第三保留が４０秒、の組み合わせでしか出現しない演出内容を決定する。このような構成を採ることにより、完全告知演出（例えば３変動目で完全告知ランプ４０００の点灯）と完全告知演出中の演出内容（例えば３変動目で完全告知ランプ４０００が点灯するか否かを煽る一連の演出）との整合性を合わせることが可能となる。

以上のように、本最良形態を説明したが、下記形態を別例として記載する。

まず、本形態は、保留を先読みすることで先読み演出モードの移行抽選を実行し、先読みした保留が存在している間は当該モードを継続するタイプのパチンコ遊技機において、演出モード内容と演出との間での違和感を招く事態を防止し、演出の整合性を維持する手段を提供することを目的とする。

本形態（１）は、

遊技球が入球可能な始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

始動口への遊技球の入球を契機として乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に係る変動開始条件を充足していない場合、変動開始条件を充足するまで当該乱数を保留として一時記憶する保留手段と、

乱数取得手段により取得された乱数について変動開始条件を充足した場合、変動開始条件を充足した当該乱数に基づき、演出表示部に表示される画像演出として変動態様と変動結果を決定する演出表示制御手段と、

演出表示部で実行された画像演出が所定結果となった場合、可変入賞口を閉状態から開状態にする特別遊技の実行制御を行う特別遊技制御手段と

を有すると共に、

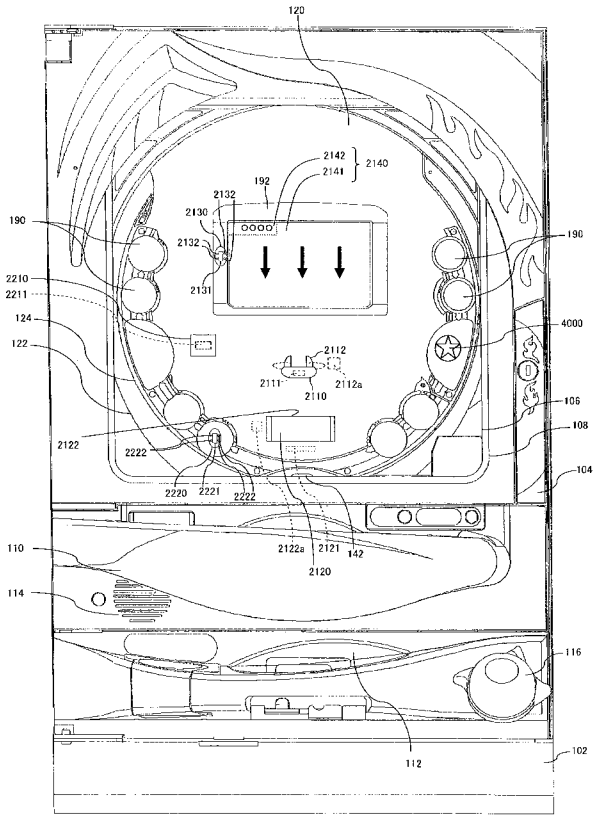
演出決定手段は、

変動開始条件充足時にて特定の乱数であって当該乱数に基づく画像演出が前記所定結果となる当たり保留が保留手段に一時記憶されている状況下では、当たり保留より前に消化される保留に係る変動開始時に、当たり保留の存在に関する演出であり、一又は複数の変動に亘って行われる先読み演出を実行するか否かを決定し得るよう構成されており、当たり保留が保留手段に一時記憶されている状況にも拘わらず先読み演出の実行が決定されていない場合には、当たり保留が保留手段に一時記憶されている限り、始動口への新たな入球が無くとも、当たり保留より前に消化される保留に関する変動開始条件充足の度に、少なくとも当たり保留より前に消化される予定である個々の保留に係る乱数から導出された

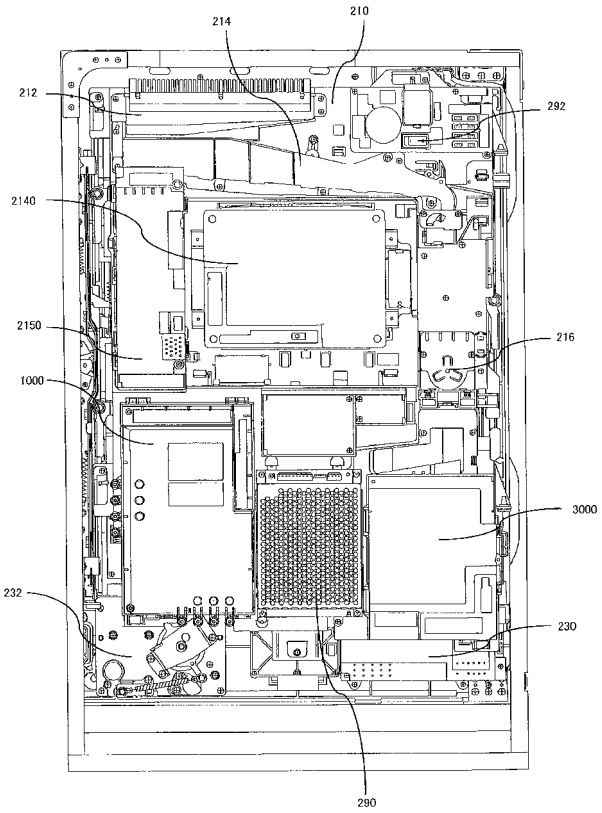
画像演出の変動時間のいずれもが、特定の時間値とならない場合において先読み演出の実行を決定することができ、かつ
演出表示制御手段は、
先読み演出実行中、当たり保留に係る画像演出が演出表示部で実行中であるいずれかのタイミングにて、当該画像演出が前記所定結果となることを告知する
よう構成されているパチンコ遊技機である。
本形態（２）は、演出決定手段は、先読み演出が実行されていない状況下、保留手段内に当たり保留が一時記憶されていない場合には、保留手段内の個々の保留に係る乱数から導出された画像演出の変動時間のいずれもが、特定の時間値とならない場合において先読み演出の実行を抽選で決定する、前記形態（１）のパチンコ遊技機である。
本形態（１）によれば、保留を先読みすることで先読み演出モードの移行抽選を実行し、先読みした保留が存在している間は当該モードを継続するタイプのパチンコ遊技機において、少なくともトリガ保留より前に一時記憶されている保留の内容を踏まえて（トリガ保留より前に一時記憶されている保留の内容の組み合わせに基づいて）先読み演出を行うか否かを決定するよう構成されているので、演出モード内容において不適切な演出がトリガ保留消化までに実行される事態を防止できる結果、演出モード内容と演出との間での違和感を招く事態を防止し、演出の整合性を維持することができるという効果を奏する。
本形態（１）によれば、前記効果に加え、当たり保留が存在する場合に完全告知モードに移行し得るタイプに適用されるので、告知されないことでハズレが確定している状況下で、高信頼度のリーチ変動態様が表示される不適切さを解消することができるという効果を奏する。
本形態（２）によれば、前記効果に加え、当たり保留が存在していない場合でも完全告知モードに移行し得るよう構成されているので、完全告知モードへの移行確率を引き上げることが可能になると共に、完全告知モードに移行しても常に大当たりに繋がるとは限らない状況を構築することにより、完全告知モード下でも遊技者に持続した緊張感を持たせることが可能になるという効果を奏する。
【図面の簡単な説明】
【０１１８】
【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、保留先読み情報一時記憶手段の一例である。
【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、主制御装置側でのメイン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、主制御装置側での普通図柄当選乱数取得処理のフローチャートである。
【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、主制御装置側での電チュー駆動判定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遊技内容決定乱数取得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、主制御装置側での保留先読み制御処理のフローチャートである。
【図１０】図１０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１１】図１１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１２】図１２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。
【図１３】図１３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１４】図１４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１５】図１５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１６】図１６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受信処理のフローチャートである。
【図１７】図１７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先読み情報管理処理のフローチャートである。
【図１８】図１８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先読み演出制御処理のフローチャートである。
【図１９】図１９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連続演出可否抽選可否決定処理のフローチャートである。
【図２０】図２０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連続演出可否決定・終了決定処理のフローチャートである。
【図２１】図２１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完全告知演出可否抽選可否決定処理のフローチャートである。
【図２２】図２２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完全告知演出可否決定・終了決定処理のフローチャートである。
【図２３】図２３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決定処理のフローチャートである。
【図２４】図２４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表示制御処理のフローチャートである。
【図２５】図２５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２６】図２６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。
【図２７】図２７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完全告知演出可否抽選の内部的な処理（データ処理）の一例である。
【図２８】図２８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を示すタイミングチャートである。
【図２９】図２９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を示すタイミングチャートである。
【符号の説明】
【０１１９】
１１３０　保留制御手段
１１３５　当否抽選手段
１１４０　図柄内容決定手段
１１７０　特別遊技制御手段
２１１０　特図始動口
２１２０　大入賞口
２１４１　装図表示部
２１５２　表示制御手段
２１５２ｄ－２　連続演出制御手段
２１５２ｄ－２－１　連続演出可否抽選可否決定手段
２１５２ｄ－２－２　連続演出可否決定・終了決定手段
２１５２ｄ－３　完全告知演出制御手段
２１５２ｄ－３－１　完全告知演出可否抽選可否決定手段
２１５２ｄ－３－２　完全告知演出可否決定・終了決定手段

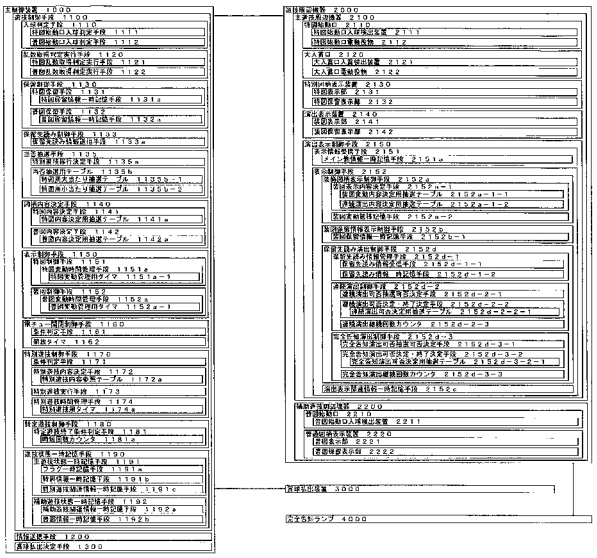
【図１】



【図２】



【図３】



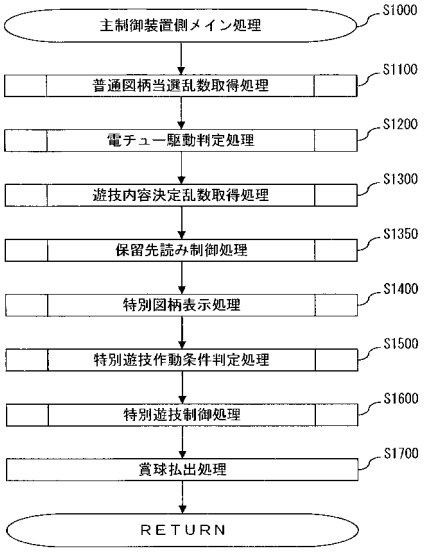
【図４】

【保留先読み情報一時記憶手段の一例】

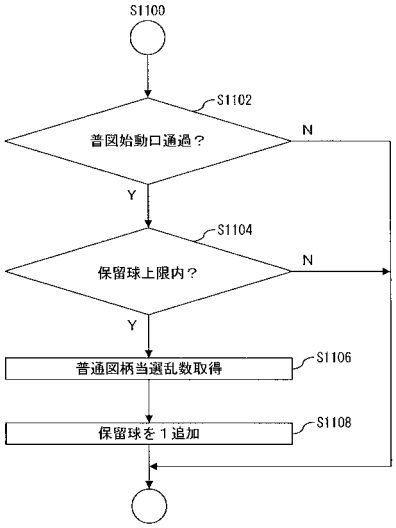
		保留4	保留3	保留2	保留1
非リーチ変動(ハズレ)		1	0	0	1
リーチ変動(ハズレ)		0	0	1	0
大当たり		0	1	0	0

		保留4	保留3	保留2	保留1
変動時間		10秒	40秒	20秒	10秒

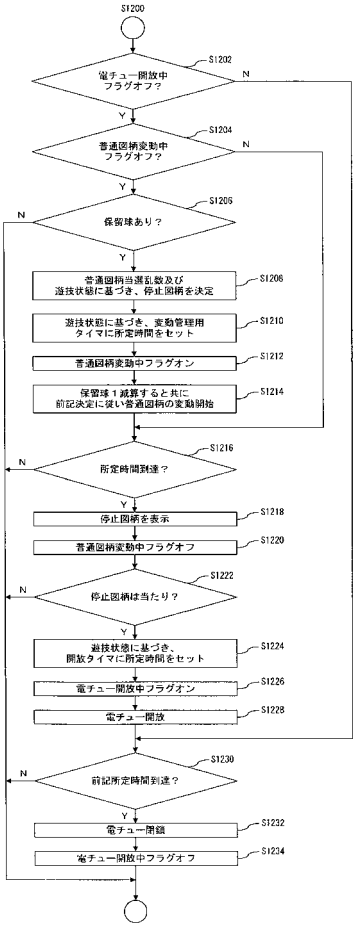
【図５】



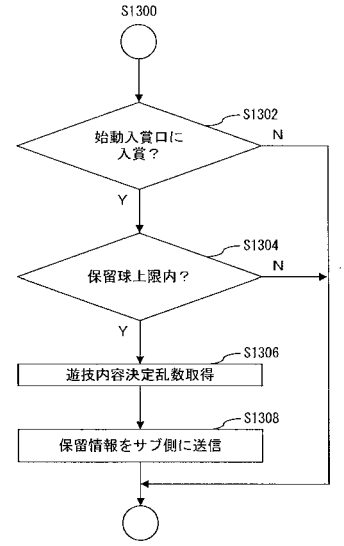
【図６】


S1100
S1102
普図始動口通過？
N
Y
S1104
保留球上限内？
N
Y
普通図柄当選乱数取得
S1106
保留球を１追加
S1108

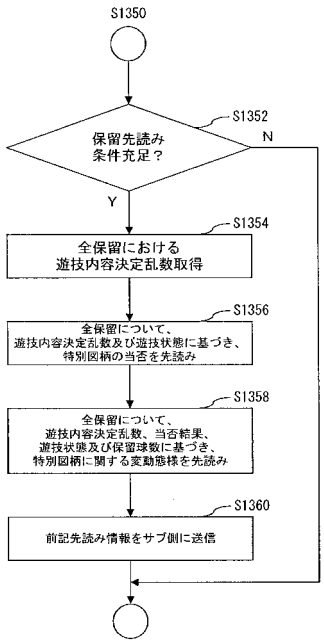
【図７】


S1200
電チュー開放中フラグオフ？
S1202
N
Y
普通図柄変動中フラグオフ？
S1204
N
Y
保留球あり？
S1205
N
Y
普通図柄当選乱数及び遊技状態に基づき、停止図柄を決定
S1206
遊技状態に基づき、変動管理用タイマに所定時間をセット
S1210
普通図柄変動中フラグオン
S1212
保留球１減算すると共に前記決定に従い普通図柄の変動開始
S1214
所定時間到達？
S1216
N
Y
停止図柄を表示
S1218
普通図柄変動中フラグオフ
S1220
停止図柄は当たり？
S1222
N
Y
遊技状態に基づき、開放タイマに所定時間をセット
S1224
電チュー開放中フラグオン
S1226
電チュー開放
S1228
前記所定時間到達？
S1230
N
Y
電チュー閉鎖
S1232
電チュー開放中フラグオフ
S1234

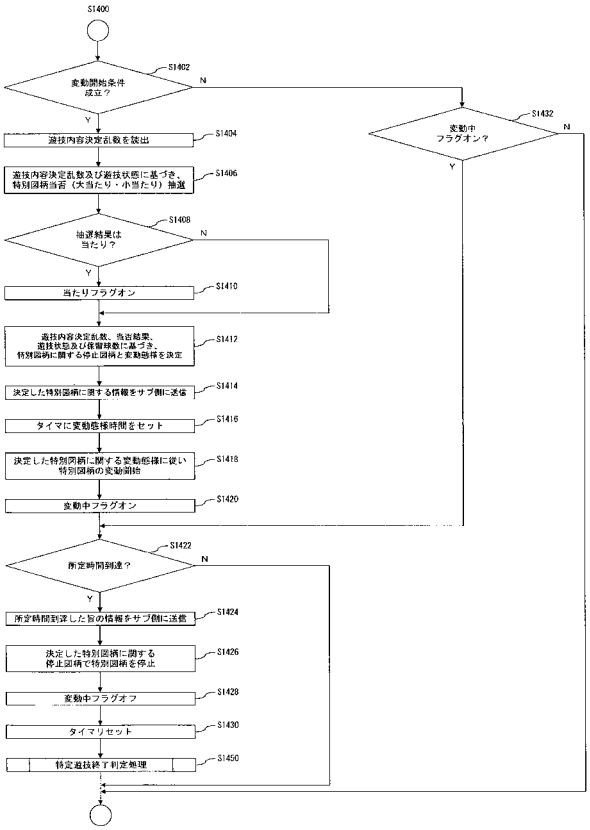
【図８】


S1300
始動入賞口に入賞？
S1302
N
Y
保留球上限内？
S1304
N
Y
遊技内容決定乱数取得
S1306
保留情報をサブ側に送信
S1308

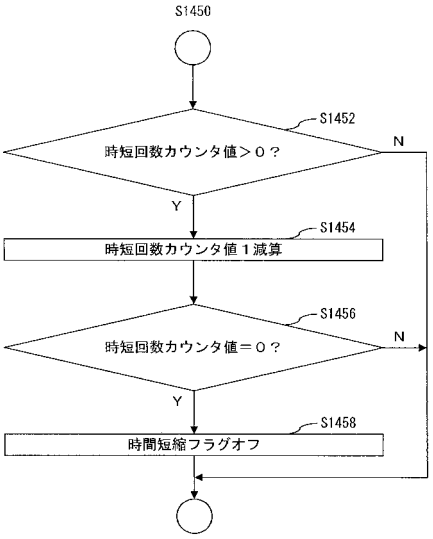
【図９】


S1350
保留先読み条件充足？
S1352
N
Y
全保留における遊技内容決定乱数取得
S1354
全保留について、遊技内容決定乱数及び遊技状態に基づき、特別図柄の当否を先読み
S1356
全保留について、遊技内容決定乱数、当否結果、遊技状態及び保留球数に基づき、特別図柄に関する変動態様を先読み
S1358
前記先読み情報をサブ側に送信
S1360

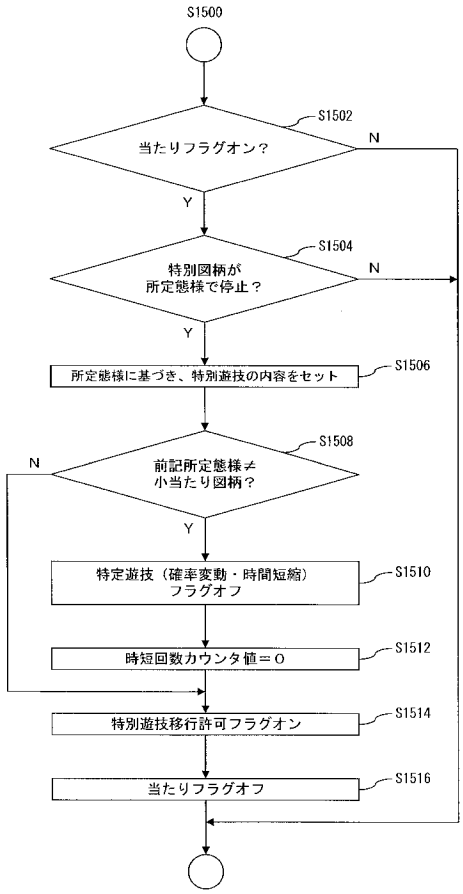
【図１０】



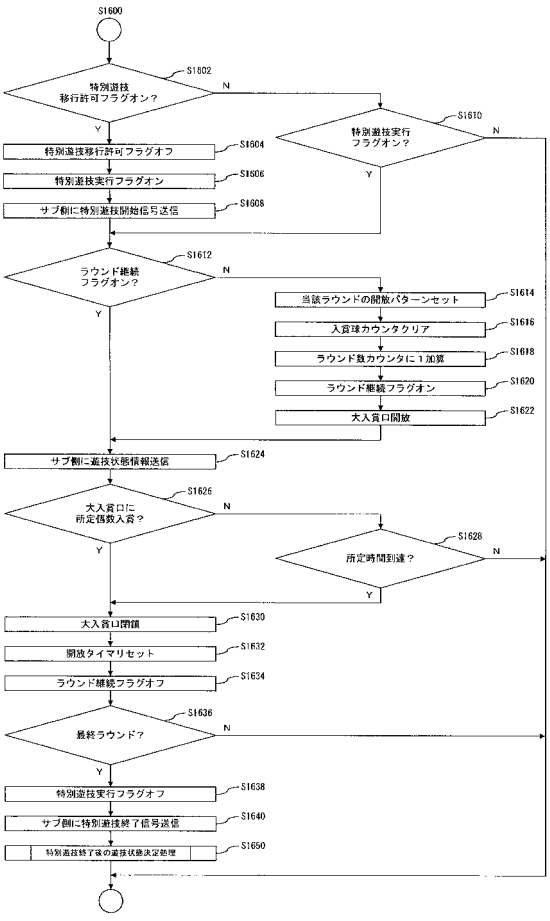
【図１１】



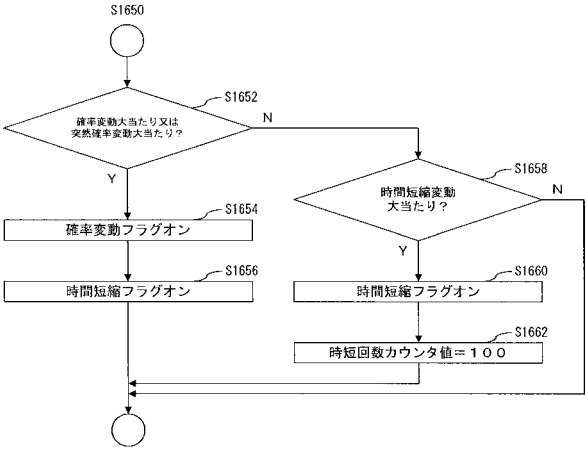
【図１２】



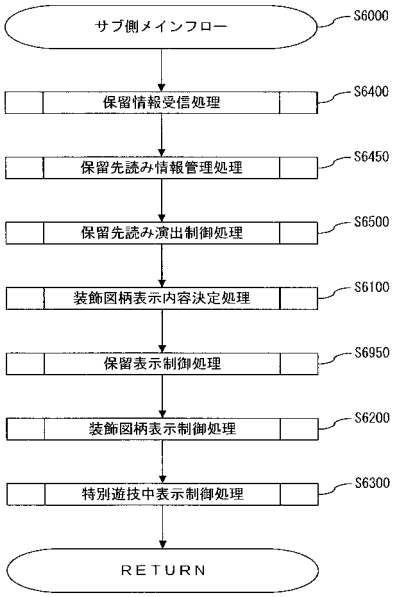
【図１３】



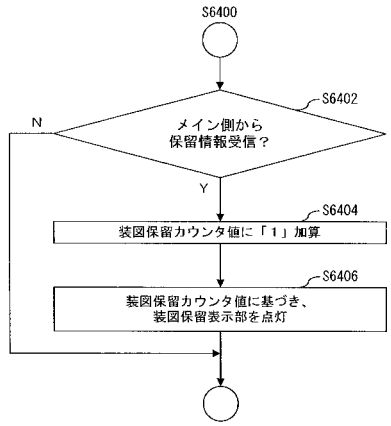
【図１４】



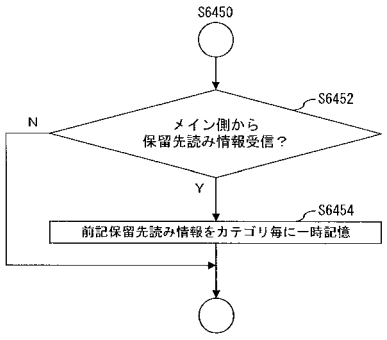
【図１５】



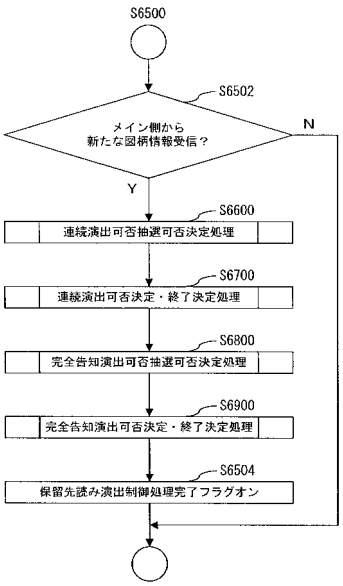
【図１６】



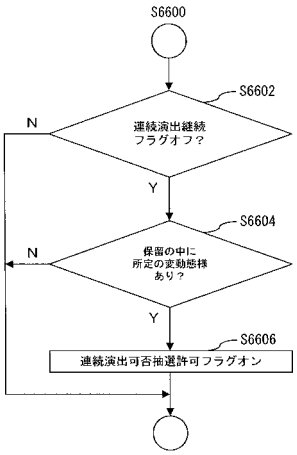
【図１７】



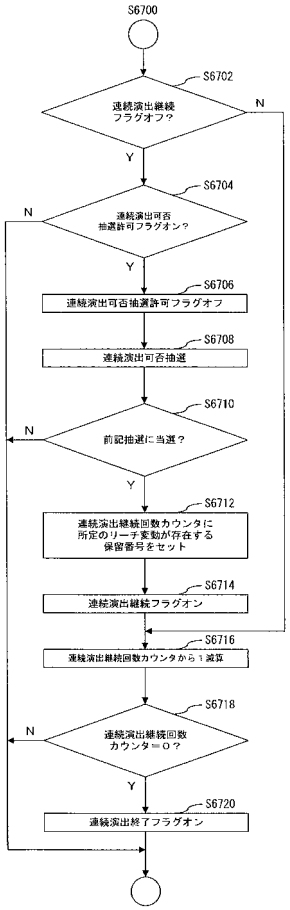
【図１８】



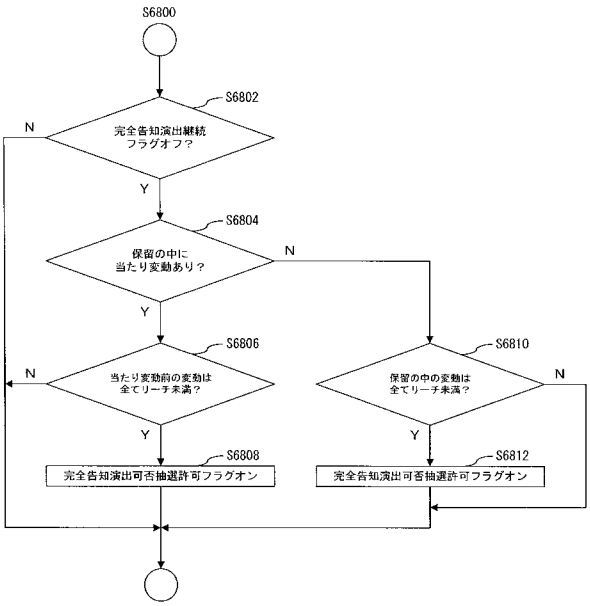
【図１９】



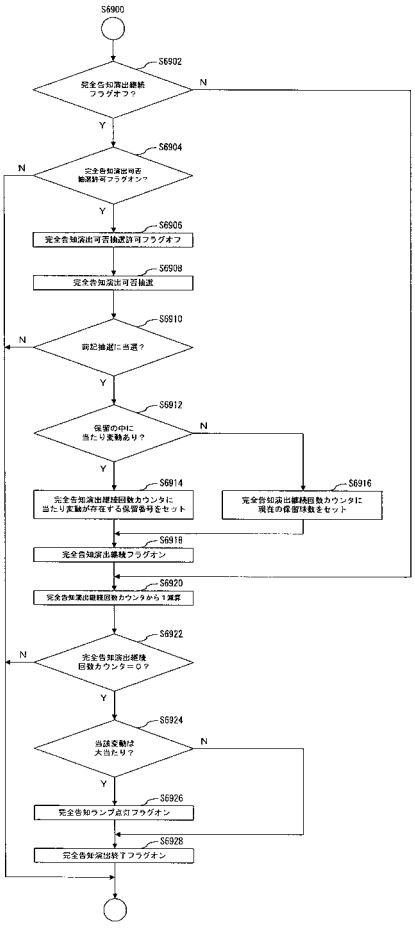
【図２０】



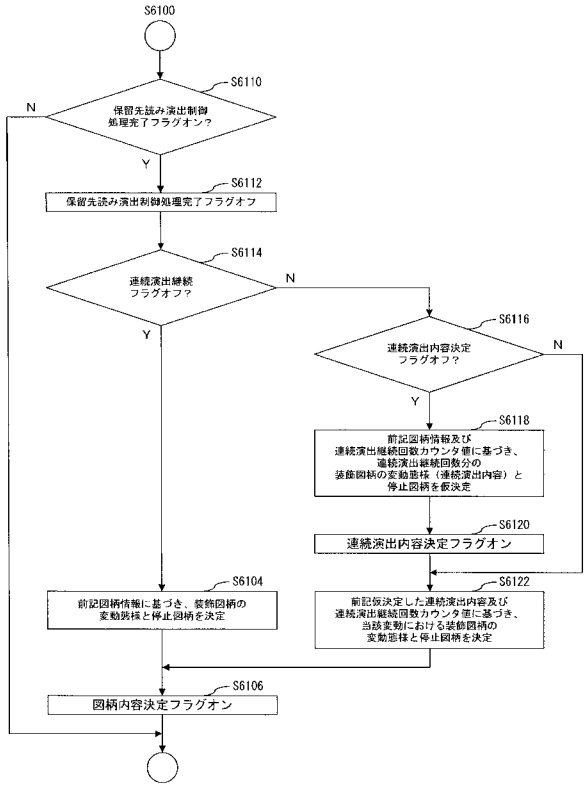
【図２１】



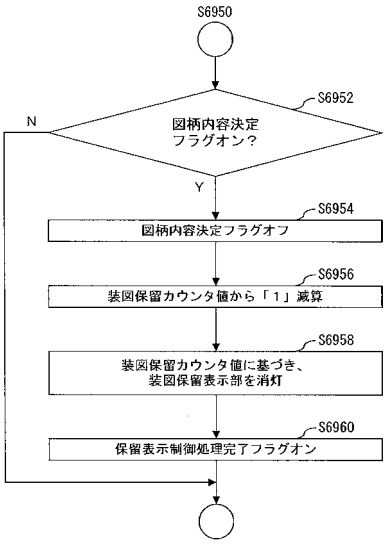
【図２２】



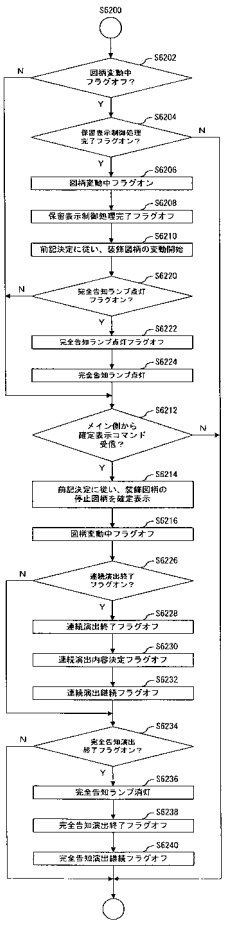
【図２３】



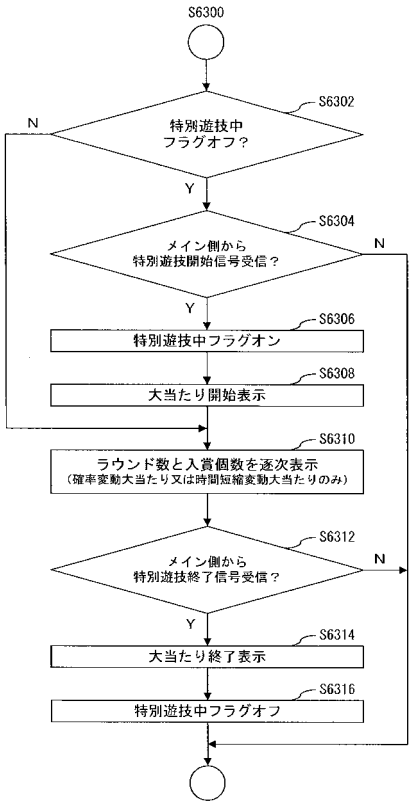
【図２４】



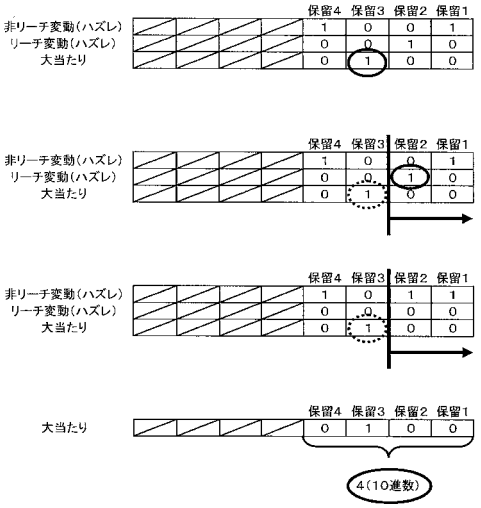
【図２５】



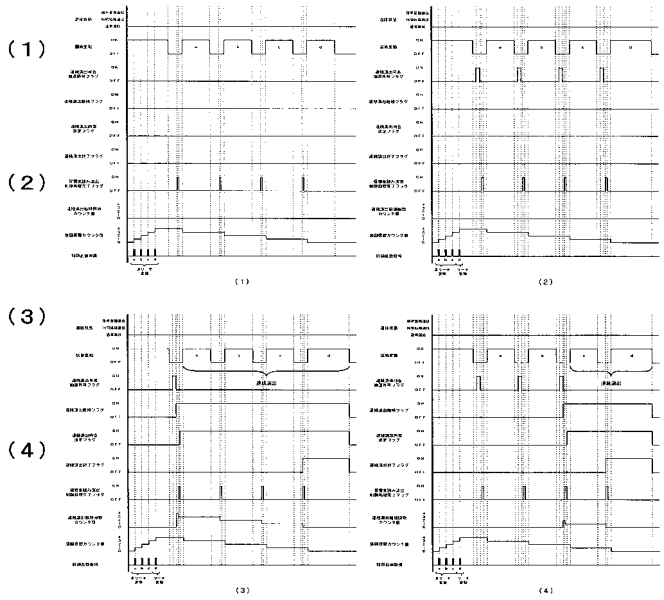
【図２６】



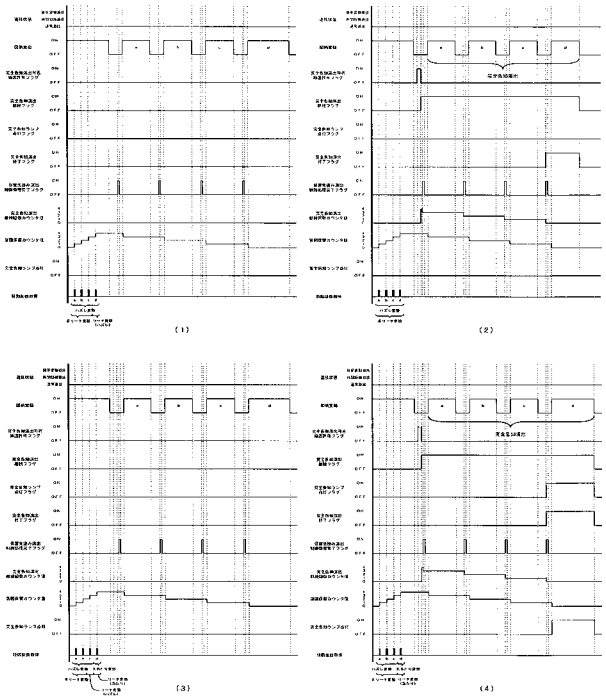
【図２７】


保留4 保留3 保留2 保留1
非リーチ変動（ハズレ）
リーチ変動（ハズレ）
大当たり
1 0 0 1
0 0 1 0
0 1 0 0
保留4 保留3 保留2 保留1
非リーチ変動（ハズレ）
リーチ変動（ハズレ）
大当たり
1 0 0 1
0 0 1 0
0 1 0 0
保留4 保留3 保留2 保留1
非リーチ変動（ハズレ）
リーチ変動（ハズレ）
大当たり
1 0 1 1
0 0 0 0
0 1 0 0
保留4 保留3 保留2 保留1
大当たり
0 1 0 0
4（10進数）

【図２８】


（1）
（2）
（3）
（4）

【図２９】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００５－０００２２２（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－２３６７０７（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－１７３８３５（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－０９７６４２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２