

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5571393号
(P5571393)

(45) 発行日 平成26年8月13日 (2014. 8. 13)

(24) 登録日 平成26年7月4日 (2014. 7. 4)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 106 頁)

(21) 出願番号 特願2010-3427 (P2010-3427)
(22) 出願日 平成22年1月8日 (2010. 1. 8)
(65) 公開番号 特開2011-139860 (P2011-139860A)
(43) 公開日 平成23年7月21日 (2011. 7. 21)
審査請求日 平成24年12月20日 (2012. 12. 20)

(73) 特許権者 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(74) 代理人 100095407
弁理士 木村 満
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
式会社三共内
(72) 発明者 高林 慎悟
東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
式会社三共内

審査官 澤田 真治

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体が打ち込まれる遊技領域に設けられ、前記遊技媒体が進入可能な第1始動入賞口と、

前記第1始動入賞口に進入した前記遊技媒体を検出する第1始動入賞検出手段と、

前記遊技領域に設けられ、前記遊技媒体が進入可能な第2始動入賞口と、

前記第2始動入賞口に進入した前記遊技媒体を検出する第2始動入賞検出手段と、

前記第1始動入賞検出手段又は前記第2始動入賞検出手段によって前記遊技媒体が検出されたことに基づいて、所定の数値データを抽出する数値データ抽出手段と、

前記数値データ抽出手段によって抽出された数値データのうち、可変表示の開始を許容する開始条件が成立していない数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記開始条件の成立に基づいて、該開始条件が成立した保留記憶に対応する数値データを読み出して、該読み出した数値データが特定の数値データであるか否かを判定する事前判定手段と、

前記事前判定手段による判定結果に基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段と、

を備え、

前記事前判定手段によって前記開始条件が成立した保留記憶に対応する数値データが前記特定の数値データである旨の判定がなされたことに基づいて、前記可変表示手段に前記識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者

10

20

にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記特定遊技状態に制御されているときに、前記保留記憶手段に記憶されている数値データのうちに、前記特定の数値データが含まれている場合に、所定の報知演出を実行する報知演出実行手段と、

前記特定遊技状態が終了した後に、通常遊技状態よりも前記第2始動入賞口への進入頻度が高い特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

を備え、

前記報知演出実行手段は、前記特別遊技状態中に前記特定遊技状態に制御されたときにおいて前記特定の数値データが含まれている場合、前記通常遊技状態中に前記特定遊技状態に制御されたときにおいて前記特定の数値データが含まれている場合よりも低い割合で、前記所定の報知演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記保留記憶手段に記憶されている数値データのうちに前記特定の数値データが含まれているか否かを判定する保留判定手段と、

前記保留判定手段によって前記特定の数値データが含まれていると判定されたことに基
づいて、前記所定の報知演出を実行するか否かを決定する報知演出決定手段と、

前記報知演出実行手段により前記所定の報知演出が実行されたことに基づいて、当該報
知演出を実行するときの前記特定遊技状態以降において、継続して特定報知を実行する特
定報知実行手段と、

をさらに備え、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出決定手段によって前記所定の報知演出を実行す
る旨の決定がなされたことに基づいて、前記特定遊技状態に制御されているときに、前記
所定の報知演出を実行し、

前記報知演出決定手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶のうちに前記特
定の数値データが1よりも多いN数含まれているときに、当該N数の特定の数値データに
ついてそれぞれ前記所定の報知演出を実行するか否かを決定し、

前記特定報知実行手段は、前記N数の特定の数値データのうち前記所定の報知演出を実
行すると決定されたことに対応する前記特定の数値データに基づいて実行される可変表示
が全て実行されたことに基づき前記特定報知を終了する、

ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、遊技媒体が打ち込まれる遊技領域に設けられ、遊技媒体が進入可能な第1始動入賞口を形成する第1始動入賞装置と、前記第1始動入賞口に進入した遊技媒体を検出する第1始動入賞検出手段と、前記遊技領域に設けられ、前記遊技媒体が進入可能な第1状態と進入不能な第2状態とに変化可能な第2始動入賞口を形成する第2始動入賞装置と、前記第2始動入賞口に進入した前記遊技媒体を検出する第2始動入賞検出手段と、前記第1始動入賞検出手段又は前記第2始動入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに基づいて、所定の数値データを抽出する数値データ抽出手段と、前記数値データ抽出手段によって抽出された数値データのうち、可変表示の開始を許容する開始条件が成立していない数値データを、該可変表示を行う権利として保留記憶する保留記憶手段と、前記開始条件の成立に基づいて、該開始条件が成立した権利に対応する数値データを読み出して、該読み出した数値データが特定の数値データであるか否かを判定する事前判定手段と、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段と、を備え、前記事前判定手段によって前記開始条件が成立した権利に対応する数値データが特定の数値データである旨の判定がなされたことに基づいて、前記可変表示手段に前記識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果が導出表示されたとき

に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

10

【0003】

このような遊技機としては、第1始動入賞口を有する入賞装置と、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口を有する可変入賞球装置と、が設けられるとともに、第1始動入賞口、第2始動入賞口に遊技球が入賞したときに抽出されて第1特図保留記憶部及び第2特図保留記憶部に保留記憶された保留データを、その開始条件が成立する前に先読みし、その先読結果を報知する報知演出を、複数回の変動に亘って連続的に実行する遊技機が知られている（例えば特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

20

【特許文献1】特開2009-118873号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

一般的に、遊技者が遊技を開始するときには、通常遊技状態に制御されており、かかる通常遊技状態では、第2始動入賞口は、遊技球が進入しがたい通常開放状態、或いは遊技球が進入しない閉鎖状態となっている。この場合、第2始動入賞口に遊技球が入賞して第2始動条件が成立する可能性が極めて低く、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となっている確変状態や時短状態に制御されている場合よりも、特定遊技状態に制御されたときに、第1特図保留記憶部及び第2特図保留記憶部に保留記憶されている保留データの合計値（合計保留記憶数）が少ない可能性が極めて高い。

30

【0006】

このため、特定遊技状態に制御されているときに、第1特図保留記憶部及び第2特図保留記憶部に保留記憶されている保留データに基づいて報知演出を実行する場合、保留データ毎の報知演出の出現率が常に一定であれば、第2始動入賞口が通常開放状態や閉鎖状態となる通常遊技状態に制御されていたときには、第2始動入賞口が拡大開放状態となる確変状態や時短状態に制御されていたときよりも、報知演出の出現率が低くなってしまう。この結果、最初に特定遊技状態に制御されているとき、すなわち通常遊技状態から特定遊技状態に移行したときには、報知演出を印象付けられないといった問題があった。

【0007】

40

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、通常遊技状態から特定遊技状態に移行したときに、報知演出を効果的に印象付けることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技媒体（例えば遊技球など）が打ち込まれる遊技領域に設けられ、前記遊技媒体が進入可能な第1始動入賞口と、前記第1始動入賞口に進入した前記遊技媒体を検出する第1始動入賞検出手段（例えば第1始動口スイッチ22Aなど）と、前記遊技領域に設けられ、前記遊技媒体が進入可能な第2始動入賞口と、前記第2始動入賞口に進入した前記遊技媒体を検出する第2始動入賞検

50

出手段（例えば第2始動口スイッチ22Bなど）と、前記第1始動入賞検出手段又は前記第2始動入賞検出手段によって前記遊技媒体が検出されたことに基づいて、所定の数値データを抽出する数値データ抽出手段（例えばCPU103がステップS204やS215の処理を実行する部分など）と、前記数値データ抽出手段によって抽出された数値データのうち、可変表示の開始を許容する開始条件が成立していない数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bなど）と、前記開始条件の成立に基づいて、該開始条件が成立した保留記憶に対応する数値データを読み出して、該読み出した数値データが特定の数値データであるか否かを判定する事前判定手段（例えばCPU103がステップS110の特別図柄通常処理を実行する部分など）と、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば画像表示装置5など）と、を備え、前記事前判定手段によって前記開始条件が成立した保留記憶に対応する数値データが前記特定の数値データである旨の判定がなされたことに基づいて、前記可変表示手段に前記識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果（例えば大当り組合せの確定飾り図柄など）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記特定遊技状態に制御されているときに、前記保留記憶手段に記憶されている数値データのうちに、前記特定の数値データが含まれている場合に、所定の報知演出（例えば第1報知演出、第2報知演出、及び第3報知演出などを含む第1先読演出や、第2先読演出など）を実行する報知演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS617の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態が終了した後に、通常遊技状態（例えば通常状態など）よりも前記第2始動入賞口への進入頻度が高い特別遊技状態（例えば確変状態など）に制御する特別遊技状態制御手段（例えばCPU103がステップS313の処理を実行する部分など）と、を備え、前記報知演出実行手段は、前記特別遊技状態中に前記特定遊技状態に制御されたときにおいて前記特定の数値データが含まれている場合、前記通常遊技状態中に前記特定遊技状態に制御されたときにおいて前記特定の数値データが含まれている場合よりも低い割合で、前記所定の報知演出を実行する（例えば演出制御用CPU120は、ステップS588の処理にて第1先読演出実行判定テーブル161Aを参照することにより、第1先読演出の有無を判定し、ステップS609の処理にて第2先読演出実行判定テーブル161Bを参照することにより、第2先読演出の有無を判定する）、ことを特徴とする。

これにより、通常遊技状態から特定遊技状態に移行したときにも報知演出を効果的に印象付けることができる。

【0009】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、前記保留記憶手段に記憶されている数値データのうちに前記特定の数値データが含まれているか否かを判定する保留判定手段と、前記保留判定手段によって前記特定の数値データが含まれていると判定されたことに基づいて、前記所定の報知演出を実行するか否かを決定する報知演出決定手段と、前記報知演出実行手段により前記所定の報知演出が実行されたことに基づいて、当該報知演出を実行するときの前記特定遊技状態以降において、継続して特定報知を実行する特定報知実行手段と、をさらに備え、前記報知演出実行手段は、前記報知演出決定手段によって前記所定の報知演出を実行する旨の決定がなされたことに基づいて、前記特定遊技状態に制御されているときに、前記所定の報知演出を実行し、前記報知演出決定手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶のうちに前記特定の数値データが1よりも多いN数含まれているときに、当該N数の特定の数値データについてそれぞれ前記所定の報知演出を実行するか否かを決定し、前記特定報知実行手段は、前記N数の特定の数値データのうち前記所定の報知演出を実行すると決定されたことに対応する前記特定の数値データに基づいて実行される可変表示が全て実行されたことに基づき前記特定報知を終了する、ようにしてもよい。

【0010】

10

20

30

40

50

上記遊技機において、前記報知演出決定手段は、前記特定遊技状態が開始されるまでに前記保留記憶手段に保留記憶された前記数値データのうちに、前記特定の数値データが含まれているか否かに基づいて、前記所定の報知演出を実行するか否かを決定する第1報知演出決定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS588の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態が開始された後に前記保留記憶手段に保留記憶された前記数値データのうちに、前記特定の数値データが含まれているか否かに基づいて、前記所定の報知演出を実行するか否かを決定する第2報知演出決定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS609の処理を実行する部分など）と、を含む。

上記遊技機によれば、特定遊技状態への制御が開始される前のみならず、特定遊技状態への制御が開始された後に保留記憶手段に保留記憶された特定の数値データについても、所定の報知演出を実行するか否かの決定が行われるので、遊技者に保留記憶手段に特定の数値データが保留記憶されていることを認識させる機会を増やすことができる。

10

【0011】

上記遊技機において、前記第2報知演出決定手段は、前記所定の報知演出を実行する旨の決定を、前記第1報知演出決定手段よりも高い割合で行う（例えば演出制御用CPU120は、ステップS609の処理にて第2先読演出実行判定テーブル161Bを参照することにより、第2先読演出の有無を判定する）。

上記遊技機によれば、第2報知演出決定手段は、所定の報知演出を実行する旨の決定を、第1報知演出決定手段よりも高い割合で行うため、特定遊技状態が開始された後に保留記憶手段に保留記憶された特定の数値データに基づいて実行される所定の報知演出をより印象付けることができる。

20

【0012】

上記遊技機において、前記報知演出実行手段は、前記所定の報知演出を、前記報知演出決定手段によって該所定の報知演出を実行する旨の決定がなされる起因となった特定の数値データに対応する権利に基づく識別情報の可変表示が実行されるまで継続して実行し、該起因となった特定の数値データに対応する権利に基づく識別情報の可変表示が開始されてから前記特定遊技状態が開始されるまでの間の所定のタイミングに、該所定の報知演出を終了する（例えば演出制御用CPU120は、ステップS575～S580の処理を実行する）。

上記遊技機によれば、報知演出決定手段によって所定の報知演出を実行する旨の決定がなされる起因となった特定の数値データに基づく識別情報の可変表示が実行されるまで、所定の報知演出が継続して実行されるため、保留記憶手段に特定の数値データが保留記憶されていることを確実に遊技者に報知することができ、安心感を与えることができる。

30

【0013】

上記遊技機において、前記報知演出決定手段は、前記保留判定手段によって前記特定の数値データが複数含まれていると判定された場合、該特定の数値データ毎に、前記所定の報知演出を実行するか否かの決定を行い、前記報知演出実行手段は、前記報知演出決定手段によって前記所定の報知演出を実行する旨の決定がなされる起因となった特定の数値データの個数を記憶する個数記憶手段（例えば大当り保留記憶数カウンタなど）と、前記起因となった特定の数値データに対応する権利に基づく識別情報の可変表示が実行される毎に、前記個数記憶手段によって記憶された特定の数値データの個数を減算する個数減算手段（例えば演出制御用CPU120がステップS576の処理を実行する部分など）と、を含み、前記報知演出実行手段は、前記個数記憶手段に記憶されている特定の数値データの個数に応じて、前記所定の報知演出を異なる態様で実行し、前記個数減算手段によって特定の数値データの個数が減算される毎に、該所定の報知演出を、該減算後の特定の数値データの個数に応じた態様に更新する（例えば演出制御用CPU120は、ステップS578の処理を実行する）。

40

上記遊技機によれば、所定の報知演出の態様により、保留記憶手段に保留記憶されている特定の数値データの個数を確実に遊技者に報知することができるため、安心感を与えることができる。

50

【 0 0 1 4 】

上記遊技機において、前記報知演出決定手段によって前記所定の報知演出を実行する旨の決定がなされたことに基づいて、前記保留判定手段による判定結果に応じて異なる割合で、前記所定の報知演出の実行タイミングを複数種類のいずれかに決定する報知タイミング決定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS593やS614の処理を実行する部分など）をさらに備える。

上記遊技機によれば、特定遊技状態に制御されているとき、遊技者は、共通の態様の演出にさえ注目すれば、ラウンド遊技の回数が増加するか否かと、保留記憶手段に特定の数値データが保留記憶されているか否かと、を認識することができるので、遊技興趣が向上する。

10

【 0 0 1 5 】

上記遊技機において、前記数値データ抽出手段は、前記第1始動入賞検出手段又は前記第2始動入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに基づいて、前記所定の数値データとして、特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数（例えば特図表示結果決定用の乱数値MR1など）と、識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数（例えば変動パターン種別決定用の乱数値MR3など）と、を示す数値データを抽出し、前記事前判定手段は、前記開始条件の成立に基づいて、該開始条件が成立した権利に対応する数値データのうち、前記特定遊技状態決定用乱数を示す数値データを読み出して、該読み出した特定遊技状態決定用乱数を示す数値データが特定の数値データであるか否かを判定することによって、特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に判定し、事前判定手段の判定結果と、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、数値データ抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数を示す数値データの値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、識別情報の可変表示パターン（例えば変動パターンなど）を決定する可変表示パターン決定手段（例えばCPU103がステップS111の変動パターン設定処理を実行する部分など）をさらに備え、前記可変表示手段は、可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示を実行し、前記保留判定手段は、可変表示パターン決定手段による決定前に、前記第1始動入賞検出手段又は前記第2始動入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたときに、数値データ抽出手段により抽出された特定遊技状態決定用乱数を示す数値データの値が前記特定の数値データであるか否かにもとづいて、特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、数値データ抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数を示す数値データの値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターン（例えばスーパーリーチを伴う変動パターンなど）となるか否かを判定し、前記報知演出実行手段は、保留判定手段によって特定遊技状態に移行させると判定された場合または特定の可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった識別情報の可変表示の開始条件が成立する以前に、所定の報知演出を実行可能であり、特定の可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、特定の可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され（例えば、図9（B）、（C）に示すように、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかにかかわらず、スーパーリーチを伴う変動パターンPA3-1、PA3-2、PB3-1、PB3-2を含む変動パターン種別CA2-4に対して230～251の範囲の判定値が割り当てられている。また、スーパーリーチ以外の非リーチやノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかに応じて異なる判定値が割り当てられている）、非特定可変表示パターンには、リーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、特定可変表示パターンと比較して識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、可変表示パ

20

30

40

50

ターン決定手段は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数が所定数以上である場合には、該保留記憶数が所定数未満である場合と比較して、短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、保留判定手段は、数値データ抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数を示す数値データの値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する。

上記遊技機では、可変表示パターン決定手段による決定前に、第1始動入賞検出手段又は第2始動入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたときに、数値データ抽出手段により抽出された特定遊技状態決定用乱数を示す数値データの値が特定の数値データであるか否かにもとづいて、特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、数値データ抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数を示す数値データの値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する保留判定手段と、保留判定手段によって特定遊技状態に移行させると判定された場合または特定の可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった識別情報の可変表示の開始条件が成立する以前に、所定の報知演出を実行可能である報知演出実行手段とを備えるように構成されているので、その第1始動入賞検出手段又は第2始動入賞検出手段による遊技媒体の検出（例えば始動入賞など）に対応した可変表示よりも以前に、特定遊技状態に移行させることまたは特定の可変表示パターンによる可変表示が実行されることを報知することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、事前判定手段の判定結果と、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、数値データ抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数を示す数値データの値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、特定の可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、特定の可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、非特定可変表示パターンには、リーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、特定可変表示パターンと比較して識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、可変表示パターン決定手段は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数が所定数以上である場合には、該保留記憶数が所定数未満である場合と比較して、短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定するように構成されているので、保留記憶手段が記憶する保留記憶数に従って可変表示時間を異ならせることによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図4】主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図5】変動パターンを例示する図である。

【図6】変動パターン種別を例示する図である。

【図7】図柄表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図8】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図9】変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図10】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図11】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図12】演出制御基板の側でカウントされる乱数値を例示する説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 3】昇格演出パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 4】先読演出実行判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 5】先読プロセスフラグの設定を例示する説明図である。
- 【図 1 6】先読演出実行タイミング決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 7】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 1 8】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 0】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 1】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 2 6】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】始動入賞時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】最終停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】大当たり制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】大当たり制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 3 9】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 4 0】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 4 1】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 4 2】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 4 3】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 4 4】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 4 5】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 4 6】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 4 7】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 4 8】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 4 9】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 5 0】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

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

【0018】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LE

D（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を、変動可能に表示（可変表示）する。例えば、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、「０」～「９」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて表示される特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば７セグメントのＬＥＤにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「０」～「９」を示す数字それぞれには、

10

「０」～「９」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「１０」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第１特別図柄表示装置４Ａにより可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにより可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。

【００１９】

第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはともに、例えば方形状に形成されている。なお、第１特図の種類と第２特図の種類は同じ（例えば、ともに「０」～「９」を示す数字、及び、「-」を示す記号）であってもよいし、種類が異なってもよい。また、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、例えば「

20

００」～「９９」を示す数字（あるいは２桁の記号）を可変表示するように構成されてい

【００２０】

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

【００２１】

一例として、画像表示装置５の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図の変動と第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図の変動のいずれかが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。なお、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアは、画像表示装置５の表示領域内で移動可能とされ、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるようにして

30

40

50

このように、画像表示装置５の表示領域では、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲーム、又は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。なお、表示結果を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。

【００２２】

画像表示装置５では、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒとなる表示領域として、３つの領域が接着して、あるいは、分離して、あるいは、接着及び分離が可能に、設けられてもよい。画像表示装置５における表示動作は、図２に示す演出制御基板１２に搭載さ

50

れている演出制御用CPU120によって制御される。演出制御用CPU120は、第1特別図柄表示装置4Aで第1特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置5で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示装置4Bで第2特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置5で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【0023】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄には、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「A」～「H」、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなど。なお、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい。）で構成される。また、こうした8種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄（大当たり組合せを構成しない図柄）が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は8種類に限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば7種類や9種類など）。

10

【0024】

飾り図柄の変動中には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「8」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのうち少なくともいずれか1つ（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lなど）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

20

【0025】

画像表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入（始動入賞）したときに発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

30

【0026】

一例として、始動入賞記憶表示エリア5Hには、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第1始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの始動条件（第1始動条件）が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの1つ（例えば非表示となっている表示部位のうち左端の表示部位）を青色表示に変化させる。また、第2始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの始動条件（第2始動条件）が成立したときには、通常非表示となっている表示部位のうちの1つを赤色表示に変化させる。その後、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件（第1開始条件）と第2特図を用いた特図ゲームの開始条件（第2開始条件）のいずれかが成立したときには、例えば左端の表示部位における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を1つずつ左方向に移動させる。このとき、青色表示や赤色表示に変化していた表示部位のうちの1つ（例えば表示色が変化していた表示部位のうち右端

40

50

の表示部位)は、非表示に戻る。ここで、この実施の形態では、保留記憶表示を行う際に、可変表示ゲームの始動条件が成立したことに基づく特図保留記憶数は特定できたものの、その始動条件が第1始動条件であるか第2始動条件であるかを特定できない場合に、例えば特図保留記憶数に対応する個数の表示部位を灰色に変化させることなどにより、特図保留記憶数の表示態様を所定の表示態様に変更する。

【0027】

なお、始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図保留記憶数を示す数字を表示することなどにより、特図保留記憶数を遊技者等が認識できるようにしてもよい。始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、あるいは始動入賞記憶表示エリア5Hに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第1保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第2保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、例えば第1保留記憶数と第2保留記憶数のそれぞれにおける上限値(例えば「4」)に対応した個数(例えば4個)のLEDを含んで構成されている。また、画像表示装置5の右側には、大当り保留表示ランプ1000が設けられている。大当り保留表示ランプ1000は、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる可変表示の保留数(大当り保留記憶数)を特定可能に表示する。

【0028】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用となるソレノイド81によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物(普通電動役物)を備え、第2始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口に進入しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態であるときでも、第2始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態において、例えば第2始動入賞口を閉鎖することなどにより、第2始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

【0029】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数(例えば3個)の遊技球が賞球として払い出され、第1保留記憶数が所定の上限値(例えば「4」)以下であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数(例えば3個)の遊技球が賞球として払い出され、第2保留記憶数が所定の上限値(例えば「4」)以下であれば、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる

個数であってもよい。

【0030】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、図2に示す大入賞口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置7に形成された大入賞口に進入した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数(例えば15個)の遊技球が賞球として払い出される。

10

【0031】

こうして、第1始動条件や第2始動条件が成立したものの、先に開始された特図ゲームが実行中であることや、パチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、特図ゲームを開始するための開始条件が成立しないときには、可変表示の保留が発生する。例えば、第1始動条件が成立したときに、当該第1始動条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立しなければ、第1保留記憶数が1加算(インクリメント)され、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第2始動条件が成立したときに、当該第2始動条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立しなければ、第2保留記憶数が1加算(インクリメント)され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第1特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第1保留記憶数が1減算(デクリメント)され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第2保留記憶数が1減算(デクリメント)される。なお、第1保留記憶数と第2保留記憶数との加算値は、合計保留記憶数ということもあれば、特図保留記憶数ということもある。

20

【0032】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の左側方)には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄(「普図」あるいは「普通図」ともいう)を変動可能に表示(可変表示)する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム(「普通図ゲーム」ともいう)と称される。普通図柄表示器20は、例えば「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を可変表示する。複数種類の普通図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。なお、普通図柄表示器20は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「」と「×」とを示す装飾ランプ(又はLED)を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ(又はLED)を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

30

40

【0033】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口が1つ又は複数設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数

50

(例えば10個)の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ9が設けられている。パチンコ遊技機1の遊技領域における各構造物(例えば普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7等)の周囲には、装飾用LEDが配置されていてもよい。

【0034】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル(操作ノブ)が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量(回転量)に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング(タッチセンサ)が設けられていればよい。遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持(貯留)する上皿が設けられている。例えば上皿の上面における手前側の所定位置には、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ボタン30が設置されている。この操作ボタン30は、押下可能であるとともに、回転可能なジョグダイヤルになっている。なお、操作ボタン30は、押下操作や回転操作が可能なものに限定されず、例えばタッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよいし、ジョイスティックのような押下操作及び傾動操作が可能なものであってもよい。また、操作ボタン30に代えて、例えば赤外線センサやCCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作ボタン30は、遊技者による所定の操作行為を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。操作ボタン30に対してなされた遊技者の操作行為は、図2に示す操作検出スイッチ31によって検出される。

【0035】

普通図柄表示器20による普図ゲームは、遊技領域に設けられた通過ゲート41を通過した遊技球が図2に示すゲートスイッチ21によって検出されたことといった、普通図柄表示器20にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示(導出表示)する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄(普図当り図柄)が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御(傾動制御)が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【0036】

第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームは、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出されたことなどにより第1始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第1開始条件が成立したことに基づいて、開始される。第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームは、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出されたことなどにより第2始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第2開始条件が成立したことに基づいて、開始される。

【0037】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間となる所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄以外の特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。この実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「1」、「3」、「7」を示す数字を大当り図柄とし、「-」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

10

【0038】

この実施の形態では、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄を7ラウンド大当り図柄とし、「7」の数字を示す特別図柄を16ラウンド大当り図柄とし、「1」の数字を示す特別図柄を2ラウンド大当り図柄とする。特図ゲームにおける確定特別図柄として16ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される多ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（16ラウンド大当り状態）では、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間となる所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンド遊技が実行される。こうしてラウンド遊技の実行中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態に変化させて、1回のラウンド遊技を終了させる。16ラウンド大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンド遊技の実行回数が、第1ラウンド数（例えば「16」）となる。ラウンド遊技の実行回数が「16」となる16ラウンド大当り状態における遊技は、16回開放遊技とも称される。このような16ラウンド大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに15個の出玉が得られる。なお、16ラウンド大当り状態は、第1特定遊技状態ともいう。

20

30

【0039】

特図ゲームにおける確定特別図柄として7ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される中ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（7ラウンド大当り状態）では、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間となる所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンド遊技が実行される。こうしてラウンド遊技の実行中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態に変化させて、1回のラウンド遊技を終了させる。7ラウンド大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンド遊技の実行回数が、16ラウンド大当り状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数（例えば「7」）となる。ラウンド遊技の実行回数が「7」となる7ラウンド大当り状態における遊技は、7回開放遊技とも称される。このような7ラウンド大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに15個の出玉が得られる。なお、7ラウンド大当り状態は、第2特定遊技状態ともいう。

40

【0040】

大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、大当り遊技状態におけるラウンドの実行中、大当り遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間などにて、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数である

50

ラウンド数が“ 7 ”となるか“ 16 ”となるかの報知演出となる大当たり中昇格演出が実行される。大当たり中昇格演出には、ラウンド数が“ 16 ”となる昇格があり、大当たり遊技状態が継続する旨を報知する大当たり中昇格成功演出と、ラウンド数が“ 16 ”となる昇格がなく、7ラウンドで大当たり遊技状態が終了する旨を報知する大当たり中昇格失敗演出とがある。例えば、大当たり中昇格演出では、画像表示装置5の表示画面にて所定の演出画像の表示を行うことなどにより、ラウンド数が“ 16 ”となる昇格の有無を、遊技者が認識できるように報知すればよい。

【 0 0 4 1 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として2ラウンド大当たり図柄が停止表示された後に制御される少ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態（2ラウンド大当たり状態）では、各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる期間（開閉板により大入賞口を開放状態とする期間）が、16ラウンド大当たり状態や7ラウンド大当たり状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.5秒間）となる。また、2ラウンド大当たり状態では、ラウンド遊技の実行回数が、16ラウンド大当たり状態における第1ラウンド数や7ラウンド大当たり状態における第2ラウンド数よりも少ない第3ラウンド数（例えば「2」）となる。なお、2ラウンド大当たり状態では、ラウンド遊技の実行回数が第2ラウンド数となるように制御されればよく、それ以外の制御は16ラウンド大当たり状態や7ラウンド大当たり状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンド遊技の実行回数が「2」となる2ラウンド大当たり状態における遊技は、2回開放遊技とも称される。2ラウンド大当たり状態では、各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置7とは別個に設けられた所定の入賞球装置において、大入賞口となる所定の入賞口を閉鎖状態から開放状態とすることなどにより、遊技者にとって不利な第2状態から遊技者にとって有利な第1状態に変化させ、所定期間（第1期間又は第2期間）が経過した後第2状態へと戻すようにしてもよい。

【 0 0 4 2 】

このような2ラウンド大当たり状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の出玉が得られるが、大入賞口の開放期間が第2期間（0.5秒間）であって、非常に短い。そのため、2ラウンド大当たり状態は実質的には出玉が得られない大当たり遊技状態である。なお、2ラウンド大当たり状態は、第2特定遊技状態ともいう。また、少ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、多ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態に比べて、ラウンド遊技の実行回数が少ないものに限定されず、例えばラウンド遊技の実行回数は少ラウンド特定遊技状態と中ラウンド特定遊技状態と多ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、少ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限期間（例えば2秒間）が多ラウンド特定遊技状態や中ラウンド特定遊技状態での上限期間（例えば29秒間）に比べて短くなるものであってもよい。すなわち、少ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、各ラウンド遊技で大入賞口を開放状態に変化させる期間が多ラウンド特定遊技状態や中ラウンド特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンド遊技の実行回数が多ラウンド特定遊技状態における第1ラウンド数や中ラウンド特定遊技状態における第2ラウンド数よりも少ない第3ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

【 0 0 4 3 】

7ラウンド大当たり図柄となる「3」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき7ラウンド大当たり状態が終了した後や、16ラウンド大当たり図柄となる「7」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき16ラウンド大当たり状態が終了した後、2ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき2ラウンド大当たり状態が終了した後には、特別遊技状態の1つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）が短縮される時間短縮制御とともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態に制御される。

【0044】

ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や時短状態、確変状態とは異なる遊技状態としての通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。これに対して、時短状態は、所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。また、確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率が、通常状態や時短状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは所定回数（例えば8回）の特図ゲームが実行されるまで継続する。

10

【0045】

こうした「3」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される7ラウンド大当り図柄や、「7」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される16ラウンド大当り図柄は、確変大当り図柄と称される。「1」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される2ラウンド大当り図柄は、突確大当り図柄と称される。また、確変大当り図柄のうち7ラウンド大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「7R確変大当り」と称される。確変大当り図柄のうち16ラウンド大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「16R確変大当り」と称される。突確大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「突確大当り」（「2R確変大当り」ともいう）と称される。なお、7ラウンド大当り図柄「3」、16ラウンド大当り図柄「7」、2ラウンド大当り図柄「1」は一例であり、各大当り図柄はこれらに限定されない。例えば、遊技者に大当り図柄であることや、大当り種別を認識されないようにするために、大当り図柄を数字とせずに予め定められた記号（例えば「コ」など）にしてもよい。

20

【0046】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、確変状態や時短状態において第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。したがって、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて大当り遊技状態となりやすくなる。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態に制御されている期間と同一であればよい。

30

40

【0047】

画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別

50

図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、画像表示装置 5 の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア 5 C など）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部又は一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【0048】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置 5 の表示画面に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ といったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチ やスーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）が高くなる。

【0049】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「擬似連」や「滑り」といった可変表示演出が実行可能であり、主基板 1 1 の側で変動パターンが決定されることなどに対応して、各々の演出動作を実行するか否かが決定される。

【0050】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれか一方が 1 回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大 3 回まで）行うことができる。一例として、「擬似連」の可変表

示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、所定の特殊組合せの擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に停止表示された飾り図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、停止表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

【 0 0 5 1 】

「擬似連」の可変表示演出では、擬似連変動（再変動）の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなるように設定されていけばよい。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかが仮停止表示されることにより、「擬似連」の特定演出が行われることを認識でき、擬似連変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められる。この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が 1 回 ~ 3 回行われることにより、第 1 開始条件あるいは第 2 開始条件が 1 回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも 2 回 ~ 4 回続けて開始されたかのように見せることができる。

【 0 0 5 2 】

「擬似連」の可変表示演出が実行される際には、初回変動を含む複数回の変動表示（擬似連変動）に伴って、関連する表示演出などによる再変動演出が実行されるようにしてもよい。一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた複数の装飾用 L E D のうちで点灯されるものが 1 つずつ増えていくように制御されてもよい。また、各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、装飾用 L E D の表示色が変化するように制御されてもよいし、複数の装飾用 L E D のうちで点灯されるものが変化するように制御されてもよい。他の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材が動作するように制御されてもよい。さらに他の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、画像表示装置 5 において特定のキャラクタ画像といった所定の演出画像を表示するように制御されてもよい。これらの再変動演出の一部又は全部に加えて、あるいは、これらの再変動演出の一部又は全部に代えて、装飾用 L E D の点灯や点滅、可動部材の動作、演出画像の表示のうち、一部又は全部を組み合わせた再変動演出を実行するように制御されてもよい。このとき、1 種類の演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、複数種類の演出態様を組み合わせた再変動演出が実行される期間を含んでいる場合や、複数回の再変動演出における演出態様が変化する場合に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性や、「1 5 R 確変大当たり」となる可能性が高まるようにしてもよい。

【 0 0 5 3 】

再変動演出として実行される演出動作は、例えばスピーカ 8 L、8 R からの音声出力や、遊技効果ランプ 9 といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作を含んだものであってもよい。また、例えばスピーカ 8 L、8 R による音声や効果音の出力の違い、演出対象物（例えば可動部材など）の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）、画像表示装置 5 に表示されるキャラクタ画像の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）によって再変動演出の演出態様を相違させたり、画像表示装置 5 においてキャラクタ画像ではなく文字表示を変化させたり背景画像の表示を変化させたりして、再変動演出における演出態様を相違させてもよい。さらに、飾り図柄の変動中に実行される再変動演出とは別に、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかとなる飾り図柄の仮停止時などに、例えばスピーカ 8 L、8 R からの音声出力や、遊技効果ランプ 9 などの発光体の点灯動作といった、任意の演出動作によりチャンス目が仮停止表示されたことを遊技者が認識できるようにしてもよい。

【 0 0 5 4 】

「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、2 つ以上の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」又は「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア 5 L と「右」の飾り図柄表示エリア 5 R のいずれか一方又は双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0055】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「擬似連」や「滑り」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「発展チャンス目」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。これにより、発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当たり」となることに対する、遊技者の期待感が高められる。また、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかとなるハズレ組合せ（特殊組合せ）の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の一部にて飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0056】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示することなどのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて飾り図柄が停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。この実施の形態では、「キャラクタ予告」や「操作時予告」といった、複数種類の予告演出が実行可能に設定されている。予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）に変化が生じないものであればよい。

【0057】

「キャラクタ予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば画像表示装置 5 の表示画面にて、所定位置に予め用意されたキャラクタ画像を表示させる演出表示が行われる。ここで、キャラクタ画像の表示としては、飾り図柄とは別個のキャラクタ画像を静止表示あるいは動作表示（アニメーション表示）させるものであってもよいし、飾り図柄と一体的に可変表示されるキャラクタ画像を、飾り図柄の可変表示とは異なる表示形態で動作表示（アニメーション表示）させるものであってもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 8 】

「操作時予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、遊技者により操作ボタン 30 に対する所定操作（例えば押下操作など）がなされたことに応じて、例えば画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示を変更することや、スピーカ 8 L、8 R から出力させる音声などを変更することにより、演出動作を変化させる。一例として、「操作時予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、ボタン操作促進演出となる所定の演出動作が行われる。ボタン操作促進演出は、例えば画像表示装置 5 の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者による操作ボタン 30 への操作行為を促す演出動作であればよい。遊技者による操作ボタン 30 への操作行為を促す演出動作としては、画像表示装置 5 に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ 8 L、8 R から所定の音声出力させるもの、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせたものであってもよい。こうしたボタン操作促進演出が行われるときには、遊技者による操作ボタン 30 の操作を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン 30 の操作が操作検出スイッチ 31 によって検出されると、その操作が検出されたタイミングにて、ボタン操作促進演出の実行を停止するとともに、例えば予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれかの演出画像を画像表示装置 5 に表示させることや、予め用意された複数種類の音声パターンのうちいずれかの音声パターンに対応する効果音をスピーカ 8 L、8 R から出力させることといった、各種の演出動作が実行される。

【 0 0 5 9 】

こうした飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作による予告演出としては、「キャラクタ予告」や「操作時予告」の他にも、例えば「ステップアップ動作」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「ステップアップ動作」の予告演出では、一例として、飾り図柄の可変表示中に画像表示装置 5 の表示画面にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り替えて表示させる演出表示により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか 1 つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り替えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることができるようにしてもよい。また、「ステップアップ動作」の予告演出となる他の一例として、飾り図柄の可変表示中に遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材を所定の順番に従って複数種類の動作態様で動作させる演出動作により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、可動部材が 1 種類の動作態様で演出動作を行った後、2 段階目の演出動作に切り替えられることなく、予告演出における演出動作を終了させることができるようにしてもよい。このように、「ステップアップ動作」の予告演出は、1 回の始動入賞（第 1 始動入賞口又は第 2 始動入賞口に 1 個の遊技球が進入したこと）に対応して実行される特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される予告演出の一種であり、特に予告の態様（表示、音、ランプ、可動物等）が複数段階に変化（ステップアップ）するステップアップ予告演出である。一般的には変化する回数（ステップ数）が多い程信頼度（可変表示結果が「大当たり」となる可能性）が高くなる。また、ステップアップ予告演出におけるステップ数、あるいは、各ステップにおける演出態様に応じて、「15 R 確変大当たり」や「2 R 確変大当たり」となること、特定のリーチ演出が実行されることのうち、少なくともいずれか 1 つを予告するものであってもよい。さらに変化する回数（ステップ数）によって予告する対象も変化するものであってもよい。例えば第 2 ステップまで行くと「リーチ確定」、第 3 ステップまで行くと「スーパーリーチ確定」、第 4 ステップまで行くと「大当たり確定」となるようなものであってもよい。予告の態様の变化（ステップアップ）としては、異なるキャラクタ画像が順番に表示されるものであってもよいし、1 つのキャラクタにおけ

る形状や色等が変化することでステップアップするようなものであってもよい。すなわち、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであればよい。

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

10

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチ組合せ（リーチハズレ組合せともいう）となる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。なお、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄と、リーチ組合せとなる確定飾り図柄は、まとめてハズレ組合せ（非特定の組合せ）の確定飾り図柄ともいう。

【 0 0 6 2 】

20

特図ゲームにおける確定特別図柄として、7ラウンド大当たり図柄となる特別図柄「3」、16ラウンド大当たり図柄となる特別図柄「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定の当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうちのいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。

【 0 0 6 3 】

30

また、大当たり組合せとなる飾り図柄が導出表示された後には、大当たり遊技状態におけるラウンドの実行中に、第1特図保留記憶部151A（図11）や第2特図保留記憶部151B（図11）に、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる保留データが記憶されていることを報知する先読演出が実行される。この実施の形態において、先読演出は、大当たり遊技状態におけるラウンドの実行中に、昇格演出を含む大当たり中演出の一環として、犬のキャラクタを出現させる演出画像が画像表示装置5に表示される。そして、画像表示装置5では、犬のキャラクタが大当たり保留表示ランプ1000に吸い込まれる演出画像が表示されるとともに、犬のキャラクタが飛び込んだことに応答して、大当たり保留表示ランプ1000を点灯させる演出動作が実行される。その後、大当たり組合せとなる飾り図柄が導出表示される毎に、大当たり保留表示ランプ1000の点灯色を変化させ、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる保留データが全て消化されると、大当たり保留表示ランプ1000を消灯させて、先読演出となる演出動作を終了する。

40

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

50

主基板 11 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 11 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 12 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 11 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 LED (例えばセグメント LED) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 20 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 20 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。主基板 11 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送するスイッチ回路 110、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 81、82 に伝送するソレノイド回路 111 などが搭載されている。

10

【0066】

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

20

【0067】

音声制御基板 13 は、演出制御基板 12 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 12 からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ 8 L、8 R から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 14 は、演出制御基板 12 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 12 からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

【0068】

30

図 2 に示すように、主基板 11 には、ゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 11 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25 A、第 2 保留表示器 25 B、普図保留表示器 25 C などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【0069】

主基板 11 から演出制御基板 12 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 15 によって中継される。主基板 11 には、例えば中継基板 15 に対応する主基板側コネクタが設けられ、主基板側コネクタと遊技制御用マイクロコンピュータ 100 との間には、出力バッファ回路が接続されている。出力バッファ回路は、主基板 11 から中継基板 15 を介して演出制御基板 12 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができ、中継基板 15 から主基板 11 への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板 12 や中継基板 15 の側から主基板 11 側に信号が伝わる余地はない。

40

【0070】

中継基板 15 には、例えば主基板 11 から演出制御基板 12 に対して制御信号を伝送するための配線毎に、伝送方向規制回路が設けられていればよい。各伝送方向規制回路は、主基板 11 対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板 12 対

50

応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド（GND）接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路は、演出制御基板 12 から中継基板 15 への信号の入力を阻止して、主基板 11 から演出制御基板 12 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。したがって、演出制御基板 12 の側から主基板 11 側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板 15 において制御信号を伝送するための配線毎に伝送方向規制回路を設けるとともに、主基板 11 にて遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を設けることで、外部から主基板 11 への不正な信号の入力を防止することができる。

【0071】

中継基板 15 を介して主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8L、8R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図 3（A）は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。MODE データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 3（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【0072】

図 3（A）に示す例において、コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 81XXH は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R で可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXH は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

【0073】

この実施の形態では、第 1 及び第 2 変動開始コマンドと、変動パターン指定コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、第 1 特図及び第 2 特図のいずれが変動開始となるかの指定内容と、変動パターンの指定内容とを、1 つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動開始となる特別図柄（第 1 特図あるいは第 2 特図）と変動パターンとの組合せに対応して EXT データが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動開始となる特別図柄と変動パターンとを特定できるようにしてもよい。ここで、変動開始となる特別図柄と変動パターンとを 1 つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、1 つの変動パターンに対して、変動開始となる特別図柄（第 1 特図あるいは第 2 特図）に応じた 2 種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動開始となる特別図柄を指定する演出制御コマンドと、変動パターンを指定する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動開始となる特別図柄に対応した 2 種類の演出制御コマンドと、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

【 0 0 7 4 】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 3 (B) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当たり」のいずれとなるかの事前決定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様（大当たり種別）が「7 ラウンド」、「16 ラウンド」、「2 ラウンド」のいずれとなるかの大当たり種別決定結果に対応して、異なる E X T データが設定される。より具体的には、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7 ラウンド」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第 2 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「16 ラウンド」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第 3 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2 ラウンド」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第 4 可変表示結果通知コマンドである。

10

【 0 0 7 5 】

この実施の形態では、変動パターン指定コマンドと可変表示結果通知コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、変動パターン指定コマンドに示される変動パターンと、可変表示結果通知コマンドに示される可変表示結果とを、1 つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動パターンと可変表示結果（「ハズレ」及び「大当たり」のいずれかと、「大当たり」となる場合における大当たり種別）との組合せに対応して E X T データが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果を特定可能な情報が伝送されるようにしてもよい。あるいは、3 つ以上の演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果とを特定できるようにしてもよい。ここで、変動パターンと可変表示結果とを 1 つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、1 つの変動パターンに対して、複数種類の可変表示結果に応じた複数種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動パターンを指定する演出制御コマンドと、可変表示結果を通知する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドと、可変表示結果の種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

20

30

【 0 0 7 6 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。

【 0 0 7 7 】

この実施の形態では、飾り図柄の可変表示の停止を指定する演出制御コマンドとして、飾り図柄停止コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するようにしている。これに対して、飾り図柄停止コマンドの送信は行われないようにしてもよい。この場合、演出制御基板 1 2 の側では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに対応する特図変動時間を特定し、第 1 変動開始コマンドや第 2 変動開始コマンドを受信してからの経過時間が特定された特図変動時間に達したときに、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信しなくても、特図ゲームに対応して実行される演出を終了するための設定が行われるようにすればよい。

40

【 0 0 7 8 】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。当り開始指定コマンドでは、事前決定結果や、大当たり種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定される。

【 0 0 7 9 】

50

コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば 16 ラウンド大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）や、2 ラウンド大当り状態又は可変入賞動作における大入賞口の開放回数（例えば「1」又は「2」）に対応して、異なる E X T データが設定される。なお、大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかにかかわらず、大当り遊技状態の開始時点から、あるいは、飾り図柄の可変表示開始時点から、大当り遊技状態の終了時点まで、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。あるいは、大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかに応じて、異なる演出動作が実行されるようにしてもよい。

10

【 0 0 8 0 】

コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定される。あるいは、当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。

20

【 0 0 8 1 】

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

30

【 0 0 8 2 】

コマンド C 0 X X H は、画像表示装置 5 の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリア 5 H などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動条件と第 2 始動条件のいずれかが成立したことに対応して、第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。保留記憶数通知コマンドでは、例えば図 1 1 に示す第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A における保留データと第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データの総記憶数（例えば「1」～「8」）、あるいは、始動データ記憶部 1 5 1 C における始動データの総記憶数（例えば「1」～「8」）に対応して、異なる E X T データが設定される。これにより、演出制御基板 1 2 の側では、第 1 始動条件と第 2 始動条件のいずれかが成立したときに、主基板 1 1 から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A と第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データの総記憶数を特定することができる。

40

【 0 0 8 3 】

コマンド D 0 X X H は、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B （図 1 1 ）からの先読結果を通知する先読結果通知コマンドである。ここで、先読みとは、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶されている保留データを、当該保留データに基づく特図ゲームが開始される以前に読み出すことをいう。

【 0 0 8 4 】

50

先読結果通知コマンドでは、例えば図3(C)に示すように、図11に示す第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bから先読みされた保留データに含まれる特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき決定される可変表示結果が「大当たり」及び「ハズレ」のいずれであるかや、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づき決定される大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」、及び「2ラウンド」のいずれであるかに対応して、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンドD000Hは、可変表示結果が「ハズレ」である旨の先読結果を示す第1先読結果通知コマンドである。コマンドD001Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる旨の先読結果を示す第2先読結果通知コマンドである。コマンドD002Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2ラウンド」となる旨の先読結果を示す第3先読結果通知コマンドである。これにより、演出制御基板12の側では、第1始動条件または第2始動条件が成立したときに、主基板11から伝送された先読内容通知コマンドを受信して、先読結果を特定することができる。なお、所定の電源基板からの電力供給の開始時に、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行する場合には、前回の電力供給停止時における合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドと、前回の電力供給停止時における第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151B(図11)からの先読結果を通知する先読結果通知コマンドとを、主基板11から演出制御基板12に対して伝送するようにしてもよい。

【0085】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM(Read Only Memory)101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM(Random Access Memory)102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU(Central Processing Unit)103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成する1チップマイクロコンピュータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されていればよく、ROM101は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O105は、外付けであってもよい。

【0086】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ100ではCPU103がROM101に格納されている遊技制御用のプログラムを実行して遊技制御を行うので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ100(又はCPU103)が実行する(又は処理を行う)ということは、具体的には、CPU103がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板11とは異なる他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0087】

主基板11では、例えば図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える乱数回路104などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図4に示すように、この実施の形態では、主基板11の

側において、特図表示結果決定用の乱数値MR 1、大当り種別決定用の乱数値MR 2、変動パターン種別決定用の乱数値MR 3、変動パターン決定用の乱数値MR 4、普図表示結果決定用の乱数値MR 5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。また、特図表示結果決定用の乱数値MR 1、大当り種別決定用の乱数値MR 2、及び変動パターン種別決定用の乱数値MR 3を示す数値データは、別個独立のものではなく、例えば特図表示結果決定用の乱数値MR 1及び大当り種別決定用の乱数値MR 2が、兼用の数値データを持っていたり、兼用の決定値データを持っていたりするといったように一体となっているものであってもよい。また、特図表示結果決定用の乱数値MR 1及び変動パターン種別決定用の乱数値MR 3が、兼用の数値データを持っていたり、兼用の決定値データを持っていたりするといったように一体となっているものであってもよい。

10

【0088】

こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。乱数回路104は、これらの乱数値MR 1～MR 5の全部又は一部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図11に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR 1～MR 5の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果判定用の乱数値MR 1を示す数値データは、乱数回路104によりCPU103とは独立して更新され、それ以外の乱数値MR 2～MR 5を示す数値データは、CPU103がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。また、乱数回路104により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、乱数値MR 1～MR 5の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

20

【0089】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、乱数回路104が更新する数値データの初期値を設定する機能を有していてもよい。例えば、ROM101等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ100のIDナンバ(遊技制御用マイクロコンピュータ100の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ)を用いて所定の演算を行って得られた数値データを、乱数回路104が更新する数値データの初期値として設定する。このような処理を行うことにより、乱数回路104が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

30

【0090】

特図表示結果決定用の乱数値MR 1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65535」の範囲の値をとる。大当り種別決定用の乱数値MR 2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当り種別を「7ラウンド」、「16ラウンド」、「2ラウンド」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

40

【0091】

変動パターン種別決定用の乱数値MR 3は、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「251」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値MR 4は、飾り図柄の変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値MR 5は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「150」の範囲の値をとる。すなわち、普図表示結果決定用の乱数値MR 5は、普図ゲーム

50

における可変表示結果に基づき普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が進入しがたい状態（通常開放状態）から遊技球が進入しやすい状態（拡大開放状態）へと変化させるか否かなどの決定を行うために用いられる。

【0092】

図 5 は、この実施の形態における飾り図柄の変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、当たり変動パターンと称される。

【0093】

図 5 に示すように、この実施の形態では、非リーチ変動パターンとして、変動パターン PA 1 - 1 ~ 変動パターン PA 1 - 4 が、予め用意されている。また、リーチ変動パターンとして、変動パターン PA 2 - 1、変動パターン PA 2 - 2、変動パターン PB 2 - 1、変動パターン PB 2 - 2、変動パターン PA 3 - 1、変動パターン PA 3 - 2、変動パターン PB 3 - 1、変動パターン PB 3 - 2 が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7 ラウンド」又は「16 ラウンド」となる場合に対応した当たり変動パターンとしては、変動パターン PA 4 - 1、変動パターン PA 4 - 2、変動パターン PB 4 - 1、変動パターン PB 4 - 2、変動パターン PA 5 - 1、変動パターン PA 5 - 2、変動パターン PB 5 - 1、変動パターン PB 5 - 2 が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2 ラウンド」となる場合に対応した当たり変動パターンとしては、変動パターン PC 1 - 1 ~ 変動パターン PC 1 - 5 が、予め用意されている。

【0094】

図 6 は、この実施の形態における飾り図柄の変動パターン種別を示している。図 5 に示す各変動パターンは、図 6 に示す複数の変動パターン種別のうち、少なくとも 1 つの変動パターン種別に含まれている。すなわち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作などに基づいて分類（グループ化）された 1 つ又は複数の変動パターンを含むように構成されていけばよい。一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類（演出態様）で分類（グループ化）して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチ（スーパーリーチ 又はスーパーリーチ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、に分ければよい。他の一例として、複数の変動パターンを「擬似連」の可変表示演出の有無や擬似連変動（再変動）の実行回数で分類（グループ化）して、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）の実行回数を 1 回とする変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）の実行回数を 2 回以上とする変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。さらに他の一例として、複数の変動パターンを「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出の有無、あるいは、飾り図柄の可変表示時間などに応じて、分類（グループ化）してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがある。

【0095】

図 6 に示す例では、可変表示結果が「ハズレ」で「非リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別 CA 1 - 1 ~ 変動パターン種別 CA 1 - 4 が、予め用意

されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で「リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別 C A 2 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 2 - 4 が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で「16 ラウンド」の可変表示態様（大当たり種別）に対応して、変動パターン種別 C A 3 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 3 - 3 が、予め用意されている。

【 0 0 9 6 】

変動パターン種別 C A 1 - 1 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されず、また、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮なし」の変動パターン種別であり、「短縮なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別 C A 1 - 2 は、例えば合計保留記憶数が「3」以上であることや、確変状態や時短状態にて時間短縮制御が行われることに対応して、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮あり」の変動パターン種別であり、「短縮あり」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別 C A 1 - 3 は、可変表示態様が「非リーチ」となる場合に「擬似連」や「滑り」の可変表示演出が実行される「滑り、擬似連」の変動パターン種別であり、「滑り、擬似連」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【 0 0 9 7 】

変動パターン種別 C A 2 - 1 は、「擬似連」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に通常のリーチ演出となるノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連なし」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別 C A 2 - 2 は、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の実行回数が2回であり、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動2回」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動2回」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【 0 0 9 8 】

変動パターン種別 C A 2 - 3 は、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の実行回数が1回であり、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動1回」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動1回」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別 C A 2 - 4 は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチ（スーパーリーチ 又はスーパーリーチ ）を伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（ハズレ）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（ハズレ）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【 0 0 9 9 】

変動パターン種別 C A 3 - 1 は、「擬似連」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当たり）擬似連なし」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（大当たり）擬似連なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別 C A 3 - 2 は、「擬似連」の可変表示演出が実行されて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当たり）擬似連あり」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（大当たり）擬似連あり」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別 C A 3 - 3 は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（

大当り)」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（大当り）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【 0 1 0 0 】

変動パターン種別 C A 4 - 1 は、2 回開放チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかとなる確定飾り図柄を導出表示する「2 回開放チャンス目停止」の変動パターン種別であり、「2 回開放チャンス目停止」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図 6 に示す変動パターンの例では、変動パターン P C 1 - 1 ~ 変動パターン P C 1 - 3 が、確定飾り図柄を 2 回開放チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかとする変動パターンとなっており、変動パターン種別 C A 4 - 1 に含まれることになる。変動パターン種別 C A 4 - 2 は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「2 ラウンド」である場合に飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としてからリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「2 回開放時リーチハズレ」の変動パターン種別であり、「2 回開放時リーチハズレ」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図 6 に示す変動パターンの例では、変動パターン P C 1 - 4 及び変動パターン P C 1 - 5 が、確定飾り図柄をリーチ組合せとする変動パターンとなっており、変動パターン種別 C A 4 - 2 に含まれることになる。

10

【 0 1 0 1 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図 5 に示すような飾り図柄の変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

20

【 0 1 0 2 】

図 7 は、R O M 1 0 1 に記憶される図柄表示結果判定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、図柄表示結果判定テーブルとして、図 7 (A) に示す特図表示結果判定テーブル 1 3 0 A と、図 7 (B) に示す普図表示結果判定テーブル 1 3 0 B とが、予め用意されている。特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 に基づいて判定するために参照されるテーブルである。第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A は、図 1 1 に示す遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた確変フラグがオフであるかオンであるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を、大当り判定値データやハズレ判定値データに対応付ける（割り当てる）設定データ（決定用データ）などから構成されている。

30

【 0 1 0 3 】

普図表示結果判定テーブル 1 3 0 B では、図 1 1 に示す遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた時短フラグがオフであるかオンであるかに応じて、普図表示結果決定用の乱数値 M R 5 と比較される数値（判定値）が、普図当り判定値データ及び普図ハズレ判定値データのいずれかに割り当てられている。普図表示結果判定テーブル 1 3 0 B は、乱数値 M R 5 が普図当り判定値データに合致するか否かの判定結果に対応して、普図変動時間を複数種類のいずれかに設定するための設定用データや、乱数値 M R 5 が普図当り判定値データに合致した場合に第 2 始動入賞口を遊技球が進入しやすい状態とする傾動制御を行う時間（傾動制御時間）を、時短フラグがオフであるかオンであるかに応じて設定するための設定用データなどを、含んでいてもよい。

40

【 0 1 0 4 】

図 7 (B) に示す普図表示結果判定テーブル 1 3 0 B の設定では、時短フラグがオフで

50

ある場合に対応して、普図表示結果決定用の乱数値MR5が「1」～「15」のいずれかであるときに普図当り判定値データと合致すると判定される一方で、時短フラグがオンである場合に対応して、普図表示結果決定用の乱数値MR5が「1」～「140」のいずれかであるときに普図当り判定値データと合致すると判定されるように、判定値が普図当り判定値データと普図ハズレ判定値データとに割り振られている。このような設定により、確変状態や時短状態に対応して時短フラグがオンであるときには、通常状態に対応して時短フラグがオフであるときに比べて、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となる確率が高くなり、第2始動入賞口を遊技球が進入しやすい状態とする傾動制御が行われる頻度を高めることができる。また、時短フラグがオンである場合に対応した普図変動時間TH3、TH4を、時短フラグがオフである場合に対応した普図変動時間TH1、TH2よりも短く設定している。このような設定により、確変状態や時短状態に対応して時短フラグがオンであるときには、通常状態に対応して時短フラグがオフであるときに比べて、普図ゲームにおける普図変動時間が短くなり、第2始動入賞口を遊技球が入賞しやすい状態とする傾動制御が行われる頻度を高めることができる。さらに、時短フラグがオンである場合に対応した傾動制御時間TK2は、時短フラグがオフである場合に対応した傾動制御時間TK1よりも長く設定される。このような設定により、時短フラグがオンであるときには、オフであるときよりも第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる。なお、確変状態や時短状態に対応して時短フラグがオンであるときには、通常状態に対応して時短フラグがオフであるときに比べて、傾動制御が行われる回数を多くすることにより、第2始動入賞口への遊技球の進入をさらにしやすくしてもよい。

10

20

【0105】

図8は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」とする旨の判定がなされて大当り遊技状態に制御することが決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、可変表示態様を「7ラウンド」や「16ラウンド」、「2ラウンド」といった複数種類の大当り種別のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、図11に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」であるか「2」であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「7ラウンド」や「16ラウンド」、「2ラウンド」などの大当り種別に割り当てられている。ここで、変動特図指定バッファ値は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「1」となり、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「2」となる。

30

【0106】

大当り種別決定テーブル131において、複数種類の大当り種別に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、7ラウンド大当り状態に制御するか16ラウンド大当り状態に制御するか2ラウンド大当り状態に制御するかの決定結果に対応した決定用データとなっている。例えば、「7ラウンド」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、7ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応し、「16ラウンド」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、16ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応する一方で、「2ラウンド」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、2ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応している。大当り種別決定テーブル131は、遊技制御バッファ155に設けられた大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）を、決定された大当り種別に対応する値（例えば「0」～「2」のいずれか）に設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいてもよい。

40

【0107】

図8に示す大当り種別決定テーブル131では、変動特図指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかに応じて、各大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。例えば、「16ラウンド」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「1」であ

50

る場合に「３７」～「７２」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に「３７」～「１００」の範囲の決定値が割り当てられる。「２ラウンド」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に「７３」～「１００」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合には決定値が割り当てられていない。

【０１０８】

図８に示す設定例では、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことに基づいて特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定したときには、大当り種別を「２ラウンド」として２ラウンド大当り状態に制御すると決定されることがない。このような設定により、確変状態や時短状態における高開放制御で第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなっているときに、大当り種別が「２ラウンド」となって賞球がほとんど得られない２ラウンド大当り状態に制御されてしまうことを防止して、時短状態や、確変状態での遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。特に、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特図ゲームが第１特別図柄表示装置４Ａにおける特図ゲームよりも優先して実行される場合には、時短状態や、確変状態で第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特図ゲームが実行される頻度が高められることから、このような設定により遊技興趣の減退を抑制できる効果大きい。さらに、このような設定とともに、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特図ゲームが第１特別図柄表示装置４Ａにおける特図ゲームよりも優先して実行されることで、時短状態や、確変状態から７ラウンド大当り状態や１６ラウンド大当り状態となる割合を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【０１０９】

なお、変動特図指定バッファ値が「２」である場合でも、例えば変動特図指定バッファ値が「１」であるときよりも少ない決定値が、「２ラウンド」の特図表示結果に対して割り当てられるようにしてもよい。また、遊技状態が時短状態であるときには、大当り種別が「２ラウンド」となって２ラウンド大当り状態の終了後に確変状態へと移行すれば、遊技者にとっての有利度合いが増大することになる。そこで、遊技状態が時短状態であるときには、変動特図指定バッファ値が「２」である場合でも、「２ラウンド」の特図表示結果に対して決定値が割り当てられるように、大当り種別決定テーブル１３１におけるテーブルデータを構成してもよい。また、この実施の形態では、７ラウンド大当り状態と１６ラウンド大当り状態との有利度合いを、ラウンド遊技の実行回数によって異ならせているが、大入賞口の開放態様によって有利度合いを異ならせるものであってもよい。一例として、大入賞口の開放時間が短い１５ラウンド大当り遊技と、大入賞口の開放時間が長い１５ラウンド大当り遊技とを設けるようにし、大当り種別決定テーブル１３１では、変動特図指定バッファ値が「１」であるか「２」であるかに応じて、「大入賞口の開放時間が短い１５ラウンド」の大当り種別と、「大入賞口の開放時間が長い１５ラウンド」の大当り種別とに対する決定値の割当てを異ならせればよい。

【０１１０】

図９は、ＲＯＭ１０１に記憶される変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。ＲＯＭ１０１に記憶される変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン種別決定テーブルとして、図９（Ａ）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａと、図９（Ｂ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｂと、図９（Ｃ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｃとが、予め用意されている。

【０１１１】

大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａは、特図表示結果を「大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａでは、大当り種別の決定結果が「７ラウンド」や「１６ラウンド」、「２ラウンド」のいずれ

であるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2のいずれかに割り当てられている。

【0112】

また、大当り変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「7ラウンド」又は「16ラウンド」である場合には、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当り種別が「2ラウンド」である場合には、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「2ラウンド」に応じた2ラウンド大当り状態に制御される場合には、15ラウンド大当り状態に制御される場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

10

【0113】

なお、大当り種別が「7ラウンド」や「16ラウンド」、「2ラウンド」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれであるかに応じて、各変動パターン種別に対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。また、大当り種別が「7ラウンド」や「16ラウンド」、「2ラウンド」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

20

【0114】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Bと、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Cは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ここで、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cは、例えば遊技状態が通常状態で合計保留記憶数が「3」未満であるときといった、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されない場合に使用テーブルとして選択される。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dは、例えば遊技状態が確変状態や時短状態であるときや、通常状態でも合計保留記憶数が「3」以上であるときといった、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される場合に使用テーブルとして選択される。

30

【0115】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態であるときと、遊技状態が通常状態で合計保留記憶数が「3」以上であるときとは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。また、合計保留記憶数が「3」以外の所定数以上であるか否かに応じて、異なる決定テーブルを参照することで変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。さらに、合計保留記憶数が「0」であるときと、合計保留記憶数が「1」であるときと、合計保留記憶数が「2」であるときと、合計保留記憶数が「3」であるときと、合計保留記憶数が「4」であるときとは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。加えて、合計保留記憶数が「3」未満であるときには、共通の決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにする一方で、合計保留記憶数が「3」であるときと、合計保留記憶数が「4」であるときとは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるよう

40

50

にしてもよい。あるいは、合計保留記憶数に代えて、第1保留記憶数や第2保留記憶数が所定数以上であるか否かに応じて、異なる決定テーブルを参照することで変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数が所定数（例えば「3」など）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて可変表示時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別に決定される割合が高くなるように各変動パターン種別に対して決定値が割り当てられるようにすればよい。あるいは、遊技状態が確変状態や時短状態であるときにも、合計保留記憶数が所定数（例えば「1」など）以上であるか否かを判定し、その判定結果に応じて異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。例えば、確変状態や時短状態であるときに合計保留記憶数が所定数未満であればハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cが使用テーブルとして選択される一方で、確変状態や時短状態であるときに合計保留記憶数が所定数以上であればハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dが使用テーブルとして選択されるようにしてもよい。

【0116】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-4のいずれかに割り当てられている。ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dとでは、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dとでは、変動パターン種別CA1-3や変動パターン種別CA2-1に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【0117】

また、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dとでは、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cでは、変動パターン種別CA1-2や変動パターン種別CA2-3に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別CA1-1や変動パターン種別CA2-2に対して決定値が割り当てられている。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dでは、変動パターン種別CA1-1や変動パターン種別CA2-2に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別CA1-2や変動パターン種別CA2-3に対して決定値が割り当てられている。これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

【0118】

なお、特図表示結果が「ハズレ」に決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれであるかに応じて、各変動パターン種別に対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。また、特図表示結果が「ハズレ」に決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

【0119】

この実施の形態では、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dを参照することにより、変動パター

10

20

30

40

50

ン種別 C A 1 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 1 - 3 や変動パターン種別 C A 2 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 2 - 4 のいずれかに決定することができる。ここで、変動パターン種別 C A 1 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 1 - 3 は、図 6 (B) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。また、変動パターン種別 C A 2 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 2 - 4 は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。したがって、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 に基づき、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 C やハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 D を参照して変動パターン種別を決定することにより、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定することができる。

10

【 0 1 2 0 】

そして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 D において変動パターン種別 C A 1 - 2 や変動パターン種別 C A 1 - 3 に対して割り当てられる決定値は、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 C において変動パターン種別 C A 1 - 1 や変動パターン種別 C A 1 - 3 に対して割り当てられる決定値よりも多くなっている。このような設定により、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される場合には、短縮されない場合よりも高い割合で、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としないことに決定される。そして、非リーチ変動パターンにおける平均的な可変表示時間がリーチ変動パターンにおける平均的な可変表示時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数（具体的には「3」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができ、また、確変状態や時短状態であるときには、通常状態にて合計保留記憶数が所定数（具体的には「3」）未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

20

【 0 1 2 1 】

図 1 0 は、ROM 1 0 1 に記憶される変動パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン決定テーブルとして、図 1 0 (A) に示すハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 3 A と、図 1 0 (B) に示す大当たり変動パターン決定テーブル 1 3 3 B とが、予め用意されている。

【 0 1 2 2 】

ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 3 A は、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値 M R 4 に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 3 A では、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値 M R 4 と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「ハズレ」とする場合に対応した 1 つ又は複数の変動パターン（ハズレ変動パターン）に割り当てられている。

30

【 0 1 2 3 】

ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 3 A では、変動パターン種別 C A 1 - 3 となる場合に対応して、変動パターン P A 1 - 3 に決定値が割り当てられている。図 5 に示すように、変動パターン P A 1 - 3 は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターン P A 1 - 3 に決定されることにより「滑り」などの可変表示演出を実行することができる。また、ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 3 A では、変動パターン種別 C A 1 - 3 となる場合に対応して、変動パターン P A 1 - 4 に決定値が割り当てられている。図 5 に示すように、変動パターン P A 1 - 4 は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）を 1 回実行する変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターン P A 1 - 4 に決定されることにより「擬似連」の可変表示演出を実行することができる。

40

50

【 0 1 2 4 】

なお、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、可変表示演出を実行する変動パターンに決定される割合が異なるようにしてもよい。一例として、図9 (B) に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル (短縮用) 1 3 2 B では、図9 (C) に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル (通常用) 1 3 2 C に比べて少ない決定値が、変動パターン種別 C A 1 - 3 に対して割り当てられるようにすればよい。図5に示す変動パターンの設定例では、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない変動パターン P A 1 - 1 における特図変動時間 (特別図柄の可変表示時間) が 1 2 0 0 0 ミリ秒 [m s] に、変動パターン P A 1 - 2 における特図変動時間が 3 0 0 0 ミリ秒 [m s] に、それぞれ定められている。これに対して、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターン P A 1 - 3 における特図変動時間は 1 6 0 0 0 ミリ秒 [m s] に、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターン P A 1 - 4 における特図変動時間は 2 4 0 0 0 [m s] に、それぞれ定められている。すなわち、可変表示態様が「非リーチ」である場合に、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターン P A 1 - 3 における特図変動時間や、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターン P A 1 - 4 における特図変動時間は、これらの可変表示演出を実行しない変動パターンにおける特図変動時間に比べて長くなっている。

10

【 0 1 2 5 】

そして、例えば合計保留記憶数が所定数 (例えば「3」) 以上である場合には、所定数未満である場合に比べて「滑り」や「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンが含まれる変動パターン種別 C A 1 - 3 に決定される割合が低くなるように、各変動パターン種別に対して決定値を割り当てる。これにより、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。また、例えば確変状態や時短状態である場合には、通常状態にて合計保留記憶数が所定数 (例えば「3」) 未満である場合に比べて変動パターン種別 C A 1 - 3 に決定される割合が低くなるように、各変動パターン種別に対して決定値を割り当てる。これにより、確変状態や時短状態であるときには、通常状態にて合計保留記憶数が所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

20

【 0 1 2 6 】

大当たり変動パターン決定テーブル 1 3 3 B は、特図表示結果を「大当たり」にすると決定 (事前決定) されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値 M R 4 に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり変動パターン決定テーブル 1 3 3 B では、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値 M R 4 と比較される数値 (決定値) が、特図表示結果を「大当たり」とする場合に対応した 1 つ又は複数の変動パターン (当り変動パターン) に割り当てられている。

30

【 0 1 2 7 】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 は、その一部又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間 (バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで) は、R A M 1 0 2 の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ (特図プロセスフラグなど) と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ R A M に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

40

【 0 1 2 8 】

このような R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するた

50

めに用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 11 に示すような遊技制御用データ保持エリア 150 が設けられている。図 11 に示す遊技制御用データ保持エリア 150 は、第 1 特図保留記憶部 151 A と、第 2 特図保留記憶部 151 B と、始動データ記憶部 151 C と、遊技制御フラグ設定部 152 と、遊技制御タイマ設定部 153 と、遊技制御カウンタ設定部 154 と、遊技制御バッファ設定部 155 とを備えている。

【0129】

第 1 特図保留記憶部 151 A は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が入賞して第 1 始動条件は成立したが第 1 開始条件は成立していない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 151 A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その入賞（遊技球の検出）による第 1 始動条件の成立に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された各種の乱数値を示す数値データを保留データとし、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値 MR1 を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値 MR2 を示す数値データとが、保留データとして第 1 特図保留記憶部 151 A に記憶される。

10

【0130】

第 2 特図保留記憶部 151 B は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が入賞して第 2 始動条件は成立したが第 2 開始条件は成立していない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 151 B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その入賞（遊技球の検出）による第 2 始動条件の成立に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された各種の乱数値を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値 MR1 を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値 MR2 を示す数値データとが、保留データとして第 2 特図保留記憶部 151 B に記憶される。

20

【0131】

始動データ記憶部 151 C は、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したかを示す始動データを、各遊技球の入賞順を特定可能として記憶する。一例として、始動データ記憶部 151 C は、第 1 始動入賞口への入賞に対応した「第 1」の始動データ、あるいは、第 2 始動入賞口への入賞に対応した「第 2」の始動データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と関連付けて記憶する。

30

【0132】

遊技制御フラグ設定部 152 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 152 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御フラグ設定部 152 に、特図プロセスフラグ、普図プロセスフラグ、大当たりフラグ、確変フラグ、時短フラグなどが設けられている。

40

【0133】

特図プロセスフラグは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの進行や、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図 18 のステップ S15 や図 19 に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器 20 による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために図 18 のステップ S16 や図 26 に示す普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。

【0134】

大当たりフラグは、特図ゲームが開始されるときに特図表示結果を「大当たり」とする旨の

50

決定（事前決定）に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として大当たり図柄が停止表示されたことなどに対応して、大当たりフラグがクリアされてオフ状態となる。

【0135】

確変フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。時短フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態となり時間短縮制御などが開始されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態や時短状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。

【0136】

遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御タイマ設定部153に、遊技制御プロセスタイマ、特図変動タイマ、普図変動タイマなどが設けられている。

【0137】

遊技制御プロセスタイマは、例えば大当たり遊技状態の進行を制御するための時間などを、主基板11の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、遊技制御プロセスタイマは、大当たり遊技状態の進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、遊技制御プロセスタイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、遊技制御プロセスタイマは、大当たり遊技状態の開始時点といった、所定時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【0138】

特図変動タイマは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板11の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【0139】

普図変動タイマは、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間（普図変動時間）といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板11の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【0140】

遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部154に、ランダムカウンタ、第1保留記憶数カウンタ、第2保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、時短回数カウンタ、確変回数カウンタ、ラウンド数カウンタなどが設けられている。

【0141】

遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路104とは別個に、あるいは、乱数

10

20

30

40

50

回路 104 から抽出された数値データを用いて、CPU103 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部 154 のランダムカウンタには、乱数値 MR2 ~ MR6 を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103 がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0142】

第 1 保留記憶数カウンタは、第 1 特図保留記憶部 151A における保留データの数である第 1 保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第 1 保留記憶数カウンタには、第 1 保留記憶数に対応したカウント値データが、第 1 保留記憶数カウント値として記憶され、第 1 保留記憶数の増減に対応して更新（例えば 1 加算あるいは 1 減算）される。第 2 保留記憶数カウンタは、第 2 特図保留記憶部 151B における保留データの数である第 2 保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第 2 保留記憶数カウンタには、第 2 保留記憶数に対応したカウント値データが、第 2 保留記憶数カウント値として記憶され、第 2 保留記憶数の増減に対応して更新（例えば 1 加算あるいは 1 減算）される。合計保留記憶数カウンタは、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とを合計した合計保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、合計保留記憶数カウンタには、合計保留記憶数に対応したカウント値データが、合計保留記憶数カウント値として記憶され、合計保留記憶数の増減に対応して更新（例えば 1 加算あるいは 1 減算）される。

【0143】

時短回数カウンタは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態や時短状態であるときに、時短制御を終了するまでに実行可能な特図ゲームの残存回数を特定可能にカウントするためのものである。一例として、時短回数カウンタには、大当たり遊技状態が終了するときに、カウント初期値「100」を示すデータが、時短回数カウント値として設定される。その後、可変表示結果が「大当たり」となるまでは、特図ゲームが終了するごとに、時短回数カウント値が 1 減算されるなどして更新される。そして、時短回数カウント値が「0」に達したときには、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態や時短状態を終了して通常状態へと移行する制御が行われる。

【0144】

確変回数カウンタは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態であるときに、確変制御を終了するまでに実行可能な特図ゲームの残存回数を特定可能にカウントするためのものである。一例として、確変回数カウンタには、大当たり遊技状態が終了するときに、カウント初期値「8」を示すデータが、確変回数カウント値として設定される。その後、可変表示結果が「大当たり」となるまでは、特図ゲームが終了するごとに、確変回数カウント値が 1 減算されるなどして更新される。そして、確変回数カウント値が「0」に達したときには、確変フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態を終了して時短状態へと移行する制御が行われる。

【0145】

ラウンド数カウンタは、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数などをカウントするためのものである。例えば、ラウンド数カウンタには、大当たり遊技状態の開始時にカウント初期値「1」を示すデータが、ラウンド数カウント値として設定される。そして、1 回のラウンド遊技が終了して次のラウンド遊技が開始されるときに、ラウンド数カウント値が 1 加算されて更新される。保留変動回数カウンタは、保留変動において実行可能な特図ゲームの残存回数を特定可能にカウントするためのものである。

【0146】

遊技制御バッファ設定部 155 パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制

10

20

30

40

50

御バッファ設定部 155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御バッファ設定部 155 に、送信コマンドバッファ、始動口バッファ、変動特図指定バッファ、大当たり種別バッファなどが設けられている。

【0147】

送信コマンドバッファは、主基板 11 からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。例えば、送信コマンドバッファは、複数（例えば「12」）のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマンドに対応したコマンドテーブルの ROM 101 における記憶アドレスを示す設定データなどが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるように構成されていればよい。

10

【0148】

始動口バッファには、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれに進入した遊技球が検出されたかを示すバッファ値が格納される。一例として、第 1 始動口スイッチ 22A により第 1 始動入賞口に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「1」が設定される。また、第 2 始動口スイッチ 22B により第 2 始動入賞口に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「2」が設定される。

20

【0149】

変動特図指定バッファには、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームのうち、いずれの特図ゲームが実行されるかを示すバッファ値が格納される。一例として、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値には「1」が設定される。また、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値には「2」が設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに対応して、変動特図指定バッファ値が「0」に設定される。

【0150】

大当たり種別バッファには、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別を複数種類のいずれかとする決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図 8 に示すような大当たり種別決定テーブル 131 での設定に基づき、大当たり種別が「7 ラウンド」であれば大当たり種別バッファ値には「0」が設定され、大当たり種別が「16 ラウンド」であれば大当たり種別バッファ値には「1」が設定され、大当たり種別が「2 ラウンド」であれば大当たり種別バッファ値には「2」が設定される。

30

【0151】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える I/O 105 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

40

【0152】

図 2 に示すように、演出制御基板 12 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 120 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 121 と、演出制御用 CPU 120 のワークエリアを提供する RAM 122 と、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 123 と、演出制御用 CPU 120 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。一例として、演出制御基板 12 では、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには

50

、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0153】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。あるいは、演出制御用CPU120は演出制御用マイクロコンピュータに内蔵される一方で、ROM121やRAM122の少なくともいずれか一方は、演出制御用マイクロコンピュータに外付けされてもよい。乱数回路124も、演出制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされるものであればよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、操作ボタン30に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、操作検出スイッチ（図示せず）から伝送するための配線も接続されている。

【0154】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。図12は、演出制御基板12の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図12に示すように、この実施の形態では、演出制御基板12の側において、昇格演出パターン決定用の乱数値SR1を示す数値データ、先読演出実行決定用の乱数値SR2を示す数値データ、先読演出実行決定タイミング用の乱数値SR3を示す数値データのそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。例えば、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる最終停止図柄決定用の乱数値を示す数値データなどが、カウント可能に制御されてもよい。

【0155】

演出制御用CPU120は、例えば図17に示す演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路124とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値SR1～SR3の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。あるいは、乱数回路124により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、演出用乱数の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。また、演出制御基板12に乱数回路124が搭載されていない場合には、演出制御用CPU120がランダムカウンタを用いて、演出用乱数の全部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0156】

昇格演出パターン決定用の乱数値SR1は、昇格演出の内容に対応した昇格演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「71」の範囲の値をとる。

【0157】

先読演出実行判定用の乱数値SR2は、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果が先読結果保留記憶部195（図17）に記憶されている場合に、先読演出を実行するか否かを判定するために用いられ

る乱数値であり、「１」～「２６３」の範囲の値をとる。先読演出実行タイミング決定用の乱数値ＳＲ３は、先読演出を実行する場合に、その実行タイミングを１ラウンド～１６ラウンドのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「２００」の範囲の値をとる。

【０１５８】

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

10

【０１５９】

図１３は、ＲＯＭ１２１に記憶される昇格演出パターン決定テーブルの構成例を示している。昇格演出パターン決定テーブル１６０は、昇格演出パターンを、昇格演出パターン決定用の乱数値ＳＲ１に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。昇格演出パターン決定テーブル１６０では、大当り種別が「７ラウンド」及び「１６ラウンド」のいずれであるかに応じて、昇格演出パターン決定用の乱数値ＳＲ１と比較される数値（決定値）が、昇格ＳＰ１～昇格ＳＰ３の昇格演出パターンのいずれかに割り当てられている。

【０１６０】

図１４は、ＲＯＭ１２１に記憶される先読演出実行判定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、先読演出実行判定決定テーブルとして、図１４（Ａ）に示す第１先読演出実行判定テーブル１６１Ａと、図１４（Ｂ）に示す第２先読演出実行判定テーブル１６１Ｂとが、予め用意されている。

20

【０１６１】

第１先読演出実行判定テーブル１６１Ａは、大当り遊技状態の開始時に、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「７ラウンド」、「１６ラウンド」のいずれかとなる先読結果が先読結果保留記憶部１９５（図１７）に記憶されている場合に、第１先読演出を実行するか否かを、先読演出実行判定用の乱数値ＳＲ２に基づいて、判定するために参照されるテーブルである。第１先読演出実行判定テーブル１６１Ａでは、大当り遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態であるか、確変状態及び時短状態のいずれであるかや、例えば演出制御フラグ設定部１９１に設けられた先読プロセスフラグの値に応じて、先読演出実行判定用の乱数値ＳＲ２と比較される数値（決定値）が、第１先読演出を実行するか否かの判定結果に割り当てられている。ここで、先読プロセスフラグは、先読演出が実行されているか否かを示すもので、図１５に示すように、先読演出が開始されて犬のキャラクタを出現させる演出画像が画像表示装置５に表示されたときに、その値が“１”に更新される。そして、大当り保留表示ランプ１０００が消灯されて先読演出が終了したときに、その値が“２”に更新され、大当り保留表示ランプ１０００の消灯に続いて制御される大当り遊技状態が終了したときに、その値が“０”に更新される。

30

【０１６２】

第２先読演出実行判定テーブル１６１Ｂは、７ラウンドの開始時に、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「７ラウンド」、「１６ラウンド」のいずれかとなる先読結果が先読結果保留記憶部１９５（図１７）に記憶されている場合に、第２先読演出を実行するか否かを、先読演出実行判定用の乱数値ＳＲ２に基づいて、判定するために参照されるテーブルである。第２先読演出実行判定テーブル１６１Ｂでは、大当り遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態であるか、確変状態及び時短状態のいずれであるかや、例えば演出制御フラグ設定部１９１に設けられた先読プロセスフラグの値に応じて、先読演出実行判定用の乱数値ＳＲ２と比較される数値（決定値）が、第２先読演出を実行するか否かの判定結果に割り当てられている。

40

【０１６３】

第１先読演出実行判定テーブル１６１Ａの設定では、大当り遊技状態の開始前の遊技状

50

態が通常状態である場合、確変状態及び時短状態のいずれかである場合よりも多くの決定値が、第1先読演出を実行する判定結果に割り当てられている。また、第2先読演出実行判定テーブル161Bの設定では、大当り遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態である場合、確変状態及び時短状態のいずれかである場合よりも多くの決定値が、第2先読演出を実行する判定結果に割り当てられている。

【0164】

ここで、大当り遊技状態の開始前に通常状態に制御されていた場合、確変状態及び時短状態のいずれかに制御されていた場合よりも、第2始動入賞口への遊技球の入賞頻度が低く、第2特図保留記憶部151Bに保留データが記憶される可能性は低くなる。このため、大当り遊技状態の開始前に通常状態に制御されていた場合には、確変状態及び時短状態のいずれかに制御されていた場合よりも、先読結果保留記憶部195（図17）に記憶される先読結果の個数、ひいては特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果の個数が少なくなる可能性が高くなる。そこで、この実施の形態では、大当り遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態である場合、確変状態及び時短状態のいずれかである場合よりも、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果の個数が少なくなる可能性が高くなる分、先読演出を実行する旨の判定がなされる割合を高くすることで、大当り遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態、時短状態、及び確変状態のいずれであっても、先読演出の実行割合が極端に低下することを防止することができる。これにより、遊技状態が通常状態から大当り遊技状態に移行した場合にも、確変状態や時短状態から大当り遊技状態に移行した場合と同様に、遊技者に先読演出を効果的に印象付けることができる。

【0165】

さらに、第1先読演出実行判定テーブル161Aの設定では、先読プロセスフラグの値が“1”又は“2”である場合、その値が“0”である場合よりも多くの決定値が、第1先読演出を実行する判定結果に割り当てられている。また、第2先読演出実行判定テーブル161Bの設定では、先読プロセスフラグの値が“1”又は“2”である場合、“0”である場合よりも多くの決定値が、第2先読演出を実行する判定結果に割り当てられている。

【0166】

ここで、大当り遊技状態において先読演出が実行されると、遊技者は、再度大当り遊技状態に制御されることを認識してしまうため、遊技球の発射を停止してしまう。このため、再度大当り遊技状態に制御されたときには、前回大当り遊技状態に制御されたときよりも、先読結果保留記憶部195（図17）に記憶される先読結果の個数、ひいては特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果の個数が少なくなる可能性が高くなる。そこで、この実施の形態では、先読プロセスフラグの値が“1”又は“2”である場合、その値が“0”である場合よりも、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果の個数が少なくなる可能性が高くなる分、先読演出を実行する旨の判定がなされる割合を高くすることで、先読プロセスフラグの値が“0”～“2”のいずれであっても、先読演出の実行割合が極端に低下することを防止することができる。これにより、再度大当り遊技状態に制御されたときにも、前回大当り遊技状態に制御されたときと同様に、遊技者に先読演出を効果的に印象付けることができる。

【0167】

加えて、大当り遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態、時短状態、及び確変状態のいずれである場合においても、第2先読演出実行判定テーブル161Bにおいて第2先読演出を実行する判定結果に割り当てられている決定値は、第1先読演出実行判定テーブル161Aにおいて第1先読演出を実行する判定結果に割り当てられている決定値よりも多くなっている。このような設定により、第2先読演出は、第1先読演出よりも高い割合で実行されるため、大当り遊技状態が開始された後に先読結果保留記憶部195（図17）に

記憶された保留データに基づいて実行される第2先読演出をより印象付けることができる。

【0168】

図16は、ROM121に記憶される先読演出実行タイミング決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、先読演出実行判定決定テーブルとして、図16(A)に示す第1先読演出実行タイミング決定テーブル162Aと、図16(B)に示す第2先読演出実行タイミング決定テーブル162Bとが、予め用意されている。

【0169】

第1先読演出実行タイミング決定テーブル162Aは、第1先読演出を実行する場合に、その実行タイミングを、先読演出実行タイミング決定用の乱数値SR3に基づいて、1
10 ラウンド～7ラウンドのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。第1先読演出実行タイミング決定テーブル162Aでは、昇格演出パターンが昇格演出SP1～昇格SP3のいずれであるかや、大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれであるかに応じて、先読演出実行タイミング決定用の乱数値SR3と比較される数値(決定値)が、1ラウンド～7ラウンドに割り当てられている。

【0170】

第1先読演出実行タイミング決定テーブル162Aの設定では、昇格演出パターンが昇格SP1で大当たり種別が「7ラウンド」である場合、先読演出実行タイミング決定用の乱数値SR3のうち、「68」～「200」の範囲の値が7ラウンドに割り当てられている
20 一方で、大当たり種別が「16ラウンド」である場合には、7ラウンドに対して先読演出実行タイミング決定用の乱数値SR3が割り当てられていない。このように設定により、昇格SP1の昇格演出パターンに対応した昇格演出が実行される場合には、第1先読演出が4ラウンドで実行されなかったときでも、大当たり種別が「7ラウンド」であれば、7ラウンドで実行されるようにすることができる。

【0171】

また、第1先読演出実行タイミング決定テーブル162Aの設定では、昇格演出パターンが昇格SP2で大当たり種別が「7ラウンド」である場合、先読演出実行タイミング決定用の乱数値SR3のうち、「64」～「200」の範囲の値が7ラウンドに割り当てられて
30 いる一方で、大当たり種別が「16ラウンド」である場合には、7ラウンドに対して先読演出実行タイミング決定用の乱数値SR3が割り当てられていない。このように設定により、昇格SP2の昇格演出パターンに対応した昇格演出が実行される場合には、第1先読演出が1ラウンド～6ラウンドのいずれで実行されなかったときでも、大当たり種別が「7ラウンド」であれば、7ラウンドで実行されるようにすることができる。

【0172】

また、第1先読演出実行タイミング決定テーブル162Aの設定では、大当たり種別が「16ラウンド」である場合において、昇格演出パターンが昇格SP1、昇格SP2のいずれかであるときには、第1先読演出の実行タイミングが7ラウンドに決定されることがないのに対し、昇格演出パターンが昇格SP3であるときには、第1先読演出の実行タイ
40 ミングが7ラウンドに決定されることがある。さらに、昇格演出パターンが昇格SP1であるときには、第1先読演出の実行タイミングとして、4ラウンド、7ラウンドのいずれかしか決定されないのに対し、昇格演出パターンが昇格SP2、昇格SP3のいずれかであるときには、第1先読演出の実行タイミングとして、1ラウンド～7ラウンドのいずれも決定されることがある。このように、第1先読演出実行タイミング決定テーブル162Aの設定では、昇格演出パターンとして昇格SP1～昇格SP3のいずれが選択されたかに応じて、第1先読演出の実行タイミングが異なっている。

【0173】

第2先読演出実行タイミング決定テーブル162Bは、第2先読演出を実行する場合に、その実行タイミングを、先読演出実行タイミング決定用の乱数値SR3に基づいて、8
50 ラウンド～16ラウンドのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。第2先読演出実行タイミング決定テーブル162Bでは、例えば演出制御カウンタ設定部193

に設けられた大当り保留記憶数カウンタにおける格納値（大当り保留記憶数カウント値）に応じて、先読演出実行タイミング決定用の乱数値SR3と比較される数値（決定値）が、8ラウンド～16ラウンドに割り当てられている。

【0174】

ここで、大当り保留記憶数カウンタは、先読演出を終了するまでに実行される特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる特図ゲームの残存回数を特定可能にカウントするためのものである。一例として、大当り保留記憶数回数カウンタには、先読演出が開始されるときに、先読結果保留記憶部195に記憶されている、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果の個数（大当り保留記憶数）を示すデータが、大当り保留記憶数カウント値として設定される。その後、可変表示結果が「7ラウンド大当り」、「16ラウンド大当り」のいずれかとなるごとに、大当り保留記憶数カウント値が1減算されるなどして更新される。

10

【0175】

このような設定により、第2先読演出を8ラウンド～16ラウンドのいずれのラウンドで実行させるかを、先読結果保留記憶部195（図17）に記憶される大当り保留記憶数に応じて異なる割合で決定することができるため、第2先読演出を8ラウンド～16ラウンドのいずれのラウンドで実行されるかによって、先読結果保留記憶部195（図17）に記憶される大当り保留記憶数に対する遊技者の期待感を異ならせることができる。

【0176】

20

演出制御基板12に搭載されたROM121には、画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光体、操作ボタン30、さらには、演出用役物が備える可動部材などが含まれる演出装置（演出用の電気部品）を用いた演出動作の制御を行うために、演出制御パターンを構成するパターンデータが予め複数種類記憶されている。こうした演出制御パターンとしては、例えば図柄変動制御パターンや、予告演出制御パターンなどが含まれていればよい。

【0177】

図柄変動制御パターンは、飾り図柄の可変表示が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間における、画像表示装置5の表示領域での飾り図柄の可変表示動作に関する制御内容を示すパターンデータなどから構成され、飾り図柄の変動パターンごとに予め複数用意されたものであればよい。また、パチンコ遊技機1における複数種類の演出モードに対応して、互いに異なる図柄変動制御パターンが用意されてもよい。こうした複数の図柄変動制御パターンはそれぞれ、最終停止図柄となる確定飾り図柄や可変表示中に仮停止表示される仮停止図柄などを用いて行われる飾り図柄の可変表示において、飾り図柄の表示位置や大きさ、飾り図柄の変動方向や変動速度などのタイムスケジュールを規定していればよい。ここで、最終停止図柄や仮停止図柄などは、主基板11から演出制御基板12へと伝送された変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンなどに基づいて、可変表示の開始時に決定されるものであればよい。

30

【0178】

予告演出制御パターンは、予告演出における演出動作の制御内容を示すパターンデータなどから構成され、予告演出における演出動作の内容に応じた予告演出パターンごとに予め複数用意されたものであればよい。例えば、複数の予告演出制御パターンはそれぞれ、「キャラクタ予告」の予告演出を実行するために予め用意された複数の予告パターンや、「操作時予告」の予告演出を実行するために予め用意された複数の予告パターンのいずれかに対応して、演出画像の表示位置や大きさ、更新表示手順、操作ボタン30に対する操作行為を有効に検出する操作有効期間の設定、操作検出時における演出動作の切替設定などのタイムスケジュールを規定していればよい。

40

【0179】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図17に示すような演出制御用デ

50

ータ保持エリア１９０が設けられている。図１７に示す演出制御用データ保持エリア１９０は、演出制御フラグ設定部１９１と、演出制御タイマ設定部１９２と、演出制御カウンタ設定部１９３と、演出制御バッファ設定部１９４と、先読結果保留記憶部１９５と、を備えている。

【０１８０】

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

10

【０１８１】

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

【０１８２】

演出制御カウンタ設定部１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０１８３】

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

20

【０１８４】

先読結果保留記憶部１９５は、先読結果通知コマンドにより通知される先読結果を記憶する。一例として、先読結果保留記憶部１９５は、先読結果通知コマンドの受信順に保留番号と関連付けて、先読結果通知コマンドにより通知される先読結果を保留データとし、その数が所定の上限值（例えば「８」）に達するまで記憶する。そして、先読結果保留記憶部１９５は、先読結果が読み出されると、その先読結果を消去する。

30

【０１８５】

図２に示す演出制御基板１２に搭載された表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置５における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部１２３は、画像表示装置５の画面上に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示やリーチ演出における演出表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行う。表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）、ＬＣＤ駆動回路などを備えて構成されていけばよい。

【０１８６】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドや操作検出スイッチ３１から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板１２の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、Ｉ／Ｏ１２５の出力ポートからは、画像表示装置５へと伝送される映像信号や、音声制御基板１３へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板１４へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される。

40

【０１８７】

音声制御基板１３には、例えば入出力ドライバや音声合成用ＩＣ、音声データＲＯＭ、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板１３では、演出制御基板１２から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用ＩＣに入力される。音声合成用ＩＣは、音番号データに応じた音声や効果音

50

を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用 I C の出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ 8 L、8 R に出力する。音声データ R O M には、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用 I C が音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データ R O M の記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていけばよい。

【 0 1 8 8 】

ランプ制御基板 1 4 には、例えば入出力ドライバやランプドライバなどが搭載されている。一例として、ランプ制御基板 1 4 では、演出制御基板 1 2 から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ 9 などに供給する。

10

【 0 1 8 9 】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば R A M 1 0 1 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された C T C （カウンタ / タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 1 8 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。

20

【 0 1 9 0 】

図 1 8 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップ S 1 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 1 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップ S 1 3）。

30

【 0 1 9 1 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる乱数値 M R 1 ~ M R 6 といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 1 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 1 5）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

40

【 0 1 9 2 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 1 6）。C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器 2 0 における表示動作（例えばセグメント L E D の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

50

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる（ステップS17）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

10

【0193】

図19は、特別図柄プロセス処理として、図18に示すステップS15にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。図20は、ステップS101にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0194】

図20に示す始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、図2に示す第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bのうち、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップS201）。このとき、第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であれば（ステップS201；Yes）、第1特図保留記憶部151Aに記憶されている保留データの個数に対応した第1保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。このとき、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの値（第1保留記憶数カウント値）を読み取ることなどにより、第1保留記憶数を特定すればよい。

20

【0195】

ステップS202にて第1保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップS202；No）、例えば第1保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、第1保留記憶数を1加算する（ステップS203）。そして、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、抽出する（ステップS204）。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第1特図保留記憶部151Aにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップS205）。続いて、例えばROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレス（先頭アドレス）を送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップS206）。こうして設定された第1始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図18に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

40

【0196】

ステップS206の処理を実行した後は、ステップS204にて抽出した各乱数値を示す数値データを、ステップS110の特別図柄通常処理に先立って読み出す（先読する）（ステップS207）。続いて、例えばROM101における先読結果通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して先読結果通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS208）。こうして設定されたコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図18に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第1始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

50

【 0 1 9 7 】

ステップ S 2 0 7 の処理では、ステップ S 2 0 4 にて抽出した各乱数値を示す数値データに基づいて決定される可変表示結果や大当たり種別などが、ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理に先立って判定される。具体的には、まず、ステップ S 2 0 4 にて抽出した特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 に対応する可変表示結果が「大当たり」、「ハズレ」のいずれとなるかが判定される。このとき、可変表示結果が「大当たり」となると判定された場合には、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 に対応して、大当たり種別が「7 ラウンド」及び「16 ラウンド」のいずれかとなるか「2 ラウンド」となるかが特定される。そして、ステップ S 2 0 8 の処理では、ステップ S 2 0 7 にて特定された可変表示結果や大当たり種別に対応する先読結果通知コマンドを送信するための設定が行われる。

10

【 0 1 9 8 】

これにより、第1始動入賞口を通過した遊技球が検出された時点で、特図表示結果が「大当たり」となるか否かや、大当たり種別が「7 ラウンド」及び「16 ラウンド」のいずれかとなるか「2 ラウンド」となるかを判定し、判定結果に応じて異なる先読結果通知コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送させることができる。そして、演出制御基板 1 2 の側では、演出制御用 C P U 1 2 0 などが、第1始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当たり」となるか否かや、大当たり種別が「7 ラウンド」及び「16 ラウンド」のいずれかとなるか「2 ラウンド」となるかを特定することができる。

20

【 0 1 9 9 】

ステップ S 2 0 8 の処理を実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの値（合計保留記憶数カウント値）を1加算することなどにより、合計保留記憶数を1加算する（ステップ S 2 0 9 ）。そして、始動データ記憶部 1 5 1 C における空きエントリの先頭に、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データを記憶させる（ステップ S 2 1 0 ）。続いて、例えば R O M 1 0 1 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 1 1 ）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図 1 8 に示すステップ S 1 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第1始動入賞口指定コマンド及び先読結果通知コマンドに続いて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

30

【 0 2 0 0 】

ステップ S 2 0 1 にて第1始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号がオフ状態である場合や（ステップ S 2 0 1 ; N o ）、ステップ S 2 0 2 にて第1保留記憶数が上限値に達している場合（ステップ S 2 0 2 ; Y e s ）、あるいは、ステップ S 2 1 1 の処理を実行した後は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 2 1 2 ）。このとき、第2始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオフ状態であれば（ステップ S 2 1 2 ; N o ）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオン状態である場合には（ステップ S 2 1 2 ; Y e s ）、第2特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶されている保留データの個数に対応した第2保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 2 1 3 ）。このとき、C P U 1 0 3 は、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第2保留記憶数カウンタの値（第2保留記憶数カウント値）を読み取ることなどにより、第2保留記憶数を特定すればよい。

40

【 0 2 0 1 】

ステップ S 2 1 3 にて第2保留記憶数が上限値に達していれば（ステップ S 2 1 3 ; Y e s ）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップ S 2 1 3 ; N o ）、例えば第2保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、第2保留記憶数を1加算する（ステップ S 2 1 4 ）。そして、乱数回路 1

50

04やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、抽出する(ステップS215)。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第2特図保留記憶部151Bにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される(ステップS216)。続いて、例えばROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う(ステップS217)。こうして設定された第2始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図18に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0202】

ステップS217の処理を実行した後は、ステップS215にて抽出した各乱数値を示す数値データを、ステップS110の特別図柄通常処理に先立って読み出す(先読する)(ステップS218)。続いて、例えばROM101における第2先読結果通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して第2先読結果通知コマンドを送信するための設定を行う(ステップS219)。こうして設定された第2先読結果通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図18に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第2始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

【0203】

ステップS218の処理では、ステップS215にて抽出した各乱数値を示す数値データに基づいて決定される可変表示結果や大当り種別などが、ステップS110の特別図柄通常処理に先立って判定される。具体的には、まず、ステップS215にて抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1に対応する可変表示結果が「大当り」、「ハズレ」のいずれとなるかが判定される。このとき、可変表示結果が「大当り」となると判定された場合には、大当り種別決定用の乱数値MR2に関わらず、大当り種別が「7ラウンド」及び「16ラウンド」のいずれかとなると特定される。そして、ステップS219の処理では、ステップS218にて特定された可変表示結果や大当り種別に対応する先読結果通知コマンドを送信するための設定が行われる。

30

【0204】

これにより、第2始動入賞口を通過した遊技球が検出された時点で、特図表示結果が「大当り」となるか否かを判定するとともに、大当り種別が「7ラウンド」及び「16ラウンド」のいずれかとなると判定し、判定結果に応じて異なる先読結果通知コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して伝送させることができる。そして、演出制御基板12の側では、演出制御用CPU120などが、第1始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当り」となるか否かや、大当り種別が「7ラウンド」及び「16ラウンド」のいずれかとなることを特定することができる。なお、ステップS218の処理では、特図表示結果が「大当り」となるか否かや、大当り種別が「7ラウンド」及び「16ラウンド」のいずれかの判定に際し、ステップS207の処理とは異なる特定表示結果決定テーブルが参照されてもよい。すなわち、変動図柄指定バッファ値が“1”及び“2”のいずれであるかに応じて、異なる特定表示結果決定テーブルが参照されるようにしてもよい。

40

【0205】

ステップS219の処理を実行した後は、例えば合計保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、合計保留記憶数を1加算する(ステップS220)。そして、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データを記憶させる(ステップS221)。続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信する

50

ための設定を行う（ステップS 2 2 2）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図 1 8 に示すステップ S 1 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第 2 始動入賞口指定コマンド及び第 2 先読結果通知コマンドに続いて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。以上のような始動入賞判定処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値に応じて、図 1 9 に示すステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 2 0 6 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶されている保留データの有無などに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける確定特別図柄（大当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。

【 0 2 0 7 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に対応して、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。

【 0 2 0 8 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を 1 減算あるいは 1 加算して、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームであるか、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームであるかに関わりなく、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームにおける特別図柄の変動や、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値を “ 3 ” に更新する。

【 0 2 0 9 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当たりフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を “ 4 ” に更新する。さらに、大当たりフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を “ 0 ” に更新する。

【 0 2 1 0 】

ステップ S 1 1 4 の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったことなど

10

20

30

40

50

に基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」、「2ラウンド」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「7ラウンド」であることに対応して7ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドの実行回数となる大入賞口の開放回数を「7回」に設定する。また、大当り種別が「16ラウンド」であることに対応して16ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドの実行回数となる大入賞口の開放回数を「16回」に設定する。これに対して、大当り種別が「2ラウンド」であることに
10
対応して2ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定するとともに、ラウンドの実行回数となる大入賞口の開放回数を「2回」に設定する。

【0211】

ステップS115の大入賞口開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大入賞口開放中処理には、大入賞口を開放状態としての経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理など
20
が実行されればよい。

【0212】

ステップS116の大入賞口開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大入賞口開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。

【0213】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り種別に対応して確変状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。
30

【0214】

図21及び図22は、図19のステップS110にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図21及び図22に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている合計保留記憶数カウント値などに基づき、第1保留記憶数と第2保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（図21に示すステップS231）。このとき、合計保留記憶数が「0」以外であれば（ステップS231；No）、始動データ記憶部151Cから始動データを読み出す（ステップS232）。このときには、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。
40

【0215】

ステップS232の処理に続いて、例えば合計保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、合計保留記憶数を1減算するように更新するとともに、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「8」に対応するエントリ）に記憶された始動データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（ステップS233）。そして、ステップS232にて読み出した始動データが「第1」
50

と「第 2」のいずれであるかを判定する（ステップ S 2 3 4）。

【0 2 1 6】

ステップ S 2 3 4 にて始動データが「第 1」であると判定された場合には（ステップ S 2 3 4；第 1）、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データとを、それぞれ読み出す（ステップ S 2 3 5）。このときには、例えば第 1 保留記憶数カウント値を 1 減算することなどにより、第 1 保留記憶数を 1 減算するように更新するとともに、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された保留データの記憶内容を、1 エントリずつ上位にシフトさせる（ステップ S 2 3 6）。そして、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始することに対応して、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）を「1」に設定する（ステップ S 2 3 7）。

10

【0 2 1 7】

ステップ S 2 3 4 にて始動データが「第 2」であると判定された場合には（ステップ S 2 3 4；第 2）、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B にて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データとを、それぞれ読み出す（ステップ S 2 3 9）。このときには、例えば第 2 保留記憶数カウント値を 1 減算することなどにより、第 2 保留記憶数を 1 減算するように更新するとともに、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された保留データの記憶内容を、1 エントリずつ上位にシフトさせる（ステップ S 2 4 0）。そして、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始することに対応して、変動特図指定バッファ値を「2」に設定する（ステップ S 2 4 1）。

20

【0 2 1 8】

ステップ S 2 3 7、S 2 4 1 の処理のいずれかを実行した後は、可変表示結果を「ハズレ」、「大当り」のいずれとするかを判定するための使用テーブルとして、図 7 に示す特図表示結果決定テーブル 1 3 0 を選択してセットする（ステップ S 2 4 2）。例えば、ステップ S 2 4 2 の処理では、ROM 1 0 1 における特図表示結果決定テーブル 1 3 0 の記憶アドレスを、決定テーブルポインタなどにセットすればよい。

30

【0 2 1 9】

C P U 1 0 3 は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブル 1 3 0 を参照することにより、ステップ S 2 3 5 にて読み出された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データが、「大当り」や「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、特図表示結果を「大当り」や「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップ S 2 4 3）。そして、ステップ S 2 4 3 にて決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（図 2 2（A）のステップ S 2 4 4）。

【0 2 2 0】

ステップ S 2 4 4 にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ S 2 4 4；Y e s）、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 4 5）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り種別決定テーブル 1 3 1 を選択してセットする（ステップ S 2 4 6）。こうしてセットされた大当り種別決定テーブル 1 3 1 を参照することにより、ステップ S 2 3 5 にて読み出した大当り種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データに基づき、「7 ラウンド」や「1 6 ラウンド」、「2 ラウンド」といった予め複数用意された大当り種別のいずれかに決定する（ステップ S 2 4 7）。なお、ステップ S 2 4 1 の処理で変動特図指定バッファ値を「2」に設定した場合には、大当り種別決定テーブル 1 3 1 にて「2 ラウンド」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていないことから、大当り種別が「2 ラウンド」に決定されることはない。こうして決定された大当り種別に対

40

50

応して、例えば遊技制御バッファ設定部 155 に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を更新することなどにより、決定された大当り種別を記憶させる（ステップ S 248）。一例として、大当り種別が「7 ラウンド」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「16 ラウンド」であれば「1」とし、「2 ラウンド」であれば「2」とすればよい。

【0221】

ステップ S 248 の処理を実行した後は、大入賞口開放回数最大値を設定する（ステップ S 253）。このときには、例えば図 22（B）に示すように、可変表示結果が「大当り」に決定された場合において、ステップ S 248 にて設定された大当り種別バッファ値が「0」であれば、大入賞口開放回数最大値を 7 回開放遊技に対応した「7」に設定する。また、可変表示結果が「大当り」に決定された場合において、ステップ S 248 にて設定された大当り種別バッファ値が「1」であれば、大入賞口開放回数最大値を 16 回開放遊技に対応した「16」に設定する。これに対して、可変表示結果が「大当り」に決定された場合において、ステップ S 248 にて設定された大当り種別バッファ値が「2」であれば、大入賞口開放回数最大値を 2 回開放遊技に対応した「2」に設定する。

【0222】

ステップ S 244 にて「大当り」ではないと判定された場合や（ステップ S 244；No）、ステップ S 253 の処理を実行した後は、大当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップ S 254）。一例として、ステップ S 244 にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ S 244 にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ S 248 における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「7 ラウンド」とする決定結果に応じて、大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「16 ラウンド」とする決定結果に応じて、大当り図柄「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「2 ラウンド」とする決定結果に応じて、大当り図柄「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0223】

ステップ S 254 にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である「1」に更新してから（ステップ S 255）、特別図柄通常処理を終了する。また、図 21 のステップ S 231 にて合計保留記憶数が「0」である場合には（ステップ S 231；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ S 256）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ S 256 におけるデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する客待ちデモ指定コマンドが、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、例えば ROM 101 における客待ちデモ指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、客待ちデモ指定コマンドの送信設定を行う。こうして設定された客待ちデモ指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図 18 に示すステップ S 17 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

【0224】

図 23 は、図 19 のステップ S 111 にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図 23 に示す変動パターン設定処理において、CPU 103 は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 261）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ S 261；Yes）、変動パターン種別を複数種

類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り変動パターン種別決定テーブル132Aを選択してセットする(ステップS262)。

【0225】

ステップS261にて大当りフラグがオフであるときには(ステップS261; No)、確変状態や時短状態における時間短縮制御が実行中であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS266)。

【0226】

ステップS266にて時短フラグがオフであるときには(ステップS266; No)、合計保留記憶数カウント値が「3」以上であるか否かを判定する(ステップS267)。そして、合計保留記憶数が「3」未満であれば(ステップS267; No)、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)132Cを選択してセットする(ステップS268)。これに対して、ステップS266にて時短フラグがオンであるときや(ステップS266; Yes)、ステップS267にて合計保留記憶数カウント値が「3」以上であるときには(ステップS267; Yes)、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)132Cを選択してセットする(ステップS269)。なお、ステップS266にて時短フラグがオンであるときにも、合計保留記憶数が所定数(例えば「1」など)以上であるか否かを判定し、その判定結果に応じて異なる決定テーブルを選択してもよい。例えば、時短フラグがオンである場合に、合計保留記憶数が「0」であればステップS268に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)132Bを選択してセットする一方、合計保留記憶数が「1」以上であればステップS269に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)132Cを選択してセットしてもよい。

【0227】

ステップS262、S268、S269の処理のいずれかを実行した後は、例えば特図変動用乱数値バッファなどに格納されている変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づき、ステップS262、S268、S269のいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する(ステップS270)。変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データは、ステップS270の処理が実行されるときに乱数回路503や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタなどから抽出されてもよいし、第1始動入賞口や第2始動入賞口に進入(始動入賞)した遊技球が検出されたときに抽出されたものを、乱数値MR1~MR2とともに、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bにおける保留データとして記憶しておいてもよい。

【0228】

ステップS270の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。

【0229】

ステップS270にて変動パターン種別を決定した後は、特図表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかに応じて、ハズレ変動パターン決定テーブル133Aと大当り変動パターン決定テーブル133Bのいずれかを選択し、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとしてセットする(ステップS271)。続いて、変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データに基づき、ステップS271にてセットした変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップS272)。変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値

データは、ステップS 2 7 2の処理が実行されるときに乱数回路1 0 4や遊技制御カウンタ設定部1 5 4のランダムカウンタなどから抽出されてもよいし、第1始動入賞口や第2始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球が検出されたときに抽出されたものを、乱数値MR 1、MR 2とともに、第1特図保留記憶部1 5 1 Aや第2特図保留記憶部1 5 1 Bにおける保留データとして記憶しておいてもよい。

【0 2 3 0】

ステップS 2 7 2の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4 Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4 Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかに
10
にかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR 4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。また、ステップS 2 7 2の処理では、ステップS 2 7 0における変動パターン種別の決定結果にかかわらず、変動パターン決定用となる共通の乱数値MR 4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

【0 2 3 1】

ステップS 2 7 2にて変動パターンを決定した後は、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップS 2 7 3）。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4 Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図を用いた特図ゲームのい
20
ずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS 2 7 4）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4 Aによる第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0 2 3 2】

ステップS 2 7 4の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップS 2 7 5）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU 1 0 3は、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して遊技状態指定
30
コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM 1 0 1における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU 1 0 3は、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して遊
40
技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM 1 0 1における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップS 2 7 5での設定を行った場合には、変動パターン設定処理が終了してから図1 8に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS 2 7 6）、変動パターン設定処理を終了する。
50

【 0 2 3 3 】

図 2 4 は、図 1 9 のステップ S 1 1 3 にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図 2 4 に示す特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3 は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 9 1）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ S 2 9 1 ; Yes）、大当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ S 2 9 2）。例えば、ステップ S 2 9 2 の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【 0 2 3 4 】

ステップ S 2 9 2 の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 2 9 3）。例えば、ステップ S 2 9 3 の処理では、大当り種別バッファ値に応じた当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルの ROM 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。これにより、特別図柄停止処理が終了してから図 1 8 に示すステップ S 1 7 のコマンド制御処理が実行されたときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、大当り種別に応じた当り開始指定コマンドが送信される。ステップ S 2 9 3 での設定を行った後には、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ S 2 9 4）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップ S 2 9 5）。例えば、ステップ S 2 9 5 の処理において、CPU 1 0 3 は、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変状態における特図ゲームの残存回数をカウントするための確変回数カウンタや時短状態における特図ゲームの残存回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などを実行すればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップ S 2 9 6）、特別図柄停止処理を終了する。

【 0 2 3 5 】

ステップ S 2 9 1 にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ S 2 9 1 ; No）、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化する（ステップ S 3 0 2）。ステップ S 3 0 2 の処理を実行した後は、確変状態を終了させるか否かの判定や時短状態を終了させるか否かの判定を行ってから（ステップ S 3 0 3）、特別図柄停止処理を終了する。例えば、ステップ S 3 0 3 の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば 1 減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値（例えば「0」など）と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短状態における時間短縮制御などを終了すればよい。他方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップ S 3 0 3 の処理を終了すればよい。時短フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている確変状態については、確変回数カウンタの格納値である確変回数カウント値を、例えば 1 減算するなどして更新する。そして、更新後の確変回数カウント値が所定の確変制御終了判定値（例えば「0」など）と合致するか否かの判定を行う。このとき、確変制御終了判定値と合致すれば、確変フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態における確率制御などを終了すればよい。他方、確変制御終了判定値と合致しなければ、確変フラグの状態を維持して、ステップ S 3 0 3 の処理を終了すればよい。

【 0 2 3 6 】

図 2 5 は、図 1 9 のステップ S 1 1 7 にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図 2 5 に示す大当り終了処理において、CPU 1 0 3 は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 3 1 1）。一例として、図 1 9 に示すステップ S 1 1 6 の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するときに、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップ S 3 1 1 の処理では、

例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「0」など）と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS311にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS311；No）、そのまま大当り終了処理を終了する。

【0237】

これに対して、ステップS311にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS311；Yes）、確変状態の制御を開始するための設定を行う（ステップS313）。このとき、例えばCPU103は、確変フラグ及び時短フラグをともにオン状態にセットする。そして、確変状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「8」）を、確変回数カウンタに設定するとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「100」）を、時短回数カウンタに設定する。

【0238】

ステップS313における設定を行った後には、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS314）、大当り終了処理を終了する。

【0239】

図26は、普通図柄プロセス処理として、図18のステップS16にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図26に示す普通図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、ゲート通過判定処理を実行する（ステップS130）。例えば、ステップS130のゲート通過判定処理では、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づき、ゲートスイッチ21がオンであるか否かを判定し、オフであれば、そのままゲート通過判定処理を終了する。これに対して、ゲートスイッチ21がオンであるときには、所定の普図保留記憶部における保留データの記憶数である普図保留記憶数を示す普図保留記憶カウンタ値が、普図保留上限値として予め定められた値（例えば「4」）となっているか否かを判定する。このとき、普図保留上限値に達していれば、通過ゲートにおける今回の遊技球の通過を無効として、ゲート通過判定処理を終了する。その一方で、普図保留上限値に達していない場合には、例えば乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、普図表示結果決定用の乱数値MR5を示す数値データを抽出する。このとき抽出した乱数値MR5を示す数値データが、保留データとして所定の普図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで、乱数値MR5が記憶される。この場合には、普図保留記憶数カウンタ値を1加算するように更新してから、ゲート通過判定処理を終了する。

【0240】

ステップS130のゲート通過判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた普図プロセスフラグの値に応じて、図26に示すステップS140～S143の処理のいずれかを選択して実行する。

【0241】

ステップS140の普通図柄通常処理は、普図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この普通図柄通常処理では、所定の普図保留記憶部に格納された保留データの有無などに基づいて、普通図柄表示器20による普図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。このとき、例えば所定の普図保留記憶部に格納された保留データがある場合には、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果である普図表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかを決定する普図表示結果決定処理が実行してから、普図プロセスフラグの値を“1”に更新する。

【0242】

普図表示結果決定処理では、所定の普図保留記憶部から読み出した保留データに含まれる普図表示結果決定用の乱数値MR5を示す数値データなどに基づき、所定の普図表示結果決定テーブルを参照して、普図表示結果を決定する。ここで、普図表示結果決定テーブルでは、時短フラグがオンである場合に、時短フラグがオフである場合よりも普図表示結

10

20

30

40

50

果を「普図当り」とする決定がなされる割合が高くなるように決定値が普図表示結果に割り当てられている。これにより、確変状態や時短状態といった特別遊技状態では、通常状態に比べて普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となりやすくなることで、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口が拡大開放状態となる頻度が高まり、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすくなる。

【 0 2 4 3 】

また、普図表示結果決定処理では、普図表示結果に対応する普図変動時間の決定も行われる。このとき、時短フラグがオンである場合には、時短フラグがオフである場合よりも普図変動時間が短くなるように設定される。これにより、確変状態や時短状態といった特別遊技状態では、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が導出表示される間隔が短くなることで、「普図当り」の可変表示結果が導出表示される間隔も短くなり、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口が拡大開放状態となる頻度が高まり、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすくなる。さらに、普図表示結果決定処理では、普図表示結果を「普図当り」とする場合に、第 2 始動入賞口を拡大開放状態とする時間である傾動制御時間や拡大開放状態とする回数である傾動制御回数を設定してもよい。このとき、時短フラグがオンである場合には、時短フラグがオフである場合よりも傾動制御時間や傾動制御回数が増加するように設定される。これにより、確変状態や時短状態といった特別遊技状態では、第 2 始動入賞口が拡大開放状態となる時間や回数が増加することで、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすくなる。なお、第 2 始動入賞口を拡大開放状態とする設定は、ステップ S 1 4 2 の普通図柄停止処理やステップ S 1 4 3 の普通電動役物作動処理にて行うようにしてもよい。

【 0 2 4 4 】

ステップ S 1 4 1 の普通図柄変動処理は、普図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この普通図柄変動処理では、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄を変動させるための設定が行われるとともに、その普通図柄が変動を開始してからの経過時間が計測される。また、こうして計測された経過時間が所定の普図変動時間に達したか否かの判定が行われる。

【 0 2 4 5 】

ステップ S 1 4 2 の普通図柄停止処理は、普図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この普通図柄停止処理では、普図変動時間が経過したことに基づき、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の変動を停止させ、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）させるための設定などを行う。ステップ S 1 4 3 の普通電動役物作動処理は、普図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この普通電動役物作動処理では、普図ゲームにおける可変表示結果（普図表示結果）が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B が備える可動翼片を垂直位置から傾動位置に移動させて、第 2 始動入賞口を通常開放状態から拡大開放状態に変化させるための設定などが行われる。

【 0 2 4 6 】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動して、図 2 7 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 2 7 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 4 0 1）、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された CTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 4 0 2）、演出制御に用いる演出用乱数のうち、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。続いて、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 4 0 3）。タイマ割込みフラグは、例えば CTC のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。

【 0 2 4 7 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、 I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部 1 9 4 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが 2 バイト構成である場合には、 1 バイト目 (M O D E) と 2 バイト目 (E X T) を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【 0 2 4 8 】

ステップ S 4 0 3 にてタイマ割込みフラグがオフであれば (ステップ S 4 0 3 ; N o) 、ステップ S 4 0 2 の処理に戻る。他方、ステップ S 4 0 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 4 0 3 ; Y e s) 、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 4 0 4) 、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 4 0 5) 。ステップ S 4 0 5 にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

20

【 0 2 4 9 】

ステップ S 4 0 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行してから (ステップ S 4 0 6) 、ステップ S 4 0 2 の処理に戻る。ステップ S 4 0 6 の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L 、 8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 といった発光体における点灯動作、演出用役物が備える可動部材における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

30

【 0 2 5 0 】

ステップ S 4 0 5 のコマンド解析処理内では、例えば図 2 8 に示すような始動入賞時コマンド処理が実行されればよい。図 2 8 に示す始動入賞時コマンド処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読結果通知コマンドを受信したか否かを判定する (ステップ S 5 0 1) 。受信した演出制御コマンドは演出制御コマンド受信用バッファに格納されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、この演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを読み出して内容を確認することにより、受信した演出制御コマンドを特定することができる。このとき、先読結果通知コマンドを受信していなければ (ステップ S 5 0 1 ; N o) 、そのまま始動入賞時処理を終了する。

40

【 0 2 5 1 】

ステップ S 5 0 1 にて先読結果通知コマンドを受信したと判定されたときには (ステップ S 5 0 1 ; Y e s) 、例えば先読結果通知コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより、先読結果を特定する (ステップ S 5 0 2) 。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定した先読結果を、図 1 7 に示す先読結果保留記憶部 1 9 5 における空きエントリの先頭に記憶する (ステップ S 5 0 3) 。

【 0 2 5 2 】

50

図 29 は、図 27 のステップ S 406 にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図 29 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば演出制御フラグ設定部 191 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 160 ~ S 165 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0253】

ステップ S 160 の飾り図柄変動開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動開始待ち処理には、主基板 11 から伝送される変動開始コマンドとして、第 1 変動開始コマンドと第 2 変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じて、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R における飾り図柄の可変表示を、開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。このとき、可変表示を開始する旨の判定がなされたことに対応して、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

10

【0254】

ステップ S 161 の飾り図柄変動設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動設定処理には、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームの開始や第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームの開始に対応して、飾り図柄の可変表示を含めた各種の演出動作を行うために、変動パターンや可変表示結果などに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄や、仮停止図柄、予告パターン等を決定する処理などが含まれている。また、飾り図柄変動設定処理では、これらの決定結果に基づいて、例えば図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンといった、各種の演出制御パターンが設定される。こうした決定や設定などが行われた後は、演出プロセスフラグの値が“2”に更新される。

20

【0255】

ステップ S 162 の飾り図柄変動中処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動中処理には、演出制御タイマ設定部 192 に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）に対応して、図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンなどから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。こうした演出制御を行った後、例えば図柄変動制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。図柄変動制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板 11 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 12 の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

30

【0256】

ステップ S 163 の飾り図柄変動終了時処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動終了時処理には、主基板 11 から伝送される当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する処理が含まれている。このとき、当り開始指定コマンドを受信した旨の判定がなされれば、その当り開始指定コマンドから特定される特図表示結果が「大当り」であるときに、演出プロセスフラグの値が“4”に更新される。また、当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“0”に更新される。

40

【0257】

ステップ S 164 の大当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当

50

り」となったことなどに対応した当り時演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板 1 1 から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

【 0 2 5 8 】

ステップ S 1 6 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理には、大当り遊技状態が終了することなどに対応した当り時演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、こうした演出動作が終了したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 2 5 9 】

図 3 0 は、図 2 9 のステップ S 1 6 1 にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。図 3 0 に示す飾り図柄変動設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、最終停止図柄決定処理を実行する（ステップ S 5 5 1）。図 3 1 は、ステップ S 5 5 1 にて実行される最終停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。図 3 1 に示す最終停止図柄決定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、例えば主基板 1 1 から伝送された可変表示結果通知コマンドにおける EX T データを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップ S 7 5 1）。このとき、特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされれば（ステップ S 7 5 1 ; Y e s）、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドにおける EX T データを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（

【 0 2 6 0 】

ステップ S 7 5 2 にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップ S 7 5 2 ; Y e s）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップ S 7 5 3）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップ S 7 5 3 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示画面における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示画面における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示画面における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【 0 2 6 1 】

ステップ S 7 5 2 にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップ S 7 5 2 ; N o ）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップ S 7 5 4 ）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップ S 7 5 4 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示画面における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示画面における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

10

20

【 0 2 6 2 】

ステップ S 7 5 1 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップ S 7 5 1 ; N o ）、大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップ S 7 5 9 ）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップ S 7 5 9 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いて ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の表示画面における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

30

【 0 2 6 3 】

図 3 0 のステップ S 5 5 1 にて以上のような最終停止図柄決定処理を実行した後は、可変表示中演出設定処理を実行する（ステップ S 5 5 2 ）。図 3 2 は、ステップ S 5 1 4 にて実行される可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図 3 2 に示す可変表示中演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドにおける EXT データを読み取って特定された変動パターンなどに応じて、「滑り」の可変表示演出を実行する「滑りあり」であるかを判定する（ステップ S 7 7 1 ）。

【 0 2 6 4 】

ステップ S 7 7 1 にて「滑りあり」と判定されたときには（ステップ S 7 7 1 ; Y e s ）、「滑り」の可変表示演出において仮停止表示される滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定する（ステップ S 7 7 2 ）。一例として、ステップ S 7 7 2 の処理では、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される滑り前仮停止図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の滑り前仮停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定すればよい。

40

【 0 2 6 5 】

ステップ S 7 7 1 にて「滑りあり」ではないと判定されたときや（ステップ S 7 7 1 ; N o ）、ステップ S 7 7 2 の処理を実行した後は、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドにおける EXT データを読み取って特定された変動パターンなど

50

に応じて、「擬似連」の可変表示演出を実行する「擬似連あり」であるか否かを判定する（ステップS 7 7 3）。このとき、「擬似連あり」との判定がなされれば（ステップS 7 7 3；Y e s ）、「擬似連」の可変表示演出において仮停止表示されて擬似連チャンス目G C 1～G C 8のいずれかを構成する飾り図柄を決定する（ステップS 7 7 4）。一例として、ステップS 7 7 4の処理では、演出制御カウンタ設定部1 9 3に設けられたランダムカウンタ等により更新される擬似連チャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1などに予め記憶された所定の擬似連チャンス目決定テーブルを参照することなどにより、擬似連変動（再変動）が実行されるごとに仮停止表示されて擬似連チャンス目G C 1～G C 8のいずれかを構成する飾り図柄を決定すればよい。

【0 2 6 6】

10

ステップS 7 7 3にて「擬似連あり」ではないと判定されたときには（ステップS 7 7 3；N o ）、そのまま可変表示中演出設定処理を終了する。

【0 2 6 7】

図30のステップS 5 5 2にて以上のような可変表示中演出設定処理を実行した後は、予告演出設定処理を実行する（ステップS 5 5 3）。例えば、予告演出設定処理では、予告演出を実行するか否かの決定や、実行する場合に「キャラクタ予告」や「操作時予告」といった複数種類のうちいずれの予告演出を実行するか決定などが行われる。また、予告演出の種類（予告演出種別）に応じて、予告パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する処理なども行われる。

【0 2 6 8】

20

ステップS 5 5 3における予告演出設定処理に続いて、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS 5 5 5）。このとき、演出制御用C P U 1 2 0は、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに対応して、複数用意された図柄変動制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS 5 5 3の予告演出設定処理にて決定された予告パターンなどに対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【0 2 6 9】

ステップS 5 5 5の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部1 9 2に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS 5 5 6）。そして、画像表示装置5における飾り図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS 5 5 7）。このときには、例えばステップS 5 5 5にて使用パターンとして決定された図柄変動制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部1 2 3のV D P等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS 5 5 8）、飾り図柄変動設定処理を終了する。

【0 2 7 0】

30

図33は、図29のステップS 1 6 2にて実行される飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。図33に示す飾り図柄変動中処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば1減算）してから（ステップS 5 6 1）、更新後の演出制御プロセスタイマ値を演出制御パターンにて示される演出制御プロセスタイマ判定値と比較して、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行う（ステップS 5 6 2）。そして、いずれのタイマ判定値とも合致しなければ（ステップS 5 6 2；N o ）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0 2 7 1】

40

ステップS 5 6 2にてタイマ判定値と合致した場合には（ステップS 5 6 2；Y e s ）、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された各種制御データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードのいずれか）を読み出す（ス

50

テップS 5 6 3)。ここで、ステップS 5 6 2の処理で演出制御パターンにて示される複数のタイマ判定値が演出制御プロセスタイマ値と合致した場合には、合致した各々のタイマ判定値と対応付けて格納されている複数の制御データを、ステップS 5 6 3の処理にて読み出すようにすればよい。そして、ステップS 5 6 3にて読み出された制御データが終了コードであるか否かの判定を行う(ステップS 5 6 4)。このとき、終了コードではないと判定されれば(ステップS 5 6 4; No)、ステップS 5 6 3にて読み出された制御データに応じた指令や設定を行うための演出制御指令処理を実行してから(ステップS 5 6 5)、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0272】

ステップS 5 6 4にて終了コードであると判定された場合には(ステップS 5 6 4; Yes)、例えば所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定することなどにより、当り開始指定コマンド受信待ち時間の設定を行う(ステップS 5 6 6)。そして、飾り図柄プロセスフラグの値を飾り図柄変動終了時処理に対応した値である“3”に更新してから(ステップS 5 6 7)、飾り図柄変動中処理を終了する。なお、主基板11から演出制御基板12に対して飾り図柄停止コマンドが送信される場合には、ステップS 5 6 4にて終了コードであると判定されたときに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて例えば飾り図柄の揺れ変動表示を行うように仮停止表示させ、図29に示すステップS 1 6 3の飾り図柄変動終了時処理にて飾り図柄停止コマンドを受信したことに応答して、飾り図柄を完全停止させればよい。

【0273】

図34及び図35は、図29のステップS 1 6 3にて実行される飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動終了時処理において、演出制御用CPU120は、まず、最終停止図柄となる確定飾り図柄を完全停止表示させて導出表示する(図34のステップS 5 7 1)。なお、主基板11から演出制御基板12に対して飾り図柄停止コマンドが送信される場合には、飾り図柄停止コマンドを受信するまで、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて例えば飾り図柄の揺れ変動表示を行うように仮停止表示させればよい。

【0274】

ステップS 5 7 1の処理に続いて、例えば当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定することや、受信した場合に当り開始指定コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する(ステップS 5 7 2)。このとき、特図表示結果が「大当り」ではないと判定されれば(ステップS 5 7 2; No)、演出プロセスフラグの値を“0”に初期化してから(ステップS 5 7 3)、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

【0275】

ステップS 5 7 2にて特図表示結果が「大当り」であると判定されたときには(ステップS 5 7 2; Yes)、当り開始指定コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、大当り種別が「2ラウンド」であるか否かを判定する(ステップS 5 7 4)。このとき、大当り種別が「2ラウンド」ではないと判定されれば(ステップS 5 7 4; No)、例えば演出制御フラグ設定部191に設けられた先読プロセスフラグの値が先読演出の実行中に対応した値である“1”であるか否かを判定する(ステップS 5 7 5)。

【0276】

ステップS 5 7 5にて先読プロセスフラグの値が“1”であると判定された場合には(ステップS 5 7 5; Yes)、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられた大当り保留記憶数カウンタにおける格納値(大当り保留記憶数カウント値)を1減算して更新し(ステップS 5 7 6)、更新後の大当り保留記憶数カウント値が“0”であるか否かを判定する(ステップS 5 7 7)。このとき、大当り保留記憶数カウント値が“0”以外であれば(ステップS 5 7 7; No)、大当り保留記憶数カウント値に対応した先読演出となる演出動作を制御するための設定を行う(ステップS 5 7 8)。一例として、ステップS 5 7 7の処理では、大当り保留記憶数カウント値に対応した演出制御パターンを各種演出

制御パターンテーブルから読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、電飾信号をランプ制御基板 14 に対して伝送して、図 35 (B) に示すように、大当り保留記憶数カウント値が “ 1 ” であれば、大当り保留表示ランプ 1000 を青色で点灯させ、大当り保留記憶数カウント値が “ 2 ” であれば、大当り保留表示ランプ 1000 を赤色で点灯させ、大当り保留記憶数カウント値が “ 3 ” 以上であれば、大当り保留表示ランプ 1000 を虹の七色で点灯 (レインボー表示) させることなどにより、先読演出となる演出動作を実行する。

【 0277 】

図 34 のステップ S577 にて大当り保留記憶数カウント値が “ 0 ” であると判定された場合には (ステップ S577 ; Yes)、先読演出を終了するための設定を行い (ステップ S579)、先読プロセスフラグの値を先読演出の終了時に対応した値である “ 2 ” に更新する (ステップ S580)。一例として、ステップ S579 の処理では、所定の電飾信号をランプ制御基板 14 に対して伝送して、大当り保留表示ランプ 1000 を消灯させることなどにより、先読演出となる演出動作を終了させる制御が行われるようにすればよい。

【 0278 】

ステップ S575 にて先読プロセスフラグの値が “ 1 ” ではないと判定された場合や (ステップ S575 ; No)、ステップ S578、S580 のいずれかの処理を実行した後は、当り開始指定コマンドの EXT データを読み取ることなどにより、大当り種別が「7 ラウンド」、「16 ラウンド」のいずれであるかを特定する (ステップ S581)。続いて、昇格演出パターンを決定するための使用テーブルとして、図 13 に示す昇格演出パターン決定テーブル 160 を選択してセットする (ステップ S582)。そして、昇格演出パターン決定用の乱数値 SR1 を示す数値データに基づき、ステップ S582 の処理にてセットした昇格演出パターン決定テーブル 160 を参照することにより、昇格演出パターンを、複数種類のいずれかに決定する (ステップ S583)。

【 0279 】

ステップ S583 の処理を実行した後は、図 17 に示す先読結果保留記憶部 195 に保留データが記憶されているか否かを判定する (図 35 (A) のステップ S584)。このとき、先読結果保留記憶部 195 に保留データが記憶されていれば (ステップ S584 ; Yes)、先読結果保留記憶部 195 に記憶されている保留データとして、先読結果を読み出す (ステップ S585)。このときには、先読結果保留記憶部 195 に記憶された保留データの記憶内容を消去する。

【 0280 】

そして、ステップ S585 にて読み出された先読結果に、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「7 ラウンド」、「16 ラウンド」のいずれかとなる先読結果が含まれているか否かを判定する (ステップ S586)。このとき、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「7 ラウンド」、「16 ラウンド」のいずれかとなる旨の先読結果が含まれていれば (ステップ S586 ; Yes)、第 1 先読演出の有無を判定するための使用テーブルとして、図 14 (A) に示す第 1 先読演出実行判定テーブル 161A を選択してセットする (ステップ S587)。そして、先読演出実行判定用の乱数値 SR2 を示す数値データに基づき、ステップ S587 の処理にてセットした第 1 先読演出実行判定テーブル 161A を参照することにより、第 1 先読演出の有無を判定する (ステップ S588)。ここで、ステップ S588 の処理では、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「7 ラウンド」、「16 ラウンド」のいずれかとなる旨の先読結果が複数含まれている場合、先読結果毎に、第 1 先読演出の有無が判定されればよい。

【 0281 】

ステップ S588 にて「第 1 先読演出あり」と判定された場合には (ステップ S589 ; Yes)、図 17 に示す先読結果保留記憶部 195 に保留データとして記憶されている、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「7 ラウンド」、「16 ラウンド」のいずれ

10

20

30

40

50

かとなる先読結果の個数（大当り保留記憶数）を特定する（ステップS590）。続いて、大当り保留記憶数カウント値に、ステップS590にて特定した大当り保留記憶数を加算して更新する（ステップS591）。

【0282】

ステップS591の処理を実行した後は、第1先読演出の実行タイミングを決定するための使用テーブルとして、図16（A）に示す第1先読演出実行タイミング決定テーブル162Aを選択してセットする（ステップS592）。そして、先読演出実行タイミング決定用の乱数値SR3を示す数値データに基づき、ステップS592にてセットした第1先読演出実行タイミング決定テーブル162Aを参照することにより、第1先読演出の実行タイミングを、複数種類のいずれかに決定する（ステップS593）。なお、ステップS593の処理では、先読結果保留記憶部195に、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる旨の先読結果が複数含まれている場合には、先読結果毎に第1先読演出の実行タイミングを決定すればよい。

10

【0283】

こうして決定された第1先読演出の実行タイミングに対応して、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた先読演出実行タイミング指定バッファの格納値である先読演出実行タイミング指定バッファ値を更新することなどにより、決定された第1先読演出の実行タイミングを記憶させる（ステップS594）。一例として、第1先読演出の実行タイミングが「4ラウンド」であれば第1先読演出実行タイミング指定バッファ値を「4」とし、「7ラウンド」であれば第1先読演出実行タイミング指定バッファ値を「7」とすればよい。

20

【0284】

図34のステップS574にて大当り種別が「2ラウンド」であると判定された場合や（ステップS574；Yes）、ステップS584にて先読結果保留記憶部195に保留データが記憶されていないと判定された場合（ステップS584；No）、ステップS586にて可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる旨の先読結果が含まれていないと判定された場合（ステップS586；No）、ステップS588にて「第1先読演出なし」と判定された場合（ステップS589；No）、図35（A）のステップS594の処理を実行した後は、大当り中演出となる演出動作を開始するための設定を行う（図34のステップS595）。一例として、ステップS595の処理では、大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」である場合、ステップS583にて決定した昇格演出パターンに対応した昇格演出を含む大当り中演出に対応した演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブルから読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、表示制御指令を表示制御部123に供給すること、効果音信号を音声制御基板13に対して伝送すること、電飾信号をランプ制御基板14に対して伝送することなどにより、ステップS583にて決定した昇格演出パターンに対応した昇格演出を含む大当り中演出となる演出動作を実行させる。

30

【0285】

その後、演出プロセスフラグの値を大当り制御中演出処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップS596）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

40

【0286】

図36及び図37は、図29のステップS164にて実行される大当り制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。この大当り制御中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、主基板11から伝送される当り終了指定コマンドの受信があったか否かを判定する（図36のステップS601）。このとき、当り終了指定コマンドの受信がなければ（ステップS601；No）、先読演出実行タイミング指定バッファ値を読み出して（ステップS602）、先読演出の実行タイミングになったか否かを判定する（ステップS603）。一例として、ステップS603の処理では、主基板11から伝送された大当り用の大入賞口開放中指定コマンドなどから、大当り遊技状態におけるラウンド数

50

を特定してラウンド数が更新されたか否かを判定し、更新されていれば、更新後のラウンド数が先読演出実行タイミング指定バッファ値と合致しているか否かを判定する。そして、更新後のラウンド数が先読演出実行タイミング指定バッファ値と合致していれば、先読演出の実行タイミングになったと判定すればよい。

【0287】

ステップS603にて先読演出の実行タイミングになっていないと判定された場合には（ステップS603；No）、7ラウンドの開始タイミングであるか否かを判定する（ステップS604）。一例として、ステップS604の処理では、主基板11から伝送された大当り用の大入賞口開放中指定コマンドなどから、大当り遊技状態におけるラウンド数を特定し、ラウンド数が“6”から“7”に更新されたか否かを判定すればよい。

10

【0288】

ステップS604にて7ラウンドの開始タイミングであると判定された場合には（ステップS604；Yes）、図17に示す先読結果保留記憶部195に保留データが記憶されているか否かを判定する（図37のステップS605）。このとき、先読結果保留記憶部195に保留データが記憶されていれば（ステップS605；Yes）、先読結果保留記憶部195に記憶されている保留データとして、先読結果を読み出す（ステップS606）。このときには、先読結果保留記憶部195に記憶された保留データの記憶内容を消去する。

【0289】

そして、ステップS606にて読み出された先読結果に、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果が含まれているか否かを判定する（ステップS607）。このとき、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる旨の先読結果が含まれていれば（ステップS607；Yes）、第2先読演出の有無を判定するための使用テーブルとして、図14（B）に示す第2先読演出実行判定テーブル161Bを選択してセットする（ステップS608）。そして、先読演出実行判定用の乱数値SR2を示す数値データに基づき、ステップS608にてセットした第2先読演出実行判定テーブル161Bを参照することにより、第2先読演出の有無を判定する（ステップS609）。ここで、ステップS609の処理では、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる旨の先読結果が複数含まれている場合、先読結果毎に、第2先読演出の有無が判定されればよい。

20

30

【0290】

ステップS609にて「第2先読演出あり」と判定された場合には（ステップS610；Yes）、図17に示す先読結果保留記憶部195に保留データとして記憶されている、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果の個数（大当り保留記憶数）を特定する（ステップS611）。続いて、大当り保留記憶数カウント値に、ステップS611にて特定した大当り保留記憶数を加算して更新する（ステップS612）。

【0291】

ステップS612の処理を実行した後は、第2先読演出の実行タイミングを決定するための使用テーブルとして、図16（B）に示す第2先読演出実行タイミング決定テーブル162Bを選択してセットする（ステップS613）。そして、先読演出実行タイミング決定用の乱数値SR3を示す数値データに基づき、ステップS613の処理にてセットした第2先読演出実行タイミング決定テーブル162Bを参照することにより、第2先読演出の実行タイミングを、複数種類のいずれかに決定する（ステップS614）。なお、ステップS614の処理では、先読結果保留記憶部195に、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる旨の先読結果が複数含まれている場合には、先読結果毎に第2先読演出の実行タイミングを決定すればよい。こうして決定された第2先読演出の実行タイミングに対応して、先読演出実行タイミング指定バッファ値を更新することなどにより、決定された第1先読演出の実行タイミングを

40

50

記憶させる（ステップS 6 1 5）。

【0 2 9 2】

ステップS 6 0 3にて先読演出の実行タイミングになっていると判定された場合には（ステップS 6 0 3；Y e s）、先読演出実行タイミング指定バッファをクリアして、その値を“ 0 ”に初期化するとともに（図3 6のステップS 6 1 6）、先読演出となる演出動作を実行するための設定を行う（ステップS 6 1 7）。一例として、ステップS 6 1 7の処理では、先読演出に対応した演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブルから読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、表示制御指令を表示制御部1 2 3に供給すること、効果音信号を音声制御基板1 3に対して伝送すること、電飾信号をランプ制御基板1 4に対して伝送することなどにより、先読演出となる演出動作を実行させる。このとき、電飾信号をランプ制御基板1 4に対して伝送することなどにより、図3 5（B）に示すように、大当り保留記憶数カウンタ値が“ 1 ”であれば、大当り保留表示ランプ1 0 0 0を青色で点灯させ、大当り保留記憶数カウンタ値が“ 2 ”であれば、大当り保留表示ランプ1 0 0 0を赤色で点灯させ、大当り保留記憶数カウンタ値が“ 3 ”以上であれば、大当り保留表示ランプ1 0 0 0を虹の七色で点灯（レインボー表示）させる。

10

【0 2 9 3】

その後、先読プロセスフラグの値を先読演出の実行中に対応した値である“ 1 ”に更新してから（ステップS 6 1 8）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

【0 2 9 4】

20

ステップS 6 0 4にて7ラウンドの開始タイミングではないと判定された場合や（ステップS 6 0 4；N o）、図3 7のステップS 6 0 5にて先読結果保留記憶部1 9 5に保留データが記憶されていないと判定された場合（ステップS 6 0 5；N o）、ステップS 6 0 7にて可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「1 6ラウンド」のいずれかとなる旨の先読結果が含まれていないと判定された場合（ステップS 6 0 7；N o）、ステップS 6 0 9にて「第2先読演出なし」と判定された場合（ステップS 6 1 0；N o）、ステップS 6 1 5の処理を実行した後は、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数であるラウンド数に応じた大当り中演出となる演出動作を実行するための設定を行う（図3 6のステップS 6 1 9）。一例として、ステップS 6 1 9の処理では、主基板1 1から伝送された大当り用の大入賞口開放中指定コマンドなどから、大当り遊技状態におけるラウンド数を特定する。そして、ラウンド数が更新されたときには、更新後のラウンド数に対応する演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブルから読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、表示制御指令を表示制御部1 2 3に供給すること、効果音信号を音声制御基板1 3に対して伝送すること、電飾信号をランプ制御基板1 4に対して伝送することなどにより、大当り中演出となる演出動作を実行させる。こうしたステップS 6 1 9の処理を実行した後は、大当り制御中演出処理を終了する。

30

【0 2 9 5】

ステップS 6 0 1にて当り終了指定コマンドの受信があると判定された場合には（ステップS 6 0 1；Y e s）、先読プロセスフラグの値が“ 2 ”であるか否かを判定する（ステップS 6 2 0）。このとき、先読プロセスフラグの値が“ 2 ”であれば（ステップS 6 2 0；Y e s）、先読プロセスフラグをクリアして、その値を“ 0 ”に初期化する（ステップS 6 2 1）。

40

【0 2 9 6】

ステップS 6 2 0にて先読プロセスフラグの値が“ 2 ”ではないと判定された場合や（ステップS 6 2 0；N o）、ステップS 6 2 1の処理を実行した後は、大当り遊技状態に対応して行われる大当り中演出を終了するための設定を行い（ステップS 6 2 2）、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した“ 6 ”に更新してから（ステップS 6 2 3）、大当り制御中演出処理を終了する。一例として、ステップS 6 2 2の処理では、表示制御部1 2 3に対して所定の表示制御指令を供給することや、所定の効果音信

50

号を音声制御基板 1 3 に対して伝送すること、所定の電飾信号をランプ制御基板 1 4 に対して伝送することなどにより、大当たり中演出となる演出動作を終了させる制御が行われるようにすればよい。

【 0 2 9 7 】

次に、パチンコ遊技機 1 において実行される各種の演出動作の具体例について説明する。

【 0 2 9 8 】

一例として、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「1 6 ラウンド」である場合、演出制御基板 1 2 では、演出制御用 CPU 1 2 0 が、図 3 4 及び図 3 5 (A) に示す飾り図柄変動終了時処理において、昇格演出パターンを複数種類のいずれかに決定するとともに (ステップ S 5 8 3)、第 1 先読演出の有無を判定する (ステップ S 5 8 8)。

10

【 0 2 9 9 】

ここで、昇格演出パターンを昇格 S P 1 に決定するとともに (ステップ S 5 8 3)、「第 1 先読演出なし」と判定した場合には (ステップ S 5 8 9 ; N o)、昇格 S P 1 の昇格演出パターンに対応した昇格演出を含む大当たり中演出となる演出動作を開始するための設定を行うことにより (ステップ S 5 9 5)、図 3 8 (A) に示すように、大当たり遊技状態が開始される旨を報知する。

【 0 3 0 0 】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 3 6 及び図 3 7 に示す大当たり制御中演出処理において、ラウンド数に応じた大当たり中演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより (ステップ S 6 1 9)、図 3 8 (B) 及び (C) に示すように、昇格 S P 1 の昇格演出パターンに対応して、味方キャラクタと複数 (例えば 1 0 0 体) の敵キャラクタとが対戦する昇格演出となる演出動作を実行する。昇格 S P 1 の昇格演出パターンに対応した昇格演出では、敵キャラクタのうちのサブキャラクタを倒した数によって、昇格の有無が示唆される。具体的には、倒したサブキャラクタの数が多い程、昇格がある可能性が高くなる。そして、味方キャラクタが、敵キャラクタのうちのボスキャラクタに勝利すると、大当たり遊技状態が継続する旨が報知され、味方キャラクタがボスキャラクタに敗北すると、そのまま大当たり遊技状態が終了する。この例では、大当たり種別が「1 6 ラウンド」であることから、図 3 8 (D) ~ (G) に示すように、味方キャラクタがボスキャラクタを倒す演出画像を表示した後、大当たり遊技状態が継続する旨を報知する昇格成功演出となる演出動作を実行する。

20

30

【 0 3 0 1 】

その後、ラウンド数 “ 1 6 ” に応じた大当たり中演出となる演出動作が終了すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 2 9 に示すエンディング演出処理において、エンディング演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより、図 3 8 (H) に示すように、大当たり遊技状態が終了する旨を報知する。

【 0 3 0 2 】

一方、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7 ラウンド」である場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 3 6 及び図 3 7 に示す大当たり制御中演出処理において、ラウンド数に応じた大当たり中演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより (ステップ S 6 1 9)、図 3 9 (B) ~ (G) に示すように、味方キャラクタと複数 (例えば 1 0 0 体) の敵キャラクタとが対戦する昇格演出となる演出動作を実行し、味方キャラクタがボスキャラクタに敗北する演出画像を表示する昇格失敗演出となる演出動作を実行する。

40

【 0 3 0 3 】

その後、ラウンド数 “ 7 ” に応じた大当たり中演出となる演出動作が終了すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 2 9 に示すエンディング演出処理において、エンディング演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより、図 3 9 (H) に示すように、大当たり遊技状態が終了する旨を報知する。

【 0 3 0 4 】

これに対して、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「1 6 ラウンド」である場合

50

において、昇格演出パターンを昇格 S P 1 に決定するとともに（ステップ S 5 8 3 ）、「第 1 先読演出あり」と判定したときには（ステップ S 5 8 9 ； Y e s ）、第 1 先読演出の実行タイミングを複数種類のいずれかに決定する（ステップ S 5 9 3 ）。この例では、第 1 先読演出の実行タイミングとして 4 ラウンドが決定される。

【 0 3 0 5 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 3 6 及び図 3 7 に示す大当り制御中演出処理において、ラウンド数に応じた大当り中演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより（ステップ S 6 1 9 ）、図 4 0 （ B ）～（ H ）に示すように、昇格 S P 1 の昇格演出パターンに対応して、味方キャラクタと複数（例えば 1 0 0 体）の敵キャラクタとが対戦する昇格演出となる演出動作を実行し、味方キャラクタがボスキャラクタに勝利する演出画像を表示する。

10

【 0 3 0 6 】

その間、演出制御用 C P U 1 2 0 は、4 ラウンドの開始時に先読演出の実行タイミングになったと判定し（ステップ S 6 0 3 ； Y e s ）、先読演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより（ステップ S 6 1 7 ）、図 4 0 （ E ）及び（ F ）に示すように、犬のキャラクタを出現させる演出画像を表示させる第 1 報知演出を実行した後、犬のキャラクタが大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 に吸い込まれる演出画像を表示させる第 2 報知演出を実行するとともに、第 3 報知演出を実行することにより、例えば大当り保留記憶数カウンタ値 “ 1 ” に対応して、大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 を消灯状態から青色点灯状態に変更させる（青色で点灯させる）。

20

なお、第 1 報知演出は、先読演出の開始を報知するものであれば任意であり、犬以外のキャラクタを出現させる演出画像を表示させてもよい。

また、大当り保留記憶数カウンタ値が “ 2 ” 以上の場合、すなわち先読結果保留記憶部 1 9 5 に、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「 7 ラウンド」、「 1 6 ラウンド」のいずれかとなる旨の先読結果が保留データとして複数記憶されている場合には、第 1 報知演出、第 2 報知演出、及び第 3 報知演出を複数回実行し、大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 の点灯態様を青色点灯、赤色点灯、レインボー点灯の順で変更して行けばよい。あるいは、第 1 報知演出では、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「 7 ラウンド」、「 1 6 ラウンド」のいずれかとなる旨の先読結果の数の犬のキャラクタを出現させ、第 2 報知演出では、これらの複数の犬のキャラクタがほぼ同時に、又は連続して大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 に吸い込まれる演出表示を実行し、第 3 報知演出では、大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 に吸い込まれた犬のキャラクタの数に応じて、大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 の点灯態様を青色点灯、赤色点灯、レインボー点灯のいずれかに変更させればよい。一例として、大当り保留記憶数カウンタ値が “ 2 ” である場合、第 3 報知演出では、大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 を消灯状態から、青色点灯状態を経て或いは経ることなく直接、赤色の点灯状態に変更すればよい（赤色で点灯させればよい）。これに対して、大当り保留記憶数カウンタ値が “ 3 ” 以上である場合には、大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 を消灯状態から、青色点灯状態、赤色点灯状態を経て或いは経ることなく直接、レインボー点灯状態に変更すればよい（レインボー色で点灯させればよい）。

30

また、大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 が既に青色で点灯している場合、第 3 報知演出では、例えば大当り保留記憶数カウンタ値 “ 1 ” であれば、大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 の点灯態様を青色点灯から赤色点灯に変更させればよい。これに対して、大当り保留記憶数カウンタ値 “ 2 ” であれば、大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 の点灯態様を青色点灯から、赤色点灯を経て或いは経ることなくレインボー点灯に変更させればよい。一方、大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 が既に赤色で点灯している場合、第 3 報知演出では、大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 の点灯態様を赤色点灯からレインボー点灯に変更させればよい。他方、大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 が既にレインボー色で点灯している場合には、大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 の点灯態様がレインボー点灯のまま変更されないようにすればよい。

40

【 0 3 0 7 】

50

そして、演出制御用CPU120は、ラウンド数“7”に応じた大当たり中演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより（ステップS619）、図40（I）に示すように、大当たり遊技状態が継続する旨を報知する。その後、演出制御用CPU120は、図29に示すエンディング演出処理において、エンディング演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより、図40（J）に示すように、大当たり遊技状態が終了する旨を報知する。

【0308】

一方、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」である場合において、昇格演出パターンを昇格SP1に決定するとともに（ステップS583）、「第1先読演出あり」と判定したときには（ステップS589；Yes）、第1先読演出の実行タイミングを複数種類のいずれかに決定する（ステップS593）。この例では、第1先読演出の実行タイミングとして7ラウンドが決定される。

10

【0309】

演出制御用CPU120は、図36及び図37に示す大当たり制御中演出処理において、ラウンド数に応じた大当たり中演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより（ステップS619）、図41（B）～（H）に示すように、昇格SP1の昇格演出パターンに対応して、味方キャラクタと複数（例えば100体）の敵キャラクタとが対戦する昇格演出となる演出動作を実行し、味方キャラクタがボスキャラクタに敗北する演出画像を表示する。

【0310】

20

そして、演出制御用CPU120は、7ラウンドの開始時に先読演出の実行タイミングになったと判定し（ステップS603；Yes）、先読演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより（ステップS617）、図41（I）及び（J）に示すように、犬のキャラクタが出現して、大当たり保留表示ランプ1000に吸い込まれる演出画像が表示されるとともに、例えば大当たり保留記憶数カウント値“1”に対応して、大当たり保留表示ランプ1000を青色で点灯させる。

【0311】

その後、ラウンド数“7”に応じた大当たり中演出となる演出動作が終了すると、演出制御用CPU120は、図29に示すエンディング演出処理において、エンディング演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより、図42（A）に示すように、大当たり遊技状態が終了する旨を報知する。

30

【0312】

他の例として、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「16ラウンド」である場合、演出制御基板12では、演出制御用CPU120が、図34及び図35（A）に示す飾り図柄変動終了時処理において、昇格演出パターンを複数種類のいずれかに決定するとともに（ステップS583）、第1先読演出の有無を判定する（ステップS588）。

【0313】

ここで、昇格演出パターンを昇格SP2に決定するとともに（ステップS583）、「第1先読演出なし」と判定した場合には（ステップS589；No）、昇格SP2の昇格演出パターンに対応した昇格演出を含む大当たり中演出となる演出動作を開始するための設定を行うことにより（ステップS595）、図43（A）に示すように、大当たり遊技状態が開始される旨を報知する。

40

【0314】

そして、演出制御用CPU120は、図36及び図37に示す大当たり制御中演出処理において、ラウンド数に応じた大当たり中演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより（ステップS619）、図43（B）～（D）に示すように、昇格SP2の昇格演出パターンに対応して、ハートを複数個（例えば10個）集めてプレゼントを貰う昇格演出となる演出動作を実行する。この例では、大当たり種別が「16ラウンド」であることから、図43（E）に示すように、箱の中にプレゼントとしてケーキが入っている演出画像を表示した後、大当たり遊技状態が継続する旨を報知する昇格成功演出となる演出動作を

50

実行する。

【0315】

その後、ラウンド数“16”に応じた大当たり中演出となる演出動作が終了すると、演出制御用CPU120は、図29に示すエンディング演出処理において、エンディング演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより、図43(F)に示すように、大当たり遊技状態が終了する旨を報知する。

【0316】

一方、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」である場合、演出制御用CPU120は、図36及び図37に示す大当たり制御中演出処理において、ラウンド数に応じた大当たり中演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより（ステップS619）、図44(E)に示すように、箱の中にプレゼントとして割引券が入っている演出画像を表示する昇格失敗演出となる演出動作を実行する。

10

【0317】

その後、ラウンド数“7”に応じた大当たり中演出となる演出動作が終了すると、演出制御用CPU120は、図29に示すエンディング演出処理において、エンディング演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより、図44(F)に示すように、大当たり遊技状態が終了する旨を報知する。

【0318】

これに対して、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「16ラウンド」である場合において、昇格演出パターンを昇格SP2に決定するとともに（ステップS583）、「第1先読演出あり」と判定したときには（ステップS589；Yes）、第1先読演出の実行タイミングを複数種類のいずれかに決定する（ステップS593）。この例では、第1先読演出の実行タイミングとして4ラウンドが決定される。

20

【0319】

そして、演出制御用CPU120は、図36及び図37に示す大当たり制御中演出処理において、ラウンド数に応じた大当たり中演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより（ステップS619）、図45(B)～(F)に示すように、昇格SP2の昇格演出パターンに対応して、ハートを複数個（例えば10個）集めてプレゼントを貰う昇格演出となる演出動作を実行し、箱の中にプレゼントとしてケーキが入っている演出画像を表示する。

30

【0320】

その間、演出制御用CPU120は、4ラウンドの開始時に先読演出の実行タイミングになったと判定し（ステップS603；Yes）、先読演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより（ステップS617）、図45(D)及び(E)に示すように、犬のキャラクタが出現して、大当たり保留表示ランプ1000に吸い込まれる演出画像が表示されるとともに、例えば大当たり保留記憶数カウント値“1”に対応して、大当たり保留表示ランプ1000を青色で点灯させる。

【0321】

そして、演出制御用CPU120は、ラウンド数“7”に応じた大当たり中演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより（ステップS619）、図45(F)に示すように、大当たり遊技状態が継続する旨を報知する。その後、演出制御用CPU120は、図29に示すエンディング演出処理において、エンディング演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより、図45(G)に示すように、大当たり遊技状態が終了する旨を報知する。

40

【0322】

一方、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」である場合において、昇格演出パターンを昇格SP2に決定するとともに（ステップS583）、「第1先読演出あり」と判定したときには（ステップS589；Yes）、第1先読演出の実行タイミングを複数種類のいずれかに決定する（ステップS593）。この例では、第1先読演出の実行タイミングとして7ラウンドが決定される。

50

【 0 3 2 3 】

演出制御用CPU120は、図36及び図37に示す大当り制御中演出処理において、ラウンド数に応じた大当り中演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより（ステップS619）、図46（B）～（E）に示すように、昇格SP2の昇格演出パターンに対応して、ハートを複数個（例えば10個）集めてプレゼントを貰う昇格演出となる演出動作を実行する。箱の中にプレゼントとして犬のキャラクターが入っている演出画像を表示する。

【 0 3 2 4 】

そして、演出制御用CPU120は、7ラウンドの開始時に先読演出の実行タイミングになったと判定し（ステップS603；Yes）、先読演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより（ステップS617）、図46（F）に示すように、犬のキャラクターが大当り保留表示ランプ1000に吸い込まれる演出画像が表示されるとともに、例えば大当り保留記憶数カウント値“1”に対応して、大当り保留表示ランプ1000を青色で点灯させる。

【 0 3 2 5 】

その後、ラウンド数“7”に応じた大当り中演出となる演出動作が終了すると、演出制御用CPU120は、図29に示すエンディング演出処理において、エンディング演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより、図46（G）に示すように、大当り遊技状態が終了する旨を報知する。

【 0 3 2 6 】

さらに他の例として、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「16ラウンド」である場合、演出制御基板12では、演出制御用CPU120が、図34及び図35（A）に示す飾り図柄変動終了時処理において、昇格演出パターンを複数種類のいずれかに決定するとともに（ステップS583）、第1先読演出の有無を判定する（ステップS588）。

【 0 3 2 7 】

ここで、昇格演出パターンを昇格SP3に決定するとともに（ステップS583）、「第1先読演出なし」と判定した場合には（ステップS589；No）、昇格SP3の昇格演出パターンに対応した昇格演出を含む大当り中演出となる演出動作を開始するための設定を行うことにより（ステップS595）、図47（A）に示すように、大当り遊技状態が開始される旨を報知する。

【 0 3 2 8 】

そして、演出制御用CPU120は、図36及び図37に示す大当り制御中演出処理において、ラウンド数に応じた大当り中演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより（ステップS619）、図47（B）に示すように、昇格SP3の昇格演出パターンに対応して、キャラクターが空を飛ぶ昇格演出となる演出動作を実行する。この例では、大当り種別が「16ラウンド」であることから、図47（C）及び（D）に示すように、キャラクターが画面から飛び出す演出画像を表示して、大当り遊技状態が継続する旨を報知する昇格成功演出となる演出動作を実行する。

【 0 3 2 9 】

その後、ラウンド数“16”に応じた大当り中演出となる演出動作が終了すると、演出制御用CPU120は、図29に示すエンディング演出処理において、エンディング演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより、図47（H）に示すように、大当り遊技状態が終了する旨を報知する。

【 0 3 3 0 】

一方、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」である場合、演出制御用CPU120は、図36及び図37に示す大当り制御中演出処理において、ラウンド数に応じた大当り中演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより（ステップS619）、図48（B）～（D）に示すように、キャラクターが空を飛ぶ昇格演出となる演出動作を実行し、キャラクターが画面から飛び出す演出画像が表示されことなく終了す

10

20

30

40

50

る昇格失敗演出となる演出動作を実行する。

【 0 3 3 1 】

その後、ラウンド数 “ 7 ” に応じた大当たり中演出となる演出動作が終了すると、演出制御用 CPU 120 は、図 29 に示すエンディング演出処理において、エンディング演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより、図 48 (D) に示すように、大当たり遊技状態が終了する旨を報知する。

【 0 3 3 2 】

これに対して、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「 16 ラウンド」である場合において、昇格演出パターンを昇格 SP3 に決定するとともに (ステップ S583)、
第 1 先読演出あり」と判定したときには (ステップ S589 ; Yes)、第 1 先読演出の
実行タイミングを複数種類のいずれかに決定する (ステップ S593)。この例では、第
1 先読演出の実行タイミングとして 4 ラウンドが決定される。

10

【 0 3 3 3 】

そして、演出制御用 CPU 120 は、図 36 及び図 37 に示す大当たり制御中演出処理において、ラウンド数に応じた大当たり中演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより (ステップ S619)、図 49 (B) ~ (F) に示すように、昇格 SP3 の昇格演出パターンに対応して、キャラクタが空を飛ぶ昇格演出となる演出動作を実行し、キャラクタが画面から飛び出す演出画像を表示する。

【 0 3 3 4 】

その間、演出制御用 CPU 120 は、4 ラウンドの開始時に先読演出の実行タイミングになったと判定し (ステップ S603 ; Yes)、先読演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより (ステップ S617)、図 49 (C) 及び (D) に示すように、犬のキャラクタが出現して、大当たり保留表示ランプ 1000 に吸い込まれる演出画像が表示されるとともに、例えば大当たり保留記憶数カウント値 “ 1 ” に対応して、大当たり保留表示ランプ 1000 を青色で点灯させる。

20

【 0 3 3 5 】

そして、演出制御用 CPU 120 は、ラウンド数 “ 7 ” に応じた大当たり中演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより (ステップ S619)、図 49 (I) に示すように、大当たり遊技状態が継続する旨を報知する。その後、演出制御用 CPU 120 は、図 29 に示すエンディング演出処理において、エンディング演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより、図 49 (J) に示すように、大当たり遊技状態が終了する旨を報知する。

30

【 0 3 3 6 】

なお、先読結果保留記憶部 195 に、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「 7 ラウンド」、「 16 ラウンド」のいずれかとなる旨の先読結果が複数含まれている場合には、犬のキャラクタが出現して、大当たり保留表示ランプ 1000 に吸い込まれる演出表示を複数回実行し、犬のキャラクタが吸い込まれる毎に、大当たり保留表示ランプ 1000 の点灯態様を青色点灯、赤色点灯、レインボー点灯の順で変更して行けばよい。

【 0 3 3 7 】

上述のようにして行われた大当たり保留表示ランプ 1000 の青色点灯は、図 50 (A) に示すように、大当たり遊技状態の終了後の飾り図柄の可変表示においても継続される。そして、飾り図柄の可変表示結果が「ハズレ」である場合には、図 34 及び図 35 (A) に示す飾り図柄変動終了時処理において、図 50 (K) に示すように、ハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出表示させるとともに (ステップ S571)、大当たり保留表示ランプ 1000 の青色点灯をそのまま継続する。

40

【 0 3 3 8 】

これに対して、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」である場合には、図 50 (B) に示すように、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後、図 50 (C) に示すように、大当たり保留表示ランプ 1000 の青色点灯と消灯とを繰り返し行う点灯動作を実行するとともに、「 7 」の数字を示す飾り図柄を大当たり保留表示ランプ 1000 から放出し、

50

「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにて可変表示されている飾り図柄を、放出した「７」の数字を示す飾り図柄に置き換える演出動作を実行する。なお、大当り保留表示ランプ１０００の赤色点灯している場合には、リーチ組合せとなる飾り図柄が停止表示された後、大当り保留表示ランプ１０００の赤色点灯と消灯とを繰り返し行う点灯動作や、赤色点灯と青色点灯とを繰り返し行う点灯動作を実行するようにすればよい。また、大当り保留表示ランプ１０００のレインボー点灯している場合には、リーチ組合せとなる飾り図柄が停止表示された後、大当り保留表示ランプ１０００のレインボー点灯と消灯とを繰り返し行う点灯動作や、レインボー点灯と赤色点灯とを繰り返し行う点灯動作を実行するようにすればよい。

さらに、図５０（Ｂ）及び（Ｃ）に示す例では、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにて可変表示されている飾り図柄を、リーチ状態を形成する飾り図柄（「７」の数字を示す飾り図柄）に置き換えているが、リーチ状態を形成する飾り図柄が例えば「６」であれば、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにて可変表示されている飾り図柄を、「６」の数字を示す飾り図柄に置き換えればよいし、「大当り！」といった７ラウンド大当り状態や１６ラウンド大当り状態に制御される旨を報知するメッセージを大当り保留表示ランプ１０００から放出する演出表示を行ってもよい。また、２ラウンド大当り状態に制御される場合には、「突確！」といった２ラウンド大当り状態に制御される旨のメッセージを大当り保留表示ランプ１０００から放出する演出表示を行うようにすればよい。

【０３３９】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３４及び図３５（Ａ）に示す飾り図柄変動終了時処理において、図５０（Ｄ）に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示させるとともに（ステップＳ５７１）、更新後の大当り保留記憶数カウント値が“０”となることから（ステップＳ５７７；Ｙｅｓ）、先読演出を終了（報知終了演出を実行）するための設定を行うことにより（ステップＳ５７９）、大当り保留表示ランプ１０００を消灯させる。

なお、報知終了演出は、更新後の大当り保留記憶数カウント値が“０”となったときに実行されるものとして説明したが、これに限定されるものではなく、大当り保留記憶数カウント値が“０”となる前に実行してもよいし、大当り保留記憶数カウント値が“０”となった後に実行してもよい。このように、大当り保留記憶数カウント値が“０”となる前に報知終了演出を実行することにより、第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂに、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「７ラウンド」、「１６ラウンド」のいずれかとなる保留データがなくなったと遊技者に一旦を思わせておいて、大当り組合せとなる確定飾り図柄を再度導出表示させるといった意外性のある演出を実行することができる。これに対して、大当り保留記憶数カウント値が“０”となった後に報知終了演出を実行することにより、第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂに、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「７ラウンド」、「１６ラウンド」のいずれかとなる保留データがなくなったにも関わらず、未だあるとの印象を遊技者に与えることができ、遊技興趣が向上する。

また、更新後の大当り保留記憶数カウント値が“１”である場合には、大当り保留表示ランプ１０００の点灯態様を赤色点灯から青色点灯に変更させ、大当り保留記憶数カウント値が“２”である場合には、大当り保留表示ランプ１０００の点灯態様をレインボー点灯から赤色点灯に変更させればよい。これに対して、更新後の大当り保留記憶数カウント値が“３”以上である場合には、大当り保留表示ランプ１０００の点灯態様をレインボー点灯のまま変更しないようにすればよい。なお、大当り保留表示ランプ１０００の点灯態様の変更タイミングは、飾り図柄の変動終了時に限定されるものではなく、任意に設定可能であり、例えば飾り図柄の変動開始時や変動中、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御開始時、制御中、制御終了後に行われてもよい。また、大当り保留表示ランプ１０００の点灯態様は、大当り保留表示ランプ１０００を消灯させて先読演出を終了するまで、不変としてもよい。

【０３４０】

また、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」である場合には、図50(G)に示すように、リーチ組合せとなる飾り図柄が停止表示された後、図50(H)に示すように、大当たり保留表示ランプ1000の青色点灯と消灯とを繰り返し行う点灯動作を実行するとともに、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示されている「6」の数字を示す飾り図柄を「7」の数字を示す飾り図柄に置き換える演出動作を実行する。

【0341】

そして、演出制御用CPU120は、図34及び図35(A)に示す飾り図柄変動終了時処理において、図50(I)に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示させるとともに(ステップS571)、更新後の大当たり保留記憶数カウンタ値が“0”となることから(ステップS577; Yes)、先読演出を終了するための設定を行うことにより(ステップS579)、大当たり保留表示ランプ1000を消灯させてもよい。

10

【0342】

以上説明したように、パチンコ遊技機1によれば、第1先読演出実行判定テーブル161Aの設定では、大当たり遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態である場合、確変状態及び時短状態のいずれかである場合よりも多くの決定値が、第1先読演出を実行する判定結果に割り当てられている。また、第2先読演出実行判定テーブル161Bの設定では、大当たり遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態である場合、確変状態及び時短状態のいずれかである場合よりも多くの決定値が、第2先読演出を実行する判定結果に割り当てられている。

【0343】

20

ここで、大当たり遊技状態の開始前に通常状態に制御されていた場合、確変状態及び時短状態のいずれかに制御されていた場合よりも、第2始動入賞口への遊技球の入賞頻度が低く、第2特図保留記憶部151Bに保留データが記憶される可能性は低くなる。このため、大当たり遊技状態の開始前に通常状態に制御されていた場合には、確変状態及び時短状態のいずれかに制御されていた場合よりも、先読結果保留記憶部195に記憶される先読結果の個数、ひいては特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果の個数が少なくなる可能性が高くなる。そこで、この実施の形態では、大当たり遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態である場合、確変状態及び時短状態のいずれかである場合よりも、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果の個数が少なくなる可能性が高くなる分、先読演出を実行する旨の判定がなされる割合を高くすることで、大当たり遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態、時短状態、及び確変状態のいずれであっても、先読演出の実行割合が極端に低下することを防止することができる。これにより、遊技状態が通常状態から大当たり遊技状態に移行した場合にも、確変状態や時短状態から大当たり遊技状態に移行した場合と同様に、遊技者に先読演出を効果的に印象付けることができる。

30

【0344】

また、第1先読演出実行判定テーブル161Aの設定では、先読プロセスフラグの値が“1”又は“2”である場合、その値が“0”である場合よりも多くの決定値が、第1先読演出を実行する判定結果に割り当てられている。また、第2先読演出実行判定テーブル161Bの設定では、先読プロセスフラグの値が“1”又は“2”である場合、“0”である場合よりも多くの決定値が、第2先読演出を実行する判定結果に割り当てられている。

40

【0345】

ここで、大当たり遊技状態において先読演出が実行されると、遊技者は、再度大当たり遊技状態に制御されることを認識してしまうため、遊技球の発射を停止してしまう。このため、再度大当たり遊技状態に制御されたときには、前回大当たり遊技状態に制御されたときよりも、先読結果保留記憶部195に記憶される先読結果の個数、ひいては特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果の個数が少なくなる可能性が高くなる。そこで、この実施の形態では、先読プロセスフラグの値が“1”又は“2”である場合、その値が“0”である場合よりも、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果

50

の個数が少なくなる可能性が高くなる分、先読演出を実行する旨の判定がなされる割合を高くすることで、先読プロセスフラグの値が“0”～“2”のいずれであっても、先読演出の実行割合が極端に低下することを防止することができる。これにより、再度大当り遊技状態に制御されたときにも、前回大当り遊技状態に制御されたときと同様に、遊技者に先読演出を効果的に印象付けることができる。

【0346】

さらに、図34及び図35(A)に示す飾り図柄変動終了時処理では、大当り遊技状態が開始されるまでに先読結果保留記憶部195に記憶された先読結果のうちに、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果が含まれているか否かに基づいて、第1先読演出を実行するか否かが判定される。これに対して、図36及び図37に示す大当り制御中演出処理では、大当り遊技状態が開始された後、7ラウンドが開始されるまでに先読結果保留記憶部195に記憶された先読結果のうちに、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果が含まれているか否かに基づいて、第2先読演出を実行するか否かが判定される。これにより、大当り遊技状態が開始される前のみならず、大当り遊技状態が開始された後に先読結果保留記憶部195に記憶された特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果についても、所定の報知演出を実行するか否かの決定が行われるので、先読結果保留記憶部195、ひいては第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる保留データが記憶されていることを遊技者に認識させる機会を増やすことができる。

【0347】

加えて、大当り遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態、時短状態、及び確変状態のいずれである場合においても、第2先読演出実行判定テーブル161Bにおいて第2先読演出を実行する判定結果に割り当てられている決定値は、第1先読演出実行判定テーブル161Aにおいて第1先読演出を実行する判定結果に割り当てられている決定値よりも多くなっている。このような設定により、第2先読演出は、第1先読演出よりも高い割合で実行されるため、大当り遊技状態が開始された後に先読結果保留記憶部195に記憶された、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果に基づいて実行される第2先読演出をより印象付けることができる。

【0348】

また、先読演出は、図34及び図35(A)に示す飾り図柄変動終了時処理において、ステップS591やステップS612にてセットされた大当り保留記憶数カウント値が“0”になるまで、すなわちステップS588にて「第1先読演出あり」と判定される起因となった保留データや、ステップS609にて「第2先読演出あり」と判定される起因となった保留データに基づく飾り図柄の可変表示が終了するまで継続して実行され、大当り遊技状態が開始される前に終了する。これにより、先読結果保留記憶部195、ひいては第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる保留データが記憶されていること遊技者に確実に報知することができ、安心感を与えることができる。

【0349】

さらに、先読演出では、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる保留データに基づく飾り図柄の可変表示が終了して大当り保留記憶数カウント値が減算される毎に、大当り保留表示ランプ1000の点灯態様を、減算後の大当り保留記憶数カウント値に応じた点灯態様に更新する。具体的には、減算後の大当り保留記憶数カウント値が“3”以上であれば、大当り保留表示ランプ1000の点灯態様を虹色点灯のまま更新せず、減算後の大当り保留記憶数カウント値が“2”となったときに、大当り保留表示ランプ1000を赤色点灯に更新させる。そして、減算後の大当り保留記憶数カウント値が“1”となったときには、大当り保留表示ランプ1000を青色点灯に更新させ、減算後の大当り保留記憶数カウント値が“0”になると、大当り

保留表示ランプ 1 0 0 0 を消灯する。このようにすれば、先読演出における大当り保留表示ランプ 1 0 0 0 を点灯態様により、先読結果保留記憶部 1 9 5、ひいては第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶されている、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7 ラウンド」、「1 6 ラウンド」のいずれかとなる保留データの個数を確実に遊技者に報知することができるため、安心感を与えることができる。

【 0 3 5 0 】

加えて、第 2 先読演出実行タイミング決定テーブル 1 6 2 B では、大当り保留記憶数カウンタ値に応じて、先読演出実行タイミング決定用の乱数値 S R 3 と比較される数値（決定値）が、8 ラウンド～1 6 ラウンドに割り当てられている。このような設定により、第 2 先読演出を 8 ラウンド～1 6 ラウンドのいずれのラウンドで実行させるかを、大当り保留記憶数といった、先読結果保留記憶部 1 9 5、ひいては第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶されている保留データの先読判定結果に応じて異なる割合で決定することができるため、第 2 先読演出を 8 ラウンド～1 6 ラウンドのいずれのラウンドで実行されるかによって、保留データの先読判定結果に対する遊技者の期待感を異ならせることができる。

【 0 3 5 1 】

そして、先読演出は、大当り遊技状態におけるラウンドの実行中に、昇格演出を含む大当り中演出の一環として、犬のキャラクタを出現させる演出画像が画像表示装置 5 に表示される。すなわち、先読演出は、昇格演出を含む大当り中演出と共通の態様で実行される。これにより、大当り遊技状態に制御されているとき、遊技者は、先読演出と共通の態様で実行される昇格演出を含む大当り中演出にさえ注目すれば、ラウンド数が「1 6」になるか否かと、先読結果保留記憶部 1 9 5、ひいては第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7 ラウンド」、「1 6 ラウンド」のいずれかとなる保留データが記憶されているか否かと、を認識することができるので、遊技興趣が向上する。

【 0 3 5 2 】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、様々な変更及び応用が可能である。

【 0 3 5 3 】

上記実施の形態では、第 1 保留記憶数及び第 2 保留記憶数の上限値は、「4」であるものとして説明したが、この発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶数の上限値は任意であり、「8」や「1 6」などであってもよい。また、第 1 保留記憶数の上限値と、第 2 保留記憶数の上限値とは、異なってもよく、例えば、第 1 保留記憶数の上限値を「4」とし、第 2 保留記憶数の上限値を「2」としてもよい。

【 0 3 5 4 】

上記実施の形態では、大当り遊技状態が開始されるまでに先読結果保留記憶部 1 9 5 に記憶された先読結果のうちに、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7 ラウンド」、「1 6 ラウンド」のいずれかとなる先読結果が含まれているか否かに基づいて、第 1 先読演出の有無が判定されるものとして説明した。しかしながら、この発明は、これに限定されるものではなく、第 1 先読演出は、大当り遊技状態が開始された後、所定ラウンドまでに先読結果保留記憶部 1 9 5 に記憶された先読結果のうちに、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7 ラウンド」、「1 6 ラウンド」のいずれかとなる先読結果が含まれているか否かに基づいて、その有無が判定されてもよい。

【 0 3 5 5 】

上記実施の形態では、大当り遊技状態が開始された後、7 ラウンドが開始されるまでに先読結果保留記憶部 1 9 5 に記憶された先読結果のうちに、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7 ラウンド」、「1 6 ラウンド」のいずれかとなる先読結果が含まれているか否かに基づいて、第 2 先読演出の有無が判定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、第 2 先読演出の有無の判定は、第 1 先読演出の有無の判定後であれば任意であり、7 ラウンド以外のラウンドや、エンディング演

出処理において実行されてもよい。また、大当り遊技状態が開始された後は、先読結果通知コマンドを受信する毎に、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果であるか否かを判定するようにし、かかる先読結果であれば、第2先読演出の有無を判定するようにしてもよい。

【0356】

上記実施の形態では、先読演出が、「第1先読演出あり」と判定される起因となった保留データや「第2先読演出あり」と判定される起因となった保留データに基づく飾り図柄の可変表示が終了した後、大当り遊技状態が開始される前に終了するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、先読演出の終了タイミングは、「第1先読演出あり」と判定される起因となった保留データや「第2先読演出あり」と判定される起因となった保留データに基づく飾り図柄の可変表示が開始された後、大当り遊技状態が開始される前であれば任意であり、例えば飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となったときなど、飾り図柄の可変表示中に先読演出を終了させてもよい。

【0357】

上記実施の形態では、先読結果保留記憶部195、ひいては第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶されている、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる保留データの個数（大当り保留記憶数）に応じて、先読演出における大当り保留表示ランプ1000の点灯態様を変更するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り保留表示ランプ1000を複数設け、大当り保留記憶数に応じて、点灯させる大当り保留表示ランプ1000の個数を変更したり、7セグメントのLEDにおける点灯パターンにより、大当り保留記憶数を数字で示したりしてもよい。

【0358】

上記実施の形態では、第1先読演出や第2先読演出の有無は、大当り遊技状態の開始前の遊技状態や、先読プロセスフラグの値に応じて異なる割合で決定されるとして説明したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1先読演出や第2先読演出の有無は、大当り遊技状態の開始前の遊技状態や、先読プロセスフラグの値に加え、或いはこれらに代えて大当り遊技状態の開始前の特図ゲームが、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4Bのいずれで行われたかに応じて異なる割合で決定されてもよい。例えば、大当り遊技状態の開始前の特図ゲームが第2特別図柄表示装置4Bにて行われた場合には、第1特別図柄表示装置4Aにて行われた場合よりも高い割合で、「第1先読演出あり」、或いは「第2先読演出あり」とする旨の決定がなされるようにしてもよい。上述したように、大当り遊技状態の開始前に通常状態に制御されていた場合、確変状態及び時短状態のいずれかに制御されていた場合よりも、第2始動入賞口への遊技球の入賞頻度が低く、第2特図保留記憶部151Bに保留データが記憶される可能性は低くなる。このため、大当り遊技状態の開始前に通常状態に制御されていた場合には、確変状態及び時短状態のいずれかに制御されていた場合よりも、先読結果保留記憶部195に記憶される先読結果の個数、ひいては特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果の個数が少なくなる可能性が高くなる。そこで、この実施の形態では、大当り遊技状態の開始前の特図ゲームが第1特別図柄表示装置4Aで行われた場合、第2特別図柄表示装置4Bで行われた場合よりも、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果の個数が少なくなる可能性が高くなる分、先読演出を実行する旨の判定がなされる割合を高くすることで、大当り遊技状態の開始前の遊技状態が通常状態、時短状態、及び確変状態のいずれであっても、先読演出の実行割合が極端に低下することを防止することができる。これにより、大当り遊技状態の開始前の特図ゲームが第1特別図柄表示装置4Aで行われた場合にも、第2特別図柄表示装置4Bで行われた場合と同様に、遊技者に先読演出を効果的に印象付けることができる。また、第1先読演出や第2先読演出の有無は、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる保留データが、第1始動条件の成立に基づいて記憶されたものであるか、第2始動条件の成立に基づ

いて記憶されたものであるかに応じて異なる割合で決定されてもよい。

【0359】

上記実施の形態では、第1先読演出の実行タイミングとして、1ラウンド～7ラウンドのいずれかが選択されるものとして説明したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1先読演出の実行タイミングは、1ラウンド～16ラウンドのうちから選択されるものであってもよい。また、第1先読演出の実行タイミングは、昇格演出パターンや大当たり種別に応じて異なる割合で決定されるものとして説明したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1先読演出の実行タイミングは、昇格演出パターンや大当たり種別に加え、或いはこれらに代えて大当たり保留記憶数に応じて異なる割合で決定されてもよい。例えば、第1先読演出の実行タイミングは、第2先読演出の実行タイミングと同様に、大当たり保留記憶数に応じて異なる割合で決定されてもよい。

10

【0360】

上記実施の形態では、第2先読演出の実行タイミングが、大当たり保留記憶数に応じて異なる割合で決定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、保留データの先読判定結果であれば任意であり、大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれであるかに応じて第2先読演出の実行タイミングの決定割合を異ならせてもよい。

【0361】

上記実施の形態では第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したかに関わらず、各遊技球の入賞順に従って、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームとが実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行するようにしてもよい。

20

【0362】

この場合、大当たり遊技状態に制御されているときや、確変状態や時短状態に制御されているときには、第1特図を用いた特図ゲームにおける特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」となる先読結果があっても、先読演出が実行されないようにしてもよい。

【0363】

例えば、演出制御用CPU120は、図28に示す始動入賞時コマンド処理において、先読結果に対応して、この先読結果を通知した先読結果通知コマンドであれば「第1」の始動データを、第2先読結果通知コマンドであれば「第2」の始動データを、先読結果保留記憶部195に記憶する。そして、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態の開始前に確変状態や時短状態に制御されていたか否かを判定し、確変状態や時短状態に制御されていなかった場合にのみ、図35(A)に示すステップS584～S594の処理や、図37に示すステップS605～S615の処理を実行するようにすればよい。また、先読結果保留記憶部195に特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果がある場合(ステップS586; Yes、ステップS607; Yes)、その先読結果に対応する始動データが「第1」と「第2」のいずれであるかを判定し、始動データが「第2」である場合にのみ、ステップS587やS608の処理に進むようにすればよい。あるいは、主基板11の側において、第1特図を用いた特図ゲームにおける特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果が得られた場合には、CPU103が、図20のステップS208の処理をスキップすることにより、先読結果通知コマンドを演出制御基板12に伝送しないようにしてもよい。

30

40

【0364】

このようにすれば、大当たり遊技状態に制御されているときや、確変状態や時短状態に制御されているときには、第1特図を用いた特図ゲームにおける特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果があっても

50

、先読演出を実行しないようにすることができる。このため、第2始動条件を成立させて、これに基づいて抽出された各乱数値を示す数値データを保留データとして第2特図保留記憶部151Bに記憶させることで、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果がストックされてしまうことを防止することができる。

【0365】

上記実施の形態では、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bを備えたパチンコ遊技機1について説明したが、1つの特別図柄表示装置が設けられたパチンコ遊技機1にも本発明を適用することができる。

【0366】

上記実施の形態では、先読結果保留記憶部195に記憶されている先読結果のうちに、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果が含まれているか否かに基づいて、第1先読演出や第2先読演出の有無が判定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、先読結果保留記憶部195に記憶されている先読結果のうちに、特図表示結果が「ハズレ」で、変動パターン種別が、スーパーリーチを伴う変動パターンPA3-1、PA3-2、PB3-1、PB3-2を含む「CA2-4」となる先読結果が含まれている場合にも、第1先読演出や第2先読演出の有無が判定されるようにしてもよい。この場合、主基板11の側では、CPU103が、図20に示すステップS204、S215の処理にて、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2に加え、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が抽出されるようにすればよい。そして、ステップS207、S218の処理では、特図表示結果が「大当たり」となるか否かや、大当たり種別が「7ラウンド」及び「16ラウンド」のいずれかとなるか「2ラウンド」となるかに加え、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「230」～「251」の範囲の値であるか否かによって変動パターン種別が「CA2-4」となるか否かを判定するようにし、判定結果に応じて異なる先読結果通知コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して伝送すればよい。一方、演出制御基板12の側では、演出制御用CPU120が、図35に示すステップS586にてNoと判定されたときに、変動パターン種別が「CA2-4」となる先読結果が先読結果保留記憶部195に記憶されているか否かを判定するようにし、記憶されていれば、ステップS587の処理に進むようにすればよい。また、図37に示すステップS607にてNoと判定されたときには、変動パターン種別が「CA2-4」となる先読結果が先読結果保留記憶部195に記憶されているか否かを判定するようにし、記憶されていれば、ステップS608の処理に進むようにすればよい。このようにすれば、先読結果保留記憶部195に記憶されている先読結果のうちに、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「7ラウンド」、「16ラウンド」のいずれかとなる先読結果が含まれている場合のみならず、特図表示結果が「ハズレ」で変動パターン種別が「CA2-4」となる先読結果が含まれている場合にも、第1先読演出や第2先読演出の有無を判定することができる。

【0367】

上記実施の形態では、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が、図30に示すステップS551の最終停止図柄決定処理、ステップS552の可変表示中演出設定処理、ステップS553の予告演出設定処理などを実行することにより、各種演出動作の制御内容を決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のCPUなどにより、各種演出動作の制御内容を分担して決定するようにしてもよい。

【0368】

一例として、演出制御基板12と画像表示装置5との間に、表示制御基板を設ける。表示制御基板には、表示制御用CPUと、ROMと、RAMと、乱数回路と、I/Oとが搭載されていればよい。この場合、表示制御基板に搭載された表示制御用CPUが画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行することから、上記

10

20

30

40

50

実施の形態で演出制御基板 12 に搭載された表示制御部 123 は、表示制御基板に搭載されればよい。表示制御基板では、例えば表示制御用 CPU が ROM から読み出したプログラムを実行することにより、画像表示装置 5 における演出画像の表示による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、表示制御用 CPU が ROM から固定データを読み出す固定データ読出動作や、表示制御用 CPU が RAM に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、表示制御用 CPU が RAM に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、表示制御用 CPU が I/O を介して表示制御基板の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、表示制御用 CPU が I/O を介して表示制御基板の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0369】

10

この場合、表示制御用 CPU は、例えば演出制御基板 12 からの表示制御指令や演出制御基板 12 を介して主基板 11 から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、図 30 に示すステップ S551 ~ S553 の処理のいずれかを実行してもよい。なお、表示制御用 CPU は、上記実施の形態にて演出制御用 CPU 120 が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。また、音声制御基板 13 やランプ制御基板 14 は、演出制御基板 12 からの制御指令を伝送する配線により、演出制御基板 12 と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板 12 では、例えば演出制御用 CPU 120 により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

【0370】

あるいは、音声制御基板 13 やランプ制御基板 14 が備える機能を、演出制御基板 12 に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板 13 やランプ制御基板 14 となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。この場合には、演出制御基板 12 と画像表示装置 5 との間に、前述したような表示制御基板を設け、演出制御用 CPU 120 により図 30 のステップ S555 にて決定した演出制御パターンなどに応じた表示制御コマンドが、演出制御基板 12 から表示制御基板に対して伝送されるようにしてもよい。図 2 に示す構成において、音声制御基板 13 に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板 14 に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用 CPU 120 が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理、スピーカ 8L、8R における音声出力動作の制御内容を決定するための処理、遊技効果ランプ 9 といった発光体における点灯動作の制御内容を決定するための処理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。

20

30

【0371】

上記実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」となる場合に大当たり種別が「7 ラウンド」となったことに基づいて 7 ラウンド大当たり状態に制御され、可変表示結果が「大当たり」となる場合に大当たり種別が「16 ラウンド」となったことに基づいて 16 ラウンド大当たり状態に制御され、可変表示結果が「大当たり」となる場合に大当たり種別が「2 ラウンド」となったことに基づいて 2 ラウンド大当たり状態に制御され、7 ラウンド大当たり状態、16 ラウンド大当たり状態、2 ラウンド大当たり状態が終了した後は、確変状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、7 ラウンド大当たり状態、16 ラウンド大当たり状態、2 ラウンド大当たり状態が終了した後は、通常状態や時短状態に制御される大当たり種別があってもよい。

40

【0372】

その他にも、パチンコ遊技機 1 の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に应答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に应答して得点を付与する封入式遊技機にも

50

適用することができる。

【 0 3 7 3 】

さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【 0 3 7 4 】

10

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけでなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【 符号の説明 】

【 0 3 7 5 】

1	...	パチンコ遊技機	
2	...	遊技盤	20
3	...	遊技機用枠	
4 A、4 B	...	特別図柄表示装置	
5	...	画像表示装置	
6 A	...	普通入賞球装置	
6 B	...	普通可変入賞球装置	
7	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	
9	...	遊技効果ランプ	
1 1	...	主基板	
1 2	...	演出制御基板	30
1 3	...	音声制御基板	
1 4	...	ランプ制御基板	
1 5	...	中継基板	
2 0	...	普通図柄表示器	
2 1	...	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B	...	始動口スイッチ	
2 3	...	カウントスイッチ	
3 0	...	操作ボタン	
3 1	...	操作検出スイッチ	
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	40
1 0 1、1 2 1	...	R O M	
1 0 2、1 2 2	...	R A M	
1 0 3	...	C P U	
1 0 4、1 2 4	...	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	...	I / O	
1 2 0	...	演出制御用 C P U	
1 2 3	...	表示制御部	
1 0 0 0	...	大当り保留表示ランプ	

【図 7】

(A) 特図表示結果決定テーブル

確変フラグ	決定値(MR1)	特図表示結果
オフ	8001~8655	大当り
	上記数値以外	ハズレ
オン	8001~14500	大当り
	上記数値以外	ハズレ

130A

(B) 普図表示結果決定テーブル

時短フラグ	決定値(MRS)	普図表示結果	普図変動時間	傾動制御時間
オフ	1~15	普図当り	TH1	TK1
	16~150	普図ハズレ	TH2	0
オン	1~140	普図当り	TH3	TK2
	141~150	普図ハズレ	TH4	0

130B

TH3, TH4 < TH1, TH2
TK1 < TK2

【図 8】

大当り種別決定テーブル

変動特図指定ハッパ値	決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別ハッパ設定値
1	1~36	7ラウンド	0
	37~72	16ラウンド	1
	73~100	27ラウンド	2
2	1~36	7ラウンド	0
	37~100	16ラウンド	1

131

【図 9】

(A) 大当り変動ハッパ種別決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動ハッパ種別
7ラウンド 16ラウンド	1~19	CA3-1
	20~49	CA3-2
	50~251	CA3-3
27ラウンド	1~100	CA4-1
	101~251	CA4-2

132A

(B) ハズレ変動ハッパ種別決定テーブル(通常用)

決定値(MR3)	変動ハッパ種別
1~79	CA1-1
80~99	CA1-3
100~169	CA2-1
170~229	CA2-2
230~251	CA2-4

132B

(C) ハズレ変動ハッパ種別決定テーブル(短縮用)

決定値(MR3)	変動ハッパ種別
1~179	CA1-2
180~199	CA1-3
200~214	CA2-1
215~229	CA2-3
230~251	CA2-4

132C

【図 10】

(A) ハズレ変動パターン決定テーブル

変動ハッパ種別	決定値(MR4)	変動ハッパ
CA1-1	1~997	PA1-1
CA1-2	1~997	PA1-2
CA1-3	1~500	PA1-3
	501~997	PA1-4
CA2-1	1~560	PA2-1
	561~997	PA2-2
CA2-2	1~997	PB2-2
CA2-3	1~997	PB2-1
CA2-4	1~292	PA3-1
	293~560	PA3-2
	561~900	PB3-1
	901~997	PB3-2

133A

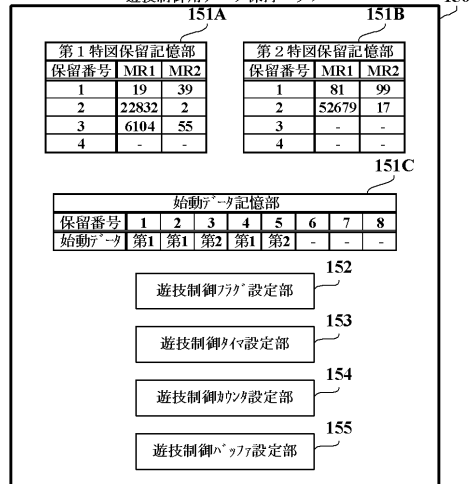
(B) 大当り変動パターン決定テーブル

変動ハッパ種別	決定値(MR4)	変動ハッパ
CA3-1	1~560	PA4-1
	561~997	PA4-2
CA3-2	1~437	PB4-1
	438~997	PB4-2
CA3-3	1~268	PA5-1
	269~560	PA5-2
	561~657	PB5-1
	658~997	PB5-2
CA4-1	1~540	PC1-1
	541~636	PC1-2
	637~997	PC1-3
CA4-2	1~180	PC1-4
	181~997	PC1-5

133B

【図 11】

遊技制御用データ保持エリア



【図 12】

乱数値	範囲	用途
SR1	1~71	昇格演出ハッパ決定用
SR2	1~263	先読演出実行判定用
SR3-2	1~200	先読演出実行タイミング決定用

【図 13】

昇格演出ハッパ決定テーブル

大当り種別	昇格演出パターン		
	昇格SP1	昇格SP2	昇格SP3
7ラウンド	1~40	41~60	61~71
16ラウンド	1~10	11~30	31~71

160

【図 14】

(A) 第1先読演出実行判定テーブル 161A

遊技状態	先読プ ロセスフラグ	第1先読演出
通常状態	なし	あり
確変状態	1, 2	1~81 82~263
時短状態	0	1~74 75~263
		1~66 67~263

(B) 第2先読演出実行判定テーブル 161B

遊技状態	先読プ ロセスフラグ	第2先読演出
通常状態	なし	あり
確変状態	1, 2	1~118 119~263
時短状態	0	1~103 104~263
		1~88 89~263

【図 15】

先読プ ロセスフラグ	内容
0	先読演出開始前
1	先読演出実行中
2	先読演出終了時

【図 16】

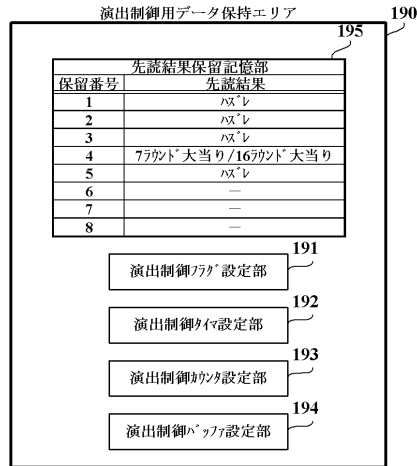
(A) 第1先読演出実行タイミング決定テーブル 162A

昇格演出 パターン	大当り 種別	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R
昇格SP1	7ラウンド				1~67			68~200
	16ラウンド				1~200			
昇格SP2	7ラウンド	1~3	4~9	10~18	19~30	31~45	46~63	64~200
	16ラウンド	1~9	10~27	28~54	55~90	91~135	136~200	
昇格SP3	7ラウンド	1~7	8~21	22~42	43~70	71~105	106~147	148~200
	16ラウンド	1~9	10~27	28~54	55~90	91~135	136~199	200

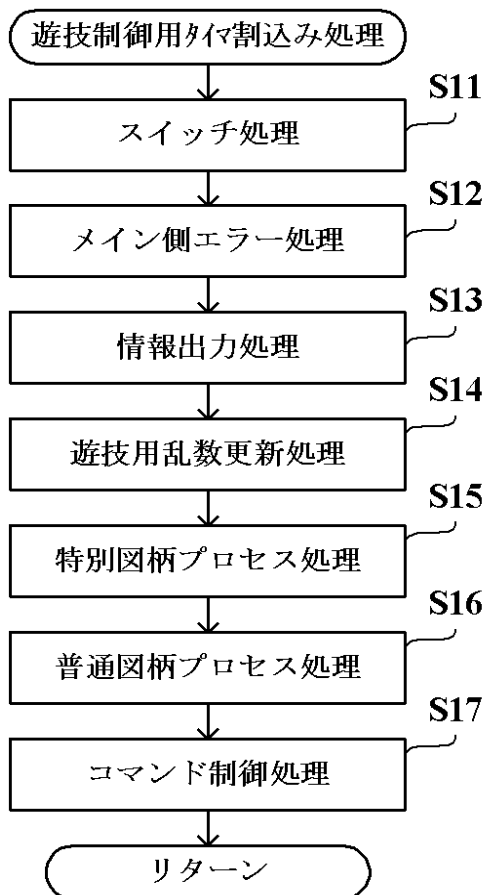
(B) 第2先読演出実行タイミング決定テーブル 162B

大当り保留記憶数 カウント値	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
1個	1~60	61~95	96~130	131~150	151~170	171~180	181~190	191~195	196~200
2個	1~20	21~40	41~60	61~85	86~115	116~140	141~160	161~180	181~200
3個以上	1~5	6~10	11~20	21~30	31~50	51~70	71~105	106~140	141~200

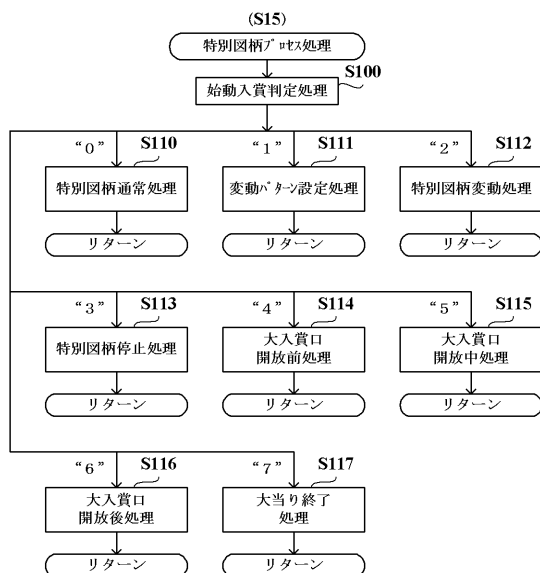
【図 17】



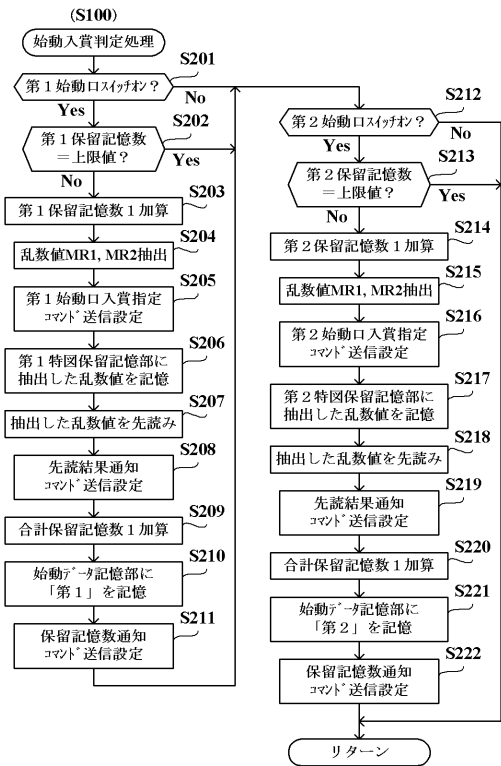
【図 18】



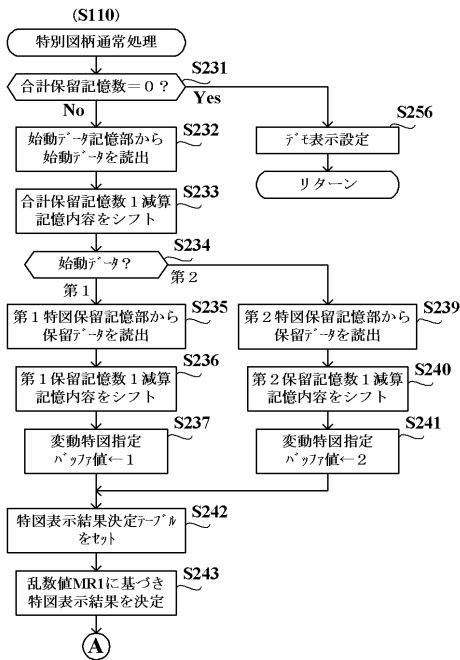
【図 19】



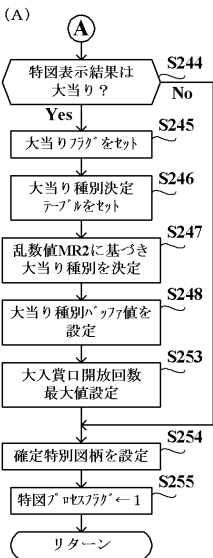
【図 20】



【図 21】



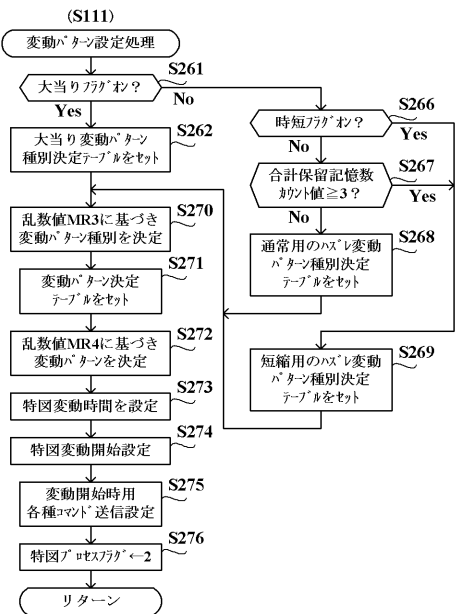
【図 22】



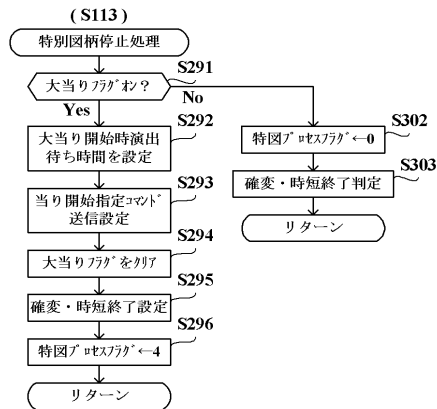
(B) ステップS253での設定

大当たり種別バッファ値	大入賞口開放回数最大値
0	7
1	16
2	2

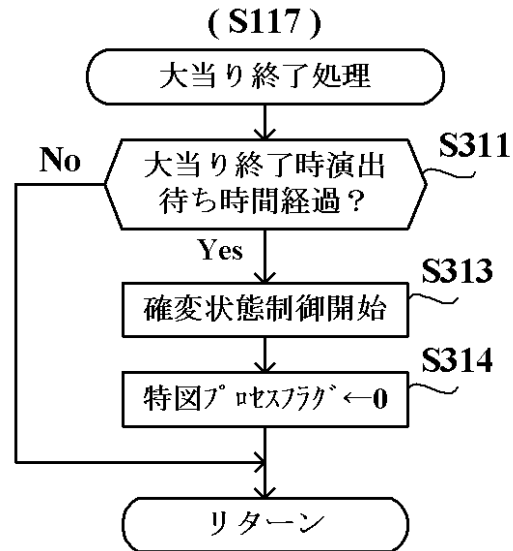
【図 23】



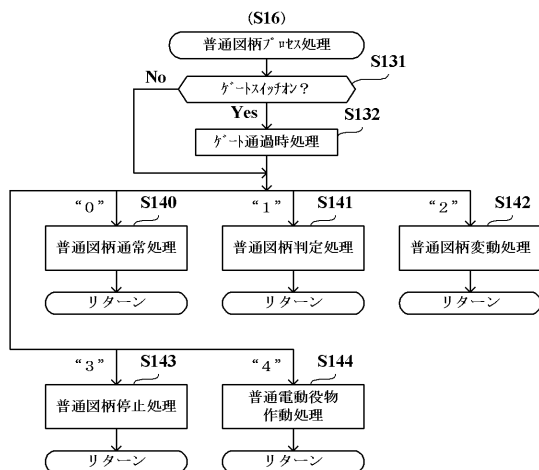
【図 24】



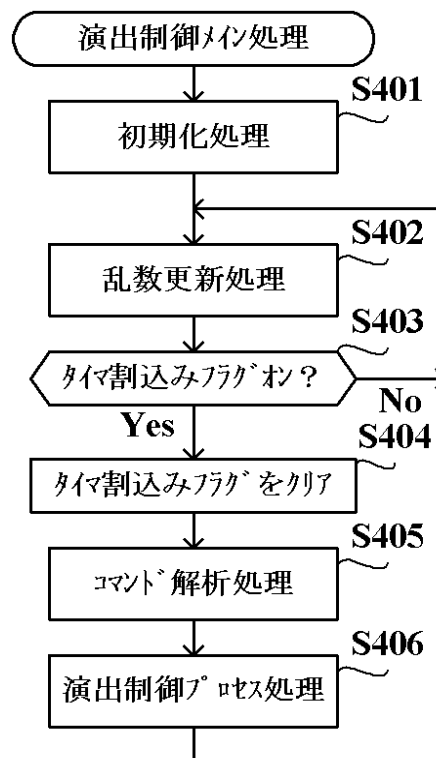
【図 25】



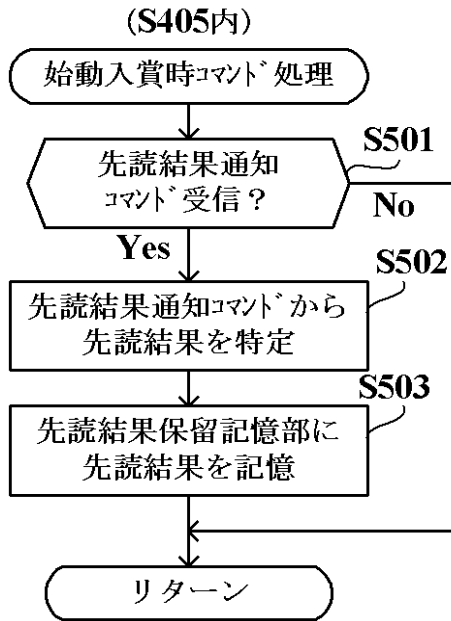
【図 26】



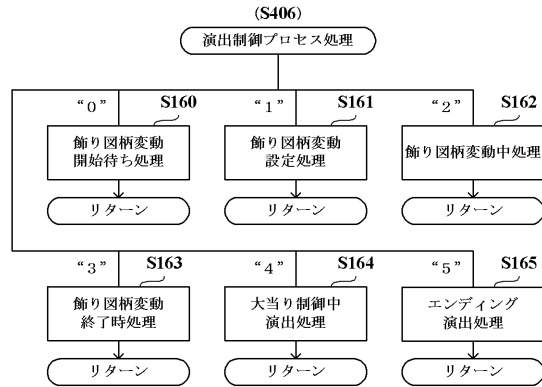
【図 27】



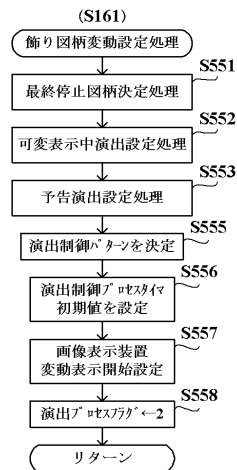
【図 28】



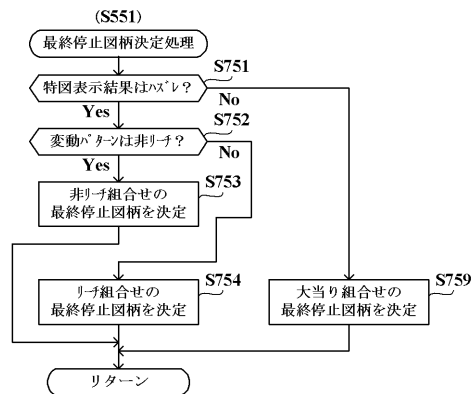
【図 29】



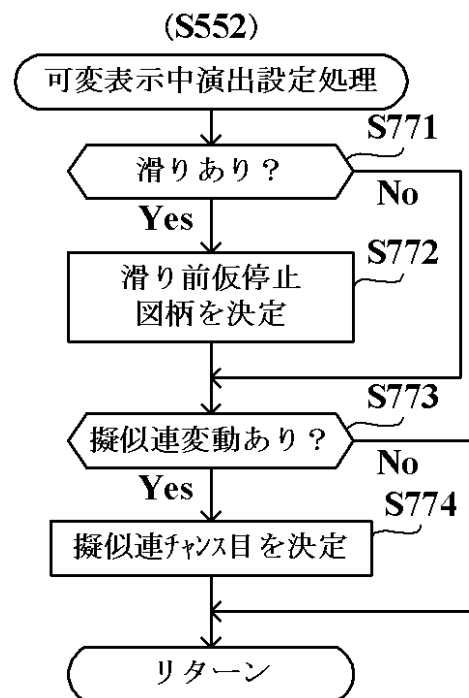
【図 30】



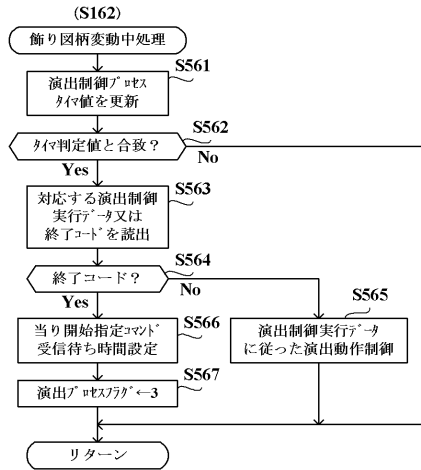
【図 31】



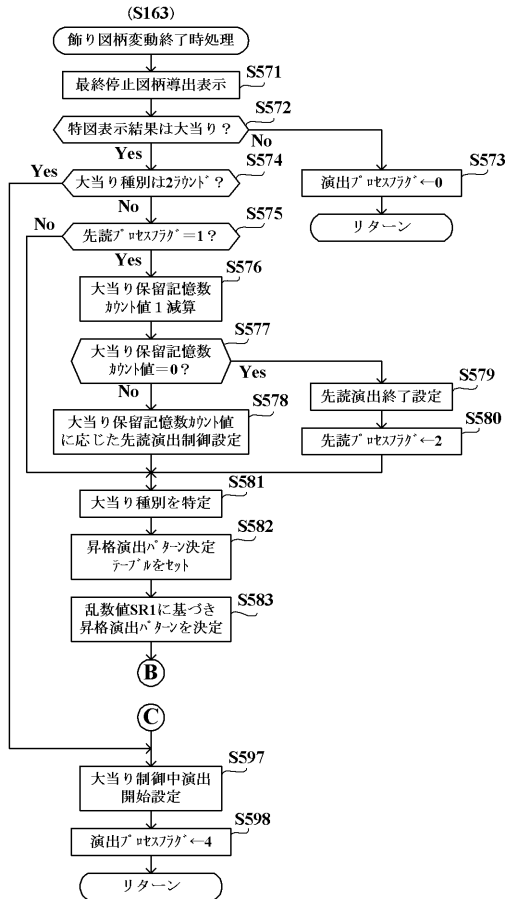
【図 32】



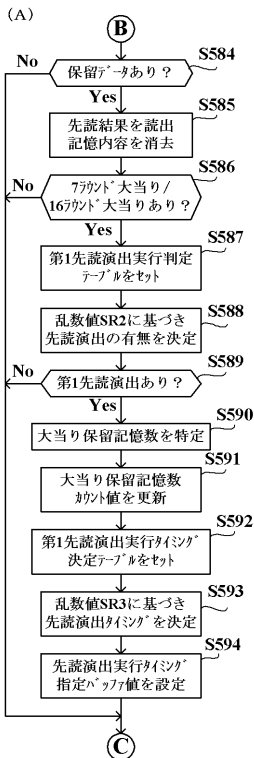
【図 3 3】



【図 3 4】



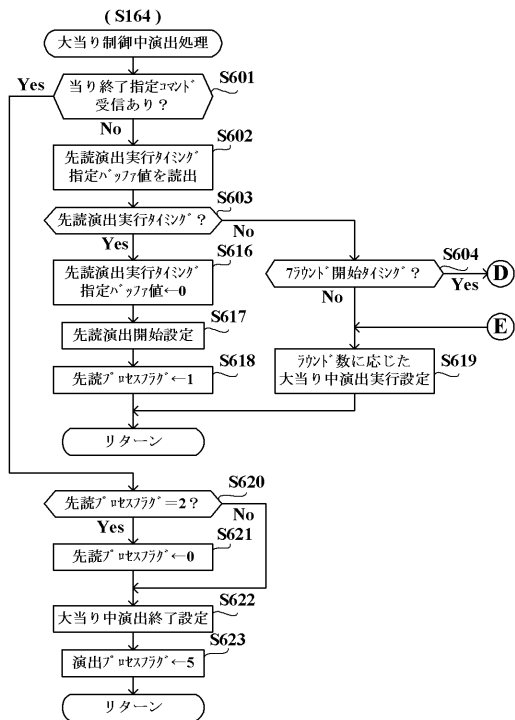
【図 3 5】



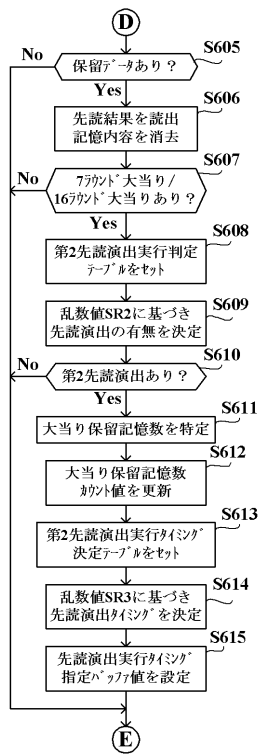
(B) ステップ S578 での設定

大当たり保留記憶数カウンタ値	点灯色
1	青
2	赤
3以上	レインボー

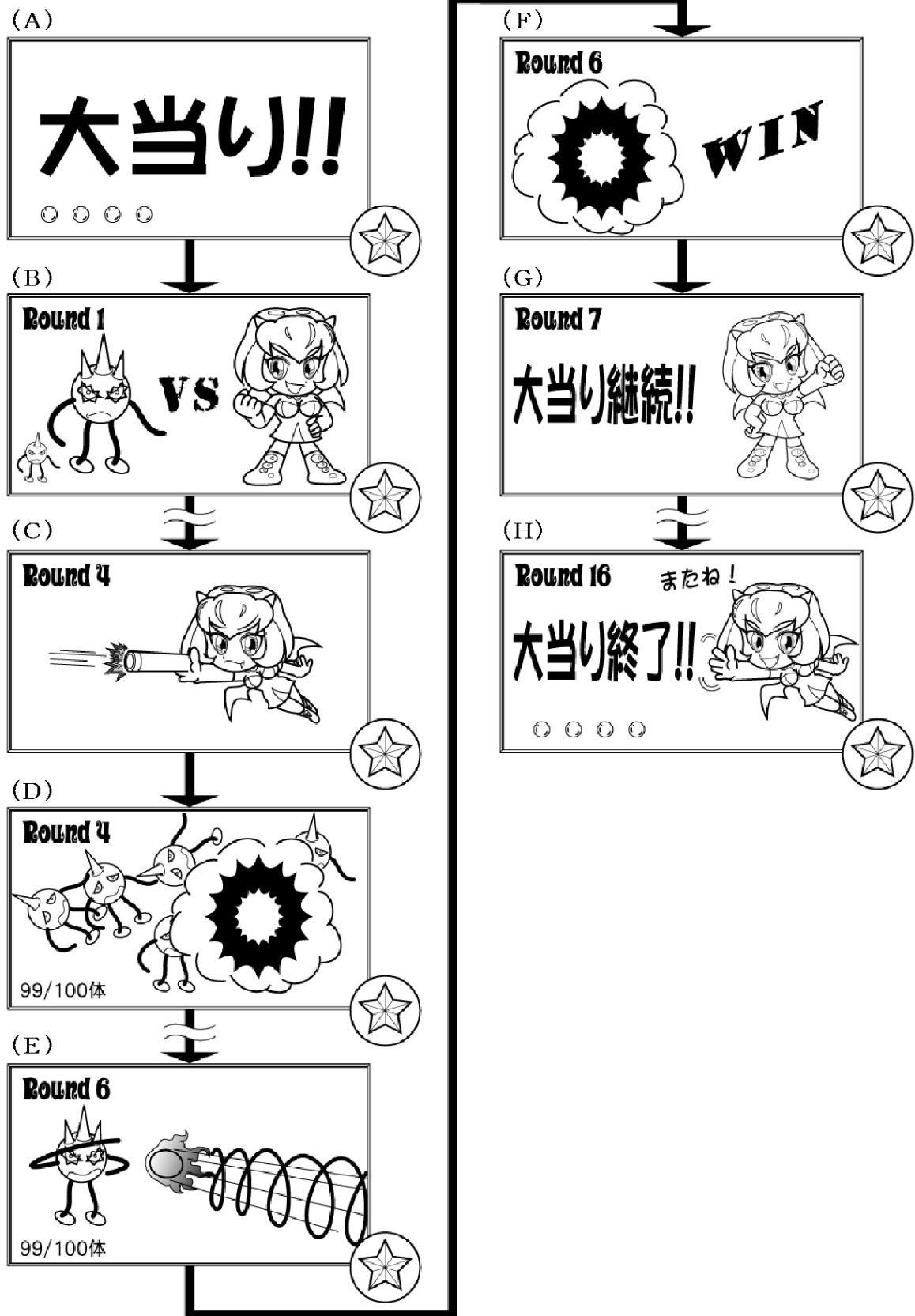
【図 3 6】



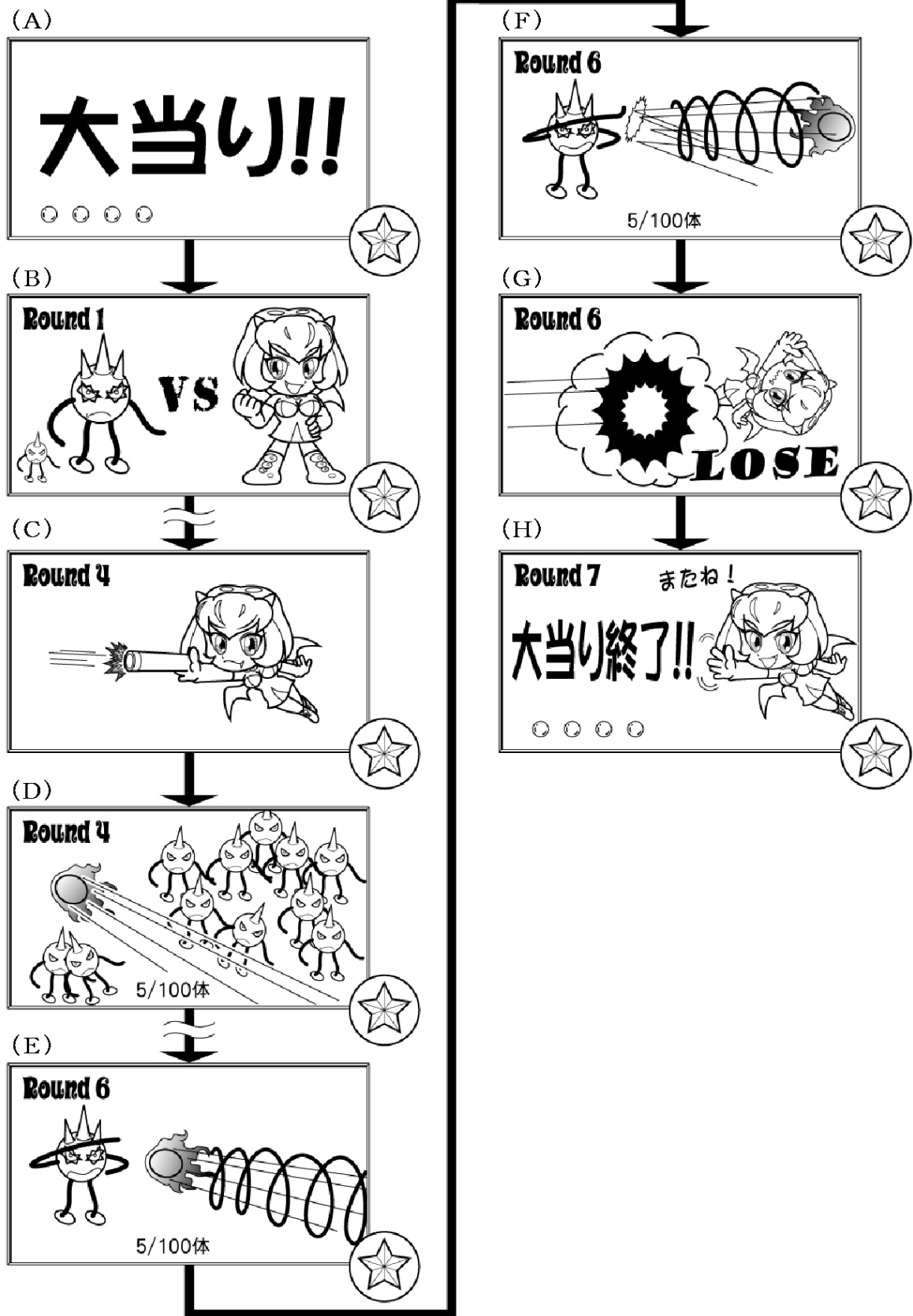
【図 37】



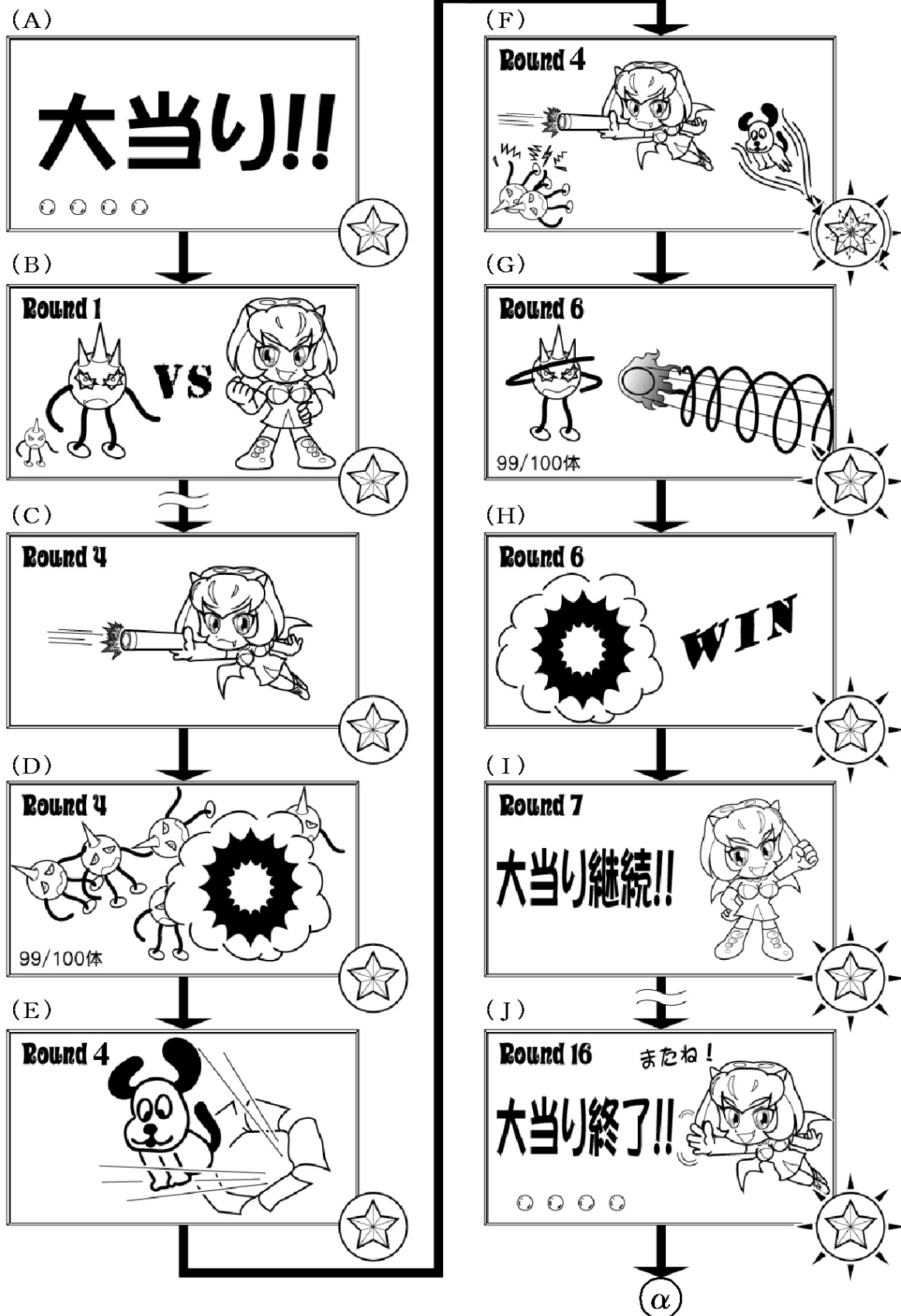
【図 38】



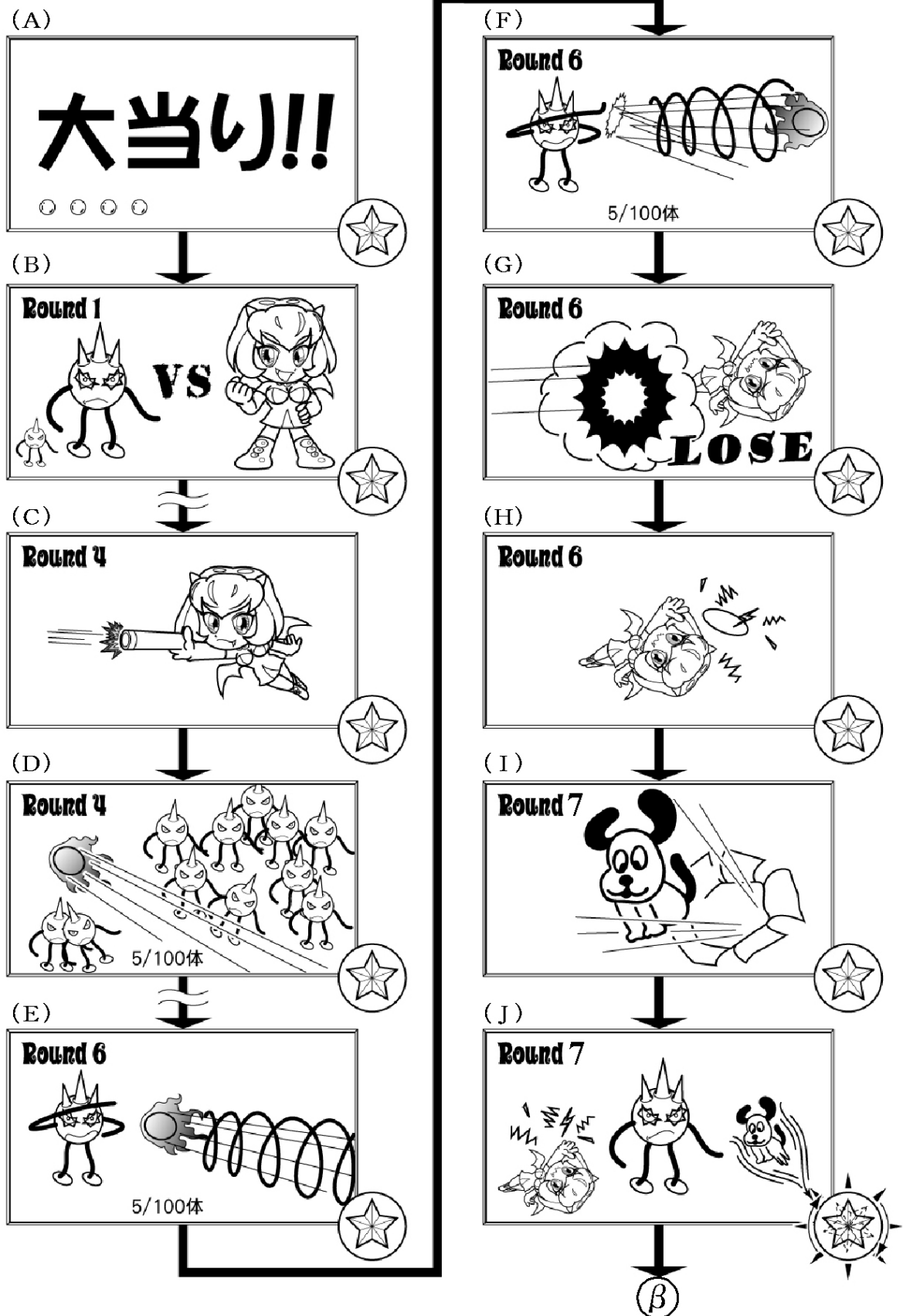
【図 39】



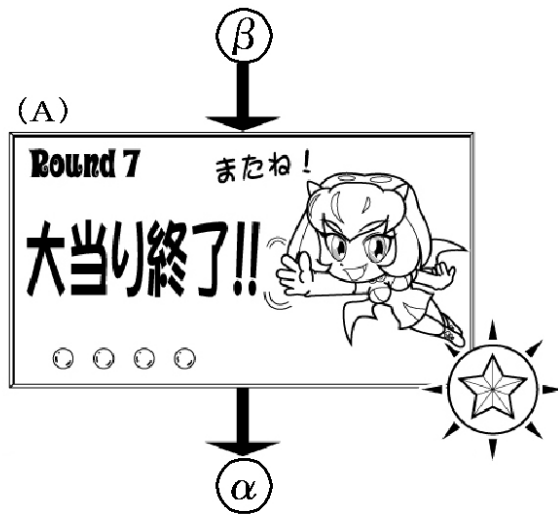
【図40】



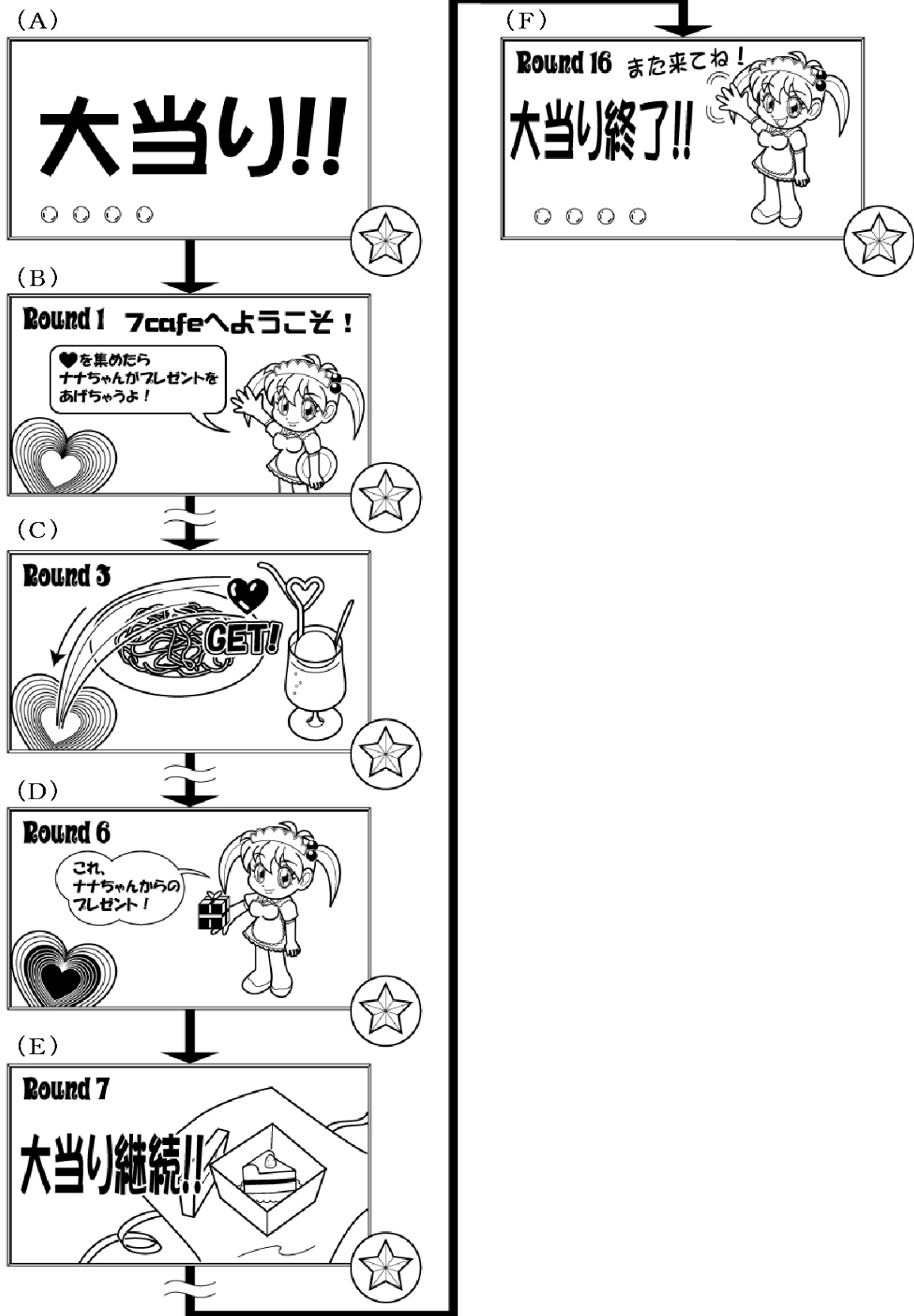
【図 4 1】



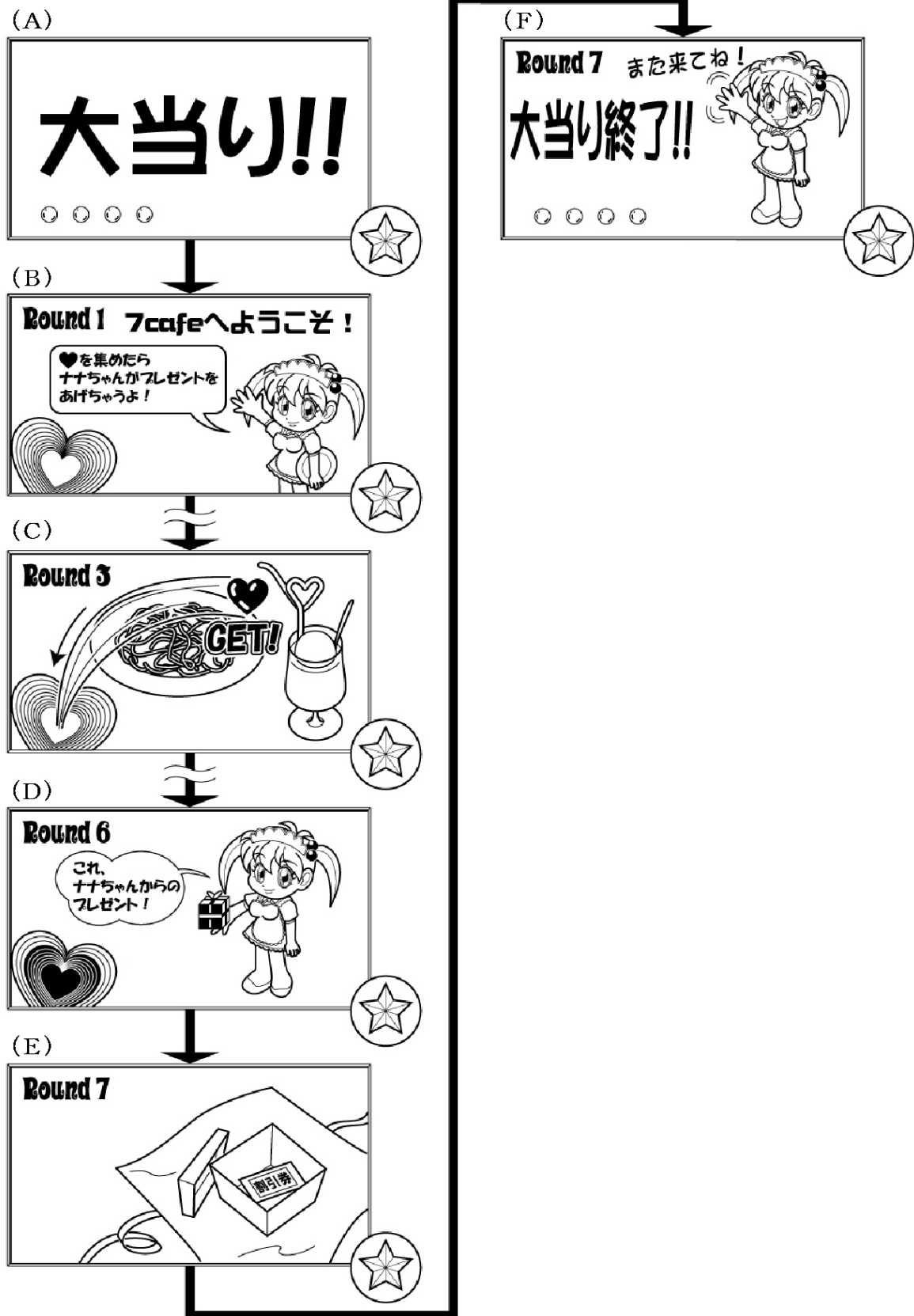
【図 4 2】



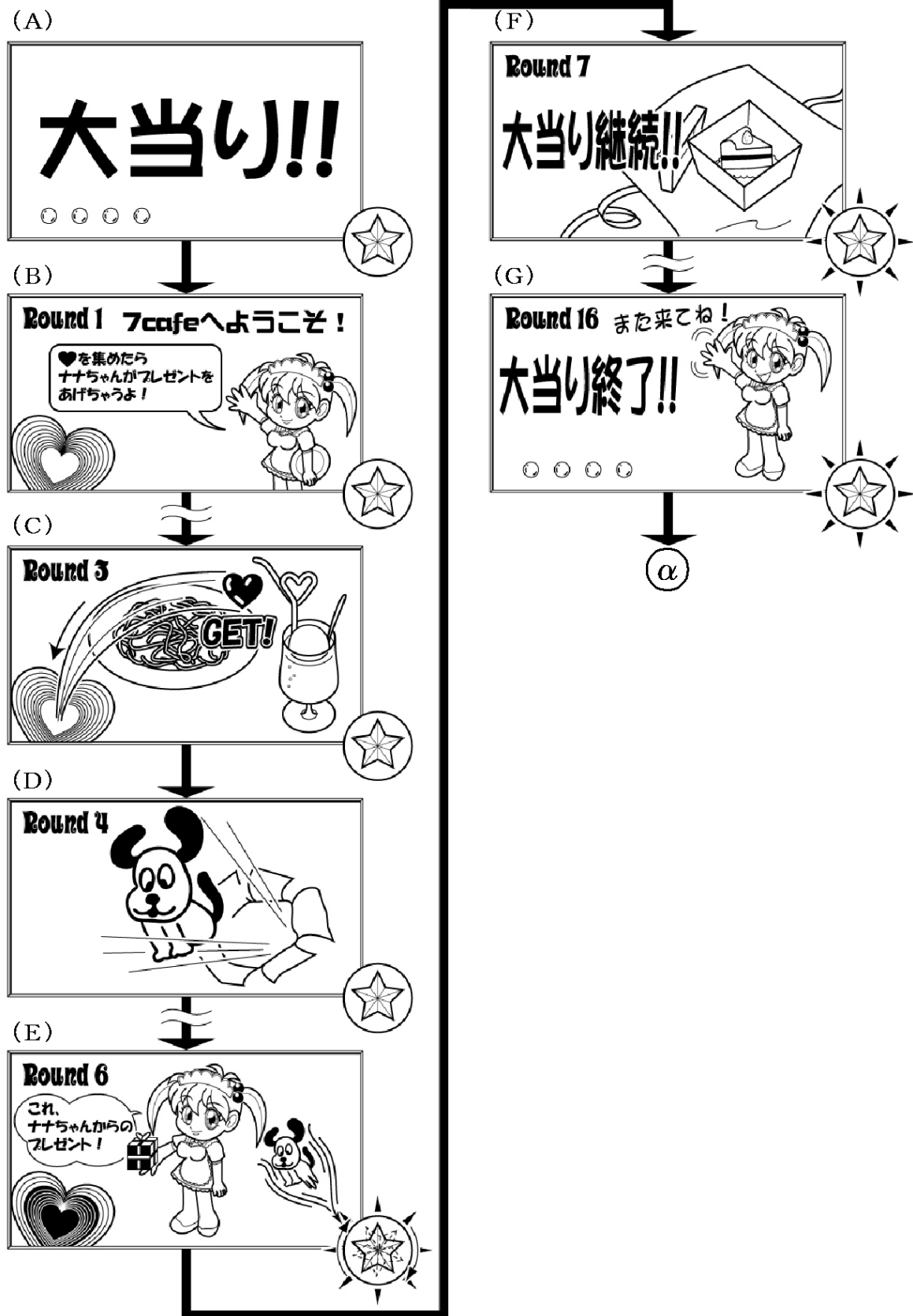
【図 43】



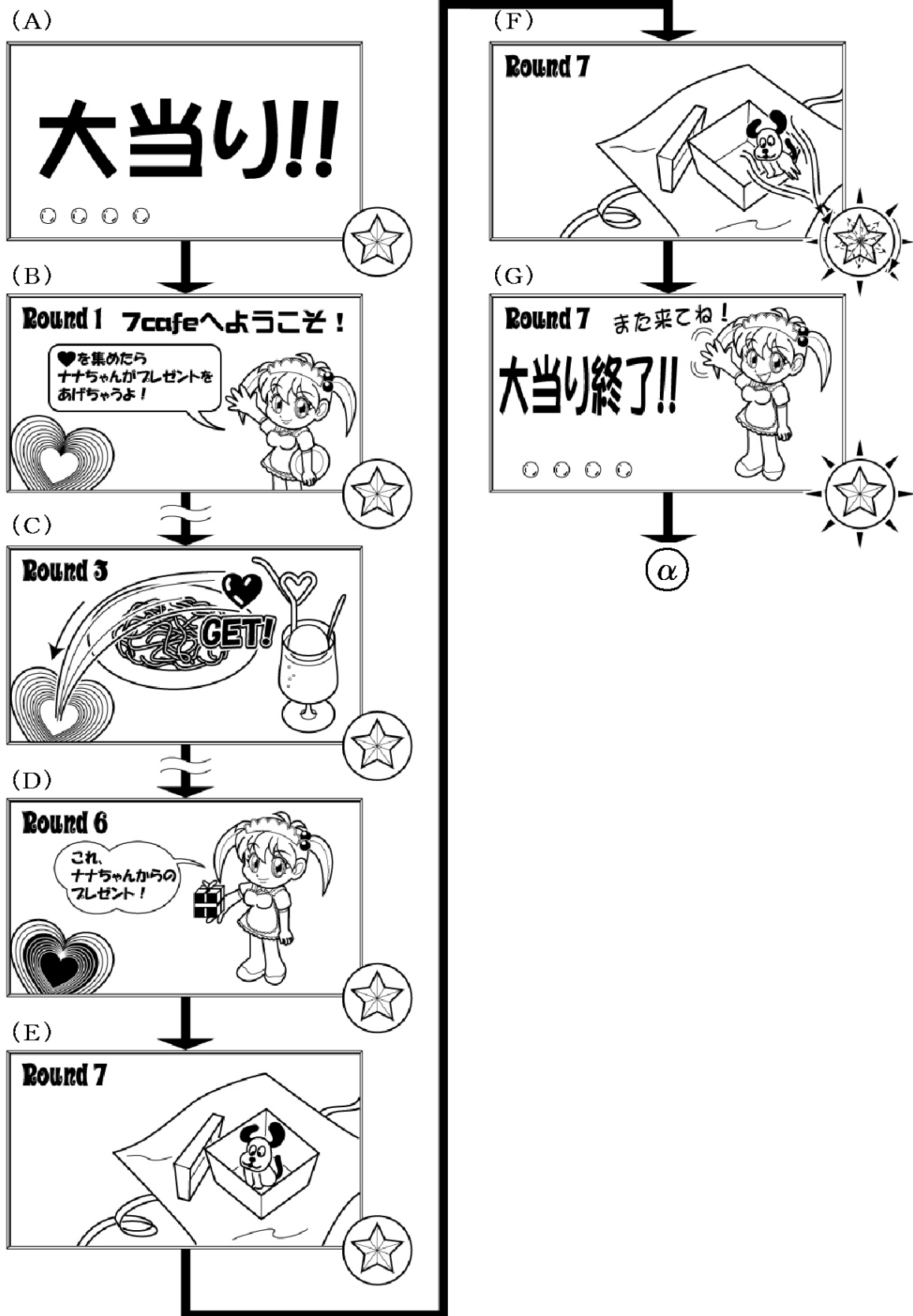
【図 4 4】



【図 45】



【図 46】

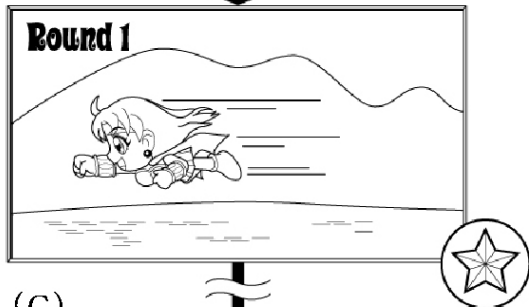


【図 47】

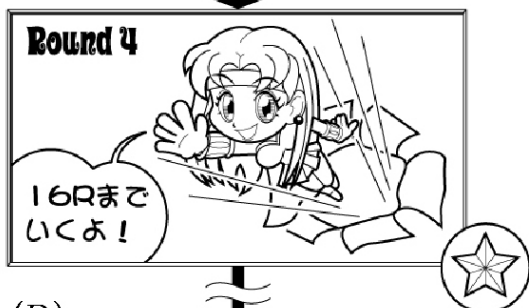
(A)



(B)



(C)



(D)



(E)

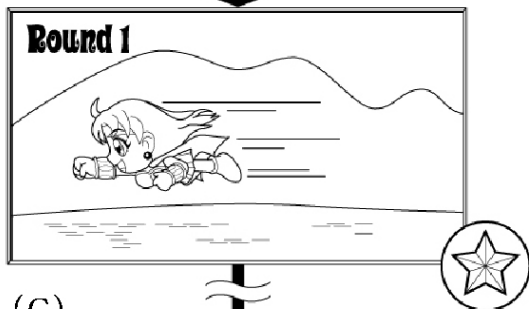


【図 48】

(A)



(B)



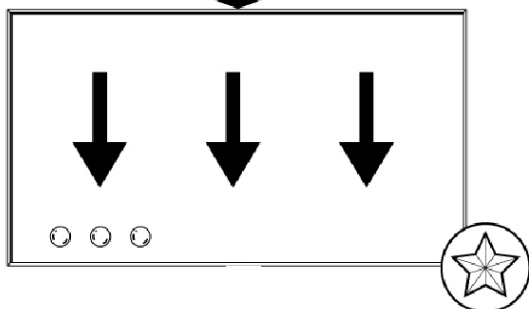
(C)



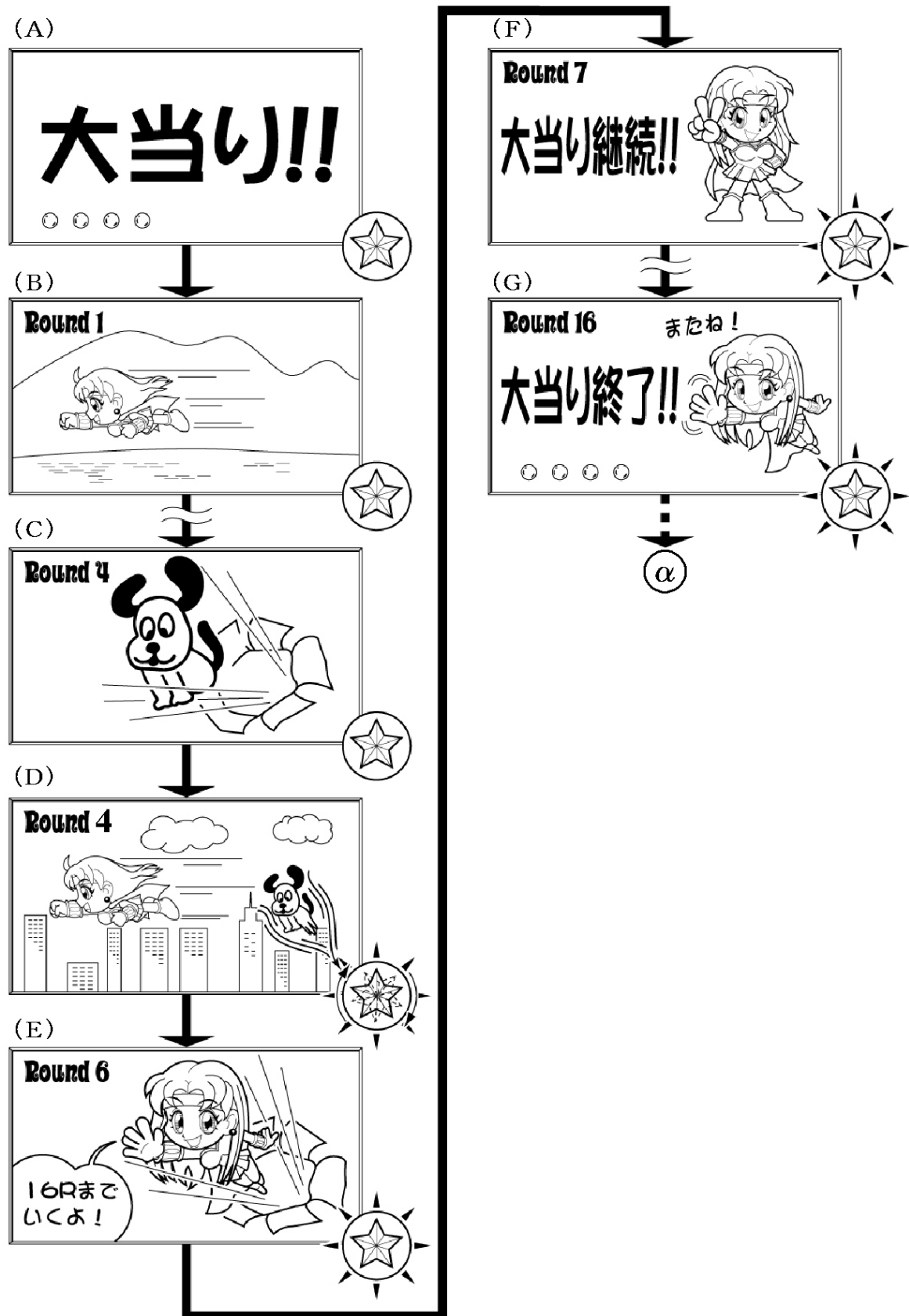
(D)



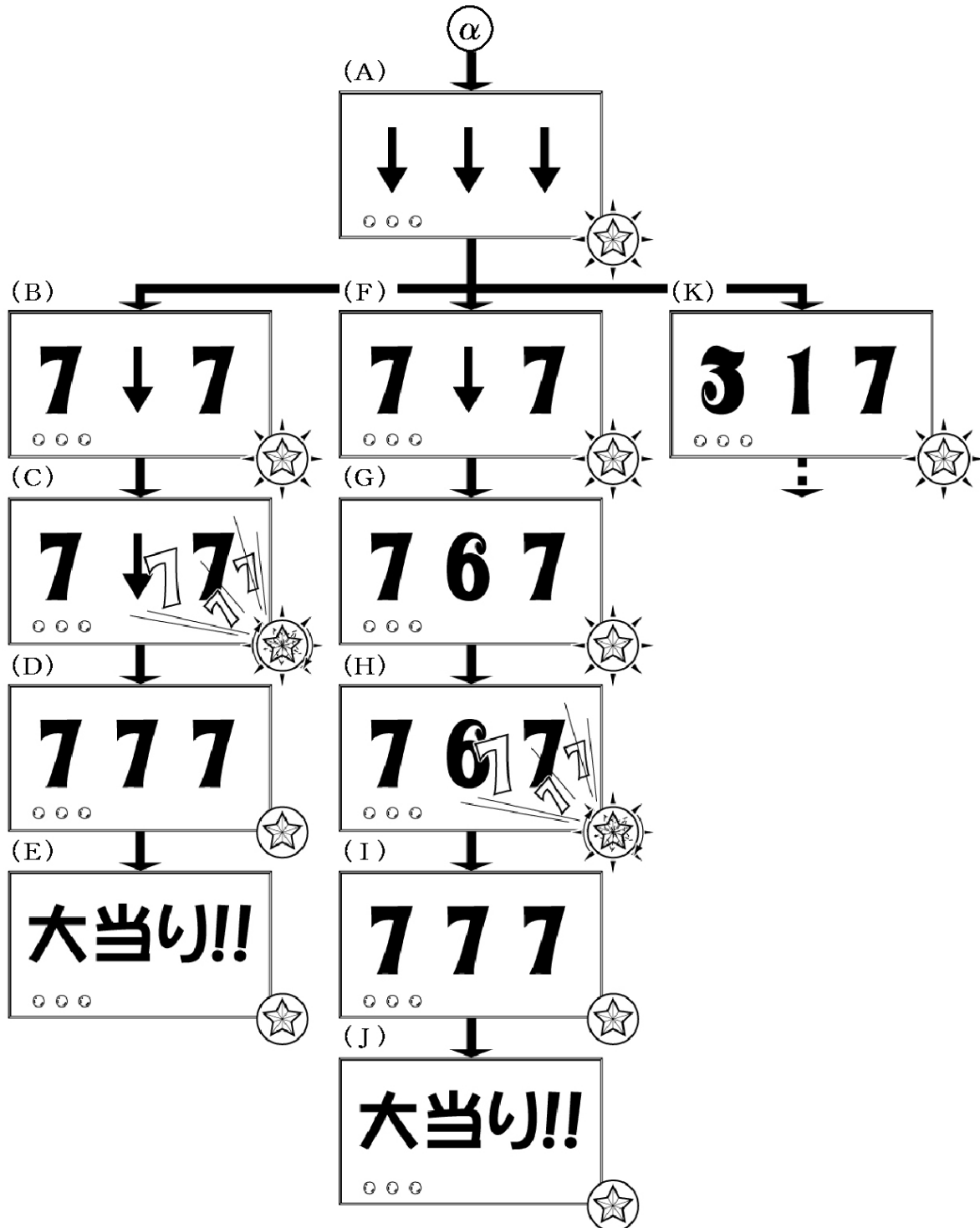
(E)



【図 49】



【図 50】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2008-061767(JP,A)
特開2006-015007(JP,A)
特開2004-057268(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02