

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6377798号
(P6377798)

(45) 発行日 平成30年8月22日 (2018. 8. 22)

(24) 登録日 平成30年8月3日 (2018. 8. 3)

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

請求項の数 1 (全 78 頁)

(21) 出願番号	特願2017-73374 (P2017-73374)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成29年4月3日 (2017. 4. 3)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2014-223699 (P2014-223699) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
原出願日	平成26年10月31日 (2014. 10. 31)	(74) 代理人	100095407
(65) 公開番号	特開2017-140429 (P2017-140429A)		弁理士 木村 満
(43) 公開日	平成29年8月17日 (2017. 8. 17)	(74) 代理人	100148633
審査請求日	平成29年4月10日 (2017. 4. 10)		弁理士 桜田 圭
		(74) 代理人	100134599
			弁理士 杉本 和之
		(74) 代理人	100166442
			弁理士 鈴木 洋雅
		(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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を実行し、有利状態に制御可能な遊技機であって、
 遊技の進行を制御し、遊技の進行に応じてコマンドを出力する遊技制御手段と、
 前記遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、演出の実行を制御する演出制御手段と
 、を備え、

前記遊技制御手段は、

未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段
 と、

コマンドを前記演出制御手段に送信するコマンド送信手段と、を含み、

前記演出制御手段は、

前記遊技制御手段からのコマンドを解析するコマンド解析手段と、

前記保留情報に応じた保留表示を表示する保留表示手段と、

可変表示の開始時に、当該可変表示に対応した前記保留表示の表示態様に応じた実行
 時表示を表示する実行時表示手段と、

前記実行時表示の表示態様を制御する実行時表示制御手段と、

リーチ演出を実行可能な演出実行手段と、を含み、

前記実行時表示制御手段は、前記実行時表示の表示態様を変化させることが可能な変化
 演出を実行可能であり、

前記変化演出は、共通演出を実行してから前記実行時表示の表示態様を変化させる成功

10

20

パターンと、前記共通演出を実行してから前記実行時表示の表示態様を変化させない失敗パターンと、を含み、

前記実行時表示制御手段は、一の可変表示における複数のタイミングのうちいずれのタイミングで変化演出を実行するかに応じて、当該変化演出が成功パターンである割合を異ならせ、

前記複数のタイミングは、前記リーチ演出におけるリーチ成立態様の表示前のタイミングと、前記リーチ演出におけるリーチ成立態様の表示後のタイミングとを含み、

前記複数のタイミングのうちの各タイミングとなったときに、成功パターンの変化演出が実行されて前記実行時表示の表示態様が変化するときと、失敗パターンの変化演出が実行されて前記実行時表示の表示態様が変化しないときと、変化演出が実行されず前記実行時表示の表示態様が変化しないときと、がある、

10

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献1には、遊技の進行を制御し、遊技の進行に応じてコマンドを出力する遊技制御手段段（特許文献1では、遊技制御用マイクロコンピュータ560）と、前記遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、演出の実行を制御する演出制御手段（特許文献1では、演出制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、演出制御手段は、これから開始される可変表示の可変表示パターンを特定可能な可変表示パターンコマンド（特許文献1では、変動パターンコマンド）を受信してから、保留記憶の数が減少したことを特定可能な保留記憶減少コマンド（特許文献1では、例えば、第1保留記憶数減算指定コマンド。第2保留記憶数減算指定コマンド）を受信するまでの期間、先読み演出（特許文献1では、連続予告演出）を実行するか否かの決定処理の実行を禁止する禁止手段（特許文献1では、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS800A～S800Dを実行する部分）を備える遊技機が開示されている。また、この遊技機は、当該可変表示に対応する保留表示を行う。さらに、保留表示の表示態様が変化する可能性を示唆する画像を表示することが知られている。

20

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-227131号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

当該可変表示に対応する保留表示を行い、さらに、保留表示の表示態様が変化する可能性を示唆する画像を表示する遊技機において、興趣の更なる向上が求められている。

40

【0005】

本発明は、興趣の向上を図ることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（1）上記目的を達成するため本発明に係る遊技機は、

可変表示を実行し、有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技の進行を制御し、遊技の進行に応じてコマンドを出力する遊技制御手段（例えば、主基板11）と、

前記遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、演出の実行を制御する演出制御手段（例えば、演出制御基板12）と、を備え、

50

前記遊技制御手段は、
未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段と、

コマンドを前記演出制御手段に送信するコマンド送信手段と、を含み、
前記演出制御手段は、
前記遊技制御手段からのコマンドを解析するコマンド解析手段と、
前記保留情報に応じた保留表示を表示する保留表示手段と、
可変表示の開始時に、当該可変表示に対応した前記保留表示の表示態様に
応じた実行時表示（例えば、アクティブ表示画像）を表示する実行時表示手段と、
前記実行時表示の表示態様を制御する実行時表示制御手段と、

10

リーチ演出を実行可能な演出実行手段と、を含み、
前記実行時表示制御手段は、前記実行時表示の表示態様を変化させることが可能な変化演出（例えば、アクティブ作用演出及びアクティブ表示予告）を実行可能であり、
前記変化演出は、共通演出を実行してから前記実行時表示の表示態様を変化させる成功パターンと、前記共通演出を実行してから前記実行時表示の表示態様を変化させない失敗パターンと、を含み、

前記実行時表示制御手段は、一の可変表示における複数のタイミングのうちいずれのタイミングで変化演出を実行するかに応じて、当該変化演出が成功パターンである割合を異ならせ（例えば、図 3 1）、

20

前記複数のタイミングは、前記リーチ演出におけるリーチ成立態様の表示前のタイミングと、前記リーチ演出におけるリーチ成立態様の表示後のタイミングとを含み、

前記複数のタイミングのうちの各タイミングとなったときに、成功パターンの変化演出が実行されて前記実行時表示の表示態様が変化するときと、失敗パターンの変化演出が実行されて前記実行時表示の表示態様が変化しないときと、変化演出が実行されず前記実行時表示の表示態様が変化しないときと、がある（例えば、図 2 7、図 3 1）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、変化演出の実行タイミングに注目させて、遊技者の期待感を向上させ、興趣を向上できる。

【 0 0 0 7 】

（ 2 ）他の態様に係る遊技機は、
可変表示（例えば、特図ゲームなど）を実行して表示結果を導出表示し、所定の有利条件が成立したとき（例えば、表示結果が「大当り」になったときなど）に有利状態（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、

30

遊技の進行を制御し、遊技の進行に応じてコマンドを出力する遊技制御手段（例えば、主基板 1 1 など）と、

前記遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、演出の実行を制御する演出制御手段（例えば、遊技制御基板 1 2 など）と、を備え、

前記遊技制御手段は、
未だ開始されていない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、特図保留記憶部など）と、

40

可変表示の可変表示パターン（例えば、変動パターンなど）を複数種類の可変表示パターンのうちから決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップ S 1 1 1 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

可変表示を開始するときに、前記可変表示パターン決定手段により決定された当該開始する可変表示についての可変表示パターンを特定可能な可変表示パターンコマンド（例えば、変動パターン指定コマンドなど）と、前記保留記憶手段により記憶される保留記憶の数が減少したことを特定可能な保留記憶減少コマンド（例えば、特図保留記憶数減算指定コマンドなど）とを、間隔をあけて前記演出制御手段に順次送信する開始時コマンド送信手段（ステップ S 1 1 1 で変動パターン指定コマンドを送信設定してステップ S 5 7 で送

50

信し、その後、ステップS 1 1 2で特図保留記憶数減算指定コマンドを送信設定してステップS 5 7で送信するCPU 1 0 3など)と、

前記保留記憶手段により保留記憶として記憶される可変表示について先読み判定を行う先読み判定手段(例えば、ステップS 2 1 1の処理を実行するCPU 1 0 3など)と、

前記先読み判定の対象となる可変表示が実行される前に、当該先読み判定の判定結果を特定可能な判定結果コマンド(例えば、入賞時判定結果指定コマンドなど)と、前記保留記憶手段により記憶される保留記憶の数が増加したことを特定可能な保留記憶増加コマンド(例えば、特図保留記憶数加算指定コマンドなど)とを含む先読みコマンドを前記演出制御手段に送信する先読みコマンド送信手段(例えば、ステップS 2 1 1で特図保留記憶数加算指定コマンド及び入賞時判定結果指定コマンドを送信設定してステップS 5 7で送信するCPU 1 0 3など)と、を含む、

10

前記演出制御手段は、

前記遊技制御手段からのコマンドを解析するコマンド解析手段(例えば、ステップS 7 4の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など)と、

前記可変表示パターンコマンドで特定される可変表示パターンにもとづいて、演出を実行する制御を行う演出実行制御手段(例えば、ステップS 1 7 1～S 1 7 2の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など)と、

前記コマンド解析手段により前記先読みコマンドが解析されたときに、当該先読みコマンドにもとづいて前記有利状態になる可能性を示唆する先読み演出(例えば、先読み予告など)を実行する先読み演出実行手段(例えば、ステップS 7 4で解析されたコマンドが始動入賞時のコマンドのときに、当該コマンドに基づいてステップS 6 1 5やステップS 1 7 1～S 1 7 2の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など)と、

20

前記可変表示パターンコマンドの受信後の所定期間(例えば、禁止期間など)が経過するまでに前記コマンド解析手段により前記先読みコマンドが解析されたときに、当該先読みコマンドにもとづいて前記先読み演出が実行されることを禁止する先読み演出禁止手段(例えば、ステップS 6 0 6 A、ステップS 6 1 4～S 6 1 5、S 6 7 3の処理などを行う演出制御用CPU 1 2 0など、図3 6参照など)と、を含む、

ことを特徴とする。

上記の構成によれば、先読み演出の対象がずれてしまうことを抑制することができる。

【0 0 0 8】

30

(3)さらに他の態様に係る遊技機は、

可変表示(例えば、特図ゲームなど)を実行して表示結果を導出表示し、所定の有利条件が成立したとき(例えば、表示結果が「大当たり」になったときなど)に有利状態(例えば、大当たり遊技状態など)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、

遊技の進行を制御し、遊技の進行に応じてコマンドを出力する遊技制御手段(例えば、主基板1 1など)と、

前記遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、演出の実行を制御する演出制御手段(例えば、遊技制御基板1 2など)と、を備え、

前記遊技制御手段は、

40

未だ開始されていない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えば、特図保留記憶部など)と、

可変表示の可変表示パターン(例えば、変動パターンなど)を複数種類の可変表示パターンのうちから決定する可変表示パターン決定手段(例えば、ステップS 1 1 1の処理を実行するCPU 1 0 3など)と、

可変表示を開始するときに、前記保留記憶手段により記憶される保留記憶の数が増加したことを特定可能な保留記憶減少コマンド(例えば、特図保留記憶数減算指定コマンドなど)と、前記可変表示パターン決定手段により決定された当該開始する可変表示についての可変表示パターンを特定可能な可変表示パターンコマンド(例えば、変動パターン指定コマンドなど)とを、間隔をあけて前記演出制御手段に順次送信する開始時コマンド送信

50

手段（変形例において特図保留記憶数減算指定コマンドを送信してから特図保留記憶数減算指定コマンドを送信するCPU103など）と、

前記保留記憶手段により保留記憶として記憶される可変表示について先読み判定を行う先読み判定手段（例えば、ステップS211の処理を実行するCPU103など）と、

前記先読み判定の対象となる可変表示が実行される前に、当該先読み判定の判定結果を特定可能な判定結果コマンド（例えば、入賞時判定結果指定コマンドなど）と、前記保留記憶手段により記憶される保留記憶の数が増加したことを特定可能な保留記憶増加コマンド（例えば、特図保留記憶数加算指定コマンドなど）とを含む先読みコマンドを前記演出制御手段に送信する先読みコマンド送信手段（例えば、ステップS211で特図保留記憶数加算指定コマンド及び入賞時判定結果指定コマンドを送信設定してステップS57で送信するCPU103など）と、を含み、

10

前記演出制御手段は、

前記遊技制御手段からのコマンドを解析するコマンド解析手段（例えば、変形例におけるステップS74の処理などを実行する演出制御用CPU120など）と、

前記可変表示パターンコマンドで特定される可変表示パターンにもとづいて、演出を実行する制御を行う演出実行制御手段（例えば、変形例において可変表示演出を実行するための処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記コマンド解析手段により前記先読みコマンドが解析されたときに、当該先読みコマンドにもとづいて前記有利状態になる可能性を示唆する先読み演出（例えば、先読み予告など）を実行する先読み演出実行手段（例えば、ステップS74などで解析されたコマンドが始動入賞時のコマンドのときに、先読み予告を実行するための処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

20

前記保留記憶減少コマンドの受信後の所定期間（例えば、禁止期間など）が経過するまでに前記コマンド解析手段により前記先読みコマンドが解析されたときに、当該先読みコマンドにもとづいて前記先読み演出が実行されることを禁止する先読み演出禁止手段（例えば、変形例図38参照など）と、を含む、

ことを特徴とする。

【0009】

上記の構成によれば、先読み演出の対象がずれてしまうこと抑制することができる。

【0010】

30

（4）上記（2）又は（3）のいずれかの遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記保留記憶手段によって保留記憶として記憶される可変表示それぞれを表す保留表示（例えば、保留表示画像など）を第1領域（例えば、領域5Ha又は領域5Hb）に表示する保留表示手段（例えば、ステップS615などの処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

可変表示の実行中に当該可変表示を表していた保留表示の表示態様に応じた実行時表示（例えば、アクティブ表示画像など）を前記第1領域とは異なる第2領域（例えば、領域5Hc）に表示する実行時表示手段（例えば、ステップS615、S172などの処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

40

前記実行時表示手段が表示する実行時表示を制御する実行時表示制御手段（例えば、ステップS615、S172などの処理を実行する演出制御用CPU120など）と、をさらに備える、

ようにしてもよい。

【0011】

上記の構成によれば、遊技の興趣を向上できる。

【0012】

（5）上記（2）～（4）のいずれかの遊技機において、

前記先読み演出禁止手段は、前記コマンド解析手段により前記先読みコマンドが解析されたタイミングが前記所定期間以内であるときに禁止フラグ（例えば、禁止フラグなど）

50

をオン状態とし（例えば、ステップS 6 1 4の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）、

前記先読み演出実行手段は、前記禁止フラグがオン状態であるときに前記先読み演出を実行しない（例えば、ステップS 6 7 3の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）

、

ようにしてもよい。

【0013】

上記の構成によれば、好適に先読み演出の実行を決定できる。

【0014】

(6) 上記(2)～(5)のいずれかの遊技機において、

10

前記先読みコマンドは、複数のコマンドからなり（例えば、始動入賞指定コマンド、第1特図保留記憶数加算指定コマンド、入賞時判定結果指定コマンドなど）、

前記先読み演出実行手段は、前記先読みコマンドに含まれる全てのコマンドを第2の所定期間内にすべて受信していないときには、前記先読み演出を実行しない（例えば、変形例で先読み予告を実行しない演出制御用CPU 1 2 0など）、

ようにしてもよい。

【0015】

上記の構成によれば、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【0016】

(7) 上記(2)～(6)のいずれかの遊技機において、

20

前記遊技機は、第1始動領域に遊技媒体が進入したことに基づいて第1識別情報（例えば、第1特図など）の可変表示を行い、第2始動領域に遊技媒体が進入したことに基づいて第2識別情報（例えば、第1特図など）の可変表示を行い、

前記保留記憶手段は、未だ開始されていない第1識別情報の可変表示を第1保留記憶として記憶する第1保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部など）と、未だ開始されていない第2識別情報の可変表示を第2保留記憶として記憶する第2保留記憶手段（例えば、第2特図保留記憶部など）と、を備え、

遊技状態が通常状態のときにおいて、遊技媒体は前記第1始動領域と前記第2始動領域とのいずれにも入賞可能であって（例えば、図39参照）、

前記遊技機は、遊技媒体を前記第1始動領域又は前記第2始動領域のうちのいずれかに振り分ける振分装置（例えば、振分装置300など）を備え、

30

前記先読み判定手段は、前記第1保留記憶及び前記第2保留記憶について先読み判定を行い（例えば、変形例において先読み判定を行うCPU 1 0 3など）、

前記先読みコマンドは、前記判定結果コマンドによって特定可能な先読み判定が前記第1保留記憶と前記第2保留記憶とのいずれについての先読み判定であるかを特定可能であり（例えば、変形例において第1始動入賞指定コマンドや第2始動入賞指定コマンドなどによって、先読み判定が第1始動入賞に対するものか第2始動入賞に対するものか特定可能など）、

前記先読み演出実行手段は、前記先読みコマンドに基づいて前記第1保留記憶についての前記先読み演出及び前記第2保留記憶についての前記先読み演出を実行可能であり（例えば、変形例において先読み演出を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）、

40

前記先読み演出禁止手段は、前記所定期間が経過するまでに前記先読みコマンドが解析されたときに、前記第1保留記憶についての前記先読み演出及び前記第2保留記憶についての前記先読み演出が実行されることを禁止する（例えば、変形例で先読み演出の実行を制限する演出制御用CPU 1 2 0など）、

ようにしてもよい。

【0017】

上記の構成によれば、先読み演出の実行頻度を高めつつ、先読み演出の対象がずれてしまうことを抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

50

【 0 0 1 8 】

【図 1】本発明の一実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】図 1 のパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などの例を示す構成図である。

【図 3】主な演出制御コマンドの一例を示す図である。

【図 4】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 5】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 6】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 7】特図保留記憶部の構成例を示す図である。

【図 8】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。

10

【図 9】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 10】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 11】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 12】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 13】変動パターンの構成例を示す説明図である。

【図 14】大当たり用変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 15】ハズレ用変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 16】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。

【図 17】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 18】禁止期間タイマ計測処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 19】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 20】変動開始指定コマンド受信処理の一例を示すフローチャートである。

【図 21】変動パターン指定コマンド受信処理の一例を示すフローチャートである。

【図 22】始動入賞時コマンドバッファの構成例などを示す図である。

【図 23】コマンド解析処理にて実行される処理内容の一例を説明する説明図である。

【図 24】先読み予告等決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 25】先読み予告実行決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 26】先読み予告種類決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 27】アクティブ表示予告決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 28】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。

30

【図 29】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 30】図 29 のステップ S 5 3 4 の処理の一例を示すフローチャートである。

【図 31】アクティブ作用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 32】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 33】特図当り待ち処理内の処理の一例を示すフローチャートである。

【図 34】エンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 35】演出画面の一例を示す図である。

【図 36】禁止期間などを説明するための図である。

【図 37】禁止期間などを説明するための図である。

【図 38】禁止期間などを説明するための図である。

40

【図 39】禁止期間などを説明するための図である。

【図 40】変形例に係る振分装置の一例を示す図である。

【図 41】変形例に係る特図保留記憶部の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 9 】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を説明する。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

50

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。

【0020】

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4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。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7セグメントやドットマトリクス(LED(発光ダイオード)等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームとして、各々を識別可能な複数種類の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(つまり、特図の可変表示を実行する)。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。そして、可変表示の最後には、可変表示結果として確定特別図柄(「大当たり」又は「ハズレ」の図柄など)を停止表示することで、可変表示結果を導出表示(単に導出ともいう。)する。

10

【0021】

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において導出表示される可変表示結果や可変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ない。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。可変表示中の点灯パターンには、適宜LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。以下では、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図の特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図の特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。

20

【0022】

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の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームに対応して、例えば3つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、特別図柄とは異なる識別情報(各々を識別可能な複数種類の装飾識別情報)である飾り図柄が可変表示される。

【0023】

一例として、画像表示装置5の画面上には、「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、第1特図ゲームと第2特図ゲームとのうち、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において飾り図柄の変動(可変表示)(例えば上下方向のスクロール表示)が開始される。

30

【0024】

その後、特図ゲームにおける可変表示結果(確定特別図柄)が導出表示されるときに、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(飾り図柄の可変表示の表示結果)となる確定飾り図柄(最終停止図柄)(「大当たり」又は「ハズレ」の図柄など)が停止表示される。

40

【0025】

このように、画像表示装置5の画面上では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図ゲーム、または、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図ゲームと同期して、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(確定飾り図柄)を導出表示する。

【0026】

画像表示装置5の画面上には、表示エリア5Hが配置されている。表示エリア5Hでは、実行が保留されている特図ゲームの数を特定可能とする表示が行なわれる。実行が保留されている特図ゲームは、未だ開始されていない特図ゲームであり、保留記憶として記憶される。この実施の形態では、特図ゲームを実行するための情報(後述の保留データなど

50

）が記憶されることで、当該情報に対応する特図ゲームが保留記憶として記憶される。このため、特図ゲームの保留数は、特図保留記憶数ともいう。また、表示エリア 5 H で表示される特図ゲームの保留数を特定可能な表示のことを特図保留記憶数ともいう。

【 0 0 2 7 】

特図ゲームの保留は、例えば、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に、遊技球が進入（例えば、通過）することによる始動入賞（第 1 始動入賞口での始動入賞を第 1 始動入賞といい、第 2 始動入賞口での始動入賞を第 2 始動入賞ということもある。）に基づいて発生する。すなわち、特図ゲーム（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、特図ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する特図ゲームの保留が行われる。この実施の形態では、保留記憶表示を、保留されている特図ゲームと同じ個数の図柄画像（本実施の形態では、丸印などであり、以下、保留表示画像ともいう。）を表示することによって行う。1 つの保留表示画像は、保留されている 1 つの特図ゲームに対応し、保留されている当該特図ゲームを表す。第 1 特図ゲームに対応する保留表示画像は、表示エリア 5 H の左側の領域 5 H a に表示される。第 2 特図ゲームに対応する保留表示画像は、表示エリア 5 H の左側の領域 5 H b に表示される。

【 0 0 2 8 】

例えば、第 1 始動入賞口に遊技球が進入する第 1 始動入賞の発生により、第 1 特図ゲームの始動条件（第 1 始動条件）が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図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 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 1 特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動入賞口を遊技球が進入する第 2 始動入賞の発生により、第 2 特図ゲームの始動条件（第 2 始動条件）が成立したときに、当該第 2 始動条件の成立に基づく第 2 特図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 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 2 特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第 1 特図ゲームの実行が開始されるときには、第 1 特図保留記憶数が 1 減算（デクリメント）され、第 2 特図ゲームの実行が開始されるときには、第 2 特図保留記憶数が 1 減算（デクリメント）される。なお、領域 5 H a 又は領域 5 H b に表示されている保留表示画像は、当該保留表示画像が示す特図ゲームの開始時に、表示エリア 5 H の中央の領域 5 H c に移動し、当該特図ゲームの実行中には、アクティブ表示画像（実行中の特図ゲームや飾り図柄の可変表示を示す画像）として表示される。

【 0 0 2 9 】

第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを加算した可変表示の特図保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【 0 0 3 0 】

また、保留されている第 1 特図ゲームを表す保留表示画像（領域 5 H a に表示される保留表示画像）を第 1 保留表示画像ということがある。また、保留されている第 2 特図ゲームを表す保留表示画像（領域 5 H b に表示される保留表示画像）を第 2 保留表示画像ということがある。

【 0 0 3 1 】

表示エリア 5 H とともに、あるいは表示エリア 5 H 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、表示エリア 5 H とともに、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2

5 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B はそれぞれ、例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば 4 個）の L E D を含んで構成されている。ここでは、L E D の点灯個数によって、第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを表示している。

【 0 0 3 2 】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物用のソレノイド 8 1（図 2 参照）によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

10

【 0 0 3 3 】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。)

【 0 0 3 4 】

20

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

【 0 0 3 5 】

30

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

【 0 0 3 6 】

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

40

【 0 0 3 7 】

大入賞口に進入した遊技球は、例えばカウントスイッチ 2 3（図 2 参照）によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大

50

入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を進入させて賞球を得ることが不可能または困難になり、第1状態よりも遊技者にとって不利な第2状態となる。

【0038】

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、例えば、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)し、表示結果を導出表示(ここでは、停止表示によって行われる。)する。このような普通図柄の可変表示及び表示結果の導出は、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、遊技領域に形成された通過ゲート41(所定の部材によって遊技球が通過可能に形成され、遊技球の通過は、ゲートスイッチ21によって検出される。)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。

10

【0039】

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

20

【0040】

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、遊技効果用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。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。

30

【0041】

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(打球供給皿)が設けられている。遊技機用枠3の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機1の外部へと排出可能に保持(貯留)する下皿が設けられている。

【0042】

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における遊技盤などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板、タッチセンサ基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

40

【0043】

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を受け取る機能、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(後述の演出制御コマンドなど)を制御信号として出力して送信する機能、ホールの

50

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 L E D (例えばセグメント L E D) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームを制御することや、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 による普図ゲームを制御することといった、所定の表示図柄の可変表示や表示結果の導出を制御する機能も備えている。また、主基板 11 は、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などを制御して、各種保留記憶数を表示する機能も備えている。

【0044】

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 やスイッチ回路 110、ソレノイド回路 111 などが搭載されている。スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチ (ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ (第 1 始動口スイッチ 22 A および第 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 (遊技媒体の通過や進入を検出したこと (スイッチがオンになったこと) を示す検出信号) 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。なお、各種スイッチは、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。ソレノイド回路 111 は、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 (例えば、ソレノイド 81 やソレノイド 82 をオン状態にする信号など) を、普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82 に伝送する。

【0045】

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、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、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯動作を行わせる機能、つまり、演出用の電気部品を制御して所定の演出動作を実行させる機能を備えている。

【0046】

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 からの信号 (効果音信号) に基づき、スピーカ 8 L、8 R から音声 (効果音信号が指定する音声) 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。

【0047】

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 からの信号 (電飾信号) に基づき、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯駆動 (電飾信号が示す駆動内容による点灯 / 消灯) を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

【0048】

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 (制御コマンド) は、中継基板 15 によって中継される。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信される演出制御コマンドである (詳しくは後述する)。演出制御コマンドはいずれも、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」となり、E X T データの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されていればよい。

【0049】

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 R O M (R e a d O n l y M e m o r y) 101 と、遊技制御用のワークエリアを提供する

10

20

30

40

50

R A M (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) 1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) 1 0 3 と、C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O (I n p u t / O u t p u t p o r t) 1 0 5 とを備えて構成される。
【 0 0 5 0 】

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

10

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

20

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、例えば乱数回路 1 0 4 などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路 1 0 4 などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R A M 1 0 2 の所定領域に設けられたランダムカウンタや、R A M 1 0 2 とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、C P U 1 0 3 が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

30

【 0 0 5 3 】

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送信テーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

【 0 0 5 4 】

40

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 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種データ（各種フラグやカウンタ、タイマなども含む。）が書換可能に一時記憶される。R A M 1 0 2 は、その一部または全部が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不揮発性記憶手段としてのバックアップ R A M である。すなわち、例えば、停電などがあってパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が不測の停電などで一時停止しても（所謂、電断があっても）、所定期間（例えば、バックアップ電源としてのコンデンサが放電して電力供給不能になるまで）は、R A M 1 0 2 の一部または全部の内容は保存される。

【 0 0 5 5 】

I / O 1 0 5 は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号が

50

入力される入力ポートと、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る。

【0056】

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。

【0057】

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処理（演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させる機能を実現する処理）が実行される。このときには、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 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 CPU 120 が RAM 122 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 CPU 120 が RAM 122 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 CPU 120 が I/O 125 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 CPU 120 が I/O 125 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。

【0058】

演出制御用 CPU 120、ROM 121、RAM 122 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。

【0059】

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。

【0060】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された ROM 121 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、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンは、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの各種演出を実行するためのデータの集まりであって、例えばプロセスタイマ判定値などの判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、点灯データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。

【0061】

演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データ（各種フラグやカウンタ、タイマなども含む。）が記憶される。なお、RAM 122 は、バックアップ RAM ではないので、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止した場合（電断があった場合など）には、記憶しているデータが失われてしまう。

【0062】

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 CPU 120 の制御に基づいて（例えば、演出制御用 CPU 120 からの表示制御指令などに基づき）、画像表示装置 5 において表示する演出画像の映像信号を出力し、画像表示装置 5 に演出画像を表示する。一例として、表示制御部 123 には、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などが搭載されていればよい。なお、VDP は、GPU（Graphics Processing Unit）、GCL（Graphics Controller LSI）、あるいは、より一般的に DSP（Digital Signal Processor）と称される

10

20

30

40

50

画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。C G R O Mは、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかをを用いて構成されたものであればよい。例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、上記の演出制御パターンに含まれる表示制御データなどに従って、画像表示装置5の表示画面内に表示させる演出画像を指定する表示制御指令を表示制御部1 2 3に送信する。表示制御部1 2 3は、演出制御用C P U 1 2 0からの表示制御指令に従って、C G R O Mなど（記憶部）に格納されているデータを用いて、当該表示制御指令によって指定される演出画像を表示するための映像信号を出力する。これによって、演出制御用C P U 1 2 0の制御（演出制御パターンなどに基づく制御）に従った演出画像の映像信号が出力されたことになり、そして、画像表示装置5に当該演出画像が表示されることになる。

10

【 0 0 6 3 】

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

【 0 0 6 4 】

画像表示装置5は、液晶パネルなどからなる表示パネルと、当該表示パネルを駆動するドライバ回路などを備える。演出制御用C P U 1 2 0の制御に基づいて表示制御部1 2 3からI / O 1 2 5を介して画像表示装置5に供給された映像信号は、前記ドライバ回路に入力される。ドライバ回路は、入力された映像信号に基づいて、表示パネルを駆動し、当該映像信号が表す画像を表示パネルに表示させる。これによって、画像表示装置5には、各種の演出画像が表示されることになる。

20

【 0 0 6 5 】

上記のような構成によって、演出制御用C P U 1 2 0は、音声制御基板1 3を介してスピーカ8 L、8 Rを制御して音声を出力させたり、ランプ制御基板1 4を介して遊技効果ランプ9を点灯／消灯させたり、表示制御部1 2 3を介して画像表示装置5の表示領域に演出画像を表示させたりして、各種の演出を実行する。

30

【 0 0 6 6 】

遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機1における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作（例えば回転操作）されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。

【 0 0 6 7 】

遊技領域を流下した遊技球が通過ゲート4 1を通過し、ゲートスイッチ2 1によって検出されたとき（ゲートスイッチ2 1がオンになったとき）には、この検出に基づいて、普通図柄表示器2 0にて普図ゲームを実行するための普図始動条件が成立する。その後、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、普通図柄表示器2 0による普図ゲーム（普通図柄の可変表示）が開始される。

40

【 0 0 6 8 】

普図ゲームでは、普通図柄の変動（可変表示）を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果（普図ゲームの表示結果）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特定の普通図柄（普図当り図柄、例えば「7」など）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普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄、例えば「-」など）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。

【 0 0 6 9 】

50

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 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御（第 2 始動入賞口が開放状態になる。）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になる。）が行われる。

【 0 0 7 0 】

普通図柄の可変表示結果を、予め定められた特定表示結果としての「普図当り」にするか否かは、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始されるときになど、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。また、普通図柄の可変表示期間（変動時間）も、普図ゲームが開始されるときになど、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。

10

【 0 0 7 1 】

遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口（第 1 始動領域）に進入すると、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたこと（第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンになったこと）などにより第 1 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態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、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（第 1 特図ゲーム）が開始される。

【 0 0 7 2 】

また、遊技球が普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口（第 2 始動領域）に進入すると、第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたこと（第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンになったこと）などにより第 2 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態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、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（第 2 特図ゲーム）が開始される。ただし、普通可変入賞球装置 6 B が閉鎖状態であるときには、第 2 始動入賞口に遊技球が進入不可能である（この実施の形態では、高ベース状態のときに、第 2 始動入賞口が開放されやすい）。

20

【 0 0 7 3 】

第 1 特図ゲームが開始されるときや、第 2 特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果（特図ゲームの表示結果）を、予め定められた特定表示結果としての「大当り」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターン（特図や飾り図柄の可変表示の実行時間や、飾り図柄の可変表示のパターンなどを指定するもの）の決定などが行われる。

30

【 0 0 7 4 】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例えば変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。

【 0 0 7 5 】

特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当り図柄が導出表示されたとき（確定特別図柄が大当り図柄のとき）には、当該可変表示結果が「大当り」（特定表示結果）となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態（有利状態）としての大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態に制御されるか否かは、可変表示結果が「大当り」となるか否かに対応しており、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。特別図柄の可変表示結果として、大当り図柄が導出表示されず、ハズレ図柄が導出表示されたとき（確定特別図柄がハズレ図柄のとき）には、当該可変表示結果が「ハズレ」となる。

40

【 0 0 7 6 】

一例として、「3」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄とする。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲーム

50

において共通の特別図柄が大当たり図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0077】

大当たり遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置7が遊技者にとって有利な第1状態となる。そして、所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば9個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ23により入賞球（大入賞口に進入した遊技球）が検出され、その検出ごとに所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大当たり遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば「15」）に達するまで繰返し実行される。

10

【0078】

特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となる場合には、大当たり種別が「非確変」、「確変」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「3」の数字を示す大当たり図柄が導出表示されたときには大当たり種別が「非確変」となり、「7」の数字を示す大当たり図柄が導出表示されたときには大当たり種別が「確変」となる。大当たり種別が「確変」又は「非確変」の大当たり遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が所定時間（例えば29秒などの第1期間）となる通常開放ラウンドが、15ラウンド（15回）などの所定回数分実行される。なお、大当たり種別が「非確変」のときの「大当たり」に基づく大当たり遊技状態を「非確変大当たり遊技状態」という。また、大当たり種別が「確変」のときの「大当たり」に基づく大当たり遊技状態を「確変大当たり遊技状態」という。大当たり種別が「非確変」のときの「大当たり」を「非確変大当たり」、大当たり種別が「確変」のときの「大当たり」を「確変大当たり」ということがある。

20

【0079】

大当たり遊技状態が終了した後には、可変表示結果が「大当たり」となる確率（大当たり確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、次回の当り遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。また、大当たり遊技状態が終了した後には、平均的な可変表示時間（可変表示の期間）が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数（この実施の形態では、100回）の特図ゲームが実行されたことと、次回の当り遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。なお、時短終了条件が成立するまでの特図ゲームの残りの実行回数を時短残回数ということがある。時短状態や確変状態は、遊技者にとって有利な遊技状態である。

30

【0080】

この実施の形態では、非確変大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態は、時短状態となるが確変状態にはならない。この実施の形態では、確変大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態は、時短状態及び確変状態になる。

【0081】

40

時短状態では、通常状態などの時短状態になっていない非時短状態よりも第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置6Bを開放状態と閉鎖状態とに変化させる。例えば、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（普図の可変表示の期間であり、普図変動時間ともいう。）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（普図ゲームの表示結果）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により、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で開放状態と閉鎖状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしても

50

よいし、複数の制御が組み合わされて行われるようにしてもよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B を有利変化態様で開放状態と閉鎖状態とに変化させる制御は、高開放制御（「時短制御」あるいは「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当たり」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

【 0 0 8 2 】

なお、通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態や、時短状態や、確変状態等の遊技者にとって有利な遊技状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当たり」となる確率及び特図ゲームにおける可変表示結果が「大当たり」となる確率が、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、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【 0 0 8 3 】

時短状態は、「高ベース状態」、「高ベース」などともいわれ、時短状態でない遊技状態は、「低ベース状態」、「低ベース」、「非時短状態」、「非時短」などともいわれる。確変制御が行われる確変状態は、「高確状態」、「高確」などともいわれ、確変状態でない遊技状態は、「低確状態」、「低確」、「非確変状態」、「非確変」などともいわれる。確変状態及び時短状態になっているときの遊技状態は、「高確高ベース状態」、「高確高ベース」などともいわれる。確変状態とはならず時短状態になっているときの遊技状態は、「低確高ベース状態」、「低確高ベース」などともいわれる。時短状態とはならず確変状態になっているときの遊技状態は、「高確低ベース状態」、「高確低ベース」などともいわれる。時短状態及び確変状態のいずれかにもならない状態、つまり、通常状態は、「低確低ベース状態」、「低確低ベース」などともいわれる。

【 0 0 8 4 】

画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 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や第 4 図柄の表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果（特図ゲームの表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるときには、当該導出表示のタイミングに同期して、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が終了するとともに、可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。

【 0 0 8 5 】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまで（可変表示結果が導出される前）の期間（可変表示中の期間）では、飾り図柄の可変表示態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せ（詳しくは後述するが、大当たり時に導出される確定飾り図柄（飾り図柄の組合せ））の一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示態様、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア 5 C など）では飾り図柄が変動している表示態様、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部または一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様である。

【 0 0 8 6 】

上記飾り図柄の可変表示中には、画像表示装置 5 の画面上に飾り図柄とは異なるキャラ

10

20

30

40

50

クター画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像を表示したり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたりする演出が実行される。これら演出を、飾り図柄の可変表示そのもの（これも演出である。）とともに、可変表示中演出という。つまり、可変表示中演出は、特別図柄の可変表示（特図ゲーム）にともなって、画像表示装置5の画面上に表示される画像による演出であり、飾り図柄の可変表示そのものも含む概念である。このように、可変表示中演出は、特別図柄の可変表示に対応して実行される。可変表示態様をリーチ態様にすることも、可変表示中演出のうちの1つである。可変表示中演出は、特別図柄の可変表示にともなって、画像表示装置5の画面上に表示される画像（飾り図柄の可変表示そのものも含む）による演出の他、スピーカ8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9などにおける点灯動作などによる演出が含まれていてもよい（他の演出についても同じ）。

10

【0087】

上記可変表示中演出の一部としてリーチ演出が実行されることがある。リーチ演出は、リーチ態様となったことに対応して実行される。リーチ演出は、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の画面上に飾り図柄とは異なるキャラクター画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作を行う演出である。この実施の形態では、リーチ演出として、演出態様がそれぞれ異なるノーマルリーチ、スーパーリーチA、及び、スーパーリーチBが用意されている（図13参照）。この実施の形態では、各リーチ演出が実行されたときの大当たり期待度は、スーパーリーチB、スーパーリーチA、ノーマルリーチの順で高い。なお、大当たり期待度は、例えば、特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となる割合であり、ここでは、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となる割合でもある。以下、特図ゲームの大当たり期待度といった場合、当該大当たり期待度は、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となる割合も含む。

20

【0088】

また、後で詳述するが、この実施の形態では、始動入賞時における判定（保留された特図ゲームの表示結果（飾り図柄の可変表示の表示結果でもある。）が大当たりになるか否かなどの判定であり、以下、先読み判定ともいう。）に基づいて所謂先読み予告が実行される。先読み予告は、先読み判定の対象となった特図ゲーム（以下、これらをターゲットともいう。）の大当たり期待度を示唆するものである。この実施の形態では、先読み予告として、チャンス目予告、モード移行予告、カウントダウン予告が用意されている。これら先読み予告は、ターゲットよりも前に実行される特図ゲームに対応した可変表示中演出の実行中（飾り図柄の可変表示中）に実行され、複数回の特図ゲーム（複数回の飾り図柄の可変表示）にわたって実行される（ここでは、先読み予告を構成する演出が複数回の飾り図柄の可変表示それぞれで実行される）（図32参照）。チャンス目予告、モード移行予告、カウントダウン予告の詳細については、後述する。先読み予告は、可変表示中演出とは別個の演出として捉えられるが、可変表示中演出の一部としてもよい。

30

【0089】

また、上記可変表示中演出の一部としてアクティブ表示予告及びアクティブ作用演出が実行される。アクティブ表示予告は、表示エリア5Hの中央の領域5Hcに表示されているアクティブ表示画像の表示態様を変化させることで、現在実行中の特図ゲームの大当たり期待度を予告するものである。アクティブ作用演出は、表示エリア5Hの中央の領域5Hcに表示されているアクティブ表示画像に所定画像を接触（作用）させる演出である。当該アクティブ作用演出のあとに前記のアクティブ作用演出が実行される。つまり、遊技者にとっては、アクティブ作用演出での前記所定画像の作用によって、アクティブ表示予告が実行されてアクティブ表示画像の表示態様（ここでは、表示色）が変化するように見える（図32参照）。このようにアクティブ作用演出とアクティブ表示予告とは一連の演出を構成する。なお、アクティブ作用演出が実行されてもアクティブ表示画像が変化しないこと（アクティブ表示予告が実行されないこと）もある（図32参照）。アクティブ作用

40

50

演出やアクティブ表示予告の詳細については、後述する。

【 0 0 9 0 】

また、この実施の形態では、上記可変表示中演出の一部として、大当たり期待度を予告する予告演出が適宜実行される。

【 0 0 9 1 】

特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。なお、大当たり種別に応じて、停止表示される飾り図柄が異なってもよい。

10

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

20

次に、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される演出制御コマンドについて説明する。主基板 1 1 は、遊技の進行を制御する。そして、主基板 1 1 は、遊技の進行に応じて演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する。演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 から送信される演出制御コマンドに基づいて画像表示装置 5 などを制御する演出制御を実行することで各種演出（上記可変表示中演出など）を行う。このようなことによって、主基板 1 1 によって実行される遊技と、演出制御基板 1 2 によって実行される各種演出との同期が取られることになる。以下、図 3 を参照して、主な演出制御コマンドを説明する。なお、「(H)」は 1 6 進数であることを示す。

【 0 0 9 4 】

コマンド 8 0 0 1 (H) は、第 1 特図ゲームの開始つまり第 1 特図の可変表示（変動）の開始を指定（通知）する演出制御コマンド（第 1 変動開始指定コマンド）である。コマンド 8 0 0 2 (H) は、第 2 特図ゲームの開始つまり第 2 特図の可変表示（変動）の開始を指定（通知）する演出制御コマンド（第 2 変動開始指定コマンド）である。第 1 変動開始指定コマンドと第 2 変動開始指定コマンドとを変動開始指定コマンドと総称することがある。なお、第 1 特図の可変表示を開始するのか第 2 特図の可変表示を開始するのかを示す情報を、後述の変動パターン指定コマンドに含めるようにしてもよい。変動開始指定コマンドは、特図ゲームの開始時に送信される。

30

【 0 0 9 5 】

コマンド 8 1 X X (H) は、特別図柄の可変表示（特図ゲーム）や飾り図柄の可変表示についての変動パターン（特図や飾り図柄の可変表示の実行時間や、飾り図柄の可変表示のパターンを指定するもの）を指定（通知）する演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド）である。当該コマンドの「X X」には、各変動パターン（図 1 3 参照、詳しくは後述する。）に対応する数値が設定される（例えば、変動パターン P A 1 - 1 なら「0 1」など）。また、変動パターン指定コマンドは、飾り図柄の変動開始を指定するためのコマンドでもあってもよい。変動パターン指定コマンドは、特図ゲームの開始時に送信される。

40

【 0 0 9 6 】

コマンド 8 C X X (H) は、大当たりとするか否かおよび大当たり種別（つまり、可変表示結果）を指定（通知）する演出制御コマンド（表示結果指定コマンド）である。この実施の形態では、可変表示結果それぞれに対応する表示結果指定コマンドが設定されている。

50

例えば、当該コマンド中の「XX」には、表示結果に対応する数値が設定される（例えば、「ハズレ」なら「00」、「確変大当り」なら「01」など）。表示結果指定コマンドは、特図ゲームの開始時などに送信される。

【0097】

コマンド8F01(H)は、特図ゲームの終了（つまり、可変表示結果を導出表示すること）を指定（通知）する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）である。図柄確定指定コマンドは、飾り図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果を導出表示することを指定するものである。図柄確定指定コマンドは、特図ゲームの終了時などに送信される。

【0098】

コマンド95XX(H)は、画像表示装置5に表示される演出画像の背景を指定する演出制御コマンド（背景指定コマンド）である。この実施の形態では、遊技状態に応じて背景が変更される。このため、当該背景指定コマンドは、遊技状態（パチンコ遊技機1の状態の一例）を指定するものでもある。当該コマンド中の「XX」には、背景（遊技状態）に対応する数値が設定される（例えば、通常状態の背景なら「00」、高確高ベース状態の背景なら「01」など）。背景指定コマンドは、遊技状態（つまり、背景）が変更されるタイミング（大当り終了時、可変表示結果導出時など）、特図ゲーム開始時などに送信される。

【0099】

コマンドA000(H)は、大当り遊技状態の開始（ファンファーレの開始）を指定（通知）する演出制御コマンド（当り開始指定コマンド）である。なお、ファンファーレとは、大当り遊技状態の開始時に実行される、大当り遊技状態になったことを報知する演出である。このコマンドは、大当り遊技状態の開始時に送信される。

【0100】

コマンドA300(H)は、大当り遊技状態の終了（エンディングの開始）を指定（通知）する演出制御コマンド（当り終了指定コマンド）である。なお、エンディングとは、大当り遊技状態の終了時に実行される、大当り遊技状態が終了することを報知する演出である。このコマンドは、最後のラウンド遊技の終了時に送信される。

【0101】

コマンドB100(H)は、第1始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第1始動入賞が発生したことを指定（通知）する演出制御コマンド（第1始動入賞指定コマンド）である。コマンドB200(H)は、第2始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第2始動入賞が発生したことを指定（通知）する演出制御コマンド（第2始動入賞指定コマンド）である。第1始動入賞指定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを始動入賞指定コマンドと総称することがある。始動入賞指定コマンドは、始動入賞発生時に送信される。

【0102】

コマンドC000(H)は、第1始動入賞が発生して第1特図保留記憶数が1つ増加することを指定（通知）する演出制御コマンド（第1特図保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドC100(H)は、第2始動入賞が発生して第2特図保留記憶数が1つ増加することを指定（通知）する演出制御コマンド（第2特図保留記憶数加算指定コマンド）である。これらコマンドを特図保留記憶数加算指定コマンドと総称することがある。コマンドC200(H)は、第1特図ゲームが実行されることで第1特図保留記憶数が1つ減少することを指定（通知）する演出制御コマンド（第1特図保留記憶数減算指定コマンド）である。コマンドC300(H)は、第2特図ゲームが実行されることで第2特図保留記憶数が1つ減少することを指定（通知）する演出制御コマンド（第2特図保留記憶数減算指定コマンド）である。これらコマンドを特図保留記憶数減算指定コマンドと総称することがある。

【0103】

コマンドC4XX(H)は、始動入賞時の先読み判定の判定結果を指定（通知）する演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。詳しくは後述するが、第1始動

10

20

30

40

50

入賞又は第2始動入賞が発生したときに、大当りにするか否か、大当り種別、変動パターンを決定するために使用される乱数値MR1～MR3が抽出される。この実施の形態では、当該抽出された乱数値MR1～MR3に対応する特図ゲームについて、当該特図ゲームの開始条件の成立前に、この抽出された乱数値MR1～MR3のうちの乱数値MR1及びMR3に基づいて、当該特図ゲームの可変表示結果が「大当り」になるか否か及び当該特図ゲームの変動パターンを判定する。先読み判定は、この判定のことをいい、当該先読み判定は、後述のステップS211の入賞時乱数値判定処理にて行われる。先読み判定の判定結果が、入賞時判定結果指定コマンド中の「XX」に設定される(図8(B)参照)。入賞時判定結果指定コマンドは、始動入賞時に送信される。

【0104】

10

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の主要な動作(作用)を説明する。なお、以下では、フローチャートなどを参照して動作を説明するが、各動作(各処理)では、フローチャートに現れていない処理などが適宜行われる場合がある。

【0105】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始(電断後の再開も含む。)されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって例えば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において、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定などを行う。

【0106】

遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、所定期間(例えば2ミリ秒)ごとに供給されるCTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、割込み禁止状態に設定して、例えば、遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。

20

【0107】

遊技制御用タイマ割込み処理では、CPU103は、スイッチ処理(ステップS51)、メイン側エラー処理(ステップS52)、情報出力処理(ステップS53)、遊技用乱数更新処理(ステップS54)、特別図柄プロセス(ステップS55)、普通図柄プロセス処理(ステップS56)、コマンド制御処理(ステップS57)といった、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するための処理を実行する。なお、遊技制御用タイマ割込み処理の終了時には、割込み許可状態に設定される。これによって、遊技制御用タイマ割込み処理は、タイマ割り込みが発生すると、つまり、割込み要求信号の供給間隔である所定時間(2ms)ごとに実行されることになる。

30

【0108】

スイッチ処理は、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから検出信号が入力されたかを判定することによって、各スイッチがオンとなったか否か(つまり、遊技球の進入又は通過があったか否か)をスイッチごとに判定するとともに、オンと判定したスイッチに対応するスイッチフラグ(各種スイッチそれぞれについてRAM102に設けられる。)をオン状態とするなどする処理である。CPU103は、他の処理において、オンとなったか否かを判定したいスイッチに対応するスイッチフラグの状態をチェックすることで、当該スイッチがオンとなったか否かを判定できる(なお、当該判定後、当該スイッチフラグをオフ状態にリセットするとよい。)

40

【0109】

メイン側エラー処理は、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理である。

【0110】

情報出力処理は、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する処理である。

【0111】

遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少

50

なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。一例として、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数には、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）決定用の乱数値 M R 1 と、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 と、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 と、が含まれていればよい。

【 0 1 1 2 】

特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定に用いられる乱数値であり、「 1 」～「 6 5 5 3 5 」のいずれかの値を取り得る。

【 0 1 1 3 】

大当り種別決定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合に、大当り種別を「確変」、「非確変」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 」～「 1 0 0 」のいずれかの値を取り得る。

【 0 1 1 4 】

変動パターン決定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数の変動パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「 1 」～「 1 0 0 」のいずれかの値を取り得る。

【 0 1 1 5 】

特別図柄プロセス処理では、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、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などの決定や、大当り種別や変動パターンの決定、当該決定結果に基づく特別図柄表示装置 4 における表示動作の制御（特図ゲームの実行）、大当り遊技状態の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（ラウンド遊技の実行）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。特別図柄プロセス処理の詳細は後述するが、タイマ割り込みの発生毎に特別図柄プロセス処理が実行されることによって、可変表示結果や変動パターンの決定、当該決定に基づく特図ゲームの実行、大当り遊技状態などが実現される。

【 0 1 1 6 】

普通図柄プロセス処理では、例えば、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過した場合（例えば、スイッチ処理にてゲートスイッチ 2 1 がオン状態になっていると判定された場合）に保留数が上限数に達していなければ普通図ゲームの保留記憶（例えば、乱数値を抽出して R A M 1 0 2 に記憶させること）を行ったり、保留記憶（R A M 1 0 2 に記憶した乱数値）を用いて普通図ゲームの可変表示結果や変動パターン（変動時間など）を決定したり、変動パターンに従って普通図柄表示器 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を実行するとともに普通図ゲームの可変表示結果を導出表示したり、可変表示結果が「普通当り」の場合に普通可変入賞球装置 6 B を開放状態にする処理を行ったりする。タイマ割り込みの発生毎に普通図柄プロセス処理が実行されることによって、普通図ゲームの実行や、普通図当りのときの普通可変入賞球装置 6 B の所定期間の開放状態などが実現される。

【 0 1 1 7 】

コマンド制御処理は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる処理である。一例として、特別図柄プロセス処理や普通図柄プロセス処理などでは、制御コマンド（演出制御コマンドなど）の送信設定（例えば、送信する制御コマンドの記憶アドレス値を R A M 1 0 2 に格納する等）が行われ、コマンド制御処理では、送信設定された制御コマンドを、実際に演出制御基板 1 2 に対して送信する処理が行われる。この送信する処理では、演出制御 I N T 信号などが用いられ、制御コマンドの送信が行われる。

【 0 1 1 8 】

次に、特別図柄プロセス処理について説明する。図 5 は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1 ）。図 6 は、ステップ S 1 0 1 にて

10

20

30

40

50

実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 1 1 9 】

始動入賞判定処理を開始すると、CPU 103は、まず、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がオンとなったか否かを判定する(ステップS201)。第1始動口スイッチ22Aに対応するスイッチフラグがオン状態である(上記スイッチ処理でオン状態に制御される。)などして第1始動口スイッチ22Aがオンとなっていると判定した場合(ステップS201; Yes)、第1特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(ここでは「4」)となっているか否かを判定する(ステップS202)。このとき、CPU 103は、RAM 102の所定領域に設けられた第1特図保留記憶数カウンタ(第1特図保留記憶数をカウ
10
ントするカウンタ)の格納値である第1特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS202; No)、RAM 102の所定領域に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する(ステップS203)。

【 0 1 2 0 】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップS201; No)、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップS202; Yes)、普通可変入賞球装置6B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22Bがオンとなったか否かを判定する(ステップ
20
S204)。第2始動口スイッチ22Bに対応するスイッチフラグがオン状態である(上記スイッチ処理でオン状態に制御される。)などして第2始動口スイッチ22Bがオンとなっていると判定した場合(ステップS204; Yes)、第2特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(ここでは「4」)となっているか否かを判定する(ステップS205)。このとき、CPU 103は、RAM 102の所定領域に設けられた第2特図保留記憶数カウンタ(第2特図保留記憶数をカウントするカウンタ)の格納値である第2特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS205; No)、始動口バッファ値を「2」に設定する(ステップS206)。
30
第2始動口スイッチ22Bがオンでなかったり(ステップS204; No)、第2特図保留記憶数が上限値ではあったり(ステップS205; Yes)した場合には、始動入賞判定処理を終了する。

【 0 1 2 1 】

ステップS203、S206の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を1加算するように更新する(ステップS207)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1特図保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2特図保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1特図保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口に遊技球が進入する第1始動条件が成立したときに、1増加(インクリメント)するように更新される。
40
また、第2特図保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口に遊技球が進入する第2始動条件が成立したときに、1増加(インクリメント)するように更新される。このときには、RAM 102の所定領域に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新する(ステップS208)。

【 0 1 2 2 】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU 103は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する(ステップS209)。一例として、ステップS209の処理では、乱数回路104やRAM 102の所定領域に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッ
50

ァ値に応じた特図保留記憶部（RAM 102の所定領域に設けられる。）における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される（ステップS210）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、保留データが図7（A）に示すような第1特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、保留データが図7（B）に示すような第2特図保留記憶部にセットされる。なお、CPU103は、保留データが第1特図保留記憶部にセットされたときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ加算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす）ようにしてもよい。なお、CPU103は、保留データが第2特図保留記憶部にセットされたときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ加算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす）ようにしてもよい。

10

【0123】

図7（A）に示す第1特図保留記憶部は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が進入して第1始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない第1特図ゲームの保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第1始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、このようにして、未だ開始されていない第1特図ゲーム（ここでは、この第1特図ゲームを実行するための数値データ）が保留記憶として記憶される。

20

【0124】

図7（B）に示す第2特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が進入して第2始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない第2特図ゲームの保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第2始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、このようにして、未だ開始されていない第2特図ゲーム（ここでは、この第2特図ゲームを実行するための数値データ）が保留記憶として記憶される。

30

【0125】

その後、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS211）。図8（A）は、入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。入賞時乱数値判定処理にてCPU103は、まず、始動口バッファ値が「1」であれば、第1始動入賞指定コマンドの送信設定を行ってから第1特図保留記憶数加算指定コマンドの送信設定を行い、始動口バッファ値が「2」であれば、第2始動入賞指定コマンドの送信設定を行ってから第2特図保留記憶数加算指定コマンドの送信設定を行う（ステップS401）。

40

【0126】

次に、CPU103は、現在が大当たり遊技状態であるか否かを判定する（ステップS402）。現在が大当たり遊技状態であるか否かは、例えば、後述の特図プロセスフラグの値によって特定できる。「4」～「7」であれば大当たり遊技状態中である。特図プロセスフラグの値が「4」～「7」以外で大当たり遊技状態中でない場合（ステップS402；No）、現在が時短状態であるか否かを判定する（ステップS403）。現在が時短状態であるか否かは、時短フラグ（RAM102に設けられ、時短状態中にオン状態になるフラグ）の状態によって特定すればよい（以下、同じ）。時短フラグがオン状態で現在が時短状態中である場合（ステップS403；Yes）、始動口バッファ値が「2」であるかを判定する（ステップS404）。

50

【0127】

始動口バッファ値が「2」である場合（ステップS404；Yes）、時短状態中でない場合（ステップS403；No）、CPU103は、ステップS209で抽出した乱数値MR1（今回のステップS210で特図保留記憶部に新たに格納された乱数値MR1）に基づいて、今回保留された特別ゲームの表示結果（特別図柄の可変表示結果であり、以下、特図表示結果ともいう。）が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS405）。当該判定では、特図ゲーム開始時（特図ゲームの開始条件が成立したとき）において特図表示結果を決定するときに参照される特図表示結果決定テーブル（図10参照）が参照される。特図表示結果決定テーブルでは、例えば、図10に示すように、乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて異なる範囲で、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に割り当てられていけばよい。

10

【0128】

ステップS405では、まず、CPU103は、遊技状態が確変状態であるか否か（RAM102に設けられ確変状態のときにオン状態となる確変フラグに基づいて特定すればよい。以下、同じ。）に基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照して、確変状態であるか否かに応じて特図表示結果決定テーブルにおいて「大当たり」の決定結果に割り当てられている決定値の範囲を大当たり判定範囲として設定する。確変状態であれば、大当たり判定範囲として、「8000」～「9899」を設定し、非確変状態であれば、大当たり判定範囲として、「8000」～「8189」を設定する。そして、乱数値MR1が、前記で設定した大当たり判定範囲内にあるかを判定する。

20

【0129】

大当たり範囲判定内であり、今回保留された特図ゲームの特図表示結果が「大当たり」であると判定した場合（ステップS405；Yes）、ステップS209で抽出した乱数値MR3（今回のステップS210で特図保留記憶部に新たに格納された乱数値MR3）に基づいて、今回保留された特図ゲームについての変動パターンがスーパーリーチ大当たりの変動パターン（可変表示結果が「大当たり」になる場合においてスーパーリーチの実行を指定する変動パターン。詳しくは後述するが、PB3-3又はPB3-4、図13参照）であるか否かを判定する（ステップS406）。当該判定では、特図ゲーム開始時（特図ゲームの開始条件が成立したとき）において変動パターンを決定するときに参照される大当たり用変動パターン決定テーブル（図14参照）が参照される。大当たり用変動パターン決定テーブルでは、例えば、図14に示すように、乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、大当たり時変動パターンの決定結果（PB3-2～PB3-4のいずれか）に割り当てられていけばよい（なお、図14では、決定値の範囲の代わりに決定割合が記載されている。）。

30

【0130】

ステップS406では、まず、CPU103は、大当たり用変動パターン決定テーブルを参照し、当該大当たり用変動パターン決定テーブルにおいてスーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB3-3～PB3-4）に割り当てられている決定値の範囲をスーパーリーチ大当たり判定範囲として設定する。そして、乱数値MR3が、前記で設定したスーパーリーチ大当たり判定範囲内にあるかを判定する。

40

【0131】

スーパーリーチ大当たり判定範囲内であり、今回保留された特図ゲームについての変動パターンがスーパーリーチ大当たりの変動パターンであると判定した場合（ステップS406；Yes）、スーパーリーチ大当たりを判定結果として指定する入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う（ステップS407）。スーパーリーチ大当たりの判定結果（今回保留された特図ゲームについて変動パターンがスーパーリーチ大当たりの変動パターンであるとの判定結果）には、EXTデータの「03」が設定されているため（図8（B）参照）、当該データをEXTデータに含む入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う。

【0132】

50

乱数値MR1が大当たり判定範囲内でなく、今回保留された特図ゲームの特図表示結果が「ハズレ」とであると判定した(ステップS405; No)、上記乱数値MR3に基づいて、今回保留された特図ゲームについて変動パターンがスーパーリーチハズレの変動パターン(可変表示結果が「ハズレ」になる場合においてスーパーリーチの実行を指定する変動パターン。詳しくは後述するが、PA3-3又はPA3-4、図13参照)であるか否かを判定する(ステップS408)。当該判定では、特図ゲーム開始時(特図ゲームの開始条件が成立したとき)において変動パターンを決定するときに参照されるハズレ用変動パターン決定テーブル(図15参照)が参照される(現在の遊技状態が非時短状態であれば、図15(A)の第1ハズレ用変動パターン決定テーブルを参照し、現在の遊技状態が時短状態であれば、図15(B)の第2ハズレ用変動パターン決定テーブルを参照する)。各ハズレ用変動パターン決定テーブルでは、例えば、図15に示すように、乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、ハズレ時変動パターンの決定結果(PA1-1、PA3-2~PA3-4のいずれか、又は、PA2-1、PA3-2~PA3-4のいずれか)に割り当てられていればよい(なお、図15では、決定値の範囲の代わりに決定割合が記載されている)。

10

【0133】

ステップS408では、まず、CPU103は、現在が時短状態であるか否かに応じて第1ハズレ用変動パターン決定テーブル又は第2ハズレ用変動パターン決定テーブルを参照し、参照するテーブルにおいてスーパーリーチハズレの変動パターン(PA3-3~PA3-4)に割り当てられている決定値の範囲をスーパーリーチハズレ判定範囲として設定する。そして、乱数値MR3が、前記で設定したスーパーリーチハズレ判定範囲内にあるかを判定する。

20

【0134】

スーパーリーチハズレ判定範囲内であり、今回保留された特図ゲームについて変動パターンがスーパーリーチハズレの変動パターンである場合(ステップS408; Yes)、スーパーリーチハズレを判定結果として指定する入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う(ステップS407)。スーパーリーチハズレの判定結果(今回保留された特図ゲームについて変動パターンがスーパーリーチハズレの変動パターンであるとの判定結果)には、EXTデータの「02」が設定されているため(図8(B)参照)、当該データをEXTデータに含む入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う。

30

【0135】

乱数値MR3がスーパーリーチハズレ判定範囲外であり、今回保留された特図ゲームについて変動パターンがスーパーリーチハズレの変動パターンでない場合(ステップS408; No)、上記乱数値MR3に基づいて、今回保留された特図ゲームについて変動パターンが非リーチハズレの変動パターン(可変表示結果が「ハズレ」になる場合においてリーチが成立しないことを指定する変動パターン。詳しくは後述するが、PA1-1又はPA2-1、図13参照)であるか否かを判定する(ステップS410)。当該判定では、ステップS408と同様にハズレ用変動パターン決定テーブル(図15参照)が参照される(現在の遊技状態が非時短状態であれば、図15(A)の第1ハズレ用変動パターン決定テーブルを参照し、現在の遊技状態が時短状態であれば、図15(B)の第2ハズレ用変動パターン決定テーブルを参照する)。

40

【0136】

ステップS410では、まず、CPU103は、現在が時短状態であるか否かに応じて第1ハズレ用変動パターン決定テーブル又は第2ハズレ用変動パターン決定テーブルを参照し、参照するテーブルにおいて非リーチハズレの変動パターン(PA1-1又はPA1-2)に割り当てられている決定値の範囲を非リーチハズレ判定範囲として設定する。そして、乱数値MR3が、前記で設定した非リーチハズレ判定範囲内にあるかを判定する。

【0137】

非リーチハズレ判定範囲内であり、今回保留された特図ゲームについて変動パターンが非リーチハズレの変動パターンである場合(ステップS410; Yes)、非リーチハズ

50

レを判定結果として指定する入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う（ステップS 4 1 1）。非リーチハズレの判定結果（今回保留された特図ゲームについて変動パターンが非リーチハズレの変動パターンであるとの判定結果）には、E X Tデータの「0 1」が設定されているため（図8（B）参照）、当該データをE X Tデータに含む入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う。

【0 1 3 8】

特図プロセスフラグの値が「4」～「7」で大当り遊技状態中である場合（ステップS 4 0 2；Y e s）、始動口バッファ値が「1」である場合（ステップS 4 0 4；N o）、変動パターンがノーマルリーチ大当りの変動パターン（P B 3 - 2）である場合（ステップS 4 0 6；N o）、変動パターンがノーマルリーチハズレの変動パターン（P A 3 - 2）である場合（ステップS 4 1 0；N o）、先読み予告の実行を制限するため、判定無しを判定結果として指定する入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う（ステップS 4 1 2）。これによって、演出制御基板1 2側では先読み予告の実行が制限されることになる。判定無しの判定結果（始動入賞時の判定を行わず、先読み予告を制限する判定結果）には、E X Tデータの「0 0」が設定されているため（図8（B）参照）、当該データをE X Tデータに含む入賞時判定結果指定コマンドの送信設定を行う。

【0 1 3 9】

時短状態中での第1始動入賞や大当り遊技状態中での始動入賞について先読み演出の実行を制限することで（判定結果を判定無しとすることで）、不適切なタイミングでの先読み演出の実行を防止することができる。

【0 1 4 0】

ステップS 4 0 7、S 4 0 9、S 4 1 1、S 4 1 2のあとは、入賞時乱数値判定処理は終了する。

【0 1 4 1】

なお、当該処理にて送信設定されたコマンドは、このあとのコマンド制御処理にて一括送信される（送信順序は、上記送信設定順であり、始動入賞指定コマンド 特図保留記憶数加算指定コマンド 入賞時判定結果指定コマンドの順である。）

【0 1 4 2】

図7に戻り、ステップS 2 1 1の入賞時乱数値判定処理のあと、C P U 1 0 3は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS 2 1 2）。このとき、始動口バッファ値が「2」であれば（ステップS 2 1 2；「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値（始動口バッファ値）を「0」に初期化してから（ステップS 2 1 3）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であるときには（ステップS 2 1 2；「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値（始動口バッファ値）を「0」に初期化してから（ステップS 2 1 4）、ステップS 2 0 4の処理に進む。これにより、第1始動口スイッチ2 2 Aと第2始動口スイッチ2 2 Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0 1 4 3】

図6に示すステップS 1 0 1にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3は、R A M 1 0 2の所定領域に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ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 1 4 4】

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。図9は、特別図柄通常処理として、ステップS 1 1 0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。特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS 2 3 1）。C P U 1 0 3は、第2特図保留記憶数カウンタ値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0 1 4 5】

ステップS 2 3 1にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS 2

10

20

30

40

50

31; No)、例えば第2特図保留記憶部の先頭領域(例えば保留番号「1」に対応する記憶領域)といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データである、所定の乱数値を示す数値データを読み出す(ステップS232)。これにより、ステップS209の処理で第2始動入賞口における始動入賞(第2始動入賞)の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0146】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2特図保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる(ステップS233)。例えば、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域(保留番号「2」~「4」に対応する記憶領域)に記憶された保留データを、1エントリずつ上位(保留番号「1」~「3」に対応する記憶領域)にシフトする。また、ステップS233の処理では、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。そして、RAM102の所定領域に設けられた変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を、「2」に更新する(ステップS234)。

【0147】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(ステップS231; Yes)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS235)。CPU103は、第1特図保留記憶数カウント値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0148】

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS235; No)、例えば第1特図保留記憶部の先頭領域(例えば保留番号「1」に対応する記憶領域)といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データである、所定の乱数値を示す数値データを読み出す(ステップS236)。これにより、ステップS209の処理で第1始動入賞口における始動入賞(第1始動入賞)の発生に対応して抽出された遊技用乱数が読み出される。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0149】

ステップS236の処理に続いて、例えば第1特図保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる(ステップS237)。例えば、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位の記憶領域(保留番号「2」~「4」に対応する記憶領域)に記憶された保留データを、1エントリずつ上位(保留番号「1」~「3」に対応する記憶領域)にシフトする。また、ステップS237の処理では、合計保留記憶数を1減算するように更新してもよい。そして、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS238)。

【0150】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を、「大当たり」と「ハズレ」とのいずれかに決定する(ステップS239)。一例として、ステップS239の処理では、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。例えば、CPU103は、図10に示す特図表示結果決定テーブルを使用テーブルとしてセットする。特図表示結果決定テーブルでは、例えば、図10に示すように、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値(決定値)が、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」

10

20

30

40

50

とのいずれとするかの決定結果に割り当てられていけばよい。

【 0 1 5 1 】

C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 3 2 又は S 2 3 6 で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、遊技状態が確変状態であるか否かと、乱数値 M R 1 を示す数値データと、に基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、乱数値 M R 1 に合致する決定値に、遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、割り当てられた「大当たり」と「ハズレ」とのいずれかの決定結果を特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）として決定すればよい。C P U 1 0 3 は、確変フラグがオン状態である場合に、確変状態であると判定すればよい。例えば、乱数値 M R 1 が「 9 0 0 0 」であるとき、C P U 1 0 3 は、確変フラグがオン状態である場合（確変状態のとき）には、特図表示結果を「大当たり」にすると決定し、確変フラグがオフ状態である場合（非確変状態のとき）には、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定する。

10

【 0 1 5 2 】

図 1 0 に示すように、確変状態のときには、非確変状態のときよりも高い決定割合で、特図表示結果が「大当たり」に決定される。したがって、例えば図 5 に示すステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理により（詳しくは後述する。）、大当たり種別が「確変」であった場合に対応して確変フラグがオン状態にセットされたことなどに基づいて、現在が確変状態であるときには、非確変状態のときよりも、特図表示結果が「大当たり」になりやすく、大当たり遊技状態になりやすい。つまり、遊技者にとって有利である。

20

【 0 1 5 3 】

その後、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 3 9 の処理により決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 0 ）。特図表示結果が「大当たり」に決定された場合には（ステップ S 2 4 0 ； Y e s ）、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 4 1 ）。また、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップ S 2 4 2 ）。一例として、ステップ S 2 4 2 の処理では、予め R O M 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意された大当たり種別決定テーブルを選択し、大当たり種別を決定するための使用テーブルに設定する。C P U 1 0 3 は、例えば、図 1 1 に示す大当たり種別決定テーブルを使用テーブルとしてセットする。大当たり種別決定テーブルでは、例えば、図 1 1 に示すように、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（決定値）が、大当たり種別を「非確変」と「確変」とのいずれとするかの決定結果に割り当てられていけばよい。

30

【 0 1 5 4 】

C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 3 2 又は S 2 3 6 で変動用乱数バッファに一時格納した遊技用乱数に含まれる大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データを変動用乱数バッファから読み出し、変動用乱数バッファから読み出した大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定された大当たり種別決定テーブルを参照することにより、乱数値 M R 2 に合致する決定値に割り当てられた大当たり種別を今回の大当たり種別として決定すればよい。

【 0 1 5 5 】

ステップ S 2 4 2 の処理を実行した後は、大当たり種別を記憶させる（ステップ S 2 4 3 ）。C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた大当たり種別バッファに、大当たり種別の決定結果を示す大当たり種別バッファ設定値（例えば、「非確変」の場合には「 0 」、「確変」の場合には「 1 」となる値）を格納することにより、大当たり種別を記憶させればよい。

40

【 0 1 5 6 】

特図表示結果が「大当たり」でない場合（ステップ S 2 4 0 ； N o ）、ステップ S 2 4 3 のあとは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を決定する（ステップ S 2 4 6 ）。一例として、ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当たり」ではないと判定された場合（大当たりフラグがオフ状態のとき）には、ハズレ図柄として予め

50

定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。一方、ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合（大当たりフラグがオン状態のとき）には、ステップ S 2 4 2 における大当たり種別の決定結果に応じて（大当たり種別パッファ設定値に応じて）、複数種類の大当たり図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定すればよい。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 2 4 6 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新してから（ステップ S 2 4 7）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ S 2 4 7 にて特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理が実行される。

10

【 0 1 5 8 】

ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「 0 」である場合には（ステップ S 2 3 5 ; Y e s）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ S 2 4 8）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）の開始を指定する演出制御コマンド（デモ表示開始指定コマンド）が、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 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、デモ表示開始指定コマンドを送信設定してから、デモ表示設定を終了する。演出制御基板 1 2 では、デモ表示開始指定コマンドが送信されてくると、デモ画面表示を行う。

20

【 0 1 5 9 】

図 5 のステップ 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。図 1 2 は、変動パターン設定処理として、ステップ S 1 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 6 1）。そして、大当たりフラグがオンである場合には（ステップ S 2 6 1 ; Y e s）、大当たり用変動パターン決定テーブル（ROM 1 0 1 の所定領域に予め記憶されている）を参照して大当たり時変動パターンを決定する（ステップ S 2 6 2）。大当たりフラグがオフである場合には（ステップ S 2 6 1 ; N o）、ハズレ用変動パターン決定テーブル（ROM 1 0 1 の所定領域に予め記憶されている）を参照してハズレ時変動パターンを決定する（ステップ S 2 6 3）。

30

【 0 1 6 0 】

図 1 3 は、本実施形態における変動パターンの具体例を示している。この実施の形態では、ハズレ時変動パターン（ハズレ時に選択される変動パターン）として、変動パターン P A 1 - 1、P A 2 - 1、P A 3 - 2 ~ P A 3 - 4 が用意されている。また、大当たり時変動パターン（大当たり時に選択される変動パターン）として、変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 4 が用意されている。変動パターン P A 1 - 1、P A 2 - 1 は、非リーチ（可変表示態様がリーチ態様にならないこと）を指定する非リーチ変動パターンである。変動パターン P A 2 - 1 は、特図変動時間が通常（P A 1 - 1）よりも短くなっている時短用（短縮有り）の非リーチ変動パターンである。

40

【 0 1 6 1 】

変動パターン P A 3 - 2 ~ P A 3 - 4 は、リーチ（可変表示態様がリーチ態様になること）を指定するリーチ変動パターンである。変動パターン P A 3 - 2 は、ノーマルリーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターン P A 3 - 3 は、ノーマルリーチの実行からスーパーリーチ A に発展させることを指定するリーチ変動パターンである。変動パターン P A 3 - 4 は、ノーマルリーチの実行からスーパーリーチ B に発展させることを指定するリーチ変動パターンである。変動パターン P B 3 - 2 は、ノーマルリーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターン P B 3 - 3 は、ノーマルリーチの実行からスーパーリーチ A に発展させることを指定するリーチ変動パターンである。変動パターン P B 3 - 4 は、ノーマルリーチの実行からスーパーリーチ B に発展させること

50

を指定するリーチ変動パターンである。

【0162】

ステップS262では、例えば、図14に示す大当り用変動パターン決定テーブルが参照される。図14に示すように、大当り用変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、大当り時変動パターンの決定結果に割り当てられていればよい。ステップS262において、CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、大当り用変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値MR3に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の大当り時変動パターンとして決定（選択）すればよい。

10

【0163】

なお、図14では、決定値の範囲の代わりに決定割合が記載されている。実際のテーブルでは、図14の決定割合に応じた範囲の決定値が各変動パターンに対して割り当てられていればよい。決定割合は、乱数値MR3が取り得る値の全範囲（1～100）を100とした割合である。例えば、図14であれば、変動パターンPB3-2の決定割合は10で、変動パターンPB3-3の決定割合は20で、変動パターンPB3-4の決定割合は70なので、変動パターンPB3-2には乱数値MR3と比較される決定値1～10（10%の範囲）が割り当てられ、変動パターンPB3-3には乱数値MR3と比較される決定値11～30（20%の範囲）が割り当てられ、変動パターンPB3-4には乱数値MR3と比較される決定値31～100（70%の範囲）が割り当てられる。このようなことは、決定割合を記載した他のテーブルについても同様である。

20

【0164】

ステップS263では、現在の遊技状態が非時短状態の場合（時短フラグがオフ状態の場合）には、例えば、図15（A）に示す第1ハズレ用変動パターン決定テーブルを参照する。現在の遊技状態が時短状態の場合（時短フラグがオン状態の場合）には、例えば、図15（B）に示す第2ハズレ用変動パターン決定テーブルを使用パターンにセットする。

【0165】

図15に示すように、第1～第2ハズレ用変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、ハズレ時変動パターンの決定結果に割り当てられていればよい。ステップS263において、CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、使用パターンとしてセットされた第1～第2ハズレ用変動パターン決定テーブルのいずれかを参照することにより、乱数値MR3に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回のハズレ時変動パターンとして決定（選択）すればよい。

30

【0166】

図15に示すハズレ用変動パターン決定テーブルでは、時短状態のときに特図変動時間の短い変動パターンPA2-1が選択されやすくなっており、時短状態のときには、非時短状態のときよりも平均的な可変表示時間を短縮して、無効な始動入賞の発生を抑制することや、遊技者による遊技球の発射停止（いわゆる「止め打ち」）を低減することができる。また、可変表示の実行頻度を高めることができる。

40

【0167】

図14及び図15を参照すると、大当り時には、スーパーリーチBを実行する変動パターンPB3-4の決定割合が最も高くなっており、スーパーリーチAを実行する変動パターンPB3-3、ノーマルリーチを実行する変動パターン（ノーマルリーチからスーパーリーチに発展しない変動パターン）PB3-2の順に決定割合が徐々に低くなっている。ハズレ時には、各変動パターンの決定割合はその逆になっている。このようなことから、スーパーリーチBが実行されたときが、最も高い割合で可変表示結果が「大当り」となる。そして、スーパーリーチA、ノーマルリーチの順で、可変表示結果が「大当り」となる割合（所謂大当り期待度）が下がっていく。

50

【 0 1 6 8 】

ステップ S 2 6 2 又は S 2 6 3 を実行した後は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間（変動時間ともいう。）を設定する（ステップ S 2 6 6）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示される（可変表示終了時）までの所要時間である。特図変動時間は、図 1 3 に示すように、各変動パターンによって指定され、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 6 2 又は S 2 6 3 の処理で選択した変動パターンが指定する特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に
10 応じたタイマ値を、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。

【 0 1 6 9 】

ステップ S 2 6 6 の処理に続いて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 2 6 7）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが
20 開始される。なお、C P U 1 0 3 は、第 1 特図ゲームを開始するときには、第 1 保留表示器 2 5 A を制御して、1 つ減算された第 1 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 1 保留表示器 2 5 A に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ減らす）ようにしてもよい。また、C P U 1 0 3 は、第 2 特図ゲームを開始するときには、第 2 保留表示器 2 5 B を制御して、1 つ減算された第 2 特図保留記憶数を特定可能な表示を第 2 保留表示器 2 5 B に行わせる（例えば、L E D の点灯個数を 1 つ減らす）ようにしてもよい。

【 0 1 7 0 】

その後、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板 1 2 側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンド（変動開始時コマンド）の送信設定が行われる（ステップ S 2 7 1）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合、第 1 特図ゲームに対応する変動開始時コマンドとして、第 1 変動開始指定コマンド、変動パ
30 ターン指定コマンド（今回の変動パターンを指定するコマンド）、表示結果指定コマンド（今回の可変表示結果を示す指定コマンド）、背景指定コマンド（現在の遊技状態（時短フラグ及び確変フラグによって特定できる。）に応じたコマンド）を順次送信するための送信設定を行う（図 1 2（B））。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合、第 2 特図ゲームに対応する変動開始時コマンドとして、第 2 変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（今回の変動パターンを指定するコマンド）、表示結果指定コマンド（今回の可変表示結果を示す指定コマンド）、背景指定コマンド（現在の遊技状態に応じたコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う（図 1 2（B））。これらコマンドは、このあとのコマンド制御処理にて 1 回のタイマ割り込みで順次送信される。

【 0 1 7 1 】

ステップ S 2 7 1 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“2”に更新してから（ステップ S 2 7 2）、変動パターン設定処理を終了する。ステップ S 2 7 2 にて特図プロセスフラグの値が“2”に更新されることにより、次回のタイマ割り込みが発生したときには、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理が実行される。

【 0 1 7 2 】

図 5 のステップ 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。図 1 6 は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、C P U 1 0 3 は、まず、今回実行される特図ゲームにおいて、特図保留記憶数減算指定コマンドが送信済みかを判定し（ステップ S 3 0 1）、未送信の場合には（ステップ S 3 0 1 ; N o）、当該コマンドを送信する送信設定を行う（ステップ S
50

302)。例えば、ステップS302では、変動特図指定バッファ値が「1」のときには、第1特図保留記憶数減算指定コマンドの送信設定を行い、変動特図指定バッファ値が「2」のときには、第2特図保留記憶数減算指定コマンドの送信設定を行う。また、ステップS302で送信設定を行ったときには、CPU103は、例えば、RAM102の所定領域に設けられた減算指定コマンド送信フラグをオン状態にする。CPU103は、例えば、ステップS301において、減算指定コマンド送信フラグがオン状態であるか否かを判定することで、特図保留記憶数減算指定コマンドが送信済みであるか否かを判定するとよい。当該フラグがオン状態のときには、送信済みと判定し（ステップS301；Yes）、当該フラグがオフ状態のときには、未送信と判定する（ステップS301；No）。このような処理によって、1回の特図ゲームにおいて、特図ゲームの実行当初に、特図保留記憶数減算指定コマンドが1回送信される。特図保留記憶数減算指定コマンドは、変動パターン設定処理後のタイマ割込時に実行される当該処理にて送信設定されて送信されるため、変動パターン設定処理で送信される変動開始時コマンド（この前のタイマ割込で送信される）とは間隔を開けて送信されることになる。

【0173】

ステップS302のあと、又は、特図保留記憶数減算指定コマンドが送信済みの場合（ステップS301；Yes）、CPU103は、ステップS111で設定した特図変動時間が経過したか否か（特図表示結果を導出するタイミングであるか否か）を判定する（ステップS303）。例えば、ステップS111で初期値を設定した遊技制御プロセスタイマのタイマ値を1減算し、減算したタイマ値が「0」になったか否かを判定することで、特図変動時間が経過したか否かを判定すればよい。遊技制御プロセスタイマのタイマ値（1減算したあとのタイマ値）が0でないときには、特図変動時間が経過していないので（ステップS303；No）、特図ゲームにおける特図の可変表示を実行するための制御（例えば、第1特図又は第2特図の表示を更新（所定時間特別図柄の表示を維持させるための更新を適宜含む。以下同じ。）させる駆動信号を送信する制御）などを行って第1特別図柄表示装置4A又は第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための処理を行い（ステップS304）、特別図柄変動処理を終了する。一方で、遊技制御プロセスタイマのタイマ値が0になり、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（ステップS303；Yes）、第1特別図柄表示装置4A又は第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させる制御を行い、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（ステップS110で設定した確定特別図柄）を停止表示（導出表示）させ（確定特別図柄は、所定時間表示し続けるように制御するとよい。）（ステップS305）、図柄確定指定コマンド（表示結果の導出を指定するコマンド）の送信設定を行い（ステップS306）、特図プロセスフラグの値を“3”に更新する（ステップS307）。タイマ割り込みの発生毎にステップS112が繰り返し実行されることによって、特別図柄の可変表示や確定特別図柄の導出表示などが実現される。なお、第1特図と第2特図とのうちのどちらを変動させるか及びどちらに特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を表示するかは、変動特図指定バッファ値などで特定すればよい。

【0174】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。特別図柄停止処理において、CPU103は、大当りフラグがオン状態になっているかを判定する。大当りフラグがオン状態である場合には、時短フラグ、確変フラグをリセットし（オフ状態にし）、RAM102の所定領域に設けられた、時短状態中に実行される可変表示の残り回数（時短残回数）をカウントする時短回数カウンタのカウント値を「0」にリセットする処理が行われる。そして、ファンファーレ待ち時間（大当り遊技状態におけるファンファーレの開始から終了するまでの待ち時間であり、予め定められた時間である。）に対応するタイマ値を初期値として遊技制御プロセスタイマにセットする。そして、RAM102に設けられた、ラウンド遊技をカウントするためのラウンド数カウンタに初期値として「15」を設定する。その後、当り開始指定コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグを「4」に更新するなどして特別図柄停止処理を終了す

10

20

30

40

50

る。なお、ここで、遊技状態は変更される場合があるので、背景指定コマンドを送信設定してもよい。

【 0 1 7 5 】

大当りフラグがオフ状態である場合には、時短フラグがオン状態であるかを判定し、オン状態である場合には、時短回数カウンタのカウント値を「 1 」減算する。その後、「 1 」減算したあとのカウント値が「 0 」であるかを判定し、カウント値が「 0 」である場合には、時短状態が終了する時短終了条件が成立したので（つまり、時短状態において実行可能な所定回数の可変表示が実行されたので）、時短状態を終了させるために、時短フラグをオフ状態とする。その後、確変フラグの状態に基づいて背景指定コマンド（ここでは確変フラグに応じた遊技状態（高確低ベース又は低確低ベース）の背景を指定するコマンド）を送信する送信設定を行う。時短フラグがオフ状態である場合、「 1 」減算したあとのカウント値が「 0 」でない場合、又は、背景指定コマンド送信設定後には、特図プロセスフラグの値を「 0 」に更新するなどして特別図柄停止処理を終了する。

10

【 0 1 7 6 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が「 4 」のときに実行される。この大当り開放前処理では、例えば、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減算する。減算後のタイマ値が「 0 」でない場合には、ファンファーレ待ち時間がまだ経過していないことになるので、大当り開放前処理は終了する。減算後のタイマ値が「 0 」である場合には、ファンファーレ待ち時間が経過し、ラウンド遊技の開始タイミングになったことになる。この場合には、大当り遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して大入賞口を開放状態とする処理（例えば、ソレノイド駆動信号を大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する処理）、大入賞口を開放状態とする期間の上限（ここでは 2 9 秒）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理などが実行される。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が「 5 」に更新される。タイマ割り込みの発生毎にステップ S 1 1 4 が繰り返し行われることによって、ラウンド遊技の開始タイミングまでの待機（ファンファーレの終了までの待機）及び大入賞口の開放などが実現される。

20

【 0 1 7 7 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が「 5 」のときに実行される。この大当り開放中処理には、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減算する処理や、1 減算したあとのタイマ値や、1 回のラウンド遊技においてカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数（スイッチ処理でカウントスイッチ 2 3 がオンしたと判定される毎に 1 カウントするカウンタ（RAM 1 0 2 に設けられる。）などによってカウントされればよい。）などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態（又は一部開放状態であってもよい。）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る。

30

【 0 1 7 8 】

1 減算したあとのタイマ値が 0 になった、又は、検出された遊技球の個数（前記カウンタのカウント値）が所定個数（例えば 9 個）に達したと判定したときには、大入賞口を閉鎖するタイミングになったので、大入賞口を閉鎖状態に戻す処理（例えば、ソレノイド駆動信号を大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送することを停止してソレノイド 8 2 をオフとする処理）や、大入賞口の閉鎖期間（ラウンド遊技のインターバル期間であり、予め設定されている期間）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理や、ラウンド数カウンタのカウント値を 1 減じる処理などが実行される。1 減算したあとのタイマ値が 0 になってもなく、検出された遊技球の個数も所定個数に達していない場合には、大入賞口の開放状態に維持する処理（例えば、ソレノイド駆動信号の供給を継続する処理）などを行って、大当り開放中処理を終了する。大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が「 6 」に更新され、大当り開放中処理を終了する。タイマ割り込みの発生毎にステップ S 1 1 5 が繰り返し行われることによって、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングまで大入賞口の開放状態が維持されることになる。

40

50

【 0 1 7 9 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。この大当たり開放後処理では、ラウンド数カウンタのカウント値が「 0 」になったか否かを判定する処理や、「 0 」になっていない場合に遊技制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減じる処理などが行われる。

【 0 1 8 0 】

ラウンド数カウンタのカウント値が「 0 」であると判定された場合には、ラウンド遊技が上限回数に達したことになるので、遊技制御プロセスタイマにエンディング待ち時間（大当たり遊技状態におけるエンディングの開始から終了するまでの待ち時間であり、予め定められた時間である。）に対応したタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する。また、当り終了指定コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグを “ 7 ” に更新する処理なども行う。

【 0 1 8 1 】

遊技制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減じる処理を行った場合には、1 減じたあとのタイマ値が 0 であるかを判定し、0 でない場合には、ラウンド遊技の開始タイミングではないので、閉鎖状態が維持され、大当たり開放後処理は終了する。0 である場合には、ラウンド遊技の開始タイミングになったので、大入賞口を開放状態とする処理、大入賞口を開放状態とする期間の上限（ここでは、29 秒）に対応するタイマ値を遊技制御プロセスタイマに設定する処理などが実行される。大入賞口を開放状態とする処理などが実行されたときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される。

【 0 1 8 2 】

タイマ割り込みの発生ごとにステップ S 1 1 4 で大入賞口が開放されてから S 1 1 5、S 1 1 6 が繰り返し実行されることによって、各ラウンド遊技が実現される。

【 0 1 8 3 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。大当たり終了処理では、遊技制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減じる処理などが行われる。1 減じたタイマ値が 0 でない場合には、エンディングが終了していないので、そのまま大当たり終了処理を終了する。1 減じたタイマ値が 0 になった場合には、エンディングが終了するので、大当たり種別バッファに格納された大当たり種別（大当たり種別バッファ設定値）に応じて、時短フラグ、時短回数カウンタ、確変フラグなどの状態を設定する。

【 0 1 8 4 】

例えば、CPU 1 0 3 は、大当たり種別が「確変」か否かを判定し、確変であれば、時短フラグ及び確変フラグをオン状態とするとともに、RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた時短回数カウンタにカウント初期値として「100」を設定する。大当たり種別が「非確変」であれば、時短フラグのみをオン状態とするとともに、時短回数カウンタにカウント初期値として「100」を設定する。その後、遊技制御プロセスタイマや、大当たり種別バッファ設定値、各種フラグの状態などの各種データ（次の可変表示に持ち越したくないもの）を適宜リセットして特図プロセスフラグの値を “ 0 ” に更新する（なお、特図プロセスフラグの値を “ 0 ” に更新する他の場合についても適宜データをリセットする。）。

【 0 1 8 5 】

次に、演出制御基板 1 2 における主な動作を説明する。

【 0 1 8 6 】

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、例えば、所定の演出制御メイン処理を実行する（図 1 7 参照）。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 7 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、RAM 1 2 2 の所定領域に設けられた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 7 2）。タイマ割込みフラグは、演出制御メイン処理とは別に実行

されるタイマ割込処理にて、例えばC T Cのレジスタ設定などに基づき、所定時間（例えば、画像表示装置5の画像の表示周期に対応した33ms）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS72；No）、待機する。このため、後述のコマンド解析処理や演出制御プロセス処理などは、タイマ割り込みが発生するごと（33msごと）に実行されることになる。

【0187】

また、演出制御基板12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11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11からの演出制御INT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INT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CPU120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CPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT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/O025に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11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RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120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。

【0188】

タイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS72；Yes）、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S73）、コマンド解析処理（ステップS74）を実行する。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100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演出制御コマンドを読み出して解析し、解析結果に対応した設定や制御などを行う。

【0189】

コマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS75）。演出制御プロセス処理では、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理を実行する（ステップS77）。演出用乱数更新処理では、演出制御に用いる各種の乱数値として、RAM122のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定が再度実行される。

【0190】

また、演出制御基板12側では、上記各処理とは別に、後述の禁止期間を計測するための禁止タイマ計測処理を所定時間（例えば、1ms）が経過するごとに実行する。図18は、禁止タイマ計測処理の一例を示すフローチャートである。禁止タイマ計測処理では、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域に設けられた禁止フラグ（先読み予告の実行を禁止するための禁止期間中にオン状態になるフラグ）がオン状態であるかを判定し（ステップS83）、オン状態のときには（ステップS83；Yes）、RAM122の所定領域に設けられた禁止期間タイマ（禁止期間を計測するためのタイマ）のタイマ値を「1」減じ（ステップS84）、禁止期間タイマのタイマ値が「0」になったかを判定し（ステップS85）、「0」の場合には（ステップS85；Yes）、禁止フラグをオフ状態にする（ステップS86）。禁止フラグがオフの場合（ステップS83；No）、禁止期間タイマのタイマ値が「0」でない場合（ステップS85；No）、禁止タイマ計測処理は終了する。このような処理によって、禁止期間が計測され、禁止期間中は、禁止フラグがオン状態となる。

【0191】

次に、コマンド解析処理（ステップS74）について説明する。図19は、コマンド解

10

20

30

40

50

析処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファに演出制御コマンドが格納されているか、つまり、未処理の演出制御コマンド（未処理コマンド）があるかを判定する（ステップS601）。未処理コマンドがある場合（ステップS601；Yes）、未処理コマンドのうちの1つを読み出し、読み出した未処理コマンドの内容を解析する（ステップS602）。例えば、演出制御コマンド受信用バッファは、受信順序を特定可能に未処理コマンドを格納しており（例えば、予め設定される格納番号順に未処理コマンドを格納する。）、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファに格納された未処理コマンドのうち、最初に格納された（例えば最も上位の格納番号の）未処理コマンドを読み出して解析する。なお、読み出された未処理コマンドは、演出制御コマンド受信用バッファから削除される（残りの未処理コマンドは例えば上位の格納番号に1つずつシフトされる。）。これによって、演出制御コマンド受信用バッファには、未処理の演出制御コマンド（未処理コマンド）のみが格納される。

10

【0192】

ステップS602のあと、演出制御用CPU120は、ステップS602で読み出して解析した未処理コマンドが変動開始指定コマンドであるかを判定し（ステップS603）、変動開始指定コマンドである場合には（ステップS603；Yes）、変動開始指定コマンド受信処理を実行する（ステップS604）。

【0193】

変動開始指定コマンド受信処理では、演出制御用CPU120は、例えば、図20の処理を行う。演出制御用CPU120は、変動開始指定コマンドが第1変動開始指定コマンドであるかを判定し（ステップS604A）、第1変動開始指定コマンドであれば（ステップS604A；Yes）、RAM122に設けられた第1変動開始指定コマンド受信フラグをオン状態とし（ステップS604B）、後述の第1始動入賞時コマンドバッファの第1保留表示番号「1」に対応して格納されている、コマンド、禁止フラグの状態（格納されている場合）、ターゲットフラグの状態、アクティブ表示予告の態様（格納されている場合）の各データ（これから実行される可変表示に対応するコマンドやデータ）を読み出し、RAM122の所定バッファに格納しておく（ステップS604C）。

20

【0194】

また、第1変動開始指定コマンドでない場合（第2変動開始指定コマンドである場合）（ステップS604A；No）、RAM122に設けられた第2変動開始指定コマンド受信フラグをオン状態とし（ステップS604D）、後述の第2始動入賞時コマンドバッファの第2保留表示番号「1」に対応して格納されている、コマンド、禁止フラグの状態（格納されている場合）、ターゲットフラグの状態、アクティブ表示予告の態様（格納されている場合）の各データ（これから実行される可変表示に対応するコマンドやデータ）を読み出し、RAM122の所定バッファに格納しておく（ステップS604E）。ステップS604C又は604Eのあと、本処理は終了する。後述のように第1始動入賞時コマンドバッファや第2始動入賞時コマンドバッファは、保留されている特図ゲームに対応するコマンドや各種情報を受信順（保留表示番号順）に格納する。変動開始指定コマンドは、特図ゲームの開始時に送信されてくるものなので、本処理におけるデータの読み出しによって、これから実行される特図ゲームに対応するコマンドや各種情報が読み出されることになる（読み出された情報は、後述のステップS171などで適宜使用される）。

30

40

【0195】

図19に戻り、未処理コマンドが変動開始指定コマンドでない場合には（ステップS603；No）、ステップS602で読み出して解析した未処理コマンドが変動パターン指定コマンドであるかを判定し（ステップS605）、変動パターン指定コマンドである場合には（ステップS605；Yes）、変動パターン指定コマンド受信処理を行う（ステップS606）。

【0196】

変動パターン指定コマンド受信処理では、演出制御用CPU120は、例えば、図21

50

の処理を行う。変動パターン指定コマンド受信処理では、禁止期間タイマのタイマ値として禁止期間に対応する初期値をセットするとともに禁止フラグをオン状態とする（ステップS606A）。これによって、変動パターン指定コマンドの解析時から禁止期間を設定することができる。禁止期間は、当該禁止期間内に始動入賞時に送信されてくるコマンド（始動入賞指定コマンド、特図保留記憶数加算指定コマンド、入賞時判定結果指定コマンド）を受信したときに当該始動入賞時のコマンドに基づく先読み演出の実行を禁止する期間であって、予め定められた期間である。

【0197】

ステップS606Aのあと、当該変動パターン指定コマンドをRAM122の所定領域に設けられた変動パターン指定コマンド格納領域に格納するとともに（ステップS606B）、RAM122に設けられた変動パターン指定コマンド受信フラグをオンにセットする（ステップS606C）。

10

【0198】

図19に戻り、未処理コマンドが変動パターン指定コマンドでない場合には（ステップS606; No）、ステップS607～S615の処理を実行する。ステップS607～S615では、始動入賞時（始動入賞口に遊技球が進入したことに基づく始動条件が成立したとき）に主基板11側から送信された始動入賞時の受信コマンドを始動入賞時コマンドバッファに格納するなどの処理を行う。ここで、始動入賞時コマンドバッファなどについて説明する。

【0199】

20

始動入賞指定コマンドバッファは、RAM122に設けられ、第1始動入賞時コマンドバッファ（図22（A））と、第2始動入賞時コマンドバッファ（図22（B））とを有する。

【0200】

第1始動入賞時コマンドバッファには、バッファ番号となる保留表示番号（第1保留表示番号）が設定されており、演出制御基板12で受信した受信コマンドのうち、第1始動入賞時（普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に遊技球が進入したことに基づく始動条件が成立したとき）に主基板11側から送信されてくる第1始動入賞時のコマンドが、第1保留表示番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭から順番に格納される（図22（A））。第1始動入賞時の受信コマンドは、ステップS211の入賞時乱数値判定処理にて送信設定されて送信されてくるコマンドであり、第1始動入賞指定コマンド、第1特図保留記憶数加算指定コマンド、入賞時判定結果指定コマンドを含む（図19（B））。

30

【0201】

第2始動入賞時コマンドバッファには、バッファ番号となる保留表示番号（第2保留表示番号）が設定されており、演出制御基板12で受信した受信コマンドのうち、第2始動入賞時（普通可変入賞球装置6Bが形成する第1始動入賞口に遊技球が進入したことに基づく始動条件が成立したとき）に主基板11側から送信されてくる第2始動入賞時のコマンドが、第2保留表示番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭から順番に格納される（図22（B））。第2始動入賞時の受信コマンドは、ステップS211の入賞時乱数値判定処理にて送信設定されて送信されてくるコマンドであり、第2始動入賞指定コマンド、第2特図保留記憶数加算指定コマンド、入賞時判定結果指定コマンドを含む（図19（B））。

40

【0202】

上記のような構成によって、第1特図ゲームの保留の発生に対応して、第1始動入賞時コマンドバッファに格納される第1始動入賞時の受信コマンド（1セットの各コマンド）が1つ増える。また、第2特図ゲームの保留の発生に対応して、第2始動入賞時コマンドバッファに格納される第2始動入賞時の受信コマンド（1セットの各コマンド）が1つ増える。

【0203】

50

また、詳しくは後述するが、第1特図ゲームの実行によって第1特図保留記憶数が減ると(第1特図保留記憶数減算指定コマンドを受信すると)、第1保留表示番号「2」～「4」の第1始動入賞時の受信コマンドはそれぞれ上位の番号の第1保留表示番号「1」～「3」にシフトされる(後述のステップS618)。また、第2特図ゲームの実行によって第2特図保留記憶数が減ると(第2特図保留記憶数減算指定コマンドを受信すると)、第2保留表示番号「2」～「4」の第2始動入賞時の受信コマンドはそれぞれ上位の番号の第2保留表示番号「1」～「3」にシフトされる(後述のステップS618)。

【0204】

以上のような構成によって、第1保留表示番号と第1特図保留記憶部の保留番号とで同じ番号に対応する第1始動入賞時の受信コマンドと第1特図ゲームの保留データとが対応することになり、第1始動入賞時コマンドバッファに格納される第1始動入賞時の受信コマンドの各セットは、保留されている第1特図ゲームに対応することになる(つまり、受信コマンドのセット数は、第1特図ゲームの第1特図保留記憶数と同じになる)。また、第2保留表示番号と第2特図保留記憶部の保留番号とで同じ番号に対応する第2始動入賞時の受信コマンドと第2特図ゲームの保留データとが対応することになり、第2始動入賞時コマンドバッファに格納される第2始動入賞時の受信コマンドの各セットは、保留されている第2特図ゲームに対応することになる(つまり、受信コマンドのセット数は、第2特図ゲームの第2特図保留記憶数と同じになる)。

【0205】

また、第1始動入賞時コマンドバッファ及び第2始動入賞時コマンドバッファに格納された受信コマンド1セットは、保留表示画像と一対一で対応する。具体的には、第1保留表示番号及び第2保留表示番号と保留表示画像の表示位置とが対応しており(図22(C)参照)、これによって、受信コマンドの各セットは、保留表示画像と一対一で対応する。なお、主基板11側における特図保留記憶数と、演出制御基板12側で認識される特図保留記憶数(保留表示画像の数を含む。)とは、後述のように、一時ずれることがある。

【0206】

また、第1始動入賞時コマンドバッファ、第2始動入賞時コマンドバッファそれぞれには、各保留表示番号に対応付けられて、禁止フラグの状態(対応する受信コマンドの受信時における禁止フラグの状態)と、ターゲットフラグ(対応する受信コマンドが先読み予告のターゲットとなる特図ゲームに対応している場合にオンになるフラグ)と、アクティブ表示予告の態様(対応する受信コマンドに対応する特図ゲームや飾り図柄の可変表示の実行時にアクティブ表示予告を実行する場合の、当該アクティブ表示予告の態様(ここでは、アクティブ表示画像をどのような態様に変化させるかの情報))と、が記憶される。これら情報も、特図ゲームを実行するときに、始動入賞時の受信コマンドとともに保留表示番号の上位にシフトされる。つまり、これら情報は、対応する保留表示番号や始動入賞時の受信コマンドに対応する特図ゲームや飾り図柄の可変表示についての情報となっており、これらの情報を参照することによって、対応する可変表示が、先読み予告の実行の禁止対象であるか否か(禁止フラグの状態で分かる。禁止フラグの状態がオンということは、対応する始動入賞時のコマンドが禁止期間中(禁止フラグがオン中)にコマンド解析処理で解析されたことになり、当該コマンドに対応する特図ゲームをターゲットとする先読み予告の実行が禁止される。)、先読み予告のターゲットがどの可変表示であるか(ターゲットフラグがオンとなっている可変表示がターゲットである。)、対応する可変表示にて実行される予定のアクティブ表示予告の態様(アクティブ表示予告の態様のデータから分かる。)などを特定できる。

【0207】

なお、図22の始動入賞時コマンドバッファにおいて、「0000(H)」は、コマンドが格納されていないことを示し、「-」も情報(禁止フラグの状態のデータやアクティブ表示予告の態様のデータ)が格納されていないことを示す。

【0208】

ステップS607では、ステップS602で読み出して解析した未処理コマンドが始動

10

20

30

40

50

入賞指定コマンドであるかを判定し、始動入賞指定コマンドである場合には（ステップ S 6 0 7 ; Y e s）、始動入賞時コマンドバッファに当該コマンドを格納する（ステップ S 6 0 8）。始動入賞指定コマンドが、第 1 始動入賞指定コマンドのときには、当該コマンドを、第 1 始動入賞時コマンドバッファの第 1 保留表示番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭に格納する。始動入賞指定コマンドが、第 2 始動入賞指定コマンドのときには、当該コマンドを、第 2 始動入賞時コマンドバッファの第 2 保留表示番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭に格納する。

【 0 2 0 9 】

未処理コマンドが始動入賞指定コマンドでない場合には（ステップ S 6 0 7 ; N o）、ステップ S 6 0 2 で読み出して解析した未処理コマンドが特図保留記憶数加算指定コマンドであるかを判定し（ステップ S 6 0 9）、特図保留記憶数加算指定コマンドである場合には（ステップ S 6 0 9 ; Y e s）、始動入賞時コマンドバッファに当該コマンドを格納する（ステップ S 6 1 0）。特図保留記憶数加算指定コマンドが、第 1 特図保留記憶数加算指定コマンドのときには、当該コマンドを、第 1 始動入賞時コマンドバッファの第 1 保留表示番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭に格納する。始動入賞指定コマンドが、第 2 特図保留記憶数加算指定コマンドのときには、当該コマンドを、第 2 始動入賞時コマンドバッファの第 2 保留表示番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭に格納する。なお、始動入賞時のコマンドを構成する各コマンドは、一定順序（始動入賞指定コマンド 特図保留記憶数加算指定コマンド 入賞時判定結果指定コマンド）で送信されてくるので、直近のステップ S 6 0 8 で格納した始動入賞指定コマンドと同じ第 1 保留表示番号又は第 2 保留表示番号に対応させて第 1 特図保留記憶数加算指定コマンド又は第 2 特図保留記憶数加算指定コマンドを格納するようにしてもよい。

【 0 2 1 0 】

ステップ S 6 1 0 のあとは、保留表示画像を画像表示装置 5 の表示エリア 5 H に表示する制御（保留表示画像を 1 つ増やす制御）を行うとともに、演出制御基板 1 2 側でカウントされている演出側保留記憶数（特図ゲームの保留記憶数）のカウント値を 1 つ増やす（ステップ S 6 1 1）。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して所定の表示制御指令を送送させる制御を行い、ステップ S 6 1 0 で格納したコマンドに対応する保留表示番号に対応する表示位置に保留表示画像を新たに表示させる（例えば、第 2 特図保留記憶数加算指定コマンドが第 2 保留表示番号「3」に新たに格納されたときには、当該第 2 保留表示番号「3」に対応する表示位置（領域 5 H b の左から 3 番目の位置、図 2 0（C）参照）に保留表示画像を新たに表示する）。また、第 1 特図保留記憶数加算指定コマンドを格納したときには、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた第 1 演出側保留記憶数カウンタのカウント値を 1 つ増やし、第 2 特図保留記憶数加算指定コマンドを格納したときには、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた第 2 演出側保留記憶数カウンタのカウント値を 1 つ増やす。これによって、演出側保留記憶数のカウント値が 1 つ増やされる。第 1 又は第 2 演出側保留記憶数カウンタのカウント値によって、特図保留記憶数を把握出来る。

【 0 2 1 1 】

未処理コマンドが特図保留記憶数加算指定コマンドでない場合（ステップ S 6 0 9 ; N o）、ステップ S 6 0 2 で読み出して解析した未処理コマンドが入賞時判定結果指定コマンドであるかを判定し（ステップ S 6 1 2）、入賞時判定結果指定コマンドである場合には（ステップ S 6 1 2 ; Y e s）、始動入賞時コマンドバッファに当該コマンドを格納する（ステップ S 6 1 3）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞時コマンドバッファ又は第 2 始動入賞時コマンドバッファにおいて、第 1 始動入賞指定コマンド及び第 1 特図保留記憶数加算指定コマンドが格納されているが入賞時判定結果指定コマンドが格納されていない、又は、第 2 始動入賞指定コマンド及び第 2 特図保留記憶数加算指定コマンドが格納されているが入賞時判定結果指定コマンドが格納されていない、第 1 保留表示番号又は第 2 保留表示番号に対応する格納領域に、当該コマンドを格納する。入賞時判定結果指

定コマンド単独では、当該コマンドが第1始動入賞に基づくものであるか、第2始動入賞に基づくものであるかが分からないが、第1始動入賞時では入賞時判定結果指定コマンドの前に第1始動入賞指定コマンド及び第1特図保留記憶数加算指定コマンドが送信されて第1始動入賞時コマンドバッファに格納され、第2始動入賞時では入賞時判定結果指定コマンドの前に第2始動入賞指定コマンド及び第2特図保留記憶数加算指定コマンドが送信されて第2始動入賞時コマンドバッファに格納されるので、上記のような方法によって、入賞時判定結果指定コマンドを適切な格納領域に格納できる。なお、始動入賞時のコマンドを構成する各コマンドは、一定順序（始動入賞指定コマンド 特図保留記憶数加算指定コマンド 入賞時判定結果指定コマンド）で送信されてくるので、直近のステップS608やS611で格納した始動入賞指定コマンドと同じ第1保留表示番号又は第2保留表示番号に対応させて入賞時判定結果指定コマンドを格納するようにしてもよい。

10

【0212】

ステップS613のあとは、現在の禁止フラグの状態を、ステップS613で格納した入賞時判定結果指定コマンドに対応して（ステップS613で格納した入賞時判定結果指定コマンドと同じ保留表示番号に対応させて）、始動入賞時コマンドバッファに格納する（ステップS614）。その後、今回格納した入賞時判定結果指定コマンドなどに基づいて、当該入賞時判定結果指定コマンドに対応する特図ゲームをターゲットとした先読み予告の実行などを決定する先読み予告等決定処理を実行する（ステップS615）。先読み予告等決定処理については、後述する。

【0213】

20

未処理コマンドが入賞時判定結果指定コマンドでない場合（ステップS612；No）、ステップS602で読み出して解析した未処理コマンドが特図保留記憶数減算指定コマンドであるかを判定し（ステップS617）、特図保留記憶数減算指定コマンドである場合（ステップS617；Yes）、当該コマンドが第1特図保留記憶数減算指定コマンドであるときには、第1始動入賞時コマンドバッファにおいて、第1保留表示番号「1」に対応して格納されている、コマンド、禁止フラグの状態（格納されている場合）、ターゲットフラグの状態、アクティブ表示予告の態様（格納されている場合）の各データを消去するとともに、第1保留表示番号「2」～「4」に対応して格納されている、コマンド、禁止フラグの状態（格納されている場合）、ターゲットフラグの状態、アクティブ表示予告の態様（格納されている場合）の各データをそれぞれ上位の番号の第1保留表示番号「1」～「3」にシフトする。また、当該コマンドが第2特図保留記憶数減算指定コマンドであるときには、第2始動入賞時コマンドバッファにおいて、第2保留表示番号「1」に対応して格納されている、コマンド、禁止フラグの状態（格納されている場合）、ターゲットフラグの状態、アクティブ表示予告の態様（格納されている場合）の各データを消去するとともに、第2保留表示番号「2」～「4」に対応して格納されている、コマンド、禁止フラグの状態（格納されている場合）、ターゲットフラグの状態、アクティブ表示予告の態様（格納されている場合）の各データをそれぞれ上位の番号の第2保留表示番号「1」～「3」にシフトする（ステップS618）。

30

【0214】

ステップS618のあとは、画像表示装置5の表示エリア5Hに表示している保留表示画像を1つ減らして、当該減らした保留表示画像を表示エリア5Hの領域5Hcに移動させて、アクティブ表示画像として表示する制御を行うとともに、演出側保留記憶数（特図ゲームの保留記憶数）のカウント値を1つ減らす（ステップS619）。具体的には、未処理コマンドが第1特図保留記憶数減算指定コマンドのときには、演出制御用CPU120は、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させる制御を行い、第1保留表示番号「1」に対応する表示位置に表示した第1保留表示画像を領域5Hcに移動させてアクティブ表示画像として表示するとともに、他の位置に第1保留表示画像を表示している場合には、当該他の位置の第1保留表示画像を1つ隣の表示位置に移動させる表示制御を行う。未処理コマンドが第2特図保留記憶数減算指定コマンドのときには、演出制御用CPU120は、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の

40

50

表示制御指令を伝送させる制御を行い、第2保留表示番号「1」に対応する表示位置に表示した第2保留表示画像を領域5Hcに移動させてアクティブ表示画像として表示するとともに、他の位置に第2保留表示画像を表示している場合には、当該他の位置の第2保留表示画像を1つ隣の表示位置に移動させる表示制御を行う。例えば、3つの第1保留表示画像を表示している場合には、左から1番目の第1保留表示画像を領域5Hcに移動させるとともに、左から2番目及び3番目の第1保留表示画像それぞれを左から1番目及び2番目それぞれに移動させるような表示制御を行う。このような制御によって、第1保留表示番号及び第2保留表示番号と保留表示画像の表示位置とが対応し(図20(C)参照)、これによって、始動入賞時コマンドバッファに格納された始動入賞時のコマンドの各セットは、保留表示画像と一対一で対応することになる。また、未処理コマンドが第1特図保留記憶数減算指定コマンドのときには、第1演出側保留記憶数カウンタのカウント値を1つ減らし、未処理コマンドが第2特図保留記憶数加算指定コマンドのときには、第2演出側保留記憶数カウンタのカウント値を1つ減らす。これによって、演出側保留記憶数のカウント値が1つ減らされる。

【0215】

未処理コマンドが特図保留記憶数減算指定コマンドでない場合(ステップS617; No)、未処理コマンドがどの演出制御コマンドであるかに応じて、例えば、図23に示す処理を行う(ステップS623)。図23の各フラグや格納領域は、RAM122の所定領域に設けられる。また、受信フラグをセットするとはオン状態にセットすることである。背景指定コマンドが示す遊技状態が高確高ベース状態であれば、ステップS623において高確フラグ及び高ベースフラグをオン状態とする。背景指定コマンドが示す遊技状態が低確低ベース状態であれば、ステップS623において高確フラグ及び高ベースフラグをオフ状態とする。背景指定コマンドが示す遊技状態が高確低ベース状態であれば、ステップS623において高確フラグをオン状態とし、高ベースフラグをオフ状態とする。背景指定コマンドが示す遊技状態が低確高ベース状態であれば、ステップS623において高確フラグをオフ状態とし、高ベースフラグをオン状態とする。

【0216】

ステップS604、S606、S608、S611、S615、S619、S623のあとは、再度ステップS601が実行される。ステップS601において未処理コマンドが無い場合には(ステップS601; No)、コマンド解析処理は終了する。このような処理によって、1回のコマンド解析処理によって、当該1回のコマンド解析処理の開始時にあった未処理コマンドが全て解析処理されることになる。

【0217】

次に、図19(A)のステップS615の先読み予告等決定処理について説明する。先読み予告等決定処理は、先読み予告、アクティブ表示予告を実行するか等を決定する処理である。図24は、先読み予告等決定処理の一例を示すフローチャートである。先読み予告等決定処理では、演出制御用CPU120は、まず、今回新たに格納された受信コマンド(直前のステップS613で始動入賞時コマンドバッファに格納した入賞時判定結果指定コマンドを含む始動入賞時の受信コマンドであり、以下「今回受信コマンド」ということがある。)に対応した禁止フラグの状態(直前のステップS614で記憶された禁止フラグの状態)がオン状態であるかを判定する(ステップS673)。なお、今回受信コマンドの格納先の情報(第1始動入賞時コマンドバッファ又は第2始動入賞時コマンドバッファのいずれに格納したかと、保留表示番号とを特定する情報)をステップS614などで所定のバッファに格納しておき、当該情報を参照することで、今回受信コマンドの格納先を特定するようにしてもよい(以下同じ。)。

【0218】

禁止フラグがオン状態のときには(ステップS673; Yes)、当該今回受信コマンド(始動入賞時のコマンド)の解析が禁止期間中に実行されたため、先読み予告やアクティブ表示予告の実行を禁止するため、先読み予告等決定処理を終了する。禁止フラグがオフ状態のときには(ステップS673; No)、今回受信コマンドに含まれる入賞時判定

結果指定コマンドが「判定無し」の判定結果を指定するものであるかを判定する（ステップS 6 7 4）。「判定無し」の場合には（ステップS 6 7 4；Y e s）、先読み予告やアクティブ表示予告を実行しないので、先読み予告等決定処理を終了する。

【0 2 1 9】

「判定無し」でない場合（ステップS 6 7 4；N o）、現在が非時短状態で、かつ、今回受信コマンドが第2始動入賞時の受信コマンド（第2始動入賞に基づいて送信されたコマンド）であるか否かを判定する（ステップS 6 7 5）。非時短状態であるか否かは、高ベースフラグの状態と判定すればよい（高ベースフラグがオフ状態で非時短状態）。今回受信コマンドが第2始動入賞時の受信コマンドであるかは、当該今回受信コマンドの格納先によって特定すればよい（第2始動入賞時コマンドバッファが格納先の場合、今回受信コマンドが第2始動入賞時の受信コマンドである）。

10

【0 2 2 0】

現在が非時短状態で、かつ、今回受信コマンドが第2始動入賞時の受信コマンドである場合（ステップS 6 7 5；Y e s）、非時短状態では、第2始動入賞が発生し難いため（普図当りが発生し難いため）、第2特図ゲームの保留は発生し難く（第2特図ゲームが連続して実行され難く）、先読み予告を実行し難いので、先読み予告を実行しないように、かつ、アクティブ表示予告についての決定を行うため、ステップS 6 8 2の処理に進む。

【0 2 2 1】

現在が非時短状態でない、又は、今回受信コマンドが第2始動入賞時の受信コマンドでない場合（ステップS 6 7 5；N o）、第1先読み予告実行中フラグ、第2先読み予告実行中フラグ、第3先読み予告実行中フラグのいずれかがオン状態であるかを判定する（ステップS 6 7 6）。

20

【0 2 2 2】

第1先読み予告実行中フラグは、R A M 1 2 2に設けられ、先読み予告のうちのチャンス目予告が実行中のときにオン状態となるフラグである。チャンス目予告は、ターゲットの可変表示が実行される前に実行される複数回の飾り図柄の可変表示にて可変表示結果（停止表示される飾り図柄の組合せ）として所定のチャンス目を表示することで、ターゲットの可変表示の大当たり期待度が高いことを予告する。

【0 2 2 3】

第2先読み予告実行中フラグは、R A M 1 2 2に設けられ、先読み予告のうちのモード移行予告が実行中のときにオン状態となるフラグである。モード移行予告は、ターゲットの可変表示が実行される前に実行される複数回の飾り図柄の可変表示にて実行される可変表示中演出の演出モードを特定の演出モード（先読み予告用の演出モード）とすることで（例えば、背景や登場キャラクターなどを異ならせる。）、ターゲットの可変表示の大当たり期待度が高いことを予告する。

30

【0 2 2 4】

第3先読み予告実行中フラグは、R A M 1 2 2に設けられ、先読み予告のうちのカウントダウン予告が実行中のときにオン状態となるフラグである。カウントダウン予告は、ターゲットの可変表示が実行される前に実行される複数回の飾り図柄の可変表示にて実行される可変表示中演出において、ターゲットまで実行される可変表示の回数を報知することで（例えば、「2!」、「1!!」などの表示など）、ターゲットまでの可変表示の実行回数やターゲットの可変表示の大当たり期待度が高いことを予告する。

40

【0 2 2 5】

第1先読み予告実行中フラグ、第2先読み予告実行中フラグ、第3先読み予告実行中フラグのいずれかがオン状態であるときには（ステップS 6 7 6；Y e s）、すでに先読み予告を実行中なので、先読み予告が重複しないように、かつ、アクティブ表示予告についての決定は行うように、ステップS 6 8 2の処理に進む。

【0 2 2 6】

第1先読み予告実行中フラグ、第2先読み予告実行中フラグ、第3先読み予告実行中フラグのいずれもオフ状態であるときには（ステップS 6 7 6；N o）、先読み予告を実行

50

するか否かを決定する（ステップS677）。ステップS677では、演出制御用CPU120は、まず、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される先読み予告実行決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM121に予め記憶されて用意された第1先読み予告実行決定テーブル（図25（A）参照）又は第2先読み予告実行決定テーブル（図25（B）参照）を参照することなどにより、先読み予告の実行の有無を決定する。

【0227】

第1先読み予告実行決定テーブルは、今回受信コマンドが格納された方の始動入賞時コマンドバッファに、当該今回受信コマンドよりも前に格納されているコマンドが2セット以上あり、かつ、当該前のコマンドに含まれる入賞時判定結果指定コマンドが全て非リーチハズレを指定している場合に、参照される。前のコマンドが2セット以上あるかの判定は、例えば、今回受信コマンドが第1始動入賞時コマンドバッファに格納されている場合には、第1始動入賞時コマンドバッファの記憶内容をチェックし、当該今回受信コマンドの第1保留表示番号が「3」又は「4」であるかの判定によって行えばよい（「3」又は「4」であれば、前のコマンドが2セット以上あることになる）。又は、第1演出側保留記憶数カウンタのカウント値が「3」又は「4」であるかの判定によって行えばよい（「3」又は「4」であれば、前のコマンドが2セット以上あることになる）。例えば、今回受信コマンドが第2始動入賞時コマンドバッファに格納されている場合には、第2始動入賞時コマンドバッファの記憶内容をチェックし、当該今回受信コマンドの第2保留表示番号が「3」又は「4」であるかの判定によって行えばよい（「3」又は「4」であれば、前のコマンドが2セット以上あることになる）。又は、第1演出側保留記憶数カウンタのカウント値が「3」又は「4」であるかの判定によって行えばよい（「3」又は「4」であれば、前のコマンドが2セット以上あることになる）。今回受信コマンドよりも前の前記入賞時判定結果指定コマンドが全て非リーチハズレを指定しているか否かの判定は、始動入賞時コマンドバッファの記憶内容をチェックして行えばよい。

【0228】

第1先読み予告実行決定テーブルでは、上記乱数値と比較される数値（決定値）が、先読み予告を実行する「実行有り」、先読み予告を実行しない「実行無し」の決定結果に割り当てられていればよい（図25（A）では決定値の代わりに決定割合が記載されている）。なお、各決定結果に割り当てられている決定値の範囲は、今回受信コマンドに含まれる入賞時判定結果指定コマンドが指定する判定結果に応じて異なるように設定されている（図25（A））。

【0229】

第1先読み予告実行決定テーブルを参照する場合、演出制御用CPU120は、今回受信コマンドに含まれる入賞時判定結果指定コマンドが指定する始動入賞時の判定結果と、上記乱数値とに基づいて、第1先読み予告実行決定テーブルを参照し、当該乱数値に合致する決定値に、当該判定結果に応じて割り当てられている「実行有り又は「実行無し」を今回の決定結果として決定（選択）する。図25（A）のように、判定結果が、「スーパーリーチ大当たり」であれば、70%の割合で「実行有り」と決定され、判定結果が、「スーパーリーチハズレ」であれば、50%の割合で「実行有り」と決定され、判定結果が、「非リーチハズレ」であれば、20%の割合で「実行有り」と決定される。

【0230】

第2先読み予告実行決定テーブルは、第1先読み予告実行決定テーブルを参照する上記参照条件が満たされないときに参照される。具体的には、前記今回受信コマンドが格納された方の始動入賞時コマンドバッファに、当該今回受信コマンドよりも前に格納されているコマンドが1セットしかないか、当該始動入賞時コマンドバッファにおいて今回受信コマンドよりも前に格納されているコマンドに含まれる入賞時判定結果指定コマンドが全て非リーチハズレを指定していない場合に、参照される。

【0231】

第2先読み予告実行決定テーブルでは、上記乱数値と比較される数値（決定値）全てが

、先読み予告を「実行無し」の決定結果のみに割り当てられていればよい（図25（B）では決定値の代わりに決定割合が記載されており、）。なお、第2先読み予告実行決定テーブルでは、今回受信コマンドに含まれる入賞時判定結果指定コマンドが指定する判定結果に依存しないで、上記乱数値と比較される数値（決定値）全てが、先読み予告を「実行無し」の決定結果のみに割り当てられている（図25（B））。

【0232】

第2先読み予告実行決定テーブルを参照する場合、演出制御用CPU120は、上記乱数値に基づいて（当該テーブルでは、判定結果によって決定結果が変わることはないので、判定結果は不要となる。）、第2先読み予告実行決定テーブルを参照し、当該乱数値に合致する決定値が割り当てられている「実行無し」を今回の決定結果として決定（選択）する。図25（B）のように、第2先読み予告実行決定テーブルを参照する場合には、どのような場合であっても、「実行無し」が選択される。

10

【0233】

図25に示すように、先読み予告は、ターゲット前に2つ以上の保留記憶（ターゲットと同じ特図ゲームについての保留）がないときには実行されないようになっているので、この実施の形態では、先読み予告を実行可能な可変表示として、少なくとも2回の可変表示が確保されている。これによって、複数回の可変表示にわたって実行される先読み予告を確実に実行できる。

【0234】

ステップS677では、上記図25のテーブルの「実行有り」を選択した場合には、先読み予告を実行すると決定し、「実行無し」を選択した場合には、先読み予告を実行しないと決定する。また、図25では、先読み予告を実行すると決定する決定割合（「実行有り」の決定割合）が、今回受信コマンドに含まれる入賞時判定結果指定コマンドが指定する判定結果（入賞時判定結果）が、スーパーリーチ大当りのとき、スーパーリーチハズレのとき、非リーチハズレのときの順に高く、先読み予告を実行しないと決定する決定割合（「実行無し」の決定割合）は、その逆になっている。このため、先読み予告が実行されたときの方が、実行されないときよりも、ターゲットの大当たり期待度が高くなっている。

20

【0235】

ステップS677のあと、演出制御用CPU120は、ステップS677で先読み予告を実行すると決定したか否かを判定し（ステップS678）、先読み予告を実行しないと決定した場合（ステップS678；No）、アクティブ表示予告についての決定を行うように、ステップS682の処理に進む。

30

【0236】

先読み予告を実行すると決定した場合（ステップS678；Yes）、演出制御用CPU120は、先読み予告の種類を決定する（ステップS679）。演出制御用CPU120は、まず、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される先読み予告種類決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM121に予め記憶されて用意された第1先読み予告種類決定テーブル（図26（A）参照）又は第2先読み予告種類決定テーブル（図26（B）参照）を参照することなどにより、先読み予告の種類を決定する。

40

【0237】

第1先読み予告種類決定テーブルは、非時短状態時に参照される（高ベースフラグがオフ状態のときに参照される）。非時短状態のときは、第2特図ゲームをターゲットとして先読み予告は実行されない（ステップS675；Yes参照）、第1先読み予告種類決定テーブルは、第1特図ゲームをターゲットとする先読み予告を実行するときに参照される。第2先読み予告種類決定テーブルは、時短状態時に参照される（高ベースフラグがオン状態のときに参照される）。時短状態のときは、第1特図ゲームをターゲットとして先読み予告は実行されない（図8（A）のステップS403、S404など参照、時短時の第1始動入賞については入賞時判定結果が「判定無し」になる。）、第2先読み予告種類決定テーブルは、第2特図ゲームをターゲットとする先読み予告を実行するときに

50

参照される。

【 0 2 3 8 】

第 1 先読み予告種類決定テーブル、第 2 先読み予告種類決定テーブルでは、上記乱数値と比較される数値（決定値）が、先読み予告の種類（チャンス目予告、モード移行予告、カウントダウン予告）のいずれかの決定結果に割り当てられていればよい（図 2 6 では決定値の代わりに決定割合が記載されている）。なお、各決定結果に割り当てられている決定値の範囲は、今回受信コマンドに含まれる入賞時判定結果指定コマンドが指定する判定結果に応じて異なるように設定されている（図 2 6 ）。

【 0 2 3 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、今回受信コマンドに含まれる入賞時判定結果指定コマンドが指定する始動入賞時の判定結果と、上記乱数値とに基づいて、第 1 先読み予告種類決定テーブル又は第 2 先読み予告種類決定テーブルを参照し、当該乱数値に合致する決定値に、当該判定結果に応じて割り当てられている先読み予告の種類（チャンス目予告、モード移行予告、カウントダウン予告のいずれか）を今回の決定結果として決定（選択）する。

【 0 2 4 0 】

図 2 6 の決定割合を参照すると、時短時（第 2 先読み予告種類決定テーブルの参照時）、モード移行予告は選択されないようになっている。時短状態では、可変表示期間が短い
ため、実行時間が比較的短いチャンス目予告及びカウントダウン予告のみが実行されるよう
になっている（演出モードが変更されても、可変表示期間が短いと演出が効果的でない
ため、モード移行予告の実行は、時短時に制限される。）。また、図 2 6 を参照すると、
今回受信コマンドに含まれる入賞時判定結果指定コマンドが指定する判定結果（入賞時判
定結果）が、スーパーリーチ大当りのときには、カウントダウン予告（非時短時 5 0 % 又
は時短時 9 0 % ）が選択されやすく、その他のときにはチャンス目予告が選択されやすく
（特に、非リーチハズレのときには、チャンス目予告が 1 0 0 % で選択される）、このよ
うなことなどから、カウントダウン予告の大当たり期待度が高く、その次にモード移行予告
の大当たり期待度が高く、その次にチャンス目予告の大当たり期待度が高く（最も低い）な
っている。

【 0 2 4 1 】

ステップ S 6 7 9 で、先読み予告の種類を決定したあとには、決定した先読み予告の種
類に対応した第 1 ～ 第 3 先読み予告実行中フラグのいずれかをオン状態とする（ステップ
S 6 8 0 ）。チャンス目予告を実行すると決定した場合（先読み予告の種類としてチャン
ス目予告を選択した場合）には、第 1 先読み予告実行中フラグをオン状態とする。モード
移行予告を実行すると決定した場合（先読み予告の種類としてモード移行予告を選択した
場合）には、第 2 先読み予告実行中フラグをオン状態とする。カウントダウン予告を実行
すると決定した場合（先読み予告の種類としてカウントダウン予告を選択した場合）には
、第 3 先読み予告実行中フラグをオン状態とする。

【 0 2 4 2 】

その後、今回受信コマンドに対応したターゲットフラグをオン状態とするとともに、当
該今回受信コマンドに対応する特図ゲーム（ターゲット）が実行されるまでに、当該特図
ゲームと同じ特図ゲームが実行される回数（同じ特図ゲームについてのターゲットまでの
変動回数）を変動回数カウンタにセットする（ステップ S 6 8 1 ）。変動回数カウンタは
、先読み予告が実行されるまでに実行される残りの可変表示（ターゲットと同じ特図ゲー
ムについての可変表示）をカウントするものであり、RAM 1 2 2 に設けられる。演出制
御用 CPU 1 2 0 は、例えば、今回受信コマンドが第 1 始動入賞時のもの（第 1 特図ゲー
ムについてのもの）であるとき（今回受信コマンドの格納先が第 1 始動入賞時コマンドバ
ッファのとき）には、第 1 演出側保留記憶数カウンタのカウント値を 1 つ減らした値を、
同じ特図ゲームについてのターゲットまでの変動回数として、変動回数カウンタにセット
する。今回受信コマンドが第 2 始動入賞時のもの（第 2 特図ゲームについてのもの）であ
るとき（今回受信コマンドの格納先が第 2 始動入賞時コマンドバッファのとき）には、第
2 演出側保留記憶数カウンタのカウント値を 1 つ減らした値を、同じ特図ゲームについて

のターゲットまでの変動回数として、変動回数カウンタにセットする。ステップS 6 8 1のあとは、ステップS 6 8 2の処理を行う。

【0 2 4 3】

ステップS 6 8 2では、演出制御用CPU 1 2 0は、アクティブ表示予告の実行の有無や態様を決定する(ステップS 6 8 2)。ステップS 6 8 2では、演出制御用CPU 1 2 0は、まず、乱数回路1 2 4または演出用ランダムカウンタ等により更新されるアクティブ表示予告決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM 1 2 1に予め記憶されて用意されたアクティブ表示予告決定テーブル(図2 7参照)を参照することなどにより、アクティブ表示予告の実行の有無や態様を決定する。

【0 2 4 4】

アクティブ表示予告決定テーブルでは、上記乱数値と比較される数値(決定値)が、「実行無し」、「変化無し」、「黄色」、「赤色」の決定結果に割り当てられていればよい(図2 7では決定値の代わりに決定割合が記載されている)。なお、各決定結果に割り当てられている決定値の範囲は、今回受信コマンドに含まれる入賞時判定結果指定コマンドが指定する判定結果に応じて異なるように設定されている(図2 7)。

【0 2 4 5】

「実行無し」は、アクティブ表示予告を実行しないことを示す決定結果である。「変化無し」は、アクティブ作用演出が実行されてもアクティブ表示画像を変化させないことを示す決定結果である。この「変化無し」の決定結果は、実質的にアクティブ表示予告を実行しないものであるが(演出の見た目上もアクティブ表示画像は変化しないので、アクティブ表示予告は実行されていないように見える)、ここでは便宜上アクティブ表示予告が実行されるが、その表示態様に変化しない決定結果として扱う。「黄色」は、アクティブ表示予告が実行され、アクティブ表示画像の表示態様(表示色)を黄色に変化させることを示す決定結果である。「赤色」は、アクティブ表示予告が実行され、アクティブ表示画像の表示態様(表示色)を赤色に変化させることを示す決定結果である。なお、「黄色」及び「赤色」では、アクティブ作用演出が実行されて、アクティブ表示画像が「黄色」又は「赤色」に変化する(アクティブ表示予告が実行される)。このため、「変化無し」、「黄色」、「赤色」は、アクティブ作用演出が実行されることを示す決定結果でもある。

【0 2 4 6】

演出制御用CPU 1 2 0は、今回受信コマンドに含まれる入賞時判定結果指定コマンドが指定する始動入賞時の判定結果と、上記乱数値とに基づいて、アクティブ表示予告決定テーブルを参照し、当該乱数値に合致する決定値に、当該判定結果に応じて割り当てられている「実行無し」、「変化無し」、「黄色」、「赤色」のいずれかを今回の決定結果として決定(選択)する。演出制御用CPU 1 2 0は、「実行無し」を選択したときには、アクティブ表示予告を実行しないと決定し、「変化無し」を選択したときは、アクティブ表示画像を変化させないアクティブ表示予告を実行すると決定し(アクティブ作用演出が実行される。)、「黄色」を選択したときは、アクティブ表示画像を黄色に変化させるアクティブ表示予告を実行すると決定し(アクティブ作用演出も実行される。)、「赤色」を選択したときは、アクティブ表示画像を赤色に変化させるアクティブ表示予告を実行すると決定する(アクティブ作用演出も実行される。)。

【0 2 4 7】

図2 7を参照すると、始動入賞時の判定結果が「非リーチハズレ」のときには、必ず「実行無し」が選択されるので、非リーチのときには、アクティブ表示予告は実行されないことになる(アクティブ作用演出も実行されない)。このため、アクティブ表示予告やアクティブ作用演出が実行されるとき(変化無しを含む。)は、リーチ確定になる。始動入賞時の判定結果が「スーパーリーチ大当たり」のときの決定割合は、「赤色」、「黄色」、「変化無し」、「実行無し」の順に高く、「スーパーリーチハズレ」のときの決定割合はその逆になっている。このため、大当たり期待度(今回受信コマンドに対応する可変表示の大当たり期待度)は、アクティブ表示画像を赤色に変化させたときが最も高く、黄色に変化させたときが次に高く、変化させないとき(アクティブ作用演出を実行するがアクティブ

10

20

30

40

50

表示画像を変化させないとき)が次に高く、アクティブ表示予告を実行しないときが最も低いことになる。

【0248】

ステップS682のあと、演出制御用CPU120は、ステップS682でアクティブ表示予告を実行すると決定したか(「変化無し」、「黄色」、「赤色」を選択したか)を判定する(ステップS683)。アクティブ表示予告を実行すると決定した場合(ステップS683; Yes)、アクティブ表示予告の態様(「変化無し」(アクティブ表示画像を変化させないことを示す)、「黄色」(アクティブ表示画像を黄色に変化させることを示す)、「赤色」(アクティブ表示画像を赤色に変化させることを示す))を、今回受信コマンドに対応した格納領域に格納する(ステップS684)。これによって、始動入賞時コマンドバッファの記憶内容をチェックすることで、アクティブ表示予告やアクティブ作用演出の実行の有無やその態様などを確認することができる。

10

【0249】

アクティブ表示予告を実行しないと決定した場合(ステップS683; No)、ステップS684のあとは、先読み予告等決定処理を終了する。

【0250】

次に演出制御プロセス処理を説明する。図28は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図28に示す演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域に設けられた演出制御プロセスフラグの値(最初は、“0”である。)に応じて、以下のようなステップS171~S175の処理のいずれかを選択して実行する。

20

【0251】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出制御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。図29は、可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。この可変表示開始設定処理では、演出制御用CPU120は、主基板11からの変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS520)。なお、当該判定は、コマンド解析処理にて制御される変動パターン指定コマンド受信フラグがオン状態になっているか否かによって判定すればよい(他のコマンドの受信確認についても、例えば、受信確認の対象のコマンドに対応する受信フラグの状態に基づいて行えばよい。なお、各受信確認後は、各受信フラグ(変動パターン指定コマンド受信フラグを含む。)を適宜のタイミングでオフするとよい。)。変動パターン指定コマンドを受信している場合(対応する受信フラグがオン状態の場合)(ステップS520; Yes)、特図ゲームの開始に同期して、飾り図図柄の可変表示を開始するので、ステップS521以下の処理を行う。変動パターン指定コマンドを受信していない場合(ステップS520; No)、可変表示開始設定処理は終了する。

30

【0252】

ステップS521では、演出制御用CPU120は、先読み予告中断フラグがオン状態になっているかを判定する。先読み予告中断フラグは、先読み予告が中断されたときにオン状態となるフラグであって、RAM122の所定領域に設けられる。この実施の形態では、例えば、第1特図ゲームをターゲットとした先読み予告の実行中に第2特図ゲームが実行されるときに当該第2特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示中では先読み予告を実行しない(つまり、実行を中断する)ようになっている。先読み予告中断フラグは、このようなときにオン状態になる。

40

【0253】

先読み予告中断フラグがオフ状態になっている場合(ステップS521; No)、第1~第3先読み予告実行中フラグのいずれかがオンになっているかを判定し(ステップS522)、いずれかがオンになっている場合には(ステップS522; Yes)、今回の可変表示が第2特図ゲームに対応して実行されるものであり、かつ、先読み予告のターゲットが第1特図ゲームであるかを判定する(ステップS523)。例えば、第2変動開始指定コマンド受信を受信している(第2変動開始指定コマンド受信フラグがオン状態のとき

50

）には、今回の可変表示が第2特図ゲームに対応して実行されるものと判定できる。先読み予告のターゲットが第1特図ゲームであるかについては、例えば、始動入賞時コマンドバッファの記憶内容をチェックし、オン状態となっているターゲットフラグが、第1始動入賞時コマンドバッファに格納されていれば、先読み予告のターゲットが第1特図ゲームであると判定できる。なお、始動入賞時コマンドバッファの保留表示番号それぞれにターゲットフラグを設けずに、第1特図ゲームがターゲットのときにオンとなる第1ターゲットフラグと第2特図ゲームがターゲットのときにオンとなる第2ターゲットフラグとを用意して（両フラグともRAM122に設けられ、ターゲットの実行時（ターゲットの保留消化時）にオフされればよい。）、ターゲットが第1特図ゲームであるか第2特図ゲームであるか、ターゲットがあるか否かなどを確認するようにしてもよい。

10

【0254】

今回の可変表示が第2特図ゲームに対応して実行されるものであり、かつ、先読み予告のターゲットが第1特図ゲームである場合（ステップS523；Yes）、先読み予告を中断するため、先読み予告中断フラグをオンする（ステップS524）。これによって、ターゲットが第1特図ゲームのときに、第2特図ゲームが割り込んで実行されて、先読み予告のターゲットが本来の特図ゲームではなく他の特図ゲームにずれてしまうことを防止できる。

【0255】

第1～第3先読み予告実行中フラグのいずれもオンになっていない場合（ステップS522；No）、今回の可変表示が第1特図ゲームに対応して実行されるものであるか、先読み予告のターゲットが第2特図ゲームである場合（ステップS523；No）、ステップS524のあとは、ステップS527の処理を実行する。

20

【0256】

先読み予告中断フラグがオン状態のときには（ステップS521；Yes）、今回の可変表示が第2特図ゲームに対応して実行されるものであるかを判定する（ステップS525）。当該判定の具体例は、ステップS523と同様である。今回の可変表示が第2特図ゲームに対応して実行されるものでない場合（第1特図ゲームに対応して実行される場合）（ステップS525；No）、先読み予告を中断する必要がないので、先読み予告中断フラグをオフにリセットする（ステップS526）。今回の可変表示が第2特図ゲームに対応して実行されるものである場合、ステップS526のあとは、ステップS527の処理を実行する。

30

【0257】

ステップS527の処理では、第1先読み予告実行中フラグがオン状態であるかを判定し、オン状態のときには（ステップS527；Yes）、先読み予告中断フラグがオンであるかを判定する（ステップS528）。先読み予告中断フラグがオフ状態のときには（ステップS528；No）、今回実行する可変表示にてチャンス目予告を実行するので、今回実行する飾り図図柄の可変表示の表示結果（最終停止図柄（確定飾り図柄）の組合せ）をチャンス目（例えば、「1 2 3」や「3 2 1」など）に決定する。なお、チャンス目は、乱数回路124またはRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される乱数値と、ROM121に予め記憶された決定用テーブルとを用いて、予め用意された複数のチャンス目からランダムに決定するとよい。

40

【0258】

第1先読み予告実行中フラグがオフのとき（ステップS527；No）、先読み予告中断フラグがオフのとき（ステップS528；No）、演出制御用CPU120は、今回の可変表示の変動パターンや可変表示結果に応じて最終停止図柄を決定する（ステップS530）。変動パターンは、変動パターン指定コマンド格納領域に格納された変動パターン指定コマンドに基づいて特定すればよい（以下同じ。）。可変表示結果は、表示結果指定コマンド格納領域に格納された表示結果指定コマンド（変動パターン指定コマンドとともに変動開始時コマンド（図12（B））の一部として送信されてくる）に基づいて特定すればよい（以下同じ。）。

50

【0259】

例えば、可変表示結果が「ハズレ」であり、変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン（PA1-1、PA2-1）であるときには、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄の組合せを確定飾り図柄の組合せとして決定する。可変表示結果が「ハズレ」であり、変動パターンが、「リーチ」を指定するリーチ変動パターン（PA3-2～PA3-4）であるときには、リーチ組合せを構成する最終停止図柄の組合せを確定飾り図柄の組合せとして決定する。可変表示結果が「大当たり」であり、変動パターンが、「リーチ」を指定するリーチ変動パターン（PB3-2～PB3-4）であるときには、大当たり組合せを構成する最終停止図柄の組合せを確定飾り図柄の組合せとして決定する。各確定飾り図柄の組合せは、乱数回路124またはRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される乱数値と、ROM121に予め記憶された決定用テーブルとを用いて、予め用意された確定飾り図柄の組合せからランダムに決定するとよい。なお、大当たり組合せを構成する同一の飾り図柄は、大当たり種別によって異ならせてもよい（例えば、確変なら「7」、非確変なら「4」など）。

10

【0260】

ステップS529又はS530のあと、第2先読み予告実行中フラグ又は第3先読み予告実行中フラグがオン状態であるかを判定する（ステップS531）。いずれかオン状態のときには、先読み予告中断フラグがオン状態であるかを判定し（ステップS532）、オフ状態である場合（ステップS532；No）、変動回数カウンタのカウント値及びオン状態のフラグが第2先読み予告実行中フラグであるか第3先読み予告実行中フラグであるかに応じた先読み予告の実行を決定する（ステップS533）。例えば、第2先読み予告実行中フラグがオンの場合には、変動回数カウンタのカウント値に応じた演出モードを今回の可変表示の演出モードと決定する（なお、演出モードは、変動回数に応じて変化してもよいし、変動によらず一定であってもよい）。例えば、第3先読み予告実行中フラグがオンの場合には、変動回数カウンタのカウント値に応じたカウントダウンの演出（例えば、カウント値が「2」であれば、「2！」などを画像表示装置5に表示させる）を実行すると決定する。

20

【0261】

第2先読み予告実行中フラグ及び第3先読み予告実行中フラグがいずれもオフ状態のとき（ステップS531；No）、先読み予告中断フラグがオン状態のとき（ステップS532；Yes）、ステップS533のあとは、アクティブ表示予告やアクティブ作用演出などについての決定を行う（ステップS534）。

30

【0262】

図30は、ステップS534の処理の一例を示すフローチャートである。ステップS534では、演出制御用CPU120は、今回の可変表示についてアクティブ表示予告の態様の情報があるかを判定する（ステップS901）。例えば、ステップS604C又はS604Eで上記所定バッファに格納されたデータ（今回実行される可変表示に対応するコマンドやデータなど）にアクティブ表示予告の態様のデータが含まれるかを判定する（アクティブ表示予告の態様のデータが含まれる場合、今回の可変表示についてアクティブ表示予告の態様の情報があることになる）。

40

【0263】

今回の可変表示についてアクティブ表示予告の態様の情報がある場合（ステップS901；Yes）、アクティブ作用演出の実行があるので、アクティブ作用演出の実行タイミング（アクティブ表示予告の実行タイミングでもある。）を決定する（ステップS902）。

【0264】

ステップS902では、演出制御用CPU120は、まず、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新されるアクティブ表示予告決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM121に予め記憶されて用意されたアクティブ作用演出

50

実行タイミング決定テーブル（図31参照）を参照することなどにより、アクティブ作用演出の実行タイミングを決定する。

【0265】

なお、アクティブ作用演出は、特定の画像Zが領域5Hcに向かって移動し、アクティブ表示画像に衝突し、アクティブ表示画像の色を変えるか（成功のアクティブ作用演出の実行）、アクティブ表示画像の色を変えない（失敗のアクティブ作用演出の実行）、演出である（図35参照）。

【0266】

アクティブ作用演出実行タイミング決定テーブルでは、上記乱数値と比較される数値（決定値）が、「タイミング1」、「タイミング2」（タイミング1のあとのタイミング）、「タイミング3」（タイミング2のあとのタイミング）の決定結果に割り当てられていればよい（図31では決定値の代わりに決定割合が記載されている）。なお、各決定結果に割り当てられている決定値の範囲は、S604C又はS604Eで上記所定バッファに格納されたデータに含まれるアクティブ表示予告の態様に応じて異なるように設定されている（図31）。「タイミング1」～「タイミング3」は、それぞれのタイミングでアクティブ作用演出を実行することを示す決定結果である。

【0267】

演出制御用CPU120は、所定バッファに格納されたアクティブ表示予告の態様と、上記乱数値とに基づいて、アクティブ作用演出実行タイミング決定テーブルを参照し、当該乱数値に合致する決定値に、当該アクティブ表示予告の態様に応じて割り当てられている「タイミング1」～「タイミング3」のいずれかを今回の決定結果として決定（選択）する。なお、「タイミング1」～「タイミング3」は、予め設定されたタイミングであり、例えば、可変表示開始タイミングからの経過時間で特定される。なお、当該経過時間は、変動パターンに応じて異なるようにしてもよい（例えば、ノーマルリーチの変動パターンでは、タイミング1は変動開始2秒後、スーパーリーチの変動パターンでは、タイミング1は変動開始4秒後など）。

【0268】

図31に示すように、アクティブ表示予告の態様が「変化無し」のときには、タイミング1、タイミング2、タイミング3の順序で決定割合が高くなっている。また、アクティブ表示予告の態様が「赤色」（大当たり期待度が高い）のときには、タイミング3、タイミング2、タイミング1の順序で決定割合が高くなっている。また、アクティブ表示予告の態様が「黄色」（大当たり期待度が「赤色」よりも低い）のときには、タイミング1、タイミング2、タイミング3の順序で決定割合が高くなっている（ただし、「変化無し」よりもタイミング2、タイミング3の決定割合が高くなっている）。このため、タイミング1～3で、アクティブ表示予告の態様がどうなるか（変化無しも含む。）の割合が異なるようになっている。特に、タイミングが遅くなるほど、アクティブ表示予告の大当たり期待度が高くなりやすくなる。

【0269】

演出制御用CPU120は、アクティブ表示予告の態様が「変化無し」のときに「タイミング1」～「タイミング3」のいずれかを選択したときには、選択したタイミングでアクティブ作用演出を実行開始し、アクティブ作用演出後にアクティブ表示画像を変化させないアクティブ表示予告（失敗のアクティブ作用演出）を実行することを決定する。なお、当該演出は、アクティブ表示予告そのものが実行されていないと捉えることもできる。演出制御用CPU120は、アクティブ表示予告の態様が「黄色」のときに「タイミング1」～「タイミング3」のいずれかを選択したときには、選択したタイミングでアクティブ作用演出を実行開始し、アクティブ作用演出後にアクティブ表示画像を黄色に変化させるアクティブ表示予告（成功のアクティブ作用演出　アクティブ表示予告）を実行することを決定する。演出制御用CPU120は、アクティブ表示予告の態様が「赤色」のときに「タイミング1」～「タイミング3」のいずれかを選択したときには、選択したタイミングでアクティブ作用演出を実行開始し、アクティブ作用演出後にアクティブ表示画像を

赤色に変化させるアクティブ表示予告（成功のアクティブ作用演出 アクティブ表示予告）を実行することを決定する。

【0270】

ステップS902のあと、又は、アクティブ表示予告の態様が無い場合（ステップS901；No）、ステップS534の処理は終了する。

【0271】

ステップS534のあと、演出制御用CPU120は、予告演出の実行の有無や種類などを、乱数回路124またはRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される乱数値と、ROM121に予め記憶された決定用テーブルとを用いて、決定する（ステップS535）。

10

【0272】

ステップS535のあと、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンや上記決定結果などに応じた演出制御パターン（特に上記で実行すると決定した演出を実行するための演出制御パターン）を設定する演出制御パターン設定処理を実行する（ステップS536）。なお、ここでは、演出モードや、高確フラグ及び高ベースフラグの状態などに応じた背景の可変表示中演出を実行する演出制御パターンが設定される。ステップS536のあとには、演出制御用CPU120は、例えば変動パターンに対応して、RAM122の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値（変動パターンに対応する特図変動時間に応じた初期値）を設定する（ステップS537）。

20

【0273】

そして、画像表示装置5における飾り図柄などの変動を開始させるための設定（演出動作制御の開始設定）を行う（ステップS538）。このときには、例えばステップS538にて使用パターンとして設定された演出制御パターンに含まれる表示制御データに基づいて表示制御部123を制御し、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS539）、可変表示開始設定処理を終了する。画像表示装置5における飾り図柄などの変動の開始は、このあとの可変表示中演出処理から開始してもよい。

30

【0274】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出制御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。図32は、可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値に基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間（特図変動時間）が経過したか否かを判定する（ステップS551）。一例として、ステップS551の処理では、演出制御プロセスタイマのタイマ値を1減じ、1減じたタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた、演出制御パターンに含まれるデータが終了コードであるか否かを判定することによって、特図変動時間が経過したかを判定する。

40

【0275】

終了コードでない場合、つまり、特図変動時間が経過していない場合（ステップS551；No）、現在が先読み予告（ここでは特に、カウントダウン予告にてターゲットまで実行される可変表示の回数を報知する演出）を実行する先読み予告実行期間であるかを判定する（ステップS552）。当該期間は、演出制御パターンなどによって規定されていればよい。先読み予告実行期間である場合（ステップS552；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、使用パターンとして選択された演出制御パターンに含まれるデータのうちの、演出制御プロセスタイマのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、点灯データなど）に基づいて、表示制御部123を制御して演出画像を画像表示装置5に表示させること

50

や、音声制御基板 13 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 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 などに点灯 / 消灯駆動を行なわせることといった演出動作制御を行う（演出動作制御について以下同じ。）（ステップ S 5 5 3）。タイマ割り込み毎にステップ S 5 5 3 が繰り返し実行されることで、先読み予告の実行が実現される。

【0276】

ステップ S 5 5 3 のあと、又は、先読み予告実行期間でない場合（ステップ S 5 5 2 ; No）、演出制御用 CPU 120 は、現在がアクティブ作用演出やアクティブ表示予告を実行するアクティブ作用演出、アクティブ表示予告実行期間であるかを判定する（ステップ S 5 5 4）。当該実行期間は、演出制御パターンなどによって規定されていればよい。10
当該実行期間である場合（ステップ S 5 5 4 ; Yes）、演出制御用 CPU 120 は、例えば、使用パターンとして選択された演出制御パターンに含まれるデータのうちの、演出制御プロセスタイマのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、点灯データなど）に基づいて、アクティブ作用演出やアクティブ表示予告を実行する演出動作制御を行う（ステップ S 5 5 5）。タイマ割り込み毎にステップ S 5 5 5 が繰り返し実行されることで、アクティブ作用演出やアクティブ表示予告の実行が実現される。なお、アクティブ表示予告を実行してアクティブ表示画像の態様を変更すること（つまり、成功のアクティブ作用演出実行後にアクティブ表示画像の態様を変化させるアクティブ表示予告を実行すること）が決定されて演出制御パターンが設定されている場合には、アクティブ作用演出の最後にアクティブ表示画像の態様を変化させるアクティブ表示予告を実行するように、タイマ割り込みごとにステップ S 5 5 5 が実行される。20

【0277】

ステップ S 5 5 5 のあと、又は、アクティブ作用演出実行期間でない場合（ステップ S 5 5 4 ; No）、演出制御用 CPU 120 は、設定されている演出制御パターンに従ったその他の演出動作制御を行う（ステップ S 5 6 0）。例えば、演出制御用 CPU 120 は、使用パターンとして選択された演出制御パターンに含まれるデータのうちの、演出制御プロセスタイマのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、点灯データなど）に基づいて、演出動作制御を行う。タイマ割り込み毎にステップ S 5 6 0 が繰り返し実行されることで、リーチ演出、飾り図柄の可変表示動作などの実行が実現する。ステップ S 5 6 0 のあと、可変表示中演出処理は終了する。30

【0278】

ステップ S 5 5 1 の処理で 1 減じたタイマ値に対応するデータが終了コードであり、特図変動時間が飾り図柄の可変表示（特図ゲームでもある）の開始から経過した場合には（ステップ S 5 5 1 ; Yes）、図柄確定指定コマンドの受信があったか否か（対応する受信フラグがオンであるか否かなど）を判定する（ステップ S 5 6 1）。このとき、当該コマンドの受信がなければ（ステップ S 5 6 1 ; No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定指定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定指定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。40

【0279】

ステップ S 5 6 1 にて図柄確定指定コマンドの受信があった場合（対応する受信フラグがオンのときなど）には（ステップ S 5 6 1 ; Yes）、例えば表示制御部 123 の VDP 等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において可変表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）（ステップ S 171 で決定した組合せの確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ S 5 6 2）。この制御内容は演出制御パターンにて規定されていてもよい。このときには、当り開始指定コマンド受信待ち時間に対応するタイマ値を演出制御プロセスタイマなどに設定する（ステップ S 5 6 3）。そして、演出制御プロセスタイマの値を特図当り待ち処理に対応した値である “ 2 50

”に更新し（ステップS564）、可変表示中演出処理を終了する。

【0280】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出制御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。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、当り開始指定コマンドの受信があったか否か（対応する受信フラグがオンであるか否かなど）を判定する。そして、当り開始指定コマンドの受信があったと判定した場合（対応する受信フラグがオンであるときなど）には、大当り遊技状態に実行される大当り中演出（エンディングの前まで）を実行するための演出制御パターンを使用パターンに設定し、演出制御プロセスフラグの値を“3”に更新する。このとき、使用パターンとして設定した演出制御パターンの実行時間に応じたタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定し、本処理を終了する。

10

【0281】

当り開始指定コマンドの受信がないと判定した場合には、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したかを判定する。例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を1減算し、1減算したタイマ値が「0」であるかを判定することで、待ち時間の経過を判定する。1減算後のタイマ値が「0」でない場合、当り開始指定コマンド受信待ち時間は経過していないことになるので、そのまま本処理を終了する。1減算後のタイマ値が「0」である場合、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していることになるので、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、図32の処理を実行してから、演出制御プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新して本処理を終了する。

20

【0282】

図33は、ステップS173の特図当り待ち処理にて、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判定されたときに実行される処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、第1先読み予告実行中フラグ～第3先読み予告実行中フラグのいずれかがオン状態であるかを判定し（ステップS701）、いずれかがオン状態のときには（ステップS701；Yes）、先読み予告中断フラグがオン状態であるかを判定する（ステップS702）。先読み予告中断フラグがオン状態でないとき（ステップS702；No）は、変動回数カウンタのカウント値を1つ減じ（ステップS703）、その後当該カウント値が「0」になったかを判定し（ステップS704）、「0」になった場合には（ステップS704；Yes）、次の可変表示はターゲットとなり、先読み予告は終了するので、先読み予告実行中フラグをオフ状態にする（ステップS705）。第1先読み予告実行中フラグ～第3先読み予告実行中フラグのいずれもオンでない場合（ステップS701；No）、先読み予告中断フラグがオンのとき（ステップS702；Yes）、変動回数カウンタのカウント値が「0」でないとき（ステップS704；No）、ステップS705のあとは、当該処理を終了する。

30

【0283】

ステップS174の当り中処理は、演出制御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。この当り中処理において、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値を1減じ、使用パターンとして選択された演出制御パターンに含まれるデータのうちの、1減じたあとのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた、演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、点灯データなど）に基づいて、演出動作制御を行う。タイマ割り込み毎にステップS174が繰り返し実行されることで、大当り遊技状態に対応した演出（例えば、ファンファーレを含み、エンディングを除く演出）の実行が実現する。

40

【0284】

当り中処理では、さらに、当り終了指定コマンドを受信したかを判定し、当り終了指定コマンドを受信していない場合、各ラウンド遊技が全て終了していないので、演出制御プロセスフラグの値を更新せずに当り中処理を終了する。また、当り終了指定コマンドを受信した場合には、各ラウンド遊技が全て終了したことになるので、エンディング演出の実行を開始するため、演出制御プロセスフラグの値をステップS175に対応した値である

50

“ 4 ” に更新して当り中処理を終了する。なお、この更新時では、エンディングを実行するための演出制御パターンを使用パターンとして選択し、さらに使用パターンとして選択した演出制御パターンの実行時間に応じたタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定する。エンディングの演出制御パターンは、予め設定されていればよい。

【 0 2 8 5 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング処理は、演出制御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。図 3 4 は、エンディング処理の一例を示すフローチャートである。このエンディング処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、エンディング期間が経過したかを判定する（ステップ S 7 5 1）。例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を 1 減じ、1 減じたタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた、演出制御パターンに含まれるデータが終了コードであるか否かを判定することによって、エンディング期間が経過したかを判定する。

10

【 0 2 8 6 】

前記演出制御パターンに含まれるデータが終了コードでなく、エンディング期間が経過していない場合（ステップ S 7 5 1；No）、使用パターンとして選択された演出制御パターンに含まれるデータのうちの、前記で 1 減じたあとのタイマ値と同じ値となるプロセスタイマ判定値に対応付けられた、演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、点灯データなど）に基づいて、エンディングの演出動作制御を行い（ステップ S 7 5 5）、本処理を終了する。タイマ割り込み毎にステップ S 1 7 5 が繰り返し実行されることで、エンディングの演出の実行が実現する。前記演出制御パターンに含まれるデータが終了コードのときには（ステップ S 7 5 1；Yes）、第 1～第 3 先読み予告実行中フラグ、先読み予告中断フラグ、変動回数カウンタなどでオンになっているものや、カウント値が「0」でないものをオフ又は「0」にリセットし（ステップ S 7 5 2）、演出制御プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する（ステップ S 7 5 3）。演出制御プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新したときには、本処理を終了する。

20

【 0 2 8 7 】

次に演出画面について説明する。例えば、飾り図柄の可変表示中（図 3 4（A）参照。なお、図中の矢印は飾り図柄が変動中であることを示す。他の図でも同じ。）に第 1 始動入賞があり、先読み予告（ここでは、チャンス目予告とする）の実行、アクティブ表示予告などが決定されたとき（ターゲット発生）は、当該ターゲットに対応する保留表示画像 H（T）が新たに領域 5 H a に表示される（図 3 4（B）参照。なお、当該図では、ターゲット発生時に実行されていた可変表示が終了し、確定飾り図柄が導出表示されている）。なお、図 3 4（A）などでは、保留表示画像 5 H（T）の前に発生した保留に対応する保留表示画像として、保留表示画像 H 1 及び H 2（いずれも第 1 特図ゲームの保留に対応する図柄）が領域 5 H a に表示されている。また、領域 5 H c には、アクティブ表示画像 H A が表示されている。

30

【 0 2 8 8 】

その後、次の可変表示（ターゲット発生後最初に実行される可変表示）が実行される（図 3 4（C））。この可変表示は、保留表示画像 H 1 に対応して保留されている特図ゲームが消化されることで実行される。このため、当該可変表示実行開始時、保留表示画像 H 1 は、領域 5 H c に移動し、アクティブ表示画像 H 1 として表示される。その後、可変表示結果としてチャンス目が導出され、チャンス目予告が実行される（図 3 4（D））。

40

【 0 2 8 9 】

その後、次の可変表示（ターゲット発生後 2 番目に実行される可変表示）が実行される（図 3 4（E））。この可変表示は、保留表示画像 H 2 に対応して保留されている特図ゲームが消化されることで実行される。このため、当該可変表示実行開始時、保留表示画像 H 2 は、領域 5 H c に移動し、アクティブ表示画像 H 2 として表示される。その後、可変表示結果としてチャンス目が導出され、チャンス目予告が実行される（図 3 4（F））。

【 0 2 9 0 】

その後、次の可変表示（ターゲットの特図ゲームに対応する可変表示）が実行される（図

50

34(G))。この可変表示は、保留表示画像H(T)に対応して保留されている特図ゲーム(ターゲット)が消化されることで実行される。このため、当該可変表示実行開始時、保留表示画像H(T)は、領域5Hcに移動し、アクティブ表示画像H(T)として表示される。そしてこの可変表示中、タイミング1~タイミング3のいずれかのタイミングを開始タイミングとして、特定の画像Zが表れて、領域5Hcに(アクティブ表示画像H(T))向かって移動して、アクティブ表示画像H(T)に接触(作用)するアクティブ作用演出が実行される(図35(H))。その後、アクティブ表示予告が実行されてアクティブ表示画像の態様を変化させる場合には、この接触(アクティブ作用演出の終了)を契機として、アクティブ表示画像H(T)の色が黄色又は赤色に変化する(これによって、成功のアクティブ作用演出が実行されたことになる)(図35(I))。アクティブ表示画像の態様を変化させない場合(見た目上アクティブ表示予告が実行されない場合であり、アクティブ表示予告を実行しないと捉えてもよい。)には、この接触があっても、アクティブ表示画像H(T)の色は変化しない(これによって、失敗のアクティブ作用演出が実行されたことになる)(図35(J))。アクティブ表示予告を実行しないと捉えたとしても、アクティブ表示予告を実行すると実行しないとでは、実行する方が大当たり期待度(実行中の可変表示の大当たり期待度)が高いようにする。

【0291】

なお、先読み予告として、モード移行予告が実行されるときには、ターゲット発生後最初及び2番目に実行される可変表示それぞれで演出モードが変更される。また、先読み予告として、カウントダウン予告が実行されるときには、ターゲット発生後最初及び2番目に実行される可変表示それぞれでカウントダウンの表示が行なわれる(最初の可変表示で「2!」、次の可変表示で「1!!」などを表示する。)

【0292】

次に禁止期間について図36を参照して説明する。この実施の形態のように従来のパチンコ遊技機では、1回の特図ゲームについて、主基板11側から、あるタイマ割り込みで変動パターン指定コマンドなどを送信し(ステップS111で送信設定されて送信される)、その後のタイマ割り込みで特図保留記憶数減算指定コマンドを送信する(ステップS112で送信設定されて送信される)。このため、変動パターン指定コマンドの送信タイミングと特図保留記憶数減算指定コマンドの送信タイミングとの間のタイミングで始動入賞が発生すると、変動パターン指定コマンド 始動入賞時のコマンド(特図保留記憶数加算指定コマンド及び始動入賞時判定結果指定コマンドなど) 特図保留記憶数減算指定コマンドの順でコマンドが送信されることがある(図36参照)。演出制御用CPU120では、コマンド解析処理を実行してから演出制御プロセス処理を実行するので(図17参照)、各コマンドの送信タイミングによっては、図36のように、変動パターン指定コマンドの解析処理(ステップS74) 可変表示開始設定処理(ステップS171) 始動入賞時のコマンド(特図保留記憶数加算指定コマンド及び始動入賞時判定結果指定コマンドなど)の解析処理(先読み予告等決定処理(ステップS615)を含む)(ステップS74) 特図保留記憶数減算指定コマンドの解析処理(ステップS74)の順序で処理が行なわれることがある(なお、このような現象が起きることを考えた場合、上記で説明した処理の流れは、種々の処理の流れに変更可能である。)。このような場合、先読み予告等決定処理が特図保留記憶数減算指定コマンドの解析処理の前に実行されてしまうため(通常は、先読み予告等決定処理は特図保留記憶数減算指定コマンドの解析処理のあとに実行される。)、当該先読み決定処理では、本来の保留数よりも1つ多い保留数を基準として先読み予告の実行設定を行ってしまう(ターゲットフラグをオンにする可変表示が本来のものよりも後の可変表示になってしまい、先読み予告を実行する可変表示の回数も本来のものよりも多くなってしまう)。具体的には、図35のように、本来のターゲット(保留2つ目)の1つ後の可変表示(保留3つ目)を誤ったターゲットとして先読み演出を実行してしまう。このようなことを抑制するため、所定期間を設け、変動パターン指定コマンドを受信してから(解析してから)、当該所定期間内は先読み予告等決定処理の実行を禁止することで、先読み予告の実行を禁止して、ターゲットがずれる不都合を抑制する

10

20

30

40

50

ことが考えられる。しかし、図 3 6 に示すように、可変表示開始設定処理は、処理が比較的複雑なため（演出の決定や、最終停止図柄の決定などが行なわれるためである。）、その処理期間が長引く可能性がある（予告演出などを複雑化させると、特に処理期間が長くなる。）、先読み予告等決定処理の実行タイミングがその分後ろにずれて当該所定期間経過後になってしまうことがある。または、その他の事情によって、先読み予告等決定処理の実行タイミングが後にずれて当該所定期間経過後になってしまうこともある。演出制御基板 1 1 で実行されるコマンド解析処理や演出制御プロセス処理の実行周期を、33ms に 1 回とすると（タイマ割り込みを発生させる間隔を 33ms とすると）、可変表示開始設定処理の実行時間は、例えば、30ms など、タイマ割り込みを発生させる間隔の大部分を占めてしまう（そして、33ms を超えてしまうこともあり得る）。このようなことで、先読み予告等決定処理の実行タイミングが後ろにずれて禁止期間経過後になってしまうと、先読み予告等決定処理が実行されてしまい、ターゲットがずれる不都合を効果的に抑制できない。そこで、この実施の形態では、始動入賞時のコマンド（特図保留記憶数加算指定コマンド及び始動入賞時判定結果指定コマンドなど）の解析タイミングが禁止期間内であれば、先読み予告を実行しないようにしている（ステップ S 6 0 6 A、ステップ S 6 1 4 ~ S 6 1 5、S 6 7 3 の処理などを参照）。このようにすることで、先読み予告等決定処理の実行タイミングによらず、先読み予告の実行を効果的に禁止することができ、ターゲットがずれる不都合を効果的に抑制できる。なお、禁止期間を長くすると（例えば、500ms など）、その分ターゲットがずれる不都合を抑制できるが（また、上記所定期間を長くして、先読み予告等決定処理の実行タイミングが後にずれても、当該実行タイミングが所定期間内に収まるようにすることもできる。）、禁止期間を長くする分、先読み予告の実行機会を少なくしてしまう。このため、禁止期間は、ある程度短い期間にするとよい。これによって、ターゲットがずれる不都合の抑制と先読み予告の実行機会の確保とのバランスを取ることができる。なお、禁止期間は、この実施の形態では、タイマ割込の間隔以上の時間（例えば、50ms）として設定されればよい。

【0293】

また、上記実施の形態では、特に、禁止期間に始動入賞時のコマンド解析があったときに禁止フラグをオン状態に設定することで、先読み予告の実行を禁止するので、先読み予告の実行の有無を好適に決定できる。

【0294】

また、上記実施の形態では、アクティブ表示画像を表示し、当該表示図柄の表示態様を変化させることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【0295】

また、上記実施の形態では、アクティブ作用演出の実行タイミングによって、アクティブ表示予告の態様がどの態様になるかの割合（変化無しの割合も含む。）が異なるようになっているので、遊技者はアクティブ作用演出の実行タイミングに注目し、遊技の興趣を向上されることができる。

【0296】

この実施の形態では、上記の構成によって、可変表示（例えば、特図ゲームなど）を実行して表示結果を導出表示し、所定の有利条件が成立したとき（例えば、表示結果が「大当たり」になったときなど）に有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御する遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 など）が構成され、遊技機は、遊技の進行を制御し、遊技の進行に応じてコマンドを出力する遊技制御手段（例えば、主基板 1 1 など）と、前記遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、演出の実行を制御する演出制御手段（例えば、遊技制御基板 1 2 など）と、を備えることになる。

【0297】

また、この実施の形態では、上記の構成によって、前記遊技制御手段は、未だ開始されていない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、特図保留記憶部など）と、可変表示の可変表示パターン（例えば、変動パターンなど）を複数種類の可変表示パターンのうちから決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップ S 1 1 1 の処

10

20

30

40

50

理を実行するCPU103など)と、可変表示を開始するときに、前記可変表示パターン決定手段により決定された当該開始する可変表示についての可変表示パターンを特定可能な可変表示パターンコマンド(例えば、変動パターン指定コマンドなど)と、前記保留記憶手段により記憶される保留記憶の数が減少したことを特定可能な保留記憶減少コマンド(例えば、特図保留記憶数減算指定コマンドなど)とを、間隔をあけて前記演出制御手段に順次送信する開始時コマンド送信手段(ステップS111で変動パターン指定コマンドを送信設定してステップS57で送信し、その後、ステップS112で特図保留記憶数減算指定コマンドを送信設定してステップS57で送信するCPU103など)と、前記保留記憶手段により保留記憶として記憶される可変表示について先読み判定を行う先読み判定手段(例えば、ステップS211の処理を実行するCPU103など)と、前記先読み判定の対象となる可変表示が実行される前に、当該先読み判定の判定結果を特定可能な判定結果コマンド(例えば、入賞時判定結果指定コマンドなど)と、前記保留記憶手段により記憶される保留記憶の数が増加したことを特定可能な保留記憶増加コマンド(例えば、特図保留記憶数加算指定コマンドなど)とを含む先読みコマンドを前記演出制御手段に送信する先読みコマンド送信手段(例えば、ステップS211で特図保留記憶数加算指定コマンド及び入賞時判定結果指定コマンドを送信設定してステップS57で送信するCPU103など)と、を含むことになる。

【0298】

可変表示パターンコマンドは、可変表示パターンを特定できるコマンドであればどのようなものであってもよい。例えば、変動パターン指定コマンドは、指定する変動パターンが第1特図ゲームについてのものなのか第2特図ゲームについてのものなのかをさらに指定するものであってもよいし、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームのいずれかの変動開始をさらに指定するものであってもよい。可変表示パターンコマンドは、複数のコマンドからなってもよい(他のコマンドについても適宜同じ。)

【0299】

保留記憶減少コマンドは、保留記憶の数が減少したことを特定可能なコマンドであればよく、例えば、保留記憶数を指定する特図保留記憶数指定コマンドなどであってもよい。

【0300】

先読み判定は、保留されている特図ゲームが大当たりになるか否かや、保留されている特図ゲームに対応して実行される可変表示中演出にてスーパーリーチが実行されるかなどを始動入賞時に判定するものであってもよい。

【0301】

判定結果コマンドは、先読み判定の判定結果を特定可能なコマンドであればよく、例えば、第1始動入賞又は第2始動入賞のいずれに基づく先読み判定の結果を示すものであるかをさらに指定するコマンドであってもよい。

【0302】

保留記憶増加コマンドは、保留記憶の数が増加したことを特定可能なコマンドであればよく、例えば、保留記憶数を指定する特図保留記憶数指定コマンドなどであってもよい。

【0303】

先読みコマンドは、上記実施形態では、始動入賞時の受信コマンドであって、始動入賞指定コマンド、特図保留記憶数加算指定コマンド、入賞時判定結果指定コマンドを含むが、当該先読みコマンドは、特図保留記憶数加算指定コマンドなどの保留記憶増加コマンドと、入賞時判定結果指定コマンドなどの判定結果コマンドを含めばよく、他のコマンドを加えたり、他のコマンドを省略したりしてもよい。また、先読みコマンドに含まれる各コマンドの送信順序は任意であり、適宜の順序で送信すればよい(例えば、始動入賞指定コマンド 入賞時判定結果指定コマンド 特図保留記憶数加算指定コマンドの順序で送信されてもよい。)

【0304】

また、この実施の形態では、上記の構成によって、前記演出制御手段は、前記遊技制御手段からのコマンドを解析するコマンド解析手段(例えば、ステップS74の処理を実行

10

20

30

40

50

する演出制御用CPU120など)と、前記可変表示パターンコマンドで特定される可変表示パターンにもとづいて、演出を実行する制御を行う演出実行制御手段(例えば、ステップS171~S172の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記コマンド解析手段により前記先読みコマンドが解析されたときに、当該先読みコマンドにもとづいて前記有利状態になる可能性を示唆する先読み演出(例えば、先読み予告など)を実行する先読み演出実行手段(例えば、ステップS74で解析されたコマンドが始動入賞時のコマンドのときに、当該コマンドに基づいてステップS615やステップS171~S172の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記可変表示パターンコマンドの受信後の所定期間(例えば、禁止期間など)が経過するまでに前記コマンド解析手段により前記先読みコマンドが解析されたときに、当該先読みコマンドにもとづいて前記先読み演出が実行されることを禁止する先読み演出禁止手段(例えば、ステップS606A、ステップS614~S615、S673の処理などを行う演出制御用CPU120など、図35参照など)と、を含むことになる。

10

【0305】

先読み演出は、上記実施の形態では、複数回の可変表示にわたって実行される演出を例示したが、例えば、ターゲットに対応する保留表示画像を他の態様に変更する演出などであってもよい。特に、保留表示画像を複数回の可変表示にわたって順次変更していく場合には、ターゲットのずれが発生する場合があるので、上記構成が有用である。先読み演出は、ターゲットの一つ前の可変表示(またはそれ以上前でもよい。)で実行が終了するものでも、ターゲットの可変表示で実行が終了するものでもよい。

20

【0306】

可変表示パターンコマンドの受信後の所定期間の始期は、上記実施形態では、可変表示パターンコマンドを解析したタイミングであるが、当該始期は、可変表示パターンコマンドを受信したことを契機として到来するタイミングであればどのようなタイミングであってもよい。また、所定期間は、遊技機の仕様に応じて適宜設定すればよい。例えば、100msや、上記のように500msであってもよい。

【0307】

また、上記構成は、可変表示パターンコマンド 先読みコマンド 保留記憶減少コマンドの順でコマンドが解析されたときに、先読み演出の対象となる可変表示がずれてしまうという上記のような不都合が生じ得る従来のパチンコ遊技機に適用できる(このような不都合を生じさせうる処理内容は上記で説明した内容に限らない。)。例えば、コマンド解析処理と演出制御プロセス処理とで実行周期を異ならせてもよい(通常コマンド解析処理の方が短い周期で実行される。)。この場合には、ステップS615の先読み予告等決定処理は、演出制御プロセス処理内で実行するようにしてもよい(ステップS615の処理をステップS171の可変表示開始設定処理などのあとに実行するような場合、特に、ステップS171の処理が長くなると、ステップS615の処理が後にずれるので、上記禁止期間を設けること(禁止期間中のコマンド解析に基づく先読み演出の実行を禁止すること)が有用である。また、このような場合、禁止期間は、タイマ割り込みの発生間隔よりも短い期間とすることもできる。)。これら場合でも、処理手順によっては、上記と同様の不都合が生じうるので、上記禁止期間を設けること(禁止期間中のコマンド解析に基づく先読み演出の実行を禁止すること)が有用である。

30

40

【0308】

この実施の形態では上記の構成により、先読み演出の対象が他の可変表示にずれてしまうことを抑制することができる。

【0309】

また、この実施の形態では、上記の構成によって、前記演出制御手段は、前記保留記憶手段によって保留記憶として記憶される可変表示それぞれを表す保留表示(例えば、保留表示画像など)を第1領域(例えば、領域5Ha又は領域5Hb)に表示する保留表示手段(例えば、ステップS615などの処理を実行する演出制御用CPU120など)と、可変表示の実行中に当該可変表示を表していた保留表示の表示態様に応じた実行時表示(

50

例えば、アクティブ表示画像など)を前記第1領域とは異なる第2領域(例えば、領域5Hc)に表示する実行時表示手段(例えば、ステップS615、S172などの処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記実行時表示手段が表示する実行時表示を制御する実行時表示制御手段(例えば、ステップS615、S172などの処理を実行する演出制御用CPU120など)と、をさらに備える、ことになる。

【0310】

この実施の形態では上記の構成により、遊技の興趣を向上できる。

【0311】

また、上記構成では、遊技機は、可変表示の実行中に、前記実行時表示の表示態様を変化させるときと、前記実行時表示の表示態様を変化させないときとで共通で実行される共通演出(例えば、アクティブ作用演出)を実行可能な演出実行手段(例えば、ステップS171やS172の処理を実行する演出制御用CPU120など)を備え、前記実行時表示制御手段は、当該共通演出が実行された後に前記実行時表示の表示態様を変化させるか(例えば、表示色を変化させるアクティブ表示予告など)または前記実行時表示の表示態様を変化させず(例えば、表示色を変化させないアクティブ表示予告など)、前記実行時表示制御手段によって前記実行時表示の表示態様を変化させる割合は、可変表示の実行中における複数タイミング(例えば、タイミング1~3など)のうち、いずれのタイミングで前記共通演出を実行するかに応じて、異なる(例えば、図31参照など)、ようになっている。なお、実行時表示制御手段が変化させる表示態様は、例えば、色その他、形状などであってもよい。また、実行時表示は、アクティブ表示画像を囲む枠などを含むものであってもよい。この場合、実行時表示制御手段は当該枠の表示態様なども制御可能とするとよい(例えば、アクティブ表示予告として、アクティブ表示画像の色を変更する代わり又は色の変更に加えて当該枠の表示態様(色、太さ又は形状)を変化させるようにしてもよい)。アクティブ作用演出についても、アクティブ表示画像の表示態様を変更するものと、前記枠の表示態様を変化させるものとの2種類設けてもよい。このように、アクティブ作用演出は、アクティブ表示画像の表示態様の变化のさせ方に応じて複数種類(成功演出及び失敗演出を含めて1種類とする。)設けられてもよい。複数種類のアクティブ作用演出を1つのアクティブ表示画像を対象として同時又は異なるタイミングで実行してもよい。また、同じアクティブ表示予告について、複数種類のアクティブ作用演出を用意してもよい。複数種類のアクティブ作用演出のいずれが実行されるかで、大当たり期待度を異ならせてもよい。

【0312】

このような構成によれば、遊技機は、共通演出の実行タイミングに注目させることができる。また、遊技機は、実行タイミングに注目させることにより、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0313】

前記共通演出が実行され得る複数のタイミングは、リーチ表示態様が表示される前後を含むように設定されてもよい。このような構成によれば、遊技機は、リーチ表示態様が表示される前後(リーチ成立の前後)にわたって遊技者の期待感を向上させることができる。

【0314】

また、前記共通演出は、実行中の可変表示の第1のタイミングで実行される場合よりも当該可変表示の前記第1のタイミングよりも後の第2のタイミングで実行される場合の方が、前記表示態様に変化する割合が高くすることで(図31参照)、実行中の可変表示の前半から後半までの、より長い期間にわたって、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0315】

前記保留表示の表示態様を制御する表示態様制御手段(例えば、演出制御用CPU120など)をさらに設け、前記保留表示の表示態様として、通常態様と、前記通常態様とは異なる特殊態様と、前記通常態様および前記特殊態様とは異なる態様である第1特別態様

10

20

30

40

50

と第2特別態様とを用意し、前記表示態様制御手段は、先読み判定の判定結果に応じて、判定対象の保留表示を前記第1特別態様または前記第2特別態様で表示することが可能で、また、複数タイミングで前記保留表示を前記第1特別態様または前記第2特別態様に变化させることが可能であり、さらに、保留表示の表示態様が変化するか否かを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、アクティブ作用演出と同様の演出であって、作用の対象が保留表示画像となる演出であって、成功の場合に保留表示画像の表示態様を変化させ、失敗の場合に保留表示画像の表示態様を変化させない演出を実行する演出制御用CPU120など）を設け、前記示唆演出実行手段は、前記保留表示が前記特殊態様で表示されているときには、保留表示が前記特殊態様で表示されていないときよりも高い頻度で示唆演出を実行してもよい。また、表示態様を変化させることで、大当たり期待度（有利状態に制御される可能性）などを示唆するようにしてもよい。

10

【0316】

このような構成によれば、保留表示の表示態様を特殊態様で表示している場合は、示唆演出の実行頻度を高めることができるため、遊技者の期待感を高めることができる。尚、保留表示の表示態様は複数回の可変表示にわたって複数回変化することが可能としてもよく、この場合、例えば、表示態様の変化の変遷を、先読み判定結果に基づいて、一括で決定してもよい。

【0317】

また、この実施の形態では、上記の構成によって、前記先読み演出禁止手段は、前記コマンド解析手段により前記先読みコマンドが解析されたタイミングが前記所定期間以内であるとときに禁止フラグ（例えば、禁止フラグなど）をオン状態とし（例えば、ステップS614の処理を実行する演出制御用CPU120など）、前記先読み演出実行手段は、前記禁止フラグがオン状態であるときに前記先読み演出を実行しない（例えば、ステップS673の処理を実行する演出制御用CPU120など）、ことになる。

20

【0318】

なお、上記実施の形態では、禁止期間において禁止フラグをオン状態として、ステップS614で禁止フラグの状態を記録することで、先読み予告の実行を禁止しているが、例えば、始動入賞時コマンドバッファの各保留表示番号に対応して禁止フラグを設定し、ステップS614で、禁止期間タイマのタイマ値が「0」以外であって動作している場合に、始動入賞時コマンドバッファに設定した禁止フラグをオンして、当該オンした禁止フラグに対応した特図ゲームをターゲットとした先読み予告の実行を禁止するようにしてもよい。また、ステップS614において禁止フラグの状態を判定し、オン状態であったら、ステップS615の処理を最初から実行しないようにして、先読み予告の実行を禁止するようにしてもよい。また、先読み予告の実行の有無を先に決定し、実行すると決定したあと、禁止フラグの状態がオン状態であったら、先読み予告の実行を禁止してもよい。

30

【0319】

この実施の形態では上記の構成により、好適に先読み演出の実行を決定できる。

【0320】

（変形例）

この発明は、上記実施の形態などに限定されず、さらに様々な変形及び応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態などで示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。以下では、上記実施形態の変形例を示す。下記の変形例それぞれについて、少なくとも一部を組み合わせても良い。

40

【0321】

（変形例1）

可変表示のパターンとして、所謂擬似連などを用意してもよい。このような場合、擬似連における再変動の回数に応じて予告演出の実行や種類を決定することになり、より処理が複雑化し、可変表示開始設定処理の実行時間が長くなる。このため、禁止期間中のコマ

50

ンド解析に基づく先読み演出の実行を禁止することで、より効果的に先読み演出の対象が他の可変表示にずれてしまうことを抑制することができる。また、予告演出として、ステップアップ予告や、可変表示される飾り図柄による予告、背景を変化させる予告、役物による予告など用意してもよい。各種演出を用意することで、より可変表示開始設定処理の実行時間が長くなる。このため、禁止期間中のコマンド解析に基づく先読み演出の実行を禁止することで、より効果的に先読み演出の対象が他の可変表示にずれてしまうことを抑制することができる。

【0322】

(変形例2)

上記実施の形態では、先読みコマンドに含まれる全てのコマンドを禁止期間中に解析したときに先読み演出の実行を禁止しているが、先読みコマンドに含まれる一部のコマンドを禁止期間中に解析したときに先読み演出の実行を禁止するようにしてもよい(図36参照)。図37の例は、例えば、ステップS614の処理をステップS611の後などに行うようにすれば実現できる。なお、図37の例では、先読みコマンドに含まれる一部のコマンドは、先読みコマンドに含まれるコマンドのうちで最初に送信されるコマンド(始動入賞指定コマンド)及び2番目に送信されるコマンド(特図保留記憶数加算指定コマンド)としているが、先読みコマンドに含まれるコマンドのうちで最初に送信されるコマンド(始動入賞指定コマンド)のみとしてもよい。この場合には、例えば、ステップS614の処理をステップS608の後などに行うようにすればよい。先読みコマンドに含まれる一部のコマンドは、例えば、最初に送信されるコマンド~最後よりも前に送信されるコマンドの少なくとも1つであればよい。

【0323】

上記で例示するように、上記の先読み演出禁止手段は、前記保留記憶減少コマンドの受信後の所定期間が経過するまでに前記コマンド解析手段により前記先読みコマンドのうちの一部のコマンドが解析されたときに、当該先読みコマンドにもとづいて前記先読み演出が実行されることを禁止するようにしてもよい。これによっても、先読み演出の対象が他の可変表示にずれてしまうことを抑制することができる。特に、先読みコマンドのうちの前記一部のコマンド以外のコマンドの解析タイミングが禁止期間後になってしまっても、当該一部のコマンドの解析タイミングが禁止期間内であれば、先読み予告の実行を禁止できるので、先読み演出の対象が他の可変表示にずれてしまうことを効果的に抑制することができる。

【0324】

(変形例3)

上記実施の形態や変形例において、保留記憶減少コマンドと可変表示パターンコマンドとの送信順序を逆にしてもよい(例えば、ステップS110で保留記憶減少コマンドを送信し、ステップS111又はステップS112で可変表示パターンコマンドを送信する。又は、ステップS111で保留記憶減少コマンドを送信し、ステップS112で可変表示パターンコマンドを送信するなど)。このような場合であっても、図38や図39に示すように、保留記憶減少コマンド 始動入賞時のコマンド 可変表示パターンコマンドの順序で送信されることがあり、また、始動入賞時のコマンドのコマンド解析と可変表示パターンコマンドのコマンド解析との間にステップS615の処理が実行されることがあり、この場合には、先読み演出の対象(ターゲット)が他の可変表示にずれてしまうことが発生し得る。これは、通常、ステップS615 特図保留記憶数減算指定コマンド解析の順序で処理が実行されるが、上記の場合には、その順序が逆になるためである。例えば、ステップS615では、次変動から先読み予告を実行する設定(例えば、保留が3つなら、保留2つから先読み予告を実行する設定)を行い、ステップS171では先読み予告の実行を行う可変表示の回数を減算するとともに先読み予告の実行の決定を行う場合、上記のような場合には、ステップS615のあと、すぐにステップS171の実行が行われてしまうため、ここで、先読み予告の実行が開始されてしまい、先読み予告のターゲットが本来のターゲットの1つ前のものになってしまう(本来は、もう一つあとに実行されるステ

ップ S 1 7 1 から先読み予告が始まるはずが、ターゲットが 1 つ前にずれたような状態になる。例えば、先読み予告を複数回の飾り図柄の可変表示にわたって実行する場合（複数回の可変表示それぞれで実行する場合）であって、ターゲットの可変表示（ターゲットの特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示）まで先読み予告を実行する場合には、ターゲットの 1 つ前の可変表示（例えば、ターゲットと同じ特別図柄の可変表示であって、1 つ前に実行される可変表示）で先読み予告が終了してしまうことがある。また、例えば、先読み予告を複数回の飾り図柄の可変表示にわたって実行する場合（複数回の可変表示それぞれで実行する場合）であって、ターゲットの 1 つ前の可変表示（飾り図柄の可変表示）まで先読み予告を実行する場合には、ターゲットの 2 つ前の可変表示（例えば、ターゲットと同じ特別図柄の可変表示であって、2 つ前に実行される可変表示）で先読み予告が終了してしまうことがある。）。これは、アクティブ表示画像も保留表示画像の 1 つとして先読み予告を実行する場合（例えば、ターゲットの可変表示でも先読み予告（ターゲットの可変表示において、アクティブ表示画像の表示態様を変えるなど。）が実行される場合）においてもいえる。そこで、禁止期間を設定するとよいが、先読み予告等決定処理の実行時期が禁止期間内であるときに、当該処理の実行を禁止すると、何らかの理由で、先読み予告等決定処理の実行時期がずれた場合には、コマンド解析が禁止期間内であっても、先読み予告等決定処理が実行されて、先読み予告が実行されてしまう不都合がある。このため、上記実施形態と同様に、禁止期間内に先読みコマンドの少なくとも一部のコマンドの解析が行われた場合には、先読み予告等決定処理が禁止期間後であっても、先読み予告の実行を禁止することで、先読み演出の対象が他の可変表示にずれてしまうこと（特に 1 つ前にずれてしまうこと）を抑制することができる。

【 0 3 2 5 】

このように、前記開始時コマンド送信手段は、可変表示を開始するときに、前記保留記憶手段により記憶される保留記憶の数が減少したことを特定可能な保留記憶減少コマンド（例えば、特図保留記憶数減算指定コマンドなど）と、前記可変表示パターン決定手段により決定された当該開始する可変表示についての可変表示パターンを特定可能な可変表示パターンコマンド（例えば、変動パターン指定コマンドなど）とを、間隔をあけて前記演出制御手段に順次送信する（例えば、特図保留記憶数減算指定コマンドを送信してから特図保留記憶数減算指定コマンドを送信する C P U 1 0 3 など）ようにしてもよい。そして、前記先読み演出禁止手段は、前記保留記憶減少コマンドの受信後の所定期間（例えば、禁止期間など）が経過するまでに前記コマンド解析手段により前記先読みコマンドが解析されたとき（又は前記先読みコマンドの一部のコマンドが解析されたとき）に、当該先読みコマンドにもとづいて前記先読み演出が実行されることを禁止する（例えば、変形例図 3 7 や 3 8 参照など）ことで、先読み演出の対象が他の可変表示にずれてしまうことを抑制することができる。

【 0 3 2 6 】

また、上記構成は、保留記憶減少コマンド 先読みコマンド 可変表示パターンコマンドの順でコマンドが解析されたときに、先読み演出の対象となる可変表示がずれてしまうという上記のような不都合が生じ得る従来のパチンコ遊技機に適用できる（このような不都合を生じさせうる処理内容は上記で説明した内容に限らない。）。例えば、コマンド解析処理と演出制御プロセス処理とで実行周期を異ならせてもよい（通常コマンド解析処理の方が短い周期で実行される。）。ステップ S 6 1 5 の先読み予告等決定処理は、演出制御プロセス処理内で実行するようにしてもよい。これら場合でも、処理手順によっては、上記と同様の不都合が生じうるので、上記禁止期間を設けること（禁止期間中のコマンド解析に基づく先読み演出の実行を禁止すること）が有用である。

【 0 3 2 7 】

（変形例 4）

前記先読みコマンドは、複数のコマンドからなり（例えば、始動入賞指定コマンド、第 1 特図保留記憶数加算指定コマンド、入賞時判定結果指定コマンドなど）、前記先読み演出実行手段は、前記先読みコマンドに含まれる全てのコマンドを第 2 の所定期間内にすべ

て受信していないときには、前記先読み演出を実行しない、ようにしてもよい。

【0328】

例えば、演出制御用CPU120は、前記第2の所定期間内として1回のタイマ割り込みで実行されるコマンド解析処理で前記先読みコマンドに含まれる全てのコマンド（上記実施形態では、始動入賞指定コマンド、第1特図保留記憶数加算指定コマンド、入賞時判定結果指定コマンド）を始動入賞時コマンドバッファの同じ保留表示番号に対応する領域に格納できなかったときには、先読み予告の実行を行わないようにする。なお、第2の所定期間は、複数回のタイマ割り込み分の期間であってもよい。

【0329】

このような構成によれば、コマンドが制御に送受信されないときには、先読み予告の実行を禁止するので、先読み予告の信頼性を確保でき、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【0330】

（変形例5）

図40に示すように、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとを並べて設け、その上方に振分装置300を設けてもよい。振分装置300は、進入してきた遊技球Yを普通入賞球装置6A側（左）と普通可変入賞球装置6B側（右）とに交互に振り分ける羽根300Aを備える（羽根300Aは、遊技球Yによって左右に交互に傾動可能となっており、これによって、遊技球Yを左右に交互に振り分ける。）。このような構成によって、振分装置300は、遊技球を交互に普通入賞球装置6A側（左）と普通可変入賞球装置6B側（右）とに交互に入賞させることができる。このような構成の場合、特図保留記憶部（図41）は、保留データを第1始動入賞及び第2始動入賞の発生にかかわらず、入賞順に記憶していき（第1始動入賞及び第2始動入賞のうちのいずれの発生で記憶された保留データかを保留番号に対応して記憶するとよい。図41の「特図」の欄参照）、特図ゲームの実行も第1特図、第2特図にかかわらず、入賞順に実行するようにする。また、先読み予告のターゲットも遊技状態に関わらず、いずれの特図ゲームとすることができるようにする。

【0331】

上記構成によって、前記遊技機は、第1始動領域に遊技媒体が進入したことに基づいて第1識別情報（例えば、第1特図など）の可変表示を行い、第2始動領域に遊技媒体が進入したことに基づいて第2識別情報（例えば、第1特図など）の可変表示を行い、前記保留記憶手段は、未だ開始されていない第1識別情報の可変表示を第1保留記憶として記憶する第1保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部など）と、未だ開始されていない第2識別情報の可変表示を第2保留記憶として記憶する第2保留記憶手段（例えば、第2特図保留記憶部など）と、を備え、遊技状態が通常状態のときにおいて、遊技媒体は前記第1始動領域と前記第2始動領域とのいずれにも入賞可能であって（例えば、図39参照）、前記遊技機は、遊技媒体を前記第1始動領域又は前記第2始動領域のうちのいずれかに振り分ける振分装置（例えば、振分装置300など）を備え、前記先読み判定手段は、前記第1保留記憶及び前記第2保留記憶について先読み判定を行い（例えば、先読み判定を行うCPU103など）、前記先読みコマンドは、前記判定結果コマンドによって特定可能な先読み判定が前記第1保留記憶と前記第2保留記憶とのいずれについての先読み判定であるかを特定可能であり（例えば、第1始動入賞指定コマンドや第2始動入賞指定コマンドなどによって、先読み判定が第1始動入賞に対するものか第2始動入賞に対するものか特定可能など）、前記先読み演出実行手段は、前記先読みコマンドに基づいて前記第1保留記憶についての前記先読み演出及び前記第2保留記憶についての前記先読み演出を実行可能であり（例えば、先読み演出を実行する演出制御用CPU120など）、前記先読み演出禁止手段は、前記所定期間が経過するまでに前記先読みコマンドが解析されたときに、前記第1保留記憶についての前記先読み演出及び前記第2保留記憶についての前記先読み演出が実行されることを禁止する（例えば、上記実施の形態と同様に先読み演出の実行を制限する演出制御用CPU120など）、ようにしてもよい。

【0332】

上記の構成によれば、先読み演出の実行頻度を高めつつ、先読み演出の対象がずれてしまうことを抑制することができる。

【0333】

(変形例6)

先読みコマンドのうち最初に送信されるコマンドを受信したときにオン状態となる所定フラグを禁止フラグとは別に設け、先読みコマンドのうち最後に送信されるコマンドを受信したときに当該所定フラグをオフ状態とするとともに、禁止フラグをオフとしてもよい。これによって、禁止フラグを必要以上にオンする必要がなくなり、先読み予告の実行機会を確保できる。

【0334】

(変形例7)

図29の処理について、先読み予告中断フラグや先読み予告実行中フラグ、変動回数カウンタは、通常状態時において第1特図についての先読み予告の実行中に第2特図ゲームが割り込んだ場合に、リセットし、先読み予告を中断してもよい。また、第2特図ゲームの変動パターンなどに応じてリセット、非リセットを使い分けてもよい(例えば、第2特図ゲームの変動パターンが非リーチのときには、リセットしないなど)。

【0335】

(変形例8)

失敗のアクティブ作用演出は、変動開始時に実行の有無を決定してもよい。失敗のアクティブ作用演出は、遅いタイミングほど実行頻度を下げることによって、遊技者は変動開始時にアクティブ作用演出が実行されるかに注目し、遊技の興趣を向上させることができる。また、最後のタイミング(タイミング3)では、失敗のアクティブ作用演出を実行しないようにしてもよい(最後のタイミングで失敗のアクティブ作用演出が実行されることによる遊技の興趣の低下を低減できる)。失敗のアクティブ作用演出や成功のアクティブ作用演出は、どのタイミングでも同じ割合で実行されもよい。これによって、各タイミングについて遊技者が注目し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0336】

(変形例9)

識別情報(特図、飾り図柄、普通図柄など)の可変表示(単に可変表示であってもよい。)は、識別情報が点滅することを含む。例えば、特図や普図において、全てのセグメントが消灯したパターンと少なくとも一部のセグメントを点灯させた1つのパターン(例えば、ハズレ図柄)とを交互に繰り返すものの識別情報の可変表示に含まれる(この場合、前記1つのパターン(例えばハズレ図柄)が点滅して見える)。また、飾り図柄や普通図柄についても、点滅させることによって、可変表示を行ってもよい。また、可変表示にて可変表示される識別情報と、可変表示結果としての識別情報とは、異なるものであってもよい。例えば、特図又は普図の可変表示として、横棒一本の表示(「-」)を点滅させる表示を行ない、可変表示結果として、それ以外の表示(「大当たり」であれば「7」、「ハズレ」であれば「1」など)を導出表示することも識別情報の可変表示に含まれる。例えば、スクロール表示される飾り図柄以外の飾り図柄が確定飾り図柄となってもよい。なお、1回の可変表示において、当初の所定期間では表示されなかった識別情報が所定期間経過後表示される態様も識別情報の可変表示に含まれる。

【0337】

(変形例10)

普通可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオフ状態であるときに通常開放状態となってもよい。この場合の通常開放状態は、第2始動入賞口に遊技球が進入できるが、ソレノイド81がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が進入しにくい状態である。このように、普通可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)は、例えば、第2始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態または拡大開放状態といった第1可変状態(進入容易状態)と、遊技球が進入不可能な閉鎖状態または進入困難な通常開放状態といった第2可変状態(進入困難(進入不可を含む。)状態)とに、変化できるように構成されればよい。第

10

20

30

40

50

1 可変状態は、第 2 可変状態よりも遊技球が第 2 始動入賞口に進入し易い状態であればよい。

【 0 3 3 8 】

(変形例 1 1)

上記実施の形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板 1 2 に通知するために、変動を開始するときに 1 つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板 1 2 に通知する様にしてもよい。具体的には、2 つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、1 つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第 2 停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2 つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第 2 停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御基板 1 2 は 2 つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の方では 2 つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御基板 1 2 の方で選択を行う様にしてもよい。2 つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で 2 つのコマンドを送信する様にしてもよく、1 つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2 つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように 2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【 0 3 3 9 】

(変形例 1 2)

その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、などを実行するための画像表示装置における画像表示動作やスピーカにおける音声出力動作さらには遊技効果ランプや装飾用 LED における点灯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、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【 0 3 4 0 】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、例えばパチンコ遊技機 1 といった、遊技機に含まれるコンピュータ装置などに対して、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など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 4 1 】

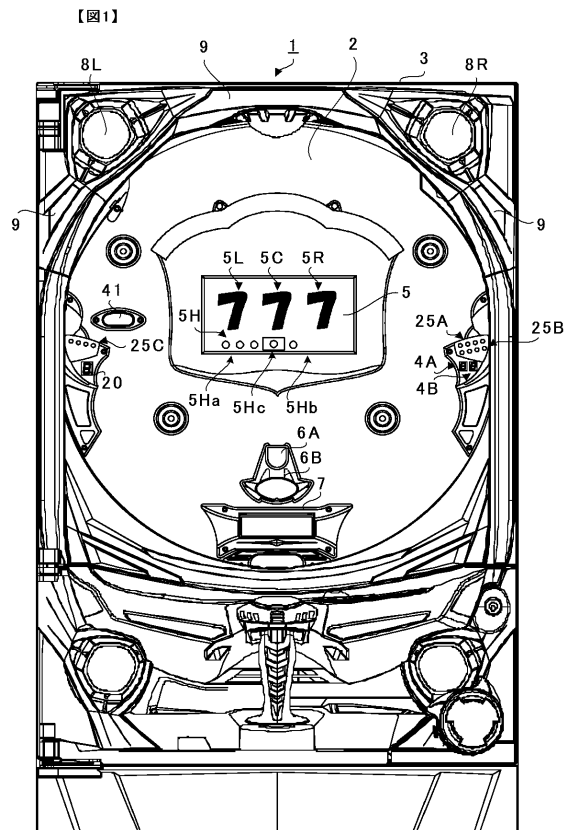
そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【 符号の説明 】

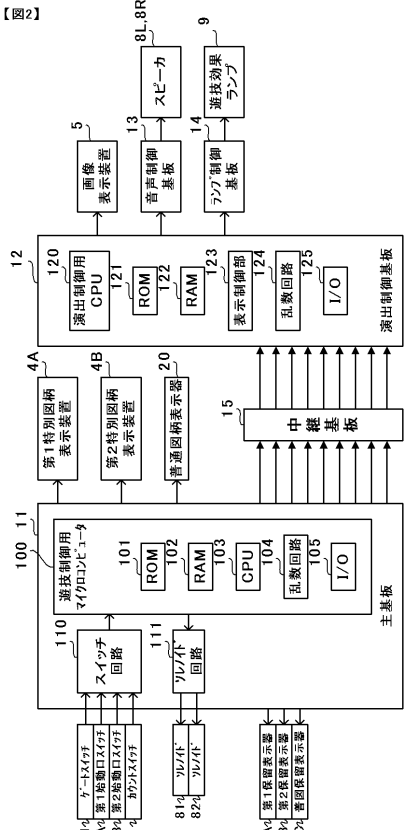
【 0 3 4 2 】

1	...	パチンコ遊技機	
2	...	遊技盤	
3	...	遊技機用枠	
4 A、4 B	...	特別図柄表示装置	
5	...	画像表示装置	
6 A	...	普通入賞球装置	
6 B	...	普通可変入賞球装置	
7	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	
9	...	遊技効果ランプ	10
1 1	...	主基板	
1 2	...	演出制御基板	
1 3	...	音声制御基板	
1 4	...	ランプ制御基板	
1 5	...	中継基板	
2 0	...	普通図柄表示器	
2 1	...	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B	...	始動口スイッチ	
2 3	...	カウントスイッチ	
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	20
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	

【図 1】



【図 2】

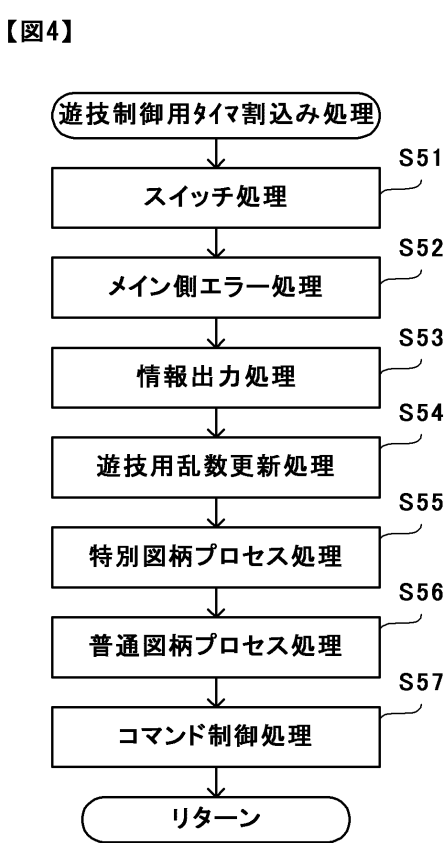


【図 3】

【図3】

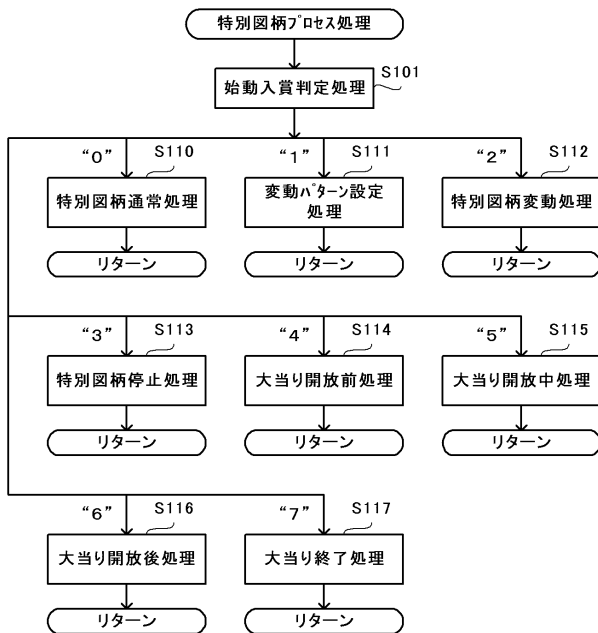
MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始指定	第1特図の変動開始の指定
80	02	第2変動開始指定	第2特図の変動開始の指定
81	XX	変動ハ'テン指定	変動ハ'テンの指定 (XX=変動ハ'テン)
8C	XX	表示結果指定	XX毎の表示結果の指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動の終了の指定
95	XX	背景指定	演出画面の背景の指定 (XX=背景)
A0	00	当り開始指定	大当り開始 (ファンファール開始) を指定
A3	00	当り終了指定	大当り終了 (エンディング開始) を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞の指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞の指定
C0	00	第1特図保留記憶数加算指定	第1保留記憶数が1増加したことの指定
C1	00	第2特図保留記憶数加算指定	第2保留記憶数が1増加したことの指定
C2	00	第1特図保留記憶数減算指定	第1保留記憶数が1減少したことの指定
C3	00	第2特図保留記憶数減算指定	第2保留記憶数が1減少したことの指定
C4	XX	入賞時判定結果指定	XX毎の入賞時判定結果の指定

【図 4】



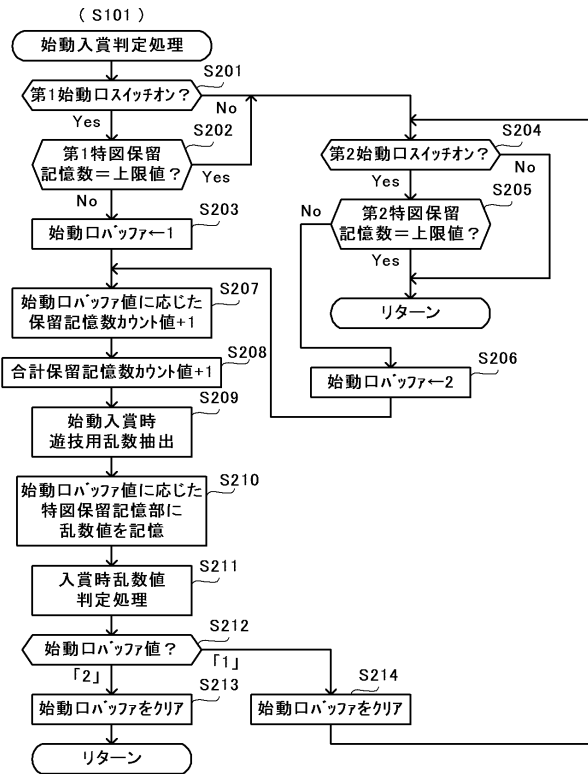
【図5】

【図5】



【図6】

【図6】



【図7】

【図7】

(A)

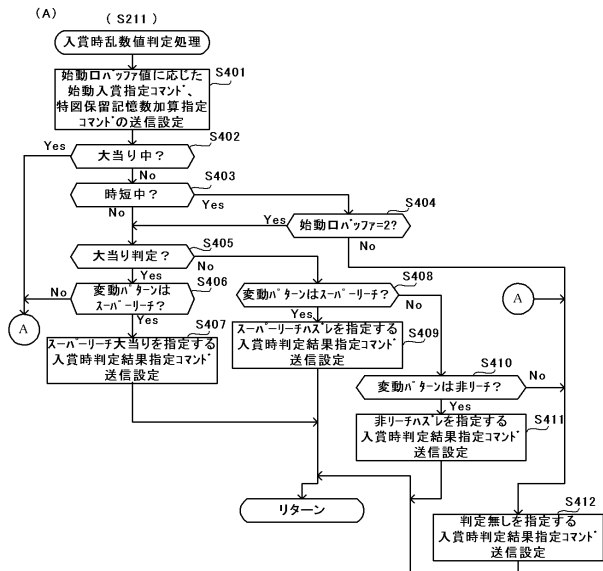
第1特図保留記憶部			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	19	39	95
2	22832	2	74
3	6104	55	8
4	—	—	—

(B)

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

【図8】

【図8】

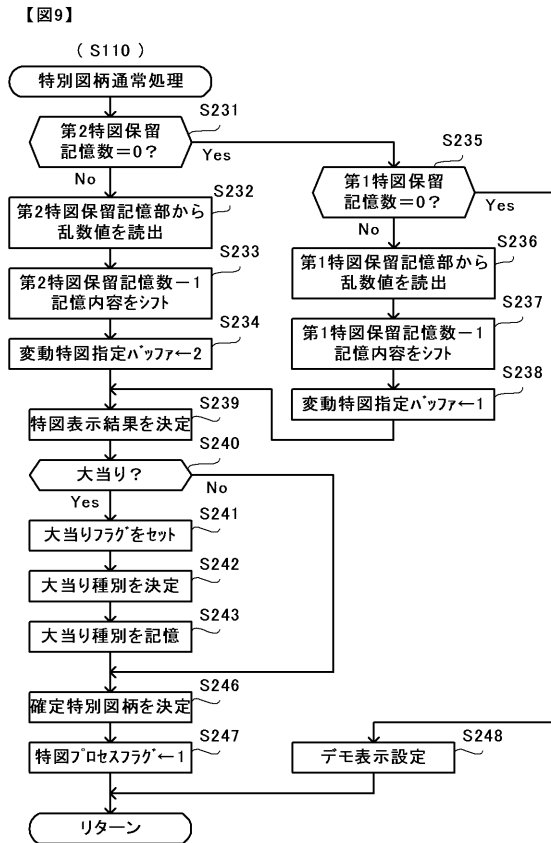


(B)

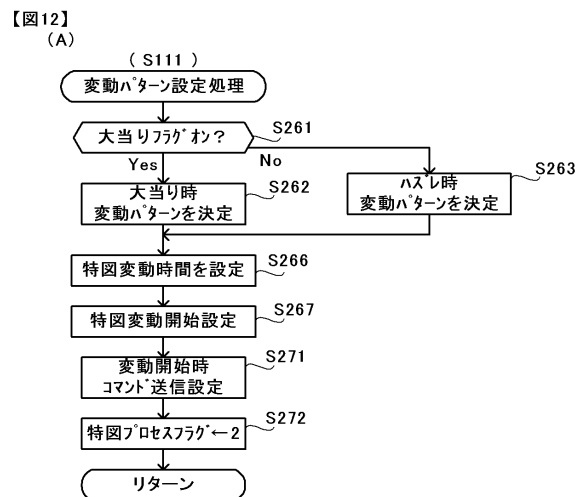
入賞時判定結果指定コマンド

MODE	EXT	指定内容
C4	00	判定無し
C4	01	非リーチハズレ
C4	02	スーパ-リーチハズレ
C4	03	スーパ-リーチ大当り

【 図 9 】



【 図 1 2 】



(B)

変動開始時コマンド（第1特図）	変動開始時コマンド（第2特図）
第1変動開始指定コマンド	第2変動開始指定コマンド
変動パターンの指定コマンド	変動パターンの指定コマンド
表示結果の指定コマンド	表示結果の指定コマンド
背景の指定コマンド	背景の指定コマンド

【 図 1 0 】

【図10】

特図表示結果決定テーブル

遊技状態	決定値 (MR1)	特図表示結果
非確変状態	8000～8189	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000～9899	大当り
	上記数値以外	ハズレ

【 図 1 1 】

【図11】

大当り種別決定テーブル

決定値 (MR2)	大当り種別
1～35	非確変
36～100	確変

【 図 1 3 】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	非リチ（ハスレ）
PA2-1	5000	短縮有り→非リチ（ハスレ）
PA3-2	20000	ノーマルリチ（ハスレ）
PA3-3	40000	ノーマルリチ→スハレリチA（ハスレ）
PA3-4	48000	ノーマルリチ→スハレリチB（ハスレ）
PB3-2	20000	ノーマルリチ（大当り）
PB3-3	40000	ノーマルリチ→スハレリチA（大当り）
PB3-4	48000	ノーマルリチ→スハレリチB（大当り）

【 図 1 4 】

【图14】

大当り用変動パターン決定テーブル

変動科目	決定割合 (MR3)
PB3-2	10
PB3-3	20
PB3-4	70

【 図 1 5 】

【图15】

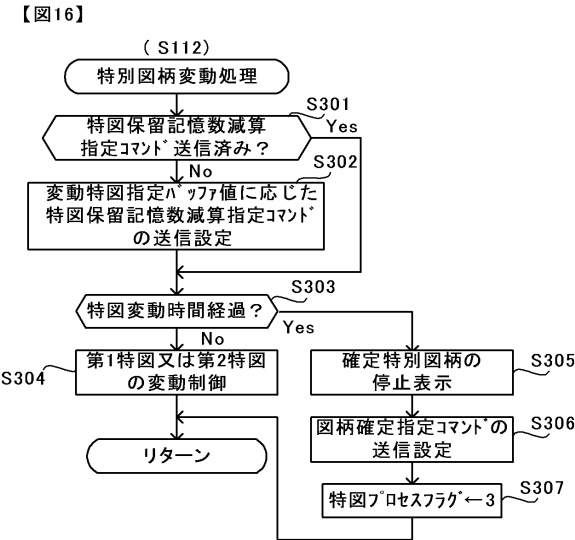
(A)第1ハスレ用変動パターン決定テーブル
(非時短時)

変動行ごり	決定割合 (MR3)
PA1-1	70
PA3-2	20
PA3-3	8
PA3-4	2

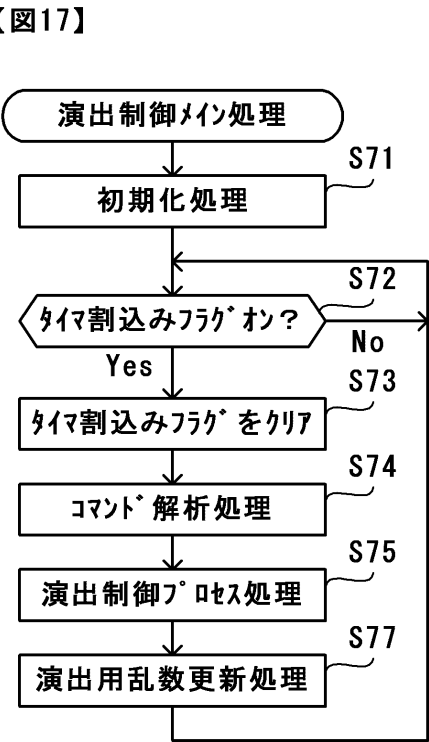
(B)第2ハスレ用変動パターン決定テーブル
(時短時)

変動科目	決定割合 (MR3)
PA2-1	85
PA3-2	10
PA3-3	4
PA3-4	1

【図 16】

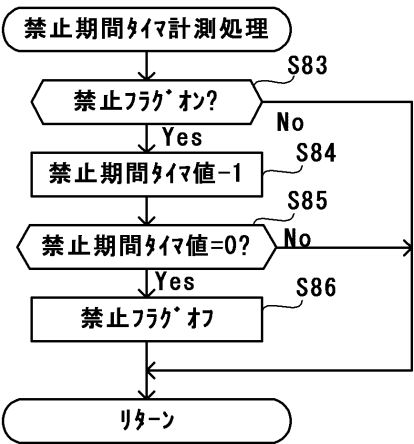


【図 17】



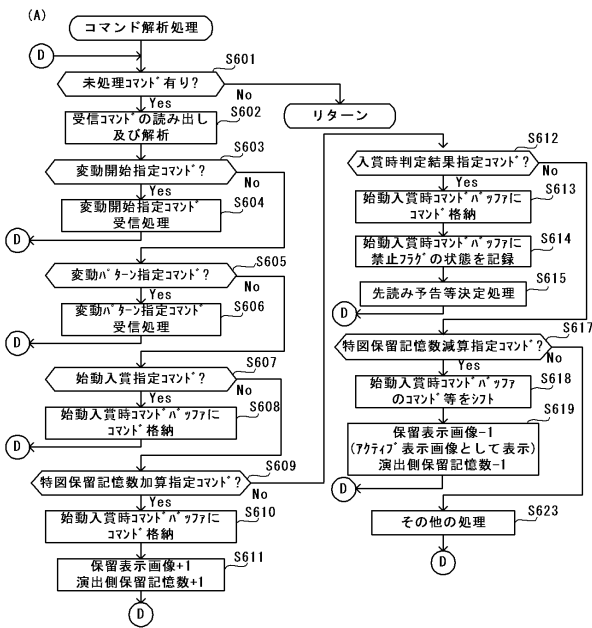
【図 18】

【図18】



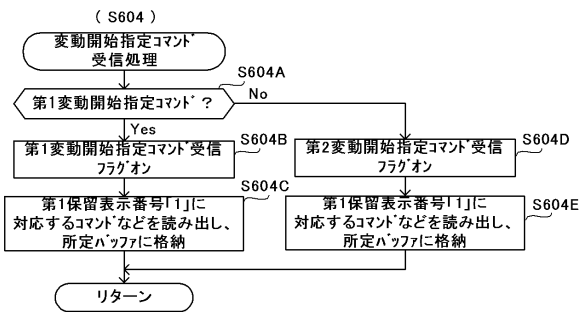
【図 19】

【図19】



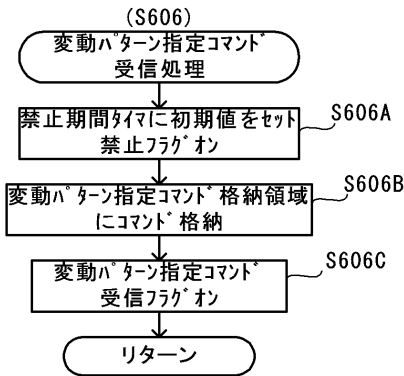
【図 2 0】

【図20】



【図 2 1】

【図21】



【図 2 3】

【図23】

S623で行われる処理一覧

受信コマンド'の名称	処理内容
表示結果指定	表示結果指定コマンド'格納領域にコマンド'を格納
図柄確定指定	図柄確定指定コマンド'受信フラグ'をセット
背景指定	高確フラグ'、高ベースフラグ'を切替
当り開始指定	当り開始指定コマンド'受信フラグ'をセット
当り終了指定	当り終了指定コマンド'受信フラグ'をセット

【図 2 2】

【図22】

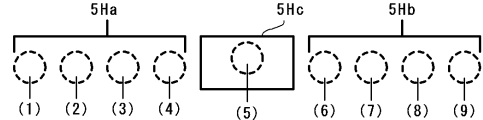
(A)第1始動入賞時コマンド'バッファ

第1保留表示番号	第1始動入賞指定	第1特図保留記憶数加算指定	入賞時判定結果指定	禁止フラグ'の状態	ターゲットフラグ'	アクティブ'表示予告
1	B100 (H)	C000 (H)	C400 (H)	オフ	オフ	-
2	B100 (H)	C000 (H)	C400 (H)	オフ	オフ	-
3	B100 (H)	C000 (H)	C400 (H)	オフ	オン	-
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-	オフ	-

(B)第2始動入賞時コマンド'バッファ

第2保留表示番号	第2始動入賞指定	第2特図保留記憶数加算指定	入賞時判定結果指定	禁止フラグ'の状態	ターゲットフラグ'	アクティブ'表示予告
1	B200 (H)	C100 (H)	C401 (H)	オフ	オフ	変化無し
2	B200 (H)	C100 (H)	C401 (H)	オフ	オフ	-
3	B200 (H)	C100 (H)	C403 (H)	オフ	オン	赤色
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	-	オフ	-

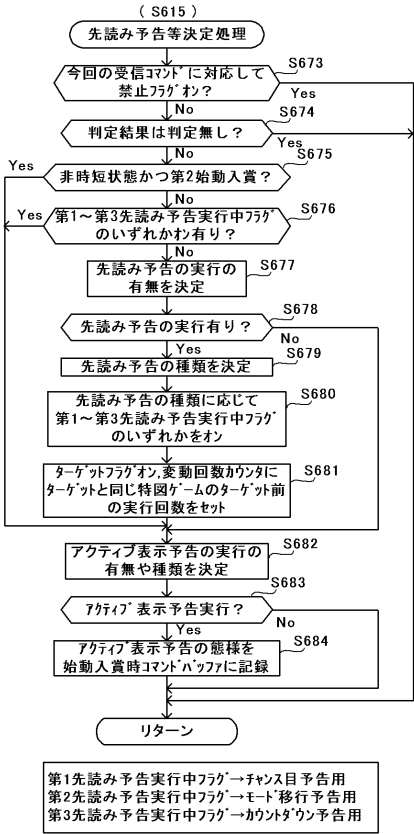
(C)保留表示番号と、保留表示図柄の表示位置との関係



- (1)→第1保留表示番号「1」'に対応した第1保留図柄の表示位置
(2)→第1保留表示番号「2」'に対応した第1保留図柄の表示位置
(3)→第1保留表示番号「3」'に対応した第1保留図柄の表示位置
(4)→第1保留表示番号「4」'に対応した第1保留図柄の表示位置
(5)→「アクティブ」表示図柄の表示位置
(6)→第2保留表示番号「1」'に対応した第2保留図柄の表示位置
(7)→第2保留表示番号「2」'に対応した第2保留図柄の表示位置
(8)→第2保留表示番号「3」'に対応した第2保留図柄の表示位置
(9)→第2保留表示番号「4」'に対応した第2保留図柄の表示位置

【図 2 4】

【図24】



【図 25】

【図25】

(A) 第1先読み予告実行決定テーブル
(同じパツファ内で上位のコマンドが全て非リーチハズレで、
同じパツファ内の保留が2以上の場合に参照)

入賞時判定結果	実行有り (決定割合)	実行無し (決定割合)
スーパリーチ大当り	70	30
スーパリーチハズレ	50	50
非リーチハズレ	20	80

(B) 第2先読み予告実行決定テーブル
(A)以外の場合)

入賞時判定結果	実行無し (決定割合)
スーパリーチ大当り	100
スーパリーチハズレ	100
非リーチハズレ	100

【図 26】

【図26】

(A) 第1先読み予告種類決定テーブル(非時短時(第1特図))

入賞時判定結果	先読み予告の種類(決定割合)		
	チャンス目	モード移行	カウントダウン
スーパリーチ大当り	20	30	50
スーパリーチハズレ	40	35	25
非リーチハズレ	100	0	0

(B) 第2先読み予告種類決定テーブル(時短時(第2特図))

入賞時判定結果	先読み予告の種類(決定割合)		
	チャンス目	モード移行	カウントダウン
スーパリーチ大当り	10	0	90
スーパリーチハズレ	60	0	40
非リーチハズレ	100	0	0

【図 27】

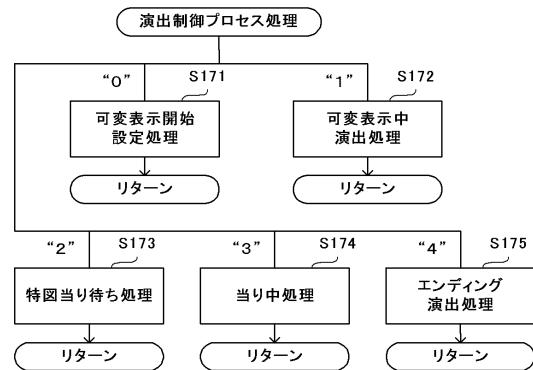
【図27】

アクティブ表示予告決定テーブル

入賞時判定結果	アクティブ表示予告の態様など(決定割合)			
	実行無し	変化無し	黄色	赤色
スーパリーチ大当り	2	3	25	70
スーパリーチハズレ	40	30	20	10
非リーチハズレ	100	0	0	0

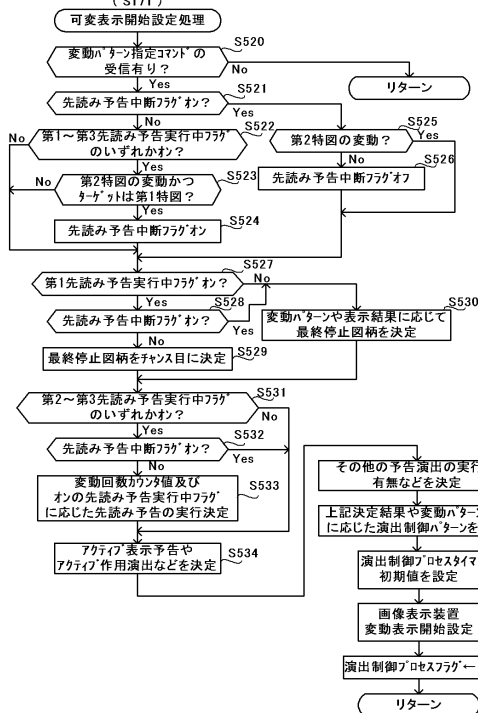
【図 28】

【図28】



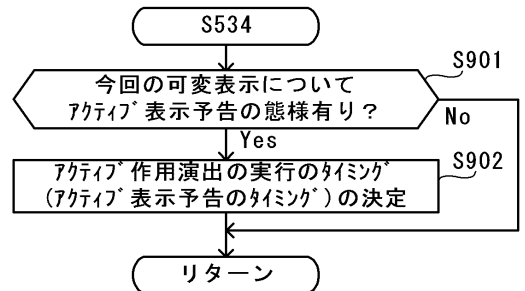
【図 29】

【図29】



【図 30】

【図30】



【図 31】

【図31】

アクティブ作用演出実行タイミング決定テーブル

アクティブ表示予告の態様	アクティブ作用演出の実行のタイミング		
	タイミング1	タイミング2	タイミング3
変化無し	70	20	10
黄色(期待度低)	40	35	25
赤色(期待度高)	5	15	80

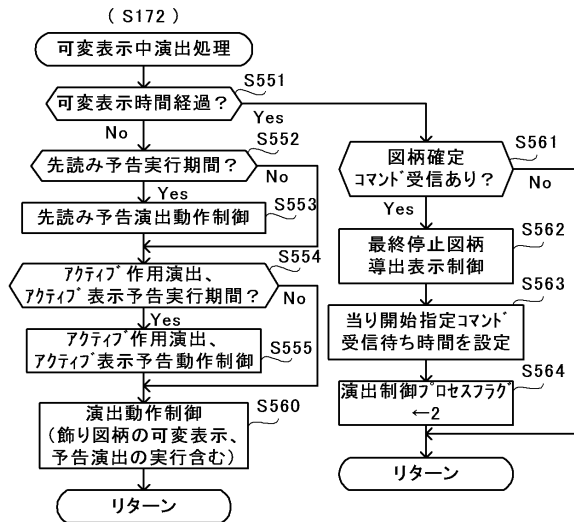
アクティブ作用演出(失敗)→変化無し

アクティブ作用演出(成功)→黄色又は赤色

タイミング1→タイミング2→タイミング3の順に各タイミング到来
遅いタイミングの方が期待度の高い態様にアクティブ表示が変化しやすい

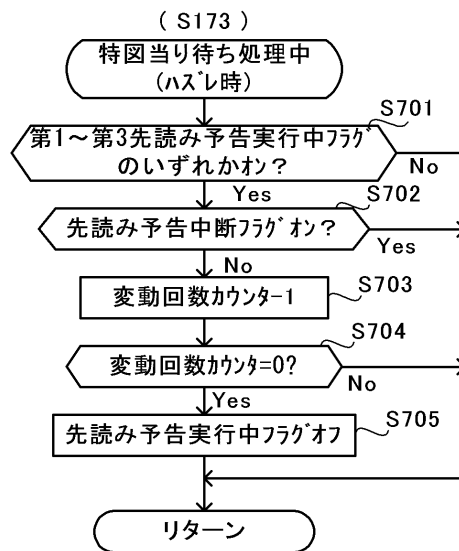
【図 3 2】

【図32】



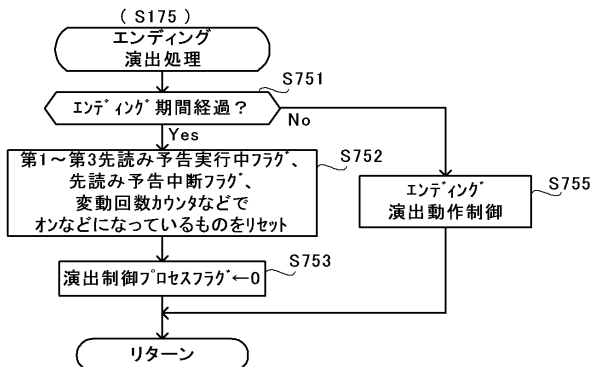
【図 3 3】

【図33】



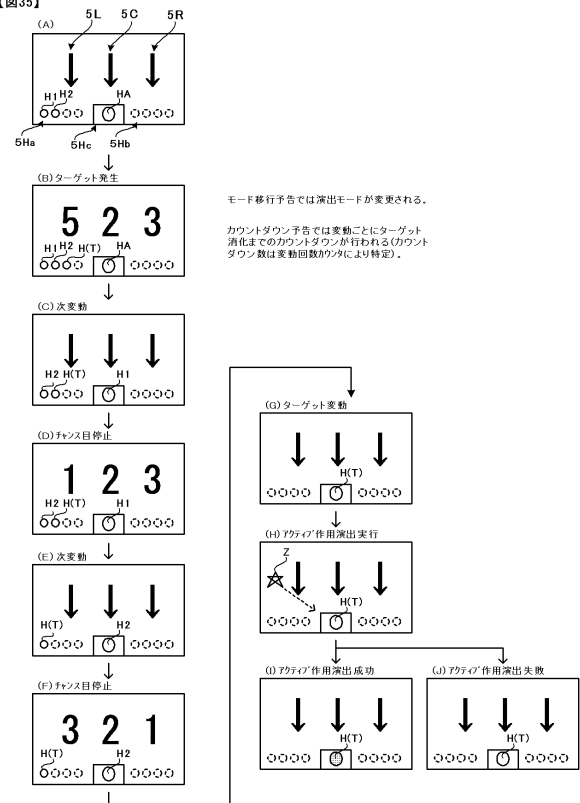
【図 3 4】

【図34】

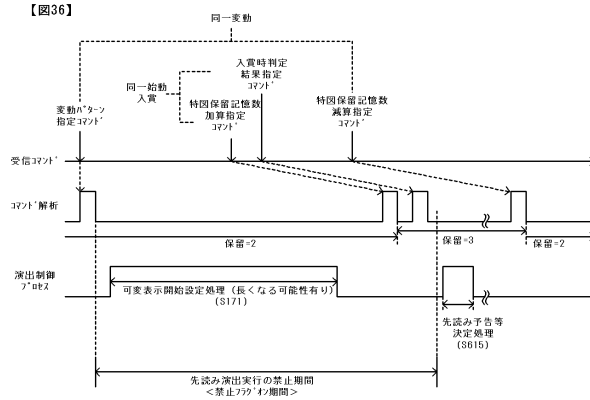


【図 3 5】

【図35】

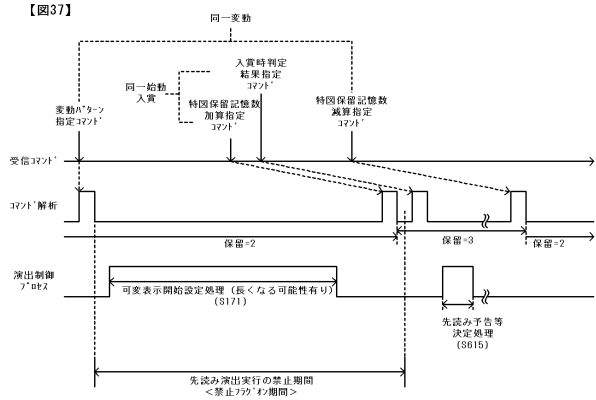


【図 36】



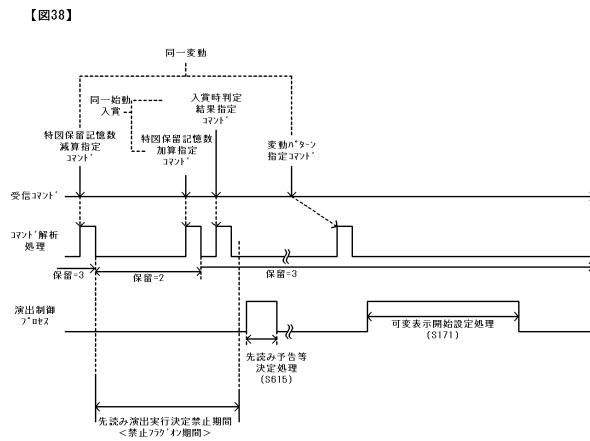
上記のようなタイミングでコデック受信が発生したときには禁止期間を設けないと、
本来のデータ(保留2日目)の1つ後の可変表示(保留3日目)を
読んだデータとして先読み演出を実行してしまう。

【図 37】



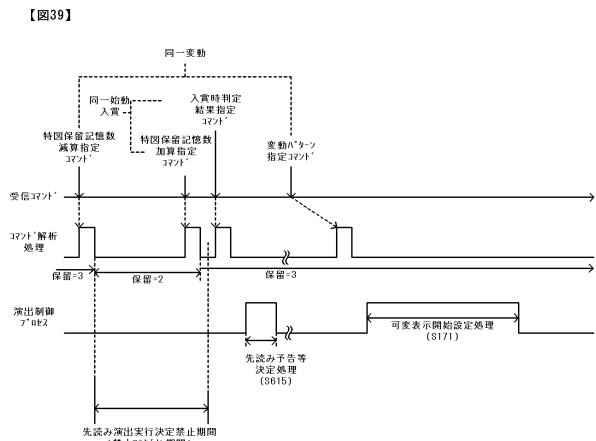
上記のようなタイミングでコデック受信が発生したときには禁止期間を設けないと、
本来のデータ(保留2日目)の1つ後の可変表示(保留3日目)を
読んだデータとして先読み演出を実行してしまう。

【図 38】



上記のようなタイミングでコデック受信が発生したときには禁止期間を設けないと、
先読み予告が実行される最後の可変表示が本来のもの(例えば、保留2日目又は3日目)
から1つ前のもの(例えば、保留1日目又は2日目)になってしまう。
(通常は、S815→特図保留記憶数減算指定コデック解析となるがその順序が逆になるため)

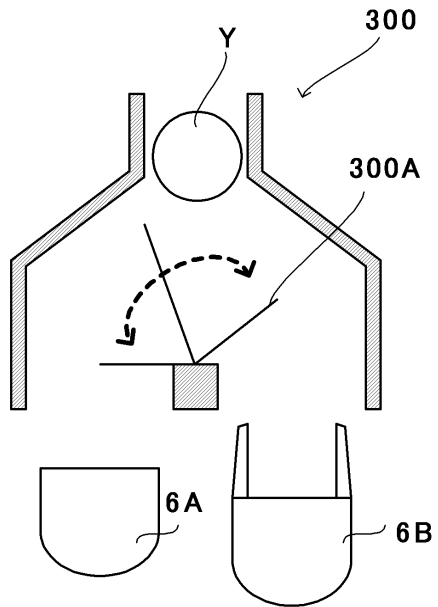
【図 39】



上記のようなタイミングでコデック受信が発生したときには禁止期間を設けないと、
先読み予告が実行される最後の可変表示が本来のもの(例えば、保留2日目又は3日目)
から1つ前のもの(例えば、保留1日目又は2日目)になってしまう。
(通常は、S815→特図保留記憶数減算指定コデック解析となるがその順序が逆になるため)

【図 40】

【図40】



【図 4 1】

【図41】

特図保留記憶部				
保留番号	MR1	MR2	MR3	特図
1	19	39	95	第1
2	22832	2	74	第2
3	6104	55	8	第1
4	—	—	—	—
5	—	—	—	—
6	—	—	—	—
7	—	—	—	—
8	—	—	—	—

フロントページの続き

審査官 渡辺 剛史

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

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