

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5503592号
(P5503592)

(45) 発行日 平成26年5月28日(2014.5.28)

(24) 登録日 平成26年3月20日(2014.3.20)

(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 85 頁)

(21) 出願番号 特願2011-107542 (P2011-107542)
 (22) 出願日 平成23年5月12日(2011.5.12)
 (65) 公開番号 特開2012-235933 (P2012-235933A)
 (43) 公開日 平成24年12月6日(2012.12.6)
 審査請求日 平成25年5月23日(2013.5.23)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 100095407
 弁理士 木村 満
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 (72) 発明者 中村 圭吾
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内

審査官 藤脇 沙絵

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】

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

通常よりも遊技者にとって有利な有利遊技状態に制御する有利遊技状態制御手段と、

前記有利遊技状態において該有利遊技状態の継続または非継続を演出の結果として報知する特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記特定演出の演出パターンとして、複数種類の演出パターンからいずれかの種類の演出パターンを選択するとともに、いずれかの種類の演出パターンが選択された後、所定の条件を満たすまでは未だ選択されていない種類の演出パターンからいずれかの種類の演出パターンを選択する特定演出種類選択手段と、

を備え、

前記有利遊技状態は、第1の有利遊技状態と、該第1の有利遊技状態よりも継続期間数の期待値が大きい第2の有利遊技状態と、を含み、

前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記複数種類の演出パターンのうち特定の種類の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が終了する第1の割合と、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類の演出パターンが選択され、該有利遊技状態が継続する第2の割合と、の合算割合に占める前記第1の割合の比率が、前記特定演出

10

20

が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が終了する第3の割合と、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、該有利遊技状態が継続する第4の割合と、の合算割合に占める前記第3の割合の比率よりも高く、

前記有利遊技状態が前記第2の有利遊技状態であり、前記特定演出が特定回数実行されるまでに前記特定の種類の演出パターンが選択される第5の割合が、前記有利遊技状態が前記第1の有利遊技状態であり、前記特定演出が前記特定回数実行されるまでに前記特定の種類の演出パターンが選択される第6の割合よりも高い、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

また、スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、まず遊技者のBET操作により賭数を設定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作することによりリールの回転が開始し、各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに入賞ライン上に予め定められた入賞図柄の組み合わせ（例えば、7 - 7 - 7、以下図柄の組み合わせを役とも呼ぶ）が揃ったことによって入賞が発生する。すなわち遊技者の操作によってゲームが進行するようになっている。これら入賞役には、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別役、メダルなどの遊技用価値の付与を伴う小役、遊技用価値を用いずにゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技役などがある。これら入賞役は、スタート操作と同時に行為れる内部抽選に当選したことを条件に当選役の入賞が可能となるものが一般的である。

【0004】

この種のスロットマシンとしては、遊技者にとって有利な遊技状態に制御するとともに、この有利な遊技状態が継続するか否かを最終的に報知する特定演出を実行するものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2009-285014号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 6 】

特許文献 1 に記載の技術では、有利な遊技状態が一定期間毎に継続するか否かの抽選を行い、その結果に応じて特定演出を選択するとともに、有利な遊技状態の継続率が予め決められており、一定以上の継続率であることを条件に、有利な遊技状態が継続しない場合に選択されやすい強攻撃のパターンにて有利な遊技状態が継続する旨を報知する特定演出を行うことにより、強攻撃のパターンで有利な遊技状態が継続することで、高い継続率である旨が示唆されるようになっている。

【 0 0 0 7 】

しかしながら、このような法則を知らない遊技者が遊技を行った場合、強攻撃のパターンで有利な遊技状態が継続しても再び強攻撃のパターンが選択される可能性があるため、このようなパターンの演出が選択されても、有利な遊技状態が継続することへの期待感を十分に高めることができなかった。

【 0 0 0 8 】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、有利な遊技状態が継続することへの期待感を効果的に高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 9 】

(1) 上記目的を達成するため、本願の第 1 の観点に係る遊技機は、

各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば第 1 及び第 2 特別図柄表示装置 4 A、4 B や画像表示装置 5 など）を備え、識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄となる特別図柄や大当り組合せの確定飾り図柄など）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

通常よりも遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば時短状態など）に制御する有利遊技状態制御手段（例えばステップ S 3 2 5 の処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

前記有利遊技状態において該有利遊技状態の継続または非継続を演出の結果として報知する特定演出（例えばバトル演出など）を実行する特定演出実行手段（例えばステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、

前記特定演出の演出パターンとして、複数種類の演出パターンからいずれかの種類の演出パターン（例えば対戦キャラなど）を選択するとともに、いずれかの種類の演出パターンが選択された後、所定の条件を満たすまでは未だ選択されていない種類の演出パターン（例えば未選択の対戦キャラなど）からいずれかの種類の演出パターンを選択する特定演出種類選択手段（例えばステップ S 5 2 9 の対戦相手決定処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、

を備え、

前記有利遊技状態は、第 1 の有利遊技状態（例えば時短回数が「 5 0 回」の時短状態など）と、該第 1 の有利遊技状態よりも継続期間数の期待値が大きい第 2 の有利遊技状態（例えば時短回数が「 1 0 0 回」の時短状態など）と、を含み、

前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記複数種類の演出パターンのうち特定の種類の演出パターン（例えば対戦キャラ C など）が選択され、かつ該有利遊技状態が終了する第 1 の割合（例えば対戦キャラ C のバトル演出が行われ、かつ時短状態が継続しない割合など）と、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類の演出パターンが選択され、該有利遊技状態が継続する第 2 の割合（例えば対戦キャラ C のバトル演出が行われ、かつ時短状態が継続する割合など）と、の合算割合に占める前記第 1 の割合の比率が、前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が終了する第 3 の割合（例えば対戦キャラ C 以外のバトル演出が行われ、かつ時短状態が継続しない割合など）と、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外

10

20

30

40

50

の演出パターンが選択され、該有利遊技状態が継続する第4の割合（例えば対戦キャラC以外のバトル演出が行われ、かつ時短状態が継続する割合など）と、の合算割合に占める前記第3の割合の比率よりも高く、

前記有利遊技状態が前記第2の有利遊技状態であり、前記特定演出が特定回数（例えば1回など）実行されるまでに前記特定の種類の演出パターンが選択される第5の割合が、前記有利遊技状態が前記第1の有利遊技状態であり、前記特定演出が前記特定回数実行されるまでに前記特定の種類の演出パターンが選択される第6の割合よりも高い、

ことを特徴とする。

【0010】

このような構成によれば、有利遊技状態が特定回数以上の特定演出が実行されるまで継続した場合において、該有利遊技状態が第1の有利遊技状態よりも継続ゲーム数の期待値の大きい第2の有利遊技状態である場合には、第1の有利遊技状態である場合よりも特定演出が特定回数実行されるまでに、有利遊技状態が継続しにくい特定の種類の演出パターンが選択される割合が高く、特定演出が特定回数実行されるまでに特定の種類の演出パターンが選択され、かつ有利遊技状態が継続することで、その後は、所定条件が成立するまで特定の種類の演出パターンが選択されることがなく、有利遊技状態が継続しにくい特定の種類の演出パターン以外の演出パターンが選択されるため、有利遊技状態が継続することへの遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

尚、第1の有利遊技状態よりも継続ゲーム数の期待値の大きい第2の有利遊技状態とは、第1の有利遊技状態よりも多いゲーム数にわたり制御される有利遊技状態であっても良いし、第1の有利遊技状態よりも継続率が高い結果、第1の有利遊技状態よりも多いゲーム数に制御される割合が高い有利遊技状態であっても良い。

また、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記複数種類の演出パターンのうち特定の種類の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が終了する第1の割合とは、一定ゲーム数の間に、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が終了する事象が生じる理論上の割合であり、例えば、第1の有利遊技状態に制御される確率と、第1の有利遊技状態に制御された後、第1有利遊技状態が終了する確率と、第1の有利遊技状態が終了する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類の演出パターンが選択される確率と、第2の有利遊技状態に制御される確率と、第2の有利遊技状態に制御された後、第2有利遊技状態が終了する確率と、第2の有利遊技状態が終了する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類の演出パターンが選択される確率と、を乗算した値などが該当する。

また、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が継続する第2の割合とは、一定ゲーム数の間に、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が継続する事象が生じる理論上の割合であり、例えば、第1の有利遊技状態に制御される確率と、第1の有利遊技状態に制御された後、第1の有利遊技状態が継続する確率と、第1の有利遊技状態が継続する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類の演出パターンが選択される確率と、第2の有利遊技状態に制御される確率と、第2の有利遊技状態に制御された後、第2の有利遊技状態が継続する確率と、第2の有利遊技状態が継続する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類の演出パターンが選択される確率と、を乗算した値などが該当する。

また、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が終了する第3の割合とは、一定ゲーム数の間に、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が終了する事象が生じる理論上の割合であり、例えば、第1の有利遊技状態に制御される確率と、第1の有利遊技状態に制御された後、第1の有利遊技状態が終了

する確率と、第1の有利遊技状態が終了する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類以外の演出パターンが選択される確率と、第2の有利遊技状態に制御される確率と、第2の有利遊技状態に制御された後、第2の有利遊技状態が終了する確率と、第2の有利遊技状態が終了する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類以外の演出パターンが選択される確率と、を乗算した値などが該当する。

また、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が継続する第4の割合とは、一定ゲーム数の間に、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が継続する事象が生じる理論上の割合であり、例えば、第1の有利遊技状態に制御される確率と、第1の有利遊技状態に制御された後、第1の有利遊技状態が継続する確率と、第1の有利遊技状態が継続する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類以外の演出パターンが選択される確率と、第2の有利遊技状態に制御される割合と、第2の有利遊技状態に制御された後、第2の有利遊技状態が継続する割合と、第2の有利遊技状態が継続する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類以外の演出パターンが選択される確率と、を乗算した値などが該当する。

【0011】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記所定の条件は、前記有利遊技状態が終了するか、予め定められた課題または提示された課題が達成されること(例えば全対戦キャラ勝利など)で成立する条件である、ようなものであればよい。

このような構成によれば、一度、特定の種類の演出パターンにて特定演出が実行され、かつ有利遊技状態が継続した場合には、当該有利遊技状態が終了するか、予め定められた課題または提示された課題が達成されるまでは、特定の種類の演出パターンにて特定演出が実行されないため、予め定められた課題または提示された課題が達成されるまでの期間にわたり有利遊技状態が継続することへの遊技者の期待感を持続させることができる。

尚、予め定められた課題とは、例えば、全ての種類の演出パターンが選択されることなど変化のない課題が該当し、提示された課題とは、有利遊技状態の開始時などに複数の課題から選択された提示された課題など、変化する課題が該当する。

【0012】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、

前記特定演出種類選択手段が未だ選択していない演出パターンの種類を認識可能に報知する未選択パターン報知手段(例えば画像表示装置5など)を備える、ものであってもよい。

このような構成によれば、未だ選択されていない演出パターンの種類を特定できるため、特定された演出パターンの種類から、有利遊技状態が継続しやすいか否かを推測することができる。

【0013】

(4) 上記(1)~(3)の遊技機において、

前記特定演出種類選択手段が選択した演出パターンの種類が特別の条件を満たす場合(例えば全対戦キャラ勝利など)に、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段(例えばシード権を付与する演出制御用CPU120など)を備える、ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出により有利遊技状態が継続するか否かが示唆されるだけでなく、それまでに選択された特定演出の演出パターンの種類が特別の条件を満たすことで特典が付与されるため、遊技を継続する意欲を高めることができる。

尚、特別の条件を満たす場合とは、前記特定演出種類選択手段が1回のゲームにおいて選択した演出パターンの種類が特別の条件を満たすものでも良いし、前記特別演出種類選択手段が複数回のゲームにおいて選択した演出パターンの種類の履歴が特別の条件を満たすものでも良い。

【0014】

(5) 上記 (4) の遊技機において、

前記有利遊技状態に制御される場合に、前回の有利遊技状態において選択された演出パターンの種類を引き継ぐか否か (例えばコンティニューかクリアかなど) を遊技者が選択可能な引き継ぎ選択手段 (例えばプッシュボタン 3 1 B など) を備え、

前記特定演出種類選択手段は、前記引き継ぎ選択手段により前回の有利遊技状態において選択された演出パターンの種類を引き継ぐ旨 (例えばコンティニューなど) が選択された場合には、前回の有利遊技状態を含め未だ選択されていない種類の演出パターンからいずれかの種類の演出パターンを選択する、ようにしてもよい。

このような構成によれば、前回の有利遊技状態において選択された演出パターンの種類を引き継ぐか否かを選択できるため、例えば、前回の有利遊技状態で継続しにくい種類の演出パターンが残っている場合には引き継がず、前回の有利遊技状態で継続しにくい種類の演出パターンが残っていない場合には引き継ぐといったことが可能となる。また、前回の有利遊技状態で選択された演出パターンの種類に関わらず、引き継ぐことで特別の条件を満たしやすく、特定の付与が受けやすくなる。

【 0 0 1 5 】

(6) 上記 (4) 又は (5) の遊技機において、

前記特典付与手段によって前記特典が付与された場合、該特典が付与されなかった場合に比べて、次に有利遊技状態に制御されたときに、前記特定演出が前記特定回数実行されるまでに前記特定の種類の演出パターンが選択される割合が高くなる、ようにしてもよい。

このような構成によれば、有利遊技状態が継続することへの遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【 0 0 1 6 】

(7) 上記 (1) ~ (6) の遊技機において、

前記有利遊技状態制御手段は、複数種類の前記特定遊技状態うちのいずれか一の該特定遊技状態に制御された後、該特定遊技状態の種類に応じた前記有利遊技状態に制御し、

前記所定の条件は、前記特定遊技状態に制御されることを条件とするものである。

このような構成によれば、特定遊技状態の種類に応じて異なる有利遊技状態に制御されるので、有利遊技状態毎の演出の減り張りができる。

【 0 0 1 7 】

(8) 上記 (1) ~ (5) の遊技機において、

前記特定演出種類選択手段は、前記有利遊技状態が前記第 2 の有利遊技状態である場合、前記特定演出が前記特定回数実行されるまでに前記特定の種類の演出パターンを必ず選択する、ようにしてもよい。

いずれの有利遊技状態に制御されているかを推測できやすくなり、遊技興趣が向上する。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 8 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】演出制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。

【図 4】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図 5】変動パターンを例示する図である。

【図 6】変動パターン種別を例示する図である。

【図 7】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 8】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 9】変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 10】変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 11】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 12】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 3】演出制御パターンの構成例等を示す図である。
- 【図 1 4】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。
- 【図 1 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 6】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 1 7】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 1 8】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 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 2 0】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 1】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】先読み予告決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】先読み予告決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】先読み予告演出を決定する割合の設定例を示す図である。
- 【図 2 9】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 3 0】高ベース状態中に実行されるバトル演出の画面の一例を示す図である。
- 【図 3 1】高ベース状態中に実行されるバトル演出の流れを示すフローチャートである。
- 【図 3 2】対戦相手決定処理の制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】バトル演出における対戦キャラの選択比率及び特徴を示す図である。
- 【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詳細に説明する。図 1 は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 0 0 2 0】

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

【 0 0 2 1】

複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

【 0 0 2 2】

第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はともに、例えば方形状に形成

されている。なお、第1特図の種類と第2特図の種類は同じ（例えば、ともに「0」～「9」を示す数字、及び、「-」を示す記号）であってもよいし、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば「00」～「99」を示す数字（あるいは2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【0023】

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

【0024】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに伴って、「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（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

【0025】

このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、または、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば1秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

画像表示装置 5 の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア 5 H が配置されている。始動入賞記憶表示エリア 5 H では、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、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 始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲーム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可変表示の保留が行われる。

【0029】

図 1 に示す例では、始動入賞記憶表示エリア 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 特図保留記憶数は、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【0030】

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、図 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一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、始動領域（第 2 始動領域）第 2 始動入賞口を形成する。

【0031】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、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、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、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傾動制御により、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態であるときでも、第 2 始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態において、例えば第 2 始動入賞口を閉鎖することなどにより、第 2 始動入賞口には遊技球が進入しない

10

20

30

40

50

ように構成してもよい。このように、第2始動領域としての第2始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

【0032】

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

10

【0033】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、図2に示す大入賞口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

20

【0034】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）しやすくする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

30

【0035】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置7において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

40

【0036】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

【0037】

50

普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25C が設けられている。普図保留表示器 25C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 41 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0038】

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、10 10

【0039】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8L、8R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置 6A、普通可変入賞球装置 6B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。20

【0040】

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。

【0041】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31A が取り付けられている。スティックコントローラ 31A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 31A の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。30

【0042】

スティックコントローラ 31A の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。40

【0043】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 31A の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出 50

できるように構成されていればよい。プッシュボタン 3 1 B の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 3 1 B に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサが設けられていればよい。

【 0 0 4 4 】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。

【 0 0 4 5 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技領域に設けられた通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立した

10

【 0 0 4 6 】

この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「 7 」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「 7 」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 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拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

20

【 0 0 4 7 】

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

30

【 0 0 4 8 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

【 0 0 4 9 】

40

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。

【 0 0 5 0 】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「 3 」、「 5 」、「 7 」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「 2 」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「 - 」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。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小当り図柄、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

50

にしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0051】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当たり図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当たり」となった後、大当たり遊技状態において、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば29秒間や0.1秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

【0052】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態（閉鎖状態）に変化させて、1回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「15」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

【0053】

大当たり遊技状態におけるラウンドのうち、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（開放状態）とする上限時間が比較的長い時間（例えば29秒など）となるラウンドは、通常開放ラウンドともいう。一方、特別可変入賞球装置7を第1状態（開放状態）とする上限時間が比較的短い時間（例えば0.1秒など）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

【0054】

大当たり図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄は通常開放ラウンド大当たり図柄となり、「5」の数字を示す特別図柄は短期開放ラウンド大当たり図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として通常開放ラウンド大当たり図柄が導出された後に制御される通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態（通常開放大当たり状態）では、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、第1期間となる所定の上限時間（例えば29秒間）が経過するまでの期間、あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。なお、通常開放大当たり状態は、第1特定遊技状態ともいう。

【0055】

特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当たり図柄が導出された後に制御される短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態（短期開放大当たり状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる上限時間（大入賞口扉により大入賞口を開放状態とする期間の上限）が、通常開放大当たり状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.1秒間）となる。なお、短期開放大当たり状態では、大入賞口の開放期間が第2期間となるように制御されればよく、それ以外の制御は通常開放大当たり状態と同様に行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放大当たり状態では、ラウンドの実行回数が、通常開放大当たり状態における第1ラウンド数（例えば「15」）よりも少ない第2ラウンド数（例えば「2」）となるようにしてもよい。

【0056】

このような短期開放大当たり状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば所定個数（例えば15個）の出玉（賞球）が得られる。しかし、大入賞口の開放期間は第2期間（0.1秒間など）であって、非常に短い。そのため、短期開放大当たり状態は実質的には出玉（賞球）が得られない大当たり遊技状態である。なお、短期開放大当たり状態は、第2特定遊技状態ともいう。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 7 】

また、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態に比べて、大入賞口の開放期間が短いものに限定されず、例えば大入賞口の開放期間（上限時間）は短期開放ラウンド特定遊技状態と通常開放ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、短期開放ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限回数（例えば2回）が通常開放ラウンド特定遊技状態での上限回数（例えば15回）に比べて少なくなるものであってもよい。すなわち、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、各ラウンドで大入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい第1状態に変化させる期間が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンドの実行回数が通常開放ラウンド特定遊技状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

10

【 0 0 5 8 】

小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として導出された後には、特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、短期開放大当り状態と同様に特別可変入賞球装置7において大入賞口を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置7を第2期間にわたり第1状態（開放状態）とする動作が繰り返し実行される。

【 0 0 5 9 】

20

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

【 0 0 6 0 】

ここで、リーチ状態とは、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）では予め定められた大当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5Cなど）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部又は一部で飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

30

40

【 0 0 6 1 】

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

50

作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

【0062】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。

【0063】

一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチやスーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。

10

【0064】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「滑り」や「擬似連」の可変表示演出は、主基板11の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」の可変表示演出は、主基板11の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板12の側で実行するか否かが決定されてもよい。

20

【0065】

「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、複数の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」または「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rのいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。こうして、「滑り」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに複数の飾り図柄を仮停止表示させた後、所定数の飾り図柄について可変表示を再度実行することにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になるときに、リーチ状態とはならず非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されるときとがある。

30

【0066】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに伴って、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大3回まで）行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄が再変動する回数である。

40

【0067】

「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、例えば予め定められた複数種類の擬似連チャンス目のうちいずれかを構成する飾り図柄が、所定表示結果として一旦は仮停止表示される。その後、擬似連変動（再可変表示）が行われる。この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、

50

擬似連変動（再変動）が1回～3回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば4回や5回といった、1回～3回よりも多くの回数まで実行できるようにしてもよい。

【0068】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「滑り」や「擬似連」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「発展チャンス目」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。これにより、発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当たり」となることに対する期待感が高められる。

【0069】

また、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて擬似連チャンス目となるハズレ組合せ（特殊組合せ）の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄を再び変動させる「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの一部にて飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0070】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、ランプ点灯などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、遊技者に予め報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。

【0071】

予告演出のうちには、先読み予告演出となるものが含まれていればよい。先読み予告演出は、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象となる可変表示を開始するより前に、特図ゲームの保留情報などに基づいて実行可能となる予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される飾り図柄の可変表示にわたり、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを連続して予告する先読み予告演出は、連続予告演出とも称される。例えば、先読み予告演出として、変動図柄予告やキャラクタ予告、保留表示予告といった、複数種類の予告演出のいずれかを実行することができればよい。

【0072】

変動図柄予告は、飾り図柄の可変表示において最終停止表示される確定飾り図柄の一部または全部を、通常時における飾り図柄とは異なる特殊な飾り図柄に変化させることにより、あるいはチャンス目図柄として予め定められた組合せとすることにより、予告対象となる可変表示において「大当り」となる可能性などを予告する。一例として、予告対象となる可変表示よりも前に実行される可変表示において最終停止表示される飾り図柄を、通常時における飾り図柄の可変表示では使用されない所定の表示色（例えば赤色など）を有する星型などの記号を示すものとする事により、可変表示結果が「大当り」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。

【 0 0 7 3 】

キャラクタ予告は、飾り図柄の可変表示中に所定のキャラクタ画像を表示することにより、予告対象となる可変表示において「大当り」となる可能性などを予告する。キャラクタ予告では、可変表示が実行されるごとに、例えば表示されるキャラクタ画像の個数が増加することなどにより、演出態様が変化する。このように、キャラクタ予告は、複数回の可変表示にわたって段階的に態様が変化していく予告演出であればよい。

【 0 0 7 4 】

保留表示予告は、始動入賞記憶表示エリア 5 H において特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に変化させることにより、予告対象となる可変表示において「大当り」となる可能性などを予告する。一例として、特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位における表示色を、通常時における所定色（例えば青色）とは異なる特定色（例えば金色や虹色など）とすることにより、可変表示結果が「大当り」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。また、表示部位における表示柄を通常時とは異なる特定柄（例えば花柄など）とすることや、表示部位に通常時とは異なるキャラクタを表示することにより、可変表示結果が「大当り」となる可能性が通常よりも高いことを報知できるようにしてもよい。

【 0 0 7 5 】

保留表示予告は、予告対象となる可変表示に対する始動入賞が発生したタイミングで直ちに実行される。一方、変動図柄予告やカウントダウン予告は、予告対象となる可変表示に対する始動入賞が発生した後に開始される可変表示から演出を開始し、その予告演出の対象となる可変表示が開始されるよりも前の複数回の可変表示にわたって連続して実行される。

【 0 0 7 6 】

なお、必ずしも複数回の可変表示にわたって予告演出を実行する必要はなく、例えば、その予告演出の対象となる可変表示が開始される直前の 1 回のみの可変表示において予告演出を行うものであってもよい。また、例えば、予告対象となる可変表示が開始されるよりも前の可変表示から予告演出を開始して、その予告対象となる可変表示の直前に実行される可変表示までで予告演出を終了するものであってもよいし、予告対象となる可変表示中においても予告演出が実行されるものであってもよい。さらに、複数回の可変表示にわたって必ずしも連続して実行する必要はなく、例えば、1 回おきまたは 2 回おきに間欠的に複数回の可変表示において予告演出を実行してもよい。

【 0 0 7 7 】

こうした先読み予告演出としては、変動図柄予告やキャラクタ予告、保留表示予告の他にも、例えば、所定のストーリー性をもつ演出を実行して、予告対象となる可変表示における可変表示結果などに基づいてストーリーの結果を表示するような演出が実行されてもよい。より具体的には、プロレスやサッカーの試合や敵味方のキャラクタが戦うバトル演出を行うとともに、可変表示結果が「大当り」となる場合には試合やバトルに勝利する演出を行い、可変表示結果が「ハズレ」であれば試合やバトルに敗北する演出を行うようにしてもよい。また、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合や、可変表示結果が「小当り」となる場合であれば、試合やバトルが引き分けて継続する演出を行うようにしてもよい。また、勝敗などの結果を表示するものではなく、物語などの所定のストーリーを複数回の可変表示にわたり順に展開させていくような演出を実行してもよ

10

20

30

40

50

い。あるいは、先読み予告演出として、第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したときに、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを直ちに告知（確定的に報知）する一発告知態様の演出が実行されてもよい。

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄といった通常大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の通常大当たり組合せ（「非確変大当たり組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。通常大当たり組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。

【0081】

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当たり図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「非確変」（「通常大当たり」ともいう）の可変表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。「非確変」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となったことに基づいて、通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回、50回、25回のいずれかの回数）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

【0082】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄といった確変大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の確変大当たり組合せとなる確定飾り

10

20

30

40

50

図柄が停止表示されることがある。確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか 1 つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示結果として、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

【0083】

確定飾り図柄が通常大当り組合せであるか確変大当り組合せであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「確変」の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当り遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当り」となって再び大当り遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。なお、時短制御と同様に、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば 100 回、50 回、25 回のいずれかの回数）の特図ゲームが実行されたときに、確変制御を終了してもよい。また、大当り遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

【0084】

時短制御が行われるときには、普通図柄表示器 20 による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすくして第 2 始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御のいずれか 1 つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。

【0085】

高開放制御が行われることにより、第 2 始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。

【0086】

時短制御と高開放制御がともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。また、確変制御が行われる遊技状態は、確変状態あるいは高確状態ともいう。確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態は、高確高ベース状態とも称される。確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態は、高確低ベース状態とも称される。なお、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態のみを、特に「確変状態」ということもあり、高確低ベース状態とは区別するために、

時短付確変状態ということもある。一方、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態（高確低ベース状態）は、高確高ベース状態と区別するために、時短なし確変状態ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる時短状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御や時短制御および高開放制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。通常状態以外の遊技状態において時短制御や確変制御の少なくともいずれかが行われるときには、特図ゲームが頻繁に実行可能となることや、各回の特図ゲームにおける可変表示結果が「大当たり」となる確率が高められることにより、遊技者にとって有利な状態となる。大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態は、特別遊技状態とも称される。

【 0 0 8 7 】

10

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「5」の数字を示す特別図柄といった短期開放ラウンド大当たり図柄が停止表示される場合や、「2」の数字を示す特別図柄といった小当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、開放チャンス目として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、短期開放ラウンド大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄（短期開放ラウンド大当たり状態に対応したチャンス目となる確定飾り図柄）が停止表示されることもある。

【 0 0 8 8 】

20

特図ゲームにおける確定特別図柄が短期開放ラウンド大当たり図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「突確」（「突確大当たり」あるいは「突然確変大当たり」ともいう）の可変表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。「突確」の大当たり種別で可変表示結果が「大当たり」となったことに基づいて、短期開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確変制御が行われればよい。

【 0 0 8 9 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「2」の数字を示す特別図柄といった小当たり図柄が停止表示されて可変表示結果が「小当たり」となったことに基づいて、小当たり遊技状態に制御され、その終了後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される。ただし、可変表示結果が「小当たり」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当たり遊技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。

30

【 0 0 9 0 】

飾り図柄の可変表示結果として開放チャンス目を構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となる場合には、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」であることに基づき短期開放大当たり状態に制御されたときと、可変表示結果が「小当たり」であることに基づき小当たり遊技状態に制御されたときとがある。一方、飾り図柄の可変表示結果としてリーチ組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となるのは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」であることに基づき短期開放大当たり状態に制御されたときのみである。したがって、開放チャンス目を構成する確定飾り図柄は、短期開放大当たり状態および小当たり遊技状態のいずれに制御されることにも対応している一方で、リーチ組合せの確定飾り図柄は、短期開放大当たり状態に制御されることに対応している。

40

【 0 0 9 1 】

確定飾り図柄が非確変大当たり組合せや確変大当たり組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されることがある。再抽選演出では、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに通常大当たり組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア

50

5 L、5 C、5 Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、通常大当り組合せとなる飾り図柄（通常図柄）のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当り種別が「非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に通常大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する再抽選落選演出が行われる。これに対して、大当り種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する再抽選当選演出が実行されることもあれば、再抽選落選演出が実行されることもある。

【0092】

10

通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、大当り遊技状態の開始時や大当り遊技状態におけるラウンドの実行中、大当り遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間などにて、確変状態に制御するか否かの確変報知演出となる大当り中昇格演出が実行されてもよい。なお、大当り中昇格演出と同様の報知演出が、大当り遊技状態の終了後における最初の可変表示ゲーム中などにて実行されてもよい。大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

【0093】

大当り中昇格演出には、確定飾り図柄が通常大当り組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当り中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当り中昇格失敗演出とがある。例えば、大当り中昇格演出では、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄を可変表示させて通常図柄と確変図柄のいずれかを演出表示結果として停止表示させること、あるいは、飾り図柄の可変表示とは異なる演出画像の表示を行うことなどにより、確変状態となる昇格の有無を、遊技者が認識できるように報知すればよい。

20

【0094】

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

30

【0095】

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

40

【0096】

主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送するスイッチ回路110、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号をソレノイド81、82に伝送するソレノイド回路111などが搭載されている。

【0097】

50

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

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄保留表示器 2 5 C などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【 0 1 0 0 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。

【 0 1 0 1 】

図 3 (A) は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は 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 」とされ、E X T データの先頭ビットは「 0 」とされる。なお、図 3 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【 0 1 0 2 】

図 3 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異な

10

20

30

40

50

る E X T データが設定される。

【 0 1 0 3 】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 3 (B) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。より具体的には、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」で時短回数が「25 回」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」で時短回数が「50 回」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」で時短回数が「75 回」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」で時短回数が「100 回」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 5 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 6 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 6 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 7 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 7 H は、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を示す第 8 可変表示結果通知コマンドである。

【 0 1 0 4 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 3 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。

【 0 1 0 5 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態や小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【 0 1 0 6 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当

10

20

30

40

50

り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定されるE X Tデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当たり状態や短期開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なるE X Tデータが設定される。

【0107】

コマンドB100Hは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

10

【0108】

コマンドC1XXHは、始動入賞記憶表示エリア5Hなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、始動入賞記憶表示エリア5Hなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したときに、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

20

【0109】

第1保留記憶数通知コマンドは、第1始動入賞の発生により第1始動条件が成立したときに、第1特図保留記憶数の増加を通知するものとして送信される。また、第2保留記憶数通知コマンドは、第2始動入賞の発生により第2始動条件が成立したときに、第2特図保留記憶数の増加を通知するものとして送信される。

30

【0110】

この実施の形態では、保留記憶情報として、第1始動入賞口と第2始動入賞口とのいずれに始動入賞したかを指定する第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドを送信するとともに、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定する第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドを送信する。なお、保留記憶数が増加したときに、第1特図保留記憶数または第2特図保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第1特図保留記憶数または第2特図保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

40

【0111】

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

【0112】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制

50

御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC 4 X X Hは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否かや「小当り」となるか否か、大当り種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC 6 X X Hは、入賞時判定結果として、変動パターン種別決定用の乱数値M R 3がいずれの決定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動カテゴリコマンドである。

【 0 1 1 3 】

この実施の形態では、入賞時乱数値判定処理（図 1 8 参照）において、始動入賞の発生に基づき、可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かや「小当り」に決定されるか否か、大当りの種別、変動パターン種別決定用の乱数値M R 3がいずれの決定値の範囲になるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのE X Tデータに、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されることを指定する値や、大当り種別を指定する値を設定し、演出制御基板 1 2 に対して送信する制御を行う。また、変動カテゴリコマンドのE X Tデータに判定結果としての乱数値M R 3が含まれる決定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御基板 1 2 に対して送信する制御を行う。演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されるか否か、大当り種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドに設定されている値に基づいて、変動パターン種別決定用の乱数値M R 3が所定範囲の決定値に含まれる場合には変動パターン種別を認識できる。

【 0 1 1 4 】

図柄指定コマンドの一例として、コマンドC 4 0 0 Hを可変表示結果が「ハズレ」となる場合に应じた第 1 図柄指定コマンドとし、コマンドC 4 0 1 Hを可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」となる場合に应じた第 2 図柄指定コマンドとし、コマンドC 4 0 2 Hを可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」となる場合に应じた第 3 図柄指定コマンドとし、コマンドC 4 0 3 Hを可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に应じた第 4 図柄指定コマンドとし、コマンドC 4 0 4 Hを可変表示結果が「小当り」となる場合に应じた第 5 図柄指定コマンドとする。なお、図柄指定コマンドに設定されるE X Tデータと、可変表示結果通知コマンドに設定されるE X Tデータとを共通化してもよい。

【 0 1 1 5 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するR O M（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供するR A M（Random Access Memory）1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うC P U（Central Processing Unit）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（Input/Output port）1 0 5 とを備えて構成される。

【 0 1 1 6 】

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。

【 0 1 1 7 】

図 4 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 4 に示すように、この実施の形態では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果決定用の乱

数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3、変動パターン決定用の乱数値MR4、普図表示結果決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0118】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR5の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図12に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR5の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

10

【0119】

特図表示結果決定用の乱数値MR1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や、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65535」の範囲の値をとる。大当り種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当り種別を「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0120】

20

変動パターン種別決定用の乱数値MR3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種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「251」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値MR4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種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値MR5は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【0121】

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

30

40

【0122】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ またはスーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。大当り変動パターンと小当り変動パターンは、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となる場合に対応した当り変動パターンに含まれる。

【0123】

図6は、この実施の形態における変動パターン種別を示している。図5に示す各変動パターンは、図6に示す複数の変動パターン種別のうち、少なくとも1つの変動パターン種

50

別に含まれている。すなわち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作の態様などに基づいて分類（グループ化）された単一または複数の変動パターンを含むように構成されていけばよい。

【 0 1 2 4 】

一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類（演出態様）で分類（グループ化）して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチ（スーパーリーチ またはスーパーリーチ ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。また、スーパーリーチを伴う変動パターンについては、リーチ演出の内容（例えばスーパーリーチ であるかスーパーリーチ であるか）に応じて、異なる変動パターン種別に分類されるようにしてもよい。あるいは、所定の可変表示演出が実行されるか否かなどに応じて、異なる変動パターン種別に分類されるようにしてもよい。他の一例として、複数の変動パターンを飾り図柄の可変表示時間などに応じて、分類（グループ化）してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがあるとしてもよい。

10

【 0 1 2 5 】

図 6 に示すように、各変動パターン種別には、可変表示態様や可変表示の内容に応じて、1つまたは複数の変動パターンが分類される。図 5 に示す変動パターンの具体的な分類については、例えば図 1 1 に示すような変動パターン決定テーブル 1 3 4 の設定から、特定することができる。すなわち、変動パターン決定テーブル 1 3 4 において、各変動パターン種別に応じて決定値が割り当てられた変動パターンは、その変動パターン種別に含まれるように分類されている。

20

【 0 1 2 6 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える ROM 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、ROM 1 0 1 には、CPU 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、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図 5 に示すような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。

30

【 0 1 2 7 】

図 7 は、ROM 1 0 1 に記憶される特図表示結果決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、特図表示結果決定テーブルとして、図 7 (A) に示す第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A と、図 7 (B) に示す第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 B とが、予め用意されている。第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 B は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

40

【 0 1 2 8 】

第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 と比較される数値（決定値）が、「大当たり」や「小当

50

り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、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、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0129】

第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる決定用データとなっている。第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの決定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。すなわち、第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0130】

第1特図表示結果決定テーブル130Aの設定例では、所定範囲の決定値（「30000」～「30099」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第2特図表示結果決定テーブル130Bの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基いて可変表示結果の判定を行う場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基いて可変表示結果の判定を行う場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される割合を、異ならせることができる。

【0131】

特に、第2特図を用いた特図ゲームでは特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）といった、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な小当り遊技状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、第2特図表示結果決定テーブル130Bにおいても、第1特図表示結果決定テーブル130Aにおける設定とは異なる所定範囲の決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、第1特図表示結果決定テーブル130Aに比べて少ない決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられてもよい。こうして、時短状態や確変状態といった高ベース状態であるときには、通常状態や時短なし確変状態といった低ベース状態であるときよりも、小当り遊技状態に制御すると決定される割合が低くなるようにしてもよい。あるいは、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかにかかわらず、共通の特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果の決定を行うようにしてもよい。

【0132】

図8は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（

第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム)であるか第2特図(第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム)であるかに応じて、大当たり種別決定用の乱数値MR2と比較される数値(決定値)が、「非確変(時短回数25回)」や「非確変(時短回数50回)」、「非確変(時短回数75回)」、「非確変(時短回数100回)」、「確変」、「突確」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

【0133】

大当たり種別決定テーブル131の設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「突確」の大当たり種別に対する決定値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の決定値(「82」~「99」の範囲の値)が「突確」の大当たり種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「突確」の大当たり種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「突確」として短期開放大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な短期開放大当たり状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止

【0134】

なお、変動特図が第2特図である場合にも、変動特図が第1特図である場合とは異なる所定範囲の決定値が、「突確」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合に比べて少ない決定値が、「突確」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

【0135】

図9及び図10は、ROM101に記憶される変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン種別決定テーブルとして、図9(A)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aと、図9(B)に示す小当たり変動パターン種別決定テーブル132Bと、図10(A)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時)133Aと、図10(B)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(時短制御中)133Bとが、予め用意されている。

【0136】

大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aは、特図表示結果を「大当たり」にすると決定(事前決定)されたときに、大当たり種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当たり種別の決定結果が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、変動パターン種別CA3-1~変動パターン種別CA3-3、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2のいずれかに割り当てられている。

【0137】

大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、大当たり種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターン種別CA3-1~変動パターン種別CA3-3に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当たり種別を複数種類の

いずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【0138】

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

10

【0139】

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

20

【0140】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133Aと、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）133Bは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ここで、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133Aは、例えば遊技状態が通常状態であるときに使用テーブルとして選択される。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）133Bは、例えば遊技状態が確変状態や時短状態であるときに、時短制御が行われていることに対応する使用テーブルとして選択される。

30

【0141】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133Aとハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）133Bとでは、互いに各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133Aとハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）133Bとでは、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

40

【0142】

図11は、ROM101に記憶される変動パターン決定テーブル134の構成例を示している。変動パターン決定テーブル134は、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。変動パターン決定テーブル134では、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4と比較される数値（決定値）が、単一または複数の変動パターンに割り当てられている。

50

【 0 1 4 3 】

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

10

【 0 1 4 4 】

このような R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 1 2 に示すような遊技制御用データ保持エリア 1 5 0 が設けられている。図 1 2 に示す遊技制御用データ保持エリア 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B と、普図保留記憶部 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 とを備えている。

20

【 0 1 4 5 】

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

30

【 0 1 4 6 】

第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

40

【 0 1 4 7 】

なお、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始

50

動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【 0 1 4 8 】

普図保留記憶部 1 5 1 C は、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 1 5 1 C は、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値 M R 5 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。

10

【 0 1 4 9 】

遊技制御フラグ設定部 1 5 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【 0 1 5 0 】

遊技制御タイマ設定部 1 5 3 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 0 1 5 1 】

20

遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【 0 1 5 2 】

例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数値 M R 2 ~ M R 5 を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、C P U 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。C P U 1 0 3 がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

30

【 0 1 5 3 】

遊技制御バッファ設定部 1 5 5 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

40

【 0 1 5 4 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える I / O 1 0 5 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【 0 1 5 5 】

図 2 に示すように、演出制御基板 1 2 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 C P U 1 2 0 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M 1 2 1 と、演出制御用 C P U 1 2 0 のワークエリアを提供する R A M 1 2 2 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 1 2 3 と、演

50

出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0156】

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

10

【0157】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

【0158】

演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線や、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ35Bから伝送するための配線も接続されている。

20

【0159】

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。

【0160】

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

30

【0161】

一例として、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9及び装飾用LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターンとが、格納されていればよい。

40

【0162】

特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出

50

動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

【 0 1 6 3 】

特図変動時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。この実施の形態では、先読み予告演出としてキャラクタ予告が実行された場合に、段階的に変化したキャラクタ予告の演出態様に対応する演出態様でリーチ演出が実行される。変動パターン指定コマンドにより指定されたリーチ変動パターンや大当り変動パターンに対応して飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする場合には、それまでに実行されたキャラクタ予告の演出態様に対応するリーチ演出態様となるように、リーチ演出制御パターンの設定が行われればよい。

10

【 0 1 6 4 】

図 1 3 (A) は、演出制御パターンの構成例を示している。特図変動時演出制御パターンや各種演出制御パターンといった、それぞれの演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されている。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部または外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 に内蔵された演出制御用 R A M の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値 (演出制御プロセスタイマ値) と比較される値 (判定値) であって、各演出動作の実行時間 (演出時間) に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板 1 1 から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

20

【 0 1 6 5 】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D といった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば操作ボタン 3 0 といった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。すなわち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

30

40

【 0 1 6 6 】

図 1 3 (B) は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタ

50

イマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ 8 L、8 R から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED 等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ 31 A やプッシュボタン 31 B に対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダメーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【0167】

10

図 13 (B) に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中における一部の期間（例えば予告演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中以外の所定期間（例えば大当り遊技状態においてラウンドを実行中の期間や、大当り遊技状態の終了時にエンディング演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

【0168】

演出制御用 CPU 120 は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）をセットする。また、演出制御用 CPU 120 は、例えば予告演出といった所定演出の実行を開始するときなどに、対応する演出制御パターン（予告演出制御パターン）をセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM 121 から読み出して RAM 122 の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータの ROM 121 における記憶アドレスを、RAM 122 の所定領域に一時記憶させて、ROM 121 における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用 CPU 120 は、演出制御パターンに含まれるプロセスタイマデータ # 1 ~ プロセスタイマデータ # n（n は任意の整数）の内容に従って、演出装置（画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED 等の発光体、演出用模型が備える可動部材など）の制御を進行させる。なお、各プロセスタイマデータ # 1 ~ プロセスタイマデータ # n において、演出制御プロセスタイマ判定値 # 1 ~ # n と対応付けられた表示制御データ # 1 ~ 表示制御データ # n、音声制御データ # 1 ~ 音声制御データ # n、ランプ制御データ # 1 ~ ランプ制御データ # n、操作検出制御データ # 1 ~ 操作検出制御データ # n は、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ # 1 ~ 演出制御実行データ # n を構成する。

20

30

【0169】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用 CPU 120 から表示制御部 123 や音声制御基板 13 などに対して出力される。演出制御用 CPU 120 からの指令を受けた表示制御部 123 では、例えば所定の VDP 等がその指令に示される画像データを CGROM 等の画像データメモリから読み出して VRAM に一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用 CPU 120 からの指令を受けた音声制御基板 13 では、例えば音声合成用 IC がその指令に示される音声データを音声データ ROM から読み出して音声 RAM 等に一時記憶させることなどにより展開させる。

40

【0170】

図 2 に示す演出制御基板 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を保持する領域として、例えば図 14 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 190 が設けられている。図 14 (A) に示す演出制御用データ保

50

持エリア 190 は、演出制御フラグ設定部 191 と、演出制御タイマ設定部 192 と、演出制御カウンタ設定部 193 と、演出制御バッファ設定部 194 とを備えている。

【0171】

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

【0172】

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

【0173】

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

【0174】

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

【0175】

この実施の形態では、図 14 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 194 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 194 A には、合計保留記憶数の最大値 (例えば「8」) に対応した格納領域 (バッファ番号「1」～「8」に対応した領域) が設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド (第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド) や図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数通知コマンド (第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド) という 4 つのコマンドを 1 セットして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 194 A には、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

【0176】

演出制御用 CPU 120 は、始動入賞時に受信した順番でコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 194 A の空き領域における先頭から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。したがって、コマンド受信が正常に行われれば、図 14 (B) に示すように、バッファ番号「1」～「8」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図 14 (B) では、バッファ番号「1」～「5」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

【0177】

図 14 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 194 A に格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、1 つ目の格納領域 (バッファ番号「1」に対応した領域) に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。例えば図 14 (B) に示す格納状態において新たな飾り図柄の可変表示が開始された場合には、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフ

10

20

30

40

50

トされ、バッファ番号「3」～「5」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」～「4」に対応した領域にシフトされる。図14(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ194Aのうち、バッファ番号「2」に対応した領域については、コマンド受信を正常に行えず、保留記憶数通知コマンドを取りこぼした場合の例が示されている。そのため、図14(B)に示す例では、バッファ番号「2」に対応して、本来、保留記憶数通知コマンドが格納されるべき4つ目の記憶領域における内容が「0000(H)」のままとなっている。

【0178】

始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納される始動入賞時のコマンド(始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび保留記憶数通知コマンド)に基づいて、先読み予告演出を実行するか否かや、実行する場合における先読み予告演出の種別が決定される。このとき、始動入賞時のコマンドに取りこぼしや不整合が発生した場合には、それらのコマンドに対応する保留情報の可変表示が実行(消化)されるまで、先読み予告演出の設定が行われないうちに制限される。こうした先読み予告演出の設定が制限される期間(先読み予告制限中)に始動入賞時のコマンドを受信した場合に、その受信タイミングで先読み予告演出の設定が行われなかったものに対応して、未判定情報が「1」(あるいはオン状態)にセットされる。なお、先読み予告演出の実行を制限する場合には、所定期間内に発生した始動入賞に対応する可変表示を対象とする先読み予告演出について、全部の態様の先読み予告演出を実行しないようにしてもよいし、一部の態様の先読み予告演出を実行しないようにしてもよい。

【0179】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0180】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM101がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間(例えば、2ミリ秒)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【0181】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、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、図15のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図15に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路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、カウンタスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する(ステップS11)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS12)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する(ステップS13)。

【0182】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1～MR5といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS14)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する

(ステップS 1 5)。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【 0 1 8 3 】

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

10

【 0 1 8 4 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行することにより、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送信させる(ステップS 1 7)。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

20

【 0 1 8 5 】

図 1 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 5 に示すステップS 1 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 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 1 7 は、始動入賞判定処理として、図 1 6 のステップS 1 0 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。

【 0 1 8 6 】

図 1 7 に示す始動入賞判定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する(ステップS 2 0 1)。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば(ステップS 2 0 1 ; Yes)、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS 2 0 2)。CPU 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS 2 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS 2 0 2 ; No)、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップS 2 0 3)。

30

40

【 0 1 8 7 】

ステップS 2 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや(ステップS 2 0 1 ; No)、ステップS 2 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップS 2 0 2 ; Yes)、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する(ステップS 2 0 4)。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば(ステップS 2 0 4 ; Yes)、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS 2 0 5)。CPU 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保

50

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)、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップS206)。

【0188】

ステップS203、S206の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を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保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(ステップS208)。例えば、遊技制御カウンタ設定部154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ればよい。

【0189】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データを、抽出する(ステップS209)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報として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、第1特図保留記憶部151Aに乱数値MR1~MR3を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部151Bに乱数値MR1~MR3を示す数値データがセットされる。

【0190】

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を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否か、さらには可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を決定するために用いられる。変動パターン種別決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンが属する変動パターン種別を決定するために用いられる。CPU103は、ステップS209の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の決定に用いられる乱数値のうち、一部または全部を示す数値データを抽出する。

【0191】

ステップS210の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(ステップS211)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図15に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【 0 1 9 2 】

ステップ S 2 1 1 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ S 2 1 2）。その後、例えば R O M 1 0 1 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 1 3）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 5 に示すステップ S 1 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 1 9 3 】

ステップ S 2 1 3 の処理を実行した後は、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 4）。このとき、始動口バッファ値が「 1 」であれば（ステップ S 2 1 4 ; 「 1 」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから（ステップ S 2 1 5）、ステップ S 2 0 4 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「 2 」であるときには（ステップ S 2 1 4 ; 「 2 」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから（ステップ S 2 1 6）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 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 9 4 】

図 1 8 は、入賞時乱数値判定処理として、図 1 7 のステップ S 2 1 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図 1 6 のステップ S 1 1 0、図 1 9）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図 1 6 のステップ S 1 1 1、図 2 0）において、飾り図柄の可変表示態様を抽象的に分類した変動パターン種別の決定や、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口）にて検出されたタイミングで、C P U 1 0 3 がステップ S 2 1 2 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を導出表示すると決定される乱数値 M R 1 であるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板 1 2 の側で演出制御用 C P U 1 2 0 などにより、先読み予告演出を実行するか否かを、決定することができる。

【 0 1 9 5 】

図 1 8 に示す入賞時乱数値判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部 1 5 2 などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ S 4 0 1）。C P U 1 0 3 は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【 0 1 9 6 】

ステップ S 4 0 1 の処理に続いて、第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A または第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 B を構成するテーブルデータから、始動口バッファ値（「 1 」または「 2 」）や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルデータを選択する（ステップ S 4 0 2）。その後、図 1 7 のステップ S 2 0 9 にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データが所定

の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップS403）。大当り判定範囲には、ステップS402の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の決定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各決定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定（大当り始動判定）できる。

10

【0197】

ステップS403にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合には（ステップS403；No）、その乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップS404）。CPU103は、ステップS402の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り判定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR1が小当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。ステップS404にて小当り判定範囲内ではないと判定された場合には（ステップS404；No）、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS405）。一例として、CPU103は、図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「00H」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。

20

【0198】

ステップS405の処理に続いて、ステップS401の処理により特定された現在の遊技状態における時短制御の有無に応じて、ハズレ用の変動パターン種別判定閾値を設定する（ステップS406）。例えば、時短制御が行われていないときには、「79」、「99」、「199」、「219」および「229」を、ハズレ用の変動パターン種別判定閾値に設定する。このうち、「79」は、図10（A）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133Aにおいて、合計保留記憶数にかかわらず変動パターン種別CA1-1に決定される乱数値MR3の上限値となっている。また、「99」は、合計保留記憶数が「0」または「1」であるときに、可変表示態様が「非リーチ」となる変動パターン種別に決定される乱数値MR3の上限値となっている。「199」は、合計保留記憶数が「2」～「4」のいずれかであるときに、可変表示態様が「非リーチ」となる変動パターン種別に決定される乱数値MR3の上限値となっている。「219」は、合計保留記憶数が「5」～「8」のいずれかであるときに、可変表示態様が「非リーチ」となる変動パターン種別に決定される乱数値MR3の上限値となっている。「229」は、合計保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない変動パターン種別に決定される乱数値MR3の上限値となっている。このように、変動パターン種別判定閾値は、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が含まれる決定値の範囲を特定し、変動パターン種別などに応じて予め設定された複数種類の変動カテゴリのうち、いずれに決定されるかを判定するために設定される判定値となる。この実施の形態では、少なくとも可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリを設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

30

40

【0199】

ステップS404にて小当り判定範囲内であると判定された場合には（ステップS404；Yes）、可変表示結果が「小当り」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS407）。一例として、CPU103は、図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「04H」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。ステップS407の処理に続いて、小当り用の変動パ

50

ターン種別判定閾値を設定する（ステップS408）。例えば、ステップS408の処理では、「251」を小当り用の変動パターン種別判定閾値に設定する。ここで、「251」は、変動パターン種別決定用の乱数値MR3における最大値であり、乱数値MR3は常に小当り用の変動パターン種別判定閾値以下の値となる。すなわち、可変表示結果が「小当り」となる場合に应じた変動カテゴリは1つのみ設けられて、その変動カテゴリに決定されると判定される。

【0200】

ステップS403にて大当り判定範囲内であると判定された場合には（ステップS403；Yes）、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する（ステップS409）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に应じて、大当り種別決定テーブル131を構成するテーブルデータから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。こうしたステップS409の処理による判定結果に应じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定が行われる（ステップS410）。一例として、ステップS409にて大当り種別が「確変」に決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「01H」とし、大当り種別が「非確変」に決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「02H」とし、大当り種別が「突確」に決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「03H」とするため

【0201】

ステップS406、S408、S411の処理のいずれかを実行した後は、それぞれの処理にて設定された変動パターン種別判定閾値と、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる決定値の範囲に应じた変動カテゴリを判定する（ステップS412）。

【0202】

なお、ステップS406、S408、S411の処理により、予め定められた変動パターン種別判定閾値を設定するものに代えて、図9および図10に示すような変動パターン種別決定テーブルのいずれかを設定して、変動カテゴリとしていずれの変動パターン種別に決定されるかの判定を行うようにしてもよい。その後、ステップS412の処理による判定結果に应じた変動カテゴリコマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップS413）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0203】

図18に示す入賞時乱数値判定処理では、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合でも一律に変動パターン種別決定用の乱数値MR3が含まれる決定値の範囲となる変動カテゴリの判定を行うようにしている。これに対して、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定される場合には、変動カテゴリの判定を行わないようにしてもよい。この場合、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となることに应じた図柄指定コマンドを送信するとともに、可変表示結果が「大当り」または「小当り」であるときの変動パターン種別となることを包括的に示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

【0204】

図17に示す始動入賞判定処理や図18に示す入賞時乱数値判定処理では、図17におけるステップS211の処理を実行した後に、ステップS212にて図18に示す入賞時乱数値判定処理が実行されることで、図18におけるステップS405、S407、S410、S413の処理を実行し、さらに図17におけるステップS214の処理を実行する。これらの処理が実行されてから、図15に示すステップS17のコマンド制御処理を

実行することにより、第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件や第2始動条件が成立したときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドが1セットとして、1タイマ割込内に一括して送信される。なお、1タイマ割込内に一括して送信されるものに限定されず、タイマ割込毎にステップS17のコマンド制御処理により1つずつコマンドが順次送信されてもよい。

【0205】

図16のステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。

【0206】

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

【0207】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データを用いて変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

【0208】

ステップS110の特別図柄通常処理やステップS111の変動パターン設定処理により、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンが決定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3、変動パターン決定用の乱数値MR4を用いて、特別図柄や飾り図柄の可変表示態様を決定する処理を含んでいる。

【0209】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップS112の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部153に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を1減算あるいは1加算して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変

動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップS 1 1 2の特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示装置4 Aにおける第1特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【 0 2 1 0 】

ステップS 1 1 3の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4 Aや第2特別図柄表示装置4 Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部1 5 2に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、小当りフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、大当りフラグと小当りフラグがともにオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 2 1 1 】

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には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」または「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「2 9 秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「1 5 回」に設定することにより、通常開放大当り状態とする設定が行われればよい。一方、大当り種別が「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0 . 1 秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「1 5 回」に設定することにより、短期開放大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【 0 2 1 2 】

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、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ2 3によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド8 2に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

【 0 2 1 3 】

ステップS 1 1 6の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

【 0 2 1 4 】

ステップS 1 1 7の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置5 やスピーカ8 L、8 R、遊技効果ランプ9 などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエ

10

20

30

40

50

ンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0215】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。一例として、可変表示結果が「小当り」となったときには、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」に設定するとともに、大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新される。

10

【0216】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口雇用のソレノイド82に対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

20

【0217】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0218】

30

図19は、特別図柄通常処理として、図16のステップS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図19に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS231)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS231の処理では、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0219】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS231; No)、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS232)。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。

40

【0220】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS233)。また、ステップS233の処理

50

では、遊技制御カウンタ設定部 154 にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、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 S 234）。

【0221】

ステップ S 231 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ S 231 ; Yes）、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 235）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ S 235 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 154 にて第 1 保留記憶数カウンタが記憶する第 1 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ S 235 の処理は、ステップ S 231 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。

10

【0222】

なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第 1 特図と第 2 特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかが決定できればよい。

20

【0223】

ステップ S 235 にて第 1 特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ S 235 ; No）、第 1 特図保留記憶部 151A にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 MR1、大当たり種別決定用の乱数値 MR2、変動パターン種別決定用の乱数値 MR3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 236）。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。

【0224】

ステップ S 236 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウンタ値を 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 151A にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値 MR1～MR3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ S 237）。また、ステップ S 237 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 154 にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップ S 238）。

30

【0225】

ステップ S 234、S 238 の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップ S 239）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には第 1 特図表示結果決定テーブル 130A を使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には第 2 特図表示結果決定テーブル 130B を使用テーブルにセットする。また、CPU 103 は、図 18 に示すステップ S 402 の処理と同様に、現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値 MR1 を示す数値データを、「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「小当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップ S 240）。

40

50

【 0 2 2 6 】

ステップ S 2 3 9 では現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータが選択されていることから、ステップ S 2 4 0 の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるとき遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる決定用データを用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定される。例えば、特図ゲームなどの可変表示が開始されるとき遊技状態が通常状態又は時短状態であるときには、第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A や第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 B において遊技状態が通常状態又は時短状態の場合に対応するテーブルデータが、通常決定用データとして選択され、これを参照して乱数値 M R 1 に対応する特図表示結果を決定する。これに対して、特図ゲームなどの可変表示が開始されるとき遊技状態が確変状態であるときには、第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A や第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 B において遊技状態が確変状態の場合に対応するテーブルデータが、特別決定用データとして選択され、これを参照して乱数値 M R 1 に対応する特図表示結果を決定する。

10

【 0 2 2 7 】

ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果を決定した後には、その特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 1）。そして、「大当たり」と判定された場合には（ステップ S 2 4 1 ; Y e s）、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 4 2）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当たり種別決定テーブル 1 3 1 を選択してセットする（ステップ S 2 4 3）。こうしてセットされた大当たり種別決定テーブル 1 3 1 を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」の各大当たり種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ S 2 4 4）。

20

【 0 2 2 8 】

ステップ S 2 4 4 の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ S 2 4 5）、決定された大当たり種別を記憶させる。一例として、大当たり種別が「非確変」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

30

【 0 2 2 9 】

ステップ S 2 4 1 にて「大当たり」ではないと判定された場合には（ステップ S 2 4 1 ; N o）、その特図表示結果が「小当たり」であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 6）。そして、「小当たり」と判定されたときには（ステップ S 2 4 6 ; Y e s）、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた小当たりフラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 4 7）。

【 0 2 3 0 】

ステップ S 2 4 6 にて「小当たり」ではないと判定された場合や（ステップ S 2 4 6 ; N o）、ステップ S 2 4 5、S 2 4 7 の処理のいずれかを実行した後には、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップ S 2 4 8）。一例として、ステップ S 2 4 6 にて特図表示結果が「小当たり」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップ S 2 4 6 にて特図表示結果が「小当たり」と判定された場合には、特図表示結果を「小当たり」とする旨の事前決定結果に対応して、小当たり図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ S 2 4 1 にて特図表示結果が「大当たり

40

50

」であると判定された場合には、ステップS 2 4 4における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち通常大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、短期開放大当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0231】

ステップS 2 4 8にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから(ステップS 2 4 9)、特別図柄通常処理を終了する。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; Yes)、所定のデモ表示設定を行ってから(ステップS 2 5 0)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0232】

図20は、変動パターン設定処理として、図16のステップ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。図20に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS 2 6 1)。そして、大当りフラグがオンであれば(ステップS 2 6 1; Yes)、変動パターン種別を複数種別のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り変動パターン種別決定テーブル132Aを選択してセットする(ステップS 2 6 2)。また、例えば遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかを特定する(ステップS 2 6 3)。

【0233】

ステップS 2 6 1にて大当りフラグがオフであるときには(ステップS 2 6 1; No)、小当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS 2 6 4)。そして、小当りフラグがオンであれば(ステップS 2 6 4; Yes)、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、小当り変動パターン種別決定テーブル132Bを選択してセットする(ステップS 2 6 5)。

【0234】

ステップS 2 6 4にて小当りフラグがオフであるときには(ステップS 2 6 4; No)、例えば遊技制御フラグ設定部152に設けられた時短フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する(ステップS 2 6 6)。そして、時短制御中ではないときには(ステップS 2 6 6; No)、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時)133Aを選択してセットする(ステップS 2 6 7)。ステップS 2 6 6にて時短制御中である場合には(ステップS 2 6 6; Yes)、ハズレ変動パターン種別決定テーブル(時短制御中)133Bを選択し、変動パターン種別を決定するための使用テーブルにセットする(ステップS 2 6 8)。なお、ステップS 2 6 7、S 2 6 8の処理のいずれかを実行したときには、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定するとよい。なお、時短制御中である場合、時短回数カウンタ値が「0」、「25」、「50」、及び「75」のいずれであるか否かを判定し、時短回数カウンタ値が「0」、「25」、「50」、及び「75」のいずれであ

れば、後述するバトル演出が実行されるとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）133Bを用いることなく、特定の変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0235】

ステップS263、S265、S267、S268の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン種別決定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS269）。ここで、ステップS269の処理では、第1始動条件が成立したことに
10 基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。

【0236】

大当りフラグがオンであるときには、大当り変動パターン種別決定テーブル132Aを構成するテーブルデータのうちから、ステップS263の処理により特定された大当り種別に対応するテーブルデータを選択し、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数
20 値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターン種別を決定できればよい。こうして、CPU103は、特図表示結果を「大当り」にする決定結果に対応して予め複数用意された変動パターン種別のうちから、いずれかの変動パターン種別に決定できればよい。

【0237】

小当りフラグがオンであるときには、小当り変動パターン種別決定テーブル132Bを参照し、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターン種別を決定できればよい。こうして、CPU103は、特図表示結果を「小当り」にする決定結果に対応して予め用意された変動パターン種別に決定
30 できればよい。

【0238】

大当りフラグと小当りフラグがともにオフであるときには、ステップS269の処理にて変動パターン種別を決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。すなわち、ステップS269の処理には、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【0239】

ステップS269にて変動パターン種別を決定した後は、変動パターン決定テーブル134を選択し、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとしてセットする（ステップS270）。続いて、変動パターン決定用の乱数値MR4を示す
40 数値データに基づき、ステップS270にてセットした変動パターン決定テーブル134を参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS271）。

【0240】

変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データは、ステップS271の処理が実行されるときに乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタなどから抽出されてもよいし、第1始動入賞口や第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が検出された始動入賞時に抽出されたものを、乱数値MR1～MR3とともに、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bにおける保留情報として記憶しておいて
50 もよい。

【 0 2 4 1 】

ステップ S 2 7 1 の処理では、第 1 始動条件が成立したことに基づき第 1 特別図柄表示装置 4 A により第 1 特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第 2 始動条件が成立したことに基づき第 2 特別図柄表示装置 4 B により第 2 特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値 M R 4 を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。また、ステップ S 2 7 1 の処理では、ステップ S 2 6 9 における変動パターン種別の決定結果にかかわらず、変動パターン決定用となる共通の乱数値 M R 4 を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

10

【 0 2 4 2 】

ステップ S 2 7 1 にて変動パターンを決定した後は、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ S 2 7 2）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。

【 0 2 4 3 】

ステップ S 2 7 2 の処理を実行した後、変動特図指定バッファ値に応じて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 2 7 3）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

20

【 0 2 4 4 】

ステップ S 2 7 3 の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 7 4）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 1 変動開始用コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第 2 保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 2 変動開始用コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である「2」に更新してから（ステップ S 2 7 5）、変動パターン設定処理を終了する。

30

40

【 0 2 4 5 】

ステップ S 2 7 4 でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図 1 5 に示すステップ S 1 7 のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コ

50

マンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【 0 2 4 6 】

図 2 1 は、特別図柄停止処理として、図 1 6 のステップ S 1 1 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 1 に示す特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当りフラグがオンであるかオフであるかを判定する（ステップ S 2 8 1）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ S 2 8 1 ; Y e s）、大当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ S 2 8 2）。例えば、ステップ S 2 8 2 の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部 1 9 3 に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。続いて、当り開始指定コマンドのうち E X T データの設定により大当り開始指定コマンドとなる演出制御コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 2 8 3）。

10

【 0 2 4 7 】

ステップ S 2 8 3 の処理を実行した後は、時短フラグがオンとなっているか否かに対応して時短制御が行われている時短制御中であるか否かを判定する（ステップ S 2 8 4）。そして、時短制御中であれば（ステップ S 2 8 4 ; Y e s）、大当り種別バッファ値を読み出して（ステップ S 2 8 5）、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかを特定する。このときには、特定された大当り種別が「突確」であるか否かを判定する（ステップ S 2 8 6）。

20

【 0 2 4 8 】

ステップ S 2 8 6 にて「突確」の大当り種別であると判定されたときには（ステップ S 2 8 6 ; Y e s）、時短制御の実行中に特図表示結果が「大当り」で「突確」の大当り種別となり短期開放大当り状態に制御されることに対応して、遊技制御フラグ設定部 1 9 2 に設けられた時短中突確フラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 8 7）。こうして時短中突確フラグをオン状態にセットしておくことにより、時短制御の実行中における「突確大当り」に対応して、短期開放大当り状態の終了後に確変制御とともに時短制御が行われる時短付確変状態（高確高ベース状態）に移行可能とする。

【 0 2 4 9 】

ステップ S 2 8 4 にて時短フラグがオフであるときや（ステップ S 2 8 4 ; N o）、ステップ S 2 8 6 にて大当り種別が「突確」ではないとき（ステップ S 2 8 6 ; N o）、あるいは、ステップ S 2 8 7 の処理を実行した後は、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ S 2 8 8）。また、特図表示結果が「大当り」となったことに対応して、確変制御や時短制御を終了するための設定を行う（ステップ S 2 8 9）。例えば、ステップ S 2 8 9 の処理では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする。また、時短回数カウンタ値が「0」以外の値であれば、時短回数カウンタをクリアして、そのカウンタ値を「0」に初期化すればよい。その後、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である「4」に更新してから（ステップ S 2 9 0）、特別図柄停止処理を終了する。

30

【 0 2 5 0 】

ステップ S 2 8 1 にて大当りフラグがオフであるときには（ステップ S 2 8 1 ; N o）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 9 1）。そして、小当りフラグがオンであるときには（ステップ S 2 9 1 ; Y e s）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ S 2 9 2）。例えば、ステップ S 2 9 2 の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。続いて、当り開始指定コマンドのうち E X T データの設定により小当り開始指定コマンドとなる演出制御コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 2 9 3）。また、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ S 2 9 4）。その後、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である「8」に更新する（ステップ S 2 9 5）。

40

50

【 0 2 5 1 】

ステップ S 2 9 1 にて小当りフラグがオフであるときには (ステップ S 2 9 2 ; N o) 、特図プロセスフラグの値を “ 0 ” に初期化する (ステップ S 2 9 6) 。ステップ S 2 9 5 、 S 2 9 6 の処理のいずれかを実行した後は、確変制御や時短制御を終了するか否かの判定を行う (ステップ S 2 9 7) 。例えば、ステップ S 2 9 7 の処理では、時短回数カウンタ値が 「 0 」 であるか否かを判定し、 「 0 」 以外の値であれば、時短回数カウンタ値を 1 減算するように更新する。そして、更新後の時短回数カウンタ値が 「 0 」 となったときには、時短制御を終了する旨の判定を行うようにすればよい。このとき、時短制御を終了すると判定された場合には、例えば時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短制御を終了するための設定を行う。また、時短制御を終了するとともに確変制御を終了させてもよい。あるいは、確変制御が行われている確変制御中は、特図表示結果が 「 大当り 」 となるまで、時短制御も継続して行われるようにしてもよい。また、時短制御を終了させるか否かの判定とは別個に、確変制御を終了させるか否かの判定が行われるようにしてもよい。その後、遊技状態指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行ってから (ステップ S 2 9 8) 、特別図柄停止処理を終了する。

10

【 0 2 5 2 】

図 2 2 は、図 1 6 のステップ S 1 1 7 にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図 2 2 に示す大当り終了処理において、 C P U 1 0 3 は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する (ステップ S 3 2 1) 。一例として、図 1 6 に示すステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理では、特図プロセスフラグの値を “ 7 ” に更新するときに、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップ S 3 2 1 の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を 1 減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値 (例えば 「 0 」 など) と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップ S 3 2 1 にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ (ステップ S 3 2 1 ; N o) 、そのまま大当り終了処理を終了する。

20

【 0 2 5 3 】

これに対して、ステップ S 3 2 1 にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には (ステップ S 3 2 1 ; Y e s) 、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して (ステップ S 3 2 2) 、大当り種別が 「 非確変 」 、 「 確変 」 、 「 突確 」 のいずれであったかを特定する。このときには、特定された大当り種別が 「 非確変 」 であるか否かを判定する (ステップ S 3 2 3) 。そして、大当り種別が 「 非確変 」 ではないと判定された場合には (ステップ S 3 2 3 ; N o) 、確変制御を開始するための設定を行う (ステップ S 3 2 4) 。例えば、 C P U 1 0 3 は、確変フラグをオン状態にセットする。

30

【 0 2 5 4 】

ステップ S 3 2 3 にて大当り種別が 「 非確変 」 であると判定された場合や (ステップ S 3 2 3 ; Y e s) 、ステップ S 3 2 4 の処理を実行した後は、時短制御を開始するための設定を行う (ステップ S 3 2 5) 。例えば、 C P U 1 0 3 は、時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短制御中に実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウンタ初期値 (例えば 「 2 5 」 、 「 5 0 」 、 「 7 5 」 、 「 1 0 0 」 など) を、時短回数カウンタに設定する。具体的には、大当り種別が 「 非確変 (時短回数 2 5 回) 」 であれば 「 2 5 」 を、 「 非確変 (時短回数 5 0 回) 」 であれば 「 5 0 」 を、 「 非確変 (時短回数 7 5 回) 」 であれば 「 7 5 」 を、 「 非確変 (時短回数 1 0 0 回) 」 であれば 「 1 0 0 」 をカウンタ初期値として時短回数カウンタに設定すればよい。なお、大当り種別が 「 突確 」 である場合には、短期開放大当り状態となる以前に時短制御が行われていたか否かに応じて、時短制御を開始する設定を行うか否かを異ならせてもよい。また、大当り種別が 「 確変 」 である場合には、時短回数カウンタ値の初期設定は行わず、次に特図表示結果が 「

40

50

大当り」となるまで、確変制御と時短制御の双方が継続して行われるように設定してもよい。その後、特図プロセスフラグの値を“0”に初期化してから（ステップS326）、大当り終了処理を終了する。

【0255】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

【0256】

演出制御基板12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CPU120が起動して、図23のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図23に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12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、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S72）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。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）、ステップS72の処理を繰り返し実行して待機する。

10

【0257】

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/O125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、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目（MODE）と2バイト目（EXT）を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用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。

20

30

【0258】

ステップS72にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ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）、コマンド解析処理を実行する（ステップS74）。ステップS74にて実行され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各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

40

【0259】

ステップS74にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS75）。ステップS75の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板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。

【0260】

ステップS75の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS76）、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部193

50

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、ステップS 7 2の処理に戻る。

【0 2 6 1】

図2 4は、コマンド解析処理として、図2 3のステップS 7 4にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図2 4に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、まず、演出制御コマンド受信バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板1 5を介して伝送された主基板1 1からの受信コマンドがあるか否かを判定する(ステップS 5 0 1)。このとき、受信コマンドがなければ(ステップS 5 0 1; No)、コマンド解析処理を終了する。

【0 2 6 2】

ステップS 5 0 1にて受信コマンドがある場合には(ステップS 5 0 1; Yes)、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS 5 0 2)。そして、第1始動口入賞指定コマンドであるときには(ステップS 5 0 2; Yes)、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する(ステップS 5 0 3)。例えば、ステップS 5 0 3の処理では、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部1 9 2に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【0 2 6 3】

ステップS 5 0 2にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には(ステップS 5 0 2; No)、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS 5 0 4)。そして、第2始動口入賞指定コマンドであるときには(ステップS 5 0 4; Yes)、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する(ステップS 5 0 5)。例えば、ステップS 5 0 5の処理では、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【0 2 6 4】

ステップS 5 0 4にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には(ステップS 5 0 4; No)、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS 5 0 6)。ステップS 5 0 6にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には(ステップS 5 0 6; No)、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する(ステップS 5 0 7)。ステップS 5 0 7にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には(ステップS 5 0 7; No)、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップS 5 0 8)。そして、第1保留記憶数通知コマンドであるときには(ステップS 5 0 8; Yes)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第1保留記憶数通知待ち時間をクリアする(ステップS 5 0 9)。

【0 2 6 5】

ステップS 5 0 8にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には(ステップS 5 0 8; No)、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップS 5 1 0)。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときには(ステップS 5 1 0; Yes)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする(ステップS 5 1 1)。

【0 2 6 6】

ステップS 5 0 6にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や(ステップS 5 0 6; Yes)、ステップS 5 0 7にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合(ステップS 5 0 7; Yes)、あるいはステップS 5 0 3、S 5 0 5、S 5 0 9、S 5 1 1の処理のいずれかを実行した後は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ1 9 4 Aにおける空き領域の先頭に格納してから(ステップS 5 1 2)、ステップS 5 0 1の処理に戻る。

10

20

30

40

50

【 0 2 6 7 】

なお、変動開始コマンド（第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に格納しないようにしてもよい。すなわち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A における空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【 0 2 6 8 】

ステップ S 5 1 0 にて受信コマンドが第 2 保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ S 5 1 0 ; N o）、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから（ステップ S 5 1 3）、ステップ S 5 0 1 の処理に戻る。

10

【 0 2 6 9 】

始動口入賞指定コマンドや図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのように、始動入賞が発生したときに主基板 1 1 から受信する演出制御コマンドは、始動入賞時のコマンドともいう。また、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数が増加したことを認識可能に指定する演出制御コマンドである第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、保留記憶情報ともいう。保留記憶情報には、始動口入賞指定コマンドも含まれる。始動入賞が発生したときに、乱数値 M R 1 ~ M R 3 などを示す数値データに基づいて、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されるか否かの判定結果、大当り種別の判定結果、変動カテゴリの判定結果を指定する演出制御コマンドである図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドは、判定結果情報ともいう。なお、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A における空き領域の先頭から順次に受信コマンドを格納するときには、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれであるかを区別せずに格納してもよいし、各受信コマンドを区別して、対応する格納領域における空き領域の先頭に格納してもよい。各受信コマンドを区別して受信する場合には、取りこぼした受信コマンドの格納領域が空欄となり、1 セットとして受信すべき一部の演出制御コマンドのみが過剰に格納されることになる。

20

【 0 2 7 0 】

具体的な一例として、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかを受信したときには、第 1 保留記憶数通知待ち時間や第 2 保留記憶数通知待ち時間が経過しているか否かを判定する。このとき、これらの待ち時間が経過していなければ、始動口入賞指定コマンドに対応するコマンドとして正常な受信期間内に受信できたとして、既に始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に記憶されている始動口入賞指定コマンドと対応付けて、受信コマンドを格納する。一方、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかを受信したときに、第 1 保留記憶数通知待ち時間や第 2 保留記憶数通知待ち時間が経過していれば、始動口入賞指定コマンドが欠落しているとして、あるいは、正常な受信期間内に受信できなかったとして、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A にて新たなバッファ番号と対応付けて、受信コマンドを格納すればよい。

30

40

【 0 2 7 1 】

図 2 5 は、演出制御プロセス処理として、図 2 3 のステップ S 7 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 5 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読み予告演出の有無や演出態様を決定する先読み予告決定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。図 2 6 および図 2 7 は、図 2 5 のステップ S 1 6 1 にて実行される先読み予告決定処理の一例を示すフローチャートである。図 2 6 および図 2 7 に示す先読み予告決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A における記憶内容をチェックする（図 2 6 のステップ S 7 0 1）。そして、始動入賞時のコマンドのうち、少なくともいずれかとなる新たな受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ S 7 0 2）。例えば、始動入賞時受信コマ

50

ンドバッファ 194A に少なくとも始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドまたは保留記憶数通知コマンドのうち、いずれかが新たに格納されているか否かを確認することにより受信コマンドの有無を判定できる。いずれのコマンドも新たに受信していなければ（ステップ S702；No）、そのまま先読み予告決定処理を終了する。

【0272】

ステップ S702 にて受信コマンドがあると判定された場合には（ステップ S702；Yes）、既に先読み予告演出を実行中であるか否かを判定する（ステップ S703）。例えば、ステップ S703 の処理では、演出制御フラグ設定部 191 に設けられた先読み予告実行中フラグがオンであるときに、先読み予告演出を実行中であると判定すればよい。先読み予告実行中フラグは、複数種類の先読み予告演出のうち、いずれかが実行されるときにオン状態にセットされる。なお、複数種類の先読み予告演出にそれぞれ対応して、複数の先読み予告実行中フラグを設けてもよい。

10

【0273】

この実施の形態では、既に先読み予告演出を実行中であるときには、さらに先読み予告演出を実行するための処理が行われないうようにして、既に決定した演出態様で先読み予告演出が実行される。一方、可変表示態様が「非リーチ」に決定される旨の入賞時判定結果に基づき先読み予告演出が実行されているときに、可変表示結果が「大当たり」に決定される旨の入賞時判定結果やスーパーリーチを伴う変動パターンに決定される旨の入賞時判定結果が得られたときには、実行中の先読み予告演出からスーパーリーチや大当たりの予告演出へと切り替えてもよい。

20

【0274】

また、例えば「保留表示予告」の先読み予告演出のように、他の予告演出と重複して実行可能な先読み予告演出が実行中であるときには、さらに先読み予告演出を実行可能にしてもよい。あるいは、既に実行されている先読み予告演出の演出態様にかかわらず、さらに先読み予告演出を実行可能にしてもよい。

【0275】

ステップ S703 にて先読み予告演出が実行中ではない場合には（ステップ S703；No）、先読み予告演出の実行が制限される先読み予告制限中であるか否かを判定する（ステップ S704）。ステップ S704 にて先読み予告制限中ではない場合には（ステップ S704；No）、現在の遊技状態が時短制御を伴う時短制御中（高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップ S705）。

30

【0276】

ステップ S705 にて時短制御中ではない場合には（ステップ S705；No）、始動入賞の発生に基づく受信コマンドの順序と内容をチェックして（ステップ S706）、正常に受信できたか否かを判定する（ステップ S707）。ステップ S707 の処理では、例えば始動入賞時の受信コマンドが順番通りであるか否か、欠落なくすべて受信できたか否か、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否か、始動口入賞指定コマンドと保留記憶数通知コマンドとの内容が整合しているか否かなどの確認を行い、いずれか 1 つでも否定された場合には、正常に受信できなかったと判定すればよい。なお、いずれか 1 つでも否定された場合に異常が発生したと判定するものに限定されず、例えばいずれか 2 つが否定された場合に異常が発生したと判定するようにしてもよい。あるいは、すべてが否定された場合に異常が発生したと判定するようにしてもよい。

40

【0277】

ステップ S707 にて正常に受信できたと判定された場合には（ステップ S707；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファ 194A に格納されている前回までの変動カテゴリコマンドをチェックして（ステップ S708）、先読み予告演出を実行可能な変動カテゴリであるか否かを判定する（ステップ S709）。例えば、ステップ S708 の処理では、最新の変動カテゴリコマンドよりも 1 つ前までに受信して始動入賞時受信コマンドバッファ 194A に格納されている変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリ

50

を読み取る。ステップS709の処理では、ステップS708における変動カテゴリの読取結果により、すべて「非リーチ」の可変表示態様に対応した変動カテゴリを指定するものである場合に、先読み予告演出を実行可能な変動カテゴリであると判定すればよい。こうして、予告対象となる可変表示が開始されるまでの各可変表示では、すべて「非リーチ」の可変表示態様となる場合に先読み予告演出が実行可能となる。これにより、先読み予告演出の途中でリーチ演出が実行されてしまい先読み予告演出の連続性が損なわれることを防止できる。なお、例えば「保留表示予告」の先読み予告演出のように、リーチ演出が実行されても演出の連続性が損なわれない先読み予告演出については、変動カテゴリコマンドで指定された変動カテゴリにかかわらず、先読み予告演出を実行可能であると判定してもよい。

10

【0278】

ステップS709にて先読み予告演出を実行可能な変動カテゴリであると判定された場合には(ステップS709; Yes)、先読み予告演出を実行するか否かという先読み予告演出の有無と、実行する場合における先読み予告演出の種別(先読み予告種別)とを決定する(ステップS710)。一例として、ステップS710の処理では、先読み予告演出の有無と種別とを決定するための使用テーブルとして、予め用意された先読み予告種別決定テーブルを選択してセットする。先読み予告種別決定テーブルでは、予告対象となる可変表示に対応する始動入賞の発生に基づいて送信された変動カテゴリコマンドの指定内容などに応じて、先読み予告種別決定用の乱数値と比較される数値(決定値)が、先読み予告演出を実行しない場合に対応する「予告実行なし」の決定結果や、先読み予告演出を実行する場合における「変動図柄予告」、「キャラクタ予告」、「保留表示予告」といった複数の先読み予告種別などに、割り当てられていればよい。その後、演出制御用CPU120は、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどから抽出した先読み予告種別決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、先読み予告種別決定テーブルを参照することにより、先読み予告演出の有無と先読み予告種別とを決定すればよい。

20

【0279】

ステップS710の処理では、例えば図28(A)に示すような決定割合で、先読み予告演出の有無と先読み予告種別とが決定されればよい。図28(A)に示す決定割合の設定例では、特図保留記憶数(第1特図保留記憶数または第2特図保留記憶数)や変動カテゴリに応じて、先読み予告演出の有無や先読み予告種別の決定割合を異ならせている。

30

【0280】

具体的な一例として、変動カテゴリが「非リーチ共通」や「その他のハズレ」、「小当り」のいずれかであれば、特図保留記憶数が多くなるに従って、「予告実行なし」に決定される割合が高くなる。なお、「非リーチ共通」の変動カテゴリは、合計保留記憶数にかかわらず可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動カテゴリである。一方、変動カテゴリが「スーパーリーチ共通」や「大当り」のいずれかであれば、特図保留記憶数が多くなるに従って、「予告実行なし」に決定される割合が低くなる。なお、「スーパーリーチ共通」の変動カテゴリは、合計保留記憶数にかかわらずスーパーリーチのリーチ演出を伴うリーチ変動パターンとなる場合に対応した変動カテゴリである。こうした設定により、複数回の可変表示にわたる先読み予告演出の実行回数が増加するに従って、スーパーリーチのリーチ演出が実行される可能性や、可変表示結果が「大当り」となる可能性が増大し、遊技者の期待感を高めることができる。

40

【0281】

「キャラクタ予告」の先読み予告種別は、特図保留記憶数が「4」であれば、変動カテゴリが「スーパーリーチ共通」または「大当り」のときに限り決定することができる。したがって、キャラクタ予告の先読み予告演出が4回の可変表示にわたって実行された場合には、可変表示結果が「大当り」となる可能性が著しく増大し、遊技者の期待感を高めることができる。

【0282】

50

ステップS 7 1 0にて先読み予告演出を実行する決定割合の設定は、図28(A)に示すものに限定されず、一部または全部の先読み予告演出について、複数回の可変表示にわたる先読み予告演出の実行回数が増加するに従って、遊技者にとって有利な遊技価値が付与される可能性が高められる任意の設定であればよい。あるいは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態が確変制御を伴う確変制御中であるときには、確変制御中ではない通常状態のときよりも高い割合で、所定の先読み予告演出を実行することに決定されるよう設定してもよい。あるいは、パチンコ遊技機1における演出モードが複数モードのうちの特定演出モードであるときには、通常時に対応した通常演出モードであるときよりも高い割合で、所定の先読み予告演出を実行することに決定されるよう設定してもよい。

【0283】

10

なお、遊技状態が大当たり遊技状態や小当たり遊技状態であるときには、先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。大当たり遊技状態であるか否かは、例えば演出プロセスフラグの値が「6」または「7」のいずれかであるか否かに対応して、判定することができる。また、小当たり遊技状態であるか否かは、例えば演出プロセスフラグの値が「4」または「5」のいずれかであるか否かに対応して、判定することができる。

【0284】

一方、遊技状態が大当たり遊技状態や小当たり遊技状態であるときでも、先読み予告演出を実行可能にしてもよい。例えば始動入賞の発生に基づいて始動入賞時のコマンドを受信した後、大当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数が所定回数(例えば「10」)となったときに、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されている図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドを読み出して先読み予告演出を実行するか否かを決定し、そのラウンドを実行中に先読み予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、先読み予告演出として、連続した態様の演出ではなく、例えば、今回の大当たり遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する一発告知態様の演出を実行してもよいし、保留表示予告と同様の先読み予告演出のみを実行してもよい。

20

【0285】

図26に示すステップS 7 1 0の処理による決定に基づいて、先読み予告演出を実行しない「予告実行なし」であるか否かを判定する(ステップS 7 1 1)。このとき、「予告実行なし」以外であれば(ステップS 7 1 1; No)、「保留表示予告」の先読み予告演出を実行することに決定されたか否かを判定する(ステップS 7 1 2)。

30

【0286】

ステップS 7 1 2にて「保留表示予告」の先読み予告演出を実行すると判定された場合には(ステップS 7 1 2; Yes)、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されている最新の始動口入賞指定コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS 7 1 3)。そして、第1始動口入賞指定コマンドであるときには(ステップS 7 1 3; Yes)、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留表示として、第1特図を用いた特図ゲームが新たに保留されたことに対応する表示部位を、所定の予告表示態様で更新する制御を行ってから(ステップS 7 1 4)、先読み予告決定処理を終了する。

【0287】

40

例えば、ステップS 7 1 4の処理では、始動入賞記憶表示エリア5Hにて第1特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位における表示色を、通常時における所定色(例えば青色)とは異なる特定色(例えば金色や虹色)とすることにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを報知できればよい。このときには、変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリに応じて異なる割合で、予告表示態様を複数態様のいずれかに決定してもよい。より具体的には、可変表示結果が「大当たり」となる変動カテゴリが指定された場合に、その他の変動カテゴリが指定された場合よりも高い割合で、複数態様のうちの特定態様(例えば虹色の表示色)に決定されるようにすればよい。これにより、保留表示予告における予告表示態様が特定態様となることで、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が通常よりも高いことを報知して、遊技者の期待感を高めることができる。

50

【 0 2 8 8 】

ステップ S 7 1 3 にて第 1 始動口入賞指定コマンドではないと判定された場合には (ステップ S 7 1 3 ; N o) 、始動入賞記憶表示エリア 5 H における保留表示として、第 2 特図を用いた特図ゲームが新たに保留されたことに対応する表示部位を、所定の予告表示態様で更新する制御を行ってから (ステップ S 7 1 5) 、先読み予告決定処理を終了する。ステップ S 7 1 3 ~ S 7 1 5 の処理が実行されることにより、先読み予告演出として保留表示予告が実行される場合には、始動入賞が発生して始動入賞時のコマンドを受信したタイミングで直ちに予告演出を開始させることができる。

【 0 2 8 9 】

ステップ S 7 1 2 にて「保留表示予告」以外の先読み予告演出を実行すると判定された場合には (ステップ S 7 1 2 ; N o) 、
「キャラクタ予告」の先読み予告演出を実行することに決定されたか否かを判定する (ステップ S 7 1 6) 。このとき、「キャラクタ予告」の先読み予告演出を実行すると判定された場合には (ステップ S 7 1 6 ; Y e s) 、例えば始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に記憶されている図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドのうちで、先読み予告演出の対象となる可変表示に対応する受信コマンドのデータを、R A M 1 2 2 の所定領域に記憶させる (ステップ S 7 1 7) 。演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A から読み取った図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドのデータを、例えば演出制御バッファ設定部 1 9 4 などに設けられた予告対象データバッファに記憶させて保存すればよい。

【 0 2 9 0 】

ステップ S 7 1 6 にて「キャラクタ予告」ではなく「変動図柄予告」を実行すると判定された場合や (ステップ S 7 1 6 ; N o) 、ステップ S 7 1 7 の処理を実行した後は、予告残回数カウンタに特図保留記憶数をカウント初期値として設定することなどにより (ステップ S 7 1 8) 、先読み予告演出の残り実行回数を設定する。また、例えば先読み予告実行中フラグをオン状態にセットするといった、先読み予告演出が実行中であることに
対応した設定を行う (ステップ S 7 1 9) 。

【 0 2 9 1 】

ステップ S 7 1 8 の処理では、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるか否かに応じたカウント初期値の設定が行われればよい。例えば、第 1 特図と第 2 特図のいずれを用いた特図ゲームであるかにかかわらず、始動入賞が発生した順に特図ゲームが実行される場合には、合計保留記憶数を予告残回数カウンタのカウント初期値として設定すればよい。一方、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合に、予告対象となる可変表示が第 2 特図を用いた特図ゲームに対応して行われるのであれば、第 2 特図保留記憶数を予告残回数カウンタのカウント初期値として設定する。この場合に、予告対象となる可変表示が第 1 特図を用いた特図ゲームに対応して行われるのであれば、合計保留記憶数を予告残回数カウンタのカウント初期値として設定する。

【 0 2 9 2 】

ステップ S 7 1 9 の処理を実行した後は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に格納されている最新の始動口入賞指定コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであるか
否かを判定する (ステップ S 7 2 0) 。なお、ステップ S 7 0 3 にて先読み予告演出が実行中であると判定されたときや (ステップ S 7 0 3 ; Y e s) 、ステップ S 7 0 4 にて先読み予告制限中であると判定されたとき (ステップ S 7 0 4 ; Y e s) 、ステップ S 7 0 5 にて時短制御中であると判定されたとき (ステップ S 7 0 5 ; Y e s) 、ステップ S 7 0 9 にて先読み予告演出を実行可能な変動カテゴリではないと判定されたとき (ステップ S 7 0 9 ; N o) 、あるいは、ステップ S 7 1 1 にて「予告実行なし」と判定されたときにも (ステップ S 7 1 1 ; Y e s) 、ステップ S 7 2 0 の処理に進む。

【 0 2 9 3 】

ステップ S 7 2 0 にて第 1 始動口入賞指定コマンドであるときには (ステップ S 7 2 0 ; Y e s) 、始動入賞記憶表示エリア 5 H における保留表示として、第 1 特図を用いた特

図ゲームが新たに保留されたことに対応する表示部位を、通常表示態様で更新する制御を行ってから（ステップS721）、先読み予告決定処理を終了する。一方、ステップS720にて第1始動口入賞指定コマンドではないと判定された場合には（ステップS720；No）、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留表示として、第2特図を用いた特図ゲームが新たに保留されたことに対応する表示部位を、通常表示態様で更新する制御を行ってから（ステップS722）、先読み予告決定処理を終了する。

【0294】

ステップS707にて始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判定されたときには（ステップS707；No）、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されている最新のコマンドを確認し、少なくとも始動口入賞指定コマンド以外のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび保留記憶数通知コマンド）を受信しているか否かを判定する（図27のステップS723）。このとき、欠落しているコマンドが始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）のみであり、それ以外の図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび保留記憶数通知コマンドが順番通りに格納され、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容も整合していれば、ある程度までは正確性を担保できている可能性がある。

【0295】

ステップS723にて少なくとも始動口入賞指定コマンド以外のコマンドを受信していると判定された場合には（ステップS723；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されている前回までの変動カテゴリコマンドをチェックして（ステップS724）、先読み予告演出を実行可能な変動カテゴリであるか否かを判定する（ステップS725）。ステップS724、S725の処理では、図26に示したステップS708、S709の処理と同様に、最新の変動カテゴリコマンドより1つ前までに受信して始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されている変動カテゴリコマンドの読出結果により、すべて「非リーチ」の可変表示態様に対応した変動カテゴリを指定するものである場合に、先読み予告演出を実行可能な変動カテゴリであると判定すればよい。ステップS725にて先読み予告演出を実行可能な変動カテゴリであると判定された場合には（ステップS725；Yes）、現在の遊技状態が確変制御を伴う確変制御中であるか否かを判定する（ステップS726）。

【0296】

ステップS726にて確変制御中ではない場合には（ステップS726；No）、先読み予告演出の有無と先読み予告種別とを決定する（ステップS727）。ステップS727の処理では、例えば図28（B）に示すような決定割合で、先読み予告演出の有無と先読み予告種別とが決定されればよい。

【0297】

図28（B）に示す決定割合の設定例では、合計保留記憶数にかかわらず可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動カテゴリである「非リーチ共通」のときと、「非リーチ共通」のとき以外に可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動カテゴリである「ハズレ各種」のときにのみ、「保留表示予告」の先読み予告種別に決定することができる。これにより、始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかった場合には、可変表示結果が「ハズレ」となる場合にのみ先読み予告演出を実行可能として、先読み予告演出の実行頻度が過度に低下してしまうことを防止できる。なお、可変表示結果が「大当り」や「小当り」の場合にも、低い割合で先読み予告演出が実行可能となるように設定してもよい。あるいは、始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかった場合には、先読み予告演出が実行されないように制限してもよい。

【0298】

ステップS727の処理による決定に基づいて、先読み予告演出を実行しない「予告実行なし」であるか否かを判定する（ステップS728）。このとき、「予告実行なし」以外であれば（ステップS728；No）、予告残回数カウンタに合計保留記憶数をカウント初期値として設定することなどにより（ステップS729）、先読み予告演出の残り実

10

20

30

40

50

行回数を設定する。また、例えば先読み予告実行中フラグをオン状態にセットするといった、先読み予告演出が実行中であることに対応した設定を行う（ステップS 7 3 0）。なお、「保留表示予告」の先読み予告演出を実行する場合にこれらの設定が不要であれば、ステップS 7 2 9、S 7 3 0の処理をスキップしてもよい。

【0 2 9 9】

ステップS 7 2 3にて始動口入賞指定コマンド以外にも始動入賞時のコマンドに受信できなかったものがある場合や（ステップS 7 2 3；No）、ステップS 7 2 5にて先読み予告演出を実行可能な変動カテゴリではないと判定されたとき（ステップS 7 2 5；No）、ステップS 7 2 6にて確変制御中であると判定されたとき（ステップS 7 2 6；Yes）、あるいはステップS 7 2 8にて「予告実行なし」と判定されたときには（ステップS 7 2 8；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファ1 9 4 Aにおける最新のコマンドに対応して、未判定情報をセットする（ステップS 7 3 1）。例えば、始動入賞時受信コマンドバッファ1 9 4 Aにおけるバッファ番号ごとに、未判定情報の格納領域を設け、最新のコマンドに対応するバッファ番号の未判定情報を「1」（またはオン状態）にセットすればよい。

【0 3 0 0】

ステップS 7 3 0、S 7 3 1の処理のいずれかを実行した後は、始動入賞記憶表示エリア5 Hにおける保留表示として、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を示す表示部位をそれぞれ、所定の非正常表示態様に変更して、新たに保留されたことに対応する表示部位の変更も行う（ステップS 7 3 2）。なお、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）を正常に受信できなかった場合でも、保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）を正常に受信できていれば、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを特定することができるので、通常表示態様で保留表示を更新してもよい。非正常表示態様は、通常表示態様や予告表示態様であるときは表示部位の表示色や表示形状、表示キャラクタなどの一部または全部を異ならせることにより、始動入賞時のコマンドに取りこぼしが生じたことを認識可能に報知できればよい。なお、新たに保留されたことに対応する表示部位のみを非正常表示態様とする一方で、その他の表示部位における表示態様は変更しなくてもよい。ステップS 7 2 7の処理にて「保留表示予告」の先読み予告種別に決定されたときには、保留表示予告が実行されていること、および、始動入賞時のコマンドに取りこぼしが生じたことの双方を、認識可能に報知できればよい。あるいは、ステップS 7 2 7の処理にて「保留表示予告」の先読み予告種別に決定されたときには、ステップS 7 3 2の処理を実行せずに、図2 6に示すステップS 7 1 3～S 7 1 5と同様の処理を実行して、所定の予告表示態様で保留表示を更新してもよい。

【0 3 0 1】

ステップS 7 3 2の処理を実行した後は、例えば演出制御フラグ設定部1 9 1などに設けられた先読み予告制限フラグをオン状態にセットするといった、先読み予告制限中の設定を行ってから（ステップS 7 3 3）、先読み予告決定処理を終了する。

【0 3 0 2】

こうした先読み予告決定処理では、図2 6のステップS 7 0 7にて始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判定した後、さらに図2 7のステップS 7 2 3にて始動口入賞指定コマンド以外にも正常に受信できなかったコマンドがあると判定したときに、図2 6に示すステップS 7 1 0の処理や図2 7に示すステップS 7 2 7の処理を実行しないことで、先読み予告演出を実行しないように制限される。これにより、例えば第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数が増加したことを認識可能に指定する保留記憶情報としての保留記憶数通知コマンドを正常に受信することができなかったときには、先読み予告演出の実行を制限することができる。

【0 3 0 3】

なお、始動口入賞指定コマンドのみが欠落している場合や、保留記憶数通知コマンドのみが欠落している場合、あるいは、始動口入賞指定コマンドと保留記憶数通知コマンドと

10

20

30

40

50

が整合しない場合にも、先読み予告演出を実行しないように制限されてもよい。すなわち、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数のいずれが増加したかを認識可能に指定する保留記憶情報を取りこぼしたときには、先読み予告演出の実行を制限できればよい。これにより、信憑性の低い情報に基づいて先読み予告演出が実行されることを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。

【0304】

例えば始動口入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドといった、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数のいずれが増加したかを認識可能に指定する保留記憶情報の一部または全部を取りこぼしたときには、その保留記憶に対応する可変表示の実行が終了するまで、先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。これにより、先読み予告演出と可変表示結果との整合がとれなくなることを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。

10

【0305】

例えば図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドといった、始動入賞の発生時における判定結果を認識可能に指定する判定結果情報の一部または全部を取りこぼしたときには、その保留記憶に対応する可変表示の実行が終了するまで、先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。これにより、先読み予告演出と可変表示結果との整合が取れなくなることを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。

【0306】

例えば図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドといった判定結果情報の一部を取りこぼした場合に、その他の判定結果情報によって判定結果を認識可能な場合であっても、その判定結果に基づく先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。これにより、信憑性の低い情報に基づいて先読み予告演出が実行されることを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。

20

【0307】

例えば図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドといった複数の判定結果情報から認識可能な判定結果が整合しない場合に、いずれかの判定結果情報によって認識可能な判定結果に基づく先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。これにより、信憑性の低い情報に基づいて先読み予告演出が実行されることを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。

30

【0308】

第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合に、時短制御に伴う高開放制御が行われる高ベース状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる始動入賞（第1始動入賞）の発生に基づく先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。高開放制御が行われているときには、第2始動入賞口に遊技球を通過（進入）させて優先的に実行される第2特図を用いた特図ゲームを実行し続けることが可能になる。そのため、大当り遊技状態の終了前から第1特図を用いた特図ゲームの保留データに基づいて先読み予告演出の実行を開始して、大当り遊技状態の終了後にも継続して先読み予告演出を実行すると、可変表示結果が「大当り」となる保留データなどを保持した状態で多数回の可変表示を継続して実行することができ、第2特図を用いた特図ゲームを実行することで可変表示結果が「大当り」となり、大当り遊技状態へと繰り返し制御されることになってパチンコ遊技機1の射幸性が著しく高められるおそれがある。さらに、遊技者が第1特図を用いた特図ゲームで可変表示結果が「大当り」となることを認識しながら、第2始動入賞口に遊技球を繰り返し通過（進入）させて第2特図を用いた特図ゲームを繰り返し実行するか、第2始動入賞口に遊技球を通過（進入）させずに第1特図を用いた特図ゲームを実行するかにより、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態へと制御されるタイミングを、遊技者の技量によって大きく変化させられるおそれがある。そこで、高ベース状態であるときには第1始動入賞の発生に基づく先読み予告演出の実行を制限することにより、第1特図を用いた特図ゲームに対応して可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを遊技者が認識できないように

40

50

して、健全な遊技性を確保することができる。

【0309】

これに加えて、例えば高ベース状態であるときに始動口入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドといった保留記憶情報の一部または全部を取りこぼした場合には、たとえ図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドといった判定結果情報を正常に受信したとしても、先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。これにより、第1特図を用いた特図ゲームに対応して可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを遊技者が認識できてしまうことを防止して、健全な遊技性を確保することができる。

【0310】

一方、例えば始動口入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドといった保留記憶情報の一部を取りこぼした場合に、先読み予告演出の少なくとも一部を実行することは許可してもよい。これにより、正常に受信できたコマンドを可能な限り利用して先読み予告演出を実行することができ、先読み予告演出の実行頻度が過度に低下してしまうことを防止できる。

10

【0311】

また、例えば図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドといった判定結果情報の一部を取りこぼした場合に、先読み予告演出の少なくとも一部を実行することは許可してもよい。これにより、正常に受信できたコマンドを可能な限り利用して先読み予告演出を実行することができ、先読み予告演出の実行頻度が過度に低下してしまうことを防止できる。

【0312】

あるいは、例えば図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドといった複数の判定結果情報から認識可能な判定結果が整合しない場合に、先読み予告演出の少なくとも一部を実行することは許可してもよい。これにより、正常に受信できたコマンドを可能な限り利用して先読み予告演出を実行することができ、先読み予告演出の実行頻度が過度に低下してしまうことを防止できる。

20

【0313】

図25に示すステップS161にて先読み予告演出決定処理を実行した後は、例えば演出制御フラグ設定部191などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0314】

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

30

【0315】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。

40

【0316】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。特図変動時

50

演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板 11 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 12 の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

【0317】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“6”に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、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、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0318】

ステップ S 174 の小当り中演出処理は、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。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、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 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新する。

【0319】

ステップ S 175 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、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 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

【0320】

ステップ S 176 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、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 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新する。

【0321】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、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8L、8R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や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。また、演出制御用CPU120は、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータに応じて、時短制御を実行可能な飾り図柄の可変表示の上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「25」、「50」、「75」、「100」など）を、時短回数カウンタに設定する。具体的には、可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータが「01H」であれば「25」を、「02H」であれば「50」を、「03H」であれば「75」を、「04H」であれば「100」をカウント初期値として時短回数カウンタに設定すればよい。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

10

【0322】

図29は、可変表示開始設定処理として、図25のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図29に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動開始時予告決定処理を実行する（ステップS521）。

20

変動開始時予告決定処理では、先読み予告演出を実行しないように制限される先読み予告制限中であるときに、所定条件の成立に基づき制限を解除して、先読み予告演出が実行可能となる。

【0323】

一例として、現在の遊技状態が時短制御を伴う時短制御中ではないこと、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおいてバッファ番号が「1」～「8」のそれぞれに対応して有効に格納された始動入賞時のコマンドについて、すべての順序と内容が正しくなるように受信できたことを条件に、例えば先読み予告制限フラグをクリアするなどして、先読み予告演出が実行されないようにした制限を解除すればよい。また、未判定情報がある場合には、前回までの変動カテゴリコマンドに基づき先読み予告演出を実行可能な変動カテゴリであることや、現在の遊技状態が確変制御を伴う確変制御中ではないことを条件に、先読み予告演出の有無と先読み予告種別とを決定してもよい。

30

【0324】

ステップS521の変動開始時予告決定処理で先読み予告演出を実行すると決定した場合には、「変動図柄予告」の先読み予告種別に決定することができる一方で、「キャラクタ予告」や「保留表示予告」の先読み予告種別には決定されないようにしてもよい。

【0325】

キャラクタ予告は、複数回の可変表示にわたって段階的に演出態様が変化していく予告演出であり、先読み予告演出の制限を解除した可変表示の開始時に未判定情報がセットされた可変表示に対して遡って実行すると、途中の可変表示からキャラクタ画像が表示されるといった不自然な演出となるおそれがある。そこで、先読み予告演出の制限を解除した可変表示が開始されるときには、「キャラクタ予告」の先読み予告種別には決定されないように、先読み予告種別の決定割合が設定されればよい。

40

【0326】

保留表示予告は、先読み予告演出の制限を解除した可変表示の開始時に未判定情報がセットされた可変表示に対して遡って実行すると、始動入賞記憶表示エリア5Hにて既に通常表示態様で表示されている表示部位を、途中から予告表示態様に変更することになり、不自然な演出となるおそれがある。そこで、先読み予告演出の制限を解除した可変表示が開始されるときには、「保留表示予告」の先読み予告種別には決定されないように、先読み予告種別の決定割合が設定されればよい。なお、不自然な演出となるおそれがないければ

50

、「キャラクタ予告」や「保留表示予告」の先読み予告種別にも決定できるように決定割合が設定されてもよい。

【0327】

ステップS521の変動開始時予告決定処理では、未判定情報が「1」（またはオン状態）となっている保留情報のうち、直近の保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出の有無や先読み予告種別の決定を行うようにしてもよい。あるいは、未判定情報が「1」（またはオン状態）となっている複数の保留情報がある場合に、それぞれの保留情報に対応する可変表示を予告対象とする先読み予告演出の有無や先読み予告種別の決定を行い、いずれかの可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行可能にしてもよい。こうして、先読み予告制限中に発生した始動入賞に基づく可変表示を予告対象とする先読み予告演出を実行できればよい。

10

【0328】

ステップS521にて変動開始時予告決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS522）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップS522；Yes）、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS523）。

20

【0329】

ステップS523にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップS523；Yes）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS524）。一例として、ステップS524の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップS524の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

30

40

【0330】

ステップS523にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップS523；No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS525）。一例として、ステップS525の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部193

50

に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

10

【0331】

ステップS522にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップS522；No）、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、または、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップS526）。「突確」または「小当たり」であると判定されたときには（ステップS526；Yes）、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当たり」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS527）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1～PC1-3のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。また、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-4または変動パターンPC1-5のいずれかが指定された場合には、例えばステップS525と同様の処理を実行することにより、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

20

【0332】

ステップS526にて「突確」または「小当たり」以外の「非確変」または「確変」であると判定されたときには（ステップS526；No）、大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS528）。一例として、ステップS528の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM 121などに予め記憶された所定の大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当たり種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当たり中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

30

【0333】

具体的な一例として、大当たり種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当たり組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当たり種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄または確変図柄のうちからいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当たり組合せまたは確変大当たり組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確変大当たり組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当たり遊技状態に対応して実行される大当たり中昇格演出などにより確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確変大当たり組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

40

【0334】

50

ステップS524、S525、S527、S528の処理のいずれかを実行した後は、対戦相手決定処理を実行する(ステップS529)。対戦相手決定処理は、時短回数カウント値が「0」となるまでの期間において画像表示装置5にて表示された画像により時短状態や確変状態といった高ベース状態の継続可能性を示唆するバトル演出が実行される場合に対応して、各種の演出態様を決定するための処理を含んでいる。

【0335】

バトル演出は、図30に示すように、予め定められたA～Cの対戦キャラから選ばれたいずれかの対戦キャラ(図中ではB)と戦い、勝利した場合には、時短回数カウント値が「0」以外であり、時短回数カウント値を1減算して高ベース状態が継続する旨を示す一方、敗北した場合には、時短回数カウント値が「0」であり、高ベース状態が終了する旨を示す。

10

【0336】

バトル演出では、高ベース状態の開始後、当該高ベース状態が終了するか、A～Cの対戦キャラ全てに勝利するまでは、一度選択されて勝利した対戦キャラが対戦済み履歴に登録され、その後のバトル演出では対戦済み履歴に登録された対戦キャラ、すなわち一度選択されて勝利した対戦キャラは選択されず、未選択の対戦キャラからいずれかの対戦キャラが選択されることとなる。このため、高ベース状態開始後、その高ベース状態が継続している間は、A～Cの対戦キャラ全てに勝利するまで、同じ対戦キャラと戦うことがないようになっている。

【0337】

20

そして、演出制御用CPU120は、A～Cの対戦キャラ全てに勝利する毎に遊技者に対して特典を付与するようになっており、その後、対戦済み履歴がクリアされ、再びA～Cの対戦キャラのいずれかの対戦キャラが選択されることとなる。

【0338】

A～Cの対戦キャラ全てに勝利する毎に付与される特典は、A～Cの対戦キャラ全てに勝利した回数であるコンプリート回数に応じて複数の特典が定められており、A～Cの対戦キャラ全てに勝利する毎にコンプリート回数に応じた特典が遊技者に提示され、遊技者が選択できるようになっている。

【0339】

コンプリート回数に応じた特典は、コンプリート達成するまでの非確変大当りの回数が少ないほど、またコンプリート回数が増えるほど、選択可能な種類が多くなるとともに、遊技者にとって価値の高い特典が選択できるようになっている。

30

【0340】

遊技者に付与される特典とは、例えば、高ベース状態中に選択可能なBGM、画像のテーマなどであっても良いし、残り時短回数の増加や残り時短回数の増加の抽選を受ける権利、高確率状態など、遊技者にとって価値のあるものであれば良いが、本実施の形態では、特に遊技者に対して付与される特典として、次回コンプリートするまでに対戦する対戦キャラ数を少なくするシード権が定められている。また、これら特典はパチンコ遊技機1の制御に直接関連するものに限らず、例えば、WEB上のサーバにアクセスするための2次元コードやパスワードを標示し、WEB上のサーバを介して特典が付与されるものでも良い。

40

【0341】

遊技者が特典としてシード権を選択した場合には、演出制御用CPU120が抽選にて選択したA～Cの対戦キャラに対して既に勝利した状態からバトル演出が行われるようになり、次回コンプリートするまでに対戦する対戦キャラが少なく済むため、次回コンプリートするまでの勝利も少なく済むこととなる。

【0342】

また、特典としてシード権が選択された場合に演出制御用CPU120が行う抽選では、時短回数の残り数が多いほど、A～Cのうち後述する継続期待値の小さい対戦キャラが勝利済みの対戦キャラとして選択される比率が高いため、シード権を選択することで、そ

50

の時点における時短回数の残り数を推測することも可能となる。

【 0 3 4 3 】

高ベース状態中は、図 3 0 に示すように、画像表示装置 5 の画面下方に A ~ C に対応する領域が個々に表示され、いずれかの対戦キャラに勝利すると対応する対戦キャラの領域に×が表示されるようになっており、対戦済み履歴及び未選択の対戦キャラが特定できるようになっている。また、その下方には、A ~ C の対戦キャラ全てに勝利した回数であるコンプリート回数が表示されるようになっており、図中では、コンプリート回数が 3 回である旨が示される。

【 0 3 4 4 】

また、高ベース状態終了後も対戦済み履歴やコンプリート回数は維持されるようになっており、次回高ベース状態が開始した際に、これら対戦済み履歴やコンプリート回数を引き継ぐか否かを遊技者が選択できるようになっている。具体的には、図 3 0 に示すように、次回高ベース状態開始時に、画像表示装置 5 に前回の高ベース状態終了時における対戦済み履歴（最後に敗北した対戦キャラは未選択となる）とコンプリート回数に加え、「コンティニュー」と「クリア」が一定間隔で交互に表示されるようになっており、「コンティニュー」が表示されている状態で押しボタン 3 1 B が操作された場合には、維持されている対戦済み履歴やコンプリート回数を引き継ぐ一方で、「クリア」が表示されている状態で押しボタン 3 1 B が操作された場合には、維持されている対戦済み履歴やコンプリート回数が消去されるようになっており、

【 0 3 4 5 】

次に、図 3 1 に基づいて高ベース状態開始から終了までのバトル演出の流れについて説明する。

【 0 3 4 6 】

まず、高ベース状態が開始すると、まず遊技者の操作に基づいて対戦済み履歴やコンプリート回数を引き継ぐか、クリアするか、を判定し、対戦済み履歴やコンプリート回数を引き継ぐ旨が選択された場合には、前回の高ベース状態終了時の対戦済み履歴やコンプリートがそのまま引き継がれる一方で、対戦済み履歴やコンプリート回数をクリアする旨が選択された場合には、これら対戦済み履歴やコンプリート回数をクリアする。

【 0 3 4 7 】

その後、時短回数カウント値が「0」、「25」、「50」、「75」のいずれかとなった場合に、バトル演出を開始する。バトル演出では、対戦相手決定処理を行い、対戦済み履歴に基づいて未だ選択されていない対戦キャラからいずれかの対戦キャラを決定する。そして、時短回数カウント値が「0」以外である場合には勝利となり、高ベース状態が継続する一方、時短回数カウント値が「0」である場合には敗北となり、高ベース状態が終了することとなる。

【 0 3 4 8 】

また、時短回数カウント値が「0」以外であり、高ベース状態が継続する場合には、A ~ C の対戦キャラ全てに勝利したかが判定され、未対戦の対戦キャラが残っている場合には、そのまま高ベース状態が継続する一方、A ~ C の対戦キャラ全てに勝利した場合には、コンプリート回数を 1 加算し、加算後のコンプリート回数に応じた特典が提示され、遊技者が選択した特典を付与するとともに、対戦済み履歴をリセット（全て未対戦とする）し、高ベース状態が継続することとなる。

【 0 3 4 9 】

その後、時短回数カウント値が「0」、「25」、「50」、「75」のいずれかとなった場合には、前述と同様にバトル演出を開始し、時短回数カウント値が「0」となるバトル演出にて敗北して高ベース状態が終了することとなる。

【 0 3 5 0 】

ステップ S 5 2 9 にて対戦相手決定処理を実行した後は、その他の可変表示中における演出の実行設定を行う（ステップ S 5 3 0）。一例として、ステップ S 5 3 0 の処理では、先読み予告演出とは異なる変動中予告演出を実行するための設定が行われてもよい。

変動中予告演出は、開始条件が成立した特図ゲームに対応して実行される飾り図柄の可変表示中に、その可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを予告する予告演出であればよい。

【0351】

変動中予告演出としては、例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ 8 L、8 R から所定の効果音（例えばアラーム音やチャイム音、サイレン音など）が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ 9 などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出を実行することにより、可変表示結果が「大当たり」となることを直ちに告知（確定的に報知）する一発告知態様の演出が実行されてもよい。あるいは、変動中予告演出として、可変表示結果が「大当たり」となることに対応した特別な演出画像（プレミアム画像）を表示する演出が実行されてもよい。

10

【0352】

他の一例として、ステップ S 5 3 0 の処理では、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などにはかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出を実行するための設定が行われてもよい。より具体的には、遊技効果ランプ 9 に含まれる所定のランプが光るような態様の演出や、ミニキャラとなる所定の演出画像を表示する演出といった、所定態様の演出を実行できればよい。

【0353】

その後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ S 5 3 1）。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、例えばキャラクタ予告を実行するための設定がなされた場合には、その設定に対応した予告演出制御パターンが選択されてもよい。

20

【0354】

ステップ S 5 3 1 の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ S 5 3 2）。続いて、画像表示装置 5 における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 5 3 3）。このときには、例えばステップ S 5 3 1 にて使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の VDP 等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ S 5 3 4）、可変表示開始設定処理を終了する。

30

【0355】

図 3 2 は、図 2 9 のステップ S 5 2 9 にて実行される対戦相手決定処理の一例を示すフローチャートである。図 3 2 に示す対戦相手決定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、時短回数カウント値を 1 減算することにより更新し（ステップ S 6 0 1）、更新後の時短回数カウント値が「75」であるか否かを判定する（ステップ S 6 0 2）。このとき、時短回数カウント値が「75」であれば（ステップ S 6 0 2；No）、対戦キャラとして C を選択する（ステップ S 6 0 3）。

40

【0356】

ステップ S 6 0 2 にて時短回数カウント値が「75」以外であるときには（ステップ S 6 0 2；No）、時短回数カウント値が「25」、「50」のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S 6 0 4）。このとき、時短回数カウント値が「25」または「50」のいずれかであれば（ステップ S 6 0 4；Yes）、対戦済み履歴に基づいて A～C のうち未選択の対戦キャラからいずれかの対戦キャラを継続時に対応して定められた選択比率にて選択する（ステップ S 6 0 5）。

50

【 0 3 5 7 】

これに対して、時短回数カウント値が「 2 5 」または「 5 0 」のいずれかでもないときには（ステップ S 6 0 4 ; Y e s ）、時短回数カウント値が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 6 0 6 ）。このとき、時短回数カウント値が「 0 」であれば（ステップ S 6 0 6 ; Y e s ）、対戦済み履歴に基づいて A ~ C のうち未選択の対戦キャラからいずれかの対戦キャラを非継続時に対応して定められた選択比率にて選択する（ステップ S 6 0 7 ）。これに対して、時短回数カウント値が「 0 」以外であるときには（ステップ S 6 0 6 ; Y e s ）、そのまま対戦相手決定処理を終了する。

【 0 3 5 8 】

各対戦キャラの継続時の選択比率は、図 3 3 に示すように、A : B : C に対して、3 : 2 : 1 に定められている。すなわち C から A にかけて選択比率が高くなるように定められている。一方で、非継続時の選択比率は、図 3 3 に示すように、A : B : C に対して、1 : 2 : 3 に定められている。すなわち A から C にかけて選択比率が高くなるように定められている。

【 0 3 5 9 】

また、対戦キャラが 1 回選択される毎に、次のバトル演出では、未選択の対戦キャラからいずれかが選択されることとなるが、常に図 3 3 に示す選択比率に基づいて選択されるので、どの対戦キャラが選択済みであるかに関わらず、未選択の対戦キャラの選択比率の大小関係は変わらないようになっている。具体的には、全ての対戦キャラが未だ選択されていない場合において、高ベース状態が継続するときには、 $A > B > C$ の順に高い割合で選択される。ここで、B が選択された場合、次の対戦では、高ベース状態が継続するときには、前回の対戦と同様に、A 及び C のうちから、A が高い割合で選択され、未選択の対戦キャラの選択比率の大小関係は変わらない。

【 0 3 6 0 】

前述のように、時短回数カウント値が「 7 5 」である場合を除き、高ベース状態が継続する場合（時短回数カウント値が「 2 5 」または「 5 0 」である場合）には継続時の選択比率が適用され、高ベース状態が終了する場合（時短回数カウント値が「 0 」である場合）には非継続時の選択比率が適用されるようになっている。

このため、対戦キャラのうち、時短回数カウント値が「 7 5 」である場合に選択されることがない A 及び B の継続期待値（高ベース状態が継続する可能性）は、継続時の選択比率 / （継続時の選択比率 + 非継続時の選択比率）を計算することで求められる。

具体的に、A の継続期待値（高ベース状態が継続する可能性）は、 $3 / (3 + 1) = 3 / 4$ と求められる。

一方、B の継続期待値（高ベース状態が継続する可能性）は、 $2 / (2 + 2) = 1 / 2$ と求められる。

これに対して、対戦キャラのうち、時短回数カウント値が「 7 5 」である場合に常に選択される C の継続期待値（高ベース状態が継続する可能性）は、非確変の大当たり種別のうち非確変（時短回数 1 0 0 回）の大当たり種別の選択比率 + 非確変の大当たり種別のうち非確変（時短回数 1 0 0 回）以外の大当たり種別の選択比率 \times 継続時の選択比率 / （継続時の選択比率 + 非継続時の選択比率）を計算することで求められる。

具体的に、C の継続期待値（高ベース状態が継続する可能性）は、 $3 / 36 + 33 / 36 \times 1 / (1 + 3) = 5 / 16$ と求められる。

なお、非確変の大当たり種別のうち非確変（時短回数 1 0 0 回）以外の大当たり種別の選択比率が、非確変の大当たり種別のうち非確変（時短回数 1 0 0 回）の大当たり種別の選択比率に比較して圧倒的に大きい場合には、C の継続期待値も、A 及び B の継続期待値と同様に、継続時の選択比率 / （継続時の選択比率 + 非継続時の選択比率）を計算することで求めてもよい。

例えば、非確変の大当たり種別のうち非確変（時短回数 1 0 0 回）以外の大当たり種別の選択比率が $35 / 36$ で、非確変の大当たり種別のうち非確変（時短回数 1 0 0 回）の大当たり種別の選択比率が $1 / 36$ である場合、C の継続期待値（高ベース状態が継続する可能性

10

20

30

40

50

)は、本来であれば、 $1/36 + 35/36 \times 1/4 = 13/48$ と求められるが、図33に基づく継続時の選択比率/(継続時の選択比率+非継続時の選択比率)を計算することで、Cの継続期待値(高ベース状態が継続する可能性)を $1/4$ と求めてもよい。

【0361】

対戦キャラ毎の継続期待値は、Cが最も小さく、Aに向かって徐々に高くなる。さらに対戦キャラに勝利すると高ベース状態が継続し、対戦キャラに敗北すると高ベース状態が終了することとなるため、継続期待値の小さいCが最も強いキャラであり、Aに向かって徐々に弱くなるともいえる。

【0362】

このため、バトル演出の対戦相手として強い対戦キャラが選択されるよりも弱い対戦キャラが選択された方が、高ベース状態が継続することに対して期待させることが可能となる。

【0363】

以上説明したように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1によれば、大当たり種別が「非確変(時短回数25回)」であることに基づき高ベース状態が開始された場合には、最初のバトル演出で対戦相手として最も強い(継続期待値の小さい)対戦キャラほど選択されやすく、最も弱い(継続期待値の最も大きい)Aは選択される比率が低い。これに対して、大当たり種別が「非確変(時短回数50回)」であることに基づき高ベース状態が開始された場合には、最初のバトル演出で対戦相手として弱い(継続期待値の大きい)対戦キャラほど選択されやすく、最も強い(継続期待値の最も小さい)Cは選択される比率が低い。一方、大当たり種別が「非確変(時短回数100回)」であることに基づき高ベース状態が開始された場合には、最初のバトル演出で最も強いCが必ず選択される。そして、対戦キャラCに対して勝利して高ベース状態が継続することで、その後は、A~Cの全ての対戦キャラに勝利するまでは、最も強いCが選択されることがなく、少なくともCよりも弱い(継続期待値の大きい)対戦相手が選択されることとなる。このため、最初のバトル演出で最も強いCが対戦相手として選択され、かつ勝利して高ベース状態が継続することで、高ベース状態が継続することへの期待感を効果的に高めることができるとともに、時短回数の推測ができやすくなり、遊技興趣が向上する。

【0364】

尚、本実施の形態では、時短回数分、高ベース状態に制御されるようになっており、第1の有利遊技状態として時短回数が50回の高ベース状態を適用し、第2の有利遊技状態として時短回数が100回の高ベース状態を適用しているが、少なくとも第1の有利遊技状態と第2の有利遊技状態は、少なくとも有利度の異なる遊技状態であり、かつ第2の有利遊技状態が第1の有利遊技状態よりも有利度の高い遊技状態であれば良い。

【0365】

例えば、時短制御が行われる特図ゲームが10回実行される毎に、高ベース状態を継続させるか否かを決定する継続抽選を行い、その結果をバトル演出にて報知するとともに、その際適用される継続率の異なる高ベース状態を第1の有利遊技状態及び第2の有利遊技状態として適用しても良い。具体的に、第1の有利遊技状態では、継続率を $59/60$ とし、第2の有利遊技状態では、継続率を $49/50$ とすればよい。そして、時短制御が行われる特図ゲームが10回実行される毎に、継続示唆演出として、対戦キャラA~Cのいずれかとジャンケンを行うバトル演出を行い、特図表示結果が「大当たり」であればジャンケンに勝つ演出を行い、高ベース状態を継続するのであればジャンケンに引き分ける演出を行い、高ベース状態を終了させるのであればジャンケンに負ける演出を行うようにすればよい。この場合も、本実施の形態と同様に、大当たり種別が「非確変(時短回数25回)」であることに基づき高ベース状態が開始された場合には、最初のバトル演出で対戦相手として最も強い(継続期待値の小さい)対戦キャラほど選択されやすく、最も弱い(継続期待値の最も大きい)Aは選択される比率が低い。これに対して、大当たり種別が「非確変(時短回数50回)」であることに基づき高ベース状態が開始された場合には、最初のバトル演出で対戦相手として弱い(継続期待値の大きい)対戦キャラほど選択されやすく、

10

20

30

40

50

最も強い（継続期待値の最も小さい）Cは選択される比率が低い。一方、大当たり種別が「非確変（時短回数100回）」であることに基づき高ベース状態が開始された場合には、最初のバトル演出で最も強いCが必ず選択されるようにすればよい。また、当初決定したと特図ゲームを消化するまで高ベース状態を継続させるとともに、高ベース状態が終了し得る特図ゲーム数毎に、継続するか否かをバトル演出にて報知するとともに、これら当初決定されたゲーム数の異なる高ベース状態を第1の有利遊技状態及び第2の有利遊技状態として適用しても良い。

【0366】

さらに、大当たり遊技状態において5ラウンド毎に、ラウンドを継続させるか否かを決定する継続抽選を行い、その結果をミッション演出にて報知するとともに、その際適用されるラウンド数の異なる大当たり遊技状態を第1の有利遊技状態及び第2の有利遊技状態として適用しても良い。具体的に、第1の有利遊技状態を、ラウンド数の上限値が「10」の大当たり遊技状態とし、第2の有利遊技状態を、ラウンド数の上限値が「15」の大当たり遊技状態とすればよい。そして、ラウンド毎に予め決定した順番あるいは抽選による決定に従って、石、お金、ダイヤなどのアイテムを集めていき、5ラウンド又は10ラウンド時にアイテムが貯まっていればラウンドを継続するようなミッション演出を行うようにすればよい。この場合、ラウンド数の上限値が「5」の大当たり遊技状態あれば、5ラウンド目で集めにくいアイテムほど選択されやすいのに対して、ラウンド数の上限値が「10」の大当たり遊技状態あれば、5ラウンド目で集めやすいアイテムほど選択されやすくすればよい。一方、ラウンド数の上限値が「15」の大当たり遊技状態ある場合には、5ラウンド目

10

20

【0367】

また、本実施の形態では、有利な遊技状態が継続するか否かを報知する演出としてバトル演出を適用しているが、少なくとも有利な遊技状態が継続するか否かが報知される演出であれば、どのような演出でも良く、例えば、複数の課題からいずれかの課題を提示し、その課題を達成することで継続が報知され、達成できないことで終了が報知される演出などでも良い。

【0368】

また、本実施の形態では、バトル演出にて継続するか否かが報知される遊技者にとって有利な遊技状態として高ベース状態を適用しているが、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果（特図表示結果）が「大当たり」となる確率が通常状態に比べて高くなるように向上する高確状態であっても良い。このような高確状態を適用する場合には、例えば、高確状態の継続の有無をバトル演出にて報知する構成でも良い。

30

【0369】

また、本実施の形態では、高ベース状態の開始後、当該高ベース状態が終了するか、A～Cの全ての対戦キャラに勝つまで、一度対戦して勝った対戦キャラが選択されることがないようにしており、全ての対戦キャラを倒すまでは、一度戦った強い対戦キャラと戦うことはないので、一度強いキャラを倒すと、他のキャラが倒れるまで、高ベース状態が継続することへの遊技者の期待感を持続させることができる。特に本実施の形態では、A～Cの3の対戦キャラが定められており、大当たり種別が「非確変（時短回数100回）」であることに基づき高ベース状態が開始された場合に、最初のバトル演出にて最も強いCに勝利する可能性が高まり、この場合には必ずA～Cの対戦キャラ全てを倒すことが可能となる。

40

【0370】

尚、本実施の形態では、高ベース状態の開始後、当該高ベース状態が終了するか、A～Cの全ての対戦キャラに勝つまで、一度対戦して勝った対戦キャラが選択されることがない構成であるが、このような一律の課題が達成されることで対戦キャラの履歴がリセットされる構成に限らず、例えば、リセットされる毎に、対戦キャラの組み合わせや数を選択し、選択した対戦キャラの全てに勝つまで、一度対戦して勝った対戦キャラが選択されることがない構成とするなど、複数の課題から選択された課題や一律には定められていない

50

可変的な課題が達成することで対戦キャラの履歴がリセットされる構成であっても良い。

【0371】

また、本実施の形態では、高ベース状態中に画像表示装置5の画面下方にA～Cに対応する領域が個々に表示され、いずれかの対戦キャラに勝利すると対応する対戦キャラの領域に×が表示されるようになっており、対戦済み履歴及び未選択の対戦キャラが特定できるので、これらから高ベース状態が継続しやすいか否かを推測することができる。

【0372】

尚、本実施の形態では、A～Cに対応する領域が個々に表示され、いずれかの対戦キャラに勝利すると対応する対戦キャラの領域に×が表示されることで対戦済み履歴及び未選択の対戦キャラが特定できる構成であるが、対戦済み履歴及び未選択の対戦キャラが特定できる構成であれば、どのような形態で報知しても良い。例えば、プッシュボタン31Bの操作に応じて、対戦済み履歴及び未選択の対戦キャラを特定可能に報知するものであってもよい。

【0373】

また、本実施の形態では、A～Cの対戦キャラ全てに勝利する毎に遊技者に対して特典を付与するようになっており、バトル演出により高ベース状態が継続するか否かが示唆されるだけでなく、それまでに勝利した対戦キャラの履歴に応じて特典が付与されるため、遊技を継続する意欲を高めることができる。

【0374】

また、高ベース状態終了後も対戦済み履歴やコンプリート回数は維持されるようになっており、次回高ベース状態が開始した際に、これら対戦済み履歴やコンプリート回数を引き継ぐか否かを遊技者が選択できるようになっているので、前回の対戦済み履歴を引き継ぐことで、対戦キャラ全てに勝利すること、すなわち特典が付与される条件を満たしやすくなり、特典の付与を受けやすくなる。

【0375】

また、前回の高ベース状態で弱い対戦キャラには既に勝っており、強い対戦キャラしか残っていない場合などは、前回の対戦済み履歴を引き継がず、前回の高ベース状態で強い対戦キャラを既に倒しており、弱い対戦キャラしか残っていない場合には、前回の対戦済み履歴を引き継ぐといった選択の仕方も可能となる。

【0376】

また、全ての対戦キャラに勝利することで付与される特典には、次回コンプリートするまでに対戦する対戦キャラ数を少なくするシード権が定められており、遊技者が特典としてシード権を選択した場合には、次回コンプリートするまでに対戦する対戦キャラが少なく済むため、次回コンプリートするまでの勝利も少なくて済むこととなる。

【0377】

また、本実施の形態では、特典としてシード権が選択された場合に、時短回数の残り数が多いほど、勝利済みの対戦キャラが多く選択される比率が高く、さらに時短回数の残り数が多いほど、A～Cのうち後述する継続期待値の小さい対戦キャラが勝利済みの対戦キャラとして選択される比率が高いため、シード権を選択することで、その時点における時短回数の残り数を推測することも可能となる。

【0378】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。

【0379】

例えば、パチンコ遊技機1では、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、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。

【0380】

上記実施の形態では、大当たり種別が「非確変（時短回数100回）」であることに基づき高ベース状態が開始された場合には、最初のバトル演出で最も強いCが必ず選択されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、大当たり

10

20

30

40

50

種別が「非確変（時短回数１００回）」であることに基づき高ベース状態が開始された場合、最初のバトル演出で対戦相手として最も強い（継続期待値の小さい）対戦キャラほど選択されやすく、最も弱い（継続期待値の最も大きい）Ａは選択される比率が低くなるようにしてもよい。

【０３８１】

上記実施の形態では、高ベース状態が継続するときには、大当たり種別が「非確変（時短回数１００回）」であることに基づき高ベース状態が開始された場合を除き、最初のバトル演出で対戦相手として弱い（継続期待値の大きい）対戦キャラほど選択されやすいものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば全ての対戦キャラに勝利することで特典が付与されたときには、付与されなかったときに比べて、次に高ベース状態に制御されたときに、大当たり種別が「非確変（時短回数１００回）」であることに基づき開始された場合でなくても、最初のバトル演出で最も強い（継続期待値の小さい）Ｃが選択される割合が高くなるようにしてもよい。このようにすれば、高ベース状態が継続することへの遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

10

【０３８２】

上記実施の形態では、高ベース状態の開始後、当該高ベース状態が終了するか、Ａ～Ｃの全ての対戦キャラに勝つまで、一度対戦して勝った対戦キャラが選択されることがないようにしているものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、大当たり遊技状態が終了したことに基づいて、大当たり種別に応じて時短状態又は確変状態を開始した後、再度大当たり遊技状態に制御されるまで、一度対戦して勝った対戦キャラが選択されることがないようにしてもよい。このようにすれば、大当たり種別に応じて時短状態、確変状態といった異なる有利遊技状態に制御されるので、有利遊技状態毎の演出の減り張りができる。

20

【０３８３】

上記実施の形態では、高ベース状態が継続するときには、最初のバトル演出で対戦相手として弱い（継続期待値の大きい）対戦キャラほど選択されやすく、高ベース状態が終了するときには、最初のバトル演出で対戦相手として強い（継続期待値の低い）対戦キャラほど選択されやすいものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態が継続するときには、最初のバトル演出で強い（継続期待値の大きい）味方キャラほど選択されやすいようにし、高ベース状態が終了するときには、最初のバトル演出で弱い（継続期待値の低い）味方キャラほど選択されやすいようにしてもよい。

30

【０３８４】

上記実施の形態では、大当たり種別が「非確変（時短回数１００回）」であることに基づき高ベース状態が開始された場合、最初のバトル演出で最も強いＣが必ず選択されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別が「非確変（時短回数１００回）」であることに基づき高ベース状態が開始された場合、バトル演出が例えば２回実行されるまでに、最も強いＣが必ず選択されるものであってもよい。

【０３８５】

上記実施の形態では、第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づいて第１特図を用いた特図ゲームが実行され、第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づいて第２特図を用いた特図ゲームが実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかにかかわらず共通の特別図柄を用いた特図ゲームが実行されるものであってもよい。

40

【０３８６】

その他にも、パチンコ遊技機１の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明

50

の遊技機は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答し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 8 7 】

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

10

【 0 3 8 8 】

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 8 9 】

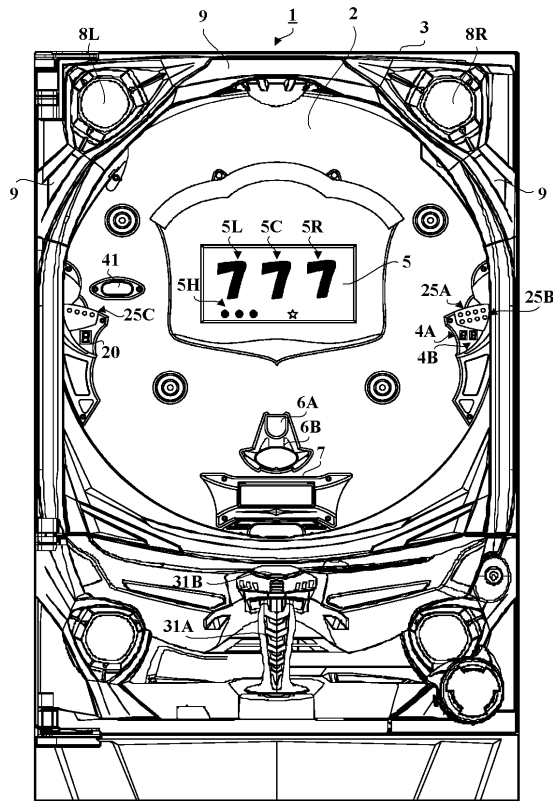
20

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

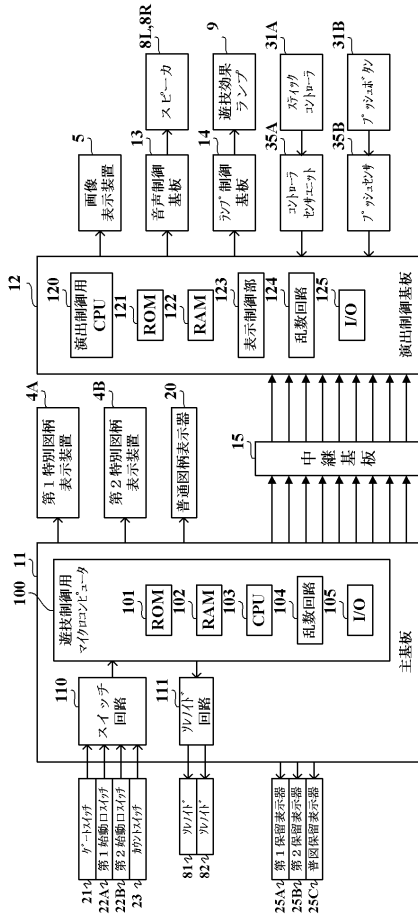
30

40

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターンに可変表示時間を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	図柄確定の変動停止を指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り/小当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当り/小当りの終了を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
	01	第2可変表示結果通知	非確変(時短回数25回)
	02	第3可変表示結果通知	非確変(時短回数50回)
	03	第4可変表示結果通知	非確変(時短回数75回)
	04	第5可変表示結果通知	非確変(時短回数100回)
	05	第6可変表示結果通知	確変
	06	第7可変表示結果通知	突確
	07	第8可変表示結果通知	小当り

【図 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65535	特図表示結果決定用
MR2	1~100	大当り種別決定用
MR3	1~251	変動パターン種別決定用
MR4	1~997	変動パターン決定用
MR5	3~13	普通図表示結果決定用

【図 5】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常時)→非リチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常時)→非リチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常時)→非リチ(ハズレ)
PA1-4	16000	滑り→非リチ(ハズレ)
PA1-5	24000	疑似連変動(1回)→非リチ(ハズレ)
PB1-1	3800	短縮なし(時短制御中)→非リチ(ハズレ)
PB1-2	1500	保留2~8個短縮(時短制御中)→非リチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリチ(ハズレ)
PA2-2	30000	ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-1	35000	疑似連変動(1回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-2	50000	疑似連変動(2回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PA3-1	65000	疑似連変動(3回)→スーパーリチα(ハズレ)
PA3-2	75000	疑似連変動(3回)→スーパーリチβ(ハズレ)
PB3-1	43000	スーパーリチα(ハズレ)
PB3-2	53000	スーパーリチβ(ハズレ)
PA4-1	20000	ノーマルリチ(大当り)
PA4-2	20000	ノーマルリチ(大当り)
PB4-1	50000	疑似連変動(1回)→ノーマルリチ(大当り)
PB4-2	65000	疑似連変動(2回)→ノーマルリチ(大当り)
PA5-1	65000	疑似連変動(3回)→スーパーリチα(大当り)
PA5-2	75000	疑似連変動(3回)→スーパーリチβ(大当り)
PB5-1	43000	スーパーリチα(大当り)
PB5-2	53000	スーパーリチβ(大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-3	29000	疑似連変動(1回)→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-4	20000	ノーマルリチ(突確)
PC1-5	24500	滑り→ノーマルリチ(突確)

【図 6】

変動パターン種別	可変表示態様	内容
CA1-1	非リチ(ハズレ)	短縮なし(通常時)
CA1-2	非リチ(ハズレ)	保留2~4個短縮(通常時)
CA1-3	非リチ(ハズレ)	保留5~8個短縮(通常時)
CA1-4	非リチ(ハズレ)	短縮なし(時短制御中)
CA1-5	非リチ(ハズレ)	保留2~8個短縮(時短制御中)
CA1-6	非リチ(ハズレ)	非リチ時滑り・疑似連
CA2-1	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)疑似連なし
CA2-2	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)疑似連あり
CA2-3	リチ(ハズレ)	スーパーリチ(ハズレ)
CA3-1	非確変/確変(大当り)	ノーマルリチ(大当り)疑似連なし
CA3-2	非確変/確変(大当り)	ノーマルリチ(大当り)疑似連あり
CA3-3	非確変/確変(大当り)	スーパーリチ(大当り)
CA4-1	突確(大当り)/小当り	開放チャンス目停止
CA4-2	突確(大当り)	開放時リチハズレ

【図 7】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル 130A

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または 時短状態	8000~8189	大当り
	30000~30350	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000~9899	大当り
	30000~30350	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル 130B

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態または 時短状態	1000~1189	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000~2899	大当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 8】

大当り種別決定テーブル 131

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	0~10	非確変(時短回数25回)
	11~21	非確変(時短回数50回)
	22~32	非確変(時短回数75回)
	33~35	非確変(時短回数100回)
	36~81	確変
	82~99	突確
	0~10	非確変(時短回数25回)
第2特図	11~21	非確変(時短回数50回)
	22~32	非確変(時短回数75回)
	33~35	非確変(時短回数100回)
	36~99	確変
	0~10	非確変(時短回数25回)
	11~21	非確変(時短回数50回)
	22~32	非確変(時短回数75回)

【図 9】

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル 132A

大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン種別
非確変	1~19	CA3-1
	20~49	CA3-2
	50~251	CA3-3
確変	1~9	CA3-1
	10~25	CA3-2
	26~251	CA3-3
突確	1~100	CA4-1
	101~251	CA4-2

(B) 小当り変動パターン種別決定テーブル 132B

決定値(MR3)	変動パターン種別
1~251	CA4-1

【図 10】

(A) ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時)

合計保留記憶数	決定値(MR3)	変動パターン種別
0,1	1~79	CA1-1
	80~99	CA1-6
	100~169	CA2-1
	170~229	CA2-2
	230~251	CA2-3
2~4	1~79	CA1-1
	80~184	CA1-2
	185~199	CA1-6
	200~219	CA2-1
	220~229	CA2-2
5~8	230~251	CA2-3
	1~79	CA1-1
	80~209	CA1-3
	210~219	CA1-6
	220~229	CA2-1
	227~229	CA2-2
	230~251	CA2-3

(B) ハズレ変動パターン種別決定テーブル(時短制御中)

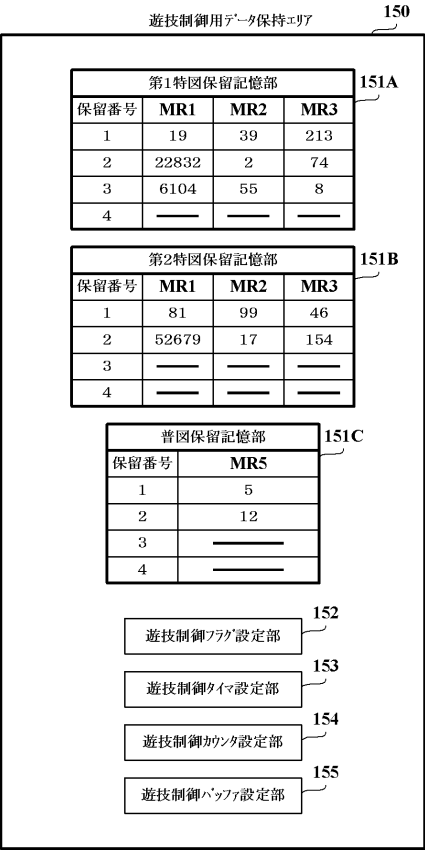
合計保留記憶数	決定値(MR3)	変動パターン種別
0	1~149	CA1-4
	150~169	CA1-6
	170~194	CA2-1
	195~235	CA2-2
	236~251	CA2-3
1	1~190	CA1-4
	191~199	CA1-6
	200~225	CA2-1
	226~238	CA2-2
	239~251	CA2-3
2~8	1~210	CA1-5
	211~214	CA1-6
	215~230	CA2-1
	231~241	CA2-2
	242~251	CA2-3

【図 11】

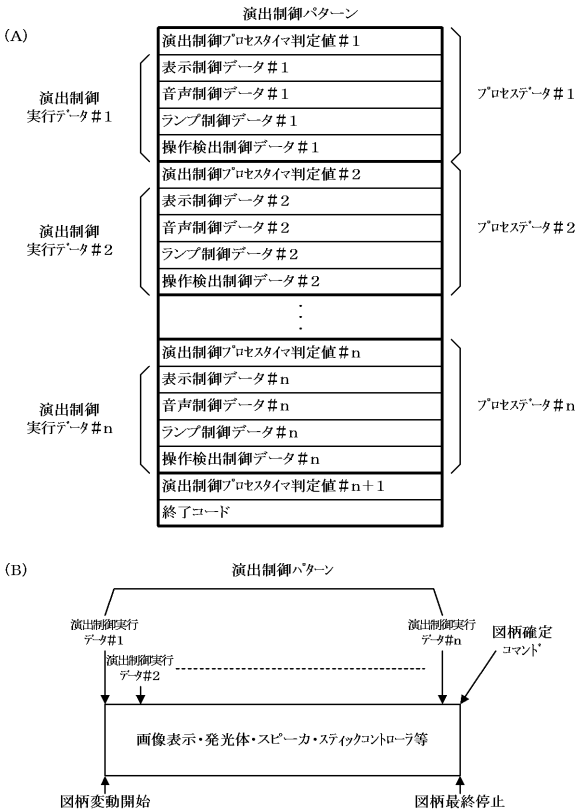
変動パターン決定テーブル

変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CA1-1	1~997	PA1-1
CA1-2	1~997	PA1-2
CA1-3	1~997	PA1-3
CA1-4	1~997	PB1-1
CA1-5	1~997	PB1-2
CA1-6	1~500	PA1-4
	501~997	PA1-5
CA2-1	1~560	PA2-1
	561~997	PA2-2
CA2-2	1~897	PB2-1
	898~997	PB2-2
CA2-3	1~60	PA3-1
	61~100	PA3-2
	101~720	PB3-1
	721~997	PB3-2
CA3-1	1~560	PA4-1
	561~997	PA4-2
CA3-2	1~100	PB4-1
	101~997	PB4-2
CA3-3	1~300	PA5-1
	301~930	PA5-2
	931~950	PB5-1
	951~997	PB5-2
CA4-1	1~540	PC1-1
	541~636	PC1-2
	637~997	PC1-3
CA4-2	1~180	PC1-4
	181~997	PC1-5

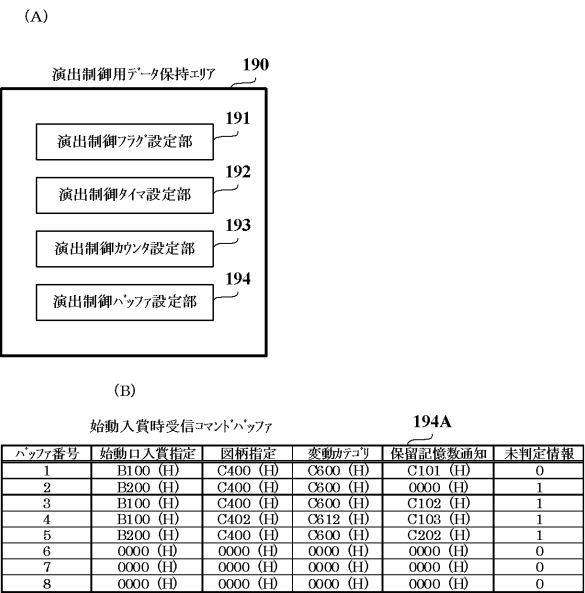
【図 1 2】



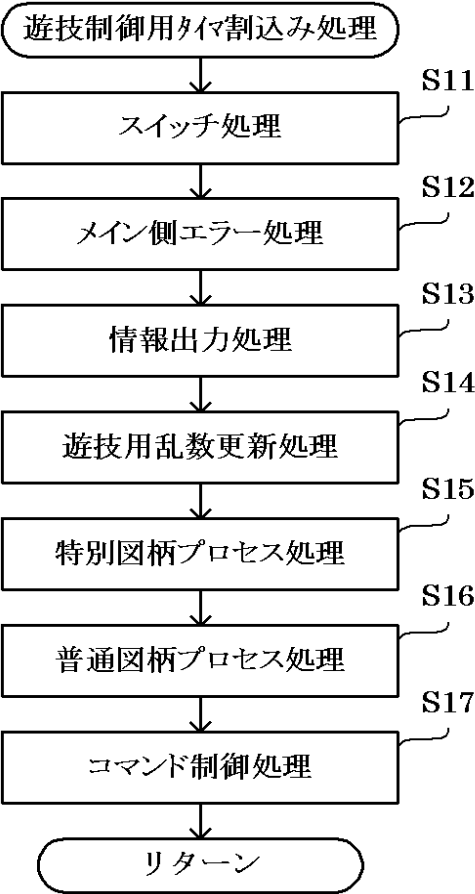
【図 1 3】



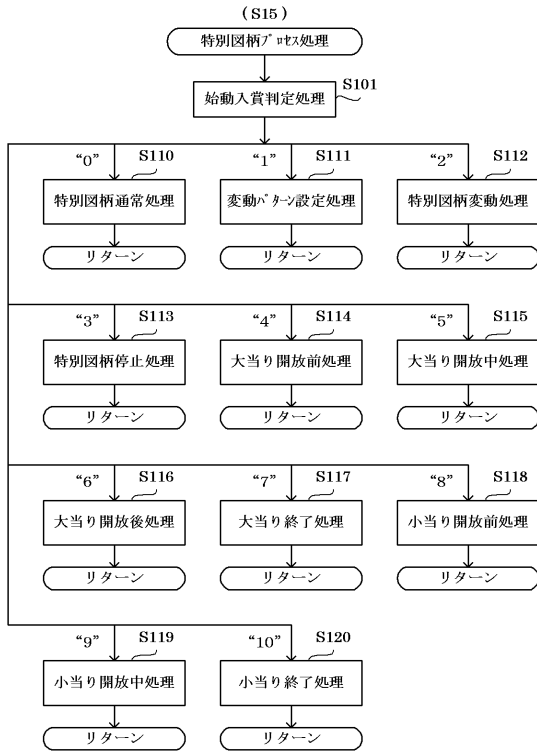
【図 1 4】



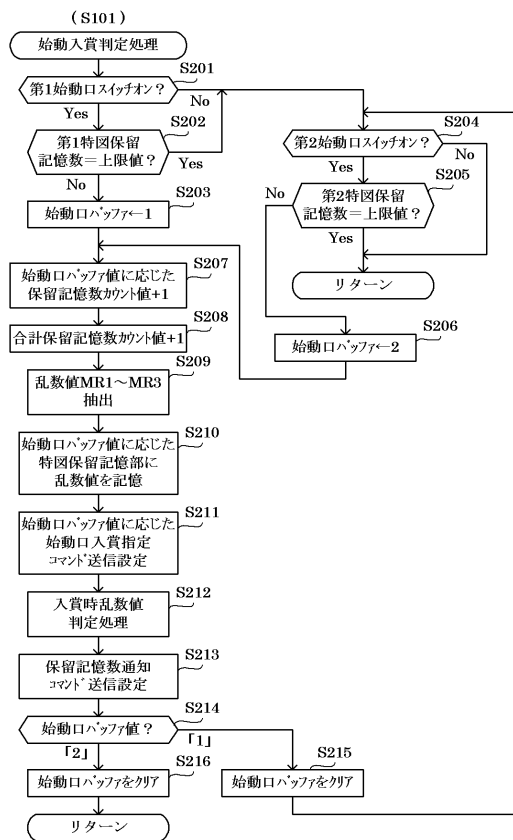
【図 1 5】



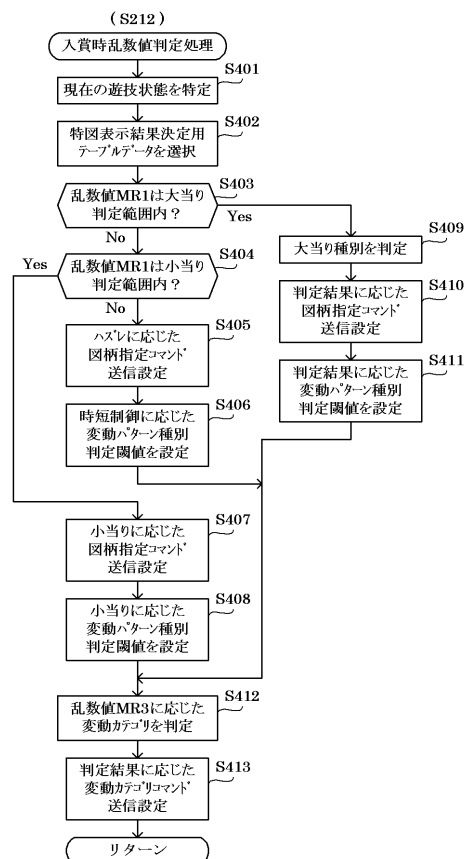
【図 16】



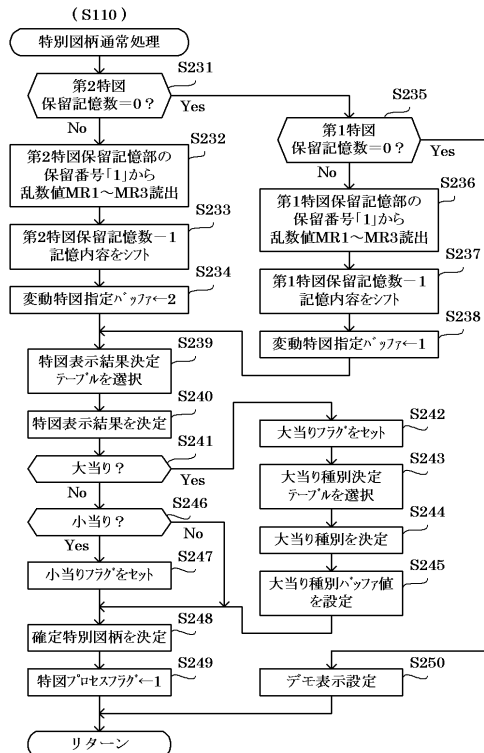
【図 17】



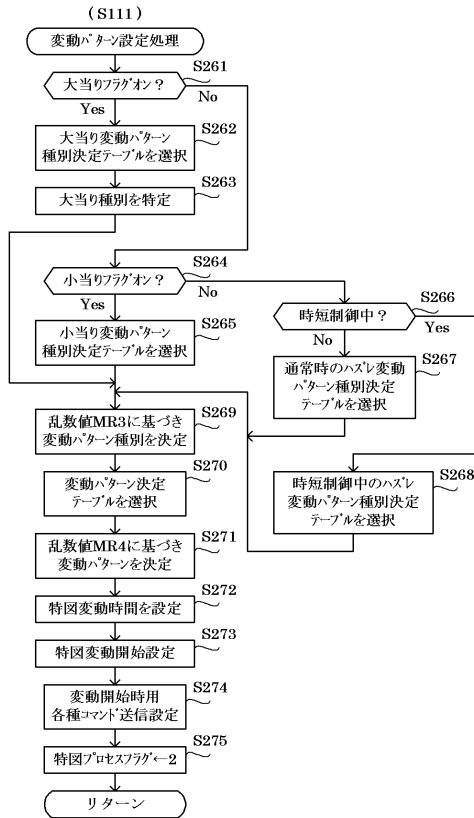
【図 18】



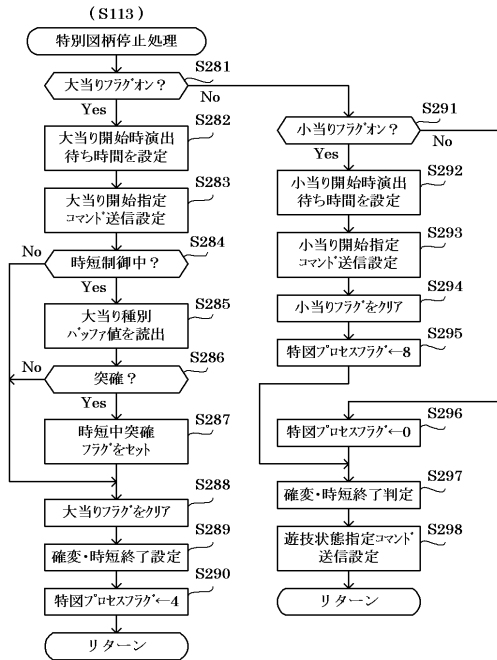
【図 19】



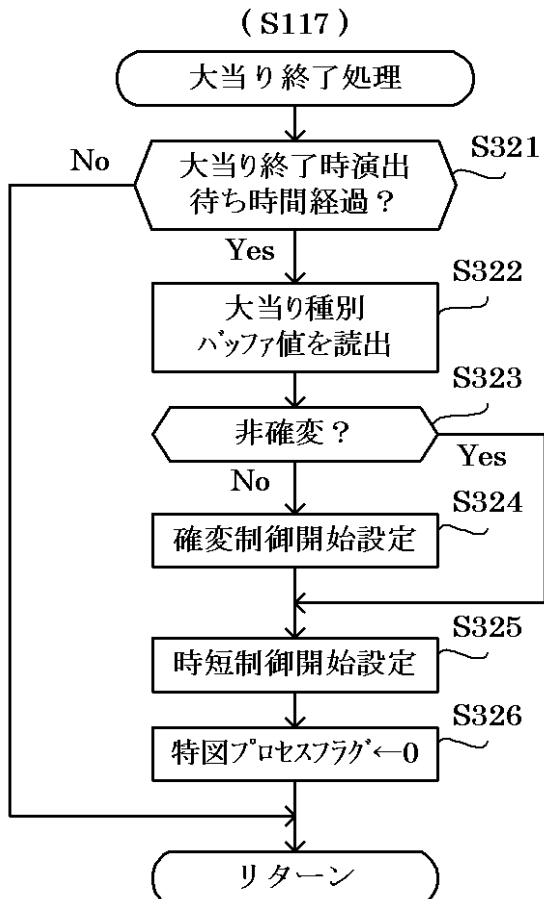
【図 20】



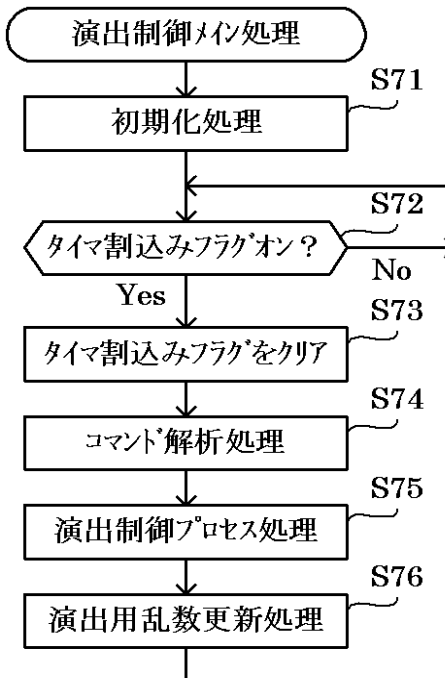
【図 21】



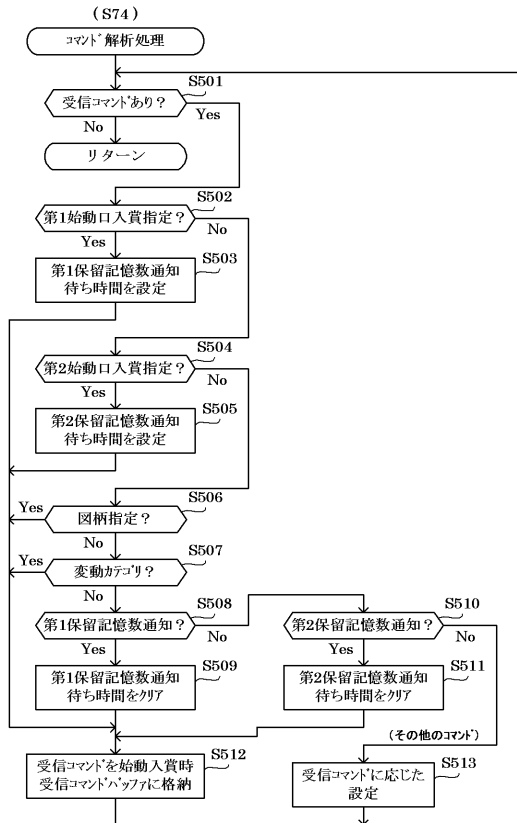
【図 22】



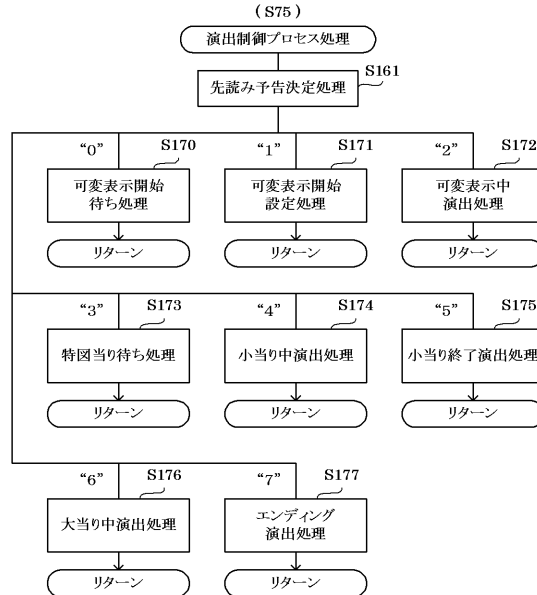
【図 23】



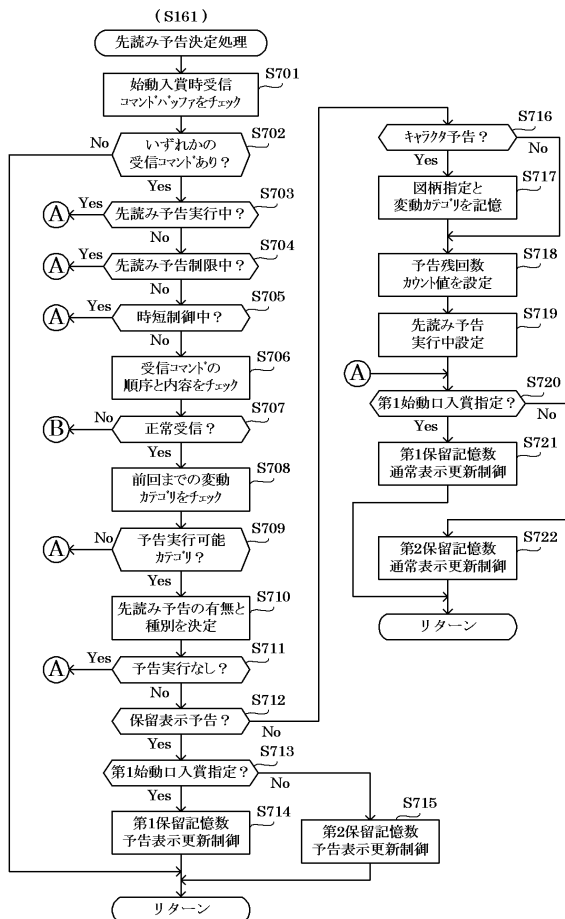
【図 24】



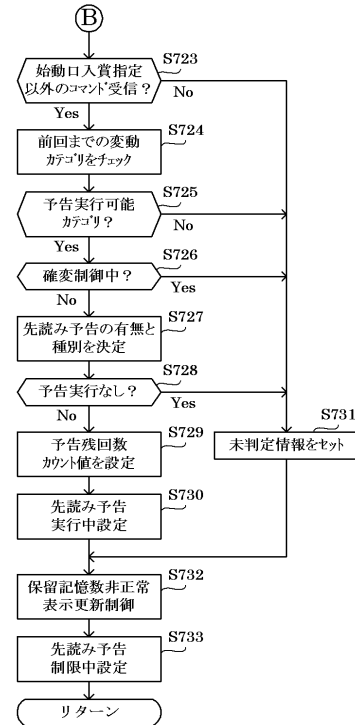
【図 25】



【図 26】



【図 27】



【図 28】

(A) S710 における決定割合

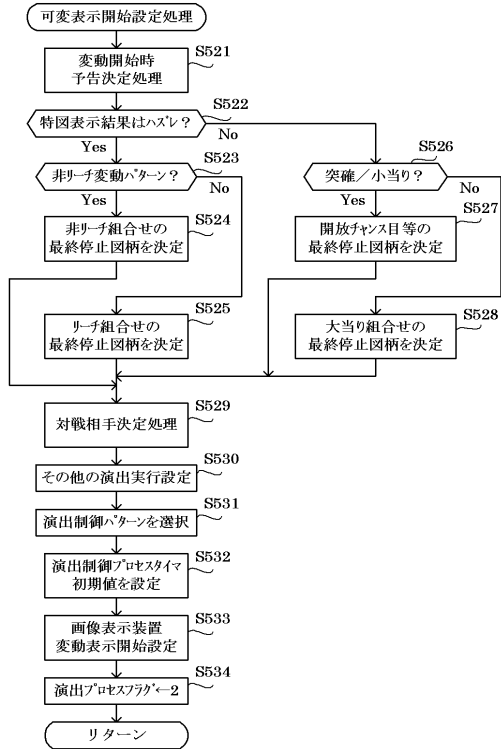
特図保留記憶数	変動カテゴリ	決定割合			
		予告実行なし	変動図柄予告	キャラクタ予告	保留表示予告
1,2	非リチ共通	88%	5%	2%	5%
	スーパーリチ共通	70%	9%	3%	18%
	その他のハズレ	80%	8%	4%	8%
	小当り	75%	7%	4%	14%
	大当り	80%	6%	2%	12%
3	非リチ共通	95%	2%	1%	2%
	スーパーリチ共通	50%	15%	10%	25%
	その他のハズレ	92%	3%	2%	3%
	小当り	88%	5%	2%	5%
	大当り	40%	25%	10%	25%
4	非リチ共通	98%	1%	0%	1%
	スーパーリチ共通	30%	30%	10%	30%
	その他のハズレ	97%	1%	0%	2%
	小当り	90%	5%	0%	5%
	大当り	10%	35%	30%	25%

(B) S727 における決定割合

変動カテゴリ	決定割合			
	予告実行なし	変動図柄予告	キャラクタ予告	保留表示予告
非リチ共通	99%	0%	0%	1%
ハズレ各種	98%	0%	0%	2%
小当り	100%	0%	0%	0%
大当り	100%	0%	0%	0%

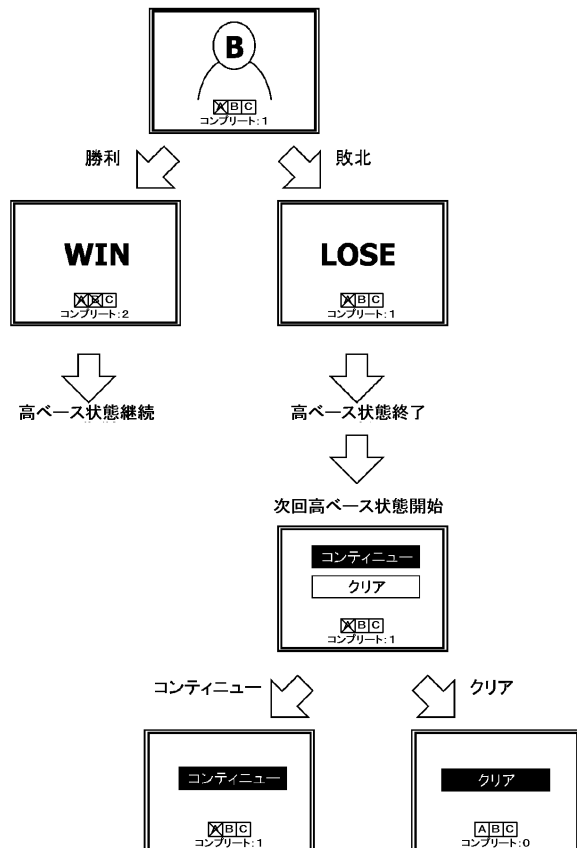
【図 29】

(S711)

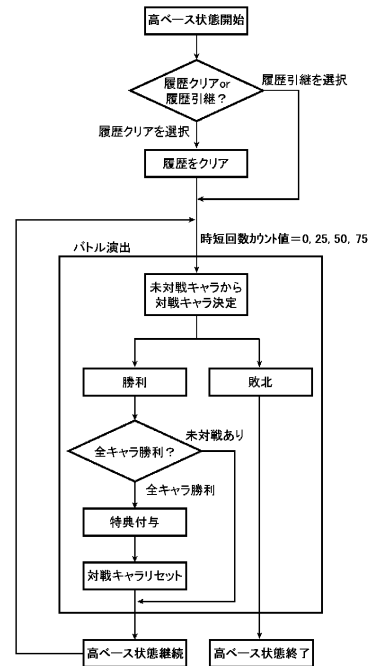


【図 30】

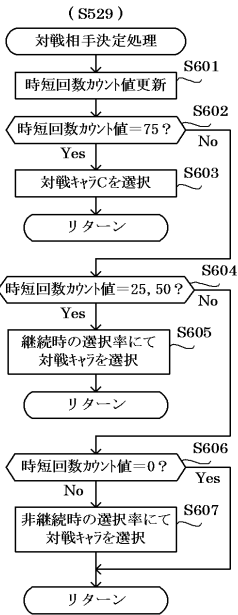
高ベース状態



【図 31】



【 図 3 2 】



【 図 3 3 】

対戦キャラ	継続時の 選択比率	非継続時の 選択比率	継続期待値	対戦キャラの 強さ
A	3	1	大	弱
B	2	2	1	↓
C	1	3	小	強

継続期待値＝
$$\frac{\text{継続時の選択比率}}{\text{継続時の選択比率} + \text{非継続時の選択比率}}$$

フロントページの続き

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

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