

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5680700号
(P5680700)

(45) 発行日 平成27年3月4日 (2015.3.4)

(24) 登録日 平成27年1月16日 (2015.1.16)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 2 (全 112 頁)

(21) 出願番号	特願2013-96074 (P2013-96074)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成25年4月30日 (2013.4.30)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2009-196139 (P2009-196139)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
	の分割	(74) 代理人	100095407
原出願日	平成21年8月26日 (2009.8.26)		弁理士 木村 満
(65) 公開番号	特開2013-166007 (P2013-166007A)	(72) 発明者	小倉 敏男
(43) 公開日	平成25年8月29日 (2013.8.29)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
審査請求日	平成25年4月30日 (2013.4.30)		式会社三共内
		審査官	田中 洋行

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】

始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、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に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移行させる遊技機であって、

前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、前記識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示について、前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したことにもとづいて、前記特定遊技状態決定用乱数を用いて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果と、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、前記識別情報の可変表示を実

行する可変表示実行手段と、

前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記抽出手段により抽出された前記特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、前記特定遊技状態に移行されるか否かを判定するとともに、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値ともとづいて、前記識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、

前記始動判定手段によって前記特定遊技状態に移行されると判定された場合または前記特定可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった前記識別情報の可変表示の前記開始条件が成立する以前の複数のタイミングのうちから特定演出を実行するタイミングを決定するタイミング決定手段と、

10

前記タイミング決定手段の決定結果にもとづいて、特定演出を実行可能である特定演出実行手段と、を備え、

前記特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、

前記特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、

前記非特定可変表示パターンは、前記特定可変表示パターンと比較して前記識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、

20

前記可変表示パターン決定手段は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数が所定数以上である場合には、該保留記憶数が所定数未満である場合と比較して、前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、

前記始動判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が前記同一判定値と合致するか否かを判定することによって、前記特定可変表示パターンとなるか否かを判定する、

ことを特徴とする遊技機。

30

【請求項 2】

所定演出を実行するとともに、前記特定演出の実行を制限する演出実行手段をさらに備える、

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、遊技領域に設けられた所定の始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、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、予め定められた特定表示結果が前記識別情報の表示結果として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。

40

【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）

50

に制御可能になるように構成されたものがある。

【0003】

このような遊技機としては、大当たり中に、特別図柄保留数メモリに記憶された当否判定乱数を読み出して、その中に大当たりがあるか否かの判定（先読）を行う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】

【0004】

【特許文献1】特開2005-230117号公報

【発明の概要】

10

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

この発明は、所定の始動領域を遊技媒体が通過したときの保留記憶数と、開始条件が成立したときの保留記憶数とが同じでなくても、保留記憶手段に記憶されている保留記憶に基づく識別情報の可変表示において特定可変表示パターンに従った識別情報の可変表示が実行されるか否かを判定することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、

（1）上記目的を達成するため、本願に係る遊技機は、始動領域（例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立（例えばステップS231にてYesの判定がなされたことなど）に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば画像表示装置5など）に特定表示結果（例えば大当た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（例えば大当たり遊技状態など）に移行させる遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、前記識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示について、前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数（例えば変動パターン種別決定用の乱数値MR3など）とを所定の上限数を限度に保留記憶（例えば保留データなど）として記憶する保留記憶手段（例えば第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bなど）と、前記開始条件が成立したことにもとづいて、前記特定遊技状態決定用乱数を用いて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段（例えばCPU103がステップS110の特別図柄通常処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段の決定結果と、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値（例えば変動パターン種別決定テーブル132A～132Dなど）とにもとづいて、前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばCPU103がステップS111の変動パターン設定処理を実行する部分など）と、前記可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS161の飾り図柄変動設定処理を実行した後にステップS162の飾り図柄変動中処理を実行する部分など）と、前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記抽出手段により抽出された前記特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、前記特定遊技状態に移行されるか否かを判定するとともに、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、前記識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変

20

30

40

50

表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、前記始動判定手段によって前記特定遊技状態に移行されると判定された場合または前記特定可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった前記識別情報の可変表示の前記開始条件が成立する以前の複数のタイミングのうちから特定演出を実行するタイミングを決定するタイミング決定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS579の先読結果判定タイミング決定処理を実行する部分）と、前記タイミング決定手段の決定結果にもとづいて、特定演出を実行可能である特定演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS613の処理にて図44（A）及び（B）に示す演出表示を実行する部分や、ステップS583やS640の処理にてこれと同様の演出表示を実行する部分など）と、を備え、前記特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、前記特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、前記非特定可変表示パターンは、前記特定可変表示パターンと比較して前記識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、前記可変表示パターン決定手段は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数が所定数以上である場合には、該保留記憶数が所定数未満である場合と比較して、前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、前記始動判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が前記同一判定値と合致するか否かを判定することによって、前記特定可変表示パターンとなるか否かを判定する、ことを特徴とする。

【0009】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、所定演出を実行するとともに、前記特定演出の実行を制限する演出実行手段をさらに備える、ようにしてもよい。

【0019】

上記（1）に記載の遊技機によれば、可変表示パターンに対しては、保留記憶数に応じて異なる判定値を割り当てることで、可変表示パターンの発生率を保留記憶数に応じて調整することができるものにおいて、特定可変表示パターンに対して、保留記憶数にかかわらず同一判定値を割り当てる。これにより、始動判定手段は、所定の始動領域を遊技媒体が通過したときの保留記憶数と、開始条件が成立したときの保留記憶数とが同じでなくても、保留記憶手段に記憶されている保留記憶に基づく識別情報の可変表示において特定可変表示パターンに従った識別情報の可変表示が実行されるか否かを判定することができる。

【図面の簡単な説明】

【0024】

【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】各種のチャンス目を示す説明図である。

【図4】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図5】主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図6】変動パターンを例示する図である。

【図7】変動パターン種別を例示する図である。

【図8】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図9】大当たり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。

【図13】演出制御基板の側でカウントされる乱数値を例示する説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 4】先読結果判定タイミング決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 5】先読演出中変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 6】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 1 7】先読結果通知コマンド受信バッファの構成例を示すブロック図である。
- 【図 1 8】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 0】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 1】変動パターン共通範囲の一例を示す説明図である。
- 【図 2 2】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 2 4】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 5】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 6】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 7】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 2 8】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】ゲート通過時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】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 3 1】始動入賞時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 3 4】最終停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】先読結果判定タイミング決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】先読結果判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】大当たり制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】エンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】先読結果再判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】画像表示装置における表示動作例を示す図である。 30
- 【図 4 4】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 4 5】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 4 6】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 4 7】画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 4 8】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の演出動作と従来のパチンコ遊技機との演出動作とを比較して説明するためのタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0025】

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。

【0026】

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、各々が識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」とも 40 50

いう)を、変動可能に表示(可変表示)する。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば7セグメントのLEDにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「ー」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第1特別図柄表示装置4Aにより可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにより可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

10

【0027】

第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはともに、例えば方形状に形成されている。なお、第1特図の種類と第2特図の種類は同じ(例えば、ともに「0」～「9」を示す数字、及び、「ー」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。

【0028】

20

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

【0029】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の変動のいずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動(例えば上下方向のスクロール表示)が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄(最終停止図柄)が停止表示される。なお、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアは、画像表示装置5の表示領域内で移動可能とされ、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるようにもよい。このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲーム、又は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。なお、表示結果を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示(完全停止表示や最終停止表示ともいう)して可変表示を終了させることである。

30

40

【0030】

画像表示装置5では、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rとなる表示領域として、3つの領域が接着して、あるいは、分離して、あるいは、接着及び分離が可能に、設けられてもよい。画像表示装置5における表示動作は、図2に示す演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120によって制御される。演出制御用CPU120は、第1特別図柄表示装置4Aで第1特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴

50

って画像表示装置 5 で演出表示を実行させ、第 2 特別図柄表示装置 4 B で第 2 特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置 5 で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくなることができる。

【0031】

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

10

【0032】

飾り図柄の変動中には、「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。

20

【0033】

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

30

【0034】

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

40

50

、その始動条件が第1始動条件であるか第2始動条件であるかを特定できない場合に、例えば特図保留記憶数に対応する個数の表示部位を灰色に変化させることなどにより、特図保留記憶数の表示態様を所定の表示態様に変更する。

【0035】

なお、始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図保留記憶数を示す数字を表示することなどにより、特図保留記憶数を遊技者等が認識できるようにしてもよい。始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、あるいは始動入賞記憶表示エリア5Hに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器LED25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第1保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第2保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、例えば第1保留記憶数と第2保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば4個）のLEDを含んで構成されている。

10

【0036】

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

20

30

【0037】

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

40

【0038】

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

50

とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置 7 に形成された大入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0039】

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

【0040】

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 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 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 と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 2 0 は、例えば「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を可変表示する。複数種類の普通図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「ー」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。なお、普通図柄表示器 2 0 は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「○」と「×」とを示す装飾ランプ（又は LED）を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（又は LED）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 4 1 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。

【0041】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口が 1 つ又は複数設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R 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 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 L E D が配置されていてもよい。

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームは、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球が図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 22 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、開始される。第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームは、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球が図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 22 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、開始される。

【0045】

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、特図変動時間となる所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大

当り」となり、大当り図柄以外の特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。この実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「1」、「3」、「7」を示す数字を大当り図柄とし、「2」を示す数字を小当り図柄とし、「ー」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第 1 特別図柄表示装置 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にしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

10

【0046】

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

20

【0047】

特図ゲームにおける確定特別図柄として 2 ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される少ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（2 ラウンド大当り状態）では、各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させる期間（開閉板により大入賞口を開放状態とする期間）が、15 ラウンド大当り状態における第 1 期間よりも短い第 2 期間（例えば 0.5 秒間）となる。また、2 ラウンド大当り状態では、ラウンド遊技の実行回数が、15 ラウンド大当り状態における第 1 ラウンド数よりも少ない第 2 ラウンド数（例えば「2」）となる。なお、2 ラウンド大当り状態では、ラウンド遊技の実行回数が第 2 ラウンド数となるように制御されればよく、それ以外の制御は 15 ラウンド大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンド遊技の実行回数が「2」となる 2 ラウンド大当り状態における遊技は、2 回開放遊技とも称される。2 ラウンド大当り状態では、各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置 7 とは別個に設けられた所定の入賞球装置において、大入賞口となる所定の入賞口を閉鎖状態から開放状態とすることなどにより、遊技者にとって不利な第 2 状態から遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させ、所定期間（第 1 期間又は第 2 期間）が経過した後に第 2 状態へと戻すようにしてもよい。

30

40

【0048】

このような 2 ラウンド大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば 15 個の出玉が得られるが、大入賞口の開放期間が第 2 期間（0.5 秒間）であって、非常に短い。そのため、2 ラウンド大当り状態は実質的には出玉が得られない大当り遊技状態である。なお、2 ラウンド大当り状態は、第 2 特定遊技状態ともいう。また、少ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、多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、ラウンド遊技の実行回数が少ないものに限定されず、例えばラウンド遊技の実行回数は少

50

ラウンド特定遊技状態と多ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、少ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限期間（例えば２秒間）が多ラウンド特定遊技状態での上限期間（例えば２９秒間）に比べて短くなるものであってもよい。すなわち、少ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、各ラウンド遊技で大入賞口を開放状態に変化させる期間が多ラウンド特定遊技状態における第１期間よりも短い第２期間となることと、ラウンド遊技の実行回数が多ラウンド特定遊技状態における第１ラウンド数よりも少ない第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。

【００４９】

また、１５ラウンド大当り図柄となる「３」、「７」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき１５ラウンド大当り状態が終了した後や、２ラウンド大当り図柄となる「１」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき２ラウンド大当り状態が終了した後は、特別遊技状態の１つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）が短縮される時間短縮制御とともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率状態）に制御される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や時短状態、確変状態とは異なる遊技状態としての通常遊技状態であり、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。これに対して、確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率が、通常状態や時短状態よりも高くなるように向上する。時間短縮制御は、所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。また、確率変動制御は、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは所定回数（例えば８回）の特図ゲームが実行されるまで継続する。「１」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される２ラウンド大当り図柄は、突確大当り図柄と称される。また、突確大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「突確大当り」（「２Ｒ確変大当り」ともいう）と称される。なお、１５ラウンド大当り図柄「３」及び「７」、２ラウンド大当り図柄「１」は一例であり、各大当り図柄はこれらに限定されない。例えば、遊技者に大当り図柄であることや、大当り種別を認識されないようにするために、大当り図柄を数字とせず predetermined 記号（例えば「コ」など）にしてもよい。

【００５０】

なお、１５ラウンド大当り図柄となる「３」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「３」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき１５ラウンド大当り状態が終了した後は、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮される時間短縮制御が行われる時短状態のみに制御されてもよい。これに対して、「７」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき１５ラウンド大当り状態が終了した後は、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮される時間短縮制御とともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率状態）に制御されるようにしてもよい。こうした「３」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に時短状態に制御される１５ラウンド大当り図柄は、通常大当り図柄（「非確変大当り図柄」ともいう）と称される。これに対して、「７」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される１５ラウンド大当り図柄は、確変大当り図柄と称される。また、１５ラウンド大当り図柄のうち通常大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「１５Ｒ通常大当り」（「１５Ｒ非確変大当り」ともいう）と称される。これに対して、１５ラウンド大当り図柄のうち確変大

10

20

30

40

50

当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「15R確変大当り」と称される。

【0051】

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停止表示された後には、小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、2ラウンド大当り状態と同様に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、第2回数（第2ラウンド数に等しい実行回数）に達するまで繰り返し実行される。なお、小当り遊技状態では、2ラウンド大当り状態と同様に、特別可変入賞球装置7を第1状態とする期間が第2期間となることと、第1状態とする動作の実行回数が第2回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されればよい。小当り遊技状態が終了した後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御されることになる。ただし、可変表示結果が「小当り」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。可変入賞動作により特別可変入賞球装置7を第1状態とする回数が「2」である小当り遊技状態における遊技は、2ラウンド大当り状態における遊技と同様に、2回開放遊技とも称される。なお、2ラウンド大当り状態における各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置7とは別個に設けられた入賞球装置を第1状態に変化させる場合には、小当り遊技状態でも、2ラウンド大当り状態と同様の態様で、その入賞球装置を第1状態に変化させるようにすればよい。

【0052】

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

【0053】

画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア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。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 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア 5 C など）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部又は一部で飾り図柄が大当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。

【0054】

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

【0055】

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「大当り」となる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「擬似連」や「滑り」といった可変表示演出が実行可能であり、主基板 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、各々の演出動作を実行するか否かが決定される。

【0056】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれか一方が 1 回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大 3 回まで）行うことができる。一例として、「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、図 3（A）に示すような特殊組合せの擬似連チャンス目 G C 1 ～ G C 8 として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。ここで、図 3（A）などに示す「左図柄」は「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示される飾り図柄であり、「中図柄」は「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に表示される飾り図柄であり、「右図柄」は「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に表示される飾り図柄である。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短

10

20

30

40

50

時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に停止表示された飾り図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、停止表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

【0057】

「擬似連」の可変表示演出では、擬似連変動（再変動）の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなるように設定されていればよい。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかが仮停止表示されることにより、「擬似連」の特定演出が行われることを認識でき、擬似連変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められる。この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が1回～3回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。

【0058】

「擬似連」の可変表示演出が実行される際には、初回変動を含む複数回の変動表示（擬似連変動）に伴って、関連する表示演出などによる再変動演出が実行されるようにしてもよい。一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた複数の装飾用LEDのうちで点灯されるものが1つずつ増えていくように制御されてもよい。また、各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、装飾用LEDの表示色が変化するように制御されてもよいし、複数の装飾用LEDのうちで点灯されるものが変化するように制御されてもよい。他の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材が動作するように制御されてもよい。さらに他の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、画像表示装置5において特定のキャラクタ画像といった所定の演出画像を表示するように制御されてもよい。これらの再変動演出の一部又は全部に加えて、あるいは、これらの再変動演出の一部又は全部に代えて、装飾用LEDの点灯や点滅、可動部材の動作、演出画像の表示のうち、一部又は全部を組み合わせた再変動演出を実行するように制御されてもよい。このとき、1種類の演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、複数種類の演出態様を組み合わせた再変動演出が実行される期間を含んでいる場合や、複数回の再変動演出における演出態様が変化する場合に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性や、「15R確変大当たり」となる可能性が高まるようにしてもよい。

【0059】

再変動演出として実行される演出動作は、例えばスピーカ8L、8Rからの音声出力や、遊技効果ランプ9といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作を含んだものであってもよい。また、例えばスピーカ8L、8Rによる音声や効果音の出力の違い、演出対象物（例えば可動部材など）の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）、画像表示装置5に表示されるキャラクタ画像の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）によって再変動演出の演出態様を相違させたり、画像表示装置5においてキャラクタ画像ではなく文字表示を変化させたり背景画像の表示を変化させたりして、再変動演出における演出態様を相違させてもよい。さらに、飾り図柄の変動中に実行される再変動演出とは別に、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる飾り図柄の仮停止時などに、例えばスピーカ8L、8Rからの音声出力や、遊技効果ランプ9などの発光体の点灯動作といった、任意の演出動作によりチャンス目が仮停止表示されたことを遊技者が認識できるようにしてもよい。

【0060】

「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、2つ以上の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア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」又は「

2」)の飾り図柄表示エリア(例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rのいずれか一方又は双方)にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0061】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「擬似連」や「滑り」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「発展チャンス目」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア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、遊技者の期待感が高められる。また、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア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GC1～GC8のいずれかとなるハズレ組合せ(特殊組合せ)の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア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。

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

「操作時予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、遊技者により操作ボタン30に対する所定操作(例えば押下操作など)がなされたことに応じて、例えば画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示を変更することや、スピーカ8L、8Rから出力

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

【0065】

こうした飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作による予告演出としては、「キャラクタ予告」や「操作時予告」の他にも、例えば「ステップアップ動作」や「スーパーリーチ予告」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「ステップアップ動作」の予告演出では、一例として、飾り図柄の可変表示中に画像表示装置5の表示画面にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り替えて表示させる演出表示により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか1つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り替えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることができるようにしてもよい。また、「ステップアップ動作」の予告演出となる他の一例として、飾り図柄の可変表示中に遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材を所定の順番に従って複数種類の動作態様で動作させる演出動作により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、可動部材が1種類の動作態様で演出動作を行った後、2段階目の演出動作に切り替えられることなく、予告演出における演出動作を終了させることができるようにしてもよい。このように、「ステップアップ動作」の予告演出は、1回の始動入賞（第1始動入賞口又は第2始動入賞口に1個の遊技球が進入したこと）に対応して実行される特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される予告演出の一種であり、特に予告の態様（表示、音、ランプ、可動物等）が複数段階に変化（ステップアップ）するステップアップ予告演出である。一般的には変化する回数（ステップ数）が多い程信頼度（可変表示結果が「大当たり」となる可能性）が高くなる。また、ステップアップ予告演出におけるステップ数、あるいは、各ステップにおける演出態様に
15
20
25
30
35
40
45
50

【0066】

また、「スーパーリーチ予告」の予告演出では、複数回の飾り図柄の可変表示に亘って、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になり、リーチ態様がスーパーリーチとなる飾り図柄の可変表示が実行される可能性があることを、遊技者に報知するための演出動作が行われる。この実施の形態では、例えば図12に示す第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bから保留データが先読みされ、保留データに含まれる特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき決定される可変表示結果が「大当たり」及び「ハズレ」のいずれであるかや、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づき決定される大当たり種別が「15ラウンド」及び「突確」のいずれであるか、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データが特図ゲームの保留記憶数（特図保留記憶数）にかかわらず飾り図柄の変動パターンをスーパーリーチ変動パターン（例えばスーパーリーチα及びスーパーリーチβを伴う変動パターン）とするスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であるか否かが判定される。そして、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データがスーパーリーチ変動パターン共通範囲内である場合には、「スーパーリーチ予告」の予告演出となる演出動作が実行されればよい。そして、「スーパーリーチ予告」の予告演出では、例えば「チャンス！」や「大チャンス！」といった演出画像を表示させて、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になり、リーチ態様がスーパーリーチとなる飾り図柄の可変表示が実行されることを、遊技者に報知し、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高いことを示唆すればよい。また、この場合、リーチ態様がスーパーリーチとなる飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となるときには、「チャンス！」との演出画像を「20%」の割合で表示する一方で「大チャンス！」との演出画像を「80%」の割合で表示し、飾り図柄の可変表示結果が「ハズレ」となるときには、「チャンス！」との演出画像を「80%」の割合で表示する一方で「大チャンス！」との演出画像を「20%」の割合で表示すればよい。このようにすれば、「スーパーリーチ予告」の予告演出において、「チャンス！」及び「大チャンス！」のうち、いずれの演出画像が表示されたかに応じて、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となる期待感を異ならせることができる。その他、「チャンス！」及び「大チャンス！」のうち、いずれの演出画像を表示させるかの振分を、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となる飾り図柄の可変表示が実行されるか、スーパーリーチを伴い、飾り図柄の可変表示結果が「ハズレ」となる飾り図柄の可変表示が実行されるかに応じて、異ならせてもよい。この場合、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となる飾り図柄の可変表示が実行されるときには、「チャンス！」との演出画像を「20%」の割合で表示する一方で「大チャンス！」との演出画像を「80%」の割合で表示し、スーパーリーチを伴い、飾り図柄の可変表示結果が「ハズレ」となる飾り図柄の可変表示が実行されるときには、「チャンス！」との演出画像を「80%」の割合で表示する一方で「大チャンス！」との演出画像を「20%」の割合で表示すればよい。このようにしても、「スーパーリーチ予告」の予告演出において、「チャンス！」及び「大チャンス！」のうち、いずれの演出画像が表示されたかに応じて、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となる期待感を異ならせることができる。また、特定態様の予告演出の実行中に、遊技者により操作ボタン30に対する所定操作（例えば押下操作など）がなされる前には、「チャンス！」との演出画像を表示する一方で、所定操作がなされた後には、演出画像の表示を変更して「大チャンス！」との演出画像を表示することにより、所定操作前後での期待感を異ならせてもよい。

【0067】

さらに、大当たり組合せとなる飾り図柄が導出表示された後、大当たり遊技状態の開始時や大当たり遊技状態におけるラウンドの実行中、大当た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、大当た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、あるいは複数ラウンドに亘る期間などにて、例えば「チャンス！」や「大チャンス！」といった演出画像を表示させて、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になり、リーチ態様がスーパーリーチとなる飾り図柄の可変表示が実行されることを、遊技者に報知し、大当たり組合せとなる飾り図柄が導出表示される可能性が高いことを示唆してもよい。この場合、リーチ態様がスー

10

20

30

40

50

パーリーチとなる飾り図柄の可変表示において、大当たり組合せとなる飾り図柄が導出表示されるときには、「チャンス！」との演出画像を「20%」の割合で表示する一方で「大チャンス！」との演出画像を「80%」の割合で表示し、リーチ組合せとなる飾り図柄が導出表示されるときには、「チャンス！」との演出画像を「80%」の割合で表示する一方で「大チャンス！」との演出画像を「20%」の割合で表示すればよい。このようにすれば、「スーパーリーチ予告」の予告演出において、「チャンス！」及び「大チャンス！」のうち、いずれの演出画像が表示されたかに応じて、大当たり組合せとなる飾り図柄が導出表示される期待感を異ならせることができる。

【0068】

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

10

【0069】

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

20

【0070】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当たり図柄となる特別図柄「3」、「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定の当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうちのいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が15ラウンド大当たり図柄となることに対応して、リーチ演出が実行された後などに、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「15ラウンド」の可変表示態様（大当たり種別ともいう）と称される。

30

【0071】

なお、15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を通常大当たり図柄と称し、「7」の数字を示す特別図柄を確変大当たり図柄と称する場合において、特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常大当たり図柄である「3」の数字を示す特別図柄が停止表示されるときには、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ればよい。ここで、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。このように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。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が

40

50

通常大当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などに、通常大当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「大当り」となる場合における「通常」（「非確変」ともいう）の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。こうして「通常」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、15ラウンド大当り遊技状態に制御され、その15ラウンド大当り状態が終了すると、通常状態に制御されることになればよい。これに対して、特図ゲームにおける確定特別図柄として、確変大当り図柄である「7」の数字を示す特別図柄が停止表示されるときには、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、大当り種別が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後などに、もしくは、大当り種別が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後などに、所定の確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されればよい。ここで、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。このように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。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、リーチ演出が実行された後などに、確変大当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。

10

20

【0072】

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。このように、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場合でも、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ときは、「確変」の可変表示態様に含まれる。こうして「確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、15ラウンド大当り状態に制御され、その15ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。通常大当り組合せとなる確定飾り図柄や確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、まとめて大当り組合せ（特定の組合せ）の確定飾り図柄ともいう。

30

【0073】

確定飾り図柄が通常大当り組合せや確変大当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てもよい。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5L、5C、5R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「通常」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変動中昇格失敗演出が行われる。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変動中昇格成功演出が実行されることもあれば、変動中昇格失敗演出が実行されることもある。

40

【0074】

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

50

態に制御するか否かの報知演出となる大当中昇格演出（「昇格演出」ともいう）が実行されることがある。なお、大当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。

【0075】

大当中昇格演出には、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中昇格失敗演出とがある。例えば、大当中昇格演出では、画像表示装置5の表示画面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。

【0076】

また、大当り組合せとなる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、あるいは複数ラウンドに亘る期間などにて、大当り遊技状態の終了時に図12に示す第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に基づく飾り図柄の可変表示（保留変動）における確定飾り図柄として、大当り組合せとなる飾り図柄が導出表示されるか否かの報知演出となる先読演出が実行されることがある。具体的に、先読演出では、大当り遊技状態の開始時、大当り遊技状態におけるラウンドの実行中（大当り遊技状態に制御中）、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（大当り遊技状態の終了時）のいずれかの期間にて、例えば画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄（「擬似識別情報」ともいう）の可変表示が開始され、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となって所定のリーチ演出となる演出動作が実行される。その後、先読演出では、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄と、大当り組合せとなる確定飾り図柄とのいずれかが停止表示される。ここで、先読演出にて所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示された場合には、保留変動において大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されず、先読演出にて大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示された場合には、保留変動において大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。すなわち、先読演出では、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄を停止表示することにより、保留変動において大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されないことを報知する一方で、大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示することにより、保留変動において大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されないことを報知する。

【0077】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合や、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、例えば図3（B）に示すような2回開放チャンス目TC1～TC4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、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定の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もある。特図ゲームにおける確定特別図柄が2ラウンド大当り図柄である「1」の数字を示す特別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「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様（大当り種別ともい

う)と称される。こうして「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、２ラウンド大当たり状態に制御され、その２ラウンド大当たり状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【００７８】

可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、飾り図柄の可変表示中に突確モード開始演出が実行されてもよい。突確モード開始演出では、大当たり種別が「突確」となることに対応して予め定められた演出動作が行われる。突確モード開始演出が行われた後には、突確モードと称される通常の演出モードとは異なる演出モードが開始されてもよい。また、突確モード開始演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作に限定されず、２ラウンド大当たり状態となる期間の一部または全部においても、可変表示中から継続して実行される演出動作であってもよい。突確モード開始演出が開始されるときには、可変表示中の飾り図柄を消去して、突確モード開始演出が実行された後には、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。突確モードでは、例えば可変表示結果が「大当たり」となって確変状態が終了するまで、突確モード中演出が行われる。突確モード中演出では、画像表示装置５の表示画面における背景画像の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとする、飾り図柄の可変表示に伴ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音声を通常の演出モードにおける音声とは異なるものとする、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤの点灯パターンを通常の演出モードにおける点灯パターンとは異なるものとする、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせることにより、突確モードであることを遊技者が認識できるように報知すればよい。

【００７９】

確変状態では、例えば「確変中」といった確変状態であることを報知する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、及び／又は、画像表示装置５の表示画面における背景画像や飾り図柄の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとするなどにより、確変状態であることを遊技者が認識できる確変中の演出モードとなるようにしてもよい。

【００８０】

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。

【００８１】

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。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。

【００８２】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板１５

を介して主基板 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又は一部、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯／消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【0083】

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。

【0084】

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、普図保留表示器 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。

【0085】

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。主基板 1 1 には、例えば中継基板 1 5 に対応する主基板側コネクタが設けられ、主基板側コネクタと遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 との間には、出力バッファ回路が接続されている。出力バッファ回路は、主基板 1 1 から中継基板 1 5 を介して演出制御基板 1 2 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができ、中継基板 1 5 から主基板 1 1 への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板 1 2 や中継基板 1 5 の側から主基板 1 1 側に信号が伝わる余地はない。

【0086】

中継基板 1 5 には、例えば主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して制御信号を伝送するための配線毎に、伝送方向規制回路が設けられていればよい。各伝送方向規制回路は、主基板 1 1 対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板 1 2 対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド（GND）接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路は、演出制御基板 1 2 から中継基板 1 5 への信号の入力を阻止して、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。したがって、演出制御基板 1 2 の側から主基板 1 1 側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板 1 5 において制御信号を伝送するための配線毎に伝送方向規制回路を設けるとともに、主基板 1 1 にて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を設けることで、外部から主基板 1 1 への不正な信号の入力を防止することができる。

【0087】

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 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図 4（A）は、この実施の形態で用いられる演出制御コ

マンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。なお、図4（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。

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

コマンド8CXXH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4（B）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当たり」、「小当たり」のいずれとなるかの事前決定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様（大当たり種別）が「15ラウンド」、「突確」のいずれとなるかの大当たり種別決定結果に対応して、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンド8C00H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8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第3可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第4可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を示す第5可変表示結果通知コマンドである。

【0091】

この実施の形態では、変動パターン指定コマンドと可変表示結果通知コマンドとを、互

10

20

30

40

50

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

10

【0092】

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

【0093】

20

この実施の形態では、飾り図柄の可変表示の停止を指定する演出制御コマンドとして、飾り図柄停止コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するようにしている。これに対して、飾り図柄停止コマンドの送信は行われなくてもよい。この場合、演出制御基板12の側では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに対応する特図変動時間を特定し、第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信してからの経過時間が特定された特図変動時間に達したときに、主基板11からの演出制御コマンドを受信しなくても、特図ゲームに対応して実行される演出を終了するための設定が行われるようにすればよい。

【0094】

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

30

【0095】

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

40

【0096】

コマンドA 3 X X Hは、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の終了時における演出画像の

50

表示を指定する当り終了指定コマンドである。当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドと同様のEXT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EXTデータが設定される。あるいは、当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。なお、2ラウンド大当り状態及び／又は小当り遊技状態に制御されるときには、当り開始指定コマンドや大入賞口開放中指定コマンド、大入賞口開放後指定コマンド、当り終了指定コマンドの一部又は全部が伝送されず、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンにより、2ラウンド大当り状態中及び／又は小当り遊技状態中における演出動作が実行されるようにしてもよい。

10

【0097】

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

【0098】

20

コマンドC0XXHは、画像表示装置5の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリア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保留記憶数と第2保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したことに対応して、第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。保留記憶数通知コマンドでは、例えば図12に示す第1特図保留記憶部151Aにおける保留データと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数（例えば「1」～「8」）、あるいは、始動データ記憶部151Cにおける始動データの総記憶数（例えば「1」～「8」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。これにより、演出制御基板12の側では、第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したときに、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、第1特図保留記憶部151Aと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数を特定することができる。

30

【0099】

コマンドD0XXHは、第1特図保留記憶部151A（図12）における最下位のエントリに保留データとしてセットされる各乱数値の先読結果を通知する第1先読結果通知コマンドである。コマンドD1XXHは、第2特図保留記憶部151B（図12）における最下位のエントリに保留データとしてセットされる各乱数値の先読結果を通知する第2先読結果通知コマンドである。ここで、先読みとは、第1特図保留記憶部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を、当該保留データに基づく特図ゲームが開始される以前に読み出すことをいう。

40

【0100】

第1先読結果通知コマンドでは、例えば図12に示す第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bから先読みされた保留データに含まれる特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき決定される可変表示結果が「大当り」及び「ハズレ」のいずれであるかや、大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づき決定される大当り種別が「15ラウンド」及び「突確」のいずれであるか、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データが特図ゲームの保留記憶数（特図保留記憶数）にかかわらず飾り図柄の変動パターンをスーパーリーチ変動パターン（例えばスーパーリーチα及びスーパーリーチβを伴う変動パターン）とするスーパーリーチ変動パターン共

50

通範囲内であるか否かに対応して、異なる E X T データが設定される。

【0101】

第2先読結果通知コマンドでは、例えば図12に示す第2特図保留記憶部151Bから先読みされた保留データに含まれる特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき決定される可変表示結果が「大当たり」及び「ハズレ」のいずれであるかや、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づき決定される大当たり種別が「15ラウンド」及び「突確」のいずれであるか、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データが特図ゲームの保留記憶数（特図保留記憶数）にかかわらず飾り図柄の変動パターンをスーパーリーチ変動パターン（例えばスーパーリーチα及びスーパーリーチβを伴う変動パターン）とするスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であるか否かに対応して、異なる E X T データが設定される。

10

【0102】

これにより、演出制御基板12の側では、第1始動条件が成立したときに、主基板11から伝送された第1先読内容通知コマンドを受信して、第1特図保留記憶部151Aからの先読結果を特定することができる。また、第2始動条件が成立したときには、主基板11から伝送された第2先読通知コマンドを受信して、第2特図保留記憶部151Bからの先読結果を特定することができる。

【0103】

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

20

30

【0104】

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

40

【0105】

主基板11では、例えば図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える乱数回路104などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図5に示すように、この実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果決定用の乱数値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、変動パターン決定用の乱数値MR4、普図表示結

50

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

【0106】

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

【0107】

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

【0108】

特図表示結果決定用の乱数値MR 1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65535」の範囲の値をとる。大当り種別決定用の乱数値MR 2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当り種別を「15ラウンド」、「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。

【0109】

変動パターン種別決定用の乱数値MR 3は、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「251」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値MR 4は、飾り図柄の変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値MR 5は、普図図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「150」の範囲の値をとる。すなわち、普図表示結果決定用の乱数値MR 5は、普図ゲームにおける可変表示結果に基づき普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が進入しがたい状態（通常開放状態）から遊技球が進入しやすい状態（拡大開放状態）

10

20

30

40

50

へと変化させるか否かなどの決定を行うために用いられる。

【0110】

図6は、この実施の形態における飾り図柄の変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合のうち、大当たり種別が「15ラウンド」である場合と「突確」である場合、さらには、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、当たり変動パターンと称される。

10

【0111】

図6に示すように、この実施の形態では、非リーチ変動パターンとして、変動パターンPA1-1～変動パターンPA1-4、変動パターンPB1-1が、予め用意されている。また、リーチ変動パターンとして、変動パターンPA2-1、変動パターンPA2-2、変動パターンPB2-1、変動パターンPB2-2、変動パターンPA3-1、変動パターンPA3-2、変動パターンPB3-1、変動パターンPB3-2が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」となる場合に対応した当たり変動パターンとしては、変動パターンPA4-1、変動パターンPA4-2、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、変動パターンPA5-1、変動パターンPA5-2、変動パターンPB5-1、変動パターンPB5-2、変動パターンPA6-1が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合や、可変表示結果が「小当たり」となる場合に対応した当たり変動パターンとしては、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3、変動パターンPC6-1が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合にのみ対応した当たり変動パターンとして、変動パターンPC1-4及び変動パターンPC1-5が、予め用意されている。

20

30

【0112】

図7は、この実施の形態における飾り図柄の変動パターン種別を示している。図6に示す各変動パターンは、図7に示す複数の変動パターン種別のうち、少なくとも1つの変動パターン種別に含まれている。すなわち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作などに基づいて分類（グループ化）された1つ又は複数の変動パターンを含むように構成されていけばよい。一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類（演出態様）で分類（グループ化）して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、に分ければよい。他の一例として、複数の変動パターンを「擬似連」の可変表示演出の有無や擬似連変動（再変動）の実行回数で分類（グループ化）して、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）の実行回数を1回とする変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）の実行回数を2回以上とする変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。さらに他の一例として、複数の変動パターンを「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出の有無、あるいは、飾り図柄の可変表示時間などに応じて、分類（グループ化）してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがあるかもしれない。

40

50

【0113】

図7に示す例では、可変表示結果が「ハズレ」で「非リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-4が、予め用意されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で「リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-4が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で「15ラウンド」の可変表示態様（大当たり種別）に対応して、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で「突確」の可変表示態様（大当たり種別）である場合や可変表示結果が「小当たり」である場合に対応して、変動パターン種別CA4-1が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当たり」で「突確」の可変表示態様（大当たり種別）である場合のみに対応して、変動パターン種別CA4-2が、予め用意されている。

10

【0114】

変動パターン種別CA1-1は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されず、また、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮なし」の変動パターン種別であり、「短縮なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA1-2は、例えば合計保留記憶数が「3」以上であることや、確変状態や時短状態にて時間短縮制御が行われることに対応して、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮あり」の変動パターン種別であり、「短縮あり」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA1-3は、可変表示態様が「非リーチ」となる場合に「擬似連」や「滑り」の可変表示演出が実行される「滑り、擬似連」の変動パターン種別であり、「滑り、擬似連」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA1-4は、大当たり遊技状態にて先読演出が実行されたことに対応して、保留変動における特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が、確変状態や時短状態にて時間短縮制御が行われるときよりもさらに短縮されて、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「超短縮あり」の変動パターン種別であり、「超短縮あり」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

20

【0115】

変動パターン種別CA2-1は、「擬似連」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に通常のリーチ演出となるノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連なし」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA2-2は、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の実行回数が2回であり、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動2回」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動2回」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

30

【0116】

変動パターン種別CA2-3は、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の実行回数が1回であり、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動1回」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動1回」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA2-4は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（ハズレ）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（ハズレ）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

40

50

【0117】

変動パターン種別CA3-1は、「擬似連」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当り）擬似連なし」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（大当り）擬似連なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA3-2は、「擬似連」の可変表示演出が実行されて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当り）擬似連あり」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（大当り）擬似連あり」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA3-3は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（大当り）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（大当り）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA3-4は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とせずに、大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「非リーチ（大当り）」の変動パターン種別であり、「非リーチ（大当り）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

10

【0118】

変動パターン種別CA4-1は、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定飾り図柄を導出表示する「2回開放チャンス目停止」の変動パターン種別であり、「2回開放チャンス目停止」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図6に示す変動パターンの例では、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3が、確定飾り図柄を2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかとする変動パターンとなっており、変動パターン種別CA4-1に含まれることになる。変動パターン種別CA4-2は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合に飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としてからリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「2回開放時リーチハズレ」の変動パターン種別であり、「2回開放時リーチハズレ」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図6に示す変動パターンの例では、変動パターンPC1-4及び変動パターンPC1-5が、確定飾り図柄をリーチ組合せとする変動パターンとなっており、変動パターン種別CA4-2に含まれることになる。変動パターン種別CA4-3は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合に飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とせずに非リーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「2回開放時非リーチハズレ」の変動パターン種別であり、「2回開放時非リーチハズレ」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図6に示す変動パターンの例では、変動パターンPC2-1が、確定飾り図柄をリーチ組合せとする変動パターンとなっており、変動パターン種別CA4-3に含まれることになる。

20

30

【0119】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101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、ROM101には、CPU103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、ROM101には、CPU103が主基板11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6に示すような飾り図柄の変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

40

【0120】

図8は、ROM101に記憶される図柄表示結果判定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、図柄表示結果判定テーブルとして、図8（A）に示す第1特図表示結果判定テーブル130Aと、図8（B）に示す第2特図表示結果判定テーブル130B

50

と、図8(C)に示す普図表示結果判定テーブル130C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130Aは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、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、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて判定するために参照されるテーブルである。第1特図表示結果決定テーブル130Aは、図12に示す遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグがオフであるかオンであるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1を、大当り判定値データや小当り判定値データ、ハズレ判定値データに対応付ける(割り当てる)設定データ(決定用データ)などから構成されている。第2特図表示結果決定テーブル130Bは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて判定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブル130Bは、確変フラグがオフであるかオンであるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1を、大当り判定値データやハズレ判定値データに割り当てる決定用データなどから構成されている。

10

【0121】

普図表示結果判定テーブル130Cでは、図12に示す遊技制御フラグ設定部152に設けられた時短フラグがオフであるかオンであるかに応じて、普図表示結果決定用の乱数値MR5と比較される数値(判定値)が、普図当り判定値データ及び普図ハズレ判定値データのいずれかに割り当てられている。普図表示結果判定テーブル130Cは、乱数値MR5が普図当り判定値データに合致するか否かの判定結果に対応して、普図変動時間を複数種類のいずれかに設定するための設定用データや、乱数値MR5が普図当り判定値データに合致した場合に第2始動入賞口を遊技球が進入しやすい状態とする傾動制御を行う時間(傾動制御時間)を、時短フラグがオフであるかオンであるかに応じて設定するための設定用データなどを、含んでいてもよい。

20

【0122】

図8(C)に示す普図表示結果判定テーブル130Cの設定では、時短フラグがオフである場合に対応して、普図表示結果決定用の乱数値MR5が「1」～「15」のいずれかであるときに普図当り判定値データと合致すると判定される一方で、時短フラグがオンである場合に対応して、普図表示結果決定用の乱数値MR5が「1」～「140」のいずれかであるときに普図当り判定値データと合致すると判定されるように、判定値が普図当り判定値データと普図ハズレ判定値データとに割り振られている。このような設定により、確変状態や時短状態に対応して時短フラグがオンであるときには、通常状態に対応して時短フラグがオフであるときに比べて、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となる確率が高くなり、第2始動入賞口を遊技球が進入しやすい状態とする傾動制御が行われる頻度を高めることができる。また、時短フラグがオンであるときに対応した普図変動時間TH3、TH4を、時短フラグがオフであるときに対応した普図変動時間TH1、TH2よりも短く設定している。このような設定により、確変状態や時短状態に対応して時短フラグがオンであるときには、通常状態に対応して時短フラグがオフであるときに比べて、普図ゲームにおける普図変動時間が短くなり、第2始動入賞口を遊技球が入賞しやすい状態とする傾動制御が行われる頻度を高めることができる。さらに、時短フラグがオンであるときに対応した傾動制御時間TK2は、時短フラグがオフであるときに対応した傾動制御時間TK1よりも長く設定される。このような設定により、時短フラグがオンであるときには、オフであるときよりも第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる。なお、確変状態や時短状態に対応して時短フラグがオンであるときには、通常状態に対応して時短フラグがオフであるときに比べて、傾動制御が行われる回数を多くすることにより、第2始動入賞口への遊技球の進入をさらにしやすくしてもよい。

30

40

【0123】

図9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

50

る。大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」とする旨の判定がなされて大当り遊技状態に制御することが決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、可変表示態様を「15ラウンド」、「突確」といった複数種類の大当り種別のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、図12に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」であるか「2」であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「15ラウンド」、「突確」などの大当り種別に割り当てられている。ここで、変動特図指定バッファ値は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「1」となり、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「2」となる。

10

【0124】

大当り種別決定テーブル131において、複数種類の大当り種別に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、15ラウンド大当り状態に制御するか2ラウンド大当り状態に制御するかの決定結果や、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御するか否かの決定結果に対応した決定用データとなっている。例えば、「15ラウンド」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、15ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応する一方で、「突確」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、2ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応している。また、「15ラウンド」又は「突確」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御するとの決定結果を示している。大当り種別決定テーブル131は、遊技制御バッファ155に設けられた大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）を、決定された大当り種別に対応する値（例えば「1」～「2」のいずれか）に設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいてもよい。

20

【0125】

図9に示す大当り種別決定テーブル131では、変動特図指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかに応じて、各大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。例えば、「突確」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に「73」～「100」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には決定値が割り当てられていない。

30

【0126】

図9に示す設定例では、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定したときには、大当り種別を「突確」として2ラウンド大当り状態に制御すると決定されることがない。このような設定により、確変状態や時短状態における高開放制御で第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなっているときに、大当り種別が「突確」となって賞球がほとんど得られない2ラウンド大当り状態に制御されてしまうことを防止して、確変状態や時短状態での遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。特に、第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが第1特別図柄表示装置4Aにおける特図ゲームよりも優先して実行される場合には、確変状態や時短状態で第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが実行される頻度が高められることから、このような設定により遊技興趣の減退を抑制できる効果が大きい。さらに、このような設定とともに、第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが第1特別図柄表示装置4Aにおける特図ゲームよりも優先して実行されることで、確変状態や時短状態から15ラウンド大当り状態となる割合を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0127】

なお、変動特図指定バッファ値が「2」である場合でも、例えば変動特図指定バッファ値が「1」であるときよりも少ない決定値が、「突確」の特図表示結果に対して割り当てられるようにしてもよい。また、遊技状態が時短状態であるときには、大当り種別が「突

50

確」となって2ラウンド大当たり状態の終了後に確変状態へと移行すれば、遊技者にとっての有利度合いが増大することになる。そこで、遊技状態が時短状態であるときには、変動特図指定バッファ値が「2」である場合でも、「突確」の特図表示結果に対して決定値が割り当てられるように、大当たり種別決定テーブル131におけるテーブルデータを構成してもよい。

【0128】

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10(A)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル(通常用)132Aと、図10(B)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル(超短縮用)132Bと、図10(C)に示す小当たり変動パターン種別決定テーブル(通常用)132Cと、図10(D)に示す小当たり変動パターン種別決定テーブル(超短縮用)132Dと、図10(E)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)132Eと、図10(F)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)132Fと、図10(G)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(超短縮用)132Gとが、予め用意されている。

【0129】

大当たり変動パターン種別決定テーブル(通常用)132Aと、大当たり変動パターン種別決定テーブル(超短縮用)132Bとは、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。ここで、大当たり変動パターン種別決定テーブル(通常用)132Aは、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されない場合に使用テーブルとして選択される。これに対して、大当たり変動パターン種別決定テーブル(超短縮用)132Bは、保留変動が実行されているときといった、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される場合に使用テーブルとして選択される。大当たり変動パターン種別決定テーブル(通常時)132Aでは、大当たり種別の決定結果が「15ラウンド」、「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。大当たり変動パターン種別決定テーブル(通常用)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。

【0130】

また、大当たり変動パターン種別決定テーブル(通常用)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、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、大当たり種別が「15ラウンド」である場合には、変動パターン種別CA3-1~変動パターン種別CA3-3に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当たり種別が「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「大当たり」で大当たり種別が「突確」に応じて2ラウンド大当たり状態に制御される場合には、15ラウンド大当た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。

【0131】

これに対して、大当たり変動パターン種別決定テーブル(超短縮時)132Bでは、大当たり種別の決定結果が「15ラウンド」であることに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される全ての数値(決定値)が、大当たり変動パターン種別決定テーブル(通常時)132Aでは割り当てられていない変動パターン種別CA3-4に割り当てられ、大当たり種別の決定結果が「突確」であることに応じて、変動パターン種別決定用の乱

数値MR3と比較される全ての数値（決定値）が、大当り変動パターン種別決定テーブル（通常時）132Aでは割り当てられていない変動パターン種別CA4-3に割り当てられている。これにより、保留変動では、保留変動以外の特別図柄や飾り図柄の可変表示には決定されることがない変動パターン種別を決定することができる。

【0132】

なお、大当り種別が「15ラウンド」、「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「15ラウンド」、「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。

10

【0133】

小当り変動パターン種別決定テーブル132（通常用）Cと、小当り変動パターン種別決定テーブル132（超短縮用）Dとは、特図表示結果を「小当り」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を決定するために参照されるテーブルである。ここで、小当り変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cは、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されない場合に使用テーブルとして選択される。これに対して、小当り変動パターン種別決定テーブル（超短縮用）132Dは、保留変動が実行されているときといった、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される場合に使用テーブルとして選択される。

20

【0134】

小当り変動パターン種別決定テーブル132（通常用）Cでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される全ての数値（決定値）が、変動パターン種別CA4-1に対して割り当てられている。小当り変動パターン種別決定テーブル132（超短縮用）Dでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される全ての数値（決定値）が、小当り変動パターン種別決定テーブル132（通常用）Cでは割り当てられていない変動パターン種別CA4-3に対して割り当てられている。これにより、保留変動では、保留変動以外の特別図柄や飾り図柄の可変表示には決定されることがない変動パターン種別を決定することができる。

30

【0135】

ここで、変動パターン種別CA4-1には、図10（A）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル（通常時）132Aにおいて、大当り種別が「突確」である場合に依拠して決定値の一部が割り当てられている。また、変動パターン種別CA4-3には、図10（B）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル（超短縮）132Bにおいて、大当り種別が「突確」である場合に依拠して決定値の全部が割り当てられている。このように、変動パターン種別CA4-1と変動パターン種別CA4-3とは、大当り種別が「突確」となる場合と、特図表示結果が「小当り」となる場合とで、共通の変動パターン種別となっている。すなわち、大当り変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Aにて大当り種別が「突確」に対応したテーブルデータと、小当り変動パターン種別決定テーブル（通常時）132Cを構成するテーブルデータとには、共通の変動パターン種別が含まれるように設定されている。また、大当り変動パターン種別決定テーブル（超短縮用）132Bにて大当り種別が「突確」に対応したテーブルデータと、小当り変動パターン種別決定テーブル（超短縮時）132Dを構成するテーブルデータとには、共通の変動パターン種別が含まれるように設定されている。

40

【0136】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Eと、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Fと、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（超短縮用）

50

1 3 2 Gとは、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MR 3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ここで、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 Eは、例えば遊技状態が通常状態で合計保留記憶数が「3」未満であるときといった、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されない場合に使用テーブルとして選択される。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 Fは、例えば遊技状態が確変状態や時短状態であるときや、通常状態でも合計保留記憶数が「3」以上であるときといった、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される場合に使用テーブルとして選択される。また、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（超短縮用）1 3 2 Gは、例えば保留変動が実行されているときといった、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が、遊技状態が確変状態や時短状態であるときや、通常状態でも合計保留記憶数が「3」以上であるときよりもさらに短縮される場合に使用テーブルとして選択される。

10

【0 1 3 7】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態であるときと、遊技状態が通常状態で合計保留記憶数が「3」以上であるときとは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。また、合計保留記憶数が「3」以外の所定数以上であるか否かに応じて、異なる決定テーブルを参照することで変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。さらに、合計保留記憶数が「0」であるときと、合計保留記憶数が「1」であるときと、合計保留記憶数が「2」であるときと、合計保留記憶数が「3」であるときと、合計保留記憶数が「4」であるときとは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。加えて、合計保留記憶数が「3」未満であるときには、共通の決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにする一方で、合計保留記憶数が「3」であるときと、合計保留記憶数が「4」であるときとは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。あるいは、合計保留記憶数に代えて、第1保留記憶数や第2保留記憶数が所定数以上であるか否かに応じて、異なる決定テーブルを参照することで変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数が所定数（例えば「3」など）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて可変表示時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別に決定される割合が高くなるように各変動パターン種別に対して決定値が割り当てられるようにすればよい。あるいは、遊技状態が確変状態や時短状態であるときにも、合計保留記憶数が所定数（例えば「1」など）以上であるか否かを判定し、その判定結果に応じて異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。例えば、確変状態や時短状態であるときに合計保留記憶数が所定数未満であればハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 Eが使用テーブルとして選択される一方で、確変状態や時短状態であるときに合計保留記憶数が所定数以上であればハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 Fが使用テーブルとして選択されるようにしてもよい。

20

30

【0 1 3 8】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 Eやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 Fでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR 3と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別CA 1-1～変動パターン種別CA 1-3、変動パターン種別CA 2-1～変動パターン種別CA 2-4のいずれかに割り当てられている。ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 Eとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 Fとでは、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 Eとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 Fとでは、変動パターン種別CA 1-3や変動パターン種別CA 2-1に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせる

40

50

ことができる。

【0139】

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

10

【0140】

これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（超短縮時）132Gでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される全ての数値（決定値）が、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Eとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Fでは割り当てられていない変動パターン種別CA1-4に割り当てられている。これにより、保留変動が実行されているときには、保留変動以外の特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されているときには決定されることがない変動パターン種別を決定することができる。

20

【0141】

この実施の形態では、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「230」～「251」の範囲内であれば、可変表示結果や、遊技状態、合計保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別CA2-4や変動パターン種別CA3-3に決定される。すなわち、乱数回路104などから抽出された変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「230」～「251」のいずれかであるときには、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチを伴う飾り図柄の可変表示が実行されることになる。

【0142】

なお、特図表示結果が「ハズレ」に決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や確変状態、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、特図表示結果が「ハズレ」に決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や確変状態、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。

30

【0143】

この実施の形態では、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Eやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Fを参照することにより、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3や変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-4のいずれかに決定することができる。ここで、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3は、図7に示すように、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。また、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-4は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。したがって、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づき、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Eやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Fを参照して変動パターン種別を決定することにより、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態と

40

50

するか否かを決定することができる。

【0144】

そして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Fにおいて変動パターン種別CA1-2や変動パターン種別CA1-3に対して割り当てられる決定値は、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Eにおいて変動パターン種別CA1-1や変動パターン種別CA1-3に対して割り当てられる決定値よりも多くなっている。このような設定により、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される場合には、短縮されない場合よりも高い割合で、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としないことに決定される。そして、非リーチ変動パターンにおける平均的な可変表示時間がリーチ変動パターンにおける平均的な可変表示時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数（具体的には「3」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができ、また、確変状態や時短状態であるときには、通常状態にて合計保留記憶数が所定数（具体的には「3」）未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

10

【0145】

図11は、ROM101に記憶される変動パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン決定テーブルとして、図11（A）に示すハズレ変動パターン決定テーブル133Aと、図11（B）に示す当り変動パターン決定テーブル133Bとが、予め用意されている。

【0146】

ハズレ変動パターン決定テーブル133Aは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値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。ハズレ変動パターン決定テーブル133A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、特図表示結果を「ハズレ」とする場合に対応した1つ又は複数の変動パターン（ハズレ変動パターン）に割り当てられている。

20

【0147】

ハズレ変動パターン決定テーブル133Aでは、変動パターン種別CA1-3となる場合に対応して、変動パターンPA1-3に決定値が割り当てられている。図6に示すように、変動パターンPA1-3は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンPA1-3に決定されることにより「滑り」などの可変表示演出を実行することができる。また、ハズレ変動パターン決定テーブル133Aでは、変動パターン種別CA1-3となる場合に対応して、変動パターンPA1-4に決定値が割り当てられている。図6に示すように、変動パターンPA1-4は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）を1回実行する変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンPA1-4に決定されることにより「擬似連」の可変表示演出を実行することができる。

30

40

【0148】

なお、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、可変表示演出を実行する変動パターンに決定される割合が異なるようにしてもよい。一例として、図10（F）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Fでは、図10（E）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Eに比べて少ない決定値が、変動パターン種別CA1-3に対して割り当てられるようにすればよい。図6に示す変動パターンの設定例では、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない変動パターンPA1-1における特図変動時間（特別図柄の可変表示時間）が12000ミリ秒[m s]に、変動パターンPA1-2における特図変動時間が3000ミリ秒[m

50

s] に、それぞれ定められている。これに対して、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターン PA 1-3 における特図変動時間は 1 6 0 0 0 ミリ秒 [ms] に、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターン PA 1-4 における特図変動時間は 2 4 0 0 0 [ms] に、それぞれ定められている。すなわち、可変表示態様が「非リーチ」である場合に、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターン PA 1-3 における特図変動時間や、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターン PA 1-4 における特図変動時間は、これらの可変表示演出を実行しない変動パターンにおける特図変動時間に比べて長くなっている。

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

ここで、ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 3 A では、変動パターン種別 CA 1-4 に応じて、変動パターン決定用の乱数値 MR 4 と比較される全ての数値（決定値）が、変動パターン PB 1-1 に割り当てられている。また、当り変動パターン決定テーブル 1 3 3 B では、変動パターン種別 CA 3-4 に応じて、変動パターン決定用の乱数値 MR 4 と比較される全ての数値（決定値）が、変動パターン PA 6-1 に割り当てられ、変動パターン種別 CA 4-3 に応じて、変動パターン決定用の乱数値 MR 4 と比較される全ての数値（決定値）が、変動パターン PC 2-1 に割り当てられている。図 6 に示す変動パターンの設定例では、変動パターン PB 1-1、変動パターン PA 6-1、及び変動パターン PC 2-1 における特図変動時間（特別図柄の可変表示時間）が 1 0 0 0 ミリ秒 [ms] に定められ、その他の変動パターンにおける特図変動時間に比べて短くなっている。すなわち、保留変動では、保留変動以外の特別図柄や飾り図柄の可変表示よりも、可変表示時間が短縮されることとなる。

【0152】

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 RAM 1 0 2 は、その一部又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ RAM 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、RAM 1 0 2 の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ RAM 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

10

20

30

40

50

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。

【0153】

このようなRAM102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12に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図12に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、始動データ記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

【0154】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に遊技球が入賞して第1始動条件は成立したが第1開始条件は成立していない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その入賞（遊技球の検出）による第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された各種の乱数値を示す数値データを保留データとし、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、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が、保留データとして第1特図保留記憶部151Aに記憶される。

【0155】

第2特図保留記憶部151Bは、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入賞して第2始動条件は成立したが第2開始条件は成立していない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その入賞（遊技球の検出）による第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された各種の乱数値を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、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が、保留データとして第2特図保留記憶部151Bに記憶される。

【0156】

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

【0157】

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

【0158】

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

10

20

30

40

50

プ S 1 6 や図 2 8 に示す普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。

【0159】

大当りフラグは、特図ゲームが開始されるときに特図表示結果を「大当り」とする旨の決定（事前決定）に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されたことなどに対応して、大当りフラグがクリアされてオフ状態となる。小当りフラグは、特図ゲームが開始されるときに特図表示結果を「小当り」とする旨の決定（事前決定）に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として小当り図柄が停止表示されたことなどに対応して、小当りフラグがクリアされてオフ状態となる。

10

【0160】

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

【0161】

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。この実施の形態では、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に、遊技制御プロセスタイマ、特図変動タイマ、普図変動タイマなどが設けられている。

20

【0162】

遊技制御プロセスタイマは、例えば大当り遊技状態の進行を制御するための時間などを、主基板 1 1 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、遊技制御プロセスタイマ値として記憶し、定期的のカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の開始時点といった、所定時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的のカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

30

【0163】

特図変動タイマは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板 1 1 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的のカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的のカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【0164】

普図変動タイマは、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間（普図変動時間）といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板 1 1 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的のカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的のカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

40

【0165】

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

50

値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部154に、ランダムカウンタ、第1保留記憶数カウンタ、第2保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、時短回数カウンタ、ラウンド数カウンタ、保留変動回数カウンタなどが設けられている。

【0166】

遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路104とは別個に、あるいは、乱数回路104から抽出された数値データを用いて、CPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタには、乱数値MR2～MR6を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

10

【0167】

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

20

【0168】

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

30

【0169】

ラウンド数カウンタは、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数などをカウントするためのものである。例えば、ラウンド数カウンタには、大当たり遊技状態の開始時にカウント初期値「1」を示すデータが、ラウンド数カウント値として設定される。そして、1回のラウンド遊技が終了して次のラウンド遊技が開始されるときに、ラウンド数カウント値が1加算されて更新される。保留変動回数カウンタは、保留変動において実行可能な特図ゲームの残存回数を特定可能にカウントするためのものである。保留変動回数カウンタには、大当たり遊技状態の終了時にカウント初期値「8」を示すデータが保留変動カウント値として設定される。その後、保留変動における特図ゲームが終了するごとに、保留変動回数カウント値が1減算されるなどして更新され、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」以外となったときには、保留変動回数

40

50

カウント値が「0」に更新される。

【0170】

遊技制御バッファ設定部155パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御バッファ設定部155に、送信コマンドバッファ、始動口バッファ、変動特図指定バッファ、大当たり種別バッファなどが設けられている。

【0171】

送信コマンドバッファは、主基板11からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。例えば、送信コマンドバッファは、複数（例えば「12」）のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマンドに対応したコマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データなどが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるよう構成されていればよい。

【0172】

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

【0173】

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

【0174】

大当たり種別バッファには、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別を複数種類のいずれかとする決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図9に示すような大当たり種別決定テーブル131での設定に基づき、大当たり種別が「15ラウンド」であれば大当たり種別バッファ値には「1」が設定され、大当たり種別が「突確」であれば大当たり種別バッファ値には「2」が設定される。

【0175】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるI/O105は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【0176】

図2に示すように、演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用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

10

20

30

40

50

と、I/O125とが搭載されている。一例として、演出制御基板12では、演出制御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

【0177】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。あるいは、演出制御用CPU120は演出制御用マイクロコンピュータに内蔵される一方で、ROM121やRAM122の少なくともいずれか一方は、演出制御用マイクロコンピュータに外付けされてもよい。乱数回路124も、演出制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされるものであればよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を送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送送するための配線、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送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

20

【0178】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。図13は、演出制御基板12の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図13に示すように、この実施の形態では、演出制御基板12の側において、先読結果判定タイミング決定用の乱数値SR1を示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。例えば、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる最終停止図柄決定用の乱数値を示す数値データなどが、カウント可能に制御されてもよい。

30

【0179】

演出制御用CPU120は、例えば図16に示す演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路124とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値SR1、SR2の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。あるいは、乱数回路124により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、演出用乱数の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。また、演出制御基板12に乱数回路124が搭載されていない場合には、演出制御用CPU120がランダムカウンタを用いて、演出用乱数の全部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

40

【0180】

先読結果判定タイミング決定用の乱数値SR1は、先読結果判定処理（図39）を、大当り遊技状態の開始時（「大当り開始時」ともいう）と、大当り遊技状態におけるラウンドの実行中又は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（「大当り制御中」ともいう）、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（「大当り終了時」ともいう）とのうちの、いずれのタイミングにて実行するかを決定するために用いられる

50

乱数値であり、「1」～「71」の範囲の値をとる。

【0181】

先読演出中変動パターン決定用の乱数値SR2は、先読演出において実行される変動パターンを、複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「200」の範囲の値をとる。

【0182】

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

10

【0183】

図14は、ROM121に記憶される先読結果判定タイミング決定テーブル160の構成例を示している。先読結果判定タイミング決定テーブル160は、先読結果判定タイミング決定用の乱数値SR1に基づいて、先読結果判定処理(図39)を、大当たり開始時、大当たり制御中、及び大当たり終了時のいずれのタイミングにて実行するかを決定するために参照されるテーブルである。

【0184】

先読結果判定タイミング決定テーブル160の設定では、先読結果通知コマンド受信バッファ200(図17)における保留記憶数が「1」又は「2」である場合、先読結果判定タイミング決定用の乱数値SR1と比較される数値(決定値)のうち、「1」～「10」の範囲の値が「大当たり開始時」に対して割り当てられ、「11」～「30」の範囲の値が「大当たり制御中」に対して割り当てられ、「31」～「71」の範囲の値が「大当たり終了時」に対して割り当てられている。また、先読結果通知コマンド受信バッファ200(図17)における保留記憶数が「3」又は「4」である場合には、先読結果判定タイミング決定用の乱数値SR1と比較される数値(決定値)のうち、「1」～「20」の範囲の値が「大当たり開始時」に対して割り当てられ、「21」～「50」の範囲の値が「大当たり制御中」に対して割り当てられ、「51」～「71」の範囲の値が「大当たり終了時」に対して割り当てられている。さらに、先読結果通知コマンド受信バッファ200(図17)における保留記憶数が「5」又は「6」である場合には、先読結果判定タイミング決定用の乱数値SR1と比較される数値(決定値)のうち、「1」～「40」の範囲の値が「大当たり開始時」に対して割り当てられ、「41」～「60」の範囲の値が「大当たり制御中」に対して割り当てられ、「61」～「71」の範囲の値が「大当たり終了時」に対して割り当てられている。そして、先読結果通知コマンド受信バッファ200(図17)における保留記憶数が「7」又は「8」である場合には、先読結果判定タイミング決定用の乱数値SR1と比較される数値(決定値)のうち、「1」～「40」の範囲の値が「大当たり開始時」に対して割り当てられ、「41」～「60」の範囲の値が「大当たり制御中」に対して割り当てられ、「61」～「71」の範囲の値が「大当たり終了時」に対して割り当てられている。このような設定により、先読結果通知コマンド受信バッファ200(図17)における保留記憶数が少ない程、先読結果判定処理(図39)が大当たり終了時に実行される割合を、大当たり開始時や大当たり制御中に実行される割合よりも高くして、先読結果判定処理の実行タイミングを総じて遅くすることができる一方で、保留記憶数が多い程、先読結果判定処理(図39)が大当たり開始時に実行される割合を、大当たり制御中や大当たり終了時に実行される割合よりも高くして、先読結果判定処理の実行タイミングを総じて早くすることができる。

20

30

40

【0185】

図15は、ROM121に記憶される先読演出時変動パターン決定テーブル161の構成例を示している。先読演出時変動パターン決定テーブル161は、先読結果通知コマンド受信バッファ200(図17)に特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」(「突確」以外)となる先読結果が記憶されているか否かや、先読結果通知コマン

50

ド受信バッファ200（図17）における保留記憶数に応じて、先読演出時変動パターン決定用の乱数値SR2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。

【0186】

先読演出中変動パターン決定テーブル161の設定では、先読結果通知コマンド受信バッファ200（図17）に特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されていない場合、先読結果通知コマンド受信バッファ200（図17）における保留記憶数に応じて、先読演出時変動パターン決定用の乱数値SR2と比較される数値（決定値）が、変動パターンPA2-1、変動パターンPB3-1、変動パターンPB3-2といったリーチ変動パターンのいずれかに割り当てられている。これに対して、先読結果通知コマンド受信バッファ200（図17）に特図表示結果が「大当り」となる大当り種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されている場合には、先読結果通知コマンド受信バッファ200（図17）における保留記憶数に応じて、先読演出時変動パターン決定用の乱数値SR2と比較される数値（決定値）が、変動パターンPA4-1、変動パターンPB5-1、変動パターンPB5-2といった大当り変動パターンのいずれかに割り当てられている。このような設定により、保留変動において大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されない場合には、先読演出において、所定のリーチ演出となる演出動作を実行した後、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する飾り図柄の可変表示を実行させることができる。これに対して、保留変動において大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される場合には、先読演出において、所定のリーチ演出となる演出動作を実行した後、大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する飾り図柄の可変表示を実行させることができる。

【0187】

また、先読演出中変動パターン決定テーブル161の設定では、先読結果通知コマンド受信バッファ200（図17）に特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されていない場合において、先読結果通知コマンド受信バッファ200（図17）における保留記憶数が「1」又は「2」であるとき、先読演出時変動パターン決定用の乱数値SR2と比較される数値（決定値）のうち、「1」～「160」の範囲の値が変動パターンPA2-1に対して割り当てられ、「161」～「190」の範囲の値が変動パターンPB3-1に対して割り当てられ、「191」～「200」の範囲の値が変動パターンPB3-2に対して割り当てられている。また、先読結果通知コマンド受信バッファ200（図17）における保留記憶数が「3」又は「4」であるときには、先読演出時変動パターン決定用の乱数値SR2と比較される数値（決定値）のうち、「1」～「80」の範囲の値が変動パターンPA2-1に対して割り当てられ、「81」～「160」の範囲の値が変動パターンPB3-1に対して割り当てられ、「161」～「200」の範囲の値が変動パターンPB3-2に対して割り当てられている。さらに、先読結果通知コマンド受信バッファ200（図17）における保留記憶数が「5」又は「6」であるときには、先読演出時変動パターン決定用の乱数値SR2と比較される数値（決定値）のうち、「1」～「40」の範囲の値が変動パターンPA2-1に対して割り当てられ、「41」～「120」の範囲の値が変動パターンPB3-1に対して割り当てられ、「121」～「200」の範囲の値が変動パターンPB3-2に対して割り当てられている。そして、先読結果通知コマンド受信バッファ200（図17）における保留記憶数が「7」又は「8」であるときには、先読演出時変動パターン決定用の乱数値SR2と比較される数値（決定値）のうち、「1」～「20」の範囲の値が変動パターンPA2-1に対して割り当てられ、「21」～「80」の範囲の値が変動パターンPB3-1に対して割り当てられ、「81」～「200」の範囲の値が変動パターンPB3-2に対して割り当てられている。

【0188】

さらに、先読結果通知コマンド受信バッファ200（図17）に特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されている

場合において、先読結果通知コマンド受信バッファ200（図17）における保留記憶数が「1」又は「2」であるときには、先読演出時変動パターン決定用の乱数値SR2と比較される数値（決定値）のうち、「1」～「160」の範囲の値が変動パターンPA4-1に対して割り当てられ、「161」～「190」の範囲の値が変動パターンPB5-1に対して割り当てられ、「191」～「200」の範囲の値が変動パターンPB5-2に対して割り当てられている。また、先読結果通知コマンド受信バッファ200（図17）における保留記憶数が「3」又は「4」であるときには、先読演出時変動パターン決定用の乱数値SR2と比較される数値（決定値）のうち、「1」～「80」の範囲の値が変動パターンPA4-1に対して割り当てられ、「81」～「160」の範囲の値が変動パターンPB5-1に対して割り当てられ、「161」～「200」の範囲の値が変動パターンPB5-2に対して割り当てられている。さらに、先読結果通知コマンド受信バッファ200（図17）における保留記憶数が「5」又は「6」であるときには、先読演出時変動パターン決定用の乱数値SR2と比較される数値（決定値）のうち、「1」～「40」の範囲の値が変動パターンPA4-1に対して割り当てられ、「41」～「120」の範囲の値が変動パターンPB5-1に対して割り当てられ、「121」～「200」の範囲の値が変動パターンPB5-2に対して割り当てられている。そして、先読結果通知コマンド受信バッファ200（図17）における保留記憶数が「7」又は「8」であるときには、先読演出時変動パターン決定用の乱数値SR2と比較される数値（決定値）のうち、「1」～「20」の範囲の値が変動パターンPA4-1に対して割り当てられ、「21」～「80」の範囲の値が変動パターンPB5-1に対して割り当てられ、「81」～「200」の範囲の値が変動パターンPB5-2に対して割り当てられている。

【0189】

ここで、図6に示す特図変動時間（特別図柄の可変表示時間）と同じく、変動パターンPA2-1における飾り図柄の可変表示時間は、20000ミリ秒[m s]に定められ、変動パターンPB3-1における飾り図柄の可変表示時間は、43000ミリ秒[m s]に定められ、変動パターンPB3-2における飾り図柄の可変表示時間は、43000ミリ秒[m s]に定められている。また、変動パターンPA4-1における飾り図柄の可変表示時間は、20000ミリ秒[m s]に定められ、変動パターンPB5-2における飾り図柄の可変表示時間は、43000ミリ秒[m s]に定められ、変動パターンPB5-3における飾り図柄の可変表示時間は、43000ミリ秒[m s]に定められている。すなわち、先読演出中変動パターン決定テーブル161の設定では、先読結果通知コマンド受信バッファ200（図17）における保留記憶数が少ない程、飾り図柄の可変表示時間が短いノーマルリーチを伴う変動パターンPA2-1や変動パターンPA4-1に決定される割合が高くなる。これに対して、先読結果通知コマンド受信バッファ200（図17）における保留記憶数が多い程、飾り図柄の可変表示時間が長いスーパーリーチβを伴う変動パターンPB3-1や変動パターンPB5-1に決定される割合が高くなる。このような設定により、先読結果通知コマンド受信バッファ200（図17）における保留記憶数が少ない程、先読演出において、飾り図柄の可変表示時間が短いノーマルリーチを伴う飾り図柄の可変表示が実行される割合を、飾り図柄の可変表示時間が長いスーパーリーチαやスーパーリーチβを伴う飾り図柄の可変表示が実行される割合よりも高くすることができる。

【0190】

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

出制御パターンなどが含まれていればよい。

【0191】

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

10

【0192】

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

20

【0193】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図16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16に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

【0194】

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

30

【0195】

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

【0196】

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。

40

【0197】

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。

【0198】

図17は、演出制御バッファ設定部194に設けられている先読結果通知コマンド受信

50

バッファの構成例を示している。先読結果通知コマンド受信バッファ200は、第1先読結果通知コマンドや第2先読結果通知コマンドにより通知される可変表示結果及び大当たり種別を記憶する受信コマンドバッファである。一例として、先読結果通知コマンド受信バッファ200は、第1先読結果通知コマンドや第2先読結果通知コマンドの受信順に保留番号と関連付けて、第1先読結果通知コマンドや第2先読結果通知コマンドにより通知される可変表示結果及び大当たり種別を、その数が所定の上限値（例えば「8」）に達するまで記憶する。そして、先読結果通知コマンド受信バッファ200は、可変表示結果及び大当たり種別といった先読結果が読み出されると、その先読結果を消去する。

【0199】

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

【0200】

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

【0201】

音声制御基板13には、例えば入出力ドライバや音声合成用IC、音声データROM、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板13では、演出制御基板12から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用ICに入力される。音声合成用ICは、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用ICの出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ8L、8Rに出力する。音声データROMには、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用ICが音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データROMの記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていればよい。

【0202】

ランプ制御基板14には、例えば入出力ドライバやランプドライバなどが搭載されている。一例として、ランプ制御基板14では、演出制御基板12から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ9などに供給する。

【0203】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。主基板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

10

20

30

40

50

る状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行した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18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。

【0204】

図18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、カウントスイッチ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)。

10

【0205】

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~MR6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S15)。特別図柄プロセス処理では、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4Aや第2特別図柄表示装置4B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。

20

【0206】

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S16)。CPU103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20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6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる(ステップS17)。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

【0207】

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

40

【0208】

図20に示す始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、図2に示す第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bのうち、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する(ステップS201)。このとき、第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であれば(ステップS201; Yes)、第1特図保留記憶部1

50

51 Aに記憶されている保留データの個数に対応した第1保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。このとき、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの値（第1保留記憶数カウント値）を読み取ることなどにより、第1保留記憶数を特定すればよい。

【0209】

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

【0210】

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

【0211】

ステップS207の処理では、ステップS204にて抽出した各乱数値を示す数値データに基づいて決定される可変表示結果や、大当り種別、可変表示状態などが、ステップS110の特別図柄通常処理に先立って判定される。具体的には、まず、ステップS204にて抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1に対応する可変表示結果が「大当り」、「小当り」、「ハズレ」のいずれであるかが判定される。このとき、可変表示結果が「大当り」であると判定された場合には、大当り種別決定用の乱数値MR2に対応して、大当り種別が「15ラウンド」、「突確」のいずれであるかが特定される。さらに、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に対応する変動パターン種別が特定されることにより、飾り図柄の変動パターンが少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンとなるか否かが判定される。

【0212】

ここで、図10（A）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル（通常用）132 Aや、図10（C）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132 E、図10（D）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132 Fの設定例では、特図表示結果や、大当り種別、遊技状態、合計保留記憶数にかかわらず、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「230」～「251」の範囲内であれば、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴う変動パターン（スーパーリーチ変動パターン）が含まれる変動パターン種別CA2-4や変動パターン種別CA3-3に決定されることになる。したがって、例えば図21に示すように、乱数値MR3が「230」～「251」の範囲内であればスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であ

るとして、ステップS 2 0 7では、このスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されればよい。

【0 2 1 3】

そして、ステップS 2 0 8の処理では、ステップS 2 0 7にて特定された可変表示結果や、大当たり種別、スーパーリーチを伴う変動パターンであるか否かに対応する第1先読結果通知コマンドを送信するための設定が行われる。

【0 2 1 4】

これにより、第1始動入賞口を通過した遊技球が検出された時点で、パチンコ遊技機1における遊技状態や特図ゲームの保留記憶数としての合計保留記憶数にかかわらず、少なくとも特図表示結果が「大当たり」となるか否かや、大当たり種別が「確変」となるか否か、
10 少なくともスーパーリーチを伴うスーパーリーチ変動パターンとなるか否かを判定し、判定結果に応じて異なる第1先読結果通知コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して伝送させることができる。そして、演出制御基板12の側では、演出制御用CPU120などが、第1始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当たり」となるか否かや、大当たり種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となるか否かの判定結果に基づいて、先読演出を実行するか否かを決定することになる。また、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かの判定結果に基づいて、スーパーリーチ予告演出を実行するか否かを決定することになる。

【0 2 1 5】

ステップS 2 0 8の処理を実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの値（合計保留記憶数カウント値）を1加算することなどにより、合計保留記憶数を1加算する（ステップS 2 0 9）。そして、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データを記憶させる（ステップS 2 1 0）。続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS 2 1 1）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図18に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第1始動入賞口指定コマンド及び第1先読結果通知コマンドに
20 続いて、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0 2 1 6】

ステップS 2 0 1にて第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオフ状態である場合や（ステップS 2 0 1；No）、ステップS 2 0 2にて第1保留記憶数が上限値に達している場合（ステップS 2 0 2；Yes）、あるいは、ステップS 2 1 1の処理を実行した後は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップS 2 1 2）。このとき、第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオフ状態であれば（ステップS 2 1 2；No）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオン状態である場合には（ステップS 2 1 2；Yes）、第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの個数に対応した第2保留記憶数が、
40 所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS 2 1 3）。このとき、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第2保留記憶数カウンタの値（第2保留記憶数カウント値）を読み取ることなどにより、第2保留記憶数を特定すればよい。

【0 2 1 7】

ステップS 2 1 3にて第2保留記憶数が上限値に達していれば（ステップS 2 1 3；Yes）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップS 2 1 3；No）、例えば第2保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、第2保留記憶数を1加算する（ステップS 2 1 4）。そして、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決
50

定用の乱数値MR 1や、大当り種別決定用の乱数値MR 2、変動パターン種別決定用の乱数値MR 3を示す数値データを、抽出する（ステップS 2 1 5）。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第2特図保留記憶部1 5 1 Bにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップS 2 1 6）。続いて、例えばROM 1 0 1における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板1 2に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップS 2 1 7）。こうして設定された第2始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図1 8に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して伝送される。

10

【0 2 1 8】

ステップS 2 1 7の処理を実行した後は、ステップS 2 1 5にて抽出した各乱数値を示す数値データを、ステップS 1 1 0の特別図柄通常処理に先立って読み出す（先読する）（ステップS 2 1 8）。続いて、例えばROM 1 0 1における第2先読結果通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板1 2に対して第2先読結果通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS 2 1 9）。こうして設定された第2先読結果通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図1 8に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第2始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して伝送される。

20

【0 2 1 9】

ステップS 2 1 8の処理では、ステップS 2 1 5にて抽出した各乱数値を示す数値データに基づいて決定される可変表示結果や、大当り種別、可変表示状態などが、ステップS 1 1 0の特別図柄通常処理に先立って判定される。具体的には、まず、ステップS 2 1 5にて抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR 1に対応する可変表示結果が「大当り」、「小当り」、「ハズレ」のいずれであるかが判定される。このとき、可変表示結果が「大当り」であると判定された場合には、大当り種別決定用の乱数値MR 2に対応して、大当り種別が「1 5 ラウンド」、「突確」のいずれであるかが特定される。さらに、変動パターン種別決定用の乱数値MR 3に対応する変動パターン種別が特定されることにより、飾り図柄の変動パターンが少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンとなるか否かが判定される。

30

【0 2 2 0】

ここで、図1 0（A）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 Aや、図1 0（C）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 E、図1 0（D）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 Fの設定例では、特図表示結果や、大当り種別、遊技状態、合計保留記憶数にかかわらず、変動パターン種別決定用の乱数値MR 3が「2 3 0」～「2 5 1」の範囲内であれば、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴う変動パターン（スーパーリーチ変動パターン）が含まれる変動パターン種別CA 2 - 4や変動パターン種別CA 3 - 3に決定されることになる。したがって、例えば図2 1に示すように、乱数値MR 3が「2 3 0」～「2 5 1」の範囲内であればスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるとして、ステップS 2 0 7では、このスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されればよい。

40

【0 2 2 1】

そして、ステップS 2 1 9の処理では、ステップS 2 1 8にて特定された可変表示結果や、大当り種別、スーパーリーチを伴う変動パターンであるか否かに対応する第2先読結果通知コマンドを送信するための設定が行われる。

【0 2 2 2】

これにより、第2始動入賞口を通過した遊技球が検出された時点で、パチンコ遊技機1における遊技状態や特図ゲームの保留記憶数としての合計保留記憶数にかかわらず、少な

50

くとも特図表示結果が「大当たり」となるか否かや、大当たり種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となるか否か、少なくともスーパーリーチを伴うスーパーリーチ変動パターンとなるか否かを判定し、判定結果に応じて異なる第2先読結果通知コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して伝送させることができる。そして、演出制御基板12の側では、演出制御用CPU120などが、第2始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当たり」となるか否かや、大当たり種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となるか否かの判定結果に基づいて、先読演出を実行するか否かを決定することになる。また、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かの判定結果に基づいて、スーパーリーチ予告演出を実行するか否かを決定することになる。

10

【0223】

ステップS219の処理を実行した後は、例えば合計保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、合計保留記憶数を1加算する（ステップS220）。そして、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データを記憶させる（ステップS221）。続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS222）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図18に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第2始動入賞口指定コマンド及び第2先読結果通知コマンドに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。以上のような始動入賞判定処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値に応じて、図19に示すステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。

20

【0224】

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「大当たり」や「小当たり」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置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（大当たり図柄、小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。

30

【0225】

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「大当たり」や「小当たり」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に対応して、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。

40

【0226】

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の経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップ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による第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームであるかに関わりなく、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時

50

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

【 0 2 2 7 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当りフラグや小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を“ 4 ”に更新する。また、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を“ 8 ”に更新する。さらに、大当りフラグ及び小当りフラグがいずれもオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“ 0 ”に更新する。

【 0 2 2 8 】

ステップ S 1 1 4 の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基つき、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「1 5 ラウンド」、「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「1 5 ラウンド」であることに対応して 1 5 ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「2 9 秒」に設定するとともに、ラウンド遊技の実行回数となる大入賞口の開放回数を「1 5 回」に設定する。これに対して、大当り種別が「突確」であることに対応して 2 ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0. 5 秒」に設定するとともに、ラウンド遊技の実行回数となる大入賞口の開放回数を「2 回」に設定する。

【 0 2 2 9 】

ステップ S 1 1 5 の大入賞口開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大入賞口開放中処理には、大入賞口を開放状態として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ついて、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が実行されればよい。

【 0 2 3 0 】

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

【 0 2 3 1 】

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ンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り種別に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。

【0232】

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」となったことなどに基づき、小当り遊技状態において可変入賞動作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、例えば可変表示結果が「小当り」であることに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定するとともに、可変入賞動作における大入賞口の開放回数を「2回」に設定すればよい。

【0233】

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、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

10

【0234】

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。

20

【0235】

図22及び図23は、図19のステップS110にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図22及び図23に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている合計保留記憶数カウント値などに基づき、第1保留記憶数と第2保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（図22に示すステップS231）。このとき、合計保留記憶数が「0」以外であれば（ステップS231；No）、始動データ記憶部151Cから始動データを読み出す（ステップS232）。このときには、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。

30

【0236】

ステップS232の処理に続いて、例えば合計保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、合計保留記憶数を1減算するように更新するとともに、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「8」に対応するエントリ）に記憶された始動データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（ステップS233）。そして、ステップS232にて読み出した始動データが「第1」と「第2」のいずれであるかを判定する（ステップS234）。

【0237】

ステップS234にて始動データが「第1」とであると判定された場合には（ステップS234；第1）、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、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、それぞれ読み出す（ステップS235）。このときには、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、第1保留記憶数を1減算するように更新するとともに、第1特図保留記憶部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）に記憶された保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（ステップS236）。そして、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始することに対応して、遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ

40

50

ァ値)を「1」に設定する(ステップS237)。

【0238】

ステップS237の処理を実行した後は、可変表示結果を「ハズレ」、「大当たり」、「小当たり」のいずれとするかを判定するための使用テーブルとして、図8(A)に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aを選択してセットする(ステップS238)。例えば、ステップS238の処理では、RAM102の所定領域に設けられた決定テーブルポインタなどに、ROM101における第1特図表示結果決定テーブル130Aの記憶アドレス(先頭アドレス)をセットすればよい。

【0239】

ステップS234にて始動データが「第2」とであると判定された場合には(ステップS234;第2)、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、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S239)。このときには、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、第2保留記憶数を1減算するように更新するとともに、第2特図保留記憶部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)に記憶された保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる(ステップS240)。そして、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ことに対応して、変動特図指定バッファ値を「2」に設定する(ステップS241)。

【0240】

ステップS241の処理を実行した後は、可変表示結果を「ハズレ」、「大当たり」のいずれとするかを判定するための使用テーブルとして、図8(B)に示す第2特図表示結果決定テーブル130Bを選択してセットする(ステップS242)。例えば、ステップS242の処理では、ROM101における第2特図表示結果決定テーブル130Bの記憶アドレスを、決定テーブルポインタなどにセットすればよい。

【0241】

CPU103は、こうしてセットされた第1特図表示結果決定テーブル130A又は第2特図表示結果決定テーブル130Bを参照することにより、ステップS235にて読み出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが、「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のいずれと合致するかに応じて、特図表示結果を「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」のいずれとするかを決定する(ステップS243)。そして、ステップS243にて決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(図23(A)のステップS244)。

【0242】

ステップS244にて「大当たり」とであると判定された場合には(ステップS244;Yes)、遊技制御フラグ設定部152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S245)。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131を選択してセットする(ステップS246)。こうしてセットされた大当たり種別決定テーブル131を参照することにより、ステップS235にて読み出した大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づき、「15ラウンド」、「突確」といった予め複数用意された大当たり種別のいずれかに決定する(ステップS247)。なお、ステップS241の処理で変動特図指定バッファ値を「2」に設定した場合には、大当たり種別決定テーブル131にて「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とから、大当たり種別が「突確」に決定されることはない。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155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更新することなどにより、決定された大当たり種別を記憶させる(ステップS248)。一例として、大当たり種別が「15ラウンド」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

10

20

30

40

50

【0243】

ステップS244にて「大当たり」ではないと判定された場合には（ステップS244；No）、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S251）。そして、「小当たり」であると判定されたときには（ステップS251；Yes）、遊技制御フラグ設定部152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S252）。

【0244】

ステップS251にて「小当たり」ではないと判定された場合や（ステップS251；No）、ステップS248、S252の処理のいずれかを実行した後は、大入賞口開放回数最大値を設定する（ステップS253）。このときには、例えば図23（B）に示すように、可変表示結果が「大当たり」に決定された場合において、ステップS248にて設定された大当たり種別バッファ値が「1」であれば、大入賞口開放回数最大値を15回開放遊技に対応した「15」に設定する。これに対して、可変表示結果が「大当たり」に決定された場合において、ステップS248にて設定された大当たり種別バッファ値が「2」であれば、大入賞口開放回数最大値を2回開放遊技に対応した「2」に設定する。また、可変表示結果が「小当たり」に決定された場合にも、大入賞口開放回数最大値を2回開放遊技に対応した「2」に設定する。

【0245】

ステップS253の処理を実行した後は、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S254）。一例として、ステップS251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「ー」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S251にて特図表示結果が「小当たり」である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S244にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップS248における大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当たり種別を「15ラウンド」とする決定結果に応じて、大当たり図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。大当たり種別を「突確」とする決定結果に応じて、突確大当たり図柄「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0246】

ステップS254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S255）、特別図柄通常処理を終了する。また、図22のステップS231にて合計保留記憶数が「0」である場合には（ステップS231；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS256）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS256におけるデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する客待ちデモ指定コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、例えばROM101における客待ちデモ指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、客待ちデモ指定コマンドの送信設定を行う。こうして設定された客待ちデモ指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図18に示すステップ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。

【0247】

図24及び図25は、図19のステップS111にて実行される変動パターン設定処理

10

20

30

40

50

の一例を示すフローチャートである。この変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（図24のステップS261）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップS261；Yes）、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた保留変動回数カウンタの値（保留変動回数カウント値）が「0」であるか否かを判定する（ステップS262）。

【0248】

ステップS262にて保留変動回数カウント値が「0」であるときには（ステップS262；Yes）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当たり変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Aを選択してセットする（ステップS263）。これに対して、ステップS262にて保留変動回数カウント値が「0」以外であるときには（ステップS262；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、大当たり変動パターン種別決定テーブル（超短縮用）132Bを選択してセットする（ステップS264）。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たり種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当たり種別が「15ラウンド」、「突確」のいずれであるかを特定する（ステップS265）。

10

【0249】

ステップS261にて大当たりフラグがオフであるときには（ステップS261；No）、小当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS266）。そして、小当たりフラグがオンであれば（ステップS266；Yes）、保留変動回数カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップS267）。このとき、保留変動回数カウント値が「0」であれば（ステップS267；Yes）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、小当たり変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cを選択してセットする（ステップS268）。これに対して、保留変動回数カウント値が「0」以外であるときには（ステップS267；No）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、小当たり変動パターン種別決定テーブル（超短縮用）132Dを選択してセットする（ステップS269）。

20

【0250】

ステップS266にて小当たりフラグがオフであるときには（ステップS266；No）、保留変動回数カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップS270）。このとき、保留変動回数カウント値が「0」であれば（ステップS270；Yes）、確変状態や時短状態における時間短縮制御が実行中であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS271）。なお、時短フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態に制御されるときにオン状態にセットされ、確変状態や時短状態が終了するときにクリアされてオフ状態となる。より具体的には、大当たり遊技状態を終了する処理において時短フラグがオン状態にセットされた後、時短回数カウント値が「0」に達したことや、特図表示結果が「大当たり」となる特図ゲームが終了したことなどに対応して、時短フラグがクリアされてオフ状態となる。

30

【0251】

ステップS271にて時短フラグがオフであるときには（ステップS271；No）、合計保留記憶数カウント値が「3」以上であるか否かを判定する（ステップS272）。そして、合計保留記憶数が「3」未満であれば（ステップS272；No）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Eを選択してセットする（ステップS273）。これに対して、ステップS271にて時短フラグがオンであるときや（ステップS271；Yes）、ステップS272にて合計保留記憶数カウント値が「3」以上であるときには（ステップS272；Yes）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Fを選択してセットする（ステップS274）。なお、ステップS271にて時短フラグがオンであるときにも、合計保留記憶数が所定数（例えば「1」など）以上であるか否かを判定し、

40

50

その判定結果に応じて異なる決定テーブルを選択してもよい。例えば、時短フラグがオンである場合に、合計保留記憶数が「0」であればステップS273に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Eを選択してセットする一方、合計保留記憶数が「1」以上であればステップS274に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Fを選択してセットしてもよい。

【0252】

ステップS270にて保留変動回数カウント値が「0」以外であるときには（ステップS270；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（超短縮用）132Gを選択してセットする（ステップS275）。なお、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（超短縮用）132Gは、保留変動回数カウント値が「0」であるときにも使用テーブルとして選択してセットされてもよい。例えば保留変動回数カウント値が「0」である場合においても、遊技状態が、確率変動制御（確変制御）が終了して時間短縮制御のみが行われる時短状態あるときには、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（超短縮用）132Gが選択されてセットされてもよい。

【0253】

ステップS263、S264、S268、S269、S273、S274、S275の処理のいずれかを実行した後は、例えば特図変動用乱数値バッファなどに格納されている変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づき、ステップS263、S264、S268、S269、S273、S274、S275のいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（図25のステップS276）。ここで、ステップS276の処理では、始動入賞の検出時に乱数回路104などから抽出されて保留データとして第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶された変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づき、変動パターン種別が決定される。したがって、始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かの判定結果と、ステップS276の処理による変動パターン種別の決定結果との整合をとることができ、始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であると判定されたにもかかわらず、スーパーリーチを伴う特定の変動パターンが含まれる変動パターン種別とは異なる変動パターン種別に決定されてしまうことを防止できる。また、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。

【0254】

ステップS278の処理を実行した後は、特図表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」又は「小当り」であるかに応じて、ハズレ変動パターン決定テーブル133Aと当り変動パターン決定テーブル133Bのいずれかを選択し、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとしてセットする（ステップS279）。続いて、変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データに基づき、ステップS278にてセットした変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS280）。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S280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始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球が検出されたときに抽出されたものを、乱数値MR1～MR3、MR6とともに、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bにおける保留データとして記憶しておいてもよい。

【0255】

ステップS 2 8 0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にかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR 4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。また、ステップS 2 8 0の処理では、ステップS 2 7 0における変動パターン種別の決定結果にかかわらず、変動パターン決定用となる共通の乱数値MR 4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

10

【0 2 5 6】

ステップS 2 8 0にて変動パターンを決定した後には、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 8 1)。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4 Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図を用いた特図ゲームのい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 8 2)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4 Aによる第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

20

【0 2 5 7】

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

30

40

【0 2 5 8】

図2 6は、図1 9のステップS 1 1 3にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図2 6に示す特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS 2 9 1)。このとき、大当たりフラグがオンであれば(ステップS 2 9 1; Yes)、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が「2」である

50

か否かを判定する（ステップS289）。このとき、大当り種別バッファ値が「2」であれば（ステップS289；Yes）、保留変動回数カウンタ値を1減算して更新する一方で（ステップS290）、大当り種別バッファ値が「1」（「2」以外）であれば（ステップS289；No）、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた保留変動回数カウンタの値（保留変動回数カウンタ値）を初期化して「0」に更新する（ステップS304）。なお、大当りフラグがオンであるときには、大当り種別バッファ値が「2」であるか否かに関わらず、保留変動回数カウンタ値を初期化して「0」に更新するようにしてもよい。また、大当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップS292）。例えば、ステップS292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153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。

10

【0259】

ステップS292の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS293）。例えば、ステップS293の処理では、大当り種別バッファ値に応じた当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。これにより、特別図柄停止処理が終了してから図18に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されたときに、主基板11から演出制御基板12に対して、大当り種別に応じた当り開始指定コマンドが送信される。ステップS293での設定を行った後には、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS294）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップS295）。例えば、ステップS295の処理において、CPU103は、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、時短状態における特図ゲームの残存回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などを実行すればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップS296）、特別図柄停止処理を終了する。

20

【0260】

ステップS291にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS291；No）、保留変動回数カウンタ値が「0」であるか否かを判定する（ステップS305）。このとき、保留変動回数カウンタ値が「0」以外であれば（ステップS305；No）、保留変動回数カウンタ値を1減算して更新する（ステップS306）。

30

【0261】

ステップS305にて保留変動回数カウンタ値が「0」である場合や（ステップS305；Yes）や、ステップS306の処理を実行した後は、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS297）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップS297；Yes）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップS298）。例えば、ステップS300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、ステップS293の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板31から演出制御基板80に対して送信するための設定を行う（ステップS299）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS300）。また、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S301）。

40

【0262】

ステップS299にて小当りフラグがオフである場合には（ステップS297；No）、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化する（ステップS302）。ステップS301、S302の処理のいずれかを実行した後は、時短状態を終了させるか否かの判定を行ってから（ステップS303）、特別図柄停止処理を終了する。例えば、ステップS303の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウンタ値を、例えば1減算するなどして更新する。そして、更新

50

後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値（例えば「0」など）と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短状態における時間短縮制御などを終了する。他方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップS303の処理を終了する。また、この実施の形態では、時短フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで、あるいは、さらに所定回数（例えば8回）の特図ゲームが実行されるまで、継続される。なお、確変状態でも時間短縮制御を終了するか否かの判定を行い、終了するとの判定結果に基づき時間短縮制御を終了するようにしてもよい。こうして時間短縮制御を終了するときには、確変制御もあわせて終了することにより通常状態となるようにしてもよいし、確変制御については、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続して時間短縮制御が行われるようにしてもよい。

10

【0263】

図27は、図19のステップS117にて実行される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27に示す大当たり終了処理において、CPU103は、まず、大当た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S311）。一例として、図19に示すステップS116の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するとき、大当た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S311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、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS311にて大当たり終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS311；No）、そのまま大当たり終了処理を終了する。

20

【0264】

これに対して、ステップS311にて大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS311；Yes）、遊技状態を確変状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップS313）。このとき、例えばCPU103は、確変フラグ及び時短フラグをともにオン状態にセットする。

【0265】

ステップS313における設定を行った後には、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた保留変動回数カウンタに「8」をカウンタ初期値としてセットする（ステップS315）。その後、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS316）、大当たり終了処理を終了する。

30

【0266】

図28は、図18のステップS16にて実行される普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この普通図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、通過ゲート41に設けられたゲートスイッチ21からの検出信号がオン状態であるか否かをチェックすることにより、通過ゲート41を遊技球が通過したか否かの判定を行う（ステップS131）。遊技球が通過ゲート41を通過してゲートスイッチ21からの検出信号がオン状態となった場合には（ステップS131；Yes）、ゲート通過時処理を実行する（ステップS132）。他方、ゲートスイッチ21からの検出信号がオフ状態である場合には（ステップS131；No）、ステップS132の処理をスキップする。

40

【0267】

図29は、ゲート通過時処理の一例を示すフローチャートである。図29に示すゲート通過時処理において、CPU103は、まず、RAM102の所定領域などに設けられた普図保留記憶部に記憶されている保留データの個数である普図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS351）。このとき、普図保留記憶数が上限値となっていれば（ステップS351；Yes）、今回の遊技球検出は無効として、そのままゲート通過時処理を終了する。これに対して、普図保留記憶数が

50

上限値未満であるときには（ステップS 3 5 1；No）、例えば普通保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、普通保留記憶数を1加算する（ステップS 3 5 2）。このとき、例えばCPU 1 0 3が、乱数回路1 0 4やランダムカウンタにより更新される数値データのうちから、普図表示結果決定用の乱数値MR 5を示す数値データを抽出する（ステップS 3 5 3）。そして、抽出した乱数値MR 5を示す数値データを保留データとして、普図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットする（ステップS 3 5 4）。

【0 2 6 8】

そして、例えばROM 1 0 1におけるゲート通過指定コマンドテーブルの記憶アドレス（先頭アドレス）を送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板1 2に対してゲート通過指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップS 3 5 5）。こうして設定されたゲート通過指定コマンドは、例えば普通図柄プロセス処理が終了した後に図1 8に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されることなどにより、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 2 6 9】

以上のようなゲート通過時処理を実行した後や、ステップS 1 3 1にてゲートスイッチ2 1からの検出信号がオフ状態であると判定された後には、普図プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS 1 4 0～S 1 4 4の各処理を実行する。

【0 2 7 0】

ステップS 1 4 0の普通図柄通常処理は、普図プロセスフラグの値が“ 0 ”のときに実行される。この普通図柄通常処理では、普図保留記憶部に格納された保留データの有無などに基づいて、普通図柄表示器2 0による普図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。このとき、例えば普図保留記憶部に格納された保留データがある場合には、普図プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新する。

【0 2 7 1】

ステップS 1 4 1の普通図柄判定処理は、普図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この普通図柄判定処理では、普図表示結果決定用の乱数値を示す数値データに基づき、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果としての普図表示結果を、「普図当たり」とするか「普図ハズレ」とするかの判定などが行われる。このとき、例えば時短フラグがオンである場合には、オフである場合に比べて「普図当たり」とする判定がなされる割合が高くなるように設定された普図表示結果判定テーブル1 3 0 Cが参照される。これにより、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が「普図当たり」となりやすくなることで、普通可変入賞球装置6 Bが形成する第2始動入賞口が拡大開放状態となりやすくなって、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすくなる。また、普通図柄判定処理では、普図表示結果に対応する普図変動パターンの決定も行われる。このとき、例えば時短フラグがオンである場合には、オフである場合に比べて普図変動時間が短くなる普図変動パターンに決定されてもよい。これにより、確変状態や時短状態では、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が導出表示される間隔が短くなることで、「普図当たり」の可変表示結果が導出表示される間隔も短くなり、普通可変入賞球装置6 Bが形成する第2始動入賞口が拡大開放状態となりやすくなって、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすくなる。

【0 2 7 2】

ステップS 1 4 2の普通図柄変動処理は、普図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この普通図柄変動処理では、普通図柄表示器2 0による普図ゲームにおいて普通図柄を変動させるための設定が行われる。こうした設定に基づいて変動する普通図柄は、ステップS 1 4 3の普通図柄停止処理が実行されることにより、その変動が停止して普通図柄の可変表示結果となる普図表示結果が表示される。普通図柄変動処理では、普通図柄が変動を開始してからの経過時間が計測される。このときには、計測された経過時間が普図変動パターンに対応して定められた普図変動時間に達したか否かの判定が行われる。そして、普図変動時間に達したときには、普図プロセスフラグの値を“ 3 ”に更新する。

【0 2 7 3】

ステップS143の普通図柄停止処理は、普図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この普通図柄停止処理では、普通図柄表示器20にて普通図柄の可変表示結果を停止表示させるための設定が行われる。なお、普通図柄の可変表示結果を停止表示させるための設定は、ステップS142の普通図柄変動処理にて、計測された経過時間が普図変動時間に達したときに、普図プロセスフラグの値を“3”に更新する以前に、行われるようにしてもよい。また、普通図柄停止処理では、普図表示結果が「普図当り」である場合に、例えば普通可変入賞球装置6Bが備える可動翼片に連結された普通電動役物用ソレノイドを駆動するための普電作動パターンの設定といった、可動翼片を傾動位置とする拡大開放制御のための設定を行ってから、普図プロセスフラグの値が“4”に更新される。このとき、例えば確変フラグと時短フラグのいずれかがオンである場合には、双方がオフである場合に比べて拡大開放制御を行う期間や回数が増加する普電作動パターンが設定されてもよい。これにより、確変状態や時短状態では、普図表示結果が「普図当り」となったことに基づき第2始動入賞口が拡大開放状態となる期間や回数が増加して、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすくなる。普図表示結果が「普図ハズレ」である場合には、普図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

10

【0274】

ステップS144の普通電動役物作動処理は、普図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この普通電動役物作動処理では、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bが備える可動翼片を垂直位置から傾動位置に移動させて、第2始動入賞口を閉鎖状態から開放状態に変化させるための設定などが行われる。例えば、普通電動役物作動処理では、ステップS143の普通図柄停止処理にてセットされた普電作動パターンの設定に応じて、普通電動役物用ソレノイドを駆動するための駆動制御信号の生成が行われるようにすればよい。また、普通電動役物作動処理では、普通電動役物用ソレノイドを駆動して第2始動入賞口を拡大開放状態としてからの経過時間が計測され、その経過時間が普電作動パターンに対応した拡大開放時間に達したか否かの判定が行われる。そして、経過時間が拡大開放期間に達した場合には、普通電動役物用ソレノイドの駆動を停止して可動翼片を傾動位置から垂直位置に戻すことにより、第2始動入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させるための設定を行う。このときには、普図プロセスフラグの値を“0”に更新すればよい。

20

【0275】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。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30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30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S401）、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、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS402）、演出制御に用いる演出用乱数のうち、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。続いて、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS403）。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。

30

40

【0276】

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

50

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。

【0277】

10

ステップS403にてタイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS403;No)、ステップS402の処理に戻る。他方、ステップS403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S403;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S404)、コマンド解析処理を実行する(ステップS405)。ステップS405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。

【0278】

ステップS405にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行してから(ステップS406)、ステップS402の処理に戻る。ステップS406の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9といった発光体における点灯動作、演出用役物が備える可動部材における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板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。

20

【0279】

ステップS405のコマンド解析処理内では、例えば図31に示すような始動入賞時コマンド処理が実行されればよい。図31に示す始動入賞時コマンド処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1先読結果通知コマンド、第2先読結果通知コマンドのいずれかを受信したか否かを判定する(ステップS501)。受信した演出制御コマンドは演出制御コマンド受信用バッファに格納されており、演出制御用CPU120は、この演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを読み出して内容を確認することにより、受信した演出制御コマンドを特定することができる。このとき、第1先読結果通知コマンド、第2先読結果通知コマンドのいずれも受信していなければ(ステップS501;No)、そのまま始動入賞時処理を終了する。

30

【0280】

ステップS501にて第1先読結果通知コマンド、第2先読結果通知コマンドのいずれかを受信したと判定されたときには(ステップS501;Yes)、例えば第1先読結果通知コマンドや第2先読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、可変表示結果及び大当たり種別を特定する(ステップS502)。そして、演出制御用CPU120は、特定した可変表示結果及び大当たり種別を、図17に示す先読結果通知コマンド受信バッファ200における空きエントリの先頭に記憶する(ステップS503)。

40

【0281】

例えば第1先読結果通知コマンドや第2先読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、変動パターン種別決定用の乱数値MR3がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定する(ステップS504)。このとき、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であれば(ステップS504;Yes)、飾り図柄の可変表示状態がスーパーリーチとなることを予告する「スーパーリーチ予告」の

50

予告演出を開始するための設定を行う（ステップS505）。

【0282】

ステップS504にてスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲外と判定された場合や（ステップS504；No）、ステップS505の処理を実行した後は、始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行ってから（ステップS506）、始動入賞時コマンド処理を終了する。例えば、ステップS506の処理では、第1先読結果通知コマンドを受信したとき、始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第1始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球の検出による第1始動条件の成立に応じて、青色表示に変化させるための表示設定が行われる。これに対して、第2先読結果通知コマンドを受信したときには、始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第2始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球の検出による第2始動条件の成立に応じて、赤色表示に変化させるための表示設定が行われる。

10

【0283】

図32は、図30のステップS406にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図32に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、例えば演出制御フラグ設定部191に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS160～S166の処理のいずれかを選択して実行する。

【0284】

ステップS160の飾り図柄変動開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動開始待ち処理には、主基板11から伝送される変動開始コマンドとして、第1変動開始コマンドと第2変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じて、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の可変表示を、開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。このとき、可変表示を開始する旨の判定がなされたことに対応して、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

20

【0285】

ステップS161の飾り図柄変動設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動設定処理には、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの開始や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの開始に対応して、飾り図柄の可変表示を含めた各種の演出動作を行うために、変動パターンや可変表示結果などに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄や、仮停止図柄、予告パターン等を決定する処理などが含まれている。また、飾り図柄変動設定処理では、これらの決定結果に基づいて、例えば図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンといった、各種の演出制御パターンが設定される。こうした決定や設定などが行われた後は、演出プロセスフラグの値が“2”に更新される。

30

【0286】

ステップS162の飾り図柄変動中処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動中処理には、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）に対応して、図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンなどから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。こうした演出制御を行った後、例えば図柄変動制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。図柄変動制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板12の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示し

40

50

たときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【0287】

ステップS163の飾り図柄変動終了時処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動終了時処理には、主基板11から伝送される当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する処理が含まれている。このとき、当り開始指定コマンドを受信した旨の判定がなされれば、その当り開始指定コマンドから特定される特図表示結果が「大当り」であるときに、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される一方、特図表示結果が「小当り」であるときには、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。また、当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”

10

【0288】

ステップS164の大当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当り」となったことなどに対応した当り時演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板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、大当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板11から伝送される当り終了指

20

【0289】

ステップS165の小当り制御中演出処理は、演出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。この小当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「小当り」となったことなどに対応した当り時演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声出力基板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、小当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板11から伝送される当り終了指

30

【0290】

ステップS166のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理には、大当り遊技状態や小当り遊技状態が終了することなどに対応した当り時演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板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、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、こうした演出動作が終了したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

40

【0291】

図33は、図32のステップS161にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。図33に示す飾り図柄変動設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、最終停止図柄決定処理を実行する（ステップS551）。図34は、ステップS551にて実行される最終停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。図34に示す最終停止図柄決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、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

50

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S751）。このとき、特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされれば（ステップS751；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S752）。

【0292】

ステップS752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S752；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してから（ステップS753）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップS753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の表示画面における「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の表示画面における「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の表示画面における「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。

【0293】

ステップS752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S752；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してから（ステップS754）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップS754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の表示画面における「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の表示画面における「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。

【0294】

ステップS751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S751；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、又は、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S755）。このとき、大当たり種別が「突確」又は特図表示結果が「小当

り」であると判定されれば（ステップS755；Yes）、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかといった、大当たり種別が「突確」の場合や特図表示結果が「小当たり」の場合に対応した飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップS756）、最終停止図柄決定処理を終了する。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～変動パターンPC1-3のいずれかが指定された場合に対応して、2回開放チャンス目TC1～TC4の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、ROM121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、2回開放チャンス目TC1～TC4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及び変動パターンPC1-5のいずれかが指定された場合には、例えばステップS754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。

10

【0295】

ステップS755にて特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」（「突確」以外）であると判定されたときには（ステップS755；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してから（ステップS759）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップS759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ROM121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の表示画面における「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。

20

【0296】

図33のステップS551にて以上のような最終停止図柄決定処理を実行した後は、可変表示中演出設定処理を実行する（ステップS552）。図35は、ステップS514にて実行される可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図35に示す可変表示中演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、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データを読み取って特定された変動パターンなどに応じて、「滑り」の可変表示演出を実行する「滑りあり」であるか否かを判定する（ステップS771）。

30

【0297】

ステップS771にて「滑りあり」と判定されたときには（ステップS771；Yes）、「滑り」の可変表示演出において仮停止表示される滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定する（ステップS772）。一例として、ステップS772の処理では、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滑り前仮停止図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の滑り前仮停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定すればよい。

40

【0298】

ステップS771にて「滑りあり」ではないと判定されたときや（ステップS771；No）、ステップS772の処理を実行した後は、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データを読み取って特定された変動パターンなどに応じて、「擬似連」の可変表示演出を実行する「擬似連あり」であるか否かを判定する（ステップS773）。このとき、「擬似連あり」との判定がなされれば（ステップS773；Yes）、「擬似連」の可変表示演出において仮停止表示されて擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄を決定する（ステップS774）。一例として、ステップS774の処理では、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擬似連チャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出

50

し、ROM 121などに予め記憶された所定の擬似連チャンス目決定テーブルを参照することなどにより、擬似連変動（再変動）が実行されるごとに仮停止表示されて擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄を決定すればよい。

【0299】

ステップS773にて「擬似連あり」ではないと判定されたときには（ステップS773；No）、そのまま可変表示中演出設定処理を終了する。

【0300】

図33のステップS552にて以上のような可変表示中演出設定処理を実行した後は、予告演出設定処理を実行する（ステップS553）。例えば、予告演出設定処理では、予告演出を実行するか否かの決定や、実行する場合に「キャラクタ予告」や「操作時予告」といった複数種類のうちいずれの予告演出を実行するか決定などが行われる。また、予告演出の種類（予告演出種別）に応じて、予告パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する処理なども行われる。

【0301】

ステップS553における予告演出設定処理に続いて、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS555）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに対応して、複数用意された図柄変動制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS553の予告演出設定処理にて決定された予告パターンなどに対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとして

【0302】

ステップS555の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部192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S556）。そして、画像表示装置5における飾り図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS557）。このときには、例えばステップS555にて使用パターンとして決定された図柄変動制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123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の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS558）、飾り図柄変動設定処理を終了する。

【0303】

図36は、図32のステップS162にて実行される飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。図36に示す飾り図柄変動中処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば1減算）してから（ステップS551）、更新後の演出制御プロセスタイマ値を演出制御パターンにて示される演出制御プロセスタイマ判定値と比較して、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行う（ステップS552）。そして、いずれのタイマ判定値とも合致しなければ（ステップS552；No）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0304】

ステップS552にてタイマ判定値と合致した場合には（ステップS552；Yes）、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された各種制御データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードのいずれか）を読み出す（ステップS553）。ここで、ステップS552の処理で演出制御パターンにて示される複数のタイマ判定値が演出制御プロセスタイマ値と合致した場合には、合致した各々のタイマ判定値と対応付けて格納されている複数の制御データを、ステップS553の処理にて読み出すようにすればよい。そして、ステップS553にて読み出された制御データが終了コードであるか否かの判定を行う（ステップS554）。このとき、終了コードではないと判定されれば（ステップS554；No）、ステップS553にて読み出された制御

データに応じた指令や設定を行うための演出制御指令処理を実行してから（ステップ S 5 5 5）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0305】

ステップ S 5 5 4 にて終了コードであると判定された場合には（ステップ S 5 5 4 ; Y e s）、例えば所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定することなどにより、当り開始指定コマンド受信待ち時間の設定を行う（ステップ S 5 5 6）。そして、飾り図柄プロセスフラグの値を飾り図柄変動終了時処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップ S 5 5 7）、飾り図柄変動中処理を終了する。なお、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して飾り図柄停止コマンドが送信される場合には、ステップ S 5 5 4 にて終了コードであると判定されたときに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて例えば飾り図柄の揺れ変動表示を行うように仮停止表示させ、図 3 1 に示すステップ S 1 6 3 の飾り図柄変動終了時処理にて飾り図柄停止コマンドを受信したことに応答して、飾り図柄を完全停止させればよい。

10

【0306】

図 3 7 は、図 3 2 のステップ S 1 6 3 にて実行される飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。図 3 7 に示す飾り図柄変動終了時処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値が所定のタイマ判定値とすることなどにより、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したか否かの判定を行う（ステップ S 5 7 1）。このとき、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していれば（ステップ S 5 7 1 ; Y e s）、ハズレ組合せとなる確定飾り図柄を最終停止図柄として完全停止表示させて導出表示する（ステップ S 5 7 2）。なお、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して飾り図柄停止コマンドが送信される場合には、飾り図柄停止コマンドを受信するまで、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて例えば飾り図柄の揺れ変動表示を行うように仮停止表示させればよい。そして、演出プロセスフラグの値を“0”に初期化してから（ステップ S 5 7 3）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

20

【0307】

ステップ S 5 7 1 にて当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していないと判定したときには（ステップ S 5 7 1 ; N o）、主基板 1 1 から伝送される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（ステップ S 5 7 4）。このとき、当り開始指定コマンドの受信がなければ（ステップ S 5 7 4 ; N o）、そのまま飾り図柄変動終了時処理を終了する。

30

【0308】

ステップ S 5 7 4 にて当り開始指定コマンドの受信があると判定されたときには（ステップ S 5 7 4 ; Y e s）、当り組合せとなる確定飾り図柄を最終停止図柄として完全停止表示させて導出表示する（ステップ S 5 7 5）。続いて、当り開始コマンドの E X T データを読み取ることなどにより、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 5 7 6）。このとき、特図表示結果が「大当り」でなければ（ステップ S 5 7 6 ; N o）、演出プロセスフラグの値を小当り制御中演出処理に対応した値である“5”に更新してから（ステップ S 5 7 7）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

40

【0309】

ステップ S 5 7 6 にて特図表示結果が「大当り」であると判定されたときには（ステップ S 5 7 6 ; Y e s）、例えば主基板 1 1 から伝送された表示結果通知コマンドにおける E X T データを読み取ることにより、大当り種別が「突確」であるか、これ以外（「15 ラウンド」）であるかの判定を行う（ステップ S 5 7 8）。このとき、「15 ラウンド」（「突確」以外）であれば（ステップ S 5 7 8 ; N o）、先読結果判定タイミング決定処理を実行する（ステップ S 5 7 9）。

【0310】

図 3 8（A）は、図 3 7 のステップ S 5 7 9 にて実行される先読結果判定タイミング決定処理の一例を示すフローチャートである。図 3 8（A）に示す先読結果判定タイミング

50

決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読結果判定処理（図39）を実行するタイミングを決定するための使用テーブルとして、図14に示す先読結果判定タイミング決定テーブル160を選択してセットする（ステップS781）。そして、先読結果判定タイミング決定用の乱数値SR1を示す数値データに基づき、ステップS781にてセットした先読結果判定タイミング決定テーブル160を参照することにより、先読結果判定処理（図39）を、大当り開始時、大当り制御中、及び大当り終了時のうちのいずれのタイミングにて実行するかを決定する（ステップS782）。その後、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた判定タイミング指定バッファの値（判定タイミング指定バッファ値）を設定してから（ステップS783）、先読結果判定タイミング決定処理を終了する。この場合、例えば図38（B）に示すように、ステップS782にて先読結果判定処理（図39）を大当り開始時に実行すると決定されたときには、判定タイミング指定バッファ値に“0”を設定する。これに対して、ステップS782にて先読結果判定処理（図39）を大当り制御中に実行すると決定されたときには、判定タイミング指定バッファ値に“1”を設定し、大当り終了時に実行すると決定されたときには、判定タイミング指定バッファ値に“2”を設定する。

10

【0311】

図37のステップS579にて以上のような先読結果判定タイミング決定処理を実行した後は、判定タイミング指定バッファ値が“0”であるか否かを判定する（ステップS580）。このとき、判定タイミング指定バッファ値が“0”であれば（ステップS580；Yes）、先読結果判定処理を実行する（ステップS581）。

20

【0312】

図39は、図37のステップS581にて実行される先読結果判定処理の一例を示すフローチャートである。図39（A）に示す先読結果判定処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読結果通知コマンド受信バッファ200に記憶されている特図表示結果や、大当り種別といった先読結果を読み出す（ステップS791）。続いて、先読結果通知コマンド受信バッファ200から読み出された特図表示結果を判定する（ステップS792）。このとき、先読結果通知コマンド受信バッファ200に記憶されている先読結果の中に、特図表示結果が「大当り」となるものがあれば（ステップS793；Yes）、先読結果通知コマンド受信バッファ200から読み出された大当り種別を判定する（ステップS794）。

30

【0313】

ステップS793にて先読結果通知コマンド受信バッファ200に記憶されている先読結果の中に、特図表示結果が「大当り」となるものがないと判定された場合や（ステップS793；No）、ステップS794の処理を実行した後は、先読結果通知コマンド受信バッファ200における保留記憶数を特定する（ステップS795）。

【0314】

ステップS795の処理を実行した後は、変動パターンを決定するための使用テーブルとして、図15に示す先読演出中変動パターン決定テーブル161を選択してセットする（ステップS796）。そして、先読演出中変動パターン決定用の乱数値SR2を示す数値データに基づき、ステップS796にてセットした先読演出中変動パターン決定テーブル161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S797）。その後、変動パターン指定バッファ値を設定してから（ステップS798）、先読結果判定処理を終了する。この場合、例えば図39（B）に示すように、ステップS797にて変動パターンPA2-1に決定されたときには、変動パターン指定バッファ値に“1”を設定し、変動パターンPB3-1に決定されたときには、変動パターン指定バッファ値に“2”を設定し、変動パターンPB3-2に決定されたときには、変動パターン指定バッファ値に“3”を設定する。また、ステップS797にて変動パターンPA4-1に決定されたときには、変動パターン指定バッファ値に“4”を設定し、変動パターンPB5-1に決定されたときには、変動パターン指定バッファ値に“5”を設定し、変動パターンPB5-2に決定されたときには、変動パターン指定バッファ値に“

40

50

6 ”を設定する。

【0315】

図37のステップS581にて以上のような先読結果判定処理を実行した後は、変動パターン指定バッファ値が“0”であるか否かを判定する(ステップS582)。このとき、変動パターン指定バッファ値が“0”以外であれば(ステップS582; No)、変動パターン指定バッファ値に対応した大当たり開始時先読演出を開始するための設定を行う(ステップS583)。この場合、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定バッファ値に示された変動パターンなどに対応して、複数用意された図柄変動制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットすればよい。例えば、変動パターン指定バッファ値が“1”であるときには、変動パターンPA2-1に対応する図柄変動制御パターンを使用パターンとして選択してセットし、変動パターン指定バッファ値が“2”であるときには、変動パターンPB3-1に対応する図柄変動制御パターンを使用パターンとして選択してセットし、変動パターン指定バッファ値が“3”であるときには、変動パターンPB3-2に対応する図柄変動制御パターンを使用パターンとして選択してセットすればよい。また、変動パターン指定バッファ値が“4”であるときには、変動パターンPA4-1に対応する図柄変動制御パターンを使用パターンとして選択してセットし、変動パターン指定バッファ値が“5”であるときには、変動パターンPB5-1に対応する図柄変動制御パターンを使用パターンとして選択してセットし、変動パターン指定バッファ値が“6”であるときには、変動パターンPB5-2に対応する図柄変動制御パターンを使用パターンとして選択してセットすればよい。

【0316】

そして、ステップS578にて大当たり種別が「突確」である場合や(ステップS578; Yes)、ステップS580にて判定タイミング指定バッファ値が“0”以外である場合(ステップS580; No)、変動パターン指定バッファ値が“0”である場合(ステップS582; Yes)、あるいはステップS583の処理を実行した後は、演出プロセスフラグの値を大当たり制御中演出処理に対応した値である“4”に更新してから(ステップS584)、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

【0317】

図40は、図32のステップS164にて実行される大当たり制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。図40に示す大当たり制御中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、主基板11から伝送される当り終了指定コマンドの受信があったか否かを判定する(ステップS601)。このとき、当り終了指定コマンドの受信があれば(ステップS601; Yes)、大当たり遊技状態に対応して行われる大当たり中演出を終了するための設定を行い(ステップS602)、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した“6”に更新してから(ステップS603)、大当たり制御中演出処理を終了する。一例として、ステップS602の処理では、表示制御部123に対して所定の表示制御指令を供給することや、所定の効果音信号を音声制御基板13に対して伝送すること、所定の電飾信号をランプ制御基板14に対して伝送することなどにより、大当たり中演出となる演出動作を終了させる制御が行われるようにすればよい。

【0318】

ステップS601にて当り終了指定コマンドの受信がない場合には(ステップS601; No)、演出制御フラグ設定部191に設けられた先読演出中フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS604)。先読演出中フラグは、後述するステップS610の処理にてオン状態にセットされる一方で、後述するステップS616の処理にてクリアされてオフ状態となる。

【0319】

ステップS604にて先読演出中フラグがオフであると判定された場合には(ステップS604; No)、判定タイミング指定バッファ値が“1”であるか否かを判定する(ステップS605)。このとき、判定タイミング指定バッファ値が“1”であれば(ステップS605; Yes)、例えば演出制御プロセスタイマ値が所定の演出開始判定値に合致

したか否かなどに応じて、大当中先読演出の実行タイミングとなったか否かを判定する（ステップS 6 0 6）。ステップS 6 9 5にて大当中先読演出の実行タイミングであると判定された場合には（ステップS 6 0 5；Y e s）、図3 9（A）に示す先読結果判定処理を実行する（ステップS 6 0 7）。

【0 3 2 0】

図4 0に示すステップS 6 0 7の先読結果判定処理を実行した後は、変動パターン指定バッファ値が“ 0 ”であるか否かを判定する（ステップS 6 0 8）。このとき、変動パターン指定バッファ値が“ 0 ”であれば（ステップS 6 0 8；Y e s）、そのまま大当り制御中演出処理を終了する。

【0 3 2 1】

ステップS 6 0 8にて変動パターン指定バッファ値が“ 0 ”以外であれば（ステップS 6 0 8；N o）、変動パターン指定バッファ値に対応した大当中先読演出を開始するための設定を行う（ステップS 6 0 9）。この場合、演出制御用C P U 1 2 0は、例えば変動パターン指定バッファ値に示された変動パターンなどに対応して、複数用意された図柄変動制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットすればよい。例えば、変動パターン指定バッファ値が“ 1 ”であるときには、変動パターンP A 2－1に対応する図柄変動制御パターンを使用パターンとして選択してセットし、変動パターン指定バッファ値が“ 2 ”であるときには、変動パターンP B 3－1に対応する図柄変動制御パターンを使用パターンとして選択してセットし、変動パターン指定バッファ値が“ 3 ”であるときには、変動パターンP B 3－2に対応する図柄変動制御パターンを使用パターンとして選択してセットすればよい。また、変動パターン指定バッファ値が“ 4 ”であるときには、変動パターンP A 4－1に対応する図柄変動制御パターンを使用パターンとして選択してセットし、変動パターン指定バッファ値が“ 5 ”であるときには、変動パターンP B 5－1に対応する図柄変動制御パターンを使用パターンとして選択してセットし、変動パターン指定バッファ値が“ 6 ”であるときには、変動パターンP B 5－2に対応する図柄変動制御パターンを使用パターンとして選択してセットすればよい。その後、先読演出中フラグをオン状態にセットしてから（ステップS 6 1 0）、大当り制御中演出処理を終了する。

【0 3 2 2】

ステップS 6 0 5にて判定タイミング指定バッファ値が“ 1 ”以外であると判定された場合や（ステップS 6 0 5；N o）、ステップS 6 0 6にて演出の実行タイミングではないと判定された場合（ステップS 6 0 6；N o）、ステップS 6 0 8にて変動パターン指定バッファ値が“ 0 ”であると判定された場合には（ステップS 6 0 8；Y e s）、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数であるラウンド数に応じた大当り中演出となる演出動作を実行するための設定を行う（ステップS 6 1 1）。一例として、ステップS 6 1 1の処理では、主基板1 1から伝送された1 5ラウンド大当り用や突確・小当り用、突確見せ掛け用の大入賞口開放中指定コマンドなどから、大当り遊技状態におけるラウンド数を特定する。そして、ラウンド数が更新されたときには、更新後のラウンド数に対応する演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブルから読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、表示制御指令を表示制御部1 2 3に供給すること、効果音信号を音声制御基板1 3に対して伝送すること、電飾信号をランプ制御基板1 4に対して伝送することなどにより、大当り中演出となる演出動作を実行させる。こうしたステップS 6 1 1の処理を実行した後に、大当り制御中演出処理を終了する。

【0 3 2 3】

なお、ステップS 6 1 1の処理において、主基板1 1から突確・小当り用の大入賞口開放中指定コマンドが伝送されたことに対応した設定を行う場合には、大当り遊技状態となる直前に実行された飾り図柄の可変表示における変動パターンが分類される変動パターン種別に応じて、異なる演出動作を実行するための設定が行われてもよい。

【0 3 2 4】

また、図40のステップS604にて先読演出中フラグがオンであると判定された場合には（ステップS604；Yes）、例えば演出制御プロセスタイマ値と演出制御パターンに示される演出終了判定値とが合致するか否かなどに応じて、大当たり中先読演出の終了タイミングとなったか否かを判定する（ステップS612）。このとき、大当たり中先読演出の終了タイミングでなければ（ステップS612；No）、大当たり中先読演出となる演出動作を制御するための設定を行う（ステップS613）。一例として、ステップS613の処理では、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、表示制御指令を表示制御部123に供給すること、効果音信号を音声制御基板13に対して伝送すること、電飾信号をランプ制御基板14に対して伝送することなどにより、大当たり中昇格演出となる演出動作の制御が行われるようにすればよい。こうしたステップS613の処理を実行した後は、大当たり制御中演出処理を終了する。

10

【0325】

ステップS612にて大当たり中先読演出の終了タイミングであると判定された場合には（ステップS612；Yes）、大当たり中先読演出を終了するための設定を行う（ステップS614）。そして、先読演出中フラグをクリアしてオフ状態としてから（ステップS615）、大当たり制御中演出処理を終了する。

【0326】

図41は、図32のステップS166にて実行されるエンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。図41に示すエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御フラグ設定部191に設けられたエンディング演出中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS631）。ここで、エンディング演出中フラグは、後述するステップS639の処理が実行されることによりオン状態にセットされる一方で、ステップS642の処理が実行されることによりクリアされてオフ状態となる。

20

【0327】

ステップS631にてエンディング演出中フラグがオフである場合には（ステップS631；No）、判定タイミング指定バッファ値が“2”であるか否かを判定する（ステップS632）。このとき、判定タイミング指定バッファ値が“2”であれば（ステップS632；Yes）、図39（A）に示す先読結果判定処理を実行する（ステップS633）。これに対して、判定タイミング指定バッファ値が“2”以外であれば（ステップS632；No）、先読結果再判定処理を実行する（ステップS634）。

30

【0328】

図42は、図41のステップS634にて実行される先読結果再判定処理の一例を示すフローチャートである。図42に示す先読結果再判定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターン指定バッファ値が“3”以下であるか否かを判定する（ステップS801）。このとき、変動パターン指定バッファ値が“4”以上であれば（ステップS801；Yes）、大当たり変動パターンが指定されているので、図39（A）に示す先読結果判定処理を実行した時点で、先読結果通知コマンド受信バッファ200に特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されていたとして、変動パターン指定バッファ値を“0”に更新してから（ステップS811）、先読結果再判定処理を終了する。

40

【0329】

これに対して、ステップS801にて変動パターン指定バッファ値が“3”以下であれば（ステップS801；No）、リーチ変動パターンが指定されているので、図39（A）に示す先読結果判定処理を実行した時点で、先読結果通知コマンド受信バッファ200に特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されていなかったとして、先読結果通知コマンド受信バッファ200に記憶されている特図表示結果や、大当たり種別といった先読結果を再度読み出す（ステップS802）。続いて、先読結果通知コマンド受信バッファ200から読み出された特図表示結果を判定する（ステップS803）。このとき、先読結果通知コマンド受信バッファ200に記憶されている先読結果の中に、特図表示結果が「大当たり」となるものがなければ（

50

ステップS804; No)、変動パターン指定バッファ値を“0”に更新してから(ステップS811)、先読結果再判定処理を終了する。

【0330】

ステップS804にて先読結果通知コマンド受信バッファ200に記憶されている先読結果の中に、特図表示結果が「大当り」となるものがあれば(ステップS804; Yes)、先読結果通知コマンド受信バッファ200から読み出された大当り種別を判定する(ステップS805)。このとき、先読結果通知コマンド受信バッファ200に記憶されている先読結果の中に、大当り種別が「15ラウンド」(「突確」以外)となるものがなければ(ステップS806; No)、変動パターン指定バッファ値を“0”に更新してから(ステップS811)、先読結果再判定処理を終了する。

10

【0331】

ステップS806にて先読結果通知コマンド受信バッファ200に記憶されている先読結果の中に、大当り種別が「15ラウンド」(「突確」以外)となるものがある場合には(ステップS806; Yes)、変動パターン指定バッファ値に3加算することにより更新してから(ステップS810)、先読結果判定処理を終了する。

【0332】

例えば、ステップS810の処理では、変動パターン指定バッファ値が変動パターンPA2-1を指定する“1”であれば、変動パターンPA4-1を指定する“4”に更新され、変動パターン指定バッファ値が変動パターンPB3-1を指定する“2”であれば、変動パターンPB5-1を指定する“5”に更新され、変動パターン指定バッファ値が変動パターンPB3-2を指定する“3”であれば、変動パターンPB5-2を指定する“6”に更新される。このため、先読結果再判定処理での判定に基づくエンディング先読演出では、大当り開始時や大当り制御中に行われた先読演出と同一のリーチ演出が実行される。

20

【0333】

図40に示すステップS633の先読結果判定処理、ステップS634の先読結果判定処理のいずれかを実行した後は、変動パターン指定バッファ値が“0”であるか否かを判定する(ステップS635)。

【0334】

ステップS635にて変動パターン指定バッファ値が“0”以外であると判定された場合には(ステップS635; No)、変動パターン指定バッファ値に対応したエンディング先読演出を開始するための設定を行う(ステップS636)。一例として、ステップS636の処理では、15ラウンド大当り状態の終了に応じて、変動パターン指定バッファ値に対応するエンディング先読演出を実行するための演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブルから読み出し、演出制御プロセスタイマの設定などを行う。ステップS636の処理を終了した後は、変動パターン指定バッファ値を“0”に更新する(ステップS637)。

30

【0335】

ステップS635にて変動パターン指定バッファ値が“0”であると判定された場合には(ステップS635; Yes)、所定の先読演出無しエンディング演出となる演出動作を開始するための設定を行う(ステップS638)。一例として、ステップS638の処理では、主基板11から伝送された当り終了指定コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、15ラウンド大当り状態が終了するか、2ラウンド大当り状態が終了するかを判定する。そして、終了する大当り遊技状態の判定結果に応じて、所定の先読演出無しエンディング演出を実行する演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブルから読み出し、演出制御プロセスタイマの設定などを行う。

40

【0336】

ステップS637、S638の処理のいずれかを実行した後は、エンディング演出中フラグをオン状態にセットしてから(ステップS639)、エンディング演出処理を終了する。

50

【0337】

そして、ステップS631にてエンディング演出中フラグがオンであると判定された場合には（ステップS631；Yes）、例えば演出制御プロセスタイマ値と演出制御パターンに示される演出終了判定値とが合致するか否かなどに応じて、エンディング演出の終了タイミングとなったか否かを判定する（ステップS640）。

【0338】

ステップS640にてエンディング演出の終了タイミングではないと判定された場合には（ステップS640；No）、エンディング演出となる演出動作を制御するための設定を行う（ステップS641）。一例として、ステップS641の処理では、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、表示制御指令を表示制御部123に供給すること、効果音信号を音声制御基板13に対して伝送すること、電飾信号をランプ制御基板14に対して伝送することなどにより、エンディング演出となる演出動作の制御が行われるようにすればよい。こうしたステップS641の処理を実行した後は、エンディング演出処理を終了する。これに対して、ステップS640にてエンディング演出の終了タイミングであると判定された場合には（ステップS640；Yes）、例えばエンディング演出中フラグをクリアしてオフ状態にするとともに、表示制御部123に対して所定の表示制御指令を供給することや、所定の効果音信号を音声制御基板13に対して伝送すること、所定の電飾信号をランプ制御基板14に対して伝送することといった、エンディング演出を終了するための設定を行う（ステップS642）。

【0339】

ステップS642の処理を実行した後は、変動パターン指定バッファ値を“0”に更新するとともに、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動開始待ち処理に対応した値である“0”に更新してから（ステップS643）、エンディング演出処理を終了する。

【0340】

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

【0341】

一例（具体例1）として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120が、図32のステップS162にて実行される飾り図柄変動中処理において、演出制御パターンに格納された各種制御データに応じた指令や設定を行うための演出制御指令処理を実行することにより、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて「6」の数字を示す飾り図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。このようにしてリーチ状態となった後は、例えば図43（A）に示すように、スーパーリーチαのリーチ態様が出現する。

【0342】

そして、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて「6」を示す数字の飾り図柄が停止表示された後、図37に示す飾り図柄変動終了時処理において、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過する前に（ステップS571；No）、主基板11から伝送される当り開始指定コマンドの受信をすると（ステップS574；Yes）、図43（B）に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄を最終停止図柄として完全停止表示させて導出表示する（ステップS575）。その後、演出制御用CPU120は、図43（C）に示すように、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となったことを示す報知画像を表示領域の中央に表示する大当たり開始時演出表示を実行する。

【0343】

続いて、演出制御用CPU120は、特図表示結果が「大当たり」であるか「小当たり」であるかの判定や、大当たり種別が「突確」であるかなどの判定などを行う（ステップS576～S578）。そして、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」（「突確」以外）であると判定された場合には（ステップS576；Yes、ステップS578；No）、図38（A）に示す先読結果判定タイミング決定処理を実行する（ステップS579）。

【0344】

演出制御用CPU120は、先読結果判定タイミング決定処理において、先読結果判定タイミング決定用の乱数値SR1を示す数値データに基づき、図14に示す先読結果判定タイミング決定テーブル160を参照することにより、図39に示す先読演出判定処理を、大当たり開始時、大当たり制御中、及び大当たり終了時のうちのいずれのタイミングにて実行するかを決定する（ステップS782）。具体例1では、先読演出判定処理を大当たり制御中に実行するものと決定され、判定タイミング指定バッファ値には“1”が設定される（ステップS783）。

【0345】

その後、演出制御用CPU120は、図37に示す飾り図柄変動終了時処理において、演出プロセスフラグの値を“4”に更新することにより（ステップS584）、図40に示す大当たり制御中演出処理が開始される。

10

【0346】

演出制御用CPU120は、大当たり制御中演出処理において、判定タイミング指定バッファ値が“1”であることから（ステップS605；Yes）、大当たり中先読演出の実行タイミングとなったか否かを判定する（ステップS606）。大当たり中先読演出の実行タイミングでないと判定された場合には（ステップS606；Yes）、図43（D）及び（F）に示すように、ラウンド数に応じた大当たり中演出となる演出動作が実行される（ステップS611）。

【0347】

20

この間に、図43（E）に示すように、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出されたことなどにより第1始動条件が成立した場合、主基板11の側では、CPU103が、図20に示す始動入賞判定処理において、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S204）。そして、CPU103は、ステップS204にて抽出した各乱数値を示す数値データを先読みし（ステップS207）、可変表示結果や、大当たり種別、スーパーリーチを伴う変動パターンであるか否かといった先読結果に対応する第1先読結果通知コマンドを演出制御基板12に伝送する（ステップS208）。

【0348】

30

これに対して、演出制御基板12の側では、演出制御用CPU120が、図31に示す始動入賞時コマンド処理において、第1先読結果通知コマンドを受信すると（ステップS501；Yes）、可変表示結果及び大当たり種別を特定し、図17に示す先読結果通知コマンド受信バッファ200における空きエントリの先頭に記憶することにより（ステップS502）、先読結果通知コマンド受信バッファ200における保留記憶数が1加算されて「2」から「3」に更新される。

【0349】

その後、大当たり中先読演出の実行タイミングになると（図40のステップS606；Yes）、演出制御用CPU120は、大当たり制御中演出処理において、図39（A）に示す先読結果判定処理を実行する（ステップS579）。

40

【0350】

演出制御用CPU120は、先読結果判定処理において、まず、先読結果通知コマンド受信バッファ200に記憶されている特図表示結果や、大当たり種別といった先読結果を読み出す（ステップS791）。次に、演出制御用CPU120は、先読結果通知コマンド受信バッファ200から読み出した先読結果のうち、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となるものがあるか否かを判定する（ステップS792～S794）。また、演出制御用CPU120は、先読結果通知コマンド受信バッファ200における保留記憶数を特定する（ステップS795）。

【0351】

そして、演出制御用CPU120は、先読演出中変動パターン決定用の乱数値SR2を

50

示す数値データに基づき、先読結果通知コマンド受信バッファ200に特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されているか否かや、先読結果通知コマンド受信バッファ200における保留記憶数に応じて、図15に示す先読演出中変動パターン決定テーブル161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S797）。その後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定バッファ値を設定する（ステップS798）。

【0352】

ここで、ステップS792～S794にて先読結果通知コマンド受信バッファ200に特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されていると判定された場合には、ステップS797にて変動パターンPA4-1、変動パターンPB5-1、変動パターンPB5-2のいずれかが決定される。具体例1では、ステップS797にて変動パターンPB5-1が決定され、ステップS798にて変動パターン指定バッファ値に“5”が設定される。

10

【0353】

そして、演出制御用CPU120は、変動パターン指定バッファ値“5”に対応して、大当たり中先読演出を開始するための設定を行うことにより（ステップS615）、例えば、図43（G）～（I）に示すように、飾り図柄の可変表示が開始された後、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。このようにしてリーチ状態となった後には、例えば図43（I）に示すように、スーパーリーチαのリーチ態様が出現する。その後、図44（A）に示すように、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて「6」の数字を示す飾り図柄が再度停止表示（仮停止表示）されるとともに、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて「チャンス！」の文字を示す演出画像が停止表示される。そして、図44（B）に示すように、「継続」といった演出画像を画像表示装置5に表示させることにより、保留変動において大当たり組合せを構成する確定飾り図柄が続けて導出表示されることが遊技者に報知される。

20

【0354】

そして、当たり終了指定コマンドを受信すると（ステップS601；Yes）、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を“6”に更新することにより（ステップS603）、図41に示すエンディング演出処理が開始される。

【0355】

演出制御用CPU120は、エンディング演出処理において、判定タイミング指定バッファ値が“1”であり“2”以外であることから（ステップS632；No）、図42に示す先読結果再判定処理を実行する（ステップS634）。演出制御用CPU120は、先読結果再判定処理において、変動パターン指定バッファ値が“6”で“4”以上であることから（ステップS801；No）、変動パターン指定バッファ値を“0”に更新してから（ステップS811）、先読結果再判定処理を終了する。

30

【0356】

そして、演出制御用CPU120は、図41に示すエンディング処理において、変動パターン指定バッファ値が“0”であることから（ステップS635；Yes）、所定の先読演出無しエンディング演出となる演出動作を開始するための設定を行う（ステップS638）。これにより、画像表示装置5には、図44（C）に示すように、「大当たり終了」といった演出画像が表示される。

40

【0357】

これに対して、主基板11の側では、CPU103が、図27に示す大当たり終了処理において、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた保留変動回数カウンタに“8”をカウンタ初期値としてセットする（ステップS315）。

【0358】

このようにして大当たり遊技状態が終了した後、1回目の保留変動では、図24に示す変動パターン設定処理において、大当たりフラグ及び小当たりフラグがともにオフで（ステップS261；No、ステップS266；No）、保留変動回数カウンタ値が“8”で“0”

50

以外であることから（ステップS 2 7 0；N o）、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、図1 0（G）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（超短縮用）1 3 2 Gが選択されてセットされる（ステップS 2 7 5）。このため、図2 5に示すステップS 2 7 6の処理では、変動パターン種別C A 1－4に決定され、ステップS 2 8 0の処理では、図1 1（A）に示すハズレ変動パターン決定テーブル1 3 3 Aが参照されることにより、特図変動時間（特別図柄の可変表示時間）が1 0 0 0ミリ秒〔m s〕に定められ、リーチ演出を伴わない変動パターンP B 1－1に決定される。そして、C P U 1 0 3は、変動パターンP B 1－1を指定する変動パターン指定コマンドを演出制御基板1 2に伝送する（ステップS 2 8 3）。

【0 3 5 9】

演出制御基板1 2の側では、演出制御用C P U 1 2 0が、図3 3に示す飾り図柄変動設定処理において、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンP B 1－1に対応した図柄変動制御パターンを選択して使用パターンとしてセットする（ステップS 5 5 5）。続いて、演出制御用C P U 1 2 0は、変動パターンP B 1－1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に、1 0 0 0ミリ秒〔m s〕に対応する初期値を設定してから（ステップS 5 5 6）、画像表示装置5における飾り図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS 5 5 7）。これにより、画像表示装置5では、図4 4（D）及び（E）に示すように、リーチ演出を伴わない飾り図柄の可変表示が1 0 0 0ミリ秒〔m s〕間行われた後、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 Rにて「6」の数字を示す飾り図柄が揃って導出表示されるとともに、「中」の飾り図柄表示エリア5 Cにて「チャンス！」の文字を示す演出画像が導出表示される。なお、図4 4（E）に示すような導出表示が行われた後には、先読演出の場合と同様に、「継続」といった演出画像が画像表示装置5に表示されてもよい。

【0 3 6 0】

このとき、主基板1 1の側では、C P U 1 0 3が、図2 6に示す特別図柄停止処理において、大当たりフラグがオフで（ステップS 2 9 1；N o）、保留変動回数カウント値が“ 8 ”で“ 0 ”以外であることから（ステップS 3 0 5；N o）、保留変動回数カウント値を1減算して“ 8 ”から“ 7 ”に更新する（ステップS 3 0 6）。

【0 3 6 1】

続いて、2回目の保留変動では、図2 4に示す変動パターン設定処理において、大当たりフラグ及び小当たりフラグがともにオフで（ステップS 2 6 1；N o、ステップS 2 6 6；N o）、保留変動回数カウント値が“ 7 ”で“ 0 ”以外であることから（ステップS 2 7 0；N o）、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、図1 0（G）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（超短縮用）1 3 2 Gが選択されてセットされる（ステップS 2 7 5）。このため、図2 5に示すステップS 2 7 6の処理では、変動パターン種別C A 1－4に決定され、ステップS 2 8 0の処理では、図1 1（A）に示すハズレ変動パターン決定テーブル1 3 3 Aが参照されることにより、特図変動時間（特別図柄の可変表示時間）が1 0 0 0ミリ秒〔m s〕に定められ、リーチ演出を伴わない変動パターンP B 1－1に決定される。そして、C P U 1 0 3は、変動パターンP B 1－1を指定する変動パターン指定コマンドを演出制御基板1 2に伝送する（ステップS 2 8 3）。

【0 3 6 2】

演出制御基板1 2の側では、演出制御用C P U 1 2 0が、図3 3に示す飾り図柄変動設定処理において、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンP B 1－1に対応した図柄変動制御パターンを選択して使用パターンとしてセットする（ステップS 5 5 5）。続いて、演出制御用C P U 1 2 0は、変動パターンP B 1－1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に、1 0 0 0ミリ秒〔m s〕に対応する初期値を設定してから（ステップS 5 5 6）、画像表示装置5における飾り図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS 5 5 7）。これにより、画像表示装置5では、図4 4（F）及び（G）に示すように、リーチ演出を伴わない飾り図柄の可変表示

が1000ミリ秒[m s]間行われた後、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 Rにて「6」の数字を示す飾り図柄が揃って導出表示されるとともに、「中」の飾り図柄表示エリア5 Cにて「チャンス!」の文字を示す演出画像が導出表示される。

【0363】

このとき、主基板11の側では、CPU103が、図26に示す特別図柄停止処理において、大当りフラグがオフで(ステップS291; No)、保留変動回数カウント値が“7”であり、“0”以外であることから(ステップS305; No)、保留変動回数カウント値を1減算して“7”から“6”に更新する(ステップS306)。

【0364】

そして、3回目の保留変動では、図24に示す変動パターン設定処理において、大当りフラグがオンで(ステップS261; Yes)、保留変動回数カウント値が“6”で“0”以外であることから(ステップS262; 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、図10(B)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル(超短縮用)132Bが選択されてセットされる(ステップS264)。このため、図25に示すステップS276の処理では、変動パターン種別CA3-4に決定され、ステップS280の処理では、図11(B)に示す当り変動パターン決定テーブル133Bが参照されることにより、特図変動時間(特別図柄の可変表示時間)が1000ミリ秒[m s]に定められ、リーチ演出を伴わない変動パターンPA6-1に決定される。そして、CPU103は、変動パターンPA6-1を指定する変動パターン指定コマンドを演出制御基板12に伝送する(ステップS283)。

【0365】

演出制御基板12の側では、演出制御用CPU120が、図33に示す飾り図柄変動設定処理において、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンPA6-1に対応した図柄変動制御パターンを選択して使用パターンとしてセットする(ステップS555)。続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンPA6-1に対応して、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、1000ミリ秒[m s]に対応する初期値を設定してから(ステップS556)、画像表示装置5における飾り図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS557)。これにより、画像表示装置5では、図44(H)及び(I)に示すように、リーチ演出を伴わない飾り図柄の可変表示が1000ミリ秒[m s]間行われた後、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。

【0366】

その後、演出制御用CPU120は、図37に示す飾り図柄変動終了時処理において、図44(J)に示すように、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」となったことを示す報知画像を表示領域の中央に表示する大当り開始時演出表示を実行する。このとき、主基板11の側では、CPU103が、図26に示す特別図柄停止処理において、大当りフラグがオンで(ステップS291; No)、大当り種別バッファ値が“2”以外であることから(ステップS289; No)、保留変動回数カウント値を“0”に更新する(ステップS290)。

【0367】

他の例(具体例2)として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120が、図32のステップS162にて実行される飾り図柄変動中処理において、演出制御パターンに格納された各種制御データに応じた指令や設定を行うための演出制御指令処理を実行することにより、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 Rにて「6」の数字を示す飾り図柄が揃って停止表示(仮停止表示)されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。このようにしてリーチ状態となった後には、例えば図45(A)に示すように、スーパーリーチαのリーチ態様が出現する。

【0368】

そして、「中」の飾り図柄表示エリア5 Cにて「6」を示す数字の飾り図柄が停止表示された後、図37に示す飾り図柄変動終了時処理において、当り開始指定コマンド受信待

ち時間が経過する前に（ステップS571；No）、主基板11から伝送される当り開始指定コマンドの受信をすると（ステップS574；Yes）、図45（B）に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄を最終停止図柄として完全停止表示させて導出表示する（ステップS575）。その後、演出制御用CPU120は、図45（C）に示すように、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」となったことを示す報知画像を表示領域の中央に表示する大当り開始時演出表示を実行する。

【0369】

続いて、演出制御用CPU120は、特図表示結果が「大当り」であるか「小当り」であるかの判定や、大当り種別が「突確」であるかなどの判定などを行う（ステップS576～S578）。そして、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「15ラウンド」（「突確」以外）であると判定された場合には（ステップS576；Yes、ステップS578；No）、図38（A）に示す先読結果判定タイミング決定処理を実行する（ステップS579）。

10

【0370】

演出制御用CPU120は、先読結果判定タイミング決定処理において、先読結果判定タイミング決定用の乱数値SR1を示す数値データに基づき、図14に示す先読結果判定タイミング決定テーブル160を参照することにより、図39に示す先読演出判定処理を、大当り開始時、大当り制御中、及び大当り終了時のうちのいずれのタイミングにて実行するかを決定する（ステップS782）。具体例2では、先読演出判定処理を大当り開始時に実行するものと決定され、判定タイミング指定バッファ値には“0”が設定される（ステップS783）。

20

【0371】

そして、演出制御用CPU120は、判定タイミング指定バッファ値が“0”であることから（ステップS580；Yes）、図39（A）に示す先読結果判定処理を実行する（ステップS579）。

【0372】

演出制御用CPU120は、先読結果判定処理において、まず、先読結果通知コマンド受信バッファ200に記憶されている特図表示結果や、大当り種別といった先読結果を読み出す（ステップS791）。次に、演出制御用CPU120は、先読結果通知コマンド受信バッファ200から読み出した先読結果のうち、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となるものがあるか否かを判定する（ステップS792～S794）。また、演出制御用CPU120は、先読結果通知コマンド受信バッファ200における保留記憶数を特定する（ステップS795）。

30

【0373】

そして、演出制御用CPU120は、先読演出中変動パターン決定用の乱数値SR2を示す数値データに基づき、先読結果通知コマンド受信バッファ200に特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」以外となる先読結果が記憶されているか否かや、先読結果通知コマンド受信バッファ200における保留記憶数に応じて、図15に示す先読演出中変動パターン決定テーブル161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S797）。その後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定バッファ値を設定する（ステップS798）。

40

【0374】

ここで、ステップS792～S794にて先読結果通知コマンド受信バッファ200に特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されていないと判定された場合には、ステップS797にて変動パターンPA2-1、変動パターンPB3-1、変動パターンPB3-2のいずれかが決定される。具体例2では、ステップS797にて変動パターンPB3-2が決定され、ステップS798にて変動パターン指定バッファ値に“3”が設定される（ステップS798）。

【0375】

そして、演出制御用CPU120は、図37に示す飾り図柄変動終了時処理において、

50

変動パターン指定バッファ値が“3”で“0”以外であることから（ステップS582；No）、変動パターン指定バッファ値“3”に対応した大当たり開始時先読演出を開始するための設定を行ってから（ステップS583）、演出プロセスフラグの値を“4”に更新することにより（ステップS584）、図40に示す大当たり制御中演出処理が開始される。

【0376】

その後、演出制御用CPU120は、大当たり制御中演出処理において、ラウンド数に応じた大当たり中演出となる演出動作を実行するための設定を行うことにより（ステップS611）、例えば、図45（D）～（F）に示すように、飾り図柄の可変表示が開始された後、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。このようにしてリーチ状態となった後には、例えば図45（G）に示すように、スーパーリーチβのリーチ態様が出現する。その後、図45（H）に示すように、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて「6」の数字を示す飾り図柄が再度停止表示（仮停止表示）されるとともに、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて「5」の数字を示す飾り図柄が停止表示される。このように、先読演出においてリーチハズレを構成する確定飾り図柄を停止表示させることにより、保留変動において大当たり組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示されないことが遊技者に報知される。

10

【0377】

その後、図45（I）に示すように、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出されたことなどにより第1始動条件が成立した場合、主基板11の側では、CPU103が、図20に示す始動入賞判定処理において、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S204）。そして、CPU103は、ステップS204にて抽出した各乱数値を示す数値データを先読みし（ステップS207）、可変表示結果や、大当たり種別、スーパーリーチを伴う変動パターンであるか否かといった先読結果に対応する第1先読結果通知コマンドを演出制御基板12に伝送する（ステップS208）。

20

【0378】

これに対して、演出制御基板12の側では、演出制御用CPU120が、図31に示す始動入賞時コマンド処理において、第1先読結果通知コマンドを受信すると（ステップS501；Yes）、可変表示結果及び大当たり種別を特定し、図17に示す先読結果通知コマンド受信バッファ200における空きエントリの先頭に記憶することにより（ステップS502）、先読結果通知コマンド受信バッファ200における保留記憶数が1加算されて“2”から“3”に更新される。

30

【0379】

その後、演出制御用CPU120は、図45（J）に示すように、大当たり制御中演出処理において、ラウンド数に応じた大当たり中演出となる演出動作を継続して実行し（ステップS611）、当り終了指定コマンドを受信すると（ステップS601；Yes）、演出プロセスフラグの値を“6”に更新することにより（ステップS603）、図41に示すエンディング演出処理が開始される。

40

【0380】

演出制御用CPU120は、エンディング演出処理において、判定タイミング指定バッファ値が“0”であり“2”以外であることから（ステップS632；No）、図42に示す先読結果再判定処理を実行する（ステップS634）。

【0381】

演出制御用CPU120は、先読結果再判定処理において、変動パターン指定バッファ値が“3”で“4”以下であることから（ステップS801；No）、先読結果通知コマンド受信バッファ200に記憶されている特図表示結果や、大当たり種別といった先読結果を読み出す（ステップS802）。次に、演出制御用CPU120は、先読結果通知コマンド受信バッファ200から読み出した先読結果のうち、特図表示結果が「大当たり」で大

50

当り種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となるものがあるか否かを判定する（ステップS803～S806）。ここで、先読結果通知コマンド受信バッファ200に記憶されている先読結果の中に、大当り種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となるものがあれば（ステップS806；Yes）、演出制御用CPU120は、変動パターン種別バッファ値に3加算することにより、“3”から“6”に更新する。

【0382】

そして、演出制御用CPU120は、図41に示すエンディング処理において、変動パターン指定バッファ値が“6”で“0”以外であることから（ステップS635；No）、変動パターン指定バッファ値“6”に対応したエンディング先読演出を開始するための設定を行う（ステップS636）。これにより、画像表示装置5には、図46（A）に示すように、例えば、「大当り終了」といった演出画像が表示された後、図46（B）及び（C）に示すように、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、図46（D）に示すように、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後には、例えば図46（E）に示すように、大当り開始時先読演出と同様にスーパーリーチβのリーチ態様が出現する。その後、図46（F）に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて「チャンス！」の文字を示す演出画像が停止表示されるととともに、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて「6」の数字を示す飾り図柄が再度停止表示（仮停止表示）される。そして、図46（G）に示すように、「継続」といった演出画像を画像表示装置5に表示させることにより、保留変動において大当り組合せを構成する確定飾り図柄が続けて導出表示されることが遊技者に報知される。

【0383】

これに対して、主基板11の側では、CPU103が、図27に示す大当り終了処理において、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた保留変動回数カウンタに“8”をカウント初期値としてセットする（ステップS315）。

【0384】

このようにして大当り遊技状態が終了した後、1回目の保留変動では、図24に示す変動パターン設定処理において、大当りフラグ及び小当りフラグがともにオフで（ステップS261；No、ステップS266；No）、保留変動回数カウンタ値が“8”で“0”以外であることから（ステップS270；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、図10（G）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（超短縮用）132Gが選択されてセットされる（ステップS275）。このため、図25に示すステップS276の処理では、変動パターン種別CA1-4に決定され、ステップS280の処理では、図11（A）に示すハズレ変動パターン決定テーブル133Aが参照されることにより、特図変動時間（特別図柄の可変表示時間）が1000ミリ秒〔ms〕に定められ、リーチ演出を伴わない変動パターンPB1-1に決定される。そして、CPU103は、変動パターンPB1-1を指定する変動パターン指定コマンドを演出制御基板12に伝送する（ステップS283）。

【0385】

演出制御基板12の側では、演出制御用CPU120が、図33に示す飾り図柄変動設定処理において、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンPB1-1に対応した図柄変動制御パターンを選択して使用パターンとしてセットする（ステップS555）。続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンPB1-1に対応して、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、1000ミリ秒〔ms〕に対応する初期値を設定してから（ステップS556）、画像表示装置5における飾り図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS557）。これにより、画像表示装置5では、図46（H）及び（I）に示すように、リーチ演出を伴わない飾り図柄の可変表示が1000ミリ秒〔ms〕間行われた後、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて「6」の数字を示す飾り図柄が揃って導出表示されるとともに、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて「チャンス！」の文字を示す演出画像が導出表示される。

【0386】

このとき、主基板 11 の側では、CPU 103 が、図 26 に示す特別図柄停止処理において、大当たりフラグがオフで（ステップ S 291；No）、保留変動回数カウント値が“8”で“0”以外であることから（ステップ S 305；No）、保留変動回数カウント値を 1 減算して“8”から“7”に更新する（ステップ S 306）。

【0387】

続いて、2 回目の保留変動では、図 24 に示す変動パターン設定処理において、大当たりフラグ及び小当たりフラグがともにオフで（ステップ S 261；No、ステップ S 266；No）、保留変動回数カウント値が“2”で“0”以外であることから（ステップ S 270；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、図 10（G）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（超短縮用）132G が選択されてセットされる（ステップ S 275）。このため、図 25 に示すステップ S 276 の処理では、変動パターン種別 CA 1-4 に決定され、ステップ S 280 の処理では、図 11（A）に示すハズレ変動パターン決定テーブル 133A が参照されることにより、特図変動時間（特別図柄の可変表示時間）が 1000 ミリ秒 [ms] に定められ、リーチ演出を伴わない変動パターン PB 1-1 に決定される。そして、CPU 103 は、変動パターン PB 1-1 を指定する変動パターン指定コマンドを演出制御基板 12 に伝送する（ステップ S 283）。

【0388】

演出制御基板 12 の側では、演出制御用 CPU 120 が、図 33 に示す飾り図柄変動設定処理において、変動パターン指定コマンドに示された変動パターン PB 1-1 に対応した図柄変動制御パターンを選択して使用パターンとしてセットする（ステップ S 555）。続いて、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン PB 1-1 に対応して、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、1000 ミリ秒 [ms] に対応する初期値を設定してから（ステップ S 556）、画像表示装置 5 における飾り図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 557）。これにより、画像表示装置 5 では、図 46（J）及び図 47（A）に示すように、リーチ演出を伴わない飾り図柄の可変表示が 1000 ミリ秒 [ms] 間行われた後、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5R にて「6」の数字を示す飾り図柄が揃って導出表示されるとともに、「中」の飾り図柄表示エリア 5C にて「チャンス！」の文字を示す演出画像が導出表示される。

【0389】

このとき、主基板 11 の側では、CPU 103 が、図 26 に示す特別図柄停止処理において、大当たりフラグがオフで（ステップ S 291；No）、保留変動回数カウント値が“7”であり、“0”以外であることから（ステップ S 305；No）、保留変動回数カウント値を 1 減算して“8”から“6”に更新する（ステップ S 306）。

【0390】

そして、3 回目の保留変動では、図 24 に示す変動パターン設定処理において、大当たりフラグがオンで（ステップ S 261；Yes）、保留変動回数カウント値が“1”で“0”以外であることから（ステップ S 262；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、図 10（B）に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル（超短縮用）132B が選択されてセットされる（ステップ S 264）。このため、図 25 に示すステップ S 276 の処理では、変動パターン種別 CA 3-4 に決定され、ステップ S 280 の処理では、図 11（B）に示す当り変動パターン決定テーブル 133B が参照されることにより、特図変動時間（特別図柄の可変表示時間）が 1000 ミリ秒 [ms] に定められ、リーチ演出を伴わない変動パターン PA 6-1 に決定される。そして、CPU 103 は、変動パターン PA 6-1 を指定する変動パターン指定コマンドを演出制御基板 12 に伝送する（ステップ S 283）。

【0391】

演出制御基板 12 の側では、演出制御用 CPU 120 が、図 33 に示す飾り図柄変動設定処理において、変動パターン指定コマンドに示された変動パターン PA 6-1 に対応した図柄変動制御パターンを選択して使用パターンとしてセットする（ステップ S 555）

。続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンPA6-1に対応して、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、1000ミリ秒[m s]に対応する初期値を設定してから（ステップS556）、画像表示装置5における飾り図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS557）。これにより、画像表示装置5では、図47（B）及び（C）に示すように、リーチ演出を伴わない飾り図柄の可変表示が1000ミリ秒[m s]間行われた後、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。

【0392】

その後、演出制御用CPU120は、図37に示す飾り図柄変動終了時処理において、図47（D）に示すように、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となったことを示す報知画像を表示領域の中央に表示する大当たり開始時演出表示を実行する。このとき、主基板11の側では、CPU103が、図26に示す特別図柄停止処理において、大当たりフラグがオンで（ステップS291；No）、大当たり種別バッファ値が“2”以外であることから（ステップS289；No）、保留変動回数カウント値を“0”に更新する（ステップS290）。

【0393】

図48（A）は、従来のパチンコ遊技機における演出動作を、図48（B）は、上記具体例1における演出動作を、図48（C）は、上記具体例2における演出動作を、説明するためのタイミングチャートである。

【0394】

従来のパチンコ遊技機では、保留変動が開始されるまでに、保留番号“1”及び“2”に関連付けられて、特図表示結果が「ハズレ」で可変表示状態がリーチ状態となるとの事前決定が行われる2個の保留データが記憶されるとともに、保留番号“3”に関連付けられて、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となるとの事前決定が行われる保留データが記憶されていた場合、図48（A）に示すように、大当たり開始時から保留変動が開始されるまで、リーチ演出を伴う飾り図柄の可変表示は一切行われない。

【0395】

その後、保留変動では、保留番号“1”に関連付けられている保留データに対応して、例えば変動パターンPA1-2に基づき、リーチ演出を伴わない特図変動時間（特別図柄の可変表示時間）が3000ミリ秒[m s]（＝3秒[s]）の飾り図柄の可変表示が実行される。続いて、保留番号“2”に関連付けられている保留データに対応して、例えば変動パターンPA1-1に基づき、リーチ演出を伴わない特図変動時間が12000ミリ秒[m s]（＝12秒[s]）の飾り図柄の可変表示が実行される。そして、保留番号“3”に関連付けられている保留データに対応して、例えば変動パターンPB5-2に基づき、ノーマルリーチを伴う特図変動時間が20000ミリ秒[m s]（＝20秒[s]）の飾り図柄の可変表示が実行された後、大当たり組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示される。

【0396】

すなわち、従来のパチンコ遊技機では、それぞれの保留データに対応する変動パターンのうち、特図変動時間が最短の変動パターンが選択された場合でも、保留変動が開始されてから大当たり組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示されるまでに、35（＝3＋12＋20）秒[s]もの時間が必要とされる。

【0397】

これに対して、上記具体例1では、図48（B）に示すように、大当たり開始時から保留変動が開始されるまでの間に、スーパーリーチαを伴う飾り図柄の可変表示が行われ、上記具体例2では、図48（C）に示すように、大当たり開始時から保留変動が開始されるまでの間に、スーパーリーチβを伴う飾り図柄の可変表示と、ノーマルリーチを伴う飾り図柄の可変表示が行われる。

【0398】

その後、保留変動では、保留番号“1”に関連付けられている保留データに対応して、例えば変動パターンPB1-1に基づき、リーチ演出を伴わない特図変動時間（特別図柄の可変表示時間）が1000ミリ秒[m s]（=1秒[s]）の飾り図柄の可変表示が実行される。続いて、保留番号“2”に関連付けられている保留データに対応して、例えば変動パターンPB1-1に基づき、リーチ演出を伴わない特図変動時間が1000ミリ秒[m s]（=1秒[s]）の飾り図柄の可変表示が実行される。そして、保留番号“3”に関連付けられている保留データに対応して、例えば変動パターンPA6-1に基づき、リーチ演出を伴わない特図変動時間が1000ミリ秒[m s]（=1秒[s]）の飾り図柄の可変表示が実行された後、大当たり組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示される。

【0399】

10

すなわち、この実施の形態に係るパチンコ遊技機1では、保留変動において、リーチ演出を伴わず特図変動時間が1000ミリ秒[m s]（=1秒[s]）の変動パターンのみが選択されるため、保留変動が開始されてから大当たり組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示されるまでに、3（=1+1+1）秒[s]の時間しか要しない。このように、この実施の形態に係るパチンコ遊技機1では、従来のパチンコ遊技機よりも、保留変動が開始されてから大当たり組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示されるまでの時間、換言すれば大当たり遊技状態間の時間を短縮することができるため、遊技者にストレスを感じさせないようにすることができる。

【0400】

以上説明したように、パチンコ遊技機1によれば、演出制御用CPU120は、図38（A）に示す先読結果判定タイミング決定処理において、先読結果判定タイミング決定用の乱数値SR1を示す数値データに基づき、図14に示す先読結果判定タイミング決定テーブル160を参照することにより、先読結果判定処理（図39）を、大当たり開始時、大当たり制御中、及び大当たり終了時のうちのいずれのタイミングにて実行するかを決定する。

20

【0401】

そして、図38（A）に示す先読結果判定タイミング決定処理にて大当たり開始時に実行する旨の決定がなされた場合には、大当たり開始指定コマンドの受信タイミングに、図39に示す先読結果判定処理が実行されるとともに、先読結果に対応する大当たり開始時先読演出の実行が開始される。一方、図38（A）に示す先読結果判定タイミング決定処理にて大当たり演出中に実行する旨の決定がなされた場合には、予め定められた大当たり中先読演出の実行タイミングに、図39に示す先読結果判定処理が実行されるとともに、先読結果に対応する大当たり中先読演出の実行が開始される。他方、図38（A）に示す先読結果判定タイミング決定処理にて大当たり終了時に実行する旨の決定がなされた場合には、エンディング演出処理の開始タイミングに、図39に示す先読結果判定処理が実行されるとともに、先読結果に対応するエンディング先読演出の実行が開始される。

30

【0402】

このように、演出制御用CPU120は、予め定められた3つのタイミングのうちのいずれかのタイミングに、先読演出を実行するようにしたため、図37に示す飾り図柄変動終了時処理や、図40に示す大当たり制御中演出処理、図41に示すエンディング演出処理において先読演出以外の演出動作が行われている最中に、急に先読演出が実行されるといった事態が発生することを防止することができる。特に、予め定められたタイミングで大当たり中先読演出を行うことで、図40に示す大当たり制御中演出処理において先読演出以外の大当たり中演出（大当たり毎に表示する画像など）の途中に、大入賞口への入賞タイミングなどで遮られることがなくなるので好ましい。

40

【0403】

また、大当たり開始時先読演出や大当たり中先読演出として実行される飾り図柄の可変表示において、ハズレ組合せを構成する確定飾り図柄が停止表示されることにより、保留変動において、大当たり組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示されないことが遊技者に報知された場合には、図41に示すエンディング演出処理において、図39に示す先読結果判定処理の実行後に、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」（「突確

50

」以外)となる先読結果が新たに先読結果通知コマンド受信バッファ200に記憶されたか否かを判定する図42に示す先読結果再判定処理が実行される。

【0404】

そして、この先読演出再判定処理において図39に示す先読結果判定処理の実行後に、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」(「突確」以外)となる先読結果が新たに先読結果通知コマンド受信バッファ200に記憶されたと判定された場合には、保留変動において、大当たり組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示されることを報知するエンディング先読演出が実行される。これにより、本来されるべき報知、具体的には保留変動において大当たり組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示される旨の報知が行われないといった事態を防止することができる。すなわち、本来先読演出は、所定の割合(この実施の形態では「100%」)で実行されるように予め設定されている。しかしながら、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」(「突確」以外)となる先読結果が、図39に示す先読結果判定処理の実行時には先読結果通知コマンド受信バッファ200に記憶されていなかったが、保留変動が開始されるまでに記憶されるといった事態が発生し得る。このため、先読演出の実際の実行割合が、設定された割合よりも低く(この実施の形態では「100%」未満)になってしまうおそれがある。そこで、この実施の形態に係るパチンコ遊技機1は、保留変動の開始直前の大当たり終了時に、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」(「突確」以外)となる先読結果が、先読結果通知コマンド受信バッファ200に記憶されているか否かを再度判定し、判定結果に応じて先読演出を再度実行することで、先読演出の実際の実行割合が、設定された割合からずれてしまうといった事態を防止している。また、保留変動において大当たり組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示されるにも関わらず、大当たり開始時先読演出や大当たり中先読演出で、保留変動において大当たり組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示されないことが遊技者に報知されるといった報知の誤りが発生することを防止することができる。さらに、図42に示す先読結果再判定処理に対応する先読演出は、図41に示すエンディング演出処理において、エンディング先読演出として実行される。これにより、図37に示す飾り図柄変動終了時処理や、図40に示す大当たり制御中演出処理、図41に示すエンディング演出処理において先読演出以外の演出動作が行われている最中に、先読演出が実行されることを防止することができる。

【0405】

また、先読演出としてリーチ演出を伴う飾り図柄の可変表示を実行する大当たり遊技状態が終了した後、図24に示す変動パターン設定処理では、特図表示結果や大当たり種別に応じて、リーチ演出を伴わず、特図変動時間が1000ミリ秒[ms]と定められた変動パターンPB1-1、変動パターンPA6-1、変動パターンPC2-1のいずれかが決定される。これにより、大当たり遊技状態への制御中にリーチ演出を実行し、保留変動ではリーチ演出を実行しないようにすることができる。これにより、図39に示す先読結果判定処理や図42に示す先読結果再判定処理において先読結果通知コマンド受信バッファ200に特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」(「突確」以外)となる先読結果が記憶されていると判定された場合においては、大当たり遊技状態が終了してから、保留変動において大当たり組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示されるまでの時間を短縮することができるため、遊技者にストレスを感じさせないようにすることができる。

【0406】

また、演出制御用CPU120は、図39(A)に示す先読結果判定処理において、先読演出中変動パターン決定用の乱数値SR2を示す数値データに基づき、図15に示す先読演出中変動パターン決定テーブル161を参照することにより、変動パターンPA2-1、変動パターンPB3-1、変動パターンPB3-2、変動パターンPA4-1、変動パターンPB5-1、変動パターンPB5-2といった、特図ゲームの実行中にも用いられる変動パターンのいずれかを決定する。このため、演出制御用CPU120は、先読演出において、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβといった、特図ゲームにおけるリーチ演出と同様のリーチ演出を実行することができる。これにより、パチン

コ遊技機 1 におけるデータ量を軽減することができる。

【0407】

さらに、演出制御用 CPU 120 は、図 38 (A) に示す先読結果判定タイミング決定処理にて大当たり終了時に実行する旨の決定がなされた場合、図 39 に示す先読結果判定処理のみを実行し、図 42 に示す先読結果再判定処理を実行しない。そして、図 14 に示す先読結果判定タイミング決定テーブル 160 の設定では、図 17 に示す先読結果通知コマンド受信バッファ 200 における保留記憶数が少ない程、「大当たり開始時」よりも「大当たり終了時」に対して多くの決定値が割り当てられている一方で、保留記憶数が多い程、「大当たり終了時」よりも「大当たり開始時」に対して多くの決定値が割り当てられている。このため、図 38 (A) に示す先読結果判定タイミング決定処理が実行される時点で、先読結果通知コマンド受信バッファ 200 における保留記憶数が少ない場合には、図 39 に示す先読結果判定処理の実行タイミングとして予め定められた 3 つのタイミングのうち最も遅い大当たり終了時が選択され、図 39 に示す先読結果判定処理のみが実行される可能性が高くなる。これに対して、図 38 (A) に示す先読結果判定タイミング決定処理が実行される時点で、先読結果通知コマンド受信バッファ 200 における保留記憶数が多い場合には、その後、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15 ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が新たに先読結果通知コマンド受信バッファ 200 に記憶される可能性が低いため、図 42 に示す先読結果再判定処理が実行される可能性も低くなる。これにより、先読結果再判定処理をなるべく実行しないようにすることができる。

【0408】

加えて、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132E とハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132F とでは、変動パターン種別 CA1-3 や変動パターン種別 CA2-1 に対する決定値の割当てが異なっている。さらに、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132E では、変動パターン種別 CA1-2 や変動パターン種別 CA2-3 に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別 CA1-1 や変動パターン種別 CA2-2 に対して決定値が割り当てられている。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132F では、変動パターン種別 CA1-1 や変動パターン種別 CA2-2 に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別 CA1-2 や変動パターン種別 CA2-3 に対して決定値が割り当てられている。こうしたハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132E やハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132F の設定により、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 CA2-4 以外の変動パターン種別 CA1-1 ~ 変動パターン種別 CA1-3 や変動パターン種別 CA2-1 ~ 変動パターン種別 CA2-3 に対する決定値の割当ては、遊技状態や合計保留記憶数に応じて異なるものとなる。これにより、特図ゲームの保留記憶数である合計保留記憶数に応じて変動パターンの決定割合を異ならせて、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間の調整を可能にすることにより、可変表示の作動率が低下する事態を極力防止できる。

【0409】

これに対して、図 24 のステップ S270 の処理では、変動パターン種別決定用の乱数値 MR3 がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であれば、合計保留記憶数に関係なく、スーパーリーチ変動パターンから構成される変動パターン種別 CA2-4 に決定される。このため、図 20 のステップ S207、S218 の処理では、合計保留記憶数を考慮することなく、変動パターン種別決定用の乱数値 MR3 がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定することで、スーパーリーチが出現するか否かを判定することができる。

【0410】

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

【0411】

上記実施の形態では第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したかに

関わらず、各遊技球の入賞順に従って、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームとが実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行するようにしてもよい。

【0412】

この場合、大当り遊技状態に制御されているときや、確変状態や時短状態に制御されているときには、第1始動条件の成立に基づく飾り図柄の可変表示についての先読結果が「大当り」であっても、先読演出が実行されないようにしてもよい。

【0413】

例えば、演出制御用CPU120は、図31に示す始動入賞時コマンド処理において、先読結果に対応して、この先読結果を通知した第1先読結果通知コマンドであれば「第1」の始動データを、第2先読結果通知コマンドであれば「第2」の始動データを、先読結果通知コマンド受信バッファ200に記憶する。そして、演出制御用CPU120は、図39に示す先読結果判定処理において、まず、確変状態や時短状態に制御されているか否かを判定し、確変状態や時短状態に制御されていない場合にのみ、ステップS791以降の処理に進むようにすればよい。また、先読結果通知コマンド受信バッファ200に「大当り」となる先読結果がある場合には、その先読結果に対応する始動データが「第1」と「第2」のいずれであるかを判定し、始動データが「第2」である場合にのみ、ステップS793以降の処理に進むようにすればよい。あるいは、第1始動条件の成立に基づく飾り図柄の可変表示についての先読結果が「大当り」である場合には、主基板11の側において、CPU103が、図20のステップS208の処理をスキップすることにより、第1先読結果通知コマンドを演出制御基板12に伝送しないようにしてもよい。

【0414】

このようにすれば、大当り遊技状態に制御されている場合や、確変状態や時短状態に制御されているときには、第1始動条件の成立に基づく飾り図柄の可変表示についての先読結果が「大当り」であっても、先読演出が実行されないようにすることができる。このため、第2始動条件を成立させて、これに基づいて抽出された各乱数値を示す数値データを保留データとして第2特図保留記憶部151Aに記憶させることで、可変表示結果が「大当り」となる保留データがストックされてしまうことを防止することができる。

【0415】

上記実施の形態では、図39に示す先読結果判定処理において、先読結果通知コマンド受信バッファ200に特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されている場合、先読結果通知コマンド受信バッファ200における保留記憶数に応じて、変動パターンPA4-1、変動パターンPB5-1、及び変動パターンPB5-2のいずれかが決定され、かかる先読結果が記憶されていない場合には、変動パターンPA2-1、変動パターンPB3-1、及び変動パターンPB3-2のいずれかが決定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、図39に示す先読結果判定処理において、先読結果通知コマンド受信バッファ200に特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されている場合には、変動パターンPA4-1、変動パターンPB5-1、及び変動パターンPB5-2の他、変動パターンPA2-1、変動パターンPB3-1、及び変動パターンPB3-2が決定されるようにしてもよい。また、先読結果通知コマンド受信バッファ200に特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されていない場合にも、変動パターンPA2-1、変動パターンPB3-1、及び変動パターンPB3-2の他、変動パターンPA4-1、変動パターンPB5-1、及び変動パターンPB5-2が決定されるようにしてもよい。この場合、先読結果通知コマンド受信バッファ200に特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されているときには、変動パターンPA4-1、変動パターンPB5-1、及び変動パターンP

10

20

30

40

50

B 5 - 2 を、変動パターン P A 2 - 1、変動パターン P B 3 - 1、及び変動パターン P B 3 - 2 よりも高い割合で決定する一方で、かかる先読結果が記憶されていない場合には、変動パターン P A 2 - 1、変動パターン P B 3 - 1、及び変動パターン P B 3 - 2 を、変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P B 5 - 1、及び変動パターン P B 5 - 2 よりも高い割合で決定すればよい。このようにすれば、先読演出として、変動パターン P A 2 - 1、変動パターン P B 3 - 1、及び変動パターン P B 3 - 2 のいずれかに対応した飾り図柄の可変表示が行われたか、変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P B 5 - 1、及び変動パターン P B 5 - 2 のいずれかに対応した飾り図柄の可変表示が行われたかに応じて、保留変動において大当り組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示されるか否かを遊技者に示唆することができる。他方、図 4 2 に示す先読結果再判定処理においては、上記実施の形態と同様、先読結果通知コマンド受信バッファ 2 0 0 に特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「1 5 ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されていれば、変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P B 5 - 1、及び変動パターン P B 5 - 2 のいずれかが決定され、かかる先読結果が記憶されていなければ、変動パターン P A 2 - 1、変動パターン P B 3 - 1、及び変動パターン P B 3 - 2 のいずれかが決定されてもよい。このようにすれば、図 3 9 に示す先読結果判定処理における判定結果に基づく先読演出として、変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P B 5 - 1、及び変動パターン P B 5 - 2 のいずれかに対応した飾り図柄の可変表示が行われても、保留変動において大当り組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示されることが示唆されるにとどまる。これに対して、図 4 2 に示す先読結果再判定処理における判定結果に基づく先読演出では、先読結果通知コマンド受信バッファ 2 0 0 に特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「1 5 ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されていれば、変動パターン P A 2 - 1、変動パターン P B 3 - 1、及び変動パターン P B 3 - 2 のいずれかが常に決定されるため、保留変動において大当り組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示されることが遊技者に確定的に報知することができる。

【0 4 1 6】

また、先読結果通知コマンド受信バッファ 2 0 0 には、特図表示結果及び大当り種別のみならず、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かを特定可能なデータも記憶するようにし、図 3 9 に示す先読結果判定処理や、図 4 2 に示す先読結果再判定処理では、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されればよい。このようにすれば、図 3 9 に示す先読結果判定処理や、図 4 2 に示す先読結果再判定処理を実行したときの保留記憶数と、飾り図柄の可変表示を開始するときの保留記憶数と、が同じでなくても、保留変動においてスーパーリーチ β を伴う飾り図柄の可変表示が実行されるか否かを判定することができる。そして、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲外である場合には、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「1 5 ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されているか否かに関わらず、先読結果通知コマンド受信バッファ 2 0 0 における保留記憶数に応じて、変動パターン P A 2 - 1、変動パターン P B 3 - 1、及び変動パターン P B 3 - 2 のいずれかが決定されればよい。これに対して、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内である場合には、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「1 5 ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されているか否かに関わらず、先読結果通知コマンド受信バッファ 2 0 0 における保留記憶数に応じて、変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P B 5 - 1、及び変動パターン P B 5 - 2 のいずれかが決定されればよい。また、先読結果通知コマンド受信バッファ 2 0 0 に特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「1 5 ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されている場合においては、一の割合で変動パターン P A 2 - 1、変動パターン P B 3 - 1、及び変動パターン P B 3 - 2 のいずれかを決定する一方で、他の割合で変動パターン P A 4 - 1、変動パターン P B 5 - 1、及び変動パターン P B 5 - 2 のいずれかが決定されるようにしてもよい。これに対して、先読結果通知コマンド受信バッファ 2 0 0 に特図

表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となる先読結果が記憶されていない場合には、これに関連付けられている変動パターン種別決定用の乱数値MR3がスーパーリーチ変動パターン共通範囲（「230」～「251」）の範囲内であるか否かを判定するようにする。そして、変動パターン種別決定用の乱数値MR3がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内である場合のみ、変動パターンPA2-1、変動パターンPB3-1、及び変動パターンPB3-2のいずれかを決定し、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲外である場合には、先読演出を実行しないようにしてもよい。あるいは、変動パターン種別決定用の乱数値MR3がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内である場合には、保留記憶数に関わらず、常にスーパーリーチβを伴う変動パターンが決定されてもよい。すなわち、先読結果通知コマンド受信バッファ200に特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15ラウンド」（「突確」以外）となり、且つ変動パターン種別決定用の乱数値MR3がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内となる先読結果が記憶されている場合には、保留記憶数に関わらず、変動パターンPB5-2が常に決定されるようにし、かかる先読結果が記憶されていない場合には、変動パターンPB3-2が常に決定されるようにしてもよい。このようにすれば、演出制御用CPU120は、先読結果通知コマンド受信バッファ200に変動パターン種別決定用の乱数値MR3がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内となる先読結果が記憶されている場合、先読演出において、スーパーリーチ変動パターンである変動パターンPB3-2、変動パターンPB5-2に対応して、スーパーリーチβを伴う飾り図柄の可変表示を実行することができる。

10

20

【0417】

上記実施の形態では、先読演出が大当たり制御中に実行される場合、予め定められた先読演出の実行タイミングになってときに、その実行が開始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、例えば演出制御基板12の側において、演出制御用CPU120が、図39に示す先読結果判定処理において、先読演出を大当たり制御中に実行することが決定された場合、所定の先読演出実行タイミング決定用の乱数値を示す数値データに基づき、所定の先読演出実行タイミング決定テーブルを参照することにより、先読演出の実行タイミングを決定してもよい。

【0418】

また、主基板11の側において、CPU103が、所定の先読演出実行タイミング決定用の乱数値を示す数値データに基づき、所定の先読演出実行タイミング決定テーブルを参照することにより、先読演出の実行タイミングを決定してもよい。この場合、CPU103は、決定した先読演出の実行タイミングに対応するラウンドにおいて、先読演出の開始を指定する大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドを演出制御基板12に伝送するようにすればよい。一方、演出制御基板12の側においては、演出制御用CPU120が、図40に示す大当たり制御中演出処理において、判定タイミング指定バッファ値が“1”である場合（ステップS605；Yes）、主基板11から伝送される大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドが先読演出の開始を指示するものであるか否かを判定するようにし、先読演出の開始を指示するものであれば、先読演出を開始するようにすればよい（ステップS609）。

30

40

【0419】

上記実施の形態では、図37に示すステップS163の飾り図柄変動終了時処理において、ステップS581の先読演出判定処理が毎回実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば特定のラウンドになったときに、実行されるものであってもよく、ステップS579の先読結果判定タイミング決定処理にて決定された判定タイミングで実行されるものであってもよい。

【0420】

上記実施の形態では、図25に示すステップS276にて変動パターン種別CA1-4に決定されることにより、ステップS280にて特図変動時間（特別図柄の可変表示時間）が1000ミリ秒[m s]に定められ、リーチ演出を伴わない変動パターンPB1-1

50

に決定された場合、画像表示装置 5 では、リーチ演出を伴わない飾り図柄の可変表示が 1000 ミリ秒 [ms] 間行われた後、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて例えば「6」の数字を示す飾り図柄が揃って導出表示されるとともに、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて「チャンス！」の文字を示す演出画像が導出表示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、ステップ S 280 にて変動パターン P B 1-1 に決定された場合、画像表示装置 5 では、リーチ演出を伴わない飾り図柄の可変表示が 1000 ミリ秒 [ms] 間行われた後、ハズレ組合せを構成する確定飾り図柄を導出表示させるようにしてもよい。また、ステップ S 280 にて変動パターン P B 1-1 に決定された場合には、確定飾り図柄を導出表示させないようにし、保留変動においては、ステップ S 280 にて変動パターン P A 6-1 に決定されて大当り組合せを構成する確定飾り図柄が導出表示されるまで（図 4 3 及び図 4 4 に示す具体例 1 及び図 4 5～図 4 7 に示す具体例 2 では 3 秒間）、飾り図柄の可変表示が継続して行われるようにしてもよい。

10

【0421】

上記実施の形態では、演出制御基板 12 の側で、演出制御用 CPU 120 が、図 38 (A) に示す先読結果判定タイミング決定処理において、先読結果判定タイミング決定用の乱数値 S R 1 を示す数値データに基づき、図 14 に示す先読結果判定タイミング決定テーブル 162 を参照することにより、図 39 (A) に示す先読結果判定処理を、大当り開始時、大当り制御中、及び大当り終了時のうちのいずれのタイミングにて実行するかを決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、主基板 11 の側で、CPU 103 が、先読結果判定処理を、大当り開始時、大当り制御中、及び大当り終了時のうちのいずれのタイミングにて実行するかを決定してもよい。この場合、CPU 103 は、図 26 に示す特別図柄停止時処理において、大当りフラグがオンである場合、所定の先読結果判定タイミング決定用の乱数値を示す数値データに基づき、所定の先読結果判定タイミング決定テーブルを参照することにより、先読結果判定処理を、大当り開始時、大当り制御中、及び大当り終了時のうちのいずれのタイミングにて実行するかを決定する。

20

【0422】

そして、先読結果判定処理を大当り開始時に実行することが決定された場合には、先読結果判定処理の実行を指定する大当り開始指定コマンドを演出制御基板 12 に伝送すればよい。一方、先読結果判定処理を大当り制御中に実行することが決定された場合には、予め定められたラウンド、或いは乱数値を示す数値データを抽出することなどによって定められたラウンドにおいて、先読結果判定処理の実行を指定する大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドを演出制御基板 12 に伝送すればよい。他方、先読結果判定処理を大当り終了時に実行することが決定された場合には、先読結果判定処理の実行を指定する大当り終了指定コマンドを演出制御基板 12 に伝送すればよい。

30

【0423】

上記実施の形態では、先読演出が、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、あるいは複数ラウンドに亘る期間などにて、実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、先読演出は、例えば次の可変表示ゲームが実行される期間など、可変表示ゲーム中に実行されるものであってもよい。

40

【0424】

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

【0425】

上記実施の形態では、演出制御基板 12 に搭載された演出制御用 CPU 120 が、図 3

50

3に示すステップS551の最終停止図柄決定処理、ステップS552の可変表示中演出設定処理、ステップS553の予告演出設定処理、さらには、図37に示すステップS579の先読結果判定タイミング決定処理、ステップS581、図40に示すステップS607、及び図41に示すステップS633の先読結果判定処理、ステップS634の先読結果再判定処理などを実行することにより、各種演出動作の制御内容を決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のCPUなどにより、各種演出動作の制御内容を分担して決定するようにしてもよい。

【0426】

一例として、演出制御基板12と画像表示装置5との間に、表示制御基板を設ける。表示制御基板には、表示制御用CPUと、ROMと、RAMと、乱数回路と、I/Oとが搭載されていればよい。この場合、表示制御基板に搭載された表示制御用CPUが画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行することから、上記実施の形態で演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、表示制御基板に搭載されればよい。表示制御基板では、例えば表示制御用CPUがROMから読み出したプログラムを実行することにより、画像表示装置5における演出画像の表示による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、表示制御用CPUがROMから固定データを読み出す固定データ読出動作や、表示制御用CPUがRAMに各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、表示制御用CPUがRAMに一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、表示制御用CPUがI/Oを介して表示制御基板の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、表示制御用CPUがI/Oを介して表示制御基板の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0427】

この場合、表示制御用CPUは、例えば演出制御基板12からの表示制御指令や演出制御基板12を介して主基板11から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、図33に示すステップS551～S553の処理のいずれかを実行してもよいし、図37に示すステップS579の先読結果判定タイミング決定処理、ステップS581、図40に示すステップS607、及び図41に示すステップS633の先読結果判定処理、ステップS634の先読結果再判定処理を実行してもよい。なお、表示制御用CPUは、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。また、音声制御基板13やランプ制御基板14は、演出制御基板12からの制御指令を伝送する配線により、演出制御基板12と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

【0428】

あるいは、音声制御基板13やランプ制御基板14が備える機能を、演出制御基板12に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板13やランプ制御基板14となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。この場合には、演出制御基板12と画像表示装置5との間に、前述したような表示制御基板を設け、演出制御用CPU120により図33のステップS555にて決定した演出制御パターンなどに応じた表示制御コマンドが、演出制御基板12から表示制御基板に対して伝送されるようにしてもよい。図2に示す構成において、音声制御基板13に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板14に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理、スピーカ8L、8Rにおける音声出力動作の制御内容を決定するための処理、遊技効果ランプ9といった発光体における点灯動作の制御内容を決定するための処理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。

【0429】

上記実施の形態では、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、小当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われない。その一方で、可変表示結果が「大当たり」となる場合に大当たり種別が「突確」となったことに基づいて2ラウンド大当たり状態に制御され、2ラウンド大当たり状態が終了した後は、確変状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、大当たり種別が「突確」となる場合や可変表示結果が「小当たり」となる場合に代えて、あるいは、これらの場合に加えて、「突然時短」や「突然通常」となる場合を設けるようにしてもよい。一例として、「突然時短」と「突然通常」は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別に含まれるものとする。この場合、大当たり種別決定テーブル131は、変動特図指定パツファ値に応じて、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）を、「突然時短」や「突然通常」の大当たり種別に割り当てるテーブルデータが含まれるように構成されればよい。そして、可変表示結果が「大当たり」となる場合に大当たり種別が「突然時短」となるときには、大当たり種別が「突確」の場合と同様にして2ラウンド大当たり状態に制御され、2ラウンド大当たり状態が終了した後は、大当たり種別が「突確」の場合とは異なり時短状態に制御される。他方、可変表示結果が「大当たり」となる場合に大当たり種別が「突然通常」となるときには、大当たり種別が「突確」の場合と同様にして2ラウンド大当たり状態に制御され、2ラウンド大当たり状態が終了した後は、大当たり種別が「突確」の場合とは異なり通常状態に制御される。これにより、2ラウンド大当たり状態の終了後に制御される遊技状態に対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

10

20

【0430】

このような「突然時短」や「突然通常」を設ける場合には、「突然時短」及び「突然通常」以外である場合とは異なる変動パターン種別や変動パターンに決定するようにしてもよい。これにより、大当たり種別が「突然時短」や「突然通常」であることにより2ラウンド大当たり状態に制御されるにもかかわらず、15ラウンド大当たり状態に制御される場合と同様の演出動作が行われて遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。また、大当たり種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合には、可変表示結果が「小当たり」となる場合、あるいは、大当たり種別が「突確」となる場合と、共通の変動パターン種別に決定可能としてもよい。これにより、変動パターンを決定する際には、大当たり種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合であるか、可変表示結果が「小当たり」となる場合あるいは大当たり種別が「突確」となる場合であるかにかかわらず、共通の変動パターン決定テーブルを用いることができ、データ容量の削減を図ることができる。

30

【0431】

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

40

【0432】

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

【0433】

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

50

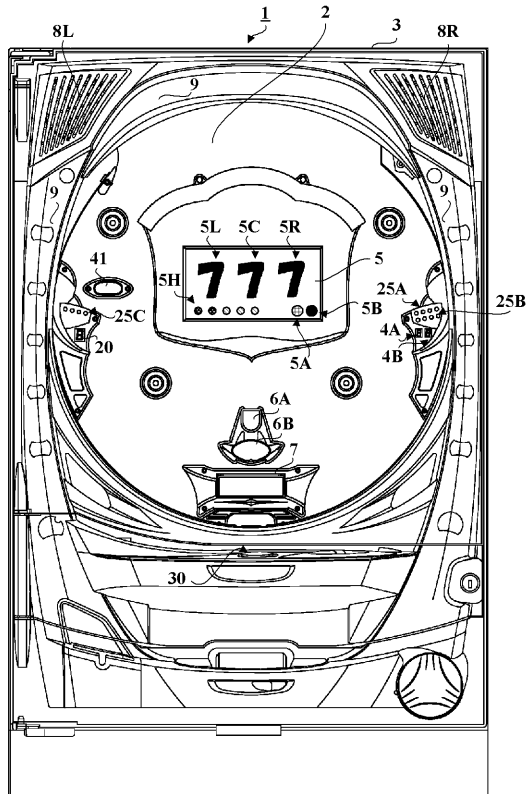
だけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【符号の説明】

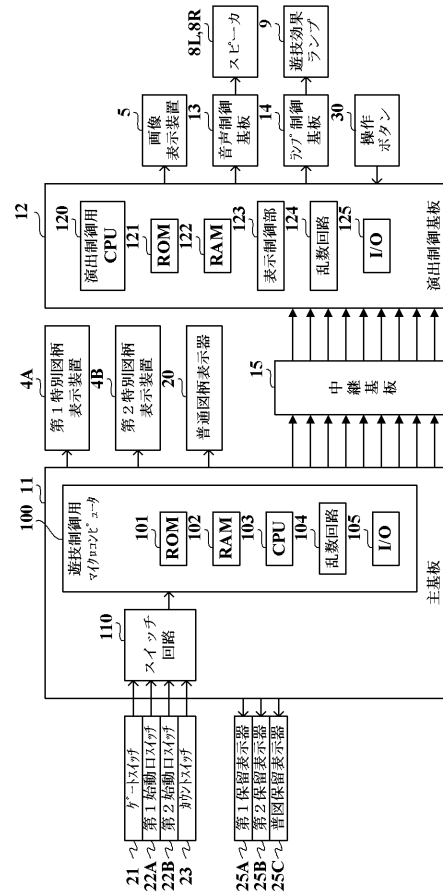
【0434】

1	…	パチンコ遊技機	
2	…	遊技盤	
3	…	遊技機用枠	10
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	
11	…	主基板	
12	…	演出制御基板	
13	…	音声制御基板	20
14	…	ランプ制御基板	
15	…	中継基板	
20	…	普通図柄表示器	
21	…	ゲートスイッチ	
22 A、22 B	…	始動口スイッチ	
23	…	カウントスイッチ	
30	…	操作ボタン	
31	…	操作検出スイッチ	
100	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101、121	…	ROM	30
102、122	…	RAM	
103	…	CPU	
104、124	…	乱数回路	
105、125	…	I/O	
120	…	演出制御用CPU	
123	…	表示制御部	

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(A)

擬似連チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
GC1	1	1	2
GC2	2	2	3
GC3	3	3	4
GC4	4	4	5
GC5	5	5	6
GC6	6	6	7
GC7	7	7	8
GC8	8	8	1

(B)

突確チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
TC1	1	3	5
TC2	3	5	7
TC3	5	7	1
TC4	7	1	3

【図 4】

(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(変動時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	飾り図柄停止	飾り図柄の可変表示の停止指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当り開始の表示指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(15カット・大当り用)
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(15カット・大当り用)
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当り終了の表示指定
A4	XX	大入賞口開放中指定	突確・小当り用大入賞口開放中の表示指定
A5	XX	大入賞口開放後指定	突確・小当り用大入賞口開放後の表示指定
B0	01	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への入賞を通知
B0	02	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞口への入賞を通知
C0	XX	保留記憶数通知	合計保留記憶数を通知
D0	XX	第1先読結果通知	第1特図保留記憶部の先読結果を通知
D1	XX	第2先読結果通知	第2特図保留記憶部の先読結果を通知

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
8C	02	第3可変表示結果通知	15ラウンド大当り
8C	04	第4可変表示結果通知	突確大当り
8C	05	第5可変表示結果通知	小当り

【図 5】

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	1~150	普図表示結果決定用

【図 6】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リチ(ハズレ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA1-3	16000	滑り→非リチ(ハズレ)
PA1-4	24000	疑似連変動(1回)→非リチ(ハズレ)
PB1-1	1000	超短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマリチ(ハズレ)
PA2-2	30000	ノーマリチ(ハズレ)
PB2-1	35000	疑似連変動(1回)→ノーマリチ(ハズレ)
PB2-2	50000	疑似連変動(2回)→ノーマリチ(ハズレ)
PA3-1	65000	疑似連変動(3回)→スベーリチα(ハズレ)
PA3-2	75000	疑似連変動(3回)→スベーリチβ(ハズレ)
PB3-1	43000	スベーリチα(ハズレ)
PB3-2	53000	スベーリチβ(ハズレ)
PA4-1	20000	ノーマリチ(大当り)
PA4-2	20000	ノーマリチ(大当り)
PB4-1	50000	疑似連変動(1回)→ノーマリチ(大当り)
PB4-2	65000	疑似連変動(2回)→ノーマリチ(大当り)
PA5-1	65000	疑似連変動(3回)→スベーリチα(大当り)
PA5-2	75000	疑似連変動(3回)→スベーリチβ(大当り)
PB5-1	43000	スベーリチα(大当り)
PB5-2	53000	スベーリチβ(大当り)
PA6-1	1000	非リチ(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	ノーマリチ(突確)
PC1-5	24500	滑り→ノーマリチ(突確)
PC2-1	1000	非リチ(突確・小当り)

【図 7】

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
CA1-2	非リチ(ハズレ)	短縮あり
CA1-3	非リチ(ハズレ)	滑り、疑似連
CA1-4	非リチ(ハズレ)	超短縮あり
CA2-1	リチ(ハズレ)	ノーマリチ(ハズレ)疑似連なし
CA2-2	リチ(ハズレ)	ノーマリチ(ハズレ)疑似連変動2回
CA2-3	リチ(ハズレ)	ノーマリチ(ハズレ)疑似連変動1回
CA2-4	リチ(ハズレ)	スベーリチ(ハズレ)
CA3-1	157カット(大当り)	ノーマリチ(大当り)疑似連なし
CA3-2	157カット(大当り)	ノーマリチ(大当り)疑似連あり
CA3-3	157カット(大当り)	スベーリチ(大当り)
CA3-4	157カット(大当り)	非リチ(大当り)
CA4-1	突確(大当り)ノ小当り	2回開放チャンス目停止
CA4-2	突確(大当り)	2回開放時非リチハズレ
CA4-3	突確(大当り)ノ小当り	2回開放時非リチハズレ

【図 10】

大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン種別
157カット	1~19	CA3-1
	20~49	CA3-2
	50~251	CA3-3
突確	1~100	CA4-1
	101~251	CA4-2

大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン種別
157カット	1~251	CA3-4
突確	1~251	CA4-3

決定値(MR3)	変動パターン種別
1~251	CA4-1

決定値(MR3)	変動パターン種別
1~251	CA4-3

決定値(MR3)	変動パターン種別
1~79	CA1-1
80~99	CA1-3
100~169	CA2-1
170~229	CA2-2
230~251	CA2-4

決定値(MR3)	変動パターン種別
1~179	CA1-2
180~199	CA1-3
200~214	CA2-1
215~229	CA2-3
230~251	CA2-4

決定値(MR3)	変動パターン種別
1~251	CA1-4

【図 8】

(A) 特図表示結果決定テーブル

確変フラグ	決定値(MR1)	特図表示結果
オフ	8001~8190	大当り
	30001~30100	小当り
	上記数値以外	ハズレ
オン	8001~9900	大当り
	30001~30100	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B) 特図表示結果決定テーブル

確変フラグ	決定値(MR1)	特図表示結果
オフ	1~190	大当り
	上記数値以外	ハズレ
オン	1~1900	大当り
	上記数値以外	ハズレ

(C) 普図表示結果決定テーブル

時短フラグ	決定値(MR5)	普図表示結果	普図変動時間	傾動制御時間
オフ	1~15	普図当り	TH1	TK1
	16~150	普図ハズレ	TH2	0
オン	1~140	普図当り	TH3	TK2
	141~150	普図ハズレ	TH4	0

TH3, TH4 < TH1, TH2
TK1 < TK2

【図 9】

大当り種別決定テーブル

変動特図指定ハッパ値	決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別ハッパ設定値
1	1~72	157カット	1
	73~100	突確	2
2	1~100	157カット	1

【図 11】

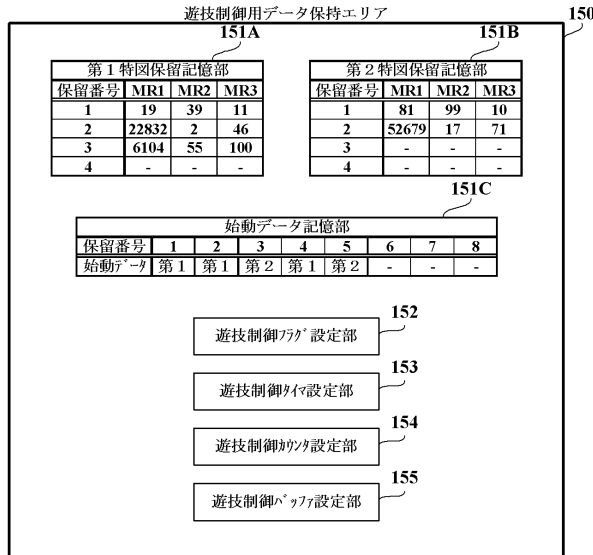
(A) ハズレ変動パターン決定テーブル

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	1~500	PA1-3
	501~997	PA1-4
CA1-4	1~997	PB1-1
CA2-1	1~560	PA2-1
	561~997	PA2-2
CA2-2	1~997	PB2-2
CA2-3	1~997	PB2-1
CA2-4	1~292	PA3-1
	293~560	PA3-2
	561~900	PB3-1
	901~997	PB3-2

(B) 当り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
CA3-1	1~560	PA4-1
	561~997	PA4-2
CA3-2	1~437	PB4-1
	438~997	PB4-2
CA3-3	1~268	PA5-1
	269~560	PA5-2
	561~657	PB5-1
	658~997	PB5-2
CA3-4	1~997	PA6-1
CA4-1	1~540	PC1-1
	541~636	PC1-2
	637~997	PC1-3
CA4-2	1~180	PC1-4
	181~997	PC1-5
CA4-3	1~997	PC2-1

【図 12】

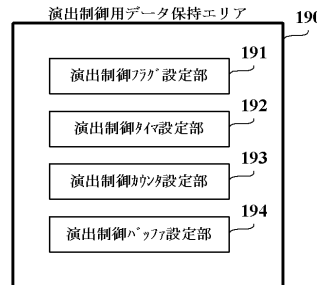


【図 15】

先読演出中変動パターン決定テーブル 161

突確以外の大当り	保留記憶数	変動パターン					
		PA2-1	PB3-1	PB3-2	PA4-1	PB5-1	PB5-2
なし	1, 2	1~160	161~190	191~200			
	3, 4	1~80	81~160	161~200			
	5, 6	1~40	41~120	121~200			
	7, 8	1~20	21~80	81~200			
あり	1, 2				1~160	161~190	191~200
	3, 4				1~80	81~160	161~200
	5, 6				1~40	41~120	121~200
	7, 8				1~20	21~80	81~200

【図 16】



【図 13】

乱数値	範囲	用途
SR1	1~71	先読結果判定タイミング決定用
SR2	1~200	先読演出中変動パターン決定用

【図 14】

先読結果判定タイミング決定テーブル 160

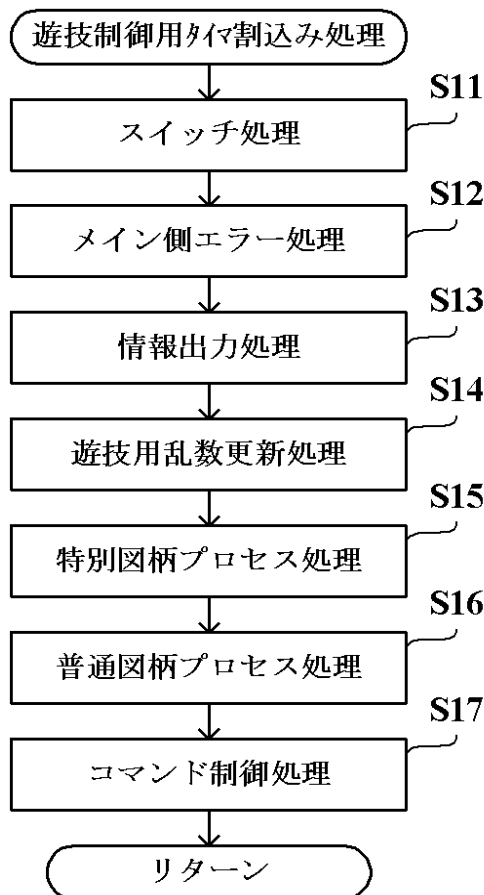
合計保留記憶数	先読結果判定タイミング		
	大当り開始時	大当り制御中	大当り終了時
1, 2	1~10	11~30	31~71
3, 4	1~20	21~50	51~71
5, 6	1~40	41~60	61~71
7, 8	1~60	61~70	71

【図 17】

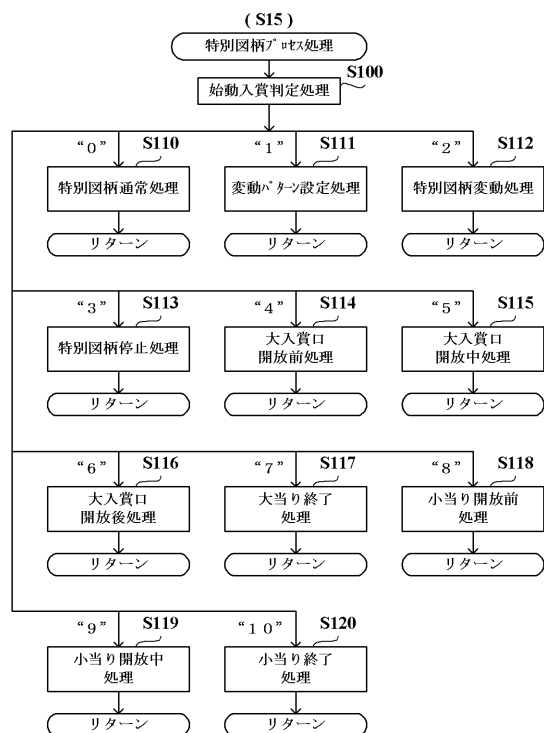
先読結果通知コマンド受信バッファ 200

保留番号	特図表示結果	大当り種別
1	ハズレ	-
2	ハズレ	-
3	ハズレ	-
4	大当り	15クレジット
5	ハズレ	-
6	-	-
7	-	-
8	-	-

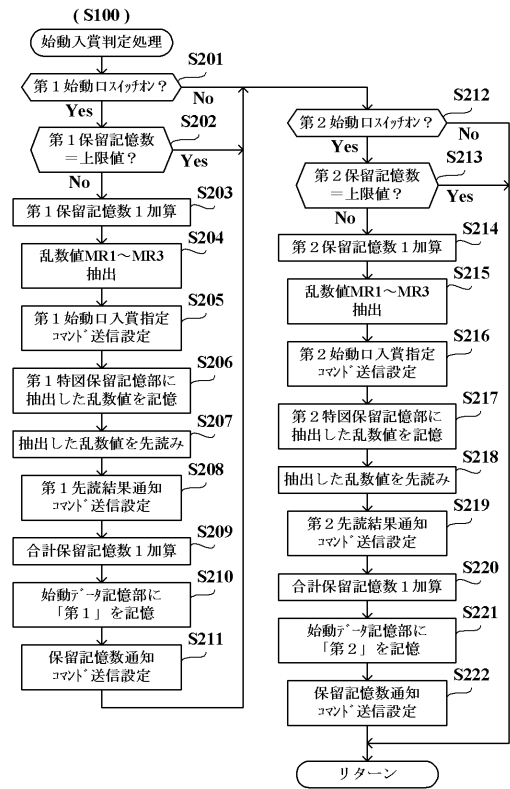
【図 18】



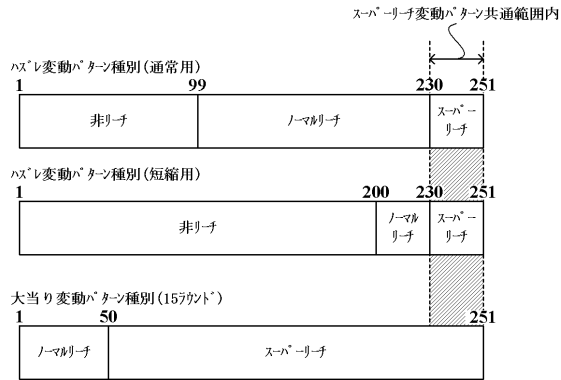
【図 19】



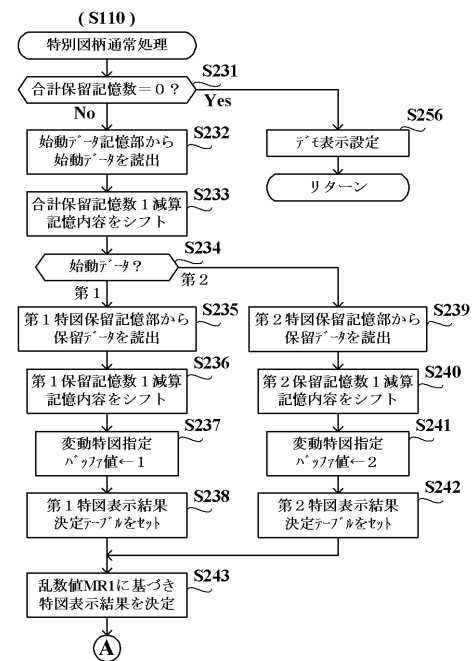
【図 20】



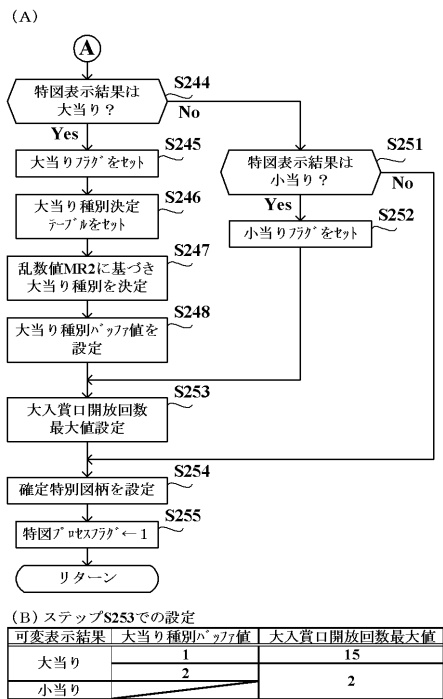
【図 21】



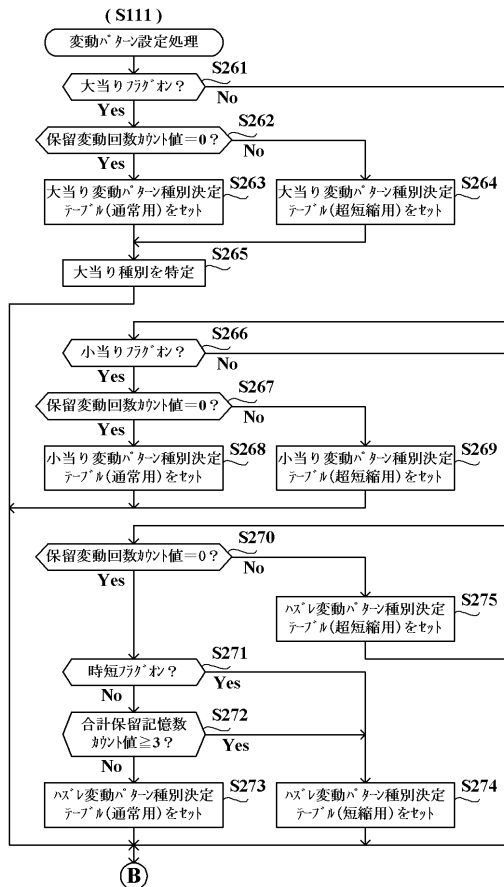
【図 22】



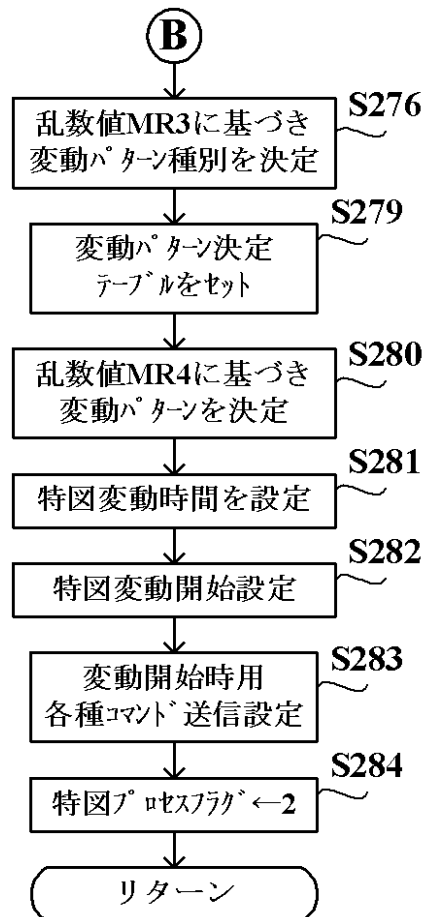
【図 23】



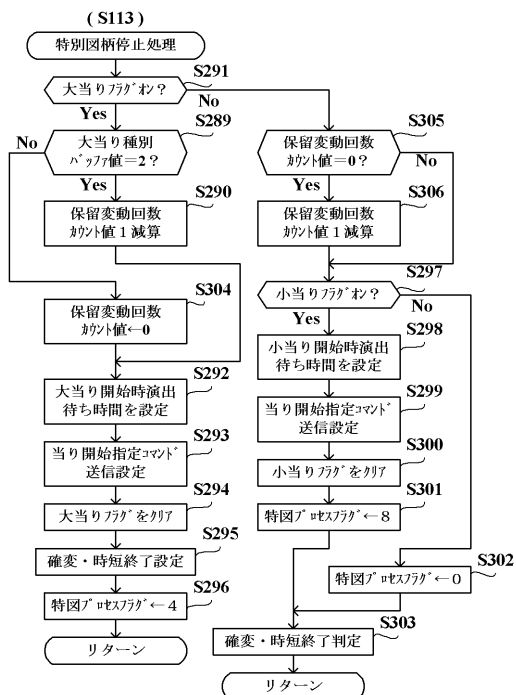
【図 24】



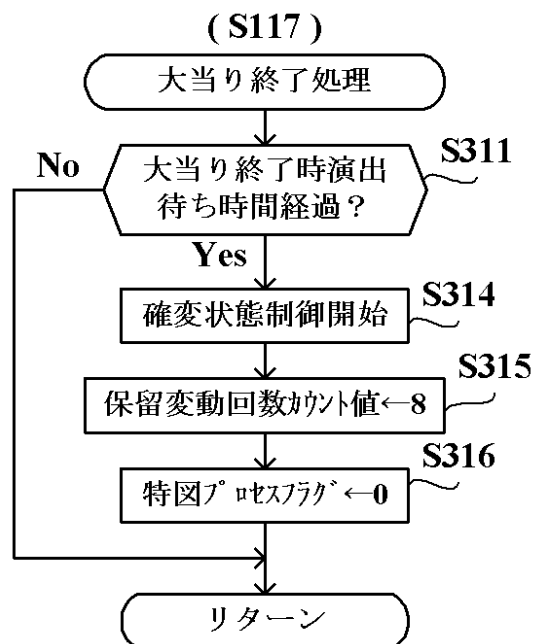
【図 25】



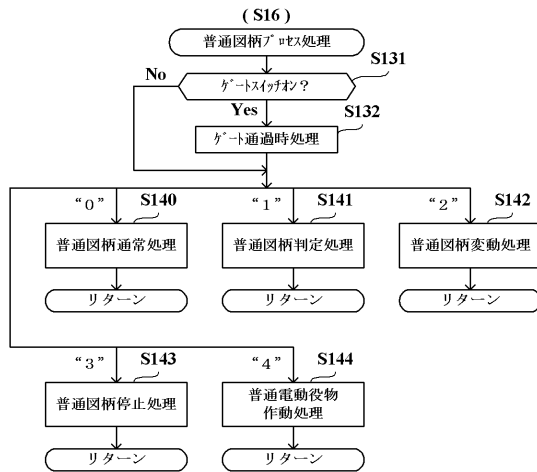
【図 26】



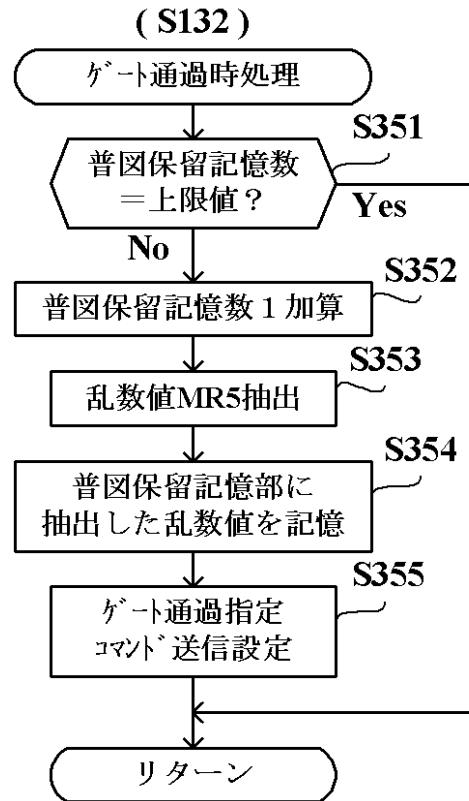
【図 27】



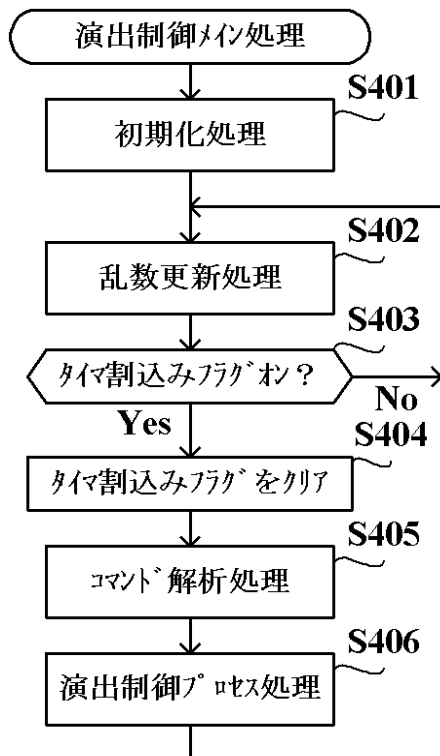
【図 28】



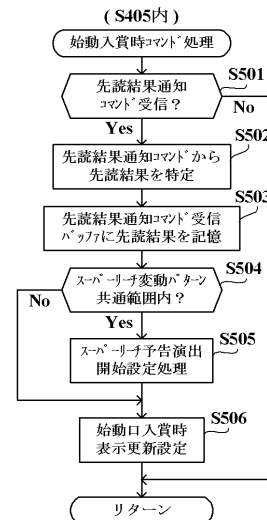
【図 29】



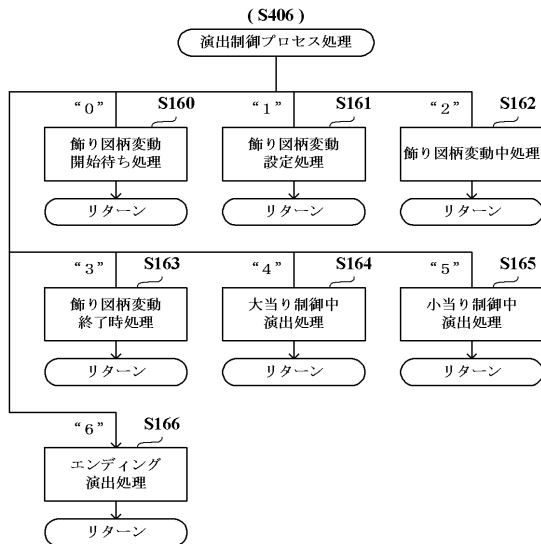
【図 30】



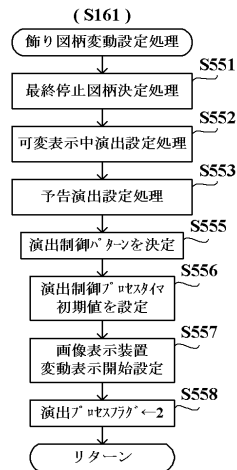
【図 31】



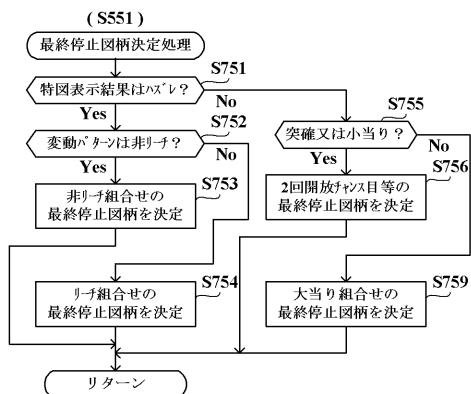
【図 3 2】



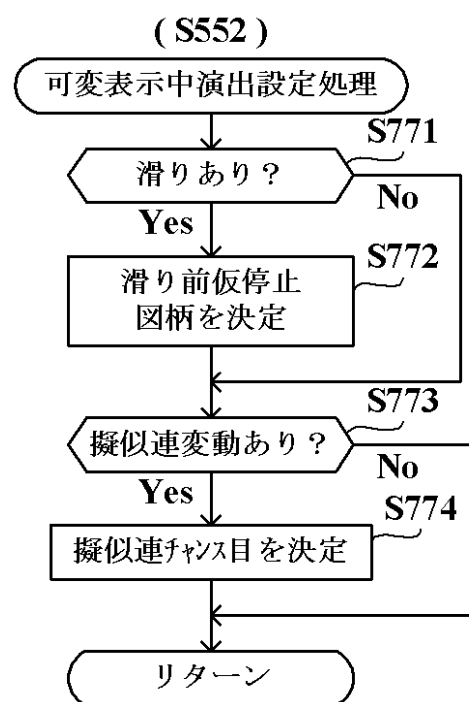
【図 3 3】



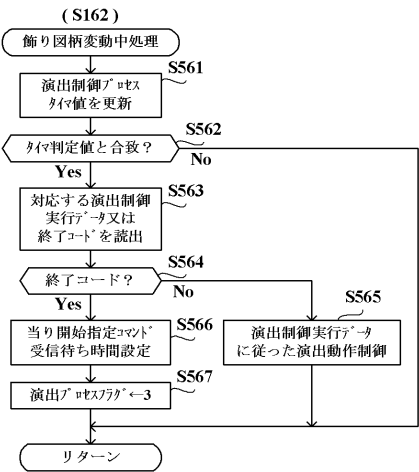
【図 3 4】



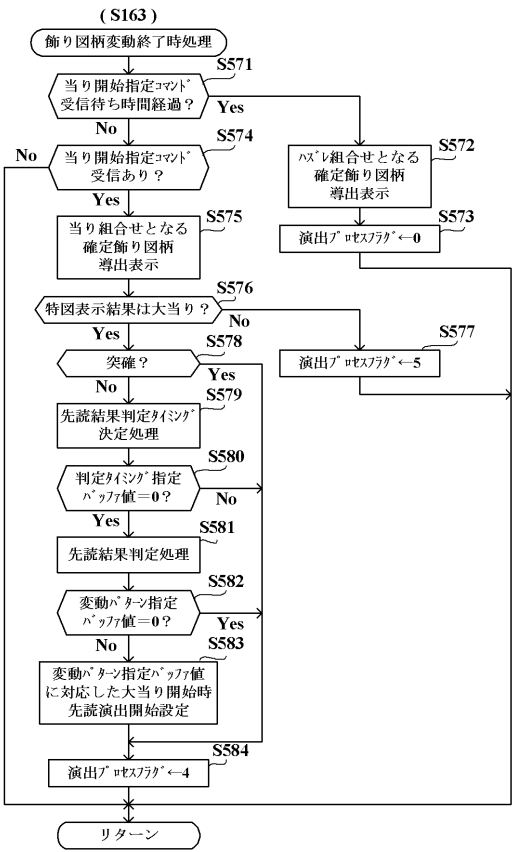
【図 3 5】



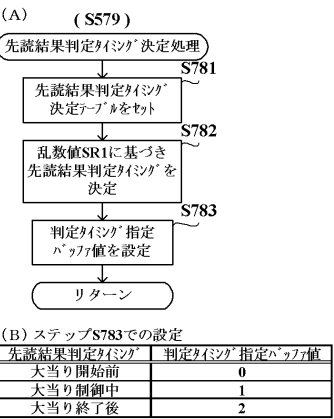
【図 3 6】



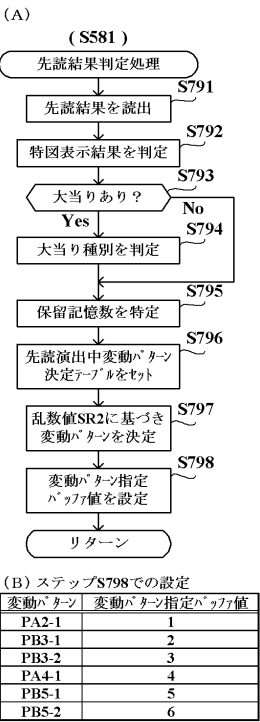
【図 3 7】



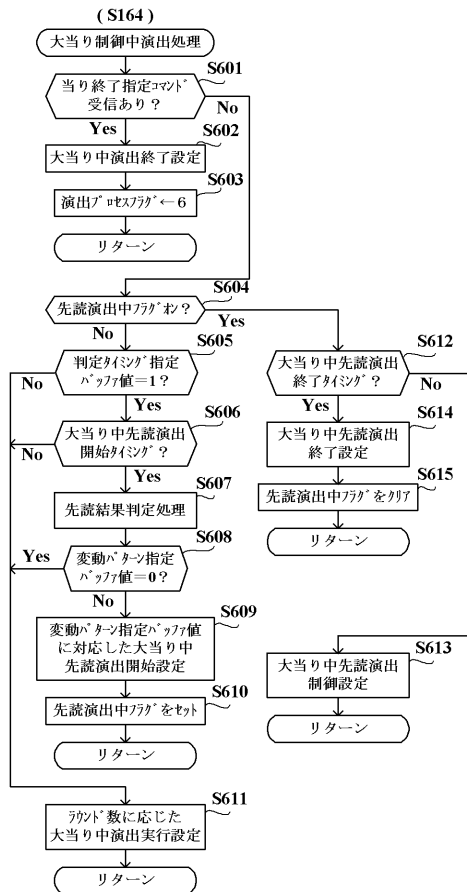
【図 3 8】



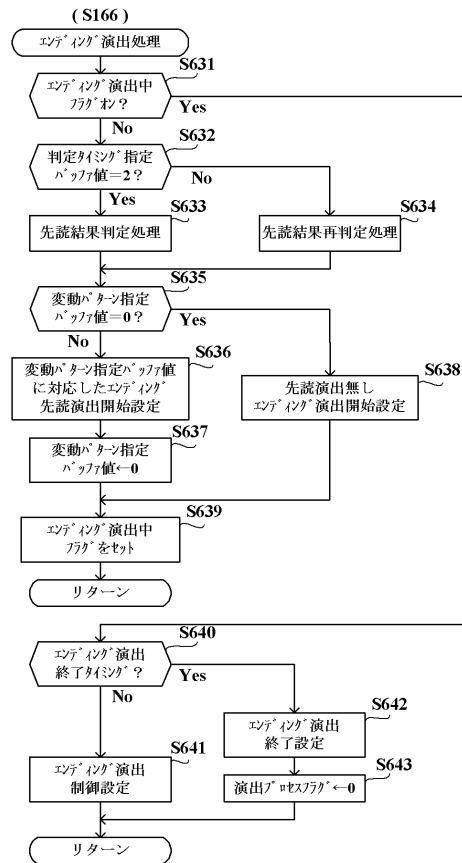
【図 3 9】



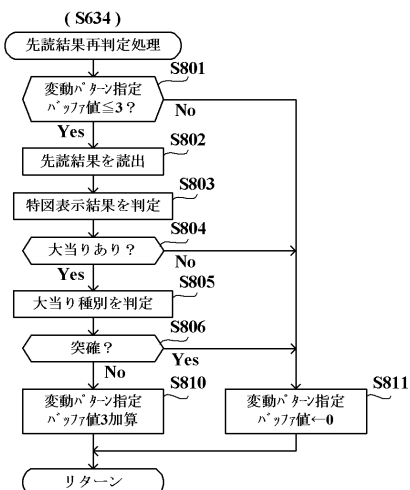
【図 40】



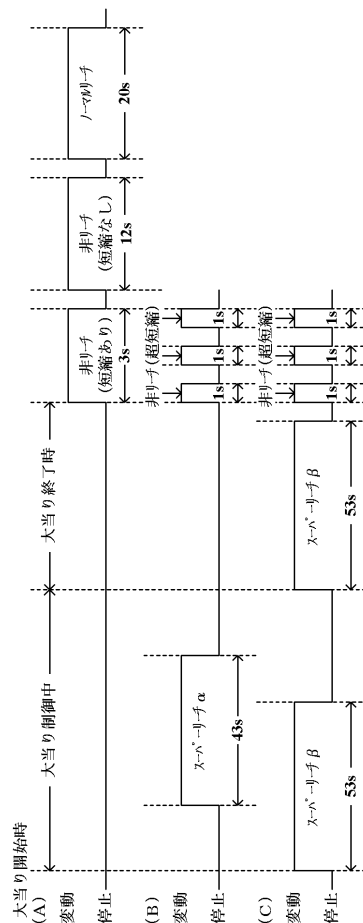
【図 4 1】



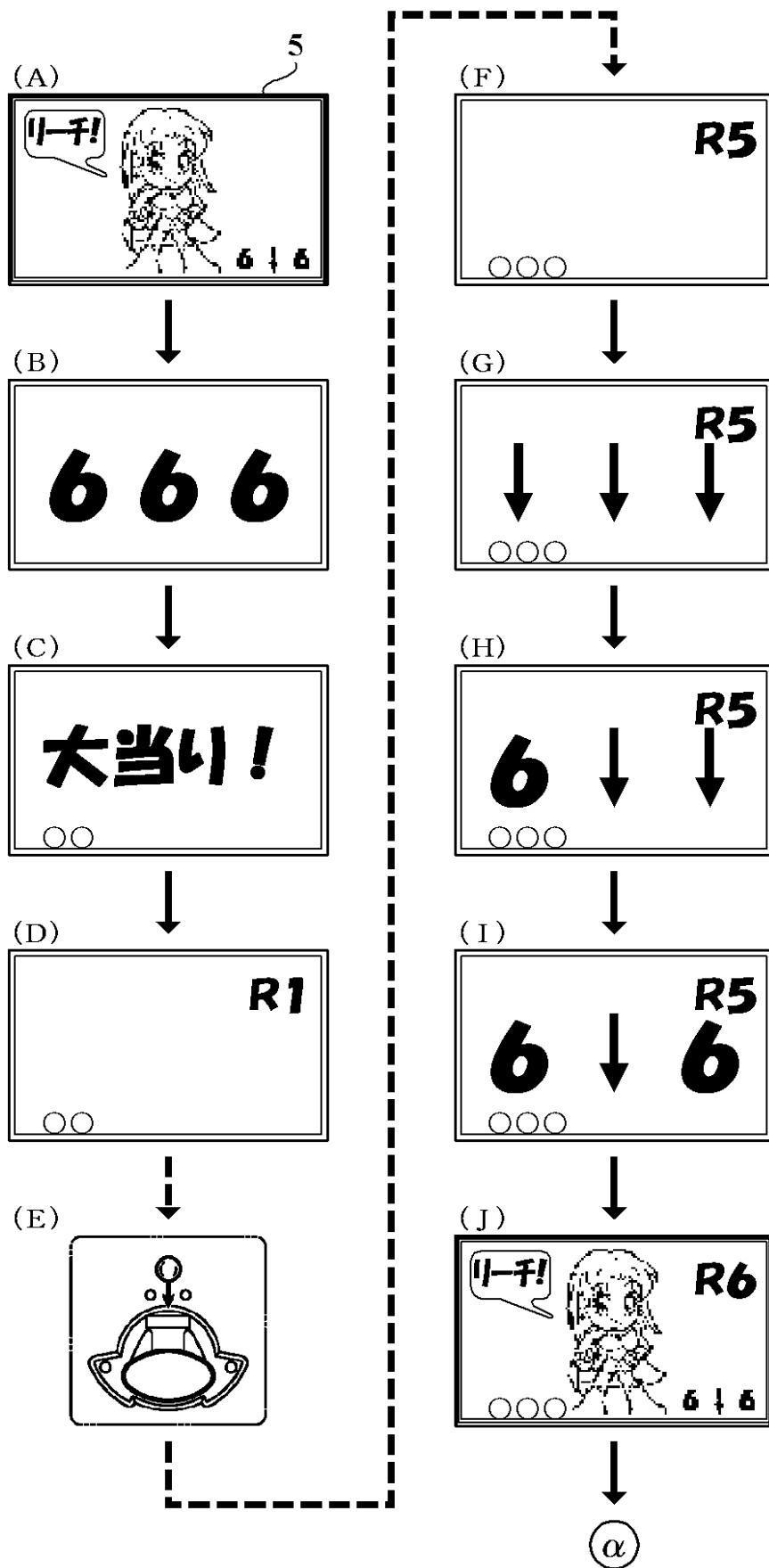
【図 4 2】



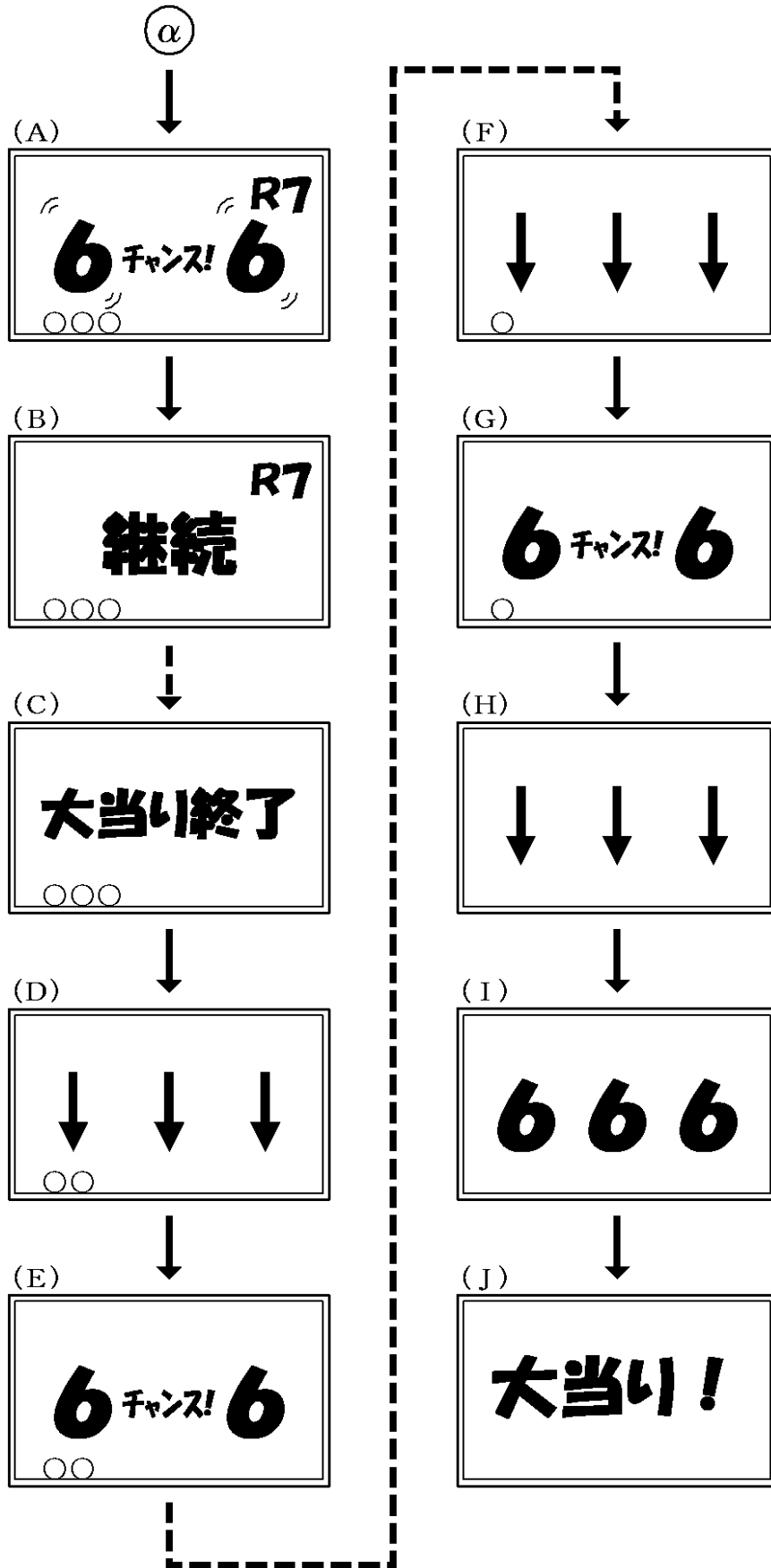
【図 48】



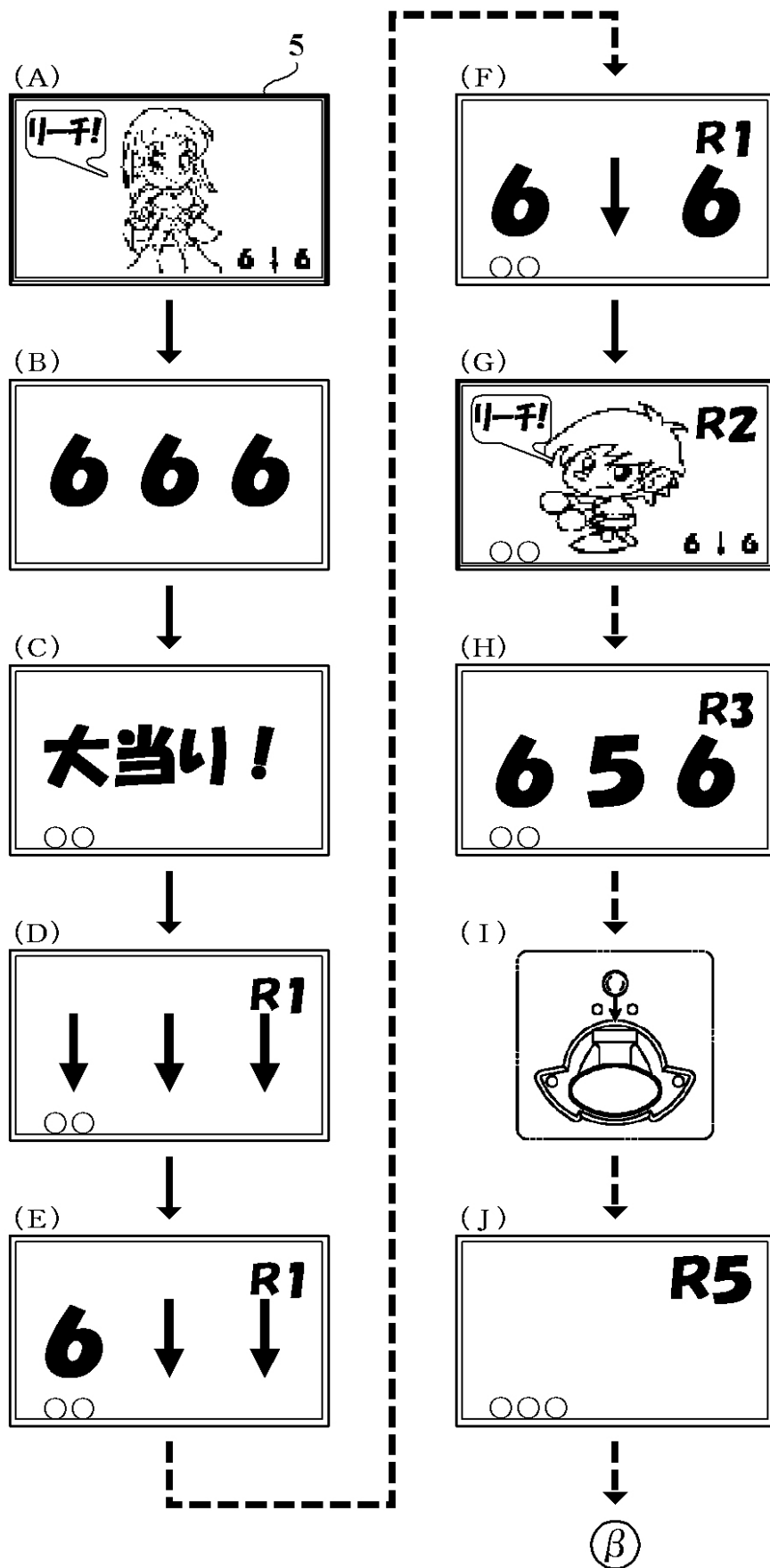
【図 4 3】



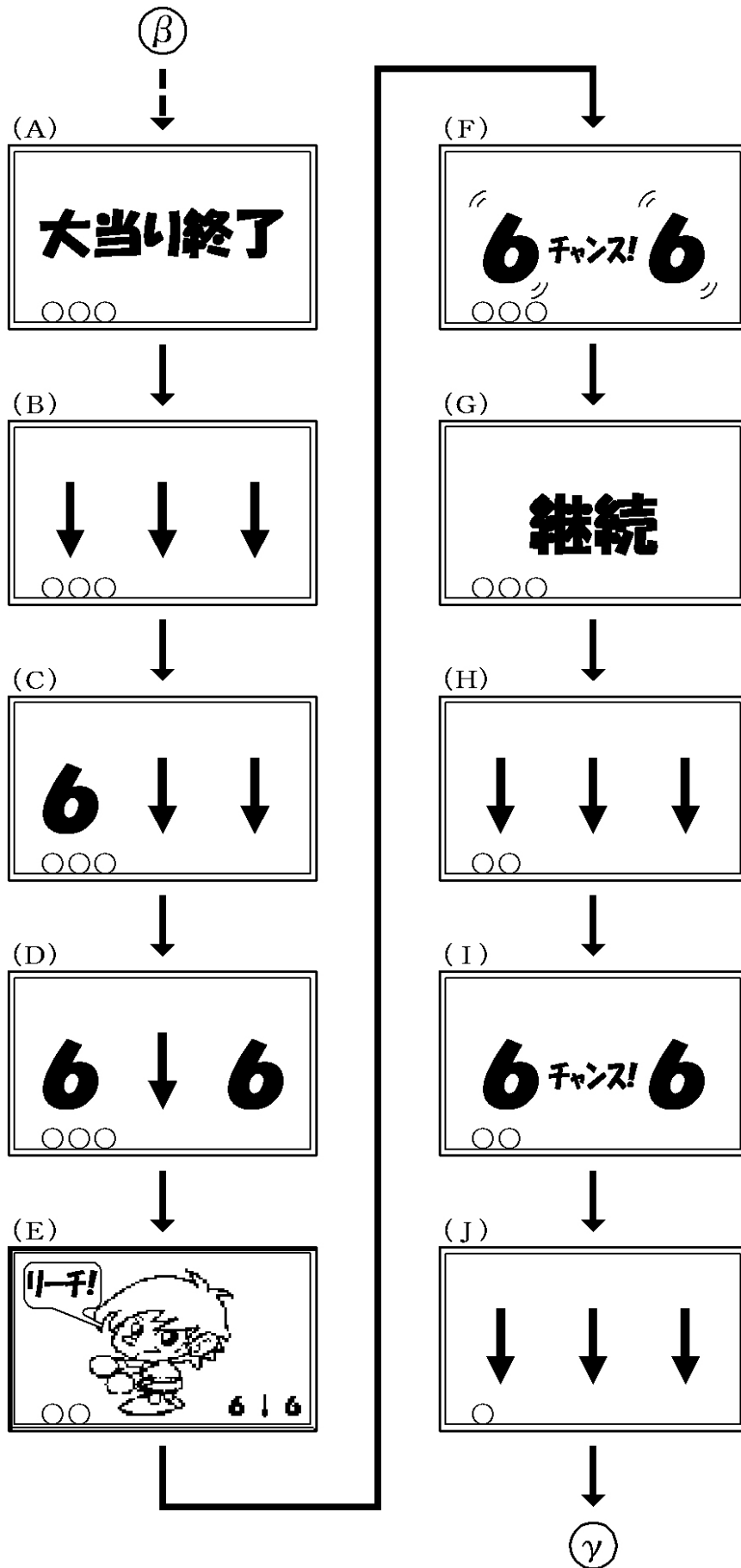
【図 4 4】



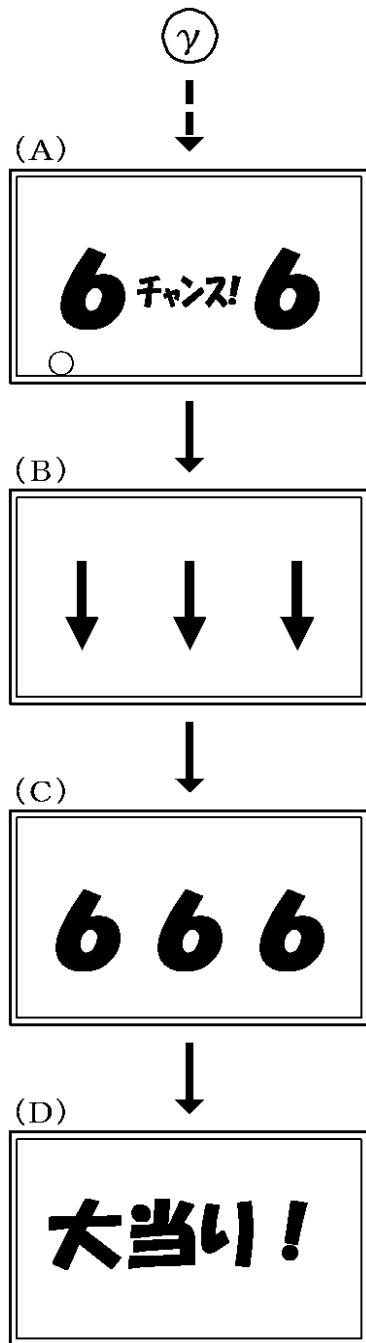
【図 4 5】



【図 4 6】



【図 4 7】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2000-271295 (JP, A)
特開2001-120773 (JP, A)
特開2004-229888 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02