

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6202823号  
(P6202823)

(45) 発行日 平成29年9月27日 (2017.9.27)

(24) 登録日 平成29年9月8日 (2017.9.8)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 1 (全 91 頁)

(21) 出願番号 特願2013-12885 (P2013-12885)  
 (22) 出願日 平成25年1月28日 (2013.1.28)  
 (65) 公開番号 特開2014-144039 (P2014-144039A)  
 (43) 公開日 平成26年8月14日 (2014.8.14)  
 審査請求日 平成27年12月15日 (2015.12.15)

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (74) 代理人 100093687  
 弁理士 富崎 元成  
 (74) 代理人 100107951  
 弁理士 山田 勉  
 (74) 代理人 100168468  
 弁理士 富崎 曜  
 (72) 発明者 小倉 敏男  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株  
 式会社三共内

審査官 辻野 安人

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、  
 可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、  
 可変表示の表示結果を導出する以前に、前記保留記憶手段から読み出した保留情報に基づいて、前記有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段と、  
 可変表示時間が異なる複数の可変表示パターンが記憶された複数種類の可変表示パターン決定用データのうちから、所定の可変表示パターン決定用データ選択条件が成立したことに基いて、前記可変表示パターン決定用データ選択条件に対応する可変表示パターン決定用データを選択する可変表示パターン決定用データ選択手段と、  
 前記有利状態となるか否かおよび前記可変表示パターン決定用データ選択条件が成立するか否かを前記事前決定手段による決定前に判定する開始前判定手段と、  
 前記開始前判定手段による判定結果が特定の判定結果である場合に、当該判定の対象となった保留情報に対応する可変表示により前記有利状態に制御される可能性を予告する演出であって、当該判定の対象となった保留情報に対応する可変表示が実行される以前の複数回の可変表示に亘って実行される予告演出を実行する予告演出実行手段と、を備え、  
 前記予告演出実行手段は、前記開始前判定手段において前記可変表示パターン決定用データ選択条件が成立すると判定された保留情報が、前記予告演出の対象となった保留情報よりも以前に前記保留記憶手段に記憶されている場合、当該予告演出の対象となった保留情報が記憶されるときに、前記予告演出の実行を決定可能である一方、前記可変表示パタ

10

20

ーン決定用データが選択されるまでに行われる可変表示において当該予告演出の実行を制限し、前記可変表示パターン決定用データが選択された後に行われる可変表示において当該予告演出を実行し、

前記可変表示パターン決定用データ選択条件が成立した際に、前記可変表示パターン決定用データ選択手段により選択された可変表示パターン決定用データに応じて複数種類の演出モードからいずれかの演出モードを決定する演出モード決定手段をさらに備え、

前記予告演出実行手段は、前記演出モードに応じて異なる予告演出を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して実行条件（始動条件）が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。

20

【0003】

このような遊技機として、遊技演出の演出時間及び演出内容を特定するための可変表示パターンが振り分けられた複数の可変表示パターンテーブルのいずれかに基づいて遊技演出を実行するものがある。そして、そのような遊技機として、所定の表示結果となった場合に、現在選択されている可変表示パターンテーブルとは異なる可変表示パターンテーブルを選択して遊技演出モードを変更するものが提案されている（例えば特許文献1）。また、識別情報の可変表示を実行する権利を所定の上限数まで保留情報として記憶し、その保留情報に対応した可変表示が実行されるより前に当該保留情報に対応した表示結果を先読みして、予告演出（先読み予告演出）を実行する遊技機もある。そして、そのような遊技機として、所定の遊技状態の終了間際（テーブルが切り替わる間際）には先読み予告演出の実行を禁止するものが提案されている（例えば特許文献2）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-103964号公報

【特許文献2】特開2011-19674号公報

【発明の概要】

40

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、上記特許文献1および2に記載の遊技機では、所定の表示結果となり可変表示パターンテーブルが切り替わる間際に先読み予告演出の実行を禁止してしまう。そのため先読み予告演出の実行確率が低下してしまい、遊技興趣の低下を招くおそれがあった。

【0006】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を向上させることができる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

50

( 1 ) 上記目的を達成するため、本発明に係る他の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば第 1、第 2 特図保留記憶部 151A、151B など）と、

可変表示の表示結果を導出する以前に、前記保留記憶手段から読み出した保留情報に基づいて、前記有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段（例えばステップ S 240 の処理を実行する CPU 103 など）と、

可変表示時間が異なる複数の可変表示パターンが記憶された複数種類の可変表示パターン決定用データのうちから、所定の可変表示パターン決定用データ選択条件が成立したことに基づいて、前記可変表示パターン決定用データ選択条件に対応する可変表示パターン決定用データを選択する可変表示パターン決定用データ選択手段（例えばステップ S 306 やステップ S 326 の処理を実行する CPU 103 など）と、

前記有利状態となるか否かおよび前記可変表示パターン決定用データ選択条件が成立するか否かを前記事前決定手段による決定前に判定する開始前判定手段（例えばステップ S 212 の入賞時乱数値判定処理を実行する CPU 103 など）と、

前記開始前判定手段による判定結果が特定の判定結果である場合に、当該判定の対象となった保留情報に対応する可変表示により前記有利状態に制御される可能性を予告する演出であって、当該判定の対象となった保留情報に対応する可変表示が実行される以前の複数回の可変表示に亘って実行される予告演出を実行する予告演出実行手段（例えばステップ S 535 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、を備え、

前記予告演出実行手段は、前記開始前判定手段において前記可変表示パターン決定用データ選択条件が成立すると判定された保留情報が、前記予告演出の対象となった保留情報よりも以前に前記保留記憶手段に記憶されている場合、当該予告演出の対象となった保留情報が記憶されるときに、前記予告演出の実行を決定可能である一方、前記可変表示パターン決定用データが選択されるまでに行われる可変表示において当該予告演出の実行を制限し（例えばステップ S 606 の処理などを実行し）、前記可変表示パターン決定用データが選択された後に行われる可変表示において当該予告演出を実行し（例えばステップ S 609 の処理の後にステップ S 610 の処理を実行するなど）、

前記可変表示パターン決定用データ選択条件が成立した際に、前記可変表示パターン決定用データ選択手段により選択された可変表示パターン決定用データに応じて複数種類の演出モードからいずれかの演出モードを決定する演出モード決定手段（例えばステップ S 710 やステップ S 741 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）をさらに備え、

前記予告演出実行手段は、前記演出モードに応じて異なる予告演出を実行可能である（例えばステップ S 610 の処理などを実行する）、

ことを特徴とする。

#### 【0008】

このような構成によれば、可変表示パターン決定用データ選択条件が成立した場合であっても予告演出を実行することができ、予告演出の実行割合が低下することを抑制し遊技 40  
興味を向上させることができる。

#### 【0009】

( 2 ) 上記 ( 1 ) の遊技機において、

前記可変表示パターンテーブル変更条件が成立した際に、前記可変表示パターンテーブル選択手段により選択された可変表示パターンテーブルに応じて複数種類の演出モードからいずれかの演出モードを決定する演出モード決定手段（例えばステップ S 710 やステップ S 741 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）をさらに備え、

前記予告演出実行手段は、前記演出モードに応じて異なる予告演出を実行する（例えばステップ S 610 の処理などを実行する）、

ようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 0 】

このような構成によれば、演出モードに応じて異なる予告演出を実行するため、演出モードの変更を跨いで予告演出を実行することなく、演出モードが変更された際に違和感なく予告演出を実行することができる。

## 【 0 0 1 1 】

( 3 ) 上記 ( 1 ) または ( 2 ) の遊技機において、

前記保留記憶手段に前記保留情報が新たに記憶されたことに基づいて、当該新たに記憶された保留情報に対応する保留表示を行う保留表示手段 ( 例えば第 1、第 2 保留表示器 2 5 A、2 5 B など ) をさらに備え、

前記予告演出実行手段は、前記可変表示パターンテーブルが選択されたタイミングにて、前記予告演出として、対象となる保留表示の表示態様を通常態様とは異なる特定態様に变化させる ( 例えば図 4 5 に示す保留表示予告を実行するなど )、

ようにしてもよい。

## 【 0 0 1 2 】

このような構成によれば、可変表示パターンテーブルが選択されたタイミングで予告演出が実行されるため、可変表示パターンテーブルが切り替わるだけでなく、予告演出の実行に対する期待感を向上させることができる。

## 【 0 0 1 3 】

( 4 ) 上記 ( 1 ) または ( 2 ) の遊技機において、

前記予告演出は前記演出モード毎にそれぞれの態様 ( 例えば図 3 4 に示す設定ステージに応じた演出内容など ) が設定されており、

前記予告演出実行手段は、前記演出モードが変更される際に前記予告演出の実行を開始する ( 例えば前回までの変動カテゴリに「小当り」の変動カテゴリが含まれている場合であっても、保留表示予告の先読み予告演出の場合には、先読み予告演出を実行するなど )

ようにしてもよい。

## 【 0 0 1 4 】

このような構成によれば、演出モードが変更される際に予告演出が実行されるため、演出モードの変更だけでなく先読み予告演出の発生に対する期待感を向上させることができる。

## 【 0 0 1 5 】

( 5 ) 上記 ( 1 ) から ( 4 ) のいずれかの遊技機において、

前記開始前判定手段は、前記可変表示パターンテーブル変更条件が成立して前記可変表示パターンテーブルが選択されたことに基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報を前記選択された可変表示パターンテーブルに基づいて再判定する ( 例えば、「小当り」の保留情報が消化された後に、再度保留情報を判定するなど )、

ようにしてもよい。

## 【 0 0 1 6 】

このような構成によれば、予告演出の対象となる保留情報について、事前決定手段により決定される決定結果と開始前判定手段による判定結果との整合性をとることができる。

## 【 0 0 1 7 】

( 6 ) 上記 ( 1 ) から ( 5 ) のいずれかの遊技機において、

前記予告演出決定手段が前記予告演出を実行すると決定したときに、当該決定の対象となった前記保留情報よりも以前に記憶された前記保留情報の数である予告決定時保留数に応じた予告期間特定回数を記憶する予告期間特定回数記憶手段 ( 例えばステップ S 7 1 3 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など ) と、

前記予告期間特定回数記憶手段に記憶されている前記予告期間特定回数を、可変表示が実行されるごとに減算して更新する予告期間特定回数更新手段 ( 例えばステップ S 6 0 3 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など ) と、をさらに備え、

前記予告演出決定手段は、

10

20

30

40

50

前記予告期間特定回数記憶手段に前記予告期間特定回数が記憶されていないときには、前記予告決定時保留数に基づいて、前記予告演出を実行する可変表示の回数を決定し（例えばステップS 7 1 2において、保留数に応じた予告演出制御パターンをセットする演出制御用CPU 1 2 0など）、

前記予告期間特定回数記憶手段に前記予告期間特定回数が記憶されているときには、前記予告決定時保留数から前記予告期間特定回数記憶手段に記憶されている前記予告期間特定回数を減算した数に基づいて、前記予告演出を実行する可変表示の回数を決定する（例えばステップS 7 4 3において、実行後保留数に応じた予告演出制御パターンをセットする演出制御用CPU 1 2 0など）、

ようにしてもよい。

10

#### 【0018】

このような構成によれば、予告演出の実行頻度を下げることなく、予告演出を実行する可変表示の回数として、予告演出が重複してしまう回数が決定されてしまうことを防止できる。また、予告演出を実行する可変表示の回数の決定後に予告演出の重複を回避するための処理を実行する必要がないので、処理負担が軽減する。

#### 【0019】

(7) 上記目的を達成するため、本発明に係る他の遊技機は、

遊技領域に設けられた始動領域（例えば普通入賞球装置6 Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6 Bが形成する第2始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段（例えば第1、第2特別図柄表示装置4 A、4 Bや画像表示装置5など）に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組合せとなる確定飾り図柄など）が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

20

前記始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記特定遊技状態に制御するか否かを前記可変表示手段に前記識別情報の表示結果が導出表示されるより以前に決定する事前決定手段（例えばステップS 2 4 0の処理を実行するCPU 1 0 3など）と、

前記識別情報の可変表示時間が異なる複数の可変表示パターンが記憶された複数種類の可変表示パターンテーブルのうちから、所定の可変表示パターンテーブル変更条件が成立したことに基づいて、前記可変表示パターンテーブル変更条件に対応する可変表示パターンテーブルを選択する可変表示パターンテーブル選択手段（例えばステップS 3 0 6やステップS 3 2 6の処理を実行するCPU 1 0 3など）と、

30

前記事前決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示パターンテーブル選択手段で選択された可変表示パターンテーブルからいずれか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（例えばステップS 1 1 1の変動パターン設定処理を実行するCPU 1 0 3など）と、

前記可変表示パターンテーブル変更条件が成立した際に、前記可変表示パターンテーブル選択手段により選択された可変表示パターンテーブルの種類に応じて複数種類の演出モードからいずれかの演出モードを決定する演出モード決定手段（例えばステップS 3 2 4やステップS 3 4 7の処理を実行するCPU 1 0 3など）と、を備え、

40

前記演出モード決定手段は、前記可変表示パターンテーブル変更条件が成立する前に選択されていた前記可変表示パターンテーブルの種類と、前記可変表示パターンテーブル変更条件が成立した後に選択される可変表示パターンテーブルの種類とに応じて異なる割合で前記演出モードを決定する（例えば可変表示結果に応じてステップS 3 2 4またはステップS 3 4 7の処理を実行するなど）、

ことを特徴とする。

#### 【0020】

このような構成によれば、可変表示パターンテーブル変更条件が成立した場合における演出モードの移行割合を異ならせることができるため、遊技者を飽きさせることなく遊技

50

興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 1 】

( 8 ) 上記 ( 7 ) の遊技機において、

前記可変表示パターンテーブル変更条件には、前記可変表示パターンテーブルを変更するとともに遊技状態を低確率状態から前記低確率状態よりも前記可変表示結果が前記特定表示結果となる割合が高い高確率状態に移行する特別条件 (例えば「確変」や「突確」の可変表示結果など) が含まれ、

前記演出モード決定手段は、前記可変表示パターンテーブル変更条件が成立した際に、前記特別条件の成立であるか前記特別条件以外の前記可変表示パターンテーブル変更条件の成立であるかに応じて異なる割合で特定演出モードに決定する (例えば移行先設定ステージを「E」や「F」に設定するなど)、

ようにしてもよい。

【 0 0 2 2 】

このような構成によれば、演出モードに応じて高確率状態に制御される割合が異なるため、可変表示パターンテーブル変更条件が成立した際、演出モードが変更されることに加え、遊技状態が変更されるか否かについても注目を集めることができる。

【 0 0 2 3 】

( 9 ) 上記 ( 7 ) または ( 8 ) の遊技機において、

前記可変表示パターンテーブル選択手段は、遊技状態に応じて異なる割合で前記可変表示パターンテーブルを選択する (例えば図 26 の設定ステージ決定テーブルに基づいて移行先設定ステージを決定し、対応するパターンテーブルを決定するなど)、

ようにしてもよい。

【 0 0 2 4 】

このような構成によれば、遊技状態に応じて決定される可変表示パターンテーブルが異なるため、現在の遊技状態についての注目も集めることができる。

【 0 0 2 5 】

( 1 0 ) 上記 ( 7 ) から ( 9 ) のいずれかの遊技機において、

前記演出モード決定手段により演出モードが決定されたことに応じてモード切替演出を実行するモード切替演出実行手段 (例えばステップ S 8 0 3 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 ) をさらに備え、

前記モード切替演出実行手段は、前記可変表示パターンテーブル変更条件が成立する前に決定されていた演出モードと前記可変表示パターンテーブル変更条件が成立した後に決定される演出モードとが同一の演出モードである場合には前記モード切替演出の実行を制限する (例えばステップ S 8 0 2 の処理の後ステップ S 8 0 3 の処理を実行せずに終了するなど)、

ようにしてもよい。

【 0 0 2 6 】

このような構成によれば、可変表示パターンテーブル変更条件の前後で同一の演出モードが決定された場合にはモード切替演出の実行が制限されるため、遊技者に過度の期待をさせて遊技興趣の低下を招くことを防止することができる。

【 0 0 2 7 】

( 1 1 ) 上記目的を達成するため、本発明に係る他の遊技機は、

遊技領域に設けられた始動領域 (例えば普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口など) を遊技媒体 (例えば遊技球など) が通過したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段 (例えば第 1、第 2 特別図柄表示装置 4 A、4 B や画像表示装置 5 など) に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果 (例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組合せとなる確定飾り図柄など) が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態 (例えば大当り遊技状態など) に制御する遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1 など) であって、

10

20

30

40

50

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ開始されていない識別情報の可変表示について、前記特定表示結果とするか否かを決定するための情報を所定の上限記憶数（例えば第1、第2特図保留記憶数がそれぞれ「4」以下など）の範囲内で保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば第1、第2特図保留記憶部151A、151Bなど）と、

識別情報の表示結果を導出する以前に、前記保留記憶手段から読み出した保留情報に基づいて、当該識別情報の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段（例えばステップS240の処理を実行するCPU103など）と、

識別情報の可変表示時間が異なる複数の可変表示パターンが記憶された複数種類の可変表示パターンテーブルのうちから、所定の可変表示パターンテーブル変更条件が成立した  
10  
ことに基づいて、前記可変表示パターンテーブル変更条件に対応する可変表示パターンテーブルを選択する可変表示パターンテーブル選択手段（例えばステップS306やステップS326の処理を実行するCPU103など）と、

前記特定表示結果となるか否かおよび前記可変表示パターンテーブル変更条件が成立したか否かを前記事前決定手段による決定前に、前記保留記憶手段から読み出した保留情報に基づいて判定する開始前判定手段（例えばステップS212の入賞時乱数値判定処理を実行するCPU103など）と、

前記開始前判定手段による判定結果が特定の判定結果である場合に、当該判定の対象となった前記保留情報に対応する可変表示の表示結果を予告する演出であって、当該判定の対象となった前記保留情報に対応する可変表示が実行される以前の複数回の可変表示に亘  
20  
って実行される予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段（例えばステップS710やS741の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記予告演出決定手段の決定に基づいて前記予告演出を実行する予告演出実行手段（例えばステップS535の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記可変表示パターンテーブルに記憶された複数の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターンには、前記複数の可変表示パターンテーブルによらず共通の決定値が割り当てられ（例えば各テーブルパターンに関わらず共通の決定値が割り当てられているなど）

、  
前記予告演出決定手段は、前記保留記憶手段から読み出した保留情報が前記共通の決定値であるか否かに基づいて前記予告演出を実行するか否かを決定する（例えばステップS  
30  
710やS714の処理などを実行するなど）、

ことを特徴とする。

#### 【0028】

このような構成によれば、可変表示パターンテーブル変更条件が成立して可変表示パターンテーブルの切り替えが行われた場合であっても、予告演出の信頼性を保つことができるとともに、予告演出の実行割合が低下することを抑制することができ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0029】

（12）上記（11）の遊技機において、

前記特定可変表示パターンは、前記特定遊技状態に制御すると決定されたときに高い割合で実行されるリーチ演出を行う可変表示パターンである（例えばスーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンついて、テーブルパターンに関わらず共通の決定値が割り  
40  
当てられているなど）、

ようにしてもよい。

#### 【0030】

このような構成によれば、特定遊技状態に制御すると決定されたときに高い割合で実行されるリーチ演出を行う可変表示パターンについては、可変表示パターンテーブルによらず共通の決定値が割り当てられるため、遊技者の注目を集めたい可変表示パターンについては可変表示パターンテーブルによらず予告演出を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 3 1 】

( 1 3 ) 上記 ( 1 2 ) の遊技機において、

前記可変表示パターンテーブルに記憶された複数の可変表示パターンのうちの特記可変表示パターンとは異なる特殊可変表示パターンについても、前記複数の可変表示パターンテーブルによらず同一の決定値が割り当てられ (例えばリーチ演出を実行せずハズレとなる変動パターンについて、テーブルパターンに関わらず共通の決定値が割り当てられているなど)、

前記特殊可変表示パターンは、前記リーチ演出を行わない可変表示パターンであり、

前記予告演出決定手段は、前記保留記憶手段から読み出した保留情報が前記共通の決定値であるか否かおよび前記同一の決定値であるか否かに基づいて前記予告演出を実行するか否かを決定する (例えばステップ S 7 1 0 や S 7 1 4 の処理などを実行するなど)、

ようにしてもよい。

## 【 0 0 3 2 】

このような構成によれば、予告演出の対象となる保留情報よりも以前に記憶された保留情報に対応する可変表示にリーチ演出が行われないことを判定して予告演出を実行することができるため、遊技興趣を向上させることができる。

## 【 0 0 3 3 】

( 1 4 ) 上記 ( 1 1 ) から ( 1 3 ) のいずれかの遊技機において、

前記予告演出実行手段は、前記保留記憶手段から読み出した保留情報が前記共通の決定値でないことに基づいて前記予告演出を実行すると決定したときは、前記可変表示パターンテーブルに記憶されている複数の可変表示パターンのうち、前記特定表示結果となる可能性の低いことを示す可変表示パターンに対応する予告演出を実行する (例えば共通の決定値以外の決定値に基づいて先読み予告演出を実行する場合には、設定ステージに関わらず、大当り期待度の低い先読み予告パターンを決定するなど)、

ようにしてもよい。

## 【 0 0 3 4 】

このような構成によれば、異なる可変表示パターンに決定される可能性がある保留情報に対して過剰な予告演出が実行されることが防止され、過剰な演出により遊技興趣が低下することを防止することができる。

## 【 0 0 3 5 】

( 1 5 ) 上記 ( 1 1 ) から ( 1 4 ) のいずれかの遊技機において、

前記始動領域として、第 1 始動領域 (例えば普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口) と第 2 始動領域 (例えば普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口) とを含み、

前記可変表示手段として、前記第 1 始動領域に遊技媒体が通過したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の第 1 識別情報 (例えば第 1 特別図柄) の可変表示を行い表示結果を導出表示する第 1 可変表示手段 (例えば第 1 特別図柄表示装置 4 A) と、前記第 2 始動領域に遊技媒体が通過したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の第 2 識別情報 (例えば第 2 特別図柄) の可変表示を行い表示結果を導出表示する第 2 可変表示手段 (例えば第 2 特別図柄表示装置 4 B) と、含み、

前記第 2 可変表示手段における可変表示を前記第 1 可変表示手段における可変表示よりも優先して実行する優先実行手段 (例えばステップ S 2 3 1 の判定をステップ S 2 3 5 の判定より前に実行する CPU 1 0 3 など) と、をさらに備え、

前記第 2 可変表示手段は、前記可変表示パターンテーブル変更条件の成立を示す所定表示結果の導出表示を禁止する (例えば第 2 特図を用いた特図ゲームでは特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されることがないなど)、

ようにしてもよい。

## 【 0 0 3 6 】

このような構成によれば、第 1 可変表示手段により表示結果が導出表示され、予告演出が実行されている場合に、第 2 可変表示手段により第 2 識別情報の可変表示が行われた場

10

20

30

40

50



合であっても、可変表示パターンテーブル変更条件の成立を示す所定表示結果が導出表示されず、可変表示パターンテーブルが切り替わらないため、実行中の予告演出を継続することができる。

【 0 0 3 7 】

( 1 6 ) 上記 ( 1 1 ) から ( 1 5 ) のいずれかの遊技機において、

前記可変表示パターンテーブル変更条件が成立した際に、前記可変表示パターンテーブル決定手段が決定した可変表示パターンテーブルに応じて複数種類の演出モードからいずれかの演出モードを決定する演出モード決定手段 (例えばステップ S 8 0 2 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) をさらに備え、

前記予告演出実行手段は、各演出モード固有の予告演出と演出モードによらず共通の共通予告演出のうちのいずれかの予告演出を実行し (例えばキャラクタ A ~ C や共通キャラクタの演出を実行するなど)、

10

前記予告演出決定手段が前記予告演出を実行すると決定したときに、前記開始前判定手段において前記可変表示パターンテーブル変更条件が成立したと判定された保留情報が、当該決定の対象となった前記保留情報よりも以前に前記保留記憶手段に記憶されている場合には、前記共通予告演出を実行する (例えば S 6 0 4 にて小当りが含まれると判定した場合にステップ S 6 0 6 の処理を行わず、S Y P 4 - 1 の先読み予告パターンを実行するなど)、

ようにしてもよい。

【 0 0 3 8 】

20

このような構成によれば、第 1 可変表示手段により表示結果が導出表示され、予告演出が実行されている場合に、第 2 可変表示手段により第 2 識別情報の可変表示が行われた場合であっても、可変表示パターンテーブル変更条件の成立を示す所定表示結果が導出表示されず、可変表示パターンテーブルが切り替わらないため、実行中の予告演出を継続することができる。

【 0 0 3 9 】

( 1 7 ) 上記 ( 1 1 ) から ( 1 6 ) のいずれかの遊技機において、

前記予告演出決定手段が前記予告演出を実行すると決定したときに、当該決定の対象となった前記保留情報よりも以前に記憶された前記保留情報の数である予告決定時保留数に応じた予告期間特定回数を記憶する予告期間特定回数記憶手段 (例えばステップ S 7 1 3 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、

30

前記予告期間特定回数記憶手段に記憶されている前記予告期間特定回数を、可変表示が実行されるごとに減算して更新する予告期間特定回数更新手段 (例えばステップ S 6 0 3 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、をさらに備え、

前記予告演出決定手段は、

前記予告期間特定回数記憶手段に前記予告期間特定回数が記憶されていないときには、前記予告決定時保留数に基づいて、前記予告演出を実行する可変表示の回数を決定し (例えばステップ S 7 1 2 において、保留数に応じた予告演出制御パターンをセットする演出制御用 C P U 1 2 0 など)、

前記予告期間特定回数記憶手段に前記予告期間特定回数が記憶されているときには、前記予告決定時保留数から前記予告期間特定回数記憶手段に記憶されている前記予告期間特定回数を減算した数に基づいて、前記予告演出を実行する可変表示の回数を決定する (例えばステップ S 7 4 3 において、実行後保留数に応じた予告演出制御パターンをセットする演出制御用 C P U 1 2 0 など)、

40

ようにしてもよい。

【 0 0 4 0 】

このような構成によれば、予告演出の実行頻度を下げることなく、予告演出を実行する可変表示の回数として、予告演出が重複してしまう回数が決定されてしまうことを防止できる。また、予告演出を実行する可変表示の回数の決定後に予告演出の重複を回避するための処理を実行する必要がないので、処理負担が軽減する。

50

## 【図面の簡単な説明】

【0041】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。

【図4】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図5】変動パターンを例示する図である。

【図6】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図7】大当たり種別決定テーブルと小当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図8】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

10

【図9】演出制御パターンの構成例等を示す図である。

【図10】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。

【図11】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12】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13】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14】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図15】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16】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17】テーブルパターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図18】テーブルパターン1に含まれる各変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

20

【図19】テーブルパターン2に含まれる各変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図20】テーブルパターン3に含まれる各変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図21】テーブルパターン4に含まれる各変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図22】テーブルパターン5に含まれる各変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図23】テーブルパターン6に含まれる各変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

30

【図24】テーブルパターン7に含まれる各変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図25】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26】小当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図27】大入賞口開放パターンの決定例を示す図である。

【図28】小当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図29】小当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図30】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31】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図32】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図33】先読み予告決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図34】先読み予告演出を決定する割合の設定例を示す図である。

【図35】第2先読み予告決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図36】先読み予告演出を決定する割合の設定例を示す図である。

【図37】先読み予告演出を実行する場合におけるタイミングチャートである。

【図38】先読み予告演出制御パターンの一覧を示す図である。

【図39】先読み予告演出において画像表示装置に表示されキャラクタ画像の一例を示す図である。

【図40】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図４１】先読み予告実行設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図４２】小当たり中演出処理内の処理の一例を示すフローチャートである。

【図４３】先読み予告演出が実行される場合の画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図４４】先読み予告演出が実行される場合の画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図４５】先読み予告演出が実行される場合の画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図４６】先読み予告演出を実行する場合におけるタイミングチャートである。

【図４７】先読み予告演出が実行される場合の画像表示装置における表示動作例を示す図である。

10

【発明を実施するための形態】

【００４２】

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。

【００４３】

20

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

30

【００４４】

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

【００４５】

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

40

【００４６】

一例として、画像表示装置５の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の変動と第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の変動

50

のうち、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 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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。

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

「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」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する 8 個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は 8 種類に限定されず、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）。

【 0 0 4 9 】

画像表示装置 5 の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア 5 H が配置されている。始動入賞記憶表示エリア 5 H では、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。始動入賞記憶表示エリア 5 H のにおける保留記憶表示は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるか、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるかに応じて、その表示態様（例えば表示色や形状）を異ならせる。この実施の形態では、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示とし、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示とする。なお、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始

動入賞に基づいて発生した保留記憶表示と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示と、の表示態様を異ならせてもよい。

#### 【0050】

図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数は、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第2特図保留記憶数は、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

#### 【0051】

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始動領域（第1始動領域）としての第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置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対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第2始動領域）第2始動入賞口を形成する。

#### 【0052】

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始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置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始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置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。このように、第2始動領域としての第2始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

#### 【0053】

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

#### 【0054】

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

【 0 0 5 5 】

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

10

【 0 0 5 6 】

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

20

【 0 0 5 7 】

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の 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。

30

【 0 0 5 8 】

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。

【 0 0 5 9 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 0 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。

40

【 0 0 6 0 】

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 LED が配置されていてもよい。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射す

50

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。

#### 【 0 0 6 1 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

10

#### 【 0 0 6 2 】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

20

#### 【 0 0 6 3 】

スティックコントローラ 3 1 A の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

#### 【 0 0 6 4 】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 3 1 A の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン 3 1 B の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 3 1 B に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサが設けられていればよい。

30

#### 【 0 0 6 5 】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。

#### 【 0 0 6 6 】

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

40

#### 【 0 0 6 7 】

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

50

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。

#### 【 0 0 6 8 】

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

#### 【 0 0 6 9 】

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

#### 【 0 0 7 0 】

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

#### 【 0 0 7 1 】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「1」、「2」、「4」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、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。

#### 【 0 0 7 2 】

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て特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば 29 秒間や 0.1 秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば 9 個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）とするラウンドが実行される。なお、詳しくは後述するが、大当り遊技状態の終了後には、遊技状態と大当り種別に応じてテーブルパターンや移行先の設定ステージが決定される。

#### 【 0 0 7 3 】

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



賞しなかったことなど)により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

小当り図柄となる「1」、「2」、「4」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として導出された後には、特殊遊技状態として的小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、短期開放大当り状態と同様に特別可変入賞球装置7におい

10

20

30

40

50

て大入賞口を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置7を第2期間にわたり第1状態（開放状態）とする動作が繰り返し実行される。また、詳しくは後述するが、小当り遊技状態の終了後には、遊技状態と小当り種別に応じてテーブルパターンが決定される。

#### 【0080】

画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに伴って、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。

10

#### 【0081】

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。

#### 【0082】

20

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

30

#### 【0083】

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。

#### 【0084】

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A、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチD、スーパーリーチE、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A、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチD、スーパーリーチE、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（大当り期待度）が高くなる。

40

#### 【0085】

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などを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがあるようにしてもよい。「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「滑り」や「擬似連」の可変表示演出は、主基板11の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」や「擬似

50

連」の可変表示演出は、主基板 11 の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板 12 の側で実行するか否かが決定されてもよい。

【0086】

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

10

【0087】

「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 回成立したことに对应して、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（例えば予め定められた擬似連チャンス目など）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。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄が再変動する回数である。「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。

20

【0088】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「滑り」や「擬似連」の他にも各種の演出動作が実行されてもよい。

30

【0089】

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

40

【0090】

予告演出のうちには、先読み予告演出となるものが含まれていればよい。先読み予告演出は、可変表示結果が「大当り」となる可能性や「小当り」となる可能性などが、予告される対象となる可変表示を開始するより前に、特図ゲームの保留情報などに基づいて実行可能となる予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される飾り図柄の可変表示にわたり、可変表示結果が「大当り」となる可能性などを連続して予告する先読み予告演出は、連続予告演出（連続演出）とも称される。なお、特図ゲームが 1 回実行される間に、飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、当該飾り図柄を再び変動（擬似連

50

変動、再変動)させる演出表示を所定回数行い、擬似的に複数回の可変表示が実行されているかのように見せる「擬似連」の可変表示演出を実行する遊技機においては、当該擬似的な複数回の可変表示にわたり、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる可能性などを連続して予告する予告演出も連続予告演出(連続演出)に含まれる。

#### 【0091】

この実施の形態では、先読み予告演出として、予告の対象となる可変表示が実行されるまでの複数回の可変表示渡って画像表示装置5に画像表示装置5に予め定められた連続演出用のキャラクタを構成する飾り図柄が停止する停止図柄予告と、予告の対象となる可変表示が実行されるより前の可変表示中に、画像表示装置5における背景画像が通常背景画像から特殊な背景画像に変化し、予告の対象となる可変表示が実行されるまでその特殊な背景画像となる背景変化予告と、画像表示装置5に表示されている保留表示を通常時とは異なる態様(例えば色を変化させるなど)で表示する保留変化予告などが実行可能になっている。なお、詳しくは後述するが、この実施の形態では、予告される対象となる可変表示を開始するより前における特図ゲームの保留情報に、特図表示結果が「小当り」となる保留情報が存在する場合には、「小当り」となる保留情報に対応する特図ゲームが終了するまでの間、連続予告演出の実行を制限し、「小当り」となる保留情報に対応する特図ゲームが終了後に実行する。また、予告される対象となる可変表示を開始するより前における特図ゲームの保留情報に、特図表示結果が「突確」となる保留情報が存在する場合には、連続予告演出の実行を制限する。

#### 【0092】

また、この実施の形態では、このような先読み予告演出とは別に、可変表示が実行されるときに、当該可変表示の変動パターンや可変表示結果に基づいて、当該可変表示結果が「大当り」となる可能性などが予告される変動中予告演出が実行されるようになっている。

#### 【0093】

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

#### 【0094】

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

#### 【0095】

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

#### 【0096】

特図ゲームにおける確定特別図柄が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「非確変」（「通常大当り」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。「非確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化处理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数（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。

#### 【0097】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄といった確変大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後などに、複数種類の大当り組合せのうち、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ることがある。確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか 1 つが、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示結果として、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

#### 【0098】

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

#### 【0099】

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

すくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。

#### 【0100】

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における第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。

10

#### 【0101】

時短制御と高開放制御がともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。また、確変制御が行われる遊技状態は、確変状態あるいは高確状態ともいう。確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態は、高確高ベース状態とも称される。確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態は、高確低ベース状態とも称される。なお、確変制御とともに時短制御や高開放制御が行われる遊技状態のみを、特に「確変状態」ということもあり、高確低ベース状態とは区別するために、時短付確変状態ということもある。一方、確変制御のみが行われて時短制御や高開放制御が行われない確変状態（高確低ベース状態）は、高確高ベース状態と区別するために、時短なし確変状態ということもある。確変制御が行われずに時短制御や高開放制御が行われる時短状態は、低確高ベース状態とも称される。確変制御や時短制御および高開放制御がいずれも行われない通常状態は、低確低ベース状態とも称される。通常状態以外の遊技状態において時短制御や確変制御の少なくともいずれかが行われるときには、特図ゲームが頻繁に実行可能となることや、各回の特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」となる確率が高められることにより、遊技者にとって有利な状態となる。大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態は、特別遊技状態とも称される。なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かを報知しない遊技状態を潜伏状態（潜伏モード）という。

20

#### 【0102】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「5」の数字を示す特別図柄といった短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合や、「1」、「2」、「4」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、開放チャンス目として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、短期開放ラウンド大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることもある。

30

#### 【0103】

特図ゲームにおける確定特別図柄が短期開放ラウンド大当り図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」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。「突確」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、短期開放大当り状態に制御され、その終了後には、確変制御が行われればよい。また、詳しくは後述するが、大当り遊技状態の終了後には、大当り種別に応じてテーブルパターンが決定される。

40

#### 【0104】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「1」、「2」、「4」の数字を示す特別図柄といった小当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「小当り」となったことに基づいて、小当り遊技状態に制御され、その終了後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される。ただし、可変表示結果が「小当り」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

50

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ようにしてもよい。なお、詳しくは後述するが、小当り遊技状態の終了後には、遊技状態と小当り種別に応じてテーブルパターンが決定される。

#### 【0105】

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

#### 【0106】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 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 1 1 と演出制御基板 1 2 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 1 5 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。

#### 【0107】

主基板 1 1 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 1 1 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 1 2 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 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 LED (例えばセグメント LED) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 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。

#### 【0108】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1、8 2 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

#### 【0109】

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

#### 【0110】

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。

## 【0111】

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

## 【0112】

10

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。

## 【0113】

図3(A)は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。なお、図3(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

20

## 【0114】

図3(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム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。

30

## 【0115】

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3(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの決定結果や大当たり種別の決定結果に応じて、異なるEXTデータが設定される。

40

## 【0116】

コマンド8F00H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5L、5C、5Rで飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。

## 【0117】

コマンドA0XXH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。コマ

50



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

#### 【 0 1 1 8 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当り状態や短期開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「 1 」～「 1 5 」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

#### 【 0 1 1 9 】

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

#### 【 0 1 2 0 】

コマンド C 1 X X H は、始動入賞記憶表示エリア 5 H などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、始動入賞記憶表示エリア 5 H などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。

#### 【 0 1 2 1 】

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

#### 【 0 1 2 2 】

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

#### 【 0 1 2 3 】

コマンド C 4 X X H およびコマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否かや「小当り」となるか否

10

20

30

40

50

か、大当り種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC 6 X X Hは、入賞時判定結果として、変動パターン決定用の乱数値M R 3がいずれの決定値の範囲となるかの判定結果（変動パターンの判定結果）を示す変動カテゴリコマンドである。

#### 【 0 1 2 4 】

この実施の形態では、入賞時乱数値判定処理（図 1 4 参照）において、始動入賞の発生に基づき、可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かや「小当り」に決定されるか否か、大当りの種別、変動パターン決定用の乱数値M R 3がいずれの決定値の範囲になるかを判定する。そして、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドのE X Tデータに、その判定結果に対応する値を設定し、演出制御基板 1 2 に対して送信する制御を行う。演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されるか否か、大当り種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドに設定されている値に基づいて、変動パターン決定用の乱数値M R 3 が所定範囲の決定値に含まれる場合には変動パターンを認識できる。

10

#### 【 0 1 2 5 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するR O M（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供するR A M（Random Access Memory）1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うC P U（Central Processing Unit）1 0 3 と、C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O（Input/Output port）1 0 5 とを備えて構成される。

20

#### 【 0 1 2 6 】

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

30

#### 【 0 1 2 7 】

図 4 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 4 に示すように、この実施の形態では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果決定用の乱数値M R 1、大当り種別または小当り種別決定用の乱数値M R 2、変動パターン決定用の乱数値M R 3、普図表示結果決定用の乱数値M R 4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

40

#### 【 0 1 2 8 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値M R 1 ~ M R 4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば図 8 に示す遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 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M R 1 ~ M R 4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。

#### 【 0 1 2 9 】

図 5 は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」であ

50

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

#### 【0130】

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

#### 【0131】

「非リーチ」である場合に対応した変動パターンには、変動時間が短縮されない短縮なしの変動パターンや、合計保留記憶数が「2」～「4」または「5」～「8」である場合に対応して変動時間が短縮される変動パターンが用意されている。さらに、遊技状態が確変状態や時短状態といった時短制御が実行される場合に対応した変動パターンも用意されている。合計保留記憶数や遊技状態に応じて、これらのいずれかの変動パターンが選択されることで、合計保留記憶数や遊技状態に応じて、変動時間を短縮する制御が可能になる。

#### 【0132】

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5に示すような変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。なお、この実施の形態では、テーブルパターンに応じて異なる変動パターンテーブルが記憶されており、テーブルパターン1～7といったように、複数種類のテーブルパターンが記憶されている。詳しくは後述するが、テーブルパターンは、遊技状態と大当りまたは小当り種別に応じて決定される。

#### 【0133】

図6は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、特図表示結果決定テーブルとして、図6(A)に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aと、図6(B)に示す第2特図表示結果決定テーブル130B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に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブル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

10

20

30

40

50

に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0134】

第1特図表示結果決定テーブル130Aでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第2特図表示結果決定テーブル130Bでは、遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0135】

第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの決定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【0136】

第1特図表示結果決定テーブル130Aの設定例では、所定範囲の決定値（「30000」～「30350」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第2特図表示結果決定テーブル130Bの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特図を用いた特図ゲームと、第2特図を用いた特図ゲームとで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される割合を、異ならせることができる。詳しくは後述するが、このような構成によれば、第1特図における先読み予告演出の実行中に第2特図における保留情報（「小当り」を示す保留情報）が記憶された場合であっても、「小当り」によるテーブルパターンの変更（小当り遊技状態の終了後のテーブルパターンの変更）が行われず、実行中の先読み演出を継続することができる。なお、第2特図表示結果決定テーブル130Bのいても、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていてもよい。その場合には、第2特図を用いた特図ゲームにおいて「小当り」となった場合であっても、テーブルパターンの変更が行われないようにすればよい。

【0137】

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

【0138】

図7(A)は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別に割り当てられ

10

20

30

40

50

ている。図7(B)は、ROM101に記憶される小当り種別決定テーブル132の構成例を示している。小当り種別決定テーブル132は、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されたときに、乱数値MR2に基づき、小当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。このように、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときと特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されたときとで共通する乱数値MR2を用いることで、「大当り」と「小当り」とで別個の乱数を用意する必要がなく、処理を効率化することができる。

#### 【0139】

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

#### 【0140】

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

#### 【0141】

小当り種別決定テーブル132の設定例では、「小当りA」、「小当りB」、「小当りC」といった小当り種別に応じて異なる決定値が割り当てられており、MR2の値に応じて複数種類のうちのいずれかの小当り種別が決定されることとなる。なお、詳しくは後述するが、遊技状態とそれぞれの小当り種別に応じて、決定されるテーブルパターンが異なるように設定されている。

#### 【0142】

また、ROM101には、特図表示結果の決定結果や、大当り種別の決定結果や、小当り種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値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変動パターン決定テーブルが、各テーブルパターンに応じて複数記憶される。

#### 【0143】

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RAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ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、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ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。

#### 【0144】

このようなRAM 102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8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8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、普図保留記憶部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。

#### 【0145】

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始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部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、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

10

#### 【0146】

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始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部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、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

20

#### 【0147】

なお、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

30

#### 【0148】

普図保留記憶部151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

#### 【0149】

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。

#### 【0150】

遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

#### 【0151】

遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御する

50

ために用いられるカウント値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 154 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0152】

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

【0153】

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

10

【0154】

図 2 に示すように、演出制御基板 12 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 120 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 121 と、演出制御用 CPU 120 のワークエリアを提供する RAM 122 と、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 123 と、演出制御用 CPU 120 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

20

【0155】

一例として、演出制御基板 12 では、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

30

【0156】

演出制御用 CPU 120、ROM 121、RAM 122 は、演出制御基板 12 に搭載された 1 チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

【0157】

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

40

【0158】

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。

【0159】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された ROM には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 が各種の判定や決定、設定を行うた

50

めに用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。また、ROM 121には、現在の設定ステージと移行先の設定ステージを特定するための情報が格納される記憶領域が設けられている。

#### 【0160】

一例として、ROM 121には、演出制御用CPU 120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9及び装飾用LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターンとが、格納されていればよい。

10

#### 【0161】

特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

20

#### 【0162】

特図変動時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

#### 【0163】

図9(A)は、演出制御パターンの構成例を示している。特図変動時演出制御パターンや各種演出制御パターンといった、それぞれの演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部または外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用マイクロコンピュータ120に内蔵された演出制御用RAMの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用マイクロコンピュータ120において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

30

40

#### 【0164】

表示制御データには、例えば飾り図柄の変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の変表示中における飾り図柄の変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8L、8Rからの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音

50



声制御データは、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば操作ボタン 30 といった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。すなわち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

10

#### 【0165】

図 9 (B) は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用 CPU 120 は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ 8 L、8 R から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED 等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ 31 A やプッシュボタン 31 B に対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

20

#### 【0166】

図 9 (B) に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中における一部の期間（例えば予告演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中以外の所定期間（例えば大当り遊技状態においてラウンドを実行中の期間や、大当り遊技状態の終了時にエンディング演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

30

#### 【0167】

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

40

50

n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1～操作検出制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

【0168】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU120から表示制御部123や音声制御基板13などに対して出力される。演出制御用CPU120からの指令を受けた表示制御部123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読み出してVRAMに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用CPU120からの指令を受けた音声制御基板13では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶させることなどにより展開させる。

10

【0169】

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10(A)に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図10(A)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。

【0170】

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

20

【0171】

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

【0172】

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。

30

【0173】

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。

【0174】

この実施の形態では、図10(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、合計保留記憶数の最大値(例えば「8」)に対応した格納領域(バッファ番号「1」～「8」に対応した領域)が設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)や図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドを1セットして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

40

【0175】

50

演出制御用CPU120は、始動入賞時に受信した順番でコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの空き領域における先頭から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。したがって、コマンド受信が正常に行われれば、図10(B)に示すように、バッファ番号「1」～「8」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図10(B)では、バッファ番号「1」～「5」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

#### 【0176】

図10(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、1つ目の格納領域(バッファ番号「1」に対応した領域)に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。例えば図10(B)に示す格納状態において新たな飾り図柄の可変表示が開始された場合には、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」～「5」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」～「4」に対応した領域にシフトされる。図10(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ194Aのうち、バッファ番号「2」に対応した領域については、コマンド受信を正常に行えず、保留記憶数通知コマンドを取りこぼした場合の例が示されている。そのため、図10(B)に示す例では、バッファ番号「2」に対応して、本来、保留記憶数通知コマンドが格納されるべき4つ目の記憶領域における内容が「0000(H)」のままとなっている。

#### 【0177】

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

#### 【0178】

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。

#### 【0179】

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

#### 【0180】

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11のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図11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

#### 【0181】

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

#### 【0182】

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。

#### 【0183】

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

#### 【0184】

図12は、特別図柄プロセス処理として、図11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13は、始動入賞判定処理として、図12のステップS101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。

40

#### 【0185】

図13に示す始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン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がオンであれば(ステップS201; Yes)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限值(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS20

50

2)。CPU103は、例えば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格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS202; No)、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップS203)。

【0186】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップS201; No)、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップS202; Yes)、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(ステップS204)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(ステップS204; Yes)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS205)。CPU103は、例えば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格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS205; No)、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップS206)。

【0187】

ステップS203、S206の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップS207)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(ステップS208)。例えば、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

【0188】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データを、抽出する(ステップS209)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(ステップS210)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部151Aに乱数値MR1~MR3を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部151Bに乱数値MR1~MR3を示す数値データがセットされる。

【0189】

ステップS210の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(ステップS211)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM10

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のバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図11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。

#### 【0190】

ステップS211の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(ステップS212)。その後、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おいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板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S213)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図11に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

#### 【0191】

ステップS213の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS214)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップS214;「1」)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップS215)、ステップS204の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(ステップS214;「2」)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップS216)、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

20

#### 【0192】

図14は、入賞時乱数値判定処理として、図13のステップS212にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理(図12のステップS110、図15)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理(図12のステップS111)において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がステップS212の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を導出表示すると決定される乱数値MR1であるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、先読み予告演出を実行するか否かを、決定することができる。

30

40

#### 【0193】

図14に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(ステップS401)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

#### 【0194】

50

ステップS 4 0 1の処理に続いて、第1特図表示結果決定テーブル1 3 0 Aまたは第2特図表示結果決定テーブル1 3 0 Bを構成するテーブルデータから、始動口バッファ値(「1」または「2」)や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルデータを選択する(ステップS 4 0 2)。その後、図13のステップS 2 0 9にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR 1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する(ステップS 4 0 3)。大当たり判定範囲には、ステップS 4 0 2の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の決定値が設定され、CPU 1 0 3が乱数値MR 1と各決定値とを逐一比較することにより、乱数値MR 1と合致する決定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる決定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU 1 0 3が乱数値MR 1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR 1が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR 1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR 1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定(大当たり始動判定)できる。

10

**【0195】**

ステップS 4 0 3にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合には(ステップS 4 0 3; No)、その乱数値MR 1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内であるか否かを判定する(ステップS 4 0 4)。CPU 1 0 3は、ステップS 4 0 2の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「小当たり」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当たり判定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR 1が小当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。ステップS 4 0 4にて小当たり判定範囲内ではないと判定された場合には(ステップS 4 0 4; No)、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS 4 0 5)。

20

**【0196】**

ステップS 4 0 4にて小当たり判定範囲内であると判定された場合には(ステップS 4 0 4; Yes)、乱数値MR 2に基づいて、小当たり種別を判定する(ステップS 4 0 6)。このとき、CPU 1 0 3は、小当たり種別決定テーブル1 3 1を構成するテーブルデータから小当たり種別決定用テーブルデータを選択する。そして、選択した小当たり種別決定用テーブルデータを参照することにより、小当たり種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。こうしたステップS 4 0 6の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定が行われる(ステップS 4 0 7)。

30

**【0197】**

ステップS 4 0 3にて大当たり判定範囲内であると判定された場合には(ステップS 4 0 3; Yes)、乱数値MR 2に基づいて、大当たり種別を判定する(ステップS 4 0 9)。このとき、CPU 1 0 3は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当たり種別決定テーブル1 3 1を構成するテーブルデータから大当たり種別決定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。こうしたステップS 4 0 9の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定が行われる(ステップS 4 1 0)。

40

**【0198】**

ステップS 4 0 5、S 4 0 7、S 4 1 0の処理のいずれかを実行した後は、変動パターン決定用の乱数値MR 3を示す数値データと、ROM 1 0 1に記憶される変動パターン決定テーブルと、を用いて乱数値MR 3が含まれる決定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(ステップS 4 1 2)。

**【0199】**

ステップS 4 1 2では、例えば、変動パターン決定テーブルを設定して、変動カテゴリ

50

としていずれの変動パターンに決定されるかの判定を行う。そして、その変動パターンが P A 1 - 1 ~ P A 1 - 4 のいずれかである場合には、非リーチハズレの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンが P A 2 - 1、P B 2 - 1、P B 2 - 2、P A 3 - 1 ~ P A 3 - 3、P B 3 - 1 ~ P B 3 - 5 のいずれかである場合にはリーチハズレの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンが P A 4 - 1、P B 4 - 1 ~ P B 4 - 2、P A 5 - 1 ~ P A 5 - 3、P B 5 - 1 ~ P B 5 - 5 のいずれかである場合には、大当りの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンが P C 1 - 1 ~ P C 1 - 3 のいずれかである場合には、突確・小当りの変動カテゴリであると判定する。なお、ステップ S 4 1 2 では、変動カテゴリが非リーチハズレ、リーチハズレ、大当り、突確・小当り、のいずれの変動カテゴリに含まれるかを判定しているが、より細かい判定を行ってもよい。例えば、リーチを伴う変動パターンである場合には、ノーマルリーチとなるかスーパーリーチとなるかによって異なる変動カテゴリと判定するようにしてもよい。

10

**【 0 2 0 0 】**

その後、ステップ S 4 1 2 の処理による判定結果に応じて、変動カテゴリコマンドのいずれかを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行ってから（ステップ S 4 1 3）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

**【 0 2 0 1 】**

図 1 3 に示す始動入賞判定処理や図 1 4 に示す入賞時乱数値判定処理では、図 1 3 におけるステップ S 2 1 1 の処理を実行した後に、ステップ S 2 1 2 にて図 1 4 に示す入賞時乱数値判定処理が実行されることで、図 1 4 におけるステップ S 4 0 5、S 4 0 7、S 4 1 0、S 4 1 3 の処理を実行し、さらに図 1 3 におけるステップ S 2 1 4 の処理を実行する。これらの処理が実行されてから、図 1 1 に示すステップ S 1 7 のコマンド制御処理を実行することにより、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件や第 2 始動条件が成立したときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、1 タイマ割込内に一括して送信される。なお、1 タイマ割込内に一括して送信されるものに限定されず、タイマ割込毎にステップ S 1 7 のコマンド制御処理により 1 つずつコマンドが順次送信されてもよい。

20

**【 0 2 0 2 】**

図 1 2 のステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。

30

**【 0 2 0 3 】**

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される。この特別図柄通常処理では、や特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）などが行われる。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新される。

**【 0 2 0 4 】**

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果や合計保留記憶数、遊技状態などに基づき、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを用いて変動パターンを図 5 に示す複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新される。

40

**【 0 2 0 5 】**

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理やステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理により、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンが決定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処

50



理は、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を用いて、特別図柄や飾り図柄の可変表示態様を決定する処理を含んでいる。

#### 【0206】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップS112の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部153に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を1減算あるいは1加算して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップS112の特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。

#### 【0207】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、小当りフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、大当りフラグと小当りフラグがともにオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

#### 【0208】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」または「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「2.9秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、通常開放大当り状態とする設定が行われればよい。一方、大当り種別が「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.1秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定することにより、短期開放大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

#### 【0209】

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

行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

【 0 2 1 0 】

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

【 0 2 1 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、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定する処理や大当り種別に応じてテーブルパターンを決定する処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 2 1 2 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を、小当り種別に応じて行う処理などが含まれている。一例として、小当り種別「小当り A」となったときには、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 1 . 8 秒」に設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われればよい。また、小当り開放前処理では、遊技状態と小当り種別に応じて小当り終了後のテーブルパターンを決定し、コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する処理などが実行される。

【 0 2 1 3 】

ステップ S 1 1 9 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や、入賞個数をカウントして賞球を払い出す設定を行う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 8 2 に対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【 0 2 1 4 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”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 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、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 2 1 5 】

図 1 5 は、特別図柄通常処理として、図 1 2 のステップ S 1 1 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 5 に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ S 2 3 1 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に記憶されている第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 1 6 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップ S 2 3 1 ; N o ）、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B にて保留番号「 1 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 2 3 2）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

## 【 0 2 1 7 】

ステップ S 2 3 2 の処理に続いて、例えば第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 減算して更新することなどにより、第 2 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B にて保留番号「 1 」より下位のエントリ（例えば保留番号「 2 」～「 4 」に対応するエントリ）に記憶された乱数値 M R 1 ～ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ S 2 3 3）。また、ステップ S 2 3 3 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「 2 」に更新する（ステップ S 2 3 4）。

## 【 0 2 1 8 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるときには（ステップ S 2 3 1 ; Y e s ）、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 5）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ S 2 3 5 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 にて第 1 保留記憶数カウンタが記憶する第 1 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ S 2 3 5 の処理は、ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

## 【 0 2 1 9 】

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

## 【 0 2 2 0 】

ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップ S 2 3 5 ; N o ）、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にて保留番号「 1 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 2 3 6）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

## 【 0 2 2 1 】

ステップ S 2 3 6 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 減算して更新することなどにより、第 1 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にて保留番号「 1 」より下位のエントリ（例えば保留番号「 2 」～「 4 」に対応するエントリ）に記憶された乱数値 M R 1 ～ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ S 2 3 7）。また、ステップ S 2 3 7 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「 1 」に更新する（ステップ S 2 3 8）。

## 【 0 2 2 2 】

ステップ S 2 3 4、S 2 3 8 の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップ S 2 3 9）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A を使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 B を使用テーブルにセットする。また、CPU 1 0 3 は、図 1 4 に示すステップ S 4 0 2 の処理と同様に、現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 を示す数値データを、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップ S 2 4 0）。

10

## 【 0 2 2 3 】

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

20

## 【 0 2 2 4 】

こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ S 2 4 5）、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

30

## 【 0 2 2 5 】

ステップ S 2 4 1 にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップ S 2 4 1 ; N o）、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 6）。そして、「小当り」と判定されたときには（ステップ S 2 4 6 ; Y e s）、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 4 7）。そして、小当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、小当り種別決定テーブル 1 3 2 を選択してセットする（ステップ S 2 4 8）。こうしてセットされた小当り種別決定テーブル 1 3 2 を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別決定用の乱数値 MR 2 を示す数値データを、「小当り A」、「小当り B」、「小当り C」の各小当り種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、小当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ S 2 4 9）。

40

## 【 0 2 2 6 】

こうして決定された小当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた小当り種別バッファの格納値である小当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ S 2 5 0）、決定された小当り種別を記憶させる。一例として、小当り種別が「小当り A」であれば小当り種別バッファ値を「0」とし、「小当り B」であれば「1」とし、「小当り C」であれば「2」とすればよい。

## 【 0 2 2 7 】

ステップ S 2 4 6 にて「小当り」ではないと判定された場合や（ステップ S 2 4 6 ; N o）、ステップ S 2 4 5、S 2 5 0 の処理のいずれかを実行した後は、大当り遊技状態

50

や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果や小当り遊技状態とする場合における小当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS251）。

#### 【0228】

ステップS251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S252）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップS235；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS253）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストラシ  
10  
ン表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

#### 【0229】

図16は、変動パターン設定処理として、図12のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図16に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、現在設定されているテーブルパターンを特定する（ステップS260）。なお、詳しくは後述するが、テーブルパターンは、図12に示すS117の大当り  
20  
終了処理やステップS118の小当り開放前処理にて、図17に示すテーブルパターン決定テーブルが参照されて決定される。なお、移行条件が成立するまでの間は、決定されたテーブルパターンが保持されることとなる。なお、この実施の形態では、初期のテーブルパターンとして、「テーブルパターン1」が決定されている。また、大当りの移行条件が成立した場合も、小当りの場合と同様に、ステップS114の大当り開放前処理にてテーブルパターンを決定してもよい。

#### 【0230】

図18～図24は、「テーブルパターン1」～「テーブルパターン7」のそれぞれに含まれる各種変動パターンテーブルの構成例を示す図である。いずれの図においても、（A）が大当り変動パターン決定テーブルを、（B）が小当り変動パターン決定テーブルを、（C）がハズレ変動パターン決定テーブルを示している。大当り変動パターン決定テ  
30  
ーブルは、特図表示結果を「大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り変動パターン決定テーブルでは、大当り種別の決定結果が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、複数の変動パターンのいずれかに割り当てられている。小当り変動パターン決定テーブルは、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、小当り種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数  
40  
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。小当り変動パターン決定テーブルでは、小当り種別の決定結果が「小当りA」や「小当りB」、「小当りC」のいずれであるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、複数の変動パターンのいずれかに割り当てられている。ハズレ変動パターン決定テーブルは、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、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値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。

#### 【0231】

図18は、「テーブルパターン1」に含まれる変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。「テーブルパターン1」に示されるテーブルパターンは、遊技状態が「低確  
50  
低ベース状態」であるときに、小当り種別が「小当りA」の小当りに決定された場合に決定されるテーブルパターンであり、図12のステップS120における小当り終了処理に

て当該テーブルパターンが決定される。図 18 (A) に示す大当り変動パターン決定テーブルや図 18 (C) に示すハズレ変動パターン決定テーブルでは、他のテーブルパターンにおける大当り変動パターン決定テーブルと比較して、「擬似連」の変動パターンに決定される割合が高くなるように、各変動パターンに決定値が割り当てられている。また、「擬似連」の変動が行われた場合に「ノーマルリーチ」のリーチ演出が実行される割合が、「擬似連」の変動が行われた後に「スーパーリーチ」のリーチ演出が実行される割合や「擬似連」の変動が行われず「ノーマルリーチ」のリーチ演出が実行される割合よりも高くなるように各変動パターンに決定値が割り当てられている。また、「擬似連」の変動後に「スーパーリーチ」のリーチ演出が実行される P A 5 - 1 に対応する変動パターンが、大当り変動パターン決定テーブルに割り当てられ、ハズレ変動パターン決定テーブルには「擬似連」の変動後に「スーパーリーチ」のリーチ演出が実行される変動パターンが割り当てられていない。これによれば、「擬似連」の変動後に「スーパーリーチ」のリーチ演出が実行されることで、遊技者は、「大当り」となることを認識できるため、遊技興趣を向上させることができる。なお、「擬似連」の変動後に「スーパーリーチ」のリーチ演出が実行される変動パターンは、ハズレ変動パターン決定テーブルにも割り当てられていてもよく、その場合には、大当り変動パターン決定テーブルに割り当てられている決定値の数の方がハズレ変動パターン決定テーブルに割り当てられている決定値の数よりも多くなるようにすればよい。これによれば、「擬似連」の変動後に「スーパーリーチ」のリーチ演出が実行された場合に、「大当り」となる可能性が高いことを示すこととなり、リーチ演出の信頼度を保ち、遊技興趣を向上させることができる。図 18 (B) に示す小当り変動パターンでは、各変動パターン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に割り当てられている部分がある。これにより、各小当り種別に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。

#### 【 0 2 3 2 】

図 19 は、「テーブルパターン 2」に含まれる変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。「テーブルパターン 2」に示されるテーブルパターンは、遊技状態が「低確低ベース状態」であるときに、小当り種別が「小当り B」の小当りに決定された場合に決定されるテーブルパターンであり、図 12 のステップ S 1 2 0 における小当り終了処理にて当該テーブルパターンが決定される。図 19 (A) に示す大当り変動パターン決定テーブルや図 19 (C) に示すハズレ変動パターン決定テーブルでは、他のテーブルパターンにおける大当り変動パターン決定テーブルと比較して、「擬似連」の変動パターンに決定される割合が低くなるように、各変動パターンに決定値が割り当てられている。また、大当り変動パターン決定テーブルにおいて、「擬似連」の変動後に「スーパーリーチ」のリーチ演出が実行される変動パターンである P A 5 - 2 に決定される割合が、ハズレ変動パターン決定テーブルにおいて、「擬似連」の変動後に「スーパーリーチ」のリーチ演出が実行される変動パターンである P A 3 - 2 に決定される割合と比較して十分に大きくなっているため、「擬似連」の変動後に「スーパーリーチ」のリーチ演出が実行された場合には、「大当り」となる可能性が高いことを示している。図 19 (B) に示す小当り変動パターンでは、各変動パターン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に割り当てられている部分がある。これにより、各小当り種別に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。

#### 【 0 2 3 3 】

図 20 は、「テーブルパターン 3」に含まれる変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。「テーブルパターン 3」に示されるテーブルパターンは、遊技状態が「低確低ベース状態」であるときに、小当り種別が「小当り C」の小当りに決定された場合や遊技状態が「低確低ベース状態」であるときに、大当り種別が「突確」に決定された場合に決定されるテーブルパターンであり、図 12 のステップ S 1 2 0 における小当り終了処理やステップ S 1 1 7 における大当り終了処理にて当該テーブルパターンが決定される。図 20 (A) に示す大当り変動パターン決定テーブルや図 20 (C) に示すハズレ変動パターン決定テーブルでは、「擬似連」の変動パターンが設定されていない。したがって、他

のテーブルパターンとは異なる変動パターンに決定することができる。これによれば、テーブルパターンに応じて異なる演出が実行されるため、遊技興趣を向上させることができる。図20(B)に示す小当り変動パターンでは、各変動パターン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に割り当てられている部分がある。これにより、各小当り種別に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。また、図20(B)に示す小当り変動パターンでは、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、異なる変動パターンに決定することができる。

#### 【0234】

図21は、「テーブルパターン4」に含まれる変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。「テーブルパターン4」に示されるテーブルパターンは、遊技状態が「高確低ベース状態」であるときに、小当りに決定された場合に決定されるテーブルパターンであり、図12のステップS120における小当り終了処理にて当該テーブルパターンが決定される。なお、「小当りA」、「小当りB」、「小当りC」といった小当り種別に関わらず、当該テーブルパターンが決定される。図21(A)に示す大当り変動パターン決定テーブルや図21(C)に示すハズレ変動パターン決定テーブルでは、「スーパーリーチA」～「スーパーリーチC」といった種類のリーチ演出を実行する変動パターンに決定値が割り当てられている。「テーブルパターン1」～「テーブルパターン3」において設定されているスーパーリーチは、「テーブルパターン1」が「スーパーリーチA」、「テーブルパターン2」が「スーパーリーチB」、「テーブルパターン3」が「スーパーリーチC」といったように、各テーブルパターンに応じてスーパーリーチの種類が決定され、当該スーパーリーチの種類(テーブルパターン1～3で決定されるリーチの種類)は、設定ステージに対応しており、設定ステージが「A」ならば「スーパーリーチA」、設定ステージが「B」ならば「スーパーリーチB」、といったように設定されている。したがって、「テーブルパターン4」に含まれる変動パターン決定テーブルによれば、複数種類のスーパーリーチに決定されるため、遊技興趣を向上させることができる。図21(B)に示す小当り変動パターンでは、各変動パターン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に割り当てられている部分がある。これにより、各小当り種別に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。

#### 【0235】

図22は、「テーブルパターン5」に含まれる変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。「テーブルパターン5」に示されるテーブルパターンは、遊技状態が「高確低ベース状態」であるときに、大当り種別が「突確」に決定された場合に決定されるテーブルパターンであり、図12のステップS117における大当り終了処理にて当該テーブルパターンが決定される。図22(A)に示す大当り変動パターン決定テーブルや図22(C)に示すハズレ変動パターン決定テーブルでは、「スーパーリーチD」や「スーパーリーチE」といった種類のリーチ演出を実行する変動パターンに決定値が割り当てられている。これは、遊技状態が「高確状態」(高確低ベース状態または高確高ベース状態)特有のリーチ演出となるように設定されている。したがって、「テーブルパターン5」に含まれる変動パターン決定テーブルによれば、高確状態特有のリーチ演出を実行することが可能となり、遊技興趣を向上させることができる。図22(B)に示す小当り変動パターンでは、各変動パターン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に割り当てられている部分がある。これにより、各小当り種別に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。

#### 【0236】

図23は、「テーブルパターン6」に含まれる変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。「テーブルパターン6」に示されるテーブルパターンは、いずれの遊技状態であるかに関わらず、大当り種別が「確変」に決定された場合に決定されるテーブルパターンであり、図12のステップS117における大当り終了処理にて当該テーブルパターンが決定される。図23(A)に示す大当り変動パターン決定テーブルや図23(C)に

示すハズレ変動パターン決定テーブルでは、「テーブルパターン５」に含まれる大当り変動パターン決定テーブルやハズレ変動パターン決定テーブルと同様に、高確状態特有のリーチ演出を実行する変動パターンに決定されるように設定されているだけでなく、他の種類のスーパーリーチ演出（例えばスーパーリーチＡ～Ｃなど）を実行しないように、他の種類のスーパーリーチを含む変動パターンが設定されていない。また、図２３（Ｃ）に示すハズレ変動パターン決定テーブルには、「擬似連」の変動を行う変動パターンが設定されていないため、「擬似連」の変動が行われたことに対する遊技者の期待感を向上させることができる。図２３（Ｂ）に示す小当り変動パターンでは、各変動パターン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に割り当てられている部分がある。これにより、各小当り種別に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。

10

#### 【０２３７】

図２４は、「テーブルパターン７」に含まれる変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。「テーブルパターン７」に示されるテーブルパターンは、いずれの遊技状態であるかに関わらず、大当り種別が「非確変」に決定された場合に決定されるテーブルパターンであり、図１２のステップＳ１１７における大当り終了処理にて当該テーブルパターンが決定される。図２４（Ａ）に示す大当り変動パターン決定テーブルや図２４（Ｃ）に示すハズレ変動パターン決定テーブルでは、「テーブルパターン５」に含まれる大当り変動パターン決定テーブルやハズレ変動パターン決定テーブルと同様に、高確状態特有のリーチ演出を実行する変動パターンに決定されるように設定されているだけでなく、「テーブルパターン６」と同様に、他の種類のスーパーリーチ演出（例えばスーパーリーチＡ～Ｃなど）を実行しないように、他の種類のスーパーリーチを含む変動パターンが設定されていない。また、図２４（Ａ）に示す大当り変動パターン決定テーブルや図２４（Ｃ）に示すハズレ変動パターン決定テーブルでは、ともに「擬似連」の変動を含む変動パターンが設定されており、「テーブルパターン６」に含まれる変動パターン決定テーブルとは異なる変動パターンが設定されている。これにより、各テーブルパターンとは異なる変動パターンに決定されることとなる。図２４（Ｂ）に示す小当り変動パターンでは、各変動パターン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に割り当てられている部分がある。これにより、各小当り種別に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。また、図２４（Ｂ）に示す小当り変動パターンでは、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、異なる変動パターンに決定することができる。このように、テーブルパターンに応じて異なる変動パターンテーブルが含まれており、テーブルパターンに応じて異なる変動パターンに決定されるため、遊技興趣を向上させることができる。

20

30

#### 【０２３８】

また、この実施の形態では、テーブルパターン１～７の各テーブルパターンにおける大当り変動パターン決定テーブルでは、少なくとも決定値（ＭＲ３の値）が「２２６」～「２５１」の範囲では、スーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンとなるように設定されている。また、各テーブルパターンにおけるハズレ変動パターン決定テーブルでは、少なくとも決定値（ＭＲ３の値）が「２３２」～「２５１」の範囲では、スーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンとなるように設定されている。このように、スーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンについて、テーブルパターンに関わらず共通の決定値が割り当てられているため、移行条件が成立して設定ステージの切り替え（テーブルパターンの切り替え）が行われた場合であっても、入賞時に判定した変動カテゴリが変化してしまい、先読み予告演出の演出内容と先読み予告演出の対象となる可変表示の表示結果との不整合が生じてしまうことを防止でき、先読み予告演出の信頼性を保つことができるとともに、予告演出の実行割合が低下することを抑制することができる。したがって、遊技興趣を向上させることができる。また、テーブルパターン１～７の各テーブルパターンにおけるハズレ変動パターン決定テーブルでは、少なくとも決定値（ＭＲ３の

40

50



値)が「1」～「40」の範囲では、非リーチでハズレとなる変動パターンとなるように設定されている。このように、リーチ演出を実行せずハズレとなる変動パターンについて、テーブルパターンに関わらず共通の決定値が割り当てられているため、先読み予告演出の対象となる保留情報よりも以前に記憶された保留情報に対応する可変表示にリーチ演出が行われないことを判定して先読み予告演出を実行することができるため、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0239】

図16に戻り、ステップS260の処理を実行した後は、大当たりフラグがオンであるかを判定する(ステップS261)。そして、大当たりフラグがオンであれば(ステップS261; Yes)、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、図18～図24のうち、ステップS260で特定したテーブルパターンの大当たり変動パターン決定テーブルを選択してセットする(ステップS262)。また、例えばRAM102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「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかを特定する(ステップS263)。

10

#### 【0240】

図16に示すステップ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を判定する(ステップS264)。そして、小当たりフラグがオンであれば(ステップS264; Yes)、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、図18～図24のうち、ステップS260で特定したテーブルパターンの小当たり変動パターン決定テーブルを選択してセットする(ステップS265)。また、例えばRAM102に記憶されている小当たり種別バッファ値を読み取ることなどにより、小当たり種別が「小当たりA」、「小当たりB」、「小当たりC」のいずれであるかを特定する(ステップS266)。

20

#### 【0241】

ステップS264にて小当たりフラグがオフであるときには(ステップS264; No)、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、図18～図24のうち、ステップS260で特定したテーブルパターンのハズレ変動パターン決定テーブルを選択してセットする(ステップS267)。

#### 【0242】

ステップS263、S266、S267の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン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S269)。ここで、ステップS269の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第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を決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値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を複数種類のいずれかに決定することができる。

30

40

#### 【0243】

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

#### 【0244】

小当たりフラグがオンであるときには、小当たり変動パターン決定テーブルを構成するテ

50

ブルデータのうちから、ステップS 2 6 6の処理により特定された小当り種別に対応するテーブルデータを選択肢、変動パターン決定用の乱数値M R 3を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターンを決定できればよい。こうして、C P U 1 0 3は、特図表示結果を「小当り」にする決定結果に対応して予め複数用意された変動パターンのうちから、いずれかの変動パターンに決定できればよい。

#### 【 0 2 4 5 】

大当りフラグと小当りフラグがともにオフであるときには、ステップS 2 6 9の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするかが決定される。すなわち、ステップS 2 6 9の処理には、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

10

#### 【 0 2 4 6 】

ステップS 2 6 9にて変動パターンを決定した後は、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する(ステップS 2 7 0)。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。

#### 【 0 2 4 7 】

ステップS 2 7 0の処理を実行した後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4 Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS 2 7 1)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4 Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

20

#### 【 0 2 4 8 】

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

30

40

#### 【 0 2 4 9 】

ここで、第1変動開始コマンドは、第1特別図柄表示装置4 Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定するコマンドである。第2変動開始コマンドは、第2特別図柄表示装置4 Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定するコマンドである。変動パターン指定コマンドは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定するコマンドである。遊技状態指定コマンドは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定するコマンドである。

50

## 【 0 2 5 0 】

ステップ S 2 7 2 でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから所定のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドが、順次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 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

10

## 【 0 2 5 1 】

その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“ 2 ”に更新してから（ステップ S 2 7 3）、変動パターン設定処理を終了する。

## 【 0 2 5 2 】

図 2 5 は、大当たり終了処理として、図 1 2 のステップ S 1 1 7 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 5 に示す大当たり終了処理において、CPU 1 0 3 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 S 3 2 1）。一例として、図 1 2 に示す大当たり開放後処理において、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 S 3 2 1 の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を 1 減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値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 S 3 2 1 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 S 3 2 1 ; N o）、そのまま大当たり終了処理を終了する。

20

## 【 0 2 5 3 】

これに対して、ステップ S 3 2 1 にて大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップ S 3 2 1 ; Y e s）、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出すことなどにより（ステップ S 3 2 2）、大当たり種別を特定する。そして、確変フラグや時短フラグを参照するなどして、現在の遊技状態を特定する（ステップ S 3 2 3）。

30

## 【 0 2 5 4 】

ステップ S 3 2 3 の処理を実行した後は、特定した遊技状態が、「高確高ベース状態」であるか否かを判定する（ステップ S 3 2 4）。そして、「高確高ベース状態」であると判定した場合は（ステップ S 3 2 4 ; Y e s）、現在設定されているテーブルパターンを特定する（ステップ S 3 2 5）。ステップ S 3 2 5 の処理を実行した後や、ステップ S 3 2 4 にて「高確高ベース状態」ではないと判定した場合は（ステップ S 3 2 4 ; N o）、図 1 7 に示すテーブルパターン決定テーブルを参照するなどして、大当たり遊技状態の終了後に使用するテーブルパターンを決定する（ステップ S 3 2 6）。図 1 7 に示すテーブルパターン決定テーブルは、図 2 5 に示すステップ S 3 2 6 の処理や後述する図 2 7 のステップ S 3 0 6 の処理にて参照されるテーブルであり、遊技状態と移行条件（大当たり種別や小当たり種別など）とに応じて、小当たり遊技状態や大当たり遊技状態の終了後に使用するテーブルパターンを決定するためのテーブルである。例えば、図 2 5 のステップ S 3 2 2 で特定した大当たり種別が「突確」である場合、ステップ S 3 2 3 にて特定した遊技状態が「低確低ベース状態」であれば、「テーブルパターン 3」を、「高確低ベース状態」であれば、「テーブルパターン 4」を、「低確高ベース状態」であれば、「テーブルパターン 7」をそれぞれ大当たり遊技状態の終了後に使用するテーブルパターンとして決定し、ステップ S 3 2 3 にて特定した遊技状態が「高確高ベース状態」である場合、ステップ S 3 2 5 にて特定した現在設定されているテーブルパターンが「テーブルパターン 5」であれば、「テーブルパターン 5」を、「テーブルパターン 6」であれば「テーブルパターン 6」を、大当たり遊技状態の終了後に使用するテーブルパターンとして決定する。なお、大当たり種別

40

50

が「突確」の大当り遊技状態の終了後は、「低確低ベース状態」であれば、「高確高ベース状態」に、「低確高ベース状態」であれば、「高確高ベース状態」に制御され、その他の遊技状態である場合は、現在の遊技状態が保持される。

#### 【0255】

また、ステップS322で特定した大当り種別が「確変」である場合には、遊技状態に関わらず、大当り遊技状態の終了後に使用するテーブルパターンとして「テーブルパターン6」を決定する。なお、大当り種別が「確変」の大当り遊技状態の終了後は、「高確高ベース状態」の遊技状態に制御される。また、ステップS322で特定した大当り種別が「非確変」である場合には、遊技状態に関わらず、大当り遊技状態の終了後に使用するテーブルパターンとして「テーブルパターン7」を決定する。なお、大当り種別が「非確変」の大当り遊技状態の終了後は、「低確高ベース状態」の遊技状態に制御される。なお、ステップS324の処理では、図17に示すように、遊技状態と大当り種別に応じて、大当り遊技状態の終了後におけるテーブルパターンの種類が決定される。

#### 【0256】

ステップS326の処理を実行した後は、ステップS322で特定した大当り種別が「非確変」であるか否かを判定する(ステップS327)。「非確変」でない場合(ステップS327; No)、確変フラグをオン状態にセットするとともに、確変状態を開始する設定を行う(ステップS328)。続いてステップS322で特定した大当り種別が「突確」であるか否かを判定する(ステップS329)。「突確」でない場合(ステップS329; No)、または、ステップS327にて「非確変」であると判定した場合(ステップS327; Yes)、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値(例えば「100」)を、時短回数カウンタに設定するとともに時短フラグをオン状態にセットして、時短状態の開始設定を行う(ステップS330)。ステップS330の処理を実行した後や、ステップS329の処理にて「突確」であると判定した場合(ステップS329; Yes)は、大当り終了コマンドを演出制御基板12に送信し(ステップS331)、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S332)、大当り終了処理を終了する。なお、大当り終了コマンドには、大当り遊技状態の終了後に使用するテーブルパターンの種類を示すテーブルパターン決定コマンドが含まれている。

#### 【0257】

図26は、小当り開放前処理として、図12のステップS118にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図26に示す小当り開放前処理において、CPU103は、まず、小当り開始時演出待ち時間が経過したか否かを判定する(ステップS301)。このとき、小当り開始時演出待ち時間が経過していなければ(ステップS301; No)、小当り開放前処理を終了する。ここでは、特図プロセスフラグの値が更新されないことから、次のタイマ割込みが発生したときに小当り開放前処理が再び実行され、小当り開始時演出待ち時間が経過するまで待機する。

#### 【0258】

ステップS301にて小当り開始時演出待ち時間が経過した場合には(ステップS301; Yes)、例えば小当り種別バッファなどから小当り種別の記憶データを読み出す(ステップS302)。そして、確変フラグや時短フラグを参照するなどして、現在の遊技状態を特定する(ステップS303)。ステップS303の処理を実行した後は、特定した遊技状態が、「高確高ベース状態」であるか否かを判定する(ステップS304)。そして、「高確高ベース状態」であると判定した場合は(ステップS304; Yes)、現在設定されているテーブルパターンを特定する(ステップS305)。ステップS325の処理を実行した後や、ステップS304にて「高確高ベース状態」ではないと判定した場合は(ステップS304; No)、図17に示すテーブルパターン決定テーブルを参照するなどして、小当り遊技状態の終了後に使用するテーブルパターンを決定する(ステップS306)。

#### 【0259】

例えば、図 26 のステップ S 303 にて特定した遊技状態が「低確低ベース状態」である場合、ステップ S 302 で特定した小当り種別が「小当り A」であれば、「テーブルパターン 1」を、「小当り B」であれば、「テーブルパターン 2」を、「小当り C」であれば、「テーブルパターン 3」をそれぞれ小当り遊技状態の終了後に使用するテーブルパターンとして決定する。ステップ S 303 にて特定した遊技状態が「高確低ベース状態」である場合、小当り種別によらず、「テーブルパターン 4」を小当り遊技状態の終了後に使用するテーブルパターンとして決定する。ステップ S 303 にて特定した遊技状態が「低確高ベース状態」である場合、小当り種別によらず、「テーブルパターン 7」を小当り遊技状態の終了後に使用するテーブルパターンとして決定する。ステップ S 303 にて特定した遊技状態が「高確高ベース状態」である場合、ステップ S 305 にて特定した現在設定されているテーブルパターンが「テーブルパターン 5」であれば、「テーブルパターン 5」を、「テーブルパターン 6」であれば「テーブルパターン 6」を、小当り遊技状態の終了後に使用するテーブルパターンとして決定する。

10

#### 【0260】

ステップ S 306 の処理を実行した後は、決定したテーブルパターンの種類を示すテーブルパターン決定コマンドを演出制御基板 12 に送信する。詳しくは後述するが、これにより、演出制御基板 12 の側では、テーブルパターンに応じた設定ステージが設定されることとなる。そして、読み出された小当り種別に対応する大入賞口開放パターンを決定する（ステップ S 308）。図 27 は、ステップ S 303 の処理による大入賞口開放パターンの決定例を示している。図 27 に示すように、この実施の形態では、小当り種別が「小当り A」、「小当り B」、「小当り C」のいずれであるかに応じて、1.8 秒、0.5 秒、1.0 秒といった、異なる大入賞口開放時間が設定される。こうして、小当り種別の決定結果に応じて異なる大入賞口開放時間を設定することができる。

20

#### 【0261】

ステップ S 308 の処理に続いて、RAM 102 の所定領域（例えば遊技制御カウンタ設定部）に設けられた入賞個数カウンタをクリアして、その格納値である入賞個数カウンタ値を「0」に初期化する（ステップ S 309）。そして、大入賞口を閉鎖状態から開放状態とするための開放開始制御が行われる（ステップ S 310）。このときには、大入賞口扉用のソレノイド 82 に駆動信号を送信するための設定が行われる。その後、特図プロセスフラグの値を“9”に更新してから（ステップ S 311）、小当り開放前処理を終了する。ステップ S 311 にて特図プロセスフラグの値が“9”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図 12 に示すステップ S 119 の小当り開放中処理が実行される。

30

#### 【0262】

図 28 は、小当り開放中処理として、図 12 のステップ S 119 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 28 に示す小当り開放中処理において、CPU 103 は、まず、大入賞口開放時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 401）。このとき、大入賞口開放時間が経過していなければ（ステップ S 401；No）、カウントスイッチ 23 から伝送された検出信号がオン状態となったか否かを判定する（ステップ S 402）。

40

#### 【0263】

ステップ S 402 にてカウントスイッチ 23 がオフである場合には（ステップ S 402；No）、小当り開放中処理を終了する。一方、ステップ S 402 にてカウントスイッチ 23 がオンである場合には（ステップ S 402；Yes）、入賞個数カウンタ値を 1 加算するように更新する（ステップ S 403）。続いて、カウントスイッチ 23 により遊技球が検出されたことに基づいて、賞球となる遊技球を払い出すための設定を行ってから（ステップ S 404）、小当り開放中処理を終了する。なお、賞球を直接に払い出すことに代えて、賞球の個数に対応した得点を付与するようにしてもよい。

#### 【0264】

例えばステップ S 404 の処理において、CPU 103 は、カウントスイッチ 23 によ

50

り遊技球が検出されたことに対応して、所定個数（例えば「14」）の遊技球を払い出すよう指示する所定の払出制御コマンド（例えば賞球個数指定コマンド）が払出制御基板に対して送信されるように、予め用意された払出制御コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレスなど）を指定すればよい。こうして設定された払出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に遊技制御用タイマ割込み処理に含まれる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から払出制御基板に対して伝送されればよい。

#### 【0265】

ステップS401にて大入賞口開放時間が経過したと判定された場合には（ステップS401；Yes）、開放状態となっている大入賞口を閉鎖状態に戻すための開放終了制御が行われる（ステップS405）。このときには、大入賞口雇用のソレノイド82に対する駆動信号の送信を停止するための設定が行われればよい。また、入賞球検出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS406）。入賞球検出待ち時間は、大入賞口を開放状態から閉鎖状態とした後、それ以前に大入賞口へと進入した全部の遊技球を、確実にカウントスイッチ23が検出できるための所要時間（遅れ玉待ち時間）として、予め定められていればよい。そして、特図プロセスフラグの値を“10”に更新してから（ステップS407）、小当り開放中処理を終了する。ステップS407にて特図プロセスフラグの値が“10”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図12に示すステップS120の小当り終了処理が実行される。

#### 【0266】

図29は、小当り終了処理として、図12のステップS120にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図29に示す小当り終了処理において、CPU103は、まず、まず、入賞球検出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS341）。このとき、入賞球検出待ち時間が経過していなければ（ステップS341；No）、図28に示すステップS322～S324の処理と同様に、大入賞口へと進入した遊技球の検出結果に基づいて、入賞個数カウント値の更新や賞球の払出設定を行うための処理を実行する（ステップS342～S344）。ステップS341にて入賞球検出待ち時間が経過したと判定された場合には（ステップS341；Yes）、小当り遊技状態の終了時におけるコマンドの送信設定を行うとともに（ステップS345）、特図プロセスフラグの値を“0”に更新してから（ステップS346）、小当り終了処理を終了する。

#### 【0267】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

#### 【0268】

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S71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS72）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS72；No）、ステップS72の処理を繰り返し実行して待機する。

#### 【0269】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望

ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目(MODE)と2バイト目(EXT)を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

#### 【0270】

ステップS72にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS72; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS73)、コマンド解析処理を実行する(ステップS74)。ステップS74にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

#### 【0271】

ステップS74にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS75)。ステップS75の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

20

#### 【0272】

ステップS75の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され(ステップS76)、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後、ステップS72の処理に戻る。

#### 【0273】

図31は、コマンド解析処理として、図30のステップS74にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図31に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する(ステップS501)。このとき、受信コマンドがなければ(ステップS501; No)、コマンド解析処理を終了する。

30

#### 【0274】

ステップS501にて受信コマンドがある場合には(ステップS501; Yes)、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS502)。そして、第1始動口入賞指定コマンドであるときには(ステップS502; Yes)、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する(ステップS503)。例えば、ステップS503の処理では、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部192に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

40

#### 【0275】

ステップS502にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には(ステップS502; No)、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS504)。そして、第2始動口入賞指定コマンドであるときには(ステップS504; Yes)、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する(ステップS505)。例えば、ステップS505の処理では、第2保留記憶数通知コマンドの受信待

50

ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【0276】

ステップS504にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には(ステップS504; No)、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS506)。ステップS506にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には(ステップS506; No)、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する(ステップS507)。ステップS507にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には(ステップS507; No)、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップS508)。そして、第1保留記憶数通知コマンドであるときには(ステップS508; Yes)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第1保留記憶数通知待ち時間をクリアする(ステップS509)。

10

【0277】

ステップS508にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には(ステップS508; No)、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップS510)。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときには(ステップS510; Yes)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする(ステップS511)。

20

【0278】

ステップS506にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や(ステップS506; Yes)、ステップS507にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合(ステップS507; Yes)、あるいはステップS503、S505、S509、S511の処理のいずれかを実行した後は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭に格納してから(ステップS512)、ステップS501の処理に戻る。

【0279】

なお、変動開始コマンド(第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド)とともに保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納しないようにしてもよい。すなわち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

30

【0280】

ステップS510にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には(ステップS510; No)、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから(ステップS513)、ステップS501の処理に戻る。

【0281】

始動口入賞指定コマンドや図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのように、始動入賞が発生したときに主基板11から受信する演出制御コマンドは、始動入賞時のコマンドともいう。また、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数が増加したことを認識可能に指定する演出制御コマンドである第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、保留記憶情報ともいう。保留記憶情報には、始動口入賞指定コマンドも含まれる。始動入賞が発生したときに、乱数値MR1~MR3などを示す数値データに基づいて、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」に決定されるか否かの判定結果、大当たり種別の判定結果、変動カテゴリの判定結果を指定する演出制御コマンドである図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドは、判定結果情報ともいう。なお、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭から順次に受信コマンドを格納するときには、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カ

40

50



テゴリコマン、保留記憶数通知コマンドのいずれであるかを区別せずに格納してもよいし、各受信コマンドを区別して、対応する格納領域における空き領域の先頭に格納してもよい。各受信コマンドを区別して受信する場合には、取りこぼした受信コマンドの格納領域が空欄となり、1セットとして受信すべき一部の演出制御コマンドのみが過剰に格納されることになる。

#### 【0282】

具体的な一例として、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかを受信したときには、第1保留記憶数通知待ち時間や第2保留記憶数通知待ち時間が経過しているか否かを判定する。このとき、これらの待ち時間が経過していなければ、始動口入賞指定コマンドに対応するコマンドとして正常な受信期間内に受信できたとして、既に始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに記憶されている始動口入賞指定コマンドと対応付けて、受信コマンドを格納する。一方、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかを受信したときに、第1保留記憶数通知待ち時間や第2保留記憶数通知待ち時間が経過していれば、始動口入賞指定コマンドが欠落しているとして、あるいは、正常な受信期間内に受信できなかったとして、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにて新たなバッファ番号と対応付けて、受信コマンドを格納すればよい。

10

#### 【0283】

図32は、演出制御プロセス処理として、図30のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図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、まず、先読み予告演出の有無や演出態様を決定する先読み予告決定処理を実行する(ステップS161)。

20

#### 【0284】

図33は、図32のステップS161にて実行される先読み予告決定処理の一例を示すフローチャートである。図33に示す先読み予告決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける記憶内容をチェックする(ステップS701)。そして、始動入賞時のコマンドのうち、少なくともいずれかとなる新たな受信コマンドがあるか否かを判定する(ステップS702)。例えば、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに少なくとも始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドまたは保留記憶数通知コマンドのうち、いずれかが新たに格納されているか否かを確認することにより受信コマンドの有無を判定できる。いずれのコマンドも新たに受信していなければ(ステップS702; No)、そのまま先読み予告決定処理を終了する。

30

#### 【0285】

ステップS702にて受信コマンドがあると判定された場合には(ステップS702; Yes)、先読み予告演出の実行が制限される先読み予告制限中であるか否かを判定する(ステップS703)。この実施の形態では、遊技状態が時短状態や確変状態であって、時短制御が実行されている期間中は先読み予告演出の実行が制限される。また、小当り遊技状態や大当り遊技状態である場合にも先読み予告演出の実行が制限される。遊技状態が時短状態や確変状態であるか否かは、主基板11から送信される遊技状態指定コマンドから特定すればよい。また、小当り遊技状態や大当り遊技状態であるか否かは、演出プロセスフラグの値が“4”~“7”のいずれかであるか否かなどにより特定すればよい。また、ステップS733において先読み予告演出の実行を制限する先読み予告制限中の設定が行われた場合も、先読み予告制限中であると判定する。

40

#### 【0286】

一方、遊技状態が大当り遊技状態や小当り遊技状態であるときでも、先読み予告演出を実行可能にしてもよい。例えば始動入賞の発生に基づいて始動入賞時のコマンドを受信した後、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数が所定回数(例えば「10」となったときに、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されている図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドを読み出して先読み予告演出を実行するか否かを決定し、そのラ

50

ウンドを実行中に先読み予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、先読み予告演出として、連続した態様の演出ではなく、例えば、今回の大当たり遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する一発告知態様の演出を実行してもよい。

【0287】

また、遊技状態が時短状態や確変状態であって、時短制御が実行されている期間中においても、先読み予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、一部の先読み予告演出を実行するようにしてもよいし、時短制御が実行されている期間中専用の先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

【0288】

ステップS703にて先読み予告制限中ではない場合には(ステップS703; No)、始動入賞の発生に基づく受信コマンドの順序と内容をチェックして(ステップS704)、第2始動入賞が指定されているか否かを判定する(ステップS705)。その後、正常に受信できたか否かを判定する(ステップS706)。ステップS706の処理では、例えば始動入賞時の受信コマンドが順番通りであるか否か、欠落なくすべて受信できたか否か、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否か、始動口入賞指定コマンドと保留記憶数通知コマンドとの内容が整合しているか否かなどの確認を行い、いずれか1つでも否定された場合には、正常に受信できなかったと判定すればよい。なお、いずれか1つでも否定された場合に異常が発生したと判定するものに限定されず、例えばいずれか2つが否定された場合に異常が発生したと判定するようにしてもよい。あるいは、すべてが否定された場合に異常が発生したと判定するようにしてもよい。

【0289】

ステップS707にて正常に受信できたと判定された場合には(ステップS707; Yes)、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されている前回までの変動カテゴリコマンドをチェックする(ステップS707)。

【0290】

続いて、既に読み予告演出の実行を決定済みであるか否かを判定する(ステップS708)。例えば、ステップS708の処理では、演出制御フラグ設定部191に設けられた先読み予告実行決定フラグがオンであるときに、先読み予告演出の実行を決定済みであると判定すればよい。先読み予告実行決定フラグは、後述するステップS714にてオン状態にセットされる。

【0291】

ステップS703にて先読み予告演出の実行が決定済みではない場合には(ステップS708; No)、現在の保留記憶数が「2」～「4」であり、かつ、前回までの変動カテゴリが非リーチハズレとなるものか小当たりとなるもののみであるか否かを判定する(ステップS709)。即ち、この実施の形態では、可変表示結果が「非リーチハズレ」または「小当たり」となる保留データが1～3個ある場合には、その保留データを利用して連続予告演出を実行するようにしている。

【0292】

また、キャラクタを表示する予告以外の先読み予告演出(例えば保留表示予告など)を実行する場合には、可変表示結果が「非リーチハズレ」や「小当たり」以外となる保留データが含まれている場合にも、連続予告演出を実行するようにしてもよい。このようにした場合、連続予告演出の実行途中でリーチが発生したり、「大当たり」となることがあるので、意外性のある演出を実行できる。可変表示結果が「非リーチハズレ」や「小当たり」以外となる保留データが含まれている場合に連続予告演出を実行するようする場合に、例えば、リーチを伴う可変表示においては、キャラクタを表示する予告以外の演出態様の連続予告演出が選択されるようにすればよい。このようにすることで、先読みの対象となる可変表示が実行さえる前の表示結果に関わらず連続予告演出を実行することができる。

【0293】

例えば、ステップS707の処理では、最新の変動カテゴリコマンドよりも1つ前まで

10

20

30

40

50

に受信して始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されているデータの数、及び、変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリを読み取る。ステップS709の処理では、ステップS707における読取結果により、データの数「2」～「4」であるか、非リーチハズレに対応した変動カテゴリを指定するものや小当りに対応した変動カテゴリを指定するもののみであるか否かを判定する。

【0294】

ステップS709にて、現在の保留記憶数が「2」～「4」であり、かつ、前回までの変動カテゴリが非リーチハズレとなるものや小当りとなるもののみであると判定された場合には（ステップS709；Yes）、先読み予告演出を実行するか否かと、先読み予告演出を実行する場合における先読み予告演出の演出態様に対応した先読み予告パターンとを決定する（ステップS710）。

10

【0295】

一例として、ステップS710の処理では、先読み予告演出の有無と先読み予告パターンとを決定するための使用テーブルとして、予め用意された先読み予告決定テーブルを選択してセットする。先読み予告決定テーブルでは、予告対象となる可変表示に対応する始動入賞の発生に基づいて送信された変動カテゴリコマンドの指定内容などに応じて、先読み予告種別決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、先読み予告演出を実行しない場合に対応する「実行なし」の決定結果や、先読み予告演出を実行する場合における複数の先読み予告パターンなどに、割り当てられていればよい。その後、演出制御用CPU120は、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどから抽出した先読み予告決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、先読み予告決定テーブルを参照することにより、先読み予告演出の有無と先読み予告パターンとを決定すればよい。

20

【0296】

ステップS710の処理では、例えば図34に示すような決定割合で、先読み予告演出の有無と先読み予告パターンとが決定されればよい。図34に示す決定割合の設定例では、変動カテゴリに応じて、先読み予告演出の有無や先読み予告パターンの決定割合を異らせている。

【0297】

この実施の形態では、先読み予告パターンとして、SY P 1 - 1、SY P 1 - 2、SY P 2 - 1、SY P 3 - 1、SY P 4 - 1の5種類が設けられている。先読み予告パターンSY P 1 - 1、SY P 1 - 2、SY P 2 - 1、SY P 4 - 1は、予告の対象となる可変表示が実行されるまでの複数回の可変表示渡って、画像表示装置5に予め定められた連続演出用のキャラクタ画像を構成する飾り図柄が表示されるキャラクタ図柄予告に対応した先読み予告パターンである。先読み予告パターンSY P 1 - 1に基づくキャラクタ図柄予告では、連続演出用のキャラクタとして、設定ステージ「A」に対応して、図39（A）に示す「キャラA」のキャラクタが表示される。また、先読み予告パターンSY P 1 - 2に基づくキャラクタ図柄予告では、連続演出用のキャラクタとして、設定ステージ「B」に対応して、図39（B）に示す「キャラB」のキャラクタが表示される。また、先読み予告パターンSY P 2 - 1に基づくキャラクタ図柄予告では、連続演出用のキャラクタとして、設定ステージ「C」に対応して、図39（C）に示す「キャラC」のキャラクタが表示される。また、先読み予告パターンSY P 4 - 1に基づくキャラクタ図柄予告では、連続演出用のキャラクタとして、いずれの設定ステージに関わらず、各設定ステージに対応して、図39（D）に示す「共通」のキャラクタが表示される。なお、後述するように、図33のステップS709にて小当りが含まれると判定した後に、ステップS710の処理にて、当該「共通」のキャラクタを表示する先読み予告パターン（SY P 4 - 1）に決定されるようにしてもよい。なお、キャラクタ画像に限られず、チャンス目を停止表示させるようにしてもよい。

30

40

【0298】

なお、キャラクタAやキャラクタBなどといった各キャラクタ画像は、図39（A）～

50

(D)に示すようなものに限定されず、それぞれが区別可能な予め定められたキャラクタ画像であればよい。

【0299】

先読み予告パターンSY P 3 - 1は、予告の対象となる可変表示が実行されるより前の可変表示中に、画像表示装置5における背景画像が通常背景画像から特殊な背景画像に変化し、予告の対象となる可変表示が実行されるまでその特殊な背景画像となる背景変化予告を実行することに対応した先読み予告パターンである。

【0300】

図36に示すように、この実施の形態では、変動カテゴリが「非リーチハズレ」、「リーチハズレ」、「突確・小当たり」、「大当たり」のいずれであるかによって先読み予告演出が実行される割合、先読み予告パターンの決定割合が異なっている。

10

【0301】

具体的には、変動カテゴリが「リーチハズレ」である場合には、「非リーチハズレ」である場合よりも、先読み予告演出が実行される割合（「実行あり」以外に決定される割合）が高くなっており、変動カテゴリが「大当たり」である場合には、「非リーチハズレ」、「リーチハズレ」、「突確・小当たり」である場合よりも、先読み予告演出が実行される割合が高くなっている。このような設定により、先読み予告演出を実行することで、可変表示結果が「大当たり」となることやリーチが実行されることを予告・示唆することができる。

【0302】

20

また、図36に示す決定割合では、キャラクタAが表示される先読み予告パターンSY P 1 - 1の先読み予告演出が実行された場合よりも、キャラクタBが表示される先読み予告パターンSY P 1 - 2の先読み予告演出が実行された場合の方が、先読み予告パターンSY P 1 - 2の先読み予告演出が実行された場合よりも、キャラクタCが表示される先読み予告パターンSY P 2 - 1の先読み予告演出が実行された場合の方が、可変表示結果が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度）やリーチが実行される割合（リーチ信頼度）が高くなっている。また、共通して決定され得る共通キャラクタが表示される先読み予告パターンSY P 4 - 1は、SY P 2 - 1と同様に、可変表示結果が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度）やリーチが実行される割合（リーチ信頼度）が高くなっている。このように、キャラクタ画像の種別により大当たり信頼度やリーチ信頼度が異なるので、遊技者が表示されるキャラクタ画像に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

30

【0303】

また、先読み予告パターンSY P 1 - 1や先読み予告パターンSY P 1 - 2や先読み予告パターンSY P 2 - 1や先読み予告パターンSY P 4 - 1といったキャラクタ図柄予告の先読み予告演出が実行された場合よりも、背景変化予告の先読み予告パターンSY P 3 - 1の先読み予告演出が実行された場合の方が、大当たり信頼度やリーチ信頼度が高くなっている。

【0304】

このように、大当たり信頼度やリーチ信頼度が低い停止図柄予告の先読み予告演出が実行された場合であっても、大当たり信頼度やリーチ信頼度が高い背景変化予告に変化する場合があるので、停止図柄予告が実行された場合であっても、遊技者は背景変化予告に変化することを期待するようになり、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣が向上する。

40

【0305】

図33に戻り、ステップS 7 1 0の処理を実行した後は、ステップS 7 1 0の処理による決定に基づいて、先読み予告演出を実行しない「実行なし」であるか否かを判定する（ステップS 7 1 1）。このとき、「実行なし」以外であれば（ステップS 7 1 1；No）、決定した先読み予告パターンや現在の特図保留記憶数に対応した先読み予告演出制御パターンを、RAM 1 2 2などに設けられる先読み予告制御パターン記憶用のバッファなどにセットする（ステップS 7 1 2）。

50

## 【 0 3 0 6 】

図 3 8 は、先読み予告演出制御パターンの一覧を示す図である。図 3 8 に示すように、先読み予告パターン S Y P 1 - 1 には、特図保留記憶数が 2 であることに対応した先読み予告演出制御パターン S C P 1 - 0 と、特図保留記憶数が 3 であることに対応した先読み予告演出制御パターン S C P 1 - 1 と、特図保留記憶数が 4 であることに対応した先読み予告演出制御パターン S C P 1 - 2 と、が設けられている。また、先読み予告パターン S Y P 1 - 2 には、特図保留記憶数が 2 であることに対応した先読み予告演出制御パターン S C P 2 - 0 と、特図保留記憶数が 3 であることに対応した先読み予告演出制御パターン S C P 2 - 1 と、特図保留記憶数が 4 であることに対応した先読み予告演出制御パターン S C P 2 - 2 と、が設けられている。また、先読み予告パターン S Y P 2 - 1 には、特図保留記憶数が 2 であることに対応した先読み予告演出制御パターン S C P 3 - 0 と、特図保留記憶数が 3 であることに対応した先読み予告演出制御パターン S C P 3 - 1 と、特図保留記憶数が 4 であることに対応した先読み予告演出制御パターン S C P 3 - 2 と、が設けられている。また、先読み予告パターン S Y P 3 - 1 には、特図保留記憶数が 2 であることに対応した先読み予告演出制御パターン S C P 4 - 0 と、特図保留記憶数が 3 であることに対応した先読み予告演出制御パターン S C P 4 - 1 と、特図保留記憶数が 4 であることに対応した先読み予告演出制御パターン S C P 4 - 2 と、が設けられている。また、先読み予告パターン S Y P 4 - 1 には、特図保留記憶数が 2 であることに対応した先読み予告演出制御パターン S C P 5 - 0 と、特図保留記憶数が 3 であることに対応した先読み予告演出制御パターン S C P 5 - 1 と、特図保留記憶数が 4 であることに対応した先読み予告演出制御パターン S C P 5 - 2 と、が設けられている。各先読み予告演出制御パターンは、図 3 8 に示すように、先読み予告演出を開始してからの各変動において実行する演出内容に対応した制御データから構成されている。

## 【 0 3 0 7 】

図 3 3 に戻り、ステップ S 7 1 2 の処理に続いて、先読み予告演出を実行する可変表示の回数を示す先読み予告実行回数カウンタに特図保留記憶数をカウンタ初期値として設定する（ステップ S 7 1 3）。そして、先読み予告演出の実行を決定済みであることを示す先読み予告実行決定フラグをオン状態にセットする（ステップ S 7 1 4）。

## 【 0 3 0 8 】

ステップ S 7 0 8 にて先読み予告演出の実行が決定済みであると判定されたときには（ステップ S 7 0 8 ; Y e s）、次の先読み予告演出を実行することが決定済みであるかを判定する（ステップ S 7 1 5）。ステップ S 7 1 5 では、次回先読み予告決定済みフラグがオン状態であるか否かにより判定すればよい。なお、次回先読み予告決定済みフラグは、次の先読み予告演出を実行することが決定されたとき（後述するステップ S 7 4 5）にオン状態にセットされる。

## 【 0 3 0 9 】

次の先読み予告演出を実行することが決定済みでない場合には（ステップ S 7 1 5 ; N o）、実行後保留記憶数として、特図保留記憶数から先読み予告実行回数カウンタの値（先読み予告実行回数カウンタ値）を減算した値を記憶する（ステップ S 7 1 6）。そして、その実行後保留記憶数が「2」以上（「2」または「3」など）であり、かつ、前回までの変動カテゴリが非リーチハズレや小当たりとなるもののみであるかを判定する（ステップ S 7 1 7）。即ち、この実施の形態では、先読み予告演出の実行を決定した場合でも、その後に貯まった特図保留記憶数（実行後保留記憶数）が、先読み予告演出を実行可能な数である場合には、すでに決定済みの先読み予告演出の後に、先読み予告演出を実行するか否かを決定するようになっている。

## 【 0 3 1 0 】

また、この実施の形態では、すでに先読み予告演出を実行すると決定したか否かに関わらず、前回までの変動カテゴリが非リーチハズレや小当たりとなるもののみである場合のみ、先読み予告演出を実行するか否かを決定するようになっている（図 3 3 のステップ S 7 0 9、S 7 1 7）。これにより、先読み予告演出の実行中に遊技状態や設定ステージが

変化して、入賞時に判定した変動カテゴリが変化してしまい、先読み予告演出の演出内容  
と先読み予告演出の対象となる可変表示の表示結果との不整合が生じてしまうことを防止  
できる。

#### 【0311】

実行後保留記憶数が「2」以上であり、かつ、前回までの変動カテゴリが非リーチハズ  
レや小当りとなるもののみであると判定された場合には、(ステップS717; Yes)  
、すでに決定済みの先読み予告演出の後に、さらに先読み予告演出を実行するか否かと、  
実行する場合における先読み予告演出の演出態様に対応した先読み予告パターンとを決定  
するための第2先読み予告決定処理を実行する(ステップS718)。

#### 【0312】

図35は、図33のステップS718にて実行される第2先読み予告決定処理の一例を  
示すフローチャートである。図35に示す第2先読み予告決定処理において、演出制御用  
CPU120は、まず、すでに決定済みの先読み予告演出の後に、さらに先読み予告演出  
を実行するか否かと、実行する場合における先読み予告演出の演出態様に対応した先読  
み予告パターンとを決定する(ステップS741)。

#### 【0313】

一例として、ステップS741の処理では、先読み予告演出の有無と先読み予告パター  
ンとを決定するための使用テーブルとして、予め用意された先読み予告決定テーブルを選  
択してセットする。先読み予告決定テーブルでは、予告対象となる可変表示に対応する始  
動入賞の発生に基づいて送信された変動カテゴリコマンドの指定内容などに応じて、先読  
み予告種別決定用の乱数値と比較される数値(決定値)が、先読み予告演出を実行しない  
場合に対応する「実行なし」の決定結果や、先読み予告演出を実行する場合における複数  
の先読み予告パターンなどに、割り当てられていればよい。その後、演出制御用CPU1  
20は、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなど  
から抽出した先読み予告決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、先読み予告決定テ  
ーブルを参照することにより、先読み予告演出の有無と先読み予告パターンとを決定すれ  
ばよい。

#### 【0314】

ステップS741の処理では、例えば図36に示すような決定割合で、先読み予告演出  
の有無と先読み予告パターンとが決定されればよい。図36に示す決定割合の設定例では  
、変動カテゴリに応じて、先読み予告演出の有無や先読み予告パターンの決定割合を異な  
らせている。

#### 【0315】

図36に示す決定割合は、図34に示す決定割合と異なっている。具体的には、図36  
に示す決定割合では、図34に示す決定割合よりも、「実行なし」に決定される割合が低  
くなっている。即ち、すでに先読み予告演出を実行中である場合には、先読み予告演出を  
実行中でない場合よりも、先読み予告演出を実行すると決定される割合が高くなっている  
。また、図36に示す決定割合では、図34に示す決定割合よりも、背景変化の先読み予  
告演出に決定される割合が低くなっている。このように、先読み予告演出を実行すると決  
定済みであるか否かに応じて、先読み予告演出の実行割合や演出態様の決定割合を異なら  
せているので、先読み予告演出が単調となることを防止できる。

#### 【0316】

図35に戻り、ステップS741の処理による決定に基づいて、先読み予告演出を実行  
しない「実行なし」であるか否かを判定する(ステップS742)。このとき、「実行なし」  
である場合には(ステップS742; Yes)、第2先読み予告決定処理を終了する  
。また、「実行なし」以外であれば(ステップS742; No)、決定した先読み予告パ  
ターンや現在の特図保留記憶数に対応した先読み予告演出制御パターン(図38)を、R  
AM122などに設けられる次回先読み予告制御パターン記憶用のバッファなどにセット  
する(ステップS743)。

#### 【0317】

ステップS 7 4 3 の処理に続いて、次の先読み予告演出を実行する可変表示の回数  
を示す先読み予告実行回数カウンタに実行後保留記憶数をカウント初期値として設定する（  
ステップS 7 4 4）。そして、次の先読み予告演出が実行することが決定済みであるこ  
とを示す次回先読み予告決定済みフラグをオン状態にセットして（ステップS 7 4 5）、  
第2先読み予告決定処理を終了する。

#### 【0318】

図33に戻り、ステップS 7 1 4、S 7 1 8の処理を実行した後や、ステップS 7 0 3  
にて先読み予告制限中であると判定されたとき（ステップS 7 0 3；Y e s）、ステップ  
S 7 0 5にて第2始動入賞が指定されている場合（ステップS 7 0 5；Y e s）、ステッ  
プS 7 0 9にて現在の保留記憶数が「2」～「4」でないと判定されたとき、または、前  
10 回までの変動カテゴリが非リーチハズレとなるもののみでないと判定されたとき（ステッ  
プS 7 0 9；N o）、あるいは、ステップS 7 1 1にて「実行なし」と判定されたとき（ステッ  
プS 7 1 1；Y e s）、ステップS 7 1 7にて実行後保留数が「2」以上でないと  
判定されたとき、または、前回までの変動カテゴリが非リーチハズレや小当たりとなるもの  
のみでないと判定されたときには（ステップS 7 1 7；N o）、始動入賞時受信コマンド  
バッファ194Aに格納されている最新の始動口入賞指定コマンドが第1始動口入賞指定  
コマンドであるか否かを判定する（ステップS 7 1 9）。

#### 【0319】

ステップS 7 1 9にて第1始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップS 7 1 9  
；Y e s）、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留表示として、第1特図を用いた特  
20 図ゲームが新たに保留されたことに対応する表示部位を更新する制御を行う（ステップS  
7 2 0）。ステップS 7 2 0では、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留表示を通常  
の表示態様（例えば丸型の白色表示）で更新する制御を行う。その後、先読み予告決定処  
理を終了する。

#### 【0320】

一方、ステップS 7 1 9にて第1始動口入賞指定コマンドではないと判定された場合に  
は（ステップS 7 1 9；N o）、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留表示として、  
第2特図を用いた特図ゲームが新たに保留されたことに対応する表示部位を更新する制御  
を行う（ステップS 7 2 1）。ステップS 7 2 1では、始動入賞記憶表示エリア5Hにお  
ける保留表示を通常の表示態様（例えば丸型の白色表示）で更新する制御を行う。その後  
30 、先読み予告決定処理を終了する。

#### 【0321】

ステップS 7 0 6にて始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判定されたこ  
ときには（ステップS 7 0 6；N o）、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける  
最新のコマンドに対応して、未判定情報をセットする（ステップS 7 3 1）。例えば、始  
動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおけるバッファ番号ごとに、未判定情報の格納  
領域を設け、最新のコマンドに対応するバッファ番号の未判定情報を「1」（またはオン  
状態）にセットすればよい。

#### 【0322】

ステップS 7 3 1の処理を実行した後は、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留  
表示として、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を示す表示部位をそれぞれ、共通  
40 の非正常時の表示態様（例えば丸型の灰色表示）に変更して、新たに保留されたことに  
対応する表示部位も共通の非正常時の表示態様で表示する（ステップS 7 3 2）。なお、始  
動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド  
）を正常に受信できなかった場合でも、保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コ  
マンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）を正常に受信できていれば、第1特図保留記  
憶数と第2特図保留記憶数とを特定することができるので、通常の表示態様で保留表示を  
更新してもよい。非正常時の表示態様は、通常の表示態様や特別な表示態様であるとき  
50 は表示部位の表示色や表示形状、表示キャラクタなどの一部または全部を異ならせること  
により、始動入賞時のコマンドに取りこぼしが生じたことを認識可能に報知できればよい

。なお、新たに保留されたことに対応する表示部位のみを非正常時の表示態様とする一方で、その他の表示部位における表示態様は変更しなくてもよい。

【 0 3 2 3 】

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

【 0 3 2 4 】

こうした先読み予告決定処理では、ステップ S 7 0 7 にて始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判定したときに、ステップ S 7 1 0 や S 7 1 8 の処理を実行しないことで、先読み予告演出を実行しないように制限される。これにより、例えば第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数が増加したことを認識可能に指定する保留記憶情報としての保留記憶数通知コマンドを正常に受信することができなかったときには、先読み予告演出の実行を制限することができる。

10

【 0 3 2 5 】

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

20

【 0 3 2 6 】

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

【 0 3 2 7 】

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

30

【 0 3 2 8 】

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

40

【 0 3 2 9 】

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

【 0 3 3 0 】

第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合に、時短制御に伴う高開放制御が行われる高ベース状態であるときには、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる始動入賞（第 1 始動入賞）の発生に基づく先

50



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

10

#### 【0331】

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

20

#### 【0332】

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

30

#### 【0333】

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

#### 【0334】

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

40

#### 【0335】

図37は、先読み予告演出を実行する場合におけるタイミングチャートである。図37に示すように、特図保留記憶数が「2」であるときの可変表示中のタイミングt0において始動入賞が発生し、その始動入賞に対して先読み予告を実行することが決定されたものとする。ここでは先読み予告パターンSYP1-1の先読み予告パターンに決定されたものとする。この場合、先読み予告実行決定フラグがオン状態にセットされ、次の可変表示からキャラクタAが表示される停止図柄予告が実行される。この先読み予告演出の実行中に始動入賞が発生し、実行後保留記憶数が2以上になった場合、その時点（タイミング

50

t 1) から次の先読み予告演出を決定可能になる。即ち、図 37 におけるタイミング t 1 や t 2 における始動入賞に基づいて、先読み予告演出を決定可能になっている。一方、先読み予告実行決定フラグは、先読み予告演出のターゲットとなる可変表示の開始時(タイミング t 3) にオフ状態にクリアされる。従来の先読み予告演出を実行する遊技機では、先読み予告演出が実行中であるとき、即ち、先読み予告実行中フラグがオン状態である期間においては、新たな先読み予告演出を決定する処理が制限されるようになっていた。また、従来の先読み予告演出を実行する他の遊技機では、始動入賞時に先読み予告演出を実行する可変表示の回数を決定し、後に決定された先読み予告演出を実行する可変表示の回数が先に決定された先読み予告演出を実行する可変表示の回数と重複してしまう場合には、その重複部分を調整する処理を実行していた。この実施の形態では、特図保留記憶数から先読み予告実行回数カウンタの値(先読み予告実行回数カウント値)を減算した値である実行後保留記憶数が先読み予告演出を実行可能な数になった時点(図 37 のタイミング t 1) で、次の先読み予告演出を決定可能になっているので、先読み予告演出(連続演出)が重複してしまうことを防止しつつ、簡単な制御で好適に先読み予告演出を決定することができる。また、先読み演出の対象となる保留情報より前に記憶された保留情報内に「小当り」や「非リーチハズレ」以外の情報が記憶されている場合には、先読み演出は実行すると決定されないため、「大当り」となって設定ステージが変更されることによる、先読み予告演出の演出内容と先読み予告演出の対象となる可変表示の内容との不整合が生じてしまうことを防止することができる。

#### 【0336】

図 32 に戻り、ステップ S 161 の先読み予告決定処理を実行した後は、例えば演出制御フラグ設定部 191 などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 170 ~ S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0337】

ステップ S 170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 からの第 1 変動開始コマンドあるいは第 2 変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。

#### 【0338】

ステップ S 171 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B による特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。

#### 【0339】

ステップ S 172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、演出制御タイマ設定部 192 に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。特図変動時演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板 11 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 12 の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

## 【 0 3 4 0 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したきに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である “ 6 ” に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。

10

## 【 0 3 4 1 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、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。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中処理では、現在の設定ステージと移行先の設定ステージとが同じ設定ステージであるか否かに応じてステージ移行演出を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 からの小当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である “ 5 ” に更新する。

20

## 【 0 3 4 2 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。また、小当り終了演出処理では、主基板 1 1 から送信されたテーブルパターン決定コマンドに応じて、小当り遊技状態終了後に移行する設定ステージを決定する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。

30

## 【 0 3 4 3 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、大当り遊技状態終了後に移行する設定ステージを決定するとともに、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 7 ” に更新する。

40

## 【 0 3 4 4 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 7 ” のとき

50

に実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

#### 【0345】

図40は、可変表示開始設定処理として、図32のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図40に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS522）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップS522；Yes）、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS523）。

#### 【0346】

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

#### 【0347】

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

10

20

30

40

50

照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

#### 【0348】

ステップ S 5 2 2 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップ S 5 2 2 ; N o）、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、または、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップ S 5 2 6）。「突確」または「小当たり」であると判定されたときには（ステップ S 5 2 6 ; Y e s）、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当たり」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 7）。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 P C 1 - 1 ~ P C 1 - 3 のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

#### 【0349】

ステップ S 5 2 6 にて「突確」または「小当たり」以外の「非確変」または「確変」であると判定されたときには（ステップ S 5 2 6 ; N o）、大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 8）。一例として、ステップ S 5 2 8 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 のランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いて R O M 1 2 1 などに予め記憶された所定の確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当たり種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当たり中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

#### 【0350】

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

#### 【0351】

ステップ S 5 2 4、S 5 2 5、S 5 2 7、S 5 2 8 の処理のいずれかを実行した後は、先読み予告実行設定処理を実行する（ステップ S 5 3 5）。図 4 1 は、先読み予告実行設定処理の一例を示すフローチャートである。図 4 1 に示す先読み予告実行設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読み予告実行決定フラグがオン状態であるかを判定する（ステップ S 6 0 1）。先読み予告実行決定フラグがオフ状態であれば（

ステップ S 6 0 1 ; N o )、先読み予告実行設定処理を終了する。

【 0 3 5 2 】

先読み予告実行決定フラグがオン状態であれば (ステップ S 6 0 1 ; Y e s )、第 2 始動入賞の割り込みがあったか否かを判定する (ステップ S 6 0 2 )。第 2 始動入賞の割り込みがなかった場合 (ステップ S 6 0 2 ; N o )、先読み予告実行回数カウンタの値を 1 減算して (ステップ S 6 0 3 )、ステップ S 6 0 4 の処理に進む。第 2 始動入賞の割り込みがあった場合 (ステップ S 6 0 2 ; Y e s )、そのままステップ S 6 0 4 の処理に進む。

【 0 3 5 3 】

この実施の形態では、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている。第 1 始動入賞口への入賞に対応する保留データを用いて先読み予告演出を実行している場合に、第 2 始動入賞口への入賞 (第 2 始動入賞の割り込み) が発生した場合、その入賞に対応する可変表示が優先的に実行されることになり、先読み予告演出を実行する可変表示の回数に対応した先読み予告実行回数カウンタの値をそのまま減算してしまうと、先読み予告演出を実行する可変表示の回数や先読み予告演出のターゲットとなる可変表示の表示結果などに不整合が生じてしまう。そこで、この実施の形態では、第 2 始動入賞の割り込みが生じた場合には、先読み予告実行回数カウンタの値を減算しないようにすることで、先読み予告演出を実行する可変表示の回数に不整合が生じてしまうことを防止できる。なお、第 2 始動入賞の割り込みがあったか否かは、先読み予告実行中フラグがオン状態であるときに、第 2 始動口入賞指定コマンドを受信したか否かなどにより判定すればよい。

【 0 3 5 4 】

第 2 始動入賞の割り込みが生じた場合、先読み予告実行回数カウンタの値が減算されないで、その入賞に基づく可変表示中には、前回の可変表示において実行された先読み予告演出と同一の演出態様の先読み予告演出が繰り返し実行されることになる。なお、第 2 始動入賞の割り込みが生じた場合、その入賞に基づく可変表示中には、先読み予告演出を中断するようにしてもよいし、専用の演出態様の先読み予告演出を実行するようにしてもよいし、第 2 始動入賞の割り込みが生じたこと報知する演出など他の演出を実行するようにしてもよい。

【 0 3 5 5 】

続いて、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に格納されている前回までの変動カテゴリコマンドをチェックするなどして、前回までの変動カテゴリに小当りを示すものが含まれているか否かを判定する (ステップ S 6 0 4 )。小当りが含まれている場合 (ステップ S 6 0 4 ; Y e s )、演出実行禁止設定中か否かを判定し (ステップ S 6 0 5 )、演出実行禁止設定中でなければ (ステップ S 6 0 5 ; N o )、例えば、演出実行禁止フラグをオン状態にセットするなどして、演出実行禁止設定を行う (ステップ S 6 0 6 )。これによれば、前回までの変動カテゴリに小当りが含まれている場合には、先読み予告演出の実行が制限されることとなる。なお、ステップ S 6 0 4 の処理にて小当りが含まれていると判定した場合 (ステップ S 6 0 4 ; Y e s ) であっても、ステップ S 6 0 6 の処理を行わず、先読み予告演出を実行するようにしてもよい。この場合には、図 3 3 のステップ S 7 0 9 にて小当りが含まれると判定した後に、ステップ S 7 1 2 の処理にて、後述する「共通」のキャラクタを表示する先読み予告パターン ( S Y P 4 - 1 ) を決定すればよい。これによれば、移行条件が成立してテーブルパターンの切り替えが行われた場合であっても、共通の先読み演出が実行されるため、遊技者にとって違和感を与えずに先読み演出を実行することができる。

【 0 3 5 6 】

ステップ S 6 0 4 にて小当りが含まれていないと判定した場合 (ステップ S 6 0 4 ; N o )、演出実行禁止設定中か否かを判定し (ステップ S 6 0 7 )、演出実行禁止設定中であれば (ステップ S 6 0 7 ; Y e s )、例えば、演出実行禁止フラグをオフ状態にクリアするなどして、演出実行禁止設定を解除する (ステップ S 6 0 9 )。これによれば、前回

までの変動カテゴリに小当りが含まれている場合には先読み予告の実行が制限され、小当りの変動が終了したことに応じて先読み予告が実行されるため、移行条件が成立してテーブルパターンの切り替えが行われた場合であっても、入賞時に判定した変動カテゴリが変化してしまい、先読み予告演出の演出内容と先読み予告演出の対象となる可変表示の表示結果との不整合が生じてしまうことを防止でき、先読み予告演出の信頼性を保つことができるとともに、予告演出の実行割合が低下することを抑制することができる。

#### 【0357】

ステップS609の処理を実行した後、または、ステップS607にて演出実行禁止設定中でないと判定した場合（ステップS607；No）、先読み予告実行回数カウンタの値と先読み予告制御パターン記憶用のバッファにセットされている先読み予告演出制御パターンに基づいて、先読み予告演出を実行するための設定を行う（ステップS610）。ステップS610の処理では、図38に示す演出内容に対応した先読み予告演出を実行するための設定が行われればよい。また、キャラクタ図柄予告を実行する先読み予告演出制御パターンであれば、図39に示すキャラクタのいずれを表示させるかを設定ステージに応じて決定する処理を実行すればよい。この場合、図40のステップS524で決定された非リーチ組合せに代えて、キャラクタA、キャラクタBなどのキャラクタ画像を表示する制御が実行される。背景変化予告を実行する先読み予告演出制御パターンであれば、図40のステップS524で決定された非リーチ組合せを停止表示する制御が実行される。

#### 【0358】

図41に戻り、ステップS610の処理を実行した後は、先読み予告実行回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップS611）。先読み予告実行回数カウンタの値が0でなければ（ステップS611；No）、先読み予告実行設定処理を終了する。

#### 【0359】

先読み予告実行回数カウンタの値が0であれば（ステップS611；Yes）、次回先読み予告決定済みフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS612）。次回先読み予告決定済みフラグがオン状態でなければ（ステップS612；No）、先読み予告実行決定フラグをオフ状態にクリアする（ステップS613）。先読み予告実行回数カウンタの値が0である場合で、次回先読み予告決定済みフラグがオフ状態である場合とは、今回の変動が先読み予告演出の対象となる変動であって、先読み予告演出が終了する場合である。ステップS613の処理を実行した後は、先読み予告実行設定処理を終了する。

#### 【0360】

次回先読み予告決定済みフラグがオン状態であれば（ステップS612；Yes）、次回先読み予告決定済みフラグをオフ状態にクリアして（ステップS614）、先読み予告決定済みフラグをオン状態にセットする（ステップS615）。そして、先読み予告実行回数カウンタに次回先読み予告実行回数カウンタの値をセットし（ステップS616）、次回先読み予告制御パターン記憶用のバッファにセットされている先読み予告演出制御パターンを、先読み予告制御パターン記憶用のバッファにセットし直す（ステップS617）。ステップS614～S617の処理を実行することで、現在実行中の先読み予告演出が実行された後に、図35に示す第2先読み予告決定処理で決定された先読み予告演出を続けて実行することができる。その後、先読み予告実行設定処理を終了する。

#### 【0361】

図40に戻り、ステップS535で先読み予告実行設定処理を実行した後は、その他の可変表示中における演出の実行設定を行う（ステップS530）。一例として、ステップS530の処理では、先読み予告演出や変動中予告演出とは異なる演出を実行するための設定が行われてもよい。そのような演出としては、例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ8L、8Rから所定の効果音（例えばアラーム音やチャイム音、サイレン音など）が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ9などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出を実行することにより、可変表示結果が「大当り」となることを直ちに告知

10

20

30

40

50

( 確定的に報知 ) する一発告知態様の演出が実行されてもよい。あるいは、そのような演出として、可変表示結果が「大当たり」となることに対応した特別な演出画像 ( プレミアム画像 ) を表示する演出が実行されてもよい。

#### 【 0 3 6 2 】

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

#### 【 0 3 6 3 】

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

#### 【 0 3 6 4 】

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

#### 【 0 3 6 5 】

図 4 2 は、小当たり中演出処理内の処理として、図 3 2 のステップ S 1 7 4 内にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 4 2 に示す小当たり中演出処理内の処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、R O M 1 2 1 に設けられた記憶領域を参照するなどして、現在設定されている設定ステージを特定する ( ステップ S 8 0 1 )。続いて、主基板 1 1 から送信されたテーブルパターン決定コマンドに基づいて移行先の設定ステージを特定する ( ステップ S 8 0 2 )。例えば、ステップ S 8 0 2 の処理では、テーブルパターンコマンドにより示されるテーブルパターンの種類が「テーブルパターン 1」である場合には「設定ステージ A」に、「テーブルパターン 2」である場合には「設定ステージ B」に、「テーブルパターン 3」である場合には「設定ステージ C」に、「テーブルパターン 4」である場合には「設定ステージ D」に、「テーブルパターン 5」である場合には「設定ステージ E」に、「テーブルパターン 6」である場合には「設定ステージ F」に、「テーブルパターン 7」である場合には「設定ステージ G」に、それぞれ移行先の設定ステージを決定すればよい。なお、図 3 2 のステップ S 1 7 6 にて実行される大当たり中演出処理においても、同様にして移行先の設定ステージが決定される。

#### 【 0 3 6 6 】

ステップ S 8 0 2 の処理を実行した後は、現在設定されている設定ステージと、移行先の設定ステージとが同じ設定ステージであるか否かを判定する ( ステップ S 8 0 3 )。同じ設定ステージである場合には ( ステップ S 8 0 3 ; Y e s )、図 4 3 ( F )、( G ) に示すように、特に演出を実行することなく、小当たり中処理内の処理を終了する。一方、異なる設定ステージである場合 ( ステップ S 8 0 3 ; N o ) には、例えば、図 4 3 ( C ) に示すような移行先の設定ステージを示すステージ移行演出を実行し ( ステップ S 8 0 4 )、小当たり中処理内の処理を終了する。このような構成によれば、移行条件の成立前後で同一の設定ステージに決定された場合にはステージ移行演出の実行が制限されるため、遊技

10

20

30

40

50



者に過度の期待をさせて遊技興趣の低下を招くことを防止することができる。なお、移行先の設定ステージが現在の設定ステージと同じステージであるか否かに応じて異なる演出を実行するようにしてもよい。

【0367】

次に、パチンコ遊技機1における制御の具体的な一例について説明する。

【0368】

パチンコ遊技機1では、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されたときや、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されたときに、図13のステップS209にて抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データに基づき、ステップS212にて入賞時乱数値判定処理が実行される。

10

【0369】

入賞時乱数値判定処理では、図14のステップS403、S404の判定決定や、ステップS412の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0370】

演出制御基板12の側では、例えば演出制御用CPU120が図33のステップS161にて先読み予告決定処理を実行したときに、先読み予告の制限中でない場合や（ステップS703；No）、前回までの変動カテゴリ等が先読み予告演出を実行可能な状況であれば（ステップS709；Yes）、図33のステップS710にて先読み予告演出の有無や先読み予告パターンなどが決定される。そしてその決定結果に基づいて、複数回の変動に渡って先読み予告演出が実行される。

20

【0371】

図44は、キャラクタ図柄予告の先読み予告演出が実行される場合の画像表示装置5における表示動作例を示す図である。図44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たことに基いて、図33に示す先読み予告決定処理が実行され、ステップS710において、先読み予告パターンSY P1-1を実行することに決定された場合における画像表示装置5の表示動作例を示している。このときの保留記憶数は4になっているので、ステップS712の処理では、図34に示す先読み予告演出制御パターンSCP1-2がセットされているものとする。その後、保留記憶数が3となり、変動が開始されると、当該変動開始時から先読み予告演出が開始されることになる。先読み予告演出が開始される1回目の変動では、図44（A）に示すように、キャラクタAが表示される。

30

【0372】

そして、先読み予告演出が開始されてから2回目、3回目の変動において、図44（B）、（C）に示すように、キャラクタAが表示される。なお、図示するように、変動ごとに異なるメッセージを表示するように、図34に示す先読み予告演出制御パターンにおいて設定されていてもよい。

【0373】

続いて、先読み予告演出が開始されてから4回目の変動（先読み予告演出の対象となる変動）では、決定された変動パターンに応じた変動が実行される。ここでは、スーパーリーチの変動パターンであることに対応して、図44（D）に示すように、スーパーリーチのリーチ演出が実行されることとなる。

40

【0374】

以上のように、キャラクタ図柄予告の先読み予告演出では、複数回の変動に渡って予め定められたキャラクタ画像が表示されることによって、大当たりとなる可能性やリーチとなる可能性を予告することができる。

【0375】

また、図45は、キャラクタ図柄予告の先読み予告演出が実行される場合であって、「共通」のキャラクタ画像が表示される場合の、画像表示装置5における表示動作例を示す

50

図である。図45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たことに基づいて、図33に示す先読み予告決定処理が実行され、ステップS709にて小当りが含まれていると判定され、ステップS710において、先読み予告パターンSY P 4 - 1を実行することに決定された場合における画像表示装置5の表示動作例であって、図41におけるステップS606の処理を行わない場合についての表示動作例である。このときの保留記憶数は4になっているので、ステップS712の処理では、図34に示す先読み予告演出制御パターンSCP5 - 2がセットされているものとする。その後、保留記憶数が3となり、変動が開始されると、当該変動開始時から先読み予告演出が開始されることになる。先読み予告演出が開始される1回目の変動では、図45(A)に示すように、共通キャラクタが表示される。

10

#### 【0376】

そして、2回目の変動では図45(B)に示すように、小当りとしてのチャンス目が表示されるとともに、共通キャラクタが表示される。そして、3回目の変動においても、図45(C)に示すように、共通キャラクタが表示される。なお、図示するように、変動ごとに異なるメッセージを表示するように、図34に示す先読み予告演出制御パターンにおいて設定されていてもよい。

#### 【0377】

続いて、先読み予告演出が開始されてから4回目の変動(先読み予告演出の対象となる変動)では、決定された変動パターンに応じた変動が実行される。ここでは、スーパーリーチの変動パターンであることに対応して、図45(D)に示すように、スーパーリーチのリーチ演出が実行されることとなる。

20

#### 【0378】

以上のように、キャラクタ図柄予告の先読み予告演出では、複数回の変動に渡って予め定められたキャラクタ画像が表示されることによって、大当たりとなる可能性やリーチとなる可能性を予告することができる。また、移行条件が成立してテーブルパターンの切り替え(設定ステージの切り替え)が行われた場合であっても、共通の先読み演出が実行されるため、遊技者にとって違和感を与えずに先読み演出を実行することができる。

#### 【0379】

図46は、図41のステップS604にて前回までの変動カテゴリに小当りが含まれていると判定された場合(ステップS604; Yes)における先読み予告演出のタイミングチャートである。図46に示すように、特図保留記憶数が「3」であるときの可変表示中のタイミングt0において始動入賞が発生し、その始動入賞に対して先読み予告を実行することが決定されたものとする(特図保留番号「4」に対応する保留)。また、特図保留記番号「2」に対応する保留情報は「小当り」を示すものとし、先読み予告パターンSY P 1 - 1の先読み予告パターンに決定されたものとする。この場合、先読み予告実行決定フラグがオン状態にセットされる。「小当り」の保留情報が含まれているため、次の可変表示では、図41のステップS606の処理にて演出実行禁止設定がされ、タイミングt1までの間(「小当り」の可変表示が終了するまでの間)、先読み予告演出の実行が制限される。そして、タイミングt1経過後の次の可変表示において、キャラクタAが表示される。そして、この先読み予告演出の実行中に始動入賞が発生し、実行後保留記憶数が2以上になった場合、その時点(タイミングt2)から次の先読み予告演出を決定可能になる。また、タイミングt2において再び可変表示が行われて場合にも、キャラクタAが表示されることとなる。これによれば、小当りを契機として移行条件が成立した場合であっても先読み予告演出を実行することができ、先読み予告演出の実行割合が低下することを抑制し遊技興趣を向上させることができる。

30

40

#### 【0380】

上記の構成によれば、遊技状態と大当たりまたは小当り種別に応じて複数のテーブルパターン(設定ステージ)のいずれかに移行する。したがって、移行条件が成立した場合における各テーブルパターン(各設定ステージ)の移行割合を異ならせることができるため、遊技者を飽きさせることなく遊技興趣を向上させることができる。また、移行先のテーブ

50

ルパターン（設定ステージ）に応じて高確率状態に制御される割合が異なるため、移行条件が成立した際、選定ステージが変更されることに加え、遊技状態が変更されるか否かについても注目を集めることができる。

【0381】

また、上記の構成によれば、遊技状態に応じて決定されるテーブルパターンが異なるため、移行先設定ステージもこれに応じて異なる。したがって、現在の遊技状態についての注目も集めることができる。

【0382】

また、上記の構成によれば、設定ステージに応じて異なるパターンの先読み予告演出を実行するため、演出モードの変更を跨いで予告演出を実行することなく、演出モードが変更された際に違和感なく予告演出を実行することができる。

10

【0383】

また、上記の構成によれば、先読み予告演出の実行頻度を下げることなく、先読み予告演出を実行する可変表示の回数として、先読み予告演出が重複してしまう回数が決定されてしまうことを防止できる。また、先読み予告演出を実行する可変表示の回数の決定後に先読み予告演出の重複を回避するための処理を実行する必要がないので、処理負担を軽減することができる。

【0384】

また、上記の構成によれば、テーブルパターンに関わらず共通の決定値が設定されているため、移行条件が成立してテーブルパターンの切り替えが行われた場合であっても、予告演出の信頼性を保つことができるとともに、予告演出の実行割合が低下することを抑制することができる。遊技興趣を向上させることができる。

20

【0385】

（変形例）

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば、パチンコ遊技機1では、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。

【0386】

（1）上記実施の形態では、先読み予告演出の実行態様として、キャラクタを表示するキャラクタ図柄予告を実行する例を示したが、これは一例である。先読み予告演出の実行態様としては、画像表示装置5に表示されている保留表示の表示態様を通常時とは異なる態様に变化させる（例えば保留表示の色や形を变化させる）保留表示予告であってもよい。この場合、先読み予告演出の実行態様が保留表示予告であった場合であっても、図47（A）～（F）に示すキャラクタ図柄予告の場合と同様に、図41のステップS604にて前回までの変動カテゴリに小当りが含まれていると判定した場合には（ステップS604；Yes）、ステップS606の処理により先読み予告演出の実行を禁止する設定を行い、小当りに対応する可変表示の終了後（移行先設定ステージが決定された後）に、保留表示の表示態様を変更すればよい（図47（A）、（B）、（C）、（G）、（H）、（I）の順に制御すればよい）。これによれば、移行条件が成立した後、テーブルパターンが選択されたタイミングで先読み予告演出が実行されるため、テーブルパターンが切り替わるだけでなく、先読み予告演出の実行に対する期待感を向上させることができる。なお、前回までの変動カテゴリに「小当り」の変動カテゴリが含まれている場合であっても、保留表示予告の先読み予告演出の場合には、先読み予告演出を実行するようにしてもよい。例えば、「赤」の保留表示が最も期待度が高く、次に「緑」、その次に「青」、そして最も期待度が低い保留表示が「白」（通常時）の保留表示であるとした場合、前回までの変動カテゴリに「小当り」の変動カテゴリが含まれているときには、「赤」の保留表示を表示する先読み予告は実行せず、「青」の保留表示を表示する先読み予告を実行するなど、段階的に制限すればよい。

30

40

【0387】

50

(2) 上記実施の形態では、図34に示す先読み予告パターンにおいて、背景変化の先読み予告パターンが1種類である例(SYP3-1)を示したが、これは一例である。例えば、各設定ステージに対応した背景を予め用意しておき、設定ステージに応じて背景画像の表示態様を変化させる先読み演出を実行するようにしてもよい。このような構成によれば、設定ステージが変更される際に先読み予告演出が実行されるため、設定ステージの変更だけでなく先読み予告演出の発生に対する期待感を向上させることができる。

【0388】

(3) また、上記実施の形態では、各テーブルパターンにおける大当り変動パターン決定テーブルとハズレ変動パターン決定テーブルとにおいて、所定の変動パターンについて共通の決定値が割り当てられている例を示したが、この場合において、共通の決定値以外の決定値に基づいて先読み予告演出を実行する場合には、設定ステージに関わらず、大当り期待度の低い(例えばSYP1-1など)先読み予告パターンを決定するようにしてもよい。この場合、例えば、図14に示す入賞時乱数値判定処理において、ステップS412の処理を実行した場合に、各テーブルパターンにおいて共通する共通の決定値以外の決定値に基づいて変動カテゴリを決定したことを示すコマンドを演出制御基板12に対して送信する。そして、図33における先読み予告決定処理において、当該共通の決定値以外の決定値に基づいて変動カテゴリを決定したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、ステップS710の処理にてSYP1-1などの大当り期待度の低い先読み予告パターンを決定するようにすればよい。これによれば、移行条件が成立して異なるテーブルパターンに決定される可能性がある保留情報に対し、過剰な先読み予告演出が実行されることが防止され、過剰な演出により遊技興趣が低下することを防止することができる。

【0389】

(4) また、上記の実施の形態では、図41のステップS604の処理において前回までの変動カテゴリに「小当り」を示す変動カテゴリが含まれている場合に、ステップS606の処理にて演出実行禁止設定を行い、「小当り」の変動カテゴリが含まれなくなったことに基いて(「小当り」の保留情報が消化されたことに基いて)先読み予告演出を実行する例を示したが、これに加え、「小当り」の保留情報が消化された後に(「小当り」に対応する可変表示が終了した後に)、再度保留情報を判定して先読み予告演出を実行するようにしてもよい。例えば、図29のステップS347の処理にて設定ステージが変更されたことに応じて、主基板11から演出制御基板12にコマンドを送信しておき、図41のステップS610の処理の前に受信したコマンドに基づいて再度先読み予告対象となる保留情報に対応する先読み予告演出の演出制御パターン(連続演出制御パターン)を判定すればよい。これによれば、先読み予告演出の対象となる保留情報について、先読み予告演出の演出内容と先読み予告演出の対象となる可変表示の表示結果との整合性をとることができる。なお、再度の先読み予告演出の演出制御パターンの判定(先読み予告再判定)は、例えば、図32のステップS175の小当り終了演出処理にて行われるようにしてもよい。また、先読み予告再判定は、大当り種別が「突確」である場合においても行われるようにしてもよい。すなわち、「突確」の保留情報が消化された後に(「突確」に対応する可変表示が終了した後に)、再度保留情報を判定して先読み予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、図32のステップS177のエンディング演出処理にて再度の先読み予告演出の演出制御パターンの判定(先読み予告再判定)が行われればよい。

【0390】

(5) また、上記実施の形態では、図12に示すS117の大当り終了処理やステップS118の小当り開放前処理にて、図17に示すテーブルパターン決定テーブルが参照されてテーブルパターンが決定される例を示したが、これは一例である。例えば、テーブルパターンとともに、移行先の設定ステージも、遊技状態と大当りや小当り種別に応じて主基板11の側で決定するようにしてもよい。

【0391】

(6) 上記実施の形態では、先読み予告パターンを決定することで、複数回の変動に渡って実行される先読み予告演出の演出態様を決定するようにしていたが、結果として上記

10

20

30

40

50

実施の形態と同様の先読み予告演出を実行する制御が行われていればよく、先読み予告演出の演出態様の決定方法は上記実施の形態の方法に限定されない。

【0392】

例えば、先読み予告演出の対象となる変動が実行されるまでの複数回の変動において、先読み予告演出の対象となる変動の表示結果や変動カテゴリに基づいて、いずれ演出態様の先読み予告演出を実行するかを変動毎に決定するようにしてもよい。具体的には、先読み予告演出の対象となる変動の表示結果が「大当たり」となる場合には、より大当たり信頼度の高い演出態様の先読み予告演出が実行されやすくなっていればよい。この場合においては、前回の変動における演出態様を記憶しておき、前回の変動の演出態様より大当たり信頼度が低い演出態様の先読み予告演出が実行されないようにすることが好ましい。このようにすることで、先読み予告演出（連続演出）が進むにつれて、大当たり信頼度が低下するような演出が実行されることを防止できる。

10

【0393】

(7) また、上記実施の形態では、先読み予告演出を実行すると決定された場合、その時点での特図保留記憶数や実行後保留記憶数に対応した回数の可変表示に亘って、先読み予告演出が実行されるようになっていたが、先読み予告演出を実行する可変表示の回数を決定するようにしてもよい。例えば、先読み予告演出を実行する可変表示の回数として、特図保留記憶数や実行後保留記憶数（例えば3や4など）より少ない回数（例えば2回や3回）を決定できるようにしてもよい。先読み予告演出が開始されてから、先読み予告演出のターゲットとなる可変表示が終了した後、所定回数の可変表示が実行された後から新たな先読み予告演出を実行可能にする場合においては、実行後保留記憶数に基づいて先読み予告演出を実行する可変の回数を決定する場合には、実行後保留記憶数よりも所定回数少ない回数が決定されるようにすればよい。

20

【0394】

(8) 上記実施の形態では、すでに先読み予告演出を実行すると決定した場合、先読み予告演出を実行しないと決定した場合よりも「実行あり」に決定される割合が高くなっていったが、逆に先読み予告演出を実行することに決定される割合が低くなっていてもよい。このようにすることで、先読み予告演出が実行される頻度を向上させることができる。

【0395】

(9) なお、先読み予告演出を実行するか否か、また、実行する場合の先読み予告パターンは、演出制御基板12の側で決定するようになっていたが、これらの決定の少なくとも一部を主基板11の側で決定するようにしてもよい。例えば、主基板11の側で、先読み予告演出として背景変化予告を実行し得るか否かを決定するようにしてもよい。この決定は、変動パターンや変動時間の決定と併行して行われてもよい。そして、主基板11の側で、背景変化予告を実行し得ると決定された場合には、その旨を示すコマンドを主基板11から演出制御基板12の側に送信し、演出制御基板12の側では、そのコマンドを受信したことに基づいて、実際に背景変化予告を実行するか否かを決定するようにしてもよい。

30

【0396】

(10) また、上記実施の形態では、大当たりや小当たりとなった場合にテーブルパターンを決定する（すなわちテーブル移行条件とする）例を示したが、これは一例である。例えば、大当たり遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了するとともにテーブルパターンを決定（変更）してもよい。この場合には、図14に示す入賞時乱数値判定処理において、「確変転落あり」か否かを判定し、図41に示す先読み予告実行設定処理におけるステップS604の処理にて、前回までの変動カテゴリに「確変転落あり」が含まれるか否かを判定すればよい。これによれば、確変転落抽選にて確変制御が終了することによりテーブルパターンが変更される場合にも、先読み予告演出を実行することができ、先読み予告演出の実行割合が低下することを抑制し遊技興趣を向上させることができる。また、前回までの変動カテゴリに「確変転落あり」が含まれる場合には、

40

50

図 3 4 に示す共通キャラクタが表示される先読み予告パターン S Y P 4 - 1 が実行されるようにしてもよい。また、テーブルパターンの変更は、例えば、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば「30回」など）の可変表示が実行されたことにより行ってもよい。この場合、可変表示の回数をカウントする可変表示カウンタを遊技制御カウンタ設定部 154 に設け、大当り遊技状態となる度にクリアすればよい。また、この場合には、図 4 1 に示す先読み予告実行設定処理におけるステップ S 6 0 4 の処理にて、記憶されている保留情報に対応する可変表示が行われた場合に、可変表示カウンタの値が上記所定回数（例えば「30回」）となるものが含まれるか否かを判定すればよい。これによれば、所定回数の可変表示が行われたことによりテーブルパターンが変更される場合にも、先読み予告演出を実行することができ、先読み予告演出の実行割合が低下することを抑制し遊技興趣を向上させることができる。また、記憶されている保留情報に対応する可変表示が行われた場合に、可変表示カウンタの値が上記所定回数（例えば「30回」）となるものが含まれる場合には、図 3 4 に示す共通キャラクタが表示される先読み予告パターン S Y P 4 - 1 が実行されるようにしてもよい。なお、テーブルパターンの変更するタイミングとなる可変表示の回数は任意であってよく、また、複数（例えば「30回」、「60回」、「90回」など）あってもよい。

#### 【0397】

(10) その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置における画像表示動作やスピーカにおける音声出力動作さらには遊技効果ランプや装飾セグメントランプや装飾用 LED における点灯動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

#### 【0398】

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

#### 【0399】

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

#### 【符号の説明】

#### 【0400】

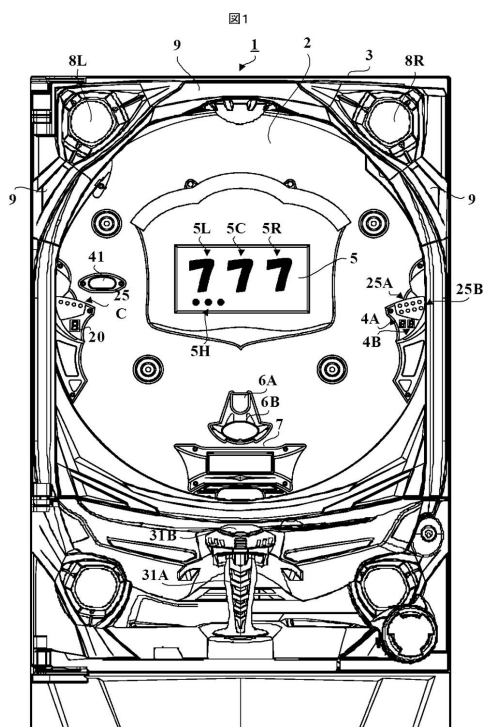
- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 普通入賞球装置
- 6 B ... 普通可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ

- 9 ... 遊技効果ランプ
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板
- 1 3 ... 音声制御基板
- 1 4 ... ランプ制御基板
- 1 5 ... 中継基板
- 2 0 ... 普通図柄表示器
- 2 1 ... ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B ... 始動口スイッチ
- 2 3 ... カウントスイッチ
- 3 1 A ... スティックコントローラ
- 3 1 B ... プッシュボタン
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 ... ROM
- 1 0 2、1 2 2 ... RAM
- 1 0 3 ... CPU
- 1 0 4、1 2 4 ... 乱数回路
- 1 0 5、1 2 5 ... I/O
- 1 2 0 ... 演出制御用CPU
- 1 2 3 ... 表示制御部

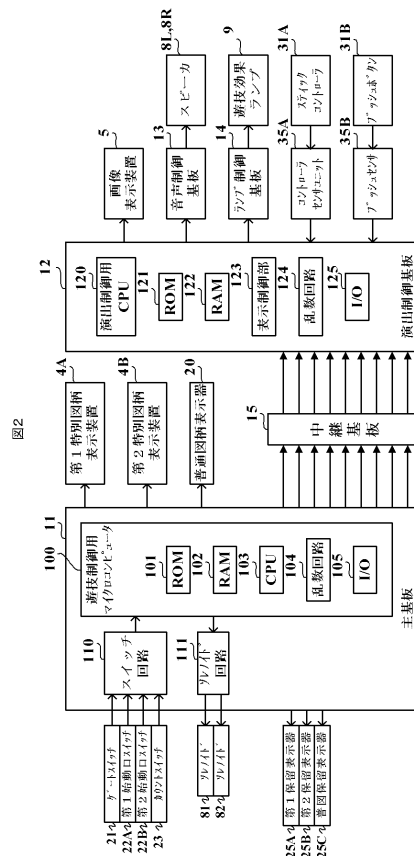
10

20

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(A)

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

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
	01	第2可変表示結果通知	非確変
	02	第3可変表示結果通知	確変
	03	第4可変表示結果通知	突確
	04	第5可変表示結果通知	小当り

【図 4】

図4

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

【図 6】

図6  
(A) 第1特図表示結果決定テーブル 130A

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

(B) 第2特図表示結果決定テーブル 130B

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

【図 5】

図5

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	擬似準変動(1回)→非リチ(ハズレ)
PA2-1	25000	ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-1	35000	擬似準変動(1回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-2	50000	擬似準変動(2回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PA3-1	70000	擬似準変動(3回)→スベリチA(ハズレ)
PA3-2	68000	擬似準変動(3回)→スベリチB(ハズレ)
PA3-3	65000	擬似準変動(3回)→スベリチC(ハズレ)
PB3-1	48000	スベリチA(ハズレ)
PB3-2	56000	スベリチB(ハズレ)
PB3-3	70000	スベリチC(ハズレ)
PB3-4	50000	スベリチD(ハズレ)
PB3-5	60000	スベリチE(ハズレ)
PA4-1	25000	ノーマルリチ(大当り)
PB4-1	50000	擬似準変動(1回)→ノーマルリチ(大当り)
PB4-2	65000	擬似準変動(2回)→ノーマルリチ(大当り)
PA5-1	70000	擬似準変動(3回)→スベリチA(大当り)
PA5-2	68000	擬似準変動(3回)→スベリチB(大当り)
PA5-3	65000	擬似準変動(3回)→スベリチC(大当り)
PB5-1	48000	スベリチA(大当り)
PB5-2	56000	スベリチB(大当り)
PB5-3	70000	スベリチC(大当り)
PB5-4	50000	スベリチD(大当り)
PB5-5	60000	スベリチE(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	擬似準変動(1回)→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)

【図 7】

図7  
(A) 大当り種別決定テーブル 131

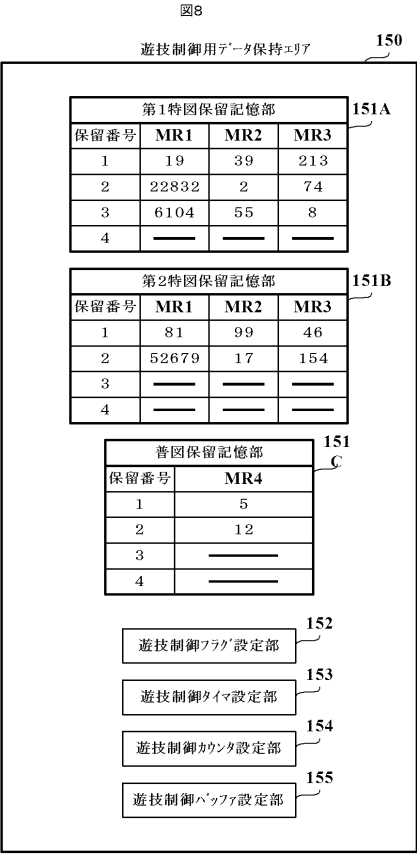
変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	0～35	非確変
	36～81	確変
	82～99	突確
第2特図	0～35	非確変
	36～99	確変

(B) 小当り種別決定テーブル

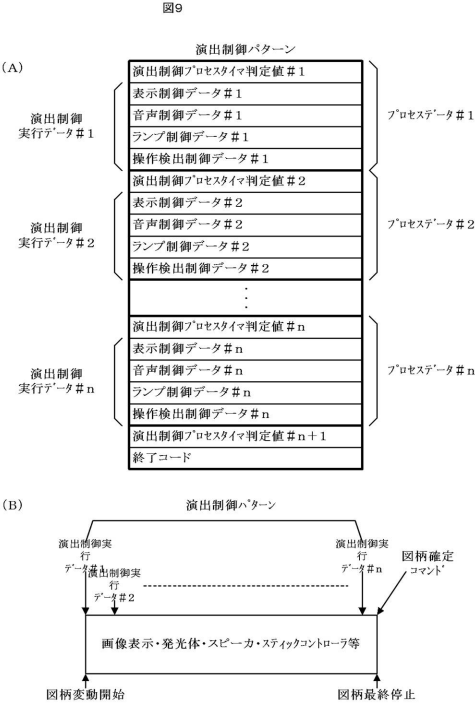
変動特図	判定値(MR2)	小当り種別
第1特図	0～35	小当りA
	36～81	小当りB
	82～99	小当りC



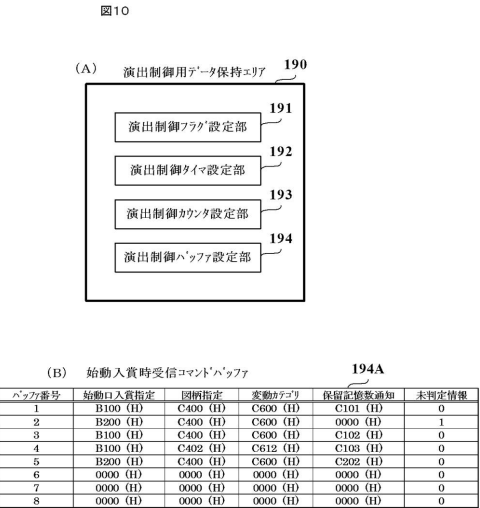
【図 8】



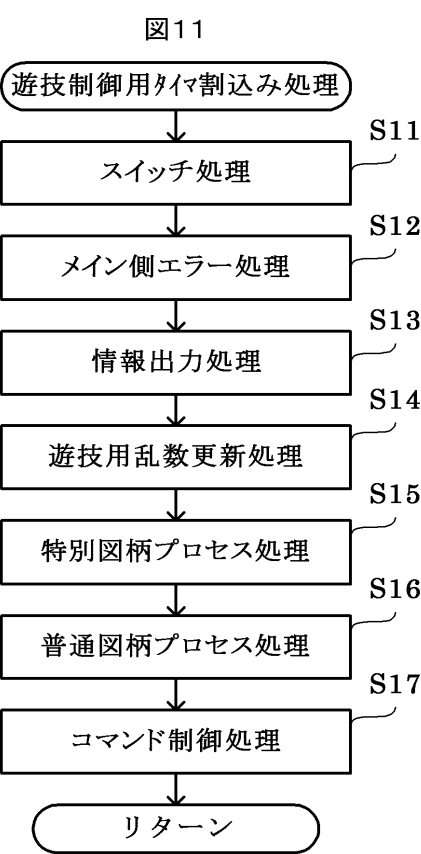
【図 9】



【図 10】



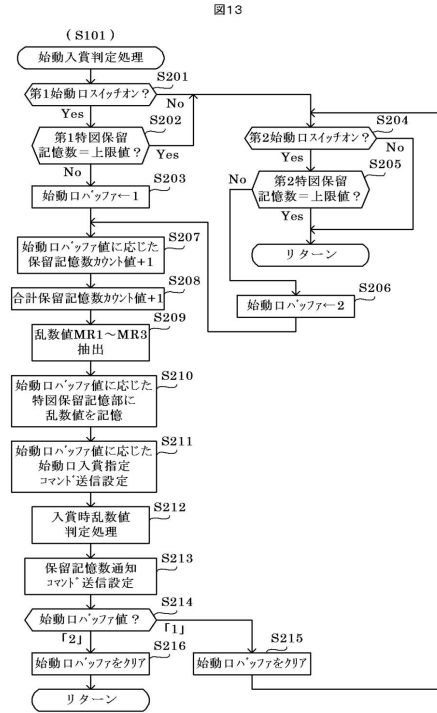
【図 11】



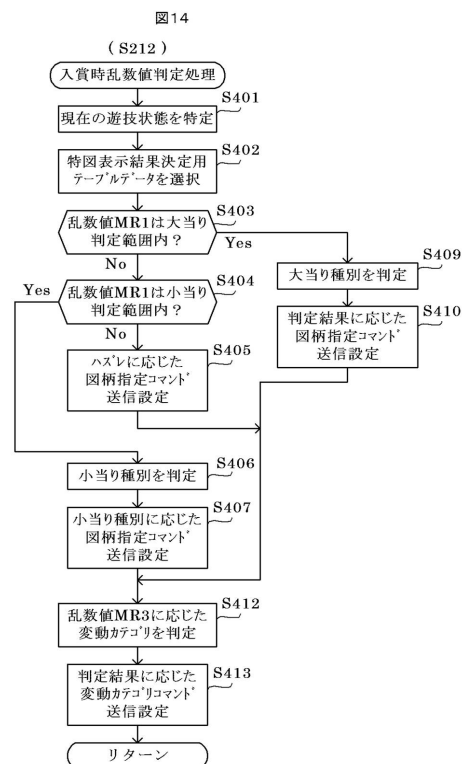
【図 12】



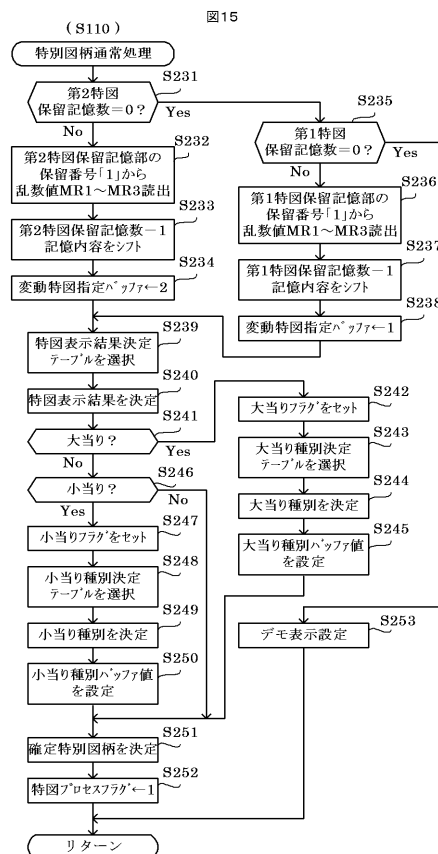
【図 13】



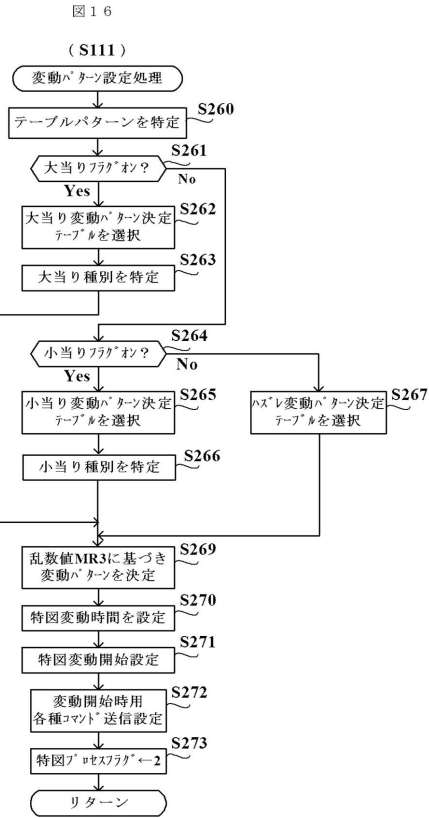
【図 14】



【図 15】



【図 16】



【図 17】

図 17

テーブルハターン決定テーブル

遊技状態	移行条件	テーブルパターン
低確低ベース状態	小当りA	テーブルパターン1
	小当りB	テーブルパターン2
	小当りC	テーブルパターン3
高確低ベース状態	突確	テーブルパターン3
	小当り(A〜C)	テーブルパターン4
	突確	テーブルパターン5
全状態	大当り(確変)	テーブルパターン6
	大当り(非確変)	テーブルパターン7
低確高ベース状態	小当り(A〜C)・突確	テーブルパターン7
高確高ベース状態	小当り・突確(テーブルパターン5設定中)	テーブルパターン5
	小当り・突確(テーブルパターン6設定中)	テーブルパターン6

【図 18】

図 18

テーブルパターン 1

(A) 大当り変動ハターン決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動ハターン
非確変	1〜19	PA4-1
	20〜90	PB4-1
	91〜200	PB4-2
	201〜251	PA5-1
確変	1〜9	PA4-1
	10〜110	PB4-1
	111〜225	PB4-2
	226〜251	PA5-1
突確	1〜136	PC1-1
	137〜160	PC1-2
	161〜251	PC1-3

【図 19】

図 19

テーブルパターン 2

(A) 大当り変動ハターン決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動ハターン
非確変	1〜80	PA4-1
	81〜140	PA5-2
	141〜251	PB5-2
確変	1〜70	PA4-1
	71〜135	PA5-2
突確	136〜251	PB5-2
	1〜100	PC1-1
	101〜180	PC1-2
	181〜251	PC1-3

(B) 小当り変動ハターン決定テーブル

小当り種別	決定値(MR3)	変動ハターン
小当り A	1〜136	PC1-1
	137〜160	PC1-2
	161〜251	PC1-3
小当り B	1〜100	PC1-1
	101〜190	PC1-2
	191〜251	PC1-3
小当り C	1〜80	PC1-1
	81〜120	PC1-2
	121〜251	PC1-3

(B) 小当り変動ハターン決定テーブル

小当り種別	決定値(MR3)	変動ハターン
小当り A	1〜136	PC1-1
	137〜160	PC1-2
	161〜251	PC1-3
小当り B	1〜100	PC1-1
	101〜190	PC1-2
	191〜251	PC1-3
小当り C	1〜80	PC1-1
	81〜120	PC1-2
	121〜251	PC1-3

(C) ハズレ変動ハターン決定テーブル

決定値(MR3)	変動ハターン
1〜100	PA1-1
101〜157	PA1-3
158〜162	PA1-4
163〜174	PA2-1
175〜189	PB2-1
190〜200	PA3-2
201〜251	PB3-2

(C) ハズレ変動ハターン決定テーブル

決定値(MR3)	変動ハターン
1〜40	PA1-1
41〜60	PA1-3
61〜105	PA2-1
106〜199	PB2-1
200〜231	PB2-2
232〜251	PB3-1

## 【図 20】

図 20

テーブルパターン 3

(A) 大当り変動ハターン決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動ハターン
非確変	1~100	PA4-1
	101~251	PB5-3
確変	1~90	PA4-1
	91~251	PB5-3
突確	1~100	PC1-1
	101~251	PC1-3

(B) 小当り変動ハターン決定テーブル

小当り種別	決定値(MR3)	変動ハターン
小当り A	1~150	PC1-1
	151~251	PC1-3
小当り B	1~190	PC1-2
	191~251	PC1-3
小当り C	1~80	PC1-1
	81~251	PC1-2

(C) ハズレ変動ハターン決定テーブル

決定値(MR3)	変動ハターン
1~100	PA1-1
101~230	PA2-1
231~251	PB3-3

## 【図 21】

図 21

テーブルパターン 4

(A) 大当り変動ハターン決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動ハターン
非確変	1~7	PA4-1
	8~25	PB4-1
	26~49	PB4-2
	50~80	PA5-1
	81~110	PA5-2
	111~140	PA5-3
	141~178	PB5-1
	179~218	PB5-2
	219~251	PB5-3
確変	1~9	PA4-1
	10~11	PB4-1
	12~25	PB4-2
	26~66	PA5-1
	67~107	PA5-2
	108~148	PA5-3
	149~180	PB5-1
	181~213	PB5-2
	214~251	PB5-3
突確	1~100	PC1-1
	101~251	PC1-3

(B) 小当り変動ハターン決定テーブル

小当り種別	決定値(MR3)	変動ハターン
小当り A	1~136	PC1-1
	137~160	PC1-2
	161~251	PC1-3
小当り B	1~100	PC1-1
	101~190	PC1-2
	191~251	PC1-3
小当り C	1~80	PC1-1
	81~120	PC1-2
	121~251	PC1-3

(C) ハズレ変動ハターン決定テーブル

決定値(MR3)	変動ハターン
1~100	PA1-1
101~110	PA1-4
111~130	PA2-1
131~140	PB2-1
141~150	PB2-2
151~170	PA3-1
171~190	PA3-2
191~210	PA3-3
211~225	PB3-1
226~239	PB3-2
240~251	PB3-3

## 【図 22】

図 22

テーブルパターン 5

(A) 大当り変動ハターン決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動ハターン
非確変	1~7	PA4-1
	8~25	PB4-1
	26~49	PB4-2
	50~80	PA5-1
	81~110	PA5-2
	111~140	PA5-3
	141~200	PB5-4
	201~251	PB5-5
確変	1~9	PA4-1
	10~11	PB4-1
	12~25	PB4-2
	26~66	PA5-1
	67~107	PA5-2
	108~148	PA5-3
	149~180	PB5-4
	181~251	PB5-5
突確	1~100	PC1-1
	101~251	PC1-3

(B) 小当り変動ハターン決定テーブル

小当り種別	決定値(MR3)	変動ハターン
小当り A	1~136	PC1-1
	137~160	PC1-2
	161~251	PC1-3
小当り B	1~100	PC1-1
	101~190	PC1-2
	191~251	PC1-3
小当り C	1~80	PC1-1
	81~120	PC1-2
	121~251	PC1-3

(C) ハズレ変動ハターン決定テーブル

決定値(MR3)	変動ハターン
1~100	PA1-1
101~110	PA1-4
111~130	PA2-1
131~140	PB2-1
141~150	PB2-2
151~170	PA3-1
171~190	PA3-2
191~210	PA3-3
211~235	PB3-4
236~251	PB3-5

## 【図 23】

図 23

テーブルパターン 6

(A) 大当り変動ハターン決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動ハターン
非確変	1~7	PA4-1
	8~25	PB4-1
	26~50	PB4-2
	51~121	PB5-4
	122~251	PB5-5
確変	1~9	PA4-1
	10~11	PB4-1
	12~45	PB4-2
	46~100	PB5-4
	101~251	PB5-5
突確	1~100	PC1-1
	101~251	PC1-3

(B) 小当り変動ハターン決定テーブル

小当り種別	決定値(MR3)	変動ハターン
小当り A	1~136	PC1-1
	137~160	PC1-2
	161~251	PC1-3
小当り B	1~100	PC1-1
	101~190	PC1-2
	191~251	PC1-3
小当り C	1~80	PC1-1
	81~120	PC1-2
	121~251	PC1-3

(C) ハズレ変動ハターン決定テーブル

決定値(MR3)	変動ハターン
1~150	PA1-2
151~200	PA2-1
201~230	PB3-4
231~251	PB3-5

【図 2 4】

図 2 4

テーブルパターン 7

(A) 大当り変動ハターン決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動ハターン
非確変	1～7	PA4-1
	8～30	PB4-1
	31～121	PB5-4
	122～251	PB5-5
確変	1～9	PA4-1
	10～25	PB4-1
	26～100	PB5-4
	101～251	PB5-5
突確	1～100	PC1-1
	101～251	PC1-3

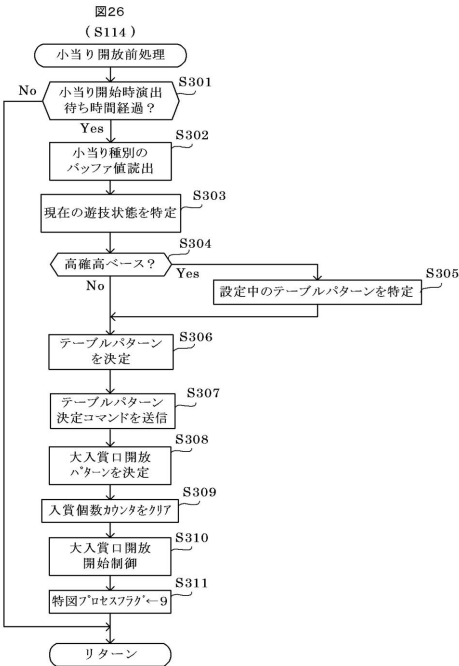
(B) 小当り変動ハターン決定テーブル

小当り種別	決定値(MR3)	変動ハターン
小当り A	1～150	PC1-1
	151～251	PC1-3
小当り B	1～190	PC1-2
	191～251	PC1-3
小当り C	1～80	PC1-1
	81～251	PC1-2

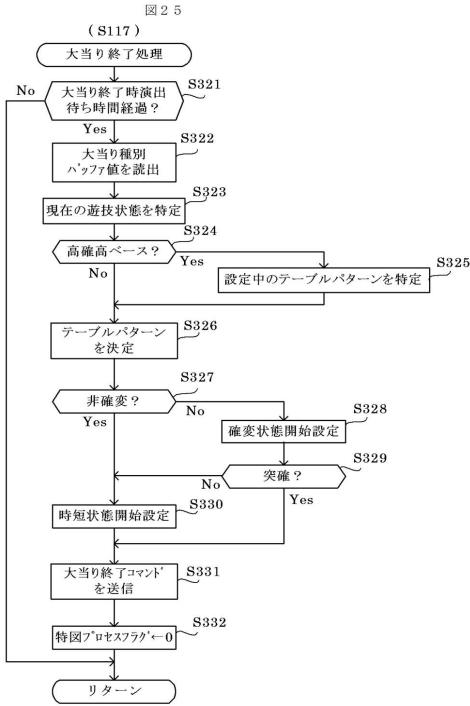
(C) ハズレ変動ハターン決定テーブル

決定値(MR3)	変動ハターン
1～150	PA1-2
151～180	PA1-4
181～200	PA2-1
201～221	PB2-1
222～230	PB2-2
231～236	PB3-4
237～251	PB3-5

【図 2 6】



【図 2 5】



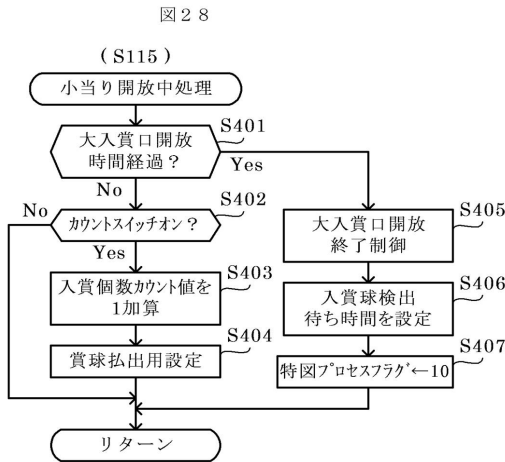
【図 2 7】

図 27

大入賞口開放ハターンの決定例

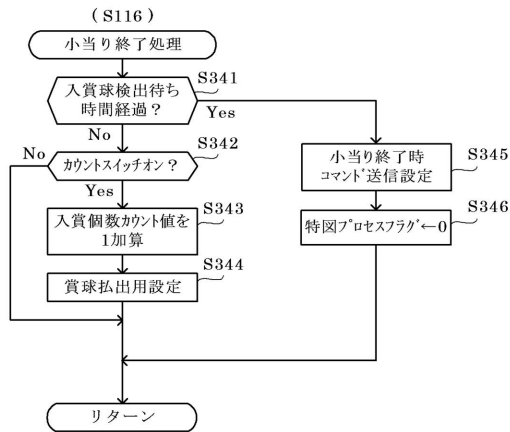
小当り種別	大入賞口開放 ハターン	大入賞口 開放時間
小当り A	KP1	1.8秒
小当り B	KP2	0.5秒
小当り C	KP3	1.0秒

【図 2 8】



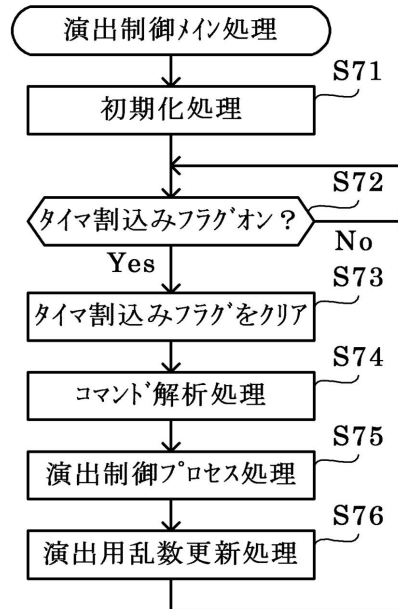
【図 29】

図 29



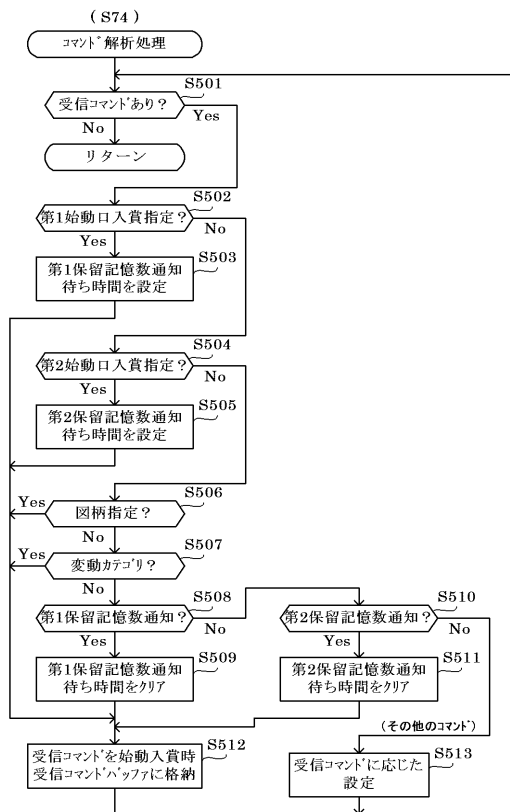
【図 30】

図30



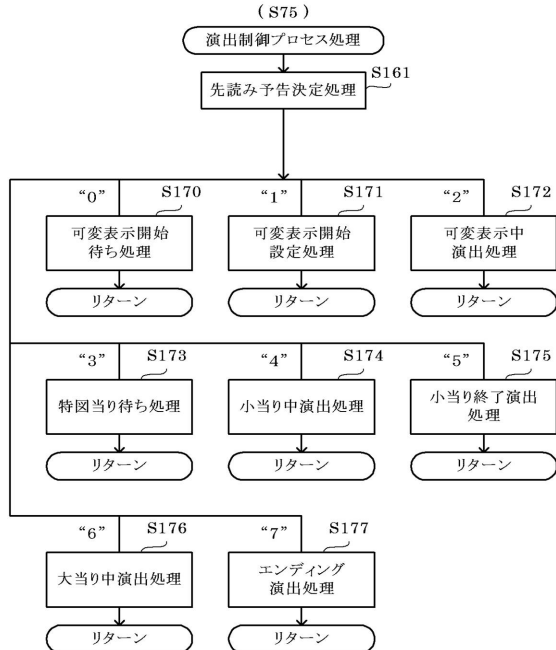
【図 31】

図31



【図 32】

図32



【 ㊦ 3 4 】



実行の有無	設定ステージ	先読み 予告パターン	演出内容	変動抽選				
				非リーチ ハズレ	リーチ ハズレ	当たり 小当り	大当り	大当り 信頼度
実行なし	—	—	—	95%	85%	80%	20%	—
実行あり	A	SYP-1	キャラクタA表示	3%	8%	13%	5%	低
	B	SYP-2	キャラクタB表示	2%	6%	13%	10%	中
	C	SYP-3	キャラクタC表示	—	1%	—	—	25%
	上記以外	SYP-3	番書表示	11%	13%	23%	40%	最高
	共通	SYP-4	共通キャラクタ表示	—	2%	25%	25%	高

图 35

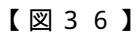


图 36

S741における決定割合

実行の有無	設定ステージ	先読み 予告パターン	演出内容	変動抽選				
				非リーチ ハズレ	リーチ ハズレ	突確 ハズレ	大当たり	大当たり 倍額度
実行なし	-	-	-	90%	80%	70%	10%	-
実行あり	A	SYP-1	キャラクタA表示	5%	10%	15%	10%	低
	B	SYP-2	キャラクタB表示	3%	8%	10%	15%	中
	C	SYP-3	キャラクタC表示	1%	1%	2%	25%	高
	上図に 共通	-	再度演出	10%	12%	22%	40%	最高
	共通	SYP-4	共通演出A表示	2%	2%	25%	45%	最高

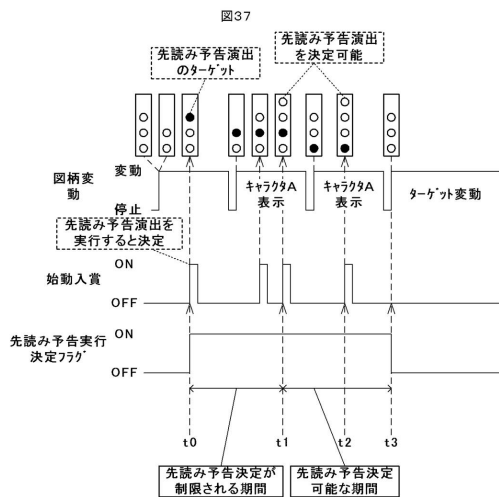
【 図 3 8 】

38

先読み予告演出制御パターン一覧

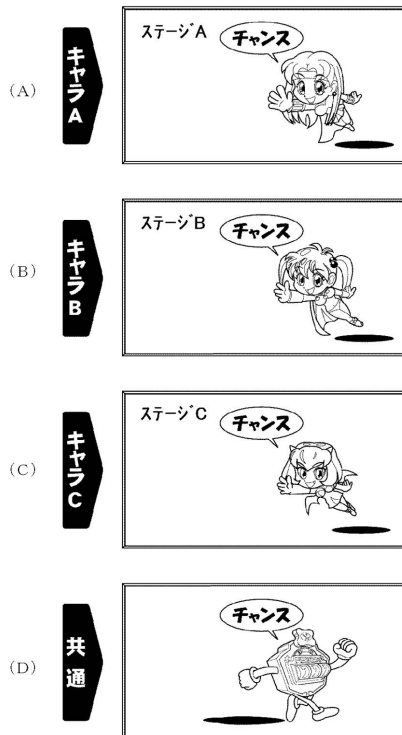
先読み システム	決定時刻	伝送形式	伝送制御方式	演出内容			
				1.楽題目	2.楽題名	3.楽題目	4.楽題目
SVP1-1	2	SGCP1-0	キヤツクA表示	変奏のフープに存在 (2-9-1)	-	-	-
	3	SGCP1-1	キヤツクA表示	変奏のフープに存在 (2-9-1)	変奏のフープに存在 (2-9-1)	-	-
	4	SGCP1-2	キヤツクA表示	キヤツクA表示	キヤツクA表示	変奏のフープに存在 (2-9-1)	-
SVP1-2	2	SGCP2-0	キヤツクB表示	変奏のフープに存在 (2-9-2)	-	-	-
	3	SGCP2-1	キヤツクB表示	キヤツクB表示	変奏のフープに存在 (2-9-2)	-	-
	4	SGCP2-2	キヤツクB表示	キヤツクB表示	キヤツクB表示	変奏のフープに存在 (2-9-2)	-
SVP2-1	2	SGCP3-0	キヤツクC表示	特殊音楽 (2-9-3)	-	-	-
	3	SGCP3-1	キヤツクC表示	キヤツクC表示	特殊音楽 (2-9-3)	-	-
	4	SGCP3-2	キヤツクC表示	キヤツクC表示	キヤツクC表示	特殊音楽 (2-9-3)	-
SVP3-1	2	SGCP4-0	背景変化	特殊音楽 (2-9-4)	-	-	-
	3	SGCP4-1	背景変化	特殊音楽 (2-9-4)	特殊音楽 (2-9-4)	-	-
	4	SGCP4-2	背景変化	特殊音楽 (2-9-4)	特殊音楽 (2-9-4)	特殊音楽 (2-9-4)	-
SVP4-1	2	SGCP5-0	共通キヤツク表示	変奏のフープに存在 (2-9-5)	-	-	-
	3	SGCP5-1	共通キヤツク表示	共通キヤツク表示	変奏のフープに存在 (2-9-5)	-	-
	4	SGCP5-2	共通キヤツク表示	共通キヤツク表示	共通キヤツク表示	変奏のフープに存在 (2-9-5)	-

【 ㄨ 3 7 】



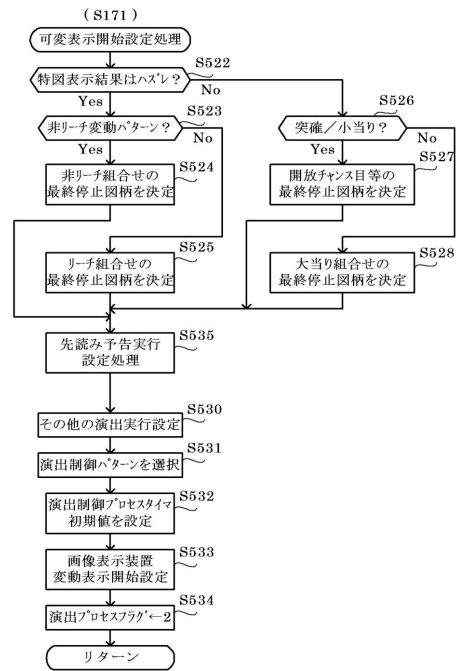
【図 39】

図 39



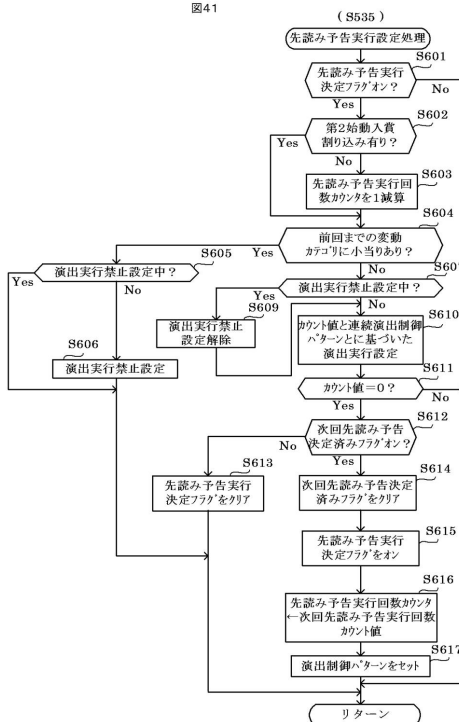
【図 40】

図40



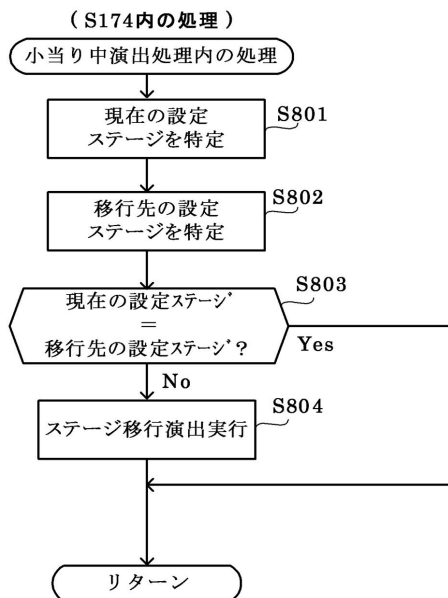
【図 41】

図41



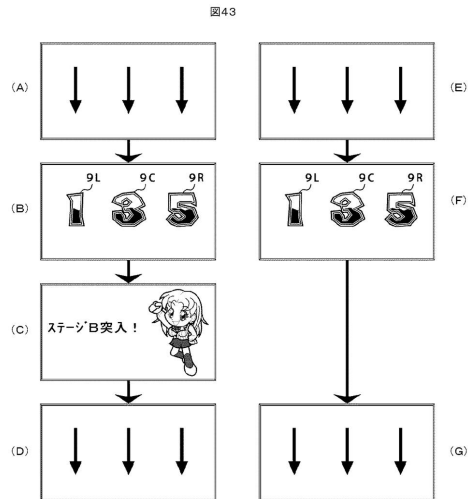
【図 42】

図42

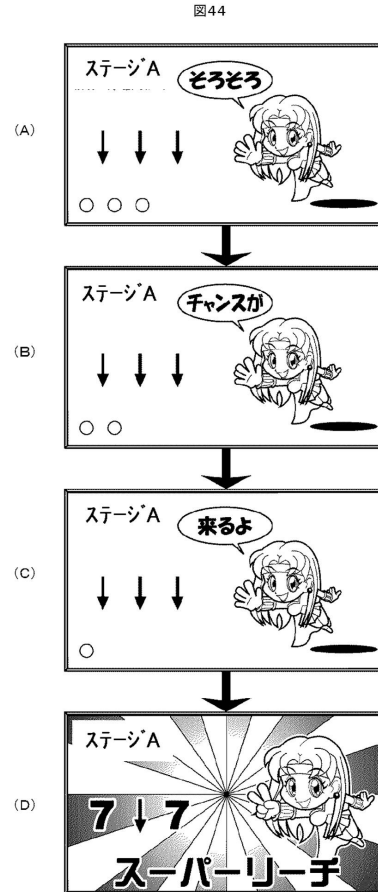




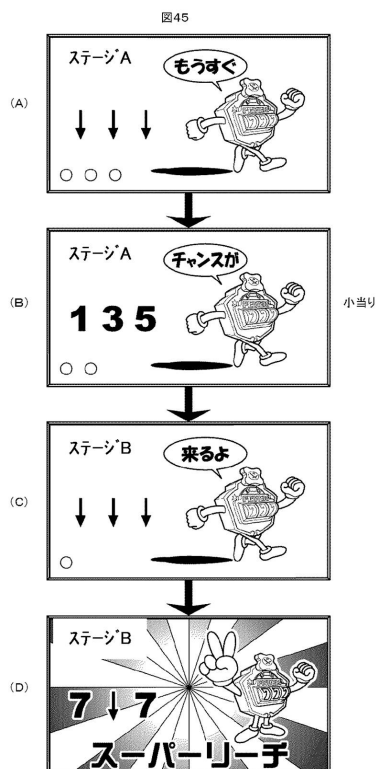
【図43】



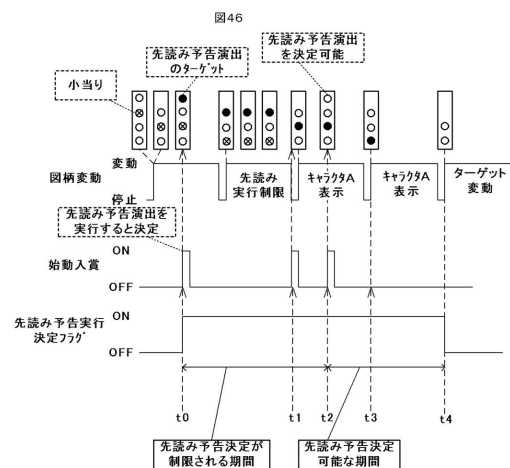
【図44】



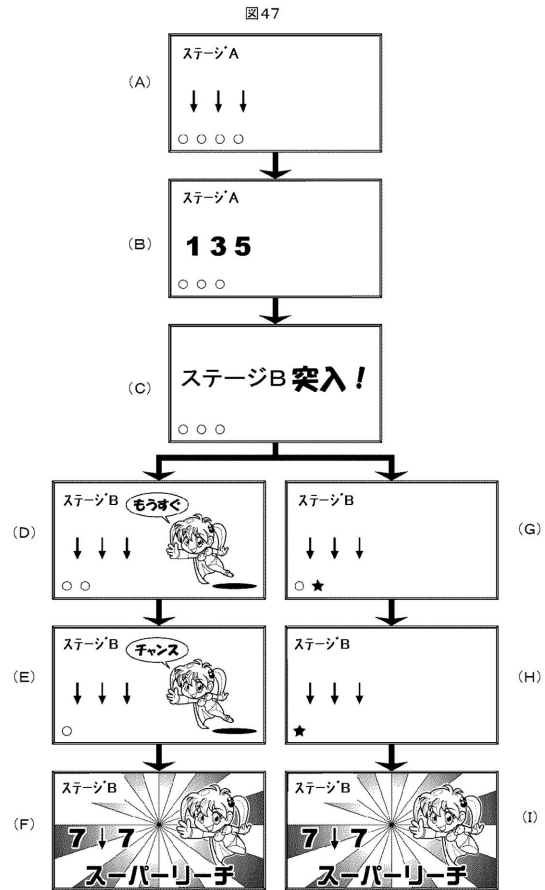
【図45】



【図46】



【図 47】



---

フロントページの続き

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

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