

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号  
特許第5828819号  
(P5828819)

(45) 発行日 平成27年12月9日 (2015. 12. 9)

(24) 登録日 平成27年10月30日 (2015. 10. 30)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 114 頁)

(21) 出願番号	特願2012-197901 (P2012-197901)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年9月7日 (2012. 9. 7)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2014-50606 (P2014-50606A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成26年3月20日 (2014. 3. 20)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成26年4月28日 (2014. 4. 28)		弁理士 重信 和男
		(74) 代理人	100116757
			弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子

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】

可変表示を行って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有利状態に制御可能な遊技機であって、

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

前記保留記憶手段に記憶されている各保留記憶について所定の態様にて保留情報として表示する保留表示手段と、

前記保留記憶手段に記憶された保留記憶に基づく可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを、該保留記憶に基づく可変表示が開始される前に判定する特定判定手段と、

前記特定判定手段の判定結果に応じて、該判定結果の判定対象となった保留記憶に対応する保留情報を前記所定の態様とは異なる特別態様で表示することにより、該保留記憶による可変表示において前記特定表示結果が導出される可能性を予告する第 1 予告を実行する第 1 予告実行手段と、

前記特定判定手段の判定結果に応じて、該判定結果の判定対象となった保留記憶に基づく可変表示が実行される前の複数回の可変表示に亘って連続する連続演出を行うことにより、該保留記憶による可変表示において前記特定表示結果が導出される可能性を予告する第 2 予告を実行する第 2 予告実行手段と、

を備え、

前記第 2 予告実行手段は、前記第 2 予告を開始する前において、該第 2 予告の実行を示唆する示唆演出を実行可能であって、前記示唆演出の実行を前記第 1 予告の実行中において制限するとともに、前記示唆演出の実行を制限した場合であっても前記第 2 予告を実行可能であり、

前記第 2 予告実行手段により前記第 2 予告が実行されたときは、前記第 1 予告実行手段により前記第 1 予告が実行されたときよりも、前記特定表示結果が導出される割合が高くなる

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記第 1 予告実行手段による前記第 1 予告及び前記第 2 予告実行手段による前記第 2 予告の実行を禁止する禁止手段を備える、

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、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って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】

従来の遊技機としては、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可変表示について、所定の上限記憶数の範囲内で保留記憶として記憶するとともに、該保留記憶に基づく可変表示の表示結果が特定表示結果となるか否かを、保留記憶に基づく可変表示が開始される前に判定し、該判定結果に応じて、判定結果の判定対象となった保留記憶に対応する保留情報を所定の態様とは異なる特別態様で表示することにより、保留記憶による可変表示において特定表示結果が導出される可能性を予告する保留表示の先読み予告演出（第 1 予告）と、判定結果の判定対象となった保留記憶に基づく可変表示が実行される前の複数回の可変表示に亘って連続する連続演出を行うことにより、保留記憶による可変表示において特定表示結果が導出される可能性を予告するモード移行の先読み予告演出（第 2 予告）と、モード移行の先読み予告演出が実行されていない変動において、モード移行の先読み予告演出を開始する可能性を示唆する煽り演出（示唆演出）と、を実行可能であり、これら煽り演出を、保留表示の先読み予告演出が実行されている場合において該保留表示の先読み予告演出が実行されていない場合よりも高い割合で実行するものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2011 - 206464 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機にあっては、「保留表示」の先読み予告演出（第 1 予告）の実行中に示唆演出が高い割合で実行されるため、これら示唆演出によって、第 1 予告の予告対象である保留記憶を対象とした「モード移行」の先読み予告演出（第 2 予告）が実行されることが遊技者に事前に察知されてしまうことにより、「モード移行」の先読み予告演出（第 2 予告）の演出効果が著しく低下して、遊技の興味が低下してしまうという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技機の興味が低下してしま

10

20

30

40

50

うことを防止することのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

前記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技機は、

可変表示を行って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有利状態（例えば、大当たり状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部151A及び第2特図保留記憶部151B）と、

前記保留記憶手段に記憶されている各保留記憶について所定の態様（例えば、「」の表示）にて保留情報として表示する保留表示手段（例えば、演出表示装置5における始動入賞記憶表示エリア5H）と、

前記保留記憶手段に記憶された保留記憶に基づく可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを、該保留記憶に基づく可変表示が開始される前に判定する特定判定手段（例えば、CPU103が入賞時乱数値判定処理を実施する部分）と、

前記特定判定手段の判定結果に応じて、該判定結果の判定対象となった保留記憶に対応する保留情報を前記所定の態様とは異なる特別態様（例えば、「」の表示）で表示することにより、該保留記憶による可変表示において前記特定表示結果が導出される可能性を予告する第1予告（例えば、「保留表示」の先読み予告演出）を実行する第1予告実行手段（演出制御用CPU120が先読み予告処理のステップS809において、先読み予告演出を「保留表示」の先読み予告演出に決定した後、ステップS812において「保留表示」の先読み予告演出パターンを決定し、ステップS813において保留表示予告更新制御を実施する部分）と、

前記特定判定手段の判定結果に応じて、該判定結果の判定対象となった保留記憶に基づく可変表示が実行される前の複数回の可変表示に亘って連続する連続演出を行うことにより、該保留記憶による可変表示において前記特定表示結果が導出される可能性を予告する第2予告（例えば、「モード移行」の先読み予告演出）を実行する第2予告実行手段（演出制御用CPU120が先読み予告処理のステップS809において、先読み予告演出を「モード移行」の先読み予告演出に決定し、先読み予告演出設定処理を実施する部分）と、

を備え、

前記第2予告実行手段は、前記第2予告を開始する前において、該第2予告の実行を示唆する示唆演出（例えば、煽り演出）を実行可能であって、前記示唆演出の実行を前記第1予告の実行中において制限するとともに、前記示唆演出の実行を制限した場合であっても前記第2予告を実行可能であり（演出制御用CPU120が煽り演出決定処理のステップS754の処理を実施して変動表示の演出制御パターンを煽り演出非実行パターンに決定する部分）、

前記第2予告実行手段により前記第2予告が実行されたときは、前記第1予告実行手段により前記第1予告が実行されたときよりも、前記特定表示結果が導出される割合が高くなる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機の興趣が低下してしまうことを防止できる。

本発明の請求項2に記載の遊技機は、請求項1に記載の遊技機であって、

前記第1予告実行手段による前記第1予告及び前記第2予告実行手段による前記第2予告の実行を禁止する禁止手段を備える、

ことを特徴としている。

【0008】

本発明の手段1の遊技機は、請求項1、請求項2に記載の遊技機であって、

前記第2予告実行手段は、前記第2予告を前記第1予告の実行中において実行するときには、前記示唆演出を実行することなく前記第2予告を開始する（例えば、煽り演出決定

10

20

30

40

50

処理において、演出制御用CPU120がステップS753の処理で「保留表示」の先読み予告演出が実行中であると判定した場合に、ステップS754の処理を実施する部分)

、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1予告の実行中においても第2予告が実行されるので、第1予告の実行中において示唆演出を制限するために第2予告自体を実行しない場合に比較して、遊技機の興趣を向上できる。

【0009】

本発明の手段2の遊技機は、請求項1、請求項2、手段1のいずれかに記載の遊技機であって、

10

可変表示手段は、遊技領域に設けられた第1始動領域(例えば、第1始動入賞口)を遊技媒体(例えば、遊技球)が通過したことに基づいて識別情報(例えば、第1特図)の可変表示を行う第1可変表示手段(例えば、第1特別図柄表示装置4A)と、遊技領域に設けられた第2始動領域(例えば、第2始動入賞口)を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報(例えば、第2特図)の可変表示を行う第2可変表示手段(例えば、第2特別図柄表示装置4B)と、を含み、

前記保留記憶手段は、前記第1始動領域または前記第2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可変表示の保留記憶に関する保留記憶情報を所定の上限記憶数の範囲内で記憶し(例えば、CPU103が、始動入賞判定処理のステップS202の処理で第1特図保留記憶数が上限値でない場合、またはステップS204の処理

20

で第2特図保留記憶数が上限値でない場合に、ステップS210の処理において始動口パッファ値に応じた特図保留記憶部に乱数値を記憶する部分)、  
前記有利状態として、遊技者にとって有利度の異なる複数種類の有利状態のいずれかに制御する有利状態制御手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理において、特別図柄通常処理のステップS244にて決定された大当たり種別に基づいてステップS114の大当たり開放前処理、ステップS115の大当たり開放中処理、ステップS116の大当たり開放後処理、ステップS117の大当たり終了処理を実施する部分)と、

前記保留記憶に基づく可変表示を開始するときに前記保留記憶手段から読み出した当該保留記憶の保留記憶情報に基づいて、前記有利状態に制御させるか否かと、前記複数種類の有利状態のいずれに制御させるかとを、識別情報の表示結果が導出される前に決定する

30

事前決定手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理のステップS241の処理において、乱数値MR1が大当たり判定値の範囲内か否かを判定するとともに、ステップS243の処理において、乱数値MR2に基づいて大当たり種別を判定する部分)と、  
前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示よりも、前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段(例えば、CPU103が特別図柄通常処理のステップS231の処理において、第2特図保留記憶数が0であるか否かを第1特図保留記憶数が0であるか否かよりも先に判定し、第2特図保留記憶数が0でないと判定したときに、ステップS111の変動パターン設定処理、ステップS112の特別図柄変動処理、ステップS113の特別図柄停止処理を実施する部分)と、

を備え、

40

前記特定判定手段は、前記複数種類の有利状態のうちいずれの有利状態に制御されるかについても判定し(例えば、CPU103が入賞時乱数値判定処理においてステップS405、ステップS410を実施して、「15ラウンド大当たり」、「突確大当たり」、「小当たり」、「はずれ」のいずれかに判定する部分)、

前記第2予告実行手段は、前記特定判定手段の判定結果に基づいて、前記複数種類の有利状態のうちで予め定められた種類(例えば、「15ラウンド大当たり」、「突確大当たり」)の有利状態となる可能性を予告する第2予告(例えば、「突確予告モード」または「15ラウンド予告モード」の先読み予告演出)を実行するとともに、前記第1始動領域を遊技媒体が通過したことによる前記特定判定手段の判定結果に基づいて第2予告の実行を開始してから、該判定結果の対象である保留記憶に基づく可変表示が開始されるより前に、

50

前記第2始動領域を遊技媒体が通過したことによる前記特定判定手段の判定結果が、実行中の第2予告の予告する種類とは異なる有利状態に制御される旨の判定結果であるときには、該実行中の第2予告を中止して、前記複数種類の有利状態のいずれにも制御される可能性があることを予告する特別予告を実行する（例えば、演出制御用CPU120が、モード移行予告設定処理のステップS732の処理においてモード変更フラグがオンであると判定したことに基づいて、ステップS735において共通予告Aモードへの変更設定、或いはステップS736において共通予告Bモードへの変更設定を実施することにより、変動表示中演出処理のステップS553'の処理において、それまでの「突確予告モード」または「15ラウンド予告モード」の先読み予告演出に代えて、図45に示す「共通予告Aモード」または「共通予告Bモード」の先読み予告演出を実行する）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2予告の実行中において、可変表示が優先される第2可変表示手段の可変表示が実行されるときには、該第2可変表示手段の可変表示についての特定判定手段による判定結果が、実行中の第2予告の予告する種類とは異なる有利状態に制御される旨の判定結果であるときには、該実行中の第2予告が中止されて特別予告が実行されるので、予告内容の整合性を保ち遊技興趣を向上させることができる。

【0010】

本発明の手段3の遊技機は、請求項1、請求項2、手段1のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示手段は、遊技領域に設けられた第1始動領域（例えば、第1始動入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことに基づいて識別情報（例えば、第1特図）の可変表示を行う第1可変表示手段（例えば、第1特別図柄表示装置4A）と、遊技領域に設けられた第2始動領域（例えば、第2始動入賞口）を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報（例えば、第2特図）の可変表示を行う第2可変表示手段（例えば、第2特別図柄表示装置4B）と、を含み、

20

前記保留記憶手段は、前記第1始動領域または前記第2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可変表示の保留記憶に関する保留記憶情報を所定の上限記憶数の範囲内で記憶し（例えば、CPU103が、始動入賞判定処理のステップS202の処理で第1特図保留記憶数が上限値でない場合、またはステップS204の処理で第2特図保留記憶数が上限値でない場合に、ステップS210の処理において始動口バ

30

ッファ値に応じた特図保留記憶部に乱数値を記憶する部分）、前記有利状態として、遊技者にとって有利度の異なる複数種類の有利状態のいずれかに制御する有利状態制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理において、特別図柄通常処理のステップS244にて決定された大当たり種別に基づいてステップS114の大当たり開放前処理、ステップS115の大当たり開放中処理、ステップS116の大当たり開放後処理、ステップS117の大当たり終了処理を実施する部分）と、

前記保留記憶に基づく可変表示を開始するときに前記保留記憶手段から読み出した当該保留記憶の保留記憶情報に基づいて、前記有利状態に制御させるか否かと、前記複数種類の有利状態のいずれに制御させるかとを、識別情報の表示結果が導出される前に決定する事前決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理のステップS241の処理において、乱数値MR1が大当たり判定値の範囲内か否かを判定するとともに、ステップS243の処理において、乱数値MR2に基づいて大当たり種別を判定する部分）と、

40

前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示よりも、前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理のステップS231の処理において、第2特図保留記憶数が0であるか否かを第1特図保留記憶数が0であるか否かよりも先に判定し、第2特図保留記憶数が0でないと判定したときに、ステップS111の変動パターン設定処理、ステップS112の特別図柄変動処理、ステップS113の特別図柄停止処理を実施する部分）と、

を備え、

前記特定判定手段は、前記複数種類の有利状態のうちいずれの有利状態に制御されるか

50

についても判定し（例えば、CPU103が入賞時乱数値判定処理においてステップS405、ステップS410を実施して、「15ラウンド大当たり」、「突確大当たり」、「小当たり」、「はずれ」のいずれかに判定する部分）、

前記第2予告実行手段は、前記特定判定手段の判定結果に基づいて、前記複数種類の有利状態のうちで予め定められた種類（例えば、「15ラウンド大当たり」、「突確大当たり」）の有利状態となる可能性を予告する第2予告（例えば、「突確予告モード」または「15ラウンド予告モード」の先読み予告演出）を実行するとともに、前記第1始動領域を遊技媒体が通過したことによる前記特定判定手段の判定結果に基づいて第2予告の実行を開始してから、該判定結果の対象である保留記憶に基づく可変表示が開始されるより前に、前記第2始動領域を遊技媒体が通過したことによる前記特定判定手段の判定結果が、実行中の第2予告の予告する種類とは異なる有利状態に制御される旨の判定結果であるときには、該実行中の第2予告を継続して実行し、該第2予告の実行後において、第2予告にて予告した種類とは異なる種類の有利状態に制御される旨を報知する特殊演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120が、モード移行予告設定処理のステップS7320の処理において特殊演出フラグがオンであると判定したことに基づいて、ステップS7322の処理において特殊演出実行設定を実施することにより、変動表示中演出処理において、「突確予告モード」または「15ラウンド予告モード」の先読み予告演出後において図54の特殊演出を実行する）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2予告の実行中において、可変表示が優先される第2可変表示手段の可変表示が実行されるときには、該第2可変表示手段の可変表示についての特定判定手段による判定結果が、実行中の第2予告の予告する種類とは異なる有利状態に制御される旨の判定結果であるときには、最終的に特殊演出が実行されるため、予告内容が不整合となってしまうことを防止しつつ遊技者に意外性を与えることができるので、遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】実施例1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】演出表示装置において表示結果がはずれとなるときに実施される演出図柄の変動態様と前変動パターンと後変動パターンとの関係を示す図である。

【図6】（A）は、演出表示装置において表示結果が大当たりとなるときに実施される演出図柄の変動態様と前変動パターンと後変動パターンとの関係を示す図であり、（A）は、演出表示装置において表示結果が小当たりまたは突確となるときに実施される演出図柄の変動態様と前変動パターンと後変動パターンとの関係を示す図である。

【図7】特図表示結果判定テーブルの構成例を示す図である。

【図8】大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図である。

【図9】（A）、（B）は、ハズレ時後変動パターン判定テーブルの構成例を示す図である。

【図10】（A）～（C）は、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時）の構成例を示す図である。

【図11】（A）～（C）は、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中）の構成例を示す図である。

【図12】（A）は、大当たり時後変動パターン判定テーブルの構成例を示す図であり、（B）は、大当たり時前変動パターン判定テーブルの構成例を示す図であり、（C）は、突確・小当たり時後変動パターン判定テーブルの構成例を示す図であり、（D）は、突確・小当たり時前変動パターン判定テーブルの構成例を示す図である。

【図13】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 4】演出制御パターンの構成例等を示す図である。
- 【図 1 5】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。
- 【図 1 6】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 7】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 8】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 0】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 1】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】演出制御基板で用いる乱数を示す図である。
- 【図 2 8】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】先読み予告処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】先読み予告種別決定割合の例を示す図である。
- 【図 3 1】第 2 始動入賞割込み判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】変動表示の割込みが発生する例を示す図である。
- 【図 3 3】モード変更条件の設定例を示す図である。
- 【図 3 4】煽り演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】煽り演出実行決定テーブルを示す図である。
- 【図 3 6】変動表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】先読み予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】モード移行予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】( A ) は、先読み予告モード決定割合の例を示す図であり、( B ) は、共通予告 B モードにおける予告演出パターン決定割合の例を示す図である。
- 【図 4 0】変動表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】煽り演出を実行してモード移行する実行例を示す図である。
- 【図 4 2】煽り演出を実行してモード移行しない実行例を示す図である。
- 【図 4 3】煽り演出を実行せずモード移行する実行例を示す図である。
- 【図 4 4】先読み予告演出の実行例を示す図である。
- 【図 4 5】先読み予告演出の実行例を示す図である。
- 【図 4 6】先読み予告演出の実行例を示す図である。
- 【図 4 7】実施例 2 における第 2 始動入賞割込み判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】特殊演出条件の設定例を示す図である。
- 【図 4 9】モード移行予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】( A ) は、先読み予告モード決定割合を示す例を示す図であり、( B ) は、特殊演出パターン決定テーブルを示す図である。
- 【図 5 1】変動表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 2】特殊演出の実行例を示す説明図である。
- 【図 5 3】先読み予告演出の実行例を示す図である。
- 【図 5 4】特殊演出の実行例を示す図である。
- 【実施例 1】
- 【 0 0 1 2 】

以下、図面を参照しつつ、本発明の実施例 1 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

10

20

30

40

50

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。

【0013】

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、変動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(変動表示(可变表示ともいう))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変動表示する。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との組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。

10

【0014】

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において変動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において変動表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

20

【0015】

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

【0016】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には、演出表示装置5が設けられている。演出表示装置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。演出表示装置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特図の変動表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の変動表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数の変動表示部となる演出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)である演出図柄(飾り図柄ともいう)が変動表示される。この演出図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。

30

【0017】

一例として、演出表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて演出図柄の変動(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変動表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、演出表示装置5における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、演出図柄の変動表示結果となる確定演出図柄(最終停止図柄)が停止表示される。

40

【0018】

このように、演出表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、または、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた

50



特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の演出図柄の変動表示演出を行い、変動表示結果となる確定演出図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。なお、例えば特別図柄や演出図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、表示図柄を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して変動表示を終了させることである。これに対して、演出図柄の変動表示を開始してから変動表示結果となる確定演出図柄が導出表示されるまでの変動表示中には、演出図柄の変動速度が「0」となって、演出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、変動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演出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、演出図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

10

#### 【0019】

「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて変動表示される演出図柄には、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。演出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、演出図柄は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）。

20

#### 【0020】

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

30

#### 【0021】

演出表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図ゲームに対応した変動表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示（保留表示ともいう）が行われる。ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を、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、特図ゲームや演出図柄の変動表示といった変動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変動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、変動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変動表示の保留が行われる。始動入賞記憶表示エリア5H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黒色表示（「」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

40

50

賞に基づいて発生した保留記憶表示を星型の白色表示（「 」表示）とする。

【 0 0 2 2 】

図 1 に示す例では、始動入賞記憶表示エリア 5 H とともに、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B の上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを加算した変動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。

10

【 0 0 2 3 】

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

20

【 0 0 2 4 】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態であるときでも、第 2 始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態において、例えば第 2 始動入賞口を閉鎖することなどにより、第 2 始動入賞口には遊技球が進入しない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。

30

【 0 0 2 5 】

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）した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過（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 2 2 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、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 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 特図保留記憶数が所定の上限值（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 2 2 A 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 2 2 B 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く、特に、第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数を 1 個としても良い。

40

【 0 0 2 6 】

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

50

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 2 7 】

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 2 8 】

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 2 9 】

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 L E D 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（変動表示（可変表示ともいう））する。このような普通図柄の変動表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

30

#### 【 0 0 3 0 】

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 L E D 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 3 1 】

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 3 2 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 L E D が配置されていてもよい。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。

50

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 3 3 】

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。

【 0 0 3 4 】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。

【 0 0 3 5 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技領域に設けられた通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の変動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、普通図柄の変動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。

【 0 0 3 6 】

この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の変動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、普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の変動表示結果が「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 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームでは、特別図柄の変動表示を開始させた後、特図変動時間としての変動表示時間が経過すると、特別図柄の変動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 3 9 】

特図ゲームでの変動表示結果が「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。特図ゲームでの変動表示結果が「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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 4 0 】

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

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 2 9 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。

## 【 0 0 4 2 】

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「 1 5 」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。

## 【 0 0 4 3 】

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 2 9 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。

## 【 0 0 4 4 】

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 2 9 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。

## 【 0 0 4 5 】

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「 1 5 」）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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 4 6 】

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

## 【 0 0 4 7 】

また、短期開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、通常開放ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態に比べて、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たり遊技状態は、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。

## 【 0 0 4 8 】

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

## 【 0 0 4 9 】

演出表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図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とのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、演出図柄の変動表示が開始される。そして、演出図柄の変動表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における確定演出図柄の停止表示により変動表示が終了するまでの期間では、演出図柄の変動表示状態が所定のリーチ状態となることがある。

## 【 0 0 5 0 】

ここで、リーチ状態とは、演出表示装置 5 の表示領域にて停止表示された演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄（「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、全部又は一部の演出図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 R など）では予め定められた大当たり組合せを構成する演出図柄（例えば「7」の英数字を示す演出図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの演出図柄表示エリア（例えば「中」の演出図柄表示エリア 5 C など）では演出図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部又は一部で演出図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

## 【 0 0 5 1 】

また、リーチ状態となったことに対応して、演出図柄の変動速度を低下させたり、演出表示装置 5 の表示領域に演出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、演出図柄とは異なる動画像を再生

10

20

30

40

50

表示させたり、演出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、演出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、演出表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

#### 【0052】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「期待度」や、「大当たり信頼度」や「大当たり期待度」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、変動表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。

10

#### 【0053】

一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ A、ノーマルリーチ B、ノーマルリーチ C（小当たり、突確のみ）、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C 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 やスーパーリーチ B、スーパーリーチ C 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 A、ノーマルリーチ B のリーチ態様が出現した場合に比べて、変動表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。また、ノーマルリーチのリーチ態様についても、変動表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）は、ノーマルリーチ A < ノーマルリーチ B となるように設定されているとともに、スーパーリーチのリーチ態様についても、変動表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）は、スーパーリーチ A < スーパーリーチ B < スーパーリーチ C となるように設定されている。

20

#### 【0054】

演出図柄の変動表示中には、リーチ演出とは異なり、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、演出図柄の変動表示態様などにより遊技者に報知するための変動表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」や「擬似連」といった変動表示演出が実行可能である。尚、本実施の形態における「滑り」や「擬似連」の変動表示演出は、主基板 11 の側で後述する前変動パターンが判定されることに対応して実行するか否かが判定されるとともに、実行されるタイミングは、演出制御基板 12 の側で判定されるようになっている。

30

#### 【0055】

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

40

#### 【0056】

「擬似連」の変動表示演出では、特図ゲームの第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれか一方が 1 回成立したことに対応して、演出図柄の変動表示が開始されてから変動表示結果

50

となる確定演出図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて演出図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて演出図柄を再び変動（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、演出図柄の変動表示が開始されてから全部の演出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」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて演出図柄が再変動する回数である。

#### 【 0 0 5 7 】

「擬似連」の変動表示演出では、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、例えば予め定められた複数種類の擬似連チャンス目のうちいずれかを構成する演出図柄が、所定表示結果として一旦は仮停止表示される。その後、擬似連変動（再変動表示）が行われる。この実施の形態では、「擬似連」の変動表示演出において、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、演出図柄の変動表示があたかも 2 回～4 回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、「擬似連」の変動表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば 4 回や 5 回といった、1 回～3 回よりも多くの回数まで実行できるようにしてもよい。尚、こうした演出図柄の変動表示動作を利用した変動表示演出としては、「滑り」や「擬似連」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。

#### 【 0 0 5 8 】

演出図柄の変動表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの変動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、演出図柄の変動表示動作とは異なる演出動作により、演出図柄の変動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、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、遊技者に予め報知するための予告演出を実行しても良い。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 R にて演出図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。

#### 【 0 0 5 9 】

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る。先読み予告演出は、変動表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象となる変動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演出図柄の変動表示にわたり、変動表示結果が「大当たり」となる可能性などを連続して予告する先読み予告演出は、連続予告とも称される。この実施の形態では、先読み予告演出として、第 1 先読み予告演出と、第 2 先読み予告演出と、が実行可能になっている。なお、これら以外の先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。

#### 【 0 0 6 0 】

第 1 先読み予告演出は、始動入賞記憶表示エリア 5 H において特図保留記憶数を特定可能に表示する表示部位を、通常時における表示態様とは異なる特殊態様（例えば表示色や形状が異なるもの）に変化させることにより、予告対象となる変動表示において「大当たり」や特定の変動表示パターンである「スーパーリーチ」となる可能性などを予告する「保留表示」の先読み予告演出となっている。特殊態様は複数種類設けられており、いずれの特殊態様となったかに応じて、変動表示結果が「大当たり」となること、変動表示結果が「大当たり」となる可能性が通常よりも高いことを報知する。



## 【 0 0 6 1 】

また、第2先読み予告演出は、予告の対象となる変動表示が実行されるまでの複数回の変動表示に亘り、演出表示装置5において一連の演出を実行する連続予告となっている。第2先読み予告の演出態様は複数種類設けられており、いずれの演出態様であるかに応じて、変動表示結果が「大当たり」や特定の変動表示パターンである「スーパーリーチ」となること、変動表示結果が「大当たり」となる可能性が通常よりも高いことを報知する。

## 【 0 0 6 2 】

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、演出図柄の変動表示が実行されるときに、当該変動表示の変動パターンや変動表示結果に基づいて、当該変動表示結果が「大当たり」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。

10

## 【 0 0 6 3 】

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、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動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演出図柄が停止表示されることがある。このような演出図柄の変動表示態様は、変動表示結果が「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）の変動表示態様と称される。

## 【 0 0 6 4 】

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、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。このような演出図柄の変動表示結果は、変動表示結果が「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）の変動表示態様と称される。

20

## 【 0 0 6 5 】

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

30

## 【 0 0 6 6 】

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

40

50

のうち、いずれかの条件が成立したときに、終了すればよい。

【 0 0 6 7 】

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、演出図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、演出図柄の変動表示態様が「通常大当り」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、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演出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演出図柄は、例えば演出表示装置5における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて変動表示される図柄番号が「1」～「8」の演出図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である演出図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア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。確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である演出図柄は、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、演出図柄の変動表示結果として、通常大当り組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

10

【 0 0 6 8 】

確定演出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変動表示態様は、変動表示結果が「大当り」となる場合における「確変」の変動表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「確変」の大当り種別で変動表示結果が「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変動表示結果（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変動表示結果が「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」の判定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

20

30

【 0 0 6 9 】

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変動表示結果が「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、変動表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、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、複数の制御が組合せられて行われるようにしてもよい。

40

【 0 0 7 0 】

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、次に変動表示結果が「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。

【 0 0 7 1 】

50

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変動表示結果が「大当たり」となる確率が高められることにより、遊技者にとって有利な状態となる。大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態は、特別遊技状態とも称される。

10

#### 【0072】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「5」の数字を示す特別図柄といった短期開放ラウンド大当たり図柄が停止表示される場合や、「2」の数字を示す特別図柄といった小当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動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演出図柄の組合せのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、短期開放ラウンド大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動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演出図柄（短期開放ラウンド大当たり状態に対応したチャンス目となる確定演出図柄）が停止表示されることもある。

20

#### 【0073】

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

30

#### 【0074】

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

40

#### 【0075】

演出図柄の変動表示結果として開放チャンス目を構成する確定演出図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となる場合には、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」であることに基づき短期開放大当たり状態に制御されたときと、変動表示結果が「小当たり」であることに基づき小当たり遊技状態に制御されたときとがある。また、リーチ組合せを構成する確定演出図柄が導出表示された後に大入賞口が開放状態となる場合には、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」であることに基づき短期開放大当たり状態に制御されたときと、変動表示結果が「小当たり」であることに基づき小当たり遊技状態に制御されたときとがある。つまり、開放チャンス目を構成する確定演出図柄、並びにリーチ組合せを構成する確定演出図柄は、短期開放大当たり状態および小当たり遊技状態のいずれに

50

制御されることにも対応している。但し、リーチ組合せを構成する確定演出図柄は、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であることに基づき短期開放大当り状態に制御されたときには表示され易く、「小当り」であることに基づき短期開放大当り状態に制御されたときには表示され難くなっている。尚、これらリーチ組合せを構成する確定演出図柄は、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であることに基づき短期開放大当り状態に制御されたときのみとしても良い。したがって、リーチ組合せの確定演出図柄は、短期開放大当り状態に制御される可能性が高いこととなる。

#### 【 0 0 7 6 】

確定演出図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる演出図柄の変動表示中には、再抽選演出が実行されることがある。再抽選演出では、演出表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に通常大当り組合せとなる演出図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の演出図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる演出図柄（確変図柄）と、通常大当り組合せとなる演出図柄（通常図柄）のうちいずれかを、確定演出図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当り種別が「非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた演出図柄を再変動させた後に通常大当り組合せとなる確定演出図柄を導出表示する再抽選落選演出が行われる。これに対して、大当り種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた演出図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定演出図柄を停止表示する再抽選当選演出が実行されることもあれば、再抽選落選演出が実行されることもある。

#### 【 0 0 7 7 】

通常大当り組合せとなる確定演出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変動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変動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。

#### 【 0 0 7 8 】

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

#### 【 0 0 7 9 】

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。

#### 【 0 0 8 0 】

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

10

20

30

40

50

マンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 11 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D (例えばセグメント L E D) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器 20 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 20 による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

#### 【0081】

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

10

#### 【0082】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 15 を介して主基板 11 から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R 及び遊技効果ランプ 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 12 は、演出表示装置 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判定する機能を備えている。

#### 【0083】

20

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

#### 【0084】

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

30

#### 【0085】

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、例えば演出表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。

40

#### 【0086】

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

50

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。

#### 【００８７】

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８１××Ｈは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置５における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで変動表示される演出図柄などの変動パターン（リーチ状態となるまでに実行される変動部分であって、リーチ状態とならないものである場合は、全ての変動部分に相当）を指定する前変動パターン指定コマンドである。コマンド８２××Ｈは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置５における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで変動表示される演出図柄などの変動パターンの後方部分（リーチ状態となつてからの変動部分）を指定する後変動パターン指定コマンドである。ここで、××Ｈ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、指定する前変動パターンまたは後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。

#### 【００８８】

コマンド８Ｃ××Ｈは、特別図柄や演出図柄などの変動表示結果を指定する変動表示結果指定コマンドである。変動表示結果指定コマンドでは、例えば図３（Ｂ）に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの判定結果（事前決定結果）や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの判定結果（大当たり種別判定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンド８Ｃ００Ｈは、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第１変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別判定結果を通知する第２変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別判定結果を通知する第３変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別判定結果を通知する第４変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、変動表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を示す第５変動表示結果指定コマンドである。

#### 【００８９】

コマンド８Ｆ００Ｈは、演出表示装置５における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで演出図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５××Ｈは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド９５０２Ｈを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０３Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第４遊技状態指定コマンドとする。

#### 【００９０】

コマンドＡ０××Ｈは、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマ

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

【 0 0 9 1 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別判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判定結果と設定される E X T データとの対応関係を、変動表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。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 0 9 2 】

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づき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム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づき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム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 0 9 3 】

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。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したときに、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0096】

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。

【0097】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、変動表示結果が「大当り」となるか否かや「小当り」となるか否か、大当り種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、後変動パターン判定用の乱数値MR3がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果(後変動パターンの変動カテゴリ)を示す変動カテゴリコマンドである。

【0098】

この実施の形態では、入賞時乱数値判定処理(図19及び図20参照)において、始動入賞の発生に基づき、変動表示結果が「大当り」に判定されるか否かや「小当り」に判定されるか否か、大当りの種別、後変動パターン判定用の乱数値MR3がいずれの判定値の範囲になるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、変動表示結果が「大当り」や「小当り」に判定されることを指定する値や、大当り種別を指定する値を設定し、演出制御基板12に対して送信する制御を行う。また、変動カテゴリコマンドのEXTデータに判定結果としての乱数値MR3が含まれる判定値の範囲を指定する値(カテゴリを指定する値)を設定し、演出制御基板12に対して送信する制御を行う。演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、変動表示結果が「大当り」や「小当り」に判定されるか否か、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、後変動パターンの変動カテゴリを認識(特定)できる。

【0099】

図柄指定コマンドの一例として、コマンドC400Hを変動表示結果が「ハズレ」となる場合に应じた第1図柄指定コマンドとし、コマンドC401Hを変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」となる場合に应じた第2図柄指定コマンドとし、コマンドC402Hを変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」となる場合に应じた第3図柄指定コマンドとし、コマンドC403Hを変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に应じた第4図柄指定コマンドとし、コマンドC404Hを変動表示結果が「小当り」となる場合に应じた第5図柄指定コマンドとする。なお、図柄指定コマンドに設定されるEXTデータと、変動表示結果指定コマンドに設定されるEXTデータとを共通化してもよい。

【0100】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM(Read Only Memory)101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM(Random Access Memory)102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU(Central Processing Unit)103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105とを備えて構成される。

【0101】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進

10

20

30

40

50



行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU 103がROM 101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103がRAM 102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、CPU 103がRAM 102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、CPU 103がI/O 105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 103がI/O 105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

#### 【0102】

図4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図4に示すように、この実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、後変動パターン判定用の乱数値MR3、前変動パターン判定用の乱数値MR4、普図表示結果判定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

10

#### 【0103】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR5の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU 103は、例えば図13に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR5の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

20

#### 【0104】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、変動表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65535」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、変動表示結果を「大当り」とする場合における演出図柄の変動表示態様である大当り種別を「非確変」、「確変」、「突確」のいずれかに判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

#### 【0105】

後変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や演出図柄の変動表示における変動パターンの後方部分である後変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。前変動パターン判定用の乱数値MR4は、特別図柄や演出図柄の変動表示における変動パターンの前方部分である前変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。普図表示結果判定用の乱数値MR5は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける変動表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの判定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「256」の範囲の値をとる。

30

#### 【0106】

図5及び図6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、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が突確を除く「大当り」となる場合、「突確・小当り」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、変動表示結果が「ハズレ」で演出図柄の変動表示態様が「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、変動表示結果が「ハズレ」で演出図柄の変動表示態様が「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、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パ

40

50

ターンに含まれる。変動表示結果が突確を除く「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。また、変動表示結果が「突確・小当り」である場合に対応した変動パターンは、突確・小当り変動パターンと称される。

#### 【 0 1 0 7 】

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 A またはノーマルリーチ B 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 またはスーパーリーチ C 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り、突確・小当り変動パターンには、ノーマルリーチ C 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がある。大当り変動パターンと突確・小当り変動パターンは、変動表示結果が「大当り」または「突確・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。

10

#### 【 0 1 0 8 】

この実施の形態において実行可能な各変動パターンは、図 5 及び図 6 に示すように、前変動パターンと後変動パターンとの組合せによって構成される。但し、非リーチの変動パターン（非リーチ P A 1 - 5 を除く）については、前変動パターンのみで構成される。尚、図 5 においては、非リーチの変動パターン（非リーチ P A 1 - 5 を除く）の後変動パターンとして、後変動パターンが存在しないことを示す「P R 0」の変動パターン名が、便宜上格納されている状態を示しているが、これら非リーチの変動パターンの後変動パターンは存在しない。

#### 【 0 1 0 9 】

20

この実施の形態では、図 5 及び図 6 ( A ) に示すように、はずれとなる場合と大当りとなる場合の前変動パターンとして、変動時間が 1 0 秒で特別演出を伴わない通常の変動表示が実行される P F 1 の前変動パターン（通常）と、変動時間が 4 . 7 5 秒と P F 1 よりも短くて特別演出を伴わない通常の変動表示が実行される P F 2 の前変動パターン（短縮）と、変動時間が 1 . 5 0 秒と P F 2 よりも更に短くて特別演出を伴わない通常の変動表示が実行される P F 3 の前変動パターン（超短縮）と、特別演出として「滑り」を伴う変動表示が実行される P F 4 の前変動パターン（滑り）と、特別演出として 2 回の仮停止が実行される「擬似連」を伴う変動表示が実行される P F 5 の前変動パターン（擬似連 2 回）と、特別演出として 3 回の仮停止が実行される「擬似連」を伴う変動表示が実行される P F 6 の前変動パターン（擬似連 3 回）と、が設定されている。

30

#### 【 0 1 1 0 】

また、図 6 ( B ) に示すように、突確・小当りとなる場合の前変動パターンとして、変動時間が 1 2 秒で通常の変動表示が実行される P F 7 の前変動パターンと、特別演出として「滑り」を伴う変動表示が実行される P F 8 の前変動パターンと、特別演出として 1 回の仮停止が実行される「擬似連」を伴う変動表示が実行される P F 9 の前変動パターンと、が設定されている。尚、これら P F 7、P F 8、P F 9 の前変動パターンだけが決定され、後変動パターンが存在しない非リーチ P C 1 - 1、非リーチ P C 1 - 2、非リーチ P C 1 - 3 については、停止図柄として、チャンス目が表示され、P F 7、P F 8、P F 9 の前変動パターンとともにノーマルリーチ C に対応する P F 7 の後変動パターンが存在するノーマル P C 1 - 4、ノーマル P C 1 - 5、ノーマル P C 1 - 6 については、停止図柄として、リーチ状態ではずれの演出図柄の組合せ（リーチ目）が表示される。

40

#### 【 0 1 1 1 】

また、はずれとなる場合と大当りとなる場合の後変動パターンとしては、図 5 及び図 6 に示すように、リーチ演出を含まない通常の変動表示が実行される P R 1 の後変動パターン（通常）と、リーチ演出として第 1 態様のノーマルリーチ A の演出が実施される P R 2 の後変動パターン（ノーマルリーチ A）と、リーチ演出として第 2 態様のノーマルリーチ B の演出が実施される P R 3 の後変動パターン（ノーマルリーチ B）と、リーチ演出として第 3 態様のスーパーリーチ A の演出が実施される P R 4 の後変動パターン（スーパーリーチ A）と、リーチ演出として第 4 態様のスーパーリーチ B の演出が実施される P R 5 の後変動パターン（スーパーリーチ B）と、リーチ演出として第 5 態様のスーパーリーチ C

50

の演出が実施される P R 6 の後変動パターン（スーパーリーチ C）と、が設定されている。

【 0 1 1 2 】

また、図 6（B）に示すように、突確・小当たりとなる場合の前変動パターンとしては、リーチ演出として第 6 態様のノーマルリーチ C の演出が実施される P R 7 の後変動パターン（ノーマルリーチ C）が設定されている。

【 0 1 1 3 】

尚、はずれとなる場合と大当たりとなる場合と突確・小当たりとなる場合のいずれについても、後変動パターンが存在しない非リーチの変動パターンが設定されており、これら後変動パターンが存在しない場合には、後変動パターンが存在しないことを示す「P R 0」が設定される。

【 0 1 1 4 】

つまり、後変動パターンのうち、後変動パターン P R 0 は、変動時間が存在しない（つまり、後変動が実行されない）後変動パターンであり、後変動パターン P R 1 は、変動時間が 3 . 7 5 秒である非リーチ変動の後変動パターンであり、後変動パターン P R 2 は、変動時間が 5 . 0 0 秒でノーマルリーチ A のリーチ演出が実行される後変動パターンであり、後変動パターン P R 3 は、変動時間が 1 0 . 5 0 秒でノーマルリーチ B のリーチ演出が実行される後変動パターンであり、後変動パターン P R 4 は、変動時間が 1 5 . 5 0 秒でスーパーリーチ A のリーチ演出が実行される後変動パターンであり、後変動パターン P R 5 は、変動時間が 2 0 . 7 5 秒でスーパーリーチ B のリーチ演出が実行される後変動パターンであり、後変動パターン P R 6 は、変動時間が 2 5 . 5 0 秒でスーパーリーチ C のリーチ演出が実行される後変動パターンであり、後変動パターン P R 7 は、変動時間が 8 . 0 0 秒でノーマルリーチ C のリーチ演出が実行される後変動パターンである。

【 0 1 1 5 】

また、前変動パターンのうち、前変動パターン P F 1 は、変動時間が 1 0 . 0 0 秒で滑りや擬似連等の特別演出が実行されない前変動パターンであり、前変動パターン P F 2 は、変動時間が 4 . 7 5 秒で滑りや擬似連等の特別演出が実行されない前変動パターンであり、前変動パターン P F 3 は、変動時間が 1 . 5 0 秒で滑りや擬似連等の特別演出が実行されない前変動パターンであり、前変動パターン P F 4 は、変動時間が 1 0 . 7 5 秒で特別演出として滑りが実行される前変動パターンであり、前変動パターン P F 5 は、変動時間が 1 2 . 7 5 秒で特別演出として 2 回の擬似連が実行される前変動パターンであり、前変動パターン P F 6 は、変動時間が 1 4 . 0 0 秒で特別演出として 3 回の擬似連が実行される前変動パターンであり、前変動パターン P F 7 は、変動時間が 1 2 . 0 0 秒で滑りや擬似連等の特別演出が実行されない前変動パターンであり、前変動パターン P F 8 は、変動時間が 1 2 . 7 5 秒で特別演出として滑りが実行される前変動パターンであり、前変動パターン P F 9 は、変動時間が 1 7 . 0 0 秒で特別演出として 1 回の再変動を伴う擬似連が実行される前変動パターンである。

【 0 1 1 6 】

図 5 及び図 6 に示すように、上述した前変動パターンと後変動パターンのそれぞれに、所定の変動時間が設定されており、各変動パターンの変動時間は、個々の変動パターンを構成する前変動パターンの変動時間と、後変動パターンの変動時間との合計となる。

【 0 1 1 7 】

つまり、この実施の形態では、非リーチ P A 1 - 5 を除く非リーチの変動パターンは、前変動パターンのみで構成され、リーチの変動パターンは、いずれも、前変動パターンと後変動パターンの組合せによって構成されており、例えば、前変動パターンとして P F 4 の前変動パターン（滑り）と、後変動パターンとして P R 4 の後変動パターン（スーパーリーチ A）との組合せが決定されることで、滑りの演出が実行された後にスーパーリーチ A の演出が実行されるスーパー P A 3 - 6 の変動パターンが決定されることになる。

【 0 1 1 8 】

尚、この実施の形態では、図 5 及び図 6 に示すように、「滑り」の演出が実行された後

10

20

30

40

50

にスーパーリーチとなる場合にはスーパーリーチ A のみが決定され、スーパーリーチ B やスーパーリーチ C は決定されないようになっているとともに、「擬似連」の演出が実行された後にスーパーリーチとなる場合には、スーパーリーチ B またはスーパーリーチ C のみが決定され、スーパーリーチ A は決定されないようになっているように、前変動パターンと後変動パターンの一部の組合せについては決定されないように設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前変動パターンと後変動パターンの全ての組合せが決定されるようにしても良い。

#### 【 0 1 1 9 】

これら前変動パターンと後変動パターンの組合せについては、具体的には、後述する図 9 ~ 図 1 2 に示すハズレ時後変動パターン判定テーブル（通常時）、ハズレ時変動パターン判定テーブル（時短制御中）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留 0 , 1 ）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留 2 ~ 4 ）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留 5 ~ 8 ）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留 0 ）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留 1 ）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留 2 ~ 8 ）、大当たり時後変動パターン判定テーブル、大当たり時前変動パターン判定テーブル、突確・小当たり時後変動パターン判定テーブル、突確・小当たり時前変動パターン判定テーブルに基づいて決定（判定）される。

#### 【 0 1 2 0 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える ROM 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 が各種の判定や判定、設定を行うために用意された複数の判定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図 9 ~ 図 1 2 に示す前変動パターンと後変動パターンを決定（判定）するための各種の判定テーブル等のテーブルデータなどが、記憶されている。

#### 【 0 1 2 1 】

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

#### 【 0 1 2 2 】

第 1 特図表示結果判定テーブル 1 3 0 A では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第 2 特図表示結果判定テーブル 1 3 0 B 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、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

## 【 0 1 2 3 】

第1特図表示結果判定テーブル130Aや第2特図表示結果判定テーブル130Bにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定結果に割り当てられる判定用データとなっている。第1特図表示結果判定テーブル130Aと第2特図表示結果判定テーブル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判定値が、「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判定される確率が高くなる。すなわち、第1特図表示結果判定テーブル130Aと第2特図表示結果判定テーブル130Bのそれぞれでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると判定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの判定結果に割り当てられている。

10

## 【 0 1 2 4 】

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

20

## 【 0 1 2 5 】

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判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特図表示結果判定テーブル130Bにおいても、第1特図表示結果判定テーブル130Aにおける設定とは異なる所定範囲の判定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図表示結果判定テーブル130Bでは、第1特図表示結果判定テーブル130Aに比べて少ない判定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられてもよい。こうして、時短状態や確変状態といった高ベース状態であるときには、通常状態や時短なし確変状態といった低ベース状態であるときよりも、小当り遊技状態に制御すると判定される割合が低くなるようにしてもよい。あるいは、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかにかかわらず、共通の特図表示結果判定テーブルを参照して、特図表示結果の判定を行うようにしてもよい。

30

40

## 【 0 1 2 6 】

図8は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブル131の構成例を示している。大当り種別判定テーブル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判定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに判定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブル131では、特図ゲームにおいて変動表示（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、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）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ている。

50

## 【 0 1 2 7 】

大当り種別判定テーブル 1 3 1 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判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、所定範囲の判定値（「83」～「100」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判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに判定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに判定する場合とで、大当り種別を「突確」に判定する割合を、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判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 6 B 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。

10

## 【 0 1 2 8 】

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判定値が、「突確」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第 2 特図である場合には、変動特図が第 1 特図である場合に比べて少ない判定値が、「突確」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の判定を行うようにしてもよい。

20

## 【 0 1 2 9 】

図 9 ～図 1 2 は、ROM 1 0 1 に記憶される変動パターン判定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン判定テーブルとして、図 9 ( A ) に示すハズレ時後変動パターン判定テーブル（通常時）と、図 9 ( B ) に示すハズレ時後変動パターン判定テーブル（時短制御中）と、図 1 0 ( A ) に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留 0 , 1 ）と、図 1 0 ( B ) に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留 2 ～ 4 ）と、図 1 0 ( C ) に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留 5 ～ 8 ）と、図 1 1 ( A ) に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留 0 ）と、図 1 1 ( B ) に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留 1 ）と、図 1 1 ( C ) に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留 2 ～ 8 ）と、図 1 2 ( A ) に示す大当り時後変動パターン判定テーブルと、図 1 2 ( B ) に示す大当り時前変動パターン判定テーブルと、図 1 2 ( C ) に示す突確・小当り時後変動パターン判定テーブルと、図 1 2 ( D ) 突確・小当り時前変動パターン判定テーブルとが、予め用意されている。

30

## 【 0 1 3 0 】

図 9 ( A ) に示すハズレ時後変動パターン判定テーブル（通常時）は、時短制御や確率変動制御が実施されていない通常状態において特図表示結果を「ハズレ」にすると判定されたときに、後変動パターンを後変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに判定するために参照されるテーブルであり、図 9 ( B ) に示すハズレ時後変動パターン判定テーブル（時短制御中）は、時短制御が実施されている時短状態において特図表示結果を「ハズレ」にすると判定されたときに、後変動パターンを後変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに判定するために参照されるテーブルである。ハズレ時後変動パターン判定テーブル（通常時）では、特図保留記憶数（合計保留記憶数）の数が「0」～「1」、「2」～「4」、「5」～「8」のいずれかに応じて、後変動パターン判定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（判定値）が、後変動パターン P R 0 ～ P R 6 のいずれかに割り当てられている。また、ハズレ時後変動パターン判定テーブル（時短制御中）では、特図保留記憶数（合計保留記憶数）の数

40

50

が「0」、「1」、「2」～「8」のいずれかに応じて、後変動パターン判定用の乱数値MR3と比較される数値(判定値)が、後変動パターンPR0～PR6のいずれかに割り当てられている。これらハズレ時後変動パターン判定テーブル(通常時)及びハズレ時後変動パターン判定テーブル(時短制御中)には、各特図保留記憶数(合計保留記憶数)において、互いに各後変動パターンに判定される割合が異なるように、判定値が各後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、ハズレ時後変動パターン判定テーブル(通常時)であれば、特図保留記憶数(合計保留記憶数)が「0」～「1」、「2」～「4」、「5」～「8」のいずれかであるかに応じて、同一の後変動パターン(例えばPR0)に判定される割合を異ならせることができ、ハズレ時後変動パターン判定テーブル(時短制御中)であれば、特図保留記憶数(合計保留記憶数)が「0」、「1」、「2」～「8」のいずれかであるかに応じて、同一の後変動パターン(例えばPR0)に判定される割合を異ならせることができる。

10

#### 【0131】

但し、この実施の形態のハズレ時後変動パターン判定テーブル(通常時)並びにハズレ時後変動パターン判定テーブル(時短制御中)では、図9に示すように、後述する先読み予告の予告対象となるスーパーリーチの後変動パターン「PR4」、「PR5」、「PR6」に対しては、特図保留記憶数(合計保留記憶数)の数に係わらず、共通の判定値範囲である800以上のMR3乱数値が割り当てられていることで、始動入賞時における特図保留記憶数(合計保留記憶数)が、当該始動入賞に対応する変動表示が実施されるときの特図保留記憶数(合計保留記憶数)と異なっても、スーパーリーチと判定されなくなってしまうことがないように設定されている。

20

#### 【0132】

図10(A)に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル(通常時、保留0,1)、図10(B)に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル(通常時、保留2～4)、図10(C)に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル(通常時、保留5～8)、図11(A)に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル(時短制御中、保留0)、図11(B)に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル(時短制御中、保留1)、図11(C)に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル(時短制御中、保留2～8)は、ハズレ時後変動パターン判定テーブルに基づいて後変動パターンが判定された後に、前変動パターンを、前変動パターン判定用の乱数値MR4に基づいて、判定された後変動パターンに対応するいずれかの後変動パターンに判定するために参照されるテーブルである。

30

#### 【0133】

ハズレ時前変動パターン判定テーブルでは、ハズレ時後変動パターン判定テーブルにおいて判定された各後変動パターンのいずれかに応じて、前変動パターン判定用の乱数値MR4と比較される数値(判定値)が、前変動パターンPF1～PF6のいずれかに割り当てられている。ここで、ハズレ時前変動パターン判定テーブル(通常時、保留0,1)、ハズレ時前変動パターン判定テーブル(通常時、保留2～4)、ハズレ時前変動パターン判定テーブル(通常時、保留5～8)は、遊技状態が通常状態であるときに使用テーブルとして選択される。これに対して、ハズレ時前変動パターン判定テーブル(時短制御中、保留0)、ハズレ時前変動パターン判定テーブル(時短制御中、保留1)、ハズレ時前変動パターン判定テーブル(時短制御中、保留2～8)は、例えば遊技状態が時短状態であるときに使用テーブルとして選択される。これらハズレ時前変動パターン判定テーブルには、ハズレ時後変動パターン判定テーブルにて判定された各後変動パターンに対応して、互いに各前変動パターンに判定される割合が異なるように、判定値が各前変動パターンに割り当てられている部分がある。

40

#### 【0134】

ハズレ時前変動パターン判定テーブル(通常時、保留0,1)、ハズレ時前変動パターン判定テーブル(通常時、保留2～4)、ハズレ時前変動パターン判定テーブル(通常時、保留5～8)とハズレ時前変動パターン判定テーブル(時短制御中、保留0)、ハズレ時前変動パターン判定テーブル(時短制御中、保留1)、ハズレ時前変動パターン判定テ

50

ーブル（時短制御中、保留２～８）とでは、互いに各前変動パターンに判定される割合が異なるように、判定値が各前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、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、同一の前変動パターンに判定される割合を異ならせることができる。

#### 【０１３５】

また、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留０，１）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留２～４）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留５～８）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留０）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留１）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留２～８）のいずれも、各前変動パターンに判定される割合が、保留記憶数の合計である合計保留記憶数の範囲毎に異なるように割り当てられている部分がある。

#### 【０１３６】

具体的には、図１０に示す各ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常中）については、後変動パターン「ＰＲ０」に対応する前変動パターン「ＰＦ１」、「ＰＦ２」、「ＰＦ３」、「ＰＦ４」に対する判定値の割り当てが合計保留記憶数の範囲毎に異なるように設定されている。つまり、合計保留記憶数が１以下である場合には、「ＰＦ２」の前変動パターン（短縮）と「ＰＦ３」の前変動パターン（超短縮）に対する判定値の割り当てがなく、「ＰＦ１」の前変動パターン（通常）に対する判定値の割り当てが多いことで、「ＰＦ１」の前変動パターン（通常）が決定されやすい。また、合計保留記憶数が２～４の範囲である場合には、「ＰＦ２」の前変動パターン（短縮）に対する判定値の割り当てが多いことで、「ＰＦ２」の前変動パターン（短縮）が決定されやすい。また、合計保留記憶数が５以上の範囲である場合には、「ＰＦ３」の前変動パターン（超短縮）に対する判定値の割り当てが多いことで、「ＰＦ３」の前変動パターン（超短縮）が決定されやすくなり、保留記憶数が多くなるに従って、短い変動時間の前変動パターンが決定されやすくなることで、単位時間に消化される保留記憶数が多くなるようになっている。

#### 【０１３７】

同様に、図１１に示す各ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中）についても、後変動パターン「ＰＲ０」に対応する前変動パターン「ＰＦ１」、「ＰＦ２」、「ＰＦ３」、「ＰＦ４」に対する判定値の割り当てが合計保留記憶数の範囲毎に異なるように設定されている。具体的には、「ＰＦ１」の前変動パターン（通常）に対する判定値の割り当てが、保留記憶数が増加するにつれて漸減するように設定されているとともに、「ＰＦ３」の前変動パターン（超短縮）に対する判定値の割り当てが、保留記憶数が増加するにつれて漸増するように設定されている。よって、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常中）の場合と同様に、保留記憶数が多くなるに従って、短い変動時間の前変動パターンが決定されやすくなることで、単位時間に消化される保留記憶数が多くなるようになっている。

#### 【０１３８】

尚、図１１に示す各ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中）の「ＰＦ２」、「ＰＦ３」に対応する判定値数は、同一の保留記憶数の場合におけるハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常中）において「ＰＦ２」、「ＰＦ３」に対応する判定値数よりも多くなるように設定されていることで、遊技状態が時短中である場合には、通常状態であるときよりも、「ＰＦ２」の前変動パターン（短縮）や「ＰＦ３」の前変動パターン（超短縮）が決定されやすくなることで、単位時間に消化される保留記憶数が多い、つまり、単位時間に実行される特図ゲーム数が多くなることにより、大当たりが発生するまでの期間が短縮されるようになっている。

#### 【０１３９】

図１２（Ａ）に示す大当たり時後変動パターン判定テーブルは、「非確変大当たり」または「確変大当たり」とすると判定されたときに、後変動パターンを後変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて、複数種類のうちのいずれかに判定（決定）するために参照される



テーブルである。大当たり時後変動パターン判定テーブルでは、大当たり種別が「突確」を除く「非確変」または「確変」のいずれかに応じて、後変動パターン判定用の乱数値MR3と比較される数値（判定値）が、リーチ演出を伴う後変動パターンPR2～PR6のいずれかに割り当てられている。この大当たり時後変動パターン判定テーブルには、各大当たり種別において、互いに各後変動パターンに判定される割合が異なるように、判定値が各後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、大当たり種別が「非確変」か「確変」のいずれかであるかに応じて、同一の後変動パターン、例えば、スーパーリーチの後変動パターンであるPR4～PR6に判定される割合を異ならせることができる。

#### 【0140】

図12(B)に示す大当たり時前変動パターン判定テーブルは、大当たり時後変動パターン判定テーブルにおいて後変動パターンが判定された後に、前変動パターンを、前変動パターン判定用の乱数値MR4に基づいて、複数種類のうちのいずれかに判定するために参照されるテーブルである。大当たり時前変動パターン判定テーブルでは、大当たり時後変動パターン判定テーブルにおいて判定された各後変動パターンのいずれかに応じて、前変動パターン判定用の乱数値MR4と比較される数値（判定値）が、前変動パターンPF1、PF4～PF6のいずれかに割り当てられている。この大当たり時前変動パターン判定テーブルには、大当たり時後変動パターン判定テーブルにて判定された各後変動パターンに対応して、互いに各前変動パターンに判定される割合が異なるように、判定値が各前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、大当たり時後変動パターン判定テーブルにて判定された各後変動パターンに応じて、同一の前変動パターンに判定される割合を異ならせることができる。

#### 【0141】

尚、この実施例では、後変動パターンPR2～PR6に対して、図6(A)に示す変動パターンとなるように、所定の前変動パターンのみを割り当てるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら後変動パターンPR2～PR6に対して、全ての前変動パターンを割り当てるようにしても良い。

#### 【0142】

図12(C)に示す突確・小当たり時後変動パターン判定テーブルでは、特図表示結果を「大当たり」にすると判定され、且つ大当たり種別を「突確」と判定されたとき（変動表示結果が「突確」となったとき）及び特図表示結果を「小当たり」にすると判定されたとき（変動表示結果が「小当たり」となったとき）に、後変動パターンを後変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに判定するために参照されるテーブルである。突確・小当たり時後変動パターン判定テーブルでは、変動表示結果が「突確」または「小当たり」のいずれかに応じて、後変動パターン判定用の乱数値MR3と比較される数値（判定値）が、後変動パターンPR0またはPR7のいずれかに割り当てられている。この突確・小当たり時後変動パターン判定テーブルには、各変動表示結果において、互いに各後変動パターンに判定される割合が異なるように、判定値が各後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、変動表示結果が「突確」が「小当たり」のいずれであるかに応じて、同一の後変動パターン（例えば、PR7）に判定される割合を異ならせることができる。尚、PR7に対しては、突確のみにおいて判定値を割り当てることで、突確となる場合においてのみ、ノーマルリーチCの後変動パターンPR7が決定されるようにしても良い。

#### 【0143】

図12(D)に示す突確・小当たり時前変動パターン判定テーブルは、大当たり時後変動パターン判定テーブルにおいて後変動パターンが判定された後に、前変動パターンを、前変動パターン判定用の乱数値MR4に基づいて、複数種類のうちのいずれかに判定するために参照されるテーブルである。突確・小当たり時前変動パターン判定テーブルでは、突確・小当たり時後変動パターン判定テーブルにおいて判定された各後変動パターンのいずれかに応じて、前変動パターン判定用の乱数値MR4と比較される数値（判定値）が、前変動パターンPF7PF9のいずれかに割り当てられている。この突確・小当たり時前変動パター

10

20

30

40

50

ン判定テーブルには、突確・小当り時後変動パターン判定テーブルにて判定された各後変動パターンに対応して、互いに各前変動パターンに判定される割合が異なるように、判定値が各前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、大当り時後変動パターン判定テーブルにて判定された各後変動パターンに応じて、同一の前変動パターンに判定される割合を異ならせることができる。

#### 【0144】

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。

#### 【0145】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図13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13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。

#### 【0146】

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）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、後変動パターン判定用の乱数値MR3、前変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

#### 【0147】

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）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、後変動パターン判定用の乱数値MR3、前変動パターン判定用の乱数値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。こうして第2特図保留記憶部151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かやスーパーリーチとなるか否かなどを判定可

能にする保留情報となる。

【 0 1 4 8 】

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。

【 0 1 4 9 】

普図保留記憶部 1 5 1 C は、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 1 5 1 C は、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて CPU 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 MR 5 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

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

【 0 1 5 2 】

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

【 0 1 5 3 】

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

【 0 1 5 4 】

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

【 0 1 5 5 】

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

10

20

30

40

50

を含んで構成されている。

【0156】

図2に示すように、演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、演出表示装置5における表示動作の制御内容を判定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

演出制御基板12には、演出表示装置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。

【0160】

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。

【0161】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や判定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや判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。

【0162】

一例として、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば演出表示装置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や予告演出制御パターン等の各種演出制御パターンが格納されていればよい。

【0163】

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、演出図柄の変動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、演出図柄の変動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

10

20

30

40

50

、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。

#### 【 0 1 6 4 】

図 1 4 ( 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る。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部または外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御基板 1 2 に内蔵された演出制御用 R A M の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板 1 1 から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御基板 1 2 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。

#### 【 0 1 6 5 】

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

#### 【 0 1 6 6 】

図 1 4 ( B ) は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタ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演出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演出表示装置 5 の画面上に表示させる制御を行う。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。

#### 【 0 1 6 7 】

図 1 4 ( B ) に示す演出動作は、演出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、演出図柄の変動表示中にお

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、演出図柄の変動表示中以外の所定期間（例えば大当たり遊技状態においてラウンドを実行中の期間や、大当たり遊技状態の終了時にエンディング演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

#### 【0168】

演出制御用CPU120は、例えば演出図柄の変動表示を開始するときなどに、前変動パターン指定コマンドや後変動パターン指定コマンドとから特定される前変動パターンと後変動パターンとの組合せによる変動パターン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CPU120は、例えば予告演出と  
10 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、ROM121から読み出してRAM122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ROM121における記憶アドレスを、RAM122の所定領域に一時記憶させて、ROM121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  
20 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CPU120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（演出表示装置5、スピーカ8L、8R、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#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。

#### 【0169】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用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  
30 の指令を受けた表示制御部123では、例えば所定のVDP（ビデオディスプレイプロセッサ）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。

#### 【0170】

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15（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15（A）に示す演出制御用データ保持  
40 エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

#### 【0171】

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

#### 【0172】

演出制御タイマ設定部192には、例えば演出表示装置5の画面上における演出画像の  
50

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

【0173】

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

【0174】

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

【0175】

この実施の形態では、図 15 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 194 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 194 A には、合計保留記憶数の最大値 (例えば「8」) に対応した格納領域 (バッファ番号「1」～「8」に対応した領域) が設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド (第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド) や図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数通知コマンド (第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド) という 4 つのコマンドを 1 セットして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 194 A には、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

【0176】

演出制御用 CPU 120 は、始動入賞時に受信した順番でコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 194 A の空き領域における先頭から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。したがって、コマンド受信が正常に行われれば、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 15 (B) では、バッファ番号「1」～「5」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

【0177】

図 15 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 194 A に格納されているコマンドは、演出図柄の変動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 15 (B) に示す格納状態において新たな演出図柄の変動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 15 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 194 A 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 15 (B) に示す例では、バッファ番号「2」に対応して、本来、保留記憶数通知コマンドが格納されるべき 4 つ目の記憶領域における内容が「0000 (H)」のままとなっている。

【0178】

始動入賞時受信コマンドバッファ 194 A 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

10

20

30

40

50

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変動表示が実行(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変動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。

10

#### 【0179】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

#### 【0180】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102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。

20

#### 【0181】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図16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16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

30

#### 【0182】

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)。

40

#### 【0183】

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、普通図柄の変動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。

50



## 【 0 1 8 4 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる(ステップS17)。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

10

## 【 0 1 8 5 】

図17は、特別図柄プロセス処理として、図16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18は、始動入賞判定処理として、図17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。

## 【 0 1 8 6 】

図18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S202)。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)。

20

30

## 【 0 1 8 7 】

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)。

40

## 【 0 1 8 8 】

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

50

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。

#### 【0189】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、後変動パターン判定用の乱数値MR3、前変動パターン判定用の乱数値MR4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～MR4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～MR4を示す数値データがセットされる。

#### 【0190】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。後変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や演出図柄の変動表示時間を含む後変動パターンを判定するために用いられる。乱数値MR4は、特別図柄や演出図柄の変動表示時間を含む前変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップS209の処理を実行することにより、特別図柄や演出図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む変動表示態様の判定に用いられる乱数値のうち、一部または全部を示す数値データを抽出する。

#### 【0191】

ステップS210の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップS211）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図16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。

#### 【0192】

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16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

20

30

40

50

## 【 0 1 9 3 】

ステップ S 2 1 3 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「 1 」であるか「 2 」であるかを判定する（ステップ S 2 1 4）。このとき、始動口バッファ値が「 1 」であれば（ステップ S 2 1 4；「 1 」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから（ステップ S 2 1 5）、ステップ S 2 0 4 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「 2 」であるときには（ステップ S 2 1 4；「 2 」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから（ステップ S 2 1 6）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

10

## 【 0 1 9 4 】

図 1 9 は、入賞時乱数値判定処理として、図 1 8 のステップ S 2 1 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や演出図柄の変動表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図 1 7 のステップ S 1 1 0、図 2 1）により、特図表示結果（特別図柄の変動表示結果）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判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図 1 7 のステップ S 1 1 1、図 2 2）において、演出図柄の変動表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、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、CPU 1 0 3 がステップ S 2 1 2 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を導出表示すると判定される乱数値 MR 1 であるか否かの判定や、演出図柄の変動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カテゴリ判定などを行う。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演出図柄の変動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、演出図柄の変動表示態様が所定表示態様となることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板 1 2 の側で演出制御用 CPU 1 2 0 などにより、先読み予告演出を実行するか否かを決定することができる。

20

## 【 0 1 9 5 】

図 1 9 及び図 2 0 に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部 1 5 2 などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ S 4 0 1）。CPU 1 0 3 は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

30

## 【 0 1 9 6 】

ステップ S 4 0 1 の処理に続いて、第 1 特図表示結果判定テーブル 1 3 0 A または第 2 特図表示結果判定テーブル 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判定に用いられる特図表示結果判定用テーブルデータを選択する（ステップ S 4 0 2）。その後、図 1 8 のステップ S 2 0 9 にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 3）。大当り判定範囲には、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判定用テーブルデータにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU 1 0 3 が乱数値 MR 1 と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値 MR 1 と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（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変動表示結果

40

50

が「大当り」に決定されると判定（大当り始動判定）できる。

【0197】

ステップS403にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合には（ステップS403；No）、その乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップS404）。CPU103は、ステップS402の処理により選択された特図表示結果判定用テーブルデータにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた判定値について、大当り判定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR1が小当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。ステップS404にて小当り判定範囲内と判定された場合には（ステップS404；Yes）、変動表示結果が「小当り」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行った後（ステップS405）、ステップS418に進む。一例として、CPU103は、図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「04H」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。

10

【0198】

ステップS418においては、変動カテゴリを「小当り」に特定してステップS420に進む。

【0199】

また、ステップS403にて大当り判定範囲内であると判定された場合には（ステップS403；Yes）、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する（ステップS410）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当り種別判定テーブル131を構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。こうしたステップS410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S411）。一例として、ステップS410にて大当り種別が「確変」に判定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「01H」とし、大当り種別が「非確変」に判定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「02H」とし、大当り種別が「突確」に判定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「03H」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。

20

30

【0200】

ステップS411の処理に続いて、ステップS412では、CPU103は、ステップS410の処理において判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S410の処理において判定した大当り種別が「突確」であるか否かは、例えば、ステップS411の処理において図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「03H」とするためのコマンドテーブルを設定したか否かを判定すればよい。大当り種別が「突確」である場合には（ステップS412；Yes）、ステップS417に進む。

【0201】

大当り種別が「突確」でない場合には（ステップS412；No）、ステップS413に進んで、ステップS209の処理において抽出した乱数値MR3が50以上であるか否か、つまり、確変大当り、非確変大当りに係わらずスーパーリーチの後変動パターンに対して割り当てられている判定値に該当するか否かを判定する。乱数値MR3が50以上である場合には、ステップS416に進む。一方、乱数値MR3が50以上でない場合には、ステップS414に進んで、ステップS410の処理において判定した大当り種別が確変大当りであるか否かを判定する。

40

【0202】

確変大当りでない場合には、ステップS417に進む。確変大当りである場合には、更に、ステップS209の処理において抽出した乱数値MR3が25以上であるか否か、つまり、確変大当りの場合においてのみスーパーリーチの後変動パターンに対して割り当て

50

られている判定値に該当するか否かを判定する。

【0203】

抽出した乱数値MR3が25以上である場合には、ステップS416に進む。一方、抽出した乱数値MR3が25以下でない場合には、ステップS417に進む。

【0204】

ステップS416においては、後変動パターンの変動カテゴリを「スーパーリーチ」に特定してステップS420に進む。また、ステップS417においては、後変動パターンの変動カテゴリを「その他」に特定してステップS420に進む。

【0205】

一方、ステップS404の処理において、小当たり判定範囲内と判定されなかった場合には(ステップS404; No)、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に应じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS421; 図20)。一例として、CPU103は、図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「00H」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。

【0206】

そして、ステップS209の処理において抽出した乱数値MR3が800以上であるか否か、つまり、ハズレ時後変動パターン判定テーブル(通常時)及びハズレ時後変動パターン判定テーブル(時短制御中)において、合計保留記憶数に係わらずにスーパーリーチの後変動パターンに共通に割り当てられている判定値範囲に該当するか否かを判定する(ステップS422)。乱数値MR3が800以上である場合は(ステップS422; Yes)、変動カテゴリを「スーパーリーチ」に特定して(ステップS423)、ステップS420に進む。

【0207】

乱数値MR3が800未満である場合は(ステップS422; No)、ステップS209の処理において抽出した乱数値MR3が399以下であるか否か、つまり、ハズレ時後変動パターン判定テーブル(通常時)及びハズレ時後変動パターン判定テーブル(時短制御中)において、合計保留記憶数に係わらずに非リーチの後変動パターンに対して共通して割り当てられている判定値範囲に該当するか否かを判定する(ステップS424)。乱数値MR3が399以下である場合は(ステップS424; Yes)、変動カテゴリを「非リーチ」に特定して(ステップS425)ステップS420に進む。また、乱数値MR3が399以下でない場合には(ステップS424; No)、変動カテゴリを「その他」に特定してステップS420に進む。

【0208】

そして、ステップS420の処理においてCPU103は、ステップS416、ステップS417、ステップS418、ステップS423、ステップS425、ステップS426のいずれかの処理により特定した変動カテゴリに应じた変動カテゴリコマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行った後、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0209】

図18に示す始動入賞判定処理や図19及び図20に示す入賞時乱数値判定処理では、図18におけるステップS211の処理を実行した後に、ステップS212にて図19及び図20に示す入賞時乱数値判定処理が実行されることで、図19におけるステップS405、S411、S421、S420の各種コマンドを送信するための処理を実行し、さらに図18におけるステップS214の処理を実行する。これらの処理が実行されてから、図16に示すステップS17のコマンド制御処理を実行することにより、第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1始動条件や第2始動条件が成立したときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、1タイマ割込内に一括して送信される。なお、1タイマ割込内に一括

10

20

30

40

50

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に送信されてもよい。

【 0 2 1 0 】

図 1 7 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、CPU 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。

【 0 2 1 1 】

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

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、変動表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、後変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを用いて後変動パターンを複数種類のいずれかに判定する処理や、後変動パターンの判定結果に基づき、前変動パターン判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データを用いて前変動パターンを複数種類のいずれかに判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変動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。

【 0 2 1 3 】

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、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および演出図柄の変動表示時間を含む変動パターン（前変動パターンと後変動パターン）が判定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、後変動パターン判定用の乱数値 M R 3、前変動パターン判定用の乱数値 M R 4 を用いて、特別図柄や演出図柄の変動表示態様を判定する処理を含んでいる。

【 0 2 1 4 】

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

柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【 0 2 1 5 】

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

10

【 0 2 1 6 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、変動表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「非確変」または「確変」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「 1 5 回」に設定することにより、通常開放大当り状態とする設定が行われればよい。一方、大当り種別が「突確」に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 1 秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「 1 5 回」に設定することにより、短期開放大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

20

【 0 2 1 7 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

30

【 0 2 1 8 】

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。

40

【 0 2 1 9 】

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、演出表示装置 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を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

50

## 【 0 2 2 0 】

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、変動表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。一例として、変動表示結果が「小当り」となったときには、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 1 秒」に設定するとともに、大入賞口の開放回数を「 1 5 回」に設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” に更新される。

## 【 0 2 2 1 】

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 2 2 】

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、演出表示装置 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 2 3 】

図 2 1 は、特別図柄通常処理として、図 1 7 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 2 1 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。

## 【 0 2 2 4 】

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 ; No）、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、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1、大当り種別判定用の乱数値 MR 2 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 2 5 】

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 MR 1 ~ MR 4 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 2 6 】

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

10

20

30

40

50



； 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。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 2 7 】

10

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判定できればよい。

#### 【 0 2 2 8 】

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、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 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。

20

#### 【 0 2 2 9 】

ステップ S 2 3 6 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 1 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 1 特図保留記憶部 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 4 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ト値を 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 )。

30

#### 【 0 2 3 0 】

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、特別図柄の変動表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを判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判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 特図表示結果判定テーブル 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 特図表示結果判定テーブル 1 3 0 B を使用テーブルにセットする。また、C P U 1 0 3 は、図 1 9 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判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判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データを、「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「小当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを判定する (ステップ S 2 4 0 )。

40

#### 【 0 2 3 1 】

ステップ S 2 3 9 では現在の遊技状態に対応した特図表示結果判定用テーブルデータが選択されていることから、ステップ S 2 4 0 の処理では、特図ゲームなどの変動表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる判定用データを用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが判定される。例えば、特図ゲームなどの変動表示が開始されるときに遊技状態が通常状態又は時短状態であるときには、第 1 特図表示結

50

果判定テーブル 130A や第 2 特図表示結果判定テーブル 130B において遊技状態が通常状態又は時短状態の場合に対応するテーブルデータが、通常判定用データとして選択され、これを参照して乱数値 MR1 に対応する特図表示結果を判定する。これに対して、特図ゲームなどの変動表示が開始されるとき遊技状態が確変状態であるときには、第 1 特図表示結果判定テーブル 130A や第 2 特図表示結果判定テーブル 130B において遊技状態が確変状態の場合に対応するテーブルデータが、特別判定用データとして選択され、これを参照して乱数値 MR1 に対応する特図表示結果を判定する。

#### 【0232】

ステップ S240 にて特図表示結果を判定した後は、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 S241）。そして、「大当り」と判定された場合には（ステップ S241；Yes）、遊技制御フラグ設定部 152 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 S242）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに判定するための使用テーブルとして、大当り種別判定テーブル 131 を選択してセットする（ステップ S243）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブル 131 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判定用の乱数値 MR2 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判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類のいずれとするかを判定する（ステップ S244）。

#### 【0233】

ステップ S244 の処理にて大当り種別を判定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、変動表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に判定されることになる。こうして判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 155 に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ S245）、判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。

#### 【0234】

ステップ S241 にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップ S241；No）、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 S246）。そして、「小当り」と判定されたときには（ステップ S246；Yes）、遊技制御フラグ設定部 152 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 S247）。

#### 【0235】

ステップ S246 にて「小当り」ではないと判定された場合や（ステップ S246；No）、ステップ S245、S247 の処理のいずれかを実行した後は、大当り遊技状態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判定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップ S248）。一例として、ステップ S246 にて特図表示結果が「小当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップ S246 にて特図表示結果が「小当り」と判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ S241 にて特図表示結果が「大当り」と判定された場合には、ステップ S244 における大当り種別の判定結果に応じて、大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする判定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち通常大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変」とする判定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特

10

20

30

40

50

別図柄に設定する。大当り種別を「突確」とする判定結果に応じて、短期開放大当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0236】

ステップS248にて確定特別図柄を設定した後には、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S249)、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S250)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば演出表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

10

【0237】

図22及び図23は、変動パターン設定処理として、図17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22に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS261)。そして、大当りフラグがオンであれば(ステップS261; Yes)、例えば遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取るなどにより、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかを特定し(ステップS263)ステップS264に進む。

20

【0238】

ステップS264において、CPU103は、ステップS263において特定された大当り種別が「突確」であるか否かを判定する(ステップS264)。大当り種別が「突確」である場合は(ステップS264; Yes)、ステップS270に進み、大当り種別が「突確」でない場合は(ステップS264; No)、後変動パターンを複数種類のいずれかに判定するための使用テーブルとして、図12(A)に示す大当り時後変動パターン判定テーブルを選択し(ステップS265)、大当り時後変動パターン判定テーブルにおいてステップS263において特定された大当り種別(「非確変」または「確変」)に対応した判定値と乱数値MR3とに基づき後変動パターンを判定する(ステップS266)。そして、判定した後変動パターンに応じた後変動パターン指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS267)、図12(B)に示す大当り時前変動パターン判定テーブルを選択して(ステップS267a)ステップS273に進む。

30

【0239】

ステップS261にて大当りフラグがオフであるときには(ステップS261; No)、小当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS269)。そして、小当りフラグがオンであれば(ステップS269; Yes)、後変動パターンを複数種類のいずれかに判定するための使用テーブルとして、図12(C)に示す突確・小当り時変動パターン判定テーブルを選択し(ステップS270)、変動表示結果(ステップS264でNoであれば「突確」、ステップS269でYesであれば「小当り」)に対応した判定値と乱数値MR3とに基づき後変動パターンを判定する(ステップS271)。そして、判定した後変動パターンに応じた後変動パターン指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS271a)、図12(D)に示す当突確・小当り時前変動パターン判定テーブルを選択してステップS273に進む。

40

【0240】

ステップS269にて小当りフラグがオンでなければ(ステップS269; No)、第1特図保留記憶部151A及び第2特図保留記憶部151Bを参照することで、合計保留記憶数を特定し(ステップS281)、遊技状態が時短中であるか否かを判定する(ステップS281a)。尚、時短中であるか否かは、時短状態であることを示す時短フラグが

50

セットされているか否かを確認することで判定すればよい。時短中である場合は（ステップS 2 8 1 a ; Y e s）、ハズレ時後変動パターン判定テーブル（時短制御中）を選択してステップS 2 8 3に進み、時短中でない場合は（ステップS 2 8 1 a ; N o）、ハズレ時後変動パターン判定テーブル（通常時）を選択してステップS 2 8 3に進む。

【0 2 4 1】

ステップS 2 8 3の処理において、C P U 1 0 3は、ハズレ時後変動パターン判定テーブル（通常時）またはハズレ時後変動パターン判定テーブル（時短制御中）において、乱数値M R 3に基づき合計保留記憶数に応じた後変動パターンを判定する（ステップS 2 8 3）。そして、判定した後変動パターンに応じた後変動パターン指定コマンドを、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 2 8 3 a）、遊技状態が時短中であるか否かを判定する（ステップS 2 8 4）。尚、時短中であるか否かは、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認することで判定すればよい。

【0 2 4 2】

時短中ではない場合は（ステップS 2 8 4 ; N o）、更に、ステップS 2 8 1の処理において特定した合計保留記憶数が1以下であるか否かを判定する（ステップS 2 8 5）。合計保留記憶数が1以下である場合は（ステップS 2 8 5 ; Y e s）、図1 0（A）に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留0, 1）を選択して（ステップS 2 8 6）ステップS 2 7 3に進み、合計保留記憶数が1以下でない場合、つまり、2以上である場合は（ステップS 2 8 5 ; N o）、ステップS 2 8 1の処理において特定した合計保留記憶数が4以下であるか否かを判定する（ステップS 2 8 7）。合計保留記憶数が4以下である場合（ステップS 2 8 7 ; Y e s）、つまり、合計保留記憶数が「2」～「4」である場合は、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留2～4）を選択して（ステップS 2 8 8）ステップS 2 7 3に進み、合計保留記憶数が4以下でない、つまり、5以上である場合は（ステップS 2 8 7 ; N o）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留5～8）を選択して（ステップS 2 8 9）ステップS 2 7 3に進む。

【0 2 4 3】

ステップS 2 8 4にて時短中である場合は（ステップS 2 8 4 ; Y e s）、ステップS 2 8 1の処理において特定した合計保留記憶数が0であるか否かを判定する（ステップS 2 9 1）。合計保留記憶数が0である場合は（ステップS 2 9 1 ; Y e s）、図1 1（A）に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留0）を選択して（ステップS 2 9 2）ステップS 2 7 3に進み、合計保留記憶数が0でない場合、つまり、1以上である場合は（ステップS 2 9 1 ; N o）、ステップS 2 8 1の処理において特定した合計保留記憶数が1であるか否かを判定する（ステップS 2 9 3）。合計保留記憶数が1である場合は（ステップS 2 9 3 ; Y e s）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留1）を選択して（ステップS 2 9 4）ステップS 2 7 3に進み、合計保留記憶数が1でない、つまり、2以上である場合は（ステップS 2 9 3 ; N o）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留2～8）を選択して（ステップS 2 9 5）ステップS 2 7 3に進む。

【0 2 4 4】

ステップS 2 7 3の処理にてC P U 1 0 3は、ステップS 2 6 7 aで選択された大当たり時前変動パターン判定テーブル、ステップS 2 7 2で選択された突確・小当たり時前変動パターン判定テーブル、ステップS 2 8 6で選択されたハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留0, 1）ステップS 2 8 8で選択されたハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留2～4）、ステップS 2 8 9で選択されたハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留4～8）、ステップS 2 9 2で選択されたハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留0）、ステップS 2 9 4で選択されたハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留1）、ステップS 2 9 5で選択されたハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留2～8）のうちのいずれかにおいて

、乱数値MR4に基づき後変動パターンに応じた前変動パターンを判定する（ステップS273）。そして、判定した前変動パターンに応じた前変動パターン指定コマンドを、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S273a）。

【0245】

ステップS273aにて前変動パターン指定コマンドの送信設定を行った後には、ステップS266、ステップS271またはステップS283で判定された後変動パターンの変動時間と、ステップS273で判定された前変動パターンの変動時間とを合計した時間を、特別図柄の変動表示時間である特図変動時間として設定する（ステップS274）。特別図柄の変動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変動表示結果（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。

10

【0246】

ステップS272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S275）。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4A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4B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

【0247】

ステップS275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S276）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12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、変動表示結果指定コマンド、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ROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部155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、CPU103は、主基板11から演出制御基板12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、変動表示結果指定コマンド、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ROM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS277）、変動パターン設定処理を終了する。

30

【0248】

ステップS276でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図16に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12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、後変動パターン指定コマンド、前変動パターン指定コマンド、変動表示結果指定コマンド、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が、順次送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば変動表示結果指定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、後変動パターン指定コマンド、前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。

40

【0249】

図24は、図17のステップS117にて実行される大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図24に示す大当たり終了処理において、CPU103は、まず、大当

50

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S321）。一例として、図17に示すステップS116の大当たり開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するときに、大当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S321の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「0」など）と合致したか否かに応じて、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS321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S321；No）、そのまま大当たり終了処理を終了する。

#### 【0250】

これに対して、ステップS321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S321；Yes）、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出して（ステップS322）、大当たり種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであったかを特定する。このときには、特定された大当たり種別が「非確変」であるか否かを判定する（ステップS323）。そして、大当たり種別が「非確変」ではないと判定された場合には（ステップS323；No）、確変制御を開始するための設定を行う（ステップS324）。例えば、CPU103は、確変フラグをオン状態にセットする。

#### 【0251】

ステップS323にて大当たり種別が「非確変」であると判定された場合や（ステップS323；Yes）、ステップS324の処理を実行した後は、時短制御を開始するための設定を行う（ステップS325）。例えば、CPU103は、時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短制御中に実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「100」など）を、時短回数カウンタに設定する。なお、大当たり種別が「突確」である場合には、短期開放大当たり状態となる以前に時短制御が行われていたか否かに応じて、時短制御を開始する設定を行うか否かを異ならせてもよい。また、大当たり種別が「確変」である場合には、時短回数カウント値の初期設定は行わず、次に特図表示結果が「大当たり」となるまで、確変制御と時短制御の双方が継続して行われるように設定してもよい。その後、特図プロセスフラグの値を“0”に初期化してから（ステップS326）、大当たり終了処理を終了する。

#### 【0252】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

#### 【0253】

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25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25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。

#### 【0254】

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

10

20

30

40

50

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

#### 【0255】

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。

#### 【0256】

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、例えば演出表示装置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判定、設定などが行われる。

20

#### 【0257】

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。

#### 【0258】

図26は、コマンド解析処理として、図25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26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

#### 【0259】

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

#### 【0260】

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。

【0261】

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

【0262】

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

【0263】

ステップS510にて受信コマンドが第2保留記憶通知コマンドではない場合には(ステップS510; No)、その受信コマンドは前変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS512)。前変動パターン指定コマンドであるときには(ステップS512; Yes)、前変動パターン指定コマンドを前変動パターン格納領域に更新記憶し(ステップS513)、前変動パターン指定コマンド受信フラグをセットした後(ステップS514)、ステップS501に戻る。

【0264】

ステップS512にて受信コマンドが前変動パターンコマンドではない場合には(ステップS512; No)、その受信コマンドは後変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS515)。後変動パターン指定コマンドであるときには(ステップS515; Yes)、後変動パターン指定コマンドを後変動パターン格納領域に更新記憶し(ステップS516)、後変動パターン指定コマンド受信フラグをセットした後(ステップS517)、ステップS501に戻る。

30

【0265】

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、S514、S517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S519)、ステップS501の処理に戻る。

40

【0266】

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。

【0267】

ステップS515にて受信コマンドが後変動パターン指定コマンドではない場合には(

50



ステップ S 5 1 5 ; N o )、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから (ステップ S 5 1 8)、ステップ S 5 0 1 の処理に戻る。

【 0 2 6 8 】

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

【 0 2 6 9 】

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

【 0 2 7 0 】

図 2 7 は、この実施の形態において演出制御基板 1 2 (演出制御用 C P U 1 2 0) において使用される乱数値 S R 2 を示している。乱数値 S R 2 は、煽り演出決定処理において、先読み予告処理のステップ S 8 0 9 において先読み予告としてモード移行が決定されるか否かに応じて、煽り演出の実行・非実行を決定するために用いられる乱数値であり、例えば、「1」~「1 0 0」の範囲の値をとる。

【 0 2 7 1 】

尚、遊技効果を高めるために、これら乱数値 S R 2 以外の乱数値を乱数回路 1 2 4 や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から抽出するようにしてもよい。

【 0 2 7 2 】

図 2 8 は、演出制御プロセス処理として、図 2 5 のステップ S 7 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 8 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、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処理を実行する (ステップ S 1 6 1)。

【 0 2 7 3 】

図 2 9 は、先読み決定処理として、図 2 8 のステップ S 1 6 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 9 に示す先読み決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、例えば始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A における記憶内容をチェックする (ステップ S 8 0 1)。そして、始動入賞時に受信する演出制御コマンド (

始動口入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドなど)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S802)。例えば、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに、始動口入賞指定コマンドまたは保留記憶数通知コマンドのうち、少なくともいずれか1つが新たに格納されているか否かを確認することにより、新たな受信コマンドの有無を判定できる。

#### 【0274】

ステップS802にて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S802; No)、先読み決定処理を終了する。一方、受信コマンドがあると判定された場合には(ステップS802; Yes)、既に先読み予告演出を実行している先読み予告実行中であるか否かを判定する(ステップS803)。例えば、ステップS803の処理では、演出制御基板12に搭載されたRAM122の所定領域(演出制御フラグ設定部など)に設けられた先読み予告フラグがオンであるときに、先読み予告を実行中であると判定すればよい。先読み予告フラグは、所定の先読み予告となる予告演出が実行されるときにオン状態にセットされる。

10

#### 【0275】

ステップS803にて先読み予告実行中であると判定された場合には(ステップS803; Yes)、所定の第2始動入賞割込み判定処理を実行する(ステップS804)。一方、先読み予告実行中ではないと判定された場合には(ステップS803; No)、始動入賞の発生に基づく受信コマンド(始動口入賞指定コマンドおよび保留記憶数通知コマンド)の順序と内容をチェックして(ステップS805)、正常に受信できたか否かを判定する(ステップS806)。ステップS806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。

20

#### 【0276】

ステップS806にて正常に受信できたと判定された場合には、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処理(図示略)を実施した後、ステップS817に進んで、保留表示通常更新処理を実行する。尚、未判定情報をセットした場合におけるステップS817の保留表示通常更新処理においては、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、所定の非正常表示態様に変更して、新たに保留されたことに対応する表示部位の変更も行う。なお、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)を正常に受信できなかった場合でも、保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)を正常に受信できていれば、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを特定することができるので、通常表示態様で保留表示を更新してもよい。非正常表示態様は、通常表示態様や予告表示態様であるときは表示部位の表示色や表示形状、表示キャラクタなどの一部または全部を異ならせることにより、始動入賞時のコマンドに取りこぼしが生じたことを認識可能に報知できればよい。なお、新たに保留されたことに対応する表示部位のみを非正常表示態様とする一方で、その他の表示部位における表示態様は変更しなくてもよい。

30

40

#### 【0277】

また、この実施の形態では、未判定情報がセットされていても、先読み予告処理の実行を制限する等を実施していないが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら未判定情報がセット(図15(B)で「1」)されている場合には、先読み予告の実行や決定を制限するようにしても良い。

50

## 【 0 2 7 8 】

ステップ S 8 0 6 にて正常に受信できたと判定された場合には（ステップ S 8 0 6 ; Y e s ）、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始動口入賞指定コマンドをチェックして（ステップ S 8 0 7 ）、先読み予告演出を実行可能な判定結果情報であるか否かを判定する（ステップ S 8 0 8 ）。例えば、ステップ S 8 0 7 の処理では、最新の始動口入賞指定コマンドよりも 1 つ前までに受信して始動入賞時コマンドバッファに格納されている変動カテゴリを読み取る。ステップ S 8 0 8 の処理では、ステップ S 8 0 7 における読取結果により、予告対象となる変動表示より前に変動表示結果が「大当たり」や「小当たり」となるものが含まれている場合には、先読み予告演出を実行不可能であると判定すればよい。あるいは、予告対象となる変動表示より前に演出図柄の変動表示状態が特定の表示態様となるものが含まれている場合に、先読み予告演出を実行不可能であると判定してもよい。すなわち、最新の始動口入賞指定コマンドよりも 1 つ前までに受信して始動入賞時コマンドバッファに格納されている変動カテゴリがすべて「非リーチ」、「その他ハズレ」であるときに、先読み予告演出を実行可能であると判定してもよい。

10

## 【 0 2 7 9 】

また、ステップ S 8 0 8 の処理では、特図保留記憶数（第 1 特図保留記憶数または第 2 特図保留記憶数）が所定数未満（例えば「2」未満など）である場合に、先読み予告演出を実行不可能であると判定してもよい。特図保留記憶数が「1」であるときには、予告対象となる変動表示の他に保留記憶されている変動表示がない。したがって、始動入賞が発生した後に新たな変動表示の実行に伴って先読み予告演出が開始される場合に、このような先読み予告演出を予告対象となる変動表示の開始よりも前に実行できないと判断すればよい。なお、始動入賞が発生すれば直ちに実行を開始できる先読み予告演出については、特図保留記憶数によらず先読み予告演出を実行可能であると判定してもよい。

20

## 【 0 2 8 0 】

ステップ S 8 0 8 にて先読み予告演出を実行可能であると判定された場合には（ステップ S 8 0 8 ; Y e s ）、先読み予告演出を実行するか否かという先読み予告の有無と、実行する場合における先読み予告の種別（先読み予告種別）とを決定する（ステップ S 8 0 9 ）。一例として、ステップ S 8 0 9 の処理では、先読み予告の有無と種別とを決定するための使用テーブルとして、先読み予告種別決定テーブルを選択してセットする。先読み予告種別決定テーブルでは、予告対象となる変動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、先読み予告を実行しない場合に対応する「予告なし」の決定結果や、先読み予告を実行する場合における「特殊図柄」、「保留表示」、「モード移行」といった複数の先読み予告種別などに、割り当てられていればよい。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば乱数回路 1 2 4 や演出制御カウンタ設定部のランダムカウンタなどから抽出した先読み予告種別決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、先読み予告種別決定テーブルを参照することにより、先読み予告演出の有無と先読み予告種別とを決定すればよい。

30

## 【 0 2 8 1 】

図 3 0 は、ステップ S 8 0 9 の処理による先読み予告演出の有無と先読み予告種別の決定割合の例を示しているこの先読み予告種別の決定割合の例では、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）による変動カテゴリが、「非リーチ」または「その他ハズレ」のいずれかであるかと、「スーパーリーチ」の変動カテゴリであるかと、これら以外の変動表示結果が突確を除く「大当たり」、「突確」または「小当たり」となる場合に対応した変動カテゴリであるかに応じて、先読み予告演出の有無や先読み予告種別が決定される割合を異ならせている。例えば、変動カテゴリが「スーパーリーチ」や「上記以外（大当たり・突確・小当たり）」であるときには、変動カテゴリが「非リーチ」または「その他ハズレ」であるときよりも高い割合で、先読み予告演出を実行することに決定される。こうした設定により、先読み予告演出が実行されたと

40

50

きには、演出図柄の変動表示態様が特定の表示態様となる可能性が高くなる。

【0282】

また、変動カテゴリが「上記以外（大当り・突確・小当り）」であるときには、変動カテゴリが「スーパーリーチ」や「非リーチ」、「その他ハズレ」であるときよりも高い割合で、先読み予告演出を実行することに決定される。特に、先読み予告種別が「モード移行」に決定される割合は、変動カテゴリが「上記以外（大当り・突確・小当り）」であるときには十分に高くなる。更に、先読み予告種別が「保留表示」+「モード移行」（「保留表示」と「モード移行」の同時決定）に決定される割合は、変動カテゴリが「スーパーリーチ」や「非リーチ」、「その他ハズレ」であるときよりも十分に高くなる。これにより、「モード移行」または「保留表示」+「モード移行」の先読み予告演出が実行されたときには、実行されないときよりも高い割合で、変動表示結果が「大当り」や「突確」、「小当り」となる。

10

【0283】

より具体的には、「モード移行」の先読み予告演出が実行されたときに大当り・突確・小当りとなる期待度P3は、「特殊図柄」の先読み予告演出が実行されたときに大当り・突確・小当りとなる期待度P1よりも高く設定されているとともに、「モード移行」の先読み予告演出が実行されたときに大当り・突確・小当りとなる期待度P3は、「保留表示」の先読み予告演出が実行されたときに大当り・突確・小当りとなる期待度P2よりも高く設定されている。

【0284】

20

尚、「特殊図柄」の先読み予告演出が実行されたときに大当り・突確・小当りとなる期待度P1とは、図30に示すように、大当り・突確・小当りとなる割合と大当り・突確・小当り時に「特殊図柄」の先読み予告演出に決定する割合の積を、スーパーリーチハズレとなる割合とスーパーリーチハズレ時に「特殊図柄」の先読み予告演出に決定する割合の積、非リーチハズレ・その他ハズレとなる割合と非リーチハズレ・その他ハズレ時に「特殊図柄」の先読み予告演出に決定する割合の積、大当り・突確・小当りとなる割合と大当り・突確・小当り時に「特殊図柄」の先読み予告演出に決定する割合の積の和で除算した値である。

【0285】

「保留表示」の先読み予告演出が実行されたときに大当り・突確・小当りとなる期待度P2とは、図30に示すように、大当り・突確・小当りとなる割合と大当り・突確・小当り時に「保留表示」の先読み予告演出に決定する割合の積を、スーパーリーチハズレとなる割合とスーパーリーチハズレ時に「保留表示」の先読み予告演出に決定する割合の積、非リーチハズレ・その他ハズレとなる割合と非リーチハズレ・その他ハズレ時に「保留表示」の先読み予告演出に決定する割合の積、大当り・突確・小当りとなる割合と大当り・突確・小当り時に「保留表示」の先読み予告演出に決定する割合の積の和で除算した値である。

30

【0286】

「モード移行」の先読み予告演出が実行されたときに大当り・突確・小当りとなる期待度P3とは、図30に示すように、大当り・突確・小当りとなる割合と大当り・突確・小当り時に「モード移行」の先読み予告演出に決定する割合の積を、スーパーリーチハズレとなる割合とスーパーリーチハズレ時に「モード移行」の先読み予告演出に決定する割合の積、非リーチハズレ・その他ハズレとなる割合と非リーチハズレ・その他ハズレ時に「モード移行」の先読み予告演出に決定する割合の積、大当り・突確・小当りとなる割合と大当り・突確・小当り時に「モード移行」の先読み予告演出に決定する割合の積の和で除算した値である。

40

【0287】

尚、「保留表示」+「モード移行」の先読み予告演出が実行されたときに大当り・突確・小当りとなる期待度は、前述した「保留表示」の先読み予告演出が実行されたときに大当り・突確・小当りとなる期待度P2と「モード移行」の先読み予告演出が実行されたとき

50

きに大当り・突確・小当りとなる期待度 P 3 の合算値となる。

#### 【 0 2 8 8 】

尚、本実施の形態のステップ S 8 0 9 の処理においては、「保留表示」の先読み予告演出と「モード移行」の先読み予告演出の同時決定がなされる例を示しているが、本発明はこれに限定されず、例えば、「保留表示」の先読み予告演出の実行・非実行を決定するテーブルと、「モード移行」の先読み予告演出の実行・非実行を決定するテーブルとを設け、「保留表示」の先読み予告演出の実行・非実行を決定するテーブルで「保留表示」の先読み予告演出の実行が決定されることと、「モード移行」の先読み予告演出の実行・非実行を決定するテーブルで「モード移行」の先読み予告演出の実行が個別に決定されることで、「保留表示」の先読み予告演出と「モード移行」の先読み予告演出の同時決定がなされるようにしても良い。

10

#### 【 0 2 8 9 】

ステップ S 8 0 9 の処理の実行後は、ステップ S 8 0 9 A の処理においてステップ S 8 0 9 の処理による決定及び保留表示の実行中であるか否かに基づいて、予告対象となる変動表示まで「モード移行」の先読み予告演出を実行することを示唆するための煽り演出の実行・非実行を決定する煽り演出決定処理を実行した後、図 2 9 に示すステップ S 8 0 9 の処理による決定に基づいて、先読み予告演出を実行しない「予告なし」であるか否かを判定する（ステップ S 8 1 0）。このとき、いずれかの先読み予告種別に決定されて「予告なし」ではないと判定された場合には（ステップ S 8 1 0 ; N o ）、「保留表示」の先読み予告演出を実行するか否かを判定する（ステップ S 8 1 1）。なお、ステップ S 8 1 0 の処理にて先読み予告演出を実行すると判定されたときには、R A M 1 2 2 の所定領域（演出制御フラグ設定部など）に設けられた先読み予告フラグをオン状態にセットしてもよい。

20

#### 【 0 2 9 0 】

ステップ S 8 1 1 にて「保留表示」の先読み予告演出を実行すると判定されたときには（ステップ S 8 1 1 ; Y e s ）、「保留表示」の先読み予告演出における演出態様に対応した予告演出パターンを、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 8 1 2）。一例として、ステップ S 8 1 2 の処理では、「保留表示」の先読み予告演出パターンを決定するための使用テーブルとして、予め用意された予告演出パターン決定テーブルを選択してセットする。予告演出パターン決定テーブルでは、予告対象となる変動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などに応じて、予告演出パターン決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、複数の予告演出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 C P U 1 2 0 は、例えば乱数回路 1 2 4 や R A M 1 2 2 の所定領域（演出制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタなどから抽出した予告演出パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、予告演出パターン決定テーブルを参照することにより、「保留表示」の先読み予告演出パターンを決定すればよい。

30

#### 【 0 2 9 1 】

ステップ S 8 1 2 の処理を実行した後は、「保留表示」の先読み予告演出パターンの決定結果に基づいて、始動入賞記憶表示エリア 5 H における保留表示を、通常時とは異なる特殊態様（例えば、図 4 3 ( C ) に示す「」表示）で 1 つ増加させる予告更新制御を行ってから（ステップ S 8 1 3 ）、「モード移行」の先読み予告演出を実行するか否かを判定する（ステップ S 8 1 3 '）。こうして、「保留表示」の先読み予告演出が実行されるときには、始動入賞記憶表示エリア 5 H における保留表示が、通常時とは異なる形状、模様もしくは色彩、または、これらの結合により、1 つ増加するように更新されればよい。尚、本実施の形態では、このステップ S 8 1 3 において、予告更新制御を行うとともに、「保留表示」の先読み予告演出を実行中であることを示す保留表示中フラグをセットする。この保留表示中フラグは、保留表示が実行された保留記憶の変動終了時にクリアされれば良い。

40

#### 【 0 2 9 2 】

50

ステップS 8 1 3 ' の処理において「モード移行」の先読み予告演出を実行すると判定されたときには(ステップS 8 1 3 ' ; Y e s )、ステップS 8 1 4 に進み、「モード移行」の先読み予告演出を実行しないと判定されたときには(ステップS 8 1 3 ' ; N o )、先読み決定処理を終了する。

#### 【 0 2 9 3 】

ステップS 8 1 1 にて「保留表示」の先読み予告演出を実行しないと判定されたときには(ステップS 8 1 1 ; N o )、先読み予告演出の総実行回数を設定する(ステップS 8 1 4 )。例えば、ステップS 8 1 4 の処理では、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されることに対応して、先読み予告種別が「特殊図柄」に決定されたときは、予告対象となる変動表示が第2特図を用いた特図ゲームに対応して行われるのであれば、第2特図保留記憶数から「1」を差し引いた変動表示の実行回数を、先読み予告演出の総実行回数として設定すればよい。一方、予告対象となる変動表示が第1特図を用いた特図ゲームに対応して行われるのであれば、合計保留記憶数から「1」を差し引いた変動表示の実行回数を、先読み予告演出の総実行回数として設定すればよい。また、先読み予告種別が「モード移行」に決定されたときは、第2特図保留記憶数や合計保留記憶数から「1」を差し引くことなく、先読み予告演出の総実行回数として設定すればよい。

#### 【 0 2 9 4 】

ステップS 8 1 4 の処理を実行した後は、例えばR A M 1 2 2 の所定領域(演出制御カウンタ設定部など)に設けられた先読み予告カウンタのカウント初期値として「0」を設定する(ステップS 8 1 5 )。続いて、先読み予告実行設定情報となる所定情報を、例えばR A M 1 2 2 の所定領域(演出制御バッファ設定部など)に格納して記憶させる(ステップS 8 1 6 )。先読み予告実行設定情報は、先読み予告種別が「特殊図柄」と「モード移行」のいずれであるかを示す情報や、先読み予告演出の総実行回数を示す情報などを、含んで構成されればよい。また、先読み予告実行設定情報には、予告対象となる変動表示が保留記憶されるときに受信した変動カテゴリを示す情報(変動表示結果指定コマンド)が、含まれてもよい。さらに、先読み予告実行設定情報には、予告対象となる変動表示が第1特図を用いた特図ゲームに対応する変動表示であるか、第2特図を用いた特図ゲームに対応する変動表示であるかを示す情報(始動口入賞指定コマンド)が、含まれてもよい。

#### 【 0 2 9 5 】

その後、始動入賞記憶表示エリア5 Hにおける保留表示を通常時の表示態様で1つ増加させる通常更新制御を行ってから(ステップS 8 1 7 )、先読み決定処理を終了する。一例として、始動入賞記憶表示エリア5 Hには、第1始動入賞口と第2始動入賞口のそれぞれに対応して、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した変動表示ゲームから順に左から右へと、表示画像が変更される複数の表示部位が設けられている。ステップS 8 1 7 の処理では、第1始動口入賞指定コマンドを受信したときに、例えば第1始動入賞口に対応した通常非表示(透明色)となっている表示部位のうちの1つ(例えば非表示となっている第1始動入賞口に対応した表示部位のうち左端の表示部位)に丸形の表示画像を所定の表示色(黒色)で表示させる。一方、ステップS 8 1 7 の処理では、第2始動口入賞指定コマンドを受信したときに、例えば第2始動入賞口に対応した通常非表示(透明色)となっている表示部位のうちの1つ(例えば非表示となっている第2始動入賞口に対応した表示部位のうち左端の表示部位)に星形の表示画像を所定の表示色(白色)で表示させる。

#### 【 0 2 9 6 】

図29に示す先読み決定処理では、ステップS 8 0 3 の処理により先読み予告実行中であると判定された場合に、ステップS 8 0 4 にて第2始動入賞割込み判定処理を実行してから、ステップS 8 1 7 の処理に進み、ステップS 8 0 9 の処理が実行されないように制限する。これにより、この実施の形態では、既に先読み予告となる予告演出を実行中である場合、さらに先読み予告が実行されないように制限して、先読み予告の途中変更や重複

10

20

30

40

50

を防止する。なお、変動表示結果が「大当たり」に決定される旨を示す判定結果情報（始動口入賞指定コマンド）や特定の変動パターンに決定される旨を示す判定結果情報（始動口入賞指定コマンド）が得られたときには、実行中の先読み予告を途中変更または重複して、新たな先読み予告を実行するようにしてもよい。あるいは、判定結果情報の内容にかかわらず、実行中の先読み予告を途中変更または重複して、新たな先読み予告を実行可能にしてもよい。あるいは、例えば「保留表示」の先読み予告演出については重複して新たな先読み予告を実行可能にする一方で、「特殊図柄」や「モード移行」の先読み予告演出については先読み予告の途中変更や重複を防止するといったように、先読み予告種別に応じて新たな先読み予告を実行可能とするか否かを異ならせてもよい。

【0297】

10

また、本実施の形態の先読み予告処理は、遊技状態指定コマンドにて指定される遊技状態や、第1始動口入賞指定コマンド・第2始動口入賞指定コマンドにて指定される第1始動入賞、第2始動入賞に拘らず演出制御プロセス処理において必ず実行されているが、本発明はこれに限定されず、演出制御プロセス処理において、遊技状態指定コマンドを参照することで遊技状態が時短中であるか否かと、受信コマンドに第1始動口入賞指定コマンドが含まれているか否かとを判定することで、時短中且つ第1始動口入賞に限って先読み予告処理を実行するようにしても良い。

【0298】

本実施の形態の先読み予告処理では、ステップS811の処理において「保留表示」の先読み予告演出を実行するか否かを判定し、「保留表示」の先読み予告演出を実行しないと判定した場合（ステップS811；No）、「特殊図柄」または「モード移行」の先読み予告演出の実行が決定された場合は、「特殊図柄」の先読み予告演出の実行が決定された場合であれば、ステップS814の処理において第2特図保留記憶数から「1」を差し引いた変動表示の実行回数、または、合計保留記憶数から「1」を差し引いた変動表示の実行回数を先読み予告演出の総実行回数として設定する一方、「モード移行」の先読み予告演出の実行が決定された場合であれば、ステップS814の処理において第2特図保留記憶数や合計保留記憶数を、「1」を差し引くことなく先読み予告演出の総実行回数として設定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ステップS811の処理において「保留表示」の先読み予告演出を実行すると判定した場合（ステップS811；Yes）においても、ステップS814と同様の処理を実行した後にステップS812の処理を実行するようにしてもよい。このようにステップS811の処理において「保留表示」の先読み予告演出を実行すると判定した場合に先読み予告総実行回数を設定する場合は、先読み予告演出として「保留表示」に決定されたことに基づいて、第2特図保留記憶数や合計保留記憶数を、「1」を差し引くことなく、先読み予告演出の総実行回数として設定する。

20

30

【0299】

図31は、第2始動入賞割込み判定処理として、図29のステップS804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。第2始動入賞割込み判定処理は、先読み予告演出の実行が開始された後の先読み予告実行中に第2始動入賞が発生したことにより、予告対象となる変動表示よりも優先して実行されることになる変動表示が割り込んだか否かを判定するための処理である。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。一方、第2特図を用いた特図ゲームは、第2始動入賞が発生した順番に従って実行が開始される。したがって、第2始動入賞の発生に基づく変動表示の割込みは、第1特図を用いた特図ゲームに対応する変動表示を予告対象とする先読み予告演出が実行されているときに発生する可能性がある。

40

【0300】

図31に示す第2始動入賞割込み判定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第2始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップS601）。例えば、ステップS601の処理では、新たな受信コマンドに第2始動口入賞指定コマンドが含まれているか否かに応じて、第2始動入賞が発生したか否かを判定すればよい。

50

## 【0301】

ステップS601にて第2始動入賞が発生していないときには(ステップS601; No)、第2始動入賞割込み判定処理を終了する。一方、第2始動入賞が発生したときには(ステップS601; Yes)、例えば先読み予告実行設定情報を読み取ることなどにより、「モード移行」の先読み予告演出を実行する設定としてのモード移行予告実行設定があるか否かを判定する(ステップS602)。そして、モード移行予告実行設定があることに対応して(ステップS602; Yes)、例えばRAM122の所定領域(演出制御フラグ設定部191など)に設けられた第2始動入賞割込みフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS603)。第2始動入賞割込みフラグは、第2始動入賞の発生に基づく変動表示が割り込んで実行される場合に、後述するステップS606の処理によりオン状態にセットされる。

10

## 【0302】

ステップS603にて第2始動入賞割込みフラグが既にオンであるときには(ステップS603; Yes)、第2始動入賞割込み判定処理を終了する。なお、このときには、第2始動入賞に基づく変動表示を割り込んで実行する回数をカウントするための割込変動表示カウンタにおける格納値(割込変動表示カウント値)を、1加算するように更新してもよい。これに対して、第2始動入賞割込みフラグがオフであるときには(ステップS603; No)、先読み予告の残り実行回数として、「モード移行」の先読み予告演出が実行される残り回数を特定する(ステップS604)。例えば、ステップS604の処理では、先読み予告実行設定情報に示される先読み予告演出の総実行回数と、先読み予告カウンタの格納値である先読み予告カウント値との差分を、先読み予告の残り実行回数として特定すればよい。

20

## 【0303】

演出制御用CPU120は、こうしたステップS604の処理により特定された先読み予告の残り実行回数が、第2特図保留記憶数より少ないか否かを判定する(ステップS605)。ここで、先読み予告の残り実行回数が第2特図保留記憶数よりも少なければ、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第2特図を用いた特図ゲームが実行されているあいだに、先読み予告演出による予告対象となる変動表示が開始され、その変動表示が終了すれば先読み予告演出の実行も終了する。すなわち、この場合には、第2特図を用いた特図ゲームに対応する変動表示が、先読み予告演出による予告対象の変動表示となっている。一方、先読み予告の残り実行回数が第2特図保留記憶数よりも多ければ、第2特図を用いた特図ゲームがすべて実行された後でも、先読み予告の残り実行回数が「1」以上となり、さらに第1特図を用いた特図ゲームが実行されることで、先読み予告演出による予告対象となる変動表示が実行されることになる。すなわち、この場合には、第1特図を用いた特図ゲームに対応する変動表示が、先読み予告演出による予告対象の変動表示となっている。なお、ステップS605の処理が実行されるときには、新たな第2始動入賞指定コマンドを受信したことに対応して、新たな第2始動入賞が発生している。したがって、ステップS605の処理が実行されたときに、先読み予告の残り実行回数が第2特図保留記憶数と等しい場合には、第1特図を用いた特図ゲームに対応する変動表示が、先読み予告演出による予告対象の変動表示となっていることになる。

30

40

## 【0304】

図32は、先読み予告の残り実行回数が「2」の場合に、第2始動入賞の発生に基づく変動表示の割込みが発生するときと発生しないときの具体例を示している。一例として、図32(A1)に示すように、第1特図保留記憶数が「3」であり第2特図保留記憶数が「0」であるときには、第1特図を用いた特図ゲームのうち保留番号「2」となる2番目の特図ゲームに対応する変動表示が、先読み予告演出による予告対象の変動表示となる。このとき、図32(B1)に示すように、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を遊技球が通過して第2始動入賞が発生したとする。この場合、図32(C1)に示すように、第2特図保留記憶数が「1」となる。図31に示すステップS605の処理では、先読み予告の残り実行回数である「2」が、第2特図保留記憶数である「1」より

50



も多いと判定される。そして、第2特図を用いた特図ゲームが優先して実行されることから、予告対象の変動表示が開始されるより前に、第2特図を用いた特図ゲームに対応する変動表示が開始されることになり、第2始動入賞に基づく変動表示の割込みが発生する。

【0305】

また、図32(A2)に示すように、第1特図保留記憶数が「1」であり第2特図保留記憶数も「1」であるときには、第1特図を用いた特図ゲームのうち保留番号「1」となる1番目の特図ゲームに対応する変動表示が、先読み予告演出による予告対象の変動表示となる。このとき、図32(B2)に示すように第2始動入賞が発生すると、図32(C2)に示すように第2特図保留記憶数が「2」となる。この場合、図31に示すステップS605の処理では、先読み予告の残り実行回数である「2」が、第2特図保留記憶数である「2」と同一(等しい)であると判定される。そして、第2特図を用いた特図ゲームが優先して実行されることから、予告対象の変動表示が開始されるより前に、第2特図を用いた特図ゲームに対応する変動表示が開始されることになり、第2始動入賞に基づく変動表示の割込みが発生する。

10

【0306】

一方、図32(A3)に示すように、第1特図保留記憶数が「3」であり第2特図保留記憶数が「2」であるときには、第2特図を用いた特図ゲームのうち保留番号「2」となる2番目の特図ゲームに対応する変動表示が、先読み予告演出による予告対象の変動表示となる。このとき、図32(B3)に示すように第2始動入賞が発生すると、図32(C3)に示すように第2特図保留記憶数が「3」となる。この場合、図31に示すステップS605の処理では、先読み予告の残り実行回数である「2」が、第2特図保留記憶数である「3」よりも少ないと判定される。そして、第2特図を用いた特図ゲームは第2始動入賞が発生した順番に従って実行が開始されることから、予告対象の変動表示が実行されてから、図32(B3)に示した第2始動入賞の発生に基づく第2特図を用いた特図ゲームに対応する変動表示が開始されることになり、第2始動入賞に基づく変動表示の割込みは発生しない。

20

【0307】

なお、図32(B1)または(B2)に示すような第2始動入賞が3回以上連続して発生したときには、第2特図保留記憶数が「3」以上となり、図31に示すステップS605の処理にて先読み予告の残り実行回数が第2特図保留記憶数よりも多いと判定される可能性がある。一方、ステップS605の処理は、演出制御基板12の側におけるタイマ割込みの発生に基づいて、演出制御用CPU120が図28に示す演出制御プロセス処理を実行するごとに、新たな受信コマンドなどに対応して実行することができる。したがって、例えば3回の第2始動入賞のうち、最初に発生した第2始動入賞に対応してステップS605の処理を実行したときには、第2特図保留記憶数が「1」なので、先読み予告の総実行回数が第2特図保留記憶数以上であり、第2始動入賞に基づく変動表示の割込みが発生したと判定することができる。

30

【0308】

このように、図31に示すステップS605の処理にて先読み予告の残り実行回数が第2特図保留記憶数より少ないと判定されたときには(ステップS605; Yes)、第2始動入賞に基づく変動表示の割込みが発生しないことから、第2始動入賞割込み判定処理を終了する。一方、先読み予告の残り実行回数が第2特図保留記憶数以上であると判定されたときには(ステップS605; No)、第2始動入賞に基づく変動表示の割込みが発生することに対応して、第2始動入賞割込みフラグをオン状態にセットする(ステップS606)。最初に発生した第2始動入賞に対応して第2始動入賞割込みフラグをオンしておけば、その後に第2始動入賞が何回発生したかにかかわらず、変動表示の割込みが発生したことを特定できる。

40

【0309】

ステップS606の処理に続いて、予め定められたモード変更条件が成立したか否かを判定する(ステップS607)。モード変更条件は、「モード移行」の先読み予告演出を

50

実行することで既に移行している演出モードを、他の演出モードに変更するための条件である。この実施の形態では、「モード移行」の先読み予告演出を実行することで移行可能な演出モードである複数種類の先読み予告モードとして、突確予告モードと、15R予告モードと、共通予告モードとが、予め用意されている。突確予告モードは、予告対象となる変動表示において変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となることで、短期開放ラウンドが実行される短期開放大当たり状態に制御される可能性があることを示唆する演出モードである。15R予告モードは、予告対象となる変動表示において変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」または「確変」となることで、通常開放ラウンドが実行される通常開放大当たり状態に制御される可能性があることを示唆する演出モードである。共通予告モードは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれにもなる可能性があり、短期開放大当たり状態に制御される可能性と通常開放大当たり状態に制御される可能性の双方があることを示唆する演出モードである。なお、突確予告モードは、短期開放大当たり状態に制御される可能性だけでなく、変動表示結果が「小当たり」となることで小当たり遊技状態に制御される可能性があることも示唆できる。

10

#### 【0310】

図33は、モード変更条件の設定例を示している。図33に示す設定例では、先読み予告モードが突確予告モードまたは15R予告モードのいずれかであるときに、第2始動入賞による保留記憶の変動カテゴリが所定内容であることに対応して、モード変更条件が成立する。ここでの変動カテゴリは、新たな受信コマンドに含まれる第2始動口入賞指定コマンドで示される変動カテゴリである。より具体的に、突確予告モードであるときには、変動カテゴリが「大当たり」、「スーパーリーチ」、「非リーチ・その他ハズレ」のいずれかであれば、モード変更条件が成立する。一方、15R予告モードであるときには、変動カテゴリが「突確」、「小当たり」、「スーパーリーチ」、「非リーチ・その他ハズレ」のいずれかであれば、モード変更条件が成立する。

20

#### 【0311】

このように、短期開放大当たり状態や小当たり遊技状態となる可能性があることを示唆する突確予告モードであるときには、第2始動入賞の発生に基づく変動カテゴリが、突確予告モードによる示唆内容に対応した「突確」や「小当たり」とは異なる変動カテゴリであるときに、モード移行条件が成立する。また、通常開放大当たり状態となる可能性があることを示唆する15R予告モードであるときには、第2始動入賞の発生に基づく変動カテゴリが、15R予告モードによる示唆内容に対応した「大当たり」とは異なる変動カテゴリであるときに、モード変更条件が成立する。これにより、モードが共通予告モードに変更されることになる。このように、本実施の形態では、図33に示すモード変更条件が成立したときにおいてのみ、通予告モードに変更するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、単に、第2始動入賞が発生したことを条件として、一律に共通予告モードに変更するようにしても良い。

30

#### 【0312】

図31に示すステップS607にてモード変更条件が成立したときには(ステップS607; Yes)、例えばRAM122の所定領域(演出制御フラグ設定部など)に設けられたモード変更フラグをオン状態にセットする(ステップS608)。そして、所定の入賞時モード変更報知を実行するための制御を行ってから(ステップS609)、第2始動入賞割込み判定処理を終了する。ステップS609の処理では、例えば入賞時モード変更報知用としてROM121の所定領域に予め記憶されている演出制御パターンを読み出して使用パターンに設定し、その設定内容に基づく演出画像を演出表示装置5の画面上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、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせ実行させる。

40

#### 【0313】

50

ステップS 6 0 2にてモード移行予告実行設定がなく、「特殊図柄」の先読み予告演出を実行する設定としての特殊図柄予告実行設定があると判定されたときには(ステップS 6 0 2; No)、「特殊図柄」の先読み予告演出について、実行内容を変更可能とする設定を行ってから(ステップS 6 1 0)、第2始動入賞割込み判定処理を終了する。例えばステップS 6 1 0の処理では、ステップS 6 0 4、S 6 0 5と同様の処理により第2始動入賞に基づく変動表示の割込みが発生したか否かを判定し、発生した場合には、「特殊図柄」の先読み予告演出を中止するための設定や、総実行回数を増加するための設定といった、所定の設定が行われればよい。

【0314】

図34は、煽り演出決定処理として、図29のステップS 8 0 9 A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34に示す煽り演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、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煽り演出実行判定用の乱数値SR2を抽出して(ステップS 7 5 0)、図29のステップS 8 0 9にて「モード移行」の先読み予告演出が決定されたか否かを判定する(ステップS 7 5 1)。「モード移行」の先読み予告演出が決定されていない場合は(ステップS 7 5 1; No)ステップS 7 5 2に進み、「モード移行」の先読み予告演出が決定されている場合は(ステップS 7 5 1; Yes)ステップS 7 5 3に進む。

【0315】

ステップS 7 5 2において、演出制御用CPU120は、図29のステップS 8 0 9にて「保留表示」の先読み予告演出が決定されたか否かを判定する(ステップS 7 5 2)。「保留表示」の先読み予告演出が決定されていない場合は(ステップS 7 5 2; No)ステップS 7 5 5に進み、「保留表示」の先読み予告演出が決定されている場合は(ステップS 7 5 2; Yes)ステップS 7 5 4に進む。

【0316】

ステップS 7 5 3において、演出制御用CPU120は、「保留表示」の先読み予告演出が実行中、または「保留表示」の先読み予告演出が決定されたか否かを判定する(ステップS 7 5 3)。尚、「保留表示」の先読み予告演出が実行中であるか否かは、保留表示中フラグがセットされているか否かを判定すれば良い。「保留表示」の先読み予告演出が実行中、または「保留表示」の先読み予告演出が決定されている場合は(ステップS 7 5 3; Yes)ステップS 7 5 4に進み、「保留表示」の先読み予告演出が実行中でない、または「保留表示」の先読み予告演出が決定されていない場合は(ステップS 7 5 3; No)ステップS 7 5 5に進む。

【0317】

ステップS 7 5 2で「保留表示」の先読み予告演出が決定されている場合(ステップS 7 5 2; Yes)、またはステップS 7 5 3で「保留表示」の先読み予告演出が実行中である場合は(ステップS 7 5 3; Yes)、ステップS 7 5 4において、図35に示す煽り演出実行決定テーブルを選択し、煽り演出実行判定用の乱数値SR2に基づき「保留表示」の先読み予告演出の実行決定・実行中に対応する割合にて、後述する変動表示開始設定処理において設定される変動表示の演出パターン制御を、煽り演出実行パターンまたは煽り演出非実行パターンに決定し(ステップS 7 5 4)、ステップS 7 5 6に進む。

【0318】

また、ステップS 7 5 3で「保留表示」の先読み予告演出が実行中でない場合は(ステップS 7 5 3; No)、ステップS 7 5 5において、図35に示す煽り演出実行決定テーブルを選択し、煽り演出実行判定用の乱数値SR2に基づき「保留表示」の先読み予告演出の非実行に対応する割合にて、後述する変動表示開始設定処理において設定される変動表示の演出パターン制御を、煽り演出実行パターンまたは煽り演出非実行パターンに決定し(ステップS 7 5 5)、ステップS 7 5 6に進む。

【0319】

尚、図35に示す煽り演出実行決定テーブルは、保留表示実行決定・保留表示実行中、保留表示非実行のいずれかに応じて、煽り演出実行判定用の乱数値SR2と比較される数

10

20

30

40

50

値（判定値）が、煽り演出実行パターンと煽り演出非実行パターンとに割り当てられている。より具体的には、保留表示実行決定・保留表示実行中においては、判定値の1～100まで、つまり、煽り演出実行判定用の乱数値SR2の全ての範囲が煽り演出非実行パターンに割り当てられており、保留表示非実行においては、判定値の1～80までが煽り演出実行パターンに割り当てられているとともに、判定値の81～100までが煽り演出非実行パターンに割り当てられている。このため、「モード移行」の先読み予告演出と「保留表示」の先読み予告演出が同時決定されている場合、及び「保留表示」の先読み予告演出の実行中に「モード移行」の先読み予告演出が決定された場合は、煽り演出を実行することなく「モード移行」の先読み予告演出が実行されるようになっている（図43参照）。

10

#### 【0320】

尚、本実施の形態では、「保留表示」の先読み予告演出の実行決定・実行中と、非実行中とで、煽り演出実行パターンと煽り演出非実行パターンとの決定割合が異なっているが、本発明はこれに限定されず、「モード移行」の先読み予告演出の実行決定・実行中と、非実行中とで、煽り演出実行パターンと煽り演出非実行パターンとの決定割合が異なるようにしても良い。

#### 【0321】

—そして、ステップS756において、演出制御用CPU120は、ステップS754またはステップS755にて煽り演出実行パターンが決定されたか否かを判定し（ステップS756）、煽り演出実行パターンが決定された場合には（ステップS756；Yes）、煽り演出の実行パターンが決定されたことを記憶して処理を終了し、煽り演出実行パターンが決定されなかった場合には（ステップS756；No）、そのまま処理を終了する。

20

#### 【0322】

上記したように、本実施の形態では、煽り演出実行パターンまたは煽り演出非実行パターンを含むモード移行の演出制御パターンを決定することで、煽り演出を実行・非実行とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、煽り演出の実行・非実行を、モード移行の実行・非実行とは切り離して個別に決定するようにしても良く、この場合にあっては、モード移行の先読み予告演出の実行が決定されたときに、「保留表示」の先読み予告演出の実行が決定、または「保留表示」の先読み予告演出の実行中である場合において、煽り演出の非実行を決定することで、煽り演出の実行を制限すれば良い。

30

#### 【0323】

図28に示すステップS161にて先読み予告処理を実行した後は、例えば演出制御フラグ設定部191などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0324】

ステップS170の変動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。この変動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、演出表示装置5における演出図柄の変動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。

40

#### 【0325】

ステップS171の変動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。この変動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変動表示が開始されることに対応して、演出表示装置5における演出図柄の変動表示や、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演出図柄や各種の演出制御パターンを判定する処理などを含んでいる。

#### 【0326】

ステップS172の変動表示中演出処理は、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。この変動表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、

50

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、演出図柄の変動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演出図柄の変動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、演出図柄の変動表示結果となる最終停止図柄としての確定演出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演出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変動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ずとも、演出制御基板 12 の側で自律的に確定演出図柄を導出表示して変動表示結果を確定させることができる。確定演出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。

10

#### 【0327】

ステップ S173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“6”に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

20

#### 【0328】

ステップ S174 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 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を演出表示装置 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、小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新する。

30

#### 【0329】

ステップ S175 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を演出表示装置 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、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

40

#### 【0330】

ステップ S176 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を演出表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 13

50

に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。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、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。

#### 【0331】

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 CPU 1 2 0 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演出表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態の終了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。

#### 【0332】

図 3 6 は、変動表示開始設定処理として、図 2 8 のステップ S 1 7 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 3 6 に示す変動表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A の記憶領域を参照し、変動表示結果指定コマンドを受信しているか否か（ステップ S 5 2 1 a）、つまり、変動表示の開始タイミングであるか否かを判定する。変動表示結果指定コマンドを受信している場合には（ステップ S 5 2 1 a；Yes）、後変動パターン受信フラグ及び前変動パターン受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 5 2 1 b）。後変動パターン受信フラグ及び前変動パターン受信フラグがセットされている場合には（ステップ S 5 2 1 b）、ステップ S 5 2 1 c に進む。尚、ステップ S 5 2 1 a の処理において変動表示結果指定コマンドを受信していない場合（ステップ S 5 2 1 a；No）と、ステップ S 5 2 1 b の処理において後変動パターン受信フラグ及び前変動パターン受信フラグがセットされていない場合（ステップ S 5 2 1 b；No）は、ともにステップ S 5 3 5 に進み、演出プロセスフラグの値を変動表示開始待ち処理に対応した値である“0”に更新してから（ステップ S 5 3 5）、変動表示開始設定処理を終了する。

#### 【0333】

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ S 5 2 1 c にて、受信した前変動パターン指定コマンド及び後変動パターン指定コマンドを参照することで前変動パターンと後変動パターンを特定する。そしてステップ S 5 2 2 にて、例えば主基板 1 1 から伝送された変動表示結果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、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップ S 5 2 2）。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 S 5 2 2；Yes）、ステップ S 5 2 1 c にて特定した変動パターンが演出図柄の変動表示態様を「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 S 5 2 3）。

#### 【0334】

ステップ S 5 2 3 にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップ S 5 2 3；Yes）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを判定する（ステップ S 5 2 4）。一例として、ステップ S 5 2 4 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の左確定図柄判定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出表示装置 5 の表示領域における「左」の演出図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定演出図柄を判定する。次に、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予

10

20

30

40

50

め記憶された所定の右確定図柄判定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出表示装置 5 の表示領域における「右」の演出図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定演出図柄を判定する。このときには、右確定図柄判定テーブルにおける設定などにより、右確定演出図柄の図柄番号が左確定演出図柄の図柄番号とは異なるように、判定されるとよい。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判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の中確定図柄判定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出表示装置 5 の表示領域における「中」の演出図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定演出図柄を判定する。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演出図柄を判定すればよい。

10

#### 【0335】

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演出図柄の組合せを判定する（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判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の左右確定図柄判定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の演出図柄を判定する。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判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の中確定図柄判定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出表示装置 5 の表示領域における「中」の演出図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定演出図柄を判定する。ここで、例えば中確定演出図柄の図柄番号が左確定演出図柄及び右確定演出図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定演出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」）を中確定演出図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定演出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、中確定演出図柄を判定するときには、左確定演出図柄及び右確定演出図柄の図柄番号との差分（図柄差）を判定し、その図柄差に対応する中確定演出図柄を設定してもよい。

20

30

#### 【0336】

ステップ S522 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップ S522；No）、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、または、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップ S526）。「突確」または「小当たり」であると判定されたときには（ステップ S526；Yes）、ステップ S521 で特定した後変動パターンがリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S526a）。リーチの変動パターンでない場合には、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演出図柄の組合せを判定する（ステップ S527a）。一例として、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演出図柄の組合せを判定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定のチャンス目判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演出図柄の組合せを判定すればよい。

40

#### 【0337】

一方、リーチの変動パターンである場合には、複数種類のはずれのリーチ目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを判定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタ等により更新されるリーチ目判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 121 などに予め記憶された所定の

50

リーチ目判定テーブルを参照することなどにより、リーチ目のいずれかを構成する確定演出図柄の組合せを判定すればよい。

【0338】

ステップS526にて「突確」または「小当り」以外の「非確変大当り」または「確変大当り」であると判定されたときには（ステップS526；No）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを判定する（ステップS528）。一例として、ステップS528の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される大当り確定図柄判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM121などに予め記憶された所定の大当り確定図柄判定テーブルを参照することなどにより、演出表示装置5の画面上で「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の演出図柄を判定する。このときには、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当り中における昇格演出の有無などに応じて、異なる演出図柄を確定演出図柄とする判定が行われるようにしてもよい。

10

【0339】

具体的な一例として、大当り種別が「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つの演出図柄を選択して、非確変大当り組合せを構成する確定演出図柄に判定すればよい。また、大当り種別が「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つの演出図柄を選択して、非確変大当り組合せまたは確変大当り組合せを構成する確定演出図柄に判定すればよい。このとき、非確変大当り組合せの確定演出図柄に判定された場合には、変動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、大当り遊技状態に対応して実行される大当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、確変大当り組合せの確定演出図柄に判定された場合には、変動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。

20

【0340】

ステップS524、S525、S527a、S527b、S528の処理のいずれかを実行した後は、先読み予告演出設定処理を実行する（ステップS529）。先読み予告演出設定処理は、「特殊図柄」や「モード移行」の先読み予告演出を実行することに決定された場合に、これらの先読み予告演出を実行するための設定を行う処理である。ステップS529の処理を実行した後は、煽り演出実行パターンの記憶があるか否か、つまり、図34に示すステップS757の処理が実行され、煽り演出実行パターンが記憶されているか否かを判定する（ステップS530）。煽り演出実行パターンが記憶されていない場合には（ステップS530；No）、煽り演出非実行の演出パターンを含む演出制御パターンを選択してステップS532に進み（ステップS531a）、一方、煽り演出実行パターンが記憶されている場合には（ステップS530；Yes）、煽り演出実行の演出パターンを含む演出制御パターンを選択してステップS532に進む（ステップS531b）。

30

【0341】

ステップS531a、ステップS531b、の処理を実行した後は、ステップS521cにて特定した変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS532）。続いて、演出表示装置5における演出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S533）。このときには、例えばステップS531b並びにステップS529dにおいてセットされた演出制御パターン（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123のVDP等に対して伝送させることなどにより、演出表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて演出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変動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S534）、変動表示開始設定処理を終了する。

40

50



## 【 0 3 4 2 】

尚、本実施の形態では、変動表示開始設定処理のステップ S 5 2 1 a において変動表示の開始のタイミングを変動表示結果指定コマンドを受信しているか否かにより判定しているが、本発明はこれに限定されず、例えば、前述した保留記憶数減算指定コマンドが送信される場合であれば、該保留記憶数減算指定コマンドを受信しているか否かを判定して変動表示の開始のタイミングであることを特定するようにしても良い。

## 【 0 3 4 3 】

図 3 7 は、先読み予告演出設定処理として、図 3 6 のステップ S 5 2 9 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

## 【 0 3 4 4 】

図 3 7 に示す先読み予告演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、例えば RAM 1 2 2 の所定領域（演出制御バッファ設定部など）に先読み予告実行設定情報の記憶があるか否かを判定する（ステップ S 7 0 1）。このとき、先読み予告実行設定情報の記憶がなければ（ステップ S 7 0 1；No）、先読み予告演出設定処理を終了する。一方、先読み予告実行設定情報の記憶がある場合には（ステップ S 7 0 1；Yes）、先読み予告カウンタ値を 1 加算するように更新する（ステップ S 7 0 2）。先読み予告カウンタには、図 2 9 に示すステップ S 8 1 5 の処理が実行されたときに、カウンタ初期値となる「0」が設定される。その後、ステップ S 7 0 2 の処理が実行されるごとに、先読み予告カウンタ値が 1 ずつ加算されていくことになる。

## 【 0 3 4 5 】

ステップ S 7 0 2 の処理に続いて、例えば先読み予告実行設定情報から特定される先読み予告種別に対応して、「特殊図柄」の先読み予告演出が実行されるか否かを判定する（ステップ S 7 0 3）。このとき、「特殊図柄」の先読み予告演出が実行されると判定した場合には（ステップ S 7 0 3；Yes）、開始条件が成立した今回の変動表示において最終停止表示される演出図柄の一部または全部を、通常時における演出図柄とは異なる特殊な演出図柄、あるいはチャンス目図柄として予め定められた組合せの演出図柄に、差し替える（ステップ S 7 0 4）。これにより、「特殊図柄」の先読み予告演出が実行される変動表示では、最終停止表示される演出図柄の一部または全部を、特殊な演出図柄またはチャンス目図柄として予め定められた組合せの演出図柄とすることができる。

## 【 0 3 4 6 】

ステップ S 7 0 4 の処理を実行した後は、先読み予告カウンタ値が先読み予告演出の総実行回数に達したか否かを判定する（ステップ S 7 0 5）。先読み予告演出の総実行回数は、図 2 9 に示すステップ S 8 1 4 の処理により予め設定されている。ステップ S 7 0 5 にて先読み予告カウンタ値が先読み予告演出の総実行回数に達していなければ（ステップ S 7 0 5；No）、先読み予告演出設定処理を終了する。一方、先読み予告カウンタ値が先読み予告演出の総実行回数に達したときには（ステップ S 7 0 5；Yes）、「特殊図柄」の先読み予告演出を終了させるための設定として、先読み予告実行設定情報の記憶を消去させる（ステップ S 7 0 6）。これにより、先読み予告種別の記憶が消去されるとともに、先読み予告演出の総実行回数の記憶が消去される。また、先読み予告カウンタがクリアされて、そのカウンタ値が「0」に初期化される。

## 【 0 3 4 7 】

ステップ S 7 0 3 にて「特殊図柄」の先読み予告演出ではなく「モード移行」の先読み予告演出であると判定されたときには（ステップ S 7 0 3；No）、所定のモード移行予告設定処理を実行してから（ステップ S 7 0 7）、先読み予告演出設定処理を終了する。

## 【 0 3 4 8 】

図 3 8 は、モード移行予告設定処理として、図 3 7 のステップ S 7 0 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 3 8 に示すモード移行予告設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、第 2 始動入賞割込みフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 7 2 1）。第 2 始動入賞割込みフラグは、先読み予告演出の実行中に第 2 始動入賞が発生したことなどにより、図 3 1 に示すステップ S 6 0 6 の処理にてオン

10

20

30

40

50

状態にセットされる。こうした第2始動入賞割込みフラグがオフである場合には(ステップS721; No)、「モード移行」の先読み予告演出の実行を開始させる変動表示に対応したモード移行予告開始時であるか否かを判定する(ステップS722)。例えば、ステップS722の処理では、先読み予告実行設定情報から特定される先読み予告種別に対応して、「モード移行」の先読み予告演出が実行されるか否かを判定する。このとき、「モード移行」の先読み予告演出が実行されると判定した場合に、先読み予告カウント値が「1」であるか否かを判定する。そして、先読み予告カウント値が「1」であると判定した場合に、モード移行予告開始時であると判定すればよい。「モード移行」の先読み予告演出が実行されないと判定した場合や、先読み予告カウント値が「1」以外であると判定した場合には、モード移行予告開始時ではないと判定すればよい。

10

#### 【0349】

ステップS722にてモード移行予告開始時であると判定された場合には(ステップS722; Yes)、「モード移行」の先読み予告演出を実行して移行させる演出モードを、複数種類の先読み予告モードのいずれかに決定する(ステップS723)。一例として、ステップS723の処理では、先読み予告モード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モード決定テーブルを選択してセットする。先読み予告モード決定テーブルでは、先読み予告モード決定用の乱数値と比較される数値(決定値)が、突確予告モード、15R予告モード、共通予告モードといった複数種類の先読み予告モードに割り当てられていればよい。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のランダムカウンタなどから抽出した先読み予告モード決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、先読み予告モード決定テーブルを参照することにより、移行先の演出モードとなる先読み予告モードを決定すればよい。

20

#### 【0350】

図39(A)は、ステップS723の処理による先読み予告モード決定割合の例を示しているこの先読み予告モード決定割合の例では、「モード移行」の先読み予告演出による予告対象となる変動表示に対応して伝送された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)による変動カテゴリや、第2特図保留記憶数に応じて、先読み予告モードが決定される割合を異ならせている。予告対象となる変動表示に対応する変動カテゴリや、第2特図保留記憶数は、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおけるコマンドの記憶内容などから特定すればよい。

30

#### 【0351】

図39(A)に示す決定例において、変動カテゴリが「大当り」である場合には、所定割合で15R予告モードまたは共通予告モードに決定される一方、突確予告モードには決定されないように制限される。また、変動カテゴリが「その他(突確)」である場合には、所定割合で突確予告モードまたは共通予告モードに決定される一方、15R予告モードには決定されないように制限される。変動カテゴリが「小当り」である場合にも、所定割合で突確予告モードまたは共通予告モードに決定される一方、15R予告モードには決定されないように制限される。

#### 【0352】

変動カテゴリが「上記以外(ハズレ)」である場合には、第2特図保留記憶数に応じて異なる所定割合で、突確予告モード、15R予告モード、共通予告モードのいずれかに決定される。一例として、第2特図保留記憶数が「0」であるときには、共通予告モードには決定されない(決定割合が0/100)のに対して、第2特図保留記憶数が「1」または「2」であるときには、20/100の割合で共通予告モードに決定され、第2特図保留記憶数が「3」または「4」であるときには、40/100の割合で共通予告モードに決定される。これにより、突確予告モードや15R予告モードに移行する先読み予告演出の実行が開始されていないときには、第2特図保留記憶数に応じて異なる割合で、共通予告モードに移行する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。

40

#### 【0353】

こうした設定において、15R予告モードに移行したときには、「モード移行」の先読

50

み予告演出で予告対象となる変動表示において、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」または「確変」となる可能性がある一方、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる可能性はない。また、突確予告モードに移行したときには、予告対象となる変動表示において、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる可能性や変動表示結果が「小当り」となる可能性がある一方、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」または「確変」となる可能性はない。共通予告モードに移行したときには、予告対象となる変動表示において、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」いずれにもなる可能性があるし、変動表示結果が「小当り」となる可能性もある。

#### 【 0 3 5 4 】

10

このように、「モード移行」の先読み予告演出により演出モードが15R予告モードに移行したときには、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」または「確変」となることで通常開放大当り状態に制御される可能性があることを示唆できる。一方、15R予告モードに移行したときに、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となることで短期開放大当り状態に制御される可能性があることは示唆されない。また、突確予告モードに移行したときには、短期開放大当り状態に制御される可能性があることを示唆できる一方、通常開放大当り状態に制御される可能性があることは示唆されない。共通予告モードに移行したときには、短期開放大当り状態と通常開放大当り状態のいずれにも制御される可能性があることを示唆できる。

#### 【 0 3 5 5 】

20

ステップS723の処理を実行した後は、決定された先読み予告モードが共通予告モードであるか否かを判定する(ステップS724)。このとき、共通予告モードであると判定された場合には(ステップS724; Yes)、先読み予告演出の総実行回数が、共通予告モード判定値として予め定められた「3」以上であるか否かを判定する(ステップS725)。そして、総実行回数が「3」未満であるときには(ステップS725; No)、複数種類の共通予告モードのうちで共通予告Aモードを移行先の演出モードに決定する(ステップS726)。これに対して、総実行回数が「3」以上であるときには(ステップS725; Yes)、複数種類の共通予告モードのうちで共通予告Bモードを移行先の演出モードに決定する(ステップS727)。こうして、先読み予告モードを共通予告モードとする場合には、先読み予告演出の総実行回数に応じて、複数種類の共通予告モードのうちで異なる共通予告モードを移行先の演出モードに決定すればよい。

30

#### 【 0 3 5 6 】

なお、先読み予告演出の総実行回数に応じて異なる共通予告モードに決定するものに限定されず、例えば先読み予告演出の総実行回数に応じて異なる割合で、複数種類の共通予告モードのうちで移行先の演出モードを決定してもよい。あるいは、予告対象となる変動表示において変動表示結果が「大当り」となるか否かに応じて異なる割合で、複数種類の共通予告モードのうちで移行先の演出モードを決定してもよい。あるいは、現在の遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態であるかに応じて異なる割合で、複数種類の共通予告モードのうちで移行先の演出モードを決定してもよい。

#### 【 0 3 5 7 】

40

ステップS721にて第2始動入賞割込みフラグがオンであるときには(ステップS721; Yes)、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの記憶内容をチェックする(ステップS728)。このときには、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの記憶内容から、第2特図保留記憶数や、変動表示結果が「大当り」に決定されて大当り遊技状態に制御される旨の判定結果を通知する始動口入賞指定コマンドの有無などを、特定すればよい。こうしたチェック結果に基づいて、先読み予告演出の実行回数を変更するように設定を行う(ステップS729)。また、第2始動入賞割込みフラグをクリアしてオフ状態とする(ステップS730)。

#### 【 0 3 5 8 】

ステップS729における設定の一例として、第2始動入賞の発生に基づき割り込んで

50

実行される変動表示での変動表示結果が「ハズレ」となる場合には、その割り込んで実行される変動表示の回数を、先読み予告演出の総実行回数に加算すればよい。割り込んで実行される変動表示の回数は、割込変動表示カウント値などから特定すればよい。これにより、「モード移行」の先読み予告演出で予告対象となる変動表示より前に第2始動入賞の発生に基づく変動表示が割り込んで実行されることに対応して、先読み予告演出が実行される変動表示回数を増加させて、予告対象となる変動表示まで先読み予告演出を延長することができる。他の一例として、第2始動入賞の発生に基づき割り込んで実行される変動表示のうちに変動表示結果が「大当たり」となるものがある場合には、その変動表示を先読み予告演出の新たな予告対象となるように、先読み予告演出の総実行回数を変更すればよい。より具体的には、ステップS728の処理によるチェック結果に基づいて、変動表示結果が「大当たり」となるまでに実行される変動表示回数を特定する。その特定された変動表示回数を、新たな先読み予告演出の総実行回数に設定すればよい。

10

#### 【0359】

ステップS730の処理を実行した後は、モード移行予告開始時であるか否かを判定する(ステップS731)。そして、モード移行予告開始時であると判定されたときには(ステップS731; Yes)、ステップS723の処理に進んで、先読み予告モードの決定などが行われる。一方、モード移行予告開始時ではないと判定されたときには(ステップS731; No)、モード変更フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS732)。モード変更フラグは、第2始動入賞が発生したときに所定のモード変更条件が成立したことに基づいて、図31に示すステップS608の処理によりオン状態にセットされる。

20

#### 【0360】

ステップS732にてモード変更フラグがオンであると判定された場合には(ステップS732; Yes)、モード変更フラグをクリアしてオフ状態とした後(ステップS733)、第2特図保留記憶数が、変更後予告モード判定値として予め定められた「3」以上であるか否かを判定する(ステップS734)。そして、第2特図保留記憶数が「3」未満であるときには(ステップS734; No)、複数種類の共通予告モードのうちで共通予告Aモードを変更後の演出モードに設定する(ステップS735)。これに対して、第2特図保留記憶数が「3」以上であるときには(ステップS734; Yes)、複数種類の共通予告モードのうちで共通予告Bモードを変更後の演出モードに設定する(ステップS736)。こうして、先読み予告モードを共通予告モードに変更する場合には、第2特図保留記憶数に応じて、複数種類の共通予告モードのうちで異なる共通予告モードを変更後の演出モードに決定すればよい。

30

#### 【0361】

なお、第2特図保留記憶数に応じて異なる共通予告モードに決定するものに限定されず、例えば第2特図保留記憶数に応じて異なる割合で、複数種類の共通予告モードのうちで変更後の演出モードを決定してもよい。あるいは、予告対象となる変動表示において変動表示結果が「大当たり」となるか否かに応じて異なる割合で、複数種類の共通予告モードのうちで変更後の演出モードを決定してもよい。あるいは、現在の遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態であるかに応じて異なる割合で、複数種類の共通予告モードのうちで変更後の演出モードを決定してもよい。

40

#### 【0362】

その後、それぞれの先読み予告モードに応じて所定演出を実行するための設定を行う(ステップS737)。このときには、例えば現在の先読み予告モードや先読み予告カウント値、予告対象となる変動表示において変動表示結果が「大当たり」となるか否か、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含む任意の先読み予告パターン決定条件に基づく所定割合で、それぞれの先読み予告モードにて所定演出を実行するための予告演出パターンが決定されてもよい。あるいは、現在の先読み予告モードに対応して、背景画像となる演出画像や効果音出力、発光体の点灯態様、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含む任意の演出態様を、先読み予告演出の実行回数にかかわらず所定の演出態様とする

50

設定が行われてもよい。

【0363】

具体的な一例として、図39(B)は、先読み予告モードが共通予告Bモードであるときに、予告演出パターンを複数パターンのいずれかに決定する、共通予告Bモードにおける予告演出パターン決定割合の例を示している。図39(B)に示す共通予告Bモードにおける予告演出パターン決定割合の例では、第2特図保留記憶数や変動表示結果に応じて異なる所定割合で、予告演出パターンが複数パターンのいずれかに決定される。例えば第2特図保留記憶数が「0」の場合に、変動表示結果が「ハズレ」であれば予告演出パターンB0Xの決定割合が最も高く、変動表示結果が「小当たり」であれば予告演出パターンB0Yの決定割合が最も高く、変動表示結果が「大当たり」であれば予告演出パターンB0Zの決定割合が最も高くなる。第2特図保留記憶数が「1」の場合には、第2特図保留記憶数が「0」の場合とは異なる予告演出パターンB1X、B1Y、B1Zのいずれかに決定される。こうした設定により、共通予告Bモードであるときには、第2特図保留記憶数に応じて、先読み予告演出における一部または全部の演出態様を異ならせることができる。

10

【0364】

なお、ステップS737の処理が実行されたときの第2特図保留記憶数に応じて異なる割合で予告演出パターンを決定するものに限定されず、例えば共通予告Bモードといった、所定の先読み予告モードにおける先読み予告演出を開始する決定が行われたときの第2特図保留記憶数に応じて異なる割合で、予告演出パターンを決定するものであってもよい。より具体的には、第2始動入賞に基づく変動表示を予告対象とする先読み予告演出が実行される場合に、その先読み予告演出の総実行回数に応じて異なる割合で、予告演出パターンが決定されてもよい。また、先読み予告演出の総実行回数だけでなく、先読み予告カウント値にも応じて異なる割合で、予告演出パターンが決定されてもよい。あるいは、ステップS737の処理が実行されたときにおける先読み予告の残り実行回数に応じて異なる割合で予告演出パターンを決定するものであってもよい。

20

【0365】

すなわち、ステップS737の処理では、同一の先読み予告モードであっても、先読み予告演出の実行が開始されるときの特図保留記憶数に応じて演出内容(演出態様)が異なる予告演出が実行されるように予告演出パターンが決定されてもよい。例えば、先読み予告演出の実行が開始されるときの特図保留記憶数が「1」であるときには、次回の変動表示において変動表示結果が「大当たり」となる可能性を今回の変動表示のみにおいて示唆する一発告知予告のような、1回実行すれば足りる演出を実行するための予告演出パターンを決定してもよい。一方、先読み予告演出の実行が開始されるときの特図保留記憶数が「2」以上であるときには、複数回の変動表示にわたり一連の物語が進行することで、予告対象の変動表示における変動表示結果が「大当たり」となる可能性を示唆するストーリー演出予告のような、複数回実行することで完結する演出を実行するための予告演出パターンを決定してもよい。あるいは、先読み予告演出の実行が開始されてからの変動表示ごとに演出内容(演出態様)が変化する予告演出が実行されるように予告演出パターンが決定されてもよい。

30

【0366】

ステップS737の処理を実行した後は、先読み予告カウント値が先読み予告演出の総実行回数に達したか否かを判定する(ステップS738)。このとき、先読み予告演出の総実行回数に達していなければ(ステップS738; No)、モード移行予告設定処理を終了する。一方、先読み予告演出の総実行回数に達したときには(ステップS738; Yes)、所定のモード移行予告終了フラグをオン状態にセットするとともに(ステップS739)、先読み予告実行設定情報の記憶を消去させてから(ステップS740)、モード移行予告設定処理を終了する。

40

【0367】

尚、本実施の形態では、先読み予告モードが突確予告モードまたは15R予告モードのいずれかであるとき、第2始動入賞の保留記憶の変動カテゴリが該先予告モードに対応し

50

た変動カテゴリである場合にモード変更条件が成立し、共通予告モードに移行する例を説明しているが、本発明はこれに限定されず、先読み予告モードが共通予告モードであるときにおいても、モード変更条件が成立することでモード移行するようにしても良い。この場合の共通予告モードでは、例えば、第2始動入賞の保留記憶の変動カテゴリが「大当り」、「突確」、「小当り」であった場合にモード移行変更条件が成立するものとし、第2始動入賞の保留記憶の変動カテゴリが「大当り」であれば15R予告モード、第2始動入賞の保留記憶の変動カテゴリが「突確」、「小当り」であれば突確予告モードにそれぞれ移行するようにすればよい。

#### 【0368】

図40は、変動表示中演出処理として、図28のステップS172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に示す変動表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した変動表示時間が経過したか否かを判定する(ステップS551)。一例として、ステップS551の処理では、演出制御プロセスタイマ値を更新(例えば1減算)し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、変動表示時間が経過したと判定すればよい。

#### 【0369】

ステップS551にて変動表示時間が経過していない場合には(ステップS551; No)、煽り演出を実行するための煽り演出実行期間であるか否かを判定する(ステップS552)。煽り演出実行期間は、図36に示すステップS531bの処理により選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップS552にて煽り演出実行期間でないときには(ステップS552; No)、ステップS553に進み、ステップS552にて煽り演出実行期間であるときには(ステップS552; Yes)、例えば、演出表示装置5の表示領域における「左」の演出図柄表示エリア5L及び「右」の演出図柄表示エリア5Rに演出図柄が停止表示されている状態において、「中」の演出図柄表示エリア5Cに、例えば先読み予告モードに移行する旨を示す図柄の表示といった、煽り演出を実行するための演出動作制御を行い(ステップS552')ステップS553に進む。

#### 【0370】

ステップS553では、先読み予告演出を実行するための先読み予告演出実行期間であるか否かを判定する(ステップS553)。先読み予告演出実行期間は、例えば図38に示すステップS737の処理による先読み予告モードに応じた演出の実行設定に対応して、図36に示すステップS531a、531bの処理により選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップS553にて先読み予告演出実行期間であるときには(ステップS553; Yes)、例えば先読み予告モードへと移行することを認識可能に報知する演出画像の表示といった、先読み予告演出を実行するための演出動作制御を行う(ステップS553')。ステップS553'の処理では、例えば図38に示すステップS737の処理による先読み予告モードに応じた演出の実行設定に対応して、図36に示すステップS531a、531bの処理により選択された演出制御パターンから、演出制御実行データを読み出す。こうして読み出された演出制御実行データに基づいて作成した各種指令を、表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させる。これにより、演出表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯または点滅または消灯させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて先読み予告演出を実行できればよい。

#### 【0371】

ステップS553'の処理における演出動作制御によりパチンコ遊技機1における演出状態が先読み予告モードに移行したときには、例えば演出モードパuffaの記憶データを更新することなどにより、先読み予告モードであることを特定可能に記憶させてもよい。

また、演出制御用CPU120は、ROM121から読み出す演出制御パターンアドレス設定（ベースアドレス用のベースレジスタ値など）を、移行前の演出モード（通常演出モードなど）に対応した記憶アドレスから、先読み予告モードに対応した記憶アドレスへと変更することにより、演出図柄の変動表示を含む各種演出における演出態様を、切り替えることができればよい。

#### 【0372】

ステップS553にて先読み予告演出実行期間ではないと判定されたときや（ステップS553；No）、ステップS553'の処理を実行した後は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出実行期間であるか否かを判定する（ステップS556）。リーチ演出実行期間は、例えば変動パターンに応じて選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていなければならない。ステップS556にてリーチ演出実行期間であると判定されたときには（ステップS556；Yes）、例えば演出制御パターンから読み出した演出制御実行データなどに基づいて、リーチ演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップS557）。

10

#### 【0373】

ステップS556にてリーチ演出実行期間ではないと判定されたときや（ステップS556；No）、ステップS557の処理を実行した後は、例えば変動パターンに対応して選択された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、演出図柄の変動表示動作を含めた演出動作制御を行ってから（ステップS558）、変動表示中演出処理を終了する。

20

#### 【0374】

ステップS551にて変動表示時間が経過した場合には（ステップS551；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS559）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップS559；No）、変動表示中演出処理を終了して待機する。なお、変動表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

#### 【0375】

ステップS559にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップS559；Yes）、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、演出図柄の変動表示において表示結果となる最終停止図柄（確定演出図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS560）。このときには、当り開始指定コマンド受信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S561）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新する（ステップS562）。その後、モード移行予告終了フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS563）。モード移行予告終了フラグは、「モード移行」の先読み予告演出による予告対象となる変動表示が実行されることに対応して、図38に示すステップS739の処理が実行されたときにオン状態にセットされる。

30

#### 【0376】

ステップS563にてモード移行予告終了フラグがオフであるときには（ステップS563；No）、変動表示中演出処理を終了する。一方、モード移行予告終了フラグがオンであるときには（ステップS563；Yes）、通常演出モードに復帰させる設定を行ってから（ステップS564）、変動表示中演出処理を終了する。例えばステップS564の処理では、演出モードバッファの記憶データを初期化して、先読み予告モードではないことを特定可能に記憶させてもよい。また、演出制御用CPU120は、ROM121から読み出す演出制御パターンアドレス設定（ベースアドレス用のベースレジスタ値など）を、通常演出モードに対応した記憶アドレスへと変更（初期化）することにより、演出図柄の変動表示を含む各種演出における演出態様を、切り替えることができればよい。

40

#### 【0377】

次に、煽り演出の実行態様について、図41～図43に基づいて説明する。尚、本実施

50

の形態では、例えば図 4 1 ( A )、図 4 2 ( A ) に示すように、演出図柄の変動表示が行われているときに、第 1 特図保留記憶数が「 2 」で第 2 特図保留記憶数が「 0 」に対応した保留表示が、始動入賞記憶表示エリア 5 H にて行われているものとする。

【 0 3 7 8 】

図 4 1 ( A ) 及び図 4 1 ( B ) に示すように、演出図柄の変動中において普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が入賞することで、例えば、当該入賞の変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」と判定され、図 2 9 に示すステップ S 8 0 9 の処理において先読み予告の種別として「モード移行」が決定され、ステップ S 8 0 9 A の処理及びステップ S 5 3 1 b の処理において煽り演出実行パターンが選択された場合、  
先ず、図 4 1 ( C ) に示すように、当該始動入賞の保留表示が始動入賞記憶表示エリア 5 H に表示され、演出図柄がハズレを示す組合せで停止表示される。

10

【 0 3 7 9 】

図 4 1 ( D ) に示すように第 1 保留記憶数が「 3 」であることに対応して新たに演出図柄の変動表示が開始されると、図 4 1 ( E ) 及び図 4 1 ( F ) に示すように、演出図柄表示エリア 5 L , 5 R に演出図柄が停止表示された後、煽り演出として演出図柄表示エリア 5 C に先読み予告モードに移行する旨を示す図柄が変動速度を落としながら表示される。そして、図 4 1 ( G ) に示すように、この先読み予告モードに移行する旨を示す図柄が演出図柄表示エリア 5 C に停止表示される。続いて、第 1 保留記憶数が「 2 」であることに  
対応して新たな変動表示が開始されると、「モード移行」の先読み予告演出を実行するための先読み予告実行設定情報が記憶されていることから、モード移行予告設定処理が実行  
される。ここでは、ステップ S 7 2 1 の処理により第 2 始動入賞割込みフラグがオフであると判定されたことなどに基づいて、ステップ S 7 2 3 の処理により先読み予告モードが  
突確予告モードに決定される。そして、ステップ S 7 3 7 の処理による演出実行設定に応じて、例えば図 4 1 ( H ) に示すように、トンボのキャラクタ M C 1 を示す演出画像とカ  
エルのキャラクタ M C 2 を示す演出画像とを表示する演出動作を含んだ突確予告モードにおける先読み予告演出が開始される。

20

【 0 3 8 0 】

また、図 4 2 ( A ) 及び図 4 2 ( B ) に示すように、演出図柄の変動中において普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が入賞することで、例えば、当該入賞の変動表示結果が「ハズレ」と判定され、図 2 9 に示すステップ S 8 0 9 の処理において先  
読み予告の種別として「予告なし」が決定され、ステップ S 8 0 9 A の処理及びステップ S 5 3 1 b の処理において煽り演出実行パターンが選択された場合、先ず、図 4 2 ( C )  
に示すように、当該始動入賞の保留表示が始動入賞記憶表示エリア 5 H に表示され、演出図柄がハズレを示す組合せで停止表示される。

30

【 0 3 8 1 】

図 4 2 ( D ) に示すように第 1 保留記憶数が「 3 」であることに対応して新たに演出図柄の変動表示が開始されると、図 4 2 ( E ) 及び図 4 2 ( F ) に示すように、演出図柄表示エリア 5 L , 5 R に演出図柄が停止表示された後、煽り演出として演出図柄表示エリア 5 C に先読み予告モードに移行する旨を示す図柄が変動速度を落としながら表示される。そして、図 4 2 ( G ) 及び図 4 2 ( H ) に示すように、この先読み予告モードに移行する  
旨を示す図柄が演出図柄表示エリア 5 C に停止せず、他の演出図柄が停止することで演出図柄がハズレを示す組合せで停止表示される。第 1 保留記憶数が「 2 」であることに  
対応して新たな変動表示が開始されると、「モード移行」の先読み予告演出が実行されることなく、通常の演出図柄の変動表示が実行される。

40

【 0 3 8 2 】

また、図 4 3 ( A ) 及び図 4 3 ( B ) に示すように、演出図柄の変動表示が行われているときに、第 1 特図保留記憶数が「 1 」で第 2 特図保留記憶数が「 0 」に対応した保留表示が、始動入賞記憶表示エリア 5 H にて行われており、且つ該保留表示が通常の態様（例えば、「」表示）にて表示されている状態において、演出図柄の変動中において普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が入賞することで、例えば、当該入賞の

50



変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」と判定され、図29に示すステップS809の処理において先読み予告演出として「保留表示」+「モード移行」が決定されることでステップS809Aの処理及びステップS531aの処理において煽り演出非実行パターンが選択された場合、先ず、図43(C)に示すように、図43(B)にて発生した第1始動入賞により第1特図保留記憶数が「2」となったことで、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて、通常の保留表示とは形状の異なる「保留表示」の先読み予告演出が実行される。この状態において、図43(D)に示すように、当該始動入賞の保留表示が始動入賞記憶表示エリア5Hに表示され、演出図柄がハズレを示す組合せで停止表示される。

#### 【0383】

10

そして、図43(E)に示すように第1保留記憶数が「2」であることに対応して新たに演出図柄の変動表示が開始されると、「モード移行」の先読み予告演出を実行するための先読み予告実行設定情報が記憶されていることから、モード移行予告設定処理が実行される。ここでは、ステップS721の処理により第2始動入賞割込みフラグがオフであると判定されたことなどに基づいて、ステップS723の処理により先読み予告モードが突確予告モードに決定される。そして、ステップS737の処理による演出実行設定に応じて、例えば図43(E)に示すように、トンボのキャラクタMC1を示す演出画像とカエルのキャラクタMC2を示す演出画像とを表示する演出動作を含んだ突確予告モードにおける先読み予告演出が開始される。

#### 【0384】

20

尚、本実施の形態の図43では、先読み予告演出として「保留表示」+「モード移行」が決定されたことで煽り演出が実行されない変動表示が実行されて突確予告モードが開始される例、つまり、「保留表示」の先読み演出が決定されている場合の例を示したが、例えば、予め始動入賞記憶表示エリア5Hにおける第2特図保留記憶が存在せず、第1特図保留記憶に対応した保留表示において通常の保留表示とは形状の異なる「保留表示」の先読み予告演出が実行されている場合においても、第1始動入賞が発生することで、該入賞の変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」と判定された場合には、第1始動入賞口に遊技球が入賞することによりステップS809Aの処理及びステップS531aの処理において煽り演出非実行パターンが選択され、当該始動入賞の変動表示においては、煽り演出が実行されずに突確予告モードにおける先読み予告演出が開始されるようになっている。

30

#### 【0385】

また、本実施の形態では、図43に示すように、第1特図保留記憶数が「1」で第2特図保留記憶数が「0」に対応した保留表示が、始動入賞記憶表示エリア5Hにて行われており、且つ該保留表示が通常の態様にて表示されている状態において、演出図柄の変動中に第1始動入賞口に遊技球が入賞することで、「保留表示」の先読み予告演出と「モード移行」の先読み予告演出とが同時決定され、該演出図柄の変動中に「保留表示」の先読み予告演出が実行されるとともに、該演出図柄の変動が終了して次の演出図柄の変動開始時に「モード移行」の先読み予告演出を実行しているが、本発明はこれに限定されず、例えば、演出図柄の変動中に第1始動入賞口に遊技球が入賞することで、「保留表示」の先読み予告演出と「モード移行」の先読み予告演出とが同時決定された場合、該演出図柄の変動中に「保留表示」の先読み予告演出及び「モード移行」の先読み予告演出を同時に実行するようにしても良い。

40

#### 【0386】

また、本実施の形態では、始動入賞に応じて「モード移行」の先読み予告演出が決定された場合には、該始動入賞が発生したときに実行されている変動表示が終了した次の変動表示の開始時において「モード移行」の先読み予告演出が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら「モード移行」の先読み予告演出を、例えば、始動入賞時において実行されている変動表示の終了後における2回目や3回目等の変動表示において開始するようにしても良い。このように、始動入賞時において実行され

50

ている変動表示の終了後における２回目や３回目等の変動表示において「モード移行」の先読み予告演出を実行する場合には、「モード移行」の先読み予告演出が決定された始動入賞の変動表示までの複数の変動表示において演出図柄がハズレを示す組合せで停止表示される煽り演出（図４２（Ｆ）、図４２（Ｇ）参照）と、先読み予告モードに移行する旨を示す図柄が停止表示される煽り演出（図４１（Ｇ）参照）と、を実行するようにし、先読み予告モードに移行する旨を示す図柄が停止表示される煽り演出が実行されるまでの間に演出図柄がハズレを示す組合せで停止表示される煽り演出を繰り返すようにすれば良い。更に、この場合は、先読み予告モードに移行する旨を示す図柄が停止表示される煽り演出が実行されるまでの間に演出図柄がハズレを示す組合せで停止表示される煽り演出が実行される回数に応じて、「モード移行」の先読み予告演出が決定された始動入賞の変動表示において「大当たり」となる期待度が異なるようにしても良い。

10

#### 【０３８７】

更に、本実施の形態では、図４３に示すように、第１特図保留記憶数が「１」で第２特図保留記憶数が「０」に対応した保留表示が、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにて行われており、且つ該保留表示が通常の態様にて表示されている状態において、演出図柄の変動中に第１始動入賞口に遊技球が入賞することで、「保留表示」の先読み予告演出と「モード移行」の先読み予告演出とが同時決定され、該演出図柄の変動中に「保留表示」の先読み予告演出が実行されるとともに、該演出図柄の変動が終了して次の演出図柄の変動開始時に「モード移行」の先読み予告演出を実行しているが、本発明はこれに限定されず、例えば、演出図柄の変動中に第１始動入賞口に遊技球が入賞することで、「保留表示」の先読み予告演出と「モード移行」の先読み予告演出とが同時決定された場合、該第１始動入賞の保留記憶の保留表示を始動入賞記憶表示エリア５Ｈにて通常の態様にて表示するとともに、次の変動表示の開始時に「保留表示」の先読み予告演出と「モード移行」の先読み予告演出とを同時に実行するようにしても良い。

20

#### 【０３８８】

次に、「モード移行」の先読み予告演出による予告対象となる変動表示において、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合の演出態様について、図４４に基づいて説明する。

#### 【０３８９】

図４４（Ａ）に示すように、トンボのキャラクタＭＣ１を示す演出画像とカエルのキャラクタＭＣ２を示す演出画像とを表示する演出動作を含んだ突確予告モードにおける先読み予告演出が開始されると（図４１（Ｈ）及び図４３（Ｅ）参照）、図４４（Ｂ）に示すように、第１特図保留記憶数が「１」であることに対応して、「モード移行」の先読み予告演出による予告対象となる新たな変動表示が開始される。このときには、図３８に示すステップＳ７３７の処理による演出実行設定などに応じて、例えば図４４（Ｃ）に示すように、カエルのキャラクタＭＣ２がトンボのキャラクタＭＣ１を食べるような演出画像を表示する。これにより、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる可能性があることを、遊技者が認識可能に示唆する。その後、例えば図４４（Ｄ）に示すような短期開放チャンス目として予め定められた演出図柄などが導出される。こうして変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となったことに基づいて、図４４（Ｅ）に示すような演出画像の表示などにより突確となる旨の報知が行われる。なお、突確となる旨の報知は行われず、任意の演出が実行されてもよい。そして、突確におけるラウンド遊技が実行されて、例えば図４４（Ｆ）に示すように、特別可変入賞球装置７に形成された大入賞口が短期間にわたり開放状態となる。

30

40

#### 【０３９０】

次に、「モード移行」の先読み予告演出が開始された後、第２始動入賞の発生に基づき割り込んで実行される変動表示において、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となる場合の演出態様について、図４５及び図４６に基づいて説明する。

#### 【０３９１】

この場合、図４５（Ａ）に示すように、トンボのキャラクタＭＣ１を示す演出画像とカ

50

エルのキャラクタMC2を示す演出画像とを表示する演出動作を含んだ突確予告モードにおける先読み予告演出が開始されると(図41(H)及び図43(E)参照)、図45(B)に示すように、開放状態となった第2始動入賞口を3個の遊技球が通過(進入)して、第2始動入賞が3回連続して発生する。これにより、第2特図保留記憶数が「3」となり、例えば図45(C)に示すように始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表示が更新される。また、図29に示すステップS803の処理により先読み予告演出を実行中であると判定されたことに基づいて、ステップS804の第2始動入賞割込み判定処理として、図31に示すような処理が実行される。ここでは、先読み予告演出の残り実行回数が「1」であり、第2特図保留記憶数が「3」であることから、ステップS606の処理が実行されて第2始動入賞割込みフラグがオン状態にセットされる。また、ステップS607の処理では、突確予告モードであるときに、主基板11から伝送された第2始動口入賞指定コマンドによる変動カテゴリが「大当たり」となり、モード変更条件が成立したと判定される。

#### 【0392】

このとき、図31に示すステップS609の処理で入賞時モード変更報知を実行するための制御が行われることで、例えば図45(C)に示すようなウィンドウWN1を示す演出画像が演出表示装置5の画面上に表示される。これにより、第2始動入賞が発生したときに、「モード移行」の先読み予告演出における演出モードが変更されることを、予め遊技者が認識可能に報知する。その後、例えば図45(D)に示すような演出図柄が導出されて、演出の変動表示が終了する。

#### 【0393】

続いて、第2特図保留記憶数が「3」であることから、第2特図を用いた特図ゲームが実行され、これに対応した新たな変動表示が開始される。このときには、図38に示すステップS721の処理により第2始動入賞割込みフラグがオンであると判定されたことに基づいて、ステップS728～S730の処理が実行される。ここでは、3番目の第2始動入賞に基づく変動表示において、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」になるものとする。この場合、ステップS729の処理により、先読み予告カウント値を保持して、先読み予告演出の総実行回数を「4」に変更すればよい。このように、図45(A)および図45(C)に示した1回目の先読み予告演出を含めて、合計で4回の先読み予告演出を実行するように設定を変更すればよい。

#### 【0394】

また、図38に示すステップS732の処理によりモード変更フラグがオンであると判定されたことに基づいて、ステップS734の処理を実行して、第2特図保留記憶数が「3」以上であるか否かを判定する。ここでは、今回の変動表示が開始されることに基づいて1減算された第2特図保留記憶数が「2」となっていることから、ステップS735の処理により共通予告Aモードへの変更設定が行われる。これにより、例えば図45(E)に示すような演出画像を表示する演出動作を含んだ共通予告Aモードにおける先読み予告演出が開始される。その後、例えば図45(F)に示すような演出図柄が導出されて、演出図柄の変動表示が終了する。

#### 【0395】

続いて、第2特図保留記憶数が「2」であることから、新たな変動表示が開始され、図46(A)に示すような演出画像を表示する演出動作を含んだ共通予告Aモードにおける先読み予告演出を実行した後、例えば図46(B)に示すような演出図柄が導出されて、演出図柄の変動表示が終了する。この場合、第2特図保留記憶数が「1」であることに基づいて、「モード移行」の先読み予告演出による予告対象となる新たな変動表示が開始される。このときには、図38に示すステップS737の処理による演出実行設定などに応じて、例えば図46(C)および(D)に示すような演出画像を表示する演出動作を含んだ先読み予告演出が実行される。その後、例えば図46(E)に示すような大当たり組合せの演出図柄などが導出される。こうして変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となったことに基づいて、通常開放大当たり状態におけるラウンド遊技が実行される。

## 【0396】

このように、「モード移行」の先読み予告演出が開始された後に、予告対象となる変動表示が開始されるより前に第2始動入賞が発生したことに基づく変動表示が割り込んで実行されるときには、所定のモード変更条件が成立することにより、突確予告モードのような特定の大当たり遊技状態（短期開放大当たり状態）に制御される可能性があることを示唆する先読み予告モードから、共通予告モードのような複数の大当たり遊技状態のいずれかに制御される可能性があることを示唆する先読み予告モードに変更できる。

## 【0397】

また、図45および図46に示すように、突確予告モードとなる「モード移行」の先読み予告演出を開始して、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となって短期開放大当たり状態に制御される可能性があることを示唆した後、第2始動入賞の発生に基づく変動表示が割り込んで実行されることに基づくモード変更条件が成立したときに、短期開放大当たり状態と通常開放大当たり状態のいずれかに制御される可能性があることを示唆する共通予告モードに変更する。すなわち、共通予告モードによって示唆される大当たり遊技状態には、短期開放大当たり状態よりも遊技者にとって有利度の高い通常開放大当たり状態が含まれている。こうして、突確予告モードから共通予告モードに変更されることで、短期開放大当たり状態だけでなく通常開放大当たり状態にも制御される可能性があることを示唆して、遊技者にとってより有利度の高い大当たり遊技状態に制御される期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【0398】

一方、15R予告モードとなる「モード移行」の先読み予告演出を開始して、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」または「確変」となって通常開放大当たり状態に制御される可能性があることを示唆した後でも、図31に示すステップS607の処理にてモード変更条件が成立したと判定されたときには、共通予告モードに変更して、短期開放大当たり状態と通常開放大当たり状態のいずれかに制御される可能性があることを示唆できる。

## 【0399】

尚、本実施の形態では、先読み予告モードとして突確予告モードが実行され、該突確予告モードにおける「モード移行」の先読み予告演出による予告対象の変動表示において短期開放チャンス目として予め定められた演出図柄などが導出されることで「突確」となる例を例示したが、本発明においては、「モード移行」の先読み予告演出による予告対象の変動カテゴリによっては、先読み予告モードとして15R予告モードまたは共通予告モードが実行される場合もある。特に、先読み予告モードとして共通予告モードが実行される場合は、図33に示すように、実行中の先読み予告モードが共通予告モードである場合のモード変更条件が設定されていないため、図45(B)のように開放状態となった第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して、第2始動入賞による変動表示が第1保留記憶として記憶されている予告対象の変動表示に割り込んで実行される場合であっても、第2始動入賞口により第2保留記憶として記憶されている保留記憶の変動カテゴリに拘らず、モードが変更されることはない。

## 【0400】

また、本実施の形態では、図45に示すように、突確予告モードの演出図柄の変動表示中に第2始動入賞が3回連続して発生する事及びモード変更条件が成立したことに基づいて、次の変動表示開始時に先読み予告モードが突確予告モードから共通予告モードに変更する例を示したが、本発明はこれに限定されず、先読み予告モードを突確予告モードから共通予告モードに変更するタイミングは、第2始動入賞が発生してモード変更条件が成立した変動表示中であってもよく、また、本実施の形態のように第2始動入賞が複数回連続して発生した場合には、該複数回連続して発生した第2始動入賞の保留記憶の変動表示のいずれかの変動開始時に実行されれば良い。

## 【0401】

また、前記実施例では、現在の遊技状態が時短制御を伴う時短制御中（高ベース状態）

である場合にも、先読み予告演出を実行する形態を例示したが、これら時短制御中（高ベース状態）である場合において先読み予告演出を実行する場合には、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ため、高ベース状態において第1始動入賞の発生に基づく先読み予告演出した場合、変動表示結果が「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変動表示を継続して実行することができ、高ベース状態であるときには、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始動入賞の発生に基づく先読み予告演出のみを実行し、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始動入賞の発生に基づく先読み予告演出を実行しないように制限するようにしても良いし、更には、先読み予告演出の対象となる保留記憶による変動表示が実行されるまでの回数が増加することにより、先読み予告演出が不適切な予告とならないようにするために演出制御が複雑化してしまうので、これら演出制御が複雑化してしまうことや先読み予告演出が不適切な予告となってしまうことを防止するために、時短制御中（高ベース状態）である場合においては、先読み予告演出を実行自体を制限するようにしても良い。

10

#### 【0402】

図21に示すステップS244の処理では、例えば図8に示すような決定割合で大当り種別が複数種別のいずれかに決定される。したがって、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことに基づく変動特図が「第2特図」の変動表示に対応して、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことに基づく変動特図が「第1特図」の変動表示よりも高い割合で、大当り種別が「確変」に決定されることで、遊技者にとって有利度の高い大当り遊技状態に制御される。こうした決定割合の設定により、変動特図が「第1特図」の変動表示を予告対象とする「モード移行」の先読み予告演出では、先読み予告モードが突確予告モードに決定されることが多くなる一方、その後第2始動入賞の発生によりモード変更条件が成立するときには、変動特図が「第2特図」の変動表示に対応して、遊技者にとって有利度の高い大当り遊技状態に制御される可能性が高くなる。こうして、突確予告モードから共通予告モードへと変更される頻度は、15R予告モードから共通予告モードへと変更される頻度よりも高くなる。これにより、先読み予告モードが変更されたときに、遊技者にとって有利度の高い大当り遊技状態に制御される期待感を高めることができる。

20

#### 【0403】

以上、本実施の形態においては、「保留表示」の先読み予告演出の実行中においては、煽り演出が実行可能な「モード移行」の先読み予告演出の実行が制限されるため、「保留表示」の先読み予告演出の実行中において煽り演出が実施されることによって、「保留表示」の先読み予告演出にて特定表示結果となる可能性が予告されている保留記憶を対象とした「モード移行」の先読み予告演出が実行されることが、「モード移行」の先読み予告演出が開始される前に遊技者に事前に察知されてしまうことにより、「モード移行」の先読み予告演出の演出効果が著しく低下してしまうことがないので、前記した引用文献のように、「保留表示」の先読み予告演出の実行中に煽り演出が実行されることによって、遊技機の興趣が低下してしまうことを防止でき、興趣を向上することができる。

30

#### 【0404】

また、「モード移行」の先読み予告演出に対する遊技者の期待感を向上することができる。

40

#### 【0405】

また、「保留表示」の先読み予告演出の実行中においても「モード移行」の先読み予告演出が実行されるので、「保留表示」の先読み予告演出の実行中において煽り演出を制限するために「モード移行」の先読み予告演出自体を実行しない場合に比較して、遊技機の興趣を向上できる。

#### 【0406】

また、「モード移行」の先読み予告演出の実行中において、変動表示が優先される第2特図の変動表示が実行されるときには、該第2特図の変動表示についての入賞時乱数値判定処理による判定結果が、実行中の「モード移行」の先読み予告演出の予告する種類とは

50

異なる特定遊技状態に制御される旨の判定結果であるときには、該実行中の「モード移行」の先読み予告演出が中止されて特別予告が実行されるので、予告内容の整合性を保ち遊技興趣を向上させることができる。

【0407】

この発明は、上記実施例1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。

【0408】

具体的な一例として、上記実施例1では、突確予告モードとなる「モード移行」の先読み予告演出を開始した後だけでなく、15R予告モードとなる「モード移行」の先読み予告演出を開始した後にも、図33に示すようなモード変更条件が成立したことに基づいて、共通予告モードに変更するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば突確予告モードであるときにはモード変更条件の成立に基づいて共通予告モードに変更可能とする一方で、15R予告モードであるときにはモード変更条件が成立したとしても、共通予告モードへの変更は行われなくともよい。この場合、15R予告モードにて第2始動入賞の発生に基づく変動表示が割り込んで実行されるときには、15R予告モードとなる「モード移行」の先読み予告演出を中止して、通常演出モードに復帰させるようにしてもよい。このとき、15R予告モードにて通常開放大当り状態には制御されない旨を報知する所定演出を実行してから、通常演出モードに復帰させてもよい。このように、突確予告モードであるときにのみモード変更条件の成立に基づいて共通予告モードに変更可能とすることで、遊技者にとって有利度の高い大当り遊技状態に制御される可能性が示唆された後に、遊技者にとって有利度の低い大当り遊技状態にも制御される可能性が示唆される先読み予告演出が実行されることによる期待感の低下（いわゆる「成り下がり」）を防止して、遊技の興趣を向上させることができる。

【0409】

先読み予告モードとして、突確予告モードと共通予告モードとが設けられる一方で、15R予告モードが設けられないものであってもよい。この場合にも、突確予告モードであるときにモード変更条件が成立したことに基づいて、共通予告モードに変更することができればよい。

【0410】

上記実施例1では、先読み予告モードが突確予告モードや15R予告モードであるときに、第2始動入賞の発生に基づいて、その先読み予告モードにより示唆される大当り遊技状態に制御されないと判定した場合であれば、変動表示結果が「ハズレ」となる場合も含めて、モード変更条件が成立して共通予告モードに変更するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第2始動入賞の発生に基づいて変動表示が割り込んで実行される場合に、先読み予告モードにより示唆される大当り遊技状態とは異なる大当り遊技状態に制御されると判定した場合にのみ、モード変更条件が成立して共通予告モードに変更してもよい。すなわち、図31に示すステップS607の処理では、先読み予告モードが突確予告モードであるときに、始動入賞時の変動カテゴリが「大当り」のみに対応して、モード変更条件が成立したと判定する。また、この処理では、先読み予告モードが15R予告モードであるときに、始動入賞時の変動カテゴリが「突確」のみに対応して、モード変更条件が成立したと判定する。この場合には、短期開放大当り状態または通常開放大当り状態といった、特定の大当り遊技状態（複数種類の大当り遊技状態の一部）に制御される可能性があることを示唆する先読み予告モード（突確予告モードまたは15R予告モード）であるときに、第2始動入賞の発生に基づいて変動表示が割り込んで実行されることに基づいて、共通予告モードに変更されたときには、変更前の先読み予告モードでは示唆されなかった他の大当り遊技状態（短期開放大当り状態または通常開放大当り状態）に制御されることが確定する。こうして、先読み予告モードの変更による遊技者の喜び感と遊技や演出の意外性を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 0 4 1 1 】

あるいは、第2始動入賞の発生に基づいて変動表示が割り込んで実行される場合に、先読み予告モードにより示唆される大当り遊技状態と同一の大当り遊技状態に制御されると判定した場合でも、所定割合でモード変更条件が成立して共通予告モードに変更してもよい。例えば、図31に示すステップS607の処理では、先読み予告モードが突確予告モードであるときに、始動入賞時の変動カテゴリが「突確」に対応して、10/100の割合でモード変更条件が成立したと判定する。また、この処理では、先読み予告モードが15R予告モードであるときに、始動入賞時の変動カテゴリが「大当り」に対応して、10/100の割合でモード変更条件が成立したと判定する。この場合には、短期開放大当り状態または通常開放大当り状態といった、特定の大当り遊技状態に制御される可能性があることを示唆する先読み予告モード（突確予告モードまたは15R予告モード）であるときに、第2始動入賞の発生に基づいて変動表示が割り込んで実行されることに对应して、共通予告モードに変更されたときでも、変更前の先読み予告モードで示唆された特定の大当り遊技状態（短期開放大当り状態または通常開放大当り状態）に制御されることがある。こうして、先読み予告モードの変更による遊技や演出の意外性を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

10

## 【 0 4 1 2 】

このように、第2始動入賞の発生に基づいて変動表示が割り込んで実行される場合に、先読み予告モードを変更するか否かの決定が、大当り種別に応じて異なる割合で行われるようにしてもよい。すなわち、突確予告モードや15R予告モードといった先読み予告モードに対応して特定の大当り遊技状態（短期開放大当り状態または通常開放大当り状態）が示唆されているときに、始動入賞時の変動カテゴリが先読み予告モードで示唆されている特定の大当り遊技状態とは異なる大当り遊技状態である場合には、常に（100/100の決定割合で）共通予告モードに変更することで、演出内容の整合性を保つ。一方、始動入賞時の変動カテゴリが先読み予告モードで示唆されている特定の大当り遊技状態と同一の大当り遊技状態である場合には、共通予告モードに変更することもあれば、共通予告モードに変更しないこともあるように設定することで、先読み予告モードの変更による遊技や演出の意外性を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

20

## 【 0 4 1 3 】

あるいは、第2始動入賞の発生に基づいて変動表示が割り込んで実行される場合の先読み予告モードを変更するか否かの決定は、前述のような大当り種別に応じて異なる割合で行われることに替えて、第1始動入賞の発生に基づいて実行されている変動表示中に発生した第2始動入賞の数に応じた異なる割合で行われるようにしても良い。

30

## 【 0 4 1 4 】

あるいは、第2始動入賞の発生に基づいて変動表示が割り込んで実行される場合には、その第2始動入賞の発生に基づく変動表示結果（大当り遊技状態に制御されるか否かの判定結果）にかかわらず、常に（100/100の決定割合で）共通予告モードに変更することで、演出内容の整合性を保つようにしてもよい。

## 【 0 4 1 5 】

あるいは、第2始動入賞の発生に基づいて変動表示が割り込んで実行される場合に、その変動表示における変動表示結果が「ハズレ」になると判定した場合でも、所定割合でモード変更条件を成立させるか否かを決定してもよい。例えば、図31に示すステップS607の処理では、先読み予告モードが突確予告モードや15R予告モードであるときに、始動入賞時の変動カテゴリが「非リーチ」または「スーパーリーチ」に対応して、50/100の割合でモード変更条件が成立したと判定する。あるいは、始動入賞時の通知内容が「非リーチ」に対応して5/100の割合でモード変更条件が成立したと判定する一方で、始動入賞時の変動カテゴリが「スーパーリーチ」に対応して50/100の割合でモード変更条件が成立したと判定してもよい。このように、例えばスーパーリーチのリーチ演出が実行されるといった、「スーパーリーチ」の場合には、「非リーチ」の場合よりも高い割合で、モード変更条件が成立して先読み予告モードの変更が行われてもよい。こ

40

50

の場合には、突確予告モードや１５Ｒ予告モードから共通予告モードに変更されることで、演出図柄の変動表示態様がリーチ態様となってスーパーリーチのリーチ演出が実行されるといった、特定の表示態様となる期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。変動表示結果が「ハズレ」になると判定した場合で、モード変更条件が成立しないと判定したときには、上記実施の形態における図３８に示すステップＳ７２９の処理と同様に、割り込んで実行される変動表示の回数を、先読み予告演出の総実行回数に加算すればよい。あるいは、「モード移行」の先読み予告演出を中止して、通常演出モードに復帰させるようにしてもよい。

#### 【０４１６】

したがって、実行が開始された先読み予告演出で示唆される大当り遊技状態に制御される旨の判定結果とは異なる判定結果である場合として、少なくとも、その先読み予告演出で示唆される大当り遊技状態とは異なる大当り遊技状態に制御される旨の判定結果である場合が含まれていればよく、大当り遊技状態に制御されない旨の判定結果である場合が含まれてもよいし、含まれなくてもよい。

#### 【０４１７】

また、前記実施の形態では、先読み予告モードが突確予告モードまたは１５Ｒ予告モードのいずれかであるとき、第２始動入賞が発生した場合には、第２始動入賞による保留記憶の変動カテゴリが実行されている先読み予告モードの変更条件を満たしていれば先読み予告モードを変更するようにしているが、本発明はこれに限定されず、先読み予告モードが突確予告モードまたは１５Ｒ予告モードのいずれかであるとき、第２始動入賞が発生した場合には、該第２始動入賞による保留記憶において先読み予告処理のステップＳ８０９で「特殊図柄」、「保留表示」、「モード移行」、「保留表示＋モード移行」のいずれかの先読み予告演出の実行が決定された場合に先読み予告モードを変更するようにしてもよい。

#### 【０４１８】

通常開放大当り状態や短期開放大当り状態といった特定の大当り遊技状態となる可能性があることを報知する先読み予告演出は、１５Ｒ予告モードや突確予告モードといった「モード移行」の先読み予告演出に限定されず、例えば演出表示装置５の画面上に所定のキャラクタを示す演出画像を表示することによる「キャラクタ表示」の先読み予告演出や、上記実施の形態でも示した「特殊図柄」の先読み予告演出、複数回の変動表示にわたり所定の物語が進行する「ストーリー演出」の先読み予告演出といった、予告対象となる変動表示が開始されるより前に実行可能な任意の先読み予告演出であればよい。また、演出表示装置５の画面上に所定の演出画像を表示することによる先読み予告演出に代えて、あるいは、演出画像の表示による先読み予告演出とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの効果音出力、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤの点灯動作、遊技領域の内部または外部に設けられた可動部材の動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含めた任意の演出装置による先読み予告演出が実行されてもよい。通常開放大当り状態や短期開放大当り状態といった複数種類の大当り遊技状態のいずれかとなる可能性があることを報知する先読み予告演出も、共通予告モードといった「モード移行」の先読み予告演出に限定されず、予告対象となる変動表示が開始されるより前に実行可能な任意の先読み予告演出であればよい。

#### 【０４１９】

上記実施例１では、図２１に示すステップＳ２４４の処理にて、図８に示すような決定割合で大当り種別が複数種別のいずれかに決定されることで、変動特図が「第２特図」の変動表示に対応して、変動特図が「第１特図」の変動表示よりも高い割合で、大当り種別が「確変」に決定されて、遊技者にとって有利度の高い大当り遊技状態に制御されるものとして説明した。また、図８に示す決定割合によると、変動特図が「第２特図」の変動表示において、大当り種別が「確変」に決定される割合は、大当り種別が「確変」以外に決定される割合よりも高くなる一方、変動特図が「第１特図」の変動表示において、大当り種別が「確変」に決定される割合は、大当り種別が「確変」以外に決定される割合よりも



低くなる。しかしながら、この発明はこれに限定されず、少なくとも変動特図が「第2特図」の変動表示では、変動特図が「第1特図」の変動表示よりも高い割合で、遊技者にとって有利度の高い大当り遊技状態に制御されるものであればよい。すなわち、変動特図が「第2特図」の変動表示において、大当り種別が「確変」に決定される割合のような遊技者にとって有利度の高い所定の大当り遊技状態に決定される割合は、所定の大当り遊技状態以外に決定される割合より低くてもよい。あるいは、変動特図が「第1特図」の変動表示において、大当り種別が「確変」に決定される割合のような遊技者にとって有利度の高い所定の大当り遊技状態に決定される割合は、所定の大当り遊技状態以外に決定される割合より高くてもよい。

#### 【0420】

上記実施例1では、図38に示すステップS723の処理にて、図39(A)に示す「変動カテゴリ」が「上記以外(ハズレ)」の場合に、第2特図保留記憶数に応じて異なる割合で、共通予告モードとするか否かが決定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「変動カテゴリ」にかかわらず、第2特図保留記憶数に応じて異なる割合で、共通予告モードとするか否かが決定されてもよい。すなわち、「変動カテゴリ」の一部または全部と、第2特図保留記憶数とに応じて異なる割合で、共通予告モードとするか否かが決定されればよい。

#### 【0421】

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、突確予告モードや15R予告モード、共通予告モードといった複数種類の演出モードのうちいずれかに移行する「モード移行」の先読み予告演出、「モード移行」以外の先読み予告演出などを実行するための演出表示装置における画像表示動作やスピーカにおける音声出力動作さらには遊技効果ランプや装飾用LEDにおける点灯動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

#### 【0422】

また、本実施の形態においては、第1予告としての「保留表示」の先読み予告演出の実行中における「モード移行」の先読み予告演出の実行を制限することで、「モード移行」の先読み予告演出の一部である煽り演出が実行されずにパチンコ遊技機1の興趣が低下してしまうことを防止する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、第1予告として遊技効果ランプ9による発光演出やスピーカ8L、8Rによる音声による報知演出を実行するように設定し、これら発光演出や音声による報知演出の実行が決定された保留記憶の変動表示が開始するまでの間は、「モード移行」の先読み予告演出の実行を制限するようにしても良い。

#### 【0423】

また、本実施の形態においては、「保留表示」の先読み予告演出の実行が決定されている場合、または「保留表示」の先読み予告演出の実行中である場合は、第2予告の一部である煽り演出を伴う「モード移行」の先読み予告演出を禁止することで、煽り演出の実行を制限する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「保留表示」の先読み予告演出の実行が決定されている場合、または「保留表示」の先読み予告演出の実行中である場合は、「モード移行」の先読み予告演出自体の実行を禁止することによって、煽り演出の実行を制限する他、「モード移行」の先読み予告演出を実行する割合を、本実施の形態における「保留表示」の先読み予告演出の非実行時よりも低く設定することによって、煽り演出の実行を制限するようにしても良い。

#### 【0424】

また、前記実施例では、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンドの受信に応じて変動表示開始待ち処理から変動表示開始設定処理に移行するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コ

10

20

30

40

50

マンドに代えて前変動パターン指定コマンドと後変動パターン指定コマンドとを共に受信したことを条件に、変動表示開始設定処理に移行するようにすることで、コマンドの数を削減しつつ、前変動パターン指定コマンドと後変動パターン指定コマンドのいずれか一方のみを受信しても、変動表示開始設定処理に移行しないことで、演出図柄の変動表示が行されないようにしても良い。

【0425】

また、前記実施例では、大当たりとなる場合とはずれとなる場合とで同一の前変動パターン指定コマンドと後変動パターン指定コマンドを送信する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たりとなる場合とはずれとなる場合とで異なる前変動パターン指定コマンドと後変動パターン指定コマンドを送信することで、前変動パターン指定コマンドまたは後変動パターン指定コマンドから大当たりとなるか否かを、演出制御用CPU120が特定できるようにしても良い。

10

【0426】

尚、前変動パターン指定コマンドにて特定される特定演出のカテゴリを送信する場合には、特定演出のカテゴリとリーチ演出のカテゴリとの組み合わせを1のコマンドにて送信しても良いし、特定演出のカテゴリとリーチ演出のカテゴリとを個別のコマンドにて送信するようにしても良い。

【0427】

また、前変動パターン指定コマンドにて特定される特定演出のカテゴリを送信する場合には、これら前変動パターン指定コマンドに基づくカテゴリを送信するための各処理と、後変動パターン指定コマンドに基づくカテゴリを送信するための各処理とをモジュール化して、共通の処理部分については、同一の処理モジュールを使用することで、プログラム全体の容量を削減するようにしても良い。

20

【0428】

また、前記実施例では、後変動パターンを先に決定する形態を例示しているが、前変動パターンを先に決定するようにしても良い。

【0429】

また、後変動パターンを決定した後、該決定した後変動パターンに対応付けられた前変動パターンのみを決定可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前変動パターンと後変動パターンとを全く無関係に選択するようにしても良い。

30

【0430】

また、前記実施例においては、図9～図12に示すように、変動表示する特別図柄の種別(第1特図、第2特図)に対応する保留記憶数にかかわらず、合計保留記憶数に応じて後変動パターンを決定し、該決定した後変動パターンに対応する前変動パターンを決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示する特別図柄の種別(第1特図、第2特図)に対応する保留記憶数に応じて後変動パターンや前変動パターンを決定するようにしても良い。

【0431】

また、前記実施例においては、始動入賞時に実行する入賞時乱数判定処理と、変動開始時に実行する変動パターン設定処理とを個別の処理とした形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら入賞時乱数判定処理や変動パターン設定処理における各処理をモジュール化して、共通の処理部分については、同一の処理モジュールを使用することで、プログラム全体の容量を削減するようにしても良い。

40

【0432】

また、前記実施例においては、「保留表示」の先読み予告演出パターンとして、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留表示を、通常時とは異なる特殊態様である「」表示によって実行したが、本発明はこれに限定されず、「保留表示」の先読み予告演出パターンの特殊態様は、通常の態様である「」表示と異なる形状や色の組合せによって複数パターン設けても良い。この場合は、「保留表示」の先読み予告演出パターンの特殊態様間に強弱関係を設けることで、始動入賞記憶表示エリア5Hに表示される「保留表示」の先

50

読み予告演出パターンの特特殊態様に応じて「モード移行」の先読み予告演出の制限度合いを異ならせても良い。具体的には、「保留表示」の先読み予告演出パターンの特特殊態様として「」表示（弱表示）と「」表示（強表示）とを設け、始動入賞記憶表示エリア５Ｈに「」表示が表示されている場合は、「モード移行」の先読み予告演出の実行を「保留表示」の先読み予告演出が非実行の場合よりも少ない割合で決定し、始動入賞記憶表示エリア５Ｈに「」表示が表示されている場合は、「モード移行」の先読み予告演出の実行を禁止するようにしても良い。

【実施例２】

【０４３３】

次に、実施例２に係る遊技機につき、図４７から図５４を参照して説明する。尚、前記実施例と同一構成で重複する構成を省略する。

【０４３４】

図４７は、第２始動入賞割込み判定処理として、図２９のステップＳ８０４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。尚、本実施の形態では、ステップＳ６０１～ステップＳ６０６及びステップＳ６１０の処理は実施例１と同一につき説明を省略し、ステップＳ６０７～ステップＳ６０９に替えて実行されるステップＳ６０７０、ステップＳ６０８０の処理について説明する。

【０４３５】

ステップＳ６０６の処理の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予め定められた特殊演出条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ６０７０）。特殊演出条件は、特殊演出として予め定められた演出を実行するための条件である。この実施の形態では、「モード移行」の先読み予告演出を実行することで移行可能な演出モードである複数種類の先読み予告モードとして、突確予告モードと、１５Ｒ予告モードとが、予め用意されている。突確予告モードは、予告対象となる変動表示において変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となることで、短期開放ラウンドが実行される短期開放大当たり状態に制御される可能性があることを示唆する演出モードである。１５Ｒ予告モードは、予告対象となる変動表示において変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」または「確変」となることで、通常開放ラウンドが実行される通常開放大当たり状態に制御される可能性があることを示唆する演出モードである。なお、突確予告モードは、短期開放大当たり状態に制御される可能性だけでなく、変動表示結果が「小当たり」となることで小当たり遊技状態に制御される可能性があることも示唆できる。

【０４３６】

図４８は、特殊演出条件の設定例を示している。図４８に示す設定例では、先読み予告モードが突確予告モードまたは１５Ｒ予告モードのいずれかであるときに、始動入賞時の変動カテゴリが所定内容であることに対応して、特殊演出条件が成立する。ここでの変動カテゴリは、新たな受信コマンドに含まれる第２始動口入賞指定コマンドで示される変動カテゴリであり、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにて新たな保留表示番号と対応付けて記憶される。先読み予告モードが突確予告モードであるときには、始動入賞時の変動カテゴリが「大当たり」であれば、特殊演出条件が成立する。一方、先読み予告モードが１５Ｒ予告モードであるときには、始動入賞時の変動カテゴリが「突確」または「小当たり」のいずれかであれば、特殊演出条件が成立する。

【０４３７】

このように、短期開放大当たり状態や小当たり遊技状態となる可能性があることを示唆する突確予告モードであるときには、第２始動入賞の発生に基づく始動入賞時の変動カテゴリが、突確予告モードにより示唆される短期開放大当たり状態とは異なる大当たり遊技状態に対応した「大当たり」であるときに、特殊演出実行条件を成立させる。また、通常開放大当たり状態となる可能性があることを示唆する１５Ｒ予告モードであるときには、第２始動入賞に基づく始動入賞時の変動カテゴリが、１５Ｒ予告モードにより示唆される通常開放大当たり状態とは異なる大当たり遊技状態に対応した「突確」であるときに、特殊演出条件を成立させる。こうした特殊演出条件の成立に基づいて特殊演出が実行される。これにより、「

モード移行」の先読み予告演出で所定の先読み予告モードに移行してから、第2始動入賞の発生に基づく変動表示が割り込んで実行されることに対応して、先読み予告モードで示唆される特定の大当り遊技状態とは異なる大当り遊技状態に制御されることを、遊技者が認識可能に報知する。

【0438】

図47に示すステップS6070にて特殊演出条件が成立していないときには(ステップS6070; No)、第2始動入賞割込み判定処理を終了し、特殊演出条件が成立したときには(ステップS6070; Yes)、例えばRAM122の所定領域(演出制御フラグ設定部など)に設けられた特殊演出フラグをオン状態にセットしてから(ステップS6080)、第2始動入賞割込み判定処理を終了する。

10

【0439】

図49は、モード移行予告設定処理として、図37のステップS707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。尚、本実施の形態では、ステップS721、ステップS728～ステップS731、ステップS737～ステップS740の処理は実施例1と同一につき説明を省略し、ステップS723に替えて実行されるステップS7230、ステップS732～ステップS736に替えて実行されるステップS7320～7330の処理について説明する。第2始動入賞割込みフラグがオフである場合(ステップS721; No)、演出制御用CPU120は、「モード移行」の先読み予告演出の実行を開始させる変動表示に対応したモード移行予告開始時であるか否かを判定する(ステップS722)。

20

【0440】

ステップS722にてモード移行予告開始時であると判定された場合には(ステップS722; Yes)、「モード移行」の先読み予告演出を実行して移行させる演出モードを、複数種類の先読み予告モードのいずれかに決定する(ステップS7230)。一例として、ステップS7230の処理では、先読み予告モード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モード決定テーブルを選択してセットする。先読み予告モード決定テーブルでは、先読み予告モード決定用の乱数値と比較される数値(決定値)が、突確予告モードまたは15R予告モードといった、複数種類の先読み予告モードに割り当てられていればよい。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のランダムカウンタなどから抽出した先読み予告モード決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、先読み予告モード決定テーブルを参照することにより、移行先の演出モードとなる先読み予告モードを決定すればよい。

30

【0441】

図50(A)は、先読み予告モード決定割合の例を示しているこの先読み予告モード決定割合の例では、「モード移行」の先読み予告演出による予告対象となる変動表示に対応して伝送された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)による通知内容(入賞時判定結果の指定内容)に応じて、先読み予告モードが決定される割合を異ならせている。予告対象となる変動表示に対応する通知内容(変動カテゴリ)は、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおけるコマンドの記憶内容などから特定すればよい。

40

【0442】

図50(A)に示す決定例において、「変動カテゴリ」が「大当り」である場合には、常に(決定割合が100/100)15R予告モードに決定される一方、突確予告モードには決定されない(決定割合が0/100)ように制限される。また、「変動カテゴリ」が「突確」である場合には、常に突確予告モードに決定される一方、15R予告モードには決定されないように制限される。「変動カテゴリ」が「小当り」である場合にも、常に突確予告モードに決定される一方、15R予告モードには決定されないように制限される。「変動カテゴリ」が「上記以外(ハズレ)」である場合には、所定割合で突確予告モードまたは15R予告モードのいずれかに決定される。

【0443】

50

こうした設定において、15R 予告モードに移行したときには、「モード移行」の先読み予告演出で予告対象となる変動表示において、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」または「確変」となる可能性がある一方、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる可能性はない。また、突確予告モードに移行したときには、予告対象となる変動表示において、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる可能性や変動表示結果が「小当り」となる可能性がある一方、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」または「確変」となる可能性はない。

#### 【0444】

このように、「モード移行」の先読み予告演出により演出モードが15R 予告モードに移行したときには、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」または「確変」となることで通常開放大当り状態に制御される可能性があることを示唆できる。一方、15R 予告モードに移行したときに、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となることで短期開放大当り状態に制御される可能性があることは示唆されない。また、突確予告モードに移行したときには、短期開放大当り状態に制御される可能性があることを示唆できる一方、通常開放大当り状態に制御される可能性があることは示唆されない。

#### 【0445】

15R 予告モードに移行する先読み予告演出は、変動表示結果が「大当り」となる場合のうち、大当り種別が「非確変」または「確変」のいずれかになる場合という、2つの大当り種別のいずれかになる可能性を示唆する。このように、複数種類の大当り遊技状態に含まれる一部の大当り遊技状態となる可能性を示唆する特定示唆演出となる先読み予告演出は、2以上の大当り種別のいずれかになる可能性を示唆するものであってもよい。また、突確予告モードに移行する先読み予告演出は、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる可能性に加えて、変動表示結果が「小当り」となる可能性も示唆する。このように、複数種類の大当り遊技状態に含まれる一部の大当り遊技状態となる可能性を示唆する特定示唆演出となる先読み予告演出は、大当り遊技状態となる可能性だけでなく、大当り遊技状態とは異なる小当り遊技状態といった特殊遊技状態となる可能性を示唆するものであってもよい。なお、特定示唆演出となる先読み予告演出は、複数の大当り種別に含まれる単一の大当り種別になる可能性のみを示唆するものであってもよい。

#### 【0446】

また、ステップS731においてモード移行予告開始時ではないと判定されたときには（ステップS731；No）、特殊演出フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS7320）。特殊演出フラグは、第2始動入賞が発生したときに所定の特殊演出条件が成立したことに基づいて、図47に示すステップS6080の処理によりオン状態にセットされる。

#### 【0447】

ステップS7320にて特殊演出フラグがオンであると判定された場合には（ステップS7320；Yes）、今回の変動表示が先読み予告演出による予告対象となる変動表示であるか否かを判定する（ステップS7321）。例えば、ステップS7321の処理では、先読み予告カウント値が先読み予告演出の総実行回数と合致するときに、予告対象となる変動表示であると判定すればよい。

#### 【0448】

ステップS722にてモード移行予告開始時ではないと判定された場合や（ステップS722；No）、ステップS7230の処理を実行した場合、ステップS7320にて特殊演出フラグがオフであると判定された場合（ステップS7320；No）、ステップS7321にて予告対象の変動表示ではないと判定された場合には（ステップS7321；No）、特殊演出が実行されない変動表示が開始されることになる。このときには、それぞれの先読み予告モードに応じて所定演出を実行するための設定を行う（ステップS737）。

#### 【0449】

ステップS7321にて予告対象の変動表示であると判定された場合には（ステップS

10

20

30

40

50

7 3 2 1 ; Y e s )、特殊演出を実行するための設定を行う(ステップS 7 3 2 2)。ステップS 7 3 2 2の処理では、例えば現在の先読み予告モードが突確予告モードであるか1 5 R 予告モードであるかに応じて、予め用意された複数の特殊演出パターンのいずれかが使用パターンに決定されてもよい。図5 0 ( B )は、ステップS 7 3 2 2の処理による特殊演出パターンの決定例を示している。この実施の形態では、複数の特殊演出パターンとして、特殊演出パターンT P Aと特殊演出パターンT P Bとが予め用意されている。図5 0 ( B )に示す決定例では、今回の変動表示における変動表示内容に応じて、複数の特殊演出パターンT P A、T P Bのいずれかが使用パターンに決定される。演出制御用C P U 1 2 0は、例えば主基板1 1から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンと、変動表示結果通知コマンドで示された変動表示結果との組合せに応じた変動表示内容として、「非リーチ(ハズレ)」、「ノーマルリーチ(ハズレ)」、「スーパーリーチ(ハズレ)」、「非確変/確変(大当たり)」、「突確(大当たり)/小当たり」のいずれであるかを特定すればよい。

10

#### 【0 4 5 0】

図5 0 ( B )に示すように、変動表示内容が「非確変/確変(大当たり)」であるときには、通常開放大当たり状態に制御されることに対応して、特殊演出パターンT P Aが使用パターンに決定される。一方、変動表示内容が「突確(大当たり)/小当たり」であるときには、短期開放大当たり状態や小当たり遊技状態に制御されることに対応して、特殊演出パターンT P Bが使用パターンに決定される。特殊演出パターンT P Aによる特殊演出では、突確予告モードにおいて短期開放大当たり状態に制御されない場合に対応した演出結果を報知した後、通常開放大当たり状態に制御される旨の演出結果が報知される。一方、特殊演出パターンT P Bによる特殊演出では、1 5 R 予告モードにおいて通常開放大当たり状態に制御されない場合に対応した演出結果を報知した後、短期開放大当たり状態や小当たり遊技状態に制御される旨の演出結果が報知される。こうして図4 9に示すステップS 7 3 2 2の処理を実行した後は、特殊演出フラグをクリアしてオフ状態にして(ステップS 7 3 3 0)、ステップS 7 3 9に進む。

20

#### 【0 4 5 1】

図5 1は、変動表示中演出処理として、図2 8のステップS 1 7 2にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。尚、本実施の形態では、ステップS 5 5 1～ステップS 5 5 3'、ステップS 5 5 6～ステップS 5 5 8、ステップS 5 5 9～ステップS 5 6 4の処理は実施例1と同一につき説明を省略する。

30

#### 【0 4 5 2】

ステップS 5 5 3またはステップS 5 5 3'の処理の実行後、演出制御用C P U 1 2 0は、当り報知演出を実行するための当り報知演出実行期間であるか否かを判定する(ステップS 5 5 4 0)。当り報知演出は、特殊演出の一部または全部を含み、先読み予告モードで示唆される特定の大当たり遊技状態とは異なる大当たり遊技状態に制御されることを、遊技者が認識可能に報知する演出である。当り報知演出実行期間は、例えば図4 9に示すステップS 7 3 2 2の処理による特殊演出パターンの決定結果に対応して図3 6に示すステップS 5 3 1 a、5 3 1 bの処理により選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップS 5 5 4 0にて当り報知演出実行期間であると判定されたときには(ステップS 5 5 4 0 ; Y e s)、当り報知演出を実行するための演出動作制御を行う(ステップS 5 5 5 0)。

40

#### 【0 4 5 3】

図5 2は、演出図柄の変動表示中における特殊演出の実行例を示している。「モード移行」の先読み予告演出が実行される場合には、予告対象となる変動表示が開始されるより前に、通常時の演出モード(通常演出モード)とは異なる先読み予告モードに移行する。その後、特殊演出条件の成立に基づいて予告対象となる変動表示が開始されたときには、前回の変動表示から継続する先読み予告演出実行期間T i 1 1となる。このとき、図4 9に示すステップS 7 3 2 2の処理で決定された特殊演出パターンなどに基づいて、先読み予告モードで示唆される特定の大当たり遊技状態には制御されない旨の演出結果が報知され

50

る。例えば、非リーチ組合せの演出図柄といった、ハズレ組合せとなる演出図柄を「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて仮停止表示することで、変動表示結果が「大当たり」にはならないことを報知すればよい。こうして演出結果が報知された後には、当り報知演出実行期間 T i 1 2 となる。このときには、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて演出図柄の変動表示が再び実行される再変動が行われる。あるいは、演出図柄を仮停止表示することなく、例えば演出表示装置 5 の画面上における演出画像の表示などにより、先読み予告モードにおける演出結果が報知されてもよい。こうして先読み予告モードにおける演出結果を報知した後に、例えば演出表示装置 5 の画面上における演出画像の表示などにより、先読み予告モードで示唆された大当たり遊技状態とは異なる大当たり遊技状態に制御される旨の演出結果を報知すればよい。また、大当たり組合せの演出図柄などが導出されることで、変動表示結果が「大当たり」となることを報知すればよい。

10

#### 【 0 4 5 4 】

図 5 1 に示すステップ S 5 5 4 0 にて当り報知実行期間ではないと判定されたときや（ステップ S 5 5 4 0 ; N o）、ステップ S 5 5 5 0 の処理を実行した後は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出実行期間であるか否かを判定する（ステップ S 5 5 6）。

#### 【 0 4 5 5 】

次に、「モード移行」の先読み予告演出が開始された後、第 2 始動入賞の発生に基づき割り込んで実行される変動表示において、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となる場合の演出態様について、図 5 3 及び図 5 4 に基づいて説明する。

20

#### 【 0 4 5 6 】

図 5 3 ( A ) に示すように、トンボのキャラクタ M C 1 を示す演出画像とカエルのキャラクタ M C 2 を示す演出画像とを表示する演出動作を含んだ突確予告モードにおける先読み予告演出が開始されると（図 4 1 ( H ) 及び図 4 3 ( E ) 参照）、突確予告モードにおける先読み予告演出が開始される。一方、この実行例では、図 5 3 ( B ) に示すように、開放状態となった第 2 始動入賞口を 1 個の遊技球が通過（進入）して、第 2 始動入賞が 1 回発生する。これにより、第 2 特図保留記憶数が「1」となり、例えば図 5 3 ( C ) に示すように始動入賞記憶表示エリア 5 H における保留記憶表示が更新される。また、図 2 9 に示すステップ S 8 0 3 の処理により先読み予告演出を実行中であると判定されたことに基づいて、ステップ S 8 0 4 の第 2 始動入賞割込み判定処理として、図 4 7 に示すような処理が実行される。ここでは、先読み予告演出の残り実行回数が「1」であり、第 2 特図保留記憶数が「1」であることから（ステップ S 6 0 5 ; N o）、ステップ S 6 0 6 の処理が実行されて第 2 始動入賞割込みフラグがオン状態にセットされる。また、ステップ S 6 0 7 0 の処理では、突確予告モードであるときに、主基板 1 1 から伝送された第 2 始動口入賞指定コマンドによる通知内容が「大当たり」となり、特殊演出条件が成立したと判定される。その後、例えば図 5 3 ( D ) に示すような確定演出図柄が導出されて、演出図柄の変動表示が終了する。

30

#### 【 0 4 5 7 】

続いて、第 2 特図保留記憶数が「1」であることから、第 2 特図を用いた特図ゲームが優先して実行され、これに対応した新たな変動表示が開始される。このときには、図 4 9 に示すステップ S 7 2 1 の処理により第 2 始動入賞割込みフラグがオンであると判定されたことに基づいて、ステップ S 7 2 8 ~ S 7 3 0 の処理が実行される。ここでは、1 回の第 2 始動入賞に基づく変動表示において、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」になるものとする。この場合、ステップ S 7 2 9 の処理により、先読み予告カウント値を保持して、先読み予告演出の総実行回数を「2」のままとしてもよい。このように、図 5 3 ( A ) および ( C ) に示した 1 回目の先読み予告演出を含めて、合計で 2 回の先読み予告演出を実行するように設定を変更すればよい。

40

#### 【 0 4 5 8 】

また、図 4 9 に示すステップ S 7 3 2 0 の処理により特殊演出フラグがオンであると判定され、ステップ S 7 3 2 1 の処理により予告対象の変動表示であると判定されたことに

50

基づいて、ステップS7322の処理を実行して、特殊演出を実行するための設定が行われる。この実行例では、先読み予告モードが突確予告モードであることから、図50(B)に示す特殊演出パターンTPBが使用パターンに決定される。こうした設定に基づいて、例えば図53(E)に示すような演出画像を表示することなどにより、突確予告モードで示唆された短期開放大当り状態に制御される可能性が低いこと、あるいは、短期開放大当り状態には制御されない旨の確定といった、突確予告モードにおける演出結果が報知される。図53(E)に示す演出画像では、図44(C)に示した演出画像とは異なり、カエルのキャラクタMC2がトンボのキャラクタMC1を食べ損ねることで、短期開放大当り状態には制御されない旨を報知できればよい。その後、特殊演出パターンTPBに対応する演出制御パターンの設定などに基づいて、例えば図53(F)に示すようなハズレ組合せの演出図柄が仮停止表示される。これによっても、突確予告モードで示唆された短期開放大当り状態には制御されない旨を報知できる。

10

#### 【0459】

図53(F)に示すような演出図柄が仮停止表示されたときでも、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示は継続して実行されている。そして、演出表示装置5の画面上では演出図柄の変動表示が再び実行される(再変動表示)。このときには、例えば図54(A)に示すように、キャラクタCH1が登場するような演出画像を表示した後、図54(B)および(C)に示すように、キャラクタCH1がトンボのキャラクタMC1を捕まえてカエルのキャラクタMC2に与え、それをカエルのキャラクタMC2が食べるような特殊演出が実行される。このような演出画像の表示による特殊演出は、突確予告モードで示唆された短期開放大当り状態とは異なる通常開放大当り状態に制御される旨の演出結果を報知する当り報知演出となる。その後、図54(D)に示すように、大当り組合せの演出図柄などが導出される。こうして変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」となったことに基づいて、通常開放大当り状態におけるラウンド遊技が実行される。

20

#### 【0460】

特殊演出に含まれる当り報知演出では、例えば図54(B)および(C)に示すトンボのキャラクタMC1やカエルのキャラクタMC2のように、先読み予告モードにおける演出と共通の演出要素が少なくとも一部に用いられてもよい。あるいは、特殊演出に含まれる当り報知演出では、先読み予告モードにおける演出と共通の演出要素が用いられず、別個の演出要素を用いた演出が実行されてもよい。特殊演出に含まれる当り報知演出として、変動表示結果が「大当り」にならないかのような印象を遊技者に一旦は与えた後に、救済措置が講じられて変動表示結果が「大当り」または「小当り」となることを報知する救済演出が実行されてもよい。

30

#### 【0461】

このように、「モード移行」の先読み予告演出が開始されてから、予告対象となる変動表示が開始されるより前に第2始動入賞が発生したことに基づく変動表示が割り込んで実行されるときには、所定の特殊演出条件が成立することにより、突確予告モードで示唆される特定の大当り遊技状態(短期開放大当り状態)には制御されない旨の演出結果を報知した後、その突確予告モードで示唆される大当り遊技状態とは異なる大当り遊技状態(通常開放大当り状態)に制御される旨の演出結果を報知する特殊演出が実行される。

40

#### 【0462】

一方、15R予告モードとなる「モード移行」の先読み予告演出を開始して、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」または「確変」となって通常開放大当り状態に制御される可能性があることを示唆した後でも、図47に示すステップS6070の処理にて特殊演出条件が成立したと判定されたときには、15R予告モードで示唆される特定の大当り遊技状態(通常開放大当り状態)には制御されない旨の演出結果を報知した後、その15R予告モードで示唆される大当り遊技状態とは異なる大当り遊技状態(短期開放大当り状態)に制御される旨の演出結果を報知する特殊演出が実行される。このときには、図49に示すステップS7321の処理にて、変動表示内容が「非確変/確変(大当り)」であることに対応して、変動表示内容が「突確(大当り)/小当り」の場合とは異

50



なる特殊演出パターン T P A が使用パターンに決定される。これにより、通常開放大当たり状態に制御されるときとは異なる演出態様で特殊演出を実行することで、短期開放大当たり状態に制御される旨の演出結果を報知できる。

#### 【 0 4 6 3 】

図 2 1 に示すステップ S 2 4 4 の処理では、例えば図 8 に示すような決定割合で大当たり種別が複数種別のいずれかに決定される。したがって、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことに基づく変動特図が「第 2 特図」の変動表示に対応して、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことに基づく変動特図が「第 1 特図」の変動表示よりも高い割合で、大当たり種別が「確変」に決定されることで、遊技者にとって有利度の高い大当たり遊技状態に制御される。こうした決定割合の設定により、変動特図が「第 1 特図」の変動表示を予告対象とする「モード移行」の先読み予告演出では、先読み予告モードが突確予告モードに決定されることが多くなる一方、その後に第 2 始動入賞の発生により特殊演出条件が成立するときには、変動特図が「第 2 特図」の変動表示に対応して、遊技者にとって有利度の高い大当たり遊技状態に制御される可能性が高くなる。こうして、突確予告モードであるときに特殊演出条件が成立して特殊演出が実行される頻度は、15R 予告モードであるときに特殊演出条件が成立して特殊演出が実行される頻度よりも高くなる。これにより、遊技者にとって有利度の低い大当たり遊技状態となる可能性を示唆する先読み予告モードに移行したときでも、特殊演出が実行されて遊技者にとって有利度の高い大当たり遊技状態に制御される期待感を高めることができる。

#### 【 0 4 6 4 】

以上、本実施の形態においては、「モード移行」の先読み予告演出の実行中において、変動表示が優先される第 2 特図の変動表示が実行されるときには、該第 2 特図の変動表示についての入賞時乱数値判定処理による判定結果が、実行中の「モード移行」の先読み予告演出の予告する種類とは異なる特定遊技状態に制御される旨の判定結果であるときには、最終的に特殊演出が実行されるため、予告内容が不整合となってしまうことを防止しつつ遊技者に意外性を与えることができるので、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 4 6 5 】

この発明は、上記実施例 2 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 は、上記実施例 2 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、上記実施例 2 で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。

#### 【 0 4 6 6 】

具体的な一例として、上記実施例 2 では、突確予告モードとなる「モード移行」の先読み予告演出を開始した後だけでなく、15R 予告モードとなる「モード移行」の先読み予告演出を開始した後も、図 4 8 に示すような特殊演出条件が成立したことに基づいて、特殊演出を実行するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば突確予告モードであるときには特殊演出条件の成立に基づいて特殊演出を実行可能とする一方で、15R 予告モードであるときには特殊演出条件が成立したとしても、特殊演出が実行されないようにしてもよい。この場合、15R 予告モードにて第 2 始動入賞の発生に基づく変動表示が割り込んで実行されるときには、15R 予告モードとなる「モード移行」の先読み予告演出を中止して、通常演出モードに復帰させるようにしてもよい。このとき、15R 予告モードにて通常開放大当たり状態には制御されない旨の演出結果を報知してから、通常演出モードに復帰させてもよい。このように、突確予告モードであるときにのみ特殊演出条件の成立に基づいて特殊演出を実行可能とすることで、遊技者にとって有利度の高い大当たり遊技状態に制御される可能性が示唆された後に、特殊演出が実行されて遊技者にとって有利度の低い大当たり遊技状態に制御される旨の演出結果が報知されることによる遊技興趣の減退（いわゆる「成り下がり」）を防止できる。すなわち、特殊演出が実行されたときには、先読み予告モードで示唆された大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制御される旨の演出結果を報知する。これにより、特殊演出が実行されたときに遊技者の喜悦感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 0 4 6 7 】

先読み予告モードが突確予告モードであるときに特殊演出条件が成立して特殊演出が実行された場合には、例えば突確予告モードとは異なる 1 5 R 予告モードで示唆される通常開放大当たり状態に制御される旨の演出結果が報知されてもよいし、1 5 R 予告モードのような他の先読み予告モードで示唆される大当たり遊技状態とは異なる大当たり遊技状態に制御される旨の演出結果が報知されてもよい。一例として、上記実施例 2 における通常開放大当たり状態のように、通常開放ラウンドが 1 5 回実行される大当たり遊技状態の他に、通常開放ラウンドが 8 回実行される 8 R 大当たり状態を設ける。そして、突確予告モードとなる先読み予告演出の実行を開始してから、第 2 始動入賞の発生に基づき割り込んで実行される変動表示の表示結果により 8 R 大当たり状態に制御される場合には、突確予告モードにおける演出結果を報知した後、突確予告モードでも 1 5 R 予告モードでも示唆されない 8 R 大当たり状態に制御される旨の演出結果を報知する特殊演出が実行されてもよい。この場合、8 R 大当たり遊技状態は、通常開放大当たり状態に比べてラウンド遊技の実行回数が少なく、通常開放大当たり状態よりも遊技者にとって有利度の低い大当たり遊技状態となる。一方、8 R 大当たり遊技状態は、短期開放大当たり状態に比べてラウンド遊技の実行回数が多いことなどにより、短期開放大当たり状態よりも遊技者にとって有利度の高い大当たり遊技状態となればよい。この場合に特殊演出が実行されることにより、遊技者にとって有利度の高い大当たり遊技状態に制御される旨の演出結果を報知できるので、遊技興趣の減退を防止することができる。

10

## 【 0 4 6 8 】

20

先読み予告モードとして、突確予告モードのみが設けられ、1 5 R 予告モードが設けられないものであってもよい。この場合にも、突確予告モードであるときに特殊演出条件が成立したことに基づいて、突確予告モードにおける演出結果を報知した後、通常開放大当たり状態に制御される旨の演出結果を報知する特殊演出が実行されればよい。あるいは、先読み予告モードとして、突確予告モードや 1 5 R 予告モードの他に、通常開放大当たり状態と短期開放大当たり状態とを含めた複数種類の大当たり遊技状態のいずれかに制御されることを示唆する共通予告モードを設けてもよい。この場合、先読み予告モードが共通予告モードであるときには特殊演出条件を成立させず、特殊演出が実行されないようにすればよい。すなわち、複数種類の大当たり遊技状態のうち一部の大当たり遊技状態となる可能性を示唆する先読み予告演出が実行された場合には、第 2 始動入賞の発生に基づく特殊演出条件の成立により特殊演出を実行可能とする一方で、複数種類の大当たり遊技状態のいずれかに制御される可能性を示唆する先読み予告演出が実行された場合には、第 2 始動入賞に基づく特殊演出条件を成立させず、特殊演出が実行されないように制限してもよい。

30

## 【 0 4 6 9 】

通常開放大当たり状態と短期開放大当たり状態とを含めた複数種類の大当たり遊技状態のいずれかに制御されることを示唆する共通予告モードを設け、「モード移行」の先読み予告演出が開始されるときには、第 2 特図保留記憶数に応じて異なる割合で、先読み予告モードを共通予告モードとするか否かが決定されてもよい。共通予告モードとして、互いに演出態様が異なる複数種類の共通予告モードを設け、「モード移行」の先読み予告演出が開始されるときには、第 2 特図保留記憶数に応じて、異なる共通予告モードに移行させてもよい。あるいは、第 2 特図保留記憶数に応じて異なる割合で、先読み予告モードを複数種類の共通予告モードのいずれとするかが決定されてもよい。

40

## 【 0 4 7 0 】

上記実施例 2 では、先読み予告モードが突確予告モードまたは 1 5 R 予告モードであるときに、第 2 始動入賞の発生に基づいて、その先読み予告モードにより示唆される大当たり遊技状態とは異なる大当たり遊技状態または小当たり遊技状態に制御されると判定した場合のみ、特殊演出条件が成立して特殊演出が実行される。したがって、短期開放大当たり状態や通常開放大当たり状態といった、特定の大当たり遊技状態（複数種類の大当たり遊技状態の一部）に制御される可能性があることを示唆する先読み予告モード（突確予告モードまたは 1 5 R 予告モード）であるときに、第 2 始動入賞の発生に基づいて変動表示が割り込んで

50

実行されることに対応して、特殊演出が実行されたときには、先読み予告モードでは示唆されなかった他の大当たり遊技状態（短期開放大当たり状態または通常開放大当たり状態）や小当たり遊技状態に制御されることが確定する。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第2始動入賞の発生に基づいて変動表示が割り込んで実行される場合に、先読み予告モードにより示唆される大当たり遊技状態に制御されないと判定した場合であれば、変動表示結果が「ハズレ」となる場合も含めて、特殊演出条件が成立して特殊演出が実行されてもよい。この場合には、変動表示結果が「ハズレ」となる場合よりも、変動表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合に高い割合で、特殊演出条件が成立して特殊演出が実行されるように設定すればよい。

#### 【0471】

こうして、特殊演出が実行されたときに、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御されることは確定しないものの、特殊演出が実行されないときよりも大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御される期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができればよい。すなわち、特殊演出は、上記実施例2における当り報知演出のように、遊技状態が大当たり遊技状態（短期開放大当たり状態または通常開放大当たり状態）や小当たり遊技状態に制御される旨の演出結果を報知する場合を含んでもよいし、遊技状態が大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御されない旨の演出結果を報知する場合を含んでもよい。

#### 【0472】

例えば、図47に示すステップS6070の処理では、先読み予告モードが突確予告モードや15R予告モードであるときに、始動入賞時の変動カテゴリが「非リーチ」または「スーパーリーチ」に対応して、50/100の割合で特殊演出条件が成立したと判定する。あるいは、始動入賞時の変動カテゴリが「非リーチ」に対応して5/100の割合で特殊演出条件が成立したと判定する一方で、始動入賞時の変動カテゴリが「スーパーリーチ」に対応して50/100の割合で特殊演出条件が成立したと判定してもよい。このように、例えばスーパーリーチのリーチ演出が実行されるといった、「スーパーリーチ」の場合には、「非リーチ」の場合よりも高い割合で、特殊演出条件が成立して特殊演出が実行されてもよい。この場合には、突確予告モードや15R予告モードにおいて示唆された大当たり遊技状態には制御されない旨の演出結果を報知した後に、予め定められた演出態様で特殊演出を実行することで、飾り図柄の変動表示態様がリーチ態様となってスーパーリーチのリーチ演出が実行されるといった、特定の表示態様となる期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。変動表示結果が「ハズレ」になると判定した場合で、特殊演出条件が成立しないと判定したときには、上記実施例2における図49に示すステップS729の処理と同様に、割り込んで実行される変動表示の回数を、先読み予告演出の総実行回数に加算すればよい。あるいは、「モード移行」の先読み予告演出を中止して、通常演出モードに復帰させるようにしてもよい。

#### 【0473】

あるいは、第2始動入賞の発生に基づいて変動表示が割り込んで実行される場合に、先読み予告モードにより示唆される大当たり遊技状態と同一の大当たり遊技状態に制御されると判定した場合でも、所定割合で特殊演出条件が成立して特殊演出が実行されてもよい。例えば、図47に示すステップS6070の処理では、先読み予告モードが突確予告モードであるときに、始動入賞時の変動カテゴリが「突確」に対応して、10/100の割合で特殊演出条件が成立したと判定する。また、この処理では、先読み予告モードが15R予告モードであるときに、始動入賞時の変動カテゴリが「大当たり」に対応して、10/100の割合で特殊演出条件が成立したと判定する。この場合には、短期開放大当たり状態または通常開放大当たり状態といった、特定の大当たり遊技状態に制御される可能性があることを示唆する先読み予告モード（突確予告モードまたは15R予告モード）であるときに、第2始動入賞の発生に基づいて変動表示が割り込んで実行されることに対応して、先読み予告モードにおける演出結果を報知して特殊演出が実行されたときでも、先読み予告モードで示唆された特定の大当たり遊技状態（短期開放大当たり状態または通常開放大当たり状態）に制御されることがある。こうして、特殊演出の実行による遊技や演出の意外性を高めて、

10

20

30

40

50

遊技の興趣を向上させることができればよい。

【 0 4 7 4 】

このように、第2始動入賞の発生に基づいて変動表示が割り込んで実行される場合に、特殊演出を実行するか否かの決定が、大当たり種別に応じて異なる割合で行われるようにしてもよい。すなわち、突確予告モードや15R予告モードといった先読み予告モードに対応して特定の大当たり遊技状態（短期開放大当たり状態または通常開放大当たり状態）が示唆されているときに、始動入賞時の変動カテゴリが先読み予告モードで示唆されている特定の大当たり遊技状態とは異なる大当たり遊技状態である場合には、常に（100 / 100の決定割合で）特殊演出を実行することで、演出内容の整合性を保つ。一方、始動入賞時の変動カテゴリが先読み予告モードで示唆されている特定の大当たり遊技状態と同一の大当たり遊技状態である場合には、特殊演出が実行されることもあれば、特殊演出が実行されないこともあるように設定することで、特殊演出の実行による遊技や演出の意外性を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 4 7 5 】

あるいは、第2始動入賞の発生に基づいて変動表示が割り込んで実行される場合には、その第2始動入賞の発生に基づく変動表示結果（大当たり遊技状態に制御されるか否かの判定結果）にかかわらず、常に（100 / 100の決定割合で）特殊演出を実行することで、先読み予告演出による予告対象となる変動表示が開始されるより前に第2始動入賞の発生に基づく変動表示が割り込んで実行されるときに演出内容の整合性を保つようにしてもよい。

20

【 0 4 7 6 】

通常開放大当たり状態や短期開放大当たり状態といった特定の大当たり遊技状態となる可能性があることを報知する先読み予告演出は、15R予告モードや突確予告モードといった「モード移行」の先読み予告演出に限定されず、例えば演出表示装置5の画面上に所定のキャラクタを示す演出画像を表示することによる「キャラクタ表示」の先読み予告演出や、上記実施例2でも示した「特殊図柄」の先読み予告演出、複数回の変動表示にわたり所定の物語が進行する「ストーリー演出」の先読み予告演出といった、予告対象となる変動表示が開始されるより前に実行可能な任意の先読み予告演出であればよい。また、演出表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示することによる先読み予告演出に代えて、あるいは、演出画像の表示による先読み予告演出とともに、スピーカ8L、8Rからの効果音出力、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作、遊技領域の内部または外部に設けられた可動部材の動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含めた任意の演出装置による先読み予告演出が実行されてもよい。

30

【 0 4 7 7 】

上記実施例2では、特殊演出条件の成立に基づいて予告対象となる変動表示が開始されるときに、例えば図49に示すステップS7322の処理で決定された特殊演出パターンなどに基づいて、先読み予告モードで示唆される特定の大当たり遊技状態には制御されない旨の演出結果が報知されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、特殊演出条件の成立に基づく予告対象となる変動表示では、先読み予告モードで示唆される特定の大当たり遊技状態に制御されるような演出結果を報知した後に、先読み予告モードで示唆された大当たり遊技状態とは異なる大当たり遊技状態に制御される旨の演出結果が報知されてもよい。

40

【 0 4 7 8 】

一例として、上記実施例2で図41(A)～(H)に示したように変動表示などが進行した後、図53(B)に示したような第2始動入賞が1回発生して、第2始動口入賞指定コマンドにより「大当たり」が通知されたとする。この場合に、図53(E)に示したような演出画像に代えて、図44(C)に示すような演出画像を表示することで、突確予告モードで示唆された短期開放大当たり状態に制御される場合と同様の演出結果を報知する。また、例えば図44(D)に示すような短期開放チャンス目となる飾り図柄の仮停止表示や、図44(E)に示すような演出画像の表示などにより、短期開放大当たり状態となる場合

50

と同様の演出結果が報知されてもよい。ただし、このときでも特図ゲームにおける特別図柄の変動表示は継続して実行されている。そして、演出表示装置 5 の画面上では飾り図柄の変動表示が再び実行され（再変動表示）、図 5 4（A）～（C）に示したような特殊演出を実行した後、図 5 4（D）に示したような大当たり組合せの確定飾り図柄などが導出されてもよい。

#### 【0479】

このように、先読み予告モードで示唆される特定の大当たり遊技状態とは異なる大当たり遊技状態に制御される場合に報知される演出結果は、特定の大当たり遊技状態に制御されない旨を明確に報知するものであってもよいし、特定の大当たり遊技状態に制御される場合と同様の演出結果を報知するものであってもよい。

10

#### 【0480】

上記実施例 2 では、第 2 始動入賞が発生したときに、図 4 7 に示すステップ S 6 0 7 0 の処理を実行することで、予め定められた特殊演出条件が成立したか否かを判定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば第 2 始動入賞の発生に基づく変動表示が開始されるときに、特殊演出条件が成立したか否かを判定してもよい。一例として、図 4 9 に示すステップ S 7 3 1 の処理によりモード移行予告開始時ではないと判定されたときに、変動表示結果通知コマンドにより通知された変動表示結果などに基づいて、先読み予告モードで示唆される特定の大当たり遊技状態とは異なる大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御されるか否かを判定する。そして、今回の変動表示における変動表示結果に基づいて、先読み予告モードで示唆される特定の大当たり遊技状態とは異なる大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御される場合には、ステップ S 7 3 2 2 の処理と同様に、特殊演出を実行するための設定を行うようにすればよい。このようにしても、突確予告モードや 1 5 R 予告モードといった先読み予告モードとなる先読み予告演出の実行を開始してから、予告対象となる変動表示が開始されるより前に、第 2 始動入賞の発生に基づく変動表示における表示結果に基づいて、先読み予告モードで示唆される大当たり遊技状態とは異なる大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御される場合に、先読み予告モードでの演出結果を報知した後、その大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御される旨の演出結果を報知する特殊演出を実行することができる。

20

#### 【0481】

上記実施例 2 では、図 4 9 に示すステップ S 7 3 2 1 の処理により予告対象の変動表示であると判定されたときに、ステップ S 7 3 2 2 の処理を実行することなどにより、特殊演出が実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第 2 始動入賞の発生に基づいて特殊演出条件が成立した旨の判定結果に基づいて、予告対象となる変動表示が開始されるより前に、先読み予告モードでの演出結果を報知してから、特殊演出が実行されるようにしてもよい。一例として、図 4 9 に示すステップ S 7 3 2 0 の処理にて特殊演出フラグがオンであると判定されたときには、予告対象の変動表示であるか否かにかかわらず、ステップ S 7 3 2 2 の処理を実行して、特殊演出を実行可能に設定すればよい。

30

#### 【符号の説明】

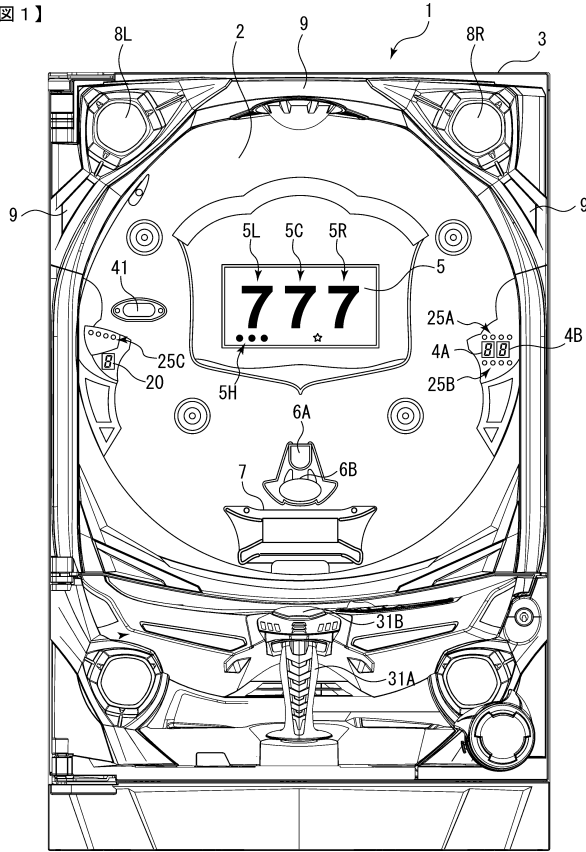
#### 【0482】

40

1	パチンコ遊技機
4 A	第 1 特別図柄表示装置
4 B	第 2 特別図柄表示装置
5	演出像表示装置
5 H	始動入賞記憶表示エリア
1 0 3	C P U
1 2 0	演出制御用 C P U
1 5 1 A	第 1 保留記憶部
1 5 1 B	第 2 保留記憶部

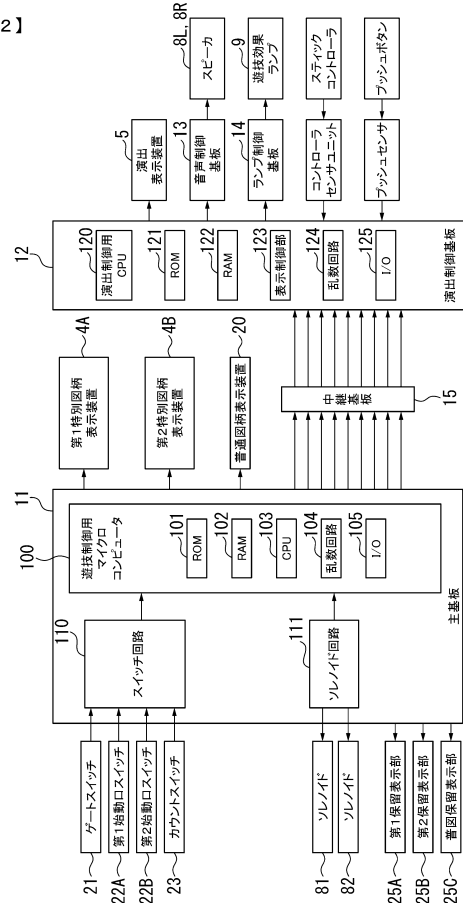
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



【図 3】

【図 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	前変動パターン指定	前変動パターン(前変動時間)を指定
82	XX	後変動パターン指定	後変動パターン(後変動時間)を指定
8C	XX	変動表示結果指定	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
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・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
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	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(後変動パターンの変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1変動表示結果指定	ハズレ
8C	01	第2変動表示結果指定	大当り(非確定)
8C	02	第3変動表示結果指定	大当り(確定)
8C	03	第4変動表示結果指定	大当り(突確)
8C	04	第5変動表示結果指定	小当り

【図 4】

【図 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65535	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	後変動パターン判定用
MR4	1~997	前変動パターン判定用
MR5	1~256	普通図表示結果判定用

【図 5】

【図 5】

変動表示結果: はずれ

変動パターン	前変動パターン	特別演出	変動時間(秒)	遊技数/1000	リーチ演出	変動時間(秒)	特図変動時間(秒)
非リーチPA1-1	PF1	なし	10.00	PR0	リーチなし	0.00	10.00
非リーチPA1-2	PF2	なし	4.75	PR0	リーチなし	0.00	4.75
非リーチPA1-3	PF3	なし	1.50	PR0	リーチなし	0.00	1.50
非リーチPA1-4	PF4	滑り	10.75	PR0	リーチなし	0.00	10.75
非リーチPA1-5	PF5	擬似連(2回)	12.75	PR1	リーチなし	3.75	16.50
ノーマルPA2-1	PF1	なし	10.00	PR2	ノーマルA	5.00	15.00
ノーマルPA2-2	PF1	なし	10.00	PR3	ノーマルB	10.50	20.50
ノーマルPA2-3	PF5	擬似連(2回)	12.75	PR3	ノーマルB	10.50	23.25
ノーマルPA2-4	PF6	擬似連(3回)	14.00	PR3	ノーマルB	10.50	24.50
ノーマルPA2-5	PF4	滑り	10.75	PR2	ノーマルA	5.00	15.75
スーパーPA3-1	PF6	擬似連(3回)	14.00	PR5	スーパーB	20.75	34.75
スーパーPA3-2	PF6	擬似連(3回)	14.00	PR6	スーパーC	25.50	39.50
スーパーPA3-3	PF1	なし	10.00	PR4	スーパーA	15.50	25.50
スーパーPA3-4	PF1	なし	10.00	PR5	スーパーB	20.75	30.75
スーパーPA3-5	PF1	なし	10.00	PR6	スーパーC	25.50	35.50
スーパーPA3-6	PF4	滑り	10.75	PR4	スーパーA	15.50	26.25

【図 6】

【図 6】

(A) 変動表示結果: 大当り

変動パターン	前変動パターン	特別演出	変動時間(秒)	遊技数/1000	リーチ演出	変動時間(秒)	特図変動時間(秒)
ノーマルPB2-1	PF1	なし	10.00	PR2	ノーマルA	5.00	15.00
ノーマルPB2-2	PF1	なし	10.00	PR3	ノーマルB	10.50	20.50
ノーマルPB2-3	PF5	擬似連(2回)	12.75	PR3	ノーマルB	10.50	23.25
ノーマルPB2-4	PF6	擬似連(3回)	14.00	PR3	ノーマルB	10.50	24.50
ノーマルPB2-5	PF4	滑り	10.75	PR2	ノーマルA	5.00	15.75
スーパーPB3-1	PF6	擬似連(3回)	14.00	PR5	スーパーB	20.75	34.75
スーパーPB3-2	PF6	擬似連(3回)	14.00	PR6	スーパーC	25.50	39.50
スーパーPB3-3	PF1	なし	10.00	PR4	スーパーA	15.50	25.50
スーパーPB3-4	PF1	なし	10.00	PR5	スーパーB	20.75	30.75
スーパーPB3-5	PF1	なし	10.00	PR6	スーパーC	25.50	35.50
スーパーPB3-6	PF4	滑り	10.75	PR4	スーパーA	15.50	26.25

(B) 変動表示結果: 突確・小当り

変動パターン	前変動パターン	特別演出	変動時間(秒)	遊技数/1000	リーチ演出	変動時間(秒)	特図変動時間(秒)
非リーチPC1-1	PF7	なし (チャンス目)	12.00	PR0	リーチなし	0.00	12.00
非リーチPC1-2	PF8	滑り+チャンス目	12.75	PR0	リーチなし	0.00	12.75
非リーチPC1-3	PF9	擬似連(1回)+ チャンス目	17.00	PR0	リーチなし	0.00	17.00
ノーマルPC1-4	PF7	なし (リーチ目)	12.00	PR7	ノーマルC	8.00	20.00
ノーマルPC1-5	PF8	滑り+リーチ目	12.75	PR7	ノーマルC	8.00	20.75
ノーマルPC1-6	PF9	擬似連(1回)+ リーチ目	17.00	PR7	ノーマルC	8.00	25.00

## 【図 7】

【図 7】

(A) 第 1 特図表示結果判定テーブル

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 特図表示結果判定テーブル

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
	上記数値以外	ハズレ
	8000~9899	大当り
確変状態	8000~9899	大当り
	上記数値以外	ハズレ
	8000~9899	大当り

## 【図 8】

【図 8】

大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値 (MR2)	大当り種別
第 1 特図	1~36	非確変
	37~82	確変
	83~100	突確
第 2 特図	1~36	非確変
	37~100	確変

## 【図 10】

【図 10】

(A)

ハズレ時前変動パターン判定テーブル (通常時、保留 0、1)

後変動パターン	判定値 (MR4)	前変動パターン
PR0	1~949	PF1
	—	PF2
	950~997	PF3
PR1	1~997	PF5
	1~849	PF1
PR2	850~997	PF4
	1~849	PF1
PR3	850~949	PF5
	950~997	PF6
	1~549	PF1
PR4	550~997	PF4
	1~449	PF1
PR5	450~997	PF6
	1~249	PF1
PR6	250~997	PF6

(B)

ハズレ時前変動パターン判定テーブル (通常時、保留 2~4)

後変動パターン	判定値 (MR4)	前変動パターン
PR0	1~549	PF1
	550~949	PF2
	950~997	PF4
PR1	1~997	PF5
	1~849	PF1
PR2	850~997	PF4
	1~849	PF1
PR3	850~949	PF5
	950~997	PF6
	1~549	PF1
PR4	550~997	PF4
	1~449	PF1
PR5	450~997	PF6
	1~249	PF1
PR6	250~997	PF6

(C)

ハズレ時前変動パターン判定テーブル (通常時、保留 5~8)

後変動パターン	判定値 (MR4)	前変動パターン
PR0	1~99	PF1
	100~449	PF2
	450~949	PF3
	950~997	PF4
PR1	1~997	PF5
	1~849	PF1
PR2	850~997	PF4
	1~849	PF1
PR3	850~949	PF5
	950~997	PF6
	1~549	PF1
PR4	550~997	PF4
	1~449	PF1
PR5	450~997	PF6
	1~249	PF1
PR6	250~997	PF6

## 【図 9】

【図 9】

(A) ハズレ時後変動パターン判定テーブル (通常時)

特図保留記憶数	判定値 (MR3)	後変動パターン
0, 1	1~349	PR0
	350~399	PR1
	400~599	PR2
	600~799	PR3
	800~899	PR4
	900~969	PR5
	970~997	PR6
2~4	1~519	PR0
	520~549	PR1
	550~699	PR2
	700~799	PR3
	800~899	PR4
	900~969	PR5
	970~997	PR6
5~8	1~669	PR0
	670~699	PR1
	700~749	PR2
	750~799	PR3
	800~899	PR4
	900~969	PR5
	970~997	PR6

(B)

ハズレ時後変動パターン判定テーブル (時短制御中)

特図保留記憶数	判定値 (MR3)	後変動パターン
0	1~399	PR0
	400~529	PR1
	530~659	PR2
	660~799	PR3
	800~899	PR4
	900~969	PR5
	970~997	PR6
1	1~529	PR0
	530~639	PR1
	640~719	PR2
	720~799	PR3
	800~899	PR4
	900~969	PR5
	970~997	PR6
2~8	1~749	PR0
	750~779	PR1
	780~789	PR2
	790~799	PR3
	800~899	PR4
	900~969	PR5
	970~997	PR6

## 【図 11】

【図 11】

(A)

ハズレ時前変動パターン判定テーブル (時短制御中、保留 0)

後変動パターン	判定値 (MR4)	前変動パターン
PR0	1~199	PF1
	200~799	PF2
	800~969	PF3
PR1	970~997	PF4
	1~997	PF5
PR2	1~849	PF1
	850~997	PF4
PR3	1~849	PF1
	850~949	PF5
	950~997	PF6
PR4	1~549	PF1
	550~997	PF4
PR5	1~449	PF1
	450~997	PF6
PR6	1~249	PF1
	250~997	PF6

(B)

ハズレ時前変動パターン判定テーブル (時短制御中、保留 1)

後変動パターン	判定値 (MR4)	前変動パターン
PR0	1~49	PF1
	50~449	PF2
	450~969	PF3
	970~997	PF4
PR1	1~997	PF5
	1~849	PF1
PR2	850~997	PF4
	1~849	PF1
PR3	850~949	PF5
	950~997	PF6
	1~549	PF1
PR4	550~997	PF4
	1~449	PF1
PR5	450~997	PF6
	1~249	PF1
PR6	250~997	PF6

(C)

ハズレ時前変動パターン判定テーブル (時短制御中、保留 2~8)

後変動パターン	判定値 (MR4)	前変動パターン
PR0	1~9	PF1
	10~99	PF2
	100~969	PF3
	970~997	PF4
PR1	1~997	PF5
	1~849	PF1
PR2	850~997	PF4
	1~849	PF1
PR3	850~949	PF5
	950~997	PF6
	1~549	PF1
PR4	550~997	PF4
	1~449	PF1
PR5	450~997	PF6
	1~249	PF1
PR6	250~997	PF6

【図 1 2】

【図 1 2】

(A) 大当り時後変動パターン判定テーブル

大当り種別	判定値 (MR3)	後変動パターン
非確変	1~24	PR2
	25~49	PR3
	50~369	PR4
	370~689	PR5
	690~997	PR6
確変	1~9	PR2
	10~24	PR3
	25~349	PR4
	350~673	PR5
	674~997	PR6

(B) 大当り時前変動パターン判定テーブル

後変動パターン	判定値 (MR4)	前変動パターン
PR2	1~199	PF1
	200~997	PF4
	1~149	PF1
PR3	150~499	PF5
	500~997	PF6
	1~99	PF1
PR4	100~997	PF4
	1~59	PF1
	60~997	PF4
PR5	1~19	PF1
	20~997	PF6
	1~99	PF1

(C) 突確・小当り時後変動パターン判定テーブル

変動表示結果	判定値 (MR3)	後変動パターン
小当り	1~599	PR0
	600~997	PR7
	1~299	PR0
突確	300~997	PR7

(D) 突確・小当り時前変動パターン判定テーブル

後変動パターン	判定値 (MR4)	前変動パターン
PR0	1~549	PF7
	550~899	PF8
	900~997	PF9
PR7	1~99	PF7
	100~499	PF8
	500~997	PF9

【図 1 3】

【図 1 3】

遊技制御用データ保持エリア

150

第 1 特図保留記憶部				
保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4
1	1 9	3 9	6 6 3	2 1 3
2	2 2 8 3 2	2	2 7 4	8 7 4
3	6 1 0 4	5 5	5 8	3 5 6
4	—	—	—	—

151A

第 2 特図保留記憶部				
保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4
1	8 1	9 9	4 6	8 2 3
2	5 2 6 7 9	1 7	1 5 4	4 5 9
3	—	—	—	—
4	—	—	—	—

151B

普図保留記憶部	
保留番号	MR 5
1	5
2	1 2
3	—
4	—

151C

遊技制御フラグ設定部 152

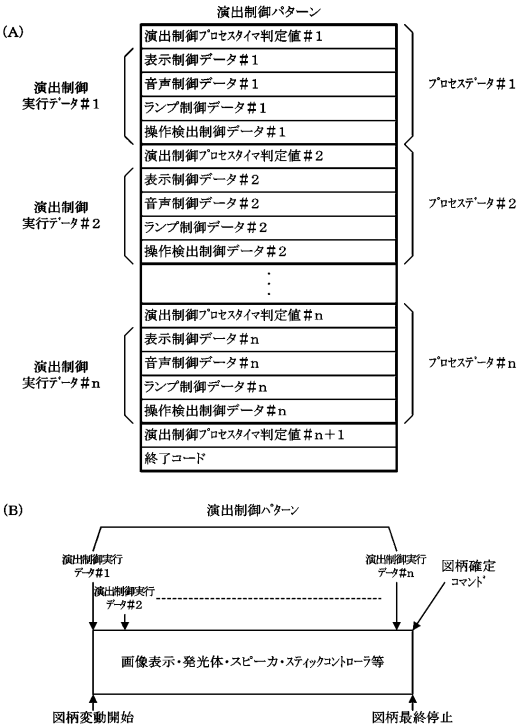
遊技制御タイマ設定部 153

遊技制御カウンタ設定部 154

遊技制御バッファ設定部 155

【図 1 4】

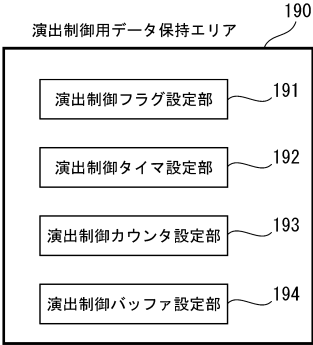
【図 1 4】



【図 1 5】

【図 1 5】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ

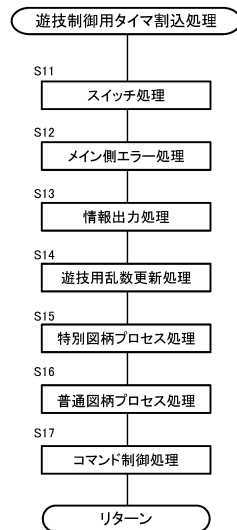
194A

バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	未判定情報
1	B 1 0 0 (H)	C 4 0 0 (H)	C 6 0 0 (H)	C 1 0 1 (H)	0
2	B 2 0 0 (H)	C 4 0 0 (H)	C 6 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	1
3	B 1 0 0 (H)	C 4 0 0 (H)	C 6 0 0 (H)	C 1 0 2 (H)	1
4	B 1 0 0 (H)	C 4 0 2 (H)	C 6 0 2 (H)	C 1 0 3 (H)	1
5	B 2 0 0 (H)	C 4 0 0 (H)	C 6 0 0 (H)	C 2 0 2 (H)	1
6	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0
7	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0
8	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0



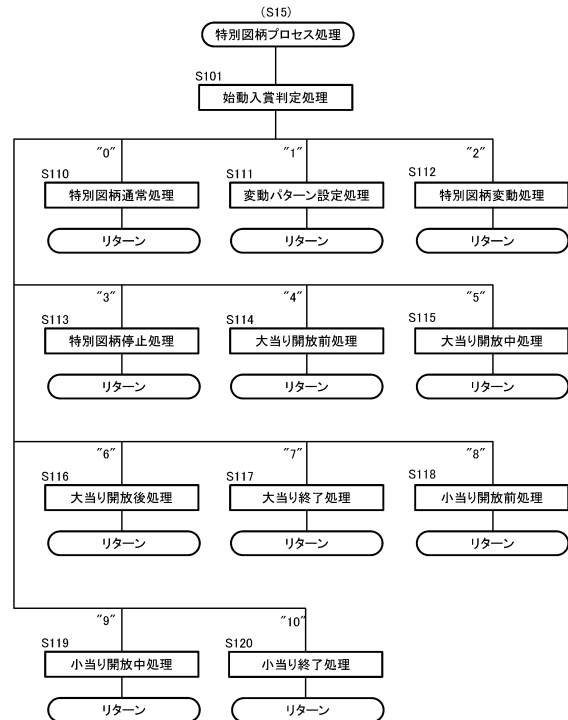
【図 16】

【図 16】



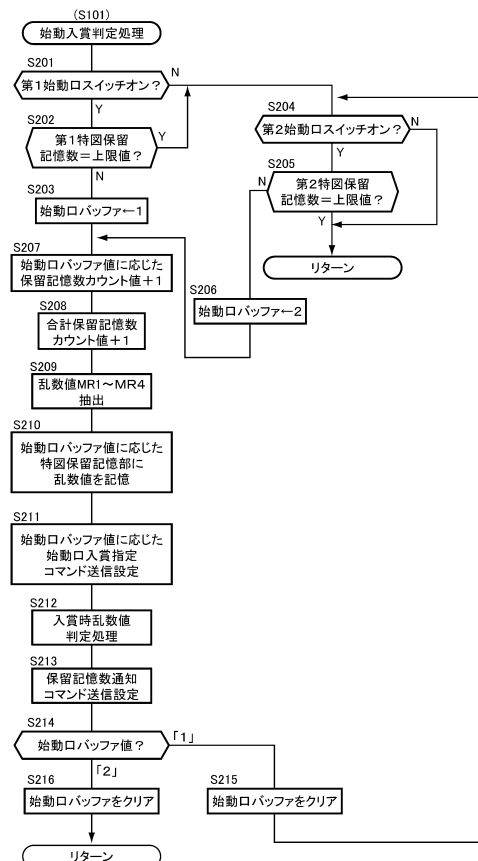
【図 17】

【図 17】



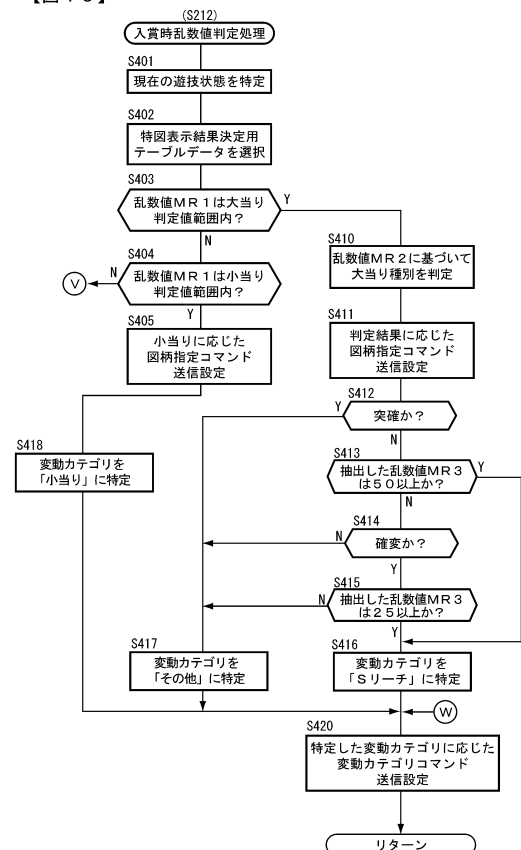
【図 18】

【図 18】



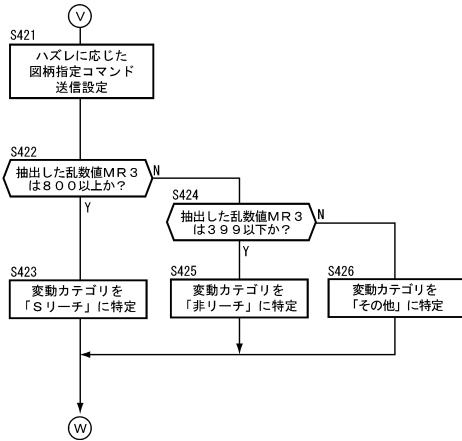
【図 19】

【図 19】



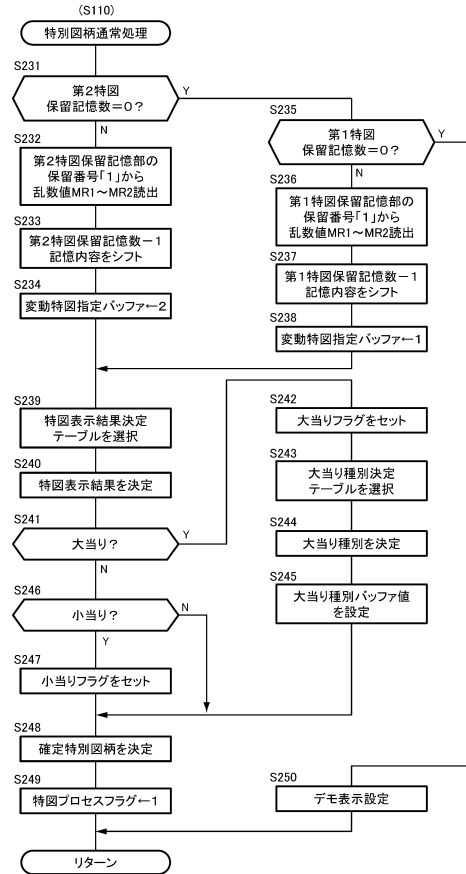
【図 20】

【図 20】



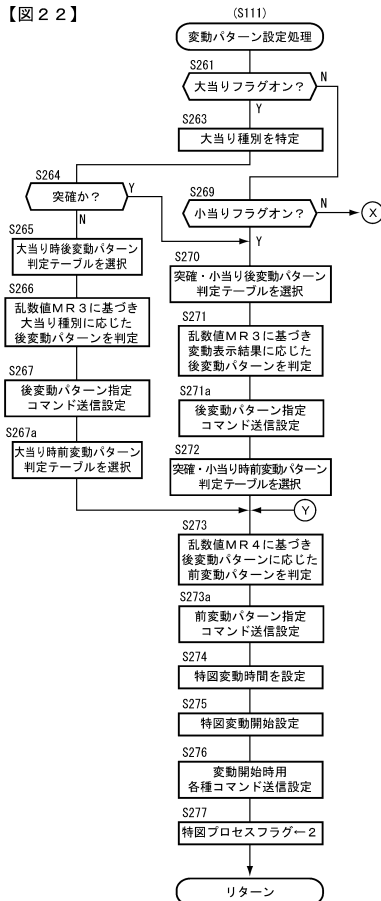
【図 21】

【図 21】



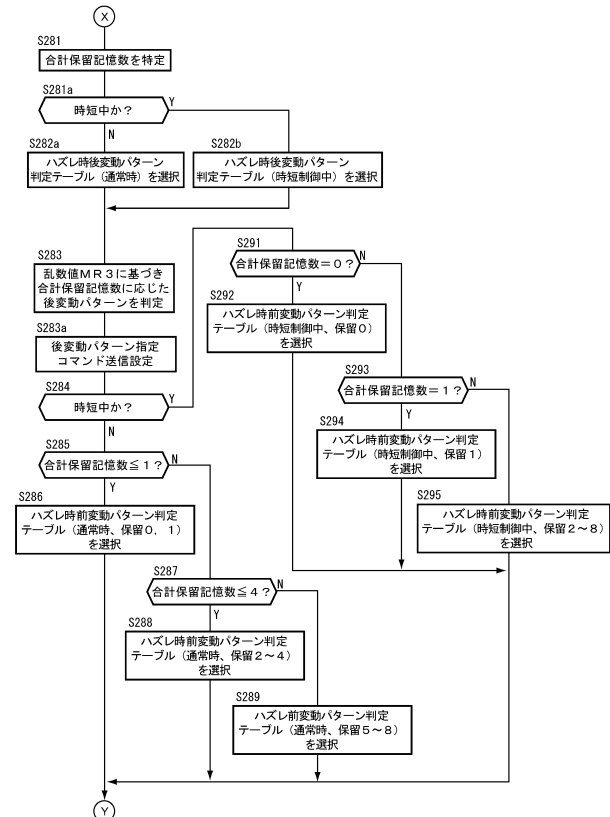
【図 22】

【図 22】



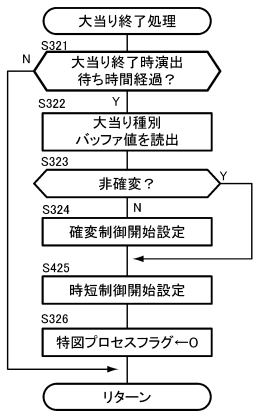
【図 23】

【図 23】



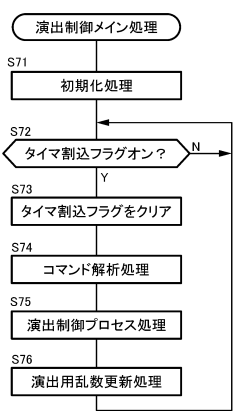
【図 2 4】

【図 2 4】



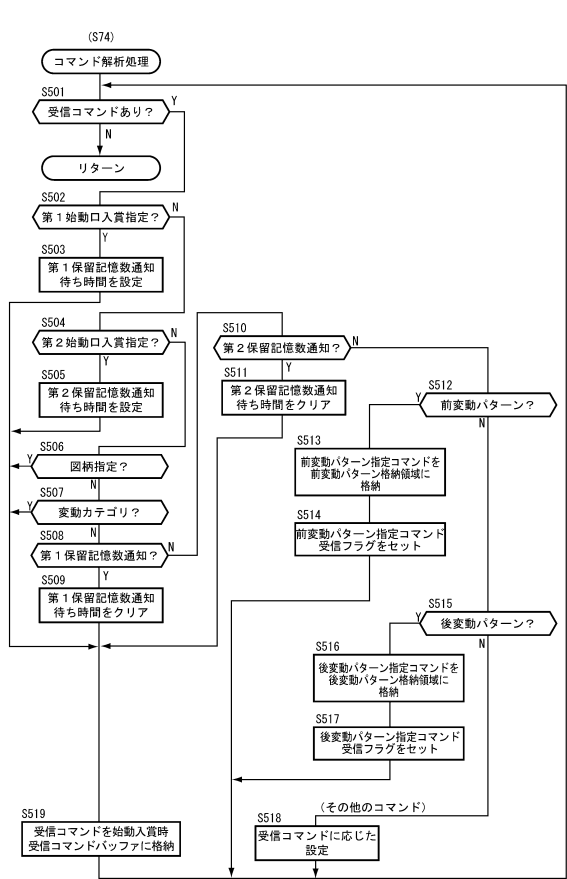
【図 2 5】

【図 2 5】



【図 2 6】

【図 2 6】



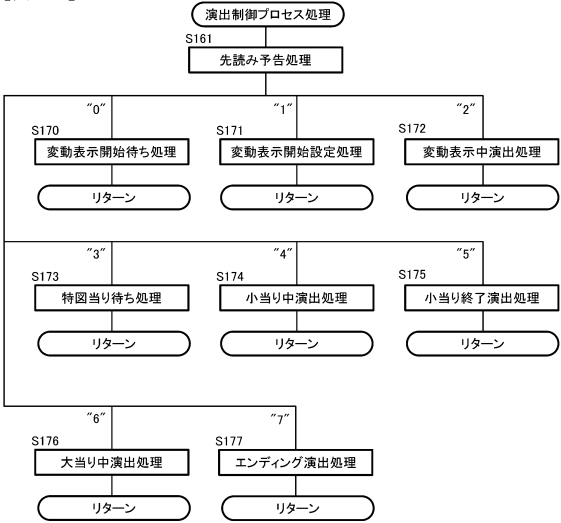
【図 2 7】

【図 2 7】

乱数値	範囲	用途
SR 2	1 ~ 100	煽り演出実行判定用

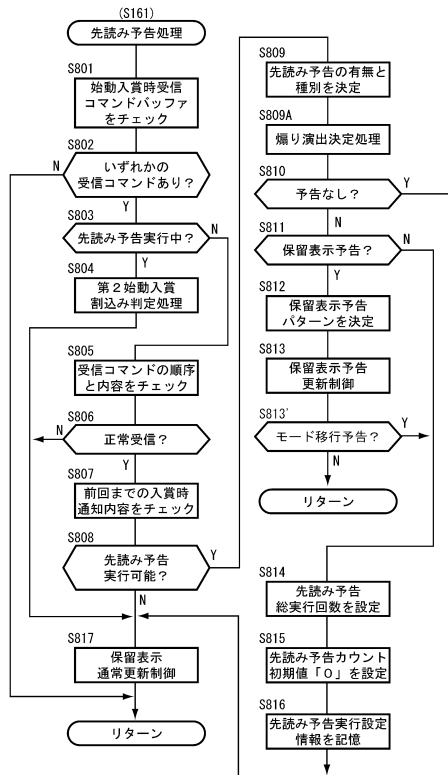
【図 2 8】

【図 2 8】



【 図 2 9 】

【図 29】



【 図 3 0 】

【図 30】

先読み予告種別決定割合 (S809)					
変動カテゴリ	決定割合				
	予告なし	特殊図柄	保留表示	モード移行	保留表示+モード移行
非リーチ その他ハズレ	96/100	2/100	2/100	0/100	0/100
リーチ	35/100	22/100	30/100	12/100	1/100
上記以外 (大当り・突強・小当り)	0/100	11/100	6/100	73/100	10/100

P1: 特殊図柄で大当たり・突確・小当たりとなる期待度

P2: 保留表示で大当たり・突確・小当たりとなる期待度

P3: モード移行で大当たり・突確・小当たりとなる期待度

$$P1 = \frac{\text{大当り・突確・小当りとなる割合} \times \text{大当り・突確・小当りでの特殊図柄に決定する割合} + \text{非リーチハズレとなる割合} \times \text{非リーチハズレでの特殊図柄に決定する割合} + \text{非リーチハズレ・その他ハズレとなる割合} \times \text{非リーチハズレ・その他ハズレでの特殊図柄に決定する割合} + \text{大当り・突確・小当りとなる割合} \times \text{大当り・突確・小当りでの特殊図柄に決定する割合}}{\text{大当り・突確・小当りとなる割合} + \text{非リーチハズレとなる割合} + \text{非リーチハズレ・その他ハズレとなる割合} + \text{大当り・突確・小当りとなる割合}}$$

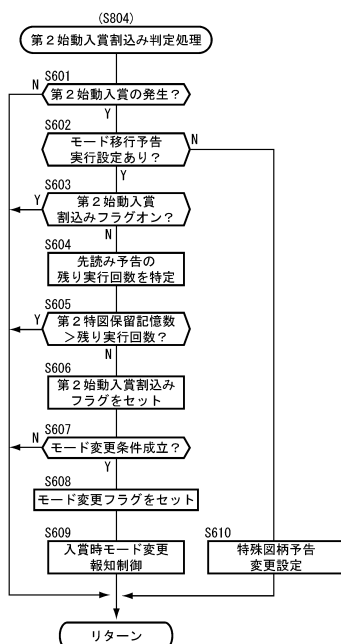
$$P2 = \frac{\text{大当り・突破・小当りとなる割合} \times \text{大当り・突破・小当りでの保留表示に決定する割合} + \text{Sリーチハズレとなる割合} \times \text{Sリーチハズレでの保留表示に決定する割合} + \text{非リーチハズレ・その他ハズレとなる割合} \times \text{非リーチハズレ・その他ハズレでの保留表示に決定する割合} + \text{大当り・突破・小当りとなる割合} \times \text{大当り・突破・小当りでの保留表示に決定する割合}}{2}$$

P 3 =  $\frac{\text{大当り・突確・小当りとなる割合} \times \text{大当り・突確・小当りでのモード移行に決定する割合}}{\text{Sリーチハズレとなる割合} \times \text{Sリーチハズレでのモード移行に決定する割合} + \text{非リーチハズレ・その他ハズレとなる割合} \times \text{非リーチハズレ・その他ハズレでのモード移行に決定する割合} + \text{大当り・突確・小当りとなる割合} \times \text{大当り・突確・小当りでのモード移行に決定する割合}}$

$$P_3 > P_2, P_3 > P_1$$

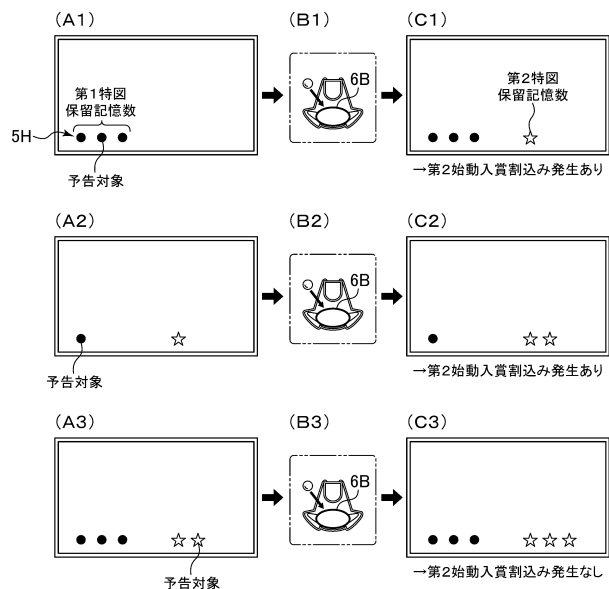
【 図 3 1 】

【図 3 1】



【 図 3 2 】

【図 3 2】 先読み予告の残り実行回数が「2」の場合



【 図 3 3 】

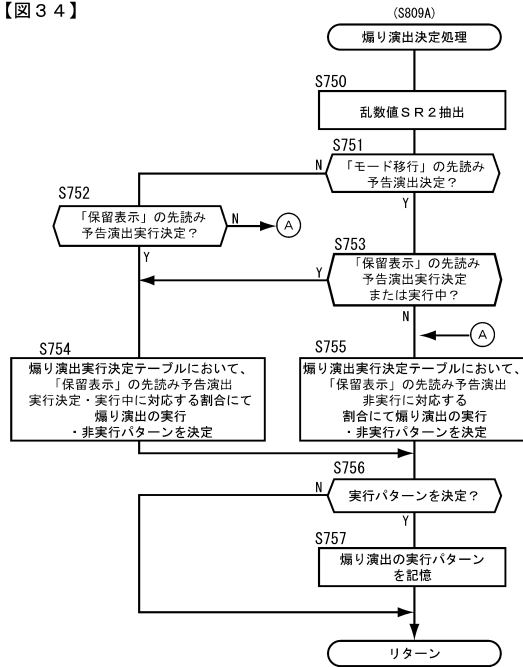
【図 33】  
モード変更条件の設定例 (S607)

先読み予告モード	変動カテゴリ
突確予告モード	大当たり
	Sリーチ
15R予告モード	非リーチ・その他ハズレ
	突確・小当たり
	Sリーチ
	非リーチ・その他ハズレ

新たな保留表示番号の記憶内容

【 図 3 4 】

【図 3 4】



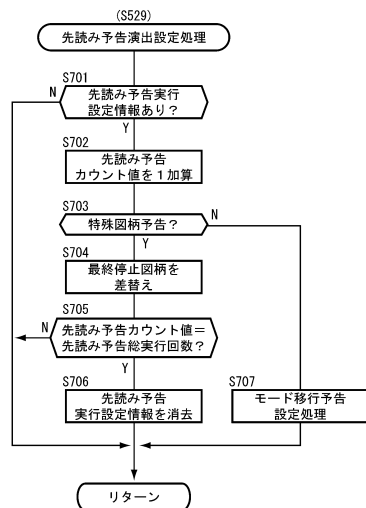
【 ㊦ 3 5 】

【図 35】

「保留表示」の先読み 予告演出	判定値（SR2）	実行パターン
実行決定・実行中	—	曜日演出実行パターン
	1 ~ 100	曜日演出非実行パターン
非実行	1 ~ 80	曜日演出実行パターン
	81 ~ 100	曜日演出非実行パターン

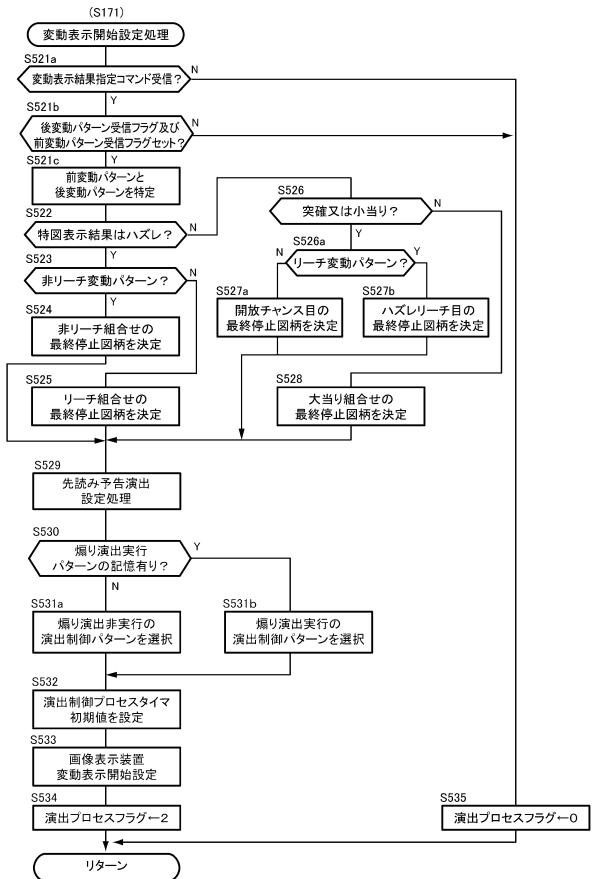
【 図 3 7 】

【図 3 7】



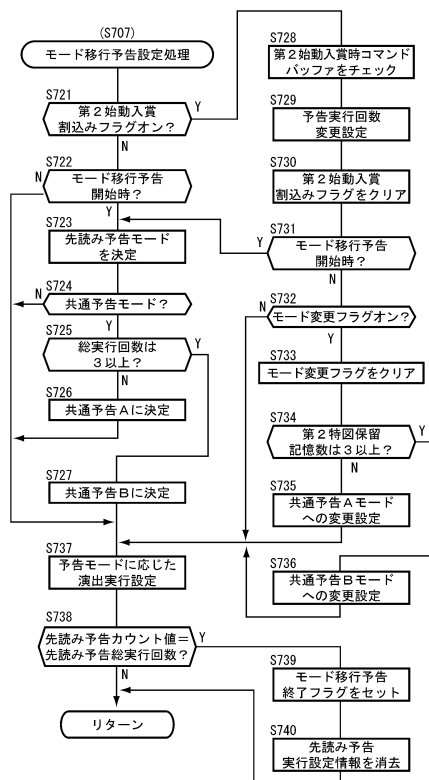
【 図 3 6 】

【図 3 6】



【 図 3 8 】

【図 38】



【図 39】

【図 39】

(A) 先読み予告モード決定割合 (S723)

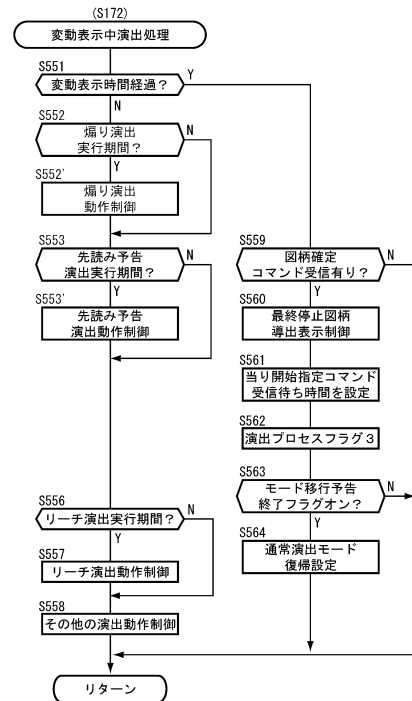
変動カテゴリ	第2特図 保留記憶数	先読み予告モード		
		突確予告モード	15R予告モード	共通予告モード
大当り	0~4	0/100	60/100	40/100
その他(突確)	0~4	50/100	0/100	50/100
小当り	0~4	20/100	0/100	80/100
上記以外(ハズレ)	0	50/100	50/100	0/100
	1, 2	40/100	40/100	20/100
	3, 4	30/100	30/100	40/100

(B) 共通予告Bモードにおける予告演出パターン決定割合 (S737)

第2特図 保留記憶数	変動表示結果	予告演出 パターン	決定割合
0	ハズレ	B0X	70/100
		B0Y	20/100
		B0Z	10/100
	小当り	B0X	20/100
		B0Y	70/100
		B0Z	10/100
1	ハズレ	B0X	10/100
		B0Y	20/100
		B0Z	70/100
	小当り	B1X	20/100
		B1Y	70/100
		B1Z	10/100
4	ハズレ	B4X	20/100
		B4Y	20/100
		B4Z	10/100
	小当り	B4X	20/100
		B4Y	70/100
		B4Z	10/100

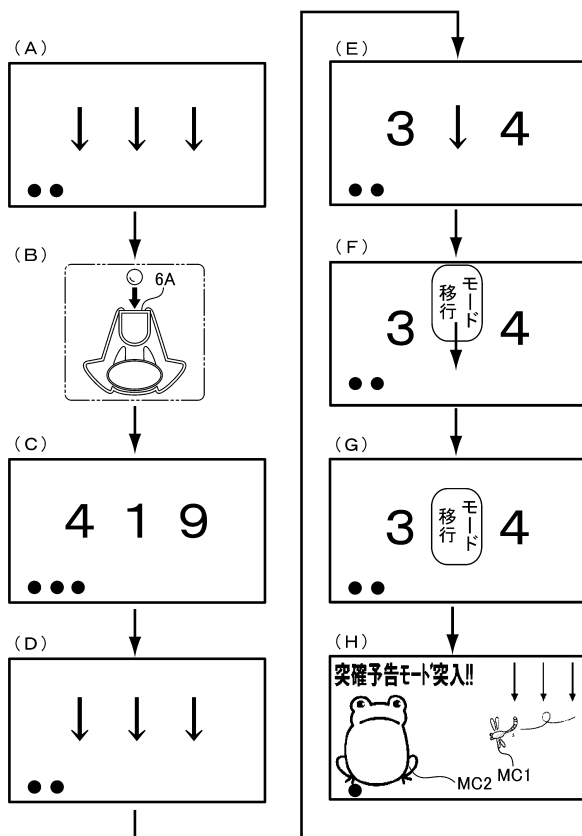
【図 40】

【図 40】



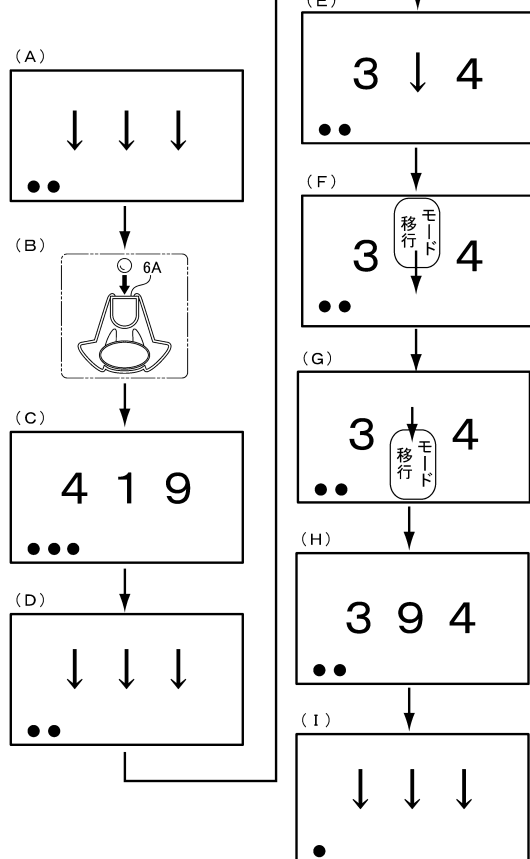
【図 41】

【図 41】



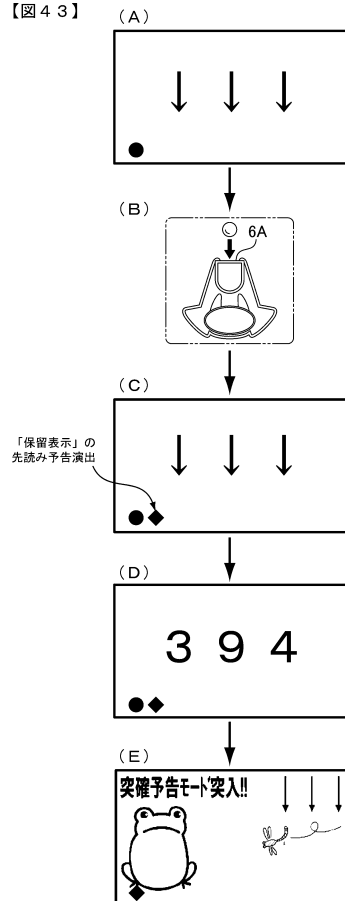
【図 42】

【図 42】



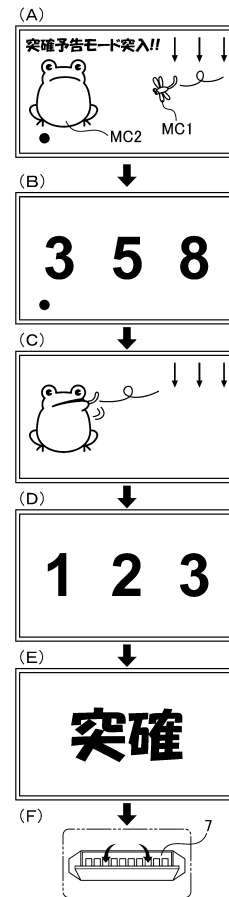
【図 4 3】

【図 4 3】



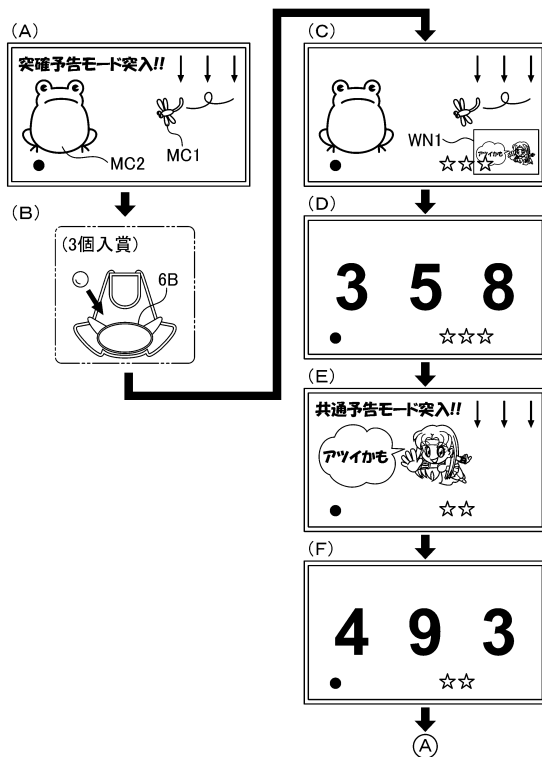
【図 4 4】

【図 4 4】



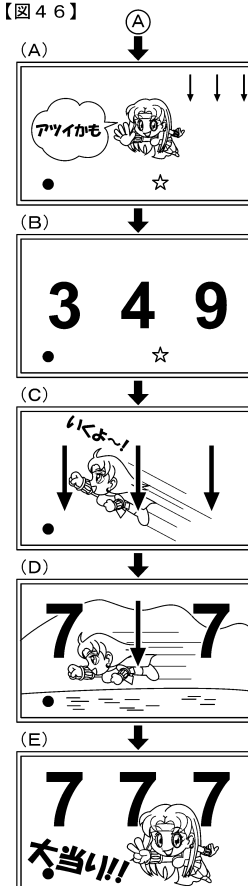
【図 4 5】

【図 4 5】

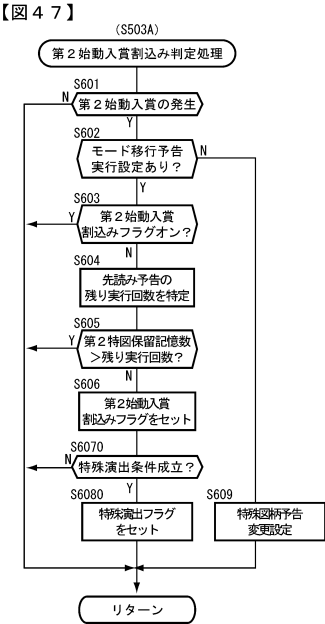


【図 4 6】

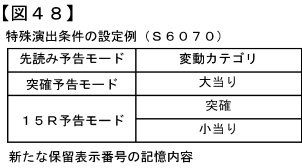
【図 4 6】



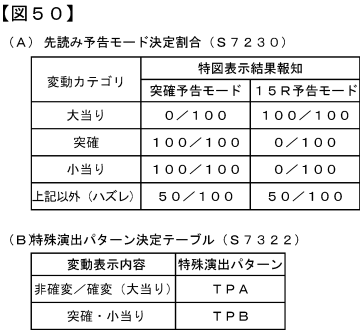
【図 47】



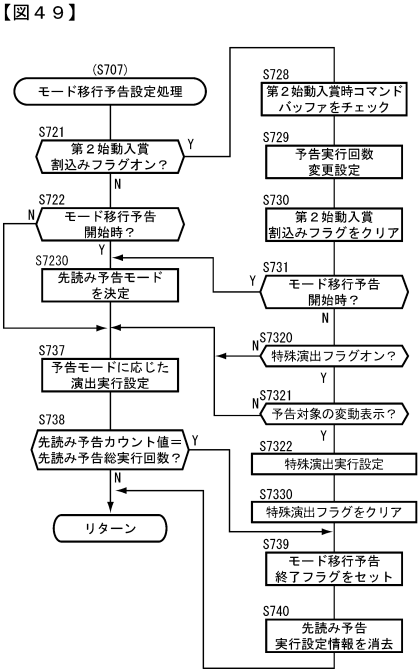
【図 48】



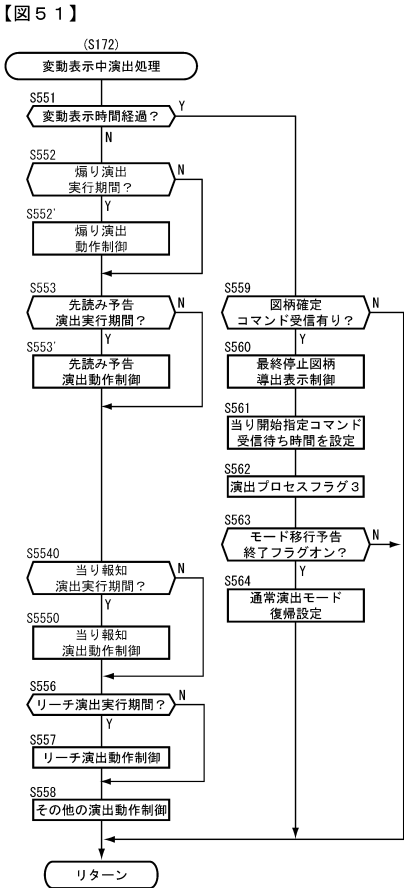
【図 50】



【図 49】



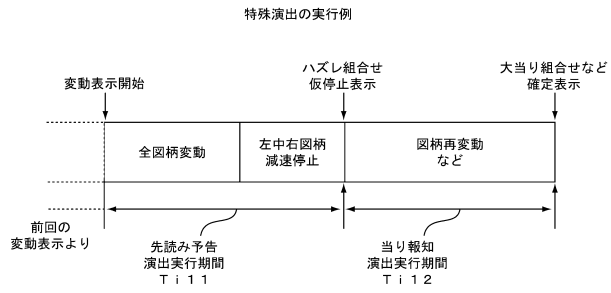
【図 51】





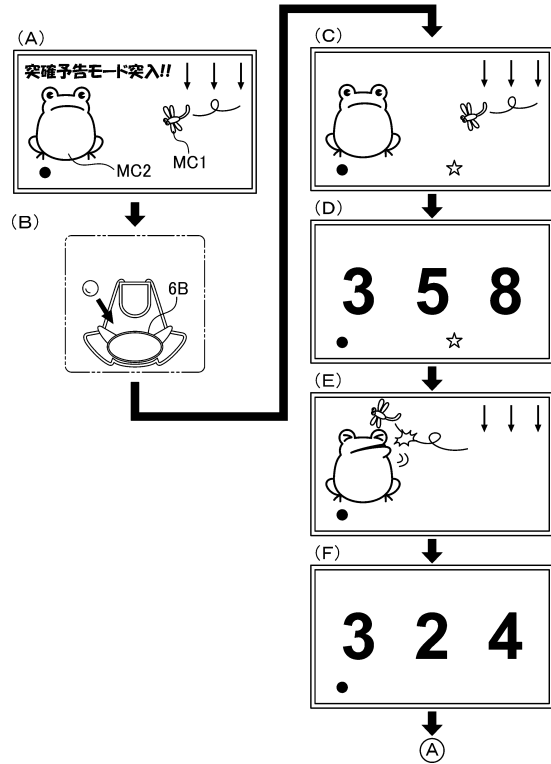
【図 5 2】

【図 5 2】



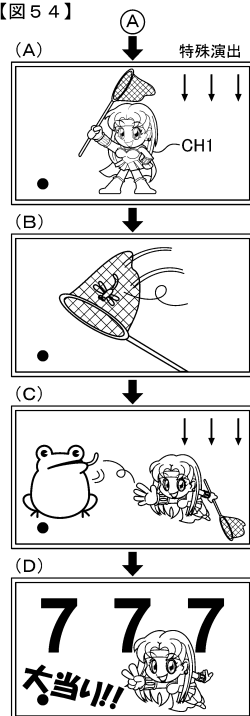
【図 5 3】

【図 5 3】



【図 5 4】

【図 5 4】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 小倉 敏男  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
- (72)発明者 浦川 翔吾  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

審査官 足立 俊彦

- (56)参考文献 特開2012-075593(JP,A)  
特開2011-115244(JP,A)  
特開2012-143458(JP,A)  
特開2012-065785(JP,A)  
特開2011-206464(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02