

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5794699号
(P5794699)

(45) 発行日 平成27年10月14日(2015.10.14)

(24) 登録日 平成27年8月21日(2015.8.21)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全 74 頁)

(21) 出願番号	特願2012-193233 (P2012-193233)	(73) 特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(22) 出願日	平成24年9月3日(2012.9.3)	(74) 代理人	100146835 弁理士 佐伯 義文
(65) 公開番号	特開2014-46086 (P2014-46086A)	(74) 代理人	100106909 弁理士 棚井 澄雄
(43) 公開日	平成26年3月17日(2014.3.17)	(74) 代理人	100145481 弁理士 平野 昌邦
審査請求日	平成26年8月5日(2014.8.5)	(74) 代理人	100164688 弁理士 金川 良樹
		(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

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】

有利条件の成立に基づいて有利な有利状態に制御可能である遊技機であって、遊技領域が設けられる本体枠と、遊技領域の前面を覆うとともに、本体枠に対し開閉可能に設けられる前面枠と、未だ開始していない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に基づいて予告演出を実行する予告演出実行手段と、
 を備え、

前記予告演出実行手段は、

前面枠が閉状態であるときに記憶された保留記憶よりも、開状態であるときに記憶された保留記憶のほうが、保留記憶に基づく予告演出を高い割合で実行可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域

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

【 0 0 0 3 】

遊技機の前面扉（ガラス扉）の開放中の入賞に基づく大当たりか、閉鎖中の入賞に基づく大当たりかによって大当たり後の演出（確変の報知割合）が異なる遊技機も提案されている（例えば、特許文献 1）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 0 - 1 2 5 1 7 6 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、遊技中に前面扉を開放するのは、遊技領域における球詰まり等のメンテナンス（トラブル対処）のときであるため、開放したときに、偶然に遊技球の入賞があったり、あるいは、店員による遊技球の投入（サービス玉の入賞）があったりしても、遊技が中断するため遊技興趣が低下していた。

【 0 0 0 6 】

本発明は、上記実情に鑑みなされたものであり、遊技興趣の低下を抑制することができる遊技機を提供することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 7 】

（ 1 ）上記目的を達成するため、本発明の一態様である遊技機は、

有利条件の成立（例えば、第 1、第 2 特別図柄表示装置 4 A、4 B に大当たり図柄や小当たり図柄となる確定特別図柄が導出表示されることや、画像表示装置 5 に大当たり組合せや開放チャンス目となる確定飾り図柄が導出表示されることなど）に基づいて有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態や小当たり遊技状態など）に制御可能である遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、遊技領域が設けられる本体枠（例えば、遊技機用枠 3 A など）と、遊技領域の前面を覆うとともに、本体枠に対し開閉可能に設けられる前面枠（例えば、ガラス扉 3 B など）と、未だ開始していない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A など）と、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に基づいて予告演出（例えば、保留表示パターン「HHP 1」以外の保留表示パターン「HHP 2」～「HHP 7」による保留表示予告演出など）を実行する予告演出実行手段（例えばステップ S 6 0 7、ステップ S 6 0 8 の処理を実行する CPU 1 2 0 など）と、を備え、前記予告演出実行手段は、前面枠が閉状態であるときに記憶された保留記憶（ガラス扉 3 B が閉状態であるときに遊技球が第 1 始動領域又は第 2 始動領域を通過したことに応じて記憶された通常時保留情報など）よりも、開状態であるときに記憶された保留記憶（ガラス扉 3 B が開状態であるときに遊技球が第 1 始動領域又は第 2 始動領域を通過したことに応じて記憶された開状態時保留情報）のほうが、保留記憶に基づく予告演出を高い割合で実行可能（例えば、図 2 1、図 2 2 によれば、閉状態であるときに記憶された通常時保留情報よりも、開状態であるときに記憶された開状態時保留情報のほうが、保留表示パターン「HHP 2」～「HHP 7」の決定割合が高く、高い割合で保留表示予告演出が実行可能等）であることを特徴とする。

このような構成によれば、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 0 0 0 8 】

10

20

30

40

50

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記予告演出実行手段は、複数の予告演出の実行タイミングのうちの保留記憶が前記保留記憶手段に記憶される保留記憶タイミング(例えば、保留表示が始動入賞記憶表示エリア5Hに表示されるタイミング等)において、前面枠が閉状態であるときに記憶された保留記憶よりも開状態であるときに記憶された保留記憶のほうが、保留記憶に基づく予告演出を高い割合で実行可能であってもよい。

このような構成によれば、保留記憶タイミングに注目するようになり、遊技興趣の低下をより抑制することができる。

【0009】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記予告演出実行手段は、前面枠が閉状態であるときに記憶された保留記憶と、前面枠が開状態であるときに記憶された保留記憶とで異なる態様で予告演出を実行可能(例えば、図21、図22に示すように、通常時保留情報と、開状態時保留情報とで異なる態様(例えば、通常時演出色、開状態時演出色など)で保留表示予告演出を実行可能等)であってもよい。

このような構成によれば、前面枠が開状態であるときに記憶された保留記憶に基づく予告演出は、前面枠が閉状態であるときに記憶された保留記憶に基づく予告演出とは異なる態様で実行されるので、遊技興趣の低下をより抑制することができる。また、前面枠が開状態であるときに記憶された保留記憶であることを確認することができる。

【0010】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前面枠が閉状態であるときに報知を実行する報知手段を備え、前記予告演出実行手段は、前記報知手段による報知と並行して、予告演出を実行可能(例えば、スピーカ8L、8Rや遊技効果ランプ9などによる報知と並行して、保留表示予告演出を実行可能等)であってもよい。

このような構成によれば、報知と並行して、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0011】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

通常確率で有利条件が成立する通常状態と、通常確率よりも高確率で有利条件が成立する高確率状態とを含む複数の遊技状態(例えば遊技制御フラグ設定部152などに設けられたフラグによって制御される遊技状態)のいずれかに制御され、前記予告演出実行手段は、遊技状態に応じて異なる割合で予告演出を実行可能(例えば、図21、図22に示すように、非確変状態と確変状態とでは異なる割合で保留表示予告演出を実行可能等)であってもよい。

このような構成によれば、遊技状態に応じて異なる割合で予告演出を実行しつつ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】演出制御コマンド等の制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。

【図4】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図5】変動パターンを例示する図である。

【図6】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図7】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図8】遊技制御用データ保持エリア等の構成例を示すブロック図である。

【図9】演出制御パターンの構成例等を示す図である。

【図10】演出制御用データ保持エリア等の構成例を示すブロック図などである。

【図11】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図12】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 1 3】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 4】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 1 5】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 1 6】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 1 7】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 1 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 1 9】先読み予告決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 0】先読み予告決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 1】保留表示パターンの決定割合の設定例を示す図である。
- 【図 2 2】保留表示パターンの決定割合の設定例を示す図である。 10
- 【図 2 3】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】保留消化処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】保留表示予告演出が実行される場合の画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 2 6】保留表示予告演出が実行される場合の画像表示装置における表示動作例を示す図である。
- 【図 2 7】保留表示予告演出の実行タイミングの設定例を示す図である。
- 【図 2 8】保留表示パターンの決定割合の他の設定例を示す図である。
- 【図 2 9】保留表示パターンの決定割合の他の設定例を示す図である。
- 【図 3 0】保留表示予告演出の実行タイミングの他の設定例を示す図である。 20

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠、本体枠）3 A とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。遊技領域の前面には、該遊技領域の前面を覆うとともに、本体枠 3 A に対し開閉自在にガラス扉 3 B が設けられている。ガラス扉 3 B は、遊技中は、閉状態になるように施錠され、必要に応じて（例えば、遊技領域における球詰まり等のトラブルに対処する場合）、開錠され開状態になる。具体的には、遊技機 1 の筐体前面の鍵穴（非図示）に鍵を挿入してガラス扉 3 B の施錠、開錠が行われる。なお、遊技盤 2 自体も、本体枠 3 A に対し開閉自在に形成され、ガラス扉 3 B と同様、遊技中は、閉状態になるように施錠され、必要に応じて（例えば、背面のタンク（非図示）における球詰まり等のトラブルに対処する場合）、開錠され開状態になる。 30

【0014】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば 7 セグメント of LED において点灯させるものと消灯させるもの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けばよい。 40

【0015】

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けばよい。以下では、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

【0016】

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

10

【0017】

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

20

【0018】

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

30

【0019】

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

40

【0020】

50

また、画像表示装置5の表示領域には、第1始動入賞記憶表示エリア5HL、及び、第2始動入賞記憶表示エリア5HRが配置されている。第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、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）することによる始動入賞に基づいて発生する、保留数（第1特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留表示が行われる。すなわち、第1始動入賞記憶表示エリア5HLでは、第1特図を用いた特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための第1始動条件（第1実行条件とも称する）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されていることなどにより可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した第1始動条件に対応する可変表示に関する情報が第1保留情報として記憶（保留）され、第1保留情報に基づいて第1始動入賞記憶表示エリア5HLに保留表示が行われる。

10

【0021】

第2始動入賞記憶表示エリア5HRでは、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）することによる始動入賞に基づいて発生する、保留数（第2特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留表示が行われる。すなわち、第2始動入賞記憶表示エリア5HRでは、第2特図を用いた特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための第2始動条件（第2実行条件とも称する）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されていることなどにより可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した第2始動条件に対応する可変表示に関する情報が第2保留情報として記憶（保留）され、第2保留情報に基づいて第2始動入賞記憶表示エリア5HRに保留表示が行われる。

20

【0022】

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第2保留情報とを、特に区別しない場合には、単に、「始動条件（「実行条件」とも称する）」とも称する。また、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。また、第1始動入賞記憶表示エリア5HLと第2始動入賞記憶表示エリア5HRとを特に区別しない場合には、単に、「始動入賞記憶表示エリア5H」とも称する。

30

【0023】

第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示されている保留表示は、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開始条件が成立する毎に、夫々の第1保留情報の変動が実行（消化）されることに対応して、1つずつ消去（消化）される。例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに複数の保留表示がある場合に、第1開始条件が成立したときは、一番古くから表示されている保留表示（例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの最も右側に表示されている保留表示）が消化され、他の保留表示の夫々は、消化された保留表示側（例えば、右側）に移動される。第2始動入賞記憶表示エリア5HRに表示されている保留表示は、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開始条件が成立する毎に、夫々の第2保留情報の変動が実行（消化）されることに対応して、1つずつ消去（消化）される。例えば、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに複数の保留表示がある場合に、第2開始条件が成立したときは、一番古くから表示されている保留表示（例えば、第2始動入賞記憶表示エリア5HRの最も左側に表示されている保留表示）が消化され、他の保留表示の夫々は、消化された保留表示側（例えば、左側）に移動される。

40

【0024】

なお、始動入賞記憶表示エリア5H（第1始動入賞記憶表示エリア5HL、第2始動入

50

賞記憶表示エリア 5 H R など) に表示される保留表示の表示態様は、制御によって変化または変更されるが、詳細は後述する。

【 0 0 2 5 】

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(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)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(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)を特定可能に表示する。

【 0 0 2 6 】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域(第 1 始動領域)としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物(普通電動役物)を備え、始動領域(第 2 始動領域)第 2 始動入賞口を形成する。

【 0 0 2 7 】

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。

【 0 0 2 8 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過(進入)した遊技球は、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い。

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオフ状態で

10

20

30

40

50

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

【 0 0 3 1 】

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。

【 0 0 3 2 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

【 0 0 3 3 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 4 1 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【 0 0 3 4 】

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。

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 A 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 A 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 7 】

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

10

【 0 0 3 8 】

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

20

【 0 0 3 9 】

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

30

【 0 0 4 0 】

ガラス扉 3 B の開閉状態は、例えば図 2 に示すガラス扉開閉スイッチ 2 4 によって検出される。例えば、メンテナンスを行うために店員によってガラス扉 3 B が開けられているときや、遊技者によって不正にガラス扉 3 B が開けられているときには、ガラス扉開閉スイッチ 2 4 によってガラス扉 3 B が開状態であることが検知される。また、例えば、遊技中などガラス扉 3 B が閉められているときには、ガラス扉開閉スイッチ 2 4 によってガラス扉 3 B が閉状態であることが検知される。

【 0 0 4 1 】

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。

40

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普

50

図当り図柄)が停止表示されれば、普通図柄の変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御(傾動制御)が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【0044】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球が図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出されたことなどにより第1始動条件が成立した後に、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4A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6B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22B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4Bによる特図ゲームが開始される。

10

【0045】

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

20

【0046】

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

【0047】

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4A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4B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。

30

【0048】

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

40

【0049】

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「15」など)に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実

50

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 5 0 】

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 5 1 】

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 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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的小当り遊技状態に制御される。この小当り遊

10

20

30

40

50

技状態では、短期開放大当り状態と同様に特別可変入賞球装置 7 において大入賞口を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置 7 を第 2 期間にわたり第 1 状態（開放状態）とする動作が繰り返し実行される。

【 0 0 5 6 】

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

10

【 0 0 5 7 】

ここで、リーチ状態とは、画像表示装置 5 の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。

【 0 0 5 8 】

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

20

【 0 0 5 9 】

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

30

【 0 0 6 0 】

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

40

【 0 0 6 1 】

大当り期待度は、例えば、（大当り時にその演出が実行される確率）×（大当りになる確率）/ {（大当り時にその演出が実行される確率）×（大当りになる確率）+（大当り時以外にその演出が実行される確率）×（大当りにならない確率）} によって算出される（大当り期待度が「1」になる場合には、可変表示結果は必ず「大当り」になる）。

【 0 0 6 2 】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることなどを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行され

50

ることがあるようにしてもよい。「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「滑り」や「擬似連」の可変表示演出は、主基板11の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」や「擬似連」の可変表示演出は、主基板11の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板12の側で実行するか否かが決定されてもよい。

【0063】

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

10

【0064】

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

20

30

【0065】

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

【0066】

また、画像表示装置5では、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、ランプ点灯などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、遊技者に予め報知（示唆）するための予告演出が実行されることがある。

40

【0067】

予告演出のうちには、先読み予告演出（「事前判定予告演出」ともいう）となるものが含まれていればよい。先読み予告演出は、当該予告対象となる可変表示（所謂先読みターゲットの可変表示）を開始するより前に、当該可変表示を可変表示結果が「大当たり」となるか否か等の特図ゲームの保留情報などに基づいて判定し（先読みし）、当該判定結果に基づいて実行する予告演出である。

【0068】

ある遊技球の入賞による先読み予告演出となる演出動作は、当該遊技球の入賞後（始動

50

条件の成立後)、当該先読み予告演出が予告する内容が実現されるか否かを遊技者が判別できるよりも前に実行(開始)されるものであればよい。例えば、ある遊技球の入賞による、リーチ状態となる可能性があることを遊技者に予め報知(示唆)するための先読み予告演出となる演出動作は、少なくとも当該遊技球の入賞による飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態(又は、非リーチ状態)となるよりも前に実行(開始)されるものであればよい。また、ある遊技球の入賞による、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを遊技者に予め報知(示唆)するための先読み予告演出となる演出動作は、少なくとも当該遊技球の入賞による確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に実行(開始)されるものであればよい。

【0069】

この実施の形態では、先読み予告演出(事前判定予告演出)として、保留表示による予告演出(「保留表示予告演出」「保留予告演出」ともいう)を実行する。保留表示予告演出は、先読み予告演出を実行しないときの保留表示の表示色と先読み予告演出を実行するときの保留表示の表示色とを異ならせることによって可変表示結果が「大当たり」となる可能性(信頼度)を示唆する先読み予告演出である。

【0070】

この実施の形態では、保留表示の表示色として、白色、青色、黄色、赤色、茶色、紫色、黒色、金色の合計8色を用意している(図21、図22参照)。白色は、保留表示予告演出を実行しないときの保留表示の表示色(「初期色」という)である。白色以外の他の7色は、保留表示予告演出を実行するときの保留表示の表示色(「演出色」という)である。

【0071】

青色、黄色、赤色は、ガラス扉3Bが閉状態であるときに遊技球が第1始動領域又は第2始動領域を通過したことに応じて記憶された保留情報(「通常時保留情報」「閉状態時保留情報」ともいう)に基づく保留表示について、保留表示予告演出を実行するときの保留表示の表示色(「通常時演出色」「閉状態時演出色」という)である。つまり、ガラス扉3Bの閉状態中に入賞した場合の保留表示の表示色は、初期色である白色、通常時演出色である青色、黄色、赤色のいずれかとなる。ガラス扉3Bの閉状態中に入賞したときの保留表示の表示色において、可変表示結果が「大当たり」となる信頼度は、赤色が最も高く、黄色が2番目に高く、青色が3番目に高く、白色が最も低い。

【0072】

茶色、紫色、黒色、金色は、ガラス扉3Bが開状態であるときに遊技球が第1始動領域又は第2始動領域を通過したことに応じて記憶された保留情報(「開状態時保留情報」ともいう)に基づく保留表示について、保留表示予告演出を実行するときの保留表示の表示色(「開状態時演出色」という)である。つまり、ガラス扉3Bの開状態中に入賞した場合の保留表示の表示色は、初期色である白色、開状態時演出色である茶色、紫色、黒色、金色のいずれかとなる。ガラス扉3Bの開状態中に入賞したときの保留表示の表示色において、可変表示結果が「大当たり」となる信頼度は、金色が最も高く、黒色が2番目に高く、紫色が3番目に高く、茶色が4番目に高く、白色が最も低い。なお、金色は、確変状態であって、かつ、開状態であるときに限定して表示される可能性がある限定色(プレミア色)である。

【0073】

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

【0074】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示(導出)される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリー

10

20

30

40

50

ーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後などに、所定のリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【0075】

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

10

【0076】

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

20

30

【0077】

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定大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後などに、複数種類の大当り組合せのうち、所定の確定大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。確定大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、各飾り図柄表示エリア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。確定大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確定図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄として確定大当り図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示結果として、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

40

【0078】

確定飾り図柄が通常大当り組合せであるか確定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定大当り図柄が停止表示される可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「確定」の可変表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「確定」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変

50

動制御（確変制御）が行われる。確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて可変表示結果（特図表示結果）が「大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に可変表示結果が「大当たり」となって再び大当たり遊技状態に制御されるといった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たときに、確変制御を終了してもよい。また、大当たり遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

【0079】

時短制御が行われるときには、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置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、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。

【0080】

高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当たり」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。

【0081】

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

【0082】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、「5」の数字を示す特別図柄といった短期開放ラウンド大当たり図柄が停止表示される場合や、「2」の数字を示す特別図柄といった小当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、開放チャンス目として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、短期開放ラウンド大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった

10

20

30

40

50

ことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることもある。

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

確定飾り図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されることがある。再抽選演出では、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに通常大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、通常大当り組合せとなる飾り図柄（通常図柄）のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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

10

20

30

40

50

0の点灯/消灯/発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

【0089】

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。

【0090】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ8L、8R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、画像表示装置5における表示動作や、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ9などにおける点灯/消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【0091】

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8L、8R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。

【0092】

図2に示すように、主基板11には、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23、ガラス扉開閉スイッチ24からの検出信号を伝送する配線が接続されている。ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。ガラス扉開閉スイッチ24は、例えばセンサと称されるものなどのように、ガラス扉3Bの開閉状態を検知できる任意の構成を有するものであればよい。例えば、ガラス扉開閉スイッチ24は、ガラス扉3Bが閉状態であるときに導通し、開状態であるときに導通しない本体枠3Aおよびガラス扉3Bの夫々に設けられた一对の接点を含む構成であってもよい。また、ガラス扉開閉スイッチ24は、上記構成に代えてまたは加えて、閉状態であるときに遮光状態となり、開状態であるときに遮光状態とならないフォトセンサ(フォトインタラプタ、フォトカプラ等)を含む構成としてもよい。また、ガラス扉開閉スイッチ24は、上記構成に代えてまたは加えて、閉状態であるときは押下状態を維持し、開状態であるときは付勢力によって非押下状態を維持するボタン(スイッチ)を含む構成としてもよい。また、ガラス扉3Bの施錠、開錠に使用される鍵の鍵穴への挿入状態(または、挿入し回転させた状態)を検知することによって開閉状態を検知できるようにしてもよい。なお、遊技機1は、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23、ガラス扉開閉スイッチ24に加え、同様に主基板11に接続する他のスイッチ(例えば、遊技盤2自体の開閉状態を検知できるスイッチ、不正な振動を検知するためのスイッチ、不正な電磁波を検知するためのスイッチ)を備えていてもよい。また、主基板11には、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通保留表示器25Cなどの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【0093】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 0 9 4 】

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

10

【 0 0 9 5 】

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

20

【 0 0 9 6 】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 3 (B) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかの決定結果や大当り種別の決定結果に応じて、異なる EXT データが設定される。

【 0 0 9 7 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で飾り図柄の変動停止 (確定) を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる EXT データが設定される。

30

【 0 0 9 8 】

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

40

【 0 0 9 9 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の EXT データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる EXT データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される EXT データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常

50

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」～「15」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0100】

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

10

【0101】

コマンドC1XXHは、第1始動入賞記憶表示エリア5HLなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、第2始動入賞記憶表示エリア5HR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。

【0102】

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

20

【0103】

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。また、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加算指定コマンド（合計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。

30

【0104】

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、可変表示結果が「大当り」となるか否かや「小当り」となるか否か、大当り種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン決定用の乱数値MR3がいずれの決定値の範囲となるかの判定結果（変動パターンの判定結果）を示す変動カテゴリコマンドである。

40

【0105】

この実施の形態では、入賞時乱数値判定処理（図14（A）参照）において、始動入賞の発生に基づき、可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かや「小当り」に決定されるか否か、大当りの種別、変動パターン決定用の乱数値MR3がいずれの決定値の範囲になるかを判定する。そして、図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドのEXTデータに、その判定結果に対応する値を設定し、演出制御基板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、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されるか否か、大当り種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドに設定されている値に基づいて、変動パターン決定用の乱数値MR3が所定範囲の決定値に含まれる場合には変動パターンを

50

認識できる。

【 0 1 0 6 】

コマンド C 7 0 1 H は、ガラス扉開閉スイッチ 2 4 によるガラス扉 3 B の開閉状態の検知結果に基づき、ガラス扉 3 B が閉状態から開状態に変化したことを通知するガラス扉開閉通知コマンドである。コマンド C 7 0 2 H は、ガラス扉開閉スイッチ 2 4 によるガラス扉 3 B の開閉状態の検知結果に基づき、ガラス扉 3 B が開状態から閉状態に変化したことを通知するガラス扉開閉通知コマンドである。

【 0 1 0 7 】

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

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

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

【 0 1 1 0 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば図 8 (A) に示す遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

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

10

【 0 1 1 4 】

なお、図5に示す各変動パターンは、複数の変動パターン種別のうち、少なくとも1つの変動パターン種別に含まれるようにしてもよい。即ち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作の態様などに基づいて分類（グループ化）された単一または複数の変動パターンを含むように構成されていてもよい。

【 0 1 1 5 】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図5に示すような変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

20

【 0 1 1 6 】

図6は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、特図表示結果決定テーブルとして、図6(A)に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aと、図6(B)に示す第2特図表示結果決定テーブル130Bとが、予め用意されている。第1特図表示結果決定テーブル130Aは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブル130Bは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

30

40

【 0 1 1 7 】

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

50

値)が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0118】

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

【0119】

第1特図表示結果決定テーブル130Aの設定例では、所定範囲の決定値(「30000」~「30350」の範囲の値)が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第2特図表示結果決定テーブル130Bの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特図を用いた特図ゲームと、第2特図を用いた特図ゲームとで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される割合を、異ならせることができる。

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

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

【0123】

10

20

30

40

50

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

【0124】

また、ROM101には、特図表示結果の決定結果や、大当たり種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照される変動パターン決定テーブルが記憶される。

【0125】

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（例えば特図プロセスフラグなど）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。

【0126】

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8(A)に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図8(A)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、普通図保留記憶部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。

【0127】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0128】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された乱数値MR1～MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0129】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 1 3 0 】

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決定用の乱数値 MR 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

10

【 0 1 3 1 】

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 3 2 】

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 3 3 】

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。

20

【 0 1 3 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 3 5 】

また、RAM 1 0 2 は、図 8 (B) に示すように、ガラス扉開閉状態記憶部 1 5 6 を備えている。ガラス扉開閉状態記憶部 1 5 6 には、ガラス扉 3 B の開閉状態に関するデータ（例えば、ガラス扉 3 B の開閉状態に関するバッファ値）を一時的に記憶するバッファが設けられている。

30

【 0 1 3 6 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える 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を含んで構成されている。

【 0 1 3 7 】

図 2 に示すように、演出制御基板 1 2 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 1 2 0 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 1 2 1 と、演出制御用 CPU 1 2 0 のワークエリアを提供する RAM 1 2 2 と、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 1 2 3 と、演出制御用 CPU 1 2 0 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

40

【 0 1 3 8 】

一例として、演出制御基板 1 2 では、演出制御用 CPU 1 2 0 が ROM 1 2 1 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用 CPU 1 2 0 が ROM 1

50

21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。

【0139】

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。

【0140】

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

【0141】

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。

【0142】

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

【0143】

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

【0144】

特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の変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、飾り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、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。なお、この実施の形態では、先読み予告演出（事前判定予告演出）として保留表示予告演出を実行するため、演出動作の制御内容を示すデータとして、表示色を含む保留表示に関するデータを記憶している。

【0145】

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

【 0 1 4 6 】

図 9 (A) は、演出制御パターンの構成例を示している。特図変動時演出制御パターンや各種演出制御パターンといった、それぞれの演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部または外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 に内蔵された演出制御用 R A M の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値 (演出制御プロセスタイマ値) と比較される値 (判定値) であって、各演出動作の実行時間 (演出時間) に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板 1 1 から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

図 9 (B) は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用 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飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ 8 L、8 R から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B に対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ (制御を指定しないデータ) が設定されてもよい。

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）をセットする。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば予告演出といった所定演出の実行を開始するときなどに、対応する演出制御パターン（予告演出制御パターン）をセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM 1 2 1 から読み出して RAM 1 2 2 の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータの ROM 1 2 1 における記憶アドレスを、RAM 1 2 2 の所定領域に一時記憶させて、ROM 1 2 1 における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ # 1 ~ プロセスデータ # n（n は任意の整数）の内容に従って、演出装置（画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED 等の発光体、演出用模型が備える可動部材など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ # 1 ~ プロセスデータ # n において、演出制御プロセスタイマ判定値 # 1 ~ # n と対応付けられた表示制御データ # 1 ~ 表示制御データ # n、音声制御データ # 1 ~ 音声制御データ # 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。

【 0 1 5 1 】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用 CPU 1 2 0 から表示制御部 1 2 3 や音声制御基板 1 3 などに対して出力される。演出制御用 CPU 1 2 0 からの指令を受けた表示制御部 1 2 3 では、例えば所定の VDP 等がその指令に示される画像データを CGROM 等の画像データメモリから読み出して VRAM に一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 からの指令を受けた音声制御基板 1 3 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。

【 0 1 5 2 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された RAM 1 2 2 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 1 0 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 1 9 0 が設けられている。図 1 0 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 1 9 4 とを備えている。

【 0 1 5 3 】

演出制御フラグ設定部 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 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 1 9 1 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 4 】

10

20

30

40

50

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

【0155】

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。

【0156】

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。

【0157】

この実施の形態では、図 10 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 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。

【0158】

演出制御用 CPU 120 は、始動入賞時に受信した順番でコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 194 A の空き領域における先頭から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。したがって、コマンド受信が正常に行われれば、図 10 (B) に示すように、バッファ番号「1」~「8」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図 10 (B) では、バッファ番号「1」~「5」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

【0159】

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

【0160】

また、RAM 122 は、図 10 (C) に示すように、ガラス扉開閉状態記憶部 195 を

10

20

30

40

50

備えている。この実施の形態では、図10(D)に示すようなガラス扉開閉時受信コマンドバッファ195Aを構成するデータが、ガラス扉開閉状態記憶部195の所定領域に記憶される。ガラス扉開閉時受信コマンドバッファ195Aには、演出制御用CPU120が中継基板15を介して主基板11から最後に受信したガラス扉開閉通知コマンド(閉状態から開状態に変化したことを通知するガラス扉開閉通知コマンド、または、開状態から閉状態に変化したことを通知するガラス扉開閉通知コマンド)が記憶される。

【0161】

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。

【0162】

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。

【0163】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図11のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図11に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23、ガラス扉開閉スイッチ24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)。

【0164】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1~MR4といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS14)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS15)。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0165】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される(ステップS16)。CPU103は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器20における表示動作(例えばセグメントLEDの点灯、消灯など)を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

【0166】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる(ステップS17)。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御パッ

10

20

30

40

50

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。同様に、コマンド制御処理では、ガラス扉開閉状態記憶部 156 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 に対して制御コマンド（ガラス扉開閉通知コマンド）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制御コマンド（ガラス扉開閉通知コマンド）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。

【0167】

図 12 は、特別図柄プロセス処理として、図 11 に示すステップ S15 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S101）。図 13 は、始動入賞判定処理として、図 12 のステップ S101 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0168】

図 13 に示す始動入賞判定処理において、CPU103 は、まず、普通入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 22A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 22A がオンであるか否かを判定する（ステップ S201）。このとき、第 1 始動口スイッチ 22A がオンであれば（ステップ S201；Yes）、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（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 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S202 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S202；No）、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）。

【0169】

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 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S205 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ S205；No）、例えば遊技制御バッファ設定部 155 に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ S206）。

【0170】

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

10

20

30

40

50

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

【0171】

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

【0172】

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

【0173】

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トによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS213）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図11に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0174】

ステップS213の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS214）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップS214；「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS215）、ステップS204の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップS214；「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS216）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22

10

20

30

40

50

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。

【0175】

図14(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図13のステップS212にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理(図12のステップS110、図15)により、特図表示結果(特別図柄の変表示結果)を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理(図12のステップS111)において、飾り図柄の変表示態様を具体的に規定する変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がステップS212の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を導出表示すると決定される乱数値MR1であるか否かの判定や、飾り図柄の変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の変表示態様が所定表示態様となることを予測し、この予測結果やガラス扉3Bの開閉状態等に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、保留表示予告演出を実行するか否かを、決定することができる。

10

20

【0176】

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

【0177】

ステップS401の処理に続いて、第1特図表示結果決定テーブル130Aまたは第2特図表示結果決定テーブル130Bを構成するテーブルデータから、始動口バッファ値(「1」または「2」)や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルデータを選択する(ステップS402)。その後、図13のステップS209にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップS403)。大当り判定範囲には、ステップS402の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の決定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各決定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる決定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定(大当り始動判定)できる。

30

40

【0178】

ステップS403にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合には(ステップS403;No)、その乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップS404)。CPU103は、ステップS402の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルデータにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り判定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR1が小当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。ステップS40

50

4にて小当り判定範囲内ではないと判定された場合には(ステップS404; No)、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS405)。

【0179】

ステップS404にて小当り判定範囲内であると判定された場合には(ステップS404; Yes)、可変表示結果が「小当り」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS407)。

【0180】

ステップS403にて大当り判定範囲内であると判定された場合には(ステップS403; Yes)、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する(ステップS409)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当り種別決定テーブル131を構成するテーブルデータから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。こうしたステップS409の処理による判定結果に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S410)。

【0181】

ステップS405、S407、S410の処理のいずれかを実行した後は、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データと、ROM101に記憶される変動パターン決定テーブルと、を用いて乱数値MR3が含まれる決定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(ステップS412)。

【0182】

ステップS412では、例えば、変動パターン決定テーブルを設定して、変動カテゴリとしていずれの変動パターンに決定されるかの判定を行う。そして、その変動パターンがPA1-1~PA1-5のいずれかである場合には、非リーチハズレの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンがPA2-1~PA2-3のいずれかである場合には、リーチハズレの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンがPB1-1~PB1-3のいずれかである場合には、大当りの変動カテゴリであると判定する。また、変動パターンがPC1-1、PC1-2のいずれかである場合には、突確・小当りの変動カテゴリであると判定する。なお、ステップS412では、変動カテゴリが非リーチハズレ、リーチハズレ、大当り、突確・小当り、のいずれの変動カテゴリに含まれるかを判定しているが、より細かい判定を行ってもよい。例えば、リーチを伴う変動パターンである場合には、ノーマルリーチとなるかスーパーリーチとなるかによって異なる変動カテゴリと判定するようにしてもよい。

【0183】

その後、ステップS412の処理による判定結果に応じて、図14(B)に示す変動カテゴリコマンドのいずれかを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS413)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0184】

図13に示す始動入賞判定処理や図14(A)に示す入賞時乱数値判定処理では、図13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14(A)に示す入賞時乱数値判定処理が実行されることで、図14(A)におけるステップS405、S407、S410、S413の処理を実行し、さらに図13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11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

10

20

30

40

50

内に一括して送信される。なお、1タイマ割込内一括して送信されるものに限定されず、タイマ割込毎にステップS17のコマンド制御処理により1つつコマンドが順次に送信されてもよい。

【0185】

図12のステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。

【0186】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）などが行われる。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。

10

【0187】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果や合計保留記憶数、遊技状態などに基づき、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データを用いて変動パターンを図5に示す複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

20

【0188】

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

【0189】

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

30

40

【0190】

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

50

方で、大当りフラグがオフであり、小当りフラグがオンである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、大当りフラグと小当りフラグがともにオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 1 9 1 】

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

10

【 0 1 9 2 】

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

20

【 0 1 9 3 】

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

30

【 0 1 9 4 】

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

40

【 0 1 9 5 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。一例として、可変表示結果が「小当り」となったときには、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 1 秒」に設定するとともに、大入賞口の開放回数を「 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。

50

【 0 1 9 6 】

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。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新される。

【 0 1 9 7 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 1 9 8 】

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

【 0 1 9 9 】

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

【 0 2 0 0 】

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

【 0 2 0 1 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0202】

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

【0203】

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS235；No）、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップS236）。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。

【0204】

ステップS236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151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップS237）。また、ステップS237の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を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S238）。

【0205】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップS239）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には第1特図表示結果決定テーブル130Aを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には第2特図表示結果決定テーブル130Bを使用テーブルにセットする。また、CPU103は、図14（A）に示すステップS402の処理と同様に、現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「小当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップS240）。

【0206】

ステップS240にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS241）。そして、「大当たり」である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に設けられた大当た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、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当たり種別決定テーブル131を選択してセットする（ステップS243）。こうしてセットされた大当たり種別決定テーブル131を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」の各大当たり種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップS244）。

【0207】

10

20

30

40

50

こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部 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 S 245）、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

【0208】

ステップ S 241 にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップ S 241；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 S 246）。そして、「小当り」であると判定されたときには（ステップ S 246；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 S 247）。

10

【0209】

ステップ S 246 にて「小当り」ではないと判定された場合や（ステップ S 246；No）、ステップ S 245、S 247 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決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップ S 248）。

【0210】

ステップ S 248 にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ S 249）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ S 235 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ S 235；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ S 250）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

20

【0211】

また、遊技制御用タイマ割込み処理において、ステップ S 11 のスイッチ処理の実行後、ステップ S 17 のコマンド制御処理を実行前に（例えば、ステップ S 12 のメイン側エラー処理において）、CPU 103 は、ガラス扉開閉スイッチ 24 による今回の検知結果が前回の検知結果と同一であるか判定する。例えば、CPU 103 は、自身のキャッシュ領域（または RAM 102）に直前の検知結果を保持しておくことによって、今回の検知結果と前回の検知結果とを比較する。CPU 103 は、今回の検知結果が前回の検知結果と異なる場合には、今回の検知結果が開状態を示した検知結果であるか否かを判定する。

30

【0212】

CPU 103 は、今回の検知結果が開状態を示した検知結果であるときには（つまりガラス扉 3B が閉状態から開状態になった場合には）、例えば ROM 101 における閉状態から開状態に変化したことを示すガラス扉開閉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 に対してガラス扉 3B が閉状態から開状態に変化したことを通知するガラス扉開閉通知コマンド（コマンド C701H）を送信するための設定を行う。これに対して、今回の検知結果が閉状態を示した検知結果であるときには（つまりガラス扉 3B が開状態から閉状態になった場合には）、例えば ROM 101 における開状態から閉状態に変化したことを示すガラス扉開閉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 に対してガラス扉 3B が開状態から閉状態に変化したことを通知するガラス扉開閉通知コマンド（コマンド C702H）を送信するための設定を行う。

40

50

【 0 2 1 3 】

こうして設定されたガラス扉開閉通知コマンド（コマンド C 7 0 1 H、または、コマンド C 7 0 2 H）は、ステップ S 1 7 のコマンド制御処理を実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。つまり、1 タイマ割込毎に、ガラス扉 3 B の開閉状態の変化の有無が検知され、閉状態から開状態への変化が検知されたときは閉状態から開状態に変化したことを通知するガラス扉開閉通知コマンド（コマンド C 7 0 1 H）が主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信（伝送）され、開状態から閉状態への変化が検知されたときは開状態から閉状態に変化したことを通知するガラス扉開閉通知コマンド（コマンド C 7 0 2 H）が主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信（伝送）される。

10

【 0 2 1 4 】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。

【 0 2 1 5 】

演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動して、図 1 6 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 1 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された CTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 2）。タイマ割込みフラグは、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 S 7 2 ; No）、ステップ S 7 2 の処理を繰り返し実行して待機する。

20

【 0 2 1 6 】

また、演出制御基板 1 2 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 1 1 から演出制御コマンド等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 1 1 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 CPU 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない CPU を用いている場合には、割込み禁止命令（DI 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 CPU 1 2 0 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/O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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、演出制御コマンド等となる制御信号を取り込む。

30

【 0 2 1 7 】

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 1 9 4 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。また、このとき取り込まれたガラス扉開閉通知コマンドは、ガラス扉開閉状態記憶部 1 9 5 に設けられたガラス扉開閉時受信コマンドバッファ 1 9 5 A に格納する。その後、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

40

【 0 2 1 8 】

ステップ S 7 2 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 S 7 2 ; 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 S 7 3）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 4）。ステップ S 7 4 にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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。

50

【0219】

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

【0220】

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。

10

【0221】

図17は、コマンド解析処理として、図16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17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。

【0222】

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。

20

【0223】

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。

30

【0224】

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)。

40

【0225】

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

50

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)

【0226】

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

10

【0227】

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。

【0228】

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

20

【0229】

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

30

【0230】

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

40

50

【 0 2 3 1 】

図 1 8 は、演出制御プロセス処理として、図 1 6 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 1 8 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読み予告決定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。

【 0 2 3 2 】

図 1 9、図 2 0 は、図 1 8 のステップ S 1 6 1 にて実行される先読み予告決定処理の一例を示すフローチャートである。図 1 9、図 2 0 の先読み予告決定処理は、始動条件成立時の処理であって、先読み予告演出である保留表示予告演出を実行するか否か、実行する場合の保留表示の表示色を決定する処理を含む。

【 0 2 3 3 】

図 1 9、図 2 0 に示す先読み予告決定処理において、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 における記憶内容をチェックする（ステップ S 7 0 1）。そして、始動入賞時のコマンドのうち、少なくともいずれかとなる新たな受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ S 7 0 3）。例えば、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に少なくとも始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドまたは保留記憶数通知コマンドのうち、いずれかが新たに格納されているか否かを確認することにより受信コマンドの有無を判定できる。いずれのコマンドも新たに受信していなければ（ステップ S 7 0 3 ; N o）、そのまま先読み予告決定処理を終了する。

【 0 2 3 4 】

ステップ S 7 0 3 にて受信コマンドがあると判定された場合には（ステップ S 7 0 3 ; Y e s）、先読み予告演出の実行が制限される先読み予告制限中であるか否かを判定する（ステップ S 7 0 5）。この実施の形態では、小当り遊技状態や大当り遊技状態である場合に先読み予告演出の実行が制限される。小当り遊技状態や大当り遊技状態であるか否かは、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”～“ 7 ”のいずれかであるか否かなどにより特定すればよい。

【 0 2 3 5 】

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

10

20

30

40

50

【 0 2 3 6 】

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

【 0 2 3 7 】

ステップS705にて先読み予告制限中ではないと判定された場合には（ステップS705；No）、始動入賞の発生に基づく受信コマンドの順序と内容をチェックして（ステップS707）、正常に受信できたか否かを判定する（ステップS709）。ステップS709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、始動入賞指定コマンドと保留記憶数通知コマンドとの内容が整合しているか否かなどの確認を行い、いずれか1つでも否定された場合には、正常に受信できなかったと判定すればよい。なお、いずれか1つでも否定された場合に異常が発生したと判定するものに限定されず、例えばいずれか2つが否定された場合に異常が発生したと判定するようにしてもよい。あるいは、すべてが否定された場合に異常が発生したと判定するようにしてもよい。

【 0 2 3 8 】

ステップS709にて正常に受信できたと判定された場合には（ステップS709；Yes）、先読み予告演出を実行中であるか否かを判定する（ステップS711）。例えば、ステップS711の処理では、演出制御フラグ設定部191に設けられた先読み予告実行中フラグがオンであるときに、先読み予告演出を実行中であると判定すればよい。先読み予告実行中フラグは、先読み予告演出が実行中であるときにオン状態にセットされる。

【 0 2 3 9 】

ステップS711にて先読み予告演出が実行中ではないと判定された場合には（ステップS711；No）、遊技状態、変動カテゴリ、ガラス扉3Bの開閉状態に応じて、先読み予告演出を実行するか否かと、先読み予告演出を実行する場合における先読み予告演出の演出態様に対応した先読み予告パターンとを決定する（ステップS713）。遊技状態は、主基板11から送信され、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されている遊技状態指定コマンドから特定すればよい。変動カテゴリは、演出制御バッファ設定部194の始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納される始動入賞時のコマンドから特定すればよい。ガラス扉3Bの開閉状態は、主基板11から送信され、ガラス扉開閉状態記憶部195に設けられたガラス扉開閉時受信コマンドバッファ195Aに格納されているガラス扉開閉通知コマンドから特定すればよい。具体的には、ガラス扉開閉時受信コマンドバッファ195Aに、閉状態から開状態に変化したことを通知するガラス扉開閉通知コマンドが格納されている場合にはガラス扉3Bは開状態であると判定し、開状態から閉状態に変化したことを通知するガラス扉開閉通知コマンドが格納されている場合にはガラス扉3Bは閉状態であると判定する。

【 0 2 4 0 】

一例として、ステップS713の処理では、保留表示予告演出を実行するか否かと、保留表示予告演出を実行する場合における保留表示の各表示色とに対応した先読み予告パターンである保留表示パターンを決定する。保留表示パターンを決定するための使用テーブルとして、予め用意された先読み予告決定テーブルを選択してセットする。先読み予告決定テーブルでは、変動カテゴリコマンドの指定内容、ガラス扉3Bの開閉状態などに応じて、保留表示パターン決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、複数の保留表示パターンなどに、割り当てられていればよい。その後、演出制御用CPU120は、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどから抽出した先読み予告決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、例えば、図21、図22に示すよ

10

20

30

40

50

うな割合で、保留表示パターンを決定すればよい。

【0241】

図21、図22は、保留表示パターンの決定割合の設定例である。この実施の形態では、保留表示パターンの決定割合は、非確変状態時と確変状態時とで異なる。図21は、非確変状態時用の保留表示パターンの決定割合の設定例である。図22は、確変状態時用の保留表示パターンの決定割合の設定例である。

【0242】

図21、図22において、「HHP1」は、保留表示の表示色を白色（初期色）とする保留表示パターンである。つまり、先読み予告パターンの決定処理（ステップS713）において「HHP1」が決定された場合には、保留表示の表示色は白色（初期色）に設定される。即ち、先読み予告パターンの決定処理における「HHP1」の決定は、保留表示予告演出を実行しない旨の決定である。図21、図22において、「HHP2」は、保留表示の表示色を青色（通常時演出色）とする保留表示パターンである。つまり、先読み予告パターンの決定処理において「HHP2」が決定された場合には、保留表示の表示色は青色に設定される。即ち、先読み予告パターンの決定処理における「HHP2」の決定は、保留表示予告演出を実行する旨の決定、および、表示色を青色とする旨の決定である。図21、図22において、「HHP3」は、保留表示の表示色を黄色（通常時演出色）とする保留表示パターンである。つまり、先読み予告パターンの決定処理において「HHP3」が決定された場合には、保留表示の表示色は黄色に設定される。即ち、先読み予告パターンの決定処理における「HHP3」の決定は、保留表示予告演出を実行する旨の決定、および、表示色を黄色とする旨の決定である。図21、図22において、「HHP4」は、保留表示の表示色を赤色（通常時演出色）とする保留表示パターンである。つまり、先読み予告パターンの決定処理において「HHP4」が決定された場合には、保留表示の表示色は赤色に設定される。即ち、先読み予告パターンの決定処理における「HHP4」の決定は、保留表示予告演出を実行する旨の決定、および、表示色を赤色とする旨の決定である。図21、図22において、「HHP5」は、保留表示の表示色を茶色（開状態時演出色）とする保留表示パターンである。つまり、先読み予告パターンの決定処理において「HHP5」が決定された場合には、保留表示の表示色は茶色に設定される。即ち、先読み予告パターンの決定処理における「HHP5」の決定は、保留表示予告演出を実行する旨の決定、および、表示色を茶色とする旨の決定である。図21、図22において、「HHP6」は、保留表示の表示色を紫色（開状態時演出色）とする保留表示パターンである。つまり、先読み予告パターンの決定処理において「HHP6」が決定された場合には、保留表示の表示色は紫色に設定される。即ち、先読み予告パターンの決定処理における「HHP6」の決定は、保留表示予告演出を実行する旨の決定、および、表示色を紫色とする旨の決定である。図21、図22において、「HHP7」は、保留表示の表示色を黒色（開状態時演出色）とする保留表示パターンである。つまり、先読み予告パターンの決定処理において「HHP7」が決定された場合には、保留表示の表示色は黒色に設定される。即ち、先読み予告パターンの決定処理における「HHP7」の決定は、保留表示予告演出を実行する旨の決定、および、表示色を黒色とする旨の決定である。図22において、「HHP8」は、保留表示の表示色を金色（開状態時演出色）とする保留表示パターン

【0243】

なお、この実施の形態では、「HHP1」～「HHP8」における上述の表示色は、ある保留情報の保留記憶タイミング（即ち、当該保留情報に基づく保留表示が始動入賞記憶表示エリア5Hに表示されるタイミング）における表示色である。

【0244】

また、「HHP1」は、上述の如く、保留表示の表示色を白色（初期色）とする保留表

10

20

30

40

50

示パターンであるため、先読み予告パターンの決定処理（ステップS713）を行わない場合には、「HHP1」が適用され、保留表示は白色（初期色）となる。即ち、保留表示の表示色が白色（初期色）となるのは、先読み予告パターンの決定処理を行わなかった場合、および、先読み予告パターンの決定処理を行って「HHP1」が決定された場合である。

【0245】

図21、図22に示した設定例では、変動カテゴリ（「非リーチハズレ」「リーチハズレ」「突確・小当り」「大当り」）、ガラス扉3Bの開閉状態（「閉状態」「開状態」）に応じて保留表示パターンの決定割合を異ならせている。

【0246】

例えば、図21の非確変状態時用の設定例では、
 「非リーチハズレ」かつ「閉状態」の場合、「HHP1」は「90%」、「HHP2」は「10%」、他の保留表示パターンは0%という決定割合とし、「非リーチハズレ」かつ「開状態」の場合、「HHP1」は「70%」、「HHP5」は「30%」、他の保留表示パターンは「0%」という決定割合としている。また、「リーチハズレ」かつ「閉状態」の場合、「HHP1」は「80%」、「HHP2」は「10%」、「HHP3」は「10%」、他の保留表示パターンは「0%」という決定割合とし、「リーチハズレ」かつ「開状態」の場合、「HHP1」は「60%」、「HHP5」は「20%」、「HHP6」は「20%」、他の保留表示パターンは「0%」という決定割合としている。また、「突確・小当り」かつ「閉状態」の場合、「HHP1」は「50%」、「HHP2」は「10%」、「HHP3」は「10%」、「HHP4」は「30%」、他の保留表示パターンは「0%」という決定割合とし、「突確・小当り」かつ「開状態」の場合、「HHP1」は「30%」、「HHP5」は「10%」、「HHP6」は「10%」、「HHP7」は「50%」、他の保留表示パターンは「0%」という決定割合としている。また、「大当り」かつ「閉状態」の場合、「HHP1」は「20%」、「HHP2」は「20%」、「HHP3」は「20%」、「HHP4」は「40%」、他の保留表示パターンは「0%」という決定割合とし、「大当り」かつ「開状態」の場合、「HHP5」は「30%」、「HHP6」は「30%」、「HHP7」は「40%」、他の保留表示パターンは「0%」という決定割合としている。

【0247】

図22の確変状態時用の設定例では、「非リーチハズレ」かつ「閉状態」の場合、「HHP1」は「80%」、「HHP2」は「20%」、他の保留表示パターンは「0%」という決定割合とし、「非リーチハズレ」かつ「開状態」の場合、「HHP1」は「60%」、「HHP5」は「40%」、他の保留表示パターンは「0%」という決定割合としている。また、「リーチハズレ」かつ「閉状態」の場合、「HHP1」は「70%」、「HHP2」は「15%」、「HHP3」は「15%」、他の保留表示パターンは「0%」という決定割合とし、「リーチハズレ」かつ「開状態」の場合、「HHP1」は「50%」、「HHP5」は「25%」、「HHP6」は「25%」、他の保留表示パターンは「0%」という決定割合としている。また、「突確・小当り」かつ「閉状態」の場合、「HHP1」は「40%」、「HHP2」は「15%」、「HHP3」は「15%」、「HHP4」は「30%」、他の保留表示パターンは「0%」という決定割合とし、「突確・小当り」かつ「開状態」の場合、「HHP1」は「20%」、「HHP5」は「10%」、「HHP6」は「20%」、「HHP7」は「50%」、他の保留表示パターンは「0%」という決定割合としている。「大当り」かつ「閉状態」の場合、「HHP1」は「10%」、「HHP2」は「25%」、「HHP3」は「25%」、「HHP4」は「40%」、他の保留表示パターンは「0%」という決定割合とし、「大当り」かつ「開状態」の場合、「HHP5」は「10%」、「HHP6」は「10%」、「HHP7」は「40%」、「HHP8」は「40%」、他の保留表示パターンは「0%」という決定割合としている。

【0248】

10

20

30

40

50

また、図 2 1 (非確変状態時用の設定例)では、各変動カテゴリにおいて、「HHP 2」～「HHP 4」に決定される割合(通常時演出色に設定される割合)と、「HHP 5」～「HHP 7」に決定される割合(開状態時演出色に設定される割合)とが異なる。つまり、非確変状態において、保留表示の表示色が演出色に設定される割合は、「閉状態」と「開状態」とで異なる。具体的には、夫々の変動カテゴリで、「開状態」において「HHP 5」～「HHP 7」のいずれかに決定される割合は、「閉状態」において「HHP 2」～「HHP 4」のいずれかに決定される割合よりも高い。

【0249】

例えば、図 2 1 において、「非リーチハズレ」の場合、「開状態」における「HHP 5」～「HHP 7」の決定割合は「30%」、10「閉状態」における「HHP 2」～「HHP 4」の決定割合は「10%」である。「リーチハズレ」の場合、「開状態」における「HHP 5」～「HHP 7」の決定割合は「40%」、10「閉状態」における「HHP 2」～「HHP 4」の決定割合は「20%」である。「突確・小当り」の場合、「開状態」における「HHP 5」～「HHP 7」の決定割合は「70%」、10「閉状態」における「HHP 2」～「HHP 4」の決定割合は「50%」である。「大当り」の場合、「開状態」における「HHP 5」～「HHP 7」の決定割合は「100%」、10「閉状態」における「HHP 2」～「HHP 4」の決定割合は「80%」である。

【0250】

同様に、図 2 2 (確変状態時用の設定例)では、各変動カテゴリにおいて、「HHP 2」～「HHP 4」に決定される割合(通常時演出色に設定される割合)と、「HHP 5」20～「HHP 8」に決定される割合(開状態時演出色に設定される割合)とが異なる。つまり、確変状態において、保留表示の表示色が演出色に設定される割合は、「閉状態」と「開状態」とで異なる。具体的には、夫々の変動カテゴリで、「開状態」において「HHP 5」～「HHP 8」のいずれかに決定される割合は、「閉状態」において「HHP 2」～「HHP 4」のいずれかに決定される割合よりも高い。

【0251】

例えば、図 2 2 において、「非リーチハズレ」の場合、「開状態」における「HHP 5」～「HHP 8」の決定割合は「40%」、30「閉状態」における「HHP 2」～「HHP 4」の決定割合は「20%」である。「リーチハズレ」の場合、「開状態」における「HHP 5」～「HHP 8」の決定割合は「50%」、30「閉状態」における「HHP 2」～「HHP 4」の決定割合は「30%」である。「突確・小当り」の場合、「開状態」における「HHP 5」～「HHP 8」の決定割合は「80%」、30「閉状態」における「HHP 2」～「HHP 4」の決定割合は「60%」である。「大当り」の場合、「開状態」における「HHP 5」～「HHP 8」の決定割合は「100%」、30「閉状態」における「HHP 2」～「HHP 4」の決定割合は「90%」である。

【0252】

また、上述のように、夫々の変動カテゴリ、夫々の開閉状態において、非確変状態における「HHP 2」～「HHP 7」の決定割合と、40確変状態における「HHP 2」～「HHP 8」の決定割合とは異なる。具体的には、確変状態における「HHP 2」～「HHP 8」の決定割合は、非確変状態における「HHP 2」～「HHP 7」の決定割合よりも高い。

【0253】

例えば、「非リーチハズレ」かつ「閉状態」の場合、図 2 2 (確変状態時用の設定例)における「HHP 2」～「HHP 4」の決定割合は「20%」、50図 2 1 (非確変状態時用の設定例)における「HHP 2」～「HHP 4」の決定割合は「10%」である。また、「非リーチハズレ」かつ「開状態」の場合、図 2 2 (確変状態時用の設定例)における「HHP 4」～「HHP 8」の決定割合は「40%」、50図 2 1 (非確変状態時用の設定例)における「HHP 4」～「HHP 7」の決定割合は「30%」である。つまり、「非リーチハズレ」の場合、非確変状態および確変状態の夫々において、確変状態における「HHP 2」～「HHP 8」の決定割合は、非確変状態における「HHP 2」～「HHP 7」の

決定割合よりも高い。「リーチハズレ」の場合、「突確・小当たり」の場合、「大当たり」の場合においても同様である（但し、「大当たり」かつ「開状態」の場合、ともに決定割合を「100%」としているため同一である）。

【0254】

また、上述のように、図21（非確変状態時用の設定例）では、「閉状態」では「HHP1」以外には「HHP2」～「HHP4」のいずれかに決定され、「開状態」では「HHP1」以外には「HHP5」～「HHP7」のいずれかに決定される。図22（確変状態時用の設定例）では、「閉状態」では「HHP1」以外には「HHP2」～「HHP4」のいずれかに決定され、「開状態」では「HHP1」以外には「HHP5」～「HHP8」のいずれかに決定される。つまり、非確変状態および確変状態の夫々において、通常時保留情報に基づく保留表示の演出色（通常時演出色）と、開状態時保留情報に基づく保留表示の演出色（開状態時演出色）とは異なる。

10

【0255】

図19に示すステップS713に続いて、ステップS713によって、「HHP1」が決定されたか否かを判定する（ステップS715）。このとき、「HHP1」が決定されていない（ステップS715；No）、今回の受信コマンドに対応付けて（例えば、今回の受信コマンドを格納したバッファ番号とともに）、ステップS713にて決定した保留表示パターン（「HHP1」以外）を、RAM122などに設けられる保留表示パターン記憶用のバッファなどにセット（記憶）する（ステップS717）。なお、バッファ番号をセットする場合には、飾り図柄の可変表示を開始するごとに（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」以降に格納されている各コマンドがシフトされるごとに）、セットしているバッファ番号を減算すればよい。

20

【0256】

ステップS717の処理に続いて、先読み予告演出が実行中であることを示す先読み予告実行中フラグをオン状態にセットする（ステップS719）。続いて、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されている最新の始動口入賞指定コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（図20のステップS721）。

【0257】

ステップS721にて第1始動口入賞指定コマンドであると判定した場合には（ステップS721；Yes）、セットした保留表示パターン（「HHP1」以外）に応じて第1始動入賞記憶表示エリア5HLへの保留表示の表示動作を制御する（ステップS723）。即ち、第1特図を用いた特図ゲームが新たに保留されたことに対応して、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに新たに保留表示を追加する。ステップS723では、ステップS717にてセットした保留表示パターン（「HHP1」以外）に基づいて、新たに追加する保留表示の表示色（演出色）を決定する。

30

【0258】

一方、ステップS721にて第1始動口入賞指定コマンドではないと判定した場合には（ステップS721；No）、セットした保留表示パターン（「HHP1」以外）に応じて第2始動入賞記憶表示エリア5HRへの保留表示の表示動作を制御する（ステップS724）。即ち、第2特図を用いた特図ゲームが新たに保留されたことに対応して、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに新たに保留表示を追加する。ステップS724では、ステップS723と同じように、ステップS717にてセットした保留表示パターン（「HHP1」以外）に基づいて、新たに追加する保留表示の表示色（演出色）を決定すればよい。そして、先読み予告決定処理を終了する。

40

【0259】

ステップS705にて先読み予告制限中であると判定された場合（ステップS705；Yes）、ステップS711にて先読み予告演出が実行中であると判定された場合（ステップS711；Yes）、ステップS715にて「HHP1」が決定されたと判定された場合（ステップS715；No）には、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されている最新の始動口入賞指定コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを

50

判定する（図20のステップS731）。

【0260】

ステップS731にて第1始動口入賞指定コマンドであると判定した場合には（ステップS731；Yes）、「HHP1」に従って第1始動入賞記憶表示エリア5HLへの保留表示の表示動作を制御する（ステップS733）。即ち、第1特図を用いた特図ゲームが新たに保留されたことに対応して、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに新たに白色の保留表示を追加する。そして、先読み予告決定処理を終了する。

【0261】

一方、ステップS731にて第1始動口入賞指定コマンドではないと判定した場合には（ステップS731；No）、「HHP1」に従って第2始動入賞記憶表示エリア5HRへの保留表示の表示動作を制御する（ステップS734）。即ち、第2特図を用いた特図ゲームが新たに保留されたことに対応して、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに新たに白色の保留表示を追加する。そして、先読み予告決定処理を終了する。

10

【0262】

ステップS709にて始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判定されたときには（ステップS709；No）、保留表示の非正常表示動作を制御する。例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HL（又は第2始動入賞記憶表示エリア5HR）に、非正常時の表示色（例えば灰色）の保留表示を追加する（図20のステップS743）。そして、先読み予告決定処理を終了する。

【0263】

20

こうした先読み予告決定処理では、ステップS709にて始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判定したときに、ステップS713の処理を実行しないことで、先読み予告演出（保留表示予告演出）を実行しないように制限される。これにより、例えば第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数が増加したことを認識可能に指定する保留記憶情報としての保留記憶数通知コマンドを正常に受信することができなかつたときには、先読み予告演出の実行（演出色による保留表示）を制限することができる。

【0264】

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

30

【0265】

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

40

【0266】

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

【0267】

例えば図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドといった判定結果情報の一部を取りこぼした場合に、その他の判定結果情報によって判定結果を認識可能な場合であっても、そ

50

の判定結果に基づく先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。これにより、信憑性の低い情報に基づいて先読み予告演出が実行されることを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。

【0268】

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

【0269】

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

【0270】

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

【0271】

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

【0272】

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

【0273】

図18に示すステップS161にて先読み予告決定処理を実行した後は、例えば演出制御フラグ設定部191などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0274】

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

【0275】

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

10

20

30

40

50

【 0 2 7 6 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行う。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。特図変動時演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板 1 1 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 1 2 の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新される。

10

【 0 2 7 7 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したときに、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

【 0 2 7 8 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 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 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

【 0 2 7 9 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 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

【 0 2 8 0 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実

50

行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新する。

【0281】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、大当た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。

【0282】

図23は、可変表示開始設定処理として、図18のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図23に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS522）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップS522；Yes）、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS523）。

【0283】

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

10

20

30

40

50

【0284】

ステップS523にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には(ステップS523; No)、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS525)。一例として、ステップS525の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値(例えば「1」)を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分(図柄差)を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

10

【0285】

ステップS522にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには(ステップS522; No)、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、または、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する(ステップS526)。「突確」または「小当たり」であると判定されたときには(ステップS526; Yes)、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当たり」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS527)。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1、PC1-2のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

20

30

【0286】

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

40

【0287】

具体的な一例として、大当たり種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当たり組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当たり種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄または確変図柄のうちからいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当たり組合せまたは確変大当たり組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確変大当たり組合

50

せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当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飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

【 0 2 8 8 】

ステップ S 5 2 4、S 5 2 5、S 5 2 7、S 5 2 8 の処理のいずれかを実行した後は、保留消化処理を実行する（ステップ S 5 2 9）。図 2 4 は、保留消化処理の一例を示すフローチャートである。図 2 4 の保留消化処理は、開始条件成立時の処理であって、始動入賞記憶表示エリア 5 H の保留表示を消去させる処理、移動させる処理を含む。

10

【 0 2 8 9 】

図 2 4 に示す保留消化処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読み予告実行中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 6 0 1）。先読み予告実行中フラグがオン状態であれば（ステップ S 6 0 1；Yes）、今回の可変表示がターゲットの可変表示であるか否かを判定する（ステップ S 6 0 3）。今回の可変表示がターゲットの可変表示であるか否かは、例えば、RAM 1 2 2 などに設けられる保留表示パターン記憶用のバッファなどに、「HHP 1」以外の保留表示パターンに対応付けて、今回の可変表示のバッファ番号（バッファ番号「1」）がセットされているか否かにより判定してもよい。

【 0 2 9 0 】

20

ステップ S 6 0 3 にて今回の可変表示がターゲットの可変表示であると判定した場合（ステップ S 6 0 3；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に格納されている処理対象の始動口入賞指定コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ S 6 0 5）。ステップ S 6 0 5 にて第 1 始動口入賞指定コマンドであると判定した場合には（ステップ S 6 0 5；Yes）、今回の可変表示に対応する演出色の保留表示（例えば、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L の最も右側に表示されている保留表示）を消去するとともに、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドやバッファ番号 [1] と対応付けて記憶されている保留表示パターンを削除し、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に他の保留表示がある場合には、当該他の保留表示を右側に移動表示するとともに、バッファ番号「2」以降に格納されている各コマンドをバッファ番号「1」以降

30

【 0 2 9 1 】

一方、ステップ S 6 0 5 にて第 1 始動口入賞指定コマンドではないと判定した場合には（ステップ S 6 0 5；No）、今回の可変表示の可変表示に対応する演出色の保留表示（例えば、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R の最も左側に表示されている保留表示）を消去するとともに、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドやバッファ番号 [1] と対応付けて記憶されている保留表示パターンを削除し、第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に他の保留表示がある場合には、当該他の保留表示を左側に移動表示するとともに、バッファ番号「2」以降に格納されている各コマンドをバッファ番号「1」以降に格納されるようにシフトし、バッファ番号 [2] 以降と対応付けて記憶されている保留表示パターンをバッファ番号「1」以降に対応付けて記憶するようにシフト（ステップ S 7 1 7 にて保留表示パターンとともにセットしたバッファ番号を減算）する（ステップ S 6 0 7）。

40

【 0 2 9 2 】

ステップ S 6 0 7 またはステップ S 6 0 8 に続いて、先読み予告演出が実行中であることを示す先読み予告実行中フラグをオフ状態にセットする（ステップ S 6 1 2）。そして、保留消化処理を終了する。

50

【0293】

ステップS601にて先読み予告実行中フラグがオフ状態であると判定された場合（ステップS601；No）、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されている処理対象の始動口入賞指定コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS615）。ステップS615にて第1始動口入賞指定コマンドであると判定した場合には（ステップS615；Yes）、今回の可変表示に対応する初期色（白色）の保留表示（例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの最も右側に表示されている保留表示）を消去するとともに、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドやバッファ番号[1]と対応付けて記憶されている保留表示パターンを削除し、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに他の保留表示がある場合には、ステップS607と同様に、当該他の保留表示を右側に移動表示するとともに、バッファ番号「2」以降に対応する各コマンドや保留表示パターンをシフトする（ステップS617）。そして、保留消化処理を終了する。

10

【0294】

一方、ステップS615にて第1始動口入賞指定コマンドではないと判定した場合には（ステップS615；No）、今回の可変表示の可変表示に対応する初期色（白色）の保留表示（例えば、第2始動入賞記憶表示エリア5HRの最も左側に表示されている保留表示）を消去するとともに、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドやバッファ番号[1]と対応付けて記憶されている保留表示パターンを削除し、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに他の保留表示がある場合には、ステップS608と同様に、当該他の保留表示を左側に移動表示するとともに、バッファ番号「2」以降に対応する各コマンドや保留表示パターンをシフトする（ステップS618）。そして、保留消化処理を終了する。

20

【0295】

ステップS603にて今回の可変表示がターゲットの可変表示でないと判定した場合（ステップS603；No）、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されている処理対象の始動口入賞指定コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS625）。ステップS625にて第1始動口入賞指定コマンドであると判定した場合には（ステップS625；Yes）、今回の可変表示に対応する初期色（白色）の保留表示（例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの最も右側に表示されている保留表示）を消去するとともに、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドやバッファ番号[1]と対応付けて記憶されている保留表示パターンを削除し、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに他の保留表示がある場合には、ステップS607と同様に、当該他の保留表示を右側に移動表示するとともに、バッファ番号「2」以降に対応する各コマンドや保留表示パターンをシフトする（ステップS627）。そして、保留消化処理を終了する。

30

【0296】

一方、ステップS625にて第1始動口入賞指定コマンドではないと判定した場合には（ステップS625；No）、今回の可変表示の可変表示に対応する初期色（白色）の保留表示（例えば、第2始動入賞記憶表示エリア5HRの最も左側に表示されている保留表示）を消去するとともに、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドやバッファ番号[1]と対応付けて記憶されている保留表示パターンを削除し、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに他の保留表示がある場合には、ステップS608と同様に、当該他の保留表示を左側に移動表示するとともに、バッファ番号「2」以降に対応する各コマンドや保留表示パターンをシフトする（ステップS628）。そして、保留消化処理を終了する。

40

【0297】

ステップS529で保留消化処理を実行した後は、その他の可変表示中における演出の実行設定を行う（ステップS530）。一例として、ステップS530の処理では、先読み予告演出（保留表示予告演出）や変動中予告演出とは異なる演出を実行するための設定が行われてもよい。そのような演出としては、例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ8L、8Rから所定の効果音（例えばアラーム音やチ

50

ヤイム音、サイレン音など)が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ9などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出を実行することにより、可変表示結果が「大当たり」となることを直ちに告知(確定的に報知)する一発告知態様の演出が実行されてもよい。あるいは、そのような演出として、可変表示結果が「大当たり」となることに対応した特別な演出画像(プレミアム画像)を表示する演出が実行されてもよい。

【0298】

他の一例として、ステップS530の処理では、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などにはかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出を実行するための設定が行われてもよい。より具体的には、遊技効果ランプ9に含まれる所定のランプが光るような態様の演出といった、所定態様の演出を実行できればよい。

10

【0299】

その後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する(ステップS531)。このとき、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【0300】

ステップS531の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部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、画像表示装置5における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う(ステップS533)。このときには、例えばステップS531にて使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから(ステップS534)、可変表示開始設定処理を終了する。

20

【0301】

次に、パチンコ遊技機1における制御の具体的な一例について説明する。

【0302】

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

30

【0303】

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

【0304】

また、パチンコ遊技機1が確変状態であるか否かなどを特定可能な遊技状態指定コマンドが、遊技制御フラグ設定部152などに設けられた確変フラグの状態などに応じて、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0305】

また、遊技球の進行とは別に、ガラス扉3Bの開閉状態が、ガラス扉開閉スイッチ24により検知され、閉状態から開状態に変化したときや開状態から閉状態に変化したときに、ガラス扉開閉通知コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0306】

演出制御基板12の側では、例えば演出制御用CPU120が図18のステップS161にて先読み予告決定処理を実行したときに、先読み予告の制限中でない場合や(ステッ

50

プ S 7 0 5 ; N o)、正常に受信コマンドを受信できた場合や(ステップ S 7 0 9 ; Y e s)、先読み予告演出の実行中でない場合(ステップ S 7 1 1 ; Y e s)、図 1 9 のステップ S 7 1 3 の先読み予告パターンの決定処理にて、確変状態であるか否かや、変動カテゴリの内容や、ガラス扉 3 B の開閉状態などに応じて、保留表示予告演出を実行するか否かと実行する場合における保留表示の各表示色とに対応した保留表示パターンが決定される。そしてその決定結果(保留表示パターン)に基づいて、始動入賞記憶表示エリア 5 H に保留表示が行われる。

【 0 3 0 7 】

図 2 5 は、保留表示予告演出が実行される場合の画像表示装置 5 における表示動作例を示す図である。具体的には、図 2 5 は、非確変状態においてガラス扉 3 B が閉状態であるときの保留表示の表示動作の一例を示している。図 2 5 (A) ~ 図 2 5 (D) は、上記表示動作を示すために主要場面を時系列に並べたものである。図 2 5 (A) の状態では、先読み予告実行中フラグはオフ状態になっているものとする。

10

【 0 3 0 8 】

図 2 5、及び、図 2 6 (後述)において、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に示した球は保留表示である。破れ線の球は、当該位置に表示されていた保留表示が移動によって消去されたことを模式的に表している。周囲に放射状の線を付した球は新規に追加表示された保留表示であることを模式的に表している。また、内部が無地の球(保留表示)は白色の球(保留表示)を表し、内部が斜線の球(保留表示)は青色の球(保留表示)を表し(但し、図 2 6 では非登場)、内部がドットの球(保留表示)は茶色の球(保留表示)を表している(但し、図 2 5 では非登場)。

20

【 0 3 0 9 】

図 2 5 (A) は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において前回の変動による確定飾り図柄(「5」「4」「4」)を停止表示しているときに、今回の変動の可変表示開始設定(ステップ S 1 7 1)として、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に表示されていた 2 つの保留表示(白色)のうち右側の 1 つを消去し、他の 1 つを右側に移動表示している状態である(ステップ S 6 1 7)。

【 0 3 1 0 】

その後、図 2 5 (B) に示すように、変動(可変表示)を開始する(ステップ S 1 7 2)。なお、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の(「」「」)は、変動中であることを表している。当該変動中において第 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、正常に受信コマンドを受信できた場合(ステップ S 7 0 9 ; Y e s)、保留表示パターンを決定する(ステップ S 7 1 3)。例えば、変動カテゴリが「非リーチはずれ」である場合、図 2 1 の設定例によれば、「90%」の確率で「HHP 1」(白色)を決定し、「10%」の確率で「HHP 2」(青色)を決定する。

30

【 0 3 1 1 】

先読み予告パターン決定処理(S 7 1 3)において、例えば「HHP 2」(青色)を決定した場合には、RAM 1 2 2 などに設けられる先読み予告パターン記憶用のバッファなどにステップ S 7 1 3 にて決定した「HHP 2」と当該第 1 始動条件の保留情報を記憶するバッファ番号(バッファ番号「2」)とをセットし(ステップ S 7 1 7)、先読み予告実行中フラグをオン状態とし(ステップ S 7 1 9)、セットした「HHP 2」に応じて、図 2 5 (C) に示すように第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に保留表示(青色)を追加する(ステップ S 7 2 3)。

40

【 0 3 1 2 】

その後、図 2 5 (D) に示すように、例えば、確定飾り図柄(「2」「3」「6」)を停止表示する(ステップ S 1 7 2)。

【 0 3 1 3 】

図 2 6 は、保留表示予告演出が実行される場合の画像表示装置 5 における他の表示動作例を示す図である。具体的には、図 2 6 は、非確変状態においてガラス扉 3 B が開状態で

50

あるときの保留表示の表示動作の一例を示している。図26(A)の状態では、先読み予告実行中フラグはオフ状態になっているものとする。つまり、図26は、ガラス扉3Bが開状態である点を除き、図25と条件は同一である。

【0314】

図26(A)は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて前回の変動による確定飾り図柄(「5」「4」「4」)を停止表示しているときに、今回の変動の可変表示開始設定(ステップS171)として、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示されていた2つの保留表示(白色)のうち右側の1つを消去し、他の1つを右側に移動表示している状態である(ステップS617)。

【0315】

その後、図26(B)に示すように、変動(可変表示)を開始する(ステップS172)。当該変動中において第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、正常に受信コマンドを受信できた場合(ステップS709; Yes)、保留表示パターンを決定する(ステップS713)。例えば、変動カテゴリが「非リーチはずれ」である場合、図21の設定例によれば、「70%」の確率で「HHP1」(白色)を決定し、「30%」の確率で「HHP5」(茶色)を決定する。

【0316】

先読み予告パターン決定処理(S713)において、例えば「HHP5」(茶色)を決定した場合には、RAM122などに設けられる先読み予告パターン記憶用のバッファなどにステップS713にて決定した「HHP5」と当該第1始動条件の保留情報を記憶するバッファ番号(バッファ番号「2」)とをセットし(ステップS717)、先読み予告実行中フラグをオン状態とし(ステップS719)、セットした「HHP5」に応じて、図26(C)に示すように第1始動入賞記憶表示エリア5HLに保留表示(茶色)を追加する(ステップS723)。

【0317】

その後、図26(D)に示すように、例えば、確定飾り図柄(「2」「3」「6」)を停止表示する(ステップS172)。なお、図25および図26の表示動作例では、第1始動入賞記憶表示エリア5HLの保留表示について説明したが、第2始動入賞記憶表示エリア5HRの保留表示についても同様である。

【0318】

以上説明したように、本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機1は、図21、図22に示すように、先読み予告パターンとして複数種類の保留表示パターンを有するが、通常時保留情報よりも開状態時保留情報のほうが、演出色の保留表示に対応する保留表示パターンに設定される割合が高い。つまり、ガラス扉3Bが開状態であるときの保留表示予告演出の実行割合は、ガラス扉3Bが閉状態であるときの保留表示予告演出の実行割合よりも高くなる。したがって、トラブル対処等によるガラス扉3Bの開放時のサービス玉の入賞に対して先読み予告(演出色による保留表示)の実行割合が高くなるので、トラブル対処時等の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0319】

なお、上述したように、先読み予告パターンの決定処理(ステップS713)を行わない場合には「HHP1」が適用されるため、先読み予告パターンの決定処理を行わない場合も考慮すると、ガラス扉3Bが閉状態であるときの保留表示予告演出の実行割合は、ガラス扉3Bが閉状態であるときの図21の設定による「HHP2」~「HHP7」の決定割合(または、図22の設定による「HHP2」~「HHP8」の決定割合)よりも減少(目減り)する。ガラス扉3Bが開状態であるときも同様である。「閉状態」であるときの図21の設定による「HHP2」~「HHP7」の決定割合(または、図22の設定による「HHP2」~「HHP8」の決定割合)と、「開状態」であるときの図21の設定による「HHP2」~「HHP7」の決定割合(または、図22の設定による「HHP2」~「HHP8」の決定割合)の大小関係は、「閉状態」であるときの保留表示予告演出の実行割合と「開状態」であるときの保留表示予告演出の実行割合の大小関係に反映され

10

20

30

40

50

るが（維持されるが）、保留数が複数である場合の特図変動時間を図5に示した値よりもさらに短くするなどして先読み予告パターンの決定処理（ステップS713）が行われる確率を高め、保留表示予告演出の実行割合を図21、図22の設定による保留表示パターンの決定割合に近づけるようにしてもよい。

【0320】

なお、「閉状態」であるときの図21の設定による「HHP2」～「HHP7」の決定割合（または、図22の設定による「HHP2」～「HHP8」の決定割合）と、「開状態」であるときの図21の設定による「HHP2」～「HHP7」の決定割合（または、図22の設定による「HHP2」～「HHP8」の決定割合）の大小関係が、「閉状態」であるときの保留表示予告演出の実行割合と「開状態」であるときの保留表示予告演出の実行割合の大小関係に反映されるという上述の事象は、任意のある時点において始動入賞記憶表示エリア5Hに保留表示がX個存在し、該X個全てが「開状態」のときに入賞した保留表示（X個全てが開状態時保留情報に基づく保留表示）であると仮定したときに該X個全てが初期色（白色）である確率が、該X個全てが「閉状態」のときに入賞した保留表示（X個全てが通常時保留情報に基づく保留表示）であると仮定したときに該X個全てが初期色（白色）である確率よりも小さいという事象などから明らかである。

10

【0321】

また、図21の設定例による「HHP2」～「HHP7」の決定割合と、図22の設定による「HHP2」～「HHP8」の決定割合は異なる。すなわち、非確変状態と確変状態とで保留表示予告演出の実行割合が異なる。したがって、元来の遊技興趣を妨げることなく、トラブル対処時等の遊技興趣の低下を抑制することができる。

20

【0322】

また、図21、図22の設定例によれば、ガラス扉3Bが閉状態であるときの保留表示予告演出による保留表示の演出色（通常時演出色）と、ガラス扉3Bが開状態であるときの保留表示予告演出による保留表示の演出色（開状態時演出色）とは異なる。したがって、トラブル対処時等の遊技興趣の低下をより抑制することができる。また、トラブル対処時等に入賞した保留情報（開状態時保留情報）であることを確認することができる。

【0323】

また、上述したように、図21、図22の設定例の保留表示パターンにおける保留表示の表示色は、保留情報の保留記憶タイミング（当該保留情報に基づく保留表示が始動入賞記憶表示エリア5Hに表示されるタイミング）における表示色である。つまり、保留表示が演出色になるのは、始動入賞記憶表示エリア5Hに表示されたときである。したがって、遊技者はサービス玉の入賞時に注目するようになり、トラブル対処時等の遊技興趣の低下をより抑制することができる。

30

【0324】

なお、保留記憶タイミング以外のタイミングにおける保留表示予告演出を実行してもよい。保留記憶タイミング以外のタイミングにおける保留表示予告演出には、保留記憶タイミングでは保留表示の表示色を初期色とし、その後の移動表示のタイミングで初期色から演出色に表示色を変更する保留表示予告演出が含まれる。保留記憶タイミング以外のタイミングにおける保留表示予告演出を実行する場合には、ガラス扉3Bが開状態であるときの保留表示予告演出の実行割合と、ガラス扉3Bが閉状態であるときの保留表示予告演出の実行割合とは同じであってもよい。

40

【0325】

以下、保留記憶タイミングにおける保留表示予告演出については、ガラス扉3Bが開状態であるときの実行割合を閉状態であるときの実行割合よりも高くし、保留記憶タイミング以外のタイミングにおける保留表示予告演出については、開状態であるときの実行割合と閉状態であるときの実行割合を同一にする態様の実施例について説明する。

【0326】

例えば、演出制御用CPU120は、保留表示予告演出の実行有無等を決定する前に、保留表示予告演出の実行タイミングを決定する。具体的には、ステップS711にて先読

50

み予告演出が実行中ではないと判定された場合に（ステップ S 7 1 1 ; N o）、保留表示予告演出の実行タイミングを決定する。

【 0 3 2 7 】

一例として、保留表示予告演出の実行タイミングを決定する処理では、保留表示予告演出の実行タイミングとして、保留記憶タイミング（当該保留情報に基づく保留表示が始動入賞記憶表示エリア 5 H に表示されたタイミング）に加え、保留 1 個消化タイミング（当該保留情報に基づく保留表示が始動入賞記憶表示エリア 5 H に表示された後の最初に移動表示するタイミング）、保留 2 個消化タイミング（当該保留情報に基づく保留表示が始動入賞記憶表示エリア 5 H に表示された後の 2 回目に移動表示するタイミング）を用意している。そして、保留数に応じて、保留表示予告演出の実行タイミング決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、各実行タイミングなどに割り当てられていればよい。演出制御用 CPU 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 1 9 3 のランダムカウンタなどから抽出した保留表示予告演出の実行タイミング決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、例えば、図 2 7 に示すような割合で、保留表示予告演出の実行タイミングを決定すればよい。なお、保留数は、演出制御バッファ設定部 1 9 4 の始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に格納される保留記憶数通知コマンドなどから特定すればよい。

10

【 0 3 2 8 】

図 2 7 は、保留表示予告演出の実行タイミングの設定例を示す図である。図 2 7 の設定例では、保留数 0 個の場合（当該保留情報に基づく保留表示をするときに他の保留情報に基づく保留表示が 0 個であり、当該保留情報に基づく保留表示が 1 個目になる場合）、「保留記憶タイミング」の決定割合は「 1 0 0 %」である。保留数 1 個の場合（当該保留情報に基づく保留表示をするときに他の保留情報に基づく保留表示が 1 個であり、当該保留情報に基づく保留表示が 2 個目になる場合）、「保留記憶タイミング」の決定割合は「 5 0 %」、「保留 1 個消化タイミング」の決定割合は「 5 0 %」である。保留数 2 個以上の場合（当該保留情報に基づく保留表示をするときに他の保留情報に基づく保留表示が 2 個以上であり、当該保留情報に基づく保留表示が 3 個目以上になる場合）、「保留記憶タイミング」の決定割合は「 3 3 . 3 %」、「保留 1 個消化タイミング」の決定割合は「 3 3 . 3 %」、「保留 2 個消化タイミング」の決定割合は「 3 3 . 3 %」である。

20

【 0 3 2 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留表示予告演出の実行タイミングの決定後、先読み予告パターンの決定処理（ステップ S 7 1 3）を行う。一例として、保留表示予告演出の実行タイミングとして「保留記憶タイミング」を決定している場合には、図 2 1、図 2 2 の設定例に従って保留表示パターンを決定し、保留表示予告演出の実行タイミングとして「保留 1 個消化タイミング」または「保留 2 個消化タイミング」を決定している場合には、図 2 8、図 2 9 の設定例に従って保留表示パターンを決定する。

30

【 0 3 3 0 】

図 2 8、図 2 9 は、保留表示パターンの決定割合の他の設定例である。図 2 8 は、「保留記憶タイミング」以外のタイミングにおいて保留表示予告演出を行う場合の保留表示パターンの決定割合の設定例（非確変状態時用）である。図 2 8 の設定例では、各変動カテゴリにおいて、「 H H P 2 」～「 H H P 4 」に決定される割合（通常時演出色に設定される割合）と、「 H H P 5 」～「 H H P 7 」に決定される割合（開状態時演出色に設定される割合）とは同一である。図 2 9 は、「保留記憶タイミング」以外のタイミングにおいて保留表示予告演出を行う場合の保留表示パターンの決定割合の設定例（確変状態時用）である。図 2 9 の設定例では、各変動カテゴリにおいて、「 H H P 2 」～「 H H P 4 」に決定される割合（通常時演出色に設定される割合）と、「 H H P 5 」～「 H H P 8 」に決定される割合（開状態時演出色に設定される割合）とは同一である。つまり、図 2 8、図 2 9 の設定例によれば、「保留記憶タイミング」以外のタイミングにおける保留表示予告演出について、開状態であるときの実行割合と閉状態であるときの実行割合は同一になる。

40

【 0 3 3 1 】

50

例えば、第1始動条件の成立によるある保留情報について、保留表示予告演出の実行タイミングとして「保留1個消化タイミング」を決定し、続いて、図28または図29の設定例に従って先読み予告パターンの決定処理(ステップS713)を行った結果、例えば「HHP2」が選択された場合には、RAM122などに設けられる先読み予告パターン記憶用のバッファなどに、「保留1個消化タイミング」にて保留表示予告演出を実行する旨の情報と、ステップS713にて決定した「HHP2」と、当該第1始動条件の保留情報を記憶するバッファ番号とをセットし、先読み予告実行中フラグをオン状態とする。保留表示を追加するタイミングでは、「保留1個消化タイミング」にて保留表示予告演出を実行する旨の情報がセットされているため、当該保留情報の保留表示として第1始動入賞記憶表示エリア5HLに初期色(白色)の保留表示を追加する。その後、当該保留表示を最初に移動させるときに(ステップS627、ステップS628を実行するとき)、「保留1個消化タイミング」にて保留表示予告演出を実行する旨の情報と、ステップS713にて決定した「HHP2」とに基づいて、保留表示を初期色(白色)から青色にて変更すればよい。なお、保留表示の変更に際し、例えば、保留表示の変更を示唆する演出(例えば、表示色の変更前に保留表示を動作(例えば振動)させる演出、音声による演出)を付加してもよい。なお、「保留2個消化タイミング」を決定した後に「HHP1」以外の保留表示パターンが選択された場合も同様である。

10

【0332】

なお、「保留1個消化タイミング」にて保留表示予告演出を実行する旨の情報は、保留表示予告演出の実行タイミングを制御するための情報である。例えば、保留表示を移動させるときに減算するカウンタ値(初期値「1」)を「保留1個消化タイミング」にて保留表示予告演出を実行する旨の情報とし、カウンタ値が「0」になったときに表示色を変更してもよい。また、「保留2個消化タイミング」を決定した場合には、同様のカウンタ値(初期値「2」)を「保留2個消化タイミング」にて保留表示予告演出を実行する旨の情報としてセットすればよい。

20

【0333】

なお、例えば、第1始動条件の成立によるある保留情報について、保留表示予告演出の実行タイミングとして「保留1個消化タイミング」を決定し、続いて、図28または図29の設定例に従って先読み予告パターンの決定処理(ステップS713)を行った結果、例えば「HHP1」が選択された場合には、当該保留情報の保留表示は、実際には初期色のまま変更されないため、「保留1個消化タイミング」にて保留表示予告演出を実行する旨の情報をセットしなくてもよい。但し、上述の示唆演出(当該場合はいわゆるガセである示唆演出)をする場合には、示唆演出の実行タイミングを制御するために、「保留1個消化タイミング」にて保留表示予告演出を実行する旨の情報をセットしてもよい。なお、「保留2個消化タイミング」を決定した後に「HHP1」以外の保留表示パターンが選択された場合も同様である。

30

【0334】

以上により、「保留記憶タイミング」における保留表示予告演出については、ガラス扉3Bが開状態であるときの実行割合を閉状態であるときの実行割合よりも高くし、「保留記憶タイミング」以外のタイミングにおける保留表示予告演出については、開状態であるときの実行割合と閉状態であるときの実行割合を同一にすることができる。

40

【0335】

また、「保留記憶タイミング以外」のタイミングにおける保留表示予告演出についても、「保留記憶タイミング」における保留表示予告演出と同様、ガラス扉3Bが開状態であるときの実行割合を閉状態であるときの実行割合よりも高くしてもよい。例えば、演出制御用CPU120は、保留表示予告演出の実行有無等を決定する前に、保留表示予告演出の実行タイミングを決定し、保留表示予告演出の実行タイミングとして「保留1個消化タイミング」または「保留2個消化タイミング」を決定した場合も、「保留記憶タイミング」を決定した場合と同様、図21、図22の設定例に従って保留表示パターンを決定すればよい。

50

【0336】

つまり、少なくとも「保留記憶タイミング」における保留表示予告演出について、開状態時保留情報に基づく保留表示予告演出の実行割合が、通常時保留情報に基づく保留表示予告演出の実行割合よりも高くなっていればよい。

【0337】

また、「閉状態」「開状態」の別に関らず、「保留記憶タイミング」における保留表示予告演出の実行割合が、「保留1個消化タイミング」または「保留2個消化タイミング」における保留表示予告演出の実行割合よりも高くなるようにしてもよい。例えば、演出制御用CPU120は、図27の設定例に代えて、図30の設定例に従って、保留表示予告演出の実行タイミングを決定してもよい。

10

【0338】

図30は、保留表示予告演出の実行タイミングの他の設定例を示す図である。図30の設定例では、保留数0個の場合、「保留記憶タイミング」の決定割合は「100%」である。保留数1個の場合、「保留記憶タイミング」の決定割合は「70%」、「保留1個消化タイミング」の決定割合は「30%」である。保留数2個以上の場合、「保留記憶タイミング」の決定割合は「70%」、「保留1個消化タイミング」の決定割合は「15%」、「保留2個消化タイミング」の決定割合は「15%」である。図30の設定例では、図27の設定例に比べ、「保留記憶タイミング」の決定割合が高く、「保留数0個」「保留数1個」および「保留数2個以上」のいずれの場合であっても、「保留記憶タイミング」の決定割合が、「保留1個消化タイミング」「保留2個消化タイミング」の決定割合よりも高い。これにより、開状態時保留情報に基づく保留表示予告演出は、「保留記憶タイミング」において最も実行され易くなるので、遊技者はサービス玉の入賞時に注目するようになり、トラブル対処時等の遊技興趣の低下をより抑制することができる。

20

【0339】

なお、「保留記憶タイミング」以外のタイミングにて保留表示予告演出を実行する場合に、最終的な演出色（例えば、赤色、黒色）に変更する前に、信頼度が当該最終的な演出色と初期色（例えば、白色）との間に位置する他の演出色（例えば、黄色、紫色）に変更し、その後当該他の演出色（黄色、紫色）から最終的な演出色（赤色、黒色）に変更するようにしてもよい。

【0340】

また、図27、図30の設定例では、「保留記憶タイミング」以外の保留表示予告演出の実行タイミングは、「保留1個消化タイミング」「保留2個消化タイミング」の2種類としたが、1種類または3種類以上としてもよい。例えば、「保留1個消化タイミング」「保留2個消化タイミング」「保留3個消化タイミング」の3種類を「保留記憶タイミング」以外の保留表示予告演出の実行タイミングとしてもよい。なお、「保留3個消化タイミング」は、保留数3個以上の場合に決定可能な実行タイミングである。また、「保留記憶タイミング」以外の保留表示予告演出の実行タイミングは、保留表示の移動タイミング以外であってもよい。例えば、ターゲットの保留の前に存在する保留の変動中（可変表示中）に、ターゲットの保留表示の表示色を初期色から演出色に変更させてもよい。例えば、ステップS172の可変表示中演出処理において、ターゲットの保留表示の表示色を初期色から演出色に変更させるようにすればよい。また、タイマを用いて、「保留記憶タイミング」からある時間が経過したときに、ターゲットの保留表示の表示色を初期色から演出色に変更させてもよい。表示色を変更させる迄の所要時間は、固定値（一定時間）であってもよいし、乱数を用いて決定される決定値（例えば、保留数が多い程、決定範囲の最大値が大きい決定値）であってもよい。

30

40

【0341】

また、上記実施形態では、保留表示の表示色として、白色（初期色）、青色（通常時演出色）、黄色（通常時演出色）、赤色（通常時演出色）、茶色（開状態時演出色）、紫色（開状態時演出色）、黒色（開状態時演出色）、金色（開状態時演出色）を用いているが、保留表示予告演出の演出態様は、上記に限定するものではない。例えば、保留表示の表

50

示色として用いる色の数や種類は、上記以外であってもよい。例えば、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示する保留表示の初期色と、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに表示する保留表示の初期色とを異ならせるようにしてもよい。また、第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示する保留表示の通常時演出色と、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに表示する保留表示の通常時演出色とを異ならせるようにしてもよい。第1始動入賞記憶表示エリア5HLに表示する保留表示の開状態時演出色と、第2始動入賞記憶表示エリア5HRに表示する保留表示の開状態時演出色とを異ならせるようにしてもよい。また、保留表示の表示色に代えて又は加えて、保留表示の模様、形状、大きさなどの相違によって、通常時保留情報に基づく保留表示と開状態時保留情報に基づく保留表示とを区別できるようにしてもよい。また、保留表示予告演出（保留表示による先読み予告演出）に代えて又は加えて、保留表示以外の表示内容の相違（例えば、背景表示の相違、登場するキャラクタの種類、動作、数の相違、カットイン画像の相違）によって、通常時保留情報に基づく先読み予告演出と、開状態時保留情報に基づく先読み予告演出とを区別できるようにしてもよい。また、上述のように画像表示装置5による演出に代えて又は加えて、スピーカ8L、8Rや遊技効果ランプ9による演出によって、通常時保留情報に基づく先読み予告演出と、開状態時保留情報に基づく先読み予告演出とを区別できるようにしてもよい。以上のように、遊技者が、通常時保留情報に基づく先読み予告演出（事前判定予告演出）と、開状態時保留情報に基づく先読み予告演出（事前判定予告演出）とを区別できるものが好ましいが、一部（または全部）において、通常時保留情報に基づく先読み予告演出（事前判定予告演出）と、開状態時保留情報に基づく先読み予告演出（事前判定予告演出）が共通していてもよい。一例として、例えば、保留表示パターンの決定割合の設定例（図21等）において、茶色に代えて青色を用いるようにしてもよい。すなわち、一部において、通常時演出色と開状態時演出色とが同色であってもよい。

10

20

【0342】

上記実施の形態では、始動入賞があったときに、図14に示す入賞時判定処理（ステップS212）することで、入賞時に表示結果や変動カテゴリを判定し、その判定結果に基づいて先読み予告演出を実行するようにしていたが、可変表示の開始時に図15のステップS240において表示結果を決定する以前の任意のタイミングで表示結果や変動カテゴリを判定し、その判定結果に基づいて先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

【0343】

また、先読み予告演出（例えば保留表示予告演出）を実行するか否かまた、実行する場合の先読み予告パターン（例えば保留表示パターン）は、演出制御基板12の側で決定するようになっていたが、これらの決定の少なくとも一部を主基板11の側で決定するようにしてもよい。

30

【0344】

また、上記実施の形態では、変動カテゴリに関して、「非リーチハズレ」「リーチハズレ」「突確・小当り」「大当り」）に応じて、先読み予告パターン（例えば図21等にした保留表示パターン）を決定していたが、これに限定されない。例えば、より集約して、変動カテゴリが「非リーチハズレ」または「リーチハズレ」である「ハズレ」、変動カテゴリが「突確・小当り」または「大当り」である「当り」の2種類としてもよい。また、より細分化して、「リーチハズレ」について、スーパーリーチであるか否かに応じて、先読み予告パターンを決定してもよいし、「大当り」について、確変大当りであるか通常大当り（非確変大当り）であるかに応じて、先読み予告パターンを決定してもよい。なお、スーパーリーチであるか否かは、例えば、変動パターン指定コマンドを参照すればよく、確変大当りであるか通常大当り（非確変大当り）であるかは、例えば、可変表示結果通知コマンドを参照すればよい。

40

【0345】

また、上記実施の形態では、ガラス扉開閉時受信コマンドバッファ195Aに格納されたガラス扉開閉通知コマンドは、先読み予告パターン（例えば保留表示パターン）の決定に際し参照されたが、他の用途において参照されるようにしてもよい。例えば、ガラス扉

50

開閉時受信コマンドバッファ195Aに格納されたガラス扉開閉通知コマンドを参照し、ガラス扉3Bが開状態であるときは、開状態であることをスピーカ8L、8Rや遊技効果ランプ9などによって報知させるようにしてもよい。開状態であるときに入賞した場合には、スピーカ8L、8Rや遊技効果ランプ9などによる報知と並行して、当該入賞玉に対し、先読み予告演出（例えば、保留表示予告演出）を実行する。これにより、所定の報知を妨げることなく、トラブル対処時等の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0346】

また、上記実施の形態では、ガラス扉開閉スイッチ24の検知結果に基づき、開閉状態の変化（閉状態から開状態への変化、または、開状態から閉状態への変化）を通知するガラス扉開閉通知コマンドを、中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に送信するようにしていたが、開閉状態の変化を通知するガラス扉開閉通知コマンドに代えて、ガラス扉開閉スイッチ24の検知結果に応じた現在の開閉状態を通知するガラス扉開閉通知コマンドを、中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に送信するようにしてもよい。また、MODE（コマンドの分類）とEXT（コマンドの種類）から構成される制御コマンドとしてではなく、ガラス扉開閉スイッチ24の検知結果を、他の検知結果（遊技盤2自体の開閉状態を検知できるスイッチ、不正な振動を検知するためのスイッチ、不正な電磁波を検知するためのスイッチなどの検知結果）とともに、または単独で、中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に送信するようにしてもよい。

【0347】

通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後、大当り遊技状態におけるラウンドの実行中など、大当り遊技状態であるときに、確変状態に制御するか否かを報知する大当り中昇格演出を実行する場合において、当該大当り中昇格演出として、大当り遊技状態中に画像表示装置5において飾り図柄と同様の図柄を可変表示させて、同一の図柄が有効ライン上に揃った場合、確変大当りとなる演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、大当り中昇格演出を飾り図柄の可変表示ゲームと同様の態様で実行することができ、遊技者が遊技の進行を認識しやすくなる。この場合、そのような大当り中昇格演出は、大当り遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでのインターバル期間に実行するか、ラウンド中に実行する場合に遊技球の発射を継続する旨の報知を併せて行うことが好ましい。これにより、遊技者が大当り遊技状態が終了したものと誤認して、遊技球の発射を止めてしまったり、時間経過によりラウンドが終了してしまうなど、遊技者への不利益が生じることを防止できる。

【0348】

保留記憶情報としての保留記憶数通知コマンドを正常に受信することができなかつたときに先読み予告演出の実行を制限することに代えて、あるいはこれとともに、始動入賞の発生に基づいて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを用いて可変表示結果が「大当り」に決定されると判定されたときには、その判定の対象となった可変表示における表示結果に基づき制御された大当り遊技状態が終了するまでの期間内に発生した始動入賞に基づく先読み予告演出の実行を制限してもよい。これにより、始動入賞が発生したときの遊技状態に応じて可変表示結果や変動カテゴリを判定した結果に基づいて先読み予告演出が実行される場合に、その演出内容の整合性を保ちつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【0349】

また、図14に示すステップS403の処理では、ステップS402の処理にて選択された特図表示結果決定用テーブルデータを用いた判定を行う。このように、可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かの判定に用いられる大当り判定範囲を示す大当り判定用データとして、遊技状態が確変状態（高確状態）ではないときに所定数の大当り判定値を含んだ通常判定用データと、遊技状態が確変状態であるときに所定数よりも多数の大当り判定値を含んだ特別判定用データとが設けられ、始動入賞が発生したときの遊技状態が確変状態ではないときに通常判定用データを用いて可変表示結果を判定する一方、始動入賞が発生したときの遊技状態が確変状態であるときには特別判定用データを用いて可変表示

10

20

30

40

50

結果を判定する。ここで、遊技状態が確変状態であるときに、始動入賞の発生に基づいて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを用いて可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定するとともに、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを用いて大当たり種別が「非確変」に決定されて大当たり遊技状態の終了後には確変制御が行われないと判定したときには、その判定の対象となった可変表示における表示結果に基づき確変制御が終了するまでの期間内に発生した始動入賞に基づく先読み予告演出の実行を制限してもよい。これにより、確変制御が終了するにもかかわらず、確変状態に対応した特別判定用データを用いて可変表示結果が「大当たり」に決定される旨の判定結果に基づく先読み予告演出が実行されてしまうことを防止して、演出内容の整合性を保つことができる。

10

【0350】

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

【0351】

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

20

【0352】

加えて、本発明の遊技機は、遊技者に景品として遊技球が払い出され、遊技者は払い出された遊技球（貸し球の場合もある）を遊技領域に発射して遊技が行われる遊技機であったが、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報より特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点または遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用することができる。

【0353】

即ち、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、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、当該可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であるが、遊技得点が0でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技が行われ、遊技球の打ち込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに応じて遊技得点を加算する遊技機にも本発明を適用できる。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読み出しを行う遊技用記録媒体処理手段を備えていてもよい。

30

【0354】

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

40

【0355】

50

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

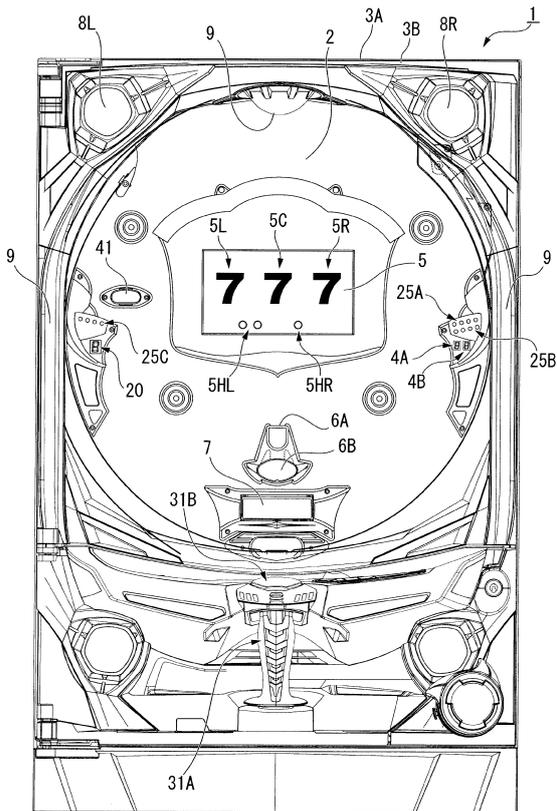
【符号の説明】

【 0 3 5 6 】

1	...	パチンコ遊技機	
2	...	遊技盤	10
3 A	...	遊技機用枠（本体枠）	
3 B	...	ガラス扉（前面枠）	
4 A、4 B	...	特別図柄表示装置	
5	...	画像表示装置	
5 H L	...	第1始動入賞記憶表示エリア	
5 H R	...	第2始動入賞記憶表示エリア	
6 A	...	普通入賞球装置	
6 B	...	普通可変入賞球装置	
7	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	20
9	...	遊技効果ランプ	
1 1	...	主基板	
1 2	...	演出制御基板	
1 3	...	音声制御基板	
1 4	...	ランプ制御基板	
1 5	...	中継基板	
2 0	...	普通図柄表示器	
2 1	...	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B	...	始動口スイッチ	
2 3	...	カウントスイッチ	30
2 4	...	ガラス扉開閉スイッチ	
3 1 A	...	スティックコントローラ	
3 1 B	...	プッシュボタン	
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	...	R O M	
1 0 2、1 2 2	...	R A M	
1 0 3	...	C P U	
1 0 4、1 2 4	...	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	...	I / O	
1 2 0	...	演出制御用 C P U	40
1 2 3	...	表示制御部	

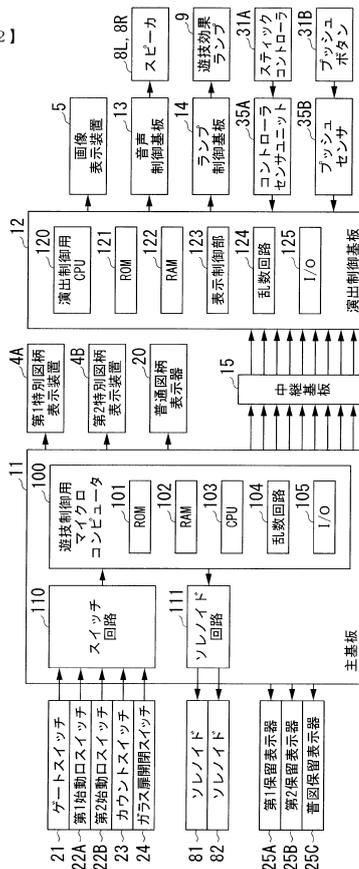
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



【図3】

【図3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	抽り図柄の変動停止を指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り/小当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当り/小当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定
C7	01	図柄閉閉通知	閉状態一閉状態を通知
C7	02	ガラス扉閉閉通知	閉状態一閉状態を通知

(A)

(B)

【図4】

【図4】

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

【図5】

【図5】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	3800	短縮なし(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA1-5	1500	保留2~8個短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(ハズレ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(ハズレ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-2	20000	ノーマルリーチ(突確)

【図6】

【図6】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル 130A

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

(B) 第2特図表示結果決定テーブル 130B

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

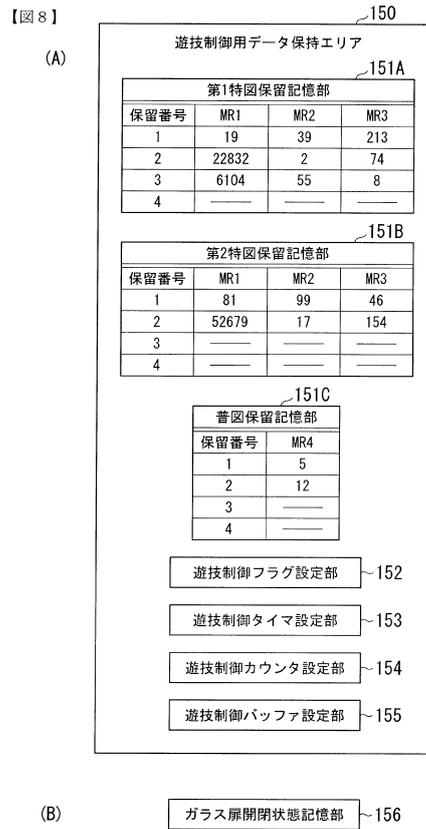
【図7】

【図7】

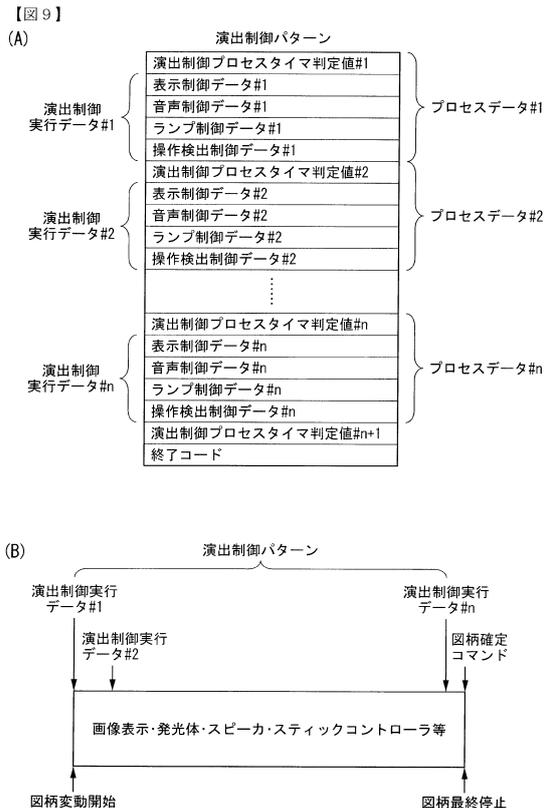
大当り種別決定テーブル 131

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

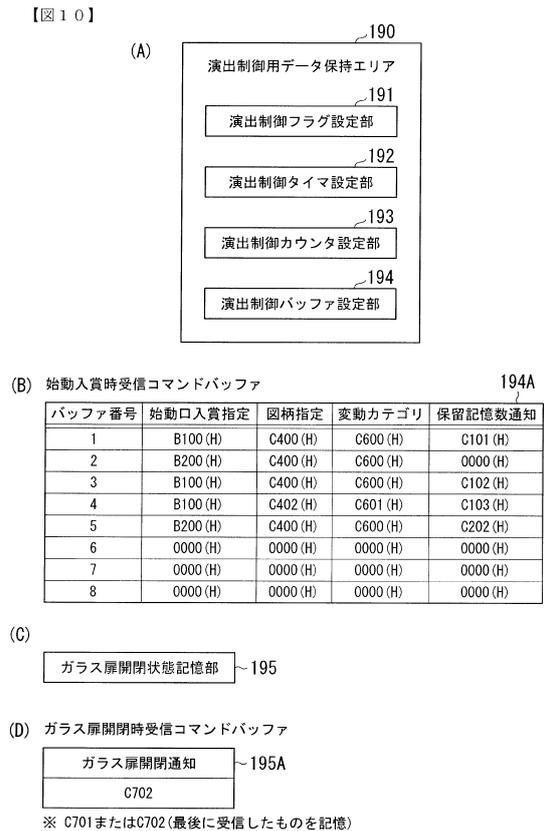
【図8】



【図9】

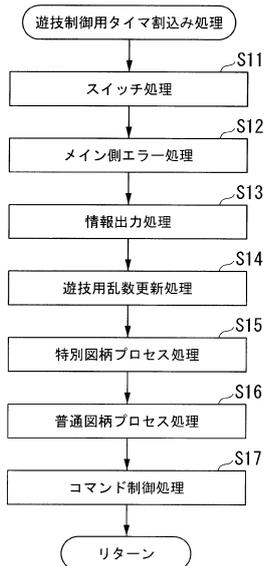


【図10】



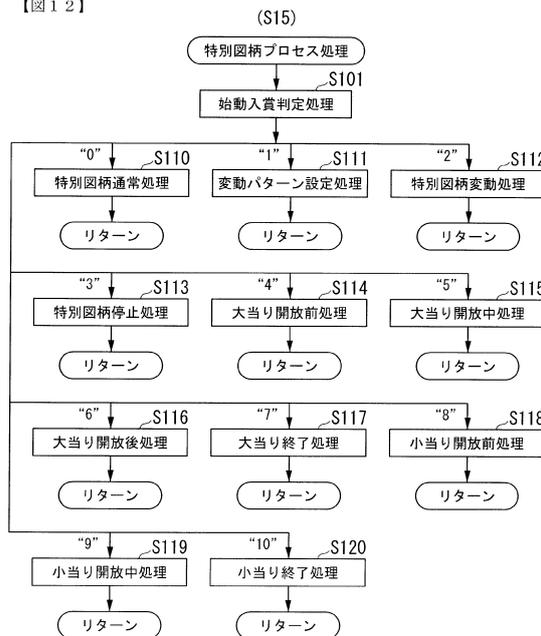
【図11】

【図11】



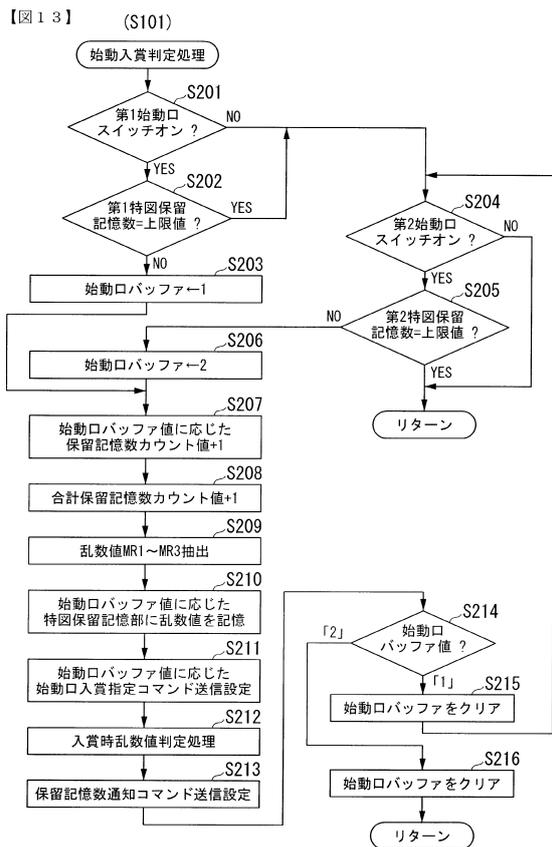
【図12】

【図12】



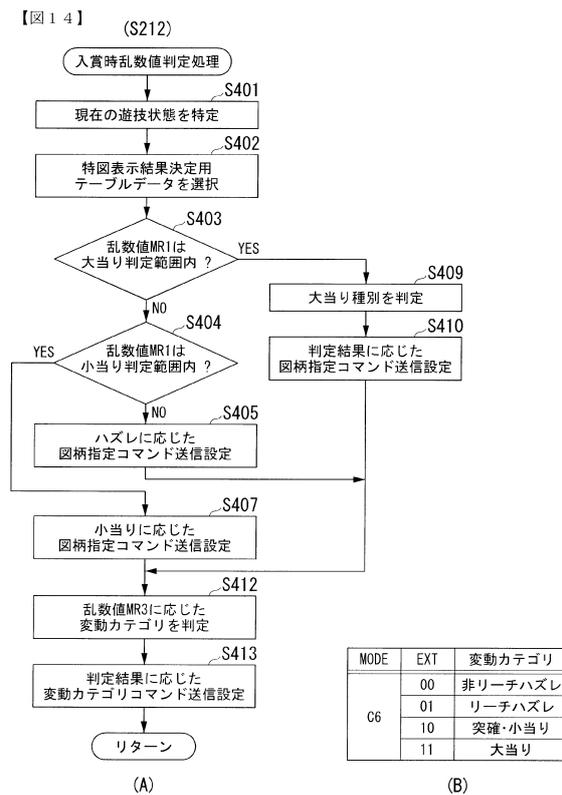
【図13】

【図13】



【図14】

【図14】

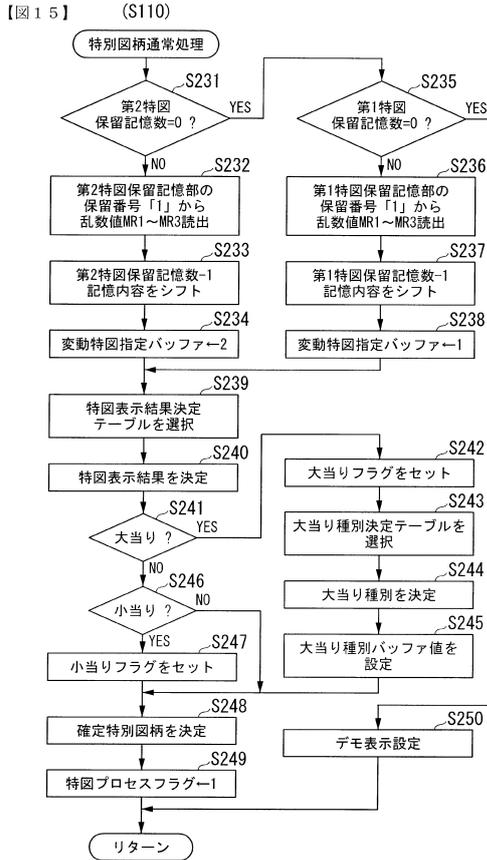


MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチハズレ
	01	リーチハズレ
	10	突確・小当り
	11	大当り

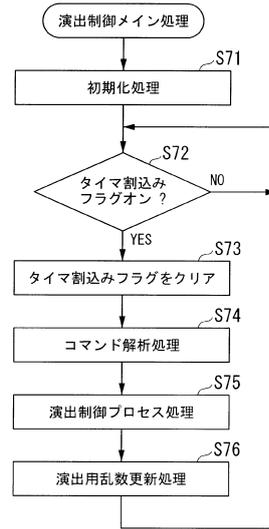
(A)

(B)

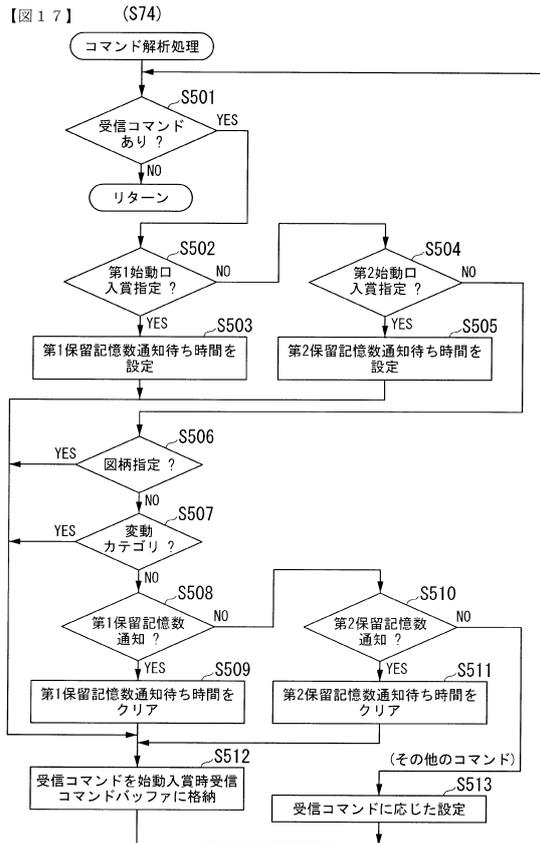
【図15】



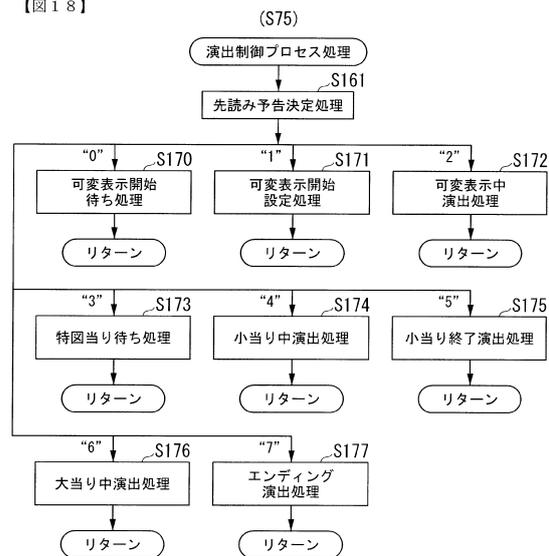
【図16】



【図17】

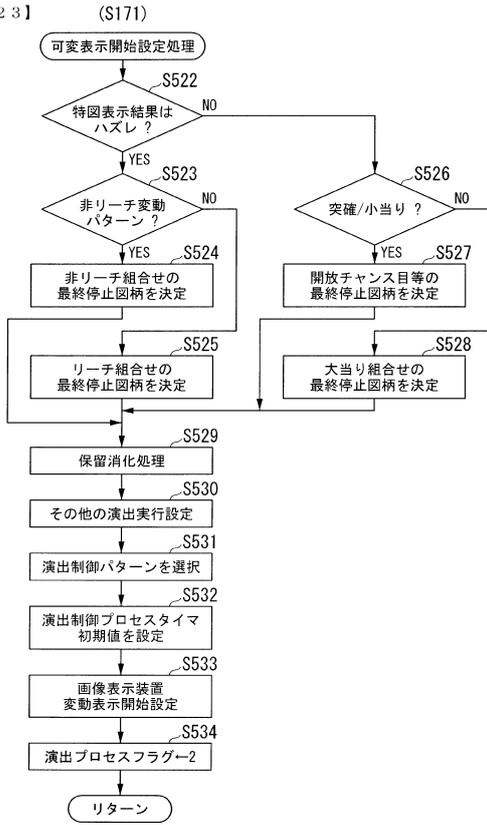


【図18】



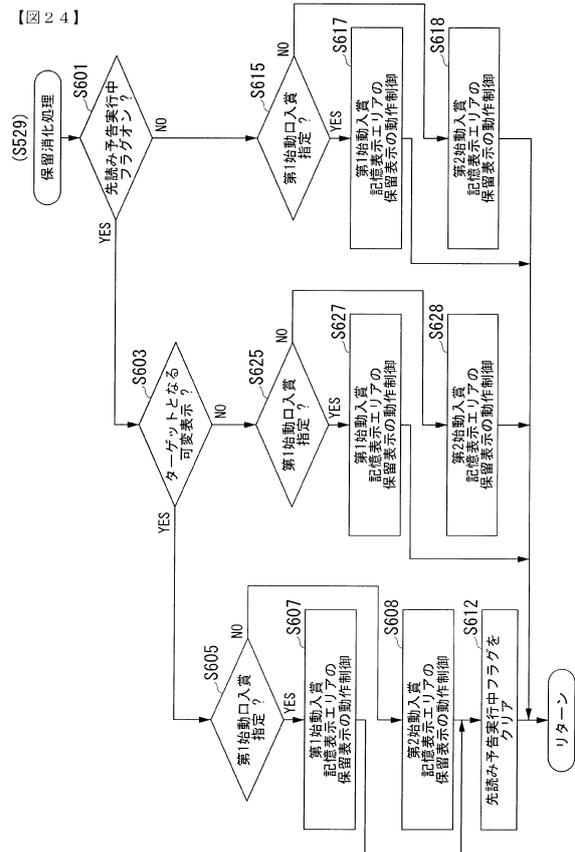
【図23】

【図23】



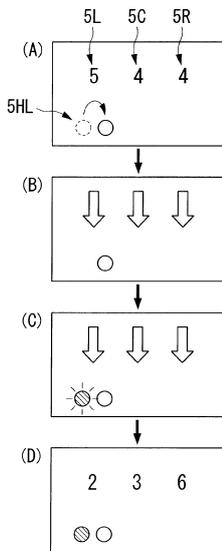
【図24】

【図24】



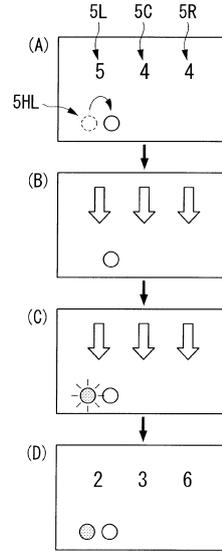
【図25】

【図25】



【図26】

【図26】



【図 27】

【図 27】

保留表示予告演出の実行タイミングの設定例

保留予告演出の実行タイミング	保留数0個 (%)	保留数1個 (%)	保留数2個以上 (%)
保留記憶タイミング	100	50	33.3
保留1個消化タイミング	0	50	33.3
保留2個消化タイミング	0	0	33.3

【図 28】

【図 28】

他の決定割合(非確変状態用)

保留表示 パターン	内容		非リーチハズレ		リーチハズレ		突確・小当り		大当り	
	演出有無	表示色	閉状態 (%)	開状態 (%)						
HHP1	実行無	白色(初階色)	90	80	90	80	50	20	20	20
HHP2	実行有	青色(通常時演出色)	10	0	10	0	10	0	20	0
HHP3	実行有	黄色(通常時演出色)	0	0	10	0	10	0	20	0
HHP4	実行有	赤色(通常時演出色)	0	0	0	0	30	0	40	0
HHP5	実行有	茶色(閉状態時演出色)	0	10	0	10	0	10	0	20
HHP6	実行有	紫色(閉状態時演出色)	0	0	0	0	0	10	0	20
HHP7	実行有	黒色(閉状態時演出色)	0	0	0	0	0	0	0	40

【図 29】

【図 29】

他の決定割合(確変状態用)

保留表示 パターン	内容		非リーチハズレ		リーチハズレ		突確・小当り		大当り	
	演出有無	表示色	閉状態 (%)	開状態 (%)						
HHP1	実行無	白色(初階色)	80	80	70	70	40	10	10	10
HHP2	実行有	青色(通常時演出色)	20	0	15	0	15	0	25	0
HHP3	実行有	黄色(通常時演出色)	0	0	15	0	15	0	25	0
HHP4	実行有	赤色(通常時演出色)	0	0	0	0	30	0	40	0
HHP5	実行有	茶色(閉状態時演出色)	0	20	0	15	0	15	0	25
HHP6	実行有	紫色(閉状態時演出色)	0	0	0	15	0	15	0	25
HHP7	実行有	黒色(閉状態時演出色)	0	0	0	0	0	30	0	30
HHP8	実行有	金色(閉状態時演出色)	0	0	0	0	0	0	0	10

【図 30】

【図 30】

保留表示予告演出の実行タイミングの他の設定例

保留予告演出の実行タイミング	保留数0個 (%)	保留数1個 (%)	保留数2個以上 (%)
保留記憶タイミング	100	70	70
保留1個消化タイミング	0	30	15
保留2個消化タイミング	0	0	15

フロントページの続き

(72)発明者 松林 潤
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 小河 俊弥

(56)参考文献 特開2011-193888(JP,A)
特開2006-198036(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02