

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5819792号  
(P5819792)

(45) 発行日 平成27年11月24日(2015.11.24)

(24) 登録日 平成27年10月9日(2015.10.9)

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

請求項の数 1 (全 79 頁)

(21) 出願番号	特願2012-194545 (P2012-194545)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年9月4日(2012.9.4)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2014-50414 (P2014-50414A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成26年3月20日(2014.3.20)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成26年8月7日(2014.8.7)		弁理士 重信 和男
		(74) 代理人	100116757
			弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、所定条件の成立にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、予め定められた順番に従って1段階目から複数段階目までの複数の演出を可変表示中において段階的に行う予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、

複数回の可変表示に亘って実行される連続演出を実行可能な連続演出実行手段と、

を備え、

前記予告演出における所定段階目の演出を連続演出の演出に差し替えて実行可能である

、  
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、可変表示を行い、所定条件の成立にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【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、所定の遊技価値が付与されるものがある。また、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示部が設けられ、可変表示部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となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

【0003】

なお、遊技価値とは、例えば、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、遊技媒体の払出の条件が成立しやすくなる状態になること、遊技媒体が払い出されること、遊技を行うために必要な得点が付与されることである（ただし、それらは一例である。）。 10

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技媒体が入賞したことにもとづいて可変表示部において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定表示結果が導出表示された場合に、特定遊技状態（有利状態）が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである（いわゆる再可変表示の前の停止を除く。）。特定遊技状態が発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい特定遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば 20 29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

【0005】

また、可変表示部において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して可変表示したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で特定遊技状態の発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示部に可変表示される図柄の表示結果が特定表示結果でない場合には「はずれ」となり、可変表示状態は終了する。遊技者は、特定遊技状態をいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。 30

【0006】

このような遊技機において、始動入賞口に遊技媒体が入賞してから、該入賞に基づく可変表示が実行されるまでの複数の可変表示において、期待度を報知する演出を段階的に連続して実行するものがある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2011-120743号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機にあっては、段階的な演出が画一的に実行されるのみであるので、演出が単調となり、遊技機の興趣を向上できないという問題がある。

【0009】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、複数回の可変表示に亘って実行される連続演出が単調とならないことで興趣を向上させた遊技機を提供することを目的 50

とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

前記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技機は、

可変表示を行い、所定条件の成立にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理のステップS241の処理において、乱数値MR1が大当たり判定値の範囲内か否かを判定する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、予め定められた順番に従って1段階目から複数段階目（例えば、最大3段階目）までの複数の演出（例えば、キャラクタAを表示する第1段階目演出、キャラクタBを表示する第2段階目演出、キャラクタCを表示する第3段階目演出）を可変表示中において段階的に行う予告演出（例えば、ステップアップ予告演出）を実行可能な予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、変動表示中演出処理におけるステップS542、ステップS542'を実行する部分）と、

複数回の可変表示に亘って実行される連続演出を実行可能な連続演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、変動表示中演出処理におけるステップS543、ステップS543'を実行する部分）と、

を備え、

前記予告演出における所定段階目の演出を連続演出の演出に差し替えて実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、変動中予告演出設定処理のステップS804において、ステップアップ予告演出の第1段階目の画像をカウントダウン予告の画像に変更する）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、意外性のある演出を実行できるので、遊技機の興趣を向上できる。

【0011】

本発明の手段1の遊技機は、請求項1に記載の遊技機であって、

前記予告演出における1段階目の演出を連続演出の演出に差し替えて実行する（例えば、演出制御用CPU120が、変動中予告演出設定処理のステップS804において、ステップアップ予告演出の第1段階目の画像をカウントダウン予告の画像に変更する）、

ことを特徴としている。

【0012】

本発明の手段2の遊技機は、請求項1または手段1に記載の遊技機であって、

前記予告演出を実行するか否かとともに、実行する場合において複数種類の予告演出のうちからいずれの種類の予告演出を実行するかを決定する予告演出決定手段（例えば、演出制御用CPU120が、変動中予告演出設定処理のステップS800において、ステップアップ予告演出の実行・非実行と、実行する場合のステップアップ予告パターンを決定する部分）を備え、

前記予告演出決定手段にて予告演出の実行と種類とが決定されたときに（例えば、変動中予告演出設定処理のステップS801においてYesのとき）、該決定された種類の予告演出の所定段階目（例えば、1段階目）の演出を差し替えて予告演出を実行する、

ことを特徴としている。

【0013】

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

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行って表示結果を導出する可変表示

10

20

30

40

50

手段を備え、

前記可変表示手段は、識別情報の可変表示を行う複数の可変表示領域（例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R）に表示されている各識別情報（例えば、飾り図柄）の表示態様を変化させた後、識別情報の可変表示を行う複数の可変表示領域に表示されている識別情報を一体化した特殊識別情報（例えば、特殊図柄 5 D、5 E、5 F）を表示する特殊可変表示（図 3 2 の特殊演出の変動表示）を実行可能であって、

前記特殊識別情報が表示されたことにもとづいて特定の演出（例えば、擬似連の演出）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、変動表示中演出処理におけるステップ S 5 4 6 を実行する部分）を備える、  
ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、複数の識別情報が一体化した特殊識別情報が表示されるので識別情報を認識し易くなるとともに、例えば、特殊識別情報が表示されたことにより実行される特定の演出が、期待度の高い演出であれば、認識し易い特殊識別情報が表示されるか否かに注目させることができ、遊技機の興趣をより向上できる。

**【 0 0 1 4 】**

本発明の手段 4 の遊技機は、請求項 1、手段 1 ～ 手段 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、変動表示中演出処理を実行することで図 3 3 に示す示唆演出を行う部分）を備え、

20

前記示唆演出実行手段は、複数の示唆画像（例えば、「アルファベット」の図柄）を選択肢として表示し、該選択肢のうちから選択した前記示唆画像（例えば、示唆画像 5 f）に対応する演出（例えば、擬似連演出）を実行する特別演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、変動表示中演出処理におけるステップ S 5 4 6 を実行する部分）を含み、

前記特別演出実行手段は、前記複数の示唆画像を表示した後、1つの画像として前記複数の示唆画像を含む特定画像と新たな示唆画像とを選択肢として表示する（例えば、図 3 3（D）に示すように、特定画像 5 i と示唆画像 5 c、5 d とを含む特定画像 5 j と新たな示唆画像 5 e、5 f、5 g、5 h とを選択肢として表示する）、  
ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、選択対象となる示唆画像が変化していく過程で遊技者の期待感を変化させることができるので、遊技機の興趣を向上できる。

**【図面の簡単な説明】****【 0 0 1 5 】**

【図 1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図 2】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

【図 3】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 4】各乱数を示す説明図である。

【図 5】変動パターンを例示する図である。

【図 6】変動パターン種別を例示する図である。

40

【図 7】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 8】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 9】大当たり変動パターン種別決定テーブル及び小当たり変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 10】はずれ変動パターン種別決定テーブルを示す説明図である。

【図 11】変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 12】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図 13】演出制御パターンの構成例等を示す図である。

【図 14】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図などである。

【図 15】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。

50

【図 16】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 17】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図 18】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。

【図 19】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 20】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 21】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 22】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 23】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 24】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 25】先読み予告演出を決定する割合の設定例を示す図である。

【図 26】変動表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 27】変動中予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 28】変動中予告演出を決定する割合の設定例を示す図である。

【図 29】変動中予告演出の段数を決定する割合の設定例を示す図である。

【図 30】変動表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 31】変動中予告演出と先読み予告演出とを示す図である。

【図 32】その他の変動中予告演出例を示す図である。

【図 33】その他の変動中予告演出例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【実施例】

【0017】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施例を詳細に説明する。図 1 は、本実施例におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0018】

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、変動表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（変動表示）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変動表示（可変表示ともいう）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を組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。

【0019】

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

【0020】

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

10

20

30

40

50

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

#### 【0021】

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（演出表示装置ともいう）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特図の変動表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の変動表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数の変動表示部となる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）である飾り図柄が変動表示される。この飾り図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。

#### 【0022】

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（演出図柄ともいう）の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける変動表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、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、飾り図柄の変動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。

#### 【0023】

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変動表示を行い、変動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）して変動表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の変動表示を開始してから変動表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの変動表示中には、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、変動表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による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。

#### 【0024】

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

## 【 0 0 2 5 】

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

10

## 【 0 0 2 6 】

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

20

## 【 0 0 2 7 】

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

30

40

## 【 0 0 2 8 】

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

## 【 0 0 2 9 】

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

50

態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態であるときでも、第2始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態において、例えば第2始動入賞口を閉鎖することなどにより、第2始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第2始動領域としての第2始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

10

#### 【0030】

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

20

#### 【0031】

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

#### 【0032】

30

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

#### 【0033】

40

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

50



## 【 0 0 3 4 】

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

## 【 0 0 3 5 】

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。

10

## 【 0 0 3 6 】

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 7 】

20

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

30

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

## 【 0 0 3 9 】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。

## 【 0 0 4 0 】

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

40

## 【 0 0 4 1 】

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

50

なる。普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

#### 【 0 0 4 2 】

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

10

#### 【 0 0 4 3 】

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

20

#### 【 0 0 4 4 】

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

#### 【 0 0 4 5 】

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

30

#### 【 0 0 4 6 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば 2 9 秒間や 0 . 1 秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば 9 個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

40

#### 【 0 0 4 7 】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤 2 の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって不利な第 2 状態（閉鎖状態）に変化させて、1 回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「1 5」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

#### 【 0 0 4 8 】

50

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

【0049】

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

【0050】

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。

【0051】

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。

【0052】

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。

【0053】

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

状態)とする動作が繰り返し実行される。

【0054】

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

【0055】

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たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄(「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たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける一部(例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど)では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄(例えば「7」の英数字を示す飾り図柄)が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア(例えば「中」の飾り図柄表示エリア5Cなど)では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部又は一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【0056】

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

【0057】

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

【0058】

一例として、この実施例では、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、変動表示結果が「大当たり」となる可能性(大当たり期待度)が高くなる。

【0059】

飾り図柄の変動表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどを、飾り図柄の変動表示態様などにより遊技者に報知するための変動表示演出が実行されることがあるようにしてもよい。「滑り」や「擬似連」といった変動表示演出が実行可能

10

20

30

40

50

である。「滑り」や「擬似連」の変動表示演出は、主基板 1 1 の側で変動パターンが決定されることなどに対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」の変動表示演出は、主基板 1 1 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 1 2 の側で実行するか否かが決定されてもよい。

#### 【 0 0 6 0 】

「滑り」の変動表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、複数の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」または「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア 5 L と「右」の飾り図柄表示エリア 5 R のいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。こうして、「滑り」の変動表示演出では、飾り図柄の変動表示が開始されてから変動表示結果となる確定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変動表示を再度実行することにより、飾り図柄の変動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

#### 【 0 0 6 1 】

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

20

#### 【 0 0 6 2 】

「擬似連」の変動表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、例えば予め定められた複数種類の擬似連チャンス目のうちいずれかを構成する飾り図柄が、所定表示結果として一旦は仮停止表示される。その後に、擬似連変動（再変動表示）が行われる。この実施例では、「擬似連」の変動表示演出において、擬似連変動（再変動）が 1 回～2 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、飾り図柄の変動表示があたかも 2 回～3 回続けて開始されたかのように見せることができる。なお、「擬似連」の変動表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば 3 回や 4 回といった、1 回～2 回よりも多くの回数まで実行できるようにしてもよい。

30

#### 【 0 0 6 3 】

こうした飾り図柄の変動表示動作を利用した変動表示演出としては、「滑り」や「擬似連」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。

40

#### 【 0 0 6 4 】

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

50

なるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、変動表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。

#### 【0065】

予告演出のうちには、先読み予告演出となるものが含まれていればよい。先読み予告演出は、変動表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象となる変動表示を開始するより前に、特図ゲームの保留情報などに基づいて実行可能となる予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される飾り図柄の変動表示にわたり、変動表示結果が「大当たり」となる可能性などを連続して予告する先読み予告演出は、連続予告演出（連続演出）とも称される。なお、特図ゲームが 1 回実行される間に、飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、当該飾り図柄を再び変動（擬似連変動、再変動）させる演出表示を所定回数行い、擬似的に複数回の変動表示が実行されているかのように見せる「擬似連」の変動表示演出を実行する遊技機においては、当該擬似的な複数回の変動表示にわたり、変動表示結果が「大当たり」となる可能性などを連続して予告する予告演出も連続予告演出（連続演出）に含まれる。

#### 【0066】

この実施例では、先読み予告演出として、予告の対象となる変動表示が実行されるまでの複数回の変動表示渡って画像表示装置 5 に予め定められた複数種類のキャラクタのうちのいずれかのキャラクタが、予告対象の保留記憶までの変動表示回数を示す旗を持った画像が表示されるカウントダウン予告が実行可能になっている。尚、これら先読み予告演出は、カウントダウン予告に限定されるものではなく、これらカウントダウン予告以外に、例えば、連続演出用のチャンス目を構成する飾り図柄（例えば、1 つずれた数字の組合せや並び数字の組合せなど）が停止する停止図柄予告や、予告の対象となる変動表示が実行されるより前の変動表示中に、画像表示装置 5 における背景画像が通常背景画像から特殊な背景画像に変化し、予告の対象となる変動表示が実行されるまでその特殊な背景画像となる背景変化予告等を実行するようにしても良い。先読み予告の演出態様（キャラクタ）は複数種類設けられており、いずれの演出態様（キャラクタ）であるかに応じて、変動表示結果が「大当たり」となること、変動表示結果が「大当たり」となる可能性が通常よりも高いことを報知する。

#### 【0067】

また、この実施例では、このような先読み予告演出とは別に、変動表示が実行されるときに、当該変動表示の変動パターンや変動表示結果に基づいて、当該変動表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される変動中予告演出（ステップアップ予告演出）が実行されるようになっている。

#### 【0068】

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

#### 【0069】

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

#### 【0070】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当たり図柄となる特別図柄

10

20

30

40

50

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、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、複数種類の大当り組合せのうち、所定の通常大当り組合せ（「非確変大当り組合せ」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にて変動表示される図柄番号が「１」～「８」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である飾り図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。通常大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である飾り図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。

10

#### 【００７１】

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に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、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変動表示態様は、変動表示結果が「大当り」となる場合における「非確変」（「通常大当り」ともいう）の変動表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「非確変」の大当り種別で変動表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当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、変動表示結果が「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

#### 【００７２】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、通常開放ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち、「７」の数字を示す特別図柄といった確変大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の変動表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、複数種類の大当り組合せのうち、所定の確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて変動表示される図柄番号が「１」～「８」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「１」、「３」、「５」、「７」である飾り図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「１」、「３」、「５」、「７」である飾り図柄は、確変図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の変動表示結果として、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。

30

40

#### 【００７３】

確定飾り図柄が通常大当り組合せであるか確変大当り組合せであるかにかかわらず、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される変動表示態様は、変動表示結果が「大当り」となる場合における「確変」の変動表示態様（「大当り種別」ともいう）と称される。「確変」の大当り種別で変動表示結果が「大当り」となったことに基づいて、通常開放大当り状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて変動表示結果（特図表示結果）が「大当り」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当り遊技状態の終了後に変動表示結果が「大当り」となって再び大当り遊技状態に制御されるという条件が成立したときに、終了すればよい。

50

なお、時短制御と同様に、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されたときに、確変制御を終了してもよい。また、大当り遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたときに、確変制御を終了してもよい。

#### 【0074】

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

#### 【0075】

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

#### 【0076】

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

#### 【0077】

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

#### 【0078】



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

#### 【 0 0 7 9 】

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

10

#### 【 0 0 8 0 】

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

20

#### 【 0 0 8 1 】

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

30

#### 【 0 0 8 2 】

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

40

#### 【 0 0 8 3 】

大当たり中昇格演出には、確定飾り図柄が通常大当たり組合せであるにもかかわらず遊技状

50

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

#### 【 0 0 8 4 】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 1 5 なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤 2 などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

#### 【 0 0 8 5 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D (例えばセグメント L E D) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

#### 【 0 0 8 6 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1、8 2 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

#### 【 0 0 8 7 】

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

#### 【 0 0 8 8 】

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

#### 【 0 0 8 9 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1

1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄保留表示器 2 5 C などの表示制御を行うための指令信号を送信する配線が接続されている。

#### 【0090】

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

10

#### 【0091】

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

20

#### 【0092】

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変動表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で変動表示される飾り図柄などの変動パターン (変動時間) 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 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

30

#### 【0093】

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

40

#### 【0094】

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

50

技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 3 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。

10

**【 0 0 9 5 】**

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

**【 0 0 9 6 】**

20

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、変動表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当り状態や短期開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

**【 0 0 9 7 】**

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

30

**【 0 0 9 8 】**

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

40

50

始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

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

【 0 1 0 4 】

図柄指定コマンドの一例として、コマンド C 4 0 0 H を変動表示結果が「ハズレ」となる場合に应じた第 1 図柄指定コマンドとし、コマンド C 4 0 1 H を変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」となる場合に应じた第 2 図柄指定コマンドとし、コマンド C 4 0 2 H を変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」となる場合に应じた第 3 図柄指定コマンドとし、コマンド C 4 0 3 H を変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に应じた第 4 図柄指定コマンドとし、コマンド C 4 0 4 H を変動表示

結果が「小当り」となる場合に应じた第5図柄指定コマンドとする。なお、図柄指定コマンドに設定されるEXTデータと、変動表示結果通知コマンドに設定されるEXTデータとを共通化してもよい。

#### 【0105】

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

10

#### 【0106】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

20

#### 【0107】

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

#### 【0108】

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

30

#### 【0109】

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

40

#### 【0110】

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

50

行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

#### 【０１１１】

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、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「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、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「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。

10

#### 【０１１２】

大当た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。変動表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。大当たり変動パターンと小当たり変動パターンは、変動表示結果が「大当たり」または「小当たり」となる場合に対応した当り変動パターンに含まれる。

20

#### 【０１１３】

図６は、この実施の形態における変動パターン種別を示している。図５に示す各変動パターンは、図６に示す複数の変動パターン種別のうち、少なくとも１つの変動パターン種別に含まれている。すなわち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の変動表示中に実行される演出動作の態様などに基づいて分類（グループ化）された単一または複数の変動パターンを含むように構成されていけばよい。

#### 【０１１４】

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

30

#### 【０１１５】

図６に示すように、各変動パターン種別には、変動表示態様や変動表示の内容に応じて、１つまたは複数の変動パターンが分類される。図５に示す変動パターンの具体的な分類については、例えば図１１に示すような変動パターン決定テーブル１３４の設定から、特定することができる。すなわち、変動パターン決定テーブル１３４において、各変動パターン種別に応じて決定値が割り当てられた変動パターンは、その変動パターン種別に含まれるように分類されている。

40

#### 【０１１６】

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

50

定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM 101には、CPU 103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。

#### 【0117】

図7は、ROM 101に記憶される特図表示結果決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、特図表示結果決定テーブルとして、図7(A)に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aと、図7(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変動表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、変動表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、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変動表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、変動表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、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。

#### 【0118】

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

#### 【0119】

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

#### 【0120】

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特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて変動表示結果の判定を行う場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて変動表示結果



の判定を行う場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される割合を、異ならせることができる。

【 0 1 2 1 】

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

10

【 0 1 2 2 】

図8は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、特図ゲームにおいて変動表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値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。

20

【 0 1 2 3 】

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特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、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。

30

40

【 0 1 2 4 】

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

50

## 【 0 1 2 5 】

図 9 及び図 10 は、ROM 101 に記憶される変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン種別決定テーブルとして、図 9 (A) に示す大当り変動パターン種別決定テーブル 132A と、図 9 (B) に示す小当り変動パターン種別決定テーブル 132B と、図 10 (A) に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル (通常時) 133A と、図 10 (B) に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル (時短制御中) 133B とが、予め用意されている。

## 【 0 1 2 6 】

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

10

## 【 0 1 2 7 】

大当り変動パターン種別決定テーブル 132A では、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターン種別 CA3 - 1 ~ 変動パターン種別 CA3 - 3 に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

20

## 【 0 1 2 8 】

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

30

## 【 0 1 2 9 】

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

40

## 【 0 1 3 0 】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル (通常時) 133A と、ハズレ変動パターン種別決定テーブル (時短制御中) 133B は、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定 (事前決定) されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値 MR3 に基

50

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

#### 【０１３１】

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

10

#### 【０１３２】

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

20

#### 【０１３３】

図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

30

#### 【０１３４】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１２に示すような遊技制御用データ保持エリア１５０が設けられている。図１２に示す遊技制御用データ保持エリア１５０は、第１特図保留記憶部１５１Ａと、第２特図保留記憶部１５１Ｂと、普図保留記憶部１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１５２と、遊技制御タイマ設定部１５３と、遊技制御カウンタ設定部１５４と、遊技制御バッファ設定部１５５とを備えている。

40

#### 【０１３５】

第１特図保留記憶部１５１Ａは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当たり種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（

50

例えば「４」)に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果(特図表示結果)に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０１３６】

第２特図保留記憶部１５１Ｂは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過(進入)して始動入賞(第２始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過(進入)における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値(例えば「４」)に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果(特図表示結果)に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０１３７】

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

【０１３８】

普図保留記憶部１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５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。

【０１３９】

遊技制御フラグ設定部１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０１４０】

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

【０１４１】

遊技制御カウンタ設定部１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御する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１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０１４２】

例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタには、乱数値ＭＲ２～ＭＲ

10

20

30

40

50

5を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

#### 【0143】

遊技制御バッファ設定部155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

10

#### 【0144】

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

#### 【0145】

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

20

#### 【0146】

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

30

#### 【0147】

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。

#### 【0148】

演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。

40

#### 【0149】

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。

#### 【0150】

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

50

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。

【0151】

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

10

【0152】

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、例えば、後述するステップアップ予告演出等の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、後述する連続演出等のパチンコ遊技機1における

20

【0153】

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。

【0154】

図13(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、演出制御基板12に内蔵された演出制御用RAMの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御基板12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。

30

40

【0155】

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

50

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

#### 【0156】

図 13 (B) は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用 CPU 120 は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ 8 L、8 R から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED 等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ 31 A (図 1 参照) やプッシュボタン 31 B (図 1 参照) 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。

#### 【0157】

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

#### 【0158】

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

10

20

30

40

50

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 9 】

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

10

【 0 1 6 0 】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 14 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 190 が設けられている。図 14 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 190 は、演出制御フラグ設定部 191 と、演出制御タイマ設定部 192 と、演出制御カウンタ設定部 193 と、演出制御バッファ設定部 194 とを備えている。

【 0 1 6 1 】

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

20

【 0 1 6 2 】

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。

【 0 1 6 3 】

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

30

【 0 1 6 4 】

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。

【 0 1 6 5 】

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

40

【 0 1 6 6 】

50



演出制御用CPU120は、始動入賞時に受信した順番でコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの空き領域における先頭から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。したがって、コマンド受信が正常に行われれば、バッファ番号「1」～「8」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図14(B)では、バッファ番号「1」～「5」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

#### 【0167】

図14(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の変動表示を開始するごとに、1つ目の格納領域(バッファ番号「1」に対応した領域)に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。例えば図14(B)に示す格納状態において新たな飾り図柄の変動表示が開始された場合には、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」～「5」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」～「4」に対応した領域にシフトされる。図14(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ194Aのうち、バッファ番号「2」に対応した領域については、コマンド受信を正常に行えず、保留記憶数通知コマンドを取りこぼした場合の例が示されている。そのため、図14(B)に示す例では、バッファ番号「2」に対応して、本来、保留記憶数通知コマンドが格納されるべき4つ目の記憶領域における内容が「0000(H)」のままとなっている。

#### 【0168】

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

#### 【0169】

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。

#### 【0170】

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。

#### 【0171】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図15のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図15に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウンタスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する(ステップS11)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS12)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する(ステップS13)。

10

#### 【0172】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1~MR5といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS14)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS15)。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

20

#### 【0173】

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

#### 【0174】

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

30

#### 【0175】

図16は、特別図柄プロセス処理として、図15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17は、始動入賞判定処理として、図16のステップS101にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

40

#### 【0176】

図17に示す始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(ステップS201)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(ステップS201; Yes)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限值(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS20

50

2)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS202; No)、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップS203)。

【0177】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップS201; No)、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップS202; Yes)、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(ステップS204)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(ステップS204; Yes)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップS205)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS205; No)、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップS206)。

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を決定するために用いられる。変動パターン種別決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンが属する変動パターン種別を決定するために用いられる。CPU103は、ステップS209の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変

10

20

30

40

50

動表示時間を含む変動表示態様の決定に用いられる乱数値のうち、一部または全部を示す数値データを抽出する。

【 0 1 8 1 】

ステップ S 2 1 0 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 S 2 1 1）。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには R O M 1 0 1 における第 1 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 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 R O M 1 0 1 における第 2 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファ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 1 2 に対して第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。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 1 5 に示すステップ S 1 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【 0 1 8 2 】

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

20

【 0 1 8 3 】

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

30

【 0 1 8 4 】

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

40

50

となることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板 12 の側で演出制御用 CPU 120 などにより、後述するように、先読み予告演出を実行するか否かを、決定することができる。

#### 【0185】

図 18 に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU 103 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）。CPU 103 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。

10

#### 【0186】

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 17 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たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ S403）。大当たり判定範囲には、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「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の決定値が設定され、CPU 103 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、大当たり判定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU 103 が乱数値 MR1 と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値 MR1 が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値 MR1 が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値 MR1 を含む保留データに基づく変動表示結果が「大当たり」に決定されると判定（大当たり始動判定）できる。

20

#### 【0187】

ステップ S403 にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合には（ステップ S403；No）、その乱数値 MR1 を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ S404）。CPU 103 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「小当たり」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当たり判定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値 MR1 が小当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。ステップ S404 にて小当たり判定範囲内ではないと判定された場合には（ステップ S404；No）、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行う（ステップ S405）。一例として、CPU 103 は、図柄指定コマンドにおける EXT データを「00H」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。

30

#### 【0188】

ステップ S405 の処理に続いて、ステップ S401 の処理により特定された現在の遊技状態における時短制御の有無に応じて、ハズレ用の変動パターン種別判定閾値を設定する（ステップ S406）。例えば、時短制御が行われていないときには、「79」、「99」、「199」、「219」および「229」を、ハズレ用の変動パターン種別判定閾値に設定する。このうち、「79」は、図 10（A）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）133A において、合計保留記憶数にかかわらず変動パターン種別 CA1-1 に決定される乱数値 MR3 の上限値となっている。また、「99」は、合計保留記憶数が「0」または「1」であるときに、変動表示態様が「非リーチ」となる変動パターン種別に決定される乱数値 MR3 の上限値となっている。「199」は、合計保留記憶数が「2」～「4」のいずれかであるときに、変動表示態様が「非リーチ」となる変動パターン種別に決定される乱数値 MR3 の上限値となっている。「219」は、合計保留記

40

50

憶数が「５」～「８」のいずれかであるときに、変動表示態様が「非リーチ」となる変動パターン種別に決定される乱数値MR3の上限値となっている。「２２９」は、合計保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチのリーチ演出が実行されない変動パターン種別に決定される乱数値MR3の上限値となっている。このように、変動パターン種別判定閾値は、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が含まれる決定値の範囲を特定し、変動パターン種別などに応じて予め設定された複数種類の変動カテゴリのうち、いずれに決定されるかを判定するために設定される判定値となる。この実施の形態では、少なくとも変動表示結果が「ハズレ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の変動表示態様となる変動カテゴリを設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

10

**【０１８９】**

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）、変動表示結果が「小当り」となる場合に依じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS407）。一例として、CPU103は、図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「０４H」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。ステップS407の処理に続いて、小当り用の変動パターン種別判定閾値を設定する（ステップS408）。例えば、ステップS408の処理では、「２５１」を小当り用の変動パターン種別判定閾値に設定する。ここで、「２５１」は、変動パターン種別決定用の乱数値MR3における最大値であり、乱数値MR3は常に小当り用の変動パターン種別判定閾値以下の値となる。すなわち、変動表示結果が「小

20

**【０１９０】**

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依じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定が行われる（ステップS410）。一例として、ステップS409にて大当り種別が「確変」に決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「０１H」とし、大当り種別が「非確変」に決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「０２H」とし、大当り種別が「突確」に決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「０３H」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。ステップS410の処理に続いて、ステップS409の処理による判定結果に依じた変動パターン種別判定閾値を設定する（ステップS411）。

30

**【０１９１】**

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

40

**【０１９２】**

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

50

定を行ってから（ステップS 4 1 3）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【 0 1 9 3 】

図 1 8 に示す入賞時乱数値判定処理では、変動表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合でも一律に変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 が含まれる決定値の範囲となる変動カテゴリの判定を行うようにしている。これに対して、変動表示結果が「大当り」や「小当り」に決定される場合には、変動カテゴリの判定を行わないようにしてもよい。この場合、変動表示結果が「大当り」または「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドを送信するとともに、変動表示結果が「大当り」または「小当り」であるときの変動パターン種別となることを包括的に示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

10

【 0 1 9 4 】

図 1 7 に示す始動入賞判定処理や図 1 8 に示す入賞時乱数値判定処理では、図 1 7 におけるステップS 2 1 1 の処理を実行した後に、ステップS 2 1 2 にて図 1 8 に示す入賞時乱数値判定処理が実行されることで、図 1 8 におけるステップS 4 0 5、S 4 0 7、S 4 1 0、S 4 1 3 の処理を実行し、さらに図 1 7 におけるステップS 2 1 4 の処理を実行する。これらの処理が実行されてから、図 1 5 に示すステップS 1 7 のコマンド制御処理を実行することにより、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件や第 2 始動条件が成立したときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、1 タイマ割込内に一括して送信される。なお、1 タイマ割込内に一括して送信されるものに限定されず、タイマ割込毎にステップS 1 7 のコマンド制御処理により 1 つずつコマンドが順次送信されてもよい。

20

【 0 1 9 5 】

図 1 6 のステップS 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 9 6 】

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

30

40

【 0 1 9 7 】

ステップS 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、変動表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを用いて変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターン決定用の乱数値 M R 4 を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の変動表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。

【 0 1 9 8 】

50

ステップS 1 1 0の特別図柄通常処理やステップS 1 1 1の変動パターン設定処理により、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および飾り図柄の変動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MR 1、大当り種別決定用の乱数値MR 2、変動パターン種別決定用の乱数値MR 3、変動パターン決定用の乱数値MR 4を用いて、特別図柄や飾り図柄の変動表示態様を決定する処理を含んでいる。

#### 【 0 1 9 9 】

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

#### 【 0 2 0 0 】

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

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

#### 【 0 2 0 2 】

ステップS 1 1 5の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ2 3によって検出された遊技球の



個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新される。

#### 【 0 2 0 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

10

#### 【 0 2 0 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。

20

#### 【 0 2 0 5 】

尚、大当り終了処理においては、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであったかを特定する。そして、特定した大当り種別が「非確変」ではないと判定された場合には、確変制御を開始するための設定（確変フラグのセット）を行う。

#### 【 0 2 0 6 】

また、特定した大当り種別が「非確変」である場合には、時短制御を開始するための設定（時短フラグのセットと時短制御中に実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「 1 0 0 」）を時短回数カウンタにセット）を行う。

#### 【 0 2 0 7 】

30

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” のときに実行される。この小当り開放前処理には、変動表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。一例として、変動表示結果が「小当り」となったときには、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときと同様に、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 1 秒」に設定するとともに、大入賞口の開放回数を「 1 5 回」に設定することにより、小当り遊技状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” に更新される。

#### 【 0 2 0 8 】

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。

40

#### 【 0 2 0 9 】

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、

50

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。

#### 【0210】

図 19 は、特別図柄通常処理として、図 16 のステップ S 110 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 19 に示す特別図柄通常処理において、CPU 103 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 231）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ S 231 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 154 に記憶されている第 2 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

10

#### 【0211】

ステップ S 231 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 231；No）、第 2 特図保留記憶部 151B にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 MR1、大当り種別決定用の乱数値 MR2、変動パターン種別決定用の乱数値 MR3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 232）。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。

#### 【0212】

20

ステップ S 232 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 151B にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値 MR1～MR3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ S 233）。また、ステップ S 233 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 154 にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップ S 234）。

#### 【0213】

ステップ S 231 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ S 231；Yes）、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 235）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ S 235 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 154 にて第 1 保留記憶数カウンタが記憶する第 1 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ S 235 の処理は、ステップ S 231 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

30

#### 【0214】

40

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。

#### 【0215】

ステップ S 235 にて第 1 特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ S 235；No）、第 1 特図保留記憶部 151A にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 MR1、大当り種別決定用の乱数値 M

50

R 2、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 2 3 6）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【 0 2 1 6 】

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

10

【 0 2 1 7 】

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

20

【 0 2 1 8 】

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

30

【 0 2 1 9 】

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

40

【 0 2 2 0 】

50

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

#### 【0 2 2 1】

ステップS 2 4 1 にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップS 2 4 1 ; N o ）、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップS 2 4 6 ）。そして、「小当り」であると判定されたときには（ステップS 2 4 6 ; Y e s ）、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップS 2 4 7 ）。 10

#### 【0 2 2 2】

ステップS 2 4 6 にて「小当り」ではないと判定された場合や（ステップS 2 4 6 ; N o ）、ステップS 2 4 5 、S 2 4 7 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 2 4 8 ）。一例として、ステップS 2 4 6 にて特図表示結果が「小当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップS 2 4 6 にて特図表示結果が「小当り」であると判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS 2 4 1 にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップS 2 4 4 における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち通常大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、短期開放大当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。 20 30

#### 【0 2 2 3】

ステップS 2 4 8 にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS 2 4 9 ）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS 2 3 5 にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップS 2 3 5 ; Y e s ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS 2 5 0 ）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストラシヨン表示（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。 40

#### 【0 2 2 4】

図20は、変動パターン設定処理として、図16のステップS 1 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図20に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 2 6 1 ）。そして、大当りフラグがオンであれば（ステップS 2 6 1 ; Y e s ）、変動パターン種別を複数種別のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り変動パターン種別 50

決定テーブル 1 3 2 A を選択してセットする (ステップ S 2 6 2)。また、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかを特定する (ステップ S 2 6 3)。

【0 2 2 5】

ステップ S 2 6 1 にて大当りフラグがオフであるときには (ステップ S 2 6 1 ; No)、小当りフラグがオンであるか否かを判定する (ステップ S 2 6 4)。そして、小当りフラグがオンであれば (ステップ S 2 6 4 ; Yes)、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、小当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 B を選択してセットする (ステップ S 2 6 5)。

10

【0 2 2 6】

ステップ S 2 6 4 にて小当りフラグがオフであるときには (ステップ S 2 6 4 ; No)、例えば遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた時短フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する (ステップ S 2 6 6)。そして、時短制御中ではないときには (ステップ S 2 6 6 ; No)、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル (通常時) 1 3 3 A を選択してセットする (ステップ S 2 6 7)。ステップ S 2 6 6 にて時短制御中である場合には (ステップ S 2 6 6 ; Yes)、ハズレ変動パターン種別決定テーブル (時短制御中) 1 3 3 B を選択し、変動パターン種別を決定するための使用テーブルにセットする (ステップ S 2 6 8)。なお、ステップ S 2 6 7、S 2 6 8 の処理のいずれかを実行したときには、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定するとよい。

20

【0 2 2 7】

ステップ S 2 6 3、S 2 6 5、S 2 6 7、S 2 6 8 の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどに基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン種別決定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する (ステップ S 2 6 9)。ここで、ステップ S 2 6 9 の処理では、第 1 始動条件が成立したことに基づき第 1 特別図柄表示装置 4 A により第 1 特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第 2 始動条件が成立したことに基づき第 2 特別図柄表示装置 4 B により第 2 特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値 M R 3 を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。

30

【0 2 2 8】

大当りフラグがオンであるときには、大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A を構成するテーブルデータのうちから、ステップ S 2 6 3 の処理により特定された大当り種別に対応するテーブルデータを選択し、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターン種別を決定できればよい。こうして、C P U 1 0 3 は、特図表示結果を「大当り」にする決定結果に対応して予め複数用意された変動パターン種別のうちから、いずれかの変動パターン種別に決定できればよい。

40

【0 2 2 9】

小当りフラグがオンであるときには、小当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 B を参照し、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターン種別を決定できればよい。こうして、C P U 1 0 3 は、特図表示結果を「小当り」にする決定結果に対応して予め用意された変動パターン種別に決定できればよい。

50

## 【 0 2 3 0 】

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

## 【 0 2 3 1 】

ステップ S 2 6 9 にて変動パターン種別を決定した後には、変動パターン決定テーブル 1 3 4 を選択し、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとしてセットする（ステップ S 2 7 0）。続いて、変動パターン決定用の乱数値 M R 4 を示す数値データに基づき、ステップ S 2 7 0 にてセットした変動パターン決定テーブル 1 3 4 を参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ S 2 7 1）。

10

## 【 0 2 3 2 】

変動パターン決定用の乱数値 M R 4 を示す数値データは、ステップ S 2 7 1 の処理が実行されるときに乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタなどから抽出されてもよいし、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が検出された始動入賞時に抽出されたものを、乱数値 M R 1 ~ M R 3 とともに、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留情報として記憶しておいてもよい。

20

## 【 0 2 3 3 】

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

30

## 【 0 2 3 4 】

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

## 【 0 2 3 5 】

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

40

## 【 0 2 3 6 】

ステップ S 2 7 3 の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 7 4）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定

50

コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS275）、変動パターン設定処理を終了する。

10

#### 【0237】

ステップS274でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図15に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば変動表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

20

#### 【0238】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

#### 【0239】

演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図21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21に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS72）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS72；No）、ステップS72の処理を繰り返し実行して待機する。

30

#### 【0240】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目（MODE）と2バイト目（EXT）を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演

40

50

出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0241】

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

【0242】

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。

【0243】

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。

【0244】

図22は、コマンド解析処理として、図21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22に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する(ステップS501)。このとき、受信コマンドがなければ(ステップS501; No)、コマンド解析処理を終了する。

【0245】

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。

【0246】

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。

【0247】

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

10

20

30

40

50



テゴリコマンドではない場合には（ステップ S 5 0 7 ; N o ）、その受信コマンドは第 1 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ S 5 0 8 ）。そして、第 1 保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ S 5 0 8 ; Y e s ）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 1 保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ S 5 0 9 ）。

【 0 2 4 8 】

ステップ S 5 0 8 にて受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ S 5 0 8 ; N o ）、その受信コマンドは第 2 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ S 5 1 0 ）。そして、第 2 保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ S 5 1 0 ; Y e s ）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 2 保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ S 5 1 1 ）。

10

【 0 2 4 9 】

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

【 0 2 5 0 】

20

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

【 0 2 5 1 】

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

30

【 0 2 5 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、保留記憶数通知コマンドのように、始動入賞が発生したときに主基板 1 1 から受信する演出制御コマンドは、始動入賞時のコマンドともいう。また、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数が増加したことを認識可能に指定する演出制御コマンドである第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、保留記憶情報ともいう。保留記憶情報には、始動口入賞指定コマンドも含まれる。始動入賞が発生したときに、乱数値 M R 1 ~ M R 3 などを示す数値データに基づいて、変動表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されるか否かの判定結果、大当り種別の判定結果、変動カテゴリの判定結果を指定する演出制御コマンドである図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドは、判定結果情報ともいう。なお、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A における空き領域の先頭から順次に受信コマンドを格納するときには、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれであるかを区別せずに格納してもよいし、各受信コマンドを区別して、対応する格納領域における空き領域の先頭に格納してもよい。各受信コマンドを区別して受信する場合には、取りこぼした受信コマンドの格納領域が空欄となり、1 セットとして受信すべき一部の演出制御コマンドのみが過剰に格納されることになる。

40

【 0 2 5 3 】

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

50

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。

#### 【0254】

図23は、演出制御プロセス処理として、図21のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図23に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読み予告演出の有無や演出態様を決定する先読み予告決定処理を実行する(ステップS161)。図24は、図23のステップS161にて実行される先読み予告決定処理の一例を示すフローチャートである。図24に示す先読み予告決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける記憶内容をチェックする(ステップS701)。そして、始動入賞時のコマンドのうち、少なくともいずれかとなる新たな受信コマンドがあるか否かを判定する(ステップS702)。例えば、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに少なくとも始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドまたは保留記憶数通知コマンドのうち、いずれかが新たに格納されているか否かを確認することにより受信コマンドの有無を判定できる。いずれのコマンドも新たに受信していなければ(ステップS702; No)、そのまま先読み予告決定処理を終了する。

#### 【0255】

尚、ステップS702では、始動入賞が第1始動入賞であるか第2始動入賞であるかに係わらず、いずれかの始動入賞時受信コマンドバッファの受信があった場合にステップS703に移行するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、ステップS705の判定をステップS702の前に変更して実施して、その時点の遊技状態が時短制御が実施されていない低ベース状態である場合には、第1始動入賞の始動入賞時受信コマンドバッファの受信があった場合にステップS703に移行するようにする一方、その時点の遊技状態が時短制御が実施されている高いベース状態である場合には、第2始動入賞の始動入賞時受信コマンドバッファの受信があった場合にステップS703に移行するようにすることで、低ベース状態では第1始動入賞のみを先読み予告の実行対象とし、高ベース状態では第2始動入賞のみを先読み予告の実行対象とするようにしても良い。

#### 【0256】

ステップS702にて受信コマンドがあると判定された場合には(ステップS702; Yes)、既に先読み予告演出を実行中であるか否かを判定する(ステップS703)。例えば、ステップS703の処理では、演出制御フラグ設定部191に設けられた先読み予告実行中フラグがオンであるときに、先読み予告演出を実行中であると判定すればよい。先読み予告実行中フラグは、先読み予告演出が実行されるときにオン状態にセットされる。

#### 【0257】

この実施の形態では、既に先読み予告演出を実行中であるときには、さらに先読み予告演出を実行するための処理が行われないうようにして、既に決定した演出態様で先読み予告演出が実行される。このように、本実施の形態では、既に実行中である先読み予告演出を変更せずに実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変動表示態様が「非リーチ」に決定される旨の入賞時判定結果に基づき先読み予告演出が実行されているときに、変動表示結果が「大当たり」に決定される旨の入賞時判定結果やスーパーリーチを伴う変動パターンに決定される旨の入賞時判定結果が得られたとき

には、実行中の先読み予告演出からスーパーリーチや大当りの予告演出へと切り替えてもよい。また、既に実行されている先読み予告演出の演出態様にかかわらず、さらに別の種類の先読み予告演出を実行可能にしてもよい。

#### 【0258】

ステップS703にて先読み予告演出が実行中ではない場合には（ステップS703；No）、先読み予告演出の実行が制限される先読み予告制限中であるか否かを、後述するステップS732においてセットされる先読み予告制限フラグがオンであるか否かに基づいて判定する（ステップS704）。ステップS704にて先読み予告制限中ではない場合には（ステップS704；No）、現在の遊技状態が時短制御を伴う時短制御中（高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップS705）。

10

#### 【0259】

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

20

#### 【0260】

ステップS707にて正常に受信できたと判定された場合には（ステップS707；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されている前回までの変動カテゴリコマンドをチェックして（ステップS708）、先読み予告演出を実行可能な変動カテゴリであるか否かを判定する（ステップS709）。例えば、ステップS708の処理では、最新の変動カテゴリコマンドよりも1つ前までに受信して始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されている変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリを読み取る。ステップS709の処理では、ステップS708における変動カテゴリの読取結果により、例えば、すべて「非リーチ」の変動表示態様に対応した変動カテゴリを指定するものである場合に、先読み予告演出を実行可能な変動カテゴリであると判定すればよい。こうして、予告対象となる変動表示が開始されるまでの各変動表示では、すべて「非リーチ」の変動表示態様となる場合に先読み予告演出が実行可能となる。これにより、先読み予告演出の途中でリーチ演出が実行されてしまい先読み予告演出の連続性が損なわれることを防止できる。なお、変動カテゴリコマンドで指定された変動カテゴリにかかわらず、先読み予告演出を実行可能であると判定してもよい。

30

#### 【0261】

ステップS709にて先読み予告演出を実行可能な変動カテゴリであると判定された場合には（ステップS709；Yes）、先読み予告演出を実行するか否かと、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（カウントダウンの数字の表示態様）に対応した先読み予告パターンと、を決定し（ステップS713）、先読み予告演出を実行することを決定したことに応じて先読み予告パターンを決定した場合には、該決定した先読み予告パターンを、演出制御バッファ設定部194に設けられ先読み予告バッファに格納するとともに、先読み予告実行中フラグをセットする（ステップS714）。

40

#### 【0262】

一例として、ステップS713の処理では、先読み予告演出の有無と先読み予告パターンとを決定するための使用テーブルとして、予め用意された先読み予告決定テーブルを選択してセットする。先読み予告決定テーブルでは、予告対象となる変動表示に対応する始動入賞の発生に基づいて送信された変動カテゴリコマンドの指定内容などに応じて、先読み予告種別決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、先読み予告演出を実行しない

50

場合に対応する「実行なし」の決定結果や、先読み予告演出を実行する場合における複数の先読み予告パターンなどに、割り当てられていればよい（図25参照）。その後、演出制御用CPU120は、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどから抽出した先読み予告決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、先読み予告決定テーブルを参照することにより、先読み予告演出の有無と先読み予告パターンとを決定すればよい。

#### 【0263】

ステップS713においては、例えば図25に示すような決定割合で、先読み予告演出の有無と先読み予告パターンとを決定する。図25に示す決定割合の設定例では、変動カテゴリに応じて、先読み予告演出の有無や先読み予告パターンの決定割合を異ならせている。

10

#### 【0264】

具体的には、先読み予告演出の先読み予告パターンとして、SY P 2 - 1、SY P 2 - 2、SY P 2 - 3の3種類が設けられている。この実施の形態では、先読み予告演出は、先読み判定の対象となった予告対象となる変動表示が実行されるまでの複数回の変動表示に亘って一連のキャラクタ画像など使用し、カウントダウン数字の表示態様が異なる連続予告となる先読み予告演出となっている。先読み予告パターンSY P 2 - 1、SY P 2 - 2、SY P 2 - 3では、それぞれ異なる演出態様としてカウントダウン数字の表示態様が異なる連続予告となる先読み予告演出が実行される。例えば、先読み予告パターンSY P 2 - 1に決定された場合には、青色表示のカウントダウン数字を使用した連続予告が実行され、先読み予告パターンSY P 2 - 2に決定された場合には、赤色表示のカウントダウン数字を使用した連続予告が実行され、先読み予告パターンSY P 2 - 3に決定された場合には、桜柄表示のカウントダウン数字を使用した連続予告が実行される。

20

#### 【0265】

また、図25に示すように、変動カテゴリが「スーパーリーチ共通」や「小当たり」である場合には、「非リーチ共通」や「その他のハズレ」である場合よりも、先読み予告演出が実行される割合（「実行なし」以外に決定される割合）が高くなっており、変動カテゴリが「大当たり」である場合には、「非リーチ共通」や「その他のハズレ」である場合よりも、先読み予告演出が実行される割合が高くなっている。また、変動カテゴリが「大当たり」である場合には、全ての先読み予告パターンに決定可能になっているが、「非リーチ共通」、「その他のハズレ」では、先読み予告パターンSY P 2 - 1にのみ決定可能になっている。また、「スーパーリーチ共通」では、変動カテゴリが「大当たり」である場合と同様に、全ての先読み予告パターンに決定可能になっているが、先読み予告パターンSY P 2 - 3に決定される割合が1%と、「大当たり」である場合の15%に比較して著しく少なくなるように設定されている。

30

#### 【0266】

このような設定により、先読み予告パターンSY P 2 - 3の先読み予告演出が実行された場合には、変動表示結果が「大当たり」となる可能性が非常に高く、先読み予告パターンSY P 2 - 2の先読み予告演出が実行された場合には、変動表示結果が「大当たり」またはスーパーリーチが発生することが著しく高くなる。このような設定により、先読み予告演出の先読み予告パターンがSY P 2 - 3 > SY P 2 - 2 > SY P 2 - 1の順番で、変動表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）が高くなり、遊技者の期待度も高くなる。

40

#### 【0267】

ステップS714に続いて、先読み予告バッファの記憶内容を確認することなどにより、先読み予告演出を実行すると決定されたか否かを判定する（ステップS715）。

#### 【0268】

先読み予告演出を実行すると判定された場合には（ステップS715；Yes）、始動入賞時受信コマンドバッファのデータに基づいて先読み予告の実行回数、つまり、該先読み予告の対象となる保留記憶に基づく変動表示が実行されるまでの間に実施される変動表

50

示の回数を特定し、予告残回数カウンタにセットする（ステップS716）。

【0269】

そして、特定した先読み予告の実行回数と、先読み予告バッファに格納された先読み予告演出の先読み予告パターンとに基づいて、先読み予告演出の実行を開始するための設定を行う（ステップS717）。ステップS717の処理では、例えば、ステップS716にて特定した先読み予告の実行回数と先読み予告パターンとに対応した先読み予告演出用の演出制御パターンを、次の変動開始時等の、先読み予告の対象となる保留記憶に基づく変動表示が実行されるまでの間に実施される各変動表示の変動開始時において実行（開始）させるための設定を行えばよい。

【0270】

図24のステップS703にて先読み予告演出が実行中であると判定されたときや（ステップS703；Yes）、ステップS704にて先読み予告制限中であると判定されたとき（ステップS704；Yes）、ステップS705にて時短制御中であると判定されたとき（ステップS705；Yes）、ステップS709にて先読み予告演出を実行可能な変動カテゴリではないと判定されたとき（ステップS709；No）、あるいは、ステップS715にて先読み予告演出を実行しないと判定された場合には（ステップS715；No）、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されている最新の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S722）。

【0271】

ステップS722にて第1始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップS722；Yes）、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留表示として、第1特図を用いた特図ゲームが新たに保留されたことに対応する表示部位を、通常表示態様で更新する制御を行ってから（ステップS723）、先読み予告決定処理を終了する。一方、ステップS722にて第1始動口入賞指定コマンドではないと判定された場合には（ステップS722；No）、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留表示として、第2特図を用いた特図ゲームが新たに保留されたことに対応する表示部位を、通常表示態様で更新する制御を行ってから（ステップS724）、先読み予告決定処理を終了する。

【0272】

また、ステップS707にて始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判定されたときには（ステップS707；No）、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける最新のコマンドに対応して、未判定情報をセットする（ステップS731）。例えば、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおけるバッファ番号ごとに、未判定情報の格納領域を設け、最新のコマンドに対応するバッファ番号の未判定情報を「1」（またはオン状態）にセットすればよい。

【0273】

ステップS731の処理を実行した後は、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留表示として、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を示す表示部位をそれぞれ、所定の非正常表示態様に変更して、新たに保留されたことに対応する表示部位の変更も行う（ステップS732）。なお、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）を正常に受信できなかった場合でも、保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）を正常に受信できていれば、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを特定することができるので、通常表示態様で保留表示を更新してもよい。非正常表示態様は、通常表示態様や予告表示態様であるときとは表示部位の表示色や表示形状、表示キャラクタなどの一部または全部を異ならせることにより、始動入賞時のコマンドに取りこぼしが生じたことを認識可能に報知できればよい。なお、新たに保留されたことに対応する表示部位のみを非正常表示態様とする一方で、その他の表示部位における表示態様は変更しなくてもよい。

【0274】

ステップS732の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

10

20

30

40

50

設けられた先読み予告制限フラグをオン状態にセットするといった、先読み予告制限中の設定を行ってから（ステップS733）、先読み予告決定処理を終了する。

【0275】

こうした先読み予告決定処理では、ステップS707にて始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判定したときに、図24のステップS710やS713、S714の処理を実行しないことで、先読み予告演出を実行しないように制限される。これにより、例えば第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数が増加したことを認識可能に指定する保留記憶情報としての保留記憶数通知コマンドを正常に受信することができなかったときには、先読み予告演出の実行を制限することができる。

【0276】

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。

【0277】

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変動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、先読み予告演出と変動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。

【0278】

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変動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、先読み予告演出と変動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。

【0279】

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

【0280】

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。

【0281】

第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合に、時短制御に伴う高開放制御が行われる高ベース状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる始動入賞（第1始動入賞）の発生に基づく先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。高開放制御が行われているときには、第2始動入賞口に遊技球を通過（進入）させて優先的に実行される第2特図を用いた特図ゲームを実行し続けることが可能になる。そのため、大当た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、大当たり

10

20

30

40

50

遊技状態の終了後にも継続して先読み予告演出を実行すると、変動表示結果が「大当り」となる保留データなどを保持した状態で多数回の変動表示を継続して実行することができ、第2特図を用いた特図ゲームを実行することで変動表示結果が「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変動表示結果が「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、変動表示結果が「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変動表示結果が「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

#### 【0282】

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

20

#### 【0283】

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

#### 【0284】

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。

30

#### 【0285】

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。

#### 【0286】

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

40

#### 【0287】

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

50

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

#### 【 0 2 8 8 】

図 2 3 に示すステップ S 1 6 1 にて先読み予告決定処理を実行した後は、先読み予告制限解除設定処理を実行する（ステップ S 1 6 3）。先読み予告制限解除設定処理では、先読み予告演出を実行しないように制限される先読み予告制限中であるときに、所定条件の成立に基づき制限を解除するための処理や、実行中の先読み予告演出が終了したことに  
10  
応じて、新たな先読み予告演出を実行可能とするための処理が実行される。例えば、先読み予告実行中フラグがオン状態である場合には、変動が開始されるごとに、予告残回数カウンタの値を 1 減算していき、予告残回数カウンタの値が 0 になったときに、先読み予告実行中フラグをオフ状態にリセットする。また、先読み予告制限フラグがオン状態である場合には、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A においてバッファ番号が「 1 」～「 8 」のそれぞれに対応して有効に格納された始動入賞時のコマンドについて、すべての順序と内容が正しくなるように受信できたことを条件に、例えば先読み予告制限フラグをクリアするなどして、先読み予告演出が実行されないようにした制限を解除すればよい。

#### 【 0 2 8 9 】

図 2 3 に示すステップ S 1 6 3 にて先読み予告制限解除設定処理を実行した後は、例えば演出制御フラグ設定部 1 9 1 などに設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、  
20  
以下のようなステップ S 1 7 0 ～ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【 0 2 9 0 】

ステップ S 1 7 0 の変動表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”のときに実行される処理である。この変動表示開始待ち処理は、主基板 1 1 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変動表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。

#### 【 0 2 9 1 】

ステップ S 1 7 1 の変動表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この変動表示開始設定処理は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおいて特別図柄の変動表示が開始されること  
30  
に対応して、画像表示装置 5 における飾り図柄の変動表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定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。

#### 【 0 2 9 2 】

ステップ S 1 7 2 の変動表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この変動表示中演出処理において、演出制御用 C P U 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、飾り図柄の変動表示中における各種の演出制御を行う。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の変動表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主  
40  
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、飾り図柄の変動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変動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変動表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

#### 【 0 2 9 3 】

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  
50



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CPU120は、主基板11から伝送された当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、当り開始指定コマンドを受信したきに、その当り開始指定コマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“6”に更新する。これに対して、当り開始指定コマンドを受信したときに、その当り開始指定コマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、当り開始指定コマンドを受信せずに、演出制御プロセスタイマがタイムアウトしたときには、特図ゲームにおける特図表示結果が「ハズレ」であったと判断して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

10

**【0294】**

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新する。

20

**【0295】**

ステップS175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CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。

30

**【0296】**

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新する。

40

**【0297】**

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

50

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。

【0298】

図26は、変動表示開始設定処理として、図23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26に示す変動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から伝送された変動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変動表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する(ステップS523)。

10

【0299】

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。

20

30

【0300】

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

40

50

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。

#### 【0301】

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「大当り」で大当り種別が「突確」である場合、または、特図表示結果が「小当り」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「小当り」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS527）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1~PC1-3のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、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。また、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-4または変動パターンPC1-5のいずれかが指定された場合には、例えばステップS525と同様の処理を実行することにより、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

10

#### 【0302】

ステップS526にて「突確」または「小当り」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）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS528）。一例として、ステップS528の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される大当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、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当り中における昇格演出の有無などに応じて、異なる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。

20

30

#### 【0303】

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

40

#### 【0304】

ステップS524、S525、S527、S528の処理のいずれかを実行した後は、図27に示す、変動中予告演出の実行の有無と、実行する場合における変動中予告演出の演出態様に対応した変動中予告パターンとを決定する変動中予告演出設定処理を実行する（ステップS529）。

#### 【0305】

一例として、ステップS529の変動中予告演出設定処理では、この実施の形態にける変動中予告演出であるステップアップ予告演出の実行の有無とステップアップ予告パターンとを決定するための使用テーブルとして、予め用意された変動中予告決定テーブルを選

50

択してセットする。変動中予告決定テーブルでは、変動表示結果通知コマンドから特定される変動表示結果や、変動パターン指定コマンドから特定される変動パターンに基づいて特定される、非リーチハズレ、リーチハズレ、大当たり、小当たりの各変動表示結果毎に、変動中予告種別決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、変動中予告演出を実行しない場合に対応する「実行なし」の決定結果や、変動中予告演出を実行する場合における複数の変動中予告パターン（予告パターンX、予告パターンY、予告パターンZ）などに、割り当てられていればよい（図28参照）。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変動中予告決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、変動中予告決定テーブルを参照することにより、変動中予告演出の有無と変動中予告パターンとを決定する（ステップS800）。 10

#### 【0306】

このステップS800の処理では、例えば図28に示すような決定割合で、変動中予告演出であるステップアップ予告演出の有無とステップアップ予告パターンとが決定されればよい。図28に示す決定割合の設定例では、変動表示結果が「ハズレ（非リーチ）」、「ハズレ（リーチ）」、「大当たり」、「小当たり」のいずれであるかに応じて、ステップアップ予告演出の有無やステップアップ予告パターンの決定割合を異ならせている。

#### 【0307】

具体的には、「ハズレ（非リーチ）」の場合には、「予告実行なし」に決定される割合が90%、予告パターンXに決定される割合が6%、予告パターンYに決定される割合が3%、予告パターンZに決定される割合が1%に設定され、「ハズレ（リーチ）」の場合 20 には、「予告実行なし」に決定される割合が60%、予告パターンXに決定される割合が20%、予告パターンYに決定される割合が15%、予告パターンZに決定される割合が5%に設定され、「大当たり」の場合には、「予告実行なし」に決定される割合が10%、予告パターンXに決定される割合が5%、予告パターンYに決定される割合が35%、予告パターンZに決定される割合が50%に設定され、「小当たり」の場合には、「予告実行なし」に決定される割合が30%、予告パターンXに決定される割合が40%、予告パターンYに決定される割合が20%、予告パターンZに決定される割合が10%に設定されている。

#### 【0308】

つまり、この実施の形態では、大当たりとなる可能性（期待度）は、予告パターンX < 予告パターンY < 予告パターンZの順となるように設定されており、予告パターンZのステップアップ予告演出が実施された場合には、ステップアップ予告演出が実施されない場合や、予告パターンXや予告パターンYのステップアップ予告演出が実施された場合よりも、大当たりとなる可能性が高くなる。 30

#### 【0309】

また、この実施の形態では、小当たりとなる可能性（期待度）は、予告パターンX > 予告パターンY > 予告パターンZの順となるように設定されており、予告パターンXのステップアップ予告演出が実施された場合には、大当たりとなる可能性は低いものの、小当たりとなる可能性が、ステップアップ予告演出が実施されない場合や、予告パターンZや予告パターンYのステップアップ予告演出が実施された場合よりも高くなる。 40

#### 【0310】

ここで、図28に示す「ハズレ（非リーチ）」の変動表示結果は、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「非リーチ」である場合を示し、「ハズレ（リーチ）」の変動表示結果は、変動表示結果が「ハズレ」で変動表示態様が「リーチ」である場合を示す。

#### 【0311】

この実施の形態では、予告パターンX、予告パターンY、予告パターンZの3種類のステップアップ予告パターンが用意されている。予告Xは、異なるキャラクタが段階的に表示される表示枠の表示態様が通常の白枠であるステップアップ予告パターンであり、予告Yは、表示枠の表示態様が金色枠であるステップアップ予告パターンであり、予告Zは、表示枠の表示態様が桜柄枠であるステップアップ予告パターンである。 50

## 【 0 3 1 2 】

尚、ステップアップ予告演出では、飾り図柄の変動表示中に、例えば画像表示装置 5 の表示画面にて、予め用意された複数種類の演出画像（異なるキャラクタ）を所定の順番に従って切り換えて表示させる演出表示により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われる。なお、ステップアップ予告演出においては、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか 1 つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り換えられることなく、ステップアップ予告演出を終了させるようにしても良い。つまり、必ず所定の段階（例えば 3 段階目）までステップアップ予告演出を実行するのではなく、1 段階目や 2 段階目においてステップアップ予告演出が終了するようにしても良い。

10

## 【 0 3 1 3 】

尚、この実施の形態においては、変動中予告演出としてステップアップ予告演出のみを実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらステップアップ予告演出に加えて、飾り図柄の変動表示中に、例えば画像表示装置 5 の表示画面にて、所定位置に予め用意されたキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ表示」の変動中予告演出や、飾り図柄の変動表示中に、遊技者によりスティックコントローラ 3 1 A が操作されたことに応じて、例えば画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示を変更することや、スピーカ 8 L、8 R から出力させる音声などを変更することにより、演出動作を変化させる「操作予告」の変動中予告演出を実行するようにしても良い。

## 【 0 3 1 4 】

ステップ S 8 0 0 を実行した後は、ステップ S 8 0 0 にてステップアップ予告演出の実行を決定したか否かを判定する。

20

## 【 0 3 1 5 】

ステップアップ予告演出の実行を決定していない場合には、ステップ S 8 0 1 で N o と判定されて当該変動中予告演出設定処理を終了する。一方、ステップアップ予告演出の実行を決定している場合には、ステップ S 8 0 1 で Y e s と判定されてステップ S 8 0 2 に進み、変動中予告演出としてステップアップ予告演出の段階数（ステップ数）を決定する。

## 【 0 3 1 6 】

一例として、ステップ S 8 0 2 では、ステップアップ予告演出の段階数（ステップ数）を決定するための使用テーブルとして、予め用意されたステップ数決定テーブルを選択してセットする。ステップ数決定テーブルには、変動表示結果通知コマンドから特定される変動表示結果や、変動パターン指定コマンドから特定される変動パターンに基づいて特定される、非リーチハズレ、リーチハズレ、大当たり、小当たりの各変動表示結果毎に、ステップ数決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、各段階数（ステップ数）に割り当てられていればよい（図 2 9 参照）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば乱数回路 1 2 4 や演出制御カウンタ設定部 1 9 3 のランダムカウンタなどから抽出したステップ数決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ステップ数決定テーブルを参照することにより、ステップアップ予告演出の段階数（ステップ数）を決定すれば良い。

30

## 【 0 3 1 7 】

このステップ S 8 0 2 では、例えば図 2 9 に示すような決定割合で、各ステップアップ予告演出の段階数（ステップ数）が決定されればよい。図 2 9 に示す決定割合の設定例では、変動表示結果が「ハズレ（非リーチ）」、「ハズレ（リーチ）」、「大当たり」、「小当たり」のいずれであるかに応じて、各段階数（ステップ数）の決定割合を異ならせている。

40

## 【 0 3 1 8 】

具体的には、「ハズレ（非リーチ）」の場合には、「1 段」に決定される割合が 6 0 %、「2 段」に決定される割合が 3 5 %、「3 段」に決定される割合が 5 % に設定され、「ハズレ（リーチ）」の場合には、「1 段」に決定される割合が 3 0 %、「2 段」に決定される割合が 3 0 %、「3 段」に決定される割合が 4 0 % に設定され、「大当たり」の場合に

50

は、「１段」に決定される割合が５％、「２段」に決定される割合が３５％、「３段」に決定される割合が６０％に設定され、「小当り」の場合には、「１段」に決定される割合が１０％、「２段」に決定される割合が６０％、「３段」に決定される割合が３０％に設定されている。

【０３１９】

つまり、この実施の形態では、大当りとなる可能性（期待度）は、「１段」＜「２段」＜「３段」の順となるように設定されており、「３段」のステップアップ予告演出が実施された場合には、「１段」や「２段」のステップアップ予告演出が実施された場合よりも、大当りとなる可能性が高くなる。

【０３２０】

また、この実施の形態では、小当りとなる可能性（期待度）は、「２段」＞「３段」＞「１段」の順となるように設定されており、「２段」のステップアップ予告演出が実施された場合には、大当りとなる可能性はやや低いものの、小当りとなる可能性が、「３段」や「１段」のステップアップ予告演出が実施された場合よりも高くなる。

【０３２１】

そして、ステップＳ８０３に進んで、先読み予告演出の実行が決定されたことに応じて前述したステップＳ７１７にて設定される、先読み予告実行開始設定の有無を判定する。

【０３２２】

先読み予告実行開始設定がない場合には、ステップＳ８０３でＮｏと判定してステップＳ８０５に進み、ステップＳ８００で決定したステップアップ予告パターンと、ステップＳ８０２で決定したステップアップ予告演出の段階数（ステップ数）から成るステップアップ予告演出の内容を格納することで、該格納した内容に対応する予告演出制御パターンが後述するステップＳ５３１にて決定されることで、該内容である通常のステップアップ予告演出が当該変動表示において実行される。

【０３２３】

一方、先読み予告実行開始設定がある場合には、ステップＳ８０３でＹｅｓと判定してステップＳ８０４に進み、ステップアップ予告演出の第１段目の表示画像を、先読み予告演出であるカウントダウン予告の画像（図３１（Ｃ）参照）に変更し、該変更と、ステップＳ８００で決定したステップアップ予告パターンと、ステップＳ８０２で決定したステップアップ予告演出の段階数（ステップ数）から成るステップアップ予告演出の内容を格納することで、該格納した内容に対応する予告演出制御パターンが後述するステップＳ５３１にて決定されることで、該内容である第１段目の表示画像がカウントダウン予告の画像に変更されたステップアップ予告演出が当該変動表示において実行される。

【０３２４】

図２６のステップＳ５２９の処理を実行した後は、その他の変動表示中における演出の実行設定を行う（ステップＳ５３０）。一例として、ステップＳ５３０の処理では、先読み予告演出や変動中予告演出が決定されていないこと等を条件に、これら先読み予告演出や変動中予告演出とは異なる演出、例えば、図３２に示すように、演出図柄が変化して、３つの演出図柄を一体化した特殊識別情報を表示する特殊演出や、図３３に示すように、各演出態様に対応するメニュー項目が、順次、縮小されることで複数のメニュー項目が選択肢として表示され、表示された複数のメニュー項目のうちから１のメニュー項目が決定されて、該決定されたメニュー項目の演出態様に移行する示唆演出等を実行するための設定が行われてもよい。

【０３２５】

その後、受信した変動パターン指定コマンドから特定される変動パターンや、変動中予告演出設定処理にて格納されたステップアップ予告演出の内容や、先読み予告実行開始設定の有無等に基づいて、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ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。例えばステッ

10

20

30

40

50

プアップ予告演出パターンとステップアップ予告演出の段階数（ステップ数）が格納されている場合には、該ステップアップ予告演出パターン並びに段階数（ステップ数）に対応した予告演出制御パターンが選択される。また、例えば、ステップアップ予告演出パターンとステップアップ予告演出の段階数（ステップ数）が格納されていない場合で、先読み予告実行開始設定がある場合には、先読み予告演出（カウントダウン予告）に対応した予告演出制御パターンが選択される。

【 0 3 2 6 】

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

【 0 3 2 7 】

図 3 0 は、変動表示中演出処理として、図 2 3 のステップ S 1 7 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 3 0 に示す変動表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した変動表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 5 4 1）。一例として、ステップ S 5 4 1 の処理では、演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば 1 減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、変動表示時間が経過したと判定すればよい。

【 0 3 2 8 】

ステップ S 5 4 1 にて変動表示時間が経過していない場合には（ステップ S 5 4 1 ; N o）、変動中予告演出を実行するための変動中予告演出期間であるか否かを判定する（ステップ S 5 4 2）。変動中予告演出期間は、例えば、図 2 6 のステップ S 5 2 9 で決定された予告演出制御パターンごとに予め定められていればよい。ステップ S 5 4 2 にて変動中予告演出期間であるときには（ステップ S 5 4 2 ; Y e s）、変動中予告演出を実行するための予告演出動作制御を行う（ステップ S 5 4 2'）。

【 0 3 2 9 】

一例として、ステップ S 5 4 2' の処理では、各ステップアップ予告パターンに対応する予告演出制御パターンなどから読み出した演出制御実行データ（例えば表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データなど）に応じて、演出画像の表示や効果音の出力、ランプの点灯、演出用模型の動作などのうち、一部または全部を含めた所定の演出動作を行うために、各種指令を作成して表示制御部 1 2 3 や音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 などに対して伝送させればよい。

【 0 3 3 0 】

ステップ S 5 4 2 にて変動中予告演出期間ではないときには（ステップ S 5 4 2 ; N o）、先読み予告演出を実行するための先読み予告演出期間であるか否かを判定する（ステップ S 5 4 3）。先読み予告演出期間は、例えば、図 2 6 のステップ S 5 2 9 で決定された先読み予告演出の予告演出制御パターンに予め定められていればよい。ステップ S 5 4 3 にて先読み予告演出期間であるときには（ステップ S 5 4 3 ; Y e s）、先読み予告演出を実行するための先読み予告演出動作制御を行う（ステップ S 5 4 3'）。

【 0 3 3 1 】

ステップ S 5 4 3 にて先読み予告演出期間ではないときには（ステップ S 5 4 3 ; N o）、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ S 5 4 4）。リーチ演出期間は、所定のリーチ演出に対応して選択されたリーチ演出制御パタ

10

20

30

40

50

ーンにおいて、予め定められていればよい。ステップS544にてリーチ演出期間であるときには(ステップS544; Yes)、リーチ演出を実行するための演出動作制御を行う(ステップS545)。

【0332】

ステップS544にてリーチ演出期間ではないときや(ステップS544; No)、ステップS545の処理を実行した後は、例えば変動パターンに対応した特図変動時演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の変動表示動作を含めた演出動作制御、例えば、擬似連演出の演出動作制御を行ってから(ステップS546)、変動表示中演出処理を終了する。

【0333】

ステップS541にて変動表示時間が経過した場合には(ステップS541; Yes)、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する(ステップS547)。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ(ステップS547; No)、変動表示中演出処理を終了して待機する。なお、変動表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

【0334】

ステップS547にて図柄確定コマンドの受信があった場合には(ステップS547; Yes)、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の変動表示において表示結果となる最終停止図柄(確定飾り図柄)を導出表示させる制御を行う(ステップS548)。また、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する(ステップS549)。そして、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから(ステップS550)、変動表示中演出処理を終了する。

【0335】

図31は、上記にて説明した各種処理が実施されることにより、この実施の形態において画像表示装置5に表示される変動中予告演出であるステップアップ予告演出と、先読み予告演出であるカウントダウン予告の演出動作例を示している。

【0336】

この実施の形態においては、先読み予告の実行が決定されておらず、ステップアップ予告演出のみの実行が決定されている場合の通常(単独)のステップアップ予告演出では、図31(A)に示すように、変動表示の開始後における1段階目のタイミングにおいて、大きさが比較的小さい表示枠内にキャラクタAが表示される1段階目の演出が実施される。そして、その後の2段階目のタイミングにおいて、大きさが中間である表示枠内にキャラクタBが表示される2段階目の演出が実施される。そして、その後の3段階目のタイミングにおいて、大きさが比較的大きい表示枠内にキャラクタCが表示される3段階目の演出が実施される。尚、図31(A)においては、3段階目までステップアップする例を示したが、前述したように、1段階目または2段階目でステップアップ予告演出が終了する場合があり得る。

【0337】

また、先読み予告の実行のみが決定されており、ステップアップ予告演出の実行が決定されていない場合の通常(単独)の先読み予告演出(カウントダウン予告)では、図31(B)に示すように、予告対象の保留記憶の変動表示が実行されるまでの3回の変動表示に亘って、決定された表示態様(青色、赤色、桜柄)による「3」のカウントダウン数字の旗を持ったキャラクタC、「2」のカウントダウン数字の旗を持ったキャラクタC、「1」のカウントダウン数字の旗を持ったキャラクタCが、各変動表示の所定のタイミングにおいて表示される。尚、この実施の形態においては、先読み予告の対象となった保留記憶の変動表示においては、「0」のカウントダウン数字の旗を持ったキャラクタCの表示を実行していないが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら「0」のカウントダウン数字の旗を持ったキャラクタCの表示を実行するようにしても良い。

10

20

30

40

50



## 【0338】

一方、先読み予告の実行が決定されているとともに、ステップアップ予告演出の実行も決定されている場合のステップアップ予告演出では、前述したように、ステップS804においてステップアップ予告演出の第1段目の表示画像が、カウントダウン予告の画像に変更されることにより、図31(C)に示すように、変動表示の開始後における1段階目のタイミングにおいて、大きさが比較的小さい表示枠内に、カウントダウン予告の画像である、「3」のカウントダウン数字の旗を持ったキャラクタCの画像が表示される1段階目の演出が実施される。そして、その後の2段階目のタイミングにおいて、大きさが中間である表示枠内にキャラクタBが表示される2段階目の演出が実施され、その後の3段階目のタイミングにおいて、大きさが比較的大きい表示枠内にキャラクタCが表示される3

10

## 【0339】

尚、ステップS802において決定された段階数(ステップ数)が2段階である場合には、キャラクタBが表示される2段階目の演出までが実行され、キャラクタCが表示される3段階目の演出は実行されない。また、ステップS802において決定された段階数(ステップ数)が1段階である場合には、1段階目の演出だけが実行され、キャラクタBが表示される2段階目の演出と、キャラクタCが表示される3段階目の演出は実行されない。

## 【0340】

そして、該ステップアップ予告演出が実行された後の変動表示において、「2」のカウントダウン数字の旗を持ったキャラクタC、「1」のカウントダウン数字の旗を持ったキャラクタCが、各変動表示の所定のタイミングにおいて表示される先読み予告演出(カウントダウン予告)が実行される。

20

## 【0341】

このように、ステップアップ予告演出の第1段目の表示画像が、カウントダウン予告の画像に変更されるため、遊技者が、ステップアップ予告演出が実行されると思っているにもかかわらず先読み予告演出(カウントダウン予告)が実行されるため、意外性のある演出を実行できるので、遊技機の興趣を向上できる。

## 【0342】

また、ステップアップ予告演出の第1段目の表示画像がカウントダウン予告の画像に変更されるので、変動表示時間が短い変動表示においても、差し替えたステップアップ予告演出を実行することができる。

30

## 【0343】

尚、この実施の形態では、ステップアップ予告演出の第1段目の表示画像がカウントダウン予告の画像に変更しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらステップアップ予告演出の第2段目の表示画像や、ステップアップ予告演出の第3段目の表示画像をカウントダウン予告の画像に変更するようにしても良く、この場合にあっては、例えば、カウントダウン予告の画像に変更されるステップアップ予告演出の段階に応じて、大当りになる期待度が、第3段階>第2段階>第1段階の順となるように決定することで、どの段階においてカウントダウン予告の画像に変更されるかを、遊技者に注目させることにより、遊技機の興趣を向上するようにしても良い。

40

## 【0344】

また、ステップアップ予告演出は、枠の表示態様が異なる複数種類の予告パターンにて実行されるので、カウントダウン予告の画像に変更される予告演出の種類が複数となることで、演出効果を向上できるが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらステップアップ予告演出の種類を1種類のみとしても良い。

## 【0345】

図32は、前述した特殊演出の一例を示す説明図である。特殊演出は、飾り図柄の表示態様を変化させた後、複数の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている通常態様の飾り図柄を一体化した特殊図柄を表示する演出である。ただし、擬似連変動が行わ

50

れない場合には、飾り図柄の表示態様は変化するが、飾り図柄を一体化した特殊図柄は表示されない。

【0346】

なお、飾り図柄の態様が変化したものを一体化した図柄が特殊図柄であるが、以下、一体化された特殊図柄を構成する部分を、特殊図柄5D、特殊図柄5E、特殊図柄5Fという。

【0347】

また、この実施の形態では、通常態様は「数字」の図柄表示されるような態様であるが、「数字」には限定されない。特殊演出が実行されないときに変動表示される図柄の表示態様が通常態様である。

10

【0348】

また、この実施の形態では、特殊図柄は、中図柄については円形の図柄であり、左右図柄については、中図柄がはまり込む（一体化する）ような形状の図柄であるが、そのような態様は一例であり、他の態様を用いてもよい。他の態様の一例として、左中右の図柄が一体化したときに1つのキャラクタ画像になり、一体化する前では、そのキャラクタ画像の一部分であるような態様がある。なお、一体化した図柄は、複数の図柄が集合した図柄である。遊技者が1つの図柄として認識できるのであれば、複数の図柄は接触していなくてもよい。すなわち、複数の図柄がある程度離れていてもよい。

【0349】

図32に示す例では、左中右の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて左中右の飾り図柄が停止表示されている状態から（図32（A）参照）、左中右の飾り図柄の表示態様（具体的には、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの表示態様）が変化して変動を開始し（図32（B）参照、ステップ1）、全図柄が変動した後（図32（C）参照）、左図柄が仮停止し（図32（D）参照）、左図柄が特殊図柄5Dに変化する（図32（E）参照、ステップ2）。右図柄が仮停止し（図32（F）参照）、右図柄が特殊図柄5Fに変化する（図32（G）参照、ステップ3）。

20

【0350】

さらに、中図柄が変動した後、中図柄が特殊図柄5Fに変化し（図32（H）参照）、左中右の特殊図柄5D、5E、5Fが一体化して仮停止する場合があるが（図32（I）参照、ステップ4）、仮停止しない場合もある（図32（K）参照）。

30

【0351】

左中右の特殊図柄5D、5E、5Fが仮停止した場合には、左中右の飾り図柄は再変動を開始する（図32（J）参照）。

【0352】

左中右の特殊図柄5D、5E、5Fが仮停止しない場合には、左中右の飾り図柄の表示態様は通常態様に戻り（図32（L）参照）、あらためてリーチ態様が表示される。

【0353】

なお、左中右の特殊図柄5D、5E、5Fが仮停止した場合には（図32（I）参照）、その後、擬似連変動が実行される。また、左中右の特殊図柄5D、5E、5Fが仮停止しない場合すなわち変動表示が続行される場合には（図32（K）参照）、その後、リーチ演出が実行される。

40

【0354】

このような特殊演出によれば、複数の飾り図柄が一体化した特殊図柄5D、5E、5Fが表示されるので飾り図柄を認識し易くなるとともに、例えば、特殊図柄5D、5E、5Fが表示されたことにより実行される擬似連の演出が、大当たりとなる期待度の高い演出であれば、これら認識し易い特殊図柄5D、5E、5Fが表示されるか否かに注目させることができ、遊技機の興趣をより向上できる。

【0355】

尚、図32に示す例では、特殊図柄5D、5E、5Fが仮停止した場合には（図32（I）参照）、擬似連に移行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではな

50

く、これら特殊図柄 5 D , 5 E , 5 F が仮停止した場合には、スーパーリーチに発展したり、或いは大当たりとなるようにしても良い。

【 0 3 5 6 】

また、図 3 2 に示す例では、特殊図柄 5 D , 5 E , 5 F が仮停止した場合には ( 図 3 2 ( I ) 参照 )、その後、擬似連変動が実行される。また、左中右の特殊図柄 5 D , 5 E , 5 F が仮停止しない場合すなわち変動表示が続行される場合には ( 図 3 2 ( K ) 参照 )、その後、リーチ演出が実行されるように、ステップ 1 からステップ 4 までの全ての演出が実行される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、演出が、ステップ 1 からステップ 4 のいずれかの段階で終わる特殊演出パターンを設けるようにしても良い。

10

【 0 3 5 7 】

図 3 3 は、前述した示唆演出の一例を示す説明図である。示唆演出は、大当たり遊技状態に制御される可能性を示唆する演出であるが、複数の示唆画像が画像表示装置 5 に選択肢として表示され、選択肢のうちから選択された示唆画像に対応する特別演出を含む。さらに、特別演出には、複数の示唆画像が表示された後、複数の示唆画像を含む特定画像 ( 1 つの画像である。 ) と新たな示唆画像とが選択肢として表示される演出が含まれる。

【 0 3 5 8 】

また、この実施の形態では、示唆画像は「アルファベット」の図柄が表示されるような態様であるが、「アルファベット」には限定されない。また、示唆画像は、通常の変動表示 ( 示唆演出が実行されていないときの変動表示 ) で使用される画像 ( 演出図柄 ) と同じ種類の画像であってもよいし、通常の変動表示で使用される画像を示唆するような画像 ( 通常の変動表示で使用される画像とは異なる画像 ) であってもよい。

20

【 0 3 5 9 】

図 3 3 に示す例では、画像表示装置 5 の表示画面における飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において左中右の演出図柄が変動しているときに ( 図 3 3 ( A ) 参照 )、2 つの示唆画像 5 a , 5 b が選択肢として表示される ( 図 3 3 ( B ) 参照 )。このとき、表示画面における背景画像は、通常背景画像 5 p から示唆演出開始背景画像 5 q に変化する。

【 0 3 6 0 】

さらに、示唆画像 5 a , 5 b を含む特定画像 5 i と新たな示唆画像 5 c , 5 d とが選択肢として表示される ( 図 3 3 ( C ) 参照 )。特定画像 5 i は、ズームアウト表示される。すなわち、図 3 3 ( B ) に示す表示画面が徐々に縮小表示されることによって、最終的に所定サイズの特定画像 5 i が表示される。なお、特定画像 5 i は 1 つの画像である。また、表示画面における背景画像は、示唆演出開始背景画像 5 q から第 1 背景画像 5 r に変化する。

30

【 0 3 6 1 】

さらに、特定画像 5 i と示唆画像 5 c , 5 d とを含む特定画像 5 j と新たな示唆画像 5 e , 5 f , 5 g , 5 h とが選択肢として表示される ( 図 3 3 ( D ) 参照 )。特定画像 5 j が表示されるときに、特定画像 5 j は、ズームアウト表示される。すなわち、図 3 3 ( C ) に示す表示画面が徐々に縮小表示されることによって、最終的に所定サイズの特定画像 5 j が表示される。なお、特定画像 5 j は 1 つの画像である。また、表示画面における背景画像は、第 1 背景画像 5 r から第 2 背景画像 5 s に変化する。

40

【 0 3 6 2 】

その後、図 3 3 ( E ) において、演出制御用 CPU 1 2 0 によって選択された示唆画像 ( 図 3 3 ( E ) に示す例では、示唆画像 5 f ) がズームイン表示される。すなわち、徐々に拡大するように表示される。

【 0 3 6 3 】

そして、示唆画像 5 f が最終的に選択された画像 ( 最終画像 ) として表示される ( 図 3 3 ( F ) 参照 )。このとき、表示画面における背景画像は、第 2 背景画像 5 s から最終背景画像 5 t に変化する。

【 0 3 6 4 】

50

図 3 3 に示す例では、示唆演出において、2 回の表示切替（（B）（C）、（C）（D））が行われた後、2 回目の表示切替後に表示されている選択肢としての示唆画像のうちの 1 つがズームイン表示されて最終画像になる。

【0365】

なお、この実施の形態では、1 回目の表示切替後に表示される示唆画像の数（図 3 3 に示す例では 2 つ）よりも、2 回目の表示切替後に表示される示唆画像の数（図 3 3 に示す例では 4 つ）の方が多い。2 回目の表示切替後に表示される示唆画像の数の方が多ければよいので、1 回目の表示切替後に表示される示唆画像 5 c , 5 d の数が 2 つで、2 回目の表示切替後に表示される示唆画像 5 e , 5 f , 5 g , 5 h の数が 4 つであることは必須ではない。

10

【0366】

また、図 3 3 に示す示唆演出は、最終的にズームイン表示される最終画像によって大当り遊技状態に制御される可能性を示唆する演出であるが、示唆画像が選択されると、必ず擬似連演出を実行するようにしたり、必ず大当りになるようにしたりしてもよい。なお、この場合の大当りは、直ちに大当り図柄が表示される（リーチ演出を経ない）ことを意味する。すなわち、示唆画像は、擬似連演出が実行される可能性や大当り（リーチ演出を経ない）を示唆する画像であってもよい。

【0367】

さらに、複数種類の示唆対象（例えば、擬似連演出および大当り）に対応する示唆画像を一時に表示画面に表示するようにしてもよい。その場合には、擬似連演出の示唆に対応する示唆画像が選択されたときには擬似連演出が実行され、大当りの示唆に対応する示唆画像が選択されたときには大当り図柄が停止表示される。

20

【0368】

このような示唆演出によれば、選択対象となる示唆画像が変化していく過程で遊技者の期待感を変化させることができるので、遊技機の興趣を向上できる。

【0369】

尚、図 3 3 に示す例では、各選択肢を選択肢の内容にかかわらずに表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、選択肢が、大当りとなる可能性が高い選択肢や、付与される価値（ラウンド数や確変）が大きい（高い）選択肢である場合には、これら遊技者にとって有利となる可能性が高い選択肢については、示唆演出において遅いタイミングにて表示する等のように、選択肢の表示タイミングを、選択肢の有利度合に応じて変化させる制御を実施するようにしても良い。

30

【0370】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0371】

例えば、前記実施例では、現在の遊技状態が時短制御を伴う時短制御中（高ベース状態）である場合には、先読み予告演出の有無と実行する場合における先読み予告演出の演出態様に対応した先読み予告パターンとを決定するための処理をスキップし、先読み予告演出を実行しないようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態においても先読み予告演出が実行されることがあるようにしてもよい。なお、この場合にあっては、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるため、高ベース状態において第 1 始動入賞の発生に基づく先読み予告演出した場合、変動表示結果が「大当り」となる保留データなどを保持した状態で多数回の変動表示を継続して実行することができてしまう可能性があるため、高ベース状態であるときには、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の発生に基づく先読み予告演出のみを実行し、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動入賞の発生に基づく先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。

40

【0372】

50

また、前記実施例では、先読み予告演出であるカウントダウン予告を、カウントダウン予告の対象となる保留記憶が記憶された変動表示の次の変動表示において開始するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらカウントダウン予告の開始時を、カウントダウン予告の対象となる保留記憶が記憶された変動表示後における2回目や3回目の変動表示において開始するようにしても良い。

【0373】

また、保留記憶情報としての保留記憶数通知コマンドを正常に受信することができなかったときに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変動表示結果が「大当たり」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変動表示における表示結果に基づき制御された大当た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変動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。

【0374】

また、前記実施例では、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パチンコ遊技機1を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、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。

【0375】

また、前記実施例では、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用CPU120に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用CPU120に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、CPU103は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用CPU120は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。

【0376】

尚、CPU103の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用CPU120の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信するようにしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【0377】

また、前記実施例では、先読み予告演出であるカウントダウン演出を、複数の変動表示に亘って実施する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、1の変動表示において仮停止が実施される擬似連の変動パターンにおいて、複数の再変動に亘ってカウントダウン演出を実施するようにしてもよい。

## 【 0 3 7 8 】

また、前記実施例では、変動中予告の実行・非実行と変動中予告パターンとをステップ S 8 0 0 にて決定し、変動中予告の段階数をステップ S 8 0 2 において決定するように、これら変動中予告の段階数を、変動中予告の実行・非実行と変動中予告パターンとは個別に決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動中予告の実行・非実行と変動中予告パターンと変動中予告の段階数とを一括して決定可能に設定された変動中予告決定用テーブルを用いて 1 のステップ（処理）にて決定するようにしても良いし、逆に、変動中予告の実行・非実行の決定と、変動中予告パターンの決定と、変動中予告の段階数の決定とを、全て個別の決定テーブルを用いて異なるステップ（処理）にて決定するようにしても良い。

10

## 【 符号の説明 】

## 【 0 3 7 9 】

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

20

30



## 【図 7】

【図 7】

(A) 第 1 特図表示結果決定テーブル

遊技状態	判定値 (MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	8000～8189	大当り
	30000～30350	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000～8899	大当り
	30000～30350	小当り
	上記数値以外	ハズレ

130A

(B) 第 2 特図表示結果決定テーブル

遊技状態	判定値 (MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	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

130B

## 【図 8】

【図 8】

大当り種別決定テーブル

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

131

## 【図 10】

【図 10】

(A) ハズレ変動パターン種別決定テーブル (通常時)

合計保留記憶数	決定値 (MR3)	変動パターン種別
0, 1	1～79	CA1-1
	80～98	CA1-6
	100～169	CA2-1
	170～229	CA2-2
	230～251	CA2-3
2～4	1～79	CA1-1
	80～184	CA1-2
	185～199	CA1-6
	200～219	CA2-1
	220～229	CA2-2
5～8	230～251	CA2-3
	1～79	CA1-1
	80～209	CA1-3
	210～219	CA1-6
	220～226	CA2-1
	227～229	CA2-2
	230～251	CA2-3

133A

(B) ハズレ変動パターン種別決定テーブル (時短制御中)

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

133B

## 【図 9】

【図 9】

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル

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

132A

(B) 小当り変動パターン種別決定テーブル

決定値 (MR3)	変動パターン種別
1～251	CA4-1

132B

## 【図 11】

【図 11】

変動パターン決定テーブル

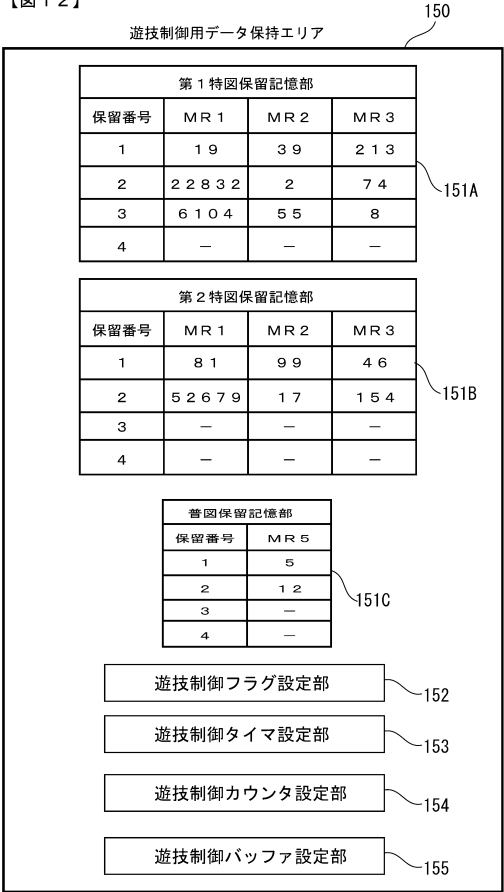
変動パターン種別	決定値 (MR4)	変動パターン
CA1-1	1～997	PA1-1
CA1-2	1～997	PA1-2
CA1-3	1～997	PA1-3
CA1-4	1～997	PB1-1
CA1-5	1～997	PB1-2
CA1-6	1～500	PA1-4
	501～997	PA1-5
CA2-1	1～560	PA2-1
	561～997	PA2-2
CA2-2	1～897	PB2-1
	898～997	PB2-2
CA2-3	1～60	PA3-1
	61～100	PA3-2
	101～720	PB3-1
	721～997	PB3-2
CA3-1	1～560	PA4-1
	561～997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

134



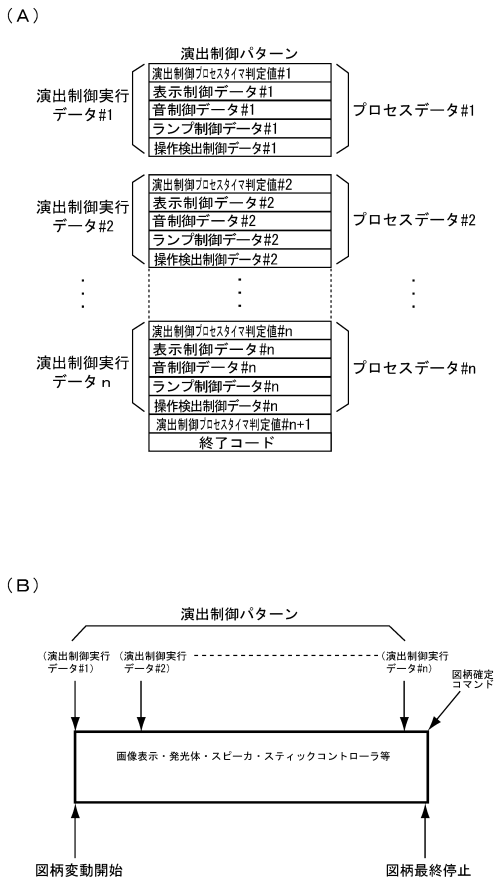
【図 1 2】

【図 1 2】



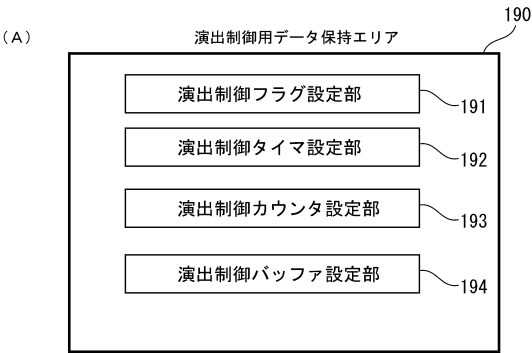
【図 1 3】

【図 1 3】



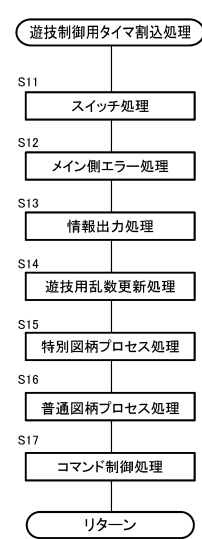
【図 1 4】

【図 1 4】



【図 1 5】

【図 1 5】



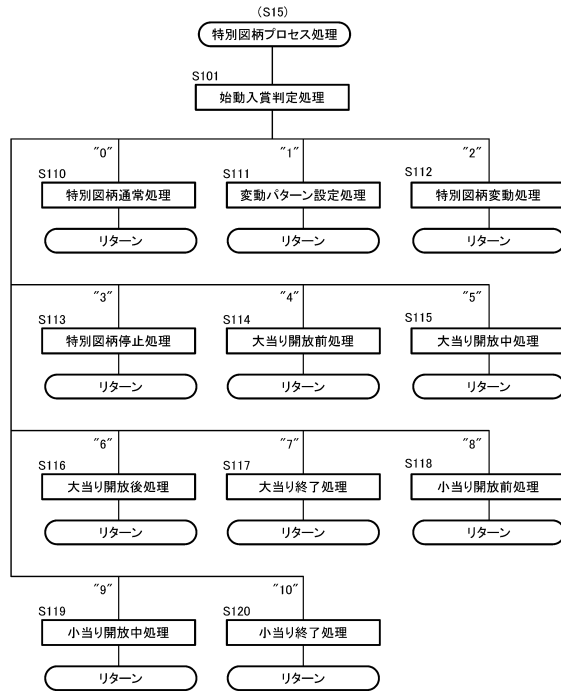
(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ 194A

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

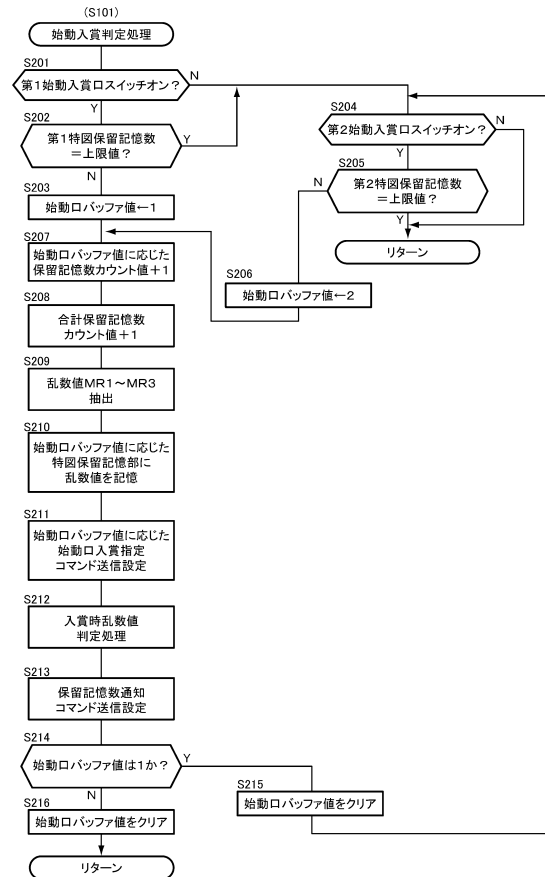
【図 16】

【図 16】



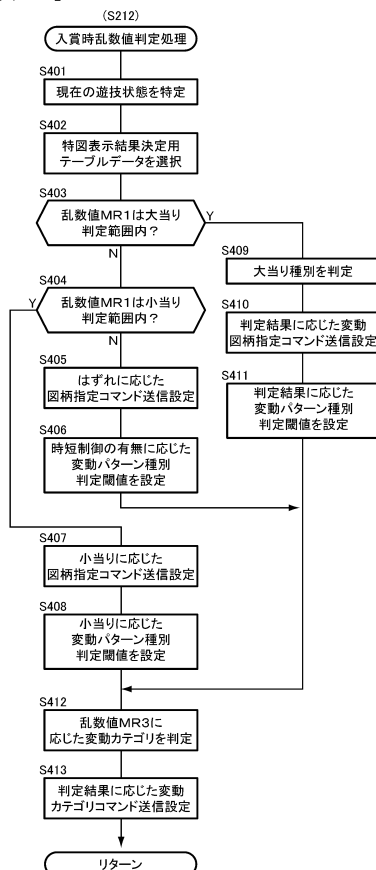
【図 17】

【図 17】



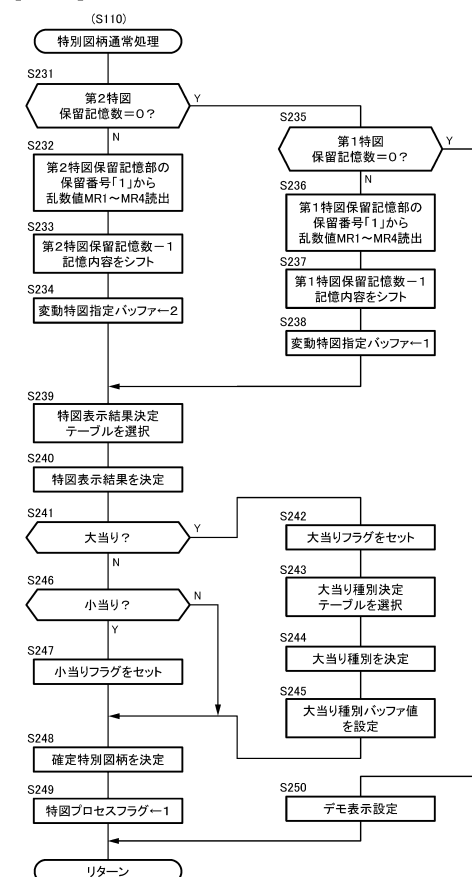
【図 18】

【図 18】



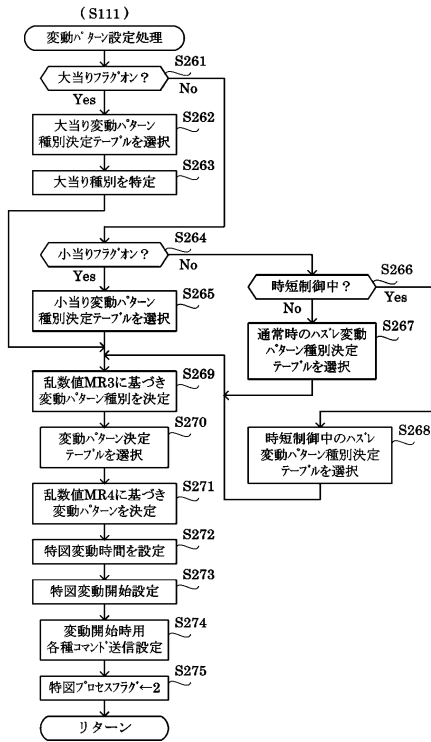
【図 19】

【図 19】



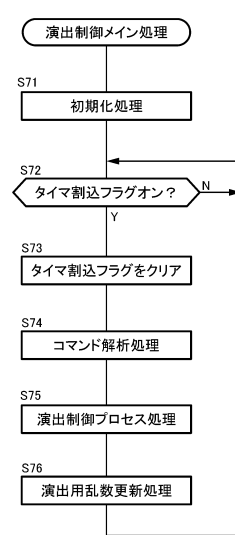
【図 20】

【図 20】



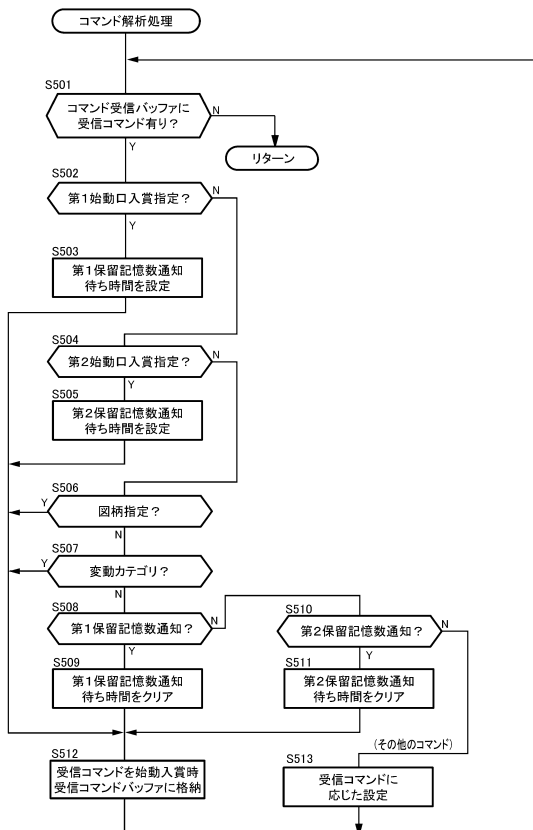
【図 21】

【図 21】



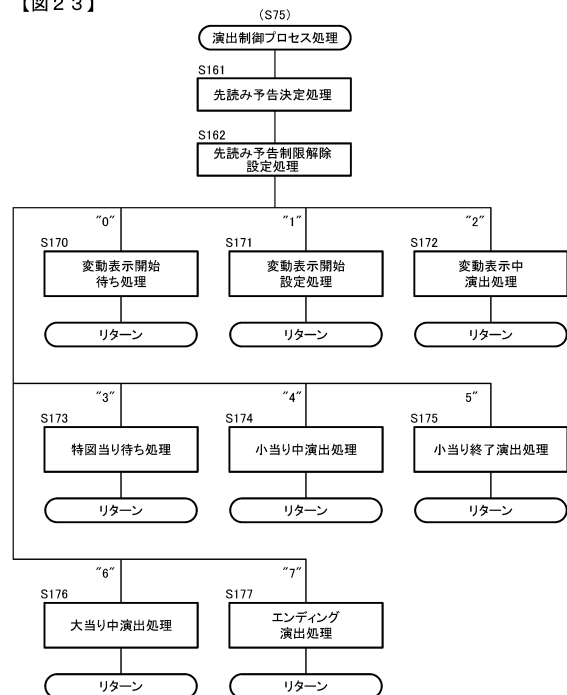
【図 22】

【図 22】

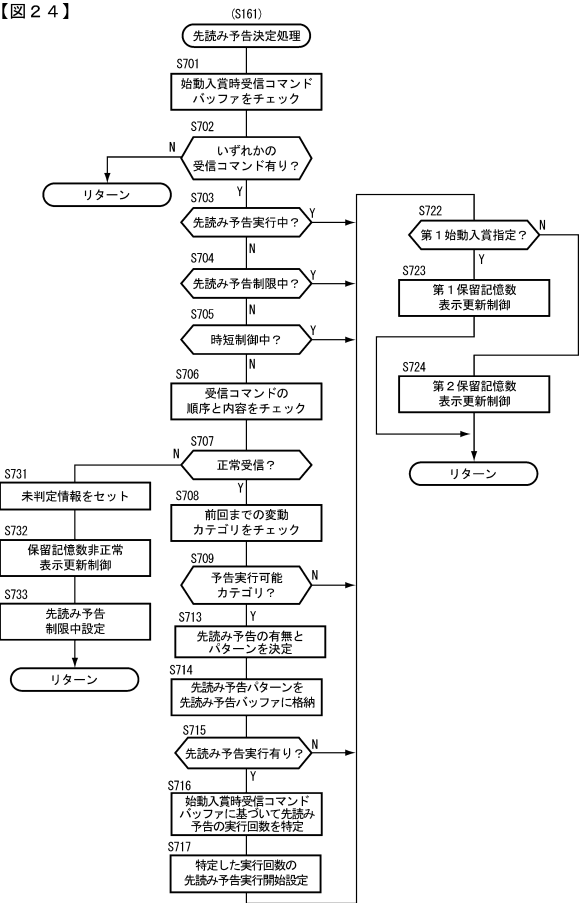


【図 23】

【図 23】



【図 24】  
【図 24】

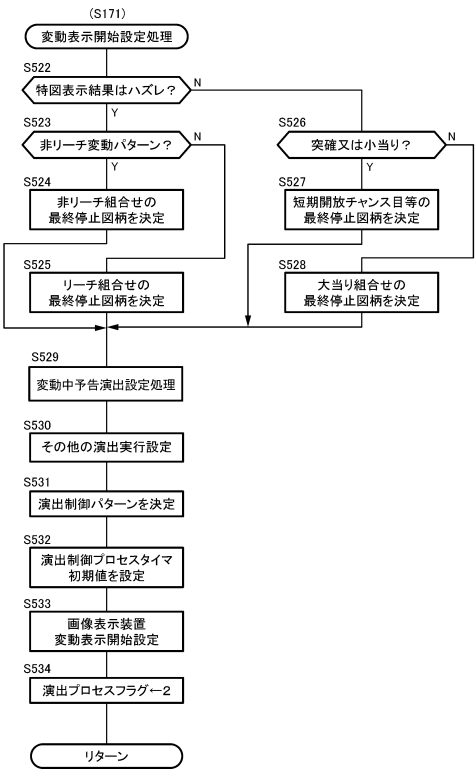


【図 25】  
【図 25】

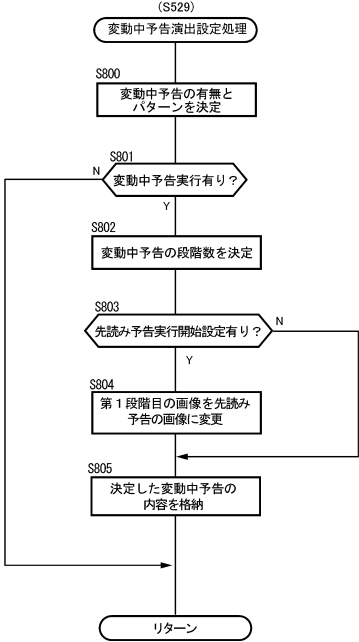
ステップ S713 における決定割合

先読み予告の実行の有無	先読み予告パターン	演出内容	変動カテゴリ				
			非リーチ共通	スーパーリーチ共通	その他のハズレ	小当り	大当り
実行なし	—	—	95%	55%	90%	75%	20%
実行有り	SYP2-1	青数字によるカウントダウン連続予告	5%	15%	10%	20%	30%
	SYP2-2	赤数字によるカウントダウン連続予告	—	29%	—	5%	35%
	SYP2-3	格納数字によるカウントダウン連続予告	—	1%	—	—	15%

【図 26】  
【図 26】



【図 27】  
【図 27】



【図 28】

【図 28】

S800における決定割合

変動表示結果	予告実行 なし	変動中予告 (ステップアップ予告) パターン		
		予告 X	予告 Y	予告 Z
ハズレ (非リーチ)	90%	6%	3%	1%
ハズレ (リーチ)	60%	20%	15%	5%
大当り	10%	5%	35%	50%
小当り	30%	40%	20%	10%

【図 29】

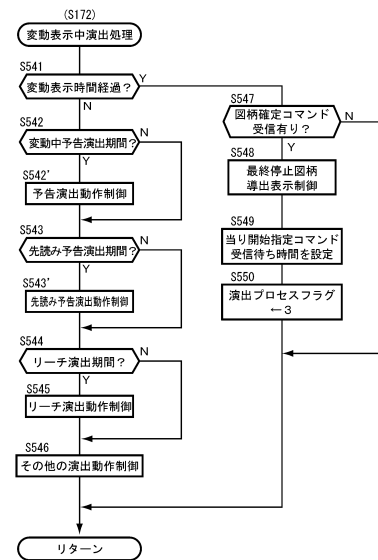
【図 29】

S802における決定割合

変動表示結果	1 段	2 段	3 段
ハズレ (非リーチ)	60%	35%	5%
ハズレ (リーチ)	30%	30%	40%
大当り	5%	35%	60%
小当り	10%	60%	30%

【図 30】

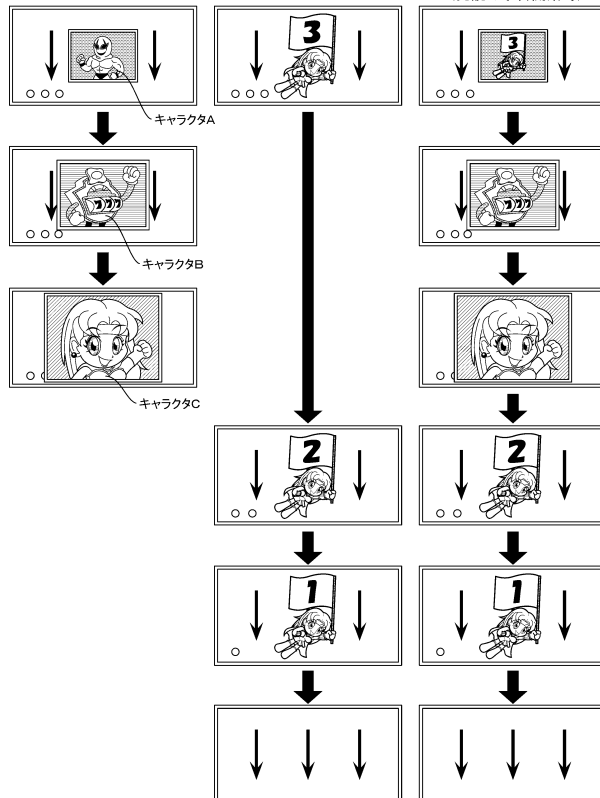
【図 30】



【図 31】

【図 31】

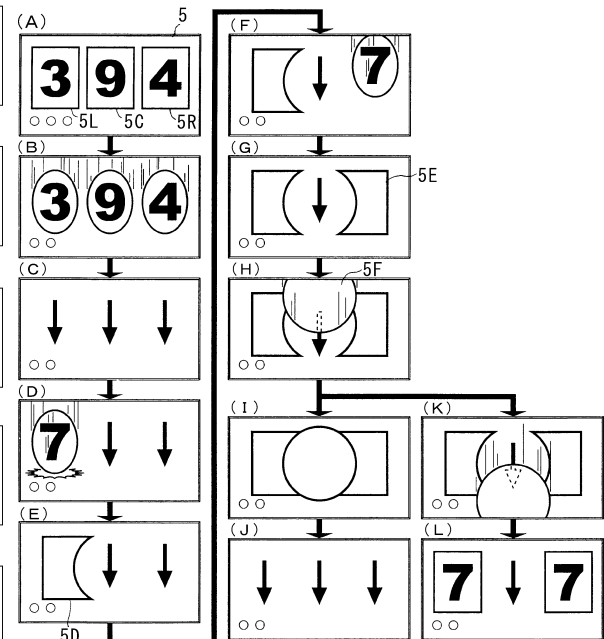
(A) ステップアップ予告(単独) (B) 先読み予告(単独) (C) ステップアップ予告 (先読み予告開始時)



【図 32】

【図 32】

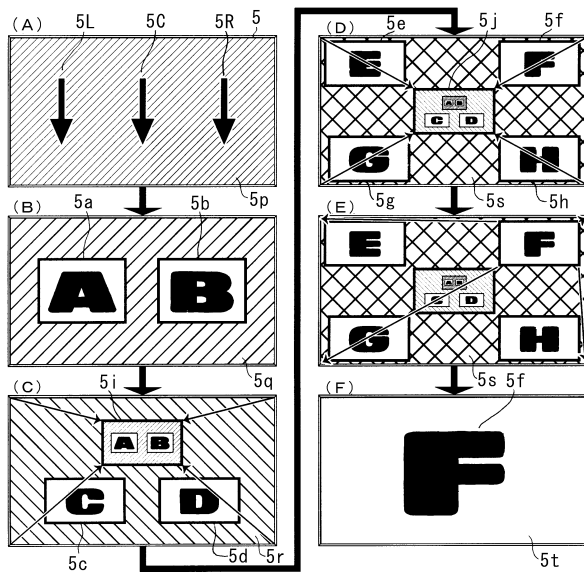
特殊演出



【図 33】

【図 33】

示唆演出



---

フロントページの続き

- (72)発明者 小倉 敏男  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
- (72)発明者 重松 恒平  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
- (72)発明者 有澤 径  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
- (72)発明者 浦川 昌経  
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 植田 泰輝

- (56)参考文献 特開2011-30782(JP,A)  
特開2012-152251(JP,A)  
特開2010-99315(JP,A)  
特開2012-40261(JP,A)  
特開2012-228412(JP,A)

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