

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6035408号
(P6035408)

(45) 発行日 平成28年11月30日(2016.11.30)

(24) 登録日 平成28年11月4日(2016.11.4)

(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 85 頁)

(21) 出願番号	特願2015-232626 (P2015-232626)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成27年11月30日(2015.11.30)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2012-185916 (P2012-185916) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
原出願日	平成24年8月24日(2012.8.24)	(74) 代理人	100098729
(65) 公開番号	特開2016-83386 (P2016-83386A)		弁理士 重信 和男
(43) 公開日	平成28年5月19日(2016.5.19)	(74) 代理人	100163212
審査請求日	平成27年11月30日(2015.11.30)		弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100204467
			弁理士 石川 好文
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株 式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の識別情報の変動表示を行い、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、

遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

識別情報の変動表示中の最終停止識別情報が導出される前に所定演出を実行する所定演出実行手段と、

識別情報の変動表示の表示態様がリーチ態様になった後に、最終停止識別情報として導出される識別情報の候補の画像と前記所定演出の実行を示唆する所定演出示唆画像とが表示される特別リーチ演出を実行する特別リーチ演出実行手段と、

を備え、

前記遊技価値付与手段は、前記所定演出実行手段により前記所定演出が実行されてから前記有利状態に制御されたときと、前記特別リーチ演出が実行された後に前記所定演出が実行されることなく前記有利状態に制御されたときとで、異なる割合により異なる遊技価値を付与可能であり、

前記特別リーチ演出実行手段は、複数種類の前記特別リーチ演出を実行可能であり、

前記特別リーチ演出の種類によって、前記所定演出が実行される割合が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

20

【 0 0 0 1 】

本発明は、複数種類の識別情報の変動表示を行い、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 】

【 0 0 0 2 】

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、遊技媒体を投入して所定の賭け数を設定し、操作レバーを操作することにより複数種類の図柄を回転させ、ストップボタンを操作して図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定の遊技価値が付与されるものがある。また、取り込まれた遊技媒体数に応じて所定の賭け数を設定し、操作レバーを操作することにより複数種類の図柄を回転させ、ストップボタンを操作して図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定の遊技価値が付与されるものがある。さらに、演出用識別情報を変動表示（「可変表示」ともいう。）可能な変動表示演出装置が設けられ、変動表示演出装置において演出用識別情報の変動表示演出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。

10

【 0 0 0 3 】

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、これらは一例である）。

20

【 0 0 0 4 】

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変動表示演出装置において開始される変動表示演出の表示結果が特定表示結果となった場合に、特定遊技状態が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである（いわゆる再変動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 1 0 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 1 5 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 2 9 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。

30

【 0 0 0 5 】

また、変動表示演出装置において、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変動表示したり、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、リーチ演出を含む変動表示をリーチ変動表示という。そして、変動表示演出装置に変動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、変動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。

40

【 0 0 0 6 】

このような遊技機において、リーチ状態になると、最終停止中図柄の候補になる幾つかの図柄と、最終停止図柄が導出表示されるまでに実行される発展演出を示唆する画像とが表示され、その後、発展演出を実行せずに最終停止図柄を導出表示する演出と、発展演出を実行した後に最終停止図柄を導出表示する演出とを実行するものがある（例えば、特許

50

文献 1 参照)。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献 1】特開 2011-234755 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

特許文献 1 に記載された遊技機は、所定演出である発展演出が実行されないときに比べて、発展演出が実行されるときに大当たり期待度を高くすることによって遊技の興趣を向上させるものであるが、発展演出の実行が、大当たりの期待度が高いということは、発展演出が開始された時点で、遊技者の発展演出に対する興味がなくなってしまうことにつながる。つまり、発展演出が開始された時点で、大当たり期待度が高いことを知った遊技者の興味は、開始された発展演出から大当たりの発生に移行してしまうため、開始された発展演出への興味が著しく低下してしまうので、遊技機の興趣が低下してしまうという問題があった。

10

【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、より遊技者に所定演出を注目させることで、興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

20

【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、

複数種類の識別情報の変動表示を行い、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、

遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

識別情報の変動表示中の最終停止識別情報が導出される前に所定演出を実行する所定演出実行手段と、

識別情報の変動表示の表示態様がリーチ態様になった後に、最終停止識別情報として導出される識別情報の候補の画像と前記所定演出の実行を示唆する所定演出示唆画像とが表示される特別リーチ演出を実行する特別リーチ演出実行手段と、

30

を備え、

前記遊技価値付与手段は、前記所定演出実行手段により前記所定演出が実行されてから前記有利状態に制御されたときと、前記特別リーチ演出が実行された後に前記所定演出が実行されることなく前記有利状態に制御されたときとで、異なる割合により異なる遊技価値を付与可能であり、

前記特別リーチ演出実行手段は、複数種類の前記特別リーチ演出を実行可能であり、

前記特別リーチ演出の種類によって、前記所定演出が実行される割合が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、より遊技者に所定演出を注目させることができるので、遊技機の興趣を向上できる。

40

本発明の手段 1 の遊技機は、

各々を識別可能な複数種類の演出用識別情報（例えば、演出図柄）の変動表示演出を行って表示結果を導出する変動表示演出装置（例えば、演出表示装置 5）に予め定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の CPU 103）と、

遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ S243 やステップ S324 の処理を実行する部分）と、

前記変動表示演出を開始するときに、前記変動表示演出における特定演出の実行態様（

50

例えば、ノーマルリーチやスーパーリーチ）と、前記変動表示演出における特定演出以外の通常演出（特別演出）の実行態様（例えば、滑りや擬似連の演出）とを決定する開始時決定手段（例えば、CPU 103がステップS 110の特別図柄通常処理とステップS 111の変動パターン設定処理を実行する部分）と、

前記開始時決定手段により決定された前記通常演出の実行態様を指示する第1コマンド（前変動パターン指定コマンド）と、前記開始時決定手段により決定された前記特定演出の実行態様を指示する第2コマンド（後変動パターン指定コマンド）とを送信するコマンド送信手段（例えば、CPU 103がステップS 266とステップS 271aを実行する部分）と、

前記コマンド送信手段から送信される第1コマンドと第2コマンドにもとづいて、前記変動表示演出装置における前記変動表示演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用CPU 120がステップS 75の演出制御プロセス処理を実行する部分と、

を備え、

前記変動表示演出は、前記表示結果として導出表示される演出用識別情報の候補の画像（例えば、左右の停止図柄と同じ図柄と、左右の停止図柄よりも数字が1つ多い図柄：図38（C）参照）と所定演出を示唆する所定演出示唆画像（例えば、キャラクタ図柄5b, 5c：図38（C）参照）とが前記変動表示演出装置に表示される特別の実行態様を含み（例えば、図38（C）に示す演出）、

前記特別の実行態様（特別リーチ演出）が実行された後、前記変動表示演出の表示結果が導出表示される前に前記所定演出を実行する所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU 120がステップS 529aの処理の結果にもとづいてステップS 542、S 543の処理を実行する部分）をさらに備え、

前記遊技価値付与手段は、前記所定演出実行手段により前記所定演出が実行されてから前記特定遊技状態に制御されたときと、前記特別の実行態様が実行された後に前記所定演出が実行されることなく前記特定遊技状態に制御されたときとで、異なる遊技価値を付与する（例えば、図35、図36に示すように、非確変大当りの場合と確変大当りの場合とで所定演出の実行割合を変えることによって実現される）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が実行されてから特定遊技状態に制御されたときと、特別の実行態様が実行された後に所定演出が実行されることなく特定遊技状態に制御されたときとで、異なる遊技価値が付与されるため、より遊技者に所定演出を注目させることができるので、遊技機の興趣を向上できる。

尚、本発明の所定演出は、特定演出または通常演出のいずれか一方と同じであっても良いし、特定演出と通常演出とから構成される演出と同じであっても良い。

【0011】

本発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記変動表示演出を開始するための始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない変動表示演出について、前記通常演出の実行態様と前記特定演出の実行態様とを決定するための情報を所定の上限記憶数の範囲内で保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部151A及び第2特図保留記憶部151B）と、

前記始動条件が成立した後、該成立した始動条件に対応する変動表示演出が開始されるまでに、前記変動表示演出における特定演出の実行態様を判定する始動時判定手段（例えば、CPU 103が入賞時乱数値判定処理を実行する部分）と、

前記始動時判定手段による判定にもとづいて事前コマンド（例えば、変動カテゴリコマンド）を送信する事前コマンド送信手段（例えば、CPU 103がステップS 465の処理を実行する部分）と、

前記特定演出の実行態様を示唆する先読み予告演出（保留予告）を、前記事前コマンドに基づいて実行する先読み予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU 120がステップS 161の保留予告処理を実行する部分）と、

をさらに備え、

10

20

30

40

50

前記開始時決定手段は、前記実行態様として複数の異なる実行態様（例えば、ノーマルリーチやスーパーリーチ）を決定可能であって、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報の数に応じて異なった振分けにて各実行態様を決定する（例えば、CPU103が、ステップS283の処理において、異なる保留記憶数に対応付けてMR3の判定値が割り当てられたハズレ後変動パターン判定テーブルを使用して後変動パターンとしてノーマルリーチの後変動パターンとスーパーリーチの後変動パターンとを、保留記憶数に応じて異なる割合にて決定する）とともに、前記特定演出の実施態様のうち、前記先読み予告演出の対象となる実施態様（例えば、スーパーリーチ）については、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報の数に係わらない共通の振分けにて決定する（例えば、CPU103が、ステップS283の処理において、いずれの保留記憶数においてもスーパーリーチに対して共通のMR3の判定値が割り当てられたハズレ後変動パターン判定テーブルを使用して後変動パターンを決定する）、ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、保留記憶手段に記憶されている保留情報の数に応じて異なった振分けにて各実行態様が決定されるため、保留情報の数に応じて実行態様を変化させることができる一方、先読み予告演出の対象となる実行態様については、保留情報の数に係わらない共通の振分けにて決定されるため、保留情報の数が変化することにより先読み予告演出と実際の実行態様とが一致しなくなってしまうことを防止できる。

【0012】

本発明の手段3の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、

20

前記事前コマンド（変動カテゴリコマンド）は、前記第2コマンドで示される特定演出の内容（カテゴリとしてスーパーリーチのカテゴリ、非リーチのカテゴリ、その他のカテゴリ）についてのみ送信する、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2コマンドに対応する事前コマンドにもとづいて先読み予告演出が実行されるため、先読み予告演出の制御において第1コマンドを考慮する必要がないので、第1コマンドと第2コマンドとを使用することにより先読み予告演出の制御負荷が増大してしまうことを防止できるとともに、特定演出の内容についてのみ特定して事前コマンドを送信できるので、これら事前コマンドを送信するための制御負荷も軽減できる。

【0013】

30

本発明の手段4の遊技機は、手段1～手段3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記開始時決定手段は、前記通常演出の実行態様として、前記演出用識別情報の仮停止と再変動とが少なくとも1回は実行される擬似連演出を決定可能（前変動パターンとして擬似連のPF5、PF6、PF9を決定可能）であって、

前記コマンド送信手段は、前記開始時決定手段によって前記通常演出の実行態様として擬似連演出が決定されたときに、該擬似連演出を指示する第1コマンド（例えば、PF5、PF6、PF9を示す前変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段は、受信した第1コマンドにより前記擬似連演出が指示されているときには、予め設定されている複数種類（例えば、早い、中間、遅い）の実行タイミングのうち、1の実行タイミングを決定して該擬似連演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120がステップS529f～S531bの処理を実施することで、抽出した乱数値SR1から判定されるタイプ（タイミング）の演出制御パターンをセットして実行する）、ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、開始時決定手段は、擬似連演出の実行タイミングを決定する必要がないので、開始時決定手段における負荷を軽減できる。

【0014】

本発明の手段5の遊技機は、手段1～手段4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記コマンド送信手段から送信される第1コマンドまたは第2コマンドのいずれか一方を受信できなかったときには、当該受信できなかった第1コマンドまたは第2コマンドに対応する変動表示演出を実行しない（例えば、演出制御用CPU1

50

20が、演出図柄の変動開始時にステップS521a～S521bの処理を実施して、後変動パターン受信フラグと前変動パターン受信フラグがセットされていないときには、ステップS522～ステップS534の処理を実施せず、ステップS535の処理のみを実施して処理を終了することで、演出図柄の変動を開始しない)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、開始時決定手段にて決定された実行態様とは異なる意図しない実行態様の変動表示演出が実行されてしまうことを防止できる。

【0015】

本発明の手段6に記載の遊技機は、手段5に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記演出用識別情報(演出図柄)の変動表示演出とともに該演出用識別情報とは異なる特殊識別情報(第4図柄)の変動表示演出を実施し(例えば、演出制御用CPU120が、ステップS160の第4図柄処理を実行し)、

前記コマンド送信手段から送信される第1コマンドまたは第2コマンドのいずれかを受信できなかったときにも、前記特殊識別情報の変動表示演出を実施する(例えば、演出制御用CPU120が、第4図柄処理のステップS181において、後変動パターン受信フラグと前変動パターン受信フラグのいずれか一方がセットされていれば、第4図柄の変動を開始する)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用識別情報の変動表示演出が実施されなくても、特殊識別情報の変動表示演出は実行されるので、開始時決定手段にて決定された実行態様とは異なる意図しない実行態様の変動表示演出が実行されてしまうことを防止しつつ、遊技者に変動表示演出が実施されていることを認識させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドの内容の一例などを示す説明図である。

【図4】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図5】演出表示装置において表示結果がはずれとなるとときに実施される演出図柄の変動態様と前変動パターンと後変動パターンとの関係を示す図である。

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

【図7】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

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

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

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

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

【図13】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図14】演出制御パターンの構成例等を示す図である。

【図15】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。

10

20

30

40

50

【図 1 6】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 8】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 9】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 1】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 4】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 5】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 2 6】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7】演出制御基板で用いる乱数を示す図である。

【図 2 8】演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。

【図 2 9】演出制御パターンタイプ判定テーブルの構成例を示す図である。

【図 3 0】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 3 1】第 4 図柄処理を示すフローチャートである。

【図 3 2】変動表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 3】特別リーチ決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 4】演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 3 5】演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

20

【図 3 6】演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 3 7】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 3 8】特別リーチ演出の一例を示す説明図である。

【図 3 9】所定演出の一例を示す説明図である。

【図 4 0】所定演出の一例を示す説明図である。

【図 4 1】前変動パターン指定コマンドまたは後変動パターン指定コマンドのいずれかを受信できなかった場合における演出表示装置 5 の表示例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

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

30

【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（可変表示ともいう））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する。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば 7 セグメント of LED において点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。

40

【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、

50

「 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。

【 0 0 2 0 】

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 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば「 0 0 」～「 9 9 」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

10

【 0 0 2 1 】

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

20

【 0 0 2 2 】

一例として、演出表示装置 5 の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 4 A における第 1 特図の変動と第 2 特別図柄表示装置 4 B 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伴って、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において演出図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける変動表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、演出表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、演出図柄の変動表示結果となる確定演出図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

30

【 0 0 2 3 】

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

40

【 0 0 2 4 】

「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて変動表示される演出図柄には、例えば 8 種類の図柄（英数字「 1 」～「 8 」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する 8 個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の

50

物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい)で構成される。演出図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「１」～「８」を示す英数字それぞれに対して、「１」～「８」の図柄番号が付されている。なお、演出図柄は８種類に限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい(例えば７種類や９種類など)。

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

演出表示装置５の表示領域には、表示領域の中央右端領域に変動中特図表示エリア５Ｉが設けられている。変動中特図表示エリア５Ｉには、現在実行されている変動表示に対応した画像が表示される。第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特図ゲームの実行中には、図４１に示すように、変動中特図表示エリア５Ｉに、丸型で赤色の画像と三角型で青色の画像(第４図柄ともいう)とが交互に表示されて第４図柄の変動表示が実行される。即ち、第１または第２開始条件の成立とともに、始動入賞記憶表示エリア５Ｈから除去された表示がこの変動中特図表示エリア５Ｉにシフトして表示されることとなる。この、変動中特図表示エリア５Ｉの表示により、遊技者は第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂのいずれかで特図ゲームが実行されていることを把握することができる。

【００２８】

図１に示す例では、始動入賞記憶表示エリア５Ｈとともに、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、第１特図保留記憶数を特定可能に表示する。第２保留表示器２５Ｂは、第２特図保留

記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数は、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第2特図保留記憶数は、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した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。

【0029】

演出表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第1始動領域）としての第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用となるソレノイド81によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第2始動領域）第2始動入賞口を形成する。

【0030】

一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態であるときでも、第2始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態において、例えば第2始動入賞口を閉鎖することなどにより、第2始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第2始動領域としての第2始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

【0031】

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値（例えば「4」）以下であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第2特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよく、特に、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を1個としても良い。

【0032】

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。

【0033】

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

【 0 0 3 4 】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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 8 】

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

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）

10

20

30

40

50

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。

【0040】

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。

【0041】

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

10

【0042】

づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームを開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の変動表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

20

【0043】

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 による特図ゲームを開始される。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 による特図ゲームを開始

30

【0044】

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。

【0045】

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。

40

【0046】

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

50

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たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

大当た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に長い時間（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に短い時間（例えば 0.1 秒など）となるラウンドは、短期開放ラウンドともいう。

【 0 0 5 0 】

大当たり図柄となる「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たり図柄となり、「5」の数字を示す特別図柄は短期開放ラウンド大当たり図柄となる。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た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たり遊技状態（通常開放大当たり状態）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、通常開放大当たり状態は、第 1 特定遊技状態ともいう。

【 0 0 5 1 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として短期開放ラウンド大当たり図柄が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たり遊技状態（短期開放大当たり状態）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、通常開放大当たり状態における第 1 期間よりも短い第 2 期間（例えば 0.1 秒間）となる。なお、短期開放大当たり状態では、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たり状態と同様に行われるようにしてもよい。あるいは、短期開放大当たり状態では、ラウンドの実行回数が、通常開放大当たり状態における第 1 ラウンド数（例えば「15」）よりも少ない第 2 ラウンド数（例えば「2」）となるようにしてもよい。

【 0 0 5 2 】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 5 3 】

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。

10

【 0 0 5 4 】

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。

20

【 0 0 5 5 】

演出表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア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、演出図柄の変動表示が開始される。そして、演出図柄の変動表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける確定演出図柄の停止表示により変動表示が終了するまでの期間では、演出図柄の変動表示状態が所定のリーチ状態となることがある。

20

【 0 0 5 6 】

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

30

40

【 0 0 5 7 】

また、リーチ状態となったことに対応して、演出図柄の変動速度を低下させたり、演出表示装置5の表示領域に演出図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、演出図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、演出図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、演出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、演出表示装置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

50

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。

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

図柄が再変動する回数である。

【 0 0 6 3 】

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

10

【 0 0 6 4 】

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

20

【 0 0 6 5 】

予告演出のうちには、先読み予告演出となるものが含まれる。先読み予告演出は、変動表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象となる変動表示を開始するより前に、特図ゲームの保留情報などに基づいて実行可能となる予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される演出図柄の変動表示にわたり、変動表示結果が「大当たり」となる可能性などを連続して予告する先読み予告演出は、連続予告とも称される。この実施の形態では、先読み予告演出として、第 1 先読み予告演出と、第 2 先読み予告演出と、が実行可能になっている。なお、これら以外の先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。

30

【 0 0 6 6 】

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

40

【 0 0 6 7 】

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

50

【0068】

なお、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける表示部位に加えて、変動中特図表示エリア5Iにおいても第1先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。この実施の形態では、保留が消化されたことに対応して始動入賞記憶表示エリア5Hから除去された保留記憶表示は、この変動中特図表示エリア5Iにシフトして表示されることとなるが、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて特殊態様で保留記憶表示がなされているときに、変動中特図表示エリア5Iにシフトする場合には、変動中特図表示エリア5Iにおける表示も特殊態様とするようにしてもよい。このようにすることで、変動表示が実行された後も、保留記憶表示を使用した第1先読み予告演出の内容を確認することができるようになる。

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

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

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

【0073】

特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当たり図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当たり組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の変動表示態様は、変動表示結果が「大当たり」となる場合における「非確変」（「通常大当たり」ともいう）の変動表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。「非確変」の大当たり種別で変動表示結果が「大当たり」となったことに基づいて、通常開放大当たり状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1の初期設定状

10

20

30

40

50

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、いずれかの条件が成立したときに、終了すればよい。

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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。

【0077】

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

の時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

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。

【 0 0 8 2 】

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

に制御されたときと、変動表示結果が「小当り」であることに基づき小当り遊技状態に制御されたときとがある。つまり、開放チャンス目を構成する確定演出図柄、並びにリーチ組合せを構成する確定演出図柄は、短期開放大当り状態および小当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。但し、リーチ組合せを構成する確定演出図柄は、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であることに基づき短期開放大当り状態に制御されたときには表示され易く、「小当り」であることに基づき短期開放大当り状態に制御されたときには表示され難くなっている。尚、これらリーチ組合せを構成する確定演出図柄は、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であることに基づき短期開放大当り状態に制御されたときのみとしても良い。したがって、リーチ組合せの確定演出図柄は、短期開放大当り状態に制御される可能性が高いこととなる。

10

【0083】

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

20

【0084】

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

30

【0085】

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

40

【0086】

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

【0087】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制

50

御するための各種回路が搭載されている。主基板 11 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 12 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 11 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D (例えばセグメント L E D) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器 20 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 20 による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

【0088】

10

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

【0089】

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

20

【0090】

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

【0091】

30

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

【0092】

40

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

【0093】

図 3 (A) は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データ

50

の先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 3（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、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。

【0094】

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演出表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で変動表示される演出図柄などの変動パターンの前方部分（リーチ状態となるまでに実行される変動部分であって、リーチ状態とならないものである場合は、全ての変動部分に相当）を指定する前変動パターン指定コマンドである。コマンド 8 2 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演出表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で変動表示される演出図柄などの変動パターンの後方部分（リーチ状態となつてからの変動部分）を指定する後変動パターン指定コマンドである。ここで、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、指定する前変動パターンまたは後変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

【0095】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や演出図柄などの変動表示結果を指定する変動表示結果指定コマンドである。変動表示結果指定コマンドでは、例えば図 3（B）に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの判定結果（事前決定結果）や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの判定結果（大当たり種別判定結果）に応じて、異なる E X T 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 変動表示結果指定コマンドである。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判定結果を通知する第 2 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 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判定結果を通知する第 3 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 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判定結果を通知する第 4 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 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 変動表示結果指定コマンドである。

【0096】

コマンド 8 F 0 0 H は、演出表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で演出図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる 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。

【 0 0 9 7 】

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 8 】

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

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

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 2 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0103】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。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

10

【0104】

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

【0105】

20

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

30

【0106】

また、変動カテゴリコマンドとして、後変動パターン指定コマンドにて特定されるリーチ演出のカテゴリに加えて、前変動パターン指定コマンドにて特定される通常演出としての特別演出のカテゴリ（特別演出なし、滑り、擬似連1回、擬似連2回、擬似連3回）を含む変動カテゴリコマンドを送信するようにしても良く、この場合にあって演出制御用CPU120は、変動カテゴリコマンドに含まれる特別演出のカテゴリに基づいて、後述する先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

【0107】

40

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

【0108】

50

また、変動カテゴリコマンドの一例として、コマンドC 6 0 0 Hを変動カテゴリが「非リーチ」となる場合に应じた第1変動カテゴリコマンドとし、コマンドC 6 0 1 Hを変動カテゴリが「スーパーリーチ」となる場合に应じた第2変動カテゴリコマンドとし、コマンドC 6 0 2 Hを変動カテゴリが「その他」となる場合に应じた第3変動カテゴリコマンドとすればよい。

【0109】

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

10

【0110】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU 103がROM 101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、CPU 103がROM 101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103がRAM 102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 103がRAM 102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 103がI/O 105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 103がI/O 105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

20

【0111】

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

30

【0112】

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

【0113】

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

40

【0114】

後変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や演出図柄の変動表示における変動パターンの後方部分である後変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。前変動パターン判定用の乱数値MR4は、特別図柄や演出図柄の変動表示における変動パター

50

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

【0115】

図5及び図6は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が突確を除く「大当り」となる場合、「突確・小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、変動表示結果が「ハズレ」で演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で演出図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が突確を除く「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。また、変動表示結果が「突確・小当り」である場合に対応した変動パターンは、突確・小当り変動パターンと称される。

【0116】

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

【0117】

この実施の形態において実行可能な各変動パターンは、図5及び図6に示すように、前変動パターンと後変動パターンとの組み合わせによって構成される。但し、非リーチの変動パターン（非リーチPA1-5を除く）については、前変動パターンのみで構成される。尚、図5においては、非リーチの変動パターン（非リーチPA1-5を除く）の後変動パターンとして、後変動パターンが存在しないことを示す「PR0」の変動パターン名が、便宜上格納されている状態を示しているが、これら非リーチの変動パターンの後変動パターンは存在しない。

【0118】

この実施の形態では、図5及び図6（A）に示すように、はずれとなる場合と大当りとなる場合の前変動パターンとして、変動時間が10秒で特別演出を伴わない通常の変動表示が実行されるPF1の前変動パターン（通常）と、変動時間が4.75秒とPF1よりも短くて特別演出を伴わない通常の変動表示が実行されるPF2の前変動パターン（短縮）と、変動時間が1.50秒とPF2よりも更に短くて特別演出を伴わない通常の変動表示が実行されるPF3の前変動パターン（超短縮）と、特別演出として「滑り」を伴う変動表示が実行されるPF4の前変動パターン（滑り）と、特別演出として2回の仮停止が実行される「擬似連」を伴う変動表示が実行されるPF5の前変動パターン（擬似連2回）と、特別演出として3回の仮停止が実行される「擬似連」を伴う変動表示が実行されるPF6の前変動パターン（擬似連3回）と、が設定されている。

【0119】

また、図6（B）に示すように、突確・小当りとなる場合の前変動パターンとして、変動時間が12秒で通常の変動表示が実行されるPF7の前変動パターンと、特別演出として「滑り」を伴う変動表示が実行されるPF8の前変動パターンと、特別演出として1回

の仮停止が実行される「擬似連」を伴う変動表示が実行される P F 9 の前変動パターンと、が設定されている。尚、これら P F 7、P F 8、P F 9 の前変動パターンだけが決定され、後変動パターンが存在しない非リーチ P C 1 - 1、非リーチ P C 1 - 2、非リーチ P C 1 - 3 については、停止図柄として、チャンス目が表示され、P F 7、P F 8、P F 9 の前変動パターンとともにノーマルリーチ C に対応する P F 7 の後変動パターンが存在するノーマル P C 1 - 4、ノーマル P C 1 - 5、ノーマル P C 1 - 6 については、停止図柄として、リーチ状態ではずれの演出図柄の組み合わせ（リーチ目）が表示される。

【 0 1 2 0 】

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

10

【 0 1 2 1 】

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

20

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

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

30

【 0 1 2 4 】

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

40

50

動時間が 12.75 秒で特別演出として滑りが実行される前変動パターンであり、前変動パターン P F 9 は、変動時間が 17.00 秒で特別演出として 1 回の再変動を伴う擬似連が実行される前変動パターンである。

【0125】

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

【0126】

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

【0127】

尚、この実施の形態では、図 5 及び図 6 に示すように、「滑り」の演出が実行された後にスーパーリーチとなる場合にはスーパーリーチ A のみが決定され、スーパーリーチ B やスーパーリーチ C は決定されないようになっているとともに、「擬似連」の演出が実行された後にスーパーリーチとなる場合には、スーパーリーチ B またはスーパーリーチ C のみが決定され、スーパーリーチ A は決定されないようになっているように、前変動パターンと後変動パターンの一部の組み合わせについては決定されないように設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前変動パターンと後変動パターンの全ての組み合わせが決定されるようにしても良い。

【0128】

これら前変動パターンと後変動パターンの組み合わせについては、具体的には、後述する図 9 ~ 図 12 に示すハズレ時後変動パターン判定テーブル（通常時）、ハズレ時変動パターン判定テーブル（時短制御中）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留 0, 1）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留 2 ~ 4）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留 5 ~ 8）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留 0）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留 1）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留 2 ~ 8）、大当たり時後変動パターン判定テーブル、大当たり時前変動パターン判定テーブル、突確・小当たり時後変動パターン判定テーブル、突確・小当たり時前変動パターン判定テーブルに基づいて決定（判定）される。

【0129】

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 ROM 101 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM 101 には、CPU 103 が各種の判定や判定、設定を行うために用意された複数の判定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM 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 9 ~ 図 12 に示す前変動パターンと後変動パターンを決定（判定）するための各種の判定テーブル等のテーブルデータなどが、記憶されている。

【0130】

図 7 は、ROM 101 に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、特図表示結果判定テーブルとして、図 7 (A) に示す第 1 特図表示結果判定テーブル 130 A と、図 7 (B) に示す第 2 特図表示結果判定テーブル 130 B とが、予め用意されている。第 1 特図表示結果判定テーブル 130 A は、第 1 特別図柄表

示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームにおいて変動表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その変動表示結果を「大当り」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、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 に基づいて判定するために参照されるテーブルである。第 2 特図表示結果判定テーブル 1 3 0 B は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて変動表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その変動表示結果を「大当り」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、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 に基づいて判定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 3 1 】

10

第 1 特図表示結果判定テーブル 1 3 0 A では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（判定値）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 特図表示結果判定テーブル 1 3 0 B では、遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（判定値）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。

【 0 1 3 2 】

第 1 特図表示結果判定テーブル 1 3 0 A や第 2 特図表示結果判定テーブル 1 3 0 B において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定結果に割り当てられる判定用データとなっている。第 1 特図表示結果判定テーブル 1 3 0 A と第 2 特図表示結果判定テーブル 1 3 0 B のそれぞれでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると判定される確率が高くなる。すなわち、第 1 特図表示結果判定テーブル 1 3 0 A と第 2 特図表示結果判定テーブル 1 3 0 B のそれぞれでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると判定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの判定結果に割り当てられている。

20

30

【 0 1 3 3 】

第 1 特図表示結果判定テーブル 1 3 0 A の設定例では、所定範囲の判定値（「 3 0 0 0 0 」～「 3 0 3 5 0 」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第 2 特図表示結果判定テーブル 1 3 0 B の設定例では、「小当り」の特図表示結果に判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて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 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて変動表示結果の判定を行う場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると判定される割合を、異ならせることができる。

40

【 0 1 3 4 】

特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると判定されることがないので、例えば時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）といった、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な小当り遊技状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、第 2 特図表示結果判定テーブル 1 3 0 B においても、第 1 特図表示結果判定テーブル 1 3 0 A における設定とは異なる所定範囲の判定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにし

50

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

【0135】

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

【0136】

大当り種別判定テーブル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判定値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「83」～「100」の範囲の値）が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「突確」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置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判定する場合と、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判定する場合とで、大当り種別を「突確」に判定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「突確」として短期開放大当り状態に制御すると判定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置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。

【0137】

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

【0138】

図9～図12は、ROM101に記憶される変動パターン判定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン判定テーブルとして、図9（A）に示すハズレ時後変動パターン判定テーブル（通常時）と、図9（B）に示すハズレ時後変動パターン判定テーブル（時短制御中）と、図10（A）に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留0、1）と、図10（B）に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留2～4）と、図10（C）に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留5～8）と、図11（A）に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留0）と、図11（B）に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留1）と、図11（C）に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短

10

20

30

40

50

制御中、保留 2 ～ 8) と、図 1 2 (A) に示す大当たり時後変動パターン判定テーブルと、図 1 2 (B) に示す大当たり時前変動パターン判定テーブルと、図 1 2 (C) に示す突確・小当たり時後変動パターン判定テーブルと、図 1 2 (D) 突確・小当たり時前変動パターン判定テーブルとが、予め用意されている。

【 0 1 3 9 】

図 9 (A) に示すハズレ時後変動パターン判定テーブル (通常時) は、時短制御や確率変動制御が実施されていない通常状態において特図表示結果を「ハズレ」にすると判定されたときに、後変動パターンを後変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに判定するために参照されるテーブルであり、図 9 (B) に示すハズレ時後変動パターン判定テーブル (時短制御中) は、時短制御が実施されている時短状態において特図表示結果を「ハズレ」にすると判定されたときに、後変動パターンを後変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに判定するために参照されるテーブルである。ハズレ時後変動パターン判定テーブル (通常時) では、特図保留記憶数 (合計保留記憶数) の数が「 0 」～「 1 」、「 2 」～「 4 」、「 5 」～「 8 」のいずれかに応じて、後変動パターン判定用の乱数値 M R 3 と比較される数値 (判定値) が、後変動パターン P R 0 ～ P R 6 のいずれかに割り当てられている。また、ハズレ時後変動パターン判定テーブル (時短制御中) では、特図保留記憶数 (合計保留記憶数) の数が「 0 」、「 1 」、「 2 」～「 8 」のいずれかに応じて、後変動パターン判定用の乱数値 M R 3 と比較される数値 (判定値) が、後変動パターン P R 0 ～ P R 6 のいずれかに割り当てられている。これらハズレ時後変動パターン判定テーブル (通常時) 及びハズレ時後変動パターン判定テーブル (時短制御中) には、各特図保留記憶数 (合計保留記憶数) において、互いに各後変動パターンに判定される割合が異なるように、判定値が各後変動パターンに割り当てられている部分がある。これにより、ハズレ時後変動パターン判定テーブル (通常時) であれば、特図保留記憶数 (合計保留記憶数) が「 0 」～「 1 」、「 2 」～「 4 」、「 5 」～「 8 」のいずれかであるかに応じて、同一の後変動パターン (例えば P R 0) に判定される割合を異ならせることができ、ハズレ時後変動パターン判定テーブル (時短制御中) であれば、特図保留記憶数 (合計保留記憶数) が「 0 」、「 1 」、「 2 」～「 8 」のいずれかであるかに応じて、同一の後変動パターン (例えば P R 0) に判定される割合を異ならせることができる。

【 0 1 4 0 】

但し、この実施の形態のハズレ時後変動パターン判定テーブル (通常時) 並びにハズレ時後変動パターン判定テーブル (時短制御中) では、図 9 に示すように、後述する先読み予告の予告対象となるスーパーリーチの後変動パターン「 P R 4 」、「 P R 5 」、「 P R 6 」に対しては、特図保留記憶数 (合計保留記憶数) の数に係わらず、共通の判定値範囲である 8 0 0 以上の M R 3 の乱数値が割り当てられていることで、始動入賞時における特図保留記憶数 (合計保留記憶数) が、当該始動入賞に対応する変動表示が実施されるときの特図保留記憶数 (合計保留記憶数) と異なっても、必ずスーパーリーチと判定されるように設定されている。

【 0 1 4 1 】

更に、この実施の形態のハズレ時後変動パターン判定テーブル (通常時) 並びにハズレ時後変動パターン判定テーブル (時短制御中) では、図 9 に示すように、非リーチの後変動パターン「 P R 0 」に対しては、特図保留記憶数 (合計保留記憶数) の数に係わらず、共通の判定値範囲である 3 9 9 以下の M R 3 の乱数値が割り当てられていることで、始動入賞時における特図保留記憶数 (合計保留記憶数) が、当該始動入賞に対応する変動表示が実施されるときの特図保留記憶数 (合計保留記憶数) と異なっても、必ず非リーチと判定されるように設定されている。

【 0 1 4 2 】

図 1 0 (A) に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル (通常時、保留 0 , 1)、図 1 0 (B) に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル (通常時、保留 2 ～ 4)、図 1 0 (C) に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル (通常時、保留 5 ～ 8)、図 1 1 (A

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

【 0 1 4 3 】

ハズレ時前変動パターン判定テーブルでは、ハズレ時後変動パターン判定テーブルにおいて判定された各後変動パターンのいずれかに応じて、前変動パターン判定用の乱数値 M R 4 と比較される数値（判定値）が、前変動パターン P F 1～P F 6 のいずれかに割り当てられている。ここで、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留 0，1）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留 2～4）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留 5～8）は、遊技状態が通常状態であるときに使用テーブルとして選択される。これに対して、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留 0）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留 1）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留 2～8）は、例えば遊技状態が時短状態であるときに使用テーブルとして選択される。これらハズレ時前変動パターン判定テーブルには、ハズレ時後変動パターン判定テーブルにて判定された各後変動パターンに対応して、互いに各前変動パターンに判定される割合が異なるように、判定値が各前変動パターンに割り当てられている部分がある。

【 0 1 4 4 】

ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留 0，1）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留 2～4）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留 5～8）とハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留 0）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留 1）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留 2～8）とでは、互いに各前変動パターンに判定される割合が異なるように、判定値が各前変動パターンに割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、同一の前変動パターンに判定される割合を異ならせることができる。

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

具体的には、図 10 に示す各ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常中）については、後変動パターン「P R 0」に対応する前変動パターン「P F 1」、「P F 2」、「P F 3」、「P F 4」に対する判定値の割り当てが合計保留記憶数の範囲毎に異なるように設定されている。つまり、合計保留記憶数が 1 以下である場合には、「P F 2」の前変動パターン（短縮）と「P F 3」の前変動パターン（超短縮）に対する判定値の割り当てがなく、「P F 1」の前変動パターン（通常）に対する判定値の割り当てが多いことで、「P F 1」の前変動パターン（通常）が決定されやすい。また、合計保留記憶数が 2～4 の範囲である場合には、「P F 2」の前変動パターン（短縮）に対する判定値の割り当てが多いことで、「P F 2」の前変動パターン（短縮）が決定されやすい。また、合計保留記憶数が 5 以上の範囲である場合には、「P F 3」の前変動パターン（超短縮）に対する判定値の割り当てが多いことで、「P F 3」の前変動パターン（超短縮）が決定されやすくなり、保留記憶数が多くなるに従って、短い変動時間の前変動パターンが決定されや

すくなることで、単位時間に消化される保留記憶数が多くなるようになっている。

【 0 1 4 7 】

同様に、図 1 1 に示す各ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中）についても、後変動パターン「P R 0」に対応する前変動パターン「P F 1」、「P F 2」、「P F 3」、「P F 4」に対する判定値の割り当てが合計保留記憶数の範囲毎に異なるように設定されている。具体的には、「P F 1」の前変動パターン（通常）に対する判定値の割り当てが、保留記憶数が増加するにつれて漸減するように設定されているとともに、「P F 3」の前変動パターン（超短縮）に対する判定値の割り当てが、保留記憶数が増加するにつれて漸増するように設定されている。よって、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常中）の場合と同様に、保留記憶数が多くなるに従って、短い変動時間の前変動パターンが決定されやすくなることで、単位時間に消化される保留記憶数が多くなるようになっている。

10

【 0 1 4 8 】

尚、図 1 1 に示す各ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中）の「P F 2」、「P F 3」に対応する判定値数は、同一の保留記憶数の場合におけるハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常中）において「P F 2」、「P F 3」に対応する判定値数よりも多くなるように設定されていることで、遊技状態が時短中である場合には、通常状態あるときよりも、「P F 2」の前変動パターン（短縮）や「P F 3」の前変動パターン（超短縮）が決定されやすくなることで、単位時間に消化される保留記憶数が多い、つまり、単位時間に実行される特図ゲーム数が多くなることにより、大当たりが発生するまでの期間が短縮されるようになっている。

20

【 0 1 4 9 】

図 1 2 (A) に示す大当たり時後変動パターン判定テーブルは、「非確変大当たり」または「確変大当たり」とすると判定されたときに、後変動パターンを後変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに判定（決定）するために参照されるテーブルである。大当たり時後変動パターン判定テーブルでは、大当たり種別が「突確」を除く「非確変」または「確変」のいずれかに応じて、後変動パターン判定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（判定値）が、リーチ演出を伴う後変動パターン P R 2 ~ P R 6 のいずれかに割り当てられている。この大当たり時後変動パターン判定テーブルには、各大当たり種別において、互いに各後変動パターンに判定される割合が異なるように、判定値が各後変動パターンに割り当てられている部分がある。これにより、大当たり種別が「非確変」か「確変」のいずれかであるかに応じて、同一の後変動パターン、例えば、スーパーリーチの後変動パターンである P R 4 ~ P R 6 に判定される割合を異ならせることができる。

30

【 0 1 5 0 】

但し、この実施の形態の大当たり時後変動パターン判定テーブルでは、図 1 2 に示すように、後述する先読み予告の予告対象となるスーパーリーチの後変動パターン「P R 4」、「P R 5」、「P R 6」に対しては、大当たり種別（「非確変」または「確変」）に係わらず、必ず共通の判定値範囲である 5 0 以上の M R 3 の乱数値が割り当てられていることで、M R 3 の乱数値が 5 0 以上であれば、必ずスーパーリーチと判定することができるよう設定されている。

40

【 0 1 5 1 】

図 1 2 (B) に示す大当たり時前変動パターン判定テーブルは、大当たり時後変動パターン判定テーブルにおいて後変動パターンが判定された後に、前変動パターンを、前変動パターン判定用の乱数値 M R 4 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに判定するために参照されるテーブルである。大当たり時前変動パターン判定テーブルでは、大当たり時後変動パターン判定テーブルにおいて判定された各後変動パターンのいずれかに応じて、前変動パターン判定用の乱数値 M R 4 と比較される数値（判定値）が、前変動パターン P F 1、P F 4 ~ P F 6 のいずれかに割り当てられている。この大当たり時前変動パターン判定テーブルには、大当たり時後変動パターン判定テーブルにて判定された各後変動パターンに対応して、互いに各前変動パターンに判定される割合が異なるように、判定値が各前変動パターン

50

に割り当てられている部分がある。これにより、大当たり時後変動パターン判定テーブルにて判定された各後変動パターンに応じて、同一の前変動パターンに判定される割合を異ならせることができる。

【 0 1 5 2 】

尚、この実施例では、後変動パターン P R 2 ~ P R 6 に対して、図 6 (A) に示す変動パターンとなるように、所定の前変動パターンのみを割り当てるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら後変動パターン P R 2 ~ P R 6 に対して、全ての前変動パターンを割り当てるようにしても良い。

【 0 1 5 3 】

図 1 2 (C) に示す突確・小当たり時後変動パターン判定テーブルでは、特図表示結果を「大当たり」にすると判定され、且つ大当たり種別を「突確」と判定されたとき（変動表示結果が「突確」となったとき）及び特図表示結果を「小当たり」にすると判定されたとき（変動表示結果が「小当たり」となったとき）に、後変動パターンを後変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに判定するために参照されるテーブルである。突確・小当たり時後変動パターン判定テーブルでは、変動表示結果が「突確」または「小当たり」のいずれかに応じて、後変動パターン判定用の乱数値 M R 3 と比較される数値（判定値）が、後変動パターン P R 0 または P R 7 のいずれかに割り当てられている。この突確・小当たり時後変動パターン判定テーブルには、各変動表示結果において、互いに各後変動パターンに判定される割合が異なるように、判定値が各後変動パターンに割り当てられている部分がある。これにより、変動表示結果が「突確」が「小当たり」のいずれであるかに応じて、同一の後変動パターン（例えば、P R 7）に判定される割合を異ならせることができる。尚、P R 7 に対しては、突確のみにおいて判定値を割り当てることで、突確となる場合においてのみ、ノーマルリーチ C の後変動パターン P R 7 が決定されるようにしても良い。

【 0 1 5 4 】

図 1 2 (D) に示す突確・小当たり時前変動パターン判定テーブルは、大当たり時後変動パターン判定テーブルにおいて後変動パターンが判定された後に、前変動パターンを、前変動パターン判定用の乱数値 M R 4 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに判定するために参照されるテーブルである。突確・小当たり時前変動パターン判定テーブルでは、突確・小当たり時後変動パターン判定テーブルにおいて判定された各後変動パターンのいずれかに応じて、前変動パターン判定用の乱数値 M R 4 と比較される数値（判定値）が、前変動パターン P F 7 P F 9 のいずれかに割り当てられている。この突確・小当たり時前変動パターン判定テーブルには、突確・小当たり時後変動パターン判定テーブルにて判定された各後変動パターンに対応して、互いに各前変動パターンに判定される割合が異なるように、判定値が各前変動パターンに割り当てられている部分がある。これにより、大当たり時後変動パターン判定テーブルにて判定された各後変動パターンに応じて、同一の前変動パターンに判定される割合を異ならせることができる。

【 0 1 5 5 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 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 R A M 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、R A M 1 0 2 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 R A M 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。

【 0 1 5 6 】

このようなRAM 102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図13に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図13に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

【0157】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、後変動パターン判定用の乱数値MR3、前変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（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。

【0158】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、後変動パターン判定用の乱数値MR3、前変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かやスーパーリーチとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0159】

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。

【0160】

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判定用の乱数値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值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0161】

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

10

20

30

40

50

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。

【0162】

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。

【0163】

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 CPU 103 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。

【0164】

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 ~ MR5 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU 103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU 103 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 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タ値を更新するためのものであってもよい。

【0165】

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。

【0166】

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

【0167】

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

【0168】

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

【 0 1 6 9 】

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。

【 0 1 7 0 】

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

【 0 1 7 1 】

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。

10

【 0 1 7 2 】

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

【 0 1 7 3 】

一例として、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば演出表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9及び装飾用LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブル（図28参照）が記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンや予告演出制御パターン等の各種演出制御パターンが格納されていればよい。

20

【 0 1 7 4 】

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

30

【 0 1 7 5 】

特図変動時演出制御パターンのうちには、図28に示すように、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や、滑りや擬似連の変動パターンごとに、それぞれの演出開始タイミングを異ならせた複数種類の演出制御パターンが含まれてもよい。

40

【 0 1 7 6 】

図14(A)は、演出制御パターンの構成例を示している。特図変動時演出制御パターンや各種演出制御パターンといった、それぞれの演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部または外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれ

50

ていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用CPU120に内蔵された演出制御用RAMの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用CPU120において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【0177】

表示制御データには、例えば演出図柄の変動表示中における各演出図柄の変動態様を示すデータといった、演出表示装置5の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、演出表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば演出図柄の変動表示中における演出図柄の変動表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ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。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば操作ボタン30といった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。すなわち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

【0178】

図14(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CPU120は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で演出図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を演出表示装置5の画面上に表示させる制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【0179】

図14(B)に示す演出動作は、演出図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、演出図柄の変動表示中における一部の期間（例えば予告演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、演出図柄の変動表示中以外の所定期間（例えば大当たり遊技状態においてラウンドを実行中の期間や、大当たり遊技状態の終了時にエンディング演出を実行する期間など）に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

【0180】

演出制御用CPU120は、例えば演出図柄の変動表示を開始するときなどに、前変動パターン指定コマンドや後変動パターン指定コマンドとから特定される前変動パターンと後変動パターンとの組み合わせによる変動パターンに基づいて演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）をセットする。また、演出制御用CPU120は、例えば予告演出と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(演出表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9や装飾用LED等の発光体、演出用模型が備える可動部材など)の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ#1～プロセスデータ#nにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値#1～#nと対応付けられた表示制御データ#1～表示制御データ#n、音声制御データ#1～音声制御データ#n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1～操作検出制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

10

【0181】

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。

20

【0182】

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15(A)に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図15(A)に示す演出制御用データ保持エリア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。

30

【0183】

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

【0184】

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

40

【0185】

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。

【0186】

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。

【0187】

50

この実施の形態では、図 15 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 1 9 4 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 1 9 4 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 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 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。

10

【 0 1 8 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 9 4 A の空き領域における先頭から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順にコマンド送信が行われる。したがって、コマンド受信が正常に行われれば、図 1 5 (B) に示すように、バッファ番号「 1 」 ~ 「 8 」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図 1 5 (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。

20

【 0 1 8 9 】

図 1 5 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に格納されているコマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、1 つ目の格納領域 (バッファ番号「 1 」に対応した領域) に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。例えば図 1 5 (B) に示す格納状態において新たな演出図柄の変動表示が開始された場合には、バッファ番号「 1 」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「 2 」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「 1 」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「 3 」 ~ 「 5 」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「 2 」 ~ 「 4 」に対応した領域にシフトされる。図 1 5 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A のうち、バッファ番号「 2 」に対応した領域については、コマンド受信を正常に行えず、保留記憶数通知コマンドを取りこぼした場合の例が示されている。そのため、図 1 5 (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「 0 0 0 0 (H) 」のままとなっている。

30

【 0 1 9 0 】

始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に格納される始動入賞時のコマンド (始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび保留記憶数通知コマンド) に基づいて、先読み予告演出を実行するか否かや、実行する場合における先読み予告パターンが決定される。このとき、始動入賞時のコマンドに取りこぼしや不整合が発生した場合には、それらのコマンドに対応する保留情報の変動表示が実行 (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。

40

【 0 1 9 1 】

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。

【 0 1 9 2 】

50

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、CPU 103 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、CPU 103 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 RAM 102 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 CPU 103 へ送出され、CPU 103 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

10

【0193】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 16 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 16 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する (ステップ S11)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする (ステップ S12)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、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)。

20

【0194】

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、CPU 103 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。

30

【0195】

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)。CPU 103 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。

【0196】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 11 から演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる (ステップ S17)。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部 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/O 105 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。

40

【0197】

50

図 17 は、特別図柄プロセス処理として、図 16 に示すステップ S 15 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、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 101）。図 18 は、始動入賞判定処理として、図 17 のステップ S 101 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。

【0198】

図 18 に示す始動入賞判定処理において、CPU 103 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 S 201）。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 S 201；Yes）、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 202）。CPU 103 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 S 202 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 S 202；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 S 203）。

【0199】

ステップ S 201 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 S 201；No）、ステップ S 202 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 S 202；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 S 204）。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 S 204；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 S 205）。CPU 103 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 S 205 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 S 205；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 S 206）。

【0200】

ステップ S 203、S 206 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 S 207）。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 S 208）。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。

【0201】

ステップ S 208 の処理を実行した後に、CPU 103 は、乱数回路 104 や遊技制御カウンタ設定部 154 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当り種別判定用の乱数値 MR2、後変動パターン判定用の乱数値 MR3、前変動パターン判定用の乱数値 MR4 を示す数値データを、抽出する（ステップ S 209）。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S 2 1 0）。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1 5 1 Aに乱数値MR 1 ~ MR 4を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部1 5 1 Bに乱数値MR 1 ~ MR 4を示す数値データがセットされる。

【0 2 0 2】

特図表示結果判定用の乱数値MR 1や大当たり種別判定用の乱数値MR 2を示す数値データは、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否か、さらには変動表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。後変動パターン判定用の乱数値MR 3は、特別図柄や演出図柄の変動表示時間を含む後変動パターンを判定するために用いられる。乱数値MR 4は、特別図柄や演出図柄の変動表示時間を含む前変動パターンを判定するために用いられる。CPU 1 0 3は、ステップS 2 0 9の処理を実行することにより、特別図柄や演出図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む変動表示態様の判定に用いられる乱数値のうち、一部または全部を示す数値データを抽出する。

【0 2 0 3】

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ROM 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ROM 1 0 1における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファ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 6に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して伝送される。

【0 2 0 4】

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ROM 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 6に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して伝送される。

【0 2 0 5】

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

【0 2 0 6】

図1 9は、入賞時乱数値判定処理として、図1 8のステップS 2 1 2にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や演出図柄の

10

20

30

40

50

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１７のステップＳ１１０、図２１）により、特図表示結果（特別図柄の変動表示結果）を「大当たり」や「小当たり」として大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図１７のステップＳ１１１、図２２）において、演出図柄の変動表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップＳ２１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄や小当たり図柄を導出表示すると判定される乱数値ＭＲ１であるか否かの判定や、演出図柄の変動表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かのカテゴリ判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や演出図柄の変動表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当たり」や「小当たり」となることや、演出図柄の変動表示態様が所定表示態様となることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板１２の側で演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、先読み予告演出を実行するか否かを決定することができる。

10

【０２０７】

図１９及び図２０に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップＳ４０１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

20

【０２０８】

ステップＳ４０１の処理に続いて、第１特図表示結果判定テーブル１３０Ａまたは第２特図表示結果判定テーブル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判定に用いられる特図表示結果判定用テーブルデータを選択する（ステップＳ４０２）。その後、図１８のステップＳ２０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値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判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判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３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。

30

【０２０９】

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）。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ４０２の処理により選択された特図表示結果判定用テーブルデータにおいて「小当たり」の特図表示結果に割り当てられた判定値について、大当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「小当たり」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った後（ステップＳ４０５）、ステップＳ４１８に進む。一例として、ＣＰＵ１０３は、図柄指定コマンドにおけるＥＸＴデータを「０４Ｈ」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。

40

50

【 0 2 1 0 】

ステップ S 4 1 8 においては、変動カテゴリを「小当り」に特定してステップ S 4 2 0 に進む。

【 0 2 1 1 】

また、ステップ S 4 0 3 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 S 4 0 3 ; Y e s ）、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ S 4 1 0 ）。このとき、C P U 1 0 3 は、始動口パツファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当り種別判定テーブル 1 3 1 を構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。こうしたステップ S 4 1 0 の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定が行われる（ステップ S 4 1 1 ）。一例として、ステップ S 4 1 0 にて大当り種別が「確変」に判定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおける E X T データを「0 1 H」とし、大当り種別が「非確変」に判定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおける E X T データを「0 2 H」とし、大当り種別が「突確」に判定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおける E X T データを「0 3 H」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。

10

【 0 2 1 2 】

ステップ S 4 1 1 の処理に続いて、ステップ S 4 1 2 では、C P U 1 0 3 は、ステップ S 4 1 0 の処理において判定した大当り種別が「突確」であるか否かを判定する。ステップ S 4 1 0 の処理において判定した大当り種別が「突確」であるか否かは、例えば、ステップ S 4 1 1 の処理において図柄指定コマンドにおける E X T データを「0 3 H」とするためのコマンドテーブルを設定したか否かを判定すればよい。大当り種別が「突確」である場合には（ステップ S 4 1 2 ; Y e s ）、ステップ S 4 1 7 に進む。

20

【 0 2 1 3 】

大当り種別が「突確」でない場合には（ステップ S 4 1 2 ; N o ）、ステップ S 4 1 3 に進んで、ステップ S 2 0 9 の処理において抽出した乱数値 M R 3 が 5 0 以上であるか否か、つまり、確変大当り、非確変大当りに係わらずスーパーリーチの後変動パターンに対して割り当てられている判定値に該当するか否かを判定する。乱数値 M R 3 が 5 0 以上である場合には、ステップ S 4 1 6 に進む。一方、乱数値 M R 3 が 5 0 以上でない場合には、ステップ S 4 1 4 に進んで、ステップ S 4 1 0 の処理において判定した大当り種別が確変大当りであるか否かを判定する。

30

【 0 2 1 4 】

確変大当りでない場合には、ステップ S 4 1 7 に進む。確変大当りである場合には、更に、ステップ S 2 0 9 の処理において抽出した乱数値 M R 3 が 2 5 以上であるか否か、つまり、確変大当りの場合においてのみスーパーリーチの後変動パターンに対して割り当てられている判定値に該当するか否かを判定する。

【 0 2 1 5 】

抽出した乱数値 M R 3 が 2 5 以上である場合には、ステップ S 4 1 6 に進む。一方、抽出した乱数値 M R 3 が 2 5 以上でない場合には、ステップ S 4 1 7 に進む。

40

【 0 2 1 6 】

ステップ S 4 1 6 においては、後変動パターンの変動カテゴリを「スーパーリーチ」に特定してステップ S 4 2 0 に進む。また、ステップ S 4 1 7 においては、後変動パターンの変動カテゴリを「その他」に特定してステップ S 4 2 0 に進む。つまり、本実施の形態では、「突確」を除く「非確変」、「確変」大当りにおいて、判定値の「5 0」が大当りに応じた変動カテゴリの閾値として設定されており、乱数値 M R 3 の値が「5 0」以上であれば、自動的に変動カテゴリが「スーパーリーチ」と判定されるようになっている。

【 0 2 1 7 】

一方、ステップ S 4 0 4 の処理において、小当り判定範囲内と判定されなかった場合に

50

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S421; 図20)。一例として、CPU103は、図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「00H」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。

【0218】

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

10

【0219】

乱数値MR3が800未満である場合は(ステップS422; No)、ステップS209の処理において抽出した乱数値MR3が399以下であるか否か、つまり、ハズレ時後変動パターン判定テーブル(通常時)及びハズレ時後変動パターン判定テーブル(時短制御中)において、合計保留記憶数に係わらずに非リーチの後変動パターンに対して共通して割り当てられている判定値範囲に該当するか否かを判定する(ステップS424)。乱数値MR3が399以下である場合は(ステップS424; Yes)、変動カテゴリを「非リーチ」に特定して(ステップS425)ステップS420に進む。また、乱数値MR3が399以下でない場合には(ステップS424; No)、変動カテゴリを「その他」に特定してステップS420に進む。つまり、本実施の形態では、判定値の「800」及び「399」がハズレに応じた変動カテゴリの閾値として設定されており、乱数値MR3の当りが「800」以上であれば、自動的に変動カテゴリが「スーパーリーチ」と判定され、「399」以下であれば、自動的に変動カテゴリが「非リーチ」と判定され、「400」以上「799」以下であれば、自動的に変動カテゴリが「その他」と判定されるようになっている。

20

【0220】

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

30

【0221】

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

40

【0222】

図17のステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS11

50

0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 2 2 3 】

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

10

【 0 2 2 4 】

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

20

【 0 2 2 5 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理やステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理により、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および演出図柄の変動表示時間を含む変動パターン（前変動パターンと後変動パターン）が判定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、後変動パターン判定用の乱数値 M R 3、前変動パターン判定用の乱数値 M R 4 を用いて、特別図柄や演出図柄の変動表示態様を判定する処理を含んでいる。

30

【 0 2 2 6 】

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

40

【 0 2 2 7 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装

50

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 2 8 】

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

【 0 2 2 9 】

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 3 0 】

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

【 0 2 3 1 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、演出表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 2 3 2 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、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「15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。

【0233】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口雇用のソレノイド82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。

10

【0234】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、演出表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。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。

20

【0235】

図21は、特別図柄通常処理として、図17のステップS110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21に示す特別図柄通常処理において、CPU103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S231)。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S231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。

【0236】

ステップS231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S231; 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、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS232)。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。

30

【0237】

ステップS232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~MR4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S233)。また、ステップS233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S234)。

40

【0238】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(ステップS231; 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S235)。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S235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S235の処理は

50

、ステップS 2 3 1にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0239】

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

10

【0240】

ステップS 2 3 5にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップS 2 3 5；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、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2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。

【0241】

ステップS 2 3 6の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR4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154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS 2 3 8）。

20

【0242】

ステップS 2 3 4、S 2 3 8の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の変動表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを判定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップS 2 3 9）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には第1特図表示結果判定テーブル130Aを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には第2特図表示結果判定テーブル130Bを使用テーブルにセットする。また、CPU103は、図19に示すステップS 4 0 2の処理と同様に、現在の遊技状態に対応した特図表示結果判定用テーブルデータを選択すればよい。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「小当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを判定する（ステップS 2 4 0）。

30

【0243】

ステップS 2 3 9では現在の遊技状態に対応した特図表示結果判定用テーブルデータが選択されていることから、ステップS 2 4 0の処理では、特図ゲームなどの変動表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる判定用データを用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが判定される。例えば、特図ゲームなどの変動表示が開始されるときに遊技状態が通常状態又は時短状態であるときには、第1特図表示結果判定テーブル130Aや第2特図表示結果判定テーブル130Bにおいて遊技状態が通常状態又は時短状態の場合に対応するテーブルデータが、通常判定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を判定する。これに対して、特図ゲームなどの変動表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるときには、第1特図表示結果判定テーブル130Aや第2特図表示結果判定テーブル130Bにおいて遊技

40

50

状態が確変状態の場合に対応するテーブルデータが、特別判定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を判定する。

【0244】

ステップS240にて特図表示結果を判定した後は、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する(ステップS241)。そして、「大当り」であると判定された場合には(ステップS241; Yes)、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする(ステップS242)。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに判定するための使用テーブルとして、大当り種別判定テーブル131を選択してセットする(ステップS243)。こうしてセットされた大当り種別判定テーブル131を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを判定する(ステップS244)。

10

【0245】

ステップS244の処理にて大当り種別を判定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、変動表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に判定されることになる。こうして判定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより(ステップS245)、判定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

20

【0246】

ステップS241にて「大当り」ではないと判定された場合には(ステップS241; No)、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する(ステップS246)。そして、「小当り」であると判定されたときには(ステップS246; Yes)、遊技制御フラグ設定部152に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする(ステップS247)。

【0247】

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

30

40

【0248】

ステップS248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S249)、特別

50

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; Yes)、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、例えば演出表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0249】

図22及び図23は、変動パターン設定処理として、図17のステップ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22に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップ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; Yes)、例えば遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかを特定し(ステップS 2 6 3)ステップS 2 6 4に進む。

【0250】

ステップS 2 6 4において、CPU103は、ステップS 2 6 3において特定された大当り種別が「突確」であるか否かを判定する(ステップS 2 6 4)。大当り種別が「突確」である場合は(ステップS 2 6 4; Yes)、ステップS 2 7 0に進み、大当り種別が「突確」でない場合は(ステップS 2 6 4; No)、後変動パターンを複数種類のいずれかに判定するための使用テーブルとして、図12(A)に示す大当り時後変動パターン判定テーブルを選択し(ステップS 2 6 5)、大当り時後変動パターン判定テーブルにおいてステップS 2 6 3において特定された大当り種別(「非確変」または「確変」)に対応した判定値と乱数値MR3とに基づき後変動パターンを判定する(ステップS 2 6 6)。そして、判定した後変動パターンに応じた後変動パターン指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS 2 6 7)、図12(B)に示す大当り時前変動パターン判定テーブルを選択して(ステップS 2 6 7a)ステップS 2 7 3に進む。

【0251】

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 9)。そして、小当りフラグがオンであれば(ステップS 2 6 9; Yes)、後変動パターンを複数種類のいずれかに判定するための使用テーブルとして、図12(C)に示す突確・小当り時変動パターン判定テーブルを選択し(ステップS 2 7 0)、変動表示結果(ステップS 2 6 4でNoであれば「突確」、ステップS 2 6 9でYesであれば「小当り」)に対応した判定値と乱数値MR3とに基づき後変動パターンを判定する(ステップS 2 7 1)。そして、判定した後変動パターンに応じた後変動パターン指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS 2 7 1a)、図12(D)に示す当突確・小当り時前変動パターン判定テーブルを選択してステップS 2 7 3に進む。

【0252】

ステップS 2 6 9にて小当りフラグがオンでなければ(ステップS 2 6 9; No)、第1特図保留記憶部151A及び第2特図保留記憶部151Bを参照することで、合計保留記憶数を特定し(ステップS 2 8 1)、遊技状態が時短中であるか否かを判定する(ステップS 2 8 1a)。尚、時短中であるか否かは、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認することで判定すればよい。時短中である場合は(ステップS 2 8 1a; Yes)、ハズレ時後変動パターン判定テーブル(時短制御中)を選択してステップS 2 8 3に進み、時短中でない場合は(ステップS 2 8 1a; No)、ハズレ時後変動パターン判定テーブル(通常時)を選択してステップS 2 8 3に進む。

【0253】

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

【0 2 5 4】

時短中ではない場合は（ステップS 2 8 4；No）、更に、ステップS 2 8 1の処理において特定した合計保留記憶数が1以下であるか否かを判定する（ステップS 2 8 5）。合計保留記憶数が1以下である場合は（ステップS 2 8 5；Yes）、図1 0（A）に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留0，1）を選択して（ステップS 2 8 6）ステップS 2 7 3に進み、合計保留記憶数が1以下でない場合、つまり、2以上である場合は（ステップS 2 8 5；No）、ステップS 2 8 1の処理において特定した合計保留記憶数が4以下であるか否かを判定する（ステップS 2 8 7）。合計保留記憶数が4以下である場合（ステップS 2 8 7；Yes）、つまり、合計保留記憶数が「2」～「4」である場合は、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留2～4）を選択して（ステップS 2 8 8）ステップS 2 7 3に進み、合計保留記憶数が4以下でない、つまり、5以上である場合は（ステップS 2 8 7；No）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留5～8）を選択して（ステップS 2 8 9）ステップS 2 7 3に進む。

【0 2 5 5】

ステップS 2 8 4にて時短中である場合は（ステップS 2 8 4；Yes）、ステップS 2 8 1の処理において特定した合計保留記憶数が0であるか否かを判定する（ステップS 2 9 1）。合計保留記憶数が0である場合は（ステップS 2 9 1；Yes）、図1 1（A）に示すハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留0）を選択して（ステップS 2 9 2）ステップS 2 7 3に進み、合計保留記憶数が0でない場合、つまり、1以上である場合は（ステップS 2 9 1；No）、ステップS 2 8 1の処理において特定した合計保留記憶数が1であるか否かを判定する（ステップS 2 9 3）。合計保留記憶数が1である場合は（ステップS 2 9 3；Yes）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留1）を選択して（ステップS 2 9 4）ステップS 2 7 3に進み、合計保留記憶数が1でない、つまり、2以上である場合は（ステップS 2 9 3；No）、ハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留2～8）を選択して（ステップS 2 9 5）ステップS 2 7 3に進む。

【0 2 5 6】

ステップS 2 7 3の処理にてCPU 1 0 3は、ステップS 2 6 7 aで選択された大当たり時前変動パターン判定テーブル、ステップS 2 7 2で選択された突確・小当たり時前変動パターン判定テーブル、ステップS 2 8 6で選択されたハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留0，1）ステップS 2 8 8で選択されたハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留2～4）、ステップS 2 8 9で選択されたハズレ時前変動パターン判定テーブル（通常時、保留4～8）、ステップS 2 9 2で選択されたハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留0）、ステップS 2 9 4で選択されたハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留1）、ステップS 2 9 5で選択されたハズレ時前変動パターン判定テーブル（時短制御中、保留2～8）のうちのいずれかにおいて、乱数値MR 4に基づき後変動パターンに応じた前変動パターンを判定する（ステップS 2 7 3）。そして、判定した前変動パターンに応じた前変動パターン指定コマンドを、演出制御基板1 2に対して送信するための設定を行う（ステップS 2 7 3 a）。

【0 2 5 7】

ステップS 2 7 3 aにて前変動パターン指定コマンドの送信設定を行った後には、ステ

ップS 2 6 6、ステップS 2 7 1またはステップS 2 8 3で判定された後変動パターンの変動時間と、ステップS 2 7 3で判定された前変動パターンの変動時間とを合計した時間を、特別図柄の変動表示時間である特図変動時間として設定する(ステップS 2 7 4)。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。

【0258】

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 5)。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。

【0259】

ステップS 2 7 5の処理に続いて、特別図柄の変動開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行う(ステップS 2 7 6)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU 1 0 3は、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM 1 0 1における記憶アドレス(先頭アドレス)を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU 1 0 3は、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、変動表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM 1 0 1における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である「2」に更新してから(ステップS 2 7 7)、変動パターン設定処理を終了する。

【0260】

ステップS 2 7 6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1 6に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、後変動パターン指定コマンド、前変動パターン指定コマンド、変動表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば変動表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、後変動パターン指定コマンド、前変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【0261】

図2 4は、図1 7のステップS 1 1 7にて実行される大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図2 4に示す大当たり終了処理において、CPU 1 0 3は、まず、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する(ステップS 3 2 1)。一例として、図1 7に示すステップS 1 1 6の大当たり開放後処理では、特図プロセスフラグの値を「7」に更新するとき、大当たり終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS 3 2 1の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プ

ロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「0」など）と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS321にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS321；No）、そのまま大当り終了処理を終了する。

【0262】

これに対して、ステップS321にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS321；Yes）、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して（ステップS322）、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。このときには、特定された大当り種別が「非確変」であるか否かを判定する（ステップS323）。そして、大当り種別が「非確変」ではないと判定された場合には（ステップS323；No）、確変制御を開始するための設定を行う（ステップS324）。例えば、CPU103は、確変フラグをオン状態にセットする。

10

【0263】

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

20

【0264】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

【0265】

演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図25のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図25に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS72）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS72；No）、ステップS72の処理を繰り返し実行して待機する。

30

【0266】

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

40

50

ファ設定部 1 9 4 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが 2 バイト構成である場合には、1 バイト目 (M O D E) と 2 バイト目 (E X T) を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 2 6 7 】

ステップ S 7 2 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 2 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 3)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 4)。ステップ S 7 4 にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

10

【 0 2 6 8 】

ステップ S 7 4 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 S 7 5)。ステップ S 7 5 の演出制御プロセス処理では、例えば演出表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D 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 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や判定、設定などが行われる。

【 0 2 6 9 】

20

ステップ S 7 5 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 S 7 6)、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 1 9 3 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 S 7 2 の処理に戻る。

【 0 2 7 0 】

図 2 6 は、コマンド解析処理として、図 2 5 のステップ S 7 4 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 6 に示すコマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 5 を介して伝送された主基板 1 1 からの受信コマンドがあるか否かを判定する (ステップ S 5 0 1)。このとき、受信コマンドがなければ (ステップ S 5 0 1 ; N o)、コマンド解析処理を終了する。

30

【 0 2 7 1 】

ステップ S 5 0 1 にて受信コマンドがある場合には (ステップ S 5 0 1 ; Y e s)、例えば受信コマンドの M O D E 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 S 5 0 2)。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 S 5 0 2 ; Y e s)、第 1 保留記憶数通知待ち時間を設定する (ステップ S 5 0 3)。例えば、ステップ S 5 0 3 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 1 9 2 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。

【 0 2 7 2 】

40

ステップ S 5 0 2 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 S 5 0 2 ; N o)、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 S 5 0 4)。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 S 5 0 4 ; Y e s)、第 2 保留記憶数通知待ち時間を設定する (ステップ S 5 0 5)。例えば、ステップ S 5 0 5 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。

【 0 2 7 3 】

ステップ S 5 0 4 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 S 5 0 4 ; N o)、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

50

る（ステップ S 5 0 6）。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はない場合には（ステップ S 5 0 6 ; N o）、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 S 5 0 7）。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 7 4 】

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 7 5 】

ステップ S 5 1 0 にて受信コマンドが第 2 保留記憶通知コマンドではない場合には（ステップ S 5 1 0 ; N o）、その受信コマンドは前変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ S 5 1 2）。前変動パターン指定コマンドであるときには（ステップ S 5 1 2 ; Y e s）、前変動パターン指定コマンドを前変動パターン格納領域に更新記憶し（ステップ S 5 1 3）、前変動パターン指定コマンド受信フラグをセットした後（ステップ S 5 1 4）、ステップ S 5 0 1 に戻る。

20

【 0 2 7 6 】

ステップ S 5 1 2 にて受信コマンドが前変動パターンコマンドではない場合には（ステップ S 5 1 2 ; N o）、その受信コマンドは後変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ S 5 1 5）。後変動パターン指定コマンドであるときには（ステップ S 5 1 5 ; Y e s）、後変動パターン指定コマンドを後変動パターン格納領域に更新記憶し（ステップ S 5 1 6）、後変動パターン指定コマンド受信フラグをセットした後（ステップ S 5 1 7）、ステップ S 5 0 1 に戻る。

【 0 2 7 7 】

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、S 5 1 4、S 5 1 7 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 9）、ステップ S 5 0 1 の処理に戻る。

30

【 0 2 7 8 】

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。

40

【 0 2 7 9 】

ステップ S 5 1 5 にて受信コマンドが後変動パターン指定コマンドではない場合には（ステップ S 5 1 5 ; N o）、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから（ステップ S 5 1 8）、ステップ S 5 0 1 の処理に戻る。

【 0 2 8 0 】

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

50

は、始動入賞時のコマンドともいう。また、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数が増加したことを認識可能に指定する演出制御コマンドである第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、保留記憶情報ともいう。保留記憶情報には、始動口入賞指定コマンドも含まれる。始動入賞が発生したときに、乱数値MR1～MR3などを示す数値データに基づいて、変動表示結果が「大当り」や「小当り」に判定されるか否かの判定結果、大当り種別の判定結果、変動カテゴリの判定結果を指定する演出制御コマンドである図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドは、判定結果情報ともいう。なお、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭から順次に受信コマンドを格納するときには、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド、のいずれであるかを区別せずに格納してもよいし、各受信コマンドを区別して、対応する格納領域における空き領域の先頭に格納してもよい。各受信コマンドを区別して受信する場合には、取りこぼした受信コマンドの格納領域が空欄となり、1セットとして受信すべき一部の演出制御コマンドのみが過剰に格納されることになる。

10

【0281】

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

20

【0282】

図27は、この実施の形態において演出制御基板12（演出制御用CPU120）において使用される乱数値SR1～SR2を示している。

【0283】

このうちSR1は、前変動パターン指定コマンドから特定される特別演出の内容として、擬似連や滑りの演出が含まれているときに、これら擬似連や滑りの演出を実施するタイミングを複数（この実施例では以下に示すように3つ）の中から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。

30

【0284】

また、乱数値SR2は、特別リーチ演出の実行・非実行を決定するために用いられる乱数値であり、例えば、「1」～「50」の範囲の値をとる。

【0285】

尚、遊技効果を高めるために、これら乱数値SR1～SR2外の乱数値を乱数回路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するようにしてもよい。

40

【0286】

次に、この実施の形態において演出制御基板12（演出制御用CPU120）において使用される演出制御パターンテーブルについて、図28を用いて説明する。演出制御パターンテーブルは、前述したように、ROM121に記憶されており、前変動パターン指定コマンドから特定される前変動パターンと、後変動パターン指定コマンドから特定される後変動パターンとの各組み合わせに対して、少なくとも1つが割り当てられている。尚、図28には、演出制御パターンテーブルに格納されている特図変動時演出制御パターンのみを示している。

【0287】

50

具体的には、前変動パターン指定コマンドから特定される前変動パターンが、擬似連の変動パターンである P F 5、P F 6、P F 9 や滑りの変動パターンである P F 4、P F 8 以外の前変動パターンである場合には、前変動パターン指定コマンドと後変動パターン指定コマンドの組み合わせに対して 1 つのみの特図変動時演出制御パターンが設定されている一方、前変動パターン指定コマンドから特定される前変動パターンが、擬似連の変動パターンである P F 5、P F 6、P F 9 や滑りの変動パターンである P F 4、P F 8 である場合には、図 2 8 に示すように、擬似連や滑りの演出が実行されるタイミングが異なる 3 種類の特図変動時演出制御パターンが設定されている。

【 0 2 8 8 】

例えば、滑りの変動パターンである P F 4 のみを含む場合には、図 2 8 に示すように、滑りの演出が実行されるタイミングが早い C P A 1 - 4 A の特図変動時演出制御パターンと、滑りの演出が実行されるタイミングが中間である C P A 1 - 4 B の特図変動時演出制御パターンと、滑りの演出が実行されるタイミングが遅い C P A 1 - 4 C の特図変動時演出制御パターンと、が設定されている。

【 0 2 8 9 】

同様に、擬似連の変動パターンである P F 5 と後変動パターン P R 1 との組み合わせについては、図 2 8 に示すように、擬似連の演出が実行されるタイミングが早い C P A 1 - 5 A の特図変動時演出制御パターンと、滑りの演出が実行されるタイミングが中間である C P A 1 - 5 B の特図変動時演出制御パターンと、滑りの演出が実行されるタイミングが遅い C P A 1 - 5 C の特図変動時演出制御パターンと、が設定されている。

【 0 2 9 0 】

尚、その他の擬似連の変動パターンである P F 6 や P F 9 も P F 5 と同様に実行タイミングが異なる 3 つの特図変動時演出制御パターンが設定されているとともに、その他の滑りの変動パターンである P F 8 も、P F 4 と同様に実行タイミングが異なる 3 つの特図変動時演出制御パターンが設定されている。

【 0 2 9 1 】

このように、この実施の形態では、前変動パターン指定コマンドから特定される前変動パターンが、滑りまたは擬似連の演出パターンである場合には、演出が実行されるタイミングが早いタイプ A の特図変動時演出制御パターンと、演出が実行されるタイミングが中間のタイプ B の特図変動時演出制御パターンと、演出が実行されるタイミングが遅いタイプ C の特図変動時演出制御パターンと、の 3 つの特図変動時演出制御パターンのうちの 1 つの演出制御パターンが、図 2 9 に示す演出制御パターンタイプ決定テーブルと、乱数値 S R 1 とに基づいて決定されるようになっている。

【 0 2 9 2 】

つまり、この実施の形態では、滑りまたは擬似連の演出が実行されるタイミングが、演出制御基板 1 2 (演出制御用 C P U 1 2 0) において決定されるようになっているので、これら滑りまたは擬似連の演出が実行されるタイミングを、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 にて決定する場合に比較して、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における決定負荷を低減することができる。

【 0 2 9 3 】

図 2 9 は、この実施の形態に用いた演出制御パターンタイプ決定テーブルを示す図である。この演出制御パターンタイプ決定テーブルは、滑りまたは擬似連の演出が実行されるタイミングを決定するために使用されるテーブルであり、滑りの前変動パターンである P F 4 と P F 8 のそれぞれについて、タイプ A、タイプ B、タイプ C に対して乱数値 S R 1 の判定値が割り当てられているとともに、擬似連の前変動パターンである P F 5 と P F 6 と P F 9 のそれぞれについて、タイプ A、タイプ B、タイプ C に対して乱数値 S R 1 の判定値が割り当てられている。

【 0 2 9 4 】

具体的には、滑りの前変動パターンである P F 4 に関しては、図 2 9 に示すように、早いタイミングに該当するタイプ A に対して 1 ~ 1 0 0 の判定値が割り当てられ、中間のタ

10

20

30

40

50

イミングに該当するタイプBに対して101～200の判定値が割り当てられ、遅いタイミングに該当するタイプCに対して201～251の判定値が割り当てられている。つまり、滑り演出が発生する場合には、早いタイミングと中間のタイミングよりも、遅いタイミングが少しだけ決定され難くなっている。

【0295】

また、小当りまたは突確当りにおいて発生する滑りの前変動パターンであるPF8に関しては、図29に示すように、早いタイミングに該当するタイプAに対して1～150の判定値が割り当てられ、中間のタイミングに該当するタイプBに対して151～230の判定値が割り当てられ、遅いタイミングに該当するタイプCに対して231～251の判定値が割り当てられている。つまり、滑り演出の実行されるタイミングとして、早いタイ

10

【0296】

また、擬似連2回の前変動パターンであるPF5に関しては、図29に示すように、早いタイミングに該当するタイプAに対して1～80の判定値が割り当てられ、中間のタイミングに該当するタイプBに対して81～160の判定値が割り当てられ、遅いタイミングに該当するタイプCに対して161～251の判定値が割り当てられており、いずれのタイミングについても、ほぼ等しい割合にて決定されるように設定されている。

【0297】

また、擬似連3回の前変動パターンであるPF6に関しては、図29に示すように、早いタイミングに該当するタイプAに対して1～30の判定値が割り当てられ、中間のタイミングに該当するタイプBに対して31～100の判定値が割り当てられ、遅いタイミングに該当するタイプCに対して101～251の判定値が割り当てられており、遅いタイミングが最も高い割合にて決定されるようになっている。

20

【0298】

また、擬似連1回の前変動パターンであるPF9に関しては、早いタイミングに該当するタイプAに対して1～150の判定値が割り当てられ、中間のタイミングに該当するタイプBに対して151～230の判定値が割り当てられ、遅いタイミングに該当するタイプCに対して231～251の判定値が割り当てられており、早いタイミングが最も高い割合にて決定されるようになっている。

30

【0299】

つまり、擬似連の場合には、擬似連が実施されるタイミングが早いと少ない回数の擬似連となる可能性が高く、擬似連が実施されるタイミングが遅いと多い回数の擬似連となる可能性が高くなっており、これら擬似連の回数が実施されるタイミングによって示唆されるように設定されている。

【0300】

尚、本実施例では、これら滑りや擬似連の実行タイミングを、当該可変表示において大当りとなるか否かやスーパーリーチとなるか否かによって、異なるように決定することで、これら滑りや擬似連の実行タイミングによって大当りとなるか否かやスーパーリーチとなるか否かを示唆するようにしていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら滑りや擬似連の実行タイミングによって大当りとなるか否かやスーパーリーチとなるか否かを示唆するようにしても良い。

40

【0301】

図30は、演出制御プロセス処理として、図25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30に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、第4図柄処理を実行し(ステップS160)、該第4図柄処理終了後は始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表示を更新するとともに、表示されている保留記憶の変動表示においてスーパーリーチや大当りとなる可能性を予告する保留予告を実行するための保留予告処理(ステップS161)と、これら保留予告の実施が、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに、オン状態を示す「1」の未判定情報が格納

50

されていることにより制限されている状態であるときに、これら未判定情報の格納が解消されているか否かを判定して、保留予告の実行制限を解除する保留予告制限解除設定処理（ステップS163）とを実行する。

【0302】

ここで、図31に基づいて、ステップS160にて実行される第4図柄処理について説明する。第4図柄処理において演出制御用CPU120は、まず、第4図柄の変動中であるか否かを第4図柄変動中フラグがセットされているか否かに基づいて判定する（ステップS180）。

【0303】

第4図柄変動中フラグがセットされていない場合、つまり、第4図柄が変動中でない場合には、ステップS181に進んで、後変動パターン受信フラグまたは前変動パターン受信フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。

10

【0304】

後変動パターン受信フラグまたは前変動パターン受信フラグのいずれもセットされていない場合には当該処理を終了する一方、後変動パターン受信フラグまたは前変動パターン受信フラグのいずれかがセットされている場合には、ステップS182に進んで、第4図柄の変動を開始するとともに、第4図柄変動中フラグをセットして（ステップS183）、当該処理を終了する。

【0305】

また、第4図柄変動中フラグがセットされている場合、つまり、第4図柄が変動中である場合には、ステップS180からステップS185に進んで、第4図柄の変動を行う第4図柄変動処理を実行する。

20

【0306】

この第4図柄変動処理では、図41に示すように、演出表示装置5の表示領域内の所定領域に設定された第4図柄表示部内に表示された第4図柄である「 」と「 」の図柄の色を、所定時間毎に赤色や青色に交互に変化させて変動させる処理が実行される。

【0307】

具体的には、「 」または「 」の図柄の色が変更されたときにセットされる第4図柄変動表示タイマがタイマアップしたか否かを判定し、第4図柄変動表示タイマがタイマアップしていない場合には、該第4図柄変動表示タイマを-1して当該第4図柄変動処理を終了し、第4図柄変動表示タイマがタイマアップした場合には、表示色が変化されている一方の図柄表示を白色表示にするとともに、表示色が白色の他方の図柄表示を赤色表示または青色表示に変化させ、第4図柄変動表示タイマのタイマカウントをスタートさせるようになっており、このようにすることで、第4図柄変動表示タイマに設定されている期間（例えば0.5秒）毎に、「 」または「 」の図柄の表示色が交互に変化するように表示される。

30

【0308】

次に、ステップS186に進んで、図柄確定コマンド受信フラグがセットされているか否か、つまり、特別図柄の停止図柄が導出表示される変動表示停止タイミングであるか否かを判定する。

40

【0309】

図柄確定コマンド受信フラグがセットされていない場合には当該処理を終了する一方、図柄確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、ステップS187に進んで、第4図柄変動中フラグをリセットした後、第4図柄の変動表示を停止する第4図柄変動停止処理を実行したのち、当該処理を終了する。

【0310】

第4図柄変動停止処理においては、該第4図柄の変動開始時に受信した変動表示結果指定コマンドから特定される変動表示結果が「大当たり」である場合には、「 」の赤色表示が継続表示されることで停止図柄として表示される一方、変動表示結果指定コマンドから特定される変動表示結果が「はずれ」である場合には、「 」の青色表示が継続表示され

50

ることで停止図柄として表示される。

【 0 3 1 1 】

このように、この実施の形態においては、後変動パターン受信フラグまたは前変動パターン受信フラグのいずれかがセットされていれば第 4 図柄の変動表示が実施されるので、後変動パターン受信フラグまたは前変動パターン受信フラグのいずれかがセットされていないことで、後述するように、演出表示装置 5 において演出図柄の変動表示が実行されなくても、第 4 図柄については変動表示が実行されるので（図 4 1 参照）、遊技者は、変動表示が実行されていることを認識できるようになる。

【 0 3 1 2 】

また、この実施の形態においては、第 4 図柄として異なる図柄である「 」と「 」の図柄を用いて変動表示を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、これら第 4 図柄として、例えば、「 」または「 」の一方の図柄のみを使用して、該一方の図柄の表示色を、所定期間毎に、例えば、白色と赤色に交互に変化させることで変動表示を行うようにしても良い。

10

【 0 3 1 3 】

また、この実施の形態においては、特別図柄のように、第 1 特図と第 2 特図とを設けずに、第 1 始動入賞でも第 2 始動入賞でも同じ第 4 図柄の変動表示を実施しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第 1 始動入賞の場合には、「 」の図柄のみを使用して、「 」の図柄の表示色を、所定期間毎に、例えば、白色と青色に交互に変化させることで変動表示を行い、第 2 始動入賞の場合には、「 」の図柄のみを使用して、「 」の図柄の表示色を、所定期間毎に、例えば、白色と赤色に交互に変化させることで変動表示を行うようにしても良い。尚、このように、第 1 始動入賞の場合と第 2 始動入賞に対応した第 4 図柄の変動表示を行う場合においては、上記した「 」と「 」のように、形状等が異なるものではなく、形状等が同一のものであっても良い。

20

【 0 3 1 4 】

また、図 3 0 に示すステップ S 1 6 1 の保留予告処理においては、図柄指定コマンド並びに変動カテゴリコマンドの受信に応じて始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に記憶された図柄指定データと変動カテゴリデータとに基づいて、予告対象となる大当たりとなる保留記憶またはスーパーリーチとなる保留記憶が存在するか否かを特定し、予告対象となる大当たりとなる保留記憶またはスーパーリーチとなる保留記憶が存在する場合には、該保留記憶の表示を変更して保留予告を実行するか否かとともに、保留予告の表示態様を期待度が異なる複数の表示態様（例えば、金色表示、桜表示、星表示）のいずれとするかを判定し、該判定にて決定した表示態様にて当該保留記憶の表示を実行することで、該保留記憶に対応する変動表示において大当たりやスーパーリーチとなる可能性についての予告が実施される。

30

【 0 3 1 5 】

図 3 0 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、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 3 1 6 】

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、演出表示装置 5 における演出図柄の変動表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。

40

【 0 3 1 7 】

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に対応して、演出表示装置 5 における演出図柄の変動表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定演出図柄や各種の

50

演出制御パターンを判定する処理などを含んでいる。

【 0 3 1 8 】

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、演出図柄の変動表示中における各種の演出制御を行う。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから演出図柄の変動表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 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、演出図柄の変動表示結果となる最終停止図柄としての確定演出図柄を完全停止表示させる。特図変動時演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定演出図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する変動表示時間が経過したときに、主基板 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演出図柄を導出表示して変動表示結果を確定させることができる。確定演出図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新される。

10

【 0 3 1 9 】

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

20

【 0 3 2 0 】

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

30

【 0 3 2 1 】

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

40

【 0 3 2 2 】

50

ステップS 1 7 6の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を演出表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8 L、8 Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板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L E Dを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板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。

10

【 0 3 2 3 】

ステップS 1 7 7のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を演出表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8 L、8 Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板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L E Dを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態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。

20

【 0 3 2 4 】

図32は、変動表示開始設定処理として、図30のステップS 1 7 1にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図32に示す変動表示開始設定処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ194 Aの記憶領域を参照し、変動表示結果指定コマンドを受信しているか否か（ステップS 5 2 1 a）、つまり、変動表示の開始タイミングであるか否かを判定する。変動表示結果指定コマンドを受信している場合には（ステップS 5 2 1 a；Y e s）、後変動パターン受信フラグ及び前変動パターン受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS 5 2 1 b）。後変動パターン受信フラグ及び前変動パターン受信フラグがセットされている場合には（ステップS 5 2 1 b）、ステップS 5 2 1 cに進む。尚、ステップ5 2 1 aの処理において変動表示結果指定コマンドを受信していない場合（ステップS 5 2 1 a；N o）と、ステップS 5 2 1 bの処理において後変動パターン受信フラグ及び前変動パターン受信フラグがセットされていない場合（ステップS 5 2 1 b；N o）は、ともにステップS 5 3 5に進み、演出プロセスフラグの値を変動表示開始待ち処理に対応した値である“ 0 ”に更新してから（ステップS 5 3 5）、変動表示開始設定処理を終了する。尚、ステップ5 2 1 aの処理において変動表示結果指定コマンドを受信していない場合（ステップS 5 2 1 a；N o）には、ステップS 5 3 5を実行することなく、当該変動表示開始設定処理を終了しても良い。

30

【 0 3 2 5 】

次に、演出制御用C P U 1 2 0は、ステップ5 2 1 cにて、受信した前変動パターン指定コマンド及び後変動パターン指定コマンドを参照することで前変動パターンと後変動パターンを特定する。そしてステップ5 2 2にて、例えば主基板11から伝送された変動表示結果指定コマンドにおけるE X Tデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS 5 2 2）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップS 5 2 2；Y e s）、ステップ5 2 1 cにて特定した変動パターンが演出図柄の変動表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS 5 2 3）。

40

【 0 3 2 6 】

ステップS 5 2 3にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップS 5 2 3；Y e s）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せ

50

を判定する（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判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判定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出表示装置5の表示領域における「左」の演出図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定演出図柄を判定する。次に、演出制御カウンタ設定部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判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判定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出表示装置5の表示領域における「右」の演出図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定演出図柄を判定する。このときには、右確定図柄判定テーブルにおける設定などにより、右確定演出図柄の図柄番号が左確定演出図柄の図柄番号とは異なるように、判定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄判定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出表示装置5の表示領域における「中」の演出図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定演出図柄を判定する。なお、ステップS524の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定演出図柄を判定すればよい。

【0327】

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

【0328】

ステップS522にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップS522；No）、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、または、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップS526）。「突確」または「小当たり」であると判定されたときには（ステップS526；Yes）、ステップS521で特定した後変動パターンがリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップS526a）。リーチの変動パターンでない場合には、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当たり」の場合に対応した最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを判定する（ステップS527a）。一例として、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを判定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定のチャンス目判定テーブルを参照すること

10

20

30

40

50

などにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定演出図柄の組合せを判定すればよい。

【0329】

一方、リーチの変動パターンである場合には、複数種類のはずれのリーチ目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを判定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新されるリーチ目判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定のリーチ目判定テーブルを参照することなどにより、リーチ目のいずれかを構成する確定演出図柄の組合せを判定すればよい。

【0330】

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

【0331】

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

【0332】

ステップS524、S525、S527a、S527b、S528の処理のいずれかを実行した後は、図33に示す特別リーチ決定処理を実行する(ステップS529a)。

【0333】

ステップS529aの特別リーチ決定処理において演出制御用CPU120は、図33に示すように、ステップ521cにて特定した後変動パターンが、特別リーチ演出を伴うリーチ変動パターンであるスーパーリーチBまたはスーパーリーチCであるか否かを確認する(ステップS621)。

【0334】

スーパーリーチBまたはスーパーリーチCの後変動パターンである場合には、大当り/はずれ、大当りの種類(確変大当り/非確変大当り)に応じた特別リーチ演出決定テーブル(図43~図45参照)を選択する(ステップS622)。なお、ステップS622の処理で、演出制御用CPU120は、所定演出無しの対象であるスーパーリーチBであるか、所定演出有りの対象であるスーパーリーチCであるか、つまり、所定演出の有無に応じて異なるテーブルを選択する(図34~図36参照)。

【0335】

そして、演出制御用CPU120は、特別リーチ演出決定用乱数SR2を抽出し(ステップS623)、乱数と選択した特別リーチ演出決定テーブルとによって特別リーチ演出

10

20

30

40

50

の種類を決定する（ステップ S 6 2 4）。なお、所定演出が実行されるスーパーリーチ C の場合には、ステップ S 6 2 4 の処理で、所定演出の種類も決定する。

【 0 3 3 6 】

このように、この実施の形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 が特別リーチ演出の種類や所定演出の種類を決定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、これら所定演出の種類や特別リーチ演出の種類を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が決定して演出制御用 C P U 1 2 0 に通知するようにしても良い。

【 0 3 3 7 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別リーチ演出を実行する旨と特別リーチ演出の種類（所定演出が実行される場合には所定演出の種類も）とを R A M に記憶する（ステップ S 6 2 5）。

10

【 0 3 3 8 】

図 3 4 は、特別図柄の表示結果がはずれ図柄になる場合に上述したステップ S 6 2 4 において使用される演出パターン決定テーブルを示す説明図である。演出パターン決定テーブルは、R O M に格納されている。演出パターン決定テーブルには、特殊演出を示すデータと、それに対応する判定値が設定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別リーチ演出決定用乱数の値に一致する判定値に対応する演出パターンを用いることに決定する。なお、図 3 4 には、判定値そのものではなく、判定値数が記載されている。

【 0 3 3 9 】

尚、図 3 4 において、「リーチ後の回転図柄 = 4」は、2つの演出図柄の候補の画像と2つの所定演出示唆画像とを用いて特別リーチ演出が実行されることを意味し、「リーチ後の回転図柄 = 5」は、2つの演出図柄の候補の画像と3つの所定演出示唆画像とを用いて特別リーチ演出が実行されることを意味する。

20

【 0 3 4 0 】

また、図 3 4（A）は、所定演出ありの場合（スーパーリーチ C の後変動パターンの場合）に使用され、図 3 4（B）は、所定演出なしの場合（スーパーリーチ B の後変動パターンの場合）に使用される。

【 0 3 4 1 】

図 3 5 は、特別図柄の表示結果が非確変大当り図柄になる場合に使用される演出パターン決定テーブルを示す説明図である。演出パターン決定テーブルは、R O M に格納されている。演出パターン決定テーブルには、特殊演出を示すデータと、それに対応する判定値が設定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別リーチ演出決定用乱数の値に一致する判定値に対応する演出パターンを用いることに決定する。なお、図 3 5 には、判定値そのものではなく、判定値数が記載されている。

30

【 0 3 4 2 】

また、図 3 5（A）は、所定演出ありの場合（スーパーリーチ C の後変動パターンの場合）に使用され、図 3 5（B）は、所定演出なしの場合（スーパーリーチ B の後変動パターンの場合）に使用される。

【 0 3 4 3 】

図 3 6 は、特別図柄の表示結果が確変大当り図柄になる場合に使用される演出パターン決定テーブルを示す説明図である。演出パターン決定テーブルは、R O M に格納されている。演出パターン決定テーブルには、特殊演出を示すデータと、それに対応する判定値が設定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別リーチ演出決定用乱数の値に一致する判定値に対応する演出パターンを用いることに決定する。なお、図 3 6 には、判定値そのものではなく、判定値数が記載されている。

40

【 0 3 4 4 】

また、図 3 6（A）は、所定演出ありの場合（スーパーリーチ C の後変動パターンの場合）に使用され、図 3 6（B）は、所定演出なしの場合（スーパーリーチ B の後変動パターンの場合）に使用される。

【 0 3 4 5 】

50

尚、図35および図36において、「リーチ後の回転図柄 = 5」の場合（所定演出示唆画像の数が3の場合）には、「リーチ後の回転図柄 = 4」の場合（所定演出示唆画像の数が2の場合）に比べて、所定演出が実行されやすい。すなわち、演出制御用CPU120は、特別リーチ演出で表示される所定演出示唆画像の数が多いほど高い割合で所定演出を実行する。

【0346】

また、リーチ後の回転画像が4種類（すなわち、特別リーチ演出において2つの所定演出示唆画像が使用される。）であって所定演出において2種類のキャラクタ画像が使用される場合には、それらに対応する画像が特別リーチ演出において所定演出示唆画像として使用される。

10

【0347】

リーチ後の回転画像が5種類（すなわち、特別リーチ演出において3つの所定演出示唆画像が使用される。）であって所定演出において2種類のキャラクタ画像が使用される場合には、3つの所定演出示唆画像には、所定演出で使用される2種類のキャラクタ画像が含まれる。

【0348】

演出パターンA-1, B-1, C-1, D-1において所定演出で使用される画像の組み合わせが異なり、また、特別リーチ演出で使用される所定演出示唆画像の組み合わせが異なるので、演出制御用CPU120は、特別リーチ演出で表示される所定演出示唆画像の組み合わせに応じて、異なる割合で所定演出を実行することになる。

20

【0349】

なお、この実施の形態では、所定演出は、特別リーチ演出が実行された後に実行されるが、特別リーチ演出が実行されずに所定演出が実行されるようにしてもよく、この場合には、一例として、演出制御用CPU120は、スーパーリーチAの後変動パターンコマンドを受信した場合に、抽選によって、所定演出を実行するか否かと、所定演出の種類を決定すればよい。

【0350】

さらに、特別リーチ演出が実行された後、特別リーチ演出で使用された回転画像（具体的には、所定演出示唆画像：図38（C）に示す例では、キャラクタ図柄5b, 5c）を図柄表示エリアに停止表示する状態（図38（F）,（G）参照）を経ることなく、直ちに所定演出における具体的な演出（図39（H）～（K）に例示する演出、または図40（L）～（O）に例示する演出に移行してもよい。すなわち、回転表示される所定演出示唆画像を停止させることなく、所定演出に移行してもよい。

30

【0351】

図32のステップS529aの処理を実行した後は、ステップS521cにて特定した前変動パターンが滑り・擬似連の前変動パターンか否か、つまり、PF4～PF6、PF8～PF9のいずれかであるか否かを判定する（ステップS529c）。前変動パターンが滑り・擬似連の前変動パターンである場合には（ステップS529c; Yes）、演出制御用CPU120は、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演出図柄変動制御パターン判定用の乱数値SR1を抽出して（ステップS530）、図29に示す演出制御パターン判定テーブルを選択する（ステップS531）。

40

【0352】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御パターン判定テーブルにおいて、乱数値SR1に基づき前変動パターンの演出制御パターンタイプを判定し（ステップ531a）、該判定した演出制御パターンタイプに応じた演出制御パターン（図28参照）をセットして（ステップS531b）ステップS532に進む。尚、このステップS531a及びステップS531bの処理においては、例えば、図28に示すように、前変動パターンが特別演出として滑りを実行するPF4であり、且つ後変動パターンが、変動時間が存在しないPR0である場合、ステップS531aの処理において演出制御パターンタイプがタ

50

イブ A に判定された場合は、ステップ S 5 3 1 b の処理において演出制御パターンを滑りタイミングが早い C P A 1 - 4 A をセットし、ステップ S 5 3 1 a の処理において演出制御パターンタイプがタイプ B に判定された場合は、ステップ S 5 3 1 b の処理において演出制御パターンを滑りタイミングが中間の C P A 1 - 4 B をセットし、ステップ S 5 3 1 a の処理において演出制御パターンタイプがタイプ C に判定された場合は、ステップ S 5 3 1 b の処理において演出制御パターンを滑りタイミングが遅い C P A 1 - 4 C をセットする。

【 0 3 5 3 】

また、ステップ S 5 2 9 c の処理にて前変動パターンが滑り・擬似連の前変動パターンではない場合（ステップ S 5 2 9 c ; N o ）、つまり、P F 1 ~ P F 3、P F 7 である場合には、ステップ S 5 2 1 c の処理にて特定した前変動パターンと後変動パターンに対応する演出制御パターンをセットして（ステップ S 5 2 9 d ）、ステップ S 5 3 2 に進む。尚、このステップ S 5 2 1 d の処理においては、例えば、図 2 8 に示すように、前変動パターンが特別演出を実行しない P F 1 であり、且つ後変動パターンが、変動時間が存在しない P R 0 である場合、演出制御パターンを一義的に C P A 1 - 1 にセットし、前変動パターンが特別演出を実行しない P F 2 であり、且つ後変動パターンが、変動時間が存在しない P R 0 である場合、演出制御パターンを一義的に C P A 1 - 2 にセットし、前変動パターンが特別演出を実行しない P F 3 であり、且つ後変動パターンが、変動時間が存在しない P R 0 である場合、演出制御パターンを一義的に C P A 1 - 3 にセットする。

【 0 3 5 4 】

尚、ステップ S 5 3 1 b 並びにステップ S 5 2 9 d において演出制御パターンをセットする場合に、ステップ S 6 2 5 において R A M に特別リーチ演出を実行する旨と特別リーチ演出の種類や所定演出の種類が記憶されている場合には、該記憶されている特別リーチ演出の種類や所定演出の種類に対応した演出制御パターンがセットされる。

【 0 3 5 5 】

ステップ S 5 3 1 b の処理またはステップ S 5 9 2 d の処理を実行した後は、ステップ S 5 2 1 c にて特定した変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部 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、演出表示装置 5 における演出図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 5 3 3 ）。このときには、例えばステップ S 5 3 1 b 並びにステップ S 5 2 9 d においてセットされた演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させることなどにより、演出表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて演出図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を変動表示中演出処理に対応した値である“ 2 ”に更新してから（ステップ S 5 3 4 ）、変動表示開始設定処理を終了する。

【 0 3 5 6 】

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

【 0 3 5 7 】

図 3 8 は、変動表示中演出処理として、図 3 0 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 8 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 5 8 】

図 3 7 は、変動表示中演出処理として、図 3 0 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 7 に示す変動表示中演出処理において、演出制御用 CPU 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 5 9 】

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 ）、特別リーチ演出を実行するための特別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 2）。特別リーチ演出期間は、例えば、各特別リーチ演出の種類に対応する演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に予め定められていればよい。ステップ S 5 4 2 にて特別リーチ演出期間であるときには（ステップ S 5 4 2 ; Y e s ）、演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に記述に基づいて、特別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 S 5 4 3）。

【 0 3 6 0 】

ステップ S 5 4 2 にて特別リーチ演出期間ではないときや（ステップ S 5 4 2 ; N o ）、ステップ S 5 4 3 の処理を実行した後は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出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ーンにおいて、予め定められていればよい。ステップ S 5 4 4 にてリーチ演出期間であるときには（ステップ S 5 4 4 ; Y e s ）、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 S 5 4 5）。

【 0 3 6 1 】

ステップ S 5 4 4 にてリーチ演出期間ではないときや（ステップ S 5 4 4 ; N o ）、ステップ S 5 4 5 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、演出図柄の変動表示動作を含めた演出動作制御を行ってから（ステップ S 5 4 6）、変動表示中演出処理を終了する。

【 0 3 6 2 】

ステップ S 5 4 1 にて変動表示時間が経過した場合には（ステップ S 5 4 1 ; Y e s ）、主基板 1 1 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 S 5 4 7）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ S 5 4 7 ; N o ）、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。

【 0 3 6 3 】

ステップ S 5 4 7 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 S 5 4 7 ; Y e s ）、例えば表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、演出図柄の変動表示において表示結果となる最終停止図柄（確定演出図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ S 5 4 8）。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 S 5 4 9）。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 S 5 5 0）、変動表示中演出処理を終了する。

【 0 3 6 4 】

図 3 8 は、特別リーチ演出の一例を示す説明図である。図 3 8 (A) に示すように、演出表示装置 5 の表示画面における左中右の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において演出図柄の変動表示（可変表示）が開始され、図 3 8 (B) に示すように、リーチ状態になった後、図 3 8 (C) に示すように、特別リーチ演出が実行される。

【 0 3 6 5 】

図 3 8 に示す例では、特別リーチ演出は、左右の停止図柄と同じ図柄、左右の停止図柄

10

20

30

40

50

よりも数字が1つ多い図柄、キャラクタ図柄5b, 5cが表示画面の中央部において回転するような演出である。

【0366】

なお、左右の停止図柄と同じ図柄と、左右の停止図柄よりも数字が1つ大きい図柄は、最終停止する演出図柄の候補の画像の一例であり、キャラクタ図柄5b, 5cは、所定演出示唆画像の一例である。また、図38(C)には、2つの演出図柄の候補の画像と2つの所定演出示唆画像とを用いて特定リーチ演出が実行される例が示されているが、2つよりも多い所定演出示唆画像が用いられることがある。

【0367】

特定リーチ演出が実行された後、図39および図40に示す所定演出が実行されることなく、最終停止図柄が導出表示されることがある(図38(D), (E)参照)。

10

【0368】

所定演出が実行される場合には、図38(F), (G)に示すように、所定演出で使用する種類のキャラクタに対応する画像が中の図柄表示エリアに表示された後、図39(H), (I)に示すようにキャラクタa, bを用いた所定演出が実行され、演出図柄の最終停止図柄が導出表示される(図39(J), (K)参照)。

【0369】

また、所定演出の種類は複数あり、図40に示す例では、キャラクタa, cを用いた所定演出が実行された後(図40(L), (M)参照)、演出図柄の最終停止図柄が導出表示される(図40(N), (O)参照)。

20

【0370】

次に、本実施の形態において演出制御基板12にて前変動パターン指定コマンドまたは後変動パターン指定コマンドのいずれかを受信できなかった場合における演出表示装置5の表示態様について説明する。まず、図41(A)に示すように、演出図柄及び第4図柄が変動中である状態から、該変動表示の特図変動時間が経過することによって、図41(B)に示すように、演出図柄が「ハズレ」を示す組合せで導出表示されるとともに第4図柄の変動が停止される。そして、保留記憶を消化して次の変動表示が開始されることで第4図柄の変動が開始されるが、演出制御基板12にて前変動パターン指定コマンドまたは後変動パターン指定コマンドのいずれかを受信できなかった場合は、図41(C)に示すように、演出図柄の変動表示は実行されずに前回の「ハズレ」を示す組合せで導出表示された状態で維持される。

30

【0371】

尚、この変動パターンコマンドまたは後変動パターン指定コマンドのいずれかを受信できなかった場合の変動中は、第4図柄は「 」と「 」の図柄の色を、所定時間毎に赤色や青色に交互に変化させて変動しているため、遊技者は第4図柄を視認することで演出図柄の変動が実施されずとも特別図柄の変動は実施中であることを認識することができる。

【0372】

図41(D)に示すように、演出制御基板12にて図柄確定コマンドを受信すると、演出制御用CPU120が、今回の変動における特図変動時間が経過したと判断し、第4図柄の変動が停止される。そして、図41(E)に示すように、保留記憶を消化して次の変動表示が開始されるが、演出制御基板12にて前変動パターン指定コマンド及び後変動パターン指定コマンドが受信できている場合は、第4図柄の変動とともに演出図柄の変動が再開される。

40

【0373】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。

【0374】

上記実施の形態では、第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球の検出に基づいて第1特図を用いた特図ゲームが実行され、第2始動入賞口を通過(進入)した遊技球の検出に基づいて第2特図を用いた特図ゲームが実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過

50

(進入) したかにかかわらず共通の特別図柄を用いた特図ゲームが実行されるものであってもよい。

【 0 3 7 5 】

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

【 0 3 7 6 】

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

【 0 3 7 7 】

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

【 0 3 7 8 】

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

【 0 3 7 9 】

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

【 0 3 8 0 】

また、前記実施例では、第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンドの受信に応じて変動表示開始待ち処理から変動表示開始設定処理に移行するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンドに代えて前変動パターン指定コマンドと後変動パターン指定コマンドとを共に受信したことを条件に、変動表示開始設定処理に移行するようにすることで、コマンドの数を削減しつつ、前変動パターン指定コマンドと後変動パターン指定コマンドのいずれか一方のみを受信しても、変動表示開始設定処理に移行しないことで、演出図柄の変動表示が実行されないようにしても良い。

【0381】

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

【0382】

また、前記実施例において演出制御用CPU120は、後変動パターン指定コマンドにて特定されるリーチ種別のリーチ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、例えば、後変動パターン指定コマンドにて特定されるリーチ種別がスーパーリーチBであるが、同時に受信した前変動パターン指定コマンドが、特別演出を含むものである場合には、スーパーリーチBではなくスーパーリーチCを実行する等のように、演出制御用CPU120において、後変動パターン指定コマンドにて指定されたリーチ演出の態様を、該後変動パターン指定コマンドとともに受信した前変動パターン指定コマンドから特定される前変動パターンに応じて変更するようにしても良い。

10

【0383】

また、前記実施例においては、変動カテゴリコマンドとして、後変動パターン指定コマンドにて特定されるリーチ演出のカテゴリ（非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ）のみを送信するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動カテゴリーコマンドとして、後変動パターン指定コマンドにて特定されるリーチ演出のカテゴリに加えて、前変動パターン指定コマンドにて特定される特別演出のカテゴリ（特別演出なし、滑り、擬似連1回、擬似連2回、擬似連3回）を含む変動カテゴリコマンドを送信するようにしても良く、この場合において演出制御用CPU120は、変動カテゴリコマンドに含まれる特別演出のカテゴリに基づいて、先読み予告演出を実行するようにしても良い。

20

【0384】

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

30

【0385】

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

【0386】

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

40

【0387】

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

【0388】

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

50

種別（第1特図、第2特図）に対応する保留記憶数に応じて後変動パターンや前変動パターンを決定するようにしても良い。

【0389】

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

【0390】

また、前記実施例では、所定演出が実行されてから大当り遊技状態に制御されたときと、特別リーチ演出が実行された後所定演出が実行されずに大当り遊技状態に制御されたときとで、異なる遊技価値（具体的には、確変状態になる割合）が付与されるが、遊技価値は遊技者にとって有利な度合等であれば、遊技価値は確変状態に限られない。具体的には、確変状態になる割合以外の遊技価値として、一例として、大当り後の時短回数（時短状態における許容変動回数）や、大当り遊技におけるラウンド数、大当り遊技中や大当り遊技終了後に表示される特殊な画像（遊技者に意外感や期待感を与えるような画像）、携帯電話等の携帯端末で使用可能なデジタルコンテンツ等がある。

【0391】

また、前記実施例では、特別リーチ演出における所定演出示唆画像の数に応じて期待度を異ならせたが、識別情報の候補の画像や所定演出示唆画像のサイズまたは表示順等に応じて期待度を異ならせるようにしてもよい。例えば、大きく表示された識別情報の候補の画像を最終停止表示される可能性が高い画像（図柄）にしたり、遅くに表示される識別情報の候補の画像を最終停止表示される可能性が高い画像（図柄）にしたりしてもよく、特定の所定演出示唆画像が大きく表示されると期待度が高くなったり、特定の所定演出示唆画像が遅くに表示されると期待度が高くなったりするようにしてもよい。

【0392】

また、上記の各実施の形態および変形例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、後変動パターンを決定するときに、所定演出を含む変動パターン（スーパーリーチC）や所定演出を含まない変動パターン（スーパーリーチB）を選択する、すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ100が所定演出を実行するか否かが決定するとともに決定結果を演出制御用CPU120に送信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、所定演出の有無を演出制御用CPU120が決定するようにしてもよい。

【0393】

尚、このように構成する場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、所定演出の有無の情報を含む後変動パターンを選択しない。換言すれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100によって選択され得る後変動パターンには、所定演出の有無に関する情報は含まれない。

【0394】

演出制御用CPU120は、前変動パターンコマンドと後変動パターンコマンドを受信すると、その前変動パターンコマンドと後変動パターンにもとづく可変表示が終了した後に大当りになるか否かや、確変状態に移行するか否かや、受信した前変動パターンコマンドと後変動パターンコマンドに応じた変動時間等に応じて、所定演出を実行するか否かと、実行する場合の演出態様（所定演出示唆画像の数および種類）、所定演出で使用するキャラクタの態様（キャラクタの数や種類）を決定する。なお、演出制御用CPU120は、大当りになるか否かや確変状態に移行するか否かを、例えば、受信した表示結果指定コマンドで判定する。

【0395】

以上説明したように、上記実施の形態のパチンコ遊技機1では、所定演出が実行されてから大当り遊技状態に制御されたときと、特別リーチ演出が実行された後に所定演出が実

10

20

30

40

50

行されることなく大当たり遊技状態に制御されたときとで、異なる遊技価値である異なる確率状態が付与されるため、より遊技者に所定演出を注目させることができるので、遊技の興趣を向上できる。

【 0 3 9 6 】

また、前記実施例によれば、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A 及び第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶されている保留記憶の数に応じて異なった振分けにて非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチが決定されるため、保留記憶の数に応じて非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチを変化させることができる一方、先読み予告演出の対象となるスーパーリーチについては、保留記憶の数に係わらない共通の振分けにて決定されるため、保留記憶の数が増加することにより先読み予告演出と実際のリーチの態様とが一致しなくなってしまうことを防止できる。

10

【 0 3 9 7 】

また、前記実施例によれば、特別図柄通常処理及び変動パターン設定処理では、擬似連演出の実行タイミングを決定する必要がないので、特別図柄通常処理及び変動パターン設定処理における負荷を軽減できる。

【 0 3 9 8 】

また、前記実施例によれば、後変動パターン指定コマンドに対応する変動カテゴリコマンドにもとづいて保留予告演出が実行されるため、保留予告演出の制御において第 1 コマンドを考慮する必要がないので、前変動パターン指定コマンド（第 1 コマンド）と後変動パターン指定コマンド（第 2 コマンド）とを使用することにより保留予告演出の制御負荷が増大してしまうことを防止できるとともに、リーチ演出の内容についてのみ特定して変動カテゴリコマンドを送信できるので、これら変動カテゴリコマンドを送信するための制御負荷も軽減できる。

20

【 0 3 9 9 】

また、特別図柄通常処理及び変動パターン設定処理にて決定された実行態様とは異なる意図しない実行態様の変動表示演出が実行されてしまうことを防止できる。

【 0 4 0 0 】

また、演出図柄の変動表示演出が実施されなくても、第 4 図柄の変動表示演出は実行されるので、特別図柄通常処理及び変動パターン設定処理にて決定された実行態様とは異なる意図しない実行態様の変動表示演出が実行されてしまうことを防止しつつ、遊技者に変動表示演出が実施されていることを認識させることができる。

30

【 符号の説明 】

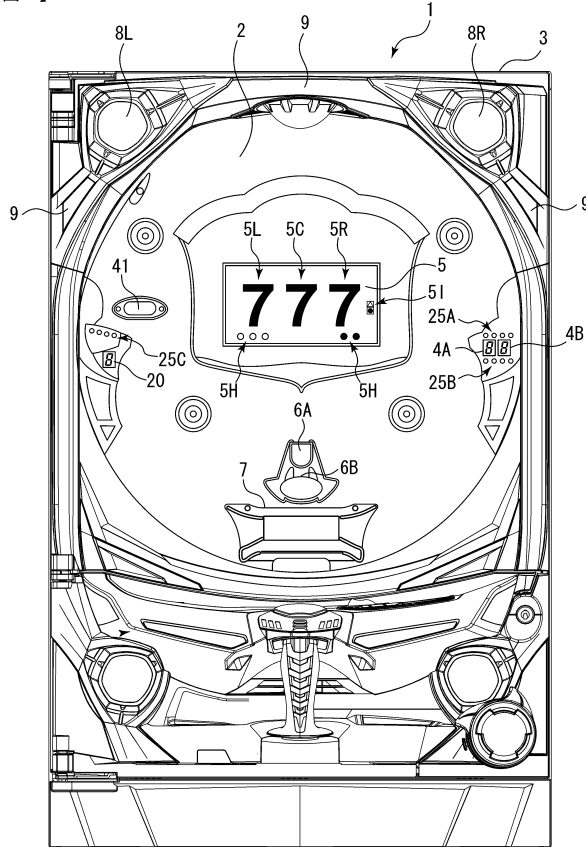
【 0 4 0 1 】

1	パチンコ遊技機
4 A	第 1 特別図柄表示装置
4 B	第 2 特別図柄表示装置
5	演出表示装置
5 H	始動入賞記憶表示エリア
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ
1 0 3	C P U
1 2 0	演出制御用 C P U
1 5 1 A	第 1 特図保留記憶部
1 5 1 B	第 2 特図保留記憶部

40

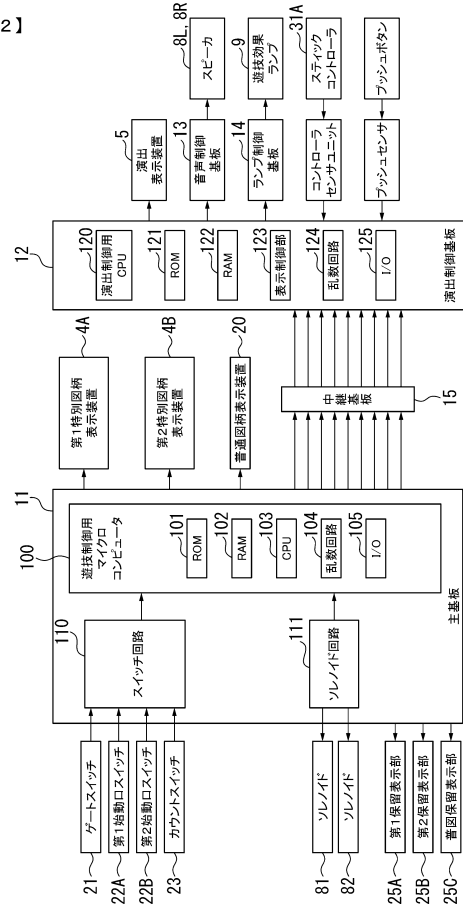
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



【図 3】

【図 3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	前変動パターン指定	前変動パターン(前変動時間)を指定
82	XX	後変動パターン指定	後変動パターン(後変動時間)を指定
8C	XX	変動表示結果指定	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(後変動パターンの変動カテゴリ)を指定

(

【図 7】

【図 7】

(A) 第 1 特図表示結果判定テーブル

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

(B) 第 2 特図表示結果判定テーブル

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

【図 8】

【図 8】

大当り種別判定テーブル

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

【図 9】

【図 9】

(A) ハズレ時後変動パターン判定テーブル(通常時)

特図保留記憶数	判定値(MR3)	後変動パターン
0,1	1~349	PR0
	350~399	PR1
	400~599	PR2
	600~799	PR3
	800~899	PR4
	900~969	PR5
2~4	970~997	PR6
	1~519	PR0
	520~549	PR1
	550~699	PR2
	700~799	PR3
	800~899	PR4
5~8	900~969	PR5
	970~997	PR6
	1~869	PR0
	670~699	PR1
	700~749	PR2
	750~799	PR3
	800~899	PR4
	900~969	PR5
	970~997	PR6

(B)

ハズレ時後変動パターン判定テーブル(時短制御中)

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

【図 10】

【図 10】

(A) ハズレ時前変動パターン判定テーブル(通常時、保留0,1)

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

(B) ハズレ時前変動パターン判定テーブル(通常時、保留2~4)

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

(C) ハズレ時前変動パターン判定テーブル(通常時、保留5~8)

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

【図 11】

【図 11】

(A) ハズレ時前変動パターン判定テーブル(時短制御中、保留0)

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

(B) ハズレ時前変動パターン判定テーブル(時短制御中、保留1)

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

(C) ハズレ時前変動パターン判定テーブル(時短制御中、保留2~8)

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

【図 1 2】

【図 1 2】

(A) 大当り時後変動パターン判定テーブル

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

(B) 大当り時前変動パターン判定テーブル

後変動パターン	判定値 (MR4)	前変動パターン
PR2	1~199	PF1
	200~997	PF4
	1~149	PF1
PR3	150~499	PF5
	500~997	PF6
PR4	1~99	PF1
PR5	100~997	PF4
	1~59	PF1
PR6	60~997	PF4
	1~19	PF1
	20~997	PF6

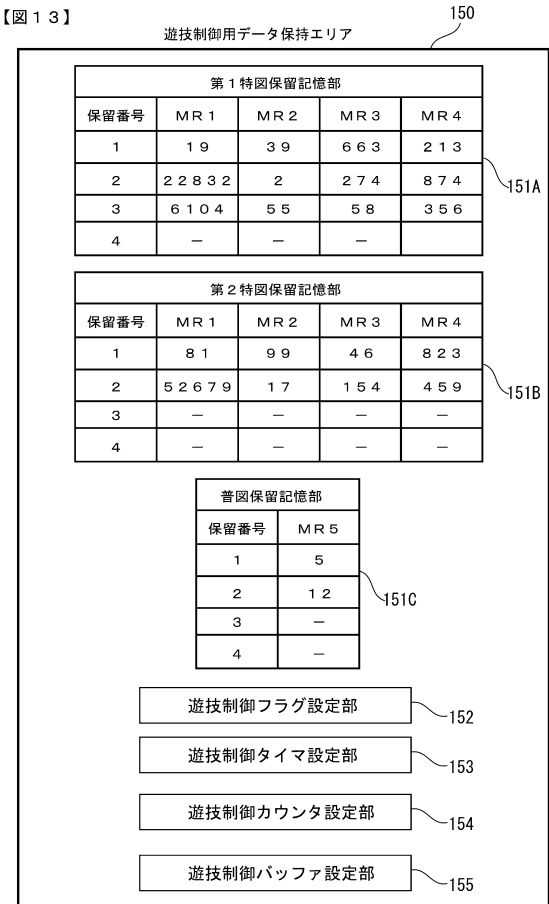
(C) 突確・小当り時後変動パターン判定テーブル

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

(D) 突確・小当り時前変動パターン判定テーブル

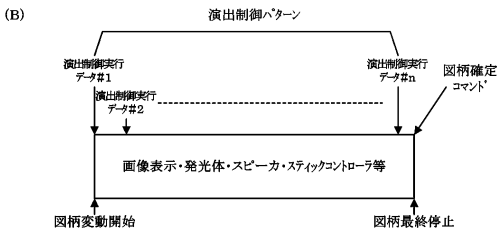
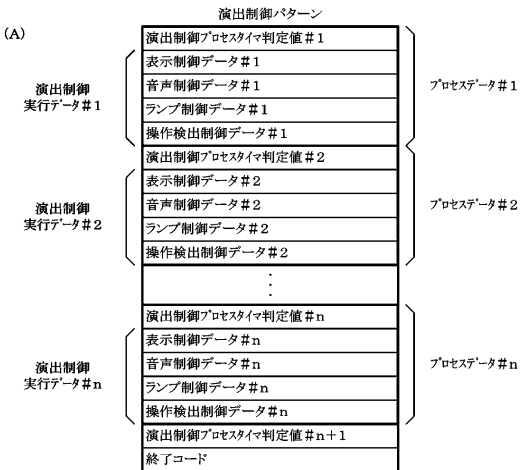
後変動パターン	判定値 (MR4)	前変動パターン
PR0	1~549	PF7
	550~899	PF8
	900~997	PF9
PR7	1~99	PF7
	100~499	PF8
	500~997	PF9

【図 1 3】



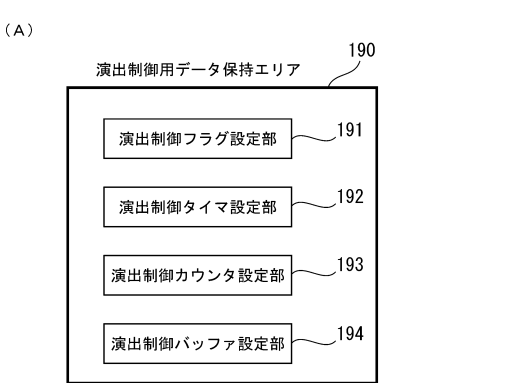
【図 1 4】

【図 1 4】



【図 1 5】

【図 1 5】



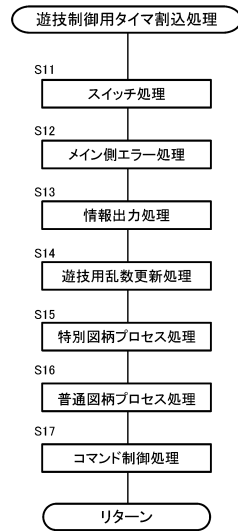
(B) 始動入賞時受信コマンドバッファ

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

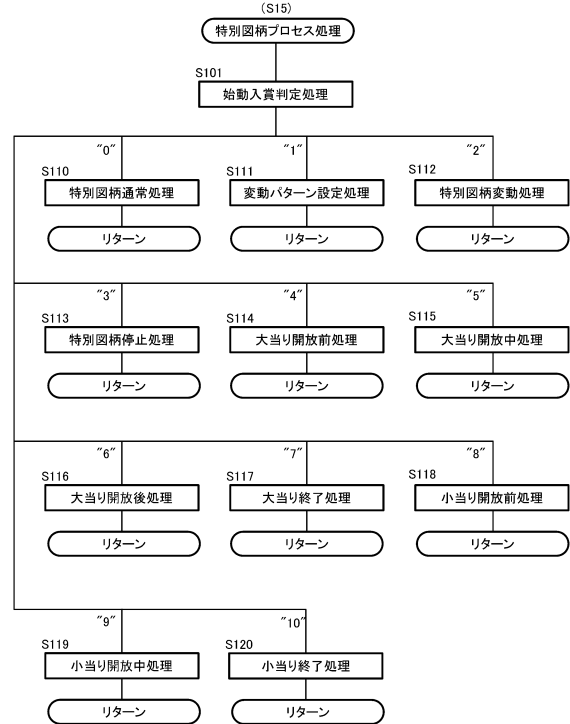
【図 16】

【図 16】



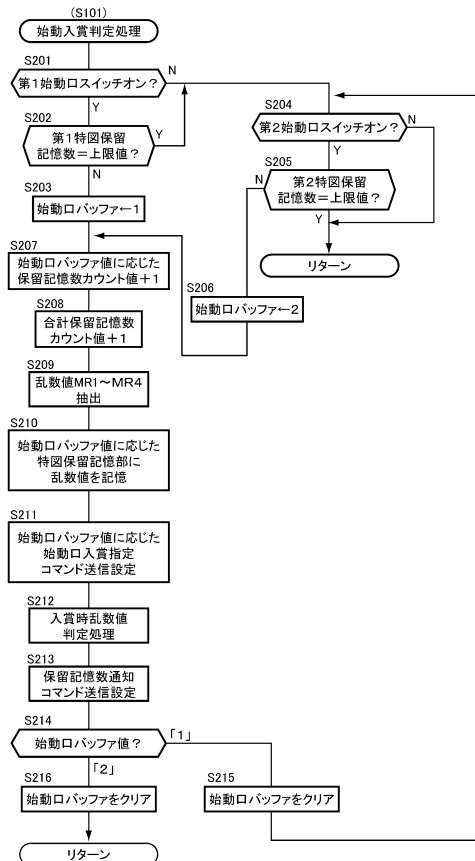
【図 17】

【図 17】



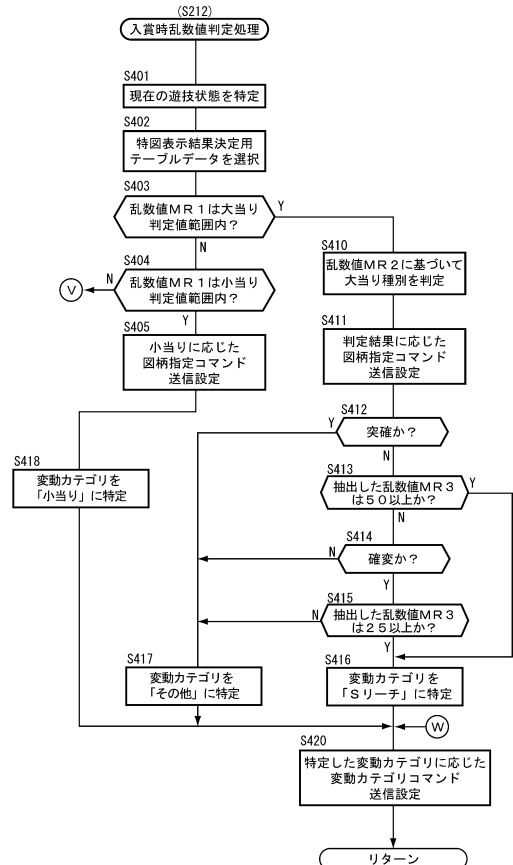
【図 18】

【図 18】



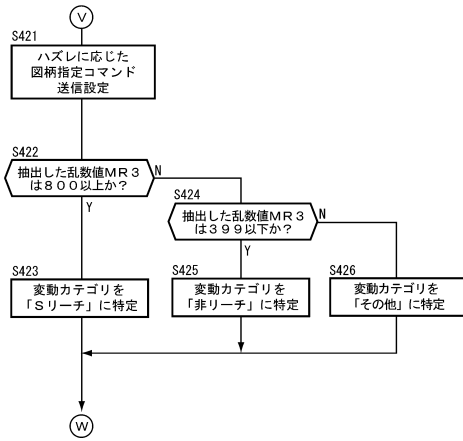
【図 19】

【図 19】



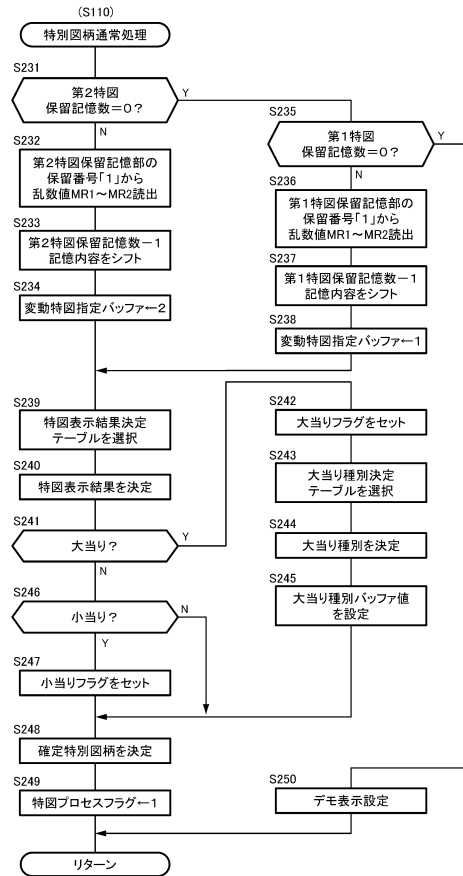
【図 20】

【図 20】



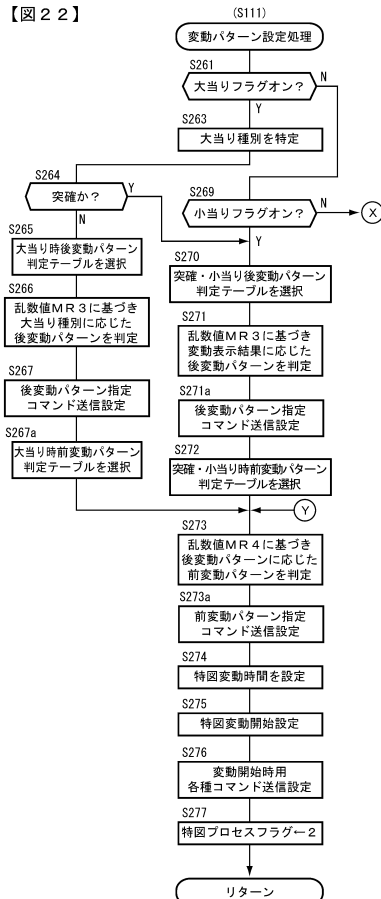
【図 21】

【図 21】



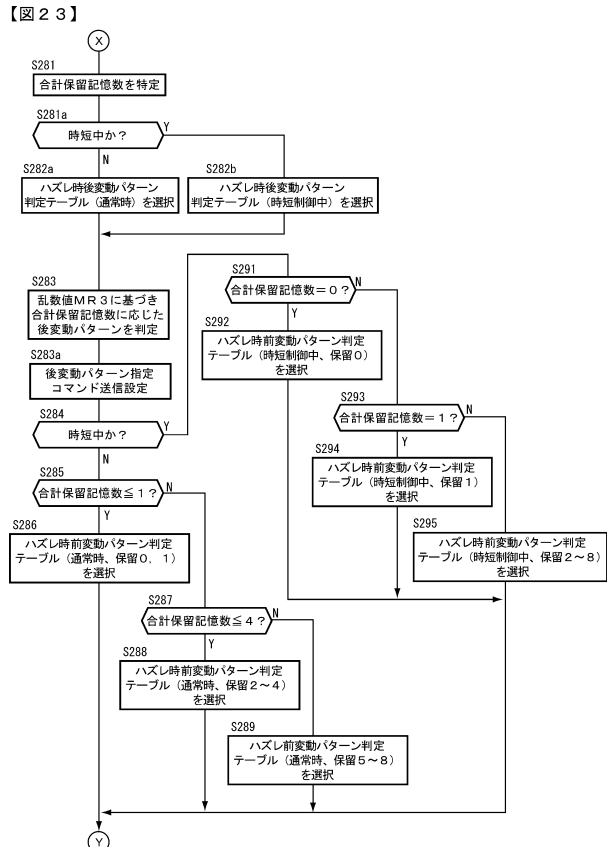
【図 22】

【図 22】



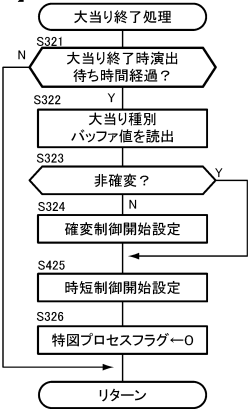
【図 23】

【図 23】



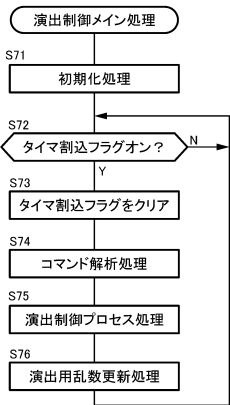
【図 2 4】

【図 2 4】



【図 2 5】

【図 2 5】



【図 2 7】

【図 2 7】

乱数値	範囲	用途
SR 1	1 ~ 2 5 1	演出図柄変動制御パターン判定用
SR 2	1 ~ 5 0	特別リーチ演出決定用

【図 2 8】

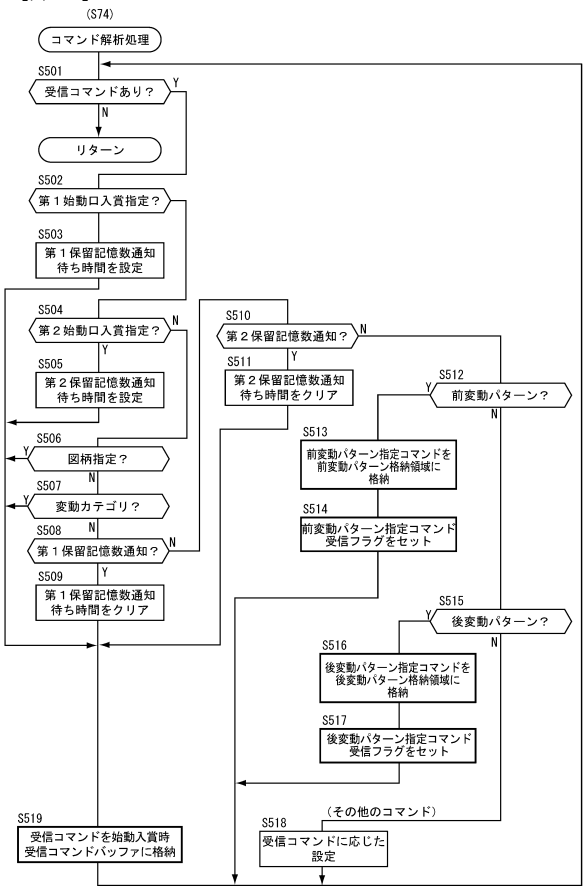
【図 2 8】

演出制御パターンテーブル

前変動パターン	後変動パターン	タイミング変化	演出制御パターン
P F 1	P R 0	—	C P A 1-1
P F 2	P R 0	—	C P A 1-2
P F 3	P R 0	—	C P A 1-3
P F 4	P R 0	滑りタイミングが早い	C P A 1-4A
		滑りタイミングが中間	C P A 1-4B
		滑りタイミングが遅い	C P A 1-4C
P F 5	P R 1	疑似連タイミングが早い	C P A 1-5A
		疑似連タイミングが中間	C P A 1-5B
		疑似連タイミングが遅い	C P A 1-5C
P F 1	P R 2	—	C P A 2-1
P F 1	P R 3	—	C P A 2-2
⋮	⋮	⋮	⋮
P F 6	P R 3	疑似連タイミングが早い	C P A 2-4A
		疑似連タイミングが中間	C P A 2-4B
		疑似連タイミングが遅い	C P A 2-4C
⋮	⋮	⋮	⋮
P F 9	P R 7	疑似連タイミングが早い	C P C 1-6A
		疑似連タイミングが中間	C P C 1-6B
		疑似連タイミングが遅い	C P C 1-6C

【図 2 6】

【図 2 6】



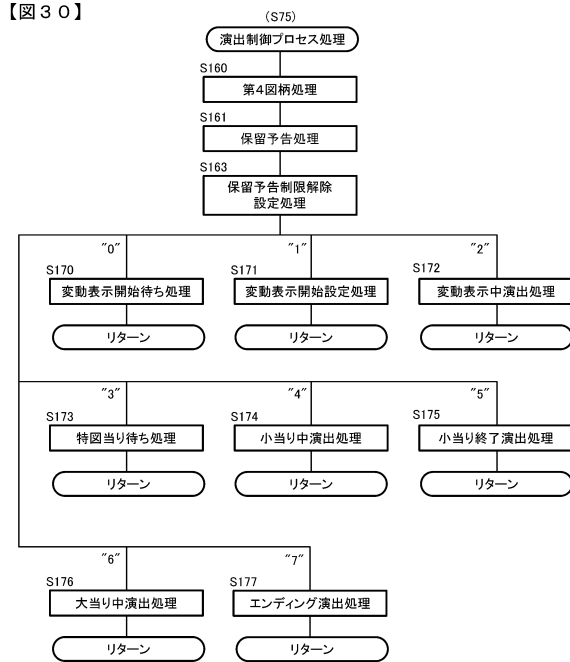
【図 2 9】

【図 2 9】

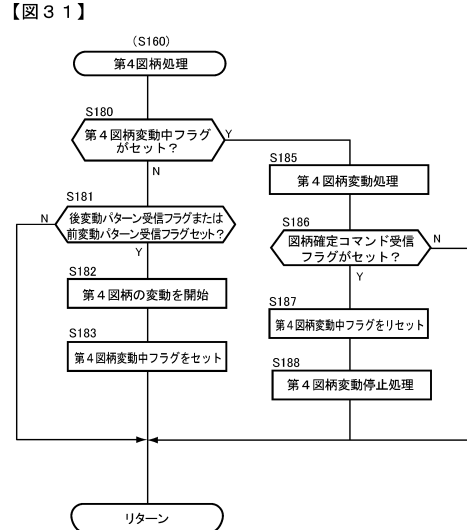
演出制御パターンタイプ判定テーブル

前変動パターン	判定値 (SR 1)	演出制御パターンタイプ
P F 4	1 ~ 1 0 0	タイプ A
	1 0 1 ~ 2 0 0	タイプ B
	2 0 1 ~ 2 5 1	タイプ C
P F 5	1 ~ 8 0	タイプ A
	8 1 ~ 1 6 0	タイプ B
P F 6	1 6 1 ~ 2 5 1	タイプ C
	1 ~ 3 0	タイプ A
	3 1 ~ 1 0 0	タイプ B
P F 8	1 0 1 ~ 2 5 1	タイプ C
	1 ~ 1 5 0	タイプ A
	1 5 1 ~ 2 3 0	タイプ B
P F 9	2 3 1 ~ 2 5 1	タイプ C
	1 ~ 1 5 0	タイプ A
	1 5 1 ~ 2 3 0	タイプ B

【図 30】

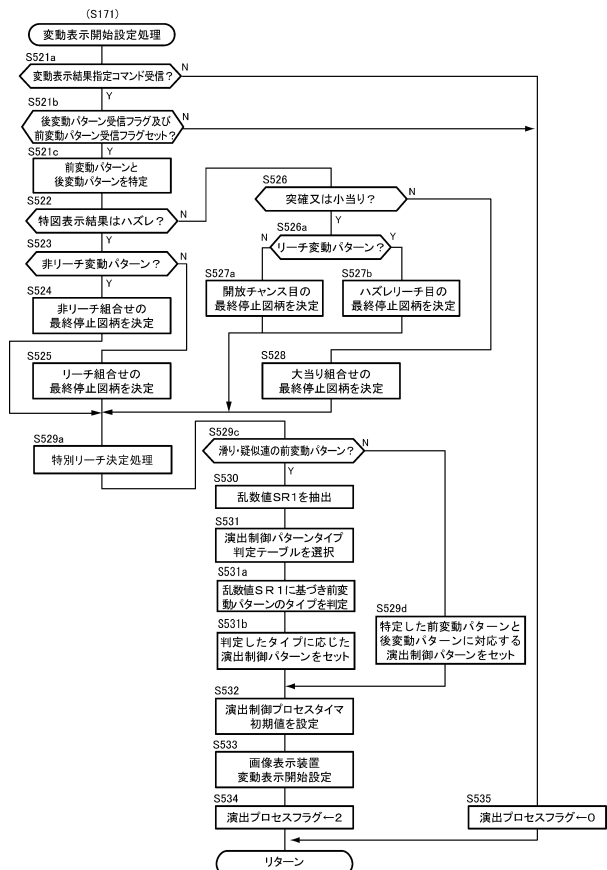


【図 31】



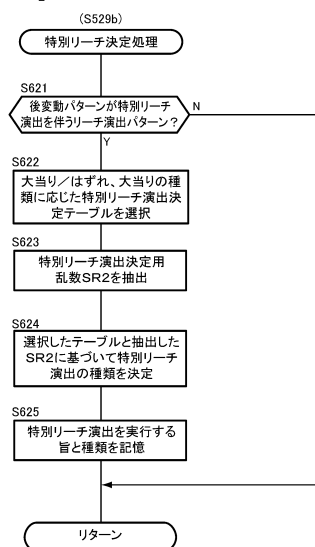
【図 32】

【図 32】



【図 33】

【図 33】



【図 34】

【図 34】

(はずれの場合)

演出パターン	判定値数	演出内容
A-1	9	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出で使用使用するキャラクタ=キャラクタ a, b
B-1	10	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出で使用使用するキャラクタ=キャラクタ a, c
C-1	15	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出で使用使用するキャラクタ=キャラクタ a, d
D-1	16	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出で使用使用するキャラクタ=キャラクタ a, f

(A) 所定演出ありの場合

演出パターン	判定値数	演出内容
A-2	16	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出なし
B-2	15	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出なし
C-2	10	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出なし
D-2	9	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出なし

(B) 所定演出なしの場合

【図 35】

【図 35】

(非確変大当りの場合)

演出パターン	判定値数	演出内容
A-1	11	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出で使用使用するキャラクタ=キャラクタ a, b
B-1	12	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出で使用使用するキャラクタ=キャラクタ a, c
C-1	13	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出で使用使用するキャラクタ=キャラクタ a, d
D-1	14	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出で使用使用するキャラクタ=キャラクタ a, f

(A) 所定演出ありの場合

演出パターン	判定値数	演出内容
A-2	12	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出なし
B-2	12	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出なし
C-2	13	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出なし
D-2	13	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出なし

(B) 所定演出なしの場合

【図 36】

【図 36】

(確変大当りの場合)

演出パターン	判定値数	演出内容
A-1	7	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出で使用使用するキャラクタ=キャラクタ a, b
B-1	13	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出で使用使用するキャラクタ=キャラクタ a, c
C-1	15	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出で使用使用するキャラクタ=キャラクタ a, d
D-1	15	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出で使用使用するキャラクタ=キャラクタ a, f

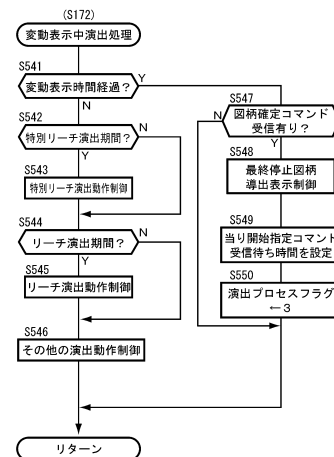
(A) 所定演出ありの場合

演出パターン	判定値数	演出内容
A-2	10	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出なし
B-2	10	・リーチ後の回転図柄=4種類 ・所定演出なし
C-2	15	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出なし
D-2	15	・リーチ後の回転図柄=5種類 ・所定演出なし

(B) 所定演出なしの場合

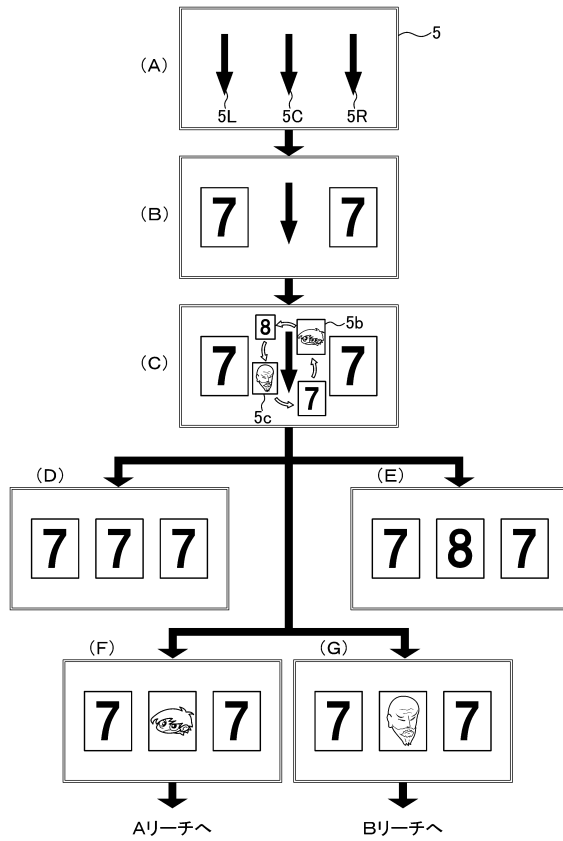
【図 37】

【図 37】



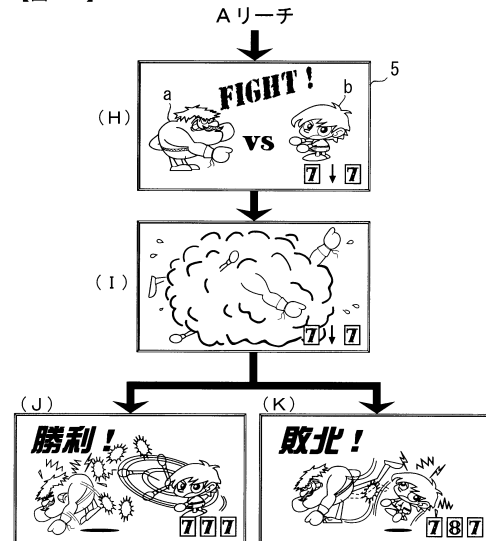
【図 38】

【図 38】



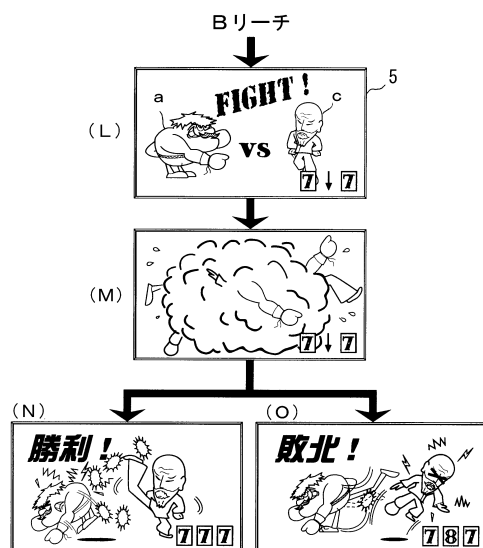
【図 39】

【図 39】



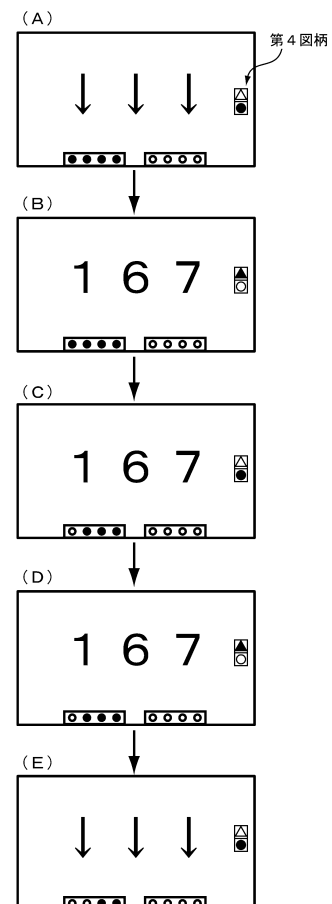
【図 40】

【図 40】



【図 41】

【図 41】



フロントページの続き

審査官 廣瀬 貴理

(56)参考文献 特開 2 0 1 1 - 2 3 4 7 5 5 (J P , A)
特開 2 0 0 2 - 1 6 5 9 9 7 (J P , A)

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