

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第4911642号
(P4911642)

(45) 発行日 平成24年4月4日 (2012.4.4)

(24) 登録日 平成24年1月27日 (2012.1.27)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 4 (全 40 頁)

(21) 出願番号	特願2009-75165 (P2009-75165)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成21年3月25日 (2009.3.25)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2010-227150 (P2010-227150A)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
(43) 公開日	平成22年10月14日 (2010.10.14)		シャイン60
審査請求日	平成22年11月30日 (2010.11.30)	(74) 代理人	100105315
早期審査対象出願			弁理士 伊藤 温
		(72) 発明者	吉藤 隆文
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			ャイン60 サミー株式会社内
		審査官	石塚 良一
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

第一識別情報を変動表示及び停止表示可能な第一識別情報表示部、
始動入球口への遊技球の流入に基づき第一乱数を取得した際に第一識別情報変動開始条件を充足していない場合、第一識別情報変動開始条件を充足するまで、所定数を上限として第一乱数を一時記憶する保留手段、

第一識別情報変動開始条件を充足した場合、今回消化される順番の第一乱数に基づき、第一識別情報の表示内容を決定する第一識別情報表示内容決定手段、

第一識別情報表示内容決定手段により決定された第一識別情報の表示内容に従い、第一識別情報を変動表示した後に停止識別情報を第一識別情報表示部に表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段、

第一識別情報に係る停止識別情報が所定態様である場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段

を管理する主遊技部と、

第二識別情報を変動表示及び停止表示可能な第二識別情報表示部、
第一識別情報表示内容決定手段が決定した第一識別情報の表示内容に基づき、第二識別情報の表示内容を決定する第二識別情報表示内容決定手段、

第二識別情報表示内容決定手段が決定した表示内容に基づき、第二識別情報表示部上で第二識別情報の表示を実行するよう制御する第二識別情報表示制御手段、

保留手段内に一時記憶されている第一乱数の個数を、その個数と同数の保留識別情報と

して表示可能な表示部であって、第二識別情報表示部と同一であってもよい保留識別情報表示部、

保留手段内に第一乱数が一時記憶された場合、保留識別情報表示部上にこの一時記憶された第一乱数と対応した保留識別情報の表示を実行するよう制御する保留識別情報表示制御手段、

第二識別情報の表示内容を示唆又は報知する予告が実行される出力部であって、第二識別情報表示部と同一であってもよい予告出力部、

前記予告の可否及び内容を決定するための予告可否・内容決定手段、

予告内容決定手段が決定した前記予告を予告出力部上で出力する制御を行う予告出力制御手段

10

を管理する副遊技部と

を有しているパチンコ遊技機において、

予告可否・内容決定手段は、

主遊技部にてある第一乱数が取得された際、第一識別情報変動開始条件を充足していないために当該ある第一乱数が保留手段に一時記憶されたことに基づき副遊技部側に送信された、当該ある第一乱数に関する情報を主遊技部側から受け取った場合、今回受け取った当該情報に係る当該ある第一乱数に基づく第二識別情報の変動がなされた際における、前記予告の可否及び内容を当該情報に基づき事前に決定する予告可否・内容事前決定手段と

、
予告可否・内容事前決定手段での決定事項を一時記憶するための予告可否・内容事前決定事項一時記憶手段と
を有しており、

20

予告出力制御手段は、前記ある第一乱数に基づく第一識別情報変動開始条件を充足した場合、前記ある第一乱数と対応した、予告可否・内容事前決定事項一時記憶手段内に一時記憶されている前記決定事項に基づき、予告出力部上で予告出力の制御を行い、

保留識別情報表示制御手段は、

前記ある第一乱数に関する情報を主遊技部側から受け取った場合、今回受け取った当該情報に基づいて予告可否・内容事前決定手段が決定した前記予告の可否及び内容を踏まえ、今回受け取った当該情報に対応した、保留情報表示部上に表示される保留識別情報の内容を決定する保留識別情報表示内容決定手段

30

を有している

ことを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項 2】

予告可否・内容決定手段は、

予告の可否及び内容を決定する際に参照される、第一乱数の個数と対応して設けられた複数の予告可否・内容決定用参照テーブル
を更に有しており、

予告可否・内容事前決定手段は、前記予告の可否及び内容を決定する際、第一乱数が保留手段内に一時記憶されている個数に係らず、前記複数の予告可否・内容決定用参照テーブルの内、所定の一の予告可否・内容決定用参照テーブルを参照する、請求項 1 記載のパチンコ遊技機。

40

【請求項 3】

予告可否・内容決定手段は、保留手段内に一時記憶されている前記ある第一乱数について、予告可否・内容事前決定事項一時記憶手段内に当該ある第一乱数について前記予告の可否及び内容に関する決定事項が一時記憶されている状況下でも、所定条件を充足した場合、前記予告の可否及び内容を再度決定した上で予告可否・内容事前決定事項一時記憶手段の内容を当該決定事項に書き換える、請求項 1 又は 2 記載のパチンコ遊技機。

【請求項 4】

保留識別情報表示内容決定手段は、前記ある第一乱数に関する情報を主遊技部側から受け取った場合、所定条件を充足した場合に限り、保留情報表示部上に表示される保留識別

50

情報の内容を先に決定し、予告可否・内容決定手段は、保留識別情報表示内容決定手段が決定した保留識別情報の前記内容に基づき、前記予告の可否及び内容を決定し、当該決定事項を予告可否・内容事前決定事項一時記憶手段に一時記憶する、請求項１～３のいずれか一項記載のパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、始動口に遊技球が入球したことを契機として遊技内容決定乱数を取得し、当該乱数に基づき遊技内容（当否結果、識別情報表示の演出内容等）を決定し実行するタイプのパチンコ遊技機に関し、特に、演出表示許可が下りていない場合、当該遊技内容決定乱数等を一時的に記憶する保留機能（保留球機能）を有すると共に、保留球の結果を当該保留球が消化される前に遊技者に対して報知・示唆可能なパチンコ遊技機に関する。

10

【背景技術】

【０００２】

現在最も普及しているパチンコ遊技機は、始動口（スタートチャッカー）に遊技球が入球したことを契機として、７セグ等の表示部上で「特別図柄」と称される図柄が変動表示され、当該特別図柄が特定態様（例えば「７」）となった場合、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時は閉状態にある大入賞口（アタッカー）が所定条件で開放する内容の遊技）に移行するタイプの、いわゆる「デジパチ」と呼ばれている機種（従来の「第一種遊技機」）である。ここで、遊技者の利益に直結する特別図柄の表示制御の負担を軽減するために、前記の「特別図柄」とは別に、遊技の興趣性を高めるための演出用の「装飾図柄」と称される図柄が、前記特別図柄の変動とシンクロした形で、前記表示部よりもサイズが大きい液晶等のディスプレイ上で変動表示される。そして、特別図柄の変動が開始されると装飾図柄もこれに合わせて変動を開始し、特別図柄が特定態様（例えば「７」）で停止した場合、装飾図柄もこれに合わせて所定態様（例えば「７７７」）で停止することとなる。そして、遊技者は、装飾図柄が所定態様で停止したことにより、特別遊技へ移行が確定したことを認識する。

20

【０００３】

ここで、当該仕組みはこの種のパチンコ遊技機で共通するので、他種との差別化を図るためには、前記図柄の変動態様を含めた演出全般に対し、いかに工夫を凝らし高い興趣性を付与するかということに注力されている。例えば、予告演出はその内の一つであり、図柄変動開始から図柄停止までの間（典型的には、図柄変動開始からリーチ状態となるまでの間）に、特定のキャラクタ等を演出表示部上に表示し、リーチに発展する可能性・スーパーリーチに発展する可能性・大当たりとなる可能性が高いことを事前に告知する演出である。そして、この予告演出には、当該変動での大当たり等を予告又は示唆する「当該変動予告演出」と、まだ図柄変動の許可が下りていない保留球（保留されている乱数値）の内容を事前にチェックし、大当たりの可能性が高い保留球が存在している場合には、当該大当たりの可能性が高い保留球以前に消化される図柄変動において、大当たりを予告又は示唆するといった「保留先読み予告演出」が存在する。

30

40

【０００４】

ここで、保留先読み予告をする際に問題となるのが、大当たりの可能性の高い保留を取得して保留予告をした時点と、実際に当該大当たりの可能性の高い保留が消化された時点とで事情が変わっている場合である。この場合を以下の４通りに分けて説明する。

【０００５】

（装飾図柄変動表示時に予告するタイプ１：当否結果に基づき予告可否・内容を決定）

第一は、大当たりに係る乱数を取得した場合、当該乱数を取得して以後に実施される装飾図柄変動に際し、信頼度の高い予告表示を実行するタイプである。より具体的な例としては、保留球数が２個である状況下、装飾図柄が変動している最中に大当たりに係る保留球が更に追加された場合、当該回の変動が終了後に実行される装飾図柄変動（即ち、従前

50

から存在していた2個の保留球+大当たりに係る保留球の変動)のすべてにおいて、ステップアップ的な予告(例えば、1個目の保留球に係る変動の際には「信頼度10%」と表示→2個目の保留球に係る変動の際には「信頼度50%」と表示→3個目の保留球(当たりに係る保留球)に係る変動の際には「信頼度100%」と表示)を行う。ここで、このタイプで前述した事情が変わるケースとは、当該予告表示の対象となった「大当たりに係る保留」以前に別の大当たりに係る保留が存在し、当該別の大当たりに係る保留が消化された結果として特別遊技に移行し、当該特別遊技後に遊技状態が変わってしまう場合である。具体的には、確率変動遊技時における大当たり乱数値が「0001~0015(大当たり後に通常遊技に移行)、0016~0030(大当たり後に確率変動に移行)」であり、通常遊技時における大当たり乱数値が「0001~0002(大当たり後に通常遊技に移行)、0003~0004(大当たり後に確率変動に移行)」であったとする。そして、確率変動遊技時に大当たりに係る乱数値「0010」を取得したとする(これが当該予告表示の対象となる「大当たりに係る保留」)。しかしながら、当該大当たりに係る乱数値を取得する前に、確率変動遊技時における大当たり乱数「0002」が存在したとすると、予告表示の対象となった乱数値「0002」が消化される時点では、もはや乱数値「0010」は当たりでは無くなっている状況であるので、当該乱数値「0010」に基づいて実施された予告と実際の結果との間に齟齬が生じる。

10

【0006】

(装飾図柄変動表示時に予告するタイプ2:信頼度の高い変動態様に基づき予告可否・内容を決定)

20

第二は、信頼度の高い変動態様に係る乱数を取得した場合、当該乱数を取得して以後に実施される装飾図柄変動に際し、信頼度の高い予告表示を実行するタイプである。より具体的な例としては、保留球数が2個である状況下、装飾図柄が変動している最中に信頼度の高い変動態様(例えば信頼度が80%)に係る保留球が更に追加された場合、当該回の変動が終了後に実行される前述の2個の保留球について、数回転後に高信頼度の変動表示がされる可能性があることの予告を行う。ここで、このタイプで前述した事情が変わるケースとは、参照される変動態様テーブルが保留球数の変動で変化した場合である。具体的には、通常遊技時における、保留球数0~2での信頼度80%の変動態様に係る乱数値が「0001~0003(ハズレ時参照テーブル)、0001~0030(当たり時参照テーブル)」であり、保留球数3での信頼度80%の変動態様に係る乱数値が「0001~0002(ハズレ時参照テーブル)、0001~0030(当たり時参照テーブル)」であり、保留球数4での信頼度80%の変動態様に係る乱数値が「0001(ハズレ時参照テーブル)、0001~0030(当たり時参照テーブル)」であったとする。そして、通常遊技時の保留球数が2個である状況で、変動態様に係る乱数値「0003」を取得したとする(これが当該予告表示の対象となる「高信頼度に係る保留」)。しかしながら、当該高信頼度に係る保留が消化される時点で保留球数が4個になっていたとすると、前述のように、乱数値「0003」はもはや信頼度80%の変動態様に係る乱数値では無くなっている状況であるので、当該乱数値「0003」に基づいて実施された予告と実際の結果との間に齟齬が生じる。

30

【0007】

40

ここで、装飾図柄変動表示時に予告するこれらタイプについては、保留先読みの対象となった保留が当たりに係るものであるとか高信頼度の変動態様に係るものであることを直接表示又は示唆する訳ではなく、保留先読みの対象となった当該保留の消化よりも前に実行される、それ以前の保留に係る装飾図柄変動の際に予告表示が実行される。したがって、保留先読みの対象となった当該保留の消化時点で事情が変わっていたとしても、それより前の装飾図柄変動の際に予告表示がなされたことに対して違和感が残るものの、保留先読みの対象となった当該保留については、事情が変わった中で淡々と演出を実行しても(当該保留が当たりであるとか高信頼度であるとかの報知をしていないので)それ程差し支えない。

【0008】

50

(保留が記憶された時点で予告するタイプ１：当否結果に基づき予告可否・内容を決定)

第三は、大当たりに係る乱数を取得した場合、当該乱数を取得した時点で保留表示を通常とは異なる態様として表示するタイプである。前記の例に倣うと、保留球数が２個である状況下、装飾図柄が変動している最中に大当たりに係る保留球が更に追加された場合、通常の保留表示態様が「白い球」であり、大当たりに係る保留表示態様が「赤い球」であるとする、と、「白い球」・「白い球」・「赤い球」の順で保留表示がなされる。ここで、このタイプで前述した事情が変わるケースとは、前述した「装飾図柄変動表示時に予告するタイプ１：当否結果に基づき予告可否・内容を決定」と同じである。

【０００９】

(保留が記憶された時点で予告するタイプ２：信頼度の高い変動態様に基づき予告可否・内容を決定)

第四が、信頼度の高い変動態様に係る乱数を取得した場合、当該乱数を取得した時点で保留表示を通常とは異なる態様として表示するタイプである。前記の例に倣うと、保留球数が２個である状況下、装飾図柄が変動している最中に信頼度の高い変動態様（例えば信頼度が８０％）に係る保留球が更に追加された場合、通常の保留表示態様が「白い球」であり、信頼度の高い変動態様に係る保留表示態様が「青い球」であるとする、と、「白い球」・「白い球」・「青い球」の順で保留表示がなされる。ここで、このタイプで前述した事情が変わるケースとは、前述した「装飾図柄変動表示時に予告するタイプ２：信頼度の高い変動態様に基づき予告可否・内容を決定」と同じである。

【００１０】

ここで、保留が一時記憶された時点で予告するこれらタイプについては、保留されると同時に保留内容を特殊な保留表示という形で予告する訳であるから、保留先読みの対象となった保留が当たりに係るものであるとか高信頼度の変動態様に係るものであることを直接表示又は示唆することとなる。したがって、保留先読みの対象となった当該保留が消化される時点で事情が変わってしまった場合、当該保留に関する予告表示と実際の結果との間に齟齬が生じ、遊技者に対して非常な違和感を与えてしまうこととなる。

【００１１】

【特許文献１】特開２００５－２６１４７４

【特許文献２】特開２００４－２９０２５４

【特許文献３】特開２００５－４４１

【特許文献４】特開２００４－２０２０４８

【特許文献５】特開２００４－１８７７０２

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【００１２】

そこで、本発明は、一時記憶された保留球（保留内容）を先読みした上で当該先読み結果を保留表示に反映させるタイプのパチンコ遊技機であって、先読みの結果として反映された保留表示と実際の結果との間に齟齬を生じる事態を招くことを極力回避できる手段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】

【００１３】

本発明（１）は、

第一識別情報を変動表示及び停止表示可能な第一識別情報表示部、

始動入球口への遊技球の流入に基づき第一乱数を取得した際に第一識別情報変動開始条件を充足していない場合、第一識別情報変動開始条件を充足するまで、所定数を上限として第一乱数を一時記憶する保留手段、

第一識別情報変動開始条件を充足した場合、今回消化される順番の第一乱数に基づき、第一識別情報の表示内容を決定する第一識別情報表示内容決定手段、

第一識別情報表示内容決定手段により決定された第一識別情報の表示内容に従い、第一識別情報を変動表示した後に停止識別情報を第一識別情報表示部に表示するよう制御する

10

20

30

40

50

第一識別情報表示制御手段、

第一識別情報に係る停止識別情報が所定態様である場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段

を管理する主遊技部と、

第二識別情報を変動表示及び停止表示可能な第二識別情報表示部、

第一識別情報表示内容決定手段が決定した第一識別情報の表示内容に基づき、第二識別情報の表示内容を決定する第二識別情報表示内容決定手段、

第二識別情報表示内容決定手段が決定した表示内容に基づき、第二識別情報表示部上で第二識別情報の表示を実行するよう制御する第二識別情報表示制御手段、

保留手段内に一時記憶されている第一乱数の個数を、その個数と同数の保留識別情報として表示可能な表示部であって、第二識別情報表示部と同一であってもよい保留識別情報表示部、

保留手段内に第一乱数が一時記憶された場合、保留識別情報表示部上にこの一時記憶された第一乱数と対応した保留識別情報の表示を実行するよう制御する保留識別情報表示制御手段、

第二識別情報の表示内容を示唆又は報知する予告が実行される出力部であって、第二識別情報表示部と同一であってもよい予告出力部、

前記予告の可否及び内容を決定するための予告可否・内容決定手段、

予告内容決定手段が決定した前記予告を予告出力部上で出力する制御を行う予告出力制御手段

を管理する副遊技部と

を有しているパチンコ遊技機において、

予告可否・内容決定手段は、

主遊技部にてある第一乱数が取得された際、第一識別情報変動開始条件を充足していないために当該ある第一乱数が保留手段に一時記憶されたことを契機として副遊技部側に送信された、当該ある第一乱数に関する情報を主遊技部側から受け取った場合、今回受け取った当該情報に係る当該ある第一乱数に基づく第二識別情報の変動がなされた際における、前記予告の可否及び内容を当該情報に基づき事前に決定する予告可否・内容事前決定手段と、

予告可否・内容事前決定手段での決定事項を一時記憶するための予告可否・内容事前決定事項一時記憶手段と

を有しており、

予告出力制御手段は、前記ある第一乱数に基づく第一識別情報変動開始条件を充足した場合、前記ある第一乱数と対応した、予告可否・内容事前決定事項一時記憶手段内に一時記憶されている前記決定事項に基づき、予告出力部上で予告出力の制御を行い、

保留識別情報表示制御手段は、

前記ある第一乱数に関する情報を主遊技部側から受け取った場合、今回受け取った当該情報に基づいて予告可否・内容事前決定手段が決定した前記予告の可否及び内容を踏まえ、今回受け取った当該情報に対応した、保留情報表示部上に表示される保留識別情報の内容を決定する保留識別情報表示内容決定手段

を有している

ことを特徴とするパチンコ遊技機である。

【 0 0 1 4 】

本発明（ 2 ）は、

予告可否・内容決定手段は、

予告の可否及び内容を決定する際に参照される、第一乱数の個数と対応して設けられた複数の予告可否・内容決定用参照テーブル

を更に有しており、

予告可否・内容事前決定手段は、前記予告の可否及び内容を決定する際、第一乱数が保

10

20

30

40

50

留手段内に一時記憶されている個数に係らず、前記複数の予告可否・内容決定用参照テーブルの内、所定の一の予告可否・内容決定用参照テーブルを参照する、前記発明(2)のパチンコ遊技機である。

【0015】

本発明(3)は、

予告可否・内容決定手段は、保留手段内に一時記憶されている前記ある第一乱数について、予告可否・内容事前決定事項一時記憶手段内に当該ある第一乱数について前記予告の可否及び内容に関する決定事項が一時記憶されている状況下でも、所定条件を充足した場合、前記予告の可否及び内容を再度決定した上で予告可否・内容事前決定事項一時記憶手段の内容を当該決定事項に書き換える、前記発明(1)又は(2)のパチンコ遊技機である。

10

【0016】

本発明(4)は、

保留識別情報表示内容決定手段は、前記ある第一乱数に関する情報を主遊技部側から受け取った場合、所定条件を充足した場合に限り、保留情報表示部上に表示される保留識別情報の内容を先に決定し、予告可否・内容決定手段は、保留識別情報表示内容決定手段が決定した保留識別情報の前記内容に基づき、前記予告の可否及び内容を決定し、当該決定事項を予告可否・内容事前決定事項一時記憶手段に一時記憶する、前記発明(1)～(3)のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

20

【0017】

ここで、本特許請求の範囲及び本明細書における各用語の意義について説明する。まず、「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」も含む。「識別情報」とは、視覚的に認識可能なものであれば特に限定されず、例えば、数字、文字、図柄等を挙げることができる(例えば、装飾図柄、特別図柄、普通図柄、blank図柄)。「開状態」とは、遊技球が流入可能な状態や流入し易い状態を指し、「閉状態」とは、遊技球が流入不能な状態や遊技球が流入困難な状態を指す。「入賞」とは、賞球払出に関連する概念である。「乱数」とは、パチンコ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選(電子計算機によるくじ)に使用される乱数(遊技内容決定乱数)であり、例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数」、識別図柄の変動態様(又は変動時間)を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技(例えば確率変動遊技)に移行するか否かを決定する「当たり図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本特許請求の範囲や本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口(例えば始動入球口)の一回の入球により取得された乱数を一個と称している(即ち、前記の例だと、当選乱数+変動態様決定乱数+図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している)。また、例えば、一種の乱数(例えば当選乱数)が、別種の乱数(例えば図柄決定乱数)を兼ねていてもよい。「識別情報変動開始条件」とは、例えば、前の識別情報変動が実行中でないとか特別遊技中でないことを指す。「入球順」とは、1種単独機及び1種1種複合機(特に入球順消化タイプ)の場合は、文字通り入球順であるが、1種1種複合機{特に優先消化型(一方の1種の保留が他方の1種の保留に優先して消化されるタイプ)}の場合は、他方との関係では入球順は関係無く、それぞれの側に関してのみ入球順である。「前記第一乱数の個数と対応して設けられた複数の第一識別情報表示内容決定用参照テーブル」は、第一乱数の個数と複数の第一識別情報表示内容決定用参照テーブルの個数とは必ずしも1対1対応でなくともよく、例えば5対3(例えば、保留0～

30

40

50

２：第一テーブル、保留３：第二テーブル、保留４：第三テーブル）のような形でも対応関係にあればよい。「予告出力」とは、五感（例えば、文字や画像・動画像等の視覚、音声・音楽等の聴覚、振動等の触覚）を通じての出力一切を指す。

【発明の効果】

【００１８】

本発明（１）によれば、主制御部で取得した第一乱数に関する情報を副制御部側が受信した時点で、当該情報に基づき事前に予告演出を抽選で決定しておく（即ち、サブの予告演出を入賞時に抽選する）と共に、決定された当該予告演出を踏まえて保留表示の表示形態を変更し得るよう構成されているので、従前機における、当否結果や変動態様に基づく保留表示での問題、即ち、先読みの結果として反映された保留表示と実際の結果との間に齟齬を生じる事態を招かないという効果を奏する。より具体的には、従来機においては、当否結果や変動態様に基づいて保留表示をしている。ここで、当該乱数を取得した時点では当選していても、それより前に存在している乱数も当選しておりかつ遊技状態が変化してしまう場合や、１種１種複合機（優先消化タイプ）における非優先側の保留であり優先側に入賞があったことに伴い遊技状態が変化した場合等、この変化した遊技状態下では当選が非当選になってしまうこともある。更には、当該乱数を取得した時点ではスーパーリーチであっても、当該乱数を消化する時点で保留球が上限値に達しておりいわゆる超短縮状態となった場合には、当該超短縮遊技状態下ではスーパーリーチがノーマルハズレリーチになってしまうことがある。これらの場合、当該乱数が取得された時点で、特殊な保留予告（当選している旨の保留予告、スーパーリーチが表示される旨の保留予告）を実施しても、当該乱数が消化される際には予告した内容がまるで実行されない事態に陥る。このような状況下、本発明（１）で着目したのは、「当否結果」や「変動態様」といった、その後の事情の変化により余儀なく変更しなくてはならないファクタ（いずれも、メイン側での当否結果や変動時間と完全対応しているため）ではなく、「予告」という、その後の事情の変化によっても必ずしも変更しなくてもよいファクタである（メイン側での当否結果や変動時間と対応してなくてもよい）。その上で、当該乱数が取得された時点で、予告内容の可否及び内容を決定し、当該決定内容を踏まえて保留表示を行うので、その後の事情の変化によっても、表示した保留予告に対応する予告表示がなされ得るので、先読みの結果として反映された保留表示と実際の結果との間に齟齬を生じる事態を招くことを極力回避できる効果を奏する。加えて、従来機での保留予告は、前述のようにメイン側で決定した当否結果や変動態様（又は変動時間）に紐付いて実行される。したがって、メイン側で当たりや長時間変動が選択されない場合にはサブ側では保留予告が表示されない結果、遊技者の引きに左右される局面がある。他方、本発明（１）によれば、「予告」というサブ側で任意に決定できる要素と紐付かせて保留予告を実行するよう構成されているので、サブ側での判断に基づき遊技者の引きに左右されない保留予告表示が可能になるという効果をも奏する。更に、昨今の遊技機では、選択される変動態様よりも、変動中に表示される各種予告（例えば、群予告や背景チェンジ、ステップアップ予告）の方が、大当たり信頼度と相関している。したがって、このような状況下では、本発明（１）によれば、実際の大当たり信頼度とリンクした保留予告表示を提供することができるという効果をも奏する。

【００１９】

本発明（２）によれば、前記効果に加え、従前機では、同一乱数を取得した場合でも保留球数が相違するときには予告の可否及び内容が異なるよう構成されていた結果、所定予告の出現頻度がばらつき（即ち、出現頻度が遊技者の引きによって左右されてしまい）、出現頻度をコントロールすることが困難であったが、本発明では保留数に関わらず常に一定のテーブルを参照することで予告の可否及び内容を決定するよう構成されているので、予告の可否及び内容並びにそれに対応した特殊な保留予告の出現頻度を、遊技者の引きに依存すること無く意図的に調整することができるという効果を奏する。

【００２０】

本発明（３）によれば、前記効果に加え、先読みの結果として反映された保留表示と実

10

20

30

40

50

際の結果との間に齟齬を生じる事態となった場合（典型的には保留態様が変化した場合）であっても（例えば、信頼度が100%である予告を選択し、当該予告に対応した保留予告をした場合であって、その後の事情の変化により当選が非当選となった場合）、当該事態を招く状況となったときに予告内容を事後的に書換えることができるので、先読みの結果として反映された保留表示と実際の結果との間に齟齬を生じる事態を招くことをより一層回避できる効果を奏する。

【0021】

本発明（4）によれば、前記効果に加え、保留表示内容を先に決定し、当該決定内容を受けて予告内容が決定されるという構成を採ったので、長期間所定の予告が選択されないことに伴い長期間特殊な保留表示がなされない状況になったとしても、強制的に特殊な保留表示が実行可能となる結果、退屈な状態が長期間続くことを回避でき遊技の興趣性を上げることが可能になるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0022】

【図1】図1は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の機能ブロック図である。

【図4】図4は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側でのメインフローチャートである。

【図5】図5は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での普通図柄当選乱数取得処理のフローチャートである。

【図6】図6は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での電チュー駆動判定処理のフローチャートである。

【図7】図7は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図8】図8は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での保留先読み制御処理のフローチャートである。

【図9】図9は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別図柄表示処理のフローチャートである。

【図10】図10は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図11】図11は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図12】図12は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図13】図13は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図14】図14は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側でのメインフローチャートである。

【図15】図15は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図16】図16は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での予告可否・内容事前決定処理のフローチャートである。

【図17】図17は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での当初保留表示内容決定処理のフローチャートである。

【図18】図18は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図19】図19は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での予告可否・内容／保留表示内容再決定処理のフローチャートである。

【図20】図20は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側

10

20

30

40

50

での保留表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 1】図 2 1 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 2】図 2 2 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での予告表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 3】図 2 3 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 4】図 2 4 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の作用を示す図である（画面表示例）。

【発明を実施するための最良の形態】

10

【0023】

以下、本発明の最良形態を説明する。尚、以下の最良形態は、従来の第 1 種パチンコ遊技機に関するものであるが、これに限定されず、他の遊技機 {例えば、従来の第 2 種や第 3 種、一般電役、普通機、複合機（例えば、従来の第 1 種の機能を二つ有する遊技機や、従来の第 1 種の機能と従来の第 2 種の機能を一つ有する遊技機）といったパチンコ遊技機} に応用された場合も本発明の範囲内である。尚、あくまで最良の形態であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、以下で説明するように、本最良形態での「主制御装置 1000」は本発明での「主遊技部」に相当し、本最良形態での「演出表示制御手段 2150」は「副遊技部」に相当する。ここで、本最良形態では、演出表示制御手段 2150 を管理する基板は一つ（サブ基板）として構成されているが、例えば、演出表示制御手段 2150 の機能をサブメイン基板とサブサブ基板とに分けて構成してもよい。

20

【0024】

まず、図 1 を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の前面側の基本構造を説明する。パチンコ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。以下、これらを順に説明する。

【0025】

はじめに、パチンコ遊技機の遊技機枠は、外枠 102、前枠 104、透明板 106、扉 108、上球皿 110、下球皿 112 及び発射ハンドル 116 を含む。まず、外枠 102 は、パチンコ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠 104 は、外枠 102 の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠 102 に開閉可能に取り付けられる。前枠 104 は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に收容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板 106 は、ガラス等により形成され、扉 108 により支持される。扉 108 は、図示しないヒンジ機構を介して前枠 104 に開閉可能に取り付けられる。上球皿 110 は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿 112 への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿 112 は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿 110 と下球皿 112 の間にはスピーカ 114 が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

30

40

【0026】

次に、遊技盤は、外レール 122 と内レール 124 とにより区画された遊技領域 120 が形成されている。そして、当該遊技領域 120 には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、特図始動口 2110、普図始動口 2210、大入賞口 2120、特別図柄表示装置 2130、演出表示装置 2140、普通図柄表示装置 2220、センター飾り 192 及びアウト口 142 が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【0027】

まず、特図始動口 2110 は、主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、特図始動口 2110 は、特図始動口入球検出装置 2111 と、特図始

50

動口電動役物 2 1 1 2 と、特図始動口電動役物 2 1 1 2 を開閉させるための特図始動口電動役物ソレノイド 2 1 1 2 a とを備える。ここで、特図始動口入球検出装置 2 1 1 1 は、特図始動口 2 1 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す特図始動口入球情報を生成する。次に、特図始動口電動役物 2 1 1 2 は、特図始動口 2 1 1 0 に遊技球が入賞し得る通常状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

【 0 0 2 8 】

次に、普図始動口 2 2 1 0 は、普図始動口入球検出装置 2 2 1 1 を備える。ここで、普図始動口入球検出装置 2 2 1 1 は、普図始動口 2 2 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す普図始動口入球情報を生成する。尚、普図始動口 2 2 1 0 への遊技球の入球は、特図始動口 2 1 1 0 の特図始動口電動役物 2 1 1 2 を拡開させるための抽選の契機となる。

【 0 0 2 9 】

次に、大入賞口 2 1 2 0 は、特別図柄が所定態様で停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口 1 4 2 の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、大入賞口 2 1 2 0 は、遊技球の入球を検出するための大入賞口入賞検出装置 2 1 2 1 と、大入賞口電動役物 2 1 2 2 と、大入賞口電動役物 2 1 2 2 を開閉させるための大入賞口電動役物ソレノイド 2 1 2 2 a とを備える。ここで、大入賞口入賞検出装置 2 1 2 1 は、大入賞口 2 1 2 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す大入賞口入球情報を生成する。大入賞口電動役物 2 1 2 2 は、大入賞口 2 1 2 0 に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に大入賞口 2 1 2 0 を可変させる。

【 0 0 3 0 】

次に、特別図柄表示装置 2 1 3 0 は、主遊技に対応する特別図柄の変動表示及び停止表示を行う。具体的構成としては、特別図柄表示装置 2 1 3 0 は、特図表示部 2 1 3 1 と、特図保留表示部 2 1 3 2 とを備える。ここで、特図保留表示部 2 1 3 2 は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、主遊技に係る乱数の保留数（実行されていない特別図柄の変動数）に相当する。尚、特別図柄表示装置 2 1 3 0 は、例えば 7 セグメント L E D で構成され、特別図柄は、「 0 」～「 9 」の 1 0 種類の数字及びハズレの「 - 」で表示される。

【 0 0 3 1 】

尚、特別図柄は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本最良形態では、特別図柄表示装置 2 1 3 0 の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、特別図柄自体に演出的な役割を持たせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置 2 1 4 0 のような液晶ディスプレイに、特別図柄を表示させるように構成してもよい。

【 0 0 3 2 】

次に、演出表示装置 2 1 4 0 は、主として、特別図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の変動表示及び停止表示が行われる。具体的構成としては、演出表示装置 2 1 4 0 は、装図表示部 2 1 4 1 と、装図保留表示部 2 1 4 2 とを備える。ここで、装図表示部 2 1 4 1 は、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を画面の中央領域に表示する。尚、演出表示装置 2 1 4 0 は、本最良形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムや L E D 等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、装図保留表示部 2 1 4 2 は、4 個のランプから構成され、当該ランプは、特別図柄の保留ランプと連動している。

【 0 0 3 3 】

次に、普通図柄表示装置 2 2 2 0 は、普通図柄の変動表示及び停止表示が行われる。具体的構成としては、普通図柄表示装置 2 2 2 0 は、普図表示部 2 2 2 1 と、普図保留表示部 2 2 2 2 とを備える。ここで、普図保留表示部 2 2 2 2 は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、普通図柄変動の保留数（実行されていない普通図柄変動の数

)に相当する。

【0034】

最後に、センター飾り192は、演出表示装置2140の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置2140の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ190は、遊技領域120又は遊技領域120以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【0035】

次に、図2を参照しながら、パチンコ遊技機の背面側における基本構造を説明する。パチンコ遊技機は、パチンコ遊技機の全体動作を制御し、特に特図始動口2110へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御(即ち、遊技者の利益と直接関係する制御)を行う主制御装置(メイン基板)1000と、遊技内容に興味性を付与する装図表示部2141上での各種演出・情報報知に係る表示制御を行う演出表示制御手段(サブ基板)2150と、遊技の興味性を高める演出が表示される演出表示装置2140と、賞球タンク212、賞球レール214及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク212から供給される遊技球を上球皿110へ払い出す払出ユニット216等を備える賞球払出機構(セット基盤)210と、払出ユニット216による払出動作を制御する賞球払出装置3000と、上球皿110の遊技球(貯留球)を遊技領域120へ1球ずつ発射する発射装置232と、発射装置232の発射動作を制御する発射制御基板230と、パチンコ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニット290と、パチンコ遊技機の電源をオンオフするスイッチである電源スイッチ292等が、前枠104裏面(遊技側と反対側)に設けられている。

【0036】

次に、図3のブロック図を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御装置1000は、遊技に係る遊技周辺機器2000と、主制御装置1000からの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出装置3000と、情報伝達可能に接続されている。その他、図示しないが、各種遊技効果ランプ190(例えばサイドランプ)やスピーカ114等とも電氣的に接続されている。尚、主制御装置1000等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納するROMやRAM、演算処理に用いるCPU等の素子等から構成される。尚、以下で主制御装置1000に含まれるとする各手段を周辺機器(例えば、遊技周辺機器2000)に搭載される形で構成してもよい。例えば、本最良形態では、主制御装置1000に払出制御機能を持たせているが、例えば賞球払出装置3000内に持たせるように構成してもよい。同様に、周辺機器(例えば、遊技周辺機器2000)に含まれるとする各手段を主制御装置1000に搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段(装置)の詳細を説明する。

【0037】

まず、主制御装置1000は、主遊技(特別遊技等)・補助遊技・一般遊技に関する主たる制御を司る遊技制御手段1100と、遊技周辺機器2000側に各種遊技情報(例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報(例えば、確率変動大当たり、突然確率変動大当たり、時間短縮変動大当たり、小当たり、ハズレ)、変動態様に関する情報(例えば、変動時間)、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等)を送信するための情報送信手段1200と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出装置3000を制御する賞球払出決定手段1300とを有している。

【0038】

ここで、遊技制御手段1100は、各入球口(始動口等)への遊技球の流入を判定するための入球判定手段1110と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段1120と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段1130と、後述する特図保留手段1131(特図保留情報一時記憶手段1131a)に保留されている特図乱数を読み出し、全保留について、当否結果及び変動内容(リーチ変動態様であるか否かや変動時間)等を先読み(以下、先読みした情報を「保留先読み情報」という)するための保留先読み制御手段1133と、後述する遊技内容決定乱数(当選乱数)に基づき

当たりであるか否かを抽選する当否抽選手段 1 1 3 5 と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄及び変動態様（変動時間等）を決定するための図柄内容決定手段 1 1 4 0 と、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段 1 1 5 0 と、特図始動口 2 1 1 0 の特図始動口電動役物 2 1 1 2 の開閉決定に直接関連する各種処理を行うための電チュー開閉制御手段 1 1 6 0 と、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段 1 1 7 0 と、主遊技及び補助遊技に関し、現在の遊技状態をどの遊技状態に移行させるかの決定と、当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための特定遊技制御手段 1 1 8 0 と、現在の遊技状態〔例えば、主遊技に関する状態〔通常遊技状態、特定遊技状態（確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態）、特別遊技状態〕、補助遊技に関する状態（易開放状態、非易開放状態）、特別図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオンオフ状況、特別遊技中の遊技状態（例えばラウンド数や入賞個数情報）〕等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 とを有している。以下、各手段について詳述する。

10

【0039】

まず、入球判定手段 1 1 1 0 は、特図始動口 2 1 1 0 へ遊技球が入球したか否かを判定する特図始動口入球判定手段 1 1 1 1 と、普図始動口 2 2 1 0 に遊技球が流入したか否かを判定する普図始動口入球判定手段 1 1 1 2 とを有している。

【0040】

次に、乱数取得判定実行手段 1 1 2 0 は、特図始動口 2 1 1 0 への遊技球の入球に基づき遊技内容決定乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、当選乱数、変動態様決定乱数、特別図柄決定乱数等）を取得する特図乱数取得判定実行手段 1 1 2 1 と、普通図柄当選乱数の取得の可否を判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を取得するための普図乱数取得判定実行手段 1 1 2 2 とを有している。

20

【0041】

ここで、上記を含め本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類により割り振られた「0」～「65535」（当選乱数）や「0」～「255」（変動態様決定乱数）といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

30

【0042】

次に、保留制御手段 1 1 3 0 は、特別図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該遊技内容決定乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に保留するための特図保留手段 1 1 3 1 と、普通図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該遊技内容決定乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで普図保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a に保留するための普図保留手段 1 1 3 2 とを有している。ここで、特図保留手段 1 1 3 1 及び普図保留手段 1 1 3 2 は、最大 4 個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための、特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a 及び普図保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a を夫々有している。

40

【0043】

次に、保留先読み制御手段 1 1 3 3 は、前記保留先読み情報を演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信するための保留先読み情報送信手段 1 1 3 3 a を有している。尚、保留の先読み処理の詳細については後述する。

【0044】

次に、当否抽選手段 1 1 3 5 は、当否抽選の結果、当たりである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当たりフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段 1 1 3 5 a と、当否抽選を行う際に参照される当否抽選用テーブル 1 1 3 5 b と、を有してい

50

る。ここで、当否抽選用テーブル 1 1 3 5 b は、特別図柄に関しての大当たり抽選を行う際に参照される特図用大当たり抽選テーブル 1 1 3 5 b - 1 と、特別図柄に関しての小当たり抽選を行う際に参照される特図用小当たり抽選テーブル 1 1 3 5 b - 2 と、を有している。尚、各抽選テーブルは、図示しないが、遊技状態毎に異なるテーブルを有している。例えば、各抽選テーブルは、通常遊技状態（時間短縮遊技状態）の際に用いられる低確率抽選用テーブルと、確率変動遊技状態の際に用いられる高確率抽選用テーブルと、を有する。

【 0 0 4 5 】

次に、図柄内容決定手段 1 1 4 0 は、取得した遊技内容決定乱数に基づき、特別図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する特図内容決定手段 1 1 4 1 と、取得した普通図柄当選乱数に基づき普通図柄の停止図柄を決定する普図内容決定手段 1 1 4 2 とを有している。

【 0 0 4 6 】

ここで、特図内容決定手段 1 1 4 1 は、特別図柄に係る停止図柄や変動態様を決定する際に参照される特図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a を有しており、当該特図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a は、当否結果・遊技状態・保留球数に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→特図通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→特図確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→特図時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。更に、普図内容決定手段 1 1 4 2 は、普通図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される普図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 2 a を有しており、当該普図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 2 a は、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技→普図通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技→普図時間短縮用抽選テーブル）。

【 0 0 4 7 】

ここで、表 1 は、特図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a の一例である。この表から分かるように、通常遊技状態時に所定値のハズレ乱数を取得した場合、同一の乱数値であっても、消化される際の保留球数によって異なる変動時間が選択され得よう構成されている。例えば、ハズレの乱数値として「2 4 4」を取得した場合、保留 0 個～2 個及び保留 3 個の状況下であるときには、変動態様 3 の「変動時間 3 0 秒バージョン」が選択される一方、保留 4 個の状況下であるときには、変動態様 3 の「変動時間 5 秒バージョン」が選択される。尚、本最良形態では、同一乱数である場合には、保留球数によって変動時間が異なるものの同一の変動態様 I D が選択されるように構成されている。そして、変動態様 I D を受け取ったサブ側では、同一変動態様 I D であれば同一の装飾図柄変動態様を選択した上で、保留球数によって異なる時間分に当該変動態様を加工して装飾図柄変動を実行する。例えば、変動時間 3 0 秒のフルバージョンが、バトル演出 A（2 5 秒）+バトル演出 B（5 秒）から構成されているとした場合、変動時間 5 秒の短縮バージョンは、バトル演出 B（5 秒）のみから構成される。但し、これは一例であり、同一乱数であっても異なる変動態様 I D が選択されるように構成してもよいことはいうまでもない。

【表 1】

【特図内容決定用抽選テーブル（変動態様決定用）の一例＜通常遊技状態、ハズレ＞】

＜保留 0～2＞			＜保留 3＞			＜保留 4＞		
	変動時間	乱数値		変動時間	乱数値		変動時間	乱数値
変動態様 1	10秒	0～223	変動態様 1	5秒	0～223	変動態様 1	5秒	0～223
変動態様 2	20秒	224～243	変動態様 2	5秒	224～243	変動態様 2	5秒	224～243
変動態様 3	30秒	244～251	変動態様 3	30秒	244～251	変動態様 3	5秒	244～251
変動態様 4	60秒	252～254	変動態様 4	60秒	252～254	変動態様 4	60秒	252～254
変動態様 5	120秒	255	変動態様 5	120秒	255	変動態様 5	120秒	255

【 0 0 4 8 】

次に、表示制御手段 1 1 5 0 は、特別図柄表示装置 2 1 3 0 の特図表示部 2 1 3 1 上で、所定時間特別図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う特図制御手段 1 1 5 1 と、

普通図柄表示装置 2 2 2 0 の普図表示部 2 2 2 1 上で、所定時間普通図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う普図制御手段 1 1 5 2 とを有している。

【 0 0 4 9 】

ここで、特図制御手段 1 1 5 1 は、前記特図内容決定手段 1 1 4 1 により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための特図変動時間管理手段 1 1 5 1 a を更に有している。また、特図変動時間管理手段 1 1 5 1 a は、ゼロクリア可能な特図変動管理用タイマ 1 1 5 1 a - 1 (デクリメントカウンタ) を更に有している。更に、普図制御手段 1 1 5 2 は、普通図柄表示装置 2 2 2 0 の普図表示部 2 2 2 1 上での普通図柄の変動時間を管理するための普図変動時間管理手段 1 1 5 2 a を有している。また、普図変動時間管理手段 1 1 5 2 a は、時間を計測可能な普図変動管理用タイマ 1 1 5 2 a - 1 を更に備えている。

10

【 0 0 5 0 】

次に、電チュー開閉制御手段 1 1 6 0 は、特図始動口 2 1 1 0 の特図始動口電動役物 2 1 1 2 を開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための条件判定手段 1 1 6 1 と、特図始動口 2 1 1 0 の特図始動口電動役物 2 1 1 2 の駆動(開放)時間を計測する開放タイマ 1 1 6 2 とを有している。

【 0 0 5 1 】

次に、特別遊技制御手段 1 1 7 0 は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否か、具体的には、当たりに当選している(当たりフラグが発生している)か否かの判定と共に、特別図柄が所定態様で停止したか否かを判定する条件判定手段 1 1 7 1 と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容(具体的には、ラウンド数、ラウンド間時間等)を特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c 中にセットする特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 と、大入賞口 2 1 2 0 を所定条件で開状態にするという特別遊技を実行するための特別遊技実行手段 1 1 7 3 と、特別遊技に関する各種処理の時間管理を行うための特別遊技時間管理手段 1 1 7 4 とを有している。ここで、特別遊技時間管理手段 1 1 7 4 は、時間を計測可能な特別遊技用タイマ 1 1 7 4 a を更に有している。また、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c にセットされるべき前記特別遊技の内容を特定する際に参照される特別遊技内容参照テーブル 1 1 7 2 a を更に有している。

20

【 0 0 5 2 】

次に、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、特定遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 を有している。ここで、特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタ 1 1 8 1 a を更に有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、特別図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

30

【 0 0 5 3 】

ここで、本最良形態においては、時短回数は 1 0 0 回であり、当該時短中には、非時短中と比較して、特別図柄の変動時間が相対的に短縮される(時間短縮機能)。更に、普通図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、特図始動口 2 1 1 0 の特図始動口電動役物 2 1 1 2 の開放時間が相対的に延長される(開放時間延長機能)。尚、上記の特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 は、例えば、回数制限付きの確率変動遊技において終了回数に到達したか否かを判定する機能を有していたり(回数制限付確率変動遊技機能を有するパチンコ遊技機の場合)、図柄変動の度に所定確率で特定遊技(例えば確率変動遊技や時間短縮遊技)から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい(転落抽選機能を有するパチンコ遊技機の場合)。

40

【 0 0 5 4 】

次に、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 は、主遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 と、補助遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための補助遊技状態一時記憶手段 1 1 9 2 とを有している。

50

【 0 0 5 5 】

ここで、主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 は、各種遊技状態における各種フラグのオンオフ情報を一時記憶するためのフラグ一時記憶手段 1 1 9 1 a と、現在変動中の特別図柄（変動開始条件が成立した特別図柄）に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための特図情報一時記憶手段 1 1 9 1 b と、特別遊技に関する情報（例えば、ラウンド数、任意のラウンドにおける遊技球の入賞個数等）を一時記憶するための特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c とを有している。

【 0 0 5 6 】

また、補助遊技状態一時記憶手段 1 1 9 2 は、補助遊技に関する情報（例えば、普通図柄当選フラグ・普通図柄変動中フラグ・開放延長フラグ・電チュー開放中フラグ・時間短縮フラグ等の各種フラグのオンオフ情報）を一時記憶するための補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 a と、現在変動中の普通図柄（変動開始条件が成立した普通図柄）に係る停止図柄等の情報を一時記憶するための普図情報一時記憶手段 1 1 9 2 b とを有している。

【 0 0 5 7 】

次に、遊技周辺機器 2 0 0 0 について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について説明する。まず、遊技周辺機器 2 0 0 0 は、主遊技側の周辺機器である主遊技周辺機器 2 1 0 0 と、補助遊技に関する補助遊技周辺機器 2 2 0 0 とを有している。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

【 0 0 5 8 】

まず、主遊技周辺機器 2 1 0 0 は、特別遊技移行の契機となる特図始動口 2 1 1 0 と、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技の際には所定条件下で開状態となる大入賞口 2 1 2 0 と、特別図柄の停止表示及び変動表示が可能な特別図柄表示装置 2 1 3 0 と、装飾図柄の停止表示及び変動表示・特別遊技中の遊技進行状況を示す表示を含め、演出に係る表示を行う演出表示装置 2 1 4 0 と、演出に係る一切の表示制御を司る演出表示制御手段 2 1 5 0 とを有している。

【 0 0 5 9 】

ここで、演出表示制御手段 2 1 5 0 は、主制御装置 1 0 0 0 側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段 2 1 5 1 と、主制御装置 1 0 0 0 側からの前記情報に基づき、演出表示装置 2 1 4 0 上で演出表示制御を行う表示制御手段 2 1 5 2 とを有している。以下、上記各手段を詳述する。

【 0 0 6 0 】

まず、表示情報受信手段 2 1 5 1 は、主制御装置 1 0 0 0 側からの主遊技に関する図柄情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a を有している。尚、メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a に一時記憶された図柄情報は、以下で説明する各処理において、後述の各種手段により必要に応じ適宜参照される。

【 0 0 6 1 】

次に、表示制御手段 2 1 5 2 は、演出表示装置 2 1 4 0 の装図表示部 2 1 4 1 上での装飾図柄の変動表示や停止表示に関する制御を司る装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a と、演出表示装置 2 1 4 0 の装図表示部 2 1 4 1 上での予告演出の表示処理に関する一切の制御を司る予告表示制御手段 2 1 5 2 d と、演出表示装置 2 1 4 0 の装図保留表示部 2 1 4 2 上での保留情報の表示処理に関する一切の制御を司る装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b と、当該演出の際に当該演出に関連する情報を一時記憶する演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c と、を有している。

【 0 0 6 2 】

ここで、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a 内に一時記憶された主制御装置 1 0 0 0 側からの図柄情報に基づき、装飾図柄の停止図柄と変動態様を決定するための装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 と、装飾図柄や装飾図柄の変動態様に関するデータ（各種オブジェクトデータ、動画像データ、音声データ等）を含め演出に関する一切のデータを記憶するための装図変動態様記憶手段 2 1 5 2 a - 2 と

10

20

30

40

50

を更に有している。ここで、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、装飾図柄の変動態様を決定する際に参照するための装図変動内容決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 1 を有している。

【 0 0 6 3 】

次に、予告表示制御手段 2 1 5 2 d は、新たに特図乱数が保留された場合に主制御装置 1 0 0 0 側の保留先読み情報送信手段 1 1 3 3 a から送信される、特図保留に係る保留先読み情報（例えば、当否情報、特別図柄の変動態様及び／又は変動時間に関する情報、停止図柄情報、当たりであった場合に当該当たり後に特定遊技に移行するか否かの情報等）を受信するための保留先読み情報受信手段 2 1 5 2 d - 1 と、特図乱数が保留されている場合、保留されている特図乱数のそれぞれに対応した装飾図柄の変動の際、予告を行うか否か及び行う場合にはその内容を決定するための予告可否・内容決定手段 2 1 5 2 d - 2 と、を有している。

10

【 0 0 6 4 】

ここで、保留先読み情報受信手段 2 1 5 2 d - 1 は、保留先読み情報送信手段 1 1 3 3 a から送信された特図保留に係る保留先読み情報を、保留毎にその内容が認識できるように一時記憶するための保留先読み情報一時記憶手段 2 1 5 2 d - 1 - 1 を更に有している。

【 0 0 6 5 】

また、予告可否・内容決定手段 2 1 5 2 d - 2 は、装飾図柄変動の際に予告表示を行うか否か及び予告を行う場合にはその内容を決定する際に参照される予告可否・内容決定用テーブル 2 1 5 2 d - 2 - 1 と、各保留について予告可否・内容決定を事前に実行する予告可否・内容事前決定手段 2 1 5 2 d - 2 - 2 と、各保留についての予告可否・内容決定の結果情報を保留毎に一時記憶するための予告可否・内容事前決定事項一時記憶手段 2 1 5 2 d - 2 - 3 と、を有している。

20

【 0 0 6 6 】

ここで、表 2 は、予告可否・内容決定用テーブル 2 1 5 2 d - 2 - 1 内の変動時間算出用テーブルの一例である。そして、表 3 は、予告可否・内容決定用テーブル 2 1 5 2 d - 2 - 1 の一例である。これらテーブルをどのように用いてどのように予告可否・内容決定するかは以下の処理で詳述するが、理解の容易上、簡単に説明することとする。

【 0 0 6 7 】

30

（新たに保留された時点での、当該新たな保留に対する予告可否・内容の仮決定）

始めに、主制御装置 1 0 0 0 側から新たな保留情報を受信した場合、当該新たな保留が将来消化された際、当該新たな保留に基づく装飾図柄変動の際に予告を行うか否か及び行う場合にはその内容を仮決定する処理を実行する。ここで、「仮決定」であるので、消化時点での保留球数の変化等、その後に事情が変わった場合には、改めて可否決定・内容決定することになる。ここで、当該「仮決定」に際しては、当該保留情報から「当否情報」と「変動態様情報（変動態様 I D）」を抽出する。ところで、保留されてただちに決定される当該「仮決定」においては、将来的に状況が変化しても遊技者を失望させることが無いよう、想定される予告可否・内容決定候補の中から最悪となるよう決定される。具体的には、前述したように、同一の変動態様 I D であっても、保留球数が多くなる程短い変動時間が選択される（分かり易くいえば、同一の変動態様 I D であっても、保留球が少ない状況下ではリーチ態様となるが、保留球数が多い状況下では非リーチ態様となり得る）。そこで、当該「仮決定」における予告可否・内容決定の際には、保留球数が M A X（即ち保留 4）である状況を「最悪」と位置付けた上、まずは表 2 の変動態様算出用テーブルを用いて、主制御装置 1 0 0 0 側から受け取った「変動態様 I D」の保留 4 時の変動時間を把握する。次に、予告可否・内容決定用乱数を取得した上、表 3 の予告可否・内容決定用テーブル 2 1 5 2 d - 2 - 1 を参照し、予告可否・内容の「仮決定」をする。この際、本最良形態では、前述のように、「最悪」の状況下での、主制御装置 1 0 0 0 側で決定された「変動態様 I D」の変動時間を把握した上で、当該変動時間を踏まえて異なるテーブルを参照するように構成されている。具体的には、「最悪」の状況下での変動時間が短い場

40

50

合（６秒未満）には、予告決定がされ難くまた予告決定がされた場合でも低信頼度の予告しか選択されないように構成され、「最悪」の状況下での変動時間がそれよりもやや長い場合（６秒～３０秒）には、前記変動時間が短い場合（６秒未満）と比較し高信頼度の予告が選択され得るよう構成されている。尚、前記予告可否・内容決定用乱数は、当該変動態様（特図変動態様決定乱数）と独立した形で取得される乱数である。

【００６８】

（「仮決定」した後の、当該新たな保留に対する予告可否・内容の再決定）

前述のように、新たな保留に対しての、予告可否・内容の「仮決定」は、想定される予告可否・内容決定候補の中から最悪となるよう決定される。したがって、特殊な場合を除き、本来決定されるべき予告可否・内容は、その後の事情の変化により大概好転する。具体的には、前述のように、ある「変動態様ID」が選択された場合、保留４時の当該ある「変動態様ID」の変動時間（即ち、最も短い変動時間）に基づき「仮決定」がなされる。しかしながら、例えば、当該保留が消化される時点において実際の保留球数が０～２個であった場合には、実際に選択される変動時間は保留４時のものよりも長いものが選択され得る。例えば、前述の「変動態様ID＝３」が選択された場合、「仮決定」の際には「変動時間＝５秒（保留４）」として予告可否・内容決定を実行したが、保留解除の直前で保留数が１である場合には「変動時間＝３０秒」であるので、当該状況では予告実行をより高確率でかつより高信頼度の予告を表示可能である。そこで、本最良形態では、「仮決定」した後の所定タイミング（本最良形態では保留消化時を例示するが、これには限定されず、「仮決定」した後の任意タイミング（例えば、新たに保留が一時記憶された等、事情が変化した場合））にて、予告可否・内容の再決定をするよう構成されている。この場合には、当該所定タイミングにて、予告可否・内容の再決定用の乱数を取得した上で、実際の保留球数を踏まえて、予告可否・内容の再決定処理を行う。

【表２】

【予告可否・内容決定用テーブルの一例（変動時間算出用テーブル）】

＜通常遊技状態、ハズレ＞

変動態様ID	変動時間		
	保留０～２	保留３	保留４
変動態様 １	１０秒	５秒	５秒
変動態様 ２	２０秒	５秒	５秒
変動態様 ３	３０秒	３０秒	５秒
変動態様 ４	６０秒	６０秒	６０秒
変動態様 ５	１２０秒	１２０秒	１２０秒

【表３】

【予告可否・内容決定用テーブルの一例（通常遊技状態、ハズレ）】

＜変動時間：６秒未満＞

	乱数値
予告なし	０～２３１
予告Ａ	２３２～２５５
予告Ｂ	—
予告Ｃ	—
予告Ｄ	—

＜変動時間：６～３０秒＞

	乱数値
予告なし	０～２３１
予告Ａ	２３２～２４７
予告Ｂ	２４８～２５２
予告Ｃ	２５３～２５４
予告Ｄ	２５５

【 0 0 6 9 】

次に、装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b は、主制御装置 1 0 0 0 側から送信された保留情報（例えば保留球数情報）を受信するための装図保留情報受信手段 2 1 5 2 b - 1 と、装図保留表示部 2 1 4 2 上に表示される装図保留識別情報を決定するための装図保留表示内容決定手段 2 1 5 2 b - 2 と、装図保留表示内容決定手段 2 1 5 2 b - 2 が決定した装図保留識別情報に関する情報を一時記憶するための装図保留表示内容一時記憶手段 2 1 5 2 b - 3 と、を有している。ここで、装図保留情報受信手段 2 1 5 2 b - 1 は、現在の保留球数を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段 2 1 5 2 b - 1 - 1 を更に有している。また、装図保留表示内容決定手段 2 1 5 2 b - 2 は、装図保留識別情報を決定する際に参照される装図保留表示内容決定用テーブル 2 1 5 2 b - 2 - 1 及びリミッター時装図保留表示内容決定用テーブル 2 1 5 2 b - 2 - 2 を更に有している。

10

【 0 0 7 0 】

ここで、表 4 は、装図保留表示内容決定用テーブル 2 1 5 2 b - 2 - 1 の一例である。このように、本最良形態では、決定された予告内容と表示態様とが 1 対 1 対応で割り振られている。しかしながら、当該態様には何ら限定されず、決定された予告内容を踏まえ、その表示態様を抽選にて更に決定するよう構成してもよい（例えば、「魚」を出現させる予告が決定されている場合、表示態様として「鯛」を選択するか「秋刀魚」を選択するかを抽選にて決定してもよい）。因みに、信頼度は、予告 D > 予告 C > 予告 B > 予告 A、の順である。このように、当該テーブルは、決定された予告内容を踏まえて保留表示を決定する際に参照されるものである。他方、表 5 は、リミッター時装図保留表示内容決定用テ

20

【表 4】

【保留表示内容決定用テーブルの一例】

予告	表示態様
予告A	△
予告B	□
予告C	◎
予告D	☆

30

【表 5】

【リミッター時保留表示内容決定用テーブルの一例】

乱数値	予告	表示形態
0～25	予告A	△
26～75	予告B	□
76～150	予告C	◎
151～255	予告D	☆

40

【 0 0 7 1 】

尚、演出表示制御手段 2 1 5 0 は、その他にも、遊技効果ランプ 1 9 0 の点灯及び消灯や、スピーカ 1 1 4 からの音声出力等の演出処理といった、画像表示以外の演出に係る一切の制御を更に制御する。また、本最良形態においては、演出表示制御手段 2 1 5 0 が、

50

装飾図柄、遊技ランプ及び音声の制御を一体的に行なうように構成しているが、機能的に別個の周辺機器として分離するように構成してもよい。この場合、当該周辺機器同士を基板対基板コネクタで接続するように構成してもよい。

【0072】

次に、補助遊技周辺機器2200は、特図始動口2110の特図始動口電動役物2112の開放の契機となる普図始動口2210と、普通図柄の停止表示及び変動表示が可能な普通図柄表示装置2220とを有している。

【0073】

尚、特別図柄表示装置2130及び普通図柄表示装置2220が、主制御装置1000と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示装置2140が、演出表示制御手段2150と情報伝達可能に接続されている。即ち、特別図柄表示装置2130及び普通図柄表示装置2220は、主制御装置1000により制御され、演出表示装置2140は、演出表示制御手段2150により夫々制御されることを意味する。尚、主制御装置1000と片方向通信により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

【0074】

次に、図4～図23のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の処理の流れを説明する。はじめに、図4～図13のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機のメイン基板側での処理の流れを説明する。まず、図4は、主制御装置1000が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。まず、ステップ1100で、主制御装置1000は、後述の普通図柄当選乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御装置1000は、後述の電チュー駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御装置1000は、後述の遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1350で、主制御装置1000は、後述の保留先読み制御処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御装置1000は、後述の特別図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1500で、主制御装置1000は、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御装置1000は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1700で、主制御装置1000（特に賞球払出決定手段1300）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出装置3000を駆動して所定の賞球数の払出処理を行い、再びステップ1100に戻る。以下、各サブルーチンに係る処理について詳述する。

【0075】

まず、図5は、図4におけるステップ1100のサブルーチンに係る、普通図柄当選乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、普図始動口入球判定手段1112は、普図始動口2210の普図始動口入球検出装置2211から普図始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1104で、普図乱数取得判定実行手段1122は、普図保留情報一時記憶手段1132aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、普図乱数取得判定実行手段1122は、普通図柄当選乱数を取得する。次に、ステップ1108で、普図保留手段1132は、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を普図保留情報一時記憶手段1132aにセットする形で保留球を1加算する。そして、ステップ1110で、情報送信手段1200は、普図保留情報一時記憶手段1132aを参照し、当該乱数が何個目の保留として記憶されたのかの情報を取得すると共に、当該情報を演出表示制御手段2150側に送信し、次の処理（電チュー駆動判定処理1200）に移行する。尚、ステップ1102及びステップ1104でNoの場合も、次の処理（電チュー駆動判定処理1200）に移行する。

【0076】

次に、図6は、図4におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電チュー駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、電チュー開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192aを参照して、電チュー開放中フラグが

10

20

30

40

50

オフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、普通図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、普通図柄内容決定手段1142は、普通図柄保留情報一時記憶手段1132aを参照し、普通図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1208で、普通図柄内容決定手段1142は、当該保留球に基づく普通図柄乱数及び遊技状態に基づき停止図柄を決定する。次に、ステップ1210で、普通図柄変動時間管理手段1152aは、遊技状態に基づき、普通図柄変動管理用タイマ1152a-1に所定時間（例えば、時短遊技の場合には5秒、通常遊技の場合には30秒）をセットする。そして、ステップ1212で、普通図柄制御手段1152は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の普通図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1214で、普通図柄保留手段1132は、普通図柄に関する当該保留球を1減算した上で普通図柄保留情報一時記憶手段1132aに記録されている保留情報を更新すると共に、普通図柄制御手段1152は、普通図柄変動管理用タイマ1152a-1をスタートした後、普通図柄表示部2221上で普通図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1216で、普通図柄変動時間管理手段1152aは、普通図柄変動管理用タイマ1152a-1を参照して、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1216でYesの場合、ステップ1218で、普通図柄制御手段1152は、普通図柄表示部2221上で、前記ステップ1208で普通図柄内容決定手段1142が決定した停止図柄を確定表示する。そして、ステップ1220で、普通図柄制御手段1152は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の普通図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1222で、条件判定手段1161は、当該停止図柄が「当たり」であるか否かを判定する。ステップ1222でYesの場合、ステップ1224で、電チュー開閉制御手段1160は、遊技状態に基づき、開放タイマ1162に所定時間（例えば、時短遊技の場合には5秒、通常遊技の場合には0.5秒）をセットする。次に、ステップ1226で、電チュー開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の電チュー開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1228で、電チュー開閉制御手段1160は、特図始動口2110の特図始動口電動役物2112を開放する。次に、ステップ1230で、電チュー開閉制御手段1160は、開放タイマ1162を参照して、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232及びステップ1234で、電チュー開閉制御手段1160は、特図始動口2110の特図始動口電動役物2112を閉鎖すると共に、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の電チュー開放中フラグをオフにし、次の処理（特別遊技内容決定乱数取得処理1300）に移行する。

【0077】

尚、ステップ1202でNoの場合はステップ1230に移行し、ステップ1204でNoの場合はステップ1216に移行し、ステップ1206、ステップ1216、ステップ1222及びステップ1230でNoの場合は次の処理（特別遊技内容決定乱数取得処理1300）に移行する。

【0078】

次に、図7は、図4におけるステップ1300のサブルーチンに係る、特別遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、特図始動口入球判定手段1111は、特図始動口2110の特図始動口入球検出装置2111から特図始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、特図乱数取得判定実行手段1121は、特図保留情報一時記憶手段1131aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、特図乱数取得判定実行手段1121は、遊技内容決定乱数（当選乱数、変動態様決定乱数、特別図柄決定乱数等）を取得し、特図保留手段1131が、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を特図保留情報一時記憶手段1131aにセットする。そして、ステップ1308で、情報送信手段1200は、特図保留情報一時記憶手段1131aを参照し、当該乱数が何個目の保留として記憶され

10

20

30

40

50

たのかの情報を取得すると共に、当該情報を演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信し、次の処理（保留先読み制御処理 1 3 5 0）に移行する。尚、ステップ 1 3 0 2 及びステップ 1 3 0 4 で N o の場合も、次の処理（保留先読み制御処理 1 3 5 0）に移行する。

【 0 0 7 9 】

次に、図 8 は、図 4 におけるステップ 1 3 5 0 のサブルーチンに係る保留先読み制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 3 5 2 で、保留先読み制御手段 1 1 3 3 は、保留先読み条件を充足しているか否かを判定する。ここで、保留先読み条件とは、（ 1 ）新たに遊技内容決定乱数を取得した時（遊技球が特図始動口 2 1 1 0 に入球した時）、（ 2 ）先読み結果と実際の結果とが異なり得る状況になった時（例えば、遊技状態が移行した時、保留球数が異なった時）等である。尚、（ 2 ）の場合に保留を先読みする理由は、例えば遊技状態が移行した時においては、ある遊技状態では当たりとなるのに別の遊技状態では同一乱数でもハズレとなる状況が想定され、また、例えば保留球数が異なった時においては、先読みした時点での保留球数ではリーチであるのに変動開始時での保留球数では非リーチである状況や変動時間が変わりうる状況が想定されるからである。ステップ 1 3 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 3 5 4 で、保留先読み制御手段 1 1 3 3 は、特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に一時記憶されている、全保留における遊技内容決定乱数を読み出す。次に、ステップ 1 3 5 6 で、保留先読み制御手段 1 1 3 3 は、全保留について、遊技内容決定乱数（当選乱数）及び遊技状態に基づき、特図用大当たり抽選テーブル 1 1 3 5 b - 1 を参照し、特別図柄の当否を先読みする。次に、ステップ 1 3 5 8 で、保留先読み制御手段 1 1 3 3 は、全保留について、遊技内容決定乱数（例えば、特別図柄決定乱数、変動態様決定乱数）、前記当否結果、遊技状態、時短回数カウンタ値及び保留球数に基づき、特図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a 内の各抽選テーブルを参照し、特別図柄に関する停止図柄及び変動態様を先読みする。そして、ステップ 1 3 6 0 で、保留先読み情報送信手段 1 1 3 3 a は、前記先読み情報（全保留）を演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信し、次の処理（特別図柄表示処理 1 4 0 0）に移行する。尚、ステップ 1 3 5 2 で N o の場合にも、次の処理（特別図柄表示処理 1 4 0 0）に移行する。ここで、本最良形態においては、特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に、遊技内容決定乱数の形でセットするように構成されているが、先読みした情報をセットしてもよい。但し、先読みした情報をセットする場合、当該情報をセットした後に遊技状態が移行すると、実変動における情報と先読みした情報とで矛盾が生じるため、所定のタイミング（例えば変動の直前）で先読みした情報を再セットしなおす必要がある。更に、演出表示制御手段側に送信する先読み情報は、受信した演出表示制御手段 2 1 5 0 側で予告可否・内容決定するために必要十分な情報であれば特に限定されず、例えば、各乱数値、各乱数値をグループ化した値、当否情報、遊技状態、変動態様情報、変動時間情報、図柄情報を挙げることができる。但し、各乱数値及びグループ化した値を演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信する場合には、演出表示制御手段 2 1 5 0 側では、前記乱数値等から当否結果等を先読みする手段を備える必要がある。更に、本最良形態においては、保留先読み条件を充足した場合に先読み情報を演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信するように構成されているが、例えば、遊技球が特図始動口 2 1 1 0 に入球する毎に、（ 1 ）先読み情報を演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信するよう構成しても、（ 2 ）遊技内容決定乱数を演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信し、演出表示制御手段 2 1 5 0 側で前記ステップ 1 3 5 2 ～ステップ 1 3 5 8 の処理（同様の処理）を実行するよう構成してもよい。

【 0 0 8 0 】

次に、図 9 は、図 4 におけるステップ 1 4 0 0 のサブルーチンに係る、特別図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 0 2 で、特図内容決定手段 1 1 4 1 は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、この変動開始条件は、特別遊技中や特別図柄変動中でないことが条件となる。

【 0 0 8 1 】

ステップ 1 4 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 4 で、特図内容決定手段 1 1 4 1 は、特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る遊

10

20

30

40

50

技内容決定乱数を読み出す。次に、ステップ1406で、当否抽選手段1135は、遊技内容決定乱数（当選乱数）及び遊技状態に基づき、特図用大当たり抽選テーブル1135b-1及び特図用小当たり抽選テーブル1135b-2を参照し、特別図柄当否（大当たり、小当たり）抽選を実行する。尚、当否抽選に際しては、先に大当たり抽選テーブルを参照して大当たり抽選を実行し、大当たり抽選にはずれた場合、更に小当たり抽選テーブルを参照して小当たり抽選を実行する。そして、ステップ1408で、特別遊技移行決定手段1135aは、抽選結果が当たりか否かを判定する。ステップ1408でYesの場合、ステップ1410で、特別遊技移行決定手段1135aは、フラグー時記憶手段1191a内の当たりフラグをオンにする。他方、ステップ1408でNoの場合には、ステップ1410をスキップする。

10

【0082】

そして、ステップ1412で、特図内容決定手段1141は、特図内容決定用抽選テーブル1141a内の各抽選テーブルを参照し、遊技内容決定乱数（例えば、特別図柄決定乱数、変動態様決定乱数）に基づいて特別図柄に関する停止図柄及び変動態様を決定し、これらを特図情報一時記憶手段1191bに一時記憶する。尚、前記参照されるテーブルは、当否結果・遊技状態・保留球数に基づいて決定される（以下も同様）。また、当たりに関しては、大当たりと小当たりがあるが、これらが区別された形で停止図柄及び変動態様が選択されるよう構成されている限り、それぞれ別々のテーブルを用いて表示内容を決定するよう構成しても、同一テーブルを用いて表示内容を決定するよう構成してもよい（以下も同様）。次に、ステップ1414で、情報送信手段1200は、ステップ1412で決定した特別図柄に関する図柄情報（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）を演出表示制御手段2150側に送信する。次に、ステップ1416で、特図変動時間管理手段1151aが、所定時間（前記ステップ1412で決定した変動態様に係る変動時間）を特図変動管理用タイマ1151a-1にセットする。そして、ステップ1418で、特図制御手段1151は、特別図柄表示装置2130の特図表示部2131上で、特図情報一時記憶手段1191bに記憶された変動態様に従い、特別図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1420で、特図制御手段1151は、フラグー時記憶手段1191a内の変動中フラグをオンする。そして、ステップ1422で、特図変動時間管理手段1151aが、所定時間に到達したか否かを判定する。ここで、ステップ1422でNoの場合には、次の処理（特別遊技作動条件判定処理1500）に移行する。他方、ステップ1422でYesの場合、ステップ1424で、情報送信手段1200は、所定時間に到達した旨のコマンドを演出表示制御手段2150側に送信する。次に、ステップ1426で、特図制御手段1151は、特別図柄表示装置2130の特図表示部2131上での特別図柄の変動表示を停止し、特図情報一時記憶手段1191bに記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1428で、特図制御手段1151は、フラグー時記憶手段1191a内の変動中フラグをオフにする。そして、ステップ1430で、特図変動時間管理手段1151aは、特図変動管理用タイマ1151a-1をリセットする。次に、ステップ1450で、主制御装置1000は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（特別遊技作動条件判定処理1500）に移行する。

20

30

【0083】

尚、ステップ1402でNoの場合には、ステップ1432で、特図制御手段1151は、フラグー時記憶手段1191aを参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1432でYesの場合にはステップ1422に移行し、Noの場合には次の処理（特別遊技作動条件判定処理1500）に移行する。

40

【0084】

次に、図10は、図9におけるステップ1450のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1452で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181aを参照して、時短回数カウンタ値が0よりも大きいかなかを判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1454で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181aの時短回数カウンタ値を1減算する。次に

50

、ステップ１４５６で、特定遊技制御手段１１８０は、時短回数カウンタ１１８１aを参照して、時短回数が０であるか否かを判定する。ステップ１４５６でＹｅｓの場合、ステップ１４５８で、特定遊技制御手段１１８０は、補助遊技関連情報一時記憶手段１１９２a内の時間短縮フラグをオフにし、次の処理（特別遊技作動条件判定処理１５００）に移行する。尚、ステップ１４５２及びステップ１４５６でＮｏの場合にも、次の処理（特別遊技作動条件判定処理１５００）に移行する。

【００８５】

次に、図１１は、図４におけるステップ１５００のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０２で、条件判定手段１１７１は、フラグー時記憶手段１１９１aを参照し、当たりフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０４で、条件判定手段１１７１は、特別図柄表示装置２１３０の特図表示部２１３１上に表示された特別図柄が所定態様で停止したか否かを判定する。ステップ１５０４でＹｅｓの場合、ステップ１５０６で、特別遊技内容決定手段１１７２は、当該所定態様に基づき、特別遊技内容参照テーブル１１７２aを参照することにより、当該特別遊技の内容を特別遊技関連情報一時記憶手段１１９１cにセットする。次に、ステップ１５０８で、特定遊技制御手段１１８０は、当該所定態様が小当たりでないか否かを判定する。ステップ１５０８でＹｅｓの場合、ステップ１５１０及びステップ１５１２で、特定遊技制御手段１１８０は、特定遊技フラグ（フラグー時記憶手段１１９１a内の確率変動フラグ及び補助遊技関連情報一時記憶手段１１９２内の時間短縮フラグ）を一旦オフにすると共に、時短回数カウンタ１１８１aをリセット（時短回数カウンタ値＝０）する。そして、ステップ１５１４及びステップ１５１６で、条件判定手段１１７１は、フラグー時記憶手段１１９１a内の特別遊技移行許可フラグをオンにすると共に当たりフラグをオフにし、次の処理（特別遊技制御処理１６００）に移行する。尚、ステップ１５０２及びステップ１５０４でＮｏの場合は次の処理（特別遊技制御処理１６００）に移行し、ステップ１５０８でＮｏの場合はステップ１５１４に移行する。

【００８６】

次に、図１２は、図４におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１６０２で、特別遊技実行手段１１７３は、フラグー時記憶手段１１９１aを参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６０２でＹｅｓの場合、ステップ１６０４及びステップ１６０６で、特別遊技実行手段１１７３は、フラグー時記憶手段１１９１a内の特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ１６０８で、情報送信手段１２００は、演出表示制御手段２１５０側に特別遊技開始信号を送信し、ステップ１６１２に移行する。他方、ステップ１６０２でＮｏの場合、ステップ１６１０で、特別遊技実行手段１１７３は、フラグー時記憶手段１１９１aを参照し、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ１６１０でＹｅｓの場合には、ステップ１６１２に移行する。尚、ステップ１６１０でＮｏの場合には、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（賞球払出処理１７００）に移行する。

【００８７】

次に、ステップ１６１２で、特別遊技実行手段１１７３は、フラグー時記憶手段１１９１aを参照し、ラウンド継続フラグがオンであるか否か、換言すれば、当該ラウンドが途中であるか否かを判定する。ステップ１６１２でＹｅｓの場合、即ち、当該ラウンドが途中である場合、以下で詳述するステップ１６１４～１６２２の処理を行うことなく、ステップ１６２４に移行する。他方、ステップ１６１２でＮｏの場合、即ち、当該ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ１６１４で、特別遊技実行手段１１７３は、特別遊技関連情報一時記憶手段１１９１cにセットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン）をセットする（例えば、小当たりの開放パターンとしては、０．５秒開放→０．８秒閉鎖→０．５秒開放、という開放パターンをセットする）

。次に、ステップ1616で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191c内の入賞球カウンタをゼロクリアする。次に、ステップ1618で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191c内のラウンド数カウンタに1を加算する。尚、特別遊技関連情報一時記憶手段1191cに記憶されているラウンド数は、特別遊技開始直後（初期値）は0であり、以後ラウンドを重ねていく毎に1ずつインクリメントされる。次に、ステップ1620で、特別遊技実行手段1173は、フラグー時記憶手段1191a内のラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ1622で、特別遊技実行手段1173は、大入賞口2120の大入賞口電動役物2122を駆動して大入賞口2120を開放し、ステップ1624に移行する。

【0088】

10

次に、ステップ1624で、情報送信手段1200は、演出表示制御手段2150側に現在の遊技状態情報（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を送信する。そして、ステップ1626で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191cを参照して当該ラウンドで所定球（例えば10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合には、ステップ1630に移行する。他方、ステップ1626でNoの場合、ステップ1628で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a（特に開放時間タイマ）を参照して所定時間が経過したか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合にも、ステップ1630に移行し、Noの場合には、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

【0089】

20

次に、ステップ1630で、特別遊技実行手段1173は、大入賞口2120の大入賞口電動役物2122の駆動を停止して大入賞口2120を閉鎖する。そして、ステップ1632で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段1173は、フラグー時記憶手段1191a内のラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1636で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191cを参照して、当該ラウンドが最終ラウンド（例えば、確率変動大当たり及び時間短縮変動大当たりの場合は15ラウンド、突然確率変動大当たりの場合は2ラウンド、小当たりの場合は1ラウンド）であるか否かを判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、特別遊技実行手段1173は、フラグー時記憶手段1191a内の特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1640で、情報送信手段1200は、演出表示制御手段2150側に特別遊技終了信号を送信する。そして、ステップ1650で、遊技制御手段1100は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。尚、ステップ1636でNoの場合にも、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

30

【0090】

次に、図13は、図12におけるステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、特定遊技制御手段1180は、特図情報一時記憶手段1191bを参照し、今回の特別遊技が確率変動大当たり又は突然確率変動大当たりであるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、ステップ1654及びステップ1656で、特定遊技制御手段1180は、フラグー時記憶手段1191a内の確率変動フラグ及び補助遊技関連情報一時記憶手段1192内の時間短縮フラグを夫々オンにし、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

40

【0091】

他方、ステップ1652でNoの場合、ステップ1658で、特定遊技制御手段1180は、特図情報一時記憶手段1191bを参照し、今回の特別遊技が時間短縮変動大当たりであるか否かを判定する。ステップ1658でYesの場合、ステップ1660及びステップ1662で、特定遊技制御手段1180は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192内の時間短縮フラグをオンにすると共に、時短回数カウンタ1181aに時短回数カウ

50

ンタ値として所定値（例えば１００）をセットし、次の処理（賞球払出処理１７００）に移行する。尚、ステップ１６５８でＮｏの場合、即ち、今回の特別遊技が小当たりである場合にも、次の処理（賞球払出処理１７００）に移行する。

【００９２】

次に、図１４～図２３のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機のサブ基板側での処理の流れを説明する。まず、図１４は、演出表示制御手段２１５０が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャート６０００である。まず、ステップ７１００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ７２００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する予告可否・内容事前決定処理を実行する。次に、ステップ７３００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する当初保留表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ６１００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。まず、ステップ７４００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する予告可否・内容／保留表示内容再決定処理を実行する。次に、ステップ７６００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する保留表示制御処理を実行する。次に、ステップ６２００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ７７００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する予告表示制御処理を実行する。そして、ステップ６３００で、演出表示制御手段２１５０は、後述する特別遊技中表示制御処理を実行し、ステップ７１００に戻る処理を繰り返す。以下、各サブルーチンに係る処理について詳述する。

【００９３】

次に、図１５は、図１４でのステップ７１００のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ７１０２で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、装図保留情報一時記憶手段２１５２ｂ－１－１を参照し、主制御装置１０００側から保留情報を受信したか否かを判定する。ステップ７１０２でＹｅｓの場合、ステップ７１０４で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、装図保留情報一時記憶手段２１５２ｂ－１－１内の装図保留カウンタ値に「１」を加算し、次の処理（予告可否・内容事前決定処理７２００）に移行する。他方、ステップ７１０２でＮｏの場合、ステップ７１０６で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、メイン側情報一時記憶手段２１５１ａを参照し、主制御装置１０００側から新たな図柄情報を受信したか否かを判定する。ステップ７１０６でＹｅｓの場合、ステップ７１０８で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、装図保留情報一時記憶手段２１５２ｂ－１－１内の装図保留カウンタ値から「１」を減算する。そして、ステップ７１１０で、装図保留情報表示制御手段２１５２ｂは、演出表示関連情報一時記憶手段２１５２ｃのフラグエリア内の図柄内容決定許可フラグをオンにし、次の処理（予告可否・内容事前決定処理７２００）に移行する。尚、ステップ７１０６でＮｏの場合にも、次の処理（予告可否・内容事前決定処理７２００）に移行する。

【００９４】

次に、図１６は、図１４でのステップ７２００のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである予告可否・内容事前決定処理のフローチャートである。まず、ステップ７２０２で、予告可否・内容事前決定手段２１５２ｄ－２－２は、保留先読み情報一時記憶手段２１５２ｄ－１－２を参照し、主制御装置１０００側から新たな保留に基づく保留先読み情報を受信したか否かを判定する。

【００９５】

ここで、図８（メイン側における保留先読み制御処理）を今一度参照しながら、「新たな保留に基づく保留先読み情報」について説明すると、新たな保留が一時記憶された場合、ステップ１３５２でＹｅｓとなる。そして、ステップ１３５４～１３５８にかけて、当該新たな保留のみならず、すべての保留について先読みがなされ、当該新たな保留を含むすべての保留に関する変動態様（変動態様ＩＤ）が先読みされる。そして、ステップ１３６０でサブ側にこれら先読み情報が送信される。このように、新たな保留が一時記憶された場合、サブ側には「すべての保留についての先読み情報」が送信されるが、ステップ７

202では、当該「すべての保留についての先読み情報」から当該「新たな保留についての先読み情報」のみを抽出し、以下の処理で用いることとしている。但し、これは例示に過ぎず、メイン側から保留先読み情報を受信の度、すべての保留についての先読み情報を利用し、すべての保留に係る予告可否・予告内容を決め直すよう構成してもよい。

【0096】

図16のフローチャートの説明に戻ると、ステップ7202でYesの場合、ステップ7204で、予告可否・内容事前決定手段2152d-2-2は、前記受信した保留先読み情報（特に変動態様ID）に基づき、予告可否・内容決定用テーブル2152d-2-1内の変動時間算出用テーブル（表2参照）を参照し、当該「新たな保留に係る変動」は、保留4時の変動時間が所定時間未満（例えば6秒未満）であるものであるかを判定する。ステップ7204でYesの場合、ステップ7206で、予告可否・内容事前決定手段2152d-2-2は、予告可否・予告内容を事前に決定する際に参照するテーブルとして、所定時間未満用のテーブルをセットし、ステップ7210に移行する。他方、ステップ7204でNoの場合、ステップ7208で、予告可否・内容事前決定手段2152d-2-2は、予告可否・予告内容を事前に決定する際に参照するテーブルとして、保留4時の変動時間に対応するテーブルをセットし、ステップ7210に移行する。そして、ステップ7210で、予告可否・内容事前決定手段2152d-2-2は、予告可否・内容決定用乱数を取得した上、前記セットしたテーブルを参照し、当該乱数に基づいて予告可否・内容を事前に決定する。次に、ステップ7212で、予告可否・内容事前決定手段2152d-2-2は、前記決定内容を予告可否・内容事前決定事項一時記憶手段2152d-2-3に一時記憶する。そして、ステップ7214で、予告可否・内容事前決定手段2152d-2-2は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の予告可否・内容事前決定処理終了フラグをオンにし、次の処理（保留表示内容決定処理7300）に移行する。尚、ステップ7202でNoの場合にも、次の処理（保留表示内容決定処理7300）に移行する。

【0097】

次に、図17は、図14でのステップ7300のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである保留表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ7302で、装図保留表示内容決定手段2152b-2は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、予告可否・内容事前決定処理終了フラグがオンであるかを判定する。ステップ7302でYesの場合、ステップ7304で、装図保留表示内容決定手段2152b-2は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の予告可否・内容事前決定処理終了フラグをオフにする。次に、ステップ7306で、装図保留表示内容決定手段2152b-2は、予告可否・内容事前決定事項一時記憶手段2152d-2-3に一時記憶されている予告可否・内容事前決定情報に基づき、装図保留表示内容決定用テーブル2152b-2-1を参照し、前記情報に対応する当初保留表示内容（保留表示画像等）を決定する。そして、装図保留表示内容決定手段2152b-2は、前記決定内容を装図保留表示内容一時記憶手段2152b-3に一時記憶し、次の処理（装飾図柄表示内容決定処理6100）に移行する。尚、ステップ7302でNoの場合にも、次の処理（装飾図柄表示内容決定処理6100）に移行する。

【0098】

次に、図18は、図14でのステップ6100のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ6102で、装図表示内容決定手段2152a-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるかを判定する。ステップ6102でYesの場合、ステップ6103で、装図表示内容決定手段2152a-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ6104で、装図表示内容決定手段2152a-1は、メイン側情報一時記憶手段2151a内に一時記憶された主制御装置1000側からの図柄情報に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル2152a-1-1を参照して、装飾図柄の変動態様と停止図

10

20

30

40

50

柄を決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c の図柄関連情報エリアに一時記憶する。尚、この処理で利用されるメイン側情報は、保留先読みに係る不確定情報（即ち、図 8 のステップ 1 3 6 0 で送信される情報）ではなく、当該保留が消化される時点での確定情報（即ち、図 9 のステップ 1 4 1 4 での情報）である。尚、主制御装置 1 0 0 0 側からの停止図柄・変動態様（即ち、特別図柄の停止図柄・変動態様）と演出表示制御手段 2 1 5 0 側で決定する停止図柄・変動態様（即ち、装飾図柄の停止図柄・変動態様）とは 1 対 1 対応でなくともよく、例えば、演出表示制御手段 2 1 5 0 側での変動態様の比率を主制御装置 1 0 0 0 側からの一変動態様に対して複数パターン持っていてよい。次に、ステップ 6 1 0 6 で、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリア内の図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（保留表示内容再決定処理 7 4 0 0）に移行する。尚、ステップ 6 1 0 2 で N o の場合にも、次の処理（保留表示内容再決定処理 7 4 0 0）に移行する。

【 0 0 9 9 】

次に、図 1 9 は、図 1 4 でのステップ 7 4 0 0 のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである予告可否・内容 / 保留表示内容再決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 7 4 0 2 で、装図保留表示内容決定手段 2 1 5 2 b - 2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるかを判定する。ステップ 7 4 0 2 で Y e s の場合、ステップ 7 4 0 4 で、装図保留表示内容決定手段 2 1 5 2 b - 2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリア内の図柄内容決定フラグをオフにする。

【 0 1 0 0 】

そして、ステップ 7 4 0 6 ~ 7 4 1 4 にかけて、予告内容の更新処理を実行する。そこで、この予告内容の更新処理を説明すると、まず、ステップ 7 4 0 6 で、予告可否・内容用決定手段 2 1 5 2 d - 2 は、予告内容を更新する条件である「所定条件 A」を充足したかを判定する。ここで、「所定条件 A」は、特に限定されないが、保留内容が変化し得る状況になった場合を挙げることができる。そして、本最良形態では、理解の容易上、保留内容が変化し得る状況の中で最も簡単なケースとして「当該保留が消化される時点で、保留球数が 4 球未満である場合」を「所定条件 A」として例示することとする。これは、当該保留について当初決定した予告が、当該保留が消化される時点での保留球数が 4 球の場合である場合を想定して仮決定（事前決定）されているからである。そして、ステップ 7 4 0 6 で Y e s の場合、ステップ 7 4 0 8 で、予告可否・内容用決定手段 2 1 5 2 d - 2 は、予告可否・内容決定用乱数を取得した上、実際の保留球数を踏まえての当該変動態様 I D の変動時間に基づいて決定された予告可否・内容決定用テーブルを参照し、当該乱数に基づき当該変動に係る予告内容を再抽選する。具体的には、当該保留に係る変動態様 I D として「変動態様 3（ハズレ）」が選択されている場合、予告可否・内容事前決定の際に参照した予告可否・内容決定用テーブルが「変動時間： 6 秒未満」のテーブルであったのに対し、当該保留が実際に消化される時点での保留球が 2 個である場合、参照されるテーブルは「変動時間： 3 0 秒」のテーブルとなる（その結果、より高い信頼度の予告が選択され易くなる）。次に、ステップ 7 4 1 0 で、予告可否・内容用決定手段 2 1 5 2 d - 2 は、前記再抽選された「予告内容」と予告可否・内容事前決定事項一時記憶手段 2 1 5 2 d - 2 - 3 に一時記憶されている仮決定（事前決定）されている「予告内容」とを比較し、前記再抽選された「予告内容」の方が高い信頼度であるかを判定する。ステップ 7 4 1 0 で Y e s の場合、ステップ 7 4 1 2 で、予告可否・内容用決定手段 2 1 5 2 d - 2 は、予告可否・内容事前決定事項一時記憶手段 2 1 5 2 d - 2 - 3 に一時記憶される予告内容を前記再決定内容に更新する。そして、予告内容が更新されたことを受け、ステップ 7 4 1 4 では、装図保留表示内容決定手段 2 1 5 2 b - 2 は、装図保留表示内容一時記憶手段 2 1 5 2 b - 3 に一時記憶されている保留表示内容を、前記再決定した予告に対応した保留表示内容に更新し、ステップ 7 4 1 6 に移行する。尚、ステップ 7 4 1 0 で N o の場合にもステップ 7 4 1 6 に移行する。

【 0 1 0 1 】

そして、ステップ7418～7428にかけて、保留表示内容の更新処理を実行する。そこで、この保留表示内容の更新処理を説明すると、ステップ7406でN oの場合、ステップ7418で、装図保留表示内容決定手段2152b-2は、「所定条件B」を充足したか否かを判定する。ここで、「所定条件B」とは、特に限定されないが、例えば、特定の予告が長期間（例えば変動回数が500回）表示されない場合を挙げることができる。このように、特定の予告が長期間表示されないことによる遊技の興趣性の低下防止を、強制的に特定の予告が表示され易い状況を構築することで図っている。そこで、ステップ7418でY e sの場合、ステップ7420で、装図保留表示内容決定手段2152b-2は、リミッター時保留表示内容決定用乱数を取得した上で、リミッター時保留表示内容決定用テーブル2152b-2-2を参照し、当該乱数に基づいて当該変動に係る保留表示内容を再抽選する。次に、ステップ7422で、装図保留表示内容決定手段2152b-2は、前記再抽選された「保留表示内容」と装図保留表示内容一時記憶手段2152b-3に一時記憶されている決定済みの「保留表示内容」を比較し、前記再抽選された保留表示内容の方が高信頼度であるか否かを判定する。ステップ7422でY e sの場合、装図保留表示内容決定手段2152b-2は、前記再決定内容を装図保留表示内容一時記憶手段2152b-3の保留表示内容を前記再抽選された保留表示内容に更新する。そして、装図保留表示が更新されたことを受け、ステップ7426では、予告可否・内容決定手段2152d-2は、予告可否・内容事前決定事項一時記憶手段2152d-2-3に一時記憶されている予告内容を、前記再決定した装図保留表示に対応した予告内容に更新し、ステップ7416に移行する。尚、ステップ7418及び7422でN oの場合にもステップ7416に移行する。

10

20

【0102】

以上のように予告内容更新処理及び装図保留表示更新処理が終了した後、ステップ7416で、表示制御手段2152は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の再決定処理終了フラグをオンにし、次の処理（保留表示制御処理7600）に移行する。尚、ステップ7402でN oの場合にも次の処理（保留表示制御処理7600）に移行する。

【0103】

次に、図20は、図14でのステップ7600のサブルーチンに係る保留表示制御処理のフローチャートである。ここでは、ステップ7602で、装図保留情報表示制御手段2152bは、装図保留情報一時記憶手段2152b-1-1内の装図保留カウンタ値及び装図保留表示内容一時記憶手段2152b-3に一時記憶されている保留表示内容に従い、装図保留表示部2142上で保留表示を実行し、次の処理（装飾図柄表示制御処理6200）に移行する。

30

【0104】

次に、図21は、図14でのステップ6200のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ6202で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ6202でY e sの場合、ステップ6204で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、再決定処理終了フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ6204でY e sの場合、ステップ6206及びステップ6208で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の図柄変動中フラグをオンにすると共に、再決定処理終了フラグをオフにする。次に、ステップ6210で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cの図柄関連情報エリア内に一時記憶された決定内容に従い、演出表示装置2140の装図表示部2141上で装飾図柄の変動表示を開始する。

40

【0105】

そして、ステップ6212で、装飾図柄表示制御手段2152aは、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照し、主制御装置1000側から確定表示コマンドを受信したか

50

否かを判定する。ステップ6212でYesの場合、ステップ6214で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cの図柄関連情報エリア内に一時記憶された決定内容（停止図柄）に従い、演出表示装置2140の装図表示部2141上で装飾図柄の停止図柄を確定表示する。そして、ステップ6216及びステップ6218で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の図柄変動中フラグ及び予告表示制御処理終了フラグを夫々オフにし、次の処理（予告表示制御処理7700）に移行する。

【0106】

尚、ステップ6202でNoの場合はステップ6212に移行し、ステップ6204及びステップ6212でNoの場合は次の処理（予告表示制御処理7700）に移行する。

【0107】

次に、図22は、図14でのステップ7700のサブルーチンに係る、予告表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ7702で、予告表示制御手段2152dは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7702でYesの場合、ステップ7704で、予告表示制御手段2152dは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、予告表示制御処理終了フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ7704でYesの場合、ステップ7706で、予告表示制御手段2152dは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cの予告関連情報エリアを参照し、当該変動時に予告表示を行うか否かを判定する。ステップ7706でYesの場合、ステップ7708で、予告表示制御手段2152dは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cの予告関連情報エリアに一時記憶されている当該変動に係る予告内容に従い、装図表示部2131上で予告演出表示を実行する。そして、ステップ7710で、予告表示制御手段2152dは、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の予告表示制御処理終了フラグをオンにし、次の処理（特別遊技中表示制御処理6300）に移行する。尚、ステップ7702及びステップ7704でNoの場合は次の処理（特別遊技中表示制御処理6300）に移行し、ステップ7706でNoの場合はステップ7710に移行する。

【0108】

次に、図23は、図14でのステップ6300のサブルーチンに係る、特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ6302で、表示制御手段2152は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ6302でYesの場合、ステップ6304で、表示制御手段2152は、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照し、主制御装置1000側から特別遊技開始信号を受信したか否かを判定する。ステップ6304でYesの場合、ステップ6306及びステップ6308で、表示制御手段2152は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置2140上で大当たり開始表示を行う。そして、ステップ6310で、表示制御手段2152は、演出表示装置2140上で、主制御装置1000側から逐次送信されている遊技情報に基づき、ラウンド数と入賞個数を逐次表示する（確率変動大当たり又は時間短縮変動大当たりの場合のみ表示する）。ここで、突然確率変動大当たり及び小当たりである場合には、ラウンド数表示をすると、今回の当たりが「突然確率変動大当たり」及び「小当たり」のいずれであるかが遊技者に分かってしまうので、これらの当たりの場合には、当該処理においてラウンド数表示等を実行しない。次に、ステップ6312で、表示制御手段2152は、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照し、主制御装置1000側から特別遊技終了信号を受信したか否かを判定する。ステップ6312でYesの場合、ステップ6314で、表示制御手段2152は、演出表示装置2140上で、大当たり終了表示を行う。そして、ステップ6316で、表示制御手段2152は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（保留情報管理処理7100）に移行する。尚、ステップ6302でNoの場合はステップ6310に移行し、ステップ6304及びステップ6312でNoの場

10

20

30

40

50

合は次の処理（保留情報管理処理 7 1 0 0）に移行する。

【 0 1 0 9 】

次に、図 2 4 を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の作用を説明する。まず、図 2 4 (1) は、当初に表示された保留表示が結局そのまま表示されるに至った例（成り上がらなかった例）である。そこで、時系列的に説明すると、まず、(1 - 1) に示すように保留が 2 個存在する状況下で変動中、新たに保留が一時記憶されたとする（ハズレの「変動態様 2」が選択）。この際、内部的には「予告 A」が表示されることが仮決定（「変動態様 2 の保留 4 個における変動時間」=「(6 秒未満) テーブル対象」+「予告可否・内容決定用乱数値」=「2 2 4」に基づき予告可否・内容決定用テーブルで決定）されたことを受け、(1 - 2) に示すように、「予告 A」に対応した保留表示「」が 3 個目の保留として表示される。そして、(1 - 3) 及び (1 - 4) に示すように保留の消化が進み、現在変動表示している装飾図柄が停止（確定表示）した後、いよいよ前述した「」の保留表示に係る保留が消化される順番となる。ここで、(1 - 5) に示すように、装飾図柄が確定表示（「5 3 4」）した時点での保留球数は 3 個である。このような状況下、内部的には当該問題の保留について予告の再抽選が実行されるものの、取得した「予告可否・内容決定用乱数値」が「1 0」であった結果、再抽選による予告内容が「予告なし」と成り下がることになる（「変動態様 2 の保留 3 個における変動時間」=「(6 秒未満) テーブル対象」+「予告可否・内容決定用乱数値」=「1 0」に基づき予告可否・内容決定用テーブルで決定）。よって、(1 - 6) に示すように、前述した「」の保留表示が消滅して装飾図柄の変動が開始されると共に、当初決定した予告であり「」の保留表示に対応した「予告 A」が当該変動時に表示される。

【 0 1 1 0 】

次に、図 2 4 (2) は、当初に表示された保留表示がより高信頼度の保留表示に切り替わった例（成り上がった例）である。これに関しては、(A) 内部的に決定された予告がその後に高信頼度のものに切り替わった結果として保留表示が切り替わった場合と、(B) リミッターが発動したことにより、内部的に決定された予告が切り替わらない状況下、保留表示が強制的に切り替わった場合、の二パターンについて説明する。

【 0 1 1 1 】

まず、(A) の場合について時系列的に説明すると、(2 - 1) に示すように保留が 2 個存在する状況下で変動中、新たに保留が一時記憶されたとする（ハズレの「変動態様 3」が選択）。この際、内部的には「予告 A」が表示されることが仮決定（「変動態様 3 の保留 4 個における変動時間」=「(6 秒未満) テーブル対象」+「予告可否・内容決定用乱数値」=「2 2 4」に基づき予告可否・内容決定用テーブルで決定）されたことを受け、(2 - 2) に示すように、「予告 A」に対応した保留表示「」が 3 個目の保留として表示される。そして、(2 - 3) 及び (2 - 4) に示すように保留の消化が進み、現在変動表示している装飾図柄が停止（確定表示）した後、いよいよ前述した「」の保留表示に係る保留が消化される順番となる。ここで、(2 - 5) に示すように、装飾図柄が確定表示（「5 3 4」）した時点での保留球数は 3 個である。このような状況下、内部的には当該問題の保留について予告の再抽選が実行され、取得した「予告可否・内容決定用乱数値」が「2 5 2」であった結果、再抽選による予告内容が「予告 C」と成り上がることになる（「変動態様 3 の保留 3 個における変動時間」=「(6 ~ 3 0 秒) テーブル対象」+「予告可否・内容決定用乱数値」=「2 5 2」に基づき予告可否・内容決定用テーブルで決定）。よって、(2 - 5) に示すように、前述した「」の保留表示が一瞬「」の保留表示に切り替わった後、(2 - 6) に示すように、当該保留表示が消滅して装飾図柄の変動が開始される。そして、「」の保留表示に対応した「予告 C」が当該変動時に表示される。

【 0 1 1 2 】

次に、(B) の場合について時系列的に説明すると、(2 - 1) に示すように保留が 2 個存在する状況下で変動中、新たに保留が一時記憶されたとする（ハズレの「変動態様 2」が選択）。この際、内部的には「予告 A」が表示されることが仮決定（「変動態様 2 の

保留４個における変動時間」＝「（６秒未満）テーブル対象」＋「予告可否・内容決定用乱数値」＝「２２４」に基づき予告可否・内容決定用テーブルで決定）されたことを受け、（２－２）に示すように、「予告Ａ」に対応した保留表示「」が３個目の保留として表示される。そして、（２－３）及び（２－４）に示すように保留の消化が進み、現在変動表示している装飾図柄が停止（確定表示）した後、いよいよ前述した「」の保留表示に係る保留が消化される順番となる。ここで、当該保留が消化される時点で、「予告Ｃ」及び「予告Ｄ」といった高信頼度の予告及び保留表示が所定回数（５００回）なされていないという「リミッター条件」をちょうど充足する。このため、（２－５）に示すように、「変動態様２」で「保留球数＝３個」という、予告Ｃが出現し得ない条件であるにもかかわらず（表３参照）、内部的には強制的に保留表示を「」から「」に書き換える。その結果、（２－５）に示すように、前述した「」の保留表示が一瞬「」の保留表示に切り替わった後、（２－６）に示すように、当該保留表示が消滅して装飾図柄の変動が開始される。そして、「」の保留表示に対応した「予告Ｃ」が当該変動時に表示される。

10

【０１１３】

本最良形態によれば、主制御部で取得した第一乱数に関する情報を副制御部側が受信した時点で、当該情報に基づき事前に予告演出を抽選で決定しておく（即ち、サブの予告演出を入賞時に抽選する）と共に、決定された当該予告演出を踏まえて保留表示の表示形態を変更し得るよう構成されているので、従前機における、当否結果や変動態様に基づく保留表示での問題、即ち、先読みの結果として反映された保留表示と実際の結果との間に齟齬を生じる事態を招かないという効果を奏する。より具体的には、従来機においては、当否結果や変動態様に基づいて保留表示をしている。ここで、当該乱数を取得した時点では当選していても、それより前に存在している乱数も当選しておりかつ遊技状態が変化してしまう場合や、１種１種複合機（優先消化タイプ）における非優先側の保留であり優先側に入賞があったことに伴い遊技状態が変化した場合等、この変化した遊技状態下では当選が非当選になってしまうこともある。更には、当該乱数を取得した時点ではスーパーリーチであっても、当該乱数を消化する時点で保留球が上限値に達しておりいわゆる超短縮状態となった場合には、当該超短縮遊技状態下ではスーパーリーチがノーマルハズレリーチになってしまうことがある。これらの場合、当該乱数が取得された時点で、特殊な保留予告（当選している旨の保留予告、スーパーリーチが表示される旨の保留予告）を実施しても、当該乱数が消化される際には予告した内容がまるで実行されない事態に陥る。このような状況下、本発明（１）で着目したのは、「当否結果」や「変動態様」といった、その後の事情の変化により余儀なく変更しなくてはならないファクタ（いずれも、メイン側での当否結果や変動時間と完全対応しているため）ではなく、「予告」という、その後の事情の変化によっても必ずしも変更しなくてもよいファクタである（メイン側での当否結果や変動時間と対応してなくてもよい）。その上で、当該乱数が取得された時点で、予告内容の可否及び内容を決定し、当該決定内容を踏まえて保留表示を行うので、その後の事情の変化によっても、表示した保留予告に対応する予告表示がなされ得るので、先読みの結果として反映された保留表示と実際の結果との間に齟齬を生じる事態を招くことを極力回避できる効果を奏する。加えて、従来機での保留予告は、前述のようにメイン側で決定した当否結果や変動態様（又は変動時間）に紐付いて実行される。したがって、メイン側で当たりや長時間変動が選択されない場合にはサブ側では保留予告が表示されない結果、遊技者の引きに左右される局面がある。他方、本最良形態によれば、「予告」というサブ側で任意に決定できる要素と紐付かせて保留予告を実行するよう構成されているので、サブ側での判断に基づき遊技者の引きに左右されない保留予告表示が可能になるという効果をも奏する。更に、昨今の遊技機では、選択される変動態様よりも、変動中に表示される各種予告（例えば、群予告や背景チェンジ、ステップアップ予告）の方が、大当たり信頼度と相関している。したがって、このような状況下では、本最良形態によれば、実際の当たり信頼度とリンクした保留予告表示を提供することができるという効果をも奏する。

20

30

40

【０１１４】

50

更に、従前機では、同一乱数を取得した場合でも保留球数が相違するときには予告の可否及び内容が異なるよう構成されていた結果、所定予告の出現頻度がばらつき（即ち、出現頻度が遊技者の引きによって左右されてしまい）、出現頻度をコントロールすることが困難であったが、本発明では保留数に関わらず常に一定のテーブルを参照することで予告の可否及び内容を決定するよう構成されているので、予告の可否及び内容並びにそれに対応した特殊な保留予告の出現頻度を、遊技者の引きに依存すること無く意図的に調整することができるという効果を奏する。

【 0 1 1 5 】

更に、先読みの結果として反映された保留表示と実際の結果との間に齟齬を生じる事態となった場合（典型的には保留態様が変化した場合）であっても（例えば、信頼度が 1 0 0 % である予告を選択し、当該予告に対応した保留予告をした場合であって、その後の事情の変化により当選が非当選となった場合）、当該事態を招く状況となったときに予告内容を事後的に書換えることができるので、先読みの結果として反映された保留表示と実際の結果との間に齟齬を生じる事態を招くことをより一層回避できる効果を奏する。

10

【 0 1 1 6 】

更に、保留表示内容を先に決定し、当該決定内容を受けて予告内容が決定される場合があるという構成を採ったので、長期間所定の予告が選択されないことに伴い長期間特殊な保留表示がなされない状況になったとしても、強制的に特殊な保留表示が実行可能となる結果、退屈な状態が長期間続くことを回避でき遊技の興趣性を上げることが可能になるという効果を奏する。

20

【 符号の説明 】

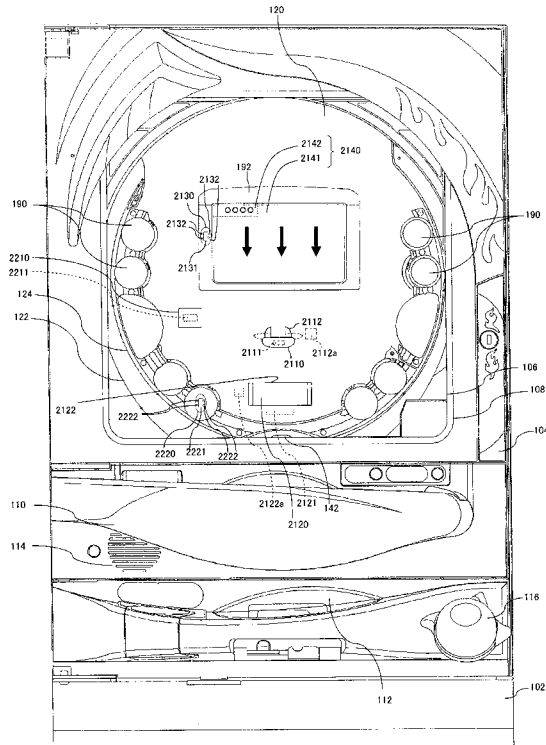
【 0 1 1 7 】

- 1 1 2 1 特図乱数取得判定実行手段
- 1 1 3 1 特図保留手段
- 1 1 4 1 特図内容決定手段
- 1 1 5 1 特図制御手段
- 1 1 7 1 条件判定手段
- 1 1 7 3 特別遊技実行手段
- 2 1 1 0 特図始動口
- 2 1 2 0 大入賞口
- 2 1 3 1 特図表示部
- 2 1 4 0 演出表示装置
- 2 1 4 1 装図表示部
- 2 1 4 2 装図保留表示部
- 2 1 5 2 a 装飾図柄表示制御手段
- 2 1 5 2 a - 1 装図表示内容決定手段
- 2 1 5 2 b 装図保留情報表示制御手段
- 2 1 5 2 b - 2 装図保留表示内容決定手段
- 2 1 5 2 d 予告表示制御手段
- 2 1 5 2 d - 2 予告可否・内容決定手段
- 2 1 5 2 d - 2 - 2 予告可否・内容事前決定手段
- 2 1 5 2 d - 2 - 3 予告事前可否・内容決定事項一時記憶手段
- 2 1 5 2 d - 2 - 1 予告可否・内容決定用テーブル

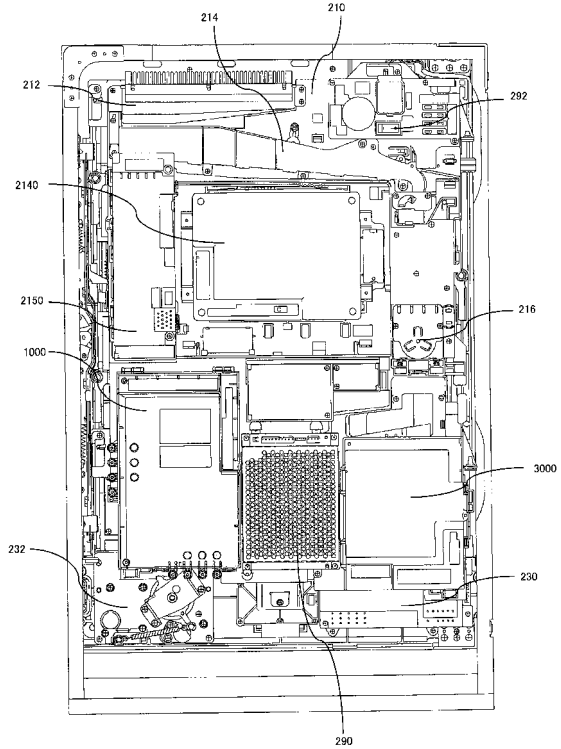
30

40

【図 1】



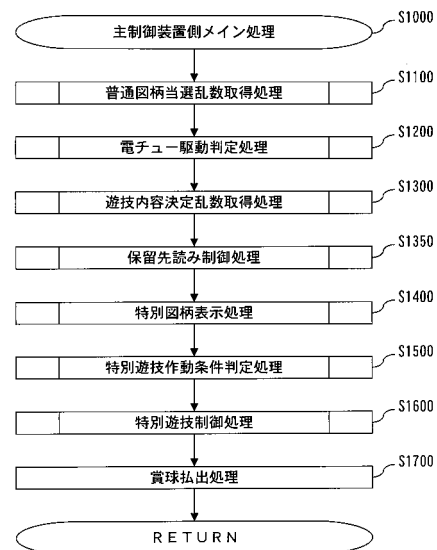
【図 2】



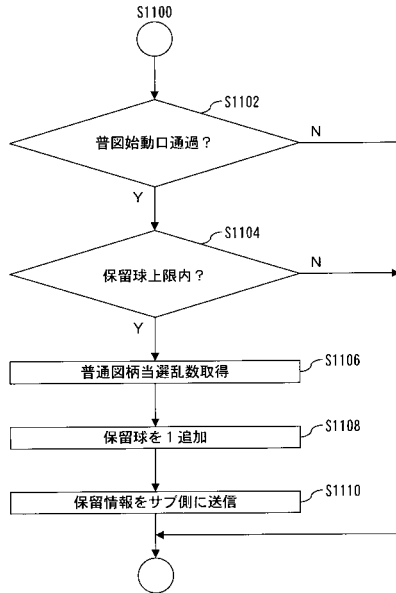
【図 3】



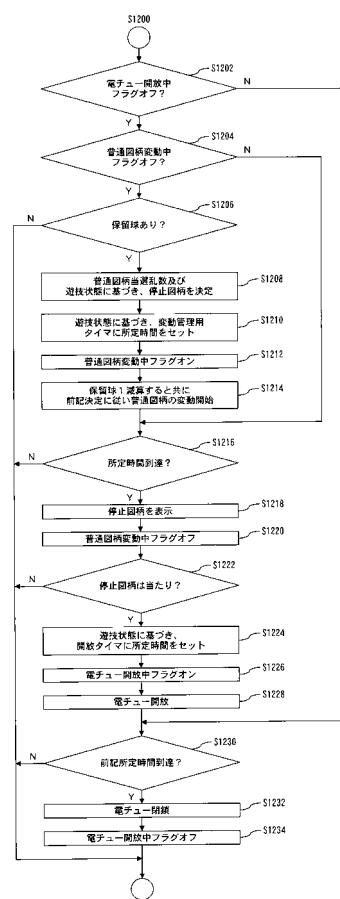
【図 4】



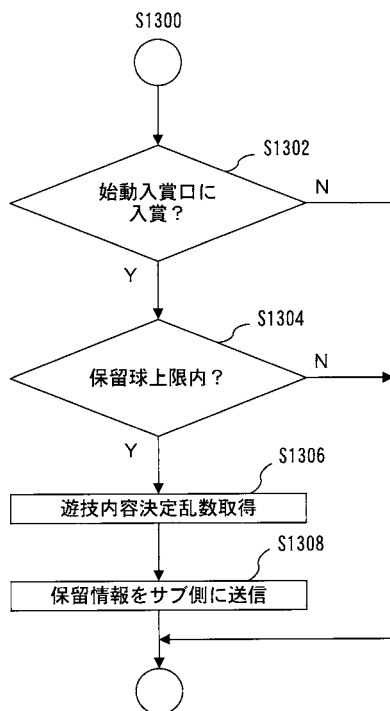
【図 5】



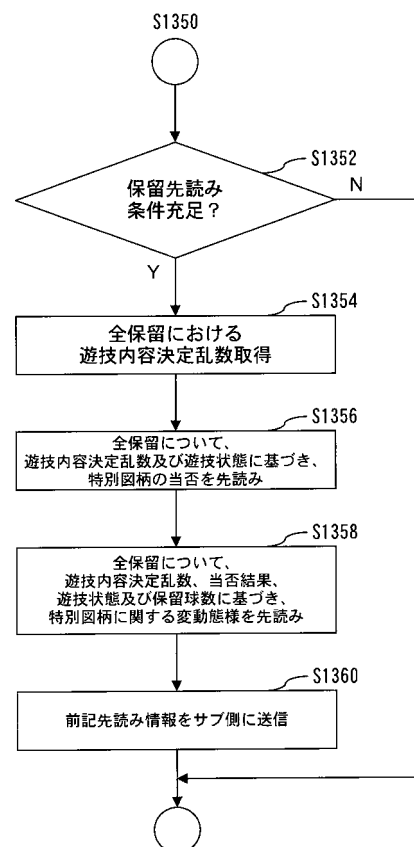
【図 6】



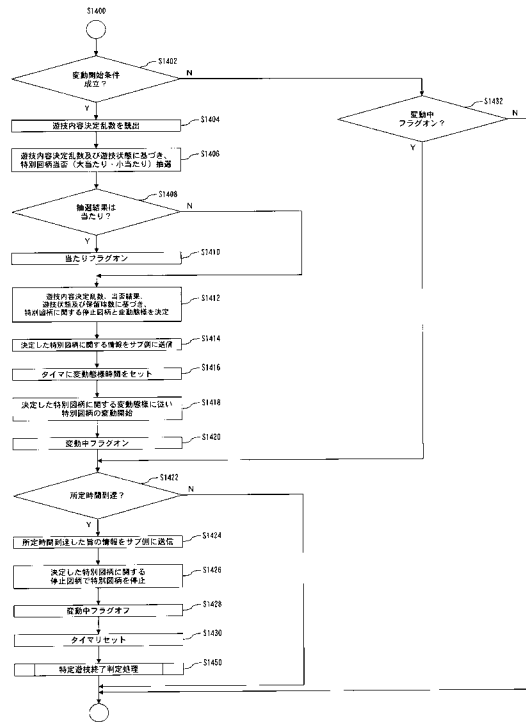
【図 7】



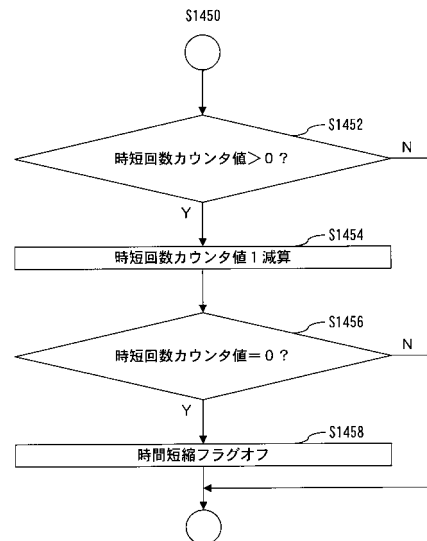
【図 8】



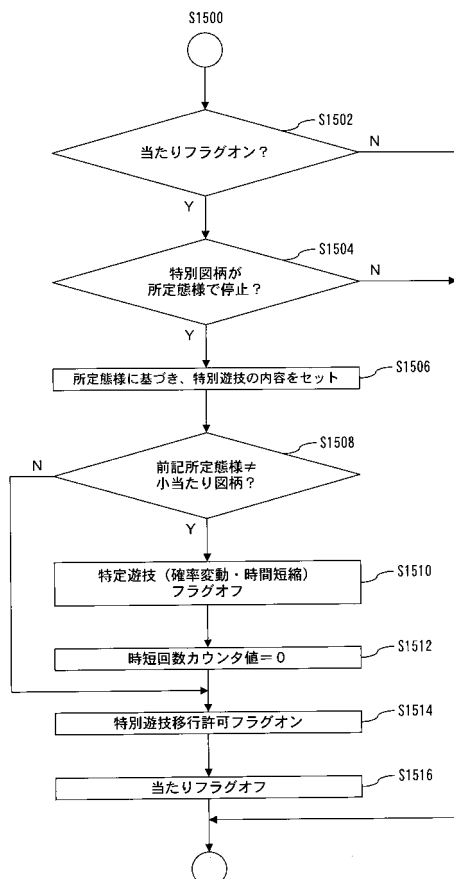
【図 9】



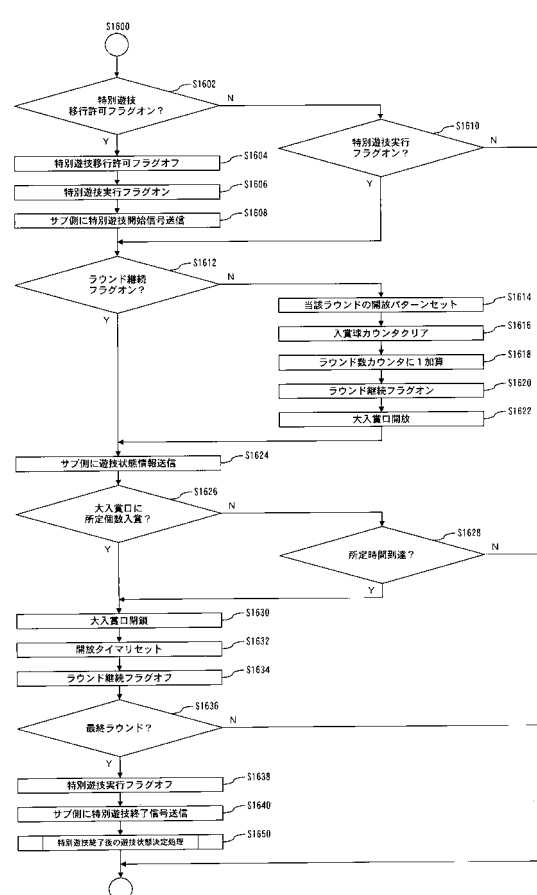
【図 10】



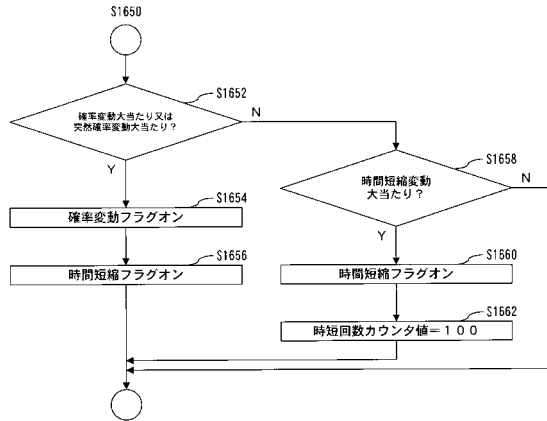
【図 11】



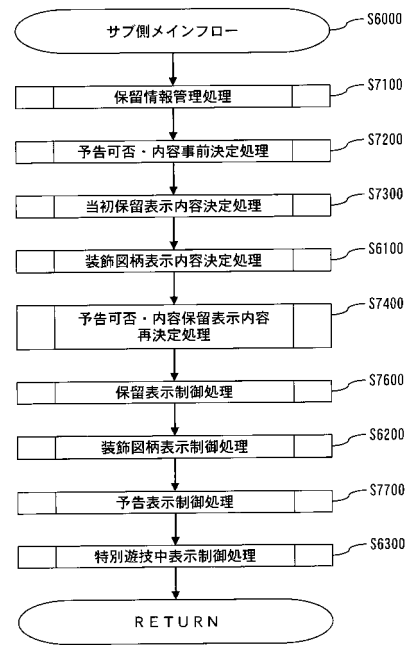
【図 12】



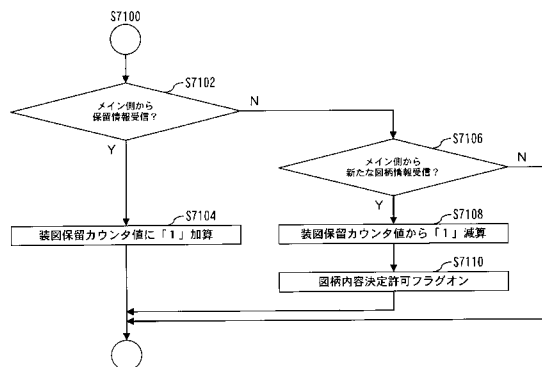
【図 13】



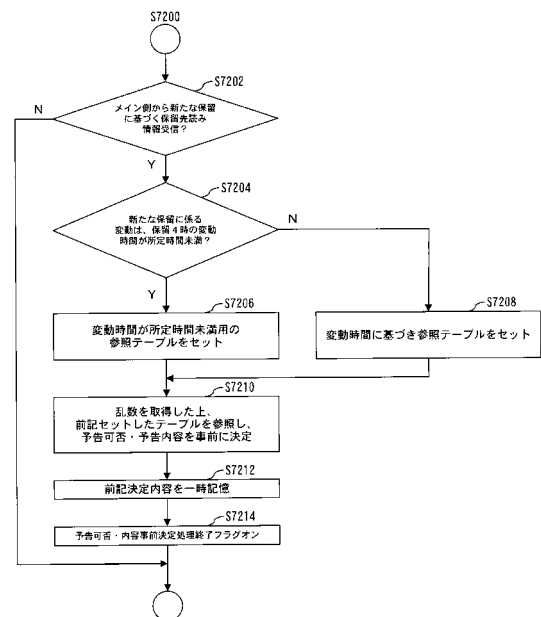
【図 14】



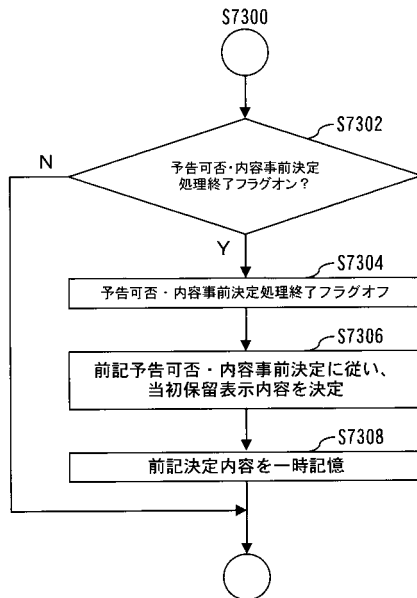
【図 15】



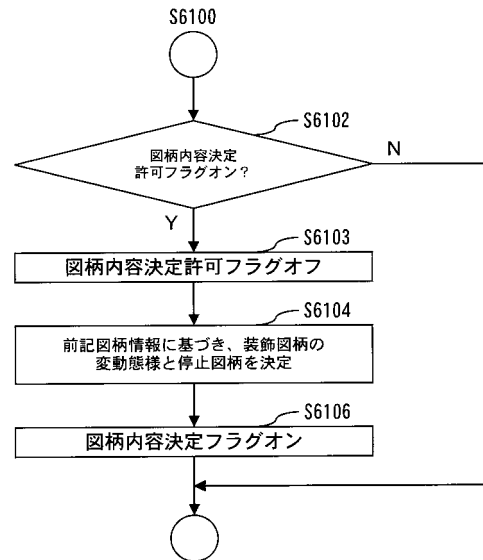
【図 16】



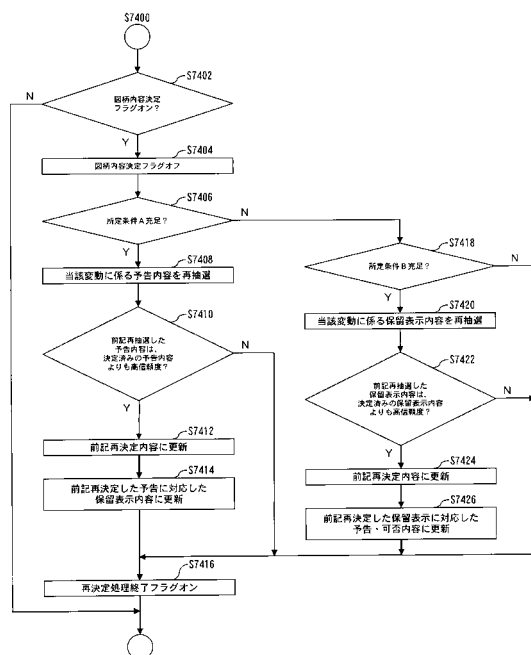
【図 17】



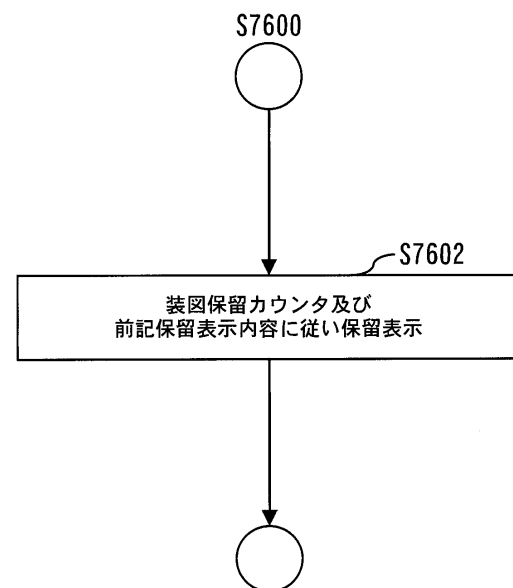
【図 18】



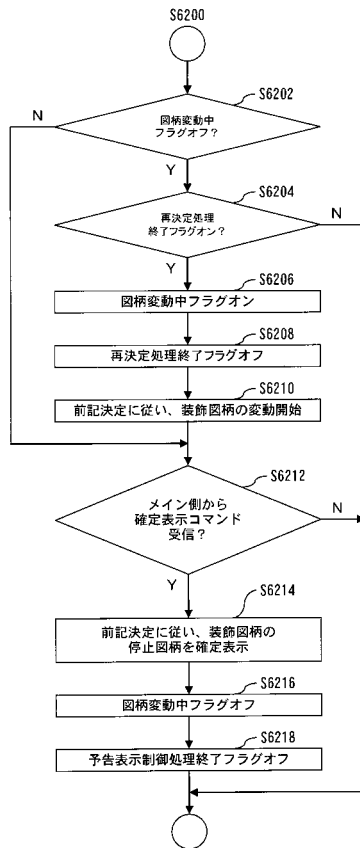
【図 19】



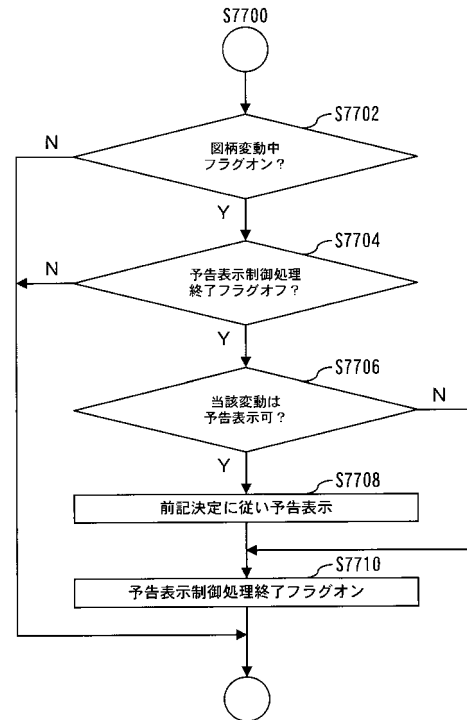
【図 20】



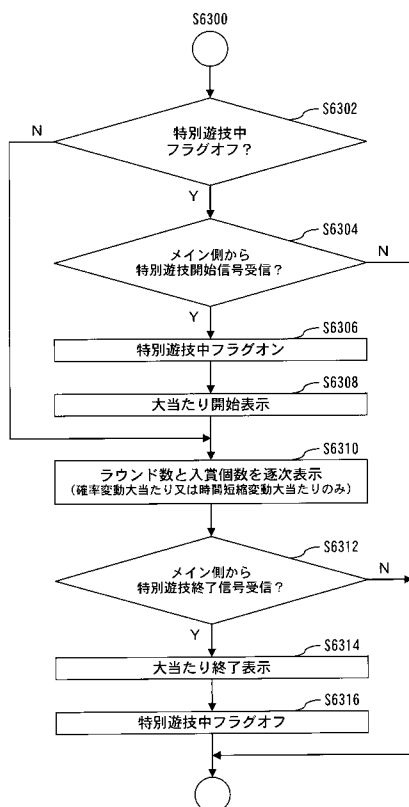
【図 2 1】



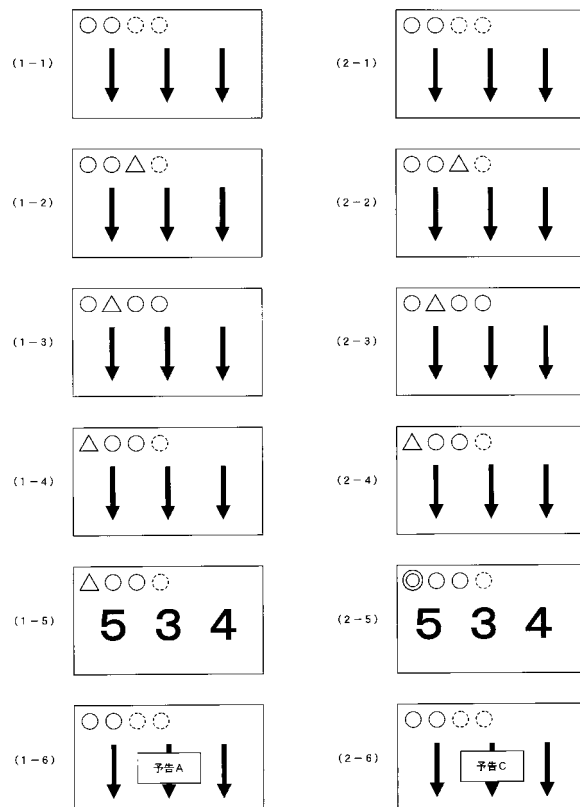
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2008-284095(JP,A)
特開2003-325875(JP,A)
特開2008-302140(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02