

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5822330号
(P5822330)

(45) 発行日 平成27年11月24日(2015.11.24)

(24) 登録日 平成27年10月16日(2015.10.16)

(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 50 頁)

(21) 出願番号	特願2011-70904 (P2011-70904)	(73) 特許権者	390031783 サミー株式会社 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
(22) 出願日	平成23年3月28日(2011.3.28)	(74) 代理人	100105315 弁理士 伊藤 温
(65) 公開番号	特開2012-200560 (P2012-200560A)	(72) 発明者	吉尾 憲昭 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
(43) 公開日	平成24年10月22日(2012.10.22)	(72) 発明者	小林 和也 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
審査請求日	平成26年1月17日(2014.1.17)	(72) 発明者	東海林 透 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 最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

始動口と、
入賞容易状態と入賞非容易状態を採る可変入賞口と、
遊技の進行を司る主制御部と、
情報出力の制御を司る副制御部と
を有するぱちんこ遊技機であって、
主制御部は、
始動口への入球を契機として乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段が取得した乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、
当否判定手段による当否判定の結果が当選である場合、入賞非容易状態である可変入賞
口を入賞容易状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定手段による当否判定が許可される
まで、当該取得された乱数を一時記憶して保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段
と、
副制御部側での情報出力に際して必要な遊技情報を副制御部側に送信する手段であって
、前記当否判定に用いられた乱数に関する情報を副制御部側に送信すると共に、当否判定
手段による当否判定に先立ち、保留に関する情報を副制御部側に事前に送信する遊技情報
送信手段と
を有しており、

副制御部は、

主制御部から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

主制御部からの遊技情報に基づき、出力すべき情報内容を決定する情報内容決定手段と

、
情報内容決定手段が決定した情報内容を出力する情報出力制御手段と
を有しており、

情報内容決定手段は、定められた期間内に定められた情報内容が出力されることを特別遊技移行への条件として要求する指令情報を出力内容として決定し得る指令情報内容決定手段

を更に有しており、

残存する保留のうちに、当否判定が許可された際には当否判定の結果が当選となる予定である特定保留が存在している場合、特定保留に関する当否判定が許可されるよりも前のいずれかの出力タイミングで所定の情報内容を出力した後、特定保留に関する当否判定が許可された際には、当該出力タイミングを前記定められた期間内に含め且つ当該出力した所定の情報内容を前記定められた情報内容とする指令情報を出力する

よう構成されたぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

現在最も普及しているぱちんこ遊技機は、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（主遊技図柄）」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。

【0003】

ここで、当該仕組みはこの種のぱちんこ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（トリガ保留）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。

【特許文献1】特許3795035

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

20

30

40

50

【0004】

また、特許文献1にて開示されているミッション演出もその内の一つである。ここで、ミッション演出とは、所定期間及び当該所定期間内において予め定められたミッション達成条件を遊技者に報知すると共に、遊技が進行することに伴いミッション達成条件を充足したか否かを逐次遊技者に報知することで、ミッション達成条件を充足した際の遊技者の達成感を高め、遊技の興趣性を向上させるための演出である。しかしながら、このようなミッション演出は従来より多用されている演出手法であるため、遊技者にとっては何ら新鮮味を感じられない演出となっており、新たな演出手法を創作する必要性が高まってきた。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
始動口と、
入賞容易状態と入賞非容易状態を採る可変入賞口と、
遊技の進行を司る主制御部と、
情報出力の制御を司る副制御部と
を有するぱちんこ遊技機であって、
主制御部は、
始動口への入球を契機として乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段が取得した乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、
当否判定手段による当否判定の結果が当選である場合、入賞非容易状態である可変入賞口を入賞容易状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定手段による当否判定が許可されるまで、当該取得された乱数を一時記憶して保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段と、
副制御部側での情報出力に際して必要な遊技情報を副制御部側に送信する手段であって、前記当否判定に用いられた乱数に関する情報を副制御部側に送信すると共に、当否判定手段による当否判定に先立ち、保留に関する情報を副制御部側に事前に送信する遊技情報送信手段と
を有しており、
副制御部は、
主制御部から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
主制御部からの遊技情報に基づき、出力すべき情報内容を決定する情報内容決定手段と
、
情報内容決定手段が決定した情報内容を出力する情報出力制御手段と
を有しており、
情報内容決定手段は、定められた期間内に定められた情報内容が出力されることを特別遊技移行への条件として要求する指令情報を出力内容として決定し得る指令情報内容決定手段
を更に有しており、
残存する保留のうちに、当否判定が許可された際には当否判定の結果が当選となる予定である特定保留が存在している場合、特定保留に関する当否判定が許可されるよりも前のいずれかの出力タイミングで所定の情報内容を出力した後、特定保留に関する当否判定が許可された際には、当該出力タイミングを前記定められた期間内に含め且つ当該出力した所定の情報内容を前記定められた情報内容とする指令情報を出力する
よう構成されたぱちんこ遊技機である。

<付記>

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

10

20

30

40

50

始動口（例えば、主遊技始動口 2 1 1 0）と、
 入賞容易状態と入賞非容易状態を採る可変入賞口（例えば、大入賞口 2 1 2 0）と、
 遊技の進行を司る主制御部（例えば、主制御装置 1 0 0 0）と、
 情報出力の制御を司る副制御部（例えば、演出表示制御手段 2 1 5 0）と
 を有するぱちんこ遊技機であって、
 主制御部（例えば、主制御装置 1 0 0 0）は、
 始動口（例えば、主遊技始動口 2 1 1 0）への入球を契機として乱数を取得する乱数取得手段（例えば、主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 1）と、
 乱数取得手段（例えば、主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 1）が取得した乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段 1 1 3 5）と、
 当否判定手段（例えば、当否抽選手段 1 1 3 5）による当否判定の結果が当選である場合、入賞非容易状態である可変入賞口（例えば、大入賞口 2 1 2 0）を入賞容易状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 1 1 7 0）と、
 乱数取得手段（例えば、主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 1）により乱数が取得された場合、当否判定手段（例えば、当否抽選手段 1 1 3 5）による当否判定が許可される当否判定実行許可時まで乱数を一時記憶する乱数一時記憶手段（例えば、主遊技図柄保留手段 1 1 3 1）と、
 副制御部（例えば、演出表示制御手段 2 1 5 0）側での情報出力に際して必要な遊技情報を副制御部（例えば、演出表示制御手段 2 1 5 0）側に送信する手段であって、当該当否判定に用いられた乱数に関する情報（例えば、乱数範囲）を副制御部側（例えば、演出表示制御手段 2 1 5 0）に送信すると共に、当否判定手段（例えば、当否抽選手段 1 1 3 5）による当否判定に先立ち、乱数一時記憶手段（例えば、主遊技図柄保留手段 1 1 3 1）に一時記憶されている乱数に関する情報（例えば、乱数範囲）を副制御部側に事前に送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 1 2 0 0）と
 を有しており、
 副制御部（例えば、演出表示制御手段 2 1 5 0）は、
 主制御部（例えば、主制御装置 1 0 0 0）から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報受信手段 2 1 5 1）と、
 主制御部（例えば、主制御装置 1 0 0 0）からの遊技情報に基づき、出力すべき情報内容を決定する情報内容決定手段（例えば、予告演出表示内容決定手段 2 1 5 2 e - 1）と
 情報内容決定手段（例えば、予告演出表示内容決定手段 2 1 5 2 e - 1）が決定した情報内容を出力する情報出力制御手段（例えば、予告演出表示制御手段 2 1 5 2 e）と
 を有しており、
 情報内容決定手段（例えば、予告演出表示内容決定手段 2 1 5 2 e - 1）は、定められた期間内に定められた情報内容が出力されることを特別遊技移行への条件として要求する指令情報を出力内容として決定し得ると共に、指令情報として、ある時点よりも過去に要求されていた指令情報を当該ある時点にて顕在化させる過去指令情報を出力内容として決定し得る指令情報内容決定手段（例えば、過去ミッション演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2）
 を更に有しており、
 指令情報内容決定手段（例えば、過去ミッション演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2）は、事前に送信された乱数に関する情報（例えば、乱数範囲）に基づき、主制御部（例えば、主制御装置 1 0 0 0）側で将来実行される予定の当否判定結果の中に当選となるものが含まれることが判明した場合には、当該当選に係る乱数より前に当否判定が実行される、乱数一時記憶手段（例えば、主遊技図柄保留手段 1 1 3 1）に一時記憶されているいずれかの乱数が当否判定されることを契機に出力される情報内容としてある情報内容が過去において既に出力されているという前提下、当該ある情報内容に係る指令情報が過去に出力されるべきであった旨の過去指令情報を出力内容として決定する
 よう構成されているぱちんこ遊技機である。

10

20

30

40

50

【0006】

ここで、本態様に係るぱちんこ遊技機は、

当否判定手段（例えば、当否抽選手段1135）による当否判定が禁止されている期間である当否判定実行禁止期間時に乱数取得手段（例えば、主遊技乱数取得判定実行手段1121）により乱数が取得された場合、当否判定手段（例えば、当否抽選手段1135）による当否判定が許可される当否判定実行許可時まで乱数を一時記憶する乱数一時記憶手段（例えば、主遊技図柄保留手段1131）を有するよう構成されていてもよい。

【0007】

また、本態様に係るぱちんこ遊技機は、

副制御部（例えば、演出表示制御手段2150）側での情報出力に際して必要な遊技情報を副制御部（例えば、演出表示制御手段2150）側に送信する手段であって、当否判定手段（例えば、当否抽選手段1135）による当否判定の度に、当該当否判定に用いられた乱数に関する情報を副制御部（例えば、演出表示制御手段2150）側に送信すると共に、当否判定手段（例えば、当否抽選手段1135）による当否判定に先立ち、乱数一時記憶手段（例えば、主遊技図柄保留手段1131）に一時記憶されている乱数に関する情報を副制御部（例えば、演出表示制御手段2150）側に事前に送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段1200）を有するよう構成されていてもよい。

【発明の効果】

【0008】

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、ミッション演出に係る新たな演出手法を実現することが可能となり、遊技の興趣性を向上することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】図1は、実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

【図4】図4は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での補助遊技側乱数取得処理のフローチャートである。

【図6】図6は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図7】図7は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での主遊技側乱数取得処理のフローチャートである。

【図8】図8は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図10】図10は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側でのメインフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 15】図 15 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）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、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での保留先読み演出実行可否決定処理のフローチャートである。

【図 17】図 17 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）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 18】図 18 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での予告演出表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 19】図 19 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側でのミッション達成条件充足演出決定処理のフローチャートである。

10

【図 20】図 20 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側でのミッション達成事後報知演出決定処理のフローチャートである。

【図 21】図 21 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）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 22】図 22 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）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 23】図 23 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における作用図である。

【図 24】図 24 は、実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側でのメインフローチャートである。

【図 25】図 25 は、実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での予告演出表示内容決定処理のフローチャートである。

20

【図 26】図 26 は、実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側でのミッション達成条件充足演出決定処理のフローチャートである。

【図 27】図 27 は、実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側でのミッション達成事後報知演出決定処理のフローチャートである。

【図 28】図 28 は、実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における作用図である。

【図 29】図 29 は、実施形態の変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側でのメインフローチャートである。

30

【図 30】図 30 は、実施形態の変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での予告演出表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 31】図 31 は、実施形態の変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での演出決定 / 演出履歴記憶処理のフローチャートである。

【図 32】図 32 は、実施形態の変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側でのミッション達成事後報知演出決定処理のフローチャートである。

【図 33】図 33 は、実施形態の変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における作用図である。

【図 34】図 34 は、実施形態の変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側でのメインフローチャートである。

40

【図 35】図 35 は、実施形態の変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での予告演出表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 36】図 36 は、実施形態の変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側でのミッション達成事後報知演出決定処理のフローチャートである。

【図 37】図 37 は、実施形態の変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での演出決定 / 演出履歴記憶処理のフローチャートである。

【図 38】図 38 は、実施形態の変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における作用図である。

【実施するための形態】

【0010】

50

はじめに、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」への通過も含む。「入賞容易状態」とは、遊技球が流入可能な状態や入賞非容易状態と比較して流入し易い状態を指し、「入賞非容易状態」とは、遊技球が流入不能な状態や入賞容易状態と比較して遊技球が流入困難な状態を指す。ここで、例えば、一般的な大入賞口（所謂、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態とを採り得る構成（所謂、ベロ型アタッカー）においては、当該突き出した状態＝入賞容易状態であり、当該引っ込んだ状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ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）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。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（当否抽選用乱数）」、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。「遊技情報」とは、基本乱数の乱数値自体であってもよいし、基本乱数に基づき導出された遊技進行に係る情報であってもよい。

【 0 0 1 1 】

以下、本実施形態を説明する。尚、以下の実施形態は、従来第1種ぱちんこ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、従来第2種や第3種、一般電役、普通機、複合機（例えば、従来第1種の機能を二つ有する遊技機や、従来第1種の機能と従来第2種の機能を一つ有する遊技機）といったぱちんこ遊技機や回胴式遊技機（所謂、スロットマシン））に応用された場合も本実施形態の範囲内である。尚、あくまで実施の形態であり、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、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。

【 0 0 1 2 】

まず、図1を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、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。

【 0 0 1 3 】

はじめに、ぱちんこ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、ぱちんこ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

10

20

30

40

50

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。

【0014】

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、主遊技始動口 2110、補助遊技始動口 2210、大入賞口 2120、主遊技図柄表示装置 2130、演出表示装置 2140、補助遊技図柄表示装置 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。

【0015】

まず、主遊技始動口 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、主遊技始動口 2110 は、主遊技始動口入球検出装置 2111 と、主遊技始動口電動役物 2112 と、主遊技始動口電動役物 2112 を開閉させるための主遊技始動口電動役物ソレノイド 2112a とを備える。ここで、主遊技始動口入球検出装置 2111 は、主遊技始動口 2110 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主遊技始動口入球情報を生成する。次に、主遊技始動口電動役物 2112 は、主遊技始動口 2110 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。

【0016】

次に、補助遊技始動口 2210 は、補助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、補助遊技始動口 2210 は、補助遊技始動口入球検出装置 2211 を備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置 2211 は、補助遊技始動口 2210 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補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口 2210 への遊技球の入球は、主遊技始動口 2110 の主遊技始動口電動役物 2112 を拡開させるための抽選の契機となる。

【0017】

次に、大入賞口 2120 は、主遊技が所定態様で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口 142 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 2120 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 2121 と、大入賞口電動役物 2122 と、大入賞口電動役物 2122 を開閉させるための大入賞口電動役物ソレノイド 2122a とを備える。ここで、大入賞口入賞検出装置 2121 は、大入賞口 2120 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 2122 は、大入賞口 2120 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 2120 を可変させる。また、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し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とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態とを採り得る構成（所謂、ペロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

【0018】

次に、主遊技図柄表示装置 2130 は、主遊技に対応する主遊技図柄（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、主遊技図柄表示装置 2130 は、主遊技図柄表示部 2131 と、主遊技図柄保留表示部 2132 とを備える。ここで、主遊技図

10

20

30

40

50

柄保留表示部 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（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 は、例えば 7 セグメント LED で構成され、主遊技図柄は、「0」～「7」の 8 種類の数字及びハズレの「-」で表示される。

【0019】

尚、主遊技図柄は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本実施形態では、主遊技図柄表示装置 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、主遊技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、主遊技図柄を表示させるように構成してもよい。

【0020】

次に、演出表示装置 2 1 4 0 は、主として、主遊技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、本実施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 LED 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、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

【0021】

次に、補助遊技図柄表示装置 2 2 2 0 は、補助遊技図柄（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、補助遊技図柄表示装置 2 2 2 0 は、補助遊技図柄表示部 2 2 2 1 と、補助遊技図柄保留表示部 2 2 2 2 とを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部 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、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。

【0022】

最後に、センター飾り 1 9 2 は、演出表示装置 2 1 4 0 の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置 2 1 4 0 の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ 1 9 0 は、遊技領域 1 2 0 又は遊技領域 1 2 0 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。

【0023】

次に、図 2 を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機には、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に主遊技始動口 2 1 1 0 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）1 0 0 0 と、遊技内容に興味性を付与する装図表示部 2 1 4 1 上等での各種演出・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（サブメイン基板） } 2 1 5 0 と、サブ基板 2 1 5 0 からのコマンドを受けて遊技の興味性を高める演出が表示される演出表示装置 { サブ基板（サブサブ基板） } 2 1 4 0、賞球タンク 2 1 2、賞球レール 2 1 4 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 2 1 2 から供給される遊技球を上球皿 1 1 0 へ払い出す払出ユニット 2 1 6 等を備える賞球払出機構（セット基盤）2 1 0 と、払出ユニット 2 1 6 による払出動作を制御する賞球払出制御装置（賞球払出制御基板）3 0 0 0 と、上球皿 1 1 0 の遊技球（貯留球）を遊技領域 1 2 0 へ 1 球ずつ発射する発射装置 2 3 2 と、発射装置 2 3 2 の発射動作を制御する発射制御基板 2 3 0 と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニット 2 9 0 と、ぱちんこ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 2 9 2 等が、前枠 1 0 4 裏面（遊技側と反対側）に設けられている。尚、メイン基板、サブメイン基板、サブサブ基板、賞球払出制御基板は、それぞれ別個に CPU、ROM 及び RAM を有している。

【0024】

次に、図 3 のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ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 1 0 0 0 は、遊技に係る遊技周辺機器 2 0 0 0

10

20

30

40

50

(主遊技周辺機器 2 1 0 0、補助遊技周辺機器 2 2 0 0)と、演出制御に係る演出表示制御手段 2 1 5 0 と、主制御装置 1 0 0 0 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制御装置 3 0 0 0 と、情報伝達可能に接続されている。また、演出表示制御手段 2 1 5 0 は、演出表示装置 2 3 1 0、各種遊技効果ランプ 1 9 0 (例えば、サイドランプ) やスピーカ 1 1 4 等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御装置 3 0 0 0 は、ステップモータやスプロケット等を備えた賞球払出機構と電氣的に接続されている。尚、主制御装置 1 0 0 0 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。また、演出表示制御手段 2 1 5 0 や演出表示装置 2 1 4 0 については後述する。尚、以下で主制御装置 1 0 0 0 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 2 0 0 0) に搭載される形で構成してもよく、周辺機器 (例えば、遊技周辺機器 2 0 0 0) に含まれるとする各手段を主制御装置 1 0 0 0 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。

10

【 0 0 2 5 】

まず、主制御装置 1 0 0 0 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 1 1 0 0 と、遊技周辺機器 2 0 0 0 や演出表示制御手段 2 1 5 0 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、確率変動大当り、突然確率変動大当り、時間短縮変動大当り、小当り、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制御手段 1 2 0 0 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制御装置 3 0 0 0 を制御する賞球払出決定手段 1 3 0 0 と、を有している。

20

【 0 0 2 6 】

ここで、遊技制御手段 1 1 0 0 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 1 1 1 0 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 1 1 2 0 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 1 1 3 0 と、後述する主遊技図柄保留手段 1 1 3 1 (主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a) に保留されている主遊技乱数 (主遊技側乱数) 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) や停止図柄の属性 (当りの種類、ハズレ等) 等を先読み (以下、先読みした情報を「保留先読み情報」や「事前判定情報」という) するための保留先読み制御手段 1 1 3 3 と、後述する主遊技側乱数 (当選乱数) に基づき当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、主遊技始動口 2 1 1 0 の主遊技始動口電動役物 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動役物開閉制御手段 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)、主遊技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情報一時記憶手段 1 1 9 0 と、を有している。以下、各手段について詳述する。

30

40

【 0 0 2 7 】

まず、入球判定手段 1 1 1 0 は、主遊技始動口 2 1 1 0 へ遊技球が入球したか否かを判定する主遊技始動口入球判定手段 1 1 1 1 と、補助遊技始動口 2 2 1 0 に遊技球が流入したか否かを判定する補助遊技始動口入球判定手段 1 1 1 2 とを有している。

【 0 0 2 8 】

50

次に、乱数取得判定実行手段1120は、主遊技始動口2110への遊技球の入球に基づき主遊技側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、主遊技図柄決定乱数等）を取得する主遊技乱数取得判定実行手段1121と、補助遊技側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補助遊技乱数取得判定実行手段1122とを有している。

【0029】

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。

【0030】

次に、保留制御手段1130は、主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該主遊技側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主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131aに保留するための主遊技図柄保留手段1131と、補助遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該補助遊技側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補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aに保留するための補助遊技図柄保留手段1132とを有している。ここで、主遊技図柄保留手段1131及び補助遊技図柄保留手段1132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、主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131a及び補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aを夫々有している。

【0031】

次に、当否抽選手段1135は、当否抽選の結果、当りである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当りフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段1135aと、当否抽選を行う際に参照される当否抽選用テーブル1135bと、を有している。ここで、当否抽選用テーブル1135bは、主遊技図柄に関しての大当り抽選を行う際に参照される主遊技用大当り抽選テーブル1135b-1と、主遊技図柄に関しての小当り抽選を行う際に参照される主遊技用小当り抽選テーブル1135b-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。

【0032】

次に、図柄内容決定手段1140は、取得した主遊技側乱数に基づき、主遊技図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する主遊技図柄内容決定手段1141と、取得した補助遊技側乱数に基づき補助遊技図柄の停止図柄を決定する補助遊技図柄内容決定手段1142とを有している。

【0033】

ここで、主遊技図柄内容決定手段1141は、主遊技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主遊技図柄内容決定用抽選テーブル1141aを有しており、当該主遊技図柄内容決定用抽選テーブル1141a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 主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技 主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技 主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。更に、補助遊技図柄内容決定手段1142は、補助遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される補助遊技図柄内容決定用抽選テーブル1142aを有しており、当該補助遊技図柄内容決定用抽選テ

10

20

30

40

50

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（通常遊技補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

【 0 0 3 4 】

次に、表示制御手段 1 1 5 0 は、主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 の主遊技図柄表示部 2 1 3 1 上で、所定時間主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う主遊技図柄表示制御手段 1 1 5 1 と、補助遊技図柄表示装置 2 2 2 0 の補助遊技図柄表示部 2 2 2 1 上で、所定時間補助遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う補助遊技図柄表示制御手段 1 1 5 2 とを有している。

【 0 0 3 5 】

ここで、主遊技図柄表示制御手段 1 1 5 1 は、前記主遊技図柄内容決定手段 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主遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 1 a を更に有している。また、主遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 1 a は、時間を計測可能であってゼロクリア可能な主遊技図柄変動管理用タイマ 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、補助遊技図柄表示制御手段 1 1 5 2 は、補助遊技図柄表示装置 2 2 2 0 の補助遊技図柄表示部 2 2 2 1 上での補助遊技図柄の変動時間を管理するための補助遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 2 a を有している。また、補助遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 2 a は、時間を計測可能であってゼロクリア可能な補助遊技図柄変動管理用タイマ 1 1 5 2 a - 1 を更に備えている。

【 0 0 3 6 】

次に、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、主遊技始動口 2 1 1 0 の主遊技始動口電動役物 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、主遊技始動口 2 1 1 0 の主遊技始動口電動役物 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 3 7 】

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、当りに当選している（当りフラグが発生している）か否かの判定と共に、主遊技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実行時間管理手段 1 1 7 4 とを有している。ここで、特別遊技実行時間管理手段 1 1 7 4 は、時間を計測可能であってゼロクリア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決定用参照テーブル 1 1 7 2 a を更に有している。

【 0 0 3 8 】

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。

【 0 0 3 9 】

ここで、本実施形態においては、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、主遊技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、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、主遊技始動口 2 1 1 0 の主遊技始動口電動役物 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ぱちんこ遊技機の場合）、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊

10

20

30

40

50

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ぱちんこ遊技機の場合)。

【0040】

次に、遊技状態情報一時記憶手段1190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情報一時記憶手段1191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情報一時記憶手段1192とを有している。

【0041】

ここで、主遊技状態情報一時記憶手段1191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1191aと、現在変動中の主遊技図柄(変動開始条件が成立した主遊技図柄)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主遊技関連情報一時記憶手段1191b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1191cとを有している。

10

【0042】

また、補助遊技状態情報一時記憶手段1192は、補助遊技に関する情報(例えば、補助遊技当選フラグ・補助遊技変動中フラグ・開放延長フラグ・電動役物開放中フラグ・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1192aを有している。

【0043】

次に、演出表示制御手段(サブメイン基板)2150及び演出表示装置(サブサブ基板)

20

【0044】

まず、演出表示制御手段2150は、主制御装置1000側からの各種情報を受信するための情報受信手段2151と、主制御装置1000側からの前記情報に基づき、演出表示装置2140上で演出表示制御を行う表示制御手段2152と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

【0045】

まず、情報受信手段2151は、主制御装置1000側からの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2151aを有している。尚、メイン側情報一時記憶手段2151a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。

30

【0046】

次に、表示制御手段2152は、演出表示装置2140の装図表示部2141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2152aと、演出表示装置2140の装図保留表示部2142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2152bと、主制御装置1000側からの保留先読み情報に基づく演出表示を制御する保留先読み演出表示制御手段2152dと、装飾図柄の変動表示と連動して当該変動時の大当り期待度等を示唆する演出(予告演出)の表示制御を司る予告演出表示制御手段2152eと、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2152cと、を有している。

40

【0047】

次に、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2152a-1を更に有している。ここで、装図表示内容決定手段2152a-1は、装飾図柄の停止図柄を決定する際に参照される装図停止図柄決定用参照テーブル2152a-1-1と、装飾図柄の変動態様を決定する際に参照される装図変動態様決定用参照テーブル2152a-1-2と、を有している。また、装図保留情報表示制御手段2152bは、主制御装置1000からの保留情報を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段2152b-1-1を有している。

【0048】

50

次に、予告演出表示制御手段 2 1 5 2 e は、予告演出の表示内容を決定する予告演出表示内容決定手段 2 1 5 2 e - 1 と、保留先読み情報に基づく演出態様である過去ミッション演出の表示制御を司る過去ミッション演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 と、を更に有している。ここで、過去ミッション演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 は、過去ミッション演出のミッション達成条件となる演出の表示制御を司るミッション達成条件充足演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 1 と、過去ミッション演出の達成可否を報知する演出の表示制御を司るミッション達成事後報知演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 2 と、を更に有している。

【 0 0 4 9 】

次に、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c は、主制御装置 1 0 0 0 からの保留先読み結果を一時記憶するための事前判定情報一時記憶手段 2 1 5 2 c - 1 を有している。

【 0 0 5 0 】

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、本実施形態においては、演出表示制御手段 2 1 5 0 が、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。

【 0 0 5 1 】

次に、演出表示装置（サブサブ基板）2 1 4 0 は、LCD 表示器（装図表示部 2 1 4 1、装図保留表示部 2 1 4 2）を有し、サブメイン基板からのコマンド等に基づいて LCD 表示器上に画像表示を実行可能に構成されている。

【 0 0 5 2 】

尚、主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 及び補助遊技図柄表示装置 2 2 2 0 が、主制御装置 1 0 0 0 と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示装置（サブサブ基板）2 1 4 0 が、演出表示制御手段（サブメイン基板）2 1 5 0 と情報伝達可能に接続されている。即ち、主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 及び補助遊技図柄表示装置 2 2 2 0 は、主制御装置 1 0 0 0 により制御され、演出表示装置 2 1 4 0 は、演出表示制御手段 2 1 5 0 により夫々制御されることを意味する。尚、主制御装置 1 0 0 0 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。

【 0 0 5 3 】

次に、図 3 下段を参照しながら、サブ基板（サブメイン基板である演出表示制御手段 2 1 5 0 とサブサブ基板である演出表示装置 2 1 4 0）のハード構成を説明することとする。尚、ここで示すハード構成は一例に過ぎず、これに限定されるものではない。まず、演出表示制御手段 2 1 5 0（メインサブ基板）は、表示制御用 CPU 2 1 5 0 a、読み書き可能な RAM 2 1 5 0 b、図柄表示制御を行うための制御プログラムやデータ等が格納された制御 ROM 2 1 5 0 c から構成される。次に、演出表示装置 2 1 4 0（サブサブ基板）は、VDP（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）2 1 4 0 a、図柄データ等が格納されたキャラクタ ROM 2 1 4 0 b、画像表示する表示データを展開するための VRAM 2 1 4 0 c、D/A コンバータ 2 1 4 0 d と、画像表示が実行される LCD 表示器 2 1 4 0 e と、を有している。ここで、表示制御用 CPU 2 1 5 0 a は、主制御装置 1 0 0 0（メイン基板）側からの情報に基づき決定された装飾図柄変動に関するコマンドを VDP 2 1 4 0 a に送信する。そして、VDP 2 1 4 0 a は、表示制御用 CPU 2 1 5 0 a からのコマンドに基づき、キャラクタ ROM 2 1 4 0 b から表示用データを読み出して VRAM 2 1 4 0 c 上に展開し、同期信号を LCD 表示器 2 1 4 0 e に送信すると共に D/A コンバータ 2 1 4 0 d を通じて RGB 信号を LCD 表示器 2 1 4 0 e に送信する。これにより、VRAM 2 1 4 0 c に展開した表示データが LCD 表示器 2 1 4 0 e 上に表示されることになる。

【 0 0 5 4 】

次に、図 4 ~ 図 2 2 のフローチャートを参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技

10

20

30

40

50

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、本実施形態に係るぱちんこ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1000である。まず、ステップ1100で、主制御装置1000は、後述の補助遊技側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、後述の電動役物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、後述の主遊技側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、後述の主遊技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、賞球払出制御装置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。

【0055】

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、補助遊技側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、補助遊技始動口入球判定手段1112は、補助遊技始動口2210の補助遊技始動口入球検出装置2211から補助遊技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、補助遊技乱数取得判定実行手段1122は、補助遊技図柄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、補助遊技乱数取得判定実行手段1122は、補助遊技側乱数を取得する。次に、ステップ1108で、補助遊技図柄保留手段1132は、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を補助遊技図柄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、情報送信制御手段1200は、補助遊技図柄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（ステップ1200の電動役物駆動判定処理）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（ステップ1200の電動役物駆動判定処理）に移行する。

【0056】

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、電動役物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、電動役物開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192aを参照して、電動役物開放中フラグが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、電動役物開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192aを参照して、補助遊技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、電動役物開閉制御手段1160は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aを参照し、補助遊技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、補助遊技図柄内容決定手段1142は、当該保留球に基づく補助遊技側乱数及び補助遊技側遊技状態に基づき補助遊技図柄内容決定用抽選テーブル1142aを参照して停止図柄を決定する。次に、ステップ1210で、補助遊技図柄変動時間管理手段1152aは、補助遊技側遊技状態に基づき、補助遊技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、補助遊技図柄表示制御手段1152は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1214で、補助遊技図柄保留手段1132は、補助遊技図柄に関する当該保留球を1減算した上で補助遊技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、補助遊技図柄表示制御手段1152は、補助遊技図柄変動管理用タイマ1152a-1をスタートした後、補助

遊技図柄表示部 2 2 2 1 上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ 1 2 1 6 で、補助遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 2 a は、補助遊技図柄変動管理用タイマ 1 1 5 2 a - 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 1 2 1 6 で Yes の場合、ステップ 1 2 1 8 で、補助遊技図柄表示制御手段 1 1 5 2 は、補助遊技図柄表示部 2 2 2 1 上で、前記ステップ 1 2 0 8 で補助遊技図柄内容決定手段 1 1 4 2 が決定した停止図柄を確定表示する。そして、ステップ 1 2 2 0 で、補助遊技図柄表示制御手段 1 1 5 2 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 a 内の補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ 1 2 2 2 で、条件判定手段 1 1 6 1 は、当該停止図柄が「当り」であるか否かを判定する。ステップ 1 2 2 2 で Yes の場合、ステップ 1 2 2 4 で、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、補助遊技側遊技状態に基づき、開放タイマ 1 1 6 2 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）セットする。次に、ステップ 1 2 2 6 で、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 a 内の電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ 1 2 2 8 で、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、主遊技始動口 2 1 1 0 の主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 を開放する。次に、ステップ 1 2 3 0 で、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、開放タイマ 1 1 6 2 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 1 2 3 0 で Yes の場合、ステップ 1 2 3 2 及びステップ 1 2 3 4 で、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、主遊技始動口 2 1 1 0 の主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 を閉鎖すると共に、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 a 内の電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 1 3 0 0 の主遊技側乱数取得処理）に移行する。

10

20

【 0 0 5 7 】

尚、ステップ 1 2 0 2 で No の場合はステップ 1 2 3 0 に移行し、ステップ 1 2 0 4 で No の場合はステップ 1 2 1 6 に移行し、ステップ 1 2 0 6、ステップ 1 2 1 6、ステップ 1 2 2 2 及びステップ 1 2 3 0 で No の場合は次の処理（ステップ 1 3 0 0 の主遊技側乱数取得処理）に移行する。

【 0 0 5 8 】

次に、図 7 は、図 4 におけるステップ 1 3 0 0 のサブルーチンに係る、主遊技側乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 3 0 2 で、主遊技始動口入球判定手段 1 1 1 1 は、主遊技始動口 2 1 1 0 の主遊技始動口入球検出装置 2 1 1 1 から主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ 1 3 0 2 で Yes の場合、ステップ 1 3 0 4 で、主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 1 は、主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a 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 1 3 0 4 で Yes の場合、ステップ 1 3 0 6 で、主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 1 は、主遊技側乱数（当選乱数、変動態様決定乱数、主遊技図柄決定乱数等）を取得し、主遊技図柄保留手段 1 1 3 1 が、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a にセットする。そして、ステップ 1 3 0 8 で、情報送信制御手段 1 2 0 0 は、主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a 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 2 1 5 0 側に送信し、次の処理（ステップ 1 3 5 0 の保留先読み制御処理）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 No の場合も、次の処理（ステップ 1 3 5 0 の保留先読み制御処理）に移行する。

30

40

【 0 0 5 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（事前判定）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 ）新たに主遊技側乱数を取得した時（遊技球が主遊技始動口 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

50

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1352でYesの場合、ステップ1354で、保留先読み制御手段1133は、主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131aに一時記憶されている、全保留における主遊技側乱数を読み出す。次に、ステップ1356で、保留先読み制御手段1133は、全保留について、主遊技側乱数（当選乱数）及び遊技状態に基づき、主遊技用大当り抽選テーブル1135b-1を参照し、主遊技図柄の当否を先読みする。次に、ステップ1358で、保留先読み制御手段1133は、全保留について、主遊技側乱数（例えば、主遊技図柄決定乱数、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、主遊技図柄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、主遊技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1360で、情報送信制御手段1200は、前記先読み情報（全保留）を演出表示制御手段2150側に送信し、次の処理（ステップ1400の主遊技図柄表示処理）に移行する。尚、ステップ1352でNoの場合にも、次の処理（ステップ1400の主遊技図柄表示処理）に移行する。尚、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2150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2150側に送信する場合には、演出表示制御手段2150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、本実施形態

10

20

【0060】

次に、図9は、図4におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1402で、主遊技図柄内容決定手段1141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、特別遊技中や主遊技図柄変動中でないことが条件となる。

30

【0061】

ステップ1402でYesの場合、ステップ1404で、主遊技図柄内容決定手段1141は、主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131aに一時記憶されている、今回の図柄変動に係る主遊技側乱数を読み出す。次に、ステップ1406で、当否抽選手段1135は、主遊技側乱数（当選乱数）及び遊技状態に基づき、主遊技用大当り抽選テーブル1135b-1及び主遊技用小当り抽選テーブル1135b-2を参照し、主遊技図柄当否（大当り、小当り）抽選を実行する。尚、当否抽選に際しては、先に大当り抽選テーブルを参照して大当り抽選を実行し、大当り抽選にはずれた場合、更に小当り抽選テーブルを参照して小当り抽選を実行する。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、フラグー一時記憶手段1191a内の当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。

40

【0062】

そして、ステップ1412で、主遊技図柄内容決定手段1141は、主遊技図柄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、主遊技側乱数（例えば、主遊技図柄決定乱数、変動態様決定乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄及び変動態様を決定し、これらを主遊技関連情報一時記憶手段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

50

様)。また、当りに関しては、大当りと小当りがあるが、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、情報送信制御手段1200は、ステップ1412で決定した主遊技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、主遊技図柄変動時間管理手段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)を主遊技図柄変動管理用タイマ1151a-1にセットする。そして、ステップ1418で、主遊技図柄表示制御手段1151は、主遊技図柄表示装置2130の主遊技図柄表示部2131上で、主遊技関連情報一時記憶手段1191bに記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1420で、主遊技図柄表示制御手段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、主遊技図柄変動時間管理手段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(ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理)に移行する。他方、ステップ1422でYesの場合、ステップ1424で、情報送信制御手段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、主遊技図柄表示制御手段1151は、主遊技図柄表示装置2130の主遊技図柄表示部2131上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主遊技関連情報一時記憶手段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、主遊技図柄表示制御手段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、主遊技図柄変動時間管理手段1151aは、主遊技図柄変動管理用タイマ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(ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理)に移行する。

【0063】

尚、ステップ1402でNoの場合には、ステップ1432で、主遊技図柄表示制御手段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(ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理)に移行する。

【0064】

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、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(ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理)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(ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理)に移行する。

【0065】

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、主遊技図柄表示装置2130の主遊技図柄表示部2131上に表示された主遊技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、特別遊技内容決定用参

10

20

30

40

50

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りフラグをオフにし、次の処理（ステップ1600の特別遊技制御処理）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（ステップ1600の特別遊技制御処理）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。

【0066】

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、情報送信制御手段1200は、演出表示制御手段2150側に特別遊技の開始表示を指示する情報（特別遊技開始表示指示情報）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（ステップ1700の賞球払出処理）に移行する。

【0067】

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。

【0068】

次に、ステップ1624で、情報送信制御手段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

10

20

30

40

50

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(ステップ1700の賞球払出処理)に移行する。

【0069】

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、確率変動大当り及び時間短縮変動大当りの場合は15ラウンド、突然確率変動大当りの場合は2ラウンド、小当りの場合は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、情報送信制御手段1200は、演出表示制御手段2150側に特別遊技の終了表示を指示する情報(特別遊技終了表示指示情報)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(ステップ1700の賞球払出処理)に移行する。尚、ステップ1636でNoの場合にも、次の処理(ステップ1700の賞球払出処理)に移行する。

【0070】

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、主遊技関連情報一時記憶手段1191bを参照し、今回の特別遊技が確率変動大当り又は突然確率変動大当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(ステップ1700の賞球払出処理)に移行する。

【0071】

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、主遊技関連情報一時記憶手段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に時短回数カウンタ値として所定値(例えば100)をセットし、次の処理(ステップ1700の賞球払出処理)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りである場合にも、次の処理(ステップ1700の賞球払出処理)に移行する。

【0072】

次に、図14~図22のフローチャートを参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ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2000である。まず、ステップ2100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2200で、演出表示制御手段2150は、後述する保留先読み演出実行可否決定処理を実行する。次に、ステップ2400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。次に、ステップ2500で、演出表示制御手段2150は、後述する予告演出表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ2600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。そして

、ステップ2800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2100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。

【0073】

次に、図15は、図14でのステップ2100のサブルーチンに係る、サブ(サブメイン基板)側で実行す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2102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側から保留情報を受信したか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、ステップ2104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Chに「1」を加算する。次に、ステップ2106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側から受信した事前判定情報(図8のステップ1360で送信された情報)に基づき、事前判定情報一時記憶手段2152c-1内に一時記憶されている事前判定情報を更新する。そして、ステップ2120で、演出表示制御手段2150は、演出表示装置2140を駆使して、装図保留表示部2142上に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Chと同数の保留表示を実行し、次の処理(ステップ2200の保留先読み演出実行可否決定処理)に移行する。他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2110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2110でYesの場合、ステップ2112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Chから「1」を減算する。次に、ステップ2114で、装図保留情報表示制御手段2152bは、事前判定情報一時記憶手段2152c-1内に一時記憶されている事前判定情報の内、当該図柄変動に係る事前判定情報を削除(且つ、残りの事前判定情報をシフト)する。そして、ステップ2116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内の図柄内容決定許可フラグをオンにし、次の処理(ステップ2200の保留先読み情報管理処理)に移行する。尚、ステップ2110でNoの場合にも、次の処理(ステップ2200の保留先読み情報管理処理)に移行する。

【0074】

次に、図16は、図14のステップ2200のサブルーチンに係る、サブ(サブメイン基板)側で実行する保留先読み演出実行可否決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2202で、保留先読み演出表示制御手段2152dは、装図保留情報一時記憶手段2152b-1-1を参照し、新たな保留が生じたか否かを判定する。ステップ2202でYesの場合、ステップ2204で、保留先読み演出表示制御手段2152dは、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内の連続演出実行継続フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、連続演出実行継続フラグとは、複数回の図柄変動に亘って連続して演出を発生(連続演出)させる場合においてオンとなるフラグである。ステップ2204でYesの場合、ステップ2206で、保留先読み演出表示制御手段2152dは、事前判定情報一時記憶手段2152c-1内に一時記憶されている事前判定情報を参照し、当否抽選結果が当たりとなることが予定されている保留(当たり保留)が存在するか否かを判定する。ステップ2206でYesの場合、ステップ2208で、保留先読み演出表示制御手段2152dは、事前判定情報一時記憶手段2152c-1内に一時記憶されている事前判定情報を参照し、当該当たり保留の消化以前に「1」以上の保留があるか否かを判定する。ステップ2208でYesの場合、ステップ2210で、保留先読み演出表示制御手段2152dは、所定の抽選確率(例えば、1/2)に基づき、当該当たり保留を連続演出の発生契機となる保留(トリガ保留)とするか否かを決定するための抽選(トリガ保留発生抽選)を実行する。次に、ステップ2212で、保留先読み演出表示制御手段2152dは、当該トリガ保留発生抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2212でYesの場合、ステップ2214で、保留先読み演出表示制御手段2152dは、当該当たり保

10

20

30

40

50

留をトリガ保留として決定する。次に、ステップ2230で、保留先読み演出表示制御手段2152dは、当該決定したトリガ保留に至るまでの保留数（例えば、3つ目の保留がトリガ保留として決定された場合には、3となる）を、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内の連続演出実行回数カウンタ値Cgにセットする。次に、ステップ2232で、保留先読み演出表示制御手段2152dは、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内の連続演出実行継続フラグをオンにし、次の処理（ステップ2400の装飾図柄表示内容決定処理）に移行する。

【0075】

他方、ステップ2206でNoの場合、ステップ2222で、保留先読み演出表示制御手段2152d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Chが「2」以上であるか否かを判定する。ステップ2222でYesの場合、ステップ2224で、保留先読み演出表示制御手段2152dは、所定の抽選確率（例えば、1/20）に基づき、現在の保留の内の2個目以降の何れか（換言すると、2個目以降のハズレ保留の何れか）をトリガ保留とするか否かを決定するための抽選（トリガ保留発生抽選）を実行する。次に、ステップ2226で、保留先読み演出表示制御手段2152dは、当該トリガ保留発生抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2226でYesの場合、ステップ2228で、保留先読み演出表示制御手段2152dは、当該保留（ハズレ保留）をトリガ保留として決定し、ステップ2230に移行する。

【0076】

尚、ステップ2202、ステップ2204、ステップ2208、ステップ2212、ステップ2222又はステップ2226でNoの場合には、次の処理（ステップ2400の装飾図柄表示内容決定処理）に移行する。

【0077】

次に、図17は、図14でのステップ2400のサブルーチンに係る、サブ（サブメイン基板）側で実行す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2402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内の図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404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2406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、装図停止図柄決定用参照テーブル2152a-1-1及び装図変動態様決定用参照テーブル2152a-1-2を参照して、装飾図柄の停止図柄と変動態様を決定すると共に、当該決定内容を演出表示関連情報一時記憶手段2152c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1360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1414での情報）である。尚、主制御装置1000側からの停止図柄・変動態様（即ち、主遊技図柄の停止図柄・変動態様）と演出表示制御手段2150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2150側での変動態様の比率を主制御装置1000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2408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内の図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ2500の予告演出表示内容決定処理）に移行する。尚、ステップ2402でNoの場合にも、次の処理（ステップ2500の予告演出表示内容決定処理）に移行する。

【0078】

次に、図18は、図14のステップ2500のサブルーチンに係る、サブ（サブメイン基板）側で実行する予告演出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2502で、予告演出表示制御手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内の図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2502でYes

10

20

30

40

50

の場合、ステップ2504で、予告演出表示制御手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内の連続演出実行継続フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2504でYesの場合、ステップ2506で、予告演出表示制御手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内の連続演出実行回数カウンタ値Cgを1減算する。次に、ステップ2508で、予告演出表示制御手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内の連続演出実行回数カウンタ値Cgが0でないか否かを判定する。ステップ2508でYesの場合、ステップ2540で、過去ミッション演出表示制御手段2152e-2は、後述するミッション達成条件充足演出決定処理を実行する。次に、ステップ2520で、予告演出表示制御手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内の予告演出可否内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ2600の装飾図柄表示制御処理）に移行する。

10

【0079】

他方、ステップ2508でNoの場合、ステップ2580で、過去ミッション演出表示制御手段2152e-2は、後述するミッション達成事後報知演出決定処理を実行する。次に、ステップ2510で、予告演出表示制御手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内の連続演出実行継続フラグをオフにする。次に、ステップ2512で、予告演出表示制御手段2152eは、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内のミッション達成条件充足演出決定済フラグをオフにし、ステップ2520に移行する。

【0080】

他方、ステップ2504でNoの場合、ステップ2514で、予告演出表示内容決定手段2152e-1は、所定の抽選確率（例えば、1/4）に基づき、予告演出の表示可否を決定（予告演出表示可否抽選）する。次に、ステップ2516で、予告演出表示内容決定手段2152e-1は、当該予告演出表示可否抽選に当選したか否か（予告演出を表示可能であるか否か）を判定する。ステップ2516でYesの場合、ステップ2518で、予告演出表示内容決定手段2152e-1は、所定の抽選確率に基づき、予め定められた予告演出種別1~Nの内から何れかの予告演出種別を当該変動時の予告演出として決定（例えば、当該N種類の予告演出種別を均一の選択確率にて決定）し、ステップ2520に移行する。尚、ステップ2502又はステップ2516でNoの場合には、次の処理（ステップ2600の装飾図柄表示制御処理）に移行する。

20

【0081】

次に、図19は、図18のステップ2540のサブルーチンに係る、サブ（サブメイン基板）側で実行するミッション達成条件充足演出決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2542で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段2152e-2-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内のミッション達成条件充足演出決定済フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2542でYesの場合、ステップ2544で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段2152e-2-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内の連続演出実行回数カウンタ値Cgを参照し、所定の抽選確率に基づき、1~カウンタ値Cgの内から何れかの数値を決定（例えば、当該1~値Cgの内の一の数値を均一の選択確率にて決定）して、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内の特定予告演出発生トリガ値Mとしてセットする。次に、ステップ2546で、ミ

30

40

【0082】

次に、ステップ2550で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段2152e-2

50

- 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内の連続演出実行回数カウンタ値 C g 及び演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内の特定予告演出発生トリガ値 M を参照し、カウンタ値 C g とトリガ値 M が同一であるか否かを判定する。ステップ 2 5 5 0 で Yes の場合、ステップ 2 5 5 2 で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 1 は、トリガ保留が当り保留であるか否か（図 1 6 のステップ 2 2 1 4 で決定されたトリガ保留であるか否か）を判定する。ステップ 2 5 5 2 で Yes の場合、ステップ 2 5 5 4 で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内に一時記憶された予告演出種別 X を当該変動時の予告演出として決定し、次の処理（ステップ 2 5 2 0）に移行する。他方、ステップ 2 5 5 0 又はステップ 2 5 5 2 で No の場合、ステップ 2 5 5 6 で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 1 は、所定の抽選確率に基づき、予め定められた予告演出種別 1 ~ N の内から予告演出種別 X 以外の何れかの予告演出種別を当該変動時の予告演出として決定し、次の処理（ステップ 2 5 2 0）に移行する。

10

【 0 0 8 3 】

次に、図 2 0 は、図 1 8 のステップ 2 5 8 0 のサブルーチンに係る、サブ（サブメイン基板）側で実行するミッション達成事後報知演出決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 5 8 2 で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内の特定予告演出発生トリガ値 M 及び演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内に一時記憶された予告演出種別 X に基づき、「過去 M 回目の変動にて予告演出 X が発生」であることをミッション達成条件としてセットする。次に、ステップ 2 5 8 4 で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 2 は、トリガ保留が当り保留であるか否か（図 1 6 のステップ 2 2 1 4 で決定されたトリガ保留であるか否か）を判定する。ステップ 2 5 8 4 で Yes の場合、ステップ 2 5 8 6 で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 2 は、当該セットされたミッション達成条件を既に充足している旨を報知するミッション演出を当該変動の予告演出として決定し、次の処理（ステップ 2 5 1 0）に移行する。他方、ステップ 2 5 8 4 で No の場合、ステップ 2 5 8 8 で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 2 は、当該セットされたミッション達成条件を充足できなかった旨を報知するミッション演出を当該変動の予告演出として決定し、次の処理（ステップ 2 5 1 0）に移行する。

20

30

【 0 0 8 4 】

次に、図 2 1 は、図 1 4 のステップ 2 6 0 0 のサブルーチンに係る、サブ（サブメイン基板）側で実行す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 2 6 0 2 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内の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 2 6 0 2 で Yes の場合、ステップ 2 6 0 4 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内の図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 6 0 4 で Yes の場合、ステップ 2 6 0 6 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内の図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 6 0 8 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内の図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ 2 6 1 0 で、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c に一時記憶された装飾図柄の変動態様に基づき、演出表示装置 2 1 4 0 の装図表示部 2 1 4 1 上にて装飾図柄の変動を開始し、ステップ 2 6 1 2 に移行する。尚、ステップ 2 6 0 2 で No の場合には、ステップ 2 6 1 2 に移行する。

40

【 0 0 8 5 】

次に、ステップ 2 6 1 2 で、予告演出表示制御手段 2 1 5 2 e は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内の予告演出可否内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 6 1 2 で Yes の場合、ステップ 2 6 1 6 で、予告演出表示制御手段 2 1 5 2 e は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内の予告演出可否内容決定フラグをオフ

50

にする。次に、ステップ2618で、予告演出表示制御手段2152eは、当該変動時の予告演出として決定された内容（及び所定の表示タイミング）に基づき、演出表示装置2140上に予告演出を表示し、ステップ2620に移行する。尚、ステップ2612でNoの場合には、ステップ2620に移行する。

【0086】

次に、ステップ2620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側から図柄変動が終了した旨の情報（変動終了情報）を受信したか否かを判定する。ステップ2620でYesの場合、ステップ2622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に一時記憶された装飾図柄の停止図柄に基づき、演出表示装置2140の装飾表示部2141上にて装飾図柄を確定表示する。次に、ステップ2624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内の図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ2604又はステップ2620でNoの場合には、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【0087】

次に、図22は、図14でのステップ2800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2802で、表示制御手段2152は、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内の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2802でYesの場合、ステップ2804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表示指示情報を受信したか否かを判定する。ステップ2804でYesの場合、ステップ2806及びステップ2808で、表示制御手段2152は、演出表示関連情報一時記憶手段2152c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上で大当り開始表示を行う。そして、ステップ2810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状態情報に基づき、ラウンド数と入賞個数を逐次表示する（確率変動大当り又は時間短縮変動大当りの場合のみ表示する）。ここで、突然確率変動大当り及び小当りである場合には、ラウンド数表示をすると、今回の当りが「突然確率変動大当り」及び「小当り」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2812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表示指示情報を受信したか否かを判定する。ステップ2812でYesの場合、ステップ2814で、表示制御手段2152は、演出表示装置2140上で、大当り終了表示を行う。そして、ステップ2816で、表示制御手段2152は、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内の特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2100の保留情報管理処理）に移行する。尚、ステップ2802でNoの場合はステップ2810に移行し、ステップ2804又はステップ2812でNoの場合は次の処理（ステップ2100の保留情報管理処理）に移行する。

【0088】

（作用）

次に、図23を参照しながら、本実施形態に係る作用について説明する。まず、本作用図は、4番目の保留において当否抽選結果が当りとなる乱数値を有する保留が生起すると共に、当該生起した保留をトリガ保留とした保留先読み演出が実行された場合の一例である。尚、本例では、トリガ保留以外の保留は当否抽選結果がハズレとなる乱数値を有しているものとする。

【0089】

まず、同図の1段目において、4番目の保留がトリガ保留として決定されると共に、当該トリガ保留以前の何れかの保留（本例では、1番目～3番目の保留の何れか）の内、特定予告演出の発生契機となる保留が抽選によって決定（本例では、2番目の保留として決

10

20

30

40

50

定)される。また、予め定められた複数種類の予告演出(本例では、予告演出種別1 = 「風が吹く」、予告演出種別2 = 「雨が降る」、予告演出種別3 = 「紙吹雪が舞う」、・・・、予告演出種別N = 「桜吹雪が舞う」)の内、特定予告演出として一の予告演出が抽選によって決定(本例では、予告演出種別3 = 「紙吹雪が舞う」が決定)される。

【0090】

次に、同図の2段目において、1番目の保留が消化され図柄変動が開始される。ここで、本タイミングにおいては、当該図柄変動時の予告演出として、予め定められた複数種類の予告演出の内、特定予告演出以外の何れかの予告演出が抽選によって決定(本例では、予告演出種別2 = 「雨が降る」が決定)され、図柄変動開始後の所定のタイミングにて表示される。そして、所定の図柄変動時間の経過後には、装飾図柄がハズレとなる組合せにて確定表示される。

10

【0091】

次に、同図の3段目において、2番目の保留(特定予告演出の発生契機となる保留)が消化され図柄変動が開始される。ここで、本タイミングにおいては、当該図柄変動時の予告演出として、特定予告演出(本例では、予告演出種別3 = 「紙吹雪が舞う」)が図柄変動開始後の所定のタイミングにて表示される。そして、所定の図柄変動時間の経過後には、装飾図柄がハズレとなる組合せにて確定表示される。

【0092】

次に、同図の4段目において、3番目の保留が消化され図柄変動が開始される。ここで、本タイミングにおいては、当該図柄変動時の予告演出として、予め定められた複数種類の予告演出の内、特定予告演出以外の何れかの予告演出が抽選によって決定(本例では、予告演出種別N = 「桜吹雪が舞う」が決定)され、図柄変動開始後の所定のタイミングにて表示される。そして、所定の図柄変動時間の経過後には、装飾図柄がハズレとなる組合せにて確定表示される。

20

【0093】

次に、同図の5段目において、4番目の保留(トリガ保留)が消化され図柄変動が開始される。ここで、本タイミングにおいては、当該図柄変動時の予告演出として、ミッション達成条件を「2変動前にて『紙吹雪が舞う演出』を発生させよ!」とするミッション演出が発生する。即ち、2番目の保留消化時において当該ミッション達成条件が既に充足されている状況下でのミッション演出となるため、当該2番目の保留消化時に発生した予告演出内容を記憶している遊技者は、当該図柄変動の終了時に装飾図柄が当りとなる組合せで表示されることに高い期待感を抱くこととなる。そして、図柄変動開始後の所定のタイミングにてミッション達成条件を充足したことが表示されると共に、装飾図柄が当りとなる組合せにて確定表示されるのである。

30

【0094】

尚、図示しないが、本実施形態においては、当否抽選結果がハズレとなる乱数値を有する保留が生起した際にも、当該生起した保留をトリガ保留とした保留先読み演出を実行可能に構成されている。例えば、本例における4番目の保留(トリガ保留)がハズレとなる乱数値を有していると仮定した場合、1番目の保留消化時~3番目の保留消化時においては、特定予告演出以外の何れかの予告演出が表示されることとなる。そして、4番目の保留消化時において、ミッション達成条件を「2変動前にて『紙吹雪が舞う演出』を発生させよ!」とするミッション演出が発生する。即ち、4番目の保留消化時においては、当該ミッション達成条件が充足されていない状況下でのミッション演出となり、当該図柄変動開始後の所定のタイミングにてミッション達成条件が充足されなかったことが表示されると共に、装飾図柄がハズレとなる組合せにて確定表示されるのである。

40

【0095】

このように、本実施形態においては、当該図柄変動以前に発生した過去の事象(本例では、予告演出内容)に基づきミッション達成条件を設定できるよう構成されているため、大当りを事前に察知したいという遊技者の心理を利用し、遊技者に当該過去の事象を記憶させるという新たな遊技性を生み出すことが可能となり、遊技の興趣性を向上させること

50

ができるのである。

【0096】

尚、本実施形態においては、ミッション達成条件を設定する際の過去の事象として、予告演出についてのみ例示しているが、当該過去の事象はこれには限定されない。その場合には、例えば、図柄変動における変動態様{変動時間、リーチ種別(非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等)}や停止図柄(装飾図柄の図柄組合せ)等を当該過去の事象とする例を挙げることができる。

【0097】

尚、本実施形態においては、特定予告演出を決定する際には、所定の抽選確率に基づき複数種類の予告演出の内から一の予告演出を決定するよう構成(図19のステップ2546参照)されているが、当該一の予告演出を決定する際に、夫々の予告演出における大当り信頼度を考慮して決定するよう構成してもよい。このように構成した場合、例えば、大当り信頼度が著しく低い予告演出Yが特定予告演出として決定され易いよう構成することで、非連続演出時において(図18のステップ2518の処理において)大当り期待度の著しく低い予告演出が発生した場合であっても、以降の保留消化時において予告演出Yの発生をミッション達成条件とするミッション演出が発生する可能性があるため、予告演出Y自体の価値を高めることが可能となる。また、大当り信頼度が著しく高い予告演出Zが特定予告演出として決定され易いよう構成することで、非連続演出時におけるハズレ時において予告演出Zが発生した際の遊技者に与えるインパクトを低減させることができる。ここで、遊技者に与えるインパクトとは、大当り信頼度が著しく高い演出が発生したにも係らず大当りしなかった場合において、遊技者の遊技続行の意思が瞬間的に著しく低下してしまうことを意味している。このような場合、以降の保留消化時において予告演出Zの発生をミッション達成条件とするミッション演出が発生することへの期待感を遊技者に抱かせることで、遊技続行の意思が瞬間的に著しく低下してしまうことを回避する(遊技者に与えるインパクトを分散させる)ことが可能となるのである。

【0098】

尚、本実施形態においては、トリガ保留消化以前の何れかの保留の内から一の保留を特定予告演出の発生契機となる保留として決定するよう構成(図19のステップ2544参照)されているが、これには限定されず、特定予告演出の発生契機となる保留を複数決定するよう構成してもよい。このように構成することで、当該複数の保留において発生した複数種類の特定予告演出をミッション達成条件として設定することが可能(例えば、図23の作用図において、「2変動前にて『紙吹雪が舞う演出』を発生させ、1変動前にて『桜吹雪が舞う演出』を発生させよ!」とのミッション演出が発生)となり、遊技の興趣性を更に向上させることができるのである。

【0099】

尚、本実施形態においては、連続演出の開始時においてミッションに係る情報が報知されない(例えば、図23の作用図において、1番目の保留消化時にはミッションに係る情報が一切出力されていない)よう構成されているが、これには限定されない。その場合には、例えば、連続演出の開始時において、ミッション演出が発生予定であることを報知(例えば、同作用図において、1番目の保留消化時に「ミッション潜伏中!3変動後にミッション達成条件が提示されます」等の情報を出力)する例を挙げることができる。また、或いは暫定的なミッション達成条件と共にミッション演出を発生(例えば、同作用図において、1番目の保留消化時に「10変動以内に『風が吹く演出』を発生させよ!」とのミッション演出を発生)させておき、以降の変動において最終的なミッション達成条件に変更(例えば、同作用図において、4番目の保留消化時に「ミッション達成条件を変更!2変動前にて『紙吹雪が舞う演出』を発生させよ!」とのミッション演出を発生)する例を挙げることができる。尚、連続演出の開始時において暫定的なミッション達成条件を報知する場合には、連続演出の実行中において当該暫定的なミッション達成条件を充足する予告演出が表示されないよう構成しておく必要がある。このように、連続演出の開始時においてミッションに係る情報を報知するよう構成しておくことで、当該連続演出の実行中に

10

20

30

40

50

において表示される予告演出を遊技者に注視させることができるため、遊技の興趣性を更に向上させることができるのである。

【0100】

尚、本実施形態においては、ぱちんこ遊技機についてのみ例示しているが、回胴式遊技機においても適用可能である。ここで、回胴式遊技機においては、ぱちんこ遊技機における保留先読み機能のように、当該遊技（ゲーム）以降の役抽選の当否結果（主制御装置側で実行される抽選結果）を事前判定することは困難である。しかしながら、回胴式遊技機において、サブ基板側にて出玉を制御する機能（所謂、AT機能）を有している場合、当該遊技以降におけるAT機能の当否抽選結果を事前判定することは容易である。よって、回胴式遊技機においては、AT機能の当否抽選結果を事前判定すると共に、当該ゲーム以前に発生した過去の事象に基づきミッション達成条件を設定するよう構成することが可能となる。

10

【0101】

尚、本実施形態においては、当該図柄変動以前に発生した過去の事象に基づきミッション達成条件を設定することを実現するため、保留先読み機能に基づき連続演出を発生させる構成を必要としているが、このような構成には必ずしも限定されない。以下、当該図柄変動以前に発生した過去の事象に基づきミッション達成条件を設定することを実現するための別の構成を、本実施形態からの変更例として詳述する。

【0102】

（変更例）

20

はじめに、本実施形態からの変更例としては3種類の構成を概念することができる。これらの構成は、本実施形態と同様の作用を生み出すことが可能であるが、必要とする機能やバッファ容量等が異なるため、適用する遊技機のスペック等を考慮して最良の構成を選択することが望ましい。そこで、夫々の変更例における構成の概要を表1に示しておくと共に、夫々の変更例について、本実施形態からの変更点について順次説明していくこととする。

【表1】

(表1)
変更例における構成概要

	必要とする機能、バッファ容量		好適な遊技機		興趣性向上に係る設計自由度
	保留先読み機能	バッファ容量	ぱちんこ遊技機	回胴式遊技機	
本実施形態	○	小	○	△	○
変更例1	×	極小	○	○	×
変更例2	×	中	○	○	△
変更例3	○	大	○	△	◎

30

※「バッファ容量」における大小は、本実施形態にて必要とする容量を「小」とした場合の相対的な指標
※「回胴式遊技機」における「△」とは、AT機能を有している場合において適用可能であるという意味
※「興趣性向上に係る設計自由度」に関しては、夫々の変更例の詳細説明にて後述

【0103】

（変更例1）

40

次に、本実施形態からの変更例1について詳述する。まず、図24は、本実施形態の変更例1における、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2000（変1）である。本実施形態からの変更点は、ステップ2200の保留先読み演出実行可否決定処理が存在しない点であり、その目的は、保留先読み機能を有することなく、当該図柄変動以前に発生した過去の事象に基づきミッション達成条件を設定することである。

【0104】

次に、図25は、図24のステップ2500（変1）のサブルーチンに係る、サブ（サブメイン基板）側で実行する予告演出表示内容決定処理のフローチャートである。本実施

50

形態からの変更点は、ステップ2508(変1)についてであり、その目的は、当該図柄変動における当否抽選結果のみに基づき、特定予告演出又はミッション演出を発生させるか否かを切り分けることである。即ち、ステップ2508(変1)で、過去ミッション演出表示制御手段2152e-2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(当該図柄変動時の図柄情報)に基づき、当該図柄変動がハズレであるか否かを判定する。ステップ2508(変1)でYesの場合、ステップ2540(変1)で、過去ミッション演出表示制御手段2152e-2は、後述するミッション達成条件充足演出決定処理を実行する。他方、ステップ2508(変1)でNoの場合、ステップ2580(変1)で、過去ミッション演出表示制御手段2152e-2は、後述するミッション達成事後報知演出決定処理を実行する。

10

【0105】

次に、図26は、図25のステップ2540(変1)のサブルーチンに係る、サブ(サブメイン基板)側で実行するミッション達成条件充足演出決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、略全処理についてであり、その目的は、特定予告演出の発生を決定すると共に、当該特定予告演出が発生したことを所定期間に亘って記憶しておくことである。

【0106】

まず、ステップ2542(変1)で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段2152e-2-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内のミッション達成条件充足演出決定済フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2542(変1)でYesの場合、ステップ2544(変1)で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段2152e-2-1は、所定の抽選確率に基づき、任意の数値を決定(例えば、1~30の内の一の数値を均一の選択確率にて決定)して、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内の上限回数記憶領域にセットすると共に、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内のミッション潜伏期間カウンタ値Mをクリア(ゼロクリア)する。ここで、後述するように、ミッション潜伏期間カウンタ値Mは、特定演出発生後の変動回数を計数しており、当該変動回数が上限回数記憶領域にセットされた値に到達したか否かを図柄変動毎に判定することとなる。次に、ステップ2546(変1)で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段2152e-2-1は、所定の抽選確率に基づき、予め定められた予告演出種別1~Nの内から何れかの予告演出種別を決定(例えば、当該N種類の予告演出種別を均一の選択確率にて決定)し、当該決定内容を予告演出種別X(特定予告演出)として演出表示関連情報一時記憶手段2152c内に一時記憶する。次に、ステップ2548(変1)で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段2152e-2-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内のミッション達成条件充足演出決定済フラグをオンにする。次に、ステップ2552(変1)で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段2152e-2-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内に一時記憶された予告演出種別Xを当該変動時の予告演出として決定し、次の処理{ステップ2520(変1)}に移行する。

20

30

【0107】

他方、ステップ2542(変1)でNoの場合、ステップ2554(変1)で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段2152e-2-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内のミッション潜伏期間カウンタ値Mに1を加算(インクリメント)する。次に、ステップ2556(変1)で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段2152e-2-1は、所定の抽選確率に基づき、予め定められた予告演出種別1~Nの内から予告演出種別X以外の何れかの予告演出種別を当該変動時の予告演出として決定する。次に、ステップ2560(変1)で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段2152e-2-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内のミッション潜伏期間カウンタ値Mと上限回数記憶領域にセットされた値とが同値であるか否かを判定する。ステップ2560(変1)でYesの場合、ステップ2562(変1)で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段2152e-2-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内のミ

40

50

憶された予告演出種別 X に基づき、「予告演出 X が発生後 M 回以内に当りに当選する」ことをミッション達成条件としてセットする。次に、ステップ 2564 (変1) で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段 2152e-2-2 は、当該セットされたミッション達成条件を充足できなかった旨を報知するミッション演出を当該変動の予告演出として決定する。次に、ステップ 2566 (変1) で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段 2152e-2-2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152c 内のミッション達成条件充足演出決定済フラグをオフにし、次の処理 {ステップ 2520 (変1)} に移行する。尚、ステップ 2560 (変1) で No の場合には、次の処理 {ステップ 2520 (変1)} に移行する。

【0108】

次に、図 27 は、図 25 のステップ 2580 (変1) のサブルーチンに係る、サブ(サブメイン基板)側で実行するミッション達成事後報知演出決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、略全処理についてであり、その目的は、特定予告演出の発生後から所定期間が経過するまでの間に当り変動が発生した場合には、当該特定予告演出が発生したとの過去の事象に基づきミッション達成条件を設定することである。

【0109】

まず、ステップ 2582 (変1) で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段 2152e-2-2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152c 内のミッション達成条件充足演出決定済フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2582 (変1) で Yes の場合、ステップ 2584 (変1) で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段 2152e-2-2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152c 内のミッション潜伏期間カウンタ値 M 及び演出表示関連情報一時記憶手段 2152c 内に一時記憶された予告演出種別 X に基づき、「過去 M 回目の変動にて予告演出 X が発生」であることをミッション達成条件としてセットする。次に、ステップ 2586 (変1) で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段 2152e-2-2 は、当該セットされたミッション達成条件を既に充足している旨を報知するミッション演出を当該変動の予告演出として決定し、次の処理 {ステップ 2520 (変1)} に移行する。尚、ステップ 2582 (変1) で No の場合には、次の処理 {ステップ 2520 (変1)} に移行する。

【0110】

次に、図 28 を参照しながら、本実施形態の変更例 1 に係る作用について説明する。まず、本作用図は、1 回目の図柄変動(ハズレ変動)時において特定予告演出が発生した場合の以降の図柄変動時における動作の一例である。尚、本例では、夫々の図柄変動時において新たな保留が生起していないものとする。

【0111】

まず、同図の 1 段目において、1 回目の図柄変動(ハズレ変動)が開始されると共に、予め定められた複数種類の予告演出(本例では、予告演出種別 1 = 「風が吹く」、予告演出種別 2 = 「雨が降る」、予告演出種別 3 = 「紙吹雪が舞う」、・・・、予告演出種別 N = 「桜吹雪が舞う」)の内、特定予告演出として一の予告演出が抽選によって決定(本例では、予告演出種別 3 = 「紙吹雪が舞う」が決定)され、図柄変動開始後の所定のタイミングにて表示される。そして、所定の図柄変動時間の経過後には、装飾図柄がハズレとなる組合せにて確定表示される。

【0112】

次に、同図の 2 段目において、2 回目の図柄変動(ハズレ変動)が開始されると共に、予め定められた複数種類の予告演出の内、特定予告演出以外の何れかの予告演出が抽選によって決定(本例では、予告演出種別 2 = 「雨が降る」が決定)され、図柄変動開始後の所定のタイミングにて表示される。そして、所定の図柄変動時間の経過後には、装飾図柄がハズレとなる組合せにて確定表示される。

【0113】

次に、同図の 3 段目において、3 回目の図柄変動(ハズレ変動)が開始されると共に、予め定められた複数種類の予告演出の内、特定予告演出以外の何れかの予告演出が抽選に

10

20

30

40

50

よって決定（本例では、予告演出種別N = 「桜吹雪が舞う」が決定）され、図柄変動開始後の所定のタイミングにて表示される。そして、所定の図柄変動時間の経過後には、装飾図柄がハズレとなる組合せにて確定表示される。

【0114】

次に、同図の4段目において、4回目の図柄変動（当り変動）が開始されると共に、1回目の図柄変動にて特定予告演出が出力されたことが記憶されている{図26のステップ2546（変1）参照}ことに基づき、当該図柄変動時の予告演出として、ミッション達成条件を「3変動前にて『紙吹雪が舞う演出』を発生させよ!」とするミッション演出が発生する。即ち、1回目の図柄変動時において当該ミッション達成条件が既に充足されている状況下でのミッション演出となるため、当該1回目の図柄変動時に発生した予告演出内容を記憶している遊技者は、当該図柄変動の終了時に装飾図柄が当りとなる組合せで表示されることに高い期待感を抱くこととなる。そして、図柄変動開始後の所定のタイミングにてミッション達成条件を充足したことが表示されると共に、装飾図柄が当りとなる組合せにて確定表示されるのである。

10

【0115】

尚、図示しないが、変更例1においては、1回目の図柄変動以降においてハズレ変動が所定回数（例えば、10回）繰り返された場合、11回目の図柄変動（ハズレ変動）時には、ミッション達成条件を「『紙吹雪が舞う演出』が発生した後の10変動以内に当りを発生させよ!」とするミッション演出が発生する。即ち、11回目の図柄変動時においては、当該ミッション達成条件が充足されていない状況下でのミッション演出となり、当該図柄変動開始後の所定のタイミングにてミッション達成条件が充足されなかったことが表示されると共に、装飾図柄がハズレとなる組合せにて確定表示されるのである。

20

【0116】

このように、変更例1においては、保留先読み機能を有することなく、当該図柄変動以前に発生した過去の事象に基づきミッション達成条件を設定できるよう構成することが可能となる。

【0117】

また、変更例1のように構成した場合、保留先読み機能を必要としないことに伴い、事前判定結果を一時記憶しておくためのバッファ領域（本実施形態における事前判定情報一時記憶手段2152c-1）をも必要としない点に特徴がある。よって、回胴式遊技機のように、当該ゲーム以降の役抽選の当否結果を事前判定することが困難である遊技機に対しても適用容易となることに加え、バッファ領域の確保が困難な構成（例えば、演出表示制御手段2150上のRAM2150bが少容量である構成）においても適用容易となる。

30

【0118】

他方、変更例1のように構成した場合、ある図柄変動（ハズレ変動）以降の図柄変動において当りが発生するか否かを事前判定できない状況下にて特定予告演出を発生させる必要があるため、特定予告演出を決定する際には夫々の予告演出における大当り信頼度を考慮して決定することが困難となる。例えば、大当り信頼度を高くすることを意図した予告演出Zが特定予告演出として決定され易いよう構成した場合、当該ある図柄変動（ハズレ変動）において予告演出Zが出力されることで、意図と反して予告演出Zの大当り信頼度が低下してしまうのである。また、変更例1のように構成した場合、複数種類の特定予告演出をミッション達成条件として設定することができないこととなる。

40

【0119】

以上のように、変更例1のように構成した場合には、本実施形態と比較して、適用範囲が広くなるというメリットがある一方、遊技の興趣性を向上させるための設計自由度が低下してしまうというデメリットがあるという特徴を有することとなる。

【0120】

（変更例2）

次に、本実施形態からの変更例2について詳述する。まず、図29は、本実施形態の変

50

更例 2 における、演出表示制御手段 2 1 5 0 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 2 0 0 0 (変 2) である。本実施形態からの変更点は、ステップ 2 2 0 0 の保留先読み演出実行可否決定処理が存在しない点であり、その目的は、保留先読み機能を有することなく、当該図柄変動以前に発生した過去の事象に基づきミッション達成条件を設定することである。

【 0 1 2 1 】

次に、図 3 0 は、図 2 9 のステップ 2 5 0 0 (変 2) のサブルーチンに係る、サブ(サブメイン基板)側で実行する予告演出表示内容決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ 2 5 0 8 (変 2) についてであり、その目的は、当該図柄変動における当否抽選結果のみに基づき、特定予告演出又はミッション演出を発生させるか否かを切り分けることである。即ち、ステップ 2 5 0 8 (変 2) で、過去ミッション演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 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(当該図柄変動時の図柄情報)に基づき、当該図柄変動がハズレであるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 8 (変 2) で Yes の場合、ステップ 2 5 4 0 (変 2) で、過去ミッション演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 は、後述する演出決定/演出履歴記憶処理を実行する。他方、ステップ 2 5 0 8 (変 2) で No の場合、ステップ 2 5 8 0 (変 2) で、過去ミッション演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 は、後述するミッション達成事後報知演出決定処理を実行する。

10

【 0 1 2 2 】

次に、図 3 1 は、図 3 0 のステップ 2 5 4 0 (変 2) のサブルーチンに係る、サブ(サブメイン基板)側で実行する演出決定/演出履歴記憶処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、略全処理についてであり、その目的は、夫々の図柄変動時において予め定められた複数の予告演出の内から一の予告演出を決定すると共に、当該決定した予告演出内容をバッファリングしておくことである。

20

【 0 1 2 3 】

まず、ステップ 2 5 4 2 (変 2) で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 1 は、所定の抽選確率に基づき、予め定められた予告演出種別 1 ~ N の内から何れかの予告演出種別を当該変動時の予告演出として決定(例えば、当該 N 種類の予告演出種別を均一の選択確率にて決定)する。次に、ステップ 2 5 4 4 (変 2) で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内の記憶内容管理カウンタ値 C b が所定の上限数(例えば、1 0)に到達したか否かを判定する。ここで、記憶内容管理カウンタ値 C b とは、予告演出内容をバッファリングする際の制御カウンタであり、当該カウンタ値 C b が所定の上限数に達した際には、バッファ領域として確保された領域の上限に到達するまで予告演出内容が記憶されたと判定される。ステップ 2 5 4 4 (変 2) で Yes の場合、ステップ 2 5 4 6 (変 2) で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内のミッション達成条件充足演出一時記憶領域(バッファ領域)に一時記憶されている内容を全てクリアする。次に、ステップ 2 5 4 8 (変 2) で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内の記憶内容管理カウンタ値 C b をクリア(ゼロクリア)し、ステップ 2 5 5 0 (変 2) に移行する。他方、ステップ 2 5 4 4 (変 2) で No の場合には、ステップ 2 5 4 6 (変 2) 及びステップ 2 5 4 8 (変 2) を実行することなく、ステップ 2 5 5 0 (変 2) に移行する。

30

40

【 0 1 2 4 】

次に、ステップ 2 5 5 0 (変 2) で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内の記憶内容管理カウンタ値 C b に 1 を加算(インクリメント)する。次に、ステップ 2 5 5 2 (変 2) で、ミッション達成条件充足演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 1 は、ステップ 2 5 4 2 (変 2) において決定した予告演出種別を演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内のミッション達成条件充足演出一時記憶領域に累積して一時記憶し、次の処理{ステップ 2 5 2 0 (変 2

50

) }に移行する。

【0125】

このような処理とすることで、変更例2においては、当該図柄変動以前における所定変動数分(本例では、10変動分)の予告演出種別が履歴情報としてバッファ領域内に累積して記憶されることとなると共に、バッファ領域の上限に到達するまで予告演出内容が記憶された場合には、バッファ領域内に記憶されている内容が全てクリアされることとなる。尚、バッファ領域の上限に到達するまで予告演出内容が記憶された場合において、当該バッファ領域内における最も古い予告演出内容と最も新しい予告演出内容とを入れ替える処理としてもよい。

【0126】

次に、図32は、図30のステップ2580(変2)のサブルーチンに係る、サブ(サブメイン基板)側で実行するミッション達成事後報知演出決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、略全処理についてであり、その目的は、ある図柄変動において当り変動が発生した場合には、当該ある図柄変動以前に発生した予告演出の履歴情報に基づきミッション達成条件を設定することである。

【0127】

まず、ステップ2582(変2)で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段2152e-2-2は、(1~演出表示関連情報一時記憶手段2152c内の記憶内容管理カウンタ値Cb)の内から所定の抽選確率に基づき何れかの数値を決定すると共に、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内のミッション達成条件充足演出トリガ値Mにセットする。次に、ステップ2584(変2)で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段2152e-2-2は、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内のミッション達成条件充足演出一時記憶領域におけるミッション達成条件充足演出トリガ値M番目に記憶されている予告演出種別を、予告演出種別Xとして取得する。次に、ステップ2586(変2)で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段2152e-2-2は、演出表示関連情報一時記憶手段2152c内のミッション達成条件充足演出トリガ値M及び当該取得した予告演出種別Xに基づき、「過去M回目の変動にて予告演出Xが発生」であることをミッション達成条件としてセットする。次に、ステップ2588(変2)で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段2152e-2-2は、当該セットされたミッション達成条件を既に充足している旨を報知するミッション演出を当該変動の予告演出として決定し、次の処理{ステップ2520(変2)}に移行する。尚、本例では、すべての変動について予告が出現することを前提としているが、これには何ら限定されない(本実施形態や他の変更例でも同様)。この場合、例えば、過去に出現した予告の中から抽選で決定してもよいし、「過去M回目の変動にて何も予告が出現しないこと」をミッション達成条件としてセットしてもよい。

【0128】

次に、図33を参照しながら、本実施形態の変更例2に係る作用について説明する。まず、本作用図は、1回目~3回目の図柄変動(ハズレ変動)後、4回目の図柄変動において当りが発生した場合における動作の一例である。尚、本例では、夫々の図柄変動時において新たな保留が生起していないものとする。

【0129】

まず、同図の1段目において、1回目の図柄変動(ハズレ変動)が開始されると共に、予め定められた複数種類の予告演出(本例では、予告演出種別1=「風が吹く」、予告演出種別2=「雨が降る」、予告演出種別3=「紙吹雪が舞う」、・・・、予告演出種別N=「桜吹雪が舞う」)の内、何れかの予告演出が抽選によって決定(本例では、予告演出種別3=「紙吹雪が舞う」が決定)され、図柄変動開始後の所定のタイミングにて表示される。そして、所定の図柄変動時間の経過後には、装飾図柄がハズレとなる組合せにて確定表示される。ここで、当該決定された予告演出種別(本例では、予告演出種別3)は履歴情報としてバッファ領域に一時記憶される。

【0130】

10

20

30

40

50

次に、同図の2段目において、2回目の図柄変動（ハズレ変動）が開始されると共に、予め定められた複数種類の予告演出の内、何れかの予告演出が抽選によって決定（本例では、予告演出種別2＝「雨が降る」が決定）され、図柄変動開始後の所定のタイミングにて表示される。そして、所定の図柄変動時間の経過後には、装飾図柄がハズレとなる組合せにて確定表示されると共に、当該決定された予告演出種別（本例では、予告演出種別2）は履歴情報としてバッファ領域に一時記憶される。

【0131】

次に、同図の3段目において、3回目の図柄変動（ハズレ変動）が開始されると共に、予め定められた複数種類の予告演出の内、何れかの予告演出が抽選によって決定（本例では、予告演出種別N＝「桜吹雪が舞う」が決定）され、図柄変動開始後の所定のタイミングにて表示されると共に、当該決定された予告演出種別（本例では、予告演出種別N）は履歴情報としてバッファ領域に一時記憶される。

10

【0132】

次に、同図の4段目において、4回目の図柄変動（当り変動）が開始されると共に、バッファ領域に一時記憶されている履歴情報の内から抽選によって決定された一の履歴情報（本例では、3番目のバッファ領域に一時記憶されている予告演出種別3）に基づき、ミッション達成条件を「3変動前にて『紙吹雪が舞う演出』を発生させよ!」とするミッション演出が発生する。即ち、1回目の図柄変動時において当該ミッション達成条件が既に充足されている状況下でのミッション演出となるため、当該1回目の図柄変動時に発生した予告演出内容を記憶している遊技者は、当該図柄変動の終了時にて装飾図柄が当りとなる組合せで表示されることに高い期待感を抱くこととなる。そして、図柄変動開始後の所定のタイミングにてミッション達成条件を充足したことが表示されると共に、装飾図柄が当りとなる組合せにて確定表示されるのである。

20

【0133】

このように、変更例2においては、保留先読み機能を有することなく、当該図柄変動以前に発生した過去の事象に基づきミッション達成条件を設定できるよう構成することが可能となる。

【0134】

また、変更例2のように構成した場合、保留先読み機能を必要としないことに伴い、事前判定結果を一時記憶しておくためのバッファ領域（本実施形態における事前判定情報一時記憶手段2152c-1）をも必要としないが、当該図柄変動以前に発生した予告演出内容を一時記憶しておくためのバッファ領域を必要とする点において変更例1とは異なる。よって、回胴式遊技機のように、当該ゲーム以降の役抽選の当否結果を事前判定することが困難である遊技機に対しても適用容易となると共に、バッファ領域の確保が容易な構成（例えば、演出表示制御手段2150上のRAM2150bが大容量である構成）において適用容易となる。

30

【0135】

他方、変更例2のように構成した場合、履歴情報として一時記憶されている予告演出内容の範囲内でのみミッション達成条件の設定が可能となるため、本実施形態と比較してミッション達成条件のバリエーションを増やすことが困難となる。例えば、大当り信頼度が著しく高い予告演出Zはハズレ変動時の発生確率が低いいため、履歴情報として一時記憶される確率が相対的に低くなる結果、ミッション達成条件として設定することが困難となるのである。しかしながら、変更例2のように構成した場合、履歴情報として一時記憶されている予告演出内容の範囲内であれば、複数種類のミッション達成条件を設定することができることとなる。

40

【0136】

以上のように、変更例2のように構成した場合には、本実施形態と比較して、適用範囲が広がるというメリットがある一方、遊技の興趣性を向上させるための設計自由度が低下してしまうというデメリットがあるという特徴を有することとなる。また、変更例1と比較した場合には、適用範囲が狭くなるというデメリットがある一方、遊技の興趣性を向

50

上させるための設計自由度が高くなるというメリットがあるという特徴を有することとなる。

【 0 1 3 7 】

(変更例 3)

次に、本実施形態からの変更例 3 について詳述する。まず、図 3 4 は、本実施形態の変更例 3 における、演出表示制御手段 2 1 5 0 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 2 0 0 0 (変 3) である。ここで、変更例 3 においては、本実施形態からの変更点がなく、ステップ 2 2 0 0 の保留先読み演出実行可否決定処理が存在している。即ち、変更例 3 においては、保留先読み機能に基づき連続演出を発生させる構成を必要としている。

10

【 0 1 3 8 】

次に、図 3 5 は、図 3 4 のステップ 2 5 0 0 (変 3) のサブルーチンに係る、サブ(サブメイン基板)側で実行する予告演出表示内容決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ 2 5 4 0 (変 3) 及びステップ 2 5 6 0 (変 3) についてであり、その目的は、連続演出の実行途中において、履歴情報として一時記憶されている予告演出内容に基づきミッション演出を発生させることである。即ち、ステップ 2 5 0 8 (変 3) で Y e s の場合、ステップ 2 5 4 0 (変 3) で、過去ミッション演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 は、後述するミッション達成事後報知演出決定処理を実行する。また、ステップ 2 5 6 0 (変 3) で、過去ミッション演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 は、後述する演出決定 / 演出履歴記憶処理を実行する。

20

【 0 1 3 9 】

次に、図 3 6 は、図 3 5 のステップ 2 5 4 0 (変 3) のサブルーチンに係る、サブ(サブメイン基板)側で実行するミッション達成事後報知演出決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ 2 5 5 0 (変 3) ~ ステップ 2 5 5 8 (変 3) についてであり、その目的は、連続演出の実行途中であってトリガ保留の消化以前において、履歴情報として一時記憶されている予告演出内容に基づきミッション達成条件を設定すると共に、トリガ保留の当否抽選に係る事前判定結果に基づきミッション演出を発生させることである。即ち、ステップ 2 5 4 8 (変 3) で Y e s の場合、ステップ 2 5 5 0 (変 3) で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 2 は、(1 ~ 演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内の記憶内容管理カウンタ値 C b) の内から所定の抽選確率に基づき何れかの数値を決定すると共に、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内のミッション達成条件充足演出トリガ値 T にセットする。次に、ステップ 2 5 5 2 (変 3) で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内のミッション達成条件充足演出一時記憶領域におけるミッション達成条件充足演出トリガ値 T 番目に記憶されている予告演出種別を、予告演出種別 X として取得する。次に、ステップ 2 5 5 4 (変 3) で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 2 は、連続演出の発生契機となったトリガ保留が当り保留であるか否かを判定する。ステップ 2 5 5 4 (変 3) で Y e s の場合、ステップ 2 5 5 5 (変 3) で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内のミッション達成条件充足演出トリガ値 T 及び当該取得した予告演出種別 X に基づき、「過去 T 回目の変動にて予告演出 X が発生」であることをミッション達成条件としてセットする。次に、ステップ 2 5 5 6 (変 3) で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 2 は、当該セットされたミッション達成条件を既に充足している旨を報知するミッション演出を当該変動の予告演出として決定し、次の処理 { ステップ 2 5 6 0 (変 3) } に移行する。他方、ステップ 2 5 5 4 (変 3) で N o の場合、ステップ 2 5 5 7 (変 3) で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段 2 1 5 2 e - 2 - 2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c 内のミッション達成条件充足演出トリガ値 T 及び当該取得した予告演出種別 X に基づき、「過去 T 回目の変動にて予告演出 X 以外が発生」であることをミッション達成条件としてセットする。次に、ステップ 2 5 5 8 (変 3) で、ミッション達成事後報知演出表示制御手段 2 1 5 2 e -

30

40

50

2 - 2 は、当該セットされたミッション達成条件を充足できなかった旨を報知するミッション演出を当該変動の予告演出として決定し、次の処理 { ステップ 2 5 6 0 (変 3) } に移行する。

【 0 1 4 0 】

次に、図 3 7 は、図 3 5 のステップ 2 5 6 0 (変 3) のサブルーチンに係る、サブ (サブメイン基板) 側で実行する演出決定 / 演出履歴記憶処理のフローチャートである。尚、本処理内容は、変更例 2 における演出決定 / 演出履歴記憶処理 (図 3 1 参照) と同一処理となるため説明は省略する。

【 0 1 4 1 】

次に、図 3 8 を参照しながら、変更例 3 に係る作用について説明する。まず、本作用図は、4 番目の保留において当否抽選結果が当たりとなる乱数値を有する保留が生起すると共に、当該生起した保留をトリガ保留とした保留先読み演出が実行された場合の一例である。尚、本例では、トリガ保留以外の保留は当否抽選結果がハズレとなる乱数値を有しているものとする。また、1 番目の保留消化以前の図柄変動において、予告演出種別 3 = 「紙吹雪が舞う」が出力されているものとする。

10

【 0 1 4 2 】

まず、同図の 1 段目において、4 番目の保留がトリガ保留として決定されると共に、当該トリガ保留以前の何れかの保留 (本例では、1 番目 ~ 3 番目の保留の何れか) の内、特定予告演出の発生契機となる保留が抽選によって決定 (本例では、3 番目の保留として決定) される。ここで、本タイミングにおいては、特定予告演出の発生契機となる保留が決定される一方、特定予告演出の内容については決定されていない。

20

【 0 1 4 3 】

次に、同図の 2 段目において、1 番目の保留が消化され図柄変動が開始される。ここで、本タイミングにおいては、当該図柄変動時の予告演出として、予め定められた複数種類の予告演出の内、何れかの予告演出が抽選によって決定 (本例では、予告演出種別 2 = 「雨が降る」が決定) され、図柄変動開始後の所定のタイミングにて表示される。そして、所定の図柄変動時間の経過後には、装飾図柄がハズレとなる組合せにて確定表示される。また、当該決定された予告演出種別 (本例では、予告演出種別 2) は履歴情報としてバッファ領域に一時記憶される。

【 0 1 4 4 】

30

次に、同図の 3 段目において、2 番目の保留が消化され図柄変動が開始される。ここで、本タイミングにおいては、当該図柄変動時の予告演出として、予め定められた複数種類の予告演出の内、何れかの予告演出が抽選によって決定 (本例では、予告演出種別 N = 「桜吹雪が舞う」が決定) され、図柄変動開始後の所定のタイミングにて表示される。そして、所定の図柄変動時間の経過後には、装飾図柄がハズレとなる組合せにて確定表示される。また、当該決定された予告演出種別 (本例では、予告演出種別 N) は履歴情報としてバッファ領域に一時記憶される。

【 0 1 4 5 】

次に、同図の 4 段目において、3 番目の保留 (特定予告演出の発生契機となる保留) が消化され図柄変動が開始される。ここで、本タイミングにおいては、バッファ領域に一時記憶されている履歴情報の内から抽選によって決定された一の履歴情報 (本例では、3 番目のバッファ領域に一時記憶されている予告演出種別 3) に基づき、ミッション達成条件を「3 変動前にて『紙吹雪が舞う演出』を発生させよ！」とするミッション演出が発生する。しかしながら、3 番目の保留はハズレとなる乱数値を有しているため、所定の図柄変動時間の経過後には、装飾図柄がハズレとなる組合せにて確定表示される。

40

【 0 1 4 6 】

次に、同図の 5 段目において、4 番目の保留 (トリガ保留) が消化され図柄変動が開始される。ここで、4 番目の保留はトリガ保留であり、当たりとなる乱数値を有しているため、所定の図柄変動時間の経過後には、装飾図柄が当たりとなる組合せにて確定表示されるのである。

50

【 0 1 4 7 】

このように、変更例 3 においては、保留先読み機能に基づきミッション演出の発生タイミングを決定すると共に、履歴情報として一時記憶されている予告演出内容に基づきミッション達成条件を設定できるよう構成されているため、連続演出の実行前において出力された予告演出をもミッション達成条件として設定できることとなる。

【 0 1 4 8 】

また、変更例 3 のように構成した場合、保留先読み機能、事前判定結果を一時記憶しておくためのバッファ領域（本実施形態における事前判定情報一時記憶手段 2 1 5 2 c - 1）及び当該図柄変動以前に発生した予告演出内容を一時記憶しておくためのバッファ領域を必要とすることとなる。よって、回胴式遊技機のように、当該ゲーム以降の役抽選の当否結果を事前判定することが困難である遊技機に対して適用困難となると共に、バッファ領域の確保が容易な構成（例えば、演出表示制御手段 2 1 5 0 上の R A M 2 1 5 0 b が大容量である構成）において適用可能となる。

10

【 0 1 4 9 】

他方、変更例 3 のように構成した場合、本実施形態と比較してミッション達成条件のバリエーションを増やすことが容易であり、複数種類のミッション達成条件を設定することもできることとなる。また、事前判定結果を一時記憶しておくためのバッファ領域分の変動数 + 予告演出内容を一時記憶しておくためのバッファ領域分の変動数を、当該ミッション達成条件に係る所定期間とすることができる（例えば、予告演出内容を一時記憶しておくためのバッファ領域が 1 0 変動数分であっても、4 番目の保留が当り保留であることを事前判定した際に、当該当り保留消化時に「1 4 変動前にて予告演出 X を発生させよ」と表示することで、当該ミッション達成条件に係る所定期間の上限回数を延長することができる）。即ち、変更例 3 のように構成した場合には、本実施形態と比較して、適用範囲が狭くなるというデメリットがある一方、遊技の興趣性を向上させるための設計自由度が高くなるというメリットがあるという特徴を有することとなる。

20

【 0 1 5 0 】

尚、本実施形態（変更例も含む）においては、ミッション演出及びミッション達成条件の表示タイミングには特に限定されない。しかしながら、当該表示タイミングに趣向を凝らすことによって、遊技の興趣性を更に向上することが可能となる。ここで、例えば、装飾図柄の図柄変動において、擬似的に複数回の図柄変動が実行されているかのように見せかける演出（所謂、擬似連続変動演出）や、表示内容が段階的に発展していく演出（所謂、ステップアップ予告演出）等のように、当該図柄変動において演出内容を切り替えるタイミングが設けられている場合について例示する。このような場合において、当該演出内容を切り替えるタイミングを第一のステップ～第三のステップとすると、夫々のステップにおいて段階的にミッション達成条件を報知することが可能となる。例えば、第一のステップにてミッション達成条件の一条件である「紙吹雪が舞う演出を発生させよ！」を表示し、続いて第二のステップにてミッション達成条件の別の一条件である「3 変動前にて発生させよ」と表示し、続いて第三のステップでミッション達成可否を表示するよう構成するのである。このように構成することで、遊技者は更なるステップでの表示内容に注視することとなる（例えば、本例において 3 変動前に「紙吹雪が舞う」演出が発生していた場合、当該第二のステップにて「3 変動前にて発生させよ」と表示されることを強く望むこととなる）と共に、更なるステップでの表示内容を予測することが可能となる（例えば、本例において 3 変動前に「紙吹雪が舞う」演出が発生しており、当該第二のステップにて「3 変動前にて発生させよ」と表示された場合、当該第三のステップにてミッション達成が報知されることを予測できることとなる）のである。よって、擬似連続変動演出やステップアップ予告演出等のように、当該図柄変動において演出内容を切り替えるタイプの演出において、新たな表現方法を創出することができると共に、当該演出内容を切り替えることの意味合いを遊技者に認識させることができるのである。また、このような構成において、従来のミッション演出（本例における第一のステップのみを表示し、以降発生する事象によってミッション達成可否を判定するよう構成されているミッション演出）と共存

30

40

50

させることにより、ミッション演出のバリエーションが豊富になる（当該第一のステップが表示された時点では、以降発生する事象によってミッション達成可否が判定される、又は過去の事象によってミッション達成可否が判定される、の何れの可能性も残されている）ため、遊技の興趣性を更に高めることが可能となる。更には、このような構成において、第三のステップでミッション達成可否を示唆する演出を表示（例えば、本例において、1～3変動前に発生した演出をプレーバック表示）した後に、ミッション達成可否を報知するよう構成することで、当該ミッション達成可否を示唆する演出によってミッション達成を察知した遊技者は、自らの気付きによってミッションを達成できたとの満足感を抱くようになるため、遊技の興趣性を更に高めることが可能となる。

【0151】

10

尚、本実施形態（変更例も含む）においては、従来の第1種ぱちんこ遊技機に関するものであるが、これには限定されない。その場合には、例えば、従来の第1種の機能を二つ有するぱちんこ遊技機（第1種第1種複合機）であって、一方の主遊技図柄が他方の主遊技図柄よりも優先して図柄変動を行う遊技機において、当該一方の主遊技図柄（優先側）に係る主遊技始動口に入球した場合に、当該他方の主遊技図柄（非優先側）に係るミッション演出内容を変化させることも可能である。例えば、非優先側の主遊技図柄において、本実施形態（変更例も含む）にて示されるミッション演出が実行されている状況下、優先側の主遊技図柄にて保留が生じた際には、当該ミッション演出の実行途中にてミッション達成条件が変化し得るのである。より具体的には、例えば、非優先側の2個目の保留において、「3変動前にて『紙吹雪が舞う演出』を発生させよ！」とするミッション演出を発生させることが予定されている状況下、当該保留消化よりも以前に優先側の主遊技図柄にて1個目の保留が生じた場合、当該ミッション演出は「4変動前にて『紙吹雪が舞う演出』を発生させよ！」との内容に変化し得るのである。即ち、優先側の主遊技図柄に係る図柄変動が割り込むことで、当該ミッション達成条件に係る所定期間が延長され得る、換言すれば、ミッション達成条件のバリエーションが豊富になるため、遊技の興趣性を更に高めることが可能となる。

20

【符号の説明】

【0152】

- 1000 主制御装置、1100 遊技制御手段
- 1110 入球判定手段、1111 主遊技始動口入球判定手段
- 1112 補助遊技始動口入球判定手段、1120 乱数取得判定実行手段
- 1121 主遊技乱数取得判定実行手段、1122 補助遊技乱数取得判定実行手段
- 1130 保留制御手段、1131 主遊技図柄保留手段
- 1131 a 主遊技図柄保留情報一時記憶手段、1132 補助遊技図柄保留手段
- 1132 a 補助遊技図柄保留情報一時記憶手段、1133 保留先読み制御手段
- 1135 当否抽選手段、1135 a 特別遊技移行決定手段
- 1135 b 当否抽選用テーブル、1135 b - 1 主遊技用大当り抽選テーブル
- 1135 b - 2 主遊技用小当り抽選テーブル、1140 図柄内容決定手段
- 1141 主遊技図柄内容決定手段、1141 a 主遊技図柄内容決定用抽選テーブル
- 1142 補助遊技図柄内容決定手段、1142 a 補助遊技図柄内容決定用抽選テーブル
- 1150 表示制御手段、1151 主遊技図柄表示制御手段
- 1151 a 主遊技図柄変動時間管理手段、1151 a - 1 主遊技図柄変動管理用タイム
- 1152 補助遊技図柄表示制御手段、1152 a 補助遊技図柄変動時間管理手段
- 1152 a - 1 補助遊技図柄変動管理用タイム、1160 電動役物開閉制御手段
- 1161 条件判定手段、1162 開放タイム
- 1170 特別遊技制御手段、1171 条件判定手段
- 1172 特別遊技内容決定手段、1172 a 特別遊技内容決定用参照テーブル
- 1173 特別遊技実行手段、1174 特別遊技実行時間管理手段

30

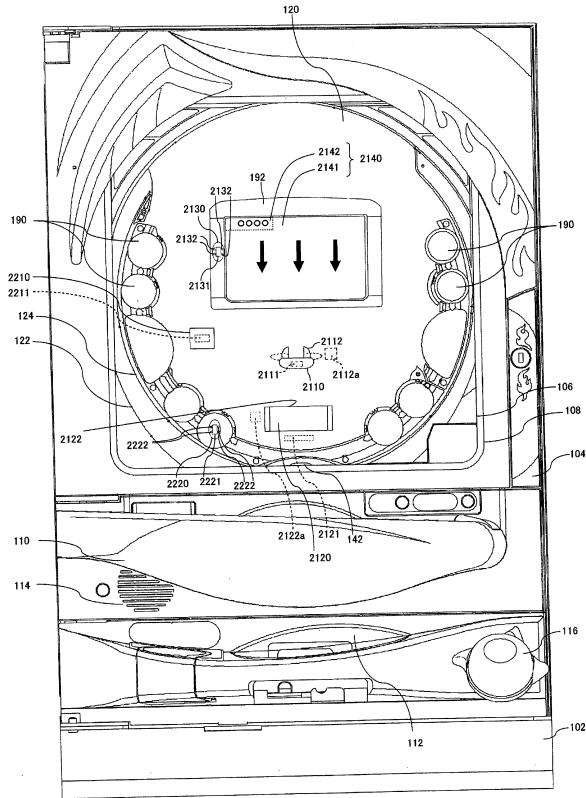
40

50

- 1 1 7 4 a 特別遊技用タイマ、1 1 8 0 特定遊技制御手段
- 1 1 8 1 特定遊技終了条件判定手段、1 1 8 1 a 時短回数カウンタ
- 1 1 9 0 遊技状態情報一時記憶手段、1 1 9 1 主遊技状態情報一時記憶手段
- 1 1 9 1 a フラグー時記憶手段、1 1 9 1 b 主遊技関連情報一時記憶手段
- 1 1 9 1 c 特別遊技関連情報一時記憶手段、1 1 9 2 補助遊技状態情報一時記憶手段
- 1 1 9 2 a 補助遊技関連情報一時記憶手段、1 2 0 0 情報送信制御手段
- 1 3 0 0 賞球払出決定手段、2 0 0 0 遊技周辺機器
- 2 1 0 0 主遊技周辺機器、2 1 1 0 主遊技始動口
- 2 1 1 1 主遊技始動口入球検出装置、2 1 1 2 主遊技始動口電動役物
- 2 1 2 0 大入賞口、2 1 2 1 大入賞口入賞検出装置 10
- 2 1 2 2 大入賞口電動役物、2 1 3 0 主遊技図柄表示装置
- 2 1 3 1 主遊技図柄表示部、2 1 3 2 主遊技図柄保留表示部
- 2 2 0 0 補助遊技周辺機器、2 2 1 0 補助遊技始動口
- 2 2 1 1 補助遊技始動口入球検出装置、2 2 2 0 補助遊技図柄表示装置
- 2 2 2 1 補助遊技図柄表示部、2 2 2 2 補助遊技図柄保留表示部
- 2 1 5 0 演出表示制御手段、2 1 5 1 情報受信手段
- 2 1 5 1 a メイン側情報一時記憶手段、2 1 5 2 表示制御手段
- 2 1 5 2 a 装図図柄表示制御手段、2 1 5 2 a - 1 装図表示内容決定手段
- 2 1 5 2 a - 1 - 1 装図停止図柄決定用参照テーブル、2 1 5 2 a - 1 - 2 装図変動
態様決定用参照テーブル 20
- 2 1 5 2 b 装図保留情報表示制御手段、2 1 5 2 b - 1 - 1 装図保留情報一時記憶手
段
- 2 1 5 2 d 保留先読み演出表示制御手段、2 1 5 2 e 予告演出表示制御手段
- 2 1 5 2 e - 1 予告演出表示内容決定手段、2 1 5 2 e - 2 過去ミッション演出表示
制御手段
- 2 1 5 2 e - 2 - 1 ミッション達成条件充足演出表示制御手段、2 1 5 2 e - 2 - 2
ミッション達成事後報知演出表示制御手段
- 2 1 5 2 c 演出表示関連情報一時記憶手段、2 1 5 2 c - 1 事前判定情報一時記憶手
段
- 2 1 4 0 演出表示装置、2 1 4 1 装図表示部 30
- 2 1 4 2 装図保留表示部、3 0 0 0 賞球払出制御装置

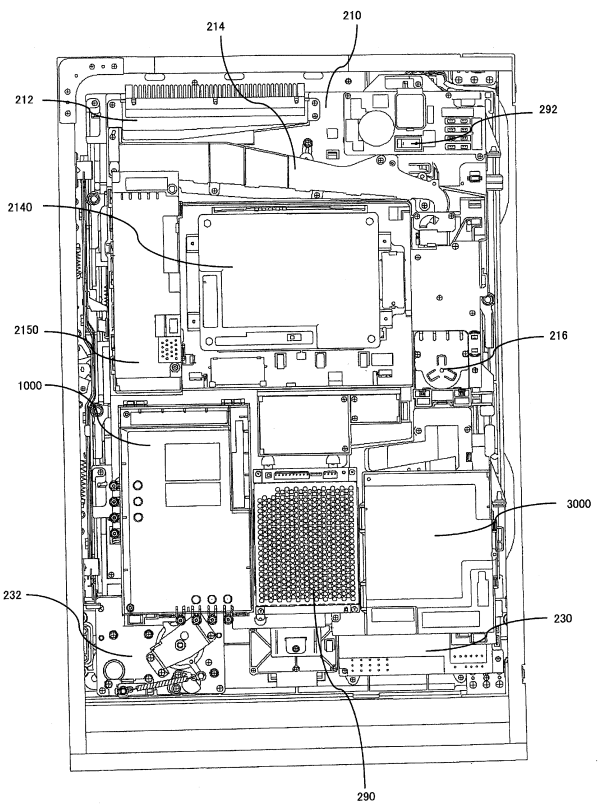
【図1】

【図1】



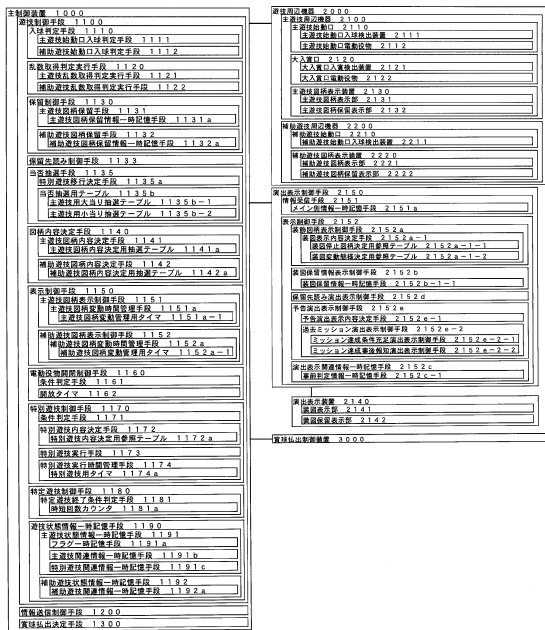
【図2】

【図2】



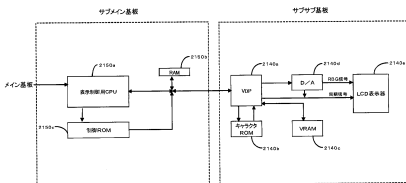
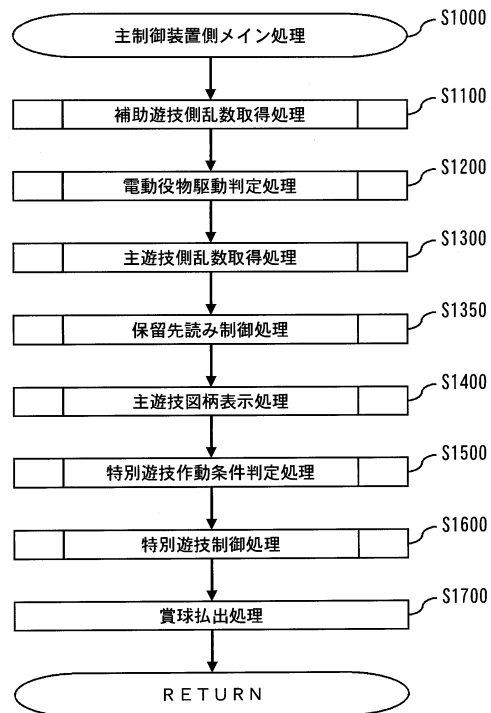
【図3】

【図3】



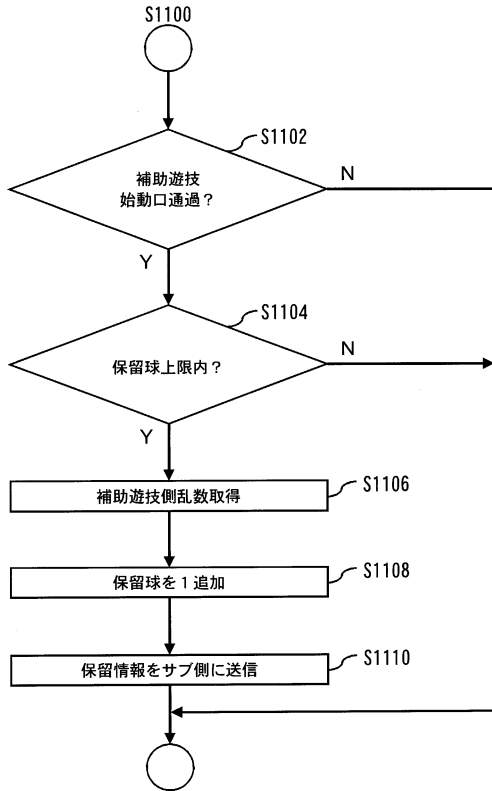
【図4】

【図4】



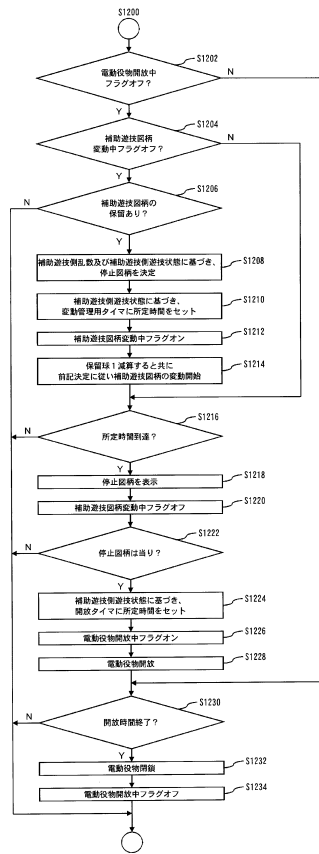
【図5】

【図5】



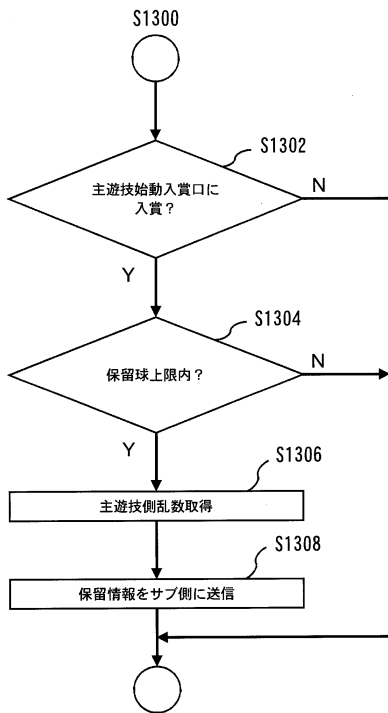
【図6】

【図6】



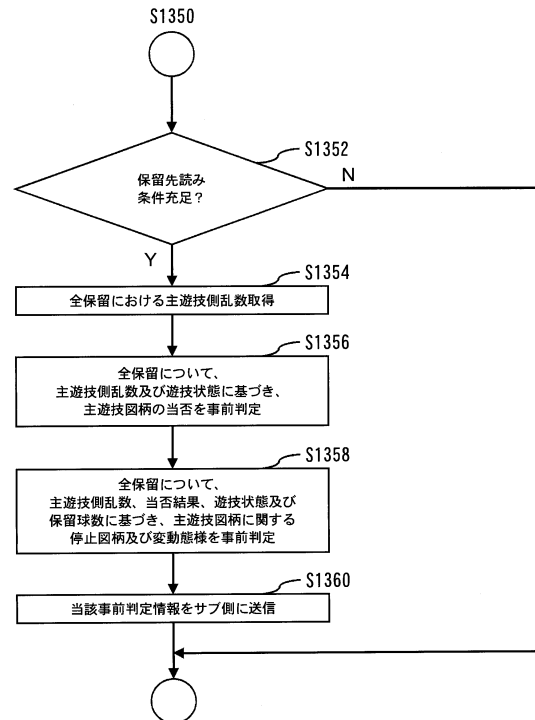
【図7】

【図7】



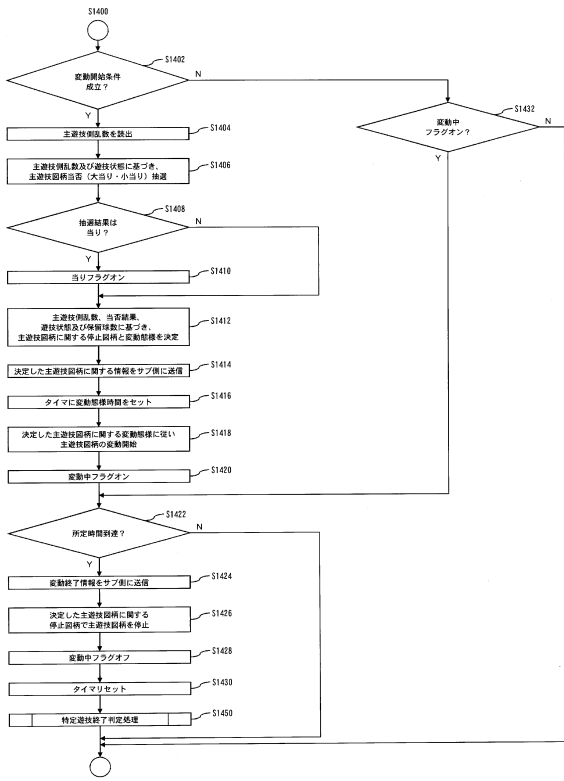
【図8】

【図8】



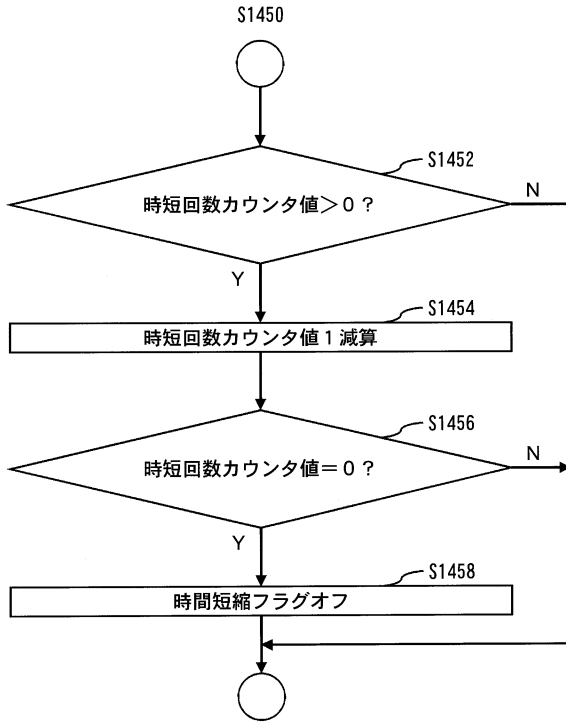
【図9】

【図9】



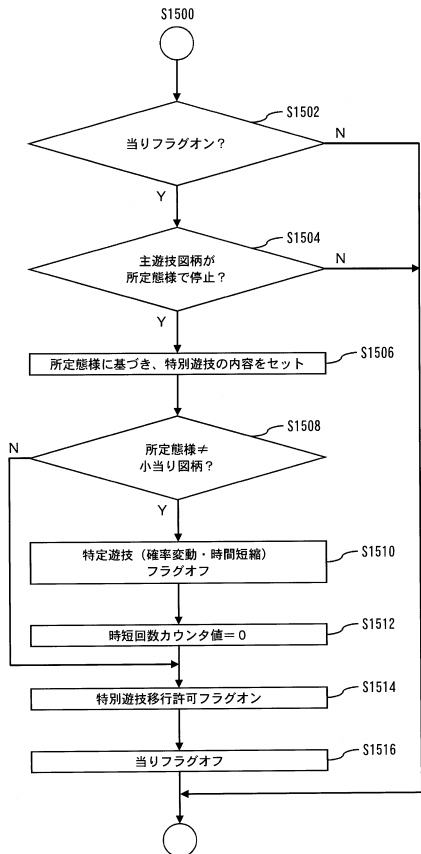
【図10】

【図10】



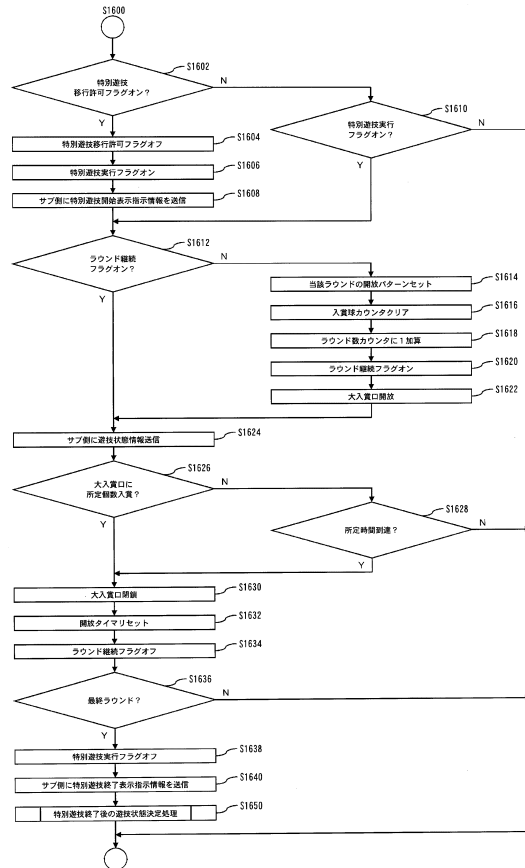
【図11】

【図11】



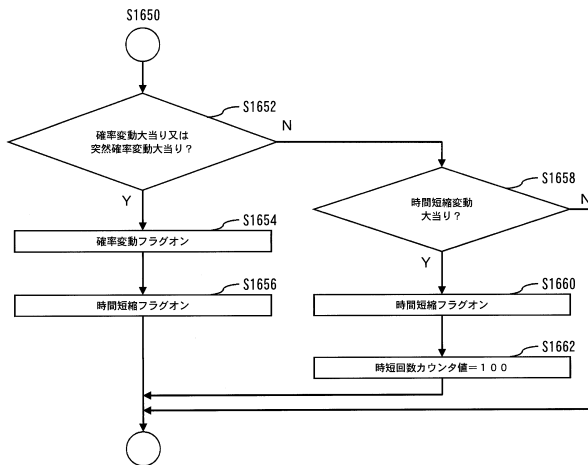
【図12】

【図12】



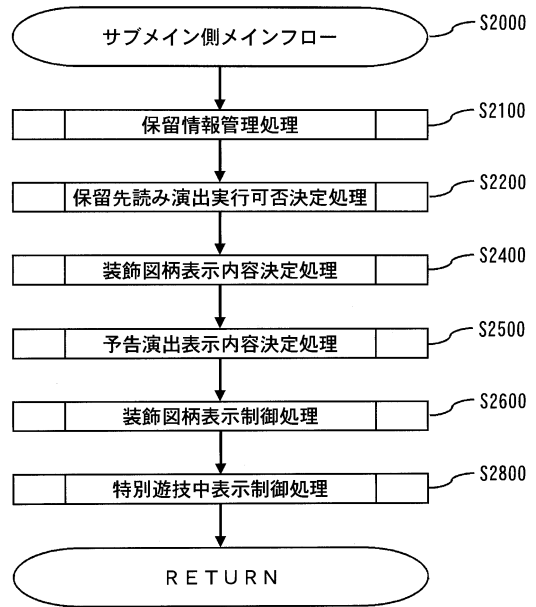
【図13】

【図13】



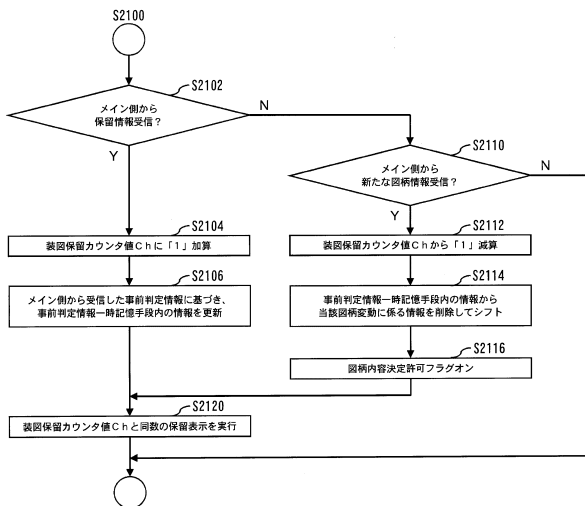
【図14】

【図14】



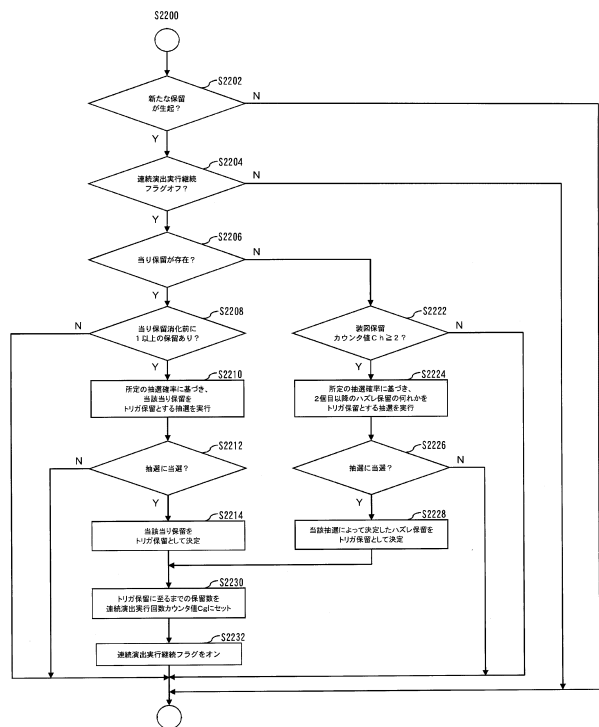
【図15】

【図15】

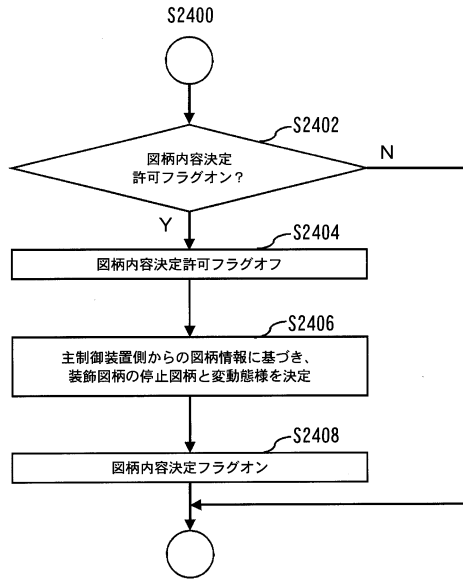


【図16】

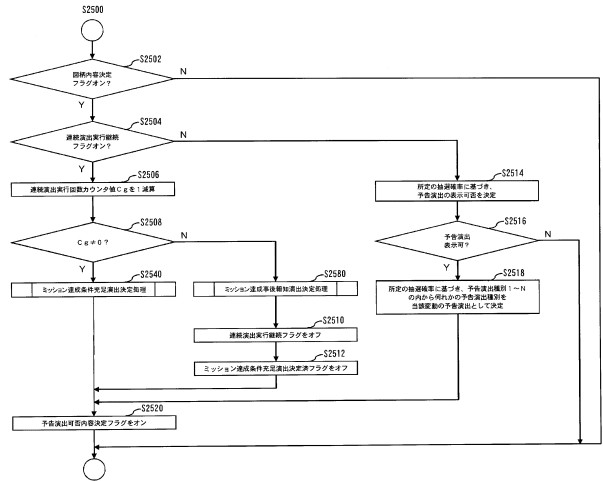
【図16】



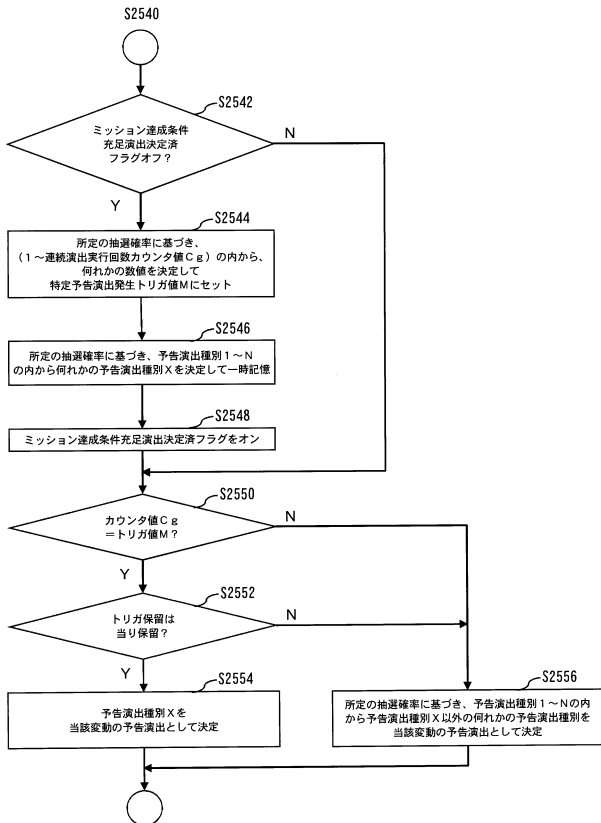
【図17】



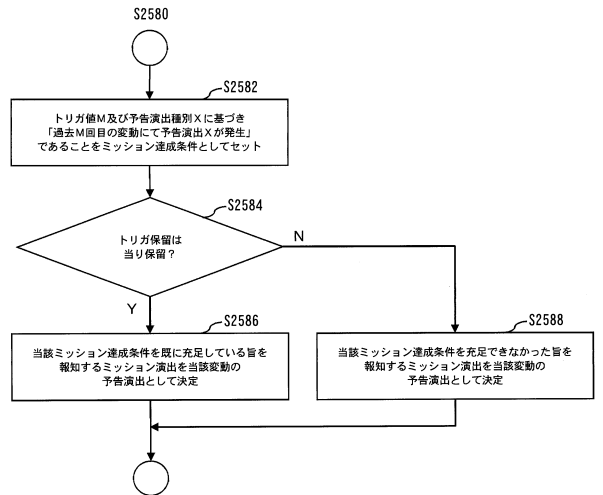
【図18】



【図19】

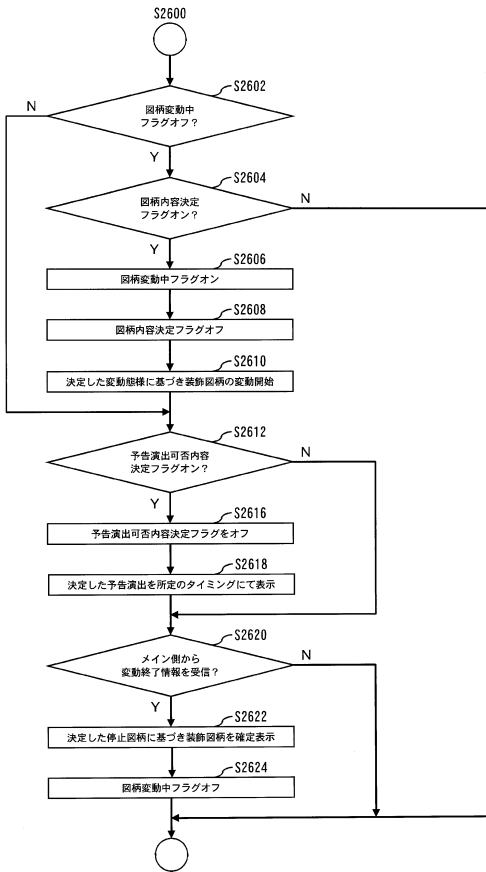


【図20】



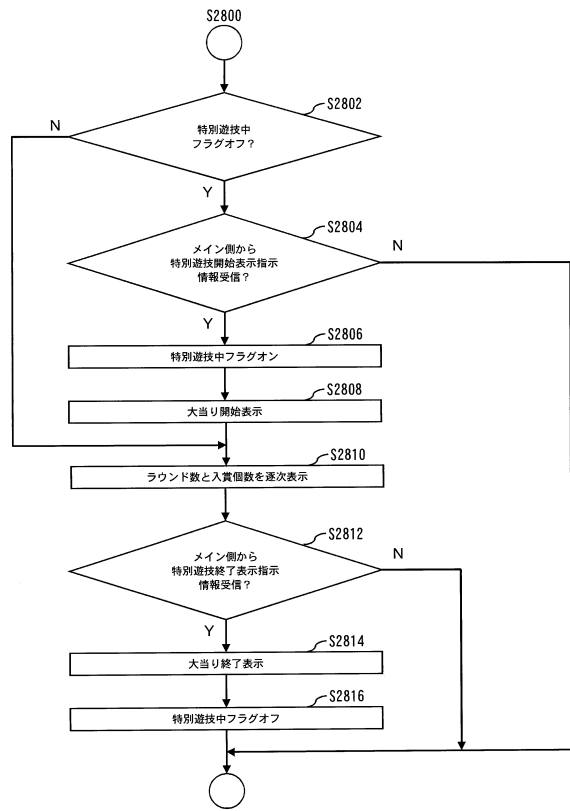
【図21】

【図21】



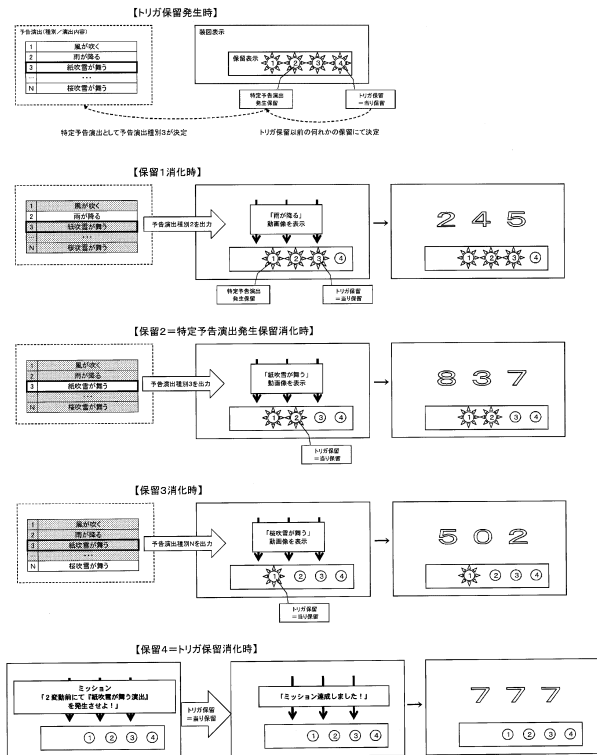
【図22】

【図22】



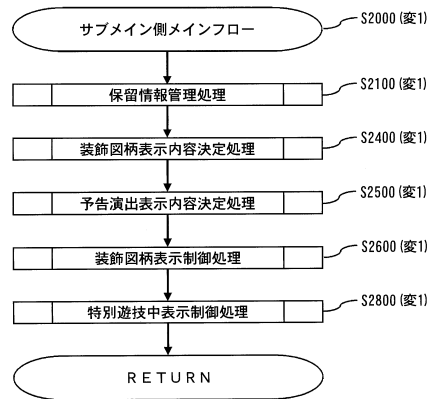
【図23】

【図23】



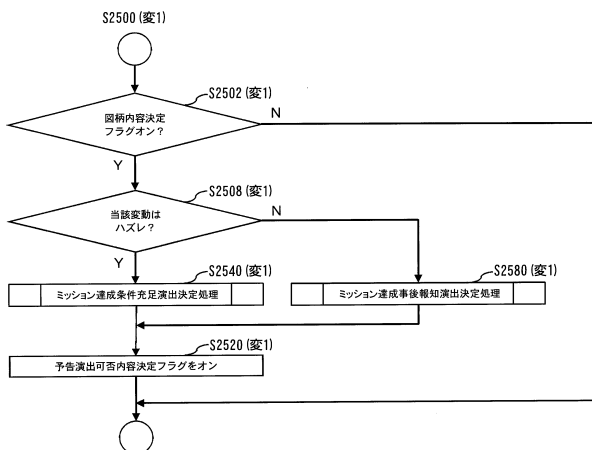
【図24】

【図24】



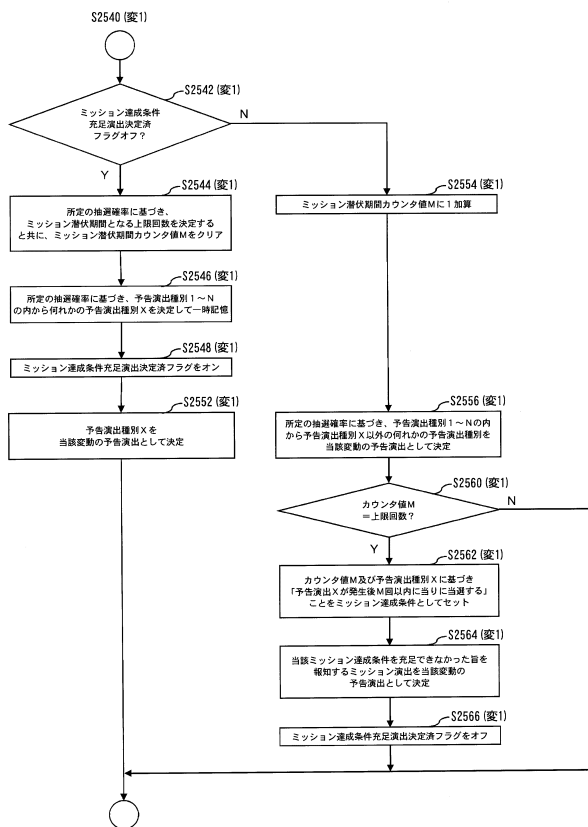
【図25】

【図25】



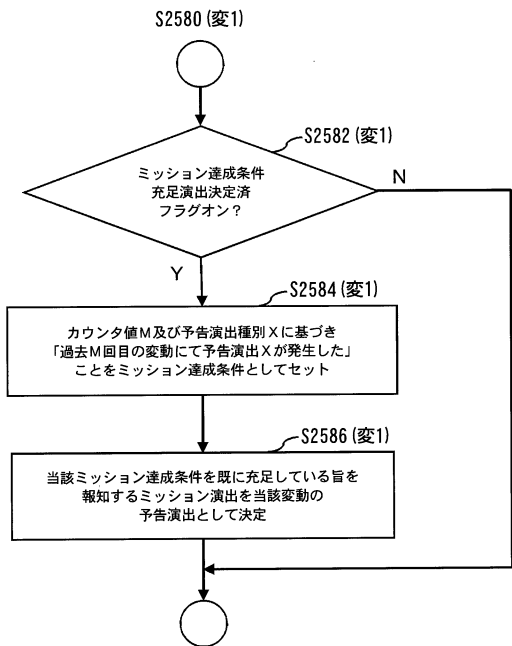
【図26】

【図26】



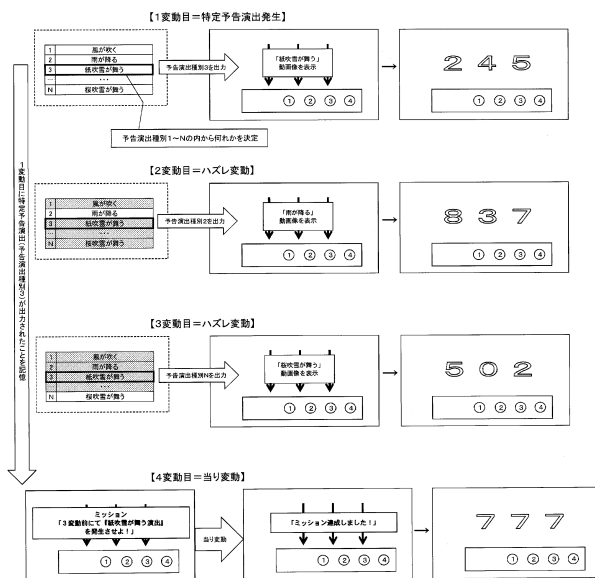
【図27】

【図27】



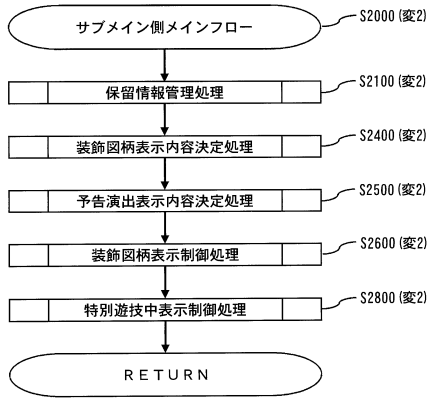
【図28】

【図28】



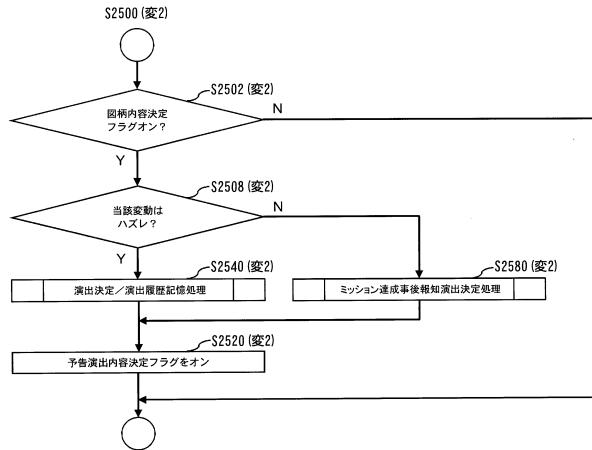
【図29】

【図29】



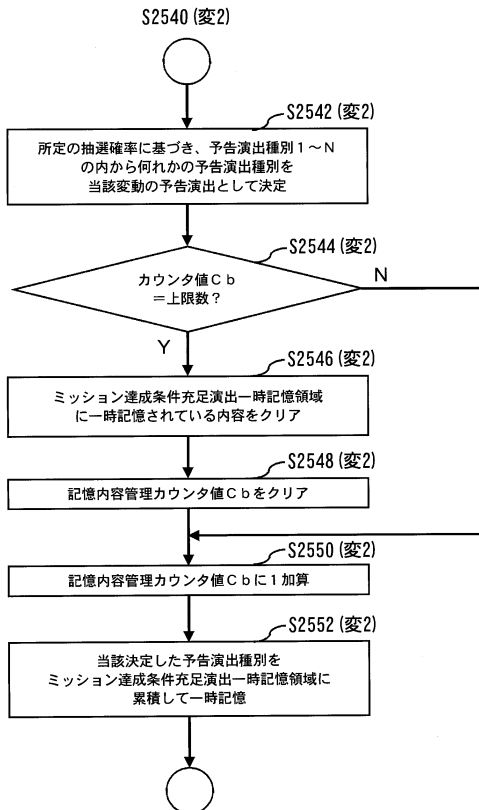
【図30】

【図30】



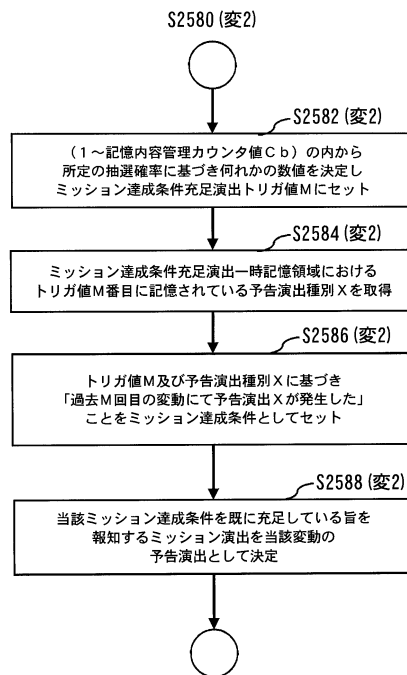
【図31】

【図31】

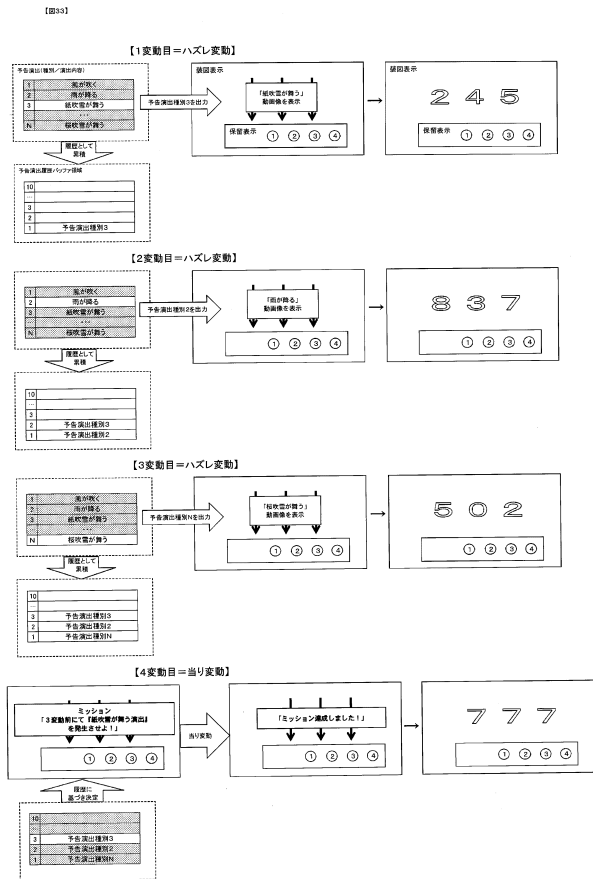


【図32】

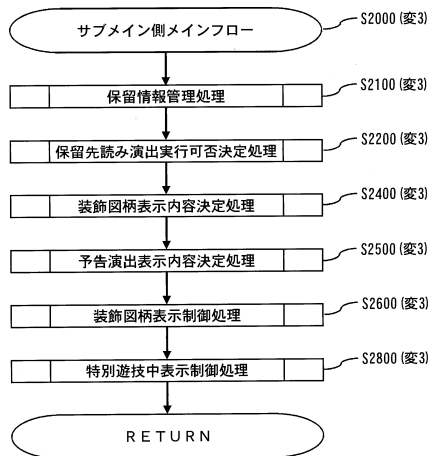
【図32】



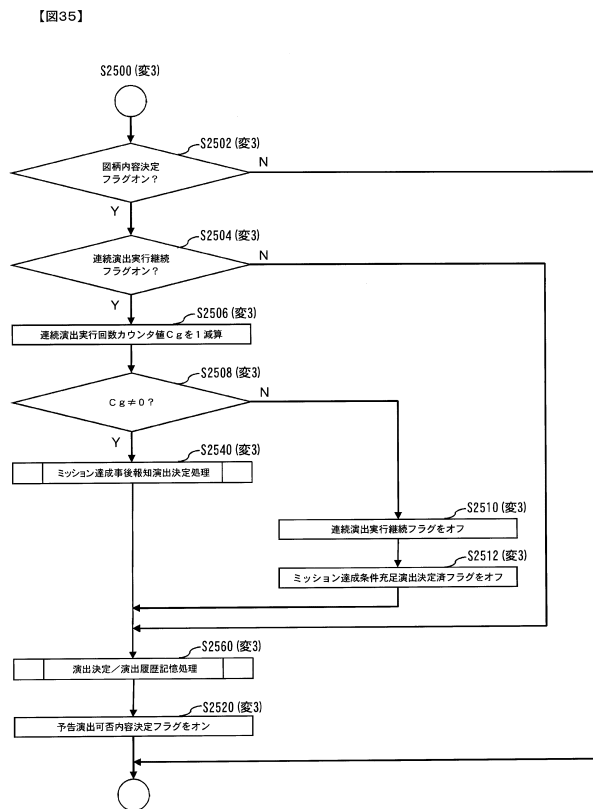
【図33】



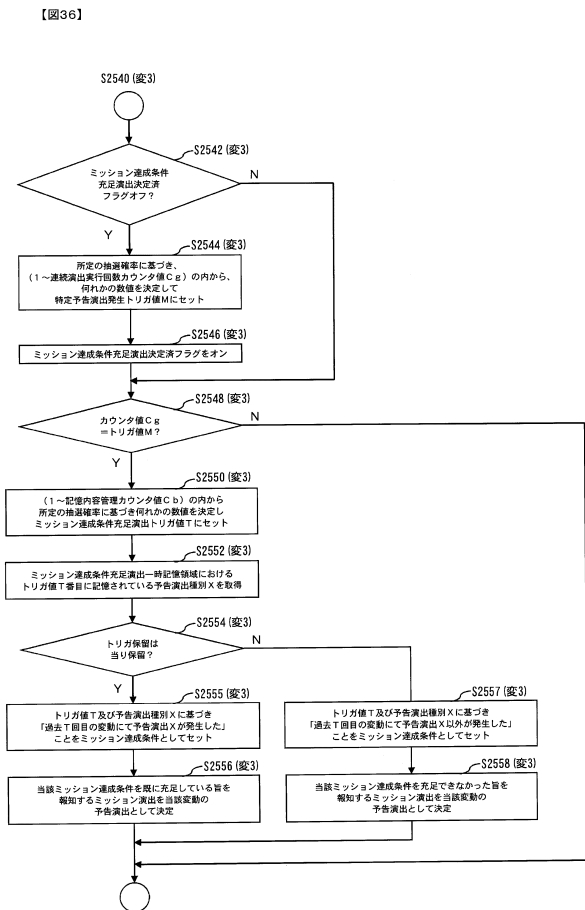
【図34】



【図35】

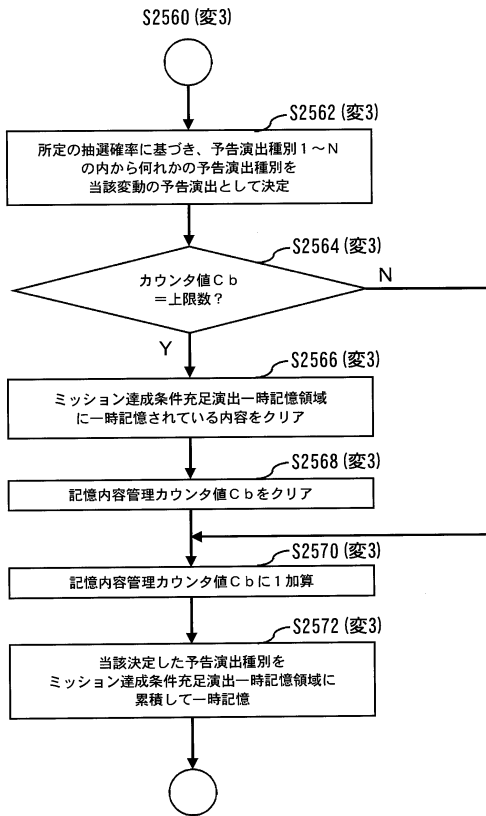


【図36】



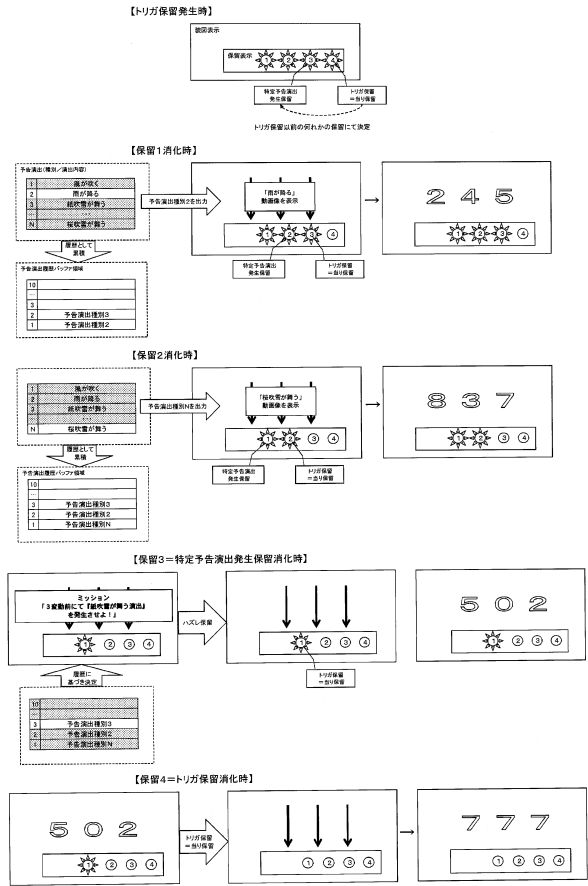
【図37】

【図37】



【図38】

【図38】



フロントページの続き

(72)発明者 中西 洋一

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 大浜 康夫

(56)参考文献 特開2005-334033(JP,A)

特開2010-035610(JP,A)

特開2005-312670(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02