

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5793548号
(P5793548)

(45) 発行日 平成27年10月14日(2015.10.14)

(24) 登録日 平成27年8月14日(2015.8.14)

(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 3 (全 98 頁)

(21) 出願番号	特願2013-235350 (P2013-235350)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成25年11月13日(2013.11.13)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2012-166413 (P2012-166413) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
原出願日	平成21年8月7日(2009.8.7)	(74) 代理人	100095407 弁理士 木村 満
(65) 公開番号	特開2014-121533 (P2014-121533A)	(72) 発明者	小倉 敏男
(43) 公開日	平成26年7月3日(2014.7.3)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
審査請求日	平成25年11月13日(2013.11.13)	審査官	辻野 安人

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第1始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立にもとづいて、第1識別情報の可変表示を行う第1可変表示手段、または第2始動領域を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件の成立にもとづいて、第2識別情報の可変表示を行う第2可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に移行させる遊技機であって、

前記第1可変表示手段および前記第2可変表示手段における可変表示に対応した演出識別情報の可変表示を行う演出可変表示手段と、

前記第1始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記有利状態に移行させるか否かを決定するための有利状態決定用乱数と、前記演出識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する第1抽出手段と、

前記第2始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記有利状態決定用乱数と、前記可変表示決定用乱数とを抽出する第2抽出手段と、

前記第1始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示について前記第1抽出手段が抽出した前記有利状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する第1保留記憶手段と、

前記第2始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示について、前記第2抽出手段が抽出した前記有利状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する第2保留記憶手段と、

10

20

前記開始条件が成立したことにともづいて、前記有利状態決定用乱数を用いて前記有利状態に移行させるか否かを決定する決定手段と、

前記有利状態が終了した後に、前記第2始動領域を遊技媒体が通過する頻度の高まる有利遊技状態に遊技状態を制御する有利遊技状態制御手段と、

前記決定手段の決定結果と、前記開始条件が成立したときの保留記憶数と、前記第1抽出手段または前記第2抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、前記演出識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、前記演出可変表示手段において前記演出識別情報の可変表示を実行する演出可変表示実行手段と、を備え、

10

前記遊技機は、さらに、

前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記第1抽出手段または前記第2抽出手段により抽出された前記有利状態決定用乱数の値にもとづいて、前記有利状態に移行されるか否かを判定するとともに、前記第1抽出手段または前記第2抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、前記複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、前記演出識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、

前記始動判定手段によって前記有利状態に移行されると判定された場合または前記特定の可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった可変表示の前記開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段とを備え、

20

前記特定の可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、

前記特定の可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、前記開始条件が成立したときの保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、

前記非特定可変表示パターンは、前記特定の可変表示パターンと比較して可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記開始条件が成立したときの保留記憶数が所定数以上である場合には、該保留記憶数が所定数未満である場合と比較して、前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、

30

前記始動判定手段は、前記第1抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と前記特定の可変表示パターンに対応した判定値を少なくとも含む判定値とに基づいて、前記特定の可変表示パターンとなるか否かを判定し、

前記特定演出実行手段は、前記第1始動領域の通過にもとづいて実行される第1特定演出と、前記第2始動領域の通過にもとづいて実行される第2特定演出とを実行可能であり、前記始動判定手段による判定結果に応じて異なる割合で前記第1特定演出または前記第2特定演出における複数の態様のうちのいずれかを実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

40

前記可変表示パターンは、前記演出識別情報の可変表示が開始されてから表示結果を導出する以前に前記演出識別情報の可変表示を仮停止させてから再開し、前記演出識別情報の可変表示を所定回実行することに対応した再可変表示パターンを含む

ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記特定演出実行手段は、前記演出可変表示手段において特定演出を実行可能である

ことを特徴とする請求項1または2に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

50

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、予め定められた特定表示結果が前記識別情報の表示結果として導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

10

【0003】

第1入賞領域と第2入賞領域とが設けられ、第1始動入賞口に遊技媒体が入賞すると第1可変表示装置において識別情報の可変表示が実行され、第2始動入賞口に遊技媒体が入賞すると第2可変表示装置において識別情報の可変表示が実行されるものもある。このような遊技機において、遊技媒体が入賞した順番に第1可変表示装置または第2可変表示装置における可変表示を行うように構成されたものがあった（例えば、特許文献1）。

20

【0004】

また、入賞領域に遊技媒体が入賞したが、識別情報の可変表示が実行中である場合など可変表示を開始できない場合、その入賞を所定数まで保留して記憶する遊技機もあった。保留して記憶された入賞は、その数を特定可能に表示される。このような遊技機において、保留記憶した入賞の表示結果を予め判定して、その判定結果に対応した保留記憶の表示において演出（先読み予告）を実行するものも提案されている（例えば、特許文献2）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2007-20642号公報

30

【特許文献2】特開2005-395号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献1や特許文献2に記載された遊技機は改良の余地があった。

【0007】

本発明は、上記実情に鑑みなされたものであり、遊技機の遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

40

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、第1始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立にもとづいて、第1識別情報の可変表示を行う第1可変表示手段、または第2始動領域を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件の成立にもとづいて、第2識別情報の可変表示を行う第2可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に移行させる遊技機であって、前記第1可変表示手段および前記第2可変表示手段における可変表示に対応した演出識別情報の可変表示を行う演出可変表示手段と、前記第1始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記有利状態に移行させるか否かを決定するための有利状態決定用乱数と、前記演出識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する第1抽出手段と、前記第2始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記有利状態決定用乱数と、前記可変表

50

示決定用乱数とを抽出する第2抽出手段と、前記第1始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示について前記第1抽出手段が抽出した前記有利状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する第1保留記憶手段と、前記第2始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示について、前記第2抽出手段が抽出した前記有利状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する第2保留記憶手段と、前記開始条件が成立したことにともづいて、前記有利状態決定用乱数を用いて前記有利状態に移行させるか否かを決定する決定手段と、前記有利状態が終了した後に、前記第2始動領域を遊技媒体が通過する頻度の高まる有利遊技状態に遊技状態を制御する有利遊技状態制御手段と、前記決定手段の決定結果と、前記開始条件が成立したときの保留記憶数と、前記第1抽出手段または前記第2抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、前記演出識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、前記可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、前記演出可変表示手段において前記演出識別情報の可変表示を実行する演出可変表示実行手段と、を備え、前記遊技機は、さらに、前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記第1抽出手段または前記第2抽出手段により抽出された前記有利状態決定用乱数の値にもとづいて、前記有利状態に移行されるか否かを判定するとともに、前記第1抽出手段または前記第2抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、前記複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、前記演出識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、前記始動判定手段によって前記有利状態に移行されると判定された場合または前記特定の可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった可変表示の前記開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段とを備え、前記特定の可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、前記特定の可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、前記開始条件が成立したときの保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、前記非特定可変表示パターンは、前記特定の可変表示パターンと比較して可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、前記可変表示パターン決定手段は、前記開始条件が成立したときの保留記憶数が所定数以上である場合には、該保留記憶数が所定数未満である場合と比較して、前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、前記始動判定手段は、前記第1抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と前記特定の可変表示パターンに対応した判定値を少なくとも含む判定値とに基づいて、前記特定の可変表示パターンとなるか否かを判定し、前記特定演出実行手段は、前記第1始動領域の通過にもとづいて実行される第1特定演出と、前記第2始動領域の通過にもとづいて実行される第2特定演出とを実行可能であり、前記始動判定手段による判定結果に応じて異なる割合で前記第1特定演出または前記第2特定演出における複数の態様のうちのいずれかを実行する。

前記可変表示パターンは、前記演出識別情報の可変表示が開始されてから表示結果を導出する以前に前記演出識別情報の可変表示を仮停止させてから再開し、前記演出識別情報の可変表示を所定回実行することに対応した再可変表示パターンを含むようにしてもよい。

前記特定演出実行手段は、前記演出可変表示手段において特定演出を実行可能であるようにしてもよい。

また、遊技領域に設けられた第1始動領域（例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口）を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第1識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第1可変表示手段（例えば第1特別図柄表示装置4A）と、前記遊技領域に設けられた第2始動領域（例えば普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口）を遊技媒体

10

20

30

40

50

が通過した後に、前記開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第2識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第2可変表示手段（例えば第2特別図柄表示装置4B）と、を含み、前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な前記特定遊技状態（例えば大当り遊技状態）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1）であって、前記第1始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示について第1保留記憶として、また、前記第2始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示について第2保留記憶として、遊技媒体が通過した順序を特定可能に所定の上限数まで記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部151A、第2特図保留記憶部151B、始動データ記憶部151C）と、前記第1保留記憶の数を認識可能に第1保留記憶表示として表示するとともに、前記第2保留記憶の数を認識可能に第2保留記憶表示として表示する保留表示手段（例えば始動入賞記憶表示エリア5H）と、前記開始条件が成立したときに、前記保留記憶手段の記憶に基づいて、前記特定遊技状態に制御するか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段（例えば、CPU103がステップS239、S240の処理を実行する部分）と、該事前決定手段の決定結果に基づいて、前記保留記憶手段に記憶された前記第1保留記憶または前記第2保留記憶に基づく可変表示を開始し、表示結果を導出表示させる可変表示実行手段（例えばCPU103がステップS112の処理を実行する部分）と、前記保留記憶手段に前記第1保留記憶または前記第2保留記憶が記憶されることに基づいて、該第1保留記憶または該第2保留記憶に基づく可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する保留判定手段（例えばCPU103がステップS351、S352、S364～S366、S213の処理を実行する部分）と、該保留判定手段による判定結果に基づいて、該判定の対象とされた可変表示が実行される以前に、前記特定表示結果となることを予告する予告演出を実行するか否かを決定するとともに、該予告演出を実行するときに予告演出態様を複数種類の予告演出態様の中から選択する予告演出選択手段（例えば演出制御用CPU120がステップS505～S511、S518～S524の処理を実行する部分）と、該予告演出選択手段により選択された前記予告演出態様に基づいて、前記保留判定手段による判定の対象となった前記保留表示手段における前記第1保留記憶表示または前記第2保留記憶表示の表示態様を変化させる前記予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS512、S525の処理を実行する部分）と、を備え、前記複数種類の予告演出態様は、前記保留判定手段により前記第1保留記憶として記憶される可変表示が前記特定表示結果となると判定された場合、及び、前記保留判定手段により前記第2保留記憶として記憶される可変表示が前記特定表示結果となると判定された場合のいずれであっても選択可能な共通予告演出態様（例えば先読み予告パターンYP1、YP2、YP3）を含み、前記予告演出選択手段は、前記保留判定手段により前記第1保留記憶として記憶される可変表示が前記特定表示結果となると判定された場合と、前記保留判定手段により前記第2保留記憶として記憶される可変表示が前記特定表示結果となると判定された場合と、で異なる割合で前記共通予告演出態様を選択する（例えば、第1先読み予告パターン決定テーブル161Aと第2先読み予告パターン決定テーブル161Bとでは、先読み予告パターンYP1、YP2、YP3の決定値に対する割り当てが異なっている）ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技の興趣が向上する。

【0009】

前記事前決定手段の決定結果に基づいて、特定の可変表示パターンを含む複数種類の可変表示パターンのうちから、前記第1識別情報または前記第2識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばCPU103がステップS111の処理を実行する部分）をさらに備え、前記可変表示実行手段は、該可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンに基づいて可変表示を実行し、前記可変表示パターン決定手段は、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに抽出された可変表示決定用数値（例えば変動パターン決定用の乱数値MR3）と、前記複数種類の可変表示パターンに対し

10

20

30

40

50

て決定値が割り当てられた決定用テーブル（例えば変動パターン種別決定用テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 D）と、を用いて前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示パターンを決定し、前記保留判定手段は、前記保留記憶手段に前記第 1 保留記憶または前記第 2 保留記憶が記憶されることに基づいて、前記可変表示決定用数値と、前記決定値と、に基づいて、該第 1 保留記憶または該第 2 保留記憶に基づく可変表示の可変表示パターンが前記特定の可変表示パターンとなるか否かをさらに判定し（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 3 5 3 ~ S 3 6 0 の処理を実行する部分）、前記決定用テーブルには、前記特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対して、保留記憶数に応じて異なる決定値が割り当てられている一方、該特定の可変表示パターンに対して、前記保留記憶手段における前記保留記憶数にかかわらず共通の決定値が割り当てられている（例えば図 1 0（C）、（D）及び図 2 4 などに示すように、スーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別には通常用か短縮用かにかかわらず共通の決定値が割り当てられている一方、スーパーリーチ以外の非リーチやノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別には、通常用か短縮用かに応じて異なる決定値が割り当てられている）ように構成されてもよい。

10

このような構成によれば、保留記憶数にかかわらず特定の可変表示パターンの決定値を共通にする一方、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンの決定値は保留記憶数に応じて異ならせることで、保留記憶数に応じて可変表示時間の調整が可能となり、可変表示の作動率が低下する事態を極力防止できる。

【 0 0 1 0 】

20

前記予告演出選択手段は、前記保留判定手段による判定の対象とされた可変表示が実行されるより前の前記保留記憶手段に記憶された前記第 1 保留記憶または前記第 2 保留記憶に基づく可変表示の表示結果が前記特定表示結果とならないことを条件に、前記予告演出を実行すると決定する（例えば演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ S 5 0 3 にて Yes と判定した場合にステップ S 5 0 5 ~ 5 1 1 の処理を実行し、また、ステップ S 5 1 6 にて Yes と判定した場合にステップ S 5 1 8 ~ 5 2 4 の処理を実行する）ように構成されてもよい。

このような構成によれば、予告演出の対象となった可変表示が実行される前に、特定表示結果となることを防止でき、遊技者が混乱してしまうことを防止できる。

【 0 0 1 1 】

30

前記特定遊技状態として、遊技者にとって有利なラウンド遊技を第 1 の回数（例えば 1 5 回）実行する第 1 特定遊技状態（例えば 1 5 ラウンド大当り遊技状態）と、該ラウンド遊技を該第 1 の回数とは異なる第 2 の回数（例えば 1 0 回または 2 回）実行する第 2 特定遊技状態（例えば 1 0 ラウンド大当り遊技状態または 2 ラウンド大当り遊技状態）と、を少なくとも含み、前記事前決定手段は、前記特定遊技状態に制御するとき、いずれの前記特定遊技状態に制御するかをさらに決定し（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 2 4 2 , S 2 4 3 の処理を実行し）、前記保留判定手段は、前記第 1 保留記憶または前記第 2 保留記憶に基づく可変表示の表示結果が前記特定表示結果となると判定したときに、いずれの前記特定遊技状態に制御されるかをさらに判定し（例えば CPU 1 0 3 がステップ S 3 8 0 ~ S 3 9 2 の処理を実行し）、前記予告演出選択手段は、前記保留判定手段により、前記第 1 識別情報の表示結果が前記特定表示結果となった後に前記第 1 特定遊技状態に制御されると判定された場合と、前記第 2 識別情報の表示結果が前記特定表示結果となった後に前記第 1 特定遊技状態に制御されると判定された場合と、で異なる割合で前記予告演出態様を選択するとともに、前記保留判定手段により、前記第 1 識別情報の表示結果が前記特定表示結果となった後に前記第 2 特定遊技状態に制御されると判定された場合と、前記第 2 識別情報の表示結果が前記特定表示結果となった後に前記第 2 特定遊技状態に制御されると判定された場合と、で異なる割合で前記予告演出態様を選択する（例えば、図 1 5（A）、（B）に示す先読み予告パターン決定テーブル 1 6 1 A、1 6 1 B の設定例では、可変表示結果が「大当り」である場合、大当り種別が「1 5 R 通常」、「1 5 R 確変」、「1 0 R 確変」、「2 R 確変」のいずれであるかによって異なる割合で先読み予告パタ

40

50

ーンが決定されるようになっている)ように構成されてもよい。

このような構成によれば、いずれの保留記憶に対する予告演出であるかや予告演出態様によって、いずれの特定遊技状態となるかの割合が異なるので、遊技者が予告演出に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【0012】

前記特定遊技状態において、所定のタイミング(例えば演出制御用CPU120がステップS601の処理でYesと判定したときに)で前記第1保留記憶または前記第2保留記憶として記憶されている可変表示について、該保留記憶に基づく可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する特定遊技状態保留判定手段(例えば演出制御用CPU120がステップS602の処理を実行する部分)をさらに備え、前記予告演出選択手段は、さらに該特定遊技状態保留判定手段による判定結果に基づいて、前記特定遊技状態において、前記特定表示結果となることを予告する予告演出を実行するか否かを選択するとともに、該予告演出を実行するときの予告演出態様を選択する(例えば演出制御用CPU120がステップS603の処理を実行する)ように構成されてもよい。

10

このような構成によれば、特定遊技状態において予告演出を実行できるようになり、特定遊技状態終了後の可変表示と特定遊技状態における予告演出とに関連性を持たせることができ、遊技の興趣が向上する。

【0013】

前記予告演出選択手段は、前記保留判定手段による判定結果に基づいて前記予告演出を実行するか否かを選択するときと、前記特定遊技状態保留判定手段による判定結果に基づいて前記予告演出を実行するか否かを選択するときと、で異なる割合で前記予告演出を実行する旨を選択する(例えば、演出制御用CPU120は、ステップS507やS520にて先読み予告を開始するか否かを判定するのに対し、大当り遊技状態においては、ステップS602にてYesと判定された場合は必ずステップS603の処理を実行する)ように構成されてもよい。

20

このような構成によれば、予告演出がいつ実行されるかによって特定表示結果となる割合が異なるので、遊技者が予告演出に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

30

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】各種のチャンス目を示す説明図である。

【図4】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図5】主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図6】変動パターンを例示する図である。

【図7】変動パターン種別を例示する図である。

【図8】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図9】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図10】変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図11】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である

40

【図12】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図13】演出制御基板の側でカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図14】先読み予告開始決定テーブルの構成例を示す図である。

【図15】先読み予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図16】各先読み予告パターンにおける保留記憶表示形状を示す図である。

【図17】演出制御パターンの構成例などを示す図である。

【図18】演出制御用データ保持エリアの構成例などを示すブロック図である。

【図19】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図20】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図21】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 2 2】入賞時特定パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図 2 3】入賞時特定パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図 2 4】変動パターン共通範囲の一例を示す説明図である。
【図 2 5】入賞時可変表示結果判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図 2 6】入賞時可変表示結果判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図 2 7】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図 2 8】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図 2 9】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図 3 0】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図 3 1】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図 3 2】始動入賞時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図 3 3】始動入賞時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図 3 4】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図 3 5】飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図 3 6】最終停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図 3 7】可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図 3 8】飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。
【図 3 9】飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。
【図 4 0】大当たり中コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図 4 1】先読み予告における演出動作例を示す図である。
【図 4 2】先読み予告における演出動作例を示す図である。
【図 4 3】先読み予告における演出動作例を示す図である。
【図 4 4】変動パターン共通範囲の変形例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 5 】

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

【 0 0 1 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を、変動可能に表示（可変表示）する。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば 7 セグメント of LED において点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第 1 特別図柄表示装置 4 A により可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B により可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

【 0 0 1 7 】

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

【0018】

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

【0019】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の変動のいずれかが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動(例えば上下方向のスクロール表示)が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄(最終停止図柄)が停止表示される。なお、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアは、画像表示装置5の表示領域内で移動可能とされ、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるようにもよい。このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲーム、又は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。なお、表示結果を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示(完全停止表示や最終停止表示ともいう)して可変表示を終了させることである。

【0020】

画像表示装置5では、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rとなる表示領域として、3つの領域が接着して、あるいは、分離して、あるいは、接着及び分離が可能に、設けられてもよい。画像表示装置5における表示動作は、図2に示す演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120によって制御される。演出制御用CPU120は、第1特別図柄表示装置4Aで第1特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置5で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示装置4Bで第2特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置5で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【0021】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄には、例えば8種類の図柄(英数字「1」～「8」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「A」～「H」、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなど。なお、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい。)で構成される。また、こうした8種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄(当たり組合せを構成しない図柄)が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は8種類に

限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば7種類や9種類など）。

【0022】

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

10

【0023】

画像表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入（始動入賞）したときに発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

20

【0024】

一例として、始動入賞記憶表示エリア5Hには、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第1始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの始動条件（第1始動条件）が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの1つ（例えば非表示となっている表示部位のうち左端の表示部位）を赤色表示に変化させる。このように、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第1保留記憶数を認識可能にする表示を第1保留記憶表示という。また、第2始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの始動条件（第2始動条件）が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの1つ（例えば非表示となっている表示部位のうち左端の表示部位）を青色表示に変化させる。このように、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第2保留記憶数を認識可能にする表示を第2保留記憶表示という。その後、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件（第1開始条件）と第2特図を用いた特図ゲームの開始条件（第2開始条件）のいずれかが成立したときには、例えば左端の表示部位における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を1つずつ左方向に移動させる。このとき、赤色表示または青色表示に変化していた表示部位のうちの1つ（例えば表示色に変化していた表示部位のうち右端の表示部位）は、非表示に戻る。この実施の形態では、開始条件とは、可変表示を開始できる条件であり、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口または普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入した順序に従って成立していく。具体的には、第1始動口または第2始動口に遊技球が進入した順序を特定可能に記憶しておき、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが終了したときや、大当たり遊技状態が終了したときに、その順序に従って第1開始条件または第2開始条件が成立する。

30

40

【0025】

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

50

1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第 1 保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第 2 保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B はそれぞれ、例えば第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば 4 個）の LED を含んで構成されている。なお、始動入賞記憶表示エリア 5 H における保留表示は演出制御基板 1 2 の側の制御により表示され、第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B における保留表示は主基板 1 1 の側の制御により表示される。

【 0 0 2 6 】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口に進入しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第 2 始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態であるときでも、第 2 始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態において、例えば第 2 始動入賞口を閉鎖することなどにより、第 2 始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置 7 に形成された大入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 9 】

こうして、第1始動条件や第2始動条件が成立したものの、先に開始された特図ゲームが実行中であることや、パチンコ遊技機1が大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されていることなどにより、特図ゲームを開始するための開始条件が成立しないときには、可変表示の保留が発生する。例えば、第1始動条件が成立したときに、当該第1始動条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立しなければ、第1保留記憶数が1加算（インクリメント）され、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第2始動条件が成立したときに、当該第2始動条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立しなければ、第2保留記憶数が1加算（インクリメント）され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第1特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第1保留記憶数が1減算（デクリメント）され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第2保留記憶数が1減算（デクリメント）される。なお、第1保留記憶数と第2保留記憶数との加算値は、合計保留記憶数ということもあれば、特図保留記憶数ということもある。

【0030】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器20は、例えば「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を可変表示する。複数種類の普通図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていけばよい。なお、普通図柄表示器20は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「」と「x」とを示す装飾ランプ（又はLED）を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（又はLED）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0031】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口が1つ又は複数設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ9が設けられている。パチンコ遊技機1の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7等）の周囲には、装飾用LEDが配置されていてもよい。

【0032】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていけばよい。遊

技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿が設けられている。例えば上皿の上面における手前側の所定位置には、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ボタン30が設置されている。この操作ボタン30は、押下可能であるとともに、回動可能なジョグダイヤルになっている。なお、操作ボタン30は、押下操作や回動操作が可能なものに限定されず、例えばタッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよい。また、操作ボタン30に代えて、例えば赤外線センサやCCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作ボタン30は、遊技者による所定の操作行為を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。操作ボタン30に対してなされた遊技者の操作行為は、図2に示す操作検出スイッチ31によって検出される。

10

【0033】

普通図柄表示器20による普図ゲームは、遊技領域に設けられた通過ゲート41を通過した遊技球が図2に示すゲートスイッチ21によって検出されたことといった、普通図柄表示器20にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

20

【0034】

第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームは、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出されたことなどにより第1始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第1開始条件が成立したことに基づいて、開始される。第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームは、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出されたことなどにより第2始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第2開始条件が成立したことに基づいて、開始される。

30

【0035】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間となる所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄以外の特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。この実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「1」、「3」、「5」、「7」を示す数字を大当り図柄とし、「2」を示す数字を小当り図柄とし、「-」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよ

40

50

いし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0036】

この実施の形態では、大当たり図柄となる「1」、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄を15ラウンド大当たり図柄とし、「5」の数字を示す特別素柄を10ラウンド大当たり図柄とし、「1」の数字を示す特別図柄を2ラウンド大当たり図柄とする。特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当たり図柄が停止表示された後に制御される多ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態（15ラウンド大当たり遊技状態）では、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間となる所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンド遊技が実行される。こうしてラウンド遊技の実行中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態に変化させて、1回のラウンド遊技を終了させる。15ラウンド大当たり遊技状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンド遊技の実行回数が、第1ラウンド数（例えば「15」）となる。ラウンド遊技の実行回数が「15」となる15ラウンド大当たり遊技状態における遊技は、15回開放遊技とも称される。このような15ラウンド大当たり遊技状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに15個の出玉が得られる。なお、15ラウンド大当たり遊技状態は、第1特定遊技状態ともいう。

【0037】

特図ゲームにおける確定特別図柄として10ラウンド大当たり図柄が停止表示された後に制御される多ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態（10ラウンド大当たり遊技状態）では、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間となる所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンド遊技が実行される。こうしてラウンド遊技の実行中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態に変化させて、1回のラウンド遊技を終了させる。10ラウンド大当たり遊技状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンド遊技の実行回数が、第3ラウンド数（例えば「10」）となる。ラウンド遊技の実行回数が「10」となる10ラウンド大当たり遊技状態における遊技は、10回開放遊技とも称される。このような10ラウンド大当たり遊技状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに15個の出玉が得られる。なお、10ラウンド大当たり遊技状態は、15ラウンド大当たり遊技状態との関係では第2特定遊技状態であり、2ラウンド大当たり遊技状態との関係では第2特定遊技状態である。

【0038】

特図ゲームにおける確定特別図柄として2ラウンド大当たり図柄が停止表示された後に制御される少ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態（2ラウンド大当たり遊技状態）では、各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる期間（開閉板により大入賞口を開放状態とする期間）が、15ラウンド大当たり遊技状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.5秒間）となる。また、2ラウンド大当たり遊技状態では、ラウンド遊技の実行回数が、15ラウンド大当たり遊技状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数（例えば「2」）となる。なお、2ラウンド大当たり遊技状態では、ラウンド遊技の実行回数が第2ラウンド数となるように制御されればよく、それ以外の制御は15ラウンド大当たり遊技状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンド遊技の実行回数が「2」となる2ラウンド大当たり遊技状態における遊技は、2回開放遊技とも称される。2ラウンド大当たり遊技状態では、各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置7とは別個に設けられた所定の入賞球装置において、大入賞口となる所定の入賞口を閉鎖状態から開放状態とすることなどにより、遊技者にとって不利な第2状態から

遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させ、所定期間（第 1 期間又は第 2 期間）が経過した後に第 2 状態へと戻すようにしてもよい。

【 0 0 3 9 】

このような 2 ラウンド大当り遊技状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば 1 5 個の出玉が得られるが、大入賞口の開放期間が第 2 期間（ 0 . 5 秒間）であって、非常に短い。そのため、2 ラウンド大当り遊技状態は実質的には出玉が得られない大当り遊技状態である。なお、2 ラウンド大当り遊技状態は、第 2 特定遊技状態ともいう。また、少ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、多ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態に比べて、ラウンド遊技の実行回数が少ないものに限定されず、例えばラウンド遊技の実行回数は少ラウンド特定遊技状態と多ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、少ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限期間（例えば 2 秒間）が多ラウンド特定遊技状態での上限期間（例えば 2 9 秒間）に比べて短くなるものであってもよい。すなわち、少ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態は、各ラウンド遊技で大入賞口を開放状態に変化させる期間が多ラウンド特定遊技状態における第 1 期間よりも短い第 2 期間となることと、ラウンド遊技の実行回数が多ラウンド特定遊技状態における第 1 ラウンド数よりも少ない第 2 ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

【 0 0 4 0 】

また、1 5 ラウンド大当り図柄となる「 3 」、「 7 」の数字を示す特別図柄のうち、「 3 」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき 1 5 ラウンド大当り遊技状態が終了した後は、特別遊技状態の 1 つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）が短縮される時間短縮制御が行われる時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や確変状態及び時短状態とは異なる遊技状態としての通常遊技状態であり、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数（例えば 1 0 0 回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。こうした「 3 」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に時短状態に制御される 1 5 ラウンド大当り図柄は、1 5 R 非確変大当り図柄（「 1 5 R 通常大当り図柄」ともいう）と称される。また、1 5 ラウンド大当り図柄のうち 1 5 R 非確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「 1 5 R 非確変大当り」（「 1 5 R 通常大当り」ともいう）と称される。

【 0 0 4 1 】

1 5 ラウンド大当り図柄となる「 3 」、「 7 」の数字を示す特別図柄のうち、「 7 」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき 1 5 ラウンド大当り遊技状態が終了した後や、1 0 ラウンド大当り図柄となる「 5 」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき 1 0 ラウンド大当り遊技状態が終了した後や、2 ラウンド大当り図柄となる「 1 」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき 2 ラウンド大当り遊技状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の 1 つとして、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮される時間短縮制御とともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率状態）に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率が、通常状態や時短状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続する。こうした「 7 」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される 1 5 ラウンド大当り図柄は、1 5 R 確変大当り図柄と称

される。「５」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される１０ラウンド大当り図柄は、１０Ｒ確変大当り図柄と称される。「１」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される２ラウンド大当り図柄は、突確大当り図柄と称される。また、１５ラウンド大当り図柄のうち１５Ｒ確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「１５Ｒ確変大当り」と称される。１０Ｒ確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、１０Ｒ確変大当りと称される。突確大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「突確大当り」（「２Ｒ確変大当り」ともいう）と称される。なお、１５ラウンド大当り図柄「３」及び「７」、１０ラウンド大当り図柄「５」、２ラウンド大当り図柄「１」は一例であり、各大当り図柄はこれらに限定されない。例えば、遊技者に大当り図柄であることや、大当り種別を認識されないようにするために、大当り図柄を数字とせず予め定められた記号（例えば「コ」など）にしてもよい。

10

【００４２】

小当り図柄となる「２」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示された後には、小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、２ラウンド大当り遊技状態と同様に特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置７を第２期間にわたり第１状態（開放状態）とする動作が、第２回数（第２ラウンド数に等しい実行回数）に達するまで繰り返し実行される。なお、小当り遊技状態では、２ラウンド大当り遊技状態と同様に、特別可変入賞球装置７を第１状態とする期間が第２期間となることと、第１状態とする動作の実行回数が第２回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されればよい。小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御されることになる。ただし、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。可変入賞動作により特別可変入賞球装置７を第１状態とする回数が「２」である小当り遊技状態における遊技は、２ラウンド大当り遊技状態における遊技と同様に、２回開放遊技とも称される。なお、２ラウンド大当り遊技状態における各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置７とは別個に設けられた入賞球装置を第１状態に変化させる場合には、小当り遊技状態でも、２ラウンド大当り遊技状態と同様の態様で、その入賞球装置を第１状態に変化させるようにすればよい。

20

30

【００４３】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置６Ｂにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくして第２始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか１つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、確変状態や時短状態において第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御が行われることにより、第２始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。したがって、確変状態や時

40

50

短状態では、通常状態に比べて大当り遊技状態となりやすくなる。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態と時短状態のいずれかに制御されている期間と同一であればよい。

【0044】

画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、画像表示装置 5 の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア 5 C など）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部又は一部で飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【0045】

また、リーチ状態となったことに伴って、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置 5 の表示画面に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当り」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当り信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができる。一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ といったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチ やスーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性（大当り信頼度）が高くなる。

【0046】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「擬似連」や「滑り」といった可変表示演出が実行可能であり、主基板 11 の側で変動パターンが決定されることなどに対応して、各々の演出動作を実行するか否かが決定される。

【0047】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大3回まで）行うことができる。一例として、「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、図3（A）に示すような特殊組合せの擬似連チャンス目GC1～GC8として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。ここで、図3（A）などに示す「左図柄」は「左」の飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示される飾り図柄であり、「中図柄」は「中」の飾り図柄表示エリア5Cに表示される飾り図柄であり、「右図柄」は「右」の飾り図柄表示エリア5Rに表示される飾り図柄である。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に停止表示された飾り図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、停止表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

【0048】

「擬似連」の可変表示演出では、擬似連変動（再変動）の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなるように設定されていけばよい。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかが仮停止表示されることにより、「擬似連」の特定演出が行われることを認識でき、擬似連変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められる。この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が1回～3回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。

【0049】

「擬似連」の可変表示演出が実行される際には、初回変動を含む複数回の変動表示（擬似連変動）に伴って、関連する表示演出などによる再変動演出が実行されるようにしてもよい。一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた複数の装飾用LEDのうちで点灯されるものが1つずつ増えていくように制御されてもよい。また、各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、装飾用LEDの表示色が変化するように制御されてもよいし、複数の装飾用LEDのうちで点灯されるものが変化するように制御されてもよい。他の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材が動作するように制御されてもよい。さらに他の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、画像表示装置5において特定のキャラクタ画像といった所定の演出画像を表示するように制御されてもよい。これらの再変動演出の一部又は全部に加えて、あるいは、これらの再変動演出の一部又は全部に代えて、装飾用LEDの点灯や点滅、可動部材の動作、演出画像の表示のうち、一部又は全部を組み合わせた再変動演出を実行するように制御されてもよい。このとき、1種類の演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、複数種類の演出態様を組み合わせた再変動演出が実行される期間を含んでいる場合や、複数回の再変動演出における演出態様が変化する場合に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性や、「15R確変大当たり」となる可能性が高まるようにしてもよい。

【0050】

再変動演出として実行される演出動作は、例えばスピーカ8L、8Rからの音声出力や、遊技効果ランプ9といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作を含んだものであってもよい。また、例えばスピーカ8L、8Rによる音声や効果音の出力の違い、演出対象物（例えば可動部材など）の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い

10

20

30

40

50

、動作方向の違いなど)、画像表示装置5に表示されるキャラクタ画像の動きの違い(動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど)によって再変動演出の演出態様を相違させたり、画像表示装置5においてキャラクタ画像ではなく文字表示を変化させたり背景画像の表示を変化させたりして、再変動演出における演出態様を相違させてもよい。さらに、飾り図柄の変動中に実行される再変動演出とは別に、擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかとなる飾り図柄の仮停止時などに、例えばスピーカ8L、8Rからの音声出力や、遊技効果ランプ9などの発光体の点灯動作といった、任意の演出動作によりチャンス目が仮停止表示されたことを遊技者が認識できるようにしてもよい。

【0051】

「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、2つ以上の飾り図柄表示エリア(例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど)にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数(例えば「1」又は「2」)の飾り図柄表示エリア(例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rのいずれか一方又は双方)にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0052】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「擬似連」や「滑り」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「発展チャンス目」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。これにより、発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当たり」となることに対する、遊技者の期待感が高められる。また、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかとなるハズレ組合せ(特殊組合せ)の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの一部にて飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0053】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示することなどのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前(「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて飾り図柄が停止表示されるより前)に実行(開始)されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。この実施の形態では、「キャラクタ予告」や「操作時予告」といった、複数種類の予告演出が実行可能に設定されている。

予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）に変化が生じないものであればよい。

【 0 0 5 4 】

「キャラクタ予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば画像表示装置 5 の表示画面にて、所定位置に予め用意されたキャラクタ画像を表示させる演出表示が行われる。ここで、キャラクタ画像の表示としては、飾り図柄とは別個のキャラクタ画像を静止表示あるいは動作表示（アニメーション表示）させるものであってもよいし、飾り図柄と一体的に可変表示されるキャラクタ画像を、飾り図柄の可変表示とは異なる表示形態で動作表示（アニメーション表示）させるものであってもよい。

【 0 0 5 5 】

「操作時予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、遊技者により操作ボタン 30 に対する所定操作（例えば押下操作など）がなされたことに応じて、例えば画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示を変更することや、スピーカ 8 L、8 R から出力させる音声などを変更することにより、演出動作を変化させる。一例として、「操作時予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、ボタン操作促進演出となる所定の演出動作が行われる。ボタン操作促進演出は、例えば画像表示装置 5 の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者による操作ボタン 30 への操作行為を促す演出動作であればよい。遊技者による操作ボタン 30 への操作行為を促す演出動作としては、画像表示装置 5 に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ 8 L、8 R から所定の音声出力させるもの、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせただのものであってもよい。こうしたボタン操作促進演出が行われるときには、遊技者による操作ボタン 30 の操作を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン 30 の操作が操作検出スイッチ 31 によって検出されると、その操作が検出されたタイミングにて、ボタン操作促進演出の実行を停止するとともに、例えば予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれかの演出画像を画像表示装置 5 に表示させることや、予め用意された複数種類の音声パターンのうちいずれかの音声パターンに対応する効果音をスピーカ 8 L、8 R から出力させることといった、各種の演出動作が実行される。

【 0 0 5 6 】

こうした飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作による予告演出としては、「キャラクタ予告」や「操作時予告」の他にも、例えば「ステップアップ動作」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「ステップアップ動作」の予告演出では、一例として、飾り図柄の可変表示中に画像表示装置 5 の表示画面にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り替えて表示させる演出表示により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか 1 つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り替えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることができるようにしてもよい。また、「ステップアップ動作」の予告演出となる他の一例として、飾り図柄の可変表示中に遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材を所定の順番に従って複数種類の動作態様で動作させる演出動作により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、可動部材が 1 種類の動作態様で演出動作を行った後、2 段階目の演出動作に切り替えられることなく、予告演出における演出動作を終了させることができるようにしてもよい。このように、「ステップアップ動作」の予告演出は、1 回の始動入賞（第 1 始動入賞口又は第 2 始動入賞口に 1 個の遊技球が進入したこと）に対応して実行される特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される予告演出の一種であり、特に予告の態様（表示、音、ランプ、可動物等）が複数段階に変化（ステップアップ）するステ

10

20

30

40

50

ップアップ予告演出である。一般的には変化する回数（ステップ数）が多い程信頼度（可変表示結果が「大当り」となる可能性）が高くなる。また、ステップアップ予告演出におけるステップ数、あるいは、各ステップにおける演出態様に応じて、「15R確変大当り」や「2R確変大当り」となること、特定のリーチ演出が実行されること、「15R非確変大当り」から「15R確変大当り」へと昇格することのうち、少なくともいずれか1つを予告するものであってもよい。さらに変化する回数（ステップ数）によって予告する対象も変化するものであってもよい。例えば第2ステップまで行くと「リーチ確定」、第3ステップまで行くと「スーパーリーチ確定」、第4ステップまで行くと「大当り確定」となるようなものであってもよい。予告の態様の変化（ステップアップ）としては、異なるキャラクタ画像が順番に表示されるものであってもよいし、1つのキャラクタにおける形状や色等が変化することでステップアップするようなものであってもよい。すなわち、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであればよい。

10

【0057】

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

【0058】

20

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、所定のリーチ組合せ（リーチハズレ組合せともいう）となる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。なお、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄と、リーチ組合せとなる確定飾り図柄は、まとめてハズレ組合せ（非特定の組合せ）の確定飾り図柄ともいう。

【0059】

加えて、飾り図柄の可変表示中には、先読み予告となる所定の演出動作が実行されることがある。先読み予告は、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出されたことなどにより第1始動条件が成立したときや、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出されたことなどにより第2始動条件が成立したときに、その始動条件に対応する可変表示の表示結果を判定（入賞時判定）し、その判定結果（入賞時判定結果）に基づいて実行される。先読み予告では、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける表示部位の形状を変化させることによって、可変表示結果が「大当り」となる飾り図柄の可変表示が実行される可能性があることを、遊技者に報知するための演出動作が行われる。ここで、先読み予告となる演出動作では、一例として、入賞時判定を行った対象の始動入賞記憶表示エリア5Hにおける第1保留記憶表示や第2保留記憶表示の形状を変形表示させる。この実施の形態では、入賞時判定結果に応じて、先読み予告を実行するか否かや、第1保留記憶表示や第2保留記憶表示の形状をどのような態様で表示させるか（先読み予告パターン）が決定される。

30

40

【0060】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち15R非確変大当り図柄である「3」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定の非確変大当り組合せ（「通常大当り組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、

50

5 Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように非確変大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、非確変図柄（「通常図柄」ともいう）と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が非確変大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、非確変大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「15 R通常」の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。こうして「15 R通常」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、15 ラウンド大当り遊技状態に制御され、その15 ラウンド大当り遊技状態が終了すると、時短状態又は通常状態に制御されることになる。

10

【0061】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15 ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち確変大当り図柄である「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合や10 ラウンド大当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、大当り種別が「15 R通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後などに、もしくは、大当り種別が「15 R通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後などに、所定の確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。ここで、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、リーチ演出が実行された後などに、確変大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示され、15 ラウンド大当り遊技状態に制御される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「15 R確変」の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。また、特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、リーチ演出が実行された後などに、確変大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示され、10 ラウンド大当り遊技状態に制御される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「10 R確変」の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。なお、「10 R確変」であるか「15 R確変」であるかによって、確変図柄を異ならせてもよい。例えば、図柄番号が「1」、「5」である飾り図柄を「10 R確変」の確変図柄として、図柄番号が「3」、「7」である飾り図柄を「15 R確変」の確変図柄としてもよい。

20

30

【0062】

特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示結果として、非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。このように、非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される場合でも、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示されるときは、「15 R確変」または「10 R確変」（これらをまとめて「確変」ともいう）の可変表示態様に含まれる。こうして「15 R確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、15 ラウンド大当り遊技状態に制御され、その15 ラウンド大当り遊技状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。また、こうして「10 R確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、10 ラウンド大当り遊技状態に制御され、その10 ラウンド大当り遊技状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄や確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、まとめて大当り組合せ（特定の組合せ）の確定飾り図柄ともい

40

50

う。

【0063】

確定飾り図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されてもよい。再抽選演出では、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに非確変大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、非確変大当り組合せとなる飾り図柄（非確変図柄）のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当り種別が「15R通常」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する変動中昇格失敗演出が行われる。これに対して、大当り種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する変動中昇格成功演出が実行されることもある。

10

【0064】

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

20

【0065】

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

30

【0066】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合や、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、例えば図3（B）に示すような2回開放チャンス目TC1～TC4として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることもある。特図ゲームにおける確定特別図柄が2ラウンド大当り図柄である「1」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「2R確変」（「突確」「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。こうして「2R確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、2ラウンド大当り遊技状態に制御され、その2ラウンド大当り遊技状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

40

【0067】

可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「2R確変」となる場合には、飾り図柄の可

50

変表示中に突確モード開始演出が実行されてもよい。突確モード開始演出では、大当たり種別が「2R確変」となることに対応して予め定められた演出動作が行われる。突確モード開始演出が行われた後には、突確モードと称される通常の演出モードとは異なる演出モードが開始されてもよい。また、突確モード開始演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作に限定されず、2ラウンド大当たり遊技状態となる期間の一部または全部においても、可変表示中から継続して実行される演出動作であってもよい。突確モード開始演出が開始されるときには、可変表示中の飾り図柄を消去して、突確モード開始演出が実行された後には、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。突確モードでは、例えば可変表示結果が「大当たり」となって確変状態が終了するまで、突確モード中演出が行われる。突確モード中演出では、画像表示装置5の表示画面における背景画像の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとする、飾り図柄の可変表示に伴ってスピーカ8L、8Rから出力される音声を通常の演出モードにおける音声とは異なるものとする、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯パターンを通常の演出モードにおける点灯パターンとは異なるものとする、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせることにより、突確モードであることを遊技者が認識できるように報知すればよい。

【0068】

確変状態では、例えば「確変中」といった確変状態であることを報知する演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させること、及び/又は、画像表示装置5の表示画面における背景画像や飾り図柄の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとするなどにより、確変状態であることを遊技者が認識できる確変中の演出モードとなるようにしてもよい。

【0069】

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

【0070】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED(例えばセグメントLED)などの点灯/消灯制御を行って第1特図や第2特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯/消灯/発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送するスイッチ回路110、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号をソレノイド81、82に伝送するソレノイド回路111などが搭載されている。

【0071】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ8L、8R及び遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板12は、画像表示装置5における表示動作や、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ9な

10

20

30

40

50

どにおける点灯 / 消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【 0 0 7 4 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。主基板 1 1 には、例えば中継基板 1 5 に対応する主基板側コネクタが設けられ、主基板側コネクタと遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 との間には、出力バッファ回路が接続されている。出力バッファ回路は、主基板 1 1 から中継基板 1 5 を介して演出制御基板 1 2 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができ、中継基板 1 5 から主基板 1 1 への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板 1 2 や中継基板 1 5 の側から主基板 1 1 側に信号が伝わる余地はない。

【 0 0 7 5 】

中継基板 1 5 には、例えば主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して制御信号を伝送するための配線毎に、伝送方向規制回路が設けられていればよい。各伝送方向規制回路は、主基板 1 1 対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板 1 2 対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド (G N D) 接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路は、演出制御基板 1 2 から中継基板 1 5 への信号の入力を阻止して、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。したがって、演出制御基板 1 2 の側から主基板 1 1 側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板 1 5 において制御信号を伝送するための配線毎に伝送方向規制回路を設けるとともに、主基板 1 1 にて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を設けることで、外部から主基板 1 1 への不正な信号の入力を防止することができる。

【 0 0 7 6 】

中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図 4 (A) は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「 1 」とされ、E X T データの先頭ビットは「 0 」とされる。なお、図 4 (A) に示されたコマンド形態は一例で

10

20

30

40

50

あって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0077】

図4(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0078】

この実施の形態では、第1及び第2変動開始コマンドと、変動パターン指定コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、第1特図及び第2特図のいずれが変動開始となるかの指定内容と、変動パターンの指定内容とを、1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動開始となる特別図柄(第1特図あるいは第2特図)と変動パターンとの組合せに対応してEXTデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動開始となる特別図柄と変動パターンとを特定できるようにしてもよい。ここで、変動開始となる特別図柄と変動パターンとを1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、1つの変動パターンに対して、変動開始となる特別図柄(第1特図あるいは第2特図)に応じた2種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動開始となる特別図柄を指定する演出制御コマンドと、変動パターンを指定する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動開始となる特別図柄に対応した2種類の演出制御コマンドと、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

【0079】

コマンド8CXXHは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図4(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当たり」、「小当たり」のいずれとなるかの事前決定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様(大当たり種別)が「15R通常」、「15R確変」、「10R確変」、「2R確変」のいずれとなるかの大当たり種別決定結果に対応して、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R通常」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第2可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第3可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「10R確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第4可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2R確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第5可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を示す第6可変表示結果通知コマンドである。

【0080】

この実施の形態では、変動パターン指定コマンドと可変表示結果通知コマンドとを、互

10

20

30

40

50

いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、変動パターン指定コマンドに示される変動パターンと、可変表示結果通知コマンドに示される可変表示結果とを、1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動パターンと可変表示結果(「ハズレ」、「大当たり」及び「小当たり」のいずれかと、「大当たり」となる場合における大当たり種別)との組合せに対応してEXTデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果を特定可能な情報が伝送されるようにしてもよい。あるいは、3つ以上の演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果とを特定できるようにしてもよい。ここで、変動パターンと可変表示結果とを1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、1つの変動パターンに対して、複数種類の可変表示結果に応じた複数種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動パターンを指定する演出制御コマンドと、可変表示結果を通知する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドと、可変表示結果の種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

10

【0081】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに対応して、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを遊技状態が通常状態である場合に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを遊技状態が確変状態である場合に対応した第2遊技状態指定コマンドとし、コマンド9502Hを遊技状態が時短状態である場合に対応した第3遊技状態指定コマンドとすればよい。

20

【0082】

この実施の形態では、飾り図柄の可変表示の停止を指定する演出制御コマンドとして、飾り図柄停止コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するようにしている。これに対して、飾り図柄停止コマンドの送信は行われなくともよい。この場合、演出制御基板12の側では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに対応する特図変動時間を特定し、第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信してからの経過時間が特定された特図変動時間に達したときに、主基板11からの演出制御コマンドを受信しなくても、特図ゲームに対応して実行される演出を終了するための設定が行われるようにすればよい。

30

【0083】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。当り開始指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定される。あるいは、当り開始指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。

40

【0084】

コマンドA1XXHは、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば15ラウンド大当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数(例えば「1」~「15」)や、2ラウンド大当たり遊技

50

状態又は可変入賞動作における大入賞口の開放回数（例えば「1」又は「2」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。なお、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかにかかわらず、大当り遊技状態や小当り遊技状態の開始時点から、あるいは、飾り図柄の可変表示開始時点から、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了時点まで、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。あるいは、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかに応じて、異なる演出動作が実行されるようにしてもよい。

【0085】

コマンドA3XXHは、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定される。あるいは、当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。なお、2ラウンド大当り遊技状態及び/又は小当り遊技状態に制御されるときには、当り開始指定コマンドや大入賞口開放中指定コマンド、大入賞口開放後指定コマンド、当り終了指定コマンドの一部又は全部が伝送されず、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンにより、2ラウンド大当り遊技状態中及び/又は小当り遊技状態中における演出動作が実行されるようにしてもよい。なお、この実施の形態では、大当り種別にかかわらず、共通の当り開始指定コマンド、大入賞口開放中通知コマンド、当り終了指定コマンドを送信し、大当り種別などに対応してEXTデータを異ならせるようになっていたが、当りの種別に応じて異なる当り開始指定コマンド、大入賞口開放中通知コマンド、当り終了指定コマンドを送信するようにしてもよい。例えば、出玉が得られる大当りである大当り（15ラウンド大当り、10ラウンド大当り）である場合と、実質的には出玉が得られない当り（2ラウンド大当り、小当り）である場合とで、異なるコマンドを送信するようにしてもよい。

【0086】

コマンドB1XXHは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されたことに基づき、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。この実施の形態では、第1始動口入賞指定コマンドが、第1始動入賞口を通過した遊技球の検出時である第1始動入賞時に、所定の決定用数値を用いた判定結果を通知する演出制御コマンドとしても用いられる。例えば図4（C）に示すように、第1始動口入賞指定コマンドでは、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが、可変表示結果を「大当り」又は「小当り」といった「当り」となる決定値と合致するか否かや、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データが特図ゲームの保留記憶数（特図保留記憶数）にかかわらず飾り図柄の変動パターンを、非リーチ変動パターン（例えば可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターン）とする非リーチ変動パターン共通範囲内であるか否か、スーパーリーチ変動パターン（例えば可変表示結果が「ハズレ」でスーパーリーチを伴う変動パターン）とするスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であるか否かに応じて、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンドB100Hは、非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第1入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB101Hは、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第2入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB102Hは、可変表示結果が「当り」であることを通知する第3入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドB103Hは、可変表示結果が「当り」でなく、且つ非リーチ変動パターン共通範囲内でも、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第4入賞

10

20

30

40

50

【 0 0 8 7 】

20

【 0 0 8 8 】

30

【 0 0 8 9 】

50

1 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「15 R 通常」となる旨の入賞時判定結果を示す第1入賞時15 R 通常通知コマンドである。コマンドD102 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「15 R 確変」となる旨の入賞時判定結果を示す第1入賞時15 R 確変通知コマンドである。コマンドD103 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「10 R 確変」となる旨の入賞時判定結果を示す第1入賞時10 R 確変通知コマンドである。コマンドD104 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「2 R 確変」となる旨の入賞時判定結果を示す第1入賞時2 R 確変通知コマンドである。コマンドD105 Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の入賞時判定結果を示す第1入賞時小当り通知コマンドである。

【0090】

コマンドD2XX Hは、普通可変入賞球装置6 Bが形成する第2始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球が第2始動口スイッチ22 Bにより検出されたことに基づき、第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したときの入賞時判定結果（可変表示結果や大当り種別）を通知するための第2入賞時可変表示結果通知コマンドである。例えば図4（D）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当り」、「小当り」のいずれとなるかの入賞時結果、また、可変表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別が「15 R 通常」、「15 R 確変」、「10 R 確変」のいずれとなるかの入賞時結果決定結果に対応して、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンドD200 Hは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の入賞時判定結果を示す第2入賞時ハズレ通知コマンドである。コマンドD201 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「15 R 通常」となる旨の入賞時判定結果を示す第2入賞時15 R 通常通知コマンドである。コマンドD202 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「15 R 確変」となる旨の入賞時判定結果を示す第2入賞時15 R 確変通知コマンドである。コマンドD203 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「10 R 確変」となる旨の入賞時判定結果を示す第2入賞時10 R 確変通知コマンドである。コマンドD205 Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の入賞時判定結果を示す第2入賞時小当り通知コマンドである。

【0091】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM（Read Only Memory）101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM（Random Access Memory）102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU（Central Processing Unit）103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成する1チップマイクロコンピュータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されていればよく、ROM101は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O105は、外付けであってもよい。

【0092】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ100ではCPU103がROM101に格納されている遊技制御用のプログラムを実行して遊技制御を行うので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ100（又はCPU103）が実行する（又は処理を行う）と

10

20

30

40

50

いうことは、具体的には、CPU 103がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板11とは異なる他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0093】

主基板11では、例えば図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える乱数回路104などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図5に示すように、この実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3、変動パターン決定用の乱数値MR4、普図表示結果決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。

10

【0094】

こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR5の全部又は一部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図12に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR5の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データは、乱数回路104によりCPU103とは独立して更新され、それ以外の乱数値MR2～MR5を示す数値データは、CPU103がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。また、乱数回路104により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、乱数値MR1～MR5の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

20

【0095】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、乱数回路104が更新する数値データの初期値を設定する機能を有していてもよい。例えば、ROM101等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ100のIDナンバ(遊技制御用マイクロコンピュータ100の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ)を用いて所定の演算を行って得られた数値データを、乱数回路104が更新する数値データの初期値として設定する。このような処理を行うことにより、乱数回路104が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

30

【0096】

特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65535」の範囲の値をとる。大当たり種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「15R通常」、「15R確変」、「10R確変」、「2R確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

40

【0097】

変動パターン種別決定用の乱数値MR3は、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「251」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値MR4は、飾り図柄の変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値MR5は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当たり」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「1

50

3」の範囲の値をとる。すなわち、普図表示結果決定用の乱数値MR5は、普図ゲームにおける可変表示結果に基づき普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が進入しがたい状態（通常開放状態）から遊技球が進入しやすい状態（拡大開放状態）へと変化させるか否かなどの決定を行うために用いられる。

【0098】

図6は、この実施の形態における飾り図柄の変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合のうち、大当たり種別が「15R通常」、「15R確変」または「10R確変」である場合と「2R確変」である場合、さらには、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、当たり変動パターンと称される。

【0099】

図6に示すように、この実施の形態では、非リーチ変動パターンとして、変動パターンPA1-1～変動パターンPA1-4が、予め用意されている。また、リーチ変動パターンとして、変動パターンPA2-1、変動パターンPA2-2、変動パターンPB2-1、変動パターンPB2-2、変動パターンPA3-1、変動パターンPA3-2、変動パターンPB3-1、変動パターンPB3-2が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R通常」、「15R確変」または「10R確変」となる場合に対応した当たり変動パターンとしては、変動パターンPA4-1、変動パターンPA4-2、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、変動パターンPA5-1、変動パターンPA5-2、変動パターンPB5-1、変動パターンPB5-2が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2R確変」となる場合や、可変表示結果が「小当たり」となる場合に対応した当たり変動パターンとしては、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2R確変」となる場合にのみ対応した当たり変動パターンとして、変動パターンPC1-4及び変動パターンPC1-5が、予め用意されている。

【0100】

図7は、この実施の形態における飾り図柄の変動パターン種別を示している。図6に示す各変動パターンは、図7に示す複数の変動パターン種別のうち、少なくとも1つの変動パターン種別に含まれている。すなわち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作などに基づいて分類（グループ化）された1つ又は複数の変動パターンを含むように構成されていけばよい。一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類（演出態様）で分類（グループ化）して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチ（スーパーリーチ 又はスーパーリーチ ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。他の一例として、複数の変動パターンを「擬似連」の可変表示演出の有無や擬似連変動（再変動）の実行回数で分類（グループ化）して、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）の実行回数を1回とする変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）の実行回数を2回以上とする変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。さらに他の一例として、複数の変動パターンを「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出の有無、あるいは、飾り図柄の可変表示時間な

どに応じて、分類（グループ化）してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがあるかもしれない。

【0101】

図7に示す例では、可変表示結果が「ハズレ」で「非リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3が、予め用意されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で「リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-4が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で「15R通常」、「15R確変」または「10R確変」（非確変/確変）の可変表示態様（大当たり種別）に対応して、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3が、予め用意されている。可変表示結果が「大当たり」で「2R確変」（突確）の可変表示態様（大当たり種別）である場合や可変表示結果が「小当たり」である場合に対応して、変動パターン種別CA4-1が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当たり」で「2R確変」（突確）の可変表示態様（大当たり種別）である場合のみに対応して、変動パターン種別CA4-2が、予め用意されている。

10

【0102】

変動パターン種別CA1-1は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されず、また、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮なし」の変動パターン種別であり、「短縮なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA1-2は、例えば合計保留記憶数が「3」以上であることや、確変状態又は時短状態にて時間短縮制御が行われることに対応して、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮あり」の変動パターン種別であり、「短縮あり」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA1-3は、可変表示態様が「非リーチ」となる場合に「擬似連」や「滑り」の可変表示演出が実行される「滑り、擬似連」の変動パターン種別であり、「滑り、擬似連」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

20

【0103】

変動パターン種別CA2-1は、「擬似連」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に通常のリーチ演出となるノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連なし」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA2-2は、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の実行回数が2回であり、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動2回」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動2回」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

30

【0104】

変動パターン種別CA2-3は、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の実行回数が1回であり、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動1回」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動1回」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA2-4は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチ（スーパーリーチ 又はスーパーリーチ ）を伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（ハズレ）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（ハズレ）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

40

【0105】

変動パターン種別CA3-1は、「擬似連」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したと

50

きに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当り）擬似連なし」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（大当り）擬似連なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA3-2は、「擬似連」の可変表示演出が実行されて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当り）擬似連あり」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（大当り）擬似連あり」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA3-3は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（大当り）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（大当り）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

10

【0106】

変動パターン種別CA4-1は、2回開放チャンス目TC1~TC4のいずれかとなる確定飾り図柄を導出表示する「2回開放チャンス目停止」の変動パターン種別であり、「2回開放チャンス目停止」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図6に示す変動パターンの例では、変動パターンPC1-1~変動パターンPC1-3が、確定飾り図柄を2回開放チャンス目TC1~TC4のいずれかとする変動パターンとなっており、変動パターン種別CA4-1に含まれることになる。変動パターン種別CA4-2は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「2R確変」である場合に飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としてからリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「2回開放時リーチハズレ」の変動パターン種別であり、「2回開放時リーチハズレ」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図6に示す変動パターンの例では、変動パターンPC1-4及び変動パターンPC1-5が、確定飾り図柄をリーチ組合せとする変動パターンとなっており、変動パターン種別CA4-2に含まれることになる。

20

【0107】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図6に示すような飾り図柄の変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

30

【0108】

図8は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブル130の構成例を示している。特図表示結果決定テーブル130は、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームや、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

40

【0109】

特図表示結果決定テーブル130では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態又は時短状態であるか確変状態であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果のいずれかに割り当てられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、同一の特図表示結果決定テーブル130を参照して特図表示結果が決定される。

50

【 0 1 1 0 】

これに対して、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームの場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対する決定値の割当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。この場合には、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームの場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームの場合とでは、「小当り」の特図表示結果に対する決定値の割当てを異ならせてもよい。一例として、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームの場合には、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームの場合に比べて、「小当り」の特図表示結果に決定される割合が低くなるように、各特図表示結果に決定値が割り当てられるようにしてもよい。

【 0 1 1 1 】

10

このような設定により、第 2 特図を用いた特図ゲームでは、第 1 特図を用いた特図ゲームに比べて、可変表示結果が「小当り」となる確率を低下させて、確変状態や時短状態における高開放制御で第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなっているときに、特図表示結果が「小当り」となって賞球がほとんど得られない小当り遊技状態に制御されてしまうことを防止して、確変状態や時短状態での遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。さらに、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームの場合には、「小当り」の特図表示結果に決定されることがないように決定値が割り当てられるようにしてもよい。

【 0 1 1 2 】

図 9 は、ROM 1 0 1 に記憶される大当り種別決定テーブル 1 3 1 の構成例を示している。大当り種別決定テーブル 1 3 1 は、特図表示結果を「大当り」とする旨の判定がなされて大当り遊技状態に制御することが決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値 MR 2 に基づき、可変表示態様を「1 5 R 通常」や「1 5 R 確変」、「1 0 R 確変」、「2 R 確変」といった複数種類の大当り種別のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル 1 3 1 では、図 1 2 に示す遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」であるか「2」であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値 MR 2 と比較される数値（決定値）が、「1 5 R 通常」や「1 5 R 確変」、「1 0 R 確変」、「2 R 確変」などの大当り種別に割り当てられている。ここで、変動特図指定バッファ値は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「1」となり、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「2」となる。

20

30

【 0 1 1 3 】

大当り種別決定テーブル 1 3 1 において、複数種類の大当り種別に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、1 5 ラウンド大当り遊技状態に制御するか 2 ラウンド大当り遊技状態に制御するかの決定結果や、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御するかの決定結果に対応した決定用データとなっている。例えば、「1 5 R 通常」又は「1 5 R 確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、1 5 ラウンド大当り遊技状態に制御するとの決定結果に対応し、「1 0 R 確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、1 0 ラウンド大当り遊技状態に制御するとの決定結果に対応し、「2 R 確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、2 ラウンド大当り遊技状態に制御するとの決定結果に対応している。また、「1 5 R 通常」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御しないとの決定結果に対応する一方で、「1 5 R 確変」、「1 0 R 確変」又は「2 R 確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御するとの決定結果を示している。大当り種別決定テーブル 1 3 1 は、遊技制御バッファ 1 5 5 に設けられた大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）を、決定された大当り種別に対応する値（例えば「0」～「3」のいずれか）に設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいる。

40

【 0 1 1 4 】

図 9 に示す大当り種別決定テーブル 1 3 1 では、変動特図指定バッファ値が「1」であ

50

るか「2」であるかに応じて、各大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。例えば、「10R確変」の大当り種別に対しては、変動特図指定パuffa値が「1」である場合に「61」～「80」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定パuffa値が「2」である場合に「61」～「100」の範囲の決定値が割り当てられる。「2R確変」の大当り種別に対しては、変動特図指定パuffa値が「1」である場合に「81」～「100」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定パuffa値が「2」である場合には決定値が割り当てられていない。

【0115】

図9に示す設定例では、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定したときには、大当り種別を「2R確変」として2ラウンド大当り遊技状態に制御すると決定されることがない。このような設定により、確変状態や時短状態における高開放制御で第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなっているときに、大当り種別が「2R確変」となって賞球がほとんど得られない2ラウンド大当り遊技状態に制御されてしまうことを防止して、確変状態や時短状態での遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。このような設定とともに、第2特別図柄表示装置4Bにおける特図ゲームが第1特別図柄表示装置4Aにおける特図ゲームよりも優先して実行されることで、確変状態や時短状態から15ラウンド大当り遊技状態となる割合を高めて、遊技興趣を向上させるようにしてもよい。

【0116】

なお、変動特図指定パuffa値が「2」である場合でも、例えば変動特図指定パuffa値が「1」であるときよりも少ない決定値が、「2R確変」の特図表示結果に対して割り当てられるようにしてもよい。また、遊技状態が時短状態であるときには、大当り種別が「2R確変」となって2ラウンド大当り遊技状態の終了後に確変状態へと移行すれば、遊技者にとっての有利度合いが増大することになる。そこで、遊技状態が時短状態であるときには、変動特図指定パuffa値が「2」である場合でも、「2R確変」の特図表示結果に対して決定値が割り当てられるように、大当り種別決定テーブル131におけるテーブルデータを構成してもよい。

【0117】

図10は、ROM101に記憶される変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン種別決定テーブルとして、図10(A)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル132Aと、図10(B)に示す小当り変動パターン種別決定テーブル132Bと、図10(C)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)132Cと、図10(D)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)132Dとが、予め用意されている。

【0118】

大当り変動パターン種別決定テーブル132Aは、特図表示結果を「大当り」にすると決定(事前決定)されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当り種別の決定結果が「15R通常」や「15R確変」、「10R確変」、「2R確変」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2のいずれかに割り当てられている。大当り変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「15R通常」であるか「15R確変」であるか「10R確変」であるかに応じて、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パター

ン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【 0 1 1 9 】

また、大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A では、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「1 5 R 通常」、「1 5 R 確変」、または「1 0 R 確変」である場合には、変動パターン種別 C A 3 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 3 - 3 に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別 C A 4 - 1 及び変動パターン種別 C A 4 - 2 に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当り種別が「2 R 確変」である場合には、変動パターン種別 C A 4 - 1 及び変動パターン種別 C A 4 - 2 に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別 C A 3 - 1 ~ 変動パターン種別 C A 3 - 3 に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「2 R 確変」に応じて 2 ラウンド大当り遊技状態に制御される場合には、1 5 ラウンド大当り遊技状態に制御される場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

10

【 0 1 2 0 】

なお、大当り種別が「1 5 R 通常」や「1 5 R 確変」、「1 0 R 確変」、「2 R 確変」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターン種別に対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。また、大当り種別が「1 5 R 通常」や「1 5 R 確変」、「1 0 R 確変」、「2 R 確変」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

20

【 0 1 2 1 】

小当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 B は、特図表示結果を「小当り」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を決定するために参照されるテーブルである。小当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 B では、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 と比較される全ての数値（決定値）が、変動パターン種別 C A 4 - 1 に対して割り当てられている。ここで、変動パターン種別 C A 4 - 1 には、図 1 0 (A) に示す大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A において、大当り種別が「2 R 確変」である場合に依って決定値の一部が割り当てられている。このように、変動パターン種別 C A 4 - 1 は、大当り種別が「2 R 確変」となる場合と、特図表示結果が「小当り」となる場合とで、共通の変動パターン種別となっている。すなわち、大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A にて大当り種別が「2 R 確変」に対応したテーブルデータと、小当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 B を構成するテーブルデータとには、共通の変動パターン種別が含まれるように設定されている。

30

【 0 1 2 2 】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 C と、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 D は、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ここで、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 C は、例えば遊技状態が通常状態で合計保留記憶数が「3」未満であるときといった、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されない場合に使用テーブルとして選択される。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 D は、例えば遊技状態が確変状態や時短状態であるときや、通常状態でも合計保留記憶数が「3」以上であるときといった、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される場合に使用テーブルとして選択される。

40

【 0 1 2 3 】

50

なお、遊技状態が確変状態や時短状態であるときと、遊技状態が通常状態で合計保留記憶数が「3」以上であるときとでは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。また、合計保留記憶数が「3」以外の所定数以上であるか否かに応じて、異なる決定テーブルを参照することで変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。さらに、合計保留記憶数が「0」であるときと、合計保留記憶数が「1」であるときと、合計保留記憶数が「2」であるときと、合計保留記憶数が「3」であるときと、合計保留記憶数が「4」であるときと、合計保留記憶数が「5」であるときと、合計保留記憶数が「6」であるときと、合計保留記憶数が「7」であるときと、合計保留記憶数が「8」であるときとでは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。加えて、合計保留記憶数が「3」未満であるとき
10
には、共通の決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにする一方で、合計保留記憶数が「3」であるときと、合計保留記憶数が「4」以上であるときとでは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。あるいは、合計保留記憶数に代えて、第1保留記憶数や第2保留記憶数が所定数以上であるか否かに応じて、異なる決定テーブルを参照することで変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数が所定数（例えば「3」など）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて可変表示時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別に決定される割合が高くなるように各変動パターン種別に対して決定値が割り当てられるようにすればよい。あるいは、遊技状態が確変状態や時短状態であるときにも、合計保留記憶数が所定数（例えば「1」など）以上であるか否
20
かを判定し、その判定結果に応じて異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。例えば、確変状態や時短状態であるときに合計保留記憶数が所定数未満であればハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cが使用テーブルとして選択される一方で、確変状態や時短状態であるときに合計保留記憶数が所定数以上であればハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dが使用テーブルとして選択されるようにしてもよい。

【0124】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3、変動
30
パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-4のいずれかに割り当てられている。ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dとでは、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dとでは、変動パターン種別CA1-3や変動パターン種別CA2-1に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【0125】

また、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dとでは、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cでは、変動パターン種別CA1-2や変動パターン種別CA2-3に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別CA1-1や変動パターン種別CA2-2
40
に対して決定値が割り当てられている。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dでは、変動パターン種別CA1-1や変動パターン種別CA2-2に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別CA1-2や変動パターン種別CA2-3に対して決定値が割り当てられている。これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、異なる変動パターン種別に決定す
50

ることができる。

【 0 1 2 6 】

この実施の形態では、特図表示結果が「ハズレ」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 が「 2 3 0 」～「 2 5 1 」の範囲内であれば、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ（スーパーリーチ 又はスーパーリーチ ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別 C A 2 - 4 に決定される。すなわち、乱数回路 1 0 4 などから抽出された変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 が「 2 3 0 」～「 2 5 1 」のいずれかであるときには、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチを伴う飾り図柄の可変表示が実行されることになる。

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

この実施の形態では、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用） 1 3 2 C やハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用） 1 3 2 D を参照することにより、変動パターン種別 C A 1 - 1 ～変動パターン種別 C A 1 - 3 や変動パターン種別 C A 2 - 1 ～変動パターン種別 C A 2 - 4 のいずれかに決定することができる。ここで、変動パターン種別 C A 1 - 1 ～変動パターン種別 C A 1 - 3 は、図 7 に示すように、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。また、変動パターン種別 C A 2 - 1 ～変動パターン種別 C A 2 - 4 は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。したがって、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 に基づき、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用） 1 3 2 C やハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用） 1 3 2 D を参照して変動パターン種別を決定することにより、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定することができる。

【 0 1 2 9 】

そして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用） 1 3 2 D において変動パターン種別 C A 1 - 2 や変動パターン種別 C A 1 - 3 に対して割り当てられる決定値は、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用） 1 3 2 C において変動パターン種別 C A 1 - 1 や変動パターン種別 C A 1 - 3 に対して割り当てられる決定値よりも多くなっている。このような設定により、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される場合には、短縮されない場合よりも高い割合で、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としないことに決定される。そして、非リーチ変動パターンにおける平均的な可変表示時間がリーチ変動パターンにおける平均的な可変表示時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数（具体的には「 3 」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができ、また、確変状態や時短状態であるときには、通常状態にて合計保留記憶数が所定数（具体的には「 3 」）未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

【 0 1 3 0 】

図 1 1 は、ROM 1 0 1 に記憶される変動パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン決定テーブルとして、図 1 1 (A) に示すハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 3 A と、図 1 1 (B) に示す当り変動パターン決定テーブル 1 3 3 B とが、予め用意されている。

【 0 1 3 1 】

ハズレ変動パターン決定テーブル133Aは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ハズレ変動パターン決定テーブル133Aでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「ハズレ」とする場合に対応した1つ又は複数の変動パターン（ハズレ変動パターン）に割り当てられている。

【0132】

ハズレ変動パターン決定テーブル133Aでは、変動パターン種別CA1-3となる場合に対応して、変動パターンPA1-3に決定値が割り当てられている。図6に示すように、変動パターンPA1-3は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンPA1-3に決定されることにより「滑り」などの可変表示演出を実行することができる。また、ハズレ変動パターン決定テーブル133Aでは、変動パターン種別CA1-3となる場合に対応して、変動パターンPA1-4に決定値が割り当てられている。図6に示すように、変動パターンPA1-4は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）を1回実行する変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンPA1-4に決定されることにより「擬似連」の可変表示演出を実行することができる。

【0133】

なお、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、可変表示演出を実行する変動パターンに決定される割合が異なるようにしてもよい。一例として、図10(D)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dでは、図10(C)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cに比べて少ない決定値が、変動パターン種別CA1-3に対して割り当てられるようにすればよい。図6に示す変動パターンの設定例では、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない変動パターンPA1-1における特図変動時間（特別図柄の可変表示時間）が12000ミリ秒[ms]に、変動パターンPA1-2における特図変動時間が3000ミリ秒[ms]に、それぞれ定められている。これに対して、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-3における特図変動時間は16000ミリ秒[ms]に、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-4における特図変動時間は24000[ms]に、それぞれ定められている。すなわち、可変表示態様が「非リーチ」である場合に、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-3における特図変動時間や、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-4における特図変動時間は、これらの可変表示演出を実行しない変動パターンにおける特図変動時間に比べて長くなっている。

【0134】

そして、例えば合計保留記憶数が所定数（例えば「3」）以上である場合には、所定数未満である場合に比べて「滑り」や「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンが含まれる変動パターン種別CA1-3に決定される割合が低くなるように、各変動パターン種別に対して決定値を割り当てる。これにより、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。また、例えば確変状態や時短状態である場合には、通常状態にて合計保留記憶数が所定数（例えば「3」）未満である場合に比べて変動パターン種別CA1-3に決定される割合が低くなるように、各変動パターン種別に対して決定値を割り当てる。これにより、確変状態や時短状態であるときには、通常状態にて合計保留記憶数が所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

【0135】

当り変動パターン決定テーブル１３３Ｂは、特図表示結果を「大当り」や「小当り」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR４に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。当り変動パターン決定テーブル１３３Ｂでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR４と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合に対応した１つ又は複数の変動パターン（当り変動パターン）に割り当てられている。

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

第１特図保留記憶部１５１Ａは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に遊技球が入賞して第１始動条件は成立したが第１開始条件は成立していない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その入賞（遊技球の検出）による第１始動条件の成立に基づいてCPU１０３により乱数回路１０４等から抽出された各種の乱数値を示す数値データを保留データとし、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値MR１を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値MR２を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR３を示す数値データとが、保留データとして第１特図保留記憶部１５１Ａに記憶される。

【０１３９】

第２特図保留記憶部１５１Ｂは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が入賞して第２始動条件は成立したが第２開始条件は成立していない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その入賞（遊技球の検出）による第２始動条件の成立に基づいてCPU１０３により乱数回路１０４等から抽出された各種の乱数値を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値MR１を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値MR２を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR３を示す数値データとが、保留データとして第２特図保留記憶部１５１Ｂに記憶される。

【０１４０】

始動データ記憶部１５１Ｃは、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれに遊技球が入

10

20

30

40

50

賞したかを示す始動データを、各遊技球の入賞順を特定可能として記憶する。一例として、始動データ記憶部 151C は、第 1 始動入賞口への入賞に対応した「第 1」の始動データ、あるいは、第 2 始動入賞口への入賞に対応した「第 2」の始動データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と関連付けて記憶する。

【0141】

遊技制御フラグ設定部 152 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 152 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御フラグ設定部 152 に、特図プロセスフラグ、普図プロセスフラグ、大当りフラグ、小当りフラグ、確変フラグ、時短フラグなどが設けられている。

10

【0142】

特図プロセスフラグは、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームの進行や、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図 19 のステップ S15 や図 20 に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器 20 による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために図 19 のステップ S16 に示す普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。

【0143】

20

大当りフラグは、特図ゲームが開始されるときに特図表示結果を「大当り」とする旨の決定（事前決定）に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されたことなどに対応して、大当りフラグがクリアされてオフ状態となる。小当りフラグは、特図ゲームが開始されるときに特図表示結果を「小当り」とする旨の決定（事前決定）に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として小当り図柄が停止表示されたことなどに対応して、小当りフラグがクリアされてオフ状態となる。

【0144】

確変フラグは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。時短フラグは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態や時短状態となり時間短縮制御などが開始されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態や時短状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。

30

【0145】

遊技制御タイマ設定部 153 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 153 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御タイマ設定部 153 に、遊技制御プロセスタイマ、特図変動タイマ、普図変動タイマなどが設けられている。

【0146】

40

遊技制御プロセスタイマは、例えば大当り遊技状態の進行を制御するための時間などを、主基板 11 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、遊技制御プロセスタイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の開始時点といった、所定時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【0147】

特図変動タイマは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板 11 の側にて計測するためのもの

50

である。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【0148】

普図変動タイマは、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間（普図変動時間）といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板11の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

10

【0149】

遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部154に、ランダムカウンタ、第1保留記憶数カウンタ、第2保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、時短回数カウンタ、ラウンド数カウンタなどが設けられている。

20

【0150】

遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路104とは別個に、あるいは、乱数回路104から抽出された数値データを用いて、CPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタには、乱数値MR2～MR5を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

30

【0151】

第1保留記憶数カウンタは、第1特図保留記憶部151Aにおける保留データの数である第1保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第1保留記憶数カウンタには、第1保留記憶数に対応したカウント値データが、第1保留記憶数カウント値として記憶され、第1保留記憶数の増減に対応して更新（例えば1加算あるいは1減算）される。第2保留記憶数カウンタは、第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの数である第2保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第2保留記憶数カウンタには、第2保留記憶数に対応したカウント値データが、第2保留記憶数カウント値として記憶され、第2保留記憶数の増減に対応して更新（例えば1加算あるいは1減算）される。合計保留記憶数カウンタは、第1保留記憶数と第2保留記憶数とを合計した合計保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、合計保留記憶数カウンタには、合計保留記憶数に対応したカウント値データが、合計保留記憶数カウント値として記憶され、合計保留記憶数の増減に対応して更新（例えば1加算あるいは1減算）される。

40

【0152】

時短回数カウンタは、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短状態であるときに、時短制御を終了するまでに実行可能な特図ゲームの残存回数を特定可能にカウントするためのものである。一例として、時短回数カウンタには、大当たり遊技状態が終了するときに、大当たり種別バッファ値が「0」であるに対応したカウント初期値「100」を示すデータ

50

が、時短回数カウント値として設定される。その後、可変表示結果が「大当たり」となるまでは、特図ゲームが終了するごとに、時短回数カウント値が1減算されるなどして更新される。そして、時短回数カウント値が「0」に達したときには、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短状態を終了して通常状態へと移行する制御が行われる。

【0153】

ラウンド数カウンタは、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数などをカウントするためのものである。例えば、ラウンド数カウンタには、大当たり遊技状態の開始時にカウント初期値「1」を示すデータが、ラウンド数カウント値として設定される。そして、1回のラウンド遊技が終了して次のラウンド遊技が開始されるときに、ラウンド数カ

10

【0154】

遊技制御バッファ設定部155パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御バッファ設定部155に、送信コマンドバッファ、始動口バッファ、変動特図指定バッファ、大当たり種別バッファなどが設けられている。

【0155】

送信コマンドバッファは、主基板11からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。例えば、送信コマンドバッファは、複数(例えば「12」)のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマンドに対応したコマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データなどが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるよう構成されていればよい。

20

【0156】

始動口バッファには、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれに進入した遊技球が検出されたかを示すバッファ値が格納される。一例として、第1始動口スイッチ22Aにより第1始動入賞口に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「1」が設定される。また、第2始動口スイッチ22Bにより第2始動入賞口に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「2」が設定される。

30

【0157】

変動特図指定バッファには、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームのうち、いずれの特図ゲームが実行されるかを示すバッファ値が格納される。一例として、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値には「1」が設定される。また、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値には「2」が設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに対応して、変動特図指定バッファ値が「0」に設定される。

40

【0158】

大当たり種別バッファには、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別を複数種類のいずれかとする決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図9に示すような大当たり種別決定テーブル131での設定に基づき、大当たり種別が「15R通常」であれば大当たり種別バッファ値には「0」が設定され、大当たり種別が「15R確変」であれば大当たり種別バッファ値には「1」が設定され、大当たり種別が「10R確変」であれば大当たり種別バッファ値には「2」が設定され、大当たり種別が「2R確変」であれば

50

大当り種別バッファ値には「３」が設定される。なお、大当り種別が「１５Ｒ通常」であれば大当り種別バッファ値には「１」が設定され、大当り種別が「１５Ｒ確変」であれば大当り種別バッファ値には「２」が設定され、大当り種別が「１０Ｒ確変」であれば大当り種別バッファ値には「３」が設定され、大当り種別が「２Ｒ確変」であれば大当り種別バッファ値には「４」が設定されるようにして、大当り種別バッファ値「０」が使用しないようにしてもよい。このようにすることで、初期状態で大当り種別バッファ値に「０」が設定され、大当り種別が「１５Ｒ通常」であるという判定がなされてしまうことを防止することができる。

【０１５９】

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

【０１６０】

図２に示すように、演出制御基板１２には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用ＣＰＵ１２０と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ１２１と、演出制御用ＣＰＵ１２０のワークエリアを提供するＲＡＭ１２２と、画像表示装置５における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部１２３と、演出制御用ＣＰＵ１２０とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。一例として、演出制御基板１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【０１６１】

演出制御用ＣＰＵ１２０、ＲＯＭ１２１、ＲＡＭ１２２は、演出制御基板１２に搭載された１チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。あるいは、演出制御用ＣＰＵ１２０は演出制御用マイクロコンピュータに内蔵される一方で、ＲＯＭ１２１やＲＡＭ１２２の少なくともいずれか一方は、演出制御用マイクロコンピュータに外付けされてもよい。乱数回路１２４も、演出制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされるものであればよい。演出制御基板１２には、画像表示装置５に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板１３に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板１４に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板１２には、操作ボタン３０に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、操作検出スイッチ３１から伝送するための配線も接続されている。

【０１６２】

演出制御基板１２では、例えば乱数回路１２４などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。図１３は、演出制御基板１２の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１３に示すように、この実施の形態では、演出制御基板１２の側において、先読み予告開始決定用の乱数値ＳＲ１や先読み予告パターン決定用の乱数値ＳＲ２のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。例えば、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）を決定する

10

20

30

40

50

ために用いられる最終停止図柄決定用の乱数値を示す数値データなどが、カウント可能に制御されてもよい。

【 0 1 6 3 】

演出制御用CPU120は、例えば図18(A)に示す演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路124とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値SR1、SR2の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。あるいは、乱数回路124により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、演出用乱数の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。また、演出制御基板12に乱数回路124が搭載されていない場合には、演出制御用CPU120がランダムカウンタを用いて、演出用乱数の全部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

10

【 0 1 6 4 】

先読み予告開始決定用の乱数値SR1は、先読み予告を実行するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「51」の範囲の値をとる。この実施の形態では、入賞時判定における変動パターン種別や可変表示結果の判定結果に応じて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120等により先読み予告を実行するか否かが異なる割合で決定される。

【 0 1 6 5 】

先読み予告パターン決定用の乱数値SR2は、先読み予告を実行する場合における演出動作、すなわち、先読み予告における保留記憶表示の形状に対応した先読み予告パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「100」の範囲の値をとる。

20

【 0 1 6 6 】

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

【 0 1 6 7 】

30

図14は、ROM121に記憶される先読み予告開始決定テーブル160の構成例を示している。先読み予告開始決定テーブル160は、先読み予告を開始するか否かを、先読み予告開始決定用の乱数値SR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。先読み予告開始決定テーブル160では、主基板11から送出された第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンドから特定される入賞時判定結果に対応して、先読み予告開始決定用の乱数値SR1と比較される数値(決定値)が、先読み予告開始有り、あるいは、先読み予告開始無しに対応した決定結果(先読み予告開始有無)に、割り当てられている。

【 0 1 6 8 】

図14に示す先読み予告開始決定テーブル160の設定例では、入賞時判定結果(変動パターン種別決定用の乱数値MR3)が、非リーチ変動パターン共通範囲内であるか、スーパーリーチ変動パターン種別共通範囲内であるか、大当たりまたは小当たりであるか、それら以外(非リーチまたはノーマルリーチハズレ)であるかに応じて、先読み予告開始有無の決定結果に対する決定値の割当てが異なっている。このような設定により、始動入賞時に抽出された乱数値MR3がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かに応じて、先読み予告を開始するか否かの決定割合を異ならせることができる。また、図14に示す先読み予告開始決定テーブル160の設定例では、入賞時判定結果が大当たりまたは小当たりに対応したものである場合に、それ以外である場合よりも多くの決定値が、先読み予告開始ありの決定結果に対して割り当てられている。このような設定により、始動入賞時に抽出された乱数値MR1が、可変表示結果が「大当たり」又は「小当たり」といった

40

50

「当り」となる決定値と合致しているときには、合致していないときに比べて高い割合で、先読み予告を開始する旨の決定を行うことができる。したがって、先読み予告が実行されたときには、先読み予告が実行されないときよりも可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった「当り」となることへの期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 6 9 】

図 1 5 は、ROM 1 2 1 に記憶される先読み予告パターン決定テーブル 1 6 1 A、1 6 1 B の構成例などを示している。図 1 5 (A) に示す第 1 先読み予告パターン決定テーブル 1 6 1 A は、第 1 始動入賞口に遊技球が進入したことに対応して先読み予告が実行される場合に、先読み予告パターン決定用の乱数値 S R 2 に基づいて、先読み予告パターン Y P 1 ~ Y P 4 といった複数の先読み予告パターンのうちから、使用パターンを決定するために参照されるテーブルである。第 1 先読み予告パターン決定テーブル 1 6 1 A では、入賞時判定による可変表示結果が「ハズレ」、「1 5 R 通常大当り」、「1 5 R 確変大当り」、「1 0 R 確変大当り」、「2 R 確変大当り」、「小当り」のいずれであるかに応じて、先読み予告パターン決定用の乱数値 S R 2 と比較される数値（決定値）が、先読み予告パターン Y P 1 ~ Y P 4 のいずれかに割り当てられている。

10

【 0 1 7 0 】

図 1 5 (B) に示す第 2 先読み予告パターン決定テーブル 1 6 1 B は、第 2 始動入賞口に遊技球が進入したことに対応して先読み予告が実行される場合に、先読み予告パターン決定用の乱数値 S R 2 に基づいて、先読み予告パターン Y P 1 ~ Y P 3、Y P 5 といった複数の先読み予告パターンのうちから、使用パターンを決定するために参照されるテーブルである。第 2 先読み予告パターン決定テーブル 1 6 1 B では、入賞時判定による可変表示結果が「ハズレ」、「1 5 R 通常大当り」、「1 5 R 確変大当り」、「1 0 R 確変大当り」、「小当り」のいずれであるかに応じて、先読み予告パターン決定用の乱数値 S R 2 と比較される数値（決定値）が、先読み予告パターン Y P 1 ~ Y P 3、Y P 5 のいずれかに割り当てられている。

20

【 0 1 7 1 】

図 1 6 は、各先読み予告パターン Y P 1 ~ Y P 5 による先読み予告での保留記憶表示の形状を示している。図 1 6 に示すように、先読み予告パターン Y P 1 では保留記憶表示の形状が「？」になり、先読み予告パターン Y P 2 では保留記憶表示の形状が「！」になり、先読み予告パターン Y P 3 では保留記憶表示の形状が「熱」になり、先読み予告パターン Y P 4 では保留記憶表示の形状が「炎」になり、先読み予告パターン Y P 5 では保留記憶表示の形状が「 」になる。先読み予告パターン Y P 1 ~ Y P 3 は、第 1 始動入賞口に遊技球が進入したことに対応して先読み予告が実行される場合、及び、第 2 始動入賞口に遊技球が進入したことに対応して先読み予告が実行される場合に決定される共通予告演出態様である。この実施の形態では共通予告演出態様（予告パターン Y P 1 ~ Y P 3）による先読み予告が実行される場合、先読み予告の対象が第 1 保留記憶表示であるか第 2 保留記憶表示であるかを識別可能に表示色を異ならせて表示する。具体的には、第 1 保留記憶表示に対して先読み予告が実行される場合、「？」、「！」、「熱」が赤色で表示される。第 2 保留記憶表示に対して先読み予告が実行される場合、「？」、「！」、「熱」が青色で表示される。なお、共通予告演出態様であっても、共通の表示色で表示することによって、第 1 保留記憶表示であるか第 2 保留記憶表示であるかを識別できないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者は、いずれの保留記憶表示であるかに対して期待感を抱けるようになる。また、先読み予告を実行しないときの保留記憶表示に関しても、共通の表示色で表示することによって、第 1 保留記憶表示であるか第 2 保留記憶表示であるかを識別できないようにしてもよい。

30

40

【 0 1 7 2 】

先読み予告パターン Y P 4 は、第 1 始動入賞口に遊技球が進入したことに対応して先読み予告が実行される場合のみに決定される、第 1 保留記憶表示専用の個別予告演出態様である。先読み予告パターン Y P 5 は、第 2 始動入賞口に遊技球が進入したことに対応して

50

先読み予告が実行される場合のみに決定される、第2保留記憶表示専用の個別予告演出態様である。

【0173】

図15(A)、(B)に示す先読み予告パターン決定テーブル161A、161Bの設定例では、入賞時判定結果に応じて、先読み予告パターンの割り当てが異なっている。具体的には、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、先読み予告パターンYP1に決定されやすくなっており、可変表示結果が「大当たり」である場合には、先読み予告パターンYP2に決定されやすくなっている。このような設定により、先読み予告パターンに応じて大当たりとなる可能性(大当たり信頼度)を異ならせることができる。また、可変表示結果が「大当たり」である場合、大当たり種別が「15R通常」、「15R確変」、「10R確変」、「2R確変」のいずれでかるかによって異なる割合で先読み予告パターンが決定されるようになっている。このような設定により、先読み予告パターンにより、いずれの大当たり種別となるかの期待感を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0174】

また、可変表示結果が同一であっても、第1先読み予告パターン決定テーブル161Aと、第2先読み予告パターン決定テーブル161Bと、では先読み予告パターンYP1やYP2に決定される割合が異なっている。このようにすることで、先読み予告における保留記憶表示が同じ態様であっても第1保留記憶表示であるか、第2保留記憶表示であるかによって、大当たり信頼度が異なるので、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0175】

また、先読み予告パターンYP3は、第1先読み予告パターン決定テーブル161Aにおいては、可変表示結果が「ハズレ」である場合に19%の割合で決定され、「15R通常大当たり」である場合に24%の割合で決定され、「15R確変大当たり」である場合に40%の割合で決定され、「10R確変大当たり」である場合に32%の割合で決定され、「2R確変大当たり」である場合に24%の割合で決定され、「小当たり」である場合に21%の割合で決定されるようになっている。一方、第2先読み予告パターン決定テーブル161Bにおいては、「15R通常大当たり」である場合に3%の割合で決定され、「15R確変大当たり」である場合に5%の割合で決定され、「10R確変大当たり」である場合に4%の割合で決定されるようになっている。このように、先読み予告パターンYP3は、第2保留記憶表示における先読み予告パターンとして決定されにくくなっているが、可変表示結果が「大当たり」である場合のみに決定されるようになっている。このようにすることによっても、先読み予告における保留記憶表示が同じ態様であっても第1保留記憶表示であるか、第2保留記憶表示であるかによって、大当たり信頼度が異なるので、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0176】

さらに、第1先読み予告パターン決定テーブル161Aにおいて、先読み予告パターンYP4は、可変表示結果に応じて、1%：6%：10%：8%：6%：3%（「ハズレ」：「15R通常大当たり」：「15R確変大当たり」：「10R確変大当たり」：「2R確変大当たり」：「小当たり」）の比率で決定される。先読み予告パターンYP1は、可変表示結果に応じて、70%：30%：20%：25%：40%：60%の比率で決定される。また、第2先読み予告パターン決定テーブル161Bにおいて、先読み予告パターンYP5は、可変表示結果に応じて、1%：6%：10%：8%：3%（「ハズレ」：「15R通常大当たり」：「15R確変大当たり」：「10R確変大当たり」：「小当たり」）の比率で決定される。先読み予告パターンYP1は、可変表示結果に応じて、90%：20%：10%：15%：70%の比率で決定される。このように、個別予告演出態様である先読み予告パターンYP4やYP5は、先読み予告パターンYP1よりも大当たりである場合に決定されやすくなっている。このようにすることで、先読み予告における保留記憶表示によって大当たり信頼度が異なるので、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0177】

50

演出制御基板 12 に搭載された ROM 121 には、画像表示装置 5、スピーカ 8L、8R、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった発光体、操作ボタン 30、さらには、演出役物が備える可動部材などが含まれる演出装置（演出用の電気部品）を用いた演出動作の制御を行うために、演出制御パターンを構成するパターンデータが予め複数種類記憶されている。こうした演出制御パターンとしては、例えば図柄変動制御パターンや予告演出制御パターン、当り時演出制御パターンなどが含まれていればよい。

【0178】

図柄変動制御パターンは、飾り図柄の可変表示が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間における、画像表示装置 5 の表示領域での飾り図柄の可変表示動作に関する制御内容を示すパターンデータなどから構成され、飾り図柄の変動パターンごとに予め複数用意されたものであればよい。また、パチンコ遊技機 1 における複数種類の演出モードに対応して、互いに異なる図柄変動制御パターンが用意されてもよい。こうした複数の図柄変動制御パターンはそれぞれ、最終停止図柄となる確定飾り図柄や可変表示中に仮停止表示される仮停止図柄などを用いて行われる飾り図柄の可変表示において、飾り図柄の表示位置や大きさ、飾り図柄の変動方向や変動速度などのタイムスケジュールを規定していればよい。ここで、最終停止図柄や仮停止図柄などは、主基板 11 から演出制御基板 12 へと伝送された変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンなどに基づいて、可変表示の開始時に決定されるものであればよい。

【0179】

予告演出制御パターンは、予告演出における演出動作の制御内容を示すパターンデータなどから構成され、予告演出における演出動作の内容に応じた予告演出パターンごとに予め複数用意されたものであればよい。例えば、複数の予告演出制御パターンはそれぞれ、「キャラクタ予告」の予告演出を実行するために予め用意された複数の予告パターンや、「操作時予告」の予告演出を実行するために予め用意された複数の予告パターンのいずれかに対応して、演出画像の表示位置や大きさ、更新表示手順、操作ボタン 30 に対する操作行為を有効に検出する操作有効期間の設定、操作検出時における演出動作の切替設定などのタイムスケジュールを規定していればよい。

【0180】

当り時演出制御パターンは、特図ゲームにおける特図表示結果が「大当り」や「小当り」となった後に、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御される期間などにおける演出動作の制御内容を示すパターンデータなどから構成され、特図表示結果が「大当り」であるか「小当り」であるかや、大当り種別が「15R 通常」であるか「15R 確変」であるか「10R 確変」であるか「2R 確変」であるか、さらには、大当り中昇格演出の有無などに応じて予め複数用意されたものであればよい。

【0181】

図 17 (A) は、こうした各種の演出制御パターンの構成例を示している。図 17 (A) に示す構成例において、演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データとなるプロセスデータから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されている。

【0182】

演出制御プロセスタイマ判定値は、図 18 (A) に示す演出制御タイマ設定部 192 に設けられた演出制御プロセスタイマの格納値である演出制御プロセスタイマ値と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板 11 から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用 CPU 120 において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【0183】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。操作検出制御データには、例えば操作ボタン 30 に対する操作を有効に検出する操作有効期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定するデータといった、操作ボタン 30 を用いた演出動作態様を示すデータが含まれている。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なってもよい。すなわち、表示制御データや音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってもよい。さらに、例えば演出用役物が備える可動部材における動作態様を示す可動部材制御データといった、その他の各種制御データが含まれることがあってもよい。

【 0 1 8 4 】

図 17 (B) は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を示している。演出制御用 CPU 120 は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ 8 L、8 R から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ 9 等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にて操作ボタン 30 に対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【 0 1 8 5 】

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

1 ~ 操作検出制御データ # n は、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ # 1 ~ 演出制御実行データ # n を構成する。

【 0 1 8 6 】

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

10

【 0 1 8 7 】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 18 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 190 が設けられている。図 18 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 190 は、演出制御フラグ設定部 191 と、演出制御タイマ設定部 192 と、演出制御カウンタ設定部 193 と、演出制御バッファ設定部 194 と、演出制御保留記憶部 195 と、を備えている。

【 0 1 8 8 】

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

20

【 0 1 8 9 】

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

【 0 1 9 0 】

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

30

【 0 1 9 1 】

演出制御バッファ設定部 194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 0 1 9 2 】

演出制御保留記憶部 195 は、主基板 11 から送出される始動入賞口入賞指定コマンドや、入賞時可変表示結果通知コマンドにより通知される入賞時判定結果を、第 1 始動入賞口への入賞に対応した「第 1」の始動データ、あるいは、第 2 始動入賞口への入賞に対応した「第 2」の始動データとして、各遊技球の入賞順に従った保留番号と関連付けて記憶する領域である。即ち、この実施の形態では、演出制御基板 12 の側でも、主基板 11 と同様に保留データを記憶する。

40

【 0 1 9 3 】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 123 は、画像表示装置 5 の画面上に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示やリーチ演出における演出表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行う。表示制御部 123 は、VD

50

P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)、L C D 駆動回路などを備えて構成されていればよい。

【 0 1 9 4 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドや操作検出スイッチ 3 1 から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板 1 2 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I / O 1 2 5 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 1 3 へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板 1 4 へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される。

【 0 1 9 5 】

音声制御基板 1 3 には、例えば入出力ドライバや音声合成用 I C、音声データ R O M、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板 1 3 では、演出制御基板 1 2 から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用 I C に入力される。音声合成用 I C は、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用 I C の出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ 8 L、8 R に出力する。音声データ R O M には、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用 I C が音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データ R O M の記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていればよい。

【 0 1 9 6 】

ランプ制御基板 1 4 には、例えば入出力ドライバやランプドライバなどが搭載されている。一例として、ランプ制御基板 1 4 では、演出制御基板 1 2 から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ 9 などに供給する。

【 0 1 9 7 】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば R A M 1 0 1 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された C T C（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 1 9 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。

【 0 1 9 8 】

図 1 9 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップ S 1 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 1 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップ S 1 3）。

【 0 1 9 9 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる乱数値 M R 1 ~ M R 5 といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 1 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 1 5）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【 0 2 0 0 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 1 6）。C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器 2 0 における表示動作（例えばセグメント L E D の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。普通図柄プロセス処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる（ステップ S 1 7）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 I N T 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 2 0 1 】

図 2 0 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 9 に示すステップ S 1 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。図 2 1 は、ステップ S 1 0 1 にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 2 0 2 】

図 2 1 に示す始動入賞判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B のうち、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号がオン状態であれば（ステップ S 2 0 1 ; Y e s）、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「 1 」に設定する（ステップ S 2 0 2）。

【 0 2 0 3 】

ステップ S 2 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号がオフ状態である場合には（ステップ S 2 0 1 ; N o）、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 3）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオフ状態であれば（ステップ S 2 0 3 ; N o）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号がオン状態である場合には（ステップ S 2 0 3 ; Y e s）、始動口バッファ値を「 2 」に設定する（ステップ S 2 0 4）。

【 0 2 0 4 】

ステップ S 2 0 2、S 2 0 4 の処理のいずれかを実行した後、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を読み出す（ステップ S 2 0 5）。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第

1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み出し、始動口バッファ値が「2」であるときには、遊技制御カウンタ設定部 154 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を読み出す。そして、ステップ S 205 における読出値が、所定の上限値（例えば「4」）に達しているか否かを判定する（ステップ S 206）。このとき、ステップ S 205 での読出値が上限値に達していなければ、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始するための始動条件が有効に成立することになる。例えば、ステップ S 201 にて第 1 始動口スイッチ 22A からの検出信号がオン状態であると判定された後に、ステップ S 206 にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第 1 始動条件が成立する。また、ステップ S 203 にて第 2 始動口スイッチ 22B からの検出信号がオン状態であると判定された後に、ステップ S 206 にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第 2 始動条件が成立する。

10

【0205】

このように、ステップ S 206 にて読出値が上限値に達していないときには（ステップ S 206；No）、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウンタ値を 1 加算する（ステップ S 207）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算し、始動口バッファ値が「2」であるときには、第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。そして、CPU 103 は、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を示す合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1 加算する（ステップ S 208）。

20

【0206】

ステップ S 208 の処理に続いて、CPU 103 は、乱数回路 104 やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値 MR1 や大当たり種別決定用の乱数値 MR2、変動パターン種別決定用の乱数値 MR3 を示す数値データを、抽出する（ステップ S 209）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップ S 210）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第 1 特図保留記憶部 151A に乱数値 MR1 ~ MR3 を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第 2 特図保留記憶部 151B に乱数値 MR1 ~ MR3 を示す数値データがセットされる。

30

【0207】

ステップ S 210 にて乱数値を記憶した後は、始動口バッファ値に応じて始動データ記憶部 151C における空きエントリの先頭に、第 1 始動入賞口への入賞に対応した「第 1」または第 2 始動入賞口への入賞に対応した「第 2」の始動データを記憶させる（ステップ S 211）。

【0208】

そして、入賞時特定パターン判定処理を実行する（ステップ S 212）。また、入賞時可変表示結果判定処理を実行する（ステップ S 213）。続いて、例えば ROM 101 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 12 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 214）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 19 に示すステップ S 17 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

40

【0209】

ステップ S 206 にて読出値が上限値に達している場合や（ステップ S 206；Yes）、ステップ S 214 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップ S 215）。このとき、始動口バッファ値が「1」であ

50

れば（ステップS 2 1 5 ; Y e s）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS 2 1 6）、図21に示すステップS 2 0 3の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップS 2 1 5 ; N o）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS 2 1 7）、始動入賞判定処理を終了する。

【0210】

図22及び図23は、図21のステップS 2 1 2にて実行される入賞時特定パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。また、図25及び図26は、図21のステップS 2 1 3にて実行される入賞時可変表示結果判定処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図20のステップS 1 1 0、図27）において、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの決定や、大当り種別の決定が行われ、後述する変動パターン設定処理（図20のステップS 1 1 1、図28）において、変動パターン種別の決定や、変動パターンの決定が行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口又は第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップS 2 1 2の入賞時特定パターン判定処理やステップS 2 1 3の入賞時可変表示結果判定処理を実行することにより、特図表示結果や、飾り図柄の変動パターンが少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンとなるか否かを、予め特定する（入賞時判定する）。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、可変表示結果や変動パターン種別を先読みし、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などが先読み予告を実行するか否かを決定することになる。

【0211】

図22及び図23に示す入賞時特定パターン判定処理において、CPU103は、まず、図21のステップS 2 0 9にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1に応じた特図表示結果を特定する（図22のステップS 3 5 1）。例えば、ステップS 3 5 1の処理では、図8に示す特図表示結果決定テーブル130を選択して、使用テーブルにセットする。ここで、使用テーブルにセットする際には、例えばRAM102の所定領域に設けられたテーブルポインタなどに、ROM101におけるテーブルデータの記憶アドレス（先頭アドレス）をセットすればよい。続いて、使用テーブルにセットした特図表示結果決定テーブル130を参照することにより、ステップS 2 0 9にて抽出された乱数値MR1に応じた特図表示結果が特定される。より具体的には、乱数値MR1を示す数値データと、特図表示結果決定テーブル130に格納された決定値とを比較して、乱数値MR1と合致した決定値が割り当てられている特図表示結果が「大当り」や「小当り」、「ハズレ」のいずれであるかを特定する。ここでは、パチンコ遊技機1における遊技状態にかかわらず、特図表示結果決定テーブル130において遊技状態が通常状態又は時短状態である場合に依じたテーブルデータを参照して、特図表示結果を特定すればよい。なお、特図表示結果が「大当り」であるか否かの判定は、現在の遊技状態にかかわらず、常に通常状態又は時短状態における決定値に基づいて行うようにしてもよい。このようにすることで、判定を行った後、判定の対象となった可変表示が行われるまでの間に、遊技状態が確変状態から通常状態に移行してしまったことで、判定結果が異なってしまうことを防止できる。また、特図表示結果決定テーブル130を参照するのではなく、特図表示結果決定テーブル130に設定されている閾値がプログラムに記憶させて、その閾値に基づいて判定するようにしてもよい。

【0212】

そして、ステップS 3 5 1にて特定された特図表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップS 3 5 2）。このとき、特定された特図表示結果が「ハズレ」であれば（ステップS 3 5 2 ; Y e s）、図21のステップS 2 0 9にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値MR3が非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定する（ステップS 3 5 3）。

【0213】

ここで、図 10 (C) に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル (通常用) 132C や図 10 (D) に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル (短縮用) 132D の設定例では、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、変動パターン種別決定用の乱数値 MR3 が「1」～「99」の範囲内であれば、少なくともリーチ演出を伴わない変動パターン (非リーチ変動パターン) が含まれる変動パターン種別 CA1-1～CA1-3 のいずれかに決定されることになる。したがって、例えば図 24 に示すように、乱数値 MR3 が「1」～「99」の範囲内であれば非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるとして、ステップ S353 では、この非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されればよい。

【0214】

ステップ S353 にて非リーチ変動パターン共通範囲内であると判定されたときには (ステップ S353; Yes)、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する (ステップ S354)。そして、始動口バッファ値が「1」であれば (ステップ S354; 「1」)、第 1 始動入賞時に非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドとなる第 1 入賞時判定結果通知コマンド B100H (図 4 (C) 参照) を主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行ってから (ステップ S355)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。ステップ S354 にて始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には (ステップ S354; 「2」)、第 2 始動入賞時に非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドとなる第 5 入賞時判定結果通知コマンド B200H (図 4 (C) 参照) を主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行ってから (ステップ S356)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【0215】

ステップ S353 にて非リーチ変動パターン共通範囲内ではないと判定されたときには (ステップ S353; No)、図 21 のステップ S209 にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値 MR3 がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定する (ステップ S357)。

【0216】

ここで、図 10 (C) に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル (通常用) 132C や図 10 (D) に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル (短縮用) 132D の設定例では、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、変動パターン種別決定用の乱数値 MR3 が「230」～「251」の範囲内であれば、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ (スーパーリーチ 又はスーパーリーチ) を伴う変動パターン (スーパーリーチ変動パターン) が含まれる変動パターン種別 CA2-4 に決定されることになる。したがって、例えば図 24 に示すように、乱数値 MR3 が「230」～「251」の範囲内であればスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるとして、ステップ S357 では、このスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されればよい。

【0217】

ステップ S357 にてスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であると判定されたときには (ステップ S357; Yes)、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する (ステップ S358)。そして、始動口バッファ値が「1」であれば (ステップ S358; 「1」)、第 1 始動入賞時にスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドとなる第 1 入賞時判定結果通知コマンド B101H (図 4 (C) 参照) を主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行ってから (ステップ S359)、入賞時特定パターン判定処理を終了する。ステップ S358 にて始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には (ステップ S358; 「2」)、第 2 始動入賞時にスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドとなる第 6 入賞時判定結果通知コマンド B201H (図 4 (C) 参照) を主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行っ

10

20

30

40

50

てから（ステップS 3 6 0）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【0 2 1 8】

ステップS 3 5 7にてスーパーリーチ変動パターン共通範囲内ではないと判定されたときには（ステップS 3 5 7；No）、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS 3 6 1）。そして、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップS 3 6 1；「1」）、第1始動入賞時にスーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもスーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第2始動口入賞指定コマンドとなる第4入賞時判定結果通知コマンドB 1 0 3 H（図4（C）参照）を主基板1 1から演出制御基板1 2に対して送信するための設定を行ってから（ステップS 3 6 2）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。ステップS 3 6 1にて始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には（ステップS 3 6 1；「2」）、第2始動入賞時に非リーチ変動パターン共通範囲内でもスーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第2始動口入賞指定コマンドとなる第8入賞時判定結果通知コマンドB 2 0 3 H（図4（C）参照）を主基板1 1から演出制御基板1 2に対して送信するための設定を行ってから（ステップS 3 6 3）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

10

【0 2 1 9】

ステップS 3 5 2にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときにも（ステップS 3 5 2；No）、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（図2 3のステップS 3 6 4）。ここでは、ステップS 3 6 4にて始動口バッファ値が「1」であれば（ステップS 3 6 4；「1」）、第1始動入賞時に可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった「当り」となることを通知する第1始動口入賞指定コマンドとなる第3入賞時判定結果通知コマンドB 1 0 2 H（図4（C）参照）を主基板1 1から演出制御基板1 2に対して送信するための設定を行ってから（ステップS 3 6 5）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。ステップS 3 6 4にて始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には（ステップS 3 6 4；「2」）、第2始動入賞時に可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった「当り」となることを通知する第2始動口入賞指定コマンドとなる第7入賞時判定結果通知コマンドB 2 0 2 H（図4（C）参照）を主基板1 1から演出制御基板1 2に対して送信するための設定を行ってから（ステップS 3 6 6）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

20

【0 2 2 0】

こうした入賞時特定パターン判定処理が実行されることにより、第1始動入賞口や第2始動入賞口を通過した遊技球が検出された時点で、パチンコ遊技機1における遊技状態や特図ゲームの保留記憶数としての合計保留記憶数にかかわらず、少なくとも可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった「当り」となるか否かや、少なくともリーチ演出を伴わない変動パターンとなるか否か、少なくともスーパーリーチを伴うスーパーリーチ変動パターンとなるか否かを特定し、特定結果に応じて異なる第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドを、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して伝送させることができる。

30

【0 2 2 1】

図2 5及び図2 6に示す入賞時可変表示結果判定処理において、CPU 1 0 3は、まず、図2 1のステップS 2 0 9にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR 1に応じた特図表示結果（可変表示結果）を特定する（図2 5のステップS 3 7 1）。例えば、ステップS 3 7 1の処理では、図8に示す特図表示結果決定テーブル1 3 0を選択して、使用テーブルにセットする。ここで、使用テーブルにセットする際には、例えばRAM 1 0 2の所定領域に設けられたテーブルポインタなどに、ROM 1 0 1におけるテーブルデータの記憶アドレス（先頭アドレス）をセットすればよい。続いて、使用テーブルにセットした特図表示結果決定テーブル1 3 0を参照することにより、ステップS 2 0 9にて抽出された乱数値MR 1に応じた特図表示結果が特定される。より具体的には、乱数値MR 1を示す数値データと、特図表示結果決定テーブル1 3 0に格納された決定値とを比較して、乱数値MR 1と合致した決定値が割り当てられている特図表示結果が「大当り」や「小当

40

50

り」、「ハズレ」のいずれであるかを特定する。ここでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態にかかわらず、特図表示結果決定テーブル 130 において遊技状態が通常状態又は時短状態である場合に依じたテーブルデータを参照して、特図表示結果を特定すればよい。なお、特図表示結果が「大当り」であるか否かの判定は、現在の遊技状態にかかわらず、常に通常状態又は時短状態における決定値に基づいて行うようにしてもよい。このようにすることで、判定を行った後、判定の対象となった可変表示が行われるまでの間に、遊技状態が確変状態から通常状態に移行してしまったことで、判定結果が異なってしまうことを防止できる。また、特図表示結果決定テーブル 130 を参照するのではなく、特図表示結果決定テーブル 130 に設定されている閾値がプログラムに記憶させて、その閾値に基づいて判定するようにしてもよい。

10

【0222】

そして、ステップ S371 にて特定された特図表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する(ステップ S372)。このとき、特定された特図表示結果が「ハズレ」であれば(ステップ S372; Yes)、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップ S373)。そして、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップ S373; 「1」)、第 1 始動入賞時の可変表示結果の判定結果が「ハズレ」であることを通知する第 1 入賞時ハズレ通知コマンド D100H(図 4(D) 参照)を主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行ってから(ステップ S374)、入賞時可変表示結果判定処理を終了する。ステップ S373 にて始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には(ステップ S373; 「2」)、第 2 始動入賞時の可変表示結果の判定結果が「ハズレ」であることを通知する第 2 入賞時ハズレ通知コマンド D200H(図 4(D) 参照)を主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行ってから(ステップ S375)、入賞時可変表示結果判定処理を終了する。

20

【0223】

ステップ S371 にて特定された特図表示結果が「ハズレ」でないと判定されたときには(ステップ S372; No)、ステップ S371 にて特定された特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する(ステップ S376)。このとき、特定された特図表示結果が「小当り」であれば(ステップ S376; Yes)、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップ S377)。そして、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップ S377; 「1」)、第 1 始動入賞時の可変表示結果の判定結果が「小当り」であることを通知する第 1 入賞時小当り通知コマンド D105H(図 4(D) 参照)を主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行ってから(ステップ S378)、入賞時可変表示結果判定処理を終了する。ステップ S377 にて始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には(ステップ S377; 「2」)、第 2 始動入賞時の可変表示結果の判定結果が「小当り」であることを通知する第 2 入賞時小当り通知コマンド D205H(図 4(D) 参照)を主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行ってから(ステップ S379)、入賞時可変表示結果判定処理を終了する。

30

【0224】

ステップ S371 にて特定された特図表示結果が「小当り」でないと判定されたときには(ステップ S376; No)、図 21 のステップ S209 にて抽出された大当り種別決定用の乱数値 MR2 が「1」~「36」の範囲内であるか否かを判定することで、大当り種別が「15R 通常」であるか否かを判定する(図 26 のステップ S380)。このとき、大当り種別が「15R 通常」であれば(ステップ S380; Yes)、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップ S381)。そして、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップ S381; 「1」)、第 1 始動入賞時の可変表示結果の判定結果が「15R 通常」であることを通知する第 1 入賞時 15R 通常通知コマンド D101H(図 4(D) 参照)を主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行ってから(ステップ S382)、入賞時可変表示結果判定処理を終了する。ステップ S381 にて始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には(ステップ S

40

50

381;「2」)、第2始動入賞時の可変表示結果の判定結果が「15R通常」であることを通知する第2入賞時15R通常通知コマンドD201H(図4(D)参照)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS383)、入賞時可変表示結果判定処理を終了する。

【0225】

大当たり種別が「15R通常」でないと判定されたときには(ステップS380;No)、図21のステップS209にて抽出された大当たり種別決定用の乱数値MR2が「37」~「60」の範囲内であるか否かを判定することで、大当たり種別が「15R確変」であるか否かを判定する(ステップS384)。このとき、大当たり種別が「15R確変」であれば(ステップS384;Yes)、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS385)。そして、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップS385;「1」)、第1始動入賞時の可変表示結果の判定結果が「15R確変」であることを通知する第1入賞時15R確変通知コマンドD102H(図4(D)参照)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS386)、入賞時可変表示結果判定処理を終了する。ステップS385にて始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には(ステップS385;「2」)、第2始動入賞時の可変表示結果の判定結果が「15R確変」であることを通知する第2入賞時15R確変通知コマンドD202H(図4(D)参照)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS387)、入賞時可変表示結果判定処理を終了する。

【0226】

大当たり種別が「15R確変」でないと判定されたときには(ステップS384;No)、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS389)。始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には(ステップS389;「2」)、第2始動入賞時の可変表示結果の判定結果が「10R確変」であることを通知する第2入賞時10R確変通知コマンドD203H(図4(D)参照)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS391)、入賞時可変表示結果判定処理を終了する。

【0227】

ステップS385にて始動口バッファの値が「1」であると判定された場合には(ステップS385;「1」)、図21のステップS209にて抽出された大当たり種別決定用の乱数値MR2が第1始動入賞時に「10R確変」となることに対応した「61」~「80」の範囲内であるか否かを判定する(ステップS390)。大当たり種別決定用の乱数値MR2が「61」~「80」の範囲内であれば(ステップS390;Yes)、第1始動入賞時の可変表示結果の判定結果が「10R確変」であることを通知する第1入賞時10R確変通知コマンドD103H(図4(D)参照)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS392)、入賞時可変表示結果判定処理を終了する。ステップS390にて大当たり種別決定用の乱数値MR2が「61」~「80」の範囲内でないと判定された場合(ステップS390;No)、第1始動入賞時の可変表示結果の判定結果が「2R確変」であることを通知する第1入賞時2R確変通知コマンドD104H(図4(D)参照)を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップS393)、入賞時可変表示結果判定処理を終了する。

【0228】

こうした入賞時可変表示結果判定処理が実行されることにより、第1始動入賞口や第2始動入賞口を通過した遊技球が検出された時点で、パチンコ遊技機1に可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」あるいは「ハズレ」となるかや、大当たり種別が「15R通常」、「15R確変」、「10R確変」、「2R確変」のいずれであるかを特定し、特定結果に応じて異なる第1入賞時可変表示結果通知コマンドや第2入賞時可変表示結果通知コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して伝送させることができる。なお、ステップ

S 3 8 0、S 3 8 4、S 3 9 0 の処理では、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 を具体的な閾値の範囲内であるか否かを判定することで大当り種別を判定していたが、大当り種別決定テーブル 1 3 1 を参照し、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 と大当り種別決定テーブル 1 3 1 における決定値とを比較することで、大当り種別を判定するようにしてもよい。

【 0 2 2 9 】

図 2 0 に示すステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の各処理を実行する。

【 0 2 3 0 】

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

【 0 2 3 1 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に対応して、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。

【 0 2 3 2 】

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

【 0 2 3 3 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当りフラグや小当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を “ 4 ” に更新する。また、小当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を “ 8 ” に更新する。さらに、大当りフラグ及び小当りフラグがいずれもオフである場合には、特図プロセスフラ

グの値を“ 0 ”に更新する。

【 0 2 3 4 】

ステップ S 1 1 4 の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「15 R 通常」、「15 R 確変」、「10 R 確変」、「2 R 確変」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「15 R 通常」又は「15 R 確変」であることに対応して15ラウンド大当り遊技状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンド遊技の実行回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定する。また、大当り種別が「10 R 確変」であることに対応して10ラウンド大当り遊技状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンド遊技の実行回数となる大入賞口の開放回数を「10回」に設定する。これに対して、大当り種別が「2 R 確変」であることに対応して2ラウンド大当り遊技状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定するとともに、ラウンド遊技の実行回数となる大入賞口の開放回数を「2回」に設定する。

10

【 0 2 3 5 】

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

20

【 0 2 3 6 】

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

30

【 0 2 3 7 】

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

【 0 2 3 8 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことなどに基づき、小当り遊技状態において可変入賞動作の実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば可変表示結果が「小当り」であることに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定するとともに、可変入賞動作における大入賞口の開放回数を「2回」に設定すればよい。

40

【 0 2 3 9 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態

50

に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【 0 2 4 0 】

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

【 0 2 4 1 】

図 2 7 は、図 2 0 のステップ S 1 1 0 にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図 2 7 に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に記憶されている合計保留記憶数カウンタ値が「0」であるか否か、すなわち、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1）。このとき、合計保留記憶数カウンタ値が「0」以外であれば（ステップ S 2 3 1；No）、例えば合計保留記憶数カウンタ値を 1 減算することなどにより、合計保留記憶数を 1 減算するように更新する（ステップ S 2 3 2）。

【 0 2 4 2 】

ステップ S 2 3 2 の処理に続いて、始動データ記憶部 1 5 1 C から始動データを読み出し、始動データ記憶部 1 5 1 C にて保留番号「1」と関連付けて記憶されている始動データが「第 1」と「第 2」のいずれであるかを判定する（ステップ S 2 3 3）。ステップ S 2 3 3 にて始動データが「第 1」と判定された場合には（ステップ S 2 3 3；第 1）、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始する第 1 開始条件が成立したことに对应して、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶される変動特図指定バッファ値を「1」に設定する（ステップ S 2 3 4）。他方、ステップ S 2 3 3 にて始動データが「第 2」と判定された場合には（ステップ S 2 3 3；第 2）、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始する第 2 開始条件が成立したことに对应して、変動特図指定バッファ値を「2」に設定する（ステップ S 2 3 5）。

【 0 2 4 3 】

ステップ S 2 3 4、S 2 3 5 の処理のいずれかを実行した後は、変動特図指定バッファ値に応じた特図保留記憶部から、保留データを読み出す（ステップ S 2 3 6）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データとを、それぞれ読み出す。これに対して、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B にて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データとを、それぞれ読み出す。こうして読み出された乱数値 M R 1 ~ M R 3 のそれぞれを示す数値データは、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた特図変動用乱数値バッファに格納するなどして、RAM 1 0 2 の所定領域に一時記憶されればよい。

【 0 2 4 4 】

ステップ S 2 3 6 の処理に続いて、変動特図指定バッファ値に応じた保留記憶数カウンタ値を 1 減算するとともに、変動特図指定バッファ値に応じた特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ）に記憶された保留データの記憶内容を、1 エントリずつ上位にシフトさせる（ステップ S 2 3 7）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 減算するとともに、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A における保留データの記憶内容

10

20

30

40

50

を、1 エントリずつ上位にシフトさせる。これに対して、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、第2 保留記憶数カウンタ値を1 減算するとともに、第2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データの記憶内容を、1 エントリずつ上位にシフトさせる。また、このとき、始動データ記憶部 1 5 1 C にて保留番号「1」の始動データを削除するとともに、保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「8」に対応するエントリ）に記憶された始動データの記憶内容を、1 エントリずつ上位にシフトさせる。

【0245】

ステップ S 2 3 7 の処理に続いて、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、特図表示結果決定テーブル 1 3 0 を選択してセットする（ステップ S 2 3 8）。CPU 1 0 3 は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブル 1 3 0 を参照することにより、ステップ S 2 3 7 にて読み出された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データが、「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、特図表示結果を「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップ S 2 3 9）。そして、ステップ S 2 3 9 にて決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 0）。

【0246】

ステップ S 2 4 0 にて「大当たり」と判定された場合には（ステップ S 2 4 0 ; Y e s）、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 4 1）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当たり種別決定テーブル 1 3 1 を選択してセットする（ステップ S 2 4 2）。こうしてセットされた大当たり種別決定テーブル 1 3 1 を参照することにより、ステップ S 2 3 6 にて読み出した大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データに基づき、「1 5 R 通常」、「1 5 R 確変」、「1 0 R 確変」、「2 R 確変」といった予め複数用意された大当たり種別のいずれかに決定する（ステップ S 2 4 3）。なお、ステップ S 2 3 5 の処理で変動特図指定バッファ値を「2」に設定した場合には、大当たり種別決定テーブル 1 3 1 にて「2 R 確変」の大当たり種別に対して決定値が割り当てられていないことから、大当たり種別が「2 R 確変」に決定されることはない。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を更新することなどにより、決定された大当たり種別を記憶させる（ステップ S 2 4 4）。一例として、大当たり種別が「1 5 R 通常」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、「1 5 R 確変」であれば「1」とし、「1 0 R 確変」であれば「2」とし、「2 R 確変」であれば「3」とすればよい。

【0247】

ステップ S 2 4 0 にて「大当たり」ではないと判定された場合には（ステップ S 2 4 0 ; N o）、その特図表示結果が「小当たり」であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 5）。そして、「小当たり」と判定されたときには（ステップ S 2 4 5 ; Y e s）、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた小当たりフラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 4 6）。

【0248】

ステップ S 2 4 5 にて「小当たり」ではないと判定された場合や（ステップ S 2 4 5 ; N o）、ステップ S 2 4 4、S 2 4 6 の処理のいずれかを実行した後は、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップ S 2 4 7）。一例として、ステップ S 2 4 5 にて特図表示結果が「小当たり」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップ S 2 4 5 にて特図表示結果が「小当たり」と判定された場合には、特図表示結果を「小当たり」とする旨の事前決定結果に対応して、小当たり図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ S 2 4 0 にて特図表示結果が「大当

10

20

30

40

50

り」であると判定された場合には、ステップS 2 4 3における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「1 5 R 通常」とする決定結果に応じて、非確変大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「1 5 R 確変」とする決定結果に応じて、確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「1 0 R 確変」とする決定結果に応じて、突確大当り図柄「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「2 R 確変」とする決定結果に応じて、突確大当り図柄「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0 2 4 9】

ステップS 2 4 7にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS 2 4 8）、特別図柄通常処理を終了する。また、ステップS 2 3 1にて合計保留記憶数が「0」である場合には（ステップS 2 3 1；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS 2 4 9）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS 2 5 0におけるデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する客待ちデモ指定コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、例えばROM 101における客待ちデモ指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、客待ちデモ指定コマンドの送信設定を行う。こうして設定された客待ちデモ指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図19に示すステップS 17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0 2 5 0】

図28は、図20のステップS 1 1 1にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図28に示す変動パターン設定処理において、CPU 103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 2 6 1）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップS 2 6 1；Yes）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り変動パターン種別決定テーブル132Aを選択してセットする（ステップS 2 6 2）。また、例えば遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「1 5 R 通常」、「1 5 R 確変」、「1 0 R 確変」、「2 R 確変」のいずれであるかを特定する（ステップS 2 6 3）。

【0 2 5 1】

ステップS 2 6 1にて大当りフラグがオフであるときには（ステップS 2 6 1；No）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 2 6 4）。そして、小当りフラグがオンであれば（ステップS 2 6 4；Yes）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、小当り変動パターン種別決定テーブル132Bを選択してセットする（ステップS 2 6 5）。

【0 2 5 2】

ステップS 2 6 4にて小当りフラグがオフであるときには（ステップS 2 6 4；No）、確変状態や時短状態における時間短縮制御が実行中であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS 2 6 6）。なお、時短フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態に制御されるときにオン状態にセットされ、確変状態や時短状態が終了するときにクリアされてオフ状態となる。より具体的には、大当り遊技状態を終了する処理において時短フラグがオン状態にセットされた後、時短回数カウンタ値が「0」に達したことや、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームが終了したことなどに対応して、時短フラグがクリアされてオフ状態となる。

【0 2 5 3】

ステップS 2 6 6 にて時短フラグがオフであるときには(ステップS 2 6 6 ; N o)、合計保留記憶数カウンタ値が「3」以上であるか否かを判定する(ステップS 2 6 7)。そして、合計保留記憶数が「3」未満であれば(ステップS 2 6 7 ; N o)、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)1 3 2 Cを選択してセットする(ステップS 2 6 8)。これに対して、ステップS 2 6 6 にて時短フラグがオンであるときや(ステップS 2 6 6 ; Y e s)、ステップS 2 6 7 にて合計保留記憶数カウンタ値が「3」以上であるときには(ステップS 2 6 7 ; Y e s)、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)1 3 2 Dを選択してセットする(ステップS 2 6 9)。なお、ステップS 2 6 6 にて時短フラグがオンであるときにも、合計保留記憶数が所定数(例えば「1」など)以上であるか否かを判定し、その判定結果に応じて異なる決定テーブルを選択してもよい。例えば、時短フラグがオンである場合に、合計保留記憶数が「0」であればステップS 2 6 8 に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)1 3 2 Cを選択してセットする一方、合計保留記憶数が「1」以上であればステップS 2 6 9 に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)1 3 2 Dを選択してセットしてもよい。

【0 2 5 4】

ステップS 2 6 3、S 2 6 5、S 2 6 8、S 2 6 9 の処理のいずれかを実行した後は、例えば特図変動用乱数値バッファなどに格納されている変動パターン種別決定用の乱数値MR 3を示す数値データに基づき、ステップS 2 6 3、S 2 6 5、S 2 6 8、S 2 6 9 のいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する(ステップS 2 7 0)。ここで、ステップS 2 7 0 の処理では、始動入賞の検出時に乱数回路1 0 4 などから抽出されて保留データとして第1特図保留記憶部1 5 1 Aや第2特図保留記憶部1 5 1 Bに記憶された変動パターン種別決定用の乱数値MR 3を示す数値データに基づき、変動パターン種別が決定される。したがって、始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かの判定結果と、ステップS 2 7 0 の処理による変動パターン種別の決定結果との整合をとることができ、始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であると判定されたにもかかわらず、スーパーリーチを伴う特定の変動パターンが含まれる変動パターン種別とは異なる変動パターン種別に決定されてしまうことを防止できる。また、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4 Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4 Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値MR 3を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。

【0 2 5 5】

ステップS 2 7 0 にて変動パターン種別を決定した後は、特図表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」又は「小当り」であるかに応じて、ハズレ変動パターン決定テーブル1 3 3 Aと当り変動パターン決定テーブル1 3 3 Bのいずれかを選択し、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとしてセットする(ステップS 2 7 1)。続いて、変動パターン決定用の乱数値MR 4を示す数値データに基づき、ステップS 2 7 1 にてセットした変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップS 2 7 2)。変動パターン決定用の乱数値MR 4を示す数値データは、ステップS 2 7 2 の処理が実行されるときに乱数回路1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部1 5 4 のランダムカウンタなどから抽出されてもよいし、第1始動入賞口や第2始動入賞口に進入(始動入賞)した遊技球が検出されたときに抽出されたものを、乱数値MR 1 ~ MR 3 とともに、第1特図保留記憶部1 5 1 Aや第2特図保留記憶部1 5 1 Bにおける保留データとして記憶しておいてもよい。

【0 2 5 6】

ステップS 2 7 2の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4 Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4 Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR 4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。また、ステップS 2 7 2の処理では、ステップS 2 7 0における変動パターン種別の決定結果にかかわらず、変動パターン決定用となる共通の乱数値MR 4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

10

【0257】

ステップS 2 7 2にて変動パターンを決定した後は、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する(ステップS 2 7 3)。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4 Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS 2 7 4)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4 Aによる第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

20

【0258】

ステップS 2 7 4の処理に続いて、特別図柄の変動開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行う(ステップS 2 7 5)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU 103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM 101における記憶アドレス(先頭アドレス)を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU 103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM 101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップS 2 7 5での設定を行った場合には、変動パターン設定処理が終了してから図19に示すステップS 17のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である「2」に更新してから(ステップS 2 7 6)、変動パターン設定処理を終了する。

30

40

【0259】

図29は、図20のステップS 113にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図29に示す特別図柄停止処理において、CPU 103は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS 291)。このとき、大当たりフラグがオンであれば(ステップS 291; Yes)、大当たり開始時演出待ち時間を設定する(ステップS 292)。例えば、ステップS 292の処理では、大当たり開始時演出待ち

50

時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【 0 2 6 0 】

ステップ S 2 9 2 の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 2 9 3）。例えば、ステップ S 2 9 3 の処理では、大当り種別バッファ値に応じた当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。これにより、特別図柄停止処理が終了してから図 1 9 に示すステップ S 1 7 のコマンド制御処理が実行されたときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、大当り種別に応じた当り開始指定コマンドが送信される。ステップ S 2 9 3 での設定を行った後には、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ S 2 9 4）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップ S 2 9 5）。例えば、ステップ S 2 9 5 の処理において、C P U 1 0 3 は、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、時短状態における特図ゲームの残存回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などを実行すればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“ 4 ”に更新してから（ステップ S 2 9 6）、特別図柄停止処理を終了する。

10

【 0 2 6 1 】

ステップ S 2 9 1 にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ S 2 9 1 ; N o）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 9 7）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップ S 2 9 7 ; Y e s）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ S 2 9 8）。例えば、ステップ S 2 9 8 の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。続いて、ステップ S 2 9 3 の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板 3 1 から演出制御基板 8 0 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 2 9 9）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ S 3 0 0）。また、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“ 8 ”に更新する（ステップ S 3 0 1）。

20

【 0 2 6 2 】

ステップ S 2 9 7 にて小当りフラグがオフである場合には（ステップ S 2 9 7 ; N o）、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“ 0 ”に初期化する（ステップ S 3 0 2）。ステップ S 3 0 1、S 3 0 2 の処理のいずれかを実行した後には、時短状態を終了させるか否かの判定を行ってから（ステップ S 3 0 3）、特別図柄停止処理を終了する。例えば、ステップ S 3 0 3 の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば 1 減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値（例えば「 0 」など）と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短状態における時間短縮制御などを終了すればよい。他方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップ S 3 0 3 の処理を終了すればよい。なお、時短フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続して時間短縮制御が行われるようにすればよい。あるいは、確変状態でも時間短縮制御を終了するか否かの判定を行い、終了するとの判定結果に基づき時間短縮制御を終了するようにしてもよい。こうして時間短縮制御を終了するときには、確変制御もあわせて終了することにより通常状態となるようにしてもよいし、確変制御については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させてもよい。

30

40

【 0 2 6 3 】

また、ステップ S 3 0 3 の処理では、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられ

50

たランダムカウンタから、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM101などに格納された確変制御終了判定テーブルを参照すること、あるいは、確変制御中における特図ゲームの実行回数が所定の確変終了判定値に達したことなどにより、確変制御を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。これに対して、ステップS303の処理では、確変制御を終了するための処理を実行せず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで確変制御を継続させるようにしてもよい。あるいは、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データに基づき確変制御を終了するか否かを判定する処理は、例えば図27に示すステップS231にて合計保留記憶数カウンタ値が「0」以外の値であると判定した後、ステップS240にて特図表示結果を決定（事前決定）するより前に、実行されるようにしてもよい。

10

【0264】

図30(A)は、図20のステップS117にて実行される大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図30(A)に示す大当たり終了処理において、CPU103は、まず、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS311）。一例として、図20に示すステップS116の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するとき、大当たり終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS311の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「0」など）と合致したか否かに応じて、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS311にて大当たり終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS311；No）、そのまま大当たり終了処理を終了する。

20

【0265】

これに対して、ステップS311にて大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS311；Yes）、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出す（ステップS312）。そして、ステップS312での読出値に応じた遊技状態の制御を開始するための設定を行う（ステップS313）。図30(B)は、ステップS313での設定例を示している。図30(B)に示すように、大当たり種別バッファ読出値が「0」であるときには、遊技状態を時短状態とする制御を開始するための設定を行う。このとき、例えばCPU103は、時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「100」）を、時短回数カウンタに設定する。大当たり種別バッファ読出値が「1」「2」又は「3」であるときには、遊技状態を確変状態とする制御を開始するための設定を行う。このとき、例えばCPU103は、確変フラグ及び時短フラグをともにオン状態にセットする。

30

【0266】

ステップS313における設定を行った後には、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS314）、大当たり終了処理を終了する。

【0267】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図31のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図31に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS401）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS402）、演出制御に用いる演出用乱数のうち、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。続いて、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS403）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセッ

40

50

トされる。

【 0 2 6 8 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、 I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部 1 9 4 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが 2 バイト構成である場合には、1 バイト目 (M O D E) と 2 バイト目 (E X T) を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【 0 2 6 9 】

ステップ S 4 0 3 にてタイマ割込みフラグがオフであれば (ステップ S 4 0 3 ; N o) 、ステップ S 4 0 2 の処理に戻る。他方、ステップ S 4 0 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 4 0 3 ; Y e s) 、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 4 0 4) 、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 4 0 5) 。ステップ S 4 0 5 にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

20

【 0 2 7 0 】

ステップ S 4 0 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行してから (ステップ S 4 0 6) 、ステップ S 4 0 2 の処理に戻る。ステップ S 4 0 6 の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L 、 8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 といった発光体における点灯動作、演出用役物が備える可動部材における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

30

【 0 2 7 1 】

ステップ S 4 0 5 のコマンド解析処理内では、例えば図 3 2 及び図 3 3 に示すような始動入賞時コマンド処理が実行されればよい。始動入賞時コマンド処理では、主基板 1 1 から伝送された第 1 始動口入賞指定コマンド、第 2 始動口入賞指定コマンドや第 1 入賞時可変表示結果通知コマンド、第 2 入賞時可変表示結果通知コマンドを受信したときに、先読み予告を実行するか否かや、先読み予告を実行する場合の先読み予告パターンを決定する処理が実行される。図 3 2 及び図 3 3 に示す始動入賞時コマンド処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する (図 3 2 のステップ S 5 0 1) 。受信した演出制御コマンドは演出制御コマンド受信用バッファに格納されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、この演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを読み出して内容を確認することにより、受信した演出制御コマンドを特定することができる。

40

【 0 2 7 2 】

ステップ S 5 0 1 にて第 1 始動口入賞指定コマンドを受信したと判定されたときには (ステップ S 5 0 1 ; Y e s) 、例えば第 1 始動口入賞指定コマンドにおける E X T データ

50

、及び、第1入賞時可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、通知内容を特定する共に、特定した内容を保留データとして演出制御保留記憶部195に記憶する(ステップS502)。ステップS502では、図18(B)に示すように、演出制御保留記憶部195における空きエントリの先頭に、第1始動口入賞指定コマンドを受信したことに対応して始動口が「第1」であることを記憶するとともに、第1始動口入賞指定コマンドから特定される変動パターン種別、及び、第1入賞時可変表示結果通知コマンドから特定される可変表示結果を対応付けて記憶すればよい。

【0273】

ステップS502にて演出制御保留記憶部195に保留データを記憶すると、ステップS502にて今回記憶した以外の保留データは「非リーチハズレ」のみであるか否かを判定する(ステップS503)。この実施の形態では、先読み予告を実行するか否かの判定を行う対象の保留データの以前に、スーパーリーチや大当たりとなる保留データがある場合は先読み予告を実行しないようになっている。このようにすることで、先読み予告の対象となった可変表示が実行される前にスーパーリーチや大当たりとなることを防止し、遊技者が混乱してしまうことを防止している。

【0274】

ステップS503にて保留データは「非リーチハズレ」のみであると判定された場合(ステップS503; Yes)、演出制御フラグ設定部191に設けられた演出プロセスフラグの値が大当たり遊技状態であることに対応した「4」であるか否かを判定することなどにより、現在大当たり遊技状態であるか否かを判定する(ステップS504)。この実施の形態では、大当たり遊技状態においては、始動入賞時コマンド処理においては、先読み予告を実行する決定を行わないようにしている。

【0275】

現在大当たり遊技状態でなければ(ステップS504; No)、先読みを開始するか否かを決定するための使用テーブルとして、先読み予告開始決定テーブル160を選択してセットする(ステップS505)。ステップS505の処理に続いて、例えば乱数回路124あるいは演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどから、先読み予告開始決定用の乱数値SR1を示す数値データを抽出する(ステップS506)。そして、第1始動口入賞指定コマンドにおけるEXTデータから特定される入賞時判定結果やステップS506にて抽出した乱数値SR1を示す数値データに基づき、ステップS505にてセットした先読み予告開始決定テーブル160を参照することにより、先読み予告を開始するか否かに対応した先読み予告開始有無を決定する(ステップS507)。このときには、ステップS507での決定結果が先読み予告を開始する先読み予告開始有りが否かを判定する(ステップS508)。

【0276】

ステップS508にて先読み予告開始有りと判定された場合(ステップS508; Yes)、先読みパターンを決定するための使用テーブルとして、第1先読み予告パターン決定テーブル161Aを選択してセットする(ステップS509)。ステップS509の処理に続いて、例えば乱数回路124あるいは演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどから、先読み予告パターン決定用の乱数値SR2を示す数値データを抽出する(ステップS510)。そして、第1入賞時可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータから特定される入賞時判定結果やステップS510にて抽出した乱数値SR2を示す数値データに基づき、ステップS509にてセットした第1先読みパターン決定テーブル161Aを参照することにより、先読み予告パターンを決定する(ステップS511)。

【0277】

ステップS511にて先読み予告パターンが決定されると、ステップS511にて決定された先読み予告パターンに対応した第1始動口入賞時の表示更新の設定を行ってから(ステップS512)、始動入賞時コマンド処理を終了する。例えば、ステップS512の処理では、始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第1始動入賞口に進入(始動入賞)した遊技球の検出による第1始動条件の成立に応じ

10

20

30

40

50

て、赤色の「？」(先読み予告パターンY P 1)、「！」(先読み予告パターンY P 2)、「熱」(先読み予告パターンY P 3)、「炎」(先読み予告パターンY P 4)の形状を表示する表示設定が行われる。

【0278】

ステップS 5 0 3にて保留データは「非リーチハズレ」のみでないと判定された場合(ステップS 5 0 3; N o)、現在大当り遊技状態であると判定された場合(ステップS 5 0 4; Y e s)、または、ステップS 5 0 8にて先読み予告を実行しないと判定された場合(ステップS 5 0 8; N o)、第1始動口入賞時に対応した通常の表示更新の設定を行ってから(ステップS 5 1 3)、始動入賞時コマンド処理を終了する。例えば、ステップS 5 1 3の処理では、始動入賞記憶表示エリア5 Hにて非表示となっている表示部位のうち1つを、第1始動入賞口に進入(始動入賞)した遊技球の検出による第1始動条件の成立に応じて、赤色の円形表示にする表示設定が行われる。

10

【0279】

ステップS 5 0 1にて第1始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定されたときには(ステップS 5 0 1; N o)、第2始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する(図33のステップS 5 1 4)。このとき、第2始動口入賞指定コマンドを受信していなければ(ステップS 5 1 4; N o)、始動入賞時コマンド処理を終了する。

【0280】

ステップS 5 1 4にて第2始動口入賞指定コマンドを受信したと判定されたときには(ステップS 5 1 4; Y e s)、例えば第2始動口入賞指定コマンドにおけるE X Tデータ、及び、第2入賞時可変表示結果通知コマンドにおけるE X Tデータを読み取ることなどにより、通知内容を特定する共に、特定した内容を保留データとして演出制御保留記憶部195に記憶する(ステップS 5 1 5)。ステップS 5 1 5では、図18(B)に示すように、演出制御保留記憶部195における空きエントリの先頭に、第2始動口入賞指定コマンドを受信したことに対応して始動口が「第2」であることを記憶するとともに、第2始動口入賞指定コマンドから特定される変動パターン種別、及び、第2入賞時可変表示結果通知コマンドから特定される可変表示結果を対応付けて記憶すればよい。

20

【0281】

ステップS 5 1 5にて演出制御保留記憶部195に保留データを記憶すると、ステップS 5 1 5にて今回記憶した以外の保留データは「非リーチハズレ」のみであるか否かを判定する(ステップS 5 1 6)。この実施の形態では、先読み予告を実行するか否かの判定を行う対象の保留データの以前に、スーパーリーチや大当りとなる保留データがある場合は先読み予告を実行しないようになっている。このようにすることで、先読み予告の対象となった可変表示が実行される前にスーパーリーチや大当りとなることを防止し、遊技者が混乱してしまうことを防止している。

30

【0282】

ステップS 5 1 6にて保留データは「非リーチハズレ」のみであると判定された場合(ステップS 5 1 6; Y e s)、演出制御フラグ設定部191に設けられた演出プロセスフラグの値が大当り遊技状態であることに対応した「4」であるか否かを判定することなどにより、現在大当り遊技状態であるか否かを判定する(ステップS 5 1 7)。この実施の形態では、大当り遊技状態においては、始動入賞時コマンド処理においては、先読み予告を実行する決定を行わないようにしている。

40

【0283】

現在大当り遊技状態でなければ(ステップS 5 1 7; N o)、先読みを開始するか否かを決定するための使用テーブルとして、先読み予告開始決定テーブル160を選択してセットする(ステップS 5 1 8)。ステップS 5 1 8の処理に続いて、例えば乱数回路124あるいは演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどから、先読み予告開始決定用の乱数値S R 1を示す数値データを抽出する(ステップS 5 1 9)。そして、第2始動口入賞指定コマンドにおけるE X Tデータから特定される入賞時判定結果やステップS 5 1 9にて抽出した乱数値S R 1を示す数値データに基づき、ステップS 5 1 8にてセ

50

ットした先読み予告開始決定テーブル160を参照することにより、先読み予告を開始するか否かに対応した先読み予告開始有無を決定する(ステップS520)。このときには、ステップS520での決定結果が先読み予告を開始する先読み予告開始有りが否かを判定する(ステップS521)。

【0284】

ステップS521にて先読み予告開始有りと判定された場合(ステップS521; Yes)、先読みパターンを決定するための使用テーブルとして、第2先読み予告パターン決定テーブル161Bを選択してセットする(ステップS522)。ステップS522の処理に続いて、例えば乱数回路124あるいは演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどから、先読み予告パターン決定用の乱数値SR2を示す数値データを抽出する(ステップS523)。そして、第2入賞時可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータから特定される入賞時判定結果やステップS523にて抽出した乱数値SR2を示す数値データに基づき、ステップS522にてセットした第2先読みパターン決定テーブル161Bを参照することにより、先読み予告パターンを決定する(ステップS524)。

【0285】

ステップS524にて先読み予告パターンが決定されると、ステップS524にて決定された先読み予告パターンに対応した第2始動口入賞時の表示更新の設定を行ってから(ステップS525)、始動入賞時コマンド処理を終了する。例えば、ステップS525の処理では、始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第2始動入賞口に進入(始動入賞)した遊技球の検出による第2始動条件の成立に応じて、青色の「?」(先読み予告パターンYP1)、「!」(先読み予告パターンYP2)、「熱」(先読み予告パターンYP3)、「」(先読み予告パターンYP5)の形状を表示する表示設定が行われる。

【0286】

ステップS516にて保留データは「非リーチハズレ」のみでないと判定された場合(ステップS516; No)、現在大当り遊技状態であると判定された場合(ステップS517; Yes)、または、ステップS521にて先読み予告を実行しないと判定された場合(ステップS521; No)、第2始動口入賞時に対応した通常表示更新の設定を行ってから(ステップS526)、始動入賞時コマンド処理を終了する。例えば、ステップS526の処理では、始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第2始動入賞口に進入(始動入賞)した遊技球の検出による第2始動条件の成立に応じて、青色の円形表示にする表示設定が行われる。

【0287】

図34は、図31のステップS406にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図34に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、例えば演出制御フラグ設定部191に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS160~S166の処理のいずれかを選択して実行する。

【0288】

ステップS160の飾り図柄変動開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動開始待ち処理には、主基板11から伝送される変動開始コマンドとして、第1変動開始コマンドと第2変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じて、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の可変表示を、開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。このとき、可変表示を開始する旨の判定がなされたことに対応して、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

【0289】

ステップS161の飾り図柄変動設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動設定処理には、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの開始や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用

いた特図ゲームの開始に対応して、飾り図柄の可変表示を含めた各種の演出動作を行うために、変動パターンや可変表示結果などに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄や、仮停止図柄、予告パターン等を決定する処理などが含まれている。こうした決定や設定などが行われた後は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。

【 0 2 9 0 】

ステップ S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動中処理には、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）に対応して、図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンなどから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。こうした演出制御を行った後、例えば図柄変動制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。図柄変動制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板 1 1 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 1 2 の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【 0 2 9 1 】

ステップ S 1 6 3 の飾り図柄変動終了時処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動終了時処理には、主基板 1 1 から伝送される当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する処理が含まれている。このとき、当り開始指定コマンドを受信した旨の判定がなされれば、その当り開始指定コマンドから特定される特図表示結果が「大当り」であるときに、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される一方、特図表示結果が「小当り」であるときには、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。また、当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 2 9 2 】

ステップ S 1 6 4 の大当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当り」となったことなどに対応した当り時演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板 1 1 から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

【 0 2 9 3 】

ステップ S 1 6 5 の小当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「小当り」となったことなどに対応した当り時演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声出力基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板 1 1 から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新され

る。

【0294】

ステップS166のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理には、大当り遊技状態や小当り遊技状態が終了することなどに対応した当り時演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、こうした演出動作が終了したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“0”に更新される。

10

【0295】

図35は、図34のステップS161にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。図35に示す飾り図柄変動設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御保留記憶部更新処理を実行する（ステップS551）。ステップS551の演出制御保留記憶部更新処理では、演出制御保留記憶部195にて保留番号「1」の保留データを削除するとともに、保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「8」に対応するエントリ）に記憶された保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる。続いて、最終停止図柄決定処理を実行する（ステップS552）。図36は、ステップS552にて実行される最終停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。図36に示す最終停止図柄決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS751）。このとき、特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされれば（ステップS751；Yes）、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS752）。

20

【0296】

ステップS752にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップS752；Yes）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップS753）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップS753の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示画面における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示画面における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示画面における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

30

40

【0297】

ステップS752にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップS752；No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを

50

決定してから（ステップS754）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップS754の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示画面における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示画面における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

10

【0298】

ステップS751にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップS751；No）、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2R確変」（突確）である場合、又は、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップS755）。このとき、大当たり種別が「2R確変」又は特図表示結果が「小当たり」であると判定されれば（ステップS755；Yes）、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかといった、大当たり種別が「2R確変」の場合や特図表示結果が「小当たり」の場合に対応した飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップS756）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3のいずれかが指定された場合に対応して、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。また、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-4及び変動パターンPC1-5のいずれかが指定された場合には、例えばステップS754と同様の処理を実行することにより、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

20

30

【0299】

ステップS755にて特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2R確変」以外の「15R通常」、「15R確変」、「10R確変」であると判定されたときには（ステップS755；No）、大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップS757）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップS757の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM121などに予め記憶された所定の大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の表示画面における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

40

【0300】

図35のステップS552にて以上のような最終停止図柄決定処理を実行した後は、可変表示中演出設定処理を実行する（ステップS553）。図37は、ステップS514

50

にて実行される可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図37に示す可変表示中演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取って特定された変動パターンなどに応じて、「滑り」の可変表示演出を実行する「滑りあり」であるか否かを判定する(ステップS771)。

【0301】

ステップS771にて「滑りあり」と判定されたときには(ステップS771; Yes)、「滑り」の可変表示演出において仮停止表示される滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定する(ステップS772)。一例として、ステップS772の処理では、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される滑り前仮停止図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の滑り前仮停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定すればよい。

10

【0302】

ステップS771にて「滑りあり」ではないと判定されたときや(ステップS771; No)、ステップS772の処理を実行した後は、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取って特定された変動パターンなどに応じて、「擬似連」の可変表示演出を実行する「擬似連あり」であるか否かを判定する(ステップS773)。このとき、「擬似連あり」との判定がなされれば(ステップS773; Yes)、「擬似連」の可変表示演出において仮停止表示されて擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかを構成する飾り図柄を決定する(ステップS774)。一例として、ステップS774の処理では、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新される擬似連チャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の擬似連チャンス目決定テーブルを参照することなどにより、擬似連変動(再変動)が実行されるごとに仮停止表示されて擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかを構成する飾り図柄を決定すればよい。

20

【0303】

ステップS773にて「擬似連あり」ではないと判定されたときには(ステップS773; No)、そのまま可変表示中演出設定処理を終了する。

【0304】

30

図35のステップS553にて以上のような可変表示中演出設定処理を実行した後は、予告演出設定処理を実行する(ステップS554)。例えば、予告演出設定処理では、予告演出を実行するか否かの決定や、実行する場合に「キャラクタ予告」や「操作時予告」といった複数種類のうちいずれの予告演出を実行するか決定などが行われる。また、予告演出の種類(予告演出種別)に応じて、予告パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する処理なども行われる。

【0305】

ステップS554における予告演出設定処理に続いて、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する(ステップS555)。このとき、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに対応して、複数用意された図柄変動制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS554の予告演出設定処理にて決定された予告パターンなどに対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

40

【0306】

ステップS555の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する(ステップS556)。そして、画像表示装置5における飾り図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS557)。このときには、例えばステップS555にて使用パターンとして決定された図柄変動制御パターンに含まれる表示制御デ

50

ータが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理に対応した値である“2”に更新してから(ステップ S 5 5 8)、飾り図柄変動設定処理を終了する。

【0307】

図 3 8 は、図 3 4 のステップ S 1 6 2 にて実行される飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。図 3 8 に示す飾り図柄変動中処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、演出制御プロセスタイマ値を更新(例えば 1 減算)してから(ステップ S 5 6 2)、更新後の演出制御プロセスタイマ値を演出制御パターンにて示される演出制御プロセスタイマ判定値と比較して、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行う(ステップ S 5 6 3)。そして、いずれのタイマ判定値とも合致しなければ(ステップ S 5 6 3 ; N o)、飾り図柄変動中処理を終了する。

10

【0308】

ステップ S 5 6 3 にてタイマ判定値と合致した場合には(ステップ S 5 6 3 ; Y e s)、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された演出制御実行データ(例えば、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの一部又は全部)又は終了コードを読み出す(ステップ S 5 6 4)。ここで、ステップ S 5 6 3 の処理で演出制御パターンにて示される複数のタイマ判定値が演出制御プロセスタイマ値と合致した場合には、合致した各々のタイマ判定値と対応付けて格納されている複数の演出制御実行データを、ステップ S 5 6 4 の処理にて読み出すようにすればよい。そして、ステップ S 5 6 4 にて終了コードが読み出されたか否かの判定を行う(ステップ S 5 6 5)。このとき、終了コードではないと判定されれば(ステップ S 5 6 5 ; N o)、ステップ S 5 6 4 にて読み出された演出制御実行データに従った演出動作制御を実行してから(ステップ S 5 6 6)、飾り図柄変動中処理を終了する。

20

【0309】

例えば、ステップ S 5 6 6 の処理による演出動作制御では、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送させること、音声制御データが指定する音番号データに応じた指令を音声制御基板 1 3 に対して伝送させること、ランプ制御データが指定する信号出力をランプ制御基板 1 4 に対して行うことのうち、一部又は全部が順次に又は並行して(1つの動作のみであれば単独で)行われればよい。また、ステップ S 5 6 6 の処理による演出動作制御では、ステップ S 5 6 4 にて読み出した操作検出制御データなどに基づいて、操作ボタン 3 0 に対する遊技者等の操作行為を有効に検出する操作有効期間であるか否かを判定する。このとき、操作有効期間であれば、操作検出スイッチ 3 1 から伝送される検出信号に基づいて、操作ボタン 3 0 に対する遊技者等の操作が検出ありとなったか否かを判定する。そして、操作ボタン 3 0 に対する操作が検出されずに操作有効期間が終了した場合には、操作検出制御データに応じた演出動作制御を終了する。その一方で、操作有効期間内にて操作ボタン 3 0 に対する操作の検出があった場合には、例えば操作検出制御データにより指定された演出制御パターンへの変更を行うことなどにより、操作ボタン 3 0 に対する操作に応答して演出動作を変更するための制御や設定などが行われればよい。

30

40

【0310】

ステップ S 5 6 5 にて終了コードであると判定された場合には(ステップ S 5 6 5 ; Y e s)、例えば所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定することなどにより、当り開始指定コマンド受信待ち時間の設定を行う(ステップ S 5 6 7)。そして、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動終了時処理に対応した値である“3”に更新してから(ステップ S 5 6 8)、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0311】

図 3 9 は、図 3 4 のステップ S 1 6 3 にて実行される飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。図 3 9 に示す飾り図柄変動終了時処理において、演出制御用

50

CPU120は、まず、最終停止図柄となる確定飾り図柄を完全停止表示させて導出表示する(ステップS571)。なお、主基板11から演出制御基板12に対して飾り図柄停止コマンドが送信される場合には、飾り図柄停止コマンドを受信するまで、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて例えば飾り図柄の揺れ変動表示を行うように仮停止表示させればよい。

【0312】

ステップS571の処理に続いて、例えば当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定することや、受信した場合に当り開始指定コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する(ステップS578)。このとき、特図表示結果が「大当り」であると判定されれば(ステップS578; Yes)、演出プロセスフラグの値を大当り制御中演出処理に対応した値である“4”に更新してから(ステップS579)、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

10

【0313】

ステップS578にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定されたときには(ステップS578; No)、その特図表示結果は「小当り」であるか否かを判定する(ステップS580)。このとき、特図表示結果が「小当り」であると判定されれば(ステップS580; Yes)、演出プロセスフラグの値を小当り制御中演出処理に対応した値である“5”に更新してから(ステップS581)、飾り図柄変動終了時処理を終了する。ステップS580にて特図表示結果が「小当り」ではないと判定されたときには(ステップS580; No)、演出プロセスフラグの値を“0”に初期化してから(ステップS582)、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

20

【0314】

図40は、図34のステップS164内にて実行される大当り中コマンド処理の一例を示すフローチャートである。図40に示す大当り中コマンド処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを読み出して内容を確認することにより、大入賞口開放中通知コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS601)。例えば、ステップS601では、大入賞口開放中通知コマンドにおけるEXTデータを確認することにより、大当り遊技状態における9ラウンド目のラウンド遊技において大入賞口が開放状態であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドを受信したか否かを判定する。9ラウンド目のラウンド遊技において大入賞口が開放状態であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドを受信していないと判定された場合(ステップS601; No)、大当り中コマンド処理を終了する。

30

【0315】

ステップS601にて、9ラウンド目のラウンド遊技において大入賞口が開放状態であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドを受信したと判定された場合(ステップS601; Yes)、演出制御保留記憶部195を確認することにより、演出制御保留記憶部195における保留データのいずれかの可変表示結果が「大当り」であるか否かを判定する(ステップS602)。演出制御保留記憶部195における保留データのいずれかの可変表示結果も「大当り」でなければ(ステップS602; No)、大当り中コマンド処理を終了する。

40

【0316】

演出制御保留記憶部195における保留データのいずれかの可変表示結果が「大当り」であると判定された場合(ステップS602; Yes)、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて、その保留データに対応する保留記憶表示を図16におけるYP3の先読み予告パターンに対応した「熱」の表示に変更する(ステップS603)。そして、その後、大当り中コマンド処理を終了する。

【0317】

このように、大当り遊技状態中においては、大入賞口開放中通知コマンドを受信したことを契機に可変表示結果が「大当り」となる保留データがあるか否かを判定し、可変表示結果が「大当り」となる保留データがある場合には保留記憶表示を表示態様を変化させる

50

ことで「大当たり」となることを予告する先読み予告を実行する。これにより、大当たり遊技状態が終了後に再び大当たりとなることを予告できるので遊技の興趣が向上する。また、保留データに可変表示結果が「大当たり」であれば先読み予告が実行されるので、先読み予告による大当たり信頼度が高く（この例では100%）、遊技者は大当たり遊技状態中の先読み予告に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【0318】

なお、この実施の形態では、9ラウンド目のラウンド遊技において大入賞口が開放状態であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドを受信したか否かを判定しているが、これは一例であり、予め定められた大入賞口開放中通知コマンドを受信した場合に先読み予告を実行するようにしてもよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる保留データがある場合、必ず先読み予告が実行されるようになっていたが、所定の割合で実行するようにしてもよいし、可変表示結果が「ハズレ」である場合に実行するようにしてもよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる保留データがある場合、その大当たり種別に応じて先読み予告の実行割合を異ならせるようにしてもよい。例えば、大当たり種別が「15R通常」、「15R確変」、「10R確変」のいずれかであるときのみ先読み予告を実行するようにしてもよい。さらに、大当たり遊技状態において先読み予告を実行する場合に、大当たり遊技状態でないときの先読み予告と同様に先読み予告パターンを選択するようにしてもよい。また、大当たり遊技状態における先読み予告の態様を異ならせてもよい。例えば、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留表示の表示態様を異ならせるのではなく、画像表示装置5において、キャラクタ画像や文字を表示させたり、可動部材を動作させることにより、大当たりとなる可能性を予告するようにしてもよい。

【0319】

次に、パチンコ遊技機1において実行される各種の演出動作の具体例について説明する。一例として、図41(A)に示すように、保留記憶数が「4」であって（図中、左から1番目と3番目が第1特図に対応した第1保留記憶表示（赤色）であり、左から2番目と4番目が第2特図に対応した第2保留記憶表示（青色））、画像表示装置5の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄が可変表示されているときに、第1始動口スイッチ22Aにて始動入賞した遊技球が検出され、第1始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて（図32のステップS501；Yes）、ステップS505～S507の処理により、先読み予告が実行されるか否かが決定される。そして、先読み予告の実行を開始すると判定された場合（ステップS508；Yes）、ステップS509～S511の処理で、先読み予告パターンが決定される。

【0320】

ステップS511の処理にて、先読み予告パターンYP1に決定された場合、図41(B)に示すように、赤色の「？」の形状の第1保留記憶表示が表示される（ステップS512）。

【0321】

ステップS511の処理にて、先読み予告パターンYP2に決定された場合、図41(C)に示すように、赤色の「！」の形状の第1保留記憶表示が表示される（ステップS512）。

【0322】

ステップS511の処理にて、先読み予告パターンYP3に決定された場合、図41(D)に示すように、赤色の「熱」の形状の第1保留記憶表示が表示される（ステップS512）。

【0323】

ステップS511の処理にて、先読み予告パターンYP4に決定された場合、図41(E)に示すように、赤色の「炎」の形状の第1保留記憶表示が表示される（ステップS512）。

【0324】

また、他の一例として、図 4 2 (A) に示すように、保留記憶数が「4」であって（図中、左から 1 番目と 3 番目が第 1 特図に対応した第 1 保留記憶表示（赤色）であり、左から 2 番目と 4 番目が第 2 特図に対応した第 2 保留記憶表示（青色））、画像表示装置 5 の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄が可変表示されているときに、第 2 始動口スイッチ 2 2 B にて始動入賞した遊技球が検出され、第 2 始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて（図 3 3 のステップ S 5 1 4 ; Y e s）、ステップ S 5 1 8 ~ 5 2 0 の処理により、先読み予告が実行されるか否かが決定される。そして、先読み予告の実行を開始すると判定された場合（ステップ S 5 2 1 ; Y e s）、ステップ S 5 2 2 ~ S 5 2 4 の処理で、先読み予告パターンが決定される。

10

【 0 3 2 5 】

ステップ S 5 2 4 の処理にて、先読み予告パターン Y P 1 に決定された場合、図 4 2 (B) に示すように、青色の「？」の形状の第 1 保留記憶表示が表示される（ステップ S 5 2 5）。

【 0 3 2 6 】

ステップ S 5 2 4 の処理にて、先読み予告パターン Y P 2 に決定された場合、図 4 2 (C) に示すように、青色の「！」の形状の第 1 保留記憶表示が表示される（ステップ S 5 2 5）。

【 0 3 2 7 】

ステップ S 5 2 4 の処理にて、先読み予告パターン Y P 3 に決定された場合、図 4 2 (C) に示すように、青色の「熱」の形状の第 1 保留記憶表示が表示される（ステップ S 5 2 5）。

20

【 0 3 2 8 】

ステップ S 5 2 4 の処理にて、先読み予告パターン Y P 5 に決定された場合、図 4 2 (C) に示すように、青色の「」の形状の第 1 保留記憶表示が表示される（ステップ S 5 2 5）。

【 0 3 2 9 】

続いて、大当り遊技状態における先読み予告の演出動作例を説明する。画像表示装置 5 において大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されると、図 4 3 (A) に示すように、大当り遊技状態となることが表示され、大当り遊技状態（ここでは 1 5 ラウンド大当り遊技状態または 1 0 ラウンド大当り遊技状態）となる。大当り遊技状態においては、図 4 3 (B) に示すように 1 ラウンド目のラウンド表示がなされ、図 4 3 (C) に示すようにラウンド遊技中であることが表示される。

30

【 0 3 3 0 】

ここで、9 ラウンド目のラウンド遊技において大入賞口が開放状態であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドを受信した場合（図 4 0 のステップ S 6 0 1 ; Y e s）、演出制御保留記憶部 1 9 5 における保留データのいずれかの可変表示結果が「大当り」であるか否かが判定され（ステップ S 6 0 2）、保留データのいずれかの可変表示結果が「大当り」であれば、図 4 3 (D) に示すように、始動入賞記憶表示エリア 5 H において、その保留データに対応する保留記憶表示を「熱」の表示に変更される（ステップ S 6 0 3）。

40

【 0 3 3 1 】

以上説明したように、パチンコ遊技機 1 では、図 1 5 (A)、(B) に示したように、第 1 先読み予告パターン決定テーブル 1 6 1 A と、第 2 先読み予告パターン決定テーブル 1 6 1 B と、では入賞時に判定した可変表示結果が同一であっても（例えば、同じ「1 5 R 通常大当り」であっても）、先読み予告パターン Y P 1 や Y P 2 に決定される割合が異なっている。このようにすることで、先読み予告における保留記憶表示が同じ態様であっても第 1 保留記憶表示であるか、第 2 保留記憶表示であるかによって、大当り信頼度が異なるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 2 】

50

また、先読み予告パターン Y P 3 は、第 1 先読み予告パターン決定テーブル 1 6 1 A においては、可変表示結果が「ハズレ」である場合に 1 9 % の割合で決定され、「1 5 R 通常大当り」である場合に 2 4 % の割合で決定され、「1 5 R 確変大当り」である場合に 4 0 % の割合で決定され、「1 0 R 確変大当り」である場合に 3 2 % の割合で決定され、「2 R 確変大当り」である場合に 2 4 % の割合で決定され、「小当り」である場合に 2 1 % の割合で決定されるようになっている。一方、第 2 先読み予告パターン決定テーブル 1 6 1 B においては、「1 5 R 通常大当り」である場合に 3 % の割合で決定され、「1 5 R 確変大当り」である場合に 5 % の割合で決定され、「1 0 R 確変大当り」である場合に 4 % の割合で決定されるようになっている。このように、先読み予告パターン Y P 3 は、第 2 保留記憶表示における先読み予告パターンとして決定されにくくなっているが、可変表示結果が「大当り」である場合のみに決定されるようになっている。このようにすることによっても、先読み予告における保留記憶表示が同じ態様であっても第 1 保留記憶表示であるか、第 2 保留記憶表示であるかによって、大当り信頼度が異なるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 3 】

さらに、第 1 先読み予告パターン決定テーブル 1 6 1 A において、先読み予告パターン Y P 4 は、可変表示結果に応じて、1 % : 6 % : 1 0 % : 8 % : 6 % : 3 % (「ハズレ」 : 「1 5 R 通常大当り」 : 「1 5 R 確変大当り」 : 「1 0 R 確変大当り」 : 「2 R 確変大当り」 : 「小当り」) の比率で決定される。先読み予告パターン Y P 1 は、可変表示結果に応じて、7 0 % : 3 0 % : 2 0 % : 2 5 % : 4 0 % : 6 0 % の比率で決定される。また、第 2 先読み予告パターン決定テーブル 1 6 1 B において、先読み予告パターン Y P 5 は、可変表示結果に応じて、1 % : 6 % : 1 0 % : 8 % : 3 % (「ハズレ」 : 「1 5 R 通常大当り」 : 「1 5 R 確変大当り」 : 「1 0 R 確変大当り」 : 「小当り」) の比率で決定される。先読み予告パターン Y P 1 は、可変表示結果に応じて、9 0 % : 2 0 % : 1 0 % : 1 5 % : 7 0 % の比率で決定される。このように、個別予告演出態様である先読み予告パターン Y P 4 や Y P 5 は、先読み予告パターン Y P 1 よりも大当りである場合に決定されやすくなっている。このようにすることで、先読み予告における保留記憶表示によって大当り信頼度が異なるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 4 】

また、図 1 5 (A)、(B) に示す先読み予告パターン決定テーブル 1 6 1 A、1 6 1 B の設定例では、入賞時判定結果に応じて、先読み予告パターンの割り当てが異なっている。具体的には、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、先読み予告パターン Y P 1 に決定されやすくなっており、可変表示結果が「大当り」である場合には、先読み予告パターン Y P 2 に決定されやすくなっている。このような設定により、先読み予告パターンに応じて大当りとなる可能性 (大当り信頼度) を異ならせることができる。また、可変表示結果が「大当り」である場合、大当り種別が「1 5 R 通常」、「1 5 R 確変」、「1 0 R 確変」、「2 R 確変」のいずれであるかによって異なる割合で先読み予告パターンが決定されるようになっている。このような設定により、先読み予告パターンにより、いずれの大当り種別となるかの期待感を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 5 】

また、上記実施の形態では、先読み予告を実行するか否かを判定する前に、「非リーチハズレ」の可変表示のみが保留されているか否かを判定している (図 3 2 のステップ S 5 0 3、図 3 3 のステップ S 5 1 6)。そして、先読み予告を実行するか否かの判定を行う対象の保留データの以前に、スーパーリーチや大当りとなる保留データがある場合は先読み予告を実行しないようになっている。このようにすることで、先読み予告の対象となった可変表示が実行される前にスーパーリーチや大当りとなることを防止し、遊技者が混乱してしまうことを防止している。

【 0 3 3 6 】

また、大当り遊技状態中においては、大入賞口開放中通知コマンドを受信したことを契

機に可変表示結果が「大当り」となる保留データがあるか否かを判定し、可変表示結果が「大当り」となる保留データがある場合には保留記憶表示を表示態様を変化させることで「大当り」となることを予告する先読み予告を実行する。これにより、大当り遊技状態が終了後に再び大当りとなることを予告できるので遊技の興趣が向上する。また、保留データに可変表示結果が「大当り」であれば先読み予告が実行されるので、先読み予告による大当り信頼度が高く（この例では100%）、遊技者は大当り遊技状態中の先読み予告に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【0337】

また、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dとでは、変動パターン種別CA1-3や変動パターン種別CA2-1に対する決定値の割当てが異なっている。さらに、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cでは、変動パターン種別CA1-2や変動パターン種別CA2-3に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別CA1-1や変動パターン種別CA2-2に対して決定値が割り当てられている。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dでは、変動パターン種別CA1-1や変動パターン種別CA2-2に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別CA1-2や変動パターン種別CA2-3に対して決定値が割り当てられている。こうしたハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dの設定により、スーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別CA2-4以外の変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3や変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-3に対する決定値の割当ては、遊技状態や合計保留記憶数に応じて異なるものとなる。これにより、特図ゲームの保留記憶数である合計保留記憶数に応じて変動パターンの決定割合を異ならせて、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間の調整を可能にすることにより、可変表示の作動率が低下する事態を極力防止できる。これに対して、ステップS212の入賞時特定パターン判定処理では、合計保留記憶数に関係なく、乱数値MR3がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されるため、先読み予告が実行されたにも関わらず、例えば先読み予告の開始時には「2」であった合計保留記憶数が先読み予告の対象となった飾り図柄の可変表示の時点では「4」にまで増加してしまったことなどにより、リーチ態様がスーパーリーチにならないといった事態を防止することができる。

【0338】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、様々な変更及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態では、先読み予告を開始するか否かが、主基板11からの第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドに基づき、演出制御基板12の側において決定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、主基板11の側において、先読み予告を開始するか否かが決定されるようにし、その決定結果を通知する演出制御コマンドが主基板11から演出制御基板12に伝送されるようにしてもよい。具体的には、主基板11の側で、図32のステップS503～S507や図33のステップS516～S520に対応する処理が実行されることにより、先読み予告を開始するか否かが決定されればよい。

【0339】

上記実施の形態では、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドより通知される可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「2R確変」である場合、また、可変表示結果が「小当り」である場合にも、先読み予告が実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「2R確変」である場合や、可変表示結果が「小当り」である場合には、先読み予告が実行されないようにしてもよい。具体的に、図22のステップS352にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップS352；No）、図21のステップS209にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1が「小当り」

となる決定値と合致するか否かを判定し、合致していなければ、ステップS209にて抽出された大当り種別決定用の乱数値MR2が「2R確変」となる決定値と合致するか否かを判定すればよい。そして、大当り種別決定用の乱数値MR2が「2R確変」となる決定値と合致していない場合には、図23のステップS364~S366と同様の処理を実行するようにし、特図表示結果決定用の乱数値MR1が「小当り」となる決定値と合致している場合や、大当り種別決定用の乱数値MR2が「2R確変」となる決定値と合致している場合には、可変表示結果が「小当り」または「大当り」で大当り種別が「2R確変」である通知するコマンドを送信するようにすればよい。

【0340】

図10(A)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル132Aの設定例では、大当り種別が「15R通常」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「100」~「251」の範囲内であれば、大当り種別が「15R確変」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「50」~「251」の範囲内であれば、あるいは、大当り種別が「10R確変」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「70」~「251」の範囲内であれば、少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別CA3-3に決定されることになる。このため、図22のステップS357の処理では、図44(A)に示すように、乱数値MR3が「230」~「251」の範囲内であれば、可変表示結果が「ハズレ」であるか、大当り種別が「2R確変」以外の「大当り」であるかに関わらず(例えばステップS352の処理を省略する)、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定して、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内である旨を通知するコマンドを送信するようにしてもよい。あるいは、大当り種別が「2R確変」以外であると判定された場合と、特図表示結果が「ハズレ」であると判定された場合とで、スーパーリーチ変動パターン共通範囲を異ならせるようにしてもよい。例えば、特図表示結果が「ハズレ」であると判定された場合には、乱数値MR3が「230」~「251」の範囲内であればスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定し、大当り種別が「2R確変」以外であると判定された場合には、図44(B)に示すように、乱数値MR3が「100」~「251」の範囲内であればスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定してもよい。

【0341】

また、上記実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データとが、保留データとして第1特図保留記憶部151Aまたは第2特図保留記憶部151Bに記憶され、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したかを示す始動データを始動データ記憶部151Cに記憶されるものとして説明したが、始動データ記憶部151Cに始動データと対応付けて特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データと、を記憶するようにしてもよい。なお、この場合でも、第1保留記憶数及び第2保留記憶数は、第1保留記憶数カウンタや第2保留記憶数カウンタによってカウントされる。

【0342】

また、上記実施の形態では、先読み予告を実行するか否かを判定する前に、「非リーチハズレ」の可変表示のみが保留されているか否かを判定し(図32のステップS503、図33のステップS516)、先読み予告を実行するか否かの判定を行う対象の保留データの以前に、スーパーリーチや大当りとなる保留データがある場合は先読み予告を実行しないようになっている。これに限定されず、ステップS503やS516の処理を省略して、先読み予告を実行するか否かの判定を行う対象の保留データの以前に、スーパーリーチや大当りとなる保留データがあっても先読み予告を実行するようにしてもよい。このようにすることで、同時に複数の先読み予告が実行される可能性があるので、スーパーリーチや大当りとなる保留データが複数あることを遊技者に認識させることができ、遊技者の期待感を煽ることができる。

【 0 3 4 3 】

また、上記実施の形態では、遊技状態にかかわらず先読み予告が実行されるようになっていたが、確変状態や時短状態といった普通可変入賞球装置 6 B の高開放制御が実行される遊技状態（高ベースともいう）においてのみ先読み予告を実行するようにしてもよい。例えば演出制御基板 1 2 の側で、遊技状態指定コマンドから特定される遊技状態が確変状態や時短状態である場合にのみ先読み予告を実行すると決定するようにすればよい。

【 0 3 4 4 】

また、上記実施の形態では、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶される乱数値 M R 1 ~ M R 3 に基づいて、入賞時特定パターン判定処理（ステップ S 2 1 2 ）や入賞時可変表示結果判定処理（ステップ S 2 1 3 ）を実行することで入賞時判定を行っていたが、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶する前に、抽出された乱数値に基づいて入賞時判定を行うようにしてもよい。

【 0 3 4 5 】

上記実施の形態では、図 3 2 のステップ S 5 0 7 の処理または図 3 3 のステップ S 5 2 0 の処理において、先読み予告を実行するか否かを決定し、図 3 2 のステップ S 5 1 1 の処理または図 3 3 のステップ S 5 2 4 の処理において、先読み予告パターンを決定していたが、先読み予告を実行するか否かと、先読み予告パターンをと、を 1 回で決定するようにしてもよい。また、先読み予告を実行するか否かは、第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンドから特定される通知内容（変動パターン種別など）に基づいて決定されていたが、第 1 入賞時可変表示結果通知コマンドまたは第 2 入賞時可変表示結果通知コマンドから特定される通知内容（可変表示結果）に基づいて決定されるようにしてもよい。この場合、先読み予告を実行するか否かを第 1 入賞時可変表示結果通知コマンドまたは第 2 入賞時可変表示結果通知コマンドから特定される通知内容に基づいて判定し、先読み予告パターンを第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンドから特定される通知内容に基づいて決定するようにしてもよい。

【 0 3 4 6 】

また、第 1 始動口入賞指定コマンド及び第 2 始動口入賞指定コマンドは、図 4（C）に示すように、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 が非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか、変動パターン共通範囲の範囲内であるか、それら以外であるかによって、異なるコマンドが送信される（異なる E X T データが設定される）ようになっていたが、例えば、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 が特定の閾値の範囲内である毎に異なるコマンドを送信するようにしてもよい。例えば、図 1 0（C）、（D）のハズレ変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 C、1 3 2 D おける閾値に対応して、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 が「1」～「79」、「80」～「99」、「100」～「169」、「170」～「179」、「180」～「199」、「200」～「229」、「230」～「251」のいずれの範囲内であるかによって異なるコマンドを送信するようにしてもよい。演出制御基板 1 2 の側では、これらのいずれのコマンドを受信したかに基づいて、先読み予告を実行するか否かを決定するようにすればよい。例えば、通常用であるか短縮用であるかによらず、常に同じ変動パターン種別に決定される範囲内であれば（例えば「200」～「229」の範囲内であれば、ノーマルリーチを伴う変動パターン種別となる）、そのことに基づいて先読み予告を決定するようにしてもよい。

【 0 3 4 7 】

また、上記実施の形態では、先読み予告パターン Y P 4 は、第 1 保留記憶表示専用の個別予告演出態様であり、先読み予告パターン Y P 5 は、第 2 保留記憶表示専用の個別予告演出態様であるものとして説明したが、これらの個別予告態様を設けず、すべて共通予告演出態様としてもよい。また、第 1 先読み予告パターン決定テーブル 1 6 1 A と、第 2 先読み予告パターン決定テーブル 1 6 1 B と、では、可変表示結果が同一であっても、共通予告態様である先読み予告パターン Y P 1、Y P 2、Y P 3 の決定割合がそれぞれ異なっていたが、共通予告態様のうちの一部の決定割合を同一にしてもよい。

【 0 3 4 8 】

上記実施の形態では、合計保留記憶数に関わらず、例えば変動パターン種別決定用の乱数値MR3がプログラムにより「1」～「99」の範囲内であるか否かを判定することで、非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定し、変動パターン種別決定用の乱数値MR3がプログラムにより「230」以上であるか否かを判定することで、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば合計保留記憶数に対応して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dとのいずれかを参照して変動パターン種別決定用の乱数値MR3と、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dに割り当てられる決定値と、を比較して予め定められている共通の判定値のときに、非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内やスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定するようにしてもよい。

10

【0349】

上記実施の形態では、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて、第1保留記憶表示を赤色で表示し、第2保留記憶表示を青色で表示し、それぞれ区別可能に表示するものとしたが、これらを同一の色で表示するなど、区別できないようにしてもよい。また、保留記憶数の表示はこれに限定されるものではなく、例えば合計保留記憶数に対応した数字やキャラクタなどを表示することにより、合計保留記憶数を特定可能に表示してもよい。

【0350】

上記実施の形態では、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が、図32に示す始動入賞時コマンド処理における先読み予告の決定や、ステップS552の最終停止図柄決定処理、ステップS553の可変表示中演出設定処理、ステップS554の予告演出設定処理、などを実行することにより、各種演出動作の制御内容を決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のCPUなどにより、各種演出動作の制御内容を分担して決定するようにしてもよい。

20

【0351】

一例として、演出制御基板12と画像表示装置5との間に、表示制御基板を設ける。表示制御基板には、表示制御用CPUと、ROMと、RAMと、乱数回路と、I/Oとが搭載されていればよい。この場合、表示制御基板に搭載された表示制御用CPUが画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行することから、上記実施の形態で演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、表示制御基板に搭載されればよい。表示制御基板では、例えば表示制御用CPUがROMから読み出したプログラムを実行することにより、画像表示装置5における演出画像の表示による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、表示制御用CPUがROMから固定データを読み出す固定データ読出動作や、表示制御用CPUがRAMに各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、表示制御用CPUがRAMに一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、表示制御用CPUがI/Oを介して表示制御基板の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、表示制御用CPUがI/Oを介して表示制御基板の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

30

40

【0352】

この場合、表示制御用CPUは、例えば演出制御基板12からの表示制御指令や演出制御基板12を介して主基板11から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、先読み予告の実行の有無や先読み予告パターンを決定する処理を実行してもよいし、図35に示すステップS552～S554の処理のいずれかを実行してもよい。なお、表示制御用CPUは、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。また、音声制御基板13やランプ制御基板14は、演出制御基板12からの制御指令を伝送する配線により、演出制御基板12と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

50

【 0 3 5 3 】

あるいは、音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 が備える機能を、演出制御基板 1 2 に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。この場合には、演出制御基板 1 2 と画像表示装置 5 との間に、前述したような表示制御基板を設け、演出制御用 CPU 1 2 0 により図 3 5 のステップ S 5 5 5 にて決定した演出制御パターンなどに応じた表示制御コマンドが、演出制御基板 1 2 から表示制御基板に対して伝送されるようにしてもよい。図 2 に示す構成において、音声制御基板 1 3 に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板 1 4 に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用 CPU 1 2 0 が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理、スピーカ 8 L、8 R における音声出力動作の制御内容を決定するための処理、遊技効果ランプ 9 といった発光体における点灯動作の制御内容を決定するための処理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。

10

【 0 3 5 4 】

上記実施の形態では、可変表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状態に制御され、小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われない。その一方で、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「2 R 確変」となったことに基づいて 2 ラウンド大当り遊技状態に制御され、2 ラウンド大当り遊技状態が終了した後は、確変状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、大当り種別が「2 R 確変」となる場合や可変表示結果が「小当り」となる場合に代えて、あるいは、これらの場合に加えて、「突然時短」や「突然通常」となる場合を設けるようにしてもよい。一例として、「突然時短」と「突然通常」は、可変表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別に含まれるものとする。この場合、大当り種別決定テーブル 1 3 1 は、変動特図指定バッファ値に基づいて、大当り種別決定用の乱数値 MR 2 と比較される数値（決定値）を、「突然時短」や「突然通常」の大当り種別に割り当てるテーブルデータが含まれるように構成されればよい。そして、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突然時短」となるときには、大当り種別が「2 R 確変」の場合と同様にして 2 ラウンド大当り遊技状態に制御され、2 ラウンド大当り遊技状態が終了した後は、大当り種別が「2 R 確変」の場合とは異なり時短状態に制御される。他方、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突然通常」となるときには、大当り種別が「2 R 確変」の場合と同様にして 2 ラウンド大当り遊技状態に制御され、2 ラウンド大当り遊技状態が終了した後は、大当り種別が「2 R 確変」の場合とは異なり通常状態に制御される。これにより、2 ラウンド大当り遊技状態の終了後に制御される遊技状態に対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

20

30

【 0 3 5 5 】

このような「突然時短」や「突然通常」を設ける場合には、「突然時短」及び「突然通常」以外である場合とは異なる変動パターン種別や変動パターンに決定するようにしてもよい。これにより、大当り種別が「突然時短」や「突然通常」であることにより 2 ラウンド大当り遊技状態に制御されるにもかかわらず、1 5 ラウンド大当り遊技状態に制御される場合と同様の演出動作が行われて遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。また、大当り種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合には、可変表示結果が「小当り」となる場合、あるいは、大当り種別が「2 R 確変」となる場合と、共通の変動パターン種別に決定可能としてもよい。これにより、変動パターンを決定する際には、大当り種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合であるか、可変表示結果が「小当り」となる場合あるいは大当り種別が「2 R 確変」となる場合であるかにかかわらず、共通の変動パターン決定テーブルを用いることができ、データ容量の削減を図ることができる。

40

【 0 3 5 6 】

50

その他にも、パチンコ遊技機 1 の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に应答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に应答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【 0 3 5 7 】

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

10

【 0 3 5 8 】

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

20

【 符号の説明 】

【 0 3 5 9 】

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

30

40

50

【図 3】

(A)

擬似連チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
GC1	1	1	2
GC2	2	2	3
GC3	3	3	4
GC4	4	4	5
GC5	5	5	6
GC6	6	6	7
GC7	7	7	8
GC8	8	8	1

(B)

突確チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
TC1	1	3	5
TC2	3	5	7
TC3	5	7	1
TC4	7	1	3

【図 4】

(A)

MODE	EXT	名称	通知内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	飾り図柄停止	飾り図柄の可変表示を停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	XX	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への入賞を通知
B2	XX	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞口への入賞を通知
C0	XX	保留記憶数通知	合計保留記憶数を通知
D1	XX	第1入賞時可変表示結果通知	入賞時に可変表示結果を通知
D2	XX	第2入賞時可変表示結果通知	入賞時に可変表示結果を通知

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
8C	01	第2可変表示結果通知	15R通常大当り
8C	02	第3可変表示結果通知	15R確変大当り
8C	03	第4可変表示結果通知	10R確変大当り
8C	04	第5可変表示結果通知	2R確変大当り
8C	05	第6可変表示結果通知	小当り

(C)

MODE	EXT	名称	通知内容
B1	00	第1入賞時判定結果通知	非リチ変動パターン共通範囲内
B1	01	第2入賞時判定結果通知	スーパリーチ変動パターン共通範囲内
B1	02	第3入賞時判定結果通知	大当り・小当り
B1	03	第4入賞時判定結果通知	上記以外
B2	00	第5入賞時判定結果通知	非リチ変動パターン共通範囲内
B2	01	第6入賞時判定結果通知	スーパリーチ変動パターン共通範囲内
B2	02	第7入賞時判定結果通知	大当り・小当り
B2	03	第8入賞時判定結果通知	上記以外

(D)

MODE	EXT	名称	通知内容
D1	00	第1入賞時ハズレ通知	ハズレ
D1	01	第1入賞時15R通常通知	15R通常大当り
D1	02	第1入賞時15R確変通知	15R確変大当り
D1	03	第1入賞時10R確変通知	10R確変大当り
D1	04	第1入賞時2R確変通知	2R確変大当り
D1	05	第1入賞時小当り通知	小当り
D2	00	第2入賞時ハズレ通知	ハズレ
D2	01	第2入賞時15R通常通知	15R通常大当り
D2	02	第2入賞時15R確変通知	15R確変大当り
D2	03	第2入賞時10R確変通知	10R確変大当り
D2	05	第2入賞時小当り通知	小当り

【図 5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65535	特図表示結果決定用
MR2	1~100	大当り種別決定用
MR3	1~251	変動パターン種別決定用
MR4	1~997	変動パターン決定用
MR5	3~13	普図表示結果決定用

【図 6】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リチ(ハズレ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA1-3	16000	滑り→非リチ(ハズレ)
PA1-4	24000	擬似連変動(1回)→非リチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリチ(ハズレ)
PA2-2	30000	ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-1	35000	擬似連変動(1回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PB2-2	50000	擬似連変動(2回)→ノーマルリチ(ハズレ)
PA3-1	65000	擬似連変動(3回)→スーパリーチα(ハズレ)
PA3-2	75000	擬似連変動(3回)→スーパリーチβ(ハズレ)
PB3-1	43000	スーパリーチα(ハズレ)
PB3-2	53000	スーパリーチβ(ハズレ)
PA4-1	20000	ノーマルリチ(大当り)
PA4-2	20000	ノーマルリチ(大当り)
PB4-1	50000	擬似連変動(1回)→ノーマルリチ(大当り)
PB4-2	65000	擬似連変動(2回)→ノーマルリチ(大当り)
PA5-1	65000	擬似連変動(3回)→スーパリーチα(大当り)
PA5-2	75000	擬似連変動(3回)→スーパリーチβ(大当り)
PB5-1	43000	スーパリーチα(大当り)
PB5-2	53000	スーパリーチβ(大当り)
PG1-1	12000	2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PG1-2	19500	滑り→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PG1-3	29000	擬似連変動(1回)→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PG1-4	20000	ノーマルリチ(突確)
PG1-5	24500	滑り→ノーマルリチ(突確)

【図 7】

変動パターン種別	可変表示態様	内容
CA1-1	非リチ(ハズレ)	短縮なし
CA1-2	非リチ(ハズレ)	短縮あり
CA1-3	非リチ(ハズレ)	滑り、擬似連
CA2-1	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)擬似連なし
CA2-2	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)擬似連変動2回
CA2-3	リチ(ハズレ)	ノーマルリチ(ハズレ)擬似連変動1回
CA2-4	リチ(ハズレ)	スーパリーチ(ハズレ)
CA3-1	非確変／確変(大当り)	ノーマルリチ(大当り)擬似連なし
CA3-2	非確変／確変(大当り)	ノーマルリチ(大当り)擬似連あり
CA3-3	非確変／確変(大当り)	スーパリーチ(大当り)
CA4-1	突確(大当り)／小当り	2回開放チャンス目停止
CA4-2	突確(大当り)	2回開放時リチハズレ

【図 8】

特図表示結果決定テーブル

遊技状態	決定値(MR1)	特図表示結果
通常状態又は時短状態	8001~8190	大当り
	30001~30100	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8001~9900	大当り
	30001~30100	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 9】

大当り種別決定テーブル

変動特図指定パツァ値	決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別パツァ設定値
1	1~36	15R通常	0
	37~60	15R確変	1
	61~80	10R確変	2
	81~100	2R確変	3
2	1~36	15R通常	0
	37~60	15R確変	1
	61~100	10R確変	2

【図 10】

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン種別
15R通常	1~49	CA3-1
	50~99	CA3-2
	100~251	CA3-3
15R確変	1~19	CA3-1
	20~49	CA3-2
	50~251	CA3-3
10R確変	1~29	CA3-1
	30~69	CA3-2
	70~251	CA3-3
2R確変	1~100	CA4-1
	101~251	CA4-2

132A

(B) 小当り変動パターン種別決定テーブル

決定値(MR3)	変動パターン種別
1~251	CA4-1

132B

(C) ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)

決定値(MR3)	変動パターン種別
1~79	CA1-1
80~99	CA1-3
100~169	CA2-1
170~229	CA2-2
230~251	CA2-4

132C

(D) ハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)

決定値(MR3)	変動パターン種別
1~179	CA1-2
180~199	CA1-3
200~214	CA2-1
215~229	CA2-3
230~251	CA2-4

132D

【図 11】

(A) ハズレ変動パターン決定テーブル

変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CA1-1	1~997	PA1-1
CA1-2	1~997	PA1-2
CA1-3	1~500	PA1-3
	501~997	PA1-4
CA2-1	1~560	PA2-1
	561~997	PA2-2
CA2-2	1~997	PB2-2
CA2-3	1~997	PB2-1
CA2-4	1~292	PA3-1
	293~560	PA3-2
	561~900	PB3-1
	901~997	PB3-2

133A

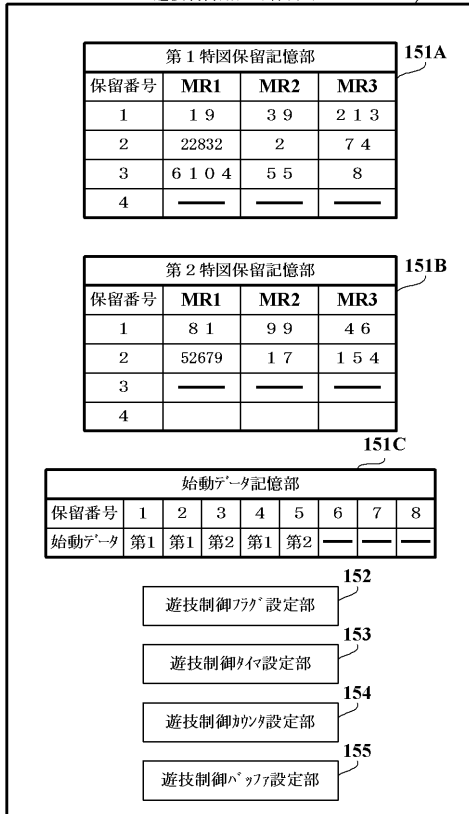
(B) 当り変動パターン決定テーブル

変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CA3-1	1~560	PA4-1
	561~997	PA4-2
CA3-2	1~437	PB4-1
	438~997	PB4-2
CA3-3	1~268	PA5-1
	269~560	PA5-2
	561~657	PB5-1
	658~997	PB5-2
CA4-1	1~540	PC1-1
	541~636	PC1-2
	637~997	PC1-3
CA4-2	1~180	PC1-4
	181~997	PC1-5

133B

【図 12】

遊技制御用データ保持エリア



【図 13】

乱数値	範囲	用途
SR1	1~51	先読み予告開始決定用
SR2	1~100	先読み予告パターン決定用

【図 14】

入賞時判定結果	決定値	先読み予告開始有無
非リーチ変動パターン共通範囲内	1, 2	有り
	3~51	無し
スーパーリーチ変動パターン共通範囲内	1~5	有り
	6~51	無し
大当り・小当り	1~48	有り
	49~51	無し
上記以外(非リーチorノーマルリーチハズレ)	1~3	有り
	4~51	無し

【図 15】

先読み予告パターン決定テーブル				
可変表示結果	YP1	YP2	YP3	YP4
ハズレ	1~70	71~80	81~99	100
15R通常大当り	1~30	31~70	71~94	95~100
15R確変大当り	1~20	21~50	51~90	91~100
10R確変大当り	1~25	26~60	61~92	93~100
2R確変大当り	1~40	41~70	71~94	95~100
小当り	1~60	61~76	77~97	98~100

161A

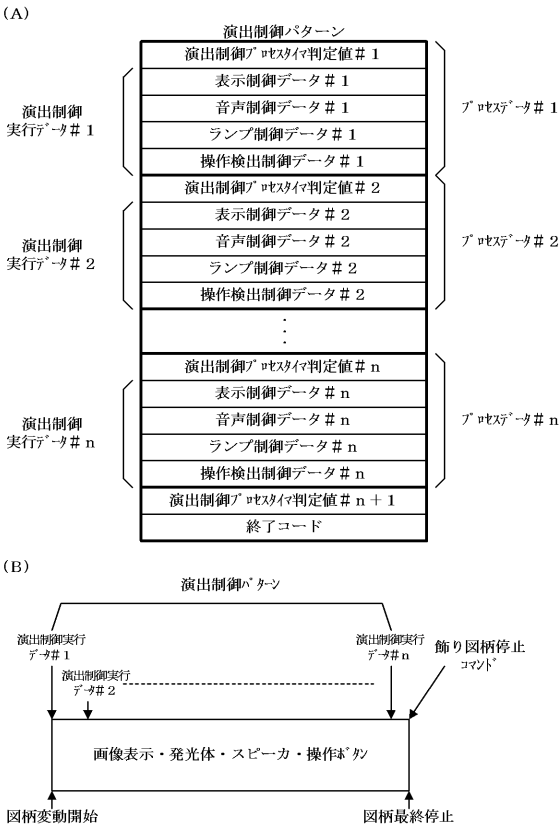
先読み予告パターン決定テーブル				
可変表示結果	YP1	YP2	YP3	YP5
ハズレ	1~90	91~99	—	100
15R通常大当り	1~20	21~86	87~89	90~100
15R確変大当り	1~10	11~80	81~85	86~100
10R確変大当り	1~15	16~83	84~87	88~100
小当り	1~70	71~95	—	96~100

161B

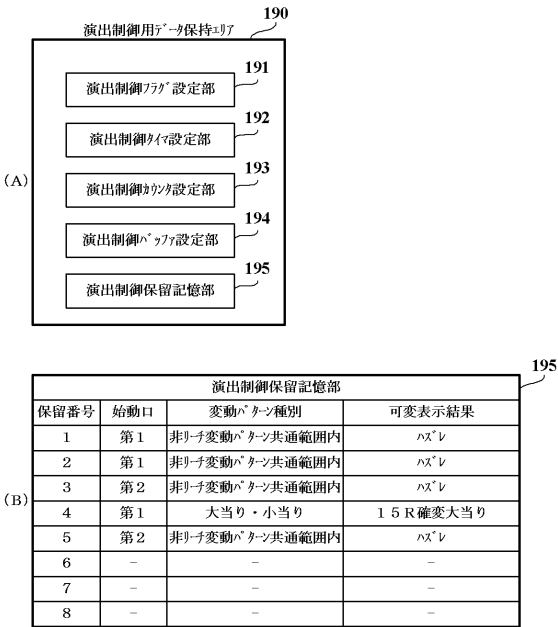
【図 16】

先読み予告パターン	保留記憶表示形状
YP1	?
YP2	!
YP3	熱
YP4	炎
YP5	★

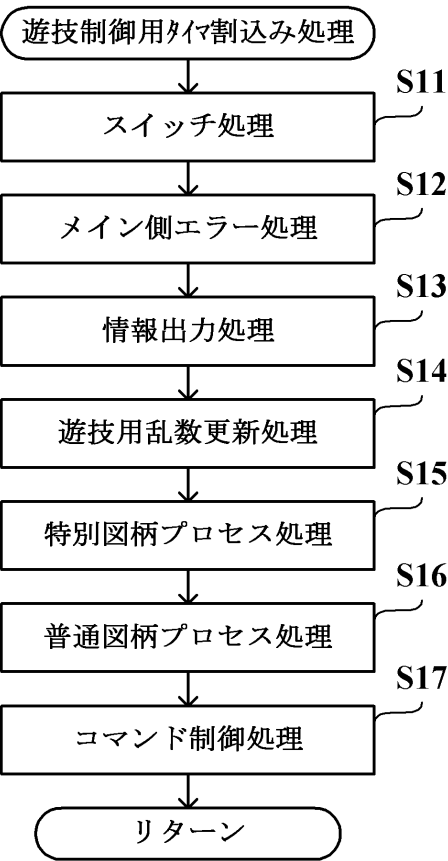
【図 17】



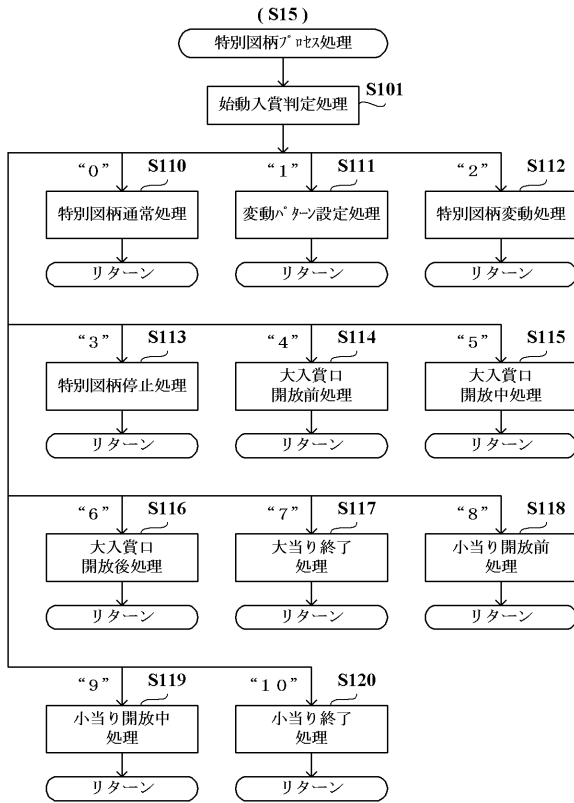
【図 18】



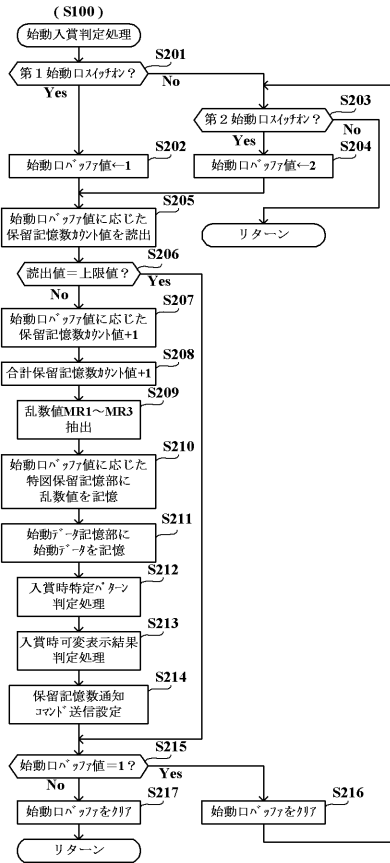
【図 19】



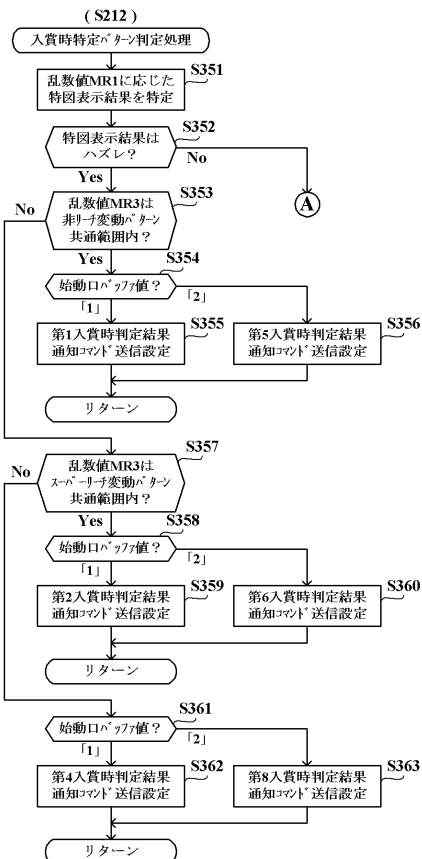
【図 20】



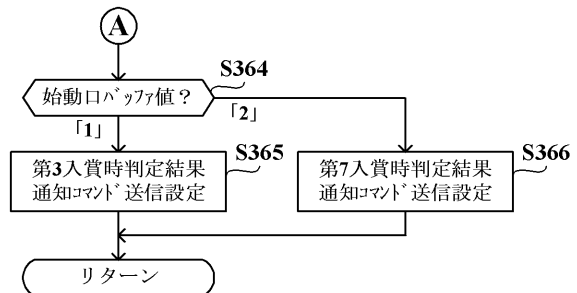
【図 21】



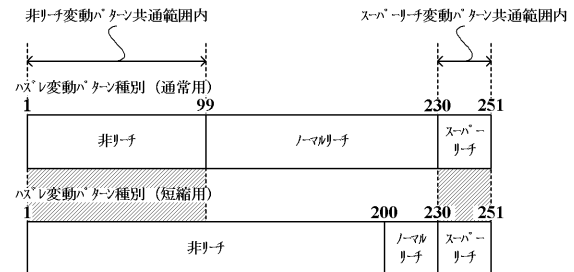
【図 22】



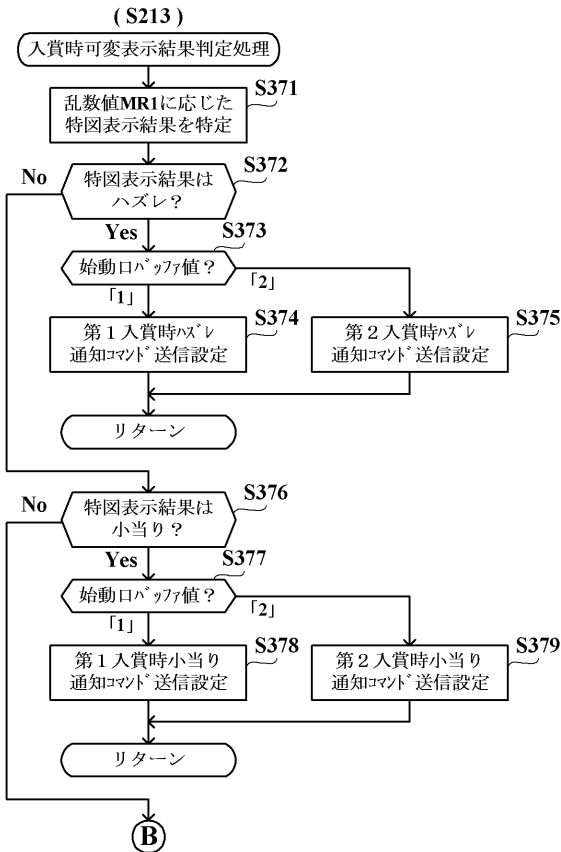
【図 23】



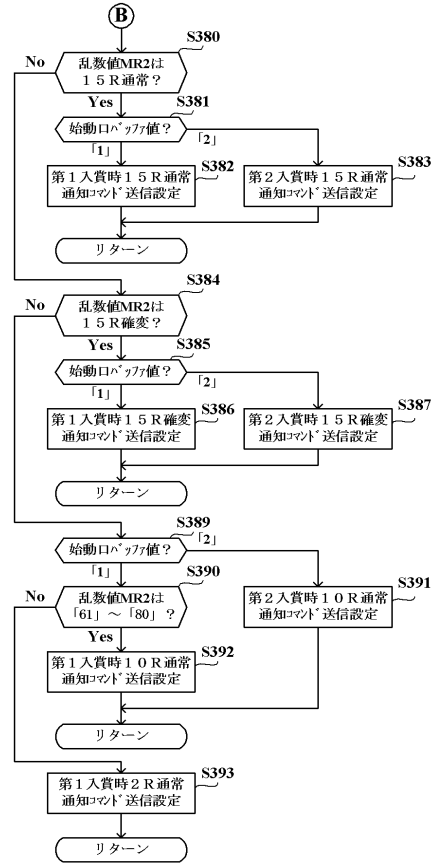
【図 24】



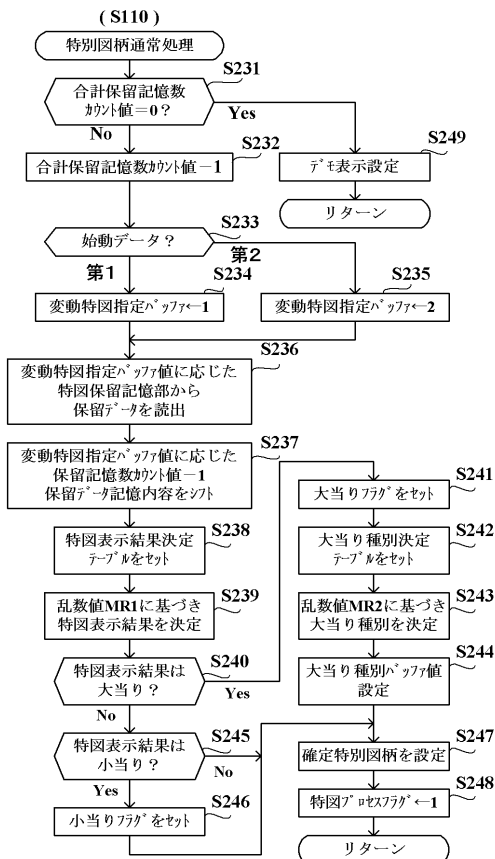
【図 25】



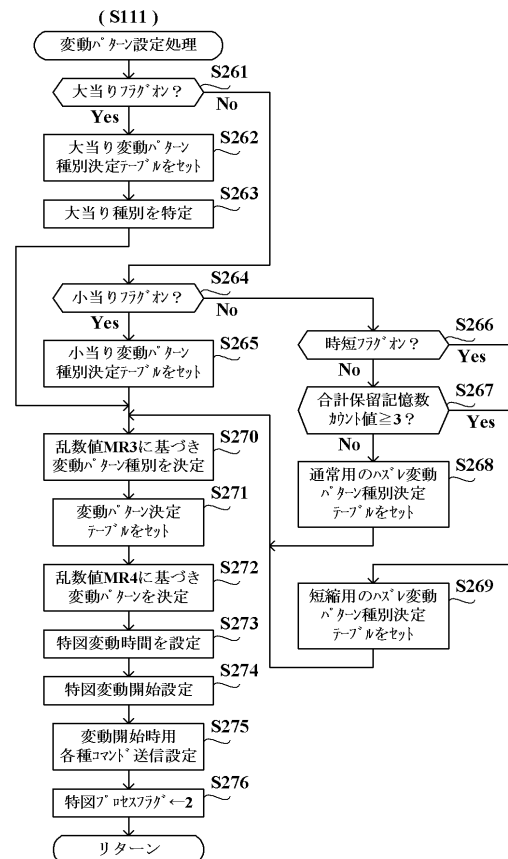
【図 26】



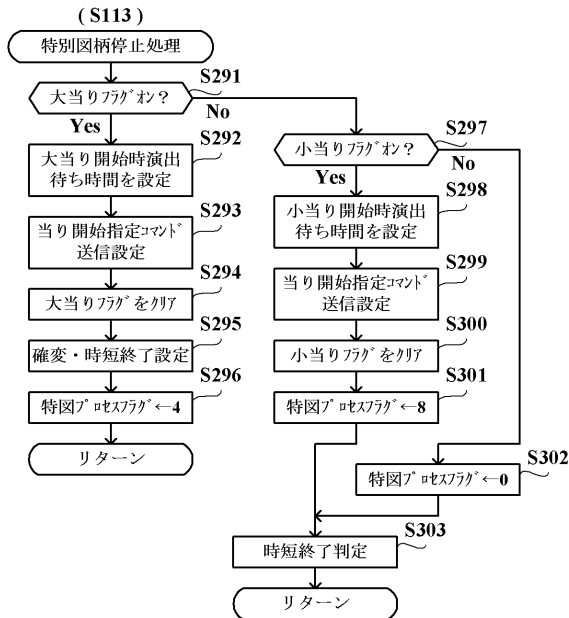
【図 27】



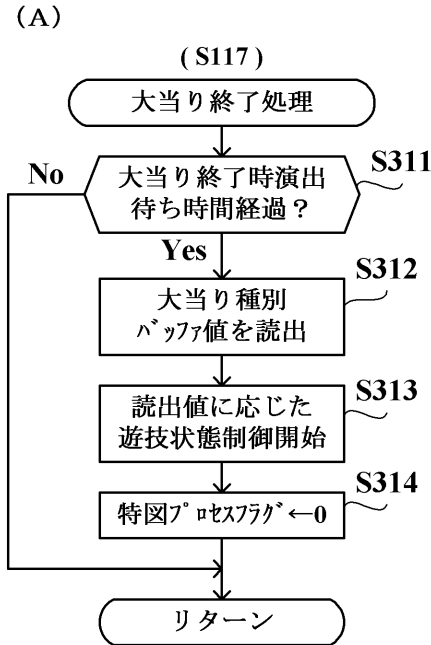
【図 28】



【図 29】



【図 30】

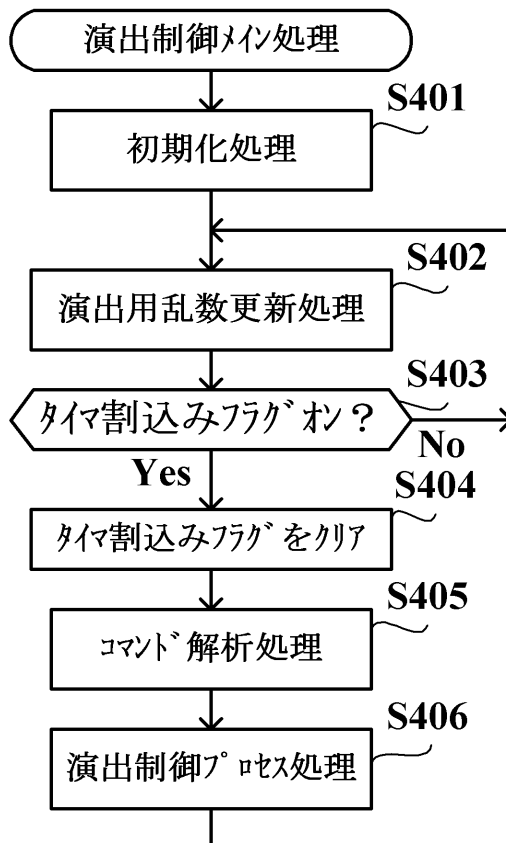


(B)

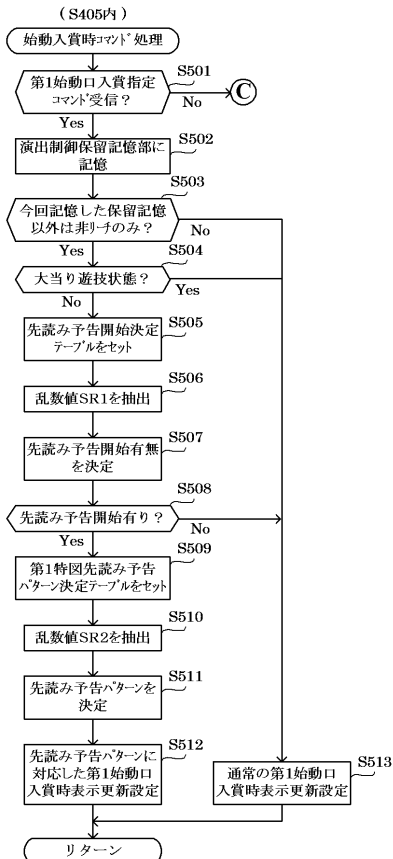
S313での設定

大当り種別 ハッパ読出値	開始する 遊技状態
0	時短状態
1,2,3	確変状態

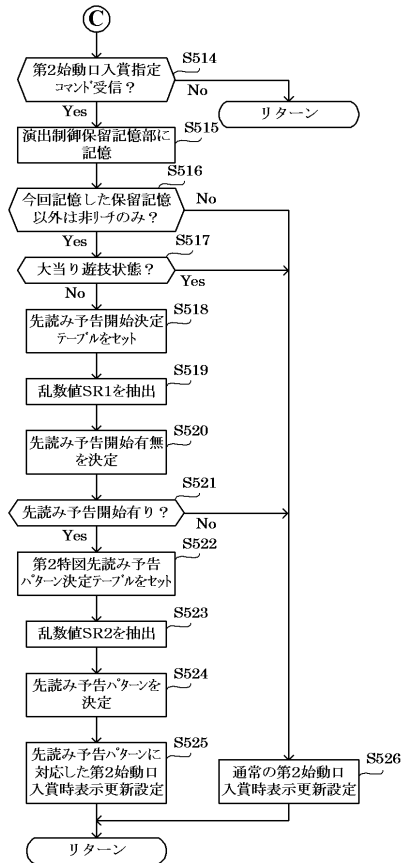
【図 31】



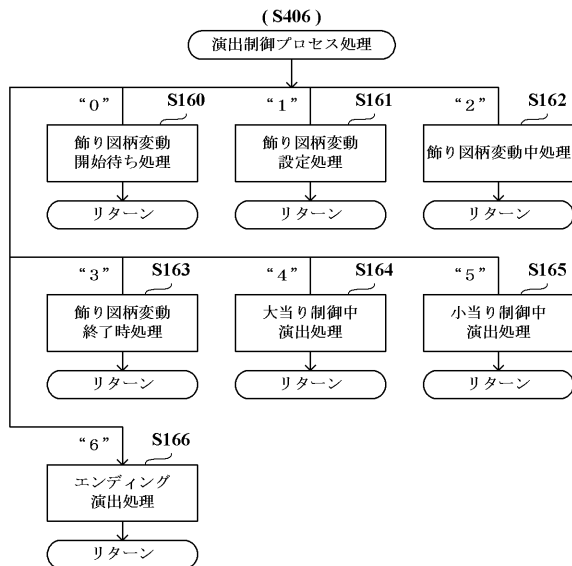
【図 32】



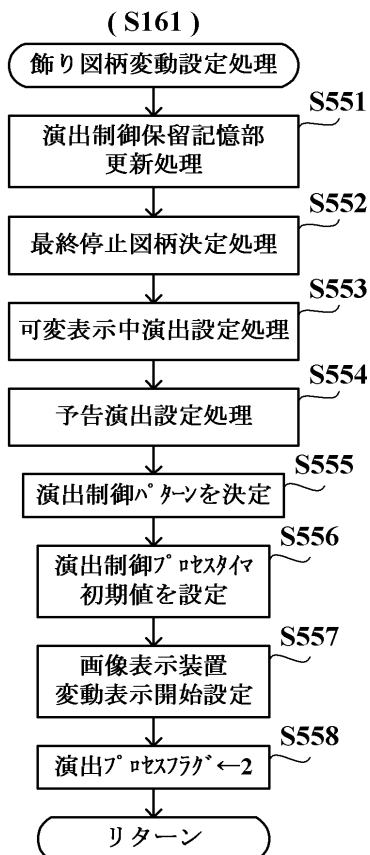
【図 3 3】



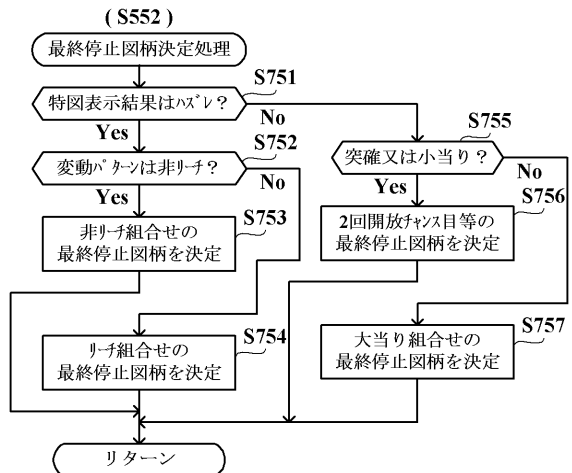
【図 3 4】



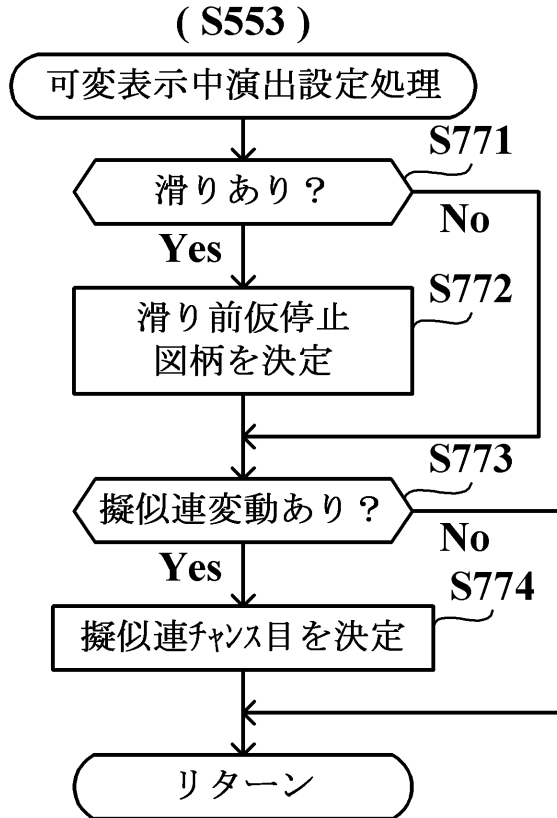
【図 3 5】



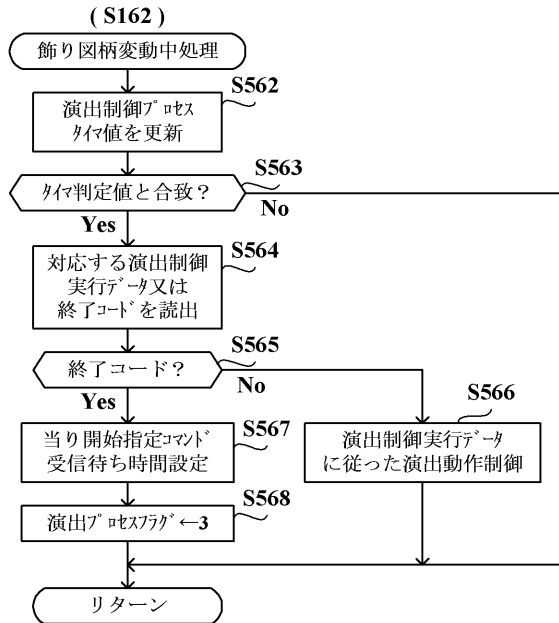
【図 3 6】



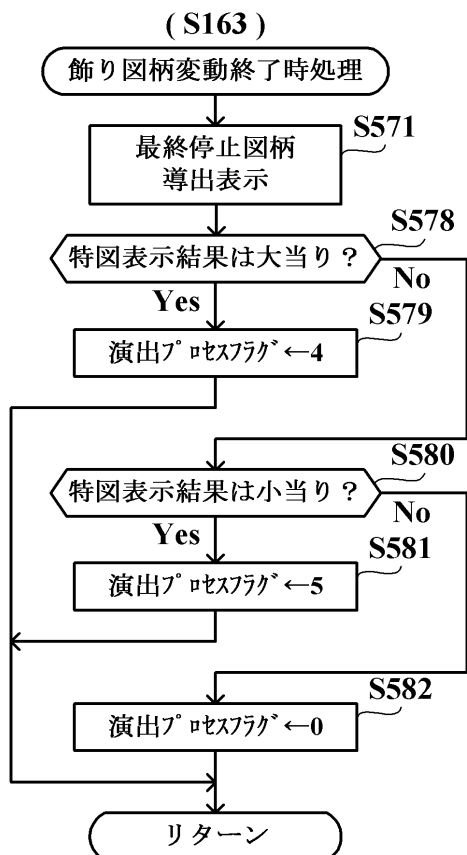
【図 37】



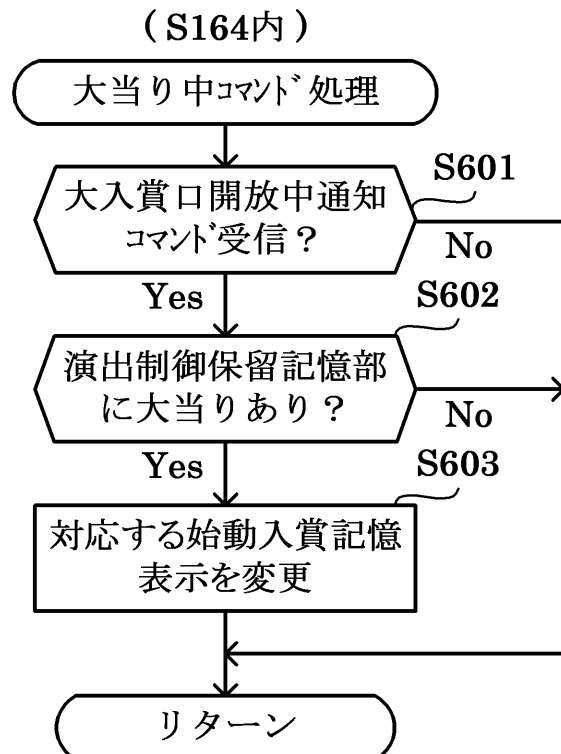
【図 38】



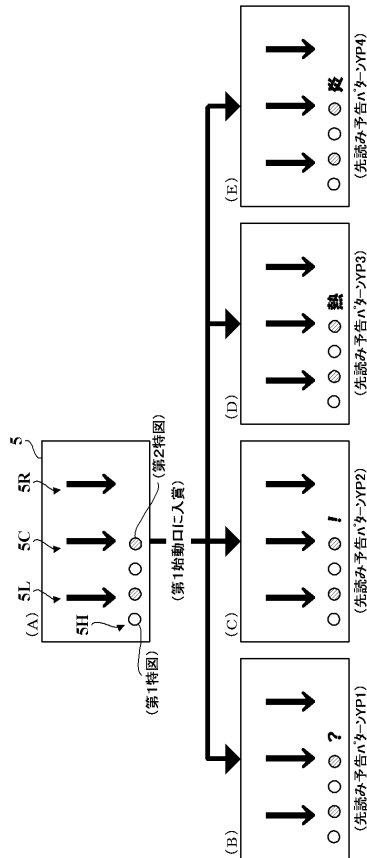
【図 39】



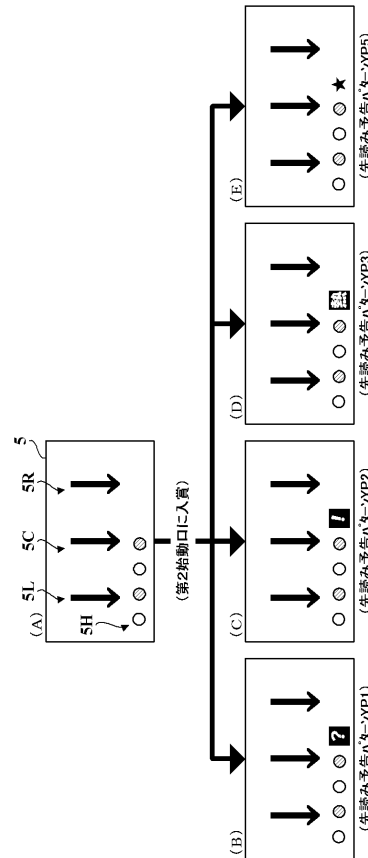
【図 40】



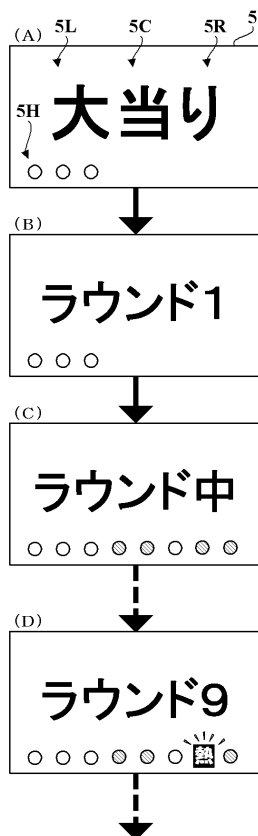
【図 4 1】



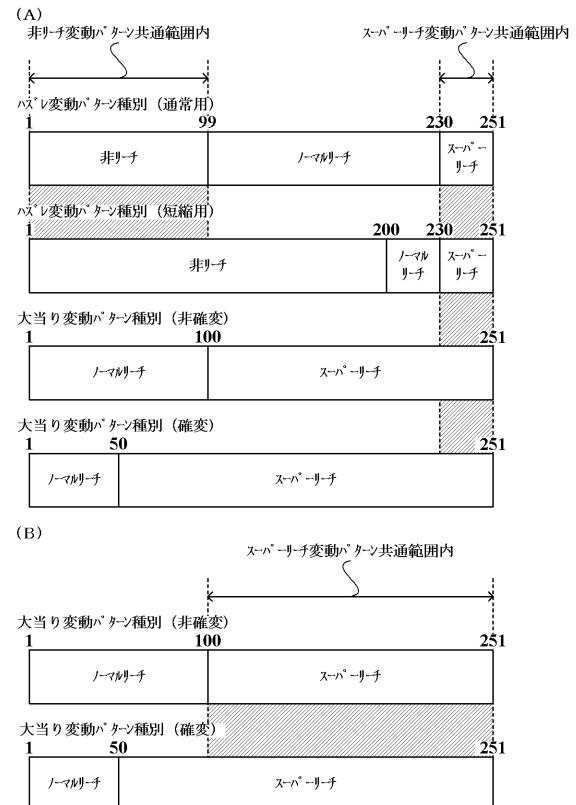
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2003-325827(JP,A)
特開2000-271295(JP,A)
特開2009-061225(JP,A)
特開2007-244889(JP,A)
特開2004-290254(JP,A)
特開2008-099840(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02