

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6354870号
(P6354870)

(45) 発行日 平成30年7月11日 (2018. 7. 11)

(24) 登録日 平成30年6月22日 (2018. 6. 22)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 53 頁)

(21) 出願番号 特願2017-8974 (P2017-8974)
 (22) 出願日 平成29年1月20日 (2017. 1. 20)
 (62) 分割の表示 特願2012-213991 (P2012-213991)
 の分割
 原出願日 平成24年9月27日 (2012. 9. 27)
 (65) 公開番号 特開2017-80518 (P2017-80518A)
 (43) 公開日 平成29年5月18日 (2017. 5. 18)
 審査請求日 平成29年2月16日 (2017. 2. 16)

(73) 特許権者 390031783
 サミー株式会社
 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不
 動産大崎ガーデンタワー
 (74) 代理人 100105315
 弁理士 伊藤 温
 (72) 発明者 宮澤 一真
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 ャイン60 サミー株式会社内

審査官 齋藤 智也

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】

情報を出力可能な一又は複数の情報出力部と、
 遊技の進行を制御する主遊技部と、
 前記一又は複数の情報出力部への情報出力を制御する副遊技部と
 を備え、

主遊技部は、
 所定の乱数取得条件を充足した場合、遊技内容を決定する乱数を取得する乱数取得手段
 と、

前記乱数を用いての抽選に当選した場合であって、所定の遊技状態移行契機に到達した
 場合には、遊技者にとって有利な有利遊技状態への移行制御を行う有利遊技実行制御手段
 と、

非有利遊技状態として、第一特定遊技状態と第一特定遊技状態よりも有利遊技状態へ移
 行し易い第二特定遊技状態とを少なくとも有し、非有利遊技状態である場合において第一
特定遊技状態又は第二特定遊技状態のいずれかを設定する特定遊技実行制御手段と
 を備え、

副遊技部は、
前記乱数を用いての抽選後から前記所定の遊技状態移行契機に到達するよりも前に、第
一予告情報を情報出力部にて出力可能であり、

ある第一予告情報が出力された後に、第一予告情報とは異なる第二予告情報を情報出力

10

20

部にて出力するよう制御可能であり、

第一特定遊技状態である状況下において、ある第一予告情報が出力された後に第二予告情報が出力された場合には、当該ある第一予告情報よりも有利遊技状態への移行期待度が高い第一予告情報を情報出力部にて出力する一方、

第二特定遊技状態である状況下において、ある第一予告情報が出力された後に第二予告情報が出力された場合には、当該ある第一予告情報よりも第二特定遊技状態への移行期待度が高い第一予告情報を情報出力部にて出力するよう制御可能であり、

第一特定遊技状態である状況下と第二特定遊技状態である状況下とで共通する第二予告情報が出力されるよう構成されてあり、

第一予告情報と第二予告情報とは、情報出力部における異なる表示領域にて出力されるよう構成されている

10

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

20

30

【0003】

ここで、当該仕組みはこの種のぱちんこ遊技機で共通するので、他種との差別化を図るためには、前記図柄の変動態様を含めた演出全般に対し、いかに工夫を凝らし高い興趣性を付与するかということに注力されている。例えば、特別遊技への移行期待度等を含め遊技者にとって有利な状況となることへの期待度を表す予告演出を表示する演出手法がその一つである。

【先行技術文献】

【特許文献】

40

【0004】

【特許文献1】特許第4198202号

【特許文献2】特許第4623805号

【特許文献3】特許第4615285号

【特許文献4】特開2009-226166号公報

【特許文献5】特開2010-137003号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、このような演出手法は従来から多用されているため、遊技の興趣性を向

50

上させるためには更なる改善が必要であるという課題が存在する。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本態様に係る遊技機は、
情報を出力可能な一又は複数の情報出力部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
前記一又は複数の情報出力部への情報出力を制御する副遊技部と
を備え、

主遊技部は、

所定の乱数取得条件を充足した場合、遊技内容を決定する乱数を取得する乱数取得手段 10
と、

前記乱数を用いての抽選に当選した場合であって、所定の遊技状態移行契機に到達した場合には、遊技者にとって有利な有利遊技状態への移行制御を行う有利遊技実行制御手段と、

非有利遊技状態として、第一特定遊技状態と第一特定遊技状態よりも有利遊技状態へ移行し易い第二特定遊技状態とを少なくとも有し、非有利遊技状態である場合において第一特定遊技状態又は第二特定遊技状態のいずれかを設定する特定遊技実行制御手段と
を備え、

副遊技部は、

前記乱数を用いての抽選後から前記所定の遊技状態移行契機に到達するよりも前に、第一予告情報を情報出力部にて出力可能であり、 20

ある第一予告情報が出力された後に、第一予告情報とは異なる第二予告情報を情報出力部にて出力するよう制御可能であり、

第一特定遊技状態である状況下において、ある第一予告情報が出力された後に第二予告情報が出力された場合には、当該ある第一予告情報よりも有利遊技状態への移行期待度が高い第一予告情報を情報出力部にて出力する一方、

第二特定遊技状態である状況下において、ある第一予告情報が出力された後に第二予告情報が出力された場合には、当該ある第一予告情報よりも第二特定遊技状態への移行期待度が高い第一予告情報を情報出力部にて出力するよう制御可能であり、

第一特定遊技状態である状況下と第二特定遊技状態である状況下とで共通する第二予告情報が出力されるよう構成されており、 30

第一予告情報と第二予告情報とは、情報出力部における異なる表示領域にて出力されるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

本態様に係る遊技機によれば、いわゆる予告演出を用いた演出手法において、遊技の興趣性を更に向上させることができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】図1は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

【図4】図4は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側でのメインフローチャートである。

【図5】図5は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での補助遊技側乱数取得処理のフローチャートである。

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

【図7】図7は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での主遊技側 50

10

20

30

40

50

乱数取得処理のフローチャートである。

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

【図 9】図 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図 10】図 10 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図 11】図 11 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 12】図 12 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

10

【図 13】図 13 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置（サブメイン基板）側でのメインフローチャートである。

【図 14】図 14 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置（サブメイン基板）側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 15】図 15 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置（サブメイン基板）側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 16】図 16 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置（サブメイン基板）側での装飾図柄表示内容決定処理にて参照されるテーブル構成図である。

【図 17】図 17 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置（サブメイン基板）側での予告演出内容決定処理のフローチャート及び予告演出内容決定処理にて参照されるテーブル構成図である。

20

【図 18】図 18 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置（サブメイン基板）側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 19】図 19 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置（サブメイン基板）側での表示更新処理のフローチャートである。

【図 20】図 20 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置（サブメイン基板）側での特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。

【図 21】図 21 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置（サブメイン基板）側での予告演出ランクアップ表示制御処理のフローチャートである。

30

【図 22】図 22 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

【図 23】図 23 は、本実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置（サブメイン基板）側での予告演出ランクアップ表示制御処理のフローチャートである。

【図 24】図 24 は、本実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置（サブメイン基板）側でのランクアップ実行権利ストック制御処理のフローチャートである。

【図 25】図 25 は、第二実施形態に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置（サブメイン基板）側での予告演出ランクアップ表示制御処理のフローチャートである。

【図 26】図 26 は、第二実施形態に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置（サブメイン基板）側でのランクアップ実行権利ストック制御処理のフローチャートである。

40

【図 27】図 27 は、第二実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置（サブメイン基板）側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 28】図 28 は、第二実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置（サブメイン基板）側でのランクアップ実行権利ストック制御処理のフローチャートである。

【図 29】図 29 は、第三実施形態に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置（サブメイン基板）側での予告演出ランクアップ表示制御処理のフローチャートである。

【図 30】図 30 は、第三実施形態に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置（

50

サブメイン基板)側での遊技者選択型ランクアップ実行制御処理のフローチャートである。

【図31】図31は、第四実施形態に係るぱちんこ遊技機における、演出表示制御装置(サブメイン基板)側での予告演出内容決定処理のフローチャート及び予告演出内容決定処理にて参照されるテーブル構成図である。

【実施するための形態】

【0009】

以下、本実施形態における用語について説明する。尚、各用語の意義は特に限定されないが、理解の容易上例示的に説明する。「遊技の進行を制御する主遊技部」とは、一般的には、主制御基板(いわゆるメイン基板)が相当するが、副制御基板(いわゆるサブ基板)においても、遊技者に付される利益率をコントロールする機能{例えば、回胴式遊技機(いわゆるスロットマシン)における成立役ナビゲーション機能(いわゆるAT機能)}を備えている場合には、当該コントロールする機能をも含む概念である。「情報(又は識別情報)」とは、五感(視覚、聴覚、触覚等)を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。「情報出力部」とは、出力方法には何ら限定されず、例えば、発光手段(例えば液晶、LED、7セグ)の発光(発光の有無だけでなく、色の違いも含む)、物理的な表示(例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する)、音声出力装置(いわゆるスピーカー)等、を挙げるができる。「所定の乱数取得条件」とは、ぱちんこ遊技機においては、主に所定の入球口(主に始動口)への遊技球の入球となり、スロットマシンにおいては、主に遊技開始条件充足時(例えば、スタートレバー操作時)となる。また、主制御基板側のみならず副制御基板側での乱数取得をも含む概念である。「乱数」とは、遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選(電子計算機によるくじ)に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む(例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数)。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行に関連した「当選乱数(当否抽選用乱数)」、識別図柄の変動態様(又は変動時間)を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技(例えば確率変動遊技)に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げるができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、例えば、一種の乱数(例えば当選乱数)が、別種の乱数(例えば図柄決定乱数)を兼ねていてもよい。「変動時間対応画像」とは、いわゆるタイムバー画像を意味しており、線状(棒状)の画像上にて時間の経過を表現するものが代表的であるが、所定期間中における時間の経過を表現可能であれば表現態様には特に限定されず、例えば、円形の画像であって当該円形画像の内部に時計針に見立てた画像を設けておき、当該画像の変位度合いによって時間の経過を表現するような態様をも含む概念である。「遊技状態」とは、例えば、ぱちんこ遊技機では、例えば、遊技が進行していない非遊技状態、遊技が進行している遊技状態、特別遊技状態(例えば、可変入賞口への所定個数の入賞及び/又は可変入賞口の開放又は開閉時間が所定時間に到達するまで、通常は閉状態である可変入賞口が開放し続けるか開閉する単位遊技を一又は複数回実行する遊技)、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態、当該非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が無い非補助遊技状態(いわゆる普通図柄非時短状態)、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態(いわゆる普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い)、特別遊技への移行に関連した識別情報の変動時間(平均値)が予め定められた値である非時短状態(いわゆる特別図柄非時短状態)、演出モード状態(例えば、ミッションモード、潜伏確変を期待させるモード、保留結果の事前判定に基づく先読み演出モ

10

20

30

40

50

ード)、の任意の一又は複数の組合せである。また、スロットマシンでは、例えば、遊技が進行していない非遊技状態、遊技が進行している遊技状態、特別遊技状態(例えば、ビックボーナス、レギュラーボーナス、シングルボーナス)、内部当選している役の成立を補助する補助遊技状態(例えば、AT状態、ART状態、或いは、これら状態への移行高確率状態、移行低確率状態)と補助しない非補助遊技状態、非特別遊技時における、リプレイの当選確率が所定値であるリプレイ当選確率低状態とリプレイの当選確率がリプレイ当選確率低状態時よりも高いリプレイ当選確率高状態(RT状態)、非特別遊技時における、小役の内部当選確率が所定値(例えば、小役毎に割当られた所定値)である小役確率低状態と当該小役確率低状態よりも小役の当選確率が高い(一部の小役についてのみでよく、また別の小役については当選確率が低くてもよい)小役確率高状態(例えば、CT) 10、特別遊技への移行抽選確率が所定値である非確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態時の確率よりも移行抽選確率が確率変動遊技状態、等を挙げることができる。

【0010】

以下、本実施形態について説明する。尚、以下の実施形態は、従来の第1種ぱちんこ遊技機に関するものであるが、これに限定されず、他の遊技機(例えば、従来の第2種や第3種、一般電役、普通機、複合機(例えば、従来の第1種の機能を二つ有する遊技機や、従来の第1種の機能と従来の第2種の機能を一つ有する遊技機)といったぱちんこ遊技機や回胴式遊技機(いわゆるスロットマシン)}に適用された場合も範囲内である。尚、あくまで一実施形態であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、 20以下の態様に限定されるものではない。更に、以下の実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。

【0011】

まず、図1を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。以下、これらを順に説明する。 30

【0012】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠102、前枠104、透明板106、扉108、上球皿110、下球皿112及び発射ハンドル116を含む。まず、外枠102は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠104は、外枠102の開閉部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠102に開閉可能に取り付けられる。前枠104は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板106は、ガラス等により形成され、扉108により支持される。扉108は、図示しないヒンジ機構を介して前枠104に開閉可能に取り付けられる。上球皿110は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿112への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿112は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿110と下球皿112の間にはスピーカ114が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。 40

【0013】

次に、遊技盤は、外レール122と内レール124とにより区画された遊技領域120が形成されている。そして、当該遊技領域120には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、主遊技始動口2110、補助遊技始動口2210、大入賞口2120、主遊技図柄表示装置2130、演出表示装置2140、補助遊技図柄表示装置2220、センター飾り192及びアウト口142が設置されている。以下、各要素 50

を順番に詳述する。

【 0 0 1 4 】

まず、主遊技始動口 2 1 1 0 は、主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、主遊技始動口 2 1 1 0 は、主遊技始動口入球検出装置 2 1 1 1 と、主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 と、主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 を開閉させるための主遊技始動口電動役物ソレノイド 2 1 1 2 a とを備える。ここで、主遊技始動口入球検出装置 2 1 1 1 は、主遊技始動口 2 1 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す主遊技始動口入球情報を生成する。次に、主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 は、主遊技始動口 2 1 1 0 に遊技球が入賞し得る通常状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

10

【 0 0 1 5 】

次に、補助遊技始動口 2 2 1 0 は、補助遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、補助遊技始動口 2 2 1 0 は、補助遊技始動口入球検出装置 2 2 1 1 を備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置 2 2 1 1 は、補助遊技始動口 2 2 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口 2 2 1 0 への遊技球の入球は、主遊技始動口 2 1 1 0 の主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 を拡開させるための抽選の契機となる。

【 0 0 1 6 】

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

20

【 0 0 1 7 】

次に、主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 は、主遊技に対応する主遊技図柄（特別図柄）の変動表示及び停止表示を行う。具体的構成としては、主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 は、主遊技図柄表示部 2 1 3 1 と、主遊技図柄保留表示部 2 1 3 2 とを備える。ここで、主遊技図柄保留表示部 2 1 3 2 は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、主遊技に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 は、例えば 7 セグメント L E D で構成されている場合には、主遊技図柄は、「0」～「7」の 8 種類の数字及びハズレの「-」で表示される。

30

【 0 0 1 8 】

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

40

【 0 0 1 9 】

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

50

表示装置 2 1 4 0 の近傍（装飾図柄を含む演出画像の視認性を阻害しない程度の近傍）にて、円筒形状をなす物理的な回胴（いわゆるドラム）の回転動作及び停止動作を制御可能なく（例えば、ステッピングモータによって制御可能な）ドラム制御装置 2 1 7 0 が設けられている。また、ドラム制御装置 2 1 7 0 は、図柄等が外周上に描かれた一又は複数のドラム（本例では、左ドラム部 2 1 7 1、中ドラム部 2 1 7 2、右ドラム部 2 1 7 3）のドラムを備え、当該一又は複数のドラムの夫々を独立して回転動作及び停止動作制御可能に構成されている。そして、後述するように、装飾図柄を含む演出画像の変動表示及び停止表示と連動して回転動作及び停止動作を実行し、ドラムの停止位置にて表示された図柄等に応じた演出を展開することで、演出の興趣性を向上させる役割を果たすこととなる。尚、本実施形態においては、図柄等が外周上に描かれた一又は複数のドラムを採用しているが、これには限定されず、演出表示装置 2 1 4 0 上の適宜表示位置（装飾図柄を含む演出画像の視認性を阻害しない程度の表示位置）にて、当該ドラムを模した「画像」として表示するよう構成してもよい。

10

【0020】

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

20

【0021】

最後に、センター飾り 1 9 2 は、演出表示装置 2 1 4 0 の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置 2 1 4 0 の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ 1 9 0 は、遊技領域 1 2 0 又は遊技領域 1 2 0 以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【0022】

次に、図 2 を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機には、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に主遊技始動口 2 1 1 0 へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御装置（メイン基板）1 0 0 0 と、遊技内容に興味性を付与する装図表示部 2 1 4 1 上での各種演出・情報報知に係る表示制御を行う演出表示制御装置（演出表示制御手段）{サブ基板（サブメイン基板）} 2 1 5 0 と、サブ基板 2 1 5 0 からのコマンドを受けて遊技の興趣性を高める演出が表示される演出表示装置 2 1 4 0 と {サブ基板（サブサブ基板）}、賞球タンク 2 1 2、賞球レール 2 1 4 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 2 1 2 から供給される遊技球を上球皿 1 1 0 へ払い出す払出ユニット 2 1 6 等を備える賞球払出機構（セット基盤）2 1 0 と、払出ユニット 2 1 6 による払出動作を制御する賞球払出制御装置（賞球払出制御基板）3 0 0 0 と、上球皿 1 1 0 の遊技球（貯留球）を遊技領域 1 2 0 へ 1 球ずつ発射する発射装置 2 3 2 と、発射装置 2 3 2 の発射動作を制御する発射制御基板 2 3 0 と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニット 2 9 0 と、ぱちんこ遊技機の電源をオンオフするスイッチである電源スイッチ 2 9 2 等が、前枠 1 0 4 裏面（遊技側と反対側）に設けられている。尚、メイン基板、サブメイン基板、サブサブ基板、賞球払出制御基板は、それぞれ別個に CPU、ROM 及び RAM を有している。

30

40

【0023】

次に、図 3 のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御装置 1 0 0 0 は、遊技に係る遊技周辺機器 2 0 0 0 {（主遊技周辺機器 A、補助遊技周辺機器 2 2 0 0）、演出に係るサブメイン制御装置（演出表示制御手段 2 1 5 0）、主制御装置 1 0 0 0 からの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御装置 3 0 0 0} と、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御装置（演出表示制御手段 2 1 5 0）は、画像演出を実行するサブサブ制御装置（演出表示装置 2 1 4 0）、各種遊技効果ランプ 1 9 0（例えばサイドランプ）や

50

スピーカ 114 等、及び、前述したドラム制御装置 2170 とともに電氣的に接続されている。そして、サブサブ制御装置（演出表示装置 2140）は、十字キーやボタン等の遊技者によって操作可能な演出操作装置（いわゆるサブ入力ボタン）4000 と電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御装置 3000 は、ステッピングモータやスプロケット等を備えた賞球払出装置と電氣的に接続されている。尚、主制御装置 1000、サブメイン制御装置（演出表示制御手段 2150）、サブサブ制御装置（演出表示装置 2140）、賞球払出制御装置 3000 等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する ROM や RAM、演算処理に用いる CPU 等の素子等から構成される。また、演出表示制御手段 2150（サブ基板）や演出表示装置 2140（サブサブ基板）については後述する。尚、以下で主制御装置 1000 に含まれるとする各手段を周辺機器（例えば、遊技周辺機器 2000）に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器（例えば、遊技周辺機器 2000）に含まれるとする各手段を主制御装置 1000 に搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

10

【0024】

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

20

【0025】

ここで、遊技制御手段 1100 は、各入球口（始動口等）への遊技球の流入を判定するための入球判定手段 1110 と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段 1120 と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段 1130 と、後述する主遊技側乱数（当選乱数）に基づき当りであるか否かを抽選する当否抽選手段 1135 と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄及び変動態様（変動時間等）を決定するための図柄内容決定手段 1140 と、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段 1150 と、主遊技始動口 2110 の主遊技始動口電動役物 2112 の開閉決定に直接関連する各種処理を行うための電動役物開閉制御手段 1160 と、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段 1170 と、主遊技及び補助遊技に関し、現在の遊技状態をどの遊技状態に移行させるかの決定と、当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための特定遊技制御手段 1180 と、現在の遊技状態（例えば、主遊技に関する状態（通常遊技状態、特定遊技状態（確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態）、特別遊技状態）、補助遊技に関する状態（易開放状態、非易開放状態）、主遊技図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオンオフ状況、特別遊技中の遊技状態（例えばラウンド数や入賞個数情報））等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段 1190 とを有している。以下、各手段について詳述する。

30

【0026】

まず、入球判定手段 1110 は、主遊技始動口 2110 へ遊技球が入球したか否かを判定する主遊技始動口入球判定手段 1111 と、補助遊技始動口 2210 に遊技球が流入したか否かを判定する補助遊技始動口入球判定手段 1112 とを有している。

40

【0027】

次に、乱数取得判定実行手段 1120 は、主遊技始動口 2110 への遊技球の入球に基づき主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、当選乱数、変動態様決定乱数、主遊技図柄決定乱数等）を取得する主遊技乱数取得判定実行手段 1121 と、補助遊技側乱数の取得の可否を判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を取得するための補助遊技乱数取得判定実行手段 1122 とを有している。

【0028】

50

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

【0029】

次に、保留制御手段1130は、主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131aに保留するための主遊技図柄保留手段1131と、補助遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該補助遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aに保留するための補助遊技図柄保留手段1132と、を有している。ここで、主遊技図柄保留手段1131及び補助遊技図柄保留手段1132は、最大4個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための、主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131a及び補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aを夫々有している。

【0030】

次に、当否抽選手段1135は、当否抽選の結果、当りである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当りフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段1135aと、当否抽選を行う際に参照される当否抽選用テーブル1135bと、を有している。ここで、当否抽選用テーブル1135bは、主遊技図柄に関しての大当り抽選を行う際に参照される主遊技用当否抽選テーブル1135b-1を有している。尚、各抽選テーブルは、図示しないが、遊技状態毎に異なるテーブルを有している。例えば、各抽選テーブルは、通常遊技状態（時間短縮遊技状態）の際に用いられる低確率抽選用テーブルと、確率変動遊技状態の際に用いられる高確率抽選用テーブルと、を有する。

【0031】

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

【0032】

ここで、主遊技内容決定手段1141は、主遊技図柄に係る停止図柄や変動態様を決定する際に参照される主遊技内容決定用抽選テーブル1141aを有しており、当該主遊技内容決定用抽選テーブル1141aは、当否結果・遊技状態・保留球数に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。更に、補助遊技内容決定手段1142は、補助遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される補助遊技内容決定用抽選テーブル1142aを有しており、当該補助遊技内容決定用抽選テーブル1142aは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（例えば、通常遊技→補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技→補助遊技時間短縮用抽選テーブル）（テーブルの詳細については不図示）。

【0033】

次に、表示制御手段1150は、主遊技図柄表示装置2130の主遊技図柄表示部2131上で、所定時間主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う主遊技図柄制御手段1151と、補助遊技図柄表示装置2220の補助遊技図柄表示部2221上で、所定時間補助遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う補助遊技図柄制御手段11

5 2 とを有している。

【0034】

ここで、主遊技図柄制御手段 1151 は、前記主遊技内容決定手段 1141 により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための主遊技図柄変動時間管理手段 1151a を更に有している。また、主遊技図柄変動時間管理手段 1151a は、ゼロクリア可能な主遊技図柄変動管理用タイマ 1151a-1 (デクリメントカウンタ) を更に有している。更に、補助遊技図柄制御手段 1152 は、補助遊技図柄表示装置 2220 の補助遊技図柄表示部 2221 上での補助遊技図柄の変動時間を管理するための補助遊技図柄変動時間管理手段 1152a を有している。また、補助遊技図柄変動時間管理手段 1152a は、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマ 1152a-1 を更に備えている。

10

【0035】

次に、電動役物開閉制御手段 1160 は、主遊技始動口 2110 の主遊技始動口電動役物 2112 を開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための条件判定手段 1161 と、主遊技始動口 2110 の主遊技始動口電動役物 2112 の駆動 (開放) 時間を計測する開放タイマ 1162 とを有している。

【0036】

次に、特別遊技制御手段 1170 は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否か、具体的には、当りに当選している (当りフラグが発生している) か否かの判定と共に、主遊技図柄が所定態様で停止したか否かを判定する条件判定手段 1171 と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容 (具体的には、ラウンド数、ラウンド間時間等) を特別遊技関連情報一時記憶手段 1191c 中にセットする特別遊技内容決定手段 1172 と、大入賞口 2120 を所定条件で開状態にするという特別遊技を実行するための特別遊技実行手段 1173 と、特別遊技に関する各種処理の時間管理を行うための特別遊技時間管理手段 1174 とを有している。ここで、特別遊技時間管理手段 1174 は、時間を計測可能な特別遊技用タイマ 1174a を更に有している。また、特別遊技内容決定手段 1172 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1191c にセットされるべき前記特別遊技の内容を特定する際に参照される特別遊技内容参照テーブル 1172a を更に有している (テーブルの詳細については不図示)。

20

【0037】

次に、特定遊技制御手段 1180 は、特定遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する特定遊技終了条件判定手段 1181 を有している。ここで、特定遊技終了条件判定手段 1181 は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタ 1181a を更に有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

30

【0038】

ここで、本実施形態においては、当該時短中には非時短中と比較して、主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される (時間短縮機能)。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、主遊技始動口 2110 の主遊技始動口電動役物 2112 の開放時間が相対的に延長される (開放時間延長機能)。尚、上記の特定遊技終了条件判定手段 1181 は、例えば、回数制限付きの確率変動遊技において終了回数に到達したか否かを判定する機能を有していたり (回数制限付確率変動遊技機能を有するぱちんこ遊技機の場合)、図柄変動の度に所定確率で特定遊技 (例えば確率変動遊技や時間短縮遊技) から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい (転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合)。

40

【0039】

次に、遊技状態一時記憶手段 1190 は、主遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための主遊技状態一時記憶手段 1191 と、補助遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための補助遊技状態一時記憶手段 1192 とを有している。

【0040】

50

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

【0041】

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

10

【0042】

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

【0043】

まず、主遊技周辺機器 A は、特別遊技移行の契機となる主遊技始動口 2 1 1 0 と、主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 と、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技の際には所定条件下で開状態となる大入賞口 2 1 2 0 を有している。

20

【0044】

次に、補助遊技周辺機器 2 2 0 0 は、主遊技始動口 2 1 1 0 の主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 の開放の契機となる補助遊技始動口 2 2 1 0 と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置 2 2 2 0 とを有している。

【0045】

次に、サブメイン制御装置（演出表示制御手段 2 1 5 0）及びサブサブ制御装置（演出表示装置 2 1 4 0）について説明する。はじめに、主制御装置 1 0 0 0 は、演出に係る一切の表示制御を司る演出表示制御手段 2 1 5 0（サブメイン基板）と接続している。また、演出表示制御手段 2 1 5 0（サブメイン基板）は、装飾図柄の変動表示及び停止表示・特別遊技中の遊技進行状況を示す表示を含め、演出に係る表示を行う演出表示装置 2 1 4 0（サブサブ基板）と、前述したドラム制御装置 2 1 7 0 と、に接続している。そして、演出表示装置 2 1 4 0（サブサブ基板）は、遊技者によって操作可能であり、演出表示装置 2 1 4 0 上の表示内容を指示・選択可能な演出操作装置（いわゆるサブ入力ボタン）4 0 0 0 と接続している。以下、これらの装置・手段を順番に説明する。

30

【0046】

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

40

【0047】

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

【0048】

次に、表示制御手段 2 1 5 2 は、演出表示装置 2 1 4 0 の装図表示部 2 1 4 1 上での装飾図柄の変動表示や停止表示及び図柄変動と連動して実行される演出に関する制御を司る

50

装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a と、演出表示装置 2 1 4 0 の装図保留表示部 2 1 4 2 上での保留情報の表示処理に関する一切の制御を司る装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b と、演出表示装置 2 1 4 0 上での特別遊技中の遊技進行状況に係る表示制御を司る特別遊技中表示制御手段 2 1 5 2 d と、演出に関連する情報を一時記憶する演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e と、装飾図柄の変動表示や停止表示及び図柄変動と連動して実行される予告演出の表示内容をランクアップさせる（期待度を上昇させる）制御を司る予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f と、を有している。

【 0 0 4 9 】

ここで、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a は、メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a 内に一時記憶された主制御装置 1 0 0 0 側からの図柄情報に基づき、装飾図柄の停止図柄と変動態様を決定するための装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 と、装飾図柄の変動態様と連動して実行される演出（後述する主演出）の動作内容を決定する主演出動作内容決定手段 2 1 5 2 a - 3 と、装飾図柄の変動時間を計時するための変動時間管理タイマ 2 1 5 2 a - 4 と、各種予告演出の実行可否や実行内容を決定するための予告演出内容決定手段 2 1 5 2 a - 5 と、を更に有している。

【 0 0 5 0 】

次に、装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1 は、装飾図柄の変動態様を決定する際に参照される装図変動内容決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 1 と、装飾図柄の停止図柄を決定する際に参照される装図停止図柄決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 1 - 2 と、を有している（テーブルの詳細については不図示）。

【 0 0 5 1 】

次に、主演出動作内容決定手段 2 1 5 2 a - 3 は、後述する主演出の動作内容を一に決定するために参照される主演出動作内容決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 3 - 1 を有している（テーブルの詳細については後述）。

【 0 0 5 2 】

次に、変動時間管理タイマ 2 1 5 2 a - 4 は、装飾図柄の変動開始時から確定表示までの時間を計時するための装図変動時間管理タイマ 2 1 5 2 a - 4 - 1 を有している。

【 0 0 5 3 】

次に、予告演出内容決定手段 2 1 5 2 a - 5 は、各種予告演出の実行内容を決定するために参照される予告演出内容決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 5 - 1 を有している。

【 0 0 5 4 】

次に、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e は、主制御装置 1 0 0 0 側からの保留情報を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段 2 1 5 2 e - 2 を有している。

【 0 0 5 5 】

次に、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、予告演出の表示内容をランクアップさせるための権利であって、後述するように所定条件を充足した場合に遊技者に付され得るランクアップ権利のストック数を一時記憶するためのランクアップ権利ストック数カウンタ 2 1 5 2 f - 1 を有している。

【 0 0 5 6 】

尚、演出表示制御手段 2 1 5 0 は、その他にも、遊技効果ランプ 1 9 0 の点灯及び消灯や、スピーカ 1 1 4 からの音声出力等の演出処理といった、画像表示以外の演出に係る一切の制御を更に制御する。また、本実施形態においては、演出表示制御手段 2 1 5 0 が、装飾図柄、遊技ランプ及び音声の制御を一体的に行なうように構成しているが、機能的に別個の周辺機器として分離するように構成してもよい。この場合、当該周辺機器同士を基板対基板コネクタで接続するように構成してもよい。

【 0 0 5 7 】

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

10

20

30

40

50

0により制御され、演出表示装置2140は、演出表示制御手段2150により夫々制御されることを意味する。尚、主制御装置1000と片方向通信により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

【0058】

次に、図3下段を参照しながら、サブ基板（サブメイン基板である演出表示制御手段2150とサブサブ基板である演出表示装置2140）のハード構成を説明することとする。尚、ここで示すハード構成は一例に過ぎず、これに限定されるものではない。まず、演出表示制御手段2150（メインサブ基板）は、表示制御用CPU2150a、読み書き可能なRAM2150b、図柄表示制御を行うための制御プログラムやデータ等が格納された制御ROM2150cから構成される。次に、演出表示装置2140（サブサブ基板）は、VDP（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）2140a、図柄データ等が格納されたキャラクタROM2140b、画像表示する表示データを展開するためのVRAM2140c、D/Aコンバータ2140dと、画像表示が実行されるLCD表示器2140eと、を有している。ここで、表示制御用CPU2150aは、主制御装置1000（メイン基板）側からの情報に基づき決定された装飾図柄変動に関するコマンドをVDP2140aに送信する。そして、VDP2140aは、表示制御用CPU2150aからのコマンドに基づき、キャラクタROM2140bから表示用データを読み出してVRAM2140c上に展開し、同期信号をLCD表示器2140eに送信すると共にD/Aコンバータ2140dを通じてRGB信号をLCD表示器2140eに送信する。これにより、VRAM2140cに展開した表示データがLCD表示器2140e上に表示されることになる。尚、サブメイン基板側から図柄変動開始コマンドをサブサブ基板側に送信することで図柄変動表示が開始され、サブメイン基板側から確定表示コマンドをサブサブ基板側に送信することで図柄変動が確定表示され図柄変動表示が終了する。そして、図柄変動表示開始から確定表示の間までは、サブメイン基板側からサブサブ基板側に仮停止コマンドを送信することで各装飾図柄列が仮停止するよう構成されている。

【0059】

次に、図4～図21のフローチャートを参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の処理の流れを説明する。まず、図4は、主制御装置1000が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図(a)の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ3002で、主制御装置1000は、RAMクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニット（不図示）のリセットボタン（RAMクリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にRAMの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ3002でYesの場合、ステップ3004で、主制御装置1000は、主制御装置1000側のRAM内容（例えば、遊技状態一時記憶手段1190内の情報等）を全てクリアする。次に、ステップ3006で、情報送信制御手段1300は、主制御基板1000のRAMをクリアしたことを示すラムクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部2320側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ3014の処理に移行する。他方、ステップ3002でNoの場合は、ステップ3008で、主制御装置1000は、主制御装置1000におけるRAM領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとRAM領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ3010で、主制御装置1000は、当該チェック結果に基づきRAMの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がRAMにバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ3010でYes、即ちRAMにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ3004の処理（前述したRAMクリア処理）に移行する。他方、ステップ3010でNo、即ちRAMにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ3011で、主制御装置1000は、主遊技装置1000におけるRAM内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ3012で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部2

10

20

30

40

50

320側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ3014の処理に移行する。次に、ステップ3014で、主制御装置1000は、同図のステップ1000によって示される主制御装置1000側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする）を許可し（その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図のステップ1000が実行されることとなる）、ステップ3020の処理に移行する。尚、ステップ3020に移行後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御装置1000は、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実行することとなる。

10

【0060】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御装置1000は、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（b）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期の到達時（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み）を契機として、ステップ1100で、主制御装置1000は、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御装置1000は、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御装置1000は、後述の主遊技側乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御装置1000は、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1500で、主制御装置1000は、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御装置1000は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1700で、主制御装置1000（特に賞球払出決定手段1300）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理（賞球払出機構の駆動制御等を賞球払出制御基板3000に実行させ、その結果を管理するための処理等）を行う。次に、ステップ1800で、主制御装置1000は、外部信号の出力処理（外部端子板、ホールコンピュータH等への情報出力）を実行する。次に、ステップ1900の制御コマンド送信処理で、主制御装置1000は、前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御装置2320側に送信し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

20

【0061】

次に、NMI割り込み処理について説明する。本実施形態においては、主制御装置1000は、リセットICからの電断信号がCPUのNMI端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図（c）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時（本例では、NMI割り込み時）において、ステップ3604で、主制御装置1000は、RAM領域の情報に基づき電断時情報（例えば、チェックサム）をセットする。次に、ステップ3606で、主制御装置1000は、RAM領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。

30

【0062】

次に、図5は、図4におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技側乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、補助遊技始動口入球判定手段1112は、補助遊技始動口2210の補助遊技始動口入球検出装置2211から補助遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1104で、補助遊技乱数取得判定実行手段1122は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、補助遊技乱数取得判定実行手段1122は、補助遊技側乱数を取得する。次に、ステップ1108で、補助遊技図柄保留手段1132は、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aにセットする形で保留球を1加算（乱数保留）し、次の処理（ステップ1200の電動役物駆動判定処理）に移行する。尚、ステップ1102及びステップ1104でNoの場合も、次の処理（ステップ1200の電動役物駆動判定処理）に移行する。

40

50

【 0 0 6 3 】

次に、図 6 は、図 4 におけるステップ 1 2 0 0 のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 2 0 2 で、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 a を参照して、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 2 で Yes の場合、ステップ 1 2 0 4 で、補助遊技図柄制御手段 1 1 5 2 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 a を参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 4 で Yes の場合、ステップ 1 2 0 6 で、補助遊技内容決定手段 1 1 4 2 は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a を参照し、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 6 で Yes の場合、ステップ 1 2 0 8 で、補助遊技内容決定手段 1 1 4 2 は、当該保留球に基づき補助遊技側乱数及び補助遊技側遊技状態に基づき停止図柄を決定する。次に、ステップ 1 2 1 0 で、補助遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 2 a は、補助遊技側遊技状態に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマ 1 1 5 2 a - 1 に所定時間（例えば、時短遊技の場合には 5 秒、通常遊技の場合には 3 0 秒）をセットする。そして、ステップ 1 2 1 2 で、補助遊技図柄制御手段 1 1 5 2 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 a 内の補助遊技変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 1 2 1 4 で、補助遊技図柄保留手段 1 1 3 2 は、補助遊技図柄に関する当該保留球を 1 減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a に記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段 1 1 5 2 は、補助遊技図柄変動管理用タイマ 1 1 5 2 a - 1 をスタートした後、補助遊技図柄表示部 2 2 2 1 上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ 1 2 1 6 で、補助遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 2 a は、補助遊技図柄変動管理用タイマ 1 1 5 2 a - 1 を参照して、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ 1 2 1 6 で Yes の場合、ステップ 1 2 1 8 で、補助遊技図柄制御手段 1 1 5 2 は、補助遊技図柄表示部 2 2 2 1 上で、前記ステップ 1 2 0 8 で補助遊技内容決定手段 1 1 4 2 が決定した停止図柄を確定表示する。そして、ステップ 1 2 2 0 で、補助遊技図柄制御手段 1 1 5 2 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 a 内の補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ 1 2 2 2 で、条件判定手段 1 1 6 1 は、当該停止図柄が「当り」であるか否かを判定する。ステップ 1 2 2 2 で Yes の場合、ステップ 1 2 2 4 で、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、補助遊技側遊技状態に基づき、開放タイマ 1 1 6 2 に所定時間（例えば、時短遊技の場合には 5 秒、通常遊技の場合には 0 . 5 秒）セットする。次に、ステップ 1 2 2 6 で、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 a 内の電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ 1 2 2 8 で、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、主遊技始動口 2 1 1 0 の主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 を開放する。次に、ステップ 1 2 3 0 で、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、開放タイマ 1 1 6 2 を参照して、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ 1 2 3 0 で Yes の場合、ステップ 1 2 3 2 及びステップ 1 2 3 4 で、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、主遊技始動口 2 1 1 0 の主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 を閉鎖すると共に、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 a 内の電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 1 3 0 0 の主遊技側乱数取得処理）に移行する。

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

次に、図 7 は、図 4 におけるステップ 1 3 0 0 のサブルーチンに係る、主遊技側乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 3 0 2 で、主遊技始動口入球判定手段 1 1 1 1 は、主遊技始動口 2 1 1 0 の主遊技始動口入球検出装置 2 1 1 1 から主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ 1 3 0 2 で Yes の場合、ステップ 1 3 0 4 で、主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 1 は、主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1

1 3 1 aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1 3 0 4でY e sの場合、ステップ1 3 0 6で、主遊技乱数取得判定実行手段1 1 2 1は、主遊技側乱数（当選乱数、変動態様決定乱数、主遊技図柄決定乱数等）を取得し、主遊技図柄保留手段1 1 3 1が、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を主遊技図柄保留情報一時記憶手段1 1 3 1 aにセット（乱数保留）する。そして、ステップ1 3 0 8で、情報送信手段1 2 0 0は、主遊技図柄保留情報一時記憶手段1 1 3 1 aを参照し、当該乱数が何個目の保留として記憶されたのかの情報を取得すると共に、当該情報を演出表示制御手段2 1 5 0側に送信し、次の処理（ステップ1 4 0 0の主遊技図柄表示処理）に移行する。尚、ステップ1 3 0 2及びステップ1 3 0 4でN oの場合も、次の処理（ステップ1 4 0 0の主遊技図柄表示処理）に移行する。

10

【0066】

次に、図8は、図4におけるステップ1 4 0 0のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1 4 0 2で、主遊技内容決定手段1 1 4 1は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、この変動開始条件は、特別遊技中や主遊技図柄変動中でないことが条件となる。

【0067】

ステップ1 4 0 2でY e sの場合、ステップ1 4 0 4で、主遊技内容決定手段1 1 4 1は、主遊技図柄保留情報一時記憶手段1 1 3 1 aに一時記憶されている、今回の図柄変動に係る主遊技側乱数を読み出す（保留消化）。次に、ステップ1 4 0 6で、当否抽選手段1 1 3 5は、主遊技側乱数（当選乱数）及び遊技状態（例えば、後述する確率変動フラグのフラグ状態）に基づき、主遊技用当否抽選テーブル1 1 3 5 b - 1を参照し、主遊技図柄当否（大当り又は小当り）抽選を実行する。そして、ステップ1 4 0 8で、特別遊技移行決定手段1 1 3 5 aは、抽選結果が当り（大当り又は小当り）か否かを判定する。ステップ1 4 0 8でY e sの場合、ステップ1 4 1 0で、特別遊技移行決定手段1 1 3 5 aは、フラグー時記憶手段1 1 9 1 a内の当りフラグをオンにする。他方、ステップ1 4 0 8でN oの場合には、ステップ1 4 1 0をスキップする。

20

【0068】

そして、ステップ1 4 1 2及びステップ1 4 1 3で、主遊技内容決定手段1 1 4 1は、主遊技内容決定用抽選テーブル1 1 4 1 a内の各抽選テーブルを参照し、主遊技側乱数（例えば、主遊技図柄決定乱数、変動態様決定乱数）及び主遊技図柄当否抽選結果に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定する（例えば、大当り時には「大当り図柄1」、「大当り図柄2」、「大当り図柄3」のいずれか、小当り時には「小当り図柄」を当り図柄として決定する一方、ハズレ時にはハズレ図柄を決定する）と共に、当該決定した停止図柄に基づき変動態様を決定し、これらを主遊技図柄情報一時記憶手段1 1 9 1 bに一時記憶する。尚、前記参照されるテーブルは、当否結果・遊技状態・主遊技図柄に基づいて決定される（以下も同様であり、例えば、後述する時間短縮フラグがオンである場合には、変動態様として短時間となる変動時間が選択され易く、時間短縮フラグがオフである場合には、変動態様として長時間となる変動時間が選択され易い等）。次に、ステップ1 4 1 4で、情報送信手段1 2 0 0は、主遊技図柄情報一時記憶手段1 1 9 1 bに一時記憶された主遊技図柄に関する図柄情報（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）を演出表示制御手段2 1 5 0側に送信する。次に、ステップ1 4 1 6で、主遊技図柄変動時間管理手段1 1 5 1 aが、所定時間（主遊技図柄情報一時記憶手段1 1 9 1 bに一時記憶された変動態様に係る変動時間）を主遊技図柄変動管理用タイマ1 1 5 1 a - 1にセットする。そして、ステップ1 4 1 8で、主遊技図柄制御手段1 1 5 1は、主遊技図柄表示装置2 1 3 0の主遊技図柄表示部2 1 3 1上で、主遊技図柄情報一時記憶手段1 1 9 1 bに記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1 4 2 0で、主遊技図柄制御手段1 1 5 1は、フラグー時記憶手段1 1 9 1 a内の変動中フラグをオンする。そして、ステップ1 4 2 2で、主遊技図柄変動時間管理手段1 1 5 1 aが、所定時間に到達したか否かを判定する。ここで、ステップ1 4 2 2でN oの場合には、次の処理（ステップ1 5 0 0の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。他方、ステップ1

30

40

50

4 2 2でY e sの場合、ステップ1 4 2 4で、情報送信手段1 2 0 0は、所定時間に到達した旨のコマンドを演出表示制御手段2 1 5 0側に送信する。次に、ステップ1 4 2 6で、主遊技図柄制御手段1 1 5 1は、主遊技図柄表示装置2 1 3 0の主遊技図柄表示部2 1 3 1上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主遊技図柄情報一時記憶手段1 1 9 1 bに記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1 4 2 8で、主遊技図柄制御手段1 1 5 1は、フラグー時記憶手段1 1 9 1 a内の変動中フラグをオフにする。そして、ステップ1 4 3 0で、主遊技図柄変動時間管理手段1 1 5 1 aは、主遊技図柄変動管理用タイマ1 1 5 1 a - 1をリセットする。次に、ステップ1 4 5 0で、主制御装置1 0 0 0は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1 5 0 0の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

10

【0 0 6 9】

尚、ステップ1 4 0 2でN oの場合には、ステップ1 4 3 2で、主遊技図柄制御手段1 1 5 1は、フラグー時記憶手段1 1 9 1 aを参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1 4 3 2でY e sの場合にはステップ1 4 2 2に移行し、ステップ1 4 3 2でN oの場合には、次の処理（ステップ1 5 0 0の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

【0 0 7 0】

次に、図9は、図8におけるステップ1 4 5 0のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1 4 5 2で、特定遊技制御手段1 1 8 0は、時短回数カウンタ1 1 8 1 aを参照して、時短回数カウンタ値が0よりも大きいかなかを判定する。ステップ1 4 5 2でY e sの場合、ステップ1 4 5 4で、特定遊技制御手段1 1 8 0は、時短回数カウンタ1 1 8 1 aの時短回数カウンタ値を1減算する。次に、ステップ1 4 5 6で、特定遊技制御手段1 1 8 0は、時短回数カウンタ1 1 8 1 aを参照して、時短回数が0であるか否かを判定する。ステップ1 4 5 6でY e sの場合、ステップ1 4 5 8で、特定遊技制御手段1 1 8 0は、補助遊技関連情報一時記憶手段1 1 9 2 a内の時間短縮フラグをオフにし、次の処理（ステップ1 5 0 0の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。尚、ステップ1 4 5 2及びステップ1 4 5 6でN oの場合にも、次の処理（ステップ1 5 0 0の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

20

【0 0 7 1】

次に、図10は、図4におけるステップ1 5 0 0のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1 5 0 2で、条件判定手段1 1 7 1は、フラグー時記憶手段1 1 9 1 aを参照し、当りフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1 5 0 2でY e sの場合、ステップ1 5 0 4で、条件判定手段1 1 7 1は、主遊技図柄表示装置2 1 3 0の主遊技図柄表示部2 1 3 1上に表示された主遊技図柄が所定の当り図柄（本例では、「大当り図柄1」、「大当り図柄2」、「大当り図柄3」、「小当り図柄」のいずれか）で停止したか否かを判定する。ステップ1 5 0 4でY e sの場合、ステップ1 5 0 6で、特別遊技内容決定手段1 1 7 2は、当該所定態様に基づき、特別遊技内容参照テーブル1 1 7 2 aを参照することにより、当該特別遊技の内容を特別遊技関連情報一時記憶手段1 1 9 1 cにセットする（例えば、「大当り図柄1」、「大当り図柄2」の場合には、最大ラウンド数を16（及び1ラウンドあたりの大入賞口の開放態様を30秒間の開放）とし、「大当り図柄3」の場合には、最大ラウンド数を2（及び1ラウンドあたりの大入賞口の開放態様を0.5秒間の開放）とし、「小当り図柄」の場合には、最大ラウンド数を1（及び1ラウンドあたりの大入賞口の開放態様を0.5秒間の開放を2回繰り返す）とすることを挙げることができる）。次に、ステップ1 5 0 8で、特定遊技制御手段1 1 8 0は、当該当り図柄が遊技状態を変化させ得ない図柄（本例では「小当り図柄」）でないか否かを判定する。ステップ1 5 0 8でY e sの場合、ステップ1 5 1 0及びステップ1 5 1 2で、特定遊技制御手段1 1 8 0は、特定遊技フラグ（フラグー時記憶手段1 1 9 1 a内の確率変動フラグ及び補助遊技関連情報一時記憶手段1 1 9 2内の時間短縮フラグ）をオフにすると共に、時短回数カウンタ1 1 8 1 aをリセット（時短回数カウンタ値=0）して、ステップ1 5 1 4に移行する。他方、ステップ1 5 0 8

30

40

50

でN oの場合には、ステップ1 5 1 4に移行する。そして、ステップ1 5 1 4及びステップ1 5 1 6で、条件判定手段1 1 7 1は、フラグー時記憶手段1 1 9 1 a内の特別遊技移行許可フラグをオンにすると共に当りフラグをオフにし、次の処理（ステップ1 6 0 0の特別遊技制御処理）に移行する。尚、ステップ1 5 0 2及びステップ1 5 0 4でN oの場合には、次の処理（ステップ1 6 0 0の特別遊技制御処理）に移行する。

【0 0 7 2】

次に、図1 1は、図4におけるステップ1 6 0 0のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1 6 0 2で、特別遊技実行手段1 1 7 3は、フラグー時記憶手段1 1 9 1 aを参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1 6 0 2でY e sの場合、ステップ1 6 0 4及びステップ1 6 0 6で、特別遊技実行手段1 1 7 3は、フラグー時記憶手段1 1 9 1 a内の特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1 6 0 8で、情報送信手段1 2 0 0は、演出表示制御手段2 1 5 0側に特別遊技開始信号を送信し、ステップ1 6 1 2に移行する。他方、ステップ1 6 0 2でN oの場合、ステップ1 6 1 0で、特別遊技実行手段1 1 7 3は、フラグー時記憶手段1 1 9 1 aを参照し、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1 6 1 0でY e sの場合には、ステップ1 6 1 2に移行する。尚、ステップ1 6 1 0でN oの場合には、特別遊技実行手段1 1 7 3は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ1 7 0 0の賞球払出処理）に移行する。

【0 0 7 3】

次に、ステップ1 6 1 2で、特別遊技実行手段1 1 7 3は、フラグー時記憶手段1 1 9 1 aを参照し、ラウンド継続フラグがオンであるか否か、換言すれば、当該ラウンドが途中であるか否かを判定する。ステップ1 6 1 2でY e sの場合、即ち、当該ラウンドが途中である場合、以下で詳述するステップ1 6 1 4～1 6 2 2の処理を行うことなく、ステップ1 6 2 4に移行する。他方、ステップ1 6 1 2でN oの場合、即ち、当該ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1 6 1 4で、特別遊技実行手段1 1 7 3は、特別遊技関連情報一時記憶手段1 1 9 1 cにセットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン）をセットする。次に、ステップ1 6 1 6で、特別遊技実行手段1 1 7 3は、特別遊技関連情報一時記憶手段1 1 9 1 c内の入賞球カウンタをゼロクリアする。次に、ステップ1 6 1 8で、特別遊技実行手段1 1 7 3は、特別遊技関連情報一時記憶手段1 1 9 1 c内のラウンド数カウンタに1を加算する。尚、特別遊技関連情報一時記憶手段1 1 9 1 cに記憶されているラウンド数は、特別遊技開始直後（初期値）は0であり、以後ラウンドを重ねていく毎に1ずつインクリメントされる。次に、ステップ1 6 2 0で、特別遊技実行手段1 1 7 3は、フラグー時記憶手段1 1 9 1 a内のラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ1 6 2 2で、特別遊技実行手段1 1 7 3は、大入賞口2 1 2 0の大入賞口電動役物2 1 2 2を駆動して大入賞口2 1 2 0を開放し、ステップ1 6 2 4に移行する。

【0 0 7 4】

次に、ステップ1 6 2 4で、情報送信手段1 2 0 0は、演出表示制御手段2 1 5 0側に現在の遊技状態情報（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を送信する。そして、ステップ1 6 2 6で、特別遊技実行手段1 1 7 3は、特別遊技関連情報一時記憶手段1 1 9 1 cを参照して当該ラウンドで所定球（例えば1 0球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1 6 2 6でY e sの場合には、ステップ1 6 3 0に移行する。他方、ステップ1 6 2 6でN oの場合、ステップ1 6 2 8で、特別遊技実行手段1 1 7 3は、特別遊技用タイマ1 1 7 4 a（特に開放時間タイマ）を参照して所定時間が経過したか否かを判定する。ステップ1 6 2 6でY e sの場合にも、ステップ1 6 3 0に移行し、N oの場合には、次の処理（ステップ1 7 0 0の賞球払出処理）に移行する。

【0 0 7 5】

次に、ステップ1 6 3 0で、特別遊技実行手段1 1 7 3は、大入賞口2 1 2 0の大入賞口電動役物2 1 2 2の駆動を停止して大入賞口2 1 2 0を閉鎖する。そして、ステップ1

632で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a(特に開放時間タイマ)をリセットする。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段1173は、フラグー時記憶手段1191a内のラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1636で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191cを参照して、当該ラウンドが最終ラウンド(例えば、大当りの場合は15ラウンド、小当りの場合は1ラウンド等)であるか否かを判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、特別遊技実行手段1173は、フラグー時記憶手段1191a内の特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1640で、情報送信手段1200は、演出表示制御手段2150側に特別遊技終了信号を送信する。そして、ステップ1650で、遊技制御手段1100は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理(ステップ1700の賞球払出処理)に移行する。尚、ステップ1636でNoの場合にも、次の処理(ステップ1700の賞球払出処理)に移行する。

10

【0076】

次に、図12は、図11におけるステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、特定遊技制御手段1180は、主遊技図柄情報一時記憶手段1191bを参照し、今回の特別遊技が確率変動大当り(本例では、特別遊技開始時の主遊技図柄の停止図柄が「大当り図柄1」又は「大当り図柄3」)であるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、ステップ1654で、特定遊技制御手段1180は、フラグー時記憶手段1191a内の確率変動フラグをオンにする。次に、ステップ1655で、特定遊技制御手段1180は、今回の特別遊技が時間短縮遊技を伴う確率変動大当り(本例では、特別遊技開始時の主遊技図柄の停止図柄が「大当り図柄1」)であるか否かを判定する。ステップ1655でYesの場合、ステップ1656で、特定遊技制御手段1180は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の時間短縮フラグをオンにする。次に、ステップ1657で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181aに、許容されるカウンタ値の最大値(例えば、65535)をセットし、ステップ1670に移行する。他方、ステップ1655でNoの場合、換言すれば、今回の特別遊技が時間短縮遊技を伴わない確率変動大当り(本例では、特別遊技開始時の主遊技図柄の停止図柄が「大当り図柄3」)である場合には、ステップ1670に移行する。

20

【0077】

他方、ステップ1652でNoの場合、ステップ1658で、特定遊技制御手段1180は、主遊技図柄情報一時記憶手段1191bを参照し、今回の特別遊技が確率変動遊技を伴わない時間短縮大当り(本例では、特別遊技開始時の主遊技図柄の停止図柄が「大当り図柄2」)であるか否かを判定する。ステップ1658でYesの場合、ステップ1660及びステップ1662で、特定遊技制御手段1180は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の時間短縮フラグをオンにすると共に、時短回数カウンタ1181aに時短回数カウンタ値として所定値(例えば100)をセットし、ステップ1670に移行する。尚、ステップ1658でNoの場合、換言すれば、今回の特別遊技が遊技状態を変化させ得ない当り(本例では、特別遊技開始時の主遊技図柄の停止図柄が「小当り図柄」)である場合には、ステップ1670に移行する。そして、ステップ1670で、情報送信手段1200は、主遊技側の遊技状態情報(例えば、確率変動フラグや時間短縮フラグのフラグ状態)を演出表示制御手段2150側に送信し、次の処理(ステップ1700の賞球払出処理1700)に移行する。尚、このように構成した場合、時間短縮遊技中において「大当り図柄3」にて大当りした場合、時間短縮遊技が消滅してしまうこととなるが、これには限定されず、時間短縮遊技中において「大当り図柄3」にて大当りした場合には時間短縮遊技が継続する{例えば、時短回数カウンタ値として所定値(例えば100)をセットする}よう構成しておくことが好ましい。

30

40

【0078】

次に、図13～図21のフローチャートを参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機のサブメイン基板(演出表示制御手段2150)側での処理の流れを説明する。まず

50

、図13は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン基板側のメインフローチャートである。ここで、同図(a)の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン基板側での初期処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ4500で、演出表示制御手段2150は、メイン側から電源投入時に送信されたコマンドに基づき、各種初期設定処理(例えば、ラムクリア情報が送信された場合には、サブメイン基板側でバックアップされている情報をクリアする、或いは、各種情報コマンドが送信された場合には、各種演出の復帰処理等を実行する)を実行し、その後は繰り返し処理ルーチンであるステップ2000を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、ステップ2000が実行された場合、同図(b)の処理に示されるように、まず、ステップ2100で、演出表示制御手段2150は、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ2200で、演出表示制御手段2150は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ2300で、演出表示制御手段2150は、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2400で、演出表示制御手段2150は、後述する特別遊技中表示制御処理を実行する。次に、ステップ2600で、演出表示制御手段2150は、後述する予告演出ランクアップ表示制御処理を実行する。次に、ステップ2900で、演出表示制御手段2150は、後述する各処理でセットされた表示コマンドをサブサブ制御部側に送信し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【0079】

また、同図(c)の処理は、サブメイン基板側の割り込み処理であり、前述した主制御基板1000のSTB信号線からの信号がサブメイン基板側のCPUの一端子(本例では、NMI端子)に接続されていた場合における処理フロー(ステップ4700)である。即ち、サブメイン基板側のCPUにおいてNMI割り込みが発生した場合(STB信号線がオンとなった場合)、ステップ4800で、演出表示制御手段2150は、主制御装置1000側からのコマンド入力ポート(前述したデータ信号線の入力ポート)を確認する。そして、ステップ4900で、演出表示制御手段2150は、当該確認結果に基づき、サブメイン基板側のRAM(例えば、メイン側情報一時記憶手段2151a)に、主制御装置1000側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【0080】

次に、図14は、図13でのステップ2100のサブルーチンに係る、サブ(サブメイン基板)側で実行する保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、装図保留情報表示制御手段2152bは、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照し、主制御装置1000側から保留情報を受信したか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、ステップ2104で、装図保留情報表示制御手段2152bは、装図保留情報一時記憶手段2152e-2内の装図保留カウンタ値に「1」を加算すると共に、当該受信した保留情報(本例では、主遊技側乱数)を装図保留情報一時記憶手段2152e-2内に一時記憶し、ステップ2120に移行する。他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2106で、装図保留情報表示制御手段2152bは、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照し、主制御装置1000側から新たな図柄情報を受信したか否かを判定する。ステップ2106でYesの場合、ステップ2108で、装図保留情報表示制御手段2152bは、装図保留情報一時記憶手段2152e-2内の装図保留カウンタ値から「1」を減算すると共に、当該受信した新たな図柄情報に対応して一時記憶されている保留情報を、装図保留情報一時記憶手段2152e-2内から削除し残りの保留情報をシフトする(結果として保留消化がなされる)。次に、ステップ2110で、装図保留情報表示制御手段2152bは、演出表示関連情報一時記憶手段2152eのフラグエリア内の図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ2120に移行する。そして、ステップ2120で、装図保留情報表示制御手段2152bは、装図保留情報一時記憶手段2152e-2内の装図保留カウンタ値と同数の保留表示を、装図保留表示部2142上にて行い、次の処理(ステップ2200の装飾図柄表示内容決定処理)に移行する。尚、ステップ2106でNoの場合にも、次の処理(ステップ2200の装飾図柄表示内

10

20

30

40

50

容決定処理)に移行する。

【0081】

次に、図15は、図13でのステップ2200のサブルーチンに係る、サブ(サブメイン基板)側で実行する装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2202で、装図表示内容決定手段2152a-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2202でYesの場合、ステップ2204で、装図表示内容決定手段2152a-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2205で、装図表示内容決定手段2152a-1は、メイン側情報一時記憶手段2151a内に一時記憶された主制御装置1000側からの図柄情報(特に、主遊技図柄の停止図柄情報)に基づき、装図停止図柄決定用抽選テーブル2152a-1-2を参照して、装飾図柄の停止図柄を決定する(例えば、主遊技図柄の停止図柄が「大当り図柄1」である場合には「7・7・7」や「3・3・3」、「大当り図柄2」である場合には「1・1・1」等のいわゆるゾロ目、「大当り図柄3」又は「小当り図柄」である場合には「3・3・7」等のいわゆるチャンス目、ハズレ図柄である場合には、いわゆるバラケ目を決定する)と共に、当該決定した内容を演出表示関連情報一時記憶手段2152eに一時記憶する。次に、ステップ2208で、装図表示内容決定手段2152a-1は、メイン側情報一時記憶手段2151a内に一時記憶された主制御装置1000側からの図柄情報(特に、主遊技図柄の変動態様情報)及び演出表示関連情報一時記憶手段2152eに一時記憶された装飾図柄の停止図柄に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル2152a-1-1を参照して、装飾図柄の変動態様(例えば、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチといったリーチ種別等)を決定すると共に、当該決定した内容を演出表示関連情報一時記憶手段2152eに一時記憶する。次に、ステップ2210で、主演出動作内容決定手段2152a-3は、メイン側情報一時記憶手段2151a内に一時記憶された主制御装置1000側からの図柄情報(特に、主遊技図柄の当否結果情報)及び演出表示関連情報一時記憶手段2152eに一時記憶された装飾図柄の変動態様に基づき、主演出動作内容決定用抽選テーブル2152a-3-1を参照し、装飾図柄の変動態様に基づき実行される演出内容であって、主に装飾図柄の変動表示及び停止表示やリーチ画像に係る演出内容(以下、主演出や主演出内容と呼ぶことがある)を決定すると共に、当該決定した主演出内容に基づき、「表示更新タイミング」と「表示更新内容」と、を導出して演出表示関連情報一時記憶手段2152eに一時記憶する。

【0082】

ここで、図16(主演出テーブル1)は、主演出動作内容決定用抽選テーブル2152a-3-1の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否結果(左端列にて図示されており、本例では、「ハズレ」又は「大当り」)及び装飾図柄の変動態様(左2列目にて図示されており、本例では「スーパーリーチ(総演出時間60秒)」の場合のみ例示)と取得乱数値(サブメイン基板側で取得した乱数値であって、左3列目にて図示)とに基づき、主演出内容(左4列目にて図示されており、本例では、「主演出A-1(ハズレ)」や「主演出A-1(大当り)」等)を決定可能に構成されている。そして、主演出内容が決定された場合には、「表示更新タイミング」と「表示更新内容」とを一義的に決定可能に構成されている。例えば、主演出内容=「主演出A-1(ハズレ)」であった場合には、「表示更新タイミング」=「変動開始時(0秒後)」において「表示更新内容」=「装図変動開始(全列)」と決定され、「表示更新タイミング」=「変動開始25秒後」において「表示更新内容」=「リーチ画像表示1(ハズレ)」と決定される。そして、後述するように、装飾図柄の変動時間に係る経過時間に応じて、「表示更新タイミング」に到達した「表示更新内容」が順次実行されることとなる。例えば、「表示更新タイミング」に到達した「表示更新内容」が「リーチ画像表示1(ハズレ)」であった場合、当該到達後において30秒間に亘って所定の動画像{例えば、再生開始後、敵キャラクタ1とのバトルが繰り広げられる動画像(25秒)→味方キャラクタがバトルに敗北する動画像(5秒)}の再生が開始されるよう構成されている。尚、本例で

は、「表示更新タイミング」に到達した「表示更新内容」が「リーチ画像表示1（大当り）」であった場合、「リーチ画像表示1（ハズレ）」と比較して最終結果のみが異なる動画像（例えば、再生開始後、敵キャラクタ1とのバトルが繰り広げられる動画像（2.5秒）→味方キャラクタがバトルに勝利する動画像（5秒））の再生が開始されるよう構成されており、当該最終結果を視認するまでは、遊技者は、敵キャラクタ1とのバトルの結果が遊技者にとって有利な結果となるか否かが判別困難となるよう構成されている。また、あくまで一例であるが、「リーチ画像表示1～5」は、夫々敵キャラクタの種類が異なるよう構成されており（例えば、敵キャラクタ1～5が対応しており）、各主演出内容が選択された際の大当り期待度は、主演出A-1<主演出A-2<主演出A-3<主演出A-4<主演出A-5となるよう構成されているため、バトルに登場する敵キャラクタの種類を視認することで、遊技者は、敵キャラクタとのバトルの結果（大当りとなるか否かの期待度）を推測可能に構成されている。

10

【0083】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ2230で、予告演出内容決定手段2152a-5は、後述する予告演出内容決定処理を実行する。次に、ステップ2220で、装図表示内容決定手段2152a-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ2300の装飾図柄表示制御処理）に移行する。尚、ステップ2202でNoの場合にも、次の処理（ステップ2300の装飾図柄表示制御処理）に移行する。

【0084】

20

次に、図17は、図15でのステップ2230のサブルーチンに係る、サブ（サブメイン基板）側で実行する予告演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2232で、予告演出内容決定手段2152a-5は、前述した処理にて決定された主演出内容に基づき、予告演出内容決定用抽選テーブル2152a-5-1（特に、予告演出内容1決定用抽選テーブル）を参照して、主演出と連動して実行される（特に、装飾図柄の変動開始直後に実行される）演出内容であって、主に主演出内容の大当り期待度を予告する演出内容（以下、予告演出1や予告演出内容1と呼ぶことがある）を決定する。次に、ステップ2234で、予告演出内容決定手段2152a-5は、当該決定した予告演出内容1に係る大当り期待度が最低でないか否か（本例では、予告演出内容1が「予告演出B1-1」でないか否か）を判定する。ステップ2234でYesの場合、ステップ2236で、予告演出内容決定手段2152a-5は、当該決定した予告演出内容1よりも大当り期待度の低い、いずれかの予告演出内容1を決定する（例えば、予告演出内容1が「予告演出B1-3」であった場合には、「予告演出B1-1」又は「予告演出B1-2」のいずれかを決定する）と共に、当該決定した予告演出内容1に基づき、「表示更新タイミング」と「表示更新内容」とを導出して演出表示関連情報一時記憶手段2152eに一時記憶する。次に、ステップ2238で、予告演出内容決定手段2152a-5は、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の予告演出内容1ランクアップ実行許可フラグをオンにし、ステップ2242に移行する。尚、ステップ2234でNoの場合には、ステップ2242に移行する。

30

【0085】

40

次に、ステップ2242で、予告演出内容決定手段2152a-5は、前述した処理にて決定された主演出内容に基づき、予告演出内容決定用抽選テーブル2152a-5-1（特に、予告演出内容2決定用抽選テーブル）を参照して、主演出と連動して実行される（特に、装飾図柄の仮停止図柄がリーチ状態となった直後に実行される）演出内容であって、主に主演出内容の大当り期待度を予告する演出内容（以下、予告演出2や予告演出内容2と呼ぶことがある）を決定する。次に、ステップ2244で、予告演出内容決定手段2152a-5は、当該決定した予告演出内容2に係る大当り期待度が最低でないか否か（本例では、予告演出内容2が「予告演出B2-1」でないか否か）を判定する。ステップ2244でYesの場合、ステップ2246で、予告演出内容決定手段2152a-5は、当該決定した予告演出内容2よりも大当り期待度の低い、いずれかの予告演出内容2

50

を決定する（例えば、予告演出内容 2 が「予告演出 B 2 - 3」であった場合には、「予告演出 B 2 - 1」又は「予告演出 B 2 - 2」のいずれかを決定する）と共に、当該決定した予告演出内容 2 に基づき、「表示更新タイミング」と「表示更新内容」とを導出して演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e に一時記憶する。次に、ステップ 2 2 4 8 で、予告演出内容決定手段 2 1 5 2 a - 5 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e 内の予告演出内容 2 ランクアップ実行許可フラグをオンにし、ステップ 2 2 5 2 に移行する。尚、ステップ 2 2 4 4 で No の場合には、ステップ 2 2 5 2 に移行する。

【0086】

次に、ステップ 2 2 5 2 で、予告演出内容決定手段 2 1 5 2 a - 5 は、前述した処理にて決定された主演出内容に基づき、予告演出内容決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 5 - 1（特に、予告演出内容 3 決定用抽選テーブル）を参照して、主演出と連動して実行される（特に、リーチ画像表示が行われた後に実行される）演出内容であって、主に主演出内容の大当たり期待度を予告する演出内容（以下、予告演出 3 や予告演出内容 3 と呼ぶことがある）を決定する。次に、ステップ 2 2 5 4 で、予告演出内容決定手段 2 1 5 2 a - 5 は、当該決定した予告演出内容 3 に係る大当たり期待度が最低でないか否か（本例では、予告演出内容 3 が「予告演出 B 3 - 1」でないか否か）を判定する。ステップ 2 2 5 4 で Yes の場合、ステップ 2 2 5 6 で、予告演出内容決定手段 2 1 5 2 a - 5 は、当該決定した予告演出内容 3 よりも大当たり期待度の低い、いずれかの予告演出内容 3 を決定する（例えば、予告演出内容 3 が「予告演出 B 3 - 3」であった場合には、「予告演出 B 3 - 1」又は「予告演出 B 3 - 2」のいずれかを決定する）と共に、当該決定した予告演出内容 3 に基づき、「表示更新タイミング」と「表示更新内容」とを導出して演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e に一時記憶する。次に、ステップ 2 2 5 8 で、予告演出内容決定手段 2 1 5 2 a - 5 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e 内の予告演出内容 3 ランクアップ実行許可フラグをオンにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、ステップ 2 2 4 4 で No の場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【0087】

ここで、図 1 7（予告演出テーブル 1 ~ 3）は、予告演出内容決定用抽選テーブル 2 1 5 2 a - 5 - 1（予告演出内容 1 決定用抽選テーブル ~ 予告演出内容 3 決定用抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、主演出内容（左端列にて図示されており、本例では、「主演出 A - 1（ハズレ）」又は「主演出 A - 1（大当たり）」の場合のみ例示）及び取得乱数値（サブメイン基板側で取得した乱数値であって、左 2 列目にて図示）に基づき、予告演出内容（左 3 列目にて図示されており、例えば、予告演出内容 1 であれば、「予告演出 B 1 - 1」~「予告演出 B 1 - 3」のいずれか）を決定可能に構成されている。そして、予告演出内容が決定された場合には、「表示更新タイミング」と「表示更新内容」とを一義的に決定可能に構成されている。例えば、予告演出内容 1 = 「予告演出 B 1 - 2」であった場合には、「表示更新タイミング」= 「変動開始 5 秒後」において「表示更新内容」= 「予告画像表示 B 1 - 2（緑色セリフ画像表示）」と決定される。そして、後述するように、装飾図柄の変動時間に係る経過時間に応じて、「表示更新タイミング」に到達した「表示更新内容」が、順次実行されることとなる。尚、本例では、各予告画像表示が実行された際の表示色を、大当たり期待度を表す属性として定義している。より具体的には、本例では、「白色」<「緑色」<「赤色」の順に大当たり期待度が高くなるよう構成されている。また、「表示更新タイミング」がより遅い予告画像表示であるほど、当該属性に係る大当たり期待度の信憑性が高くなるよう構成されている。より具体的には、「赤色」の属性を有する「予告演出 B 1 - 3」、「予告演出 B 2 - 3」及び「予告演出 B 3 - 3」において、夫々の予告画像表示が実行された際の大当たり期待度は、「予告演出 B 1 - 3」<「予告演出 B 2 - 3」<「予告演出 B 3 - 3」となるよう構成されているのである。尚、本例では、大当たり期待度が 1 0 0 % となる（ハズレ時には選択されない）予告画像表示については例示していないが、このような予告画像表示（例えば、属性が「レインボー」）を実行可能に構成してもよいことを補足しておく。また、本例では、予告演出内容を決定するに際し、主演出内容に基づき決定するよう構成されて

いるが、これには限定されず、他のファクタ{例えば、主遊技図柄の当否結果や図柄属性(確変大当り、非確変大当り)等}に基づき、主演出内容とは独立した形で決定するよう構成してもよい。

【0088】

次に、図18は、図13のステップ2300のサブルーチンに係る、サブ(サブメイン基板)側で実行する装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2302で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2302でYesの場合、ステップ2304で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2306で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ2309で、装飾図柄表示制御手段2152aは、装図変動時間管理タイマ2152a-4-1をスタートし、ステップ2310に移行する。尚、ステップ2302でNoの場合にも、ステップ2310に移行する。

【0089】

次に、ステップ2310で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2310でYesの場合、ステップ2320で、装飾図柄表示制御手段2152aは、後述する表示更新処理を実行する。次に、ステップ2312で、装飾図柄表示制御手段2152aは、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する(例えば、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照し、主制御装置1000側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する)。ステップ2312でYesの場合、ステップ2314で、装飾図柄表示制御手段2152aは、装図変動時間管理タイマ2152a-4-1を停止すると共にリセット(ゼロクリア)する。次に、ステップ2318で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の図柄変動中フラグをオフにし、次の処理(ステップ2400の特別遊技中表示制御処理)に移行する。尚、ステップ2310又はステップ2312でNoの場合にも、次の処理(ステップ2400の特別遊技中表示制御処理)に移行する。

【0090】

次に、図19は、図18のステップ2320のサブルーチンに係る、サブ(サブメイン基板)側で実行する表示更新処理のフローチャートである。まず、ステップ2322で、装飾図柄表示制御手段2152aは、装図変動時間管理タイマ2152a-4-1のタイマ値及び演出表示関連情報一時記憶手段2152eに一時記憶された各種演出内容の「表示更新タイミング」を確認する。次に、ステップ2324で、装飾図柄表示制御手段2152aは、当該確認結果に基づき、主演出内容に係る表示更新タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2324でYesの場合、ステップ2326で、装飾図柄表示制御手段2152aは、当該表示更新タイミングに到達した「表示更新内容」に基づき、サブサブ制御装置2140を駆使して所定の画像表示処理を実行し(装図表示部2141上にて、装図変動表示、装図仮停止表示、装図確定表示、リーチ画像表示等を行い)、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。他方、ステップ2324でNoの場合、ステップ2328で、装飾図柄表示制御手段2152aは、当該確認結果に基づき、予告演出内容(本例では、予告演出内容1~3)に係る表示更新タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2328でYesの場合、ステップ2330で、装飾図柄表示制御手段2152aは、当該表示更新タイミングに到達した表示更新内容に基づき、サブサブ制御装置2140を駆使して予告画像表示を実行し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、ステップ2338でNoの場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【0091】

次に、図20は、図13でのステップ2400のサブルーチンに係る、特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2402で、特別遊技中表示制御手段2152dは、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の特別遊技中フラグがオフで

10

20

30

40

50

あるか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、特別遊技中表示制御手段2152dは、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照し、主制御装置1000側から特別遊技開始信号を受信したか否かを判定する。ステップ2404でYesの場合、ステップ2405で、特別遊技中表示制御手段2152dは、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照し、主遊技図柄の当り図柄が大入賞口を長期間開放させる当り図柄（本例では、「大当り図柄1」又は「大当り図柄2」）であるか否かを判定する。ステップ2405でYesの場合、ステップ2406で、特別遊技中表示制御手段2152dは、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の特別遊技中フラグをオンにする。そして、ステップ2408で、特別遊技中表示制御手段2152dは、演出表示装置2140を駆使して、大当り開始表示を実行し、ステップ2422に移行する。尚、ステップ2402でNoの場合にも、ステップ2422に移行する。

10

【0092】

次に、ステップ2422で、特別遊技中表示制御手段2152dは、演出表示装置2140を駆使して、主制御装置1000側から逐次送信されている遊技状態情報に基づき、ラウンド数と入賞個数に係る情報を表示する。次に、ステップ2430で、特別遊技中表示制御手段2152dは、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照し、主制御装置1000側から特別遊技終了信号を受信したか否かを判定する。ステップ2430でYesの場合、ステップ2432で、特別遊技中表示制御手段2152dは、演出表示装置2140を駆使して、大当り終了表示を実行する。そして、ステップ2436で、特別遊技中表示制御手段2152dは、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2600の予告演出ランクアップ表示制御処理）に移行する。尚、ステップ2404、ステップ2405又はステップ2430でNoの場合にも、次の処理（ステップ2600の予告演出ランクアップ表示制御処理）に移行する。

20

【0093】

次に、図21は、図13でのステップ2600のサブルーチンに係る、予告演出ランクアップ表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2602で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の図柄変動中フラグがオフからオンに変化したか否か、換言すれば、装飾図柄の図柄変動が開始されたタイミングであるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、ステップ2604で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、ドラム制御装置2170を駆使して、左ドラム部2171、中ドラム部2172、右ドラム部2173の回転動作を開始し、次の処理（ステップ2900の表示コマンド送信制御処理）に移行する。

30

【0094】

他方、ステップ2602でNoの場合、ステップ2610で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の図柄変動中フラグがオンであるか否か、換言すれば、装飾図柄の図柄変動中であるか否かを判定する。ステップ2610でYesの場合、ステップ2612で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、装図変動時間管理タイマ2152a-4-1のタイマ値を確認する。次に、ステップ2620で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、当該確認したタイマ値に基づき、「予告演出内容1に係る表示期間中の所定タイミング（例えば、変動開始から6秒後）」、「予告演出内容2に係る表示期間中の所定タイミング（例えば、変動開始から23秒後）」、「予告演出内容3に係る表示期間中の所定タイミング（例えば、変動開始から41秒後）」、のいずれかのタイミングに到達したか否かを判定し、当該判定結果に応じた異なる処理を実行する。尚、これらいずれのタイミングにも到達していないと判定した場合には、次の処理（ステップ2900の表示コマンド送信制御処理）に移行する。また、ステップ2610でNoの場合にも、次の処理（ステップ2900の表示コマンド送信制御処理）に移行する。

40

【0095】

ここで、ステップ2620で、「予告演出内容1に係る表示期間中の所定タイミング（本例では、変動開始から6秒後）」に到達したと判定された場合、ステップ2622で、

50

予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e 内の予告演出内容 1 ランクアップ実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 6 2 2 で Y e s の場合、ステップ 2 6 2 4 で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e 内の予告演出内容 1 ランクアップ実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ 2 6 2 6 で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、ドラム制御装置 2 1 7 0 を駆使して、左ドラム部 2 1 7 1 の回転動作を、「ランクアップ図柄（例えば、○）」が描かれた位置にて停止させる。次に、ステップ 2 6 2 8 で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、ステップ 2 2 3 2 にて決定した予告演出内容 1 に係る表示更新内容（換言すれば、現在表示されている予告演出内容 1 に係る予告画像よりも大当り期待度が上昇した予告画像表示）を実行し、次の処理（ステップ 2 9 0 0 の表示コマンド送信制御処理）に移行する。他方、ステップ 2 6 2 2 で N o の場合、ステップ 2 6 3 0 で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、ドラム制御装置 2 1 7 0 を駆使して、左ドラム部 2 1 7 1 の回転動作を、「非ランクアップ図柄（例えば、×）」が描かれた位置にて停止させ、次の処理（ステップ 2 9 0 0 の表示コマンド送信制御処理）に移行する。

10

【 0 0 9 6 】

また、ステップ 2 6 2 0 で、「予告演出内容 2 に係る表示期間中の所定タイミング（本例では、変動開始から 2 3 秒後）」に到達したと判定された場合、ステップ 2 6 4 2 で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e 内の予告演出内容 2 ランクアップ実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 6 4 2 で Y e s の場合、ステップ 2 6 4 4 で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e 内の予告演出内容 2 ランクアップ実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ 2 6 4 6 で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、ドラム制御装置 2 1 7 0 を駆使して、中ドラム部 2 1 7 2 の回転動作を、「ランクアップ図柄（例えば、○）」が描かれた位置にて停止させる。次に、ステップ 2 6 4 8 で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、ステップ 2 2 4 2 にて決定した予告演出内容 2 に係る表示更新内容（換言すれば、現在表示されている予告演出内容 2 に係る予告画像よりも大当り期待度が上昇した予告画像表示）を実行し、次の処理（ステップ 2 9 0 0 の表示コマンド送信制御処理）に移行する。他方、ステップ 2 6 4 2 で N o の場合、ステップ 2 6 5 0 で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、ドラム制御装置 2 1 7 0 を駆使して、中ドラム部 2 1 7 2 の回転動作を、「非ランクアップ図柄（例えば、×）」が描かれた位置にて停止させ、次の処理（ステップ 2 9 0 0 の表示コマンド送信制御処理）に移行する。

20

30

【 0 0 9 7 】

また、ステップ 2 6 2 0 で、「予告演出内容 3 に係る表示期間中の所定タイミング（本例では、変動開始から 4 1 秒後）」に到達したと判定された場合、ステップ 2 6 6 2 で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e 内の予告演出内容 3 ランクアップ実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 6 6 2 で Y e s の場合、ステップ 2 6 6 4 で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e 内の予告演出内容 3 ランクアップ実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ 2 6 6 6 で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、ドラム制御装置 2 1 7 0 を駆使して、右ドラム部 2 1 7 3 の回転動作を、「ランクアップ図柄（例えば、○）」が描かれた位置にて停止させる。次に、ステップ 2 6 6 8 で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、ステップ 2 2 5 2 にて決定した予告演出内容 3 に係る表示更新内容（換言すれば、現在表示されている予告演出内容 3 に係る予告画像よりも大当り期待度が上昇した予告画像表示）を実行し、次の処理（ステップ 2 9 0 0 の表示コマンド送信制御処理）に移行する。他方、ステップ 2 6 6 2 で N o の場合、ステップ 2 6 7 0 で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、ドラム制御装置 2 1 7 0 を駆使して、右ドラム部 2 1 7 3 の回転動作を、「非ランクアップ図柄（例えば、×）」が描かれた位置にて停止させ、次の処理（ステップ 2 9 0

40

50

0 の表示コマンド送信制御処理) に移行する。

【 0 0 9 8 】

次に、図 2 2 を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における作用について説明する。まず、同図 (左側 1 段目) にて示されるように、装飾図柄の変動開始条件を充足した場合、装図表示部 2 1 4 1 にて装飾図柄の図柄変動が開始されると共に、ドラム制御装置 2 1 7 0 における各ドラム部 (左ドラム部 2 1 7 1、中ドラム部 2 1 7 2、右ドラム部 2 1 7 3) の回転動作が開始される。次に、同図 (左側 2 段目) にて示されるように、「予告演出内容 1 に係る表示更新タイミング (本例では、変動開始から 5 秒後) 」に到達したことを契機として、大当たり期待度が最低である予告演出内容 1 に係る表示更新内容 (例えば、白文字にて「チャンス！」と描かれた予告画像) が表示される。次に、同図 (左側 3 段目) にて示されるように、「予告演出内容 1 に係る表示期間中の所定タイミング (本例では、変動開始から 6 秒後) 」に到達したことを契機として、ドラム制御装置 2 1 7 0 における左ドラム部 2 1 7 1 が、「ランクアップ図柄 (本例では、○) 」が描かれた位置にて停止されると共に、現在表示されている予告演出内容 1 に係る表示更新内容 (本例では、白文字にて「チャンス！」と描かれた予告画像) よりも大当たり期待度が上昇した予告画像表示 (例えば、赤文字にて「激アツ!!!」と描かれた予告画像) が表示されることとなる。尚、同図 (右側) にて示されるように、ドラム制御装置 2 1 7 0 における左ドラム部 2 1 7 1 が、「非ランクアップ図柄 (本例では、×) 」が描かれた位置にて停止された場合には、大当たり期待度が最低である予告演出内容 1 に係る表示更新内容が引き続き実行されることとなる。

【 0 0 9 9 】

このような一連の作用によって、遊技者はまず、大当たり期待度が低い予告画像を視認し、当該装飾図柄の図柄変動が大当たり期待度の低いものであると認識しているところ、突如表示された「ランクアップ図柄」によって予告画像が差し替えられ、当該装飾図柄の図柄変動が大当たり期待度の高いものへと変換されたものと認識し得る。その結果、遊技者にとっては、一旦大当たり期待度が低い予告画像が表示されたとしても、「ランクアップ図柄」によって大当たり期待度の高い予告画像へとすぐに変換されることへの期待感が生じること、従来遊技機においては単調になりがちであった予告演出に新たな興趣性を付加して、遊技 (演出) の興趣性を向上させることが可能となるのである。

【 0 1 0 0 】

また、「ランクアップ図柄」は、装図表示部 2 1 4 1 とは異なる表示部にて、装飾図柄を含む演出画像の視認性を阻害しない位置にて表示されるため、「ランクアップ図柄」と予告画像との運動性が認識し易くなることに加え、本実施形態のように、物理的な回胴 (いわゆるドラム) 上にて「ランクアップ図柄」を表示するよう構成することで、前述したような一連の作用が、単なる一連のアニメーションによる予め定められた動作ではなくなる結果、いわゆる出来レース感が低減され、(物理的な機構による) 「ランクアップ図柄」が表示されたが故に (画像上の表現内容が) 大当たり期待度の高いものへと変換されたものと遊技者に思い込ませることが可能となる。

【 0 1 0 1 】

(まとめ)

以上のように構成することで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技者にとって有利な有利遊技状態 (本例では、特別遊技) への移行期待度に応じた複数種類の第一予告情報候補 (本例では、予告演出内容 1 ~ 3) を有し、乱数を用いての抽選後から所定の遊技状態移行契機に到達するよりも前に、当該複数種類の第一予告情報候補の中から選択した一の種類の第一予告情報 (本例では、予告画像) を、情報出力部における第一情報出力部 (本例では、演出表示装置 2 1 4 0) にて出力するよう制御し得る第一予告情報出力制御手段 (本例では、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a) と、第一予告情報出力制御手段 (本例では、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a) により、ある第一予告情報が出力された後であって、前記所定の遊技状態移行契機に到達するよりも前に、第一予告情報とは異なる第二予告情報 (本例では、ランクアップ画像) を、情報出力部における第一情報出力

部とは異なる第二情報出力部（本例では、ドラム制御装置 2 1 7 0）にて出力するよう制御し得る手段であって、第二予告情報が出力された場合には、当該ある第一予告情報よりも有利遊技状態への移行期待度が高い第一予告情報を、情報出力部における第一情報出力部（本例では、演出表示装置 2 1 4 0）にて出力し得る第二予告情報出力制御手段（本例では、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f）と、を備えるよう構成されているため、遊技者にとっては、一旦大当たり期待度が低い第一予告情報が表示されたとしても、第二予告情報によって大当たり期待度の高い第一予告情報へとすぐに変換されることへの期待感が生じることで、従来の遊技機においては単調になりがちであった予告演出に新たな興趣性を付加して、遊技（演出）の興趣性を向上させることが可能となるのである。

【0 1 0 2】

尚、本実施形態においては、実行すべき予告演出内容を決定した後、予告演出内容に係る大当たり期待度が最低でないか否かを判定し、大当たり期待度が最低でない場合には、当該決定した予告演出内容よりも大当たり期待度の低い、いずれかの予告演出内容を決定することで、所定条件を充足した場合には、大当たり期待度の低い予告演出内容から大当たり期待度の高い予告演出内容へと変換（ランクアップ）し得るよう制御される。ここで、このように構成することで、当該変換可否は主演出内容とは独立した形で決定されるよう構成されているが、これには限定されず、当該変換可否と主演出内容とを関連付けるよう構成してもよい。より具体的には、例えば、主演出内容 R - 1：ランクアップなし（白）、主演出内容 R - 2：ランクアップなし（青）、・・・、主演出内容 R - 6：ランクアップあり「第 1 タイミング（変動開始直後：変動開始 5 秒後）：白→赤、第 2 タイミング（リーチ発生直後：変動開始 2 2 秒後）：なし、第 3 タイミング（リーチ中：変動開始 4 0 秒後）：なし」、主演出内容 R - 7：ランクアップあり「第 1 タイミング（変動開始直後：変動開始 5 秒後）：青→赤、第 2 タイミング（リーチ発生直後：変動開始 2 2 秒後）：なし、第 3 タイミング（リーチ中：変動開始 4 0 秒後）：なし」、主演出内容 R - 8：ランクアップあり「第 1 タイミング（変動開始直後：変動開始 5 秒後）：緑→赤、第 2 タイミング（リーチ発生直後：変動開始 2 2 秒後）：なし、第 3 タイミング（リーチ中：変動開始 4 0 秒後）：なし」といったように、主演出内容（いわゆる変動パターン、演出パターン）にてランクアップの可否、ランクアップ前とランクアップ後の関係、いずれのタイミングにてランクアップさせるか、等のランクアップに係る動作内容の一部又はすべてを関連付けるよう構成することで、処理内容（特に、ステップ 2 2 3 0）をシンプルにすることが可能となる。

【0 1 0 3】

（変更例 1）

尚、本実施形態においては、第一予告情報（本例では、予告画像）が表示された直後（特に、表示期間中）において、大当たり期待度の高い第一予告情報へとすぐに変換され得るよう構成されている。このような構成は、換言すれば、ある第一予告情報及び当該ある第一予告情報に対応した第二予告情報と当該ある第一予告情報が変換され得る事象とが 1 対 1 に対応していることと同義であるが、これには限定されず、このような対応関係を崩して遊技（演出）の興趣性を更に高めるとの観点に基づくと、本実施形態とは異なる態様を概念することができる。そこで、このような態様の一例を、本実施形態からの変更例（変更例 1）とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0 1 0 4】

次に、図 2 3 は、本実施形態からの変更例 1 における、図 2 1 でのステップ 2 6 0 0 のサブルーチンに係る、予告演出ランクアップ表示制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ 2 7 0 0（変 1）についてであり、その目的は、ある第一予告情報及び当該ある第一予告情報に対応した第二予告情報と当該ある第一予告情報が変換され得る事象とを 1 対 1 に対応させず、当該変換され得る事象を権利としてストックし、当該ある第一予告情報の後に表示された第一予告情報に対して当該ストックされた権利を纏めて行使するよう構成することである。即ち、ステップ 2 6 2 6、ステップ 2 6 4 6 又はステップ 2 6 6 6 の実行後、換言すれば、第二予告情報（本例では、ラ

10

20

30

40

50

ランクアップ画像)が表示された後、ステップ2700(変1)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、後述するランクアップ実行権利ストック制御処理を実行する。

【0105】

次に、図24は、本実施形態からの変更例1における、図23でのステップ2700(変1)のサブルーチンに係る、ランクアップ実行権利ストック制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2702(変1)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、本サブルーチンの実行時において、予告演出内容1の表示時であるか否か、換言すれば、ステップ2626の実行後において本サブルーチンが実行されたか否かを判定する。ステップ2702(変1)でYesの場合、ステップ2704(変1)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、所定の抽選確率(例えば、1/3)に基づき、予告演出内容1に係るランクアップ抽選を実行する。次に、ステップ2706(変1)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、当該ランクアップ抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2706(変1)でYesの場合、ステップ2708(変1)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、ステップ2232にて決定した予告演出内容1に係る表示更新内容(換言すれば、現在表示されている予告演出内容1に係る予告画像よりも大当り期待度が上昇した予告画像表示)を実行し、ステップ2712(変1)に移行する。他方、ステップ2706(変1)でNoの場合、ステップ2710(変1)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、ランクアップ権利ストック数カウンタ2152f-1のカウント値に1加算し、ステップ2712(変1)に移行する。尚、ステップ2702(変1)でNoの場合には、ステップ2712(変1)に移行する。次に、ステップ2712(変1)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、本サブルーチンの実行時において、予告演出内容2の表示時であるか否か、換言すれば、ステップ2646の実行後において本サブルーチンが実行されたか否かを判定する。ステップ2712(変1)でYesの場合、ステップ2714(変1)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、所定の抽選確率(例えば、1/2)に基づき、予告演出内容2に係るランクアップ抽選を実行する。次に、ステップ2716(変1)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、当該ランクアップ抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2716(変1)でYesの場合、ステップ2718(変1)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、ステップ2242にて決定した予告演出内容2に係る表示更新内容(換言すれば、現在表示されている予告演出内容2に係る予告画像よりも大当り期待度が上昇した予告画像表示)を実行し、ステップ2722(変1)に移行する。他方、ステップ2716(変1)でNoの場合、ステップ2720(変1)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、ランクアップ権利ストック数カウンタ2152f-1のカウント値に1加算し、ステップ2722(変1)に移行する。尚、ステップ2712(変1)でNoの場合には、ステップ2722(変1)に移行する。

【0106】

次に、ステップ2722(変1)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、本サブルーチンの実行時において、予告演出内容3の表示時であるか否か、換言すれば、ステップ2666の実行後において本サブルーチンが実行されたか否かを判定する。ステップ2722(変1)でYesの場合、ステップ2724(変1)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、ランクアップ権利ストック数カウンタ2152f-1のカウント値を確認する。次に、ステップ2726(変1)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、当該確認したカウント値が、ゼロ超過であるか否かを判定する。ステップ2726(変1)でYesの場合、ステップ2728(変1)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、現在表示されている予告演出内容3に係る予告画像よりも当該確認したカウント値分だけ段階的に大当り期待度が上昇した予告画像表示を実行する(例えば、現在表示されている予告演出内容3 = 予告演出B3-1であって、カウント値 = 2である場合には、予告演出B3-3に係る予告画像表示を実行する)。次に

、ステップ2730(変1)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、ランクアップ権利ストック数カウンタ2152f-1のカウンタ値をクリアし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、ステップ2722(変1)又はステップ2726(変1)でNoの場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【0107】

以上のように変更した場合、予告演出内容1や予告演出内容2に係る予告画像表示が実行された後に、「ランクアップ図柄(本例では、○)」が表示されたとしても、大当たり期待度の高い予告画像へとすぐに変換されるのではなく、当該変換され得る事象を権利としてストックしておき、予告演出内容3に係る予告画像表示が実行された後に、当該ストックされた権利を纏めて行使するよう構成されているため、結果として、予告演出内容3に 10
関しては、当該ストックされた権利分だけ段階的に大当たり期待度が上昇した予告画像表示が実行され得ることとなる。ここで、本実施形態において前述したように、「表示更新タイミング」がより遅い予告画像表示であるほど、属性(表示色)に係る大当たり期待度の信憑性が高くなるよう構成されている場合、後のタイミングにてストックされた権利を纏めて行使可能とすることで、遊技者にとっては、当該ストックされた権利の行使後において段階的に大当たり期待度が上昇した予告画像を視認することで、大当たり発生可否の推測精度が上昇することとなり、遊技(演出)の興趣性を更に高めることができるのである。尚、本例では、予告演出内容3(当該図柄変動において最後に実行される予告演出)については、大当たり期待度の高い予告画像へと変換され得る事象を権利としてストックする処理を実行しないよう構成されているが、これには限定されない。その場合には、予告演出内容 20
3(当該図柄変動において最後に実行される予告演出)においても当該変換され得る事象を権利としてストック可能とし、当該図柄変動以降の図柄変動に持ち越すよう構成してもよい{逆に、当該図柄変動のみ有効とするのであれば、ストック処理しないよう構成すればよい(後述する第二実施形態においても同様)}。

【0108】

尚、本例のような構成はあくまで一例であり、特に、本実施形態からの変更例1のような構成とする場合には、ステップ2708(変1)やステップ2718(変1)において、予告演出内容1や予告演出内容2に係る予告画像表示が実行された後に、大当たり期待度が上昇した予告画像表示を実行するに際しては、1段階分だけ大当たり期待度が上昇した予告画像表示を実行するよう構成しておくことが好適である(遊技者にとっては、ストック 30
された一の権利によって1段階分だけ大当たり期待度が上昇した予告画像表示が実行されるというルールが明確になる)。また、当該ルールを明確にするとの観点においては、ステップ2666にて表示される「ランクアップ図柄」の表示態様を、ストックされた権利数に応じて変化させるよう構成しておくことも好適である(例えば、権利数=0・・・「×」、権利数=1・・・「○」、権利数=2・・・「」等)。尚、このように構成する場合には、当該ストックされた権利を行使することで、「ランクアップ図柄」の表示態様がランクアップするよう構成してもよい。

【0109】

また、ステップ2728(変1)において、予告演出内容3に係る予告画像表示が実行された後に、ストックされた権利分だけ段階的に大当たり期待度が上昇した予告画像表示を実行するに際しては、ステップ2252にて決定された予告演出内容3(換言すれば、真の大当たり期待度に基づき決定されたもの)を上限として実行してもよいし、当該上限を超過して実行してもよい。但し、当該上限を超過して実行する場合、大当たり期待度が100%である予告演出内容3を備えるよう構成されている際には、(ストックされた権利が余剰にあったとしても)ハズレ時において表示されないよう構成しておくことが望ましい。また、別の構成例としては、ステップ2252にて決定された予告演出内容3(換言すれば、真の大当たり期待度に基づき決定されたもの)の大当たり期待度に基づき、ストックされ得る権利数を決定するよう構成してもよい。例えば、ステップ2252にて決定された予告演出内容3=予告演出B3-3である場合、予告演出内容3=予告演出B3-1から2 40
段階のランクアップが可能であるが故、ストックされ得る権利数=2として決定する等で 50

ある。尚、本例では、「ランクアップ図柄（本例では、○）」が表示された場合であって、大当り期待度の高い予告画像へとすぐに変換されなかった場合、当該変換され得る事象を権利として必ずストックするよう構成されているが、これには限定されず、「ランクアップ図柄（本例では、○）」が表示された場合であって、大当り期待度の高い予告画像へとすぐに変換されなかった場合であっても、当該変換され得る事象が権利としてストックされないよう構成してもよい（いわゆるガセ演出であり、このように構成した場合には、「ランクアップ図柄（本例では、○）」が表示されることは、ストックの可能性を示唆するのであって、100%ストックしているわけではない、との遊技性となる）。このように構成することで、例えば、スーパーリーチの際にストックされた権利を行使したことにより高期待度の予告が表示される、或いは、ストックのガセ演出が発生したことにより低期待度の予告が表示される、といった様々な可能性が考えられるため、遊技者にとっては、予告に対する興味を抱き続けることができる、といった奥深い遊技性となる。

【0110】

（まとめ）

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技者にとって有利な有利遊技状態（本例では、特別遊技）への移行期待度に応じた複数種類の第一予告情報候補（本例では、予告演出内容1～3）を有し、乱数を用いての抽選後から所定の遊技状態移行契機に到達するよりも前に、当該複数種類の第一予告情報候補の中から選択した一の種類の第一予告情報（本例では、予告画像）を、情報出力部における第一情報出力部（本例では、演出表示装置2140）にて出力するよう制御し得る第一予告情報出力制御手段（本例では、装飾図柄表示制御手段2152a）と、第一予告情報出力制御手段（本例では、装飾図柄表示制御手段2152a）により、ある第一予告情報が出力された後であって、前記所定の遊技状態移行契機に到達するよりも前に、第一予告情報とは異なる第二予告情報（本例では、ランクアップ画像）を、情報出力部における第一情報出力部とは異なる第二情報出力部（本例では、ドラム制御装置2170）にて出力するよう制御し得る手段であって、第二予告情報（本例では、ランクアップ画像）が出力された場合であって所定条件を充足した場合には、当該ある第一予告情報（本例では、予告画像）よりも有利遊技状態への移行期待度が高い第一予告情報（本例では、予告画像）を、情報出力部における第一情報出力部（本例では、演出表示装置2140）にて出力する第二予告情報出力制御手段（本例では、予告演出ランクアップ表示制御手段2152f）とを備え、ここで、第一予告情報出力制御手段（本例では、装飾図柄表示制御手段2152a）は、前記所定の遊技状態移行契機に到達するよりも前の複数の出力タイミングにおいて、第一予告情報（本例では、予告画像）を出力するよう制御し得ると共に、第二予告情報出力制御手段（本例では、予告演出ランクアップ表示制御手段2152f）は、当該複数の出力タイミングに対応した出力タイミングの夫々において、第二予告情報（本例では、ランクアップ画像）を出力するよう制御し得る状況下、第二予告情報出力制御手段（本例では、予告演出ランクアップ表示制御手段2152f）は、前記所定条件を充足しなかった場合には、当該充足しなかった回数を一時記憶すると共に、第一予告情報出力制御手段（本例では、装飾図柄表示制御手段2152a）により、更なる第一予告情報（本例では、予告画像）が出力された後において、第二予告情報（本例では、ランクアップ画像）が出力された場合であって前記所定条件を充足した場合には、当該更なる第一予告情報（本例では、予告画像）よりも当該一時記憶されている回数分だけ段階的に有利遊技状態への移行期待度が上昇した第一予告情報（本例では、予告画像）を出力し得るよう構成されているため、後のタイミングにてストックされた権利（ランクアップさせるための権利）を纏めて行使可能とすることで、遊技者にとっては、当該ストックされた権利の行使後において段階的に大当り期待度が上昇した予告画像を視認することで、大当り発生可否の推測精度が上昇することとなり、遊技（演出）の興趣性を更に高めることができるのである。

【0111】

（第二実施形態）

尚、本実施形態からの変更例 1 においては、ある第一予告情報及び当該ある第一予告情報に対応した第二予告情報と当該ある第一予告情報が変換され得る事象とを 1 対 1 に対応させず、当該変換され得る事象を権利としてストックし、当該ある第一予告情報の後に表示された第一予告情報に対して当該ストックされた権利を纏めて行使可能に構成することで、遊技（演出）の興趣性を更に高めている。このような思想を拡張した場合、遊技機と遊技者とのインタラクティブ性を高めるための、本実施形態からの変更例 1 とは異なる態様を概念することができる。そこで、このような態様の一例を、第二実施形態とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0112】

次に、図 25 は、第二実施形態における、図 21 でのステップ 2600 のサブルーチンに係る、予告演出ランクアップ表示制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ 2628（第 2）、ステップ 2648（第 2）、ステップ 2668（第 2）及びステップ 2700（第 2）についてであり、その目的は、ある第一予告情報及び当該ある第一予告情報に対応した第二予告情報と当該ある第一予告情報が変換され得る事象とを 1 対 1 に対応させず、当該変換され得る事象を権利としてストックするに際し、当該ストック可否及び当該ストックされた権利の行使可否を遊技者が任意に選択できるよう構成することである。即ち、ステップ 2626、ステップ 2646 又はステップ 2666 の実行後、換言すれば、第二予告情報（本例では、ランクアップ画像）が表示された後、ステップ 2628（第 2）、ステップ 2648（第 2）又はステップ 2668（第 2）で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2152f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152e 内のランクアップ権利行使許可フラグをオンにする。ここで、ランクアップ権利行使許可フラグとは、前述したストック可否及び当該ストックされた権利の行使可否を遊技者が任意に選択可能となる際にオンとなるフラグである。そして、ステップ 2620 にて、予告演出内容 1～3 に係る表示期間中の所定タイミングではないと判定された場合、ステップ 2700（第 2）で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2152f は、後述するランクアップ実行権利ストック制御処理を実行し、前述したストック可否及び当該ストックされた権利の行使可否に係る制御処理を実行することとなる。

【0113】

次に、図 26 は、第二実施形態における、図 25 でのステップ 2700（第 2）のサブルーチンに係る、ランクアップ実行権利ストック制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2702（第 2）で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2152f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152e 内のランクアップ権利行使許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2702（第 2）で Yes の場合、ステップ 2704（第 2）で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2152f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152e 内のランクアップ権利行使許可フラグをオフにする。次に、ステップ 2706（第 2）で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2152f は、演出表示装置 2140 上にて、現在実行されている予告演出内容をランクアップさせるか否かの指示を促す画像（例えば、「チャンス！」と描かれた予告画像をランクアップする場合には、サブ入力ボタンを押下して下さい等のメッセージ画像）を、所定の指示有効期間（例えば、5 秒間）に亘って表示する。次に、ステップ 2708（第 2）で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2152f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152e 内のランクアップ権利行使可否判定中フラグをオンにし、ステップ 2710（第 2）に移行する。尚、ステップ 2702（第 2）で No の場合には、ステップ 2710（第 2）に移行する。尚、本例では、所定の指示有効期間が予告画像の表示期間よりも長いことに起因して、予告画像が非表示となった後でも、サブ入力ボタンの操作が有効となるよう構成されているが、これには限定されず、予告画像の表示期間中においてのみサブ入力ボタンの操作が有効となるよう構成してもよい。

【0114】

次に、ステップ 2710（第 2）で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2152f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152e 内のランクアップ権利行使可否判定中フラグ

がオンであるか否かを判定する。ステップ2710(第2)でYesの場合、ステップ2712(第2)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、所定の指示有効期間(例えば、5秒間)が経過したか否かを判定する。ステップ2712(第2)でYesの場合、ステップ2714(第2)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、サブ入力ボタン4000の指示操作(押下操作)があったか否かを判定する。ステップ2714(第2)でYesの場合、ステップ2716(第2)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、ランクアップ権利ストック数カウンタ2152f-1のカウント値を確認する。次に、ステップ2718(第2)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、当該確認したカウント値が、ゼロ超過であるか否かを判定する。ステップ2718(第2)でYesの場合、ステップ2720(第2)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、当該確認したカウント値を上限として、現在表示されている予告演出内容に係る予告画像よりも所定段階数分だけ大当たり期待度が上昇した予告画像表示を実行する(例えば、現在表示されている予告演出内容3=予告演出B3-1であって、カウント値=2である場合には、予告演出B3-3に係る予告画像表示を実行する)。次に、ステップ2722(第2)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、当該所定段階数分の値を、ランクアップ権利ストック数カウンタ2152f-1のカウント値から減算し、ステップ2730(第2)に移行する。

10

【0115】

他方、ステップ2724(第2)でNoの場合、ステップ2724(第2)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、ランクアップ権利ストック数カウンタ2152f-1のカウント値に1加算し(尚、当該カウント値が遊技者にとって視認可能となるよう、当該カウント値を報知する画像を演出表示装置2140上の所定の表示領域にて表示しておくことが好適である)、ステップ2730(第2)に移行する。尚、ステップ2718(第2)でNoの場合には、ステップ2730(第2)に移行する。そして、ステップ2730(第2)で、予告演出ランクアップ表示制御手段2152fは、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内のランクアップ権利行使可否判定中フラグをオフにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、ステップ2710(第2)又はステップ2712(第2)でNoの場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

20

【0116】

以上のように変更した場合、予告演出内容1~3に係る予告画像表示が実行された後に、「ランクアップ図柄(本例では、○)」が表示された場合、遊技者によるサブ入力ボタンの操作があった際には、大当たり期待度の高い予告画像へとすぐに変換される一方、遊技者によるサブ入力ボタンの操作がなかった際には、大当たり期待度の高い予告画像へとすぐに変換されるのではなく、当該変換され得る事象を権利としてストックしておくことが可能となる(特に、第二実施形態のように構成した場合、複数の図柄変動に亘って当該ストックされた権利を保持することが可能となる)。そして、大当たり期待度の高い予告画像へと変換するに際しては、当該ストックされた権利を纏めて行使するよう構成されているため、結果として、当該ストックされた権利分だけ段階的に大当たり期待度が上昇した予告画像表示が実行され得ることとなる。よって、遊技者にとっては、いずれのストック数分まで当該変換され得る事象を権利としてストックすべきか、或いは、いずれのタイミングにおいて当該ストックされた権利を纏めて行使すべきか、といった思考を働かせることで、大当たり発生可否の推測精度をより上昇させることができるといった新たな遊技性が創出されると共に、遊技機と遊技者とのインタラクティブ性が高まることとなる。

30

40

【0117】

尚、本例のような構成はあくまで一例であり、特に、ステップ2714(第2)でYesとなった場合において、(ストックが残存している場合には)必ず大当たり期待度の高い予告画像への変換処理が実行されるよう構成されているが、これには限定されず、ステップ2714(第2)でYesとなった場合であっても、所定の抽選確率に当選しない場合には、大当たり期待度の高い予告画像への変換処理が実行されず、ストック数の増加処理を実行するよう構成してもよい。また、遊技者によるサブ入力ボタンの操作がなく、大当たり

50

期待度の高い予告画像へと変換されなかった場合、その後の予告画像（予告演出態様）が自動調整されるよう構成してもよい（自動調整される予告画像対象は、変換対象となっている予告画像を含んでいてもよいし、含んでいなくてもよい）。尚、このような自動調整を行う趣旨は、遊技者によるサブ入力ボタンの操作に起因しない予告画像を強制的に遊技機側で変換（ランクアップ）させることで、夫々の予告画像における最終的な（トータルの）大当たり期待度が大きく崩れないよう制御することである。

【0118】

（まとめ）

以上のように構成することで、第二実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技者にとって有利な有利遊技状態（本例では、特別遊技）への移行期待度に応じた複数種類の第一予告情報候補（本例では、予告演出内容1～3）を有し、前記乱数を用いての抽選後から前記所定の遊技状態移行契機に到達するよりも前に、当該複数種類の第一予告情報候補の中から選択した一の種類の第一予告情報（本例では、予告画像）を、情報出力部における第一情報出力部（本例では、演出表示装置2140）にて出力するよう制御し得る第一予告情報出力制御手段（本例では、装飾図柄表示制御手段2152a）と、第一予告情報出力制御手段（本例では、装飾図柄表示制御手段2152a）により、ある第一予告情報が出力された後であって、前記所定の遊技状態移行契機に到達するよりも前に、第一予告情報とは異なる第二予告情報（本例では、ランクアップ画像）を、情報出力部における第一情報出力部とは異なる第二情報出力部（本例では、ドラム制御装置2170）にて出力するよう制御し得る手段であって、第二予告情報（本例では、ランクアップ画像）が出力された場合には操作部材（本例では、サブ入力ボタン4000）による入力操作を検出したことを契機として、当該ある第一予告情報（本例では、予告画像）よりも有利遊技状態への移行期待度が高い第一予告情報を、情報出力部における第一情報出力部（本例では、演出表示装置2140）にて出力し得る第二予告情報出力制御手段（本例では、予告演出ランクアップ表示制御手段2152f）とを備え、第二予告情報出力制御手段（本例では、予告演出ランクアップ表示制御手段2152f）は、前記入力操作を検出したことを契機として前記有利遊技状態への移行期待度が高い第一予告情報（本例では、予告画像）を、情報出力部における第一情報出力部（本例では、演出表示装置2140）にて出力しなかった場合には、当該出力しなかった回数を一時記憶すると共に、第一予告情報出力制御手段（本例では、装飾図柄表示制御手段2152a）により、更なる第一予告情報（本例では、予告画像）が出力された後において、第二予告情報（本例では、ランクアップ画像）が出力された場合であって前記入力操作を検出した場合には、当該更なる第一予告情報（本例では、予告画像）よりも当該一時記憶されている回数分だけ段階的に有利遊技状態への移行期待度が上昇した第一予告情報（本例では、予告画像）を出力し得るよう構成されているため、遊技者にとっては、いずれのストック数分まで当該変換され得る事象を権利としてストックすべきか、或いは、いずれのタイミングにおいて当該ストックされた権利を纏めて行使すべきか、といった思考を働かせることで、大当たり発生可否の推測精度をより上昇させることが可能になるといった新たな遊技性が創出されると共に、遊技機と遊技者とのインタラクティブ性が高まることとなる。

【0119】

（第二実施形態からの変更例1）

尚、第二本実施形態においては、予告演出内容1～3に係る予告画像表示が実行された後に、「ランクアップ図柄（本例では、○）」が表示された場合、遊技者によるサブ入力ボタンの操作がなかった際には、大当たり期待度の高い予告画像へとすぐに変換されるのではなく、当該変換され得る事象を権利としてストックしておくことで、遊技（演出）の興趣性を高めている。しかしながら、このようなストック方法に限定されるわけではなく、他のストック方法を採用することで、第二実施形態とは異なる態様を概念することができる。そこで、このような態様の一例を、第二実施形態からの変更例（変更例1）とし、以下、第二実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0120】

次に、図 27 は、第二実施形態からの変更例 1 における、図 14 でのステップ 2100 のサブルーチンに係る、サブ（サブメイン基板）側で実行する保留情報管理処理のフローチャートである。はじめに、第二実施形態からの変更点は、ステップ 2122（第 2 変 1）～ステップ 2128（第 2 変 1）についてであり、その目的は、第二本実施形態とは異なるストック方法であって、ある図柄変動の終了時までには実行される一又は複数の図柄変動においてストック可能な権利数を事前判定（事前決定）することである。即ち、主制御装置 1000 側から新たな保留情報を受信した場合における処理として、ステップ 2122（第 2 変 1）で、装図保留情報表示制御手段 2152b は、サブメイン制御装置 2150 側での演出決定用乱数（特に、主演出内容や予告演出内容を決定するための乱数）を取得し、当該取得した乱数値を保留情報として、装図保留情報一時記憶手段 2152e - 2 に一時記憶する（尚、図柄変動時において主演出内容や予告演出内容を決定する際には、当該一時記憶されている乱数値に基づき決定されるよう構成されているものとする）。次に、ステップ 2124（第 2 変 1）で、装図保留情報表示制御手段 2152b は、当該新たな保留をトリガ保留とするか否かの条件（トリガ保留生起条件）を充足したか否かを判定する。ここで、トリガ保留生起条件としては、当該新たな保留情報に係る乱数値に基づき、主制御装置 1000 側にて大当りが発生する可能性が高いことを事前判定できた場合等を挙げることができる。ステップ 2124（第 2 変 1）で Yes の場合、ステップ 2126（第 2 変 1）で、装図保留情報表示制御手段 2152b は、装図保留情報一時記憶手段 2152e - 2 に一時記憶されているすべての保留情報におけるサブメイン制御装置 2150 側での演出決定用乱数を参照し、「ランクアップ図柄」の表示回数を事前判定する。次に、ステップ 2128（第 2 変 1）で、装図保留情報表示制御手段 2152b は、当該事前判定した表示回数を、ランクアップ権利ストック数カウンタ 2152f - 1 のカウンタ値にセットし、ステップ 2120 に移行する（当該カウンタ値が遊技者にとって視認可能となるよう、当該カウンタ値を報知する画像を演出表示装置 2140 上の所定の表示領域にて表示しておくことが好適である）。尚、ステップ 2124（第 2 変 1）で No の場合には、ステップ 2120 に移行する。尚、本例では、装図保留情報一時記憶手段 2152e - 2 に一時記憶されているすべての保留情報における演出決定用乱数を参照することで、「ランクアップ図柄」の表示回数を事前判定するよう構成されているが、これには限定されず、ある保留（例えば、トリガ保留のみ）の保留情報における演出決定用乱数を参照することで、「ランクアップ図柄」の表示回数を事前判定するよう構成してもよい（演出差し替えや変更、単純にトリガ保留に基づく「ランプアップストック先読み」状態に突入する）。

【0121】

次に、図 28 は、第二実施形態からの変更例 1 における、図 26 でのステップ 2700（第 2）のサブルーチンに係る、ランクアップ実行権利ストック制御処理のフローチャートである。はじめに、第二実施形態からの変更点は、ステップ 2724（第 2 変 1）についてであり、その目的は、前述したような処理によってストックされた権利に基づいて、ランクアップ実行権利ストック制御処理を実行するよう構成することである。即ち、ステップ 2714（第 2）で Yes の場合には、第二実施形態と同様に、前述したような処理によってストックされた権利の行使処理が実行される一方、ステップ 2714（第 2）で No の場合には、ステップ 2724（第 2 変 1）で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2152f は、ランクアップ権利ストック数カウンタ 2152f - 1 のカウンタ値を維持する（カウンタ値を増減させない）よう処理することとなる（尚、このような処理に加えて、当該図柄変動（トリガ保留に係る図柄変動）においてもストック処理が行われるよう構成してもよい）。

【0122】

以上のように変更した場合、トリガ保留が発生したことを契機として、予告演出内容 1～3 に係る予告画像表示が実行された後に、大当り期待度の高い予告画像へ変換され得る権利が纏めて遊技者に付与される点が第二実施形態との最大の相違点となる。即ち、第二実施形態よりも、当該図柄変動時にストック可能な権利数が相対的に増大することとなる

(第二実施形態の場合には、最大3個ストック可能であるが、第二実施形態からの変更例1の場合には、最大3個以上のストックが可能である)。よって、遊技者にとっては、いずれのタイミングにおいて当該ストックされた権利を纏めて行使すべきか、といった思考を働かせることに集中すればよいと、第二実施形態よりも遊技方法をシンプルにすることが可能となる。更に、トリガ保留(大当り発生確率の高い保留)に係る図柄変動終了時までの期間において実行された予告演出内容に対して当該ストックされた権利を纏めて行使できるよう構成されているため、当該期間中のいずれの予告演出内容に対して当該ストックされた権利を纏めて行使すべきか、という戦略性に幅を持たせることも可能となる。更に、ストック可能な権利数を事前に決定する(ストックする)よう構成されているため、図柄変動開始時の演出として特殊な演出が実行され得る場合(例えば、図柄変動開始時からいきなり画面が暗転し、スーパーリーチに発展するような、ストック可否に係る演出が実行困難となる状況が発生し得る場合)であっても、本来付与されるべきストック数を余すことなく遊技者に付与することができる、という効果をも奏する。

10

【0123】

尚、ステップ2126(第2変1)の処理においては、トリガ保留(大当り発生確率の高い保留)の消化時における図柄変動においてストック可能な権利数をもストック数としてカウントされるよう構成されているが、このように構成することで、トリガ保留に係る図柄変動において、(大当り発生確率の高い保留であるが故に)「ランクアップ図柄(本例では、○)」が表示されないような特殊な変動が実行される場合であっても、当該図柄変動において「ランクアップ図柄(本例では、○)」が表示されるものと見做して事前判定(事前決定)しておき、無駄なくストック数を付与することが可能となることを補足しておく。

20

【0124】

(まとめ)

以上のように構成することで、第二実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技者にとって有利な有利遊技状態(本例では、特別遊技)への移行期待度に応じた複数種類の第一予告情報候補(本例では、予告演出内容1~3)を有し、乱数を用いての抽選後から所定の遊技状態移行契機に到達するよりも前に、当該複数種類の第一予告情報候補の中から選択した一の種類の第一予告情報(本例では、予告画像)を、情報出力部における第一情報出力部(本例では、演出表示装置2140)にて出力するよう制御し得る第一予告情報出力制御手段(本例では、装飾図柄表示制御手段2152a)と、第一予告情報出力制御手段(本例では、装飾図柄表示制御手段2152a)により、ある第一予告情報が出力された後であって、前記所定の遊技状態移行契機に到達するよりも前に、第一予告情報とは異なる第二予告情報(本例では、ランクアップ画像)を、情報出力部における第一情報出力部とは異なる第二情報出力部(本例では、ドラム制御装置2170)にて出力するよう制御し得る手段であって、第二予告情報(本例では、ランクアップ画像)が出力された場合であって所定条件を充足した場合には、当該ある第一予告情報(本例では、予告画像)よりも有利遊技状態への移行期待度が高い第一予告情報(本例では、予告画像)を、情報出力部における第一情報出力部(本例では、演出表示装置2140)にて出力する第二予告情報出力制御手段(本例では、予告演出ランクアップ表示制御手段2152f)とを備え、第二予告情報出力制御手段(本例では、予告演出ランクアップ表示制御手段2152f)は、ある保留が発生した後から当該ある保留の消化時における前記所定の遊技状態移行契機に到達するまでに第二予告情報(本例では、ランクアップ画像)が出力される回数を事前決定すると共に、当該ある保留に係る前記所定の遊技状態移行契機に到達するまでに、第一予告情報出力制御手段(本例では、装飾図柄表示制御手段2152a)により、新たな第一予告情報(本例では、予告画像)が出力された後において、第二予告情報(本例では、ランクアップ画像)が出力された場合であって前記所定条件を充足した場合には、当該新たな第一予告情報(本例では、予告画像)よりも当該事前決定された回数を上限として段階的に有利遊技状態への移行期待度が上昇した第一予告情報(本例では、予告画像)を出力し得るよう構成されているため、遊技者にとっては、いずれの

30

40

50

タイミングにおいてストックされた権利を纏めて行使すべきか、といった思考を働かせることで、大当たり発生可否の推測精度をより上昇させることが可能になるといった新たな遊技性が創出されると共に、遊技機と遊技者とのインタラクティブ性が高まることに加え、更に、トリガ保留（大当たり発生確率の高い保留）に係る図柄変動終了時までの期間において実行された第一予告情報に対して当該ストックされた権利を纏めて行使できるよう構成することで、当該期間中のいずれの予告演出内容に対して当該ストックされた権利を纏めて行使すべきか、という戦略性に幅を持たせることも可能となる。

【 0 1 2 5 】

（第三実施形態）

尚、本実施形態（変更例を含む）及び第二実施形態（変更例を含む）においては、予告演出内容 1 ～ 3 に係る予告画像表示が実行された後に、「ランクアップ図柄（本例では、○）」が表示された場合、当該表示されたタイミング時点で、大当たり期待度の高い予告画像への変換可否が決定されるよう構成されているが、これには限定されず、当該変換可否の決定タイミングを工夫することで、本実施形態（変更例を含む）及び第二本実施形態（変更例を含む）とは異なる操作性を備えた態様を概念することができる。そこで、このような態様の一例を、第三実施形態とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【 0 1 2 6 】

次に、図 2 9 は、第三実施形態における、図 2 1 でのステップ 2 6 0 0 のサブルーチンに係る、予告演出ランクアップ表示制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ 2 6 2 8（第 3）、ステップ 2 6 4 8（第 3）、ステップ 2 6 6 8（第 3）及びステップ 2 7 0 0（第 3）についてであり、その目的は、予告演出内容 1 ～ 3 に係るすべての予告画像表示及び当該すべての予告画像表示に対応した「ランクアップ図柄」の表示処理がすべて完了した後に、遊技者の選択操作に基づき、少なくともいずれか一の予告画像表示に対してランクアップを実行可能に構成することである。即ち、ステップ 2 6 2 6、ステップ 2 6 4 6 又はステップ 2 6 6 6 の実行後、換言すれば、予告演出内容 1 ～ 3 に係る予告画像表示及び夫々の予告画像表示に対応した「ランクアップ図柄」の表示処理完了後、ステップ 2 6 2 8（第 3）、ステップ 2 6 4 8（第 3）又はステップ 2 6 6 8（第 3）で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e 内の予告演出内容 1 ランクアップ選択許可フラグ、予告演出内容 2 ランクアップ選択許可フラグ又は予告演出内容 3 ランクアップ選択許可フラグをオンにする。ここで、予告演出内容 1 ～ 3 ランクアップ選択許可フラグとは、遊技者がランクアップを選択可能となる予告演出内容が表示された場合にオンとなるフラグである。そして、ステップ 2 6 2 0 にて、予告演出内容 1 ～ 3 に係る表示期間中の所定タイミングではないと判定された場合、ステップ 2 7 0 0（第 3）で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、後述する遊技者選択型ランクアップ実行制御処理を実行し、当該フラグ状態に基づき、ランクアップさせる予告演出内容を選択可能とする制御処理を実行することとなる。

【 0 1 2 7 】

次に、図 3 0 は、第三実施形態における、図 2 9 でのステップ 2 7 0 0（第 3）のサブルーチンに係る、遊技者選択型ランクアップ実行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 7 0 2（第 3）で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、予告演出内容 1 ～ 3 に係るすべての予告画像表示後における所定タイミング（例えば、図柄変動開始から 4 5 秒後）に到達したか否かを判定する。ステップ 2 7 0 2（第 3）で Yes の場合、ステップ 2 7 0 4（第 3）で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e 内の予告演出内容 1 ランクアップ選択許可フラグ、予告演出内容 2 ランクアップ選択許可フラグ又は予告演出内容 3 ランクアップ選択許可フラグの内、フラグがオンとなった時点で表示されていた予告演出内容を画面上にて一覧表示（サムネイル表示）する。次に、ステップ 2 7 0 6（第 3）で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e 内の予告演

出内容 1 ランクアップ選択許可フラグ、予告演出内容 2 ランクアップ選択許可フラグ又は予告演出内容 3 ランクアップ選択許可フラグをすべてオフにする。次に、ステップ 2 7 0 8 (第 3) で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、当該サムネイル表示されている予告演出内容のいずれをランクアップさせるかの指示を促す画像 (例えば、「チャンス!」と描かれた予告画像、「紙吹雪」が描かれた予告画像、「カットイン」予告画像の内、ランクアップさせる予告画像を選択して下さい等のメッセージ画像) を、所定の操作有効期間 (例えば、5 秒間) に亘って表示する。次に、ステップ 2 7 1 0 (第 3) で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e 内のランクアップ選択操作待機中フラグをオンにし、ステップ 2 7 1 2 (第 3) に移行する。尚、ステップ 2 7 0 2 (第 3) で N o の場合には、ステップ 2 7 1 2 (第 3) 10 に移行する。

【 0 1 2 8 】

次に、ステップ 2 7 1 2 (第 3) で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e 内のランクアップ選択操作待機中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 1 2 (第 3) で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 4 (第 3) で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、所定の操作有効期間 (例えば、5 秒間) が経過したか否かを判定する。ステップ 2 7 1 4 (第 3) で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 6 (第 3) で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、サブ入力ボタン 4 0 0 0 の選択操作によって選択された予告演出内容について (選択操作がなかった場合には所定の予告演出内容について)、予め決定された (ステップ 2 2 3 2、 20 ステップ 2 2 4 2 又はステップ 2 2 5 2 で決定された) 予告演出内容に係る表示更新内容を実行する。次に、ステップ 2 7 1 8 (第 3) で、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e 内のランクアップ選択操作待機中フラグをオフにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、ステップ 2 7 1 2 (第 3) 又はステップ 2 7 1 4 (第 3) で N o の場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【 0 1 2 9 】

以上のように変更した場合、予告演出内容 1 ~ 3 に係るすべての予告画像表示及び当該すべての予告画像表示に対応した「ランクアップ図柄」の表示処理がすべて完了した後に、遊技者の選択操作に基づき、少なくともいずれか一の予告画像表示に対してランクアップ 30 を実行可能となる。よって、遊技者にとっては、ランクアップを実行することの任意選択性が向上すると共に、ランクアップの実行候補が一覧表示されるため、遊技初心者にとっても分かりやすい操作性とすることができる。

【 0 1 3 0 】

尚、第三実施形態のように構成する場合、選択された予告演出内容と主演出内容 (特に、リーチ画像表示) とを対応させるよう構成してもよい (例えば、予告演出内容 1 が選択された場合には、リーチ画像表示 1 が実行され、予告演出内容 2 が選択された場合には、リーチ画像表示 2 が実行され、予告演出内容 3 が選択された場合には、リーチ画像表示 3 が実行される等)。このように構成することで、予告演出内容の選択結果に応じてリーチ 40 画像表示内容をも変化させることができ、遊技者の選択次第では特殊なリーチに発展したり、遊技者が所望するリーチへと発展したり、といった遊技性を創出することも可能となる。

【 0 1 3 1 】

また、第三実施形態のように構成する場合、遊技者によって選択された、ある予告演出内容を遊技履歴として蓄積しておき、再度遊技者によって選択を促す際には、当該ある予告演出内容が表示されない (或いは、当該ある予告演出内容とは異なる予告演出内容へと置換して表示する) よう構成してもよい (いわゆる演出コンプリート機能との併用を趣旨とする)。また、このように構成する場合、当該蓄積した遊技履歴情報を外部サーバにて保存、当該保存された遊技履歴情報を遊技機にて復元可能に構成してもよい (いわゆる遊技機と外部サーバとの連動サービスと併用可能とすることを趣旨とする)。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 2 】

また、第三実施形態のように構成する場合、予告演出内容における特定の属性（例えば、大当たり期待度 1 0 0 % ではないが、大当たり期待度の高い属性であって、本例では、表示色「赤」）が所定回数（例えば、2 回）以上表示された場合には、大当たり期待度が 1 0 0 % となるよう構成してもよい。その場合には、例えば、ステップ 2 2 3 2、ステップ 2 2 4 2 及びステップ 2 2 5 2 にて予告演出内容を決定するに際し、ハズレ時には「予告演出 B 1 - 3」、「予告演出 B 2 - 3」及び「予告演出 B 3 - 3」が当該所定回数（例えば、2 回）以上選択されないよう構成しておくことで実現可能である。そして、このように構成した場合、遊技者によって選択された複数の予告演出内容が、当該特定の属性を有するものへとランクアップした場合には、大当たり期待度が 1 0 0 % であることを遊技者に報知
10

【 0 1 3 3 】

(まとめ)

以上のように構成することで、第三実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技者にとって有利な有利遊技状態（本例では、特別遊技）への移行期待度に応じた複数種類の第一予告情報候補（本例では、予告演出内容 1 ~ 3）を有し、乱数を用いての抽選後から所定の遊技状態移行契機に到達するよりも前に、当該複数種類の第一予告情報候補の中から選択した一の種類の第一予告情報（本例では、予告画像）を、情報出力部における第一情報出力部（本例では、演出表示装置 2 1 4 0）にて出力するよう制御し得る第一予告情報出力制御手段（本例では、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a）と、第一予告情報出力制
20
御手段（本例では、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a）により、ある第一予告情報が出力された後であって、前記所定の遊技状態移行契機に到達するよりも前に、第一予告情報とは異なる第二予告情報（本例では、ランクアップ画像）を、情報出力部における第一情報出力部とは異なる第二情報出力部（本例では、ドラム制御装置 2 1 7 0）にて出力するよう制御し得る手段であって、第二予告情報（本例では、ドラム制御装置 2 1 7 0）が出力された場合であって所定条件を充足した場合には、当該ある第一予告情報（本例では、予告画像）よりも有利遊技状態への移行期待度が高い第一予告情報（本例では、予告画像）を、情報出力部における第一情報出力部（本例では、演出表示装置 2 1 4 0）にて出力する第二予告情報出力制御手段（本例では、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f）とを備え、ここで、第一予告情報出力制御手段（本例では、装飾図柄表示制御手段 2 1
30
5 2 a）は、前記所定の遊技状態移行契機に到達するよりも前の複数の出力タイミングにおいて、第一予告情報（本例では、予告画像）を出力するよう制御し得ると共に、第二予告情報出力制御手段（本例では、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f）は、当該複数の出力タイミングに対応した出力タイミングの夫々において、第二予告情報（本例では、ランクアップ画像）を出力するよう制御し得る状況下、第二予告情報出力制御手段（本例では、予告演出ランクアップ表示制御手段 2 1 5 2 f）は、第一予告情報（本例では、予告画像）及び第二予告情報（本例では、ランクアップ画像）に係る出力タイミングのすべてが経過した後、第二予告情報（本例では、ランクアップ画像）の出力契機となった第一予告情報（本例では、予告画像）の内の少なくともいずれか一の第一予告情報（本例では、予告画像）を操作部材による入力操作に基づき決定すると共に、当該決定した第
40
一予告情報（本例では、予告画像）に対して前記所定条件を充足するよう構成されているため、遊技者にとっては、ランクアップを実行することの任意選択性が向上すると共に、ランクアップの実行候補を一覧表示可能となり、遊技初心者にとっても分かりやすい操作性とすることができる。

【 0 1 3 4 】

(第四実施形態)

尚、本実施形態（変更例を含む）、第二実施形態（変更例を含む）及び第三実施形態においては、予告演出内容 1 ~ 3 は、大当たり期待度を報知（示唆）するよう構成されており、「ランクアップ図柄（本例では、○）」が表示された場合、より大当たり期待度の高い予告画像へと変換することで、当該図柄変動における大当たり期待度を上昇させるよう構成さ
50

れているが、これには限定されず、予告演出内容 1 ~ 3 が他のファクタを報知（示唆）するよう構成してもよい。そこで、このような態様の一例を、第四実施形態とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【 0 1 3 5 】

次に、図 3 1 は、第四実施形態における、図 1 7 でのステップ 2 2 3 0 のサブルーチンに係る、サブ（サブメイン基板）側で実行する予告演出内容決定処理のフローチャートである。尚、処理フローの流れは本実施形態と同様であるため、主な相違点についてのみ説明すると、＜相違点 1＞現在の遊技状態が確率変動遊技であって、主遊技図柄が所定の大当たり図柄（本例では、大当たり図柄 1 又は大当たり図柄 2）である場合において予告演出内容 1 ~ 3 が決定される（但し、これらのケース以外である場合には、本実施形態と同様の処理にて予告演出内容 1 ~ 3 が決定されるものとする）、＜相違点 2＞予告演出内容 1 ~ 3 を決定するに際しては、当該所定の大当たり図柄に基づき決定される結果、各予告画像表示が実行された際の表示色は、確率変動遊技状態への移行期待度（確変大当たり期待度）を表す属性として定義される、＜相違点 3＞確率変動遊技状態への移行期待度がより高い予告演出内容に係る予告画像表示へとランクアップ可能に構成されている、となる。尚、＜相違点 1＞においては、更に、装飾図柄の種類によって、主遊技図柄がいずれの大当たり図柄であるか（本例では、大当たり図柄 1 及び大当たり図柄 2 のいずれであるか）が判別困難な状況下においてのみ実行するよう構成してもよい。

【 0 1 3 6 】

以上のように変更した場合、＜相違点 1＞の状況下においては、予告演出内容 1 や予告演出内容 2 に係る予告画像表示が実行された後に、「ランクアップ図柄（本例では、○）」が表示された場合、＜相違点 2＞によって定義された確率変動遊技状態への移行期待度（確変大当たり期待度）を表す属性が、＜相違点 3＞の構成によってランクアップするよう作用することとなる。この点について補足すると、非確率変動遊技状態である状況下において、遊技者がまず期待することは「大当たりが発生すること」であり、その後、確率変動遊技状態へ移行した状況下において遊技者が期待することは（「大当たりが発生すること」ではなく）「再度確率変動状態へ移行すること」である。即ち、遊技の進行状況に応じて遊技者が期待すべき事象が異なるため、当該期待すべき事象にあわせて、予告画像表示の属性によって定義される意味合いを適宜変更可能としているのである。そして、いずれの状況においても、共通の「ランクアップ図柄（本例では、○）」が表示されることで、遊技者にとっては、「ランクアップ図柄」が遊技者にとって有利な状況へと変化させるためのアイテムであることを認識することができることとなる。

【 0 1 3 7 】

尚、第四実施形態のように構成する場合においても、第二実施形態と同様の構成にて、遊技者にとって有利な状況へと変化させるためのアイテム（権利）をストック可能とするよう構成してもよい。その場合、当該ストックされた権利の意味合いは、確率変動遊技状態への移行期待度を上昇させるものとなる結果、このような意味合いをもつ権利を行使する場面は、図柄変動中であることには限定されないこととなる。より具体的には、例えば、確率変動遊技状態への移行期待度に応じた複数種類の大当たり中演出候補を備え、特別遊技中において大当たり図柄に基づき決定した大当たり中演出の実行途中において、当該ストックされた権利を行使して、より確率変動遊技状態への移行期待度が高い大当たり中演出へと変換可能に構成するのである。このように構成することで、遊技者にとっては、当該ストックされた権利を図柄変動中（大当たり発生前の図柄変動中）において行使する、或いは、特別遊技中において行使する、といった選択の違いによって、確率変動遊技状態への移行可否の推測精度が上下するといった新たな遊技性が創出されることとなる（大当たり図柄停止までは権利をストックする遊技性、大当たり中は当該ストックされた権利を行使して大当たり中におけるチャンスアップ演出の内容（バトル演出における対戦相手の強弱やカットイン演出の強弱等）を変化させる遊技性、とすることが可能となる）。尚、このように構成する場合、当該ストックされた権利を特別遊技中において行使するに際し、より確率変動遊技状態への移行期待度が高い大当たり中演出へと変換可能に構成する、より最大ラウンド

数が多いことを示唆する大当たり中演出へと変換可能に構成する、いわゆる保留内連荘が発生する期待度が高い大当たり中演出へと変換可能に構成する、といったように、変換された後の演出が意味するものについては様々なパターンが考えられる。

【0138】

(まとめ)

以上のように構成することで、第四実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、第一特定遊技状態(本例では、非確率変動遊技状態)である状況下では有利遊技状態(本例では、特別遊技)への移行期待度に応じた複数種類の第一予告情報候補(本例では、予告演出内容1~3)を有し、第二特定遊技状態(本例では、確率変動遊技状態)である状況下では第二特定遊技状態(本例では、確率変動遊技状態)への移行期待度に応じた複数種類の第一予告情報候補(本例では、予告演出内容1~3)を有し、乱数を用いての抽選後から所定の遊技状態移行契機に到達するよりも前に、当該複数種類の第一予告情報候補の内から選択した一の種類の第一予告情報(本例では、予告画像)を、情報出力部における第一情報出力部(本例では、演出表示装置2140)にて出力するよう制御し得る第一予告情報出力制御手段(本例では、装飾図柄表示制御手段2152a)と、第一予告情報出力制御手段(本例では、装飾図柄表示制御手段2152a)により、ある第一予告情報(本例では、予告画像)が出力された後であって、前記所定の遊技状態移行契機に到達するよりも前に、第一予告情報とは異なる第二予告情報(本例では、ランクアップ画像)を、情報出力部における第一情報出力部とは異なる第二情報出力部(本例では、ドラム制御装置2170)にて出力するよう制御し得る手段であって、第一特定遊技状態(本例では、非確率変動遊技状態)である状況下において第二予告情報(本例では、ランクアップ画像)が出力された場合には、当該ある第一予告情報(本例では、予告画像)よりも有利遊技状態への移行期待度が高い第一予告情報(本例では、予告画像)を、情報出力部における第一情報出力部(本例では、演出表示装置2140)にて出力する一方、第二特定遊技状態(本例では、確率変動遊技状態)である状況下において第二予告情報(本例では、ランクアップ画像)が出力された場合には、当該ある第一予告情報(本例では、予告画像)よりも第二特定遊技状態(本例では、確率変動遊技状態)への移行期待度が高い第一予告情報(本例では、予告画像)を、情報出力部における第一情報出力部(本例では、演出表示装置2140)にて出力するよう制御し得る第二予告情報出力制御手段(本例では、予告演出ランクアップ表示制御手段2152f)とを備えるよう構成されているため、遊技の進行状況に応じて遊技者が期待すべき事象が異なる場合、当該期待すべき事象にあわせて、第一予告情報によって報知(示唆)される意味合いを適宜変更可能となる。そして、いずれの状況においても、共通の第二予告情報が表示されることで、遊技者にとっては、第二予告情報が遊技者にとって有利な状況へと変化させるためのアイテムであることを認識することができることとなる。

【0139】

(その他補足説明)

尚、以上すべての実施形態においては、ぱちんこ遊技機についてのみ例示しているが、回胴式遊技機(いわゆる)スロットマシンに対しても適用することが可能である。ここで、周知のスロットマシンについて補足説明しておく。

【0140】

まず、周知のスロットマシンには、遊技の進行を司る主遊技制御部としてのメイン基板と、演出の実行を司る副遊技制御部としてのサブ基板(サブメイン基板、サブサブ基板)と、主遊技用識別情報を表示するための主遊技用識別情報表示部として複数の識別情報が夫々外周上に配置された複数列(一般には3列)のリールと、遊技者によって操作可能であって遊技開始を指示する主遊技開始指示装置としてのスタートレバーと、遊技者によって操作可能であって遊技進行を指示する主遊技進行指示装置としてのストップボタンと、を有している。そして、メイン基板には、スタートレバーが操作されたことを契機として主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段と、主遊技用乱数取得手段が取得した乱数に基づき一又は複数の停止識別情報を暫定的に決定する主遊技用識別情報表示内容決定手

段（例えば、小役や特別遊技に係る役物等の当選役を内部的に決定する表示内容決定手段）と、主遊技用識別情報表示内容決定手段により暫定的に決定された一又は複数の停止識別情報とストップボタンの操作タイミングとに基づき、一の停止識別情報を主遊技用識別情報表示部であるリール上に確定表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段（例えば、内部的に決定された当選役とストップボタンが押圧されたタイミングとに基づき、所定の位置でリールを停止するリール制御手段）と、主遊技用識別情報表示部であるリール上にて停止識別情報として所定態様が表示された場合、特別遊技に移行させるよう制御する特別遊技実行制御手段（例えば、「７７７等」が所定の有効ライン上に並んだことを契機として、特別役物を作動させる特別役物作動手段）と、主遊技用乱数取得手段が取得した主遊技用乱数に関する情報を副遊技制御部側に送信する主遊技側情報送信制御手段と、を有している。

10

【０１４１】

このような周知構成のスロットマシンにおける副遊技制御部側について、本実施形態に係る構成を適用することができるのである。具体的には、スロットマシンにおいては、スタートレバーが操作されたことを契機として、或いは、ストップボタンが操作されたことを契機として、本実施形態における予告演出の実行可否や実行内容を決定することが可能であり、このような構成下において、以上の実施形態によって示した構成を適用することが可能である。

【符号の説明】

【０１４２】

20

１０００ 主制御装置
 １１００ 遊技制御手段、１１１０ 入球判定手段
 １１１１ 主遊技始動口入球判定手段、１１１２ 補助遊技始動口入球判定手段
 １１２０ 乱数取得判定実行手段、１１２１ 主遊技乱数取得判定実行手段
 １１２２ 補助遊技乱数取得判定実行手段、１１３０ 保留制御手段
 １１３１ 主遊技図柄保留手段、１１３１ａ 主遊技図柄保留情報一時記憶手段
 １１３２ 補助遊技図柄保留手段、１１３２ａ 補助遊技図柄保留情報一時記憶手段
 １１３５ 当否抽選手段、１１３５ａ 特別遊技移行決定手段
 １１３５ｂ 当否抽選用テーブル、１１３５ｂ－１ 主遊技用当否抽選テーブル
 １１４０ 図柄内容決定手段、１１４１ 主遊技内容決定手段
 １１４１ａ 主遊技内容決定用抽選テーブル、１１４２ 補助遊技内容決定手段
 １１４２ａ 補助遊技内容決定用抽選テーブル、１１５０ 表示制御手段
 １１５１ 主遊技図柄制御手段、１１５１ａ 主遊技図柄変動時間管理手段
 １１５１ａ－１ 主遊技図柄変動管理用タイマ、１１５２ 補助遊技図柄制御手段
 １１５２ａ 補助遊技図柄変動時間管理手段、１１５２ａ－１ 補助遊技図柄変動管理用タイマ
 １１６０ 電動役物開閉制御手段、１１６１ 条件判定手段
 １１６２ 開放タイマ、１１７０ 特別遊技制御手段
 １１７１ 条件判定手段、１１７２ 特別遊技内容決定手段
 １１７２ａ 特別遊技内容参照テーブル、１１７３ 特別遊技実行手段
 １１７４ 特別遊技時間管理手段、１１７４ａ 特別遊技用タイマ
 １１８０ 特定遊技制御手段、１１８１ 特定遊技終了条件判定手段
 １１８１ａ 時短回数カウンタ、１１９０ 遊技状態一時記憶手段
 １１９１ 主遊技状態一時記憶手段、１１９１ａ フラグー一時記憶手段
 １１９１ｂ 主遊技図柄情報一時記憶手段、１１９１ｃ 特別遊技関連情報一時記憶手段
 １１９２ 補助遊技状態一時記憶手段、１１９２ａ 補助遊技関連情報一時記憶手段
 １１９２ｂ 補助遊技図柄情報一時記憶手段、１２００ 情報送信手段
 １３００ 賞球払出決定手段
 ２０００ 遊技周辺機器
 ２１１０ 主遊技始動口、２１１１ 主遊技始動口入球検出装置

30

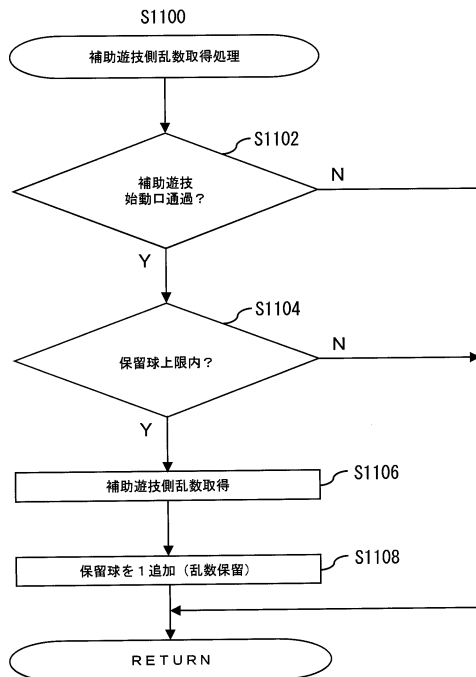
40

50

2 1 1 2	主遊技始動口電動役物、2 1 3 0	主遊技図柄表示装置	
2 1 3 1	主遊技図柄表示部、2 1 3 2	主遊技図柄保留表示部	
2 1 2 0	大入賞口、2 1 2 1	大入賞口入賞検出装置	
2 1 2 2	大入賞口電動役物、2 2 0 0	補助遊技周辺機器	
2 2 1 0	補助遊技始動口、2 2 1 1	補助遊技始動口入球検出装置	
2 2 2 0	補助遊技図柄表示装置、2 2 2 1	補助遊技図柄表示部	
2 2 2 2	補助遊技図柄保留表示部		
2 1 5 0	演出表示制御手段		
2 1 5 1	表示情報受信手段、2 1 5 1 a	メイン側情報一時記憶手段	
2 1 5 2	表示制御手段、2 1 5 2 a	装飾図柄表示制御手段	10
2 1 5 2 a - 1	装図表示内容決定手段、2 1 5 2 a - 1 - 1	装図変動内容決定用抽選テーブル	
2 1 5 2 a - 1 - 2	装図停止図柄決定用抽選テーブル、2 1 5 2 a - 3	主演出動作内容決定手段	
2 1 5 2 a - 3 - 1	主演出動作内容決定用抽選テーブル、2 1 5 2 a - 4	変動時間管理タイマ	
2 1 5 2 a - 4 - 1	装図変動時間管理タイマ、2 1 5 2 a - 5	予告演出内容決定手段	
2 1 5 2 a - 5 - 1	予告演出内容決定用抽選テーブル、2 1 5 2 b	装図保留情報表示制御手段	
2 1 5 2 d	特別遊技中表示制御手段、2 1 5 2 e	演出表示関連情報一時記憶手段	20
2 1 5 2 f	予告演出ランクアップ表示制御手段、2 1 5 2 f - 1	ランクアップ権利ストック数カウンタ	
2 1 4 0	演出表示装置		
2 1 4 1	装図表示部、2 1 4 2	装図保留表示部	
4 0 0 0	演出操作装置		
3 0 0 0	賞球払出制御装置		
2 1 7 0	ドラム制御装置、2 1 7 1	左ドラム部	
2 1 7 2	中ドラム部、2 1 7 3	右ドラム部	

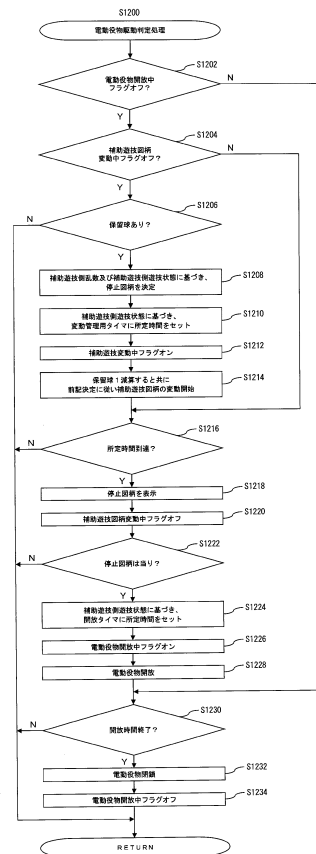
【図 5】

【図5】



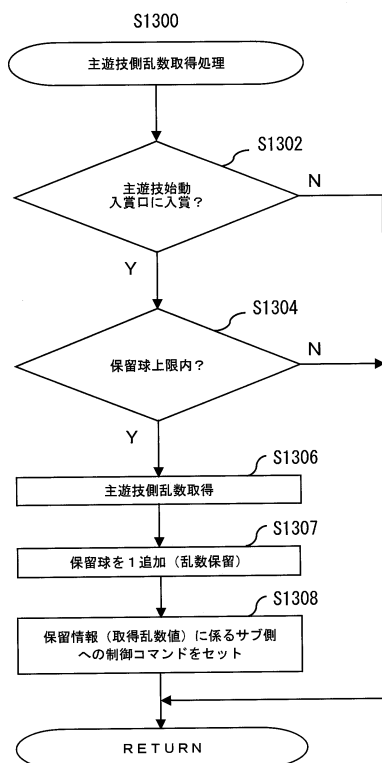
【図 6】

【図6】



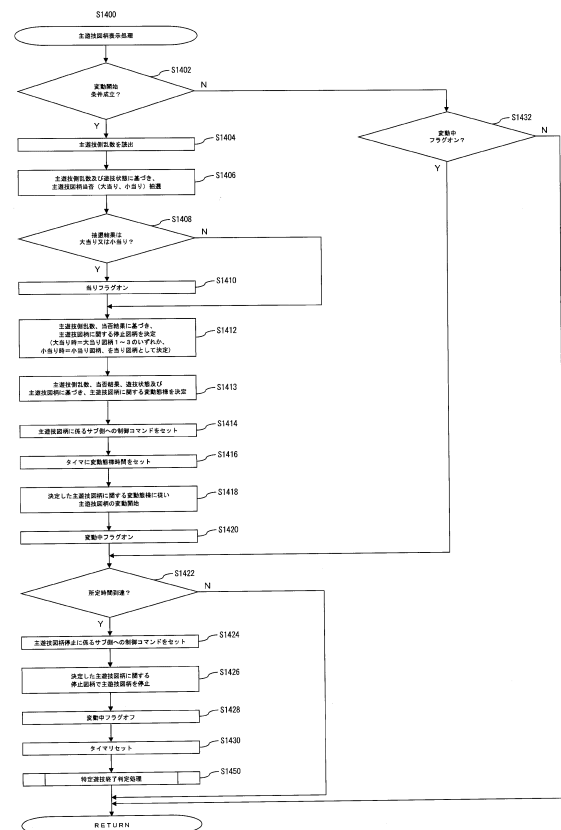
【図 7】

【図7】



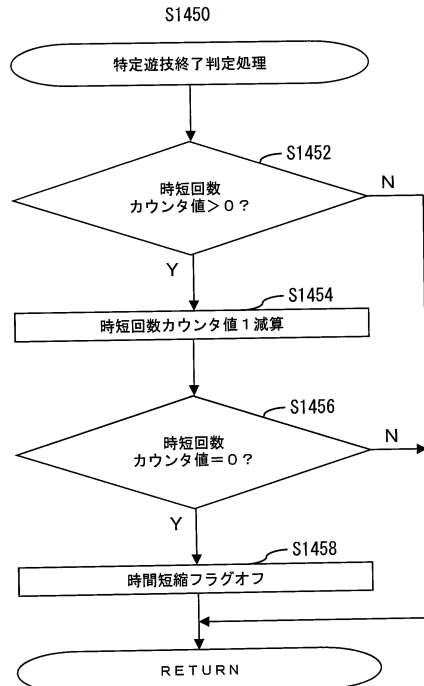
【図 8】

【図8】



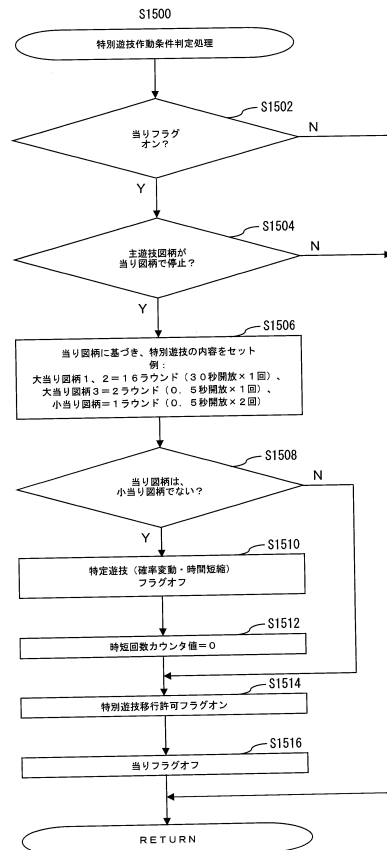
【図 9】

【図9】



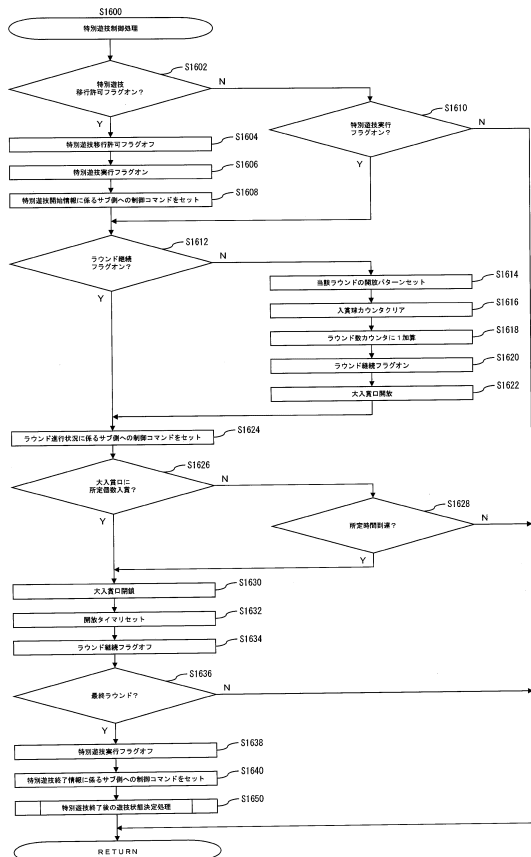
【図 10】

【図10】



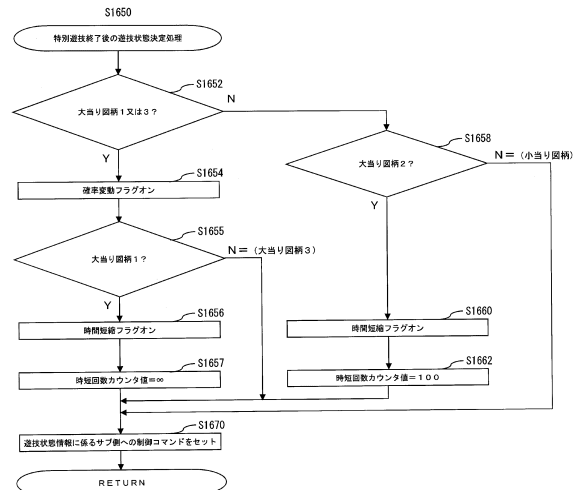
【図 11】

【図11】



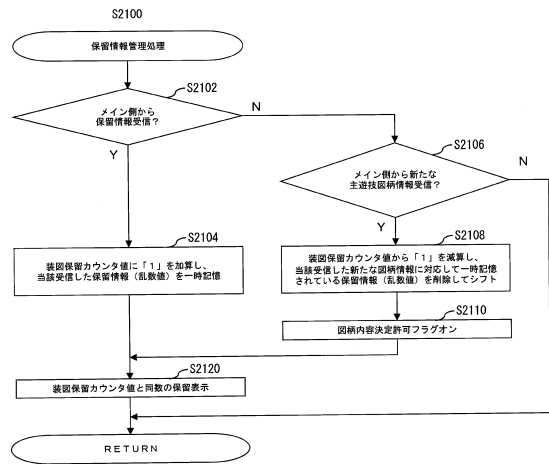
【図 12】

【図12】



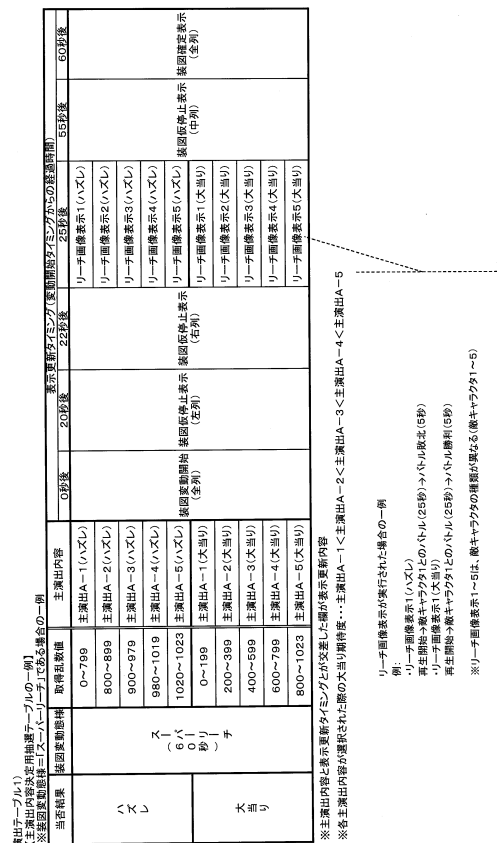
【 図 1 4 】

【图14】



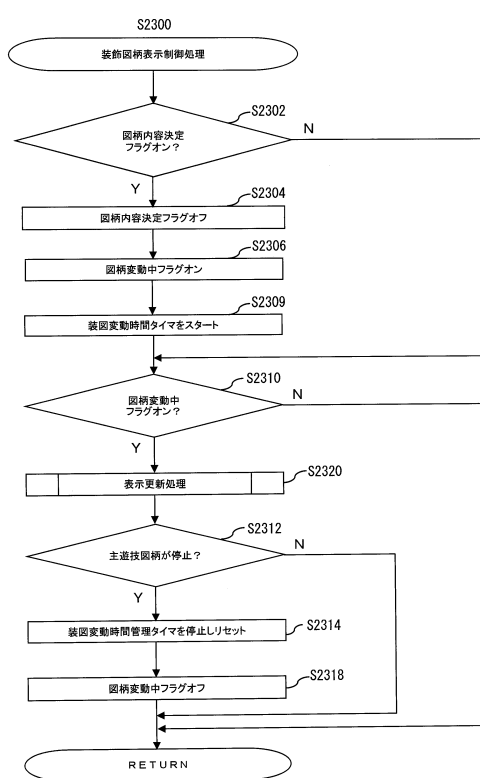
【 図 1 6 】

【图16】



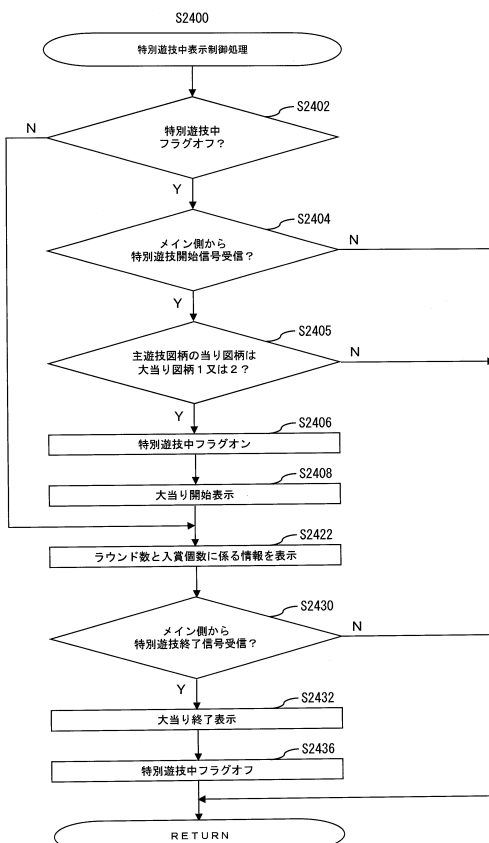
【 図 1 8 】

【图18】



【 図 20 】

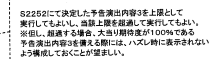
【图20】



【圖21】

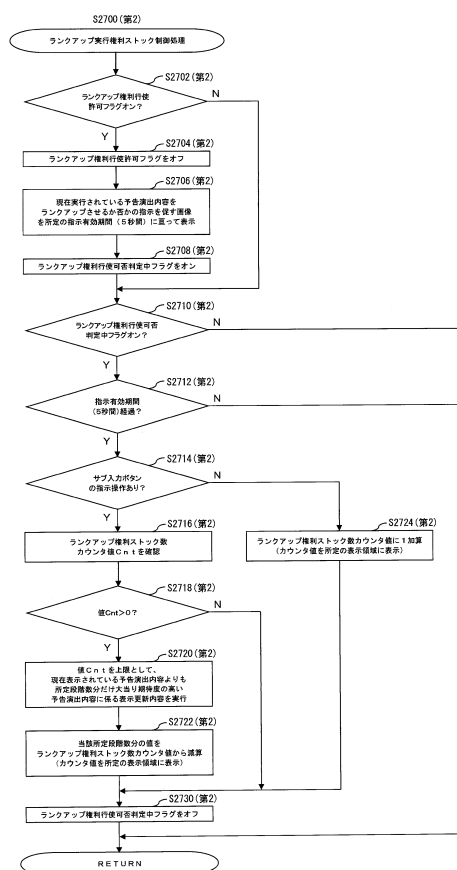


演出表示装置



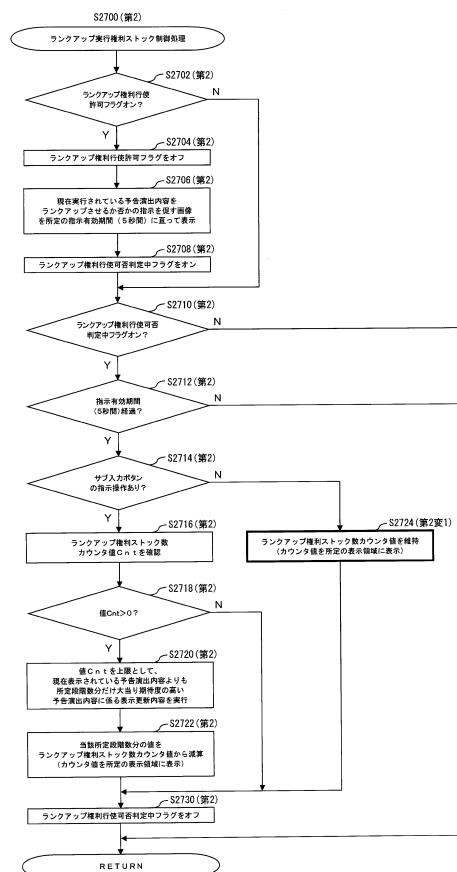
【 図 2 6 】

【図26】＜第二実施形態＞

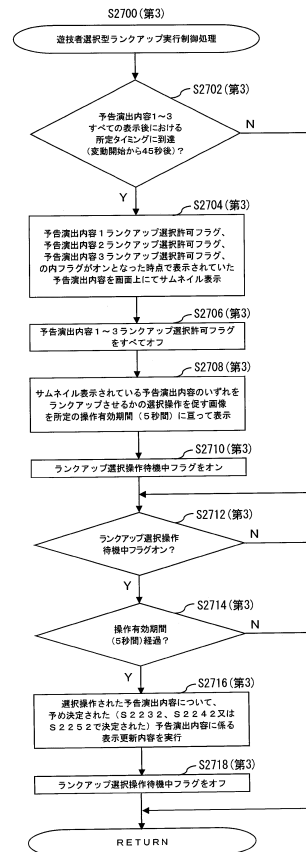


【 ㊦ 2 8 】

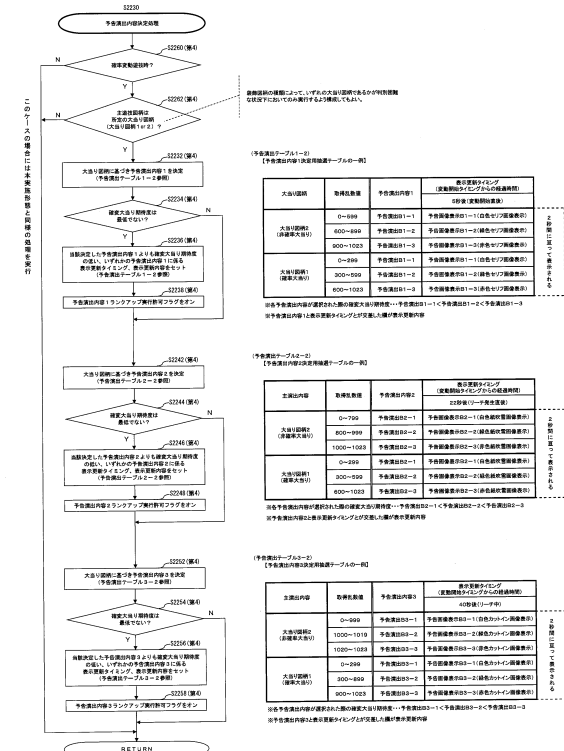
【図28】＜第二実施形態の変更例1＞



【図30】＜第三実施形態＞



【圖31】〈第四實施形態〉



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第6083851(JP, B2)
特開2009-273725(JP, A)
特開2011-234992(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02