

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-143866

(P2017-143866A)

(43) 公開日 平成29年8月24日(2017.8.24)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 27 頁)

(21) 出願番号 特願2016-25600 (P2016-25600)
 (22) 出願日 平成28年2月15日(2016.2.15)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA50 CA52 CA74 CA76
 CA77 EA04

(54) 【発明の名称】 遊技機

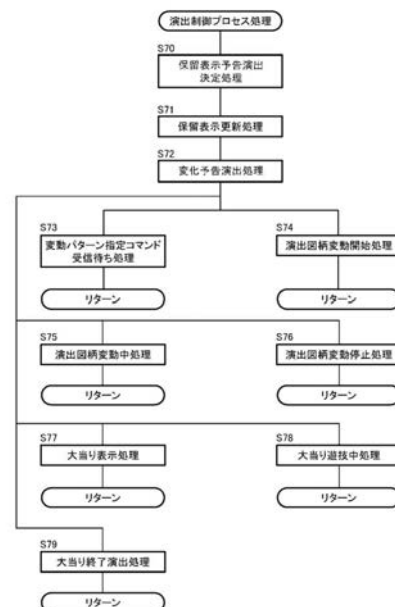
(57) 【要約】

【課題】遊技を分かり易くすることが出来る遊技機を提供すること。

【解決手段】未だ開始されていない変動表示について保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、保留記憶手段に記憶されている各保留記憶および実行中の変動表示の少なくとも一方に対応した対応表示を所定表示態様にて表示可能な対応表示手段と、変動表示手段において特殊識別情報が表示されたことに応じて、対応表示手段に表示されている対応表示を所定表示態様とは異なる特別表示態様に変化させることにより、有利状態に制御されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、複数の対応表示が表示されている場合に、いずれの対応表示の表示態様が前記予告演出によって変化されるかを示唆する示唆演出を該変化前に実行可能な示唆演出実行手段と、を備える。

【選択図】図11

【図11】



※保留表示予告演出決定処理・・・新たな保留表示に対して保留表示予告演出の実行・非実行、保留表示の最終表示態様、最終表示態様への変化タイミングを決定

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

識別情報の変動表示を行う変動表示手段に、表示結果として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有利状態に制御可能な遊技機であって、

未だ開始されていない変動表示について保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶されている各保留記憶および実行中の変動表示の少なくとも一方に対応した対応表示を所定表示態様にて表示可能な対応表示手段と、

前記変動表示手段において特殊識別情報が表示されたことに応じて、前記対応表示手段に表示されている対応表示を前記所定表示態様とは異なる特別表示態様に変化させることにより、前記有利状態に制御されることを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、

複数の対応表示が表示されている場合に、いずれの対応表示の表示態様が前記予告演出によって変化されるかを示唆する示唆演出を該変化前に実行可能な示唆演出実行手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、識別情報の変動表示を行う変動表示手段に、表示結果として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有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来の遊技機には、識別情報の変動表示を行う変動表示手段と、未だ開始されていない変動表示について保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示（対応表示）を表示可能な保留表示手段（対応表示手段）と、を備え、変動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制御可能なものがある。このような遊技機には、変動表示手段に特殊識別情報が表示された場合、保留表示手段に表示されている保留表示の表示態様を変化させることで、有利状態に制御されることを予告する予告演出を実行可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2014 - 14575 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、特許文献 1 にあっては、複数の保留表示（対応表示）が表示されている場合には、変動表示手段に特殊識別情報が表示されても、いずれの保留表示の表示態様が変化するかが不明であるため、遊技が分かり難いという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技を分かり易くすることが出来る遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

前記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、

識別情報（例えば、演出図柄）の変動表示を行う変動表示手段（例えば、演出表示装置 5）に、表示結果として予め定められた特定表示結果（例えば、大当たり）が導出表示され

10

20

30

40

50

たときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

未だ開始されていない変動表示について保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU１０３が始動入賞処理のＳ１０７～Ｓ１１０を実行する部分）と、

前記保留記憶手段に記憶されている各保留記憶および実行中の変動表示の少なくとも一方に対応した対応表示（例えば、保留記憶表示やアクティブ表示）を所定表示態様（例えば、丸型の白色表示）にて表示可能な対応表示手段（例えば、保留記憶表示エリア５Ｄやアクティブ表示エリア５Ｔ）と、

前記変動表示手段において特殊識別情報（例えば、保留変化図柄）が表示されたことに
10 応じて、前記対応表示手段に表示されている対応表示を前記所定表示態様とは異なる特別表示態様（例えば、丸型の青色表示や丸型の緑色表示、丸型の赤色表示）に変化させることにより、前記有利状態に制御されることを予告する予告演出（例えば、保留表示予告演出）を実行可能な予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU１２０が保留表示予告演出決定処理を実行する部分）と、

複数の対応表示（例えば、２個以上の保留記憶表示）が表示されている場合に、いずれの対応表示の表示態様が前記予告演出によって変化されるかを示唆する示唆演出（例えば、保留表示予告演出の対象の保留記憶表示をキャラクタが指し示す演出や、変形例１に示すように保留表示予告演出の対象の保留記憶表示を導出表示される保留変化図柄の色にて示す演出）を該変化前（例えば、保留表示予告演出の対象の保留表示が表示されてから該保留表示の表示態様が変化するまで）に実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御
20 用CPU１２０が変化予告演出処理を実行する部分）と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの対応表示の表示態様が変化するかを予告することができるので、遊技を分かり易くすることができ、遊技興趣を向上できる。

【０００７】

本発明の手段１の遊技機は、請求項１に記載の遊技機であって、

前記変動表示手段は、前記特殊識別情報として、前記対応表示手段にて表示可能な第１対応表示と少なくとも一部が関連する表示態様を含む第１特殊識別情報（例えば、変形例
30 １に示すように、丸型の青色表示である保留記憶表示と同一色である青色の保留変化図柄）、または、前記対応表示手段にて表示可能な第２対応表示と少なくとも一部が関連する表示態様を含む第２特殊識別情報（例えば、変形例１に示すように、丸型の緑色表示である保留記憶表示と同一色である緑色の保留変化図柄）を表示可能であり、前記変動表示手段は、前記第１対応表示が前記予告演出による変化の対象であるときには前記第１特殊識別情報を表示し、前記第２対応表示が前記予告演出による変化の対象であるときには前記第２特殊識別情報を表示する（例えば、変形例１に示すように、青色の保留変化図柄が導出表示された場合は、丸型の青色表示の保留記憶表示の表示態様が変化し、緑色の保留変化図柄が導出表示された場合は、丸型の緑色表示の保留記憶表示の表示態様が変化する）
40 ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１対応表示と第２対応表示のいずれの表示態様が変化する可能性が高いのかを、第１特殊識別情報と第２特殊識別情報のどちらが表示されるかで示唆できるので、遊技興趣を向上できる。

【０００８】

本発明の手段２の遊技機は、請求項１または手段１に記載の遊技機であって、

前記特殊識別情報によることなく前記予告演出により変化される対応表示を示唆する第２示唆演出（例えば、保留表示予告演出の対象の保留記憶表示をキャラクタが指し示す演出）を実行可能な第２示唆演出実行手段を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊識別情報が表示されるか否か以外の演出に対しても遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 9 】

本発明の手段 3 の遊技機は、請求項 1 または手段 1 に記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報にて前記予告演出により変化される対応表示を示唆する第 1 示唆演出（例えば、変形例 1 に示すように保留表示予告演出の対象の保留記憶表示を導出表示される保留変化図柄の色にて示す演出）と、前記特殊識別情報によることなく前記予告演出により変化される対応表示を示唆する第 2 示唆演出（例えば、保留表示予告演出の対象の保留記憶表示をキャラクタが指し示す演出）と、を実行可能である（例えば、変形例 1 において、保留表示予告演出の対象の保留記憶表示を導出表示される保留変化図柄の色にて示すとともに、保留表示予告演出の対象の保留記憶表示をキャラクタが指し示す部分）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 1 0 】

本発明の手段 4 の遊技機は、請求項 1 または手段 1 ～手段 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特別表示態様は、第 1 特別表示態様（例えば、青色）と該第 1 特別表示態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 特別表示態様（例えば、緑色や赤色）とを含み、前記予告演出実行手段は、前記第 1 特別表示態様の対応表示よりも高い割合で前記第 2 特別表示態様の対応表示を变化の対象とする前記予告演出を実行する（例えば、変形例 2 に示すように、青色の保留記憶表示と緑色の保留記憶表示が表示されている状態で保留変化図柄が導出表示された場合には、緑色の保留記憶表示の表示態様が青色の保留記憶表示の表示態様よりも高い割合で变化する）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、より有利状態に制御される割合が高い対応表示の表示態様が変化することに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 1 1 】

本発明の手段 5 の遊技機は、請求項 1 または手段 1 ～手段 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特別表示態様は、前記有利状態に制御される割合が異なる 3 以上の態様の特別表示態様を含み（例えば、青色、緑色、赤色）、前記予告演出実行手段は、前記有利状態に制御される割合が異なる特別表示態様の対応表示が同時に表示されているときに、前記有利状態に制御される割合が低い方の対応表示の表示態様を变化させるときには、同時に表示されている対応表示の前記有利状態に制御される割合以上の表示態様に变化させる（例えば、保留記憶表示の表示態様を变化させる場合は、他の特別態様で表示されている保留記憶表示の表示態様以上の大当たり期待度を示す表示態様に变化させる）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御される割合が低い方の対応表示の表示態様が同時に表示されている対応表示よりも有利状態に制御される割合が高い表示態様に变化することに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【 0 0 1 2 】

本発明の手段 6 の遊技機は、請求項 1 または手段 1 ～手段 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記変動表示手段に前記特殊識別情報が表示された場合であっても前記対応表示手段に表示されている対応表示を前記特別表示態様に变化させない非変化演出（例えば、変形例 3 として図 19（A）及び図 19（B）に示すように、青色の保留変化図柄が導出表示された場合はいずれの保留記憶表示の表示態様も変化しない演出）を実行可能な非変化演出実行手段を備え、前記変動表示手段は、表示態様の異なる複数の特殊識別情報（例えば、青色の保留変化図柄と緑色の保留変化図柄）のうちのいずれかを表示可能であり、前記予告演出の実行割合と前記非変化演出の実行割合との少なくとも一方は、前記変動表示手段

50

に表示された前記特殊識別情報の表示態様に応じて異なる（例えば、緑色の保留変化図柄が導出表示された場合は、青色の保留変化図柄が導出表示された場合よりも高い割合で保留記憶表示の表示態様が変わる）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示される特殊識別情報の表示態様に遊技者を注目させることができるの、遊技興趣を向上できる。

【0013】

本発明の手段7の遊技機は、請求項1または手段1～手段6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記変動表示手段は、複数の表示領域（例えば、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L, 5C, 5R）を有し、各表示領域において識別情報の変動表示を実行可能であり、対応表示の表示態様の变化割合または前記予告演出の対象である対応表示が示す変動表示において前記特定表示結果が導出表示される割合は、前記変動表示手段にて表示される特殊識別情報の数に応じて異なる（例えば、変形例4に示すように、導出表示される保留変化図柄に応じて保留表示予告演出の対象である保留表示に対応する変動表示における大当たり期待度を異ならせる部分や、導出表示される保留変化図柄に応じて保留記憶表示エリア5Dに表示されている保留記憶表示の表示態様が変わる割合を異ならせる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示される特殊識別情報の数に遊技者を注目させることができるの、遊技興趣を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】実施例におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【図3】(A), (B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図4】変動パターンを例示する図である。

【図5】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図6】(A)は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当たりの内容を示す図である。

【図7】(A)は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B)は、保留記憶バッファの構成を示す図である。

【図8】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9】始動入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【図10】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11】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12】変化予告演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図13】(A)は保留表示予告演出の実行決定割合を示す図であり、(B)は最終表示態様の決定割合を示す図であり、(C)は最終表示態様への変化タイミング決定割合を示す図である。

【図14】演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】(A)はS278における保留変化図柄の表示・非表示の決定割合を示す図であり、(B)はS280における保留変化図柄の導出パターンの決定割合を示す図である。

【図16】変化予告演出及び保留変化図柄の導出態様を示す図である。

【図17】変形例1における保留変化図柄の導出態様を示す図である。

【図18】変形例2における保留変化図柄の導出態様を示す図である。

【図19】変形例3における変化予告演出及び保留変化図柄の導出態様を示す図である。

【図20】変形例4における保留変化図柄の導出態様を示す図である。

【図21】変形例5における保留変化図柄の導出態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【実施例1】

【0016】

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1の全体の構成について説明する。尚、以下の説明にて、図1の手前側をパチンコ遊技機1の前方（前面、正面）側、奥側を後方（背面）側として説明する。尚、本実施例でパチンコ遊技機1の前面とは、遊技者側からパチンコ遊技機1を見たときに該遊技者と対向する対向面である。尚、フローチャートの各ステップの説明にて、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」と略記する場合がある。また、本実施例で『実行』と『実施』とは同義である。

10

【0017】

図1は、本実施例のパチンコ遊技機1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1（以下、遊技機と略記する場合がある）は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤2（ゲージ盤）と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠3（台枠）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。遊技領域には、遊技球が打球発射装置から発射されて打ち込まれる。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特別図柄表示器4Aと、第2特別図柄表示器4Bとが設けられている。第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクスLED（発光ダイオード）等から構成され、変動表示ゲームの一例となる特図ゲームにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（変動表示または可変表示ともいう）される。例えば、第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4Bはそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を変動表示する。尚、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4B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LEDで点灯させるものと消灯させるもの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。以下では、第1特別図柄表示器4Aにて変動表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示器4Bにて変動表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4Bはともに、例えば方形に形成されている。尚、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。

20

30

【0018】

遊技盤2の遊技領域の中央付近には、演出表示装置5が設けられている。演出表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。演出表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示器4Aによる第1特図の変動表示や第2特別図柄表示器4Bによる第2特図の変動表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数の変動表示部となる演出図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である演出図柄（飾り図柄ともいう）が変動表示される。この演出図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。一例として、演出表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、第1特別図柄表示器4Aでの第1特図の変動と第2特別図柄表示器4Bでの第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて演出図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、演出表示装置5の「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、確定演出図柄（最終停止図柄）が停止表示される。このように、演出表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示器4Aでの第1特図を用いた特図ゲーム、または、第2特別図柄表示器4Bでの第2特図を用い

40

50

た特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の演出図柄の変動表示を行い、確定演出図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。尚、演出図柄の変動表示中に変動表示が仮停止するようにしても良い。

【0019】

「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにて変動表示される演出図柄には、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。演出図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。尚、演出図柄は8種類に限定されず、「大当り」となる組合せや「はずれ」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）。演出図柄の変動表示が開始された後、確定演出図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L, 5C, 5R、又は、演出図柄表示エリア5L, 5C, 5Rのうち少なくともいずれか1つ（例えば「左」の演出図柄表示エリア5Lなど）にて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「8」）である演出図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である演出図柄が表示される。演出表示装置5の表示領域の下部には、保留記憶表示エリア5Dが設定されている。保留記憶表示エリア5Dでは、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（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、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや演出図柄の変動表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、変動表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。本実施例では、始動入賞口（第1始動入賞口や第2始動入賞口）を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示や青色表示、緑色表示、赤色表示として表示する。尚、以下の説明では、保留記憶表示エリア5Dでの表示を保留表示と総称することがある。

【0020】

図1に示す例では、保留記憶表示エリアとともに、第1特別図柄表示器4A及び第2特別図柄表示器4Bの上部と下部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した変動表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。演出表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用となるソレノイド81によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一對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6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。尚、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、通常開放状態にて、例えば第 2 始動入賞口を閉鎖することなどにより、第 2 始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第 2 始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

【 0 0 2 1 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、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 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 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 特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）未満であれば、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 特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）未満であれば、第 2 始動条件が成立する。尚、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。普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方位置には、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所定領域としての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として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）し易くする。このように、大入賞口は、遊技球が通過（進入）し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。尚、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、開放状態となった特別可変入賞球装置 7 の大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、他の入賞口（例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口）を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。従って、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

【 0 0 2 2 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示器 4 A や第 2 特別図柄表示器 4 B 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（変動表示）する。このような普通図柄の変動表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 4 1 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示す

る。遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 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。

【0023】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L, 8 R が設けられており、更に遊技領域周辺部には、遊技効果 LED 9 が設けられている。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。遊技領域下方の遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や貸し出しによって払い出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【0024】

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、LED 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、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、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。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 での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出力信号を入力可能とする機能、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、外部に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 特別図柄表示器 4 A と第 2 特別図柄表示器 4 B 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 特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器 20 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 20 による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。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。演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 15 を介して主基板 11 から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置 5、スピーカ 8 L, 8 R 及び遊技効果 LED 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。即ち、演出制御基板 12 は、演出表示装置 5 の表示動作や、スピーカ 8 L, 8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果 LED 9 などの点灯 / 消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。音声制御基板 13 は、演出制御基板 12 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 12 からの指令や制御データ（音番号や音量レベル等）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。LED 制御基板 14

は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた L E D 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 L E D 9 などの点灯 / 消灯駆動を行う L E D ドライバ回路などが搭載されている。

【 0 0 2 5 】

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 からの検出信号を送信する配線が接続されている。尚、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 特別図柄表示器 4 A、第 2 特別図柄表示器 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送信する配線が接続されている。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。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。図 3 は、本実施例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。尚、図 3 に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。ここで、X X H は不特定の 1 6 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た値であればよい。演出制御コマンドとしては、図 3 (A) 及び図 3 (B) に示すように、始動入賞口への入賞時に変動表示結果が大当たりとなるか否か及び変動表示において実行される変動表示パターンの判定結果を示す入賞時判定結果指定コマンド等が含まれている。その他の演出制御コマンドとして図 3 (A) に示す通りである。

【 0 0 2 6 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 R O M 1 0 1 (Read Only Memory 101) と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M 1 0 2 (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 C P U 1 0 3 (Central Processing Unit 103) と、C P U 1 0 3 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 1 0 4 と、I / O 1 0 5 (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 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御するための各種処理が実行される。主基板 1 1 では、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 等の各種乱数値の数値データが、カウント可能に制御される。尚、乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントできるものであればよく、乱数回路 1 0 4 にてカウントしない乱数値については、C P U 1 0 3 が、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カウントするようにすればよい。

【 0 0 2 7 】

図 4 は、本実施例の変動パターンを示している。本実施例では、図 4 に示すような複数の変動パターンが予め用意されている。具体的に、本実施例では、変動表示結果が「はずれ」となる場合のうち、演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当たり」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。変動表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンである大当たり変動パターンや、演出図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合のリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施例では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定

されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチやスーパーリーチに加えてスーパーリーチ...といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。図4に示すように、本実施例におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施例におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。尚、本実施例では、前述したようにスーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0028】

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、設定を行うために予め用意された複数の判定テーブルや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4に示すような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。図5は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bの特図ゲームにおいて確定特別図柄が導出表示される前に、その変動表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、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。本実施例の表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。確変状態（高確状態）であるときは、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。尚、ROM101には、大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、乱数値MR2に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照される大当たり種別判定テーブルや、乱数値MR3に基づいて変動パターンを、前述した図4に示す変動パターンのいずれかに決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されている。

【0029】

図6(A)に示す設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当たりA」と「確変大当たりB」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。つまり、変動特図が第2特図である場合には、ラウンド数の少ない「確変大当たりB」の大当たり種別に割り当てがなく、第2特図の変動表示では「確変大当たりB」が発生しないようにすることで、時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態中に、得られる賞球が少ない「確変大当たりB」が頻発して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。また、ROM101に記憶されている変動パターン判定テーブルとしては、「大当たり」とすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルと、「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。尚、本実施例では、はずれのときよりも大当たりとなるときの方がリーチの変動パターンが決定されやすくなり、リーチが発生した場合の方が大当たりなる可

10

20

30

40

50

能性（信頼度や期待度）が高くなるとともに、同じリーチの変動パターンであっても、ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当りなる可能性（信頼度や期待度）が高く、同じスーパーリーチであってもスーパーリーチの変動パターンの方が、確変大当りなる可能性（信頼度や期待度）が高くなるように、大当り用変動パターン判定テーブルとはずれ用変動パターン判定テーブルにおいて、各変動パターンに対応する判定値が設定されている。

【0030】

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、その一部または全部が所定の電源基板からの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の一部または全部の内容は保存され、再度の電源投入にて、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等の遊技の進行状態を示すデータを引き継ぐようにすればよい。このようなRAM102には、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、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞や第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲームの保留データとして、乱数値MR1、乱数値MR2、乱数値MR3を示す数値データなどを入賞順に記憶する特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、特図プロセスフラグ等の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遊技制御フラグ設定部と、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遊技制御タイマ設定部と、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複数種類のカウンタが設けられている遊技制御カウンタ設定部と、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遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【0031】

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、演出表示装置5での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各種処理が実行される。例えば、これら演出動作を制御するための処理として、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処理、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処理なども行われる。尚、演出制御基板12の側でも、主基板11と同様に、例えば、各種演出の実行、非実行や、演出の種別等を決定するための各種の乱数値（演出用乱数ともいう）が設定されている。また、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テーブルデータ、例えば、各種演出の実行、非実行や、演出の種別等を決定するための複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各変動パターンに対応する演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンのうち、特図変動時演出制御パターンは、各変動パターンに対応して、特別図柄の変動が開始されてから確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、演出図柄の変動表示動作やリーチ演出等の様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。また、RAM122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7（A）に示す演出制御用データ保持エリア190が設けられている。演出制御用データ保持エリア190は、演出動作状態や主基板1

10

20

30

40

50

1 から送信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演出制御フラグ設定部 191 と、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やカウンタが設けられている演出制御タイマ設定部 192 や演出制御カウンタ設定部 193 と、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演出制御バッファ設定部 194 とを備えている。尚、本実施例では、図 7 (B) に示すように、演出制御バッファ設定部 194 の所定領域に、合計保留記憶数の最大値 (例えば「8」) に対応した格納領域 (バッファ番号「1」~「8」に対応した領域) が設けられ、その時点の保留記憶の状況を特定可能な保留記憶バッファ 194A を構成するデータが記憶されており、該保留記憶バッファ 194A のデータに基づいて、保留記憶表示エリア 5D の保留表示が表示されるようになっている。

10

【0032】

次に、本実施例のパチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。主基板 11 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU 103 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば RAM 102 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵された CTC (カウンタ/タイマ回路) のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間 (例えば、2 ミリ秒) ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。尚、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の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 CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図示しない遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する (S11)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする (S12)。この後、所定の情報出力処理を実行する (S13)。

20

30

【0033】

次に、乱数値 MR1 ~ MR4 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 (S14)。この後、図 8 に示す特別図柄プロセス処理を実行する (S15)。特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄表示器 20 での表示動作 (例えばセグメント LED の点灯、消灯など) を制御して、普通図柄の変動表示や普通可変入賞球装置 6B の可動翼片の傾動動作設定などを行う普通図柄プロセス処理が実行される (S16)。その後、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 11 から演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信 (出力) する (S17)。

40

【0034】

図 8 は、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。この特別図柄プロセス処理では、まず、始動入賞判定処理を実行する (S21)。その後、遊技制御フラグ設定部に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、S22 ~ S29 の処理のいずれかを選択して実行する。図 9 に示すように、S21 の始動入賞処理では、第 1 始動口スイッチ 22A や第 2 始動口スイッチ 22B による第 1 始動入賞や第 2 始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、乱数値 MR1、MR2、MR3 を抽出して、特図保留記憶部の空きエントリの最上位に格納する。また、始動入賞処理では、図 10 に示すように、抽出した乱数値 MR1、MR2、MR3 を用いて該始動入賞にもとづく変動表示が当たりとなるか否の判定や、該始動入賞にもとづいた入賞時判定結果指定コマンドの送信設

50

定を行う入賞時乱数値判定処理を実行する。S 2 2 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。特別図柄通常処理では、保留データの有無などに基づいて特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、乱数値 M R 1 を示す数値データに基づき、変動表示結果を「大当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する。さらに、変動表示結果に対応して確定特別図柄（大当り図柄やはずれ図柄のいずれか）が設定される。そして、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新される。S 2 3 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。変動パターン設定処理には、変動表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、乱数値 M R 3 を示す数値データを用い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。そして、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。S 2 4 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。特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示器 4 A や第 2 特別図柄表示器 4 B に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。尚、特別図柄の変動経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

10

【 0 0 3 5 】

S 2 5 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。特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示器 4 A や第 2 特別図柄表示器 4 B にて特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。S 2 6 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。大当り開放前処理には、変動表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態に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。具体的には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を、「非確変大当り」または「確変大当り A」である場合には、「 1 6 回」に設定する。一方、大当り種別が「確変大当り B」である場合には、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「 5 回」に設定する。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。S 2 7 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

20

30

【 0 0 3 6 】

S 2 8 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。S 2 9 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、大当り遊技状態の終了を報知する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などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。尚、大当り終了処理では、遊技制御バッファ設定部に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して、大当り種別が「非確変大当り」、「確変大当り A

40

50

」、「確変大当りB」のいずれであったかを特定する。そして、特定した大当り種別が「非確変大当り」ではないと判定された場合には、確変制御を開始するための設定（確変フラグのセット）を行う。また、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、時短制御を開始するための設定（時短フラグのセットと時短制御中に実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（本実施例では「100」）を時短回数カウンタにセット）を行う。

【0037】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。まず、演出制御用CPU120は、電源が投入されると、図示しないメイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（S51）。その後、演出制御用CPU120は、タイマ割込フラグの監視（S52）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU120は、タイマ割込処理によりタイマ割込フラグをセットする。メイン処理で、タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用CPU120は、そのフラグをクリアし（S53）、以下の処理を実行する。演出制御用CPU120は、まず、コマンド解析処理を行う（S54）。コマンド解析処理では、受信コマンドバッファに格納されている主基板11から送信されてきたコマンドが、どのコマンド（図3参照）であるのか解析する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。そして、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う。次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理を行う（S55）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置5の表示制御を実行する。次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理を実行し（S56）、その後、S52に移行する。

【0038】

図11は、演出制御メイン処理の演出制御プロセス処理（S55）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、まず、保留表示予告演出の実行・非実行とともに、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示の最終表示態様、該最終表示態様への変化タイミングを決定する保留表示予告演出決定処理（S70）を実行し、次いで、保留記憶表示エリア5Dでの保留記憶表示を、保留記憶バッファ194Aの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する（S71）。そして、1回の変動表示中に複数回の始動入賞が発生した場合にいずれの始動入賞にもとづく保留記憶表示の表示態様が保留表示予告演出決定処理において決定した最終表示態様に変化するかを予告する変化予告演出処理を実行する（S72）。その後、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値に応じてS73～S79のうちのいずれかの処理を行う。各処理においては、以下のような処理を実行する。変動パターン指定コマンド受信待ち処理（S73）：遊技制御用マイクロコンピュータ100から変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理で変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。変動パターン指定コマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（S74）に対応した値に変更する。演出図柄変動開始処理（S74）：演出図柄の変動が開始されるように制御する。また、実行中の変動表示が保留表示予告演出として保留記憶表示の表示態様を変化する変動表示である場合は、保留記憶バッファ194Aにおける当該保留記憶（保留表示予告演出対象フラグがセットされているエントリ）の保留表示フラグを最終表示態様に対応する値にセットする処理を実行する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S75）に対応した値に更新する。演出図柄変動中処理（S75）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変

10

20

30

40

50

動停止処理（Ｓ７６）に対応した値に更新する。演出図柄変動停止処理（Ｓ７６）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（Ｓ７７）または変動パターン指定コマンド受信待ち処理（Ｓ７３）に対応した値に更新する。大当たり表示処理（Ｓ７７）：変動時間の終了後、演出表示装置５に大当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理（Ｓ７８）に対応した値に更新する。大当たり遊技中処理（Ｓ７８）：大当たり遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置５におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり終了演出処理（Ｓ７９）に対応した値に更新する。大当たり終了演出処理（Ｓ７９）：演出表示装置５において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターン指定コマンド受信待ち処理（Ｓ７３）に対応した値に更新する。

【００３９】

尚、保留表示予告演出処理では、先ず、保留記憶バッファ１９４Ａを参照し、保留表示予告演出対象フラグの値として「０」または「１」がセットされていないエントリが有るか否かを判定する。保留表示予告演出対象フラグの値として「０」または「１」がセットされていないエントリが有る場合は、更に、既に保留表示予告演出対象フラグの値が「１」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、既に保留表示予告演出の対象保留記憶が存在しているか否かを判定する。既に保留表示予告演出対象フラグの値が「１」にセットされているエントリが無い場合は、保留表示予告演出対象フラグの値として「０」または「１」がセットされていないエントリに格納されている入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて、図１３（Ａ）に示す割合で保留表示予告演出の実行・非実行を決定する。保留表示予告演出の実行を決定した場合は、該エントリの保留表示予告演出対象フラグの値として「１」をセットする。また、既に保留表示予告演出対象フラグの値が「１」にセットされているエントリが有る場合や保留表示予告演出の非実行を決定した場合は、該エントリの保留表示予告演出対象フラグの値として「０」をセットする。

【００４０】

更に、該エントリの保留表示予告演出対象フラグの値として「１」をセットした場合は、該エントリに格納されている入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて、図１３（Ｂ）に示す割合で該エントリに対応する保留記憶表示の最終表示態様を青色、緑色、赤色から決定する。図１３（Ｂ）に示すように入賞時判定結果が大当たり（入賞時判定結果４指定及び入賞時判定結果５指定）である場合は、入賞時判定結果がはずれ（入賞時判定結果１指定～入賞時判定結果３指定）である場合と比較して高い割合で最終表示態様が赤色に決定されるようになっているので、保留表示予告演出を実行する場合については、保留記憶表示が赤色で表示された場合は、該保留記憶表示に対応する変動表示において変動表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が最も高く、保留記憶表示が青色で表示された場合は、該保留記憶表示に対応する変動表示において変動表示結果が大当たりとなる割合が最も低い。更に、図１３（Ａ）と併せると、保留記憶表示が白色（保留表示予告演出非実行）で表示された場合は、保留表示予告演出が実行された場合と比較して該保留記憶表示に対応する変動表示において変動表示結果が大当たりとなる割合が低くなっている（大当たり期待度：赤色＞緑色＞青色＞白色）。保留記憶表示の最終表示態様を決定した後は、該エントリを含む合算保留記憶にもとづいて、図１３（Ｃ）に示す割合で該エントリに対応する保留記憶表示の表示態様を最終表示態様に变化させる変化タイミングを決定する。図１３（Ｃ）に示すように、本実施例では、変化タイミングを始動入賞時と次の変動表示における変動表示の終了時とで決定する形態を例示しているが、変化タイミングは、合算保留記憶数や該エントリに格納されている入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて適宜決定可能であっても良い。尚、変化タイミングを入賞時に決定した場合は、該エントリの保留表示フラグに、決定した最終表示態様の対応する値（青色に対応する「１」、緑色に対応する

「２」、赤色に対応する「３」のいずれか)をセットする。更に、変化タイミングを次の変動表示中に決定した場合や、前述の既に保留表示予告演出対象フラグの値が「１」であるエントリが有る場合、保留表示予告演出の非実行を決定した場合は、該エントリの保留表示フラグに保留表示予告演出の非実行を示す「０」(白色に対応する値)をセットする。

【００４１】

図１２は、変化予告演出処理として、Ｓ１１のＳ７１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１２に示す変化予告演出処理としては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化予告演出が実行中であることを示す変化予告演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する(Ｓ２３１)。変化予告演出実行中フラグがセットされている場合はＳ２３６に進み、変化予告演出実行中フラグがセットされていない場合は、Ｓ２３１ａに進む。Ｓ２３１ａにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示の実行中であるか否かを判定する(Ｓ２３１ａ)。尚、変動表示が実行中であるか否かは、演出制御プロセスフラグの値が演出図柄変動中処理に対応する値であるか否かで判定すれば良い。変動表示が実行中である場合はＳ２３２に進み、変動表示が実行中出ない場合は変化予告演出処理を終了する。Ｓ２３２において演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該変動表示中に始動入賞口に入賞した遊技球数(始動入賞数)を計数する入賞数カウント処理を実行する(Ｓ２３２)。尚、計数した遊技球数は、変動表示が終了する毎にクリアする。

【００４２】

Ｓ２３２の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該変動表示中に２球以上の遊技球が始動入賞口に入賞したか否かを判定する(Ｓ２３３)。当該変動表示中に２球以上の遊技球が始動入賞口に入賞した場合はＳ２３４に進み、当該変動表示中に２球以上の遊技球が始動入賞口に入賞しなかった場合は変化予告演出処理を終了する。Ｓ２３４において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球が始動入賞口に入賞したことにもとづき新たに発生した保留記憶内に保留表示予告演出の対象の保留記憶が有るか否か、つまり、新たに発生した保留記憶内に保留表示予告演出対象フラグの値が「１」にセットされている保留記憶が有るか否かを判定する(Ｓ２３４)。新たに発生した保留記憶内に保留表示予告演出の対象の保留記憶が有る場合はＳ２３４ａに進み、新たに発生した保留記憶内に保留表示予告演出の対象の保留記憶が無い場合は変化予告演出処理を終了する。Ｓ２３４ａでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示予告演出の対象である保留記憶の保留表示フラグの値が「０」であるか否かを判定する(Ｓ２３４ａ)。保留表示予告演出の対象である保留記憶の保留表示フラグの値が「０」である場合は変化予告演出処理を終了し、保留表示予告演出の対象である保留記憶の保留表示フラグの値が「０」である場合はＳ２３５に進む。Ｓ２３５では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化予告演出実行中フラグをセットし、Ｓ２３６に進む(Ｓ２３５)。そして、Ｓ２３６では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化予告演出を実行するために変化予告演出実行処理を実行し、変化予告演出処理を終了する(Ｓ２３６)。尚、変化予告演出実行中フラグは、保留表示予告演出対象フラグが「１」にセットされているエントリにおいて、保留表示フラグの値が「１」～「３」のいずれかにセットされる際にクリアされる。つまり、本実施例における変化予告演出は、１の変動表示中に複数の遊技球が始動入賞口に入賞することで保留表示予告演出の対象の保留記憶が発生してから、次の変動表示において保留記憶表示エリア５Ｄに表示されている保留記憶表示の表示態様が変化するまで継続して実行される。尚、本実施例における変化予告演出は、図１６に示すように、保留変化演出の対象保留記憶表示をキャラクタが指し示す演出であり、変化予告演出実行処理(Ｓ２３６)は、該キャラクタを保留記憶表示のシフトに合わせて移動させる処理を含んでいる。

【００４３】

図１４は、演出図柄変動開始処理として、図１１のＳ７４にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１４に示す演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(Ｓ２７１)。尚、変動開始コマンド受信フラグは、コマンド解析処理において、図３に

示す第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信したと判定した場合にセットされるコマンドである。変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合はS272に進み、変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は演出図柄変動開始処理を終了する。S272では、演出制御用CPU120は、保留記憶バッファ194Aにおけるバッファ番号「2」～「8」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(S272)。尚、バッファ番号「1」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。S272の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(S273)。そして、開始する変動表示が保留記憶表示の表示態様を変化する変動表示であるか否かを判定する(S276)。開始する変動表示が保留記憶表示の表示態様を変化する変動表示である場合はS278に進み、開始する変動表示が保留記憶表示の表示態様を変化する変動表示ではない場合はS277に進む。S277において演出制御用CPU120は、変動表示結果通知コマンドと変動パターン指定コマンドに応じて演出図柄の停止図柄を決定する(S277)。そして、S277aにおいて、決定した停止図柄と変動パターンに応じたプロセステーブルを選択し、S2828に進む(S277a)。

10

【0044】

また、S278において、演出制御用CPU120は、保留記憶バッファ194Aにおいて保留表示予告演出対象フラグがセットされているエントリに格納されている入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて、図15(A)に示す割合で停止図柄として保留変化図柄の導出表示・非導出表示を決定する(S278)。図15(A)に示すように入賞時判定結果が大当たり(入賞時判定結果4指定及び入賞時判定結果5指定)である場合は、入賞時判定結果がはずれ(入賞時判定結果1指定～入賞時判定結果3指定)である場合と比較して高い割合で保留変化図柄の導出表示が決定されるようになっているので、停止図柄として保留変化図柄を導出表示する場合については、停止図柄として保留変化図柄を導出表示しない場合よりも保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応する変動表示において変動表示結果が大当たりとなる割合(大当たり期待度)が高い(大当たり期待度:保留変化図柄導出表示>保留変化図柄非導出表示)。S278の実行後、演出制御用CPU120は、S278aにおいて、S278にて保留変化図柄の導出表示を決定したか否かを判定する(S278a)。S278にて保留変化図柄の導出表示を決定した場合はS279に進み、S278にて保留変化図柄の非導出表示を決定した場合はS277aに進む。S279において、演出制御用CPU120は、保留変化図柄を含む停止図柄として、はずれを示す組合せから「中」の演出図柄表示エリア5Cに保留変化図柄が停止する停止図柄を決定する(S279)。

20

30

【0045】

そして、演出制御用CPU120は、保留記憶バッファ194Aにおいて保留表示予告演出対象フラグがセットされているエントリに格納されている入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて、図15(B)に示す割合で保留変化図柄の導出表示パターンを第1パターンと第2パターンとから決定する(S280)。尚、第1パターンは、「中」の演出図柄表示エリア5Cに保留変化図柄を表示するパターンであり、第2パターンは、「中」の演出図柄表示エリア5Cにはずれの組合せとなるように「1」～「8」のいずれかの図柄を表示した後、該図柄を保留変化図柄に変化させるパターンである。図15(B)に示すように入賞時判定結果が大当たり(入賞時判定結果4指定及び入賞時判定結果5指定)である場合は、入賞時判定結果がはずれ(入賞時判定結果1指定～入賞時判定結果3指定)である場合と比較して高い割合で導出表示パターンが第2パターンに決定されるようになっているので、保留変化図柄が第2パターンで導出表示される場合については、保留変化図柄が第1パターンで導出表示される場合よりも保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応する変動表示において変動表示結果が大当たりとなる割合(大当たり期待度)が高い(大当たり期待度:第2パターン>第1パターン)。S280の実行後、演出制御用CPU120は、決定した停止図柄と保留変化図柄の導出表示パターン及び変動パターンに応じ

40

50

たプロセステーブルを選択し、S 2 8 2 へ進む (S 2 8 1)。S 2 8 2 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S 2 7 7 a または S 2 8 1 において選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる (S 2 8 2)。尚、プロセステーブルには、演出表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 L E D の点灯を制御するための L E D 制御実行データ、スピーカ 8 L , 8 R から出力する音の制御するための音制御実行データや、各プロセスデータ n (1 ~ N 番まで) に対応付けて時系列に順番配列されている。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1、L E D 制御実行データ 1、音制御実行データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての演出表示装置 5、演出用部品としての各種 L E D 及び演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R) の制御を実行する (S 2 8 3)。例えば、演出表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種 L E D を点灯 / 消灯制御を行わせるために、L E D 制御基板 1 4 に対して制御信号 (L E D 制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 8 L , 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。そして、変動時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する (S 2 8 4)。また、変動制御タイマに所定時間を設定する (S 2 8 5)。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、所定時間が経過する毎に左中右の演出図柄の表示状態を示す画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を演出表示装置 5 に出力し、演出表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって演出図柄の変動が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理 (S 7 5) に対応した値にセットし、演出図柄変動開始処理を終了する (S 2 8 6)。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 6 】

次に、本実施例における化予告演出及び保留変化図柄の導出態様について図 1 6 にもとづいて説明する。まず、図 1 6 (A) 及び図 1 6 (B) に示すように、変動表示が実行中である状態において複数の遊技球 (図 1 6 では 3 球の遊技球) が始動入賞口に入賞すると、保留記憶表示エリア 5 D において、これら始動入賞口への入賞にもとづき複数の保留記憶表示が追加表示される。また、これら始動入賞口への入賞により発生した保留記憶の中に保留表示予告演出の保留記憶 (保留表示予告演出対象フラグの値が「 1 」にセットされているエントリ) が有り、且つ該保留表示予告演出の保留記憶にもとづく保留記憶表示の表示態様が白色 (保留表示フラグの値が「 0 」) である場合は、キャラクタが保留表示予告演出の対象である保留記憶表示を指し示す変化予告演出を実行する。本実施例における変化予告演出は、図 1 6 (C) ~ 図 1 6 (G) に示すように、実行中の変動表示が終了し、次の変動表示において保留記憶表示の表示態様が変化するまで継続して実行される。また、本実施例における変化予告演出は、図 1 6 (B) ~ 図 1 6 (D) に示すように、変動表示が終了して保留記憶表示エリア 5 D に表示されている保留記憶表示がシフトすると、該シフトに追従してキャラクタが移動する。図 1 6 (C) ~ 図 1 6 (G) に示すように、変動表示が終了して新たな変動表示が開始される。該変動表示の開始時に保留変化図柄の導出表示を決定しているとともに、保留変化図柄の導出表示パターンを第 2 パターンに決定している場合は、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R に演出図柄が通常のはずれを示す組合せで一旦表示される。そして、変動表示が終了する際に「中」の演出図柄表示エリア 5 C に表示されている演出図柄が保留変化図柄に変化すると、保留表示予告演出の対象の保留記憶表示の表示態様が白色から青色や緑色、赤色のいずれかに変化する。

【 0 0 4 7 】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。例えば、前記実施例の保留表示予告演出としては、既に表示態様が青色や緑色の保留記憶表示については、更に表示態様を変化させることがない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 として図 1 7 に示すように、青色や

緑色の保留記憶表示の表示態様を変化させるようにしても良い。また、前記実施例では、既に保留表示予告演出が実行中である場合は、該保留表示予告演出の対象である保留記憶表示とは異なる保留記憶表示において新たな保留表示予告演出を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 として図 17 に示すように、複数の保留記憶表示において重複して保留表示予告演出を実行するようにしても良い。また、変形例 1 に示すように、青色や緑色の保留記憶表示の表示態様を変化可能であり、且つ複数の保留記憶表示において重複して保留表示予告演出を実行可能な場合は、保留表示予告演出における表示態様の変化対象の保留表示がいずれの保留記憶表示であるのかが分かり難くなってしまうので、図 17 (B) 及び図 17 (D) に示すように、保留変化図柄を導出表示する場合には、表示態様が変化する保留記憶表示と同色の保留変化図柄を導出表示するようにしても良い。更に、表示態様が変化する保留記憶表示と同一色の保留記憶表示が他に表示されていない場合には変化予告演出を実行しない一方で、表示態様が変化する保留記憶表示と同一色の保留記憶表示が他に表示されている場合には、表示態様が変化する保留記憶表示と同色の保留変化図柄を導出表示するとともに、変化予告演出を実行することで、正確に表示態様が変化する保留記憶表示を遊技者が認識出来るようにしても良い。尚、本変形例 1 では、導出表示される保留変化図柄の色によって表示態様が変化する保留記憶表示を示す形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各保留記憶表示の大きさや形状を異ならせ、導出表示される保留変化図柄の大きさや形状によって表示態様が変化する保留記憶表示を示すようにしても良い。更に、複数の保留記憶表示において重複して保留表示予告演出を実行する場合は、変形例 2 として図 18 に示すように、保留変化図柄を導出表示する際に、大当たり期待度が最も高い表示態様にて表示されている保留記憶表示の表示態様を変化させるようにしても良い。また、前記実施例では、保留変化図柄が導出表示されることで、必ず保留記憶表示エリア 5D に表示されている保留記憶表示のうちのいずれかの表示態様に変化する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留変化図柄が導出表示されても保留記憶表示の表示態様に変化しない場合を設けても良い。このように、保留変化図柄が導出表示されても保留記憶表示の表示態様に変化しない場合を設ける場合は、変形例 3 として図 19 に示すように、導出表示される保留変化図柄の色に応じて保留記憶表示の表示態様の変化割合を異ならせるようにしても良い。尚、変形例 3 では、図 19 に示すように、保留変化図柄の色が緑色の場合は、保留変化図柄の色が青色の場合よりも高い割合で保留記憶表示の表示態様に変化する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留変化図柄の色が青色の場合は、保留変化図柄の色が緑色の場合よりも高い割合で保留記憶表示の表示態様に変化するようにしても良い。

【0048】

また、前記実施例では、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示の色によって該保留記憶表示に対応する変動表示における大当たり期待度を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 4 として図 20 に示すように、導出表示される保留変化図柄に応じて保留表示予告演出の対象である保留表示に対応する変動表示における大当たり期待度を異ならせるようにしても良いし、導出表示される保留変化図柄に応じて保留記憶表示エリア 5D に表示されている保留記憶表示の表示態様に変化する割合を異ならせるようにしても良い。更に、変形例 4 では、図 20 に示すように、保留変化図柄の導表示数が多いほど保留表示予告演出の対象である保留表示に対応する変動表示における大当たり期待度が高い形態を例示しているが、保留変化図柄の導表示数が少ないほど保留表示予告演出の対象である保留表示に対応する変動表示における大当たり期待度が高いようにしても良いし、保留変化図柄が導出表示される演出図柄表示エリアに応じて保留表示予告演出の対象である保留表示に対応する変動表示における大当たり期待度を異ならせるようにしても良い。また、前記実施例では、保留記憶表示エリア 5D に表示されている保留記憶表示を対象として変化予告演出や保留表示予告演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 5 として図 21 に示すように、実行中の変動表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示（変動表示対応表示）として表示するアク

10

20

30

40

50

ティブ表示エリア 5 T を演出表示装置 5 に表示するようにし、該アクティブ表示エリア 5 T に表示されているアクティブ表示を対象として変化予告演出や保留表示予告演出を実行するようにしても良い。尚、このようにアクティブ表示エリア 5 T に表示されているアクティブ表示を対象として変化予告演出や保留表示予告演出を実行する場合は、変動表示中に演出図柄が仮停止する疑似連演出を実行可能とし、該疑似連演出として保留変化図柄を仮停止させることで、アクティブ表示の表示態様を変化させるようにしても良い。尚、本変形例 5 では、保留変化図柄を仮停止させることで、アクティブ表示の表示態様を変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、疑似連演出として演出図柄が仮停止するか否かや、演出図柄が仮停止する回数等に応じて最終的に保留変化図柄が導出表示される割合を異ならせるようにしても良い。

10

【0049】

また、前記実施例では、保留変化図柄が導出表示されたことに応じて保留記憶表示の表示態様を変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出表示装置 5 において保留変化図柄が表示されていれば、保留変化図柄が導出表示されずとも保留記憶表示の表示態様を変化させるようにしても良い。また、前記変形例 1 及び前記変形例 2 では、複数の保留記憶表示が特別表示態様である青色や緑色で表示されている状態で保留変化図柄が導出表示されることでいずれか 1 の保留記憶表示の表示態様を変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該保留記憶表示の表示態様を変化させる場合は、他の特別態様で表示されている保留記憶表示の表示態様以上の大当り期待度を示す表示態様に変化させるようにしても良い。また、前記実施例では、変化予告演出を保留表示予告演出の対象の保留記憶表示が表示されてから、該保留記憶表示の表示態様が変化するまで実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変化予告演出は、保留表示予告演出の対象の保留記憶表示の表示態様が変化する変動表示の開始時から該保留記憶表示の表示態様が変化するまでの期間内で実行しても良い。また、前記実施例では、始動入賞が複数発生した場合のみ変化予告演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変化予告演出は、複数の保留記憶表示が表示されている状況であれば始動入賞の発生に拘らず実行するようにしても良いし、合計保留記憶数が上限数に達している状態において、更に始動入賞が発生したことを条件に変化予告演出を実行するようにしても良い。

20

【0050】

また、前記実施例では、保留表示予告演出と変化予告演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R の少なくともいずれか 1 の演出図柄表示エリアに導出表示される演出図柄を予告する停止図柄予告演出を実行しても良い。尚、停止図柄予告演出を実行可能である場合、保留変化図柄が第 2 パターンにて導出表示する変動表示においては停止図柄予告演出を実行しないようにすることで、「中」の演出図柄表示エリア 5 C に表示された演出図柄が保留変化図柄に変化することを遊技者に推測されないようにしても良い。また、前記実施例では、保留変化図柄を第 2 パターンにて導出表示する場合は、「中」の演出図柄表示エリア 5 C にはずれの組合せとなるように「1」～「8」のいずれかの図柄を表示した後に該図柄を保留変化図柄に変化させ、保留変化図柄を導出表示しない場合は、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R にはずれの組合せとなるように演出図柄を導出表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留変化図柄を第 2 パターンにて導出表示する場合と保留変化図柄を導出表示しない場合とにおいて、「中」の演出図柄表示エリア 5 C に表示されている演出図柄が保留変化図柄に変化することを示唆する変化示唆演出を実行するようにしても良い。また、該変化示唆演出は、保留変化図柄を第 2 パターンにて導出表示する場合と保留変化図柄を導出表示しない場合とで実行割合を異ならせるようにし、該変化示唆演出に遊技者を注目させるようにしても良い。

40

【0051】

また、前記実施例では、変化予告演出を実行する場合は、図 16 (F) に示すように、

50

変化予告演出としてのキャラクタと演出図柄とが重複して表示される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変化予告演出としてのキャラクタと演出図柄とは重複しないよう表示しても良い。

【 0 0 5 2 】

また、前記実施例及び前記変形例 5 では、変化予告演出を実行する場合は、図 1 6 及び図 2 1 に示すように、演出図柄の変動中と変動終了時及び仮停止時とで変化予告演出としてのキャラクタを同一の大きさで表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変化予告演出としてのキャラクタの大きさは、演出図柄の変動表示終了時や仮停止時と演出図柄の変動中とで異ならせても良い。特に、演出図柄の仮停止時のキャラクタの大きさを演出図柄の変動表示中よりも小さくすることで、キャラクタよりも仮停止時に表示される演出図柄の組合せに対して遊技者を注目させることが出来る。

10

【 0 0 5 3 】

また、前記実施例では、変化予告演出を実行する場合は、図 1 6 (F) に示すように、変化予告演出としてのキャラクタと演出図柄とが重複して表示される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変化予告演出としてのキャラクタの表示中に前記変形例 5 のように疑似連演出を実行する場合、演出図柄の仮停止時には、キャラクタと演出図柄とが重複して表示されるとともに、演出図柄によってキャラクタの少なくとも一部が隠蔽される一方で、演出図柄の変動終了時には、キャラクタと演出図柄とが重複して表示されるとともに、キャラクタによって演出図柄の少なくとも一部が隠蔽されても良い。また、演出図柄の仮停止時には、キャラクタと演出図柄とが重複して表示されるとともに、キャラクタによって演出図柄の少なくとも一部が隠蔽される一方で、演出図柄の変動終了時には、キャラクタと演出図柄とが重複して表示されるとともに、演出図柄によってキャラクタの少なくとも一部が隠蔽されても良い。また、演出図柄の仮停止時と変動終了時とでキャラクタと演出図柄とが重複して表示されるとともに、キャラクタによって演出図柄の少なくとも一部が隠蔽されても良いし、演出図柄の仮停止時と変動終了時とでキャラクタと演出図柄とが重複して表示されるとともに、演出図柄によってキャラクタの少なくとも一部が隠蔽されても良い。

20

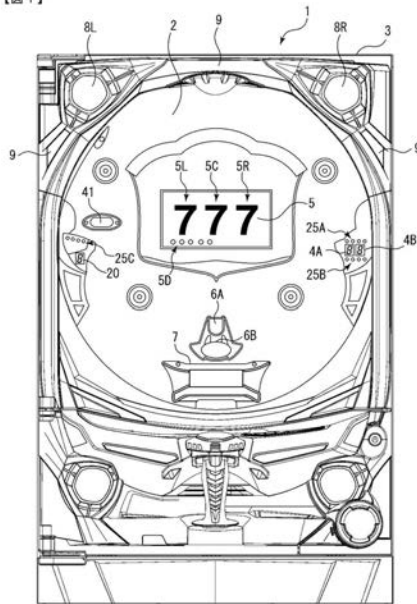
【 符号の説明 】

【 0 0 5 4 】

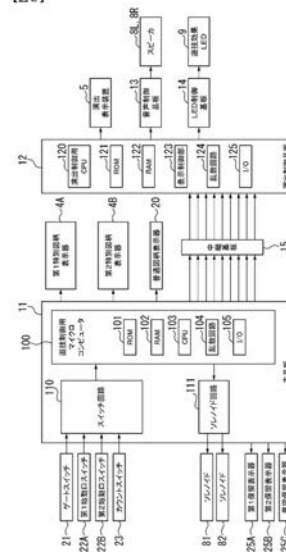
1 パチンコ遊技機 1
5 演出表示装置

30

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(B)

MODE	EXT	名称	内容
B0	Q1	第1特図の発動開始	第1特図の発動開始を指定
B0	Q2	第2特図の発動開始	第2特図の発動開始を指定
B1	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
B0	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
B0	Q0	図柄確定	選出図柄の変動表示の停止指定
B5	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	Q0	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B2	Q0	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C3	XX	入賞時判定結果指定	始動入賞時の判定結果を指定

(B)

MODE	EXT	名称	内容
C0	Q1	入賞時判定結果1指定	始動入賞口への入賞時に「はずれ」と判定したことの指定
C0	Q2	入賞時判定結果2指定	始動入賞口への入賞時に「ノーマル」指定と判定したことの指定
C0	Q3	入賞時判定結果3指定	始動入賞口への入賞時に「スーパー」指定と判定したことの指定
C0	Q4	入賞時判定結果4指定	始動入賞口への入賞時に「多額大当り」と判定したことの指定
C0	Q5	入賞時判定結果5指定	始動入賞口への入賞時に「確変大当り」と判定したことの指定

【図 4】

(B)

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2〜4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留2〜4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)

【図 5】

【図 5】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1〜219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000〜12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図 6】

(A)

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1〜50	非確変
	51〜80	確変A
	81〜100	確変B
第2特図	1〜50	非確変
	51〜100	確変A

(B)

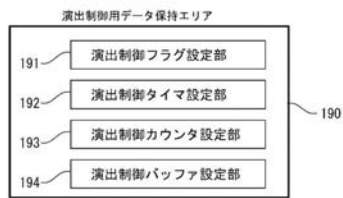
(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	16
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
非確変	無し	100回 (100回未満は5回)	16

【 圖 7 】

【圖 7】

(A)



(B)

バッファ 番号	始動口 人番指定	人時付決定結果 指定コマンド	保留表示平均 演算時間 フラグ	保留表示 フラグ
1	B 1 0 0 (H)	C 3 0 1 (H)	0	0
2	B 1 0 0 (H)	C 3 0 1 (H)	0	0
3	B 2 0 0 (H)	C 3 0 1 (H)	0	0
4	B 1 0 0 (H)	C 3 0 4 (H)	1	1
5	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	—	—
6	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	—	—
7	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	—	—
8	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	—	—

保留表示フラグ 0 → 白
保留表示フラグ 1 → 青
保留表示フラグ 2 → 緑
保留表示フラグ 3 → 赤

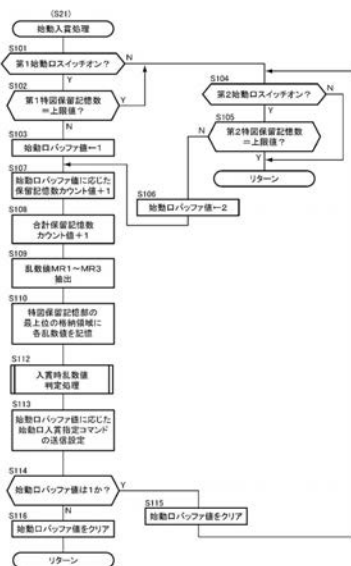
【 図 8 】

【图8】



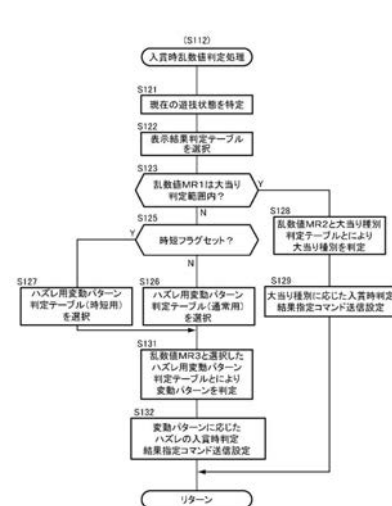
【 図 9 】

【圖9】



【 図 1 0 】

【圖 10】



【図 15】

【図 15】

(A) S 2 7 8 における決定割合

入賞時判定結果指定コマンド	保留変化図柄表示	保留変化図柄非表示
入賞時判定結果2指定	90%	10%
入賞時判定結果3指定	50%	50%
入賞時判定結果4指定	30%	70%
入賞時判定結果5指定	30%	70%

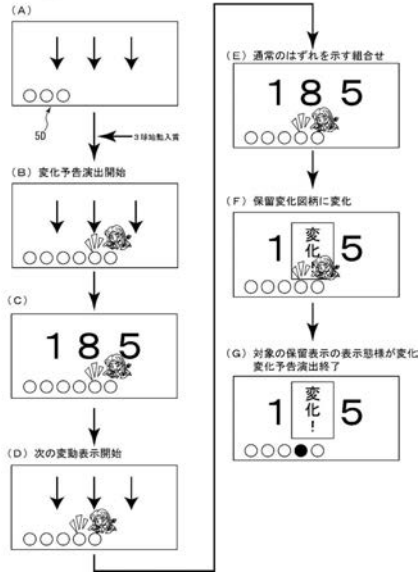
(B) S 2 8 0 における決定割合

入賞時判定結果指定コマンド	導出表示パターン	
	第1パターン	第2パターン
入賞時判定結果2指定	90%	10%
入賞時判定結果3指定	50%	50%
入賞時判定結果4指定	10%	90%
入賞時判定結果5指定	10%	90%

第1パターン:「中」の演出図柄表示エリアにの保留変化図柄を表示
 第2パターン:「中」の演出図柄表示エリアにはずれの組合せとなるように
 「1」～「8」のいずれかを表示→保留変化図柄に変化

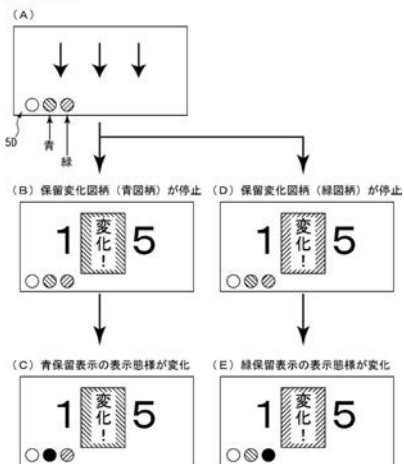
【図 16】

【図 16】



【図 17】

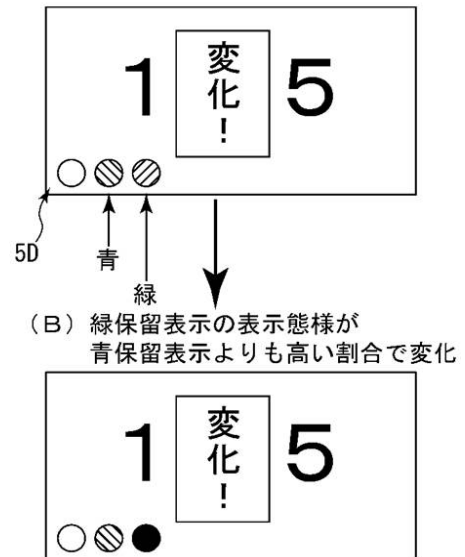
【図 17】変形例 1



【図 18】

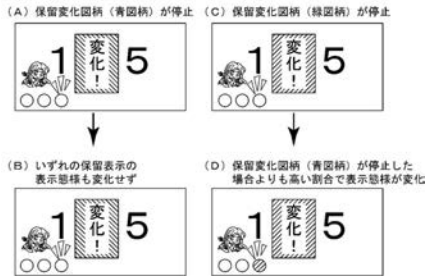
【図 18】変形例 2

(A) 保留変化図柄が停止



【図 19】

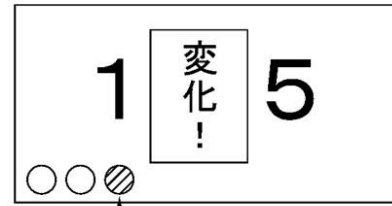
【図 19】変形例 3



【図 20】

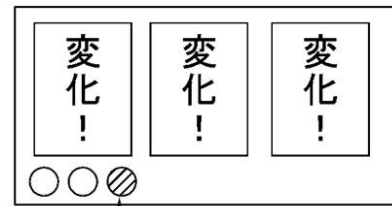
【図 20】変形例 4

(A) 保留変化図柄が停止（1 個）



変化対象の保留表示（S リーチはずれ）

(B) 保留変化図柄が停止（3 個）



変化対象の保留表示（大当たり）

【図 21】

【図 21】変形例 5

