

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6109660号
(P6109660)

(45) 発行日 平成29年4月5日(2017.4.5)

(24) 登録日 平成29年3月17日(2017.3.17)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 1 (全 35 頁)

(21) 出願番号 特願2013-146619 (P2013-146619)
 (22) 出願日 平成25年7月12日 (2013.7.12)
 (65) 公開番号 特開2015-16230 (P2015-16230A)
 (43) 公開日 平成27年1月29日 (2015.1.29)
 審査請求日 平成27年10月9日 (2015.10.9)

(73) 特許権者 000135210
 株式会社ニューギン
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
 (74) 代理人 100105957
 弁理士 恩田 誠
 (74) 代理人 100068755
 弁理士 恩田 博宣
 (72) 発明者 原 篤文
 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
 ニューギン東京ビル内
 (72) 発明者 長村 伸也
 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
 ニューギン東京ビル内

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】

始動条件が成立したが未だ開始されていない図柄変動ゲームに関する保留情報を記憶する記憶手段を備え、前記始動条件が成立した後、開始条件の成立に基づいて前記始動条件に対応して第1の大当たり抽選の結果に応じた第1の図柄変動ゲーム及び前記始動条件に対応して前記第1の大当たり抽選よりも大当たり時に遊技者にとって有利となる第2の大当たり抽選の結果に応じた第2の図柄変動ゲームの何れかが遊技演出を伴って開始される一方、前記図柄変動ゲームの開始の保留中にその大当たりについて予告することが可能な遊技機において、

前記始動条件の成立時に、前記保留情報から特定される内容をもとに当該始動条件に対応した大当たり抽選で大当たりとする判定値と一致するか否かの判定を行う始動条件成立時判定手段と、

開始の保留中の図柄変動ゲームを各図柄変動ゲームに対応付けて遊技者に報知するための制御を行う手段であって、前記始動条件成立時判定手段の判定結果に基づき、遊技者に報知中の内容を通常の内容から特別の内容に変化させる変化演出の制御を行う保留報知制御手段と、

前記特別の内容に変化される場合に前記変化演出とは別に実行させる遊技演出として特別遊技演出の演出内容を決定する演出内容決定手段と、を備え、

前記保留報知制御手段は、前記第2の図柄変動ゲームの開始の保留について、前記始動条件成立時判定手段が前記開始条件の成立に基づく前記第2の大当たり抽選で大当たりとする

10

20

判定値と一致すると判定する場合、前記始動条件成立時判定手段が前記開始条件の成立に基づく前記第1の大当たり抽選で大当たりとする判定値と一致しないと判定している前記第1の図柄変動ゲームが直前に保留されていれば該第1の図柄変動ゲームに対応付けて報知中の内容を前記特別の内容に変化させる特別変化制御を行い、

前記演出内容決定手段は、前記特別変化制御により前記特別の内容に変化された前記第1の図柄変動ゲーム及び前記特別変化制御を行う契機となった前記第2の図柄変動ゲームに跨って前記特別遊技演出を実行させることを決定するとともに、その内容としてこれらに跨って大当たりとなることを遊技者に報知する内容を決定するように構成され、

前記大当たり抽選で決定される大当たりには、遊技者にとっての有利度の異なる複数種類が含まれており、

前記演出内容決定手段は、前記第1の図柄変動ゲーム及び前記第2の図柄変動ゲームに跨って前記特別遊技演出を実行させることを決定するに際し、前記第1の図柄変動ゲームに対する部分では前記有利度の低い大当たりの結果を報知する演出を実行させるとともに、前記第2の図柄変動ゲームに対する部分では該第1の図柄変動ゲームに対する部分で報知する大当たりから前記有利度の高い大当たりの結果への昇格を報知する演出を実行させる内容を決定可能にした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、図柄変動ゲームの開始の保留中にその大当たりについて予告をすることが可能な遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、異なる2つの表示装置のそれぞれにおいて実行される第1の図柄変動ゲーム及び第2の図柄変動ゲームについて、各図柄変動ゲームで別々にその開始を保留可能なパチンコ遊技機としては、特許文献1に記載のパチンコ遊技機がある。この特許文献1に記載のパチンコ遊技機では、第1の図柄変動ゲーム及び第2の図柄変動ゲームの何れも開始が保留されている場合、予め定めた何れかが優先的に開始されるようにしている。この他にも開始が保留された順序で、対応する図柄変動ゲームを開始することで、第1の図柄変動ゲーム及び第2の図柄変動ゲームを入り乱れて開始させるようにしたパチンコ遊技機もある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2011-115453号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、第1の図柄変動ゲーム及び第2の図柄変動ゲームの何れで大当たりするかにより遊技者にとっての利益が異なる場合、第2の図柄変動ゲームで大当たりすることを遊技者は期待することになる。

【0005】

このため、例えば、上述したように第1の図柄変動ゲーム及び第2の図柄変動ゲームが入り乱れて開始される場合に、図柄変動ゲームの開始の保留中にその大当たりについて予告をする際、その予告の対象が第2の図柄変動ゲーム（有利）であれば遊技者も喜ぶことができる。その一方で、上述した予告の対象が第1の図柄変動ゲーム（不利）であったりすると、予告があったから遊技者も喜びたいと思うのに素直に喜ぶことができないといったような複雑な状況を創り出してしまう。このため、図柄変動ゲームの開始の保留中にその大当たりについて予告をするにも工夫を施さなければ、却って遊技の興趣を低下させてしまいかねなかった。

【0006】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、図柄変動ゲームの開始の保留中にその大当たりについて予告をしても遊技の興趣の低下を抑制することができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

上記課題を解決する遊技機は、始動条件が成立したが未だ開始されていない図柄変動ゲームに関する保留情報を記憶する記憶手段を備え、前記始動条件が成立した後、開始条件の成立に基づいて前記始動条件に対応して第1の大当たり抽選の結果に応じた第1の図柄変動ゲーム及び前記始動条件に対応して前記第1の大当たり抽選よりも大当たり時に遊技者にとって有利となる第2の大当たり抽選の結果に応じた第2の図柄変動ゲームの何れかが遊技演出を伴って開始される一方、前記図柄変動ゲームの開始の保留中にその大当たりについて予告することが可能な遊技機において、前記始動条件の成立時に、前記保留情報から特定される内容をもとに当該始動条件に対応した大当たり抽選で大当たりとする判定値と一致するか否かの判定を行う始動条件成立時判定手段と、開始の保留中の図柄変動ゲームを各図柄変動ゲームに対応付けて遊技者に報知するための制御を行う手段であって、前記始動条件成立時判定手段の判定結果に基づき、遊技者に報知中の内容を通常の内容から特別の内容に変化させる変化演出の制御を行う保留報知制御手段と、前記特別の内容に変化される場合に前記変化演出とは別に実行させる遊技演出として特別遊技演出の演出内容を決定する演出内容決定手段と、を備え、前記保留報知制御手段は、前記第2の図柄変動ゲームの開始の保留について、前記始動条件成立時判定手段が前記開始条件の成立に基づく前記第2の大当たり抽選で大当たりとする判定値と一致すると判定する場合、前記始動条件成立時判定手段が前記開始条件の成立に基づく前記第1の大当たり抽選で大当たりとする判定値と一致しないと判定している前記第1の図柄変動ゲームが直前に保留されていれば該第1の図柄変動ゲームに対応付けて報知中の内容を前記特別の内容に変化させる特別変化制御を行い、前記演出内容決定手段は、前記特別変化制御により前記特別の内容に変化された前記第1の図柄変動ゲーム及び前記特別変化制御を行う契機となった前記第2の図柄変動ゲームに跨って前記特別遊技演出を実行させることを決定するとともに、その内容としてこれらに跨って大当たりとなることを遊技者に報知する内容を決定するように構成され、前記大当たり抽選で決定される大当たりには、遊技者にとっての有利度の異なる複数種類が含まれており、前記演出内容決定手段は、前記第1の図柄変動ゲーム及び前記第2の図柄変動ゲームに跨って前記特別遊技演出を実行させることを決定するに際し、前記第1の図柄変動ゲームに対する部分では前記有利度の低い大当たりの結果を報知する演出を実行せるとともに、前記第2の図柄変動ゲームに対する部分では該第1の図柄変動ゲームに対する部分で報知する大当たりから前記有利度の高い大当たりの結果への昇格を報知する演出を実行せる内容を決定可能にした。

【発明の効果】**【0010】**

本発明によれば、図柄変動ゲームの開始の保留中にその大当たりについて予告をしても遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】**【0011】**

【図1】遊技盤を示す正面図。

【図2】振分始動装置を構成する振分装置、第1始動入球装置及び非可変第2始動入球装置を示す図。

【図3】(a)及び(b)は、振分装置への遊技球の入球に伴う回動弁の第1振分状態から第2振分状態への変位を示す図。

【図4】(a)及び(b)は、振分装置への遊技球の入球に伴う回動弁の第2振分状態から第1振分状態への変位を示す図。

【図5】大当たりの種類を説明する図。

10

20

30

40

50

- 【図6】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。
- 【図7】特別図柄入力処理の流れを示すフローチャート。
- 【図8】先読みコマンド設定処理の流れを示すフローチャート。
- 【図9】先読みコマンドの種類、及び先読みコマンドで特定される特定内容を示す図。
- 【図10】保留変化演出の実行条件を説明する図。
- 【図11】(a)～(d)は保留変化演出の流れを説明する図。
- 【図12】第1実施形態の特別昇格演出の演出内容を説明する図。
- 【図13】(a)～(f)は第1実施形態の特別昇格演出の流れを説明する図。
- 【図14】第2実施形態の特別昇格演出の演出内容を説明する図。
- 【図15】(a)～(f)は第2実施形態の特別昇格演出の流れを説明する図。 10

【発明を実施するための形態】

【0012】

(第1実施形態)

以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機の第1実施形態を説明する。

図1に示すように、パチンコ遊技機には、遊技盤YBが装備されている。遊技盤YBには、パチンコ遊技機に装備されている発射ハンドルHDの回動操作によって、遊技球が発射される。

【0013】

また、遊技盤YBの略中央には、演出装置ESが配設されている。演出装置ESの略中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有する演出実行手段としての演出表示装置11が配設されている。 20

【0014】

演出表示装置11では、複数の列(本実施形態では、3列)の装飾図柄(飾図)を変動表示させて行う装飾図柄変動ゲームと、当該装飾図柄変動ゲームに関連して実行される各種の表示演出が実行される。各列には、[1]～[8]の8種類の数字が装飾図柄として表示される。これら8種類の装飾図柄によって、各列の図柄列が構成されている。装飾図柄変動ゲームは、第1始動入球装置14、非可変第2始動入球装置15及び可変第2始動入球装置21のうち何れかに遊技球が入球することを契機に、実行される。

【0015】

装飾図柄変動ゲームでは、各列の装飾図柄として表示される装飾図柄の図柄組み合わせ(表示結果)が導出される。大当たり抽選(当たり抽選)に当選する場合、演出表示装置11には、大当たり(当たり)の図柄組み合わせが確定停止表示される。また、大当たり抽選に非当選する場合、演出表示装置11には、はずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。本実施形態において、大当たりの図柄組み合わせは、全列の装飾図柄が同一の図柄組み合わせ([777]等)である。また、はずれの図柄組み合わせは、全列の装飾図柄が異なる図柄組み合わせ([426]等)、又は1列の装飾図柄が他の2列の装飾図柄と異なる図柄組み合わせ([323]等)である。 30

【0016】

演出装置ESの左方には、振分手段としての振分始動装置12が配設されている。振分始動装置12は、振分装置13、第1始動入球装置14及び非可変第2始動入球装置15によって構成されている。 40

【0017】

図2に示すように、振分装置13は、遊技球が入球可能な入球口13aを有している。この振分装置13は、入球口13aへ入球した遊技球が振分装置13の外へ排出される第1排出口13bと第2排出口13cを有している。また、振分装置13は、振分前流下経路16、振分誘導路17、第1振分流下経路18a及び第2振分流下経路18bによって構成されている。

【0018】

振分前流下経路16は、入球口13aから振分誘導路17まで延びる経路である。この振分前流下経路16は、1球の遊技球が流下可能な幅で形成されている。 50

振分誘導路 17 は、振分前流下経路 16 を流下した遊技球が、第 1 振分流下経路 18 a 又は第 2 振分流下経路 18 b へ振り分けられる空間である。この振分誘導路 17 には、風車形の回動弁 19 が配設されている。回動弁 19 は、中心軸 J から放射状に延びる複数（本実施形態では、3つ）の振分部材 19 a, 19 b, 19 c を有している。この回動弁 19 は、遊技球が振分部材 19 a, 19 b, 19 c に衝突することにより回転（回動）する。

【 0 0 1 9 】

振分誘導路 17 の回動弁 19 の下方部には、回動弁 19 の回転を規制する突起部 20 が形成されている。回動弁 19 が回転した際、振分部材 19 a 又は振分部材 19 b が突起部 20 と接触することにより、回動弁 19 の回転が規制される。

10

【 0 0 2 0 】

第 1 振分流下経路 18 a は、振分誘導路 17 から第 1 排出口 13 b まで延びる経路である。この第 1 振分流下経路 18 a は、1 球の遊技球が流下可能な幅で形成されている。

第 2 振分流下経路 18 b は、振分誘導路 17 から第 2 排出口 13 c まで延びる経路である。この第 2 振分流下経路 18 b は、1 球の遊技球が流下可能な幅で形成されている。

【 0 0 2 1 】

また、第 1 排出口 13 b の直下には、第 1 の始動口装置としての第 1 始動入球装置 14 が配設されている。この第 1 始動入球装置 14 は、遊技球が入球可能な入球口 14 a を有している。また、第 1 始動入球装置 14 は、第 1 排出口 13 b と入球口 14 a が遊技球の流下方向において整合するように配置されている。これにより、第 1 排出口 13 b から排出された遊技球は、高い確率で第 1 始動入球装置 14 へ入球する。また、第 1 始動入球装置 14 は、入球した遊技球を検知する第 1 始動スイッチ SW 1（図 6 に示す）を有している。第 1 始動スイッチ SW 1 は、第 1 始動入球装置 14 へ入球した遊技球が流下する通路上に配設されている。第 1 始動入球装置 14 は、入球した遊技球を第 1 始動スイッチ SW 1 で検知することにより、後述する図柄変動ゲームの始動条件、すなわち大当たりか否かを決めるための大当たり抽選の権利を付与し得る。以下の説明において、第 1 始動入球装置 14 への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選を、「第 1 の大当たり抽選」という場合がある。

20

【 0 0 2 2 】

また、第 2 排出口 13 c の直下には、第 2 の始動口装置としての非可変第 2 始動入球装置 15 が配設されている。この非可変第 2 始動入球装置 15 は、遊技球が入球可能な入球口 15 a を有している。また、非可変第 2 始動入球装置 15 は、第 2 排出口 13 c と入球口 15 a が遊技球の流下方向において整合するように配置されている。これにより、第 2 排出口 13 c から排出された遊技球は、高い確率で非可変第 2 始動入球装置 15 へ入球する。また、非可変第 2 始動入球装置 15 は、入球した遊技球を検知する非可変用第 2 始動スイッチ SW 2（図 6 に示す）を有している。非可変用第 2 始動スイッチ SW 2 は、非可変第 2 始動入球装置 15 へ入球した遊技球が流下する通路上に配設されている。非可変第 2 始動入球装置 15 は、入球した遊技球を非可変用第 2 始動スイッチ SW 2 で検知することにより、後述する図柄変動ゲームの始動条件、すなわち大当たりか否かを決定するための大当たり抽選の権利を付与し得る。

30

【 0 0 2 3 】

ここで、図 1 の説明に戻り、演出装置 E S の右方には、第 2 の始動口装置としての可変第 2 始動入球装置 21 が配設されている。この可変第 2 始動入球装置 21 は、遊技球が入球可能な入球口 21 a を有している。また、可変第 2 始動入球装置 21 は、開閉部材 22 を有している。また、可変第 2 始動入球装置 21 は、入球した遊技球を検知する可変用第 2 始動スイッチ SW 3（図 6 に示す）を有している。可変用第 2 始動スイッチ SW 3 は、可変第 2 始動入球装置 21 へ入球した遊技球が流下する通路上に配設されている。可変第 2 始動入球装置 21 は、入球した遊技球を可変用第 2 始動スイッチ SW 3 で検知することにより、後述する図柄変動ゲームの始動条件、すなわち大当たりか否かを決定するための大当たり抽選の権利を付与し得る。

40

50

【 0 0 2 4 】

以下の説明において、非可変第2始動入球装置15又は可変第2始動入球装置21への遊技球の入球を契機として行われる大当たり抽選を、「第2の大当たり抽選」という場合がある。

【 0 0 2 5 】

また、第1始動入球装置14と非可変第2始動入球装置15は、水平方向に横並びに配置されている。振分装置13の入球口13aから第1始動入球装置14の入球口14aまでの長さと、振分装置13の入球口13aから非可変第2始動入球装置の入球口15aまでの長さと、が同一の長さとなっている。

【 0 0 2 6 】

また、可変第2始動入球装置21の開閉部材22は、電動役物ソレノイドSOL1(図6に示す)の作動によって開状態と閉状態に変位可能に構成されている。可変第2始動入球装置21は、開閉部材22が開状態となるとき入球口21aが拡大されて遊技球が入球し易い開放状態となる。一方、可変第2始動入球装置21は、開閉部材22が閉状態となるとき入球口21aが閉鎖されて遊技球が入球し難い閉鎖状態となる。

【 0 0 2 7 】

また、遊技盤YBにおいて、可変第2始動入球装置21の下方には、大入賞扉を有する大入賞装置23が配設されている。大入賞装置23は、入球した遊技球を検知するカウントスイッチSW4(図6に示す)を有している。カウントスイッチSW4は、大入賞装置23へ入球した遊技球が流下する通路上に配設されている。大入賞装置23の大入賞扉は、大入賞ソレノイドSOL2(図6に示す)の作動によって開状態と閉状態に変位可能に構成されている。大入賞装置23は、大入賞扉が開状態となるとき遊技球が入球可能な開放状態となり、遊技球の入球が許容される。大入賞装置23は、入球した遊技球をカウントスイッチSW4で検知することにより、予め定めた個数(例えば9個)の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

【 0 0 2 8 】

本実施形態では、大当たり抽選に当選した場合、大当たり遊技が生起される。大当たり遊技の生起中には、大入賞装置23が開放状態となり、大入賞装置23への遊技球の入球が許容される。この大当たり遊技の生起中には、大入賞装置23へ遊技球が入球すると、予め決めた個数の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 9 】

また、大当たり遊技では、大入賞装置23が開放状態となる開放遊技が複数回行われる。1回の開放遊技は、開放遊技の終了条件が成立するまでの間、行われる。本実施形態において、開放遊技の終了条件は、規定時間(例えば、25秒)が経過すること又は規定個数の遊技球(例えば、10球)が大入賞装置23へ入球することによって成立する。

【 0 0 3 0 】

また、演出装置ESの右方には、ゲート24が配設されている。ゲート24は、通過した遊技球を検知するゲートスイッチSW5(図6に示す)を有している。ゲート24は、通過した遊技球をゲートスイッチSW5で検知することにより、普図ゲームの始動条件、すなわち普図当たりか否かを決めるための普図当たり抽選の権利を付与し得る。普図当たり抽選に当選すると、開閉部材22の開放によって可変第2始動入球装置21に遊技球を入球させ易くなり、遊技者は、後述する図柄変動ゲームの始動条件を容易に獲得できる機会を得ることができる。

【 0 0 3 1 】

また、遊技盤YBの右下方には、LED等の発光部材が複数配置された発光部配置部材HSが配設されている。発光部配置部材HSには、第1特別図柄表示装置25a、第2特別図柄表示装置25b、第1保留表示装置26a、第2保留表示装置26b及び普通図柄表示装置27が配設されている。各表示装置25a, 25b, 26a, 26b, 27は、複数の発光部材によって構成されている。

【 0 0 3 2 】

10

20

30

40

50

第1特別図柄表示装置25aでは、当該第1特別図柄表示装置25aを構成する発光部材の点灯及び消灯の組み合わせによる特別図柄(特図)を用いて、第1の特別図柄変動ゲームが実行される。第1特別図柄表示装置25aにて第1の特別図柄変動ゲームの実行が開始されると演出表示装置11にて装飾図柄変動ゲームが開始され、第1の特別図柄変動ゲームの実行が終了すると装飾図柄変動ゲームが終了する。第1特別図柄表示装置25aには、第1の大当たり抽選に当選した際、大当たり図柄が停止して表示(確定停止表示)される。第1特別図柄表示装置25aに大当たり図柄が停止して表示される際、演出表示装置11には、大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。また、第1特別図柄表示装置25aには、第1の大当たり抽選に非当選した際、はずれ図柄が停止して表示(確定停止表示)される。第1特別図柄表示装置25aにははずれ図柄が停止して表示される際、演出表示装置11には、はずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、第1特別図柄表示装置25aに特別図柄が停止して表示されるまでの間、第1特別図柄表示装置25aでは、特別図柄が変動して表示される。

【0033】

同様に、第2特別図柄表示装置25bでは、当該第2特別図柄表示装置25bを構成する発光部材の点灯及び消灯の組み合わせによる特別図柄を用いて、第2の特別図柄変動ゲームが実行される。第2特別図柄表示装置25bにて第2の特別図柄変動ゲームの実行が開始されると演出表示装置11にて装飾図柄変動ゲームが開始され、第2の特別図柄変動ゲームの実行が終了すると装飾図柄変動ゲームが終了する。第2特別図柄表示装置25bには、第2の大当たり抽選に当選した際、大当たり図柄が停止して表示(確定停止表示)される。第2特別図柄表示装置25bに大当たり図柄が停止して表示される際、演出表示装置11には、大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。また、第2特別図柄表示装置25bには、第2の大当たり抽選に非当選した際、はずれ図柄が停止して表示(確定停止表示)される。第2特別図柄表示装置25bにははずれ図柄が停止して表示される際、演出表示装置11には、はずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、第2特別図柄表示装置25bに特別図柄が停止して表示されるまでの間、第2特別図柄表示装置25bでは、特別図柄が変動して表示される。

【0034】

以下の説明において、単に「特別図柄変動ゲーム」という場合には、第1の特別図柄変動ゲームと第2の特別図柄変動ゲームの何れも意味する。また、「第1の図柄変動ゲーム」という場合には、第1の特別図柄変動ゲームと第1の装飾図柄変動ゲームの何れも意味する。また、「第2の図柄変動ゲーム」という場合には、第2の特別図柄変動ゲームと第2の装飾図柄変動ゲームの何れも意味する。また、単に「図柄変動ゲーム」という場合には、第1の図柄変動ゲームと第2の図柄変動ゲームの何れも意味する。

【0035】

本実施形態では、第1の特別図柄変動ゲームの実行と、第2の特別図柄変動ゲームの実行と、を各別に保留可能に構成されている。そして、第1保留表示装置26aでは、当該第1保留表示装置26aを構成する発光部材の点灯や点滅、消灯によって、実行が保留されている第1の特別図柄変動ゲームの回数(以下、「第1保留記憶数」という)が示される。同様に、第2保留表示装置26bでは、当該第2保留表示装置26bを構成する発光部材の点灯や点滅、消灯によって、実行が保留されている第2の特別図柄変動ゲームの回数(以下、「第2保留記憶数」という)が示される。

【0036】

普通図柄表示装置27には、当該普通図柄表示装置27を構成する発光部材の点灯及び消灯の組み合わせによる普通図柄が停止して表示(確定停止表示)される。普通当たり抽選に当選した場合、普通図柄表示装置27には、普通当たり図柄が停止して表示される。一方、普通当たり抽選に非当選した場合、普通図柄表示装置27には、普通はずれ図柄が停止して表示(確定停止表示)される。

【0037】

また、演出装置E5の下方には、上述した各保留記憶数(始動保留球の個数)を表示す

10

20

30

40

50

るための保留表示装置 H が配設されている。保留表示装置 H は、各保留記憶数の合算の上限数（本実施形態では、それぞれ 4 つの合計 8 つ）に対応する個別表示領域 H 1 , H 2 , H 3 , H 4 , H 5 , H 6 , H 7 , H 8 によって構成されている。保留表示装置 H では、各保留記憶数に対応する個数の個別表示領域を保留有表示の態様で表示させることで、各保留記憶数の合算が報知される。

【 0 0 3 8 】

保留表示装置 H では、各保留記憶数の合算に対応する個数の個別表示領域を保留有表示の態様で表示させることで、各保留記憶数が報知されるとともに、これらの合算が報知される。この保留表示装置 H では、実行が保留された順に第 1 の特別図柄変動ゲーム及び第 2 の特別図柄変動ゲームの何れが判別可能なように、保留有表示の態様で表示させる。本実施形態では、第 1 の特別図柄変動ゲームの保留については「赤色（左下がり斜線）」で表示されるとともに、第 2 の特別図柄変動ゲームの保留については「青色（右下がり縞々）」で表示される。10

【 0 0 3 9 】

例えば、各保留記憶数が 1 球も記憶されていない状態で第 1 始動入球装置 1 4 に遊技球が 1 球入球した後、続いて非可変第 2 始動入球装置 1 5 に遊技球が 1 球したとする。この場合、個別表示領域 H 1 が通常の表示態様となる第 1 の特別図柄変動ゲームの保留を示す保留有表示の態様（図 1 では、左下がり斜線）で表示された後、個別表示領域 H 2 が通常の表示態様となる第 2 の特別図柄変動ゲームの保留を示す保留有表示の態様（図 1 では、右下がり縞々）で表示される。20

【 0 0 4 0 】

続いて、第 1 始動入球装置 1 4 非可変第 2 始動入球装置 1 5 第 1 始動入球装置 1 4 の順に、遊技球が 1 球ずつ入球したとする。この場合、個別表示領域 H 1 , H 3 , H 5 が通常の表示態様となる第 1 の特別図柄変動ゲームの保留を示す上記保留有表示の態様で表示されるとともに、個別表示領域 H 2 , H 4 が通常の表示態様となる第 2 の特別図柄変動ゲームの保留を示す上記保留有表示の態様で表示される。一方、残りの個別表示領域 H 6 ~ H 8 が保留無表示の態様（図 1 では、白抜き）で表示される。

【 0 0 4 1 】

以下の説明では、第 1 の特別図柄変動ゲームの保留有表示の態様を保留画像 X 1 、第 2 の特別図柄変動ゲームの保留有表示の態様を保留画像 X 2 ということがある。これにより遊技者は、保留有表示の態様となっている個別表示領域から実行が保留されている特別図柄変動ゲームの種類と保留された順序、さらに実行が保留されている各特別図柄変動ゲームの回数を把握することができる。30

【 0 0 4 2 】

上述した図 1 の例では、第 1 の特別図柄変動ゲーム 第 2 の特別図柄変動ゲーム 第 1 の特別図柄変動ゲーム 第 2 の特別図柄変動ゲーム 第 1 の特別図柄変動ゲームの順に、各特別図柄変動ゲームの実行が保留されているとともに、第 1 保留記憶数が 3 つ、第 2 保留記憶数が 2 つ、各保留記憶数の合算が 5 つという情報が報知される。

【 0 0 4 3 】

また、遊技盤 Y B に定められる遊技領域内において、演出装置 E S の左方であって振分始動装置 1 2 の右方には、入球した遊技球をパチンコ遊技機の外部へ排出する中段アウトロ 2 8 a が形成されている。また、遊技盤 Y B に定められる遊技領域内の中央であって最下部には、入球した遊技球をパチンコ遊技機の外部へと排出する下段アウトロ 2 8 b が形成されている。遊技盤 Y B に発射され遊技球の入球可能な装置（大入賞装置 2 3 等）へ入球しなかった遊技球は、アウトロ 2 8 a , 2 8 b に入球し、パチンコ遊技機の外部へと排出される。40

【 0 0 4 4 】

なお、パチンコ遊技機には、発光演出を行う発光手段としての装飾ランプ L a が所定位置に配設されているとともに、音声演出を行う音声出力手段としてのスピーカ S p が所定位置に配設されている。50

【 0 0 4 5 】

ここで、振分装置 13 が有する回動弁 19 の動作について、説明する。

図 3 (a) に示すように、回動弁 19 の振分部材 19a が突起部 20 と接触している状態（以下、「第 1 振分状態」という）において、入球口 13a から入球した遊技球が振分前流下経路 16 を流下して振分誘導路 17 を流下すると、回動弁 19 における振分部材 19b と振分部材 19c の間に遊技球が入り込む。そして、遊技球の重量によって回動弁 19 が、パチンコ遊技機 10 正面視において右回りに回転する。

【 0 0 4 6 】

図 3 (b) に示すように、回動弁 19 が右回りに回転すると、回動弁 19 の振分部材 19b が突起部 20 と接触した状態（以下、「第 2 振分状態」という）へ変位する。そして、遊技球は、第 2 振分流下経路 18b へと振り分けられ、第 2 排出口 13c から排出される。その後、第 2 排出口 13c から排出された遊技球は、非可変第 2 始動入球装置 15 へと入球する。このため、回動弁 19 によって遊技球が第 2 振分流下経路 18b へ振り分けられることは、振分装置 13 へ入球した遊技球が非可変第 2 始動入球装置 15 へ振り分けられることに相当する。

【 0 0 4 7 】

また、図 4 (a) に示すように、回動弁 19 が第 2 振分状態であるとき、入球口 13a から入球した遊技球が振分前流下経路 16 を流下して振分誘導路 17 へ流下すると、回動弁 19 における振分部材 19a と振分部材 19c の間に遊技球が入り込む。そして、遊技球の重量によって回動弁 19 が、パチンコ遊技機 10 正面視において左回りに回転する。

10

【 0 0 4 8 】

図 4 (b) に示すように、回動弁 19 が第 1 振分状態へと変位する。そして、遊技球は、第 1 振分流下経路 18a へと振り分けられ、第 1 排出口 13b から排出される。その後、第 1 排出口 13b から排出された遊技球は、第 1 始動入球装置 14 へと入球する。このため、回動弁 19 によって遊技球が第 1 振分流下経路 18a へ振り分けられることは、振分装置 13 へ入球した遊技球が第 1 始動入球装置 14 へ振り分けられることに相当する。

20

【 0 0 4 9 】

以上のように、振分装置 13 へ遊技球を入球させると、当該遊技球は第 1 始動入球装置 14 と非可変第 2 始動入球装置 15 へ交互に振り分けられる。つまり、振分装置 13 へ遊技球を入球させる場合には、第 1 始動入球装置 14 への入球に基づく制御（第 1 制御）と、非可変第 2 始動入球装置 15 への入球に基づく制御（第 2 制御）と、が交互に行われる。本実施形態において、回動弁 19 と突起部 20 によって振分装置 13 へ入球した遊技球が第 1 始動入球装置 14 と非可変第 2 始動入球装置 15 へ交互に振り分けられることから、回動弁 19 及び突起部 20 が振分機構に相当する。

30

【 0 0 5 0 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機は、大当たり抽選の当選確率が通常よりも高確率となる高確率抽選状態を生起可能に構成されている。高確率抽選状態は、高確率抽選状態の終了条件が成立するまでの間、継続して生起される。本実施形態の「高確率抽選状態の終了条件」は、「高確率抽選状態が生起されてから大当たり抽選に当選することなく高確回数の特別図柄変動ゲームの実行が終了すること」、又は「高確率抽選状態が生起されてから高確回数の特別図柄変動ゲームの実行が終了するまでの間に大当たり遊技が生起されること」によって成立する。なお、高確率抽選状態が生起されていないとき、第 1 の大当たり抽選の当選確率と第 2 の大当たり抽選の当選確率は、同一である。また、高確率抽選状態が生起されているとき、第 1 の大当たり抽選の当選確率と第 2 の大当たり抽選の当選確率は、同一である。

40

【 0 0 5 1 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機は、可変第 2 始動入球装置 21 へ遊技球が入球する確率が通常よりも高確率となる入球率向上状態を生起可能に構成されている。入球率向上状態の生起中、入球率向上状態が生起されていないときと比較して、単位時間あたりに可変第 2 始動入球装置 21 が開放状態となる機会（回数や時間）を増加させることで、可変

50

第2始動入球装置21へ遊技球が入球する確率を高めている。入球率向上状態は、入球率向上状態の終了条件が成立するまでの間、継続して生起される。本実施形態の「入球率向上状態の終了条件」は、「入球率向上状態が生起されてから大当たり抽選に当選することなく入球率向上回数の特別図柄変動ゲームの実行が終了すること」、又は「入球率向上状態が生起されてから入球率向上回数の特別図柄変動ゲームの実行が終了するまでの間に大当たり遊技が生起されること」によって成立する。

【0052】

また、本実施形態では、第1の大当たり抽選と第2の大当たり抽選で、当選した際に決定され得る大当たりの種類を異ならせている。ここで、各大当たり抽選に当選した際に決定され得る大当たりの種類について説明する。

10

【0053】

図5に示すように、本実施形態では、16R特定大当たり、4R特定大当たり、16R非特定大当たり及び4R非特定大当たりの計4種類の大当たりのうち何れかの種類に基づく大当たり遊技が生起される。第1の大当たり抽選に当選した場合には、4R特定大当たり及び4R非特定大当たりのうち何れかの種類の大当たりが決定される。また、第2の大当たり抽選に当選した場合には、16R特定大当たり、4R特定大当たり、及び16R非特定大当たりのうち何れかの種類の大当たりが決定される。4種類の大当たりのうち、何れの大当たりとするかは、大当たり抽選に当選した場合に決定する特図(大当たり図柄)の種類に応じて決定される。

【0054】

大当たり図柄(特図)の決定には、後述する特図振分用乱数が用いられ、その特図振分用乱数の抽出値をもとに特図が決定される。大当たり図柄(特図)には、各特図に対して、特図振分用乱数の取り得る数値(本実施形態では0~99までの全100通りの整数値)が、所定個数ずつ(本実施形態では1つずつ)振分けられている。

20

【0055】

具体的には、第1の大当たり抽選に当選した場合、特図振分用乱数「0」~「49」までの50個の値が、4R特定大当たりとする図柄Bに振り分けられている。この場合に、特図振分用乱数「50」~「99」までの50個の値が、4R非特定大当たりとする図柄Dに振り分けられている。

【0056】

また、第2の大当たり抽選に当選した場合、特図振分用乱数「0」~「29」までの30個の値が、16R特定大当たりとする図柄aに振り分けられている。この場合に、特図振分用乱数「30」~「49」までの20個の値が、4R特定大当たりとする図柄bに振り分けられている。この場合に、特図振分用乱数「50」~「99」までの50個の値が、16R非特定大当たりとする図柄cに振り分けられている。

30

【0057】

16R特定大当たり及び16R非特定大当たりに基づく大当たり遊技では、16回の開放遊技が行われる。一方、4R特定大当たり及び4R非特定大当たりに基づく大当たり遊技では、4回の開放遊技が行われる。

【0058】

本実施形態では、全種類の大当たりに基づく大当たり遊技における1回の開放遊技で定められた規定個数及び規定時間は、同一に定められている。したがって、16R特定大当たり及び16R非特定大当たりの方が、4R特定大当たり及び4R非特定大当たりよりも、大当たり遊技中に行われる開放遊技の回数が多いため、遊技者にとって有利な種類の大当たり(有利度の高い大当たり)といえる。換言すれば、4R特定大当たり及び4R非特定大当たりは、遊技者にとって有利度の低い大当たりといえる。よって、大当たり遊技中の開放遊技が遊技者にとって有利となる確率は、第1の大当たり抽選に当選するよりも第2の大当たり抽選に当選した方が高く、第2の大当たり抽選に当選する方が遊技者にとって有利となる。

40

【0059】

16R特定大当たり及び4R特定大当たりに基づく大当たり遊技の終了後には、高確率抽選状態が生起される。一方、4R非特定大当たり及び16R非特定大当たりに基づく大当たり遊技の

50

終了後には、高確率抽選状態が生起されない。本実施形態では、第1の大当たり抽選に当選した場合に4R特定大当たりが決定される確率と、第2の大当たり抽選に当選した場合に16R特定大当たり又は4R特定大当たりが決定される確率と、を同一確率としている。このため、第1の大当たり抽選と第2の大当たり抽選の何れに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に高確率抽選状態が生起されることへの期待度は同一となっている。

【0060】

また、4R非特定大当たりを除いた何れの大当たりに基づく大当たり遊技の終了後には、入球率向上状態が生起される。一方、4R非特定大当たりに基づく大当たり遊技の終了後には、入球率向上状態が生起されない。よって、入球率向上状態が生起される確率は、第1の大当たり抽選に当選するよりも第2の大当たり抽選に当選した方が高く、第2の大当たり抽選に当選する方が遊技者にとって有利となる。10

【0061】

以上のように、本実施形態では、第1の大当たり抽選に当選するよりも、第2の大当たり抽選に当選した方が、遊技者にとって有利な種類の大当たりが決定され易くなっている。

次に、パチンコ遊技機の制御構成について説明する。

【0062】

図6に示すように、パチンコ遊技機の裏側には、パチンコ遊技機全体を制御する主制御基板30が装着されている。主制御基板30は、パチンコ遊技機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御指令（制御コマンド）を出力する。また、パチンコ遊技機の裏側には、演出制御基板31が装着されている。演出制御基板31は、主制御基板30が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、演出表示装置11の表示態様（図柄、背景、文字等の表示画像等）や、装飾ランプLaの発光態様、スピーカSpの音声出力態様を制御する。20

【0063】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31の具体的構成を説明する。

まず、主制御基板30について説明する。

図6に示すように、主制御基板30には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用CPU30aと、主制御用CPU30aの制御プログラムを格納する主制御用ROM30b及び必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用RAM30cが設けられている。主制御用CPU30aには、各種スイッチSW1～SW5が接続されている。各種スイッチSW1～SW5は、各種スイッチが遊技球を検知した際に出力する検知信号を主制御用CPU30aが入力できるように、主制御用CPU30aに接続されている。主制御用CPU30aには、各特別図柄表示装置25a, 25b、各保留表示装置26a, 26b及び普通図柄表示装置27が接続されている。主制御用CPU30aには、電動役物ソレノイドSOL1及び大入賞ソレノイドSOL2が接続されている。30

【0064】

主制御用CPU30aは、大当たり判定用乱数（当たり判定用乱数）、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、普図当たり判定用乱数、及び変動パターン振分用乱数などの数値データとしての各種乱数の値を所定の周期毎に所定の数値範囲で更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。大当たり判定用乱数は、各大当たり抽選（当たり判定）で用いる乱数である。特図振分用乱数は、大当たりとなる場合に生起される大当たり遊技の種類、つまり、大当たり図柄となる特図を決定する場合に用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当たり抽選で大当たりに当選しなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。普図当たり判定用乱数は、普図当たり抽選で用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動パターンを選択する際に用いる乱数である。本実施形態では、主制御用CPU30aが、各種乱数の値を所定の数値範囲で更新する数値データ更新手段として機能する。40

【0065】

主制御用RAM30cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

主制御用ROM30bには、メイン制御プログラム、各種の判定値（大当たり判定値、リーチ判定値、普図当たり判定値など）が記憶されている。

【0066】

大当たり判定値は、各大当たり抽選で用いる判定値であり、大当たり判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。大当たり判定値は、高確率抽選状態非生起中の大当たり抽選で用いる低確率用の大当たり判定値（低確判定値）と、高確率抽選状態生起中の大当たり抽選で用いる高確率用の大当たり判定値（高確判定値）とがある。高確判定値の設定数は、低確判定値の設定数よりも多く設定されている。高確判定値は、低確判定値を含んで構成されている。このため、低確判定値と高確判定値は、その総数は異なるが、設定値については一部の値が共通値とされている。共通値は、高確率抽選状態非生起中及び高確率抽選状態生起中の何れの状態においても大当たり判定用乱数の値と一致する値とされている。高確判定値において、共通値を除く他の値は、低確判定値（共通値）とは異なる非共通値とされている。非共通値は、大当たり抽選時の遊技状態に応じて、大当たり判定用乱数の値と一致する場合と一致しない場合とがある。具体的に言えば、非共通値は、高確率抽選状態非生起中の大当たり抽選において、大当たり判定用乱数の値とは一致しない一方、高確率抽選状態生起中の大当たり抽選において、大当たり判定用乱数の値と一致する。

10

【0067】

リーチ判定値は、はすれを決定する場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値（0～240までの全241通りの整数）の中から定められている。本実施形態では、図柄変動ゲームの開始時に1減算後の保留記憶数に関係なく、リーチ判定値として「0」～「29」の30個の値が定められている。

20

【0068】

普図当たり判定値は、普図当たり抽選で用いる判定値であり、普図当たり判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。普図当たり判定値は、入球率向上状態の有無により、その数が異なる。具体的には、入球率向上状態でない時における普図当たり判定値よりも、入球率向上状態時における普図当たり判定値の設定値が多くなるように定められている。

【0069】

主制御用ROM30bには、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄（特図及び飾図）の変動が開始してから図柄（特図及び飾図）が停止表示又は確定停止表示されるまでの間の演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンであって、図柄変動ゲームの変動時間（演出時間）を特定する。この変動時間によっては、図柄変動ゲームの変動内容（演出内容）を特定することもできる。複数種類の変動パターンは、当たり変動用の変動パターン、はすれリーチ変動用の変動パターン、及びはすれ変動用の変動パターンに分類される。当たり変動用、はすれリーチ変動用及びはすれ変動用の変動パターンは、それぞれ複数種類あり、何れかが選択される。

30

【0070】

当たり変動（当たり変動）は、各大当たり抽選に当選した場合に行われる変動である。当たり変動では、特別図柄変動ゲームにおいて最終的に当たり図柄を停止表示させる。また、当たり変動では、装飾図柄変動ゲームにおいて、最終的に当たり図柄を確定停止表示させる。装飾図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、当たり図柄を導出させる。

40

【0071】

はすれリーチ変動は、各大当たり抽選に当選せずに、リーチ抽選に当選した場合に行われ、特別図柄変動ゲームにおいて最終的にはすれ図柄を停止表示させる。また、はすれリーチ変動では、装飾図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経て、最終的にはすれ図柄を確定停止表示させる。はすれ変動は、当たり抽選及びリーチ抽選の何れにも当選しなかった場合に行われ、特別図柄変動ゲームにおいて最終的にはすれ図柄を確定停止表示させる。また、はすれ変動では、装飾図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経ないで、最終的にはすれ図柄を確定停止表示させる。特別図柄変動ゲームでは、特図の変動が開始されると、リーチ演出を行うことなく、変動時間の経過時まで特図の変動が継続される。

50

【0072】

次に、演出制御基板31について説明する。

図6に示すように、演出制御基板31には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用CPU31aと、演出制御用CPU31aの演出制御プログラムを格納する演出制御用ROM31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用RAM31cが設けられている。演出制御用RAM31cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。演出制御用CPU31aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を演出制御用RAM31cの設定領域に記憶（設定）することで更新前の値を書き換えており、乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。演出制御用CPU31aはタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング（例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング）で時間を計測する。演出制御用CPU31aには、演出表示装置11、保留表示装置H、装飾ランプLa、及びスピーカSpが接続されている。演出制御用ROM31bには、演出表示装置11の表示態様を制御するための各種の画像データ（図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。演出制御用ROM31bには、装飾ランプLaの発光態様を制御するための各種の発光態様パターンやスピーカSpの音声出力態様を制御するための各種の音声パターンが記憶されている。10

【0073】

以下、主制御基板30の主制御用CPU30aが、メイン制御プログラムに基づき実行する特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理について説明する。本実施形態において主制御用CPU30aは、所定の制御周期（例えば、4ms）毎に特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理を実行する。なお、特別図柄開始処理は、特別図柄入力処理の終了後に実行される。20

【0074】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

図7に示すように、特別図柄入力処理において、主制御用CPU30aは、第1始動入球装置14に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップS11）。すなわち、主制御用CPU30aは、第1始動スイッチSW1が遊技球を検知したときに出力する検知信号を入力したか否かを判定する。この判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、ステップS15の処理に移行する。30

【0075】

一方、ステップS11の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている第1保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する（ステップS12）。この判定結果が否定（第1保留記憶数 = 4）の場合、主制御用CPU30aは、ステップS15の処理に移行する。

【0076】

一方、ステップS12の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数を1加算し、第1保留記憶数を書き換える（ステップS13）。ステップS13において、主制御用CPU30aは、1加算後の第1保留記憶数となるように第1保留表示装置26aの表示内容を制御する。本実施形態では、第1の特別図柄変動ゲームの始動保留球の記憶数を記憶する主制御用RAM30cが、記憶手段として機能する。40

【0077】

続いて、主制御用CPU30aは、大当たり判定用乱数、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数の各種乱数の値を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を各保留記憶数の合算に対応付けられた主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶する（ステップS14）。ステップS14において、主制御用CPU30aは、特図振分用乱数に対応する大当たりの種類を、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶している特図振分用乱数に対応する大当たりの種類を示す特図種別フラグに設定する。この特図種別フラグには、特図振分用乱数に対応する特別図柄を区別する値が設定される。さらに主制御用CPU30aは、第1保留記憶数を加算したこと、1加算後の各保留記憶50

数の合算を示す保留指定コマンドを送信バッファにセットする。この保留指定コマンドは、次周期以後の制御周期において出力される。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 1 5 の処理に移行する。

【 0 0 7 8 】

また、特別図柄入力処理のステップ S 1 5 において、主制御用 C P U 3 0 a は、非可変第 2 始動入球装置 1 5 又は可変第 2 始動入球装置 2 1 に遊技球が入球したか否かを判定する。すなわち、主制御用 C P U 3 0 a は、非可変用第 2 始動スイッチ S W 2 又は可変用第 2 始動スイッチ S W 3 が遊技球を検知したときに出力する検知信号を入力したか否かを判定する。この判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理を終了する。

10

【 0 0 7 9 】

一方、ステップ S 1 5 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている第 2 保留記憶数が上限数の 4 未満であるか否かを判定する(ステップ S 1 6)。この判定結果が否定(第 2 保留記憶数 = 4)の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理を終了する。

【 0 0 8 0 】

一方、ステップ S 1 6 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 保留記憶数を 1 加算し、第 2 保留記憶数を書き換える(ステップ S 1 7)。ステップ S 1 7 において、主制御用 C P U 3 0 a は、1 加算後の第 2 保留記憶数となるように第 2 保留表示装置 2 6 b の表示内容を制御する。本実施形態では、第 2 の特別図柄変動ゲームの始動保留球の記憶数を記憶する主制御用 R A M 3 0 c が、記憶手段として機能する。

20

【 0 0 8 1 】

続いて、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり判定用乱数、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数の各種乱数の値を主制御用 R A M 3 0 c から読み出して取得し、該値を各保留記憶数の合算に対応付けられた主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に記憶する(ステップ S 1 8)。ステップ S 1 8 において、主制御用 C P U 3 0 a は、特図振分用乱数に対応する大当たりの種類を、主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に記憶している特図振分用乱数に対応する大当たりの種類を示す特図種別フラグに設定する。この特図種別フラグには、特図振分用乱数に対応する特別図柄を区別する値が設定される。さらに主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 保留記憶数を加算したことと、1 加算後の各保留記憶数の合算を示す保留指定コマンドを送信バッファにセットする。この保留指定コマンドは、次周期以後の制御周期において出力される。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理を終了する。

30

【 0 0 8 2 】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

特別図柄開始処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、各図柄変動ゲームの実行中、又は大当たり遊技中か否かの実行条件判定を実行する。この実行条件判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 0 8 3 】

一方、実行条件判定の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている各保留記憶数の合算が「0(零)」よりも大きいか否かの保留判定を実行する。この保留判定の判定結果が否定、すなわち各保留記憶数の合算が「0(零)」の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留中の図柄変動ゲームが存在しないので、特別図柄開始処理を終了する。

40

【 0 0 8 4 】

一方、保留判定の判定結果が肯定、すなわち各保留記憶数の合算が「0(零)」よりも大きい(「1」以上)の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留中の図柄変動ゲームが存在するので、各保留記憶数の合算を 1 減算する。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 保留記憶数を 1 減算するのであれば該 1 減算後の第 1 保留記憶数となるように第 1 保留表示装置 2 6 a の表示内容を制御する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 保留記憶数を 1 減

50

算するのであれば該 1 減算後の第 2 保留記憶数となるように第 2 保留表示装置 26 b の表示内容を制御する。また、主制御用 C P U 30 a は、1 減算後の各保留記憶数の合算を指示する保留指定コマンドを送信バッファにセットする。この保留指定コマンドは、次周期以後の制御周期において出力される。本実施形態では、このようにして保留中の図柄変動ゲームが存在することを開始条件として、図柄変動ゲームを開始させる。

【0085】

本実施形態では、上述したように図柄変動ゲームを開始させる際、最先が第 1 保留記憶数に基づく場合、第 1 の図柄変動ゲームを開始されることになる一方、最先が第 2 保留記憶数に基づく場合、第 2 の図柄変動ゲームを開始させることになる。

【0086】

続いて、主制御用 C P U 30 a は、各保留記憶数の合算に対応付けられている大当たり判定用乱数の値を読み出す。この場合に、主制御用 C P U 30 a は、主制御用 R A M 30 c に記憶されている始動保留球のうち、最も早く記憶した（最先の）始動保留球に対応する大当たり判定用乱数の値を読み出す。続いて、主制御用 C P U 30 a は、大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値を比較し、該大当たり判定値と一致するか否かの大当たり判定（大当たり抽選）を実行する。大当たり判定値は、高確率抽選状態が生起されているか否かで変更される。

【0087】

本実施形態では、上述したように大当たり抽選を実行する際、最先の始動保留球が第 1 保留記憶数に基づく場合、第 1 の図柄変動ゲームに係る第 1 の大当たり判定（大当たり抽選）を実行することになる一方、最先の始動保留球が第 2 保留記憶数に基づく場合、第 2 の図柄変動ゲームに係る第 2 の大当たり判定（大当たり抽選）を実行することになる。

【0088】

対応する大当たり判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 30 a は、今回の大当たり判定の対象としている各保留記憶数の合算に対応付けられた特図振分用乱数の値を読み出し、該値に対応する特図の大当たり図柄を対応する特別図柄表示装置に停止表示させる特図として決定する。

【0089】

本実施形態では、上述したように特図の大当たり図柄を停止表示させる特図を決定する際、今回の大当たり判定が第 1 保留記憶数に基づく場合、第 1 特別図柄表示装置 25 a に停止表示させる特図として決定することになる一方、今回の大当たり判定が第 2 保留記憶数に基づく場合、第 2 特別図柄表示装置 25 b に停止表示させる特図として決定することになる。

【0090】

大当たりを決定した主制御用 C P U 30 a は、今回の大当たり判定の対象としている各保留記憶数の合算に対応付けられた変動パターン振分用乱数の値を読み出し、該値に基づき大当たり変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用 C P U 30 a は、特別図柄開始処理を終了する。

【0091】

一方、大当たり判定の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 30 a は、今回の大当たり判定の対象としている各保留記憶数の合算に対応付けられたリーチ判定用乱数の値を読み出し、該値とリーチ判定値を比較し、該リーチ判定値と一致するか否かのリーチ抽選を実行する。

【0092】

リーチ抽選の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 30 a は、はずれ図柄を対応する特別図柄表示装置に確定停止表示させる特図として決定し、今回の大当たり判定の対象としている各保留記憶数の合算に対応付けられた変動パターン振分用乱数の値を読み出し、該値に基づきはずれリーチ変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用 C P U 30 a は、特別図柄開始処理を終了する。

【0093】

10

20

30

40

50

一方、リーチ抽選の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、はずれ図柄を対応する特別図柄表示装置に停止表示させる特図として決定し、今回の大当たり判定の対象としている各保留記憶数の合算に対応付けられた変動パターン振分用乱数の値を読み出し、該値に基づきはずれ変動用の変動パターンを選択し、決定する。その後、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0094】

特別図柄開始処理において特図及び変動パターンを決定した主制御用CPU30aは、決定事項にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に出力する。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、変動パターンを指示するとともに対応する図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して最初に出力する。主制御用CPU30aは、対応する特図を指示する特図指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。主制御用CPU30aは、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に対応する図柄変動ゲームの終了（図柄の確定停止）を指示する全図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力する。

10

【0095】

本実施形態では、振分装置13へ遊技球を連続して入球させている間、第1始動入球装置14及び非可変第2始動入球装置15へ交互に遊技球が振り分けられる。すなわち、振分装置13へ遊技球を連続して入球させている間、特別図柄入力処理において、ステップS11及びステップS15の処理が交互に行われることになるので、第1保留記憶数に基づく保留と第2保留記憶数に基づく保留とが交互に記憶されるとともに、これらに基づく各種乱数の値が交互に記憶される。このため、特別図柄開始処理では、第1の図柄変動ゲーム及び第2の図柄変動ゲームに係る処理が交互に行われることになる。

20

【0096】

また、主制御用CPU30aは、各大当たり抽選の何れかに当選している場合、大当たり遊技を行うための大当たり遊技処理によって大当たり遊技を実行させる。

すなわち、主制御用CPU30aは、大当たり遊技終了後に高確率抽選状態を生起する場合、高確率抽選状態の生起中に制御する内容となるように高確率フラグを主制御用RAM30cに設定するとともに、高確率抽選状態生起中であることを指示する高確率コマンドを出力する。主制御用CPU30aは、大当たり遊技終了後に高確率抽選状態を生起しない場合、高確率抽選状態の非生起中に制御する内容となるように高確率フラグを主制御用RAM30cに設定するとともに、高確率抽選状態非生起中であることを指示する非高確率コマンドを出力する。主制御用CPU30aは、高確回数を設定する場合、該高確回数を高確率抽選状態生起中とする残り回数を示す高確回数として主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。この場合に、主制御用CPU30aは、図柄変動ゲームが実行される毎に高確回数を「1」減算し、値が「0」となると、図柄変動ゲームの終了時に高確率抽選状態の非生起中に制御する内容となるように高確率フラグを設定し、非高確率コマンドを出力する。なお、主制御用CPU30aは、大当たり遊技の開始時に、大当たり遊技中の遊技状態を高確率抽選状態非生起中に制御する。

30

【0097】

また、主制御用CPU30aは、入球率向上状態を生起する場合、入球率向上状態の生起中に制御する内容となるように入球率フラグを主制御用RAM30cに設定するとともに、入球率向上状態生起中であることを指示する入球率コマンドを出力する。主制御用CPU30aは、入球率向上状態を生起しない場合、入球率向上状態の非生起中に制御する内容となるように入球率フラグを主制御用RAM30cに設定するとともに、入球率向上状態非生起中であることを指示する非入球率コマンドを出力する。主制御用CPU30aは、入球率向上回数を設定する場合、該入球率向上回数を入球率向上状態生起中とする残り回数を示す入球率向上回数として主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。この場合に、主制御用CPU30aは、図柄変動ゲームが実行される毎に入球率向上回数を「1」減算し、値が「0」となると、図柄変動ゲームの終了時に入球率向上状態の非生

40

50

起中に制御する内容となるように入球率フラグを設定し、非入球率コマンドを出力する。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり遊技の開始時に、大当たり遊技中の遊技状態を高確率抽選状態非生起中及び入球率向上状態非生起中に制御する。

【 0 0 9 8 】

次に、演出制御基板 3 1 の演出制御用 C P U 3 1 a が演出制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。

演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、当該コマンドに指示される変動パターンに対応する演出内容（変動内容）をもとに、画像データを選択する。演出制御用 C P U 3 1 a は、特図指定コマンドを入力すると、当該コマンドにしたがって演出表示装置 1 1 に確定停止表示させる飾図を決定する。特図として大当たり図柄が指示されている場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、飾図として大当たりを認識し得る大当たりの図柄組み合わせを決定する。この場合に、演出制御用 C P U 3 1 a は、指示されている図柄が 4 R 特定大当たり又は 4 R 非特定大当たりであれば、大当たりの図柄組み合わせとして [4 4 4] を決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、指示されている図柄が 1 6 R 非特定大当たりであれば、大当たりの図柄組み合わせとして [1 1 1]、[2 2 2]、[3 3 3]、[5 5 5]、又は [6 6 6] の何れかを決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、指示されている図柄が 1 6 R 特定大当たりであれば、大当たりの図柄組み合わせとして [7 7 7] を決定する。10

【 0 0 9 9 】

特図としてはずれ図柄が指示されている場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、飾図としてはずれの図柄組み合わせを決定する。はずれリーチ変動用の変動パターンが指示されている場合に、演出制御用 C P U 3 1 a は、リーチの図柄組み合わせを含むはずれの図柄組み合わせとして [1 2 1] 等を決定する。また、はずれ変動用の変動パターンが指示されている場合に、演出制御用 C P U 3 1 a は、リーチの図柄組み合わせを含まないはずれの図柄組み合わせとして [1 2 3] 等を決定する。20

【 0 1 0 0 】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、画像データをもとに図柄変動ゲームを画像表示させるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。その後、図柄変動ゲーム中に全図柄停止コマンドを入力すると、演出制御用 C P U 3 1 a は、決定した飾図を演出表示装置 1 1 に確定停止表示させて図柄変動ゲームを終了させる。演出制御用 C P U 3 1 a は、演出表示装置 1 1 の装飾図柄変動ゲームの開始に伴って該ゲームの開始からの経過時間を計時し、その計時した時間と画像表示用データをもとに画像表示部 G H に映し出す画像を所定の制御周期毎（例えば、4 m s 毎）に切り替える。30

【 0 1 0 1 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、指示される変動パターンに対応する演出内容（変動内容）をもとに、発光態様パターンを選択し、該発光態様パターンをもとに装飾ランプ L a の発光態様を制御する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、指定される変動パターンに対応する演出内容（変動内容）をもとに、音声パターンを選択し、該音声パターンをもとにスピーカ S p の音声出力態様を制御する。

【 0 1 0 2 】

演出制御用 C P U 3 1 a は、保留指定コマンドを入力すると、該保留指定コマンドにより指定された表示態様で保留画像を演出表示装置 1 1 の画像表示部 G H に表示させる制御を行う。40

【 0 1 0 3 】

具体的に説明すると、保留記憶数の 1 加算に伴って出力される保留指定コマンドを入力する場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、合わせて加算が指定される各保留記憶数に対応する図柄変動ゲームの保留を示す保留画像 X 1 及び保留画像 X 2 の何れかを 1 つ増加させるように、保留表示装置 H の表示内容を制御する。

【 0 1 0 4 】

一方、保留記憶数の 1 減算に伴って出力される保留指定コマンドを入力する場合、演出50

制御用 C P U 3 1 a は、個別表示領域を保留無の態様で表示させ、保留有表示の態様とする個別表示領域の個数を 1 つ減少させるように、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

【 0 1 0 5 】

この場合に、演出制御用 C P U 3 1 a は、個別表示領域 H 2 の表示の態様を、最先の始動保留球を示す個別表示領域 H 1 の表示の態様となるように、制御する。演出制御用 C P U 3 1 a は、その後、個別表示領域 H 3 の表示の態様を、個別表示領域 H 2 の表示の態様となるように、制御する。同様に、演出制御用 C P U 3 1 a は、個別表示領域 H 4 ~ H 8 の表示の態様を、個別表示領域 H 1 側（図 1 では左側）に向かって 1 ずつ順にシフトして表示されるように制御する。

10

【 0 1 0 6 】

本実施形態では、振分装置 1 3 へ遊技球を連続して入球させている間、第 1 始動入球装置 1 4 及び非可変第 2 始動入球装置 1 5 へ交互に遊技球が振り分けられる。すなわち、振分装置 1 3 へ遊技球を連続して入球させている間、保留記憶数の 1 加算に伴って出力される保留指定コマンドを入力する場合、第 1 保留記憶数に基づく保留の加算と第 2 保留記憶数に基づき保留の加算とが交互に合わせて指定される。このため、保留表示装置 H では、原則、第 1 保留記憶数の保留を示す保留画像 X 1 と第 2 保留記憶数の保留を示す保留画像 X 2 とが交互に表示されることになる。

【 0 1 0 7 】

演出制御用 C P U 3 1 a は、高確率コマンド、非高確率コマンド、入球率コマンド及び非入球率コマンドを入力すると、高確率抽選状態や入球率向上状態の生起状態を示す情報を演出制御用 R A M 3 1 c に設定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c の設定内容によって、遊技状態が高確率抽選状態であるか否か、入球率向上状態であるか否かを把握している。例えば、演出制御用 C P U 3 1 a は、入球率向上回数をサブ側入球率向上回数として演出制御用 R A M 3 1 c に設定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、サブ側入球率向上回数を演出制御用 R A M 3 1 c に設定している場合、変動パターン指定コマンドを入力する度に設定中の対応する回数を 1 減算する。サブ側高確回数は高確回数と同様、高確率抽選状態の生起中とする残り回数を示し、サブ側入球率向上回数は入球率向上回数と同様、入球率向上状態の生起中とする残り回数を示す。

20

【 0 1 0 8 】

このように構成した本実施形態では、実行が保留されている図柄変動ゲームの中に、遊技者にとって有利な特定の演出内容となる図柄変動ゲームが保留（記憶）されている可能性があることを予告（示唆）する事前演出として、保留有表示の態様となっている何れかの個別表示領域の表示態様を変化させる保留変化演出が実行される。本実施形態では、遊技者にとって有利な特定の演出内容を、大当たり抽選に当選することとしている。

30

【 0 1 0 9 】

この保留変化演出は、保留有表示の態様となっている個別表示領域の中で個別表示領域の保留画像 X 1 又は保留画像 X 2 を、特定の演出内容となる可能性があることを予告する特別の表示領域の表示態様（本実施形態では、点滅）に変化させる態様で行われる。

40

【 0 1 1 0 】

例えば、保留画像 X 1 が点滅するように変化する場合、その保留画像 X 1 に対応する第 1 の図柄変動ゲームが実行されるまでの複数回の図柄変動ゲームに亘り、変化後の保留画像 X 1 が表示される。また、保留画像 X 2 が点滅するように変化する場合、その保留画像 X 2 に対応する第 2 の図柄変動ゲームが実行されるまでの複数回の図柄変動ゲームに亘り、変化後の保留画像 X 2 が表示される。

【 0 1 1 1 】

以下、保留変化演出の実行に係る処理について説明する。

まず、保留変化演出の実行に係る先読みコマンド設定処理について説明する。

先読みコマンド設定処理は、特別図柄入力処理において各始動入球装置 1 4 , 1 5 , 2 1 で遊技球の入球検知時に取得された大当たり判定用乱数の値が所定の判定値と一致するか

50

否かの乱数判定の結果を、該入球検知に対応する図柄変動ゲームの開始に先立って演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に対して指示するための処理である。さらに先読みコマンド設定処理は、その乱数判定の結果を指示する第1先読みコマンドを、後に演出制御用CPU31aへ出力できるように設定するための処理である。

【0112】

また、先読みコマンド設定処理では、各始動入球装置14, 15, 21で遊技球が入球検知されたときに取得された特図振分用乱数の値を指示する第2先読みコマンドを合わせて設定する。また、先読みコマンド設定処理では、各始動入球装置14, 15, 21で遊技球が入球検知されたことに基づき行われる図柄変動ゲームが第1の特別図柄変動ゲーム（第1特図）及び第2の特別図柄変動ゲーム（第2特図）の何れであるかを指示する第3先読みコマンドを合わせて設定する。このような先読みコマンド設定処理は、主制御用CPU30aによって実行されるとともに、特別図柄入力処理の終了後、続けて実行される。
10

【0113】

以下の説明で、「各始動入球装置14, 15, 21への入球（検知）時」という場合には、先読みコマンド設定処理の実行時期を意味する。また、以下の説明で、「図柄変動ゲームの開始時」という場合には、特別図柄開始処理の実行期間を意味する。

【0114】

図8に示すように、先読みコマンド設定処理において、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理のステップS14, S18で大当たり判定用乱数の値を取得すると、該値が共通値と一致するか否かを判定する（ステップS21：乱数判定）。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、共通値と一致したことを示す第1先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する（ステップS22）。ステップS22において、主制御用CPU30aは、先読みコマンド設定処理時の各保留記憶数の合算（1加算後の各保留記憶数の合算）も示す第1先読みコマンドを生成する。その後、主制御用CPU30aは、ステップS23に移行する。
20

【0115】

一方、ステップS21の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、ステップS21で判定した大当たり判定用乱数の値が非共通値と一致するか否かを判定する（ステップS24：乱数判定）。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、非共通値と一致したことを示す第1先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する（ステップS25）。ステップS25において、主制御用CPU30aは、先読みコマンド設定処理時の各保留記憶数の合算（1加算後の各保留記憶数の合算）も示す第1先読みコマンドを生成する。その後、主制御用CPU30aは、ステップS23に移行する。
30

【0116】

一方、ステップS24の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、ステップS24で判定した大当たり判定用乱数の値が共通値及び非共通値と一致しないこと（不一致）を示す第1先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する（ステップS26）。ステップS26において、主制御用CPU30aは、先読みコマンド設定処理時の各保留記憶数の合算（1加算後の各保留記憶数の合算）も示す第1先読みコマンドを生成する。その後、主制御用CPU30aは、ステップS23に移行する。
40

【0117】

続いて、各処理からステップS23に移行した主制御用CPU30aは、ステップS22, S25, S26で設定した第1先読みコマンドに加え、以下に示す先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する。すなわち、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理のステップS14, S18で取得した特図振分用乱数の値を示す第2先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する。また、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理のステップS14, S18の何れで取得した値であるか、すなわち実際に行われる図柄変動ゲームが第1の特別図柄変動ゲーム（第1特図）及び第2の特別図柄変動ゲーム（第2特図）の何れであるかを指示する第3先読みコマンドを生成し、送信バッファに設定する。
50

その後、主制御用 C P U 3 0 a は、先読みコマンド設定処理を終了する。

【 0 1 1 8 】

主制御用 C P U 3 0 a は、先読みコマンド設定処理とは別の処理において、主制御用 R A M 3 0 c (送信バッファ) に設定した各種先読みコマンドを所定のタイミングで演出制御用 C P U 3 1 a に出力する。各種先読みコマンドを入力する演出制御用 C P U 3 1 a は、主制御用 C P U 3 0 a で実行された各種判定の結果、及び入球検知時に取得された各種乱数の具体的な値を、入球検知に対応する図柄変動ゲームの開始に先立って取得(把握)できる。

【 0 1 1 9 】

先読みコマンド設定処理の開始時、主制御用 C P U 3 0 a は、各始動入球装置 1 4 , 1 5 , 2 1 に遊技球が入球した結果として、各保留記憶数の合算に 1 加算して、主制御用 R A M 3 0 c の記憶内容を既に書き換えている。先読みコマンド設定処理の開始時、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を実行する前であることから、主制御用 R A M 3 0 c の記憶内容として 1 加算後の各保留記憶数の合算から 1 減算もされていない。10

【 0 1 2 0 】

このように主制御用 C P U 3 0 a は、1 回の図柄変動ゲームに対して大当たりか否かを決定し、その決定結果に基づき変動パターン(変動時間)を決定する処理を特別図柄開始処理でのみ(1 セットの処理を)行う。一方、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理に先立って行う先読みコマンド設定処理において、後の該特別図柄開始処理で大当たりか否かを決定するために用いることになる大当たり判定用乱数や、大当たりの場合に特図を特定するため用いることになる特図振分用乱数の演出制御用 C P U 3 1 a への指示を行う。さらに主制御用 C P U 3 0 a は、上記先読みコマンド設定処理において、実際に行われる図柄変動ゲームの種類の演出制御用 C P U 3 1 a への指示を行う。本実施形態では、各始動入球装置 1 4 , 1 5 , 2 1 への入球(検知)時に、大当たり判定用乱数の値が所定の判定値と一致するか否かを判定する主制御用 C P U 3 0 a が、始動条件成立時判定手段として機能する。20

【 0 1 2 1 】

次に、演出制御用 C P U 3 1 a が各種先読みコマンドを入力することで特定する内容について説明する。

図 9 に示すように、先読みコマンド設定処理の各種処理で設定される各種先読みコマンドの上位バイト及び下位バイトからは、それぞれに情報を特定することができる。30

【 0 1 2 2 】

すなわち、第 1 先読みコマンドの上位バイトには、「D 5 H」又は「D 6 H」が設定され、このような上位バイトからは大当たり判定用乱数の値が共通値又は非共通値と一致するか否かに基づく、大当たり及びはずれに関する情報を特定することができる。この第 1 先読みコマンドの下位バイトには、「0 0 H」～「0 B H」、「1 0 H」～「1 B H」が設定され、上位バイトとの組み合わせにより大当たり及びはずれに関する情報を特定することができる。例えば、上位バイト「D 5 H」からは、大当たり判定用乱数の値が共通値又は非共通値と一致することを特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「0 1 H」からは、各保留記憶数の合算「2」及び共通値と一致する大当たりとなる結果を特定することができる。また、上位バイト「D 5 H」と組み合わせられる下位バイト「1 1 H」からは、各保留記憶数の合算「6」及び共通値と一致する大当たりとなる結果を特定することができる。また、上位バイト「D 6 H」からは、大当たり判定用乱数の値が共通値又は非共通値と一致しないことを特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「0 9 H」からは、各保留記憶数の合算「2」及びはずれとなる結果を特定することができる。また、上位バイト「D 6 H」と組み合わせられる下位バイト「1 8 H」からは、各保留記憶数の合算「5」及びはずれとなる結果を特定することができる。図 6 において、「保 1」、「保 2」、「保 3」、「保 4」、「保 5」、「保 6」、「保 7」、「保 8」は各保留記憶数の合算を意味し、「共通当たり」は「共通値と一致する大当たり」を意味し、「非共通当たり」は「非共通値と一致する大当たり」を意味する。4050

【0123】

第2先読みコマンドの上位バイトには、「D0H」、「D1H」、「D2H」、「D3H」、「D4H」が設定され、このような上位バイトからは特図振分用乱数に関する情報を特定することができる。この第2先読みコマンドの下位バイトには、「00H」～「13H」、「00H」～「1DH」、又は「00H」～「31H」が設定され、上位バイトとの組み合わせにより特図振分用乱数の具体的な値、すなわち大当たり時の大当たり図柄を特定することができる。例えば、上位バイト「D0H」からは、第1の大当たり抽選の当選に係る「0」～「49」の値、すなわち図柄Bの大当たり図柄を特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「01H」からは、「1」の値を特定することができる。また、上位バイト「D1H」からは、第1の大当たり抽選の当選に係る「50」～「99」の値、すなわち図柄Dの大当たり図柄を特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「01H」からは、「51」の値を特定することができる。また、上位バイト「D2H」からは、第2の大当たり抽選の当選に係る「0」～「29」の値、すなわち図柄aの大当たり図柄を特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「01H」からは、「1」の値を特定することができる。また、上位バイト「D3H」からは、第2の大当たり抽選の当選に係る「30」～「49」の値、すなわち図柄bの大当たり図柄を特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「01H」からは、「31」の値を特定することができる。また、上位バイト「D4H」からは、第2の大当たり抽選の当選に係る「50」～「99」の値、すなわち図柄cの大当たり図柄を特定することができ、これと組み合わせられる下位バイト「01H」からは、「51」の値を特定することができる。

【0124】

第3先読みコマンドの上位バイトには、「D7H」が設定され、このような上位バイトと下位バイトとの組み合わせにより、実際に行われる図柄変動ゲームの種類を特定することができる。例えば、上位バイト「D7H」と、これと組み合わせられる下位バイト「00H」からは、実際に行われる図柄変動ゲームが第1の図柄変動ゲーム（第1特図）であることを特定することができる。また、上位バイト「D7H」と、これと組み合わせられる下位バイト「01H」からは、実際に行われる図柄変動ゲームが第2の図柄変動ゲーム（第2特図）であることを特定することができる。

【0125】

このように演出制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから入力する第1先読みコマンドを用いて、入球検知に対応する図柄変動ゲームを先読み対象とし、この図柄変動ゲームの開始に先立って大当たり判定用乱数の値に基づく大当たり及びはずれの結果を事前に特定（事前判定）することができる。また、演出制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから入力する第2先読みコマンドを用いて、先読み対象とする図柄変動ゲームの開始に先立って特図振分用乱数の値に基づく大当たり図柄を事前に特定（事前判定）することができる。また、演出制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから入力する第3先読みコマンドを用いて、先読み対象とする図柄変動ゲームの開始に先立って該図柄変動ゲームが実際に行われる場合の図柄変動ゲームの種類を事前に特定（事前判定）することができる。

【0126】

演出制御用CPU31aは、各種先読みコマンドを入力すると、これらコマンドを入力する度に、該コマンドで指示される各保留記憶数の合算に対応付けられた演出制御用RAM31cの所定の記憶領域に該コマンドを記憶する。

【0127】

また、演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲームの開始時（変動パターン指定コマンドの入力時）に、最も早く記憶した各保留記憶数の合算「1」に対応付けられた記憶領域に記憶されている各種先読みコマンドの値を今回の図柄変動ゲームを実行させるための実行領域に対応付けて記憶する。演出制御用CPU31aは、その後、各保留記憶数の合算「2」に対応付けられた記憶領域に記憶されている各種先読みコマンドを各保留記憶数の合算「1」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、演出制御用CPU31aは、

10

20

30

40

50

各保留記憶数の合算「4」～「8」に対応付けられた記憶領域に記憶されている各種先読みコマンドを、各保留記憶数の合算の直前（1少ない側）に対応付けられた記憶領域に記憶する（シフト処理）。

【0128】

したがって、演出制御用CPU31aは、第1先読みコマンドではそれを特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に関係なく、第3先読みコマンドで特定する種類の図柄変動ゲームがはずれとなることを特定する。

【0129】

また、演出制御用CPU31aは、第1先読みコマンドで共通値での大当たりを特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に関係なく、第3先読みコマンドで特定する種類の図柄変動ゲームが大当たりとなることを特定する。この場合に、演出制御用CPU31aは、第2先読みコマンドで特定する特別図柄による大当たりとなることも特定する。10

【0130】

また、演出制御用CPU31aは、第1先読みコマンドで非共通値での大当たりを特定する場合、先読み対象とする図柄変動ゲームの実行時の遊技状態に応じて大当たり及びはずれの何れともなることを特定する。この場合に演出制御用CPU31aは、先読み不能を特定する。

【0131】

次に、演出制御用CPU31aが実行する保留変化演出の実行に係る処理（特別変化制御）について説明する。20

このような処理として、演出制御用CPU31aは、保留変化演出を実行させるか否かを決定するための実行判定処理を実行する。実行判定処理に続き、演出制御用CPU31aは、保留変化演出を実行させる場合における具体的な演出内容を決定する演出内容決定処理を実行する。演出制御用CPU31aは、上述した各処理を各始動入球装置14, 15, 21への入球（検知）時に実行する。

【0132】

以下、上述した各処理の具体的な処理の内容について説明する。

演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cで保持している各種先読みコマンド等の保留情報に基づき、実行判定処理を行う。本実施形態では、先読み対象とされる保留情報が共通値での大当たり且つ大当たり図柄が図柄B, a、b及びはずれの何れかを特定する場合に実行判定処理が行われる。30

【0133】

演出制御用CPU31aは、保留変化演出の実行中の間、実行中となるように保留変化フラグを演出制御用RAM31cに設定する。保留変化演出の実行中となる保留変化フラグの設定中、演出制御用CPU31aは、上述した各処理を行わない（行うとしても保留変化演出を行わせることができないことを判断する）。

【0134】

実行判定処理において、演出制御用CPU31aは、今回の先読み対象よりも前に記憶されている保留情報が全てはずれを特定する内容（先読み対象前全てはずれ）であるか否かを判定する。先読み対象前全てはずれでない場合、演出制御用CPU31aは、保留変化演出を実行させることができないと判断し、実行判定処理を終了して保留変化演出の実行に係る処理を終了する。40

【0135】

また、先読み対象前全てはずれである場合、演出制御用CPU31aは、保留変化演出を実行させることができると判断し、実行判定処理を終了して演出内容決定処理へと移行する。

【0136】

続いて、演出制御用CPU31aは、先読み対象が実際に行われる図柄変動ゲームの種類と、実行が保留されている状況に基づき、演出内容決定処理を行う。50

ここで、本実施形態の保留変化演出の仕様について、説明する。

【0137】

図10に示すように、第1の図柄変動ゲーム（第1特図）に対しては、先読み対象よりも前に記憶されている保留情報が全てはずれといった通常条件を満たすもとで、第1の図柄変動ゲームに対応する先読み対象保留（第1特図保留）を変化対象とする保留変化演出を実行可能な仕様としている。この場合の保留変化演出を伴った結果としては、「はずれ」及び「4R特定大当たり（4R）」の何れかとなる。

【0138】

また、第2の図柄変動ゲーム（第2特図）に対しては、先読み対象よりも前に記憶されている保留情報が全てはずれといった通常条件を満たすもとで、第2の図柄変動ゲームに対応する先読み対象保留（第2特図保留）を変化対象とする保留変化演出を実行可能な仕様としている。この場合の保留変化演出を伴った結果としては、「はずれ」、「4R特定大当たり（4R）」、及び「16R特定大当たり（16R）」の何れかとなる。10

【0139】

一方、第2の図柄変動ゲーム（第2特図）に対しては、先読み対象が共通値当たり且つ大当たり図柄が図柄a, bであって、先読み対象の直前が第1の図柄変動ゲームであるといった特別条件を満たすもとで、直前の第1の図柄変動ゲームに対応する先読み対象直前保留（第1特図保留）を変化対象とする保留変化演出を実行可能な仕様としている。すなわち、特別条件のもとでは、第2の図柄変動ゲームが先読み対象となっている一方、先読み対象ではなく、該先読み対象直前の第1の図柄変動ゲームが保留変化演出での変化対象となる。この場合の保留変化演出を伴った結果としては、「4R特定大当たり（4R）」、及び「16R特定大当たり（16R）」の何れかとなる。20

【0140】

すなわち、演出内容決定処理において、演出制御用CPU31aは、先読み対象が第1の図柄変動ゲームに基づく場合（第1特図）、今回の先読み対象としている保留画像X1（第1特図保留）を変化対象とした保留変化演出とともに、その具体的な演出内容として、「変化有」、「変化無」の何れかを抽選（乱数抽選）により決定する。この抽選は、今回の先読み対象とした保留情報が共通値当たりを特定する場合にはそれを特定する場合よりも「変化有」の当選を決定し易く定めている。

【0141】

上述した各種抽選等に用いる乱数は、所定の周期毎に更新され、演出制御用RAM31cに記憶されている。演出制御用CPU31aは、各種抽選を行う際にその抽選で用いる乱数を演出制御用RAM31cから取得し、該取得した乱数に基づき乱数抽選を行う。30

【0142】

この場合に、演出制御用CPU31aは、演出内容決定処理で「変化有」を決定する場合、第1の図柄変動ゲームの実行の保留を示す保留画像X1を変化対象とする保留変化演出を実行させるように制御する。一方、演出制御用CPU31aは、演出内容決定処理で「変化無」を決定する場合、何れを対象にしても保留変化演出を実行させないように制御する。

【0143】

また、演出制御用CPU31aは、先読み対象が第2の図柄変動ゲームに基づく場合（第2特図）、今回の先読み対象としている保留画像X2（第2特図保留）を変化対象とした保留変化演出とともに、その具体的な演出内容として、「変化有」、「変化無」の何れかを抽選（乱数抽選）により決定する。この抽選は、今回の先読み対象とした保留情報が共通値当たりを特定する場合にはそれを特定する場合よりも「変化有」の当選を決定し易く定めている。40

【0144】

この場合に、演出制御用CPU31aは、演出内容決定処理で「変化有」を決定する場合、第2の図柄変動ゲームの実行の保留を示す保留画像X2を変化対象とする保留変化演出を実行させるように制御する。一方、演出制御用CPU31aは、演出内容決定処理で

「変化無」を決定する場合、何れを対象にしても保留変化演出を実行させないように制御する。

【0145】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、先読み対象が第 2 の図柄変動ゲームに基づく場合（第 2 特図）、さらに特別条件を満たす場合、今回の先読み対象としている保留画像 X 2 ではなくその直前となる保留画像 X 1（第 1 特図保留）を変化対象とした保留変化演出とすることを決定する。このような特別条件は、先読み対象が共通値当たり且つ大当たり図柄が図柄 a, b (16 R 特定大当たり又は 4 R 特定大当たり) であって、先読み対象の直前が保留画像 X 1、すなわち第 1 の図柄変動ゲームであることとしている。また、この場合には、演出内容決定処理を行っていることから、先読み対象の直前が第 1 の図柄変動ゲームであれば、保留情報がはずれを特定していることともなっている。10

【0146】

この場合に、演出制御用 C P U 3 1 a は、特別条件を満たしていることから、先読み対象直前の第 1 の図柄変動ゲームの実行の保留を示す保留画像 X 1 を変化対象とする保留変化演出を実行させるように制御する。

【0147】

ここで、特別条件を満たす状況について、図 11 (a) に示すように、保留表示装置 H の表示内容が、個別表示領域 H 1 ~ H 5 に保留画像 X 1 から保留画像 X 1 及び保留画像 X 2 が交互に表示されている場合を例に説明する。

【0148】

続いて、図 11 (b) に示すように、非可変第 2 始動入球装置 1 5 (可変第 2 始動入球装置 2 1) への遊技球の入球があった場合、個別表示領域 H 6 に保留画像 X 2 が表示される。さらに特別条件を満たす場合には、今回表示させた保留画像 X 2 の直前の個別表示領域 H 5 の保留画像 X 1 が点滅するように、保留変化演出を伴うこととなる（第 2 特図入賞 + 直前第 1 特図保留変化）。

【0149】

続いて、図 11 (c) に示すように、図柄変動ゲームが 1 回行われると（ゲーム 1 回消化）、各個別表示領域の表示が個別表示領域 H 1 側（図 11 (c) では左側）に 1 フラッシュするように、保留表示装置 H の表示内容が更新される。

【0150】

続いて、図 11 (d) に示すように、図柄変動ゲームが 3 回行われると（ゲーム 3 回消化）、各個別表示領域の表示が個別表示領域 H 1 側（図 11 (d) では左側）に 3 フラッシュするように、保留表示装置 H の表示内容が更新され、保留変化演出の対象としている図柄変動ゲームが実行される状況となる。

【0151】

上述した例では、特に図 11 (b) ~ (d) において、保留表示装置 H で点滅している保留画像 X 1 に基づく第 1 の図柄変動ゲームに大当たりの期待ができること、さらに第 1 の大当たり抽選の当選だけでなく、その直後にある保留画像 X 2 に基づく第 2 の図柄変動ゲームにも大当たりの期待ができるることを遊技者に把握させうる。

【0152】

このため、第 1 の図柄変動ゲームの実行の保留を示す保留画像 X 1 が保留変化演出を伴って変化する場合（点滅するようになる）、遊技者にとって不利な第 1 の大当たり抽選で当選するかもしれないことが示唆されるが、それ以外にも遊技者にとって有利な第 2 の大当たり抽選で当選するかもしれないことも示唆される。さらに、このように保留画像 X 1 が保留変化演出を伴って変化し、その先読み対象が第 2 の図柄変動ゲームに対応する場合であれば少なくとも「はずれ」でない、すなわち「4 R 特定大当たり」及び「16 R 特定大当たり」の何れかであることとなるので、一遍して遊技者にとって多いに期待することができる状況となる。40

【0153】

なお、第 2 の図柄変動ゲームの実行の保留を示す保留画像 X 2 が保留変化演出を伴って

10

20

30

40

50

変化する場合（点減するようになる）、遊技者にとって有利な第2の大当たり抽選で当選するかもしれないことが示唆されるので、そもそも遊技者にとって期待することができる状況となるが、「はずれ」であることもあるといった状況となる。

【0154】

また、演出制御用CPU31aは、上述した特別条件を満たす場合、演出内容決定処理において、保留変化演出を実行させる場合、先読み対象直前の第1の図柄変動ゲーム及び先読み対象の第2の図柄変動ゲームといった連続した図柄変動ゲームに跨って、特別遊技演出としての特別昇格演出を実行させることについても決定する。演出制御用CPU31aは、特別昇格演出を実行させる場合、実際の図柄変動ゲームの実行時に変動パターン指定コマンドで指示される変動パターンに関係なく特別昇格演出を実行させることとなる。

10

【0155】

演出制御用CPU31aは、特別昇格演出を実行させることについても決定する場合、先読み対象が共通値当り且つ大当たり図柄が図柄a、すなわち16R特定大当たりであれば、後述する昇格成功の結果を導出する特別昇格演出を実行させることを決定する。一方、演出制御用CPU31aは、特別昇格演出を実行させることについても決定する場合、先読み対象が共通値当り且つ大当たり図柄が図柄b、すなわち4R特定大当たりであれば、後述する昇格失敗の結果を導出する特別昇格演出を実行させることを決定する。

【0156】

この特別昇格演出では、まず大当たりとして4R特定大当たりとなることの報知（大当たり報知）が、「444」の飾図による大当たり図柄組み合わせを導出することで行われる。その後の特別昇格演出では、4R特定大当たりから16R特定大当たりへと昇格する可能性のあることの報知（昇格演出）が行われる。その結果、特別昇格演出では、「777」の飾図による大当たり図柄組み合わせを導出することで16R特定大当たりへの昇格の成功の結果、及び「444」の飾図による大当たり図柄組み合わせを再び導出することで16R特定大当たりへの昇格の失敗の結果の何れかの報知（結果報知）が行われる。

20

【0157】

図12の「直前」の欄に示すように、特別昇格演出は、先読み対象の直前の第1の図柄変動ゲームの演出内容として、演出表示装置11の表示画面を暗転（ブラックアウト）させ、機能停止の状況を模した、所謂、「フリーズ」の状態に制御するブラックアウト演出を定めている。このブラックアウト演出は、先読み対象の直前の第1の図柄変動ゲームの間中、継続して実行される。本実施形態では、特別昇格演出の先読み対象の直前の第1の図柄変動ゲームの間中、ブラックアウト演出を継続させるだけでよいので、該第1の図柄変動ゲームの変動時間に関係なく演出を構築することができるようになっている。

30

【0158】

また、図12の「先読み対象」の欄に示すように、特別昇格演出は、先読み対象の第2の図柄変動ゲームの演出内容として、「444」により大当たりを報知する大当たり報知を行って昇格演出を伴った後、最終的に昇格の成功及び失敗の何れかを報知する結果報知の流れの演出を定めている。すなわち、この大当たり報知が先読み対象の第2の図柄変動ゲームの開始時に行われた後、昇格演出が該第2の図柄変動ゲームの間中、継続して行われ、結果報知が該第2の図柄変動ゲームの終了に先立って行われる。本実施形態では、特別昇格演出の先読み対象の第2の図柄変動ゲームの開始及び終了に基づく予め定めたタイミングに合わせて大当たり報知及び結果報知を行わせるとともに、先読み対象の第2の図柄変動ゲームの間中、昇格演出を継続させるだけでよいので、該第2の図柄変動ゲームの変動時間に関係なく演出を構築することができるようになっている。

40

【0159】

一方、演出制御用CPU31aは、上述した通常条件を満たす場合に保留変化演出を伴わせるとき、実際の図柄変動ゲームの実行時に変動パターン指定コマンドで指示される変動パターンに基づいて対応する演出を実行させることとなる。

【0160】

このようにして実行判定処理及び演出内容決定処理を行う結果、演出制御用CPU31

50

aは、保留表示装置Hにて保留変化演出を実行させるように制御する。また、演出制御用CPU31aは、特別条件を満たす場合、保留変化演出に加えて特別昇格演出を実行させるように制御する。上述した実行判定処理及び演出内容決定処理を行う演出制御用CPU31aが、保留報知制御手段及び演出内容決定手段として機能する。

【0161】

すなわち、演出制御用CPU31aは、上記のようにして保留変化演出の実行とともにその演出内容を決定すると、保留変化演出の実行中となるように保留変化フラグを演出制御用RAM31cに設定する。さらに演出制御用CPU31aは、今回の先読み対象とする図柄変動ゲームが終了されるまでの間、保留変化演出の実行中となるように保留変化フラグを演出制御用RAM31cの所定の記憶領域に設定する。

10

【0162】

演出制御用CPU31aは、保留変化演出の実行中、それぞれの図柄変動ゲームに応じた演出を実行させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。また、演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲームに応じた演出として特別昇格演出を実行させる場合、先読み対象の直前の第1の図柄変動ゲームの終了が指示される（全図柄停止コマンドを入力する）が、この指示（コマンド）を無視し、ブラックアウト演出を継続して実行させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。続いて、演出制御用CPU31aは、先読み対象の第2の図柄変動ゲームの開始が指示され（変動パターン指定コマンド及び全図柄停止コマンドを入力する）、この指示（コマンド）にしたがって、大当たり報知を実行させて連続する図柄変動ゲームに跨っている演出となるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。その後、演出制御用CPU31aは、先読み対象の第2の図柄変動ゲームの所定のタイミング、例えば、終了が指示される（全図柄停止コマンドを入力する）5秒前等のタイミングで、結果報知を実行させて連続する図柄変動ゲームに跨った演出の結果を導出するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

20

【0163】

また、演出制御用CPU31aは、先読み対象としている図柄変動ゲームの終了時（全図柄停止コマンドの入力時）、保留変化演出の非実行中となるように保留変化フラグを演出制御用RAM31cに設定する。

【0164】

上述したように、特別条件を満たす場合に保留変化演出に係る制御が行われる結果、先読み対象の直前、及び先読み対象とする実際の第1及び第2の図柄変動ゲームの実行態様が、特別昇格演出に基づく実行態様へと切り替えられるようになる。

30

【0165】

すなわち、図13(a)～(f)に示すように、先読み対象の直前の第1の図柄変動ゲームの開始（直前第1開始）のタイミングで、演出表示装置11では、ブラックアウト演出が実行される。続いて、先読み対象の直前の第1の図柄変動ゲームの間中（第1ゲーム中）、及び先読み対象の第2の図柄変動ゲームが開始されるまでの間、演出表示装置11では、ブラックアウト演出が継続して実行される。

【0166】

続いて、先読み対象の第2の図柄変動ゲームの開始（先読み対象第2開始）のタイミングで（第2開始時）、演出表示装置11では、「444」の大当たり図柄組み合わせが導出される大当たり報知が実行される。続いて、先読み対象の第2の図柄変動ゲームの間中（第2ゲーム中）、演出表示装置11では、昇格演出が継続して実行され、該第2の図柄変動ゲームの終了（先読み対象第2終了）までに、「成功777」の成功の結果報知、及び「失敗444」の失敗の結果報知の何れかが実行される。

40

【0167】

すなわち、先読み対象の直前の第1の図柄変動ゲーム 先読み対象とする第2の図柄変動ゲームというように、2回の図柄変動ゲームが行われる状況が、ブラックアウト演出 大当たり報知 昇格演出 結果報知となる、一続きの特別昇格演出として実行されるようになる。このため、一の図柄変動ゲームが恰も行われているかのような感覚を遊技者に与え

50

ることができるようになる。

【0168】

したがって、本実施形態では、以下に示す効果を得ることができる。

(1) 第2の図柄変動ゲームに関わる事前判定の結果については、直前に保留された第1の図柄変動ゲームに対応付けて保留画像X1を特別の内容に変化させ(本実施形態では、点滅するように変化させ)、これら図柄変動ゲームに跨って特別昇格演出を実行させるようにした。これにより、特に第1の図柄変動ゲームと第2の図柄変動ゲームの開始が連続して保留される場合において、保留画像X1が特別の内容に変化しても、この変化は第1の大当たり抽選での当選のみを意味するのではなく、その後の遊技者にとって有利な第2の大当たり抽選での当選をも意味することとなる。10 したがって、特に第1の図柄変動ゲームの開始の保留中にその大当たりについて予告をしても遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0169】

(2) 第1の図柄変動ゲーム及び第2の図柄変動ゲームの各始動条件が交互に成立されるように振り分けられるので、特に第1の図柄変動ゲームと第2の図柄変動ゲームの開始が連続して保留される状況を意図的に創出することができるようになる。したがって、保留画像X1の内容が特別の内容に変化することが、その後の遊技者にとって有利な第2の大当たり抽選での当選をも意味することを効果的に遊技者に把握させることができる。

【0170】

(3) 特別昇格演出において、先読み対象の直前の第1の図柄変動ゲームに対する部分では、大当たりの結果を報知する前までの演出を実行させる内容として、第1の大当たり抽選の結果に整合させるようにした。一方、先読み対象とする第2の図柄変動ゲームに対する部分では、大当たりの結果を報知する演出を実行内容として、第2の大当たり抽選の結果に整合させるようにした。これにより、開始条件の成立に基づく各大当たり抽選の結果についてはこれを無視した結果となる遊技演出が行われない構成とすることができる。20

【0171】

(4) 図柄変動ゲームの始動条件の成立契機については、そもそも単数とする遊技機が一般的であったが、近年では、始動条件の成立契機を複数用意し、これらに基づく図柄変動ゲームを始動条件の成立順に実行させることで、図柄変動ゲームの時間効率を高めるようによる試みもなされている。しかしながら、図柄変動ゲームの時間効率を高めたことで図柄変動ゲームの回数が単に増えたのみでは、例えば、はずれが頻繁に到来する状況を想定すると遊技者にとっては意味のない図柄変動ゲームが繰り返し行われるストレスの掛かる状況と言わざるを得なかった。30

【0172】

そこで、特に第1の図柄変動ゲーム及び第2の図柄変動ゲームの開始の保留が連続して保留されている場合には、これらに跨った特別昇格演出を実行させるようにした。これにより、特別昇格演出が実行される場合には、第1の図柄変動ゲーム及び第2の図柄変動ゲームが単独で実行されていると言うよりは、一の図柄変動ゲームが恰も行われているかのような感覚を遊技者に与えることができるようになる。したがって、大当たり抽選の抽選契機については増加させつつ遊技者のストレスについては抑制することができる。40

【0173】

(5) 第1の図柄変動ゲーム及び第2の図柄変動ゲームの始動条件を交互に成立させるのに、振分装置13を設けるようにした。これにより、制御的に図柄変動ゲームの実行条件を交互に付与するようにしても、始動条件を交互に成立させることができなければ、特別条件を満たす状況を創出しえないこととなる。このため、振分装置13を設けることと、振分装置13に遊技球が到達さえしていれば、効果的に始動条件を交互に成立させることができ、遊技者に期待を持たせる場面の創出に寄与することができる。

【0174】

(第2実施形態)

50

次に、第2実施形態を説明する。

なお、以下に説明する実施形態において、既に説明した実施形態と同一構成及び同一制御内容などは、同一の符号を付すなどして、その重複する説明を省略又は簡略する。

【0175】

本実施形態において、図14の「直前」の欄に示すように、特別昇格演出は、先読み対象の直前の第1の図柄変動ゲームの演出内容として、ブラックアウト演出を行って、「444」により大当たりを報知する大当たり報知の流れの演出を定めている。すなわち、このブラックアウト演出が先読み対象直前の第1の図柄変動ゲームの開始時に行われた後、大当たり報知が該第1の図柄変動ゲームの終了に先立って行われる。本実施形態では、特別昇格演出の先読み対象の直前の第1の図柄変動ゲームの間中、ブラックアウト演出を継続して行わせるとともに、該第1の図柄変動ゲームの終了に基づく予め定めたタイミングに合わせて大当たり報知を行わせるだけでよいので、該第1の図柄変動ゲームの変動時間に関係なく演出を構築することができるようになっている。10

【0176】

また、図14の「先読み対象」の欄に示すように、特別昇格演出は、先読み対象の第2の図柄変動ゲームの演出内容として、昇格演出を伴った後、最終的に昇格の成功及び失敗の何れかを報知する結果報知の流れの演出を定めている。すなわち、この昇格演出が先読み対象の第2の図柄変動ゲームの開始時から間中、継続して行われ、結果報知が該第2の図柄変動ゲームの終了に先立って行われる。本実施形態では、特別昇格演出の先読み対象の第2の図柄変動ゲームの開始及び終了に基づく予め定めたタイミングに合わせて昇格演出及び結果報知を行わせるとともに、先読み対象の第2の図柄変動ゲームの間中、昇格演出を継続させるだけでよいので、該第2の図柄変動ゲームの変動時間に関係なく演出を構築することができるようになっている。20

【0177】

また、演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲームに応じた演出として特別昇格演出を実行させる場合、先読み対象の直前の第1の図柄変動ゲームの終了が指示される（全図柄停止コマンドを入力する）が、この指示（コマンド）を無視し、大当たり報知を継続して実行させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。続いて、演出制御用CPU31aは、先読み対象の第2の図柄変動ゲームの開始が指示され（変動パターン指定コマンド及び全図柄停止コマンドを入力する）、この指示（コマンド）にしたがって、昇格演出を実行させて連続する図柄変動ゲームに跨っている演出となるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。30

【0178】

すなわち、図15(a)～(f)に示すように、先読み対象の直前の第1の図柄変動ゲームの開始（直前第1開始）のタイミングで、演出表示装置11では、ブラックアウト演出が実行される。続いて、先読み対象の直前の第1の図柄変動ゲームの間中（第1ゲーム中）、演出表示装置11では、ブラックアウト演出が継続して実行され、該第1の図柄変動ゲームの終了（直前第1終了）までに（第1終了時）、「444」の大当たり報知が実行される。

【0179】

続いて、先読み対象の第2の図柄変動ゲームの開始（先読み対象第2開始）のタイミングで、演出表示装置11では、昇格演出が実行される。続いて、先読み対象の第2の図柄変動ゲームの間中（第2ゲーム中）、演出表示装置11では、昇格演出が継続して実行され、該第2の図柄変動ゲームの終了（先読み対象第2終了）までに、「成功777」の成功的結果報知、及び「失敗444」の失敗の結果報知の何れかが実行される。40

【0180】

すなわち、先読み対象の直前の第1の図柄変動ゲーム 先読み対象とする第2の図柄変動ゲームというように、2回の図柄変動ゲームが行われる状況が、ブラックアウト演出 大当たり報知 昇格演出 結果報知となる、一続きの特別昇格演出として実行されるようになる。このため、一の図柄変動ゲームが恰も行われているかのような感覚を遊技者に与え50

ることができるようになる。

【0181】

したがって、本実施形態によれば、第1実施形態の効果(1)、(2)、(4)、(5)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

(6)特別昇格演出において、先読み対象の直前の第1の図柄変動ゲームに対する部分では、大当たりの結果を報知する演出を実行させる内容とする一方、その報知に関しては遊技者にとって不利な4R特定大当たりを報知する内容に止めることとした。一方、先読み対象とする第2の図柄変動ゲームに対する部分では、第1の図柄変動ゲームに対する部分で報知する4R特定大当たりの報知から遊技者にとって有利な16R特定大当たりの結果への昇格を報知する内容を実行可能にした。これにより、実際には第1の大当たり抽選で大当たりに当選しないことから遊技者が落胆する状況であっても、その後に到来する第2の大当たり抽選での大当たりと関連付けて遊技演出を実行可能にすることで、むしろ遊技者を高揚させることができる。また、実際には第1の大当たり抽選で大当たりに当選している状況であっても、第1の図柄変動ゲームの後に遊技者にとって有利な16R特定大当たりの結果への昇格に対して遊技者を高揚させることができる。

【0182】

なお、上記各実施形態は以下のように変更してもよい。

・各実施形態では、非可変第2始動入球装置15及び可変第2始動入球装置21の何れかを備えていればよい。

【0183】

・各実施形態の振分装置13では、意図的な交互の振り分けを可能でなくてもよい。例えば、遊技球の動きに応じて第1始動入球装置14及び非可変第2始動入球装置15の何れかに振り分け可能であればよく、回動弁19を備えない振分装置も考えられる。

【0184】

・各実施形態では、振分装置13を備えなくともよく、この場合には、例えば、第1始動入球装置14と、可変第2始動入球装置15及び非可変第2始動入球装置21の何れかが上下に併設されるようになっていればよい。

【0185】

・各実施形態では、少なくとも第2の図柄変動ゲームの実行の保留の直前に第1の図柄変動ゲームの実行が保留可能であって、該第2の図柄変動ゲームの実行の直前に該第1の図柄変動ゲームが実行可能な構成であればよい。例えば、第1の図柄変動ゲームが優先的に実行される仕様のパチンコ遊技機への適用も考えられる。

【0186】

・各実施形態では、事前演出を行わせないでの実現も可能であって、少なくとも第1の図柄変動ゲーム及び第2の図柄変動ゲームといった、始動条件の成立の契機の異なる図柄変動ゲーム間で、一続きの特別昇格演出として実行させ、一の図柄変動ゲームが恰も行われているかのような感覚を遊技者に与えることができるようにもできる。

【0187】

・第1の実施形態では、特別昇格演出における大当たり報知のタイミングを第2の図柄変動ゲームの間において、変更することもできる。例えば、大当たり報知が第2の図柄変動ゲームの開始後、数秒経過後に実行されるようにしてよい。

【0188】

・第2の実施形態では、特別昇格演出における大当たり報知のタイミングを第1の図柄変動ゲームの間において、変更することもできる。例えば、大当たり報知が第1の図柄変動ゲームの終了時に実行されるようにしてよい。

【0189】

・各実施形態では、特別昇格演出における結果報知のタイミングを第2の図柄変動ゲームの間において、変更することもできる。例えば、結果報知が第2の図柄変動ゲームの終了時に実行されるようにしてよい。

【0190】

10

20

30

40

50

・各実施形態では、ブラックアウト演出の演出内容を変更してもよい。例えば、ブラックアウト演出の実行前、所定時間の間はそもそも変動パターン指定コマンドで指示された変動パターンに基づく演出を行わせることもできる。

【0191】

・各実施形態では、特別昇格演出として、大当たり報知の部分を省略することもできる。すなわち、ブラックアウト演出からいきなり昇格演出に相当する特別の演出が実行されて結果報知される内容としてもよい。

【0192】

・第1実施形態では、特別昇格演出として、少なくとも結果報知の部分を有していればよく、例えば、ブラックアウト演出を延々と実行させた後、いきなり結果報知へと繋がる内容としてもよい。この場合、演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲームに応じた演出として特別昇格演出を実行させる場合、複数回の図柄変動ゲームの区切りの場面で、図柄変動ゲームの開始及び終了が指示されるが、これら指示を無視し、決定している内容での連続演出を実行させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。10

【0193】

・各実施形態では、特別昇格演出の演出内容を変更してもよく、一続きの特別昇格演出として実行させ、一の図柄変動ゲームが恰も行われているかのような感覚を遊技者に与えることができるよう構成されればよい。

【0194】

・各実施形態の特別条件は、先読み対象がはずれの場合にも満たすようにしてよい。20
この場合には、ブラックアウト演出が行われても、大当たり報知が実行されるまでははずれの可能性もあることから、ブラックアウト演出中に遊技者の期待を効果的に煽ることができる。また、先読み対象がはずれの場合に特別条件を満たす仕様では、先読み対象の直前の第1の図柄変動ゲームの演出のみ特別昇格演出として、第2の図柄変動ゲームについては変動パターン指定コマンドで指示される変動パターンに基づく演出を行わせるようにしてもよい。また、特別条件は、先読み対象が共通値当りであることとしてもよく、この場合の特別昇格演出としては4R非特定大当り又は4R特定大当り 16R特定大当りへの開放遊技の回数昇格や、4R非特定大当り 16R特定大当り又は4R特定大当りへの確変昇格の内容としてもよい。

【0195】

・各実施形態では、先読み対象が保留画像X1の状況において、該保留画像X1に基づく実際の第1の図柄変動ゲームの演出内容として、特別昇格演出の「直前」に相当するブラックアウト演出のみ実行させる場合を含むようにしてよい。この場合には、ブラックアウト演出が行われても、大当たり報知が実行されるまでははずれの可能性もあることから、ブラックアウト演出中に遊技者の期待を効果的に煽ができる。30

【0196】

・各実施形態では、特別条件を満たしうる状況を、入球率向上状態の非生起中であって振分装置13へ遊技球を連続して入球させることが想定される間に限るようにすることもできる。

【0197】

・各実施形態では、保留変化演出により保留画像が変化するタイミングを変更してもよく、保留変化演出の実行毎に抽選により変化するタイミング（例えば、時間経過に基づくタイミング）を決定することもできるし、次の図柄変動ゲームの開始を契機に変化するようにすることもできる。これにより、特別条件を満たす場合に、保留画像X1の変化するタイミングから内部的な処理結果を遊技者に把握させ難くすることができる。40

【0198】

・各実施形態では、保留変化演出によりリーチ演出となる可能性や、大当りとなる可能性の高低が示唆されるようにしてよい。例えば、保留変化演出により保留画像の色が変化するように構成し、変化後の色によりリーチ演出となる可能性や、大当りとなる可能性の高低が示唆されるようにしたりする。50

【 0 1 9 9 】

・各実施形態では、事前判定する内容として、図柄変動ゲームの具体的な演出内容、すなわち変動パターンの種類まで特定可能にしてもよい。このようにして特定される変動パターンの種類から、特別昇格演出の対象とする各図柄変動ゲームの変動時間や合算の変動時間を算出し、この算出結果に応じて決定可能な演出内容を決定するといったこともできる。この場合には、変動パターンに基づく変動時間に加えて、連続する図柄変動ゲーム間の変動インターバル時間について加味することもできる。

【 0 2 0 0 】

・各実施形態では、各RAMにおける各種情報については各保留記憶数の合算に基づき管理するようにしたが、各保留記憶数で別々に管理することもできる。この場合には、各種情報については、各保留記憶数の合算に基づいて記憶された順番を特定可能に構成されていればよく、この順番を特定することで、開始条件を成立させる順番等が特定されるようになる。10

【 0 2 0 1 】

・各実施形態において、保留情報は、保留記憶数と記憶領域を予め対応付けして記憶されるようにしたが、演出制御用RAM31cで記憶された順番とともに、保留情報の中で最先に記憶された保留情報が何れであるかを特定可能になっていればよい。例えば、演出制御用RAM31cへの保留情報の記憶の手法としては、保留情報記憶用の領域において、空いている記憶領域（アドレス）の前から順に、保留情報を記憶していくとともに、最も早く記憶した保留情報を示すアドレスを演出制御用RAM31cに記憶する。図柄変動ゲームの開始時には、演出制御用RAM31cに記憶しているアドレスに基づき、最も早く記憶した保留情報を読み出した後、そのアドレスの情報を消去するとともに、その次に早く記憶した保留情報を示すアドレスを演出制御用RAM31cに記憶するといった手法がある。20

【 0 2 0 2 】

・各実施形態では、第1先読みコマンドに含まれる情報として、大当たり判定用乱数自体を示す情報としてもよい。この場合には、こういった第1先読みコマンドを入力する演出制御用CPU31aが、コマンドで指示される大当たり判定用乱数を用いて所定の判定値、すなわち共通値や非共通値と一致するか否かといった判定を行うようにする。このため、この場合の演出制御用CPU31aは、始動条件成立時判定手段として機能する。30

【 0 2 0 3 】

・各実施形態において、事前演出の実行に関しては、主制御用CPU30aが入球権利に対応する図柄変動ゲームを先読み対象とし、この図柄変動ゲームの開始に先立って大当たり判定用乱数の値に基づく大当たり及びはずれの結果を事前に特定した上で、第1先読みコマンドを設定及び出力するようにしてもよい。

【 0 2 0 4 】

・各実施形態は、主制御用CPU30aが先読みコマンド設定処理の中で保留変化演出を実行させるか否かについても振分け（決定）可能な構成で実現してもよい。例えば、主制御用CPU30aは、先読みコマンド設定処理の中で各種内容を特定し、それに応じた各種先読みコマンドを演出制御用CPU31aへと出力する。そして、演出制御用CPU31aは、主制御用CPU30aから入力する各種先読みコマンドに応じて保留変化演出を行わせる仕様としてもよい。これにより、主制御用CPU30aの事前判定に関する処理の負担は増加する一方、各種先読みコマンドに係る容量の削減に寄与することができる。40

【 0 2 0 5 】

・各実施形態において、先読みコマンド設定処理の実行タイミングは、特別図柄入力処理の終了後から事前判定の対象となった図柄変動ゲームを開始させるための特別図柄開始処理が開始されるまでの期間中であって、保留変化演出を行わせることが可能な範囲で、変更してもよい。

【 0 2 0 6 】

・各実施形態では、主制御用 C P U 3 0 a が、特図指定コマンドに代えて、当りの種類を示す制御コマンドを出力してもよい。なお、この制御コマンドは、当りの種類毎に設定されたコマンドであって、特図の種類は特定できない。また、当りの種類毎に変動パターンを設定した場合には、変動パターン指定コマンドをもとに演出制御用 C P U 3 1 a が、当りの種類を把握するようにしてもよい。

【 0 2 0 7 】

・各実施形態では、保留表示装置 H で保留画像の表示を行うパチンコ遊技機に具体化したが、演出表示装置 1 1 で保留画像の表示を行うパチンコ遊技機に具体化してもよい。

・各実施形態は、特図と飾図を用いるパチンコ遊技機に具体化したが、特図のみを用いるパチンコ遊技機に具体化してもよい。

10

【 0 2 0 8 】

・各実施形態では、演出表示装置 1 1 を液晶式としたが、ドットマトリクス式や 7 セグメント L E D 式の演出表示装置としてもよいし、ドラム式などの機械式の演出表示装置としてもよい。

【 0 2 0 9 】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 始動条件が成立したが未だ開始されていない図柄変動ゲームの回数である保留記憶数を前記始動条件の成立順に、前記始動条件の異なる図柄変動ゲームに対応付けて記憶する記憶手段を備え、前記始動条件が成立した後、開始条件の成立に基づいて前記始動条件に対応して第 1 の大当たり抽選の結果に応じた第 1 の図柄変動ゲーム及び前記始動条件に対応して第 2 の大当たり抽選の結果に応じた第 2 の図柄変動ゲームの何れかが遊技演出を伴って開始される一方、前記図柄変動ゲームの開始の保留中にその大当たりについて予告することが可能な遊技機において、前記第 1 の図柄変動ゲーム及び前記第 2 の図柄変動ゲームの開始の保留について、これらが連続して保留されていれば該第 1 の図柄変動ゲーム及び第 2 の図柄変動ゲームに跨って前記特別遊技演出を実行させることを決定するように構成されたことを特徴とする遊技機。

20

【 0 2 1 0 】

(ロ) 遊技球の入球を契機に、前記第 1 の図柄変動ゲームの始動条件を付与する第 1 の始動口装置と、遊技球の入球を契機に、前記第 2 の図柄変動ゲームの始動条件を付与する第 2 の始動口装置と、を備え、前記振分手段は、前記第 1 の始動口装置及び前記第 2 の始動口装置へ交互に遊技球が入球するように遊技球を振り分ける振分機構を有している。

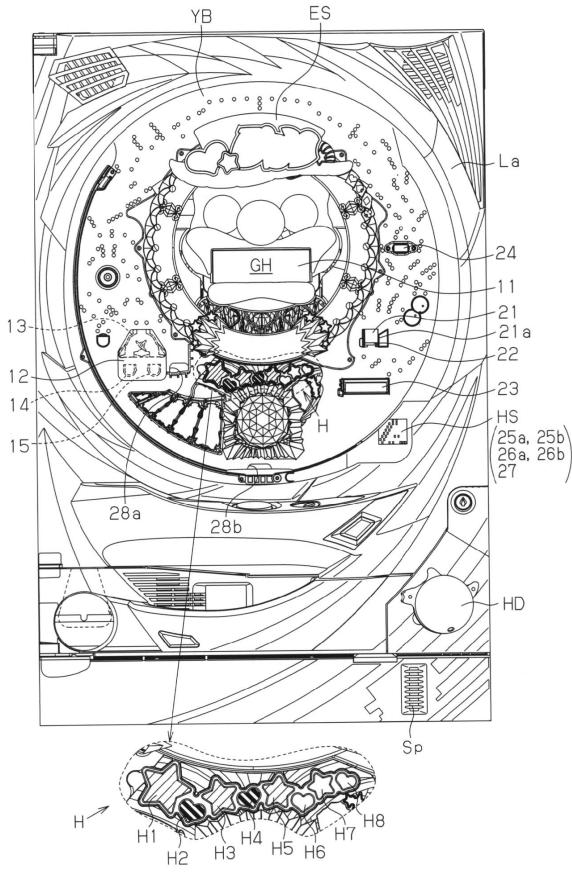
30

【 符号の説明 】

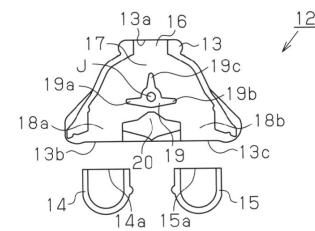
【 0 2 1 1 】

S W 1 ... 第 1 始動スイッチ、S W 2 ... 非可変用第 2 始動スイッチ、H ... 保留表示装置、1 0 ... 遊技盤、1 1 ... 演出表示装置、1 4 ... 第 1 始動入球装置、1 5 ... 非可変第 2 始動入球装置、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用 C P U 、3 0 b ... 主制御用 R O M 、3 0 c ... 主制御用 R A M 、3 1 ... 演出制御基板、3 1 a ... 演出制御用 C P U 、3 1 b ... 演出制御用 R O M 、3 1 c ... 演出制御用 R A M 。

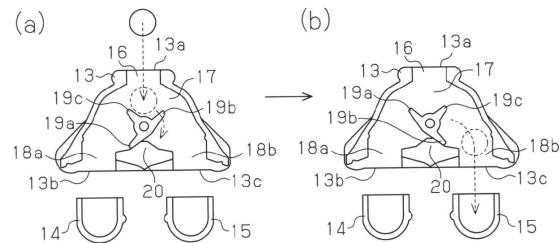
【図1】



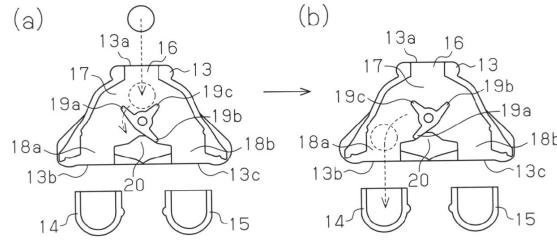
【図2】



【図3】



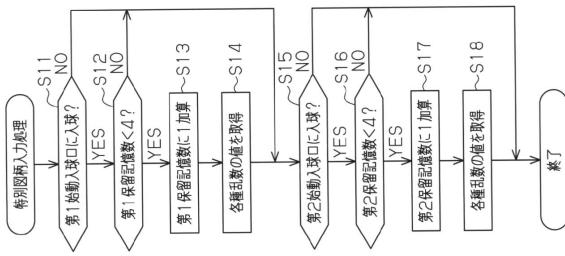
【図4】



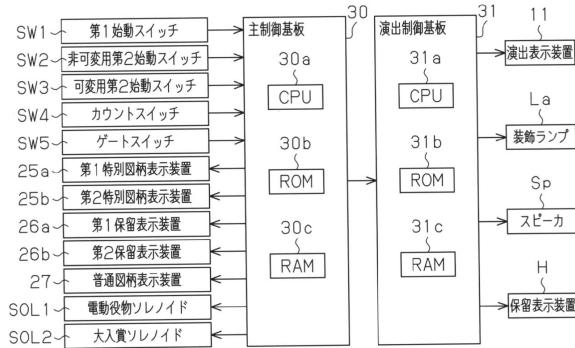
【図5】

大当たりの種類	第1の大当たり 抽選当選時	第2の大当たり 抽選当選時	開放遊技の 回数	大当たり遊技終了後の遊技状態
				高確率抽選状態　入球率向上状態
16R特定大当たり	-	○ (a)	16回	生起　生起
4R特定大当たり	○ (B)	○ (b)	4回	生起　生起
16R非特定大当たり	-	○ (c)	16回	非生起　生起
4R非特定大当たり	○ (D)	-	4回	非生起　非生起

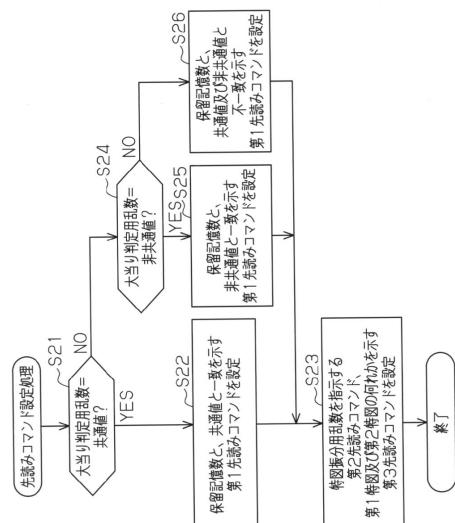
【図7】



【図6】



【図8】



【図9】

上位パイント	下位パイント	判定結果	特因箇分用乱数				
			B	D	a	b	c
D0H	00H~31H	0~49					
D1H	00H~31H		50~99				
D2H	00H~1DH			0~29			
D3H	00H~13H				30~49		
D4H	00H~31H					50~99	
D5H	00H (10H)	保1 (保5) 共通當り					
	01H (11H)	保2 (保6) 共通當り					
	02H (12H)	保3 (保7) 共通當り					
	03H (13H)	保4 (保8) 共通當り					
	04H (14H)	保1 (保5) 非共通當り					
	05H (15H)	保2 (保6) 非共通當り					
	06H (16H)	保3 (保7) 非共通當り					
	07H (17H)	保4 (保8) 非共通當り					
D6H	08H (18H)	保1 (保5) はずれ					
	09H (19H)	保2 (保6) はずれ					
	0AH (1AH)	保3 (保7) はずれ					
	0BH (1BH)	保4 (保8) はずれ					
D7H	00H	特因1					
	01H	特因2					

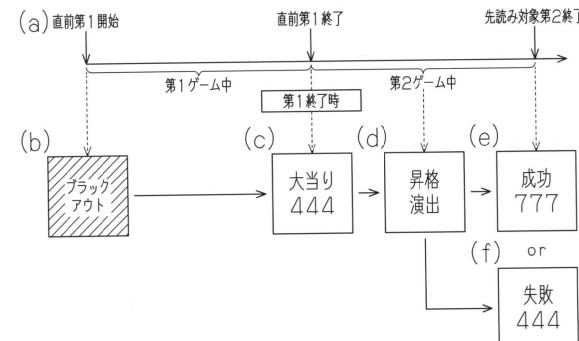
【図10】

	変化対象	条件	結果		
			はずれ	4R	16R
第1特図	先読み対象保留 (第1特図保留)	通常	有	有	X
第2特図	先読み対象保留 (第2特図保留)	通常	有	有	有
	先読み対象 直前保留 (第1特図保留)	特別	X	有	有

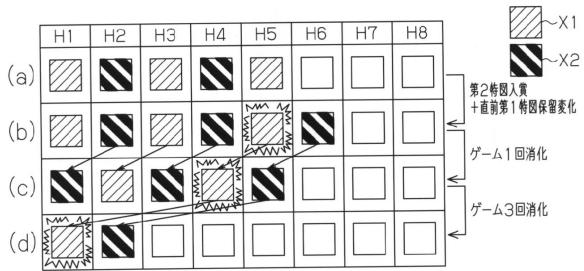
【図14】

直前 第1ゲーム		先読み対象 第2ゲーム	
演出 内容	ブラックアウト演出	大当り報知	昇格演出
		→ 	昇格演出 → 

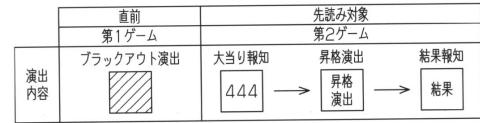
【図 15】



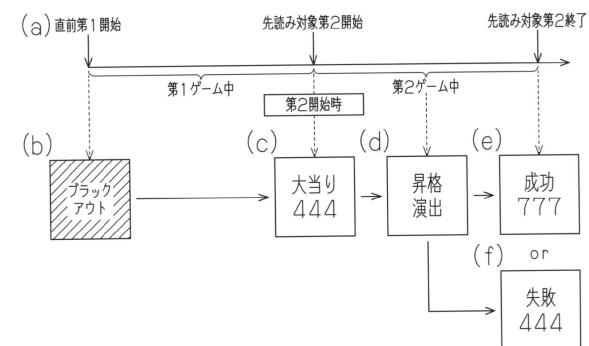
【 図 1 1 】



【図12】



(図 1 3)



【図 15】

フロントページの続き

(72)発明者 小泉 弘一
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
(72)発明者 山下 裕太
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
(72)発明者 小山 純子
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

審査官 高木 尚哉

(56)参考文献 特開2004-290254(JP,A)
特開2012-152526(JP,A)
特開2012-235833(JP,A)
特開2013-042845(JP,A)
特開2013-022167(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02