

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5833361号
(P5833361)

(45) 発行日 平成27年12月16日 (2015.12.16)

(24) 登録日 平成27年11月6日 (2015.11.6)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 34 頁)

(21) 出願番号	特願2011-148639 (P2011-148639)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成23年7月4日 (2011.7.4)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2013-13576 (P2013-13576A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番6号
(43) 公開日	平成25年1月24日 (2013.1.24)		地
審査請求日	平成25年9月30日 (2013.9.30)	(74) 代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	中村 健
			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	金川 勉
			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】

図柄変動ゲームの始動条件を付与する始動口へ入球した遊技球を始動保留球として記憶する記憶手段と、前記始動口への入球時に、当該入球に基づく図柄変動ゲームの変動内容を判定する事前判定手段と、前記事前判定手段の判定結果に基づいて判定対象とした図柄変動ゲームの大当り信頼度を、通常の演出内容とは異なる結果の演出内容で表示させることで当該判定対象とした図柄変動ゲームの実行に先立って事前に示唆する事前演出を行わせる事前演出実行手段を備えた遊技機において、

前記事前演出を実行させる場合に当該事前演出で前記結果の演出内容を表示させるタイミングを複数種類のパターンから選択する実行タイミング選択手段を備え、

前記図柄変動ゲームは、第1変動内容と、前記第1変動内容に比して大当り信頼度が高い第2変動内容と、を含む複数の変動内容のうち何れかの変動内容にて実行され、

前記事前演出は、前記通常の演出内容とは異なる途中の演出内容を表示した後、該途中の演出内容が変化することで前記結果の演出内容を表示させる第1パターンと、前記途中の演出内容を表示せずに前記結果の演出内容を表示させる第2パターンと、を含み、

前記事前演出実行手段は、前記事前判定の判定対象とした図柄変動ゲームに先立って前記事前演出を行わせるとともに、前記実行タイミング選択手段が選択するタイミングで前記結果の演出内容を表示させ、

前記実行タイミング選択手段が選択可能なタイミングは、前記事前判定の判定対象とした図柄変動ゲームが前記第1変動内容の場合と、前記第2変動内容の場合とで異なるテ

10

20

ブルから選択されることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記実行タイミング選択手段が選択可能なタイミングは、前記事前判定の判定対象とした図柄変動ゲームが前記第 1 変動内容の場合よりも前記第 2 変動内容の場合に、後のタイミングが選択され易い請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、図柄変動ゲームの演出内容を該図柄変動ゲームの実行に先立って事前に示唆する事前演出を実行可能な遊技機に関するものである。

10

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では図柄変動ゲーム中に大当り図柄が表示される可能性を複数回の図柄変動ゲームに亘って示唆する連続演出（事前演出）を実行することで、対象となる図柄変動ゲームの演出内容を当該ゲームの実行に先立って事前に示唆して遊技者の興味を高めることが行われている（例えば、特許文献 1）。

【0003】

特許文献 1 の第 2 実施例には、現時点における始動入賞記憶数が表示される始動記憶表示器の点灯表示態様を制御することで連続演出を実行させることが開示されている。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開平 9 - 700 号公報（段落 [0087] ~ [0093]）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、特許文献 1 の第 2 実施例では、始動口への遊技球の入球に伴って始動記憶表示器の表示態様が変化するかしないかでしかなかった。そして、始動口への遊技球の入球に伴って始動記憶表示器の表示態様が変化しなければ連続演出に当選していなかったことを遊技者に認識させてしまうことで、遊技の興味の低下を招く可能性があった。

30

【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、事前演出における遊技の興味を向上させ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】

上記目的を達成するために、請求項 1 に記載の発明は、図柄変動ゲームの始動条件を付与する始動口へ入球した遊技球を始動保留球として記憶する記憶手段と、前記始動口への入球時に、当該入球に基づく図柄変動ゲームの変動内容を判定する事前判定手段と、前記事前判定手段の判定結果に基づいて判定対象とした図柄変動ゲームの大当り信頼度を、通常の演出内容とは異なる結果の演出内容で表示させることで当該判定対象とした図柄変動ゲームの実行に先立って事前に示唆する事前演出を行わせる事前演出実行手段を備えた遊技機において、前記事前演出を実行させる場合に当該事前演出で前記結果の演出内容を表示させるタイミングを複数種類のパターンから選択する実行タイミング選択手段を備え、前記図柄変動ゲームは、第 1 変動内容と、前記第 1 変動内容に比して大当り信頼度が高い第 2 変動内容と、を含む複数の変動内容のうち何れかの変動内容にて実行され、前記事前演出は、前記通常の演出内容とは異なる途中の演出内容を表示した後、該途中の演出内容が変化することで前記結果の演出内容を表示させる第 1 パターンと、前記途中の演出内容を表示せずに前記結果の演出内容を表示させる第 2 パターンと、を含み、前記事前演出実行手段は、前記事前判定の判定対象とした図柄変動ゲームに先立って前記事前演出を行わ

40

50

せるとともに、前記実行タイミング選択手段が選択するタイミングで前記結果の演出内容を表示させ、前記実行タイミング選択手段が選択可能なタイミングは、前記事前判定の判定対象とした図柄変動ゲームが前記第1変動内容の場合と、前記第2変動内容の場合とで異なるテーブルから選択されることを要旨とする。

【0008】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記実行タイミング選択手段が選択可能なタイミングは、前記事前判定の判定対象とした図柄変動ゲームが前記第1変動内容の場合よりも前記第2変動内容の場合に、後のタイミングが選択され易いことを要旨とする。

【発明の効果】

10

【0010】

本発明によれば、事前演出における遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図2】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図3】リーチ1次判定値を説明する説明図。

【図4】リーチ2次判定値を説明する説明図。

【図5】変動パターンを説明する説明図。

【図6】特別図柄入力処理を示すフローチャート。

20

【図7】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図8】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図9】特図先読コマンド設定処理を示すフローチャート。

【図10】(a)～(h)は個別表示領域の表示態様を説明する説明図。

【図11】表示態様抽選を説明する説明図。

【図12】(a)～(d)は保留予告演出の実行態様を説明する説明図。

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、本発明を遊技機的一种であるパチンコ遊技機に具体化した一実施形態を図1～図12に基づいて説明する。

30

図1に示すように、パチンコ遊技機の遊技盤10のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有する表示装置としての演出表示装置11が配設されている。演出表示装置11には、複数の図柄列(本実施形態では3列)を変動表示させて行う図柄変動ゲームを含み、該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画像表示される。本実施形態において演出表示装置11の図柄変動ゲームでは、複数列(本実施形態では3列)の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。演出表示装置11の図柄変動ゲームは、表示演出を多様化するための飾り図柄(演出図柄、以下、「飾図」と示す)を用いて行われる。

【0013】

また、演出表示装置11の左下方には、複数の発光体(本実施形態ではLED)が配設された盤面飾り部材Kが装着されている。そして、盤面飾り部材Kには、下段の左から7個の合計7個(複数個)の発光体で構成した特別図柄発光部を備えた特別図柄表示装置12が設けられている。そして、特別図柄表示装置12では各特別図柄発光部のうち、所定個数(1個以上)の特別図柄発光部の発光体を点灯させて、その点灯した特別図柄発光部の位置と個数によって区別される組み合わせを導出する図柄変動ゲームが発光表示されるようになっている。本実施形態のパチンコ遊技機では、図柄変動ゲームで点灯又は消灯する特別図柄発光部を特別図柄(以下、「特図」と示す)として扱っている。特図は、大当たりか否かの内部抽選(大当たり抽選)の結果を示す報知用の図柄である。以下、特別図柄表示装置12の図柄変動ゲームを「特図変動ゲーム」と示す。また、以下の説明で、単に「図柄変動ゲーム」と示す場合には、特図変動ゲームと飾図による図柄変動ゲームの両方

40

50

ームを示すものとする。

【 0 0 1 4 】

特別図柄表示装置 1 2 には、複数種類の特図の中から、大当り抽選の抽選結果に応じて選択された特図が、特図変動ゲームの終了によって確定停止表示される。特別図柄表示装置 1 2 における複数種類の特図は、大当りを認識し得る図柄となる大当り図柄と、はずれを認識し得る図柄となるはずれ図柄と、に分類される。大当り図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、大当り遊技が付与される。

【 0 0 1 5 】

また、演出表示装置 1 1 には、各列毎に [1] ~ [9] の 9 種類の数字が飾図として表示されるようになっている。また、演出表示装置 1 1 における各列の飾図は、図柄変動ゲームが開始すると、予め定めた変動方向（縦スクロール方向）に沿って変動表示されるようになっている。図柄の変動（変動表示）とは、演出表示装置 1 1、特別図柄表示装置 1 2 において、表示図柄の種類を変化させながら図柄又は図柄列が動作している状態を示す。

【 0 0 1 6 】

そして、特別図柄表示装置 1 2 と演出表示装置 1 1 では、同時に特図変動ゲームと該特図変動ゲームに係わる表示演出（飾図による図柄変動ゲーム）が開始され、同時に終了する（即ち、同時に特図と飾図が確定停止表示される）。具体的には、図柄変動ゲームの開始に伴って、特別図柄表示装置 1 2 では発光体の点灯及び消灯することで特図の変動が開始する一方で、演出表示装置 1 1 では各列の飾図の変動が開始する。

【 0 0 1 7 】

そして、演出表示装置 1 1 には、特別図柄表示装置 1 2 の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的に言えば、特別図柄表示装置 1 2 に大当り（当り）を認識し得る大当り図柄（当り図柄）が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にも大当り図柄が確定停止表示される。また、特別図柄表示装置 1 2 にはずれを認識し得るはずれ図柄が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にもはずれ図柄が原則として確定停止表示される。なお、演出表示装置 1 1 に確定停止表示される大当り図柄は、全列の飾図が同一図柄となる図柄組み合わせによって構成される（[1 1 1] , [2 2 2] など）。

【 0 0 1 8 】

また、特別図柄表示装置 1 2 にはずれを認識し得るはずれ図柄が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にもはずれ図柄が確定停止表示される。本実施形態において、飾図によるはずれ図柄は、全列の図柄が異なる図柄となる図柄組み合わせ（[1 3 5] , [2 4 6] など）、又は 1 列の図柄が他の 2 列の図柄とは異なる図柄となる図柄組み合わせによって構成される（[1 5 1] , [7 6 7] など）。

【 0 0 1 9 】

また、演出表示装置 1 1 では、遊技者側から見て左列 右列 中列の順に図柄列の変動が停止するようになっており、特定の 2 列（本実施形態では左右の 2 列）に同一の飾図が一旦停止表示された場合、リーチが形成される。ここで、一旦停止表示とは、画像表示部 G H においてゆれ変動状態で表示されている状態であり、画像表示部 G H において図柄が確定停止している確定停止表示とは区別される。

【 0 0 2 0 】

また、盤面飾り部材 K において特別図柄表示装置 1 2（特別図柄発光部）の右方には、複数個（本実施形態では 2 個）の発光体（本実施形態では L E D）で構成した特別図柄保留発光部を備えた特別図柄保留表示装置 1 3 が配設されている。特別図柄保留表示装置 1 3 は、機内部で記憶した特図用の始動保留球の記憶数（以下、「特図保留記憶数」と示す）を遊技者に報知する。特図保留記憶数は、遊技盤 1 0 に配設した始動口としての始動入賞口（上始動入賞口 1 5 又は下始動入賞口 1 6）に遊技球が入賞（入球）することで「1」加算される一方で、特図変動ゲームの開始により「1」減算される。したがって、特図変動ゲーム中に始動入賞口へ遊技球が入賞すると、特図保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数（本実施形態では「4」）まで累積される。特図保留記憶数は、実行

10

20

30

40

50

保留中の特図変動ゲームの実行回数を示す。

【 0 0 2 1 】

また、画像表示部 G H の下方領域には、特図保留記憶数を画像表示するための保留画像表示領域 h g が、形成されている。保留画像表示領域 h g は、特図保留記憶数の上限数に対応する 4 つの個別表示領域を有して構成されている。そして、保留画像表示領域 h g では、特図保留記憶数に対応する個数の個別表示領域が、保留有表示の態様で画像表示される。例えば、保留記憶数「 2 」の場合には、対応する 2 個の個別表示領域が保留有表示の態様で画像表示される一方で、残りの個別表示領域が保留無表示の態様で画像表示される。すなわち、個別表示領域は、始動保留球毎に個別対応している。なお、図 1 では、保留有表示の態様として個別表示領域に「 」が画像表示されるようになっている。保留画像表示領域 h g は、遊技者が常に注目する画像表示部 G H に形成されている。このため、遊技者は、保留画像表示領域 h g のそれぞれにおいて保留有表示の態様で画像表示された個別表示領域の個数から、特図保留記憶数を認識することになる。

10

【 0 0 2 2 】

また、盤面飾り部材 K において特別図柄保留表示装置 1 3 の右方には、複数個（本実施形態では 2 個）の発光体（本実施形態では L E D ）で構成した普通図柄発光部を備えた普通図柄表示装置 1 4 が配設されている。普通図柄表示装置 1 4 では、複数種類の普通図柄を変動させて 1 つの普通図柄を導出する普通図柄変動ゲーム（以下「普図ゲーム」と示す）が行われる。そして、普通図柄表示装置 1 4 では、大当たり抽選（当り抽選）とは別に行う普図当りか否かの内部抽選（後述する普図当り抽選）の抽選結果を表示する。すなわち、普図は、普図当りか否かの内部抽選（普図当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。そして、普図当り抽選に当選した場合（普図当りの場合）には、普図ゲームで普通図柄の当り図柄（本実施形態では左側の普通図柄表示部が点灯）が確定停止表示（導出）される。一方、普図当り抽選に当選しない場合（普図はずれの場合）には、普通図柄のはずれ図柄（本実施形態では右側の普通図柄表示部が点灯）が確定停止表示（導出）される。

20

【 0 0 2 3 】

また、演出表示装置 1 1 の下方には、遊技球の入球口としての上入賞口 1 5 a を有する上始動入賞口 1 5 が配設されている。上始動入賞口 1 5 の奥方には入賞した遊技球を検知する上始動口スイッチ S W 1（図 2 に示す）が配設されている。また、上始動入賞口 1 5 の下方には、遊技球の入球口としての下入賞口 1 6 a を有する下始動入賞口 1 6 が配設されている。下始動入賞口 1 6 は普通電動役物とされ、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う開閉機構としての開閉羽根 1 7 を備えている。下始動入賞口 1 6 は、開閉羽根 1 7 の開動作により入口が拡大されて遊技球が入賞し易い開放状態とされる一方で、開閉羽根 1 7 の閉動作により入口が拡大されずに遊技球が入賞し難い閉鎖状態とされる。すなわち、開閉羽根 1 7 は、下始動入賞口 1 6 の下入賞口 1 6 a を、遊技球が入球し難い閉鎖状態から遊技球が入球し易い開放状態に可変させる。そして、下始動入賞口 1 6 の奥方には入賞した遊技球を検知する下始動口スイッチ S W 2（図 2 に示す）が配設されている。上始動入賞口 1 5 及び下始動入賞口 1 6 は、入賞した遊技球を検知することにより、特図変動ゲームの始動条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

30

40

【 0 0 2 4 】

また、下始動入賞口 1 6 の下方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 1 8 を備えた特別電動役物である入賞手段としての大入賞口 1 9 が配設されている。大入賞口 1 9 の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチ S W 3（図 2 に示す）が配設されている。大入賞口 1 9 は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数（本実施形態ではともに 1 4 個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口 1 9 は、大当たり遊技中に大入賞口扉 1 8 の開動作によって開放されることで遊技球の入賞が許容される。このため、大当たり遊技中、遊技者は、賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。

【 0 0 2 5 】

50

また、遊技盤 10 において演出表示装置 11 の左方には、普通図柄作動ゲート（以下、「ゲート」と示す）20 が配設されている。ゲート 20 の奥方には、入球し通過した遊技球を検知するゲートスイッチ SW4（図 2 に示す）が配設されている。ゲート 20 は、遊技球の通過を契機に、普通図柄ゲームの始動条件（普通図柄抽選の抽選契機）のみを付与し得る。

【0026】

次に、パチンコ遊技機の電氣的構成を図 2 にしたがって説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機の機裏側には、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、機裏側には、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 が出力した制御指令に基づき、演出表示装置 11 の動作を制御する。

【0027】

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。

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 CPU 30a と、主制御用 CPU 30a の制御プログラムを格納する主制御用 ROM 30b と、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 RAM 30c が設けられている。そして、主制御用 CPU 30a には、各種スイッチ SW1 ~ SW4 が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用 CPU 30a には、盤面飾り部材 K 内に装着される盤面飾り基板 K1 を介して、特別図柄表示装置 12、特別図柄保留表示装置 13、及び普通図柄表示装置 14 が接続されている。これら表示装置を形成する各発光体は、盤面飾り基板 K1 に実装されている。

【0028】

また、主制御用 CPU 30a は、大当たり判定用乱数、特図振分用乱数、リーチ 1 次判定用乱数、リーチ 2 次判定用乱数、変動パターン振分用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に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、大当たり抽選（大当たり判定）で用いる乱数である。特図振分用乱数は、大当たり抽選で当選した場合に特別図柄の大当たり図柄を決定する際に用いられる乱数である。リーチ 1 次判定用乱数、又はリーチ 2 次判定用乱数は、大当たり抽選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 1 次抽選又はリーチ 2 次抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。なお、本実施形態では、リーチ 1 次抽選に当選しなかった場合、リーチ 2 次抽選が行われるようになっている。なお、リーチ 1 次判定用乱数、及びリーチ 2 次判定用乱数は、それぞれが取り得る数値の範囲（乱数更新処理において乱数値が更新される範囲）が異なっている。変動パターン振分用乱数は、変動パターンを選択する際に用いる乱数である。普通図柄判定用乱数は、普通図柄抽選で用いる乱数である。また、主制御用 CPU 30a 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。また、主制御用 RAM 30c 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。

【0029】

主制御用 ROM 30b 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 1 次判定値、リーチ 2 次判定値、普通図柄判定値など）が記憶されている。

大当たり判定値は、大当たりか否かのリーチ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（0 ~ 65535 までの全 65536 通りの整数）の中から定められている。なお、大当たり判定値は、例えば、169 個であれば大当たり抽選で大当たり当選する確率が、65536 分の 169 となる一方でこれよりも多い 1690 個であれば大当たり抽選で大当たり当選する確率が、65536 分の 1690 となる。

【0030】

リーチ 1 次判定値は、リーチ 1 次判定用乱数の取り得る数値（0 ~ 232 までの全 233 通りの整数）の中から定められている。さらに、リーチ 1 次判定値は、図 3 に示すよう

10

20

30

40

50

に、特図保留記憶数に関係なく「0, 1」の値が当選に、「2 ~ 2 3 2」の値が非当選に定められている。

【0 0 3 1】

リーチ2次判定値は、リーチ2次判定用乱数の取り得る数値(0 ~ 2 4 0までの全2 4 1通りの整数)の中から定められている。さらに、リーチ2次判定値は、図4に示すように、1減算後の特図保留記憶数が「0」「1」の時に「0 ~ 3 3」の値が当選に、「3 4 ~ 2 4 0」の値が非当選に定められている。さらに1減算後の特図保留記憶数が「2」の時に「0 ~ 1 6」の値が当選に、「1 7 ~ 2 4 0」の値が非当選に定められている。さらに1減算後の特図保留記憶数が「3」の時に「0, 1」の値が当選に、「2 ~ 2 4 0」の値が非当選に定められている。

10

【0 0 3 2】

普図当り判定値は、普図当りか否かの内部抽選(普図当り抽選)で用いる判定値であり、普図当り判定用乱数の取り得る数値(0 ~ 6 5 5 3 5までの全6 5 5 3 6通りの整数)の中から定められている。なお、普図当り判定値は、例えば、3 8 0 0個であれば普図当り抽選で普図当りに当選する確率が、6 5 5 3 6分の3 8 0 0となる一方でこれよりも多い6 5 5 3 5個であれば普図当り抽選で普図当りに当選する確率が、6 5 5 3 6分の6 5 5 3 5となる。

【0 0 3 3】

また、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)が確定停止表示されるまでの間の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内容(演出内容)及び変動時間(演出時間)を特定し得る。本実施形態において、複数種類の変動パターンは、大当り変動用の変動パターン、はずれリーチ変動用の変動パターン、及びはずれ変動用の変動パターンに分類される。大当り変動は、大当り抽選に当選した場合に行われる変動である。そして、大当り変動では、特図変動ゲームにおいて最終的に大当り図柄を確定停止表示させる。一方、大当り変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、最終的に大当り図柄を確定停止表示させる。なお、飾図による図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、大当り図柄を導出させる。また、はずれリーチ変動及びはずれ変動は、大当り抽選に非当選(当選しなかった)の場合に行われる変動である。そして、はずれリーチ変動及びはずれ変動では、特図変動ゲームにおいて最終的にはずれ図柄を確定停止表示させる。一方、はずれリーチ変動及びはずれ変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、最終的にはずれ図柄を確定停止表示させる。なお、はずれリーチ変動における飾図による図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、はずれ図柄を導出させる。

20

30

【0 0 3 4】

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機における変動パターンについて、図5を参照して説明する。

本実施形態では、はずれ変動用の変動パターンとして、はずれ用変動パターンHPが用意されている。はずれ用変動パターンHPは、はずれ(リーチ判定(リーチ1次抽選及びリーチ2次抽選の何れにも非当選))の場合に選択される。そして、はずれ用変動パターンHPでは、飾図による図柄変動ゲームで最終的にはずれ図柄(リーチを形成しない)を確定停止表示させる内容を特定する。

40

【0 0 3 5】

また、はずれリーチ変動用の変動パターンとして、演出内容がそれぞれに異なるはずれリーチ用変動パターンNRP、はずれリーチ用変動パターンSRP1 ~ SRP3が用意されている。はずれリーチ用変動パターンSRP1 ~ SRP3は、はずれ(リーチ1次抽選又はリーチ2次抽選で当選)の内部抽選の場合に選択され得る。また、はずれリーチ用変動パターンNRPは、はずれ(リーチ2次抽選で当選)の内部抽選の場合に選択され得る。そして、はずれリーチ用変動パターンNRPは、ノーマルリーチ系(以下、「NR系」と示す)のリーチ演出を特定する。はずれリーチ用変動パターンSRP1 ~ SRP3は、スーパリーチ系(以下、「SR系」と示す)のリーチ演出を特定する。はずれリーチ用

50

変動パターンSRP1は、SR系の第1リーチ演出（以下、「SR1」と示す）のリーチ演出を特定する。また、はずれリーチ用変動パターンSRP2は、SR系の第2リーチ演出（以下、「SR2」と示す）のリーチ演出を特定する。また、はずれリーチ用変動パターンSRP3は、SR系の第3リーチ演出（以下、「SR3」と示す）のリーチ演出を特定する。

【0036】

また、大当り変動用の変動パターンとして、演出内容の異なる大当り用変動パターンANP、及び大当り用変動パターンASP1～ASP3が用意されている。そして、大当り用変動パターンANPは、NR系のリーチ演出を特定する。また、大当り用変動パターンASP1～ASP3は、SR系のリーチ演出を特定する。また、大当り用変動パターンASP1は、SR1のリーチ演出を特定する。また、大当り用変動パターンASP2は、SR2のリーチ演出を特定する。また、大当り用変動パターンASP3は、SR3のリーチ演出を特定する。

10

【0037】

また、はずれリーチ用変動パターンNRPと大当り用変動パターンANPは、リーチ演出の演出内容を同一にする一方で導出される飾図がはずれ図柄であるか大当り図柄であるかが異なるパターンとなっている。また、はずれリーチ用変動パターンSRP1, SRP2, SRP3と大当り用変動パターンASP1, ASP2, ASP3は、それぞれに対応したSR系のリーチ演出の演出内容を同一にする一方で導出される飾図がはずれ図柄であるか大当り図柄であるかが異なるパターンとなっている。

20

【0038】

本実施形態において、NR系のリーチ演出は、特定の2列（本実施形態では左列及び右列）に同一図柄を導出してリーチを形成し、残りの図柄列（本実施形態では中列）を所定時間の間、変動させて図柄を導出させる演出である。また、SR系のリーチ演出は、リーチを形成した後、原則としてNR系のリーチ演出を経由し、該リーチ演出を発展させて行われる演出である。また、NR系及びSR系のリーチ演出の演出内容は、登場するキャラクタを異ならせたりする複数種類の演出内容が含まれている。

【0039】

本実施形態では、NR系のリーチ演出の大当り信頼度よりもSR系のリーチ演出の大当り信頼度の方が高く設定されている。また、本実施形態では、SR系のリーチ演出の中でも、SR1<SR2<SR3の順に大当り信頼度が高く設定されている。大当り信頼度は、各リーチ演出を特定する変動パターンを大当り変動用とはずれリーチ変動用に振分け際の振分け態様に応じて決定される。特定のリーチ演出の大当り信頼度を高くするためには、該特定のリーチ演出が出現する割合（大当り変動の場合とはずれリーチ変動の場合に出現する全体の割合）に対して、大当り変動の場合に該特定のリーチ演出が出現する割合を高くするようにすればよい。

30

【0040】

次に、演出制御基板31について説明する。

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CPU31aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。また、演出制御用CPU31aには、演出表示装置11が接続されている。また、演出制御用ROM31bには、各種の画像表示用データ（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。また、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（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

40

【0041】

以下、主制御基板30、及び演出制御基板31が実行する制御内容を説明する。

最初に、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

50

行する制御内容を説明する。

【 0 0 4 2 】

まず、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。本実施形態の主制御用CPU30aは、所定の制御周期（本実施形態では4ms）毎に特別図柄入力処理（図6）及び特別図柄開始処理（図7及び図8）を実行するようになっている。なお、本実施形態の主制御用CPU30aでは、特別図柄入力処理を実行した後に特別図柄開始処理を実行するようになっている。

【 0 0 4 3 】

図6に示すように、特別図柄入力処理において、主制御用CPU30aは、始動入賞口（各始動入賞口15, 16）に遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップSA1）。ステップSA1において主制御用CPU30aは、遊技球を検知した各始動口スイッチSW1, SW2が出力する検知信号を入力したか否かを判定することで、遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップSA1の判定結果が否定の場合（入賞していない場合）、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。ステップSA1の判定結果が肯定の場合（入賞した場合）、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている特図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SA2）。ステップSA2の判定結果が否定（特図保留記憶数=4）の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。なお、始動入賞口（上始動入賞口15又は下始動入賞口16）に入球した遊技球は始動保留球として主制御用RAM30cに記憶されることから、本実施形態において主制御用RAM30cは記憶手段として機能する。

【 0 0 4 4 】

ステップSA2の判定結果が肯定（特図保留記憶数<4）の場合、主制御用CPU30aは、特図保留記憶数を1加算（+1）し、特図保留記憶数を書き換える（ステップSA3）。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1次判定用乱数、リーチ2次判定用乱数、及び変動パターン振分用乱数のそれぞれの値を主制御用RAM30cから読み出して取得する（ステップSA4）。ステップSA4において合わせて主制御用CPU30aは、取得した各値を特図保留記憶数（1加算後）に対応付けて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に格納する。その後、主制御用CPU30aは、特図先読コマンド設定処理（ステップSB1～SB7）を実行し（ステップSA5）、特別図柄入力処理を終了する。この特図先読コマンド設定処理は、始動入賞口への入賞検知を契機に取得した各値に基づく各種判定（事前判定）結果を、該入賞検知に基づく特図変動ゲームの開始時期よりも前に演出制御基板31に把握させるための特図先読コマンドを生成及び出力するための処理となっている。この特図先読コマンド設定処理については、後に詳細に説明する。

【 0 0 4 5 】

また、ステップSA3において主制御用CPU30aは、特図保留記憶数を1加算した際、1加算した該保留記憶数を指示する保留コマンドを、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に出力する。保留コマンドにより、演出表示装置11（画像表示部GH）の保留画像表示領域hgの個別表示領域の表示態様は、対応する表示態様に更新される。なお、保留コマンドは、更新後（1加算後）の保留記憶数を指示する内容となっている。合わせて主制御用CPU30aは、特図保留記憶数の書き換えに伴って該書き換え後の前記保留記憶数に対応する数の保留ランプを点灯させるように特別図柄保留表示装置13を制御する。

【 0 0 4 6 】

なお、主制御用CPU30aは、ステップSA2が否定の場合（特図保留記憶数=4）、上限数を超える特図保留記憶数の書き換えを行わないとともに、肯定の場合にステップSA4で取得する各値も取得しない。

【 0 0 4 7 】

続いて、図7及び図8に基づいて、特別図柄開始処理について説明する。

図7に示すように、特別図柄開始処理において、主制御用CPU30aは、図柄（特図及び飾図）が変動表示中（変動中）であるか否か、又は大当たり中（大当たり遊技中）であるか否かを判定する（ステップSC1）。ステップSC1において、主制御用CPU30aは、後述する特別図柄変動処理フラグや大当たり遊技中である場合に設定される情報を確認することで、判定する。ステップSC1の判定結果が肯定の場合（変動中又は大当たり中である場合）、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、ステップSC1の判定結果が否定の場合（変動中又は大当たり中でない場合）、主制御用CPU30aは、特図保留記憶数を読み出し（ステップSC2）、特図保留記憶数が「0」よりも大きいか否かを判定する（ステップSC3）。この判定結果が否定の場合（特図保留記憶数＝0の場合）、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。ステップSC3の判定結果が肯定の場合（特図保留記憶数が「0」でない場合）、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの特別図柄変動処理フラグに「1」を設定することにより、特図変動ゲームの実行中であることを示す情報を設定してから、特図保留記憶数の数を1減算（-1）し、書き換える（ステップSC4）。そして、主制御用CPU30aは、特図保留記憶数のうち最先の保留記憶数に対応付けられて記憶されている乱数の各値（ステップSA4で取得した各値）を読み出してから（ステップSC5）、図8のステップSC6に移行する。

10

【0048】

また、ステップSC4において主制御用CPU30aは、特図保留記憶数を1減算した際、1減算した該保留記憶数を指示する保留コマンドを、演出制御基板31（演出制御用CPU31a）に出力する。保留コマンドにより、演出表示装置11（画像表示部GH）の保留画像表示領域hgの個別表示領域の表示態様は、対応する表示態様に更新される。なお、保留コマンドは、更新後（1減算後）の保留記憶数を指示する内容となっている。合わせて主制御用CPU30aは、特図保留記憶数の書き換えに伴って該書き換え後の前記保留記憶数に対応する数の保留ランプを点灯させるように特別図柄保留表示装置13を制御する。

20

【0049】

また、ステップSC5についてより詳しく主制御用CPU30aは、特図保留記憶数のうち最先の保留記憶数「1」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数の各値を読み出すとともに、該乱数の各値を、特図保留記憶数「2」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数の各値に書き換える。同様に、主制御用CPU30aは、特図保留記憶数「2」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数の各値を、特図保留記憶数「3」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数の各値に書き換える。同様に、主制御用CPU30aは、特図保留記憶数「3」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数の各値を、特図保留記憶数「4」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数の各値に書き換える。同様に、主制御用CPU30aは、特図保留記憶数「4」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数の各値をクリア（消去）する。

30

【0050】

続いて、ステップSC5から図8のステップSC6に移行すると主制御用CPU30aは、先のステップSC4で読み出した乱数のうち大当たり判定用乱数の値が主制御用ROM30bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定して大当たり判定（大当たり抽選）を行う。この判定結果が否定の場合（大当たりでない場合）主制御用CPU30aは、ステップSC9に移行する。

40

【0051】

ステップSC6の判定結果が肯定の場合（大当たりの場合）、主制御用CPU30aは、大当たり変動用の変動パターンを決定するとともに、大当たり図柄を決定する（ステップSC7）。ステップSC7において、主制御用CPU30aは、先のステップSC4で読み出した乱数のうち変動パターン振分用乱数の値に基づき、選択可能な大当たり変動用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。また、ステップSC7において、主制御用CPU30aは、先のステップSC4で読み出した乱数のうち特図振分用乱数の値に基づき、

50

特図の大当り図柄の中から特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示させる最終停止図柄を決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S C 8 に移行する。

【 0 0 5 2 】

ステップ S C 7 の変動パターン選択に際し、変動パターン振分用乱数の取り得る数値 (0 ~ 2 3 3 までの全 2 3 4 通りの整数) は、各値が大当り用変動パターン A N P , A S P 1 ~ A S P 3 の何れかに対応付けされている。そして、変動パターン振分用乱数の値は、該値が範囲 R A a (本実施形態では、「 0 」 ~ 「 9 9 」) に含まれる値であれば N R 系のリーチ演出を特定する大当り用変動パターン A N P に対応付けされる。一方、変動パターン振分用乱数の値は、該値が範囲 R A b (本実施形態では、「 1 0 0 」 ~ 「 2 3 3 」) に含まれる値であれば S R 系のリーチ演出を特定する大当り用変動パターン A S P 1 ~ A S P 3 の何れかに対応付けされる。そして、変動パターン振分用乱数の値は、該値が範囲 R A b 1 (本実施形態では、「 1 0 0 」 ~ 「 1 2 9 」) に含まれる値であれば S R 1 のリーチ演出を特定する大当り用変動パターン A S P 1 に対応付けされる。また、変動パターン振分用乱数の値は、該値が範囲 R A b 2 (本実施形態では、「 1 3 0 」 ~ 「 1 7 3 」) に含まれる値であれば S R 2 のリーチ演出を特定する大当り用変動パターン A S P 2 に対応付けされる。また、変動パターン振分用乱数の値は、該値が範囲 R A b 3 (本実施形態では、「 1 7 4 」 ~ 「 2 3 3 」) に含まれる値であれば S R 3 のリーチ演出を特定する大当り用変動パターン A S P 3 に対応付けされる。本実施形態において、大当り変動用の変動パターンの選択に際し、変動パターン振分用乱数の値は、該値が範囲 R A a に含まれるか範囲 R A b 1 ~ R A b 3 の何れに含まれることから、リーチ演出の種類 (演出内容) を特定できる。

【 0 0 5 3 】

続いて、ステップ S C 6 からステップ S C 9 に移行すると主制御用 C P U 3 0 a は、先のステップ S C 4 で読み出した乱数のうちリーチ 1 次判定用乱数の値が主制御用 R O M 3 0 b に記憶されているリーチ 1 次判定値と一致するか否かを判定してリーチ 1 次抽選を行う。ステップ S C 9 に移行することにより、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り抽選に当選しないはずであることを判定している。

【 0 0 5 4 】

そして、ステップ S C 9 の判定結果が肯定の場合 (リーチ 1 次抽選に当選の場合) 、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれリーチ変動用の変動パターンを決定するとともに、はずれ図柄を決定する (ステップ S C 1 0) 。ステップ S C 1 0 において、主制御用 C P U 3 0 a は、先のステップ S C 4 で読み出した乱数のうち変動パターン振分用乱数の値に基づき、選択可能なはずれリーチ変動用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。また、ステップ S C 1 0 において、主制御用 C P U 3 0 a は、先のステップ S C 6 を否定判定としていることから、はずれ図柄を特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示させる最終停止図柄として決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S C 8 に移行する。

【 0 0 5 5 】

ステップ S C 1 0 の変動パターン選択に際し、変動パターン振分用乱数の取り得る数値 (0 ~ 2 3 3 までの全 2 3 4 通りの整数) は、各値がはずれリーチ用変動パターン S R P 1 ~ S R P 3 の何れかに対応付けされている。そして、変動パターン振分用乱数の値は、該値が範囲 R R a 1 (本実施形態では、「 0 」 ~ 「 1 2 9 」) に含まれる値であれば S R 1 のリーチ演出を特定するはずれリーチ用変動パターン S R P 1 に対応付けされる。また、変動パターン振分用乱数の値は、該値が範囲 R R a 2 (本実施形態では、「 1 3 0 」 ~ 「 1 7 3 」) に含まれる値であれば S R 2 のリーチ演出を特定するはずれリーチ用変動パターン S R P 2 に対応付けされる。また、変動パターン振分用乱数の値は、該値が範囲 R R a 3 (本実施形態では、「 1 7 4 」 ~ 「 2 3 3 」) に含まれる値であれば S R 3 のリーチ演出を特定するはずれリーチ用変動パターン S R P 3 に対応付けされる。本実施形態において、はずれリーチ変動用の変動パターンの選択に際し、リーチ 1 次抽選に当選している場合、変動パターン振分用乱数の値は、各値により、S R 系のリーチ演出の種類 (演出内容) を特定できる。このため、ステップ S C 9 の判定結果を肯定とする場合、すなわち

リーチ１次抽選に当選とする場合には、はずれリーチ用変動パターンＳＲＰ１～ＳＲＰ３の何れかが強制的に決定されることになる。

【００５６】

一方、ステップＳＣ９の判定結果が否定の場合（リーチ１次抽選に非当選の場合）、主制御用ＣＰＵ３０ａは、先のステップＳＣ４で読み出した乱数のうちリーチ２次判定用乱数の値が主制御用ＲＯＭ３０ｂに記憶されているリーチ２次判定値と一致するか否かを判定してリーチ２次抽選を行う（ステップＳＣ１１）。ステップＳＣ１１において、主制御用ＣＰＵ３０ａは、特図保留記憶数に応じたリーチ２次判定値を用いたリーチ２次抽選を行う。なお、リーチ２次判定値は、ステップＳＣ１１の処理時における特図保留記憶数によって異なるようになっている。

10

【００５７】

そして、ステップＳＣ１１の判定結果が肯定の場合（リーチ２次抽選に当選の場合）、主制御用ＣＰＵ３０ａは、はずれリーチ変動用の変動パターンを決定するとともに、はずれ図柄を決定する（ステップＳＣ１２）。ステップＳＣ１２において、主制御用ＣＰＵ３０ａは、先のステップＳＣ４で読み出した乱数のうち変動パターン振分用乱数の値に基づき、選択可能なはずれリーチ変動用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。また、ステップＳＣ１２において、主制御用ＣＰＵ３０ａは、先のステップＳＣ６を否定判定としていることから、はずれ図柄を特別図柄表示装置１２に確定停止表示させる最終停止図柄として決定する。その後、主制御用ＣＰＵ３０ａは、ステップＳＣ８に移行する。

【００５８】

20

ステップＳＣ１２の変動パターン選択に際し、変動パターン振分用乱数の取り得る数値（０～２３３までの全２３４通りの整数）は、各値がはずれリーチ用変動パターンＮＲＰ、ＳＲＰ１～ＳＲＰ３の何れかに対応付けされている。そして、変動パターン振分用乱数の値は、該値が範囲ＲＲＲａ（本実施形態では、「０」～「１３１」）に含まれる値であればＮＲ系のリーチ演出を特定するはずれリーチ用変動パターンＮＲＰに対応付けされる。一方、変動パターン振分用乱数の値は、該値が範囲ＲＲＲｂ（本実施形態では、「１３２」～「２３３」）に含まれる値であればＳＲ系のリーチ演出を特定するはずれリーチ用変動パターンＳＲＰ１～ＳＲＰ３の何れかに対応付けされる。そして、変動パターン振分用乱数の値は、該値が範囲ＲＲＲｂ１（本実施形態では、「１３２」～「１６５」）に含まれる値であればＳＲ１のリーチ演出を特定するはずれリーチ用変動パターンＳＲＰ１に対応付けされる。また、変動パターン振分用乱数の値は、該値が範囲ＲＲＲｂ２（本実施形態では、「１６６」～「１９９」）に含まれる値であればＳＲ２のリーチ演出を特定するはずれリーチ用変動パターンＳＲＰ２に対応付けされる。また、変動パターン振分用乱数の値は、該値が範囲ＲＲＲｂ３（本実施形態では、「２００」～「２３３」）に含まれる値であればＳＲ３のリーチ演出を特定するはずれリーチ用変動パターンＳＲＰ３に対応付けされる。本実施形態において、はずれリーチ変動用の変動パターンの選択に際し、リーチ２次抽選に当選している場合、変動パターン振分用乱数の値は、該値が範囲ＲＲＲａに含まれるか範囲ＲＲＲｂ１～ＲＲＲｂ３の何れに含まれることから、リーチ演出の種類（演出内容）を特定できる。このため、ステップＳＣ１１の判定結果を肯定とする場合、すなわちリーチ２次抽選に当選とする場合には、リーチ１次抽選に非当選でもはずれリーチ用変動パターンＳＲＰ１～ＳＲＰ３が決定され得ることになる。

30

40

【００５９】

一方、ステップＳＣ１１の判定結果が否定の場合（リーチ１次抽選、及びリーチ２次抽選の何れにも非当選の場合）、主制御用ＣＰＵ３０ａは、はずれ変動用の変動パターンを決定するとともに、はずれ図柄を決定する（ステップＳＣ１３）。ステップＳＣ１３において、主制御用ＣＰＵ３０ａは、先のステップＳＣ４で読み出した乱数のうち変動パターン振分用乱数の値に基づき、選択可能なはずれ変動用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。また、ステップＳＣ１３において、主制御用ＣＰＵ３０ａは、先のステップＳＣ６を否定判定としていることから、はずれ図柄を特別図柄表示装置１２に確定停止表示させる最終停止図柄として決定する。その後、主制御用ＣＰＵ３０ａは、ステップＳ

50

C 8 に移行する。

【 0 0 6 0 】

続いて、ステップ S C 8 に移行した主制御用 C P U 3 0 a は、演出制御基板 3 1 (演出制御用 C P U 3 1 a) に対し、出力処理にて所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、特図変動ゲームに関する各種処理を実行する。具体的に言えば、主制御用 C P U 3 0 a は、決定された変動パターンを指定すると共に図柄 (特図及び飾図) の変動の開始を指示する変動パターン指定コマンドを出力する。同時に、主制御用 C P U 3 0 a は、特図変動ゲームを変動開始させるように特別図柄表示装置 1 2 の表示内容を制御する。また、同時に、主制御用 C P U 3 0 a は、特図変動ゲームの演出時間の計測を開始する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、最終停止図柄となる特図を指示するための特図用の停止図柄指定コマンドを出力する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。その後、特別図柄開始処理とは別の処理で、主制御用 C P U 3 0 a は、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように特別図柄表示装置 1 2 の表示内容を制御する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための図柄停止コマンドを出力する。

10

【 0 0 6 1 】

そして、主制御用 C P U 3 0 a は、大当りを決定した場合、決定した変動パターンに基づく特図変動ゲームの終了後、大当り遊技の制御を開始する。その際に主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に大当り遊技を開始させたことを示す情報を設定する。主制御用 C P U 3 0 a は、大当り遊技において、大当り遊技の開始時にオープニングコマンドを出力するとともに、各ラウンド遊技の開始時にラウンドコマンドを出力し、さらに大当り遊技の終了時にエンディングコマンドを出力する。オープニングコマンドはオープニング (演出) の開始を指示し、ラウンドコマンドはラウンド遊技 (演出) の開始を指示し、エンディングコマンドはエンディング (演出) の開始を指示する。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り遊技において、対応する開放態様で大入賞口 1 9 の開閉動作を制御する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り遊技において、ラウンド遊技毎に予め定めたラウンド遊技時間を計測するとともに、カウントスイッチ S W 3 からの検知信号を入力してラウンド遊技中に入球した遊技球の入球個数をカウントする。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り遊技の各ラウンド遊技において、ラウンド遊技時間が経過したこと、及び入球上限個数の遊技球が入球したことの何れかを満たすことにより、大入賞口 1 9 を閉鎖させるように制御する。

20

30

【 0 0 6 2 】

そして、大当り遊技を終了させた主制御用 C P U 3 0 a は、終了時点における特図保留記憶数を確認し、その始動保留球をもとに、特図変動ゲームに係る処理を実行し、特図変動ゲームを行わせる。一方、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り遊技又は小当り遊技の終了時点における特図保留記憶数が「 0 」の場合、始動入賞口に遊技球が入球する迄の間、特図変動ゲームを実行させることなく、待機する。

【 0 0 6 3 】

次に、演出制御基板 3 1 の演出制御用 C P U 3 1 a が実行する各種処理について説明する。

40

演出制御基板 3 1 の演出制御用 C P U 3 1 a は、保留コマンドを入力すると、該コマンドに指示される表示態様となるように、演出表示装置 1 1 (画像表示部 G H) の保留画像表示領域 h g の個別表示領域の表示態様を制御する。具体的に、演出制御用 C P U 3 1 a は、指定される保留記憶数となるように保留画像表示領域 h g の表示態様を制御する。

【 0 0 6 4 】

本実施形態のパチンコ遊技機には、飾図による図柄変動ゲームを実行させるための複数種類 (本実施形態では 4 種類) の演出モードが用意されている。そして、飾図による図柄変動ゲームでは、滞在中の演出モードに対応した演出 (リーチ演出など) が行われ得るようになっている。具体的に、ノーマル演出モード M N、キャラ演出モード M A、キャラ演

50

出モードMB、及びキャラ演出モードMCが用意されている。各演出モードでは、演出表示装置11において、対応する背景画像が画像表示される。例えば、ノーマル演出モードMNでは、パチンコ遊技機でモチーフとしているキャラクタを主体（メイン）とする背景画像が画像表示される。また、本実施形態において、各キャラ演出モードMA～MCでは、本実施形態のパチンコ遊技機でモチーフとなるキャラクタと対峙する敵キャラクタ（キャラ演出モードMAでは敵キャラクタA、キャラ演出モードMBでは敵キャラクタB、キャラ演出モードMCでは敵キャラクタC）を主体（メイン）とする背景画像が画像表示される。

【0065】

なお、本実施形態において、演出表示装置11では、飾図による図柄変動ゲームに関連して画像表示される背景画像が画像表示され、当該背景画像に重なるように各列の飾図が画像表示されて、これら飾図が変動表示されることで飾図による図柄変動ゲームが実行されるようになっている。そして、本実施形態では、演出表示装置11に画像表示される背景画像により各種演出モードを実行させ、背景画像の種類から現在滞在している演出モードの種類を遊技者が把握し得るようになっている。本実施形態における背景画像は、飾図による図柄変動ゲームで表示される飾図を除いて構成し得る画像であり、飾図による図柄変動ゲームで変動表示される飾図毎に対応付けて画像表示されるものとは異なっている。

【0066】

そして、演出制御用CPU31aは、ノーマル演出モードMNの滞在中、移行の条件の成立を契機に、ノーマル演出モードMNから各キャラ演出モードMA～MCの何れかへの移行や、各キャラ演出モードMA～MC間での移行を定めている。なお、演出制御用CPU31aは、SR系のリーチ演出、すなわちはずれリーチ用変動パターンSRP1～SRP3や大当り用変動パターンASP1～ASP3が決定される場合、移行の条件を成立させるか否かのモード移行抽選を行うようになっている。そして、演出制御用CPU31aは、モード移行抽選に当選とする飾図による図柄変動ゲームを経て、各キャラ演出モードMA～MCの何れかへの移行が行われる。

【0067】

また、演出制御用CPU31aは、各キャラ演出モードMA～MCの滞在中、終了の条件の成立を契機に、各キャラ演出モードMA～MCからノーマル演出モードMNへの移行を定めている。なお、演出制御用CPU31aは、各キャラ演出モードMA～MCへの何れに移行してからの飾図による図柄変動ゲームの実行回数である。そして、演出制御用CPU31aは、各キャラ演出モードMA～MCを規定回数（例えば、30回）の飾図による図柄変動ゲームが実行されるまで滞在させ、各キャラ演出モードMA～MCに移行してから30回目の飾図による図柄変動ゲームを経て、ノーマル演出モードMNへの移行が行われる。

【0068】

そして、演出制御用CPU31aは、所定の移行態様で演出モードの移行を制御する。演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに演出モードの種類を示すモードフラグ（情報）を設定することで、設定している演出モードを把握する。また、演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲームの開始毎にモードフラグに示す演出モードとなるように演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0069】

また、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、該変動パターン指定コマンドにより指定される演出内容をもとに、画像表示用データを選択する。そして、演出制御用CPU31aは、はずれリーチ用変動パターンSRP3又は大当り用変動パターンASP3が指定されることで、SR3のリーチ演出が指定される場合、モードフラグを確認してモードフラグに基づいて演出内容を選択する。具体的に、演出制御用CPU31aは、ノーマル演出モードMNの滞在中であれば、パチンコ遊技機のモチーフのキャラクタと大ボスBBとが戦闘（バトル）を繰り広げる演出内容を選択する。また、演出制御用CPU31aは、キャラ演出モードMAの滞在中であれば、パチンコ遊技機の

モチーフのキャラクタと敵キャラクタAとが戦闘（バトル）を繰り広げる演出内容を選択する。また、演出制御用CPU31aは、キャラ演出モードMBの滞在中であれば、パチンコ遊技機のモチーフのキャラクタと敵キャラクタBとが戦闘（バトル）を繰り広げる演出内容を選択する。また、演出制御用CPU31aは、キャラ演出モードMCの滞在中であれば、パチンコ遊技機のモチーフのキャラクタと敵キャラクタCとが戦闘（バトル）を繰り広げる演出内容を選択する。

【0070】

また、演出制御用CPU31aは、特図用の停止図柄指定コマンドを入力すると、該停止図柄指定コマンドにより指定される特図をもとに、演出表示装置11の図柄変動ゲームで確定停止表示させる飾図の図柄組み合わせを決定する。

10

【0071】

そして、演出制御用CPU31aは、画像表示用データをもとに飾図による図柄変動ゲームを画像表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。このとき、演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲーム中に図柄停止コマンドを入力すると、先に決定した飾図を演出表示装置11に確定停止表示させて飾図による図柄変動ゲームを終了させる。また、演出制御用CPU31aは、演出表示装置11の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データをもとに画像表示部GHに映し出す画像を所定の制御周期毎（例えば、4ms毎）に切り替える。

【0072】

また、演出制御用CPU31aは、大当り遊技の実行に係る制御において、オープニングコマンドを入力すると、付与される大当り遊技に応じた画像表示データを選択する。そして、演出制御用CPU31aは、画像表示データをもとにオープニング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、大当り遊技中にラウンドコマンドを入力すると、付与される大当り遊技の各ラウンド遊技に応じた画像表示データを選択する。そして、演出制御用CPU31aは、画像表示データをもとに各ラウンド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、大当り遊技中にエンディングコマンドを入力すると、付与される大当り遊技に応じた画像表示データを選択する。そして、演出制御用CPU31aは、画像表示データをもとにエンディング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、大当り遊技中の各演出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データをもとに画像表示部GHに映し出す画像を所定の制御周期毎（例えば、4ms毎）に切り替える。

20

30

【0073】

次に、主制御用CPU30aが実行する特図先読コマンド設定処理（特別図柄入力処理のステップSA5）について、図9に基づき説明する。

本実施形態では、特図先読コマンド設定処理の処理結果をもとに、事前演出としての連続演出（先読み演出）を実行させるようになっている。なお、事前演出は、演出表示装置11で行われ、該演出表示装置11の図柄変動ゲームの実行に関連して実行される。そして、連続演出は、特定の図柄変動ゲームよりも前に行われる1回以上の図柄変動ゲームから、所定の演出を各図柄変動ゲームで行い、該演出を連続する複数回の図柄変動ゲームを跨いで実行させることにより、特定の図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性があることを予告する演出である。本実施形態における所定の演出は、画像表示部GHの下方領域の保留画像表示領域hgのうち、特定の図柄変動ゲームに対応する個別表示領域の表示態様を変化させ、該表示態様を複数回の図柄変動ゲームを跨いで維持することによって行われる。このため、本実施形態における事前演出は、保留画像表示領域の個別表示領域の表示態様を変化させる「保留予告演出」である。

40

【0074】

最初に、主制御用CPU30aが、始動入賞口（各始動入賞口15, 16）への入賞検知時に行う特図先読コマンド設定処理の処理内容を説明する。

50

特図先読コマンド設定処理のステップS B 1において、主制御用C P U 3 0 aは、図6の特別図柄入力処理のステップS A 4で取得した大当たり判定用乱数の値が、大当たり判定値に定める各値と一致するか否かを判定する（以下、この判定を「事前大当たり判定」と示す）。このように主制御用C P U 3 0 aは、始動入賞口で遊技球の入賞検知時、該入賞検知時に主制御用R A M 3 0 cに記憶された大当たり判定用乱数の値が、後に行う大当たり判定で大当たりの当選とする判定結果となるか否かを事前判定するようになっている。

【0075】

ステップS B 1の判定結果が否定の場合（大当たり判定値の各値と不一致の場合）、主制御用C P U 3 0 aは、ステップS B 3に移行する。一方、ステップS B 1の判定結果が肯定の場合（大当たり判定値の各値と一致の場合）、ステップS B 2において、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄入力処理のステップS A 4で取得した変動パターン振分用乱数と、特別図柄入力処理のステップS A 3の書き換え後の特図保留記憶数に応じた特図先読コマンドを設定（決定）する。なお、この場合に主制御用C P U 3 0 aは、事前大当たり判定を肯定（ステップS B 1を肯定）としているので、演出内容として大当たりに基づく大当たり変動を特定する。主制御用C P U 3 0 aは、ステップS B 2で設定した特図先読コマンドを、出力処理にて所定のタイミングで出力する。その後、主制御用C P U 3 0 aは、特図先読コマンド設定処理を終了する。

【0076】

そして、ステップS B 2において、主制御用C P U 3 0 aは、特図先読コマンドとして、変動パターン振分用乱数が範囲R A a（「0」～「99」）に含まれている場合、上位バイトが「E A H」で下位バイトが「00H～03H」の何れかで構成される特図先読コマンドを設定する。この場合には、N R系のリーチ演出を伴う大当たり変動を特定することになる。なお、「00H」は、特図保留記憶数が「1」、「01H」は、特図保留記憶数が「2」、「02H」は、特図保留記憶数が「3」、「03H」は、特図保留記憶数が「4」の場合にそれぞれ設定される。

【0077】

また、ステップS B 2において、主制御用C P U 3 0 aは、特図先読コマンドとして、変動パターン振分用乱数が範囲R A b 1（「100」～「129」）に含まれている場合、上位バイトが「E A H」で下位バイトが「04H～07H」の何れかで構成される特図先読コマンドを設定する。この場合には、S R 1のリーチ演出を伴う大当たり変動を特定することになる。なお、「04H」は、特図保留記憶数が「1」、「05H」は、特図保留記憶数が「2」、「06H」は、特図保留記憶数が「3」、「07H」は、特図保留記憶数が「4」の場合にそれぞれ設定される。

【0078】

また、ステップS B 2において、主制御用C P U 3 0 aは、特図先読コマンドとして、変動パターン振分用乱数が範囲R A b 2（「130」～「173」）に含まれている場合、上位バイトが「E A H」で下位バイトが「08H～0BH」の何れかで構成される特図先読コマンドを設定する。この場合には、S R 2のリーチ演出を伴う大当たり変動を特定することになる。なお、「08H」は、特図保留記憶数が「1」、「09H」は、特図保留記憶数が「2」、「0AH」は、特図保留記憶数が「3」、「0BH」は、特図保留記憶数が「4」の場合にそれぞれ設定される。

【0079】

また、ステップS B 2において、主制御用C P U 3 0 aは、特図先読コマンドとして、変動パターン振分用乱数が範囲R A b 3（「174」～「233」）に含まれている場合、上位バイトが「E A H」で下位バイトが「0CH～0FH」の何れかで構成される特図先読コマンドを設定する。この場合には、S R 3のリーチ演出を伴う大当たり変動を特定することになる。なお、「0CH」は、特図保留記憶数が「1」、「0DH」は、特図保留記憶数が「2」、「0EH」は、特図保留記憶数が「3」、「0FH」は、特図保留記憶数が「4」の場合にそれぞれ設定される。

【0080】

続いて、ステップS B 1からステップS B 3に移行すると主制御用CPU 30 aは、図6の特別図柄入力処理のステップS A 4で取得したリーチ1次判定用乱数の値が、リーチ1次判定値に定める各値と一致するか否かを判定する（以下、この判定を「事前リーチ1次判定」と示す）。このように主制御用CPU 30 aは、始動入賞口で遊技球の入賞検知時、該入賞検知時に主制御用RAM 30 cに記憶されたリーチ1次判定用乱数の値が、後に行うリーチ1次抽選でリーチ1次抽選の当選とする判定結果となるか否かを事前判定するようになっている。

【0081】

ステップS B 3の判定結果が否定の場合（リーチ1次判定値の各値と不一致の場合）、主制御用CPU 30 aは、ステップS B 5に移行する。一方、ステップS B 3の判定結果が肯定の場合（リーチ1次判定値の各値と一致の場合）、ステップS B 4において、主制御用CPU 30 aは、特別図柄入力処理のステップS A 4で取得した変動パターン振分用乱数と、特別図柄入力処理のステップS A 3の書き換え後の特図保留記憶数に応じた特図先読コマンドを設定（決定）する。なお、この場合に主制御用CPU 30 aは、事前リーチ1次判定を肯定（ステップS B 3を肯定）としているので、演出内容としてはずれに基づくSR系のはずれリーチ変動を特定する。主制御用CPU 30 aは、ステップS B 4で設定した特図先読コマンドを、出力処理にて所定のタイミングで出力する。その後、主制御用CPU 30 aは、特図先読コマンド設定処理を終了する。

【0082】

そして、ステップS B 4において、主制御用CPU 30 aは、特図先読コマンドとして、変動パターン振分用乱数が範囲RR a 1（「0」～「129」）に含まれている場合、上位バイトが「EBH」で下位バイトが「00H～03H」の何れかで構成される特図先読コマンドを設定する。この場合には、リーチ1次抽選の当選に基づくSR1のリーチ演出を伴うはずれリーチ変動を特定することになる。なお、「00H」は、特図保留記憶数が「1」、「01H」は、特図保留記憶数が「2」、「02H」は、特図保留記憶数が「3」、「03H」は、特図保留記憶数が「4」の場合にそれぞれ設定される。

【0083】

また、ステップS B 4において、主制御用CPU 30 aは、特図先読コマンドとして、変動パターン振分用乱数が範囲RR a 2（「130」～「173」）に含まれている場合、上位バイトが「EBH」で下位バイトが「04H～07H」の何れかで構成される特図先読コマンドを設定する。この場合には、リーチ1次抽選の当選に基づくSR2のリーチ演出を伴う大当たり変動を特定することになる。なお、「04H」は、特図保留記憶数が「1」、「05H」は、特図保留記憶数が「2」、「06H」は、特図保留記憶数が「3」、「07H」は、特図保留記憶数が「4」の場合にそれぞれ設定される。

【0084】

また、ステップS B 4において、主制御用CPU 30 aは、特図先読コマンドとして、変動パターン振分用乱数が範囲RR a 3（「174」～「233」）に含まれている場合、上位バイトが「EBH」で下位バイトが「08H～0BH」の何れかで構成される特図先読コマンドを設定する。この場合には、リーチ1次抽選の当選に基づくSR3のリーチ演出を伴う大当たり変動を特定することになる。なお、「08H」は、特図保留記憶数が「1」、「09H」は、特図保留記憶数が「2」、「0AH」は、特図保留記憶数が「3」、「0BH」は、特図保留記憶数が「4」の場合にそれぞれ設定される。

【0085】

続いて、ステップS B 3からステップS B 5に移行すると主制御用CPU 30 aは、図6の特別図柄入力処理のステップS A 4で取得したリーチ2次判定用乱数の値が、特図保留記憶数「2」、「3」のリーチ2次判定値の各値、すなわち「0～33」であるか否かを判定する（以下、この判定を「事前リーチ2次判定」と示す）。本実施形態では、図4に示したように、リーチ2次判定用乱数の値が「0～33」であれば、特別図柄開始処理でのリーチ2次抽選時の特図保留記憶数によってはリーチ2次抽選で肯定とされる可能性があることになる。したがって、ステップS B 5において、主制御用CPU 30 aは、リ

ーチ２次判定用乱数の値が、「０～３３」であるか否かを判定することにより、リーチの可能性あり（特別図柄開始処理でのリーチ２次抽選で肯定され得る）とされるか否か（リーチなし確定）を事前判定する。このように主制御用ＣＰＵ３０ａは、始動入賞口で遊技球の入賞検知時、該入賞検知時に主制御用ＲＡＭ３０ｃに記憶されたリーチ２次判定用乱数の値が、後に行うリーチ２次抽選でリーチ２次抽選の当選とする判定結果となり得るか否かを事前判定するようになっている。

【００８６】

ステップＳＢ５の判定結果が否定の場合（リーチ２次判定値の各値と不一致の場合）、主制御用ＣＰＵ３０ａは、ステップＳＢ７に移行する。一方、ステップＳＢ５の判定結果が肯定の場合（リーチ２次判定値の各値と一致の場合）、ステップＳＢ６において、主制御用ＣＰＵ３０ａは、主制御用ＲＡＭ３０ｃに記憶された特別図柄入力処理のステップＳＡ３の書き換え後の特図保留記憶数に応じた特図先読コマンドを設定（決定）する。なお、この場合に主制御用ＣＰＵ３０ａは、事前リーチ２次判定を肯定（ステップＳＢ５を肯定）としているので、演出内容としてはずれに基づくはずれリーチ変動である可能性があることを特定する。主制御用ＣＰＵ３０ａは、ステップＳＢ６で設定した特図先読コマンドを、出力処理にて所定のタイミングで出力する。その後、主制御用ＣＰＵ３０ａは、特図先読コマンド設定処理を終了する。

【００８７】

そして、ステップＳＢ６において、主制御用ＣＰＵ３０ａは、特図先読コマンドとして、上位バイトが「ＥＢＨ」で下位バイトが「０ＣＨ～０ＦＨ」の何れかで構成される特図先読コマンドを設定する。この場合には、リーチ１次抽選に非当選に基づくはずれリーチ変動の可能性ありを特定することになる。なお、「０ＣＨ」は、特図保留記憶数が「１」、「０ＤＨ」は、特図保留記憶数が「２」、「０ＥＨ」は、特図保留記憶数が「３」、「０ＦＨ」は、特図保留記憶数が「４」の場合にそれぞれ設定される。

【００８８】

続いて、ステップＳＢ５からステップＳＢ７に移行すると主制御用ＣＰＵ３０ａは、主制御用ＲＡＭ３０ｃに記憶された特別図柄入力処理のステップＳＡ３の書き換え後の特図保留記憶数に応じた特図先読コマンドを設定（決定）する。なお、この場合に主制御用ＣＰＵ３０ａは、事前リーチ２次判定を否定（ステップＳＢ５を否定）としているので、演出内容としてはずれに基づくはずれ変動を特定する。主制御用ＣＰＵ３０ａは、ステップＳＢ７で設定した特図先読コマンドを、出力処理にて所定のタイミングで出力する。その後、主制御用ＣＰＵ３０ａは、特図先読コマンド設定処理を終了する。

【００８９】

そして、ステップＳＢ７において、主制御用ＣＰＵ３０ａは、特図先読コマンドとして、上位バイトが「ＥＢＨ」で下位バイトが「１０Ｈ～１３Ｈ」の何れかで構成される特図先読コマンドを設定する。この場合には、リーチ１次抽選及びリーチ２次抽選の何れにも非当選に基づくはずれ変動を特定することになる。なお、「１０Ｈ」は、特図保留記憶数が「１」、「１１Ｈ」は、特図保留記憶数が「２」、「１２Ｈ」は、特図保留記憶数が「３」、「１３Ｈ」は、特図保留記憶数が「４」の場合にそれぞれ設定される。

【００９０】

このようにして始動入賞口で遊技球の入球検知（入賞検知）時、その時に取得される乱数の各値が示す図柄変動ゲームの演出内容を事前判定する主制御用ＣＰＵ３０ａが事前判定手段として機能する。

【００９１】

本実施形態において図６の特別図柄入力処理におけるステップＳＡ５の特図先読コマンド設定処理は、図８の特別図柄開始処理におけるステップＳＣ６の大当たり判定に対し、特定状況を除き、通常は所定の時間差をもって先に実行される。すなわち、特図先読コマンド設定処理を含む特別図柄入力処理は、始動入賞口へ遊技球が入球したことに基づく処理である。このため、特図先読コマンド設定処理は、図柄変動ゲームの実行中や大当たり遊技中であっても、始動入賞口へ入球した遊技球（始動保留球）を対象に実行される。一方、

10

20

30

40

50

特別図柄開始処理は、始動保留球に基づく図柄変動ゲームを開始させる際に実行する処理である。このため、特別図柄開始処理に基づく大当たり判定は、図柄変動ゲームの実行条件が成立した場合に、最も先に記憶されている始動保留球を対象に実行される。すなわち、大当たり判定は、図柄変動ゲームの実行中や大当たり遊技中には実行されない。

【 0 0 9 2 】

このような構成により、特図先読コマンド設定処理は、その実行時期に時間差が生じ得ることになる。すなわち、特図先読コマンド設定処理の対象となった始動保留球に基づく大当たり判定は、当該始動保留球の入球時の状態（図柄変動ゲームの実行中であるか否か、大当たり遊技中であるか否か、始動保留球の記憶順）に応じて実行時期が後になる。このため、特図先読コマンド設定処理は、大当たり判定に比して先に実行されることから事前判定となる。なお、特定状況とは、始動保留球が「0（零）」であって、図柄変動ゲームも行われていない状況である。この場合、入球によって生じた始動保留球に対応する図柄変動ゲームが、見た目上、入球とほぼ同一タイミング（制御的には処理の関係上、所定の制御周期分ずれる）で行われることになる。したがって、特定状況の場合、特図先読コマンド設定処理と大当たり判定は、制御上、多少の時間差は生じ得るが、特定状況ではない場合に比べて時間差は生じ得ない。

【 0 0 9 3 】

そして、演出制御用CPU31aは、特図先読コマンドを入力すると、該コマンドで指定される特図保留記憶数に対応付けて演出制御用RAM31cの所定の記憶領域としての特別図柄種別エリアに必要な情報（フラグやコマンド自体）を格納（設定）する。演出制御用CPU31aは、保留「1」を指定する特図先読コマンドを入力すると、特図保留記憶数「1」に対応する特別図柄種別エリアに必要な情報を格納する。また、演出制御用CPU31aは、保留「2」を指定する特図先読コマンドを入力すると、特図保留記憶数「2」に対応する特別図柄種別エリアに必要な情報を格納する。また、演出制御用CPU31aは、保留「3」を指定する特図先読コマンドを入力すると、特図保留記憶数「3」に対応する特別図柄種別エリアに必要な情報を格納する。また、演出制御用CPU31aは、保留「4」を指定する特図先読コマンドを入力すると、特図保留記憶数「4」に対応する特別図柄種別エリアに必要な情報を格納する。

【 0 0 9 4 】

そして、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると保留「1」に対応付けられた特別図柄種別エリアに記憶されている情報を読み出して、「変動中」に対応付けられた特別図柄種別エリアに設定（記憶）する。「変動中」に対応付けられた特別図柄種別エリアは、実行中の図柄変動ゲームに関する情報を設定するための記憶領域である。そして、「変動中」の特別図柄種別エリアに設定される情報は、対象の図柄変動ゲームの終了（図柄停止コマンドの入力）に伴って消去される。

【 0 0 9 5 】

また、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、保留「1」に対応付けられた特別図柄種別エリアの情報を、保留「2」に対応付けられた特別図柄種別エリアに格納されている情報に書き換える。同様に演出制御用CPU31aは、保留「2」に対応付けられた特別図柄種別エリアの情報を、保留「3」に対応付けられた特別図柄種別エリアに格納されている情報に書き換える。同様に演出制御用CPU31aは、保留「3」に対応付けられた特別図柄種別エリアの情報を、保留「4」に対応付けられた特別図柄種別エリアに格納されている情報に書き換える。同様に、演出制御用CPU31aは、保留「4」に対応付けられた特別図柄種別エリアに格納されている情報を、クリア（消去）する。このように演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力して、図柄変動ゲームの実行が指示される毎に特別図柄種別エリアの情報を処理する。

【 0 0 9 6 】

なお、演出制御用CPU31aは、大当たり遊技の終了時（エンディング演出の終了時）に、特別図柄種別エリアの全情報を消去する。これにより、本実施形態において、大当たりの当選後の事前判定や、大当たり遊技中の始動保留球に基づく事前判定については、無効と

される（反映されない）。

【 0 0 9 7 】

次に、保留予告演出について図 1 0 (a) ~ (h) に基づき説明する。

本実施形態における保留予告演出は、個別表示領域の表示態様により大当りの可能性（大当たり期待度）を遊技者に示唆（報知）する。なお、本実施形態における個別表示領域は、対象となる図柄変動ゲームの実行開始に伴って画像表示部 G H から消去される。このため、保留予告演出は、個別表示領域が画像表示されてから該特定の図柄変動ゲームが開始されるまでの間、他の図柄変動ゲームを挟むかどうかに関係なく継続して行われ、該特定の図柄変動ゲームの開始に伴って終了される。

【 0 0 9 8 】

そして、保留予告演出では、図 1 0 (a) に示すように、個別表示領域の表示態様を通常保留（本実施形態では、白抜き丸（「 」））とする「通常保留 1 ~ 4」の演出内容がある。通常保留 1 ~ 4 は、個別表示領域の表示開始から該個別表示領域に基づく図柄変動ゲームが開始されるまでの間、通常保留の表示態様であって、変化されることなく通常保留を維持させる内容である。

【 0 0 9 9 】

また、保留予告演出では、図 1 0 (b) に示すように、個別表示領域の表示態様を箱保留（未開封）（本実施形態では、箱を模した画像）とする「箱保留（未開封） 1 ~ 4」の演出内容がある。箱保留（未開封） 1 ~ 4 は、個別表示領域の表示開始から該個別表示領域に基づく図柄変動ゲームが開始されるまでの間、箱保留の表示態様であって、箱が開封されることなく箱を維持させる内容である。

【 0 1 0 0 】

また、保留予告演出では、図 1 0 (c) に示すように、個別表示領域の表示態様を銀メダル保留（本実施形態では、銀色（白抜き）のメダルを模した画像）とする「銀メダル保留 1 ~ 4」の演出内容がある。銀メダル保留 1 ~ 4 は、個別表示領域の表示開始から該個別表示領域に基づく図柄変動ゲームが開始されるまでの間、銀メダル保留の表示態様であって、変化されることなく銀メダル保留を維持させる内容である。

【 0 1 0 1 】

また、保留予告演出では、図 1 0 (d) に示すように、個別表示領域の表示態様を金メダル保留（本実施形態では、金色（色付き）のメダルを模した画像）とする「金メダル保留 1 ~ 4」の演出内容がある。金メダル保留 1 ~ 4 は、個別表示領域の表示開始から該個別表示領域に基づく図柄変動ゲームが開始されるまでの間、金メダル保留の表示態様であって、変化されることなく金メダル保留を維持させる内容である。

【 0 1 0 2 】

また、保留予告演出では、図 1 0 (e) に示すように、個別表示領域の表示態様を敵キャラ保留（本実施形態では、敵キャラクタ（記号で図示）の画像）とする「敵キャラ保留 1 ~ 4」の演出内容がある。敵キャラ保留 1 ~ 4 は、個別表示領域の表示開始から該個別表示領域に基づく図柄変動ゲームが開始されるまでの間、敵キャラ保留の表示態様であって、変化されることなく敵キャラ保留を維持させる内容である。なお、敵キャラ保留では、滞在中の演出モードに対応した敵キャラクタ（キャラ演出モード M A であれば敵キャラクタ A（「 A 」）、キャラ演出モード M B であれば敵キャラクタ B（「 B 」）、キャラ演出モード M C であれば敵キャラクタ C（「 C 」）、ノーマル演出モード M N であれば大ボス B B（「 B B 」）の表示態様となる。

【 0 1 0 3 】

また、保留予告演出では、図 1 0 (f) に示すように、個別表示領域の表示態様を箱保留（銀メダル）（本実施形態では、箱保留から銀メダル保留に変化）とする「箱保留（銀メダル） 2 ~ 4」の演出内容がある。箱保留（銀メダル） 2 ~ 4 は、個別表示領域の表示開始から箱保留の表示態様とし、該個別表示領域に基づく図柄変動ゲームが開始されるまでの所定のタイミング（個別表示領域の表示の開始からの時間）で箱保留から銀メダル保留に変化させる表示態様であって、変化後には銀メダル保留を維持させる内容であ

10

20

30

40

50

る。そして、箱保留（銀メダル）2の表示態様は、変化のタイミングを「10秒」又は「15秒」とする2種類の表示態様で構成されている。また、箱保留（銀メダル）3の表示態様は、変化のタイミングを「10秒」、「15秒」、又は「20秒」とする3種類の表示態様で構成されている。また、箱保留（銀メダル）4の表示態様は、変化のタイミングを「10秒」、「15秒」、「20秒」、又は「25秒」とする4種類の表示態様で構成されている。なお、本実施形態では、個別表示領域に基づく図柄変動ゲームが箱保留から銀メダル保留への変化（開始からの時間）よりも前に行われる場合もあり、このようなときには箱保留を変化させることなく維持させることになる。なお、始動入賞口への入賞に基づく新たに追加される個別表示領域の表示は、始動入賞口への入賞と遊技者の見た目上にはほぼ同じタイミングで行われることになる。このため、本実施形態では、個別表示領域の表示の開始と表示の契機となる始動入賞口への入賞とはほぼ同じタイミングとなる。

10

【0104】

また、保留予告演出では、図10（g）に示すように、個別表示領域の表示態様を箱保留（金メダル）（本実施形態では、箱保留から金メダル保留に変化）とする「箱保留（金メダル）2～4」の演出内容がある。箱保留（金メダル）2～4は、個別表示領域の表示開始から箱保留の表示態様とし、該個別表示領域に基づく図柄変動ゲームが開始されるまでの所定のタイミング（個別表示領域の表示の開始からの時間）で箱保留から金メダル保留に変化させる表示態様であって、変化後には金メダル保留を維持させる内容である。そして、箱保留（金メダル）2の表示態様は、変化のタイミングを「10秒」又は「15秒」とする2種類の表示態様で構成されている。また、箱保留（金メダル）3の表示態様は、変化のタイミングを「10秒」、「15秒」、又は「20秒」とする3種類の表示態様で構成されている。また、箱保留（金メダル）4の表示態様は、変化のタイミングを「10秒」、「15秒」、「20秒」、又は「25秒」とする4種類の表示態様で構成されている。なお、本実施形態では、個別表示領域に基づく図柄変動ゲームが箱保留から金メダル保留への変化（開始からの時間）よりも前に行われる場合もあり、このようなときには箱保留を変化させることなく維持させることになる。

20

【0105】

また、保留予告演出では、図10（h）に示すように、個別表示領域の表示態様を箱保留（敵キャラ）（本実施形態では、箱保留から敵キャラ保留に変化）とする「箱保留（敵キャラ）2～4」の演出内容がある。箱保留（敵キャラ）2～4は、個別表示領域の表示開始から箱保留の表示態様とし、該個別表示領域に基づく図柄変動ゲームが開始されるまでの所定のタイミング（個別表示領域の表示の開始からの時間）で箱保留から敵キャラ保留に変化させる表示態様であって、変化後には敵キャラ保留を維持させる内容である。そして、箱保留（敵キャラ）2の表示態様は、変化のタイミングを「10秒」又は「15秒」とする2種類の表示態様で構成されている。また、箱保留（敵キャラ）3の表示態様は、変化のタイミングを「10秒」、「15秒」、又は「20秒」とする3種類の表示態様で構成されている。また、箱保留（敵キャラ）4の表示態様は、変化のタイミングを「10秒」、「15秒」、「20秒」、又は「25秒」とする4種類の表示態様で構成されている。なお、本実施形態では、個別表示領域に基づく図柄変動ゲームが箱保留から敵キャラ保留への変化（開始からの時間）よりも前に行われる場合もあり、このようなときには箱保留を変化させることなく維持させることになる。また、箱保留（敵キャラ）2～4では、敵キャラ保留の場合と同様に、滞在中の演出モードに対応した敵キャラクタの表示態様となる。

30

40

【0106】

なお、「1～4」の数字は、今回、表示させる個別表示領域の特図保留記憶数を示している。例えば、通常保留1は、特図保留記憶数「1」に対応する個別表示領域を、通常保留の表示態様で表示させることを示す。また、箱保留（銀メダル）保留、箱保留（金メダル）保留、及び箱保留（敵キャラ）保留は、「2～4」の内容のみが定められていて、特図保留記憶数「2」以上の場合にのみ行われることになる。

50

【0107】

次に、演出制御用CPU31aが、保留予告演出に係る各種処理について説明する。なお、演出制御用CPU31aは、所定の制御周期（本実施形態では4ms）毎に保留予告演出に係る各種処理を実行する。

【0108】

まず、演出制御用CPU31aは、特図先読コマンドを入力すると、該特図先読コマンドに基づき、表示態様抽選を行うようになっている。表示態様抽選では、特図先読コマンドの入力の元となった始動保留球に対する個別表示領域の表示態様が選択され、決定（抽選）される。

【0109】

そして、演出制御用CPU31aは、特図先読コマンドを入力する場合に、すなわち始動入賞口への入賞（特図保留記憶数の加算）に基づき個別表示領域が新たに追加される場合に、図11に示すように、表示態様抽選を行うようになっている。本実施形態では、特図先読コマンドに基づき、表示態様の通常保留、箱保留（未開封）、銀メダル保留、金メダル保留、敵キャラ保留、箱保留（銀メダル）、箱保留（金メダル）、箱保留（敵キャラ）に乱数が振分けられている。なお、図11では、特図保留記憶数に対応する数字については図示しないで、特図保留記憶数が「1」に対応する特図先読コマンドであれば通常保留1などの特図保留記憶数が「1」に対応する表示態様を特定することになる。また、図11では、特図先読コマンドが特定する特図保留記憶数が「1」を「保1」、「2」を「保2」、「3」を「保3」、「4」を「保4」のように、それぞれ示している。

【0110】

本実施形態では、図11に示すように、特図先読コマンド毎に乱数が振分けられている。なお、演出制御用CPU31aは表示態様抽選に用いる乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。そして、表示態様抽選に用いる乱数は、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。

【0111】

そして、本実施形態の表示態様抽選では、特図先読コマンドがリーチ可能性ありと、NR（大当たり変動のみ）、SR1、SR2、及びSR3の何れかのリーチ演出を伴うことを特定している場合、特図保留記憶数に関係なく個別表示領域の表示態様が通常保留から箱保留に既に变化した表示態様を決定し得るように、乱数が振分けられている。一方、本実施形態では、特図先読コマンドがはずれ確定を特定している場合、個別表示領域の表示態様が通常保留から開始されるように、乱数が振分けられている。このため、本実施形態では、個別表示領域の表示態様が最終的に箱保留となる場合に、リーチの可能性あることを遊技者に示唆する。

【0112】

また、本実施形態の表示態様抽選では、特図先読コマンドがSR1のリーチ演出を伴うことを特定している場合に、特図保留記憶数に関係なく個別表示領域の表示態様が通常保留から銀メダル保留に既に变化した表示態様と、「保2」以上で箱保留から銀メダル保留に最終的に变化する表示態様とを決定し得るように、乱数が振分けられている。このため、本実施形態では、個別表示領域の表示態様が最終的に銀メダル保留となる場合に、SR1のリーチ演出を伴うことを遊技者に示唆することで、SR1に基づく大当たり期待度であることを遊技者に示唆する。

【0113】

また、本実施形態の表示態様抽選では、特図先読コマンドがSR2のリーチ演出を伴うことを特定している場合に、特図保留記憶数に関係なく個別表示領域の表示態様が通常保留から金メダル保留に既に变化した表示態様と、「保2」以上で箱保留から金メダル保留に最終的に变化する表示態様とを決定し得るように、乱数が振分けられている。このため、本実施形態では、個別表示領域の表示態様が最終的に金メダル保留となる場合に、SR2のリーチ演出を伴うことを遊技者に示唆することで、SR2に基づく大当たり期待度であることを遊技者に示唆する。

【 0 1 1 4 】

また、本実施形態の表示態様抽選では、特図先読コマンドがSR3のリーチ演出を伴うことを特定している場合に、特図保留記憶数に関係なく個別表示領域の表示態様が通常保留から敵キャラ保留に既に変化した表示態様と、「保2」以上で箱保留から敵キャラ保留に最終的に変化する表示態様とを決定し得るように、乱数が振分けられている。このため、本実施形態では、個別表示領域の表示態様が最終的に敵キャラ保留となる場合に、SR3のリーチ演出を伴うことを遊技者に示唆することで、SR3に基づく大当たり期待度であることを遊技者に示唆する。そして、本実施形態では、敵キャラ保留として滞在中の演出モードに応じた表示態様を定めているとともに、SR3のリーチ演出として滞在中の演出モードに応じた演出内容を定めている。このため、本実施形態では、個別表示領域の表示態様が最終的に敵キャラ保留となる場合に、SR3のリーチ演出の演出内容も遊技者に示唆することになる。例えば、敵キャラ保留が敵キャラクタAの表示態様になっていれば、対象となる飾図による図柄変動ゲームで敵キャラクタAとの戦闘（バトル）が繰り広げられるSR3のリーチ演出が行われることになる。

10

【 0 1 1 5 】

また、本実施形態における表示態様抽選では、特図先読コマンドが大当たり変動を特定する場合に、特図先読コマンドがはずれリーチ変動を特定する場合に比して箱保留からさらに他の表示態様に変化する表示態様を決定し易いように、乱数が振分けられている。このため、本実施形態では、個別表示領域の表示態様が箱保留からさらに他の表示態様に変化する表示態様となる場合に、対象となる飾図による図柄変動ゲームがはずれリーチ変動よりも大当たり変動である可能性が高いことを遊技者に示唆する。

20

【 0 1 1 6 】

また、本実施形態における表示態様抽選では、特図先読コマンド「保2」であることを特定している場合、箱保留からさらに他の表示態様に変化するタイミングを、「10秒」及び「15秒」を決定し得るように、乱数が振分けられている。また、本実施形態では、特図先読コマンド「保3」であることを特定している場合、箱保留からさらに他の表示態様に変化するタイミングを、「10秒」、「15秒」、及び「20秒」を決定し得るように、乱数が振分けられている。また、本実施形態では、特図先読コマンド「保4」であることを特定している場合、箱保留からさらに他の表示態様に変化するタイミングを、「10秒」、「15秒」、「20秒」、及び「25秒」を決定し得るように、乱数が振分けられている。

30

【 0 1 1 7 】

すなわち、箱保留からさらに他の表示態様に変化する表示態様は、「保1」で行わせても変化のための時間を確保できない可能性が高まる。このため、本実施形態では、箱保留からさらに他の表示態様に変化する表示態様を「保2」以上で行わせ得るとともに、特図保留記憶数が多いほど変化するタイミングが遅い表示態様を行わせ得るようにしている。その結果、本実施形態では、箱保留からさらに他の表示態様に変化する表示態様による演出を出現させ易くなっている。

【 0 1 1 8 】

また、本実施形態において、特図先読コマンドがSR1、SR2、又はSR3のリーチ演出を伴うことを特定する場合は、特別図柄開始処理の大当たり抽選の非当選（事前大当たり判定が否定）と、特別図柄開始処理のリーチ1次抽選の当選（事前リーチ1次判定が肯定）とを事前判定していることになる。このため、本実施形態における、リーチ1次抽選は、保留予告演出として、最終的に銀メダル保留や金メダル保留や敵キャラ保留となる表示態様を行わせることができる状況とするかどうかを抽選する保留予告抽選（連続演出抽選）ということもできる。

40

【 0 1 1 9 】

本実施形態では、保留予告演出における通常保留の表示態様が通常の演出内容となるとともに、通常保留から変化、又は箱保留からさらに変化した表示態様である箱保留、銀メダル保留、金メダル保留、敵キャラ保留が結果の演出内容となる。また、本実施形態では

50

、保留予告演出における通常保留から変化してさらに変化し得る場合に經由することになる箱保留が変化可能内容となる一方で、通常保留から変化してその後に変化し得ない銀メダル保留、金メダル保留、及び敵キャラ保留が変化不可能内容となる。

【 0 1 2 0 】

なお、本実施形態では、大当り抽選の当選確率を考慮すれば、遊技中におけるはずれ確定となる状況が最も多く出現することになる。すなわち、個別表示領域の表示態様は、通常保留の表示態様となる場合が最も多いことから、通常保留を個別表示領域の初期状態（デフォルト）とすることができる。このため、箱保留、銀メダル保留、金メダル保留、敵キャラ保留といった表示態様は、初期状態から既に表示態様に変化している状態とすることができる。

10

【 0 1 2 1 】

このようにして、演出制御用CPU31aは、始動入賞口への入賞による保留コマンド（特図保留記憶数の加算）の入力に基づき個別表示領域を新たに追加する場合、追加する個別表示領域に対応する特図先読コマンドの入力にしたがって個別表示領域の表示態様を選択し、決定することになる。そして、演出制御用CPU31aは、箱保留からさらに他の表示態様に変化させる表示態様を選択し、決定することで、該他の表示態様に変化させるタイミング（時間）を決定することになる。また、演出制御用CPU31aは、特図先読コマンド（事前判定に基づく演出内容、事前判定時の特図保留記憶数）に応じた選択態様で、個別表示領域の表示態様を選択し、決定する。また、演出制御用CPU31aは、決定した表示態様をその時の特図保留記憶数に対応付けて演出制御用RAM31cの特別図柄種別エリアに必要な情報と合わせて格納（設定）する。そして、演出制御用CPU31aは、決定した表示態様となるように新たに追加する個別表示領域を画像表示させるように演出表示装置11の表示内容（保留画像表示領域hg）を制御する。演出制御用CPU31aは、保留画像表示領域hgの制御に際し、各特別図柄種別エリアに格納されている各個別表示領域となるように演出表示装置11の表示内容を制御することになる。また、演出制御用CPU31aは、特別図柄種別エリアに格納されている必要な情報の書き換えに合わせて決定した表示態様についても処理する。このため、演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲームの実行による保留コマンド（特図保留記憶数の減算）の入力に基づいても各個別表示領域の表示態様を制御する。

20

【 0 1 2 2 】

なお、演出制御用CPU31aは、保留予告演出の中でも通常保留以外の表示態様で個別表示領域を画像表示させる場合、通常保留以外の表示態様の表示中であることを示す予告中フラグを演出制御用RAM31cに設定する。そして、演出制御用CPU31aは、予告中フラグの設定中の個別表示領域の表示態様として、特図先読コマンドの内容に関係なく通常保留の表示態様のみを決定する。この場合に演出制御用CPU31aは、予告中フラグの設定の契機となった保留予告演出の終了時（特定の図柄変動ゲームの開始に伴う個別表示領域の消去時）に、演出制御用RAM31cの予告中フラグを解除することで、通常保留以外の表示態様で個別表示領域を画像表示させることができる状況を設定するようにする。具体的に、演出制御用CPU31aは、予告中フラグを設定する契機となった特図保留記憶数に基づいて保留予告演出の予告実行回数を演出制御用RAM31cに設定する。そして、演出制御用CPU31aは、予告中フラグの設定後、変動パターン指定コマンドを入力する毎に、予告実行回数を1減算するとともに、予告実行回数が「0（零）」になると予告中フラグを解除するようにする。

30

40

【 0 1 2 3 】

また、演出制御用CPU31aは、箱保留からさらに他の表示態様に変化させる表示態様を決定した場合、演出制御用RAM31cのタイマに表示態様に応じた時間（「5秒」、「10秒」、「15秒」、又は「20秒」）を設定し、タイマの計測を開始する。そして、演出制御用CPU31aは、制御周期毎（4ms毎）に当該制御周期分の時間を減算して更新するタイマの計測を行うとともに、タイマが「0（零）」となることを契機に、箱保留の表示態様を他の表示態様（銀メダル保留、金メダル保留、敵キャラ保留）に変化

50

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 CPU 31a は、箱保留からさらに他の表示態様に変化させる表示態様を決定した場合、表示態様が他の表示態様に変化するまでの間、対象とする個別表示領域に対する特別図柄種別エリアの情報として箱保留の表示態様とすることを設定している。さらに、演出制御用 CPU 31a は、箱保留からさらに他の表示態様に変化させる表示態様を決定した場合、表示態様が他の表示態様への変化後、対象とする個別表示領域に対する特別図柄種別エリアの情報を変化後の表示態様とすることを設定している。なお、演出制御用 CPU 31a は、タイマが「0 (零)」となる前に対象となる飾図による図柄変動ゲームの開始が指示される場合、タイマの計測を中止するようになっている。

【0124】

本実施形態では、このようにして保留予告演出を実行させる演出制御用 CPU 31a が、事前演出実行手段として機能する。また、本実施形態では、表示態様を選択して決定することで、箱保留からさらに他の表示態様へ変化するタイミングを選択することになる演出制御用 CPU 31a が、実行タイミング選択手段となる。

【0125】

以下、本実施形態における保留予告演出について、箱保留からさらに他の表示態様に変化する表示態様を中心に図 12 (a) ~ (d) に示す例に基づき説明する。なお、図 12 (a) ~ (d) は、保留画像表示領域 hg における 1 つの個別表示領域の表示態様のみを図示している。また、図 12 (a) ~ (d) は、箱保留からさらに敵キャラ保留 (「BB」) に変化する表示態様の例を示している。

【0126】

まず、箱保留から敵キャラ保留に変化する表示態様であって、変化までの時間を「10秒」とする場合について説明する。

図 12 (a) に示すように、演出表示装置 11 では、始動入賞口への遊技球の入賞に合わせて、保留画像表示領域 hg に箱保留の表示態様による個別表示領域が画像表示される。その後、入賞 (画像表示) から「10秒」経過後、演出表示装置 11 では、箱保留から敵キャラ保留に変化することになる。その後、演出表示装置 11 では、敵キャラ保留の表示態様が維持される。なお、この変化の間には、図柄変動ゲームの終了と開始を跨ぐ場合もあるし、「10秒」経過前に対象となる図柄変動ゲームが行われてしまう場合もある。

【0127】

次に、箱保留から敵キャラ保留に変化する表示態様であって、変化までの時間を「15秒」とする場合について説明する。

図 12 (b) に示すように、演出表示装置 11 では、始動入賞口への遊技球の入賞に合わせて、保留画像表示領域 hg に箱保留の表示態様による個別表示領域が画像表示される。その後、入賞 (画像表示) から「10秒」経過しても他の表示態様に変化されことなく、演出表示装置 11 では、箱保留が維持されることになる。続いて、入賞 (画像表示) から「15秒」経過後、演出表示装置 11 では、箱保留から敵キャラ保留に変化することになる。その後、演出表示装置 11 では、敵キャラ保留の表示態様が維持される。なお、この変化の間には、図柄変動ゲームの終了と開始を跨ぐ場合もあるし、「15秒」経過前に対象となる図柄変動ゲームが行われてしまう場合もある。

【0128】

次に、箱保留から敵キャラ保留に変化する表示態様であって、変化までの時間を「20秒」とする場合について説明する。

図 12 (c) に示すように、演出表示装置 11 では、始動入賞口への遊技球の入賞に合わせて、保留画像表示領域 hg に箱保留の表示態様による個別表示領域が画像表示される。その後、入賞 (画像表示) から「10秒」、及び「15秒」経過しても他の表示態様に変化されことなく、演出表示装置 11 では、箱保留が維持されることになる。続いて、入賞 (画像表示) から「20秒」経過後、演出表示装置 11 では、箱保留から敵キャラ保留に変化することになる。その後、演出表示装置 11 では、敵キャラ保留の表示態様が維持される。なお、この変化の間には、図柄変動ゲームの終了と開始を跨ぐ場合もあるし、

10

20

30

40

50

「２０秒」経過前に対象となる図柄変動ゲームが行われてしまう場合もある。

【０１２９】

次に、箱保留から敵キャラ保留に変化する表示態様であって、変化までの時間を「２５秒」とする場合について説明する。

図１２（ｄ）に示すように、演出表示装置１１では、始動入賞口への遊技球の入賞に合わせて、保留画像表示領域ｈｇに箱保留の表示態様による個別表示領域が画像表示される。その後、入賞（画像表示）から「１０秒」、「１５秒」、及び「２０秒」経過しても他の表示態様に变化されることなく、演出表示装置１１では、箱保留が維持されることになる。続いて、入賞（画像表示）から「２５秒」経過後、演出表示装置１１では、箱保留から敵キャラ保留に変化することになる。その後、演出表示装置１１では、敵キャラ保留の表示態様が維持される。なお、この変化の間には、図柄変動ゲームの終了と開始を跨ぐ場合もあるし、「２５秒」経過前に対象となる図柄変動ゲームが行われてしまう場合もある。

10

【０１３０】

このため、本実施形態のパチンコ遊技機では、個別表示領域の画像表示が箱保留で開始されても、その後、個別表示領域の画像表示が銀メダル保留、金メダル保留、及び敵キャラ保留へ変化する状況が作り出される。すなわち、銀メダル保留、金メダル保留、及び敵キャラ保留の表示態様は、個別表示領域の画像表示時から画像表示される状況がある。さらに、銀メダル保留、金メダル保留、及び敵キャラ保留の表示態様は、箱保留の画像表示後「１０秒」経過により変化する状況、「１０秒」経過しても変化しない状況がある。さらに、銀メダル保留、金メダル保留、及び敵キャラ保留の表示態様は、箱保留の画像表示後「１５秒」経過により変化する状況、「１５秒」経過しても変化しない状況がある。さらに、銀メダル保留、金メダル保留、及び敵キャラ保留の表示態様は、箱保留の画像表示後「２０秒」経過により変化する状況、「２０秒」経過しても変化しない状況がある。さらに、銀メダル保留、金メダル保留、及び敵キャラ保留の表示態様は、箱保留の画像表示後「２５秒」経過により変化する状況、「２５秒」経過しても変化しない状況がある。

20

【０１３１】

したがって、本実施形態のパチンコ遊技機では、個別表示領域の画像表示が箱保留で開始されても、その後、箱保留から他の表示態様への変化に期待を持てる状況を創り出される。すなわち、本実施形態では、銀メダル保留、金メダル保留、及び敵キャラ保留が画像表示されなくても、箱保留が画像表示されれば、図１２（ａ）～（ｄ）に示すように、これらのタイミングで銀メダル保留、金メダル保留、及び敵キャラ保留へ変化する可能性があることを遊技者に把握させ得る。

30

【０１３２】

また、本実施形態では、箱保留から他の表示態様へのタイミングを複数（本実施形態では、４種類）設定していることから、最も変化へのタイミングの時間が短い「１０秒」の経過後も、図１２（ｂ）～（ｄ）に示すように、銀メダル保留、金メダル保留、及び敵キャラ保留へ変化する可能性があることを遊技者に把握させ得る。さらに本実施形態では、変化へのタイミングの時間が「１５秒」の経過後も、図１２（ｃ）、（ｄ）に示すように、銀メダル保留、金メダル保留、及び敵キャラ保留へ変化する可能性があることを遊技者に把握させ得る。さらに本実施形態では、変化へのタイミングの時間が「２０秒」の経過後も、図１２（ｄ）に示すように、銀メダル保留、金メダル保留、及び敵キャラ保留へ変化する可能性があることを遊技者に把握させ得る。

40

【０１３３】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

（１）事前演出（保留予告演出）では、実行タイミング選択手段（演出制御用ＣＰＵ３１ａ）により結果の演出内容（最終的な表示態様）に変化させるタイミング（時間）が選択される構成とした。これにより、事前演出（保留予告演出）で結果の演出内容（最終的な表示態様）に変化するタイミング（時間）が実行タイミング選択手段（演出制御用Ｃ

50

U31a)の選択の結果により変化することになる。このため、結果の演出内容(最終的な表示態様)に変化するタイミング(時間)に様々なバリエーションを付加することができる。その結果、事前演出(保留予告演出)で結果の演出内容(最終的な表示態様)への変化がどのタイミングで行われるのかを認識し難くすることで、事前演出(保留予告演出)における遊技の興趣を向上させることができる。

【0134】

(2)事前演出(保留予告演出)で結果の演出内容(最終的な表示態様)に変化するタイミングとしては、始動口(始動入賞口15, 16)への入球(入賞)からの時間とする構成とした。これにより、始動口(始動入賞口15, 16)への入球(入賞)から該入球(入賞)に基づく図柄変動ゲームが行われるまでの間、結果の演出内容(最終的な表示態様)への変化に期待を持たせることができる。すなわち、結果の演出内容(最終的な表示態様)への変化が行われなことを遊技者に把握させ難くすることで、事前演出(保留予告演出)における遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0135】

(3)事前演出(保留予告演出)は、始動口(始動入賞口15, 16)への入球(入賞)に伴って通常の演出内容から変化した後(通常保留から既に箱保留に変化して開始された後)、該変化されてからさらに演出内容(表示態様)が変化されることで結果の演出内容(最終的な表示態様)に変化し得るようにして行われる構成とした。さらに事前演出(保留予告演出)は、実行タイミング選択手段(演出制御用CPU31a)により通常の演出内容から変化されてから(通常保留から既に箱保留に変化して開始されてから)結果の演出内容(最終的な表示態様)に変化させるまでのタイミング(時間)が選択される構成とした。これにより、事前演出(保留予告演出)で通常の演出内容から変化させてから(通常保留から既に箱保留に変化して開始された後)、結果の演出内容(最終的な表示態様)に変化させるタイミング(時間)が実行タイミング選択手段(演出制御用CPU31a)の選択の結果により変化することになる。その結果、通常の演出内容からの変化(通常保留から既に箱保留に変化して開始)の認識後も事前演出(保留予告演出)に対して遊技者の関心を向けさせることで、事前演出(保留予告演出)における遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0136】

(4)そして、このように結果の演出内容(最終的な表示態様)への変化のタイミングは、始動口(始動入賞口15, 16)への入球(入賞)からの時間としたことにより、例えば、図柄変動ゲームの開始からの時間とする場合に比して遊技者に対して該変化のタイミングがランダムに変化する印象を与えることができる。すなわち、遊技者は、大当りを期待して遊技を行うことにより、図柄変動ゲームに集中しているものであることから、一(1回)の図柄変動ゲームを区切りとして大当りへの期待感を増減させているものである。つまり、図柄変動ゲームの開始時から複数の時間(変化のタイミング)を振分けて結果の演出内容(最終的な表示態様)に変化させても良いが、遊技者の上記期待感をも考慮すると、始動口(始動入賞口15, 16)への入球(入賞)からの時間とした方が遊技者に対して上記変化のタイミングがランダムに変化する印象を与えることが可能である。

30

【0137】

(5)図柄変動ゲームは、演出態様の異なる複数の演出モード(ノーマル演出モードMN、キャラ演出モードMA、キャラ演出モードMB、キャラ演出モードMC)のうち何れかを伴って行われ構成とした。さらに、結果の演出内容(最終的な表示態様)は、滞在中の演出モードに対応した演出内容(敵キャラ保留)を含む構成とした。これにより、事前演出(保留予告演出)では、図柄変動ゲームが特定の演出内容(大当り変動)である可能性を単に示唆するのではなく、示唆の態様(表示態様)がその時の演出状態に関連付けられることになる。その結果、事前演出(保留予告演出)の興趣を向上させることで、遊技全体の興趣の向上に寄与することができる。

40

【0138】

(6)また、本実施形態では、SR3を伴うリーチ演出として、演出モードに対応する

50

演出内容を行わせる構成とした。これにより、保留予告演出における個別表示領域の表示態様では、SR3を伴うリーチ演出の演出内容にも対応することになる。すなわち、保留予告演出では、図柄変動ゲームが大当たり変動である可能性を単に示唆するのではなく、その後に行われるリーチ演出の演出内容をも示唆することになる。その結果、保留予告演出における個別表示領域の表示態様がその時の演出状態にさらに密接に関連付けられることになる。その結果、保留予告演出の興趣を向上させることで、遊技全体の興趣の向上に寄与することができる。

【0139】

(7) 事前演出(保留予告演出)における始動口(始動入賞口15, 16)への入球(入賞)に伴って通常の演出内容から変化する演出内容(通常保留から既に変化している表示態様)は、それ以後にさらに演出内容(表示態様)が変化し得る変化可能内容と、それ以後にさらに演出内容(表示態様)が変化し得ない変化不可能内容とを含む構成とした。これにより、始動口(始動入賞口15, 16)への入球に伴う通常の演出内容からの変化(通常保留から既に変化して開始)で以後の展開を遊技者に把握させることができる。その結果、事前演出(保留予告演出)の実行態様に様々なバリエーションを付加したとしても、以後の展開を遊技者に把握させ易くすることができ、事前演出(保留予告演出)における遊技の興趣を向上させることができる。

【0140】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態(別例)にて具体化できる。

・本実施形態では、箱保留(開封 銀メダル)2~4、箱保留(開封 金メダル)2~4、箱保留(開封 敵キャラ)2~4において、個別表示領域に基づく図柄変動ゲームが箱保留から他の表示態様への変化(開始からの時間)よりも前に行われる場合、該図柄変動ゲームの開始に伴って強制的に変化後の表示態様に变化させるようにしてもよい。

【0141】

・本実施形態では、はずれ用変動パターンHP、はずれリーチ用変動パターンNRP, SRP1~SRP3等の変動時間を、箱保留からさらに他の表示態様に变化するタイミングが最も短い時間である「10秒」よりも長く設定するようにしてもよい。これにより、保留予告演出では、「保2」において、箱保留からさらに他の表示態様に变化するタイミングが「10秒」であってもその変化までの時間が確保され易くなる。なお、特にはずれ用変動パターンHPについてこのような構成を採用することは、有効となる。

【0142】

・本実施形態では、保留予告演出の中でも通常保留以外の表示態様で個別表示領域を画像表示させる場合、予告中フラグを設定しない構成としてもよい。これによれば、複数の個別表示領域を同時に通常保留以外の表示態様で画像表示させることができる。

【0143】

・本実施形態において、演出制御用CPU31aは、個別表示領域の表示態様の決定に際し、決定の対象とした特図保留記憶数よりも前の情報を確認し、その中に大当たり変動やはずれリーチ変動やリーチ可能性ありなどを特定する特図先読コマンドが格納されている場合、通常保留の表示態様のみとすることもできる。

【0144】

・本実施形態では、箱保留からさらに他の表示態様に变化させる表示態様であって、箱保留からの変化前、すなわちタイマの計測中であれば、箱保留からさらに他の表示態様に变化させる表示態様を決定しないで、例えば、通常保留の表示態様のみとすることもできる。

【0145】

・本実施形態では、銀メダル保留、金メダル保留、及び敵キャラ保留を、箱保留からしか変化し得ない仕様とすることもできる。すなわち、銀メダル保留、金メダル保留、及び敵キャラ保留への変化は、必ず箱保留を経由することになる。

【0146】

・本実施形態では、演出モードの種類を増減させてもよいし、演出モードが設定されな

10

20

30

40

50

いパチンコ遊技機に適用してもよい。また、演出モードは、演出表示装置 11 で行われるものに限られず、可動体やランプやスピーカで行うものであってもよいし、専用の演出装置を別途設けてもよい。

【0147】

・本実施形態において、敵キャラ保留に関しては、滞在中の演出モードに関係なく大ボス(「BB」)とする構成にしてもよい。

・本実施形態では、個別表示領域の表示態様の種類を増減させてもよい。

【0148】

・本実施形態では、通常保留以外の表示態様で個別表示領域を画像表示させる場合、最初は通常保留の表示態様で画像表示させた後、所定のタイミング(時間)で他の表示態様に变化させてもよい。すなわち、箱保留、銀メダル保留、金メダル保留、敵キャラ保留の表示態様では、それぞれの表示態様に対し、本実施形態の箱保留(銀メダル)などと同様に、変化のタイミング(変化までの時間)を設定することで、これらへの変化タイミングを異ならせてもよい。なお、本別例では、通常保留から既に他の表示態様に变化して開始される表示態様を有していてもよいし、箱保留からさらに他の表示態様に变化する表示態様を有していなくてもよい。

10

【0149】

・本実施形態では、箱保留からさらに他の表示態様に变化させる表示態様で、他の表示態様に变化させるタイミング(時間)からも大当り期待度を遊技者に示唆する構成としてもよい。例えば、大当り期待度は、他の表示態様に变化させるタイミングが早く到来するほど高くなるようにしたり、他の表示態様に变化させるタイミングが遅く到来するほど高くなるようにしたりしてもよい。

20

【0150】

・本実施形態において、箱保留からさらに他の表示態様に变化させる表示態様で、他の表示態様に变化させるタイミング(時間)は、様々なバリエーションを創出できる構成であればよく、例えば、対象となる図柄変動ゲームが開始されるまでの時間を基準としてもよい。

【0151】

・本実施形態において、保留予告演出では、遊技者が操作可能な演出用操作手段を用いてもよい。そして、本別例では、箱保留からさらに他の表示態様に变化させる表示態様における他の表示態様に变化させるタイミング(時間)を、箱保留の表示後、演出用操作手段が操作されてからの時間とすることもできる。

30

【0152】

・また、この場合には、演出用操作手段の操作により保留予告演出の表示態様を変化させる仕様にすることもできる。そして、本別例では、演出用操作手段の操作に基づく抽選に当選や、操作の回数に達することなどを保留予告演出の表示態様を変化させる条件に設定し、これら条件を特図先読コマンドに基づいて変化させることで、保留予告演出の表示態様の变化のタイミングにバリエーションを持たせることもできる。

【0153】

・本実施形態では、箱保留からさらに他の表示態様に变化させる表示態様における他の表示態様に变化させるタイミング(時間)を、箱保留の表示後、次の始動入賞口への入賞(入球)からの時間(次に新たに追加される個別表示領域の表示の開始)からのタイミング(時間)とすることもできる。

40

【0154】

・本実施形態では、保留予告演出において、通常保留以外の表示態様で個別表示領域を表示させるに際し、その時点で表示されている全ての個別表示領域も同一の表示態様に变化させることもできる。この場合には、通常保留以外の表示態様で個別表示領域を表示中の個別表示領域の表示態様としては通常保留の表示態様のみとすることが好ましい。

【0155】

・本実施形態では、演出表示装置 11 を液晶式としたが、ドットマトリクス式や 7 セグ

50

メントLED式の表示装置としてもよいし、ドラム式などの機械式の表示装置としてもよい。

【0156】

・本実施形態は、1つの特図を用いるパチンコ遊技機に具体化した。第1の特別図柄と第2の特別図柄からなる2つの特別図柄を用いて大当りの態様を抽選するパチンコ遊技機に具体化してもよい。この場合には、上始動入賞口15への入賞により第1の特別図柄を用いた第1特図変動ゲームの始動条件を付与する一方、下始動入賞口16への入賞により第2の特別図柄を用いた第2特図変動ゲームの始動条件を付与するようにする。さらに、この場合には、第1特図変動ゲームと第2特図変動ゲームとが同時に実行されないように構成するとともに、特図変動ゲームを開始させる際、その時点における第2特図変動ゲームに対する特図保留記憶数が「1」以上である場合は、該特図保留記憶数に基づく第2特図変動ゲームを第1特図変動ゲームに優先して実行させるようにする。

10

【0157】

・本実施形態では、特別図柄と飾り図柄を用いるパチンコ遊技機に具体化した。特別図柄のみを用いるパチンコ遊技機に具体化してもよい。この場合には、特別図柄が演出用の図柄となり得る。

【0158】

・本実施形態において、特図用の停止図柄指定コマンドは、図柄変動ゲームにおいて特別図柄表示装置12に確定停止表示させる図柄(特図)を示すコマンドでもよいし、大当りの種類を特定できる内容を示すコマンドであればよい。また、大当りの抽選結果や大当りの種類は、変動パターンから特定できる構成とすることもできる。この場合、変動パターン指定コマンドが大当りの抽選結果や大当りの種類も示すようにしてもよい。

20

【0159】

・本実施形態では、特図先読コマンドとして、特別図柄入力処理のステップS4で取得する乱数の各値をそのまま特定する構成でもよい。そして、演出制御用CPU31aは、特図先読コマンドの乱数の各値に基づいて各種事前判定を実行してもよい。これによって、主制御用CPU30aの処理負担を軽減することができる。

【0160】

・本実施形態において、主制御基板30と演出制御基板31との間に、各種演出を統括的に制御する副制御基板を新たに設けることもできる。

30

・本実施形態は、確率変動(以下、「確変」と示す)機能や変動時間短縮(以下、「変短」と示す)機能を備えたパチンコ遊技機に具体化してもよい。確変機能は、大当り遊技終了後に大当り抽選の抽選確率状態(当選確率状態)を低確率状態から高確率状態に変動させる確変状態を付与する機能である。変短機能は、普通図柄変動ゲームの変動時間が短縮されるとともに、普通図柄作動ゲート20の通過に基づく普通図柄変動ゲームの抽選確率状態を低確率状態から高確率状態に変動させる変短状態を付与する機能である。なお、変短状態では、特図変動ゲーム(図柄変動ゲーム)の変動時間も短縮させるようになっている。そして、本別例では、確変状態であるか否かを遊技者に判別させ難くして確変状態を潜伏させる(潜確)ゲーム性を作り出すこともでき、このようなゲーム性の実現に演出モードを適用することもできる。

40

【0161】

・また、この場合には、上述した別例のように、第1の特別図柄と第2の特別図柄からなる2つの特別図柄を用いて大当りの態様を抽選するパチンコ遊技機に具体化してもよい。そして、この場合には、上記変短状態が付与されない場面における第2特図変動ゲーム、又は上記変短状態が付与されている場面における各特図変動ゲームに対する保留予告演出の演出内容として、図10(a)~(e)に示す演出内容に対応付けする一方、図10(f)~(h)に示す演出内容に対応付けしないようにしてもよい。すなわち、下始動入賞口16への入賞は、上記変短状態が付与されない場面において、普通図柄変動ゲームの抽選確率状態が低確率状態であることで、あまり期待できないことから、記変短状態が付与されない場面における第2特図変動ゲームに対し、図10(f)~(h)に示す演出に

50

ついては行わせないようにしてもよい。また、上記変短状態が付与されている場面では、特図変動ゲーム（図柄変動ゲーム）の変動時間も短縮されることで、保留予告演出で最終的な表示態様へ変化させ得ない状況も起り得ることから、上記変短状態が付与されている場面における各特図変動ゲームに対し、図10(f)～(h)示す演出については行わせないようにしてもよい。

【0162】

次に、上記実施形態及び別例（変形例）から把握できる技術的思想について以下に追記する。

（イ）前記事前演出における前記始動口への入球に伴って前記通常の演出内容から変化する演出内容は、それ以後にさらに演出内容が変化し得る変化可能内容と、それ以後にさらに演出内容が変化し得ない変化不可能内容とを含んで構成された。

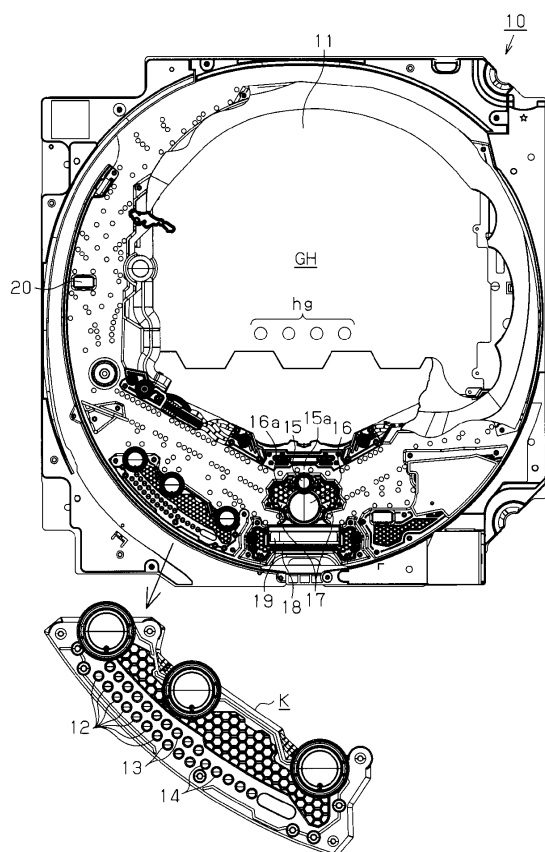
10

【符号の説明】

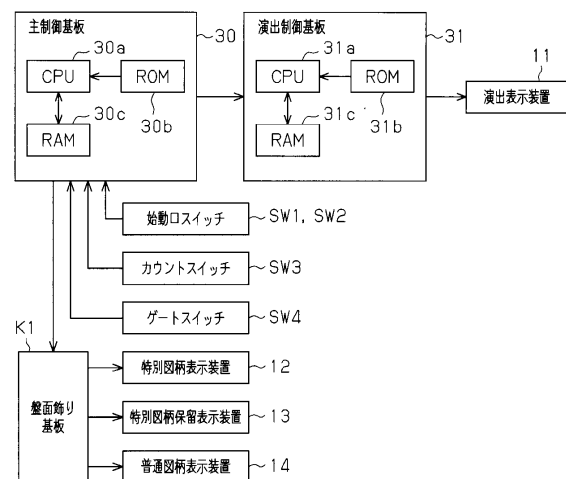
【0163】

MA, MB, MC, MN...演出モード、GH...画像表示部、SW1, SW2...始動口スイッチ、10...遊技盤、11...演出表示装置、12...特別図柄表示装置、13...特別図柄保留表示装置、15, 16...始動入賞口、15a, 16a...入賞口、30...主制御基板、30a...主制御用CPU、30b...主制御用ROM、30c...主制御用RAM、31...演出制御基板、31a...演出制御用CPU、31b...演出制御用ROM、31c...演出制御用RAM。

【図1】



【図2】



【図3】

リーチ1次判定値	判定値	
	当選	非当選
	0, 1	2~232

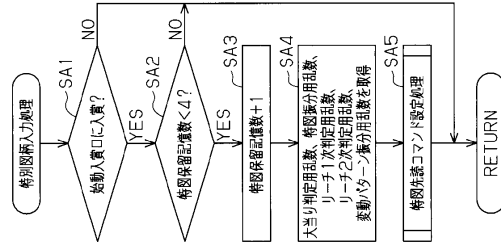
【図4】

リーチ2次判定値	保留記憶数	判定値	
		当選	非当選
	0, 1	0~33	34~240
	2	0~16	17~240
	3	0, 1	2~240

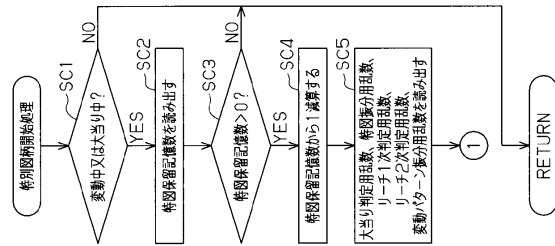
【図5】

変動パターン	演出内容	リーチ演出	系統
HP	はずれ	なし	通常
NRP	はずれリーチ	NR	NR系
SRP1	はずれリーチ	SR1	SR系
SRP2	はずれリーチ	SR2	SR系
SRP3	はずれリーチ	SR3	SR系
ANP	大当たり	NR	NR系
ASP1	大当たり	SR1	SR系
ASP2	大当たり	SR2	SR系
ASP3	大当たり	SR3	SR系

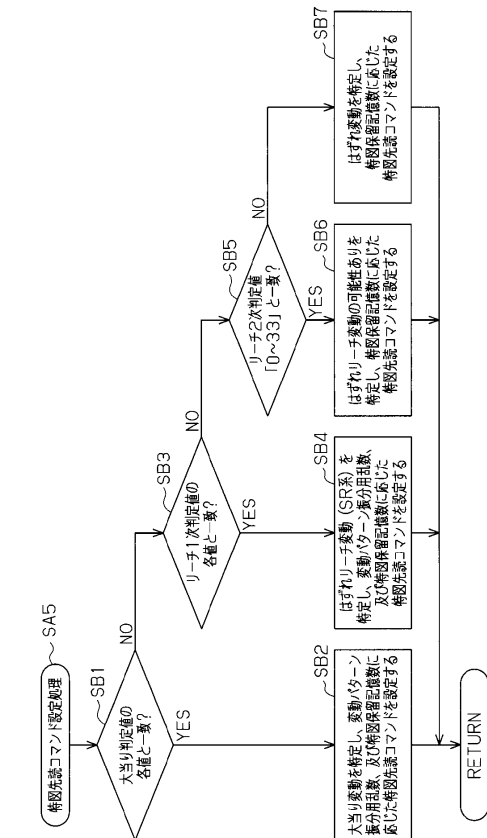
【図6】



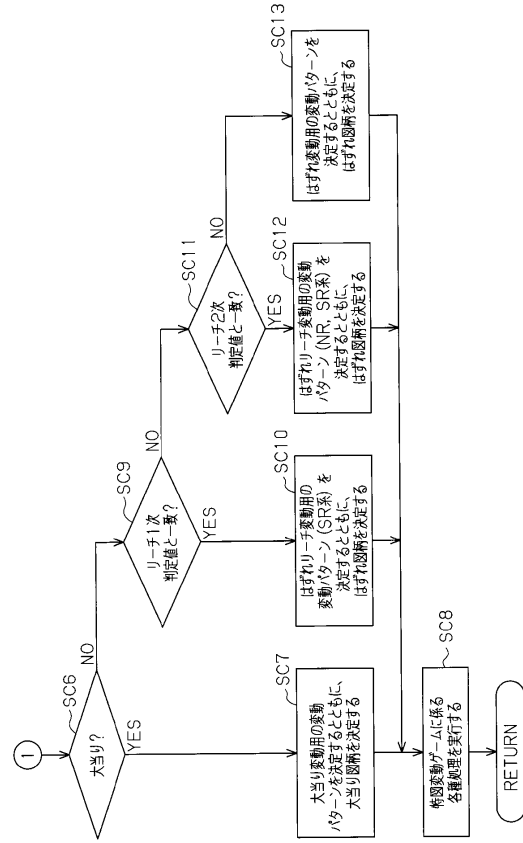
【図7】



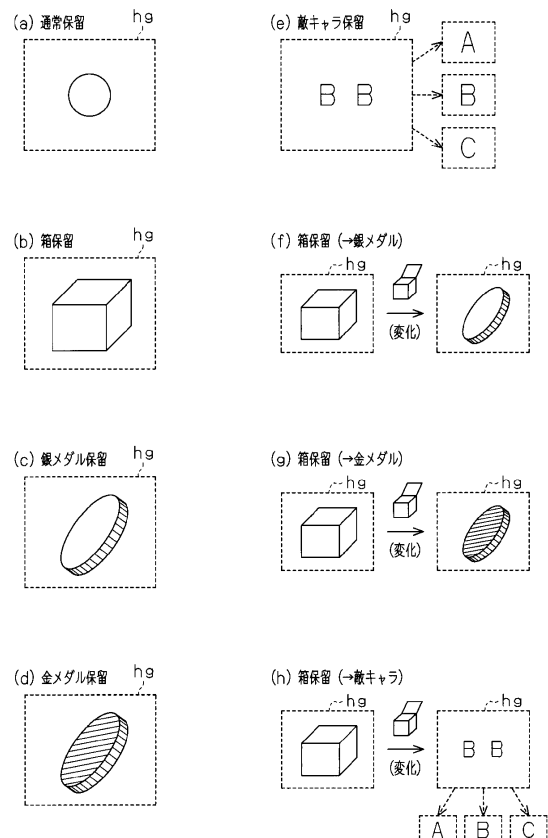
【図9】



【図8】



【図10】



フロントページの続き

(72)発明者 島 伸嘉

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 河本 明彦

(56)参考文献 特開2011-000175(JP,A)

特開2005-000441(JP,A)

特開2010-131108(JP,A)

特開2009-189596(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02