

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5976607号
(P5976607)

(45) 発行日 平成28年8月23日(2016.8.23)

(24) 登録日 平成28年7月29日(2016.7.29)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 4 (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2013-166624 (P2013-166624)
 (22) 出願日 平成25年8月9日 (2013.8.9)
 (65) 公開番号 特開2015-33538 (P2015-33538A)
 (43) 公開日 平成27年2月19日 (2015.2.19)
 審査請求日 平成27年8月31日 (2015.8.31)

(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 山本 恵輝
 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 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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第1始動口へ入球した遊技球が第1検知手段によって検知されたことを契機として変動ゲームのうち第1変動ゲームの実行を保留可能であるとともに、前記第1始動口とは異なる第2始動口へ入球した遊技球が第2検知手段によって検知されたことを契機として変動ゲームのうち第2変動ゲームの実行を保留可能な遊技機において、

通常状態に比べて前記第2始動口へ遊技球を入球し易い入球率向上状態に、遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、

保留中の変動ゲームを示す保留表示画像を表示する保留表示手段と、

前記保留表示手段を制御する表示制御手段と、

保留中の第1変動ゲームを対象として、大当たりとなるか否かに関する情報を生成する情報生成手段と、を備え、

前記変動ゲームは、保留された順番で実行され、

前記表示制御手段は、遊技状態が前記入球率向上状態である場合であって、第1変動ゲームが保留されたときには、該第1変動ゲームを対象として前記情報生成手段が生成した情報に基づいて、該情報の生成の対象とした第1変動ゲームを示す保留表示画像、及び前記情報の生成の対象とした第1変動ゲームよりも後に保留された第2変動ゲームを示す保留表示画像のうち少なくとも2つの保留表示画像の表示態様を変化させることができあり、

前記保留表示手段において表示された複数の保留表示画像の表示態様の組み合わせによ

10

20

って、前記情報の生成の対象とした第1変動ゲームの大当たり期待度が示されることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記保留表示手段において表示可能とする保留表示画像の表示態様の組み合わせを選択する選択手段を備え、

前記保留表示手段において表示可能とする保留表示画像の表示態様の組み合わせには、組み合わせ内容の一部が同一であるものを含む複数の種類があり、

前記選択手段は、前記保留表示手段において表示される保留表示画像の表示態様の組み合わせに応じて異なる大当たり期待度が示されるように、前記保留表示手段において表示可能とする保留表示画像の表示態様の組み合わせを選択することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

10

【請求項3】

前記保留表示手段において表示可能とする保留表示画像の表示態様の組み合わせを選択する選択手段を備え、

前記大当たりには複数の大当たりがあり、

前記保留表示手段において表示可能とする保留表示画像の表示態様の組み合わせには、第1の組み合わせと、第2の組み合わせと、を含み、

前記選択手段は、第2の組み合わせに比して、第1の組み合わせの方が、前記複数の大当たりのうち特定の大当たりとなる可能性が高くなるように、前記保留表示手段において表示可能とする保留表示画像の表示態様の組み合わせを選択することを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

20

【請求項4】

前記保留表示手段において表示可能とする保留表示画像の表示態様の組み合わせを選択する選択手段を備え、

前記大当たりには利益の異なる複数の大当たりがあり、

前記選択手段は、最も利益の大きい大当たりとなることを条件として、前記保留表示手段において表示可能とする保留表示画像の表示態様の組み合わせのうち、特定の組み合わせを選択可能になることを特徴とする請求項1～請求項3のいずれか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

30

【0001】

本発明は、保留中の変動ゲーム数を表示する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技機の一種であるパチンコ遊技機では、大当たり判定の判定結果に基づいて変動ゲームを表示するとともに、この変動ゲームにおいて大当たり表示結果が導出された場合に遊技者にとって有利となる大当たり遊技を付与することが行われている。そして、このような変動ゲームにおける遊技者の興奮の向上を目的として、始動検知手段での遊技球検知時に、この遊技球の検知に基づく変動ゲームの変動内容を事前判定するとともに、事前判定した変動内容をもとに保留中の変動ゲームを示す保留表示画像の表示態様を変化させる保留変化演出を実行するものがある（例えば特許文献1）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2003-340038号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、このような保留変化演出を実行する場合、保留変化演出の対象とした変動ゲームにおいて大当たり表示結果が導出されることを期待するあまり、当該変動ゲームが

50

終了するまで遊技球の発射を止めてしまうことがあった。

【0005】

本発明は、このような従来の技術に介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、保留変化演出の対象とした変動ゲームへの期待感を損ねることなく、保留変化演出の実行中の遊技機の発射を促進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】

【0006】

上記課題を解決する遊技機は、第1始動口へ入球した遊技球が第1検知手段によって検知されたことを契機として変動ゲームのうち第1変動ゲームの実行を保留可能であるとともに、前記第1始動口とは異なる第2始動口へ入球した遊技球が第2検知手段によって検知されたことを契機として変動ゲームのうち第2変動ゲームの実行を保留可能な遊技機において、通常状態に比べて前記第2始動口へ遊技球を入球し易い入球率向上状態に、遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、保留中の変動ゲームを示す保留表示画像を表示する保留表示手段と、前記保留表示手段を制御する表示制御手段と、保留中の第1変動ゲームを対象として、大当たりとなるか否かに関する情報を生成する情報生成手段と、を備え、前記変動ゲームは、保留された順番で実行され、前記表示制御手段は、遊技状態が前記入球率向上状態である場合であって、第1変動ゲームが保留されたときには、該第1変動ゲームを対象として前記情報生成手段が生成した情報に基づいて、該情報の生成の対象とした第1変動ゲームを示す保留表示画像、及び前記情報の生成の対象とした第1変動ゲームよりも後に保留された第2変動ゲームを示す保留表示画像のうち少なくとも2つの保留表示画像の表示態様を変化させることができあり、前記保留表示手段において表示された複数の保留表示画像の表示態様の組み合わせによって、前記情報の生成の対象とした第1変動ゲームの大当たり期待度が示されることを特徴とする。

10

20

30

【0007】

上記遊技機について、前記保留表示手段において表示可能とする保留表示画像の表示態様の組み合わせを選択する選択手段を備え、前記保留表示手段において表示可能とする保留表示画像の表示態様の組み合わせには、組み合わせ内容の一部が同一であるものを含む複数の種類があり、前記選択手段は、前記保留表示手段において表示される保留表示画像の表示態様の組み合わせに応じて異なる大当たり期待度が示されるように、前記保留表示手段において表示可能とする保留表示画像の表示態様の組み合わせを選択するようにしてもよい。

【0008】

上記遊技機について、前記保留表示手段において表示可能とする保留表示画像の表示態様の組み合わせを選択する選択手段を備え、前記大当たりには複数の大当たりがあり、前記保留表示手段において表示可能とする保留表示画像の表示態様の組み合わせには、第1の組み合わせと、第2の組み合わせと、を含み、前記選択手段は、第2の組み合わせに比して、第1の組み合わせの方が、前記複数の大当たりのうち特定の大当たりとなる可能性が高くなるように、前記保留表示手段において表示可能とする保留表示画像の表示態様の組み合わせを選択するようにしてもよい。

40

【0009】

上記遊技機について、前記保留表示手段において表示可能とする保留表示画像の表示態様の組み合わせを選択する選択手段を備え、前記大当たりには利益の異なる複数の大当たりがあり、前記選択手段は、最も利益の大きい大当たりとなることを条件として、前記保留表示手段において表示可能とする保留表示画像の表示態様の組み合わせのうち、特定の組み合わせを選択可能になるようにしてもよい。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、保留変化演出の対象とした変動ゲームが大当たりとなることを遊技者に期待させながらも、保留変化演出の実行中の遊技球の発射を促進させることができる。

【図面の簡単な説明】

50

【0011】

【図1】パチンコ遊技機の表側を表す正面図。

【図2】大当たり種を示す図。

【図3】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。

【図4】先読みコマンドを示す図。

【図5】(a)、(b)は通常の背景画像と保留表示画像が表示された際の演出表示装置の表示内容を示す図。

【図6】組み合わせパターンを示す図。

【図7】保留変化演出判定処理を示すフローチャート。

【図8】先読みコマンドに対する組み合わせパターンの選択割合を示す図。 10

【図9】保留変化処理を示すフローチャート。

【図10】特別演出実行処理を示すフローチャート。

【図11】(a)～(f)は保留変化演出が実行される際の演出表示装置の表示内容を示す図。

【図12】(a)、(b)は保留変化演出において特別演出が実行される場合の演出表示装置の表示内容を示す図。

【図13】(a)～(c)は保留変化演出において特別演出が実行されない場合の演出表示内容の表示内容を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、遊技機の実施形態を図1～13にしたがって説明する。

図1に示すように、パチンコ遊技機10には、遊技盤YBが装備されている。遊技盤YBの略中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有し、表示演出を行う表示手段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では、複数の列（本実施形態では、3列）の装飾図柄を変動させて行う図柄変動ゲーム（以下、「変動ゲーム」と示す）と、当該変動ゲームに関連する各種の表示演出が実行される。各列には、[1]～[7]の7種類の数字の装飾図柄が表示される。そして、これら7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。

【0013】

また、演出表示装置11の右下には、LED等の発光部材が複数配置された発光部配設部材HSが配設されている。発光部配設部材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特別図柄保留表示装置26a、第2特別図柄保留表示装置26b、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。 30

【0014】

第1特別図柄表示装置25a又は第2特別図柄表示装置25bでは、当該第1特別図柄表示装置25a又は第2特別図柄表示装置25bをそれぞれ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変動させて表示する変動ゲームが行われる。特別図柄は、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。本実施形態において、変動ゲームは、各表示装置25a、25bにおいて、特別図柄の変動が開始されてから停止して表示される迄を1回として実行される。以下、第1特別図柄表示装置25aで行われる変動ゲームを「第1変動ゲーム」、第2特別図柄表示装置25bで行われる変動ゲームを「第2変動ゲーム」と示すことがある。 40

【0015】

パチンコ遊技機10の各表示装置25a、25bには、複数種類の特別図柄の中から、大当たり抽選の抽選結果に対応する1つの特別図柄が選択され、その選択された特別図柄が変動ゲームの終了によって個別に停止して表示される。特別図柄は、大当たりを認識し得る図柄となる大当たり図柄と、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。また、大当たり図柄が停止して表示された場合、遊技者には、大当たり遊技が付与される。

【0016】

そして、演出表示装置には、各表示装置 25a、25b 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、第1特別図柄表示装置 25a 又は第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場合には、原則として演出表示装置 11 にも大当たり図柄が停止して表示される。また、第1特別図柄表示装置 25a 又は第2特別図柄表示装置 25b にはずれ図柄が停止して表示される場合には、演出表示装置 11 にもはずれ図柄が停止して表示される。

【0017】

本実施形態において、演出表示装置 11 に表示される大当たり図柄は、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、本実施形態において、演出表示装置 11 に表示される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2列の装飾図柄と異なる図柄組み合わせ（[323] 等）である。10

【0018】

また、パチンコ遊技機 10 は、変動ゲームの実行を保留可能に構成されている。変動ゲームの実行中に第1始動入球装置 15 の第1始動口へ遊技球が入球することを契機に、当該遊技球を第1始動保留球として、予め定められた上限数（本実施形態では、「4」）まで保留することができる。そして、第1特別図柄保留表示装置 26a では、当該第1特別図柄保留表示装置 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、変動ゲームの実行中に第2始動入球装置 16 の第2始動口へ遊技球が入球することを契機に、当該第2始動保留球として、予め定められた上限数（本実施形態では、「4」）まで保留することができる。そして、第2特別図柄保留表示装置 26b では、当該第2特別図柄保留表示装置 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。20

【0019】

また、画像表示部 GH の下方領域には、保留記憶数を画像表示するための保留表示画像領域 HG が形成されている。保留表示画像領域 HG は、第1保留記憶数の上限数に対応する4つの第1個別表示領域 HO1、HO2、HO3、HO4 及び第2保留記憶数の上限数に対応する4つの第2個別表示領域 HT1、HT2、HT3、HT4 によって構成されている。例えば、第1保留記憶数が「2」、第2保留記憶数が「1」の場合には、第1個別表示領域 HO1、HO2 に保留表示画像 H が画像表示されるとともに、第2個別表示領域 HT1 に保留表示画像 H が画像表示されることで、2つの第1変動ゲームと1つの第2変動ゲームが保留されていることが示される。30

【0020】

また、普通図柄表示装置 27 では、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を変動させて表示する普通図柄変動ゲームが行われる。普通図柄は、普通当たりか否かの内部抽選（普通当たり抽選）の結果を示す報知用の図柄である。なお、以下、普通図柄変動ゲームを「普図ゲーム」と示す。また、本実施形態では、この普図ゲームでも変動ゲーム（第1変動ゲーム又は第2変動ゲーム）と同じように、普図ゲームの実行を保留可能に構成されている。40

【0021】

また、本実施形態において、第1変動ゲームと第2変動ゲームとが同時に実行されないように構成されており、変動ゲームが終了した場合に第1保留記憶数と第2保留記憶数とがともに「1」以上であるときには、保留された順番が最も古い変動ゲームが優先して実行される。また、本実施形態において、変動ゲームは普図ゲームとは同時に実行可能である。

【0022】

第1始動検知手段としての第1始動入球装置 15 は、演出表示装置 11 の下方に配設されている。第1始動入球装置 15 は、第1始動口へ遊技球が入球したことを検知可能な第1始動スイッチ SW1 を有している。第1始動入球装置 15 は、第1始動スイッチ SW150

で遊技球を検知することにより、第1変動ゲームの始動条件を付与し得る。

【0023】

また、第2始動検知手段としての第2始動入球装置16は、第1始動入球装置15の下方に配設されている。第2始動入球装置16に備えられた開閉爪16aは、開閉爪ソレノイドSOL1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。そして、開閉爪16aが開状態となるとき第2始動入球装置16は閉鎖状態よりも遊技球が第2始動口へ入球し易い開放状態となる。一方、開閉爪16aが閉状態となるとき第2始動入球装置16は開放状態よりも遊技球が第2始動口へ入球し難い閉鎖状態となる。第2始動入球装置16は、第2始動口へ遊技球が入球したことを検知可能な第2始動スイッチSW2を有している。第2始動入球装置16は、第2始動スイッチSW2で遊技球を検知することにより、第2変動ゲームの始動条件を付与し得る。10

【0024】

また、演出表示装置11の左方には、ゲート17が配設されている。ゲート17は、当該ゲート17へ遊技球が入球したことを検知可能なゲートスイッチSW3を有している。ゲート17は、ゲートスイッチSW3で遊技球を検知することにより、普図ゲームの始動条件を付与し得る。普図ゲームは、第2始動入球装置16の開閉爪ソレノイドSOL1を開状態とするか否かの抽選結果を導出するために行われる演出である。普通当たり抽選に当選すると、所定時間の経過後、第2始動入球装置16が開放状態となる普通当たり遊技が生起される。

【0025】

また、第2始動入球装置16の下方には、大入賞扉を有する大入賞装置20が配設されている。大入賞装置20は、当該大入賞装置20へ遊技球が入球したことを検知可能なカウントスイッチSW4を有している。また、大入賞装置20の大入賞扉は、大入賞ソレノイドSOL2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。そして、大入賞扉が開状態となるとき大入賞装置20が開放状態となり、大入賞装置20への遊技球の入球が許容される。一方、大入賞扉が閉状態となるとき大入賞装置20が閉鎖状態となり、大入賞装置20への遊技球の入球が許容されない。

【0026】

本実施形態では、大当たり抽選に当選した場合、当該当選の対象となる変動ゲームの終了後に、大入賞装置20が開放状態となる大当たり遊技が生起される。そして大入賞装置20へ遊技球が入球すると、予め定められた個数の遊技球が賞球として払い出される。30

【0027】

次に、図2に基づき、本実施形態に規定する大当たり遊技について説明する。

本実施形態では、大当たり抽選に当選した場合、図2に示す2種類の大当たりのうちから1つの大当たりが決定され、その決定された大当たりに対応する大当たり遊技が付与されるようになっている、そして、2種類の大当たりのうち、何れの大当たりが付与されるかは、大当たり抽選に当選した場合に決定する特別図柄(大当たり図柄)に応じて決定されている。

【0028】

そして、大当たり遊技では、大入賞装置20を少なくとも1回開放状態とするラウンドが少なくとも1回行われる。特別図柄A、aに分類される大当たり図柄が決定された場合に付与される大当たり遊技は、ラウンド数が「16回」に設定された大当たり遊技である。そして、特別図柄B、bに分類される大当たり図柄が決定された場合に付与される大当たり遊技は、ラウンド数が「2回」に設定された大当たり遊技である。40

【0029】

本実施形態では、第1変動ゲームで大当たりとなった場合には、特別図柄A又はBに分類される大当たり図柄が決定される。そして、第2変動ゲームで大当たりとなった場合には、特別図柄a又はbに分類される大当たり図柄が決定される。また、第1変動ゲームで大当たりとなった場合には、特別図柄Aに20種類、特別図柄Bに20種類の大当たり図柄がそれぞれ振り分けられている。そして、第2変動ゲームで大当たりとなった場合には、特別図柄aに30種類、特別図柄bに10種類の大当たり図柄がそれぞれ振り分けられている。50

【 0 0 3 0 】

また、本実施形態では、大当たり遊技の種類に関わらず、大当たり遊技の終了後に高確率抽選状態が付与されるようになっている。この高確率抽選状態では、大当たり抽選の当選確率が通常よりも高確率となる。また、高確率抽選状態は、大当たり遊技終了後、予め定めた上限回数（本実施形態では、50回）の変動ゲームが行われるまでの間、又は次回の大当たり遊技が付与されるまでの間、付与される。

【 0 0 3 1 】

また、本実施形態では、大当たり遊技の種類に関わらず、大当たり遊技の終了後に、第2始動入球装置16の第2始動口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が付与されるようになっている。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、単位時間あたりに第2始動入球装置16が開放状態となる機会（回数や時間）を増加させることで、第2始動入球装置16の第2始動口へ遊技球が入球する確率を高めている。また、入球率向上状態は、大当たり遊技終了後、予め始めた上限回数（本実施形態では、100回）の変動ゲームが行われるまでの間、又は次回の大当たり遊技が付与されるまでの間、付与される。

10

【 0 0 3 2 】

次に、図3に基づき、パチンコ遊技機10の制御構成について説明する。

パチンコ遊技機10の裏側には、パチンコ遊技機10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10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信号を出力する。また、パチンコ遊技機10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に基づき、演出表示装置11の表示態様や、装飾ランプの発光態様、スピーカの音声出力態様を制御する。

20

【 0 0 3 3 】

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3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、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。

30

【 0 0 3 4 】

主制御用CPU30aには、各種スイッチSW1～SW4が接続されている。各種スイッチSW1～SW4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。また、主制御用CPU30a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特別図柄保留表示装置26a、第2特別図柄保留表示装置26b及び普通図柄表示装置27が接続されている。また、主制御用CPU30aには、開閉爪ソレノイドSOL1、大入賞ソレノイドSOL2が接続されている。

【 0 0 3 5 】

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、変動ゲームが開始してから当該変動ゲームが終了するまでの変動時間を特定し得る。また、変動パターンは、演出表示装置11、装飾ランプ及びスピーカにて行われる演出の演出内容を特定し得る。変動パターンには、大当たりの時に決定される大当たり演出用の変動パターンと、はずれの時に決定されるはずれ演出用の変動パターンと、がある。

40

【 0 0 3 6 】

また、主制御用ROM30bには、各種の判定値が記憶されている。例えば、主制御用ROM30bには、大当たり抽選で用いられる大当たり判定値が記憶されている。高確率抽選状態が生起されているときの大当たり判定値の個数は、高確率抽選状態が生起されていないときの大当たり判定値の個数よりも多くなっている。

【 0 0 3 7 】

50

主制御用RAM30cには、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、フラグ等）が記憶される。例えば、主制御用RAM30cには、高確率抽選状態の生起中であるか否かを示す主高確フラグが記憶される。また、主制御用RAM30cには、入球率向上状態の生起中であるか否かを示す主作動フラグが記憶される。

【0038】

また、主制御基板30内では、大当たり判定用乱数や、特別図柄振分用乱数として使用される各種乱数が生成される。因みに、大当たり判定用乱数は、大当たり抽選に用いる乱数である。特別図柄振分用乱数は、大当たりの種類を決定する際に用いる乱数である。なお、各種乱数として使用される乱数は、ハードウェア乱数であってもよいし、ソフトウェア乱数であってもよい。

10

【0039】

次に、図3に基づき、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。

【0040】

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CPU31aには、スピーカが接続されている。また、演出制御用CPU31aには、装飾ランプが接続されている。

【0041】

演出制御用ROM31bには、各種画像表示データ（装飾図柄、背景画像、文字等の画像データ）、各種の発光用データおよび各種の音声用データが記憶されている。

20

演出制御用RAM31cには、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、フラグ等）が記憶される。例えば、演出制御用RAM31cには、高確率抽選状態の生起中であるか否かを示す副高確フラグが記憶される。また、演出制御用RAM31cには、入球率向上状態の生起中であるか否かを示す副作動フラグが記憶される。

【0042】

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。

まず、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、所定の制御周期毎に、各種処理を実行する。

30

【0043】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

主制御用CPU30aは、第1始動スイッチSW1から検知信号を入力しているか否かに基づいて、第1始動入球装置15に遊技球が入球したか否かを判定する。こ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未満であるか否かを判定する。第1保留記憶数が上限数未満である場合、主制御用CPU30aは、遊技球を第1始動保留球として記憶することとし、第1保留記憶数を「1」加算して、第1保留記憶数を書き換える。更に、主制御用CPU30aは、「1」加算後の第1保留記憶数を表すように第1特別図柄保留表示装置26aの表示内容を制御する。次に、主制御用CPU30aは、各種乱数（大当たり判定用乱数、特別図柄振分用乱数）の値を取得し、その値を第1保留記憶数に対応付けられた主制御用RAM30cの記憶領域に記憶する。また、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数と第2保留記憶数を合算した値を保留回数として取得し、その値を第1保留記憶数に対応付けられた主制御用RAM30cの記憶領域に記憶する。

40

【0044】

その後、主制御用CPU30aは、取得した各種乱数の値、保留回数及び第1保留記憶数に基づき、先読みコマンドを生成する。先読みコマンドとは、取得した各種乱数の値、保留回数などの先読み情報を、第1保留記憶数又は第2保留記憶数に対応する演出制御用RAM31cの記憶領域に記憶させるコマンドである。そして、主制御用CPU30aは

50

、生成した先読みコマンドを演出制御用 C P U 3 1 a に出力し、特別図柄入力処理を終了する。

【 0 0 4 5 】

その一方で、第 1 始動入球装置 1 5 に遊技球が入球しない場合、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 始動スイッチ S W 2 から検知信号を入力しているか否かに基づいて、第 2 始動入球装置 1 6 に遊技球が入球したか否かを判定する。こ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未満であるか否かを判定する。第 2 保留記憶数が上限数未満でない場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理を終了する。一方、第 2 保留記憶数が上限数未満である場合、主制御用 C P U 3 0 a は、遊技球を第 2 始動保留球として記憶することとし、第 2 保留記憶数を「1」加算して、第 2 保留記憶数を書き換える。更に、主制御用 C P U 3 0 a は、「1」加算後の第 2 保留記憶数を表すように第 2 特別図柄保留表示装置 2 6 b の表示内容を制御する。次に、主制御用 C P U 3 0 a は、各種乱数（大当たり判定用乱数、特別図柄振分用乱数）の値を取得し、その値を第 2 保留記憶数に対応付けられた主制御用 R A M 3 0 c の記憶領域に記憶する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数を合算した値を保留回数として取得し、その値を第 2 保留記憶数に対応付けられた主制御用 R A M 3 0 c の記憶領域に記憶する。10

【 0 0 4 6 】

その後、主制御用 C P U 3 0 a は、取得した各種乱数の値、保留回数及び第 2 保留記憶数に基づき、先読みコマンドを生成する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、生成した先読みコマンドを演出制御用 C P U 3 1 a に出力し、特別図柄入力処理を終了する。20

【 0 0 4 7 】

ここで、図 4 に基づき、検出した各始動スイッチ及び取得した各種乱数の値に基づく先読みコマンドの生成について説明する。本実施形態における先読みコマンドには、先読みコマンド S C 1 ~ S C 6 の計 6 種類の先読みコマンドがある。

【 0 0 4 8 】

主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 始動スイッチ S W 1 から検出信号を入力した場合、先読みコマンド S C 1 ~ S C 3 のうち何れかの先読みコマンドを第 1 保留記憶数と対応付けて生成する。

【 0 0 4 9 】

具体的には、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり判定用乱数の値が、高確率抽選状態での大当たり判定値と不一致する場合、先読みコマンド S C 1 を第 1 保留記憶数と対応付けて生成する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり判定用乱数の値が、高確率抽選状態での大当たり判定値と一致する場合であって、特別図柄振分用乱数の値が特別図柄 B に振り分けられた値と一致する場合、先読みコマンド S C 2 を第 1 保留記憶数と対応付けて生成する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり判定用乱数の値が、高確率抽選状態での大当たり判定値と一致する場合であって、特別図柄振分用乱数の値が特別図柄 A に振り分けられた値と一致する場合、先読みコマンド S C 3 を第 1 保留記憶数と対応付けて生成する。30

【 0 0 5 0 】

一方、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 始動スイッチ S W 2 から検出信号を入力した場合、先読みコマンド S C 4 ~ S C 6 のうち何れかの先読みコマンドを第 2 保留記憶数と対応付けて生成する。40

【 0 0 5 1 】

具体的には、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり判定用乱数の値が、高確率抽選状態での大当たり判定値と不一致する場合、先読みコマンド S C 4 を第 2 保留記憶数と対応付けて生成する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり判定用乱数の値が、高確率抽選状態での大当たり判定値と一致する場合であって、特別図柄振分用乱数の値が特別図柄 b に振り分けられた値と一致する場合、先読みコマンド S C 5 を第 2 保留記憶数と対応付けて生成する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり判定用乱数の値が、高確率抽選状態での大当たり判定値と一致する場合であって、特別図柄振分用乱数の値が特別図柄 a に振り分けられ50

た値と一致する場合、先読みコマンド S C 6 を第 2 保留記憶数と対応付けて生成する。

【 0 0 5 2 】

本実施形態において、変動ゲームの実行を保留するとともに、当該実行が保留された変動ゲームに対応付けて各種乱数の値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。

【 0 0 5 3 】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

主制御用 C P U 3 0 a は、変動ゲームの実行中又は大当たり遊技の生起中か否かの実行条件判定を実行する。実行条件判定の結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。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、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数の合算数を読み出し、合算した保留記憶数が「0」よりも大きいか否かの保留数判定を行う。保留数判定の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

10

【 0 0 5 4 】

一方、保留数判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、各記憶領域に記憶されている保留回数を取得する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、保留回数として「1」が記憶されている記憶領域（最も古い記憶領域）に記憶されている各種乱数の値を取得する。そして、保留回数として「1」が記憶されている記憶領域が、第 1 保留記憶数に対応する記憶領域である場合、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 保留記憶数を「1」減算するとともに、「1」減算後の第 1 保留記憶数を表示するように第 1 特別図柄保留表示装置 2 6 a の表示内容を制御する。

20

【 0 0 5 5 】

このとき、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c の第 1 保留記憶数「2」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を、第 1 保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶する。同様に、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 保留記憶数「3」、「4」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を、それぞれ第 1 保留記憶数「2」、「3」に対応する記憶領域に記憶する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を消去する。その際、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c 内の第 1 保留記憶数又は第 2 保留記憶数に対応するすべての記憶領域に記憶されている保留回数を、それぞれ「1」減算する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 大当たり判定処理を実行する。

30

【 0 0 5 6 】

第 1 大当たり判定処理において、主制御用 C P U 3 0 a は、読み出した大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値を比較し、両者が一致するか否かの大当たり抽選をする。このとき、主制御用 C P U 3 0 a は、高確率抽選状態の生起中であるか否かに応じた大当たり判定値を用いて大当たり抽選を行う。

【 0 0 5 7 】

そして、大当たり抽選に当選した場合、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たりとなる変動ゲームを実行させるための大当たり変動処理を実行する。大当たり変動処理において主制御用 C P U 3 0 a は、読み出した特別図柄振分用乱数の値に基づいて、大当たりの種類を決定する。本実施形態では、特別図柄 A に振り分けられる大当たり図柄及び特別図柄 B に振り分けられる大当たり図柄の中から大当たり図柄を決定することにより、第 1 特別図柄表示装置 2 5 a に停止して表示させる大当たり図柄と大当たりの種類を決定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、決定した大当たりの種類に基づき、複数種類の大当たり演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

40

【 0 0 5 8 】

また、上記大当たり抽選に非当選した場合、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれとなる変動ゲームを実行させるためのはずれ変動処理を実行する。はずれ変動処理において主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 特別図柄表示装置 2 5 a にはずれ図柄を停止して表示させることを

50

決定する。その後、主制御用CPU30aは、はずれ演出用の変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30aは、はずれ変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

【0059】

一方、保留回数として「1」が記憶されている記憶領域が、第2保留記憶数に対応する記憶領域である場合、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数を「1」減算するとともに、「1」減算後の第2保留記憶数を表示するように第2特別図柄保留表示装置26bの表示内容を制御する。

【0060】

このとき、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの第2保留記憶数「2」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を、第2保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶する。同様に、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数「3」、「4」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を、それぞれ第2保留記憶数「2」、「3」に対応する記憶領域に記憶する。その後、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を消去する。そして、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30c内の第1保留記憶数又は第2保留記憶数に対応するすべての記憶領域に記憶されている保留回数を、それぞれ「1」減算する。その後、主制御用CPU30aは、第2大当たり判定処理を実行する。

10

【0061】

第2大当たり判定処理において、主制御用CPU30aは、読み出した大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値を比較し、両者が一致するか否かの大当たり抽選をする。

20

そして、大当たり抽選に当選した場合、主制御用CPU30aは、大当たりとなる変動ゲームを実行させるための大当たり変動処理を実行する。大当たり変動処理において主制御用CPU30aは、読み出した特別図柄振分用乱数の値に基づいて、大当たりの種類を決定する。本実施形態では、特別図柄aに振り分けられる大当たり図柄及び特別図柄bに振り分けられる大当たり図柄の中から大当たり図柄を決定することにより、第2特別図柄表示装置25bに停止して表示させる大当たり図柄と大当たりの種類を決定する。また、主制御用CPU30aは、決定した大当たりの種類に基づき、複数種類の大当たり演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30aは、大当たり変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

30

【0062】

また、上記大当たり抽選に非当選した場合、主制御用CPU30aは、はずれとなる変動ゲームを実行させるためのはずれ変動処理を実行する。はずれ変動処理において主制御用CPU30aは、第2特別図柄表示装置25bにはずれ図柄を停止して表示させることを決定する。その後、主制御用CPU30aは、はずれ演出用の変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30aは、はずれ変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

【0063】

このように、主制御用CPU30aは、保留数判定の判定結果が肯定である場合、主制御用RAM30c内の各記憶領域に記憶されている保留回数を取得することで、実行する変動ゲームを決定する。

40

【0064】

また、特別図柄開始処理において特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用CPU30aは、決定した内容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用CPU31aに出力する。具体的には、主制御用CPU30aは、変動パターンを指定するとともに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変動ゲームの開始に際して最初に出力する。変動パターン指定コマンドには、第1変動ゲーム及び第2変動ゲームのうち何れの変動ゲームを開始するかを指定する情報が含まれる。同時に、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理にて決定した特別図柄を指定する特別図柄指定コマンドを演出制御用CPU31aに出力する。そして、主制御用CPU30aは、指示し

50

た変動パターンに定められている変動時間の経過時に変動ゲームの終了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とともに、決定した特別図柄を停止して表示させるように第1特別図柄表示装置25a又は第2特別図柄表示装置25bの表示内容を制御する。

【0065】

また、主制御用CPU30aは、大当たり抽選に当選した場合、当該大当たり抽選の当選対象となる変動ゲームの終了後、大入賞装置20の開放状態及び閉鎖状態を制御し、大当たり遊技を生起させる。このように、本実施形態において、主制御用CPU30aが、大当たり判定手段及び大当たり遊技付与手段として機能する。

【0066】

また、主制御用CPU30aは、主高確フラグの管理によって、遊技状態を制御する。具体的には、変動ゲームにおいて大当たりとなった場合、主制御用CPU30aは、高確率抽選状態を生起させるとともに、高確率抽選状態の生起中であることを示す情報を主高確フラグに設定する。また、高確率抽選状態の生起中に大当たりに当選することなく所定回数（本実施形態では、50回）の変動ゲームが終了したとき、主制御用CPU30aは、高確率抽選状態を終了させるとともに、高確率抽選状態の生起中でないことを示す情報を主高確フラグに設定する。

【0067】

また、主制御用CPU30aは、主作動フラグの管理によって、遊技状態を制御する。具体的には、変動ゲームにおいて大当たりとなった場合、主制御用CPU30aは、入球率向上状態を生起させ、入球率向上状態の生起中であることを示す情報を主作動フラグに設定する。また、入球率向上状態の生起中に大当たりに当選することなく所定回数（本実施形態では、100回）の変動ゲームが終了したとき、主制御用CPU30aは、入球率状態を終了させるとともに、入球率向上状態の生起中でないことを示す情報を主作動フラグに設定する。このように、本実施形態において、主制御用CPU30aが、遊技状態制御手段として機能する。

【0068】

次に、普図ゲームに関する普通図柄入力処理について以下に説明する。

普通図柄入力処理において、主制御用CPU30aは、ゲートスイッチSW3で遊技球を検知した場合、主制御用RAM30cに記憶されている普通図柄保留記憶数が上限数（本実施形態では、4）未満であるか否かを判定する。そして、その判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、普通図柄保留記憶数を「1」加算し、普通図柄保留記憶数を書き換える。続いて、主制御用CPU30aは、普通当たり判定用乱数の値を主制御用RAM30cから読み出して取得し、該値を普通図柄保留記憶数に対応付けられた主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定し、普通図柄入力処理を終了する。

【0069】

次に、主制御用CPU30aは、以下のような処理を所定の制御周期毎に実行する。主制御用CPU30aは、まず、普通図柄が変動表示中又は普通当たり遊技中ではない場合において、読み出した普通図柄保留記憶数が「0」よりも大きいときには、普通図柄保留記憶数の数を「1」減算し、当該普通図柄保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている普通当たり判定用乱数の値を取得する。そして、主制御用CPU30aは、取得した普通当たり判定用乱数の値が主制御用ROM30bに記憶されている普通当たり判定値と一致するか否かを判定して普通当たり判定を行い、判定結果に対応する普通図柄を、普通図柄表示装置27にて停止して表示される最終停止図柄として決定する。そして、主制御用CPU30aは、普通図柄の変動表示を開始させるように普通図柄表示装置27の表示内容を制御するなど、普図ゲームに関する各種処理を実行する。

【0070】

そして、主制御用CPU30aは、普通当たりを決定した場合、普図ゲームの終了後、普通当たり遊技に関する制御を実行する。また、主制御用CPU30aは、普図ゲームが開始したときに入球率向上状態が付与されているか否かによって異なる開放態様にて、第2始

10

20

30

40

50

動入球装置 16 を開放させるよう開閉爪ソレノイド S O L 1 を制御する。

【 0 0 7 1 】

なお、本実施形態において、主制御用 C P U 3 0 a は、入球率向上状態中に普通当りとなる場合には非入球率向上状態中に普通当りとなる場合よりも第 2 始動入球装置 16 の合計開放時間を長く開放させるよう制御する。

【 0 0 7 2 】

次に、演出制御基板 31 の演出制御用 C P U 3 1 a が制御プログラムに基づき実行する各種の処理について説明する。

演出制御基板 31 の演出制御用 C P U 3 1 a は、特別図柄指定コマンドを入力すると、当該コマンドの指示内容に応じて演出表示装置 11 に停止して表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。具体的には、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たり図柄が指定された場合、大当たりの図柄組み合わせの中から停止して表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、はずれ図柄が指定された場合、はずれの図柄組み合わせの中から停止して表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。

10

【 0 0 7 3 】

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、各列の装飾図柄を変動表示させて変動ゲームを開始するように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、全図柄停止コマンドを入力すると、停止して表示させると決定した装飾図柄の図柄組み合わせを停止して表示させるように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。

20

【 0 0 7 4 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、大当たりとなる変動パターン指定コマンドが入力され、当該コマンドに基づいた変動ゲームが終了すると、次の変動ゲームが開始されるまでの間、所定の大当たり中演出を実行するように演出表示装置 11 の表示態様、スピーカの音声出力態様及び装飾ランプの発光態様を制御する。

【 0 0 7 5 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、副高確フラグの管理によって、遊技状態を特定できるように制御する。具体的には、演出制御用 C P U 3 1 a は、入力した特別図柄指定コマンドにより指定される特別図柄に基づき、大当たりとなるか否か、及び高確率抽選状態が付与されるか否かを特定する。そして、大当たりが付与されて高確率抽選状態が生起されるとき、演出制御用 C P U 3 1 a は、高確率抽選状態の生起中であることを特定可能な情報を副高確フラグに設定する。また、高確率抽選状態の生起中に大当たりに当選することなく所定回数（本実施形態では、50回）の変動ゲームが終了した場合、高確率抽選状態は終了し、演出制御用 C P U 3 1 a は、高確率抽選状態の生起中でないことを特定可能な情報を副高確フラグに設定する。

30

【 0 0 7 6 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、副作動フラグの管理によって、遊技状態を特定できるように制御する。具体的には、演出制御用 C P U 3 1 a は、入力した特別図柄指定コマンドにより指定される特別図柄に基づき、大当たりとなるか否か、及び入球率向上状態が付与されるか否かを特定する。そして、大当たりが付与されて入球率向上状態が生起されるとき、演出制御用 C P U 3 1 a は、入球率向上状態の生起中であることを特定可能な情報を副作動フラグに設定する。また、入球率向上状態の生起中に大当たりに当選することなく所定回数（本実施形態では、100回）の変動ゲームが終了した場合、入球率向上状態は終了し、演出制御用 C P U 3 1 a は、入球率向上状態の生起中でないことを特定可能な情報を副作動フラグに設定する。

40

【 0 0 7 7 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、先読みコマンドを入力すると、当該先読みコマンドの種類を特定可能な先読み情報及び保留回数を、演出制御用 R A M 3 1 c の記憶領域のうち、当該先読みコマンドによって指定された第 1 保留記憶数又は第 2 保留記憶数に対応する記憶領域に記憶する。この保留回数は、変動ゲームが実行される毎に「1」減算される

50

。このため、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留されている各変動ゲームの保留回数を参照することで、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶された順番を把握できる。

【 0 0 7 8 】

また、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、当該変動パターン指定コマンドによって第 1 変動ゲームが指定される場合、演出制御用 R A M 3 1 c の第 1 保留記憶数「 2 」に対応する記憶領域に記憶されている先読み情報を、第 1 保留記憶数「 1 」に対応する記憶領域に記憶する。同様に、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 保留記憶数「 3 」、「 4 」に対応する記憶領域に記憶されている先読み情報を、第 1 保留記憶数「 2 」、「 3 」に対応する記憶領域に記憶する。その後、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 保留記憶数「 4 」に対応する記憶領域に記憶されている先読み情報を消去する。
10 また、当該変動パターン指定コマンドによって第 2 変動ゲームが指定される場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 2 保留記憶数対応付けて記憶されている先読み情報を第 1 始動保留球の場合と同様に制御する。

【 0 0 7 9 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている先読み情報に基づいて演出表示装置 1 1 に表示される保留表示画像の表示態様を制御する。

本実施形態では、実行が保留されている変動ゲームに対応する保留表示画像 H が、保留表示画像領域 H G に表示される。

【 0 0 8 0 】

図 5 に示すように、保留表示画像 H は、球を模した画像である。また、保留表示画像 H は、保留表示画像領域 H G 内の上段の 4 つの第 1 個別表示領域 H O 1 ~ H O 4 及び、下段の 4 つの第 2 個別表示領域 H T 1 ~ H T 4 に、最大で 8 つ表示される。第 1 個別表示領域 H O 1 ~ H O 4 のうち、最も左に位置する第 1 個別表示領域 H O 1 は、第 1 保留記憶数「 1 」に対応している。また、第 1 個別表示領域 H O 1 の右隣には、第 1 保留記憶数「 2 」、「 3 」、「 4 」にそれぞれ対応する第 1 個別表示領域 H O 2 、 H O 3 、 H O 4 が設けられている。そして、第 1 保留記憶数が「 1 」以上である場合、第 1 保留記憶数に応じた数の保留表示画像 H が第 1 個別表示領域 H O 1 ~ H O 4 に表示される。
20

【 0 0 8 1 】

また、第 2 個別表示領域 H T 1 ~ H T 4 のうち、最も左に位置する第 2 個別表示領域 H T 1 は、第 2 保留記憶数「 1 」に対応している。また、第 2 個別表示領域 H T 1 の右隣には、第 2 保留記憶数「 2 」、「 3 」、「 4 」にそれぞれ対応する第 2 個別表示領域 H T 2 、 H T 3 、 H T 4 が設けられている。そして、第 2 保留記憶数が「 1 」以上である場合、第 2 保留記憶数に応じた数の保留表示画像 H が第 2 個別表示領域 H T 1 ~ H T 4 に表示される。
30

【 0 0 8 2 】

例えば、第 1 保留記憶数が「 3 」であり、第 2 保留記憶数が「 2 」であるとする。また、保留されている変動ゲームのうち、第 2 保留記憶数「 1 」に対応する第 2 変動ゲームが、最も早く保留された変動ゲームであるとする。

【 0 0 8 3 】

このとき、図 5 (a) に示すように、演出表示装置 1 1 では実行中の変動ゲームに基づく変動が行われるとともに、第 1 個別表示領域 H O 1 ~ H O 3 及び第 2 個別表示領域 H T 1 ~ H T 2 には、保留表示画像 H が表示され、第 1 個別表示領域 H O 4 及び第 2 個別表示領域 H T 3 、 H T 4 には表示されない。
40

【 0 0 8 4 】

そして、実行中の変動ゲームが終了し、第 2 個別表示領域 H T 1 の保留表示画像に基づく第 2 変動ゲームが実行されると、第 2 個別表示領域 H T 1 の保留表示画像が消去されるとともに、当該保留表示画像以外の第 2 変動ゲームに基づく保留表示画像は 1 つ左隣の第 2 個別表示領域に移動して表示される。

【 0 0 8 5 】

具体的には、図 5 (b) に示すように、図 5 (a) において第 2 個別表示領域 H T 1 に
50

表示されていた保留表示画像 H は消去され、第 2 個別表示領域 HT 2 に表示されていた保留表示画像 H が第 2 個別表示領域 HT 1 にそれぞれ移動して表示される。

【 0 0 8 6 】

また、第 1 変動ゲームが実行された場合、第 2 変動ゲームが実行された場合と同様に、第 1 個別表示領域 HO 1 の保留表示画像が消去されるとともに、当該保留表示画像以外の第 1 変動ゲームに基づく保留表示画像は 1 つ左隣の第 1 個別表示領域に移動して表示される。このように、本実施形態において、保留表示画像領域に保留表示画像を表示する演出表示装置 1 1 が、保留表示手段として機能する。

【 0 0 8 7 】

また、本実施形態は、第 1 変動ゲームの実行が保留されたことを契機として、当該第 1 変動ゲームによる大当たり期待度を示唆するための保留変化演出を実行可能に構成されている。保留変化演出は、高確率抽選状態かつ入球率向上状態である場合に、実行が可能である。保留変化演出は、演出表示装置 1 1 にて実行される。

【 0 0 8 8 】

保留変化演出が実行される場合、当該保留変化演出の対象とした第 1 変動ゲームに対応する第 1 始動保留球以降に第 2 始動保留球が保留される毎に、新たに保留された第 2 始動保留球に対応する保留表示画像 H の表示態様を変化させて表示する。保留表示画像 H が変化する内容は、演出制御用 ROM 3 1 b に記憶されている複数種類の組み合わせパターンの中から選択される組み合わせパターンによって指定される。

【 0 0 8 9 】

ここで、図 6 を参照しながら、組み合わせパターンについて説明する。

組み合わせパターンには、保留変化演出において変化させる第 2 始動保留球の保留表示画像の個数を表す上限個数及び第 2 始動保留球の保留表示画像を変化させる表示態様を特定できる情報が振り分けられている。例えば、組み合わせパターン KP 1 が選択された場合には、保留変化演出の対象とした第 1 変動ゲームに対応する第 1 始動保留球以降に保留される第 2 始動保留球の保留表示画像の表示態様を 4 個まで変化させるように上限個数を指定する。そして、変化する第 2 始動保留球の保留表示画像は、保留変化演出の実行が決定されてから何個の第 2 始動保留球の保留表示画像が変化しているかを示す変化個数に応じて、変化する表示態様が指定される。組み合わせパターン KP 1 の場合、変化個数が「0」、つまり 1 個目の保留変化である場合、「天」を表す表示態様に変化し、以下同様に、変化個数が「1」のときは「下」、「2」のときは「無」、「3」のときは「双」を表す表示態様に変化するように指定される。また、上限個数を上回る第 2 始動保留球の保留表示画像が表示される場合、上限個数を上回った第 2 始動保留球の保留表示画像の表示態様は変化されず、通常の保留表示画像 H として表示される。

【 0 0 9 0 】

そして、表示態様が変化した第 2 始動保留球の保留表示画像の組み合わせにおいて所定の内容が完成した場合には、当該保留変化演出の対象とした第 1 変動ゲームの変動中に特別演出を行うとともに、表示態様が変化した第 2 始動保留球の保留表示画像を通常の表示態様に変化させる。本実施形態において、所定の組み合わせが完成する場合とは、四字熟語が完成する組み合わせとなる組み合わせパターン KP 1、KP 2、KP 3 のうちの何れかが選択され、第 2 変動ゲームが上限個数まで保留された場合である。つまり、下段の第 2 個別表示領域 HT 1 ~ HT 4 において四字熟語が形成された場合である。

【 0 0 9 1 】

一方、表示態様が変化した保留表示画像の組み合わせにおいて所定の内容が完成しない場合には、当該保留変化演出の対象とした第 1 変動ゲームの変動中に特別演出を行わない。その後、表示態様が変化した第 2 始動保留球の保留表示画像は、当該保留変化演出の対象とした第 1 変動ゲームが終了したことを契機に、通常の表示態様に変化する。本実施形態において、所定の内容が完成しない場合とは、四字熟語が完成しない組み合わせとなる組み合わせパターン KP 4、KP 5 が選択された場合、又は組み合わせパターン KP 1、KP 2、KP 3 のうちの何れかが選択されたが、第 2 変動ゲームが上限個数まで保留され

10

20

30

40

50

なかった場合である。

【0092】

本実施形態において、組み合わせパターンK P 2 ~ K P 5が選択された場合、1個目の第2始動保留球の保留表示画像が変化する表示態様を同一とした。また、組み合わせパターンK P 2、K P 4、K P 5が選択された場合、1個目から3個目までの第2始動保留球の保留表示画像が変化する表示態様を同一とした。

【0093】

以下、保留変化演出の実行に係る制御について説明する。

演出制御用C P U 3 1 aは、第1変動ゲームに基づく先読みコマンドS C 1 ~ S C 3を10
入力する毎に、保留変化演出判定処理を行う。

【0094】

図7に示すように、保留変化演出判定処理において演出制御用C P U 3 1 aは、演出制御用R A M 3 1 cに実行情報が記憶されているか否かを判定する(ステップ11)。実行情報とは、保留されている第1変動ゲームを実行対象とした保留変化演出の実行が決定され、保留変化演出の実行中である場合に、演出制御用R A M 3 1 cに記憶される情報である。

【0095】

そして、ステップ11の判定結果が肯定の場合、演出制御用C P U 3 1 aは、保留変化演出判定処理を終了する。一方、ステップ11の判定結果が否定の場合、演出制御用C P U 3 1 aは、高確率抽選状態が生起されているか否かを判定する(ステップ12)。ステップ12において、演出制御用C P U 3 1 aは、演出制御用R A M 3 1 cに記憶されている副高確フラグを読み出して、高確率抽選状態が生起されているか否かについて判定する。高確率抽選状態が生起されていない場合には、演出制御用C P U 3 1 aは、判定結果を否定とし、保留変化演出判定処理を終了する。つまり、本実施形態において、高確率抽選状態でない場合には保留変化演出を実行しない。

【0096】

一方、高確率抽選状態が生起されている場合には、演出制御用C P U 3 1 aは、判定結果を肯定とする。その後、演出制御用C P U 3 1 aは、入力された先読みコマンドに対応する第1変動ゲームが実行されるまで、高確率抽選状態が継続されるか否かを判定する(ステップ13)。ステップ13において、演出制御用C P U 3 1 aは、高確率抽選状態が継続される変動ゲーム数を、副高確フラグに高確率抽選状態が生起されたことを実行された変動ゲーム数に基づいて取得する。また、演出制御用C P U 3 1 aは、保留されている変動ゲームの数に基づいて、入力された先読みコマンドに対応する第1変動ゲームが実行されるまでの変動ゲーム数を取得する。そして、当該第1変動ゲームが実行されるまでの変動ゲーム数が、高確率抽選状態が継続される変動ゲーム数以上である場合、演出制御用C P U 3 1 aは、ステップ13の判定結果を否定とする。

【0097】

一方、当該第1変動ゲームが実行されるまでの変動ゲーム数が、高確率抽選状態が継続される変動ゲーム数未満である場合、演出制御用C P U 3 1 aは、ステップ13の判定結果を肯定とする。その後、演出制御用C P U 3 1 aは、入球率向上状態が生起されているか否かを判定する(ステップ14)。ステップ14において、演出制御用C P U 3 1 aは、演出制御用R A M 3 1 cに記憶されている副作動フラグを読み出して、入球率向上状態が生起されているか否かについて判定する。入球率向上状態が生起されていない場合には、判定結果を否定とし、保留変化演出判定処理を終了する。つまり、本実施形態において、入球率向上状態でない場合には保留変化演出を実行しない。

【0098】

一方、入球率向上状態が生起されている場合には、演出制御用C P U 3 1 aは、判定結果を肯定とする。その後、演出制御用C P U 3 1 aは、入力された先読みコマンドに対応する第1変動ゲームが実行されるまで、入球率向上状態が継続されるか否かを判定する(ステップ15)。ステップ15において、演出制御用C P U 3 1 aは、入球率向上状態が

10

20

30

40

50

継続される変動ゲーム数を、副作動フラグに入球率向上状態が生起されたことを実行された変動ゲーム数に基づいて取得する。また、演出制御用CPU31aは、保留されている変動ゲームの数に基づいて、入力された先読みコマンドに対応する第1変動ゲームが実行されるまでの変動ゲーム数を取得する。そして、当該第1変動ゲームが実行されるまでの変動ゲーム数が、入球率向上状態が継続される変動ゲーム数以上である場合、演出制御用CPU31aは、ステップ15の判定結果を否定とする。

【0099】

一方、当該第1変動ゲームが実行されるまでの変動ゲーム数が、入球率向上状態が継続される変動ゲーム数未満である場合、演出制御用CPU31aは、ステップ15の判定結果を肯定とする。その後、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶されている変動パターン及び先読み情報を参照して、実行中の変動ゲーム及び入力した先読みコマンドよりも前に保留されている変動ゲームが、全てはずれとなるか否かを判定する(ステップ16)。

10

【0100】

具体的には、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cから実行中の変動ゲームの変動パターンを読み取り、実行中の変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する。また、演出制御用CPU31aは、入力した先読みコマンドよりも前に保留された変動ゲームの先読み情報を読み取り、大当たり判定用乱数の値が高確率抽選状態である場合の大当たり判定値と一致するものがあるか否かを判定する。そして、実行中の変動ゲーム及び入力した先読みコマンドよりも前に保留されている変動ゲームの中で、大当たりとなるものがある場合、演出制御用CPU31aは、ステップ16の判定結果を否定とし、保留変化演出判定処理を終了する。

20

【0101】

一方、実行中の変動ゲーム及び入力した先読みコマンドよりも前に保留されている変動ゲームが全てはずれとなる場合、演出制御用CPU31aは、ステップ16の判定結果を肯定とする。その後、演出制御用CPU31aは、入力した先読みコマンドの出力契機となつた第2変動ゲームを実行対象に保留変化演出を実行するか否かの保留変化演出判定を行い、保留変化演出判定抽選に当選したか否かを判定する(ステップ17)。

【0102】

保留変化演出判定抽選に非当選した場合、ステップ17の判定結果は否定となり、演出制御用CPU31aは、保留変化演出判定処理を終了する。一方、保留変化演出判定抽選に当選した場合、ステップ17の判定結果は肯定となり、演出制御用CPU31aは、保留変化演出の実行が決定されていることを示す実行情報を演出制御用RAM31cに記憶する(ステップ18)。

30

【0103】

そして、演出制御用CPU31aは、演出制御用ROM31bに記憶されている複数種類の保留変化演出の組み合わせパターンの中から組み合わせパターンを選択して、演出制御用RAM31cに記憶する(ステップ19)。

【0104】

また、保留変化演出の組み合わせパターンは、演出制御用CPU31aが入力した先読みコマンドSC1～SC3に基づいて選択される。

40

具体的には、図8に示すように、各先読みコマンドには選択可能な複数の組み合わせパターンが対応付けられており、対応付けられた各組み合わせパターンにはそれぞれ選択率が設定されている。

【0105】

つまり、演出制御用CPU31aは、先読みコマンドSC1を入力した場合には、組み合わせパターンKP2を30%の確率で選択する一方、組み合わせパターンKP3を70%の確率で選択する。また、演出制御用CPU31aは、先読みコマンドSC2を入力した場合には、組み合わせパターンKP2を20%、組み合わせパターンKP3を10%、組み合わせパターンKP4を35%、組み合わせパターンKP5を35%の確率でそれぞ

50

れ選択する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、先読みコマンド S C 3 を入力した場合には、組み合わせパターン K P 1 を 50%、組み合わせパターン K P 2 を 40%、組み合わせパターン K P 3 を 10% の確率でそれぞれ選択する。

【0106】

図 7 の説明に戻ると、その後、演出制御用 C P U 3 1 a は、入力された先読みコマンドに対応する第 1 保留記憶数に応じて、保留変化演出の対象とした第 1 変動ゲームが実行されるまでの残りの第 1 変動ゲームの回数を残回数として演出制御用 R A M 3 1 c に設定する（ステップ 20）。具体的には、入力された先読みコマンドが第 1 保留記憶数「3」に対応する先読みコマンドであった場合、残回数に「3」を設定する。その後、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留変化演出判定処理を終了する。

10

【0107】

次に、保留表示画像を変化させるための制御について説明する。

演出制御用 C P U 3 1 a は、第 2 変動ゲームに基づく先読みコマンド S C 4 ~ C 6 が入力される毎に、保留変化処理を行う。

【0108】

図 9 に示すように、保留変化処理において演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に実行情報が記憶されているか否かを判定する（ステップ 21）。そして、ステップ 21 の判定結果が否定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留変化処理を終了する。

20

【0109】

一方、ステップ 21 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 2 始動保留球の保留表示画像を変化させるか否かを判定する（ステップ 22）。演出制御用 R A M 3 1 c には、表示態様が変化した第 2 始動保留球の保留表示画像の数を表す、変化個数が記録されている。そして、ステップ 22 において演出制御用 C P U 3 1 a は、変化個数が、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている組み合わせパターンに設定された上限個数に達している場合、判定結果を否定とする。一方、ステップ 22 において演出制御用 C P U 3 1 a は、変化個数が、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている組み合わせパターンに設定された上限個数未満である場合、判定結果を肯定とする。

【0110】

そして、ステップ 22 の判定結果が否定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留変化処理を終了する。一方、ステップ 22 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている組み合わせパターンの中から変化個数に対応した表示態様に第 2 始動保留球の保留表示画像を変化させるように、演出表示装置 11 を制御する（ステップ 23）。

30

【0111】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に記録された変化個数を「1」加算して（ステップ 24）、保留変化処理を終了する。

次に、特別演出を実行するための制御について説明する。

【0112】

演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 変動ゲームが開始される毎に特別演出実行処理を行う。

40

図 10 に示すように、特別演出実行処理において演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に実行情報が記憶されているか否かを判定する（ステップ 31）。そして、実行情報が記憶されていない場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ 31 の判定結果を否定として、特別演出実行処理を終了する。

【0113】

一方、実行情報が記憶されている場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ 31 の判定結果を肯定として、変動中の第 1 変動ゲームが保留変化演出の実行対象の第 1 変動ゲームであるか否かを判定する（ステップ 32）。ステップ 32 において、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている残回数が「1」であるか否かを判定

50

する。そして、残回数が「1」でない場合、ステップ32の判定結果を否定として、演出制御用RAM31cに記憶されている残回数を「1」減算する(ステップ33)。その後、演出制御用CPU31aは、特別演出実行処理を終了する。

【0114】

一方、残回数が「1」である場合、ステップ32の判定結果を肯定として、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶されている組み合わせパターンが所定の組み合わせパターンであるか否かを判定する(ステップ34)。本実施形態において、所定の組み合わせパターンとは、四字熟語が完成する組み合わせとなる組み合わせパターンKP1～KP3である。そして、ステップ34の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶されている実行情報及び組み合わせパターンを消去するとともに、変化個数及び残回数を「0(零)」に設定して(ステップ38)、特別演出実行処理を終了する。10

【0115】

一方、ステップ34の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶されている変化個数が、演出制御用RAM31cに記憶されている組み合わせパターンに設定された上限個数に達しているかを判定する(ステップ35)。つまり、下段の第2個別表示領域HT1～HT4に四字熟語が完成しているか否かを判定する。

【0116】

そして、ステップ35の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、第1変動ゲームが終了したかどうかを判定する(ステップ36)。ステップ36の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aはステップ35を繰り返す。一方、ステップ36の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶されている実行情報及び組み合わせパターンを消去するとともに、変化個数及び残回数を「0(零)」に設定して(ステップ38)、特別演出実行処理を終了する。20

【0117】

また、ステップ35の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、特別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(ステップ37)。そして、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶されている実行情報及び組み合わせパターンを消去するとともに、変化個数及び残回数を「0(零)」に設定して(ステップ38)、特別演出実行処理を終了する。30

【0118】

また、演出制御用CPU31aは、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームが終了したことを契機に、表示態様が変化した第2始動保留球の保留表示画像の表示態様を通常の表示態様に変化させる。

【0119】

以上のように、本実施形態において、演出表示装置11に保留変化演出を実行させるように制御する演出制御用CPU31aが、保留変化演出実行手段として機能する。

ここで、図11に基づき、保留変化演出が実行された際の演出表示装置11の表示内容について、その作用とともに説明する。40

【0120】

前提として、変動ゲームの実行中であって、1回の第2変動ゲームの実行が保留されているものとする(第1保留記憶数=「0(零)」、第2保留記憶数=「1」)。また、高確率抽選状態かつ入球率向上状態であり、実行中の変動ゲーム及び保留されている変動ゲームの中に保留変化演出の対象とした変動ゲームはないものとする。また、高確率抽選状態及び入球率向上状態は、実行中の変動ゲームを含め、少なくとも残り3回の変動ゲームが実行されるまでは継続されるものとする。

【0121】

このとき、図11(a)に示すように、演出表示装置11では、前提より、実行中の変動ゲームに基づく変動が行われているとともに、第2個別表示領域HT1のみに保留表示

画像 H が表示される。

【 0 1 2 2 】

そして、前記実行中の変動ゲームの変動中に第 1 始動入球装置 1 5 の第 1 始動口へ遊技球が 1 個入球し、当該入球を契機に実行が保留された第 1 変動ゲームを実行対象とする保留変化演出の実行が決定されたとする。

【 0 1 2 3 】

このとき、図 1 1 (b) に示すように、保留表示画像 H が第 1 個別表示領域 H O 1 に表示される。また、このとき、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R O M 3 1 b に記憶されている複数種類の組み合わせパターンの中から組み合わせパターンを選択し、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶する。ここでは、組み合わせパターン K P 2 が選択されたとする。
10

【 0 1 2 4 】

その後、前記実行中の変動ゲームの変動中に第 2 始動入球装置 1 6 の第 2 始動口へ遊技球がさらに 1 個入球したとする。

このとき、図 1 1 (c) に示すように、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている組み合わせパターン K P 2 の変化個数「 1 」に対応する表示態様に変化した保留表示画像 H a が第 2 個別表示領域 H T 2 に表示される。

【 0 1 2 5 】

そして、前記実行中の変動ゲームが終了し、第 2 個別表示領域 H T 1 に表示されていた保留表示画像に基づく第 2 変動ゲームの実行が開始したとする。
20

このとき、図 1 1 (d) に示すように、演出表示装置 1 1 では、実行が開始された第 2 変動ゲームに基づく変動が行われる。そして、第 2 個別表示領域 H T 1 の保留表示画像 H が消去されるとともに、第 2 個別表示領域 H T 2 の保留表示画像 H a は第 2 個別表示領域 H T 1 に移動して表示される。

【 0 1 2 6 】

さらに、図 1 1 (d) において実行されていた第 2 変動ゲームが終了し、保留変化演出の対象とした第 1 変動ゲームの実行が開始されたとする。

このとき、図 1 1 (e) に示すように、演出表示装置 1 1 では、保留変化演出の対象とした第 1 変動ゲームに基づく変動が行われる。そして、第 1 個別表示領域 H O 1 の保留表示画像 H が消去される。
30

【 0 1 2 7 】

そして、保留変化演出の対象とした第 1 変動ゲームに基づく変動中に、第 2 始動入球装置 1 6 の第 2 始動口へ遊技球がさらに 3 個入球したとする。

このとき、図 1 1 (f) に示すように、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている組み合わせパターン K P 2 の変化個数「 2 」、「 3 」、「 4 」に対応する表示態様にそれぞれ変化した保留表示画像 H b 、 H c 、 H d が第 2 個別表示領域 H T 2 、 H T 3 、 H T 4 に表示される。

【 0 1 2 8 】

ここで、図 1 2 に基づき、演出制御用 R A M 3 1 c に、四字熟語が完成する組み合わせとなる組み合わせパターン K P 2 が記憶されている場合の演出表示装置 1 1 の表示内容について説明する。図 1 1 (f) と同様、保留変化演出の対象とした第 1 変動ゲームの実行中であって、4 回の第 2 変動ゲームの実行が保留されているものとする（第 1 保留記憶数 = 「 0 （零） 」、第 2 保留記憶数 = 「 4 」）。

【 0 1 2 9 】

このとき、図 1 2 (a) に示すように、演出表示装置 1 1 では保留変化演出の対象とした第 1 変動ゲームに基づく変動が行われているとともに、第 2 個別表示領域 H T 1 、 H T 2 、 H T 3 、 H T 4 には、保留表示画像 H a 、 H b 、 H c 、 H d がそれぞれ表示される。ここで、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている組み合わせパターンが、四字熟語が完成する組み合わせとなる組み合わせパターン K P 1 ~ K P 3 のうちの何れかであること及び変化個数が上限個数に達していることから、特別演出の実
40
50

行を決定する。

【 0 1 3 0 】

すると、図 12 (b) のように演出表示装置 11 において特別演出が実行される。特別演出では、演出表示装置 11 において通常の背景画像が特別演出用の背景画像に切り替えられるとともに、演出制御用 RAM31c に記憶されている組み合わせパターンに基づいて変化して表示されていた保留表示画像 H a 、 H b 、 H c 、 H d が保留表示画像 H に変化させられる。

【 0 1 3 1 】

次に、図 13 に基づき、演出制御用 RAM31c に、四字熟語が完成しない組み合わせとなる組み合わせパターン KP5 が記憶されている場合の演出表示装置 11 の表示内容について説明する。組み合わせパターン KP5 は、特別図柄 B に分類される大当たりとなる先読みコマンド SC2 が入力された場合にのみ選択されうる組み合わせパターンである。前提として、保留変化演出の対象とした第 1 変動ゲームの実行中であって、4 回の第 2 変動ゲームの実行が保留されているものとする（第 1 保留記憶数 = 「 0 (零) 」、第 2 保留記憶数 = 「 4 」）。

10

【 0 1 3 2 】

このとき、図 13 (a) に示すように、演出表示装置 11 では、保留変化演出の対象とした第 1 変動ゲームに基づく変動が行われるとともに、第 2 個別表示領域 HT1 、 HT2 、 HT3 、 HT4 には、保留表示画像 H a 、 H b 、 H c 、 H d がそれぞれ表示される。ここで、演出制御用 CPU31a は、演出制御用 RAM31c に記憶されている組み合わせパターンが、四字熟語が完成する組み合わせとなる組み合わせパターン KP1 ~ KP3 のうちの何れかでないことから、特別演出を実行させない。

20

【 0 1 3 3 】

このとき、図 13 (b) のように、演出表示装置 11 では、特別演出が実行しないまま大当たりを示す図柄組み合わせで装飾図柄が停止され、第 1 変動ゲームが終了する。その後、主制御用 CPU30a は大当たり遊技を生起させるとともに、演出制御用 CPU31a は、大当たり遊技中の演出を実行させる。

【 0 1 3 4 】

その後、図 13 (c) に示すように、大当たり遊技が終了すると、演出表示装置 11 では、第 2 個別表示領域 HT1 に表示されていた保留表示画像 H a に基づく図柄変動ゲームが開始される。そして、第 2 個別表示領域 HT1 に表示されていた保留表示画像 H a が消去されるとともに、第 2 個別表示領域 HT2 、 HT3 にそれぞれ表示されていた保留表示画像 H b 、 H c は、保留表示画像 H に変化され、第 2 個別表示領域 HT1 、 HT2 に移動して表示される。また、第 2 個別表示領域 HT4 に表示されていた保留表示画像 H は、第 2 個別表示領域 HT3 に移動して表示される。

30

【 0 1 3 5 】

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) 先読みコマンドに基づいて選択された組み合わせパターンに応じて、保留変化演出の対象とした第 1 変動ゲームに対応する第 1 始動保留球以降に保留される第 2 変動ゲームの保留表示画像を少なくとも 3 個変化させることとした。また、組み合わせパターンは、大当たりとなる先読みコマンドであるか否かに応じて、選択され易い組み合わせパターンと選択され難い組み合わせパターンを設けた。これにより、表示態様が変化した保留表示画像の組み合わせによって、保留変化演出の対象とした第 1 変動ゲームの大当たり期待度が示唆されることとなる。

40

【 0 1 3 6 】

このような構成によれば、保留変化演出の対象とした第 1 変動ゲームが大当たりとなることを遊技者に期待させながらも、保留変化演出の実行中の遊技球の発射を促進させることができる。また、少なくとも 3 個の保留表示画像を変化させることとしたため、遊技者に複数の遊技球を継続して発射させることができる。

【 0 1 3 7 】

50

また、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームがはずれとなつた場合であつても、保留変化演出を実行するために保留させた第2始動保留球があるため、変動ゲームを継続して行うことができる。これにより、保留変化演出中に発射した遊技球を無駄にしてしまうことを抑制できる。

【0138】

(2) 第1始動入球装置は演出表示装置の下方に配設するとともに、第2始動入球装置は演出表示装置の右方に配設した。これにより、遊技者は遊技状態や保留変化演出の有無に応じて、遊技球を入球させる始動入球装置を自身の操作によって選択することができるため、遊技球を無駄にすることを抑制できる。

【0139】

(3) 保留変化演出は、遊技状態が入球率向上状態である場合に実行することとした。遊技状態が入球率向上状態である場合には、入球率向上状態でない場合に比べて第2始動口へ遊技球が入球し易くなっている。その一方で、第1始動口は、入球率向上状態であるか否かに関わらず入球率は一定である。このため、入球率向上状態である場合、遊技者は第2始動口を狙って遊技球を発射させることとなる。このため、第2始動保留球に対応する保留表示画像を用いて保留変化演出を行うことにより、遊技球を無駄にすることなく保留変化演出を実行することができる。

【0140】

(4) 図6に示すように、複数種類の組み合わせパターンのうち、組み合わせパターンKP2とKP3については、1個目の第2始動保留球の保留表示画像が変化する表示態様を同一とした。また、図8に示すように、大当りとなることを示す先読みコマンドSC2、SC3が入力された場合、組み合わせパターンKP3よりも組み合わせパターンKP2が選択され易くした。そして、はずれとなることを示す先読みコマンドSC1が入力された場合、組み合わせパターンKP2よりも組み合わせパターンKP3が選択され易くした。このため、大当り期待度の異なる2つの組み合わせパターンKP2、KP3について、2個目の第2始動保留球の保留表示画像を表示させるまでは大当り期待度を推測し難くなる。

【0141】

これにより、2個目の第2始動保留球の保留表示画像が表示されるまでは大当り期待度の高い組み合わせが形成されることを期待させ続けることとともに、2個目の第2始動保留球の保留表示画像を表示させるために遊技球の発射を促進させることができる。

【0142】

(5) 図8に示すように、特別図柄Aに対応する大当りとなることを示す先読みコマンドSC3が入力された場合、組み合わせパターンKP4、KP5よりも組み合わせパターンKP2が選択され易くした。そして、特別図柄Bに対応する大当りとなることを示す先読みコマンドSC2が入力された場合、組み合わせパターンKP2よりも組み合わせパターンKP4、KP5が選択され易くした。これにより、表示態様が変化した保留表示画像の組み合わせから、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームが大当りとなつた場合に付与される大当り遊技の種類を遊技者に推測させることができる。

【0143】

また、図6に示すように、組み合わせパターンKP2、KP4、KP5の1個目から3個目の第2始動保留球の保留表示画像が変化する表示態様を同一とした。このため、大当りとなつた場合に、特別図柄Aに対応する大当りが付与される可能性が異なる組み合わせパターンKP2、KP4、KP5について、4個目の第2始動保留球の保留表示画像を表示させるまでは何れの組み合わせとなるか推測し難くなる。これにより、4個目の第2始動保留球の保留表示画像を表示させるまでは、有利な大当り遊技が付与される可能性が高い組み合わせパターンKP2となることを期待させ続けることができ、第2始動保留球の保留表示画像を表示させるために遊技球の発射を促進させることができる。

【0144】

10

20

30

40

50

(6) 図8に示すように、特別図柄振分乱数の値が特別図柄Aに振り分けられた値と一致している場合に出力される先読みコマンドS C 3が入力された場合にのみ選択されうる組み合わせパターンK P 1を設けた。これにより、保留変化演出の実行が決定された場合に最も利益の大きい大当たり遊技への遊技者の期待感を向上させることができる。

【0145】

(7) 先読みコマンドに基づいて選択される組み合わせパターンに応じて、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームに対応する第1始動保留球以降に保留される第2始動保留球の保留表示画像を変化させることとした。これにより、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームの実行を開始する際に、当該第1変動ゲームに対応する保留表示画像を消去する場合でも、当該第1変動ゲームに対応する第1始動保留球以降に保留された第2始動保留球の保留表示画像の変化した表示態様の組み合わせによって大当たり期待度を示唆することができる。このため、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームの変動中に大当たりとなるか否かを推測させることができ、大当たりとなることへの期待感を向上させることができる。10

【0146】

(8) 特別演出が実行されなかった場合、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームが終了すると、表示態様が変化した第2始動保留球の保留表示画像を通常の保留表示画像に変化させることとした。これにより、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームに対応する第1始動保留球以降に、第1変動ゲームが保留されており、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームが終了した後に保留されている第1変動ゲームが実行される場合であっても、保留変化演出の対象がどのゲームであるかを間違えることを抑制できる。20

【0147】

(9) 第1変動ゲームであるか第2変動ゲームであるかに関わらず、主制御用RAM30cに記憶された順に変動ゲームを実行することとした。このため、第2変動ゲームが保留されている場合に、第1変動ゲームが保留されて保留変化演出の実行対象とされた場合であっても、第2保留記憶数の上限まで保留表示画像の表示態様を変化させることができる。つまり、第2保留記憶数に対応する記憶領域のうち、空いている領域が4つ未満の場合であっても、第2始動保留球の保留表示画像の表示態様を記憶上限数の4つまで変化させることができる。このため、第2変動ゲームが保留されている場合であっても、遊技者の保留変化演出への期待感を損なわせることなく、表示態様の変化した第2始動保留球の保留表示画像をすべて表示させるために遊技球を発射させることができる。30

【0148】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具現化できる。

- ・上記実施形態において、各始動入球装置及び大入賞口を配設する位置は、任意に変更が可能である。

【0149】

- ・上記実施形態において、大当たりの種類は適宜変更してもよい。

・上記実施形態において、第1変動ゲームで大当たりとなった場合と、第2変動ゲームで大当たりとなった場合と、で付与される大当たり遊技の振分を任意に変更してもよい。また、何れの変動ゲームで大当たりとなった場合であっても同一の選択確率で大当たり遊技が付与されるように構成してもよい。40

【0150】

- ・上記実施形態において、高確率抽選状態が付与される条件及び終了する条件は、適宜変更してもよい。

・上記実施形態において、入球率向上状態が付与される条件及び終了する条件は、適宜変更してもよい。

【0151】

・上記実施形態において、組み合わせパターン毎に振り分けられる上限個数は3個または4個としたが、2個以上であればよい。2個以上の保留表示画像の表示態様を変化させることとすれば、表示態様の変化した保留表示画像の組み合わせによって保留変化演出の50

実行対象とした変動ゲームの大当たり期待度を示唆することができる。

【0152】

・上記実施形態において、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームと、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームに対応する第1始動保留球以降に保留される第2変動ゲームと、の両方の保留表示画像を変化させることとしてもよい。また、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームに対応する保留表示画像は、組み合わせの一部として表示態様を変化させてもよいし、保留変化演出の対象となったことを示唆する表示態様に変化させてよい。このような場合、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームに対応する第1始動保留球以降に第2始動保留球が保留されない場合でも、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームの保留表示画像が変化することにより、保留変化演出が実行されることを認識できる。このため、表示態様が変化した保留表示画像の組み合わせを完成させたいと思わせることができ、遊技球の発射を促進させることができる。また、保留変化演出の対象となったことを示唆する表示態様に変化させる場合、保留変化演出の対象を間違って認識することを抑制できる。10

【0153】

・上記実施形態において、特定の先読みコマンドが入力された場合にのみ選択されうる組み合わせパターンを設けたが、設けなくともよい。

・上記実施形態において、特定の大当たりが付与された場合に選択される確率が異なる複数の組み合わせパターンを設けたが、この組み合わせパターンは任意に変更してもよい。例えば、複数の組み合わせパターンについて選択される確率を同一としてもよい。20

【0154】

・上記実施形態において、大当たり期待度が異なる複数の組み合わせパターンのうちいくつかの組み合わせパターンについて、組み合わせの内容の一部が同一となるように構成したが、組み合わせの内容がすべて異なる構成としてもよい。

【0155】

・上記実施形態において、保留変化演出は高確率抽選状態が生起されている場合にのみ実行が可能としたが、高確率抽選状態が生起されていない場合にのみ実行してもよいし、高確率抽選状態の有無に関わらずいつでも保留変化演出を実行できるようにしてもよい。

【0156】

・上記実施形態において、先読みコマンドは高確率抽選状態が生起されている場合の大当たり判定値に基づいて生成したが、高確率抽選状態が生起されていない場合の大当たり判定値に基づいて生成してもよいし、両方の大当たり判定値に基づいて生成してもよい。30

【0157】

・上記実施形態において、保留表示画像は保留変化演出によって文字画像に変化させられ、その組み合わせで大当たり期待度を示唆することとしたが、文字画像でなくともよい。例えば、色やキャラクタの組み合わせでもよいし、それらを混合した組み合わせでもよい。

【0158】

・上記実施形態において、通常の保留表示画像の意匠を変更してもよい。例えば、球体でなく、キャラクタ画像に変更してもよい。また、保留表示画像領域の構成を変更してもよい。例えば、演出表示装置11の上方部や左方部又は右方部に保留表示画像領域を設けてもよいし、個別表示領域を縦並びの構成としてもよい。40

【0159】

・上記実施形態において、特別演出は保留変化演出の対象とした第1変動ゲームの変動中に行うこととしたが、変動中でなく、変動開始時や、開始前であってもよい。

・上記実施形態において、特別演出を行わず、保留表示画像の表示態様の変化の組み合わせのみによって大当たり期待度を示唆することとしてもよい。

【0160】

・上記実施形態において、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームに対応する第1始動保留球以降に保留される第2変動ゲームの保留表示画像を上限個数まで全て変化させて50

表示したが全てでなくともよい。例えば、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームの1つ後に保留される第2変動ゲームの保留表示画像を変化させ、2つ後に保留される第2変動ゲームの保留表示画像は変化させず、3つ後に保留される第2変動ゲームの保留表示画像を変化させる、という構成にしてもよい。要は、少なくとも2つの保留表示画像が変化して、それら変化した保留表示画像の組み合わせによって保留変化演出の対象とした第1変動ゲームの大当たり期待度が示唆されればよい。このような構成によれば、途中で保留表示画像の変化が実行されなかつた場合であっても、その後また保留表示画像の変化が実行されることを期待させることができる。

【0161】

・上記実施形態において、保留表示画像領域は、第1個別表示領域と第2個別表示領域を区別せず、第1始動保留球に基づく保留表示画像及び第2始動保留球に基づく保留表示画像を、入球順に並べて表示するように構成してもよい。このように構成する場合、保留されている変動ゲームが実行される順番を把握することができる。また、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームに対応する第1始動保留球以降に保留される第1変動ゲーム及び第2変動ゲームの両方の保留表示画像の表示態様を変化させることとしてもよい。これにより、第1保留記憶数の記憶上限と第2保留記憶数の記憶上限を合算した個数まで組み合わせる保留表示画像の個数を増やすことができる。

10

【0162】

・上記実施形態において、保留された変動ゲームに対応する各種乱数の値を先読みして、当該変動ゲームの実行前から保留変化演出を実行させ、大当たり期待度を示唆することとした。この別例として、各種乱数の値を先読みしなくとも、実行中の変動ゲームの大当たり期待度を保留変化演出によって示唆するようにしてもよい。

20

【0163】

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) 保留変化演出実行手段は、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームに対応する第1始動保留球以降に保留される第2始動保留球のうち少なくとも2つの保留表示画像の表示態様を変化させて表示し、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームに対応する第1始動保留球以降に保留される第2始動保留球に対応する保留表示画像のうち、表示態様が変化した保留表示画像の組み合わせによって、保留変化演出の対象とした第1変動ゲームによる大当たり期待度を示唆する。

30

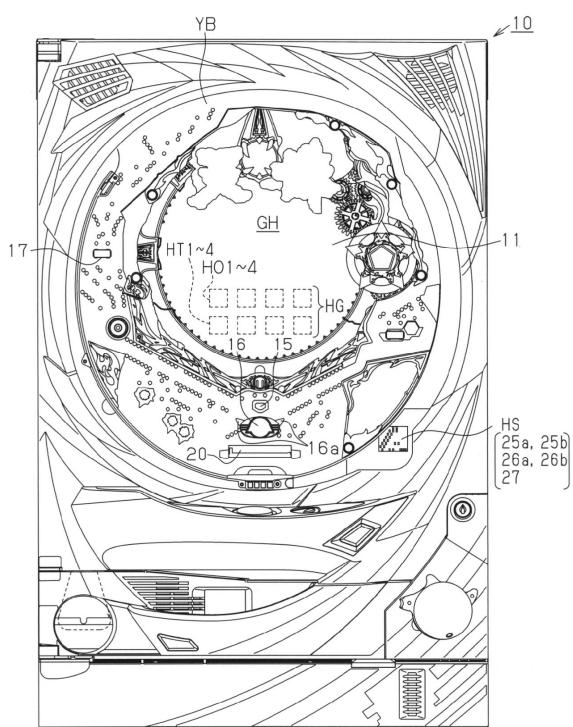
【符号の説明】

【0164】

G H ... 画像表示部、H G ... 保留表示画像領域、H O 1 , H O 2 , H O 3 , H O 4 ... 第1個別表示領域、H T 1 , H T 2 , H T 3 , H T 4 ... 第2個別表示領域、H , H a , H b , H c , H d ... 保留表示画像、H S ... 発光部配設部材、Y B ... 遊技盤、1 0 ... パチンコ遊技機、1 1 ... 演出表示装置、1 5 ... 第1始動入球装置、1 6 ... 第2始動入球装置、1 6 a ... 開閉爪、1 7 ... ゲート、2 0 ... 大入賞装置、2 5 a ... 第1特別図柄表示装置、2 5 b ... 第2特別図柄表示装置、2 6 a ... 第1特別図柄保留表示装置、2 6 b ... 第2特別図柄保留表示装置、2 7 ... 普通図柄表示装置、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用CPU、3 0 b ... 主制御用ROM、3 0 c ... 主制御用RAM、3 1 ... 演出制御基板、3 1 a ... 演出制御用CPU、3 1 b ... 演出制御用ROM、3 1 c ... 演出制御用RAM。

40

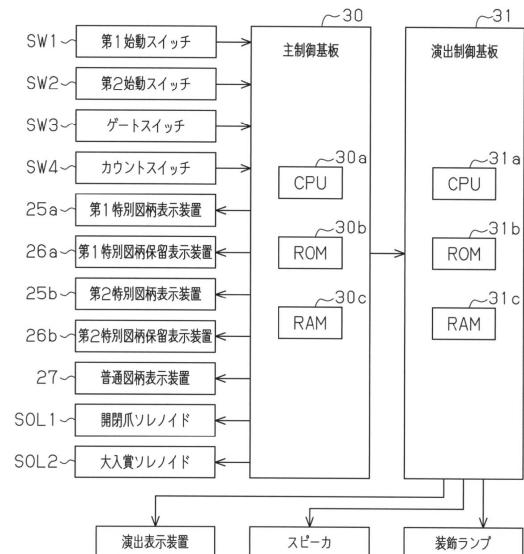
【図1】



【図2】

特別因柄		ラウンド数	当選後の 高確率抽選状態	当選後の 入球率向上状態
A (20)	a (30)	16	50回	100回
B (20)	b (10)	2	50回	100回

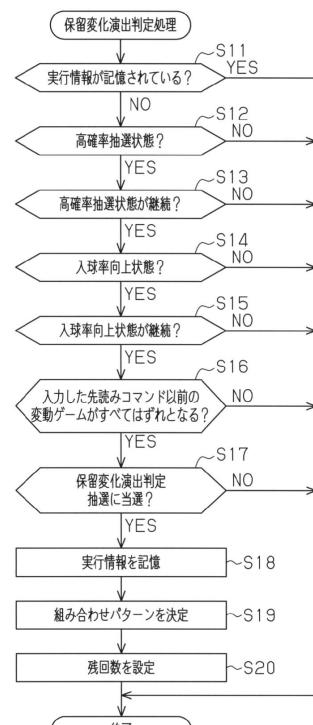
【 図 3 】



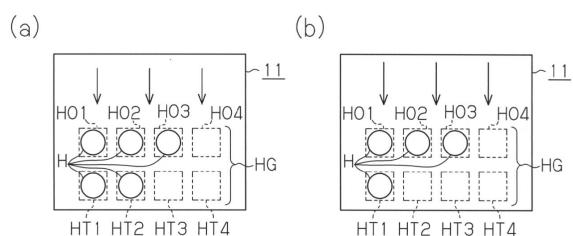
〔 図 4 〕

先読みコマンド	検出したスイッチ	大当り判定用乱数の値	特別図柄振分用乱数の値
SC1	第1始動スイッチ	高確率抽選状態での大当り判定値と不一致	
SC2		高確率抽選状態での大当り判定値と一致	特別図柄Bの値と一致
SC3		高確率抽選状態での大当り判定値と一致	特別図柄Aの値と一致
SC4	第2始動スイッチ	高確率抽選状態での大当り判定値と不一致	
SC5		高確率抽選状態での大当り判定値と一致	特別図柄Bの値と一致
SC6		高確率抽選状態での大当り判定値と一致	特別図柄Aの値と一致

(7)



【図5】



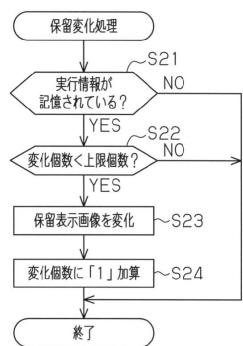
【 四 6 】

		変化個数			
上限個数		0	1	2	3
KP1	4	天	下	無	双
KP2	4	一	死	報	国
KP3	4	一	進	一	退
KP4	4	一	死	報	死
KP5	3	一	死	報	

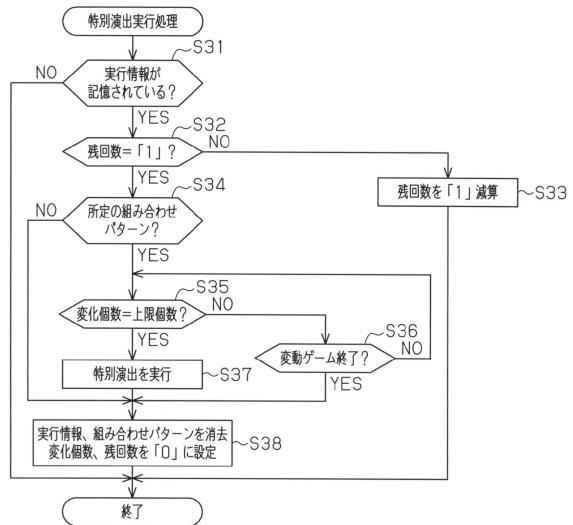
【図 8】

	組み合わせパターン				
	KP1	KP2	KP3	KP4	KP5
SC1		30%	70%		
SC2		20%	10%	35%	35%
SC3	50%	40%	10%		

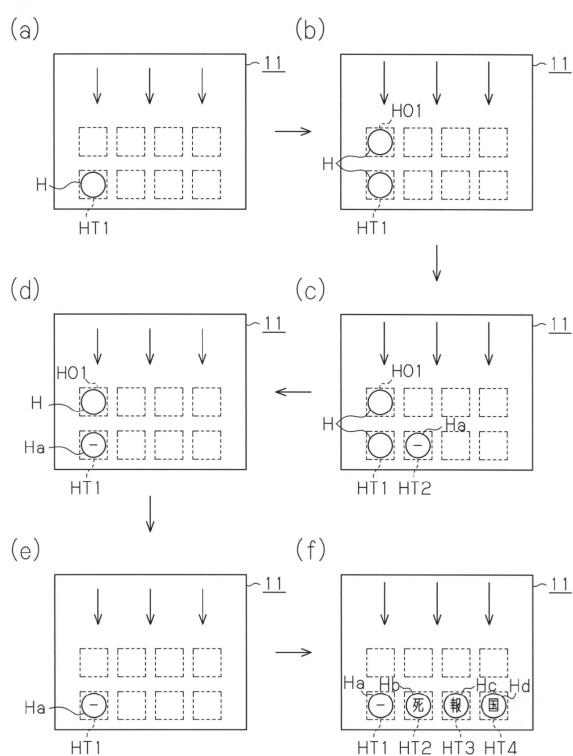
【図 9】



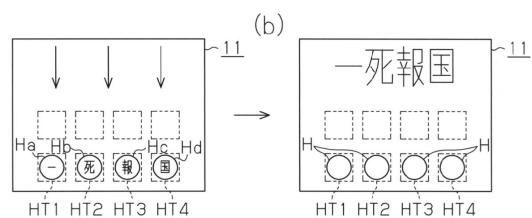
【図 10】



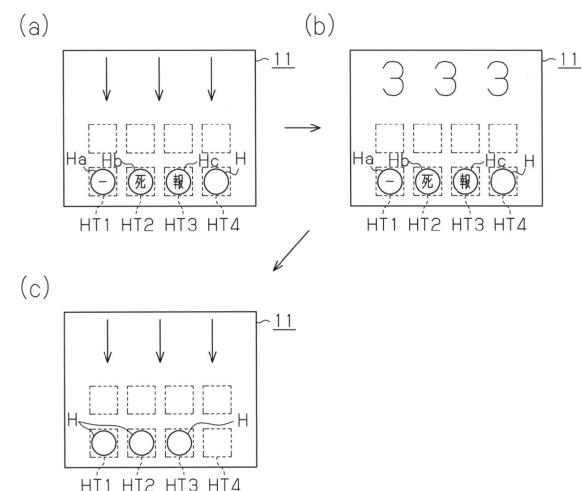
【図 11】



【図 12】



【図 13】



フロントページの続き

(72)発明者 松田 鉄平
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 佐野 賢直
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 高梨 勝行
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 山口 明日香
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 井上 昌宏

(56)参考文献 特開2011-207 (JP, A)
特開2010-110402 (JP, A)
特開2013-9950 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02