

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7054496号

(P7054496)

(45)発行日 令和4年4月14日(2022.4.14)

(24)登録日 令和4年4月6日(2022.4.6)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全49頁)

(21)出願番号	特願2017-45043(P2017-45043)	(73)特許権者	599104196
(22)出願日	平成29年3月9日(2017.3.9)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65)公開番号	特開2018-143717(P2018-143717 A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(43)公開日	平成30年9月20日(2018.9.20)	(74)代理人	100111970
審査請求日	令和2年3月9日(2020.3.9)		弁理士 三林 大介
		(74)代理人	100163315
			弁理士 安藤 健二
		(72)発明者	市原 卓人
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	藤原 海
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内

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】

遊技球が始動口に入球することに基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段を備え、前記取得情報記憶手段に取得情報が記憶されていることを示す記憶表示を表示可能な遊技機であって、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記取得情報に基づいて、識別情報の変動表示を行う識別情報表示手段と、

前記識別情報の変動表示が特定結果となることに基づいて、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を行う特定遊技実行手段と、

前記識別情報の変動表示が前記特定結果となる可能性を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記取得情報が記憶されていることを示す記憶表示を特定の態様で表示する記憶表示演出を複数回の前記識別情報の変動表示に亘って行う演出を実行可能であり、

前記示唆演出が実行されている状況において新たに前記取得情報が取得されたタイミングでは、当該新たに取得された前記取得情報に対応する前記記憶表示は前記特定の態様で表示されないまま、当該実行されている前記示唆演出が終了する場合がある

ことを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機（パチンコ機）に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機が知られている。このような遊技機では、所定の付与条件が成立すると、遊技者に特典を付与する。例えば、遊技領域に設けられた始動口に遊技球が入球すると、識別情報（例えば、特別図柄など）を変動表示させ、該識別情報の変動表示が特定結果となると（例えば、特別図柄が大当り図柄で停止表示されると）、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技（例えば、大当り遊技など）を行う遊技機が存在する。

10

## 【0003】

このような遊技機では、種々の演出を行うことが一般的である。例えば、上述した特定遊技を行う遊技機では、識別情報の変動表示中に、該識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を示唆すべく、キャラクターを表示する演出が行われる（特許文献1）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0004】

【文献】特開2008-178756号公報

20

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

しかしながら、上述した従来の技術は、一般的な遊技者にとって周知の技術であり、遊技興趣を十分に高めることができないという問題があった。

## 【0006】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技興趣をより高める演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0007】

30

上述した課題の少なくとも一部を解決するために、本発明の遊技機は次の構成を採用した。すなわち、

遊技球が始動口に入球することに基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段を備え、前記取得情報記憶手段に取得情報が記憶されていることを示す記憶表示を表示可能な遊技機であって、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記取得情報に基づいて、識別情報の変動表示を行う識別情報表示手段と、

前記識別情報の変動表示が特定結果となることに基づいて、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を行う特定遊技実行手段と、

前記識別情報の変動表示が前記特定結果となる可能性を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

40

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記取得情報が記憶されていることを示す記憶表示を特定の態様で表示する記憶表示演出を複数回の前記識別情報の変動表示に亘って行う演出を実行可能であり、

前記示唆演出が実行されている状況において新たに前記取得情報が取得されたタイミングでは、当該新たに取得された前記取得情報に対応する前記記憶表示は前記特定の態様で表示されないまま、当該実行されている前記示唆演出が終了する場合がある

ことを特徴とする。

## 【発明の効果】

50

## 【 0 0 0 8 】

本発明によれば、遊技興趣をより高める演出を行うことができる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 0 9 】

【図 1】本実施例のパチンコ機 1 の正面図である。

【図 2】本実施例の遊技盤 20 の盤面構成を示す説明図である。

【図 3】本実施例のパチンコ機 1 における制御回路の構成を示すブロック図である。

【図 4】本実施例のセグメント表示部 50 の構成を示す説明図である。

【図 5】本実施例の大当り遊技の種類を示す説明図である。

【図 6】本実施例の演出表示装置 41 の表示内容を例示する説明図である。

10

【図 7】本実施例の主制御基板 200 の CPU 201 によって実行される遊技制御処理を示すフローチャートである。

【図 8】本実施例の主制御基板 200 の CPU 201 によって実行される特図保留関連処理を示すフローチャートである。

【図 9】本実施例の変動パターン選択テーブルを概念的に示す説明図である。

【図 10】本実施例の変動パターン選択テーブルの種類を示す説明図である。

【図 11】本実施例のサブ制御基板 220 の CPU 221 によって実行される演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 12】本実施例のサブ制御基板 220 の CPU 221 の受信コマンド等に対応する処理を示す説明図である。

20

【図 13】本実施例の保留図柄が表示される様子を示す説明図である。

【図 14】本実施例の「チャンス演出」において「文字保留図柄」が表示される様子を示す説明図である。

【図 15】本実施例の「未完チャンス演出」において「文字保留図柄」が「通常保留図柄」に変更される様子を示す説明図である。

【図 16】本実施例の「後保留演出」が示す大当り期待度あるいはリーチ期待度を示す説明図である。

【図 17】本実施例のサブ制御基板 220 の RAM 233 の記憶内容を示す説明図である。

【図 18】本実施例のサブ制御基板 220 の CPU 221 によって実行される後保留演出実行処理を示すフローチャートである。

30

【図 19】本実施例のサブ制御基板 220 の CPU 221 によって実行される文字保留図柄表示処理を示すフローチャートである。

【図 20】本実施例の「チャンス演出」において「文字保留図柄」が表示される様子を示す説明図である。

【図 21】本実施例の「チャンス演出」において「文字保留図柄」が表示される様子を示す説明図である。

【図 22】本実施例の「未完チャンス演出」において「文字保留図柄」が表示される様子を示す説明図である。

【図 23】本実施例の「押し込め演出」において「文字保留図柄」と共に操作催促画像が表示される様子を示す説明図である。

40

## 【発明を実施するための形態】

## 【 0 0 1 0 】

上述した本発明の内容を明確にするために、本発明を「セブン機」や「デジパチ」と呼ばれるタイプのパチンコ機（遊技機）に適用した実施例について説明する。尚、実施例において、特に断りが無い限りは、パチンコ機正面に向かって右側を「右」と表現し、左側を「左」と表現する。

## 【 0 0 1 1 】

また、以下の実施例は次のような順序に従って説明する。

A．パチンコ機の装置構成：

A - 1．装置前面側の構成：

50

- A - 2 . 遊技盤の構成 :
- A - 3 . 制御回路の構成 :
- B . 遊技の内容 :
- C . 遊技制御処理 :
- D . 演出制御処理 :
- E . 後保留演出 :
- E - 1 . 後保留演出の概要 :
- E - 2 . 後保留演出実行処理 :
- E - 2 - 1 . R A M 2 2 3 の記憶領域 :
- E - 2 - 2 . 後保留演出実行処理 :

10

**【 0 0 1 2 】**

- A . パチンコ機の装置構成 :
- A - 1 . 装置前面側の構成 :

図 1 は、本実施例のパチンコ機 1 の正面図である。図 1 に示すように、パチンコ機 1 の前面部には、前面枠 4 が設けられている。前面枠 4 の略中央部には窓部 4 a が形成されており、この窓部 4 a には合成樹脂製の透明板 4 b が嵌め込まれている。遊技者は、窓部 4 a (透明板 4 b) を通して奥側に配置される遊技盤 2 0 (図 2 参照) の遊技領域を視認可能である。また、前面枠 4 における窓部 4 a の右下方には、小窓部 4 c が形成されており、この小窓部 4 c には合成樹脂板等の透明板 4 d が嵌め込まれている。遊技者は、小窓部 4 c (透明板 4 d) を通して奥側に配置された遊技盤 2 0 のセグメント表示部を視認可能である。詳しくは後述するが、セグメント表示部とは、複数の L E D の組合せによって遊技に係る情報を表示する表示部である。

20

**【 0 0 1 3 】**

前面枠 4 における窓部 4 a の上方には上部ランプ 5 a が設けられ、窓部 4 a の周縁部における右部には右サイドランプ 5 b が設けられ、窓部 4 a の周縁部における左部には左サイドランプ 5 c が設けられている。また、窓部 4 a の左右上方には上部スピーカー 6 a が設けられており、前面枠 4 の下方 (後述する本体枠の下部前面) には下部スピーカー 6 b が設けられている。これらの上部ランプ 5 a、右サイドランプ 5 b、左サイドランプ 5 c、上部スピーカー 6 a、下部スピーカー 6 b は、遊技上の演出効果を高めるために駆動される。

30

**【 0 0 1 4 】**

前面枠 4 における窓部 4 a の下方には、上皿部 7 が設けられている。上皿部 7 には、パチンコ機 1 に対応して設けられたカードユニット 6 0 を介して貸し出される遊技球や、パチンコ機 1 から払い出される遊技球が貯留される。また、上皿部 7 の下方には下皿部 8 が設けられており、上皿部 7 の容量を超えて貸し出された遊技球や、上皿部 7 の容量を超えて払い出された遊技球が貯留される。

**【 0 0 1 5 】**

前面枠 4 における下皿部 8 の右方には、発射ハンドル 9 が設けられている。発射ハンドル 9 の回転軸は、発射ハンドル 9 の奥側に搭載された発射装置ユニットに接続されており、この発射装置ユニットには、上皿部 7 に貯留された遊技球が供給される。遊技者が発射ハンドル 9 を回転させると、その回転が発射装置ユニットに伝達され、発射装置ユニットに内蔵された発射モーターが回転して、回転角度に応じた強さで遊技球が発射される。

40

**【 0 0 1 6 】**

また、上皿部 7 の縁部には遊技者による押下操作が可能な演出ボタン 1 0 a が設けられており、下皿部 8 の左方には遊技者による押込操作や回転操作が可能なジョグシャトル 1 0 b が設けられている。また、図示は省略するが、上皿部 7 の縁部であって演出ボタン 1 0 a の左側には方向ボタン 1 0 c が設けられている。方向ボタン 1 0 c は上下左右方向のそれぞれに対応する 4 個のボタン (上ボタン、下ボタン、左ボタン、右ボタン) から構成されている。これらの演出ボタン 1 0 a や、ジョグシャトル 1 0 b、方向ボタン 1 0 c は、何れも遊技者によって操作される演出操作部であり、所定の条件成立時に遊技者によって

50

操作されると、所定の遊技演出が行われる。

【 0 0 1 7 】

前面枠 4 の背面側には中枠および本体枠が設けられ、前面枠 4 は、一端（図 1 における左側）が中枠に対して回動可能に軸支されており、中枠は、一端（図 1 における左側）が本体枠に対して回動可能に軸支されている。本体枠は、木製の板状部材を組み立てて構成された略長方形の枠体であり、パチンコ機 1 はこの本体枠が島設備に取り付けられることで遊技ホールに設置される。中枠の前面側には遊技盤 2 0 が着脱可能に取り付けられており、前面枠 4 が中枠に対してパチンコ機 1 前方側に回動（開放）されると、遊技盤 2 0 が露出された状態となる。

【 0 0 1 8 】

A - 2 . 遊技盤の構成 :

図 2 は、遊技盤 2 0 の盤面構成を示す説明図である。前述したように、遊技盤 2 0 は中枠 3 の前面側に着脱可能に取り付けられている。図 2 に示すように、遊技盤 2 0 の中央には略円形状の遊技領域 2 1 が形成されている。発射装置ユニット 2 6 1（図 3 参照）から発射された遊技球は、外レール 2 2 と内レール 2 3 との間を通過して遊技領域 2 1 に放出され、遊技領域 2 1 の上方から下方に向かって流下する。遊技領域 2 1 は、前面枠 4 の窓部 4 a を通して遊技者に視認されるので、当然ながら、遊技領域 2 1 を流下する遊技球の様子も窓部 4 a を通して遊技者に視認されることとなる。

【 0 0 1 9 】

遊技領域 2 1 の略中央には中央装置 4 0 が設けられており、中央装置 4 0 のほぼ中央には、演出表示装置 4 1 が設けられている。演出表示装置 4 1 は液晶表示器によって構成されており、その表示画面上には、演出用の種々の画像を表示することが可能である。尚、演出表示装置 4 1 の詳しい表示内容については後述する。

【 0 0 2 0 】

遊技領域 2 1 における中央装置 4 0（演出表示装置 4 1）の下方には、開口部の大きさが不変（一定）であり遊技球が常時入球可能な始動口である第 1 始動口 2 4 が設けられている。第 1 始動口 2 4 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を通過して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。第 1 始動口 2 4 の内部の通路には第 1 始動口センサー 2 4 s（図 3 参照）が設けられており、第 1 始動口 2 4 に入球した遊技球を検知可能である。

【 0 0 2 1 】

また、遊技領域 2 1 における中央装置 4 0（演出表示装置 4 1）の右下には、遊技球が通過可能な普通図柄作動ゲート 2 7 が設けられており、普通図柄作動ゲート 2 7 の内部には、遊技球の通過を検知するゲートセンサー 2 7 s（図 3 参照）が設けられている。また、普通図柄作動ゲート 2 7 の下方には、遊技球の入球可能性が変化する入球口（始動口）である第 2 始動口 2 5 が設けられている。すなわち、第 2 始動口 2 5 は、パチンコ機 1 の前後方向に回動可能な開閉扉 2 6（図中のハッチング部分）を備えており、開閉扉 2 6 が略直立して遊技球が入球不能（または入球困難）な閉鎖状態と、開閉扉 2 6 がパチンコ機 1 の前方側に回動して遊技球が入球可能（または入球容易）な開放状態とに変化可能である。図 2 では、第 2 始動口 2 5 が開放状態となっている様子が示されている。第 2 始動口 2 5 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を通過して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。第 2 始動口 2 5 の内部の通路には第 2 始動口センサー 2 5 s（図 3 参照）が設けられており、第 2 始動口 2 5 に入球した遊技球を検知可能である。

【 0 0 2 2 】

また、遊技領域 2 1 における第 1 始動口 2 4 の下方には、略長形状に大きく開口された第 1 大入賞口 2 8（可変入球口）が設けられている。第 1 大入賞口 2 8 は、パチンコ機 1 の前後方向に回動可能な開閉扉 2 9（図中のハッチング部分）を備えており、開閉扉 2 9 が略直立して遊技球が入球不能な閉鎖状態と、開閉扉 2 9 がパチンコ機 1 の前方側に回動して遊技球が入球可能な開放状態（入球可能状態）とに変化可能である。図 2 では、第 1 大入賞口 2 8 が開放状態となっている様子が示されている。第 1 大入賞口 2 8 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を通過して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。第 1 大入賞口

10

20

30

40

50

２８の内部の通路には第１大入賞口センサー２８ｓ（図３参照）が設けられており、第１大入賞口２８に入球した遊技球を検知可能である。

【００２３】

また、遊技領域２１における第２始動口２５の下方（遊技領域２１の右下隅部）には、遊技盤２０の前面から前方（遊技者側）に突出した第２大入賞口ユニット３３が設けられている。第２大入賞口ユニット３３の上面は、右側から左側にかけて下方へ傾斜しており、遊技球が右側から左側（パチンコ機１中央側）に転動可能な転動面３４となっている。この転動面３４の中途部（遊技球の転動方向の中途部）には、第２大入賞口３５（可変入球口）が設けられている。この第２大入賞口３５は、パチンコ機１の前後方向に摺動可能（移動可能）な開閉扉３６（図中のハッチング部分）を備えており、開閉扉３６が前方側に摺動（移動）して遊技球が入球不能な閉鎖状態と、開閉扉３６が後方側に摺動（移動）して遊技球が入球可能な開放状態（入球可能状態）とに変化可能である。第２大入賞口３５に入球した遊技球は、第２大入賞口ユニット３３内部に設けられた通路を通して特定口３８に導かれる。

10

【００２４】

第２大入賞口ユニット３３の前壁は少なくとも一部が透明板によって形成されているので（光透過性を有している）、遊技者は第２大入賞口ユニット３３の前壁を通して、第２大入賞口３５に入球した遊技球が特定口３８に導かれる様子を視認可能である。

【００２５】

第２大入賞口３５の内部には第２大入賞口センサー３５ｓ（図３参照）が設けられており、第２大入賞口３５に入球した遊技球を検知可能である。また、特定口３８の内部には特定口センサー３８ｓ（図３参照）が設けられており、特定口３８に入球した遊技球を検知可能である。

20

【００２６】

上述した各遊技装置の周辺には、遊技球が入球可能な一般入球口（図示省略）や、遊技球の流下経路に影響を与える風車型ホイール３１、多数の障害釘（図示省略）が設けられている。また、遊技領域２１の最下部にはアウト口３２が設けられており、上述した第１始動口２４、第２始動口２５、第１大入賞口２８、第２大入賞口３５、一般入球口の何れにも入球しなかった遊技球は、アウト口３２から遊技盤２０の裏側に排出される。

【００２７】

上述した第１始動口２４には、中央装置４０（演出表示装置４１）の左方の領域（第１領域）を流下する遊技球であっても、右方の領域（第２領域）を流下する遊技球であっても入球可能であるが、左方の領域を流下する遊技球の方が右方の領域を流下する遊技球よりも入球し易い。これに対して、普通図柄作動ゲート２７、第２始動口２５、第１大入賞口２８、第２大入賞口３５には、中央装置４０（演出表示装置４１）の右方の領域を流下する遊技球が入球可能（または通過可能）である。以下では、中央装置４０（演出表示装置４１）の左方の領域を流下するように遊技球を発射させることを「左打ち」とも表現し、中央装置４０（演出表示装置４１）の右方の領域を流下するように遊技球を発射させることを「右打ち」とも表現する。尚、本実施例のパチンコ機１では、第１始動口２４に遊技球が入球した場合は３個の遊技球が遊技者に払い出され、第２始動口２５に遊技球が入球した場合は２個の遊技球が遊技者に払い出され、一般入球口に遊技球が入球した場合は１０個の遊技球が遊技者に払い出される。また、第１大入賞口２８または第２大入賞口３５に遊技球が入球した場合は１５個の遊技球が遊技者に払い出される。

30

40

【００２８】

遊技盤２０における遊技領域２１の右下方には、ＬＥＤの組合せによって遊技に係る情報を表示するセグメント表示部５０が設けられている。セグメント表示部５０は、前面枠４に設けられた小窓部４ｃ（図１参照）を通して遊技者に視認される。尚、セグメント表示部５０の詳しい表示内容については後述する。

【００２９】

A - ３．制御回路の構成：

50

次に、本実施例のパチンコ機 1 における制御回路の構成について説明する。図 3 は、本実施例のパチンコ機 1 における制御回路の構成を示したブロック図である。図示されているようにパチンコ機 1 の制御回路は、多くの制御基板や、各種基板、中継端子板などから構成されている。詳しくは、遊技の進行に係る制御を司る主制御基板 200 と、遊技の演出に係る制御を司るサブ制御基板 220 と、サブ制御基板 220 の制御下で画像の表示や音声の出力に係る制御を司る画像音声制御基板 230 と、サブ制御基板 220 の制御下でランプの発光に係る制御を司るランプ制御基板 226 と、遊技球の貸し出しや払い出しに係る制御を司る払出制御基板 240 と、遊技球の発射に係る制御を司る発射制御基板 260 などから構成されている。これら制御基板は、各種論理演算および算出演算を実行する CPU (図 3 における CPU 201、221、231 等) や、CPU で実行される各種プログラムやデータが記憶されている ROM (図 3 における ROM 202、222、232 等)、プログラムの実行に際して CPU が一時的なデータを記憶する RAM (図 3 における 203、223、233 等)、入出力用回路など、種々の周辺 LSI がバスで相互に接続されて構成されている。

10

#### 【0030】

主制御基板 200 には、第 1 始動口 24 へ入球した遊技球を検知する第 1 始動口センサー 24s や、第 2 始動口 25 へ入球した遊技球を検知する第 2 始動口センサー 25s、普通図柄作動ゲート 27 を通過した遊技球を検知するゲートセンサー 27s、第 1 大入賞口 28 へ入球した遊技球を検知する第 1 大入賞口センサー 28s、第 2 大入賞口 35 に入球した遊技球を検知する第 2 大入賞口センサー 35s、特定口 38 に入球した遊技球を検知する特定口センサー 38s などが接続されている。主制御基板 200 の CPU 201 は、これらのセンサーなどから遊技球の検知信号の入力があると、その検知信号の入力のあったセンサーに対応するコマンドを、サブ制御基板 220 や、払出制御基板 240、発射制御基板 260 などに向けて送信する。

20

#### 【0031】

また、主制御基板 200 には、第 2 始動口 25 に設けられた開閉扉 26 に開閉動作を行わせるための (第 2 始動口 25 を開放状態、閉鎖状態にするための) 第 2 始動口ソレノイド 26m や、第 1 大入賞口 28 に設けられた開閉扉 29 に開閉動作を行わせるための (第 1 大入賞口 28 を開放状態、閉鎖状態にするための) 第 1 大入賞口ソレノイド 28m、第 2 大入賞口 35 に設けられた開閉扉 36 に開閉動作を行わせるための (第 2 大入賞口 35 を開放状態、閉鎖状態にするための) 第 2 大入賞口ソレノイド 35m、セグメント表示部 50 などが接続されている。主制御基板 200 の CPU 201 は、第 2 始動口ソレノイド 26m、第 1 大入賞口ソレノイド 28m、第 2 大入賞口ソレノイド 35m、セグメント表示部 50 に向けて駆動信号を送信することにより、これらの動作の制御を行う。

30

#### 【0032】

サブ制御基板 220 には、画像音声制御基板 230 や、ランプ制御基板 226、演出操作基板 228 が接続されている。サブ制御基板 220 の CPU 221 は、主制御基板 200 からの各種コマンドを受信すると、コマンドの内容を解析して、その内容に応じた演出を行う。すなわち、画像音声制御基板 230 に対しては、出力画像や出力音声を指定するコマンドを送信し、ランプ制御基板 226 に対しては、上部ランプ 5a、右サイドランプ 5b、左サイドランプ 5c (以下「各種ランプ 5a ~ 5c」ともいう) の発光パターンを指定するコマンドを送信することによって、これらのランプを駆動する演出を行う。また、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、演出操作基板 228 を介して、演出ボタン 10a や、ジョグシャトル 10b、方向ボタン 10c (以下「演出操作部 10a, 10b, 10c」ともいう) に対する遊技者の操作を検知すると、該操作に対応する演出を行う。

40

#### 【0033】

画像音声制御基板 230 は、CPU 231、ROM 232、RAM 233 に加えて、VDP 234、画像 ROM 235、音声 ROM 236 を備えている。画像音声制御基板 230 の CPU 231 は、サブ制御基板 220 からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する画像の表示を VDP 234 に指示する。VDP 234 は、指示された画像の表示に利

50

用する画像データ（例えば、スプライトデータや動画データなど）を画像ROM 235から読み出して画像を生成し、演出表示装置41の表示画面に出力する。また、画像音声制御基板230のCPU 231は、サブ制御基板220からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する音声データを音声ROM 236から読み出す。そして、該音声データに基づく音声を、アンプ基板224を介して、上部スピーカー6aおよび下部スピーカー6b（以下「各種スピーカー6a, 6b」ともいう）から出力する。

#### 【0034】

払出制御基板240には、上皿部7に設けられた球貸ボタン241（図1では図示省略）や、パチンコ機1に並設されたカードユニット242、払出モーター243などが接続されている。球貸ボタン241が操作されると、この信号は、払出制御基板240を介してカードユニット242に伝達される。カードユニット242は、払出制御基板240とデータを通信しながら、払出モーター243を駆動して遊技球の貸し出しを行う。また、主制御基板200から遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを受信した場合も、払出モーター243を駆動して遊技球の払い出しを行う。

#### 【0035】

また、払出制御基板240には発射制御基板260が接続されており、発射制御基板260には、遊技球を発射させるための発射モーター262や遊技者が発射ハンドル9に触れていることを検知するタッチスイッチ263等を有する発射装置ユニット261が接続されている。発射制御基板260は、タッチスイッチ263を介して遊技者が発射ハンドル9に触れていることを検知すると、発射モーター262を駆動することによって、発射ハンドル9の回転角度に応じた強さで遊技球を発射する。

#### 【0036】

B. 遊技の内容 :

本実施例のパチンコ機1では次のように遊技が進行する。上皿部7に遊技球が貯留された状態で発射ハンドル9が回転されると、貯留された遊技球が1球ずつ発射装置ユニット261に供給されて、図2を用いて前述した遊技領域21に発射される。遊技球を打ち出す強さは発射ハンドル9の回転角度に対応するので、遊技者は発射ハンドル9の回転角度を変化させることによって、所望する領域に遊技球を流下させることができる。例えば、中央装置40（演出表示装置41）の左方の領域を流下するように遊技球を発射させたり（左打ちを行ったり）、中央装置40（演出表示装置41）の右方の領域を流下するように遊技球を発射させたり（右打ちを行ったり）することができる。

#### 【0037】

< 特別図柄の変動表示 >

図2を用いて前述したように、第1始動口24には左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球が入球可能である。左打ちまたは右打ちされた遊技球が第1始動口24に入球し、その入球した遊技球が第1始動口センサー24sにより検知されると、所定の判定乱数（後述する大当たり判定乱数など）を取得し、該判定乱数に基づいて「大当たり」または「外れ」の何れであるかを判定する大当たり判定を行う。そして、この大当たり判定の結果に基づいて、第1の特別図柄（以下「第1特図」ともいう）を変動表示させた後に停止表示させる。また、図2を用いて前述したように、第2始動口25には右打ちされた遊技球が入球可能である。右打ちされた遊技球が第2始動口25に入球し、その入球した遊技球が第2始動口センサー25sにより検知されると、所定の判定乱数（後述する大当たり判定乱数など）を取得し、該判定乱数に基づいて「大当たり」または「外れ」の何れであるかを判定する大当たり判定を行う。そして、この大当たり判定の結果に基づいて、第2の特別図柄（以下「第2特図」ともいう）を変動表示させた後に停止表示させる。ここで、第1特図、第2特図について説明する。

#### 【0038】

図4は、セグメント表示部50を拡大して示す説明図である。前述したように、セグメント表示部50は遊技盤20における遊技領域21の右下方に設けられており（図2参照）、遊技者は前面枠4の小窓部4c（図1参照）を通してセグメント表示部50を視認可能

10

20

30

40

50



である。図 4 に示すように、セグメント表示部 5 0 には、第 1 特図を表示する第 1 特図表示部 5 1 と、第 2 特図を表示する第 2 特図表示部 5 2 が設けられており、これらの表示部にはそれぞれ 9 個の L E D が配置されている。第 1 特図および第 2 特図（以下、これらを特に区別をしない場合は、まとめて「特別図柄」という）は、それぞれの表示部において、9 個の L E D のうち点灯する L E D を切り換えることによって変動表示され、9 個の L E D のうち所定の L E D を点灯した状態とすることで停止表示される。本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図として、2 0 0 種類の大当り図柄（大当り図柄 1 0 1 ~ 3 0 0 ）と 1 種類の外れ図柄（外れ図柄 1 0 1 ）を停止表示可能であり、第 2 特図として、2 0 0 種類の大当り図柄（大当り図柄 4 0 1 ~ 6 0 0 ）と 1 種類の外れ図柄（外れ図柄 4 0 1 ）を停止表示可能である。これらの図柄の種類は、点灯する L E D の組合せの相違によって識別可能である。

10

#### 【 0 0 3 9 】

遊技球が第 1 始動口 2 4 に入球することに基づく大当り判定（以下「第 1 特図についての大当り判定」ともいう）の結果が「大当り」である場合は、第 1 特図が大当り図柄 1 0 1 ~ 3 0 0 の何れかで停止表示され、第 1 特図についての大当り判定の結果が「外れ」である場合は、第 1 特図が外れ図柄 1 0 1 で停止表示される。また、遊技球が第 2 始動口 2 5 に入球することに基づく大当り判定（以下「第 2 特図についての大当り判定」ともいう）の結果が「大当り」である場合は、第 2 特図が大当り図柄 4 0 1 ~ 6 0 0 の何れかで停止表示され、第 2 特図についての大当り判定の結果が「外れ」である場合は第 2 特図が外れ図柄 4 0 1 で停止表示される。

20

#### 【 0 0 4 0 】

特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）を大当り図柄または外れ図柄の何れかで停止表示したら、停止表示された図柄を確定させるべく、図柄が停止表示された状態を所定の時間が経過するまで維持する表示（以下「確定表示」ともいう）を行う。以下では、特別図柄が変動表示を開始してから確定表示されるまでの遊技、すなわち 1 回の変動表示の結果が得られるまでの遊技を「図柄変動遊技」とも表現する。

#### 【 0 0 4 1 】

##### < 特別図柄の保留 >

遊技球が第 1 始動口 2 4 や第 2 始動口 2 5 に入球すると、上述したように特別図柄についての大当り判定や変動表示が行われるものの、これら的大当り判定や変動表示は、遊技球が第 1 始動口 2 4 や第 2 始動口 2 5 に入球後に直ぐに行われるのではなく、取得された判定乱数を特別図柄の保留（特図保留）として一旦記憶する。

30

#### 【 0 0 4 2 】

詳しくは、遊技球が第 1 始動口 2 4 に入球すると、判定乱数を取得し、取得された判定乱数を第 1 特図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した第 1 特図保留に基づいて大当り判定や第 1 特図の変動表示を行う。このような第 1 特図保留は 4 個を上限として記憶される。第 1 特図保留の記憶数（第 1 特図保留数）は、セグメント表示部 5 0 の第 1 特図保留表示部 5 3 に表示される。すなわち、図 4 に示すように、第 1 特図保留表示部 5 3 には 2 個の L E D が配置されており、この第 1 特図保留表示部 5 3 では、2 個の L E D のうち両方を消灯することで第 1 特図保留数が 0 個であることを示し、1 個の L E D を点灯することで第 1 特図保留数が 1 個であることを示し、2 個の L E D を点灯することで第 1 特図保留数が 2 個であることを示し、1 個の L E D を点滅することで第 1 特図保留数が 3 個であることを示し、2 個の L E D を点滅することで第 1 特図保留数が 4 個であることを示す。

40

#### 【 0 0 4 3 】

また、遊技球が第 2 始動口 2 5 に入球すると、判定乱数を取得し、取得された判定乱数を第 2 特図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した第 2 特図保留に基づいて大当り判定や第 2 特図の変動表示を行う。このような第 2 特図保留も 4 個を上限として記憶される。第 2 特図保留の記憶数（第 2 特図保留数）は、セグメント表示部 5 0 の第 2 特図保留表示部 5 4 に表示される。すなわち、図 4 に示すように、第 2 特図

50

保留表示部 5 4 にも 2 個の L E D が配置されており、この第 2 特図保留表示部 5 4 では、2 個の L E D のうち両方を消灯することで第 2 特図保留数が 0 個であることを示し、1 個の L E D を点灯することで第 2 特図保留数が 1 個であることを示し、2 個の L E D を点灯することで第 2 特図保留数が 2 個であることを示し、1 個の L E D を点滅することで第 2 特図保留数が 3 個であることを示し、2 個の L E D を点滅することで第 2 特図保留数が 4 個であることを示す。

#### 【 0 0 4 4 】

尚、本実施例のパチンコ機 1 では、何れかの特別図柄の変動表示中や、何れかの特別図柄の確定表示中、大当たり遊技中は、特図保留が記憶されていても、大当たり判定や特別図柄の変動表示は行わない。また、複数の特図保留が記憶されている場合は、それらが第 1 特図保留であるか第 2 特図保留であるかに拘わらず、最先に記憶された特図保留についての大当たり判定および特別図柄の変動表示を行う（いわゆる特別図柄の順次変動機能を有する）。

10

#### 【 0 0 4 5 】

##### < 遊技状態 >

本実施例のパチンコ機 1 では、遊技状態として、「大当たり判定において大当たりと判定される確率に係る遊技状態」と「第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度に係る遊技状態」とが適宜設定される。これらのうち「大当たり判定において大当たりと判定される確率に係る遊技状態」は「低確率状態」または「高確率状態」に設定される。「低確率状態」は、大当たり判定において大当たりと判定される確率が低い（約 1 0 0 分の 1 の確率である）状態であり、「高確率状態」は、大当たり判定において大当たりと判定される確率が高い（約 1 0 分の 1 の確率である）状態である。

20

#### 【 0 0 4 6 】

また、「第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度に係る遊技状態」は「非電サボ状態」または「電サボ状態」に設定される。「非電サボ状態」は、第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度が低い状態であり、「電サボ状態」は、第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度が高い状態である。こうすることによって、「非電サボ状態」では、第 2 始動口 2 5 よりも第 1 始動口 2 4 に遊技球が入球し易く、「電サボ状態」では、第 1 始動口 2 4 よりも第 2 始動口 2 5 に遊技球が入球し易くなっている。このため、「非電サボ状態」では、遊技者に左打ちを行わせる（第 1 始動口 2 4 への入球を狙わせる）ことができ、「電サボ状態」では、遊技者に右打ちを行わせる（第 2 始動口 2 5 への入球を狙わせる）ことができる。

30

#### 【 0 0 4 7 】

尚、セグメント表示部 5 0 には、上述した電サボ状態中であることを示す電サボ表示部 5 8 が設けられている。すなわち、図 4 に示すように、電サボ表示部 5 8 には、3 個の L E D が配置されており、電サボ状態中は、この 3 個の L E D を点灯することによって電サボ状態中であることを遊技者に示す。さらに、セグメント表示部 5 0 には、右打ちを行うことを遊技者に促す右打ち表示部 5 9 が設けられている。電サボ状態中は第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度が高く、且つ、第 2 始動口 2 5 は右打ちされた遊技球が入球可能であるので、電サボ状態中は右打ちを行うことが遊技者にとって有益である。そこで、電サボ状態中は、右打ち表示部 5 9 に配置された 2 個の L E D を点灯することによって右打ちを行うことを遊技者に促すこととしている。

40

#### 【 0 0 4 8 】

##### < 大当たり遊技 >

第 1 特図または第 2 特図が何れかの大当たり図柄で停止表示されると、第 1 大入賞口 2 8 または第 2 大入賞口 3 5 が開放状態となるラウンド遊技が複数回行われる大当たり遊技を開始する。図 2 を用いて前述したように、第 1 大入賞口 2 8 および第 2 大入賞口 3 5 には右打ちされた遊技球が入球可能であるので、大当たり遊技中は右打ちが行われることとなる。

#### 【 0 0 4 9 】

図 5 に示すように、本実施例のパチンコ機 1 では、大当たり遊技として、「V ショート」の大当たり遊技と「V ロング」の大当たり遊技とを実行可能である。詳しくは、図 5 ( a ) に示すように、第 1 特図が大当たり図柄 1 0 1 ~ 2 0 0 で停止表示された場合は（第 1 特図が大

50

当り図柄で停止表示される場合は50%の確率で)、「Vショート」の大当り遊技が行われ、第1特図が大当り図柄201~300で停止表示された場合は(第1特図が大当り図柄で停止表示される場合は50%の確率で)、「Vロング」の大当り遊技が行われる。また、図5(b)に示すように、第2特図が大当り図柄401~440で停止表示された場合は(第2特図が大当り図柄で停止表示される場合は20%の確率で)、「Vショート」の大当り遊技が行われ、第2特図が大当り図柄441~600で停止表示された場合は(第2特図が大当り図柄で停止表示される場合は80%の確率で)、「Vロング」の大当り遊技が行われる。

#### 【0050】

本実施例のパチンコ機1では、「Vショート」の大当り遊技または「Vロング」の大当り遊技の何れが行われる場合であっても、2回のラウンド遊技が行われ、そのうち1回目のラウンド遊技では第1大入賞口28が開放状態となり、2回目のラウンド遊技では第2大入賞口35が開放状態となる。もっとも、「Vショート」の大当り遊技と「Vロング」の大当り遊技とでは、「特定口38への遊技球の入球可能性」が互いに異なっている。すなわち、「Vショート」の大当り遊技および「Vロング」の大当り遊技は、1回目のラウンド遊技では双方とも10秒間(あるいは4個の遊技球が入球するまで)第1大入賞口28が開放状態となるものの、2回目のラウンド遊技における第2大入賞口35の開放時間が互いに異なる。詳しくは、「Vショート」の大当り遊技は、2回目のラウンド遊技における第2大入賞口35の開放時間が0.2秒間であることから遊技球が特定口38に入球し難く、「Vロング」の大当り遊技は、2回目のラウンド遊技における第2大入賞口35の開放時間が10秒間(あるいは4個の遊技球が入球するまで)であることから遊技球が特定口38に入球し易い。

#### 【0051】

そして、「Vショート」の大当り遊技であるか「Vロング」の大当り遊技であるかに拘わらず、大当り遊技中に遊技球が特定口38に入球した場合は、大当り遊技終了後の遊技状態が「高確率状態且つ電サポ状態(以下「高確率・電サポ状態」ともいう)」に設定され、該「高確率・電サポ状態」は次に大当り遊技が行われるまで継続する。これに対して、「Vショート」の大当り遊技であるか「Vロング」の大当り遊技であるかに拘わらず、大当り遊技中に遊技球が特定口38に入球しなかった場合は、大当り遊技終了後の遊技状態が「低確率状態且つ非電サポ状態(以下「低確率・非電サポ状態」ともいう)」に設定され、該「低確率・非電サポ状態」は次に大当り遊技が行われるまで継続する。

#### 【0052】

ここで、「Vショート」の大当り遊技が行われる場合は、上述したように第2大入賞口35は0.2秒間しか開放状態とならないので、ほとんどの場合において、遊技球が特定口38に入球することではなく、「Vショート」の大当り遊技終了後の遊技状態は「低確率・非電サポ状態」に設定される。これに対して、「Vロング」の大当り遊技が行われる場合は、上述したように第2大入賞口35は10秒間(あるいは4個の遊技球が入球するまで)開放状態となることから、遊技者が右打ちを行っていれば、ほとんどの場合において、遊技球が特定口38に入球して、「Vロング」の大当り遊技終了後の遊技状態は「高確率・電サポ状態」に設定される。

#### 【0053】

<普通図柄の変動表示、普図当り遊技、普通図柄の保留>

図2を用いて前述したように、普通図柄作動ゲート27は右打ちされた遊技球が通過可能である。右打ちされた遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過し、その遊技球がゲートセンサー27sにより検知されると、所定の判定乱数(後述する普図当り判定乱数)を取得し、該判定乱数に基づいて普図当りであるか外れであるかを判定する普図当り判定を行う。そして、この普図当り判定の結果に基づいて、普通図柄を変動表示させた後に停止表示させる。図4に示すように、セグメント表示部50には、普通図柄を表示する普図表示部56が設けられており、普図表示部56には2個のLEDが配置されている。普通図柄は、普図表示部56において、2個のLEDのうち点灯するLEDを切り換えることによっ

10

20

30

40

50

て変動表示され、2個のLEDのうち所定のLEDを点灯した状態とすることで停止表示される。本実施例のパチンコ機1では、普通図柄として、2個のLEDのうち左のLEDを点灯させた普図当り図柄と、右のLEDを点灯させた普図外れ図柄の2種類の図柄を停止表示可能である。普図当り判定の結果が普図当りである場合は普通図柄が普図当り図柄で停止表示され、普図当り判定の結果が普図外れである場合は普通図柄が普図外れ図柄で停止表示される。こうして普通図柄を当り図柄または外れ図柄で停止表示したら、停止表示された図柄を確定させるべく、図柄が停止表示された状態を所定の時間が経過するまで維持する表示(確定表示)を行う。そして、普通図柄が普図当り図柄で停止表示された場合は、第2始動口25が開放状態となった後に閉鎖状態となる普図当り遊技が行われる。

#### 【0054】

上述した非電サボ状態や電サボ状態は、普図当り判定の態様や、普通図柄の変動表示の態様、普図当り遊技の態様を異ならせることによって設定される。つまり、普図当り判定において普図当りと判定される確率は、非電サボ状態においては100分の1であり、電サボ状態においては100分の99である。また、普通図柄の変動時間としては、非電サボ状態においては長い時間が選択され易く(1000m秒、2000m秒、3000m秒の何れかが均等に選択され)、電サボ状態においては短い時間が選択され易い(1000m秒、1252m秒、1500m秒の何れかが均等に選択される)。また、普図当り遊技としては、非電サボ状態においては第2始動口25が短時間(16m秒×1回)だけ開放状態となる普図当り遊技が行われ、電サボ状態においては第2始動口25が長時間(840m秒×2回)開放状態となる普図当り遊技が行われる。これらによって、非電サボ状態中は、第2始動口25が開放状態となる頻度が低くなり、第2始動口25への遊技球の入球頻度も低くなる。これに対して、電サボ状態中は、第2始動口25が開放状態となる頻度が高くなり、第2始動口25への遊技球の入球頻度も高くなる。

#### 【0055】

遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過すると、普図当り判定や普通図柄の変動表示が行われるものの、これらの普図当り判定や変動表示は、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過後に直ぐに行われるのではなく、取得された判定乱数を普図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した普図保留に基づいて普図当り判定や普通図柄の変動表示を行う。このような普図保留も4個を上限として記憶される。普図保留の記憶数(普図保留数)は、セグメント表示部50の普図保留表示部57に表示される。すなわち、図4に示すように、普図保留表示部57には2個のLEDが配置されており、この普図保留表示部57では、2個のLEDのうち両方を消灯することで普図保留数が0個であることを示し、2個のLEDのうち1個のLEDを点灯することで普図保留数が1個であることを示し、2個のLEDを点灯することで普図保留数が2個であることを示し、1個のLEDを点滅することで普図保留数が3個であることを示し、2個のLEDを点滅することで普図保留数が4個であることを示す。尚、本実施例のパチンコ機1では、普図保留が記憶されている場合において、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中、普図当り遊技中の何れでもなければ、最先に記憶された普図保留に係る普図当り判定および普通図柄の変動表示を行う。

#### 【0056】

##### <演出表示装置41の表示内容>

上述したような遊技を行うための処理は、主に主制御基板200のCPU201によって行われる。本実施例のパチンコ機1では、上述したような遊技に合わせて、演出表示装置41に種々の画像を表示する演出を行う。このような演出を行うための処理は、主にサブ制御基板220のCPU221によって行われる。

#### 【0057】

例えば、演出表示装置41では、第1特図または第2特図の変動表示(図柄変動遊技)に合わせた演出(以下「図柄変動演出」ともいう)が行われる。すなわち、特別図柄(第1特図または第2特図)の変動表示(図柄変動遊技)の開始タイミングと同期して、演出表示装置41において3つの識別図柄41a, 41b, 41cの変動表示を開始する。その

10

20

30

40

50

後、特別図柄の変動時間が経過するまで種々の態様で識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示を行う。そして、特別図柄の変動表示の終了タイミング（特別図柄の停止表示）と同期して識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示を終了する。本実施例のパチンコ機 1 では、識別図柄として「1」～「9」までの 9 つの数字を意匠化した図柄を表示可能である。

#### 【0058】

図 6 ( a ) には、3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が一斉に変動表示している様子が概念的に示されている。変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、例えば、初めに左識別図柄 4 1 a が停止表示され、次に右識別図柄 4 1 c が停止表示され、最後に中識別図柄 4 1 b が停止表示される。これら演出表示装置 4 1 で停止表示される 3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の組合せは、前述した第 1 特図表示部 5 1 または第 2 特図表示部 5 2 にて停止表示される特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）と対応するように構成されている。例えば、第 1 特図または第 2 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は、演出表示装置 4 1 の 3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が同じ図柄となる図柄組合せ（以下「ゾロ目」ともいう）で停止表示される。また、第 1 特図または第 2 特図が外れ図柄で停止表示される場合は、3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c は同じ図柄で揃わない図柄組合せ（以下「バラケ目」ともいう）で停止表示される。尚、停止表示された識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c は、特別図柄の確定表示時間が経過するまで停止表示された状態となる（確定表示される）。

#### 【0059】

このように、第 1 特図表示部 5 1 または第 2 特図表示部 5 2 で表示される特別図柄と、演出表示装置 4 1 で表示される 3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c とは、表示内容が互いに対応しており、変動表示中の特別図柄が停止表示する際には、3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c も停止表示するようになっている。しかも、図 2 に示すように、演出表示装置 4 1 は、第 1 特図表示部 5 1 または第 2 特図表示部 5 2（セグメント表示部 5 0）よりも目に付き易い位置に設けられており、表示画面も大きく、表示内容も分かり易いので、遊技者は演出表示装置 4 1 の画面を視認しながら遊技を行うことが通常である。従って、図 6 ( b ) に示すように、例えば、演出表示装置 4 1 の表示画面上で初めに停止表示される左識別図柄 4 1 a と、続いて停止表示される右識別図柄 4 1 c とが同じ図柄であった場合には、最後に停止表示される中識別図柄 4 1 b も同じ図柄で停止して、「大当たり遊技が開始されるのではないか」と、遊技者は識別図柄の変動表示（図柄変動演出）を注視することになる。このように、複数の識別図柄のうちの識別図柄を除いた識別図柄を同じ図柄（ゾロ目となり得る態様）で停止させて該一の識別図柄を変動表示させた状態で行われる演出は「リーチ演出」と呼ばれており、このリーチ演出を発生させることで遊技興趣を高めることが可能である。

#### 【0060】

また、演出表示装置 4 1 の表示画面上の下部には、第 1 特図保留数または第 2 特図保留数を示すための保留表示領域 4 1 d が設定されている。ここで、本実施例のパチンコ機 1 では、「低確率・非電サボ状態」中は、普通図柄作動ゲート 2 7 に遊技球を通過させても第 2 始動口 2 5 が開放状態になる頻度が低いため、「右打ち」を行っても第 2 始動口 2 5 には遊技球を入球させ難い。また、第 1 始動口 2 4 には、「左打ち」を行う方が「右打ち」を行うよりも遊技球が入球し易い。従って、「低確率・非電サボ状態」中は、「左打ち」を行うことによって、第 1 始動口 2 4 への入球を狙う遊技（以下「第 1 特図主体の遊技」ともいう）が行われる。これに対して、「高確率・電サボ状態」中は、第 2 始動口 2 5 が開放状態になる頻度が高く、遊技球を第 2 始動口 2 5 に入球させ易い。従って、「右打ち」を行うことによって第 2 始動口 2 5 への入球を狙う遊技（以下「第 2 特図主体の遊技」ともいう）が行われる。

#### 【0061】

そこで、本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図主体の遊技が行われる「低確率・非電サボ状態」中は、保留表示領域 4 1 d に第 1 特図保留数と同数の「保留図柄（図中、小さい

10

20

30

40

50

円形の図柄)」を表示することで、第1特図保留数(上限数は4個)を示す。これに対し、第2特図主体の遊技が行われる「高確率・電サポ状態」中は、保留表示領域41dに第2特図保留数と同数の「保留図柄(図中、小さい円形の図柄)」を表示することで、第2特図保留数(上限数は4個)を示す。尚、当然ながら、演出表示装置41の表示画面上に表示された保留図柄によって示される保留数と、セグメント表示部50の第1特図保留表示部53または第2特図保留表示部54にて示される保留数とは一致する。

#### 【0062】

##### C. 遊技制御処理 :

上述したような遊技の進行は、主制御基板200のCPU201が遊技制御処理を実行することによって実現される。以下では、この遊技制御処理について、図7に示すフローチャートを用いて説明する。遊技制御処理は、主制御基板200のCPU201によって、所定周期毎に(例えば4msec毎に発生するタイマ割り込みに基づいて)行われる。尚、以下の説明では、CPU201の初期化処理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については、その説明を省略している。

#### 【0063】

##### <出力処理>

図7に示すように、主制御基板200のCPU201は遊技制御処理を開始するとまず、出力処理(S100)を行う。本実施例のパチンコ機1では、後述する各種処理において、サブ制御基板220を初めとする各種制御基板に向けて送信する各種コマンドをRAM203に確保された出力バッファに記憶する。出力処理(S100)では、このように出力バッファに記憶された各種コマンドを各種制御基板に向けて送信する処理が行われる。こうすることにより、例えば、サブ制御基板220では、遊技の進行に合わせた演出の制御が行われることになり、払出制御基板240では、払出モーター243の駆動制御(遊技球の払い出し)が行われることとなる。

#### 【0064】

##### <入力処理>

主制御基板200のCPU201は、続いて、入力処理(S200)を行う。本実施例のパチンコ機1では上述したように、第1始動口24、第2始動口25、一般入球口、第1大入賞口28、第2大入賞口35の何れかに遊技球が入球した場合は遊技球が払い出される。そこで、入力処理(S200)では、これらの入球を検知するセンサー類(第1始動口センサー24sや、第2始動口センサー25s、第1大入賞口センサー28s、第2大入賞口センサー35s等)について、遊技球を検知したか否かを判断する。その結果、遊技球を検知している場合は、払い出す遊技球の数を示す払出コマンドを上記した出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された払出コマンドは次の出力処理(S100)で払出制御基板240に向けて送信される。

#### 【0065】

##### <乱数更新処理>

主制御基板200のCPU201は、続いて、乱数更新処理(S300)を行う。本実施例のパチンコ機1では上述したように、所定の判定乱数に基づいて大当たり判定や普図当り判定が行われる。詳しくは、大当たり判定は「大当たり判定乱数」に基づいて行われ、普図当り判定は「普図当り判定乱数」に基づいて行われる。また、本実施例のパチンコ機1における特別図柄の変動表示は後述する変動パターンに基づいて行われるが、この変動パターンは「変動パターン選択乱数」に基づいて選択される。また、本実施例のパチンコ機1では、大当たり判定結果が「大当たり」である場合は200種類(第1特図、第2特図それぞれ200種類)の大当たり図柄のうち何れかの大当たり図柄が停止表示されるが、これらの図柄の種類は「図柄選択乱数」に基づいて選択される。乱数更新処理(S300)では、これらの乱数を更新する。尚、これらの乱数の更新は、乱数更新処理(S300)においてだけでなく、遊技制御処理を終了してから次の遊技制御処理を開始するまでの期間(次のタイマ割り込みまでの期間)にも行うこととしてもよい。また、乱数更新の専用回路を設けて、この専用回路で乱数を更新することとしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 6 6 】

## &lt; 始動口等センサー検出処理 &gt;

主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、続いて、始動口等センサー検出処理 ( S 4 0 0 ) を行う。この始動口等センサー検出処理 ( S 4 0 0 ) では、普図保留、第 1 特図保留、第 2 特図保留を記憶する処理が行われる。すなわち、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 はまず、ゲートセンサー 2 7 s の検知結果に基づいて、遊技球が普通図柄作動ゲート 2 7 を通過したか否かを判断する。その結果、遊技球が普通図柄作動ゲート 2 7 を通過した場合は、普図保留数が上限値である 4 個に達しているか否かを判断する。そして、普図保留数が 4 個に達していなければ、普図当り判定乱数を取得すると共に該普図当り判定乱数を普図保留として記憶する。普図保留は、記憶した順序を識別できるように、R A M 2 0 3 に確保された普図保留記憶領域に記憶される。尚、遊技球が普通図柄作動ゲート 2 7 を通過していなかった場合や、普図保留数が既に 4 個に達していた場合は、新たな普図保留は記憶しない。

10

## 【 0 0 6 7 】

こうして普図保留の記憶に係る処理を行ったら、続いて、第 1 特図保留および第 2 特図保留を記憶する処理を行う。図 8 には、始動口等センサー検出処理 ( S 4 0 0 ) の一環として行われる特図保留記憶処理が示されている。図 8 に示すように、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、特図保留記憶処理を開始するとまず、第 1 始動口センサー 2 4 s の検知結果に基づいて、第 1 始動口 2 4 に遊技球が入球したか否かを判断する ( S 2 5 2 )。その結果、第 1 始動口 2 4 に遊技球が入球した場合は ( S 2 5 2 : y e s )、第 1 特図保留数が上限値である 4 個に達しているか否かを判断する ( S 2 5 4 )。そして、第 1 特図保留数が上限値に達していなければ ( S 2 5 4 : n o )、判定乱数 ( 大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数など、「取得情報」として捉えることもできる ) を取得する ( S 2 5 6 )。そして、取得したこれらの判定乱数を主制御基板 2 0 0 の R A M 2 0 3 ( 取得情報記憶手段 ) に確保された第 1 特図保留記憶領域に第 1 特図保留として記憶する ( S 2 5 8 )。こうして第 1 特図保留を記憶したら、第 1 特図保留数に「 1 」を加算する ( S 2 6 0 )。

20

## 【 0 0 6 8 】

ここで、第 1 特図の変動表示 ( 図柄変動遊技 ) は、第 1 特図保留として取得された大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数などに基づいて行われる。また、第 1 特図の変動表示に合わせて行われる演出 ( 図柄変動演出 ) も、第 1 特図保留として取得された大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数などに基づいて行われる。従って、第 1 特図保留を記憶した場合は、当該第 1 特図保留に基づく変動表示を開始するタイミングが未だ到来していなくても ( 変動開始条件が成立していなくても )、当該第 1 特図保留に基づく変動表示や演出 ( 第 1 特図保留に基づく図柄変動遊技や図柄変動演出 ) の態様を判定することが可能である。例えば、第 1 特図保留に基づく変動表示が行われる前であっても、当該第 1 特図保留に基づく変動表示が行われた場合に大当り図柄が停止表示されるか否かや、リーチ演出が行われるか否か等を判定することが可能である。このような判定は事前判定と称されるものであって、本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図保留を記憶すると、当該第 1 特図保留について事前判定を行い ( S 2 6 2 )、該事前判定結果を当該第 1 特図保留と対応付けて記憶する。

30

40

## 【 0 0 6 9 】

こうして、今回記憶した第 1 特図保留について事前判定を行ったら ( S 2 6 2 )、第 1 保留記憶コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する ( S 2 6 4 )。第 1 保留記憶コマンドには、第 1 特図保留が記憶されたことを示す情報や、今回記憶した第 1 特図保留を含む現在の第 1 特図保留数を示す情報に加えて、今回記憶した第 1 特図保留についての事前判定結果を示す情報が含まれている。このように出力バッファに記憶された第 1 保留記憶コマンドは、次の出力処理 ( S 1 0 0 ) でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板 2 2 0 は、第 1 特図保留の事前判定結果に基づいて種々の演出を実行することが可能となる。尚、遊技球が第 1 始動口 2 4 に入球していなか

50

った場合や ( S 2 5 2 : n o )、第 1 特図保留数が既に 4 個に達していた場合は ( S 2 5 4 : y e s )、新たな第 1 特図保留は記憶せず、事前判定も行わない。

【 0 0 7 0 】

こうして第 1 特図保留に係る処理を行ったら、続いて、第 2 始動口センサー 2 5 s の検知結果に基づいて、第 2 始動口 2 5 に遊技球が入球したか否かを判断する ( S 2 7 2 )。その結果、第 2 始動口 2 5 に遊技球が入球した場合は ( S 2 7 2 : y e s )、第 2 特図保留数が上限値である 4 個に達しているか否かを判断する ( S 2 7 4 )。そして、第 2 特図保留数が上限値に達していなければ ( S 2 7 4 : n o )、判定乱数 ( 大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数など、「取得情報」として捉えることもできる ) を取得する ( S 2 7 6 )。そして、取得したこれらの判定乱数を主制御基板 2 0 0 の R A M 2 0 3 ( 本発明における「取得情報記憶手段」 ) に確保された第 2 特図保留記憶領域に第 2 特図保留として記憶する ( S 2 7 8 )。こうして第 2 特図保留を記憶したら、第 2 特図保留数に「 1 」を加算する ( S 2 8 0 )。また、該第 2 特図保留についても上述と同様の事前判定を行い ( S 2 8 2 )、該事前判定結果を該第 2 特図保留と対応付けて記憶する。

10

【 0 0 7 1 】

こうして、今回記憶した第 2 特図保留について事前判定を行ったら ( S 2 8 2 )、第 2 保留記憶コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する ( S 2 8 4 )。第 2 保留記憶コマンドには、第 2 特図保留が記憶されたことを示す情報や、今回記憶した第 2 特図保留を含む現在の第 2 特図保留数を示す情報に加えて、今回記憶した第 2 特図保留についての事前判定結果の情報が含まれている。このように出力バッファに記憶された第 2 保留記憶コマンドは、次の出力処理 ( S 1 0 0 ) でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板 2 2 0 は、第 2 特図保留の事前判定結果に基づいて種々の演出を実行することが可能となる。尚、遊技球が第 2 始動口 2 5 に入球していなかった場合や ( S 2 8 2 : n o )、第 2 特図保留数が既に 4 個に達していた場合は ( S 2 8 4 : y e s )、新たな第 2 特図保留は記憶せず、事前判定も行わない。

20

【 0 0 7 2 】

尚、特図保留 ( 取得情報 ) に基づいて事前判定を行う主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は「事前判定手段」として捉えることもできる。

【 0 0 7 3 】

< 普通動作処理 >

30

図 7 の説明に戻り、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、続いて、普通動作処理 ( S 5 0 0 ) を行う。この普通動作処理 ( S 5 0 0 ) では、普通図柄を変動表示させたり、普図当り遊技を実行したりする処理が行われる。すなわち、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 はまず、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れかであるか否かを判断する。その結果、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れでもない場合は、上述の普図保留記憶領域に普図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、普図保留記憶領域に普図保留が記憶されている場合は、記憶されている普図保留のうち最先に記憶された普図保留を読み出す。そして、読み出した普図保留、すなわち、普図当り判定乱数に基づいて普図当り判定を行う。詳しくは、非電サボ状態中であれば、「普図当り」となる確率が 1 0 0 分の 1 である ( 普図保留として取得可能な普図当り判定乱数のうち 1 0 0 分の 9 9 の乱数を普図当りとする ) 普図当り判定を行い、電サボ状態中であれば、「普図当り」となる確率が 1 0 0 分の 9 9 である ( 普図保留として取得可能な普図当り判定乱数のうち 1 0 0 分の 9 9 の乱数を普図当りとする ) 普図当り判定を行う。

40

【 0 0 7 4 】

普図当り判定を行ったら、該普図当り判定の結果が普図当りであるか否かを判断する。その結果、普図当り判定の結果が普図当りである場合は、今回の普通図柄の変動表示にて停止表示する図柄 ( 停止図柄 ) として普図当り図柄を記憶する。すなわち、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部 5 6 の左の L E D ( 図 4 参照 ) を点灯することを記憶する。これに対して、普図当り判定の結果が普図外れである場合は、今回の普通図柄の変

50



動表示にて停止表示する図柄（停止図柄）として普図外れ図柄を記憶する。すなわち、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部 5 6 の右の L E D（図 4 参照）を点灯することを記憶する。

#### 【 0 0 7 5 】

こうして、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部 5 6 の左の L E D を点灯すること、あるいは、普図表示部 5 6 の右の L E D を点灯することを記憶したら、普通図柄の変動時間を設定する。詳しくは、非電サポ状態中であれば、1 0 0 0 m 秒、2 0 0 0 m 秒、3 0 0 0 m 秒の何れかを設定し、電サポ状態中であれば、1 0 0 0 m 秒、1 2 5 2 m 秒、1 5 0 0 m 秒の何れかを設定する。普通図柄の変動時間を設定したら、普通図柄の変動表示を開始する。そして、今回の普図当り判定の対象となった普図当り判定乱数（普図保留）を記憶領域から消去する。

10

#### 【 0 0 7 6 】

以上は、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れでもない場合の処理について説明した。これに対して、普通図柄の変動表示中である場合は、変動表示中の普通図柄の変動時間が経過したか否かを判断する。その結果、変動時間が経過したと判断された場合は、変動表示中の普通図柄を予め記憶しておいた態様で停止表示する。すなわち、普図当り判定の結果が普図当りであった場合は普図表示部 5 6 の左の L E D を点灯した状態とし（普図当り図柄を停止表示し）、普図当り判定の結果が外れであった場合は普図表示部 5 6 の右の L E D を点灯した状態とした状態とする（外れ図柄を停止表示する）。このように普通図柄を停止表示したら、普通図柄の確定表示が開始されるので、普通図柄の確定表示時間を設定する。

20

#### 【 0 0 7 7 】

これに対して、普通図柄の確定表示中である場合は、確定表示時間が経過したか否かを判断する。その結果、確定表示時間が経過した場合は、今回停止表示（確定表示）された普通図柄が普図当り図柄（普図表示部 5 6 の左の L E D の点灯）であるか否かを判断する。その結果、停止表示された普通図柄が普図当り図柄であった場合は、普図当り遊技における第 2 始動口 2 5 の開放パターン（開放回数、開放時間、閉鎖時間など）を設定する。詳しくは、非電サポ状態中であれば、第 2 始動口 2 5 が短時間（1 6 m 秒間 × 1 回）開放状態となる開放パターンを設定し、電サポ状態中であれば第 2 始動口 2 5 が長時間（8 4 0 m 秒間 × 2 回）開放状態となる開放パターンを設定する。こうして開放パターンを設定したら、普図当り遊技を開始する。

30

#### 【 0 0 7 8 】

これに対して、普図当り遊技中である場合は、上述の開放パターンで第 2 始動口 2 5 が開放状態・閉鎖状態となるように、第 2 始動口ソレノイド 2 6 m を制御して開閉扉 2 6 を動作させる。そして、この開放パターンに従う制御が終了したら普図当り遊技を終了する。

#### 【 0 0 7 9 】

##### < 特別動作処理 >

主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、続いて、特別動作処理（S 6 0 0）を行う。この特別動作処理（S 6 0 0）では、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）を変動表示させたり、大当り遊技を実行したりする処理が行われる。すなわち、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 はまず、大当り遊技中、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動表示中、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の確定表示中の何れかであるか否かを判断する。その結果、これらの何れでもない場合は、第 1 特図保留であるか第 2 特図保留であるかに拘わらず、最先に記憶された特図保留を読み出す。そして、読み出した特図保留に含まれる大当り判定乱数に基づいて大当り判定を行う。すなわち、低確率状態が設定されている場合は、「大当り」となる確率が約 1 0 0 分の 1 である大当り判定を行い、高確率状態が設定されている場合は、「大当り」となる確率が約 1 0 分の 1 である大当り判定を行う。

40

#### 【 0 0 8 0 】

そして、大当り判定の結果が「大当り」である場合は、今回読み出した第 1 特図保留または第 2 特図保留に含まれる図柄選択乱数に基づいて、今回の特別図柄の変動表示（図柄変

50

動遊技)にて停止表示する大当り図柄の種類を選択する。すなわち、第1特図保留を読み出した場合は、大当り図柄101~300の中から図柄選択乱数に対応する大当り図柄を、停止表示する図柄として選択する。また、第2特図保留を読み出した場合は、大当り図柄401~600の中から図柄選択乱数に対応する大当り図柄を、停止表示する図柄として選択する。

#### 【0081】

一方、大当り判定の結果が「外れ」である場合においては、第1特図保留を読み出した場合は外れ図柄101を停止表示する図柄として選択し、第2特図保留を読み出した場合は外れ図柄401を停止表示する図柄として選択する。尚、停止表示する図柄として選択された大当り図柄や外れ図柄は、RAM203に確保された停止図柄記憶領域に記憶される。

10

#### 【0082】

こうして停止表示する図柄を選択したら、特別図柄の変動表示(図柄変動遊技)の変動パターンを選択する。変動パターンとは、特別図柄(第1特図または第2特図)が変動表示を開始してから停止表示するまでの時間(変動時間)であり、各変動パターンには他の変動パターンと識別するための情報(変動パターンID)が付されている。変動パターンを選択する処理では変動パターン選択テーブルを参照する。変動パターン選択テーブルとは、図9に示すように、複数の変動パターン(変動パターンID、変動時間)に変動パターン選択乱数が割り振られたテーブルである。変動パターンを選択する処理では、このような変動パターン選択テーブルを参照して、第1特図保留または第2特図保留として今回読み出した変動パターン選択乱数に対応する変動パターンを、今回の変動パターンとして選択する。従って、各変動パターンが選択される確率は、取得可能な変動パターン選択乱数のうち、各変動パターンに割り振られた乱数の割合によって決定される。

20

#### 【0083】

このように選択された変動パターンは、後述の変動パターン指定コマンドを送信することによって、サブ制御基板220に伝達される。サブ制御基板220のCPU221は、変動パターン指定コマンドを受信すると、該変動パターン指定コマンドに基づいて今回の図柄変動遊技の変動パターンを認識し、認識した変動パターンに基づく(対応する)演出パターンで図柄変動演出を実行する。

#### 【0084】

上述した変動パターンを選択する処理では、常時同じ変動パターン選択テーブルを参照するのではなく、種々の遊技進行状況に対応する変動パターン選択テーブルを参照する。詳しくは、図10に示すように、特別図柄の種類(第1特図または第2特図)や、現在設定されている遊技状態、大当り判定の結果、記憶されている第1特図保留および第2特図保留の数などに対応する変動パターン選択テーブルを参照する。こうすることで、種々の遊技進行状況に対応する変動パターンを選択可能となり、ひいては、サブ制御基板220のCPU221は種々の遊技進行状況に対応する演出パターンで図柄変動演出を実行可能となる。例えば、サブ制御基板220のCPU221は、大当り判定の結果が「大当り」である場合は、リーチ演出の後に識別図柄41a, 41b, 41cをゾロ目で停止表示する図柄変動演出を実行する。また、大当り判定の結果が外れである場合において所定の変動パターン(リーチ演出に対応する変動パターン)が選択された場合は、リーチ演出の後に識別図柄41a, 41b, 41cをバラケ目で停止表示させる図柄変動演出を行う。尚、各変動パターン選択テーブルは、主制御基板200のROM202に予め記憶されている。

30

40

#### 【0085】

こうして、今回の特別図柄の変動表示にて停止表示させる図柄を選択すると共に、今回の特別図柄の変動表示の変動パターンを選択したら、特別図柄の変動表示を開始する。そして、今回選択された変動パターンを示す変動パターン指定コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された変動パターン指定コマンドは、次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。また、今回の大当り判定の対象となった第1特図保留または第2特図保留を、第1特図保留記憶領域または第2特図保留記憶領域から消去する。

50

## 【 0 0 8 6 】

尚、特図保留（取得情報）に含まれる大当たり判定乱数が「大当たり」に対応付けられた乱数値（当り情報）であれか否かの大当たり判定（当り判定）を行う主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は「当り判定手段」として捉えることもできる。

## 【 0 0 8 7 】

以上は、大当たり遊技中、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動表示中、特別図柄の確定表示中の何れでもない場合の処理について説明した。これに対して、特別図柄の変動表示中である場合は、変動表示中の特別図柄の変動時間が経過したか否かを判断する。その結果、変動時間が経過したと判断された場合は、変動表示中の特別図柄を予め停止図柄記憶領域に記憶しておいた図柄で停止表示する（確定表示を開始する）。このように特別図柄が停止表示されたら、特別図柄の確定表示が開始されるので、特別図柄の確定表示時間を設定する。そして、特別図柄を停止表示したことを示す変動停止コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された変動停止コマンドは、次の出力処理（S 1 0 0）でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。

10

## 【 0 0 8 8 】

以上は、特別図柄の変動表示中である場合の処理について説明した。これに対して、特別図柄の確定表示中である場合は、確定表示時間が経過したか否かを判断する。その結果、確定表示時間が経過した場合は、今回停止表示（確定表示）された特別図柄が大当たり図柄、外れ図柄の何れであるか否かを判断する。その結果、停止表示された特別図柄が大当たり図柄であった場合は、大当たり遊技における第 1 大入賞口 2 8 および第 2 大入賞口 3 5 の開放パターン（開放回数、開放時間、閉鎖時間など）を設定する。図 5 を用いて前述したように、「V ショート」の大当たり遊技を行う場合は、1 回目のラウンド遊技で第 1 大入賞口 2 8 を 1 0 秒間（あるいは 4 個の遊技球が入球するまで）開放状態とし、2 回目のラウンド遊技で第 2 大入賞口 3 5 を 0 . 2 秒間開放状態とする開放パターンを設定する。また、「V ロング」の大当たり遊技を行う場合は、1 回目のラウンド遊技で第 1 大入賞口 2 8 を 1 0 秒間（あるいは 4 個の遊技球が入球するまで）開放状態とし、2 回目のラウンド遊技で第 2 大入賞口 3 5 を 1 0 秒間（あるいは 4 個の遊技球が入球するまで）開放状態とする開放パターンを設定する。

20

## 【 0 0 8 9 】

こうして、第 1 大入賞口 2 8 および第 2 大入賞口 3 5 の開放パターンを設定したら、大当たり遊技を開始する。そして、大当たり遊技の開始を示す大当たり遊技開始コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する。この大当たり遊技開始コマンドには、今回開始する大当たり遊技の種類（図 5 参照）を示す情報も含まれている。出力バッファに記憶された大当たり遊技開始コマンドは、次の出力処理（S 1 0 0）でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。

30

## 【 0 0 9 0 】

以上は、特別図柄の確定表示中である場合の処理について説明した。これに対して、大当たり遊技中である場合は、上述の開放パターンで第 1 大入賞口 2 8 または第 2 大入賞口 3 5 が開放状態・閉鎖状態となるように、第 1 大入賞口ソレノイド 2 8 m または第 2 大入賞口ソレノイド 3 5 m を制御して開閉扉 2 9 または開閉扉 3 6 を動作させる。

40

## 【 0 0 9 1 】

また、ラウンド遊技の開始時には、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技開始コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶し、ラウンド遊技の終了時には、ラウンド遊技の終了を示すラウンド遊技終了コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶されたラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンドは、次の出力処理（S 1 0 0）でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。また、大当たり遊技中（最後のラウンド遊技中）に第 2 大入賞口 3 5 から入球した遊技球が特定口 3 8 に入球したら、その旨を示す特定口入球コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された特定口入球コマンドは、次の出力処理（S 1 0 0）でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。

50

## 【 0 0 9 2 】

上述の開放パターンに従う第 1 大入賞口ソレノイド 2 8 m および第 2 大入賞口ソレノイド 3 5 m の制御（開閉扉 2 9 および開閉扉 3 6 の動作）が終了したら大当り遊技を終了する。そして、大当り遊技の終了を示す大当り遊技終了コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された大当り遊技終了コマンドは、次の出力処理（S 1 0 0）でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。大当り遊技を終了したら、該大当り遊技の種類や、遊技球が特定口 3 8 に入球したか否かに応じて、遊技状態を設定する。このように遊技状態を設定したら、設定された遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された遊技状態指定コマンドは、次の出力処理（S 1 0 0）でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。

10

## 【 0 0 9 3 】

尚、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、大当り判定（当り判定）の結果に基づいて特別図柄（識別情報）を変動表示させると共に、当該大当り判定で大当りである（取得情報は当り情報である）と判定された場合は特別図柄（識別情報）を大当り図柄（特定態様）で停止表示させ（識別情報の変動表示が特定結果となり）、当該大当り判定で外れである（当り判定で取得情報は当り情報でない）と判定された場合は特別図柄（識別情報）を外れ図柄（特定態様と異なる態様）で停止表示させる（識別情報の変動表示が特定結果と異なる結果となる）。従って、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は「識別情報表示手段」として捉えることもできる。また、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、大当り遊技（特定遊技）を実行する。従って、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は「特定遊技実行手段」として捉えることもできる。

20

## 【 0 0 9 4 】

## D . 演出制御処理 :

上述したように、遊技の進行は、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 によって遊技制御処理が行われることによって実現されるが、遊技の進行に合わせた演出は、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 が演出制御処理を実行することによって実現される。以下では、この演出制御処理について、図 1 1 に示すフローチャートを用いて説明する。演出制御処理は、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 によって、所定周期毎に（例えば 1 0 m s e c 毎に発生するタイマ割り込みに基づいて）行われる。尚、以下の説明では、C P U 2 2 1 の初期化処理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については、その説明を省略している。

30

## 【 0 0 9 5 】

演出制御処理を開始すると、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は先ず、コマンド解析処理を行う（S 8 0 0）。サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、主制御基板 2 0 0 からコマンドを受信するたびに、あるいは、各種基板から検知信号を受信するたびに、外部割り込み処理として、受信したコマンドや検知信号を R A M 2 2 3 の受信コマンド記憶領域に記憶している。コマンド解析処理（S 8 0 0）では、この受信コマンド記憶領域に記憶されたコマンドや検知信号、すなわち、受信したコマンドや検知信号に対応する演出を決定し、この演出を行うべく、画像音声制御基板 2 3 0 やランプ制御基板 2 2 6 等に送信するコマンドを R A M 2 2 3 に確保された出力バッファに記憶する。

40

## 【 0 0 9 6 】

サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、続いて、出力処理を行う（S 9 0 0）。この処理では、R A M 2 2 3 の出力バッファに記憶されたコマンドを、画像音声制御基板 2 3 0 やランプ制御基板 2 2 6 等に送信する。サブ制御基板 2 2 0 からコマンドを受信すると、画像音声制御基板 2 3 0 は、受信したコマンドに対応する画像を演出表示装置 4 1 に表示すると共に、受信したコマンドに対応する音声を各種スピーカー 6 a , 6 b 等から出力する。また、ランプ制御基板 2 2 6 は、受信したコマンドに対応する発光パターンで各種ランプ 5 a ~ 5 c 等を発光させる。

## 【 0 0 9 7 】

50

以上のように、サブ制御基板 220 は、画像音声制御基板 230 やランプ制御基板 226 等と協働して各種演出を実行するが、本明細書では説明の便宜上、このような各種演出を実行することを、単に「サブ制御基板 220 の CPU 221 が各種演出を実行する」とも表現する。

#### 【0098】

図 12 には、各種コマンド等に対応してサブ制御基板 220 の CPU 221 が行う処理が示されている。図 12 に示すように、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、変動パターン指定コマンドを受信すると、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動表示に合わせて、変動パターン指定コマンドが示す変動パターンに対応する図柄変動演出（識別図柄 41a, 41b, 41c の変動表示を含む）を開始する。

10

#### 【0099】

ここで、本実施例のパチンコ機 1 では、図 6 (b) を用いて前述したリーチ演出として複数種類のリーチ演出を実行可能である。図柄変動演出は、変動パターンに対応して行われるので、図柄変動演出の一環であるリーチ演出もそれぞれに対応する変動パターンが選択された場合に行われる。詳しくは、大当たり判定の結果が「大当たり」である場合に各リーチ演出に対応する変動パターンが選択されると、この変動パターンに対応するリーチ演出が行われた後、識別図柄 41a, 41b, 41c がゾロ目で停止表示する図柄変動演出が行われる。また、大当たり判定の結果が「外れ」である場合に各リーチ演出に対応する変動パターンが選択されると、この変動パターンに対応するリーチ演出が行われた後、識別図柄 41a, 41b, 41c がバラケ目で停止表示する図柄変動演出が行われる。

20

#### 【0100】

各リーチ演出の実行確率、すなわち、各リーチ演出に対応する変動パターンが選択される確率は、図 9 を用いて前述した変動パターン選択テーブルにおいて、各変動パターンに割り振られる変動パターン選択乱数の割合によって設定されている。これによって、リーチ演出が行われる場合の大当たり判定結果が「大当たり」である確率（大当たり遊技が行われる確率）を、複数種類のリーチ演出間で異ならせている。この結果、該確率のより高いリーチ演出が行われることを遊技者に期待させることができる。

#### 【0101】

リーチ演出の態様としては、複数種類のリーチ演出間の相違を遊技者が識別可能な態様であればよく、例えば、リーチ演出間で、表示されるキャラクター画像が互いに異なる態様や、表示される背景画像が互いに異なる態様、表示される色彩が互いに異なる態様、リーチ演出の開始時に停止表示されるゾロ目となり得る識別図柄（左識別図柄 41a, 右識別図柄 41c など）が互いに異なる態様などが採用される。

30

#### 【0102】

上述したような図柄変動演出の実行中に変動停止コマンドを受信すると、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、識別図柄 41a, 41b, 41c をゾロ目、バラケ目の何れかで停止表示する。

#### 【0103】

また、図 12 に示すように、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、大当たり遊技開始コマンドを受信すると、大当たり遊技中であることを示す大当たり遊技演出を開始する。例えば、大当たり遊技が開始されるタイミングで、大当たり遊技の開始を示すファンファーレ演出を実行すると共に、大当たり遊技中であることを示す動画（いわゆるムービー）の表示を開始する。また、特定口 38 へ遊技球を入球させることを遊技者に促す演出などを実行する。本実施例のパチンコ機 1 では、このような大当たり遊技演出として、態様（例えば、表示する動画など）が互いに異なる複数の大当たり遊技演出を実行可能であり、何れの大当たり遊技演出を実行するかは、所定の抽選結果や、大当たり遊技の種類に応じて決定される。

40

#### 【0104】

そして、大当たり遊技中にラウンド遊技開始コマンドを受信すると、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、ラウンド遊技中であることを示すラウンド遊技演出を（例えば、大当たり遊技演出に重ねて）開始する。例えば、実行中の大当たり遊技におけるラウンド遊技の回数

50

を示す演出（例えば、1 R, 2 Rを表示する演出など）を開始する。そして、ラウンド遊技終了コマンドを受信すると、ラウンド遊技演出を終了し、大当たり遊技終了コマンドを受信すると、大当たり遊技演出を終了する。

【0105】

E．後保留演出：

ここで、本実施例のパチンコ機1では、上述した演出に加えて、図6を用いて前述した保留図柄を、通常とは異なる態様で表示する「後保留演出」を実行可能である。以下では、この「後保留演出」について説明する。

【0106】

E-1．後保留演出の概要：

図6を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機1では、「低確率・非電サボ状態」であれば、記憶されている第1特図保留と同数の保留図柄を保留表示領域41dに表示し、「高確率・電サボ状態」であれば、記憶されている第2特図保留と同数の保留図柄を保留表示領域41dに表示する。「低確率・非電サボ状態」における第1特図保留に係る保留図柄の表示と、「高確率・電サボ状態」における第2特図保留に係る保留図柄の表示とは、同様の態様で行われるので、ここでは、「低確率・非電サボ状態」における第1特図保留に係る保留図柄の表示を例にとって説明する。

【0107】

図13には、保留表示領域41dに表示された保留図柄が示されている。図13では、実線で示された保留図柄は実際に表示されており、破線で示された保留図柄は実際には表示されていないこととする。図13に示すように、「低確率・非電サボ状態」であれば、第1特図保留が記憶されると、当該第1特図保留に対応する保留図柄が左側から順に表示されていく。そして、第2特図保留が記憶されていなければ、記憶された順で第1特図保留について（最先に記憶された第1特図保留から順に）大当たり判定を行い、該大当たり判定結果に基づいて図柄変動演出（図柄変動遊技）を行う。この際、大当たり判定を行った（図柄変動演出が開始された）第1特図保留に対応する保留図柄は消去し、残りの保留図柄（未だ大当たり判定を行っていない第1特図保留に対応する保留図柄）は左側に移動させて（シフトして）表示する。このため、遊技者は、次回以後の大当たり判定の対象となる保留図柄（次回以後の図柄変動演出に対応する保留図柄）を認識することができる。

【0108】

この保留図柄としては、通常であれば（後保留演出が行われていなければ）、図13に示すような円形の保留図柄である「通常保留図柄」を表示するが、「後保留演出」では、図14に示すように、文字が表示された四角形の保留図柄である「文字保留図柄」を表示する。このような「文字保留図柄」を表示する「後保留演出」は、リーチ演出が行われる可能性である「リーチ期待度」や、大当たり判定結果が大当たりとなる可能性である「大当たり期待度」を示唆する演出である。

【0109】

もっとも、本実施例の「後保留演出（文字保留図柄）」は、「文字保留図柄」に対応する第1特図保留に基づき図柄変動演出（図柄変動遊技）が行われた場合のリーチ期待度や大当たり期待度を示唆しているのではなく、当該第1特図保留（文字保留図柄に対応する第1特図保留）よりも前に記憶された第1特図保留（通常保留図柄に対応する第1特図保留）に基づき図柄変動演出（図柄変動遊技）が行われた場合のリーチ期待度や大当たり期待度を示唆している。

【0110】

例えば、図14(a)では、2つの「通常保留図柄」と、「好」の「文字保留図柄」（「好」の文字が表示された「文字保留図柄」）とが表示されているが、この「文字保留図柄」は、『「好」の「文字保留図柄」に対応する第1特図保留』の1つ前に記憶された第1特図保留（左から2番目の通常保留図柄に対応する第1特図保留）に基づく図柄変動演出（図柄変動遊技）におけるリーチ期待度や大当たり期待度を示唆している。また、図14(b)では1つの「通常保留図柄」と、「好」、「機」の「文字保留図柄」とが表示されて

10

20

30

40

50

いるが、これら2つの「文字保留図柄」も、『「好」の「文字保留図柄」に対応する第1特図保留』の1つ前に記憶された第1特図保留（左の通常保留図柄に対応する第1特図保留）に基づく図柄変動演出（図柄変動遊技）におけるリーチ期待度や大当たり期待度を示唆している。また、図14（c）では、「好」、「機」、「到」、「来」の「文字保留図柄」が表示されているが、これら4つの「文字保留図柄」も、『「好」の「文字保留図柄」に対応する第1特図保留』の1つ前に記憶された第1特図保留に基づき図柄変動演出（図柄変動遊技）が行われた場合のリーチ期待度や大当たり期待度を示唆している。すなわち、この場合は、既に、「好」の「文字保留図柄」に対応する第1特図保留の1つ前に記憶された第1特図保留に基づく図柄変動演出（図柄変動遊技）が実行中であり、この実行中の図柄変動演出におけるリーチ期待度や大当たり期待度を示唆している。

10

#### 【0111】

以上のように、本実施例の「後保留演出（文字保留図柄）」は、『「後保留演出」で最初に表示された「文字保留図柄」に対応する第1特図保留』の1つ前に記憶された第1特図保留に基づく図柄変動演出（以下「文字保留前変動」ともいう）におけるリーチ期待度（文字保留前変動のリーチ期待度）や大当たり期待度（文字保留前変動の大当たり期待度）を示唆している。

#### 【0112】

上述したような「後保留演出」では、「文字保留図柄」が一旦表示されると、第1特図保留が記憶される毎に当該第1特図保留に対応する保留図柄として「文字保留図柄」を表示する演出を実行可能である。例えば、図14（a）に示すように、「好」の「文字保留図柄」が表示されると、その後、第1特図保留が記憶される毎に「機」の「文字保留図柄」、「到」の「文字保留図柄」、「来」の「文字保留図柄」を表示する演出を実行可能である。

20

#### 【0113】

また、図14（c）に示す例では、「後保留演出」として、4つの「文字保留図柄」で「好機到来」の文字を表示する演出（「好」、「機」、「到」、「来」の「文字保留図柄」を表示する演出）を行っているが、本実施例ではその他にも、4つの「文字保留図柄」で「一期一会」の文字を表示する演出（「一」、「期」、「一」、「会」の「文字保留図柄」を表示する演出）や、4つの「文字保留図柄」で「チャンス」の文字を表示する演出（「チ」、「ャ」、「ン」、「ス」の「文字保留図柄」を表示する演出）、4つの「文字保留図柄」で「押し込め」の文字を表示する演出（「押」、「し」、「込」、「め」の「文字保留図柄」を表示する演出）を実行可能である。

30

#### 【0114】

もっとも、「後保留演出」を開始したら（1つの「文字保留図柄」を表示したら）、常に4つの「文字保留図柄」を表示するわけではなく、当然ながら、4文字分の第1特図保留が記憶されなければ4つの「文字保留図柄」は表示しない。また、4文字分の第1特図保留が記憶されるか否かに拘わらず、2文字目の「文字保留図柄」までしか表示しない場合もある。例えば、図15に示すように、「好」の「文字保留図柄」、「機」の「文字保留図柄」を表示している状態で、第1特図保留が記憶されても、「到」の「文字保留図柄」は表示せずに「通常保留図柄」を表示する場合がある。この場合は、既に表示されていた「文字保留図柄」も「通常保留図柄」に変更して表示することで「後保留演出」を終了する。

40

#### 【0115】

以上のように、本実施例のパチンコ機1では、「後保留演出」として、4文字分の第1特図保留が記憶されれば4つの「文字保留図柄」を表示する演出、すなわち、4つの「文字保留図柄」で「好機到来」の文字を表示する演出（以下「好機到来演出」ともいう）、4つの「文字保留図柄」で「一期一会」の文字を表示する演出（以下「一期一会演出」ともいう）、4つの「文字保留図柄」で「チャンス」の文字を表示する演出（以下「チャンス演出」ともいう）、4つの「文字保留図柄」で「押し込め」の文字を表示する演出（以下「押し込め演出」ともいう）を実行可能である。さらに、「後保留演出」としては、これ

50

らの4つの「文字保留図柄」を表示する演出に加えて、4文字分の第1特図保留が記憶されるか否かに拘わらず、上述した「文字保留図柄」のうち2文字目の「文字保留図柄」までしか表示しない演出、すなわち、2つの「文字保留図柄」で「好機」の文字を表示する演出（以下「未完好機到来演出」ともいう）、2つの「文字保留図柄」で「一期」の文字を表示する演出（以下「未完一期一会演出」ともいう）、2つの「文字保留図柄」で「チャ」の文字を表示する演出（以下「未完チャンス演出」ともいう）、2つの「文字保留図柄」で「押し」の文字を表示する演出（以下「未完押し込め演出」ともいう）を実行可能である。

#### 【0116】

上述したような「後保留演出」は、「文字保留前変動」のリーチ期待度や大当り期待度を示唆しているところ、該リーチ期待度や該大当り期待度は、「後保留演出」の種類によって異なる。詳しくは、「文字保留前変動」のリーチ期待度や大当り期待度は、図16に示すように、「後保留演出」が行われない場合が最も低く、「未完好機到来演出」「未完一期一会演出」「未完チャンス演出」「未完押し込め演出」「好機到来演出」「一期一会演出」「チャンス演出」の順に高くなり、「押し込め演出」が最も高くなるように設定されている。このため、遊技者に対して、「後保留演出」が行われることを期待させることができ、「後保留演出」が行われる場合は、「文字保留前変動」のリーチ期待度や大当り期待度のより高い種類の「後保留演出」が行われることを期待させることができる。

#### 【0117】

上述したような「後保留演出」が示唆する「文字保留前変動」のリーチ期待度や大当り期待度は、各「後保留演出」の実行確率を適宜設定することによって実現される。すなわち、各「後保留演出」は、「文字保留前変動」のリーチ期待度や大当り期待度を示唆していることから、「文字保留前変動」の大当り判定結果が大当りである場合（あるいは「文字保留前変動」でリーチ演出を行う場合）の各「後保留演出」の実行確率や、「文字保留前変動」の大当り判定結果が外れである場合（あるいは「文字保留前変動」でリーチ演出を行わない場合）の各「後保留演出」の実行確率を適宜設定することで実現される。例えば、図16に示すように、「文字保留前変動」の大当り判定結果が大当りである場合（あるいは「文字保留前変動」でリーチ演出を行う場合）は、「後保留演出」を実行しない確率を最も低く設定し、各「後保留演出」の実行確率は、示唆する大当り期待度（あるいはリーチ期待度）が高くなるにつれて高い確率に設定する。これに対して、「文字保留前変動」の大当り判定結果が外れである場合（あるいは「文字保留前変動」でリーチ演出を行わない場合）は、「後保留演出」を実行しない確率を最も高く設定し、各「後保留演出」の実行確率は、示唆する大当り期待度（あるいはリーチ期待度）が高くなるにつれて低い確率に設定する。

#### 【0118】

尚、保留図柄（「通常保留図柄」や「文字保留図柄」）は「記憶表示」として捉えることもでき、「後保留演出」は「示唆演出」および「記憶表示演出」として捉えることもできる。

#### 【0119】

E-2. 後保留演出実行処理 :

以下では、サブ制御基板220のCPU221の後保留演出を実行するための処理（後保留演出実行処理）について説明するが、その準備として先ず、該処理を行うために確保されたRAM223の記憶領域について説明する。

#### 【0120】

E-2-1. RAM223の記憶領域 :

本実施例のパチンコ機1では、第1特図保留が記憶される毎に、当該第1特図保留に対応する保留図柄の種類（通常保留図柄や文字保留図柄）を決定して表示する。そこで、サブ制御基板220のRAM223には、図17(a)の右欄に示すように、4個分（上限値分）の第1特図保留に対応する保留図柄を記憶する領域が確保されている。詳しくは、[

10

20

30

40

50



〔 1 〕の保留図柄記憶領域、〔 2 〕の保留図柄記憶領域、〔 3 〕の保留図柄記憶領域、〔 4 〕の保留図柄記憶領域が確保されている。これらの保留図柄記憶領域には、第 1 特図保留が記憶される毎に、〔 1 〕の保留図柄記憶領域 〔 2 〕の保留図柄記憶領域 〔 3 〕の保留図柄記憶領域 〔 4 〕の保留図柄記憶領域の順で各第 1 特図保留に対応する保留図柄の種類が記憶される。例えば、図 17 ( b ) には、〔 1 〕の保留図柄記憶領域には「通常保留図柄」が記憶され、〔 2 〕の保留図柄記憶領域には「チ」の「文字保留図柄」が記憶されている様子が示されている。

#### 【 0 1 2 1 】

最初に記憶された第 1 特図保留に基づく図柄変動演出（図柄変動遊技）が開始されると、〔 1 〕の保留図柄記憶領域に記憶された保留図柄を消去し、残りの保留図柄を〔 1 〕の保留図柄記憶領域側に 1 つずつ移動（シフト）して記憶する。例えば、図 17 ( b ) に示す例では、〔 1 〕の保留図柄記憶領域に記憶された通常保留図柄を消去し、〔 2 〕の保留図柄記憶領域に記憶された「チ」の「文字保留図柄」を〔 1 〕の保留図柄記憶領域に移動（シフト）して記憶する。

10

#### 【 0 1 2 2 】

尚、保留図柄記憶領域〔 1 〕～〔 4 〕に記憶された保留図柄は、保留表示領域 4 1 d に表示される。詳しくは、保留図柄記憶領域〔 1 〕に記憶された保留図柄は保留表示領域 4 1 d のうち最も左の領域に表示され、保留図柄記憶領域〔 2 〕に記憶された保留図柄は保留表示領域 4 1 d のうち左から 2 番目の領域に表示され、保留図柄記憶領域〔 3 〕に記憶された保留図柄は保留表示領域 4 1 d のうち左から 3 番目の領域に表示され、保留図柄記憶領域〔 4 〕に記憶された保留図柄は保留表示領域 4 1 d のうち左から 4 番目（最も右）の領域に表示される。

20

#### 【 0 1 2 3 】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図保留が記憶される毎に、後保留演出決定処理を行う。後保留演出決定処理では、「後保留演出」を実行するか否か、「後保留演出」を実行する場合は該「後保留演出」の種類を決定する。そこで、サブ制御基板 2 2 0 の R A M 2 2 3 には、後保留演出決定処理の結果を記憶する後保留演出記憶領域が確保されている。詳しくは、図 17 ( a ) の右欄に示すように、4 個分（上限値分）の第 1 特図保留に対応させて、〔 1 〕の後保留演出記憶領域、〔 2 〕の後保留演出記憶領域、〔 3 〕の後保留演出記憶領域、〔 4 〕の後保留演出記憶領域が確保されている。これらの後保留演出記憶領域には、第 1 特図保留が記憶される毎に（後保留演出決定処理が行われる毎に）、〔 1 〕の後保留演出記憶領域 〔 2 〕の後保留演出記憶領域 〔 3 〕の後保留演出記憶領域 〔 4 〕の後保留演出記憶領域の順で、各第 1 特図保留に対応する後保留演出決定処理の結果が記憶される。例えば、図 17 ( b ) には、〔 1 〕の後保留演出記憶領域には「チャンス演出」が記憶され、〔 2 〕の保留図柄記憶領域には「後保留演出の非実行（後保留演出を行わないこと）」が記憶されている様子が示されている。

30

#### 【 0 1 2 4 】

また、サブ制御基板 2 2 0 の R A M 2 2 3 には、図 17 ( a ) の左欄に示すように、実行中の図柄変動演出に対応する後保留演出記憶領域として、〔 0 〕の後保留演出記憶領域が確保されている。最初に記憶された第 1 特図保留に基づく図柄変動演出（図柄変動遊技）が開始されると、〔 1 〕の後保留演出記憶領域に記憶された後保留演出決定処理の結果を〔 0 〕の後保留演出記憶領域に移動（シフト）して記憶し、残りの後保留演出決定処理の結果を〔 1 〕の後保留演出記憶領域側に 1 つずつ移動（シフト）して記憶する。例えば、図 17 ( b ) に示す例では、〔 1 〕の後保留演出記憶領域に記憶された「チャンス演出」を〔 0 〕の後保留演出記憶領域に移動（シフト）して記憶し、〔 2 〕の後保留演出記憶領域に記憶された「後保留演出の非実行」を〔 1 〕の後保留演出記憶領域に移動（シフト）して記憶する。

40

#### 【 0 1 2 5 】

E - 2 - 2 . 後保留演出実行処理 :

図 1 8 は、本実施例の後保留演出実行処理を示すフローチャートである。この後保留演出

50

実行処理は、後保留演出を実行するための処理であり、サブ制御基板 220 の CPU 221 によって、図 11 を用いて前述した演出制御処理の一環として（例えば 10 msec 毎に）行われる。

【0126】

サブ制御基板 220 の CPU 221 は、後保留演出実行処理を開始するとまず、第 1 保留記憶コマンドを受信したか否かを判断する（S802）。第 1 保留記憶コマンドは、第 1 特図保留が記憶された場合に主制御基板 200 から送信されるコマンドである。従って、S802 の判断処理では、第 1 保留記憶コマンドを受信したか否かを判断することによって、結局のところ、第 1 特図保留が新たに記憶されたか否かが判断されることとなる。

【0127】

その結果、第 1 特図保留が新たに記憶された場合は（S802：yes）、図 17 を用いて前述した後保留演出記憶領域（[0]の後保留演出記憶領域も含む）を参照して、既に、何れかの「後保留演出」を行うことが決定されているか（何れかの「後保留演出」の種類が記憶されているか）否かを判断する（S804）。その結果、未だ後保留演出を行うことが決定していない場合は（S804：no）、今回記憶された第 1 特図保留に対応する保留図柄記憶領域（保留図柄が記憶されていない保留図柄記憶領域のうち最先の領域）に「通常保留図柄」を記憶すると共に、保留表示領域 41d のうち当該第 1 特図保留に対応する領域（保留図柄が表示されていない保留表示領域 41d のうち最先の領域）に「通常保留図柄」を表示する（S806）。すなわち、「後保留演出」を行うことが決定されていない場合に第 1 特図保留が新たに記憶されると、当該第 1 特図保留に対応する保留図柄として通常保留図柄を表示する。そして、このように未だ「後保留演出」を行うことが決定されていない場合は、続いて、後保留演出決定処理を行う（S808）。

【0128】

後保留演出決定処理（S808）では、「後保留演出」を実行するか否か、「後保留演出」を実行する場合は該「後保留演出」の種類を決定する。ここで、図 16 を用いて前述したように、本実施例では、「後保留演出」の種類によって「大当たり期待度（あるいはリーチ期待度）」が異なっており、それは、各「後保留演出」の実行確率を適宜設定することによって実現される。例えば、今回記憶された第 1 特図保留についての大当たり判定結果が大当たりである場合は（あるいは今回記憶された第 1 特図保留に基づく図柄変動演出でリーチ演出が行われる場合は）、図 16 を用いて前述したように、「後保留演出」を実行しない確率を最も低く設定し、各「後保留演出」の実行確率は、示唆する大当たり期待度（あるいはリーチ期待度）が高くなるにつれて高い確率に設定する。これに対して、今回記憶された第 1 特図保留についての大当たり判定結果が外れである場合は（あるいは今回記憶された第 1 特図保留に基づく図柄変動演出でリーチ演出が行われない場合は）、図 16 を用いて前述したように、「後保留演出」を実行しない確率を最も高く設定し、各「後保留演出」の実行確率は、示唆する大当たり期待度（あるいはリーチ期待度）が高くなるにつれて低い確率に設定する。

【0129】

そこで、S808 の判断処理では、今回記憶された第 1 特図保留についての大当たり判定結果が大当たりであるか（あるいは今回記憶された第 1 特図保留に基づく図柄変動演出でリーチ演出が行われるか）否かを判断する。この判断は、S802 の処理で受信した第 1 保留記憶コマンドに基づいて行われる。すなわち、第 1 保留記憶コマンドには、事前判定（図 8 の S262）の結果が含まれているので、該事前判定の結果に基づいて判断する。その結果、今回記憶された第 1 特図保留についての大当たり判定結果が大当たりとなる場合は（あるいは今回記憶された第 1 特図保留に基づく図柄変動演出でリーチ演出が行われる場合は）、「後保留演出の非実行」に当選する確率が最も低く、大当たり期待度（あるいはリーチ期待度）の高い「後保留演出」となるほど高い確率で当選する抽選を行う。これに対して、今回記憶された第 1 特図保留についての大当たり判定結果が外れとなる場合は（あるいは今回記憶された第 1 特図保留に基づく図柄変動演出でリーチ演出が行われない場合は）、「後保留演出の非実行」に当選する確率が最も高く、大当たり期待度（あるいはリーチ期待

10

20

30

40

50

度)の高い「後保留演出」となるほど低い確率で当選する抽選を行う。そして、このような抽選で当選した結果を、後保留演出決定処理の結果として、今回記憶した第1特図保留に対応する後保留演出記憶領域(後保留演出決定処理の結果が記憶されていない後保留演出領域のうち最先の領域)に記憶する。

#### 【0130】

以上のように、「後保留演出」を行うことが決定されていない場合に第1特図保留が新たに記憶されると、当該第1特図保留に対応する保留図柄として通常保留図柄を表示すると共に、当該第1特図保留についての事前判定結果に基づいて後保留演出決定処理を行う。この後保留演出決定処理では、「後保留演出」を実行するか否か、「後保留演出」を実行する場合は該「後保留演出」の種類を決定する。このように、第1特図保留が記憶された場合に決定される「後保留演出」の種類は、当該第1特図保留についての事前判定結果に基づいて決定されることから、「後保留演出」は、当該第1特図保留に基づく図柄変動演出(図柄変動遊技)の大当たり期待度(あるいはリーチ期待度)を示唆する演出であるといえることができる。そして、当該第1特図保留が記憶された場合に「後保留演出」が行われることが決定されると、後述するように、当該第1特図保留よりも後に記憶された第1特図保留に対応する保留図柄として「文字保留図柄」を表示する「後保留演出」を実行する。従って、当該第1特図保留に基づく図柄変動演出(図柄変動遊技)は、「後保留演出(文字保留図柄)」によって大当たり期待度(あるいはリーチ期待度)を示唆される「文字保留前変動」となる。

#### 【0131】

以上は、「後保留演出」を行うことが未だ決定されていない状況で第1特図保留が新たに記憶された場合(S804: no)の処理について説明した。これに対して、「後保留演出」を行うこと(「後保留演出」の種類)が既に決定されている状況で第1特図保留が新たに記憶された場合(S804: yes)は、「文字保留図柄」を表示するための文字保留図柄表示処理を行う(S810)。

#### 【0132】

図19は、本実施例の文字保留図柄表示処理のフローチャートである。サブ制御基板220のCPU221は、図17を用いて前述した後保留演出記憶領域([0]の後保留演出記憶領域も含む)を参照して、「行うことが決定されている後保留演出の種類」を特定する(S900)。そして、該後保留演出の種類が2文字目の「文字保留図柄」までしか表示しない演出であるか否か、すなわち、図16を用いて前述した「未完好機到来演出」、「未完一期一会演出」、「未完チャンス演出」、「未完押し込め演出」(以下、これらを特に区別しない場合はまとめて「未完演出」ともいう)の何れかであるか否かを判断する(S902)。その結果、未完演出でない場合は(S902: no)、今回記憶された第1特図保留に対応する保留図柄記憶領域(保留図柄が記憶されていない保留図柄記憶領域のうち最先の領域)に、「行うことが決定されている後保留演出の種類」に対応する「文字保留図柄」を記憶する。そして、記憶した「文字保留図柄」を、保留表示領域41dのうち当該第1特図保留に対応する領域(保留図柄が表示されていない保留表示領域41dのうち最先の領域)に表示する(S910)。

#### 【0133】

例えば、図20の(a)欄に示すように、「チャンス演出」を行うことが記憶されている場合であって、未だ「文字保留図柄」が1つも表示されていない場合に新たに第1特図保留が記憶されたら、(b)欄に示すように、「チャンス演出」の1文字目に対応する「チ」の「文字保留図柄」を表示する。また、(b)欄に示すように、「チャンス演出」の1文字目に対応する「チ」の「文字保留図柄」が表示されている場合に新たに第1特図保留が記憶されたら、(c)欄に示すように、「チャンス演出」の2文字目に対応する「ヤ」の「文字保留図柄」を表示する。また、(c)欄に示すように、「チャンス演出」の2文字目に対応する「ヤ」の「文字保留図柄」が表示されている場合に新たに第1特図保留が記憶されたら、(d)欄に示すように、「チャンス演出」の3文字目に対応する「ン」の「文字保留図柄」を表示する。

## 【 0 1 3 4 】

ここで、「後保留演出」を行うこと（「後保留演出」の種類）が[ 1 ]の後保留演出記憶領域に記憶されている状態では、図 2 0 の（ d ）欄に示すように、「文字保留図柄」を 3 文字分（第 1 特図保留の記憶数の上限値から 1 を減算した数の「文字保留図柄」）しか表示することができない。これは、本実施例の「後保留演出」は、事前判定の対象となった第 1 特図保留（「後保留演出」の実行契機となる第 1 特図保留）に対応する保留図柄としては「文字保留図柄」を表示せず（「通常保留図柄」を表示し）、当該第 1 特図保留の後に記憶された第 1 特図保留に対応する保留図柄として「文字保留図柄」を表示するためである。

## 【 0 1 3 5 】

そこで、本実施例のパチンコ機 1 では、事前判定の対象となった第 1 特図保留（「後保留演出」の実行契機となる第 1 特図保留）に基づく図柄変動演出（すなわち文字保留前変動）が開始されると、図 2 1 の（ a ）（ b ）欄に示すように、[ 1 ]の後保留演出記憶領域に記憶された「後保留演出」の種類を[ 0 ]の後保留演出記憶領域に移動（シフト）して記憶する。そして、その後に第 1 特図保留が新たに記憶されると、当該第 1 特図保留に対応する保留図柄記憶領域（保留図柄が記憶されていない保留図柄記憶領域のうち最先の領域）に、[ 0 ]の後保留演出記憶領域に記憶された後保留演出の種類に対応する「文字保留図柄」を記憶する。そして、記憶した「文字保留図柄」を、保留表示領域 4 1 d のうち当該第 1 特図保留に対応する領域（保留図柄が表示されていない保留表示領域 4 1 d のうち最先の領域）に表示する。従って、図 2 1 の（ b ）欄に示すように、[ 0 ]の後保留演出記憶領域に「チャンス演出」が記憶されており、「チャンス演出」の 3 文字目に対応する「ス」の「文字保留図柄」が表示されている場合に、新たに第 1 特図保留が記憶されたら、（ c ）欄に示すように、「チャンス演出」の 4 文字目に対応する「ス」の「文字保留図柄」を表示する。これによって、4 文字分の「文字保留図柄」が表示される「後保留演出」（ここでは「チャンス」の文字が表示される「後保留演出」）が実行される。

## 【 0 1 3 6 】

尚、既に「後保留演出」を行うことが決定している場合は、新たに第 1 特図保留が記憶されても後保留演出決定処理は行わず（新たに後保留演出を行うことを決定することはせず）、当該第 1 特図保留に対応する後保留演出記憶領域には、図 2 0 の（ b ）～（ c ）欄や図 2 1 の（ c ）欄に示すように、「後保留演出の非実行」を記憶する。

## 【 0 1 3 7 】

以上は、図 1 9 の S 9 0 2 の判断処理で、「行うことが決定されている後保留演出の種類」が未完演出でないと判断された場合（ S 9 0 2 : n o ）の処理について説明した。これに対して、「行うことが決定されている後保留演出の種類」が未完演出である場合は（ S 9 0 2 : y e s ）、「文字保留図柄」を 2 文字目までしか表示しないので、次のような処理を行う。まず、「文字保留図柄」が既に 2 文字目まで表示されているか否かを判断する（ S 9 0 4 ）。その結果、「文字保留図柄」が未だ 2 文字目まで表示されていなければ（ S 9 0 4 : n o ）、今回記憶された第 1 特図保留に対応する保留図柄記憶領域（保留図柄が記憶されていない保留図柄記憶領域のうち最先の領域）に、「行うことが決定されている後保留演出の種類」に対応する「文字保留図柄」を記憶する。そして、記憶した「文字保留図柄」を、保留表示領域 4 1 d のうち当該第 1 特図保留に対応する領域（保留図柄が表示されていない保留表示領域 4 1 d のうち最先の領域）に表示する（ S 9 1 0 ）。これに対して、「文字保留図柄」が既に 2 文字目まで表示されている場合は（ S 9 0 4 : y e s ）、今回記憶された第 1 特図保留に対応する保留図柄記憶領域（保留図柄が記憶されていない保留図柄記憶領域のうち最先の領域）に「通常保留図柄」を記憶する。そして、記憶した「通常保留図柄」を、保留表示領域 4 1 d のうち当該第 1 特図保留に対応する領域（保留図柄が表示されていない保留表示領域 4 1 d のうち最先の領域）に表示する（ S 9 0 6 ）。さらに、保留図柄記憶領域に記憶されている「文字保留図柄」を「通常保留図柄」に変更すると共に、保留表示領域 4 1 d に表示されている「文字保留図柄」を「通常保留図柄」に変更する（ S 9 1 0 ）。また、この際、後保留演出記憶領域に記憶されている

10

20

30

40

50

「後保留演出」の種類を「後保留演出の非実行」に変更する。こうすることで、「後保留演出」を終了する。

【0138】

例えば、図22の(a)欄に示すように、「未完チャンス演出」を行うことが記憶されている場合であって、未だ「文字保留図柄」が1つも表示されていない場合に新たに第1特図保留が記憶されたら、(b)欄に示すように、「未完チャンス演出」の1文字目に対応する「チ」の「文字保留図柄」を表示する。また、(b)欄に示すように、「未完チャンス演出」の1文字目に対応する「チ」の「文字保留図柄」が表示されている場合に新たに第1特図保留が記憶されたら、(c)欄に示すように、「未完チャンス演出」の2文字目に対応する「ヤ」の「文字保留図柄」を表示する。一方、(c)欄に示すように、「未完チャンス演出」の2文字目に対応する「ヤ」の「文字保留図柄」が表示されている場合に新たに第1特図保留が記憶されたら、(d)欄に示すように、当該第1特図保留に対応する保留図柄として「通常保留図柄」を表示する。加えて、表示中の「文字保留図柄」を「通常保留図柄」に変更する。この結果、記憶されている第1特図保留に対応する保留図柄としては全て「通常保留図柄」が表示されることとなる。また、この際、後保留演出記憶領域に記憶されている「未完チャンス演出」を「後保留演出の非実行」に変更する。こうすることで、「未完チャンス演出」を終了する。

10

【0139】

以上は、第1保留記憶コマンドを受信した場合の処理(図18のS802:yes)、すなわち、新たな第1特図保留が記憶された場合の処理について説明した。これに対して、図柄変動演出(図柄変動遊技)が開始された場合は(図18のS812:yes)、[1]の保留図柄記憶領域に記憶された保留図柄を消去し、残りの保留図柄を[1]の保留図柄記憶領域側に1つずつ移動(シフト)して記憶する。また、保留表示領域41dのうち最も左側の領域に表示されていた保留図柄を消去し、残りの保留図柄を左側に移動させて(シフトして)表示する(S814)。

20

【0140】

以上は、図柄変動演出(図柄変動遊技)が開始された場合の処理(図18のS812:yes)の処理について説明した。これに対して、後保留演出の実行契機となった図柄変動演出(文字保留前変動)が開始されてから0.5秒が経過した場合は(S816:yes)、保留表示領域41dに「文字保留図柄」が表示されているか否かを判断する(S818)。その結果、「文字保留図柄」が表示されている場合は(S818:yes)、保留図柄記憶領域に記憶されている「文字保留図柄」を「通常保留図柄」に変更すると共に、保留表示領域41dに表示されている「文字保留図柄」を「通常保留図柄」に変更する(S820)。また、この際、後保留演出記憶領域に記憶されている「後保留演出」の種類を「後保留演出の非実行」に変更する。こうすることで、「後保留演出」を終了する。

30

【0141】

このように、本実施例のパチンコ機1では、後保留演出の実行契機となった「文字保留前変動」が開始されてから0.5秒が経過した場合は、表示中の「文字保留図柄」を「通常保留図柄」に変更することで「後保留演出」を終了する。ここで、第1特図保留が記憶された場合に決定される「後保留演出」の種類は、当該第1特図保留についての事前判定結果に基づいて決定されることから、「後保留演出」は、当該第1特図保留に基づく図柄変動演出(文字保留前変動)の大当たり期待度(あるいはリーチ期待度)を示唆する演出である。その一方で、「文字保留前変動」が開始されると、「後保留演出」とは別に「文字保留前変動」の大当たり期待度(あるいはリーチ期待度)を示唆する演出が開始される可能性がある。例えば、識別図柄41a, 41b, 41cの変動表示に伴って所定のキャラクターが表示される演出などが行われる場合がある。このため、「文字保留前変動」が開始されてからも「後保留演出」を長時間継続させることとすると、「後保留演出」と該「後保留演出」とは別の演出とが干渉して、それぞれの演出効果が希釈化されてしまう虞がある。この点、「後保留演出」は、「文字保留前変動」開始から所定時間(0.5秒)が経過すると終了することとすると、上述した虞を抑制することができる。

40

50

## 【 0 1 4 2 】

ここで、「後保留演出」としては、図 1 6 を用いて前述したように、4 つの「文字保留図柄」で「押し込め」の文字を表示する「押し込め演出」を実行可能であるが、この「押し込め演出」は、演出ボタン 1 0 a やジョグシャトル 1 0 b に対する操作を遊技者に促す操作催促演出となっている。すなわち、「押し込め演出」で 4 つの「文字保留図柄」が表示された場合は（「押し込め」の文字が表示された場合は）、演出ボタン 1 0 a やジョグシャトル 1 0 b が操作されると、「後保留演出」とは別の演出である操作対応演出が行われる。操作対応演出としては、例えば、実行中の図柄変動演出（文字保留前変動）の大当たり期待度（あるいはリーチ期待度）を示唆する演出や、リーチ演出、3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c をバラケ目で停止表示する演出、3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c をゾロ目で停止表示する演出などを行う。

10

## 【 0 1 4 3 】

また、「押し込め演出」で 4 つの「文字保留図柄」が表示された場合は、「文字保留図柄」の他にも、演出ボタン 1 0 a やジョグシャトル 1 0 b に対する操作を遊技者に促す操作催促画像を表示することとしてもよい。例えば、図 2 3 に示すように、「押し込め演出」で 4 つの「文字保留図柄」が表示されたタイミングで、あるいは、その後に、ジョグシャトル 1 0 b を模した画像を表示することとしてもよい。こうすると、演出ボタン 1 0 a やジョグシャトル 1 0 b に対する操作が促されていることを遊技者にとって認識し易くすることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

## 【 0 1 4 4 】

尚、後保留演出（示唆演出、記憶表示演出）を行うサブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は「示唆演出実行手段」として捉えることもできる。また、演出ボタン 1 0 a やジョグシャトル 1 0 b が操作を検知するサブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は「検知手段」として捉えることもできる。また、操作対応演出を行うサブ制御基板 2 2 0 の CPU 2 2 1 は「操作対応演出実行手段」として捉えることもできる。

## 【 0 1 4 5 】

以上のように、本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図保留に基づく図柄変動演出（文字保留前変動）における大当たり期待度やリーチ期待度を、「当該第 1 特図保留よりも後に記憶された第 1 特図保留に対応する保留図柄（文字保留図柄）」を利用して示唆するという斬新な演出（後保留演出）を実行可能である。換言すると、第 1 特図保留についての事前判定の結果を示唆する演出であるにも拘わらず、該演出が「当該第 1 特図保留よりも後に記憶された第 1 特図保留に対応する保留図柄（文字保留図柄）」を利用して行われる。このため、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

## 【 0 1 4 6 】

また、第 1 特図保留に基づく図柄変動演出（文字保留前変動）における大当たり期待度やリーチ期待度を「当該第 1 特図保留よりも後に記憶された第 1 特図保留に対応する保留図柄（文字保留図柄）」を利用して示唆する「後保留演出」を実行可能であるところ、当該第 1 特図保留よりも後に第 1 特図保留が記憶されていなければ「後保留演出」が行われない。このため、遊技者に対して、当該第 1 特図保留よりも後に第 1 特図保留が記憶されること（ひいては、遊技球が第 1 始動口 2 4 に入球すること）を期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

## 【 0 1 4 7 】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図保留に基づく図柄変動演出（文字保留前変動）における大当たり期待度やリーチ期待度を示唆する「後保留演出」は、「当該第 1 特図保留よりも後に記憶された第 1 特図保留の数」に基づく態様で実行される（「当該第 1 特図保留よりも後に記憶された第 1 特図保留の数」が増加するにつれて態様が変化していく）。すなわち、該「後保留演出」では、「当該第 1 特図保留よりも後に記憶された第 1 特図保留の数」に対応する数の文字が表示される（「当該第 1 特図保留よりも後に記憶された第 1 特図保留の数」が増加するにつれて表示される文字が増加していく）。このため、遊技者に対して、「後保留演出の実行契機となった第 1 特図保留よりも後に記憶された第

50

１特図保留の数（ひいては、遊技球が第１始動口２４に入球した数）」に注目させることができると共に、「後保留演出」の態様に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０１４８】

また、本実施例のパチンコ機１では、「後保留演出」は、それ種類によって、すなわち、表示される文字（文字保留図柄）の種類や文字（文字保留図柄）の数によって、示唆する大当たり期待度やリーチ期待度が異なる。このため、遊技者に対して、「後保留演出」において表示される文字（文字保留図柄）の種類や文字（文字保留図柄）の数に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０１４９】

また、本実施例のパチンコ機１では、「好機到来演出」と「未完好機到来演出」、「一期一会演出」と「未完一期一会演出」、「チャンス演出」と「未完チャンス演出」、「押し込み演出」と「未完押し込み演出」は、何れも互いに、示唆する大当たり期待度やリーチ期待度が異なるにも拘わらず、「後保留演出の実行契機となった第１特図保留」の後に２個の第１特図保留が記憶されるまでは、２文字目までの「文字保留図柄」を表示するという同様の演出を行う。そして、「後保留演出の実行契機となった第１特図保留」の後に３個の第１特図保留が記憶されると「未完演出」であれば「文字保留図柄」が「通常保留図柄」に変更されるので、ここで遊技者は初めて、何れの「後保留演出」であるかを認識することができる。従って、「後保留演出の実行契機となった第１特図保留」の後に２個の第１特図保留が記憶されるまでに行われる２文字目までの「文字保留図柄」を表示する演出は信頼度の低い演出であり、「後保留演出の実行契機となった第１特図保留」の後に３個目、４個目の第１特図保留が記憶されることで行われる３文字目、４文字目の「文字保留図柄」を表示する演出は信頼度の高い演出であるといえることができる。このため、遊技者に対して、「当該取得情報よりも後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が第１始動口に入球した数）」に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。このため、遊技者に対して、「後保留演出の実行契機となった第１特図保留よりも後に記憶された第１特図保留の数（ひいては、遊技球が第１始動口に入球した数）」に注目させることができると共に、「後保留演出」の態様に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０１５０】

また、「押し込み演出」を行う場合は、第１特図保留に基づく図柄変動演出（文字保留前変動）における大当たり期待度やリーチ期待度を、「当該第１特図保留よりも後に記憶された第１特図保留に対応する保留図柄（文字保留図柄）」を利用して示唆するという斬新な演出を、演出ボタン１０ａやジョグシャトル１０ｂに対する操作を遊技者に促す操作催促演出としても利用する。このため、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０１５１】

また、「押し込み演出」を行う場合は、「後保留演出の実行契機となった第１特図保留」の後に４個の第１特図保留が記憶された場合に、「押し込み」の文字が表示される演出、すなわち、演出ボタン１０ａやジョグシャトル１０ｂに対する操作を遊技者に促す操作催促演出が行われることとなる。このため、遊技者に対して、「後保留演出の実行契機となった第１特図保留よりも後に記憶された第１特図保留の数（ひいては、遊技球が第１始動口に入球した数）」に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０１５２】

以上、本発明の実施例について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【０１５３】

例えば、上述した実施例では、「後保留演出」を行うことが決定されている場合は（後保

10

20

30

40

50

留演出〔0〕～〔4〕に「後保留演出」の種類が記憶されている場合は）、新たな「後保留演出」の決定は行わない（後保留演出決定処理は行わない）こととした。これに限らず、「後保留演出」を行うことが決定されている場合であっても、新たな「後保留演出」を行うことを決定する（後保留演出決定処理は行う）こととし、新たな「後保留演出」が決定されたら、それまで行っていた「後保留演出」を終了して、新たな「後保留演出」を開始することとしてもよい。例えば、新たな「後保留演出」として、それまで行っていた「後保留演出」よりも大当り期待度やリーチ期待度の高い演出を行うことが決定されたら、それまで行っていた「後保留演出」を終了して、新たな「後保留演出」を開始することとしてもよい。具体例を挙げると、「未完チャンス演出」の実行中に、「未完チャンス演出」よりも大当り期待度（あるいはリーチ期待度）の高い「チャンス演出」を行うことが決定されたら、「未完チャンス演出」を終了して、「チャンス演出」を行うこととしてもよい。こうすると、示唆する大当り期待度やリーチ期待度がより高い「後保留演出」を遊技者に認識させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

#### 【0154】

また、上述した実施例では、「後保留演出」を実行するか否かや、「後保留演出」の種類を抽選によって決定することとしたが、予め、第1特図保留として取得可能な所定の乱数に「後保留演出」の種類を対応付けて記憶しておき、第1特図保留として取得した乱数に対応する種類の「後保留演出」を実行することとしてもよい。

#### 【0155】

また、上述した実施例では、「後保留演出」としては、第1特図保留が記憶される毎に「文字保留図柄」を表示することとした。これに限らず、第1特図保留が記憶される毎に（第1特図保留数に対応させて）表示中の「文字保留図柄」の色彩や文字を変化させることとしてもよい。例えば、第1特図保留数が1個の場合は「文字保留図柄」を「青」で表示し、2個の場合は「黄」で表示し、3個の場合は「緑」で表示し、4個の場合は「赤」で表示することとしてもよい。また、第1特図保留数が1個の場合は「甲」の文字が表示された「文字保留図柄」を表示し、2個の場合は「乙」の文字が表示された「文字保留図柄」を表示し、3個の場合は「丙」の文字が表示された「文字保留図柄」を表示し、4個の場合は「丁」の文字が表示された「文字保留図柄」を表示することとしてもよい。また、「文字保留図柄」を所定の画像に重ねて表示することとし、第1特図保留数が増加するにつれて当該所定の画像の態様（大きさや色彩など）が変化していくこととしてもよい。以上のようにすると、遊技者に対して、「後保留演出の実行契機となった第1特図保留よりも後に記憶された第1特図保留の数（ひいては、遊技球が第1始動口24に入球した数）」に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

30

#### 【0156】

また、上述した実施例においては、「後保留演出の実行契機となった第1特図保留よりも後に記憶された第1特図保留の数」が第1数（例えば、1個）である場合よりも、第1数より多い第2数（例えば、2個）である場合の方が、後保留演出として、示唆する大当り期待度やリーチ期待度の高い演出を実行可能であることとしてもよい。例えば、「文字保留図柄」として、示唆する大当り期待度の低い「百」の文字が表示された「文字保留図柄」と、示唆する大当り期待度が「百」の文字が表示された「文字保留図柄」よりも高い「千」の文字が表示された「文字保留図柄」とを表示可能であることとする。そして、「百」の文字が表示された「文字保留図柄」は、「後保留演出の実行契機となった第1特図保留よりも後に記憶された第1特図保留の数」が第1数（例えば、1個）でも表示可能であるものの、「千」の文字が表示された「文字保留図柄」は、「後保留演出の実行契機となった第1特図保留よりも後に記憶された第1特図保留の数」が第2数（例えば、2個）以上でないと表示されない構成としてもよい。こうすると、「後保留演出」の大当り期待度（信頼度）やリーチ期待度は、「後保留演出の実行契機となった第1特図保留よりも後に記憶された第1特図保留の数」が多い方が高くなる。このため、遊技者に対して、「後保留演出の実行契機となった第1特図保留よりも後に記憶された第1特図保留の数（ひいては、遊技球が第1始動口24に入球した数）」に注目させることができ、遊技興趣を高め

40

50



ることが可能となる。

【 0 1 5 7 】

また、上述した実施例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を払い出すことによって、遊技の結果としての利益（遊技価値）を遊技者に付与するパチンコ機 1 に本発明を適用した例を説明した。これに限らず、「遊技球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。例えば、各種入球口への遊技球の入球が発生することで、その入球に対応する利益の量（遊技価値の大きさ）を示すデータを記憶することによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与するタイプのパチンコ機にも本発明を適用することができ、この場合にも、上述した実施例と同様の効果を得ることができる。なお、遊技上の利益（遊技価値）をデータ化して遊技者に付与するタイプのパチンコ機としては、パチンコ機に内蔵された複数個の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入球口あるいはアウト口を経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成されたパチンコ機（いわゆる封入式遊技機）を例示できる。

10

【 0 1 5 8 】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 A 1 ~ A 1 0 >

上述した実施例のパチンコ機は、次のような遊技機 A 1 ~ A 1 0 として捉えることもできる。

【 0 1 5 9 】

< 遊技機 A 1 >

20

遊技球が始動口に入球することに基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段を備え、前記取得情報記憶手段に取得情報が記憶されていることを示す記憶表示を表示可能な遊技機であって、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記取得情報に基づいて、識別情報の変動表示を行う識別情報表示手段と、

前記識別情報の変動表示が特定結果となることに基づいて、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を行う特定遊技実行手段と、

前記識別情報の変動表示が前記特定結果となる可能性を示唆する示唆演出実行手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

30

【 0 1 6 0 】

< 遊技機 A 2 >

遊技機 A 1 において、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記識別情報の変動表示の実行契機である前記取得情報より後に記憶された前記取得情報が記憶されていることを示す記憶表示を、特定の態様で表示する記憶表示演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 6 1 】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」を利用して示唆するという斬新な演出（記憶表示演出）を実行可能である。換言すると、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を示唆する演出であるにも拘わらず、該演出が「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」を利用して行われる。このため、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」を利用して示唆する記憶表示演出を実行可能であるところ、当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報よりも後に取得情報が記憶されていなければ、記憶表示演出が行われない。このため、遊技者に対して、当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報よりも後に取得情報

40

50

が記憶されること（ひいては、遊技球が始動口に入球すること）を期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0162】

<遊技機A3>

遊技機A2において、

前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、前記識別情報の変動表示の実行契機である前記取得情報より後に記憶された前記取得情報の数に基づく態様で前記記憶表示演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0163】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を示唆する記憶表示演出は、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報」に基づく態様で実行される。このため、遊技者に対して、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0164】

<遊技機A4>

遊技機A2または遊技機A3において、

前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、前記識別情報の変動表示の実行契機である前記取得情報より後に記憶された前記取得情報の数が増加するにつれて態様が変化していく演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0165】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を示唆する記憶表示演出は、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報」が増加していくにつれて、その態様が変化していく。このため、遊技者に対して、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させると共に、記憶表示演出の態様に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0166】

<遊技機A5>

遊技機A2乃至遊技機A4の何れか1つの遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、文字を表示する演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【0167】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」が示す文字で示唆するという斬新な演出（記憶表示演出）を実行可能である。換言すると、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を示唆する演出であるにも拘わらず、該演出が「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」が示す文字を利用して行われる。このため、遊技者に意外性を与えることができると共に、記憶表示演出で表示される文字に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0168】

<遊技機A6>

遊技機A5において、

前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、前記識別情報の変動表示の実行契機である前記取得情報より後に記憶された前記取得情報の数に対応した文字を表示する演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 6 9 】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を示唆する記憶表示演出においては、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報の数」に対応する文字が表示される。このため、遊技者に対して、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させると共に、記憶表示演出で表示される文字に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

## 【 0 1 7 0 】

< 遊技機 A 7 >

遊技機 A 5 または遊技機 A 6 の遊技機において、  
前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、前記識別情報の変動表示の実行契機である前記取得情報より後に記憶された前記取得情報の数が増加するにつれて表示する文字数が変化していく演出を実行可能である  
ことを特徴とする遊技機。

10

## 【 0 1 7 1 】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を示唆する記憶表示演出においては、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報の数」が増加していくにつれて、表示される文字数が変化していく。このため、遊技者に対して、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させると共に、記憶表示演出で表示される文字数に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

## 【 0 1 7 2 】

< 遊技機 A 8 >

遊技機 A 2 乃至遊技機 A 7 の何れか 1 つの遊技機において、  
遊技者の所定の操作を検知する検知手段と、  
前記検知手段が前記所定の操作を検知したことに基づいて操作対応演出を実行可能な操作対応演出実行手段と、  
を備え、  
前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、前記所定の操作を行うことを遊技者に促す演出を実行可能である  
ことを特徴とする遊技機。

30

## 【 0 1 7 3 】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」を利用して示唆するという斬新な演出（記憶表示演出）を、所定の操作を遊技者に促す演出としても利用する。このため、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

## 【 0 1 7 4 】

< 遊技機 A 9 >

遊技機 A 8 において、  
前記示唆演出実行手段は、前記識別情報の変動表示の実行契機である前記取得情報より後に記憶された前記取得情報の数が所定数以上である場合に、前記記憶表示演出として、前記所定の操作を行うことを遊技者に促す演出を実行可能である  
ことを特徴とする遊技機。

40

## 【 0 1 7 5 】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を示唆する記憶表示演出においては、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報の数」が所定数以上である場合に、所定の操作を遊技者に促す演出が行われる。このため、遊技者に対して、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より

50

後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 7 6 】

< 遊技機 A 1 0 >

遊技機 A 2 乃至遊技機 A 9 の何れか 1 つの遊技機において、  
前記示唆演出実行手段は、前記識別情報の変動表示の実行契機である前記取得情報より後に記憶された前記取得情報の数が第 1 数である場合よりも、前記識別情報の変動表示の実行契機である前記取得情報より後に記憶された前記取得情報の数が前記第 1 数より多い第 2 数である場合の方が、前記記憶表示演出として、前記識別情報の変動表示が前記特定結果となることに対する信頼度の高い演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

10

【 0 1 7 7 】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を示唆する記憶表示演出の信頼度は、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報の数」が多い方が高くなる。このため、遊技者に対して、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 7 8 】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 B 1 ~ B 1 0 >

また、上述した実施例のパチンコ機は、次のような遊技機 B 1 ~ B 1 0 として捉えることもできる。

20

【 0 1 7 9 】

< 遊技機 B 1 >

遊技球が始動口に入球することに基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段を備え、前記取得情報記憶手段に取得情報が記憶されていることを示す記憶表示を表示可能な遊技機であって、  
前記取得情報が当り情報であるか否かの当り判定を行う当り判定手段と、  
前記当り判定の結果に基づいて、識別情報の変動表示を行う識別情報表示手段と、  
前記識別情報の変動表示が特定結果となることに基づいて、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を行う特定遊技実行手段と、  
前記識別情報の変動表示が前記特定結果となる可能性を示唆する示唆演出実行手段と、  
を備える  
ことを特徴とする遊技機。

30

【 0 1 8 0 】

< 遊技機 B 2 >

遊技機 B 1 において、  
前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記識別情報の変動表示の実行契機である前記取得情報より後に記憶された前記取得情報が記憶されていることを示す記憶表示を、特定の態様で表示する記憶表示演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

40

【 0 1 8 1 】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」を利用して示唆するという斬新な演出（記憶表示演出）を実行可能である。換言すると、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を示唆する演出であるにも拘わらず、該演出が「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」を利用して行われる。このため、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」を利用して示唆する

50

記憶表示演出を実行可能であるところ、当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報よりも後に取得情報が記憶されていなければ、記憶表示演出が行われない。このため、遊技者に対して、当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報よりも後に取得情報が記憶されること（ひいては、遊技球が始動口に入球すること）を期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 8 2 】

< 遊技機 B 3 >

遊技機 B 2 において、  
前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、前記識別情報の変動表示の実行契機である前記取得情報よりも後に記憶された前記取得情報の数に基づく態様で前記記憶表示演出を実行可能である  
ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 1 8 3 】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を示唆する記憶表示演出は、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報よりも後に記憶された取得情報」に基づく態様で実行される。このため、遊技者に対して、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報よりも後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 8 4 】

< 遊技機 B 4 >

遊技機 B 2 または遊技機 B 3 において、  
前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、前記識別情報の変動表示の実行契機である前記取得情報よりも後に記憶された前記取得情報の数が増加するにつれて態様が変化していく演出を実行可能である  
ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 1 8 5 】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を示唆する記憶表示演出は、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報よりも後に記憶された取得情報」が増加していくにつれて、その態様が変化していく。このため、遊技者に対して、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報よりも後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させると共に、記憶表示演出の態様に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【 0 1 8 6 】

< 遊技機 B 5 >

遊技機 B 2 乃至遊技機 B 4 の何れか 1 つの遊技機において、  
前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、文字を表示する演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【 0 1 8 7 】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報よりも後に記憶された取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」が示す文字で示唆するという斬新な演出（記憶表示演出）を実行可能である。換言すると、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を示唆する演出であるにも拘わらず、該演出が「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報よりも後に記憶された取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」が示す文字を利用して行われる。このため、遊技者に意外性を与えることができると共に、記憶表示演出で表示される文字に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【 0 1 8 8 】

< 遊技機 B 6 >

遊技機 B 5 において、  
前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、前記識別情報の変動表示の実行契機

50

である前記取得情報より後に記憶された前記取得情報の数に対応した文字を表示する演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0189】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を示唆する記憶表示演出においては、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報の数」に対応する文字が表示される。このため、遊技者に対して、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させると共に、記憶表示演出で表示される文字に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0190】

<遊技機B7>

遊技機B5または遊技機B6の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、前記識別情報の変動表示の実行契機である前記取得情報より後に記憶された前記取得情報の数が増加するにつれて表示する文字数が変化していく演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0191】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を示唆する記憶表示演出においては、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報の数」が増加していくにつれて、表示される文字数が変化していく。このため、遊技者に対して、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させると共に、記憶表示演出で表示される文字数に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0192】

<遊技機B8>

遊技機B2乃至遊技機B7の何れか1つの遊技機において、

遊技者の所定の操作を検知する検知手段と、

前記検知手段が前記所定の操作を検知したことに基づいて操作対応演出を実行可能な操作対応演出実行手段と、

30

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、前記所定の操作を行うことを遊技者に促す演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0193】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」を利用して示唆するという斬新な演出（記憶表示演出）を、所定の操作を遊技者に促す演出としても利用する。このため、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0194】

<遊技機B9>

遊技機B8において、

前記示唆演出実行手段は、前記識別情報の変動表示の実行契機である前記取得情報より後に記憶された前記取得情報の数が所定数以上である場合に、前記記憶表示演出として、前記所定の操作を行うことを遊技者に促す演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0195】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を示唆する記憶表示

50

演出においては、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報の数」が所定数以上である場合に、所定の操作を遊技者に促す演出が行われる。このため、遊技者に対して、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 9 6 】

< 遊技機 B 1 0 >

遊技機 B 2 乃至遊技機 B 9 の何れか 1 つの遊技機において、前記示唆演出実行手段は、前記識別情報の変動表示の実行契機である前記取得情報より後に記憶された前記取得情報の数が第 1 数である場合よりも、前記識別情報の変動表示の実行契機である前記取得情報より後に記憶された前記取得情報の数が前記第 1 数より多い第 2 数である場合の方が、前記記憶表示演出として、前記識別情報の変動表示が前記特定結果となることに対する信頼度の高い演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

10

【 0 1 9 7 】

このような遊技機では、識別情報の変動表示が特定結果となる可能性を示唆する記憶表示演出の信頼度は、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報の数」が多い方が高くなる。このため、遊技者に対して、「当該識別情報の変動表示の実行契機である取得情報より後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【 0 1 9 8 】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 C 1 ~ C 1 0 >

また、上述した実施例のパチンコ機は、次のような遊技機 C 1 ~ C 1 0 として捉えることもできる。

【 0 1 9 9 】

< 遊技機 C 1 >

遊技球が始動口に入球することに基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段を備え、前記取得情報記憶手段に取得情報が記憶されていることを示す記憶表示を表示可能な遊技機であって、

前記取得情報が当り情報であるか否かの当り判定を行う当り判定手段と、  
前記当り判定で前記取得情報が前記当り情報であると判定されることに基づいて、可変入球口が入球可能状態となる特定遊技を行う特定遊技実行手段と、  
前記取得情報について前記当り判定が行われる前に、当該取得情報が所定の情報であるか否かの事前判定を行う事前判定手段と、  
前記事前判定の結果に基づいて、前記取得情報が前記当り情報であるか否かを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、  
を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 0 0 】

< 遊技機 C 2 >

遊技機 C 1 において、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記事前判定の対象である前記取得情報よりも後に記憶された前記取得情報が記憶されていることを示す前記記憶表示を、特定の態様で表示する記憶表示演出を実行可能である

40

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 0 1 】

このような遊技機では、取得情報が当り情報であるか否かを、「当該取得情報よりも後に記憶された取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」を利用して示唆するという斬新な演出（記憶表示演出）を実行可能である。換言すると、取得情報についての事前判定の結果を示唆する演出であるにも拘わらず、該演出が「当該取得情報よりも後に記憶され

50

た取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」を利用して行われる。このため、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。また、取得情報が当り情報であるか否かを「当該取得情報よりも後に記憶された取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」を利用して示唆する記憶表示演出を実行可能であるところ、当該取得情報よりも後に取得情報が記憶されていなければ記憶表示演出が行われない。このため、遊技者に対して、当該取得情報よりも後に取得情報が記憶されること（ひいては、遊技球が始動口に入球すること）を期待させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 2 0 2 】

< 遊技機 C 3 >

遊技機 C 2 において、  
前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、前記事前判定の対象である前記取得情報よりも後に記憶された前記取得情報の数に基づく態様で前記記憶表示演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【 0 2 0 3 】

このような遊技機では、取得情報が当り情報であるか否かを示唆する記憶表示演出は、「当該取得情報よりも後に記憶された取得情報の数」に基づく態様で実行される。このため、遊技者に対して、「当該取得情報よりも後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 2 0 4 】

< 遊技機 C 4 >

遊技機 C 2 または遊技機 C 3 において、  
前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、前記事前判定の対象である前記取得情報よりも後に記憶された前記取得情報の数が増加するにつれて態様が変化していく演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【 0 2 0 5 】

このような遊技機では、取得情報が当り情報であるか否かを示唆する記憶表示演出は、「当該取得情報よりも後に記憶された取得情報の数」が増加していくにつれて、その態様が変化していく。このため、遊技者に対して、「当該取得情報よりも後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させると共に、記憶表示演出の態様に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 2 0 6 】

< 遊技機 C 5 >

遊技機 C 2 乃至遊技機 C 4 の何れか 1 つの遊技機において、  
前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、文字を表示する演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【 0 2 0 7 】

このような遊技機では、取得情報が当り情報であるか否かを、「当該取得情報よりも後に記憶された取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」が示す文字で示唆するという斬新な演出（記憶表示演出）を実行可能である。換言すると、取得情報についての事前判定の結果を示唆する演出であるにも拘わらず、該演出が「当該取得情報よりも後に記憶された取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」が示す文字を利用して行われる。このため、遊技者に意外性を与えることができると共に、記憶表示演出で表示される文字に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 2 0 8 】

< 遊技機 C 6 >

遊技機 C 5 において、

10

20

30

40

50



前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、前記事前判定の対象である前記取得情報よりも後に記憶された前記取得情報の数に対応した文字を表示する演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0209】

このような遊技機では、取得情報が当り情報であるか否かを示唆する記憶表示演出においては、「当該取得情報よりも後に記憶された取得情報の数」に対応する文字が表示される。このため、遊技者に対して、「当該取得情報よりも後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させると共に、記憶表示演出で表示される文字に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0210】

<遊技機C7>

遊技機C5または遊技機C6の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、前記事前判定の対象である前記取得情報よりも後に記憶された前記取得情報の数が増加するにつれて表示する文字数が変化していく演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0211】

このような遊技機では、取得情報が当り情報であるか否かを示唆する記憶表示演出においては、「当該取得情報よりも後に記憶された取得情報の数」が増加していくにつれて、表示される文字数が変化していく。このため、遊技者に対して、「当該取得情報よりも後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させると共に、記憶表示演出で表示される文字数に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0212】

<遊技機C8>

遊技機C2乃至遊技機C7の何れか1つの遊技機において、

遊技者の所定の操作を検知する検知手段と、

前記検知手段が前記所定の操作を検知したことに基づいて操作対応演出を実行可能な操作対応演出実行手段と、

30

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記記憶表示演出として、前記所定の操作を行うことを遊技者に促す演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0213】

このような遊技機では、取得情報が当り情報であるか否かを、「当該取得情報よりも後に記憶された取得情報が記憶されていることを示す記憶表示」を利用して示唆するという斬新な演出（記憶表示演出）を、所定の操作を遊技者に促す演出としても利用する。このため、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0214】

40

<遊技機C9>

遊技機C8において、

前記示唆演出実行手段は、前記事前判定の対象である前記取得情報よりも後に記憶された前記取得情報の数が所定数以上である場合に、前記記憶表示演出として、前記所定の操作を行うことを遊技者に促す演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0215】

このような遊技機では、取得情報が当り情報であるか否かを示唆する記憶表示演出においては、「当該取得情報よりも後に記憶された取得情報の数」が所定数以上である場合に、所定の操作を遊技者に促す演出が行われる。このため、遊技者に対して、「当該取得情報

50

よりも後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 2 1 6 】

< 遊技機 C 1 0 >

遊技機 C 2 乃至遊技機 C 9 の何れか 1 つの遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記事前判定の対象である前記取得情報よりも後に記憶された前記取得情報の数が第 1 数である場合よりも、前記事前判定の対象である前記取得情報よりも後に記憶された前記取得情報の数が前記第 1 数より多い第 2 数である場合の方が、前記記憶表示演出として、前記事前判定の対象である前記取得情報が前記当り情報であることに対する信頼度の高い演出を実行可能である

10

ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 1 7 】

このような遊技機では、取得情報が当り情報であるか否かを示唆する記憶表示演出の信頼度は、「当該取得情報よりも後に記憶された取得情報の数」が多い方が高くなる。このため、遊技者に対して、「当該取得情報よりも後に記憶された取得情報の数（ひいては、遊技球が始動口に入球した数）」に注目させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【産業上の利用可能性】

【 0 2 1 8 】

本発明は、遊技ホールで用いられる遊技機に利用することができる。

20

【符号の説明】

【 0 2 1 9 】

1 ... パチンコ機（遊技機）、2 4 ... 第 1 始動口、2 5 ... 第 2 始動口、2 8 ... 第 1 大入賞口（可変入球口）、3 5 ... 第 2 大入賞口（可変入球口）、3 8 ... 特定口（特定領域）、2 0 0 ... 主制御基板、2 0 1 ... C P U（当り判定手段、特定遊技実行手段、事前判定手段、識別情報表示手段）、2 0 3 ... R A M（取得情報記憶手段）、2 2 0 ... サブ制御基板、2 2 1 ... C P U（示唆演出実行手段、検知手段、操作対応演出実行手段）。

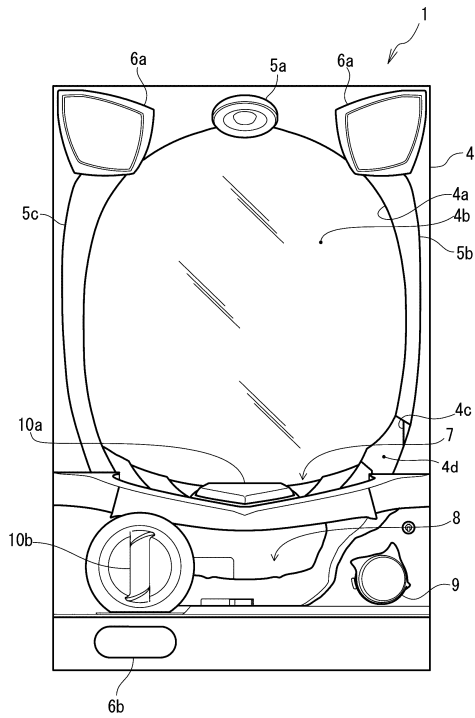
30

40

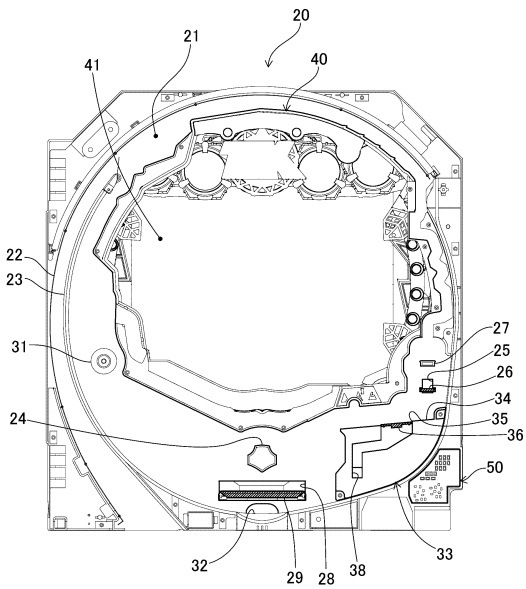
50

【図面】

【図 1】



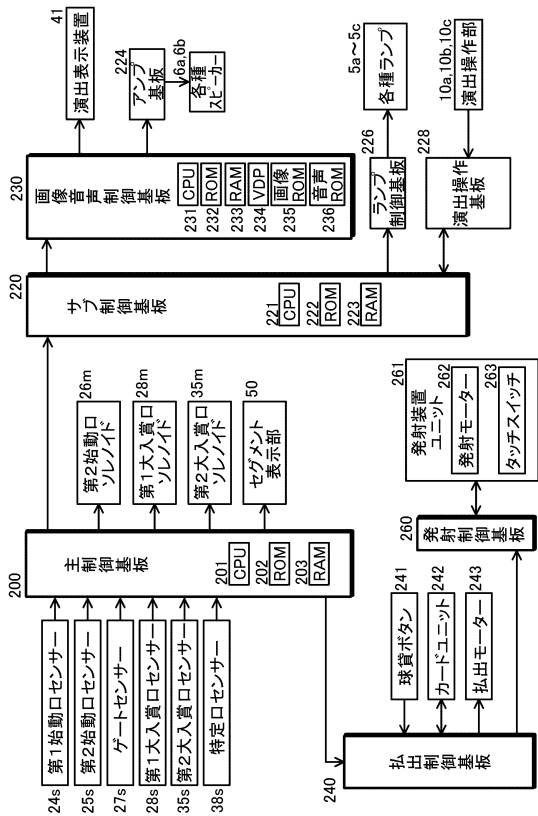
【図 2】



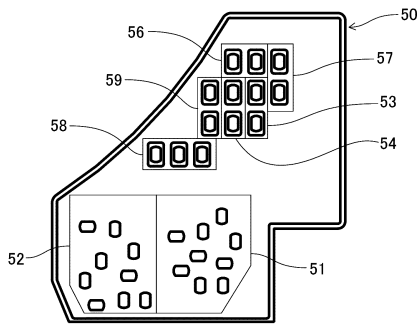
10

20

【図 3】



【図 4】



30

40

50

【図 5】

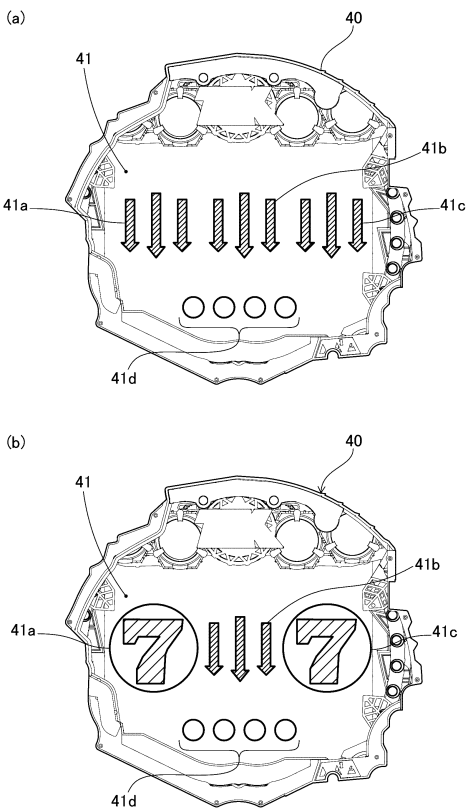
(a) 第1特図

大当り図柄 (101~300)	大当り遊技の種類
101~200 (50%)	Vショート
201~300 (50%)	Vロング

(b) 第2特図

大当り図柄 (401~600)	大当り遊技の種類
401~440 (20%)	Vショート
441~600 (80%)	Vロング

【図 6】



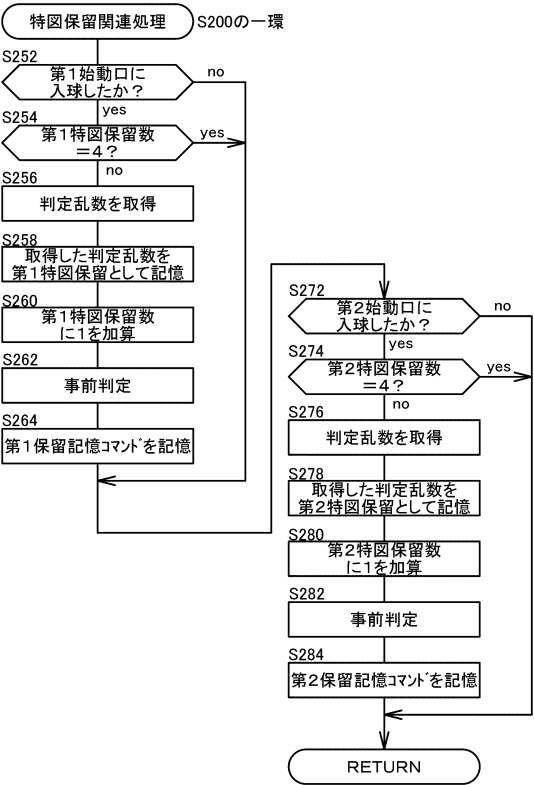
10

20

【図 7】



【図 8】



30

40

50

【図 9】

変動パターン選択テーブル

変動パターン選択乱数	変動パターンID	変動時間
0～ 5	HP001	10. 5秒
5～10	HP002	11. 3秒
11～12	HP003	13. 7秒
12～20	HP004	14. 1秒
⋮	⋮	⋮

【図 1 0】

凡例

変動パターン選択テーブル

<第1特図>

	低確率 非電サボ		低確率 電サボ		高確率 電サボ	
	大当り	外れ	大当り	外れ	大当り	外れ
保留数 1						
保留数 2						
保留数 3						
保留数 4						

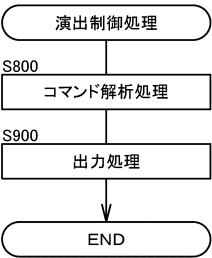
10

<第2特図>

	低確率 非電サボ		低確率 電サボ		高確率 電サボ	
	大当り	外れ	大当り	外れ	大当り	外れ
保留数 1						
保留数 2						
保留数 3						
保留数 4						

20

【図 1 1】



【図 1 2】

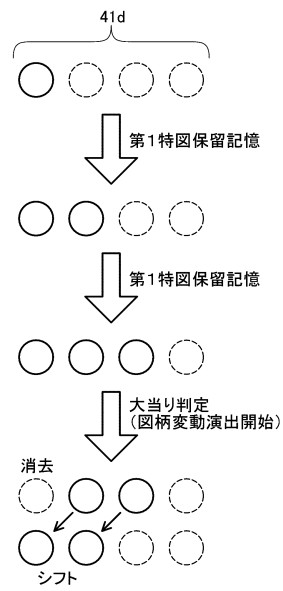
受信コマンド	対応処理
変動パターン指定コマンド	図柄変動演出を開始
変動停止コマンド	図柄変動演出を終了
大当り遊技開始コマンド	大当り遊技演出を開始
ラウンド遊技開始コマンド	ラウンド遊技演出を開始
ラウンド遊技終了コマンド	ラウンド遊技演出を終了
大当り遊技終了コマンド	大当り遊技演出を終了
特定口入球コマンド	特定口入球演出を実行
遊技状態指定コマンド	遊技状態に対応する演出を開始
演出操作部への操作検知	操作に対応する演出を開始

30

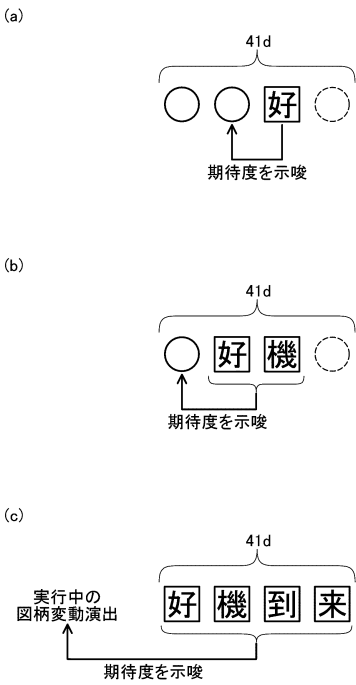
40

50

【図 1 3】



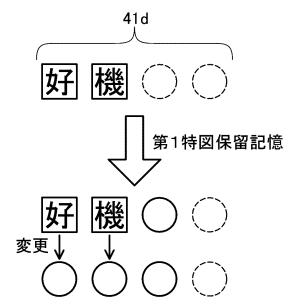
【図 1 4】



10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

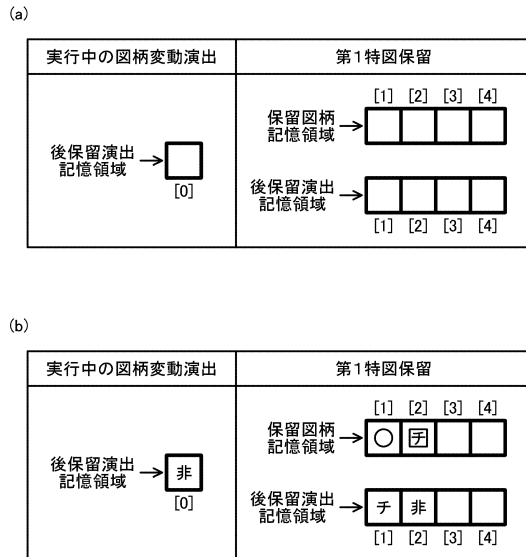
後保留演出	文字保留前変動 大当り期待度 (リーチ期待度)	大当り時 (リーチ時) 実行確率	外れ時 (非リーチ時) 実行確率
非実行	低	低	高
未完好機到来演出	↑	↑	↑
未完一期一会演出			
未完チャンス演出			
未完押し込め演出			
好機到来演出			
一期一会演出	↓	↓	↓
チャンス演出			
押し込め演出			
	高	高	低

30

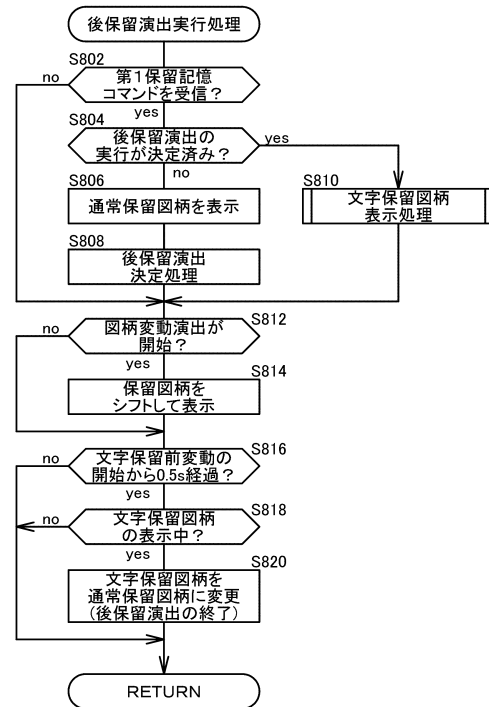
40

50

【図 17】



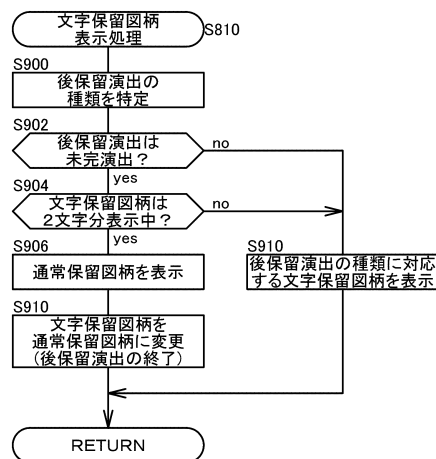
【図 18】



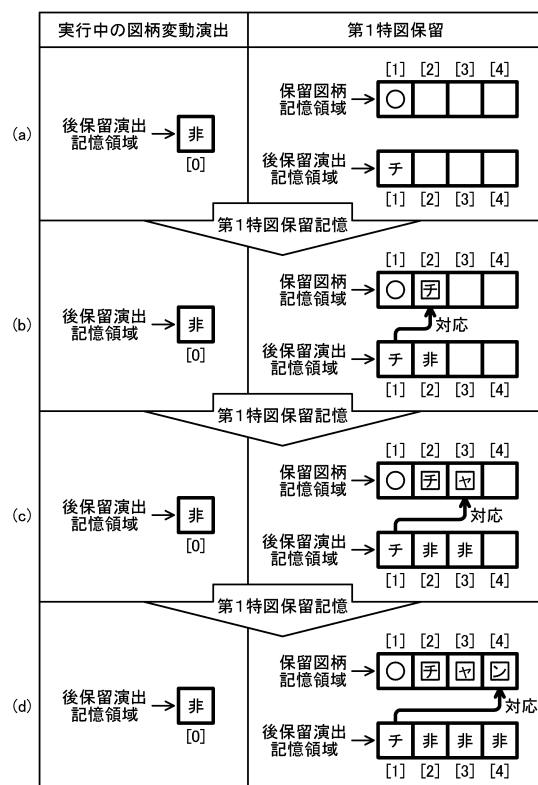
10

20

【図 19】



【図 20】

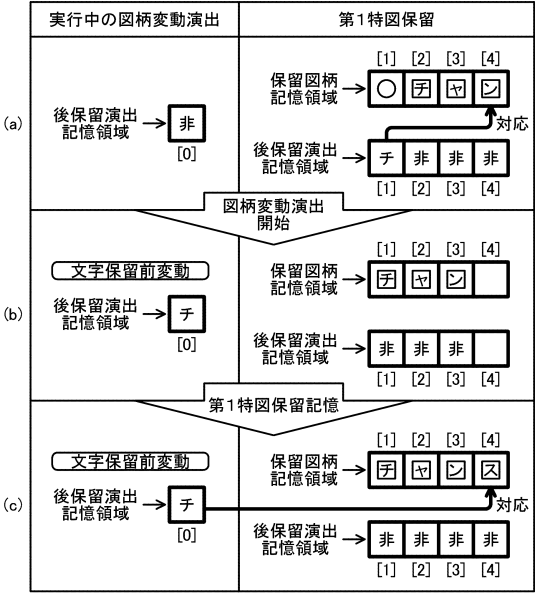


30

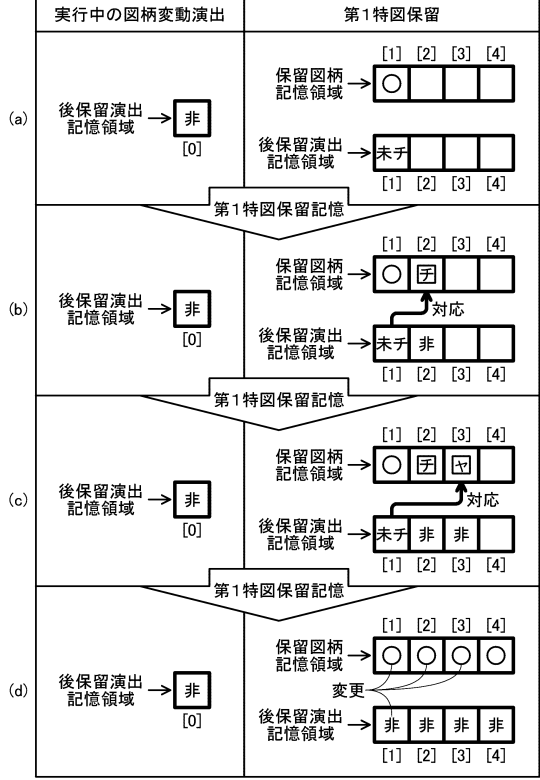
40

50

【図 2 1】



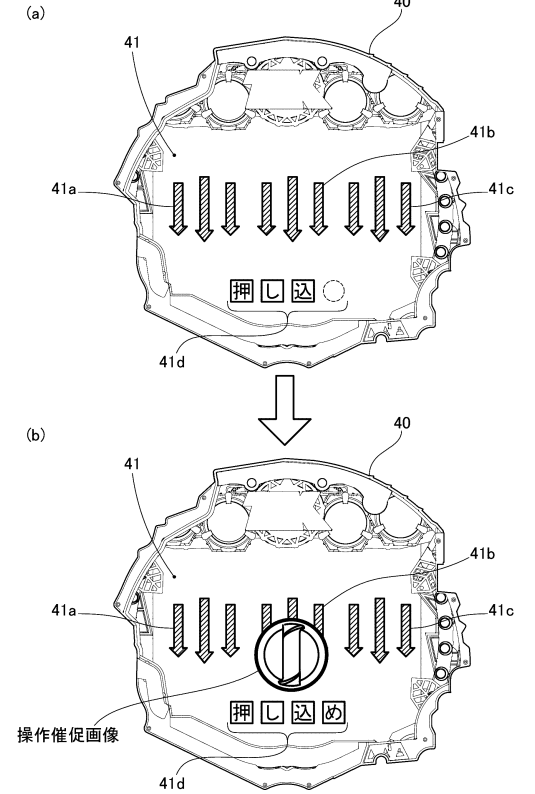
【図 2 2】



10

20

【図 2 3】



30

40

50



---

フロントページの続き

- ディ内  
(72)発明者 河邊 法広  
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 山田 輝彦  
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
審査官 永田 美佐  
(56)参考文献 特開2013-009952(JP,A)  
特開2014-212941(JP,A)  
特開2015-033539(JP,A)  
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02