

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6721965号
(P6721965)

(45) 発行日 令和2年7月15日 (2020.7.15)

(24) 登録日 令和2年6月23日 (2020.6.23)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 56 頁)

(21) 出願番号	特願2015-223919 (P2015-223919)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成27年11月16日 (2015.11.16)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2017-86747 (P2017-86747A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成29年5月25日 (2017.5.25)	(74) 代理人	100149548
審査請求日	平成30年10月15日 (2018.10.15)		弁理士 松沼 泰史
		(74) 代理人	100145481
			弁理士 平野 昌邦
		(74) 代理人	100165179
			弁理士 田▲崎▼ 聡
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		審査官	佐藤 嘉純

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】

変動表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 変動表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
 保留記憶に対応する保留表示を表示可能な保留表示手段と、
 可変表示に対応する対応表示を表示可能な対応表示手段と、を備え、
 前記保留表示手段は、特定画像を隠ぺいするような特定態様で保留表示を表示可能であ
 り、

前記対応表示手段は、前記特定態様の保留表示に対応する可変表示において、前記特定
 画像を隠蔽しない態様で前記対応表示を表示可能であり、

前記特定画像の態様が第1態様であるときと第2態様であるときとで前記有利状態に制
 御される期待度が異なり、

保留表示において隠蔽されている前記特定画像の態様を示唆する示唆演出画像を表示し
 て示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段、を備え、

前記示唆演出実行手段は、保留表示において前記特定画像が隠ぺいされたままの状態
 で前記示唆演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

20

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関し、特に、変動表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として一般的に知られているものとしては、変動表示（以下、可変表示ともいう）を実行する変動表示部（演出表示装置9）に特定表示結果（大当り表示結果）が導出されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御可能なものがあった。

【0003】

このような遊技機においては、通常態様での保留表示の表示中に保留表示を非表示にする演出を行ない、その演出の後の保留表示の表示態様を特殊態様に変更するものがあった（特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-50598号公報（段落番号0332～0335）

【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、前述した特許文献1では、保留表示を非表示にする演出は一時的であった。また、保留表示を非表示にする演出では、保留表示の表示態様が変化しても、その変化後の保留表示が継続するのみで、興趣に欠けていた。

【0006】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、保留表示に関連する遊技の興趣を向上させることのできる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、変動表示（可変表示等）を行い、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1等）であって、変動表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（図8の第1, 2保留記憶バッファ等）と、保留記憶に対応する保留表示を表示可能な保留表示手段（演出制御用マイクロコンピュータ100、演出表示装置9における合算保留記憶表示部18c等）と、可変表示に対応する対応表示を表示可能な対応表示手段と、を備え、前記保留表示手段は、特定画像を隠ぺいするような特定態様で保留表示を表示可能であり（演出制御用マイクロコンピュータ100は、図17に示すように変動対応表示の大当り表示結果となる期待度を隠すような箱型の保留表示を行なう等）、前記対応表示手段は、前記特定態様の保留表示に対応する可変表示において、前記特定画像を隠蔽しない態様で前記対応表示を表示可能であり、前記特定画像の態様が第1態様であるときと第2態様であるときとで前記有利状態に制御される期待度が異なり、保留表示において隠蔽されている前記特定画像の態様を示唆する示唆演出画像を表示して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、保留表示において前記特定画像が隠ぺいされたままの状態の前記示唆演出を実行可能である（演出制御用マイクロコンピュータ100は、図17（b）に示すように箱の中の変動対応表示の内容を示唆する示唆演出画像を表示することで、保留表示に対応する変動表示の期待度を示唆する等）、ことを特徴とする。

【0008】

このような構成によれば、示唆演出により保留表示において隠ぺいされている特定画像の態様を示唆され、保留表示に関連する遊技の興趣が向上する。

【0009】

（2）前記（1）の遊技機において、

10

20

30

40

50

前記保留表示手段は、複数種類の態様のうち、いずれかの態様によって前記保留表示を行なう（演出制御用マイクロコンピュータ１００は、複数種類設けられている隠ぺい態様のいずれかで保留表示を行なうようにしてもよい）。

【００１０】

このような構成によれば、保留表示の態様に注目させることができるので、遊技の興趣が向上する。

【００１１】

（３） 前記（１）または前記（２）の遊技機において、

前記保留表示手段は、前記示唆演出の実行後に、前記保留表示の態様を変更する（演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図１７（ｂ）、（ｃ）に示すように示唆演出の後に保留表示の表示態様を変更する等）。

10

【００１２】

このような構成によれば、示唆演出が実行された保留表示を他の保留表示と区別することができる。

【００１３】

（４） 前記（１）から前記（３）のいずれかの遊技機において、

前記保留表示手段は、前記示唆演出が実行されるときに、前記保留表示を拡大する（演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図１７（ａ）、（ｂ）に示すように示唆演出として保留表示を拡大する等）。

【００１４】

20

このような構成によれば、示唆演出の対象となる保留表示がどの保留表示であるかを明確に示すことができる。

【００１５】

（５） 前記（１）から前記（４）のいずれかの遊技機において、

変動表示の実行中に当該変動表示の期待度を示唆する変動対応表示を行なう変動対応表示手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００、演出表示装置９における変動対応表示画像１８ｅ等）をさらに備え、

前記変動対応表示手段は、前記示唆演出が実行された前記保留表示に対応する前記変動対応表示を、前記示唆演出により示唆された態様と関連性のない態様で行なう（図１９に示すように、コインやのべ棒の画像により示唆演出が実行された保留表示が、関連性のないレアキャラクタの変動対応表示画像により変動対応表示を行なう等）。

30

【００１６】

このような構成によれば、示唆演出が実行された保留表示が、どのような態様の変動対応表示となるかに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【００１７】

（６） 前記（５）の遊技機において、

前記保留表示の態様を変化させた後に、当該保留表示に対応する変動表示における前記変動対応表示を、当該保留表示が示唆していた期待度よりも低い期待度を示唆する態様とすることが可能である（演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図１９の先読み予告演出決定テーブルに示すように、期待度の高い赤の特殊態様保留色に保留表示色を変更した後に、変動対応表示を期待度の低いコイン（多）で表示する等）。

40

【００１８】

このような構成によれば、保留表示の態様から大当たり表示結果となる期待度を低下させた態様で保留表示に対応する変動表示における変動対応表示を実行可能であるため、意外性があり興趣を向上させることができる。

【００１９】

（７） 前記（５）または前記（６）の遊技機において、

変動表示を開始するときに、前記特定表示結果（大当たり表示結果等）を導出するか否かを前記保留記憶に基づいて決定する開始時決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０、図１２のＳ２２０等）と、

50

前記開始時決定手段の決定結果に基づいて変動表示を実行する変動表示実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００、図１０のＳ３０３，Ｓ３０４等）とをさらに備え、

前記変動表示実行手段は、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶の数に関わらずリーチ変動表示を一定の割合で実行し（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、保留数に関わらずリーチの変動パターンを図６の判定テーブルにより一定の割合で実行する等）、

前記保留表示手段は、前記保留表示の態様を変化させていないことが所定期間継続したときに、前記所定期間の経過前よりも高い割合により前記保留表示の態様を変化させる（演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図２３のＳ５３６に示すように先読み回数カウンタの値＞８となる場合に示唆演出を高い割合で実行する等）。 10

【００２０】

このような構成によれば、保留表示の表示態様を所定期間変更していないときに所定の割合よりも高い割合で保留表示の表示態様が変更されるので、保留表示の演出効果を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００２１】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図２】当り種別表を示す図である。

【図３】主基板（遊技制御基板）における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図４】各乱数を示す説明図である。 20

【図５】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図６】変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【図７】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図８】遊技制御用マイクロコンピュータにおける保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図９】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図１０】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図１１】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図１２】入賞時演出処理を示すフローチャートである。 30

【図１３】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図１４】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図１５】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図１６】演出表示装置における変動対応表示の表示例を示す表示画面図である。

【図１７】演出表示装置における各演出の表示例を示す表示画面図である。

【図１８】先読み予告演出実行決定テーブルを表形式で示す図である。

【図１９】先読み予告演出決定テーブルを表形式で示す図である。

【図２０】先読み予告処理を示すフローチャートである。

【図２１】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図２２】変動対応表示画像決定テーブルを表形式で示す図である。 40

【図２３】演出設定処理を示すフローチャートである。

【図２４】第２実施形態における先読み予告処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００２２】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機、スロットマシン等のその他の遊技機であってもよく、変動表示を実行する変動表示部に特定表示結果が導出されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能な遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

【００２３】 50

〔第1実施形態〕

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1の全体の構成について説明する。図1はパチンコ遊技機1を正面からみた正面図である。図2は当り種別表である。

【0024】

パチンコ遊技機1は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機1は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取付けられる機構板（図示せず）と、それらに取付けられる種々の部品（後述する遊技盤6を除く）とを含む構造体である。パチンコ遊技機1では、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に打込んで遊技が行なわれる。

10

【0025】

ガラス扉枠2の下部表面には打球供給皿（上皿）3がある。打球供給皿3の下部には、打球供給皿3に収容しきれない遊技球（遊技媒体）を貯留する余剰球受皿4、および、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5等が設けられている。また、ガラス扉枠2の背面には、遊技盤6が着脱可能に取付けられている。遊技盤6は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤6の前面には、打込まれた遊技球（遊技媒体）が流下可能な遊技領域7が形成されている。

【0026】

20

余剰球受皿（下皿）4を形成する部材には、たとえば下皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえば下皿の中央部分）等に、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒する操作が可能なスティックコントローラ122が取付けられている。なお、スティックコントローラ122には、遊技者がスティックコントローラ122の操作桿を操作手（たとえば左手等）で把持した状態において、所定の操作指（たとえば人差し指等）で押引操作すること等により所定の指示操作が可能なトリガボタン125（図3参照）が設けられ、スティックコントローラ122の操作桿の内部には、トリガボタン125に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ121（図3参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ122の下部における下皿の本体内部等には、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット123（図3参照）が設けられている。また、スティックコントローラ122には、スティックコントローラ122を振動動作させるためのバイブレータ用モータ126（図3参照）が内蔵されている。

30

【0027】

打球供給皿（上皿）3を形成する部材には、たとえば上皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえばスティックコントローラ122の上方）等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン120が設けられている。プッシュボタン120は、遊技者からの押下操作等による所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン120の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン120に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ124（図3参照）が設けられていればよい。図1に示す構成例では、プッシュボタン120とスティックコントローラ122の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン120及びスティックコントローラ122の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン120とスティックコントローラ122の取付位置が上下の位置関係ではなく、たとえば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

40

【0028】

なお、遊技者が操作可能な操作手段として、スティックコントローラを設けた例を示したが、これに限らず、操作手段としては、単なるプッシュボタン、レバースイッチ、およ

50

び、ジョグダイヤル等のその他の操作手段を設けてもよい。

【0029】

遊技領域7の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示(可変表示ともいう)可能な変動表示部としての演出表示装置9が設けられている。遊技領域7における演出表示装置9の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器8aと、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器8bとが設けられている。

【0030】

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、数字および文字を変動表示可能な簡易で小型の表示器(たとえば7セグメントLED)で構成されている。演出表示装置9は、液晶表示装置(LCD)で構成されており、表示画面において、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示を行なう演出図柄表示領域が設けられる。演出図柄表示領域には、たとえば左、中、右の3つの装飾用(演出用)の演出図柄を変動表示する図柄表示エリアが形成される。

【0031】

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、主基板(遊技制御基板)に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置9で演出表示が実行され、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置9で演出表示が実行されるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【0032】

第1特別図柄表示器8aに特定表示結果としての大当たり表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたとき、または、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果としての大当たり表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたときには、演出表示装置9においても、特定表示結果としての大当たり表示結果(大当たり図柄の組合せ)が導出表示される。このように変動表示の表示結果として特定表示結果が表示されたときには、遊技者にとって有利な価値(有利価値)が付与される有利状態としての特定遊技状態(大当たり遊技状態)に制御される。

【0033】

また、演出表示装置9において、最終停止図柄(たとえば左右中図柄のうち中図柄)となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄(たとえば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組合せ)と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動表示したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態(以下、これら状態をリーチ状態という。)で行なわれる演出をリーチ演出という。

【0034】

ここで、リーチ状態は、演出表示装置9の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動表示が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動表示している表示状態である。言い換えると、リーチとは、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の変動表示領域が変動表示中である状態をいう。この実施形態において、リーチ状態は、たとえば、左、右の図柄表示エリアで同じ図柄が停止し、中の図柄表示エリアで図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるときに左、右の図柄表示エリアで停止された図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。

【0035】

そして、リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示(リーチ演出)である。また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行なわれることがある。この演出をリ

10

20

30

40

50

ーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ（人物等を模した演出表示であり、図柄（演出図柄等）とは異なるもの）を表示させたり、演出表示装置 9 の背景画像の表示態様（たとえば、色等）を変化させたりすることがある。このキャラクタの表示や背景の表示態様の变化をリーチ演出表示という。また、リーチの中には、それが出現すると、通常のリーチに比べて、大当たりが発生しやすいように設定されたものがある。このような特別のリーチをスーパーリーチという。

【 0 0 3 6 】

演出表示装置 9 の右方には、各々を識別可能な識別情報としての第 1 特別図柄を変動表示する第 1 特別図柄表示器（第 1 変動表示部）8 a が設けられている。第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ～ 9 の数字等の特別図柄を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 7 セグメント L E D ）で実現されている。また、演出表示装置 9 の右方（第 1 特別図柄表示器 8 a の右隣）には、各々を識別可能な識別情報としての第 2 特別図柄を変動表示する第 2 特別図柄表示器（第 2 変動表示部）8 b が設けられている。第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ～ 9 の数字等の特別図柄を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 7 セグメント L E D ）で実現されている。

【 0 0 3 7 】

以下、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第 1 特別図柄表示器 8 a と第 2 特別図柄表示器 8 b とを特別図柄表示器（変動表示部）と総称することがある。

【 0 0 3 8 】

なお、この実施の形態では、2 つの特別図柄表示器 8 a , 8 b を備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を 1 つのみ備えるものであってもよい。

【 0 0 3 9 】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立（たとえば、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【 0 0 4 0 】

演出表示装置 9 の下方には、第 1 始動入賞口 1 3 を有する入賞装置が設けられている。第 1 始動入賞口 1 3 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 1 始動口スイッチ 1 3 a によって検出される。

【 0 0 4 1 】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）1 3 を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口 1 4 を有する可変入賞球装置 1 5 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）1 4 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 2 始動口スイッチ 1 4 a によって検出される。可変入賞球装置 1 5 は、ソレノイド 1 6 によって開状態とされる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 1 3 よりも、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に入賞しない。したがって、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、第 2 始動入賞口 1 4 よりも、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成さ

10

20

30

40

50

れていてもよい。以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【0042】

第2特別図柄表示器8bの上方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0043】

また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0044】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および演出図柄の変動表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

【0045】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと）、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第2特別図柄および演出図柄の変動表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第2保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第2保留記憶数を1増やす。

【0046】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の変動表示時間中、および第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示を行なう。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当りを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。

【0047】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数（合算保留記憶数）を表示する保留記憶表示部（合算保留記憶表示部）が設けられる。これにより、変動表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくなることができる。第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示

10

20

30

40

50

器 1 8 b、および、演出表示装置 9 のそれぞれにおいて、保留記憶数を示すための発光表示および画像表示は、保留表示、または、保留記憶表示と呼ばれる。

【 0 0 4 8 】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 1 5 の下方には、特別可変入賞球装置 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 2 0 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド 2 1 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 2 3 で検出される。

10

【 0 0 4 9 】

大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 2 0 が開放状態と閉鎖状態とを繰返す繰返し継続制御が行なわれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置 2 0 が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる。これにより、繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。本実施の形態では、大当りの種別が複数設けられており、大当りとするものが決定されたときには、いずれかの当り種別が選択される。

【 0 0 5 0 】

演出表示装置 9 の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 1 0 が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器 1 0 は、0 ~ 9 の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 7 セグメント L E D）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器 1 0 は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を変動表示するように構成されている。また、小型の表示器は、たとえば方形状に形成されている。

20

【 0 0 5 1 】

遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄表示器 1 0 の表示の変動表示が開始される。そして、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。たとえば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ遊技者にとって不利な閉状態から遊技者にとって有利な開状態に変化する。普通図柄表示器 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 を通過した入賞球数を表示する 4 つの L E D による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 3 2 a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 4 1 は点灯する L E D を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の変動表示が開始される毎に、点灯する L E D を 1 減らす。

30

【 0 0 5 2 】

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 L E D 2 8 が設けられている。

【 0 0 5 3 】

また、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、単に「カードユニット」ともいう。）が、パチンコ遊技機 1 に隣接して設置される（図示せず）。

40

【 0 0 5 4 】

図 2 の当り種別表においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、大当り遊技状態終了後の変動表示時間、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、各ラウンドの開放時間が示されている。

【 0 0 5 5 】

具体的に、大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 2 0 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば 2 9 秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば 1 0 個）の入賞球が発生したという開放終了条件

50

）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 20 の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 15 ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【0056】

「大当り」のうち、大当り遊技状態に制御された後、特別遊技状態として、通常状態（確変状態でない通常の遊技状態）に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう）に移行する大当りの種類（種別）は、「確変大当り」と呼ばれる。また、本実施の形態では、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、特別図柄や演出図柄の変動時間（変動表示期間）が非時短状態よりも短縮される時短状態に制御される場合がある。なお、特別遊技状態としては、確変状態とは独立して時短状態に制御される場合があるようにしてもよい。

10

【0057】

このように、時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動表示時間が短縮されるので、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行なわれる可能性が高まる。

【0058】

なお、「大当り」のうち、15 ラウンドの大当り遊技状態に制御された後、確変状態に移行しない大当りの種類（種別）は、「通常大当り」と呼ばれる。

【0059】

20

また、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、可変入賞球装置 15 が開状態になる頻度を高くすることにより可変入賞球装置 15 に遊技球が進入する頻度を高くして可変入賞球装置 15 への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御状態に制御される場合がある。

【0060】

ここで、電チューサポート制御について説明する。電チューサポート制御としては、普通図柄の変動表示時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御（普通図柄短縮制御）、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御（普通図柄確変制御）、可変入賞球装置 15 の開放時間を長くする制御（開放時間延長制御）、および、可変入賞球装置 15 の開放回数を増加させる制御（開放回数増加制御）が行なわれる。このような制御が行なわれると、当該制御が行なわれていないときと比べて、可変入賞球装置 15 が開状態となっている時間比率が高くなるので、第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高まり、遊技球が始動入賞しやすくなる（特別図柄表示器 8a、8b や演出表示装置 9 における変動表示の実行条件が成立しやすくなる）。また、このような制御によって第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高まることにより、第 2 始動条件の成立頻度および／または第 2 特別図柄の変動表示の実行頻度が高まる遊技状態となる。

30

【0061】

このような電チューサポート制御により第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高められた状態（高頻度状態）は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である「ベース」が、当該制御が行なわれないときと比べて、高い状態であるので、「高ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御が行なわれないときは、「低ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御は、可変入賞球装置 15、すなわち、電動チューリップにより入賞をサポートすることにより可変入賞球装置 15 への入賞を容易化する制御であり、「電チューサポート制御」と呼ばれる。

40

【0062】

この実施の形態においては、大当り確率の状態を示す用語として、「高確率状態（確変状態）」と、「低確率状態（非確変状態）」とを用い、ベースの状態の組合せを示す用語として、「高ベース状態（電チューサポート制御状態）」と、「低ベース状態（非電チューサポート制御状態）」とを用いる。

50

【 0 0 6 3 】

また、この実施の形態においては、大当たり確率の状態およびベースの状態の組合せを示す用語として、「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、および、「高確高ベース状態」を用いる。「低確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「低確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。「高確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。

【 0 0 6 4 】

図 2 に示すように、15 ラウンドの大当たりとしては、通常大当たりと、確変大当たりとの複数種類の大当たりが設けられている。

10

【 0 0 6 5 】

通常大当たりは、15 ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、非確変状態、時短状態、および、電チューサポート制御状態（低確高ベース状態）に制御される大当たりである。確変大当たりは、15 ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、確変状態、時短状態、および、電チューサポート制御状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行なわれる大当たりである。確変大当たりにおいては、確変状態、時短状態、および、電チューサポート制御状態が、変動表示が 100 回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。このように時短状態が継続する変動表示の回数は、時短回数とも呼ばれる。

20

【 0 0 6 6 】

また、通常大当たりにおいては、時短状態、および、電チューサポート制御状態が、変動表示が 100 回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。なお、通常大当たりは、非確変状態、非時短状態、および、非電チューサポート制御状態（低確低ベース状態）に制御される大当たりとなるように制御するものであってもよい。

【 0 0 6 7 】

図 3 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 3 は、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板 31 には、プログラムにしたがってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムにしたがって制御動作を行なう CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ROM 54 および RAM 55 が内蔵された 1 チップマイクロコンピュータである。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路 503 が内蔵されている。

30

【 0 0 6 8 】

また、RAM 55 は、その一部または全部が電源基板 910 において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ RAM である。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 55 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグ等）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ RAM に保存される。

40

【 0 0 6 9 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において CPU 56 が ROM 54 に格納されているプログラムにしたがって制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（または CPU 56）が実行する（または、処理を行なう）ということは、具体的には、CPU 56 がプログラムにしたがって制御を実行することである。このこ

50

とは、主基板 3 1 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【 0 0 7 0 】

乱数回路 5 0 3 は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路 5 0 3 は、初期値（たとえば、0）と上限値（たとえば、6 5 5 3 5）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則にしたがって更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることに基づいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、乱数回路 5 0 3 が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。

10

【 0 0 7 1 】

また、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に与える入力ドライバ回路 5 8 も主基板 3 1 に搭載されている。また、可変入賞球装置 1 5 を開閉するソレノイド 1 6、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 2 0 を開閉するソレノイド 2 1 を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からの指令にしたがって駆動する出力回路 5 9 も主基板 3 1 に搭載されている。

【 0 0 7 2 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、特別図柄を変動表示する第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 1 0、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b および普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行なう。

20

【 0 0 7 3 】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、ROM 1 0 2、RAM 1 0 3、VDP 1 0 9、および、I/Oポート部 1 0 5等を搭載している。ROM 1 0 2 は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。RAM 1 0 3 は、ワークメモリとして使用される。ROM 1 0 2 および RAM 1 0 3 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されてもよい。VDP 1 0 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行なう。

30

【 0 0 7 4 】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、主基板 3 1 から演出制御基板 8 0 の方向への一方向にのみ信号を通過させる中継基板 7 7 を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出表示装置 9 の変動表示制御を行なう他、ランプドライバ基板 3 5 を介して、枠側に設けられている枠 LED 2 8 の表示制御を行なうとともに、音声出力基板 7 0 を介してスピーカ 2 7 からの音出力の制御を行なう等、各種の演出制御を行なう。

【 0 0 7 5 】

また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、スティックコントローラ 1 2 2 のトリガボタン 1 2 5 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ 1 2 1 から、I/Oポート部 1 0 5 の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、プッシュボタン 1 2 0 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 1 2 4 から、I/Oポート部 1 0 5 の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、スティックコントローラ 1 2 2 の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット 1 2 3 から、I/Oポート部 1 0 5 の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、I/Oポート部 1 0 5 の出力ポートを介してバイブレータ用モータ 1 2 6 に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させる。

40

【 0 0 7 6 】

50

図4は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(1) ランダムR：大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダムRは、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後再度0から加算更新される。(2) ランダム1(MR1)：大当りの種類(種別、通常大当り、および、確変大当りのいずれかの種別)および大当り図柄を決定する(大当り種別判定用、大当り図柄決定用)。(3) ランダム2(MR2)：変動パターンの種類(種別)を決定する(変動パターン種別判定用)。(4) ランダム3(MR3)：変動パターン(変動表示時間)を決定する(変動パターン判定用)。(5) ランダム4(MR4)：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する(普通図柄当り判定用)。(6) ランダム5(MR5)：ランダム4の初期値を決定する(ランダム4初期値決定用)。

10

【0077】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、通常大当り、および、確変大当りという複数の種別が含まれている。したがって、大当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数(ランダム1)の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの大当り種別に決定される。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数(ランダム1)の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム1は、大当り図柄決定用乱数でもある。

【0078】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。

20

【0079】

この実施の形態では、通常大当り、および、確変大当りである場合には、変動パターンが、ノーマルリーチを伴うノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチを伴うスーパーリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。このような変動パターン種別は、予め定められた割合で選択される。また、はずれである場合には、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、ノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

30

【0080】

このような変動パターン種別は、表示結果がはずれとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なる(時短状態では、時短状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高く設定されている)ように設定されていることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動表示時間が短縮される。

【0081】

なお、このような変動パターン種別は、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときと、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動表示時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。たとえば、保留数短縮制御状態では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなるように設定されることで、保留数短縮制御状態でないときと比べて、変動表示時間の平均時間が短くなるようにしてもよい。また、保留数短縮制御では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、同じ変動パターン種別が選択される場合でも、その変動パターン種別の変動表示時間自体を短くしてもよい。

40

【0082】

50

また、変動パターンは、変動パターン種別を決定してから変動パターンを決定する２段階の決定方法ではなく、１回の乱数抽選により変動パターンが決定される１段階の決定方法としてもよい。

【００８３】

図５は、大当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図５（Ａ）は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。

10

【００８４】

通常時大当たり判定テーブルには、図５（Ａ）の左欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図５（Ａ）の右欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定されている。確変時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値は、通常時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値と共通の大当たり判定値（通常時大当たり判定値または第１大当たり判定値という）に、確変時固有の大当たり判定値が加えられたことにより、確変時大当たり判定テーブルよりも多い個数（１０倍の個数）の大当たり判定値（確変時大当たり判定値または第２大当たり判定値という）が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当たりとする判定がなされる。

【００８５】

20

ＣＰＵ５６は、所定の時期に、乱数回路５０３のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダムＲ）の値と比較するのであるが、大当たり判定用乱数値が図５（Ａ）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（通常大当たり、または、確変大当たり）にすることに決定する。なお、図５（Ａ）に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。

【００８６】

図５（Ｂ）、（Ｃ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図５（Ｂ）は、遊技球が第１始動入賞口１３に入賞したことに基づく保留記憶（第１保留記憶ともいう）を用いて大当たり種別を決定する場合（第１特別図柄の変動表示が行なわれるとき）に用いる第１特別図柄大当たり種別判定テーブル（第１特別図柄用）である。図５（Ｃ）は、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞したことに基づく保留記憶（第２保留記憶ともいう）を用いて大当たり種別を決定する場合（第２特別図柄の変動表示が行なわれるとき）に用いる第２特別図柄大当たり種別判定テーブルである。

30

【００８７】

図５（Ｂ）、および、図５（Ｃ）特別図柄大当たり種別判定テーブルのそれぞれは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（ランダム１）に基づいて、大当たりの種別を「通常大当たり」、「確変大当たり」のうちのいずれかに決定するとともに、大当たり図柄を決定するために参照される。

【００８８】

図５（Ｂ）の第１特別図柄大当たり種別判定テーブルには、ランダム１の値と比較される数値であって、「通常大当たり」、「確変大当たり」のそれぞれに対応した判定値（大当たり種別判定値）が設定されている。図５（Ｃ）の第２特別図柄大当たり種別判定テーブルには、ランダム１の値と比較される数値であって、「通常大当たり」、「確変大当たり」のそれぞれに対応した判定値（大当たり種別判定値）が設定されている。

40

【００８９】

また、図５（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、大当たり種別判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当たり図柄を決定する判定値（大当たり図柄判定値）としても用いられる。「通常大当たり」に対応した判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当たり図柄の「３」に対応した判定値としても設定されている。「確変大当たり」に対応した判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当たり図柄の「７」に対応した判定値としても設定されて

50

いる。

【0090】

このような大当り種別判定テーブルを用いて、CPU56は、大当り種別として、ランダム1の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム1の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【0091】

なお、図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルと図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルとは、確変大当りに決定される割合が同じである。このような場合には、第1特別図柄と第2特別図柄とで大当り種別判定テーブルを分けなくてもよい。また、大当り種別の割振りを異ならせてもよい。たとえば、図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、確変大当りに決定される割合を高くしてもよい。そうすることにより、第2特別図柄の変動表示の方が、第1特別図柄の変動表示よりも、確変大当りとなる割合を高くすることができる。また、第1特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、第2特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、確変大当りに決定される割合が高くなるようにしてもよい。

【0092】

次に、図6を用いて、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、特別図柄および演出図柄の変動パターンを選択決定するために用いる変動パターンテーブルについて説明する。図6は、変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【0093】

図6に示す判定テーブルは、ランダム2と変動パターン種別との関係を示す変動パターン種別判定テーブルと、各変動パターン種別についてランダム3と各種別に属する変動パターンとの関係を示す変動パターン判定テーブルとを含む。

【0094】

図6の各テーブルでの「変動パターン種別」または「変動パターン」の欄において、「通常」または「通常変動」は、リーチとならない通常変動パターンを示している。

【0095】

また、図6の各テーブルでの「ノーマルリーチ」は、リーチ状態となったときに特に派手な演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンを示している。「スーパーリーチ」は、リーチ状態となったときに特別な演出画像を表示するリーチ演出を行なう変動パターンを示している。

【0096】

また、前述したように、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて大当りとなるときに選択される割合が高く、大当りとなる信頼度が高い変動パターンである。さらに、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて変動時間が長い(たとえば、ノーマルリーチ10秒、スーパーリーチ30秒)変動パターンである。なお、ノーマルリーチのA、Bの符号、および、スーパーリーチのA、Bの符号はリーチ演出の種類を示しており、ノーマルリーチA<ノーマルリーチB<スーパーリーチA<スーパーリーチBとなるような関係で大当り期待度が高いことを示している。

【0097】

なお、“期待度”とは、大当りに対する期待度、確変に対する期待度等を含む概念である。具体的には、大当りに対する期待度(信頼度ともいう)とは、各リーチ変動パターンが選択された場合に大当りとなる期待度(大当りとなる割合)であり、たとえば、リーチ変動が100回行なわれた場合に60回大当りとなるのであれば、大当りに対する期待度が60%(大当りが出現する出現率(確率)が60%)となる。また、確変に対する期待度とは、確変状態に移行する期待度(確変となる割合)のことをいう。

【0098】

「はずれ」は、変動表示の最終的な表示結果が「はずれ」の表示結果となる変動パター

ンである。「通常大当り」は、変動表示の最終的な表示結果が「通常大当り」の表示結果となる変動パターンである。「確変大当り」は、変動表示の最終的な表示結果が「確変大当り」の表示結果となる変動パターンである。

【0099】

これらの情報に基づいて、たとえば、「変動パターン」の欄に示された「スーパーリーチA はずれ (30秒)」という変動パターンは、「はずれ表示結果となる変動時間が30秒のスーパーリーチAの変動パターン」であることが示される。

【0100】

図6のテーブルで「ランダム2範囲」および「変動パターン種別」という記載がされた欄は、「ランダム2範囲」と「変動パターン種別」との関係を示す変動パターン種別判定テーブル部としての機能を示す欄である。たとえば、図6(a)を例にとれば、「通常」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」というような複数の変動パターン種別のそれぞれに、ランダム2(1~251)のすべての値が複数の数値範囲に分けて割振られている。たとえば、図6(a)を例にとれば、所定のタイミングで抽出したランダム2の値が1~251の乱数値のうち、140~229に割振られた判定値のいずれかの数値と合致すると、変動パターン種別として「ノーマルリーチ」とすることが決定される。

10

【0101】

また、図6のテーブルで「ランダム3範囲」および「変動パターン」という記載がされた欄は、「ランダム3範囲」と「変動パターン」との関係を示す変動パターン判定テーブル部としての機能を示す欄である。変動パターン種別判定テーブルの各種別に対応して示されている変動パターンが、各種別に属する変動パターンである。たとえば、図6(a)を例にとれば、「ノーマルリーチ」の種別に属する変動パターンは、「ノーマルリーチA はずれ」および「ノーマルリーチB はずれ」である。

20

【0102】

各変動パターン種別に対応する複数の変動パターンのそれぞれに、ランダム3(1~220)のすべての値が、複数の数値範囲に分けて割振られている。たとえば、図6(a)を例にとれば、「ノーマルリーチ」の変動パターン種別とすることが決定されたときに、所定のタイミングで抽出したランダム3が1~220の乱数値のうち、1~140に割振られた判定値のいずれかの数値と合致すると、変動パターンとして、「ノーマルリーチA はずれ (10秒)」の変動パターンとすることが決定される。

30

【0103】

第1特別図柄または第2特別図柄について変動表示結果がはずれとなるときには、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。非時短状態において、変動表示結果がはずれとなるときには、図6(a)の通常状態はずれ時判定テーブルを選択する。一方、時短状態において、変動表示結果がはずれとなるときには、図6(b)の時短状態はずれ時判定テーブルを選択する。なお、図6(a)、図6(b)の判定テーブルを用いることで、保留数に関わらず、通常状態はずれ時、時短状態はずれ時でのリーチ割合を一定にしている。

【0104】

また、時短状態であるか否かにかかわらず第1特別図柄または第2特別図柄について変動表示結果が大当りとなるときには、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。変動表示結果が通常大当りとなるときには、図6(c)の通常大当り時判定テーブルを選択する。時短状態であるか否かにかかわらず変動表示結果が確変大当りとなるときには、図6(d)の確変大当り時判定テーブルを選択する。

40

【0105】

図6(b)の時短状態はずれ時判定テーブルでは、図6(a)の通常状態はずれ時判定テーブルと比べて、リーチ変動(ノーマルリーチ変動およびスーパーリーチ変動を含む)よりも変動時間が短い通常変動(非リーチはずれ変動(リーチとならずにはずれ表示結果となる変動))に決定される割合が高く、通常変動よりも変動時間が長いリーチ変動に決定される割合が低くなるように、データが設定されている。さらに、通常変動の変動パタ

50

ーンとして、図6(b)の時短状態はずれ時判定テーブルでは、図6(a)の通常状態はずれ時判定テーブルと比べて、変動時間が短い変動パターンが設定されている。

【0106】

これにより、非時短状態(通常状態)のときと比べて、時短状態のときの方が、変動時間が短い変動パターンが選択される割合が高いので、時短状態のときの方が、非時短状態のときよりも平均的に短い変動時間で変動表示が行なわれることとなる。このように判定テーブルを選択することにより時短状態を実現することができる。また、通常変動を非時短状態よりも時短状態ときの方が変動時間が短くなるように設定することで、時短状態中の保留消化を短縮することができる。

【0107】

また、はずれとなるとときに選択される図6(a)および図6(b)の判定テーブルでは、リーチの種別の選択割合がノーマルリーチ>スーパーリーチとなるような高低関係で選択されるようにデータが設定されている。一方、大当たりとなるとときに選択される図6(c)および図6(d)の判定テーブルでは、リーチの種別の選択割合がノーマルリーチ<スーパーリーチというような割合の高低関係で選択されるようにデータが設定されている。これにより、大当たりとなるときには、はずれとなるとときと比べて、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれる割合(リーチが選択されるときにおけるスーパーリーチのリーチ演出が占める割合)が高くなるので、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれることにより、遊技者の期待感を高めることができる。

【0108】

また、大当たりのうち確変大当たりとなるとときに選択される図6(d)の判定テーブルでは、大当たりのうち通常大当たりとなるとときに選択される図6(c)の判定テーブルと比べて、ノーマルリーチに対してスーパーリーチ演出の種別が選択される割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、確変大当たりとなるとときには、通常大当たりとなるとときと比べて、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれる割合(リーチが選択されるときにおけるスーパーリーチのリーチ演出が占める割合)が高くなるので、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれることにより、遊技者の確変大当たりへの期待感を高めることができる。

【0109】

なお、このような変動パターンは、変動表示をする第1特別図柄および第2特別図柄の合算保留記憶数(合計値)が所定数以上であるとき(たとえば、合算保留記憶数が3以上)と、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、合算保留記憶数が所定数以上であるときには、合算保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。ただし、保留数短縮制御が実行される条件下でも(たとえば、合算保留記憶数が3以上)リーチ(ノーマルリーチ、スーパーリーチ含む)の割合を一定にすることで、リーチに対する期待感が保たれる。また、リーチの中でもスーパーリーチBのみ変動時間が短縮されないようにして、保留数時短制御を実行するようにしてもよい。さらに、保留数時短制御は変動時間が短い通常変動が高い割合で選択されるようにすることで実行可能としてもよく、各変動パターン自体の変動時間を短くすることで実行可能としてもよいし、その組合せでもよい。

【0110】

図7は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ560においては、図7に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100へ送信する。

【0111】

図7のうち、主なコマンドを説明する。コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9において変動表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、図6に示すような使用され得る変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコ

10

20

30

40

50

マンドがある。「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用CPU101は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。

【0112】

コマンド8C01(H)～8C03(H)は、大当たりとするか否か、および大当たり種別を示す表示結果指定コマンドである。

【0113】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。コマンド8F00(H)は、第1、第2特別図柄の変動を終了することを指定するコマンド(図柄確定指定コマンド)である。

10

【0114】

コマンドA001～A002(H)は、大当たりの種別(通常大当たり、または、確変大当たり)ごとに大当たり遊技状態の開始を指定する大当たり開始指定コマンドである。

【0115】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。A2XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口開放後(閉鎖)を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【0116】

20

コマンドA301～A302(H)は、大当たりの種別(通常大当たり、または、確変大当たり)ごとに大当たり遊技状態の終了を指定する大当たり終了指定コマンドである。

【0117】

コマンドA401(H)は、第1始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドである。コマンドA402(H)は、第2始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドである。

【0118】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態(低確率状態)であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンドB001(H)は、遊技状態が時短状態(高ペース状態)であることを指定する時短状態指定コマンドである。コマンドB002(H)は、遊技状態が確変状態(高確率状態)であることを指定する確変状態指定コマンドである。

30

【0119】

コマンドC0XX(H)は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数(合算保留記憶数)を指定する合算保留記憶数指定コマンドである。コマンドC0XX(H)における「XX」が、合算保留記憶数を示す。コマンドC100(H)は、合算保留記憶数を1減算することを指定する演出制御コマンド(合算保留記憶数減算指定コマンド)である。なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

40

【0120】

なお、この実施の形態では、保留記憶数を指定するコマンドとして、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信する場合を示しているが、第1保留記憶と第2保留記憶とのうち増加した方の保留記憶数を指定するコマンドを送信するように構成してもよい。具体的には、第1保留記憶が増加した場合に第1保留記憶数を指定する第1保留記憶数指定コマンドを送信し、第2保留記憶が増加した場合に第2保留記憶数を指定する第2保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0121】

コマンドC2XX(H)およびコマンドC3XX(H)は、第1始動入賞口13または

50

第2始動入賞口14への始動入賞時における大当たり判定、大当たり種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC2XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC3XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果(変動パターン種別の判定結果)を示す変動種別コマンドである。

【0122】

この実施の形態では、後述する入賞時演出処理(図12参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、始動入賞時に、大当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりとなることを指定する値、および、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう。また、変動種別コマンドのEXTデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100が、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

【0123】

図8は、遊技制御用マイクロコンピュータ560における保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【0124】

図8(A)は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)の構成例を示す説明図である。保留特定領域は、RAM55に形成(RAM55内の領域である)され、図8(A)に示すように、合算保留記憶数を計数する合計保留記憶数カウンタの値の最大値(この例では8)に対応した領域が確保されている。図8(A)には、合計保留記憶数カウンタの値が5である場合の例が示されている。

【0125】

図8(A)に示すように、保留特定領域には、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞に基づいて入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。したがって、保留特定領域には、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順を特定可能なデータが記憶される。なお、保留特定領域は、RAM55に形成されている。

【0126】

図8(B)は、保留記憶に対応する乱数等を保存する保存領域(保留記憶バッファ)の構成例を示す説明図である。図8(B)に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当たり判定用乱数(ランダムR)、および、ソフトウェア乱数である大当たり種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。

【0127】

第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞に基づいて、CPU56は、乱数回路503およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタからこのような乱数値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処理を実行する。具体的に、第1始動入賞口13への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第1保留記憶バッファに保存される。また、第2始動入賞口14への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第2保留記憶バッファに保存される。

【 0 1 2 8 】

このように第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファに前述のような始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）および変動パターン判定用乱数（ランダム 3）は、始動入賞時において抽出して保存領域に予め格納しておくのではなく、後述する変動パターン設定処理（特別図柄の変動開始時）に抽出するようにしてもよい。

【 0 1 2 9 】

このように保留特定領域および保存領域に記憶されたデータは、変動表示開始時に読出されて変動表示のために用いられる。なお、保留特定領域および保存領域に記憶されたデータを始動入賞時に読出して、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象となる可変表示を開始するより前に、特別図柄の変動表示の保留情報などに基づいて実行可能となる先読み予告演出に用いてもよい。

10

【 0 1 3 0 】

第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があったときには、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、合算保留記憶数指定コマンド等のコマンドが主基板 3 1 から演出制御基板 8 0 へと送信される。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の RAM 1 0 3 に設けられた始動入賞時受信コマンドバッファには、受信した図柄指定コマンド、変動種別コマンド、合算保留記憶数指定コマンド等の各種コマンドを対応付けて格納できるように、受信したコマンドを特定可能なデータを記憶する記憶領域が確保されている。

【 0 1 3 1 】

20

この実施の形態において、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示に対応して行なわれる演出図柄の演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、演出図柄の変動表示動作、リーチ演出等における演出表示動作、あるいは、演出図柄の変動表示を伴わない各種の演出動作というような、様々な演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。また、予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。

【 0 1 3 2 】

次に、パチンコ遊技機 1 の動作について説明する。パチンコ遊技機 1 においては、主基板 3 1 における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間（たとえば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。

30

【 0 1 3 3 】

メイン処理においては、たとえば、必要な初期設定処理、通常時の初期化処理、通常時以外の遊技状態復旧処理、乱数回路設定処理（乱数回路 5 0 3 を初期設定）、表示用乱数更新処理（変動パターンの種別決定、変動パターン決定等の各種乱数の更新処理）、および、初期値用乱数更新処理（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタのカウント値の初期値の更新処理）等が実行される。

【 0 1 3 4 】

40

図 9 は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、CPU 5 6 は、図 9 に示すステップ S（以下、単に「S」と示す）2 0 ~ S 3 4 のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（S 2 0）。次いで、入力ドライバ回路 5 8 を介して、ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の検出信号を入力し、それらの状態判定を行なう（スイッチ処理：S 2 1）。

【 0 1 3 5 】

次に、CPU 5 6 は、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄表示器 1 0、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b、普

50

通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行なう表示制御処理を実行する (S 2 2)。第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および普通図柄表示器 1 0 については、S 3 2, S 3 3 で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【 0 1 3 6 】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数および大当り種別判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行なう (判定用乱数更新処理 : S 2 3)。C P U 5 6 は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行なう (初期値用乱数更新処理 , 表示用乱数更新処理 : S 2 4 , S 2 5)。

10

【 0 1 3 7 】

さらに、C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行なう (S 2 6)。特別図柄プロセス処理では、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【 0 1 3 8 】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう (S 2 7)。普通図柄プロセス処理では、C P U 5 6 は、普通図柄表示器 1 0 の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

20

【 0 1 3 9 】

また、C P U 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送出する処理を行なう (演出制御コマンド制御処理 : S 2 8)。さらに、C P U 5 6 は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう (S 2 9)。

【 0 1 4 0 】

また、C P U 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウンタスイッチ 2 3 の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する (S 3 0)。

【 0 1 4 1 】

30

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した R A M 領域 (出力ポートバッファ) が設けられているのであるが、C P U 5 6 は、出力ポートの出力状態に対応した R A M 領域におけるソレノイドのオン / オフに関する内容を出力ポートに出力する (S 3 1 : 出力処理)。

【 0 1 4 2 】

また、C P U 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行なうための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行なう (S 3 2)。

【 0 1 4 3 】

さらに、C P U 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行なうための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行なう (S 3 3)。また、C P U 5 6 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S 2 2 において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の演出表示を実行する。

40

【 0 1 4 4 】

その後、割込許可状態に設定し (S 3 4)、処理を終了する。以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は所定時間毎に起動されることになる。

【 0 1 4 5 】

図 1 0 は、特別図柄プロセス処理 (S 2 6) を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理では第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を

50

制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理においては、始動口スイッチ通過処理を実行する（S311）。そして、内部状態に応じて、S300～S307のうちのいずれかの処理を行なう。

【0146】

S300～S307の処理は、以下のような処理である。

特別図柄通常処理（S300）は、変動表示の表示結果を大当たりとするか否かの決定、および、大当たりとする場合の大当たり種別の決定等を行なう処理である。変動パターン設定処理（S301）は、変動パターンの決定および変動表示時間タイマの計時開始等の制御を行なう処理である。

【0147】

表示結果指定コマンド送信処理（S302）は、演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行なう処理である。特別図柄変動中処理（S303）は、変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動表示時間が経過すると、特別図柄停止処理にプロセスを進める処理である。特別図柄停止処理（S304）は、決定された変動パターンに対応する変動表示時間の経過が変動表示時間タイマにより計時されたときに第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる処理である。

【0148】

大入賞口開放前処理（S305）は、大当たりの種別に応じて、特別可変入賞球装置20において大入賞口を開放する制御等を行なう処理である。大入賞口開放中処理（S306）は、大当たり遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう処理である。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、大当たり終了処理に移行する。大当たり終了処理（S307）は、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行なわせるための制御等を行なう処理である。

【0149】

図11は、S311の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1始動口スイッチ13aがオン状態であるか否かを確認する（S1211）。第1始動口スイッチ13aがオン状態でなければ、S1222に移行する。第1始動口スイッチ13aがオン状態であれば、CPU56は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S1212）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S1222に移行する。

【0150】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（S1213）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（S1214）。また、CPU56は、図8で説明した第1始動入賞口13、または、第2始動入賞口14への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第1」を示すデータをセットする（S1215）。

【0151】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合（すなわち、第1始動入賞口13に遊技球が始動入賞した場合）には「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合（すなわち、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞した場合）には「第2」を示すデータをセットする。たとえば、CPU56は、図8に示す保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合には「第1」を示すデータとして01（H）をセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合には「第2」を示すデータとして02（H）をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記

10

20

30

40

50

憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、00（H）がセットされている。

【0152】

図8（A）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保されており、第1始動入賞口13、または、第2始動入賞口14への入賞に基づき入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。したがって、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第1始動入賞口13、または、第2始動入賞口14への入賞順番が記憶される。

【0153】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図8（B）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（S1216）。S1216の処理では、大当たり判定用乱数（ランダムR）、大当たり種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。

10

【0154】

次いで、CPU56は、検出した始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（S1217）。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S1218）とともに、変動種別コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S1219）。また、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S1220）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S1221）。

20

【0155】

S1218、S1219の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当たり遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第1始動入賞口13に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。

【0156】

また、この実施の形態では、S1218～S1221の処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイム割込内に一括して送信される。

30

【0157】

次いで、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオン状態であるか否かを確認する（S1222）。第2始動口スイッチ14aがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ14aがオン状態であれば、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S1223）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

40

【0158】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（S1224）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（S1225）。また、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする（S1226）。

【0159】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ（図8（B）参照）における保存領域

50

に格納する処理を実行する（S 1 2 2 7）。なお、S 1 2 2 7の処理では、大当たり判定用乱数（ランダムR）、大当たり種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。

【0160】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する（S 1 2 2 8）。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S 1 2 2 9）とともに、変動種別コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S 1 2 3 0）。また、CPU56は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S 1 2 3 1）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう（S 1 2 3 2）。

10

【0161】

S 1 2 2 9, S 1 2 3 0の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当たり遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第2始動入賞口14に始動入賞することにより、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0162】

20

また、この実施の形態では、S 1 2 2 9 ~ S 1 2 3 2の処理が実行されることによって、第2始動入賞口14への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0163】

図12は、S 1 2 1 7, S 1 2 2 8の入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU56は、まず、S 1 2 1 6, S 1 2 2 7で抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図5（A）の左欄に示す通常時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（S 2 2 0）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、特別図柄通常処理において大当たりとするか否か、および大当たり種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターン（変動パターン種別の決定も含む）を決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞に基づく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、予め大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別、変動パターン種別を先読み判定する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前に予め変動表示結果を予測し、後述するように、入賞時の判定結果に基づいて、演出制御用CPU101によって演出図柄の変動表示中に大当たりとなること（大当たりとなる可能性）を予告する先読み予告を実行する。

30

【0164】

40

なお、この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示の両方を対象として先読み予告を実行する例を説明するが、低ベース状態中は第1特別図柄のみを対象として先読み予告を実行可能とし、高ベース状態中は第2特別図柄のみを対象として先読み予告を実行可能とするようにしてもよい。

【0165】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が通常時の大当たり判定値と一致しなければ（S 2 2 0のN）、CPU56は、遊技状態が確変状態（高確率状態）であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（S 2 2 1）。確変フラグがセットされていれば、CPU56は、S 1 2 1 6, S 1 2 2 7で抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図5（A）の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認

50

する（Ｓ２２２）。

【０１６６】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が確変時の大当り判定値とも一致しなければ（Ｓ２２２のＮ）、ＣＰＵ５６は、「はずれ」となることを示すＥＸＴデータを図柄指定コマンドに設定する処理を行なう（Ｓ２２３）。これにより、「はずれ」となることを示す図柄指定コマンドが始動入賞時に出力されることとなる。

【０１６７】

Ｓ２２０またはＳ２２２で大当り判定用乱数（ランダムＲ）が大当り判定値と一致した場合には、ＣＰＵ５６は、Ｓ１２１６、Ｓ１２２７で抽出した大当り種別決定用乱数（ランダム１）に基づいて大当りの種別を判定する（Ｓ２２４）。この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合（Ｓ１２１７の入賞時演出処理を実行する場合）には、図５（Ｂ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）を用いて大当り種別が「通常大当り」、または、「確変大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（Ｓ１２２８の入賞時演出処理を実行する場合）には、図５（Ｃ）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を用いて大当り種別が「通常大当り」、または、「確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

【０１６８】

次に、ＣＰＵ５６は、大当り種別の判定結果に応じたＥＸＴデータを図柄指定コマンドに設定する処理を行なう（Ｓ２２５）。たとえば、「通常大当り」となると判定した場合に、ＣＰＵ５６は、「通常大当り」となることを示すＥＸＴデータを図柄指定コマンドに設定する処理を行なう。また、「確変大当り」となると判定した場合に、ＣＰＵ５６は、「確変大当り」となることを示すＥＸＴデータを図柄指定コマンドに設定する処理を行なう。これにより、大当りとなるときは、始動入賞時に、「通常大当り」、または、「確変大当り」となることを示す図柄指定コマンドが出力されることとなる。

【０１６９】

次に、ＣＰＵ５６は、Ｓ１２１６、Ｓ１２２７で抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）を用いて、Ｓ２２３、Ｓ２２５で設定された各表示結果、および、遊技状態に応じた変動パターン種別を判定する（Ｓ２２６）。たとえば、この実施形態では、大当りとなるか否か、および、時短状態であるか否かに応じて、変動パターン種別を決定するために用いるテーブルが異なっているので、Ｓ２２６では、変動パターンの判定対象となる保留記憶データについて、時短フラグ（時短状態に制御されるときにセットされるフラグ）のような遊技状態を示すデータに基づいて、当該保留記憶データに基づく変動表示が実行されるときに遊技状態を認識し、当該保留記憶データに基づく変動表示の表示結果等に基づいて、前記した変動パターンの決定に用いるテーブルを選択し、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）を用いて変動パターンを判定する。

【０１７０】

そして、ＣＰＵ５６は、決定結果に応じたＥＸＴデータを変動種別コマンドに設定する処理を行なう（Ｓ２２７）。これにより、始動入賞時には、変動種別を示す変動種別コマンドが出力されることとなる。

【０１７１】

なお、始動入賞時にＳ２２１により確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞に基づく変動表示が開始されるまでの間には、複数回の変動表示が実行される可能性がある。そのため、Ｓ２２１で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞に基づく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（たとえば、変動回数により遊技状態が変わる場合に、変動回数が１００回までと１００回より後とで確変状態から通常状態へと遊技状態が変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にＳ２２２で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態とは、必ずしも一致するとは限らない。そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態に基づいて始動入賞時の判定を行なうようにしてもよい。また、大当りの判定対象となる保留記憶データについて、確変回数力

10

20

30

40

50

ウンタ、および、時短回数カウンタのような遊技状態を示すデータに基づいて、当該保留記憶データに基づく変動表示が実行されるときに遊技状態を認識して、当該保留記憶データに基づく変動表示の表示結果等に基づいて、前記した変動パターンの決定に用いるテーブルを選択し、大当たり種別判定用乱数（ランダム R）を用いて大当たり判定をするようにしてもよい。

【0172】

また、始動入賞時に時短状態であるか否かを確認してもよい。このような場合には、実際にその始動入賞に基づく変動表示が開始されるまでの間には、複数回の変動表示が実行される可能性がある。よって、時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞に基づく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（たとえば、変動回数により遊技状態が変わる場合に、変動回数が100回までと100回より後とで時短状態から通常状態へと遊技状態が変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時に判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態とは、必ずしも一致するとは限らない。そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態に基づいて始動入賞時の判定を行なうようにしてもよい。また、変動パターンの判定対象となる保留記憶データについて、時短回数カウンタのような遊技状態を示すデータに基づいて、当該保留記憶データに基づく変動表示が実行されるときに遊技状態を認識して、当該保留記憶データに基づく変動表示の表示結果等に基づいて、前記した変動パターンの決定に用いるテーブルを選択し、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）を用いて変動パターン種別を判定するようにしてもよい。

【0173】

図13は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（S300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する（S51）。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

【0174】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、CPU56は、保留特定領域（図8（A）参照）に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否かを確認する（S52）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない（すなわち、「第2」を示すデータである）場合（S52のN）、CPU56は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行なっているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行なっているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（S53）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合（S52のY）、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（S54）。

【0175】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示が行なわれる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示が行なわれる。

【0176】

S52～S54の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順にしたがって、第1特別図

柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される。

【0177】

次いで、CPU56は、RAM55において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の保留記憶バッファに格納する(S55)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の保留記憶バッファに格納する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数 = 1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の保留記憶バッファに格納する。

10

【0178】

そして、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(S56)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0179】

すなわち、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM55の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、CPU56は、保留特定領域において合算保留記憶数 = m ($m = 2 \sim 8$)に対応する保存領域に格納されている値(「第1」または「第2」を示す値)を、合算保留記憶数 = $m - 1$ に対応する保存領域に格納する。よって、各第1保留記憶数(または、各第2保留記憶数)に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数(または、第2保留記憶数) = 1, 2, 3, 4の順番と一致している。また、各合算保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各値が抽出された順番は、常に、合算保留記憶数 = 1 ~ 8の順番と一致している。

20

30

【0180】

RAM55に形成され合算保留記憶数を計数する合計保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する(S57)。なお、CPU56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM55の所定の領域に保存する。

【0181】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、S300 ~ S307の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

40

【0182】

次いで、CPU56は、保留記憶バッファからランダムR(大当たり判定用乱数)を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する(S61)。なお、この場合、CPU56は、始動口スイッチ通過処理のS1216や始動口スイッチ通過処理のS1227で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当

50

り判定を行なう。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値（図5参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0183】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図5（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が増減した大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図5（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たり判定の処理を行ない、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たり判定の処理を行なう。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図5（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（S61のY）、S71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0184】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行なわれる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的に、確変フラグは、確変大当たりとなったときに、大当たり終了処理（図10のS307）においてセットされ、その後、次回の大当たりが決定されたという条件、または、はずれ表示結果となる変動表示が所定回数（たとえば100回）が実行されたという条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【0185】

大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（S61のN）、後述するS75に進む。

【0186】

S61において大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれかの大当たり判定値に一致すればCPU56は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（S71）。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図5（B）の第1特別図柄大当たり種別判定用テーブルおよび図5（C）の第2特別図柄大当たり種別判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する（S72）。具体的に、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図5（B）に示す第1特別図柄大当たり種別判定用テーブルを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合において、図5（C）の第2特別図柄大当たり種別判定用テーブルを選択する。

【0187】

次いで、CPU56は、始動口スイッチ通過処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、S72で選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した大当たり種別および大当たり図柄を決定する（S73）。

【0188】

図5（B）、（C）に示すように、第1特別図柄および第2特別図柄については、大当

り種別ごとに大当たり図柄が異なるように大当たり種別と大当たり図柄との関係が設定されており、大当たり種別と大当たり図柄とが同時に決定されるので、大当たり図柄と、大当たり種別に
じた遊技制御との対応関係が単純化するため、遊技制御の複雑化を防ぐことができる。

【 0 1 8 9 】

また、CPU 56 は、決定した大当たりの種別を示す大当たり種別データを RAM 55 における大
当たり種別バッファに設定する (S 7 4)。たとえば、大当たり種別が「通常大当たり」
の場合には、大当たり種別データとして「 0 1 」が設定される。大当たり種別が「確変大
当たり」の場合には、大当たり種別データとして「 0 2 」が設定される。

【 0 1 9 0 】

次いで、CPU 56 は、特別図柄の停止図柄を設定する (S 7 5)。具体的には、大
当たりフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「 - 」を特別図柄の停止図
柄として設定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に
応じて、S 7 3 により決定された大当たり図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。すなわち、
大当たり種別が「確変大当たり」に決定されたときには「 7 」を特別図柄の停止図柄に設定す
る。大当たり種別が「通常大当たり」に決定した場合には「 3 」を特別図柄の停止図柄に決定
する。

【 0 1 9 1 】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理 (S 3 0 1) に対応した
値に更新する (S 7 6)。

【 0 1 9 2 】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ 100 の動作を説明する。図 1 4 は、演出制御
基板 80 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 100 (具体的には、演出制
御用 CPU 101) が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 1 9 3 】

演出制御用 CPU 101 は、電源が投入されると、演出制御メイン処理の実行を開始す
る。演出制御メイン処理では、まず、RAM 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出
制御の起動間隔 (たとえば、2 m s) を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための
初期化処理を行なう (S 7 0 1)。その後、演出制御用 CPU 101 は、タイマ割込フラ
グの監視 (S 7 0 2) を行なうループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制
御用 CPU 101 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。演出制御
メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用 CPU 101
は、そのフラグをクリアし (S 7 0 3)、以下の演出制御処理を実行する。

【 0 1 9 4 】

演出制御処理において、演出制御用 CPU 101 は、まず、受信した演出制御コマンド
を解析し、受信した演出制御コマンドがどのようなことを指示するコマンドであるかを特
定可能なフラグ等のデータをセットする処理 (たとえば、RAM 103 に設けられた各種
コマンド格納領域に受信したコマンドを特定可能なデータを格納する処理等) 等を行なう
(コマンド解析処理: S 7 0 4)。次いで、演出制御用 CPU 101 は、演出制御プロセ
ス処理を行なう (S 7 0 5)。演出制御プロセス処理では、S 7 0 4 で解析した演出制御
コマンドの内容にしたがって演出表示装置 9 での演出図柄の変動表示等の各種演出を行な
うために、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態 (演出制御プロセスフラ
グ) に対応した処理を選択して演出制御を実行する。

【 0 1 9 5 】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ 100 が用いる乱数 (演出図柄の左停止図柄
決定用の S R 1 - 1、演出図柄の中停止図柄決定用の S R 1 - 2、演出図柄の右停止図柄
決定用の S R 1 - 3、先読み予告演出実行決定用の S R 2、先読み予告演出における変動
対応表示画像決定用の S R 3、先読み予告演出における示唆演出画像決定用の S R 4 を含
む各種乱数) を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する
(S 7 0 6)。このような乱数 S R 1 - 1 ~ S R 4 のそれぞれは、ソフトウェアによりカ
ウント値を更新するランダムカウンタのカウントにより生成されるものであり、それぞれ

について予め定められた範囲内でそれぞれ巡回更新され、それぞれについて定められたタイミングで抽出されることにより乱数として用いられる。また、合算保留記憶表示部の表示状態の制御を行なう保留記憶表示制御処理を実行する（S707）。その後、S702に移行する。

【0196】

このような演出制御メイン処理が実行されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ100では、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信され、受信した演出制御コマンドに応じて、演出表示装置9、各種ランプ、および、スピーカ27等の演出装置を制御することにより、遊技状態に応じた各種の演出制御が行なわれる。

【0197】

たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100においては、受信した変動パターンコマンドを受信したときに、演出図柄の変動表示を開始させ、図柄確定指定コマンドを受信したときに、演出図柄の変動表示を停止させる。変動パターンコマンドは、変動表示時間の長さ、リーチ演出の有無、リーチ演出を実行するときのリーチ種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の種別）、および、変動表示結果（大当たり、はずれ、大当たりの種別）等の変動表示態様を指定するために必要な情報が特定なデータよりなるコマンドである。変動表示は、各変動パターンコマンドに対応する変動表示時間で実行されるように制御される。また、演出図柄の停止図柄は、表示結果指定コマンドに基づいて、はずれとなるか、大当たりとなるかの判別、および、大当たりとなるときの大当たり種別の判別を行なうことに基づいて決定する。

【0198】

図15は、図14に示された演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（S705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、S500の先読み予告処理を行なった後、演出制御プロセスフラグの値に応じてS800～S807のうちのいずれかの処理を行なう。各処理においては、以下のような処理を実行する。演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の変動表示が実現されるが、第1特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

【0199】

先読み予告処理（S500）：先読み予告を実行するか否か等の先読み判定、および、先読み予告を実行するときの演出態様の決定等の処理を行なう。S500の具体的な処理内容については、図20を用いて後述する。ここで、先読み予告とは、ある保留情報（保留記憶）に基づいた特別図柄の変動表示（図柄変動）の順番が到来する前に、その保留情報を先読みしてその保留情報に基づいた特別図柄の変動表示の内容を判定して、将来の特別図柄の変動表示がどのようなものであるのかをそれよりも前の段階で予告する技術である。たとえば、4番目に消化される保留情報が当たりであるときに、1～3番目に消化される保留情報に基づいた各々の特別図柄の変動表示において、後に当たりが発生する可能性のあることを所定の演出態様で予告するといった類の演出が先読み予告として行なわれる。以下では、先読み予告の対象とした保留情報に基づいた変動表示を“ターゲットの変動表示”と称する。

【0200】

変動パターンコマンド受信待ち処理（S800）：遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（S801）に対応した値に変更する。

【0201】

演出図柄変動開始処理（S801）：演出図柄（飾り図柄）の変動表示が開始されるように制御する。また、演出図柄の停止図柄（表示結果）を演出図柄の停止図柄決定用の乱

10

20

30

40

50

数に基づいて決定する。受信した変動パターンコマンドに対応して、演出図柄の変動表示時の演出パターンを選択し、実行する変動表示の変動表示時間を計時する変動表示時間タイマの計時をスタートさせる。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S 8 0 2）に対応した値に更新する。

【0 2 0 2】

演出図柄変動中処理（S 8 0 2）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替えタイミング等を制御するとともに、変動表示時間タイマにより計時される変動表示時間が終了したか否かを監視する。そして、変動表示時間が終了したか、または、全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことに基づいて、変動表示を終了させるために、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（S 8 0 3）に対応した値に更新する。

10

【0 2 0 3】

演出図柄変動停止処理（S 8 0 3）：演出図柄（飾り図柄）の変動表示を停止し、変動表示の表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行なう。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（S 8 0 4）または変動パターンコマンド受信待ち処理（S 8 0 0）に対応した値に更新する。

【0 2 0 4】

大当たり表示処理（S 8 0 4）：変動表示時間の終了後、演出表示装置 9 に大当たりの発生を報知するための大当たり表示等の演出としてのファンファーレ演出を行なう制御等の表示制御を行なう。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理（S 8 0 5）に対応した値に更新する。

20

【0 2 0 5】

ラウンド中処理（S 8 0 5）：ラウンド中の表示制御を行なう。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（S 8 0 6）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当たり終了処理（S 8 0 7）に対応した値に更新する。

【0 2 0 6】

ラウンド後処理（S 8 0 6）：ラウンド間の表示制御を行なう。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（S 8 0 5）に対応した値に更新する。

30

【0 2 0 7】

大当たり終了演出処理（S 8 0 7）：演出表示装置 9 において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行なう。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（S 8 0 0）に対応した値に更新する。

【0 2 0 8】

演出制御用 CPU 1 0 1 は、たとえば、受信した変動パターンコマンド、および、表示結果指定コマンドに基づいて、実行される変動表示について、指定された変動パターン、および、表示結果を認識し、次のように演出図柄の停止図柄を決定する。演出図柄変動開始処理（S 8 0 1）においては、表示結果に応じて、演出図柄の停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3 のうちから各種表示結果を決定するために必要な種類の乱数値を抽出し、これらと、演出図柄を示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルとを用いて、演出図柄の停止図柄を決定する。この実施の形態では、演出制御基板 8 0 の側において、左演出図柄（左図柄）決定用の乱数値 S R 1 - 1、中演出図柄（中図柄）決定用の乱数値 S R 1 - 2、右演出図柄（右図柄）決定用の乱数値 S R 1 - 3 等のそれぞれを示す数値データがカウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。

40

【0 2 0 9】

このような乱数 S R 1 - 1 ~ S R 1 - 3 等のそれぞれは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 においてソフトウェアによりカウント値を更新するランダムカウンタのカウントにより生成されるものであり、所定の数値範囲内でそれぞれ巡回更新され、それぞれに

50

ついて定められたタイミングで抽出されることにより乱数として用いられる。すなわち、抽出した乱数値と同じ数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。そして、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示を停止するとき、このように決定された停止図柄で演出図柄を停止させる。演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄を大当り図柄という。そして、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【0210】

具体的に、演出図柄の停止図柄は、たとえば、次のように決定する。非リーチはずれの図柄の組合せを決定する場合においては、所定のタイミングでSR1-1～SR1-3のそれぞれから数値データ（乱数）を抽出し、ROM102に記憶されたはずれ図柄決定用データテーブル（乱数値とはずれ図柄になる左，中，右の演出図柄との関係を示すデータテーブル）を用い、抽出した乱数に対応する図柄がそれぞれ左，中，右の演出図柄の変動表示結果となる停止図柄の組合せとして決定される。また、このように非リーチはずれの図柄の組合せを決定する場合において、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然大当り図柄の組合せと一致する場合には、はずれ図柄の組合せとなるように補正（たとえば、右図柄を1図柄ずらす補正）して各停止図柄が決定される。また、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然リーチ図柄となってしまう場合には、非リーチはずれ図柄の組合せとなるように補正（たとえば、右図柄を1図柄ずらす補正）して各停止図柄が決定される。このように決定された非リーチはずれ図柄の組合せが、変動表示結果である最終停止図柄として用いられる。

【0211】

また、リーチはずれの図柄の組合せを決定する場合においては、所定のタイミングでSR1-1～SR1-3のそれぞれから数値データ（乱数）を抽出し、ROM102に記憶されたはずれ図柄決定用データテーブルを用い、SR1-1から抽出された乱数に対応する図柄が、リーチ状態を形成する各演出図柄（左，右演出図柄）の停止図柄として決定され、SR1-2から抽出された乱数に対応する図柄が、最後に停止する演出図柄（中演出図柄）の停止図柄として決定される。このように決定されたリーチはずれ図柄の組合せが、変動表示結果である最終停止図柄として用いられる。

【0212】

また、大当りの図柄の組合せを決定する場合においては、大当りの種別に応じて大当り図柄の組合せを決定する。たとえば、確変大当りとなるときには、確変大当りを想起させるような確変大当り図柄の組合せ（たとえば、左，中，右演出図柄が「7，7，7」というようないずれかの奇数図柄が揃った図柄の組合せ）を選択決定する。また、通常大当りとなるときには、通常大当りを想起させるような通常大当り図柄の組合せ（たとえば、左，中，右演出図柄が「2，2，2」というようないずれかの偶数図柄が揃った図柄の組合せ）を選択決定する。

【0213】

確変大当りにすることに決定されているときには、ROM102に記憶された確変大当り図柄決定用テーブル（乱数値と確変大当り図柄になる左，中，右の演出図柄との関係を示すデータテーブル）を用いて、左，中，右演出図柄がいずれかの奇数図柄で揃った組合せを選択決定する。確変大当り図柄決定用テーブルは、予め定められた複数種類の奇数図柄のそれぞれに、SR1-1のそれぞれの数値データが対応付けられている。確変大当り図柄の組合せを決定するときには、所定のタイミングでSR1-1から数値データ（乱数）を抽出し、確変大当り図柄決定用テーブルを用い、抽出した乱数に対応する図柄が、確変大当り図柄の組合せを構成する左，中，右演出図柄の停止図柄の組合せとして決定される。このように決定された確変大当り図柄の組合せが、変動表示結果である最終停止図柄として用いられる。

【0214】

また、通常大当りにすることに決定されているときには、ROM102に記憶された通常大当り図柄決定用テーブル（乱数値と通常大当り図柄になる左，中，右の演出図柄との

関係を示すデータテーブル)を用いて、左、中、右演出図柄がいずれかの偶数図柄で揃った組合せを選択決定する。通常大当り図柄決定用テーブルは、予め定められた複数種類の偶数図柄のそれぞれに、SR1-1のそれぞれの数値データが対応付けられている。通常大当り図柄の組合せを決定するときには、所定のタイミングでSR1-1から数値データ(乱数)を抽出し、通常大当り図柄決定用テーブルを用い、抽出した乱数に対応する図柄が、通常大当り図柄の組合せを構成する左、中、右演出図柄の停止図柄の組合せとして決定される。このように決定された通常大当り図柄の組合せが変動表示結果である最終停止図柄として用いられる。

【0215】

また、変動パターンコマンドにおいてノーマルリーチが指定されたときには、各ノーマルリーチの種類に対応したリーチ演出が行なわれる。さらに、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチが指定されたときには、各スーパーリーチの種類に対応したリーチ演出が行なわれる。

10

【0216】

そして、演出制御用マイクロコンピュータ100においては、確変状態指定コマンドに基づいて確変状態であることを認識でき、時短状態指定コマンドに基づいて時短状態であることを認識できるので、演出表示装置9等の演出装置により、確変状態および時短状態に応じて特有の演出を行なうことができる。

【0217】

たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100においては、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信されてくる通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、確変状態指定コマンド等に基づいて、遊技状態がどのような状態にあるかを特定するデータを記憶し、その記憶データに基づいて、遊技状態を常に認識する。そして、このように認識している遊技状態と、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信されてくる変動パターンコマンドとに基づいて、演出制御用マイクロコンピュータ100は、現在の遊技状態に応じた演出態様で演出図柄の変動表示を実行させることが可能である。

20

【0218】

なお、変動パターンコマンドにより、変動パターンに加えて、大当りとするか否か、および、大当りの種別を特定可能とする場合には、変動パターンコマンドにより特定される大当りとするか否かの情報、および、大当りの種別の情報に基づいて、演出図柄の停止図柄の組合せを決定するようにしてもよい。

30

【0219】

また、演出制御用CPU101は、変動表示の開始時から変動表示の停止時まで、および、大当り遊技状態の開始時から大当り遊技状態の終了時までの予め定められた演出制御期間中において、ROM102に格納されたプロセステーブルに設定されているプロセスデータにしたがって演出表示装置9等の演出装置(演出用部品)の制御を行なう。

【0220】

プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と、表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組合せが複数集まったデータとで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄(飾り図柄)の変動表示の変動表示時間(変動時間)中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動表示の態様での変動表示時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動表示の態様で演出図柄を表示させる制御を行なう。このようなプロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

40

【0221】

次に、本実施の形態で実行される各種の演出について説明する。パチンコ遊技機1では、前述したような先読み予告が実行される。先読み予告とは、ある保留情報(保留記憶)に基づいた特別図柄の変動表示(図柄変動)の順番が到来する前に、その保留情報を先読

50

みしてその保留情報に基づいた特別図柄の変動表示の内容を判定して、将来の特別図柄の変動表示がどのようなものであるのかをそれよりも前の段階で予告する技術である。パチンコ遊技機 1 では、保留記憶に対する保留表示の表示態様を変化させることにより、先読み予告を実行する。以下では、先読み予告の対象となる保留記憶を“ターゲット”と称する。パチンコ遊技機 1 では、ターゲットの保留表示が所定条件の成立により、通常態様から特殊態様へと変化する場合がある。具体的には、通常態様で白色で表示されていた保留色が、特殊態様では、青色や赤色等の白色以外の特定の保留色で表示される。

【 0 2 2 2 】

また、パチンコ遊技機 1 では、未だ変動表示が行なわれていない保留記憶に対する保留表示が行なわれるとともに、該保留記憶に対する変動表示を開始してから終了するまでの間、該保留記憶に対する変動対応表示を、演出表示装置 9 に形成される変動対応表示部において継続して表示し続ける演出が実行される。このような、変動対応表示部における演出表示を変動対応表示という。また、変動対応表示における演出表示の画像を変動対応表示画像ということがある。保留記憶に対する変動表示の実行中に変動対応表示部では、当該実行中の変動表示の大当たり表示結果となる期待度を変動対応表示の表示態様によって示唆（報知）する。なお、変動対応表示は、変動表示開始前に記憶される保留記憶や保留記憶に対する保留表示ではなく、保留表示が変動表示開始以降にも同様の態様で保留表示の表示領域とは異なる領域で演出表示として表示されるものである。

【 0 2 2 3 】

また、パチンコ遊技機 1 では、保留表示に対応する変動表示についての期待度に関する情報を隠ぺいするような態様で保留表示が実行される（以下、隠ぺい態様の保留表示ともいう）。ここで、隠ぺいとは、覆い隠すことを言い、変動表示の期待度を特定可能な保留記憶の画像を箱形状の画像で覆い隠した表示態様で保留表示をすることにより、変動対応表示の期待度（変動表示の期待度）を隠ぺいする態様で表示することを示している。通常状態では、保留表示はすべて隠ぺいされた態様で表示されている。このような隠ぺい態様の保留表示に対しては、所定条件が成立すると、隠ぺいされた保留表示の一部の隠ぺいを解除し（すべての保留表示のうちの 1 つの保留表示の隠ぺい態様が解除される）、箱の中身を見せることで（将来の変動対応表示の期待度を報知することで）保留表示に対応する変動表示についての期待度に関する情報を示唆する示唆演出が実行される場合がある。

【 0 2 2 4 】

また、パチンコ遊技機 1 では、基本的に先読み予告で通常態様から特殊態様へと変更された保留表示は、変動対応表示部において、その特殊態様の期待度のままで変動対応表示が実行される。しかしながら、変動対応表示部において、先読み予告で示唆された期待度よりも高い期待度の変動対応表示が実行される場合がある。また、変動対応表示部では、先読み予告で示唆された期待度よりも低い期待度の変動対応表示が実行される場合がある。このように、保留表示の期待度と同じ期待度、高期待度、低期待度の変動対応表示が実行されるので、変動対応表示に意外性があり興味が向上する。

【 0 2 2 5 】

次に、変動対応表示部において、変動対応表示が実行される場合の演出の一例を説明する。図 16 は、演出表示装置 9 における変動対応表示の表示例を示す表示画面図である。図 16 (a) に示すように、左、中、右の演出図柄 9 1 ~ 9 3 が変動表示を停止した後に、合算保留記憶表示部 1 8 c で 4 個並んだ箱型の保留表示のうち、一番左端にある保留表示（次回の変動表示の保留記憶）がさらにその左側に設けられた変動対応表示部 1 8 d へ移動する。次いで、図 16 (b) に示すように、変動対応表示部 1 8 d へ移動した（シフトした）保留記憶に基づく変動表示（図中矢印が変動表示状態を示す）が開始される。また、この変動表示に対応した変動対応表示画像 1 8 e が変動対応表示部 1 8 d において表示される。具体的には、合算保留記憶表示部 1 8 c で隠ぺいされた箱型の保留表示の中から金ののべ棒を示す変動対応表示画像 1 8 e（箱型の保留表示態様の画像も含んだのべ棒の表示画像）が変動対応表示部 1 8 d に表示される演出が実行される。変動対応表示画像 1 8 e は、図中に示す金ののべ棒等の期待度を特定可能なアイテム画像により、実行

されている変動表示の大当たり期待度を示している。

【0226】

箱型の保留表示の中身として表示される変動対応表示画像18eには、実行される変動表示の大当たり期待度に基づいて、特定可能な大当たり期待度が異なる、コイン、のべ棒、レアキャラクタ等の複数種類のいずれかの画像が表示される。コインとのべ棒とには、それぞれ少ない表示（たとえば個数が1つと少ない）と多い表示（たとえば個数3つと多い）とが設定されている。これらの変動対応表示画像の大当たり期待度は、コイン（少）＜コイン（多）＜のべ棒（少）＜のべ棒（多）＜レアキャラクタの順で高く設定されている。また、コインとのべ棒とは、金に関連した画像であるが、レアキャラクタは金とは全く関連の無い画像である。また、保留表示は通常は白色で表示されるが、所定条件の成立で青色や赤色で表示されることがある。保留表示の大当たり期待度は白色＜青色＜赤色の順で高い。通常はずれでは、白色の保留表示に対応して変動対応表示としてコイン（少）が表示される。

10

【0227】

このような変動対応表示部18dに表示される変動対応表示画像18eは、対応する変動表示が開始されるときに表示され、変動表示が終了するまで表示されるようにしてもよいし、所定時間経過後に削除してもよい。また、変動対応表示部18dに表示される変動対応表示画像18eのうち箱型の保留表示と箱の中身ののべ棒等の表示との消去タイミングは同じでもよいし、異なるようにしてもよい。変動表示に対応した変動対応表示画像18eが変動対応表示部18dに表示されることで、今回の変動表示の大当たり期待度を容易に確認することができる。

20

【0228】

図17は、演出表示装置9における各演出の表示例を示す表示画面図である。図17(a)に示すように、現在実行されている変動表示に対応する変動対応表示画像18eが変動対応表示部18dに表示される。今回の変動表示は、変動対応表示画像18eがコイン（少）を示す画像であるので、大当たり期待度が低いことが分かる。このような変動表示の実行中に、合算保留記憶表示部18cに表示されている3つの保留表示のうち、真ん中の保留表示に対して丸で囲む演出が実行される。

【0229】

丸で囲まれた保留表示は、図17(b)に示すように、演出表示装置9の表示画面の中央において拡大表示される。そして、拡大表示された保留表示の内部を透視する演出が実行されることにより、変動対応表示での大当たり期待度を示唆する示唆演出画像18fを表示する演出（以下、示唆演出ともいう）が行なわれる。このように隠ぺいされた保留表示の内部を示唆する示唆演出画像18fにより、拡大表示された保留表示に対応する変動表示についての大当たり期待度が金ののべ棒（少）に対応する期待度であることが認識可能となる。示唆演出画像18fにより、隠ぺいが解除された後の期待度報知の内容が示唆されるので、遊技者に示唆演出に対する興味を持たせることができる。また、示唆演出により、保留表示が拡大表示されることで、示唆演出の対象となる保留表示がどの保留表示であるかを明確に示すことができる。なお、図17(b)の演出表示装置9の表示画面の左上で小図柄94により、現在の変動表示の様子が示されている。

30

40

【0230】

次いで、図17(c)に示すように示唆演出が実行された保留表示の表示態様が通常態様から図中の斜線で示す特殊態様へと変化する（以下、特殊態様保留表示ともいう）。通常態様の保留表示が特殊態様保留表示18gとなる演出は、通常態様として白色で表示されていた箱型の保留表示が特殊態様として赤色（図中の斜線部が赤色を示す）で表示されることにより、将来実行される変動表示の大当たり期待度が高いことを示す先読み予告である。このような先読み予告が実行されることで、ターゲットの保留表示が将来大当たりとなるかもしれないという期待感を遊技者に与えることができる。また、示唆演出が実行された後に保留表示の表示態様が変化するので、示唆演出が実行された保留表示を他の保留表示と区別することができる。

50

【 0 2 3 1 】

その後、ターゲットの変動表示が実行される前の変動表示の表示結果が「 7 , 5 , 6 」の非リーチはずれ表示結果で表示される。そして、ターゲットの変動表示が開始される際に、保留表示のうちの一番左端のターゲットの特殊態様保留表示 1 8 g が、さらに左側の変動対応表示部 1 8 d へ移動する。図 1 7 (e) では、変動対応表示部 1 8 d おいて、変動対応表示画像 1 8 e として、赤色の保留表示が表示されるとともに、コイン (多) が表示される。このように赤色の保留表示で表示されていた期待度の報知が、図 1 7 (e) では、コイン (多) の期待度で報知される。つまり、先読み予告の段階よりも期待度が低下した態様で現在実行される変動表示に対する期待度が報知される。また、図 1 7 (b) で実行された示唆演出ではのべ棒 (少) で変動表示の期待度が報知されていたが、図 1 7 (e) では、コイン (多) で変動表示の期待度が報知される。つまり、保留表示における示唆演出の段階よりも期待度が低下した態様で現在実行される変動表示に対する期待度が報知される。そして、図 1 7 (f) に示すように、ターゲットの変動表示の表示結果が「 6 , 5 , 6 」のリーチはずれ表示結果で表示される。

10

【 0 2 3 2 】

このように、先読み予告が実行されるターゲットの保留表示の態様から大当たり表示結果となる期待度を低下させた態様でターゲットの保留表示に対応する変動対応表示を実行可能であるため、意外性があり興趣を向上させることができる。また、保留表示を箱型にし、保留表示の期待度等 (変動対応表示画像 1 8 e の内容) 隠ぺいすることで、保留表示の中身に期待を抱かせることができる。また、示唆演出により隠ぺいが解除された後の期待度報知の内容が示唆されるので、遊技の興趣が向上する。

20

【 0 2 3 3 】

なお、隠ぺい態様の保留表示を複数種類設けるようにしてもよい。具体的には、箱型の他に、四角以外の丸や三角の形が設けられるようにしてもよい。また、箱型以外にふすまの形で中身を隠ぺいするようにしてもよい。さらに、通常は保留表示を隠ぺいせず、所定条件の成立により保留表示を隠ぺいするようにしてもよい。ここで、所定条件が成立する場合とは、たとえばステージ移行する場合や先読み予告演出で背景変化とともに保留表示を通常態様から隠ぺい態様に変更する場合等である。このように隠ぺい態様が複数種類設けられていれば、保留表示の隠ぺい態様に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

30

【 0 2 3 4 】

また、変動対応表示画像 1 8 e は、表示結果が導出されるまで継続して表示するようにしてもよいし、一定時間経過後に消去してもよい。また、変動対応表示画像 1 8 e を消去するのは、実行された変動のリーチが成立した後でもよい。

【 0 2 3 5 】

図 1 8 は、S 5 0 0 の先読み予告処理において、先読み予告演出を実行するか否かを決定するために用いられる先読み予告演出実行決定テーブルを表形式で示す図である。先読み予告演出実行決定テーブルは、演出制御基板 8 0 に設けられた R O M 1 0 2 に記憶されている。先読み予告演出実行決定テーブルは、表示結果が大当たりとなるときとはずれとなるときとで、異なる割合で先読み予告演出実行決定用の乱数 S R 2 (1 ~ 9 0 個の範囲) の値が割振られている。S R 2 については、説明を明確化するために割振られた乱数値の個数が示されている。

40

【 0 2 3 6 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、所定のタイミングで S R 2 の値を抽出し、先読み予告演出実行決定テーブルにおいて、その抽出値が「先読み予告演出を実行する」と「先読み予告演出を実行しない」とのどちら割振りに属するかに基づいて、先読み予告演出を実行するか、先読み予告演出を実行しないかを決定する。

【 0 2 3 7 】

図 1 8 に示すように、表示結果がはずれの場合には、所定のタイミングで抽出した S R 2 の値によって先読み予告演出を実行する場合に 1 0 個の乱数値が割振られており、先読

50

み予告演出を実行しない場合に 80 個の乱数値が割振られている。つまり、表示結果がはずれの場合には、先読み予告演出を実行することよりも先読み予告演出を実行しないことが高い割合で選択される。表示結果が大当りの場合には、所定のタイミングで抽出した SR2 の値によって先読み予告演出を実行する場合に 70 個の乱数値が割振られており、先読み予告演出を実行しない場合に 20 個の乱数値が割振られている。つまり、表示結果が大当りの場合には、先読み予告演出を実行しないことよりも先読み予告演出を実行することが高い割合で選択される。よって、先読み予告演出が実行される場合には、表示結果が大当たりとなりやすいので、遊技者は先読み予告演出に対して期待を持つことができる。

【0238】

なお、大当たりとなるかははずれとなるかで先読み予告演出の実行割合（乱数値の割振り）が変化するのはではなく、スーパーリーチ等の変動パターン（変動パターン種別）に基づいて、先読み予告演出の実行割合が異なるようにしてもよい。また、通常大当たり、確変大当たり等の大当たりの種類によって、先読み予告演出の実行割合が異なるようにしてもよい。

【0239】

図 19 は、S500 の先読み予告処理において、先読み予告演出の内容を決定するために用いられる先読み予告演出決定テーブルを表形式で示す図である。先読み予告演出決定テーブルは、演出制御基板 80 に設けられた ROM102 に記憶されている。先読み予告演出決定テーブルは、各変動パターン種別における SR3 と変動対応表示画像との関係を示す先読み予告演出決定テーブルと、各変動対応表示画像について SR4 と示唆演出画像との関係を示す先読み予告演出決定テーブルとを含む。特殊態様保留色は、SR3 と SR4 との決定結果から 1 つの保留色が決定される。

【0240】

先読み予告演出決定テーブルは、表示結果が大当たりとなる時とははずれとなる時とで、異なる割合で先読み予告演出における変動対応表示画像決定用の SR3（1～110 個の範囲）、および、先読み予告演出における示唆演出画像決定用の SR4（1～100 個の範囲）の値が割振られている。SR3 および SR4 については、説明を明確化するために割振られた乱数値の個数が示されている。

【0241】

演出制御用 CPU101 は、所定のタイミングで SR3 の値を抽出し、先読み予告演出決定テーブルにおいて、各変動パターン種別に対応する変動対応表示画像を決定する。さらに、演出制御用 CPU101 は、所定のタイミングで SR4 の値を抽出し、先読み予告演出決定テーブルにおいて、決定された変動対応表示画像に対応する示唆演出画像を決定する。このとき、先読み予告演出で実行される保留表示の態様を変化させる特殊態様保留色が予め決まった保留色として決定される。

【0242】

図 19（A）に示すように、表示結果が大当りの場合には、所定のタイミングで抽出した SR3 の値によって、スーパーリーチの変動パターン種別に対応する変動対応表示画像としてレキャラクタに 10 個の乱数値が割振られており、のべ棒（多）に 70 個の乱数値が割振られており、のべ棒（少）に 30 個の乱数値が割振られている。また、所定のタイミングで抽出した SR4 の値によって、各変動対応表示画像に対応する示唆演出画像の乱数値が割振られている。変動対応表示画像がレアキャラクタの場合には、示唆演出画像としてののべ棒（多）に 100 個の乱数値が割振られている。また、変動対応表示画像がのべ棒（多）の場合には、示唆演出画像としてののべ棒（多）に 60 個の乱数値が割振られており、のべ棒（少）に 30 個の乱数値が割振られており、コイン（多）に 10 個の乱数値が割振られている。また、変動対応表示画像がのべ棒（少）の場合には、示唆演出画像としてののべ棒（多）に 10 個の乱数値が割振られており、のべ棒（少）に 60 個の乱数値が割振られており、コイン（多）に 30 個の乱数値が割振られている。

【0243】

また、図 19（A）に示すように、表示結果が大当りの場合には、所定のタイミングで抽出した SR3 の値によって、ノーマルリーチの変動パターン種別に対応する変動対応表

10

20

30

40

50

示画像としてコイン（多）に 80 個の乱数値が割振られており、コイン（少）に 30 個の乱数値が割振られている。また、所定のタイミングで抽出した SR4 の値によって、各変動対応表示画像に対応する示唆演出画像の乱数値が割振られている。変動対応表示画像がコイン（多）の場合には、示唆演出画像としてのべ棒（少）に 10 個の乱数値が割振られており、コイン（多）に 60 個の乱数値が割振られており、コイン（少）に 30 個の乱数値が割振られている。また、変動対応表示画像がコイン（少）の場合には、示唆演出画像としてコイン（多）に 30 個の乱数値が割振られており、コイン（少）に 70 個の乱数値が割振られている。また、先読み予告演出で実行される保留表示の態様を変化させる特殊態様保留色は、各示唆演出画像に対して赤色が青色に変化することが決定される。

【0244】

また、図 19（B）に示すように、表示結果がはずれの場合には、所定のタイミングで抽出した SR3 の値によって、スーパーリーチの変動パターン種別に対応する変動対応表示画像としてのべ棒（多）に 30 個の乱数値が割振られており、のべ棒（少）に 80 個の乱数値が割振られている。また、所定のタイミングで抽出した SR4 の値によって、各変動対応表示画像に対応する示唆演出画像の乱数値が割振られている。変動対応表示画像がのべ棒（多）の場合には、示唆演出画像としてのべ棒（多）に 60 個の乱数値が割振られており、のべ棒（少）に 10 個の乱数値が割振られており、コイン（多）に 30 個の乱数値が割振られている。また、変動対応表示画像がのべ棒（少）の場合には、示唆演出画像としてのべ棒（多）に 30 個の乱数値が割振られており、のべ棒（少）に 60 個の乱数値が割振られており、コイン（多）に 10 個の乱数値が割振られている。

【0245】

また、図 19（B）に示すように、表示結果がはずれの場合には、所定のタイミングで抽出した SR3 の値によって、ノーマルリーチの変動パターン種別に対応する変動対応表示画像としてコイン（多）に 30 個の乱数値が割振られており、コイン（少）に 80 個の乱数値が割振られている。また、所定のタイミングで抽出した SR4 の値によって、各変動対応表示画像に対応する示唆演出画像の乱数値が割振られている。変動対応表示画像がコイン（多）の場合には、示唆演出画像としてのべ棒（少）に 30 個の乱数値が割振られており、コイン（多）に 60 個の乱数値が割振られており、コイン（少）に 10 個の乱数値が割振られている。また、変動対応表示画像がコイン（少）の場合には、示唆演出画像としてコイン（多）に 70 個の乱数値が割振られており、コイン（少）に 30 個の乱数値が割振られている。また、先読み予告演出で実行される保留表示の態様を変化させる特殊態様保留色は、各示唆演出画像に対して赤色が青色に変化することが決定される。

【0246】

図 19 に示す先読み予告演出決定テーブルにおいて特徴的なことは、大当たり表示結果およびはずれ表示結果の双方において、変動対応表示画像と同じ示唆演出画像が異なる示唆演出画像と比べ選ばれやすいことである。たとえば、変動対応表示画像としてのべ棒（多）が選択されたときは、示唆演出画像としてのべ棒（多）が選択されやすい。また、大当たり表示結果となる場合には、はずれ表示結果となる場合よりも変動対応表示画像として、のべ棒（多）またはコイン（多）が選択されやすく、のべ棒（少）またはコイン（少）が選択されにくい。つまり、変動対応表示画像にのべ棒（多）またはコイン（多）が表示されたときはのべ棒（少）またはコイン（少）が表示されるときよりも大当たり期待度が高い。

【0247】

また、図 19 に示す先読み予告演出決定テーブルにおいて特徴的なことは、大当たり表示結果となる場合には、はずれ表示結果となる場合よりも保留表示が特殊態様保留色として赤色が選択されやすいということである。つまり、特殊態様保留色として青色よりも赤色となる方が大当たり表示結果となる期待度が高い。また、図 19 に示す先読み予告演出決定テーブルにおいて特徴的なことは、大当たり表示結果となる場合にのみ、変動対応表示画像としてレアキャラクタが選択されることである。レアキャラクタとは、普段の遊技ではめったに出ないキャラクタを示している。レアキャラクタは、示唆演出画像でも表示される

ことはない。変動対応表示画像としてレアキャラクタが表示された場合には、大当たり表示結果となることが確定する。また、レアキャラクタは、のべ棒やコインといった金に関連する画像とは関連性のない表示である。このようにすれば、示唆演出が実行された保留表示が、どのような態様の変動対応表示となるかに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0248】

また、図19に示す先読み予告演出決定テーブルにおいて特徴的なことは、大当たり期待度の高い赤色の特殊保留色で表示されていた保留表示に対して、レアキャラクタやのべ棒（多）よりも期待度の低いのべ棒（少）の変動対応表示画像が表示される場合があるということである。また、他の特徴的なことは、赤色の特殊保留色よりも大当たり期待度は低い
10
が通常態様の白色の保留よりも期待度が高い青の特殊保留色で表示されていた保留表示に対して、期待度の最も低いコイン（少）の変動対応表示画像が表示される場合があるということである。一般的には、大当たり期待度が上がったり、変化することはあるが大当たり期待度が低下することはない。しかしながらこのようにすれば、保留表示の態様から大当たり表示結果となる期待度を低下させた態様で保留表示に対応する変動表示における変動対応表示を実行可能であるため、意外性があり興趣を向上させることができる。また、大当たり期待度の低い青色の特殊保留色で表示されていた保留表示に対して、コイン（少）よりも期待度の高いのべ棒（多）の変動対応表示画像が表示される場合があるということである。
20
このようにすれば、変動対応表示の変化によって示される大当たり表示結果となる期待度の違いに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0249】

また、図19に示す先読み予告演出決定テーブルにおいて特徴的なことは、大当たり期待度の高いのべ棒（多）で示唆演出画像が表示されていても変動対応表示画像では、のべ棒（多）よりも期待度の低いのべ棒（少）が選択される場合があるということである。このようにすれば、示唆演出が実行された保留表示の態様から大当たり表示結果となる期待度を低下させた態様で保留表示に対応する変動表示における変動対応表示を実行可能であるため、意外性があり興趣を向上させることができる。また、逆に大当たり期待度の低いコイン（少）で示唆演出画像が表示されていても変動対応表示画像では、コイン（少）よりも期待度の高いコイン（多）が選択される場合があるということである。このようにすれば、
30
変動対応表示の変化によって示される大当たり表示結果となる期待度の違いに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0250】

図20は前述の先読み予告処理（S500）を示すフローチャートである。先読み予告処理において、演出制御用CPU101は、まず、現在受信したコマンドが最新のコマンドであるかを確認するために、始動入賞時受信コマンドバッファにおける記憶内容をチェックし、合算保留記憶数指定コマンド、および変動種別コマンド（始動入賞時の変動パターン種別を指定するコマンド）の受信時であるか否かを判定する（S520）。これらのコマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファの最新の領域（始動入賞時受信コマンドバッファの領域のうち、最も後に受信されたコマンド（最新のコマンド）を格納する領域）になれば処理を終了する（S520のN）。一方、これらのコマンドを受信したとき
40
であれば、新たな保留記憶を含めた保留記憶数が2以上であるか否かを判定する（S521）。新たな保留記憶を含めた保留記憶数が2未満であれば処理を終了する（S521のN）。

【0251】

新たな保留記憶を含めた保留記憶数が2以上であれば、新たな保留記憶はリーチの変動パターンであるか否かを判定する（S522）。新たな保留記憶がリーチの変動パターンでなければ、処理を終了する（S522のN）。新たな保留記憶がリーチの変動パターンであれば、SR2を抽出し、新たな保留記憶について図18の先読み予告演出実行決定テーブルにより先読み予告演出を実行するか否かを決定する（S523）。

【0252】

10

20

30

40

50

次いで、S 5 2 4 において先読み予告演出を実行すると決定したか否かを判定する。先読み予告演出を実行しないと決定した場合には（S 5 2 4 の N）、処理を終了する。先読み予告演出を実行すると決定した場合には（S 5 2 4 の Y）、現在の保留記憶数を確認し、示唆演出の実行タイミングを決定する（S 5 2 5）。ここで、示唆演出の実行タイミングを決定するとは、後何個目の保留記憶になったタイミングで示唆演出を実行するかを決定することである。たとえば、現在の保留記憶数が 4 個である場合には、ターゲットの保留記憶の変動表示が開始されるまでに 1 個目、2 個目、3 個目のうちいずれの保留記憶となったタイミングで示唆演出を実行するかを決定する。

【 0 2 5 3 】

次いで、S 5 2 6 においてターゲットの保留記憶が大当たりであるか否かを判定する（S 5 2 6）。ターゲットの保留記憶が大当たりであるか否かは、変動種別コマンドに基づいて判定する。S 5 2 6 において、ターゲットの保留記憶が大当たりであると判定された場合には、S R 3 および S R 4 を抽出し、図 1 9（A）に示す大当たり用先読み予告演出決定テーブルにより、変動対応表示画像、示唆演出画像、特殊態様保留色を決定し、記憶領域に演出内容を保存する（S 5 2 7）。そして、処理を終了する。また、S 5 2 6 において、ターゲットの保留記憶がはずれであると判定された場合には（S 5 2 6 の N）、S R 3 および S R 4 を抽出し、図 1 9（B）に示すはずれ用先読み予告演出決定テーブルにより、変動対応表示画像、示唆演出画像、特殊態様保留色を決定し、記憶領域に演出内容を保存する（S 5 2 8）。そして、処理を終了する。

【 0 2 5 4 】

なお、S 5 2 2 では、新たな保留記憶がリーチの変動パターンであることを条件に先読み予告演出を実行するか否かを判定する処理に移行するようにしていたが、リーチ以外の変動パターンでも、先読み予告演出を実行するか否かを判定するようにしてもよい。たとえば、非リーチ変動ははずれの変動パターンにおいて先読み予告演出の実行判定が行なわれるようにしてもよい。また、擬似連煽り、モード移行煽りとなる変動を条件に先読み予告演出を実行するか否かを判定するようにしてもよい。

【 0 2 5 5 】

ここで、擬似連とは、1 の始動入賞に対して、あたかも複数回の図柄の変動表示（可変表示）が実行されたかのように見せるために、1 の始動入賞に対して決定された変動表示時間内に、全部の図柄列（左，中，右）について仮停止と、再変動とを所定回数実行する（繰り返す）特殊な変動パターン（変動表示パターンともいう）のことを指す。たとえば、再変動の繰返し実行回数（初回変動およびその後の再変動表示を含む合計の変動表示回数であり、擬似連変動表示回数ともいう）が多い程、大当たりとなる信頼度（大当たりとなるときははずれとなるときを含むすべての選択割合に対して大当たりとなるときに選択される割合の度合い、大当たりとなる割合の程度、すなわち、大当たりとなる信頼性の度合い）が高くなる。より具体的には、大当たりと決定されたときに選択される割合が高くなることで、大当たり遊技状態となるか否かを擬似連により示唆する。擬似連の変動パターンでは、演出表示装置 9 において通常的に変動表示（基本的に変動表示）する演出図柄に含まれない擬似連専用図柄（たとえば、キャラクタなど数字が付されていない図柄、擬似連図柄とも称する）が仮停止する。なお、擬似連においては、通常的に変動表示（基本的に変動表示）する演出図柄が仮停止してもよく、演出表示装置 9 において仮停止される図柄の組合せが、仮停止図柄の組合せと呼ばれる。仮停止図柄の組合せは、大当たり図柄の組合せ以外の図柄の組合せよりなる複数種類のチャンス目（以下、擬似連出目（擬似連チャンス目）という）のうちからいずれかの擬似連チャンス目に決定されるようにすればよい。また、変動表示において実行する演出としては、滑り演出を実行するようにしてもよい。滑りとは、変動表示において図柄の停止直前に図柄を停止予測位置から滑らせる演出表示をいう。

【 0 2 5 6 】

擬似連煽りとは、擬似連が実行される際に仮停止図柄が仮停止するか否かを煽り、最終的に仮停止図柄が滑り擬似連とならないような演出である。このような擬似連煽りが実行

される変動パターンであることを条件に先読み予告演出を実行するか否かを判定するようにしてもよい。また、モード移行煽りとは、通常の状態から背景変化等を伴うチャンスゾーンにモードが移行するかを否かを煽り、最終的にモード移行しないような演出である。このようなモード移行煽りが実行される変動パターンであることを条件に先読み予告演出を実行するか否かを判定するようにしてもよい。

【0257】

図21は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理(S801)を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、次のような処理を行なう。

【0258】

演出図柄変動開始処理においては、変動表示結果をはずれとすることに決定されているか否か確認する(S601)。はずれとすることに決定されているか否かは、たとえば、表示結果指定コマンド格納領域に表示結果1指定コマンドが格納されているか否かによって判定される。はずれとすることに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する(S602)。非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、たとえば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。

【0259】

非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、ROM102に格納されたはずれ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないはずれの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し(S604)、S616へ進む。はずれ図柄決定用データテーブルでは、複数種類の演出図柄のそれぞれに、SR1-1~SR1-3のそれぞれの数値データが対応付けられている。

【0260】

S604の処理では、所定のタイミングでSR1-1~SR1-3のそれぞれから数値データ(乱数)を抽出し、はずれ図柄決定用データテーブルを用い、抽出した数値データに対応する図柄がそれぞれ左、中、右の演出図柄の変動表示結果となる停止図柄の組合せとして決定される。このように非リーチはずれの図柄の組合せを決定する場合において、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然大当り図柄の組合せと一致する場合には、はずれ図柄の組合せとなるように補正(たとえば、右図柄を1図柄ずらす補正)して各停止図柄が決定される。また、抽出された乱数に対応する停止図柄が偶然リーチ図柄となってしまう場合には、非リーチはずれ図柄の組合せとなるように補正(たとえば、右図柄を1図柄ずらす補正)して各停止図柄が決定される。

【0261】

S602の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合(リーチ変動パターンであると判定した場合)は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し(S605)、S616へ進む。S605の処理では、所定のタイミングでSR1-1~SR1-3のそれぞれから数値データ(乱数)を抽出し、はずれ図柄決定用データテーブルを用い、SR1-1から抽出された乱数に対応する図柄がリーチ状態を形成する左、右の各演出図柄の停止図柄として決定され、SR1-2から抽出されたカウンタの値と合致する乱数に対応する図柄が中図柄の停止図柄として決定される。また、この場合も、偶然大当り図柄の組合せとなってしまうときには、はずれ図柄の組合せとなるように補正(たとえば、中図柄を1図柄ずらす補正)して各停止図柄が決定される。

【0262】

また、S601の処理でははずれとすることに決定されていない場合(大当たりとすることが決定された場合)に(S601のN)、演出制御用CPU101は、大当たりの種別に応じて、大当たり図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し(S603)、S616へ進む。

【0263】

S603では、次のように大当たりの種別に応じて当り図柄の組合せを決定する。表示結

10

20

30

40

50

果 2 指定コマンドと表示結果 3 指定コマンドとのうちのどの表示結果指定コマンドが表示結果特定コマンド格納領域に格納されているかに基づいて、確変大当りと、通常大当りとのうちから、大当りの種別を判定し、確変大当りにすることに決定されていると判定したときには、所定のタイミングで S R 1 - 1 から数値データ（乱数）を抽出し、S R 1 - 1 と確変大当り図柄の組合せ（たとえば、左，中，右が「7，7，7」等の奇数のゾロ目の組合せ）との関係が設定されたデータテーブル（確変大当り図柄決定用テーブル）を用いて、抽出値からいずれかの確変大当り図柄の組合せを選択決定する。また、通常大当りにすることに決定されていると判定したときには、所定のタイミングで S R 1 - 1 から数値データ（乱数）を抽出し、S R 1 - 1 と通常大当り図柄の組合せ（たとえば、左，中，右が「4，4，4」等の偶数のゾロ目の組合せ）との関係が設定されたデータテーブル（通常大当り図柄決定用テーブル）を用いて、抽出値からいずれかの通常大当り図柄の組合せを選択決定する。このように決定された図柄が大当り遊技状態に制御される前の変動表示結果である最終停止図柄として用いられる。

10

【0264】

次に、変動表示における各種演出を設定するための処理（たとえば、結果演出の種類の決定等の処理）を行なう演出設定処理（S 6 1 6）を実行した後、S 6 1 7 に進む。演出設定処理の処理内容については、図 2 3 を用いて後述する。

【0265】

S 6 1 7 では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する。S 6 1 7 においては、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターン、および、S 6 1 6 の処理で決定した演出の演出制御パターン等により指定された各種演出制御（演出動作）パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

20

【0266】

R O M 1 0 2 に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における、演出表示装置 9 の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

30

【0267】

また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミング等が設定されている。

【0268】

次いで、S 6 1 7 で選択した演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（S 6 1 8）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマ（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（S 6 1 9）。

40

【0269】

S 6 1 9 の処理を実行したら、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）にしたがって演出装置（演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、および、演出用部品としてのスピーカ 2 7）の制御を開始する（S 6 2 0）。たとえば、表示制御実行データにしたがって、演出表示装置 9 において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために、V D P 1 0 9 に指令を出力する。また、各種 L E D 等の発光体を点灯 / 消灯制御を行なわせるために、ランプドライバ基板 3 5 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 2 7 からの音声出力を行なわせるために、音声出力基板 7 0 に対し

50

て制御信号（音番号データ）を出力する。

【0270】

そして、変動表示時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動表示時間に相当する値を設定し（S621）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S802）に対応した値にし、演出図柄変動開始処理を実行する（S622）。そして、演出図柄変動開始処理が終了する。

【0271】

図22は、変動対応表示画像決定テーブルを表形式で示す図である。変動対応表示画像決定テーブルは、S616の演出設定処理において、変動対応表示画像を決定するために用いるテーブルである。変動対応表示画像決定テーブルは、演出制御基板80に設けられたROM102に記憶されている。また、変動対応表示画像決定テーブルは、表示結果が大当たりとなるときのはずれとなるときのとで、異なる割合で変動対応表示画像決定用の乱数SR3（1～110個の範囲）の値が割振られている。SR3については、説明を明確化するために割振られた乱数値の個数が示されている。

【0272】

図22（A）は、表示結果が大当たりの場合の大当たり用変動対応表示画像決定テーブルである。大当たり用変動対応表示画像決定テーブルでは、所定のタイミングで抽出したSR3の値によって、スーパーリーチの変動パターン種別に対応する変動対応表示画像としてレキャラクタに10個の乱数値が割振られており、のべ棒（多）に70個の乱数値が割振られており、のべ棒（少）に30個の乱数値が割振られている。また、所定のタイミングで抽出したSR3の値によって、ノーマルリーチの変動パターン種別に対応する変動対応表示画像としてコイン（多）に80個の乱数値が割振られており、コイン（少）に30個の乱数値が割振られている。

【0273】

図22（B）は、表示結果がはずれの場合のはずれ用変動対応表示画像決定テーブルである。はずれ用変動対応表示画像決定テーブルでは、所定のタイミングで抽出したSR3の値によって、スーパーリーチの変動パターン種別に対応する変動対応表示画像としてのべ棒（多）に30個の乱数値が割振られており、のべ棒（少）に80個の乱数値が割振られている。また、所定のタイミングで抽出したSR3の値によって、ノーマルリーチの変動パターン種別に対応する変動対応表示画像としてコイン（多）に30個の乱数値が割振られており、コイン（少）に80個の乱数値が割振られている。また、所定のタイミングで抽出したSR3の値によって、通常はずれの変動パターン種別に対応する変動対応表示画像としてコイン（少）に110個の乱数値が割振られている。

【0274】

図22に示す変動対応表示画像決定テーブルにおいて特徴的なことは、大当たり表示結果となる場合には、はずれ表示結果となる場合と比べ、ノーマルリーチよりもスーパーリーチとなりやすいので、スーパーリーチで表示されるレキャラクタ、のべ棒（多）、のべ棒（少）の大当たり期待度が高いということである。また、はずれ表示結果となる場合には、大当たり表示結果となる場合と比べ、スーパーリーチよりもノーマルリーチとなりやすいので、ノーマルリーチで表示されるコイン（多）、コイン（少）の大当たり期待度が低いということである。また、リーチを伴わない通常はずれ表示結果となる場合には、大当たり期待度の低いコイン（少）が選択されることが多いということである。また、大当たり表示結果となる場合には、はずれ表示結果となる場合と比べ、のべ棒（多）とのべ棒（少）とのうち、のべ棒（多）が選択されやすいということである。また、大当たり表示結果となる場合には、はずれ表示結果となる場合と比べ、コイン（多）とコイン（少）とのうち、コイン（多）が選択されやすいということである。

【0275】

図23は、演出図柄変動開始処理における演出設定処理（S616）を示すフローチャートである。演出設定処理において、演出制御用CPU101は、次のような処理を行なう。まず、今回実行される変動表示は、先読み予告演出の対象となった保留記憶か否かを

判定する（S 7 2 0）。今回実行される変動表示が、先読み予告演出の対象となった保留記憶か否かは、演出制御用マイクロコンピュータ100のRAM103に設けられた記憶領域に、先読み予告演出で決定された内容が保存されているか否かにより判定する。先読み予告処理において、先読み予告演出が実行されると決定された場合には、決定された変動対応表示画像、示唆演出画像、特殊態様保留色の内容が記憶領域に保存されているので、記憶領域の内容を確認することで、先読み予告演出の対象となった保留記憶か否かを判定することができる。

【0276】

今回実行される変動表示が先読み予告演出の対象となった保留記憶である場合（S 7 2 0のY）には、先読み予告処理で決定された変動対応表示の内容を実行することに設定して（S 7 2 1）、処理を終了する。今回実行される変動表示が先読み予告演出の対象となった保留記憶でない場合（S 7 2 0のN）には、今回の変動表示が大当りであるか否かを受信した変動パターンコマンド等により判定する（S 7 2 2）。今回の変動表示が大当りである場合（S 7 2 2のY）には、SR3を抽出し、大当り用変動対応表示画像決定テーブルにより変動対応表示画像を決定する（S 7 2 3）。また、今回の変動表示がはずれである場合（S 7 2 2のN）には、SR3を抽出し、はずれ用変動対応表示画像決定テーブルにより変動対応表示画像を決定する（S 7 2 4）。S 7 2 3，S 7 2 4の処理の後に、決定された変動対応表示の内容を実行することに設定して（S 7 2 5）、処理を終了する。

【0277】

〔第2実施形態〕

次に、第2実施形態における先読み予告処理について説明する。第2実施形態では、先読み予告として所定期間先読み予告演出を実行していないときに、強制的に先読み予告演出を実行する場合について説明する。図24は、第2実施形態における先読み予告処理を示すフローチャートである。第2実施形態における先読み予告処理において、演出制御用CPU101は、まず、現在受信したコマンドが最新のコマンドであるかを確認するために、始動入賞時受信コマンドバッファにおける記憶内容をチェックし、合算保留記憶数指定コマンド、および変動種別コマンド（始動入賞時の変動パターン種別を指定するコマンド）の受信時であるか否かを判定する（S 5 2 0）。これらのコマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファの最新の領域（始動入賞時受信コマンドバッファの領域のうち、最も後に受信されたコマンド（最新のコマンド）を格納する領域）になれば、処理を終了する（S 5 2 0のN）。一方、これらのコマンドを受信したときであれば、新たな保留記憶を含めた保留記憶数が2以上であるか否かを判定する（S 5 2 1）。新たな保留記憶を含めた保留記憶数が2未満であれば、処理を終了する（S 5 2 1のN）。

【0278】

新たな保留記憶を含めた保留記憶数が2以上であれば、新たな保留記憶はリーチの変動パターンであるか否かを判定する（S 5 2 2）。新たな保留記憶がリーチの変動パターンでなければ、処理を終了する（S 5 2 2のN）。新たな保留記憶がリーチの変動パターンであれば、SR2を抽出し、新たな保留記憶について図18の先読み予告演出実行決定テーブルにより先読み予告演出を実行するか否かを決定する（S 5 2 3）。

【0279】

次いで、S 5 2 4において先読み予告演出を実行すると決定したか否かを判定する。先読み予告演出を実行すると決定した場合には（S 5 2 4のY）、S 5 2 5の処理へ移行する。先読み予告演出を実行しないと決定した場合には（S 5 2 4のN）、先読み回数カウンタ（リーチ変動で先読み予告が実行されない回数を計数するカウンタ）を+1する（S 5 3 5）。次いで、先読み回数カウンタの値が8より大きいと判定（リーチ変動の先読み予告が8回連続実行されない場合に先読み回数カウンタの値が8より大きいと判定）する（S 5 3 6）。先読み回数カウンタの値が8より小さければ処理を終了する（S 5 3 6のN）。先読み回数カウンタの値が8より大きければ、先読み回数カウンタをリセットする（S 5 3 7）。その後S 5 2 5の処理へ移行する。

【 0 2 8 0 】

S 5 2 5 の処理においては、現在の保留記憶数を確認し、示唆演出の実行タイミングを決定する (S 5 2 5) 。次いで、S 5 2 6 においてターゲットの保留記憶が大当たりであるか否かを判定する (S 5 2 6) 。ターゲットの保留記憶が大当たりであるか否かは、変動種別コマンドに基づいて判定する。S 5 2 6 において、ターゲットの保留記憶が大当たりであると判定された場合には、S R 3 および S R 4 を抽出し、図 1 9 (A) に示す大当たり用先読み予告演出決定テーブルにより、変動対応表示画像、示唆演出画像、特殊態様保留色を決定し、記憶領域に演出内容を保存する (S 5 2 7) 。そして、S 5 3 0 の処理へ移行する。また、S 5 2 6 において、ターゲットの保留記憶がはずれであると判定された場合には (S 5 2 6 の N) 、S R 3 および S R 4 を抽出し、図 1 9 (B) に示すはずれ用先読み 10 予告演出決定テーブルにより、変動対応表示画像、示唆演出画像、特殊態様保留色を決定し、記憶領域に演出内容を保存する (S 5 2 8) 。そして、S 5 3 0 の処理へ移行する。

【 0 2 8 1 】

S 5 3 0 の処理においては、先読み予告フラグがセットされているか否かを判定する。先読み予告フラグがセットされていないならば (S 5 3 0 の N) 、S 5 3 3 の処理へ移行する。先読み予告フラグがセットされていれば、先読み予告フラグをリセットする (S 5 3 1) 。さらに、先読み回数カウンタをリセットする (S 5 3 2) 。次いで、S 5 3 3 の処理において、先読み予告フラグをセットする (S 5 3 3) 。さらに、先読み回数カウンタをセットする (S 5 3 4) 。そして、処理を終了する。

【 0 2 8 2 】

このように、リーチの変動パターンについて、先読み予告が実行されない状態が 8 回連続すると、強制的に先読み予告演出が実行される。よって、先読み予告演出が実行されない期間がずっと続くことがなく、先読み予告演出が適度な回数実行されるので、先読み予告演出に対する演出の効果を向上させることができる。また、図 6 に示すように保留数に関わらずリーチの変動パターンを一定の割合で実行するので、強制的に先読み予告演出を行なっても保留記憶の記憶数に関わらずリーチとなるか否かが変化しないので、演出の整合を取ることができる。

【 0 2 8 3 】

なお、先読み予告演出の強制実行は、リーチの変動パターンではなく、非リーチはずれを含めたすべての変動パターンが所定回数実行されなければ、強制的に先読み予告演出を実行するものであってもよい。このような場合には、先読み予告演出を大当たり期待度の低い予告とすることが望ましい。また、回数ではなく所定時間経過したことを条件として先読み予告演出を強制的に実行するようにしてもよい。また、1 0 0 % の割合ではなく、7 0 % 等の割合で先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 2 8 4 】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 図 1 7 に示すように、先読み予告演出として赤色の保留表示で表示されていた期待度報知が、図 1 7 (e) では、コイン (多) で期待度報知される。つまり、先読み予告の段階よりも期待度が低下した態様で現在実行される変動表示に対する期待度が報知される。このように、先読み予告が実行されるターゲットの保留表示の態様から大当たり表示 40 結果となる期待度を低下させた態様でターゲットの保留表示に対応する変動表示における変動対応表示を実行可能であるため、意外性があり興趣を向上させることができる。

【 0 2 8 5 】

(2) 図 1 9 に示すように、大当たり期待度の低い青色の特殊保留色で表示されていた保留表示に対して、コイン (少) よりも期待度の高いのべ棒 (多) の変動対応表示画像が表示される場合がある。このようにすれば、変動対応表示の変化によって示される大当たり表示結果となる期待度の違いに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 2 8 6 】

(3) 図 1 7 に示すように、保留表示を箱型にし、保留表示の中身を隠ぺいすることで、保留表示の中身に期待を抱かせることができる。また、示唆演出により隠ぺいが解除 50

された後の期待度報知の内容が示唆されるので、遊技の興趣が向上する。

【0287】

(4) 図17に示すように、示唆演出が実行された後に保留表示の表示態様が変化するので、示唆演出が実行された保留表示を他の保留表示と区別することができる。

【0288】

(5) 図17に示すように、示唆演出により、保留表示が拡大表示されることで、示唆演出の対象となる保留表示がどの保留表示であるかを明確に示すことができる。

【0289】

(6) 図19に示すように、変動対応表示画像として、のべ棒やコインといった金に関連する画像とは関連性のないレアキャラクタが表示される場合がある。このようにすれば、示唆演出が実行された保留表示が、どのような態様の変動対応表示となるかに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0290】

(7) 図17に示すような隠ぺい態様は複数設けることができる。このようにすれば、隠ぺい態様に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0291】

(8) 図24に示すように、リーチの変動パターンにおいて、先読み予告が8回実行されないと強制的に先読み予告演出が実行される。よって、先読み予告演出が実行されない期間がずっと続くことがなく、先読み予告演出が適度な回数実行されるので、先読み予告演出に対する演出の効果を向上させることができる。また、図6に示すように保留数に関わらずリーチの変動パターンを一定の割合で実行するので、強制的に先読み予告演出を行なっても保留記憶の記憶数に関わらずリーチとなるか否かが変化しないので、演出の整合を取ることができる。

【0292】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

(1) 前述した実施の形態においては、隠ぺいされた保留表示の隠ぺいは、ターゲットの変動表示が開始される際に、変動対応表示部18dにおいて変動対応表示画像18eが表示されることにより解除されていた。しかしながら、ターゲットの変動表示が開始されるよりも前に保留表示の隠ぺい態様を解除するようにしてもよい。

【0293】

(2) 前述した実施の形態においては、通常の遊技状態（通常モード）で保留表示が隠ぺいされている例を示した。しかしながら、通常モードでは、隠ぺいされていない通常の保留表示とし、特定の演出モードの際には、保留表示の全てを隠ぺいするようにしてもよい。

【0294】

(3) 前述した実施の形態においては、保留表示のすべてを隠ぺい態様で表示していたが、保留表示のすべてではなく、複数ある保留表示のうちの何個かの保留表示のみを隠ぺい態様で表示するようにしてもよい。

【0295】

(4) 前述した実施の形態においては、保留表示の隠ぺいは、保留表示を箱型とすることで中身が見えないような演出画像としていた。しかしながら、保留表示の表示領域を可動物等の役物で覆うことで保留表示を隠ぺいするようにしてもよい（保留表示の中身が見えないようにしてもよい）。

【0296】

(5) 前述した実施の形態においては、示唆演出を実行する際にターゲットの保留表示を拡大して表示していた。しかしながら、ターゲットの保留表示を拡大せず、通常の大きさのままで示唆演出を実行するようにしてもよい。

【0297】

(6) 前述した実施の形態においては、示唆演出の実行後には、保留表示の表示態様に変化していた。しかしながら、示唆演出の実行後に保留表示の表示態様を変更しないよ

10

20

30

40

50

うにしてもよい。

【0298】

(7) 前述した実施の形態においては、示唆演出実行後に変更される保留表示の表示態様の期待度よりもターゲットの変動表示に対応する変動対応表示画像の期待度が低下する場合があった。しかしながら、変更後の保留表示の表示態様の期待度よりもターゲットの変動表示に対応する変動対応表示画像の期待度が低下しないようにしてもよい。つまり、変更後の保留表示の表示態様の期待度とターゲットの変動表示に対応する変動対応表示画像の期待度が同じ、または上昇するようにすればよい。

【0299】

(8) 前述した実施の形態においては、保留記憶数が所定数以上であるときには、保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動表示時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。このような保留数短縮制御が実行される場合には、非リーチはずれ変動について、変動表示時間短縮用の演出パターン（先読み予告演出、変動対応表示画像の表示演出等）と、変動表示時間非短縮用の演出パターンとを設けるようにしてもよい。

10

【0300】

(9) 前述した実施の形態においては、隠ぺい態様の保留表示は中身が全く見えないように表示されていた。しかしながら、中身のシルエットや形がある程度分かるような態様で保留表示を行なうようにしてもよい。

【0301】

20

(10) 前述した実施の形態においては、通常状態では、白色の保留表示、先読み予告演出が実行された場合には、青色または赤色の保留表示が行なわれていた。しかしながら、保留表示は大当り期待度に基づいてさらに複数種類容易されていてもよい。また、保留表示の表示態様が変化することを示唆する演出が実行されるようにしてもよい。このような場合には、白色の保留表示を点滅させ、保留表示が変化することを示唆するようにしてもよい。

【0302】

(11) 前述した実施の形態においては、始動入賞時や保留のシフト時に示唆演出を実行せずに保留の表示色を変化させてもよい。

【0303】

30

(12) 前述した実施の形態においては、変動対応表示画像として、金に関連性のない画像であるレアキャラクタ画像が表示されていた。しかしながら、このようなキャラクタではなく、文字で“激熱”等と表示されるようにしてもよい。また、金に関連性のない表示は、大当り時に表示されるものに限らず、はずれ変動時にも表示されるようにしてもよい。

【0304】

(13) 前述した実施の形態においては、演出制御用CPU101は、新たな保留記憶を含めた保留記憶数が2以上である場合にのみ先読み予告演出を実行すると判定していた。しかし、保留記憶数ではなく保留記憶の変動時間を判定し、その変動時間が先読み予告演出や示唆演出の実行時間を確保できることを条件に先読み予告演出を実行してもよい。

40

【0305】

(14) 前述した実施の形態においては、保留表示を拡大する演出が行なわれることで、隠ぺい態様の保留表示の中身が見える示唆演出が実行される。しかし、拡大表示したときに中身が見えない失敗演出を設けてもよい。

【0306】

(15) 前述した実施の形態においては、通常はずれのような期待度の低い変動では、白色の保留表示が行なわれるとともに変動対応表示画像は、期待度の低いコイン（少）で表示されていた。しかし、期待度の低い変動では、変動対応表示画像を表示させないように制御してもよい。

50

【 0 3 0 7 】

(1 6) 前述した実施の形態では、保留表示の隠ぺい表示の表示態様として、保留表示における期待度を特定可能な画像のすべてを隠した表示態様を示したが、これに限らず、次のような隠ぺい態様で保留表示をしてもよい。たとえば、期待度を特定可能な画像の一部を隠した表示態様で保留表示を隠ぺいしてもよい。また、期待度を特定可能な画像が画像の種類と画像数との組合せにより構成される場合に（たとえば、前述のコイン等）、画像の数だけ視認可能とした表示態様で保留表示を隠ぺいしてもよい（画像の種類を隠ぺいする）。また、たとえば、共通のキャラクタが異なる種類の特定のアイテム（期待度を特定可能な画像）を持つ画像について、特定のアイテムという一部の画像を隠して共通のキャラクタは隠さない表示のように、期待度を特定可能な画像を隠すが、その他の画像は隠さない表示態様で保留表示を隠ぺいしてもよい。

10

【 0 3 0 8 】

(1 7) 前述した実施の形態では、保留表示に対応する変動表示の期待度を示唆する示唆演出として、一旦示唆表示した画像を残さない演出（拡大表示された保留表示の内部を透視する演出後に、拡大表示された表示を消去し、保留表示の色を変化させる演出）をしたが、これに限らず、一旦示唆表示した画像を保留表示として残して表示する演出をしてもよい。また、保留表示に対応する変動表示の期待度を示唆する示唆演出としては、実際には大当たりとなる期待度があまり高くはないが、大当たりとなる期待度が高い画像を表示する所謂偽演出を実行してもよい。

【 0 3 0 9 】

20

(1 8) 前述した実施の形態では、変動表示時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知する様にしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御マイクロコンピュータは、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動表示時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動表示時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータは2つのコマンドの組合せから導かれる変動表示時間に基づいて変動表示における演出制御を行なうようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータの方では2つのコマンドのそれぞれにより変動表示時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータの方で選択を行なう様にしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（たとえば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。このように2つのコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知する構成においては、1つ目のコマンドを送信した後の2つ目のコマンドにおいて、入賞時演出処理による表示結果の判定結果、および、変動パターン種別のような先読み判定情報を送信し、その2つ目のコマンドを受信したことに基づいて、先読み予告の演出を実行するようにしてもよい。

30

40

【 0 3 1 0 】

(1 9) 前述の実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板80、音声出力基板70およびランプドライバ基板35が設けられているが、演出装置を制御する回路を1つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置9等を制御する回路が搭載された第1の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（

50

ランプ、LED、スピーカ27R, 27L等)を制御する回路が搭載された第2の演出制御基板との2つの基板を設けるようにしてもよい。

【0311】

(20) 前述の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板(たとえば、図3に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35等、または音声出力基板70に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板35に搭載されている回路による機能とを備えた音/ランプ基板)に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板80における演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、音/ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、またはたとえば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置9を制御する演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ100は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ560から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行なうのと同様に、音声出力基板70、ランプドライバ基板35または音/ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行なうことができる。このような構成の場合には、前述した実施の形態で演出制御用マイクロコンピュータ100が行なっていた各種決定については、同様に演出制御用マイクロコンピュータ100が行なうようにしてもよく、または、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、または、音/ランプ基板に搭載したマイクロコンピュータ等の制御手段が行なうようにしてもよい。

【0312】

(21) 前述した実施の形態では、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出す遊技機を説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点(得点)を加算する封入式の遊技機を採用してもよい。封入式の遊技機には、遊技媒体の一例となる複数の玉を遊技機内で循環させる循環経路が形成されているとともに、遊技点を記憶する記憶部が設けられており、玉貸操作に応じて遊技点が記憶部に加算され、玉の発射操作に応じて遊技点が記憶部から減算され、入賞の発生に応じて遊技点が記憶部に加算される。また、遊技機は、発射装置および玉払出装置を備えた遊技枠に遊技球が打ち込まれる遊技領域を形成する遊技盤を取付けた構成としたが、これに限らず、発射装置は玉払出装置などの基本的な機能を共通化し、遊技の特長的構成である遊技盤のみを流通させるようにしてもよい。この場合、遊技の特長的構成であるところの遊技盤を遊技機と称する。

【0313】

(22) 前述した実施の形態は、パチンコ遊技機1の動作をシミュレーションするゲーム機などの装置にも適用することができる。前述した実施の形態を実現するためのプログラム及びデータは、コンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。そして、ゲームの実施形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行なうことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0314】

(23) 前述の実施形態では、大当たり種別として、15ラウンドの通常大当たりと15ラウンドの確変大当たりとを設けた例を示した。しかし、これに限らず、たとえば、15ラウンドの大当たり、10ラウンドの大当たり、5ラウンドの大当たり、および、2ラウンドの大当たりを設ける場合のように、3種類以上のラウンド数の大当たり種別を設けてもよい。その場合には、たとえば、大当たりの種別を、賞球が得られやすい大当たり種別グループ（たとえば、15ラウンドの大当たり、10ラウンドの大当たり）と、賞球が得られにくい大当たり種別グループ（たとえば、5ラウンドの大当たり、2ラウンドの大当たり）とに分類し、第2特別図柄の方が第1特別図柄よりも、賞球が得られやすい大当たり種別グループの大当たり種別が選択される割合が高くなるように設定してもよい。

10

【0315】

(24) 前述した実施の形態では、変動表示の表示結果を確変大当たりとすることが決定されたときの変動表示結果が導出表示された後、大当たり遊技状態の終了後に、無条件で確変状態に制御される確変状態制御例を示した。しかし、これに限らず、特別可変入賞装置20における大入賞口内に設けられた特定領域を遊技球が通過したことが検出手段により検出されたときに、確変状態に制御される、確変判定装置タイプの確変状態制御が実行されてもよい。

【0316】

(25) 前述した実施の形態では、「割合（比率、確率）」として、0%を越える所定の値を具体例に挙げて説明した。しかしながら、「割合（比率、確率）」としては、0%であってもよい。たとえば、所定の遊技期間における所定の遊技状態1の発生割合と他の遊技状態2との発生割合とを比較して、「一方の発生割合が他方の発生割合よりも高い」とした場合には、一方の遊技状態の発生割合が0%の場合も含んでいる。

20

【0317】

(26) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

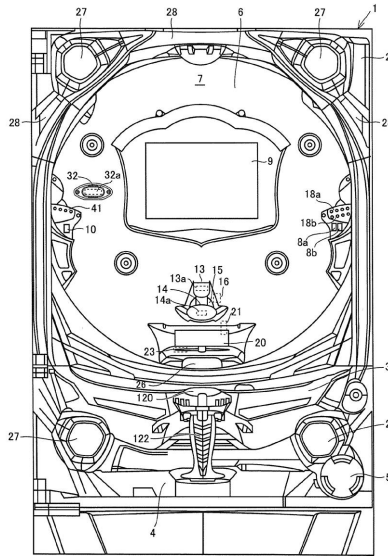
【0318】

30

8a 第1特別図柄表示器、8b 第2特別図柄表示器、9 演出表示装置、1 パチンコ遊技機、560 遊技制御用マイクロコンピュータ、100 演出制御用マイクロコンピュータ、18c 合算保留記憶表示部、18d 変動対応表示部、18e 変動対応表示画像。

【図 1】

図1



【図 2】

図2

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース (変動100回まで)	当り後 変動時間 (変動100回まで)	開放 回数	ラウンド 開放時間
通常 大当り	低確率	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	15回	29秒
確変 大当り	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	15回	29秒

【図 5】

図5

(A) 大当り判定テーブル		
大当り判定値(ランダムR [0~65535])と比較		
通常時(非確変時)		確変時
1020~1080, 13320~13477 (確率: 1/300)		1000~1591, 13320~15004 (確率: 1/30)

(B) 第1特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種別	通常大当り	確変大当り
大当り図柄	3	7
ランダム1	0, 2, 4, 6	1, 3, 5, 7, 8, 9

(C) 第2特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種別	通常大当り	確変大当り
大当り図柄	3	7
ランダム1	0, 2, 4, 6	1, 3, 5, 7, 8, 9

【図 6】

図6

(a) 通常状態はずれ時判定テーブル			
ランダム2 範囲	変動パターン種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1~139	通常	1~220	通常変動 (はずれ (7秒))
140~229	ノーマルリーチ	1~140	ノーマルリーチA (はずれ (10秒))
		141~220	ノーマルリーチB (はずれ (10秒))
230~251	スーパーリーチ	1~140	スーパーリーチA (はずれ (30秒))
		141~220	スーパーリーチB (はずれ (40秒))

(b) 時短状態はずれ時判定テーブル			
ランダム2 範囲	変動パターン種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1~179	通常	1~220	通常変動 (はずれ (3秒))
180~229	ノーマルリーチ	1~140	ノーマルリーチA (はずれ (10秒))
		141~220	ノーマルリーチB (はずれ (10秒))
230~251	スーパーリーチ	1~141	スーパーリーチA (はずれ (30秒))
		141~220	スーパーリーチB (はずれ (40秒))

(c) 通常大当り判定テーブル

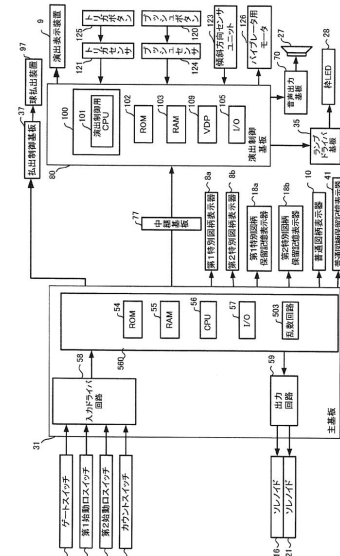
ランダム2 範囲	変動パターン種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1~60	ノーマルリーチ	1~90	ノーマルリーチA 通常大当り(10秒)
		91~220	ノーマルリーチB 通常大当り(10秒)
61~251	スーパーリーチ	1~90	スーパーリーチA 通常大当り(30秒)
		91~220	スーパーリーチB 通常大当り(40秒)

(d) 確変大当り判定テーブル

ランダム2 範囲	変動パターン種別	ランダム3 範囲	変動パターン
1~40	ノーマルリーチ	1~90	ノーマルリーチA 確変大当り(10秒)
		91~220	ノーマルリーチB 確変大当り(10秒)
41~251	スーパーリーチ	1~70	スーパーリーチA 確変大当り(30秒)
		71~220	スーパーリーチB 確変大当り(40秒)

【図 3】

図3



【図 4】

図4

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0~65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0~9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算
ランダム3	1~220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算
ランダム4	1~201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算

【図 7】

図7

MODE	EXT	名称	内容
80	X X	変動パターン X X 指定	第1図柄の変動パターン指定 (X=X=変動パターン番号)
8C	01	表示種別1指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示種別2指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示種別3指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動開始を通知することの指定 (第1特別図柄の変動開始指定)
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動開始を通知することの指定 (第2特別図柄の変動開始指定)
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復帰指定	停電復帰画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ画面を表示することの指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	確変大当りを開始することの指定
A1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中指定 (XX=0(H)~0F(H))
A2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後指定 (XX=0(H)~0F(H))
A3	01	大当り終了1指定	通常大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	確変大当りを終了することの指定
A4	01	第1抽動入賞指定	第1抽動入賞があったことの指定
A4	02	第2抽動入賞指定	第2抽動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	通常状態が通常状態であることの指定
B0	01	時短状態指定	時短状態が時短状態であることの指定
B0	02	確変状態指定	確変状態が確変状態であることの指定
C0	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数が X X で示す数になったことの指定
C1	00	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を1減算することの指定
C2	X X	図柄指定コマンド	抽動入賞時の入賞時判定結果 (表示結果) を指定
C3	X X	変動種別コマンド	抽動入賞時の入賞時判定結果 (変動パターン種別) を指定

【図 8】

図8

保留記憶特定情報記憶領域 (保留特定領域)							
1	2	3	4	5	6	7	8
第1	第1	第2	第1	第2	—	—	—

(合算保留記憶数カウンタ=5の場合の例)

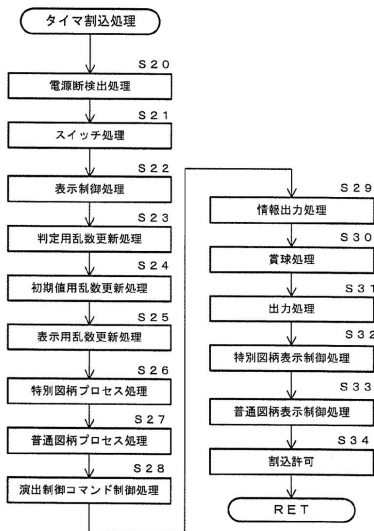
(A) 保留特定領域

第1保留記憶バッファ	第1保留記憶数=1に定めた保存領域 第2保留記憶数=2に定めた保存領域 第3保留記憶数=3に定めた保存領域 第4保留記憶数=4に定めた保存領域	第2保留記憶バッファ	第2保留記憶数=1に定めた保存領域 第3保留記憶数=2に定めた保存領域 第4保留記憶数=3に定めた保存領域 第5保留記憶数=4に定めた保存領域
------------	--	------------	--

(B) 保留領域

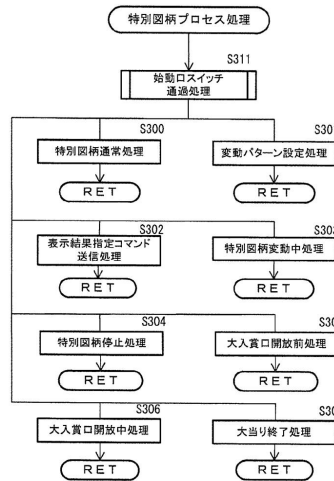
【図 9】

図9



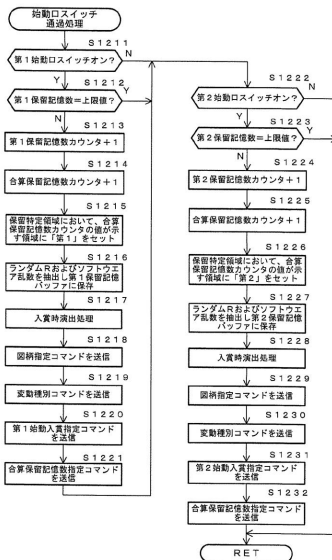
【図 10】

図10



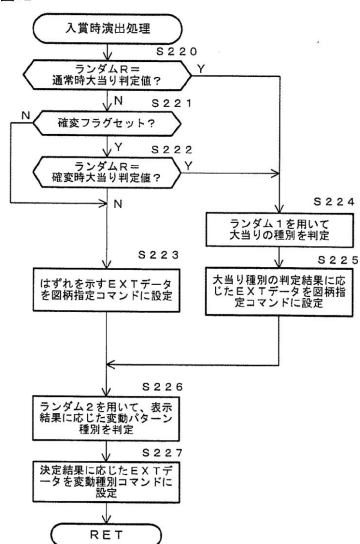
【図 11】

図11



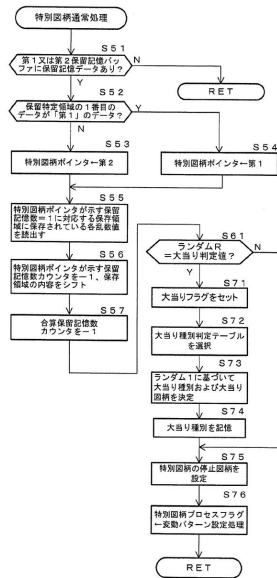
【図 12】

図12



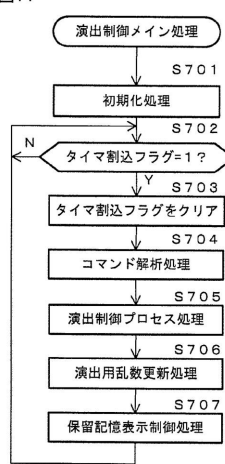
【図 13】

図13



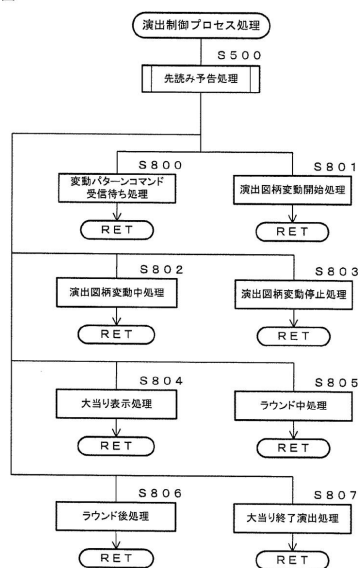
【図 14】

図14



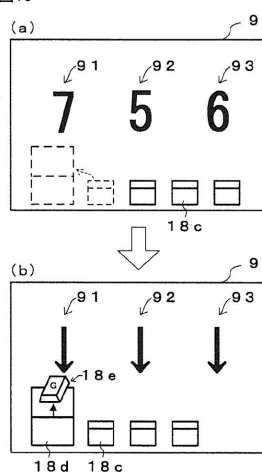
【図 15】

図15



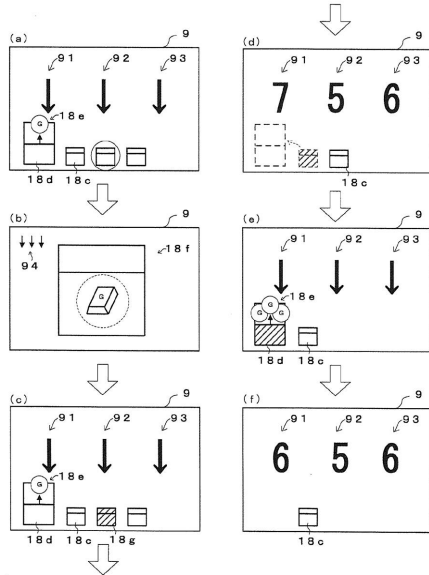
【図 16】

図16



【 図 1 7 】

17



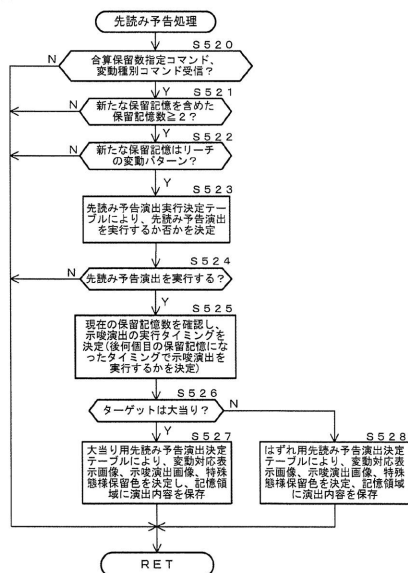
【 図 1 8 】

图 18

表示結果	SR2(個数90)	
	先読み予告演出を実行する	先読み予告演出を実行しない
はずれ	10	80
大当たり	70	20

【 図 2 0 】

图 20



【 図 1 9 】

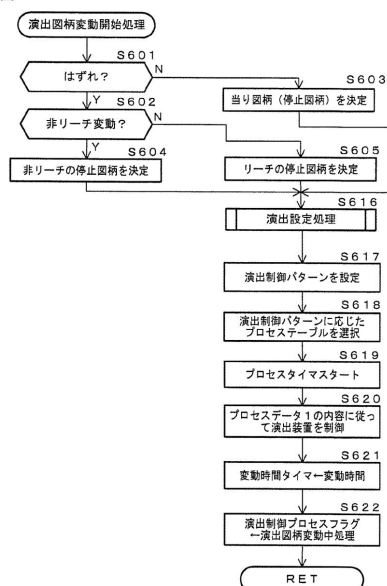
☒ 19

変動パターン種別	SR3(総数110)	変動対応表示 回数	SR4(総数100)	示役演出画像	特殊態様保留色
スーパーリーチ	10	レアキヤクタ	100	のべ棒(多)	赤
			60	のべ棒(多)	赤
	70	のべ棒(多)	80	のべ棒(少)	赤
			10	コイン(多)	青
	30	のべ棒(少)	10	のべ棒(多)	赤
			60	のべ棒(少)	赤
			30	コイン(多)	青
			10	のべ棒(少)	赤
ノーマルリーチ	80	コイン(多)	60	コイン(多)	青
			30	コイン(少)	青
			30	コイン(多)	青
	30	コイン(少)	70	コイン(多)	青
			30	コイン(少)	青

変動ハターン種別	SR3(3数110)	変動対応表示 画像	SR4(4数100)	示演演出画像	特殊懸待格留色
スーパーリーチ	30	のべ棒(多)	60	のべ棒(多)	赤
			10	のべ棒(少)	赤
	80	のべ棒(少)	30	コイン(多)	青
			30	のべ棒(多)	赤
ノーマルリーチ	30	コイン(多)	60	のべ棒(少)	赤
			10	コイン(多)	青
			30	のべ棒(少)	赤
	80	コイン(少)	60	コイン(多)	青
			10	コイン(少)	青
			30	コイン(多)	青

【 図 2 1 】

图21



【図 2 2】

図22

(A)大当り用変動対応表示画像決定テーブル

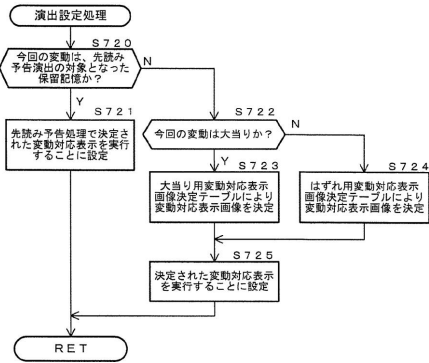
変動パターン種別	SR3(回数110)	変動対応表示画像	大当り期待度
スーパーリーチ	10	レアキャラクタ	高
	70	のべ棒(多)	高
	30	のべ棒(少)	高
ノーマルリーチ	80	コイン(多)	低
	30	コイン(少)	低

(B)はずれ用変動対応表示画像決定テーブル

変動パターン種別	SR3(回数110)	変動対応表示画像	大当り期待度
スーパーリーチ	30	のべ棒(多)	高
	80	のべ棒(少)	高
ノーマルリーチ	30	コイン(多)	低
	80	コイン(少)	低
通常はずれ	110	コイン(少)	低

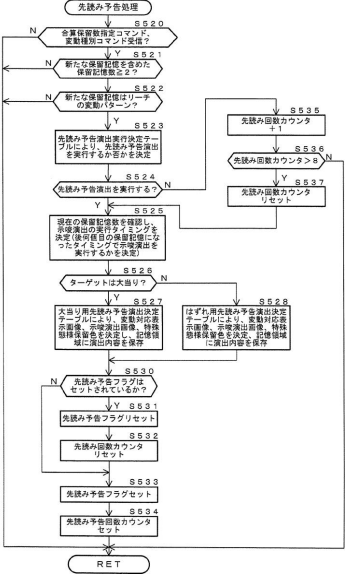
【図 2 3】

図23



【図 2 4】

図24



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 3 - 0 1 3 5 7 6 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 0 7 7 1 7 4 (J P , A)
特許第 5 8 0 8 4 5 5 (J P , B 1)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2