

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-236814

(P2014-236814A)

(43) 公開日 平成26年12月18日(2014.12.18)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 43 頁)

(21) 出願番号	特願2013-120127 (P2013-120127)	(71) 出願人	000161806 京楽産業. 株式会社 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(22) 出願日	平成25年6月6日(2013.6.6)	(74) 代理人	110001276 特許業務法人 小笠原特許事務所
		(72) 発明者	吉澤 高志 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	宮▲崎▼ 剛 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	加古 孝幸 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内

最終頁に続く

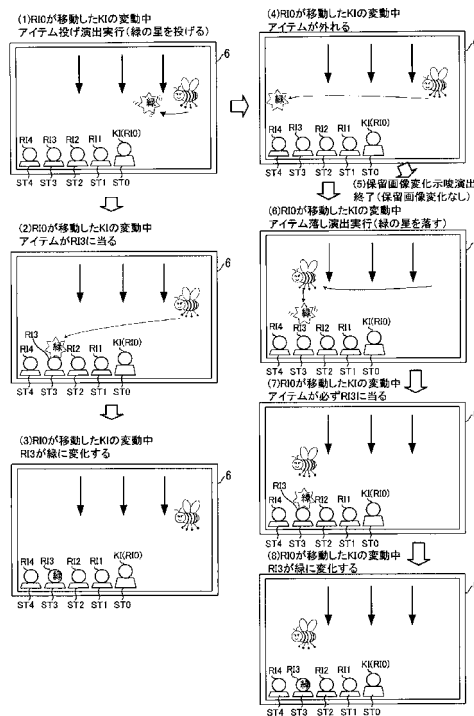
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】より斬新な保留変化予告演出を実行できる遊技機を提供すること。

【解決手段】保留画像を変化させると判定された場合、当該判定にかかる保留画像をキャラ画像と連携させて大当たりする可能性を示唆する表示態様に変化させる。その際に、保留画像が大当たりする可能性を示唆する表示態様に変化することをキャラ画像を用いて示唆する保留変化示唆演出を、1回の変動演出実行中に複数回実行することが可能である。

【選択図】 図 2 1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域に設けられる始動領域を遊技球が通過することにより、遊技情報を取得する取得手段と、

前記取得手段により取得された遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段と、

演出表示手段に装飾図柄を変動表示させてから停止表示させることにより前記特別遊技判定手段による判定結果を報知する変動演出を実行する変動演出制御手段と、

前記変動演出制御手段により前記変動演出が実行されているときに前記取得手段により取得された遊技情報を、保留遊技情報として所定上限数まで保留して記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶手段により記憶されている前記保留遊技情報に基づいて、前記特別遊技を行うか否かを、前記特別遊技判定手段による判定に先立って事前判定する事前判定手段と、

前記保留記憶手段により記憶されている前記保留遊技情報のそれぞれに対応する保留画像を、前記演出表示手段に表示する保留表示制御手段と、

前記保留画像の表示態様を変化させるために用いられる予告補助画像を前記演出表示手段に表示する予告補助画像表示制御手段とを備え、

前記保留表示制御手段は、

前記事前判定手段による事前判定に基づいて、表示する前記保留画像毎に表示態様を変化させるか否かを判定する保留変化判定手段と、

前記保留変化判定手段により表示態様を変化させると判定された場合、当該判定にかかる保留画像を、前記予告補助画像と連携させて、前記特別遊技判定手段により特別遊技を行うと判定される可能性を示唆する表示態様に変化させる保留変化制御手段とを有し、

前記予告補助画像表示制御手段は、前記事前判定手段による事前判定に基づいて、前記保留変化制御手段により前記保留画像が前記可能性を示唆する表示態様に変化することを前記予告補助画像を用いて示唆する保留変化示唆演出を、前記変動演出制御手段による 1 回の変動演出実行中に複数回実行することが可能である、遊技機。

【請求項 2】

前記保留変化制御手段は、前記予告補助画像表示制御手段により 1 回の変動演出中に複数回実行される前記保留変化示唆演出のうち最後の保留変化示唆演出が実行されているときに、前記保留画像を前記可能性を示唆する表示態様に必ず変化させる、請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者によって遊技されるパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、大当たり抽選が保留されていることを表示する保留画像の表示態様を変化させて大当たりする可能性を示唆する保留変化予告演出を実行する遊技機がある（例えば、非特許文献 1）。

【先行技術文献】

【非特許文献】

【0003】

【非特許文献 1】「パチンコ必勝ガイド」、株式会社白夜書房、2011年5月7日発行、2011年5月7日号、ページ14、CRぱちんこ銭形平次withチームZ、「保留変化予告」

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 4 】

遊技機には、遊技媒体（遊技球）を獲得することによる楽しみばかりではなく、演出による楽しみが強く求められている。そして、現在、上記した保留変化予告演出は、遊技機の価値を左右する重要な演出の1つとなっている。

【 0 0 0 5 】

それ故に、本発明の主要な目的は、より斬新な保留変化予告演出を実行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 】

【 0 0 0 6 】

上記の目的を達成するために、本発明の一局面は以下の構成を採用した。なお、括弧内の参照符号、説明文言、及びステップ番号等は、本発明の一局面の理解を助けるために後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明の一局面の範囲を何ら限定するものではない。

【 0 0 0 7 】

遊技機（1）であって、

遊技領域（20）に設けられる始動領域（21, 22）を遊技球が通過することにより、遊技情報（乱数セット）を取得する取得手段（100、S204、S210）と、

前記取得手段により取得された遊技情報に基づいて、特別遊技（大当り遊技）を行うか否かを判定する特別遊技判定手段（100、S407）と、

演出表示手段（6）に装飾図柄を変動表示させてから停止表示させることにより前記特別遊技判定手段による判定結果を報知する変動演出（報知演出）を実行する変動演出制御手段（400、500、S114～S116）と、

前記変動演出制御手段により前記変動演出が実行されているときに前記取得手段により取得された遊技情報を、保留遊技情報（保留データ）として所定上限数まで保留して記憶可能な保留記憶手段（100、S204、S210）と、

前記保留記憶手段により記憶されている前記保留遊技情報に基づいて、前記特別遊技を行うか否かを、前記特別遊技判定手段による判定に先立って事前判定する事前判定手段（100、S205、S211）と、

前記保留記憶手段により記憶されている前記保留遊技情報のそれぞれに対応する保留画像（RI）を、前記演出表示手段に表示する保留表示制御手段（400、500、S112、S1151）と（図16参照）、

前記保留画像の表示態様を変化させるために用いられる予告補助画像（キャラ画像：図18参照）を前記演出表示手段に表示する予告補助画像表示制御手段（400、500、S1152、S1153）とを備え、

前記保留表示制御手段は、

前記事前判定手段による事前判定に基づいて、表示する前記保留画像毎に表示態様を変化させるか否かを判定する保留変化判定手段（400、S1133）と、

前記保留変化判定手段により表示態様を変化させると判定された場合、当該判定にかかる保留画像を、前記予告補助画像と連携させて、前記特別遊技判定手段により特別遊技を行うと判定される可能性を示唆する表示態様に変化させる保留変化制御手段（400、500、S1137～S1139、S1152、S1153：図20～図22参照）とを有し、

前記予告補助画像表示制御手段は、前記事前判定手段による事前判定に基づいて、前記保留変化制御手段により前記保留画像が前記可能性を示唆する表示態様に変化することを前記予告補助画像を用いて示唆する保留変化示唆演出（アイテム投げ演出、アイテム落とし演出）を、前記変動演出制御手段による1回の変動演出実行中に複数回実行することが可能である（図21参照）。

【 0 0 0 8 】

また、前記保留変化制御手段は、前記予告補助画像表示制御手段により1回の変動演出中に複数回実行される前記保留変化示唆演出のうち最後の保留変化示唆演出が実行されて

10

20

30

40

50

いるときに、前記保留画像を前記可能性を示唆する表示態様に必ず変化させてもよい（図 21 参照）。

【0009】

また、前記予告補助画像表示制御手段は、複数種類の前記保留変化示唆演出を実行可能であり、

前記保留変化制御手段は、前記予告補助画像表示制御手段により前記複数種類の前記保留変化示唆演出のうち特定の保留変化示唆演出（アイテム落とし演出）が実行される際には、前記保留画像を前記可能性を示唆する表示態様に必ず変化させてもよい（図 21、図 22 参照）。

【発明の効果】

10

【0010】

本発明によれば、より斬新な保留変化予告演出を実行できる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図 1】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機 1 の一例を示す概略正面図

【図 2】図 1 のパチンコ遊技機 1 に設けられた表示器 4 の一例を示す拡大図

【図 3】図 1 のパチンコ遊技機 1 の部分平面図

【図 4】パチンコ遊技機 1 に設けられた制御装置の構成の一例を示すブロック図

【図 5】メイン制御部 100 によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートの一例

20

【図 6】図 5 のステップ S2 における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートの一例

【図 7】図 5 のステップ S4 における特別図柄処理の詳細フローチャートの一例

【図 8】図 5 のステップ S6 における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例

【図 9】図 5 のステップ S6 における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例

【図 10】演出制御部 400 によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートの一例

【図 11】図 10 のステップ S11 におけるコマンド受信処理を示す詳細フローチャートの一例

【図 12】図 10 のステップ S11 におけるコマンド受信処理を示す詳細フローチャートの一例

30

【図 13】図 11 のステップ S113 における予告演出設定処理を示す詳細フローチャートの一例

【図 14】図 11 のステップ S113 における予告演出設定処理を示す詳細フローチャートの一例

【図 15】図 11 のステップ S115 における報知演出実行処理を示す詳細フローチャートの一例

【図 16】本実施形態による特徴的処理について具体的に説明するための図

【図 17】本実施形態による特徴的処理について具体的に説明するための図

【図 18】本実施形態による特徴的処理について具体的に説明するための図

40

【図 19】本実施形態による特徴的処理について具体的に説明するための図

【図 20】本実施形態による特徴的処理について具体的に説明するための図

【図 21】本実施形態による特徴的処理について具体的に説明するための図

【図 22】本実施形態による特徴的処理について具体的に説明するための図

【図 23】本実施形態による特徴的処理について具体的に説明するための図

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機 1 ついて説明する。なお、以下では、パチンコ遊技機 1 を、単に、遊技機 1 という場合がある。

【0013】

50

[パチンコ遊技機 1 の概略構成]

以下、図 1 ~ 図 3 を参照して、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機 1 の概略構成について説明する。なお、図 1 は、本発明の一実施形態に係る遊技機 1 の一例を示す概略正面図である。図 2 は、遊技機 1 に設けられた表示器 4 の一例を示す拡大図である。図 3 は、遊技機 1 の部分平面図である。

【0014】

図 1 において、遊技機 1 は、例えば遊技者の操作により打ち出された遊技球が入賞すると賞球を払い出すように構成されたパチンコ遊技機である。この遊技機 1 は、遊技球が打ち出される遊技盤 2 と、遊技盤 2 を囲む枠部材 5 とを備えている。枠部材 5 は、軸支側に設けられた蝶番を中心に、遊技機 1 の主部に対して開閉可能に構成されている。そして、
10 枠部材 5 の前面側となる所定位置（例えば、軸支側とは反対側となる端部）には錠部 43 が設けられており、錠部 43 を開錠することによって枠部材 5 を開くことが可能となる。

【0015】

遊技盤 2 は、その前面に、遊技球により遊技を行うための遊技領域 20 が形成されている。遊技領域 20 には、下方（発射装置 211；図 4 参照）から発射された遊技球が遊技盤 2 の主面に沿って上昇して遊技領域 20 の上部位置へ向かう通路を形成するレール部材（図示せず）と、上昇した遊技球を遊技領域 20 の右側に案内する案内部材（図示せず）とが備えられている。

【0016】

また、遊技盤 2 には、遊技者により視認され易い位置に、各種演出のための画像を表示する画像表示部 6 が配設されている。画像表示部 6 は、遊技者による遊技の進行に応じて、例えば、装飾図柄を表示することによって特別図柄抽選（大当り抽選）の結果を遊技者に報知したり、キャラクタの登場やアイテムの出現等による予告演出を表示したり、特別図柄抽選が保留されている回数を示す保留画像を表示したりする。なお、画像表示部 6 は、液晶表示装置や EL（Electro Luminescence：電界発光）表示装置等によって構成されるが、他の任意の表示装置を利用してもよい。さらに、遊技盤 2 の前面には、各種の演出に用いられる可動役物 7 および盤ランプ 8 が設けられている。可動役物 7 は、遊技盤 2 に対して可動に構成され、遊技の進行に応じて又は遊技者の操作に応じて、所定の動作を行うことによって演出を行う。また、盤ランプ 8 は、遊技の進行に応じて発光することによって光による各種の演出を行う。
20
30

【0017】

遊技領域 20 には、遊技球の落下方向を変化させる遊技くぎ及び風車（共に図示せず）等が配設されている。また、遊技領域 20 には、入賞や抽選に関する種々の役物が所定の位置に配設されている。なお、図 1 においては、入賞や抽選に関する種々の役物の一例として、第 1 始動口 21、第 2 始動口 22、ゲート 25、大入賞口 23、および普通入賞口 24 が遊技盤 2 に配設されている。さらに、遊技領域 20 には、遊技領域 20 に打ち出された遊技球のうち何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球を、遊技領域 20 の外に排出する排出口 26 が配設されている。

【0018】

第 1 始動口 21 および第 2 始動口 22 は、それぞれ遊技球が入ると入賞して特別図柄抽選（大当り抽選）が始動する。第 1 始動口 21 は、予め定められた特別電動役物（大入賞口 23）および / または予め定められた特別図柄表示器（後述する第 1 特別図柄表示器 4a）を作動させることとなる、遊技球の入賞に係る入賞口である。また、第 2 始動口 22 は、上記特別電動役物および / または予め定められた特別図柄表示器（後述する第 2 特別図柄表示器 4b）を作動させることとなる、遊技球の入賞に係る入賞口である。ゲート 25 を遊技球が通過すると普通図柄抽選（下記の電動チューリップ 27 の開閉抽選）が始動する。なお、普通入賞口 24 に遊技球が入賞しても抽選は始動しない。
40

【0019】

第 2 始動口 22 は、第 1 始動口 21 の下部に設けられ、普通電動役物の一例として、遊技球の入口近傍に電動チューリップ 27 を備えている。電動チューリップ 27 は、チュー
50

リップの花を模した一对の羽根部を有しており、後述する電動チューリップ開閉部 1 1 2 (例えば、電動ソレノイド)の駆動によって当該一对の羽根部が左右に開閉する。電動チューリップ 2 7 は、一对の羽根部が閉じていると、第 2 始動口 2 2 の入口へ案内される開口幅が極めて狭いため、遊技球が第 2 始動口 2 2 へ入らない閉状態となる。一方、電動チューリップ 2 7 は、一对の羽根部が左右に開くと、第 2 始動口 2 2 の入口へ案内される開口幅が拡大するため、遊技球が第 2 始動口 2 2 へ入り易い開状態となる。そして、電動チューリップ 2 7 は、ゲート 2 5 を遊技球が通過して普通図柄抽選に当選すると、一对の羽根部が規定時間 (例えば、0 . 1 0 秒間) 開き、規定回数 (例えば、1 回) だけ開閉する。

【 0 0 2 0 】

10

大入賞口 2 3 は、第 2 始動口 2 2 の下側中央に位置し、特別図柄抽選の結果に応じて開放する。大入賞口 2 3 は、通常は閉状態であり遊技球が入ることがない状態となっているが、特別図柄抽選の結果に応じて遊技盤 2 の主面から突出傾斜して開状態となって遊技球が入り易い状態となる。例えば、大入賞口 2 3 は、所定条件 (例えば、2 9 . 5 秒経過または遊技球 1 0 個の入賞) を満たすまで開状態となるラウンドを、所定回数 (例えば、1 5 回) だけ繰り返す。

【 0 0 2 1 】

また、遊技盤 2 の右下には、上述した特別図柄抽選や普通図柄抽選の結果や保留数に関する表示を行う表示器 4 が配設されている。表示器 4 の詳細については後述する。

【 0 0 2 2 】

20

ここで、賞球の払い出しについて説明する。第 1 始動口 2 1、第 2 始動口 2 2、大入賞口 2 3、および普通入賞口 2 4 に遊技球が入る (入賞する) と、遊技球が入賞した場所に応じて、1 つの遊技球当たり規定個数の賞球が払い出される。例えば、第 1 始動口 2 1 および第 2 始動口 2 2 に遊技球が 1 個入賞すると 3 個の賞球、大入賞口 2 3 に遊技球が 1 個入賞すると 1 3 個の賞球、普通入賞口 2 4 に遊技球が 1 個入賞すると 1 0 個の賞球がそれぞれ払い出される。なお、ゲート 2 5 を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しは無い。

【 0 0 2 3 】

遊技機 1 の前面となる枠部材 5 には、ハンドル 3 1、レバー 3 2、停止ボタン 3 3、取り出しボタン 3 4、スピーカ 3 5、枠ランプ 3 6、演出ボタン 3 7、演出キー 3 8、および皿 3 9 等が設けられている。

30

【 0 0 2 4 】

遊技者がハンドル 3 1 に触れてレバー 3 2 を時計回りに回転させる操作を行うと、その操作角度に応じた打球力にて所定の時間間隔 (例えば、1 分間に 1 0 0 個) で、発射装置 2 1 1 (図 4 参照) が遊技球を電動発射する。皿 3 9 (図 3 参照) は、遊技機 1 の前方に突出して設けられ、発射装置 2 1 1 に供給される遊技球を一時的に溜めておく。また、皿 3 9 には、上述した賞球が払い出される。そして、皿 3 9 に溜められた遊技球は、遊技者のレバー 3 2 による操作と連動したタイミングで、供給装置 (図示せず) によって 1 つずつ発射装置 2 1 1 に供給される。

【 0 0 2 5 】

40

停止ボタン 3 3 は、ハンドル 3 1 の下部側面に設けられ、ハンドル 3 1 に遊技者が触れてレバー 3 2 を時計回りに回転させている状態であっても、遊技者に押下されることによって遊技球の発射を一時的に停止させる。取り出しボタン 3 4 は、皿 3 9 が設けられた位置近傍の前面に設けられ、遊技者に押下されることによって皿 3 9 に溜まっている遊技球を箱 (図示せず) に落下させる。

【 0 0 2 6 】

スピーカ 3 5 および枠ランプ 3 6 は、それぞれ遊技機 1 の遊技状態や状況を告知したり各種の演出を行ったりする。スピーカ 3 5 は、楽曲や音声、効果音による各種の演出を行う。また、枠ランプ 3 6 は、点灯 / 点滅によるパターンや発光色の違い等によって光による各種の演出を行う。

50

【0027】

次に、図2を参照して、遊技機1に設けられる表示器4について説明する。図2において、表示器4は、第1特別図柄表示器4a、第2特別図柄表示器4b、第1特別図柄保留表示器4c、第2特別図柄保留表示器4d、普通図柄表示器4e、普通図柄保留表示器4f、および遊技状態表示器4gを備えている。

【0028】

第1特別図柄表示器4aは、第1始動口21に遊技球が入賞することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、第1特別図柄表示器4aは、7セグ表示装置で構成され、第1始動口21に遊技球が入賞した場合、特別図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。また、第2特別図柄表示器4bは、第2始動口22に遊技球が入賞することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、第2特別図柄表示器4bも同様に、7セグ表示装置で構成され、第2始動口22に遊技球が入賞した場合、特別図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。普通図柄表示器4eは、ゲート25を遊技球が通過することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、普通図柄表示器4eは、LED表示装置で構成され、遊技球がゲート25を通過した場合、普通図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。

【0029】

第1特別図柄保留表示器4cは、第1始動口21に遊技球が入賞した場合の特別図柄抽選を保留している回数を表示する。第2特別図柄保留表示器4dは、第2始動口22に遊技球が入賞した場合の特別図柄抽選を保留している回数を表示する。普通図柄保留表示器4fは、普通図柄抽選を保留している回数を表示する。例えば、第1特別図柄保留表示器4c、第2特別図柄保留表示器4d、および普通図柄保留表示器4fは、それぞれ列設されたLED表示装置で構成され、その点灯態様によって保留回数が表示される。

【0030】

遊技状態表示器4gは、遊技機1の電源投入時点における遊技状態（通常状態、時短状態等）を表示する。

【0031】

次に、図3を参照して、遊技機1に設けられる入力装置について説明する。図3において、遊技機1には、入力装置の一例として、演出ボタン37および演出キー38が設けられている。

【0032】

演出ボタン37および演出キー38は、それぞれ遊技者が演出に対する入力を行うために設けられている。演出ボタン37は、遊技機1の前方に突出した皿39の上面脇部に設けられる。演出キー38は、中央キーと略十字に配列された4つの方向キーとを有し、演出ボタン37に隣接して皿39の上面脇部に設けられる。演出ボタン37および演出キー38は、それぞれ遊技者に押下されることによって所定の演出が行われる。例えば、遊技者は、所定のタイミングで演出ボタン37を押下することによって所定の演出を楽しむことができる。また、遊技者は、演出キー38の4つの方向キーを操作することにより、画像表示部6に表示されている複数の画像のいずれかを選ぶこと等が可能である。また、遊技者は、演出キー38の中央キーを操作することにより、選んだ画像を情報として入力することが可能である。

【0033】

また、遊技機1の背面側には、払出用の遊技球を溜めておく球タンクや遊技球を皿39に払い出す払出装置（払出駆動部311）が設けられ、各種の基板等が取り付けられている。例えば、遊技盤2の後面には、メイン基板およびサブ基板等が配設されている。具体的には、メイン基板には、内部抽選および当選の判定等を行うメイン制御部100（図4参照）が構成されたメイン制御基板が配設されている。サブ基板には、遊技球を遊技領域20の上部へ発射する発射装置211を制御する発射制御部200（図4参照）が構成された発射制御基板、賞球の払出を制御する払出制御部300が構成された払出制御基板、演出を統括的に制御する演出制御部400が構成された演出制御基板、画像および音によ

10

20

30

40

50

る演出を制御する画像音響制御部 500 が構成された画像制御基板、および各種のランプ（枠ランプ 36、盤ランプ 8）や可動役物 7 による演出を制御するランプ制御部 600 が構成されたランプ制御基板等が配設されている。また、遊技盤 2 の後面には、遊技機 1 の電源オン/オフを切り替えるとともに、遊技機 1 に供給された 24V（ボルト）の交流電力を各種電圧の直流電力に変換して、それぞれの電圧の直流電力を上述した各種の基板等に出力するスイッチング電源が配設されている。

【0034】

[パチンコ遊技機 1 の制御装置の構成]

次に、図 4 を参照して、遊技機 1 における動作制御や信号処理を行う制御装置について説明する。なお、図 4 は、遊技機 1 に設けられた制御装置の構成の一例を示すブロック図である。

10

【0035】

図 4 において、遊技機 1 の制御装置は、メイン制御部 100、発射制御部 200、払出制御部 300、演出制御部 400、画像音響制御部 500、およびランプ制御部 600 等を備えている。

【0036】

メイン制御部 100 は、CPU (Central Processing Unit ; 中央処理装置) 101、ROM (Read Only Memory) 102、および RAM (Random Access Memory) 103 を備えている。CPU 101 は、内部抽選および当選の判定等の払い出し賞球数に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う。ROM 102 には、CPU 101 により実行されるプログラムや各種データ等が記憶されている。RAM 103 は、CPU 101 の作業用メモリ等として用いられる。以下、メイン制御部 100 の主な機能について説明する。

20

【0037】

メイン制御部 100 は、第 1 始動口 21 または第 2 始動口 22 に遊技球が入賞すると特別図柄抽選（大当たり抽選）を行い、特別図柄抽選で当選したか否かを示す判定結果データを演出制御部 400 に送る。

【0038】

メイン制御部 100 は、電動チューリップ 27 の羽根部が開状態となる開時間や羽根部が開閉する回数、さらには羽根部が開閉する開閉時間間隔を制御する。また、メイン制御部 100 は、遊技球が第 1 始動口 21 へ入賞したときの特別図柄抽選の実行保留回数、遊技球が第 2 始動口 22 へ入賞したときの特別図柄抽選の実行保留回数、および遊技球がゲート 25 を通過したときの普通図柄抽選の実行保留回数をそれぞれ管理し、これらの保留回数に関連するデータを演出制御部 400 に送る。

30

【0039】

メイン制御部 100 は、特別図柄抽選の結果に応じて、大入賞口 23 の開閉動作を制御する。例えば、メイン制御部 100 は、所定条件（例えば、29.5 秒経過または遊技球 10 個の入賞）を満たすまで、大入賞口 23 が突出傾斜して開状態となるラウンドを所定回数（例えば、15 回）だけ繰り返すように制御する。また、メイン制御部 100 は、大入賞口 23 が開閉する開閉時間間隔を制御する。

40

【0040】

メイン制御部 100 は、遊技の進行に応じて遊技状態を変化させ、又、遊技の進行に応じて、特別図柄抽選の当選確率、特別図柄抽選の実行間隔（特別図柄が表示器 4 に変動表示されて停止表示される時間と言ってもよい）、電動チューリップ 27 の開閉動作等を変化させる。

【0041】

メイン制御部 100 は、第 1 始動口 21、第 2 始動口 22、大入賞口 23、および普通入賞口 24 に遊技球が入賞すると、遊技球が入賞した場所に応じて 1 つの遊技球当たり所定数の賞球を払い出すように払出制御部 300 に対して指示する。なお、メイン制御部 100 は、ゲート 25 を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出

50

しを払出制御部 300 に指示しない。払出制御部 300 がメイン制御部 100 の指示に応じて賞球の払い出しを行った場合、払出制御部 300 から払い出した賞球の個数に関する情報がメイン制御部 100 へ送られる。そして、メイン制御部 100 は、払出制御部 300 から取得した情報に基づいて、払い出した賞球の個数を管理する。

【0042】

上述した機能を実現するために、メイン制御部 100 には、第 1 始動口スイッチ 111 a、第 2 始動口スイッチ 111 b、電動チューリップ開閉部 112、ゲートスイッチ 113、大入賞口スイッチ 114、大入賞口開閉部 115、普通入賞口スイッチ 116、表示器 4 (第 1 特別図柄表示器 4 a、第 2 特別図柄表示器 4 b、第 1 特別図柄保留表示器 4 c、第 2 特別図柄保留表示器 4 d、普通図柄表示器 4 e、普通図柄保留表示器 4 f、および遊技状態表示器 4 g) が接続されている。

10

【0043】

第 1 始動口スイッチ 111 a は、第 1 始動口 21 へ遊技球が入賞したことを検出して、その検出信号をメイン制御部 100 へ送る。第 2 始動口スイッチ 111 b は、第 2 始動口 22 へ遊技球が入賞したことを検出して、その検出信号をメイン制御部 100 へ送る。電動チューリップ開閉部 112 は、メイン制御部 100 から送られる制御信号に応じて、電動チューリップ 27 の一对の羽根部を開閉する。ゲートスイッチ 113 は、ゲート 25 を遊技球が通過したことを検出して、その検出信号をメイン制御部 100 へ送る。大入賞口スイッチ 114 は、大入賞口 23 へ遊技球が入賞したことを検出して、その検出信号をメイン制御部 100 へ送る。大入賞口開閉部 115 は、メイン制御部 100 から送られる制御信号に応じて、大入賞口 23 を開閉する。普通入賞口スイッチ 116 は、普通入賞口 24 へ遊技球が入賞したことを検出して、その検出信号をメイン制御部 100 へ送る。

20

【0044】

また、メイン制御部 100 は、第 1 始動口 21 への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選 (以下、第 1 特別図柄抽選という場合がある) の結果を、第 1 特別図柄表示器 4 a に表示する。メイン制御部 100 は、第 2 始動口 22 への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選 (以下、第 2 特別図柄抽選という場合がある) の結果を、第 2 特別図柄表示器 4 b に表示する。メイン制御部 100 は、第 1 特別図柄抽選を保留している保留回数を、第 1 特別図柄保留表示器 4 c に表示する。メイン制御部 100 は、第 2 特別図柄抽選を保留している保留回数を、第 2 特別図柄保留表示器 4 d に表示する。メイン制御部 100 は、ゲート 25 への遊技球の通過により始動した普通図柄抽選の結果を、普通図柄表示器 4 e に表示する。メイン制御部 100 は、普通図柄抽選を保留している保留回数を、普通図柄保留表示器 4 f に表示する。また、メイン制御部 100 は、遊技機 1 の電源投入時にその時点の遊技状態を遊技状態表示器 4 g に表示する。

30

【0045】

発射制御部 200 は、CPU 201、ROM 202、および RAM 203 を備えている。CPU 201 は、発射装置 211 に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う。ROM 202 は、CPU 201 にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM 203 は、CPU 201 の作業用メモリ等として用いられる。

【0046】

レバー 32 は、その位置が中立位置にある場合、信号を出力せずに発射停止状態となる。そして、レバー 32 は、遊技者によって時計回りに回転操作されると、その回転角度に応じた信号を打球発射指令信号として発射制御部 200 に出力する。発射制御部 200 は、打球発射指令信号に基づいて、発射装置 211 の発射動作を制御する。例えば、発射制御部 200 は、レバー 32 の回転角度が増すほど、遊技球が発射される速度が速くなるように、発射装置 211 の動作を制御する。発射制御部 200 は、停止ボタン 33 が押下された信号が出力された場合、発射装置 211 が遊技球を発射する動作を停止させる。

40

【0047】

払出制御部 300 は、CPU 301、ROM 302、および RAM 303 を備えている。CPU 301 は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行う。ROM 302 は、

50

CPU301にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM303は、CPU301の作業用メモリ等として用いられる。

【0048】

払出制御部300は、メイン制御部100から送られたコマンドに基づいて、払出球の払い出しを制御する。具体的には、払出制御部300は、メイン制御部100から、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球を払い出すコマンドを取得する。そして、コマンドに指定された数だけの賞球を払い出すように払出駆動部311を制御する。ここで、払出駆動部311は、遊技球の貯留部(球タンク)から遊技球を送り出す駆動モータ等で構成される。

【0049】

演出制御部400は、CPU401、ROM402、RAM403、およびRTC(リアルタイムクロック)404を備えている。また、演出制御部400は、演出ボタン37および演出キー38が接続され、遊技者が押下する操作に応じて演出ボタン37および演出キー38からそれぞれ出力される操作データを取得する。CPU401は、演出を制御する際の演算処理を行う。ROM402は、CPU401にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM403は、CPU401の作業用メモリ等として用いられる。RTC404は、現時点の日時を計測する。

【0050】

演出制御部400は、メイン制御部100から送られる特別図柄抽選結果等を示すデータに基づいて、演出内容を設定する。また、演出制御部400は、遊技者によって演出ボタン37または演出キー38が押下操作された場合、当該操作入力や検出結果に応じて演出内容を設定する場合もある。

【0051】

画像音響制御部500は、CPU501、ROM502、およびRAM503を備えている。CPU501は、演出内容を表現する画像および音響を制御する際の演算処理を行う。ROM502は、CPU501にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM503は、CPU501の作業用メモリ等として用いられる。

【0052】

画像音響制御部500は、演出制御部400から送られたコマンドに基づいて、画像表示部6に表示する画像およびスピーカ35から出力する音響を制御する。具体的には、画像音響制御部500のROM502には、特別図柄抽選結果を報知等するための装飾図柄画像、予告演出や先読み予告演出を表示するためのキャラクタやアイテム等の画像、特別図柄抽選が保留されていることを示す保留画像、および各種背景画像等を、画像表示部6に表示するための画像データが記憶されている。また、画像音響制御部500のROM502には、画像表示部6に表示される画像と同期させて、または表示される画像とは独立に、スピーカ35から出力させる楽曲や音声等の各種音響データが記憶されている。画像音響制御部500のCPU501は、ROM502に記憶された画像データや音響データの中から、演出制御部400から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、CPU501は、読み出した画像データを用いて、背景画像表示、装飾図柄画像表示、およびキャラクタ/アイテム表示等のための画像処理を行って、演出制御部400から送られたコマンドに対応した各種演出表示を行う。そして、CPU501は、画像処理された画像データが示す画像を画像表示部6に表示する。また、CPU501は、読み出した音響データを用いて音声処理を行い、音声処理された音響データが示す音響をスピーカ35から出力する。

【0053】

ランプ制御部600は、CPU601、ROM602、およびRAM603を備えている。CPU601は、盤ランプ8や枠ランプ36の発光、および可動役物7の動作を制御する際の演算処理を行う。ROM602は、CPU601にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM603は、CPU601の作業用メモリ等として用いられる。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 4 】

ランプ制御部 6 0 0 は、演出制御部 4 0 0 から送られたコマンドに基づいて、盤ランプ 8 や枠ランプ 3 6 の点灯 / 点滅や発光色等を制御する。また、ランプ制御部 6 0 0 は、演出制御部 4 0 0 から送られたコマンドに基づいて、可動役物 7 の動作を制御する。具体的には、ランプ制御部 6 0 0 の ROM 6 0 2 には、演出制御部 4 0 0 により設定される演出内容に応じた盤ランプ 8 や枠ランプ 3 6 での点灯 / 点滅パターンデータおよび発光色パターンデータ（発光パターンデータ）が記憶されている。CPU 6 0 1 は、ROM 6 0 2 に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部 4 0 0 から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、CPU 6 0 1 は、読み出した発光パターンデータに基づいて、盤ランプ 8 や枠ランプ 3 6 の発光を制御する。また、ROM 6 0 2 には、演出制御部 4 0 0 により設定される演出内容に応じた可動役物 7 の動作パターンデータが記憶されている。CPU 6 0 1 は、ROM 6 0 2 に記憶された動作パターンデータの中から、演出制御部 4 0 0 から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、CPU 6 0 1 は、読み出した動作パターンデータに基づいて、可動役物 7 の動作を制御する。

10

【 0 0 5 5 】

以下では、図 1 6 ~ 図 2 3 を用いて後に具体的に説明する「本実施形態による特徴的動作」を実現するパチンコ遊技機 1 が実行する処理フローについて説明する。

【 0 0 5 6 】

[メイン制御部の主要動作]

20

図 5 は、メイン制御部 1 0 0 によって行われるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図 5 を参照して、メイン制御部 1 0 0 において行われるタイマ割込み処理について説明する。メイン制御部 1 0 0 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図 5 に示す一連の処理を一定時間（例えば 4 ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図 5 以降のフローチャートに基づいて説明するメイン制御部 1 0 0 で行われる処理は、ROM 1 0 2 に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

【 0 0 5 7 】

まず、ステップ S 1 において、メイン制御部 1 0 0 の CPU 1 0 1 は、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の各種の乱数の更新を行う乱数更新処理を実行する。ここで、大当り乱数は、特別図柄抽選の当選又は落選を判定する（つまり、特別図柄抽選を行う）ための乱数である。図柄乱数は、特別図柄抽選に当選した場合に大当りの種類（例えば、確変大当りや時短付大当り）を決定するための乱数である。大当り乱数及び図柄乱数は、後に説明する図 7 のステップ S 4 0 7 の処理で使用される。リーチ乱数は、特別図柄抽選に落選した場合にリーチ演出を行うか否かを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄の変動時間を決定するための乱数である。ここで、特別図柄の変動時間は、この特別図柄の変動に同期して実行される報知演出（変動演出）の実行時間と等しい。リーチ乱数及び変動パターン乱数は、後に説明する図 7 のステップ S 4 0 8 の処理で使用される。ステップ S 1 の乱数更新処理において、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等は、それぞれ、1 ずつ加算されて更新される。つまり、カウントアップされる。そして、ステップ S 2 の始動口スイッチ（SW）処理やステップ S 3 のゲートスイッチ（SW）処理において各乱数が取得されて、後述するステップ S 4 の特別図柄処理やステップ S 5 の普通図柄処理で使用される。なお、このステップ S 1 の処理を行うカウンタは、典型的にはループカウンタであり、設定されている乱数の最大値（例えば大当り乱数では 2 9 9 ）に達した後は再び 0 に戻る。

30

40

【 0 0 5 8 】

次に、ステップ S 2 において、CPU 1 0 1 は、第 1 始動口スイッチ 1 1 1 a 及び第 2 始動口スイッチ 1 1 1 b の状態を監視し、いずれかのスイッチが ON となった時点（第 1 始動口スイッチ 1 1 1 a 又は第 2 始動口スイッチ 1 1 1 b から遊技球の検出信号が出力された時点）で、第 1 特別図柄抽の保留数 U 1 や第 2 特別図柄抽選の保留数 U 2 に関する処

50

理や各種乱数を取得する処理を行う始動口スイッチ処理を実行する。この始動口スイッチ処理の詳細については、図6を用いて後に詳述する。

【0059】

次に、ステップS3において、CPU101は、ゲートスイッチ113の状態を監視し、ゲートスイッチ113がONとなった時点（ゲートスイッチ113から遊技球の検出信号が出力された時点）で普通図柄抽選の保留数が上限値（例えば4）未満か否かを判断し、保留数が上限値未満であると判断した場合、後述するステップS5の普通図柄処理に使用される乱数を取得するゲートスイッチ処理を実行する。

【0060】

次に、ステップS4において、CPU101は、第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選を実行し、第1特別図柄表示器4a又は第2特別図柄表示器4bに特別図柄を変動表示させた後にこれらの抽選結果を示す停止図柄を表示させ、演出制御部400へ各種コマンドを送信等するための特別図柄処理を実行する。この特別図柄処理については、図7を用いて後に詳述する。

10

【0061】

次に、ステップS5において、CPU101は、ステップS3のゲートスイッチ処理で取得された乱数が所定の当たり乱数と一致するか否かを判定する普通図柄処理を実行する。そして、CPU101は、普通図柄表示器4eに普通図柄を変動表示させた後に判定結果を示す普通図柄を停止表示させる。具体的には、CPU101は、普通図柄を変動表示させた後に停止表示させる普通図柄変動時間を、通常状態では10秒に設定し、電サポ状態では0.5秒に短縮する。また、CPU101は、普通図柄表示器4eに表示された普通図柄が所定の当たり図柄となる確率（つまり、普通図柄抽選の当選確率）を、通常状態では低確率（1/10）に設定し、電サポ状態では高確率（10/10）に上昇させる。なお、電サポ状態では、特別図柄抽選の保留数が通常状態よりも多くなって特別図柄の変動時間が短縮されることとなるため、電サポ状態を時短状態と呼んでもよい。

20

【0062】

次に、ステップS6において、CPU101は、ステップS4の特別図柄処理で特別図柄抽選に当選したと判定された場合（大当たりした場合）等に、大入賞口開閉部115を制御して大入賞口23に所定の開閉動作を行わせ、又、いわゆる大当たり遊技演出等に関する各種コマンドを演出制御部400に対して送信等するための大入賞口処理を実行する。この処理によって、大当たり遊技（特別遊技）が進行され、遊技者は多量の賞球を獲得可能となる。この大入賞口処理については、図8及び図9を用いて後に詳述する。

30

【0063】

次に、ステップS7において、CPU101は、ステップS5の普通図柄処理によって普通図柄表示器4eに表示された普通図柄が所定の当たり図柄である場合（つまり、普通図柄抽選に当選した場合）に、電動チューリップ27を作動させる電動チューリップ処理を実行する。その際、CPU101は、通常状態では電動チューリップ27を極短期間（0.10秒間を1回）開放制御し、電サポ状態では電動チューリップ27を長期間（2.00秒間を3回）開放制御する。なお、電動チューリップ27が開放状態に制御されることによって第2始動口22に遊技球が入賞可能な状態となり、第2始動口22に遊技球が入賞することで、第2特別図柄抽選が行われることとなる。

40

【0064】

ここで、本実施形態における遊技機1の遊技状態について説明する。遊技機1の遊技状態としては、通常状態と、電サポ状態と、確変状態と、大当たり遊技状態とが少なくとも存在する。通常状態とは、基本となる通常の遊技状態であり、特別図柄抽選の当選確率が通常の低確率（1/300：高確率は1/30）に設定され、又、電動チューリップ27が開放状態になり難い設定にされた遊技状態である。電サポ状態とは、典型的には、通常状態に対して、普通図柄抽選（電動チューリップ27の開放抽選）の実行時間が短縮され、普通図柄抽選の当選確率が上がり、普通図柄抽選に当選した場合に電動チューリップ27が長時間開放されるように制御されることによって、電動チューリップ27が頻繁に長時

50

間開放されて第2始動口22に遊技球が頻繁に入賞する遊技状態である。つまり、電サポ状態は、通常状態よりも電動チューリップ27が開放状態になり易く設定された遊技状態である。確変状態は、特別図柄抽選の当選確率が高確率（1/30：低確率は1/300）に設定された遊技状態である。なお、電サポ状態と確変状態とが並存する場合もあり、この並存する状態を電サポ確変状態（又は時短確変状態）という。大当り遊技状態とは、特別図柄抽選に当選して（大当りして）大入賞口23が開放される大当り遊技（特別遊技）が実行されているときの遊技状態である。

【0065】

次に、ステップS8において、CPU101は、遊技球の入賞個数の管理及び入賞に応じた賞球の払出しを制御する賞球処理を実行する。

10

【0066】

次に、ステップS9において、CPU101は、ステップS2の始動口スイッチ処理、ステップS4の特別図柄処理、ステップS6の大入賞口処理、ステップS8の賞球処理等でRAM103にセットされた各種コマンドや演出に必要な情報を演出制御部400又は払出制御部300へ出力する出力処理を実行する。

【0067】

[始動口スイッチ処理]

図6は、図5のステップS2における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図5のステップS2における始動口スイッチ処理について、図6を用いて説明する。

20

【0068】

まず、ステップS201において、メイン制御部100のCPU101は、第1始動口スイッチ111aからの検出信号の有無に基づいて、第1始動口21に遊技球が入賞して第1始動口スイッチ111aがONになったか否かを判定する。ステップS201での判定がYESの場合、処理はステップS202に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS207に移る。

【0069】

ステップS202において、CPU101は、ROM102から第1特別図柄抽選の保留数の上限値Umax1（本実施形態では「4」）を読み出し、RAM103に記憶されている第1特別図柄抽選の保留数U1が上限値Umax1未満であるか否かを判定する。ステップS202での判定がYESの場合、処理はステップS203に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS207に移る。

30

【0070】

ステップS203において、CPU101は、RAM103に記憶されている保留数U1の値を、1加算した値に更新する。その後、処理はステップS204に移る。

【0071】

ステップS204において、CPU101は、第1特別図柄抽選等に使用される乱数のセット（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得して、取得した乱数の各セット（遊技情報）を、時系列順でRAM103に格納する。なお、後述する図7のステップS406の処理によって第1特別図柄抽選の保留数U1の値が1減算される度に、RAM103に格納された上記乱数セットは、格納時期が早いものから順に1セットずつ削除される。このことから、例えば第1特別図柄抽選の保留数U1の値が「3」の場合、直近3回のステップS204の処理によって取得された直近3回の上記乱数セットが、時系列順でRAM103に格納されていることとなる。その後、処理はステップS205に移る。

40

【0072】

ステップS205において、CPU101は、事前判定処理を行う。具体的には、CPU101は、直近のステップS204の処理で取得されてRAM103に格納された大当り乱数等の乱数セット（つまり、直近に格納された第1特別図柄抽選用の大当り乱数等の乱数セット）を読み出し、この大当り乱数等がROM102に記憶されている所定値等と

50

一致するか否かに基づいて、この大当り乱数を用いる第1特別図柄抽選の結果が大当りであるか否かやリーチ演出を実行するか否か等を事前判定する。つまり、先読み予告演出や保留変化予告演出を実行するために必要な判定を、後述する図7のステップS407及びS408の処理に先立って事前判定する。その後、処理はステップS206に移る。

【0073】

ステップS206において、CPU101は、第1特別図柄抽選の保留数が1増加したことを通知する第1保留数増加コマンドをRAM103にセットする。ここで、この第1保留数増加コマンドには、ステップS205の処理で行われた事前判定の結果を示す情報（以下、「事前判定情報」という）が含まれている。その後、処理はステップS207に移る。

10

【0074】

ステップS207において、CPU101は、第2始動口スイッチ111bからの検出信号の有無に基づいて、第2始動口22に遊技球が入賞して第2始動口スイッチ111bがONになったか否かを判定する。ステップS207での判定がYESの場合、処理はステップS208に移り、この判定がNOの場合、処理は図5のステップS3（ゲートスイッチ処理）に移る。

【0075】

ステップS208において、CPU101は、ROM102から第2特別図柄抽選の保留数の上限値Umax2（本実施形態では「4」）を読み出し、RAM103に記憶されている第2特別図柄抽選の保留数U2が上限値Umax2未満であるか否かを判定する。ステップS208での判定がYESの場合、処理はステップS209に移り、この判定がNOの場合、処理は図5のステップS3（ゲートスイッチ処理）に移る。

20

【0076】

ステップS209において、CPU101は、RAM103に格納されている保留数U2の値を、1加算した値に更新する。その後、処理はステップS210に移る。

【0077】

ステップS210において、CPU101は、第2特別図柄抽選等に使用される乱数のセット（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得して、取得した乱数の各セットを、時系列順でRAM103に格納する。なお、後述する図7のステップS404の処理によって第2特別図柄抽選の保留数U2の値が1減算される度に、RAM103に格納された上記乱数セットは、格納時期が早いものから順に1セットずつ削除される。このことから、例えば第2特別図柄抽選の保留数U2の値が「3」の場合、直近3回のステップS210の処理によって取得された直近3回の上記乱数セットが、時系列順でRAM103に格納されていることとなる。その後、処理はステップS211に移る。

30

【0078】

ステップS211において、CPU101は、事前判定処理を行う。具体的には、CPU101は、直近のステップS210の処理で取得されてRAM103に格納された大当り乱数等の乱数セット（つまり、直近に格納された第2特別図柄抽選用の大当り乱数等の乱数セット）を読み出し、この大当り乱数等がROM102に記憶されている所定値等と一致するか否かに基づいて、この大当り乱数を用いる第2特別図柄抽選の結果が大当りであるか否かやリーチ演出を実行するか否か等を事前判定する。つまり、先読み予告演出や保留変化予告演出を実行するために必要な判定を、後述する図7のステップS407及びS408の処理に先立って事前判定する。その後、処理はステップS212に移る。

40

【0079】

ステップS212において、CPU101は、第2特別図柄抽選の保留数が1増加したことを通知する第2保留数増加コマンドをRAM103にセットする。ここで、この第2保留数増加コマンドには、ステップS211の処理で行われた事前判定の結果を示す情報（事前判定情報）が含まれている。その後、処理は図5のステップS3（ゲートスイッチ処理）に移る。なお、ステップS206でセットされた第1保留数増加コマンド及びス

50

ステップ S 2 1 2 でセットされた第 2 保留数増加コマンドは、図 5 のステップ S 9 の出力処理によって、演出制御部 4 0 0 に送信される。

【 0 0 8 0 】

[特別図柄処理]

図 7 は、図 5 のステップ S 4 における特別図柄処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図 7 を用いて、図 5 のステップ S 4 における特別図柄処理について説明する。

【 0 0 8 1 】

まず、ステップ S 4 0 1 において、メイン制御部 1 0 0 の CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に記憶されている情報（典型的にはフラグによる情報）に基づいて、遊技機 1 の現在の状態が大当り遊技中（大当り遊技状態）であるか否かを判定する。つまり、特別図柄抽選に当選した場合に実行される大当り遊技（特別遊技）の実行中であるか否かを判定する。ステップ S 4 0 1 での判定が YES の場合、処理は図 5 のステップ S 5（普通図柄処理）に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 4 0 2 に移る。

10

【 0 0 8 2 】

ステップ S 4 0 2 において、CPU 1 0 1 は、第 1 特別図柄表示器 4 a 又は第 2 特別図柄表示器 4 b による特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。ステップ S 4 0 2 での判定が YES の場合、処理はステップ S 4 1 1 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 4 0 3 に移る。

【 0 0 8 3 】

ステップ S 4 0 3 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に記憶されている保留数 U 2 が 1 以上であるか否か（つまり第 2 特別図柄抽選が保留されているか否か）を判定する。ステップ S 4 0 3 での判定が YES の場合、処理はステップ S 4 0 4 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 4 0 5 に移る。

20

【 0 0 8 4 】

ステップ S 4 0 4 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に記憶されている保留数 U 2 を、1 減算した値に更新する。また、その際、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に格納されている図 6 のステップ S 2 1 0 によって取得されて格納された乱数セットのうち格納時期が最も早いものを読み出して RAM 1 0 3 から削除する。その後、処理はステップ S 4 0 7 に移る。

【 0 0 8 5 】

一方、ステップ S 4 0 5 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に記憶されている保留数 U 1 が 1 以上であるか否か（つまり第 1 特別図柄抽選が保留されているか否か）を判定する。ステップ S 4 0 5 での判定が YES の場合、処理はステップ S 4 0 6 に移り、この判定が NO の場合、実行されるべき特別図柄抽選は無いとみなして、処理はステップ S 4 1 5 に移る。

30

【 0 0 8 6 】

ステップ S 4 0 6 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に記憶されている保留数 U 1 を、1 減算した値に更新する。また、その際、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に格納されている図 6 のステップ S 2 0 4 によって取得されて格納された乱数セットのうち格納時期が最も早いものを読み出して RAM 1 0 3 から削除する。その後、処理はステップ S 4 0 7 に移る。

40

【 0 0 8 7 】

以上のステップ S 4 0 3 ~ S 4 0 6 の処理によって、第 2 特別図柄抽選が、第 1 特別図柄抽選よりも優先して実行されることとなる。

【 0 0 8 8 】

ステップ S 4 0 7 において、CPU 1 0 1 は、特別図柄抽選が大当りであるかハズレであるかを判定する大当り判定処理を実行する。具体的には、ステップ S 4 0 4 の処理に続いてステップ S 4 0 7 の処理を実行する場合、CPU 1 0 1 は、このステップ S 4 0 4 の処理で RAM 1 0 3 から読み出した大当り乱数が、ROM 1 0 2 に記憶されている大当りの当選値と一致するか否かに基づいて、第 2 特別図柄抽選の結果が大当りであるかハズレ

50

であるかを判定する。一方、ステップS 4 0 6の処理に続いてステップS 4 0 7の処理を実行する場合、CPU 1 0 1は、このステップS 4 0 6の処理でRAM 1 0 3から読み出した大当り乱数が、ROM 1 0 2に記憶されている大当りの当選値と一致するか否かに基づいて、第1特別図柄抽選の結果が大当りであるかハズレであるかを判定する。そして、CPU 1 0 1は、特別図柄抽選の結果がハズレと判定した場合、特別図柄抽選にハズレたことを表すハズレ図柄を、設定情報における特別図柄の停止図柄としてRAM 1 0 3にセットする。一方、CPU 1 0 1は、特別図柄抽選の結果が大当りであると判定した場合、この判定に使用した大当り乱数と共にRAM 1 0 3から読み出された図柄乱数がROM 1 0 2に記憶されている所定値の何れと一致するかに基づいて、今回の大当りの種類（例えば、確変大当りや時短付大当り）を判定する。そして、CPU 1 0 1は、大当りしたこと及び大当りの種類を表す大当り図柄の情報を、設定情報における特別図柄の停止図柄の情報としてRAM 1 0 3にセットする。その後、処理はステップS 4 0 8に移る。

10

【0089】

ステップS 4 0 8において、CPU 1 0 1は、変動パターン選択処理を実行する。具体的には、CPU 1 0 1は、ステップS 4 0 7の大当り判定処理で大当りと判定した場合、この大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にRAM 1 0 3から読み出された変動パターン乱数がROM 1 0 2に記憶されている所定値（大当り発生時の変動パターン決定用の所定値）の何れと一致するかに基づいて、変動パターン（特別図柄の変動時間：報知演出の実行時間とも言える）を決定する。なお、本実施形態では、一例として、大当りと判定した場合、必ずリーチ演出を行う。

20

【0090】

一方、CPU 1 0 1は、ステップS 4 0 7の大当り判定処理でハズレと判定した場合、この大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にRAM 1 0 3から読み出されたリーチ乱数がROM 1 0 2に記憶されている所定値（ハズレ時のリーチ実行決定用の所定値）の何れと一致するかに基づいて、リーチ演出を実行するか否かを決定する。そして、CPU 1 0 1は、リーチ演出を実行すると決定した場合、今回の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にRAM 1 0 3から読み出された変動パターン乱数がROM 1 0 2に記憶されている所定値（ハズレ時にリーチ演出を実行する場合の変動パターン決定用の所定値）の何れと一致するかに基づいて、変動パターン（変動時間）を決定する。一方、CPU 1 0 1は、リーチ演出を実行しないと判定した場合、RAM 1 0 3に記憶されている保留数U 1及びU 2に基づいて、変動パターン（変動時間）を決定する。

30

【0091】

以上のようにして決定された変動パターンの情報及びリーチ演出を実行するか否かを示す情報は、設定情報としてRAM 1 0 3にセットされる。その後、処理はステップS 4 0 9に移る。

【0092】

ステップS 4 0 9において、CPU 1 0 1は、ステップS 4 0 7の大当り判定処理によってセットされた設定情報、及びステップS 4 0 8の変動パターン選択処理によってセットされた設定情報を含む報知演出開始コマンドを生成して、RAM 1 0 3にセットする。ここで、報知演出開始コマンドは、演出制御部4 0 0に対して、画像表示部6及びスピーカ3 5等による報知演出の開始を指示するコマンドである。また、報知演出開始コマンドに含まれる設定情報には、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報も含まれる。この報知演出開始コマンドは、図5のステップS 9における出力処理によって、演出制御部4 0 0へ送信される。その後、処理はステップS 4 1 0に移る。

40

【0093】

ステップS 4 1 0において、CPU 1 0 1は、ステップS 4 0 9の処理でセットされた報知演出開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、第1特別図柄表示器4 a又は第2特別図柄表示器4 bによる特別図柄の変動表示を開始する。その後、処理はステップS 4 1 1に移る。

50

【0094】

ステップS411において、CPU101は、ステップS410における特別図柄の変動表示の開始時点から、ステップS408の変動パターン選択処理で設定された変動パターンが示す特別図柄変動時間が経過したか否かを判定する。ステップS411での判定がYESの場合、処理はステップS412に移り、この判定がNOの場合、処理は図5のステップS5（普通図柄処理）に移る。

【0095】

ステップS412において、CPU101は、画像表示部6等による報知演出の終了を指示する報知演出停止コマンドをRAM103にセットする。その後、処理はステップS413に移る。なお、ステップS412でセットされた報知演出停止コマンドは、図5のステップS9の出力処理によって演出制御部400へ送信される。

10

【0096】

ステップS413において、CPU101は、ステップS410の処理で開始した第1特別図柄表示器4a又は第2特別図柄表示器4bによる特別図柄の変動表示を終了してその停止図柄を表示する。その後、処理はステップS414に移る。

【0097】

ステップS414において、CPU101は停止中処理を実行する。具体的には、CPU101は、ステップS407の大当たり判定処理で大当たりしたと判定した場合、RAM103に記憶されている情報（典型的にはフラグによる情報）を大当たり遊技中（大当たり遊技状態）であることを示すものに変更し、大当たり遊技演出の開始を指示するオープニングコマンドをRAM103にセットする。このオープニングコマンドは図5のステップS9の出力処理によって演出制御部400へ送信され、大当たり遊技演出が開始される。また、CPU101は、ステップS410及びS413の処理によって特別図柄が変動して停止表示される回数（つまり、回転数）に応じて、遊技状態を切り替えて（つまり、特別図柄抽選の当選確率設定や電動チューリップ27の開放設定を切り替えて）、切り替え後の遊技状態を示す遊技状態通知コマンドをRAM103にセットする。この遊技状態通知コマンドは図5のステップS9の出力処理によって演出制御部400へ送信され、演出の切り替え（例えば、時短状態の演出モードから通常状態の演出モードへの切り替え）が可能となる。その後、処理は図5のステップS5（普通図柄処理）に移る。

20

【0098】

ステップS415において、CPU101は、客待ち演出（デモ演出）に移行するか否かを判定する。例えば、CPU101は、特別図柄抽選の保留がない状態で、第1特別図柄表示器4a（又は第2特別図柄表示器4b）による特別図柄の変動表示が終了してから所定時間（例えば10秒間）経過した場合、遊技者による遊技が中断又は終了したとみなして、客待ち演出に移行すると判定する。なお、客待ち演出は、例えば、遊技機1の題材となったコンテンツ（アニメや物語等）に関する映像を画像表示部6に表示させる演出であったり、例えば、遊技中に実行される所定の演出（例えばリーチ演出）の一部を画像表示部6に表示させる演出である。ステップS415での判定がYESの場合、処理はステップS416に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS417に移る。

30

【0099】

ステップS416において、CPU101は、客待ち演出の開始を指示する客待ち演出開始コマンドをRAM103にセットする。この客待ち演出開始コマンドは図5のステップS9の出力処理によって演出制御部400へ送信され、客待ち演出が開始されることとなる。その後、処理はステップS417に移る。

40

【0100】

ステップS417において、CPU101は、客待ち演出を終了するか否かを判定する。例えば、CPU101は、客待ち演出実行中において、第1始動口21（又は第2始動口22）への入賞が有って第1特別図柄表示器4a（又は第2特別図柄表示器4b）による特別図柄の変動表示が開始された場合、遊技者による遊技が再開（又は開始）したとみなして、客待ち演出を終了すると判定する。ステップS417での判定がYESの場合、処

50

理はステップS 4 1 8に移り、この判定がNOの場合、処理は図5のステップS 5（普通図柄処理）に移る。

【0101】

ステップS 4 1 8において、CPU 1 0 1は、客待ち演出の終了を指示する客待ち演出終了コマンドをRAM 1 0 3にセットする。この客待ち演出終了コマンドは図5のステップS 9の出力処理によって演出制御部4 0 0へ送信され、客待ち演出が終了されることとなる。その後、処理は図5のステップS 5（普通図柄処理）に移る。

【0102】

[大入賞口処理]

図8及び図9は、図5のステップS 6における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図5のステップS 6における大入賞口処理について、図8及び図9を用いて説明する。

10

【0103】

まず、ステップS 6 0 1において、メイン制御部1 0 0のCPU 1 0 1は、RAM 1 0 3に格納されている情報（典型的には、フラグによる情報）に基づいて、遊技機1の状態が大当り遊技中であるか否かを判定する。ステップS 6 0 1での判定がYESの場合、処理はステップS 6 0 2に移り、この判定がNOの場合、処理は図5のステップS 7（電動チューリップ処理）に移る。

【0104】

ステップS 6 0 2において、CPU 1 0 1は、RAM 1 0 3に格納されている情報に基づいて、遊技機1の状態が大当り遊技のオープニング演出中であるか否かを判定する。ステップS 6 0 2での判定がYESの場合、処理はステップS 6 0 3に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 6 0 9に移る。

20

【0105】

ステップS 6 0 3において、CPU 1 0 1は、オープニング演出の実行時間を規定する設定オープニング時間が経過したか否かを判定する。ステップS 6 0 3での判定がYESの場合、処理はステップS 6 0 4に移り、この判定がNOの場合、オープニング演出は終了していないので、処理は図5のステップS 7（電動チューリップ処理）に移る。

【0106】

ステップS 6 0 4において、CPU 1 0 1は、大当り遊技の全ラウンド数Rmaxと大当り遊技の大入賞口2 3の動作パターンとを設定し、その設定情報をRAM 1 0 3にセットする。具体的には、CPU 1 0 1は、大当り遊技に含まれるラウンドの数量（Rmax：本実施形態では「15」）と大当り遊技中の大入賞口2 3の動作パターンを設定し、その設定情報をRAM 1 0 3にセットする。ステップS 6 0 4の処理によって、大当り遊技の全ラウンド数Rmax、大当り遊技中のラウンドとラウンドとの間のインターバル時間、大当り遊技の最後にエンディング演出を行う時間である設定エンディング時間等が設定される。その後、処理はステップS 6 0 5に移る。

30

【0107】

ステップS 6 0 5において、CPU 1 0 1は、RAM 1 0 3に格納されている大入賞口2 3への遊技球の入賞数Cを「0」にリセットする。その後、処理はステップS 6 0 6に移る。

40

【0108】

ステップS 6 0 6において、CPU 1 0 1は、RAM 1 0 3に格納されている大当り遊技のラウンド数Rを、1加算した値に更新する。その後、処理はステップS 6 0 7に移る。

【0109】

ステップS 6 0 7において、CPU 1 0 1は、大入賞口開閉部1 1 5を制御して大入賞口2 3の開放制御を開始する。この処理によって、大当り遊技のラウンド（ラウンド遊技）が開始されて大入賞口2 3の開放動作（1回の開放動作）が開始される。その後、処理はステップS 6 0 8に移る。

50

【 0 1 1 0 】

ステップ S 6 0 8 において、CPU 1 0 1 は、ラウンド開始（ラウンド遊技開始）を通知するラウンド開始通知コマンドを RAM 1 0 3 にセットする。このラウンド開始通知コマンドは図 5 のステップ S 9 の出力処理によって演出制御部 4 0 0 へ送信され、ラウンド演出が開始されることとなる。その後、処理はステップ S 6 1 4 に移る。

【 0 1 1 1 】

ステップ S 6 0 9 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に格納された情報に基づいて、遊技機 1 の状態が大当り遊技のインターバル中であるか否かを判定する。ステップ S 6 0 9 での判定が YES の場合、処理はステップ S 6 1 0 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 6 1 1 に移る。

10

【 0 1 1 2 】

ステップ S 6 1 0 において、CPU 1 0 1 は、大当り遊技中の前回のラウンド終了時に大入賞口 2 3 が閉塞された時点から、ステップ S 6 0 4 の処理で設定された大当り遊技中の設定インターバル時間が経過したか否かを判定する。ステップ S 6 1 0 での判定が YES の場合、大当り遊技中の次のラウンドを開始するタイミングになっているので処理はステップ S 6 0 5 に移り、この判定が NO の場合、大当り遊技中の次のラウンドを開始するタイミングになっていないので、処理は図 5 のステップ S 7（電動チューリップ処理）に移る。

【 0 1 1 3 】

ステップ S 6 1 1 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に格納された情報に基づいて、遊技機 1 の状態が大当り遊技のエンディング演出の実行中であるか否かを判定する。ステップ S 6 1 1 での判定が YES の場合、処理は図 9 のステップ S 6 2 1 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 6 1 2 に移る。

20

【 0 1 1 4 】

ステップ S 6 1 2 において、CPU 1 0 1 は、遊技機 1 の状態が大当り遊技のラウンド中であると判断して、大入賞口スイッチ 1 1 4 からの検出信号の有無に基づいて、大入賞口スイッチ 1 1 4 が ON になったか否かを判定する。ステップ S 6 1 2 での判定が YES の場合、処理はステップ S 6 1 3 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 6 1 4 に移る。

【 0 1 1 5 】

ステップ S 6 1 3 において、CPU 1 0 1 は、大入賞口 2 3 への遊技球の入賞を検出したと判断して、RAM 1 0 3 に格納されている遊技球の入賞数 C を、1 加算した値に更新する。ステップ S 6 1 3 の処理が大入賞口スイッチ 1 1 4 が ON になる毎に実行されることで、1 つのラウンド中に大入賞口 2 3 に入賞した遊技球の総数（入賞数 C）が RAM 1 0 3 に累積記憶されていく。その後、処理はステップ S 6 1 4 に移る。

30

【 0 1 1 6 】

ステップ S 6 1 4 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S 6 0 7 の処理で大入賞口 2 3 の開放制御が開始された時点から規定の開放制御時間（本実施形態では 2 9 . 5 秒間）が経過したか否かを判定する。ステップ S 6 1 4 での判定が YES の場合、処理はステップ S 6 1 6 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 6 1 5 に移る。

40

【 0 1 1 7 】

ステップ S 6 1 5 において、CPU 1 0 1 は、今回のラウンドにおける遊技球の入賞数 C が、大入賞口 2 3 が閉塞されるタイミングを規定する上限遊技球数 C max（本実施形態では「10」）となったか否かを判定する。ステップ S 6 1 5 での判定が YES の場合、処理はステップ S 6 1 6 に移り、この判定が NO の場合、処理は図 5 のステップ S 7（電動チューリップ処理）に移る。

【 0 1 1 8 】

ステップ S 6 1 6 において、CPU 1 0 1 は、大入賞口開閉部 1 1 5 を制御して、ステップ S 6 0 7 で開始した大入賞口 2 3 の開放制御を終了する。このように、CPU 1 0 1 は、大当り遊技中の各ラウンドにおいて、大入賞口 2 3 を開放してから 2 9 . 5 秒が経過

50

するまでに大入賞口スイッチ 1 1 4 によって検出された遊技球の総数（入賞数 C）が 1 0 個（C m a x）に達したこと、又は大入賞口 2 3 を開放してから 1 0 個の遊技球が入賞することなく 2 9 . 5 秒が経過したことを条件として大入賞口 2 3 を閉塞する。その後、処理はステップ S 6 1 7 に移る。

【 0 1 1 9 】

ステップ S 6 1 7 において、C P U 1 0 1 は、ラウンド終了（ラウンド遊技終了）を通知するラウンド終了通知コマンドを R A M 1 0 3 にセットする。このラウンド開始通知コマンドは図 5 のステップ S 9 の出力処理によって演出制御部 4 0 0 へ送信され、ラウンド演出が終了されることとなる。その後、処理はステップ S 6 1 8 に移る。

【 0 1 2 0 】

ステップ S 6 1 8 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納されている現在のラウンド数 R が、ステップ S 6 0 4 の処理で設定された大当り遊技の最大ラウンド数 R m a x に達したか否かを判定する。ステップ S 6 1 8 での判定が Y E S の場合、処理は図 9 のステップ S 6 1 9 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 5 のステップ S 7（電動チューリップ処理）に移る。

【 0 1 2 1 】

図 9 のステップ S 6 1 9 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納されているラウンド数 R を「 0 」にリセットする。その後、処理はステップ S 6 2 0 に移る。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 6 2 0 において、C P U 1 0 1 は、演出制御部 4 0 0 に対して大当り遊技のエンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを、R A M 1 0 3 にセットする。この処理でセットされたエンディングコマンドは、図 5 のステップ S 9（出力処理）によって演出制御部 4 0 0 へ送信されて、エンディング演出が実行されて大当り遊技演出が終了することとなる。その後、処理はステップ S 6 2 1 に移る。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 6 2 1 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S 6 2 0 でエンディングコマンドを R A M 1 0 3 にセットした時点から図 8 のステップ S 6 0 4 の処理で設定された設定エンディング時間が経過したか否かを判定する。ステップ S 6 2 1 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 2 2 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 5 のステップ S 7（電動チューリップ処理）に移る。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 6 2 2 において、C P U 1 0 1 は、実行していた大当り遊技を終了する。具体的には、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納されている大当り遊技中であることを示す設定情報（典型的には、フラグによる情報）を解除して、大当り遊技を終了する。その後、処理はステップ S 6 2 3 に移る。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 6 2 3 において、C P U 1 0 1 は、遊技状態設定処理を実行する。具体的には、C P U 1 0 1 は、ステップ S 6 2 2 で大当り遊技を終了した場合に、今回の大当りの種類に応じて遊技状態を切り替える（つまり、特別図柄抽選の当選確率設定および電動チューリップ 2 7 の開放設定を切り替える）。その後、処理は図 5 のステップ S 7（電動チューリップ処理）に移る。

【 0 1 2 6 】

ステップ S 6 2 4 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S 6 2 3 での処理による切り替え後の遊技状態を示す遊技状態通知コマンドを R A M 1 0 3 にセットする。この遊技状態通知コマンドは図 5 のステップ S 9 の出力処理によって演出制御部 4 0 0 へ送信され、演出の切り替え（例えば、大当り遊技演出から時短確変状態の演出への切り替え）が可能となる。その後、処理は図 5 のステップ S 5（普通図柄処理）に移る。

【 0 1 2 7 】

[演出制御部による演出制御処理]

図 1 0 は、演出制御部 4 0 0 によって行われるタイマ割り込み処理の一例を示すフローチ

10

20

30

40

50

ャートである。以下に、図10を参照して、演出制御部400において行われるタイマ割込み処理について説明する。演出制御部400は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図10に示す一連の処理を一定時間（例えば4ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図10以降のフローチャートに基づいて説明する演出制御部400で行われる処理は、ROM402に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

【0128】

まず、ステップS11において、演出制御部400のCPU401は、メイン制御部100から図5のステップS9の出力処理により出力された各種コマンドを受信して、受信したコマンドに応じて演出内容を設定し、設定した演出内容の演出を画像音響制御部500およびランプ制御部600に実行指示するための各種コマンドをRAM403にセットするコマンド受信処理を実行する。このコマンド受信処理については、図11及び図12を用いて後に詳述する。

10

【0129】

次に、ステップS12において、CPU401は、遊技者の操作により演出ボタン37および演出キー38から出力される操作入力信号に応じて、演出内容を設定し、設定した内容の演出を画像音響制御部500およびランプ制御部600に実行指示するための各種コマンドをRAM403にセットする演出入力制御処理を実行する。例えば、CPU401は、所定の操作入力有効期間において遊技者により演出ボタン37が操作されて操作入力信号が出力された場合、所定の演出（大当りの可能性を示唆する予告画像を表示する演出等）の実行を設定してコマンドをRAM403にセットする。

20

【0130】

次に、ステップS13において、CPU401は、ステップS11およびS12の処理でRAM403にセットされた各種コマンドを画像音響制御部500およびランプ制御部600に出力する出力処理を実行する。この処理によって、ステップS11およびS12の処理で実行決定された各種演出が、画像音響制御部500およびランプ制御部600の実行制御により、画像表示部6、スピーカ35および盤ランプ8等で実行されることとなる。

【0131】

[コマンド受信処理]

図11は、図10のステップS11のコマンド受信処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図11を参照して、図10のステップS11のコマンド受信処理について説明する。

30

【0132】

まず、ステップS111において、演出制御部400のCPU401は、メイン制御部100から保留増加コマンド（第1保留数増加コマンド又は第2保留数増加コマンド）を受信したか否かを判定する（図6のステップS206及びS212参照）。ステップS111での判定がYESの場合、処理はステップS112に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS114に移る。

【0133】

ステップS112において、CPU401は、ステップS111の処理で受信した保留増加コマンドに応じて、画像音響制御部500に指示して、画像表示部6に特別図柄抽選の保留を示す保留画像を追加表示させる保留画像表示処理を行う。以下、具体的に説明する。まず、CPU401は、ステップS111の処理で、第1保留数増加コマンドを受信した場合、RAM403に、第1特別図柄抽選の保留を示すデータ（保留データ）を時系列順で1つ累積記憶させ、一方、第2保留数増加コマンドを受信した場合、RAM403に、第2特別図柄抽選の保留を示すデータ（保留データ）を時系列順で1つ累積記憶させる。また、その際に、CPU401は、保留増加コマンドに含まれる事前判定情報を抽出して上記した各保留データに含めて、RAM403に記憶する。その後、CPU401は、RAM403に第1特別図柄抽選の保留を示す保留データを累積記憶させた場合、画像

40

50

音響制御部 500 に指示して画像表示部 6 にこの保留データに対応する第 1 特別図柄抽選の保留を示す保留画像（図 16 等参照）を 1 つ追加表示させ、一方、RAM 403 に第 2 特別図柄抽選の保留を示す保留データを累積記憶させた場合、画像音響制御部 500 に指示して画像表示部 6 にこの保留データに対応する第 2 特別図柄抽選の保留を示す保留画像を 1 つ追加表示させる。なお、この画像音響制御部 500 への指示は、コマンドを RAM 403 にセットすることで行われる。その後、処理はステップ S 113 に移る。

【0134】

ステップ S 113 において、CPU 401 は、図 17 ~ 図 23 を用いて後述する保留画像変化示唆演出および変動権利画像変化示唆演出を実行するか否かや、実行する場合の演出内容について設定する予告演出設定処理を行う。この予告演出設定処理については、図 13 及び図 14 を用いて後に詳述する。その後、処理はステップ S 114 に移る。

10

【0135】

ステップ S 114 において、CPU 401 は、図 7 のステップ S 409 でセットされた報知演出開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 114 での判定が YES の場合、処理はステップ S 115 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 116 に移る。

【0136】

ステップ S 115 において、CPU 401 は、ステップ S 114 の処理で受信した報知演出開始コマンドに応じて、画像音響制御部 500 等に指示して、画像表示部 6 等による報知演出を開始等する報知演出実行処理を行う。また、CPU 401 は、開始する報知演出の実行中に、保留画像変化示唆演出又は変動権利画像変化示唆演出が実行されることがステップ 113 の処理によって設定されている場合には、設定された内容の演出をこの報知演出で実行する。なお、この画像音響制御部 500 等への指示は、コマンドを RAM 403 にセットすることで行われる。ステップ S 115 の処理については、図 15 を用いて、後に詳述する。その後、処理はステップ S 116 に移る。

20

【0137】

ステップ S 116 において、CPU 401 は、図 7 のステップ S 412 の処理でセットされた報知演出停止コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 116 での判定が YES の場合、処理はステップ S 117 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 118 に移る。

30

【0138】

ステップ S 117 において、CPU 401 は、画像音響制御部 500 等に指示して、ステップ S 115 の処理で実行開始した報知演出を終了して、変動表示させていた装飾図柄を最終的に全て停止させて（確定停止表示させて）特別図柄抽選の結果を演出的に報知する。また、その際に、CPU 401 は、画像音響制御部 500 に指示して、ステージ ST 0 上に表示させている実行中の報知演出に対応する変動権利画像（図 16 等の KI 参照）を削除する。なお、この画像音響制御部 500 等への指示は、コマンドを RAM 403 にセットすることで行われる。その後、処理はステップ S 118 に移る。

【0139】

ステップ S 118 において、CPU 401 は、図 7 のステップ S 414 の停止中処理又は図 9 のステップ S 624 の処理でセットされた遊技状態通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 118 での判定が YES の場合、処理はステップ S 119 に移り、この判定が NO の場合、処理は図 12 のステップ S 120 に移る。

40

【0140】

ステップ S 119 において、CPU 401 は、演出状態設定処理を行う。具体的には、CPU 401 は、画像音響制御部 500 等に指示して、ステップ S 118 で受信した遊技状態通知コマンドが示す遊技状態に応じた演出状態で報知演出が実行されるように設定する。例えば、CPU 401 は、ステップ S 118 で受信した遊技状態通知コマンドが示す遊技状態が時短確変状態である場合、画像音響制御部 500 等に指示して、報知演出の背景画像を赤色に設定し、ステップ S 118 で受信した遊技状態通知コマンドが示す遊技状

50

態が通常状態である場合、画像音響制御部500等に指示して、報知演出の背景画像を青色に設定する。なお、この画像音響制御部500等への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。その後、処理は図12のステップS120に移る。

【0141】

図12のステップS120において、CPU401は、図7のステップS414の停止中処理でセットされたオープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップS120での判定がYESの場合、処理はステップS121に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS122に移る。

【0142】

ステップS121において、CPU401は、画像音響制御部500等に指示して、大当り遊技演出のオープニング演出を開始する。つまり、大当り遊技演出を開始させる。ここで、オープニング演出は、大当り遊技の開始を報知する演出であり、典型的には、大入賞口23に向けて遊技球を発射するように遊技者に促す画像演出である。なお、この画像音響制御部500等への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。その後、処理はステップS122に移る。

10

【0143】

ステップS122において、CPU401は、図8のステップS608の処理でセットされたラウンド開始通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS122での判定がYESの場合、処理はステップS123に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS124に移る。

20

【0144】

ステップS123において、CPU401は、画像音響制御部500等に指示して、大当り遊技演出のラウンド演出を開始する。ここで、ラウンド演出は、大当り遊技のラウンド遊技中に実行される演出であり、例えば、主人公のキャラクタが敵のキャラクタと戦っている画像等による演出である。なお、この画像音響制御部500等への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。その後、処理はステップS124に移る。

【0145】

ステップS124において、CPU401は、図8のステップS617の処理でセットされたラウンド終了通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS124での判定がYESの場合、処理はステップS125に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS126に移る。

30

【0146】

ステップS125において、CPU401は、画像音響制御部500等に指示して、大当り遊技演出のラウンド演出を終了する。なお、この画像音響制御部500等への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。その後、処理はステップS126に移る。

【0147】

ステップS126において、CPU401は、図9のステップS620の処理でセットされたエンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップS126での判定がYESの場合、処理はステップS127に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS128に移る。

40

【0148】

ステップS127において、CPU401は、画像音響制御部500等に指示して、大当り遊技演出のエンディング演出を開始する。つまり、大当り遊技演出を終了させる。ここで、エンディング演出は、大当り遊技の終了を報知する演出であり、典型的には、遊技機1のメーカーのマークを表示させる演出である。なお、この画像音響制御部500等への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。その後、処理はステップS128に移る。

【0149】

50

ステップS 1 2 8において、CPU 4 0 1は、図7のステップS 4 1 6の処理でセットされた客待ち演出開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS 1 2 8での判定がYESの場合、処理はステップS 1 2 9に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 1 3 0に移る。

【0150】

ステップS 1 2 9において、CPU 4 0 1は、画像音響制御部5 0 0等に指示して、客待ち演出を開始する。既に説明したように、客待ち演出は、例えば、遊技機1の題材となったコンテンツ(アニメや物語等)に関する映像を画像表示部6に表示させる演出であり、また例えば、遊技中において実行される所定の演出(例えばリーチ演出)の一部を画像表示部6に表示させる演出である。なお、この画像音響制御部5 0 0等への指示は、コマンドをRAM 4 0 3にセットすることで行われる。その後、処理はステップS 1 3 0に移る。

10

【0151】

ステップS 1 3 0において、CPU 4 0 1は、図7のステップS 4 1 8の処理でセットされた客待ち演出終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS 1 3 0での判定がYESの場合、処理はステップS 1 3 1に移り、この判定がNOの場合、処理は図10のステップS 1 2に移る。

【0152】

ステップS 1 3 1において、CPU 4 0 1は、画像音響制御部5 0 0等に指示して、ステップS 1 2 9の処理で開始した客待ち演出を終了する。なお、この画像音響制御部5 0 0等への指示は、コマンドをRAM 4 0 3にセットすることで行われる。その後、処理は図10のステップS 1 2に移る。

20

【0153】

[予告演出設定処理]

図13及び図14は、図11のステップS 1 1 3の予告演出設定処理の一例を示す詳細フローチャートである。以下に、図13及び図14を参照して、図11のステップS 1 1 3の予告演出設定処理について説明する。

【0154】

まず、ステップS 1 1 3 1において、演出制御部4 0 0のCPU 4 0 1は、直近の図11のステップS 1 1 2の処理でRAM 4 0 3に記憶された事前判定情報に基づいて、図20~図22を用いて後述する保留画像変化示唆演出を実行するか否かを抽選等によって判定する。例えば、CPU 4 0 1は、事前判定情報に含まれる大当たりか否かの情報を毎回考慮することで、保留画像変化示唆演出を1 0 0 0 0回実行した場合に結果として3 0 0回大当たりする計算となる抽選方法によって(つまり、保留画像変化示唆演出の大当たり信頼度が3%になる抽選によって)、保留画像変化示唆演出を実行するか否かを判定する。なお、ステップS 1 1 3 1の処理において、CPU 4 0 1は、RAM 4 0 3に記憶されている特別図柄抽選の保留数(保留データの数)が1である場合、保留画像変化示唆演出を実行する時間的余裕がないため、一律に、保留画像変化示唆演出を実行しないと判定する。ステップS 1 1 3 1での判定がYESの場合、処理はステップS 1 1 3 2に移り、この判定がNOの場合、処理は図14のステップS 1 1 4 2に移る。

30

40

【0155】

ステップS 1 1 3 2において、CPU 4 0 1は、保留画像変化示唆演出の実行タイミングを設定する。具体的には、CPU 4 0 1は、何れの報知演出で保留画像変化示唆演出を実行するのかを設定する。図21及び図22を用いて後述する例では、保留画像変化示唆演出の対象である保留画像RI 3に対応する報知演出の3つ前の報知演出(保留画像RI 0に対応する報知演出)で保留画像変化示唆演出を実行すると設定されている。その後、処理はステップS 1 1 3 3に移る。

【0156】

ステップS 1 1 3 3において、CPU 4 0 1は、直近の図11のステップS 1 1 2の処理でRAM 4 0 3に記憶された事前判定情報に基づいて、実行される保留画像変化示唆演

50

出において、保留画像を、図17(2)を用いて後述する先読み予告表示態様の何れかに変化させるか否かを抽選等によって判定する。例えば、CPU401は、事前判定情報に含まれる大当たりか否かの情報を毎回考慮することで、保留画像が何れかの先読み予告表示態様に10000回変化した場合に結果として800回大当たりする計算となる抽選方法によって(つまり、保留画像が変化した場合の大当たり信頼度が8%になる抽選によって)、保留画像を先読み予告表示態様の何れかに変化させるか否かを判定する。図22を用いて後述する例では、保留画像RI3を先読み予告表示態様に変化させると判定されている。ステップS1133での判定がYESの場合、処理はステップS1134に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS1140に移る。

【0157】

ステップS1134において、CPU401は、直近の図11のステップS112の処理でRAM403に記憶された事前判定情報に基づいて、保留画像の変化後の先読み予告表示態様の色、及び、図18を用いて後述するキャラ画像のアイテム(星)の色(青、緑又は赤)を抽選等によって決定する。本実施形態では、CPU401は、事前判定情報に含まれる大当たりか否かの情報を毎回考慮することで、保留画像が青色の先読み予告表示態様に10000回変化した場合に結果として300回大当たりする計算となる抽選方法によって(つまり、保留画像が青色に変化した場合の大当たり信頼度が3%になる抽選によって：図19参照)、保留画像を青色の先読み予告表示態様に変化させると決定し、保留画像が緑色の先読み予告表示態様に10000回変化した場合に結果として1000回大当たりする計算となる抽選方法によって(つまり、保留画像が緑色に変化した場合の大当たり信頼度が10%になる抽選によって)、保留画像を緑色の先読み予告表示態様に変化させると決定し、保留画像が赤色の先読み予告表示態様に10000回変化した場合に結果として3000回大当たりする計算となる抽選方法によって(つまり、保留画像が赤色に変化した場合の大当たり信頼度が30%になる抽選によって)、保留画像を赤色の先読み予告表示態様に変化させると決定する。また、CPU401は、保留画像の変化後の先読み予告表示態様の色に一対一で対応する色に、キャラ画像のアイテム(星)の色を決定する。具体的には、保留画像を青色に変化させると決定した場合にはアイテムを青色に決定し、保留画像を緑色に変化させると決定した場合にはアイテムを緑色に決定し、保留画像を赤色に変化させると決定した場合にはアイテムを赤色に決定する(図19参照)。なお、図22を用いて後述する例では、保留画像RI3は緑色の先読み予告表示態様に変化すると決定され、アイテム(星)の色は緑色に決定されている。その後、処理はステップS1135に移る。

【0158】

ステップS1135において、CPU401は、保留画像を変化させるための動作演出を1回実行するか否かを抽選等によって決定する。ここで、保留画像を変化させるための動作演出は、図20~図23を用いて後述するアイテム投げ演出およびアイテム落とし演出である。ステップS1135での判定がYESの場合、処理はステップS1136に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS1139に移る。

【0159】

ステップS1136において、CPU401は、ステップS1136で1回実行すると決定した動作演出として、キャラ画像がアイテム(星)を投げて保留画像を変化させようとするアイテム投げ演出(図21(1)参照)を実行するか否かを抽選等によって決定する。ステップS1136での判定がYESの場合、処理はステップS1137に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS1138に移る。

【0160】

ステップS1137において、CPU401は、ステップS1132で設定したタイミングで保留画像変化示唆演出を実行し、この保留画像変化示唆演出においてステップS1134で決定した色でアイテムを表示してアイテム投げ演出を実行し、アイテムが保留画像に当たって保留画像がステップS1134で決定した色の先読み予告表示態様に变化する演出内容を設定する(図21(1)~(3)参照)。なお、この設定された演出内容は、

10

20

30

40

50

後述する図15のステップS1152の報知演出設定処理で報知演出の内容を設定する際に参照される。その後、処理は図11のステップS114に移る。

【0161】

ステップS1138において、CPU401は、ステップS1132で設定したタイミングで保留画像変化示唆演出を実行し、この保留画像変化示唆演出においてステップS1134で決定した色でアイテムを表示してアイテム落とし演出を実行し、アイテムが保留画像に当たって保留画像がステップS1134で決定した色の先読み予告表示態様に変化する演出内容を設定する(図22参照)。なお、この設定された演出内容は、後述する図15のステップS1152の報知演出設定処理で報知演出の内容を設定する際に参照される。その後、処理は図11のステップS114に移る。

10

【0162】

ステップS1139において、CPU401は、ステップS1132で設定したタイミングで保留画像変化示唆演出を実行し、この保留画像変化示唆演出において、ステップS1134で決定した色でアイテムを表示してアイテム投げ演出を実行してアイテムが保留画像から外れた後に、同じ色でアイテムを表示してアイテム落とし演出を実行してアイテムが保留画像に当たって保留画像がステップS1134で決定した色の先読み予告表示態様に変化する演出内容を設定する(図21(1)、(4)、(6)~(8)参照)。なお、この設定された演出内容は、後述する図15のステップS1152の報知演出設定処理で報知演出の内容を設定する際に参照される。その後、処理は図11のステップS114に移る。

20

【0163】

ステップS1140において、CPU401は、図18を用いて後述するキャラ画像のアイテム(星)の色(青、緑又は赤)を抽選等によって決定する。その後、処理はステップS1141に移る。

【0164】

ステップS1141において、CPU401は、ステップS1132で設定したタイミングで保留画像変化示唆演出を実行し、この保留画像変化示唆演出においてステップS1140で決定した色でアイテムを表示してアイテム投げ演出を実行し、アイテムが保留画像から外れて保留画像は先読み予告表示態様に変化しない演出内容を設定する(図21(1)、(4)、(5)参照)。なお、この設定された演出内容は、後述する図15のステップS1152の報知演出設定処理で報知演出の内容を設定する際に参照される。その後、処理は図11のステップS114に移る。

30

【0165】

図14のステップS1142において、CPU401は、直近の図11のステップS112の処理でRAM403に記憶された事前判定情報に基づいて、図23を用いて後述する変動権利画像変化示唆演出を実行するか否かを抽選等によって決定する。例えば、CPU401は、事前判定情報に含まれる大当たりか否かの情報を毎回考慮することで、変動権利画像変化示唆演出を10000回実行した場合に結果として100回大当たりする計算となる抽選方法によって(つまり、変動権利画像変化示唆演出の大当たり信頼度が1%になる抽選によって)、変動権利画像変化示唆演出を実行するか否かを決定する。ステップS1142での判定がYESの場合、処理はステップS1143に移り、この判定がNOの場合、処理は図11のステップS114に移る。

40

【0166】

ステップS1143において、CPU401は、図18を用いて後述するキャラ画像のアイテム(星)の色(青、緑又は赤)を抽選等によって決定する。その後、処理はステップS1144に移る。

【0167】

ステップS1144において、CPU401は、直近の図11のステップS112の処理でRAM403に記憶された事前判定情報に基づいて、実行される変動権利画像変化示唆演出において、変動権利画像を、図17(3)を用いて後述する予告表示態様に変化さ

50

せるか否かを抽選等によって決定する。例えば、CPU401は、事前判定情報に含まれる大当たりか否かの情報を毎回考慮することで、変動権利画像が予告表示態様に10000回変化した場合に結果として500回大当たりする計算となる抽選方法によって（つまり、変動権利画像が変化した場合の大当たり信頼度が5%になる抽選によって）、変動権利画像を予告表示態様に变化させるか否かを決定する。ステップS1144での判定がYESの場合、処理はステップS1145に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS1146に移る。

【0168】

ステップS1145において、CPU401は、直近の図11のステップS112の処理でRAM403に記憶された事前判定情報に含まれる特別図柄抽選結果を報知する報知演出において変動権利画像変化示唆演出を実行し、この変動権利画像変化示唆演出においてステップS1143で決定した色でアイテムを表示してアイテム投げ演出を実行し、アイテムが変動権利画像KIに当たって変動権利画像KIが予告表示態様（図17（3）参照）に変化した後に擬似連演出が実行される演出内容を設定する（図23（1）、（4）～（6）参照）。なお、この設定された演出内容は、後述する図15のステップS1152の報知演出設定処理で報知演出の内容を設定する際に参照される。その後、処理は図11のステップS114に移る。

10

【0169】

ステップS1146において、CPU401は、直近の図11のステップS112の処理でRAM403に記憶された事前判定情報に含まれる特別図柄抽選結果を報知する報知演出において変動権利画像変化示唆演出を実行し、この変動権利画像変化示唆演出においてステップS1143で決定した色でアイテムを表示してアイテム投げ演出を実行し、アイテムが変動権利画像KIから外れて変動権利画像KIが予告表示態様に变化せず、擬似連演出が実行されない演出内容を設定する（図23（1）～（3）参照）。なお、この設定された演出内容は、後述する図15のステップS1152の報知演出設定処理で報知演出の内容を設定する際に参照される。その後、処理は図11のステップS114に移る。

20

【0170】

[報知演出実行処理]

図15は、図11のステップS115の報知演出実行処理の一例を示す詳細フローチャートである。以下に、図15を参照して、図11のステップS115の報知演出実行処理について説明する。

30

【0171】

まず、ステップS1151において、演出制御部400のCPU401は、保留画像消化処理を実行する。具体的には、CPU401は、図11のステップS114の処理で受信した報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が、第1特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、RAM403に最も早く格納されている第1特別図柄抽選の保留データを削除し、第2特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、RAM403に最も早く格納されている第2特別図柄抽選の保留データを削除する。そして、図16を用いて後述するが、CPU401は、第1特別図柄抽選の保留データをRAM403から削除した場合、画像音響制御部500に指示して、この削除した保留データに対応する保留画像（第1特別図柄抽選の保留画像）を1つ消化（削除）させ、消化させた保留画像を、報知演出が実行されていることを示す変動権利画像としてステージST0上に表示させ、更にその他の保留画像が表示されている場合には、それらの保留画像を順次移動させる。同様に、CPU401は、第2特別図柄抽選の保留データをRAM403から削除した場合、画像音響制御部500に指示して、この削除した保留データに対応する保留画像（第2特別図柄抽選の保留画像）を1つ消化（削除）させ、消化させた保留画像を、報知演出が実行されていることを示す変動権利画像としてステージST0上に表示させ、更にその他の保留画像が表示されている場合には、それらの保留画像を順次移動させる。なお、この画像音響制御部500への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。その後、処理はステッ

40

50

ブ S 1 1 5 2 に移る。

【 0 1 7 2 】

ステップ S 1 1 5 2 において、CPU 4 0 1 は、後述するステップ S 1 1 5 3 の処理で開始制御する報知演出の内容を設定する。具体的には、CPU 4 0 1 は、図 1 1 のステップ S 1 1 4 の処理で受信した報知演出開始コマンドに含まれる設定情報を取得し、この設定情報の条件（大当たりしたか否かの条件、報知演出実行時間の条件及びリーチ演出を実行するか否かの条件等）を満たす多数の報知演出の演出パターンから、抽選等によって、実行する報知演出の内容を設定する。その際、CPU 4 0 1 は、今回設定する報知演出において保留画像変化示唆演出又は変動権利画像変化示唆演出が実行されることが図 1 3 のステップ S 1 1 3 7 ~ S 1 1 3 9、S 1 1 4 1、図 1 4 のステップ S 1 1 4 5、S 1 1 4 6 の処理で設定されている場合には、その設定内容を反映させた報知演出の内容を設定する。その後、処理はステップ S 1 1 5 3 に移る。

10

【 0 1 7 3 】

ステップ S 1 1 5 3 において、CPU 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 等に指示して、ステップ S 1 1 5 2 で設定した内容の報知演出を開始する。このことによって、図 1 7 ~ 図 2 3 を用いて後述する保留画像変化示唆演出および変動権利画像変化示唆演出が報知演出において実行されることとなる。なお、この画像音響制御部 5 0 0 等への指示は、コマンドを RAM 4 0 3 にセットすることで行われる。その後、処理は図 1 1 のステップ S 1 1 6 に移る。

【 0 1 7 4 】

20

[本実施形態による特徴的動作]

次に、以上にフローチャートを用いて説明した制御により実行される本実施形態による特徴的動作について、図 1 6 ~ 図 2 3 を用いて具体的に説明する。

【 0 1 7 5 】

まず、本実施形態による特徴的動作の具体的な説明の前に、図 1 6 を用いて、パチンコ遊技機 1 において行われる装飾図柄の変動表示、保留画像の表示、および変動権利画像の表示の概要について説明する。図 1 6 は、特別図柄抽選が行われてその結果を報知するために装飾図柄 D I が変動表示される様子、特別図柄抽選が保留されていることを示す保留画像 R I が消化される様子、および装飾図柄 D I による変動表示（報知演出）の実行権利が行使されて変動表示が行われていることを示す変動権利画像が表示される様子を説明するための図である。装飾図柄 D I は、特別図柄抽選の判定結果を演出的に報知するための図柄（本実施形態では数字の「1」～「9」等を表す図柄）であり、本実施形態では3つの装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 の列を用いて特別図柄抽選の結果を演出的に報知する。このように、装飾図柄 D I が変動表示されてから停止表示されることによって特別図柄抽選の結果を報知する演出を、報知演出（変動演出）という。また、報知演出は、様々な演出画像の表示や様々な演出音声の出力等を含む場合がある。なお、以下では、特別図柄抽選として第1特別図柄抽選が行われ、又、保留画像として第1特別図柄抽選が保留されていることを示す画像が表示されると共に変動権利画像として第1特別図柄抽選が実行されていることを示す画像が表示される場合を例に説明するが、特別図柄抽選として第2特別図柄抽選が行われる場合も同様である。

30

40

【 0 1 7 6 】

まず、図 1 6 (1) に示すように、画像表示部 6 の表示画面（以下、単に、画像表示部 6 という）には、装飾図柄 D I (D I 1 ~ D I 3)、保留画像 R I (R I 1 ~ R I 4)、変動権利画像 K I、ステージ S T (S T 0 ~ S T 4) が表示される。装飾図柄 D I は、3つの（3列の）装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 から構成されて画像表示部 6 に表示される。より具体的には、左側に左装飾図柄 D I 1 が表示され、右側に右装飾図柄 D I 2 が表示され、中央に中装飾図柄 D I 3 が表示される。この左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 は、特別図柄の変動表示に応じて（変動表示に同期して）変動表示される。

【 0 1 7 7 】

特別図柄の変動表示が表示器 4 により開始すると（つまり、報知演出が開始されると）

50

、左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が変動表示される。そして、特別図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、図 1 6 (1) に示すように、左装飾図柄 D I 1 として、例えば数字「1」が描かれた図柄が仮停止する。さらに所定時間経過すると、図 1 6 (2) に示すように、右装飾図柄 D I 2 として、例えば数字「6」が描かれた図柄が仮停止する。さらに所定時間が経過すると、中装飾図柄 D I 3 として、例えば数字「2」が描かれた図柄が仮停止した後、図 1 6 (3) に示すように、3つの装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が完全に停止する(確定停止表示する)。このタイミングで、今回の特別図柄の変動表示が終了して(つまり、今回の報知演出が終了して)、第1特別図柄抽選の結果が遊技者に報知される。具体的には、装飾図柄 D I が、当り目となる特定の図柄(典型的にはゾロ目「777」等)で揃うことで第1特別図柄抽選の結果が大当りであることが報知され、特定の図柄で揃わない(ハズレ目:典型的にはバラケ目)ことで、第1特別図柄抽選の結果がハズレであることが報知される。そして、図 1 6 (4) に示すように、以降同様に次の特別図柄の変動表示に応じて装飾図柄 D I の変動表示が開始される。なお、仮停止とは、装飾図柄 D I の変動が仮に停止したと遊技者が認識できる態様で停止されることをいい、完全に停止しているわけではなく、例えば、上下に僅かに変動した状態(揺れ動いている状態)で表示される。これにより、特別図柄が未だ変動中であることが示される。また、図 1 6 以降では、装飾図柄 D I が上から下に変動している様子を矢印で表現している。

10

【0178】

保留画像 R I は、遊技者に第1特別図柄抽選が保留されている数を示すための画像である。また、画像表示部 6 には、保留画像 R I がそれぞれ表示される位置となる複数のステージ S T 1 ~ S T 4 が表示される。図 1 6 に示した一例では、画像表示部 6 の下部領域に左右方向にそれぞれ列設された複数のステージ S T 1 ~ S T 4 の上に、第1特別図柄抽選が保留されている回数それぞれに対応する保留画像 R I が表示される。

20

【0179】

変動権利画像 K I は、特別図柄の変動表示の実行権利が行使されて変動表示(装飾図柄 D I による変動表示(報知演出)と考えてもよい)が行われていることを示すための画像である。また、画像表示部 6 には、変動権利画像 K I が表示される位置となるステージ S T 0 が表示される。図 1 6 に示した一例では、ステージ S T 1 の右側に配置されたステージ S T 0 の上に、変動権利画像 K I が表示される。変動権利画像 K I は、第1特別図柄抽選における特別図柄の変動が終了するまで(つまり、報知演出が終了するまで)表示される。

30

【0180】

図 1 6 (1) に示すように、ステージ S T 0 には、現時点において第1特別図柄抽選における特別図柄の変動中(装飾図柄の変動中)となっていることを示す変動権利画像 K I が表示される。また、ステージ S T 0 の左隣に配置されているステージ S T 1 には、第1特別図柄抽選が保留されており、次に第1特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第1保留という)に対応する保留画像 R I 1 (以下、第1保留画像 R I 1 ともいう)が表示される。また、ステージ S T 1 の左隣に配置されているステージ S T 2 には、上記第1保留の次に第1特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第2保留という)に対応する保留画像 R I 2 (以下、第2保留画像 R I 2 ともいう)が表示される。また、ステージ S T 2 の左隣に配置されているステージ S T 3 には、上記第2保留の次に第1特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第3保留という)に対応する保留画像 R I 3 (以下、第3保留画像 R I 3 ともいう)が表示される。また、ステージ S T 3 の左隣に配置されているステージ S T 4 には、上記第3保留の次に第1特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第4保留という)に対応する保留画像 R I 4 (以下、第4保留画像 R I 4 ともいう)が表示される。

40

【0181】

ステージ S T 1 ~ S T 4 にそれぞれ表示された保留画像 R I は、第1特別図柄抽選が終了するごとに、順次表示位置を変更する(つまり、シフト移動する)。以下、具体的に説明する。まず、図 1 6 (1) ~ (3) に示す装飾図柄 D I の変動表示(報知演出)におい

50

て、この変動表示に対応する変動権利画像 K I がステージ S T 0 上に表示されている。そして、図 1 6 (1) ~ (3) に示す装飾図柄 D I の変動表示が終了すると、この変動表示に対応する変動権利画像 K I がステージ S T 0 上から消滅する (消える)。そして、図 1 6 (4) に示すように、装飾図柄 D I の次の変動表示 (次の報知演出) が開始されると共に、ステージ S T 1 に表示されていた保留画像 R I 1 は、変動権利画像 K I としてステージ S T 0 へ移動する。より正確には、報知演出の開始に応じて保留画像 R I 1 が消化すると共に、この報知演出の実行権利が行使されて変動表示が行われていることを示す変動権利画像 K I がステージ S T 0 上に表示される。同様に、ステージ S T 2 ~ S T 4 に表示されていた保留画像 R I 2 ~ R I 4 は、それぞれ、ステージ S T 2 ~ S T 4 からステージ S T 1 ~ S T 3 へ移動する。このように、保留画像 R I は、第 1 特別図柄抽選の保留が消化されるごとに、順次ステージ S T を移動していく。

10

【 0 1 8 2 】

ここで、図 1 6 (4) の変動権利画像 K I は、保留画像 R I 1 が移動した画像であるため、保留画像 R I 1 が移動した変動権利画像 K I と呼んでもよい。同様に、図 1 6 (1) ~ (3) の変動権利画像 K I は、ステージ S T 1 上に表示されていた保留画像 R I 0 (図示なし) が移動した画像であるため、保留画像 R I 0 が移動した変動権利画像 K I と呼んでもよい。後述する図 2 0 ~ 図 2 3 を用いた説明では、説明の便宜のため、同様の方法で変動権利画像 K I を区別して呼ぶ場合がある。

【 0 1 8 3 】

図 1 7 は、本実施形態における保留画像および変動権利画像の表示態様について説明するための図である。保留画像および変動権利画像は、図 1 7 (1) に示すように通常表示態様として白色の丸形状の画像で表示され、図 1 7 (2) に示すように先読み予告表示態様として青色、緑色又は赤色の丸形状の画像で表示される。また、変動権利画像は、図 1 7 (3) に示すように予告表示態様として炎が燃え上がった形状の画像で表示される。なお、図 1 7 (1) 及び (2)、図 1 8、図 2 0 ~ 図 2 3 では、図示都合上、「白」の文字を付して白色を表し、「青」の文字を付して青色を表し、「緑」の文字を付して緑色を表し、「赤」の文字を付して赤色を表している (但し、図 2 0 ~ 図 2 3 では、白色の保留画像及び変動権利画像には「白」の文字を付していない)。また、図 1 7 (2) に示すように、先読み表示態様の画像は、青色、緑色、赤色の順に、信頼度 (大当り信頼度) が高い。

20

30

【 0 1 8 4 】

ここで、既に説明したように、本実施形態では、保留されている特別図柄抽選の結果が、この特別図柄抽選における図柄変動が開始される直前の通知に先立って、メイン制御部 1 0 0 から演出制御部 4 0 0 に通知される (図 6 等参照)。つまり、メイン制御部 1 0 0 が大当り抽選の結果を「先読み」して演出制御部 4 0 0 に通知する。そして、この先読み (事前判定) に基づいて図 1 7 (2) に示す先読み予告表示態様で保留画像を表示することによって、特別図柄抽選において当選する信頼度 (期待度) が相対的に高い保留が存在することを、前もって遊技者に示唆して期待させる。また、図 1 7 (2) に示す先読み予告表示態様で変動権利画像を表示することによって、今回の特別図柄抽選 (今回の報知演出) において当選した信頼度 (期待度) が相対的に高いことを、遊技者に示唆して期待させる。なお、信頼度とは、特別図柄抽選で当選する可能性を示すものである。具体的には、大当たりの場合に表示される割合が高くハズレの場合に表示される割合が低い表示態様は信頼度が高い表示態様であり、一方、大当たりの場合に表示される割合が低く、ハズレの場合に表示される割合が高い表示態様は信頼度が低い表示態様である。本実施形態では、図 1 7 (2) に示すように、青色の画像が信頼度の最も低い画像 (信頼度 3 %) であり、緑色の画像が信頼度が青色の画像の次に高い画像 (信頼度 1 0 %) であり、赤色の画像が信頼度の最も高い画像 (信頼度 3 0 %) である。

40

【 0 1 8 5 】

図 1 8 は、本実施形態において保留画像および変動権利画像の表示態様を変化させるキャラクターの画像について説明するための図である。図 1 8 に示すように、本実施形態にお

50

いて保留画像および変動権利画像の表示態様を変化させるキャラクタの画像（キャラ画像という）として、蜂が星を持った画像が使用される。そして、図18（1）～（3）に示すように、蜂が持つ星の色には、青色、緑色および赤色がある。なお、図20～図23を用いて後述するが、本実施形態では、図18に示すキャラ画像を用いて、保留画像が先読み予告表示態様（図17（2）参照）に変化することを期待させる保留画像変化示唆演出を実行し、又、変動権利画像が予告表示態様（図17（3）参照）に変化することを期待させる変動権利画像変化示唆演出を実行する。

【0186】

図19は、図20～図22を用いて後述する保留画像変化示唆演出におけるキャラ画像のアイテム（星）の色と先読み予告表示態様に変化した後の保留画像の色（大当り信頼度）との対応関係等について説明するための図である。保留画像変化示唆演出において、図19に示すように、キャラ画像のアイテムの色が青色の場合には保留画像は青色の先読み予告表示態様に変化可能であり、キャラ画像のアイテムの色が緑色の場合には保留画像は緑色の先読み予告表示態様に変化可能であり、キャラ画像のアイテムの色が赤色の場合には保留画像は赤色の先読み予告表示態様に変化可能である。また、図19に示すように、青色の先読み予告表示態様の保留画像に対応する特別図柄抽選の大当り信頼度は3%であり、緑色の先読み予告表示態様の保留画像に対応する特別図柄抽選の大当り信頼度は10%であり、赤色の先読み予告表示態様の保留画像に対応する特別図柄抽選の大当り信頼度は30%である。また、図19に示すように、青色の先読み予告表示態様の保留画像に対応する報知演出ではリーチ演出以上の報知演出が実行され、緑色の先読み予告表示態様の保留画像に対応する報知演出ではSPリーチ演出（スーパーリーチ演出）以上の報知演出が実行され、赤色の先読み予告表示態様の保留画像に対応する報知演出ではSPSリーチ演出（スーパースーパーリーチ演出）以上の報知演出が実行される。ここで、リーチ演出とは、大当りを期待させる演出であり、最後に停止する装飾図柄列が所定の図柄で停止すると大当りを報知する特定の揃い図柄となるリーチ状態にする演出であり、例えば、3つの装飾図柄列のうち2つが「7」で停止し、残りの装飾図柄列が「7」で停止すると大当りを示すゾロ目「777」となる状態にする演出である。また、SPリーチ演出とは、リーチ演出から発展しリーチ演出よりも大当りを期待させる演出（つまり、より信頼度の高い演出）であり、例えば、主人公のキャラクタと敵のキャラクタとの戦いの演出に発展して敵のキャラクタが先に攻撃する演出である。また、SPSリーチ演出とは、SPリーチ演出から発展しSPリーチ演出よりも更に大当りを期待させる演出（つまり、更に信頼度の高い演出）であり、例えば、敵のキャラクタの攻撃をかわして主人公のキャラクタが反撃する演出である。なお、例えば、SPリーチ演出及びSPSリーチ演出において、主人公のキャラクタが敵のキャラクタに勝利すると大当りが報知され、主人公のキャラクタが敵のキャラクタに敗北するとハズレが報知される。

【0187】

図20～図23は、本実施形態において特徴的な保留画像変化示唆演出および変動権利画像変化示唆演出について説明するための図である。以下に、図20～図23を用いて、保留画像変化示唆演出および変動権利画像変化示唆演出について具体的に説明する。なお、図20～図23では、装飾図柄が上から下に変動している様子を矢印で示している。ここで、保留画像変化示唆演出は、星を持った蜂（キャラ画像：図18参照）が星（アイテム）を保留画像に投げて星が保留画像に当たった場合は保留画像が先読み予告表示態様（図17（2）参照）に変化するアイテム投げ演出と、星を持った蜂が星を保留画像の上まで運んでから落して必ず当てて保留画像が先読み予告表示態様に必ず変化するアイテム落とし演出とのうち、少なくとも一方を実行する演出である。変動権利画像変化示唆演出は、星を持った蜂が星を変動権利画像に投げて星が変動権利画像に当たった場合は変動権利画像が予告表示態様（図17（3）参照）に変化して、擬似連演出の実行を報知する演出である。擬似連演出は、1つの報知演出において、装飾図柄（装飾図柄列）の全てを最終的に停止（確定停止）させて特別図柄抽選の結果を報知する前に、変動させている装飾図柄の全てを仮停止させてから再変動させる動作を1回以上行うことで大当りを期待させる演出で

10

20

30

40

50

ある。

【0188】

以下に、図20(1)に示すように保留画像R I 0(図示なし)が移動した変動権利画像K Iに対応する装飾図柄の変動中(報知演出中)であって保留画像R I 1~R I 4が表示されている状態において、保留画像変化示唆演出が実行される場合、及び、変動権利画像変化示唆演出が実行される場合について説明を行う。

【0189】

保留画像変化示唆演出が開始された場合、図20(1)に示すように、画像表示部6の右側にキャラ画像(星を持った蜂)が表示される。同様に、変動権利画像変化示唆演出が開始された場合も、図20(1)に示すように、画像表示部6の右側にキャラ画像(星を持った蜂)700が表示される。このように、保留画像変化示唆演出が開始された場合と、変動権利画像変化示唆演出が開始された場合とで、同じように、画像表示部6の右側にキャラ画像(星を持った蜂の画像)700が表示される。このことから、遊技者は、演出が開始された段階では、保留画像変化示唆演出が開始されたのか、変動権利画像変化示唆演出が開始されたのか判らない。なお、図20(1)では、一例として、蜂の持つ星の色は緑色である(図18、図19参照)。

10

【0190】

以下では、まず、図21及び図22を用いて、保留画像変化示唆演出について説明する。保留画像変化示唆演出が開始された場合、図20(1)に示すように画像表示部6の右側に星を持った蜂700が表示された後に、アイテム投げ演出が実行される場合には、図21(1)に示すように、保留画像R I 0(図示なし)が移動した変動権利画像K Iに対応する装飾図柄の変動中(報知演出中)において、蜂が緑色の星を投げる。そして、図21(2)に示すように投げた星が保留画像に当たった場合には、図21(3)に示すように星が当たった通常表示態様の保留画像が星の色と同じ色の先読み予告表示態様に変化する。図21(1)~(3)の例では、アイテム投げ演出として、投げられた緑色の星が白色の保留画像R I 3に当たって保留画像R I 3が緑色の先読み予告表示態様に変化している。このことによって、遊技者は、保留画像R I 3に対応する報知演出(特別図柄抽選)において、大当たりする可能性が或る程度高いこと(信頼度10%:図19参照)を前もって知り期待して楽しむことができる。

20

【0191】

一方、図21(4)に示すように投げた星が保留画像に当らなかった場合には、図21(5)に示すように保留画像は先読み予告表示態様に変化することなく保留画像変化示唆演出が終了する場合と、図21(6)に示すように、続いてアイテム落とし演出が実行される場合とがある。続いてアイテム落とし演出が実行される場合には、図21(6)に示すように、保留画像R I 0が移動した変動権利画像K Iに対応する装飾図柄の変動中において、蜂が保留画像の上まで緑の星を運んで行って落す。そして、図21(7)に示すように落した星が必ず保留画像に当たって、図21(8)に示すように、星が当たった通常表示態様の保留画像が星の色と同じ色の先読み予告表示態様に変化する。図21(6)~(8)の例では、アイテム落とし演出として、運んで落された緑色の星が白色の保留画像R I 3に当たって保留画像R I 3が緑色の先読み予告表示態様に変化している。このことによって、遊技者は、保留画像R I 3に対応する報知演出(特別図柄抽選)において、大当たりする可能性が或る程度高いこと(信頼度10%:図19参照)を前もって知り期待して楽しむことができる。

30

40

【0192】

次に、保留画像変化示唆演出が開始された場合において、図20(1)に示すように画像表示部6の右側に星を持った蜂が表示された後に、アイテム投げ演出が実行されることなく、アイテム落とし演出が実行される場合について説明する。この場合、図20(1)に示すように画像表示部6の右側に星を持った蜂が表示された後に、図21(6)~(8)の場合と同様に、アイテム落とし演出が実行される。具体的には、図22(1)に示すように、保留画像R I 0が移動した変動権利画像K Iに対応する装飾図柄の変動中において、

50

蜂が保留画像の上まで緑の星を運んで行って落す。そして、図22(2)に示すように落した星が必ず保留画像に当って、図22(3)に示すように、星が当たった保留画像が星の色と同じ色の先読み予告表示態様に変化する。図22(1)~(3)の例では、アイテム落とし演出として、運んで落された緑色の星が白色の保留画像RI3に当って保留画像RI3が緑色の先読み予告表示態様に変化している。このことによって、遊技者は、保留画像RI3に対応する報知演出(特別図柄抽選)において、大当りする可能性が或る程度高いこと(信頼度10%:図19参照)を前もって知り期待して楽しむことができる。

【0193】

次に、図23を用いて、変動権利画像変化示唆演出について説明する。変動権利画像変化示唆演出が開始された場合、図20(1)に示すように画像表示部6の右側に星を持った蜂が表示された後に、図23(1)に示すように、保留画像RI0(図示なし)が移動した変動権利画像KIに対応する装飾図柄の変動中(報知演出中)において、蜂が緑色の星を投げる。そして、図23(2)に示すように投げた星が変動権利画像に当らなかった場合には、図23(3)に示すように変動権利画像は予告表示態様(図17(3)参照)に変化することなく変動権利画像変化示唆演出は終了する。この場合、保留画像RI0が移動した変動権利画像KIに対応する報知演出中において(つまり、現在実行中の報知演出において)、大当りを期待させる擬似連演出は実行されることなく、装飾図柄の全てが完全に停止して特別図柄抽選結果が報知されて、今回の報知演出が終了する。一方、図23(4)に示すように投げた星が変動権利画像に当たった場合には、図23(5)に示すように星が当たった変動権利画像が予告表示態様に変化して(つまり、装飾図柄の一部を覆い隠すように燃え上がって)、現在実行中の報知演出において擬似連演出が実行されることが報知される。このことによって、遊技者は、現在実行中の報知演出(今回の特別図柄抽選)において、擬似連演出が実行され、大当りする可能性が或る程度高いこと(例えば、信頼度5%)を知って期待して楽しむことができる。その後、変動権利画像が予告表示態様から元の態様に戻って、図23(6)に示すように現在実行中の報知演出において擬似連演出が実行された後に、装飾図柄の全てが完全に停止して特別図柄抽選結果が報知されて今回の報知演出が終了する。

【0194】

なお、以上では、図21及び図22を用いて、キャラ画像700のアイテム(星)が保留画像RI3に当って保留画像RI3が先読み予告表示態様に変化する場合を例に挙げて説明した。しかし、アイテム(星)が他の保留画像(RI1、RI2、RI4)に当ってその保留画像が先読み予告表示態様に変化する場合も同様である。また、以上では、図21及び図22を用いて、キャラ画像700の緑色のアイテム(星)が保留画像に当って保留画像が緑色の先読み予告表示態様に変化する場合を例に挙げて説明した。しかし、キャラ画像700の青色のアイテム(星)が保留画像に当って保留画像が青色の先読み予告表示態様に変化する場合も同様であり、キャラ画像700の赤色のアイテム(星)が保留画像に当って保留画像が赤色の先読み予告表示態様に変化する場合も同様である。

【0195】

以上に説明したように、本実施形態では、保留画像変化示唆演出および変動権利画像変化示唆演出において、同じキャラ画像(星を持った蜂:図18参照)が、保留画像を表示する領域(ST1~ST4)に表示された保留画像(RI1~RI4)を先読み予告表示態様(図17(2)参照)に変化させ、又、変動権利画像を表示する領域(ST0)に表示された変動権利画像(KI)を予告表示態様(図17(3)参照)に変化させる(図17~図20参照)。このことから、本実施形態によれば、保留画像変化示唆演出が開始された場合と変動権利画像変化示唆演出が開始された場合とで同じキャラ画像が表示されるので、遊技者は、これらの演出開始の際に、保留画像が変化するのか(つまり、先の報知演出で大当りすることが期待できるのか)、それとも、変動権利画像が変化するのか(つまり、今回の報知演出で大当りすることが期待できるのか)の両方を期待することができる。また、本実施形態では、保留画像変化示唆演出が開始された時点と変動権利画像変化示唆演出が開始された時点とで、キャラ画像の表示態様が同じとなるように制御している

10

20

30

40

50

(図20参照)。このことから、本実施形態によれば、遊技者は、これらの演出開始の際に、保留画像が変化するか(つまり、先の報知演出で大当たりすることが期待できるのか)、それとも、変動権利画像が変化するか(つまり、今回の報知演出で大当たりすることが期待できるのか)を判断できないので、(遊技経験が多い場合であっても判断できず)両方を期待して楽しむことができる。

【0196】

また、以上に説明したように、本実施形態では、保留画像変化示唆演出において、キャラ画像のアイテム(星)の表示態様(色)によって、保留画像が変化した場合の先読み予告表示態様の色(つまり、大当たり信頼度)を示唆している(図18~図22参照)。このことから、本実施形態によれば、キャラ画像のアイテムの色に応じて、保留画像が先読み予告表示態様に变化して大当たりする期待感に強弱を付けることができる。具体的には、キャラ画像の星を赤色にすることによって、保留画像が大当たり信頼度の高い赤色の先読み予告表示態様に变化して大当たりする強い大当たり期待感を遊技者に与えることができ、キャラ画像の星を青色にすることによって、保留画像が大当たり信頼度の低い青色の先読み予告表示態様に变化して大当たりする比較的弱い大当たり期待感を遊技者に与えることができる。また、本実施形態によれば、遊技者は、キャラ画像が表示された時点でアイテムの色に応じて大当たりする期待感を持ち、その後、保留画像が先読み予告表示態様に变化した時点でこの期待感を増加させることとなり、段階的に先読み予告演出による期待感を楽しむことができる。

10

【0197】

また、以上に説明したように、本実施形態では、保留画像変化示唆演出は1回の報知演出内で実行され、この保留画像変化示唆演出において、保留画像が先読み予告表示態様に变化することを期待させる動作演出(アイテム投げ演出、アイテム落とし演出)を、複数回実行する場合がある(図21参照)。このことから、本実施形態によれば、遊技者は、1つの報知演出においてこの動作演出が1回実行されて保留画像が変化しなかった場合でも、この報知演出で2回目の動作演出が実行されるのではないかと期待することができる。つまり、1つの報知演出において、保留画像が先読み予告表示態様に变化するのではないかという遊技者の期待感を長く持続させることができる。また、以上に説明したように、本実施形態では、保留画像変化示唆演出において、特定の動作演出(アイテム落とし演出)が実行されると、必ず保留画像が変化する(図21、図22参照)。このことから、本実施形態によれば、保留画像変化示唆演出においてアイテム落とし演出が実行されることを期待して楽しむことができる。ここで、保留画像変化示唆演出の開始時点では、アイテム落とし演出と、保留画像が変化するとは限らないアイテム投げ演出とが区別ができない。このことから、遊技者は、キャラ画像の動きを注視して演出を楽しむことができる。また、以上に説明したように、本実施形態では、保留画像変化示唆演出において、保留画像が先読み予告表示態様に变化することを期待させる動作演出(アイテム投げ演出、アイテム落とし演出)が複数回実行(図21の例では2回)されると、最後の動作演出として(図21の例では2回目の動作演出として)、保留画像が必ず変化するアイテム落とし演出が実行されて必ず保留画像が先読み予告表示態様に变化する(図13、図21(1)、(4)、(6)~(8)参照)。このことから、本実施形態によれば、遊技者は、1回目の動作演出が終了する際に、2回目の動作演出が開始することを期待して楽しむことができる。

20

30

40

【0198】

[変形例]

なお、上記した本実施形態では、変動権利画像変化示唆演出の実行に際して、事前判定結果に基づいて、変動権利画像を予告表示態様に变化させる構成を一例に挙げた(図11のS113、図14のSS1142、S1144、S1145参照)。しかしながら、変動権利画像変化示唆演出が実行される報知演出の開始時点には既に報知演出開始コマンドが受信されているので(図11のS114及びS115参照)、この変動演出開始コマンドに含まれた設定情報が示す特別図柄抽選結果等の情報に基づいて、変動権利画像を予告表示態様に变化させる構成としてもよい。

50

【0199】

また、上記した本実施形態では、変動権利画像変化示唆演出において、変動権利画像を表示させる領域（ST0）に表示された変動権利画像を変化させる構成を一例に挙げた（図23参照）。しかしながら、変動権利画像変化示唆演出において、変動権利画像の代わりに、変動権利画像を表示させる領域（ST0）に表示された所定の画像を変化させる構成としてもよい。例えば、変動権利画像を表示させる領域（ST0）に所定の画像として燭台の画像を表示しておき、この画像が燭台から炎が巻き上がる画像に変化することで（つまり、所定の画像が所定の予告表示態様に変化することで）擬似連演出の実行を報知する構成としてもよい。

【0200】

また、上記した本実施形態では、保留画像変化示唆演出において、保留画像が、この保留画像に当たったアイテム（星）の色と同じ色に変化する構成（一体一に対応関係の構成）を一例に挙げた（図19参照）。しかしながら、例えば、保留画像変化示唆演出において、保留画像が、この保留画像に当たったアイテム（星）の色又はこの色よりも信頼度の高い色に変化する構成（一体一ではない対応関係の構成）としてもよい。例えば、保留画像が、青色の星が当たった場合には青色、緑色、赤色の何れかに変化し、緑色の星が当たった場合には緑色、赤色の何れかに変化し、赤色の星が当たった場合には赤色に変化する構成としてもよい。

【0201】

また、上記した本実施形態において、変動権利画像変化示唆演出では、アイテム投げ演出及びアイテム落とし演出の両方を実行する保留画像変化示唆演出とは異なり、アイテム投げ演出のみを実行する構成を一例に挙げた（図20～図23参照）。しかしながら、例えば、変動権利画像変化示唆演出においても、保留画像変化示唆演出と同様に、アイテム投げ演出及びアイテム落とし演出の両方を実行し、アイテム落とし演出では必ず変動権利画像が予告表示態様に変化し、又、複数回動作演出が実行される場合には最後の動作演出で必ずアイテム落とし演出を実行する構成としてもよい。

【0202】

また、上記した本実施形態において、変動権利画像変化示唆演出で変動権利画像が予告表示態様に変化することで擬似連演出の実行を報知する構成を一例に挙げた（図23参照）。しかしながら、変動権利画像変化示唆演出で変動権利画像が予告表示態様に変化することで他の演出（例えば、SPSPリーチ演出）の実行を報知する構成としてもよい。

【0203】

また、上記した本実施形態において、変動権利画像変化示唆演出で変動権利画像が予告表示態様に変化すると、擬似連演出が実行される構成を一例に挙げた（図23参照）。ここで、この構成において、例えば、変動権利画像変化示唆演出において、先読み予告表示態様（例えば緑色：信頼度10%）の変動権利画像が予告表示態様に変化した場合、大当り信頼度が高くなる（例えば信頼度40%）構成としてもよい。更には、緑色の先読み予告表示態様（信頼度10%）の変動権利画像が予告表示態様に変化した場合よりも、赤色の先読み予告表示態様（信頼度30%）の変動権利画像が予告表示態様に変化した場合の方が、大当り信頼度がより高くなる（例えば信頼度60%）構成としてもよい。

【0204】

また、上記した本実施形態において、1回の報知演出内で、保留画像を変化させるための動作演出が1回又は2回実行される構成を一例に挙げた（図20～図22参照）。しかしながら、1回の報知演出内で、保留画像を変化させるための動作演出が3回以上実行される構成としてもよい。また、このように動作演出を3回以上実行する場合において、動作演出毎にアイテムの色を異ならせてもよい。更には、動作演出毎のアイテムの色が低下しないようにしてもよい。具体的には、動作演出を3回以上実行する場合において、1回目の動作演出でアイテムが緑色の場合、2回目の動作演出ではアイテムを緑色又は赤色とし、2回目の動作演出でアイテムが赤色の場合、3回目の動作演出ではアイテムを赤色とするように制御してもよい。

10

20

30

40

50

【0205】

また、上記した本実施形態において、変動権利画像変化示唆演出において変動権利画像が予告表示態様に変化した場合には、擬似連演出が必ず実行される構成を一例に挙げた（図23参照）。しかしながら、変動権利画像変化示唆演出において変動権利画像が予告表示態様に変化した場合に、擬似連演出が実行されない場合がある構成としてもよい。つまり、変動権利画像の予告表示態様への変化が、擬似連演出を報知する構成ではなく、擬似連演出を示唆する構成としてもよい。

【0206】

また、上記した本実施形態において、変動権利画像変化示唆演出において（図23参照）、変動権利画像がアイテム（星）に当たったことにより予告表示態様に変化した場合に、その当たったアイテムの色によって今回実行されている報知演出で大当たりする信頼度（可能性）が示唆される構成としてもよい。例えば、変動権利画像変化示唆演出において、青色の星が変動権利画像に当たって変動権利画像が予告表示態様に変化した場合には、実行されている報知演出で大当たりする可能性を5%とし、緑色の星が変動権利画像に当たって変動権利画像が予告表示態様に変化した場合には、実行されている報知演出で大当たりする可能性を20%とし、赤色の星が変動権利画像に当たって変動権利画像が予告表示態様に変化した場合には、実行されている報知演出で大当たりする可能性を50%としてもよい。

10

【0207】

以上、本実施形態の特徴および各変形例の特徴について説明したが、これらの特徴を組み合わせてもよいことは言うまでもない。

20

【0208】

また、上述したパチンコ遊技機1に設けられている各構成要素の形状、数、および設置位置等は、単なる一例に過ぎず他の形状、数、および設置位置であっても、本発明の範囲を逸脱しなければ本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述した処理で用いられている数値等は、単なる一例に過ぎず他の数値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。

【0209】

以上、本発明を実施形態を用いて詳細に説明してきたが、前述の説明はあらゆる点において本発明の例示にすぎず、その範囲を限定しようとするものではない。本発明の範囲を逸脱することなく種々の改良や変形を行うことができることは言うまでもない。また、本明細書において使用される用語は、特に言及しない限り、当該分野で通常用いられる意味で用いられることが理解されるべきである。したがって、他に定義されない限り、本明細書中で使用される全ての専門用語および技術用語は、本発明の属する分野の当業者によって一般的に理解されるのと同じ意味を有する。矛盾する場合、本明細書（定義も含めて）が優先する。

30

【符号の説明】

【0210】

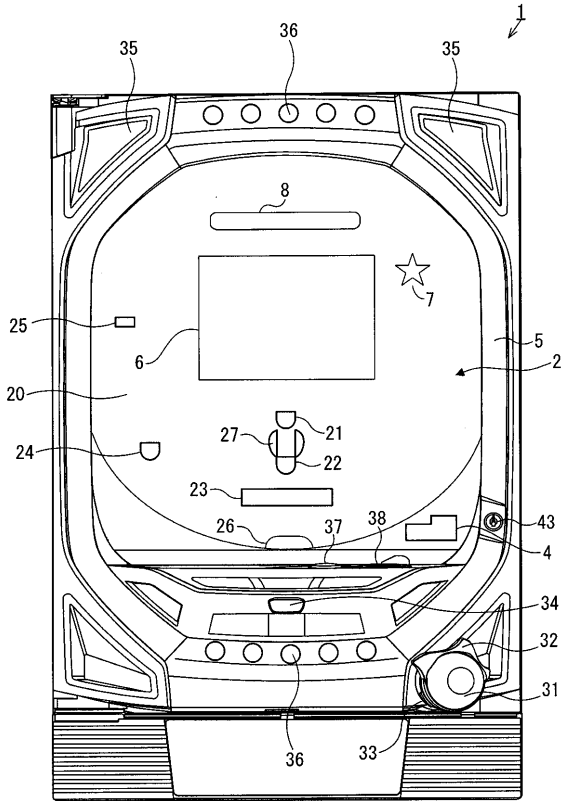
- 1 ... 遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 4 ... 表示器
- 5 ... 枠部材
- 6 ... 画像表示部
- 7 ... 可動役物
- 8 ... 盤ランプ
- 20 ... 遊技領域
- 21 ... 第1始動口
- 22 ... 第2始動口
- 23 ... 大入賞口
- 24 ... 普通入賞口
- 25 ... ゲート

40

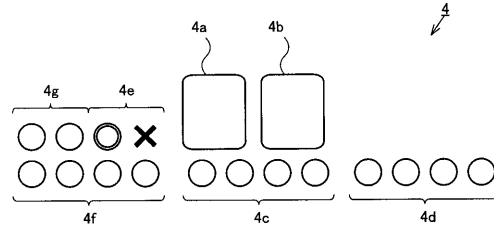
50

2 6 ... 排出口	
2 7 ... 電動チューリップ	
3 1 ... ハンドル	
3 2 ... レバー	
3 3 ... 停止ボタン	
3 4 ... 取り出しボタン	
3 5 ... スピーカ	
3 6 ... 枠ランプ	
3 7 ... 演出ボタン	
3 8 ... 演出キー	10
3 9 ... 皿	
4 3 ... 錠部	
1 0 0 ... メイン制御部	
1 0 1、2 0 1、3 0 1、4 0 1、5 0 1、6 0 1 ... CPU	
1 0 2、2 0 2、3 0 2、4 0 2、5 0 2、6 0 2 ... ROM	
1 0 3、2 0 3、3 0 3、4 0 3、5 0 3、6 0 3 ... RAM	
1 1 1 a ... 第1始動口スイッチ	
1 1 1 b ... 第2始動口スイッチ	
1 1 2 ... 電動チューリップ開閉部	
1 1 3 ... ゲートスイッチ	20
1 1 4 ... 大入賞口スイッチ	
1 1 5 ... 大入賞口開閉部	
1 1 6 ... 普通入賞口スイッチ	
2 0 0 ... 発射制御部	
2 1 1 ... 発射装置	
3 0 0 ... 払出制御部	
3 1 1 ... 払出駆動部	
4 0 0 ... 演出制御部	
4 0 4 ... RTC	
5 0 0 ... 画像音響制御部	30
6 0 0 ... ランプ制御部	
7 0 0 ... キャラ画像	
DI ... 装飾図柄	
RI ... 保留画像	
KI ... 変動権利画像	
ST ... ステージ	

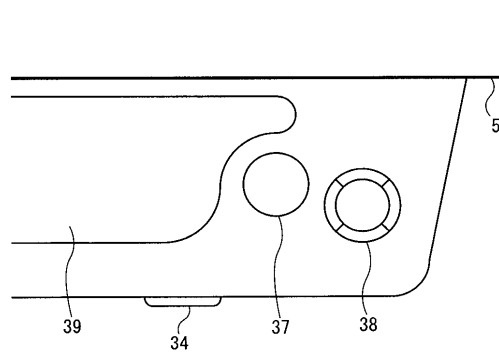
【図1】



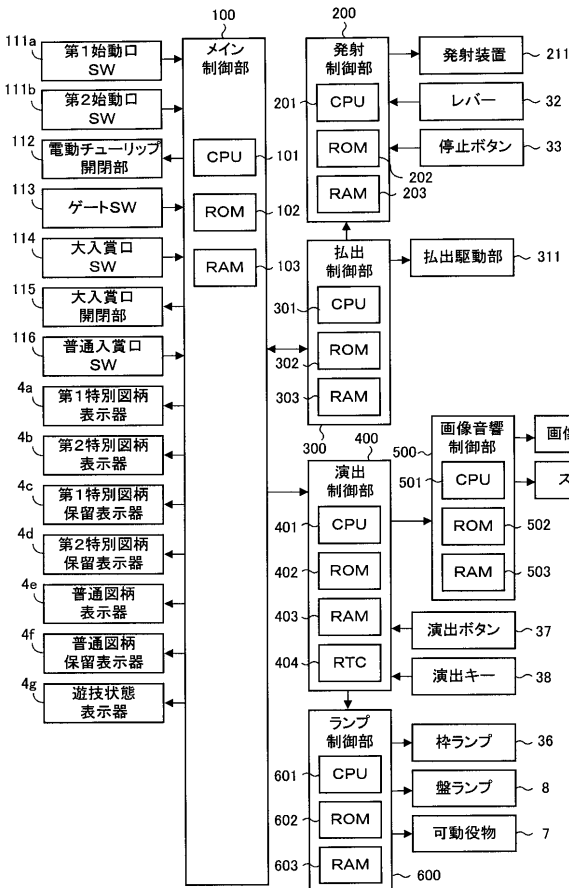
【図2】



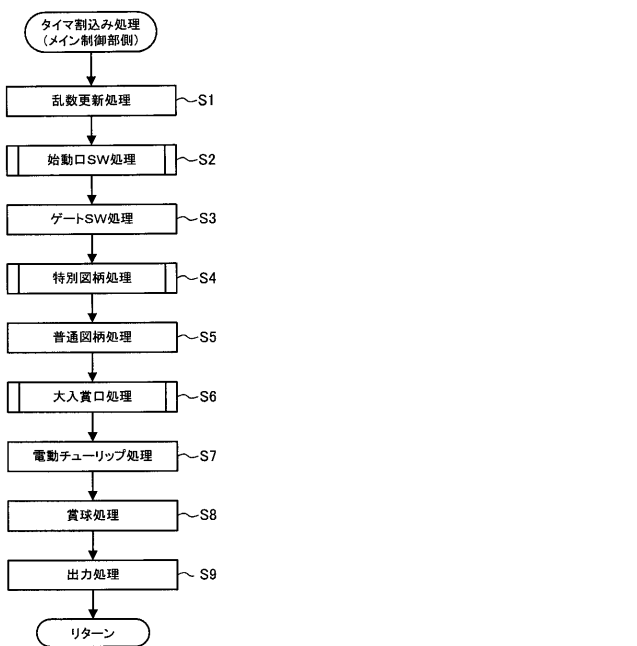
【図3】



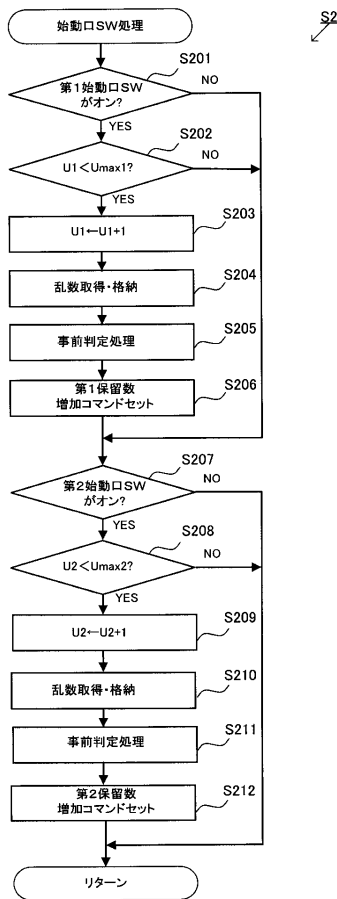
【図4】



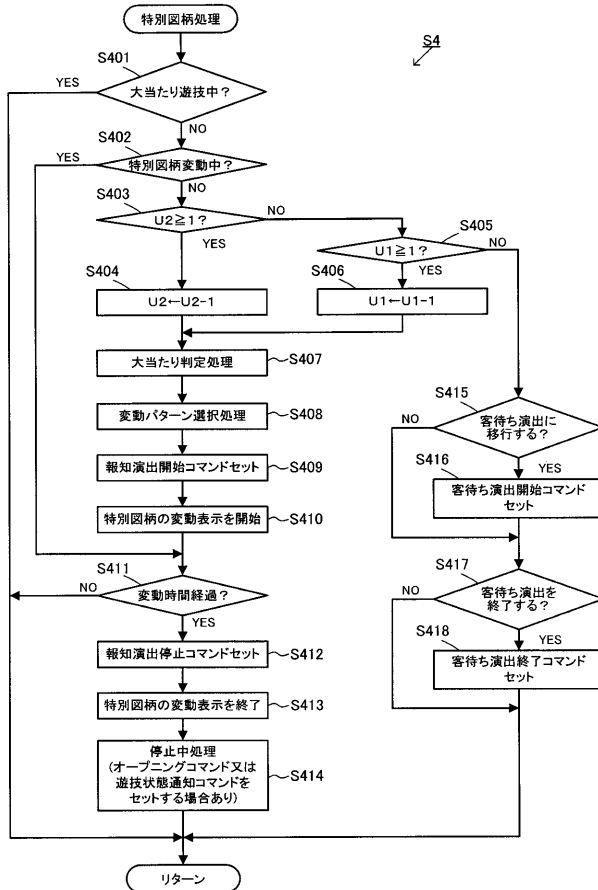
【図5】



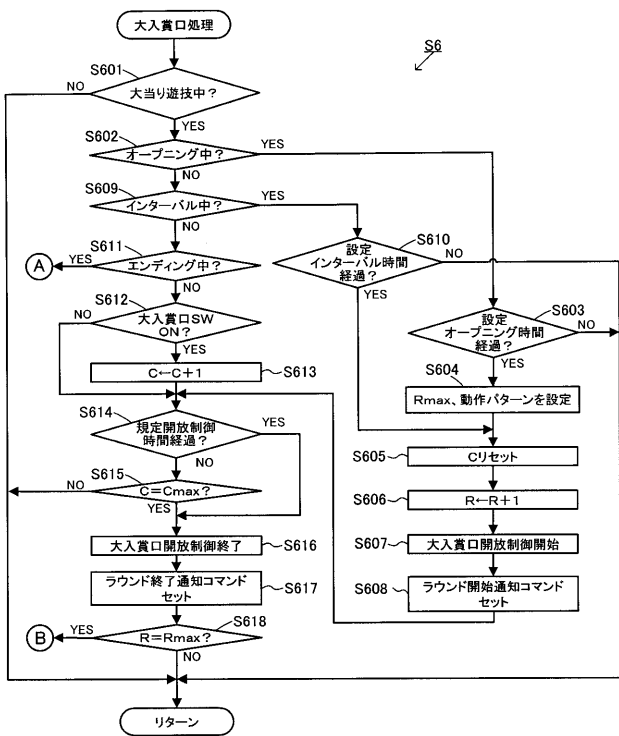
【図6】



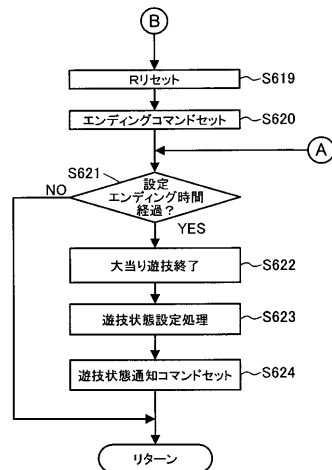
【図7】



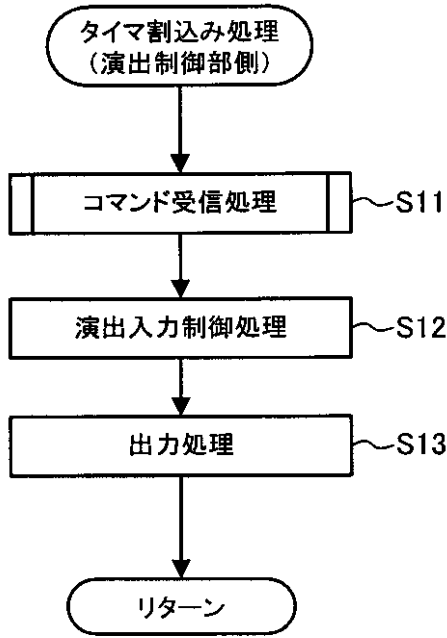
【図8】



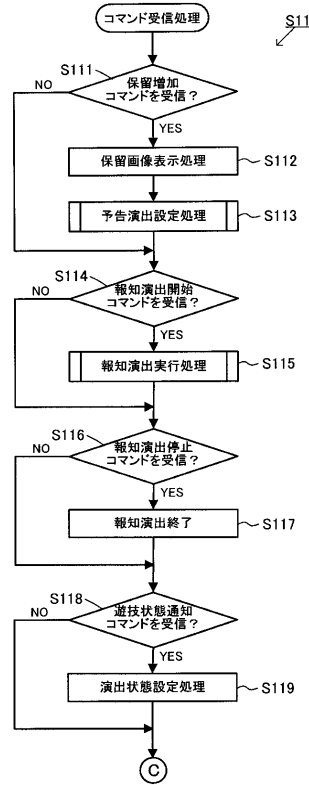
【図9】



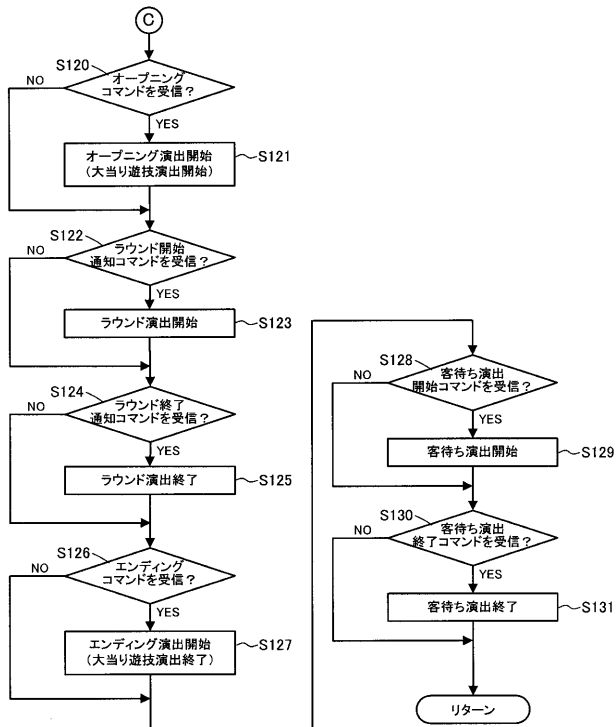
【図10】



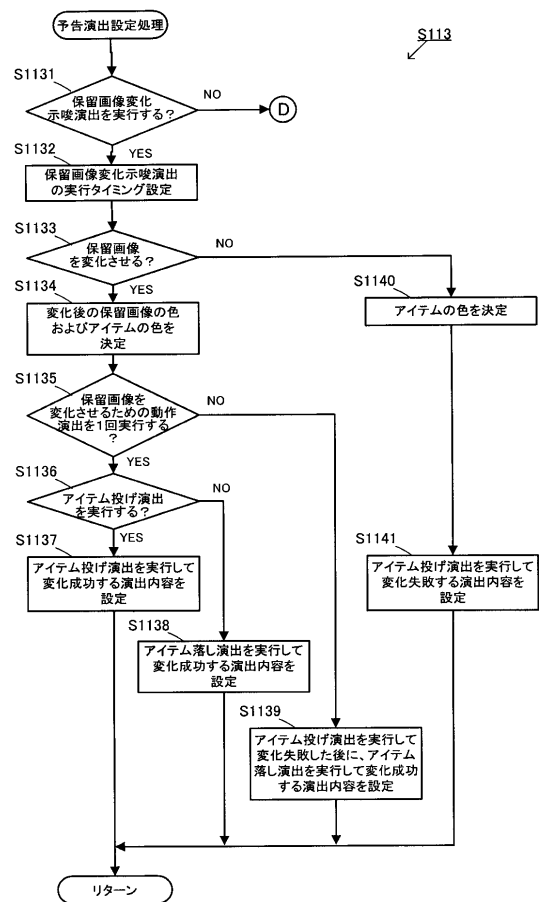
【図11】



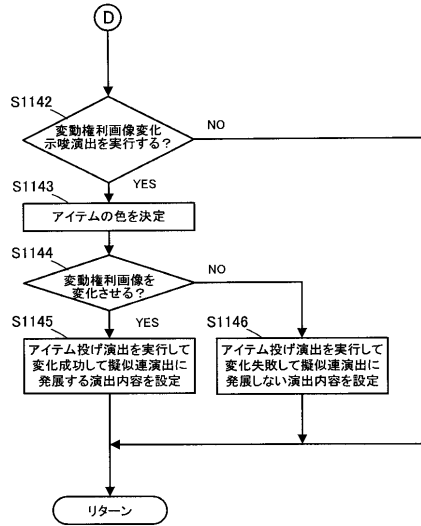
【図12】



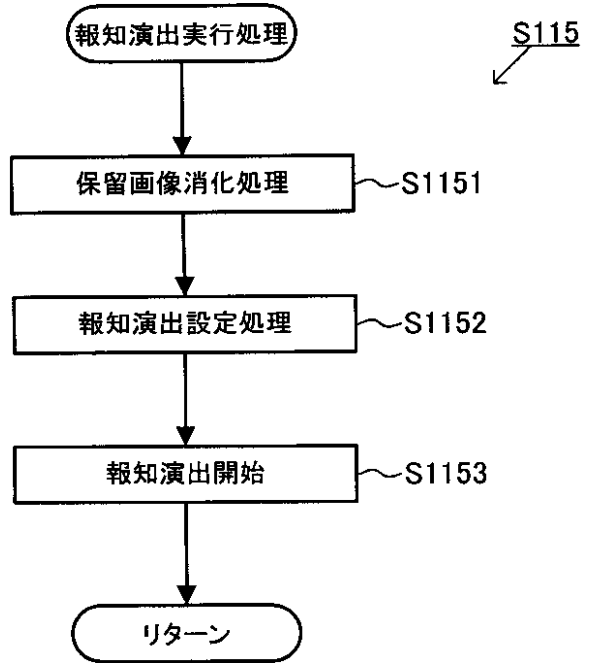
【図13】



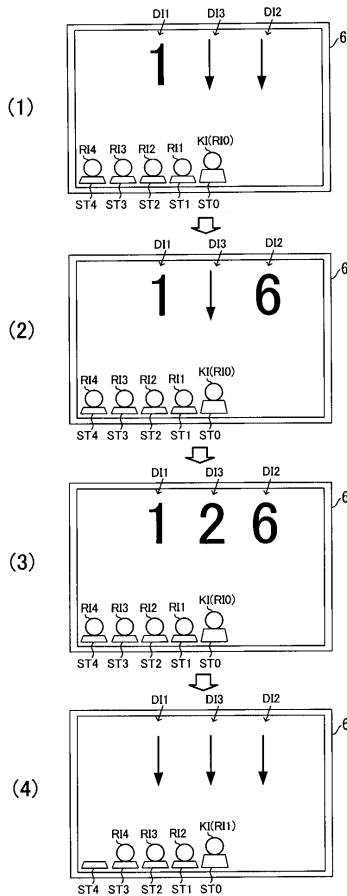
【 図 1 4 】



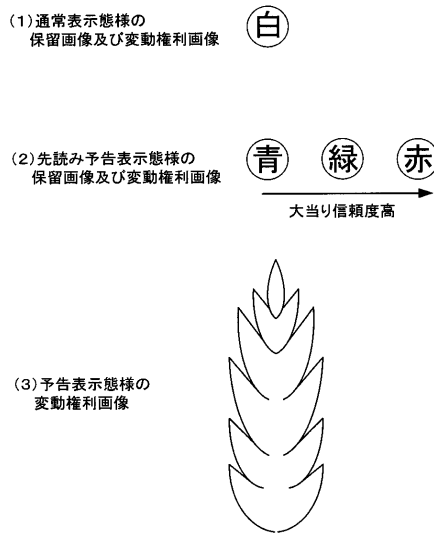
【 図 1 5 】



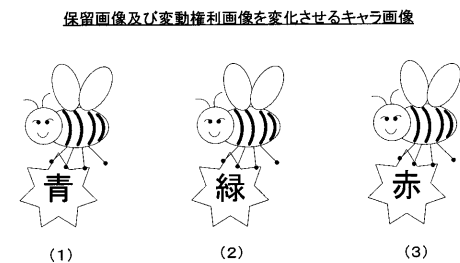
【 図 1 6 】



【 図 1 7 】



【 図 1 8 】

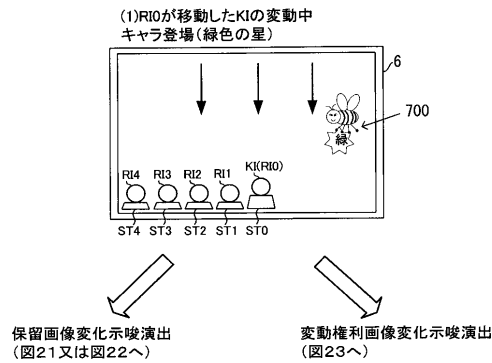


【 図 1 9 】

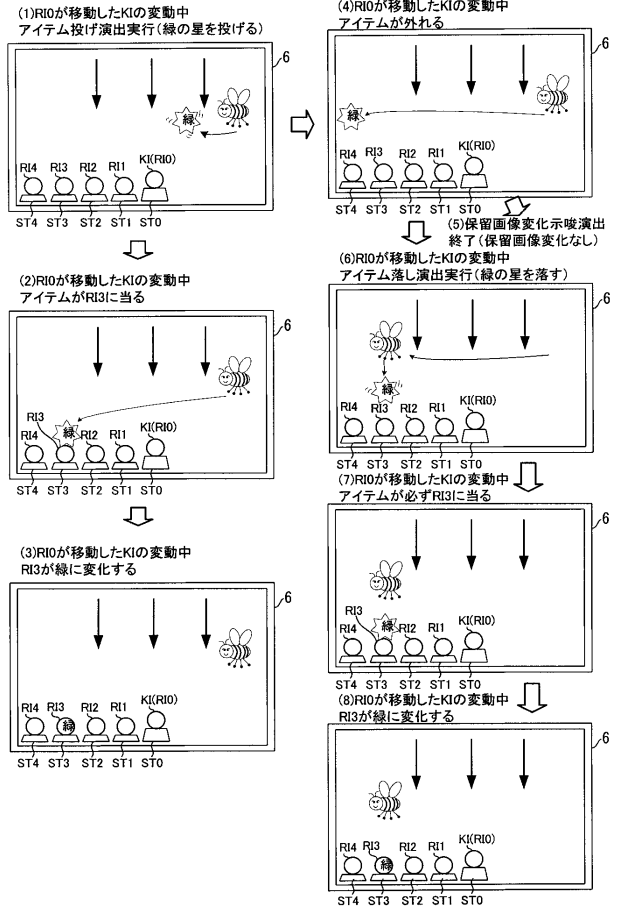
アイテム(星)の色と変化後の保留画像の色(大当り信頼度)との対応関係など

アイテム(星)の色	変化後の保留画像の色	変化後の保留画像の大当り信頼度	報知演出の内容
青	青	3%	リーチ以上
緑	緑	10%	SPリーチ以上
赤	赤	30%	SPSPリーチ以上

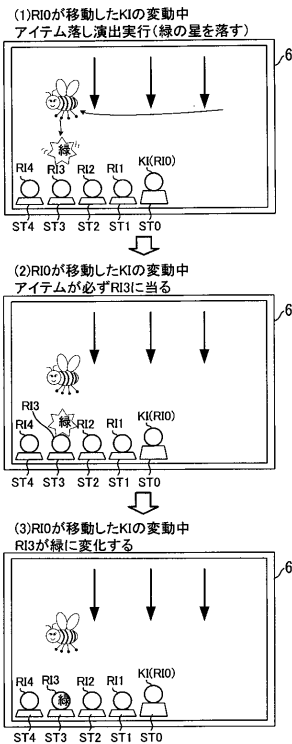
【 図 2 0 】



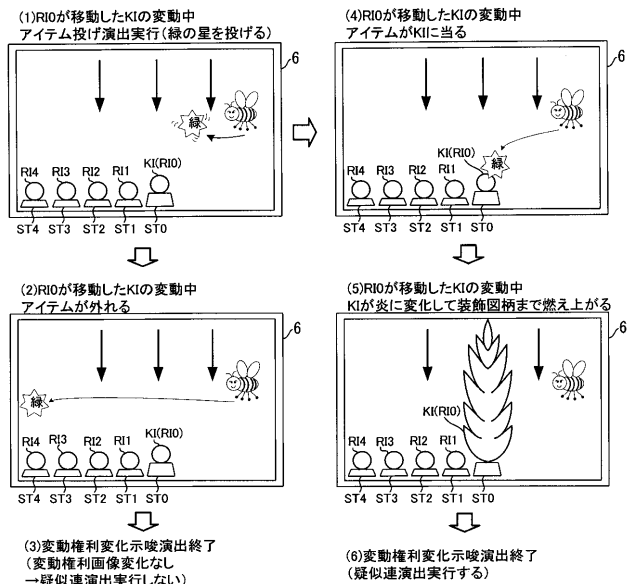
【 図 2 1 】



【 図 2 2 】



【 図 2 3 】



フロントページの続き

- (72)発明者 白井 正輝
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 見野 和久
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 菅原 隆
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 小林 邦之
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- Fターム(参考) 2C088 AA35 AA42
2C333 AA11 CA26 CA50 CA77 EA04 EA10