

(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2018-64819

(P2018-64819A)

(43) 公開日 平成30年4月26日(2018.4.26)

(51) Int.Cl. F 1 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 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号 特願2016-206073 (P2016-206073) (71) 出願人 000144153
 (22) 出願日 平成28年10月20日(2016.10.20) 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (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
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA26 CA48 CA50

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】変動中演出が実行されたときに、変動中演出以前に実行された変動前演出により高められた遊技者の有利状態に制御されることへの期待感を損なわないようにできる遊技機を提供する。

【解決手段】変動中演出実行手段は、対象となる変動表示において特定表示結果が導出表示されない場合よりも特定表示結果が導出表示される場合に高い割合で選択される第1変動中演出と、第1変動中演出よりも高い割合で選択される第2変動中演出と、第2変動中演出よりも高い割合で選択される第3変動中演出と、を実行可能であり、実行中の変動表示を対象として第2変動前演出が実行されていて、変動表示に関する変動中演出を実行する場合には、第2変動中演出と第3変動中演出とのうち、少なくともどちらか一方を実行する。

【選択図】図20

【図20】

変動中演出パターン決定用テーブルの例(擬似連(2回)スーパーリーチ変動パターン用)

(A) 第1変動中演出パターン決定用テーブル(変動中演出表示フラグ「1」(最終表示色が青色)用)

| 変動中演出パターン | はずれ | 大当り |
|------------|-----|-----|
| 変動中演出パターンA | 60 | 10 |
| 変動中演出パターンB | 30 | 30 |
| 変動中演出パターンC | 10 | 60 |

(数値は判定値)

(B) 第2変動中演出パターン決定用テーブル(変動中演出表示フラグ「2」(最終表示色が緑色)用)

| 変動中演出パターン | はずれ | 大当り |
|------------|-----|-----|
| 変動中演出パターンD | 60 | 10 |
| 変動中演出パターンE | 30 | 30 |
| 変動中演出パターンF | 10 | 60 |

(数値は判定値)

(C) 第3変動中演出パターン決定用テーブル(変動中演出表示フラグ「3」(最終表示色が赤色)用)

| 変動中演出パターン | はずれ | 大当り |
|------------|-----|-----|
| 変動中演出パターンG | 60 | 10 |
| 変動中演出パターンH | 30 | 30 |
| 変動中演出パターンI | 10 | 60 |

(数値は判定値)

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

変動表示を行い、予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、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、

未だ開始されていない変動表示を対象に前記特定表示結果が導出表示されることを示唆する演出として、それぞれ異なる演出態様の複数の変動前演出を実行可能な変動前演出実行手段と、

実行中の変動表示を対象に前記特定表示結果が導出表示されることを示唆する演出として、それぞれ異なる演出態様の複数の変動中演出を実行可能な変動中演出実行手段と、

を備え、

10

前記変動前演出実行手段は、

対象となる変動表示において前記特定表示結果が導出表示されない場合よりも前記特定表示結果が導出表示される場合に高い割合で選択される第 1 変動前演出と、該第 1 変動前演出よりも高い割合で選択される第 2 変動前演出と、該第 2 変動前演出よりも高い割合で選択される第 3 変動前演出と、を実行可能であり、

前記変動中演出実行手段は、

対象となる変動表示において前記特定表示結果が導出表示されない場合よりも前記特定表示結果が導出表示される場合に高い割合で選択される第 1 変動中演出と、該第 1 変動中演出よりも高い割合で選択される第 2 変動中演出と、該第 2 変動中演出よりも高い割合で選択される第 3 変動中演出と、を実行可能であり、

20

実行中の変動表示を対象として前記第 2 変動前演出が実行されていて、該変動表示に関する前記変動中演出を実行する場合には、前記第 2 変動中演出と前記第 3 変動中演出とのうち、少なくともどちらか一方を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記変動中演出を選択する変動中演出選択手段と、

前記変動前演出を選択する変動前演出選択手段と、

を備え、

前記変動前演出選択手段は、前記変動中演出選択手段により前記第 2 変動中演出が選択された場合には、前記第 1 変動前演出と前記第 2 変動前演出とのうち、少なくともどちらか一方を選択する、

30

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

演出用識別情報の変動表示演出を実行可能であって、前記演出用識別情報の仮停止と再変動とが少なくとも 1 回は実行される擬似連の態様の前記変動表示演出を実行可能な変動表示演出実行手段を備え、

前記変動中演出実行手段は、

前記変動表示演出において複数回の前記変動中演出を実行可能であり、

実行中の変動表示を対象として前記第 2 変動前演出が実行されていて、該変動表示に関する前記変動中演出を実行する場合には、前記第 2 変動中演出と前記第 3 変動中演出とのうち、少なくともどちらか一方を最後の回で実行する、

40

ことを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

演出用識別情報の変動表示演出を実行可能であって、前記演出用識別情報の仮停止と再変動とが少なくとも 1 回は実行される擬似連の態様の前記変動表示演出を実行可能な変動表示演出実行手段を備え、

前記変動中演出実行手段は、

前記変動表示演出において複数回の前記変動中演出を実行可能であり、

実行中の変動表示を対象として前記第 2 変動前演出が実行されていて、該変動表示に関する前記変動中演出を実行する場合には、前記第 2 変動中演出と前記第 3 変動中演出との

50

うち、少なくともどちらか一方を全ての回で実行する、
ことを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、変動表示を行い、予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、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】

従来、保留表示予告として保留記憶の表示色を通常とは異なる特定色とすることにより大当たりとなる可能性が高いことを報知できるようにしている。また、変動表示中においてキャラクタ画像が登場することにより大当たりとなる可能性を予告するキャラクタ予告演出等の予告演出が行われるようにしている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2012 - 223354 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、保留表示予告（変動前演出）において保留記憶の表示色が特定色になって大当たりとなる可能性が高いことを報知しても、その後の予告演出等（変動中演出）において、保留表示予告で報知された大当たり期待度よりも低い期待度の予告演出が実行されてしまうと、保留表示予告により高められた遊技者の期待感が損なわれてしまうという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、変動中演出が実行されたときに、変動中演出以前に実行された変動前演出により高められた遊技者の有利状態に制御されることへの期待感を損なわないようにできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

前記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、変動表示を行い、予め定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄等）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態、確変状態、時短状態等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、未だ開始されていない変動表示を対象に前記特定表示結果が導出表示されることを示唆する演出として、それぞれ異なる演出態様の複数の変動前演出（例えば、保留表示予告演出）を実行可能な変動前演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が保留表示更新処理（図 13）にて保留表示フラグの値に基づいて保留記憶表示の表示色を決定して保留表示予告演出を実行する部分）と、実行中の変動表示を対象に前記特定表示結果が導出表示されることを示唆する演出として、それぞれ異なる演出態様の複数の変動中演出（例えば、フラッシュ画像を表示する変動中演出）を実行可能な変動中演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が変動中演出パターン決定処理（図 18）にて変動中演出表示フラグの値に基づいて変動中演出パターンを決定して変動中演出を実行する部分）と、を備え、前記変動前演出実行手段は、対象となる変動表示において前記特定表示結果が導出表示されない場合よりも前記特定表示結果が導出表示される場合に高い割合で選択される第 1 変動前演出（例えば、青色の保留記憶表示）と、該第 1 変動前演出よりも高い割合で選択される第 2 変動前演出（例えば、緑色の保留記憶表示）と、該第 2 変動前演出よりも高い割合で選択される第 3 変動前演出（例えば、赤色の保留記憶表示）と、を実行可能であり、前記変動中演出実行手段は、対象となる変動表示において前記特定表示結果が導出表示されない場合よりも前記特定表示結果が

10

20

30

40

50

導出表示される場合に高い割合で選択される第 1 変動中演出（例えば、青色のフラッシュ画像が表示される変動中演出）と、該第 1 変動中演出よりも高い割合で選択される第 2 変動中演出（例えば、緑色のフラッシュ画像が表示される変動中演出）と、該第 2 変動中演出よりも高い割合で選択される第 3 変動中演出（例えば、赤色のフラッシュ画像が表示される変動中演出）と、を実行可能であり、実行中の変動表示を対象として前記第 2 変動前演出が実行されていて、該変動表示に関する前記変動中演出を実行する場合には、前記第 2 変動中演出と前記第 3 変動中演出とのうち、少なくともどちらか一方を実行する（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 2 変動中演出パターン決定用テーブル（図 20（B））を用いて変動中演出パターン D～F のいずれかを決定し、保留記憶表示の表示色が緑色である場合に、変動中演出にて最終的に表示されるフラッシュ画像が緑色または赤色であり、当該決定された変動中演出パターンに基づいて変動中演出を実行する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動中演出が実行されたときに、変動中演出以前に実行された変動前演出により高められた遊技者の有利状態に制御されることへの期待感を損なわないようにできる。

【0007】

本発明の請求項 2 に記載の遊技機は、請求項 1 に記載の遊技機であって、前記変動中演出（例えば、フラッシュ画像を表示する変動中演出）を選択する変動中演出選択手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が変動中演出決定処理（図 14）の S245 または S247 にて変動中演出表示フラグを決定する部分）と、前記変動前演出（例えば、保留表示予告演出）を選択する変動前演出選択手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が変動中演出決定処理（図 14）の S249 にて保留表示フラグを決定する部分）と、を備え、前記変動前演出選択手段は、前記変動中演出選択手段により前記第 2 変動中演出（例えば、緑色のフラッシュ画像が表示される変動中演出）が選択された場合には、前記第 1 変動前演出（例えば、青色の保留記憶表示）と前記第 2 変動前演出（例えば、緑色の保留記憶表示）とのうち、少なくともどちらか一方を選択する（例えば、演出制御用 CPU 120 が緑色のフラッシュ画像の対応する第 1 保留表示色決定用テーブル（図 16（A））を用いて保留表示色を決定する場合に、青色または緑色のどちらか一方を選択する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動中演出が実行される前に、変動中演出よりも有利状態に制御されることへの期待感が高められる変動前演出が実行されることがなくなるので、遊技者の期待感を損なわないようにできる。

【0008】

本発明の請求項 3 に記載の遊技機は、請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機であって、演出用識別情報（例えば、演出図柄）の変動表示演出（例えば、擬似連の変動表示）を実行可能であって、前記演出用識別情報の仮停止と再変動とが少なくとも 1 回は実行される擬似連の態様の前記変動表示演出を実行可能な変動表示演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が演出図柄変動中処理（図 13）に擬似連の変動パターンを実行する部分）を備え、前記変動中演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が変動中演出パターン決定処理（図 18）にて変動中演出表示フラグの値に基づいて変動中演出パターンを決定して変動中演出を実行する部分）は、前記変動表示演出において複数回の前記変動中演出を実行可能であり（例えば、擬似連が 2 回実行される変動中演出パターンを実行する部分）、実行中の変動表示を対象として前記第 2 変動前演出が実行されていて、該変動表示に関する前記変動中演出を実行する場合には、前記第 2 変動中演出と前記第 3 変動中演出とのうち、少なくともどちらか一方を最後の回で実行する（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 2 変動中演出パターン決定用テーブル（図 20（B））を用いて変動中演出パターン D～F のいずれかを決定し、保留記憶表示の表示色が緑色である場合に、変動中演出にて最終的に表示されるフラッシュ画像が緑色または赤色であり、当該決定された変動中演出パターンに基づいて変動中演出を実行する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似連の最後の回の変動中演出が、変動前演出が高めた有利状態に

制御されることへの期待感を更に高めるので、擬似連の最後の回の変動中演出まで遊技者の注目を持続させることができる。

【 0 0 0 9 】

本発明の請求項 4 に記載の遊技機は、請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機であって、演出用識別情報（例えば、演出図柄）の変動表示演出（例えば、擬似連の変動表示）を実行可能であって、前記演出用識別情報の仮停止と再変動とが少なくとも 1 回は実行される擬似連の態様の前記変動表示演出を実行可能な変動表示演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が演出図柄変動中処理（図 13）に擬似連の変動パターンを実行する部分）を備え、前記変動中演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が変動中演出パターン決定処理（図 18）にて変動中演出表示フラグの値に基づいて変動中演出パターンを決定して変動中演出を実行する部分）は、前記変動表示演出において複数回の前記変動中演出を実行可能であり（例えば、擬似連が 2 回実行される変動中演出パターンを実行する部分）、実行中の変動表示を対象として前記第 2 変動前演出が実行されていて、該変動表示に関する前記変動中演出を実行する場合には、前記第 2 変動中演出と前記第 3 変動中演出とのうち、少なくともどちらか一方を全ての回で実行する（例えば、変形例において、演出制御用 CPU 120 が第 2 変動中演出パターン決定用テーブル（図 23（B））を用いて変動中演出パターン F ~ I のいずれかを決定し、保留記憶表示の表示色が緑色である場合に、変動中演出にて最初に表示されるフラッシュ画像が緑色または赤色であり、当該決定された変動中演出パターンに基づいて変動中演出を実行する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似連の全ての回の変動中演出が、変動前演出が高めた有利状態に制御されることへの期待感を更に高めるので、変動前演出により高められた遊技者の期待感を損なわないようにできる。

【 0 0 1 0 】

本発明の手段 1 の遊技機は、請求項 1 ~ 請求項 4 のいずれかに記載の遊技機であって、前記第 1 変動前演出（例えば、青色の保留記憶表示）と前記第 2 変動前演出（例えば、緑色の保留記憶表示）と前記第 3 変動前演出（例えば、赤色の保留記憶表示）との各演出態様は、一部の態様（例えば、形状）がそれぞれ同一で他の態様（例えば、表示色）がそれぞれ異なっていると同時に、前記第 1 変動中演出（例えば、青色のフラッシュ画像が表示される変動中演出）と前記第 2 変動中演出（例えば、緑色のフラッシュ画像が表示される変動中演出）と前記第 3 変動中演出（例えば、赤色のフラッシュ画像が表示される変動中演出）との各演出態様は、一部の態様（例えば、形状）がそれぞれ同一で他の態様（例えば、表示色）がそれぞれ異なっており、前記第 1 変動前演出の他の態様と前記第 1 変動中演出の他の態様とは、互いに関連した態様であり（例えば、青色の保留記憶表示が変動中演出の青色のフラッシュ画像に関連している部分）、前記第 2 変動前演出の他の態様と前記第 2 変動中演出の他の態様とは、互いに関連した態様であり（例えば、緑色の保留記憶表示が変動中演出の緑色のフラッシュ画像に関連している部分）、前記第 3 変動前演出の他の態様と前記第 3 変動中演出の他の態様とは、互いに関連した態様である（例えば、赤色の保留記憶表示が変動中演出の赤色のフラッシュ画像に関連している部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動前演出が実行されたときに、その後に実行される変動中演出の演出態様が予想できるので、遊技者の有利状態に制御されることへの期待感を持続させることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 1 】

【 図 1 】パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

【 図 2 】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【 図 3 】演出制御コマンドを例示する図である。

【 図 4 】変動パターンを例示する図である。

【 図 5 】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 6】大当り種別判定テーブル及び大当り種別を示す図である。

【図 7】演出制御用データ保持エリア及び始動入賞時受信コマンドバッファを示す図である。

【図 8】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10】始動入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 13】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 14】変動中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 15】第 1 及び第 2 変動中演出表示色決定用テーブルを示す図である。

【図 16】第 1 及び第 2 保留表示色決定用テーブルを示す図である。

【図 17】演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 18】変動中演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 19】変動中演出パターンの例を示す図である。

【図 20】変動中演出パターン決定用テーブルの例を示す図である。

【図 21】変動中演出の演出態様を示す図である。

【図 22】変動中演出の演出態様を示す図である。

【図 23】変形例の変動中演出パターン決定用テーブルの例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

20

【0012】

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。尚、フローチャートの各ステップの説明にて、例えば「ステップ S 1」と記載する箇所を「S 1」と略記する場合がある。図 1 に示すパチンコ遊技機 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 3 とから構成されている。

【0013】

遊技盤 2 の所定位置には、第 1 特別図柄表示器 4 A と、第 2 特別図柄表示器 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示器 4 A と第 2 特別図柄表示器 4 B はそれぞれ、LED 等から構成され、変動表示ゲームとなる特図ゲームにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（特図）が、変動可能に表示（変動表示）される。以下、第 1 特別図柄表示器 4 A にて変動表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示器 4 B にて変動表示される特別図柄を「第 2 特図」という。

30

【0014】

遊技盤 2 の遊技領域の中央付近には、演出表示装置 5 が設けられている。演出表示装置 5 は、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。演出表示装置 5 の表示領域では、第 1 特図の変動表示や第 2 特図の変動表示のそれぞれに対応して、3 つの変動表示部となる演出図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報である演出図柄が変動表示される。この演出図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。演出表示装置 5 の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R が配置されている。そして、第 1 特図の変動と第 2 特図の変動のうち、いずれかが開始されることに伴って、各演出図柄表示エリアにて演出図柄の変動（上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、演出表示装置 5 の各演出図柄表示エリアにて、確定演出図柄（最終停止図柄）が停止表示される。演出表示装置 5 の表示領域では、特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の演出図柄の変動表示を行い、確定演出図柄を導出表示する。尚、演出図柄の変動表示中に変動表示が仮停止するようにしても良い。

40

【0015】

演出表示装置 5 の表示領域の下部の左右 2 箇所には、第 1 保留記憶表示エリア 5 D と第 2 保留記憶表示エリア 5 U が設定されている。これら保留記憶表示エリアでは、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

50

【 0 0 1 6 】

ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや演出図柄の変動表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件（実行条件）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態に制御されていること等により、変動表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。本実施例では、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の表示とし、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の表示とする。

10

【 0 0 1 7 】

図 1 に示す例では、保留記憶表示エリアとともに、第 1 特別図柄表示器 4 A 及び第 2 特別図柄表示器 4 B の上部と下部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。

【 0 0 1 8 】

演出表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、常に一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

20

【 0 0 1 9 】

普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第 2 始動入賞口を通過しやすい拡大開放状態となる。このように、第 2 始動入賞口は、遊技球が通過しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過しにくい、または、通過できない通常開放状態とに変化する。

30

【 0 0 2 0 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過した遊技球は、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過した遊技球は、第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 1 特図保留記憶数が所定の上限值「4」未満であれば、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 特図保留記憶数が所定の上限值「4」未満であれば、第 2 始動条件が成立する。

40

【 0 0 2 1 】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方位置には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する所定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 2 2 】

特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過し易くする。

50

このように、大入賞口は、遊技球が通過し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。尚、遊技球が大入賞口を通過できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過しにくい一部開放状態を設けてもよい。

【0023】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、開放状態となった特別可変入賞球装置7の大入賞口を遊技球が通過したときには、他の入賞口（例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口）を遊技球が通過したときよりも多くの賞球が払い出される。従って、特別可変入賞球装置7の大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7の大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

【0024】

遊技盤2の所定位置には、普通図柄表示器20が設けられている。普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bと同様にLED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（普図或いは普通図）を変動可能に表示（変動表示）する。このような普通図柄の変動表示は、普図ゲーム（普通図ゲーム）と称される。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0025】

図2に示す主基板11は、主として、特図ゲームにて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの出力信号を入力可能とする機能、演出制御基板12等からなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、外部に各種情報を出力する機能等を備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4Bを構成する各LED（例えばセグメントLED）等の点灯/消灯制御を行って第1特図や第2特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯制御等を行って普通図柄表示器20による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

【0026】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置5、スピーカ8L、8R及び遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。即ち、演出制御基板12は、演出表示装置5の表示動作や、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ9等の点灯/消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【0027】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。図3は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【0028】

主基板11では、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4等の各種乱数値の数値データが、カウント可能に制御される。尚、乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントできるものであればよく、乱数回路104にてカウントしない乱数値については、CPU103が、ソフトウェア

10

20

30

40

50

によって各種の数値データを更新することでカウントするようにすればよい。

【 0 0 2 9 】

図 4 は、本実施例の変動パターンを示している。尚、ノーマルリーチ変動パターンとスーパーリーチ変動パターンの中には、演出図柄を一旦仮停止表示させた後、演出図柄を再び変動（擬似連変動、再変動）させる演出表示を所定回数行い、擬似的に複数回の変動表示が実行されているかのように見せる「擬似連」の変動表示演出を実行する変動パターンが含まれている。

【 0 0 3 0 】

更に、本実施例の擬似連が実行されるノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンでは、擬似連が実行される回数が多い順に変動表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されている。このため、擬似連が実行されるノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンでは、擬似連が 2 回実行されるスーパーリーチ変動パターンが最も大当り期待度が高く、次いで擬似連が 1 回実行されるスーパーリーチ変動パターンの順で大当り期待度が高くなっている。

【 0 0 3 1 】

図 5 は、ROM 1 0 1 に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、特図ゲームにおいて確定特別図柄が導出表示される前に、その変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、乱数値 MR 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【 0 0 3 2 】

尚、ROM 1 0 1 には、大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、乱数値 MR 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照される大当り種別判定テーブルや、乱数値 MR 3 に基づいて変動パターンを、図 4 に示す変動パターンのいずれかに決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されている。図 6 (A) に示す設定例では、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」と「確変大当り B」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。

【 0 0 3 3 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える RAM 1 0 2 には、遊技の進行等を制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない第 1 特図を用いた特図ゲームの保留データとして、乱数値 MR 1、乱数値 MR 2、乱数値 MR 3 を示す数値データ等を記憶する第 1 特図保留記憶部と、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない第 2 特図を用いた特図ゲームの保留データとして、乱数値 MR 1、乱数値 MR 2、乱数値 MR 3 を示す数値データ等を記憶する第 2 特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、特図プロセスフラグ等の遊技の進行状況等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている遊技制御フラグ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている遊技制御タイマ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている遊技制御カウンタ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【 0 0 3 4 】

尚、演出制御基板 1 2 の側でも、主基板 1 1 と同様に、例えば、各種演出の実行、非実行や、演出の種別等を決定するための各種の乱数値が設定されている。また、ROM 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種の

10

20

30

40

50

テーブルデータ、例えば、各種演出の実行、非実行や、演出の種別等を決定するための複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各変動パターンに対応する演出制御パターンを構成するパターンデータ等が記憶されている。

【0035】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図7(A)に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。この演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

【0036】

演出制御フラグ設定部191には、例えば演出表示装置5の画面上の演出画像の表示状態等といった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。また、演出制御タイマ設定部192には、例えば演出表示装置5の画面上の演出画像の表示動作等といった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。また演出制御カウンタ設定部193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。また、演出制御バッファ設定部194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。

【0037】

本実施例では、図7(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ194A(保留記憶バッファ)を構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、第1特図保留記憶の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」~「1-4」に対応した領域)と、変動表示中の第1特図に対応した格納領域(バッファ番号「1-0」に対応した領域)とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、第2特図保留記憶の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」~「2-4」に対応した領域)と、変動表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンドという4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

【0038】

更に、本実施例の始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、変動中演出決定処理(図14参照)において、変動中演出表示色(図21(C)参照)の決定に伴う変動中演出表示フラグの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されたことにより変動中演出表示フラグの決定が未決定である旨を示す表示未決定フラグと、保留記憶表示の表示色に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、変動中演出の表示色に応じたフラグ値がセットされる変動中演出表示フラグと、を第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域(エントリ)毎に確保されている。

【0039】

尚、変動中演出では、青色と緑色と赤色の3つの表示色が用いられる。変動中演出表示フラグには、変動中演出決定処理において、変動中演出の実行が決定されなかった場合には、「変動中演出なし」に対応する「0」が格納される。また、変動中演出の実行が決定された場合には、「青色」に対応する「1」や、「緑色」に対応する「2」や、「赤色」

10

20

30

40

50

に対応する「3」が格納される。この変動中演出表示フラグに対応する色は、変動中演出にて出現するフラッシュ画像（図21（C）参照）の色として用いられる。変動中演出が実行されることで、実行中の変動表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

【0040】

尚、変動中演出において、フラッシュ画像の表示色は、大当たり期待度のランクを示している。例えば、青色のフラッシュ画像は、最も大当たり期待度が低いランク（低ランク）であり、赤色のフラッシュ画像は、最も大当たり期待度が高いランク（高ランク）である。緑色のフラッシュ画像は、大当たり期待度が青色と赤色の中間程度のランク（中ランク）となっている。尚、フラッシュ画像の形状は、いずれの表示色であっても同一の形状となっている（図21（C）参照）。

10

【0041】

尚、保留記憶表示には、青色と緑色と赤色の3つの表示色が用いられる。保留表示フラグには、変動中演出決定処理において、「青色」に対応する「1」や、「緑色」に対応する「2」や、「赤色」に対応する「3」が格納される。この保留表示フラグに対応する色は、保留記憶表示の色として用いられる。この保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア5Dや第2保留記憶表示エリア5Uに表示されて、保留記憶表示に対応する変動表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。尚、青色の保留記憶表示が通常の表示態様であり、緑色や赤色の保留記憶表示が特定の表示態様であり、この保留記憶表示の色により保留表示予告演出が実行される。

20

【0042】

尚、保留記憶表示の表示色は、変動中演出の表示色と対応して大当たり期待度のランクを示している。例えば、青色の保留記憶表示は、変動中演出の青色のフラッシュ画像に関連して、大当たり期待度が低いランク（低ランク）であり、赤色の保留記憶表示は、変動中演出の赤色のフラッシュ画像に関連して、大当たり期待度が高いランク（高ランク）である。緑色の保留記憶表示は、変動中演出の緑色のフラッシュ画像に関連して、大当たり期待度が青色と赤色の中間程度のランク（中ランク）となっている。尚、保留記憶表示の形状は、いずれの表示色であっても同一の丸型表示となっている（図21（A）参照）。

【0043】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリの先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリの先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

30

【0044】

図7（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納されているコマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、直前に終了した変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する変動表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図7（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の演出図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフ

40

50

トされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【0045】

次に、本実施例のパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。尚、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時の状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【0046】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図8のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図8に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（S11）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（S12）。この後、所定の情報出力処理を実行する（S13）。次に、乱数値MR1～MR4といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（S14）。この後、図9に示す特別図柄プロセス処理を実行する（S15）。特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄表示器20での表示動作（例えばセグメントLEDの点灯、消灯等）を制御して、普通図柄の変動表示や普通可変入賞球装置6Bの可動翼片の傾動動作設定等を行う普通図柄プロセス処理が実行される（S16）。その後、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12等のサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信（出力）する（S17）。

【0047】

図9は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理では、まず、始動入賞判定処理を実行する（S21）。その後、遊技制御フラグ設定部に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、S22～S29の処理のいずれかを選択して実行する。S21の始動入賞処理では、第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bによる第1始動入賞や第2始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、乱数値MR1、MR2、MR3を抽出して、第1始動入賞である場合には、第1特図保留記憶部の空きエントリの最上位に格納し、第2始動入賞である場合には、第2特図保留記憶部の空きエントリの最上位に格納する。尚、始動入賞処理では、特図保留記憶部の空きエントリの先頭に保留情報を記憶する処理や、始動口入賞指定コマンドを送信するための設定や、保留記憶数通知コマンドを送信するための設定等が行われる（図10参照）。また、始動入賞処理では、入賞時乱数値判定処理を実行する。尚、入賞時乱数値判定処理では、変動カテゴリを判定し、この判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定等が行われる（図11参照）。

【0048】

S22の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。特別図柄通常処理では、保留データの有無等に基づいて特図ゲームを開始するか否かの判

10

20

30

40

50

定が行われる。また、乱数値 M R 1 を示す数値データに基づき、変動表示結果を「大当たり」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する。更に、変動表示結果に対応して確定特別図柄（大当たり図柄やはずれ図柄のいずれか）が設定される。そして、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新される。

【 0 0 4 9 】

S 2 3 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。変動パターン設定処理には、変動表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、乱数値 M R 3 を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理等が含まれている。そして、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。

10

【 0 0 5 0 】

S 2 4 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示器 4 A や第 2 特別図柄表示器 4 B にて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理等が含まれている。尚、特別図柄の変動経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【 0 0 5 1 】

S 2 5 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示器 4 A や第 2 特別図柄表示器 4 B にて特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定等が行われ、大当たりフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

20

【 0 0 5 2 】

S 2 6 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。大当たり開放前処理には、変動表示結果が「大当たり」となったこと等に基づき、大当たり遊技状態にてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理等が含まれている。具体的には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を、「非確変大当たり」または「確変大当たり A」である場合には、「 1 6 回」に設定する。一方、大当たり種別が「確変大当たり B」である場合には、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「 5 回」に設定する。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

30

【 0 0 5 3 】

S 2 7 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数等に基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理等が含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理等を実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

40

【 0 0 5 4 】

S 2 8 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当たり終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理等が含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

【 0 0 5 5 】

50

S 2 9 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理等が含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。尚、大当り終了処理では、遊技制御バッファ設定部に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して、大当り種別が「非確変大当り」、「確変大当り A」、「確変大当り B」のいずれであったかを特定する。そして、特定した大当り種別が「非確変大当り」ではないと判定された場合には、確変制御を開始するための設定（確変フラグのセット）を行う。また、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、時短制御を開始するための設定（時短フラグのセットと時短制御中に実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（本実施例では「 1 0 0 」）を時短回数カウンタにセット）を行う。

10

【 0 0 5 6 】

次に、演出制御基板 1 2 の動作を説明する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源が投入されると、図 1 2 に示す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、R A M 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（例えば、2 m s）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（S 5 1）。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイマ割込フラグの監視（S 5 2）を行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 C P U 1 2 0 は、タイマ割込処理によりタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのフラグをクリアし（S 5 3）、以下の処理を実行する。

20

【 0 0 5 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、コマンド解析処理を行う（S 5 4）。コマンド解析処理では、受信コマンドバッファに格納されている主基板 1 1 から送信されてきたコマンドが、どのコマンド（図 3 参照）であるのか解析する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、R A M に形成されているバッファ領域に保存されている。そして、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う。

【 0 0 5 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセス処理を行う（S 5 5）。演出制御プロセス処理では、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表示装置 5 の表示制御を実行する。そして、大当り図柄判定用乱数等の演出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演出用乱数更新処理を実行し（S 5 6）、その後、S 5 2 に移行する。

30

【 0 0 5 9 】

図 1 3 は、演出制御メイン処理の演出制御プロセス処理（S 5 5）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、先ず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動中演出にて実行される演出の表示色や保留記憶表示の表示色を決定する変動中演出決定処理を実行する（S 7 1）。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出表示装置 5 の第 1 保留記憶表示エリア 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 5 U での保留記憶表示を、保留記憶バッファの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する（S 7 2）。

40

【 0 0 6 0 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値に応じて S 7 3 ~ S 7 9 のうちのいずれかの処理を行う。各処理では、以下のような処理を実行する。

【 0 0 6 1 】

変動パターン指定コマンド受信待ち処理（S 7 3）：遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から変動パターン指定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変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。変動パターン指定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（S 7 4）に対応した値に変更する。

【 0 0 6 2 】

50

演出図柄変動開始処理（Ｓ７４）：演出図柄の変動が開始されるように制御する。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（Ｓ７５）に対応した値に更新する。

【００６３】

演出図柄変動中処理（Ｓ７５）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（Ｓ７６）に対応した値に更新する。

【００６４】

演出図柄変動停止処理（Ｓ７６）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。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（Ｓ７７）または変動パターン指定コマンド受信待ち処理（Ｓ７３）に対応した値に更新する。

10

【００６５】

大当たり表示処理（Ｓ７７）：変動時間の終了後、演出表示装置５に大当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。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（Ｓ７８）に対応した値に更新する。

【００６６】

大当たり遊技中処理（Ｓ７８）：大当たり遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置５のラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり終了演出処理（Ｓ７９）に対応した値に更新する。

20

【００６７】

大当たり終了演出処理（Ｓ７９）：演出表示装置５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う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターン指定コマンド受信待ち処理（Ｓ７３）に対応した値に更新する。

【００６８】

本実施例の変動中演出（予告演出）では、変動表示中に背景画像として一瞬だけ背景画像が輝くフラッシュ画像が表示され、このフラッシュ画像の表示色により当該変動表示にて大当たりとなるか否かの期待度が示唆される（図２１（Ｃ）参照）。また、変動中演出の実行に先立って、変動中演出に対応する変動表示が未だ開始される前に、保留記憶表示の表示色により当該変動表示にて大当たりとなるか否かの期待度が示唆される保留表示予告演出が実行される（図２１（Ａ）参照）。

30

【００６９】

尚、各予告演出の大当たり期待度（信頼度）とは、各予告演出が実行されて「大当たり」となる確率を、各予告演出が実行されて「大当たり」となる確率と各予告演出が実行されて「はずれ」となる確率の和で除算した数値である。

【００７０】

図１４に示すように、変動中演出決定処理（Ｓ７１）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａをチェックし（Ｓ２４１）、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、表示未決定フラグに「１」がセットされているエントリが存在するか否かにより判定する（Ｓ２４２）。

40

【００７１】

表示未決定フラグに「１」がセットされているエントリが無い場合は（Ｓ２４２；Ｎ）、変動中演出決定処理を終了し、表示未決定フラグに「１」がセットされているエントリが有る場合は（Ｓ２４２；Ｙ）、該エントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示すコマンドであるか否かを判定する（Ｓ２４３）。該エントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドでない場合、つまり、大当たり（確変大当たりＡ、確変大当たりＢ、非確変大当たりのいずれか）を示すコマンド

50

である場合は (S 2 4 3 ; N)、当該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定する (S 2 4 4)。

【 0 0 7 2 】

そして、変動中演出用の乱数値を抽出し、S 2 4 4 において特定した大当り種別及び第 1 変動中演出表示色決定用テーブル (図 1 5 (A) 参照) に基づいて、変動中演出の表示色、つまり変動中演出表示フラグの値を決定する (S 2 4 5)。そして、後述する S 2 4 8 に進む。第 1 変動中演出表示色決定用テーブル (図 1 5 (A) 参照) では、特定した大当り種別に応じて、変動中演出の表示色 (予告種別) の決定割合を異ならせている。例えば、大当り種別が「確変大当り B」や「非確変大当り」である場合には、青色が最も決定され易く、赤色が最も決定され難い。また、大当り種別が「確変大当り A」である場合には、赤色が最も決定され易く、青色が最も決定され難い。尚、第 1 変動中演出表示色決定用テーブルでは、「変動中演出なし」が決定されることがないように判定値が割り当てられている。このような設定により、変動表示結果が「大当り」であり、かつ変動中演出の表示色として赤色が表示された場合は、その他の色が表示された場合よりも大当り種別が「確変大当り A」である割合が高くなり、遊技者の「確変大当り A」となることに対する期待度を高めることができる。

10

【 0 0 7 3 】

また、S 2 4 3 において、表示未決定フラグに「1」がセットされているエントリの図柄指定コマンドが第 1 図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は (S 2 4 3 ; Y)、新たな格納のあったエントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する (S 2 4 6)。

20

【 0 0 7 4 】

そして、変動中演出用の乱数値を抽出し、S 2 4 6 において特定した変動カテゴリ及び第 2 変動中演出表示色決定用テーブル (図 1 5 (B) 参照) に基づいて、変動中演出の表示色、つまり変動中演出表示フラグの値を決定する (S 2 4 7)。そして、後述する S 2 4 8 に進む。第 2 変動中演出表示色決定用テーブル (図 1 5 (B) 参照) では、特定した変動カテゴリに応じて、変動中演出の表示色 (予告種別) の決定割合を異ならせている。例えば、変動カテゴリが「非リーチ」である場合には、「変動中演出なし」が最も決定され易く、青色、緑色、赤色の順で決定割合が少なくなっている。また、変動カテゴリが「その他」である場合には、「変動中演出なし」が決定される割合が「非リーチはずれ」である場合よりも減少し、青色、緑色、赤色が決定される割合がそれぞれ増加している。更に、変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、「変動中演出なし」が決定される割合が「その他」である場合よりも減少し、青色、緑色、赤色が決定される割合がそれぞれ増加している。

30

【 0 0 7 5 】

変動表示結果が「はずれ」である場合は、変動カテゴリが「非リーチ」、「その他」、「スーパーリーチ」のいずれにおいても、変動中演出が非実行に決定される割合が最も高く設定され、変動中演出が実行に決定されるとともに赤色が決定される割合が最も低く設定されている。変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、赤色が決定されることがない。

40

【 0 0 7 6 】

更に、変動表示結果が「大当り」である場合には、変動中演出が非実行に決定されることがない。また、変動表示結果が「大当り」である場合には、変動中演出が実行に決定されるとともに、変動中演出の表示色が緑色や赤色に決定される割合は、変動表示結果が「はずれ」である場合の各変動カテゴリにおいて緑色や赤色に決定される割合よりも高く設定されている。このような設定により、変動中演出において緑色や赤色が用いられた場合は、変動表示結果が「大当り」となる可能性が高く、特に赤色が用いられた場合は、変動表示結果が「大当り」であり、かつ大当り種別が「確変大当り A」となる割合が高まるため、遊技者の期待度を高めることができる。

【 0 0 7 7 】

50

S 2 4 5 の実行後または S 2 4 7 の実行後に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、決定された変動中演出の表示色が緑色または赤色であるか否か、つまり、決定された変動中演出表示フラグの値が「2」または「3」であるか否か（「0」または「1」でないこと）を判定する（S 2 4 8）。ここで、決定された変動中演出表示フラグの値が「2」または「3」である場合は（S 2 4 8 ; Y）、保留表示色決定用の乱数値を抽出し、決定された変動中演出表示フラグの値に対応する保留表示色決定用テーブルを用いて保留表示色、つまり保留表示フラグの値を「1」～「3」のいずれかに決定する（S 2 4 9）。

【0078】

具体的には、決定された変動中演出表示フラグの値が緑色の変動中演出表示色に対応する「2」の値である場合は、第1保留表示色決定用テーブル（図16（A）参照）を用いて保留表示色を決定する。この第1保留表示色決定用テーブルでは、青色の保留表示色が最も決定され易く、赤色の保留表示色が決定されることがない。つまり、緑色の変動中演出表示色が決定されている場合には、この緑色と同ランクかそれ以下の保留表示色が決定される。また、決定された変動中演出表示フラグの値が赤色の変動中演出表示色に対応する「3」の値である場合は、第2保留表示色決定用テーブル（図16（B）参照）を用いて保留表示色を決定する。この第2保留表示色決定用テーブルでは、青色の保留表示色が最も決定され易く、赤色の保留表示色が最も決定され難い。尚、赤色の変動中演出表示色が決定されている場合には、青色、緑色、赤色のどの色が決定されても良くなっている。

【0079】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S 2 4 9 にて決定された保留表示色に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（S 2 5 0）。尚、S 2 4 8 の判定において決定された変動中演出表示フラグの値が「2」または「3」でなかった場合は（S 2 4 8 ; N）、青色（通常が表示態様）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（S 2 5 1）。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該エントリの表示未決定フラグの値を「0」に変更して（S 2 5 2）、変動中演出決定処理を終了する。

【0080】

図17に示すように、演出図柄変動開始処理（S 7 4）において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、変動開始コマンド受信フラグに応じて始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの特図保留記憶のバッファ番号に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（S 2 7 1～S 2 7 4）。尚、バッファ番号「1-0」や「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。そして、変動パターン指定コマンドを読み出し（S 2 7 5）、演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（S 2 7 6）。

【0081】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留記憶バッファ（始動入賞時受信コマンドバッファ194A）に基づいて当該変動に対応する保留記憶（最上位のエントリ）の変動中演出表示フラグの値を特定する（S 2 7 7）。そして、変動中演出表示フラグの値が「0」であるか否か、つまり、変動中演出の実行が決定されているか否かを判定する（S 2 7 8）。ここで、変動中演出表示フラグの値が「0」である場合は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（S 2 8 1）。一方、変動中演出表示フラグの値が「0」でない場合、つまり、変動中演出を実行する場合は、変動中演出パターン決定処理を実行し（S 2 7 9）、この変動中演出パターン決定処理にて決定した変動中演出パターンと変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（S 2 8 0）。

【0082】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1のプロセスタイマをスタートし（S 2 8 2）、プロセスデータ1の内容に従って演出装置の制御を実行し（S 2 8 3）、変動時間タイマに変動パターン指定コマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（S 2 8 4）、変動制御タイマに所定時間を設定し（S 2 8 5）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理に対応した値にし（S 2 8 6）、当該演出図柄変動開始処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 3 】

本実施例では、演出図柄変動開始処理にて各種変動パターンが選択され、変動表示が開始されるが、この変動表示中に背景画像として一瞬だけ背景画像が輝くフラッシュ画像が表示される変動中演出が実行される場合がある。このフラッシュ画像を表示するタイミングやフラッシュ画像の表示色は、プロセステーブルの記述に基づいて制御される。変動中演出パターン決定処理（S 2 7 7）では、各種変動パターンに対応する変動中演出パターンが予め設定されており、各変動中演出パターンを所定の決定割合で決定する。

【 0 0 8 4 】

図 1 8 に示すように、変動中演出パターン決定処理（S 2 7 7）において演出制御用 CPU 1 2 0 は、当該変動の変動表示結果と変動パターンとを特定する（S 2 9 1）。次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留記憶バッファ（始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A）に基づいて当該変動に対応する保留記憶（最上位のエントリ）の変動中演出表示フラグの値に対応する変動中演出パターン決定用テーブルを特定する（S 2 9 2）。そして、変動中演出パターン決定用乱数を抽出し、特定された変動中演出パターン決定用テーブルを用いて変動中演出パターンを決定し（S 2 9 3）、決定された変動中演出パターンを記憶して（S 2 9 4）、当該変動中演出パターン決定処理を終了する。

【 0 0 8 5 】

本実施例の各変動中演出パターン決定用テーブルは、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターン等の各変動パターンに対応して予め設定されたテーブルである。尚、通常（擬似連以外）の変動パターンでは、1 回の変動表示中に 1 回のフラッシュ画像が出現可能なタイミングが設定されている。また、スーパーリーチ変動パターンには、「擬似連」の変動表示演出を実行する変動パターン等が含まれているが、この擬似連の変動パターンでは、複数回のフラッシュ画像が出現可能なタイミングが設定されている。

【 0 0 8 6 】

例えば、図 1 9 に示すように、擬似連が 2 回実行されるスーパーリーチ変動パターンでは、変動中演出のフラッシュ画像が出現可能なタイミングとして、最初の変動とその後に続く 2 回の再変動とで合計 3 回のタイミングがある。尚、フラッシュ画像が出現可能なタイミングであってもフラッシュ画像が出現しないときもある。また、フラッシュ画像が多く出現する変動中演出パターンの方が「大当り」となる可能性が高い。また、青色のフラッシュ画像が多く出現するときよりも、緑色のフラッシュ画像が多く出現する変動中演出パターンの方が「大当り」となる可能性が高く、更に、緑色のフラッシュ画像が多く出現するときよりも、赤色のフラッシュ画像が多く出現する変動中演出パターンの方が「大当り」となる可能性が高い。図 1 9 では、変動中演出パターン A から順に変動中演出パターン I に至るまで「大当り」となる可能性が順次高くなっている。尚、各変動中演出パターン A ~ I は、各出現タイミングにおいて、直前に出現したフラッシュ画像の表示色が示唆する大当り期待度のランクよりも低いランクの表示色のフラッシュ画像が出現しないように予め設定されている。例えば、最初の変動で緑色のフラッシュ画像が出現した場合には、その後の再変動で青色のフラッシュ画像が出現しないようになっており、緑色や赤色のフラッシュ画像が出現するように予め設定されている。

【 0 0 8 7 】

図 2 1 及び図 2 2 に示すように、擬似連では、緑色の保留記憶表示に基づいて変動表示が開始されると（図 2 1（A）~（B））、最初の演出図柄の変動中に緑色のフラッシュ画像が表示される（図 2 1（C））。そして、演出図柄が一旦仮停止された後（図 2 1（D））、演出図柄の再変動中に赤色のフラッシュ画像が表示される（図 2 1（E）~（F））。更に、演出図柄が一旦仮停止された後（図 2 1（G））、演出図柄が再変動され（図 2 1（H））、左右の演出図柄が停止してリーチ状態になったときに赤色のフラッシュ画像が表示される（図 2 2（I））。そして、リーチ演出が実行され（図 2 2（J）~（K））、大当り表示がされる（図 2 2（L））。

【 0 0 8 8 】

図 2 0 には、擬似連が 2 回実行されるスーパーリーチ変動パターン用の変動中演出パタ

10

20

30

40

50

ーン決定用テーブルを例示している。図20(A)は、変動中演出表示フラグの値が「1」である場合、つまり、擬似連の最後の回の出現タイミングで表示されるフラッシュ画像が青色であることが決定されている場合に選択される第1変動中演出パターン決定用テーブルである。このテーブルでは、擬似連の最後の回に青色のフラッシュ画像が出現する変動中演出パターンA~Cのいずれかが決定される。このテーブルでは、変動表示結果が「はずれ」となる場合は、変動中演出パターンAが決定され易いように判定値が割り当てられている。更に、変動表示結果が「大当たり」となる場合は、変動中演出パターンCが決定され易いように判定値が割り当てられている。

【0089】

図20(B)は、変動中演出表示フラグの値が「2」である場合、つまり、擬似連の最後の回の出現タイミングで表示されるフラッシュ画像が緑色であることが決定されている場合に選択される第2変動中演出パターン決定用テーブルである。このテーブルでは、擬似連の最後の回に緑色のフラッシュ画像が出現する変動中演出パターンD~Fのいずれかが決定される。このテーブルでは、変動表示結果が「はずれ」となる場合は、変動中演出パターンDが決定され易いように判定値が割り当てられている。更に、変動表示結果が「大当たり」となる場合は、変動中演出パターンFが決定され易いように判定値が割り当てられている。

【0090】

図20(C)は、変動中演出表示フラグの値が「3」である場合、つまり、擬似連の最後の回の出現タイミングで表示されるフラッシュ画像が赤色であることが決定されている場合に選択される第3変動中演出パターン決定用テーブルである。このテーブルでは、擬似連の最後の回に赤色のフラッシュ画像が出現する変動中演出パターンG~Iのいずれかが決定される。このテーブルでは、変動表示結果が「はずれ」となる場合は、変動中演出パターンGが決定され易いように判定値が割り当てられている。更に、変動表示結果が「大当たり」となる場合は、変動中演出パターンIが決定され易いように判定値が割り当てられている。

【0091】

前述した変動中演出決定処理(図14)において、変動中演出表示フラグの値、つまり、変動中演出のフラッシュ画像の表示色を決定し、決定された変動中演出の表示色に合わせて保留記憶表示の表示色を決定し、この保留記憶表示の表示色が変動中演出の表示色が示唆する大当たり期待度のランクと、同一ランクか低いランクの表示色となっているので、保留記憶表示が緑色の大当たり期待度の高い表示色で表示された場合に、その後の変動中演出において、緑色や赤色のフラッシュ画像が出現するようになっている。そのため、保留記憶表示の表示色により高められた大当たりとなることの期待感、つまり、大当たり遊技状態に制御される期待感が変動中演出においても持続される。

【0092】

尚、本実施例では、擬似連用の変動中演出パターン決定用テーブルにおいて、変動中演出表示フラグの値が、擬似連の最後の回の出現タイミングで表示されるフラッシュ画像に対応するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動中演出表示フラグの値が、例えば、擬似連の最初の回や途中の回の出現タイミングで表示されるフラッシュ画像に対応するようにしても良い。

【0093】

図23には、変形例としての擬似連が2回実行されるスーパーリーチ変動パターン用の変動中演出パターン決定用テーブルを例示している。変形例では、最初に出現するフラッシュ画像の表示色が、保留記憶表示の表示色と同一かそれ以上の大当たり期待度のランクを示唆する表示色になるようにしている。

【0094】

図23(A)は、変動中演出表示フラグの値が「1」である場合、つまり、最初に出現するフラッシュ画像の表示色が青色であることが決定されている場合に選択される第1変動中演出パターン決定用テーブルである。このテーブルでは、最初に出現するフラッシュ

10

20

30

40

50

画像の表示色が青色である変動中演出パターン A ~ I のいずれかが決定される。このテーブルでは、変動表示結果が「はずれ」となる場合は、変動中演出パターン A が決定され易いように判定値が割り当てられている。更に、変動表示結果が「大当たり」となる場合は、変動中演出パターン I が決定され易いように判定値が割り当てられている。

【 0 0 9 5 】

図 2 3 (B) は、変動中演出表示フラグの値が「 2 」である場合、つまり、最初に出現するフラッシュ画像の表示色が緑色であることが決定されている場合に選択される第 2 変動中演出パターン決定用テーブルである。このテーブルでは、最初に出現するフラッシュ画像の表示色が緑色である変動中演出パターン F ~ I のいずれかが決定される。このテーブルでは、変動表示結果が「はずれ」となる場合は、変動中演出パターン F が決定され易いように判定値が割り当てられている。更に、変動表示結果が「大当たり」となる場合は、変動中演出パターン I が決定され易いように判定値が割り当てられている。

10

【 0 0 9 6 】

図 2 3 (C) は、変動中演出表示フラグの値が「 3 」である場合、つまり、最初に出現するフラッシュ画像の表示色が赤色であることが決定されている場合に選択される第 3 変動中演出パターン決定用テーブルである。尚、最初に出現するフラッシュ画像の表示色が赤色である変動中演出パターンは、変動中演出パターン I のみであるので、この変動中演出パターン I のみが決定される。

【 0 0 9 7 】

尚、図 2 3 (A) に示す第 1 変動中演出パターン決定用テーブルにおいて、フラッシュ画像が出現可能なタイミングであってもフラッシュ画像が出現しないときもある変動中演出パターン A 及び B の変動中演出パターンを決定の対象から外すようにしても良い。つまり、再変動を含む変動にて 1 回はフラッシュ画像の表示（変動中演出）が行われる場合に、全てのフラッシュ画像の表示色が、保留記憶表示の表示色が示唆する大当たり期待度のランクと、同一ランクが高いランクの表示色であるようにしても良い。

20

【 0 0 9 8 】

以上、本実施例のパチンコ遊技機 1 によれば、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 2 変動中演出パターン決定用テーブル（図 2 0 (B)）を用いて変動中演出パターン D ~ F のいずれかを決定し、保留記憶表示の表示色が緑色である場合に、変動中演出にて最終的に表示されるフラッシュ画像が緑色または赤色であり、当該決定された変動中演出パターンに基づいて変動中演出を実行することで、変動中演出が実行されたときに、変動中演出以前に実行された保留表示予告演出により高められた遊技者の大当たり遊技状態になることの期待感を損なわないようにできる。

30

【 0 0 9 9 】

また、本実施例によれば、演出制御用 CPU 1 2 0 が緑色のフラッシュ画像の対応する第 1 保留表示色決定用テーブル（図 1 6 (A)）を用いて保留表示色を決定する場合に、青色または緑色のどちらか一方を選択することで、変動中演出が実行される前に、変動中演出よりも大当たり遊技状態になることへの期待感が高められる保留表示予告演出が実行されることがなくなるので、遊技者の期待感を損なわないようにできる。

【 0 1 0 0 】

また、本実施例によれば、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 2 変動中演出パターン決定用テーブル（図 2 0 (B)）を用いて変動中演出パターン D ~ F のいずれかを決定し、保留記憶表示の表示色が緑色である場合に、変動中演出にて最終的に表示されるフラッシュ画像が緑色または赤色であり、当該決定された変動中演出パターンに基づいて変動中演出を実行することで、擬似連の最後の回の変動中演出が、保留表示予告演出が高めた大当たり遊技状態になることへの期待感を更に高めるので、擬似連の最後の回の変動中演出まで遊技者の注目を持続させることができる。

40

【 0 1 0 1 】

また、変形例によれば、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 2 変動中演出パターン決定用テーブル（図 2 3 (B)）を用いて変動中演出パターン F ~ I のいずれかを決定し、保留記憶

50

表示の表示色が緑色である場合に、変動中演出にて最初に表示されるフラッシュ画像が緑色または赤色であり、当該決定された変動中演出パターンに基づいて変動中演出を実行することで、擬似連の全ての回の変動中演出が、変動前演出が高めた大当り遊技状態になることへの期待感を更に高めるので、保留表示予告演出により高められた遊技者の期待感を損なわないようにできる。

【0102】

また、本実施例によれば、青色の保留記憶表示が変動中演出の青色のフラッシュ画像に関連し、緑色の保留記憶表示が変動中演出の緑色のフラッシュ画像に関連し、赤色の保留記憶表示が変動中演出の赤色のフラッシュ画像に関連していることで、保留表示予告演出が実行されたときに、その後実行される変動中演出の演出態様が予想できるので、遊技者の大当り遊技状態になることへの期待感を持続させることができる。

10

【0103】

尚、前記実施例では、青色の保留記憶表示が表示されたときには、緑色や赤色の保留記憶表示されたときよりも「はずれ」となる可能性が高くなっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、青色の保留記憶表示が表示されたときよりも更に「はずれ」となる可能性が高い色（例えば白色）の保留記憶表示を表示可能としても良い。そして、「はずれ」となる場合よりも「大当り」となる可能性が高い場合に、白色の保留記憶表示よりも高い割合で青色の保留記憶表示を表示するようにしても良い。

【0104】

また、前記実施例では、変動中演出として所定の表示色のフラッシュ画像が出現する演出を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動中演出として、色、大きさ、種類、表示時間、表示タイミング、表示位置、動作範囲、表示回数、表示個数、角度、動作速度、音、光、輝度等の態様の変化で大当り期待度を示唆するものであっても良い。更に、キャラクタが登場するキャラクタ予告演出や、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告や、キャラクタが所定のセリフを喋るセリフ予告や、枠画像等の所定の画像が一瞬だけ画面に表示されるカットイン予告や、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告や、遊技効果ランプが所定の表示色で点灯するランプ予告等の演出を実行しても良い。また、表示色で大当り期待度が示唆されるもの以外の演出であっても良く、例えば、遊技領域に設けられた所定の役物部材が動作する役物予告等の演出にて、複数の役物部材のうち、いずれの役物部材が動作するかによって大当り期待度が示唆されるものであっても良い。尚、保留記憶表示との関連を明確にするために、各保留記憶表示の表示色に対応して各表示色を有する各役物部材を設けるようにしても良い。

20

30

【0105】

また、変動前演出として保留記憶表示の表示色で大当り期待度を示唆する演出を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動前演出として、色、大きさ、種類、表示時間、表示タイミング、表示位置、動作範囲、表示回数、表示個数、角度、動作速度、音、光、輝度等の態様の変化で大当り期待度を示唆するものであっても良い。更に、保留記憶表示と変動中演出とが互いに関連する態様としては、表示色に関連しているもののみならず、その他の態様が互いに関連しても良い（互いに同一であっても良い）。例えば、保留記憶表示の画像と変動中演出の画像との形状が互いに関連しても良いし、保留記憶表示が発生したときの音と変動中演出の実行時の音とが互いに関連しても良い。また、保留記憶表示の画像と物語性等の観念が関連する画像を変動中演出で用いても良い。例えば、昔話の桃太郎の物語を題材としたときに、イヌ、サル、キジ、桃太郎の順で大当り期待度が高くなる場合には、保留記憶表示としてキジの画像を表示させたときに、その後の変動中演出では、キジまたは桃太郎が出現する演出を行うようにする。また、登場人物が使用するアイテムを保留記憶表示の画像として表示させた場合には、アイテムを使用するキャラクタを変動中演出で出現させても良い。つまり保留記憶表示の態様によって、遊技者が、その後実行される変動中演出の態様を連想できるものであれば良い。

40

【0106】

また、前記実施例では、変動中演出として当該変動表示を示す保留記憶、所謂アクティ

50

ブ保留表示の表示色を変化させる演出を実行しても良い。また、アクティブ保留表示の表示色を変化させる演出の後に、変動中演出として所定の表示色のフラッシュ画像が出現する演出を実行しても良く、その場合には、アクティブ保留表示の表示色が示唆する大当たり期待度のランクと、同一ランクまたは高いランクの表示色でフラッシュ画像が出現するようにしても良い。

【0107】

また、前記実施例では、変動中演出決定処理（図14）において、変動中演出の表示色を決定し、決定された変動中演出の表示色に合わせて変動前演出としての保留記憶表示の表示色を決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶表示の表示色を決定した後に、当該保留記憶表示に基づく変動表示が開始されるときに、変動中演出の表示色を決定するようにしても良い。尚、保留記憶表示に基づく変動表示結果が保留記憶表示の表示色が示唆する大当たり期待度と異なる場合、例えば、赤色の保留記憶表示に基づく変動表示結果が「はずれ」となる場合は、当該保留記憶表示に基づく変動表示が開始されるときに、変動中演出を実行しないように決定しても良い。また、保留記憶表示に基づく変動表示が開始されるときに、当該変動表示に対応する保留記憶表示の表示色を参照するもののみならず、例えば、保留記憶表示に基づく変動表示が開始されるときに、表示中の全ての保留記憶表示の表示色を参照し、これら保留記憶表示の表示色のうち、最も大当たり期待度が高いランクの表示色を特定し、この表示色よりも大当たり期待度が同一ランクか高いランクの表示色を変動中演出の表示色として決定しても良い。更に、保留記憶表示の表示色及び変動中演出の表示色を決定する前に、まず、保留記憶に対応する変動カテゴリに基づいて変動表示結果の大当たり期待度を示すランクを決定し、該決定されたランクに基づいて保留記憶表示の表示色及び変動中演出の表示色を決定するようにしても良い。

【0108】

遊技者にとって有利な状態とは、遊技者が多くの遊技媒体を獲得できる遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり等）や、獲得できる遊技媒体の期待値が異なる複数種類の特定遊技状態や、通常遊技状態よりも賞球払出の条件が成立しやすくなる高ベース状態（時短状態）や、前記特定遊技状態となる確率が高い高確率遊技状態（高確率状態）や高確低ベース状態（潜伏確変状態）、特別リーチ状態（例えば、スーパーリーチ等）、当該変動パターンが大当たり変動パターンに基づく変動パターンである状態等が含まれる。

【0109】

また、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。尚、これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。また、打球発射装置をパチンコ遊技機1の遊技領域の上方位置に設けることによって、遊技球を遊技領域の上方位置から打ち出すようにしても良い。

【符号の説明】

【0110】

| | |
|-----|-----------------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 11 | 主基板 |
| 12 | 演出制御基板 |
| 100 | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 120 | 演出制御用CPU |

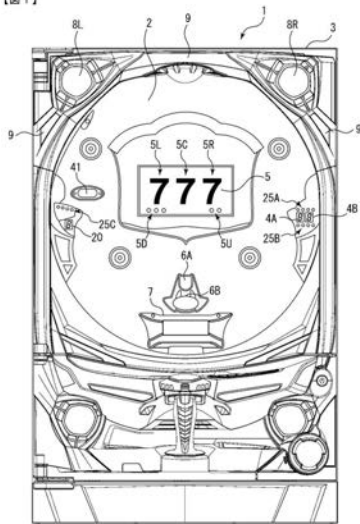
10

20

30

40

【図 1】



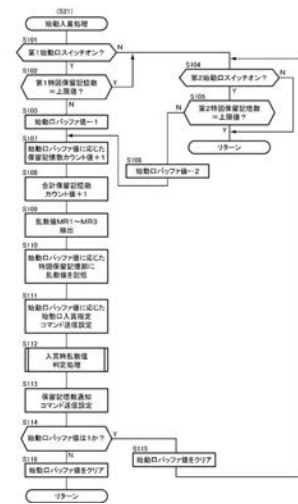
【 図 8 】

【图 8】



【 図 1 0 】

【圖 10】



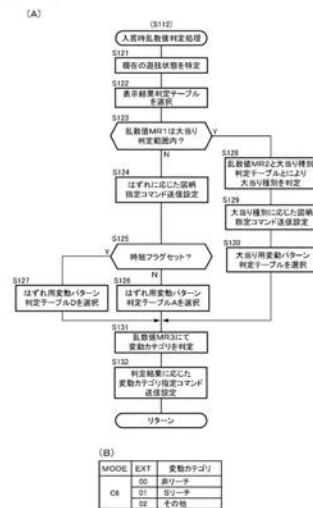
【 図 9 】

【圖 9】



【 図 1 1 】

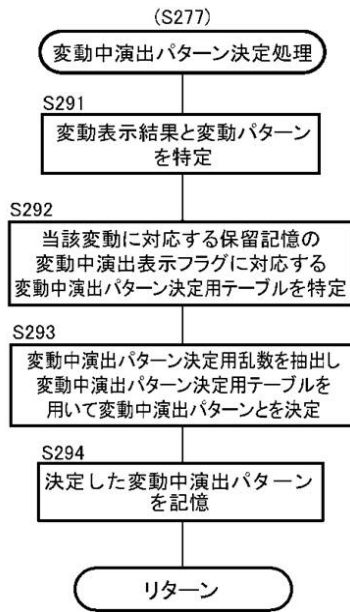
【例 1-1】



| MODE | EXT | 変動カテゴリ |
|------|-----|--------|
| C6 | 00 | 真リリーチ |
| | 01 | Sリリーチ |
| | 02 | その他 |

【図 18】

【図 18】



【図 19】

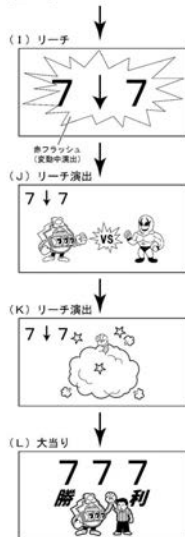
【図 19】

変動中演出パターンの例(擬似連(2回)スーパーリーチ変動パターン用)

| 変動中演出パターン | 演出順序 |
|------------|----------------------|
| 変動中演出パターンA | フラッシュ無→フラッシュ無→青フラッシュ |
| 変動中演出パターンB | フラッシュ無→青フラッシュ→青フラッシュ |
| 変動中演出パターンC | 青フラッシュ→青フラッシュ→青フラッシュ |
| 変動中演出パターンD | 青フラッシュ→青フラッシュ→緑フラッシュ |
| 変動中演出パターンE | 青フラッシュ→緑フラッシュ→緑フラッシュ |
| 変動中演出パターンF | 緑フラッシュ→緑フラッシュ→緑フラッシュ |
| 変動中演出パターンG | 緑フラッシュ→緑フラッシュ→赤フラッシュ |
| 変動中演出パターンH | 緑フラッシュ→赤フラッシュ→赤フラッシュ |
| 変動中演出パターンI | 赤フラッシュ→赤フラッシュ→赤フラッシュ |

【図 22】

【図 22】



【図 20】

【図 20】

変動中演出パターン決定用テーブルの例(擬似連(2回)スーパーリーチ変動パターン用)

(A) 第1変動中演出パターン決定用テーブル(変動中演出表示フラグ「1」(最終表示色が青色)用)

| 変動中演出パターン | はずれ | 大当り |
|------------|-----|-----|
| 変動中演出パターンA | 60 | 10 |
| 変動中演出パターンB | 60 | 10 |
| 変動中演出パターンC | 30 | 30 |
| 変動中演出パターンD | 10 | 60 |

(数値は判定確率)

(B) 第2変動中演出パターン決定用テーブル(変動中演出表示フラグ「2」(最終表示色が緑色)用)

| 変動中演出パターン | はずれ | 大当り |
|------------|-----|-----|
| 変動中演出パターンG | 60 | 10 |
| 変動中演出パターンH | 30 | 30 |
| 変動中演出パターンI | 10 | 60 |

(数値は判定確率)

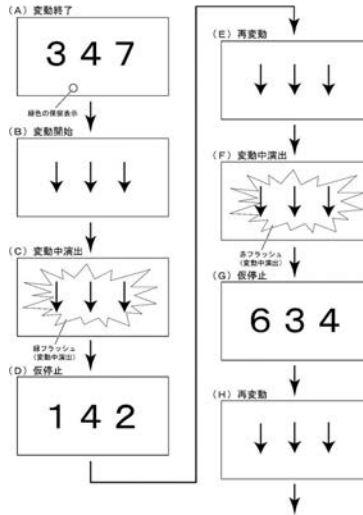
(C) 第3変動中演出パターン決定用テーブル(変動中演出表示フラグ「3」(最終表示色が赤色)用)

| 変動中演出パターン | はずれ | 大当り |
|------------|-----|-----|
| 変動中演出パターンG | 60 | 10 |
| 変動中演出パターンH | 30 | 30 |
| 変動中演出パターンI | 10 | 60 |

(数値は判定確率)

【図 21】

【図 21】



【図 23】

【図 23】 変動例

変動中演出パターン決定用テーブルの例(擬似連(2回)スーパーリーチ変動パターン用)

(A) 第1変動中演出パターン決定用テーブル(変動中演出表示フラグ「1」(開始表示色が青色以上)用)

| 変動中演出パターン | はずれ | 大当り |
|------------|-----|-----|
| 変動中演出パターンA | 20 | 2 |
| 変動中演出パターンB | 18 | 5 |
| 変動中演出パターンC | 15 | 7 |
| 変動中演出パターンD | 13 | 9 |
| 変動中演出パターンE | 11 | 11 |
| 変動中演出パターンF | 9 | 13 |
| 変動中演出パターンG | 7 | 15 |
| 変動中演出パターンH | 5 | 18 |
| 変動中演出パターンI | 2 | 20 |

(数値は判定確率)

(B) 第2変動中演出パターン決定用テーブル(変動中演出表示フラグ「2」(開始表示色が緑色以上)用)

| 変動中演出パターン | はずれ | 大当り |
|------------|-----|-----|
| 変動中演出パターンF | 55 | 5 |
| 変動中演出パターンG | 30 | 10 |
| 変動中演出パターンH | 10 | 30 |
| 変動中演出パターンI | 5 | 55 |

(数値は判定確率)

(C) 第3変動中演出パターン決定用テーブル(変動中演出表示フラグ「3」(開始表示色が赤色以上)用)

| 変動中演出パターン | はずれ | 大当り |
|------------|-----|-----|
| 変動中演出パターンI | 100 | 100 |

(数値は判定確率)