

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6155136号  
(P6155136)

(45) 発行日 平成29年6月28日(2017.6.28)

(24) 登録日 平成29年6月9日(2017.6.9)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O  
A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全 21 頁)

(21) 出願番号 特願2013-166625 (P2013-166625)  
 (22) 出願日 平成25年8月9日 (2013.8.9)  
 (65) 公開番号 特開2015-33539 (P2015-33539A)  
 (43) 公開日 平成27年2月19日 (2015.2.19)  
 審査請求日 平成27年8月31日 (2015.8.31)

(73) 特許権者 000135210  
 株式会社ニューギン  
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地  
 (74) 代理人 100105957  
 弁理士 恩田 誠  
 (74) 代理人 100068755  
 弁理士 恩田 博宣  
 (72) 発明者 山本 恵輝  
 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号  
 ニューギン東京ビル内  
 (72) 発明者 島 伸嘉  
 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号  
 ニューギン東京ビル内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

始動口へ入球した遊技球が検知手段によって検知されたことを契機として変動ゲームの実行を保留可能な遊技機において、

保留中の変動ゲームを示す保留表示画像を表示する保留表示手段と、

前記保留表示手段を制御する表示制御手段と、

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

前記保留表示画像の表示態様には、通常の表示態様と、特別の表示態様と、があり、

前記表示制御手段は、前記情報生成手段が生成した情報に基づいて、当該情報の生成の対象とした変動ゲームよりも後に保留された変動ゲームを示す保留表示画像のうち少なくとも2つの保留表示画像を前記特別の表示態様で表示させることができあり、

前記保留表示手段において表示された複数の保留表示画像の表示態様の組み合わせによって、前記情報の生成の対象とした変動ゲームの大当たり期待度が示されるようになっており、

前記複数の保留表示画像の表示態様の組み合わせには、前記特別の表示態様で表示される複数の保留表示画像のうち、最先に保留された変動ゲームを示す保留表示画像の表示態様が少なくとも同一であって、前記特別の表示態様で表示される保留表示画像の上限数が異なる複数の組み合わせがあることを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

10

20

**【技術分野】****【0001】**

本発明は、保留中の変動ゲーム数を表示する遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

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

10

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2003-340038号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、このような保留変化演出を実行する場合、保留変化演出の対象とした変動ゲームにおいて大当たり表示結果が導出されることを期待するあまり、当該変動ゲームが終了するまで遊技球の発射を止めてしまうことがあった。

20

**【0005】**

本発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、保留変化演出の対象とした変動ゲームへの期待感を損ねることなく、保留変化演出の実行中の遊技球の発射を促進させることができる遊技機を提供することにある。

**【課題を解決するための手段】****【0007】**

上記課題を解決する遊技機は、始動口へ入球した遊技球が検知手段によって検知されたことを契機として変動ゲームの実行を保留可能な遊技機において、保留中の変動ゲームを示す保留表示画像を表示する保留表示手段と、前記保留表示手段を制御する表示制御手段と、保留中の変動ゲームを対象として、大当たりとなるか否かに関する情報を生成する情報生成手段と、を備え、前記保留表示画像の表示態様には、通常の表示態様と、特別の表示態様と、があり、前記表示制御手段は、前記情報生成手段が生成した情報に基づいて、当該情報の生成の対象とした変動ゲームよりも後に保留された変動ゲームを示す保留表示画像のうち少なくとも2つの保留表示画像を前記特別の表示態様で表示させることができて、前記複数の保留表示画像の表示態様の組み合わせによって、前記情報の生成の対象とした変動ゲームの大当たり期待度が示されるようになっており、前記複数の保留表示画像の表示態様の組み合わせには、前記特別の表示態様で表示される複数の保留表示画像のうち、最先に保留された変動ゲームを示す保留表示画像の表示態様が少なくとも同一であって、前記特別の表示態様で表示される保留表示画像の上限数が異なる複数の組み合わせがあることを要旨とする。

30

**【発明の効果】****【0010】**

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

**【図面の簡単な説明】****【0011】**

【図1】パチンコ遊技機の表側を表す正面図。

【図2】大当たり種を示す図。

40

50

【図3】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。

【図4】先読みコマンドを示す図。

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

【図6】組み合わせパターンを示す図。

【図7】保留変化演出判定処理を示すフローチャート。

【図8】先読みコマンドに対する組み合わせパターンの選択割合を示す図。

【図9】保留変化処理を示すフローチャート。

【図10】特別演出実行処理を示すフローチャート。

【図11】(a)～(f)は保留変化演出が実行される際の演出表示装置の表示内容を示す図。 10

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

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

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下、パチンコ遊技機の一実施形態を図1～図13にしたがって説明する。

図1に示すように、パチンコ遊技機10には、遊技盤YBが装備されている。遊技盤YBの略中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有し、表示演出を行う表示手段としての演出表示装置11が配設されている。演出表示装置11では、複数の列（本実施形態では、3列）の装飾図柄を変動させて行う図柄変動ゲームと、当該図柄変動ゲームに関連する各種の表示演出が実行される。各列には、[1]～[7]の7種類の数字の装飾図柄が表示される。そして、これら7種類の装飾図柄によって、各列の図柄列が構成されている。図柄変動ゲームは、遊技盤YBに配設されている始動入球装置15へ遊技球が入球することを契機に実行される。 20

【0013】

図柄変動ゲームでは、各列の装飾図柄として表示される装飾図柄の図柄組み合わせ（表示結果）が導出される。そして、大当たり抽選に当選する場合、演出表示装置11には、大当たりの図柄組み合わせが停止して表示される。また、大当たり抽選に非当選する場合、演出表示装置11には、はずれの図柄組み合わせが停止して表示される。因みに、本実施形態において、大当たりの図柄組み合わせは、全列の装飾図柄が同一の図柄組み合わせ（[777]等）である。また、本実施形態において、はずれの図柄組み合わせは、全列の装飾図柄が異なる図柄組み合わせ（[426]等）、又は1列の装飾図柄が他2列の装飾図柄と異なる図柄組み合わせ（[323]等）である。 30

【0014】

始動検知手段としての始動入球装置15は、演出表示装置11の下方に配設されている。始動入球装置15は、当該始動入球装置15へ遊技球が入球したことを検知可能な始動スイッチSW1を有している。始動入球装置15へ遊技球が入球することを契機に、大当たり抽選が行われる。 40

【0015】

また、遊技盤YBの右下方には、大入賞扉を有する大入賞装置20が配設されている。大入賞装置20は、当該大入賞装置20へ遊技球が入球したことを検知可能なカウントスイッチSW2を有している。また、大入賞装置20の大入賞扉は、大入賞ソレノイドSO-Lの作動によって開状態と閉状態に変位可能に構成されている。そして、大入賞扉が開状態となるとき大入賞装置20が開放状態となり、大入賞装置20への遊技球の入球が許容される。一方、大入賞扉が閉状態となるとき大入賞装置20が閉鎖状態となり、大入賞装置20への遊技球の入球が許容されない。

【0016】

パチンコ遊技機10では、大当たり抽選に当選した場合、当該当選の対象となる図柄変動

10

20

30

40

50

ゲームの終了後に、大入賞装置 20 が開放状態となる大当り遊技が生起される。大入賞装置 20 へ遊技球が入球することを契機に、予め定められた個数の遊技球が賞球として払い出される。

#### 【 0 0 1 7 】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機 10 に規定する大当り遊技について図 2 を参照して以下に説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、大当り抽選に当選した場合、図 2 に示す 2 種類の大当りの中から 1 つの大当りが決定され、その決定された大当りに対応する大当り遊技が付与されるようになっている。そして、2 種類の大当りのうち、何れの大当りが付与されるかは、大当り抽選に当選した場合に決定する特別図柄（大当り図柄）に応じて決定されるようになっている。10

#### 【 0 0 1 8 】

そして、大当り遊技では、大入賞装置 20 を少なくとも 1 回開放状態とするラウンドが少なくとも 1 回行われる。特別図柄 A に分類される大当り図柄が特別図柄表示装置 25 に停止して表示されたときに付与される大当り遊技は、ラウンド数が「16 回」に設定された大当り遊技である。特別図柄 B に分類される大当り図柄が特別図柄表示装置 25 に停止して表示されたときに付与される大当り遊技は、ラウンド数が「2 回」に設定された大当り遊技である。

#### 【 0 0 1 9 】

また、本実施形態では、大当りの種類に関わらず、大当り遊技の終了後には、必ず、遊技者に有利な高確率抽選状態が付与される。この高確率抽選状態では、大当り抽選の当選確率が通常よりも高確率となる。また、高確率抽選状態は、大当り遊技終了後、予め定めた上限回数の変動ゲームが行われるまでの間、又は次回の大当り遊技が付与されるまでの間、付与される。20

#### 【 0 0 2 0 】

また、遊技盤 YB には、LED 等の発光部材が複数配置された発光部配設部材 HS が配設されている。発光部配設部材 HS には、特別図柄表示装置 25、保留表示装置 26 が配設されている。各表示装置 25、26 は、複数の発光部材によって構成されている。

#### 【 0 0 2 1 】

特別図柄表示装置 25 には、当該特別図柄表示装置 25 を構成する発光部材の点灯及び消灯の組み合わせによる特別図柄が、図柄変動ゲームが終了するタイミングで停止して表示される。大当り抽選に当選した場合、特別図柄表示装置 25 には、大当り図柄に分類される特別図柄が停止して表示される。一方、大当り抽選に非当選した場合、特別図柄表示装置 25 には、はずれ図柄に分類される特別図柄が停止して表示される。また、図柄変動ゲームの実行中、特別図柄表示装置 25 には、特別図柄が変動して表示される。30

#### 【 0 0 2 2 】

また、パチンコ遊技機 10 は、図柄変動ゲームの実行を保留可能に構成されている。図柄変動ゲームの実行中に始動入球装置 15 へ遊技球が入球することを契機に、当該遊技球を始動保留球として、予め定められた上限数（本実施形態では、「4」）まで保留することができる。そして、保留表示装置 26 では、当該保留表示装置 26 を構成する発光部材の点灯や点滅、消灯によって、保留されている始動保留球の数（以下、「保留記憶数」という）が示される。40

#### 【 0 0 2 3 】

また、画像表示部 GH の下方領域には、保留記憶数を画像表示するための保留表示画像領域 HG が形成されている。保留表示画像領域 HG は、保留記憶数の上限数に対応する 4 つの個別表示領域 HG1、HG2、HG3、HG4 によって構成されている。例えば、保留記憶数が「2」の場合には、個別表示領域 HG1、HG2 に、保留有を示す保留表示画像 H が画像表示される。

#### 【 0 0 2 4 】

次に、図 3 に基づき、パチンコ遊技機 10 の制御構成について説明する。50

パチンコ遊技機 10 の裏側には、パチンコ遊技機 10 全体を制御する主制御基板 30 が装着されている。主制御基板 30 は、パチンコ遊技機 10 全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御信号を出力する。また、パチンコ遊技機 10 の裏側には、演出制御基板 31 が装着されている。演出制御基板 31 は、主制御基板 30 が出力した制御信号に基づき、演出表示装置 11 の表示態様や、装飾ランプ L a の発光態様、スピーカ S p の音声出力態様を制御する。

#### 【0025】

以下、主制御基板 30 及び演出制御基板 31 の具体的構成を説明する。

まず、主制御基板 30 について説明する。

図 3 に示すように、主制御基板 30 には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用 C P U 30 a、主制御用 C P U 30 a の制御プログラムを格納する主制御用 R O M 30 b 及び必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用 R A M 30 c が設けられている。  
10

#### 【0026】

主制御用 C P U 30 a には、各種スイッチ S W 1、S W 2 が接続されている。各種スイッチ S W 1、S W 2 は、各種スイッチが遊技球を検知した際に出力する検知信号を主制御用 C P U 30 a が入力できるように、主制御用 C P U 30 a に接続されている。また、主制御用 C P U 30 a には、特別図柄表示装置 25 及び保留表示装置 26 が接続されている。また、主制御用 C P U 30 a には、大入賞ソレノイド S O L が接続されている。

#### 【0027】

主制御用 R O M 30 b には、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄変動ゲームが開始してから当該図柄変動ゲームが終了するまでの変動時間を特定し得る。また、変動パターンは、演出表示装置 11、装飾ランプ L a 及びスピーカ S p にて行われる演出の演出内容を特定し得る。変動パターンには、大当たりの時に決定される大当たり演出用の変動パターンと、はずれの時に決定されるはずれ演出用の変動パターンと、がある。  
20

#### 【0028】

また、主制御用 R O M 30 b には、各種の判定値が記憶されている。例えば、主制御用 R O M 30 b には、大当たり抽選で用いられる大当たり判定値が記憶されている。高確率抽選状態が生起されているときの大当たり判定値の個数は、高確率抽選状態が生起されていないときの大当たり判定値の個数よりも多くなっている。  
30

#### 【0029】

主制御用 R A M 30 c には、パチンコ遊技機 10 の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、フラグ等）が記憶される。例えば、主制御用 R A M 30 c には、高確率抽選状態の生起中であるか否かを示す主高確フラグが記憶される。

#### 【0030】

また、主制御基板 30 内では、大当たり判定用乱数や、特別図柄振分用乱数として使用される各種乱数が生成される。因みに、大当たり判定用乱数は、大当たり抽選に用いる乱数である。特別図柄振分用乱数は、大当たりの種類を決定する際に用いる乱数である。なお、各種乱数として使用される乱数は、ハードウェア乱数であってもよいし、ソフトウェア乱数であってもよい。  
40

#### 【0031】

次に、図 3 に基づき、演出制御基板 31 について説明する。

演出制御基板 31 には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用 C P U 31 a と、演出制御用 C P U 31 a の制御プログラムを格納する演出制御用 R O M 31 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用 R A M 31 c が設けられている。

#### 【0032】

演出制御用 C P U 31 a には、演出表示装置 11 が接続されている。また、演出制御用 C P U 31 a には、スピーカ S p が接続されている。また、演出制御用 C P U 31 a には、装飾ランプ L a が接続されている。  
50

**【0033】**

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

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

**【0034】**

以下、主制御基板30及び演出制御基板31が実行する制御内容を説明する。

まず、主制御基板30の主制御用CPU30aが、メイン制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。本実施形態において主制御用CPU30aは、所定の制御周期毎に、各種処理を実行する。10

**【0035】**

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

主制御用CPU30aは、始動スイッチSW1が出力する検知信号を入力すると、出力契機となった遊技球を始動保留球として記憶するか否かの判定を行う。主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている始動保留球の個数を示す保留記憶数が上限数未満であるか否かの保留判定を行う。保留判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、遊技球を始動保留球として記憶することとし、保留記憶数を「1」加算して、保留記憶数を書き換える。更に、主制御用CPU30aは、「1」加算後の保留記憶数を表すように保留表示装置26の表示内容を制御する。20

**【0036】**

また、保留判定を肯定判定した主制御用CPU30aは、主制御基板30内で生成されている各種乱数（大当たり判定用乱数及び特別図柄振分用乱数）の値を取得し、その値を保留記憶数に対応付けられた主制御用RAM30cの記憶領域に記憶する。このように、保留記憶数に対応付けて各種乱数の値を主制御用RAM30cに記憶することにより、図柄変動ゲームの実行が保留される。本実施形態において、図柄変動ゲームの実行を保留するとともに、当該実行が保留された図柄変動ゲームに対応付けて各種乱数の値を記憶する主制御用RAM30cが、記憶手段として機能する。

**【0037】**

その後、主制御用CPU30aは、取得した各種乱数の値及び保留記憶数に基づき、先読みコマンドを生成する。先読みコマンドとは、取得した各種乱数の値などの先読み情報を、保留記憶数に対応する演出制御用RAM31cの記憶領域に記憶させるコマンドである。そして、主制御用CPU30aは、生成した先読みコマンドを演出制御用CPU31aに出力し、特別図柄入力処理を終了する。なお、主制御用CPU30aは、保留判定の判定結果が否定の場合、遊技球を始動保留球として記憶しないこととし、上限数を超える保留記憶数の書き換えを行わないとともに、前述した各種乱数の値も取得することなく、特別図柄入力処理を終了する。30

**【0038】**

ここで、図4に基づき、取得した各種乱数の値及び保留記憶数に基づく先読みコマンドの生成について説明する。本実施形態における先読みコマンドには、先読みコマンドSC1～SC3の計3種類の先読みコマンドがある。40

**【0039】**

主制御用CPU30aは、大当たり判定用乱数の値が、高確率抽選状態が生起されていない場合の大当たり判定値と不一致する場合、先読みコマンドSC1を保留記憶数と対応付けて生成する。

**【0040】**

主制御用CPU30aは、大当たり判定用乱数の値が、高確率抽選状態が生起されていない場合の大当たり判定値と一致する場合、先読みコマンドSC2、SC3のうち何れかの先読みコマンドを保留記憶数と対応付けて生成する。具体的に、主制御用CPU30aは、特別図柄振分用乱数の値が特別図柄Bに振り分けられた値と一致する場合、先読みコマンドSC2を生成する。50

D S C 2 を保留記憶数と対応付けて生成する。主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄振分用乱数の値が特別図柄 A に振り分けられた値と一致する場合、先読みコマンド S C 3 を保留記憶数と対応付けて生成する。

#### 【 0 0 4 1 】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

主制御用 C P U 3 0 a は、図柄変動ゲームの実行中又は大当たり遊技の生起中か否かの実行条件判定を実行する。実行条件判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。一方、実行条件判定の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数を読み出し、当該保留記憶数が「0（零）」よりも大きいか否かの保留数判定を実行する。10 保留数判定の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

#### 【 0 0 4 2 】

一方、保留数判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数から「1」減算し、主制御用 R A M 3 0 c の保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数（大当たり判定用乱数及び特別図柄振分用乱数）の値を読み出す。更に、主制御用 C P U 3 0 a は、「1」減算後の保留記憶数を表すように保留表示装置 2 6 の表示内容を変更させる。

#### 【 0 0 4 3 】

このとき、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c の保留記憶数「2」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を、保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶する。20 その後、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数「3」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を、保留記憶数「2」に対応する記憶領域に記憶する。次に、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を、保留記憶数「3」に対応する記憶領域に記憶した後、保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を消去する。

#### 【 0 0 4 4 】

また、各種乱数の値を読み出した主制御用 C P U 3 0 a は、読み出した大当たり判定用乱数の値が、大当たり判定値と一致するか否かを判定して大当たり判定（大当たり抽選）を行う。30 このとき、主制御用 C P U 3 0 a は、高確率抽選状態の生起中であるか否かに応じた大当たり判定値を用いて大当たり抽選を行う。

#### 【 0 0 4 5 】

そして、大当たり抽選に当選した場合、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たりとなる図柄変動ゲームを実行させるための大当たり変動処理を実行する。大当たり変動処理において主制御用 C P U 3 0 a は、読み出した特別図柄振分用乱数の値に基づいて、大当たりの種類を決定する。本実施形態では、特別図柄 A に振り分けられる大当たり図柄及び特別図柄 B に振り分けられる大当たり図柄の中から大当たり図柄を決定することにより、特別図柄表示装置 2 5 に停止して表示させる大当たり図柄と大当たりの種類を決定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、決定した大当たりの種類に基づき、複数種類の大当たり演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。40

#### 【 0 0 4 6 】

また、大当たり抽選に非当選した場合、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのはずれ変動処理を実行する。はずれ変動処理において主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄表示装置 2 5 にはずれ図柄を停止して表示させることを決定する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれ演出用の変動パターンを決定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれ変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

#### 【 0 0 4 7 】

また、特別図柄開始処理において特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用 C P U 3 0 a は、決定した内容にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制50

御用CPU31aに出力する。具体的に、主制御用CPU30aは、変動パターンを指定するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して最初に出力する。同時に、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理にて決定した特別図柄を指定する特別図柄指定コマンドを演出制御用CPU31aに出力する。そして、主制御用CPU30aは、指示した変動用パターンに定められている変動時間の経過時に図柄変動ゲームの終了を指示する全図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力するとともに、決定した特別図柄を停止して表示させるように特別図柄表示装置25の表示内容を制御する。

#### 【0048】

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

#### 【0049】

また、主制御用CPU30aは、主高確フラグの管理によって、遊技状態を制御する。具体的に、高確率抽選状態を生起させると、主制御用CPU30aは、高確率抽選状態の生起中であることを示す情報を主高確フラグに設定する。また、高確率抽選状態を生起させないと、主制御用CPU30aは、高確率抽選状態の生起中でないことを示す情報を主高確フラグに設定する。

#### 【0050】

次に、演出制御基板31の演出制御用CPU31aが制御プログラムに基づき実行する各種の処理について説明する。

演出制御基板31の演出制御用CPU31aは、特別図柄指定コマンドを入力すると、当該コマンドの指示内容に応じて演出表示装置11に停止して表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。具体的に、演出制御用CPU31aは、大当たり図柄が指定された場合、大当たりの図柄組み合わせの中から停止して表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU31aは、はずれ図柄が指定された場合、はずれの図柄組み合わせの中から停止して表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。

#### 【0051】

演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、各列の装飾図柄を変動表示させて図柄変動ゲームを開始するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。そして、演出制御用CPU31aは、全図柄停止コマンドを入力すると、停止して表示させると決定した装飾図柄の図柄組み合わせを停止して表示させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。本実施形態において、各図柄列の変動開始と変動停止を制御する演出制御用CPU31aが、図柄制御手段として機能する。

#### 【0052】

また、演出制御用CPU31aは、大当たり遊技が生起されると、当該大当たり遊技が終了するまでの間、所定の大当たり中演出を実行するように、演出表示装置11の表示態様、スピーカSpの音声出力態様及び装飾ランプLaの発光態様を制御する。

#### 【0053】

また、演出制御用CPU31aは、副高確フラグの管理によって、遊技状態を特定できるように制御する。具体的に、演出制御用CPU31aは、入力した特別図柄指定コマンドにより指定される特別図柄に基づき、大当たりとなるか否か、及び高確率抽選状態が付与されるか否かを特定する。そして、大当たりが付与されて高確率抽選状態が生起されると、演出制御用CPU31aは、高確率抽選状態の生起中であることを特定可能な情報を副高確フラグに設定する。また、高確率抽選状態の生起中に大当たりに当選することなく所定回数（本実施形態では、100回）の図柄変動ゲームが終了した場合、高確率抽選状態は終了し、演出制御用CPU31aは、高確率抽選状態の生起中でないことを特定可能な情報を副高確フラグに設定する。

#### 【0054】

10

20

30

40

50

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、先読みコマンドを入力すると、当該先読みコマンドの種類を特定可能な先読み情報を、演出制御用 R A M 3 1 c の記憶領域のうち、当該先読みコマンドによって指定された保留記憶数に対応する記憶領域に記憶する。

#### 【 0 0 5 5 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、演出制御用 R A M 3 1 c の保留記憶数「 2 」に対応する記憶領域に記憶されている先読み情報を、保留記憶数「 1 」に対応する記憶領域に記憶する。その後、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留記憶数「 3 」に対応する記憶領域に記憶されている先読み情報を、保留記憶数「 2 」に対応する記憶領域に記憶する。次に、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留記憶数「 4 」に対応する記憶領域に記憶されている先読み情報を保留記憶数「 3 」に記憶した後、保留記憶数「 4 」に対応する記憶領域に記憶されている先読み情報を消去する。10

#### 【 0 0 5 6 】

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

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

#### 【 0 0 5 7 】

図 5 に示すように、保留表示画像 H は、球を模した画像である。また、保留表示画像 H は、保留表示画像領域 H G 内の 4 つの個別表示領域 H G 1 、 H G 2 、 H G 3 、 H G 4 に、横並びに、最大で 4 つ表示される。4 つの個別表示領域のうち最も左に位置する個別表示領域 H G 1 は、保留記憶数「 1 」に対応し、実行中の図柄変動ゲームが終了してから 1 回目に実行される図柄変動ゲームに対応している。また、個別表示領域 H G 1 の右隣に位置する個別表示領域 H G 2 は、保留記憶数「 2 」に対応し、実行中の図柄変動ゲームが終了してから 2 回目に実行される図柄変動ゲームに対応している。同様に、個別表示領域 H G 2 の右隣に位置する個別表示領域 H G 3 は、保留記憶数「 3 」に対応し、実行中の図柄変動ゲームが終了してから 3 回目に実行される図柄変動ゲームに対応している。また、個別表示領域 H G 3 の右隣に位置する個別表示領域 H G 4 は、保留記憶数「 4 」に対応し、実行中の図柄変動ゲームが終了してから 4 回目に実行される図柄変動ゲームに対応している。そして、保留記憶数が「 1 」以上である場合、保留記憶数に応じた数の保留表示画像 H が表示される。2030

#### 【 0 0 5 8 】

例えば、保留記憶数が「 3 」である場合、図 5 ( a ) に示すように、演出表示装置 1 1 では実行中の図柄変動ゲームに基づく変動が行われるとともに、個別表示領域 H G 1 ~ H G 3 には、保留表示画像 H が表示され、個別表示領域 H G 4 には表示されない。

#### 【 0 0 5 9 】

そして、実行中の図柄変動ゲームが終了し、個別表示領域 H G 1 の保留表示画像に基づく図柄変動ゲームが実行されると、個別表示領域 H G 1 の保留表示画像が消去されるとともに、当該保留表示画像以外の保留表示画像は 1 つ左隣の個別表示領域にそれぞれ移動して表示される。

#### 【 0 0 6 0 】

具体的には、図 5 ( b ) に示すように、図 5 ( a ) において個別表示領域 H G 1 に表示されていた保留表示画像 H は消去され、個別表示領域 H G 2 、 H G 3 に表示されていた保留表示画像 H がそれぞれ個別表示領域 H G 1 、 H G 2 に移動して表示される。このように、本実施形態において、保留表示画像領域に保留表示画像を表示する演出表示装置 1 1 が、保留表示手段として機能する。40

#### 【 0 0 6 1 】

また、本実施形態は、図柄変動ゲームの実行が保留されたことを契機として、当該図柄変動ゲームによる大当たり期待度を示唆するための保留変化演出を実行可能に構成されている。保留変化演出は、高確率抽選状態が生起されていない状態であり、かつ、保留変化演出の実行対象とされる図柄変動ゲームが保留されてから、当該図柄変動ゲームが実行され50

るまでの間に実行される図柄変動ゲームの中に大当たりとなる図柄変動ゲームが含まれていない場合に、実行が可能である。保留変化演出は、演出表示装置11にて実行される。

#### 【0062】

保留変化演出が実行される場合、当該保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームに対応する始動保留球以降に始動保留球が保留される毎に、新たに保留された始動保留球に対応する保留表示画像Hの表示態様を変化させて表示する。保留表示画像Hが変化する内容は、演出制御用ROM31bに記憶されている複数種類の組み合わせパターンの中から選択される組み合わせパターンによって指定される。

#### 【0063】

ここで、図6を参照しながら、組み合わせパターンについて説明する。

10

組み合わせパターンには、保留変化演出において変化させる保留表示画像の個数を表す上限個数及び保留表示画像を変化させる表示態様を特定できる情報が振り分けられている。例えば、組み合わせパターンKP1が選択された場合には、保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームに対応する始動保留球以降に保留される保留表示画像の表示態様を4個まで変化させるように上限個数を指定する。そして、変化する保留表示画像は、保留変化演出の実行が決定されてから何個の保留表示画像が変化しているかを示す変化個数に応じて、変化する表示態様が指定される。組み合わせパターンKP1の場合、変化個数が「0」、つまり1個目の保留変化である場合、「天」を表す表示態様に変化し、以下同様に、変化個数が「1」のときは「下」、「2」のときは「無」、「3」のときは「双」を表す表示態様に変化するように指定される。また、上限個数を上回る保留表示画像が表示される場合、上限個数を上回った保留表示画像の表示態様は変化されず、通常の保留表示画像Hとして表示される。

20

#### 【0064】

そして、表示態様が変化した保留表示画像の組み合わせにおいて所定の内容が完成した場合には、当該保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームの変動中に特別演出を行うとともに、表示態様が変化した保留表示画像を通常の表示態様に変化させる。本実施形態において、所定の組み合わせが完成する場合とは、四字熟語が完成する組み合わせである組み合わせパターンKP1、KP2、KP3のうちの何れかが選択され、図柄変動ゲームが上限個数まで保留された場合である。

30

#### 【0065】

一方、表示態様が変化した保留表示画像の組み合わせにおいて所定の内容が完成しない場合には、当該保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームの変動中に特別演出を行わない。その後、表示態様が変化した保留表示画像は、当該保留表示画像に基づく図柄変動ゲームが実行されることを契機に、表示態様が変化したまま消去される。本実施形態において、所定の内容が完成しない場合とは、四字熟語が完成しない組み合わせである組み合わせパターンKP4、KP5が選択された場合、又は組み合わせパターンKP1、KP2、KP3のうちの何れかが選択されたが、図柄変動ゲームが上限個数まで保留されなかつた場合である。

#### 【0066】

本実施形態において、組み合わせパターンKP2～KP5が選択された場合、1個目の保留表示画像が変化する表示態様を同一とするとともに、組み合わせパターンKP2、KP4、KP5が選択された場合、1個目から3個目までの保留表示画像が変化する表示態様を同一とした。

40

#### 【0067】

また、表示態様が変化した保留表示画像を含む各保留表示画像は、図柄変動ゲームの実行が開始される毎に、1つ左隣の個別表示領域にそれぞれ移動して表示される。

以下、保留変化演出の実行に係る制御について説明する。

#### 【0068】

演出制御用CPU31aは、先読みコマンドを入力する毎に、保留変化演出判定処理を行う。

50

図7に示すように、保留変化演出判定処理において演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに実行情報が記憶されているか否かを判定する(ステップ11)。実行情報とは、保留されている図柄変動ゲームを実行対象とした保留変化演出の実行が決定され、保留変化演出の実行中である場合に、演出制御用RAM31cに記憶される情報である。

#### 【0069】

そして、ステップ11の判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、保留変化演出判定処理を終了し、保留変化処理を行う。一方、ステップ11の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、高確率抽選状態が生起されているか否かを判定する(ステップ12)。ステップ12において、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶されている副高確フラグを読み出して、高確率抽選状態が生起されているか否かについて判定する。高確率抽選状態が生起されている場合には、演出制御用CPU31aは、判定結果を肯定とし、保留変化演出判定処理を終了する。つまり、本実施形態において、高確率抽選状態中は保留変化演出を実行しない。

10

#### 【0070】

一方、高確率抽選状態が生起されていない場合には、演出制御用CPU31aは、判定結果を否定とする。その後、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶されている先読み情報を参照して、実行中の図柄変動ゲーム及び入力した先読みコマンドよりも前に保留されている図柄変動ゲームの中で、大当たりとなるものがあるか否かを判定する(ステップ13)。

20

#### 【0071】

具体的には、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cから実行中の図柄変動ゲームの変動パターンを読み取り、実行中の図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する。また、演出制御用CPU31aは、入力された先読みコマンドよりも前に保留された図柄変動ゲームの先読み情報を読み取り、大当たり判定用乱数の値が高確率抽選状態でない場合の大当たり判定値と一致するものがあるか否かを判定する。これらの判定により、実行中の図柄変動ゲーム及び入力した先読みコマンドよりも前に保留されている図柄変動ゲームの中で、大当たりとなるものがある場合、演出制御用CPU31aは、ステップ13の判定結果を肯定とし、保留変化演出判定処理を終了する。

30

#### 【0072】

一方、ステップ13の判定結果が否定の場合、演出制御用CPU31aは、入力した先読みコマンドの出力契機となった図柄変動ゲームを実行対象に保留変化演出を実行するか否かの保留変化演出判定抽選を行い、保留変化演出判定抽選に当選したか否かを判定する(ステップ14)。

#### 【0073】

保留変化演出判定抽選に非当選した場合、ステップ14の判定結果は否定となり、演出制御用CPU31aは、保留変化演出判定処理を終了する。一方、保留変化演出判定抽選に当選した場合、ステップ14の判定結果は肯定となり、演出制御用CPU31aは、保留変化演出の実行が決定されることを示す実行情報を演出制御用RAM31cに記憶する(ステップ15)。

40

#### 【0074】

そして、演出制御用CPU31aは、演出制御用ROM31bに記憶されている複数種類の保留変化演出の組み合わせパターンの中から組み合わせパターンを選択して、演出制御用RAM31cに記憶する(ステップ16)。

#### 【0075】

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

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

50

## 【0076】

つまり、演出制御用 C P U 3 1 a は、先読みコマンド S C 1 を入力した場合には、組み合わせパターン K P 2 を 30 % の確率で選択する一方、組み合わせパターン K P 3 を 70 % の確率で選択する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、先読みコマンド S C 2 を入力した場合には、組み合わせパターン K P 2 を 20 %、組み合わせパターン K P 3 を 10 %、組み合わせパターン K P 4 を 35 %、組み合わせパターン K P 5 を 35 % の確率でそれぞれ選択する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、先読みコマンド S C 3 を入力した場合には、組み合わせパターン K P 1 を 50 %、組み合わせパターン K P 2 を 40 %、組み合わせパターン K P 3 を 10 % の確率でそれぞれ選択する。

## 【0077】

10

図 7 の説明に戻ると、その後、演出制御用 C P U 3 1 a は、入力された先読みコマンドに対応する保留記憶数に応じて、保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームが実行されるまでの残りの図柄変動ゲームの回数を残回数として演出制御用 R A M 3 1 c に設定する（ステップ 17）。具体的には、入力された先読みコマンドが保留記憶数「3」に対応する先読みコマンドであった場合、残回数に「3」を設定する。その後、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留変化演出判定処理を終了する。

## 【0078】

次に、保留表示画像を変化させるための制御について説明する。

演出制御用 C P U 3 1 a は、保留変化演出判定処理のステップ 1 1において、判定結果が否定となる毎に、保留変化処理を行う。

20

## 【0079】

図 9 に示すように、保留変化処理において演出制御用 C P U 3 1 a は、保留表示画像を変化させるか否かを判定する（ステップ 2 1）。演出制御用 R A M 3 1 c には、保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームに対応する始動保留球以降に始動保留球が保留された数を表す、変化個数が記録されている。そして、ステップ 2 1において演出制御用 C P U 3 1 a は、変化個数が、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている組み合わせパターンに設定された上限個数に達している場合、判定結果を否定とする。一方、ステップ 2 1において演出制御用 C P U 3 1 a は、変化個数が、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶されている組み合わせパターンに設定された上限個数未満である場合、判定結果を肯定とする。

## 【0080】

30

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

## 【0081】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出制御用 R A M 3 1 c に記録された変化個数を「1」加算して（ステップ 2 3）、保留変化処理を終了する。

次に、特別演出を実行するための制御について説明する。

## 【0082】

40

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

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

## 【0083】

一方、実行情報が記憶されている場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、ステップ 3 1 の判定結果を肯定として、変動中の図柄変動ゲームが保留変化演出の実行対象の図柄変動ゲームであるか否かを判定する（ステップ 3 2）。ステップ 3 2において、演出制御用 C P U

50

3 1 a は、演出制御用 RAM31c に記憶されている残回数が 1 であるか否かを判定する。そして、残回数が 1 でない場合、ステップ 3 2 の判定結果を否定として、演出制御用 RAM31c に記憶されている残回数を「1」減算する（ステップ 3 3）。その後、演出制御用 CPU31a は、特別演出実行処理を終了する。

#### 【 0 0 8 4 】

一方、残回数が 1 である場合、ステップ 3 2 の判定結果を肯定として、演出制御用 CPU31a は、演出制御用 RAM31c に記憶されている組み合わせパターンが所定の組み合わせパターンであるか否かを判定する（ステップ 3 4）。本実施形態において、所定の組み合わせパターンとは、四字熟語が完成する組み合わせとなる組み合わせパターン KP1 ~ KP3 である。そして、ステップ 3 4 の判定結果が否定の場合、演出制御用 CPU31a は、演出制御用 RAM31c に記憶されている実行情報及び組み合わせパターンを消去するとともに、変化個数及び残回数を「0（零）」に設定して（ステップ 3 8）、特別演出実行処理を終了する。10

#### 【 0 0 8 5 】

一方、ステップ 3 4 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 CPU31a は、演出制御用 RAM31c に記憶されている変化個数が、演出制御用 RAM31c に記憶されている組み合わせパターンに設定された上限個数に達しているかを判定する（ステップ 3 5）。

#### 【 0 0 8 6 】

そして、ステップ 3 5 の判定結果が否定の場合、演出制御用 CPU31a は、図柄変動ゲームが終了したかどうかを判定する（ステップ 3 6）。ステップ 3 6 の判定結果が否定の場合、演出制御用 CPU31a はステップ 3 5 を繰り返す。一方、ステップ 3 6 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 CPU31a は、演出制御用 RAM31c に記憶されている実行情報及び組み合わせパターンを消去するとともに、変化個数及び残回数を「0（零）」に設定して（ステップ 3 8）特別演出実行処理を終了する。20

#### 【 0 0 8 7 】

また、ステップ 3 5 の判定結果が肯定の場合、演出制御用 CPU31a は、特別演出を実行するように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する（ステップ 3 7）。そして、演出制御用 CPU31a は、演出制御用 RAM31c に記憶されている実行情報及び組み合わせパターンを消去するとともに、変化個数及び残回数を「0（零）」に設定して（ステップ 3 8）、特別演出実行処理を終了する。30

#### 【 0 0 8 8 】

また、本実施形態において、演出制御用 CPU31a は、表示態様が変化した保留表示画像が表示されている場合に、変動ゲームにおいて大当たり表示結果が導出され、大当たり遊技が生起された後に高確率抽選状態が生起される場合、表示態様が変化した保留表示画像を通常の表示態様に変化させる。

#### 【 0 0 8 9 】

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

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

#### 【 0 0 9 0 】

前提として、図柄変動ゲームの実行中であって、1 回の図柄変動ゲームの実行が保留されているものとする（保留記憶数 = 「1」）。また、高確率抽選状態が生起されておらず、実行中の図柄変動ゲーム及び保留されている図柄変動ゲームの中に、大当たりとなる図柄変動ゲームがないとともに、保留変化演出の対象とした図柄変動ゲームはないものとする。

#### 【 0 0 9 1 】

このとき、図 11 ( a ) に示すように、演出表示装置 11 では、前提より、実行中の図柄変動ゲームに基づく変動が行われているとともに、個別表示領域 HG1 のみに保留表示画像 H が表示される。50

**【0092】**

そして、前記実行中の図柄変動ゲームの変動中に始動入球装置15へ遊技球が1個入球し、当該入球を契機に実行が保留された図柄変動ゲームを実行対象とする保留変化演出の実行が決定されたとする。

**【0093】**

このとき、図11(b)に示すように、保留表示画像Hが個別表示領域HG2に表示される。また、このとき、演出制御用CPU31aは、演出制御用ROM31bに記憶されている複数種類の組み合わせパターンの中から組み合わせパターンを選択し、演出制御用RAM31cに記憶する。ここでは、組み合わせパターンKP2が選択されたとする。

**【0094】**

その後、前記実行中の図柄変動ゲームの変動中に始動入球装置15へ遊技球がさらに1個入球したとする。

このとき、図11(c)に示すように、演出制御用RAM31cに記憶されている組み合わせパターンKP2の変化個数「1」に対応する表示態様に変化した保留表示画像Haが個別表示領域HG3に表示される。

**【0095】**

そして、前記実行中の図柄変動ゲームが終了し、個別表示領域HG1に表示されていた保留表示画像に基づく図柄変動ゲームの実行が開始したとする。

このとき、図11(d)に示すように、演出表示装置11では、実行が開始された図柄変動ゲームに基づく変動が行われる。そして、個別表示領域HG1の保留表示画像Hが消去されるとともに、個別表示領域HG2の保留表示画像H、個別表示領域HG3の保留表示画像Haはそれぞれ個別表示領域HG1、HG2に移動して表示される。

**【0096】**

さらに、図11(d)において実行されていた図柄変動ゲームが終了し、保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームの実行が開始されたとする。

このとき、図11(e)に示すように、演出表示装置11では、保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームに基づく変動が行われる。そして、個別表示領域HG1の保留表示画像Hが消去されるとともに、個別表示領域HG2の保留表示画像Haが個別表示領域HG1に移動して表示される。

**【0097】**

そして、保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームに基づく変動中に、始動入球装置15へ遊技球がさらに3個入球したとする。

このとき、図11(f)に示すように、演出制御用RAM31cに記憶されている組み合わせパターンKP2の変化個数「2」、「3」、「4」に対応する表示態様にそれぞれ変化した保留表示画像Hb、Hc、Hdが個別表示領域HG2、HG3、HG4に表示される。

**【0098】**

ここで、図12に基づき、演出制御用RAM31cに、四字熟語が完成する組み合わせとなる組み合わせパターンKP2が記憶されている場合の演出表示装置11の表示内容について説明する。図11(f)と同様、保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームの変動中であって、4回の図柄変動ゲームの実行が保留されているものとする(保留記憶数=「4」)。

**【0099】**

このとき、図12(a)に示すように、演出表示装置11では保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームに基づく変動が行われているとともに、個別表示領域HG1、HG2、HG3、HG4には、保留表示画像Ha、Hb、Hc、Hdがそれぞれ表示される。ここで、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶されている組み合わせパターンが、四字熟語が完成する組み合わせとなる組み合わせパターンKP1~KP3のうちの何れかであること及び変化個数が上限個数に達していることから、特別演出の実行を決定する。

10

20

30

40

50

**【0100】**

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

**【0101】**

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

10

**【0102】**

このとき、図13(a)に示すように、演出表示装置11では、保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームに基づく変動が行われるとともに、個別表示領域HG1、HG2、HG3、HG4には、保留表示画像H a、H b、H c、Hがそれぞれ表示される。ここで、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶されている組み合わせパターンが、四字熟語が完成する組み合わせとなる組み合わせパターンKP1~KP3のうちの何れかでないことから、特別演出を実行させない。

20

**【0103】**

すると、図13(b)のように、演出表示装置11では、特別演出が実行しないまま、大当たりを示す図柄組み合わせで装飾図柄が停止され、図柄変動ゲームが終了する。

その後、主制御用CPU30aは大当たり遊技を生起させるとともに、演出制御用CPU31aは、大当たり遊技中の演出を実行させる。

**【0104】**

その後、図13(c)に示すように、大当たり遊技が終了すると、演出表示装置11では、個別表示領域HG1に表示されていた保留表示画像H aに基づく図柄変動ゲームが開始される。そして、個別表示領域HG1に表示されていた保留表示画像H aが消去されるとともに、個別表示領域HG2、HG3にそれぞれ表示されていた保留表示画像H b、H cは、保留表示画像Hに変化され、個別表示領域HG1、HG2に移動して表示される。また、個別表示領域HG4に表示されていた保留表示画像Hは、個別表示領域HG3に移動して表示される。

30

**【0105】**

また、保留変化演出において、演出制御用RAM31cに、四字熟語が完成する組み合わせとなる組み合わせパターンKP1~KP3のうちの何れかが記憶されている場合であって、保留変化演出の対象とした図柄変動ゲームの実行終了までに変化個数が上限個数まで達しない場合、特別演出を実行しない。

**【0106】**

以上、詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

40

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

**【0107】**

このような構成によれば、保留変化演出の対象とした図柄変動ゲームが大当たりとなることを遊技者に期待させながらも、保留変化演出の実行中の遊技球の発射を促進させること

50

ができる。また、少なくとも 3 個の保留表示画像を変化させることとしたため、遊技者に複数の遊技球を継続して発射させることができる。

#### 【 0 1 0 8 】

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

#### 【 0 1 0 9 】

( 2 ) 図 6 に示すように、複数種類の組み合わせパターンのうち、組み合わせパターン K P 2 と K P 3 については、1 個目の保留表示画像の変化する表示態様を同一とした。また、図 8 に示すように、大当たりとなることを示す先読みコマンド S C 2 、 S C 3 が入力された場合、組み合わせパターン K P 3 よりも組み合わせパターン K P 2 が選択され易くした。そして、はずれとなることを示す先読みコマンド S C 1 が入力された場合、組み合わせパターン K P 2 よりも組み合わせパターン K P 3 が選択され易くした。このため、大当たり期待度の異なる 2 つの組み合わせパターン K P 2 、 K P 3 について、2 個目の保留表示画像を表示させるまでは大当たり期待度を推測し難くなる。

10

#### 【 0 1 1 0 】

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

20

#### 【 0 1 1 1 】

( 3 ) 図 8 に示すように、特別図柄 A に対応する大当たりとなることを示す先読みコマンド S C 3 が入力された場合、組み合わせパターン K P 4 、 K P 5 よりも組み合わせパターン K P 2 が選択され易くした。そして、特別図柄 B に対応する大当たりとなることを示す先読みコマンド S C 2 が入力された場合、組み合わせパターン K P 2 よりも組み合わせパターン K P 4 、 K P 5 が選択され易くした。これにより、表示態様が変化した保留表示画像の組み合わせから、保留変化演出の対象とした図柄変動ゲームが大当たりとなつた場合に付与される大当たり遊技の種類を遊技者に推測させることができる。

#### 【 0 1 1 2 】

また、図 6 に示すように、組み合わせパターン K P 2 、 K P 4 、 K P 5 の 1 個目から 3 個目の保留表示画像の変化する表示態様を同一とした。このため、大当たりとなつた場合に、特別図柄 A に対応する大当たりが付与される可能性が異なる組み合わせパターン K P 2 、 K P 4 、 K P 5 について、4 個目の保留表示画像を表示させるまでは何れの組み合わせとなるか推測し難くなる。これにより、4 個目の保留表示画像を表示させるまでは、有利な大当たり遊技が付与される可能性が高い組み合わせパターン K P 2 となることを期待させ続けることができ、保留表示画像を表示させるために遊技球の発射を促進させることができる。

30

#### 【 0 1 1 3 】

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

40

#### 【 0 1 1 4 】

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

50

せることができ、大当たりとなることへの期待感を向上させることができる。

#### 【0115】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具現化できる。

- ・上記実施形態において、組み合わせパターン毎に振り分けられる上限個数は3個または4個としたが、2個以上であればよい。2個以上の保留表示画像の表示態様を変化させることとすれば、表示態様の変化した保留表示画像の組み合わせによって保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームの大当たり期待度を示唆することができる。

#### 【0116】

- ・上記実施形態において、保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームと、保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームに対応する始動保留球以降に保留される図柄変動ゲームと、の両方の保留表示画像を変化させることとしてもよい。このような場合、保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームに対応する始動保留球以降に始動保留球が保留されない場合でも、保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームの保留表示画像が変化することにより、保留変化演出が実行されることを認識できる。このため、表示態様が変化した保留表示画像の組み合わせを完成させたいと思わせることができ、遊技球の発射を促進させることができる。

10

#### 【0117】

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

- ・上記実施形態において、特定の大当たりが付与された場合に選択される確率が異なる複数の組み合わせパターンを設けたが、選択される確率を同一としてもよい。

20

#### 【0118】

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

#### 【0119】

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

30

#### 【0120】

- ・上記実施形態において、保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームが保留されてから当該図柄変動ゲームが実行されるまでの間に実行される図柄変動ゲームの中に、大当たりとなる図柄変動ゲームが含まれる場合であっても、保留変化演出を実行してもよい。

#### 【0121】

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

#### 【0122】

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

40

#### 【0123】

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

#### 【0124】

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

50

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

#### 【0125】

・上記実施形態において、保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームに対応する始動保留球以降に保留される図柄変動ゲームの保留表示画像を上限個数まで全て変化させて表示したが全てでなくともよい。例えば、保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームの1つ後に保留される図柄変動ゲームの保留表示画像を変化させ、2つ後に保留される図柄変動ゲームの保留表示画像は変化させず、3つ後に保留される図柄変動ゲームの保留表示画像を変化させる、という構成にしてもよい。要は、少なくとも2つの保留表示画像が変化して、それら変化した保留表示画像の組み合わせによって保留変化演出の実行対象とした図柄変動ゲームの大当たり期待度が示唆されればよい。このような構成によれば、途中で保留表示画像の変化が実行されなかった場合であっても、その後また保留表示画像の変化が実行されることを期待させることができる。10

#### 【0126】

・上記実施形態において、特別演出が実行されないまま保留変化演出の対象とした図柄変動ゲームが終了すると、表示態様が変化した保留表示画像は表示態様が変化したまま表示され、当該保留表示画像に基づく図柄変動ゲームが実行される際に消去される。このように、保留変化演出の終了後であって、保留表示画像領域に表示態様が変化した保留表示画像が表示されている場合、演出制御用CPUに入力される先読みコマンドの出力契機となつた図柄変動ゲームを対象として保留変化演出を実行することを規制してもよい。このように構成する場合、保留表示画像領域に、ある組み合わせパターンによって表示態様が変化した保留表示画像と、別の組み合わせパターンによって表示態様が変化した保留表示画像と、が混在することを抑制することができる。これにより、保留変化演出の区切りを遊技者に意識させることができ、保留変化演出によって表示態様が変化した保留表示画像の組み合わせが認識し易くなる。20

#### 【0127】

・上記実施形態において、特別演出が実行されなかった場合、保留変化演出の対象とした図柄変動ゲームの終了時に、表示態様が変化した保留表示画像の表示態様を通常の表示態様に変化させてもよい。

#### 【0128】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 保留変化演出実行手段は、保留変化演出の対象とした変動ゲームに対応する始動保留球以降に保留される始動保留球のうち少なくとも2つの保留表示画像の表示態様を変化させて表示し、保留変化演出の対象とした変動ゲームに対応する始動保留球以降に保留される始動保留球に対応する保留表示画像のうち、表示態様が変化した保留表示画像の組み合わせによって、保留変化演出の対象とした変動ゲームによる大当たり期待度を示唆する30

---

#### 【0129】

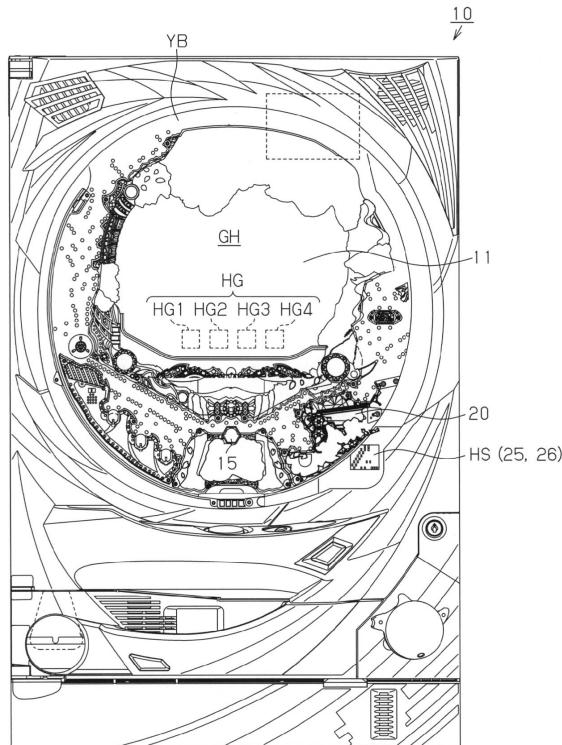
(ロ) 保留変化演出実行手段は、保留変化演出の対象とした変動ゲームの開始前から保留表示画像の表示態様を変化させる。40

#### 【符号の説明】

#### 【0130】

G H ... 画像表示部、H G ... 保留表示画像領域、H、H a、H b、H c、H d ... 保留表示画像、H S ... 発光部配設部材、L a ... 装飾ランプ、S p ... スピーカ、Y B ... 遊技盤、1 0 ... パチンコ遊技機、1 1 ... 演出表示装置、1 5 ... 始動入球装置、2 0 ... 大入賞装置、2 5 ... 特別図柄表示装置、2 6 ... 保留表示装置、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用CPU、3 0 b ... 主制御用ROM、3 0 c ... 主制御用RAM、3 1 ... 演出制御基板、3 1 a ... 演出制御用CPU、3 1 b ... 演出制御用ROM、3 1 c ... 演出制御用RAM。

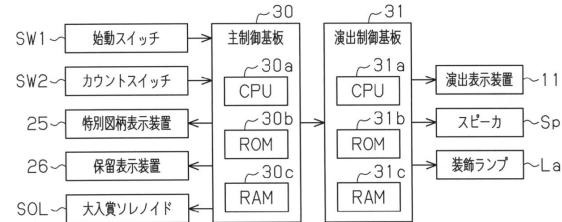
【図1】



【図2】

| 特別図柄 | ラウンド数 | 当選後の高確率抽選状態 |
|------|-------|-------------|
| A    | 16    | 100回        |
| B    | 2     | 100回        |

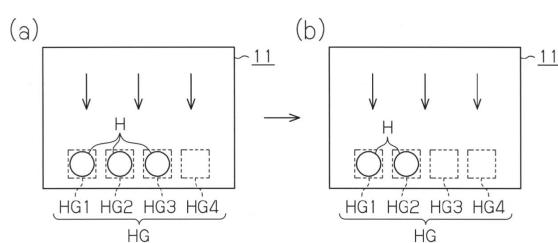
【図3】



【図4】

| 先読みコマンド | 大当たり判定用乱数の値          | 特別図柄振分用乱数の値 |
|---------|----------------------|-------------|
| SC1     | 非高確率抽選状態での大当たり判定値と一致 |             |
| SC2     | 非高確率抽選状態での大当たり判定値と一致 | 特別図柄Bの値と一致  |
| SC3     |                      | 特別図柄Aの値と一致  |

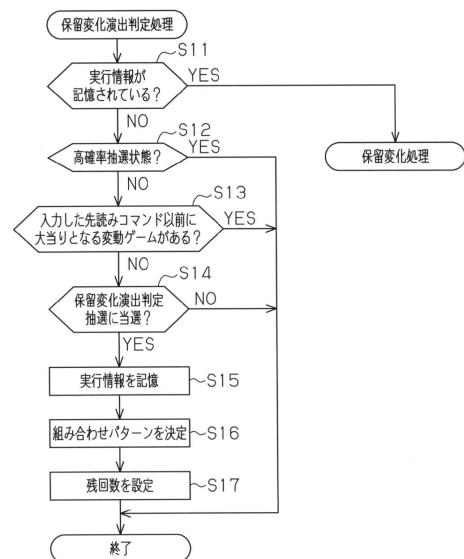
【図5】



【図6】

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

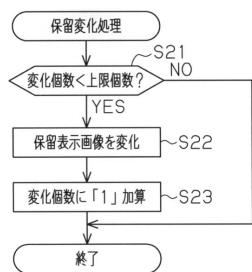
【図7】



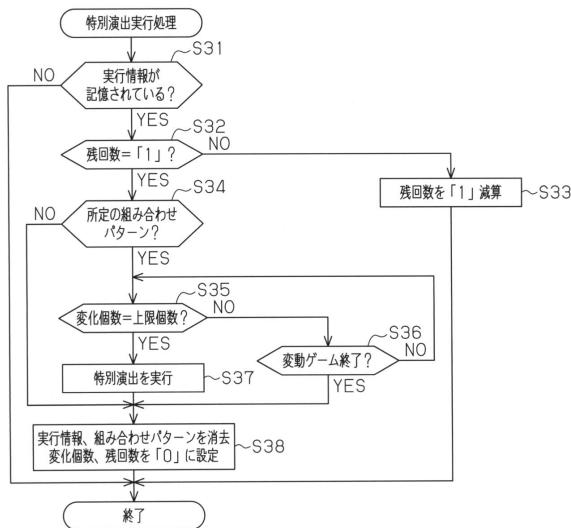
【図8】

|     | KP1 | KP2 | KP3 | KP4 | KP5 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| SC1 | /   | 30% | 70% | /   | /   |
| SC2 | /   | 20% | 10% | 35% | 35% |
| SC3 | 50% | 40% | 10% | /   | /   |

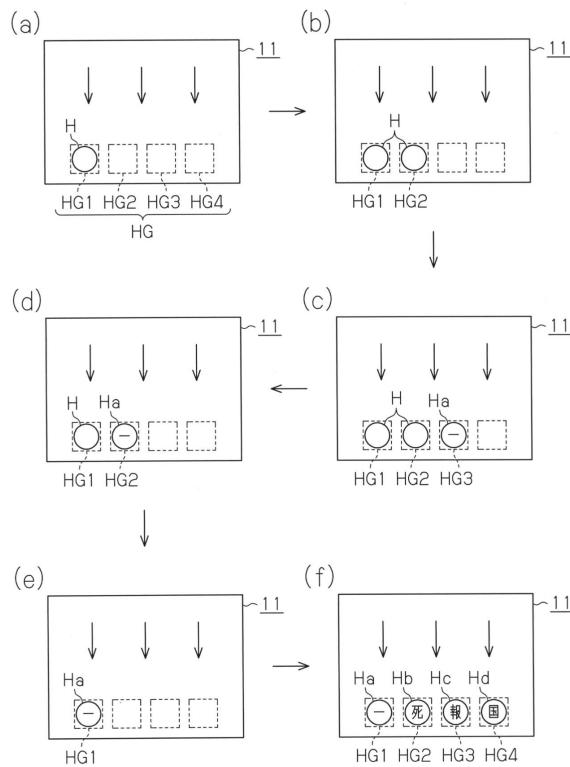
【図 9】



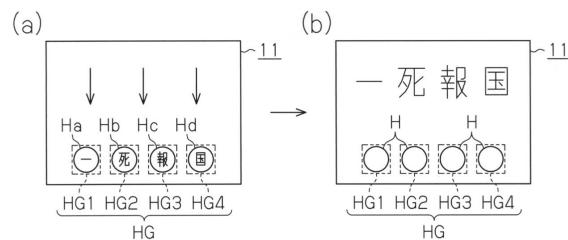
【図 10】



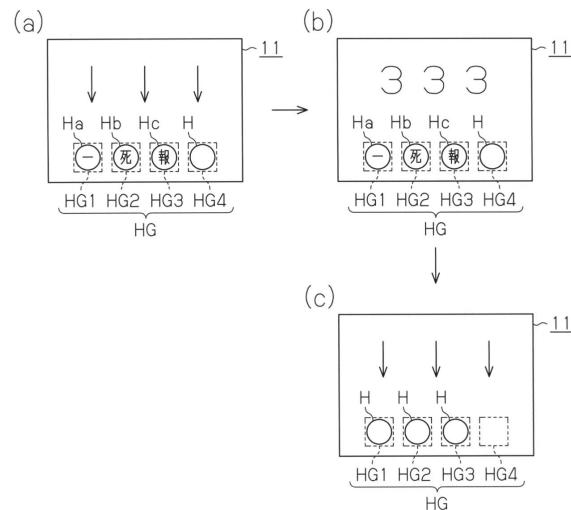
【図 11】



【図 12】



【図 13】



---

フロントページの続き

(72)発明者 松田 鉄平  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

(72)発明者 佐野 賢直  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

(72)発明者 高梨 勝行  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

(72)発明者 山口 明日香  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

審査官 井上 昌宏

(56)参考文献 特開2011-000207(JP,A)  
特開2010-110402(JP,A)  
特開2013-009950(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02