

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号  
特許第5833947号  
(P5833947)

(45) 発行日 平成27年12月16日 (2015.12.16)

(24) 登録日 平成27年11月6日 (2015.11.6)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 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 3 (全 38 頁)

(21) 出願番号	特願2012-24409 (P2012-24409)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成24年2月7日 (2012.2.7)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2013-158559 (P2013-158559A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成25年8月19日 (2013.8.19)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成26年2月28日 (2014.2.28)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	山田 佳治
			名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
		(72) 発明者	鈴木 淳之介
			名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

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】

始動検知手段によって検知された遊技球を始動保留情報として記憶すると共に該遊技球の検知時に取得した乱数値を前記始動保留情報と対応させて記憶する保留記憶手段と、前記保留記憶手段に記憶されている前記始動保留情報の個数を表示して、実行が保留されている図柄変動ゲーム数を示す保留数表示部と、前記始動保留情報に基づき図柄変動ゲームを行うゲーム表示手段と、前記図柄変動ゲームの開始に際して、前記始動保留情報と対応させて記憶された前記乱数値が大当たり判定値と一致するか否かを判定する大当たり判定手段とを備え、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合には、前記図柄変動ゲームの表示結果が大当たり表示結果となって大当たり遊技状態が付与される遊技機において、

10

実行が保留されている図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性を示唆する保留予告演出を実行させるか否かを判定する予告判定手段と、

前記予告判定手段の判定結果が肯定の場合、前記保留数表示部における前記始動保留情報の個数表示の表示態様を変化させて前記保留予告演出を実行させる予告実行手段と、

前記保留予告演出が実行される前に、ゲーム表示手段のゲーム表示領域において設定される初期位置から、保留数表示部の保留記憶表示領域において設定される終期位置に向かって遊技者の視線を誘導する視線誘導画像を移動させて表示し、前記保留数表示部における前記始動保留情報の個数表示の表示態様を変化することを遊技者に事前に知らせる視線誘導演出を実行させる誘導演出実行手段と、を備え、

前記視線誘導演出の演出時間及び演出内容を特定できる誘導パターンを複数有し、

20

前記誘導演出実行手段は、前記図柄変動ゲームの変動時間を特定できる変動パターンをもとに誘導パターンを選択し、当該誘導パターンにしたがって前記視線誘導演出を実行させるとともに、視線誘導演出中、前記保留予告演出の演出内容又は保留予告演出の対象となる図柄変動ゲームの大当たり期待度に応じて、視線誘導画像の表示態様を変化させ得るとともに、視線誘導画像を前記保留数表示部の保留記憶表示領域における始動保留情報の個数表示に対応して表示させ、

実行が保留されている始動保留情報のうち、前記図柄変動ゲームの開始と対応関係のある始動保留情報の個数表示態様は、当該図柄変動ゲームの開始時において、図柄変動ゲームの開始と対応関係のある始動保留情報を表示するための保留消化時演出領域にて表示されるとともに、保留消化時演出の表示態様は、複数種類の保留消化時演出の表示態様の中から選択し表示可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記保留消化時演出領域における始動保留情報の個数表示態様は、変動パターンが、大当たり演出用の変動パターンである場合、はずれ演出用の変動パターンである場合に比して高確率で、特別表示態様に変化され得るとともに、保留消化時演出の表示態様を選択し表示可能に構成されていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記保留数表示部の保留記憶表示領域における始動保留情報の個数表示態様が通常表示態様であっても、前記図柄変動ゲームの開始時において、変動パターンが、大当たり演出用の変動パターンを含む特定の変動パターンである場合には、

20

前記保留消化時演出領域における始動保留情報の個数表示態様は、特別表示態様に変化され得るとともに、保留消化時演出の表示態様を選択し表示可能に構成されていることを特徴とする請求項 1 又は請求項 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、始動保留情報の個数を表示する保留数表示手段の表示態様を変化させて演出を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

30

従来、遊技機の一つであるパチンコ機では、複数種類の図柄を変動させて表示する図柄組み合わせゲーム（図柄変動ゲーム）が行われている。そして、近時のパチンコ機では、図柄組み合わせゲームに対する遊技者の興趣を向上させるために、大当たりとなる可能性があることを事前に示唆する大当たり予告の演出を行うパチンコ機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。特許文献 1 に記載されたパチンコ機では、始動記憶表示器（始動保留球数表示器）の点灯表示態様を制御することによって大当たり予告の演出を行っている。具体的には、始動記憶表示器の点灯した部分の色を変化させたり、点灯した部分の形状又は大きさを变化させたりして大当たり予告の演出を行っている。

【先行技術文献】

【特許文献】

40

【0003】

【特許文献 1】特開平 9 - 7 0 0 号公報（段落番号 [ 0 0 8 7 ] ~ [ 0 0 9 3 ]、図 1 3）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、通常、パチンコ機では、始動記憶表示器の点灯表示の大きさは、図柄組み合わせゲームを表示するための表示画面の大きさに比して小さく形成されている。即ち、パチンコ機では、始動記憶の数よりも図柄組み合わせゲームの表示結果の方が遊技者にとってはより重要な情報となり得ることから、図柄組み合わせゲームの表示画面を大きく形成

50

している。従って、始動記憶表示器の点灯表示態様を変化させて大当り予告の演出を行っても、点灯表示態様に変化する様を遊技者が余程注意して眺めていない限り気づき難いという問題がある。

【 0 0 0 5 】

この発明は、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、保留数表示手段の表示態様を変化させる演出を行う場合に、その表示態様の変化を遊技者に分かり易く表現し、表示態様の変化を容易に認識させることが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 】

上記問題点を解決するために、請求項 1 に記載の発明は、始動検知手段によって検知された遊技球を始動保留情報として記憶すると共に該遊技球の検知時に取得した乱数値を前記始動保留情報と対応させて記憶する保留記憶手段と、前記保留記憶手段に記憶されている前記始動保留情報の個数を表示して、実行が保留されている図柄変動ゲーム数を示す保留数表示部と、前記始動保留情報に基づき図柄変動ゲームを行うゲーム表示手段と、前記図柄変動ゲームの開始に際して、前記始動保留情報と対応させて記憶された前記乱数値が大当り判定値と一致するか否かを判定する大当り判定手段とを備え、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合には、前記図柄変動ゲームの表示結果が大当り表示結果となって大当り遊技状態が付与される遊技機において、実行が保留されている図柄変動ゲームが大当りとなる可能性を示唆する保留予告演出を実行させるか否かを判定する予告判定手段と、前記予告判定手段の判定結果が肯定の場合、前記保留数表示部における前記始動保留情報の個数表示の表示態様を変化させて前記保留予告演出を実行させる予告実行手段と、前記保留予告演出が実行される前に、ゲーム表示手段のゲーム表示領域において設定される初期位置から、保留数表示部の保留記憶表示領域において設定される終期位置に向かって遊技者の視線を誘導する視線誘導画像を移動させて表示し、前記保留数表示部における前記始動保留情報の個数表示の表示態様を変化することを遊技者に事前に知らせる視線誘導演出を実行させる誘導演出実行手段と、を備え、前記視線誘導演出の演出時間及び演出内容を特定できる誘導パターンを複数有し、前記誘導演出実行手段は、前記図柄変動ゲームの変動時間を特定できる変動パターンをもとに誘導パターンを選択し、当該誘導パターンにしたがって前記視線誘導演出を実行させるとともに、視線誘導演出中、前記保留予告演出の演出内容又は保留予告演出の対象となる図柄変動ゲームの大当り期待度に応じて、視線誘導画像の表示態様を変化させ得るとともに、視線誘導画像を前記保留数表示部の保留記憶表示領域における始動保留情報の個数表示に対応して表示させ、実行が保留されている始動保留情報のうち、前記図柄変動ゲームの開始と対応関係のある始動保留情報の個数表示態様は、当該図柄変動ゲームの開始時において、図柄変動ゲームの開始と対応関係のある始動保留情報を表示するための保留消化時演出領域にて表示されるとともに、保留消化時演出の表示態様は、複数種類の保留消化時演出の表示態様の中から選択し表示可能に構成されていることを要旨とする。

【 0 0 0 8 】

請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 に記載の遊技機において、前記保留消化時演出領域における始動保留情報の個数表示態様は、変動パターンが、大当り演出用の変動パターンである場合、はずれ演出用の変動パターンである場合に比して高確率で、特別表示態様に变化され得るとともに、保留消化時演出の表示態様を選択し表示可能に構成されていることを要旨とする。

【 0 0 1 1 】

請求項 3 に記載の発明は、請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機において、前記保留数表示部の保留記憶表示領域における始動保留情報の個数表示態様が通常表示態様であっても、前記図柄変動ゲームの開始時において、変動パターンが、大当り演出用の変動パターンを含む特定の変動パターンである場合には、前記保留消化時演出領域における始動保留情報の個数表示態様は、特別表示態様に变化され得るとともに、保留消化時演出の表

10

20

30

40

50

示態様を選択し表示可能に構成されていることを要旨とする。

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、保留数表示手段の表示態様を変化させる演出を行う場合に、その表示態様の变化を遊技者に分かり易く表現し、表示態様の变化を容易に認識させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図2】可変表示器を示す拡大正面図。

10

【図3】パチンコ遊技機の制御構成を示すブロック図。

【図4】変動パターンを示す説明図。

【図5】保留表示パターンを示す説明図。

【図6】(a)～(d)は、保留表示パターンテーブルを示す説明図。

【図7】特別図柄入力処理を示すフローチャート。

【図8】コマンド設定処理を示すフローチャート。

【図9】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図10】保留表示処理を示すフローチャート。

【図11】視線誘導演出実行処理を示すフローチャート。

【図12】誘導パターンを示す説明図。

20

【図13】(a)～(d)は、視線誘導演出及び保留予告演出の演出態様を示す模式図。

【図14】(a)～(d)は、視線誘導演出及び保留予告演出の演出態様を示す模式図。

【図15】(a)～(c)は、視線誘導演出及び保留予告演出の演出態様を示す模式図。

【図16】(a)～(b)は、始動保留球の表示態様が変更する際の演出態様を示す模式図。

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下、本発明をパチンコ遊技機に具体化した一実施形態を図1～図16にしたがって説明する。

図1に示すように、パチンコ遊技機の遊技盤10のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有する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、複数列（本実施形態では、3列）の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームと、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出が実行される。本実施形態の図柄変動ゲームでは、複数列（本実施形態では、3列）の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。なお、演出表示装置11で実行される図柄変動ゲームでは、表示演出を多様化するための飾り図柄を用いて行われる。

30

【0015】

また、演出表示装置11の右下には、7セグメント型の特図表示装置12が配設されている。特図表示装置12では、複数種類の特別図柄（特図）を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。特別図柄は、大当たりか否か（大当たり抽選）などの内部抽選の結果を示す報知用の図柄である。

40

【0016】

本実施形態において特図表示装置12には、複数種類（本実施形態では、101種類）の特図の中から、大当たり抽選の抽選結果に対応する1つの特図が選択され、その選択された特図が確定停止表示される。101種類の特図は、大当たりを認識し得る図柄となる100種類の大当たり図柄と、はずれを認識し得る図柄となる1種類のはずれ図柄と、に分類される。また、大当たり図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、大当たり遊技が付与される。

【0017】

また、本実施形態において演出表示装置11には、各列に[1]～[8]の8種類の数

50

字が飾り図柄として表示されるようになっている。そして、演出表示装置 1 1 には、特図表示装置 1 2 の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的には、特図表示装置 1 2 に大当り図柄が確定停止表示される場合、原則として、演出表示装置 1 1 にも大当り図柄（大当りの図柄組み合わせ）が確定停止表示されるようになっている。本実施形態の大当りの図柄組み合わせは、全列の飾り図柄が同一の図柄組み合わせ（〔 2 2 2 〕〔 7 7 7 〕など）である。また、特図表示装置 1 2 にはずれ図柄が確定停止表示される場合、原則として、演出表示装置 1 1 にもはずれ図柄（はずれの図柄組み合わせ）が確定停止表示されるようになっている。本実施形態のはずれの図柄組み合わせは、全列の飾り図柄が異なる図柄組み合わせ（〔 1 2 3 〕など）、又は 1 列の飾り図柄が他の 2 列の飾り図柄と異なる図柄組み合わせ（〔 1 2 2 〕〔 7 6 7 〕など）である。

10

#### 【 0 0 1 8 】

また、本実施形態において、演出表示装置 1 1 における各列の飾り図柄は、図柄変動ゲームが開始すると、予め定めた変動方向（縦スクロール方向）に沿って変動表示されるようになっている。そして、図柄変動ゲームが開始すると（各列の飾り図柄が変動を開始すると）、演出表示装置 1 1 において遊技者側から見て左列（左図柄） 右列（右図柄） 中列（中図柄）の順に、変動表示された飾り図柄が一旦停止表示されるようになっている。そして、一旦停止表示された左図柄と右図柄が同一の場合には、その図柄組み合わせ（〔 1 1 〕など、「 」は変動中を示す）からリーチ状態を認識できる。リーチ状態は、複数列のうち、特定列（本実施形態では、左列と右列）の飾り図柄が同一となって一旦停止表示され、かつ前記特定列以外の列（本実施形態では、中列）の飾り図柄が変動表示されている状態である。このリーチ状態を認識できる図柄組み合わせが飾り図柄によるリーチの図柄組み合わせとなる。

20

#### 【 0 0 1 9 】

なお、「変動表示」とは、演出表示装置 1 1 と、特図表示装置 1 2 に定める表示領域内において表示される図柄の種類が変化している状態である。一方で、「一旦停止表示」とは、前記表示領域内において図柄がゆれ変動状態で表示されている状態である。また、「確定停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が確定停止している状態である。そして、特図表示装置 1 2 における図柄変動ゲームと、演出表示装置 1 1 における図柄変動ゲームは、その図柄変動ゲームに係る表示演出が同時に開始されるとともに、同時に終了する（すなわち、同時に特別図柄と飾り図柄が確定停止表示される）。

30

#### 【 0 0 2 0 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機には、発射装置としての発射ハンドルが装備されている（図示しない）。この発射ハンドルは、パチンコ遊技機において遊技者が操作可能な位置に配置されている。そして、遊技者が発射ハンドルを操作することにより、遊技球が、遊技盤 1 0 の左側（演出表示装置 1 1 の左側）より遊技領域 1 6 に発射されるようになっている。

#### 【 0 0 2 1 】

また、演出表示装置 1 1 の下方には、遊技球の入賞口としての入賞口 1 8 を有する始動入賞口 1 9 が配設されている。そして、始動入賞口 1 9 の奥方には、入賞した遊技球を検知する始動検知手段としての始動口スイッチ S W 1 が配設されている。本実施形態では、始動口スイッチ S W 1（図 3 に示す）で、始動入賞口 1 9 に入賞した遊技球を検知することにより、図柄変動ゲームの始動条件と予め定めた個数（本実施形態では、3 個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。なお、本実施形態において、遊技盤 1 0 の左側より発射された遊技球が、符号 Y に示すように遊技盤 1 0 の右側（演出表示装置 1 1 の右側）から転動するときには、遊技盤 1 0 の左側（演出表示装置 1 1 の左側）から転動するときよりも、始動入賞口 1 9 に遊技球が入賞し難くなるように、障害釘等が配設されている。

40

#### 【 0 0 2 2 】

また、始動入賞口 1 9 の右方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 2 3 を備えた特別入賞手段としての大入賞口

50

24が配設されている。大入賞口24の奥方には、入賞した遊技球を検知するカウントスイッチSW3(図3に示す)が配設されている。大入賞口24は、入賞した遊技球を検知することにより、予め定めた個数(例えば、13個)の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口24は、大当り遊技中に大入賞口扉23の開動作によって開放されることで遊技球の入賞が許容される。このため、大当り遊技中、遊技者は、賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。なお、本実施形態において、遊技盤10の左側より発射された遊技球が、符号Yに示すように遊技盤10の右側から転動するときには、遊技盤10の左側から転動するときよりも、大入賞口24に遊技球が入賞し易くなるように、障害釘等が配設されている。

#### 【0023】

また、特図表示装置12の下方には、複数個(本実施形態では、2個)の特図保留発光部を備えた特図保留記憶表示装置13が配設されている。特図保留記憶表示装置13は、機内部で記憶した特別図柄用の始動保留球の記憶数(以下、「保留記憶数」と示す)を遊技者に報知する。保留記憶数は、遊技盤10に配設した始動入賞口19に遊技球が入球(入賞)することで1加算される一方で、図柄変動ゲームの開始により1減算される。したがって、図柄変動ゲーム中に始動入賞口19へ遊技球が入球すると、保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数(本実施形態では、4個)まで累積される。そして、本実施形態における2個の特図保留発光部は、保留記憶数に応じて点灯、点滅又は消灯する。具体的には、保留記憶数が「0」の場合、2個の特図保留発光部は消灯し、保留記憶数が「1」の場合、左方の特図保留発光部が点灯して、右方の特図保留発光部が消灯するようになっている。また、保留記憶数が「2」の場合、2個の特図保留発光部が点灯し、保留記憶数が「3」の場合、左方の特図保留発光部が点滅して、右方の特図保留発光部が点灯するようになっている。また、保留記憶数が「4」の場合、2個の特図保留発光部が点滅するようになっている。なお、保留記憶数は、実行が保留されている図柄変動ゲームの数を示す。

#### 【0024】

また、画像表示部GHには、図2に示すように、ゲーム表示部14と保留球数表示部15とが形成されている。ゲーム表示部14には、図柄組み合わせゲームが画像表示される。保留球数表示部15には、保留中の図柄組み合わせゲームの回数(保留記憶数)が画像表示される。本実施形態では、画像表示部GHが、ゲーム表示手段と保留球数表示手段となり、兼用構成されている。また、ゲーム表示部14の表示領域が、ゲーム表示領域となり、保留球数表示部15の表示領域が、保留球数表示領域となる。

#### 【0025】

保留球数表示部15は、複数(本実施形態では4)の個数表示部H1、H2、H3、H4から構成されている。即ち、保留球数表示部15には、保留記憶数の上限数と同数の4つの個数表示部H1~H4が設けられている。そして、保留球数表示部15では、保留記憶数と同数の個数表示部H1~H4が点灯表示(ランプが発光したかのような画像表示)されることで、保留中の図柄組み合わせゲームの回数が報知される。図2及び図9~図14では、点灯表示した個数表示部H1~H4を「(黒丸)」で図示し、点灯表示していない個数表示部H1~H4を「(白丸)」で図示している。例えば、図2は、保留記憶数が「2」のときの保留球数表示部15を図示しており、個数表示部H1と個数表示部H2が点灯表示されることにより、2回の図柄組み合わせゲームが保留中であることを報知している。なお、保留記憶数が「1」のときには1つの個数表示部H1のみが点灯表示され、保留記憶数が「3」のときには3つの個数表示部H1~H3が点灯表示され、保留記憶数が「4」の場合には4つの個数表示部H1~H4が点灯表示される。以下の説明では、点灯表示の際に「(黒丸)」にて図示された個数表示部の表示態様を「通常表示態様」ともいう。

#### 【0026】

また、本実施形態の保留球数表示部15の左側には、図柄変動ゲームが実行される際、当該図柄変動ゲームに対応する始動保留球を表示させるための保留消化時演出領域17

10

20

30

40

50

が設けられている。保留消化時演出領域 17 には、保留記憶数が 1 減算したと同時に、始動保留球に対応する画像が表示され、図柄変動ゲームが開始された直後に当該始動保留球に対応する画像が消去されるようになっている。

#### 【0027】

また、本実施形態のパチンコ機遊技機は、保留予告演出が実行可能に構成されている。保留予告演出は、実行が保留されている図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性を示唆する演出である。そして、本実施形態では、保留予告演出の演出として、保留球数表示部 15 における始動保留球の個数表示の表示態様（個数表示部 H1～H4 の表示態様）を「通常表示態様」とは異なる「特別表示態様」に変化させる演出を実行するようになっている。本実施形態では、個数表示部の表示態様が「特別表示態様」に変化した場合、その個数表示部に対応する図柄組み合わせゲームが保留予告演出の対象となる。なお、本実施形態において個数表示部を「特別表示態様」で点灯表示させる場合には、「キャラクタの顔」又は「星」の画像を表示させている（例えば、図 10、図 12 参照）。

10

#### 【0028】

さらに、本実施形態のパチンコ機は、保留予告演出（表示態様の変化）に先立ち、個数表示部の表示態様が「通常表示態様」から「特別表示態様」に変化することを遊技者に事前に知らせる視線誘導演出（前知演出）を実行可能に構成されている。「前知」とは、前もって知らせることである。視線誘導演出は、図柄組み合わせゲームの開始直後（全列の図柄が変動中）に実行され、視線誘導演出の実行後に保留予告演出として個数表示部の表示態様に変化する。そして、本実施形態では、画像表示部 GH に演出キャラクター（例えば、図 9 参照）を画像表示して視線誘導演出を実行させ、その演出キャラクターの動作に関連付けて所定の個数表示部の表示態様を変化させるようになっている。即ち、視線誘導演出と保留予告演出とは、関連付けられて実行される。さらに、視線誘導演出では、何れの個数表示部の表示態様が「特別表示態様」に変化するのかを示唆できるようになっている。

20

#### 【0029】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機に規定する大当たり遊技について説明する。

大当たり遊技は、図柄変動ゲームにて、特図表示装置 12 に大当たり図柄が確定停止表示され、該図柄変動ゲームの終了後に開始される。大当たり遊技が開始すると、最初に大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出終了後には、大入賞口 24 が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限（本実施形態では、15 ラウンド）として複数回行われる。1 回のラウンド遊技中に大入賞口 24 は、規定個数（入球上限個数（本実施形態では、8 個））の遊技球が入賞するまでの間、又は規定時間（ラウンド遊技時間）が経過するまでの間、開放される。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、予め定めた規定ラウンド数のラウンド遊技の終了後には、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当たり遊技は終了される。

30

#### 【0030】

また、大当たり遊技では、オープニング時間として「10（秒）」が、エンディング時間として「11（秒）」がそれぞれ設定されている。また、大当たり遊技では、各ラウンド遊技時間として「25（秒）」がそれぞれ設定されている。また、大当たり遊技における各ラウンド間のインターバル時間（ラウンド間インターバル）は、「2（秒）」にそれぞれ設定されている。

40

#### 【0031】

次に、パチンコ遊技機の制御構成を図 3 にしたがって説明する。

機裏側には、パチンコ遊技機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指令（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、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（制御コマンド）に基づき、演出表示装置 11 の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）や各種の演出装置を制御する。

50

## 【 0 0 3 2 】

以下、主制御基板 3 0 及び演出制御基板 3 1 の具体的構成を説明する。

主制御基板 3 0 には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用 C P U 3 0 a と、主制御用 C P U 3 0 a の制御プログラムを格納する主制御用 R O M 3 0 b と、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 3 0 c が設けられている。そして、主制御用 C P U 3 0 a には、各種スイッチ S W 1 , S W 3 が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用 C P U 3 0 a には、特図表示装置 1 2 、特図保留記憶表示装置 1 3 が接続されている。

## 【 0 0 3 3 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、当り判定用乱数、リーチ判定用乱数、特図振分用乱数、変動パターン振分用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。当り判定用乱数は、大当り抽選で用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当り抽選に当選しなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。特図振分用乱数は、大当り図柄を決定する際に用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動パターンを選択する際に用いる乱数である。

## 【 0 0 3 4 】

主制御用 R A M 3 0 c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。また、主制御用 R O M 3 0 b には、メイン制御プログラムや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図柄変動ゲームが終了する迄の間の演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンであって、図柄変動ゲームの演出内容（変動内容）及び演出時間（変動時間）を特定し得る。そして、変動パターンは、大当り演出用、はずれリーチ演出用及びはずれ演出用からなる変動内容毎に分類されている。

## 【 0 0 3 5 】

大当り演出は、図柄変動ゲームが、リーチ（リーチ演出）を経て、最終的に大当り図柄を確定停止表示させるように展開される演出である。また、はずれリーチ演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て、最終的にはずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出である。また、はずれ演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経ることなく最終的にはずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出である。リーチ演出は、演出表示装置 1 1 の飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチが形成されてから、最終的に図柄組み合わせ（大当り図柄又ははずれ図柄）が導出される迄の間に行われる演出である。なお、特別図柄表示装置 1 2 では、図柄変動ゲームが開始されると、リーチ演出を行うことなく、変動時間の経過時迄図柄の変動が継続される。

## 【 0 0 3 6 】

ここで、本実施形態に設定される変動パターンについて図 4 に従って説明する。

はずれ演出用の変動パターン P 0 ~ P 1 は、変動内容に「通常変動」を含む変動パターンである。通常変動は、図柄変動ゲームの開始後、各列の変動を予め定めた図柄列の変動停止順序（左列 右列 中列）にしたがって変動を停止させて各列に図柄を導出させるはずれ演出である。なお、変動パターン P 0 , P 1 により変動時間を異ならせている。

## 【 0 0 3 7 】

はずれリーチ演出用の変動パターン P 2 ~ P 3 は、変動内容にリーチ演出が含まれており、リーチ形成後、最終停止図柄が導出されるまでの変動内容が異なる「リーチ N R」又は「リーチ S R」を含む。同様に、大当り演出用の変動パターン P 4 ~ P 5 は、変動内容にリーチ演出が含まれており、リーチ形成後、最終停止図柄が導出されるまでの変動内容が異なる「リーチ N R」又は「リーチ S R」を含む。なお、本実施形態では、リーチ N R よりも、リーチ S R が実行されたときにおける図柄変動ゲームの大当り期待度が高くなるように設定されている。すなわち、大当りとなるとき、リーチ S R を変動内容に含む変動パターン P 5 の方が、リーチ N R を変動内容に含む変動パターン P 4 よりも選択される可能性が高くなっている。また、はずれとなるとき、リーチ S R を変動内容に含む変動パタ



ーン P 3 の方が、リーチ N R を変動内容に含む変動パターン P 2 よりも選択される可能性が低くなっている。

【 0 0 3 8 】

また、主制御用 R O M 3 0 b には、大当たり判定値が記憶されている。大当たり判定値は、大当たり抽選で用いる判定値であり、当り判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。また、主制御用 R O M 3 0 b には、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、リーチ抽選で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。また、主制御用 R O M 3 0 b には、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、リーチ抽選で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。

10

【 0 0 3 9 】

また、主制御用 R O M 3 0 b には、入賞した始動保留球の個数表示部の表示態様を特定する保留表示パターン及び保留表示パターンを決定するための保留表示パターンテーブルが記憶されている。ここで、各保留表示パターンは、図 5 に示すように、その入賞検知時のみならず、当該入賞検知された始動保留球に基づく図柄変動ゲームが実行されるまで（すなわち、消去されるまで）、図柄変動ゲーム実行時毎の個数表示部 H 1 ~ H 4 の表示態様を特定できるようになっている。

【 0 0 4 0 】

具体的には、記憶される保留記憶数が「 1 」であるときに決定される保留表示パターン H P 1 0 は、入賞時（すなわち、個数表示部 H 1 ）の表示態様を特定できる。記憶される保留記憶数が「 2 」であるときに決定される保留表示パターン H P 2 0 , H P 2 1 , H P 2 2 は、入賞時（個数表示部 H 2 ）の表示態様、及び図柄変動ゲームが前記入賞時から 1 回実行されたときにおける個数表示部 H 1 の表示態様を特定できる。つまり、記憶される保留記憶数が「 2 」であるときに決定される保留表示パターン H P 2 0 ~ H P 2 2 は、入賞時（個数表示部 H 2 ）の表示態様、及び対象となる保留記憶数が「 2 」から「 1 」に変化するときにおける個数表示部 H 1 の表示態様を特定できる。

20

【 0 0 4 1 】

また、記憶される保留記憶数が「 3 」であるときに決定される保留表示パターン H P 3 0 ~ H P 3 4 は、入賞時（個数表示部 H 3 ）の表示態様、及び図柄変動ゲームが前記入賞時から 1 回実行されたときにおける個数表示部 H 2 の表示態様、及び図柄変動ゲームが前記入賞時から 2 回実行されたときにおける個数表示部 H 1 の表示態様を特定できる。つまり、記憶される保留記憶数が「 3 」であるときに決定される保留表示パターン H P 3 0 ~ H P 3 4 は、入賞時（個数表示部 H 3 ）の表示態様、及び対象となる保留記憶数が「 3 」から「 2 」に変化するときにおける個数表示部 H 2 の表示態様、及び対象となる保留記憶数が「 2 」から「 1 」に変化するときにおける個数表示部 H 1 の表示態様を特定できる。

30

【 0 0 4 2 】

同様に、記憶される保留記憶数が「 4 」であるときに決定される保留表示パターン H P 4 0 ~ H P 4 6 は、入賞時（個数表示部 H 4 ）の表示態様、及び図柄変動ゲームが前記入賞時から 1 回実行されたときにおける個数表示部 H 3 の表示態様、及び図柄変動ゲームが前記入賞時から 1 回実行されたときにおける個数表示部 H 2 の表示態様、及び図柄変動ゲームが前記入賞時から 1 回実行されたときにおける個数表示部 H 1 の表示態様を特定できる。つまり、記憶される保留記憶数が「 4 」であるときに決定される保留表示パターン H P 4 0 ~ H P 4 6 は、入賞時（個数表示部 H 4 ）の表示態様、及び対象となる保留記憶数が「 4 」から「 3 」に変化するときにおける個数表示部 H 3 の表示態様、及び対象となる保留記憶数が「 3 」から「 2 」に変化するときにおける個数表示部 H 2 の表示態様、及び対象となる保留記憶数が「 2 」から「 1 」に変化するときにおける個数表示部 H 1 の表示態様を特定できる。

40

【 0 0 4 3 】

そして、これらの保留表示パターンにより保留予告演出が実行されるか否かについて特定できるようになっている。具体的には、保留予告演出が実行される保留表示パターンに

50

においては、何時、どのように個数表示部 H 1 ~ H 4 の表示態様が変化するかについて特定できるようになっている。本実施形態では、保留表示パターン H P 2 1 , H P 2 2 , H P 3 1 ~ H P 3 4 , H P 4 1 ~ H P 4 6 に示すように、いずれかの保留表示部 H 1 ~ H 4 の表示態様として、「 星」又は「 キャラ」という変化する様子を示す表示態様が対応付けられている。なお、「 星」と示す表示態様は、個数表示部 H 1 ~ H 4 の表示態様が「 」(通常表示態様)から「 (星)」(特別表示態様)に変化することを示している。「 キャラ」と示す表示態様は、個数表示部 H 1 ~ H 4 の表示態様が「 」(通常表示態様)から「キャラクタの顔」(特別表示態様)に変化することを示している。また、保留予告演出が実行されない保留表示パターンにおいては、保留表示パターン H P 1 0 , H P 2 0 , H P 3 0 , H P 4 0 に示すように、消去されるまで同じ「 (黒丸)」が表示されるように、個数表示部 H 1 ~ H 4 の表示態様が特定される。

10

#### 【 0 0 4 4 】

そして、保留表示パターンテーブル T 1 ~ T 4 は、図 6 ( a ) ~ ( d ) に示すように、保留記憶数毎に設けられている。そして、保留表示パターンテーブル T 1 ~ T 4 には、それぞれ、保留表示パターンが 1 又は複数対応付けられている。そして、各保留表示パターンには、それぞれ保留予告判定用乱数が 1 又は複数振り分けられている。また、保留予告演出の対象となる図柄変動ゲームの変動内容に応じて、各保留表示パターンに振り分けられる保留予告判定用乱数の個数は、変更されるようになっている。つまり、図 6 ( a ) ~ ( d ) に示すように、保留予告演出の対象となる図柄変動ゲームの変動内容に応じて保留表示パターンの決定率が変更されるようになっている。

20

#### 【 0 0 4 5 】

具体的には、大当たり演出用の変動内容である場合には、はずれ演出用の変動内容である場合と比較して、高確率で保留予告演出が実行される保留表示パターンが決定されるようになっている。また、大当たり演出用の変動内容である場合であっても、変動内容に応じて(具体的に、変動内容の大当たり期待度に応じて)各保留表示パターンの決定率を異ならせている。例えば、大当たり期待度が高い変動内容(リーチ S R)が実行される場合には、大当たり期待度が高い変動内容(リーチ S R)よりも大当たり期待度が低い変動内容(リーチ N R)が実行される場合と比較して、高確率でキャラクタ画像に変化する保留表示パターンが決定される。その一方で、大当たり期待度が高い変動内容(リーチ S R)が実行される場合には、大当たり期待度が高い変動内容(リーチ S R)よりも大当たり期待度が低い変動内容(リーチ N R)が実行される場合と比較して、低確率で星に変化する保留表示パターンが決定される。

30

#### 【 0 0 4 6 】

次に、図 3 に示す演出制御基板 3 1 について説明する。

演出制御基板 3 1 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 3 1 a と、演出制御用 C P U 3 1 a の制御プログラムを格納する演出制御用 R O M 3 1 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 3 1 c が設けられている。演出制御用 C P U 3 1 a は、各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理(乱数生成処理)を実行する。また、演出制御用 C P U 3 1 a には、演出表示装置 1 1 が接続されている。また、演出制御用 R O M 3 1 b には、表示演出(図柄組み合わせゲームと始動保留球の報知を含む)を制御するための制御プログラムが記憶されている。また、演出制御用 R O M 3 1 b には、各種の画像表示用データ(図柄、背景、登場キャラクタ、個数表示部 H 1 ~ H 4 などの画像データ)が記憶されている。また、演出制御用 R A M 3 1 c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報(乱数値、タイマ値、フラグなど)が記憶(設定)される。

40

#### 【 0 0 4 7 】

以下、主制御基板 3 0 の主制御用 C P U 3 0 a が、メイン制御プログラムに基づき実行する特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの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 C P U 3 0 a は、所定の制御周期(例えば、4 m s)毎に特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理を実行する。最初に、特別図柄入力処理について

50

図 7 に従って説明する。

【 0 0 4 8 】

主制御用 C P U 3 0 a は、始動入賞口 1 9 に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップ S 1）。すなわち、ステップ S 1 において主制御用 C P U 3 0 a は、始動口スイッチ S W 1 が遊技球を検知した時に出力する検知信号を入力したか否かを判定する。ステップ S 1 の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理を終了する。ステップ S 1 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている保留記憶数が上限数の 4 未満であるか否かを判定する（ステップ S 2）。ステップ S 2 の判定結果が否定（保留記憶数 = 4）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理を終了する。

10

【 0 0 4 9 】

ステップ S 2 の判定結果が肯定（保留記憶数 < 4）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数を + 1（1 加算）し、保留記憶数を書き換える（ステップ S 3）。すなわち、新たな保留記憶数を記憶する。ステップ S 3 の処理により、始動入賞口 1 9 に入球した遊技球は始動保留球として主制御用 R A M 3 0 c に記憶されることから、本実施形態において主制御用 R A M 3 0 c は保留記憶手段として機能する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、1 加算後の保留記憶数を表すように特図保留記憶表示装置 1 3 の表示内容を変更させる。

【 0 0 5 0 】

続いて、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり判定用乱数の値、リーチ判定用乱数の値、特図振分用乱数の値、及び変動パターン振分用乱数の値を主制御用 R A M 3 0 c から読み出して取得し、該値を保留記憶数に対応付けられた主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に設定する（ステップ S 4）。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、後に詳細に説明するコマンド設定処理を実行し（ステップ S 5）、特別図柄入力処理を終了する。コマンド設定処理とは、特別図柄入力処理において始動入賞口 1 9 で検知されたときに取得した乱数に基づき、入賞した始動保留球に対応する個数表示部 H 1 ~ H 4 の表示態様を決定し、その結果を保留記憶数と共に指示する保留指定コマンドを決定及び出力するための処理となっている。

20

【 0 0 5 1 】

次に、コマンド設定処理について図 8 に従って説明する。

30

まず、主制御用 C P U 3 0 a は、保留予告演出が実行されていることを示す保留予告フラグに「0」が設定されているか否かについて判定する（ステップ S 10）。この判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 4 で取得した大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値を比較し、両値が一致するか否かを判定する（ステップ S 11）。ステップ S 11 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、検知した始動保留球に基づく図柄変動ゲームが、大当たりとなることを事前に認識することになる。

【 0 0 5 2 】

ステップ S 11 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、取得した変動パターン決定用乱数に基づき、連続予告演出の対象となる図柄変動ゲームの変動パターンを大当たり演出用の変動パターンの中から特定する（ステップ S 12）。これにより、今回入賞した遊技球に基づく図柄変動ゲームの変動内容を先読みすることとなる。次に、記憶された保留記憶数に基づき、入賞した始動保留球の個数表示の表示態様を特定する保留表示パターンを決定するための保留変更テーブルを決定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、先読みした変動内容に基づき、保留表示パターンが決定する（ステップ S 13）。具体的には、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S 3 において記憶された保留記憶数に対応する保留表示パターンテーブル T 1 ~ T 4 を決定する。なお、記憶された保留記憶数が「1」のときには、保留表示パターンテーブル T 1 を決定し、記憶された保留記憶数が「2」のときには、保留表示パターンテーブル T 2 を決定し、記憶された保留記憶数が「3」のときには、保留表示パターンテーブル T 3 を決定し、記憶された保留記憶数が「4」のときには、保留表示パターンテーブル T 4 を決定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、

40

50

決定した保留表示パターンテーブル T 1 ~ T 4 を参照して、取得した保留予告判定用乱数及び先読みした変動内容（変動パターン）に応じた保留表示パターンを決定する。例えば、保留記憶数が「2」である場合であって、変動パターン P 4 を先読みした場合、主制御用 CPU 30 a は、保留表示パターン H P 2 0 を 50 % の確率で決定し、保留表示パターン H P 2 1 を 25 % の確率で決定し、保留表示パターン H P 2 2 を 25 % の確率で決定することとなる。

#### 【0053】

次に、主制御用 CPU 30 a は、決定した保留表示パターンに応じて保留予告フラグに値を設定する（ステップ S 1 4）。具体的には、主制御用 CPU 30 a は、ステップ S 1 4 において、決定した保留表示パターンが保留予告演出を指定する場合（すなわち、保留表示パターン H P 2 1, H P 2 2, H P 3 1 ~ H P 3 4, H P 4 1 ~ H P 4 6 の場合）、保留予告フラグに「1」を設定する。それと共に、主制御用 CPU 30 a は、ステップ S 3 において記憶された保留記憶数を保留回数に設定する。なお、主制御用 CPU 30 a は、図柄変動ゲームが実行される毎に保留回数を 1 減算し、保留回数が「0」となった場合には、保留予告フラグに「0」を設定するようになっている。一方、ステップ S 1 4 において、主制御用 CPU 30 a は、決定した保留表示パターンが保留予告演出を指定しない場合（すなわち、保留表示パターン H P 1 0, H P 2 0, H P 3 0, H P 4 0 の場合）、保留予告フラグに「0」を設定する。そして、主制御用 CPU 30 a は、ステップ S 3 において記憶された保留記憶数及び決定した保留表示パターンを指定する保留指定コマンドを出力し（ステップ S 1 5）、コマンド設定処理を終了する。

#### 【0054】

一方、ステップ S 1 1 の判定結果が否定の場合（はずれの場合）、主制御用 CPU 30 a は、取得したリーチ判定用乱数に基づき、リーチ演出が実行されるか否かを判定する（ステップ S 1 6）。具体的には、主制御用 CPU 30 a は、取得したリーチ判定用乱数の値が、リーチ判定値と一致するか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合、主制御用 CPU 30 a は、取得した変動パターン決定用乱数に基づき、はずれリーチ演出用の変動パターンの中から、今回入賞した遊技球に基づき実行される図柄変動ゲームの変動パターンを特定する（ステップ S 1 7）。これにより、今回入賞した遊技球に基づく図柄変動ゲームの変動内容を先読みすることとなる。

#### 【0055】

次に、主制御用 CPU 30 a は、ステップ S 1 3 に移行し、ステップ S 3 において記憶された保留記憶数に基づき、前述同様、入賞した始動保留球の個数表示部の表示態様を特定する保留表示パターンを決定するための保留変更テーブルを決定する。そして、主制御用 CPU 30 a は、先読みした変動内容及び取得した保留予告判定用乱数に基づき、前述同様、保留表示パターンが決定する。また、主制御用 CPU 30 a は、ステップ S 1 4 に移行し、前述同様、決定した保留表示パターンに応じて保留予告フラグに値を設定する。そして、主制御用 CPU 30 a は、ステップ S 1 5 に移行し、ステップ S 3 において記憶された保留記憶数及び決定した保留表示パターンを指定する保留指定コマンドを出力し、コマンド設定処理を終了する。

#### 【0056】

一方、ステップ S 1 6 の判定結果が否定の場合、主制御用 CPU 30 a は、取得した変動パターン決定用乱数に基づき、はずれ演出用の変動パターンの中から、今回入賞した遊技球に基づき実行される図柄変動ゲームの変動パターンを特定する（ステップ S 1 8）。そして、主制御用 CPU 30 a は、ステップ S 1 3 に移行し、前述同様、ステップ S 3 において記憶された保留記憶数に基づき、入賞した始動保留球の個数表示部の表示態様を特定する保留表示パターンを決定するための保留変更テーブルを決定する。そして、主制御用 CPU 30 a は、先読みした変動内容及び取得した保留予告判定用乱数に基づき、前述同様、保留表示パターンを決定する。また、主制御用 CPU 30 a は、ステップ S 1 4 に移行し、前述同様、決定した保留表示パターンに応じて保留予告フラグに値を設定する。そして、主制御用 CPU 30 a は、ステップ S 1 5 に移行して、ステップ S 3 において記

憶された保留記憶数及び決定した保留表示パターンを指定する保留指定コマンドを出力し、コマンド設定処理を終了する。なお、リーチ演出が変動内容に含まれない場合、保留予告演出が実行されないようになっている。このため、いずれの場合には、保留予告フラグには「1」が設定されない（「0」が設定される）こととなる。

#### 【0057】

一方、ステップS10の判定結果が否定の場合（保留予告フラグに1が設定されている場合）、ステップS3において記憶された保留記憶数に応じて、保留予告演出が実行されない保留表示パターンHP10、HP20、HP30、HP40を決定する（ステップS19）。具体的には、主制御用CPU30aは、保留記憶数が「1」である場合には、保留表示パターンHP10を決定し、保留記憶数が「2」である場合には、保留表示パターンHP20を決定し、保留記憶数が「3」である場合には、保留表示パターンHP30を決定し、保留記憶数が「4」である場合には、保留表示パターンHP40を決定する。そして、主制御用CPU30aは、ステップS15に移行して、ステップS3において記憶された保留記憶数及び決定した保留表示パターンを指定する保留指定コマンドを出力し、コマンド設定処理を終了する。以上のことから本実施形態では、主制御用CPU30aが予告判定手段となる。

10

#### 【0058】

次に、特別図柄開始処理について図9に従って説明する。

主制御用CPU30aは、まず、図柄変動ゲームの実行中（図柄が変動表示中）であるか否か、及び大当たり遊技中であるか否かを判定する（ステップS31）。この判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

20

#### 【0059】

一方、ステップS31の判定結果が否定（図柄変動ゲーム中ではなく、かつ大当たり遊技中ではない）の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cに記憶されている保留記憶数を読み出す（ステップS32）。続いて、主制御用CPU30aは、ステップS32で読み出した保留記憶数が「0（零）」よりも大きいのか否か（保留中の図柄変動ゲームが存在するか否か）を判定する（ステップS33）。ステップS33の判定結果が否定（保留記憶数＝0）の場合、主制御用CPU30aは、保留中の図柄変動ゲームが存在しないので、特別図柄開始処理を終了する。一方、ステップS33の判定結果が肯定（保留記憶数＞0）の場合、主制御用CPU30aは、保留中の図柄変動ゲームが存在するので、保留記憶数を-1（1減算）する（ステップS34）。そして、主制御用CPU30aは、最も早く記憶した保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数及び特図振分用乱数などの各値を取得する（ステップS35）。

30

#### 【0060】

なお、主制御用CPU30aは、乱数を読み出した後、保留記憶数「2」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を保留記憶数「1」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、主制御用CPU30aは、保留記憶数「3」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を保留記憶数「2」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、主制御用CPU30aは、保留記憶数「4」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数を保留記憶数「3」に対応付けられた記憶領域に記憶するとともに、保留記憶数「4」に対応付けられた記憶領域に記憶されている乱数をクリア（消去）する。また、主制御用CPU30aは、減算後の保留記憶数を指示する保留指定コマンドを演出制御用CPU31aに出力する。また、主制御用CPU30aは、1減算後の保留記憶数を表すように特図保留記憶表示装置13の表示内容を変更させる。

40

#### 【0061】

そして、主制御用CPU30aは、読み出した大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値とを比較し、大当たりか否かの大当たり抽選（大当たり判定）を行う（ステップS36）。この大当たり抽選において大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値が一致する場合、主制御用CPU30aは、取得した変動パターン振分用乱に基づき、大当たり演出用の変動パターンP4～

50

P 5の中から変動パターンを決定する(ステップS 3 7)。すなわち、コマンド設定処理にて先読みして、示唆した変動内容にて図柄変動ゲームを実行させることとなる。なお、大当り演出用の変動パターンP 4 ~ P 5には、それぞれ変動パターン振分用乱数が振り分けられている。その際、変動パターンP 4より変動パターンP 5の方が、変動パターン振分用乱数が多く振り分けられており、変動パターンP 4より変動パターンP 5の方が、大当り期待度が高くなっている。また、ステップS 3 7において、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄表示装置1 2に確定停止表示させる特別図柄として、大当り抽選で用いた大当り判定用乱数の値とともに取得した大当り図柄用乱数の値に対応する大当り図柄を決定する。

#### 【0 0 6 2】

また、ステップS 3 6において大当り判定用乱数の値と大当り判定値が一致しない場合、主制御用C P U 3 0 aは、ステップS 3 5において大当り判定用乱数などと共に取得したリーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、リーチ抽選(リーチ判定)を行う(ステップS 3 8)。この判定結果が肯定の場合、主制御用C P U 3 0 aは、リーチありのはずれを決定し、取得した変動パターン振分用乱数に基づき、はずれリーチ演出用の変動パターンP 2 ~ P 3の中から変動パターンを決定する(ステップS 3 9)。なお、はずれリーチ演出用の変動パターンP 2 ~ P 3には、それぞれ変動パターン振分用乱数が振り分けられている。その際、変動パターンP 2より変動パターンP 3の方が、変動パターン振分用乱数が少なく振り分けられており、変動パターンP 2より変動パターンP 3の方が、大当り期待度が高くなっている。また、ステップS 3 9において、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄表示装置1 2に確定停止表示させる特別図柄として、はずれ図柄を決定する。

#### 【0 0 6 3】

そして、ステップS 3 8の判定結果が否定の場合、主制御用C P U 3 0 aは、リーチなしのはずれを決定し、変動パターン振分用乱数に基づき、リーチ演出を含まないはずれ演出用の変動パターンP 0 , P 1の中から変動パターンを決定する(ステップS 4 0)。なお、本実施形態では、はずれ演出用の変動パターンは、変動パターンP 0 , P 1をそれぞれ予め決められた確率で決定する。また、ステップS 4 0において、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄表示装置1 2に確定停止表示させる特別図柄として、はずれ図柄を決定する。

#### 【0 0 6 4】

そして、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、決定事項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御用C P U 3 1 aに出力する。具体的に言えば、主制御用C P U 3 0 aは、変動パターンを指示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。また、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄を変動させる特図変動ゲームを実行させるように特別図柄表示装置1 2を制御する。また、主制御用C P U 3 0 aは、特別図柄を指示する特別図柄用の停止図柄指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。そして、主制御用C P U 3 0 aは、指示した変動パターンに定められている演出時間の経過時に図柄変動ゲームの終了(図柄の確定停止)を指示する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。また、主制御用C P U 3 0 aは、指示した変動パターンに定められている演出時間の経過時に指示した特別図柄を確定停止表示させるように特別図柄表示装置1 2を制御する。以上のことから本実施形態では、主制御用C P U 3 0 aが大当り判定手段となる。

#### 【0 0 6 5】

次に、大当り抽選に当選した場合に主制御用C P U 3 0 aが実行する当り遊技処理を説明する。

当り遊技処理において主制御用C P U 3 0 aは、最初にオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを演出制御用C P U 3 1 aに出力する。次に、主制御用C P U 3 0 aは、大当り抽選に当選した場合には、オープニング演出の終了後、各ラウンド遊技を制御する。すなわち、主制御用C P U 3 0 aは、各ラウンド遊技の開始時にラウンド遊

10

20

30

40

50

技の開始を指示するラウンドコマンドを演出制御用CPU31aに出力するとともに、大入賞口24の開放及び閉鎖を制御する。そして、主制御用CPU30aは、最終回のラウンド遊技が終了すると、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演出制御用CPU31aに出力する。その後、主制御用CPU30aは、エンディング演出の終了によって大当たり遊技を終了させる。

【0066】

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処理について説明する。

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、当該コマンドに指示される変動パターンに対応する変動内容をもとに、画像表示用データを選択する。また、演出制御用CPU31aは、特別図柄用の停止図柄指定コマンドを入力すると、当該コマンドにしたがって演出表示装置11に確定停止表示させる飾り図柄を生成する。具体的に言えば、演出制御用CPU31aは、特別図柄として大当たりに対応する大当たり図柄が指示されている場合、飾り図柄として大当たりの図柄組み合わせを生成する。

10

【0067】

その一方で、演出制御用CPU31aは、特別図柄としてはずれ図柄が指示されている場合、飾り図柄としてはずれの図柄組み合わせを生成する。このとき、演出制御用CPU31aは、はずれリーチ演出用の変動パターンが指示されている場合、飾り図柄として、リーチ図柄を含むはずれの図柄組み合わせを生成する。その一方、演出制御用CPU31aは、はずれ演出用の変動パターンが指示されている場合、飾り図柄として、リーチ図柄を含まないはずれの図柄組み合わせを生成する。

20

【0068】

そして、演出制御用CPU31aは、画像表示用データをもとに図柄変動ゲームを画像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とともに、図柄変動ゲーム中に図柄停止コマンドを入力すると、生成した飾り図柄を演出表示装置11に確定停止表示させて図柄変動ゲームを終了させる。

【0069】

次に、演出制御用CPU31aが、遊技球の入球検知時に出力された保留指定コマンドに基づき、保留予告演出を実行させるための保留表示処理について図10に従って説明する。この保留表示処理は、保留指定コマンドを入力する毎に実行されるようになっている。

30

【0070】

演出制御用CPU31aは、保留指定コマンドを入力すると、当該保留指定コマンドにより保留表示パターンが指定されているか否かを判定する(ステップS101)。すなわち、入賞検知時(1加算時)における保留指定コマンドか、又は図柄変動ゲーム開始時(1減算時)における保留指定コマンドであるかについて判定する。この判定結果が肯定の場合(すなわち、入賞検知時の保留指定コマンドの場合)、演出制御用CPU31aは、保留指定コマンドにより指定された保留表示パターンを、当該保留指定コマンドにより指定された保留記憶数に対応付けられた演出制御用RAM31cの記憶領域に記憶(設定)する(ステップS102)。

40

【0071】

次に、演出制御用CPU31aは、ステップS102において、各保留記憶数に対応付けられた記憶領域に記憶された保留表示パターンに基づき、始動保留球の個数表示部H1~H4の表示態様を決定し、決定した表示態様で個数表示部H1~H4を表示させるように画像表示部GHを制御する(ステップS103)。より詳しく説明すると、演出制御用CPU31aは、保留指定コマンドにより指定された保留記憶数(ステップS102において記憶された記憶領域に対応する保留記憶数)を示す(に対応する)個数表示部H1~H4の表示態様を、当該保留表示パターンにより決定する。例えば、演出制御用CPU31aは、保留記憶数「4」に対応する記憶領域に保留表示パターンHP40~HP46が記憶される場合、個数表示部H4の表示態様として保留表示パターンHP40~HP46

50

に基づき、保留表示パターン H P 4 0 ~ H P 4 6 が保留記憶数「4」に対応する個数表示部 H 4 の表示態様として示す「 」を決定する。同様に、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保留表示パターン H P 3 0 ~ H P 3 4 が記憶される場合、個数表示部 H 3 の表示態様として保留表示パターン H P 3 0 ~ H P 3 4 に基づき、保留表示パターン H P 3 0 ~ H P 3 4 が保留記憶数「3」に対応する個数表示部 H 3 の表示態様として示す「 」を決定する。同様に、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留記憶数「2」に対応する記憶領域に保留表示パターン H P 2 0 ~ H P 2 2 が記憶される場合、個数表示部 H 2 の表示態様として保留表示パターン H P 2 0 ~ H P 2 2 に基づき、保留表示パターン H P 2 0 ~ H P 2 2 が保留記憶数「2」に対応する個数表示部 H 2 の表示態様として示す「 」を決定する。同様に、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留記憶数「1」に対応する記憶領域に保留表示パターン H P 1 0 が記憶される場合、個数表示部 H 1 の表示態様として保留表示パターン H P 1 0 に基づき、保留表示パターン H P 1 0 が保留記憶数「1」に対応する個数表示部 H 1 の表示態様として示す「 」を決定する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、決定した表示態様で個数表示部 H 1 ~ H 4 を表示させるように画像表示部 G H を制御する。

10

#### 【0072】

一方、ステップ S 1 0 1 の判定結果が否定の場合（すなわち、図柄変動ゲーム開始時の保留指定コマンドの場合）、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留指定コマンドにより指定された保留記憶数に基づき、保留記憶数に対応付けられた記憶領域に記憶（設定）された保留表示パターンを1つずつシフトする（ステップ S 1 0 4）。すなわち、保留記憶数「2」に対応付けられた記憶領域に記憶されている保留表示パターンを保留記憶数「1」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留記憶数「3」に対応付けられた記憶領域に記憶されている保留表示パターンを保留記憶数「2」に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留記憶数「4」に対応付けられた記憶領域に記憶されている保留表示パターンを保留記憶数「3」に対応付けられた記憶領域に記憶する。なお、指定された保留記憶数よりも大きい保留記憶数に対応付けられた記憶領域に記憶されている保留表示パターンは、消去されるようになっている。

20

#### 【0073】

その後、演出制御用 C P U 3 1 a は、各保留記憶数に対応付けられた記憶領域に記憶されている保留表示パターンに基づき、始動保留球の個数表示部の表示態様を決定し、決定した表示態様で個数表示部を表示させるように画像表示部 G H を制御する（ステップ S 1 0 5）。具体的には、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留表示パターンが記憶されている記憶領域に対応した保留記憶数を示す（に対応する）個数表示部の表示態様を、当該保留表示パターンにより決定する。例えば、保留記憶数「4」に保留表示パターン H P 4 1 が記憶されているときに、1減算する保留記憶数「3」を指定する保留指定コマンドが入力されて保留表示パターン H P 4 1 が保留記憶数「3」に対応する記憶領域に記憶された場合について説明する。この場合、図5に示すように、演出制御用 C P U 3 1 a は、個数表示部 H 3 の表示態様として保留表示パターン H P 4 1 に基づき、保留表示パターン H P 4 1 が保留記憶数「3」に対応する個数表示部 H 3 の表示態様として示す「 」を決定する。このとき、保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶されていた保留表示パターン H P 4 1 は、消去されるため、演出制御用 C P U 3 1 a は、個数表示部 H 4 の表示態様として「 」を決定する。

30

40

#### 【0074】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留記憶数「3」に保留表示パターン H P 3 2 が記憶されているときに、1減算する保留記憶数「2」を指定する保留指定コマンドが入力されて保留表示パターン H P 3 2 が保留記憶数「2」に対応する記憶領域に記憶された場合について説明する。この場合、図5に示すように、演出制御用 C P U 3 1 a は、個数表示部 H 2 の表示態様として保留表示パターン H P 3 2 に基づき、保留表示パターン H P 3 2 が保留記憶数「2」に対応する個数表示部 H 2 の表示態様として示す「 」を決定す

50



る。このとき、保留記憶数「3」に対応する記憶領域に記憶されていた保留表示パターン H P 3 2 は、消去されるため、演出制御用 C P U 3 1 a は、個数表示部 H 3 の表示態様として「 」を決定する。そして、表示態様として「 」を決定した場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、実行される視線誘導演出により定められるタイミング（つまり、演出キャラクターが終期位置に到着するタイミング）において、個数表示部 H 2 の表示態様を「 」から「 」に変化させることとなる。なお、表示態様として「 キャラ」を決定した場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、実行される視線誘導演出により定められるタイミングにおいて、個数表示部 H 3 の表示態様を「 」から「キャラクタ画像」に変化させることとなる。

#### 【0075】

また、その際、演出制御用 C P U 3 1 a は、特別表示態様に変更される個数表示部 H 1 ~ H 4 に対応する位置に予め決められた画像を表示させるようになっている。具体的には、演出キャラクターが終期位置（特別表示態様に変更される個数表示部 H 1 ~ H 4 に対応する位置）に到着するタイミングにおいて、演出制御用 C P U 3 1 a は、特別表示態様に変更される個数表示部 H 1 ~ H 4 の直上に視線誘導演出にて使用される演出キャラクターを表示させるようになっている。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、当該画像（演出キャラクター）を、特別表示態様に変更された個数表示部 H 1 ~ H 4 に対応する位置（直上）に継続して表示させるようになっている。つまり、特別表示態様に変更された個数表示部 H 1 ~ H 4 が保留記憶数の減算に伴い1つつシフト（移動）すると、それに伴い、演出キャラクターが移動させるようになっている。

#### 【0076】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留記憶数を1減算する際、保留消化時演出領域 1 7 に始動保留球に対応する画像を表示させるようになっている。保留消化時演出領域 1 7 に表示させる始動保留球に対応する画像は、減算される前に個別表示 H 1 に表示されていた画像（すなわち、個別表示 H 1 から消去された画像）であり、すなわち、通常表示態様の画像「 」、又は特別表示態様の画像「キャラクタ画像」、又は特別表示態様の画像「 」のいずれかとなっている。なお、演出制御用 C P U 3 1 a は、特別表示態様に変更された個数表示部 H 1 ~ H 4 が個数表示部 H 1 であったときに、1減算されることに伴って個数表示部 H 1 が特別表示態様でなくなる場合、個数表示部 H 1 の直上に表示していた演出キャラクターを、保留消化時演出領域 1 7 の直上に移動させるようにしている。

#### 【0077】

次に、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留記憶数の1減算に伴い、保留消化時演出領域 1 7 に特別表示態様の始動保留球の画像を表示させるか否かについて判定する（ステップ S 1 0 6）。この判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留消化時演出領域 1 7 の直上に移動させる演出キャラクターの動作態様を決定し、決定した動作態様にて保留消化時演出領域 1 7 の直上に移動した演出キャラクターを動作させる（ステップ S 1 0 7）。なお、動作態様には、複数種類用意されており、それぞれ「演出キャラクターが万歳する」、「演出キャラクターからセリフが出現する」、「演出キャラクターが回転する」、「なにもしない」というような動作態様が用意されている。その後、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出キャラクターを消去し、保留表示処理を終了する。

#### 【0078】

一方、ステップ S 1 0 6 の判定結果が否定の場合（すなわち、保留消化時演出領域 1 7 に「 」を表示させることを予定している場合）、演出制御用 C P U 3 1 a は、通常表示態様の始動保留球の画像「 」を表示する際、指定された変動パターンに基づき、保留消化時演出領域 1 7 に表示させる始動保留球の画像の表示態様を特別表示態様に変更させるか否かを判定する（ステップ S 1 0 8）。なお、指定された変動パターンが大当り演出用又ははずれリーチ演出用の変動パターンである場合には、はずれ演出用の変動パターンが指定された場合と比較して、演出制御用 C P U 3 1 a は、高確率で特別変動態様に変更させると判定する。この判定結果が肯定の場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、特別表示態様の画像を「キャラクタ画像」又は「 」の中から決定し、決定した特別表示態様の始

10

20

30

40

50

動保留球の画像を表示させると共に、演出キャラクターを保留消化時演出領域 17 の直上に表示させる（ステップ S 109）。そして、演出制御用 CPU 31a は、ステップ S 107 の処理に移行して、演出キャラクターを動作させる。

【0079】

一方、ステップ S 108 の判定結果が否定の場合には、演出制御用 CPU 31a は、そのまま保留表示処理を終了する。以上の保留表示処理を実行することにより、画像表示部 GH の保留球数表示部 15 には、保留予告演出が実行されるようになる。また、画像表示部 GH の保留球数表示部 15 には、保留記憶数に応じた個数の個数表示部 H1 ~ H4 が点灯することとなる。

【0080】

次に、保留予告演出が実行される前に実行される視線誘導演出を実行させるための視線誘導演出実行処理について図 11 に従って説明する。視線誘導演出実行処理は、図柄変動ゲームが実行される毎（変動パターン指定コマンドを入力する毎）に実行されるようになっている。

【0081】

演出制御用 CPU 31a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、各保留記憶数に対応する記憶領域に記憶されている保留表示パターンを特定する。そして、演出制御用 CPU 31a は、特定した保留表示パターンに基づき、各保留表示部の表示態様を特定し、表示態様が通常表示態様から特別表示態様に变化するものがあるか否か判定する（ステップ S 201）。この判定結果が肯定の場合、演出制御用 CPU 31a は、表示態様が通常表示態様から特別表示態様に变化する個数表示部を特定する（ステップ S 202）。次に、演出制御用 CPU 31a は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づき、視線誘導演出の演出内容を特定する誘導パターンを決定する（ステップ S 203）。誘導パターンは、視線誘導演出の演出時間及び演出内容を特定できるようになっている。

【0082】

本実施形態では、図 12 に示すように、視線誘導演出の演出時間として、3 秒、5 秒、10 秒が存在し、演出内容として保留球数表示部 15 に着地する（成功となる内容）、保留球数表示部 15 に着地しない（失敗となる内容）の 2 種類が存在している。そして、ステップ S 203 において、演出制御用 CPU 31a は、表示態様が変化する場合には、成功内容となる視線誘導演出（第 1 演出）のうち、指定された変動パターンより特定される変動時間内で実行される視線誘導演出を特定する誘導パターンを決定する。すなわち、演出制御用 CPU 31a は、変動時間が 6 秒の変動パターン P0 が指定された場合には、演出時間が 3 秒又は 5 秒であって、演出内容が成功内容の誘導パターン YP1, YP2 の中から誘導パターンを決定する。一方、演出制御用 CPU 31a は、変動時間が 6 秒以上の変動パターン P1 ~ P5 が指定された場合には、演出時間が 3 秒、5 秒又は 10 秒のうちいずれかであって、演出内容が成功内容の誘導パターン YP1 ~ YP3 の中から誘導パターンを決定する。なお、大当り演出用の変動パターンが決定された場合には、はずれ演出（はずれリーチ演出用）の変動パターンと比較して、高確率で演出時間が長い誘導パターンを決定するようにしても良い。

【0083】

そして、演出制御用 CPU 31a は、決定した誘導パターンに基づき、視線誘導演出を実行させるように画像表示部 GH を制御する（ステップ S 204）。これにより、画像表示部 GH は、誘導パターンに基づき、演出キャラクターを予め決められた初期位置（ゲーム表示部 14 の上部）から、下方の保留球数表示部 15 に向かって演出キャラクターが左右に揺れながら落下する様子（恰もパラシュートで落下するような様子）を表示する。

【0084】

また、演出制御用 CPU 31a は、表示態様が通常表示態様から特別表示態様に变化する個数表示部 H1 ~ H4 に対応する位置を終期位置として指定する位置指定コマンドを演出表示装置 11 に出力する（ステップ S 205）。これにより、画像表示部 GH は、演出

10

20

30

40

50

キャラクターが、指定された個数表示部 H 1 ~ H 4 の上（終期位置に対応する位置）に着地する様子を表示する。

【 0 0 8 5 】

また、成功内容の誘導パターンを決定した場合、演出制御用 CPU 3 1 a は、着地時における演出キャラクターの動作態様を特定する動作パターンを決定する（ステップ S 2 0 6）。動作パターンは、複数種類用意されており、それぞれ「演出キャラクターが万歳する」、「演出キャラクターからセリフが出現する」、「演出キャラクターが回転する」、「なにもしない」というように、演出キャラクターの動作態様が設定されている。演出制御用 CPU 3 1 a は、誘導パターンに基づき、視線誘導演出の終了時（すなわち、演出キャラクターによる保留球数表示部 1 5 への着地時）において、決定した動作パターンに基づき、演出キャラクターを動作させる。これにより、画像表示部 GH は、演出キャラクターが着地時に動作パターンに応じた動作を行う様子を表示する。なお、各動作パターンは、指定された変動パターン（実行中の図柄変動ゲームの変動内容）の大当たり期待度により決定率がそれぞれ異ならせている。このため、遊技者は、演出キャラクターの動作態様を確認することにより、大当たり期待度を認識することができる。そして、演出制御用 CPU 3 1 a は、視線誘導演出実行処理を終了する。

10

【 0 0 8 6 】

一方、ステップ S 2 0 1 の判定結果が否定の場合（表示態様が通常表示態様から特別表示態様に変化するものがない場合）、演出制御用 CPU 3 1 a は、視線誘導演出を実行させるか否かを抽選する（ステップ S 2 0 7）。この抽選に落選した場合、演出制御用 CPU 3 1 a は、視線誘導演出実行処理を終了する。一方、ステップ S 2 0 7 の抽選に当選した場合、演出制御用 CPU 3 1 a は、演出内容が「失敗」となる視線誘導演出（第 2 演出）を特定する誘導パターン Y P 4 ~ Y P 6 の中から誘導パターンを決定する（ステップ S 2 0 8）。なお、この場合、演出時間は、変動パターンにより特定される変動時間に関係なく決定する。そして、演出制御用 CPU 3 1 a は、決定した誘導パターン Y P 4 ~ Y P 6 に基づき、視線誘導演出の実行を開始させる（ステップ S 2 0 9）。これにより、画像表示部 GH は、誘導パターン Y P 4 ~ Y P 6 に基づき、演出キャラクターを予め決められた初期位置（ゲーム表示部 1 4 の上部）から、下方の保留球数表示部 1 5 に向かって演出キャラクターが左右に揺れながら落下する様子（恰もパラシュートで落下するような様子）を表示する。そして、画像表示部 GH は、誘導パターンに基づき、保留球数表示部 1 5 に着地することなく、表示領域の左右両端のうちいずれかから表示領域外へ移動させ、演出キャラクターを消去する。

20

30

【 0 0 8 7 】

以上のように、本実施形態では、演出制御用 CPU 3 1 a が、保留予告演出を実行させる予告実行手段となる。また、演出制御用 CPU 3 1 a が、視線誘導演出を実行させる誘導演出実行手段となる。また、主制御用 CPU 3 0 a が、始動保留球の個数表示、及び視線誘導演出の終期位置を通知する通知手段となる。また、主制御基板 3 0 が、メイン制御手段となる。また、演出制御基板 3 1 が、サブ制御手段となる。また、演出制御用 CPU 3 1 a が、保留表示制御手段となる。また、主制御用 CPU 3 0 a が、保留指定コマンド出力手段となる。

40

【 0 0 8 8 】

次に、視線誘導演出及び保留予告演出の演出態様をその作用と共に図 1 3 ~ 図 1 5 に従って説明する。

図 1 3 及び図 1 4 では、保留記憶数「4」に対応する記憶領域に保留表示パターン H P 4 6 が記憶されるときにおける保留予告演出及び視線誘導演出の演出態様を示しているものとして説明する。また、演出キャラクターは、着地するとき、回転するように動作するものとして説明する。また、遊技球は入賞検知されないものとして説明する。また、保留消化時演出領域 1 7 に特別表示態様の始動保留球の画像が表示されたとき、演出キャラクターは、再び回転するように動作するものとして説明する。

【 0 0 8 9 】

50

図13(a)に示すように、遊技球が入賞し、保留記憶数「4」に対応する記憶領域に保留表示パターンHP46が記憶されると、画像表示部GHは、始動保留球の個数表示部H1~H4の表示態様を全て通常表示態様「」にて表示する。そして、保留記憶数が「3」となると(図柄変動ゲームが1回実行されると)、画像表示部GHは、図13(b)に示すように、始動保留球の個数表示部H1~H3の表示態様を通常表示態様「」にて表示する。そして、図13(c)に示すように、視線誘導演出が開始される。これにより、画像表示部GHは、予め決められた始期位置(ゲーム表示部14の上部)から演出キャラクターを登場させ、下方に落下するように表示する。これにより、遊技者に保留予告演出が実行されるかもしれないと思わせ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技者に個数表示部H1~H3のうちいずれが保留予告演出の対象となる図柄変動ゲームであるかについて注目させることができる。

10

#### 【0090】

次に、図13(d)に示すように、画像表示部GHは、演出キャラクターを左右に揺れながら落下させ、保留記憶数「3」が示す個数表示部H3に着地させる。このとき、演出キャラクターは、動作パターンにより指定された動作態様にて表示される。本実施形態では、前提により、画像表示部GHは、「演出キャラクターが回転する」様子を表示する。これにより、遊技者は、保留予告演出の対象となる図柄変動ゲームの大当たり期待度が高いことを認識することができる。その後、視線誘導演出が終了して、図14(a)に示すように、個数表示部H3の表示態様が通常表示態様「」から特別表示態様「キャラクタ画像」に変化して、保留予告演出が開始される。これにより、遊技者は、保留予告演出が開始され、保留記憶数「3」の図柄変動ゲームが、保留予告演出の対象となる図柄変動ゲームであることを認識する。また、特別表示態様「キャラクタ画像」が表示されたため、特別表示態様「」が表示される場合と比較して、保留予告演出の対象となる図柄変動ゲームにて大当たりとなる期待度が高いと認識する。

20

#### 【0091】

そして、保留記憶数が「2」となると(図柄変動ゲームが2回実行されると)、画像表示部GHは、図14(b)に示すように、始動保留球の個数表示部H1の表示態様を通常表示態様「」にて表示し、個数表示部H2の表示態様を特別表示態様「キャラクタ画像」にて表示する。また、画像表示部GHは、個数表示部H2の直上に演出キャラクターを表示する(すなわち、個数表示部H3の直上から個数表示部H2の直上に移動させる)。その後、保留記憶数が「1」となると(図柄変動ゲームが3回実行されると)、画像表示部GHは、図14(c)に示すように、始動保留球の個数表示部H1の表示態様を特別表示態様「キャラクタ画像」にて表示する。また、画像表示部GHは、個数表示部H1の直上に演出キャラクターを表示する(すなわち、個数表示部H2の直上から個数表示部H1の直上に移動させる)。そして、保留記憶数が「0」となると(図柄変動ゲームが4回実行されると)、画像表示部GHは、図14(d)に示すように、始動保留球の個数表示部H1~H4の表示態様を全て「」にて表示する。つまり、消灯する。また、保留消化時演出領域17に特別表示態様「キャラクタ画像」の始動保留球の画像を表示する。その際、画像表示部GHは、保留消化時演出領域17の直上に演出キャラクターを表示し、「演出キャラクターが回転する」様子を表示する。これにより、遊技者に保留予告演出の対象となる図柄変動ゲームが実行されていることを認識させ、図柄変動ゲームの表示結果に対して注目させることができる。

30

40

#### 【0092】

次に、図15に基づいて説明する。図15では、保留記憶数「1」~「3」に対応する記憶領域に保留表示パターンHP30が記憶されているものとして説明する。また、保留記憶数「3」のときに抽選に当選して、視線誘導演出が実行されるものとして説明する。

#### 【0093】

前提より、保留記憶数「3」のとき、画像表示部GHは、図15(a)に示すように、始動保留球の個数表示部H1~H3の表示態様を通常表示態様「」にて表示する。そして、前提より、図15(a)に示すように、視線誘導演出が開始される。これにより、画

50

像表示部GHは、予め決められた始期位置（ゲーム表示部14の上部）から演出キャラクタYを登場させ、下方に落下するように表示する。これにより、遊技者に保留予告演出が実行されるかもしれないと思わせ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技者に個数表示部H1～H3のうちいずれが保留予告演出の対象となる図柄変動ゲームであるかについて注目させることができる。

【0094】

次に、画像表示部GHは、図15（b）に示すように、演出キャラクタYを左右に揺れながら落下させ、その後、図15（c）に示すように、演出キャラクタYを画像表示部GHの左端から表示領域外に移動させ、演出キャラクタYを消去する。これにより、遊技者に保留予告演出は、実行されないと認識させることができる。

10

【0095】

次に、保留消化時演出領域17に移動した始動保留球の画像の表示態様が通常表示態様から特別表示態様に変更される際の演出態様を図16に従って説明する。

図16では、保留記憶数「1」に対応する記憶領域に保留表示パターンHP10が記憶されているものとして説明する。また、遊技球は入賞検知されないものとして説明する。また、保留消化時演出領域17に移動した始動保留球の画像の表示態様が通常表示態様から特別表示態様「」に変更されるものとして説明する。また、保留消化時演出領域17に特別表示態様の始動保留球の画像が表示されるとき、演出キャラクタYは、回転するように動作するものとして説明する。

【0096】

20

図16（a）に示すように、遊技球が入賞し、保留記憶数「1」に対応する記憶領域に保留表示パターンHP10が記憶されると、画像表示部GHは、始動保留球の個数表示部H1の表示態様を通常表示態様「」にて表示する。そして、保留記憶数が「1」となると（図柄変動ゲームが1回実行されると）、画像表示部GHは、図16（b）に示すように、始動保留球の個数表示部H1～H4の表示態様を全て「」にて表示する。つまり、消灯する。また、前提より、保留消化時演出領域17に特別表示態様「」の始動保留球の画像を表示する。その際、画像表示部GHは、保留消化時演出領域17の直上に演出キャラクタYを表示し、「演出キャラクタYが回転する」様子を表示する。これにより、遊技者に、当該図柄変動ゲームの大当たり期待度が高いのではないかと期待させることができる。

30

【0097】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

（1）保留予告演出が実行される前に、個数表示部H1～H4の表示態様が変化することを遊技者に事前に知らせる視線誘導演出を実行させる。この視線誘導演出では、ゲーム表示部14の表示領域において設定される初期位置（本実施形態では上部）から、保留球数表示部15の表示領域において設定される終期位置に対応する位置（個数表示部H1～H4のうちいずれか）に向かって遊技者の視線を誘導する演出キャラクタY（視線誘導画像）を移動させる。このため、視線誘導演出後、保留予告演出が実行された場合、始動保留球の個数表示部H1～H4の表示態様が変化したことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技の興趣が向上する。また、遊技者が注目する図柄変動ゲームが実行されているゲーム表示部14を横切るように演出キャラクタYが移動するため、保留予告演出の前において、確実に遊技者に気付かせることができ、視線を誘導できる。

40

【0098】

（2）演出制御用CPU31aは、視線誘導演出中、図柄変動ゲームの大当たり期待度に応じて、演出キャラクタYの動作態様（表示態様）を変化させる。これにより、視線誘導演出中に、演出キャラクタYの表示態様がどのように変化するかについて注目させることができ、視線誘導演出に対する注目度を向上させることができる。

【0099】

（3）演出制御用CPU31aは、視線誘導演出において、終期位置を、表示態様を変化させる始動保留球の個数表示部H1～H4に対応する位置に設定するように構成されて

50

いる。そして、図柄変動ゲームの実行時にて、保留予告演出において表示態様を変化させる始動保留球の個数表示部 H 1 ~ H 4、すなわち、視線誘導演出の終期位置を通知する。これにより、表示態様に変化する個数表示部 H 1 ~ H 4 を視線誘導演出において遊技者に知らせることができ、遊技者に保留予告演出の対象となる図柄変動ゲームがいつ実行されるかについて正しく把握させることができる。

#### 【 0 1 0 0 】

( 4 ) 演出制御用 C P U 3 1 a は、図柄変動ゲーム開始時において、表示態様に変化する個数表示部 H 1 ~ H 4 が存在しない場合であっても、抽選に当選した場合には視線誘導演出を実行させるようになっている。すなわち、演出制御用 C P U 3 1 a は、始動保留球及び当該始動保留球と対応させて記憶された乱数値が主制御用 R A M 3 0 c に記憶されているか否かに関係なく、視線誘導演出を実行可能に構成されている。そして、この場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、演出内容が失敗である誘導パターンにて視線誘導演出を実行させる。これにより、画像表示部 G H は、ゲーム表示部 1 4 の表示領域において予め設定された初期位置から、保留球数表示部 1 5 の保留記憶表示領域に向かって遊技者の視線を誘導する演出キャラクターを移動させた後、保留記憶表示領域に到着することなく、演出キャラクターを消去する。これにより、始動保留球の個数に関係なく、視線誘導演出を実行させて、恰も保留予告演出が実行されるかのように遊技者に思わせることができる。また、視線誘導演出後に、保留予告演出が必ず実行されるわけではないので、視線誘導演出後に、保留予告演出が実行されるか否かについて注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

#### 【 0 1 0 1 】

( 5 ) 保留指定コマンドにより、始動保留球の個数及び始動保留球の個数表示部 H 1 ~ H 4 の表示態様 ( 保留表示パターン ) を指示している。このため、始動保留球の個数と、保留表示パターンを別個の制御コマンドにより指示する場合と比較して、1つの制御コマンドで指示していることにより、始動保留球の個数と、保留表示パターンを一致させることが確実にできる。すなわち、別個の制御コマンドで制御する場合、制御コマンドの欠落や遅延などにより、始動保留球の個数と、保留表示パターンが矛盾する可能性がある。そこで、本発明のパチンコ機では、1つの保留指定コマンドにより始動保留球の個数 ( 保留記憶数 ) 及び保留表示パターンを指示し、矛盾することを防止している。

#### 【 0 1 0 2 】

( 6 ) また、視線誘導演出は、成功するときにおいて、図柄変動ゲームの変動時間内で実行されるようになっている。このため、保留予告演出の対象となる図柄変動ゲームが開始されてしまうことを防止でき、確実に視線誘導演出において表示態様に変化する個数表示部 H 1 ~ H 4 を示すことができる。

#### 【 0 1 0 3 】

( 7 ) また、視線誘導演出は、図柄変動ゲームの変動内容の大当たり期待度により、その演出時間を異ならせるようになっている。具体的には、大当たり期待度が高いほど、演出時間が長い視線誘導演出が実行されやすくなっている。このため、視線誘導演出において、遊技者に長い時間注目させた後、又はより多くの注目を集めた後に実行される保留予告演出の対象となる図柄変動ゲームは、大当たり期待度が高いため、遊技者にどの図柄変動ゲームが保留対象となっているかについてより注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

#### 【 0 1 0 4 】

( 8 ) 特別表示態様に変更する際、特別表示態様における画像の種類により、大当たり期待度を異ならせている。このため、どのように表示態様に変化するかについても注目させることができる。また、大当たり期待度が高い場合 ( リーチ演出 S R が実行されるとき ) には、低い場合 ( リーチ演出 N R が実行されるとき ) と比較して、保留記憶数が多いときに表示態様に変化しやすくなっている。このため、早く表示態様に変化したときほど、遊技者に期待を持たせることができる。また、保留記憶数が多いときには、保留記憶数が少なく時と比較して、保留予告演出が実行されやすくなっている。このため、保留記憶数が多

いときには、保留予告演出が実行されるのではないかと期待させることができる。

【0105】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

・上記実施形態において、視線誘導演出の演出時間又は演出内容に応じて、演出キャラクターの動作態様を変化させても良い。また、視線誘導演出において、着地時における演出キャラクターの動作態様は、任意に変更しても良い。

【0106】

・上記実施形態において、保留記憶数が多いときほど、演出内容が「失敗」の視線誘導演出（第2演出）が実行されやすくしても良い。

・上記実施形態において、主制御用CPU30aが、入賞検知時から図柄変動ゲームが実行されるまでにおける各個数表示部H1～H4の表示態様を、決定していたが、演出制御用CPU31aが決定しても良い。この場合、遊技球が入賞する毎に、大当りの有無及び変動内容について先読みし、当該先読み内容を演出制御用CPU31aに通知する必要がある。なお、先読み内容を通知するタイミングは、図柄表示装置変動ゲームの実行時及び入賞検知時のうち少なくとも何れか一方のタイミングであればよい。演出制御用CPU31aは、主制御用CPU30aの代わりに、先読み内容に基づき、始動保留球の個数表示部H1～H4の表示態様を決定することとなる。

【0107】

・上記実施形態では、主制御用CPU30aが、視線誘導演出における終期位置を指定することができるように構成しても良い。この場合、主制御基板30においても、各個数表示部H1～H4の表示態様を記憶しておき、演出内容が「成功」となる視線誘導演出が実行されるときに、終期位置を通知しても良い。なお、主制御用CPU30aは、図柄変動ゲームの実行時及び入賞検知時のうち少なくとも何れか一方のタイミングにて、保留予告演出中に表示態様を変化させる始動保留球の個数表示、及び視線誘導演出の終期位置を通知すればよい。

【0108】

・上記実施形態では、演出制御用CPU31aにより抽選されて当選した場合に実行される視線誘導演出の演出内容は、必ず「失敗」であったが、成功となるようにしても良い。例えば、視線誘導演出の実行後、遊技球が入賞検知され、表示態様に変化する保留表示パターンが記憶された場合、当該始動保留球の個数表示部H1～H4を終期位置として視線誘導演出を実行させても良い。この場合、視線誘導演出終了後、終期位置に対応する個数表示部H1～H4の表示態様を変化させることが望ましい。これにより、視線誘導演出中に、図柄変動ゲームが実行されて、始動保留球の個数が変化したとしても、実行後の個数に対応させて、視線誘導演出を継続することができる。これにより、遊技者に保留予告演出の対象となる図柄変動ゲームがいつ実行されるかについて正しく把握させることができる。

【0109】

・上記実施形態では、演出内容が「成功」となる視線誘導演出では、1回の図柄変動ゲームの変動時間内において実行されたが、複数回の図柄変動ゲームに亘って実行されても良い。

【0110】

・上記実施形態では、視線誘導演出において、着地時に演出キャラクターを動作させたが、移動中に動作させても良い。

・上記実施形態において、大当り期待度が高いときには、保留記憶数が少ない場合と比較して高いときには、保留記憶数が多いときに視線誘導演出が実行されやすいように設定されていたが、このように設定しなくても良い。例えば、保留記憶数が少ない場合に、視線誘導演出が実行されやすくしても良い。

【0111】

・上記実施形態において、特別表示態様の種類は任意に変更しても良く、1種類でも3種類以上でも良い。また、特別表示態様の種類と、大当り期待度は、関係付けられていな

10

20

30

40

50

くても良い。

【 0 1 1 2 】

・上記実施形態において、図柄変動ゲームの変動内容及び変動時間は、それぞれ任意に変更しても良い。

・上記実施形態では、演出制御用CPU31aが、保留消化時演出領域17に表示させる始動保留球の画像の表示態様を、特別表示態様に変更するか否かについて判定していたが、主制御用CPU30aが判定しても良い。同様に、演出制御用CPU31aが、保留消化時演出領域17の直上に表示された演出キャラクターの動作態様を決定していたが、主制御用CPU30aが決定しても良い。

【 0 1 1 3 】

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) 前記予告実行手段は、前記予告判定手段の判定結果が肯定の場合、前記予告判定手段が判定の際に利用した前記乱数値に対応付けられた前記始動保留球の個数表示の表示態様を変化させるように構成されており、前記誘導演出実行手段は、視線誘導演出において、終期位置を、前記予告判定手段が判定の際に利用した前記乱数値に対応付けられた前記始動保留球の個数表示に対応する位置に設定するように構成されている。

【 符号の説明 】

【 0 1 1 4 】

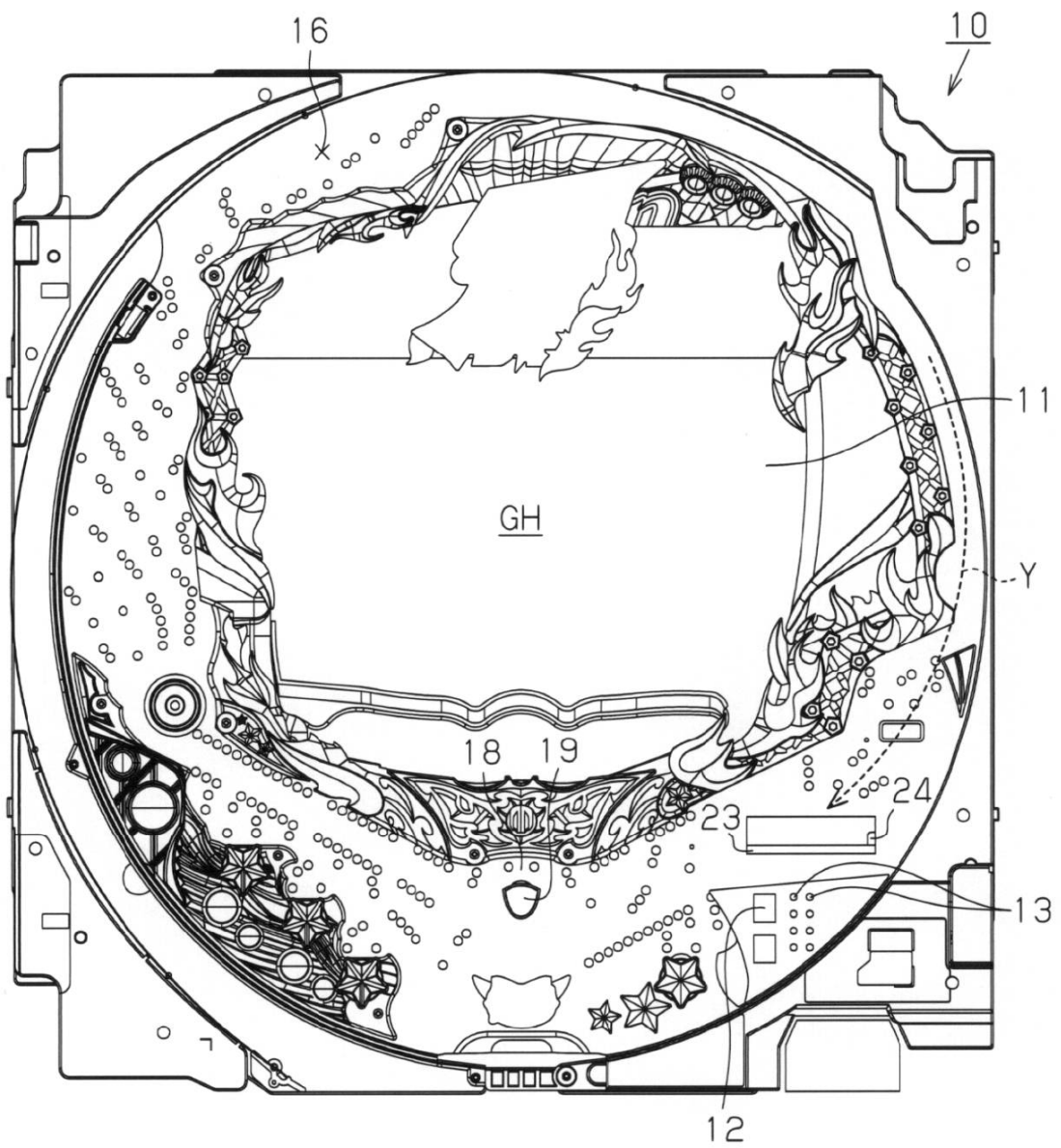
GH...画像表示部、11...演出表示装置、12...特図表示装置、13...特図保留記憶表示装置、14...ゲーム表示部、15...保留球数表示部、17...保留消化時演出領域、19...始動入賞口、24...大入賞口、30...主制御基板、30a...主制御用CPU、30b...主制御用ROM、30c...主制御用RAM、31...演出制御基板、31a...演出制御用CPU、31b...演出制御用ROM、31c...演出制御用RAM、H1~H4...個数表示部。

10

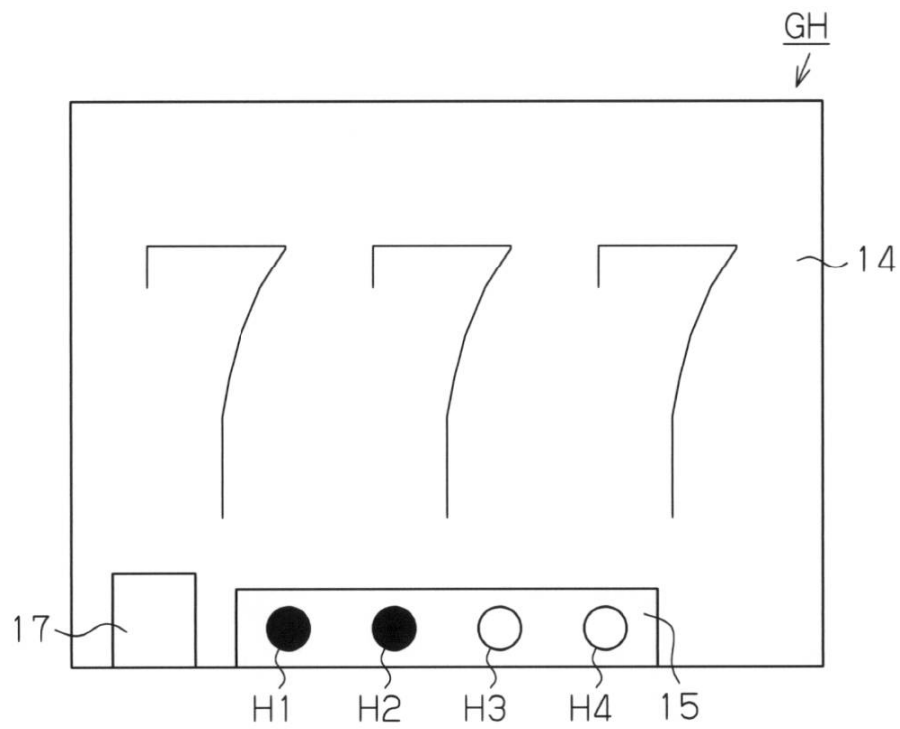
20



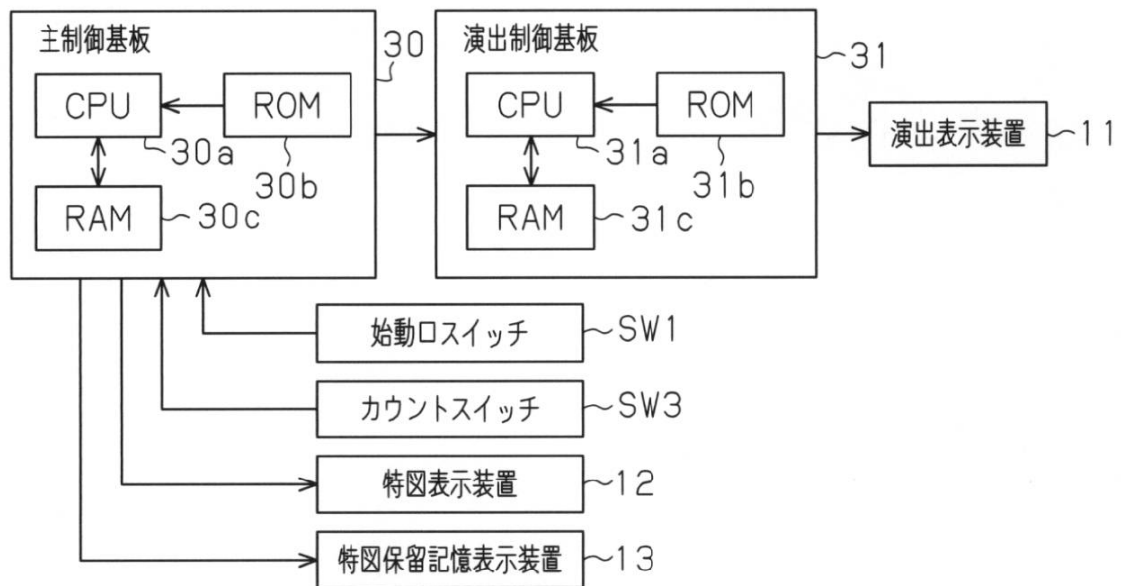
【図1】



【図2】



【図3】



【図 4】

変動パターン	変動内容	リーチ内容	変動時間
P0	はずれ	なし	6秒
P1	はずれ	なし	12秒
P2	はずれ	NR	20秒
P3	はずれ	SR	30秒
P4	大当り	NR	20秒
P5	大当り	SR	30秒

【図 5】

保留表示パターン	個数表示部			
	H1	H2	H3	H4
HP10	●	—	—	—
HP20	●	●	—	—
HP21	●→☆	●	—	—
HP22	●→キャラ	●	—	—
HP30	●	●	●	—
HP31	●→☆	●	●	—
HP32	☆	●→☆	●	—
HP33	●→キャラ	●	●	—
HP34	キャラ	●→キャラ	●	—
HP40	●	●	●	●
HP41	●→☆	●	●	●
HP42	☆	●→☆	●	●
HP43	☆	☆	●→☆	●
HP44	●→キャラ	●	●	●
HP45	キャラ	●→キャラ	●	●
HP46	キャラ	キャラ	●→キャラ	●

## 【図 6】

(a)

保留記憶数が1のときに使用される保留表示パターンテーブルT1

変動パターン	保留表示パターン
	HP
P0~P6	100%

(b)

保留記憶数が2のときに使用される保留表示パターンテーブルT2

変動パターン	保留表示パターン		
	HP20	HP21	HP22
P0	100%	0%	0%
P1	100%	0%	0%
P2	70%	25%	5%
P3	60%	35%	5%
P4	50%	25%	35%
P5	40%	20%	40%

(c)

保留記憶数が3のときに使用される保留表示パターンテーブルT3

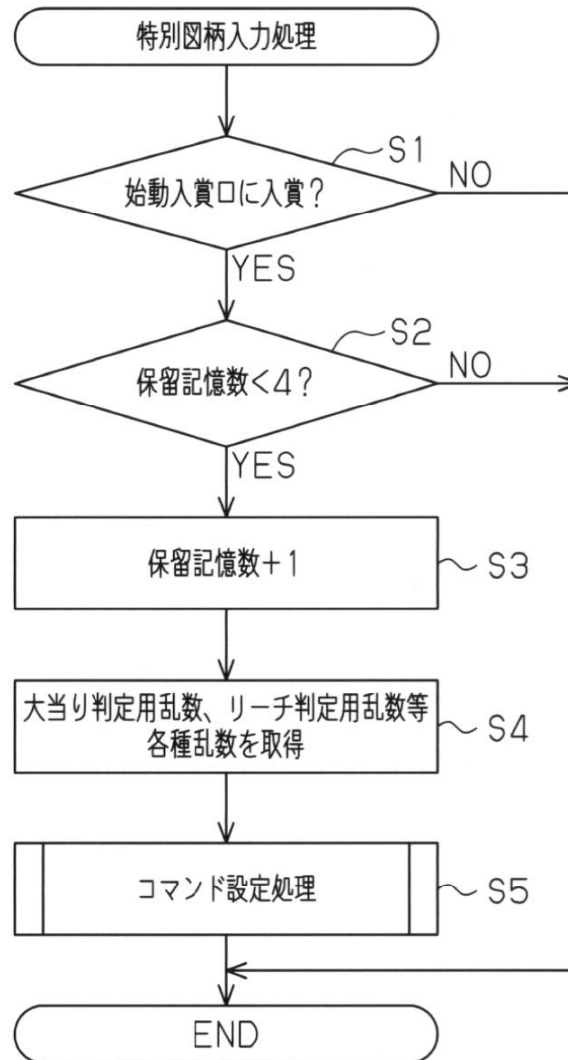
変動パターン	保留表示パターン				
	HP30	HP31	HP32	HP33	HP34
P0	100%	0%	0%	0%	0%
P1	100%	0%	0%	0%	0%
P2	70%	10%	10%	5%	5%
P3	60%	15%	15%	15%	15%
P4	50%	10%	20%	10%	20%
P5	40%	5%	15%	20%	30%

(d)

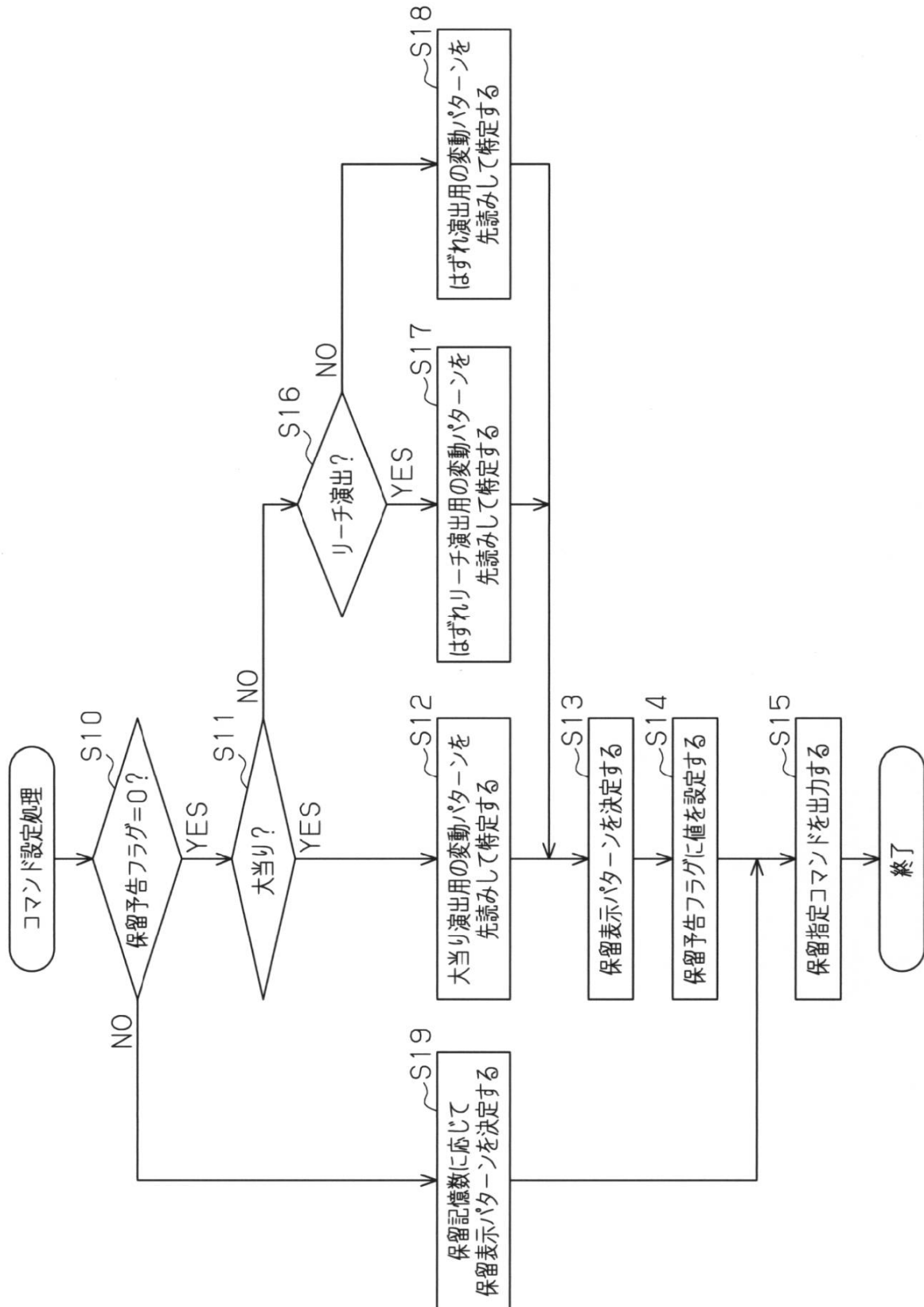
保留記憶数が4のときに使用される保留表示パターンテーブルT4

変動パターン	保留表示パターン						
	HP40	HP41	HP42	HP43	HP44	HP45	HP46
P0	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
P1	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
P2	80%	10%	4%	3%	1%	1%	1%
P3	70%	7%	4%	3%	3%	2%	1%
P4	30%	12%	18%	20%	8%	10%	12%
P5	20%	8%	10%	12%	12%	18%	20%

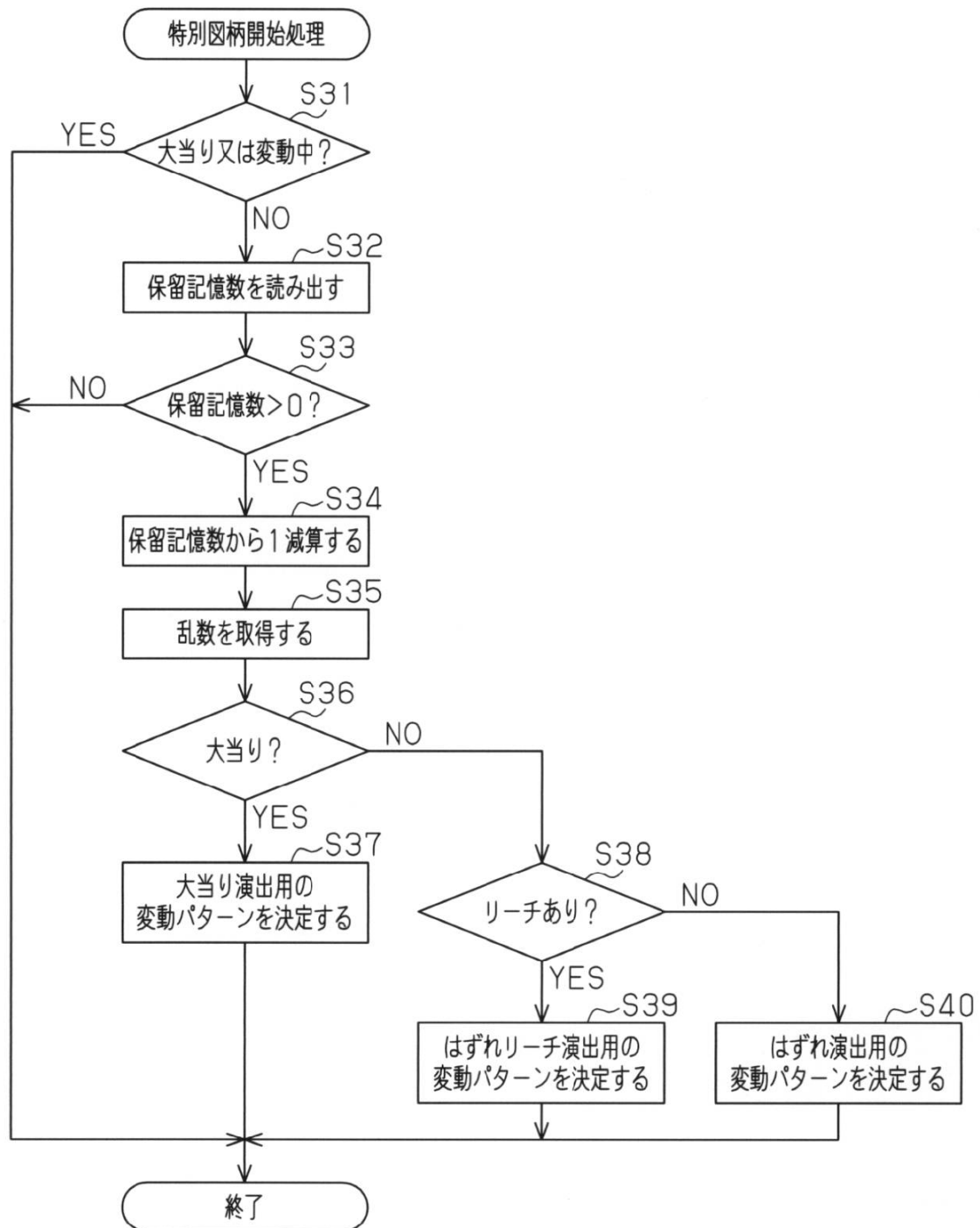
【図7】



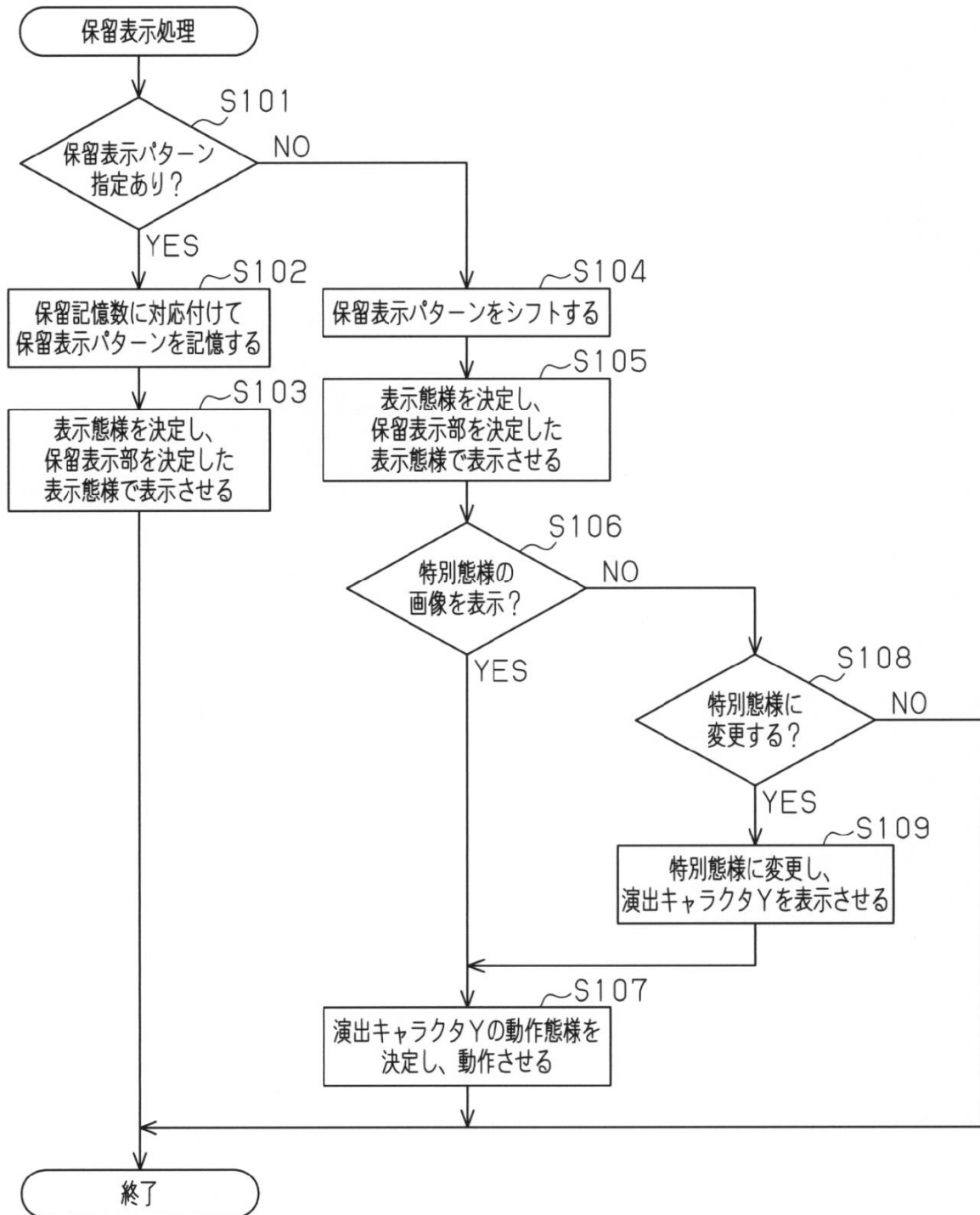
【図 8】



【図9】

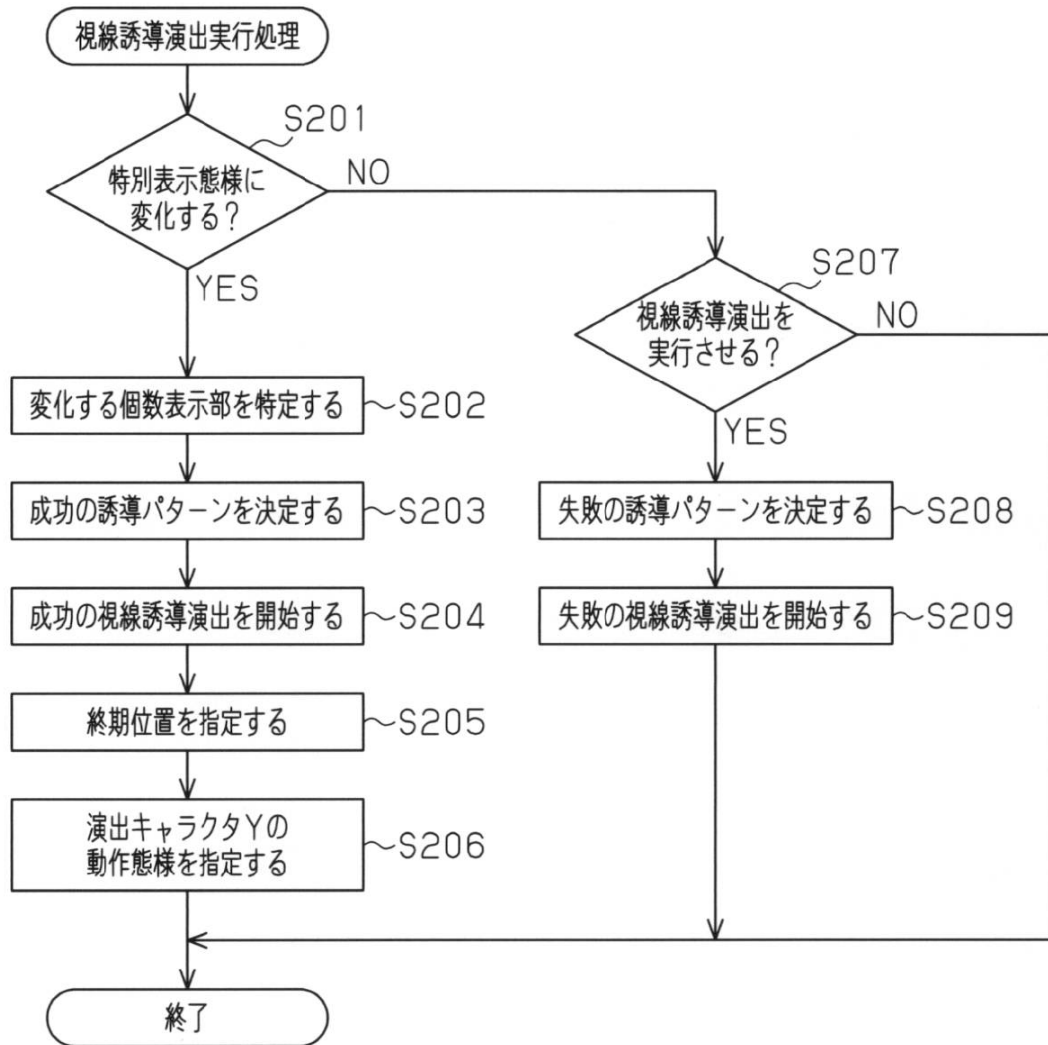


【図10】





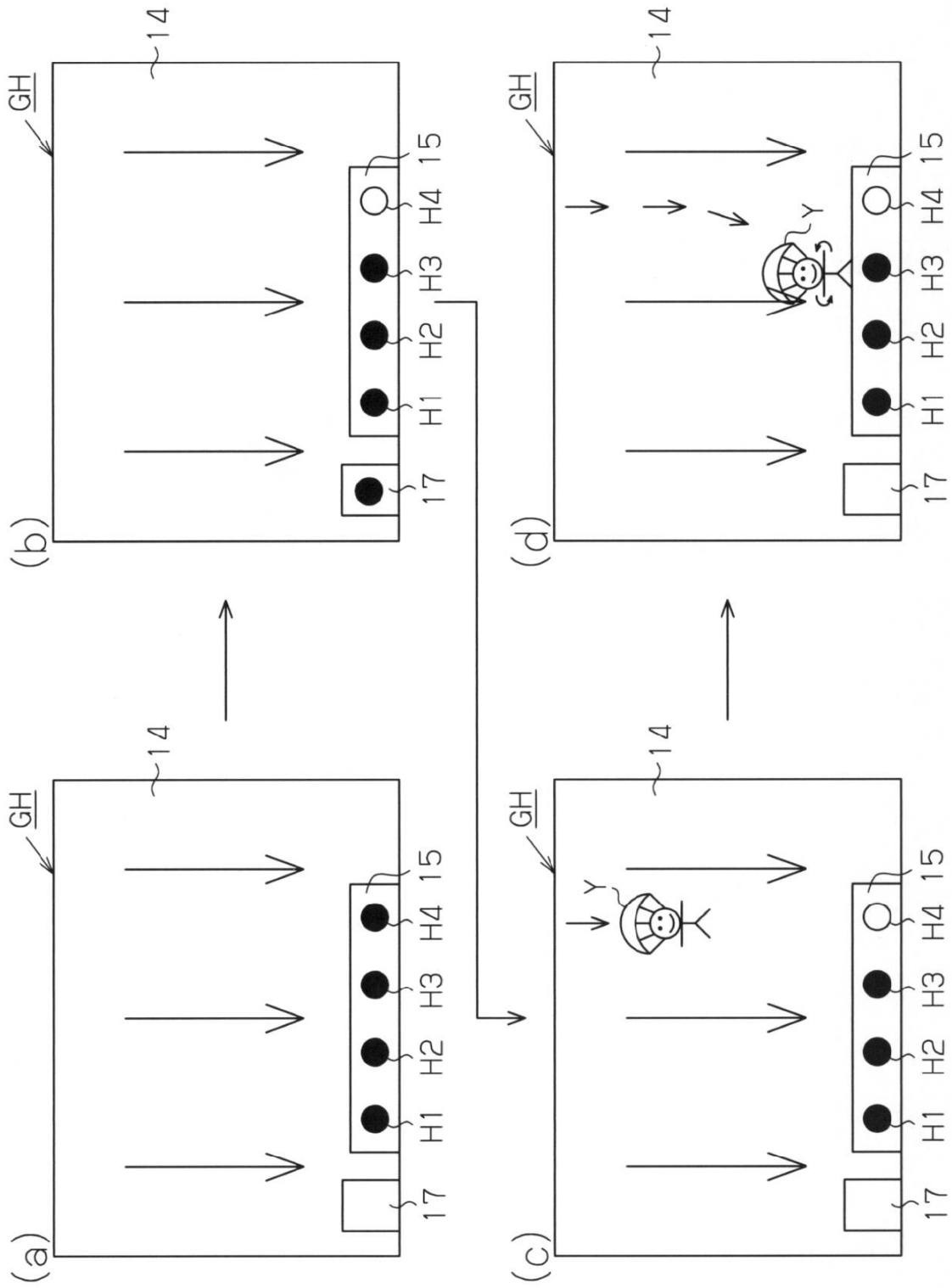
【図 1 1】



【図 1 2】

誘導パターン	演出内容	演出時間
YP1	成功	3秒
YP2	成功	5秒
YP3	成功	10秒
YP4	失敗	5秒
YP5	失敗	10秒
YP6	失敗	15秒

【図 13】



【図 14】

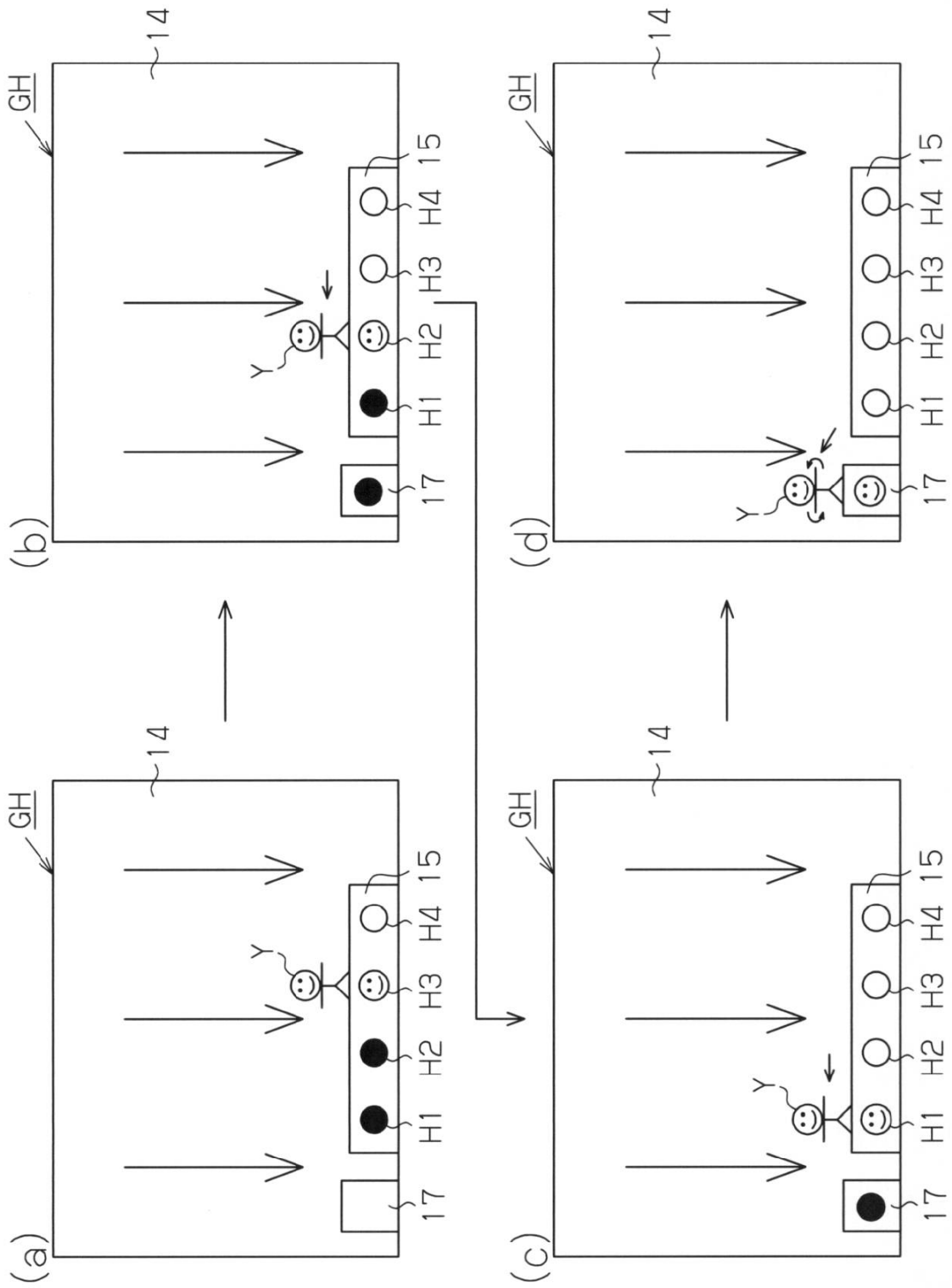
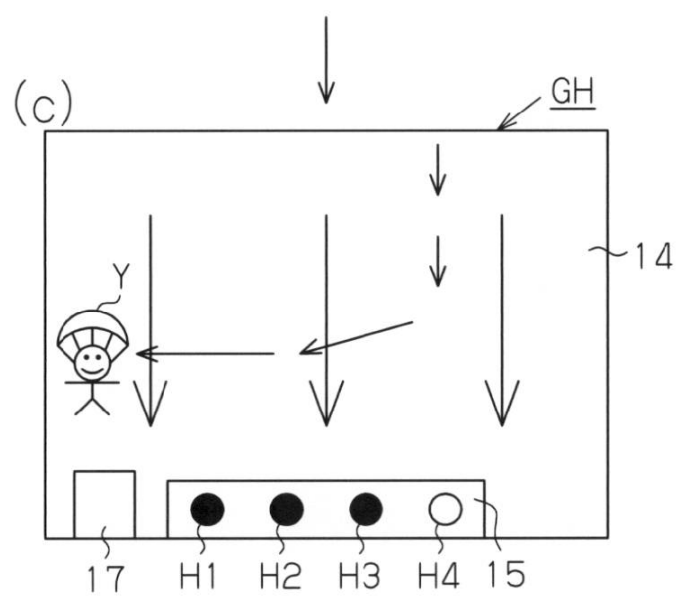
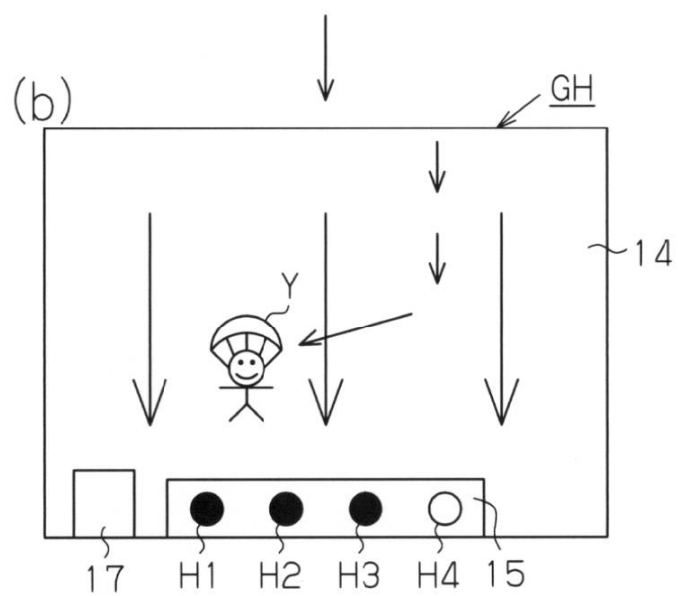
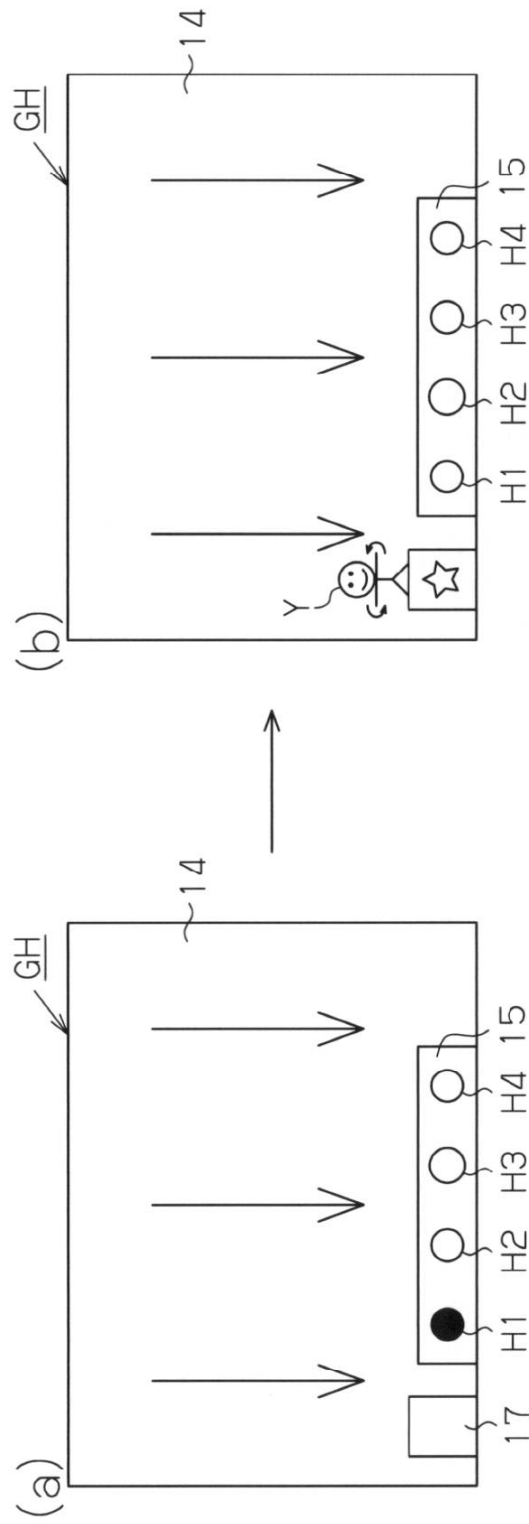


Diagram (a) illustrates a person in a vehicle (14) moving through a tunnel. The person is shown with a downward arrow (Y) indicating movement. The tunnel walls are labeled GH. At the bottom, there is a control panel with buttons labeled 17, H1, H2, H3, H4, and 15. Downward arrows are also shown on the left and center of the tunnel.



【図 16】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 馬場 俊宏  
名古屋市市中村区烏森町 3 丁目 5 6 番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 石田 嘉也  
名古屋市市中村区烏森町 3 丁目 5 6 番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 安保 慎吾  
名古屋市市中村区烏森町 3 丁目 5 6 番地 株式会社ニューギン内

審査官 田中 洋行

- (56)参考文献 特開 2 0 1 0 - 0 3 5 7 6 9 ( J P , A )  
特開 2 0 0 3 - 3 4 0 0 3 8 ( J P , A )  
特開 2 0 0 4 - 3 2 1 7 1 2 ( J P , A )  
特開 2 0 0 6 - 0 1 5 0 0 6 ( J P , A )

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