

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6782965号
(P6782965)

(45) 発行日 令和2年11月11日(2020.11.11)

(24) 登録日 令和2年10月23日(2020.10.23)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 53 頁)

(21) 出願番号	特願2016-152798 (P2016-152798)	(73) 特許権者	395018239
(22) 出願日	平成28年8月3日(2016.8.3)		株式会社高尾
(65) 公開番号	特開2017-42605 (P2017-42605A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
(43) 公開日	平成29年3月2日(2017.3.2)		番地
審査請求日	令和1年7月24日(2019.7.24)	(72) 発明者	水野 博康
(31) 優先権主張番号	特願2015-166518 (P2015-166518)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
(32) 優先日	平成27年8月26日(2015.8.26)		番地 株式会社高尾内
(33) 優先権主張国・地域又は機関	日本国(JP)	審査官	齋藤 智也

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球の始動口への入球に起因して抽出された数値データに基づき大当り抽選を行い該大当り抽選の結果を図柄の変動表示の結果にて報知する主制御装置と、該主制御装置からの通知をもとに複数の演出の中から表示する演出を選択するサブ制御装置とを備える弾球遊技機であって、

前記主制御装置は、

複数の前記数値データを保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶された前記数値データを参照して前記大当り抽選を行う抽選手段と、

前記大当り抽選が行われる前に前記保留記憶に対応する前記数値データを参照して該数値データが特定値か否かの判定により得られた先読み判定結果に関する情報と、前記保留記憶の発生に関する情報と、前記保留記憶の消化に関する情報と、を含む保留情報の内の少なくとも何れかを前記サブ制御装置に送信する保留情報送信手段と、を備え、

前記サブ制御装置は、

前記保留情報に基づき保留記憶の数に対応する数の保留図柄を画像表示装置に表示する保留図柄表示手段を備え、

前記保留図柄には、大当りとなる信頼度が異なる複数の種類があり、表示する前記保留図柄を前記先読み判定結果により前記複数の種類から選択する表示保留選択手段を備えた弾球遊技機において、

10

20

前記サブ制御装置は、

前記表示保留選択手段により選択された保留図柄とは前記信頼度が異なる保留図柄を一時保留図柄として表示する一時保留図柄表示手段と、

前記一時保留図柄から、前記表示保留選択手段により選択された保留図柄に変化させる保留図柄変化手段と、

前記保留図柄変化手段により保留図柄の変化が実行される場合に变化する可能性を有する旨を示す第1前兆演出を行う第1前兆演出手段と、を備え、

前記第1前兆演出手段は、前記保留図柄変化手段による保留図柄の変化をしない場合にも所定の確率で前記第1前兆演出を実行し、

前記サブ制御装置は、

前記保留記憶に基づく変動表示の実行開始時に、前記保留図柄の表示が終了するに伴って前記保留図柄と関連した態様で表示が開始される変動中図柄と、

前記変動中図柄を前記画像表示装置に表示する変動中図柄表示手段と、を備え、

前記変動中図柄には、大当たりとなる信頼度が異なる複数の種類があり、表示する前記変動中図柄を前記先読み判定結果により前記複数の種類から選択する変動中図柄選択手段と、

前記変動中図柄選択手段により選択された変動中図柄とは前記信頼度が異なる変動中図柄を一時変動中図柄として表示する一時変動中図柄表示手段と、

前記一時変動中図柄から、前記変動中図柄選択手段により選択された変動中図柄を最終的に表示される最終変動中図柄に変化させる変動中図柄変化手段と、

前記変動中図柄変化手段により変動中図柄の変化が実行される場合に变化する可能性を有する旨を示す第2前兆演出を行う第2前兆演出手段と、を備え、

前記第2前兆演出手段は、前記変動中図柄変化手段による変動中図柄の変化をしない場合にも所定の確率で前記第2前兆演出を実行し、

前記サブ制御装置は、

前記保留情報に基づいて、最初に表示する保留図柄から前記最終変動中図柄までの表示プロセスを決定する表示プロセス決定手段と、

前記一時変動中図柄が表示されているときに、遊技者が操作可能な操作手段の操作に基づいて、一時変動中図柄を前記最終変動中図柄に変化させると共に、前記一時保留図柄が表示されているときに、前記操作手段の操作に基づいて、一時保留図柄を前記最終変動中図柄に関連した態様の前記保留図柄に変化させる図柄即時変更手段と、

前記図柄即時変更手段による前記変化の有無に拘わらず、前記操作に基づいて、以降の前記保留図柄変化手段による保留図柄の変化を伴わない第1前兆演出又は、以降の前記変動中図柄変化手段による変動中図柄の変化を伴わない第2前兆演出の実行を禁止する前兆演出禁止手段とを備え、

前記第1前兆演出手段は、前記図柄即時変更手段によって一時保留図柄から変化した前記保留図柄が表示されているときに、該保留図柄に対する前記第1前兆演出が前記前兆演出禁止手段により禁止されていないものであるならば、該第1前兆演出を実行可能とし、又は、

前記第2前兆演出手段は、前記最終変動中図柄が表示されているときに、該最終変動中図柄に対する前記第2前兆演出が前記前兆演出禁止手段により禁止されていないものであるならば、該第2前兆演出を実行可能とすること、

を特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

弾球遊技機の1種別であるぱちんこ機では、始動口への入賞に基づいて当否判定用の数

10

20

30

40

50

値データ（乱数）を取得して当否判定を実行し、当否判定の結果について図柄変動を用いて演出した後に確定図柄により報知し、上記結果が大当たりであれば大当たり遊技へと移行するものが一般的に知られている。

また、ぱちんこ機では、取得した当否判定用の数値データを、所定個数を上限として保留記憶し、該保留記憶された数値データについて当否判定の前に仮判定を実行し、保留記憶の信頼度（大当たりとなる期待度）を保留表示の表示態様によって遊技者に報知する、所謂先読み演出が広く行われている。

近年、このような先読み演出は益々多彩となっている。例えば、保留表示を一旦或る表示態様にて表示した後、更に期待度の高い表示態様に变化（昇格）させるもの（例えば、特許文献1）や、該昇格が実行されるか否かの期待感を煽る前兆演出を行うもの（例えば、特許文献2）もある。

10

また、保留記憶の対象となる保留表示を、変動表示を開始することで消去しても、それまで表示してきた保留表示を対象保留表示（実行中の変動表示を示す保留表示）に変更することで表示を継続して、当該変動の期待度を示すものもある。さらに、対象保留表示を一旦或る表示態様にて表示した後、変動中に更に高い表示態様に昇格するか否かの期待感を煽る前兆演出を行うものもある。こうして、保留記憶中に保留表示を变化させることで行われる前記先読み演出だけではなく、変動表示が開始した後も、保留表示に替えて対象保留表示を用いた先読み演出を行うことにより、期待感を遊技者に抱かせるようにしている。これにより、保留表示の变化によって煽ることで、通常のハズレ変動であっても、遊技者に楽しみを与えることができる。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2004-187702号公報

【特許文献2】特開2012-245158号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、こうした保留表示の昇格は、上述したような様々な場面で実行されるようになったものの、ぱちんこ機の設計上、一般的には対象の保留記憶が大当たりとなる場合において、高い確率で実行されるように構成されている。このような構成では、昇格が実行されなかった（保留表示が変化しなかった）場合よりも、昇格が実行された（保留表示が変化した）場合の方が、確率的に大当たりとなる可能性が高くなる。つまり、昇格が実行されれば、それだけで遊技者は大当たりとなることの高い期待を抱くことができる。しかし、そうすると、前兆演出の結果、昇格が実行されなかった場合に、当該保留記憶はハズレではないか、という不安感を遊技者に与えかねない。よって、同じ信頼度を示す保留表示であっても、前兆演出の結果、昇格が実行されなかった場合には、前兆演出すら行われなかった場合より、その保留記憶に係る変動表示に対しての期待感が失われることになってしまう。

30

【0005】

40

また、従来のぱちんこ機では、大当たりとなることが滅多に無い、つまり当否判定の結果がハズレとなる可能性が極めて高く設定されており、結果的に、昇格によって高い信頼度を示す保留表示まで昇格しない場合の方が圧倒的に多い。このため、前兆演出等によって常に何かしらの演出を行うことで、遊技者に間を持て余すことの無いようにすることは可能である。しかしながら、前兆演出が実行されても保留表示の昇格にまで至らない状態が、遊技者にとってマンネリ化してしまう可能性が高かった。

【0006】

本願発明は上記課題に鑑みてなされたものであり、前兆演出が行われたのに保留図柄が変化しないことによる大当たりに対する期待感の低下を防ぐ共に、保留図柄が変化しない前兆演出のマンネリ化を防止することができる弾球遊技機を提供することを目的とする。

50

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題に鑑みてなされた請求項1に記載の発明は、遊技球の始動口への入球に起因して抽出された数値データに基づき大当り抽選を行い該大当り抽選の結果を図柄の変動表示の結果にて報知する主制御装置と、該主制御装置からの通知をもとに複数の演出の中から表示する演出を選択するサブ制御装置とを備える弾球遊技機に関するものである。

【0008】

この弾球遊技機では、主制御装置は、複数の数値データを保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、保留記憶手段に記憶された数値データを参照して大当り抽選を行う抽選手段と、大当り抽選が行われる前に保留記憶に対応する数値データを参照して該数値データが特定値か否かの判定により得られた先読み判定結果に関する情報と、保留記憶の発生に関する情報と、保留記憶の消化に関する情報と、を含む保留情報の内の少なくとも何れかをサブ制御装置に送信する保留情報送信手段と、を備える。

【0009】

また、この弾球遊技機では、サブ制御装置は、保留情報に基づき保留記憶の数に対応する数の保留図柄を画像表示装置に表示する保留図柄表示手段を備え、保留図柄には、大当りとなる信頼度が異なる複数の種類があり、表示する保留図柄を先読み判定結果により複数の種類から選択する表示保留選択手段を備える。

【0010】

さらに、この弾球遊技機のサブ制御装置は、表示保留選択手段により選択された保留図柄とは信頼度が異なる保留図柄を一時保留図柄として表示する一時保留図柄表示手段と、一時保留図柄から、表示保留選択手段により選択された保留図柄に変化させる保留図柄変化手段と、保留図柄変化手段により保留図柄の変化が実行される場合に变化する可能性を有する旨を示す第1前兆演出を行う第1前兆演出手段と、を備え、第1前兆演出手段は、保留図柄変化手段による保留図柄の変化をしない場合にも所定の確率で第1前兆演出を実行し、サブ制御装置は、保留記憶に基づく変動表示の実行開始時に、保留図柄の表示が終了するに伴って保留図柄と関連した態様で表示が開始される変動中図柄と、変動中図柄を画像表示装置に表示する変動中図柄表示手段と、を備え、変動中図柄には、大当りとなる信頼度が異なる複数の種類があり、表示する変動中図柄を先読み判定結果により複数の種類から選択する変動中図柄選択手段と、変動中図柄選択手段により選択された変動中図柄とは信頼度が異なる変動中図柄を一時変動中図柄として表示する一時変動中図柄表示手段と、一時変動中図柄から、変動中図柄選択手段により選択された変動中図柄を最終的に表示される最終変動中図柄に変化させる変動中図柄変化手段と、変動中図柄変化手段により変動中図柄の変化が実行される場合に变化する可能性を有する旨を示す第2前兆演出を行う第2前兆演出手段と、を備え、第2前兆演出手段は、変動中図柄変化手段による変動中図柄の変化をしない場合にも所定の確率で第2前兆演出を実行し、サブ制御装置は、保留情報に基づいて、最初に表示する保留図柄から最終変動中図柄までの表示プロセスを決定する表示プロセス決定手段と、一時変動中図柄が表示されているときに、遊技者が操作可能な操作手段の操作に基づいて、一時変動中図柄を最終変動中図柄に変化させると共に、一時保留図柄が表示されているときに、操作手段の操作に基づいて、一時保留図柄を最終変動中図柄に関連した態様の保留図柄に変化させる図柄即時変更手段と、図柄即時変更手段による変化の有無に拘わらず、操作に基づいて、以降の保留図柄変化手段による保留図柄の変化を伴わない第1前兆演出又は、以降の変動中図柄変化手段による変動中図柄の変化を伴わない第2前兆演出の実行を禁止する前兆演出禁止手段とを備え、第1前兆演出手段は、図柄即時変更手段によって一時保留図柄から変化した保留図柄が表示されているときに、該保留図柄に対する第1前兆演出が前兆演出禁止手段により禁止されていないものであるならば、該第1前兆演出を実行可能とし、又は、第2前兆演出手段は、最終変動中図柄が表示されているときに、該最終変動中図柄に対する第2前兆演出が前兆演出禁止手段により禁止されていないものであるならば、該第2前兆演出を実行可能とする。

【0011】

したがって、請求項 1 に記載の弾球遊技機によれば、対象となる保留記憶に関して決定した表示プロセスに従って、変動表示開始前であれば一時保留図柄を表示して、該一時保留図柄を表示保留選択手段により選択された保留図柄に変化させることが可能であり、また更に、変動表示中においても一時変動中図柄を表示して、該一時変動中図柄を最終変動中図柄へ変化させることが可能となる。そして、変動表示開始前であれば第 1 前兆演出が実行され、変動表示中には第 2 前兆演出が実行されるので、仮に信頼度の低い保留記憶であっても遊技者を意気消沈させずに、変動表示開始前から変動表示中に亘って、前兆演出を楽しませることが可能となる。

【 0 0 1 2 】

また、一時保留図柄を操作手段の操作によって最終変動中図柄と関連した態様の保留図柄に変化可能であるので、第 1 前兆演出が行われたのに保留図柄が変化しないことによる大当りに対する期待感の低下を防ぐことができる。

10

また、一時変動中図柄を操作手段の操作によって最終変動中図柄に変化可能であるので、第 2 前兆演出が行われたのに変動中図柄が変化しないことによる大当りに対する期待感の低下を防ぐことができる。

また、図柄即時変更手段によって、一時保留図柄を最終変動中図柄と関連した態様の保留図柄に変化させ、又、一時変動中図柄を最終変動中図柄に変化させることで、第 1 前兆演出や第 2 前兆演出が行われなくても前記変化が実行され、結果的に前兆演出自体が発生しなくなるので、頻繁に発生する前兆演出の出現率を下げることでマンネリを防止することができる。

20

【 0 0 1 3 】

また、前兆演出禁止手段によって、一時保留図柄や、最終変動中図柄に変化する前の一時変動中図柄が表示されていない場合でも、操作手段が操作されたことに基づいて、第 1 及び第 2 前兆演出の実行を禁止するので、一時保留図柄や一時変動中図柄が表示されているか否かに拘わらず、図柄即時変更手段の実行契機となる操作手段の操作が有れば、第 1 及び第 2 前兆演出を禁止することにより、第 1 及び第 2 前兆演出の発生頻度を低下させ、マンネリを防止できる。

【 0 0 1 4 】

また、前兆演出禁止手段による第 1 及び第 2 前兆演出の禁止は、少なくとも操作手段の操作時に表示されている保留図柄に対して実行される第 1 及び第 2 前兆演出を対象として禁止できればよく、操作後に表示された保留図柄に対しては第 1 及び第 2 前兆演出を禁止することなく実行する構成としても良い。

30

これにより、第 1 及び第 2 前兆演出を禁止する期間と禁止しない期間を設定することができ、遊技の面白みを増すことができる。

【 0 0 1 5 】

また、操作手段を操作してから所定期間に亘って第 1 及び第 2 前兆演出を禁止し、最終変動中図柄に関連した態様の保留図柄及び、最終変動中図柄のみを表示するように構成しても良い。

これにより、所定の期間においては第 1 及び第 2 前兆演出を行わないようにしつつ、一方で最終変動中図柄に関連した態様の保留図柄及び、最終変動中図柄だけは表示することで、遊技者の期待感の低下を防ぎ、且つ前兆演出によるマンネリ感を遊技者に与えることを防止できる。

40

【 0 0 1 6 】

また、保留情報に含まれる保留記憶の発生に関する情報は、発生により増加した後の保留記憶の総数を示す情報であることが好ましい。また、発生により増加したことを示す情報としても良い。

また、保留情報に含まれる保留記憶の消化に関する情報は、消化（消滅）により減少した後の保留記憶の総数を示す情報であることが好ましい。また、消化（消滅）により減少したことを示す情報としても良い。

また、請求項 1 に記載の弾球遊技機によれば、図柄即時変更手段により変化していなけ

50

れば、たとえ特別保留図柄が表示されていても第1前兆演出を実行し、たとえ最終変動中図柄が表示されていても第2前兆演出を実行する。このため、特別保留図柄が表示されている場合に第1前兆演出が出現しなくなってしまうことや、最終変動中図柄が表示されている場合に第2前兆演出が出現しなくなってしまうことを防止することが可能で、第1及び第2前兆演出を楽しみたい遊技者を十分に満足させることができる。

【0017】

また、上記課題に鑑みて、弾球遊技機を次のように構成してもよい。すなわち、弾球遊技機は、遊技球の始動口への入球に起因して抽出された数値データに基づき大当り抽選を行い該大当り抽選の結果を図柄の変動表示の結果にて報知する主制御装置と、該主制御装置からの通知をもとに複数の演出の中から表示する演出を選択するサブ制御装置とを備える弾球遊技機に関するものである。

10

【0018】

この弾球遊技機では、主制御装置は、複数の数値データを保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、保留記憶手段に記憶された数値データを参照して大当り抽選を行う抽選手段と、大当り抽選が行われる前に保留記憶手段に記憶された数値データを参照して該数値データが特定値か否かの判定により得られた先読み判定結果に関する情報と、保留記憶の発生に関する情報と、保留記憶の消化に関する情報と、を含む保留情報の内の少なくとも何れかをサブ制御装置に送信する保留情報送信手段と、を備える。

【0019】

また、この弾球遊技機では、サブ制御装置は、保留情報に基づき保留記憶の数に対応する数の保留図柄を画像表示装置に表示する保留図柄表示手段を備え、保留図柄には、大当りとなる信頼度が異なる複数の種類があり、表示する保留図柄を先読み判定結果により複数の種類から選択する表示保留選択手段を備える。

20

【0020】

さらに、この弾球遊技機のサブ制御装置は、表示保留選択手段により選択された保留図柄とは信頼度が異なる保留図柄を一時保留図柄として表示する一時保留図柄表示手段と、一時保留図柄から、表示保留選択手段により選択された保留図柄を最終的に表示される最終保留図柄として異なる保留図柄に変化させる保留図柄変化手段を備え、保留図柄変化手段により保留図柄の変化が実行される場合に变化する可能性を有する旨を示す前兆演出を行う前兆演出手段と、前兆演出手段は、保留図柄変化手段による保留図柄の変化をしない場合にも所定の確率で前兆演出を実行し、サブ制御装置は、一時保留図柄が表示されているときに、遊技者が操作可能な操作手段の操作に基づいて、一時保留図柄を最終保留図柄に変化させる保留図柄即時変更手段と、保留図柄即時変更手段による変化の有無に拘わらず、操作に基づいて前兆演出の実行を禁止する保留前兆演出禁止手段とを備える。

30

【0021】

このような構成によれば、一時保留図柄を操作手段の操作によって最終保留図柄に変化可能であるので、前兆演出が行われたのに保留図柄が変化しないことによる大当りに対する期待感の低下を防ぐことができる。

また、保留図柄即時変更手段により最終保留図柄に変化させることで、前兆演出が行われなくても前記変化が実行され、結果的に前兆演出自体が発生しなくなるので、頻繁に発生する前兆演出の出現率を下げることでマンネリを防止することができる。

40

【0022】

また、保留前兆演出禁止手段によって、最終保留図柄に変化する前の一時保留図柄が表示されていない場合でも、操作手段が操作されたことに基づいて、前兆演出の実行を禁止するので、一時保留図柄が表示されているか否かに拘わらず、保留図柄即時変更手段の実行契機となる操作手段の操作が有れば、前兆演出を禁止するので、前兆演出の発生頻度を低下させ、マンネリを防止できる。

【0023】

また、保留前兆演出禁止手段による前兆演出の禁止は、少なくとも操作手段の操作時に表示されている保留図柄に対して実行される前兆演出を対象として禁止できればよく、操

50

作後に表示された保留図柄に対しては前兆演出を禁止することなく実行する構成としても良い。

これにより、前兆演出を禁止する期間と禁止しない期間を設定することができ、遊技の面白みを増すことができる。

【0024】

また、操作手段を操作してから所定期間に亘って前兆演出を禁止し、最終保留図柄のみを表示するように構成しても良い。

これにより、所定の期間においては前兆演出を行わないようにしつつ、一方で最終保留図柄だけは表示することで、遊技者の期待感の低下を防ぎ、且つ前兆演出によるマンネリ感を遊技者に与えることを防止できる。

10

【0025】

また、保留情報に含まれる保留記憶の発生に関する情報は、発生により増加した後の保留記憶の総数を示す情報であることが好ましい。また、発生により増加したことを示す情報としても良い。

また、保留情報に含まれる保留記憶の消化に関する情報は、消化（消滅）により減少した後の保留記憶の総数を示す情報であることが好ましい。また、消化（消滅）により減少したことを示す情報としても良い。

【0026】

また、弾球遊技機の図柄即時変更手段は、操作手段を所定の期間において所定の回数だけ操作されたことに基づいて前記変化を実行するようにしても良い。

20

【0027】

このような弾球遊技機によれば、予め定められた期間中において、予め定められた回数の操作を行わなければ、最終変動中図柄に関連した態様の特別保留図柄、又は最終変動中図柄への変化を実行しないので、変化を望む遊技者は自らの所定の操作により変化を発生させることで、遊技に参加することになり、興趣が向上する。また、変化を望まない遊技者にとっては、所定の操作が完了しないと変化が発生しないので、誤って操作手段を操作してしまっても、所定の操作に合致しないと実行されない。よって、望まない変化が容易に実行されることがなく、遊技者の嗜好に反した展開を防止することができる。

【0028】

また、弾球遊技機の、サブ制御装置は、画像表示装置に変動表示中の保留記憶に係る大当たり抽選の結果を報知するための演出表示を実行し、操作手段は、演出表示中に操作されることにより該保留記憶に係る信頼度又は大当たり抽選の結果を示すことが可能な第1操作手段と、操作されることにより図柄即時変更手段の変化の契機となる第2操作手段と、を備えるようにしても良い。

30

【0029】

このような弾球遊技機によれば、図柄即時変更手段の変化の契機を、信頼度又は大当たり抽選の結果を示す契機となる第1操作手段とは異なる第2操作手段としたので、異なる契機の発生を混同することなく実現できる。すなわち、異なる操作手段の操作によることで、遊技者は確実に所望する契機を発生させることができる。

【0030】

また、弾球遊技機の、第2操作手段は、複数種類の入力操作が可能であって、図柄即時変更手段は、第2操作手段の複数種類の入力操作が所定の操作順序で実行されたことに基づいて、変化を行うようにしても良い。

40

【0031】

このような弾球遊技機によれば、複数種類の入力操作を所定の操作順序に従って行わなければならないため、第1操作手段と錯誤して第2操作手段を操作してしまっても意図せずに特別保留図柄、又は最終変動中図柄に変化させてしまうことを防止できる。

【0032】

また、弾球遊技機の、図柄即時変更手段は、特別保留図柄へ変化する前に大当たりが発生するときには変化を行わない。

50

【 0 0 3 3 】

このような弾球遊技機によれば、大当りにより遊技状態等が変化することで、大当り抽選の結果が異なってしまうことを防止できる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 3 6 】

【図 1】第一実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 2】第一実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 3】第一実施形態におけるパチンコ機の裏面図である。

【図 4】第一実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 5】第一実施形態におけるメインルーチンについてのフローチャートである。

10

【図 6】第一実施形態における始動入賞確認処理についてのフローチャートである。

【図 7】第一実施形態における先読み判定処理についてのフローチャートである。

【図 8】第一実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図 9】第一実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図 10】第一実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図 11】第一実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図 12】第一実施形態における大当り遊技処理についてのフローチャートである。

【図 13】第一実施形態における大当り遊技処理についてのフローチャートである。

【図 14】第一実施形態における大当り遊技処理についてのフローチャートである。

【図 15】第一実施形態における保留表示処理についてのフローチャートである。

20

【図 16】第一実施形態における保留表示更新処理についてのフローチャートである。

【図 17】第一実施形態における保留図柄スキップ処理についてのフローチャートである。

。 【図 18】第一実施形態における大当り等の発生確率を示す表と、保留図柄の種類を示す表と、1個目の保留記憶についての保留予告演出における各保留図柄の出現率や信頼度等を示す表である。

【図 19】第一実施形態における変化演出、段階演出の有無により定められる各演出パターンの出現率や信頼度等を示す表である。

【図 20】第一実施形態において、特別保留図柄 1、2 が表示された場合の疑似的な段階演出の出現率や信頼度等を示す表と、変化演出や段階演出の実行タイミングの選択確率を示す表である。

30

【図 21】第一実施形態における各態様の段階演出の出現率を示す表である。

【図 22】第一実施形態における段階演出が行われる際に表示される画面についての説明図である。

【図 23】第一実施形態における段階演出が行われる際に表示される画面についての説明図である。

【図 24】第一実施形態における保留図柄スキップ処理が行われる際に表示される画面についての説明図である。

【図 25】第一実施形態における保留図柄スキップ処理が行われる際に表示される画面についての説明図である。

40

【図 26】第二実施形態における変動中表示更新処理についてのフローチャートである。

【図 27】第二実施形態における変動中図柄スキップ処理についてのフローチャートである。

【図 28】第二実施形態における第 2 前兆演出が実行される際に表示される画面についての説明図である。

【図 29】第二実施形態における第 2 前兆演出が実行される際に表示される画面についての説明図である。

【図 30】第二実施形態における変動中図柄スキップ処理が実行される際に表示される画面についての説明図である。

【図 31】第二実施形態における保留図柄スキップ処理および変動中表示更新処理が実行

50

される際に表示される画面についての説明図である。

【図３２】第二実施形態における保留図柄スキップ処理および変動中表示更新処理が実行される際に表示される画面についての説明図である。

【発明を実施するための形態】

【００３７】

以下、本発明の実施形態について図面を用いて説明する。なお、本発明の実施の形態は、下記の実施形態に何ら限定されることはなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採りうる。

【００３８】

[構成の説明]

(１) 全体の構成について

図１に示すように、第一実施形態のパチンコ機５０は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠５１にて各構成を保持する構造を有している。外枠５１の左側上下にはヒンジ５３が設けられており、ヒンジ５３により、板ガラス６１が嵌め込まれた前枠（ガラス枠）５２及び後述の内枠が、外枠５１に対し開閉可能に構成される。また、前枠５２の板ガラス６１の奥には、内枠に保持された遊技盤１（図２）が設けられている。

【００３９】

前枠５２の上部の左右両側にはスピーカ６６が設置されており、これらにより遊技音が出力され、遊技の趣向性を向上させる。また前枠５２には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ６５のほか、遊技の異常を報知するＬＥＤが設けられている。

【００４０】

前枠５２の下部には、上皿５５と下皿６３とが一体に形成されている。また、下皿６３の右側には発射ハンドル６４が設けられており、該発射ハンドル６４を時計回りに操作することにより発射装置が作動し、上皿５５から供給された遊技球が遊技盤１に向けて発射される。

【００４１】

下皿６３は、上皿５５から溢れた賞球を受けるよう構成されており、球抜きレバーを操作することで、下皿６３に溜まった遊技球を遊技店に備えられたドル箱に移すことができる。また、上皿５５の中央には、演出ボタン６７及びジョグダイヤル６８が設けられている。

【００４２】

さらに、本実施形態では、演出ボタン６７の左側に十字ボタン６９を備える。該十字ボタン６９について、図１（ａ）を参照して説明する。

十字ボタン６９は、中央から上下左右方向に突出した各突出部を備えた略十字状に形成された押しボタンとして構成される。各突出部には、「上」、「下」、「左」、及び「右」の文字が印字されており、押下により個々の部位が下方に沈下するように構成されている。また、上突出部、下突出部、左突出部、及び右突出部の下方には、破線にて図示したように、各突出部が沈下した際に、これを検知する検知スイッチとして、十字ボタン上ＳＷ６９ａ、十字ボタン下ＳＷ６９ｂ、十字ボタン左ＳＷ６９ｃ、及び十字ボタン右ＳＷ６９ｄが設けられている。

これにより、例えば、遊技者が十字ボタン６９の上突出部を押下した場合は、上突出部の沈下に伴って該押下されたことを十字ボタン上ＳＷ６９ａが検知して、該検知に基づく検知信号を生成し、後述するサブ統合制御装置８３に送信するように構成されている。

また、本実施形態の演出ボタン６７は、特別図柄の変動表示に対応した演出図柄の変動表示演出中に、所定のタイミングで所定回数だけ操作することによって、当該変動表示の大当たりとなる期待度を報知表示する場合が発生可能な、第１操作手段として構成される。

【００４３】

本パチンコ機５０は、いわゆるＣＲ機であり、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット（ＣＲユニット）５６が付属されていると共に、上皿５５の右側には球貸ボタン５７、精算ボタン５８、残高表示器５９が設けられている。

【 0 0 4 4 】

なお、図 1 の 3 9 は、前枠 5 2 及び前記内枠を外枠 5 1 にロックするシリンダ錠であり、該シリンダ錠 3 9 に所定の鍵を挿入して鍵を時計回りに操作すると、内枠が開放され、反時計回りに操作すると、前枠 5 2 が開放される。

【 0 0 4 5 】

また、図 2 に示すように、遊技盤 1 には、外レール 2 a と内レール 2 b とによって囲まれた略円形の遊技領域 3 が形成されている。遊技領域 3 には、その中央部にセンターケース 5 が装着され、センターケース 5 に向かって左横には、普通図柄作動ゲート 1 7 が設置されている。普通図柄作動ゲート 1 7 を遊技球が通過すると、普通図柄の当否抽選用の複数種類の乱数が抽出され、抽出された乱数に基づく当否判定（普通図柄抽選）が行なわれる。

10

【 0 0 4 6 】

センターケース 5 の直下には、遊技球の入球に起因して、特別図柄（特図とも記載）の変動表示を伴う大当たり抽選が行われる第 1 始動口 1 1 及び第 2 始動口 1 2 が、上下に並んで配設されている。第 1 始動口 1 1 は、常時遊技球が入球可能に構成されているが、第 2 始動口 1 2 は、普通図柄抽選での当選により開放される普通電動役物として構成されており、普通図柄抽選での当選時のみ入球可能となっている。

【 0 0 4 7 】

第 1 , 第 2 始動口 1 1 , 1 2 に遊技球が入球すると、複数種類の数値データ（例えば、乱数）が抽出され、保留記憶として記憶される。

20

普通電動役物として構成された第 2 始動口 1 2 は、普通図柄抽選での当選時に、所定の回数にわたり、所定時間の開放が行われる。具体的には、通常モード時であれば、1 回の当選により約 2 . 6 秒の開放が 2 回行なわれる。

【 0 0 4 8 】

第 2 始動口 1 2 の下方には、大当たり抽選で当たると行われる大当たり遊技の際に開放される特別電動役物からなる大入賞口 1 4 が配設されている。また、遊技領域 3 における向かって左下の領域には、複数の普通入賞口 3 1 ~ 3 4 が配設されている。

【 0 0 4 9 】

遊技盤 1 における向かって右下の領域には、7 セグメントの特図表示装置 9 と、4 個の L E D からなる特図保留数表示装置 1 8 と、2 個の L E D からなる普通図柄表示装置 7 と、4 個の L E D からなる普図保留数表示装置 8 が設置されている。

30

【 0 0 5 0 】

図 2 に示す遊技盤 1 のセンターケース 5 には、中央に演出図柄表示装置 6（全体の図示は省略）の L C D パネルが配設され、L C D パネルの画面上では、演出図柄の変動表示等を行うことで大当たり抽選の結果を報知する大当たり演出が行われる。

【 0 0 5 1 】

また、センターケース 5 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージ等が設けられている。

なお、遊技盤 1 の遊技領域 3 には多数の遊技釘 4 が植設されており、盤面最下部にはアウト口が設けられている。

40

【 0 0 5 2 】

また、図 3 に示すように、パチンコ機 5 0 の裏側は、遊技盤 1 を脱着可能に取付ける内枠 7 0 が外枠 5 1 に収納された構成となっている。内枠 7 0 は、前枠 5 2 と同様、一方の側縁（図 3 に向かって右側）の上下位置が外枠 5 1 に設けられたヒンジ 5 3 に結合され、開閉可能に設置されている。内枠 7 0 には、遊技球流下通路が形成されており、上方（上流）から球タンク 7 1、タンクレール 7 2、払出ユニット 7 3 が設けられ、払出ユニット 7 3 の中には払出装置が設けられている。この構成により、遊技盤 1 の入賞口に遊技球が入賞すると、球タンク 7 1 に貯留されている所定個数の遊技球（賞球）が払出装置から払い出され、流下通路を通り上皿 5 5 に払い出される。また、第一実施形態では、払出装置は、球貸ボタン 5 7 の操作に応じて遊技球（貸球）を払い出すよう構成されている。

50

【 0 0 5 3 】

また、パチンコ機 5 0 の裏側には、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3、発射制御装置、電源基板 8 5 が設けられている。主制御装置 8 0、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 は、遊技盤 1 に設けられ、払出制御装置 8 1、発射制御装置、電源基板 8 5 は、内枠 7 0 に設けられている。なお、図 3 では発射制御装置が記載されていないが、発射制御装置は、払出制御装置 8 1 の奥側（遊技盤 1 側）に配されている。

【 0 0 5 4 】

また、球タンク 7 1 の右側には、外部接続端子板 7 8 が設けられており、外部接続端子板 7 8 により、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータへ送られる。

10

【 0 0 5 5 】

（ 2 ）電気的構成について

次に、パチンコ機 5 0 の電気的構成について説明する。このパチンコ機 5 0 は、図 4 のブロック図に示すとおり、主制御装置 8 0 を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するいわゆる中継基板や電源基板等は記載されていない。また、詳細な図示は省略するが、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 のいずれも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えている。また、発射制御装置 8 4、電源基板には CPU、ROM、RAM は設けられていないが、これに限るわけではなく、発射制御装置 8 4 等に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

20

【 0 0 5 6 】

主制御装置 8 0 には、第 1 始動口 1 1 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口 SW 1 1 a、第 2 始動口 1 2 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口 SW 1 2 a、普通図柄作動ゲート 1 7 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動 SW 1 7 a、大入賞口 1 4 に入球した遊技球を計数するためのカウント SW 1 4 a、一般入賞口 3 1 ~ 3 4 に入球した遊技球を検出する一般入賞口 SW 3 1 a 等からの検出信号が入力される。

【 0 0 5 7 】

主制御装置 8 0 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、払出制御装置 8 1 及びサブ統合制御装置 8 3 に出力する。

30

【 0 0 5 8 】

また、主制御装置 8 0 は、図柄表示装置中継端子板 9 0 を介して接続されている特図表示装置 9、特図保留数表示装置 1 8、普通図柄表示装置 7、普図保留数表示装置 8 の表示を制御する。

【 0 0 5 9 】

さらに、主制御装置 8 0 は、大入賞口ソレノイド 1 4 b を制御することで大入賞口 1 4 の開閉を制御し、普電役物ソレノイド 1 2 b を制御することで第 2 始動口 1 2 の開閉を制御する。

【 0 0 6 0 】

主制御装置 8 0 からの出力信号は試験信号端子にも出力されほか、図柄変動や大当たり等の管理用の信号が外部接続端子板 7 8 に出力されてホールコンピュータ 8 7 に送られる。

40

主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 とは双方向通信が可能である。

【 0 0 6 1 】

払出制御装置 8 1 は、主制御装置 8 0 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 2 0 を稼働させて賞球を払い出させる。本実施例においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出 SW 2 1 の検出信号は払出制御装置 8 1 に入力され、払出制御装置 8 1 で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 に払出 SW 2 1 の検出信号が入力され、主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

50

【 0 0 6 2 】

なお、払出制御装置 8 1 は、ガラス枠開放 S W 3 5 , 内枠開放 S W 3 6 , 球切れ S W 2 3 , 払出 S W 2 1 , 満杯 S W 2 2 からの信号が入力され、満杯 S W 2 2 により下皿 6 3 が満タンであることを示す信号が入力された場合や、球切れ S W 2 3 により球タンク 7 1 に遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力された場合には、払出モータ 2 0 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。また、満杯 S W 2 2 , 球切れ S W 2 3 も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置 8 1 は、その信号が出力されなくなることによって起因して払出モータ 2 0 の駆動を再開させる。

【 0 0 6 3 】

また、払出制御装置 8 1 は C R ユニット端子板 2 4 を介して C R ユニット 5 6 と通信することで払出モータ 2 0 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出 S W 2 1 に検出され、検出信号は払出制御装置 8 1 に入力される。また、C R ユニット端子板 2 4 は精算表示装置 2 5 とも双方向通信可能に接続されており、精算表示装置 2 5 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン 5 7、精算を要求するための精算ボタン 5 8 が設けられている。

【 0 0 6 4 】

また、払出制御装置 8 1 は、外部接続端子板 7 8 を介して賞球に関する情報、枠（内枠 7 0 , 前枠 5 2）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータ 8 7 に送信するほか、発射制御装置 8 4 に対して発射停止信号を送信する。

【 0 0 6 5 】

なお、本実施例では遊技球を払出す構成であるが、入賞等に応じて発生した賞球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

発射制御装置 8 4 は、発射モータ 3 0 を制御して、遊技領域 3 に遊技球を発射させる。

【 0 0 6 6 】

なお、発射制御装置 8 4 には、払出制御装置 8 1 以外に、発射ハンドル 6 4 からの回転量信号、タッチ S W 2 8 からのタッチ信号、発射停止 S W 2 9 から発射停止信号が入力される。

【 0 0 6 7 】

回転量信号は、遊技者が発射ハンドル 6 4 を操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドル 6 4 を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止 S W 2 9 を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置 8 4 に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドル 6 4 を触っていても遊技球は発射出来ないようになっている。

【 0 0 6 8 】

サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 8 2 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。

【 0 0 6 9 】

そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音 L S I を作動させることによってスピーカ 6 6 からの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部は、ランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種 L E D、ランプ 2 6 を制御する。

【 0 0 7 0 】

また、サブ統合制御装置 8 3 には、演出ボタン 6 7 , ジョグダイヤル 6 8 が接続されており、遊技者が演出ボタン 6 7 , ジョグダイヤル 6 8 を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置 8 3 に入力される。

【 0 0 7 1 】

また、上述したように、本実施形態のサブ統合制御装置 8 3 には、十字ボタン上 S W 6 9 a、十字ボタン下 S W 6 9 b、十字ボタン左 S W 6 9 c、及び十字ボタン右 S W 6 9 d が接続されており、遊技者が十字ボタン 6 9 の上突出部、下突出部、左突出部、及び右突出部を操作した際には、押下された突出部の種別に対応した信号がサブ統合制御装置 8 3 に入力される。

【 0 0 7 2 】

サブ統合制御装置 8 3 と演出図柄制御装置 8 2 とは双方向通信が可能である。

演出図柄制御装置 8 2 は、サブ統合制御装置 8 3 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 8 0 から送信されてきたものとサブ統合制御装置 8 3 が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置 6 を制御して、演出図柄等の演出画像を表示させる。

10

【 0 0 7 3 】

[動作の説明]

[第一実施形態]

次に、第一実施形態におけるパチンコの動作について説明する。

【 0 0 7 4 】

第一実施形態のパチンコ機 5 0 は、常時入賞が可能な第 1 始動口 1 1 と、上述した普通図柄抽選での当選により一定期間にわたり開放され、入賞が可能となる第 2 始動口 1 2 が設けられており、第 1、第 2 始動口 1 1、1 2 への入賞に起因して抽出された数値データ（乱数）に基づいて大当たり抽選が行われる。そして、大当たり抽選の際には、特図表示装置 9 にて特別図柄の変動表示が行われると共に、これらを停止表示して確定図柄を表示することで大当たり抽選の結果が報知される。また、これと並行して、演出図柄表示装置 6 の画面上で、演出図柄の変動表示を実行した後にこれらを停止表示して特別図柄に対応した演出図柄の確定図柄を表示して、大当たり抽選の結果を報知する疑似演出が行われる。

20

【 0 0 7 5 】

また、パチンコ機 5 0 では、第 1、第 2 始動口 1 1、1 2 への入賞により抽出された乱数が、最大 4 個まで保留記憶として記憶され、特図保留数表示装置 1 8 にて保留記憶の数が表示されると共に、サブ統合制御装置 8 3 によって演出図柄表示装置 6 の画面上の所定の領域に、各保留記憶に対応する保留図柄が表示される。また、大当たり抽選で当たると、所定ラウンド数の大当たり遊技が行われる。

【 0 0 7 6 】

そして、大当たり遊技の終了後は、一定期間（所定数の大当たり抽選が行われるまでの期間）にわたり、パチンコ機 5 0 の遊技状態が、大当たり抽選で当る確率が上昇する確変モードとなり、また、これと同時に、普通図柄抽選での当選確率が上昇すると共に、普通図柄抽選での当選時の第 2 始動口 1 2 の開放時間が延長され、さらに普通図柄の変動時間が短縮される時短モードとなる。なお、確変モードと時短モードのどちらでもない遊技状態を、通常モードと記載する。

30

【 0 0 7 7 】

また、本実施形態のパチンコ機 5 0 では、保留図柄として、複数種類の保留図柄が設けられている。

各種類の保留図柄は、対応する保留記憶が大当たりとなる確率である所謂信頼度の違いによって、異なる表示態様によって複数種類設けられている。また、対応する保留記憶の信頼度は、該保留記憶が消化（変動表示の開始による保留図柄の消去）される直前に表示された保留図柄の表示態様によって示される。

40

そして、各種類の保留図柄を表示することで、対応する保留記憶により大当たりとなる可能性の有無や、該可能性の大きさを示唆する保留予告演出が行われる。

また、この保留予告演出の一つとして、一旦表示された保留図柄（一時保留図柄）を、他の種類の保留図柄であって変動表示直前に表示される最終の保留図柄（最終保留図柄）に変化させる「変化演出」が行われる。なお、この変化演出では、対応する保留記憶が消化されるまで最終保留図柄が表示され、最終保留図柄の種類により、該保留記憶により大当たりとなる可能性の有無や、該可能性の大きさが示唆される。

50

なお、本実施形態の「一時保留図柄」とは、最初に表示される保留図柄に限らず、「最終保留図柄」に至るまでの全ての保留図柄を含めたものであって、変化の過程における最終保留図柄以外の保留図柄である。

【0078】

さらに、保留図柄に対して変化演出が行われる際には、一時保留図柄の種類が変化することを示唆する「段階演出」が行われると共に、変化演出が行われないいずれかの保留図柄に対しても、疑似的な段階演出（疑似段階演出とも呼称する場合がある）が行われる。この段階演出には複数の態様が設けられており、抽選により、段階演出が行われる保留図柄の種類や、該保留図柄に対応する保留記憶により大当たりとなるか否か等に応じた確率でこの態様が選択される。よって、遊技者には、変化演出が行われるか、或いは、保留図柄に対応する保留記憶が消化される直前になるまで表示されている保留図柄が一時保留図柄であるのか最終保留図柄であるのか、判別不能である。

10

そして、このように本実施形態では、変化演出の実行の可否に関係なく、段階演出や疑似的な段階演出が行われる。よって、当該演出が段階演出なのか疑似的な段階演出なのかを判別不能な遊技者に対して、当該段階演出及び疑似的な段階演出は、変化演出が行われることの期待感を煽る、所謂「前兆演出」として機能するものである。

【0079】

なお、言うまでも無く、保留予告演出や変化演出は、大当たり抽選の結果を常に正確に予告するというものではなく、予告が外れる場合もあり、無論、保留予告演出や変化演出が行われていない保留記憶による大当たり抽選で当ることもある。

20

【0080】

以下では、第一実施形態のパチンコ機50の動作について詳細に説明すると共に、変化演出や段階演出について説明する。

（1）メインルーチンについて

まず、パチンコ機50の主制御装置80におけるメインルーチンについて、図5に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、このメインルーチンは、2ms周期のタイマ割り込み処理として起動される。

【0081】

S10では、主制御装置80は、正常なタイマ割り込みによりメインルーチンが起動されたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S10：Yes）、S20に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S10：No）、S15に処理を移行する。

30

【0082】

S15では、主制御装置80は、CPUやI/O等の初期設定を行い、S75に処理を移行する。

一方、S10で肯定判定が得られた場合には、主制御装置80は、初期値乱数の更新（S20）、大当たり決定用乱数の更新（S25）、大当たり図柄決定用乱数の更新（S30）、当り決定用乱数の更新（S35）、リーチ判定用乱数の更新（S40）、変動パターン決定用乱数1, 2の更新（S45）を行う。

【0083】

なお、初期値乱数は、0～3899の範囲であり、乱数の大きさは3900である。

40

また、大当たり判定用乱数は、0～3899の範囲であり、乱数の大きさは3900である。なお、通常モードにおいて大当たりとなる値の数は13（大当たり確率は1/300）で、775～778, 1775～1778, 2775～2779となる。また、確変モードにおいては、大当たりとなる値の数は、13よりも大きい数となるものである。

【0084】

さらに、確変モードにおいては、大当たりとなる値の数は、通常モードにおける大当たりとなる上記乱数を含むように構成される。よって、抽出した乱数によっては、モードに関係無く大当たりとなる乱数もあれば、確変モードで大当たりとなっても通常モードでは大当たりとはならない乱数もある。つまり、抽出された時点が確変モードであったことで先読み判定

50

により大当たりとなることが予定されていても、当該乱数に基づく変動表示開始前に、他の乱数に基づく大当たりによって確変モードが終了して通常モードになってしまった場合には、上記先読み判定結果に反して大当たりとならない場合も発生し得る。

【0085】

また、大当たり図柄決定用乱数の値は、0～59の範囲であり、乱数の大きさは60である。

また、リーチ判定用乱数の値は、0～228の範囲であり、乱数の大きさは229である。なお、通常モードにおいてリーチとなる値の数は11で、値は0～10となる。また、確変モードにおいてリーチとなる値の数は、11よりも大きい数となる。

【0086】

また、変動パターン決定用乱数1の値は、0～1020の範囲であり、乱数の大きさは1021である。

また、変動パターン決定用乱数2の値は、0～600の範囲であり、乱数の大きさは601である。

【0087】

そして、主制御装置80は、始動口等といった入賞口への遊技球の入賞を検出する入賞確認処理と(S50)、始動口への入賞に起因して大当たり抽選を行う当否判定処理と(S55)、大当たり抽選で当たった際に行われる大当たり遊技を制御する大当たり遊技処理と(S60)を行う。また、遊技者の不正行為を検出する不正監視処理と(S65)、ホールコンピュータ87等に各種情報を送信する各出力処理と(S70)を実行する。

【0088】

また、S75では、主制御装置80は、次のタイマ割込みが発生してメインルーチンが起動されるまで、初期値乱数の更新を繰り返し行う。

(2) 始動入賞確認処理について

次に、第1、第2始動口11、12への入賞を検出し、該入賞に応じて保留記憶の生成等を行う始動入賞確認処理について、図6に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される入賞確認処理(S50)からコールされるサブルーチンとして構成されている。

【0089】

S100では、主制御装置80は、第1、第2始動口SW11a、12aの検出信号に基づき、第1、第2始動口11、12への遊技球の入賞が発生したかを判定する。そして、肯定判定の場合は(S100:Yes)、S105に処理を移行し、否定判定の場合は(S100:No)、本処理を終了する。

【0090】

S105では、主制御装置80は、保留記憶の数が上限値(一例として4)か否かを判定する。そして、否定判定の場合は(S105:No)、S110に処理を移行し、肯定判定の場合は(S105:Yes)、本処理を終了する。

【0091】

S110では、主制御装置80は、大当たり抽選に用いられる大当たり決定用乱数や、大当たり抽選で当たった際に停止表示される図柄(当り図柄)を決定するための大当たり図柄決定用乱数や、疑似演出において、リーチ状態となった後に外れを示す演出図柄を停止表示させる演出(ノーマルリーチやスーパーリーチ)を行うか否かを決定するためのリーチ判定用乱数や、特別図柄の変動時間等を決定するための変動パターン決定用乱数等を抽出し、これらの乱数(数値データ)を保留記憶として記憶する。

そして、消化されていない保留記憶の数を示す「保留数コマンド」を生成しこれを、サブ統合制御装置83に送信し、S115に処理を移行する。

なお、S110にてサブ統合制御装置83に送信する保留情報(コマンド)は、消化(消滅)されていない保留記憶の数を示すコマンドではなく、保留記憶の増加を示す情報を送信する構成でも良い。

【0092】

10

20

30

40

50

S 1 1 5 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に対応する大当り決定用乱数等の値について判定する先読み判定処理を実行し、本処理を終了する。

(3) 先読み判定処理について

次に、新たに発生した保留記憶に対応する大当り決定用乱数等の値について判定する先読み判定処理について、図 7 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、始動入賞確認処理からコールされる。

【 0 0 9 3 】

S 1 5 0 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係る大当り決定用乱数の値が特定値（大当り抽選で当りとなる値）か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（ S 1 5 0 : Y e s ）、S 1 5 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（ S 1 5 0 : N o ）、S 1 6 0 に処理を移行する。

10

【 0 0 9 4 】

S 1 5 5 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係る大当り決定用乱数の値が上記特定値であることを示す先読みコマンド 1 を生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、本処理を終了する。

【 0 0 9 5 】

一方、S 1 6 0 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係るリーチ判定用乱数と変動パターン決定用乱数 1 , 2 の値が特定値（疑似演出でスーパーリーチとなる値）か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（ S 1 6 0 : Y e s ）、S 1 6 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（ S 1 6 0 : N o ）、S 1 7 0 に処理を移行する。

20

【 0 0 9 6 】

S 1 6 5 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係るリーチ判定用乱数と変動パターン決定用乱数 1 , 2 の値が上記特定値であることを示す先読みコマンド 2 を生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、本処理を終了する。

【 0 0 9 7 】

また、S 1 7 0 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係るリーチ判定用乱数と変動パターン決定用乱数 1 , 2 の値が特定値（疑似演出でノーマルリーチとなる値）か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（ S 1 7 0 : Y e s ）、S 1 7 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（ S 1 7 0 : N o ）、S 1 8 0 に処理を移行する。

30

【 0 0 9 8 】

S 1 7 5 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係るリーチ判定用乱数と変動パターン決定用乱数 1 , 2 の値が上記特定値であることを示す先読みコマンド 3 を生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、本処理を終了する。

【 0 0 9 9 】

一方、S 1 8 0 では、主制御装置 8 0 は、新たに発生した保留記憶に係る大当り決定用乱数やリーチ判定用乱数や変動パターン決定用乱数 1 , 2 が、上記特定値のうちのいずれでもないことを示す先読みコマンド 4 を生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、本処理を終了する。

40

このように、本実施形態の先読み判定処理では、後述する当否判定処理に先んじて、S 1 1 0 の抽出乱数保留記憶処理にて記憶した数値データを参照して、該数値データが特定値であるか否かを示す先読み判定結果をサブ統合制御装置 2 3 に送信する。

【 0 1 0 0 】

なお、「先読み判定処理」の S 1 5 5、S 1 6 5、S 1 7 5、及び S 1 8 0 では、各種先読みコマンドを送信するだけでなく、上述した「始動入賞確認処理」（図 6）の S 1 1 0 で生成した「保留数コマンド」を併せてサブ統合制御装置 2 3 に送信する構成としても良い。この構成であれば、S 1 1 0 では、「保留数コマンド」を生成して、S 1 5 5、S 1 6 5、S 1 7 5、及び S 1 8 0 の何れかを実行するまで所定のバッファに「保留数コマンド」を格納する処理が好適である。

50

【 0 1 0 1 】

(4) 当否判定処理について

次に、保留記憶として記憶された大当り決定用乱数により大当り抽選を行う当否判定処理について、図 8 ~ 図 1 1 のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される処理である。

【 0 1 0 2 】

まず、図 8 に関して、S 2 0 0 では、主制御装置 8 0 は、特別電動役物の作動中、すなわち、大当り遊技の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 2 0 0 : Y e s)、本処理を終了し、否定判定の場合には (S 2 0 0 : N o)、S 2 0 5 に処理を移行する。

10

【 0 1 0 3 】

S 2 0 5 では、主制御装置 8 0 は、特図の変動表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 2 0 5 : Y e s)、図 1 0 の S 2 8 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 2 0 5 : N o)、S 2 1 0 に処理を移行する。

【 0 1 0 4 】

S 2 1 0 では、主制御装置 8 0 は、特図の確定表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 2 1 0 : Y e s)、図 1 1 の S 2 9 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 2 1 0 : N o)、図 9 の S 2 1 5 に処理を移行する。

【 0 1 0 5 】

続いて図 9 に関して、S 2 1 5 では、主制御装置 8 0 は、保留記憶の有無について判定し、肯定判定の場合には (S 2 1 5 : Y e s)、S 2 2 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 2 1 5 : N o)、本処理を終了する。

20

【 0 1 0 6 】

S 2 2 0 では、主制御装置 8 0 は、保留記憶の数をデクリメントすると共に、最も古い保留記憶を選択し、後述する S 2 3 0、S 2 3 5、S 2 4 5、S 2 5 0、S 2 5 5、S 2 6 0、及び S 2 6 5 等にて参照するために、該保留記憶に記憶された情報 (乱数値等の数値データ) を大当り判定用の所定のバッファに移動処理して、S 2 2 5 に処理を移行する。

【 0 1 0 7 】

S 2 2 5 では、主制御装置 8 0 は、確変モードであることを示す確変フラグが 1 か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 2 2 5 : Y e s)、S 2 3 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 2 2 5 : N o)、S 2 3 5 に処理を移行する。

30

【 0 1 0 8 】

S 2 3 0 では、主制御装置 8 0 は、選択された保留記憶に係る大当り判定用乱数と、確変モードに対応する当否判定用テーブル (確変テーブル) に基づき、大当り抽選を実行し、該抽選に当るか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、S 2 4 0 に処理を移行する。

【 0 1 0 9 】

一方、S 2 3 5 では、主制御装置 8 0 は、選択された保留記憶に係る大当り判定用乱数と、通常モードに対応する当否判定用テーブル (通常テーブル) に基づき、大当り抽選を実行し、該抽選に当るか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、S 2 4 0 に処理を移行する。

40

【 0 1 1 0 】

S 2 4 0 では、主制御装置 8 0 は、S 2 3 0 又は S 2 3 5 の判定結果を参照して、大当り抽選で当たったか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 2 4 0 : Y e s)、S 2 4 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 2 4 0 : N o)、S 2 6 0 に処理を移行する。

【 0 1 1 1 】

S 2 4 5 では、主制御装置 8 0 は、消化した保留記憶に係る大当り図柄決定用乱数に基づき大当り図柄を決定することで、当該大当り図柄に対応して予め定められた大当り遊技

50

のラウンド数等を決定する。そして、S 2 5 0 に処理を移行する。

【 0 1 1 2 】

S 2 5 0 では、主制御装置 8 0 は、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等に基づき、特別図柄の変動時間等を決定し、S 2 5 5 に処理を移行する。

S 2 5 5 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技のラウンド数、大入賞口の開放パターン、大当り遊技に係る演出時間、インターバル時間、及び大当り遊技の演出態様等を設定し、S 2 7 0 に処理を移行する。

【 0 1 1 3 】

一方、S 2 4 0 で否定判定が得られた場合に移行する（すなわち、大当り抽選で外れた際に移行する）S 2 6 0 では、主制御装置 8 0 は、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等に基づき、特別図柄の変動時間等を決定し、S 2 6 5 に処理を移行する。

10

【 0 1 1 4 】

S 2 6 5 では、主制御装置 8 0 は、確変モード中に実行可能な大当り抽選の残り回数を示すカウンタや、時短モード中に実行可能な大当り抽選の残り回数を示すカウンタの更新等を行い、S 2 7 0 に処理を移行する。

【 0 1 1 5 】

S 2 7 0 では、主制御装置 8 0 は、上述した S 2 2 0 においてデクリメントした結果として残った保留記憶の数を示す「保留数コマンド」をサブ統合制御装置 8 3 に送信し、S 2 7 5 に処理を移行する。

なお、S 2 7 0 にてサブ統合制御装置 8 3 に送信する保留情報（コマンド）は、消化（消滅）によって残った保留記憶の数を示すコマンドではなく、保留記憶の減少を示す情報を送信する構成でも良い。

20

【 0 1 1 6 】

S 2 7 5 では、主制御装置 8 0 は、特別図柄の変動時間や大当り抽選の結果等を示す変動開始コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信すると共に、特別図柄の変動を開始させ、本処理を終了する。このように、主制御装置 8 0 は、大当り抽選の結果を、特別図柄の変動表示の結果にて報知する。

なお、変動開始コマンドを受信したサブ統合制御装置 8 3 は、大当り抽選の結果、特別図柄の変動時間をもとに、特別図柄の変動時間と同じ時間の演出の中から演出図柄表示装置 6 にて表示する疑似演出を選択し、選択した疑似演出を表示させる。また、変動開始コマンドは、さらに、大当り抽選により消化された保留記憶が、第 1 始動口 1 1 への入賞により生成されたものであるか、第 2 始動口 1 2 への入賞により生成されたものであるかを示しても良い。

30

【 0 1 1 7 】

続いて図 1 0 に関して、特図の変動表示中に移行する S 2 8 0 では、主制御装置 8 0 は、特図の変動時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には（S 2 8 0 : Y e s）、S 2 8 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S 2 8 0 : N o）、本処理を終了する。

【 0 1 1 8 】

S 2 8 5 では、主制御装置 8 0 は、特図の変動表示を終了し、特図の確定図柄を表示させると共に、サブ統合制御装置 8 3 に対し演出図柄の確定表示を行わせる図柄確定コマンドを送信し、本処理を終了する。

40

【 0 1 1 9 】

続いて図 1 1 に関して、特図の確定表示中に移行する S 2 9 0 では、主制御装置 8 0 は、特図の確定表示の継続時間が終了したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 2 9 0 : Y e s）、S 2 9 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S 2 9 0 : N o）、本処理を終了する。

【 0 1 2 0 】

S 2 9 5 では、主制御装置 8 0 は、特図の確定表示を終了し、S 3 0 0 に処理を移行する。

50

S 3 0 0 では、主制御装置 8 0 は、確定表示されていた特図が大当たり時のものであるかを判定し、肯定判定の場合には (S 3 0 0 : Y e s)、S 3 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 3 0 0 : N o)、S 3 4 0 に処理を移行する。

【 0 1 2 1 】

S 3 0 5 では、主制御装置 8 0 は、確変モードであることを示す確変フラグを参照すると共に、確変フラグが 1 である場合には確変フラグをクリアし (S 3 1 0)、その後、S 3 1 5 に処理を移行する。

【 0 1 2 2 】

S 3 1 5 では、主制御装置 8 0 は、時短モードであることを示す時短フラグを参照すると共に、時短フラグが 1 である場合には時短フラグをクリアし (S 3 2 0)、その後、S 3 2 5 に処理を移行する。

10

【 0 1 2 3 】

そして、主制御装置 8 0 は、条件装置作動開始処理 (S 3 2 5)、役物連続作動装置作動開始処理 (S 3 3 0)、大当たり開始演出処理 (S 3 3 5) を順次実行することで、大当たり遊技の態様を示すコマンドや、大当たり遊技の開始を指示するコマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する等して大当たり遊技を開始し、本処理を終了する。

【 0 1 2 4 】

一方、S 3 0 0 にて否定判定が得られた場合に移行する S 3 4 0 では、主制御装置 8 0 は、確変フラグを参照し、該フラグが 1 である場合には (S 3 4 0 : Y e s)、確変モード中に実行可能な大当たり抽選の残り回数 (確変回数) を参照する (S 3 4 5)。そして、確変回数が 0 である場合には (S 3 4 5 : Y e s)、確変フラグをクリアし (S 3 5 0)、S 3 5 5 に処理を移行する。

20

【 0 1 2 5 】

S 3 5 5 では、主制御装置 8 0 は、時短フラグを参照し、該フラグが 1 である場合には (S 3 5 5 : Y e s)、時短モード中に実行可能な大当たり抽選の残り回数 (時短回数) を参照する (S 3 6 0)。そして、時短回数が 0 である場合には (S 3 6 0 : Y e s)、時短フラグをクリアし (S 3 6 5)、S 3 7 0 に処理を移行する。

【 0 1 2 6 】

S 3 7 0 では、主制御装置 8 0 は、状態指定コマンド送信処理を実行し、本処理を終了する。

30

(5) 大当たり遊技処理について

次に、大当たり遊技の進行を制御する大当たり遊技処理について、図 1 2 ~ 図 1 4 のフローチャートを用いて説明する。本処理は、メインルーチンから実行される処理である。

【 0 1 2 7 】

S 4 0 0 では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置の作動中、すなわち、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 4 0 0 : Y e s)、S 4 0 5 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 4 0 0 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 2 8 】

S 4 0 5 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 の開放中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 0 5 : Y e s)、図 1 3 の S 4 3 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 4 0 5 : N o)、S 4 1 0 に処理を移行する。

40

【 0 1 2 9 】

S 4 1 0 では、主制御装置 8 0 は、大当たり遊技における各ラウンドのインターバル中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 1 0 : Y e s)、図 1 3 の S 4 5 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 4 1 0 : N o)、S 4 1 5 に処理を移行する。

【 0 1 3 0 】

S 4 1 5 では、主制御装置 8 0 は、大当たり遊技の終了演出中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 1 5 : Y e s)、図 1 4 の S 4 7 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 4 1 5 : N o)、S 4 2 0 に処理を移行する。

50

【 0 1 3 1 】

S 4 2 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技における開始演出時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 2 0 : Y e s)、S 4 2 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 4 2 0 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 3 2 】

S 4 2 5 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 を開放させる大入賞口開放処理を実行し、本処理を終了する。

続いて図 1 3 に関して、大入賞口 1 4 の開放中に移行する S 4 3 0 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 に入賞した遊技球の数が 1 0 個となったか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 4 3 0 : Y e s)、S 4 4 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 4 3 0 : N o)、S 4 3 5 に処理を移行する。

10

【 0 1 3 3 】

S 4 3 5 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 の開放時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 3 5 : Y e s)、S 4 4 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 4 3 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 3 4 】

S 4 4 0 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 を閉鎖させる大入賞口閉鎖処理を実行し、S 4 4 5 に処理を移行する。

S 4 4 5 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技の各ラウンドのインターバルを設定する大当りインターバル処理を実行し、本処理を終了する。

20

【 0 1 3 5 】

一方、各ラウンドのインターバル中に移行する S 4 5 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技のインターバル時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 5 0 : Y e s)、S 4 5 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 4 5 0 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 3 6 】

S 4 5 5 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技の最終ラウンドか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 5 5 : Y e s)、S 4 6 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 4 5 5 : N o)、S 4 6 5 に処理を移行する。

【 0 1 3 7 】

S 4 6 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技を終了させる際の演出を行う大当り終了演出処理を実行し、本処理を終了する。

30

一方、S 4 6 5 では、主制御装置 8 0 は、大入賞口 1 4 を開放させる大入賞口開放処理を実行し、本処理を終了する。

【 0 1 3 8 】

続いて図 1 4 に関して、大当り遊技の終了演出中に移行する S 4 7 0 では、主制御装置 8 0 は、該終了演出の時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 7 0 : Y e s)、S 4 7 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 4 7 0 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 3 9 】

続く S 4 7 5、S 4 8 0 では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置と条件装置とを停止させ、S 4 8 5 に処理を移行する。

40

S 4 8 5 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技後に確変モードに移行するか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 4 8 5 : Y e s)、確変モード中に実行可能な大当り抽選の回数 (確変回数) を設定すると共に (S 4 9 0)、確変フラグをセットし (S 4 9 5)、S 5 0 0 に処理を移行する。

【 0 1 4 0 】

S 5 0 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技後に時短モードに移行するか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 0 0 : Y e s)、時短モード中に実行可能な大当り抽選の回数 (時短回数) を設定すると共に (S 5 0 5)、時短フラグをセットし (S 5 1 0)、

50

S 5 1 5 に処理を移行する。

【 0 1 4 1 】

S 5 1 5 , S 5 2 0 では、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 に対し、大当り遊技に関する演出を終了させる大当り終了コマンドを送信する処理と、状態指定コマンド送信処理とを実行し、本処理を終了する。

【 0 1 4 2 】

(6) 保留表示処理について

次に、本発明の要部に関連する保留表示処理、保留表示更新処理、及び保留図柄スキップ処理等について、以下に説明する。

保留記憶が生成された際に、該保留記憶に対応する保留図柄を演出図柄表示装置 6 に表示する保留表示処理について、図 1 5 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 8 3 にて定期的 (例えば、2 m s 周期のタイマ割り込み処理) に実行される処理である。

【 0 1 4 3 】

S 6 0 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から先読みコマンドおよび保留数コマンドを受信したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には (S 6 0 0 : Y e s)、S 6 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 6 0 0 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 4 4 】

S 6 0 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、受信した先読みコマンドにより先読み判定の結果が示される新たな保留記憶よりも先に生成された保留記憶 (先行保留記憶) が存在しない場合には、抽選により、該先読みコマンドの種類に応じた確率で、後述する図 1 8 (b) に記載の保留図柄 (通常保留図柄, 特別保留図柄 1 ~ 3) の中から新たな保留記憶に対応して表示する保留図柄の種類を選択する。また、先行保留記憶が存在する場合には、抽選により、該先読みコマンドの種類に応じた確率で、後述する図 1 8 (b) に記載の保留図柄 (通常保留図柄, 特別保留図柄 1 ~ 3) の中から新たな保留記憶に対応して表示する保留図柄の種類を選択し (変化演出が行われる場合には該保留図柄が最終保留図柄となる。つまり、変化演出が行われる場合には、変化演出のプロセスの過程において最終的に表示する図柄を選択し、変化演出を行わない場合は保留消化まで維持される図柄を選択する)、S 6 1 0 に処理を移行する。

【 0 1 4 5 】

S 6 1 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、先行保留記憶が存在する場合には、抽選により、選択された保留図柄 (最終保留図柄) の種類と先読みコマンドの種類とに応じた確率で、新たな保留記憶についての変化演出を行うか否かを決定する。そして、変化演出を行う場合には (S 6 1 0 : Y e s)、S 6 1 5 に処理を移行し、変化演出を行わない場合には (S 6 1 0 : N o)、S 6 3 0 に処理を移行する。なお、先行保留記憶が存在しない場合には、必ず否定判定となり、S 6 3 0 に処理を移行する。すなわち、本実施形態では、今回受信した先読みコマンドに対応する保留図柄しか表示されない場合には、変化演出を行わないように構成されている。

【 0 1 4 6 】

S 6 1 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、抽選により、最終保留図柄の種類と先読みコマンドの種類とに応じた確率で、最終保留図柄とは異なる種類の保留図柄を一時保留図柄として選択し、S 6 2 0 に処理を移行する。つまり、変化演出のプロセスにおける最初の過程にて表示される保留図柄を選択する。

【 0 1 4 7 】

S 6 2 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、新たな保留記憶に対応して演出図柄表示装置 6 に一時保留図柄を表示し、S 6 2 5 に処理を移行する。

【 0 1 4 8 】

S 6 2 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、抽選により、いずれかの先行保留記憶の消化時期を、一時保留図柄を最終保留図柄に変化させるタイミングとして選択し、本処理を終

10

20

30

40

50

了する。すなわち、後述する保留表示更新処理（図 16）の S 7 0 5 が実行された時に、上記 S 6 2 0 にて表示された一時保留図柄が、演出図柄表示装置 6 のどの保留表示位置に表示された時点にて最終保留図柄に変化するか、を選択決定する。

また、本実施形態では、一時保留図柄が表示されているときに、段階演出が実行されても、該一時保留図柄が変化することなく維持される場合も設定されている。S 6 2 5 では、このような場合に対応して、実行されても一時保留図柄が変化することのない段階演出の実行タイミングを決定する。

【 0 1 4 9 】

一方、変化演出が行われない場合に移行する S 6 3 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、新たな保留記憶に対応して演出図柄表示装置 6 に最終保留図柄を表示し、S 6 3 5 に処理を移行する。変化演出を行わないため、S 6 3 0 で表示された最終保留図柄は、変動表示開始まで維持される。

【 0 1 5 0 】

S 6 3 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、最終保留図柄として特別保留図柄が表示された場合には、抽選により、該特別保留図柄の種類と先読みコマンドの種類とに応じた確率で、疑似的な段階演出を行うか否かを決定し、S 6 4 0 に処理を移行する。なお、疑似的な段階演出は、実行されても変化演出が実行されることがなく、表示されている保留図柄は維持される演出である。

【 0 1 5 1 】

S 6 4 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、疑似的な段階演出を行うことが決定されたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 6 4 0 : Y e s）、S 6 4 5 に処理を移行し、否定判定が得られた場合には（S 6 4 0 : N o）、本処理を終了する。

【 0 1 5 2 】

S 6 4 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、抽選により、いずれか一つの先行保留記憶の消化時期を疑似的な段階演出の実行タイミングとして選択し、本処理を終了する。なお、複数の保留記憶の消化時期を、疑似的な段階演出の実行タイミングとして選択しても良い。

このように、本実施形態では、S 6 3 0 ~ S 6 4 5 を備えることで、つまり、疑似的な段階演出を備えることで、該疑似的な段階演出が実行されても、表示中の保留図柄を信頼度の異なる別の保留図柄へ変化しない場合を発生可能としている。

【 0 1 5 3 】

（ 7 ）保留表示更新処理について

次に、保留記憶が消化された際に、演出図柄表示装置 6 に表示されている保留図柄の表示位置を更新すると共に、変化演出や段階演出を行う保留表示更新処理について、図 1 6 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 8 3 にて定期的（例えば、2 m s 周期のタイマ割り込み処理）に実行される処理である。

【 0 1 5 4 】

S 7 0 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から保留数コマンド（保留情報）を受信したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 7 0 0 : Y e s）、S 7 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 7 0 0 : N o）、本処理を終了する。

【 0 1 5 5 】

S 7 0 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄表示装置 6 に表示されている最も古い保留記憶に対応する保留図柄を消去すると共に、これ以外に保留図柄が表示されている場合には、残りの保留図柄の表示位置を演出図柄表示装置 6 の画面に向かって左方にシフトし（例えば、図 2 2 参照）、S 7 1 0 に処理を移行する。

なお、ここで図 2 2 を参照して、本実施形態の保留図柄の表示位置について説明する。演出図柄表示装置 6 は、下方に保留図柄の表示領域を備える。保留図柄の表示領域は、第 1 保留図柄表示位置から第 4 保留図柄表示位置までの 4 個の表示位置にて構成される。第 1 保留図柄表示位置は、略中央に位置し、最も古い保留記憶に対応した保留図柄すなわち

10

20

30

40

50

次に変動開始される保留記憶に対応した保留図柄が表示される。第1保留図柄表示位置から右方向に向かって、第2、第3、第4保留図柄表示位置が順に設けられる。新たな保留記憶が発生する都度、順に最古の保留図柄の右側の表示位置に表示されて、保留記憶の上限数である4個までが表示可能となっている。

【0156】

S710では、サブ統合制御装置83は、「最終保留表示フラグ」が0か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S710:Yes)、S715に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S710:No)、本処理を終了する。

なお、「最終保留表示フラグ」については、後で「保留図柄スキップ処理」にて詳述するが、要するに表示されている一時保留図柄を、十字ボタン69の上突出部が押下されたことにより十字ボタン上SW69aが検知したことに基づいて、予定されていた最終保留図柄への変更表示を実行した場合に、1が設定されるフラグである。

本実施形態の「最終保留表示フラグ」は、該フラグに1が設定された時点において表示されている保留図柄の全てが消化されて最後の変動表示が終了し時点にて、0が設定される。

【0157】

「最終保留表示フラグ」が0の場合に移行する、S715では、サブ統合制御装置83は、表示中の保留図柄の中に一時保留図柄が有るか否か、すなわち「変化演出」の実行が予定されておりその初期プロセスにあるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S715:Yes)、S725に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S715:No)、S760に処理を移行する。

【0158】

S725では、サブ統合制御装置83は、表示中の一時保留図柄を最終保留図柄に変更表示する時期となったか、すなわち今回のシフト処理(保留図柄の移動処理)によって、対象となる一時保留図柄が、予定された表示位置に表示されたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S725:Yes)、S730に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S725:No)、S730に処理を移行する。

【0159】

S730では、サブ統合制御装置83は、抽選により、変化させるタイミングが到来した一時保留図柄の種類と、該一時保留図柄に替えて表示される最終保留図柄の種類と、該一時保留図柄に対応する保留記憶についての先読みコマンドの種類とに応じた確率で段階演出の態様を選択し、S735に処理を移行する。

【0160】

S735では、サブ統合制御装置83は、演出図柄表示装置6にて選択した態様の段階演出を行い、S740に処理を移行する。

S740では、サブ統合制御装置83は、演出図柄表示装置6にて表示中の変化させるタイミングが到来した一時保留図柄を、先に選択された最終保留図柄に変更し、S745に処理を移行する。

【0161】

S745では、サブ統合制御装置83は、実行済みでない疑似的な段階演出(疑似段階演出)の有無を判定し、肯定判定が得られた場合には(S745:Yes)、S750に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S745:No)、本処理を終了する。

【0162】

S750では、サブ統合制御装置83は、実行済みでない疑似的な段階演出の実行タイミングが到来したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S750:Yes)、S755に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S750:No)、本処理を終了する。

【0163】

S755では、サブ統合制御装置83は、抽選により、実行済みでない疑似的な段階演

10

20

30

40

50

出の対象となる特別保留図柄の種類と、該特別保留図柄に対応する保留記憶についての先読みコマンドの種類とに応じた確率で、該段階演出の態様を選択し、選択された態様の疑似的な段階演出を行い、本処理を終了する。

【 0 1 6 4 】

S 7 1 5 にて否定判定の場合に移行する S 7 6 0 で、サブ統合制御装置 8 3 は、「ボタン操作フラグ」が 0 か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には (S 7 6 0 : Y e s)、S 7 6 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 7 6 0 : N o)、本処理を終了する。

「ボタン操作フラグ」は、後述する「保留図柄スキップ処理」(図 1 7) の S 8 4 0 にて 1 が設定されるフラグである。つまり、一時保留図柄が表示されていない時に、十字ボタン 6 9 が適正に操作 (所定期間中の所定操作) された場合、1 が設定されるフラグである。

10

本実施形態の「ボタン操作フラグ」は、1 が設定された際に表示されている全ての保留記憶に基づく変動表示が終了したときに、0 が設定される。なお、当該フラグに 0 を設定するタイミングは、これに限定することなく、所定の期間が経過した時点で 0 とするようによっても良い。また、1 が設定された際に表示されている保留記憶の内の所定個数の変動表示が終了した時点で 0 とするようによっても良い。

このように、S 7 6 0 にて「ボタン操作フラグ」が 1 の場合には、S 7 5 5 の疑似段階演出表示処理を実行することが無い。つまり、本実施形態では、一時保留図柄が表示されていなくても、十字ボタン 6 9 が操作されたことに基づいて、以降の疑似段階演出の表示を行わないように構成されている。

20

【 0 1 6 5 】

S 7 6 5 で、サブ統合制御装置 8 3 は、最終保留図柄が表示されているか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には (S 7 6 5 : Y e s)、S 7 7 0 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 7 6 5 : N o)、本処理を終了する。

このときに表示されている最終保留図柄は、予め選択された「変化演出」の最終プロセスにより表示された最終保留図柄である。

【 0 1 6 6 】

S 7 7 0 で、サブ統合制御装置 8 3 は、表示されている最終保留図柄が、最も期待度の高い「特別保留図柄 3」(図 1 8 (b) 参照) 以外の保留図柄であるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には (S 7 7 0 : Y e s)、S 7 4 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 7 7 0 : N o)、本処理を終了する。

30

【 0 1 6 7 】

本実施形態の「保留表示更新処理」について、更に詳述する。

まず、S 7 1 0 では、最終保留表示フラグが 0 であれば S 7 1 5 以降の処理に移行するが、0 ではないすなわち 1 であれば本処理を終了して S 7 1 5 以降の処理を行わない。

したがって、本実施形態では、S 7 1 0 により、既に十字ボタン 6 9 の操作で最終保留図柄に変更されたと判断された場合には、段階演出や疑似段階演出を行わないように構成されている。

このような構成により、これ以上昇格することが予定されていない最終保留図柄に変更された状態において、予め定められた段階演出や疑似段階演出が実行されることを防止し、昇格することのない段階演出や疑似段階演出の実行頻度を低下させることで、段階演出や疑似段階演出に対する遊技者の期待感が低下することを防止することができる。

40

【 0 1 6 8 】

また、S 7 5 5 では、疑似段階演出を実行する。疑似段階演出は、表示上、遊技者には段階演出と判別不能に設定されている。疑似段階演出と段階演出は何れも、「変化演出」すなわち一時保留図柄が期待度の異なる他の図柄への変化が、実行される可能性を有する旨を示す、変化の前兆を示す演出である。そして、段階演出は変化演出に先立って実行され、疑似段階演出は、該疑似段階演出が実行されても変化演出は実行されない。

このような構成により、本実施形態では、変化演出の前兆を示す演出を行ったとしても

50

、変化演出が行われない場合が発生可能になっており、所謂ガセ演出を備える。よって、段階演出や疑似段階演出が実行されると、遊技者は、変化演出が行われるか否かに期待感を抱くことができる。また、段階演出や疑似段階演出が実行されても、必ず変化演出が実行されるとは限らないので、変化演出が実行されたときの遊技者の喜びを向上させることができる。

【0169】

また、S770では、予め定められた変化演出の最終プロセスとして最終保留図柄が表示されていても、それが昇格の可能性の無い「特別保留図柄3」以外の、つまり未だ昇格の可能性のある保留図柄が表示されているときは、疑似段階演出の実行を禁止しない構成となっている。

10

これにより、疑似段階演出が実行されないことで、表示されている保留図柄が最終保留図柄であることを遊技者に察知されてしまい、興味が低下することを防止することができる。

【0170】

(8) 変化演出や段階演出について

本発明の要部である「保留図柄スキップ処理」の前に、本実施形態の変化演出及び段階演出について更に説明する。

第一実施形態では、図18(a)に記載の表の「出現率」が示す確率で大当たり抽選に当選する。また、疑似演出では、該表の「出現率」が示す確率で、SPリーチ(スーパーリーチ)や、リーチ(ノーマルリーチ)や、ハズレ(スーパーリーチやノーマルリーチとなること無く大当たり抽選で外れること)が発生する。

20

【0171】

また、保留図柄の種類として、図18(b)の表に記載の通常保留図柄と、特別保留図柄1~3が設けられている。なお、特別保留図柄1~3は、炎を象った図柄となっているが、特別保留図柄1~3の炎の色は、それぞれ、黄色、赤色、青色となっている(図18(b)等では、色の違いを出すために、特別保留図柄の斜線の有無、方向を異ならせている)。また、特別保留図柄2と特別保留図柄3は、斜線の方法だけでなく、炎の大きさも異ならせている。特別保留図柄2よりも特別保留図柄3は大きな炎によって表示される。このように、特別保留図柄1~3は、異なる表示態様によって、各々判別可能に表示される。

30

【0172】

以下では、このような保留図柄を用いて行われる保留予告演出、変化演出、段階演出の内容や発生確率等について説明する。

(a) 1個目の保留記憶が生じた場合について

1個目の保留記憶が生じた場合には、これに対応して特別保留図柄1~3を表示することで保留予告演出が行われる。1個目の保留記憶が生じた際には、通常保留図柄、特別保留図柄1~3のうちのいずれかが、図18(c)の表における「出現率」が示す確率で表示されると共に、特別保留図柄が表示された際には、該表の「期待値」が示す確率で該保留記憶により大当たりが発生する。

【0173】

具体的には、該表の「出現率」は、1個目の保留記憶により「ハズレ」、「リーチ」、「SPリーチ」、「当り」となる各場合において、該保留記憶に対応して各種の保留図柄が表示される確率を示している。

40

【0174】

また、該表の「期待値」における「当否比率」は、各種の特別保留図柄が表示された際に、1個目の保留記憶による大当たり抽選で外れる場合と大当たりとなる場合の比率を示していると共に、「信頼度」は、該保留記憶により大当たりとなる確率を示している。

【0175】

該表は、通常保留図柄、特別保留図柄1、特別保留図柄2、特別保留図柄3の順位で、1個目の保留記憶についての信頼度が高くなることを示している。そして、詳細について

50

は後述するが、2個目以降の保留記憶についても、これらの保留図柄は、同様の信頼度の順位を持つものとして用いられる。

【0176】

(b) 2個目以降の保留記憶が生じた場合について

次に、2個目以降の保留記憶が生じた場合について説明する。

図19には、2個目以降の保留記憶が生じた場合に、該保留記憶に対応して行われる変化演出や段階演出等のパターン(演出パターン)を示す表が記載されている。

【0177】

該表における「一時 最終」という項目は、該保留記憶に対応して行われる演出パターンを示している。具体的には、該項目に対応する欄のうち、異なる種類の保留図柄が二つ並んで記載されている欄は、変化演出が行われることを示しており、該欄の左側には一時保留図柄が、右側には最終保留図柄が記載されている。

10

【0178】

一方、同一種類の保留図柄が二つ並んで記載されている欄は、2個目以降の保留記憶に対応して該欄に記載された保留図柄が表示され、変化演出が行われることなく、該保留記憶が消化されるまで該保留図柄が表示されることを示している。よって、正確に言うならば、左側は一時保留図柄ではなく最終保留図柄である。

【0179】

また、該欄における二つの保留図柄の間に記載された二重線の矢印は、変化演出に伴う段階演出や、変化演出が行われない場合の疑似的な段階演出が行われることを示し、これらの保留図柄の間に記載された単一線の矢印は、段階演出が行われないことを示している。

20

【0180】

なお、変化演出において、最終保留図柄の信頼度が一時保留図柄の信頼度よりも高いことを昇格と記載する。また、第一実施形態では、変化演出が行われる際には必ず段階演出が行われる。

また、変化演出において、最終保留図柄の信頼度が一時保留図柄の信頼度よりも低くなる所謂降格を備えるようにしても良い。

【0181】

また、該表の「出現率」は、2個目以降の保留記憶により「ハズレ」、「リーチ」、「SPリーチ」、「大当たり」となる各場合において、該保留記憶に対応して各演出パターンが行われる確率を示している。

30

【0182】

また、該表の「期待値」における「当否比率」は、各演出パターンが行われた際に、対応する保留記憶による大当たり抽選で外れる場合と大当たりとなる場合の比率を示していると共に、「信頼度」は、該保留記憶により大当たりとなる確率を示している。

【0183】

なお、該表における“1”、“2~4”、“5~8”、“9~13”の各演出パターンに対応する「信頼度」は、保留記憶の消化直前に表示されている保留図柄の種類に応じて、凡その大当たりの信頼度が決まることを示している。具体的には、各種類の保留図柄が消化直前に表示された場合には、通常保留図柄、特別保留図柄1、特別保留図柄2、特別保留図柄3の順位で信頼度が高くなる。

40

このように、本実施形態では、大当たりとなる信頼度の異なる複数種類の保留図柄として、通常保留図柄、特別保留図柄1、特別保留図柄2、特別保留図柄3、を備える。

【0184】

また、“3”、“4”、“7”、“8”、“12”、“13”の各演出パターンに対応する「信頼度」は、変化演出が行われず、同一の保留図柄が表示された、つまり維持された場合には、疑似的な段階演出が行われる場合の信頼度は、該段階演出が行われない場合の信頼度以上となっている。

【0185】

50

なお、図 19 の表に記載された演出パターンに限らず、例えば、信頼度の順位が 3 段階上昇する変化演出が行われる演出パターンを設けても良い。

【0186】

(c) 段階演出について

まず、疑似的な段階演出の出現率について説明する。

図 19 に記載の表における“3, 4, 7, 8, 12, 13”の演出パターンが示すように、2 個目以降の保留記憶に対応して特別保留図柄 1 ~ 3 が表示され、該保留記憶を対象とした変化演出が行われない場合には、疑似的な段階演出が行われる可能性がある。

【0187】

図 20 (a) に記載の表の「出現率」は、2 個目以降の保留記憶に対応して特別保留図柄 1 が表示され、変化演出が行われない場合(図 19 の表の“3, 4”の演出パターンに対応)に、該保留記憶により「ハズレ」、「リーチ」、「SPリーチ」、「大当たり」となる各場合における、疑似的な段階演出が行われる確率を示している。

10

【0188】

また、該表の「期待値」は、上記保留記憶についての上述の「当否比率」、「信頼度」を示す項目となっている。

また、図 20 (b) に記載の表の「出現率」は、2 個目以降の保留記憶に対応して特別保留図柄 2 が表示され、変化演出が行われない場合(図 19 の表の“7, 8”の演出パターンに対応)に、該保留記憶により「ハズレ」、「リーチ」、「SPリーチ」、「大当たり」となる各場合における、疑似的な段階演出が行われる確率を示している。

20

【0189】

また、該表の「期待値」は、上記保留記憶についての上述の「当否比率」、「信頼度」を示す項目となっている。

次に、変化演出や疑似的な段階演出のタイミングや態様について説明する。

【0190】

既に述べたように、変化演出や疑似的な段階演出は、対象となる保留記憶よりも先に生成されたいずれかの先行保留記憶の消化に同期して、つまりシフト処理時に実行されるが、この実行タイミングは、図 20 (c) に記載の表が示す確率で選択される。

【0191】

すなわち、該表における「入賞時の保留個数」は、変化演出等が行われる保留記憶が、何個目の保留記憶として生成されたものであるかを示す項目となっている。また、該表の「報知時期」における「2 個 1 個」、「3 個 2 個」、「4 個 3 個」という項目は、保留記憶の消化により、先行保留記憶と変化演出等が行われる保留記憶との総数が、該項目が示す態様で変化する時期を示している。そして、各項目に対応する欄には、該項目が示す時期が、変化演出や疑似的な段階演出の実行タイミングとして選択される確率が記載されている。

30

【0192】

なお、既に述べたように、変化演出が行われる際には、一時保留図柄が最終保留図柄に変化する直前(変化演出の実行直前)に、段階演出が行われる。

また、段階演出の態様として、段階演出 A ~ C の 3 種類が設けられており、これらの段階演出は、変化演出の有無や、変化演出における一時保留図柄から最終保留図柄への変化による信頼度の変化パターンに応じた確率で選択される。

40

【0193】

図 21 に記載の表は、段階演出 A ~ C の発生確率を示している。

該表における「段階演出」は、段階演出 A ~ C の態様を示す項目となっている。

また、該表における「出現率」における「維持」は、変化演出が行われない場合を意味する。また、「1 段昇格」、「2 段昇格」は、昇格となる変化演出において、保留図柄の信頼度の順位が、それぞれ、1 段階或いは 2 段階上昇する変化パターンを示している。

【0194】

そして、該表における「1 段昇格」、「2 段昇格」、「維持」に対応する欄は、対応す

50

る変化パターンが生じた場合や、変化演出が行われなかった場合に、各段階演出が行われる確率を示している。なお、「維持」の場合に行われる段階演出とは、上述した疑似的な段階演出であることを念のため付言しておく。

【0195】

なお、該表が示すように、段階演出Aでは団扇により風を起こす様子を示す画像が表示される。また、段階演出Bでは薪が表示される。また、段階演出Cでは油(OIL)が注がれる様子が表示される。いずれの段階演出における画像も、特別保留図柄1~3により表わされる炎の勢いを増加させることに関連するものとなっており、遊技者に対し、変化演出により特別保留図柄がどのように変化するかを直感的に連想させることができる。

【0196】

なお、段階演出B及びCでは、維持する場合を備えていないが、備える設定としても良い。また、段階演出Cでは、2段以上昇格する場合しか備えていないが、1段昇格する場合を備えても良い。

【0197】

また、上記表が示す段階演出A~Cの出現率は、一例であり、例えば、信頼度の順位が3段階上昇する変化演出(3段昇格)を設け、これらの変化演出が行われる際に段階演出を行っても良い。また、昇格だけでなく、降格する設定を備えるようにしても良い。

以上説明したような変化演出及び段階演出を前提として、次に本実施形態の「保留図柄スキップ処理」について、図17を参照して説明する。

【0198】

(9) 保留図柄スキップ処理について

図17は、本発明の要部である「保留図柄スキップ処理」を説明するフローチャートである。

「保留図柄スキップ処理」は、サブ統合制御装置83にて定期的(例えば、2ms周期のタイマ割り込み処理)に実行される処理である。

【0199】

S800で、サブ統合制御装置83は、十字ボタン69の上突出部を押下されたことに基いて十字ボタン上SW69aがONしたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S800:Yes)、S805に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S800:No)、本処理を終了する。

【0200】

S805で、サブ統合制御装置83は、十字ボタン上SW69aのONが、予め定められた所定期間中(シフト処理後の2秒間)に且つ所定操作(連続3回のON操作)が行われたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S805:Yes)、S810に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S805:No)、本処理を終了する。

【0201】

S810で、サブ統合制御装置83は、「最終保留表示フラグ」が0か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S810:Yes)、S815に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S810:No)、本処理を終了する。

【0202】

S815で、サブ統合制御装置83は、一時保留図柄が表示中であるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S815:Yes)、S820に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S815:No)、S840に処理を移行する。

【0203】

S820で、サブ統合制御装置83は、表示されている一時保留図柄よりも先に消化される保留図柄の中に大当たりとなるものが無いか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S820:Yes)、S825に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S820:No)、S835に処理を移行する。

なお、S820において、一時保留図柄が複数表示されている場合には、複数の一時保

10

20

30

40

50

留図柄の中で最も新しい一時保留図柄を対象として、該一時保留図柄よりも古い保留図柄の中に大当たりとなる保留図柄が無いか否かを判定するものである。

【 0 2 0 4 】

S 8 2 5 で、サブ統合制御装置 8 3 は、表示されている一時保留図柄を、今回の変化演出で予定されている最終保留図柄に変更する処理を行い、S 8 3 0 に処理を移行する。

なお、S 8 2 5 において、一時保留図柄が複数表示されている場合には、該複数の一時保留図柄の全てを最終保留図柄に変更するものである。但し、変更する最終保留図柄の種別は、上述した「保留表示処理」(図 1 5)の S 6 0 5 にて個別に選択決定された最終保留図柄の種別に基づき変更処理が行われる。

【 0 2 0 5 】

S 8 1 5 にて否定判定時に移行する S 8 4 0 で、サブ統合制御装置 8 3 は、「ボタン操作フラグ」に 1 を設定する処理を行い、本処理を終了する。

「ボタン操作フラグ」は、上述したように、適正な十字ボタン 6 9 の押下操作が行われて且つ、表示中の保留図柄の中に一時保留図柄がない時に 1 が設定されるフラグである。一時保留図柄が表示されている場合は、一時保留図柄を最終保留図柄に変更した後に後述する S 8 3 0 にて「最終保留表示フラグ」に 1 が設定される。

なお、S 8 4 0 では、「ボタン操作フラグ」に 0 を設定するタイミングの設定が併せて行われる。つまり、現時点で表示されている最新の保留図柄に係る変動表示の終了時期を、前記タイミングとして設定する。

【 0 2 0 6 】

S 8 2 0 にて否定判定時に移行する S 8 3 5 で、サブ統合制御装置 8 3 は、大当たりとなる保留図柄以前すなわち大当たりとなる保留図柄を含めて該保留図柄よりも先に変動表示が開始されることとなる保留図柄の中の全ての一時保留図柄を、最終保留図柄に変更する処理を行い、S 8 3 0 に処理を移行する。

なお、S 8 3 5 では、大当たりとなる保留図柄より後に変動表示が行われる保留図柄については、一時保留図柄を最終保留図柄に変更する処理は行わない。大当たりとなる保留図柄以前か、大当たりとなる保留図柄より後か、によって一時保留図柄を最終保留図柄に変更する処理の実行の可否を異ならせている。但し、本実施形態では、大当たりとなる保留図柄以前か、大当たりとなる保留図柄より後か、に関係無く、現在表示されている全ての保留図柄に関して、段階演出は実行しないように構成されている。つまり、S 8 3 5 に続く S 8 3 0 にて、後述する「最終保留表示フラグ」に 1 を設定することで、「保留表示更新処理」(図 1 6)の S 7 1 0 にて否定判定となることで、段階演出の実行されない構成により実現可能となっている。

【 0 2 0 7 】

S 8 3 0 で、サブ統合制御装置 8 3 は、「最終保留表示フラグ」に 1 を設定し、本処理を終了する。

このように、「最終保留表示フラグ」は、1 が設定されていることにより、遊技者が十字ボタン 6 9 の上突出部を押下したことで一時保留図柄が最終保留図柄に変更されたことを示すフラグである。

なお、上述したように、「最終保留表示フラグ」は、1 が設定された時点において表示されている最新の保留図柄に係る変動表示が終了したタイミングにて 0 が設定されるよう構成されている。

S 8 3 0 では、「最終保留表示フラグ」に 0 を設定するタイミングの設定が併せて行われる。つまり、現時点で表示されている最新の保留図柄に係る変動表示の終了時期を、前記タイミングとして設定する。

以上が、本実施形態の「保留図柄スキップ処理」であるが、更に該処理について詳述する。

【 0 2 0 8 】

先ず、S 8 0 0 にて十字ボタン上 S W 6 9 a が ON したと判定しても、S 8 0 5 にて該 ON が、所定期間中の所定操作であると判定されなければ、S 8 2 5 の処理を行わないよ

10

20

30

40

50

う構成される。

これにより、S 8 2 5 の処理を望まない遊技者が、意に反して、当該処理を為されてしまう不利益を防止することができる。

【 0 2 0 9 】

また、S 8 1 0 にて「最終保留表示フラグ」が 0 であると判定されなければ、S 8 2 5 又は S 8 3 5 の処理を行わないよう構成される。

これにより、例えば遊技者が十字ボタン 6 9 の操作を、所定期間内に且つ所定の内容で行ったとしても、既に S 8 2 5 又は S 8 3 5 によって最終保留図柄に変更処理されている場合には、再度 S 8 2 5 又は S 8 3 5 の処理を行わないので、当該保留図柄スキップ処理の希少性を高めることができる。

10

【 0 2 1 0 】

また、S 8 2 0 にて表示されている一時保留図柄よりも前に大当たりとなる保留図柄が無いと判定されなければ、S 8 2 5 の処理を行わないよう構成される。

これにより、例えば確変モード中において、一時保留図柄の前に大当たりとなる保留図柄が有る状態で、十字ボタン 6 9 の操作によって一時保留図柄を最終保留図柄に変更して、遊技者に大きな期待感を抱かせたにも拘らず、上記保留図柄による大当たりによって通常モードに移行し、該通常モードでは上記一時保留図柄に対応した保留記憶では大当たりとならないという場合に、遊技者が著しく落胆してしまうといった状態を未然に回避することができる。また、これによって、段階演出や変化演出に対する遊技者の期待感を、必要以上に低下させることを防止できる。

20

【 0 2 1 1 】

さらに、S 8 0 0 では、十字ボタン 6 9 の上突出部を押下されることで、処理されるので、演出ボタン 6 7 と錯誤して操作されることを防止すると共に、個々のボタンに固有の機能を担わせることができる。

また、錯誤して十字ボタン 6 9 を操作したとしても、上突出部以外の突出部を操作した場合には処理が行われないので、遊技者の意に反した処理が行われることを防止できる。

【 0 2 1 2 】

(1 0) 変化演出、段階演出及び保留図柄スキップ処理による演出の具体例について次に、変化演出、段階演出及び保留図柄スキップ処理による演出を具体的について説明する。

30

図 2 2 及び図 2 3 に記載の説明図は、変化演出及び段階演出の具体例を示している。

【 0 2 1 3 】

すなわち、演出図柄表示装置 6 の画面上において、特別図柄に対応した演出図柄の変動表示中に、先行保留記憶が 2 個存在する状態で新たに保留記憶が発生すると、先行保留記憶に対応する保留図柄 8 0 0 , 8 0 1 (通常保留図柄) に続いて、新たな保留記憶に対応する保留図柄 8 0 2 (特別保留図柄 1) が表示される (図 2 2 (a) ~ (b) 参照) 。

なお、この場合、保留図柄 8 0 2 に対応する保留記憶は、保留表示処理 (図 1 5) の S 6 0 5 にて最終保留図柄として特別保留図柄 3 が選択され、S 6 1 0 にて肯定判定となり、S 6 1 5 にて一時保留図柄として特別保留図柄 1 が選択され、これを S 6 2 0 にて表示し、S 6 2 5 にて最終保留図柄表示時期として、最古の保留図柄の表示位置を 1 個目の表示位置としたときに 2 個目の表示位置に、保留図柄 8 0 2 が表示された時点 (時期) と決定された状態である。

40

【 0 2 1 4 】

実行中の当該変動表示が終了すると、演出図柄が「 1 2 3 」で確定表示される (図 2 2 (c) 参照) 。

【 0 2 1 5 】

そして、最古の先行保留記憶が消化され、演出図柄の変動表示が開始されると、最古の保留記憶に対応した保留図柄 8 0 0 が消去され、保留図柄 8 0 1 及び 8 0 2 が左方向に向かってシフト処理される。該シフト処理によって、保留図柄 8 0 2 は、2 個目の表示位置に表示され、上述した最終保留図柄表示時期となる。最終保留図柄表示時期となることで

50

、保留表示更新処理（図 16）の S 7 3 0 にて段階演出 C が選択され、S 7 3 5 により段階演出 C の態様である段階演出 8 1 0 が表示される（図 2 1（d）参照）。

【0216】

さらに、段階演出 8 1 0 が表示された後、保留表示更新処理（図 16）の S 7 4 0 が実行されることで、保留図柄 8 0 2 は、一時保留図柄としての特別保留図柄 1 から、最終保留図柄としての特別保留図柄 3 に変更表示され、当該変動表示が終了して演出図柄が「3 2 1」で確定表示される（図 2 2（e）～（f）参照）。

【0217】

続いて、最古の先行保留記憶が消化され、演出図柄の変動表示が開始されると、最古の保留記憶に対応した保留図柄 8 0 1 が消去され、保留図柄 8 0 2 が左方向に向かってシフト処理される。該シフト処理によって、保留図柄 8 0 2 は、最古の、つまり 1 個目の表示位置に表示されるが、既に最終保留図柄となっているので、特別保留図柄 3 の表示態様が維持される。当該変動表示中に、新たな始動入賞により保留記憶が発生し、これに対応した保留図柄 8 0 3 が 2 個目の表示位置に表示され、当該変動表示が終了して演出図柄が「1 3 2」で確定表示される（図 2 3（a）～（b）参照）。

【0218】

さらに、最古の先行保留記憶が消化され、演出図柄の変動表示が開始されると、最古の保留記憶に対応した保留図柄 8 0 2 が消去され、保留図柄 8 0 3 が左方向に向かってシフト処理される。特別保留図柄 3 の表示態様で表示されていた保留記憶に基づく変動表示は、リーチ状態を経て、演出図柄が「7 7 7」で確定表示されて大当たりとなる（図 2 3（c）～（e）参照）。

本実施形態では、このような変化演出及び段階演出が、一例として実行可能となっている。さらに、こういった変化演出や段階演出を前提として、本実施形態では以下に説明する保留図柄スキップ処理による演出が実行可能となっている。

【0219】

図 2 4 及び図 2 5 に記載の説明図は、保留図柄スキップ処理による演出の具体例を示している。当該具体例の保留図柄 8 0 2 に対応する保留記憶の制御処理内容は、図 2 2 及び図 2 3 に説明した場合と同様の内容となっており、図 2 4（a）～（b）までの表示内容は、上述した図 2 2（a）～（b）と同じである。よって、処理内容や表示態様についての説明は、重複する点もある。しかし、本発明の要部は、例えば図 2 2 及び図 2 3 の演出が予定されているときに、遊技者の所定の操作が為されることで、該操作後の演出表示を異ならせる点にあるので、敢えて重複して記載することで比較するものとする。

【0220】

演出図柄表示装置 6 の画面上において、特別図柄に対応した演出図柄の変動表示中に、先行保留記憶が 2 個存在する状態で新たに保留記憶が発生すると、先行保留記憶に対応する保留図柄 8 0 0、8 0 1（通常保留図柄）に続いて、新たな保留記憶に対応する保留図柄 8 0 2（特別保留図柄 1）が表示される（図 2 2（a）～（b）参照）。

なお、この場合、保留図柄 8 0 2 に対応する保留記憶は、保留表示処理（図 1 5）の S 6 0 5 にて最終保留図柄として特別保留図柄 3 が選択され、S 6 1 0 にて肯定判定となり、S 6 1 5 にて一時保留図柄として特別保留図柄 1 が選択され、これを S 6 2 0 にて表示し、S 6 2 5 にて最終保留図柄表示時期として、最古の保留図柄の表示位置を 1 個目の表示位置としたときに 2 個目の表示位置に、保留図柄 8 0 2 が表示された時点（時期）と決定された状態である。

【0221】

このように、一時保留図柄として保留図柄 8 0 2 が特別保留図柄 1 の態様で表示されているときに、遊技者によって十字ボタン 6 9 の上突出部が、予め定められた所定期間中（シフト処理後の 2 秒間）に且つ所定操作（連続 3 回の 0 N 操作）が行われた場合、「保留図柄スキップ処理」（図 1 7）の S 8 0 5 で肯定判定となる。

尚、当該具体例では、既に S 8 2 5 が実行されて最終保留図柄に変更処理された場合ではなく、一時保留図柄が表示中であり、さらに保留図柄 8 0 2 より前の保留図柄 8 0 0 及

10

20

30

40

50

び 8 0 1 が大当たりとなる保留図柄ではないと判定された場合であるので、S 8 1 0、S 8 1 5 及び S 8 2 0 が全て肯定判定となり、S 8 2 5 によって保留図柄 8 0 2 は、特別保留図柄 1 から特別保留図柄 3 に変更処理され、実行中の当該変動表示が終了すると、演出図柄が「1 2 3」で確定表示される（図 2 4（c）参照）。

つまり、予め定められた最終保留表示時期の到来を待たずに、遊技者の操作に基づいて即時最終保留図柄に変更するよう構成されている。

【0 2 2 2】

そして、最古の先行保留記憶が消化され、演出図柄の変動表示が開始されると、最古の保留記憶に対応した保留図柄 8 0 0 が消去され、保留図柄 8 0 1 及び 8 0 2 が左方向に向かってシフト処理される。該シフト処理によって、保留図柄 8 0 2 は、2 個目の表示位置に表示され、上述した最終保留図柄表示時期となる。しかし、最終保留図柄表示時期となっても、既に最終保留図柄への変更処理が先に実行されており且つ S 8 3 0 で「最終保留表示フラグ」に 1 が設定されていることから、「保留表示更新処理」（図 1 6）の S 7 1 0 が否定判定となり、S 7 3 5 による段階演出が表示されることがない（図 2 4（d）参照）。

【0 2 2 3】

保留図柄 8 0 2 は、最終保留図柄としての態様を維持したまま、さらに、当該変動表示が終了して演出図柄が「3 2 1」で確定表示される（図 2 4（e）参照）。

【0 2 2 4】

続いて、最古の先行保留記憶が消化され、演出図柄の変動表示が開始されると、最古の保留記憶に対応した保留図柄 8 0 1 が消去され、保留図柄 8 0 2 が左方向に向かってシフト処理される。該シフト処理によって、保留図柄 8 0 2 は、特別保留図柄 3 の表示態様が維持しつつ、最古の、つまり 1 個目の表示位置に表示される。当該変動表示中に、新たな始動入賞により保留記憶が発生し、これに対応した保留図柄 8 0 3 が 2 個目の表示位置に表示され、当該変動表示が終了して演出図柄が「1 3 2」で確定表示される（図 2 4（f）、図 2 5（a）参照）。

【0 2 2 5】

さらに、最古の先行保留記憶が消化され、演出図柄の変動表示が開始されると、最古の保留記憶に対応した保留図柄 8 0 2 が消去され、保留図柄 8 0 3 が左方向に向かってシフト処理される。特別保留図柄 3 の表示態様で表示されていた保留記憶に基づく変動表示は、リーチ状態を経て、演出図柄が「7 7 7」で確定表示されて大当たりとなる（図 2 5（b）～（d）参照）。

本実施形態では、このように、遊技者が十字ボタン 6 9 を操作することで「保留図柄スキップ処理」が実行されると、即時予定されていた最終保留図柄が表示されることで、予め選択されていた変化演出及び段階演出が中止される。これにより、遊技者は前記変化演出及び段階演出のプロセスをスキップして、一気に最終保留図柄を認識することができる。

【0 2 2 6】

以上、本発明の第一実施形態について説明してきたが、これに限定することはない。

すなわち、上述した本実施形態では、最終保留図柄に変化する前に表示される一時保留図柄は 1 種類のみの場合、換言すれば変化（昇格）演出が 1 回のみ行われる場合を例示したが、これに限定しない。

つまり、変化演出の対象となる保留記憶が何個目の保留記憶として生じたかに応じて、該変化演出で保留図柄の種類が最大何回変化するかを決定するようにしても良い。具体的には、2 個目の保留記憶を対象とする変化演出では最大 1 回、3 個目の保留記憶を対象とする変化演出では最大 2 回、4 個目の保留記憶を対象とする変化演出では最大 3 回、保留図柄が変化する可能性を有するように設定しても良い。

例えば、保留表示処理（図 1 5）の S 6 0 5 にて最終保留図柄の決定が為された後、S 6 1 0 にて肯定判定となると、S 6 1 5 にて 1 回のみ昇格するか、或いは複数回に亘って昇格するかを、先行保留図柄の個数等を条件として決定し、複数回に亘って昇格するので

10

20

30

40

50

あれば、一時保留図柄として、信頼度の異なる複数種類を選択決定するようにしても良い。詳述すれば、S 6 2 0 により即時表示する初回の一時保留図柄と、例えば次のシフト処理時や新たな保留記憶発生時に表示する 2 回目の一時保留図柄を選択し、最終保留図柄は前記 2 回目の一時保留図柄から変更されるようにしても良い。

さらに、昇格が予定されるタイミングで常に昇格するのではなく、態様を維持する場合もあるようにしても良い。

このようにすることで、最終保留図柄へ変更されるまでのプロセスを複雑にして面白みを高めることができる。

【 0 2 2 7 】

また、上述した構成において、段階演出を 2 回目の一時保留図柄から最終保留図柄へ変更する際だけでなく、初回の一時保留図柄から 2 回目の一時保留図柄への変化する際にも段階演出を実行するようにしても良い。

これにより、最終保留図柄へ変更されるまでのプロセスを、さらに複雑にして興趣を向上できる。

【 0 2 2 8 】

また、上述したような、多段階に亘る変化演出や段階演出のプロセスを備えた構成を前提とすれば、保留図柄スキップ処理にて、遊技者の操作によって複数段階のプロセスが一気にスキップされて、即時最終保留図柄が表示される。これによって、複数段階のプロセスに含まれる昇格しない段階演出も併せて実行されなくなり、遊技者がガセの段階演出を自らの意思で回避することができる。

【 0 2 2 9 】

また、上述した第一実施形態では、所定操作として、十字ボタン 6 9 の上突出部を連続 3 回の ON 操作することとした例を示したが、これに限らず、例えば 1 回の ON 操作としても良い。また、他の回数に設定しても良い。

また、上述した第一実施形態では、十字ボタン 6 9 の操作が有効となる所定期間を、シフト処理後の 2 秒間とした例を示したが、これに限らず、例えば一時保留図柄が表示されている期間としても良い。また、一時保留図柄の表示中においてリーチ演出に発展するまでの期間としても良い。

【 0 2 3 0 】

また、上述した第一実施形態では、最終保留図柄の表示時期が到来すると、保留表示更新処理（図 1 6）の S 7 3 0 にて、段階演出の種別を選択する処理を行う構成を例示したが、これに限らず、予め保留表示処理において変化演出及び段階演出を含めたプロセスとして決定して、このプロセスに従って演出を発生するように構成しても良い。

個々の処理時になってから選択するのではなく、予め定めておくことで、制御処理上のトラブルを未然に防止することができる。

【 0 2 3 1 】

また、上述した第一実施形態では、所定期間において十字ボタン 6 9 の所定操作により一時保留図柄を最終保留図柄に変更する際、特別な演出を実行しない構成を例示した。しかし、これに限らず、特別な演出を実行することで変更するように構成しても良い。

特別な演出としては、例えば、十字ボタン 6 9 の所定操作により、表示されている全ての保留図柄に対して、油を撒き散らしたり、或いは火炎放射器により炎を放ったりして、一時保留図柄を最終保留図柄に変化させるような演出を行うようにしても良い。この際、特別な効果音を同時に発して報知することが好適である。

なお、上記特別な演出は、十字ボタン 6 9 の所定操作が行われれば、一時保留図柄が表示されていない場合であっても、実行するように構成しても良い。

【 0 2 3 2 】

[第二実施形態]

次に、第二実施形態のパチンコ機 5 0 の動作について説明する。

第二実施形態では、一部、第一実施形態と同様の処理が行われる。但し、変動表示中に当該変動表示の起因となった保留記憶の期待度を表示する変動中図柄を新たに備え、該変

10

20

30

40

50

動中図柄に対する変化演出や段階演出が行われ、さらに変動中図柄を操作手段の所定の操作に基づいて最終の態様に即時変更する構成を備えている。以下に、付加された構成及び作用について説明する。

【0233】

本実施形態では、上述した保留記憶の消化後、すなわち、当該保留記憶に基づく変動表示中に表示される変動中図柄を備える。該変動中図柄は、上記保留図柄と同様、対応する保留記憶（変動中図柄においては既に消化されている）により大当たりとなる可能性の有無や大きさを示唆する。但し、上記保留図柄が保留記憶の開始から変動表示の開始までの期間において表示されるのに対して、変動中図柄は、変動表示の開始から図柄の確定表示までの期間において表示される。

10

また、本実施形態では、一時変動中図柄や最終変動中図柄を備えており、さらに、変動中図柄を対象とした変化演出も実行されるように構成されている。

【0234】

先ず、変動中図柄について更に説明する。

本実施形態では、上述したように、変動表示の実行開始から終了までにおいて表示される変動中図柄を備える。例えば、図28及び図29を参照するなら、変動表示中の特別図柄に対応して演出図柄の変動表示が実行されるときに表示される変動中図柄840や、変動中図柄842等を備える。

変動中図柄は、対象となる当該変動表示の結果が大当たりとなる期待度を示す最終変動中図柄と、該最終変動中図柄よりも前の時点にて表示される一時変動中図柄を少なくとも備える。一時変動中図柄は、最終変動中図柄への変更表示が予定される変動中図柄である。

20

また、本実施形態において、変動表示開始時に、つまり最初に表示される変動中図柄は、該変動中図柄が表示される直前まで表示されていた最古の保留図柄と関連性を有する態様にて表示される。

詳述すると、本実施形態の変動中図柄は、上述した通常保留図柄、特別保留図柄1、特別保留図柄2、および特別保留図柄3の4種類の保留図柄に関連して、4種類の態様で設けられる。関連性を有する態様とは、色彩、形状等において、個々に判別可能でありつつ、保留図柄に対応した変動中図柄であることが、一目瞭然に判別可能となるよう設定された態様であることを意味する。

但し、本実施形態の変動中図柄は、保留図柄よりも大きく表示されるようになっている。また、2次元表示である保留図柄に対して、変動中図柄は立体的に表現されている。例えば図28(a)を参照すると、保留図柄820は「白い円形状」の通常保留図柄（図18(b)参照）にて表示されているのに対して、変動中図柄840は通常保留図柄に関連性を有する態様として「白い球形状」で表示されている。このように設定されることで、遊技者は、一見して明らかに両者が関連していることを認識しつつ、一方両者が同じカテゴリに属さないことも同時に理解可能となる。

30

なお、図示しないが、保留記憶が消化される際に、対応する保留図柄が変動中図柄の表示される領域（図28に示す変動中図柄表示領域860）に変位して変動中図柄と置き換えられるように表示するようにしても良い。これにより、両者の関連性をより明確に遊技者に知らしめることができると共に、両者が異なるカテゴリに属する図柄であることを明確にすることができる。

40

また、本実施形態の変動中図柄は、変動表示中における所定の演出段階に到達したタイミングにて、表示が消去されるように構成しても良い。例えば、変動表示中においてスーパーリーチに発展するまで表示が維持され、スーパーリーチとなった時点にて消去されるようにしても良い。この際には、併せて保留図柄の表示も一時的に表示を中断（消去）することが好適である。

これにより、遊技者の注意が、変動中図柄や保留図柄により散漫となることを防止し、スーパーリーチに集中させることができるので、遊技内容の展開に対応した最適な状態で、興趣を向上することが可能となる。

【0235】

50

次に、本実施形態における「保留表示処理」について、第一実施形態との相違点を説明する。

第一実施形態では、保留図柄を対象として変化演出および段階演出を行う構成であった。これにより、変動表示開始前の段階にて、対象となる保留図柄の期待度に係る演出を行うものである。

これに対して、第二実施形態では、さらに変動中図柄を備え、保留記憶が消化されて対応する保留図柄が消去された後も、消去された保留図柄の機能を変動中図柄に担わせることで、変動表示中においても対象となる変動表示の期待度に係る演出を行うものである。

よって、第一実施形態の変化演出や段階演出は、対象となる保留記憶が消化されるまでの期間に行われるものであるのに対して、第二実施形態では、消化後の変動表示中に変動中図柄を対象として行う場合も含まれる。

10

【0236】

このような相違点は、具体的な処理において以下のように実現される。

第二実施形態の「保留表示処理」において、S605で、サブ統合制御装置83は、最終変動中図柄を選択決定する処理を行う。さらに、S610にて、変化演出を実行するかどうかの判定結果が肯定判定となった場合、S625で、「最終図柄表示時期決定処理」を行う。

本実施形態のS625では、変動表示中も含めた何れの時期にて、保留図柄又は変動中図柄の最終的な態様の表示を行うかを決定する。つまり、変動開始前であれば第一実施形態と同様に何れの保留図柄表示位置に表示された時に最終変動中図柄に関連した態様の保留図柄に変更するかを決定し、変動中であれば変動表示中のどの時期に、表示されている一時変動中図柄を最終変動中図柄に変更するかを決定する。S625では、このように、保留図柄の表示開始から最終変動中図柄の表示までの表示プロセスを決定する。そして、当該決定された表示プロセスに係るデータは、保留記憶毎に設けられた「表示プロセス格納バッファ」に格納され、当該保留記憶に係る変動表示が終了するまで保存されるよう構成されている。

20

なお、上記プロセスとしては、図示しないが、最終変動中図柄に関連した態様の保留図柄に至るまでに、期待度の異なる複数種類の保留図柄の変化演出を介するようにしても良いし、最終変動中図柄に至るまでに期待度の異なる複数種類の変動中図柄の変化演出を介するようにしても良い。

30

このように本実施形態では、S625で決定した変化演出の表示プロセスに従って、演出が展開される。

【0237】

本実施形態の表示プロセスは、上述したように、S625の「最終図柄表示時期決定処理」にて決定される。決定された内容には、対象となる保留記憶、又は該保留記憶に基づく変動表示の、最終図柄表示時期を変動開始前の何れの時期とするか、又は、変動中の何れの時期とするか、が含まれる。

そして、本実施形態では、変動開始前の時期に決定した場合には、該時期に一時保留図柄を最終変動中図柄に関連した保留図柄に変更表示する。該保留図柄は対象となる保留記憶が消化されるまで表示が維持される。そして、変動開始されて該保留図柄が消去されるのに合わせて、該保留図柄と関連のある態様で設定された変動中図柄が表示開始され、該変動中図柄が変動表示終了まで表示維持される。

40

また、本実施形態では、変動中の時期に決定した場合には、変動開始されて保留図柄が消去されるのに合わせて、該保留図柄と関連のある態様で設定された一時変動中図柄が表示開始される。変動表示中に、決定された時期が到来すると、該一時変動中図柄を最終変動中図柄に変更して、該最終変動中図柄の表示終了時期が到来するまで表示維持する。

【0238】

次に本実施形態の「保留表示更新処理」について、第一実施形態の相違点を、図16を参照して説明する。

本実施形態のS710では、「最終保留表示フラグ」及び「最終変動中表示フラグ」の

50

少なくとも何れかが0か否かを判定する。「最終変動中表示フラグ」は、後述する「変動中図柄スキップ処理」(図27)のS1830にて1が設定されるフラグである。

また、本実施形態のS725では、最終変動中図柄に関連した態様の保留図柄を表示する時期が到来したか否かを判定する。

また、本実施形態のS740では、一時保留図柄を最終変動中図柄に関連した態様の保留図柄に変更する処理を実行する。

また、本実施形態のS765では、最終変動中図柄に関連した態様の保留図柄が表示されているか否かを判定する処理を実行する。

さらに、本実施形態のS770では、最終変動中図柄に関連した態様の保留図柄が、特別保留図柄3以外(図18参照)の態様で表示されているか否かを判定する処理を実行する。

10

【0239】

次に本実施形態の「変動中表示更新処理」について、図26を参照して説明する。

変動表示中に、演出図柄表示装置6に表示されている変動中図柄を変更表示する変動中表示更新処理について、図26に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置83にて定期的(例えば、2ms周期のタイマ割り込み処理)に実行される処理である。

【0240】

S1700では、サブ統合制御装置83は、変動表示の開始時か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S1700:Yes)、S1705に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S1700:No)、S1702に処理を移行する。

20

【0241】

S1705では、サブ統合制御装置83は、当該変動表示の開始直前に消去された最古の保留図柄に関連した態様の変動中図柄を選択して、これを表示し、本処理を終了する。

【0242】

S1702では、サブ統合制御装置83は、変動表示中か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S1702:Yes)、S1707に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S1702:No)、本処理を終了する。

【0243】

S1707では、サブ統合制御装置83は、「最終保留表示フラグ」が0か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S1707:Yes)、S1710に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S1707:No)、本処理を終了する。

30

当該変動表示の起因となった保留記憶に対応した保留図柄が表示されていたときに、遊技者の操作により最終保留図柄に変更処理が為されたか否かを判定する処理である。既に最終保留図柄に変更されていた場合は、保留記憶の消化により、最終保留図柄に関連性を有する変動中図柄が表示されていることを意味する。

【0244】

S1710では、サブ統合制御装置83は、「最終変動中表示フラグ」が0か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S1710:Yes)、S1715に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S1710:No)、本処理を終了する。

40

「最終変動中表示フラグ」は、後述する「変動中図柄スキップ処理」のS1830にて、操作手段の操作に基づいて一時変動中図柄を最終変動中図柄に変更したときにS1830にて1が設定されるフラグである。

「最終変動中表示フラグ」は、演出ボタン67が適正に連打操作された際に表示されていた最新の保留図柄に対応した変動表示が終了した時点で、0が設定される。

このように、S1710にて「最終変動中表示フラグ」が0でなければ、つまり既に操作によって最終変動中図柄に変更済みであると、以降のS1735やS1755の処理を行わないよう構成されている。

【0245】

S1715では、サブ統合制御装置83は、一時変動中図柄が表示中か否か、すなわち

50

変動中図柄を変化（昇格）させる演出のプロセス途中であるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 1 7 1 5 : Y e s）、S 1 7 2 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 1 7 1 5 : N o）、S 1 7 6 0 に処理を移行する。

つまり、上述した、S 6 2 5 の「最終図柄表示時期決定処理」の決定結果に基づき、一時変動中図柄が表示されているか否かを判定する処理である。

【 0 2 4 6 】

S 1 7 2 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、一時変動中図柄を最終変動中図柄に変更するための予め定められた時期が到来したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 1 7 2 5 : Y e s）、S 1 7 3 0 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 1 7 2 5 : N o）、S 1 7 4 5 に処理を移行する。

10

【 0 2 4 7 】

S 1 7 3 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、段階演出を選択し、次いで、S 1 7 3 5 で、選択した段階演出を表示して、S 1 7 4 0 に処理を移行する。

【 0 2 4 8 】

S 1 7 4 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、表示中の一時変動中図柄を最終変動中図柄に変更して、S 1 7 4 5 に処理を移行する。

【 0 2 4 9 】

S 1 7 1 5 で否定判定の際に移行する S 1 7 6 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、「ボタン操作フラグ」が 0 か否かの判定処理を実行し、肯定判定が得られた場合には（S 1 7 6 0 : Y e s）、S 1 7 6 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 1 7 6 0 : N o）、本処理を終了する。

20

【 0 2 5 0 】

S 1 7 6 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、最終変動中図柄が表示されているか否かの判定処理を実行し、肯定判定が得られた場合には（S 1 7 6 5 : Y e s）、S 1 7 7 0 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 1 7 6 5 : N o）、本処理を終了する。

【 0 2 5 1 】

S 1 7 7 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、表示されている最終変動中図柄が特別保留図柄 3 に関連した態様の変動中図柄以外の変動中図柄か否かの判定処理を実行し、肯定判定が得られた場合には（S 1 7 7 0 : Y e s）、S 1 7 4 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 1 7 7 0 : N o）、本処理を終了する。

30

【 0 2 5 2 】

S 1 7 4 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、実行されていない疑似段階演出が有るか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 1 7 4 5 : Y e s）、S 1 7 5 0 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 1 7 4 5 : N o）、本処理を終了する。

【 0 2 5 3 】

S 1 7 5 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、実行されていない疑似段階演出の予定された実行時期が到来したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 1 7 5 0 : Y e s）、S 1 7 5 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 1 7 5 0 : N o）、本処理を終了する。

40

【 0 2 5 4 】

S 1 7 5 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、疑似段階演出の表示を実行して、本処理を終了する。

【 0 2 5 5 】

次に本実施形態の「保留図柄スキップ処理」について、第一実施形態の相違点を、図 1 7 を参照して説明する。

本実施形態の S 8 0 0 では、演出ボタン 6 7 が連打されたか否かを判定する。

また、本実施形態の S 8 0 5 では、演出ボタン 6 7 の連打が所定期間中の所定操作か否かを判定する。

50

また、本実施形態の S 8 1 0 では、「最終保留表示フラグ」及び「最終変動中表示フラグ」の少なくとも何れかが 0 か否かを判定する。

また、本実施形態の S 8 2 5 では、表示されている一時保留図柄を最終変動中図柄に関連した態様の保留図柄に表示変更する処理を実行する。

さらに、本実施形態の S 8 3 5 では、大当たりとなる保留記憶に対応した保留図柄以前の一時保留図柄の全てを、最終変動中図柄に関連した態様の保留図柄に表示変更する処理を実行する。

【 0 2 5 6 】

次に、本実施形態の「変動中図柄スキップ処理」について、図 2 7 を参照して説明する。

図 2 7 は、要部である「変動中図柄スキップ処理」を説明するフローチャートである。

「変動中図柄スキップ処理」は、サブ統合制御装置 8 3 にて定期的（例えば、2 m s 周期のタイマ割り込み処理）に実行される処理である。

【 0 2 5 7 】

S 1 8 0 0 で、サブ統合制御装置 8 3 は、演出ボタン 6 7 が連打操作されたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 1 8 0 0 : Y e s）、S 1 8 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 1 8 0 0 : N o）、本処理を終了する。

【 0 2 5 8 】

S 1 8 0 5 で、サブ統合制御装置 8 3 は、演出ボタン 6 7 の連打操作が、予め定められた所定期間中（変動表示開始後の 2 秒間）に且つ所定操作（連続 3 回以上の 0 N 操作）が行われたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 1 8 0 5 : Y e s）、S 1 8 1 0 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 1 8 0 5 : N o）、本処理を終了する。

なお、本実施形態では、演出ボタン 6 7 の連打操作が有効となる所定期間中（例えば、変動表示開始後の 2 秒間）には、演出ボタンを操作することで実行されるボタン演出は発動しないように構成されている。

【 0 2 5 9 】

S 1 8 1 0 で、サブ統合制御装置 8 3 は、「最終変動中表示フラグ」及び「最終保留表示フラグ」の少なくとも何れかが 1 つが 0 か否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 1 8 1 0 : Y e s）、S 1 8 1 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 1 8 1 0 : N o）、本処理を終了する。

【 0 2 6 0 】

S 1 8 1 5 で、サブ統合制御装置 8 3 は、一時変動中図柄が表示中であるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には（S 1 8 1 5 : Y e s）、S 1 8 2 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には（S 1 8 1 5 : N o）、S 1 8 4 0 に処理を移行する。

【 0 2 6 1 】

S 1 8 4 0 で、サブ統合制御装置 8 3 は、「ボタン操作フラグ」に 1 を設定する処理を実行し、本処理を終了する。

【 0 2 6 2 】

S 1 8 2 5 で、サブ統合制御装置 8 3 は、表示されている一時変動中図柄を、表示プロセスに基づき今回の変化演出で予定されている最終変動中図柄に変更する処理を行い、S 1 8 3 0 に処理を移行する。

【 0 2 6 3 】

S 1 8 3 0 で、サブ統合制御装置 8 3 は、「最終変動中表示フラグ」に 1 を設定し、本処理を終了する。

このように、「最終変動中表示フラグ」は、1 が設定されていることにより、遊技者が演出ボタン 6 7 の適正な連打操作を行ったことで一時変動中図柄が最終変動中図柄に変更されたことを示すフラグである。

以上が、本実施形態の「変動中図柄スキップ処理」であるが、更に該処理について詳述

10

20

30

40

50

する。

【0264】

先ず、S1800にて演出ボタン67が連打操作されたと判定しても、S1805にて該連打操作が、所定期間中の所定操作であると判定されなければ、S1825の処理を行わないよう構成される。

これにより、S1825の処理を望まない遊技者が、意に反して、当該処理を為されてしまう不利益を防止することができる。

【0265】

また、S1810にて「最終変動中表示フラグ」及び「最終保留表示フラグ」の内の少なくとも何れかが0であると判定されなければ、S1825の処理を行わないよう構成される。

10

これにより、例え遊技者が演出ボタン67の適正な連打操作を行ったとしても、既にS1825によって最終変動中図柄に変更処理されている場合や、S825によって最終変動中図柄に関連した態様の保留図柄に変更処理されている場合には、再度S1825の処理を行わないので、当該変動中図柄スキップ処理の希少性を高めることができる。

【0266】

[演出の具体例1について]

本実施形態の変化演出、段階演出の具体例1について、図28及び図29を参照して説明する。

演出図柄表示装置6の画面上において、特別図柄に対応した演出図柄の変動表示中に、先行保留記憶が1個存在する状態で新たに保留記憶が発生すると、先行保留記憶に対応する保留図柄820（通常保留図柄）に続いて、新たな保留記憶に対応する保留図柄821（特別保留図柄1）が表示される（図28（a）～（b）参照）。また、変動中図柄表示領域860には、当該変動表示に対応した、変動中図柄840が通常保留図柄と関連性を有する態様にて表示される。

20

なお、この場合、サブ統合制御装置83は、保留図柄821に対応する保留記憶について、保留表示処理（図15）にて以下のような処理がなされたものとする。具体的には、S605にて最終変動中図柄として特別保留図柄3が選択され、S610にて肯定判定となり、S615にて初回の一時保留図柄として特別保留図柄1が選択され、これをS620にて表示し、S625にて最終図柄表示時期として、変動表示中が選択され、2回目の一時保留図柄として特別保留図柄2が選択され、この表示時期として1個目の表示位置に、保留図柄802が表示された時点（時期）と決定された状態である。そして、このような決定内容は、S625にて表示プロセスとして、保留図柄821に対応する保留記憶に固有の「表示プロセス格納バッファ」に格納されたものとする。

30

【0267】

実行中の当該変動表示が終了すると、演出図柄が「123」で確定表示される（図28（c）参照）。

【0268】

そして、最古の先行保留記憶が消化され、演出図柄の変動表示が開始されると、最古の保留記憶に対応した保留図柄820が消去され、保留図柄821が左方向に向かってシフト処理される。該シフト処理によって、保留図柄821は、1個目の表示位置に表示され（図28（d）参照）、上述した2回目の一時保留図柄の表示時期となる。この際、段階演出Bの態様である段階演出850が表示されて、これにより、保留図柄821は特別保留図柄2の態様に変更される。（図28（e）参照）。

40

【0269】

変動中図柄841に対応した変動表示中に新たな保留記憶が発生すると、2個目の表示位置に新たな保留図柄822が表示され、変動表示が終了して演出図柄が「321」で確定表示され、変動中図柄841が消去される（図28（f）参照）。

【0270】

続いて、最古の先行保留記憶が消化され、演出図柄の変動表示が開始されると、最古の

50

保留記憶に対応した保留図柄 8 2 1 が消去され、保留図柄 8 2 2 が左方向に向かってシフト処理される。保留図柄 8 2 1 が消去されるに伴い、変動中図柄表示領域 8 6 0 には、消去された保留図柄 8 2 1 の特別保留図柄 2 に関連性を有する態様で設定された変動中図柄 8 4 2 が表示される（図 2 9（a）参照）。

【0271】

次いで、変動中図柄 8 4 2 に対して、S 1 7 3 5 の実行により段階演出 A の団扇で炎を煽る段階演出 8 5 1 の表示が実行される（図 2 9（b）参照）。

本実施形態の段階演出は、保留図柄に対してだけでなく、変動中図柄に対しても作用を為すよう設けられている。

【0272】

次いで、変動中図柄 8 4 2 は、先に決定された最終変動中図柄である特別保留図柄 3 と関連性を有する態様に変更表示される（図 2 9（c）参照）。

【0273】

さらに変動表示が進展すると、リーチ状態を経て、演出図柄が「7 7 7」で確定表示されて大当たりとなる（図 2 9（d）～（e）参照）。

【0274】

[演出の具体例 2 について]

本実施形態の変化演出、段階演出および「変動中図柄スキップ処理」が実行された場合の演出の具体例 2 について、図 3 0 を参照して、説明する。

なお、図 3 0（a）は、上述した図 2 9（a）と同じである。当該具体例 2 では、上述した具体例 1 と同様の条件であるため、図 3 0（a）までの経緯については便宜上、図示及び説明を割愛する。

【0275】

最古の先行保留記憶が消化され、演出図柄の変動表示が開始されると、最古の保留記憶に対応した保留図柄 8 2 1 が消去され、保留図柄 8 2 2 が左方向に向かってシフト処理される。保留図柄 8 2 1 が消去されるに伴い、変動中図柄表示領域 8 6 0 には、消去された保留図柄 8 2 1 の特別保留図柄 2 に関連性を有する態様で設定された変動中図柄 8 4 2 が表示される（図 3 0（a）参照）。

【0276】

このように、一時変動中図柄として変動中図柄 8 4 2 が特別保留図柄 2 に関連性を有する態様で表示されているときに、遊技者によって演出ボタン 6 7 の適正な連打操作が行われた場合、「変動中図柄スキップ処理」（図 2 7）の S 1 8 0 5 で肯定判定となる。

尚、当該具体例では、既に S 1 8 2 5 が実行されて最終変動中図柄に変更処理された場合ではなく、一時変動中図柄が表示中である場合なので、S 1 8 1 0 及び S 1 8 1 5 が全て肯定判定となり、S 1 8 2 5 によって変動中図柄 8 4 2 は、特別保留図柄 2 に関連した態様から特別保留図柄 3 に関連した態様に変更処理される。

実行中の当該変動表示が進展すると、リーチ状態を介して、演出図柄が「7 7 7」で確定表示されて大当たりとなる（図 3 0（b）～（d）参照）。

つまり、予め定められた最終図柄表示時期の到来を待たずに、また、予定された段階演出 A を実行することなく、遊技者の操作に基づいて即時最終変動中図柄に変更するよう構成されている。

【0277】

[演出の具体例 3 について]

本実施形態の変化演出、段階演出および「保留図柄スキップ処理」が実行された場合の演出の具体例 3 について、図 3 1 および図 3 2 を参照して、説明する。

【0278】

演出図柄表示装置 6 の画面上において、特別図柄に対応した演出図柄の変動表示中に、先行保留記憶が 1 個存在する状態で新たに保留記憶が発生すると、先行保留記憶に対応する保留図柄 8 2 0（通常保留図柄）に続いて、新たな保留記憶に対応する保留図柄 8 2 1（特別保留図柄 1）が表示される（図 3 1（a）～（b）参照）。また、変動中図柄表示

10

20

30

40

50

領域 8 6 0 には、当該変動表示に対応した、変動中図柄 8 4 0 が通常保留図柄と関連性を有する態様にて表示される。

なお、この場合、サブ統合制御装置 8 3 は、保留図柄 8 2 1 に対応する保留記憶について、上述した演出の具体例 1 と同様の処理が為されたものとする。

【 0 2 7 9 】

この際、遊技者によって演出ボタン 6 7 の適正な連打操作が行われた場合、「保留図柄スキップ処理」(図 1 7) の S 8 0 5 で肯定判定となる。

尚、当該具体例では、既に S 8 2 5 が実行されて一時保留図柄を最終変動中図柄に関連した保留図柄に変更処理された場合ではなく、一時保留図柄が表示中である場合なので、S 8 0 5、S 8 1 0、S 8 1 5、及び S 8 2 0 が全て肯定判定となり、S 8 2 5 によって保留図柄 8 2 1 は、特別保留図柄 1 から特別保留図柄 3 に変更処理される(図 3 1 (c) 参照)。

10

特別保留図柄 3 は、表示プロセスに設定された最終変動中図柄に係る表示態様である。つまり、保留図柄 8 2 1 は、演出ボタン 6 7 の適正な連打操作に基づいて、予定された最終変動中図柄に関連した態様の保留図柄に変更表示される。

実行中の当該変動表示が進展すると、演出図柄が「1 2 3」で確定表示される。

【 0 2 8 0 】

そして、最古の先行保留記憶が消化され、演出図柄の変動表示が開始されると、最古の保留記憶に対応した保留図柄 8 2 0 が消去され、保留図柄 8 2 1 が左方向に向かってシフト処理される。該シフト処理によって、保留図柄 8 2 1 は、1 個目の表示位置に表示され、上述した 2 回目の一時保留図柄の表示時期となる。しかし、「保留表示更新処理」(図 1 6) の S 7 1 0 で否定判定となるので、これにより、段階演出が実行されることもなく、また保留図柄 8 2 1 は特別保留図柄 3 の態様で維持される。(図 3 1 (d) 参照)。

20

【 0 2 8 1 】

変動中図柄 8 4 1 に対応した変動表示中に新たな保留記憶が発生すると、2 個目の表示位置に新たな保留図柄 8 2 2 が表示され、変動表示が終了して演出図柄が「3 2 1」で確定表示され、変動中図柄 8 4 1 が消去される(図 3 1 (e) 参照)。

【 0 2 8 2 】

続いて、最古の先行保留記憶が消化され、演出図柄の変動表示が開始されると、最古の保留記憶に対応した保留図柄 8 2 1 が消去され、保留図柄 8 2 2 が左方向に向かってシフト処理される。保留図柄 8 2 1 が消去されるに伴い、変動中図柄表示領域 8 6 0 には、消去された保留図柄 8 2 1 の特別保留図柄 3 と関連性を有する態様で設定された変動中図柄 8 4 2 が表示される(図 3 1 (f) 参照)。

30

【 0 2 8 3 】

次いで、変動中図柄 8 4 2 に対応して変動表示が実行されても、「変動中表示更新処理」(図 2 6) の S 1 7 0 7 で否定判定となり、S 1 7 3 5 が実行されないため、予定されていた段階演出 A の団扇で炎を煽る段階演出 8 5 1 の表示が実行されることはない。

【 0 2 8 4 】

さらに変動表示が進展すると、変動中図柄 8 4 2 は態様を維持したまま、リーチ状態を経て、演出図柄が「7 7 7」で確定表示されて大当たりとなる(図 3 2 (a) ~ (b) 参照)。

40

【 0 2 8 5 】

このように、本実施形態では、遊技者の操作に基づいて、予め定められた最終図柄表示時期の到来を待たずに、また、予定された段階演出を実行することなく、即時最終変動中図柄或いは最終変動中図柄に関連した態様の保留図柄に変更するよう構成されている。これにより、遊技者は任意の操作で、疑似段階演出によって昇格を失敗してしまう状態を、自らの意思で回避(スキップ)して、最終変動中図柄や該最終変動中図柄に関連した最終保留図柄を、即時表示することができる。

【 0 2 8 6 】

以上、本発明を実現するための第 1 及び第 2 実施形態を説明してきたが、これに限定す

50

るものではない。

例えば、十字ボタン 6 9 の操作について、十字ボタン上 S W 6 9 a のみが操作されることで、最終保留図柄や該最終保留図柄への変化が実行される構成を例示したが、他の構成でも良い。つまり、十字ボタン 6 9 の各突出部を、「上」、「下」、「左」、及び「右」の順序で押下することで条件成立とする第 1 手順と、「上」、「右」、「下」、及び「左」の順序で押下することで条件成立とする第 2 手順と、を備え、十字ボタン 6 9 の押下が有効となる期間において、何れの手順を有効とするかを選択し、選択された手順に従って操作が為された場合にのみ、上記変化を実行するように構成しても良い。

これにより、予め定められた適正な手順に従って操作が為されないと、変化をすることができないので、面白みが増すと共に遊技者の意思に反して最終保留図柄や該最終保留図柄への変化が実行される危険を回避できる。

10

【 0 2 8 7 】

また、変化演出の対象となる保留記憶よりも先に変動表示が開始する保留記憶の中に大当たりとなるものが有る場合、操作手段が操作されても一時保留図柄を最終保留図柄に変化しない構成を例示した。しかし、これに限らず、上記条件に合致すると判定されたときには、そもそも一時保留図柄を表示すること自体を行わないように構成してもよい。

このように構成することにより、遊技者に無用な期待を抱かせることや、不要な操作を行わせることがない。

【 0 2 8 8 】

また、「保留図柄スキップ処理」や「変動中図柄スキップ処理」にて、操作手段の操作が為された場合に、1 個の一時保留図柄を最終保留図柄に変更したり、1 個の一時変動中図柄を最終変動中図柄に変更したりする例を示した。しかし、これに限らず、保留上限個数の中に複数の対象となる保留記憶がある場合は、最新の一時保留図柄のみを対象とするようにしても良い。また、最古の一時保留図柄のみを対象とするようにしても良い。さらに、全ての一時保留図柄を対象とするようにしても良い。さらに、一時変動中図柄と一時保留図柄が表示されているときは、両方を対象とするようにしても良い。

20

【 0 2 8 9 】

さらに、上述した実施形態では、操作手段を適正に操作したとき、該操作時に表示されていた最新の保留図柄が変動表示完了するまでは、段階演出の実行を禁止するようにしたが、これに限らず、例えば、操作後に表示された保留表示に対しては段階演出を実行可能な構成としても良い。

30

これにより、操作時に表示されていた保留図柄に、変動時間が長時間のものが多数含まれていた場合、極めて長い期間に亘って段階演出が禁止されてしまい、興趣が低下してしまうことになるので、これを防止することができる。

【 0 2 9 0 】

[特許請求の範囲との対応]

上記実施形態の説明で用いた用語と、特許請求の範囲の記載に用いた用語との対応を示す。

【 0 2 9 1 】

第 1 始動口 1 1 及び第 2 始動口 1 2 が、始動口の一例に相当する。

40

サブ統合制御装置 8 3 が、サブ制御装置の一例に、パチンコ機 5 0 が、弾球遊技機の一例に相当する。

始動入賞確認処理 (図 6) の S 1 1 0 が、保留記憶手段の一例に相当する。

当否判定処理 (図 9) の S 2 3 0、S 2 3 5、及び S 2 4 0 が、抽選手段の一例に相当する。

S 1 1 0 で生成される保留数コマンド、S 2 7 0 で生成される保留数コマンド、及び先読み判定処理で生成される先読みコマンド 1 ~ 4 が、保留情報の一例に相当する。

始動入賞確認処理 (図 6) の S 1 1 0 及び S 1 1 5、当否判定処理 (図 9) の S 2 7 0 が、保留情報送信手段の一例に相当する。

演出図柄表示装置 6 が、画像表示装置の一例に相当し、保留表示処理 (図 1 5) 及び保

50

留表示更新処理（図 16）が、保留図柄表示手段の一例に相当する。

保留表示処理（図 15）の S 6 1 5 が、表示保留選択手段の一例に相当する。

保留表示処理（図 15）の S 6 2 0 が、一時保留図柄表示手段の一例に相当する。

保留表示更新処理（図 16）の S 7 4 0 が、保留図柄変化手段の一例に相当する。

段階演出及び疑似段階演出が前兆演出の一例に相当し、保留表示更新処理（図 16）の S 7 3 5 及び S 7 5 5 が、前兆演出手段の一例に相当する。

第 1 実施形態における、保留図柄スキップ処理（図 17）の S 8 2 5 及び S 8 3 5 が、保留図柄即時変更手段の一例に相当する。

第 1 実施形態において、保留表示更新処理（図 16）の S 7 6 0 で否定判定となると S 7 5 5 を実行しない構成が、保留前兆演出禁止手段の一例に相当する。

10

【0292】

保留図柄に対して実行される段階演出及び疑似段階演出が第 1 前兆演出の一例に相当し、保留表示更新処理（図 16）の S 7 3 5 及び S 7 5 5 が、第 1 前兆演出手段の一例に相当する。

変動中表示更新処理（図 26）の S 1 7 0 5 が、変動中図柄表示手段、変動中図柄選択手段及び一時変動中図柄表示手段の一例に相当する。

変動中表示更新処理（図 26）の S 1 7 4 0 が、変動中図柄変化手段の一例に相当する。

変動中図柄に対して実行される段階演出及び疑似段階演出が第 2 前兆演出の一例に相当し、変動中表示更新処理（図 26）の S 1 7 3 5 及び S 1 7 5 5 が、第 2 前兆演出手段の一例に相当する。

20

第 2 実施形態における保留表示処理（図 15）の S 6 2 5 が、表示プロセス決定手段の一例に相当する。

表示プロセスにて決定された最終変動中図柄に関連した態様で表示される保留図柄が、特別保留図柄の一例に相当する。例えば、図 3 1 の変動中図柄 8 4 2（最終保留図柄）と関連性を有する態様で表示された保留図柄 8 2 1 が、特別保留図柄の一例に相当する。

第 2 実施形態における、保留図柄スキップ処理（図 17）の S 8 2 5 及び S 8 3 5 と、変動中図柄スキップ処理（図 27）の S 1 8 2 5 が、図柄即時変更手段の一例に相当する。

第 2 実施形態において、保留表示更新処理（図 16）の S 7 6 0 で否定判定となると S 7 5 5 を実行しない構成や、変動中表示更新処理（図 26）の S 1 7 6 0 で否定判定となると S 1 7 5 5 を実行しない構成が、前兆演出禁止手段の一例に相当する。

30

【0293】

演出ボタン 6 7 が、第 1 操作手段の一例に相当し、十字ボタン 6 9 が、第 2 操作手段の一例に相当する。

【符号の説明】

【0294】

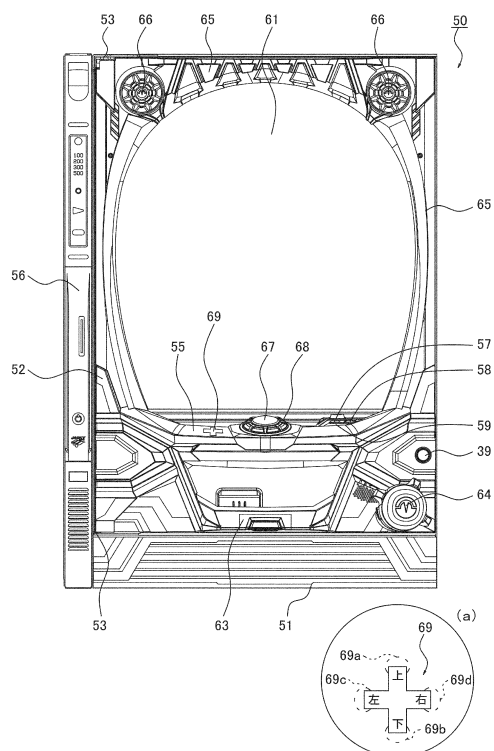
1 ... 遊技盤、2 a ... 外レール、2 b ... 内レール、3 ... 遊技領域、4 ... 遊技釘、5 ... センターケース、6 ... 演出図柄表示装置、7 ... 普通図柄表示装置、8 ... 普図保留数表示装置、9 ... 特図表示装置、11 ... 第 1 始動口、11 a ... 第 1 始動口 S W、12 ... 第 2 始動口、12 a ... 第 2 始動口 S W、12 b ... 普電役物ソレノイド、14 ... 大入賞口、14 a ... カウント S W、14 b ... 大入賞口ソレノイド、17 ... 普通図柄作動ゲート、17 a ... 普通図柄作動 S W、18 ... 特図保留数表示装置、20 ... 払出モータ、21 ... 払出 S W、22 ... 満杯 S W、23 ... 球切れ S W、24 ... C R ユニット端子板、25 ... 精算表示装置、28 ... タッチ S W、29 ... 発射停止 S W、30 ... 発射モータ、35 ... ガラス枠開放 S W、36 ... 内枠開放 S W、39 ... シリンダ錠、50 ... パチンコ機、51 ... 外枠、52 ... 前枠、53 ... ヒンジ、55 ... 上皿、56 ... C R ユニット、57 ... 球貸ボタン、58 ... 精算ボタン、59 ... 残高表示器、61 ... 板ガラス、63 ... 下皿、64 ... 発射ハンドル、65 ... 枠側装飾ランプ、66 ... スピーカ、67 ... 演出ボタン、68 ... ジョグダイヤル、69 ... 十字ボタン、70 ... 内枠、71 ... 球タンク、72 ... タンクレール、73 ... 払出ユニット、78 ... 外部接続端子板

40

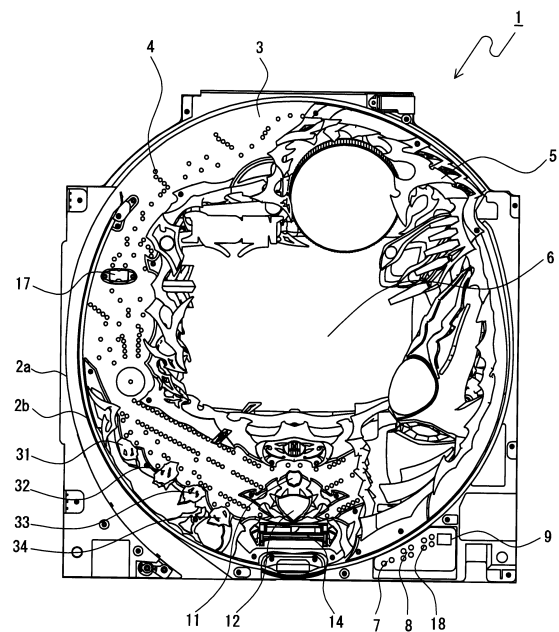
50

、 8 0 ...主制御装置、 8 1 ...払出制御装置、 8 2 ...演出図柄制御装置、 8 3 ...サブ統合制御装置、 8 4 ...発射制御装置、 8 5 ...電源基板、 9 0 ...図柄表示装置中継端子板。

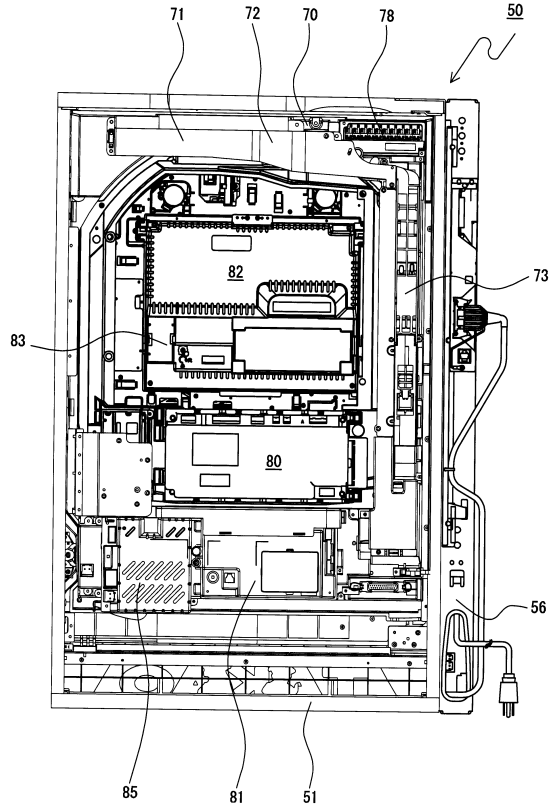
【図 1】



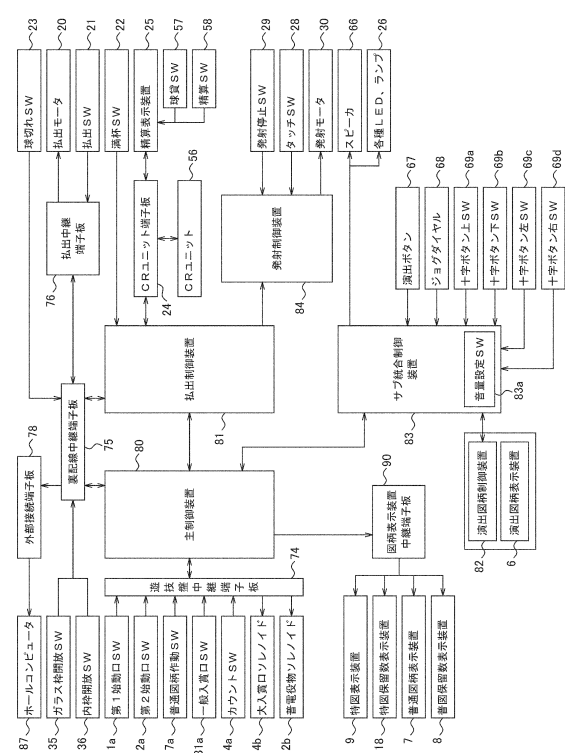
【図 2】



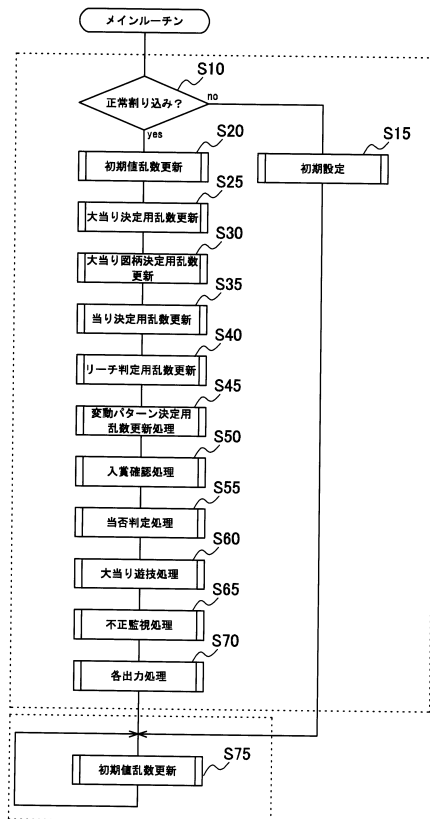
【図 3】



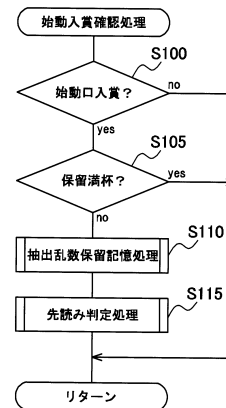
【図 4】



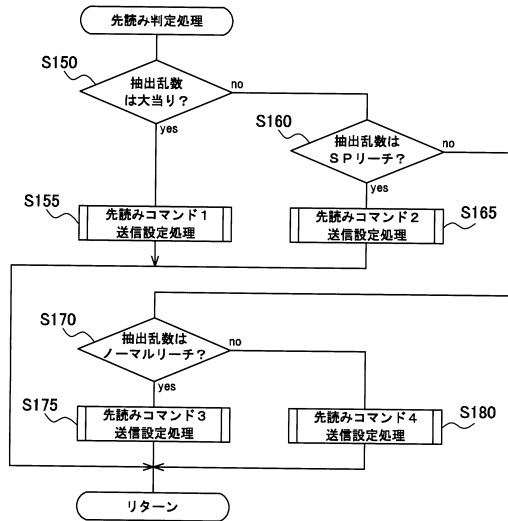
【図 5】



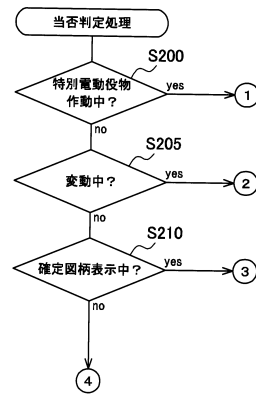
【図 6】



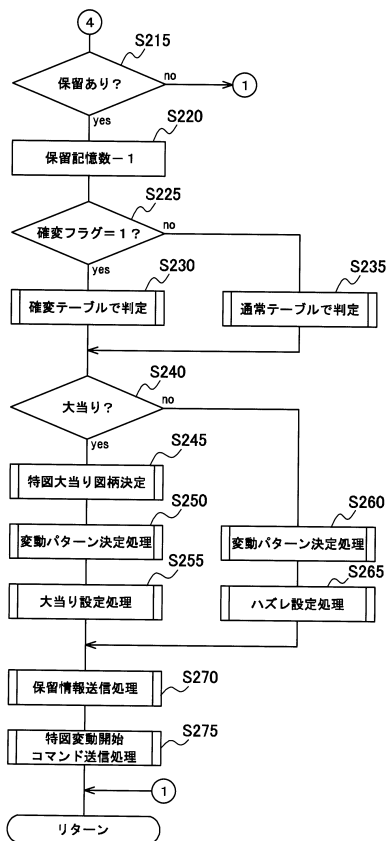
【図 7】



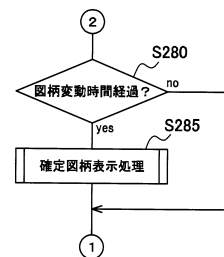
【図 8】



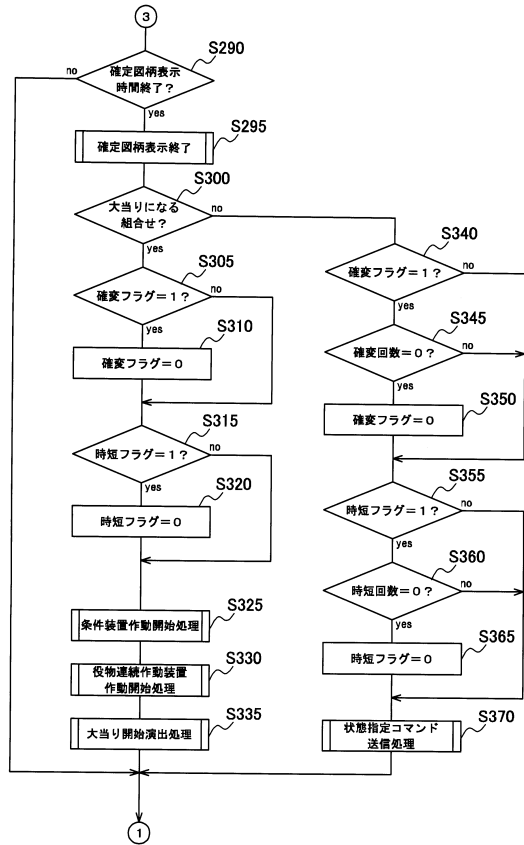
【図 9】



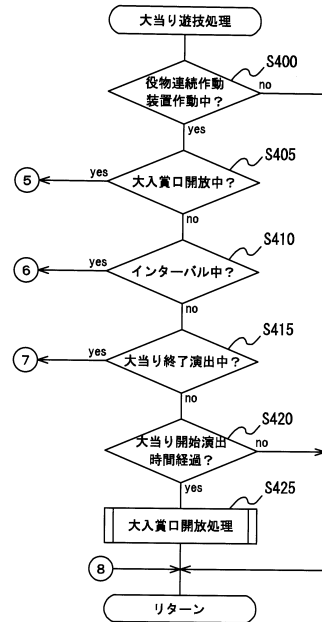
【図 10】



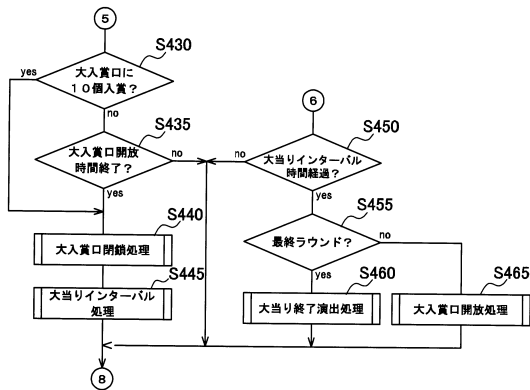
【図 1 1】



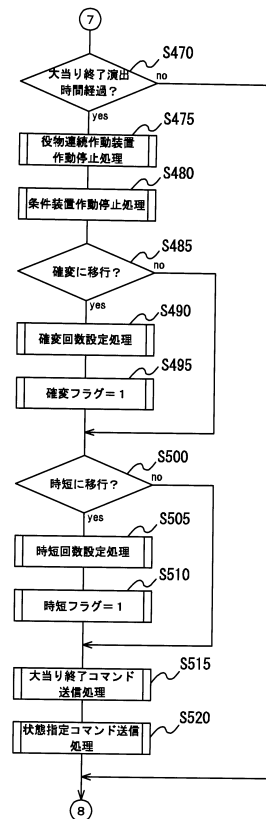
【図 1 2】



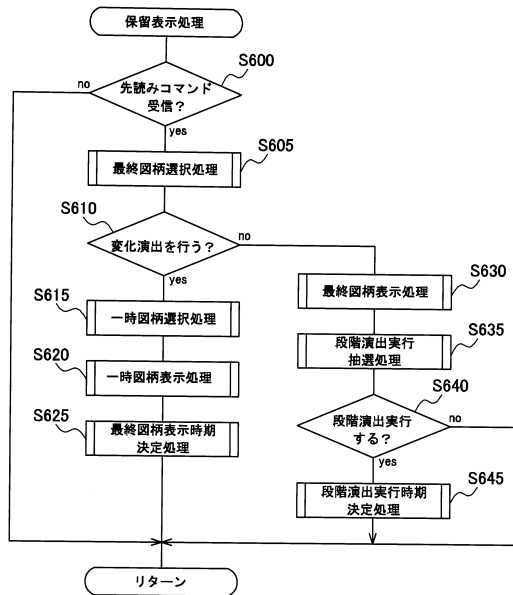
【図 1 3】



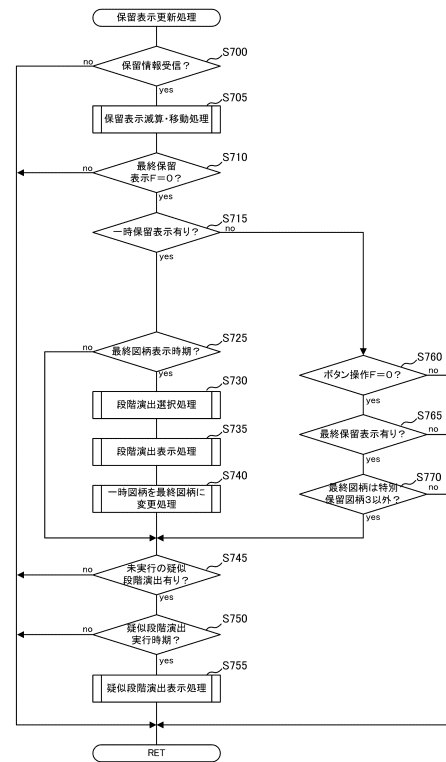
【図 1 4】



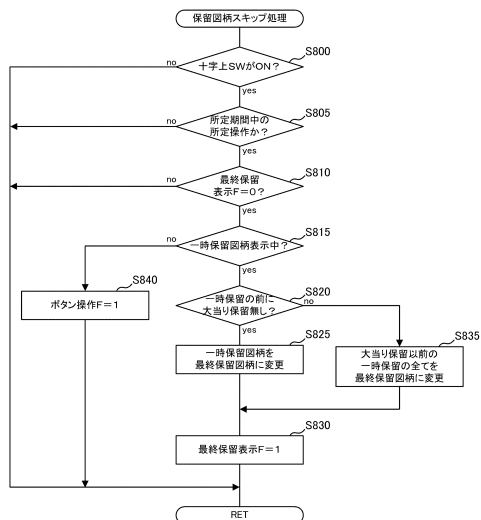
【図 15】



【図 16】



【図 17】



【図 18】

(a)

当否結果	出現率
ハズレ	279/300
リーチ	15/300
SPリーチ	5/300
大当り	1/300

(b)

保留図柄名	
通常保留図柄	○
特別保留図柄 1	🌀
特別保留図柄 2	🌀
特別保留図柄 3	🌀

(c) 保留 1 個目の場合

保留図柄	出現率				期待値	
	ハズレ	リーチ	SPリーチ	当り	当否比率	信頼度
○	200/200	150/200	120/200	120/200	90:2	2.2%
🌀	—	50/200	30/200	20/200	25:4	13.8%
🌀	—	—	50/200	40/200	0:1	100%

特図保留図柄 1・・・ $15/300 \times 50/200 + 5/300 \times 30/200 + 1/300 \times 20/200 = 750/60000 + 150/60000 = 20/60000 = 90:2$ ・・・信頼度 2.2%

特図保留図柄 2・・・ $5/300 \times 50/200 + 1/300 \times 40/200 = 250/60000 + 40/60000 = 25:4$ ・・・信頼度 13.8%

特図保留図柄 3・・・ $0:1/300 \times 20/200 = 0:20/60000 = 0:1$ ・・・信頼度 100%

【図 19】

	一階 ⇒ 最終	出現率				期待値	
		ハズレ	リーチ	SPリーチ	当り	当否比率	信頼度
1	○ ⇒ ○	200/200	150/200	130/200	106/200	554:1	0.2%
2	○ ⇒ 〰	—	30/200	16/200	12/200	44:1	2.0%
3	〰 ⇒ 〰	—	8/200	4/200	4/200	35:1	2.8%
4	〰 ⇒ 〰	—	12/200	8/200	4/200	55:1	1.8%
5	○ ⇒ 〰	—	—	12/200	20/200	3:1	33.3%
6	〰 ⇒ 〰	—	—	10/200	10/200	5:1	16.7%
7	〰 ⇒ 〰	—	—	6/200	10/200	3:1	25%
8	〰 ⇒ 〰	—	—	14/200	10/200	7:1	12.5%
9	○ ⇒ 〰	—	—	—	5/200	—	100%
10	〰 ⇒ 〰	—	—	—	5/200	—	100%
11	〰 ⇒ 〰	—	—	—	5/200	—	100%
12	〰 ⇒ 〰	—	—	—	5/200	—	100%
13	〰 ⇒ 〰	—	—	—	4/200	—	100%

⇒ 段階演出有
→ 段階演出無

【図 20】

(a)

	出現率				期待値	
	ハズレ	リーチ	SPリーチ	当り	当否比率	信頼度
〰 ⇒ 〰	—	20/200	12/200	8/200	45:1	2.2%
段階演出が行われる確率	—	8/20	4/12	1/2	—	—




(b)

	出現率				期待値	
	ハズレ	リーチ	SPリーチ	当り	当否比率	信頼度
〰 ⇒ 〰	—	—	20/200	20/200	5:1	16.7%
段階演出が行われる確率	—	—	6/20	1/2	—	—

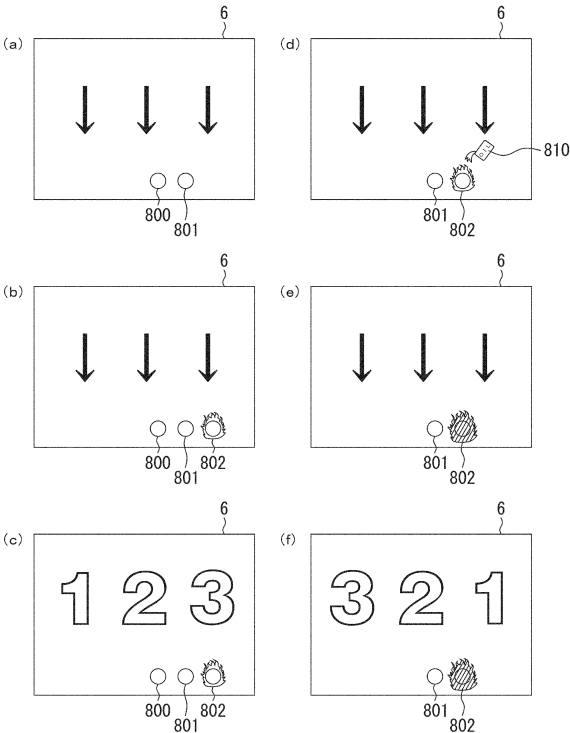
(c)

入賞時の保留個数	報知時期		
	2個→1個	3個→2個	4個→3個
2個	6/6	—	—
3個	3/6	3/6	—
4個	2/6	2/6	2/6

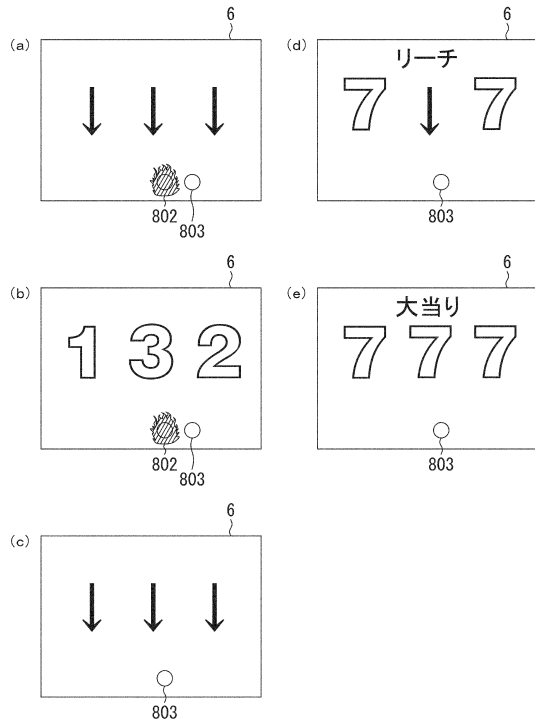
【図 21】

段階演出	出現率		
	維持	1段昇格	2段以上昇格
段階演出A 	10/10	6/10	1/10
段階演出B 	—	4/10	3/10
段階演出C 	—	—	6/10

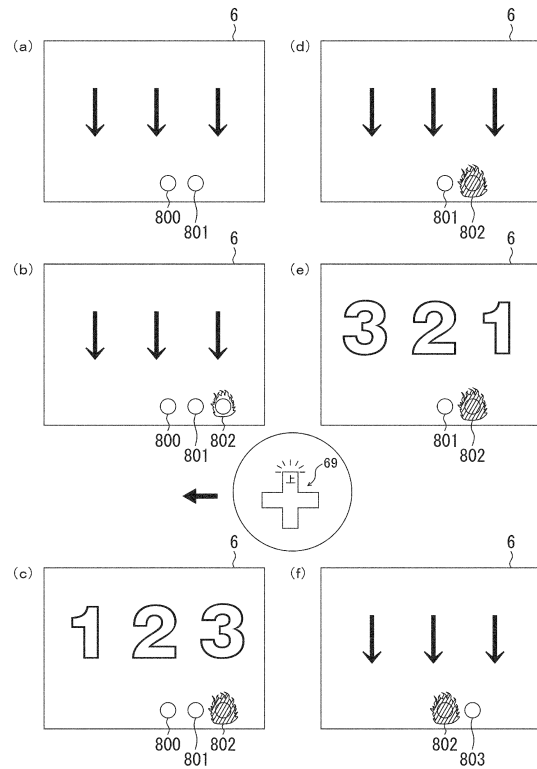
【図 22】



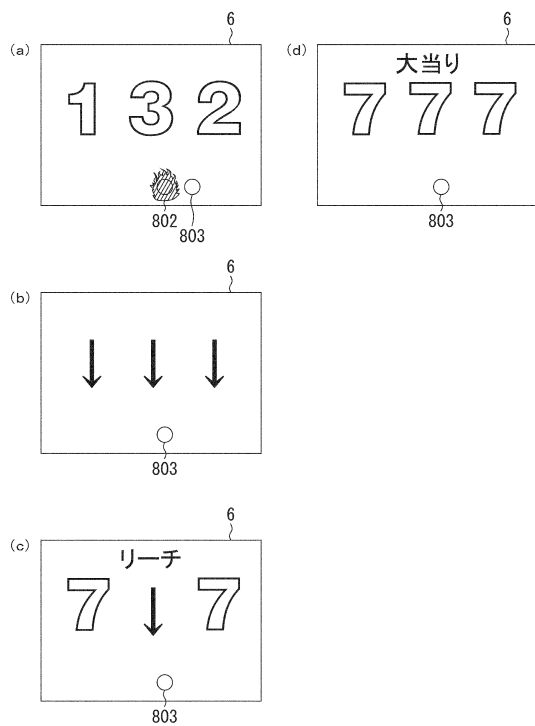
【 図 2 3 】



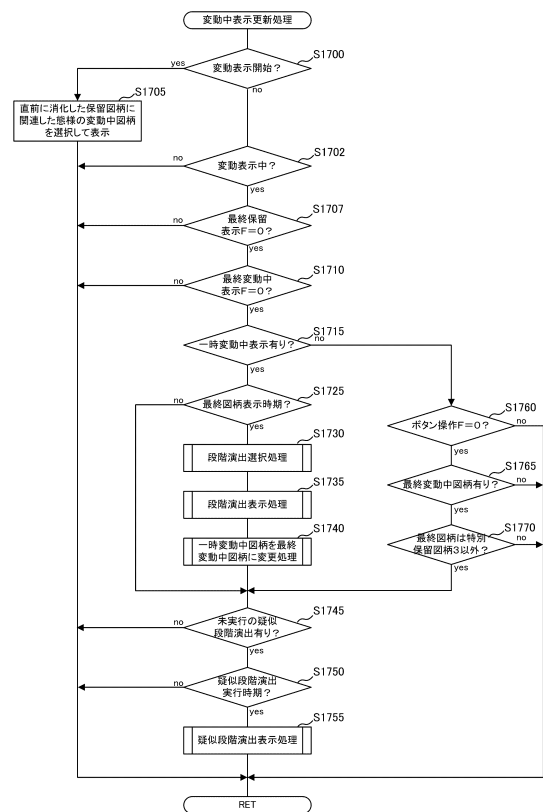
【圖 24】



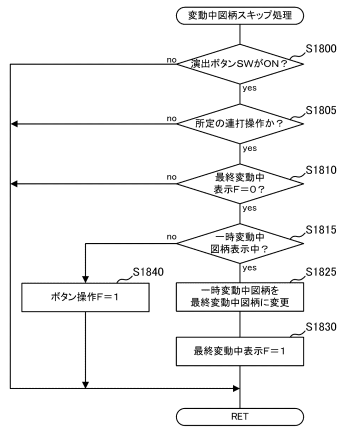
【 図 2 5 】



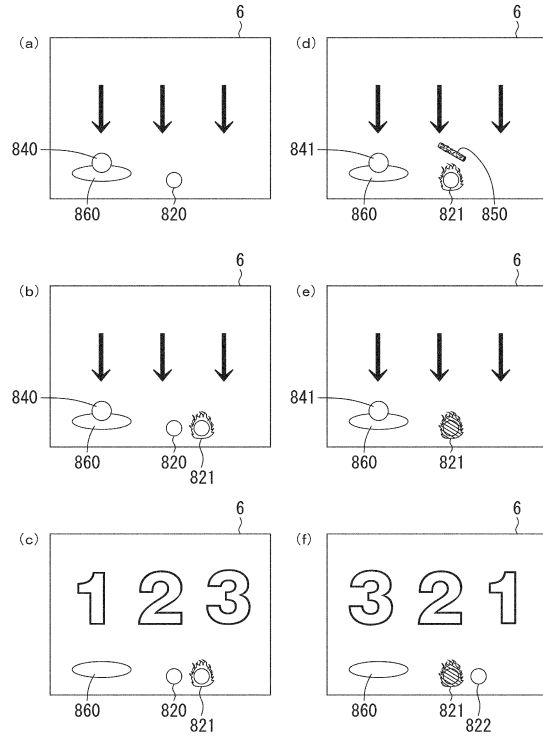
【 図 2 6 】



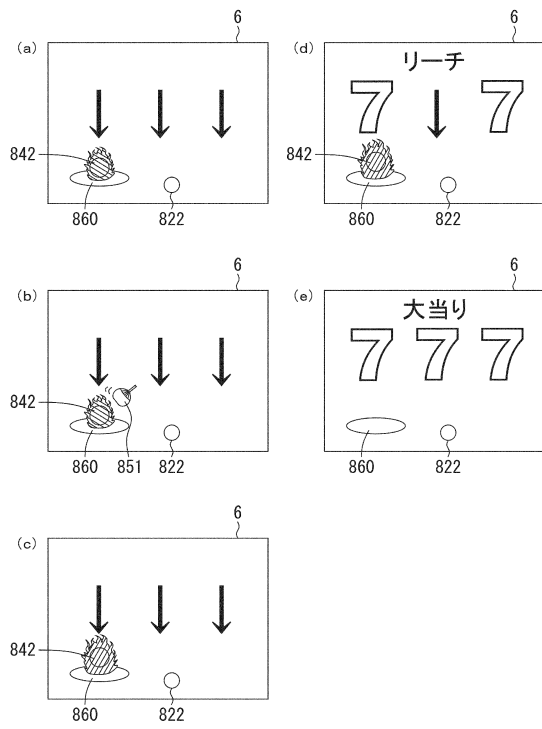
【図 27】



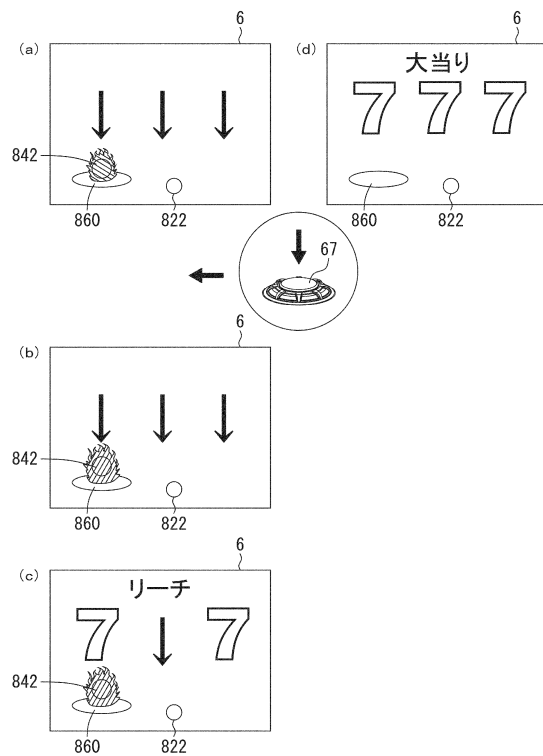
【図 28】



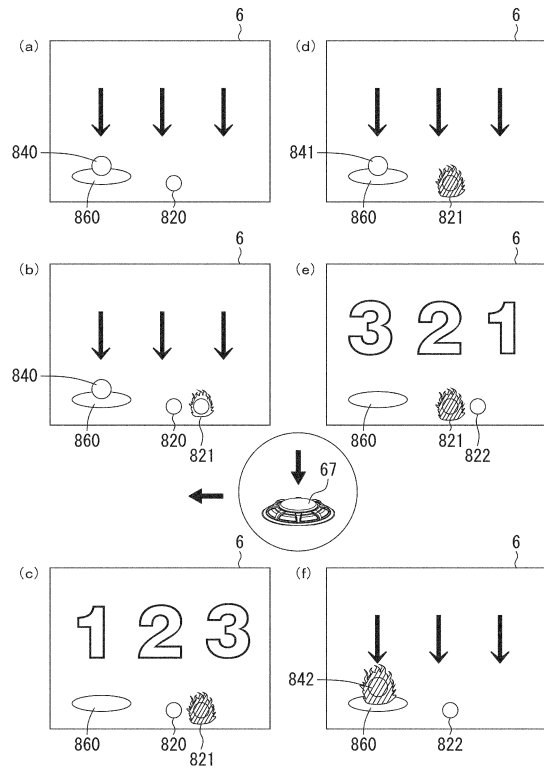
【図 29】



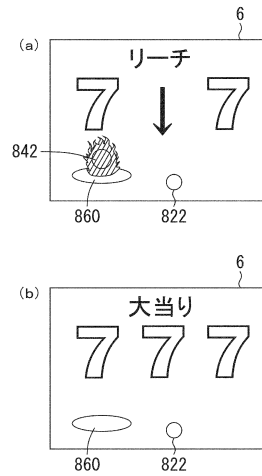
【図 30】



【図 3 1】



【図 3 2】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第6225312(JP, B2)
特開2013-141534(JP, A)
特開2015-146994(JP, A)
特開2004-187702(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02