

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6774223号  
(P6774223)

(45) 発行日 令和2年10月21日 (2020. 10. 21)

(24) 登録日 令和2年10月6日 (2020. 10. 6)

(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 48 頁)

(21) 出願番号	特願2016-103681 (P2016-103681)	(73) 特許権者	395018239
(22) 出願日	平成28年5月24日 (2016. 5. 24)		株式会社高尾
(65) 公開番号	特開2017-736 (P2017-736A)		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1月5日 (2017. 1. 5)		番地
審査請求日	令和1年5月10日 (2019. 5. 10)	(72) 発明者	中山 博夫
(31) 優先権主張番号	特願2015-118609 (P2015-118609)		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6月11日 (2015. 6. 11)		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】

弾球遊技機全体の制御を司る主制御装置と、  
該主制御装置からの通知をもとに演出装置を制御するサブ制御装置とを備えた弾球遊技機であって、

前記主制御装置に、

遊技盤上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、

前記抽出された前記数値データを所定数を限度に記憶する保留記憶手段と、

該保留記憶手段により記憶された前記数値データをもとに大当り遊技を発生させるか否かの  
大当り判定を行う大当り判定手段と、

該大当り判定手段による大当り判定が行われる前に前記数値データ抽出手段によって抽出された前記数値データの内容を確認する数値データ確認手段と、

前記大当り判定手段による大当り判定の結果を示す特別図柄を表示させる特別図柄表示制御手段とを備え、

前記サブ制御装置に、

前記保留記憶手段に前記数値データが記憶されると、対応する保留図柄を表示する保留図柄表示手段と、

前記保留図柄には、表示されたときの前記大当り遊技が発生する確率である信頼度が異なる複数の種類があり、前記数値データ確認手段による確認結果をもとに前記保留図柄表

10

20

示手段によって表示させる前記保留図柄を前記複数の種類のうちから決定する保留図柄決定手段と、

前記保留図柄表示手段によって表示された前記保留図柄を、前記信頼度の異なる種類の保留図柄に変化させる保留変化演出を実行させるか否かを判定する保留変化演出判定手段とを備えた弾球遊技機において、

前記演出装置には、固定式の第1演出表示装置と、可動式の第2演出表示装置とがあり、

前記第2演出表示装置に前記保留図柄が表示されていない状態にて前記第2演出表示装置を可動させる第1可動と、前記第2演出表示装置に前記保留図柄が表示されている状態にて前記第2演出表示装置を可動させる第2可動とを実行可能な第2演出表示装置可動制御手段と、

10

該第2演出表示装置可動制御手段によって前記第2可動を実行させるか否かを判定する第2可動判定手段とを備え、

前記第2演出表示装置可動制御手段によって前記第2可動が行われている最中、又は、前記第2可動が終了してから所定時間経過後に前記保留変化演出が実行され、

該第2可動判定手段は、前記保留変化演出判定手段によって前記保留変化演出を実行しないと決定された場合でも所定の確率にて前記第2可動を実行させると判定するように設定され、

前記第2演出表示装置可動制御手段によって、前記第1可動が行われている最中には、前記保留変化演出を実行させないように設定し、

20

前記第1可動は、前記第1演出表示装置にて前記特別図柄の所定の疑似演出の開始から予め定められた所定時間経過後に実行され、

前記所定の疑似演出の開始から前記所定時間が経過するまでに、前記第2可動が行われている最中、又は、前記第2可動が終了してから所定時間経過後に行われる前記保留変化演出の開始から終了までを行うように設定し、

前記第2可動には、第2可動Aパターンと、該第2可動Aパターンよりも、前記第2演出表示装置の可動の範囲が広い、又は前記第2演出表示装置の可動速度が速い第2可動Bパターンとが存在し、

前記第2演出表示装置可動制御手段によって前記第2可動Aパターンが実行された場合よりも前記第2可動Bパターンが実行された場合のほうが、前記保留変化演出が実行される確率が高くなるように設定したことを特徴とする弾球遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機（以下、弾球遊技機ともいう）に関するものである。

【背景技術】

【0002】

現在の弾球遊技機は、遊技領域に設けられた始動口に遊技球が入球すると入球した際に抽出した乱数値を所定数を限度に記憶し、該記憶された乱数値が予め定められた大当りになる値であるか否かの抽選を記憶された順に行っている。

40

【0003】

大当り遊技を発生するか否かの抽選結果は、特別図柄の変動を経て確定表示により報知される。なお、特別図柄は遊技領域の隅に小さく表示されるだけであるので、遊技領域の中央に設けられた演出図柄表示装置にて特別図柄の疑似演出を行い、その疑似演出にて、遊技者に抽選結果に対しての期待感を与えている。なお、記憶された上記乱数値の数は演出図柄表示装置にて、記憶された数と同数の数の保留図柄を表示することで遊技者にわかりやすくしている。

【0004】

また、最近の弾球遊技機では、抽出した乱数値を記憶した直後(大当り抽選が行われる前に)に、記憶された乱数値が特定の値(大当りと判断される値、リーチと判断される値な

50

ど)であるか否かを確認し、確認結果に基づいて通常とは異なる特別な保留図柄を表示することで、遊技者に記憶された乱数値について期待感を持たず演出(俗に言う、保留予告)を行っている。

#### 【0005】

また、特別な保留図柄にも種類を持たせ、初めは期待度が低い特別な保留図柄を表示させ、所定のタイミングで該期待度が低い特別な保留図柄を期待度の高い特別な保留図柄に変更させるといった演出(俗に言う、昇格演出)も行われている。

また、最近の弾球遊技機では、特許文献1に記載されているように、演出図柄表示装置として、固定式のメイン表示装置と可動式のサブ表示装置を備え、リーチ演出の際にメイン表示装置の画像とサブ表示装置の画像を連動させることで、インパクトの強い演出を行う弾球遊技機が増えてきている。

10

#### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

#### 【0006】

【特許文献1】特開2013-212285号公報

#### 【発明の概要】

#### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0007】

従来の昇格演出は、特別図柄の疑似演出が行われている最中に実行されるので(疑似演出に多くの表示領域を使用するため)、どうしても小さな演出を表示領域の隅にて行うしかなく、インパクトの強い演出が出来ないという問題があった。

20

#### 【0008】

一方、可動式のサブ表示装置が可動する時期は、所定の疑似演出の所定のタイミングしかなく、所定の疑似演出が発生しなかった場合には、まったく可動せず、せっかく、可動式のサブ表示装置を設けたにも関わらず、その良さを十分に生かし切れていないという問題があった。

#### 【0009】

そこで、本発明は上記した2つの問題を解決するために考えだされたものである。

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0010】

30

上記課題を解決するためになされた本発明の請求項1に記載の弾球遊技機は、弾球遊技機全体の制御を司る主制御装置と、該主制御装置からの通知をもとに演出装置を制御するサブ制御装置とを備えた弾球遊技機であって、前記主制御装置に、遊技盤上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、前記抽出された前記数値データを所定数を限度に記憶する保留記憶手段と、該保留記憶手段により記憶された前記数値データをもとに大当たり遊技が発生させるか否かの大当たり判定を行う大当たり判定手段と、該大当たり判定手段による大当たり判定が行われる前に前記数値データ抽出手段によって抽出された前記数値データの内容を確認する数値データ確認手段と、前記大当たり判定手段による大当たり判定の結果を示す特別図柄を表示させる特別図柄表示制御手段とを備え、前記サブ制御装置に、前記保留記憶手段に前記数値データが記憶されると、対応する保留図柄を表示する保留図柄表示手段と、前記保留図柄には、表示されたときの前記大当たり遊技が発生する確率である信頼度が異なる複数の種類があり、前記数値データ確認手段による確認結果をもとに前記保留図柄表示手段によって表示させる前記保留図柄を前記複数の種類のうちから決定する保留図柄決定手段と、前記保留図柄表示手段によって表示された前記保留図柄を、前記信頼度の異なる種類の保留図柄に変化させる保留変化演出を実行させるか否かを判定する保留変化演出判定手段とを備えた弾球遊技機において、前記演出装置には、固定式の第1演出表示装置と、可動式の第2演出表示装置とがあり、前記第2演出表示装置に前記保留図柄が表示されていない状態にて前記第2演出表示装置を可動させる第1可動と、前記第2演出表示装置に前記保留図柄が表示されている状態にて前記第2演出表示装置を可動させる第2可動とを実行可能な第2演出表示装

40

50

置可動制御手段と、該第2演出表示装置可動制御手段によって前記第2可動を実行させるか否かを判定する第2可動判定手段とを備え、前記第2演出表示装置可動制御手段によって前記第2可動が行われている最中、又は、前記第2可動が終了してから所定時間経過後に前記保留変化演出が実行され、該第2可動判定手段は、前記保留変化演出判定手段によって前記保留変化演出を実行しないと決定された場合でも所定の確率にて前記第2可動を実行させると判定するように設定され、前記第2演出表示装置可動制御手段によって、前記第1可動が行われている最中には、前記保留変化演出を実行させないように設定し、前記第1可動は、前記第1演出表示装置にて前記特別図柄の所定の疑似演出の開始から予め定められた所定時間経過後に実行され、前記所定の疑似演出の開始から前記所定時間が経過するまでに、前記第2可動が行われている最中、又は、前記第2可動が終了してから所定時間経過後に行われる前記保留変化演出の開始から終了までを行うように設定し、前記第2可動には、第2可動Aパターンと、該第2可動Aパターンよりも、前記第2演出表示装置の可動の範囲が広い、又は前記第2演出表示装置の可動速度が速い第2可動Bパターンとが存在し、前記第2演出表示装置可動制御手段によって前記第2可動Aパターンが実行された場合よりも前記第2可動Bパターンが実行された場合のほうが、前記保留変化演出が実行される確率が高くなるように設定したことを特徴とする。

10

## 【0011】

請求項1に記載の主制御装置には、数値データの増加、減少を示す保留数信号をサブ制御装置に送信する保留数信号送信手段、数値データ確認手段による確認結果を示す先読み信号をサブ制御装置に送信する先読み信号送信手段が設けられている。

20

## 【0012】

請求項1に記載の第1演出表示装置にて、特別図柄の疑似演出が行われる構成が好適である。なお、常に第1演出表示装置にて疑似演出を実行する構成でもよいが、第2演出表示装置でも疑似演出を実行するときがあってもよい。

## 【0013】

第2演出表示装置の第1可動の動きと、第2可動の動きは異なった動きでもよい。さらに、第1可動、第2可動とも、複数種類の動きが存在してもよい。

## 【0014】

請求項1に記載されている「保留変化演出判定手段によって前記保留変化演出を実行すると決定された場合には、前記第2可動を実行させないと判定する確率よりも前記第2可動を実行させると判定する確率のほうが高くなるように設定され、」とは、保留変化演出判定手段によって保留変化演出を実行すると決定された場合には、100%の確率で第2可動を実行させると判定するようにしてもよい。つまり、保留変化演出が実行された場合には、必ず第2可動が実行されることになる。

30

## 【0015】

保留変化演出が実行されるタイミングは、第2演出表示装置の第2可動が実行されている最中や、第2可動が実行された直後であってもよいし、第2可動が実行されて所定期間経過後であってもよい。

## 【0016】

第2演出表示装置の第2可動が実行させるか否かは、数値データ確認手段による確認結果に応じてサブ制御装置が判断する構成が好適である。

40

## 【0017】

第2演出表示装置可動制御手段により第2可動Bパターンが実行されると、必ず保留変化演出が実行される構成としてもよい。

## 【0018】

第1発明の弾球遊技機は、弾球遊技機全体の制御を司る主制御装置と、該主制御装置からの通知をもとに演出装置を制御するサブ制御装置とを備えた弾球遊技機であって、前記主制御装置に、遊技盤上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、前記抽出された前記数値データを所定数を限度に記憶する保留記憶手段と、該保留記憶手段により記憶された前記数値データをもとに大当り

50

遊技を発生させるか否かの大当たり判定を行う大当たり判定手段と、該大当たり判定手段による大当たり判定が行われる前に前記保留記憶手段に記憶されている前記数値データの内容を確認する数値データ確認手段と、前記大当たり判定手段による大当たり判定の結果を示す特別図柄を表示させる特別図柄表示制御手段とを備え、前記サブ制御装置に、前記保留記憶手段に前記数値データが記憶されると、対応する保留図柄を表示する保留図柄表示手段と、前記保留図柄には、表示されたときの前記大当たり遊技が発生する確率である信頼度が異なる複数の種類があり、前記数値データ確認手段による確認結果をもとに前記保留図柄表示手段によって表示させる前記保留図柄を前記複数の種類のうちから決定する保留図柄決定手段と、前記保留図柄表示手段によって表示された前記保留図柄を、前記信頼度の異なる種類の保留図柄に変化させる保留変化演出を実行させるか否かを判定する保留変化演出判定手段とを備えた弾球遊技機において、前記演出装置には、固定式の第1演出表示装置と、可動式の第2演出表示装置とがあり、前記第2演出表示装置に前記保留図柄が表示されていない状態にて前記第2演出表示装置を可動させる第1可動と、前記第2演出表示装置に前記保留図柄が表示されている状態にて前記第2演出表示装置を可動させる第2可動とを実行可能な第2演出表示装置可動制御手段と、該第2演出表示装置可動制御手段によって前記第2可動を実行させるか否かを判定する第2可動判定手段とを備え、該第2可動判定手段は、前記保留変化演出判定手段によって前記保留変化演出を実行すると決定された場合には、前記第2可動を実行させないと判定する確率よりも前記第2可動を実行させると判定する確率のほうが高くなるように設定され、且つ、前記保留変化演出判定手段によって前記保留変化演出を実行しないと決定された場合でも所定の確率にて前記第2可動を実行させると判定するように設定され、前記第2演出表示装置可動制御手段によって、前記第1可動が行われている最中には、前記保留変化演出を実行させないように設定し、前記第1演出表示装置にて表示されていた前記保留図柄を消去すると共に、消去する直前に前記第1演出表示装置にて表示されていた前記保留図柄と同じ保留図柄を前記第2演出表示装置にて表示させる保留図柄移動演出を実行する保留図柄移動演出実行手段を備え、該保留図柄移動演出実行手段は、前記第2可動判定手段によって前記第2可動を実行させると決定されたことに起因して、前記保留図柄移動演出を実行するようにしたことを特徴とする。

#### 【0019】

第1発明の弾球遊技機によれば、表示されている保留図柄を、信頼度の異なる保留図柄に変化させる保留変化演出を実行する際は、保留図柄が表示された第2演出表示装置を可動させるようにしたので保留変化演出を、インパクトの強い演出にすることが可能となる。

また、第2演出表示装置が所定の疑似演出以外にも可動することとなり、可動式の第2演出表示装置の良さを発揮させることが出来る。

さらに、保留図柄を常に同じ演出表示装置に表示させておくのではなく、保留変化演出が実行される際には、第1演出表示装置に表示されている保留図柄が第2演出表示装置に移動するので、該移動が保留変化演出の一部となり、よりインパクトの強い演出になる。

#### 【0020】

第1発明では、「第2可動を実行させると決定されたことに起因して、」と記載しているように、保留図柄移動演出が実行される時期は、第2可動判定手段により第2可動を実行させると決定された直後であっても、第2可動を実行させると決定された後の所定のタイミングであってもよい。

#### 【0021】

保留図柄移動演出によって第2演出表示装置に表示させる保留図柄は、保留変化演出の対象となる保留図柄のみではなく、保留図柄移動演出が行われる直前に第1演出表示装置に表示されている全ての保留図柄を移行させる構成が好適である。

#### 【0022】

第1発明の保留図柄移動演出実行手段は、第1演出表示装置にて表示されている保留図柄と同じ保留図柄を第2演出表示装置に表示させると共に、第1演出表示装置にて表示し

10

20

30

40

50

ていた保留図柄を消去する構成としてもよい。

【0023】

第1発明では、保留図柄移動演出が行われても保留変化演出が実行されないときもある構成となっている。

【0024】

第1発明の保留図柄移動演出実行手段は、第2演出表示装置に表示されている保留図柄を第1演出表示装置に移動させる保留図柄移動演出を実行する構成としてもよい。なお、当該保留図柄移動演出を実行するタイミングは、保留変化演出が実行された保留図柄の変動が開始された直後であっても、保留変化演出が実行された保留図柄の変化が開始された直後であっても、保留変化演出が実行された保留図柄の変動が終了したあとでもよい。

10

【0025】

第2演出表示装置に表示されている保留図柄を第1演出表示装置に移動させる保留図柄移動演出は実行させずに、第2演出表示装置に表示されている保留図柄が全て消化した後、新たに数値データが記憶されると第1演出表示装置に保留図柄を表示させる構成にしてもよい。なお、上記した保留図柄が全てとは、保留図柄移動演出によって移動した保留図柄全てであっても、第2演出表示装置に保留図柄が表示されている際に、新たに数値データが記憶され、第2演出表示装置に保留図柄が表示された場合には、その新たに表示された保留図柄を含めた全てであってもよい。

【0026】

第2発明の弾球遊技機は、弾球遊技機全体の制御を司る主制御装置と、該主制御装置からの通知をもとに演出装置を制御するサブ制御装置とを備えた弾球遊技機であって、前記主制御装置に、遊技盤上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、前記抽出された前記数値データを所定数を限度に記憶する保留記憶手段と、該保留記憶手段により記憶された前記数値データをもとに大当り遊技を発生させるか否かの大当り判定を行う大当り判定手段と、該大当り判定手段による大当り判定が行われる前に前記保留記憶手段に記憶されている前記数値データの内容を確認する数値データ確認手段と、前記大当り判定手段による大当り判定の結果を示す特別図柄を表示させる特別図柄表示制御手段とを備え、前記サブ制御装置に、前記保留記憶手段に前記数値データが記憶されると、対応する保留図柄を表示する保留図柄表示手段と、前記保留図柄には、表示されたときの前記大当り遊技が発生する確率である信頼度が異なる複数の種類があり、前記数値データ確認手段による確認結果をもとに前記保留図柄表示手段によって表示させる前記保留図柄を前記複数の種類のうちから決定する保留図柄決定手段と、前記保留図柄表示手段によって表示された前記保留図柄を、前記信頼度の異なる種類の保留図柄に変化させる保留変化演出を実行させるか否かを判定する保留変化演出判定手段とを備えた弾球遊技機において、前記演出装置には、固定式の第1演出表示装置と、可動式の第2演出表示装置とがあり、前記第2演出表示装置に前記保留図柄が表示されていない状態にて前記第2演出表示装置を可動させる第1可動と、前記第2演出表示装置に前記保留図柄が表示されている状態にて前記第2演出表示装置を可動させる第2可動とを実行可能な第2演出表示装置可動制御手段と、該第2演出表示装置可動制御手段によって前記第2可動を実行させるか否かを判定する第2可動判定手段とを備え、該第2可動判定手段は、前記保留変化演出判定手段によって前記保留変化演出を実行すると決定された場合には、前記第2可動を実行させないと判定する確率よりも前記第2可動を実行させると判定する確率のほうが高くなるように設定され、且つ、前記保留変化演出判定手段によって前記保留変化演出を実行しないと決定された場合でも所定の確率にて前記第2可動を実行させると判定するように設定され、前記第2演出表示装置可動制御手段によって、前記第1可動が行われている最中には、前記保留変化演出を実行させないように設定し、前記第1可動は、前記第1演出表示装置にて前記特別図柄の所定の疑似演出が行われている最中に実行されるものであり、前記所定の疑似演出の開始から予め定められた所定時間経過後に実行され、前記所定の疑似演出の開始から前記所定時間が経過するまでに前記保留変化演出の開始から終了までを行うように設定したことを特徴とする。

20

30

40

50

## 【0027】

第2発明の弾球遊技機によれば、表示されている保留図柄を、信頼度の異なる保留図柄に変化させる保留変化演出を実行する際は、保留図柄が表示された第2演出表示装置を可動させるようにしたので保留変化演出を、インパクトの強い演出にすることが可能となる。

また、第2演出表示装置が所定の疑似演出以外にも可動することとなり、可動式の第2演出表示装置の良さを発揮させることが出来る。

さらに、第1可動を疑似演出として使用することで、遊技者に疑似演出に対して期待感を与えることが出来るようになる。しかし、第1可動を行っている最中に保留変化演出が実行されると、遊技者は、現在の疑似演出が当たるか否かに意識が集中してしまい、保留変化演出を見落とす可能性が出てきてしまう。そこで、同じ第2演出表示装置の可動であっても、疑似変動の演出として可動する第1可動が行われている最中は、保留変化演出を行わないようにしたので、上記の心配は無くなる。

## 【0028】

第2発明の疑似演出の種類は複数あり、疑似演出毎に第1可動が行われるタイミングが異なっても、第2演出表示装置の可動時間が異なっても、保留変化演出とは被らない構成となっている。

## 【0029】

第3発明の弾球遊技機は、弾球遊技機全体の制御を司る主制御装置と、該主制御装置からの通知をもとに演出装置を制御するサブ制御装置とを備えた弾球遊技機であって、前記主制御装置に、遊技盤上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、前記抽出された前記数値データを所定数を限度に記憶する保留記憶手段と、該保留記憶手段により記憶された前記数値データをもとに大当たり遊技を発生させるか否かの大当たり判定を行う大当たり判定手段と、該大当たり判定手段による大当たり判定が行われる前に前記保留記憶手段に記憶されている前記数値データの内容を確認する数値データ確認手段と、前記大当たり判定手段による大当たり判定の結果を示す特別図柄を表示させる特別図柄表示制御手段とを備え、前記サブ制御装置に、前記保留記憶手段に前記数値データが記憶されると、対応する保留図柄を表示する保留図柄表示手段と、前記保留図柄には、表示されたときの前記大当たり遊技が発生する確率である信頼度が異なる複数の種類があり、前記数値データ確認手段による確認結果をもとに前記保留図柄表示手段によって表示させる前記保留図柄を前記複数の種類のうちから決定する保留図柄決定手段と、前記保留図柄表示手段によって表示された前記保留図柄を、前記信頼度の異なる種類の保留図柄に変化させる保留変化演出を実行させるか否かを判定する保留変化演出判定手段とを備えた弾球遊技機において、前記演出装置には、固定式の第1演出表示装置と、可動式の第2演出表示装置とがあり、前記第2演出表示装置に前記保留図柄が表示されていない状態にて前記第2演出表示装置を可動させる第1可動と、前記第2演出表示装置に前記保留図柄が表示されている状態にて前記第2演出表示装置を可動させる第2可動とを実行可能な第2演出表示装置可動制御手段と、該第2演出表示装置可動制御手段によって前記第2可動を実行させるか否かを判定する第2可動判定手段とを備え、該第2可動判定手段は、前記保留変化演出判定手段によって前記保留変化演出を実行すると決定された場合には、前記第2可動を実行させないと判定する確率よりも前記第2可動を実行させると判定する確率のほうが高くなるように設定され、且つ、前記保留変化演出判定手段によって前記保留変化演出を実行しないと決定された場合でも所定の確率にて前記第2可動を実行させると判定するように設定され、前記第2演出表示装置可動制御手段によって、前記第1可動が行われている最中には、前記保留変化演出を実行させないように設定し、前記第1演出表示装置にて前記特別図柄の所定の疑似演出が開始されてから予め定められた所定時間経過後に、前記第2演出表示装置可動制御手段によって前記第1可動が実行される場合と前記第2可動が実行される場合があるようにしたことを特徴とする。

## 【0030】

第3発明の弾球遊技機によれば、表示されている保留図柄を、信頼度の異なる保留図柄

に変化させる保留変化演出を実行する際は、保留図柄が表示された第2演出表示装置を可動させるようにしたので保留変化演出を、インパクトの強い演出にすることが可能となる。

また、第2演出表示装置が所定の疑似演出以外にも可動することとなり、可動式の第2演出表示装置の良さを発揮させることが出来る。

さらに、疑似演出としての第2演出表示装置の可動を、保留変化演出にも利用するといった今までにない斬新な演出が可能となる。

また、疑似演出のための第2演出表示装置の可動によって保留変化演出が実行される場合と保留変化演出が実行されない場合とを設けたので、疑似演出として利用する第2演出表示装置の可動によって保留変化演出が実行された場合に、大きな驚きと喜びを遊技者に与えることが出来る。

10

#### 【0031】

第3発明の弾球遊技機は、つまり、第2演出表示装置の第1可動も第2可動も疑似演出に利用することになるが、第2可動が行われる変動中に保留変化演出が行われることがあるということである。

#### 【0032】

疑似演出として第2可動が行われたといっても、必ずしも保留変化演出が実行される必要はない。

#### 【発明の効果】

#### 【0033】

20

請求項1に記載の弾球遊技機によれば、表示されている保留図柄を、信頼度の異なる保留図柄に変化させる保留変化演出を実行する際は、保留図柄が表示された第2演出表示装置を可動させるようにしたので保留変化演出を、インパクトの強い演出にすることが可能となる。

また、第2演出表示装置が所定の疑似演出以外にも可動することとなり、可動式の第2演出表示装置の良さを発揮させることが出来る。

さらに、第2演出表示装置の可動が第2可動Aパターンと、第2可動Bパターンとの2種類の可動パターンが存在することで、単に第2演出表示装置が可動するか否かによって保留変化演出が実行されることを示唆するのではなく、第2演出表示装置の可動パターンの違いによって保留変化演出が実行される確率を異ならせることで、遊技者に第2演出表示装置の可動を注目させ、第2演出表示装置がどの可動パターンで可動するかに期待感を持たせることができ、より第2演出表示装置を設けたことの良さを十分に発揮することができる。

30

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0034】

【図1】本発明のパチンコ機50の正面図。

【図2】パチンコ機50の遊技盤1の正面図。

【図3】パチンコ機50の背面図。

【図4】パチンコ機50の電気構成図。

【図5】パチンコ機50の主制御装置80で実行されるメインルーチンの概要を示すフローチャート。

40

【図6】主制御装置80が実行する始動入賞確認処理のフローチャート。

【図7】主制御装置80が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート1。

【図8】主制御装置80が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート2。

【図9】主制御装置80が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート3。

【図10】主制御装置80が実行する特別図柄当否判定処理のフローチャート4。

【図11】主制御装置80が実行する特別遊技処理のフローチャート1。

【図12】主制御装置80が実行する特別遊技処理のフローチャート2。

【図13】主制御装置80が実行する特別遊技処理のフローチャート3。

【図14】実施例1のサブ統合制御装置83が実行する保留図柄表示処理1のフローチャ

50



ート。

【図 1 5】実施例 1 のサブ統合制御装置 8 3 が実行する可動前兆演出処理 1 のフローチャート。

【図 1 6】サブ統合制御装置 8 3 が実行する保留図柄変更処理のフローチャート。

【図 1 7】( a ) 大当り等の出現率を示すテーブル, ( b ) 保留図柄の種類を示すテーブル, ( c ) 最終保留図柄と各演出の出現率と期待値を示すテーブル。

【図 1 8】可動前兆演出の種類を示すテーブル。

【図 1 9】可動前兆演出 A での第 2 演出表示装置 6 9 の可動範囲を示す概略正面図。

【図 2 0】可動前兆演出 B での第 2 演出表示装置 6 9 の可動範囲を示す概略正面図。

【図 2 1】可動前兆演出 C での第 2 演出表示装置 6 9 の可動範囲を示す概略正面図。

【図 2 2】疑似演出 ( スーパーリーチ ) と保留変化演出での第 2 演出表示装置 6 9 の可動を示すタイミングチャート。

【図 2 3】実施例 1 の第 1 演出表示装置 6 と第 2 演出表示装置 6 9 にて実行される演出態様の一例 1 。

【図 2 4】実施例 1 の第 1 演出表示装置 6 と第 2 演出表示装置 6 9 にて実行される演出態様の一例 2 。

【図 2 5】実施例 1 の第 1 演出表示装置 6 と第 2 演出表示装置 6 9 にて実行される演出態様の一例 3 。

【図 2 6】実施例 2 のサブ統合制御装置 8 3 が実行する保留図柄表示処理 2 のフローチャート。

【図 2 7】( a ) 実施例 2 のサブ統合制御装置 8 3 が実行する保留図柄表示移行処理 1 のフローチャート, ( b ) 実施例 2 のサブ統合制御装置 8 3 が実行する保留図柄表示移行処理 2 のフローチャート。

【図 2 8】実施例 2 のサブ統合制御装置 8 3 が実行する可動前兆演出処理 2 のフローチャート。

【図 2 9】実施例 2 の第 1 演出表示装置 6 と第 2 演出表示装置 6 9 にて実行される演出態様の一例 1 。

【図 3 0】実施例 2 の第 1 演出表示装置 6 と第 2 演出表示装置 6 9 にて実行される演出態様の一例 2 。

【図 3 1】実施例 2 の第 1 演出表示装置 6 と第 2 演出表示装置 6 9 にて実行される演出態様の一例 3 。

【図 3 2】実施例 2 の第 1 演出表示装置 6 と第 2 演出表示装置 6 9 にて実行される演出態様の一例 4 。

【図 3 3】その他の実施例の第 1 演出表示装置 6 と第 2 演出表示装置 6 9 にて実行される演出態様の一例。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 3 5 】

以下に本発明の好適な実施形態について説明する。尚、本発明の実施の形態は下記の実施例に何ら限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する種々の形態を採ることができ、各実施例に記載された内容を適宜組み合わせることが可能なことはいうまでもない。

[ 実施例 1 ]

【 0 0 3 6 】

図 1 に示すように、遊技機的一种であるパチンコ機 5 0 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 5 1 にて構成の各部を保持する構造である。外枠 5 1 の左側上下には、ヒンジ 5 3 が設けられており、該ヒンジ 5 3 の他方側には図 3 に記載する内枠 7 0 が取り付けられており、内枠 7 0 は外枠 5 1 に対して開閉可能な構成になっている。前枠 5 2 には、板ガラス 6 1 が取り外し自在に設けられており、板ガラス 6 1 の奥には図 2 に記載する遊技盤 1 が内枠 7 0 に取り付けられている。

【 0 0 3 7 】

前枠５２の上側左右には、スピーカ６６が設けられており、パチンコ機５０から発生する遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、遊技者の趣向性を向上させるために前枠５２に遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ６５も複数設けられている。前枠５２の下方には、上皿５５と下皿６３が一体に形成されている。下皿６３の右側には発射ハンドル６４が取り付けられており、該発射ハンドル６４を時計回りに回転操作することによって発射装置（図示省略）が可動して、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。

#### 【００３８】

上皿５５の上部ほぼ中央には、遊技者が操作可能な演出ボタン６７が備えられている。演出ボタン６７は、遊技者が有効期間中に操作することで、後述する第１演出表示装置６の画面に表示される演出内容を変化させ、スピーカにより出力される遊技音を変化させるものとなっている。また、演出ボタン６７は、その周囲にジョグダイヤル６８を備えたものとなっており、ジョグダイヤル６８を回転させることにより、演出用の画像に変化を与えることが可能に構成されている。また、このパチンコ機５０はいわゆるＣＲ機であって、プリペイドカードの読み書き等を行うためのプリペイドカードユニット（ＣＲユニット）５６が付属しており、パチンコ機５０には、貸出ボタン５７、精算ボタン５８及び残高表示器５９を有するＣＲ精算表示装置が備わっている。

#### 【００３９】

図２は、本実施例のパチンコ機の遊技盤１の正面図である。なお、このパチンコ機の全体的な構成は公知技術に従っているため図示及び説明は省略する。図２に示すように遊技盤１には、公知のガイドレール２ａ、２ｂによって囲まれた略円形の遊技領域４が設けられている。この遊技領域４には多数の遊技釘３が打ち付けられている。

#### 【００４０】

遊技領域４のほぼ中央部には、センターケース５が配されている。センターケース５は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、液晶表示装置であり演出図柄を表示する第１演出表示装置６（以下、メイン液晶ともいう）の画面を臨ませる窓等を備えている。本実施例では、第１演出表示装置６の下方には、第１演出表示装置６に比べて小さいサイズの第２演出表示装置６９（以下、サブ液晶ともいう）が設けられている。なお、第１演出表示装置６は固定式の液晶となっているため、第１演出表示装置６が可動する仕掛けにはなっていない。一方、第２演出表示装置６９は、後述する演出用駆動装置１０３によって、可動する仕掛けとなっている。センターケース５の下には、第１始動口１１が配置されている。また、センターケース５の右方には、第２始動口１２が配置されている。第２始動口１２の上方には、ゲート１７が配置されている。第２始動口１２は開閉可能な翼片を供えた普通電動役物を備えている。

#### 【００４１】

遊技領域４の右下部には、複数個のＬＥＤからなる普通図柄保留数表示装置８と、第１特別図柄保留数表示装置１８と、第２特別図柄保留数表示装置１９と、７セグメント表示装置からなる普通図柄表示装置７と、第１特別図柄表示装置９・第２特別図柄表示装置１０とが配置されている。

#### 【００４２】

第２始動口１２の左下方にはアタッカー式の大入賞口１４が配置されている。また、第１始動口１１の左方には、第１左入賞口３１、第２左入賞口３２、第３左入賞口３３が設けられている。また、第１始動口１１の右下方には、右入賞口３４が設けられている。なお、この第１左入賞口３１、第２左入賞口３２、第３左入賞口３３、右入賞口３４が、常時、入球率が変化しない普通入賞口である。

#### 【００４３】

パチンコ機の裏面は図３に示すとおり、前述した遊技盤１を脱着可能に取り付ける内枠７０が前述した外枠５１に収納されている。この内枠７０には、上方から、球タンク７１、タンクレール７２及び払出装置７３が設けられている。この構成により、遊技盤１上の入賞口に遊技球の入賞があれば球タンク７１からタンクレール７２を介して所定個数の遊

10

20

30

40

50

技球を払出装置 7 3 により前述した上皿 5 5 に排出することができる。また、パチンコ機 5 0 の裏側には(図 4 も参照のこと)、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 8 4、電源基板 8 5 が設けられている。なお、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 がサブ制御装置に該当する。

#### 【0044】

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 に設けられており、払出制御装置 8 1、発射制御装置 8 4、電源基板 8 5 が内枠 7 0 に設けられている。なお、図 3 では、発射制御装置 8 4 が描かれていないが、発射制御装置 8 4 は払出制御装置 8 1 の下に設けられている。また、球タンク 7 1 の右側には、外部接続端子 7 8 が設けられており、この外部接続端子 7 8 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に送られる。なお、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子 7 8 には、盤用(遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子)と枠用(枠側(前枠 5 2、内枠 7 0、外枠 5 1)から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子)の 2 種類を用いているが、本実施例では、一つの外部接続端子 7 8 を介してホールコンピュータへ遊技状態や遊技結果を示す信号を送信している。

10

#### 【0045】

このパチンコ機の電氣的構成は、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だけのためのいわゆる中継基板及び電源回路等は記載していない。また、詳細の図示は省略するが、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が、本実施例では発射制御装置 8 4 には CPU、ROM、RAM は設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 8 4 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

20

なお、パチンコ機 5 0 には、サブ統合制御装置 8 3 に設けられた RAM の内容を保持するバックアップ電源が備えられていない構成となっている。

#### 【0046】

なお、電源基板 8 5 は、コンデンサを含み構成されたバックアップ電源生成回路によりバックアップ電源を生成する構成となっており、バックアップ電源は、主制御装置 8 0 の RAM へと供給される。これにより、主制御装置 8 0 の RAM のバックアップを行うことができ、パチンコ機 5 0 への電源供給が停止した後も、一定時間にわたり電源供給が停止した直前の主制御装置 8 0 の RAM の内容(例えば、パチンコ機 5 0 の遊技状態など)を保持する構成となっている。

30

一方、本実施例の電源基板 8 5 が生成するバックアップ電源は、サブ統合制御装置 8 3 へ供給されないため、パチンコ機 5 0 への電源供給が停止した後は、サブ統合制御装置 8 3 の RAM に保持されている記憶は消去される。

#### 【0047】

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 始動口スイッチ 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 始動口スイッチ 1 2 a、普通図柄を作動させるゲート 1 7 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ 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スイッチ 1 4 a、第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2、第 3 左入賞口 3 3 に入球した遊技球を検出する左入賞口スイッチ 3 1 a の検出信号が入力され、右入賞口 3 4 に入球した遊技球を検出する右入賞口スイッチ 3 4 a の検出信号が入力される。

40

#### 【0048】

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て払出制御装置 8 1 及びサブ統合制御装置 8 3 に出力する。

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第 1 特別図柄表示装置 9、第 2 特別図柄表示装置 1 0 及び普通図柄表示装置 7 の表示、第 1 特別

50

図柄保留数表示装置 18、第 2 特別図柄保留数表示装置 19、普通図柄保留数表示装置 8 の点灯を制御する。

【0049】

更に、主制御装置 80 は、大入賞口ソレノイド 14b を制御することで大入賞口 14 の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド（図 4 では普電役物ソレノイドと表記）12b を制御することで第 2 始動口 12 の開閉を制御する。

主制御装置 80 からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当り（特別遊技ともいう）等の管理用の信号が外部接続端子 78 に出力されてホールメインコンピュータに送られる。主制御装置 80 と払出制御装置 81 とは双方向通信が可能である。

【0050】

払出制御装置 81 は、主制御装置 80 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 20 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スイッチ 21 の検出信号は払出制御装置 81 に入力され、払出制御装置 81 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 80 と払出制御装置 81 に払出スイッチ 21 の検出信号が入力され、主制御装置 80 と払出制御装置 81 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。

【0051】

なお、払出制御装置 81 はガラス枠開放スイッチ 35、内枠開放スイッチ 36、満杯スイッチ 22、球切れスイッチ 23 からの信号が入力され、満杯スイッチ 22 により下皿 63 が満タンであることを示す信号が入力された場合及び球切れスイッチ 23 により球タンク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ると払出モータ 20 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。なお、満杯スイッチ 22、球切れスイッチ 23 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 81 は、その信号が出力されなくなることに起因して払出モータ 20 の駆動を再開させる。

【0052】

また、払出制御装置 81 は CR ユニット端子板 24 を介してプリペイドカードユニットと通信することで払出モータ 20 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出スイッチ 21 に検出され、検出信号は払出制御装置 81 に入力される。なお、CR ユニット端子板 24 は精算表示基板 25 とも双方向通信可能に接続されており、精算表示基板 25 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン、精算を要求するための返却ボタン、残高表示器が接続されている。

【0053】

また、払出制御装置 81 は、外部接続端子 78 を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータに送信するほか、発射制御装置 84 に対して発射停止信号を送信する。

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

【0054】

発射制御装置 84 は発射モータ 30 を制御して、遊技領域 4 に遊技球を発射させる。なお、発射制御装置 84 には払出制御装置 81 以外に発射ハンドル 64 からの回動量信号、タッチスイッチ 28 からのタッチ信号、発射停止スイッチ 29 から発射停止信号が入力される。

回動量信号は、遊技者が発射ハンドル 64 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 64 を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止スイッチ 29 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 84 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 64 を触っていても遊技球は発射できないようになっている。

【0055】

サブ統合制御装置 83 はサブ制御装置に該当し、主制御装置 80 から送信されてくるデ

10

20

30

40

50

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、ランプ制御用及び第2演出表示装置の駆動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82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）に分配し、第2演出表示装置を駆動させるためのコマンドを送信する。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LSIを作動させることによってスピーカ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LED、ランプ26を制御する。また、サブ統合制御装置83には、演出ボタン67、ジョグダイヤル68が接続されており、遊技者が演出ユニット67、68を操作した際には、その操作信号がサブ統合制御装置83に入力される。なお、ジョグダイヤル68を演出図柄制御装置82に接続する構成にしてもよい。

10

本実施例のサブ統合制御装置83には、演出用駆動装置103が接続されている。本実施例の演出用駆動装置103は、駆動モータである。サブ統合制御装置83は演出用駆動装置103にコマンドを送信し、駆動モータである演出用駆動装置103を回転させることで、上述した第2演出表示装置69を可動させ、上下左右の方向や揺れ能動を可能としている。

#### 【0056】

サブ統合制御装置83と演出図柄制御装置82とは双方向通信が可能である。

演出図柄制御装置82は、サブ統合制御装置83から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置80から送信されてきたものとサブ統合制御装置83が生成したものとがある）に基づいて第1演出表示装置6、第2演出表示装置69を制御して、演出図柄等の演出画像を第1演出表示装置6、第2演出表示装置69の画面に表示させる。

20

なお、本実施例では、サブ統合制御装置83及び演出図柄制御装置82は別々の装置に分かれているが、1つの装置にまとめる構成にしてもよい。

#### 【0057】

演出用駆動装置103によって駆動される第2演出表示装置69は、スーパーリーチ中に上下左右方向に移動すること（図22に示す第1可動パターンに基づく可動）や、先読みコマンドに応じて揺れ（図19～図21に示す第2可動パターンに基づく可動）が可能となっている。上記した上下左右方向の移動によって、第1演出表示装置6の画面の前面に移動することになる。第2演出表示装置69は、第1可動パターンに基づく可動、第2可動パターンに基づく可動が行われる場合を除き、長辺を上下方向にした横向きの状態で第1演出表示装置6の下方に格納されている。

30

#### 【0058】

主制御装置80が実行するメインルーチンを図5に従って説明する。メインルーチンは、約2ms毎のハード割り込みにより定期的に行われる。本実施形態では、S10～S65までの1回だけ実行される処理を「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行されるS70の処理を「残余処理」と称する。「本処理」は上記割り込みにより定期的に行われることになる。

#### 【0059】

マイコンによるハード割り込みが実行されると、まず正常割り込みであるか否かが判断される（S10）。この判断処理は、メモリとしてのRAMの所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いのか否かを判断するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等によるマイコンの暴走等が考えられるが、マイコンの暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えて良いので、たいていが電源投入時である。電源投入時にはRAMの所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

40

#### 【0060】

正常割り込みでない判断されると（S10：no）、初期設定（例えば前記メモリの所定領域への所定値を書き込み、特別図柄及び普通図柄を初期図柄とする等のメモリの作

50

業領域への各初期値の書き込み等)が為され(S 1 5)、残余処理(S 7 0)に移行する。

【 0 0 6 1 】

正常割り込みとの肯定判断がなされると(S 1 0 : y e s)、初期値乱数更新処理が実行される(S 2 0)。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に+ 1するインクリメント処理であり、この処理実行前の初期値乱数の値に+ 1するが、この処理を実行する前の乱数値が最大値である「 3 8 9 9」のときには次の処理で初めの値である「 0」に戻り、「 0」~「 3 8 9 9」までの3 9 0 0個の整数を繰り返し昇順に作成する。

【 0 0 6 2 】

S 2 0に続く大当り決定用乱数更新処理(S 2 5)は、初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に+ 1するインクリメント処理であり、最大値である「 3 8 9 9」のときは次の処理で初めの値である「 0」に戻り、「 0」~「 3 8 9 9」までの3 9 0 0個の整数を繰り返し昇順に作成する。なお、大当り決定用乱数の最初の値は、初期値乱数設定処理で設定された値となる。この値が2 5 0であったとすると、大当り決定用乱数は「 2 5 0」「 2 5 1」「 2 5 2」・・・「 3 9 0 0」「 0」「 1」・・・と更新されていく。

【 0 0 6 3 】

なお、大当り決定用乱数が1巡(3 9 0 0回、更新されること)すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当り決定用乱数の初期値にし、大当り決定用乱数は、その初期値から+ 1するインクリメント処理を行う。そして、再び大当り決定用乱数が1巡すると、その時の初期値乱数の値を大当り決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。前述の例では大当り決定用乱数が「 2 4 9」になると1巡であるから、「 2 4 9」の次は前記初期値乱数の値となる。仮に初期値乱数の値が「 8 7」だったとすると、「 2 4 9」「 8 7」「 8 8」・・・「 3 9 0 0」「 0」「 1」・・・「 8 6」と変化していき、「 8 6」の次は新たな前記初期値乱数の値となる。通常確率遊技状態で大当りと判定される値の数は1 3で、「 7 7 5 ~ 7 7 8」、「 1 7 7 5 ~ 1 7 7 8」、「 2 7 7 5 ~ 2 7 7 9」となる。また、高確率遊技状態で大当りと判定される値の数は1 3よりも大きい数となる。

大当り図柄決定用乱数更新処理(S 3 0)は「 0」~「 9 9」の1 0 0個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に+ 1され最大値を超えると初めの値である「 0」に戻る。

【 0 0 6 4 】

S 3 0に続く当り決定用乱数更新処理(S 3 5)は、「 0」~「 9 9 6」の9 9 7個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+ 1され最大値を超えると初めの値である「 0」に戻る。なお、当選することとなる値は通常確率状態では3 1 ~ 4 0、高確率状態では3 1 ~ 9 9 6である。なお、この当り決定用乱数更新処理は普通図柄の抽選に使用し、その他の初期値乱数、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数は特別図柄の抽選に使用する。

【 0 0 6 5 】

リーチ判定用乱数更新処理(S 4 0)は、「 0」~「 2 2 8」の2 2 9個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+ 1され最大値を超えると初めの値である「 0」に戻る。

【 0 0 6 6 】

変動パターン決定用乱数更新処理(S 4 5)は、「 0」~「 1 0 2 0」の1 0 2 1個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で+ 1され最大値を超えると初めの値である「 0」に戻る。

【 0 0 6 7 】

続く入賞確認処理(S 5 0)では、第1始動口1 1、第2始動口1 2の入賞の確認及びパチンコ機5 0に設けられ主制御装置8 0に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。

10

20

30

40

50

本実施例では、遊技球が第1始動口11、第2始動口12に入賞すると大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数、リーチ判定用乱数など複数の乱数を取得されるのだが、保留記憶できる数を第1始動口11と第2始動口12でそれぞれ4個までとしており、保留記憶が満タンである4個のときに遊技球が第1始動口11又は第2始動口12に入賞しても賞球が払出されるだけで、前記複数の乱数は保留記憶されない構成になっている。

#### 【0068】

続いて、大当りか否かを判定する条件成立判定手段としての当否判定処理(S55)を行う。この当否判定処理(S55)が終了すると、続いて画像出力処理等の各出力処理(S60)が実行される。

各出力処理(S60)では、遊技の進行に応じて主制御装置80は演出図柄制御装置82、払出制御装置81、発射制御装置84、サブ統合制御装置83、大入賞口ソレノイド14b等に対して各々出力処理を実行する。即ち、入賞確認処理(S50)により遊技盤1上の各入賞口に遊技球の入賞があることが検知されたときには賞球としての遊技球を払い出すべく払出制御装置81に賞球データを出力する処理を、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置83に出力する処理を、パチンコ機50に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置82にエラー信号を出力する処理を各々実行する。

#### 【0069】

続く不正監視処理(S65)は、普通入賞口(第1左入賞口31、第2左入賞口32、第3左入賞口33、右入賞口34)に対する不正が行われていないか監視する処理であり、所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数よりも多いか否かを判断して、多かった場合には不正と判断され、その旨を報知する処理である。つまり、不正判断手段は、主制御装置80に設けている。

#### 【0070】

本処理に続く前述の残余処理は、初期値乱数更新処理(S70)から構成されるが、前述したS20と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前述したS10~S65までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当り処理を実行するか否か、特別図柄の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り込み毎に異なり、図5に示された割り込み処理が1回実行されることにより初期値乱数に更新される値も一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当り決定用乱数と同期する可能性は極めて小さくなる。大当り決定用乱数が1巡したときの、初期値乱数の値(0~3899の3900通り)が、同程度に発生するとすれば、同期する確率はわずか1/3900である。また、前述した大当り決定用乱数更新処理(S35)も残余処理内において実行するよう構成しても良い。

#### 【0071】

S50の入賞確認処理は図6に示すようなもので、主制御装置80は、第1始動口スイッチ11aの検出信号に基づいて、第1始動口11に遊技球が入球したか否かを判断する(S100)。肯定判断なら(S100:yes)、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第1保留記憶が満杯(本実施例では4個)か否かを判断する(S105)。

#### 【0072】

第1保留記憶が満杯でなければ(S105:no)、上記の各乱数を第1保留記憶として記憶し、第1特別図柄保留数表示装置18の点灯数を1増加させ(S110)、S11へ移行する。なお、S110では、主制御装置80からサブ統合制御装置83へ、第1保留記憶に記憶された保留個数を示す保留個数コマンドが送信される。そして、サブ統合制御装置83が該保留個数コマンドを受信し、第2演出表示装置69に第1保留記憶に対応する保留図柄を表示する。なお、後述する実施例2では、第1演出表示装置6、第2演出表示装置69に保留図柄を表示することになる。

## 【 0 0 7 3 】

S 1 1 1 の第 1 先読み判定処理では、第 1 特別図柄の保留記憶に記憶された当否判定用乱数が大当りに対応するものか否かを判定している。なお、大当りに対応するものであると判定した場合には、主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 へ、大当り判定を示す先読みコマンドが送信される。大当りに対応するものでもない判定された場合には、主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 へ、リーチ外れ（外れであるがリーチ表示有り）か、スーパーリーチハズレ（ハズレであるがスーパーリーチ表示有り）か、リーチ表示無しの外れかなどのデータが含まれた先読みコマンドを送信する。

先読みコマンドは、前述した保留個数コマンドと合体して 1 つのコマンドとして送信する構成でも良い。送信タイミングが同一であり、保留図柄で演出を行う場合は関連性も高いため好適である。その後、S 1 1 5 へ移行する。

10

## 【 0 0 7 4 】

既に 4 個の第 1 保留記憶があれば（S 1 0 5 : y e s ）保留記憶せず、第 1 特別図柄保留数表示装置 1 8 の点灯数を増やすこともなく S 1 1 5 へ移行する。

## 【 0 0 7 5 】

第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球していないと判定された場合（S 1 0 0 : n o ）も S 1 1 5 に進み、第 2 始動口スイッチ 1 2 a の検出信号に基づいて、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球したか否かを判断する。肯定判断（S 1 1 5 : y e s ）なら、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第 2 保留記憶が満杯（本実施例では 4 個）か否かを判断する（S 1 2 0 ）。

20

## 【 0 0 7 6 】

第 2 保留記憶が満杯でなければ（S 1 2 0 : n o ）、上記の各乱数を第 2 保留記憶として記憶し、第 2 特別図柄保留数表示装置 1 9 の点灯数を 1 増加させ（S 1 2 5 ）、S 1 2 6 へと移行する。なお、S 1 2 5 では、主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 へ、第 2 保留記憶に記憶された保留個数を示す保留個数コマンドが送信される。そして、サブ統合制御装置 8 3 が該保留個数コマンドを受信し、第 2 演出図柄表示装置 6 9 で第 2 保留記憶に対応する保留図柄を表示する。なお、後述する実施例 2 では、第 1 演出表示装置 6 、第 2 演出表示装置 6 9 に保留図柄を表示することになる。

## 【 0 0 7 7 】

30

S 1 2 6 の第 2 先読み判定処理では、第 2 特別図柄の保留記憶に記憶された当否判定用乱数が大当りに対応するものか否かを判定している。なお、大当りに対応するものであると判定した場合には、主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 へ、大当り判定を示す先読みコマンドが送信される。大当りに対応するものでもない判定された場合には、主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 へリーチ外れ（外れであるがリーチ表示有り）、スーパーリーチハズレ（ハズレであるがスーパーリーチ表示有り）、リーチ表示無しの外れのいずれかを示す先読みコマンドを送信する。

先読みコマンドは、前述した保留個数コマンドと合体して 1 つのコマンドとして送信する構成でも良い。送信タイミングが同一であり、保留図柄で演出を行う場合は関連性も高いため好適である。その後、本処理を終了（リターン）する。

40

## 【 0 0 7 8 】

既に 4 個の第 2 保留記憶があれば（S 1 2 0 : y e s ）、第 2 保留記憶を記憶せず、第 2 特別図柄保留数表示装置 1 9 の点灯数も増やさずに本処理を終了（リターン）する。また、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球していない場合（S 1 1 5 : n o ）も、本処理を終了する。

## 【 0 0 7 9 】

本実施例では、抽出した大当り決定用乱数値が記憶されると、該記憶された大当り決定用乱数値に対応する保留図柄が第 2 演出表示装置 6 9 の画面に表示される。保留図柄は複数種類あり、其々の保留図柄は信頼度（表示されたときの大当りとなる確率）が異なるようになっている。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

50



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。

本実施例では、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（一時図柄））を、他の種類の保留図柄（最終保留図柄（最終図柄））に変化させる変化演出が行われる。なお、遊技者は保留図柄を見ただけでは、その保留図柄が一時保留図柄なのか最終保留図柄なのか判別ができない。保留記憶が消化される直前の保留図柄が、最終的な信頼度となるので遊技者は、保留記憶が消化される前に信頼度が高い保留図柄に変化して欲しいと思いながら遊技を行うこととなる。

【 0 0 8 0 】

さらに、変化演出が行われる際には、第2演出表示装置69の可動を用いて、保留図柄の種類が変化することを示唆する可動前兆演出が行われる。なお、この可動前兆演出には、複数の態様が設けられており、可動前兆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、遊技者は保留図柄が変化する確率が高い可動前兆演出の態様が実行されて欲しいと思いながら遊技を行うことが出来る。

【 0 0 8 1 】

図7～10に示す当否判定処理では、主制御装置80は、特別電動役物が作動中か否かを大当たりフラグに基づいて判断する（S200）。S200の判定が否定判断で（S200：no）、特別図柄が変動中でなく（S205：no）、確定図柄の表示中でもなければ（S210：no）、図8のS250に移行し、第2保留記憶（上記、図6のS125による保留記憶）があるか否かを判断する（S250）。

【 0 0 8 2 】

この保留記憶があれば（S250：yes）、第2保留記憶数をデクリメントし（S255）、S270に進む。第2保留記憶がなければ（S250：no）、第1保留記憶（上記、S110による保留記憶）があるか否かを判断する（S260）。第1保留記憶があれば（S260：yes）、第1保留記憶数をデクリメントし（S265）、S270に進む。なお、S255、S265において、保留記憶数がデクリメントされた際には、主制御装置80は、保留記憶数が減算されたことを示す旨のコマンドをサブ統合制御装置83に送信する構成となっている。

【 0 0 8 3 】

S270では第2保留記憶（但し第2保留記憶が存在する場合は、第1保留記憶の方が古い場合でも第2保留記憶を優先）を読み込んで（その保留記憶は消去する）、確変フラグがセットされている（すなわち1）か否かを判定する。ここで確変フラグが1とは、現在のパチンコ機50が高確率遊技状態であることを意味する。肯定判断であれば（S270：yes）、読み込んだ大当たり決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合する（S275）。否定判断であれば（S270：no）、読み込んだ大当たり決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合する（S280）。なお、本実施例においては、大当たり確率はこれらの概数（通常時は1/300、高確率状態（確変）は1/30）となっている。そして大当たり後に高確率状態になる割合は70%と設定されている。

【 0 0 8 4 】

S275またはS280の判定に基づき、大当たりか否かを判定し（S285）、大当たりであれば（S285：yes）、大当たり図柄決定用乱数によって大当たり図柄を決定する（S290）。その後、変動パターン決定処理（S295）に移行する。変動パターン決定処理では、変動パターン決定用乱数によって大当たり変動パターンを決定する。変動パターン決定処理後、大当たり設定処理を行う（S300）。大当たり設定処理とは決定した大当たり図柄によって、大当たり後の遊技状態（確変や開放延長の有無等）や大当たり遊技にかかる情報（大当たりのオープニング時間、開放パターン、大当たりのエンディング時間、ラウンド数等）を取得する処理である。

【 0 0 8 5 】

S285において外れと判定された場合は（S285：no）、大当たり図柄決定用乱数によってハズレ図柄を決定する（S305）。ハズレ図柄を決定すると、リーチ判定用乱数

10

20

30

40

50

、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する（S310）。こうして、変動パターンが設定されると、ハズレ設定処理を行なう（S315）。ハズレ設定処理では、時短回数または確変回数がプラスであれば、それぞれ - 1 する。

【0086】

S300又はS315に続いては、上述の抽選結果を示すデータ、具体的には通常大当り、確変大当り、リーチ外れ（外れであるがリーチ表示有り）、スーパーリーチハズレ（ハズレであるがスーパーリーチ表示有り）、リーチ表示無しの外れのいずれかを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータ、スーパーリーチで当りのデータが含まれる変動開始コマンド（表示制御コマンド）をサブ統合制御装置83に出力し（S320）、特別遊技処理を行なう。なお、S320の処理により演出図柄表示装置6では演出図柄の変動表示が開始されるが、ほぼ同時に特別図柄の変動も主制御装置80によって開始される。

10

主制御装置80から送信された変動開始コマンドを受信すると、サブ統合制御装置83は、受信した変動開始コマンドに含まれる上述した通常大当りかなどを示すデータと変動時間を指定する変動パターンのデータを基づいて、第1演出表示装置6の画面、第2演出表示装置69の画面で表示させる疑似演出を選択し、第1演出表示装置6の画面、第2演出表示装置69の画面にて疑似演出を表示する。当該疑似演出によって、大当りとなるか否かの抽選結果を報知することで、遊技者は大当りとなるか否かの抽選結果を知ることが可能となる。

【0087】

20

本実施例のサブ統合制御装置83は、上述した変動開始コマンドを受信し、変動開始コマンドに含まれるスーパーリーチハズレ（ハズレであるがスーパーリーチ表示有り）、スーパーリーチで当りのデータに応じて何れの疑似演出を決定すると、第1可動パターンに基づく第2演出表示装置69の可動を行うか、どのタイミングでどのように第2演出表示装置69が可動するかも疑似演出毎に予め決定している。そして、サブ統合制御装置83は演出用駆動装置103を制御して、第1可動パターンに基づく可動（第1可動）を行う。なお、第1可動パターンは複数種類存在し、第1演出表示装置6の画面に表示される疑似変動のうちのスーパーリーチに応じて、第2演出表示装置69は可動態様が異なる構成となっている。

【0088】

30

図7のS205において特別図柄が変動中（S205：yes）と判定された場合には、図9のS350に移行し、図柄変動時間（S295、又はS310の変動パターンに基づく）を経過したか否かを判定する。否定判定の場合には（S350：no）、そのまま特別遊技処理に移行する。肯定判定の場合には（S350：yes）、確定図柄表示処理（S355）を行なってから特別遊技処理を行う。なお、確定図柄表示処理では、確定図柄を表示する旨のコマンド（図柄確定コマンド）をサブ統合制御装置83に出力するとともに、特別図柄表示装置9, 10にコマンドを出力して確定図柄にて停止させる。

【0089】

図7のS210において確定図柄を表示中と判定された場合には（S210：yes）、図10のS400に移行し、確定図柄の表示時間が終了したか否かを判定する。否定判定の場合は（S400：no）、特別遊技処理を行う。肯定判定（S400：yes）の場合は、確定図柄の表示を終了し（S405）、確定表示された特別図柄が大当りになる図柄か否かを判定する（S410）。肯定判断された場合（S410：yes）は、確変フラグが1か否かを判定する（S415）。確変フラグが1であれば（S415：yes）、S420にて確変フラグを0にし、S425に移行する。確変フラグが1でなければ（S415：no）、そのままS425に移行する。S425では、時短フラグが1か否かを判定する。時短フラグが1であれば（S425：yes）、S430にて時短フラグを0にし、S435に移行する。時短フラグが1でなければ（S425：no）、そのままS435に移行する。

40

【0090】

50

S 4 3 5 では条件装置作動開始処理により、大当りフラグをセットする。続く S 4 4 0 にて役物連続作動装置を作動させ、S 4 4 5 にて大当り遊技開始処理を行なう。大当り遊技開始処理では、大当り遊技を開始するコマンド及び大当り遊技に係る情報（大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等）をサブ統合制御装置 8 3 に送信する。大当り開始演出処理が終了すると、特別遊技処理を行なう。

【 0 0 9 1 】

S 4 1 0 で、確定表示させた特別図柄が大当りになる表示でないと判定された場合は ( S 4 1 0 : n o )、確変フラグが 1 か否かを判定し ( S 4 5 0 )、1 であれば ( S 4 5 0 : y e s )、確変回数が 0 か否かを判定する ( S 4 5 5 )。確変回数が 0 であれば ( S 4 5 5 : y e s )、S 4 6 0 にて確変フラグを 0 にして S 4 6 5 に進む。確変フラグが 1 でないとき ( S 4 5 0 : n o ) 又は確変回数が 0 ではないとき ( S 4 5 5 : n o ) はそのまま S 4 6 5 に移行する。

10

S 4 6 5 では、時短フラグが 1 か否かを判定し、1 であれば ( S 4 6 5 : y e s )、時短回数が 0 か否かを判定する ( S 4 7 0 )。時短回数が 0 であれば ( S 4 7 0 : y e s )、S 4 7 5 にて時短フラグを 0 にして S 4 8 0 に進む。時短フラグが 1 でないとき ( S 4 6 5 : n o ) 又は時短回数が 0 ではないとき ( S 4 7 0 : n o ) はそのまま S 4 8 0 に移行し、特別遊技処理へ移行する。

【 0 0 9 2 】

S 4 8 0 では、主制御装置 8 0 が現在の遊技状態が確変中であるか否か、時短中であるか否か等の状態を示す状態指定コマンドを特別図柄確定時間 ( 6 0 0 m s ) 後にサブ統合制御装置 8 3 に送信する。

20

なお、本実施例の場合、特別図柄当否判定処理における主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 に状態指定コマンドを送信するタイミングは、特別図柄確定時間後となっているが、特別図柄変動開始時及び電源復旧時においても状態指定コマンドを送信する構成にしてもよい。

【 0 0 9 3 】

図 1 1 に示す特別遊技処理では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置が作動中か否かを大当りフラグに基づいて判断する ( S 5 0 0 )。役物連続作動装置が作動中でない場合 ( S 5 0 0 : n o ) は、そのまま本処理を終了 ( リターン ) する。役物連続作動装置が作動中なら ( S 5 0 0 : y e s )、大入賞口 1 4 が開放中か否かを判断する ( S 5 0 5 )。大入賞口 1 4 の開放中ではない場合は ( S 5 0 5 : n o )、ラウンド間のインターバル中により大入賞口 1 4 が閉鎖しているのか判断する ( S 5 1 0 )。インターバル中でもない場合は ( S 5 1 0 : n o )、大当り終了演出中であるか判断する ( S 5 1 5 )。これも否定判断の場合は ( S 5 1 5 : n o )、今から大当り遊技を開始する演出に要する時間が経過したか否かを判定する ( S 5 2 0 )。大当り開始演出時間が経過した場合は ( S 5 2 0 : y e s )、大入賞口開放処理 ( S 5 2 5 ) を行なって本処理を終了する。なお、大当り遊技を開始する演出に要する時間が経過していない場合には ( S 5 2 0 : n o )、そのまま特別遊技処理をと終了する。

30

【 0 0 9 4 】

S 5 0 5 で大入賞口 1 4 が開放中であると判定された場合は ( S 5 0 5 : y e s )、図 1 2 の S 5 5 0 に進み、大入賞口 1 4 に 1 0 個入賞したか否かを判定する。なお、本実施例では 1 0 個だが、9 個、8 個でもよく、特に限定するものではない。大入賞口 1 4 に 1 0 個入賞した場合 ( S 5 5 0 : y e s ) には S 5 6 0 に進み、大入賞口閉鎖処理を行う。そして大当りインターバル処理 ( S 5 6 5 ) を行なって、特別遊技処理を終了する。大入賞口 1 4 に 1 0 個入賞していない場合 ( S 5 5 0 : n o ) には S 5 5 5 に進み、大入賞口 1 4 の開放時間が終了したか否かを判定する。本実施例では、1 5 ラウンドでの大当りの場合は各ラウンドの最大開放時間は 2 8 秒に設定している。無論、この秒数に限定するものではない。開放時間が終了した場合 ( S 5 5 5 : y e s ) には、S 5 6 0 に合流し、終了していない場合 ( S 5 5 5 : n o ) は特別遊技処理を終了する。

40

【 0 0 9 5 】

50

図 1 1 の S 5 1 0 でインターバル中であると判定された場合は ( S 5 1 0 : y e s )、図 1 2 の S 5 7 0 に進み、大当りインターバル時間が経過したか否かを判定する。インターバル時間が経過している場合 ( S 5 7 0 : y e s ) は、直前に大入賞口 1 4 が開いていたのが最終ラウンドか否かを判定する ( S 5 7 5 )。最終ラウンドであれば ( S 5 7 5 : y e s )、大当り終了演出処理 ( S 5 8 0 ) を行い、特別遊技処理を終了する。最終ラウンドでなければ ( S 5 7 5 : n o )、再び大入賞口 1 4 を開放する処理 ( S 5 8 5 ) を行い、特別遊技処理を終了する。なお、大当りインターバル時間が経過していないと判定された場合 ( S 5 7 0 : n o ) には、そのまま特別遊技処理を終了する。なお、大入賞口 1 4 を開放・閉鎖する処理においては、サブ統合制御装置 8 3 にも信号を送信する。サブ統合制御装置 8 3 は、その信号に基づいて、現在のラウンドを把握し、該ラウンドに応じた演出を行なう。

10

## 【 0 0 9 6 】

図 1 1 の S 5 1 5 で大当りの終了演出中であると判定された場合は、図 1 3 の S 6 0 0 に進み、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する。大当り終了演出時間が経過した場合には ( S 6 0 0 : y e s )、役物連続作動装置の作動を停止し ( S 6 0 5 )、条件装置の作動を停止する ( S 6 1 0 )。そして、S 3 0 0 で取得した次の遊技状態で確変に移行するか否かを判定する ( S 6 1 5 )。確変に移行する場合 ( S 6 1 5 : y e s ) は、確変回数を設定し ( S 6 2 0 )、確変フラグを 1 に設定し ( S 6 2 5 )、S 6 3 0 に移行する。確変フラグを 1 にすると本実施例では特別図柄の当選確率が向上する。確変に移行しない場合 ( S 6 1 5 : n o ) はそのまま S 6 3 0 に移行する。なお、確変回数は 1 0 0 0 0 回が設定され、実質的に次の大当りまでの確変の継続を保証する。

20

## 【 0 0 9 7 】

S 6 3 0 では、次の遊技状態で時短に移行するか否かを判定する。時短に移行する場合 ( S 6 3 0 : y e s ) は、時短回数を設定し ( S 6 3 5 )、時短フラグを 1 に設定し ( S 6 4 0 )、大当り終了コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信する処理 ( S 6 4 5 ) を行ない、状態指定コマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信 ( S 6 4 7 ) して特別遊技処理を終了する。

S 6 4 5 で設定する時短回数は、通常大当りでは 1 0 0 回であるが、確変大当りにおいては 1 0 0 0 0 回が設定され、実質的に次の大当りまでの時短の継続を保証する。時短フラグを 1 にすると本実施例では特別図柄の平均変動時間短縮、普通図柄の平均変動時間短縮、普通電動役物 1 2 の開放延長機能をセットする。時短に移行しない場合 ( S 6 3 0 : n o ) は S 6 4 5 に直行する。

30

## 【 0 0 9 8 】

図 1 4 を用いて、実施例 1 のサブ統合制御装置 8 3 が実行する保留図柄表示処理について説明する。

まず、S 6 5 0 において、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から送信された先読みコマンドを受信したか否かを判定する ( S 6 5 0 )。否定判定の場合には ( S 6 5 0 : n o )、そのまま本処理が終了 ( リターン ) となる。また、先読みコマンドを受信した場合には ( S 6 5 0 : y e s )、第 2 演出表示装置 6 9 の画面に表示する最終保留図柄を決定する ( S 6 5 5 )。

40

## 【 0 0 9 9 】

最終図柄決定処理 ( S 6 5 5 ) において、サブ統合制御装置 8 3 は、先読みコマンド受信時に、該先読みコマンドを示す保留記憶以外に保留記憶が存在しない場合には、後述する図 1 7 ( b ) に示す通常保留図柄を最終保留図柄として決定する。

また、先読みコマンド受信時に、該先読みコマンドを示す保留記憶以外にも保留記憶が存在する場合には、先読みコマンドにより示された先読みコマンドの種類に応じて、後述する図 1 7 ( b ) に示す保留図柄 ( 通常保留図柄、特別保留図柄 1 ~ 特別保留図柄 3 ) のうちの何れかを最終保留図柄として決定する。

## 【 0 1 0 0 】

S 6 6 0 において、サブ統合制御装置 8 3 は、受信した先読みコマンドの内容と S 6 5

50

5で決定した最終保留図柄の種類に基づいて、保留図柄の変化演出を実行するか否かを判定する(S 6 6 0)。否定判定の場合には(S 6 6 0 : n o)、S 6 5 5で決定した最終保留図柄(通常保留図柄、特別保留図柄1から特別保留図柄3の何れか)を第2演出表示装置69の画面に表示し(S 6 8 0)、S 6 8 5へ移行する。また、保留図柄が変化する場合には(S 6 6 0 : y e s)、保留変化前に第2演出表示装置69の画面に表示する一時保留図柄を決定する(S 6 6 5)。なお、S 6 6 5で決定する一時保留図柄は、S 6 5 5で決定した最終保留図柄の種類と受信した先読みコマンドの種類により決定される。

その後、一時保留図柄から最終保留図柄へ変化する時期(最終図柄変化時期)を決定し(S 6 7 0)、第2演出表示装置69の画面にS 6 7 0で決定した一時保留図柄を表示し(S 6 7 5)、S 6 8 5へ移行する。なお、最終図柄変化時期とは、保留変化演出の対象となる保留図柄を、当該保留図柄に対応する保留記憶よりも前に記憶されている保留記憶が残

10

り何個で変化させるかを定めたものである。  
なお、一時図柄決定処理(S 6 7 5)では、図17(b)に示す通常保留図柄、特別保留図柄1~特別保留図柄2のうちの何れかを決定する。

#### 【0101】

その後、可動前兆演出決定処理(S 6 8 5)において、サブ統合制御装置83は、第2演出表示装置69を用いた可動前兆演出(第2演出表示装置69の第2可動パターンに基づく可動)を実行させるかを決定する。そして、S 6 8 5の結果に基づいて、可動前兆演出(第2演出表示装置69の第2可動パターンに基づく可動)が実行されるか否かを判定する(S 6 9 0)。否定判定の場合には(S 6 9 0 : n o)、そのままリターンとなる。肯定

20

#### 【0102】

本実施例のS 6 8 5では、主制御装置80から受信した先読みコマンド種類とS 6 5 5で決定した最終保留図柄(通常保留図柄、特別保留図柄1から特別保留図柄3の何れか)の種類、S 6 6 5で決定した一時保留図柄(最終保留図柄よりも低い信頼度を示す保留図柄)の種類と保留変化演出が行われるか否かに基づいて、第2演出表示装置69の第2可動パターンに基づく可動(可動前兆演出)を実行するかを決定する。なお、S 6 8 5では、可動前兆演出を実行すると決定した場合には、図18に示す第2可動パターンの何れか

30

#### 【0103】

次に、図15を用いて、サブ統合制御装置83が実行する可動前兆演出処理について説明する。

まず、S 7 0 0において、サブ統合制御装置83は、変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(S 7 0 0)。否定判定の場合には(S 7 0 0 : n o)、そのまま本処理を終了(リターン)させる。肯定判定の場合には(S 7 0 0 : y e s)、第2演出表示装置69が第1可動パターンに基づく可動が行われているか否かを判定する(S 7 0 5)。ここで、第1可動パターンに基づく可動とは、スーパーリーチ中に行われる第2演出表示装置69の可動である。本来、第2演出表示装置69の第2可動パターンに基づく可動は、特別図柄が変動を開始して3秒経過後に行われ、第1可動が行われる前に第2可動パターンに基づく可動は終了しているため、第2可動パターンに基づく可動と第1可動パターンに基づく可動は被ることはない。そのため、可動前兆演出処理1のフローチャートにS 7 1 0にて判定を行う必要はないが、念のためS 7 1 0において第1可動パターンに基づく可動が行われているか否かを判定するようにしている。

40

#### 【0104】

第1可動パターンに基づく可動が行われている場合には(S 7 0 5 : y e s)、そのままリターンとなる。また、否定判定の場合には(S 7 0 5 : n o)、第2可動フラグが1

50

にセットされているか否かを判定する(S 7 1 0)。否定判定の場合には(S 7 1 0 : n o)、そのままリターンとなる。また、第 2 可動フラグが 1 にセットされている場合には(S 7 1 0 : y e s)、特別図柄の変動を開始してから 3 秒経過したか否かを判定する(S 7 1 5)。否定判定の場合には(S 7 1 5 : n o)、再度 S 7 1 5 において判定を行う。肯定判定の場合には(S 7 1 5 : y e s)、可動前兆演出開始処理を行い(S 7 2 0)、リターンとなる。S 7 2 0 において、サブ統合制御装置 8 3 は、S 6 8 5 で決定した内容に基づき、第 2 可動パターンに応じた可動を開始する(図 1 8 を参照)。なお、可動前兆演出の実行を開始してから 7 秒を経過すると可動前兆演出が終了する。可動前兆演出が終了した後に、「1」にセットされている第 2 可動フラグを 0 とする。

#### 【 0 1 0 5 】

次に、図 1 6 を用いて、サブ統合制御装置 8 3 が実行する保留図柄変更処理について説明する。

先ず、S 7 5 0 において、サブ統合制御装置 8 3 は、変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(S 7 5 0)。否定判定の場合には(S 7 5 0 : n o)、そのまま本処理を終了(リターン)させる。肯定判定の場合には(S 7 5 0 : y e s)、第 2 演出表示装置 6 9 が第 1 可動パターンに基づいて可動中であるか否かを判定する(S 7 5 5)。肯定判定の場合には(S 7 5 5 : y e s)、そのままリターンとなる。また、否定判定の場合には(S 7 5 5 : n o)、図 1 4 の S 6 7 0 で決定した最終図柄変化時期であるか否かを判定する(S 7 6 0)。否定判定の場合には(S 7 6 0 : n o)、そのままリターンとなる。また、肯定判定の場合には(S 7 6 0 : y e s)、特別図柄が変動を開始して所定期間(例えば、6 秒)を経過したか否かを判定する(S 7 6 5)。否定判定の場合には(S 7 6 5 : n o)、再度 S 7 6 5 にて判定を行う。肯定判定の場合には(S 7 6 5 : y e s)、一時保留図柄(通常保留図柄、特別保留図柄 1 から特別保留図柄 2 の何れか)を最終保留図柄(特別保留図柄 1 から特別保留図柄 3 の何れか)に変化させ(S 7 7 0)、リターンとなる。

#### 【 0 1 0 6 】

ここで、第 1 可動パターンに基づく可動とは、スーパーリーチ中に行われる第 2 演出表示装置 6 9 の可動である。本来、保留図柄の変化演出は、特別図柄が変動を開始してから 6 秒間後に行われ、当該演出は第 2 演出表示装置 6 9 を用いた可動前兆演出が終了する前に終了するため、第 1 可動が行われる前に保留図柄の変化演出は終了している。保留図柄の変化演出と第 1 可動パターンに基づく可動は被ることはない。そのため、可動前兆演出処理 1 のフローチャートに S 7 5 5 にて判定を行う必要はないが、念のため S 7 5 5 において第 1 可動パターンに基づく可動が行われているか否かを判定するようにしている。

#### 【 0 1 0 7 】

図 1 7 ( a ) を用いて、第 1 演出表示装置 6 の画面に表示される演出態様の出現率を説明する。

図 1 7 ( 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、第 1 演出表示装置 6 の画面に表示される疑似演出では、該表の「出現率」が示す確率で、S P 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。

#### 【 0 1 0 8 】

また、保留図柄の種類として、図 1 7 ( b ) の表に記載の通常保留図柄と、特別保留図柄 1 ~ 3 とが設けられている。なお、通常保留図柄の表示態様は、白い丸となっている。また、特別保留図柄 1 の表示態様は、白丸に三本線が入った表示態様となっている。特別保留図柄 2 は、白色からなる上部と黒色からなる下部に分かれた表示態様となっている。また、特別保留図柄 3 は、黒丸の表示態様となっている。本実施例では、一時保留図柄(最終保留図柄よりも低い期待値を示す保留図柄)として表示された後に保留変化し、最終保留図柄である特別保留図柄 1 ~ 3 の何れかの特別保留図柄へ変化することになる。なお、本実施例では、一時保留図柄から最終保留図柄への一段階昇格する変化演出となっているが、特にこれに限定されることはなく、例えば、一段階昇格した後に、更にもう一段階

10

20

30

40

50

変化する構成であってもよい。

【0109】

以下では、最終保留図柄が表示された場合のリーチ演出等の出現率と一時保留図柄から最終保留図柄へ変化した場合の期待値について説明する。

通常保留図柄、特別保留図柄1～3のうちのいずれかが、図17(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。

【0110】

図17(c)に示すように、一時保留図柄(通常保留図柄)から最終保留図柄(特別保留図柄1～特別保留図柄3)へ変化しない場合に、当該保留図柄に対応する保留記憶が消化されて、当否判定の結果からハズレ(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)が出現する確率は、200/200に設定されている。そのため、一時保留図柄(通常保留図柄)から最終保留図柄(特別保留図柄1から特別保留図柄3の何れか)に変化した場合には、変化した保留図柄に対応する保留記憶が消化されて、単にハズレ(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)となることはない。

10

【0111】

また、通常保留図柄から保留変化しない場合に、当該通常保留図柄が消化され、当否判定の結果からハズレで、リーチ(ノーマルリーチ)が出現する割合は、150/200に設定されている。また、最終保留図柄として特別保留図柄1が表示された場合や、一時保留図柄(通常保留図柄)から保留変化して、最終保留図柄(特別保留図柄1)に変化した場合には、特別保留図柄1に対応する保留記憶が消化されて、当否判定の結果からハズレで、リーチ(ノーマルリーチ)が出現する割合は、50/200に設定されている。なお、最終保留図柄として特別保留図柄2又は特別保留図柄3が表示された場合や、一時保留図柄(通常保留図柄)から保留変化して、最終保留図柄(特別保留図柄2又は特別保留図柄3)が表示され、特別保留図柄2又は特別保留図柄3の何れかに対応する保留記憶が消化され、当否判定の結果からハズレで、リーチ(ノーマルリーチ)が出現することはない。

20

【0112】

次に、通常保留図柄から保留変化しない場合に、当該通常保留図柄が消化され、当否判定の結果からハズレで、SPリーチ(スーパーリーチ)が出現する割合は120/200に設定されている。また、最終保留図柄として特別保留図柄1が表示された場合、一時保留図柄(通常保留図柄)から最終保留図柄(特別保留図柄1)に変化して、特別保留図柄1に対応する保留記憶が消化され、当否判定の結果からハズレで、SPリーチ(スーパーリーチ)が出現する割合は、30/200に設定されている。

30

最終保留図柄として特別保留図柄2が表示された場合、一時保留図柄(最終保留図柄よりも期待値が低い図柄)から最終保留図柄(特別保留図柄2)に変化して、特別保留図柄2に対応する保留記憶が消化され、当否判定の結果からハズレで、SPリーチ(スーパーリーチ)が出現する割合は、50/200に設定されている。なお、一時保留図柄(最終保留図柄よりも期待値が低い図柄)から最終保留図柄(特別保留図柄3)へ変化して、変化した保留図柄に対応する保留記憶が消化され、当否判定の結果からハズレで、SPリーチ(スーパーリーチ)が出現することはない。

40

【0113】

次に、通常保留図柄から保留変化しない場合に、当該通常保留図柄が消化され、当否判定の結果から大当たりで、大当たりであることを報知する演出が出現する割合は、120/200に設定されている。また、最終保留図柄として特別保留図柄1が表示された場合、一時保留図柄(通常保留図柄)から最終保留図柄(特別保留図柄1)へ変化して、特別保留図柄1に対応する保留記憶が消化され、当否判定の結果から大当たりで、大当たりであることを報知する演出が出現する割合は、20/200に設定されている。

最終保留図柄として特別保留図柄2が表示された場合、一時保留図柄(最終保留図柄よりも期待値が低い保留図柄)から最終保留図柄(特別保留図柄2)へ変化して、特別保留図

50

柄 2 に対応する保留記憶が消化され、当否判定の結果から大当りで、大当りであることを報知する演出が出現する割合は、40 / 200 に設定されている。

最終保留図柄として特別保留図柄 3 が表示された場合、一時保留図柄(最終保留図柄よりも期待値が低い図柄)から最終保留図柄(特別保留図柄 3)へ変化して、特別保留図柄 3 に対応する保留記憶が消化され、当否判定の結果から大当りで、大当りであることを報知する演出が出現する割合は、20 / 200 に設定されている。

#### 【0114】

図 17(c) に示す表の「期待値」は、最終保留図柄(特別保留図柄 1 から特別保留図柄 3 の何れか)が出現する場合の「当否比率」と「信頼度」を示す項目となっている。

図 17(c) に示す「期待値」における「当否比率」は、各演出パターン(ハズレ, リーチ, スーパーリーチ, 大当り)が行われた際に、対応する保留記憶による当否判定の結果、ハズレとなる場合と大当りとなる場合の比率を示している。また、図 17(c) に示す「信頼度」は、当該保留記憶による当否判定の結果、大当りと判定される確率を示している。

#### 【0115】

該表は、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、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。

#### 【0116】

本実施例では、保留記憶が生じた場合には、第 2 演出表示装置 6 の画面に保留図柄が表示されることになる。そして、保留記憶が消化(保留記憶についての抽選)された際に、第 2 演出表示装置 6 の画面に表示されている当該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、残りの保留図柄の表示位置を第 2 演出表示装置 6 の画面に向かって左方にシフトする。

主制御装置 80 から送信された先読みコマンドを受信して保留変化演出が行われない場合には、保留図柄が左方にシフトしても、保留図柄が変化することはない。

一方、主制御装置 80 から送信された先読みコマンドを受信して保留変化演出が行われる場合には、保留図柄がシフトした後に、一時保留図柄(最終保留図柄よりも期待値が低い保留図柄)から最終保留図柄(特別保留図柄 1 ~ 3 の何れか)へ保留変化する。また、第 1 演出表示装置 6 の画面にて、スーパーリーチ演出が表示され、第 2 演出表示装置 6 が第 1 可動パターンに基づいて可動している場合には、保留図柄の変化演出が実行されない構成となっている。

保留図柄の変化演出が行われると決定された場合、一時保留図柄(最終保留図柄よりも期待値が低い図柄)から最終保留図柄(特別保留図柄 1 から特別保留図柄 3 の何れか)へ変化する変化演出は、第 2 演出表示装置 6 を用いた可動前兆演出中に行われる場合と、第 2 演出表示装置 6 が第 1 可動パターン及び第 2 可動パターンに基づく可動が行われていない場合がある。

#### 【0117】

本実施例では、保留図柄の変化演出が行われると決定された場合、保留変化演出は第 2 演出表示装置 6 の第 1 可動パターンに基づく可動中に実行されることはない。

保留図柄の変化演出が行われる場合、80%の割合で第 2 演出表示装置 6 が第 2 可動パターンに基づく可動が行われるように割り当てられている。また、保留図柄の変化演出が行われる場合、残りの 20%の割合で第 2 演出表示装置 6 が第 2 可動パターンに基づく可動が行われないように割り当てられている。

#### 【0118】

次に、図 18 を用いて、第 2 演出表示装置 6 を用いた可動前兆演出について説明する。

本実施例では、第 2 演出表示装置 6 の画面に表示された一時保留図柄(最終保留図柄よりも期待値が低い図柄)から最終保留図柄(特別保留図柄 1 から特別保留図柄 3 の何れか)へと変化する保留変化演出が行われる前に、第 2 演出表示装置 6 を用いた保留図柄の変化演出が行われることを示唆する可動前兆演出が実行される場合がある。



## 【0119】

本実施例の可動前兆演出には、可動前兆演出 A (第 2 可動 A パターンに基づく第 2 演出表示装置 6 9 の可動演出)、可動前兆演出 B (第 2 可動 B パターンに基づく第 2 演出表示装置 6 9 の可動演出)、可動前兆演出 C (第 2 可動 C パターンに基づく第 2 演出表示装置 6 9 の可動演出)が存在する。本実施例のサブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から受信した先読みコマンドに応じて決定した最終保留図柄 (通常保留図柄、特別保留図柄 1 から特別保留図柄 3 の何れか) と、最終保留図柄から決定した一時保留図柄 (最終保留図柄よりも期待値が低い保留図柄) に応じて、上述した第 2 可動パターンのうちから何れかを選択し、選択した第 2 可動パターンに応じて第 2 演出表示装置 6 9 を可動させることになる。

10

## 【0120】

可動前兆演出 A は、第 2 可動 A パターンに応じて第 2 演出表示装置 6 9 を小揺れに可動する演出となっている (図 1 9 を参照)。なお、可動前兆演出 A 中に第 2 演出表示装置 6 9 の画面に表示された保留図柄が変化しない確率は、 $8 / 10$  に設定されている。また、可動前兆演出 A 中に第 2 演出表示装置 6 9 の画面に表示された保留図柄が変化する確率は、 $2 / 10$  に設定されている。

よって、可動前兆演出 A が実行された場合に保留変化演出が実行されない確率のほうが、保留変化演出が実行される確率よりも高いことになる。

また、可動前兆演出 B は、第 2 可動 B パターンに基づいて第 2 演出表示装置 6 9 を中揺れに可動する演出となっている (図 2 0 を参照)。なお、可動前兆演出 B 中に第 2 演出表示装置 6 9 の画面に表示された保留図柄が変化しない確率は、 $6 / 10$  に設定されている。また、可動前兆演出 B 中に第 2 演出表示装置 6 9 の画面に表示された保留図柄が変化する確率は、 $4 / 10$  に設定されている。

20

よって、可動前兆演出 B が実行された場合に保留変化演出が実行されない確率のほうが、保留変化演出が実行される確率よりも僅かに高い。

可動前兆演出 C は、第 2 可動 C パターンに基づいて第 2 演出表示装置 6 9 を大揺れに可動する演出となっている (図 2 1 を参照)。なお、可動前兆演出 C 中に第 2 演出表示装置 6 9 の画面に表示された保留図柄が変化しない確率は、 $4 / 10$  に設定されている。また、可動前兆演出 C 中に第 2 演出表示装置 6 9 の画面に表示された保留図柄が変化する確率は、 $6 / 10$  に設定されている。

30

よって、可動前兆演出 C が実行された場合に保留変化演出が実行される確率のほうが、保留変化演出が実行されない確率よりも高いことになる。

## 【0121】

次に、第 2 可動 A パターンに基づく第 2 演出表示装置 6 9 の第 2 可動 (小揺れ可動) について、図 1 9 を用いて説明する。

第 2 演出表示装置 6 9 は、第 2 可動 A パターンに基づいて可動を行う。第 2 可動 A パターンに基づく可動は、図 1 9 (a) から図 1 9 (e) に示す可動態様となっている。第 2 可動 A パターンに基づいて可動する第 2 演出表示装置 6 9 の可動を可動前兆演出 A である。

図 1 9 (a) に示すように、第 2 演出表示装置 6 9 は停止した状態を示す。そして、第 2 演出表示装置 6 9 が第 2 可動 A パターンに基づいて可動開始すると、図 1 9 (a) から図 1 9 (b) へ移行し、初期位置を中心に右斜め 5 度に傾いた後に、図 1 9 (c) に示すように初期位置を中心に元に戻る。そして、図 1 9 (d) に示すように、初期位置を中心に左斜め 5 度に傾いた後に、図 1 9 (e) に示すように、初期位置を中心に元に戻る。なお、第 2 演出表示装置 6 9 は、所定期間 (本実施例では、7 秒間)、図 1 9 (a) から図 1 9 (e) に示した一連の可動を繰り返すことになる。

40

## 【0122】

第 2 可動 B パターンに基づく第 2 演出表示装置 6 9 の第 2 可動 (中揺れ可動) について、図 2 0 を用いて説明する。

第 2 演出表示装置 6 9 は、第 2 可動 B パターンに基づいて可動を行う。第 2 可動 B パタ

50

ーンに基づく可動は、図20(a)から図20(e)に示す可動態様となっている。第2可動Bパターンに基づいて可動する第2演出表示装置69の可動を可動前兆演出Bである。

図20(a)に示すように、第2演出表示装置69は停止した状態を示す。そして、第2演出表示装置69が第2可動Bパターンに基づいて可動開始すると、図20(a)から図20(b)へ移行し、初期位置を中心に右斜め10度に傾いた後に、図20(c)に示すように初期位置を中心に元に戻る。そして、図20(d)に示すように、初期位置を中心に左斜め10度に傾いた後に、図20(e)に示すように、初期位置を中心に元に戻る。なお、第2演出表示装置69は、所定期間(本実施例では、7秒間)、図20(a)から図20(e)に示した一連の可動を繰り返すことになる。

10

#### 【0123】

第2可動Cパターンに基づく第2演出表示装置69の第2可動(大揺れ可動)について、図21を用いて説明する。

第2演出表示装置69は、第2可動Cパターンに基づいて可動を行う。第2可動Cパターンに基づく可動は、図21(a)から図21(e)に示す可動態様となっている。第2可動Cパターンに基づいて可動する第2演出表示装置69の可動を可動前兆演出Cである。

図21(a)に示すように、第2演出表示装置69は停止した状態を示す。そして、第2演出表示装置69が第2可動Cパターンに基づいて可動開始すると、図21(a)から図21(b)へ移行し、初期位置を中心に右斜め20度に傾いた後に、図21(c)に示すように初期位置を中心に元に戻る。そして、図21(d)に示すように、初期位置を中心に左斜め20度に傾いた後に、図21(e)に示すように、初期位置を中心に元に戻る。なお、第2演出表示装置69は、所定期間(本実施例では、7秒間)、図21(a)から図21(e)に示した一連の可動を繰り返すことになる。

20

#### 【0124】

本実施例の可動前兆演出Aから可動前兆演出Cの違いとして、第2演出表示装置69の可動範囲が異なる構成で説明した。しかし、これに限定されることはなく、例えば、第2演出表示装置69の可動する速度が異なる構成であってもよい。例えば、可動前兆演出Aでの第2演出表示装置69の可動速度が最も遅く、可動前兆演出Bでの第2演出表示装置69の可動速度は可動前兆演出Aでの第2演出表示装置69の可動速度よりも速く、可動前兆演出Cでの第2演出表示装置69の可動速度が最も早い構成としてもよい。

30

#### 【0125】

次に、第1演出表示装置6の画面に疑似演出(SPリーチ)が表示され、第2演出表示装置69が第1可動パターンに基づき可動する場合と、第2演出表示装置69が第2可動パターンに基づき可動する場合について、図22のタイミングチャートを用いて説明する。本実施例の第1可動パターンには、5種類の第1可動パターンが存在する。

#### 【0126】

第1演出表示装置6の画面に疑似演出A(SPリーチA)が表示される場合、疑似変動が開始し1分32秒経過すると、第2演出表示装置69が第1可動パターンAに基づいて可動を開始する。そして、第2演出表示装置69が可動を開始してから35秒を経過すると可動を停止する。その後、疑似変動停止することになる。

40

#### 【0127】

第1演出表示装置6の画面に疑似演出B(SPリーチB)が表示される場合、疑似変動が開始し1分10秒経過すると、第2演出表示装置69が第1可動パターンBに基づいて可動を開始する。そして、第2演出表示装置69が可動を開始してから1分6秒を経過すると可動を停止する。その後、疑似変動が停止することになる。なお、後述する図23に示す疑似演出は、図22に示す疑似演出Bに該当する。

#### 【0128】

第1演出表示装置6の画面に疑似演出C(SPリーチC)が表示される場合、疑似変動が開始し1分00秒経過すると、第2演出表示装置69が可動を開始する。そして、第2

50

演出表示装置 6 9 が第 1 可動パターン C に基づいて可動を開始してから 2 分 1 4 秒を経過すると可動を停止する。その後、疑似変動が停止することになる。なお、後述する図 2 4 に示す疑似演出は、図 2 2 に示す疑似演出 C に該当する。

【 0 1 2 9 】

第 1 演出表示装置 6 の画面に疑似演出 D ( S P リーチ D ) が表示される場合、疑似変動が開始し 2 分 0 8 秒経過すると、第 2 演出表示装置 6 9 が可動を開始する。そして、第 2 演出表示装置 6 9 が第 1 可動パターン D に基づいて可動を開始してから 5 4 秒を経過すると可動を停止する。その後、疑似変動が停止することになる。

【 0 1 3 0 】

第 1 演出表示装置 6 の画面に疑似演出 E ( S P リーチ E ) が表示される場合、疑似変動が開始し 1 分 1 6 秒経過すると、第 2 演出表示装置 6 9 が可動を開始する。そして、第 2 演出表示装置 6 9 が第 1 可動パターン E に基づいて可動を開始してから 2 8 秒を経過すると、一度可動を停止する。その後可動を停止してから 3 0 秒を経過すると、再度第 2 演出表示装置 6 9 が可動を開始し、再び可動を開始してから 2 8 秒を経過すると、可動を停止する。その後、疑似変動が停止することになる。

【 0 1 3 1 】

次に、可動前兆演出 ( 図 1 8 に示す第 2 可動パターンに基づく第 2 演出表示装置 6 9 の可動 ) について説明する。

【 0 1 3 2 】

疑似変動が開始されてから 3 秒を経過すると、第 2 演出表示装置 6 9 が可動を開始する。そして、可動を開始してから 7 秒を経過すると、第 2 演出表示装置 6 9 は停止する。なお、第 2 演出表示装置 6 9 が可動を開始し終了するまでが、第 2 演出表示装置 6 9 を用いた可動前兆演出である。第 2 演出表示装置 6 9 に表示されている一時保留図柄を最終保留図柄へと変化させる保留変化演出は、疑似変動の開始から 6 秒経過後に行われる。

【 0 1 3 3 】

なお、第 2 可動パターンに基づく第 2 演出表示装置 6 9 の可動が開始し、終了するタイミングは、全ての疑似演出 ( 疑似演出 A から E 及び、第 2 演出表示装置 6 9 を可動させない疑似演出 ) でも同じである。なお、特に限定されるものではなく、異なるタイミングでもよい。ただし、第 2 演出表示装置 6 9 の第 1 可動パターンに基づいた可動と被らないこととする。また、第 2 演出表示装置 6 9 を用いた第 2 可動が行われず、保留図柄の変化演出が実行される場合も、疑似演出の開始から 3 秒後から 7 秒以内に行われる構成となっている。よって、第 2 演出表示装置 6 9 の第 1 可動が行われている最中に保留図柄の変化演出が行われない。

【 0 1 3 4 】

図 2 3 を用いて、本実施例の疑似演出 ( スーパーリーチ ) 中に実行される演出態様の一例について説明する。なお、図 2 3 に示す疑似演出は、図 2 2 に示す疑似演出 B に該当する。

まず、図 2 3 ( a ) に示すように、第 1 演出表示装置 6 の画面には、左演出図柄 9 1 及び右演出図柄 9 3 が「 2 」で停止し、中演出図柄 9 2 が変動中となっていることから、リーチ状態であることを遊技者に報知している。第 2 演出表示装置 6 9 の画面には、通常保留図柄である保留図柄 9 4 及び保留図柄 9 5 が表示されている。

【 0 1 3 5 】

その後、図 2 3 ( b ) に示すように、スーパーリーチへ移行する。第 1 演出表示装置 6 の画面中央には、演出キャラクタ 1 0 0 が表示されている。また、第 1 演出表示装置 6 の右上方には、左演出図柄 9 1 及び右演出図柄 9 3 が「 2 」で停止し、中演出図柄 9 2 が停止している。スーパーリーチへと移行したことで、第 2 演出表示装置 6 9 の画面から、保留図柄 9 4 及び保留図柄 9 5 の表示が消え、演出キャラクタ 9 9 が表示されている。

【 0 1 3 6 】

その後、第 2 演出表示装置 6 9 の第 1 可動パターンに基づく可動が開始され、図 2 3 ( c ) に示すように、第 2 演出表示装置 6 9 が図 2 3 ( b ) に示した位置よりも、右方に移

10

20

30

40

50

動している。

【0137】

そして、図23(d)へ移行すると、第2演出表示装置69は、図23(c)に示した位置から、第1演出表示装置6の前方位置に上昇していく。第2演出表示装置69の画面には、演出キャラクタ99が表示されている。

【0138】

図23(d)から図23(e)へ移行することで、第2演出表示装置69の画面に表示されていた演出キャラクタ99が消え、第1演出表示装置6の画面に表示される。そして、第2演出表示装置69は、図23(c)に示した位置へと戻る。第2演出表示装置69の一連の可動により、第2演出表示装置69の画面から第1演出表示装置69の画面へと演出キャラクタ99が抜け出したように見せることができる。このような表示で、第1可動パターンに基づく可動を行うことで、有効的に第2演出表示装置69(サブ液晶)を用いることができる。また、単にスーパーリーチを表示するよりも、第2演出表示装置69を用いた演出表示を行うことで、遊技者に大当たりとなる期待感を持たせることができる。

10

【0139】

その後、図23(f)へ移行すると、第1演出表示装置6の画面に演出キャラクタ99が演出キャラクタ100に敗北している。そして、第1演出表示装置6の画面右上方には、左演出図柄91及び右演出図柄93が「2」で停止し、中演出図柄92が「3」で停止していることから、ハズレとなったことを報知している。なお、第2演出表示装置69は、第1可動パターンに基づく可動が終了となり、第1演出表示装置6中央の下方で停止している。

20

【0140】

そして、図23(f)から図23(g)へ移行すると、演出キャラクタ99及び演出キャラクタ100が消え、第1演出表示装置6の画面に左演出図柄91及び右演出図柄93が「2」で停止し、中演出図柄92が「3」で停止していることから、ハズレとなったことを報知している。また、第2演出表示装置69の画面には、通常保留図柄である保留図柄94及び保留図柄95が表示されている。

【0141】

図24を用いて、本実施例の疑似演出(スーパーリーチ)中に実行される演出態様の一例について説明する。なお、図24に示す疑似演出は、図22に示す疑似演出Cに該当する。

30

先ず、図24(a)に示すように、第1演出表示装置6の画面には、左演出図柄91及び右演出図柄93が「2」で停止し、中演出図柄92が変動中となっていることから、リーチ状態であることを遊技者に報知している。第2演出表示装置69の画面には、通常保留図柄である保留図柄94及び保留図柄95が表示されている。

【0142】

その後、図24(b)に示すように、スーパーリーチへ移行する。そして、第1演出表示装置6の画面には、演出キャラクタ101が表示されている。第1演出表示装置6の画面中央の下方には、第2演出表示装置69がある。スーパーリーチへと移行したことで、第2演出表示装置69の画面から、保留図柄94及び保留図柄95の表示が消え、中演出図柄92に代わる演出図柄が表示されている。当該演出図柄は変動している。第1演出表示装置6の画面右上方には、左演出図柄91及び右演出図柄93が「2」で停止し、中演出図柄92が変動中となっていることから、リーチ状態であることを遊技者に報知している。

40

【0143】

その後、第2演出表示装置69の第1可動パターンに基づく可動が開始され、図24(c)に示すように、第2演出表示装置69が図24(b)に示した位置よりも、右方に移動している。

【0144】

その後、図24(d)へ移行すると、第1演出表示装置6の画面に表示された演出キャラクタ

50

ラクタ 101 が、第 2 演出表示装置 69 に表示された変動中の演出図柄を停止表示させている。

【0145】

そして、図 24 (e) へ移行すると、第 2 演出表示装置 69 の画面には「3」の演出図柄が停止している。そして、第 2 演出表示装置 69 を前方位置から退出させ、第 1 演出表示装置 6 の画面に表示されている中演出図柄 92 に「3」で停止させる。

【0146】

その後、図 24 (f) に移行すると、左演出図柄 91 及び右演出図柄 93 が「2」で停止し、中演出図柄が「3」で停止し、ハズレとなったことを報知している。

なお、第 2 演出表示装置 69 は、第 1 演出表示装置 6 中央の下方の位置へ戻る。第 2 演出表示装置 69 には、通常保留図柄である保留図柄 94 及び保留図柄 95 が表示されている。

【0147】

図 25 では、保留変化演出の演出態様の一例について説明する。

先ず、図 25 (a) に示すように、第 1 演出表示装置 6 の画面の中央には、左演出図柄 91、中演出図柄 92 及び右演出図柄 93 が変動中となっている。第 1 演出表示装置 6 の下部には、第 2 演出表示装置 69 が配置されている。なお、第 2 演出表示装置 69 の画面には、記憶されている保留記憶に対応する保留図柄 94、保留図柄 95 が表示されている。なお、保留図柄 94 及び保留図柄 95 は通常保留図柄である。そして、図 25 (b) に示すように、左演出図柄 91 及び右演出図柄 93 が「2」、中演出図柄 92 が「3」で停止し、ハズレであることを報知する。新しく保留記憶が記憶されると、第 2 演出表示装置 69 の画面に通常保留図柄である保留図柄 96 が追加して表示されている。

【0148】

その後、保留図柄 94 に対応する保留記憶が消化されると、図 25 (c) に示すように、左演出図柄 91、中演出図柄 92 及び右演出図柄 93 が変動を開始する。なお、保留図柄 94 に対応する保留記憶が消化されたことで、第 2 演出表示装置 69 に表示されている保留図柄 95 及び保留図柄 96 は、左方へ移動する。その後、演出図柄の疑似変動が開始して 3 秒の時間を経過すると、可動前兆演出が開始する（第 2 可動パターン B に基づく第 2 演出表示装置の可動）。

【0149】

保留変化演出が行われる場合には、図 25 (c) から図 25 (d) へ移行する。図 25 (d) に示すように、第 2 可動パターン B に基づく可動前兆演出中に第 2 演出表示装置 69 の画面に表示された保留図柄 95 は、一時保留図柄（通常保留図柄）から最終保留図柄（特別保留図柄 2）へ変化している。本図例では、可動前兆演出中であることを示すため、第 2 演出表示装置 69 が傾いている。そして、図 25 (e) へ移行すると、可動前兆演出が終了する（第 2 演出表示装置 69 の可動停止）。その後、図 25 (f) へ移行する。

【0150】

本実施例では、一時保留図柄（最終保留図柄よりも低い期待値を示す保留図柄）から最終保留図柄（通常保留図柄、特別保留図柄 1 ~ 特別保留図柄 3）に昇格する時期を、第 2 演出表示装置 69 を用いた可動前兆演出中としていた。特にこれに限定されることはなく、第 2 演出表示装置 69 を用いた可動前兆演出が開始された直後であってもよいし、可動前兆演出が終了してから所定期間を経過した後であってもよい。

【0151】

以上の弾球遊技機によれば、第 2 演出表示装置 69 を第 2 可動パターンに基づいて可動している状態中に（可動前兆演出）、第 2 演出表示装置 69 の画面に表示されている保留図柄を、信頼度の異なる保留図柄に変化させる保留変化演出を実行し、保留図柄を変化させる保留変化演出をインパクトの強い演出にすることが可能となる。

また、本実施例の第 2 演出表示装置 69 は、スーパーリーチ中や保留図柄の変化演出を実行することを示唆する場合に可動するだけでなく、保留図柄の変化演出が実行されない場合でも第 2 演出表示装置 69 の第 2 可動パターンに基づく可動が実行されるので、可動

式の第2演出表示装置69の可動する機会が増え、第2演出表示装置69の良さを発揮させることが出来る。

【0152】

また、スーパーリーチ中に、第1可動パターンに基づいて第2演出表示装置69を可動させることで、遊技者にスーパーリーチに対して期待感を与えることが出来るようになる。しかし、第1可動パターンに基づいて第2演出表示装置69を可動させている最中に保留図柄の変化演出が実行されても、遊技者は、第1演出表示装置6の画面に表示されているスーパーリーチを視認し、大当たりとなるか否かに意識が集中してしまい、見落とす可能性が出てきてしまう。

そこで、同じ第2演出表示装置69の可動であっても、スーパーリーチ中に第2演出表示装置69が第1可動パターンに基づいて可動している最中は、保留図柄の変化演出を行わないようにしたので、上記の心配は無くなる。

【0153】

さらに、第2演出表示装置69の第2可動パターンには、図18に示すように、第2可動Aパターン、第2可動Bパターン及び第2可動Cパターンの3種類の第2可動パターンが存在することで、単に第2可動演出表示装置69が第2可動パターンに基づいて可動するか否かによって第2演出表示装置69の画面に表示されている保留図柄が変化することを示唆するだけでなく、上述した第2可動パターンの違いによって保留図柄が変化する確率が異ならせることで、遊技者に第2演出表示装置69がどの可動パターンで可動するかに注目させることや第2演出表示装置69が大きく揺れることへ期待を持たせることができ、より第2演出表示装置69（サブ液晶）を設けたことの良さを十分に発揮することが出来る。

【0154】

ここで実施例1の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。

本発明の「主制御装置」が、主制御装置80に相当し、「サブ制御装置」及び「第2演出表示装置可動制御手段」が、サブ統合制御装置83に相当し、「保留記憶手段」が、第1抽出乱数保留記憶処理（S110）、第2抽出乱数保留記憶処理（S125）に相当し、「大当たり判定手段」が、当否判定処理（S55）に相当し、「数値データ確認手段」が、第1先読み判定処理（S111）、第2先読み判定処理（S126）に相当し、「特別図柄表示制御手段」が、第1特図表示装置9、第2特図表示装置10に相当し、「保留図柄決定手段」が、最終図柄決定処理（S655）、一時図柄決定処理（S675）に相当し、「保留変化演出判定手段」がS670に相当し、「第1演出表示装置」が、第1演出表示装置6に相当し、「第2演出表示装置」が、第2演出表示装置69に相当し、「第2可動判定手段」が、図15の可動前兆演出処理1に相当し、「第2可動Aパターン」が、第2可動Aパターンに相当し、「第2可動Bパターン」が、第2可動Bパターンに相当する。

[実施例2]

【0155】

本発明の実施例2について図26から図32を用いて説明する。なお、本実施例は実施例2と共通点が多いため、異なる点を重点的に説明していく。

【0156】

実施例1と同様に、第2演出表示装置69の可動を用いて、保留図柄の変化演出が実行されることを示唆する可動前兆演出が行われる。

実施例1では、第1演出表示装置6の画面にスーパーリーチが表示され、第2演出表示装置69が第1可動パターンに基づいて可動する場合を除き、保留図柄を第2演出表示装置69の画面に表示する構成となっていた。

実施例2では、通常時は第1演出表示装置6の画面に表示する構成とし、保留図柄の変化演出が行われる可能性がある場合には、保留図柄を第1演出表示装置6の画面から消去し、第2演出表示装置69の画面に表示する構成となっている。なお、第1演出表示装置6の画面から第2演出表示装置69の画面へ保留図柄を移動させる直前に、第1演出表示

装置 6 の画面に表示されている全ての保留図柄を第 2 演出表示装置 6 9 の画面に移動させる構成となっている。

【 0 1 5 7 】

なお、上述した全ての保留図柄に対応する保留記憶が消化されると、消化されたときに第 2 演出表示装置 6 9 の画面に表示されている全ての保留図柄を第 1 演出表示装置 6 の画面に移動させる。その後、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球すると、入球して記憶された新たな保留記憶に対応する保留図柄を第 1 演出表示装置 6 の画面に表示する。仮に、再度主制御装置 8 0 から受信した先読みコマンドに応じて、保留図柄の変化演出が行われる可能性がある場合には、第 1 演出表示装置 6 の画面に表示された保留図柄を第 2 演出表示装置 6 9 の画面に移動させることになる。

10

【 0 1 5 8 】

図 2 6 を用いて、実施例 2 のサブ統合制御装置 8 3 が実行する保留図柄表示処理 2 について説明する。

まず、S 8 0 0 において、サブ統合制御装置 8 3 は、先読みコマンドを受信したか否かを判定する(S 8 0 0)。否定判定の場合には(S 8 0 0 : n o)、本処理を終了(リターン)させる。また、肯定判定の場合には(S 8 0 0 : y e s)、保留図柄の最終保留図柄を決定し(S 8 0 5)、保留図柄の変化演出を実行するか否かを判定する(S 8 1 0)。

【 0 1 5 9 】

最終図柄決定処理(S 8 0 5)において、サブ統合制御装置 8 3 は、先読みコマンド受信時に、該先読みコマンドを示す保留記憶以外に保留記憶が存在しない場合には、前述した図 1 7 (b)に示す最終保留図柄(通常保留図柄)を決定する。また、先読みコマンド受信時に、該先読みコマンドを示す保留記憶以外にも保留記憶が存在する場合には、受信した先読みコマンドの種類に応じて、後述する図 1 7 (b)に示す保留図柄(通常保留図柄、特別保留図柄 1 ~ 特別保留図柄 3)のうちの何れかを最終保留図柄として決定する。

20

【 0 1 6 0 】

実施例 2 では、保留図柄の変化演出が行われることが決定された場合には、必ず、可動前兆演出が実行されるように割り当てられている。そのため、実施例 1 と異なり、第 2 演出表示装置 6 9 を用いた保留図柄の変化演出が行われることが決定された場合、第 2 演出表示装置 6 9 を用いた可動前兆演出以外にて保留図柄の変化演出が実行されることはない。

30

なお、保留図柄の変化演出が行われなかったことが決定された場合であっても、実施例 1 と同様に、図 1 8 に示すように、第 2 演出表示装置 6 9 を用いた可動前兆演出が実行されることがある(所謂、ガセ演出)。

【 0 1 6 1 】

S 8 1 0 において、否定判定の場合には(S 8 1 0 : n o)、S 8 0 5 で決定した最終保留図柄(通常保留図柄、特別保留図柄 1 ~ 特別保留図柄 3)を表示し(S 8 3 5)、可動前兆演出決定処理を行い(S 8 4 0)、S 8 4 5 へ移行する。

【 0 1 6 2 】

本実施例の S 8 4 0 では、主制御装置 8 0 から受信した先読みコマンドの種類と S 8 0 5 で決定した最終保留図柄に応じて、第 2 演出表示装置 6 9 の第 2 可動パターンに基づく可動(可動前兆演出)を実行するかを決定する。

40

【 0 1 6 3 】

その後、S 8 4 5 において、サブ統合制御装置 8 3 は、S 8 4 0 での決定した結果に基づいて、可動前兆演出の実行対象となる保留記憶であるか否かを判定する(S 8 4 5)。否定判定の場合には(S 8 4 5 : n o)、そのままりターンとなる。また、肯定判定の場合には(S 8 4 5 : y e s)、第 2 可動対象フラグを「1」にセットし(S 8 4 7)、リターンとなる。

【 0 1 6 4 】

保留図柄の変化演出が行われる場合には(S 8 1 0 : y e s)、変化演出前の一時保留図柄(S 8 0 5 で決定した最終保留図柄よりも期待値が低い保留図柄)を決定し(S 8 1 5)

50

、一時保留図柄（最終保留図柄よりも低い期待値を示す保留図柄）から最終保留図柄（特別保留図柄１～特別保留図柄３の何れか）へ変化させる最終図柄変化時期を決定する（Ｓ８２０）。なお、最終図柄変化時期とは、保留変化演出の対象となる保留図柄を、当該保留図柄に対応する保留記憶よりも前に記憶されている保留記憶が残り何個で変化させるかを定めたものである。

【０１６５】

その後、一時保留図柄を表示し（Ｓ８２５）、第２可動対象フラグを「１」にセットし（Ｓ８３０）、リターンとなる。ここで、第２可動対象フラグが「１」にセットされるというのは、可動前兆演出の実行対象となる保留であることを示す。なお、第２可動対象フラグが「１」にセットされると、次に消化される保留記憶が可動前兆演出の実行対象となる保留記憶となるまで継続する。

10

【０１６６】

図２７（ａ）を用いて、第１演出表示装置６９の画面に表示されている保留図柄を第２演出表示装置６の画面に移行させる保留図柄表示移行処理１について説明する。

まず、Ｓ８５０において、サブ統合制御装置８３は、変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ８５０）。否定判定の場合には（Ｓ８５０：ｎｏ）、そのままリターンとなる。また、肯定判定の場合には（Ｓ８５０：ｙｅｓ）、第２可動対象フラグが「１」であるか否かを判定する（Ｓ８５５）。否定判定の場合には（Ｓ８５５：ｎｏ）、リターンとなる。また、肯定判定の場合には（Ｓ８５５：ｙｅｓ）、第２演出表示装置６９の画面に保留図柄を表示しているか否かを判定する（Ｓ８６０）。否定判定の場合（Ｓ８６０：ｎｏ）、Ｓ８６５へ移行する。また、肯定判定の場合には（Ｓ８６０：ｙｅｓ）、リターンとなる。

20

【０１６７】

Ｓ８６５において、サブ統合制御装置８３は、第１演出表示装置６の画面にて表示されていた保留図柄を消去させると共に、消去する直前に第１演出表示装置６の画面にて表示されていた保留図柄と同じ保留図柄を第２演出表示装置６９の画面に表示させる。なお、第２演出表示装置６９の画面に保留図柄を表示した後に、新たに始動口（第１始動口１１、第２始動口１２）に遊技球が入球した場合、記憶された保留記憶に対応する保留図柄を第２演出表示装置６９の画面に表示される。

【０１６８】

30

図２７（ｂ）を用いて、第２演出表示装置６９の画面に表示されている保留図柄を第１演出表示装置６の画面に移行させる保留図柄表示移行処理２について説明する。

【０１６９】

Ｓ８７０において、サブ統合制御装置８３は、主制御装置８０から送信された図柄確定コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ８７０）。否定判定の場合には（Ｓ８７０：ｎｏ）、そのまま本処理を終了（リターン）させる。また、肯定判定の場合には（Ｓ８７０：ｙｅｓ）、保留図柄を第２演出表示装置６９の画面に表示しているか否かを判定する（Ｓ８７５）。否定判定の場合には（Ｓ８７５：ｎｏ）、リターンとなる。また、肯定判定の場合には（Ｓ８７５：ｙｅｓ）、受信した図柄確定コマンドが可動前兆演出の実行対象の物であるか否かを判定する（Ｓ８８０）。否定判定の場合には（Ｓ８８０：ｎｏ）、そのままリターンとなる。また、肯定判定の場合には（Ｓ８８０：ｙｅｓ）、保留図柄表示移行処理（Ｓ８８５）を行い、リターンとなる。

40

【０１７０】

Ｓ８８５において、サブ統合制御装置８３は、第２演出表示装置６９の画面に保留図柄が表示されていた場合には、第２演出表示装置６９の画面にて表示されていた保留図柄を消去すると共に、消去する直前に第２演出表示装置６９の画面にて表示されていた保留図柄と同じ保留図柄を第１演出表示装置６の画面に表示する。第１演出表示装置６の画面に保留図柄を表示した後に、新たに始動口（第１始動口１１、第２始動口１２）に遊技球が入球した場合には、新たに記憶された保留記憶に対応する保留図柄を第１演出表示装置６の画面に表示する。

50



一方、S 8 8 5 による処理が行われる際に、第 2 演出表示装置 6 9 の画面に保留図柄が表示されていない場合には、その後、新たに始動口（第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2）に遊技球が入球した場合には、新たに記憶された保留記憶に対応する保留図柄を第 1 演出表示装置 6 の画面に表示する構成となっている。

#### 【 0 1 7 1 】

図 2 8 を用いて、実施例 2 のサブ統合制御装置 8 3 が実行する可動前兆演出処理 2 について説明する。

先ず、S 9 0 0 において、サブ統合制御装置 8 3 は、S 8 6 0 により第 2 演出表示装置の画面に保留図柄を表示しているか否かを判定する(S 9 0 0)。否定判定の場合には(S 9 0 0 : n o)、そのまま本処理を終了(リターン)する。また、肯定判定の場合には(S 9 0 0 : y e s)、変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(S 9 0 5)。否定判定の場合には(S 9 0 5 : n o)、そのままリターンとなる。また、肯定判定の場合には(S 9 0 5 : y e s)、第 2 演出表示装置 6 9 の第 1 可動パターンに基づく可動が行われているか否かを判定する(S 9 1 0)。肯定判定の場合には(S 9 1 0 : y e s)、そのままリターンとなる。また、否定判定の場合には(S 9 1 0 : n o)、第 2 可動対象フラグが「1」にセットされているか否かを判定する(S 9 1 5)。否定判定の場合には(S 9 1 5 : n o)、そのままリターンとなる。肯定判定の場合には(S 9 1 5 : y e s)、特別図柄が変動を開始してから所定期間（本実施例では 3 秒）を経過したか否かを判定する(S 9 2 0)。否定判定の場合には(S 9 2 0 : n o)、再度 S 9 2 0 において判定を行う。また、肯定判定の場合には(S 9 2 0 : y e s)、可動前兆演出開始処理を開始し(S 9 2 5)、S 9 3 0 へ移行する。

#### 【 0 1 7 2 】

S 9 2 5 において、本実施例のサブ統合制御装置 8 3 は、第 2 可動対象フラグを「1」にセットする起因となった最終保留図柄（通常保留図柄、特別保留図柄 1 から特別保留図柄 3）、最終保留図柄に応じて決定した一時保留図柄（最終保留図柄よりも信頼度の低い保留図柄）に基づいて、図 1 8 に示す何れかの第 2 可動パターンに基づいて第 2 演出表示装置 6 9 の可動を行う。なお、次に消化される保留記憶が第 2 可動対象フラグを「1」にセットする対象となった保留記憶となるまで、第 2 演出表示装置 6 9 の第 2 可動パターンは変わらない。

特に限定されることではないので、異なる第 2 可動パターンに基づいて第 2 演出表示装置 6 9 が可動する構成であってもよい。

#### 【 0 1 7 3 】

そして、S 9 3 0 において、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から受信した保留個数コマンドから、次に消化される保留記憶が第 2 可動対象フラグを「1」にセットする対象となった保留記憶であるか否かを判定する(S 9 3 0)。否定判定の場合には(S 9 3 0 : n o)、そのままリターンとなる。また、肯定判定の場合には(S 9 3 0 : y e s)、第 2 可動対象フラグを 0 とし(S 9 3 5)、リターンとなる。

#### 【 0 1 7 4 】

図 2 9 を用いて、保留図柄の変化演出が実行される場合に、実施例 2 の第 1 演出表示装置 6 の画面及び第 2 演出表示装置 6 9 の画面で表示される演出態様の一例を説明する。なお、可動前兆演出の実行対象となる保留図柄に対応する保留記憶が記憶されあと、現在変動中の特別図柄（疑似図柄）が停止して、新たに変動開始コマンドを受信すると、第 1 演出表示装置 6 の画面に表示していた保留図柄を第 2 演出表示装置 6 9 の画面へと移動させる移動演出が行われる。

図 2 9 (a) に示すように、左演出図柄 9 1、中演出図柄 9 2 及び右演出図柄 9 3 が変動している。第 1 演出表示装置 6 の画面右下方には、記憶されている保留記憶に対応する保留図柄 9 4、9 5 が表示されている。保留図柄 9 4 及び保留図柄 9 5 は、通常保留図柄である。その後、新たに保留記憶が記憶されると、図 2 9 (a) に示すように、保留図柄 9 5 の右方に保留図柄 9 6 が表示される。なお、本図例では、保留図柄 9 6 の変化演出が実行され、可動前兆演出の実行対象となる保留図柄である。保留図柄 9 6 も通常保留図柄で

ある。

【0175】

その後、図29(b)へ移行する。左演出図柄91が「5」、中演出図柄92が「3」、右演出図柄93が「4」で停止し、ハズレであることを報知している。保留図柄94から保留図柄96は第1演出表示装置6の画面右下方に表示されている。その後、保留図柄94に対応する保留記憶が消化され、当該保留記憶に対応する変動開始コマンドをサブ統合制御装置83が受信し、演出図柄が新たに変動を開始すると、図29(c)へ移行する。新たな変動開始コマンドを受信したことで、第1演出表示装置6の画面に表示されている保留図柄を消去すると共に、消去する直前に第1演出表示装置6の画面に表示されていた保留図柄95及び保留図柄96を第2演出表示装置69の画面に表示する移動演出を行う。なお、移動演出の際に第1演出表示装置6の画面に表示されていた保留図柄と移動演出により第2演出表示装置69の画面に移動した保留図柄は、同じ通常保留図柄である。

10

【0176】

図29(c)に示すように、保留図柄94に対応する保留記憶が消化され、左演出図柄91、中演出図柄92及び右演出図柄93が変動を開始し、変動を開始して3秒経過すると、図29(c)に示すように第2演出表示装置69を用いた可動前兆演出が実行される。しかし、第2演出表示装置69に表示された保留図柄95が変化演出されることなく、可動前兆演出が終了となる。そして、図29(d)へ移行する。図29(d)に示すように、左演出図柄91が「4」、中演出図柄92が「3」、右演出図柄が「2」で停止していることから、ハズレであることを報知している。

20

【0177】

その後、保留図柄95に対応する保留記憶が消化されて、新たに演出図柄の変動が開始されると、図29(e)へ移行する。演出図柄が変動を開始し3秒経過すると、図29(e)に示すように、第2演出表示装置69を用いた可動前兆演出が開始される。なお、保留図柄95が消化されたことで、保留図柄96が左方へと移動し、新たに保留図柄97が表示されている。

【0178】

その後、図29(f)に示すように、演出図柄が変動を開始して6秒経過すると、第2演出表示装置69に表示された保留図柄96は一時保留図柄(通常保留図柄)から最終保留図柄(特別保留図柄2)へ昇格している。なお、保留図柄の変化演出は、可動前兆演出中に行われている。図29(f)に示すように、第2演出表示装置69が斜めに傾いた状態となっているのは、可動前兆演出中(第2可動パターンに基づく可動)であることを示すためである。

30

そして、可動前兆演出が開始されてから7秒を経過すると、図30(a)へ移行し、可動前兆演出が終了となる。そして、図30(b)に示すように、左演出図柄91及び右演出図柄93が「4」で停止し、中演出図柄92が「3」で停止していることから、ハズレとなったことを報知している。なお、第2演出表示装置69の画面には保留図柄98が新たに表示されていることから、新たに保留記憶が1つ記憶されてことになる。

【0179】

そして、特別保留図柄2に変化した保留図柄95が消化され、新たに特別図柄の変動が開始すると、図30(c)に移行する。図30(c)に示すように、左演出図柄91、中演出図柄92及び右演出図柄93が変動を開始する。図30(c)に示すように、保留図柄97及び保留図柄98が左方へシフトしている。

40

その後、図30(d)に示すように、左演出図柄91及び右演出図柄93が「5」で停止し、中演出図柄92が変動中となっているため、リーチ状態であることを遊技者に報知している。その後、スーパーリーチに発展する。

【0180】

図31(a)へ移行すると、図31(a)に示すように、第1演出表示装置6の画面右上方に、左演出図柄91及び右演出図柄93が「5」で停止し、中演出図柄92が変動中となっていることから、リーチ状態であることを遊技者に報知している。第1演出表示装

50

置 6 の画面中央には、演出キャラクタ 1 0 1 が表示されている。そして、第 2 演出表示装置 6 9 が第 1 演出表示装置 6 の前方位置に移動している。なお、第 2 演出表示装置 6 9 の画面には中演出図柄 9 2 に代わる演出図柄が変動している。スーパーリーチへと発展したことで、第 2 演出表示装置 6 9 の画面には、保留図柄 9 7 及び保留図柄 9 8 が表示されていない。

【 0 1 8 1 】

その後、図 3 1 ( b ) へ移行すると、第 1 演出表示装置 6 の画面に表示された演出キャラクタ 1 0 1 が、第 2 演出表示装置 6 9 に表示された変動中の演出図柄を停止表示させている。

【 0 1 8 2 】

そして、図 3 1 ( c ) へ移行すると、第 2 演出表示装置 6 9 の画面には「 4 」の演出図柄が停止している。そして、図 3 1 ( d ) に移行すると、第 2 演出表示装置 6 9 を前方位置から退出させる。左演出図柄 9 1 及び右演出図柄 9 3 が「 5 」で停止し、中演出図柄 9 2 が「 4 」で停止していることから、ハズレであることを遊技者に報知している。なお、第 2 演出表示装置 6 の画面に、保留図柄 9 7 及び保留図柄 9 8 が表示される。

【 0 1 8 3 】

そして、保留図柄 9 7 に対応する保留記憶が消化されると、図 3 1 ( e ) に示すように、左演出図柄 9 1、中演出図柄 9 2 及び右演出図柄 9 3 が変動を開始する。保留図柄 9 7 に対応する保留記憶が消化されて、演出図柄が新たに変動開始すると、第 2 演出表示装置 6 9 の画面にて表示されていた保留図柄 9 8 が消去されると共に、消去する直前に第 2 演出表示装置 6 9 の画面に表示されていた保留図柄 9 8 が第 1 演出表示装置 6 の画面に表示される。なお、移動演出の際に第 2 演出表示装置 6 の画面に表示されていた保留図柄と移動演出により第 1 演出表示装置 6 9 の画面に移動した保留図柄は、同じ通常保留図柄である。

【 0 1 8 4 】

その後、図 3 1 ( f ) に示すように、新たに保留記憶が記憶されると、第 1 演出表示装置 6 の画面の右下方に新たに追加された保留記憶に対応する保留図柄 9 9 と、保留図柄 9 8 が表示されている。保留図柄 9 8 及び保留図柄 9 9 は、通常保留図柄である。

【 0 1 8 5 】

図 3 2 を用いて、可動前兆演出は実行されるが、保留図柄の変化演出は実行されない場合に、実施例 2 の第 1 演出表示装置 6 の画面及び第 2 演出表示装置 6 9 の画面で表示される演出態様の一例について説明する。なお、可動前兆演出の実行対象となる保留図柄に対応する保留記憶が記憶されあと、現在変動中の特別図柄（疑似図柄）が停止して、新たに変動開始コマンドを受信すると、第 1 演出表示装置 6 の画面に表示していた保留図柄を第 2 演出表示装置 6 9 の画面へと移動させる移動演出が行われる。

【 0 1 8 6 】

図 3 2 ( a ) に示すように、左演出図柄 9 1、中演出図柄 9 2 及び右演出図柄 9 3 が変動している。第 1 演出表示装置 6 の画面右下方には保留図柄 9 4 が表示されている。その後、新たに保留記憶が記憶されると、図 3 2 ( a ) に示すように、保留図柄 9 5 が表示される。なお、本図例では、保留図柄 9 5 は、変化演出は行われませんが、可動前兆演出の実行対象となる保留図柄である。保留図柄 9 4 及び保留図柄 9 5 は、通常保留図柄である。

【 0 1 8 7 】

その後、図 3 2 ( b ) へ移行する。左演出図柄 9 1 が「 4 」、中演出図柄 9 2 が「 2 」、右演出図柄 9 3 が「 3 」で停止し、ハズレであることを報知している。保留図柄 9 4 及び保留図柄 9 5 は第 1 演出表示装置 6 の画面右下方に表示されている。その後、保留図柄 9 4 に対応する保留記憶が消化され、当該保留記憶に対応する変動開始コマンドをサブ統合制御装置 8 3 が受信し、演出図柄が新たに変動を開始すると、図 3 2 ( c ) へ移行する。新たな変動開始コマンドを受信したことで、第 1 演出表示装置 6 の画面に表示されている保留図柄を消去し、保留図柄 9 5 を第 2 演出表示装置 6 9 の画面に表示する移動演出を行う。

10

20

30

40

50

## 【0188】

図32(c)に示すように、上述した移動演出を行ったことで、保留図柄95は、第2演出表示装置69の画面に表示されている。保留図柄94に対応する保留記憶が消化され、左演出図柄91、中演出図柄92及び右演出図柄93が変動を開始し、変動を開始して3秒経過すると、第2演出表示装置69を用いた可動前兆演出が実行される。しかし、第2演出表示装置69に表示された保留図柄95が変化演出されることなく、可動前兆演出が終了となる。そして、図32(d)へ移行する。図32(d)に示すように、左演出図柄91が「4」、中演出図柄92が「2」、右演出図柄が「3」で停止していることから、ハズレであることを報知している。

## 【0189】

10

保留図柄95に対応する保留記憶が消化され、新たに特別図柄が変動を開始する。図32(e)に示すように、左演出図柄91、中演出図柄92及び右演出図柄93が変動を開始する。

## 【0190】

その後、図32(f)に示すように、左演出図柄91が「5」、中演出図柄92が「3」、右演出図柄93が「4」で停止していることから、ハズレであることを報知している。

## 【0191】

その後、新たに始動口(第1始動口11、第2始動口12)に遊技球が入球すると、新たに特別図柄の変動が開始し、図32(g)へ移行する。図32(g)に示すように、左演出図柄91、中演出図柄92及び右演出図柄93が変動している。そして、さらに始動口(第1始動口11、第2始動口12)に遊技球が入球すると、記憶された保留記憶に対応する保留図柄96が第1演出表示装置6の画面右下方に表示される。本実施例では、第1演出表示装置6の画面に表示されていた保留図柄が、第2演出表示装置69の画面へ移行し、移行した際に表示されていた保留図柄に対応する保留記憶が全て消化されて特別図柄の変動が停止すると、図32(g)に示すように、第1演出表示装置69の画面に保留図柄を表示する構成となっている。

20

## 【0192】

以上の弾球遊技機によれば、保留図柄を常に同じ第1演出表示装置6の画面に表示させておくのではなく、保留図柄の変化演出が実行される際には、第1演出表示装置6の画面に表示されている保留図柄を第2演出表示装置69の画面へ移動させることで、該移動が保留図柄の変化演出の一部となり、よりインパクトの強い演出になる。

30

## 【0193】

実施例2では、第1演出表示装置6の画面に表示されている保留図柄を第2演出表示装置69の画面に移行させるタイミングは、先読みコマンドに応じて保留図柄を決定し、特別図柄が変動中である場合には変動中の特別図柄が確定表示された後である。これに限定されることなく、先読みコマンドに応じて保留図柄を決定し、当該保留図柄を表示したときであってもよい。

## 【0194】

第2演出表示装置69の画面に表示された保留図柄を第1演出表示装置6の画面に移行させるタイミングは、対象となる保留記憶が消化され、当該保留図柄が消化されて変動を開始した特別図柄の変動が終了したときであるが、特に限定されるものではない。例えば、対象となる保留記憶に対して可動前兆演出が行われた直後でもよいし、対象となる保留記憶が消化された直後でもよい。

40

## 【0195】

ここで実施例2の構成・状態と、本発明の構成要件との対応関係を示す。

本発明の「保留図柄決定手段」が、最終図柄決定処理(S805)、一時図柄決定処理(S825)に相当し、「第2可動判定手段」が、図28の可動前兆演出処理2に相当し、「保留図柄移動演出実行手段」が、図27の保留図柄表示移行処理に相当する。

## 【0196】

50

実施例 1 及び実施例 2 において説明した構成以外にも、下記に記載するその他の実施例も考えられる。

その他の実施例について図 3 3 を用いて説明する。なお、その他の実施例は、実施例 1 及び実施例 2 と共通点が多いため、異なる点を重点的に説明していく。

【 0 1 9 7 】

実施例 1 及び実施例 2 の第 2 演出表示装置 6 9 は、スーパーリーチ中には第 1 可動パターンに基づく可動を実行する構成とし、スーパーリーチ中に第 2 可動パターンに基づく可動が行われない構成となっていた。

その他の実施例では、実施例 1 及び実施例 2 とは異なり、第 2 演出表示装置 6 9 の第 1 可動パターン又は第 2 可動パターンに基づく可動は、スーパーリーチ中であっても行われる構成となっている。なお、その他の実施例における第 2 演出表示装置 6 9 の第 2 可動パターンに基づく可動は、実施例 1 及び実施例 2 における第 2 演出表示装置 6 9 の第 2 可動パターンに基づく可動とは異なる。その他の実施例における第 2 演出表示装置 6 9 の第 2 可動パターンに基づく可動は、第 1 可動パターンに基づく可動と同じ動作となっている。また、その他の実施例での第 2 演出表示装置 6 9 の第 1 可動パターンは、実施例 1 で説明した第 1 可動パターンと全く同じである。

なお、その他の実施例では、第 2 可動パターンに基づく第 2 演出表示装置 6 9 の可動が実行されたとしても、実施例 1 及び実施例 2 と同様に、必ずしも保留図柄の変化演出が実行されるわけではない。

【 0 1 9 8 】

つまり、その他の実施例では、同じ種類の疑似演出であっても保留図柄を表示しないで可動する場合（第 1 可動パターンに基づく可動）と保留図柄を表示させたまま可動する場合（第 2 可動パターンに基づく可動）とがあり（第 1 可動パターンに基づく可動と第 2 可動パターンに基づく可動は同じ動きをする）、サブ統合制御装置 8 3 が、どちらの可動を行うかを決定する構成となっている。

【 0 1 9 9 】

図 3 3 を用いて、スーパーリーチにおいて、その他の実施例の第 1 演出表示装置 6 の画面及び第 2 演出表示装置 6 9 の画面で表示される演出態様の一例を説明する。

図 3 3 ( a ) に示すように、左演出図柄 9 1 及び右演出図柄 9 3 が「 2 」で停止し、中演出図柄 9 2 が変動していることから、リーチ状態であることを報知している。第 2 演出表示装置 6 9 の画面には、記憶されている保留記憶に対応する保留図柄 9 4、保留図柄 9 5 が表示されている。なお、保留図柄 9 4 及び保留図柄 9 5 は、通常保留図柄を表している。

【 0 2 0 0 】

そして、図 3 3 ( b ) に示すスーパーリーチへ移行する。図 3 3 ( b ) に示すように、スーパーリーチは、演出キャラクタ 1 0 2 と演出キャラクタ 9 9 との対決リーチ演出となっている。第 1 演出表示装置 6 の画面の右上方には、左演出図柄 9 1 及び右演出図柄 9 3 が「 2 」で停止し、中演出図柄 9 2 が変動中となっていることからリーチ状態となっている。

第 2 演出表示装置 6 9 の画面には、中演出図柄 9 2 の代わりに変動中の演出図柄が表示されている。また、第 2 演出表示装置 6 9 の画面には、保留図柄 9 4 及び保留図柄 9 5 が表示されている。

【 0 2 0 1 】

そして、第 2 演出表示装置 6 9 が可動を開始すると、図 3 3 ( c ) へ移行し、第 2 演出表示装置 6 9 が図 3 3 ( b ) に示した位置から、右方へと移動している。なお、第 2 演出表示装置 6 9 の画面には保留図柄 9 4 及び保留図柄 9 5 が表示されていることから、第 2 演出表示装置 6 9 は、第 2 可動パターンに基づいて可動していることになる。

【 0 2 0 2 】

その後、図 3 3 ( d ) に移行すると、第 1 演出表示装置 6 の画面に表示された演出キャラクタ 1 0 1 が、第 2 演出表示装置 6 9 に表示された変動中の演出図柄を停止表示させている。なお、図 3 3 ( d ) では、第 2 演出表示装置 6 9 の画面に保留図柄 9 4 及び保留図

柄 9 5 が表示されていないが、保留図柄 9 4 及び保留図柄 9 5 の表示を省略しているだけで、本当は保留図柄 9 4 及び保留図柄 9 5 が第 2 演出表示装置 6 9 の画面に表示されている。

【 0 2 0 3 】

図 3 3 ( e ) に示すように、第 2 演出表示装置 6 9 の画面には「 3 」の演出図柄が停止している。第 2 演出表示装置 6 の画面には、通常保留図柄である保留図柄 9 7 及び変化演出させた特別保留図柄である保留図柄 9 8 が表示される。なお、第 2 演出表示装置 6 9 の第 2 可動パターンの可動が終了すると、第 2 演出表示装置 6 9 は、第 1 演出表示装置 6 の画面中央の下方へ移動する。

【 0 2 0 4 】

その後、図 3 3 ( f ) に移行し、第 1 演出表示装置 6 の画面の右上方に表示されている左演出図柄 9 1 及び右演出図柄 9 3 が「 2 」、中演出図柄 9 2 が「 3 」で停止し、ハズレとなったことを報知している。なお、第 2 演出表示装置 6 9 の画面には保留図柄 9 4 及び保留図柄 9 5 が表示されている。保留図柄 9 4 は通常保留図柄であり、保留図柄 9 5 は特別保留図柄 3 である。

【 0 2 0 5 】

その他の実施例の弾球遊技機によれば、疑似演出としての第 2 演出表示装置 6 9 の可動を、保留図柄の変化演出に利用するといった今までにない斬新な演出とすることが可能となる。

また、疑似演出のための第 2 演出表示装置 6 9 の可動によって、保留図柄の変化演出が実行される場合（第 2 可動パターンに基づく可動）と保留図柄の変化演出が実行されない場合（第 1 可動パターンに基づく可動）とを設けたので、疑似演出として利用する第 2 演出表示装置 6 9 の可動によって保留図柄の変化演出が実行された場合に、大きな驚きと喜びを遊技者に与えることが出来る。

【 符号の説明 】

【 0 2 0 6 】

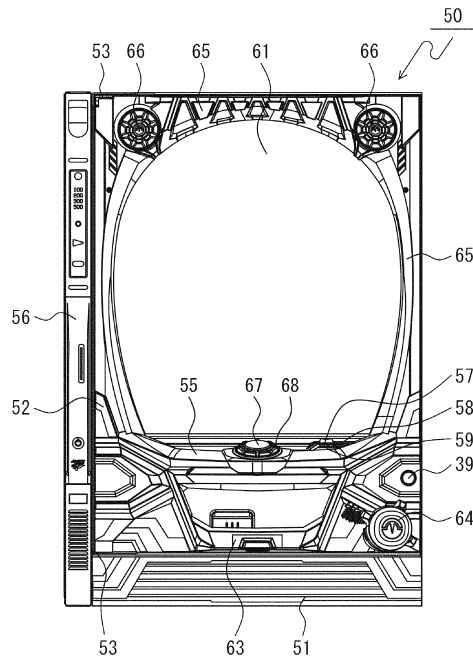
- 5 : センターケース
- 6 : 第 1 演出表示装置
- 5 0 : パチンコ機
- 6 9 : 第 2 演出表示装置
- 8 0 : 主制御装置
- 8 2 : 演出図柄制御装置
- 8 3 : サブ統合制御装置
- 1 0 3 : 演出用駆動装置

10

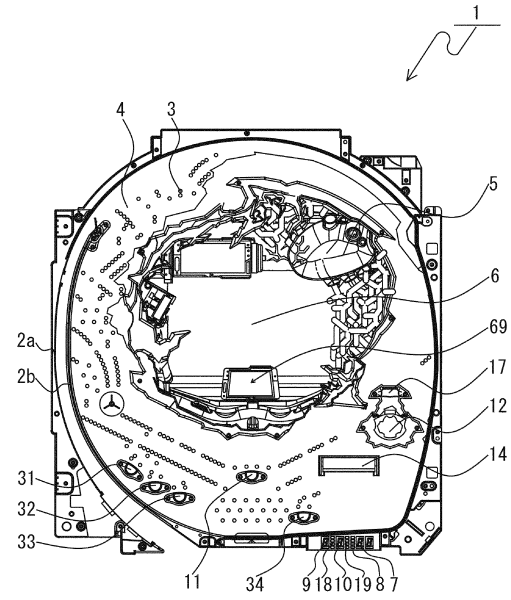
20

30

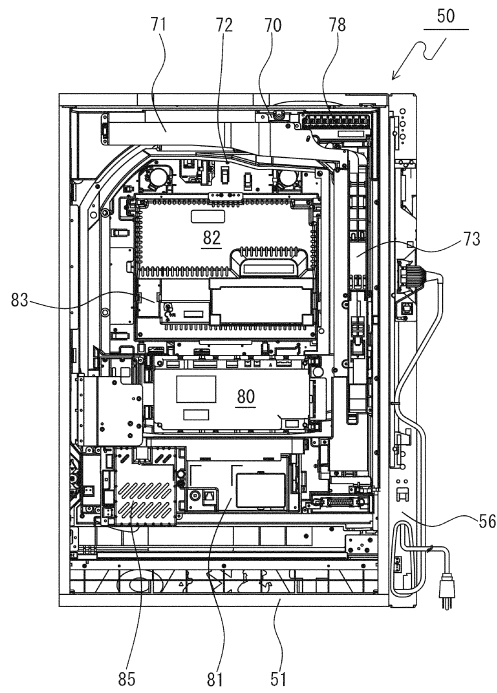
【図 1】



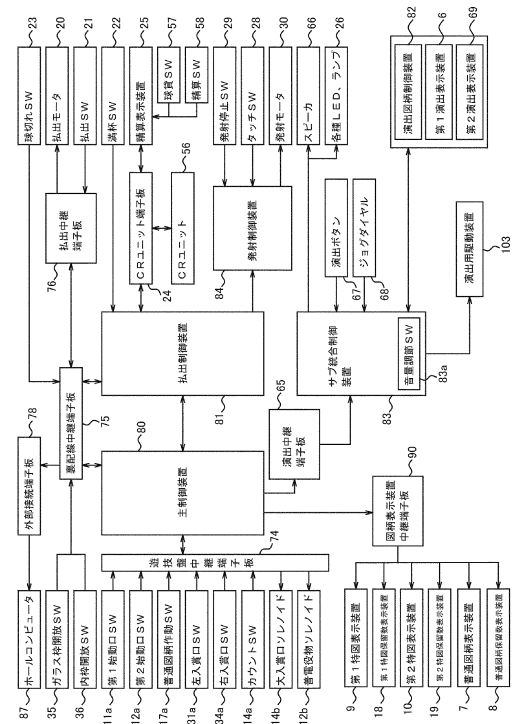
【図 2】



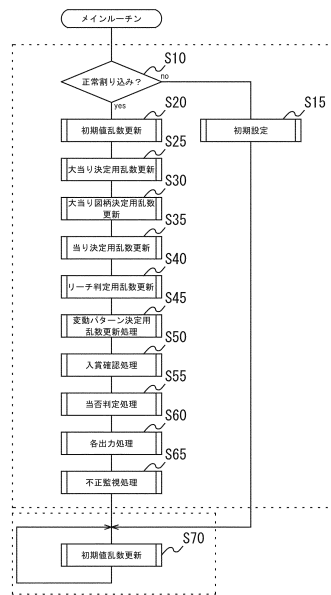
【図 3】



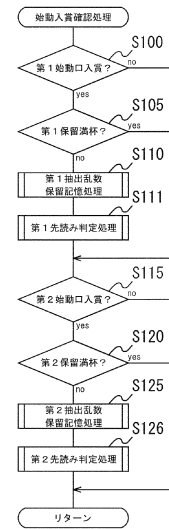
【図 4】



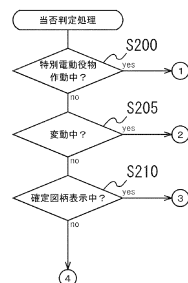
【図 5】



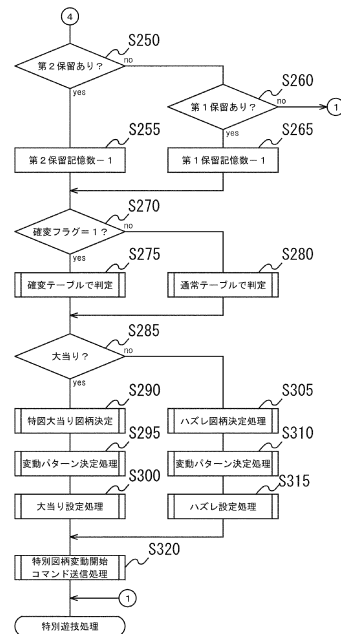
【図 6】



【図 7】

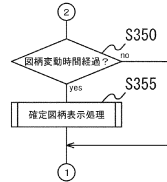


【図 8】

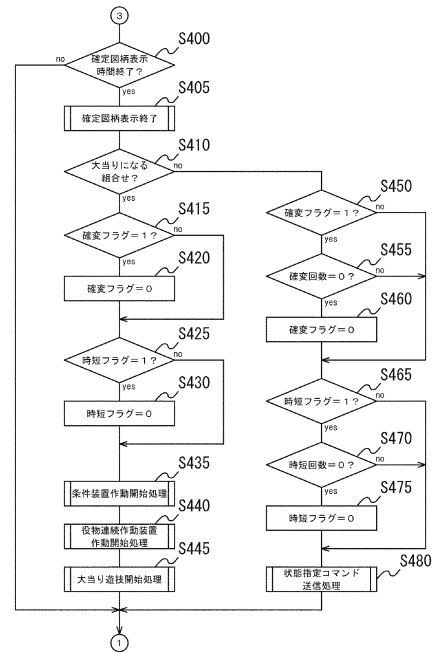




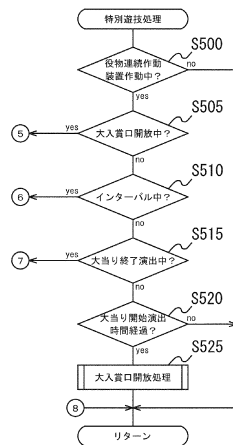
【図 9】



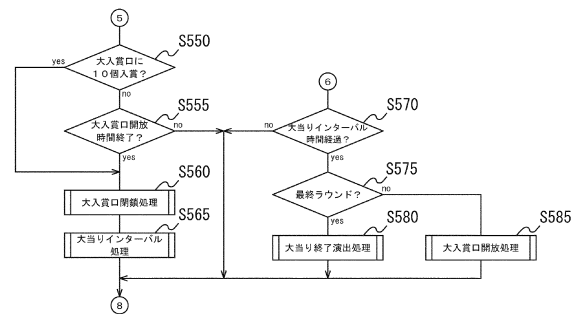
【図 10】



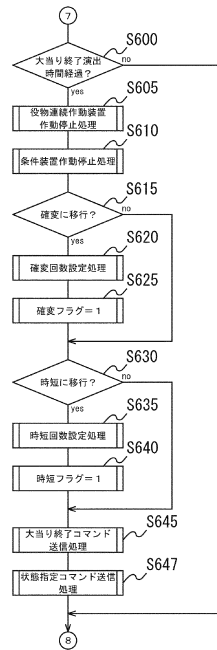
【図 11】



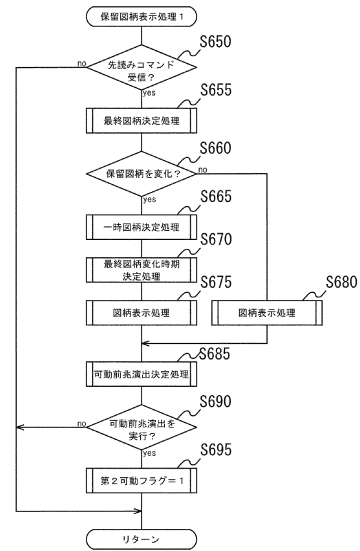
【図 12】



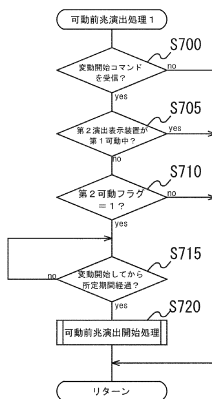
【図 13】



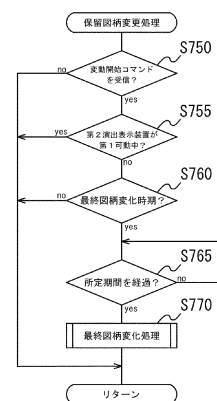
【図 14】



【図 15】



【図 16】



【図 17】

(a)

当否結果	出現率
ハズレ	279/300
リーチ	15/300
スーパーリーチ	5/300
大当たり	1/300

(b)

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) 最終保留図柄の信頼度

最終保留図柄	出現率				期待値	
	外れ	リーチ	SPリーチ	当り	当否比率	信頼度
通常保留図柄	○	200/200	150/200	120/200	120/200	
特別保留図柄 1	⊖	—	50/200	30/200	20/200	90:2 2.2%
特別保留図柄 2	●	—	—	50/200	40/200	25:4 13.8%
特別保留図柄 3	●	—	—	—	20/200	0:1 100%

特別保留 1・・・15/300×50/200+5/300×30/200：1/300×20/200＝  
750/60000+150/60000：20/60000＝90：2・・・信頼度 2.2%

特別保留 2・・・5/300×50/200：1/300×40/200＝  
250/60000：40/60000＝25：4・・・信頼度 13.8%

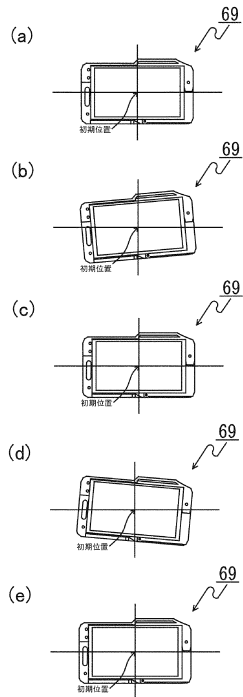
特別保留 3・・・0：1/300×20/200＝  
0：20/60000＝0：1・・・信頼度 100%

【図 18】

可動前兆演出	第 2 演出表示装置の可動	保留図柄の変化率	
		変化無し	保留変化
可動前兆演出 A (第 2 可動 A パターン)	第 2 演出表示装置を小揺れ可動	8/10	2/10
可動前兆演出 B (第 2 可動 B パターン)	第 2 演出表示装置を中揺れ可動	6/10	4/10
可動前兆演出 C (第 2 可動 C パターン)	第 2 演出表示装置を大揺れ可動	4/10	6/10

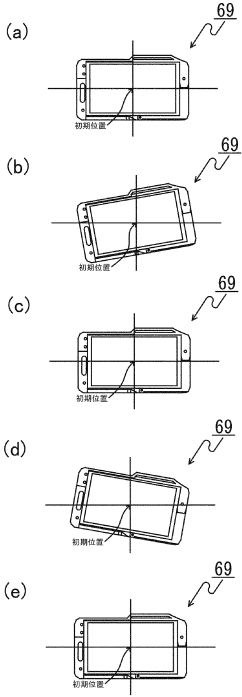
【図 19】

可動前兆演出 A 第 2 演出表示装置の第 2 可動(小揺れ可動)



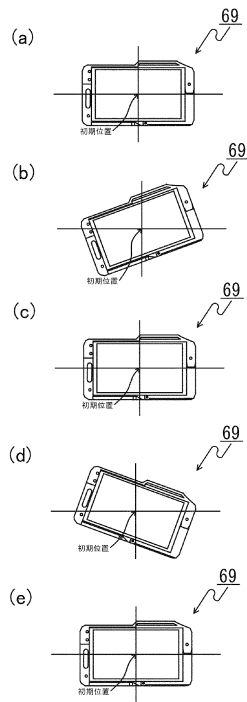
【図 20】

可動前兆演出 B 第 2 演出表示装置の第 2 可動(中揺れ可動)

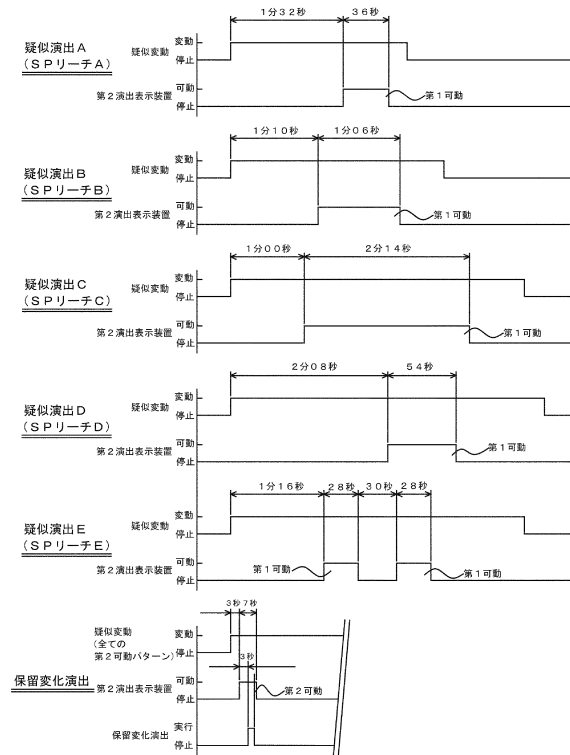


【図 2 1】

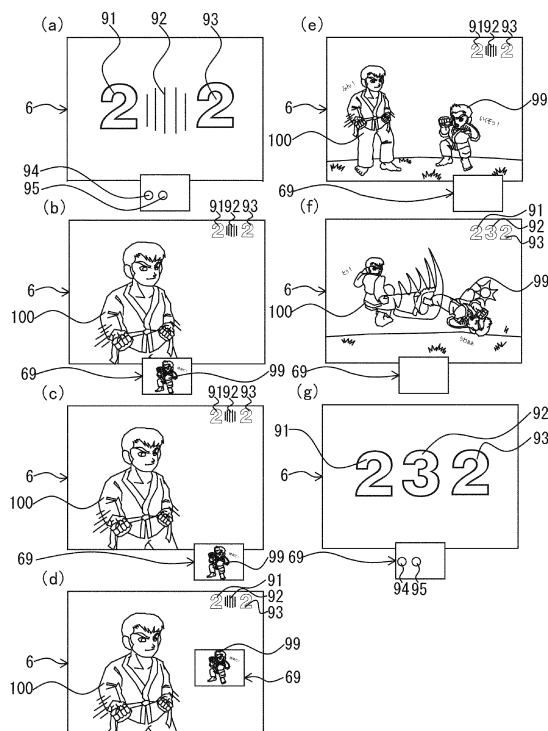
可動前兆演出 C 第 2 演出表示装置の第 2 可動 (大揺れ可動)



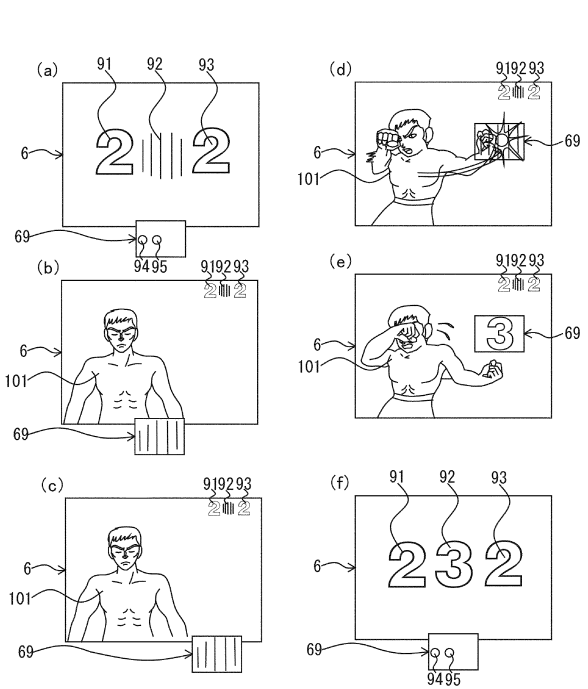
【図 2 2】



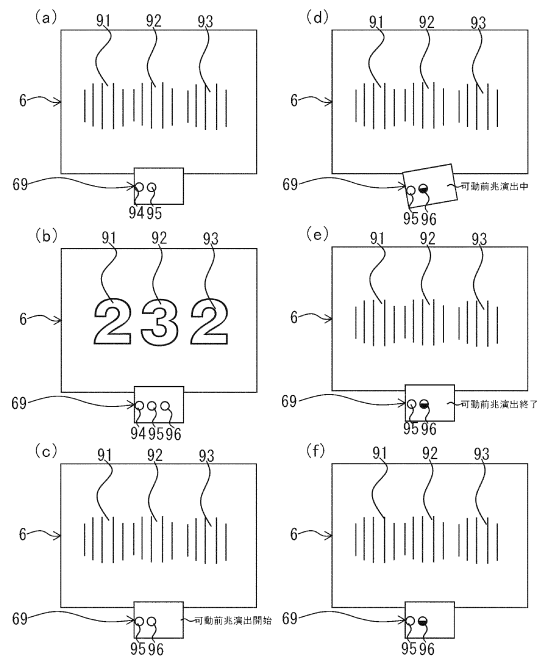
【図 2 3】



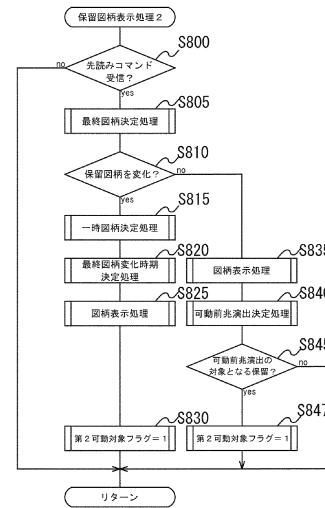
【図 2 4】



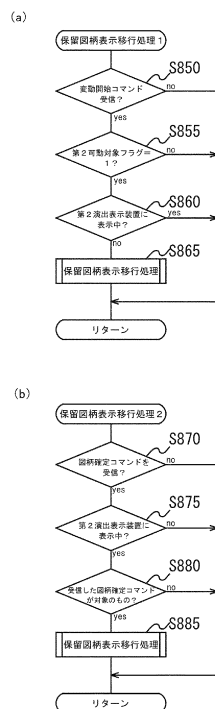
【図 25】



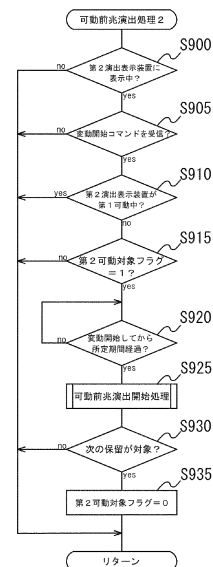
【図 26】



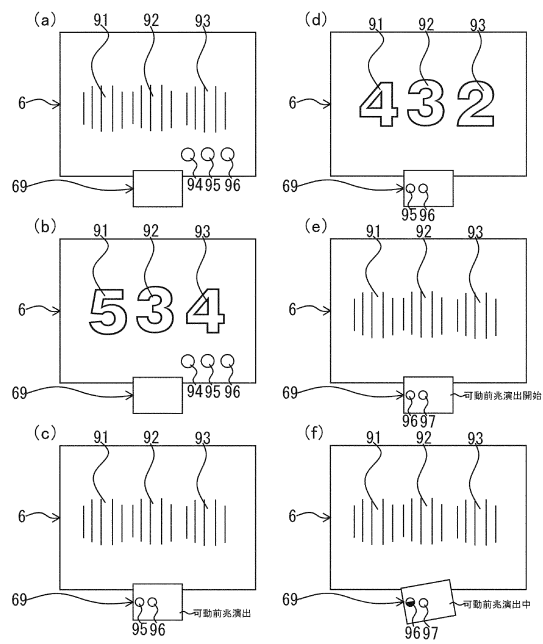
【図 27】



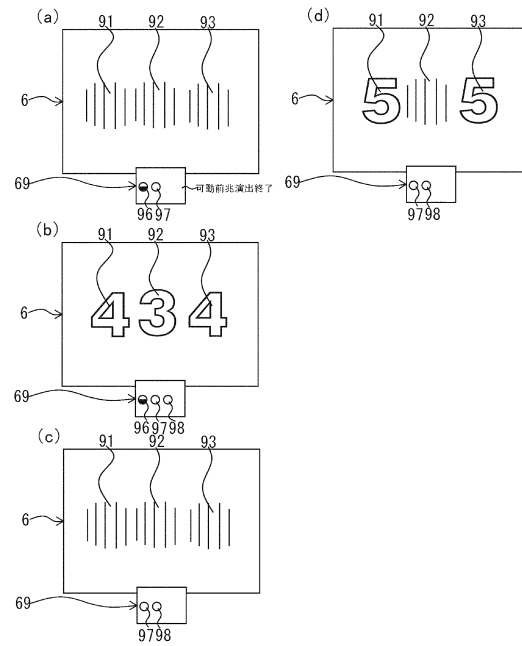
【図 28】



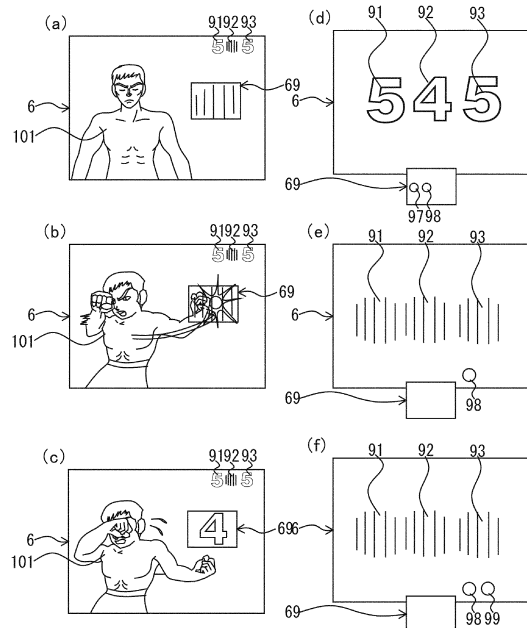
【図 29】



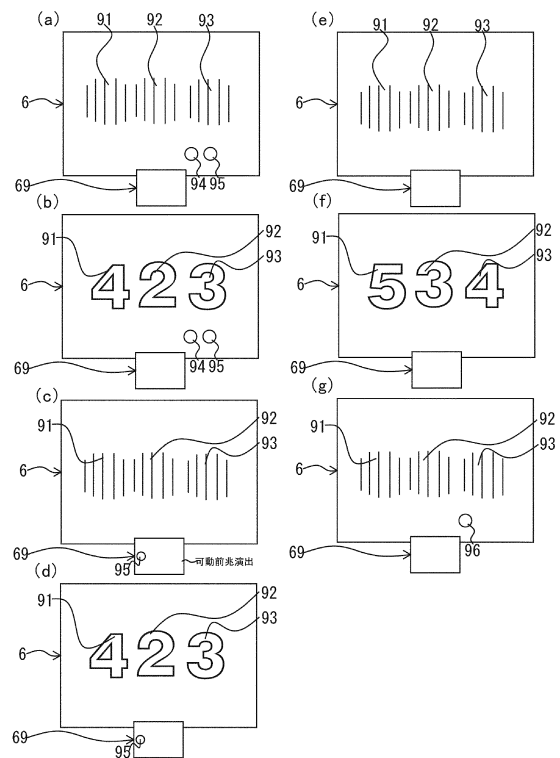
【図 30】



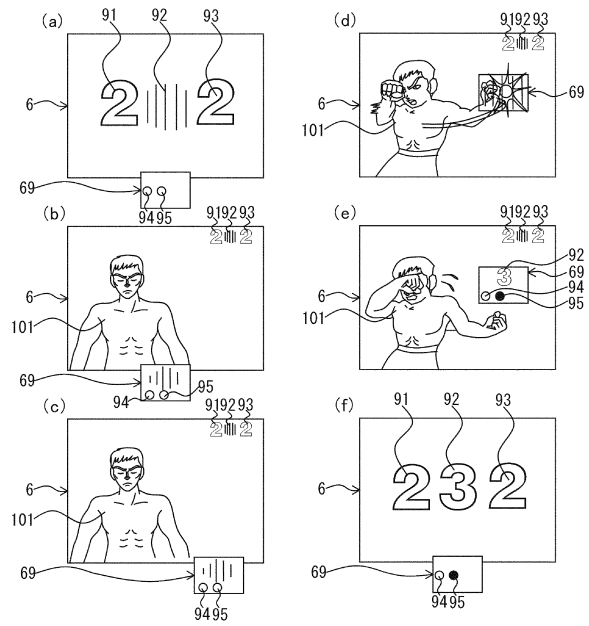
【図 31】



【図 32】



## 【図 33】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2016-112043(JP,A)  
特開2015-080651(JP,A)  
特開2014-079459(JP,A)  
特開2013-180087(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02