

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-70880

(P2015-70880A)

(43) 公開日 平成27年4月16日(2015.4.16)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 85 頁)

| | | | |
|-----------|------------------------------|----------|--|
| (21) 出願番号 | 特願2013-206790 (P2013-206790) | (71) 出願人 | 000154679 株式会社平和 東京都台東区東上野一丁目16番1号 |
| (22) 出願日 | 平成25年10月1日(2013.10.1) | (74) 代理人 | 110000442 特許業務法人 武和国際特許事務所 |
| | | (72) 発明者 | 長谷川 千大 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内 |
| | | (72) 発明者 | 青木 大樹 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内 |
| | | (72) 発明者 | 小林 和広 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内 |

最終頁に続く

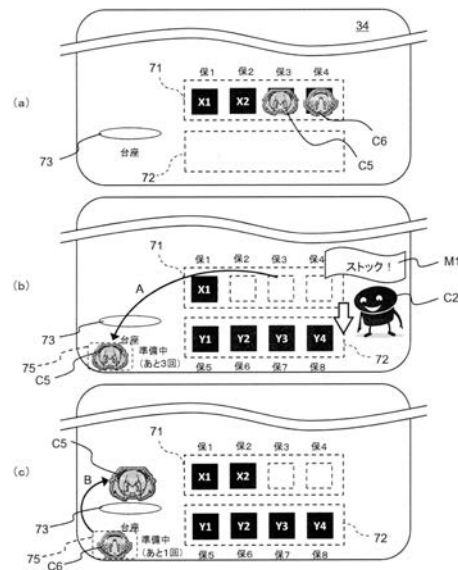
(54) 【発明の名称】 パチンコ機

(57) 【要約】

【課題】斬新で遊技者を惹き付けることのできる保留球の表示演出を実現する。

【解決手段】本発明に係るパチンコ機は、先読み判定手段の判定結果に基づく先読み予告演出として、第1保留球表示領域(71)または第2保留球表示領域(72)に表示する保留球の態様を通常と異なる態様(C5, C6)で表示するという内容の演出が設定され、演出表示制御手段は、先読み予告演出の実行の対象となった保留球を異なる態様で表示(保3, 保4)し、所定の場合に、異なる態様の表示を第1保留球表示領域および第2保留球表示領域以外の別の表示領域(75)に移動させると共に、異なる態様で表示されていた保留球を通常の状態に戻して表示するようにした。

【選択図】図3 3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 始動口または第 2 始動口に遊技球が入賞したことを契機に乱数を取得し、当該乱数が大当たりか当選しているか否かの抽選を行うと共に、当該抽選の結果に基づいて遊技を行うパチンコ機において、

遊技中に取得した前記乱数を保留球乱数として記憶する保留球乱数記憶部と、

前記保留球乱数が記憶されている旨を示す保留球を所定の態様で表示する第 1 保留球表示領域および第 2 保留球表示領域が設けられた演出表示装置と、

前記演出表示装置の表示を制御する演出表示制御手段と、

前記保留球乱数が大当たりか当選しているか否かを事前に判定する先読み判定手段と、
を備え、

前記先読み判定手段の判定結果に基づく先読み予告演出として、前記第 1 保留球表示領域または前記第 2 保留球表示領域に表示する前記保留球の態様を通常と異なる態様で表示するという内容の演出が設定され、

前記演出表示制御手段は、前記先読み予告演出の実行の対象となった保留球を前記異なる態様で表示し、所定の場合に、前記異なる態様の表示を前記第 1 保留球表示領域および前記第 2 保留球表示領域以外の別の表示領域に移動させると共に、前記異なる態様で表示されていた保留球を通常の状態に戻して表示するようにしたことを特徴とするパチンコ機。

【請求項 2】

請求項 1 において、

前記演出表示制御手段は、前記第 1 保留球表示領域および前記第 2 保留球表示領域の何れにも前記保留球の表示がない状態で前記保留球を表示する場合、前記第 1 保留球表示領域に表示可能な前記保留球の上限数に達するまで前記第 1 保留球表示領域に前記保留球を表示し、前記第 1 保留球表示領域における前記保留球の表示が前記上限数に達した場合、前記第 1 保留球表示領域に表示されている全ての前記保留球の表示を前記第 2 保留球表示領域に移動して、新たな前記保留球を前記第 1 保留球表示領域に表示可能とするよう制御し、

前記演出表示制御手段は、前記第 1 保留球表示領域に前記先読み予告演出の実行の対象となった保留球が前記異なる態様で表示されている状態において前記第 1 保留球表示領域に表示されている全ての前記保留球の表示を前記第 2 保留球表示領域に移動する場合を前記所定の場合が成立したと判断し、前記所定の場合が成立したときには、前記異なる態様の表示を前記別の表示領域に移動させると共に、前記異なる態様で表示されていた保留球を通常の状態に戻して前記第 2 保留球表示領域に移動するようにしたことを特徴とするパチンコ機。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 において、

前記別の表示領域は、今回の遊技に関する予告を今回の遊技開始時に表示する領域として予め定められた特定領域に近接して形成されることを特徴とするパチンコ機。

【請求項 4】

請求項 3 において、

前記演出表示制御手段は、前記先読み予告演出の実行の対象となった保留球に係る遊技が開始されるときに、前記別の表示領域に移動された前記異なる態様の表示を前記特定領域に移動するようにしたことを特徴とするパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技球を用いて遊技を行うパチンコ機に関する。

【背景技術】

【0002】

10

20

30

40

50

一般に、パチンコ機は、その遊技盤面内に、特別図柄を表示する特別図柄表示装置、所定の演出を表示する演出表示装置、特別図柄に係る電子抽選の契機となる始動口、普通図柄に係る電子抽選の契機となるスルーチャッカ、始動口の入口で開閉する電動チューリップなどが設けられており、遊技領域に向けて発射された遊技球が、この始動口に入賞すると特別図柄に係る電子抽選が行われると共に、特別図柄表示装置において特別図柄を変動させた後に停止させるといった態様の表示を行って電子抽選の結果を報知している。そして、大当たりとなった場合には、遊技者にとって有利な大当たり遊技が提供される。この大当たり遊技では、アタッカー装置が所定回数（所定のラウンド数）だけ開閉して露呈された大入賞口に遊技球が入るので、遊技者は多くの賞球を獲得することができる。

【0003】

また、特別図柄の変動中に遊技球が始動口に入賞すると、当該入賞を契機として取得された乱数は、所定個数（例えば4個）を上限として各メモリ（保留球乱数記憶部）に保留球乱数として記憶される。なお、保留球乱数が記憶された場合には、その旨を示す保留球が所定の態様で演出表示装置に表示される。

【0004】

そして、現在行われている遊技に係る特別図柄の変動が停止して電子抽選の結果が確定すると、各メモリに記憶されている乱数が読み出され、特別図柄の当否および種類の決定が行われた後、それらの決定結果に基づいて遊技が進められる。つまり、保留球乱数に基づく遊技が開始される。このとき、保留球の表示は1つ消去される。

【0005】

保留球の表示に関して、例えば特許文献1には、「所定の演出を表示する液晶表示パネルと、液晶表示パネルの近傍に設けられ、始動入賞口に入賞し保留球が発生するごとに所定の順序で点灯するとともに、保留球が消費されるごとに所定の順序とは逆の順序で消灯することによって、保留球数を示す保留表示ランプ群と、表示部を制御して、当該表示部における液晶表示パネル上の点灯した保留表示ランプに対応する位置に所定の画像を表示するとともに、保留球が消費されるごとに点灯している別の保留表示ランプに対応する位置へ所定の画像を移動するように表示する」構成が記載されている（要約参照）。

【0006】

そして、特許文献1には、「保留球の発生にともなって点灯したまたは既に点灯している保留表示ランプに対応する位置に所定の画像を表示した場合は、以降、保留球を消費するごとに、当該所定の画像が、点灯している別の保留表示ランプに対応する位置へ移動するような表示をおこなうことができる。このように、保留球を消費するごとに、表示画面におけるランプ近傍の表示内容を変化させることによって、表示画面における変動演出に注目している遊技者の関心を、一時的にランプの近傍に振り向けることができる。」といった効果を奏する旨が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2010-142510号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、特許文献1では、保留球表示の変化に乏しく、演出もありきたりである。そのため、特許文献1に記載された程度の演出では、もはや遊技者に対する訴求効果は期待できないものとなっているのが実状である。

【0009】

本発明は、上記した実状に鑑みてなされたものであり、その目的は、パチンコ機において、斬新で遊技者を惹き付けることのできる保留球の表示演出を実現することにある。

【課題を解決するための手段】

【0010】

10

20

30

40

50

上記目的を達成するため、本発明は、第1始動口または第2始動口に遊技球が入賞したことを契機に乱数を取得し、当該乱数が大当たりか否かの抽選を行うと共に、当該抽選の結果に基づいて遊技を行うパチンコ機において、遊技中に取得した前記乱数を保留球乱数として記憶する保留球乱数記憶部と、前記保留球乱数が記憶されている旨を示す保留球を所定の態様で表示する第1保留球表示領域および第2保留球表示領域が設けられた演出表示装置と、前記演出表示装置の表示を制御する演出表示制御手段と、前記保留球乱数が大当たりか否かを事前に判定する先読み判定手段と、を備え、前記先読み判定手段の判定結果に基づく先読み予告演出として、前記第1保留球表示領域または前記第2保留球表示領域に表示する前記保留球の態様を通常と異なる態様で表示するという内容の演出が設定され、前記演出表示制御手段は、前記先読み予告演出の実行の対象となった保留球を前記異なる態様で表示し、所定の場合に、前記異なる態様の表示を前記第1保留球表示領域および前記第2保留球表示領域以外の別の表示領域に移動させると共に、前記異なる態様で表示されていた保留球を通常の状態に戻して表示するようにしたことを特徴としている。

10

【0011】

本発明によれば、所定の場合に保留球の表示が異なる態様から通常の状態に戻り、異なる態様の表示は別の表示領域に移動するから、保留球の表示に意外性を持たせることができる。よって、従来にはない斬新な先読み予告演出となり、遊技者を惹き付けることができる。

【0012】

また、上記発明において、前記演出表示制御手段は、前記第1保留球表示領域および前記第2保留球表示領域の何れにも前記保留球の表示がない状態で前記保留球を表示する場合、前記第1保留球表示領域に表示可能な前記保留球の上限数に達するまで前記第1保留球表示領域に前記保留球を表示し、前記第1保留球表示領域における前記保留球の表示が前記上限数に達した場合、前記第1保留球表示領域に表示されている全ての前記保留球の表示を前記第2保留球表示領域に移動して、新たな前記保留球を前記第1保留球表示領域に表示可能とするよう制御し、前記演出表示制御手段は、前記第1保留球表示領域に前記先読み予告演出の実行の対象となった保留球が前記異なる態様で表示されている状態において前記第1保留球表示領域に表示されている全ての前記保留球の表示を前記第2保留球表示領域に移動する場合を前記所定の場合が成立したと判断し、前記所定の場合が成立したと判断したときには、前記異なる態様の表示を前記別の表示領域に移動させると共に、前記異なる態様で表示されていた保留球を通常の状態に戻して前記第2保留球表示領域に移動するようにしても良い。

20

30

【0013】

この発明によれば、第1保留球表示領域の保留球が上限数に到達すると、それら全ての保留球を第2保留球表示領域に移動するので、遊技者から見れば、第2保留球表示領域に保留球がストックされたかのように見える。そして、このタイミングで保留球の表示を異なる態様から通常の状態に戻すと共に、異なる態様の表示を別の表示領域に移動させるので、保留球の表示の変化がスムーズとなり、遊技性を損なうことはない。また、保留球がストックされるといった演出を行う際に、保留球の表示態様を異なる態様から通常の状態に戻すことで、かかる演出をより一層引き立たせることができる。

40

【0014】

また、更なる遊技性の向上を図るなら、上記発明において、前記別の表示領域は、今回の遊技に関する予告を今回の遊技開始時に表示する領域として予め定められた特定領域に近接して形成されるようにすると良い。この場合、前記演出表示制御手段は、前記先読み予告演出の実行の対象となった保留球に係る遊技が開始されるときに、前記別の表示領域に移動された前記異なる態様の表示を前記特定領域に移動するようにすると、より一層望ましいものとなる。

【発明の効果】**【0015】**

50

本発明によれば、斬新で遊技者を惹き付けることのできる保留球の表示演出を実現したパチンコ機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】本発明の実施の形態例に係るパチンコ機の外觀斜視図である。

【図2】図1に示すパチンコ機のガラス扉を開けた状態の外觀斜視図である。

【図3】図1に示すパチンコ機の背面図である。

【図4】図1に示すパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図5】図1に示すパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図6】図5に示す特図抽選処理部の詳細を示すブロック図である。

10

【図7】図6に示す第1、第2特図低確率判定テーブルおよび第1、第2特図高確率判定テーブルの詳細を示す図である。

【図8】図5に示す特図種類決定処理部の詳細を示すブロック図である。

【図9】図8に示す特図種類決定テーブルの詳細を示す図である。

【図10】図5に示す普図抽選処理部の詳細を示すブロック図である。

【図11】図9に示す特図の種類に対する、大当たり種別、電サポ回数、ラウンド数、およびアタッカー開放パターンを示す図である。

【図12】図11に示すアタッカー開放パターンの詳細を示す図である。

【図13】図5に示す特図変動パターン決定部の詳細を示すブロック図である。

【図14】図13に示す特図共通変動パターンテーブルの詳細を示す図である。

20

【図15】図14に示す変動パターンテーブルの選択条件を示す図である。

【図16】図14に示す変動パターンテーブルの一部の詳細を示す図である。

【図17】図1に示すパチンコ機における保留記憶数とハズレ変動時間との関係をまとめた図である。

【図18】図5に示す演出制御処理部の詳細を示すブロック図である。

【図19】図1に示すパチンコ機の遊技に関する処理のフローチャートである。

【図20】図19の続きを示すフローチャートである。

【図21】図20の続きを示すフローチャートである。

【図22】図19に示す保留表示パターン決定処理のフローチャートである。

【図23】図22の続きを示すフローチャートである。

30

【図24】図1に示すパチンコ機における保留球表示（ストック表示）の具体例を示す図である。

【図25】図1に示すパチンコ機における保留球表示（チャージ表示）の具体例を示す図である。

【図26】図1に示すパチンコ機における保留球乱数の消化手順（保留球と遊技の順番との関係）を示す図である。

【図27】図19に示す保留数増加表示処理の通常のフローチャートである。

【図28】図20に示す保留数減少表示処理の通常のフローチャートである。

【図29】図1に示すパチンコ機において、保留球をチャージする場合の制御処理（解除アクション発生タイミング時処理）を示すフローチャートである。

40

【図30】図29に示す解除アクション発生タイミングが発生する時期を示す図である。

【図31】図20に示す予告演出パターン決定処理のフローチャートである。

【図32】図1に示すパチンコ機における、保留変化予告（先読み予告演出）の具体例を示す図である。

【図33】図32に示す保留変化予告が保留球のストック表示時に移動する様子を示す図である。

【図34】図23に示す先読み演出パターン1処理のフローチャートである。

【図35】図19に示す保留数増加表示処理の先読み演出パターン1中のフローチャートである。

【図36】図35の保留ストック動作処理のフローチャートである。

50

【図 3 7】図 2 0 に示す保留数減少表示処理の先読み演出パターン 1 中のフローチャートである。

【図 3 8】図 1 に示すパチンコ機における、未来予告 1 (先読み予告演出) の具体例を示す図である。

【図 3 9】図 3 8 に示す未来予告 1 の表示処理のフローチャートである。

【図 4 0】図 1 に示すパチンコ機における、未来予告 2 (先読み予告演出) の具体例を示す図である。

【図 4 1】図 4 0 に示す未来予告 2 の表示処理のフローチャートである。

【図 4 2】図 1 に示すパチンコ機における、NEXTメモリ予告(先読み予告演出)の具体例を示す図である。

10

【図 4 3】図 4 2 の続きを示すNEXTメモリ予告の具体例の図である。

【図 4 4】図 1 9 に示すNEXTメモリ表示更新処理のフローチャートである。

【図 4 5】図 1 9 に示すNEXTメモリ予告抽選処理のフローチャートである。

【図 4 6】図 4 5 に示すシナリオ抽選処理のフローチャートである。

【図 4 7】図 4 6 に示すシナリオ抽選処理で用いられるシナリオテーブルの詳細を示す図である。

【図 4 8】図 2 0 に示すNEXTメモリ発生可否判定処理のフローチャートである。

【図 4 9】図 2 1 に示すNEXTメモリ終了判定処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0017】

20

以下、発明の実施の形態例を、図面を参照して説明するが、その説明にあたり、便宜上、「特別図柄」の文言については「特図」と省略し、「普通図柄」の文言については「普図」と省略することにする。また、特に断らない限り、「遊技」とは、第 1 始動入賞口 3 7 a または第 2 始動入賞口 3 7 b に遊技球が入賞することを契機に行われる遊技のことを指すものとする。

【0018】

図 1 および図 2 に示すように、本発明の実施の形態例に係るパチンコ機 P は、遊技場の島設備に設置される縦長形状の機枠 1 と、機枠 1 に扉状に開閉自在に取り付けられた本体枠 2 と、本体枠 2 の内側に収容される遊技盤 3 (詳細は図 4 参照) と、本体枠 2 の前面に扉状に開閉自在に取り付けられ、中央に大きく開口部 8 が形成されたガラス扉 4 と、このガラス扉 4 の開口部 8 に取り付けられた透明なガラス板 1 0 と、遊技球を収容する受皿 5 と、ハンドル 7 と、発射装置 9 と、を具備している。さらに、ガラス扉 4 の上部にはスピーカ 2 0 が左右に 1 個ずつ取り付けられ、本体枠 2 の下部左隅には大き目のスピーカ 2 0 が 1 個取り付けられる。そして、これら 3 個のスピーカ 2 0 が遊技に関する様々な楽曲や効果音を発している。また、図 3 に示すように、このパチンコ機 P は、背面側に、主制御処理部 1 0 0、払出・発射制御処理部 1 0 5、サブ制御処理部 2 0 0、賞球払出装置 1 4 等を備えている。続いて、図 1 ~ 図 5 を参照して、本実施形態に係るパチンコ機 P の構成を詳しく説明していくことにする。

30

【0019】

遊技盤 3 は、図 4 に示すように、その盤面に遊技領域 3 1 を有しており、遊技領域 3 1 は、本体枠 2 に装着した後、ガラス板 1 0 を介して観察することができる。遊技領域 3 1 は、遊技球を滑走させるガイドレール 3 2 と遊技球規制レール 3 3 とによって略円形状となるように区画形成されており、発射装置 9 によって打ち出された遊技球はこの遊技領域 3 1 内を流下する。また、遊技領域 3 1 内には、演出表示装置 3 4 と、スルーチャッカ 2 1 と、電動チューリップ 4 9 と、ステージ 3 6 と、第 1 始動入賞口 3 7 a および第 2 始動入賞口 3 7 b と、一般入賞口 3 8 と、アウト口 3 9 と、遊技釘 (図示せず) と、風車 (図示せず) と、大入賞口 4 2 と、アタッカー装置 4 1 等が設けられている。また、遊技盤面の右下方の位置には、特図表示装置 1 7 と、普図表示装置 2 2 とが設けられている。

40

【0020】

本実施形態では、第 1 始動入賞口 3 7 a と第 2 始動入賞口 3 7 b とは左右方向に間隔を

50

空けて設けられており、両始動入賞口 37a, 37b の真上の位置に振分装置 52 (後述) が設けられている。そのため、発射装置 9 の発射強度が弱～中のとき (所謂、ぶっこみ狙いで遊技球を発射した場合) に、遊技球は演出表示装置 34 の左側を流下して遊技領域 31 の中央部に案内され、振分装置 52 に取り込まれた遊技球は、当該振分装置 52 によって第 1 始動入賞口 37a と第 2 始動入賞口 37b とに交互に振り分けられる。この構成により、通常の遊技状態である低確モード中においても、保留球乱数が第 1 特図用保留球乱数記憶部 115a に上限個数である 4 個、第 2 特図用保留球乱数記憶部 115b に上限個数である 4 個の合計 8 個記憶される状態が有り得る (詳しくは後述)。

【0021】

演出表示装置 34 は、遊技盤 3 の略中央部に設けられ、第 1 始動入賞口 37a に遊技球が入賞することを契機に行われる第 1 特図に係る電子抽選の結果、または第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞することを契機に行われる第 2 特図に係る電子抽選の結果に基づいて所定の演出態様を表示するものであって、本実施形態では液晶表示装置が用いられている。この演出表示装置 34 には、画面全体に背景画像が表示されるほか、所定の演出態様の一部として、特図表示装置 17 に変動表示される第 1 特図または第 2 特図と同期をとって演出図柄 (ダミー図柄) が変動表示されるようになっている。

10

【0022】

なお、この演出表示装置 34 には、図 24 等に示すように、保留球乱数が保留球乱数記憶部 (メモリ) 115a, 115b に記憶された場合に保留球表示 (保留球乱数が記憶された旨の表示) を行うための保留球表示領域 71, 72、遊技の順番が来た保留球乱数 (当該メモリ) に対する大当たりやリーチの可能性を示唆するための演出を行う領域である台座 73 などが区画形成されている。なお、第 1 保留球表示領域 71 および第 2 保留球表示領域 72 には、それぞれ 4 個ずつ保留球を表示できるように構成されている。即ち、第 1 保留球表示領域 71 には 4 個の保留球を表示するために 4 つの領域 (ブロック) 71a ~ 71d が形成され、第 2 保留球表示領域 72 には 4 個の保留球を表示するために 4 つの領域 (ブロック) 72a ~ 72d が形成されている (図 26 参照)。

20

【0023】

また、先読み予告演出としてのキャラクタが待機表示される準備ゾーン 75 (図 33 参照) や、保留球表示領域 71, 72 とは異なる領域であって、保留球乱数に対する予告表示を行う領域であるメモリ予告ゾーン 74 (図 42 参照) も演出表示装置 34 には設けられている。そして、本実施形態において、保留球表示に様々な工夫をして遊技性を高めるようにしているが、この保留球表示についての詳細は後ほど述べることにする。

30

【0024】

特図表示装置 17 は、第 1 始動入賞口 37a に遊技球が入賞することを契機に行われる第 1 特図に係る電子抽選の結果、または第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞することを契機に行われる第 2 特図に係る電子抽選の結果を表示するためのものである。より具体的には、特図表示装置 17 は、特図に係る抽選結果を、第 1 特図あるいは第 2 特図 (例えば、数字や絵柄) を変動させた後に停止させるといった態様で表示する。本実施形態では、特図表示装置 17 として 7 セグメント表示器が用いられている。この特図表示装置 17 は、演出表示装置 34 を見ている遊技者の視界に同時に入らないように遊技盤 3 の右下部分に離れて設けられている。そして、7 セグメント表示器を点滅表示させることにより特図が変動し、その点滅が停止して点灯表示に変わることにより特図の変動が停止する。この点滅中の時間が、特図 (第 1 特図、第 2 特図) の変動時間である。

40

【0025】

なお、本実施形態では、第 1 始動入賞口 37a に遊技球が入賞したことに基づく遊技と、第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞したことに基づく遊技とが同時に行われることはなく、その実行順序は遊技球の「入賞順」である。即ち、先に入賞した方の遊技が終了してから次の入賞に基づく遊技が行われるようになっている。そのため、第 1 始動入賞口 37a と第 2 始動入賞口 37b の両方の抽選結果を同時に表示することはない。よって、2 つの始動入賞口 37a, 37b に遊技球が入賞したことに基づく抽選の結果を 1 つの特図

50

表示装置 17 で表示している。勿論、特図表示装置 17 を別個に 2 つ設けることもできることは言うまでもない。

【0026】

スルーチャッカ 21 は、遊技球が通過可能なゲート構造を成しており、その内部には遊技球が通過したことを検知する磁気センサタイプのスルーチャッカ検知センサ 46 が内蔵されている。また、このスルーチャッカ 21 を遊技球が通過したことを契機に行われる普図に係る電子抽選の結果を表示するための普図表示装置 22 が、特図表示装置 17 の隣に設けられている。この普図表示装置 22 は、本実施形態では、二つの LED ランプで構成されており、普図当たりのときに一方の LED ランプが点灯し、ハズレのときには他方の LED ランプが点灯するようになっている。なお、2 つの LED ランプを交互に点滅表示させることにより普図が変動し、その点滅が停止して点灯表示に変わることによって普図の変動が停止する。この点滅中の時間が、普図の変動時間である。

10

【0027】

なお、特図表示装置 17 の表示制御は、主制御処理部 100 の第 1 特図表示制御部 101 a および第 2 特図表示制御部 101 b によって行われ、普図表示装置 22 の表示制御は、主制御処理部 100 の普図表示制御部 102 によって行われている（図 5 参照）。

【0028】

電動チューリップ 49 は、第 2 始動入賞口 37 b の入口に設けられ、遊技盤 3 の面に直交する軸を中心に回転する一対の羽根部材を備えており、ソレノイドに通電がなされると一対の羽根部材が互いに離れる方向に回転して、第 2 始動入賞口 37 b の入口を拡大するようになっている。そして、電動チューリップ 49 が開放されると、遊技球は容易に第 2 始動入賞口 37 b に入賞する。

20

【0029】

ステージ 36 は、演出表示装置 34 の下方に配置されており、ワープ入口 35 から進入した遊技球が回転しながら一時的に滞在する構造物である。ステージ 36 上を回転した遊技球は、ステージ出口 36 a から遊技領域 31 へと戻される。このステージ出口 36 a 内には遊技球の移動を規制するための溝が形成されており、この溝の真下に振分装置 52 が配置されている。そのため、ステージ出口 36 a 内の溝に誘導されて落下した遊技球は、高い確率で振分装置 52 に取り込まれ、その後、第 1 始動入賞口 37 a と第 2 始動入賞口 37 b へと交互に導かれることとなる。

30

【0030】

この振分装置 52 は、ステージ 36 の下方、かつ、第 1 始動入賞口 37 a および第 2 始動入賞口 37 b の上方の位置に設けられており、遊技球が 1 個通過できる程度の入口 53 と、同じく遊技球が 1 個通過できる程度の出口 54 a, 54 b と、入口 53 から取り込まれた遊技球を第 1 出口 54 a と第 2 出口 54 b に交互に振り分けるスプロケット（図示せず）と、を備えている。振分装置 52 の入口 53 は、ステージ出口 36 a の真下の位置に設けられているから、ステージ出口 36 a から落下した遊技球は、高い確率で振分装置 52 の入口 53 に導かれる。また、振分装置 52 の第 1 出口 54 a は第 1 始動入賞口 37 a に臨む位置に設けられ、第 2 出口 54 b は第 2 始動入賞口 37 b を臨む位置に設けられている。よって、第 1 出口 54 a から落下した遊技球は殆ど第 1 始動入賞口 37 a に入り、第 2 出口 54 b から落下した遊技球は殆ど第 2 始動入賞口 37 b に入る。なお、遊技球は、ステージ 36 上を回転しなくても、遊技領域 31 内を流下しながら振分装置 52 の入口 53 を通過することができるようになっていることは言うまでもない。

40

【0031】

アタッカー装置 41 は、第 1 始動入賞口 37 a に遊技球が入賞することを契機に行われる第 1 特図に係る電子抽選の結果、大当たり（特図当たり）となって大当たり遊技に移行した場合、および第 2 始動入賞口 37 b に遊技球が入賞することを契機に行われる第 2 特図に係る電子抽選の結果、大当たり（特図当たり）となって大当たり遊技に移行した場合に所定の回数だけ開放される装置である。つまり、アタッカー装置 41 は、両始動入賞口 37 a, 37 b での抽選結果に応じて作動する。

50

【 0 0 3 2 】

そして、このアタッカー装置 4 1 は、水平な軸を中心として前後方向に開閉する板状の蓋部材を備えており、図示しないソレノイドを駆動することにより蓋部材が水平軸回りに回転する構成となっている。そして、蓋部材が開いた状態では遊技領域 3 1 の下部に設けられた大入賞口 4 2 が露呈されるから、遊技者は、その大入賞口 4 2 に遊技球を入賞させることができる。

【 0 0 3 3 】

つまり、アタッカー装置 4 1 は、常態では蓋部材が大入賞口 4 2 を閉じているため、大入賞口 4 2 に遊技球が入賞することはないが、上記したように、大当たり遊技に移行すると、蓋部材が所定のラウンド数だけ開放されて大入賞口 4 2 が露呈されるため、遊技球が大入賞口 4 2 内に入賞させることが可能となるのである。そして、大入賞口 4 2 に遊技球が入賞すると、所定個数の遊技球が賞球として遊技者に払い出される。即ち、遊技者は、大入賞口 4 2 に遊技球を入賞させることによって出玉を獲得できるのである。なお、大入賞口 4 2 は、横長な長方形の開口であり、アタッカー装置 4 1 の蓋部材は、この大入賞口 4 2 の形状とほぼ同じ形状を成している。

【 0 0 3 4 】

また、一般入賞口 3 8 に遊技球が入賞すると、所定個数の遊技球が賞球として遊技者に払い出される。そして、第 1 始動入賞口 3 7 a、第 2 始動入賞口 3 7 b、一般入賞口 3 8、およびアタッカー装置 4 1 の何れにも入らなかった遊技球は、アウト口 3 9 から回収される。なお、第 1 始動入賞口 3 7 a、第 2 始動入賞口 3 7 b、一般入賞口 3 8、大入賞口 4 2 の内部にはそれぞれ遊技球の通過を検知するためのセンサ 4 3 a、4 3 b、4 4、4 5 (図 5 参照) が設けられている。

【 0 0 3 5 】

ガラス扉 4 の下部には遊技球を収容するとともに、外部に排出可能な受皿 5 が取り付けられている。この受皿 5 は、遊技者が投入した遊技球を収容するだけでなく、賞球払出装 1 4 から賞球として払い出された遊技球も収容可能となっている。また、遊技球を遊技領域 3 1 に向けて発射するための発射装置 9 が本体枠 2 の下部に取り付けられており、受皿 5 に収容されている遊技球がこの発射装置 9 に 1 個ずつ供給される。そして、ガラス扉 4 の右下に取り付けられたハンドル 7 を回転させると、その回転量に応じた発射強度で発射装置 9 が遊技球を遊技領域 3 1 へと発射することができるようになっている。また、図 1 に示すように、受皿 5 の前側中央部には、遊技者が押下操作および回転操作する演出用タッチボタン 6 0 が設けられている。この演出用タッチボタン 6 0 は、中央部分が押下式スイッチ、周縁部が回転型セレクトで構成され、遊技中の各種演出に用いられるほか、デモ中にスピーカ 2 0 の音量調整のためにも用いられる。

【 0 0 3 6 】

主制御処理部 1 0 0 は、遊技盤 3 の裏面に支持部材等を介して設けられている。この主制御処理部 1 0 0 は、CPU (Central Processing Unit)、予め定められた制御プログラムを格納する ROM (Read Only Memory)、生成された処理情報の一時記憶及び記憶した情報の削除を行う RAM (Random Access Memory) 等により構成されている。この CPU が ROM に格納された各種プログラムやデータを読み込んで実行することにより、遊技に関する主要な処理が行われる。

【 0 0 3 7 】

具体的には、図 5 に示すように、主制御処理部 1 0 0 は、始動入賞口 3 7 a、3 7 b に遊技球が入賞したことを契機に特図の当否に係る抽選を行う特図抽選処理部 1 1 0 と、この特図抽選処理部 1 1 0 による抽選で大当たりに当選した場合に、その当選に係る特図の種類を抽選で決定する特図種類決定処理部 1 2 0 と、特図の変動時間に関する情報を含むコマンドである変動パターンを決定するための特図変動パターン決定部 1 3 0 と、所定条件が成立したに基づいて、特図に係る遊技状態および普図に係る遊技状態をそれぞれ設定する遊技状態設定部 1 4 0 と、特図抽選処理部 1 1 0 による抽選結果の判定が大当たりとなった場合に、特図種類決定処理部 1 2 0 で決定した特図の種類に応じてアタッカー

10

20

30

40

50

装置 4 1 (のソレノイド) を作動させて大当たり遊技に移行する大当たり遊技制御部 1 6 0 とを備えている。

【 0 0 3 8 】

さらに、主制御処理部 1 0 0 は、スルーチャッカ 2 1 を遊技球が通過したことを契機に普図の当否に係る抽選を行う普図抽選処理部 1 7 0 と、普図の変動時間を決定するための普図変動時間決定部 1 9 0 と、電動チューリップ 4 9 の作動を制御する電動チューリップ作動制御部 1 8 0 と、第 1 特図表示装置 1 7 a の表示制御を行う第 1 特図表示制御部 1 0 1 a と、第 2 特図表示装置 1 7 b の表示制御を行う第 2 特図表示制御部 1 0 1 b と、普図表示装置 2 2 の表示制御を行う普図表示制御部 1 0 2 と、を備えて構成されている。

【 0 0 3 9 】

特図抽選処理部 1 1 0 は、図 6 に示すように、周期的に入力されるクロック信号に基づいてカウンタの値を所定の範囲 (例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 までの範囲) で 1 ずつ更新させることによりハードウェア乱数を生成する特図当否判定用乱数発生部 1 1 1 と、第 1 始動入賞口 3 7 a に遊技球が入賞したことを契機に、第 1 特図の当否に係る抽選を行う第 1 特図当否抽選部 1 1 9 a と、第 2 始動入賞口 3 7 b に遊技球が入賞したことを契機に、第 2 特図の当否に係る抽選を行う第 2 特図当否抽選部 1 1 9 b とを備えて構成されている。

【 0 0 4 0 】

なお、本実施形態において、ハードウェア乱数の乱数生成に係る更新速度は、後述のソフトウェア乱数の更新速度と比較して速くしており、抽出されるカウンタ値 (所謂、擬似乱数) のランダム性を向上させている。

【 0 0 4 1 】

第 1 特図当否抽選部 1 1 9 a は、第 1 始動入賞口 3 7 a に遊技球が入賞したことを契機に (始動入賞口検知センサ 4 3 a からの検知信号が主制御処理部 1 0 0 に入力されたタイミングで)、特図当否判定用乱数発生部 1 1 1 で発生した特図当否判定用の乱数を 1 つ取得 (ラッチ) する第 1 特図当否判定用乱数取得部 1 1 2 a と、この第 1 特図当否判定用乱数取得部 1 1 2 a が取得した乱数が大当たりであるか否かを、第 1 特図高確率判定テーブル 1 1 6 a または第 1 特図低確率判定テーブル 1 1 7 a を参照して決定する第 1 特図当否判定部 1 1 3 a と、第 1 特図当否判定用乱数取得部 1 1 2 a が乱数を取得したときに第 1 特図または第 2 特図が変動中である場合に、この取得した乱数を第 1 特図に係る保留球乱数 (第 1 保留球乱数) として最大 4 個 ($M = 4$) まで (別言すれば、所定個数である 4 個の上限まで) 記憶する第 1 特図用保留球乱数記憶部 1 1 5 a とを備えている。

【 0 0 4 2 】

ここで、第 1 特図高確率判定テーブル 1 1 6 a は、第 1 特図低確率判定テーブル 1 1 7 a よりも大当たりとなる確率が高くなっており、より詳しく言うと、第 1 特図高確率判定テーブル 1 1 6 a は、大当たりの当選確率がおよそ $1 / 67$ 、第 1 特図低確率判定テーブル 1 1 7 a は、大当たりの当選確率がおよそ $1 / 300$ (所謂、ミドルスペック) に設定されている。つまり、第 1 特図高確率判定テーブル 1 1 6 a の方が、第 1 特図低確率判定テーブル 1 1 7 a に比べて格段に大当たりに当選する確率が高くなるように設定されている。

【 0 0 4 3 】

具体的には、図 7 に示すように、第 1 特図の当否判定の結果は、第 1 特図低確率判定テーブル 1 1 7 a が参照される場合、特図当否判定用乱数の値が 0 ~ 2 1 7 までのときに大当たり、2 1 8 ~ 6 0 0 0 0 までのときに小当たり、6 0 0 0 1 ~ 6 5 5 3 5 までのときにハズレとなる。また、第 1 特図高確率判定テーブル 1 1 6 a が参照される場合、その当否判定の結果は、特図当否判定用乱数の値が 0 ~ 9 8 0 までのときに大当たり、9 8 1 ~ 6 0 7 6 3 までのときに小当たり、6 0 7 6 4 ~ 6 5 5 3 5 までのときにハズレとなる。なお、小当たりは大当たりと同様にアタッカー装置 4 1 が開放する当たりであるものの、出玉の獲得が殆ど見込めず、かつ、小当たりの当選前と当選後とで遊技状態が変化しない当たりのことである。

【 0 0 4 4 】

10

20

30

40

50

第2特図当否抽選部119bも第1特図当否抽選部119aと同様に、第2始動入賞口37bに遊技球が入賞したことを契機に（始動入賞口検知センサ43bからの検知信号が主制御処理部100に入力されたタイミングで）、特図当否判定用乱数発生部111で発生した特図当否判定用の乱数を1つ取得（ラッチ）する第2特図当否判定用乱数取得部112bと、この第2特図当否判定用乱数取得部112bが取得した乱数が大当たりであるか否かを、第2特図高確率判定テーブル116bまたは第2特図低確率判定テーブル117bを参照して決定する第2特図当否判定部113bと、第2特図当否判定用乱数取得部112bが乱数を取得したときに第1特図または第2特図が変動中である場合に、この取得した乱数を第2特図に係る保留球乱数（第2保留球乱数）として最大4個（ $N = 4$ ）まで（別言すれば、所定個数である4個の上限まで）記憶する第2特図用保留球乱数記憶部115bとを備えている。

10

【0045】

ここで、第2特図高確率判定テーブル116bは、第2特図低確率判定テーブル117bよりも大当たりとなる確率が高くなっており、より詳しく言うと、第2特図高確率判定テーブル116bは、大当たりの当選確率がおよそ $1/67$ 、第2特図低確率判定テーブル117bは、大当たりの当選確率がおよそ $1/300$ に設定されている。つまり、第2特図高確率判定テーブル116bの方が、第2特図低確率判定テーブル117bに比べて格段に大当たりに当選する確率が高くなるように設定されている。

【0046】

具体的には、図7に示すように、第2特図の当否判定の結果は、第2特図低確率判定テーブル117bが参照される場合、特図当否判定用乱数の値が0～217までのときに大当たり、218～65535までのときにハズレとなる。また、第2特図高確率判定テーブル116bが参照される場合、その当否判定の結果は、特図当否判定用乱数の値が0～980までのときに大当たり、981～65535までのときにハズレとなる。なお、図7から明らかなように、第2特図低確率判定テーブル117bおよび第2特図高確率判定テーブル116bには小当たりがない。即ち、第2始動入賞口37bに遊技球が入賞した場合には、小当たりに当選することはない。

20

【0047】

なお、第1特図高確率判定テーブル116aと第2特図高確率判定テーブル116bとを共通にして1つのテーブルにすること、および第1特図低確率判定テーブル117aと第2特図低確率判定テーブル117bとを共通にして1つのテーブルにすることも可能である。また、第1特図当否判定部113aと第2特図当否判定部113bとを共通にして1つの手段としても良い。

30

【0048】

また、説明の便宜上、これ以降の説明において、第1特図当否抽選部119aが第1特図低確率判定テーブル117aを参照して第1特図の当否に係る抽選を行い、第2特図当否抽選部119bが第2特図低確率判定テーブル117bを参照して第2特図の当否に係る抽選を行う遊技状態のことを、単に「特図低確」といい、第1特図当否抽選部119aが第1特図高確率判定テーブル116aを参照して第1特図の当否に係る抽選を行い、第2特図当否抽選部119bが第2特図高確率判定テーブル116bを参照して第2特図の

40

【0049】

次に、特図種類決定処理部120について説明する。上述した特図抽選処理部110が大当たりに当選しているか否か（特図の当否）を決定するものであるのに対して、特図種類決定処理部120は、特図の種類を決定するためのものである。つまり、本実施形態では、特図に関する大当たり/小当たり/ハズレの決定は特図抽選処理部110によって行われるが、大当たりの内容（種別、ラウンド数、電サポ回数、アタッカー開放パターン）は特図種類決定処理部120によって決定される構成となっている。なお、上記した大当たりの内容についての詳細は後述する。

【0050】

50

特図種類決定処理部 120 は、図 8 に示すように、周期的（例えば 4 ミリ秒毎）に入力される割り込み信号に基づいてループカウンタの値を所定の範囲（例えば、0 ~ 399 までの範囲）で 1 ずつ更新させることによりソフトウェア乱数を生成する特図種類決定用乱数発生部 121 と、第 1 始動入賞口 37a に遊技球が入賞したことを契機に、抽選により第 1 特図の種類を決定するための第 1 特図種類抽選部 129a と、第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞したことを契機に、抽選により第 2 特図の種類を決定するための第 2 特図種類抽選部 129b と、を備えて構成されている。

【0051】

第 1 特図種類抽選部 129a は、第 1 始動入賞口 37a に遊技球が入賞したことを契機に（始動入賞口検知センサ 43a からの検知信号が主制御処理部 100 に入力されたタイミングで）、特図種類決定用乱数発生部 121 で発生した特図種類決定用の乱数を 1 つ取得（ラッチ）する第 1 特図種類決定用乱数取得部 122a と、この第 1 特図種類決定用乱数取得部 122a が取得した乱数から、第 1 特図種類決定テーブル 125a を参照して第 1 特図の種類を決定する第 1 特図種類決定部 123a と、第 1 特図種類決定用乱数取得部 122a が乱数を取得したときに第 1 特図または第 2 特図が変動中である場合に、この取得した乱数を最大 4 個まで（別言すれば、所定個数である 4 個の上限まで）記憶する第 1 特図種類決定用乱数記憶部 124a と、を備えている。

10

【0052】

第 1 特図種類決定テーブル 125a は、図 9 (a) に示すように、特図種類決定用の乱数と第 1 特図の種類とが予め対応付けられたテーブル構成を成している。具体的には、16R 特定時短有図柄、8R 特定時短有図柄、8R 特定時短なし図柄、4R 特定時短有図柄の合計 4 種類の第 1 特図が第 1 特図種類決定テーブル 125a に格納されており、これら 4 種類の第 1 特図のそれぞれに特図種類決定用乱数 0 ~ 399 までの値が対応付けられている。そして、各第 1 特図に割り当てられる特図種類決定用乱数値の範囲が異なるテーブル構成となっているから、第 1 特図のそれぞれが第 1 特図種類決定部 123a によって選択される確率は異なるものとなる。

20

【0053】

より詳細に説明すると、第 1 特図種類決定テーブル 125a に格納された 4 種類の第 1 特図のうち、特図種類決定用乱数の値が 0 ~ 99 までのものに対して「16R 特定時短有図柄」が、当該乱数値が 100 ~ 159 に対して「8R 特定時短有図柄」が、当該乱数値が 160 ~ 319 に対して「8R 特定時短なし図柄」が、当該乱数値が 320 ~ 399 に対して「4R 特定時短有図柄」がそれぞれ対応付けられている。

30

【0054】

なお、詳しくは後述するが、特図の種類のうち、「16R」は大当たり遊技のラウンド数が 16 ラウンドであることを、「8R」はラウンド数が 8 ラウンドであることを、「4R」はラウンド数が 4 ラウンドであることを、「特定」は所謂、確変当たりを、「時短有」は電動チューリップ 49 が高確率で開放される遊技状態（所謂、電サポ）が所定の遊技回数に亘って付与されること、「時短なし」は電動チューリップ 49 が高確率で開放される遊技状態が付与されないことを、それぞれ示している。なお、本実施形態では大当たり遊技が 8 ラウンドで構成されていても、実際に賞球を獲得できるラウンドの数（即ち、実質ラウンド数）は 0 ラウンド分（即ち、出玉無し）となっている場合がある。

40

【0055】

この図 9 (a) から明らかなように、「16R 特定時短有図柄」に対応付けられた乱数の個数は、全体で 400 個の特図種類決定用乱数のうち 100 個であるから、「16R 特定時短有図柄」が選択される確率は、 $100 / 400 \times 100 = 25\%$ である。その他の第 1 特図の選択確率についても同様にして求められ、その選択確率は図 9 (a) に示す通りである。

【0056】

また、第 2 特図種類抽選部 129b も第 1 特図種類抽選部 129a と同様に、第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞したことを契機に（始動入賞口検知センサ 43b からの検知

50

信号が主制御処理部 100 に入力されたタイミングで)、特図種類決定用乱数発生部 121 で発生した特図種類決定用の乱数を 1 つ取得 (ラッチ) する第 2 特図種類決定用乱数取得部 122 b と、この第 2 特図種類決定用乱数取得部 122 b が取得した乱数から、第 2 特図種類決定テーブル 125 b を参照して第 2 特図の種類を決定する第 2 特図種類決定部 123 b と、第 2 特図種類決定用乱数取得部 122 b が乱数を取得したときに第 1 特図または第 2 特図が変動中である場合に、この取得した乱数を最大 4 個まで (別言すれば、所定個数である 4 個の上限まで) 記憶する第 2 特図種類決定用乱数記憶部 124 b と、を備えている。

【0057】

第 2 特図種類決定テーブル 125 b は、図 9 (b) に示すように、特図種類決定用の乱数と第 2 特図の種類とが予め対応付けられたテーブル構成を成しているが、その構成は、第 1 特図種類決定テーブル 125 a と異なるものである。具体的には、第 2 特図種類決定テーブル 125 b に格納された 4 種類の第 2 特図のうち、特図種類決定用乱数の値が 0 ~ 199 までのものに対して「16R 特定時短有図柄」が、当該乱数値が 200 ~ 259 に対して「8R 特定時短有図柄」が、当該乱数値が 260 ~ 399 に対して「4R 特定時短有図柄」がそれぞれ対応付けられている。なお、第 2 特図種類決定テーブル 125 b において、「8R 特定時短なし図柄」に対応する特図種類決定用乱数は割り当てられていない。即ち、第 2 特図種類決定テーブル 125 b が参照される場合に「8R 特定時短なし図柄」が選択される場合はないということになる。そのため、第 2 特図種類決定テーブル 125 b の方が第 1 特図種類決定テーブル 125 a に比べて遊技者に有利である。

【0058】

そして、主制御処理部 100 は、特図抽選処理部 110 による抽選が当選 (大当たり) である場合には、第 1 特図種類決定部 123 a または第 2 特図種類決定部 123 b が決定した特図の種類を、図柄指定コマンドとしてサブ制御処理部 200 に送信する一方、特図抽選処理部 110 による抽選がハズレである場合には、ハズレ図柄の情報が含まれた図柄指定コマンドをサブ制御処理部 200 に送信する。小当たりに当選した場合も同様に、小当たり図柄の情報が含まれた図柄指定コマンドをサブ制御処理部 200 に送信する。サブ制御処理部 200 は、送られてきた図柄指定コマンドに基づいて、演出表示装置 34 に表示する演出図柄 (例えば、3 つの絵柄) を決定する。

【0059】

次に、普図抽選処理部 170 について説明する。この普図抽選処理部 170 は、図 10 に示すように、乱数を発生させる普図当否判定用乱数発生部 171 と、スルーチャッカ 21 を遊技球が通過したことを契機に普図に係る抽選を行って当否を判定するための普図当否抽選部 177 とを備えて構成されている。普図当否判定用乱数発生部 171 は、特図当否判定用乱数発生部 111 と同じ構成から成るものである。また、普図当否抽選部 177 は、スルーチャッカ 21 を遊技球が通過したことを契機に (スルーチャッカ検知センサ 46 からの検知信号が主制御処理部 100 に入力されたタイミングで)、普図当否判定用乱数発生部 171 で発生した普図当否判定用の乱数を 1 つ取得 (ラッチ) する普図当否判定用乱数取得部 172 と、この普図当否判定用乱数取得部 172 が取得した乱数が普図当たりであるか否かを、判定テーブルを参照して決定する普図当否判定部 173 と、普図当否判定用乱数取得部 172 が乱数を取得したときに普図が変動中である場合に、この取得した乱数を上限 4 個まで普図に係る保留球乱数として記憶する普図用保留球乱数記憶部 174 と、判定テーブルとして、普図当たりに当選する確率が低い普図低確率判定テーブル 176 と、この普図低確率判定テーブル 176 よりも普図当たりに当選する確率が高い普図高確率判定テーブル 175 とを備えている。

【0060】

ここで、普図高確率判定テーブル 175 は、普図低確率判定テーブル 176 よりも普図当たりとなる確率が高くなっており、より詳しく言うと、普図高確率判定テーブル 175 は、普図当たりの当選確率が 1 / 1.1、普図低確率判定テーブル 176 は、普図当たりの当選確率が 1 / 20 に設定されている。つまり、普図高確率判定テーブル 175 の方が

、普図低確率判定テーブル176に比べて格段に普図当たりに当選する確率が高くなるように設定されている。そして、普図高確率判定テーブル175を参照して抽選が行われると、殆どの場合、普図当たりに当選することになる。

【0061】

また、説明の便宜上、これ以降の説明において、普図当否抽選部177が普図低確率判定テーブル176を参照して普図に係る抽選を行う遊技状態のことを、単に「普図低確」といい、普図当否抽選部177が普図高確率判定テーブル175を参照して普図に係る抽選を行う遊技状態のことを、単に「普図高確」ということにする。

【0062】

次に、図5に示す電動チューリップ作動制御部180は、普図抽選処理部170による抽選で普図当たりに当選した結果に基づいて、電動チューリップ49のソレノイドに通電して開閉するよう制御している。この電動チューリップ作動制御部180は、普図高確中は、1回の普図当たりに対して、電動チューリップ49を開放時間1.2秒(インターバル0.8秒)で2回開放する(つまり、1.2秒開放 0.8秒閉鎖 1.2秒開放の順となる)よう制御し、普図低確中は、1回の普図当たりに対して、電動チューリップ49を開放時間0.2秒で1回開放するよう制御している。よって、普図高確中は、上述したように、普図抽選処理部170による抽選が行われる度に、殆ど普図当たりに当選し、その当選により電動チューリップ49が1.2秒×2回開放されるため、遊技者は、電動チューリップ49内に遊技球を比較的容易に入賞させることができる。したがって、普図高確中は、遊技球をあまり減らすことなく遊技を行うことができる。

【0063】

さて、本実施形態に係るパチンコ機Pは、遊技状態として、「低確モード」、「潜確モード」、「確変モード」の3つの状態が予め用意されている。「低確モード」は、特図低確および普図低確の遊技状態から成り、「潜確モード」は、特図高確および普図低確の遊技状態から成り、「確変モード」は、特図高確および普図高確の遊技状態から成るものである。潜確モードおよび確変モードは、大当たりに当選する確率が低確モードよりも高い。また、確変モードは、低確モードおよび潜確モードより普図当たりに当選する確率が高く、電動チューリップ49が頻繁に開くため、第2始動入賞口37bに入賞し易い。

【0064】

ここで、「潜確モード」は、演出上、「低確モード」との区別が困難となるように遊技状態が秘匿されるようになっている。そのため、遊技者は、潜確モードに移行した場合であっても、見た目には現在の遊技状態が低確モードと潜確モードの何れであるのかを明確に識別できないが、内部的には、潜確モードは低確モードより有利な遊技状態であると言える。

【0065】

本実施形態では、先に述べた特図(第1特図または第2特図)の種類が決定されると、その特図と上記の各遊技状態とから、大当たり種別、ラウンド数(実質)、電サポ回数、および、アタッカー開放パターンが決まるようになっている。これについて、図11を参照しながら、以下、詳しく説明を行っていくことにする。

【0066】

図11に示すように、各特図の種類には、それぞれ、大当たり種別、ラウンド数、電サポ回数、およびアタッカー開放パターンを規定した大当たりパターンが予め対応付けられている。

【0067】

「大当たり種別」とは、大当たりの種類を定めたものであり、本実施形態においては、何れの特図の種類に対しても大当たり遊技後の特図に係る遊技状態が特図高確となる「確変当たり」が定められている。ただし、大当たり遊技後の遊技状態が特図高確となる遊技回数は、106回である。即ち、本実施形態に係るパチンコ機Pは、ST106回(回数切り確変)の仕様となっている。

【0068】

10

20

30

40

50

「ラウンド数」とは、大当たり遊技中にラウンド遊技が何回実行されるかを定めたものである。本実施形態では、大当たり遊技中のラウンド遊技の回数は16ラウンド(R)、8ラウンド(R)、4ラウンド(R)の3種類がある。また、ラウンド遊技の回数が8ラウンドとなっている大当たり遊技であっても、特図の種類が「8R特定時短なし図柄」の場合には、次に述べるアタッカー開放パターンが他のものと異なっているため、実際に賞球を獲得することは困難である。

【0069】

「アタッカー開放パターン」とは、大当たり遊技中のアタッカー装置41の開放動作のパターンを定めたものである。具体的に説明すると、「フル開放」は、1回のラウンド遊技において、ラウンド遊技開始後にアタッカー装置41が1回開き、露呈した大入賞口42に規定個数である10個の遊技球が入賞すること、またはラウンド遊技が開始されてから30秒が経過したことの何れかの終了条件(ラウンド終了条件)が成立するとラウンド遊技が終了するという内容のアタッカー開放パターンである。

10

【0070】

また、「高速」は、1回のラウンド遊技において、ラウンド遊技開始後にアタッカー装置41が1回開き、露呈した大入賞口72に10個の遊技球が入賞すること、またはラウンド遊技が開始されてから0.2秒が経過したことの何れかの終了条件(ラウンド終了条件)が成立すると終了するという内容のアタッカー開放パターンである。そのため、「高速」では、アタッカー装置41が開いて0.2秒経過すると、直ちに閉じてしまうことになり、実際に大入賞口42に遊技球が入賞することは困難である。

20

【0071】

このように特図の種類によってラウンド数が異なるため、獲得できる賞球数は、図11に示すように、およそ0個(出玉なし)、800個、またはおよそ1600個となる。なお、このアタッカー装置41の作動を制御して、特図の種類に応じたアタッカー開放パターンで大当たり遊技を提供しているのが、大当たり遊技制御部160である。

【0072】

ここで、アタッカー開放パターンの詳細を、特図の種類毎に図12を用いて詳しく説明する。図12は、特図の種類毎に、大当たり遊技の全ラウンドのアタッカー開放パターンの内訳を示したものである。同図に示すように、「16R特定時短有図柄」は全てのラウンドが「フル開放」のパターンの大当たり遊技と対応付けられている。「8R特定時短有図柄」は全てのラウンドが「フル開放」のパターンの大当たり遊技と対応付けられ、「8R特定時短なし図柄」は全てのラウンドが「高速」のパターンの大当たり遊技と対応付けられ、「4R特定時短有図柄」は全てのラウンドが「フル開放」のパターンの大当たり遊技と対応付けられている。

30

【0073】

なお、小当たりに当選したときのアタッカー開放パターンは「8R特定時短なし図柄」と同じである。よって、小当たり当選時と「8R特定時短なし図柄」での大当たり当選時とでは、見た目と同じパターンでアタッカー装置41が高速に開放するため、小当たり当選時と「8R特定時短なし図柄」との何れであるかをアタッカー開放パターンから識別することは困難である。

40

【0074】

図11に説明を戻して、「電サポ回数」とは、電動チューリップ49によるサポートを受けながら遊技を行うことができる遊技回数のことであり、より詳しくは、遊技状態が普図高確の状態、特図抽選処理部110による抽選を行うことのできる回数(遊技回数)のことである。本実施形態では、電サポ回数は、0回(電サポなし)または106回の何れかである。なお、電サポ回数を106回としたのは、確変当たり時のST回数である106回と同じにするためである。

【0075】

次に、大当たり当選時の特図の種類と大当たり遊技後に移行される遊技状態との関係について説明する。図11に示すように、低確モード中に大当たりで当選し、その時に決定

50

された特図の種類が16R特定時短有図柄、8R特定時短有図柄、4R特定時短有図柄の場合には、大当たり遊技後の遊技状態は低確モードから確変モードに移行し、電サポが106回付与される。一方、低確モード中に大当たりで当選し、その時に決定された特図の種類が8R特定時短なし図柄の場合には、大当たり種別が「確変」であったとしても、電サポは0回となり、その後の遊技状態が低確モードから潜確モードに移行することになる。よって、内部的に特図高確となっても、電動チューリップ49が頻繁に開く訳ではないため、見た目には低確モードと変わらない。

【0076】

一方、潜確モード中に大当たりで当選した場合には、特図の種類に拘らず、106回の電サポが付与される。同様に、確変モード中の大当たりの場合にも、特図の種類に拘らず、106回の電サポが付与される。そして、特図高確の状態でも106回の遊技中に大当たりで当選しなかった場合には、遊技状態が確変モードまたは潜確モードから通常モードに転落する。

10

【0077】

このように、大当たりパターンは、大当たり種別と、ラウンド数と、アタッカー開放パターンと、電サポ回数とが規定された内容で構成されており、特図の種類が決定されると、その種類に応じた大当たりパターンに従って遊技の制御が行われ、特図の種類に応じてその後の遊技状態(電サポ回数含む)が制御されることとなる。なお、特図の種類と大当たりパターンの対応関係は以下の通りである。

【0078】

「16R特定時短有図柄」は、大当たり時の遊技状態が「低確モード」、「潜確モード」、「確変モード」の何れの場合でも、電サポ回数が106回付与され、大当たり遊技後に最大106回の遊技が行われるまで確変モードに移行する確変当たりであり、ラウンド数が16ラウンド(出玉のあるラウンド数も16ラウンド)で、大当たり遊技でのアタッカー開放のパターンが全てのラウンド遊技において「フル開放」となり、1回の大当たり遊技で獲得できる賞球はおよそ1600個の大当たりパターンに対応している。

20

【0079】

「8R特定時短有図柄」は、大当たり時の遊技状態が「低確モード」、「潜確モード」、「確変モード」の何れの場合でも、電サポ回数が106回付与され、大当たり遊技後に最大106回の遊技が行われるまで確変モードに移行する確変当たりであり、ラウンド数が8ラウンド(出玉のあるラウンド数も8ラウンド)で、大当たり遊技でのアタッカー開放のパターンが全てのラウンド遊技において「フル開放」となり、1回の大当たり遊技で獲得できる賞球はおよそ800個の大当たりパターンに対応している。

30

【0080】

「8R特定時短なし図柄」は、大当たり時の遊技状態が「低確モード」の場合に電サポが付与されず、大当たり遊技後に最大106回の遊技が行われるまで潜確モードに移行し、大当たり時の遊技状態が「潜確モード」、「確変モード」の場合に電サポ回数が106回付与され、大当たり遊技後に最大106回の遊技が行われるまで確変モードに移行する確変当たりであり、ラウンド数が8ラウンド(ただし、アタッカー開放パターンが高速なので出玉なし)となる大当たりパターンに対応している。

40

【0081】

「4R特定時短有図柄」は、大当たり時の遊技状態が「低確モード」、「潜確モード」、「確変モード」の何れの場合でも、電サポ回数が106回付与され、大当たり遊技後に最大106回の遊技が行われるまで確変モードに移行する確変当たりであり、ラウンド数が4ラウンド(出玉のあるラウンド数も4ラウンド)で、大当たり遊技でのアタッカー開放のパターンが全てのラウンド遊技において「フル開放」となり、1回の大当たり遊技で獲得できる賞球はおよそ400個の大当たりパターンに対応している。

【0082】

また、上記の特図の種類と大当たりパターンとの対応関係については、第1始動入賞口37aに遊技球が入賞した場合と第2始動入賞口37bに遊技球が入賞した場合とで同じ

50

である。即ち、何れの始動入賞口に遊技球が入賞しても、その入賞を契機に決定される特図の種類が同じであれば、それに対応する大当たりパターンも同じとなる。

【0083】

以上から、本実施形態では、確変モードでの遊技が106回以内に大当たり当選する限り大当たりは連荘するが、106回以内に大当たり当選しなかったときは遊技状態が確変モードから低確モードに転落するため、大当たりの連荘がストップすることになる。なお、潜確モード中は特図高確となっているものの普図低確なので、106回の遊技を行うためには低確モードと同じだけ遊技球の消費が必要となる。

【0084】

次に、特図の変動時間を決定するための処理について説明する。特図の変動時間は、変動パターンに含まれており、特図変動パターン決定部130が遊技の開始時に変動パターンを決定することにより、その遊技に係る特図の変動時間が決定されるようになっている。

10

【0085】

特図変動パターン決定部130は、図13に示すように、変動パターンの決定に用いる変動パターン用乱数を発生させるための特図変動パターン用乱数発生部131と、第1始動入賞口37aに遊技球が入賞したことに基いて第1変動パターンを決定するための第1特図変動パターン抽選部130aと、第2始動入賞口37bに遊技球が入賞したことに基いて第2変動パターンを決定するための第2特図変動パターン抽選部130bと、を備えて構成されている。

20

【0086】

特図変動パターン用乱数発生部131は、周期的（例えば4ミリ秒毎）に入力される割り込み信号に基いてループカウンタの値を所定の範囲（例えば0～2999まで）で1ずつ更新させることによりソフトウェア乱数を生成するものである。

【0087】

第1特図変動パターン抽選部130aは、第1始動入賞口37aに遊技球が入賞したことを契機に、特図変動パターン用乱数発生部131にて発生した特図変動パターン用の乱数の中から1つの乱数を取得する第1特図変動パターン用乱数取得部132aと、この第1特図変動パターン用乱数取得部132aが取得した乱数から、特図共通変動パターンテーブル134の中の所定の変動パターンテーブルを参照して第1変動パターンを決定する第1特図変動パターン決定部135aと、第1特図または第2特図が変動中の場合に、第1特図変動パターン用乱数取得部132aが取得した乱数を上限4個まで記憶する第1特図変動パターン用乱数記憶部133aと、を備えて構成されている。なお、第1特図変動パターン抽選部130aは、第1始動入賞口37aに遊技球が1個入賞すると、第1特図当否抽選部119aと同様に、その入賞につき1つの特図変動パターン用乱数を取得する。

30

【0088】

第2特図変動パターン抽選部130bも第1特図変動パターン抽選部130aと同様に、第2始動入賞口37bに遊技球が入賞したことを契機に、特図変動パターン用乱数発生部131にて発生した特図変動パターン用の乱数の中から1つの乱数を取得する第2特図変動パターン用乱数取得部132bと、この第2特図変動パターン用乱数取得部132bが取得した乱数から、特図共通変動パターンテーブル134の中の所定の変動パターンテーブルを参照して第2変動パターンを決定する第2特図変動パターン決定部135bと、第1特図または第2特図が変動中の場合に、第2特図変動パターン用乱数取得部132bが取得した乱数を上限4個まで記憶する第2特図変動パターン用乱数記憶部133bと、を備えて構成されている。なお、第2特図変動パターン抽選部130bは、第2始動入賞口37bに遊技球が1個入賞すると、第2特図当否抽選部119bと同様に、その入賞につき1つの特図変動パターン用乱数を取得する。

40

【0089】

特図共通変動パターンテーブル134は、第1特図変動パターン抽選部130aおよび

50

第2特図変動パターン抽選部130bの両方の抽選部が共通で用いるテーブルであって、図14に示すように、通常変動パターンテーブル134aおよび短縮変動パターンテーブル134bを備えている。通常変動パターンテーブル134aは、遊技状態が「低確モード」および「潜確モード」の場合に参照され、短縮変動パターンテーブル134bは、遊技状態が「確変モード」の場合に参照される。このように、低確モードと潜確モードとで同じ通常変動パターンテーブル134aが参照されるため、変動パターン(変動時間)の違いによって遊技状態が低確モードと潜確モードの何れであるかを遊技者が識別するのは困難である。なお、電源投入後の初期状態やRAMクリア時は遊技状態が低確モードであるから、通常変動パターンテーブル134aが参照される。

【0090】

通常変動パターンテーブル134aには、複数の通常変動パターンテーブル134a-1~134a-5が格納されており(図15参照)、第1特図変動パターン決定部135aは、遊技開始時に第1特図当否抽選部119aによる当否抽選の結果と、第1特図種類抽選部129aで決定された特図の種類と、当該遊技開始時の遊技状態と、第1特図用保留球乱数記憶部115aに現在記憶されている保留球乱数の保留記憶数と、に基づいて、各通常変動パターンテーブル134a-1~134a-5のうちから参照する変動パターンテーブルを選択する。

【0091】

第2特図変動パターン決定部135bについても同様に、遊技開始時に第2特図当否抽選部119bによる当否抽選の結果と、第2特図種類抽選部129bで決定された特図の種類と、当該遊技開始時の遊技状態と、第2特図用保留球乱数記憶部115bに現在記憶されている保留球乱数の保留記憶数と、に基づいて、各通常変動パターンテーブル134a-1~134a-5のうちから参照する変動パターンテーブルを選択する。

【0092】

また、同様に、短縮変動パターンテーブル134bには、複数の短縮変動パターンテーブル134b-1~134b-3が格納されており(図15参照)、第1特図変動パターン決定部135aあるいは第2特図変動パターン決定部135bは、遊技開始時に図15に示す各種条件に基づいて、各短縮変動パターンテーブル134b-1~134b-3のうちから参照する変動パターンテーブルを選択する。

【0093】

変動パターンテーブル選択の条件(特図抽選の結果、特図の種類、遊技状態、保留記憶数)と、選択される変動パターンテーブルとの関係をまとめたものが図15である。図15に示すように、特図抽選の結果がハズレ、決定された特図の種類がハズレ図柄、遊技状態が低確モード、保留記憶数が0~2個の場合には、通常変動パターンテーブル134a-1が選択される。また、例えば、特図抽選の結果が大当たり、決定された特図の種類が16R特定短有図柄、遊技状態が低確モードの場合には、通常変動パターンテーブル134a-5が選択される。その他の条件と選択される変動パターンテーブルとの関係については図15に示す通りであるから、ここでの説明は省略する。

【0094】

変動パターンテーブルの代表的なものを図16に示す。図16(1)に示すように、通常変動パターンテーブル134a-1は、特図変動パターン用乱数と変動パターンNo.とが予め対応付けられた構成である。具体的に説明すると、特図変動パターン用乱数の値が0~2849までの何れかであるとき、それらに対応する変動パターンは、変動パターンの内容(リーチ系統)がリーチ無しで変動時間が12.5秒の変動パターンNo.1(ハズレ変動)となる。

【0095】

また、特図変動パターン用乱数の値が2850~2999までの何れかであるとき、それらに対応する変動パターンは、変動パターンNo.2~31の何れかとなり、変動パターンの内容がリーチ有り(特定演出)となる。これらの変動パターンには、20秒~90秒までの何れかの変動時間が規定されている。例えば、変動パターンNo.12は、リー

10

20

30

40

50

チ系統が対決系リーチで変動時間が60秒という内容の変動パターンとなる。なお、リーチがかかる特図変動パターン用乱数は2850～2999までの範囲であるから、通常変動パターンテーブル134a-1が参照される場合においてリーチが発生する確率は1/20である。

【0096】

また、図16(2)に示すように、通常変動パターンテーブル134a-5が参照される場合には、特図変動パターン用乱数の値が0～2999の何れの値であっても、変動時間が20秒～90秒の何れかとなり、必ずリーチがかかるという内容の変動パターンが決定される。具体的には、変動パターンは、特図変動パターン用乱数の値が0～99の場合にノーマル系リーチ(リーチ系統)の変動パターンNo.121～No.130となり、当該乱数値が100～1999の場合に対決系リーチ(リーチ系統)の変動パターンNo.131～No.140となり、当該乱数値が2000～2999の場合にストーリー系リーチ(リーチ系統)の変動パターンNo.141～No.150となる。

10

【0097】

なお、図16において図示しなかった通常変動パターンテーブル134a-2, 134a-3, 134a-4は、リーチ無し時の変動時間(ハズレ変動時間)がそれぞれ9秒、4秒、2秒となっている点で相違する以外は通常変動パターンテーブル134a-1と同じである。

【0098】

また、短縮変動パターンテーブル134b-1～134b-3は、通常変動パターンテーブル134a-1～134a-5と比べて相対的に変動時間が短くなっている。特に、リーチに発展することのない変動時間(ハズレ変動時間)については、短縮変動パターンテーブル134b-1～134b-3と、通常変動パターンテーブル134a-1～134a-4とではかなり異なっている。そこで、このハズレ変動時間の詳細について、図17を用いて説明する。

20

【0099】

図17は、ハズレ変動時間を遊技状態毎にまとめたものである。図17(a)に示すように、遊技状態が低確モードおよび潜確モードの場合、保留記憶数が1個または2個の場合のハズレ変動時間は12.5秒、保留記憶数が3個の場合のハズレ変動時間は9秒、保留記憶数が4個の場合のハズレ変動時間は4秒となっている。このように保留記憶数が1個から4個に増えていくと、ハズレ変動時間もロング尺からミドル尺、ショート尺と短くなっていく。また、保留記憶数が5個または6個の場合のハズレ変動時間は9秒、保留記憶数が7個の場合のハズレ変動時間は4秒、保留記憶数が8個の場合のハズレ変動時間は2秒と保留記憶数が5個から8個に増えていくと、ハズレ変動時間もミドル尺からショート尺へと短くなっていく。

30

【0100】

ここで、保留記憶数が1～4個における保留記憶数とハズレ変動時間との関係と、保留記憶数が5～8個($L = M + N = 8$)における保留記憶数とハズレ変動時間との関係とは、傾向が類似している。つまり、両者とも、保留記憶数が増えていくとハズレ変動時間は短くなる傾向である点で共通する。しかし、保留記憶数全体で考えると、保留記憶数が1個目～4個目まではハズレ変動時間が短くなるが、保留5個目になると再び変動時間が長くなり、その後保留記憶数が6個目、7個目と増えていくとハズレ変動時間が短くなるように変動時間が設定されている。

40

【0101】

このようにしたのは、本実施形態では保留記憶数が4個貯留される状態を2セット設けたかのように保留球の表示を見せる演出を行っているからである。即ち、ハズレ変動時間を保留記憶数が増えていくに連れて、ロング尺～ミドル尺 ショート尺 ミドル尺 ショート尺となるように設定することで、ハズレ変動時間が長いものから短いものとなる構成が2セット存在することになるため、ハズレ変動時間と保留球の表示の制御とを組み合わせることにより、4個で1セットの保留球表示が2セットあるかのように見せることがで

50

きる。なお、保留球の表示についての詳細は後述する。

【0102】

本実施形態では、第1始動入賞口37aに遊技球が入賞したことに基づいて取得した特図当否判定用の乱数が保留球乱数として第1特図用保留球乱数記憶部115aに記憶される場合において、この入賞のタイミング（以下、入賞タイミングと言う）で取得した変動パターン用乱数に基づいて、第1特図変動パターン決定部135aは、特図共通変動パターンテーブル134を参照して変動パターンを決定して、その変動パターンを「第1先読みコマンド」としてサブ制御処理部200に送信している。

【0103】

また、特図当否判定用の乱数が保留球乱数として第1特図用保留球乱数記憶部115aに記憶されてから、当該保留球乱数に基づく遊技が開始するまで、この取得した変動パターン用乱数は、第1特図変動パターン用乱数記憶部133aに記憶されている。そして、保留球乱数に基づく遊技が開始されるタイミング（以下、遊技開始タイミングと言う）で、第1特図変動パターン用乱数記憶部133aに記憶されている変動パターン用乱数を再び読み出して、特図共通変動パターンテーブル134を参照して第1変動パターンを決定して、その第1変動パターンを「正規の第1変動パターンコマンド」としてサブ制御処理部200に送信している。

【0104】

つまり、第1特図変動パターン決定部135aは、第1始動入賞口37aに遊技球が1回入賞したことに基づいて、変動パターンを2回決定する。1回目の決定は入賞タイミングであり、2回目の決定は遊技開始タイミングである。そして、1回目の決定に基づき先読み予告演出（詳しくは後述）が行われ、2回目の決定に基づいて予告や演出図柄の変動、リーチ演出などの各種演出が行われる。

【0105】

勿論、第2始動入賞口37bに遊技球が入賞した場合も第1始動入賞口37aに遊技球が入賞した場合と同様の処理を行って第2変動パターン（第2先読みコマンドおよび正規の第2変動パターンコマンド）が決定される。

【0106】

なお、本実施形態例では、正規の第1、第2変動パターンコマンドの中身は、「A0+変動パターンNo.」で構成され、第1、第2先読みコマンドの中身は「BC+変動パターンNo.」または「BC+7FH」で構成されている。したがって、サブ制御処理部200は、コマンドの中身を解析することにより、正規の変動パターンコマンドと先読みコマンドの区別や変動パターンNo.を識別することができる。

【0107】

図5に戻って、普図変動時間決定部190は、普図の変動開始時における普図の遊技状態が普図高確と普図低確の何れであるかを判断し、その判断結果に応じて予め定めた普図の変動時間を決定する。具体的には、普図高確の場合（確変モードの場合）、普図変動時間決定部190は、普図に係る変動時間を2秒に決定し、普図低確の場合（低確モードおよび潜確モードの場合）、普図変動時間決定部190は、普図に係る変動時間を30秒に決定する。

【0108】

また、払出・発射制御処理部105は、主制御処理部100と相互通信可能に接続されているうえ、CRユニット（台間機）とも中継基板を介して相互通信可能に接続されており、賞球払出装置14の払出モータの駆動を制御することにより、所定個数の賞球や貸球を払い出したり、発射ボリュームの値に応じて発射装置9の発射用モータ（発射用ロータリーソレノイドが用いられることもある）の駆動を制御することにより、所定の発射強度で遊技球を発射できるようにしたり、整流器の球送りソレノイドの駆動を制御することにより、遊技球を1個ずつ発射装置9に送り出すようにする等の処理を担っている。なお、CRユニットが払出・発射制御処理部105と電氣的に接続されていない場合には、発射装置9から遊技球が発射されることはないように制御されている。

【0109】

ここまで、主に主制御処理部100が行う各処理について説明したが、ここからは、主制御処理部100から指令を受けて各種演出を行うためのサブ制御処理部200について説明する。サブ制御処理部200は、演出制御処理部201と、枠ランプや盤面ランプ等の各種ランプの制御を行うためのランプ制御処理部202と、スピーカ20やサウンドプロセッサ等の制御を行うための音声制御処理部203と、を備えて構成され、図3に示すように遊技盤3の裏面に支持部材等を介して設けられている。

【0110】

演出制御処理部201は、図18に示すように、処理部として、演出態様を決定するための演出態様決定部210と、演出態様決定部210が決定した演出態様および大当たり遊技中の演出態様を演出表示装置34に表示するよう制御する演出表示制御部220と、保留球乱数が大当たり当選しているか否かの事前判定を行うと共に、先読み予告演出の実行の有無およびそのパターン（先読み予告演出の種類や内容）を決定する先読み演出決定部240と、を備えている。また、演出表示制御部220の中には、第1保留球表示領域71および第2保留球表示領域72に対して行う通常の保留球の表示、台座73に対して行う遊技開始時の予告演出の表示、後述する保留球の表示を用いた各種先読み予告演出の表示などの制御を主に行う保留球表示制御部230が設けられている。

10

【0111】

さらに、演出制御処理部201は、記憶部を備えている。この記憶部には、複数種類の演出態様（演出画像データ）を記憶した演出テーブル261、262、大当たり遊技中の演出画像データを記憶した大当たり遊技演出テーブル270、および各種先読み予告演出時に用いられる画像データを記憶した先読み演出テーブル280などが記憶されている。

20

【0112】

演出態様決定部210は、遊技の開始時に送られてきた図柄指定コマンドに基づいて演出図柄を決定すると共に、正規の第1、第2変動パターンコマンド（以下、「第1正規コマンド」または「第2正規コマンド」という）に基づいて、記憶部に記憶されている演出テーブル261、262の何れかのテーブルを参照しながら、今回用いる演出態様（使用する演出画像データ）を決定する。なお、通常演出テーブル261は、遊技状態が低確モードおよび潜確モードの場合に参照され、確変演出テーブル262は、遊技状態が確変モードの場合に参照される。よって、遊技状態が低確モードと潜確モードとで参照される演出テーブルは同じであるから、両モードにおいて同じ演出が行われることになる。

30

【0113】

演出表示制御部220は、演出態様決定部210にて決定された演出図柄および演出パターンを演出表示装置34に表示するよう制御している。加えて、演出表示制御部220は、大当たり遊技中の演出の表示制御を行っている。また、保留球表示制御部230は、主制御処理部100から保留球乱数が記憶された旨のコマンド（保留メモリ増コマンド）を受信すると、それに従って、第1保留球表示領域71または第2保留球表示領域72に通常は青色で保留球を表示するよう制御している。

【0114】

また、先読み演出決定部240は、第1または第2先読みコマンドが送られてくると、そのコマンドを解析して、保留球乱数が大当たりであるか否かを事前に判定すると共に、先読み予告演出を行うか否かの決定および先読み予告演出のパターンを決定するなどの処理を行う。即ち、先読み演出決定部240は、保留球乱数が大当たり当選しているかを事前に判定する手段としての機能を有している。そして、後述する保留表示パターン決定処理（ステップS5）において保留表示を通常と異なるようにすること（即ち、先読み予告演出を実行すること）が決定された場合には、保留球表示制御部230は、保留球の表示を先読み演出決定部240の決定に従って、種々の態様で表示するよう制御する（先読み予告演出の表示制御を行う）。

40

【0115】

次に、本発明の実施の形態例に係るパチンコ機Pにおける遊技の処理の手順について図

50

19～図21を参照して説明するが、第1始動入賞口37aに遊技球が入賞した場合の第1特図に係る遊技処理と第2始動入賞口37bに遊技球が入賞した場合の第2特図に係る遊技処理とは基本的に同じであるため、以下では、第1特図に係る遊技処理についてのみ説明する。なお、図19～図21に示す一連の処理は、周期的（例えば、4ミリ秒毎）に行われている。

【0116】

図19に示すように、主制御処理部100は、遊技球が第1始動入賞口37aに入賞したかを判断し（ステップS1）、入賞した場合には（ステップS1でYes）、第1特図当否判定用乱数取得部112aは特図当否判定用の乱数を取得し、第1特図種類決定用乱数取得部122aは特図種類決定用の乱数を取得し、第1特図変動パターン用乱数取得部132aは特図変動パターン用の乱数を取得する（ステップS2）。一方、ステップS1にてNoの場合、即ち、遊技球が第1始動入賞口37aに入賞していない場合には、ステップS9に進む。

10

【0117】

ステップS3では、ステップS2で取得された各乱数が記憶される。即ち、第1特図当否抽選部119aは、ステップS2で取得した特図当否判定用乱数を保留球乱数として第1特図用保留球乱数記憶部115aに記憶し、第1特図種類抽選部129aは、特図種類決定用乱数を第1特図種類決定用乱数記憶部124aに記憶し、第1特図変動パターン抽選部130aは、特図変動パターン用乱数を第1特図変動パターン用乱数記憶部133aに記憶する（ステップS3）。そして、主制御処理部100は、第1特図用保留球乱数記憶部115aに保留球乱数が記憶されると、サブ制御処理部200に「保留メモリ増コマンド」を送信する。なお、既に第1特図用保留球乱数記憶部115aに、上限である4個の保留球乱数が記憶されている場合には、遊技球が第1始動入賞口37aに入賞した場合（ステップS1でYes）であっても、ステップS3の処理は行われない。

20

【0118】

次いで、ステップS4にて、先読みコマンド処理が行われる。具体的には、第1特図変動パターン決定部135aは、現在の遊技状態と、ステップS3で記憶した、特図当否判定用の乱数と、特図種類決定用の乱数と、特図変動パターン用の乱数と、第1特図用保留球乱数記憶部115aおよび第2特図用保留球乱数記憶部115bが記憶している保留球乱数の記憶数の合計とから、特図共通変動パターンテーブル134の中の何れかのテーブルを参照して変動パターンNo.を決定し、この決定に係る変動パターンNo.を第1先読みコマンドとして演出制御処理部201に送信する。

30

【0119】

次いで、ステップS5に進んで保留表示パターン決定処理が行われる。このステップS5では、受信した第1先読みコマンドの種類に基づいて、当該先読みコマンドが大当たりであるか否か（大当たりの事前判定）、先読み予告演出を実行するか否か、どのような先読み予告演出（本実施形態では、保留変化予告、未来予告1、未来予告2、NEXTメモリ予告がある）を行うか、第1保留球表示領域71または第2保留球表示領域72に表示する保留球表示の態様などが、先読み演出決定部240によって、抽選により決定される（詳しくは後述する）。

40

【0120】

次いで、ステップS6に進み、保留球表示制御部230は、ステップS3で受信した「保留メモリ増コマンド」とステップS5で決定された保留球表示の態様とに基づき、先読み予告演出が行われない場合には、第1保留球表示領域71あるいは第2保留球表示領域72に青色で保留球を表示するように制御する。また、先読み予告演出を行うことが決定されている場合は、保留球表示制御部230は、その決定に従った保留球の表示制御を行う。勿論、保留球の表示タイミングは、遊技球が第1始動入賞口37aに入賞したタイミングと殆ど一致している。なお、保留数増加表示処理の詳細は後述する。

【0121】

ここで、ステップS5において後述する先読み演出パターン4のフラグ（NEXTメモ

50

り予告フラグ)がセットされている場合には、ステップS 6に続いて、NEXTメモリ表示更新処理(ステップS 7)およびNEXTメモリ予告抽選処理(ステップS 8)が行われる。勿論、先読み演出パターン4のフラグがセットされていない場合、ステップS 7およびステップS 8の処理は行われない。

【0122】

次いで、ステップS 9にて、主制御処理部100は、第1特図または第2特図が変動中であるかを判断し、変動中でない場合(No)には、次のステップS 10に進む。一方、ステップS 9でYesの場合、即ち、特図が変動中の場合には、ステップS 21に進む。ステップS 10では、主制御処理部100によって大当たり遊技中であるかが判断される。大当たり遊技中でない場合(No)には、次のステップS 11に進む。一方、ステップS 10でYesの場合、即ち、大当たり遊技中である場合には、ステップS 26に進む。

10

【0123】

ステップS 11では、主制御処理部100によって、第1特図用保留球乱数記憶部115aに保留球乱数が1個以上記憶されているか否かが判断される。保留球乱数が1個以上記憶されている場合(Yes)には、次のステップS 12に進む。一方、ステップS 11にてNoの場合、即ち、第1特図用保留球乱数記憶部115aに保留球乱数を記憶していない場合には、1回の第1特図に係る遊技処理が終了する。

【0124】

ステップS 12では、大当たり判定処理が行われる。第1特図保留球乱数記憶部115aに記憶している保留球乱数のうち最も先に記憶されている保留球乱数(以下、「最先の保留球乱数」と言う。)が今回の大当たり判定処理の対象となるため、第1特図当否判定部113aは、その最先の保留球乱数が大当たりあるいは小当たりであるか否かを判断する。また、大当たり判定処理が行われる毎に、当該判定の対象となった最先の保留球乱数が第1特図保留球乱数記憶部115aから消去される。

20

【0125】

次いで、ステップS 13にて、特図種類決定処理が行われる。具体的には、ステップS 12での大当たり判定処理の結果、大当たりと判定された場合には、第1特図種類決定部123aは、最先の保留球乱数に対応する特図種類決定用乱数に基づいて、その大当たりに対する特図の種類を決定する(図9参照)。このステップS 13における決定により、大当たりの種別(本実施形態では全て確変当たりである)、今回の大当たり遊技におけるラウンド数が何回であるか、アタッカー開放パターンがフル開放と高速の何れであるか、および、大当たり遊技終了後の電サポ回数が106回と0回の何れであるかが決定されることになる。一方、ステップS 12でハズレと判定された場合には、第1特図の種類がハズレ図柄に決定され、小当たりの場合は第1特図の種類が小当たり図柄に決定される。

30

【0126】

そして、主制御処理部100は、大当たりの場合には第1特図種類決定部123aにて決定された特図の種類に係る情報を、ハズレの場合にはハズレ図柄に係る情報を、小当たりの場合は小当たり図柄に係る情報を、それぞれ図柄指定コマンドとしてサブ制御処理部200に送信する。なお、特図種類決定処理が行われる毎に、第1特図種類決定用乱数記憶部124aに記憶されている、最先の保留球乱数に対応する特図種類決定用乱数が消去される。

40

【0127】

次いで、ステップS 14にて、特図変動パターン決定処理が行われる。この特図変動パターン決定処理では、ステップS 12の大当たり判定処理の判定結果と、最先の保留球乱数に対応する特図変動パターン用乱数と、現在の遊技状態(低確モード、潜確モード、確変モード)とに基づき、さらに特図変動パターン用乱数の値次第では第1特図用保留球乱数記憶部115aおよび第2特図用保留球乱数記憶部115bが記憶している保留球乱数の記憶数の合計値ともに基づいて、第1特図変動パターン決定部135aが、通常変動パターンテーブル134aを構成する5つのテーブル134a-1~134a-5の何れか、あるいは、短縮変動パターンテーブル134bを構成する3つのテーブル134b-1

50

～ 134b - 3の何れかを参照して第1正規コマンドを決定する。なお、特図変動パターン決定処理が行われる毎に、第1特図変動パターン用乱数記憶部133aに記憶されている、最先の保留球乱数に対応する特図変動パターン用乱数が消去される。

【0128】

次いで、ステップS15にて、コマンド送信処理が行われる。具体的には、主制御処理部100は、サブ制御処理部200に対して、ステップS13で決定された特図の種類を図柄指定コマンドとして送信すると共に、ステップS14で決定された変動パターンNo.を第1正規コマンド(A0+変動パターンNo.)として送信する。さらに、ステップS15において、主制御処理部100は、サブ制御処理部200に対して、「保留メモリ減コマンド」を送信する。

10

【0129】

次いで、ステップS16に進む。このステップS16において、演出態様決定処理が行われる。具体的には、演出態様決定部210が、入力された第1正規コマンドと遊技状態とに基づき、所定の演出テーブル261, 262を参照して今回の遊技に用いる演出パターンを決定する。例えば、今回の遊技開始時に第1正規コマンド「A0+No.12」がサブ制御処理部200に送られてきた場合には、演出態様決定部210は、通常演出テーブル261を参照して、今回の演出パターンとして変動時間が60秒の対決系リーチに対応する演出を複数の中から抽選で決定する。また、演出態様決定部210は、ステップS13にて送られてきた図柄指定コマンドに基づいて今回の遊技で表示する演出図柄を決定する。例えば、大当たりの場合には「7-7-7」、ハズレの場合には「7-6-7」、小当たりの場合には「7- - 7」という演出図柄の組合せが決定される。

20

【0130】

次いで、ステップS17にて、予告演出パターン決定処理が行われる。ここでは、遊技開始時(特図の変動開始時)の処理として、未来予告1、未来予告2、およびNEXTメモリ予告を行うための処理、その他の予告演出に関する処理が実行される(詳しくは後述)。

【0131】

そして、ステップS18にて、保留数減少表示処理が行われる。即ち、ステップS15にて送られてきた保留メモリ減コマンドに基づいて、保留球表示制御部230が、第1保留球表示領域71または第2保留球表示領域72に表示されている保留球のうち所定の保留表示を消去するよう制御する。こうして、遊技者に、最先の保留球乱数に基づく第1特図の遊技が開始することを知らせる。なお、保留数減少表示処理の詳細については後述する。

30

【0132】

次いで、ステップS19において、NEXTメモリ発生可否判定処理が行われる。この処理は、NEXTメモリ予告が実行されている場合に限って行われる(詳しくは後述)。

【0133】

次いで、ステップS20にて、第1特図表示制御部101aが特図表示装置17に第1特図の変動表示を開始させる。このとき、演出表示制御部220は、演出表示装置34に各種演出の表示を開始させる。具体的には、演出表示制御部220は、ステップS16で決定された演出態様(パターン)の表示、演出図柄の変動表示、並びにステップS17にて決定された予告の表示を開始する。このとき、ステップS17において、未来予告1、未来予告2、あるいはNEXTメモリ予告が行われることが決定されている場合には、その決定に係る先読み予告演出を実行する。ステップS20の処理が行われると、遊技者は、実際に遊技が開始したことを視覚的に認識することができる。

40

【0134】

次いで、ステップS21において、第1特図の変動開始から所定時間経過したか否かが判断される。勿論、ここでの所定時間とは、ステップS14で決定された第1正規コマンドに対応する変動時間のことである。ステップS21でYesの場合にはステップS22に進むが、ステップS21でNoの場合、即ち、特図の変動時間が経過していない場合に

50

は、1回の第1特図に係る遊技処理が終了する。

【0135】

ステップS22では、第1特図表示制御部101aが特図表示装置17に第1特図を停止表示させる。特図表示装置17に停止表示される図柄は、大当たりの場合には、ステップS13にて決定された第1特図の種類に応じた当たり図柄となるが、ハズレの場合にはハズレ図柄、小当たりの場合は小当たり図柄となる。また、ステップS22において、演出表示制御部220は、第1特図の変動停止と同期するように演出態様の表示を停止すると共に、変動表示中の演出図柄を、ステップS16で決定された演出図柄の組合せとなるよう停止表示する。

【0136】

次いで、ステップS23において、NEXTメモリ終了判定処理が行われる。この処理は、NEXTメモリ予告が実行されている場合に限って行われる（詳しくは後述）。

【0137】

次いで、ステップS24にて、停止した第1特図が大当たりの組合せで確定しているかが判断される。大当たりの場合（ステップS24でYes）には、ステップS25に進んで、大当たり遊技制御部160が、ステップS13にて決定された第1特図の種類に応じた所定のアタッカー開放パターンでアタッカー装置41を開放して大当たり遊技を開始する。そして、大当たり遊技中において、大入賞口検知センサ45からの検知信号が主制御処理部100に入力される毎に、主制御処理部100は演出制御処理部201に大入賞口入賞指定コマンドを出力する。なお、ステップS24にてNoの場合、即ち、停止した第1特図がハズレの場合には、ステップS28に進む。

【0138】

ステップS26では、大当たり遊技制御部160によって、大当たり遊技の終了条件が成立しているかが判断される。大当たり遊技の終了条件が成立している場合（ステップS26でYes）にはステップS27に進み、大当たり遊技制御部160が大当たり遊技を終了する。一方、ステップS26にてNoの場合には、1回の第1特図に係る遊技処理が終了する。

【0139】

ステップS28では、遊技状態設定等処理が行われる。具体的には、遊技状態設定部140が、図11に示す大当たり種別と大当たり遊技後に設定される電サポ回数に従い、次の遊技における特図の遊技状態を特図低確または特図高確に設定すると共に、普図の遊技状態を普図高確または普図低確に設定する処理を行う。そして、遊技状態設定部140は、遊技状態コマンド（低確モードコマンド、潜確モードコマンド、確変モードコマンド）を演出制御処理部201に出力する。こうして、1回の第1特図に係る遊技処理が終了する。なお、1回の遊技処理が終了すると、不要なフラグは消去される。

【0140】

次に、上記した保留表示パターン決定処理（ステップS5）の詳細について、図22および図23を用いて説明する。図22に示すように、保留表示パターン決定処理が開始されると、演出制御処理部201の先読み演出決定部240は、受信した第1先読みコマンドが特定の先読みコマンド（予め定められた信頼度以上のリーチコマンドあるいは大当たりコマンド）であるか否かを事前に判断する（ステップS101）。ステップS101でYesの場合、先読み演出決定部240は先読み予告演出を実行するか否かの抽選を行い（ステップS102）、当該抽選に当選している場合（ステップS103でYes）には、ステップS104に進んで、保留表示パターン（先読み予告演出の種類）をパターン1~4の中から抽選で決定する。一方、ステップS101でNoの場合およびステップS103でNoの場合には、ステップS112に進み、先読み演出決定部240は、通常の保留球表示を行う（青色の保留球表示を行う）ことに決定する。

【0141】

ステップS104の抽選結果がパターン1（保留変化予告）の場合、ステップS105でYesとなるから、ステップS106に進んで先読み演出パターン1処理（後述）が行

10

20

30

40

50

われる。ステップ S 1 0 4 の抽選結果がパターン 2 (未来予告 1) の場合、ステップ S 1 0 5 で N o となり、ステップ S 1 0 7 で Y e s となるから、ステップ S 1 0 8 に進んで先読み演出パターン 2 (未来予告 1) のフラグがセットされる。ステップ S 1 0 4 の抽選結果がパターン 3 (未来予告 2) の場合、ステップ S 1 0 5 およびステップ S 1 0 7 で N o となり、ステップ S 1 0 9 で Y e s となるから、ステップ S 1 1 0 に進んで先読み演出パターン 3 (未来予告 2) のフラグがセットされる。ステップ S 1 0 4 の抽選結果がパターン 4 (N E X T メモリ予告) の場合、ステップ S 1 0 5、ステップ S 1 0 7、およびステップ S 1 0 9 で N o となるから、ステップ S 1 1 1 に進んで先読み演出パターン 4 (N E X T メモリ予告) のフラグがセットされる。

【 0 1 4 2 】

次に、上記した保留数増加表示処理 (ステップ S 6) および保留数減少表示処理 (ステップ S 1 8) の詳細について説明するが、まず、本実施形態において、保留球が演出表示装置 3 4 の画面上にどのように表示されるのかについて、図を用いて説明する。図 2 4 は保留球乱数の記憶が増加していく際の保留球表示の態様を、図 2 5 は保留球乱数の記憶が減少 (保留消化) していく際の保留球表示の態様を、それぞれ示している。また、図 2 6 は保留球乱数の消化手順 (保留球表示と遊技の順番との関係) を示す図である。

【 0 1 4 3 】

まず、保留球乱数の記憶が増加していく際の保留球表示の態様について説明する。図 2 4 (a) は、保留球乱数が 2 個記憶されている状態を示している。図 2 4 (a) に示す通り、保留球乱数が 2 個しか記憶されていない場合、演出表示装置 3 4 の第 1 保留球表示領域 7 1 の保 1 と保 2 の領域 (ブロック) にそれぞれ青色の保留球 X 1 , X 2 が表示される。ここで、本実施形態では、振分装置 5 2 によって、第 1 始動入賞口 3 7 a と第 2 始動入賞口 3 7 b とに交互に遊技球を振り分けるように構成されているため、保留球乱数が 2 個ということは、第 1 始動入賞口 3 7 a に 1 個遊技球が入賞し、第 2 始動入賞口 3 7 b に 1 個遊技球が入賞したことになる。勿論、保留球乱数が 2 個しか記憶されていないので、第 2 保留球表示領域 7 2 には保留球表示は非表示である。なお、台座 7 3 には、キャラクタ C 1 が表示されており、現在変動中 (進行中) の遊技がリーチになることを遊技開始時に予告している。

【 0 1 4 4 】

図 2 4 (b) は、保留球乱数が 4 個記憶された状態を示している。図 2 4 (b) に示す通り、保留球乱数が 4 個記憶されると、演出表示装置 3 4 の第 1 保留球表示領域 7 1 の保 1 ~ 保 4 の 4 つ全ての領域に青色の保留球 X 1 ~ X 4 が表示される。勿論、保留球乱数が 4 個しか記憶されていないので、第 2 保留球表示領域 7 2 には保留球は表示されない。

【 0 1 4 5 】

図 2 4 (c) は、5 個目の保留球乱数を表示した状態を示している。図 2 4 (b) の状態からさらに 1 個の保留球乱数が記憶される (即ち、5 個目の保留球乱数が記憶される) と、第 1 保留球表示領域 7 1 に空きがない (保留球が満タンである) ため、直ちに、キャラクタ C 2 が画面右隅に登場し、「ストック！」というメッセージ M 1 が表示されると共に、第 1 保留球表示領域 7 1 に表示されている 4 個の保留球 X 1 ~ X 4 が第 2 保留球表示領域 7 2 に移動する。

【 0 1 4 6 】

即ち、第 1 保留球表示領域 7 1 の保留球表示が上限である 4 個に達した状態 (図 2 4 (b)) ではまだ保留球 X 1 ~ X 4 を第 2 保留球表示領域 7 2 に移動しないが、第 1 保留球表示領域 7 1 の保留球が満タンの状態、かつ、5 個目の保留球の表示を行うタイミングで、保留球 X 1 ~ X 4 が第 2 保留球表示領域 7 2 に移動して保留球 Y 1 ~ Y 4 として表示され、第 2 保留球表示領域 7 2 にあたかもストックしたかのように表現される。そして、第 1 保留球表示領域 7 1 の保 1 ~ 保 4 の各領域をいったん空の状態にして、5 個目の保留球を保 1 に直ちに表示する。

【 0 1 4 7 】

なお、第 1 保留球表示領域 7 1 に保留球 X 1 ~ X 4 が 4 個表示されたタイミングで保留

10

20

30

40

50

球 X 1 ~ X 4 を第 2 保留球表示領域 7 2 に移動する（ストックする）ようにしても良い。

【 0 1 4 8 】

図 2 4 (d) は、図 2 4 (c) の状態から、さらに保留球乱数が 1 個増加した状態を示している。即ち、保留球乱数が 6 個記憶されている状態が図 2 4 (d) である。この図に示す通り、保留球乱数が 6 個記憶されると、第 2 保留球表示領域 7 2 に 4 個の保留球 Y 1 ~ Y 4 が表示されるうえ、第 1 保留球表示領域 7 1 の保 1 および保 2 に保留球 X 1 , X 2 が表示される。

【 0 1 4 9 】

次に、保留球乱数の記憶が減少していく際の保留球表示の態様について説明する。図 2 5 (a) は、保留球乱数が 6 個記憶された状態を示している。この状態において次の遊技が開始されると、保 1 の保留球 X 1 が台座 7 3 に移動して消え、保 2 の保留球 X 2 が保 1 の領域に移動して保留球 X 1 として表示される。その遊技が終了すると、保 1 の保留球 X 1 が台座 7 3 に移動して消え、次の遊技が開始される。そして、図 2 5 (a) の状態から保留球が増えることなく 2 回の遊技が行われる場合、図 2 5 (b) に示すように、第 1 保留球表示領域 7 1 が空になる。

10

【 0 1 5 0 】

すると、図 2 5 (b) に示すように、キャラクタ C 3 が画面右隅に登場し、「チャージ！」というメッセージ M 2 が表示されると共に、第 2 保留球表示領域 7 2 に表示されている 4 個の保留球 Y 1 ~ Y 4 が第 1 保留球表示領域 7 1 に移動する。即ち、第 1 保留球表示領域 7 1 の保留球が空になったため、第 2 保留球表示領域 7 2 にストックされていた保留球 Y 1 ~ Y 4 が第 1 保留球表示領域 7 1 にチャージされて保留球 X 1 ~ X 4 となる。保留球がチャージされた状態が図 2 5 (c) である。

20

【 0 1 5 1 】

その後、遊技が 1 回行われる毎に 1 つの保留球が消えていき、例えば、2 個の保留球乱数に基づく遊技が行われると、図 2 5 (d) に示すように、保 1 と保 2 とにそれぞれ保留球 X 1 , X 2 が表示された状態となる。

【 0 1 5 2 】

このように、本実施形態では、まず第 1 保留球表示領域 7 1 に 4 個保留を貯め、満タンになると、第 1 保留球表示領域 7 1 に表示されている保留球を第 2 保留球表示領域 7 2 に移動してストックする。そして、第 1 保留球表示領域 7 1 に再び 4 個の保留を貯めることができるよう見せている（図 2 4 (b) , (c) ）。また、ストックされた保留球を消化しなければならない状況になると、第 2 保留球表示領域 7 2 にストックされている保留球を第 1 保留球表示領域 7 1 にチャージして、あと 4 回の遊技が可能である旨を知らせるようにしている（図 2 5 (b) , (c) ）。別言すれば、4 個で 1 セットの保留球表示が 2 セットまで増えるような演出になっている。

30

【 0 1 5 3 】

そのため、例えば、第 1 保留球表示領域 7 1 から第 2 保留球表示領域 7 2 に保留球がストックされ、空になった第 1 保留球表示領域 7 1 に新たに保 1 に保留球が発生すると、見た目上は、第 2 保留球表示領域 7 2 の保留球がストックされたまま新たな保 1 の保留球が消えることにより新たな遊技が開始されるように演出される。しかし、複数の保留球乱数が記憶されている場合の遊技の優先順位は、上述したように、「入賞順」である。よって、内部的には第 2 保留球表示領域 7 2 の保 5 (Y 1) に対応する保留球乱数に基づく遊技が開始されることになる。

40

【 0 1 5 4 】

この点について、図 2 6 を用いて詳しく説明する。図 2 6 (a) に示すように、第 1 保留球表示領域 7 1 にのみ 4 個の保留球の表示がある場合、内部的な遊技は保 1 ~ 保 4 の順番で行われる。その際、保留球乱数に基づく遊技が開始される毎に、保 1 の保留球の表示が消え、残りの保 2 ~ 4 の保留球が 1 つずつ左にずれる（シフト動作）。これが保留球乱数の記憶がなくなるまで繰り返される。よって、遊技が行われる毎に、保留球 X 1 ~ X 4 が 1 つずつ順番に消えていくように見える。この場合、保留球表示が消去される順番と、

50

内部的に遊技が行われる順番とは同じである。

【 0 1 5 5 】

これに対して、図 2 6 (b) のように、第 1 保留球表示領域 7 1 から第 2 保留球表示領域 7 2 に保留球がストックされ、空になった第 1 保留球表示領域 7 1 に新たに保留球が表示されると、見た目の遊技順番と、内部的な (実際の) 遊技順番とが異なるものとなる。即ち、内部の保留消化順 (内部的な遊技の順番) は、 Y 1 Y 2 Y 3 Y 4 X 1 X 2 の順であるが、保留球の表示が消去される順番は、 X 1 X 2 Y 1 Y 2 Y 3 Y 4 の順となる。

【 0 1 5 6 】

このように、本実施形態では、保留数が増加する場合と、減少する場合とで特殊な保留球の表示を行っている。以下、保留数増加表示処理 (ステップ S 6) および保留数減少表示処理 (ステップ S 1 8) の手順について、図を用いて説明する。ただし、以下の説明は、先読み予告演出を実行しない場合の保留球の表示処理についてであり、先読み予告演出が絡む場合の各処理については、別途説明する。

【 0 1 5 7 】

図 2 7 は、通常の保留数増加表示処理の手順を示すフローチャートである。図 2 7 に示すように、保留数増加表示処理が開始されると、保留球表示制御部 2 3 0 は、ステップ S 2 0 1 において保留数 (保留球乱数の記憶数) が 5 個であるか否かを判断する。ステップ S 2 0 1 で N o の場合、ステップ S 2 0 2 に進んで、現在の保留 + 1 の位置、即ち、現在保留球が表示されているもののうち最後に表示された保留球の右隣の位置 (例えば、図 2 4 (a) の状態で次の保留球が記憶された場合、保 3 の位置) に保留球を青色で表示する。一方、ステップ S 2 0 1 で Y e s の場合、ステップ S 2 0 3 において、保留球表示制御部 2 3 0 は、保留ストックが有る状態であるか否かを判断する。即ち、ステップ S 2 0 3 において、保留球が第 2 保留球表示領域 7 2 にストックされた状態であるか否かが判断される。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 2 0 3 で N o の場合には、ステップ S 2 0 4 に進み、保留球表示制御部 2 3 0 は、第 1 保留球表示領域 7 1 に表示されている保留球 X 1 ~ X 4 を第 2 保留球表示領域 7 2 の保留球 Y 1 ~ Y 4 にそれぞれ移動してストックする表示を行う (図 2 4 (c) 参照) 。そして、保留球表示制御部 2 3 0 は、ステップ S 2 0 5 において、空になった第 1 保留球表示領域 7 1 の保 1 に新たに保留球 X 1 を表示するよう制御する。一方、ステップ S 2 0 3 で Y e s の場合、既に、保留球は第 2 保留球表示領域 7 2 にストック表示されているので、ステップ S 2 0 4 をジャンプしてステップ S 2 0 5 に進む。

【 0 1 5 9 】

ここで、保留球が 5 個目のときに、ステップ S 2 0 3 において、 Y e s の場合と N o の場合とがあることについて、説明を補足する。第 1 保留球表示領域 7 1 および第 2 保留球表示領域 7 2 に保留球がない状態から保留球が増えていき、今回の保留球が 5 個目となる場合、第 1 保留球表示領域 7 1 に保留球が 4 個表示され、第 2 保留球表示領域 7 2 に保留球がない状態 (図 2 4 (b) 参照) から 5 個目の保留球が表示されることになるから、この場合には、ステップ S 2 0 3 で N o となり、第 1 保留球表示領域 7 1 から第 2 保留球表示領域 7 2 に保留球がストックされ、 5 個目の保留球が第 1 保留球表示領域 7 1 に表示される (図 2 4 (c) 参照) 。

【 0 1 6 0 】

一方、第 2 保留球表示領域 7 2 に保留球が 4 個表示され、第 1 保留球表示領域 7 1 に保留球がない状態 (図 2 5 (b) 参照) で、今回の保留球が 5 個目となる場合には、第 2 保留球表示領域 7 2 に保留球がストックされた状態であるから、ステップ S 2 0 3 で Y e s となる。

【 0 1 6 1 】

次に、保留数減少表示処理 (ステップ S 1 8) について説明する。図 2 8 は、通常の保留数減少表示処理の手順を示すフローチャートである。図 2 8 に示すように保留数減少表

示処理が開始されると、保留球表示制御部 230 は、ステップ S301 において、第 1 保留球表示領域 71 の保 1 に表示されている保留球 X1 を台座 73 に移動する（当該保留のシフト動作）。次いで、ステップ S302 において、保留球表示制御部 230 は、第 1 保留球表示領域 71 の保 2 ~ 保 4 に表示されている保留球 X2 ~ X4 を保 1 ~ 3 にそれぞれ 1 つずつシフトして表示する。

【0162】

次に、第 1 保留球表示領域 71 の保留球が空の状態になり、第 2 保留球表示領域 72 にストックされている保留球をチャージする場合の制御処理（解除アクション発生タイミング時処理）について説明する。図 29 に示すように、解除アクション発生タイミング時処理が開始されると、ステップ S401 にて、保留球表示制御部 230 は、第 2 保留球表示領域 72 に保留球がストックされている状態かつ保留球が 4 個記憶されている状態であるか否かを判断する。ステップ S401 で Yes の場合、ステップ S402 に進み、ストック解除動作を行う。具体的には、保留球表示制御部 230 は、第 2 保留球表示領域 72 の保留球 Y1 ~ Y4 を第 1 保留球表示領域 71 にチャージして保留球 X1 ~ X4 を表示させる（図 25 (b) および (c) 参照）。

10

【0163】

ここで、本実施形態では、上述したように、第 1 保留球表示領域 71 の保留球が満タンになると第 2 保留球表示領域 72 に保留球をストックし、第 1 保留球表示領域 71 の保留球が空になると第 2 保留球表示領域 72 から保留球がチャージされるような保留球の表示制御を行っている。そのため、第 1 保留球表示領域 71 が空になったとき直ちに第 2 保留球表示領域 72 から保留球をチャージすると、第 1 保留球表示領域 71 が満タンの状態なので、その後の新たな保留球の発生により直ちに第 1 保留球表示領域 71 の保留球を第 2 保留球表示領域 72 にストックしなければならなくなる。つまり、保留球がチャージされたのに直ちに保留球をストックする表示に切り替わってしまう。これでは保留球の表示の変化が見た目に煩わしく、遊技性を損なう虞がある。

20

【0164】

そこで、本実施形態では、保留球がチャージされるタイミングを特図の変動停止の直前のタイミングとしている。これについて、図 30 を用いて詳しく説明すると、本実施形態では、特図の変動停止の 1 秒前のタイミングで、保留球がチャージするようにしている。即ち、変動停止 1 秒前が解除アクション発生用タイミングであり、このタイミングで図 29 に示す処理が実行され、保留球がチャージされることになる。こうすることで、第 1 保留球表示領域 71 の保留が空になった場合であっても、当該空の状態において進行中の遊技が終了する直前（変動停止 1 秒前）まで、保留球が第 2 保留球表示領域 72 にストック表示された状態で保留球を貯めることができるから、保留表示の切替えの煩わしさが軽減され、遊技に集中することができる。

30

【0165】

なお、図 30 に示すように、特図は変動が開始され、所定時間経過後に停止し、その後、0.5 秒間の図柄確定時間を経過すると、次の特図変動が開始されるように構成されている。そのため、保留球がチャージされるタイミング（解除アクション発生用タイミング）は、特図の図柄確定より 1.5 秒前ということもできる。

40

【0166】

ここで、特図の変動時間は様々であるが、保留球がチャージされるタイミングは、最も短い特図の変動時間（本実施形態では 2 秒、図 17 参照）よりも短い時間（1 秒）としている。よって、最も短い変動時間である 2 秒の変動中であっても、1 秒間は保留球を発生させて第 1 保留球表示領域 71 に保留球の表示を行わせるチャンスがある。

【0167】

このように、本実施形態では、第 1 保留球表示領域 71 の保留球が空になっているとしても、特図の変動開始から変動停止の 1 秒前までの間は、第 2 保留球表示領域 72 に保留球がストックされた状態であるから、その間に保留球が発生すれば、そのまま第 1 保留球表示領域 71 に保留球が表示される。よって、保留球がチャージされた後に、直ちに保留

50

球がストックさせるような煩雑な演出にならなくて済み、遊技性を損なうこともない。

【0168】

続いて、上記した予告演出パターン決定処理（ステップS17）の詳細について、図31を用いて説明する。図31は、予告演出パターン決定処理の手順を示すフローチャートである。図31に示すように、予告演出パターン決定処理が開始されると、まず、ステップS501において先読み演出決定部240は先読み演出フラグがあるか否かを判断する。ステップS501でYesの場合、ステップS502に進み、先読み演出決定部240は、先読み演出フラグが先読み演出パターン2のフラグ（未来予告1フラグ）であるか否かを判断する。ステップS502でYesの場合はステップS503に進み、先読み演出決定部240は、未来予告1（先読み演出パターン2）を実行することを決定する。

10

【0169】

ステップS502でNoの場合はステップS504に進み、先読み演出決定部240は、先読み演出フラグが先読み演出パターン3のフラグ（未来予告2フラグ）であるか否かを判断する。ステップS504でYesの場合はステップS505に進み、先読み演出決定部240は、未来予告2（先読み演出パターン3）を実行することを決定する。ステップS504でNoの場合、即ち、先読み演出フラグが先読み演出パターン4のフラグ（NEXTメモリ予告フラグ）である場合はステップS506に進み、先読み演出決定部240は、NEXTメモリ予告（先読み演出パターン4）を実行することを決定する。

【0170】

次に、各種先読み予告演出の制御処理および表示の詳細について説明する。

20

【0171】

「保留変化予告（先読み演出パターン1）」

先読み予告演出としての保留変化予告について説明する。まず、保留変化予告がどのようなものであるかについて、図32を用いて説明する。図32は、保留変化予告の具体例を示しており、図32(a)は保留球乱数が2個記憶されている状態を示している。即ち、第1保留球表示領域71の保1と保2のそれぞれの領域に保留球X1、X2が青色で表示される。

【0172】

このとき、遊技球が第1始動入賞口37aまたは第2始動入賞口37bに入賞し、当該入賞に係る保留球が保留変化予告の対象となった場合、図32(b)に示すように、保3の領域に青色の保留球が表示され、その保留球に重なるように抽選で決められた女の子のキャラクタC5が表示される。そのため、保留球の表示自体は、通常青色の態様とは異なるキャラクタC5に変化したことになる。保4についても保留変化予告の対象となった場合、同様にして、保4に抽選で決定された女の子のキャラクタC6が表示される。このように、保3または保4には通常青色とは異なる保留球としてのキャラクタが表示される。よって、遊技者は、保留変化のあった保3または保4に係る遊技が大当たりの可能性が高いかもしれないと期待することができる。

30

【0173】

ここで、上述したように、本実施形態では保留球のストックおよびチャージという表示を行っている関係上、第1保留球表示領域71に保留変化予告としてのキャラクタC5、C6が表示された状態で保留球がストックされる際に、特殊な表示を行っている。図33は、保留変化予告発生中に保留球のストック表示が行われた場合の画面の表示の変化を示している。図33(a)は、図32(b)と同じ状態である。即ち、保3にキャラクタC5が、保4にキャラクタC6が、それぞれ表示されて保留変化予告が行われている状態である。

40

【0174】

この図33(a)の状態は、第1保留球表示領域71に4個の保留球が表示された状態である。このとき、新たに保留球が発生すると、図33(b)に示すように、保留球が第2保留球表示領域72に移動してストックされる。このとき、保3に表示されていたキャラクタC5は、図33(b)の矢印Aの方向に移動し、最終的には特定領域である台座7

50

3の下に近接して設けられた準備ゾーン75に表示される。同様に、保4に表示されていたキャラクタC6も準備ゾーン75に移動する。一方、キャラクタに変化して表示されていた保3および保4の保留球は、第2保留球表示領域72にストック表示されるのに伴い、通常の青色の表示態様に戻る。なお、準備ゾーン75は、同図から明らかのように、第1保留球表示領域71および第2保留球表示領域72とは別の表示領域である。

【0175】

準備ゾーン75において、キャラクタC5は縮小表示されている。そして、台座73の下にキャラクタC5が表示されたことに伴い、「準備中」および「あと3回」（あと3回でキャラクタC5が表示された保留球に係る遊技が開始されるという意味）のメッセージが表示される。なお、準備ゾーン75に移動した保4のキャラクタC6は、キャラクタC5の下に隠れた状態で待機中となる。

10

【0176】

そして、図33(a)の保3に記憶された保留球乱数に基づく遊技が開始されると、図33(c)に示すように、台座73の下の準備ゾーン75に表示されていたキャラクタC5が図中の矢印B方向に移動して、台座73の上に拡大表示される。これにより、遊技者は、キャラクタC5が表示された保留球に係る遊技の順番がきたことを知る。そして、当該遊技は先読み予告演出が行われている遊技なので、遊技者は大当たりの可能性を期待することができる。また、キャラクタC5が台座73に移動することに伴い、キャラクタC5の下に隠れていたキャラクタC6が準備ゾーン75に出現し、「あと1回」というメッセージが表示される。これにより、遊技者は、次の遊技が、キャラクタC6が表示された保留球に係る遊技であることを知ることができる。

20

【0177】

次に、保留変化予告の表示制御の手順について、図34～図37に示すフローチャートを用いて説明する。上述したように、保留表示パターンの抽選で先読み演出パターン1の決定がなされた場合には、先読み演出パターン1処理（図23のステップS106）の処理が実行される、この処理では、図34に示すように、まず、ステップS601にて先読み演出決定部240は、保留球が4個以下であるか否かを判断する。ステップS601でNoの場合、ステップS602に進み、先読み演出決定部240は、通常の青色で保留球を表示することを決定する。つまり、保留球が5個以上である場合は、第2保留球表示領域72に保留球がストックされている状態であるため、保留変化予告は行わない。

30

【0178】

これに対して、ステップS601でYesの場合、先読み演出決定部240は、キャラクタ選択抽選を行い（ステップS603）、次いで、キャラクタ選択抽選の結果に従い、保留球に表示するキャラクタ（例えば、キャラクタC5）を設定する（ステップS604）。

【0179】

次に、保留変化予告（先読み演出パターン1）を行う場合の保留数増加表示処理について説明する。図35に示すように、保留変化予告を行う場合は、保留数増加表示処理が開始されると、ステップS701において、保留球表示制御部230は、保留数（保留球乱数の記憶数）が5個であるか否かを判断する。保留数が5個でなければ、保留球表示制御部230は、現在の保留球の1つ右隣の位置（例えば、現在の保留球が保2まで表示されている場合、保2+1=保3の位置）に、ステップS604で設定されたキャラクタを表示する。勿論、上記したステップS602の決定がなされた場合には、ステップS702において通常の態様である青色で保留球を表示する（ステップS702）。

40

【0180】

一方、ステップS701でYesの場合、即ち、保留球が5個の場合には、ステップS703に進んで、保留ストック動作処理が行われ、次いで、ステップS704において、保留球表示制御部230は、第1保留球表示領域71の保1の領域に通常の態様で保留球（X1）を表示する。こうして、保留変化予告を行う場合の保留数増加表示処理は終了する。

50

【0181】

次に、ステップS703で実行される保留ストック動作処理の詳細について、図36を用いて説明する。図36に示すように、保留ストック動作処理が開始されると、ステップS801において、保留球表示制御部230は、保留変化予告が発生中か否か（キャラクタが保留球に表示中か否か）を判断する。ステップS801でYesの場合、ステップS802において、保留球表示制御部230は、保留キャラクタ（図33（a）のキャラクタC5, C6）を準備ゾーン75（台座73の下）に移動させる（図33（b）参照）。次いで、ステップS803において、保留球表示制御部230は、準備ゾーン75に移動したキャラクタの横に、当該キャラクタが表示された保留球（対象保留）に係る遊技が開始されるまでの変動数（遊技数）を「あと 回」形式（ には数字が入る）で表示する（図33（b）,（c）参照）。

10

【0182】

ステップS801でNoの場合、およびステップS803の処理が行われた場合、ステップS804において保留球表示制御部230は、保留球X1～X4を保留球Y1～Y4に移動する。このように、保留球にキャラクタが表示されている状態で保留球がストック表示されると、キャラクタは台座73の下の準備ゾーン75に移動して待機中となり、自身の遊技の順番になると台座73上に登場するような演出となる。

【0183】

この保留ストック動作処理（S703）の技術的意義について説明する。本実施形態では、第2保留球表示領域72に保留球がストックされると、第1保留球表示領域71に保留球が表示されている限り、見た目では第1保留球表示領域71の保留球が消化されていくように表示される。そのため、第2保留球表示領域72にキャラクタまで移動して保留球がストックされてしまうと、内部的にはキャラクタが表示された保留球に係る遊技が行われたにも拘らず、キャラクタが第2保留球表示領域72に表示されたままとなり、保留変化予告と実際の遊技との関連性がなくなってしまう。このような不都合を解消するために、本実施形態では、保留球がストック表示されるときには、キャラクタを台座73の下側に形成された準備ゾーン75に待機させ、実際の遊技の順番がくるまで待機するような演出にしている。これを実現するために、保留ストック動作処理が設けられているのである。

20

【0184】

次に、保留変化予告中の保留数減少表示処理について説明する。図37に示すように、保留変化予告中に保留数減少表示処理が開始されると、ステップS901において、保留球表示制御部230は、準備ゾーン75（台座73の下）にキャラクタが移動した状態であるか否か（台座下に保留変化が有るか？）を判断する。ステップS901でYesの場合、ステップS902において、保留球表示制御部230は、キャラクタが分離した保留球（対象保留）に係る遊技まであと1回か否かを判断する。ステップS902でNoの場合、「あと 回」の表示を-1（1減算）して表示を更新する。一方、ステップS902でYesの場合、保留球表示制御部230は、「あと0回」を1秒表示した後に当該表示を消去する。次いで、ステップS905において、保留球表示制御部230は、準備ゾーン75に待機しているキャラクタを台座73上に拡大表示する（図33（c）の矢印B参照）。なお、ステップS901でNoの場合は、そのままステップS906に進む。

30

40

【0185】

ステップS906において、保留球表示制御部230は、保留数が4個であるか否かを判断する。ステップS906でNoの場合、保留球表示制御部230は、現在の保留-1の位置に表示を更新する（ステップS907）。即ち、保留球の表示を1つ左にシフトする（例えば、保3から保2に保留球を移動する）。一方、ステップS906でYesの場合は、第1保留球表示領域71の保留球が空になり、第2保留球表示領域72に4個の保留球がストックされている状態であるから、保留球表示制御部230は、保留ストック解除動作を行う（ステップS908）。即ち、保留球表示制御部230は、ステップS908において、第2保留球表示領域72にストック表示されている保留球Y1～Y4を第1

50

保留球表示領域 7 1 にチャージする。こうして、保留変化予告中の保留数減少表示処理は終了する。

【 0 1 8 6 】

「未来予告 1 (先読み演出パターン 2)」

先読み予告演出としての未来予告 1 について説明する。まず、未来予告 1 がどのようなものであるかについて、図 3 8 を用いて説明する。図 3 8 は、未来予告 1 の具体例を示しており、図 3 8 (a) は保留球乱数が 6 個記憶されている状態を示している。即ち、第 2 保留球表示領域 7 2 に保留球が 4 個表示され、第 1 保留球表示領域 7 1 に保留球が 2 個表示された状態である。この状態で未来予告 1 が行われると、保 3 の領域の上部に「CHANCE」という文字 M 3 が表示されると共に、保 3 の領域に「熱？」という問いかけの文字 M 4 (第 1 予告) が表示される。即ち、保留球が表示されていない空き領域 (図 3 8 (a a) では保 3 の領域 7 1 c および保 4 の領域 7 1 d) のうちの最初に保留球を表示すべき領域である保 3 の領域 7 1 c (特定ブロック) を用いて、先読み予告演出を行っているのが未来予告 1 である。

10

【 0 1 8 7 】

図 3 8 (b) は、保 3 に「熱？」という文字 M 4 が表示されてから、さらに保留球乱数を 1 個記憶させたときの画面を示している。図 3 8 (b) に示すように、図 3 8 (a) の状態からさらに保留球が 1 個増えると、特定ブロックである保 3 の領域 7 1 c に青色で保留球が表示されると共に、その保留球表示の中に「熱」という文字 M 5 (第 2 予告) が表示される。これは、「熱？」という問いかけの文字 M 4 に対して「熱」という回答の文字 M 5 が返ってきたという先読み予告演出である。つまり、保 3 に保留球を表示させると熱いかもしれないことを先に予告 (未来予告) し、第 1 始動入賞口 3 7 a または第 2 始動入賞口 3 7 b に遊技球を実際に入賞させると、その答えが表示されるという演出内容で構成されている。なお、「熱？」という疑問形の予告より、「熱」と肯定した予告の方が、より正確な予告である。

20

【 0 1 8 8 】

ここで、図 3 8 (b) の状態で遊技が進行していくと、見た目上の遊技の順番は X 1 X 2 熱 Y 1 Y 2 Y 3 Y 4 の順である。ところが、内部的には、Y 1 Y 2 Y 3 Y 4 X 1 X 2 熱の順である。つまり、「熱」と表示された保留球に係る遊技が開始するのは見た目上 3 番目であるが、内部的には、保 7 に表示されている保留球 Y 3 に係る遊技が実行されるということになる。

30

【 0 1 8 9 】

よって、保 3 に「熱？」という文字 M 4 を表示して、あたかもこれから保 3 に保留球を表示させると熱い (大当たりの可能性がかなり高い) かもしれないことを予告している演出であるが、実際のところは保 7 に既に記憶されている保留球乱数に対する大当たりの期待度を予告していることになる。

【 0 1 9 0 】

次に、未来予告 1 の表示制御の手順について、図 3 9 に示すフローチャートを用いて説明する。図 3 9 に示すように、ステップ S 1 0 0 1 において、先読み演出決定部 2 4 0 は、消化後の保留数 (今回の遊技開始時において残っている保留球乱数の記憶数) が 4 個以上 7 個以下であるか否かを判断する。ステップ S 1 0 0 1 で Yes の場合、ステップ S 1 0 0 2 に進み、先読み演出決定部 2 4 0 は、空き領域に表示するための予告文字 (確?、熱?、好?・・・など) を抽選で決定する。

40

【 0 1 9 1 】

次いで、ステップ S 1 0 0 3 に進み、保留球表示制御部 2 3 0 は、先読み演出決定部 2 4 0 が決定した文字を、現在の保留球 + 1 の位置 (例えば、保 2 まで表示されていれば、保 2 + 1 = 保 3 の位置) に予告文字を表示する。第 1 予告である予告文字を表示するタイミングは遊技開始時である。なお、ステップ S 1 0 0 1 で No の場合、未来予告 1 の表示を行うことなく処理を終了する。勿論、未来予告 1 が表示された保留球の領域に新たに保留球が発生すると、保留球表示制御部 2 3 0 は、予告文字に対応した第 2 予告としての保

50

留球を表示する。第2予告を保留球として表示するタイミングは遊技球が始動口に入賞したタイミングである。

【0192】

「未来予告2（先読み演出パターン3）」

先読み予告演出としての未来予告2について説明する。まず、未来予告2がどのようなものであるかについて、図40を用いて説明する。図40は、未来予告2の具体例を示しており、図40(a)は保留球乱数が6個記憶されている状態を示している。即ち、第2保留球表示領域72に保留球が4個表示され、第1保留球表示領域71に保留球が2個表示された状態である。この状態で未来予告2が行われると、保3および保4の領域の上部に「CHANCE」という文字M3が表示されると共に、保3および保4の領域に「全部入れると？」という問いかけのメッセージM6（第1予告）が表示される。即ち、保留球が表示されていない空き領域である保3の領域71cおよび保4の領域71dの2つの領域（特別ブロック）を用いて、先読み予告演出を行っているのが未来予告2である。

10

【0193】

図40(b)は、保3および保4に「全部入れると？」というメッセージM6が表示されてから、さらに保留球乱数を1個記憶させたときの画面を示している。図40(b)に示すように、図40(a)の状態からさらに保留球が1個増えると、保3に青色で保留球が表示されると共に、その保留球表示の中に「激」という文字M7が表示される。そして、図40(c)に示すように、さらに保留球乱数を1個記憶させると、保4に青色で保留球が表示されると共に、その保留球表示の中に「熱」という文字M8が表示される。これら2つの文字M7、M8から、「激熱」という言葉が完成する（第2予告）。

20

【0194】

この「激熱」という言葉は、「全部入れると？」という問いかけのメッセージM6に対する回答を意味している。つまり、保3および保4の領域（特定ブロック）に、保留球を表示させると熱いかもしいことを先に予告（未来予告）し、第1始動入賞口37aまたは第2始動入賞口37bに遊技球を実際に入賞させると、その答えが段階的に表示されるという演出内容で構成されている。そのため、遊技者は、回答を得るためには、第1始動入賞口37aまたは第2始動入賞口37bに遊技球を入賞させて保留球乱数を2個増やすことが必要となる。なお、「全部入れると？」という予告より、「激熱」という予告の方が正確である。

30

【0195】

ここで、図40(c)の状態ですべての遊技が進行していくと、見た目上の遊技の順番は、X1 X2 激熱 Y1 Y2 Y3 Y4の順である。ところが、上述したように、内部的には、Y1 Y2 Y3 Y4 X1 X2 激熱の順である。つまり、「激」と表示された保留球に係る遊技が開始するのは見た目上3番目であるが、内部的には、保7に表示されている保留球Y3に係る遊技が実行されるということになる。同様に、「熱」と表示された保留球に係る遊技が開始するのは見た目上4番目であるが、内部的には、保8に表示されている保留球Y4に係る遊技が実行されるということになる。

【0196】

よって、保3および保4に「全部入れると？」という問いかけを行って、あたかも保3および保4に保留球を表示させると熱いかもしい（大当たりの可能性がかなり高い）ことを予告している演出であるが、実際のところは保7および保8に既に記憶されている保留球乱数に対する大当たりの期待度を予告していることになる。

40

【0197】

次に、未来予告2の表示制御の手順について、図41に示すフローチャートを用いて説明する。図41に示すように、ステップS1101において、先読み演出決定部240は、消化後の保留数（今回の遊技開始時において残っている保留球乱数の記憶数）が4個以上6個以下であるか否かを判断する。ステップS1101でYesの場合、ステップS1102に進み、先読み演出決定部240は、空き領域に表示する予告メッセージ（全部入れると？、1個でも入れると？、・・・など）を抽選で決定する。

50

【 0 1 9 8 】

次いで、ステップ S 1 1 0 3 に進み、保留球表示制御部 2 3 0 は、先読み演出決定部 2 4 0 が決定した文字を、現在の保留球 + 1 と + 2 の位置（例えば、保 2 まで表示されていれば、保 3 と保 4 の位置）に跨って第 1 予告である予告メッセージを表示する。この予告メッセージを表示するタイミングは遊技開始時である。なお、ステップ S 1 1 0 1 で N o の場合、未来予告 2 の表示を行うことなく処理を終了する。勿論、未来予告 2 が表示された保留球の領域に新たに保留球が発生すると、保留球表示制御部 2 3 0 は、予告メッセージに対応した第 2 予告としての保留球を表示する。第 2 予告を保留球として表示するタイミングは遊技球が始動口に入賞したタイミング毎である。

【 0 1 9 9 】

「 N E X T メモリ予告（先読み演出パターン 4 ） 」

先読み予告演出としての N E X T メモリ予告について説明する。まず、 N E X T メモリ予告がどのようなものであるかについて、図 4 2 および図 4 3 を用いて説明する。図 4 2 および図 4 3 は、 N E X T メモリ予告の具体例を示している。これらの図に示す N E X T メモリ予告は、保 2 ~ 保 4 に対する保留球表示の態様を、第 1 保留球表示領域 7 1 および第 2 保留球表示領域 7 2 の右隣に区画形成された予告領域としてのメモリ予告ゾーン 7 4 に順次、予告表示するという内容の先読み予告演出である。

【 0 2 0 0 】

図 4 2 (a) は、第 2 保留球表示領域 7 2 に保留球が 4 個表示され、第 1 保留球表示領域 7 1 に保留球が 1 個表示された状態、即ち、保留球乱数が 5 個記憶された状態である。この状態で、保 8（保留球 Y 4）に対して N E X T メモリ予告を行うことが決定している場合、現在変動中の特図が停止する 1 . 5 秒前に、次の保留球の表示がどのような態様でなされるかをメモリ予告ゾーン 7 4 に予告表示する。具体的には、図 4 2 (a) に示すように、「怪」という文字 M 9 が表示される。この表示により、遊技者は、保 2 に対する保留球の表示が「怪」になるであろうと予測することができる。そして、保 1（保留球 X 1）が台座 7 3 に移動して、保留球 X 1 に係る遊技が開始されている間に保留球乱数を 1 個記憶させると、図 4 2 (b) に示すように第 1 保留球表示領域 7 1 の保 1 の領域に、「怪」という文字 M 9 を反映した保留球が表示される。

【 0 2 0 1 】

保 1 の領域に「怪」が表示されると、図 4 2 (c) に示すように、メモリ予告ゾーン 7 4 に「怪」という文字 M 1 0 が表示される。即ち、次の保留球表示もまた「怪」となる旨の予告表示がなされる。そして、保 1 (X 1) に係る特図の変動中（遊技中）にさらに保留球乱数を 1 個記憶させると、図 4 2 (d) に示すように保 2 の領域に予告通り「怪」という文字 M 1 0 を反映した保留球が表示される。そして、図 4 3 (a) に示すように、メモリ予告ゾーン 7 4 に「好機」という文字 M 1 1 が表示される。即ち、次の保留球表示が「好機」となる旨の予告表示がなされる。そして、保 1 (X 1) に係る特図の変動中（遊技中）にさらに保留球乱数を 1 個記憶させると、図 4 3 (b) に示すように、保 3 の領域に予告通り「好機」という文字 M 1 1 を反映した保留球が表示される。

【 0 2 0 2 】

ここで、図 4 3 (b) に示すように、保 1 の「怪」の予告は内部的には保 6（保留球 Y 2）に対するものであり、保 2 の「怪」の予告は内部的には保 7（保留球 Y 3）に対するものであり、保 3 の「好機」の予告は内部的には保 8（保留球 Y 4）に対するものである。即ち、保 8（保留球 Y 4）が「好機」となる先読み予告演出に当選したので、「好機」より信頼度の低い「怪」を先に 2 回連続して表示し、最後に「好機」と表示することで、大当たりの可能性が近づいているかのような演出を行っているのである。なお、怪、怪、好機となるシナリオは予め決められている（詳しくは後述）。

【 0 2 0 3 】

遊技者にとってみれば、図 4 2 (a) に示すように変動終了直前にメモリ予告ゾーン 7 4 に次の保留球の表示が予告され、始動入賞口 3 7 a , 3 7 b に遊技球を入賞させるとさらに次の保留球の予告を見ることができると、残りの保 2 ~ 保 4 に保留球を増加させて

10

20

30

40

50

いけば、あと何ゲーム先に大当たりがあるかもしれないことを知ることができる。つまり、大当たりの可能性を自ら保留球を増やすことによって、知ることができるという楽しみがある。

【0204】

そして、図43(b)の保1(怪)および保2(怪)に係る遊技が終了し、保3(好機)が開始されると、図43(c)に示すように、好機の保留球が台座73に移動し、好機と予告された遊技が開始することになる。この遊技は好機であるから、遊技者は大当たりの可能性があることを期待しながら遊技の帰趨を見守ることになる。

【0205】

次に、NEXTメモリ予告を行うための各処理について、図を用いて説明する。まず、NEXTメモリ表示更新処理(図19のステップS7)について説明する。図44は、NEXTメモリ表示更新処理の手順を示すフローチャートである。図44に示すように、まずステップS1201において、保留球表示制御部230は、NEXTメモリ予告中の状態であるか否かを判断する。ステップS1201でYesの場合、ステップS1202において、保留球表示制御部230は、メモリ予告ゾーン74に予告表示されている保留球の態様(文字など)を所定の保留球表示領域(保1~保8)に表示する。

10

【0206】

次いで、ステップS1203に進み、保留球表示制御部230は、シナリオが終了したか否かを判断する。ステップS1203でYesの場合、メモリ予告ゾーン74に終了演出を発生させて、NEXTメモリ予告が終了した旨を表示する(ステップS1205)。一方、ステップS1203でNoの場合、保留球表示制御部230は、決められたシナリオに基づいて、メモリ予告ゾーン74の表示を次の始動口入賞時に表示される保留球の態様(文字など)に更新する。なお、ステップS1201でNoの場合、NEXTメモリ表示更新処理は終了する。

20

【0207】

次に、NEXTメモリ予告抽選処理(図19のステップS8)について説明する。図45は、NEXTメモリ予告抽選処理の手順を示すフローチャートである。図45に示すように、まず、ステップS1301において、先読み演出決定部240は、先読み演出パターン4のフラグ(NEXTメモリ予告フラグ)がセットされているか否かを判断する。ステップS1301でYesの場合、ステップS1302に進み、先読み演出決定部240は、NEXTメモリ予告を行う際の保留球の変化のシナリオを抽選により決定する(シナリオ抽選処理)。次いで、ステップS1303に進み、シナリオ抽選の結果に従い、各保留に対して先読み情報を格納する。なお、ステップS1301でNoの場合、処理は終了する。

30

【0208】

図46にシナリオ抽選処理(ステップS1302)の手順を示す。図46に示すように、シナリオ抽選処理では、ステップS1401にて先読み可能数が判定される。この先読み可能数とは、NEXTメモリ予告の対象となる保留球(対象保留)と、既に先読み予告演出を行うこととなっている保留球との間にある保留球の数、または、NEXTメモリ予告の対象となる保留球以外に先読み予告演出を行うこととなっている保留球がない場合にはNEXTメモリ予告の対象となる保留球を除いた保留球の数の何れか小さい方が先読み可能数となる。例えば、NEXTメモリ予告の対象となった保留球が5番目の保留であり、既に1番目と2番目の保留球は別の先読み予告演出が行われることが設定されている場合、3番目と4番目の2個の保留球がその間に存在するから、先読み可能数は2となる(図47の(例)参照)。また、NEXTメモリ予告の対象となった保留球が5番目の保留であり、1~4番目の保留球が先読み予告演出の対象となっていない場合、先読み可能数は4となる。

40

【0209】

そして、ステップS1402において、シナリオテーブルを用いてシナリオが決定される。このシナリオテーブルの詳細を示したものが図47である。図47に示すように、例

50

えば、シナリオ1～4までの種類が設けられており、各シナリオの選択条件は、先読み可能数によって定められている。

【0210】

シナリオ1は、先読み可能数が1以上の場合に選択され、3保留前に「-」、2保留前に「-」、1保留前に「-」、対象保留のときに「好機」がメモリ予告ゾーン74に表示されるシナリオである。なお、「-」はメモリ予告ゾーン74に予告が表示されないことを意味している。シナリオ2は、先読み可能数が2以上の場合に選択され、3保留前に「-」、2保留前に「-」、1保留前に「怪」、対象保留のときに「好機」がメモリ予告ゾーン74に表示されるシナリオである。シナリオ3は、先読み可能数が3以上の場合に選択され、3保留前に「-」、2保留前に「怪」、1保留前に「怪」、対象保留のときに「好機」がメモリ予告ゾーン74に表示されるシナリオである。シナリオ4は、先読み可能数が4以上の場合に選択され、3保留前に「怪」、2保留前に「怪」、1保留前に「怪」、対象保留のときに「好機」がメモリ予告ゾーン74に表示されるシナリオである。なお、図42および図43で示したNEXTメモリ予告は、シナリオ3の例である。

10

【0211】

次に、NEXTメモリ発生可否判定処理（図20のステップS19）について説明する。図48は、NEXTメモリ発生可否判定処理の手順を示すフローチャートである。図48に示すように、まず、ステップS1501において、保留球表示制御部230は、NEXTメモリ予告のシナリオがあるか否かを判断する。ステップS1501でYesの場合、ステップS1502に進み、保留球表示制御部230は、現在の保留数が5以上であるか否かを判断する。上述したように、NEXTメモリ予告は、第1保留球表示領域71にストックされている保留球の情報を第2保留球表示領域72に表示される保留球の態様で予告する先読み予告演出であるため、このステップS1502において、現在の保留数が5以上であるか否か、即ち、第1保留球表示領域71に保留球がストックされている状態であるか否かを判断している。よって、保留球がストックされていない状態では、NEXTメモリ予告は実行されないことになる。即ち、NEXTメモリ予告は、保留球が第2保留球表示領域72にストックされているとき限定で発動する先読み予告演出である。

20

【0212】

そして、ステップS1502でYesの場合、ステップS1503に進み、保留球表示制御部230は、NEXTメモリ予告を発生可能な変動パターンであるか否かを判断する。具体的には、当該の変動パターンの秒数が一定上の尺を持っているか、非リーチ変動であるか等を判断する。即ち、NEXTメモリ予告を発生させても問題ないか否かをステップS1503で判断している。ステップS1503でYesの場合、ステップS1504に進み、保留球表示制御部230は、予め決められたシナリオに基づいて、メモリ予告ゾーン74に予告表示を行う。なお、ステップS1501、ステップS1502、ステップS1503でNoの場合、処理は終了する。

30

【0213】

次に、NEXTメモリ終了判定処理（図21のステップS23）について説明する。図49は、NEXTメモリ終了判定処理の手順を示すフローチャートである。図49に示すように、まず、ステップS1601において、保留球表示制御部230がNEXTメモリ予告中であるか否かを判断する。ステップS1601でYesの場合、ステップS1602に進み、保留球表示制御部230は、保留個数が4個以下であるか否かを判断する。ステップS1602でYesの場合、第2保留球表示領域72を用いての予告演出が行なえないため、終了演出をメモリ予告ゾーン74に表示して、NEXTメモリ予告の表示を終了する（ステップS1603）。なお、ステップS1601でNoの場合、ステップS1602でNoの場合、処理は終了する。

40

【0214】

以上説明したように、本発明の実施形態に係るパチンコ機によれば、第1保留球表示領域71の空き領域（ブロック）の1つまたは複数を用いて、先読み予告演出としての未来予告1, 2（図38、図40参照）を行うようにしているため、従来のように保留球が変

50

化したもの以外に興味がなくなってしまうといった事態を解消することができる。しかも、未来予告1, 2の文字やメッセージを見た遊技者は、保留球を増やそうという意欲が沸き、始動口に向かって遊技球を打つようになるから、パチンコ機の稼働率が低下しない。即ち、遊技者は、保留球が消化されるのを待つのではなく、保留球を増やすことにより新たな楽しみを得ることができるため、従来にはない新たな遊技を体験できる。また、第1保留球表示領域71の空き領域を用いて未来予告1, 2を行っているため、演出表示装置34のその他の表示領域を狭めることもなく、通常の演出の邪魔にならない。それでいて、第1保留球表示領域71の空き領域に遊技者を注目させることができるから、遊技の趣向性も高まる。

【0215】

また、本発明の実施形態に係るパチンコ機によれば、先読み予告演出としてのNEXTメモリ予告(図42、図43参照)を行うようにしているので、メモリ予告ゾーン74に保留球の予告が出現した場合、遊技者は、保留球を増やして予告が本当であるのかを知りたくなる。そして、保留球を増やすことによって、遊技者は新たな楽しみを得ることができる。また、保留球を増やすためには始動口に向かって遊技球を発射する必要があるから、パチンコ機の稼働率が維持される。加えて、メモリ予告ゾーン74に出現する予告はシナリオに沿って表示されるため、保留球が増えていく過程で予告の内容も徐々に明らかになるといった楽しみもあり、益々、保留球を増やしたいという心理状態となり、保留球を増やそうという行為が促進される。

【0216】

なお、メモリ予告ゾーン74に表示した文字と保留球として表示した文字とを同じにした例を示したが、メモリ予告ゾーン74の表示と保留球の表示とは必ずしも同じでなくて良く、互いに関連性を有していれば如何なる表示態様としても良い。例えば、メモリ予告ゾーン74には「怪」と表示するが、保留球の表示は予告された文字から連想されるキャラクタ等を用いた表示態様としても良い。

【0217】

また、本発明の実施形態に係るパチンコ機によれば、第1保留球表示領域(71)の保留球が4個貯まると、それら保留球が第2保留球表示領域72に移動してストックされる(図24参照)ので、その表示の意外性から遊技者を保留球の表示に注目させることができる。また、第1保留球表示領域71の保留球が空になると、第2保留球表示領域72から第1保留球表示領域71に保留球がチャージされる(図25参照)ため、この表示にも興味を抱かせることができる。このように、保留球の表示においても従来にはない斬新な演出が行われるから、遊技者を惹き付けることができる。

【0218】

加えて、保留球がチャージされるタイミングは、特図の変動停止の直前(1.5秒前)であり、保留球がストックされるタイミングは保留球が5個目になるタイミングであるため、保留球のチャージやストックの表示が頻繁に切り換わるといった事態は解消される。よって、保留球の表示の変化が遊技者にとって煩わしいものとはならない。

【0219】

また、本発明の実施形態に係るパチンコ機によれば、低確モードおよび潜確モードにおいて、ハズレ変動時間と保留球乱数の記憶数との関係が、保1~保4までは保留記憶数が増えたとハズレ変動時間は相対的に短くなる傾向にあり、保5~保8までも同様に保留記憶数が増えたとハズレ変動時間は相対的に短くなる傾向にある(図17参照)。そのため、第1保留球表示領域71に表示されている保留球を消化する場合と、第2保留球表示領域72に表示されている保留球を消化する場合とで、概ねハズレ変動時間の傾向は同じとなる。これにより、第1保留球表示領域71に表示された保留球に係る遊技と、第2保留球表示領域72に表示された保留球に係る遊技との2セットの遊技が行われるかのような演出を行うことができる。

【0220】

より詳しく説明すると、保1~保8の全体で保留記憶数が増えるに連れて相対的に変動

10

20

30

40

50

時間が短くなっていくと、保1～保8で1セットの遊技といった感じになり演出が単調となるが、本実施形態のように保1～保4と保5～保8とでそれぞれ変動時間を保留記憶数が増えるにつれて同じかやや短くする構成とすることにより、保1～保4で1セット目、保5～保8で2セット目の遊技といった演出表現を実現することができる。そして、上記した保留球のストックおよびチャージの表示と相俟って、従来にはない斬新で魅力的な演出が可能となる。

【0221】

なお、上記した実施形態では、低確モードおよび潜確モードにおいて、保1は12.5秒、保2は12.5秒、保3は9秒、保4は4秒としたが、保1（例えば12.5秒）>保2（例えば11秒）>保3（例えば9秒）>保4（例えば4秒）の関係となる秒数に設定しても良い。同様に、保5>保6>保7>保8の関係となる秒数に設定しても良い。また、保1～保4の秒数のそれぞれと、保5～保8の秒数のそれぞれとを互いに同一に設定しても良い。即ち、保1＝保5（例えば12.5秒）、保2＝保6（例えば12.5秒）、保3＝保7（例えば9秒）、保4＝保8（例えば4秒）としても良い。

10

【0222】

また、本発明の実施形態に係るパチンコ機によれば、先読み予告演出として保留変化予告を行う場合において、第1保留球表示領域71の保留球が満タンになり、第2保留球表示領域72に保留球がストックされる状況になると、保留変化したキャラクタC5、C6が準備ゾーン75に移動し、ストックされた保留球は通常の色に戻るため、キャラクタC5、C6が第2保留球表示領域72にストックされたまま遊技が進行するといった不具合は発生しない。そして、キャラクタC5、C6の保留球に基づく遊技が開始されると、この遊技開始時に、準備ゾーン75から台座73にキャラクタが移動し、当該遊技が先読み予告の対象である旨が報知される。よって、遊技者は、今回の遊技が大当たりの期待を高めつつ遊技を楽しむことができる。しかも、保留球として表示されていたキャラクタC5、C6が準備ゾーン75に移動し、その後台座73に出現するといった斬新な演出に惹き付けられる結果、遊技者の遊技に対する興味は持続する。

20

【0223】

なお、本発明は上記した実施形態例に限定されるものではなく、様々な変形例が含まれることは言うまでもない。

【符号の説明】

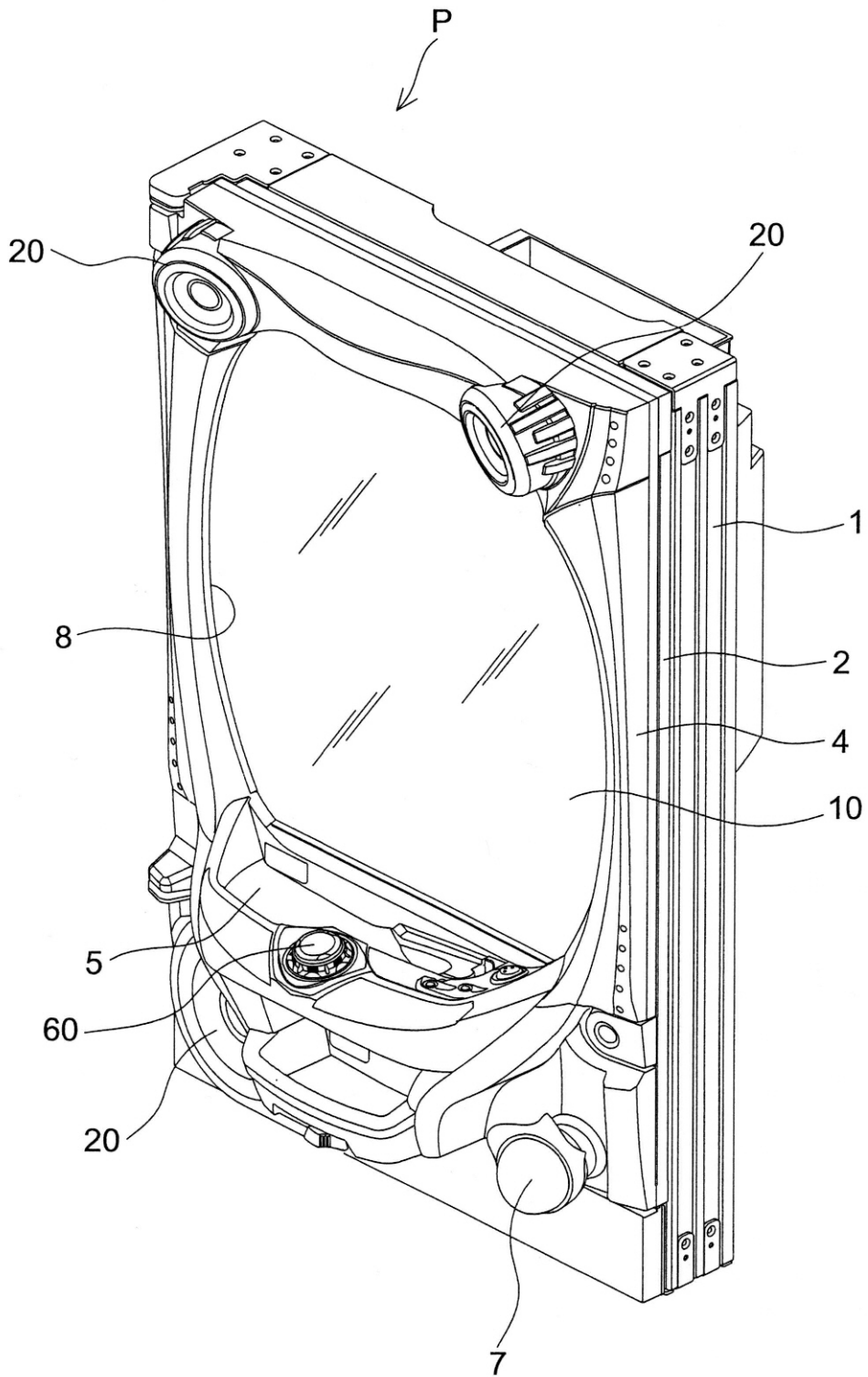
30

【0224】

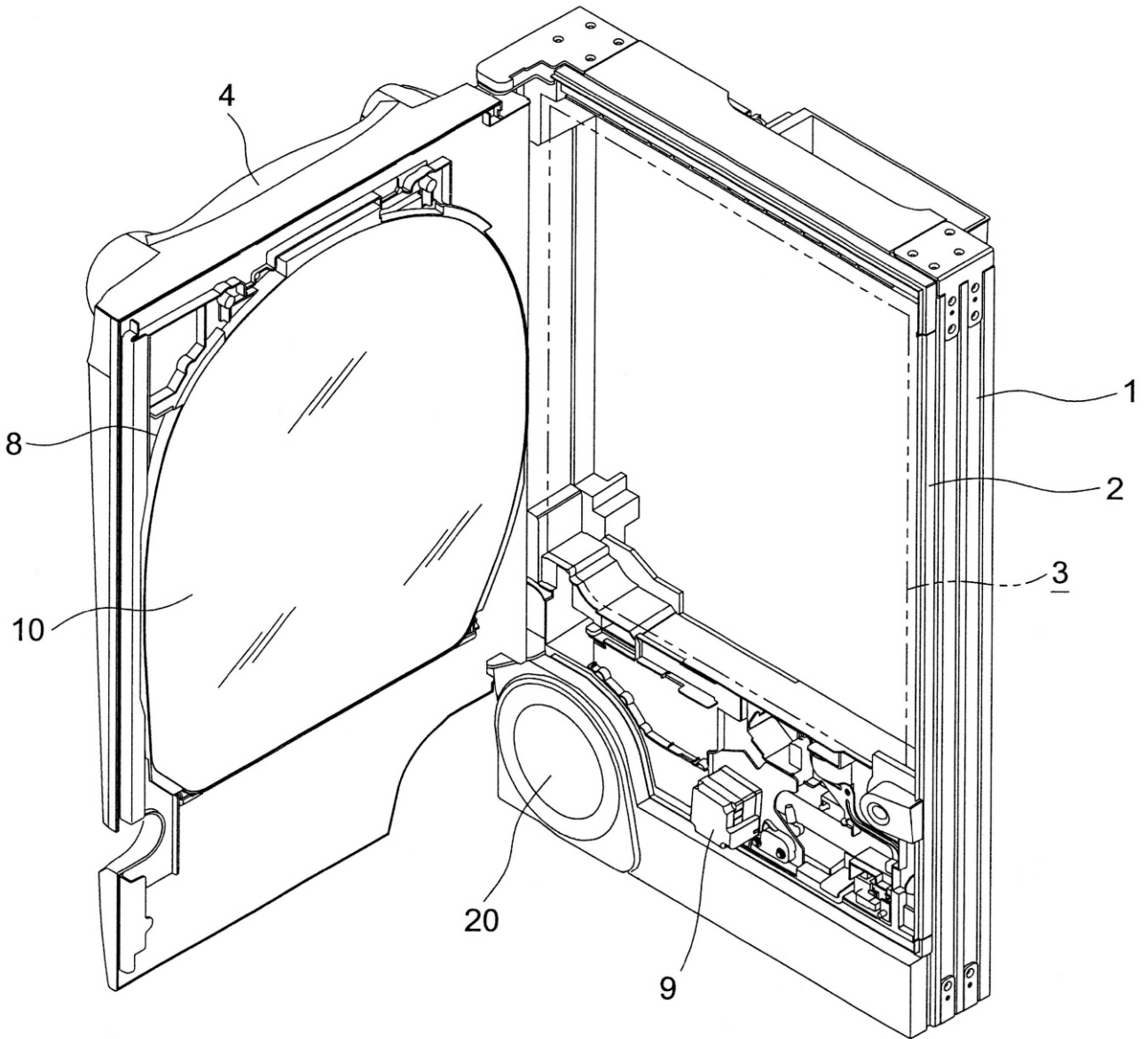
- 34 演出表示装置
- 37a 第1始動入賞口（第1始動口）
- 37b 第2始動入賞口（第2始動口）
- 71 第1保留球表示領域（保留球表示領域）
- 72 第2保留球表示領域（保留球表示領域）
- 73 台座（特定領域）
- 75 準備ゾーン（別の表示領域）
- 115a 第1特図用保留球乱数記憶部（保留球乱数記憶部）
- 115b 第2特図用保留球乱数記憶部（保留球乱数記憶部）
- 220 演出表示制御部（演出表示制御手段）
- 230 保留球表示制御部（演出表示制御手段）
- 240 先読み演出決定部（先読み判定手段）
- C5～C6 キャラクタ（先読み予告演出）

40

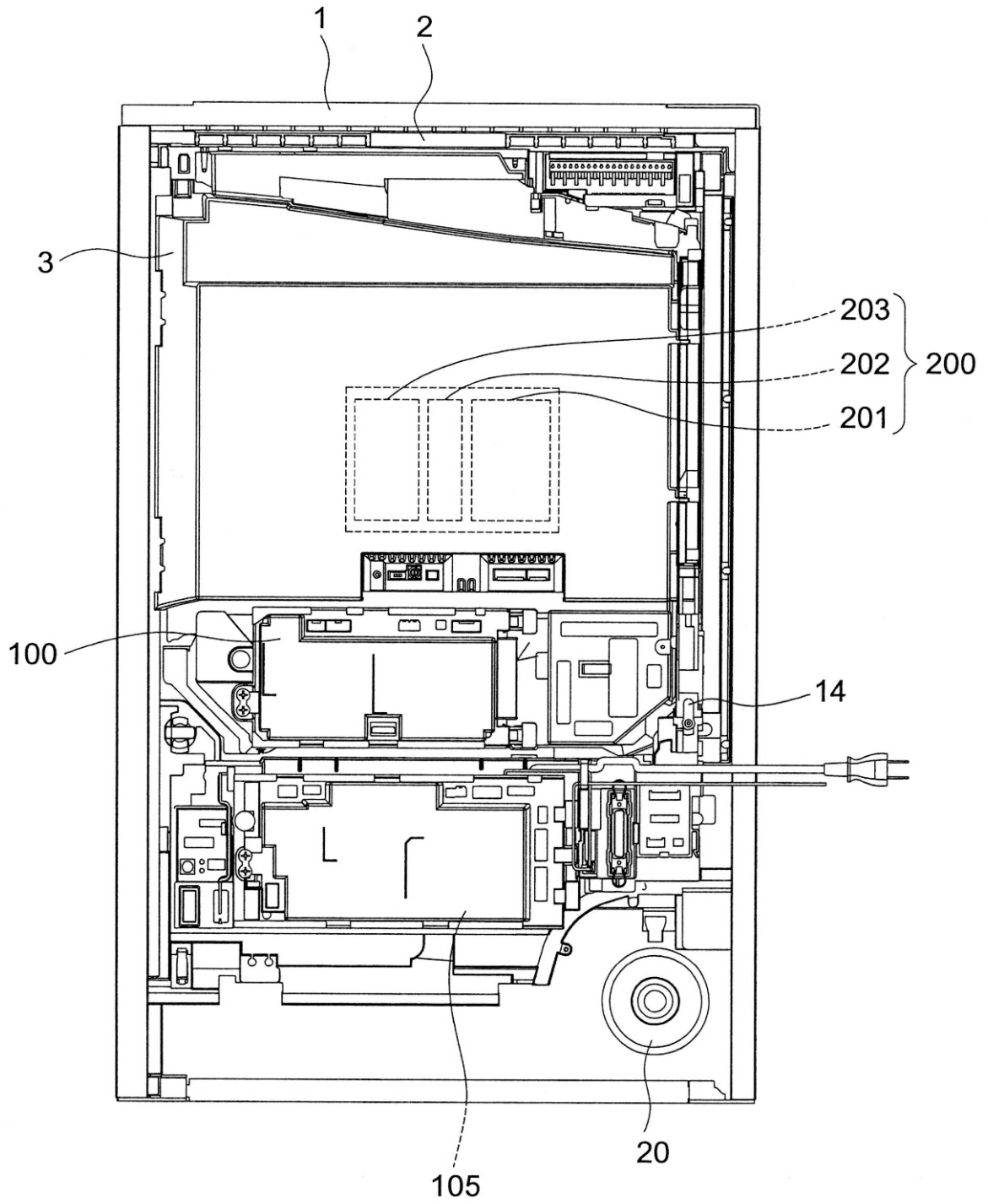
【図 1】



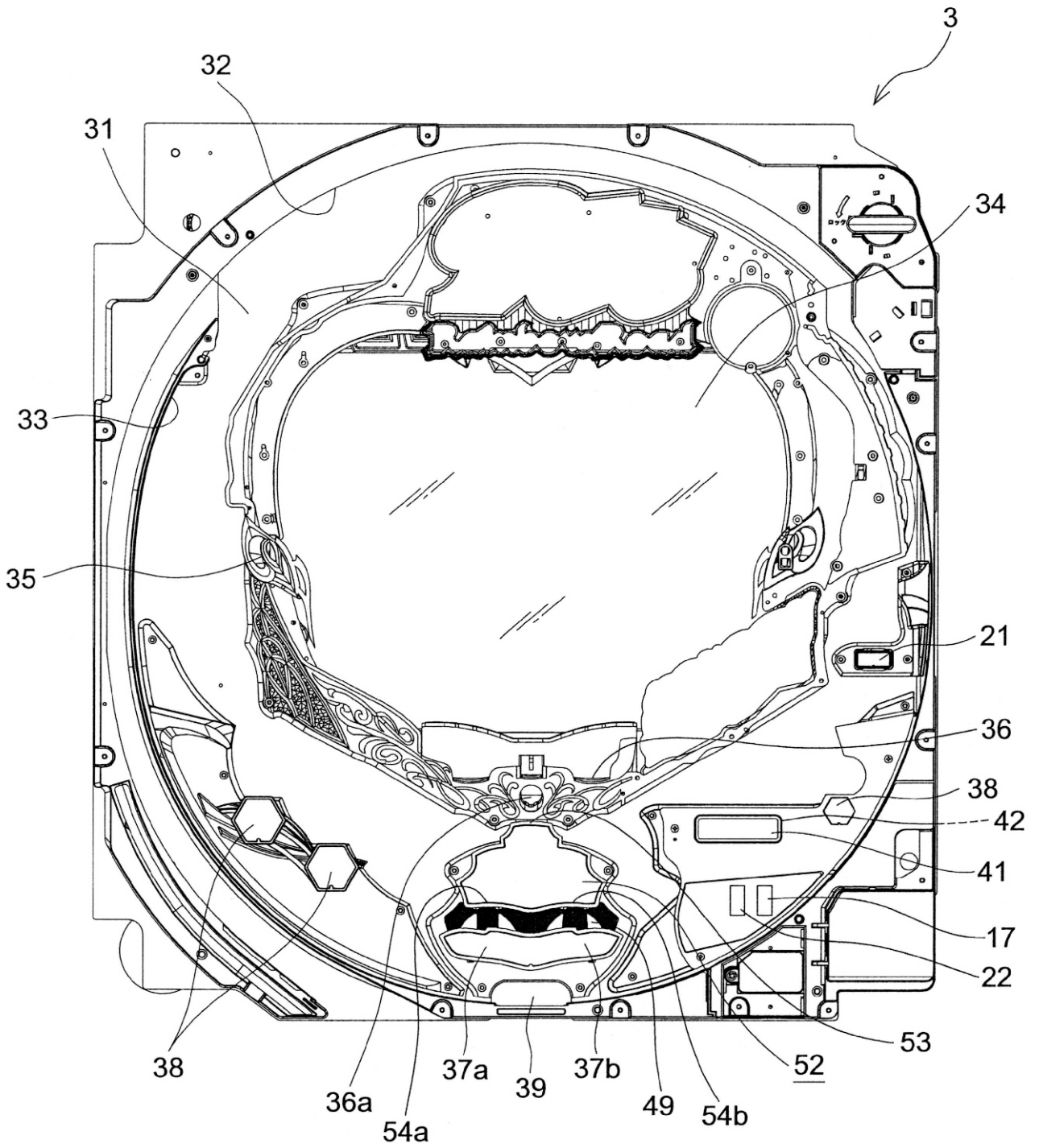
【 図 2 】



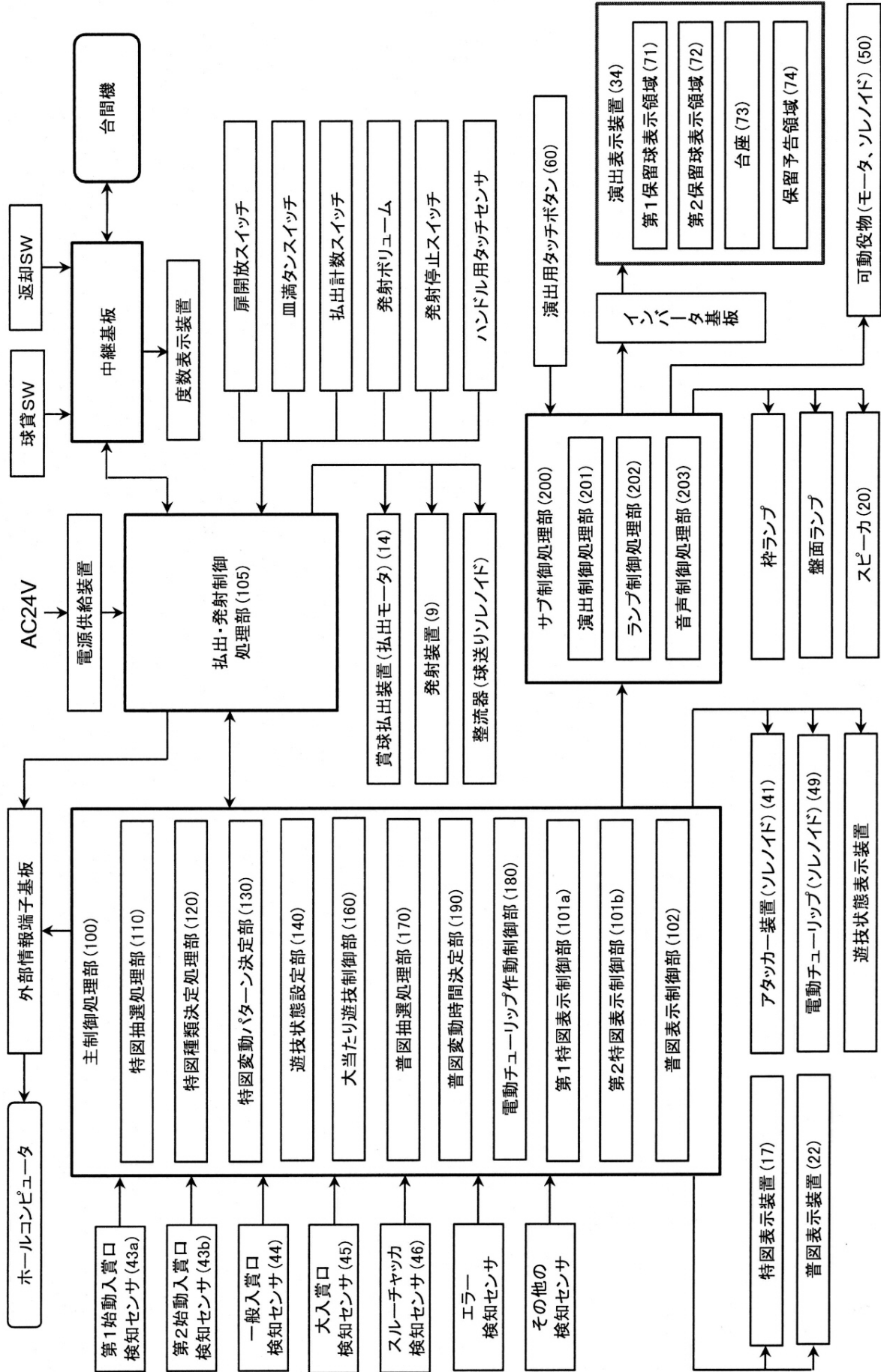
【図3】



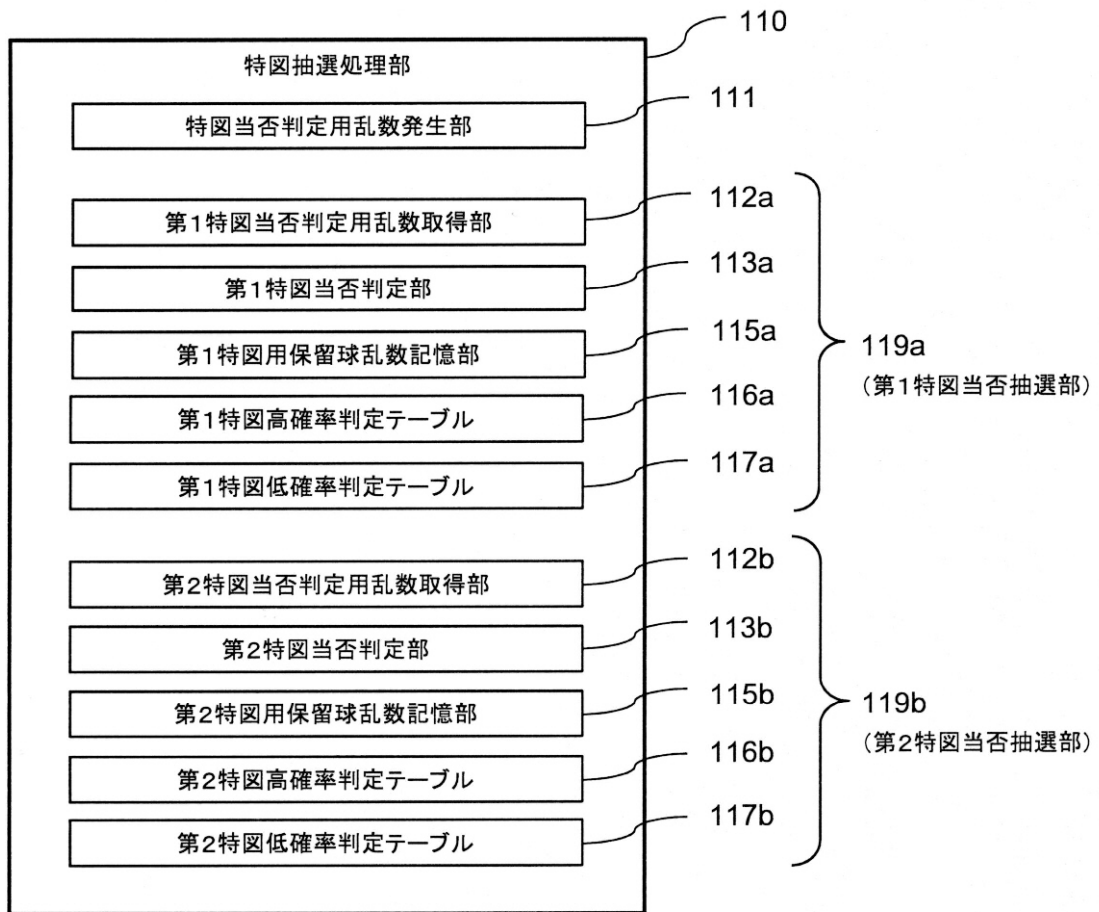
【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】

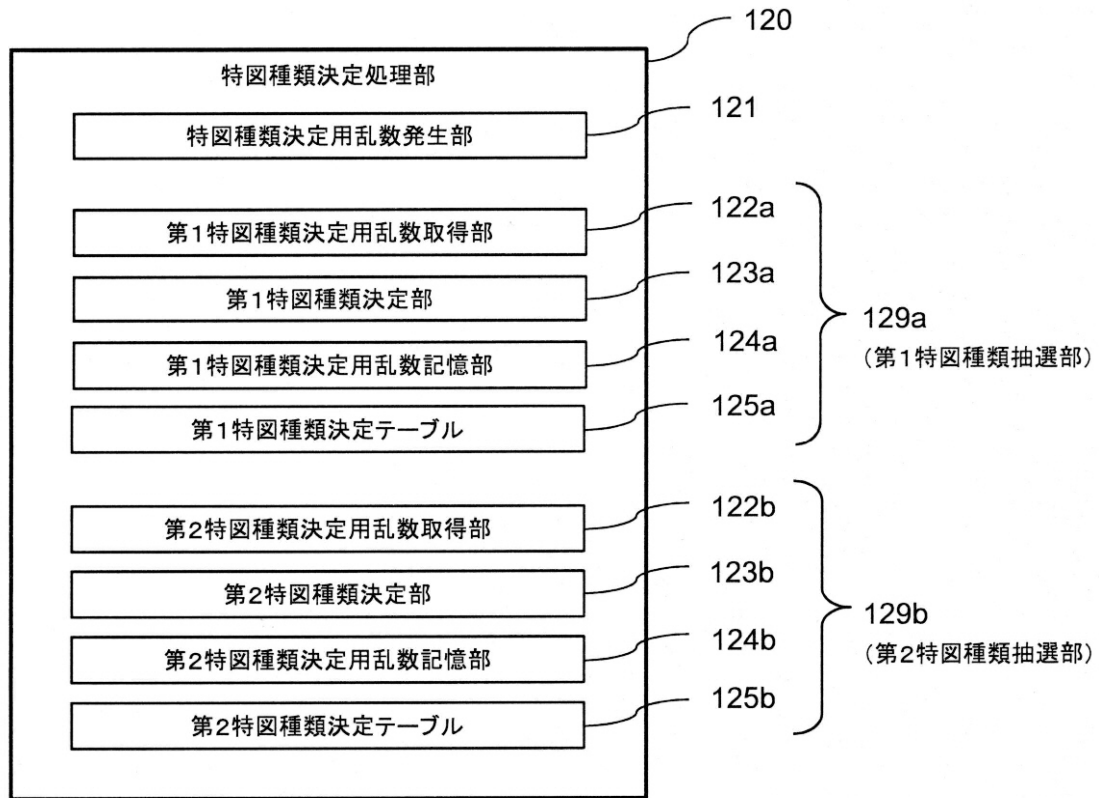


【 図 7 】

| | 第1特図低確率判定テーブル117a | 第2特図低確率判定テーブル117b |
|-------------|-------------------|-------------------|
| 特図当否判定用乱数 | 第1特図の当否 | 第2特図の当否 |
| 0~217 | 大当たり | 大当たり |
| 218~60000 | 小当たり | ハズレ |
| 60001~65535 | ハズレ | |

| | 第1特図高確率判定テーブル116a | 第2特図高確率判定テーブル116b |
|-------------|-------------------|-------------------|
| 特図当否判定用乱数 | 第1特図の当否 | 第2特図の当否 |
| 0~980 | 大当たり | 大当たり |
| 981~60763 | 小当たり | ハズレ |
| 60764~65535 | ハズレ | |

【 図 8 】



【 図 9 】

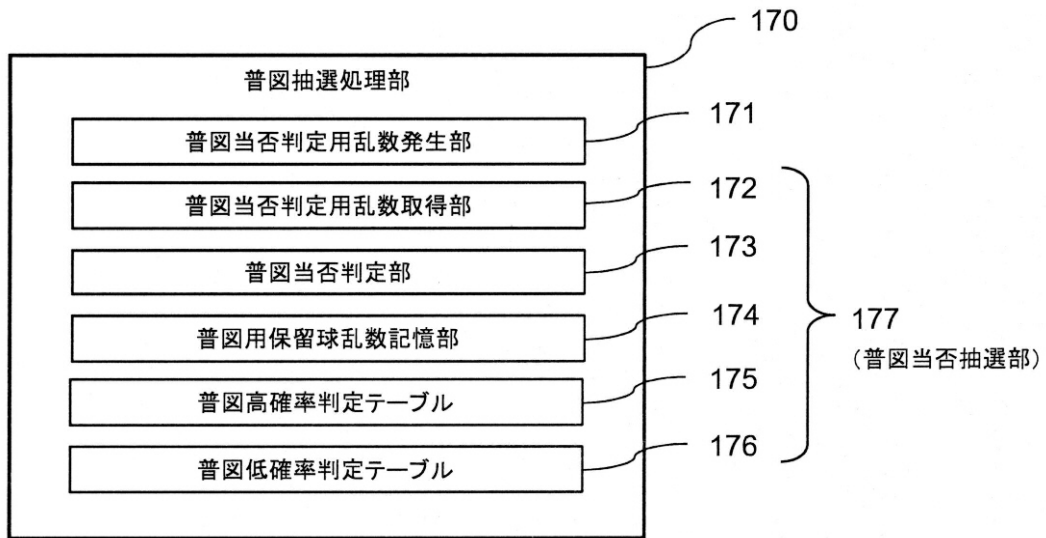
(a)

| 第1特図種類決定テーブル(125a) | | |
|--------------------|------------|----------------|
| 特図種類決定用乱数 | 第1特図の種類 | 選択割合(かっこ内は%表示) |
| 0~99 | 16R特定時短有図柄 | 100/400(25%) |
| 100~159 | 8R特定時短有図柄 | 60/400(15%) |
| 160~319 | 8R特定時短なし図柄 | 160/400(40%) |
| 320~399 | 4R特定時短有図柄 | 80/400(20%) |

(b)

| 第2特図種類決定テーブル(125b) | | |
|--------------------|------------|----------------|
| 特図種類決定用乱数 | 第2特図の種類 | 選択割合(かっこ内は%表示) |
| 0~199 | 16R特定時短有図柄 | 200/400(50%) |
| 200~259 | 8R特定時短有図柄 | 60/400(15%) |
| ----- | 8R特定時短なし図柄 | 0/400(0%) |
| 260~399 | 4R特定時短有図柄 | 140/400(35%) |

【図 10】



<第1特図, 第2特図共通>

| No. | 特図の種類 | 大当たり 種別 | 大当たり時の遊技状態 | | | アタッカー 開放 パターン | ラウンド数 (実質) | 獲得できる 賞球数 (およそ) |
|-----|------------|------------|----------------------|----------------------|----------------------|---------------------|---------------|-----------------------|
| | | | 低確モード (電サポ無&特図低確) | 落確モード (電サポ無&特図高確) | 確変モード (電サポ有&特図高確) | | | |
| | | | 大当たり後に設定される電サポ回数 | | | | | |
| 1 | 16R特定時短有図柄 | 確変 | 106 | 106 | 106 | フル開放 | 16R | 1600個 |
| 2 | 8R特定時短有図柄 | 確変 | 106 | 106 | 106 | フル開放 | 8R | 800個 |
| 3 | 8R特定時短なし図柄 | 確変 | 0 | 106 | 106 | 高速 | 8R(OR) | 0個(出玉なし) |
| 4 | 4R特定時短有図柄 | 確変 | 106 | 106 | 106 | フル開放 | 4R | 400個 |

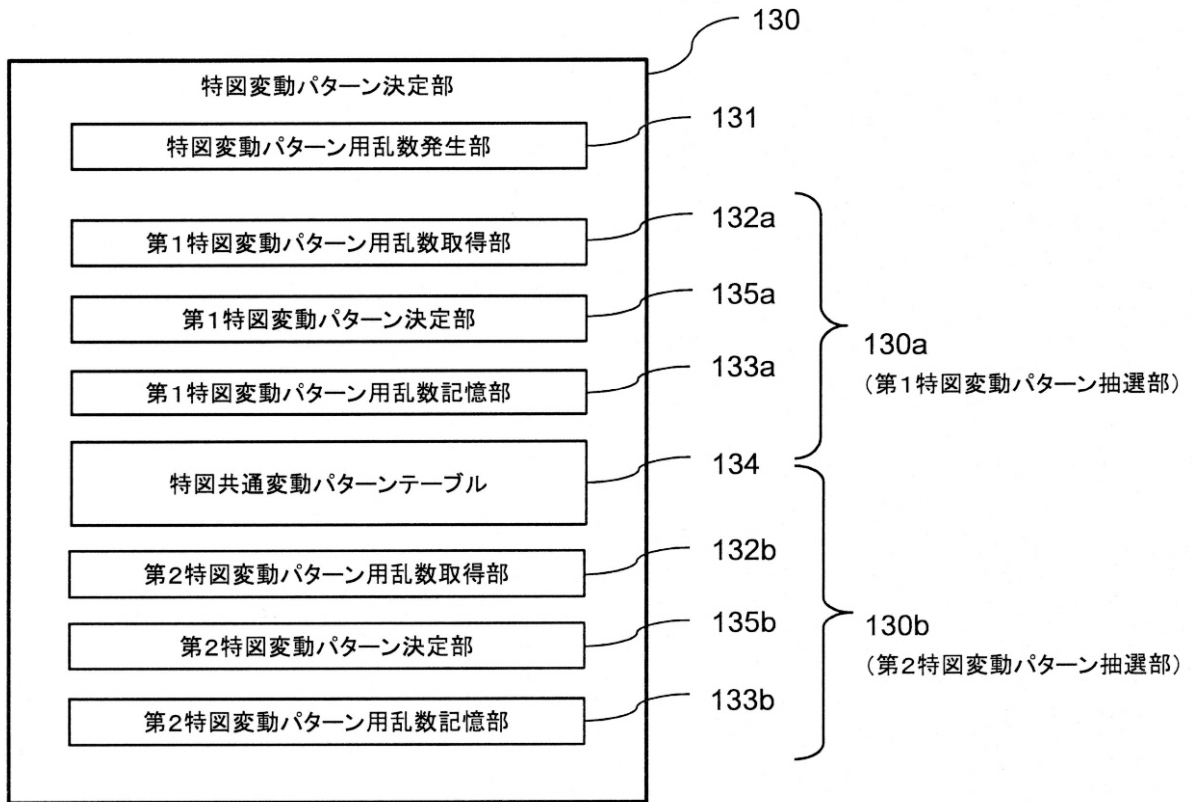
【 図 1 2 】

アタッカー装置の開閉パターン

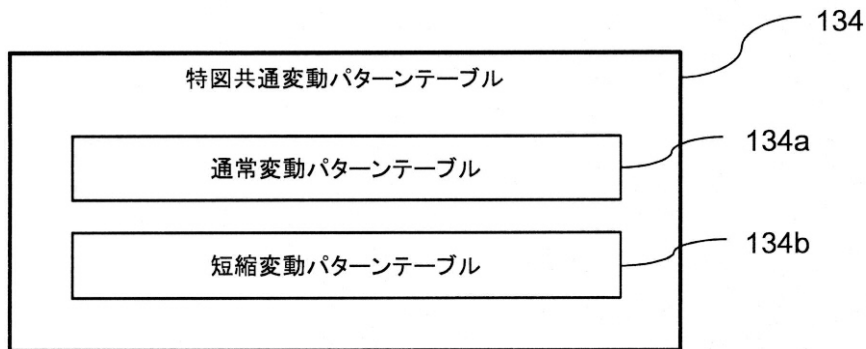
| 特図の種類 | ラウンド数 (実質) | ラウンド数 | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|---------------|-------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | 1R | 2R | 3R | 4R | 5R | 6R | 7R | 8R | 9R | 10R | 11R | 12R | 13R | 14R | 15R | 16R |
| 16R特定時短有図柄 | 16R | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 8R特定時短有図柄 | 8R | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 8R特定時短なし図柄 | 8R(0R) | x | x | x | x | x | x | x | x | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 4R特定時短有図柄 | 4R | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |

(注) ○ : フル開放 x : 高速

【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



【 図 1 5 】

| 変動パターンテーブル選択表 | | | | | |
|---------------|------------|-----------------------|-------|---------------|--------|
| 特図抽選の当否 | 特図の種類 | 遊技状態 | 保留記憶数 | 変動パターンテーブルNo. | |
| ハズレ | ハズレ図柄 | 低確モード および 潜確モード | 0~2個 | 通常変動パターンテーブル | 134a-1 |
| | | | 3個 | | 134a-2 |
| | | | 4個 | | 134a-3 |
| | | | 5~6個 | | 134a-2 |
| | | | 7個 | | 134a-3 |
| | | | 8個 | | 134a-4 |
| 大当たり | 16R特定時短有図柄 | — | — | 134a-5 | |
| | 8R特定時短有図柄 | | | | |
| | 8R特定時短なし図柄 | | | | |
| | 4R特定時短有図柄 | | | | |
| 小当たり | 小当たり図柄 | | | | |
| ハズレ | ハズレ図柄 | — | 0~1個 | 短縮変動パターンテーブル | 134b-1 |
| | | | 2~8個 | | 134b-2 |
| 大当たり | 16R特定時短有図柄 | 確変モード | — | 短縮変動パターンテーブル | 134b-3 |
| | 8R特定時短有図柄 | | | | |
| | 8R特定時短なし図柄 | | | | |
| | 4R特定時短有図柄 | | | | |
| 小当たり | 小当たり図柄 | | | | |

【 図 1 6 】

(1)

| 通常変動パターンテーブル134a-1 | | | |
|--------------------|--------------|-----------|-------|
| 特図変動パターン用乱数 | 変動パターン | 変動パターンの内容 | |
| | | リーチ系統 | 変動時間 |
| 0~2849 | 変動パターンNo. 1 | リーチ無し | 12.5秒 |
| 2850~2949 | 変動パターンNo. 2 | ノーマル系リーチ | 20秒 |
| | 変動パターンNo. 11 | | 25秒 |
| 2950~2979 | 変動パターンNo. 12 | 対決系リーチ | 60秒 |
| | 変動パターンNo. 21 | | 65秒 |
| 2980~2999 | 変動パターンNo. 22 | ストーリー系リーチ | 85秒 |
| | 変動パターンNo. 31 | | 90秒 |

(2)

| 通常変動パターンテーブル134a-5 | | | |
|--------------------|---------------|-----------|------|
| 特図変動パターン用乱数 | 変動パターン | 変動パターンの内容 | |
| | | リーチ系統 | 変動時間 |
| 0~99 | 変動パターンNo. 121 | ノーマル系リーチ | 20秒 |
| | 変動パターンNo. 130 | | 25秒 |
| 100~1999 | 変動パターンNo. 131 | 対決系リーチ | 60秒 |
| | 変動パターンNo. 140 | | 65秒 |
| 2000~2999 | 変動パターンNo. 141 | ストーリー系リーチ | 85秒 |
| | 変動パターンNo. 150 | | 90秒 |

【 図 1 7 】

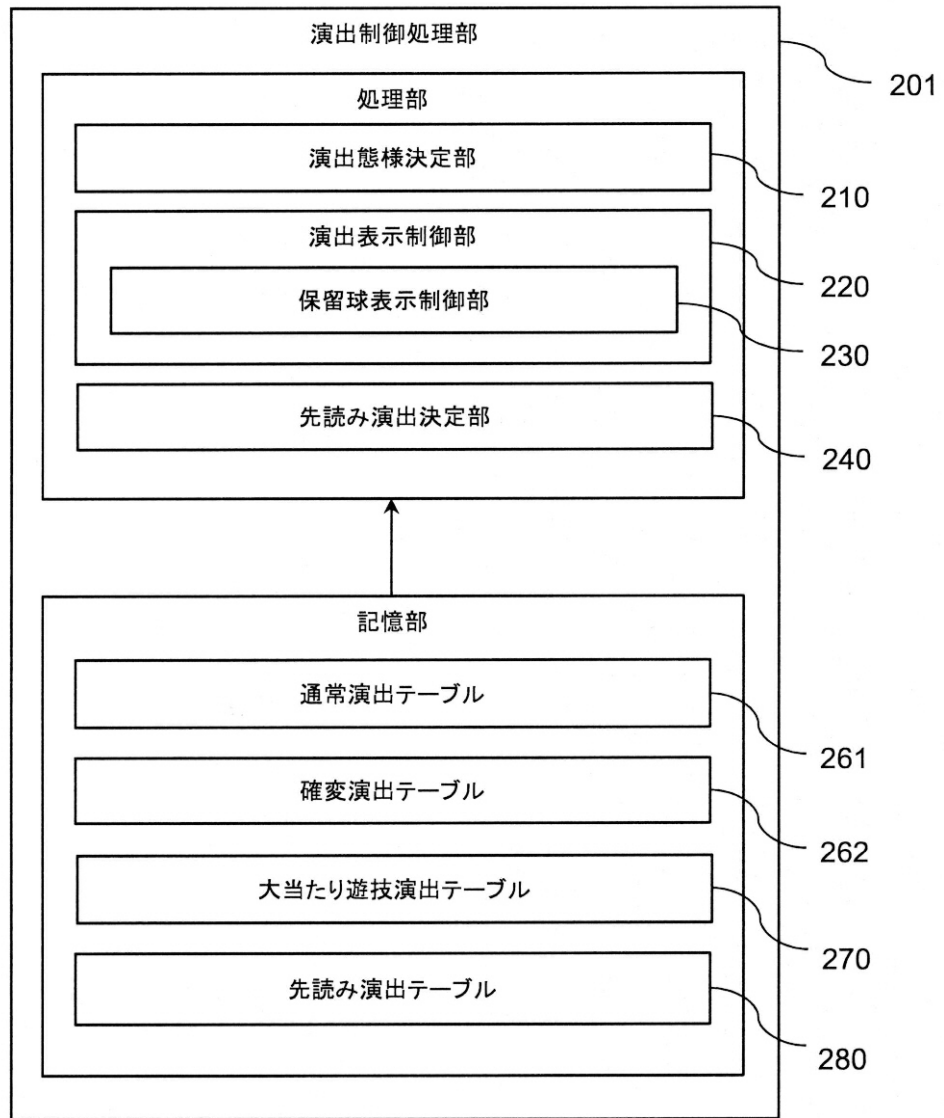
(a) 低確モード／潜確モード(リーチなしのハズレ変動時間)

| 保1 | 保2 | 保3 | 保4 | 保5 | 保6 | 保7 | 保8 |
|----------|------|----|-------|------|----|-------|----|
| 12.5 | 12.5 | 9 | 4 | 9 | 9 | 4 | 2 |
| ロング～ミドル尺 | | | ショート尺 | ミドル尺 | | ショート尺 | |

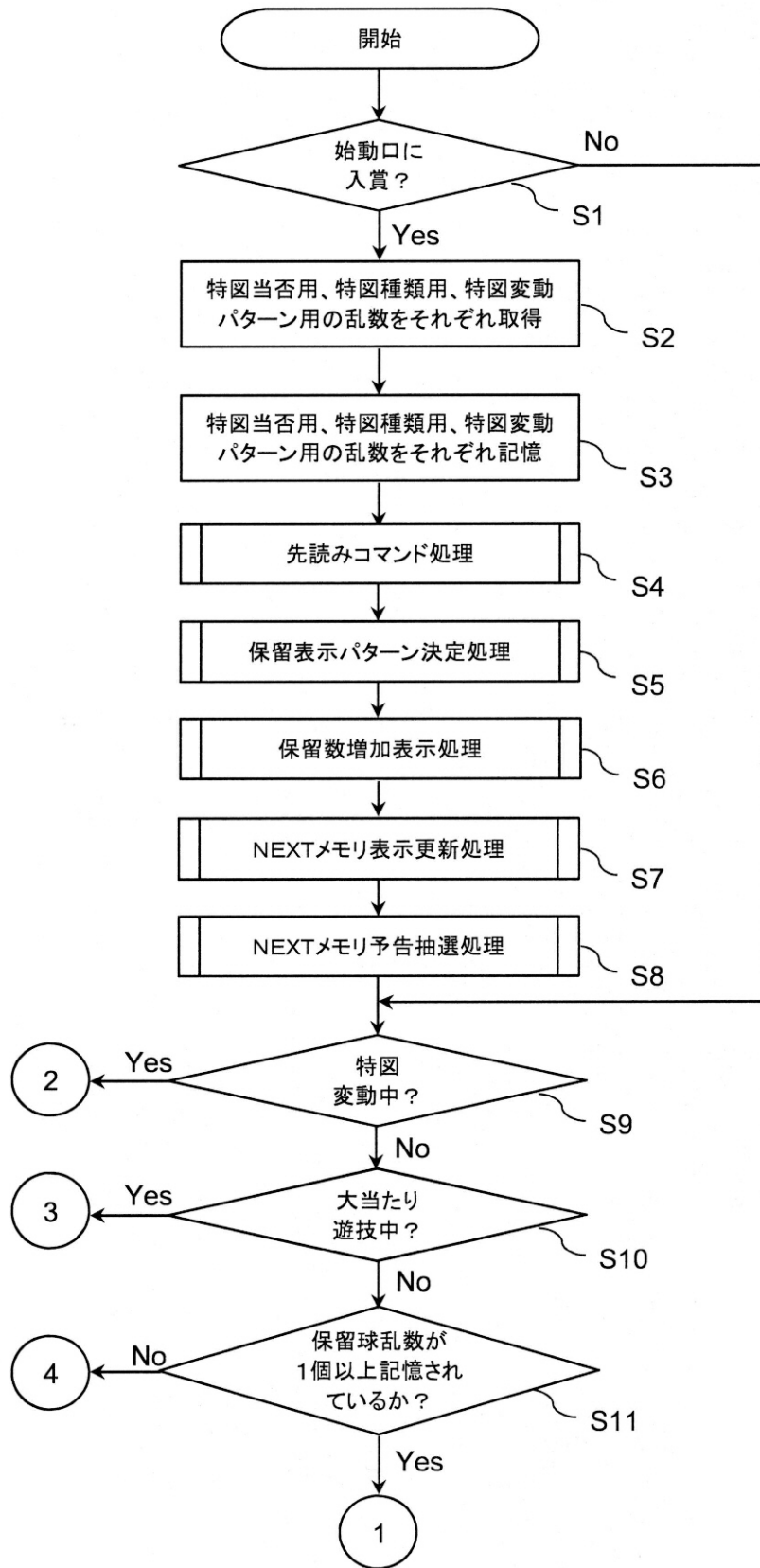
(b) 確変モード(リーチなしのハズレ変動時間)

| 保1 | 保2 | 保3 | 保4 | 保5 | 保6 | 保7 | 保8 |
|------|-------|----|----|----|----|----|----|
| 7 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| ミドル尺 | ショート尺 | | | | | | |

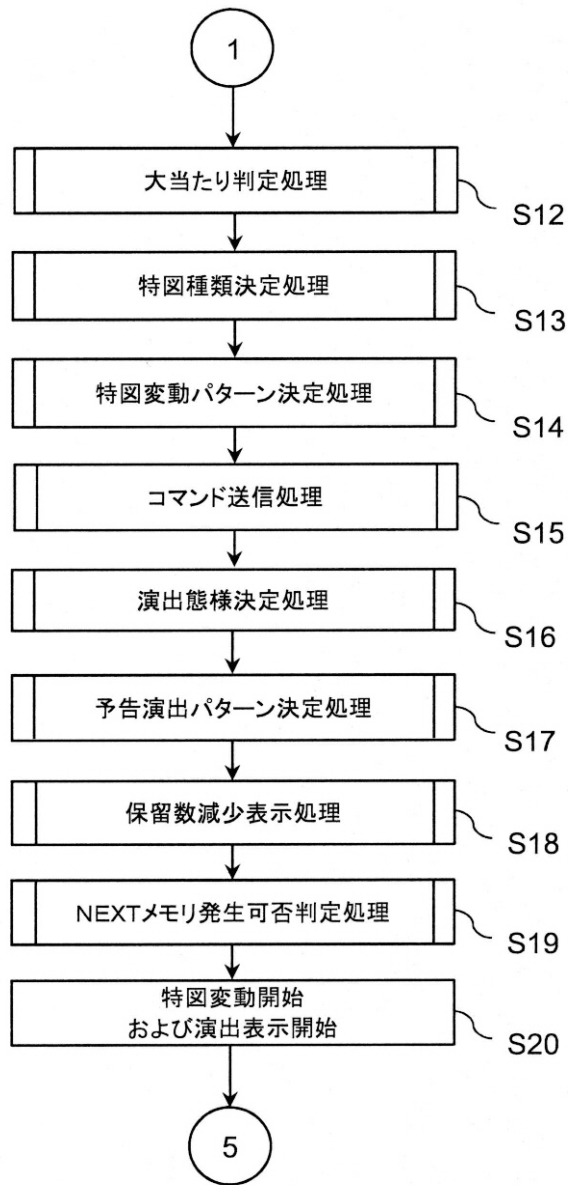
【図 18】



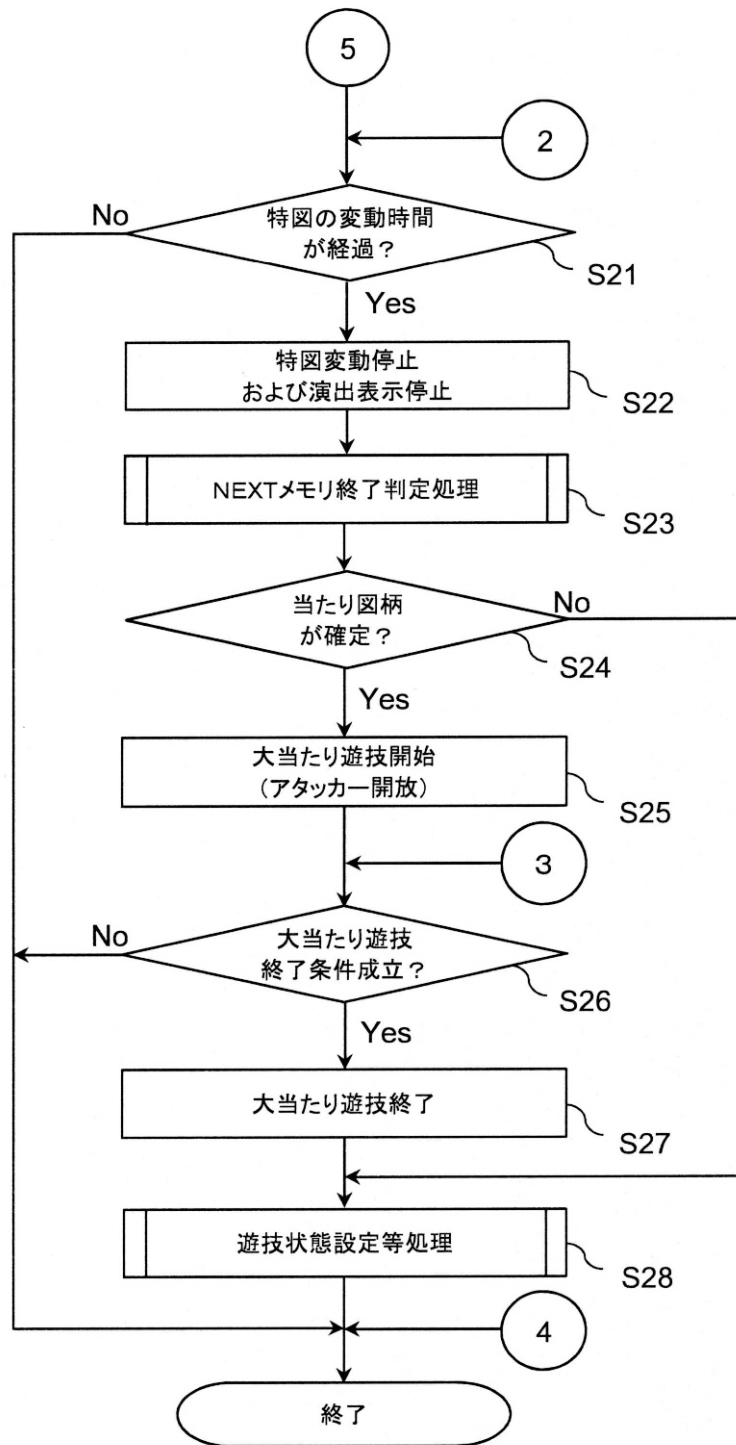
【図19】



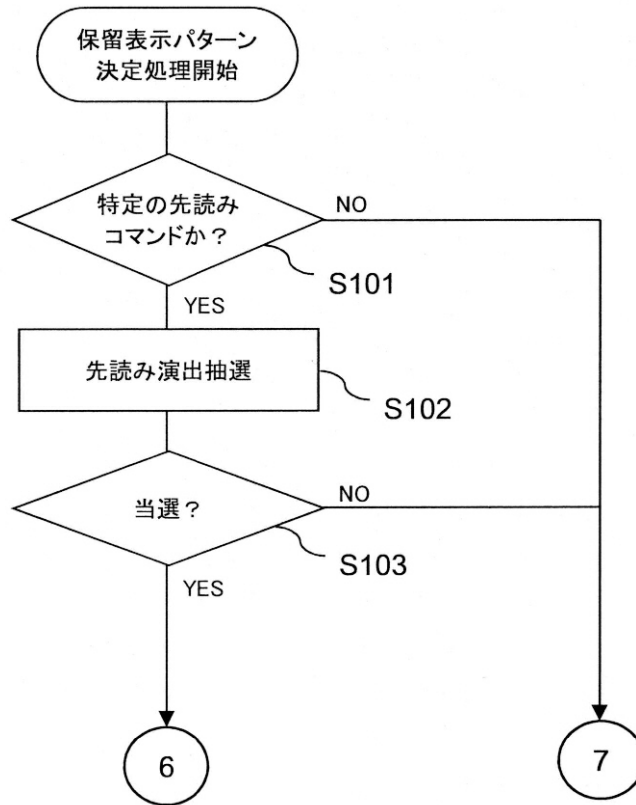
【図20】



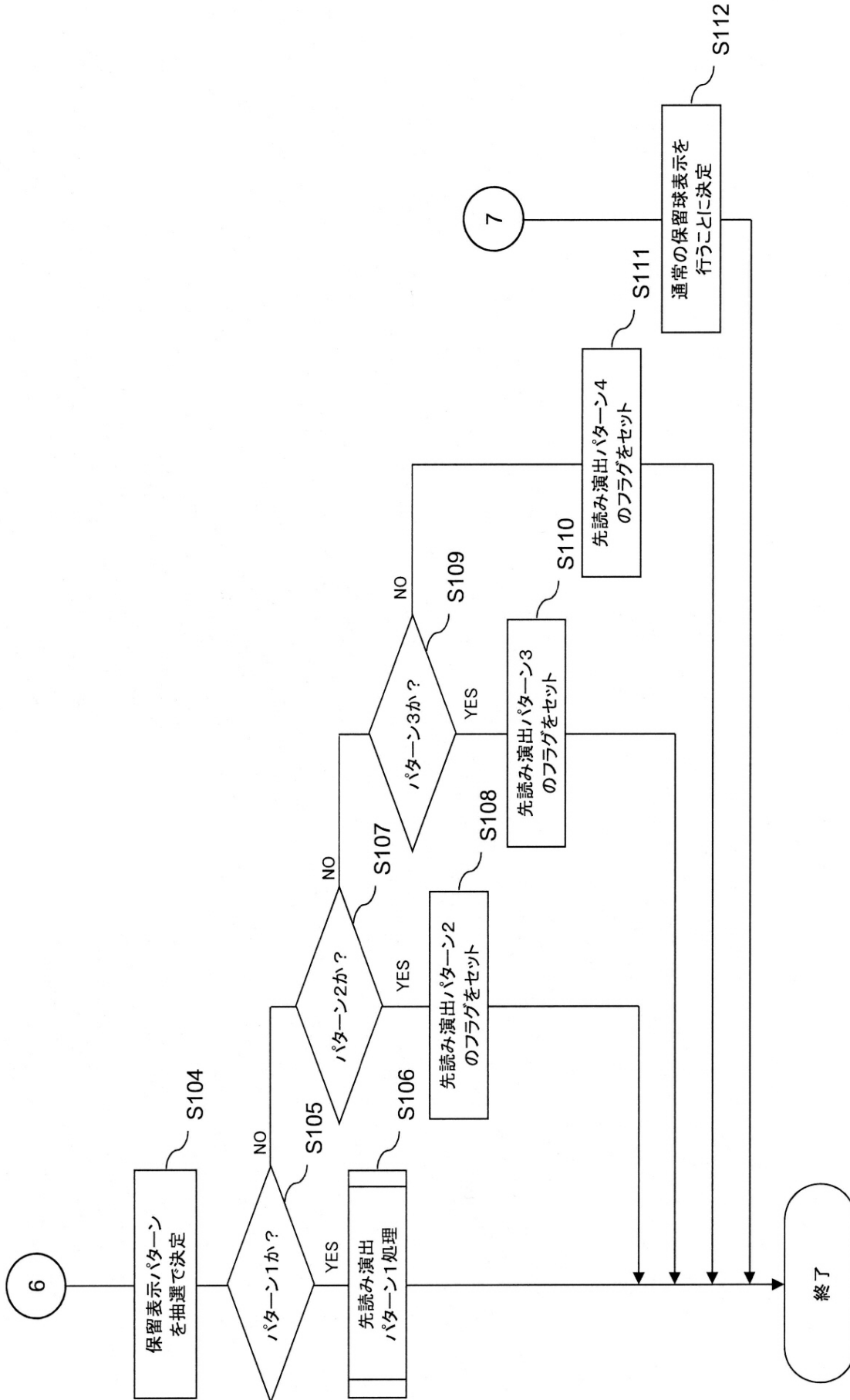
【図 2 1】



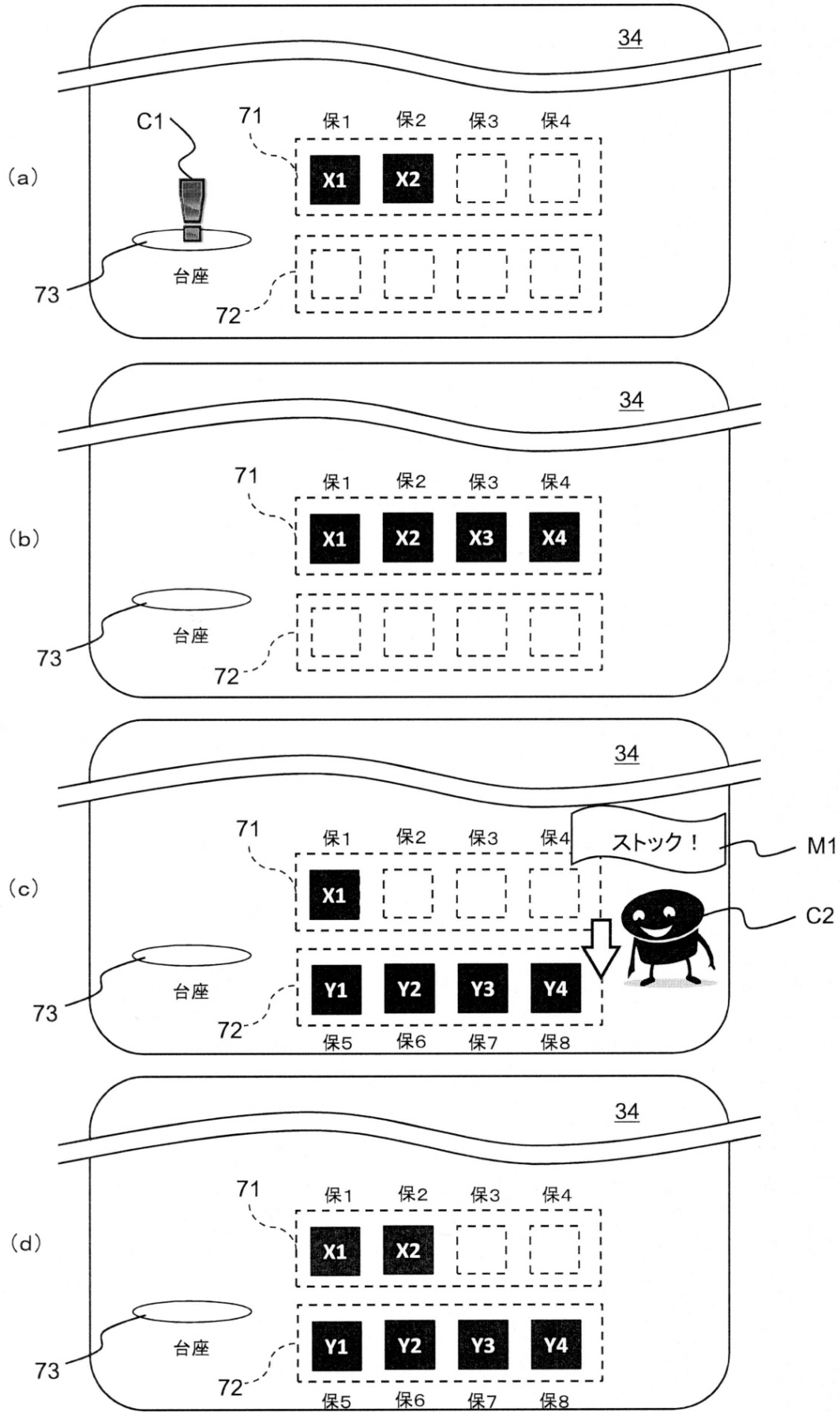
【図 2 2】



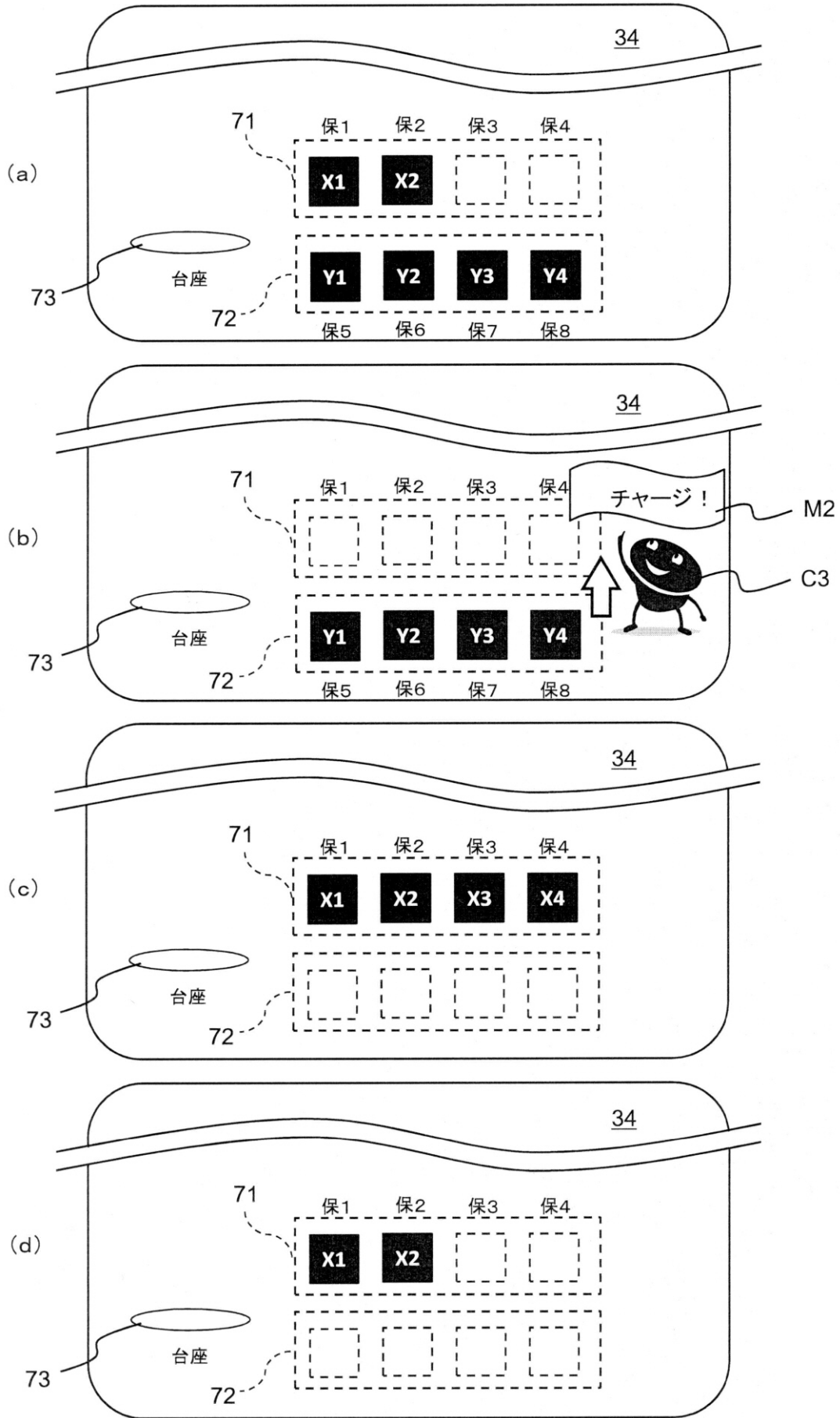
【図 23】



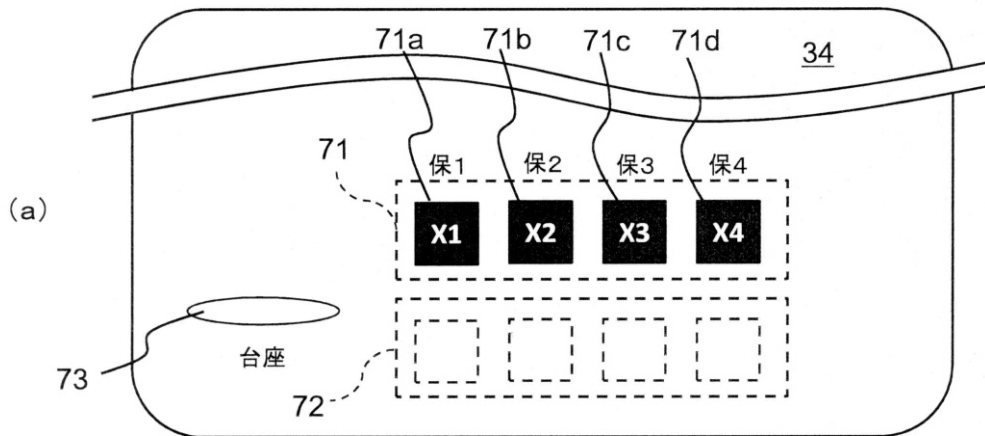
【 図 2 4 】



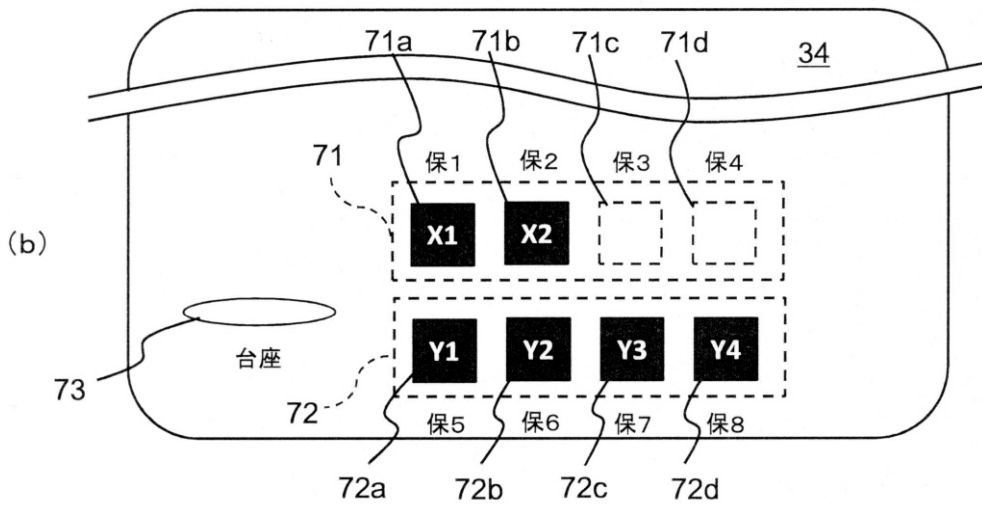
【 図 2 5 】



【図 26】

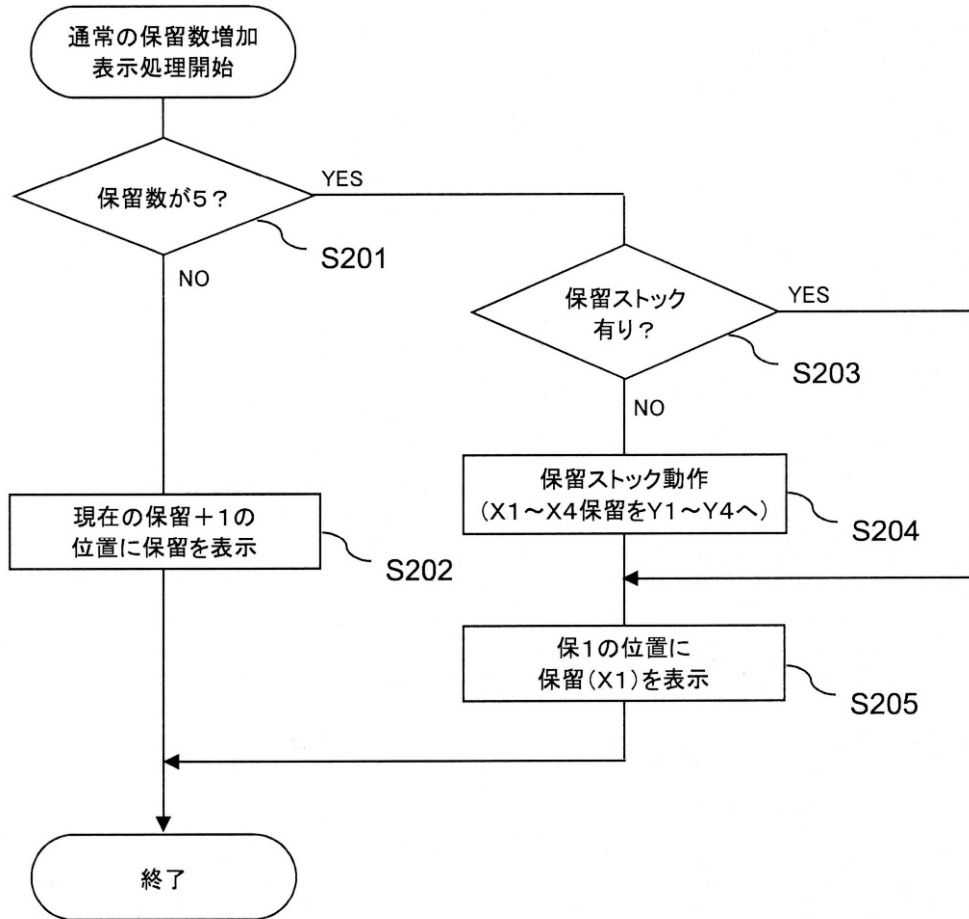


内部の保留消化順: X1 → X2 → X3 → X4 (入賞順)
画面上の表示: X1 → X2 → X3 → X4 の順で保留球表示が1つずつ消える。

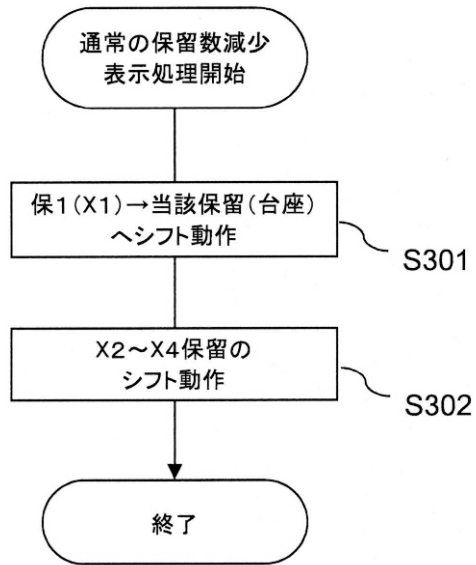


内部の保留消化順: Y1 → Y2 → Y3 → Y4 → X1 → X2 (入賞順)
画面上の表示: X1 → X2 → Y1 → Y2 → Y3 → Y4 の順で保留球表示が1つずつ消える。

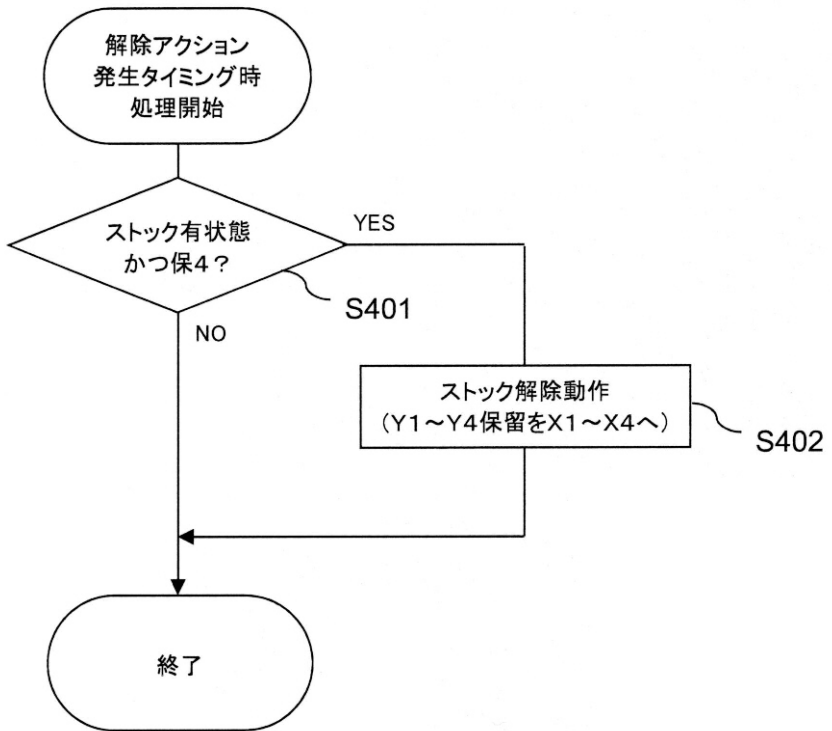
【 図 2 7 】

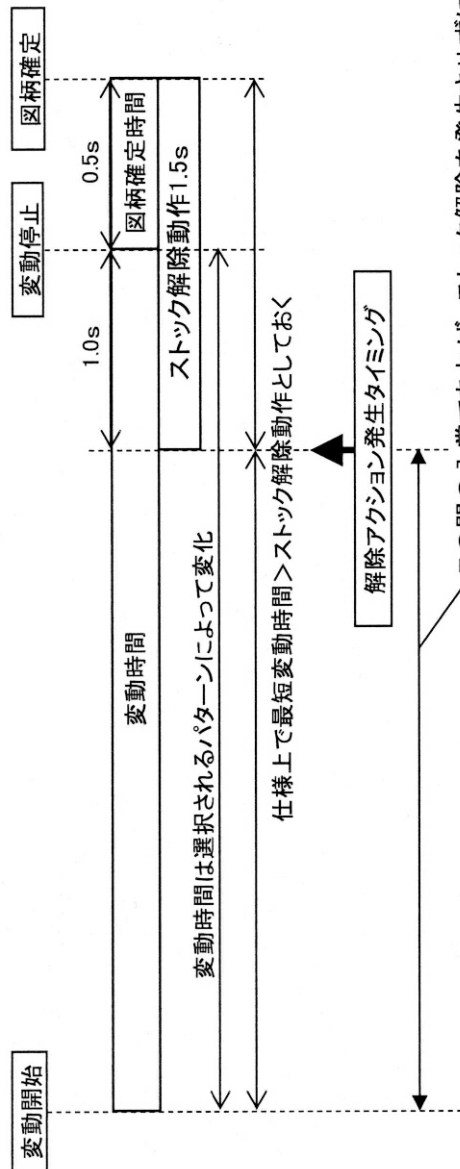


【 図 2 8 】



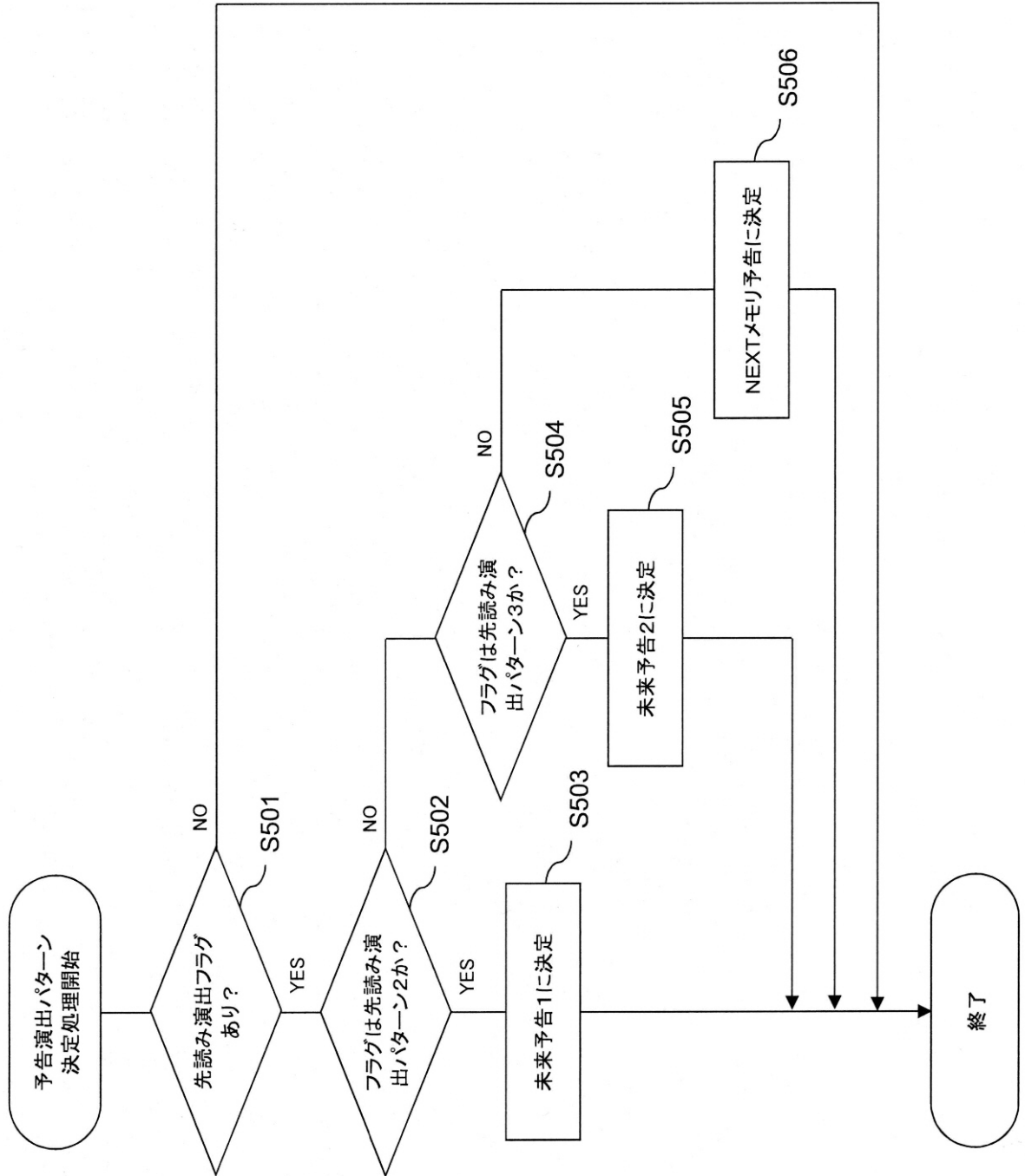
【 図 2 9 】



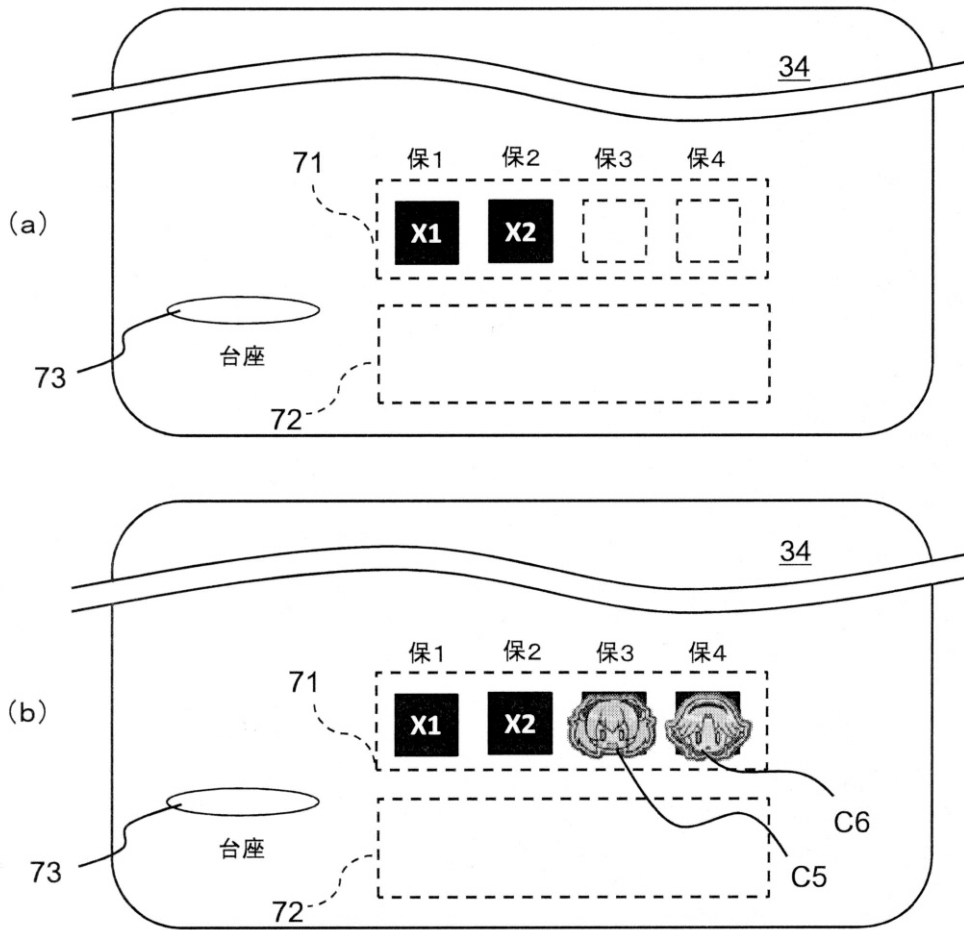


この間の入賞であれば、ストック解除を発生させずに、ストック状態のまま保留追加となる

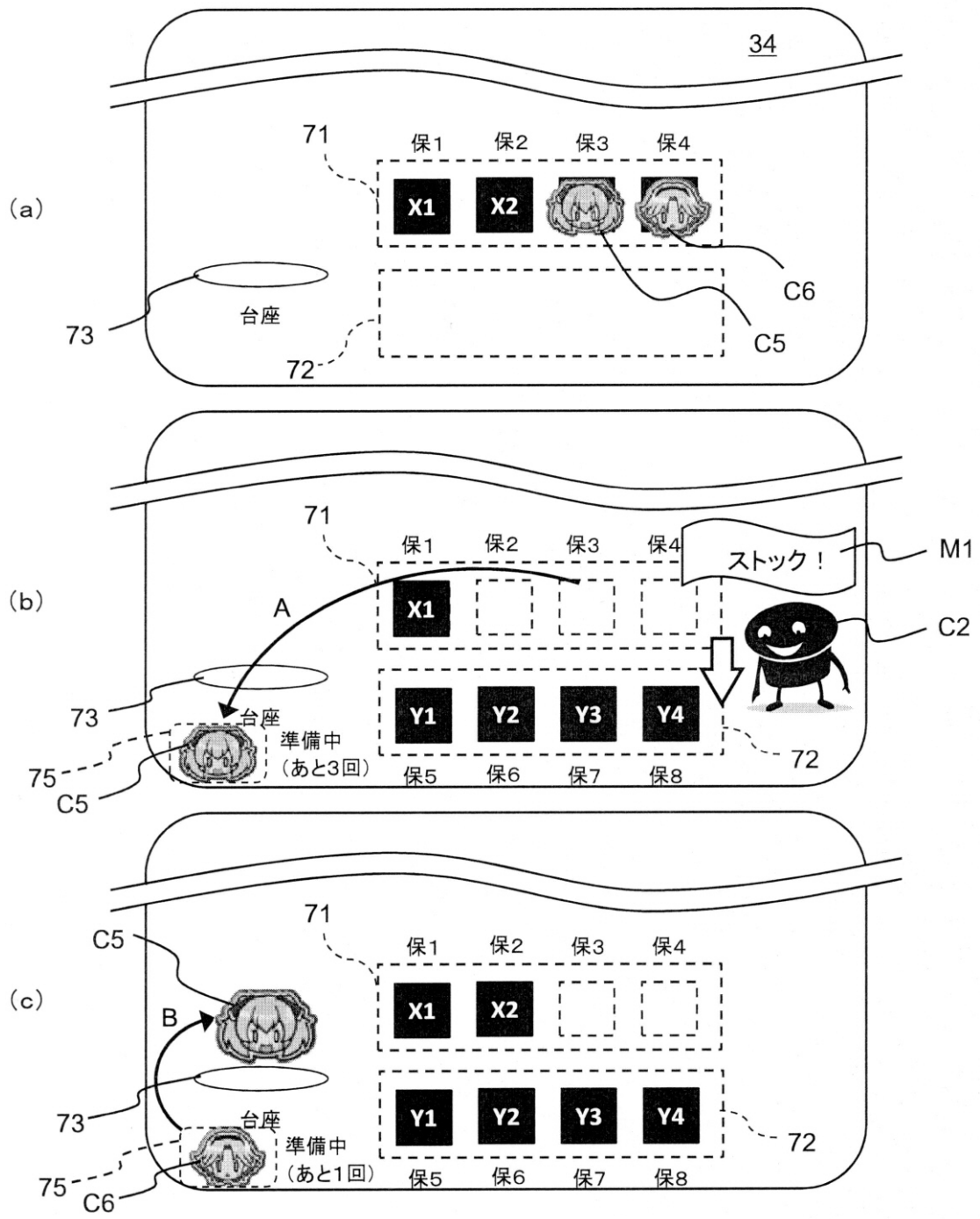
【 図 3 1 】



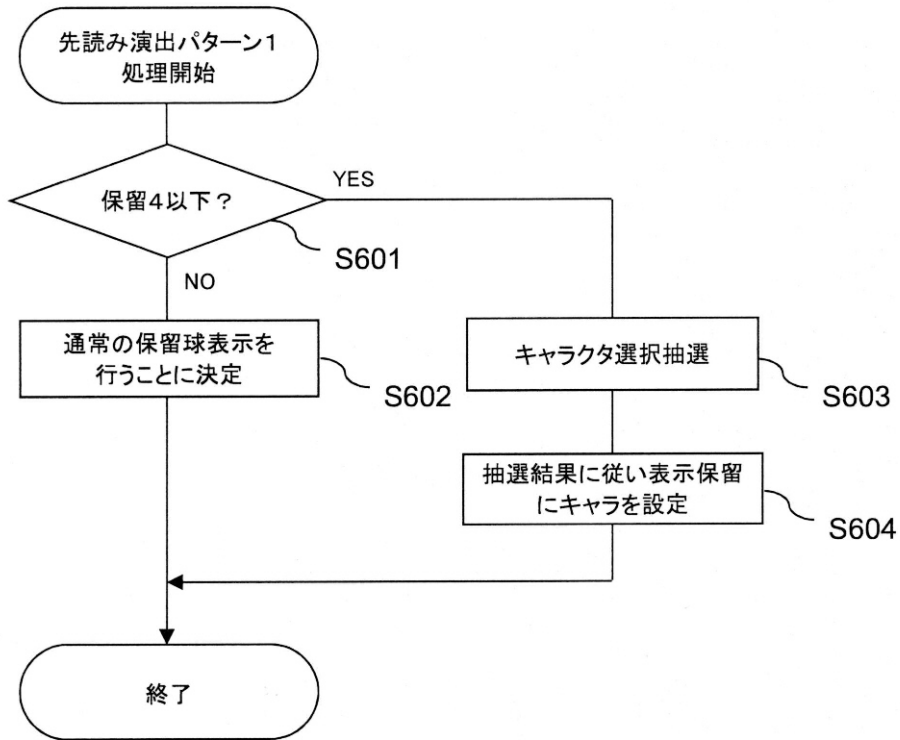
【 図 3 2 】



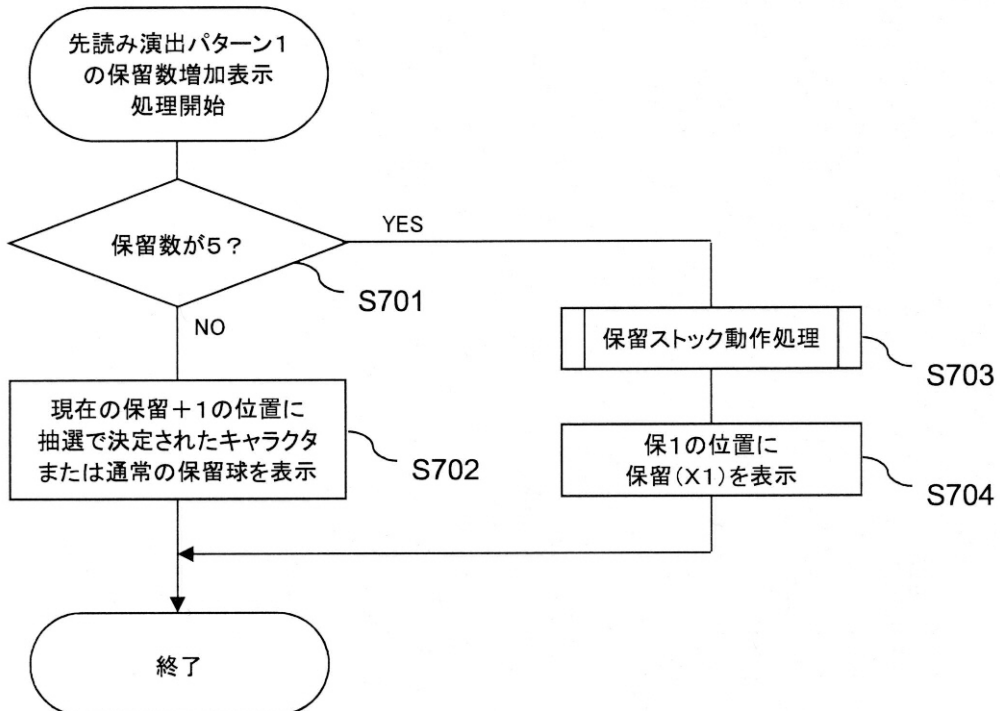
【図33】



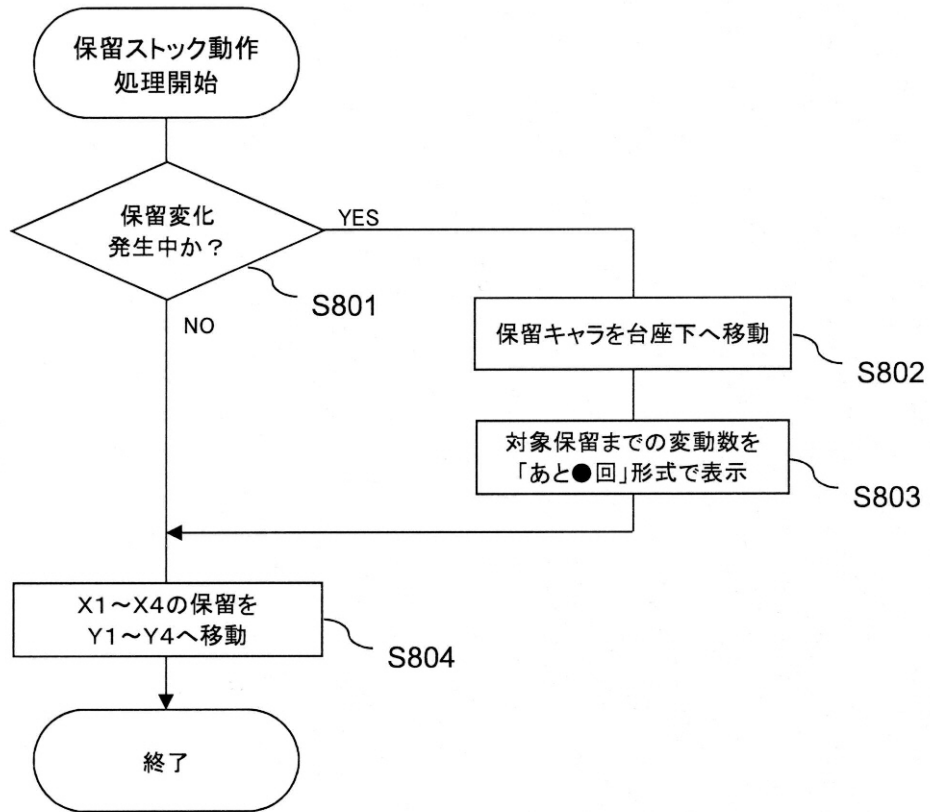
【 図 3 4 】



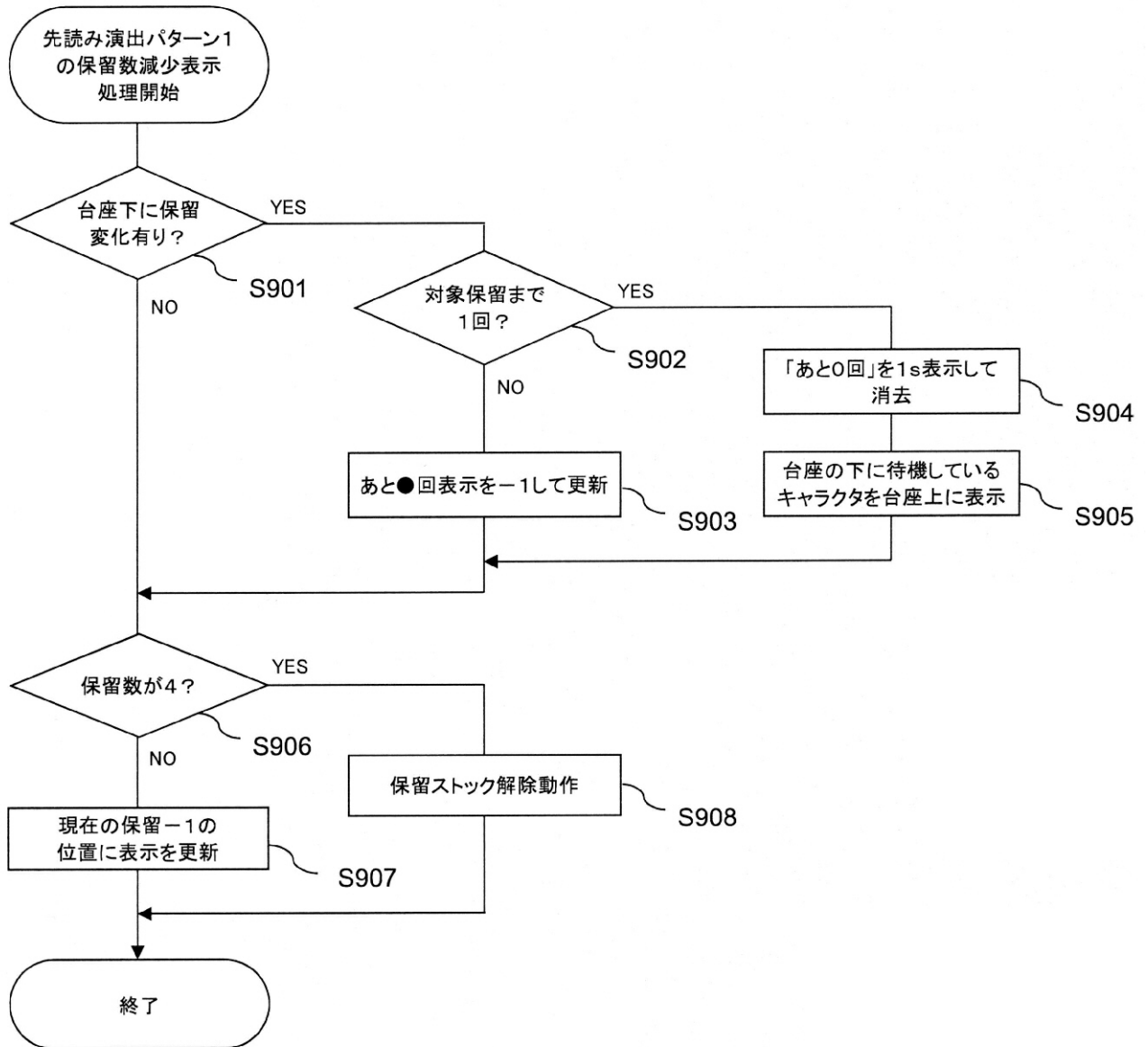
【 図 3 5 】



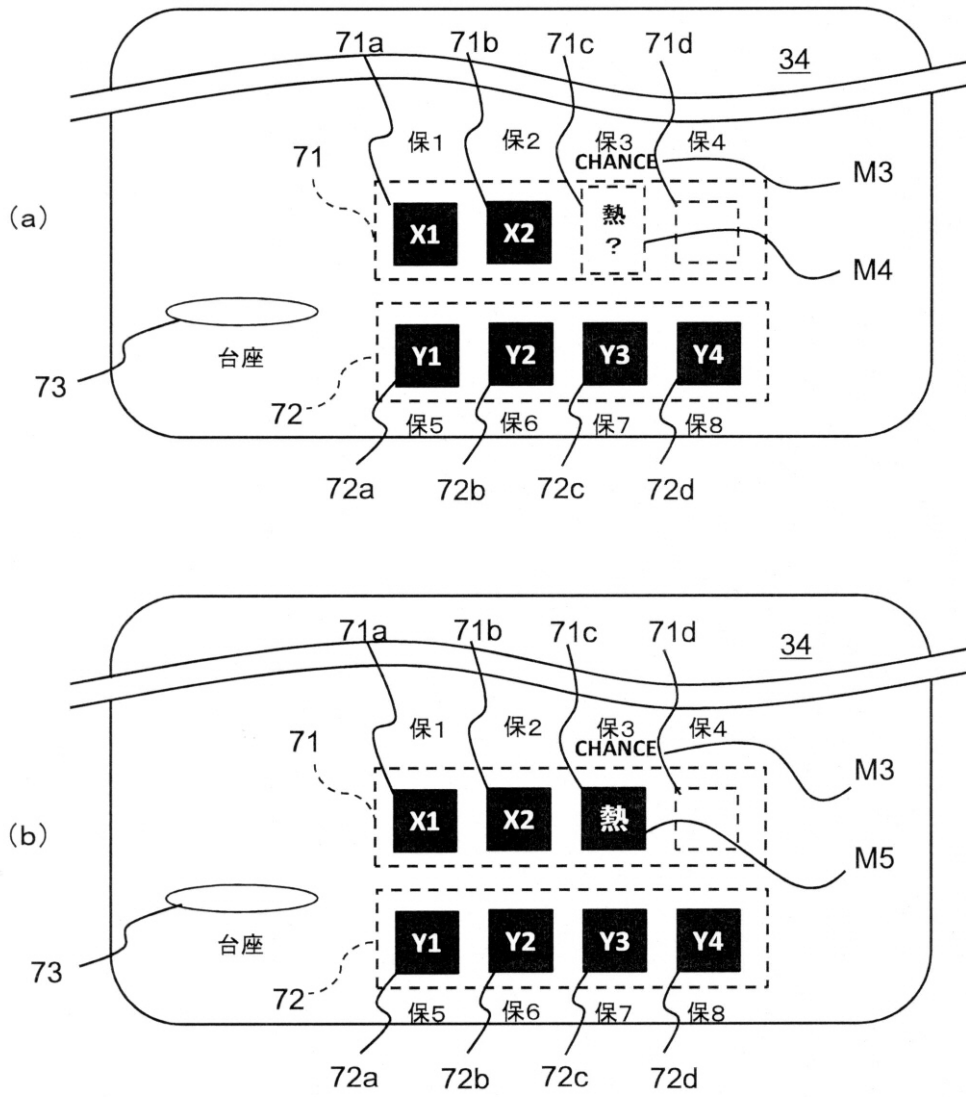
【 図 3 6 】



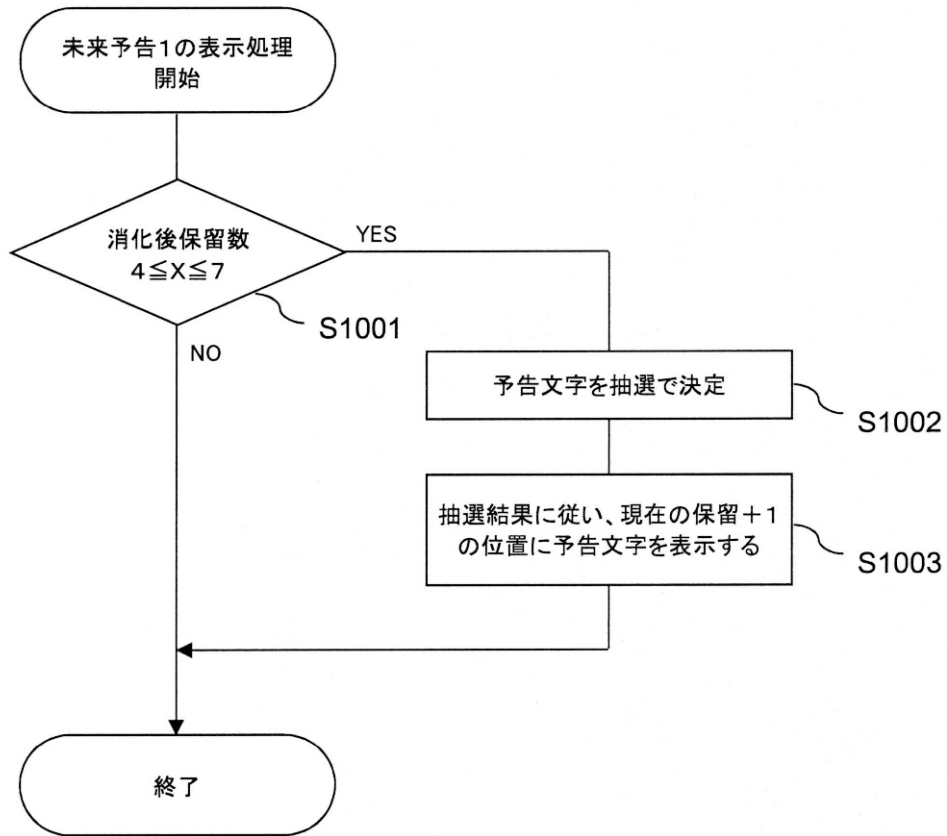
【図37】



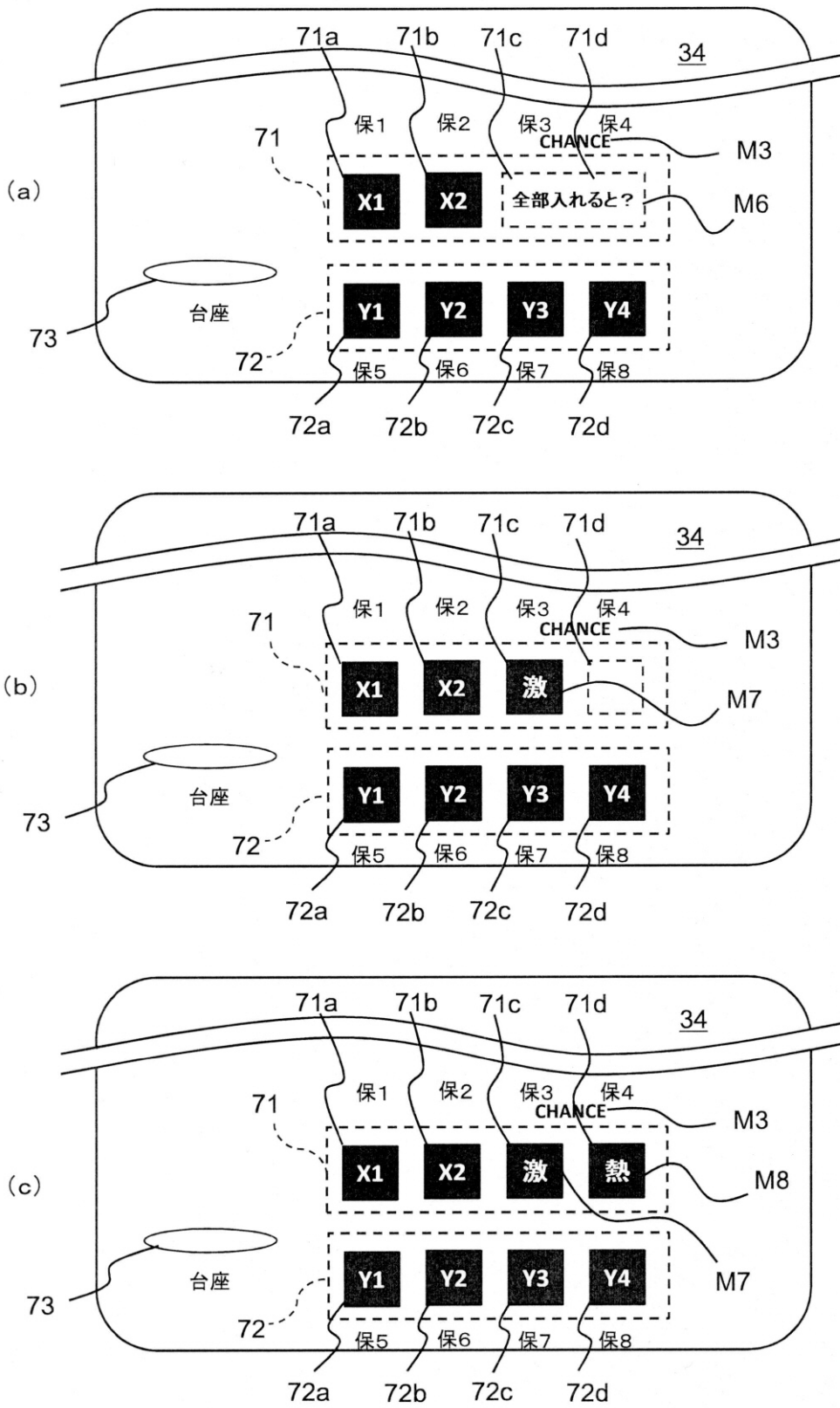
【 図 3 8 】



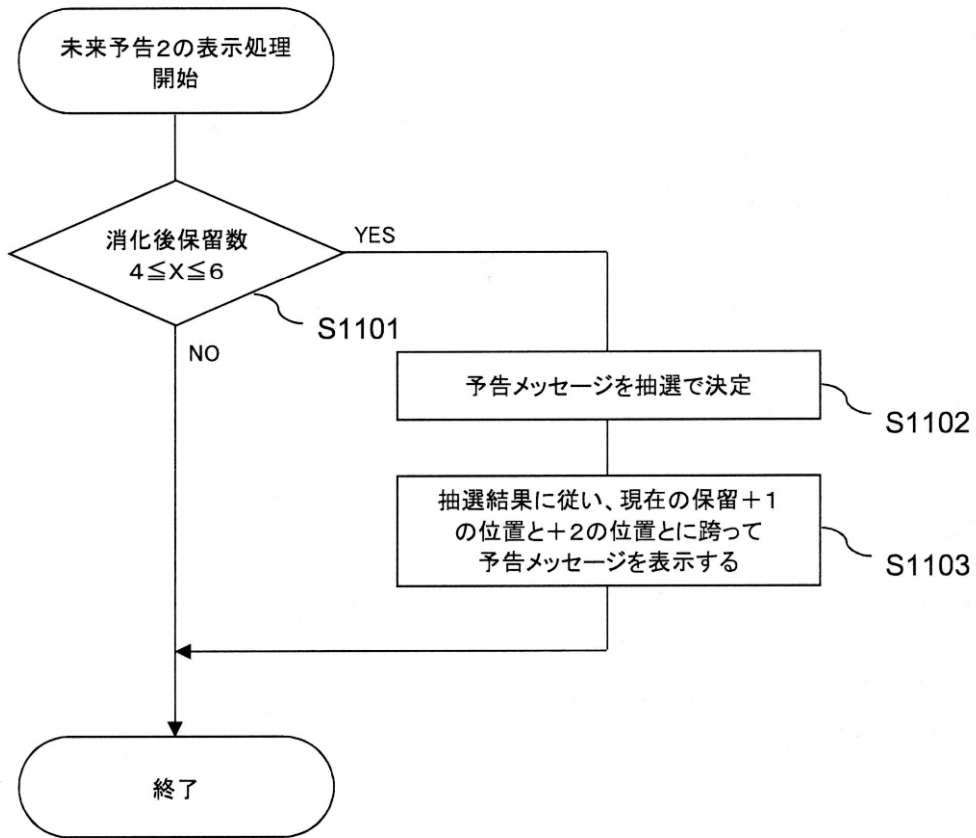
【 図 3 9 】



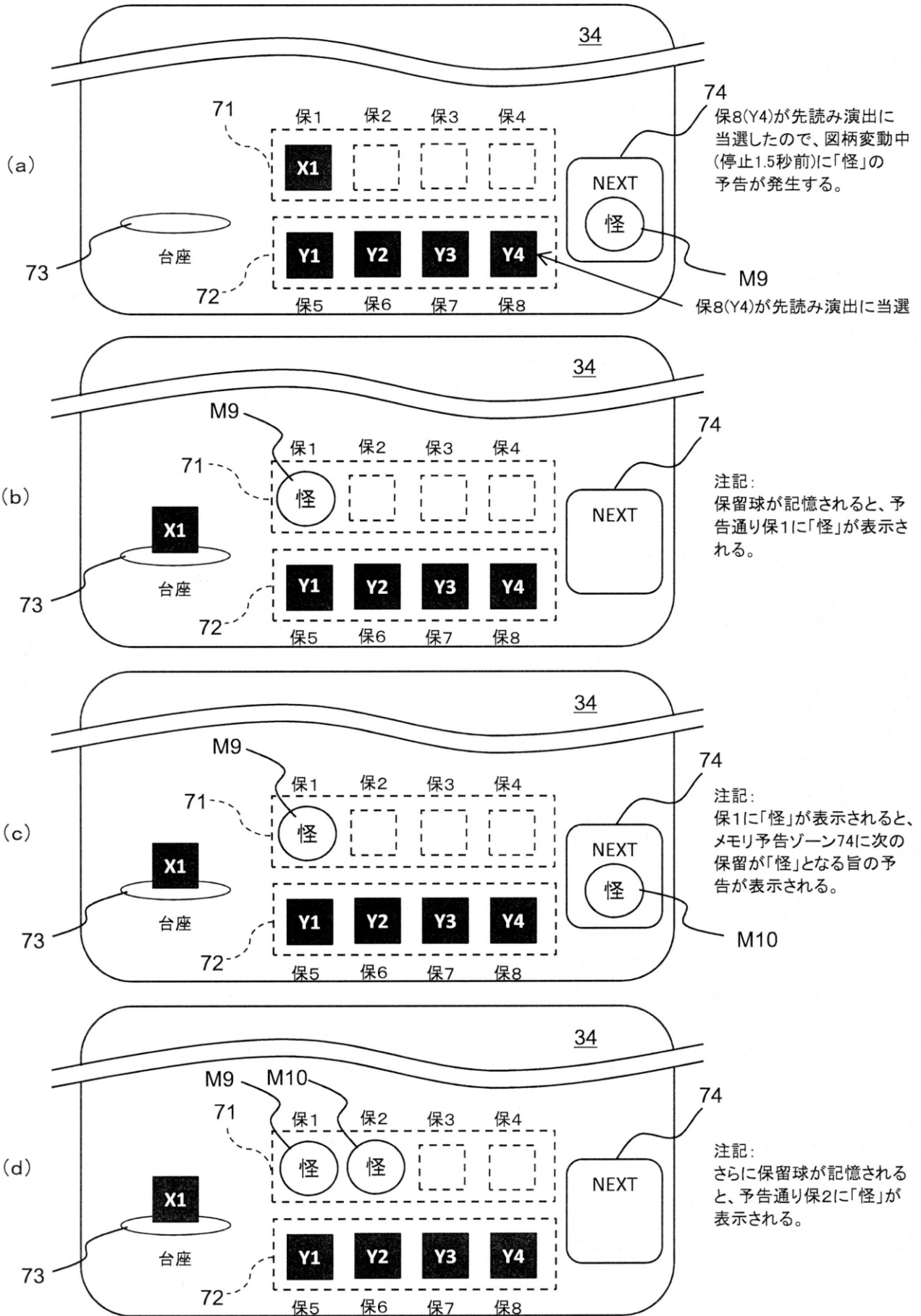
【図40】



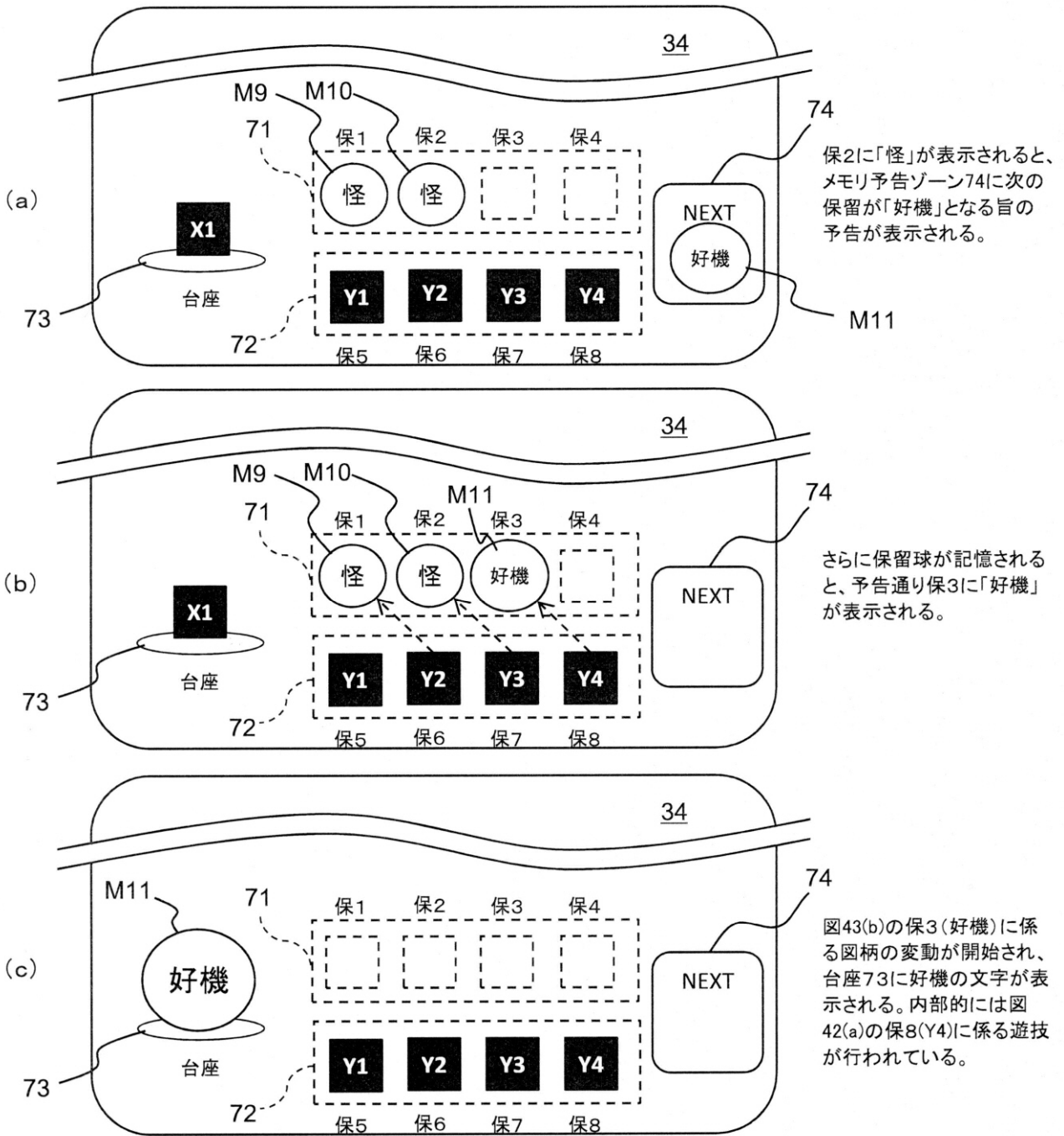
【 図 4 1 】



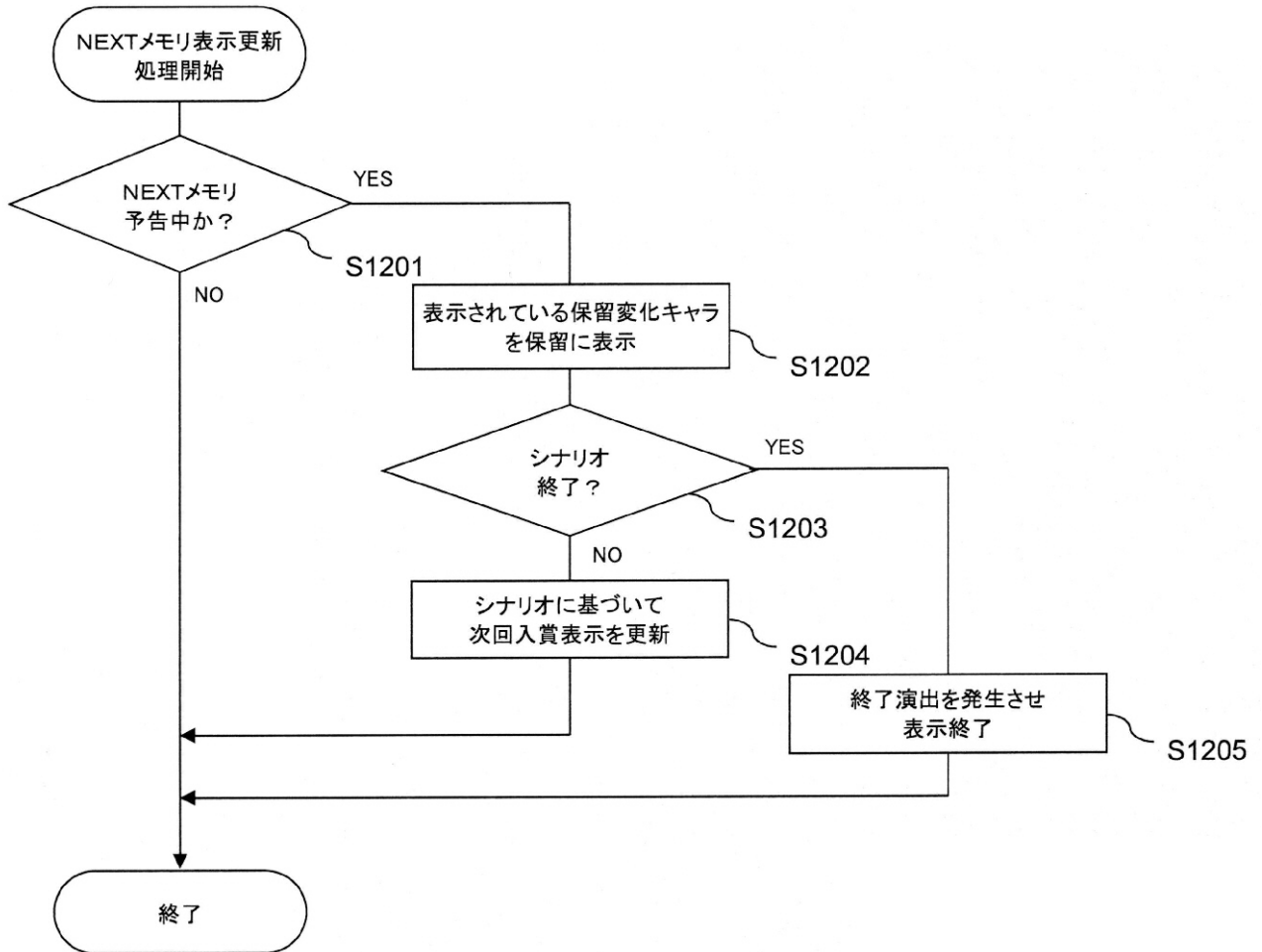
【図42】



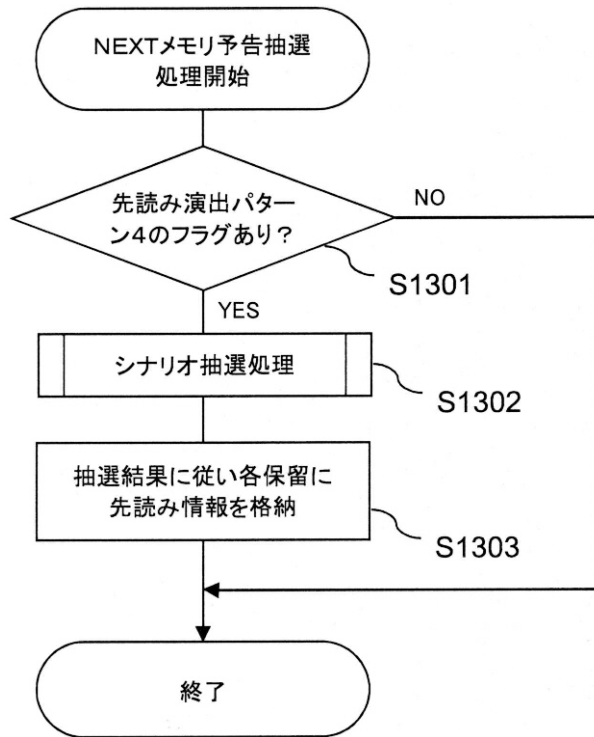
【図43】



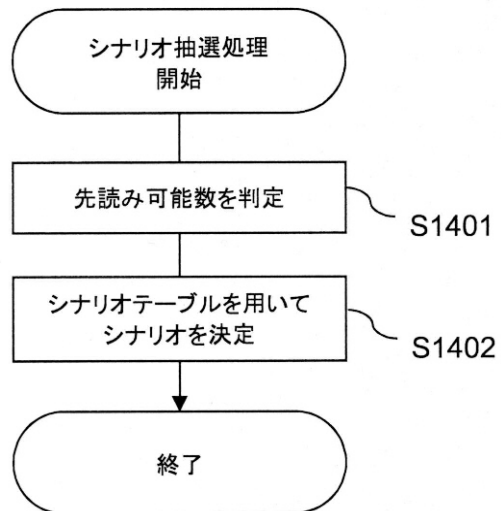
【 図 4 4 】



【 図 4 5 】



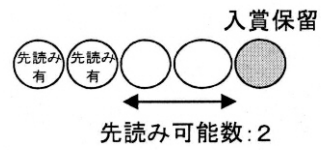
【 図 4 6 】



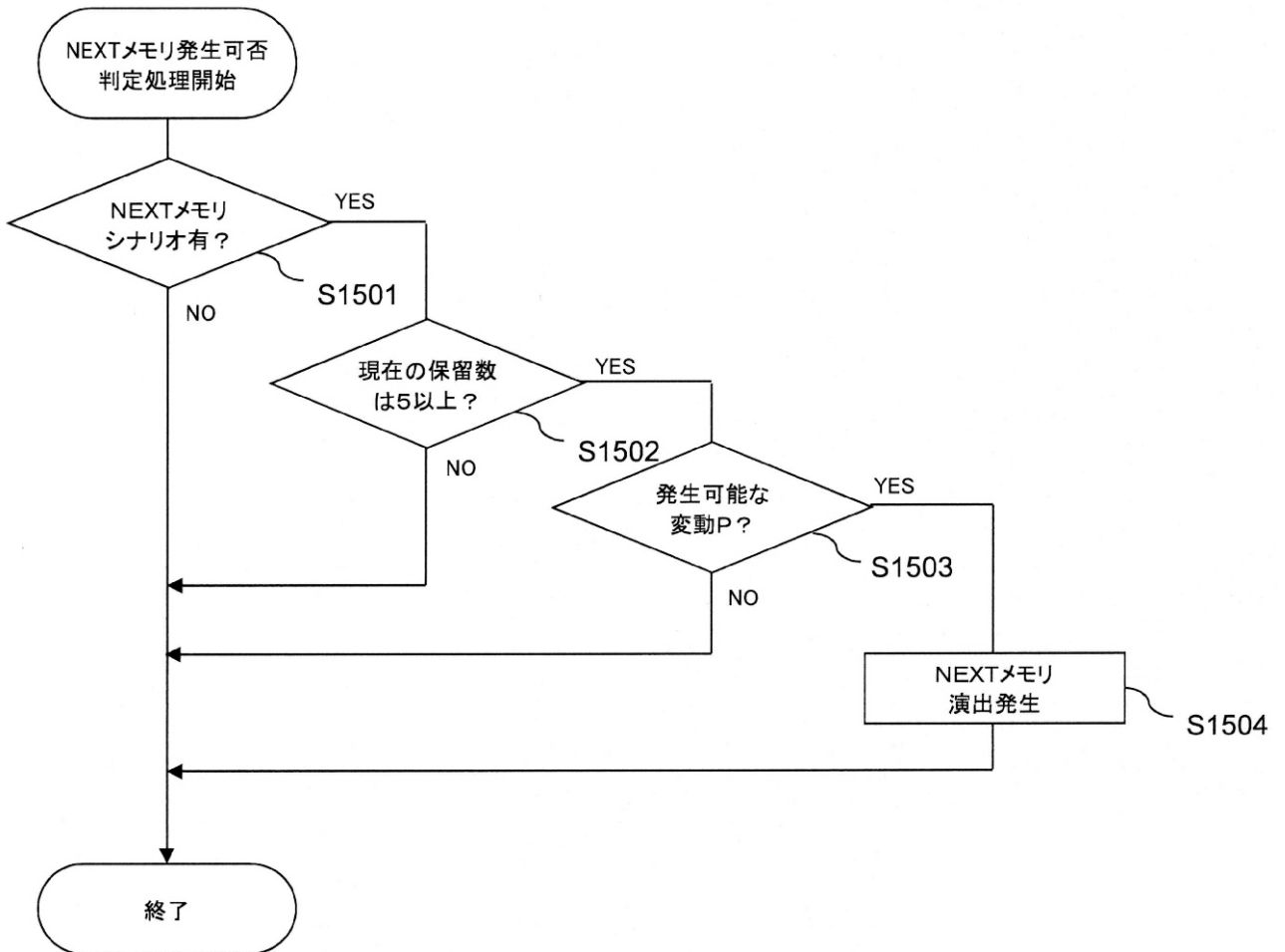
【 図 4 7 】

| 種類 | 次回入賞表示に表示される保留変化キャラ | | | | 選択条件 |
|-------|---------------------|------|------|------|-----------|
| | 3保留前 | 2保留前 | 1保留前 | 対象保留 | |
| シナリオ1 | - | - | - | 好機 | 先読み可能数1以上 |
| シナリオ2 | - | - | 怪 | 好機 | 先読み可能数2以上 |
| シナリオ3 | - | 怪 | 怪 | 好機 | 先読み可能数3以上 |
| シナリオ4 | 怪 | 怪 | 怪 | 好機 | 先読み可能数4以上 |

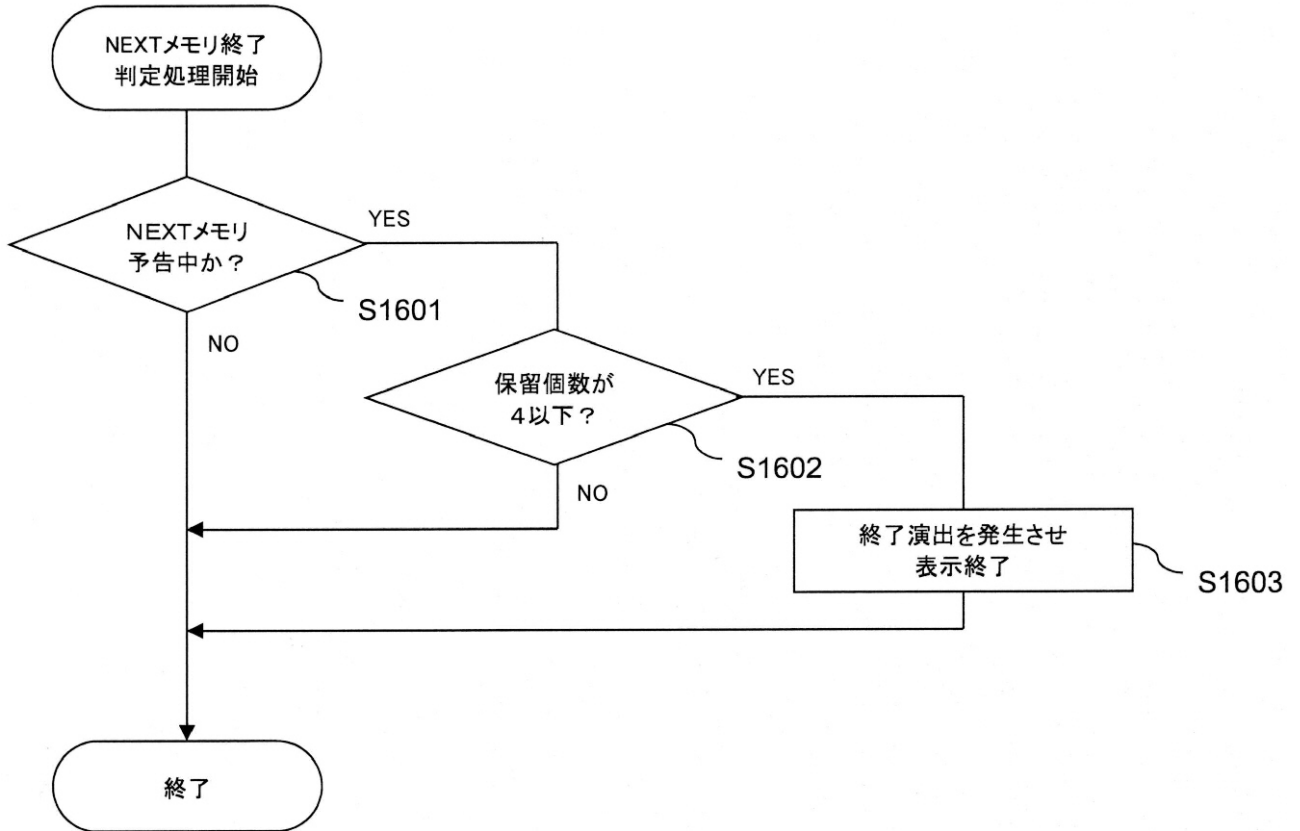
(例)



【 図 4 8 】



【図49】



フロントページの続き

- (72)発明者 亀田 宗克
東京都台東区東上野二丁目2番9号 株式会社平和内
- (72)発明者 白井 視也
東京都台東区東上野二丁目2番9号 株式会社平和内
- (72)発明者 鬼頭 俊彦
東京都台東区東上野二丁目2番9号 株式会社平和内
- (72)発明者 伊藤 洋介
東京都台東区東上野二丁目2番9号 株式会社平和内
- (72)発明者 酒井 悠樹
東京都台東区東上野二丁目2番9号 株式会社平和内
- (72)発明者 新中 義彦
東京都台東区東上野二丁目2番9号 株式会社平和内
- Fターム(参考) 2C088 AA42 EB58