

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6769844号
(P6769844)

(45) 発行日 令和2年10月14日(2020.10.14)

(24) 登録日 令和2年9月28日(2020.9.28)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2016-227470 (P2016-227470)
 (22) 出願日 平成28年11月24日 (2016.11.24)
 (65) 公開番号 特開2018-82877 (P2018-82877A)
 (43) 公開日 平成30年5月31日 (2018.5.31)
 審査請求日 平成30年11月8日 (2018.11.8)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
 審査官 篠崎 正

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

変動表示を行い、予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

変動表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

前記有利状態に制御するか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて前記演出実行手段により演出を実行させるための実行権の数を決定する決定手段と、

前記実行権の数を特定可能な実行権表示を行う実行権表示手段と、を備え、

前記実行権表示手段は、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御される変動表示に関する情報としての特定保留記憶が記憶されている場合に、当該特定保留記憶が記憶されていない場合よりも高い割合で、特定の数に対応した前記実行権表示を行い、

前記演出実行手段は、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に基づいて前記有利状態に制御されることを示唆する予告演出を実行可能であり、

前記予告演出が実行されることに伴って前記実行権表示において前記実行権の数が減算表示され、

前記予告演出は遊技者の動作に基づいて実行可能な第1パターンと、遊技者の動作に基づくことなく実行可能な第2パターンと、があり、

10

20

前記実行権の数によって実行可能な前記予告演出が異なり、
前記予告演出を実行するための前記実行権が足りていない場合は足りていない旨を報知する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記実行権表示手段は、前記実行権表示において表示されている前記実行権の数を加算する加算演出を実行可能であり、

表示されている前記実行権の数が第1数のときと、該第1数とは異なる第2数のときとで、前記加算演出において第3数が加算される割合と、該第3数とは異なる第4数が加算される割合とが異なる、

ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、変動表示を行い、予め定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、作動記憶数が上限数に達した状態でオーバーフロー入賞があると、所定数を表示する演出が行われ、オーバーフロー入賞の発生する毎に所定数が増加し、変動中に増加した所定数に応じてポイントが加算される演出を実行する遊技機がある（例えば、特許文献1参照）。

【0003】

また、大当たり終了時の時短回数が11回や33回や77回のように特定の回数であるときには、確変状態である可能性が高く、大当たり終了時の時短回数により遊技状態の示唆が可能な遊技機がある（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2013-188284号公報

30

【特許文献2】特開2008-11939号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1にあっては、オーバーフロー入賞の発生する毎に所定数（実行権表示手段に表示される数）が増加するものの、単に所定数が増加していく演出態様であり、いずれの値の所定数が表示されても遊技者が注目するものではなく、遊技興趣を向上できないという問題がある。

【0006】

また、特許文献2にあっては、大当たり終了時の時短回数（実行権表示手段に表示される数）がいずれの値になるかについて遊技者が注目するものの、大当たり終了時の時短回数は、変動表示の回数とともに単に加算される数値であるため、遊技者は最終的に表示される時短回数にのみ注目し、その途中の時短回数に注目するものではないので、遊技興趣を向上できないという問題がある。

【0007】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、実行権表示手段に表示される数により遊技興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明の手段Aの遊技機は、変動表示を行い、予め定められた特定表示結果が導出表示

10

20

30

40

50

されたときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、変動表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、演出を実行可能な演出実行手段と、前記有利状態に制御するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づいて前記演出実行手段により演出を実行させるための実行権の数を決定する決定手段と、前記実行権の数を特定可能な実行権表示を行う実行権表示手段と、を備え、前記実行権表示手段は、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御される変動表示に関する情報としての特定保留記憶が記憶されている場合に、当該特定保留記憶が記憶されていない場合よりも高い割合で、特定の数に対応した前記実行権表示を行い、前記演出実行手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に基づいて前記有利状態に制御されることを示唆する予告演出を実行可能であり、前記予告演出が実行されることに伴って前記実行権表示において前記実行権の数が減算表示され、前記予告演出は遊技者の動作に基づいて実行可能な第1パターンと、遊技者の動作に基づくことなく実行可能な第2パターンと、があり、前記実行権の数によって実行可能な前記予告演出が異なり、前記予告演出を実行するための前記実行権が足りていない場合は足りていない旨を報知する、ことを特徴としている。

本発明の手段Bの遊技機は、手段Aに記載の遊技機であって、前記実行権表示手段は、前記実行権表示において表示されている前記実行権の数を加算する加算演出を実行可能であり、表示されている前記実行権の数が第1数のときと、該第1数とは異なる第2数のときとで、前記加算演出において第3数が加算される割合と、該第3数とは異なる第4数が加算される割合とが異なる、ことを特徴としている。

前記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技機は、変動表示を行い、予め定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄等）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す変動期待度予告演出実行処理または保留期待度予告演出実行処理を実行する部分）と、前記演出実行手段により演出を実行させるための実行権（例えば、予告権）の数を特定可能に表示する実行権表示手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す第2演出表示装置表示制御処理にて第2演出表示装置6に予告権数を表示する部分）と、を備え、前記実行権表示手段は、未だ終了されていない変動表示において前記特定表示結果が導出表示される場合には、該特定表示結果が導出表示されない場合よりも高い割合で、特定の数を表示する（例えば、演出制御用CPU120が図15に示す予告権獲得演出実行処理のS516にて始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに「大当たり」に対応したエントリが有る場合に高い割合で、予告権数に加算したときにゾロ目になる獲得数を決定する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、未だ終了されていない変動表示において特定表示結果が導出表示されることを実行権表示手段に表示される特定の数により示唆できるので、実行権表示手段に表示される数により遊技興趣を向上できる。

【0009】

本発明の請求項2に記載の遊技機は、請求項1に記載の遊技機であって、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理を実行する部分）と、前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えば、CPU103が入賞時乱数値判定処理を実行する部分）と、前記実行権表示手段に表示される表示数（例えば、予告権数）に加算される獲得数を決定する獲得数決定手段（例えば、演出制御用CPU120が図15に示す予告権獲得演出実行処理にて獲得数を決定する部分）と、を備え、前記獲得数決定手段は、前記判定手段の判定結果に基づいて前記獲得数の決定を行う（例えば、演出制御用CPU120が図15に示す予告権獲得演出実行処理のS516にて始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに「大当たり」に対応したエントリが有る場合と無い場合とで異なるテーブルを用いて獲得数を決定する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、獲得数が決定されることにより、判定手段の判定結果が得られたことを遊技者が認識できるので、遊技興趣を向上できる。

10

20

30

40

50

【0010】

本発明の請求項3に記載の遊技機は、請求項1または請求項2に記載の遊技機であって、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、CPU103が特別図柄通常処理を実行する部分）と、前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えば、CPU103が入賞時乱数値判定処理を実行する部分）と、前記実行権表示手段に表示される表示数（例えば、予告権数）に加算される獲得数を決定する獲得数決定手段（例えば、演出制御用CPU120が図15に示す予告権獲得演出実行処理にて獲得数を決定する部分）と、を備え、前記獲得数決定手段は、前記判定手段の判定結果に基づいて前記獲得数を決定するものであって、未だ終了されていない変動表示において前記特定表示結果が導出表示される場合には、該特定表示結果が導出表示されない場合よりも高い割合で、特別な数を前記獲得数として決定する（例えば、演出制御用CPU120が図15に示す予告権獲得演出実行処理のS516にて始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに「大当たり」に対応したエントリが有る場合にゾロ目の獲得数を決定する部分、または、変形例において「7」の数字を獲得数として決定する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、未だ終了されていない変動表示において特定表示結果が導出表示されることを特別な数の獲得数により示唆できるので、遊技興趣を向上できる。

【0011】

本発明の請求項4に記載の遊技機は、請求項1～請求項3のいずれかに記載の遊技機であって、前記実行権表示手段に表示される表示数に加算される獲得数を決定する獲得数決定手段（例えば、演出制御用CPU120が図15に示す予告権獲得演出実行処理にて獲得数を決定する部分）と、前記獲得数決定手段は、実行権の獲得条件が成立したときに、前記獲得数を決定するものであって、該獲得条件が成立するか否かを決定する獲得条件成立決定手段（例えば、演出制御用CPU120が図15に示す予告権獲得演出実行処理のS507にて予告権獲得演出の実行の有無を決定する部分）と、を備え、前記獲得条件成立決定手段は、前記実行権表示手段に表示される表示数が第1数であるときと、該第1数とは異なる第2数であるときとで、異なる割合で前記獲得条件の成立を決定する（例えば、予告権数カウンタの値が、「1」～「49」の場合、「50」～「90」の場合、「91」～「99」の場合のそれぞれに異なる判定値が割り当てられた図18に示す予告権獲得演出実行決定用テーブルを用いて予告権獲得演出の実行の有無を決定する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、実行権表示手段に表示される実行権の数に基づいて獲得条件が成立されるので、遊技興趣を向上できる。

【0012】

本発明の請求項5に記載の遊技機は、請求項1～請求項4のいずれかに記載の遊技機であって、前記実行権表示手段に表示される表示数に加算される獲得数を決定する獲得数決定手段（例えば、演出制御用CPU120が図15に示す予告権獲得演出実行処理にて獲得数を決定する部分）と、前記獲得数を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図15に示す予告権獲得演出実行処理にて予告権獲得演出を実行する部分）と、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、スティックコントローラ31A）と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記操作手段が操作されたときに前記示唆演出を実行するときと、前記操作手段が操作されなくても前記示唆演出を実行するときと、がある（例えば、スティックコントローラ31Aの傾倒操作があるとき、または、予告権獲得演出が開始されてから所定時間が経過したときに、宝箱から獲得数が出現する予告権獲得演出結果表示がなされる部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出の実行態様が増えるので、遊技興趣を向上できる。

【0013】

本発明の請求項6に記載の遊技機は、請求項1～請求項5のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、プッシュボタン31B）を備え、前記演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す変動期待度予告演出実行処

10

20

30

40

50

理または保留期待度予告演出実行処理を実行する部分)は、前記操作手段が操作されたときに演出を実行するときと、前記操作手段が操作されなくても演出を実行するときと、がある(例えば、プッシュボタン31Bの押下操作があると保留期待度予告演出を実行するときと、当該変動表示がスーパーリーチ変動パターンであり、かつ予告権数カウンタの値が「1」以上である場合に変動期待度予告演出を実行するときと、がある部分)、ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出の実行態様が増えるので、遊技興趣を向上できる。

【0014】

本発明の請求項7に記載の遊技機は、請求項1～請求項6のいずれかに記載の遊技機であって、

10

前記実行権表示手段に表示される表示数に加算される獲得数を決定する獲得数決定手段(例えば、演出制御用CPU120が図15に示す予告権獲得演出実行処理にて獲得数を決定する部分)と、前記獲得数を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図15に示す予告権獲得演出実行処理にて予告権獲得演出を実行する部分)と、を備え、前記示唆演出実行手段は、1の変動表示と該1の変動表示の後の変動表示とに亘って前記示唆演出を実行可能である(例えば、変動表示が終了して次の変動が開始されるまでの期間であっても、普図ゲームの変動表示結果が「はずれ」である場合は、予告権獲得演出が開始可能である部分)、ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出を長期間実行することができる。

【0015】

20

本発明の請求項8に記載の遊技機は、請求項1～請求項7のいずれかに記載の遊技機であって、前記演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図14に示す保留期待度予告演出実行処理を実行する部分)は、少なくとも前記特定表示結果が導出表示される時点を含む禁止期間(例えば、予告演出実行不能期間)中には演出を実行しない(例えば、変動表示が終了して次の変動が開始されるまでの期間が予告演出実行不能期間であり、この予告演出実行不能期間であるときに操作対応処理(S403)において保留期待度予告演出実行フラグがセットされないことで、保留期待度予告演出実行処理(S405)において保留期待度予告演出の実行がされない部分)、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示結果が導出表示されるときに、演出実行手段が実行する演出に遊技者の注目が向いてしまって、特定表示結果の導出表示を遊技者が認識できなくなることを防ぐことができる。

30

【0016】

本発明の手段1の遊技機は、請求項1～請求項8のいずれかに記載の遊技機であって、前記実行権表示手段に表示される表示数に加算される獲得数を決定する獲得数決定手段(例えば、演出制御用CPU120が図15に示す予告権獲得演出実行処理にて獲得数を決定する部分)を備え、前記獲得数決定手段は、前記獲得数を決定するときに、第3数を決定するよりも高い割合で、該第3数よりも小さい第4数を決定する(例えば、図19に示す通常獲得数決定用テーブルにおいて予告権数カウンタの値が「50」以上の場合に小さい個数が獲得数として決定され易くなっている部分)、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第4数よりも大きな第3数が獲得数として決定される機会が減るので、大きな第3数が獲得数として決定されたときに、特別感を遊技者に与えることができ、遊技興趣を向上できる。

40

【0017】

本発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、前記実行権表示手段に表示される表示数に加算される獲得数を決定する獲得数決定手段(例えば、演出制御用CPU120が図15に示す予告権獲得演出実行処理にて獲得数を決定する部分)を備え、前記獲得数決定手段は、特殊な数を決定の対象から除いて前記獲得数を決定する(例えば、演出制御用CPU120が図15に示す予告権獲得演出実行処理のS521にて獲得数が加算された予告権数がゾロ目の個数とならないように調整する処理を行う部分)、ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、特殊な数を通常では決定されない数として他の演出等で用いることができる。

【0018】

本発明の手段3の遊技機は、請求項1～請求項8、手段1、手段2のいずれかに記載の遊技機であって、前記実行権表示手段に表示される表示数に加算される獲得数を決定する獲得数決定手段（例えば、演出制御用CPU120が図15に示す予告権獲得演出実行処理にて獲得数を決定する部分）を備え、前記獲得数決定手段は、前記表示数が第5数であるときと、該第5数とは異なる第6数であるときとで、前記獲得数として決定する数の決定割合を異なせる（例えば、予告権数カウンタの値が「50」未満である場合、予告権数カウンタの値が「50」以上である場合のそれぞれに異なる判定値が割り当てられた図19に示す通常獲得数決定用テーブルを用いて獲得数を決定する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、実行権表示手段に表示される実行権の数に基づいて獲得数が決定されるので、遊技興趣を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

【図2】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【図3】演出制御コマンドを例示する図である。

【図4】変動パターンを例示する図である。

【図5】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図6】大当たり種別判定テーブル及び大当たり種別を示す図である。

【図7】始動入賞時受信コマンドバッファ等を示す図である。

【図8】遊技制御用タイミング割込み処理を示すフローチャートである。

【図9】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図10】始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図11】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。

【図12】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図13】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図14】期待度予告演出処理を示すフローチャートである。

【図15】予告権獲得演出実行処理を示すフローチャートである。

【図16】変動期待度予告演出の予告結果決定用テーブルを示す図である。

【図17】保留期待度予告演出の予告結果決定用テーブルを示す図である。

【図18】予告権獲得演出実行決定用テーブルを示す図である。

【図19】通常獲得数決定用テーブルを示す図である。

【図20】ゾロ目ガセ演出実行決定用テーブルを示す図である。

【図21】ゾロ目用獲得数決定用テーブルを示す図である。

【図22】予告権獲得演出の演出態様を示す図である。

【図23】変動期待度予告演出の演出態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0020】

先ず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1の全体の構成について説明する。尚、フローチャートの各ステップの説明にて、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」と略記する場合がある。図1に示すパチンコ遊技機1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠3とから構成されている。遊技盤2の所定位置には、第1特別図柄表示器4Aと、第2特別図柄表示器4Bとが設けられている。第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4Bはそれぞれ、LED等から構成され、変動表示ゲームとなる特図ゲームにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（特図）が、変動可能に表示（変動表示）される。以下、第1特別図柄表示器4Aにて変動表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示

10

20

30

40

50

器 4 B にて変動表示される特別図柄を「第 2 特図」という。

【 0 0 2 1 】

遊技盤 2 の遊技領域の中央付近には、第 1 演出表示装置 5 (メイン液晶表示装置) が設けられている。第 1 演出表示装置 5 は、各種の演出画像を表示する表示画面を形成している。第 1 演出表示装置 5 の表示画面では、第 1 特図の変動表示や第 2 特図の変動表示のそれぞれに対応して、3 つの変動表示部となる演出図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報である演出図柄が変動表示される。この演出図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。第 1 演出表示装置 5 には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R が配置されている。尚、第 1 特図の変動と第 2 特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、各演出図柄表示エリアにて演出図柄の変動 (上下方向のスクロール表示) が開始される。その後、各演出図柄表示エリアにて、確定演出図柄 (最終停止図柄) が停止表示される。第 1 演出表示装置 5 では、特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の演出図柄の変動表示を行い、確定演出図柄を導出表示する。

【 0 0 2 2 】

尚、通常大当たり組合せ (非確変大当たり組合せ) となる確定演出図柄は、各演出図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R にて変動表示される図柄番号が「1」～「8」の演出図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である演出図柄のいずれか 1 つが、各演出図柄表示エリアにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであれば良い。通常大当たり組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である演出図柄は、通常図柄 (非確変図柄) と称される。また、図柄番号が「7」である演出図柄が、各演出図柄表示エリアにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されることがある。図柄番号が「7」である演出図柄は、確変大当たり組合せを構成する確変図柄と称される。また、確変図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ (「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」、「9 9 9」等の演出図柄の組合せ) がある。

【 0 0 2 3 】

第 1 演出表示装置 5 の表示画面の下部の左右 2箇所には、第 1 保留記憶表示エリア 5 D 、第 2 保留記憶表示エリア 5 U が設定されている。各保留記憶表示エリアでは、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数 (特図保留記憶数) を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。特図ゲームに対応した変動表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過 (進入) することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや演出図柄の変動表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態に制御されていること等により、変動表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。図 1 では、保留記憶表示エリアとともに、第 1 特別図柄表示器 4 A 及び第 2 特別図柄表示器 4 B の上部と下部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 25 A と第 2 保留表示器 25 B とが設けられている。第 1 保留表示器 25 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 25 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。

【 0 0 2 4 】

本実施例では、第 1 演出表示装置 5 の下方位置に、第 1 演出表示装置 5 よりも小型の第 2 演出表示装置 6 (サブ液晶表示装置) が設けられている。この第 2 演出表示装置 6 には、遊技者が予告演出を実行するために用いる予告権の保有数が表示される。この予告権の保有数に基づいて、各保留記憶表示に基づく変動表示結果が大当たりとなる期待度を示唆する保留期待度予告演出 (図 2 2) と、当該変動表示の変動表示結果が大当たりとなる期待度を示唆する変動期待度予告演出 (図 2 3) と、が実行可能となっている。第 2 演出表示装置 6 の下方には、普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B が設けられている。普通入賞球装置 6 A は、常に一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、垂直位置となる通常

10

20

30

40

50

開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第2始動入賞口を形成する。

【0025】

普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口を通過しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第2始動入賞口を通過しやすい拡大開放状態となる。このように、第2始動入賞口は、遊技球が通過しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過しにくいまたは通過できない通常開放状態とに変化する。普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を通過した遊技球は、第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を通過した遊技球は、第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（3個）の遊技球が賞球として払い出され、第1特図保留記憶数が所定の上限値「4」未満であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（3個）の遊技球が賞球として払い出され、第2特図保留記憶数が所定の上限値「4」未満であれば、第2始動条件が成立する。

【0026】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方位置には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、大入賞口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する所定領域としての大入賞口を形成する。特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過し易くする。このように、大入賞口は、遊技球が通過し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。尚、遊技球が大入賞口を通過できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過しにくい一部開放状態を設けても良い。大入賞口を通過した遊技球は、図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（15個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、開放状態となった特別可変入賞球装置7の大入賞口を遊技球が通過したときには、他の入賞口（始動入賞口等）を遊技球が通過したときよりも多くの賞球が払い出される。特別可変入賞球装置7の大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。特別可変入賞球装置7の大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

【0027】

遊技盤2の所定位置には、普通図柄表示器20が設けられている。普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bと同様にLED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（普図或いは普通図）を変動可能に表示（変動表示）する。このような普通図柄の変動表示は、普図ゲーム（普通図ゲーム）と称される。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。遊技機用枠3の下部の手前側の中央部分には、遊技者が操作可能な操作部ユニット31が設けられている。この操作部ユニット31は、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aと、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bとを有している。後述するように、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bは、予告権獲得演出（図22（B））や保留期待度予告演出（図22（E））の実行時に操作される。

10

20

30

40

50

【0028】

図2に示す主基板11は、主として、特図ゲームにて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの出力信号を入力可能とする機能、演出制御基板12等からなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、外部に各種情報を出力する機能等を備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4Bを構成する各LED等の制御を行って第1特図や第2特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯制御等を行つて普通図柄表示器20による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、第1演出表示装置5、第2演出表示装置6、スピーカ8L, 8R及び遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。更に、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bを制御するコントローラユニット32が搭載されている。即ち、演出制御基板12は、第1演出表示装置5及び第2演出表示装置6の表示動作や、スピーカ8L, 8Rからの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ9等の動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。10

【0029】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、電気信号として送受信される演出制御コマンドである。図3は、演出制御コマンドの内容を示す説明図である。演出制御コマンドには、パチンコ遊技機1に対する電力供給が開始（再開）されたときに送信される電断復旧指定コマンドや、普通図柄表示器20にて普図ゲームの開始（普通図柄の変動開始）を指定するための普図変動開始コマンドや、普図ゲームの普通図柄の変動表示に対応して変動パターン（変動表示時間）を指定する普図変動パターン指定コマンドや、普通図柄の変動表示結果を指定する普図変動表示結果指定コマンドが含まれる。主基板11では、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4等の各種乱数値の数値データが、カウント可能に制御される。図4は、本実施例の変動パターンを示している。また、図5は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、特図ゲームにおいて確定特別図柄が導出表示される前に、その変動表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。尚、ROM101には、大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、乱数値MR2に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照される大当たり種別判定テーブルや、乱数値MR3に基づいて変動パターンを、図4に示す変動パターンのいずれかに決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されている。図6に示す設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当たりA」と「確変大当たりB」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。20

【0030】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMである。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100の入力ポートには、電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号、クリアスイッチが操作されたことを示すクリア信号、電力供給が開始されたことを示すリセット信号等が入力される。また、RAM102には、遊技の進行等を制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過して始動入賞が発生したものの未だ開始されていない第1特図を用いた特図ゲームの保留データとして、乱数値MR1、乱数値MR2、乱数値MR3を示す数値データ等を記憶する30

第1特図保留記憶部と、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過して始動入賞が発生したものの未だ開始されていない第2特図を用いた特図ゲームの保留データとして、乱数値MR1、乱数値MR2、乱数値MR3を示す数値データ等を記憶する第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、特図プロセスフラグ等の遊技の進行状況等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている遊技制御フラグ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている遊技制御タイマ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている遊技制御カウンタ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている遊技制御バッファ設定部と、を備えている。

10

【0031】

尚、演出制御基板12の側でも、主基板11と同様に、各種演出の実行、非実行や、演出の種別等を決定するための各種の乱数値が設定されている。また、ROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のテーブルデータ、各種演出の実行、非実行や、演出の種別等を決定するための複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各変動パターンに対応する演出制御パターンを構成するパターンデータ等が記憶されている。また、RAM122には、図7(A)に示す演出制御用データ保持エリア190が設けられている。

20

【0032】

演出制御フラグ設定部191には、第1演出表示装置5の画面上の演出画像の表示状態等といった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。また、演出制御タイマ設定部192には、第1演出表示装置5の画面上の演出画像の表示動作等といった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。また、演出制御カウンタ設定部193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。尚、これらのカウンタには、後述する予告演出の実行に必要な予告権の保有数をカウントする予告権数カウンタが含まれる。この予告権数カウンタの値が予告権数として第2演出表示装置6に表示される(図1参照)。また、演出制御バッファ設定部194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。

30

【0033】

本実施例では、図7(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ194A(保留記憶バッファ)を構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、第1特図保留記憶の最大値「4」に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」~「1-4」と、変動表示中の第1特図に対応した格納領域(バッファ番号「1-0」とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aには、第2特図保留記憶の最大値「4」に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」~「2-4」と、変動表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動力テゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンドという4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ194Aの第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動力テゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

40

【0034】

次に、本実施例のパチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制

50

御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図8のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、先ず、各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する(S11)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行する(S12)。この後、所定の情報出力処理を実行する(S13)。次に、乱数値MR1～MR4といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(S14)。この後、特別図柄プロセス処理を実行する(S15)。続いて、普通図柄表示器20での表示動作を制御して、普通図柄の変動表示や普通可変入賞球装置6Bの可動翼片の傾動動作設定等を行う普通図柄プロセス処理が実行される(S16)。その後、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12等のサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信(出力)する(S17)。

【0035】

図9は、特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理では、先ず、始動入賞判定処理を実行する(S21)。その後、遊技制御フラグ設定部に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、S22～S29の処理のいずれかを選択して実行する。S21の始動入賞処理(図10)では、第1始動入賞や第2始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、乱数値MR1、MR2、MR3を抽出して、第1始動入賞である場合には、第1特図保留記憶部の空きエントリの最上位に格納し、第2始動入賞である場合には、第2特図保留記憶部の空きエントリの最上位に格納する。また、始動入賞処理では、入賞時乱数値判定処理を実行する(図11)。

【0036】

S22の特別図柄通常処理では、保留データの有無等に基づいて特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、乱数値MR1を示す数値データに基づき、変動表示結果を「大当たり」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定(事前決定)する。更に、変動表示結果に対応して確定特別図柄(大当たり図柄やはずれ図柄のいずれか)が設定される。また、S23の変動パターン設定処理には、変動表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果に基づき、乱数値MR3を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理が含まれている。

【0037】

S24の特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bにて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理等が含まれている。また、S25の特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bにて特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄を停止表示(導出)させるための設定を行う処理が含まれている。

【0038】

S26の大当たり開放前処理には、変動表示結果が「大当たり」となったこと等に基づき、大当たり遊技状態にてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理が含まれている。具体的には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を、「非確変大当たり」または「確変大当たりA」である場合には、「16回」に設定する。一方、大当たり種別が「確変大当たりB」である場合には、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「5回」に設定する。また、S27の大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数等に基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理等が含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理等を実行する。

【0039】

10

20

30

40

50

S 2 8 の大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当たり終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理等が含まれている。また、S 2 9 の大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理等が含まれている。尚、大当たり終了処理では、遊技制御バッファ設定部に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出して、大当たり種別が「非確変大当たり」、「確変大当たり A」、「確変大当たり B」のいずれであったかを特定する。そして、特定した大当たり種別が「非確変大当たり」ではないと判定された場合には、確変制御を開始するための設定（確変フラグのセット）を行う。また、特定した大当たり種別が「非確変大当たり」である場合には、時短制御を開始するための設定（時短フラグのセットと時短制御中に実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（本実施例では「100」）を時短回数カウンタにセット）を行う。10

【0040】

次に、演出制御基板 1 2 の動作を説明する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源が投入されると、図 1 2 に示す演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、R A M 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（2 m s）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（S 5 1）。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイマ割込フラグの監視（S 5 2）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイマ割込処理によりタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのフラグをクリアし（S 5 3）、以下の処理を実行する。20

【0041】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、コマンド解析処理を行う（S 5 4）。コマンド解析処理では、受信コマンドバッファに格納されている主基板 1 1 から送信されてきたコマンドが、どのコマンド（図 3 参照）であるのか解析する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号に基づく割込処理で受信され、R A M 1 2 2 に形成されているバッファ領域に保存されている。そして、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う。このコマンド解析処理では、受信した演出制御コマンドが電断復旧指定コマンド（初期化指定コマンドでも良い）である場合に予告権数初期化フラグをセットする。また、受信した演出制御コマンドが普図変動表示結果指定コマンドである場合に予告権獲得演出実行判定フラグをセットする。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセス処理を行う（S 5 5）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して第 1 演出表示装置 5 や第 2 演出表示装置 6 の表示制御を実行する。そして、大当たり図柄判定用乱数等の演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理を実行し（S 5 6）、S 5 2 に移行する。30

【0042】

図 1 3 は、演出制御メイン処理の演出制御プロセス処理（S 5 5）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、変動期待度予告演出や保留期待度予告演出等の各種演出を実行する期待度予告演出処理を実行する（S 7 1）。次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 演出表示装置 5 の保留記憶表示エリアの保留記憶表示を、保留記憶バッファの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する（S 7 2）。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値に応じて S 7 3 ~ S 7 9 のうちのいずれかの処理を行う。40

【0043】

変動パターン指定コマンド受信待ち処理（S 7 3）では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理で変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。変動パタ50

ーン指定コマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（S74）に対応した値に変更する。また、演出図柄変動開始処理（S74）では、演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S75）に対応した値に更新する。尚、演出図柄変動開始処理において、演出図柄の変動が開始されたときに、当該変動表示の変動パターンがスーパーイチ変動パターンである場合には、変動期待度予告演出実行フラグをセットする。

【0044】

演出図柄変動中処理（S75）では、変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（S76）に対応した値に更新する。また、演出図柄変動停止処理（S76）では、全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定コマンド）を受信したことに基づいて、演出図柄の変動を停止し表示結果を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（S77）または変動パターン指定コマンド受信待ち処理（S73）に対応した値に更新する。

10

【0045】

大当たり表示処理（S77）では、変動時間の終了後、第1演出表示装置5に大当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理（S78）に対応した値に更新する。また、大当たり遊技中処理（S78）では、大当たり遊技中の制御を行う。大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、第1演出表示装置5のラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり終了演出処理（S79）に対応した値に更新する。また、大当たり終了演出処理（S79）では、第1演出表示装置5において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターン指定コマンド受信待ち処理（S73）に対応した値に更新する。

20

【0046】

図14は、期待度予告演出処理（S71）を示すフローチャートである。期待度予告演出処理では、先ず、演出制御用CPU120は、予告権数初期化処理を実行する（S401）。予告権数初期化処理において、演出制御用CPU120は、予告権数初期化フラグがセットされているか否かを判定する。ここで、予告権数初期化フラグがセットされている場合は、予告権数カウンタに初期値（本実施例では、「10」）をセットし、当該予告権数初期化処理を終了する。一方、予告権数初期化フラグがセットされていない場合は、処理を行わずに当該予告権数初期化処理を終了する。尚、前述したコマンド解析処理にて、パチンコ遊技機1に対する電力供給が開始（再開）されたときに受信される電断復旧指定コマンドに基づいて、予告権数初期化フラグがセットされ、この予告権数初期化フラグがセットされていることを条件に、予告権数カウンタに初期値が設定されることで、パチンコ遊技機1に対する電力供給が開始されたときには、予告権数カウンタの値に初期値としての「10」がセットされる。そして、第2演出表示装置6に「予告権数10個」の初期表示がなされる。

30

【0047】

前述したように、主基板11に搭載されたRAM102は、電断時にバックアップがなされるものの、演出制御基板12に搭載されたRAM122は、電断時にバックアップがなされない。予告権数カウンタは、RAM122に設けられているため、突然の停電等があつてパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止した場合に、予告権数カウンタの値（予告権数）がクリアされてしまう。予告権数カウンタの値がクリアされて予告権数が「0」に戻ってしまうと、遊技者が電断前に予告権数を獲得していた場合に不満感が生じてしまうおそれがある。そこで、本実施例では、電断復旧時に予告権数カウンタの値に初期値としての「10」がセットすることで、電断時に予告権数カウンタの値（予告権数）がクリアされてしまっても、或る程度の予告権数を補償するようにし、遊技者の不満感を低減させようとしている。

40

50

【0048】

尚、本実施例では、電断復旧時に予告権数カウンタの値に初期値としての「10」がセットするようにしているが、電断復旧時に予告権数カウンタの値にセットする初期値を抽選で決定するようにしても良く、所定数の値が予告権数カウンタにセットされても良い。また、演出制御基板12に搭載されたRAM122も電断時にバックアップがなされるようにし、電断復旧時の予告権数カウンタに対して、バックアップデータに基づいて電断前の予告権数カウンタの値をセットするようにしても良い。

【0049】

次に、演出制御用CPU120は、第2演出表示装置表示制御処理を実行する(S402)。この第2演出表示装置表示制御処理において、演出制御用CPU120は、実行中の変動パターンのプロセステーブルの記述に基づいて、予告演出実行不能期間である否かを判定する。ここで、予告演出実行不能期間でない場合は、予告権数カウンタの値に基づいて、第2演出表示装置6に予告権数を表示する制御を行う。例えば、予告権数カウンタの値が「6」である場合は、第2演出表示装置6に「予告権数6個」(図22(A))を表示する制御を行う。一方、予告演出実行不能期間である場合は、第2演出表示装置6に予告演出実行不能期間であることを示す画像(図22(D))を表示する制御を行う。尚、時短制御中や確変制御中にも、予告演出実行不能期間であるとして、第2演出表示装置6に予告演出実行不能期間であることを示す画像(図22(D))を表示しても良い。そして、当該第2演出表示装置表示制御処理を終了する。

【0050】

次に、演出制御用CPU120は、操作対応処理を実行する(S403)。この操作対応処理において、演出制御用CPU120は、予告権獲得演出が実行中であるか否かを判定する。ここで、予告権獲得演出が実行中であるときに、スティックコントローラ31Aの傾倒操作がある場合は、予告権獲得演出結果表示フラグをセットする。

【0051】

また、演出制御用CPU120は、実行中の変動パターンのプロセステーブルの記述に基づいて、予告演出実行不能期間である否かを判定する。ここで、予告演出実行不能期間であるときに、当該操作対応処理を終了する。尚、時短制御中や確変制御中にも、予告演出実行不能期間であるとして、当該操作対応処理を終了しても良い。一方、予告演出実行不能期間でないときに、プッシュボタン31Bの押下操作がある場合は、保留期待度予告演出実行フラグをセットし、当該操作対応処理を終了する。

【0052】

尚、後述するように、保留期待度予告演出実行フラグがセットされていることが、保留期待度予告演出実行処理(S405)において、保留期待度予告演出の実行を開始する条件となっている。つまり、操作対応処理において、予告演出実行不能期間であるときに、プッシュボタン31Bの押下操作があっても、保留期待度予告演出実行フラグがセットされないことで、予告演出実行不能期間中に保留期待度予告演出の実行が開始されないようになっている。また、後述するように、本実施例では、変動表示が終了(演出図柄が停止)して次の変動が開始されるまでの期間が予告演出実行不能期間となっている。つまり、変動表示が終了(演出図柄が停止)して次の変動が開始されるまでの期間は、保留期待度予告演出を実行できないようになっている。尚、後述するように、変動期待度予告演出は、スーパーリーチ変動パターンの変動開始時に自動的に実行される演出であるので、変動表示が終了(演出図柄が停止)して次の変動が開始されるまでの期間(予告演出実行不能期間)に変動期待度予告演出が実行されないようになっている。

【0053】

次に、演出制御用CPU120は、変動期待度予告演出実行処理を実行する(S404)。この変動期待度予告演出実行処理において、演出制御用CPU120は、前述の演出図柄変動開始処理にて、当該変動表示の変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合にセットされる変動期待度予告演出実行フラグがセットされているか否かを判定する。ここで、変動期待度予告演出実行フラグがセットされていない場合は、当該変動期待

10

20

30

40

50

度予告演出実行処理を終了する。一方、変動期待度予告演出実行フラグがセットされている場合は、予告権数カウンタの値が「1」以上であるか否か、つまり、変動期待度予告演出を実行するための予告権を遊技者が保有しているか否かを判定する。

【0054】

ここで、予告権数カウンタの値が「1」未満である場合（「0」である場合）は、変動期待度予告演出実行フラグをクリアし、当該変動期待度予告演出実行処理を終了する。一方、予告権数カウンタの値が「1」以上である場合は、予告権数カウンタの値から「1」を減算するとともに、変動期待度予告演出実行フラグをクリアし、変動期待度予告演出の実行を開始する。具体的には、演出制御用CPU120は、当該変動表示の変動パターンを特定するとともに、図16に示す予告結果決定用テーブルを用いて、変動期待度表示の表示態様（本実施例では、「10%」、「40%」、「80%」の3つの態様）を決定する。本実施例では、変動期待度表示の表示態様のそれぞれに対して、当該変動表示の変動パターンがスーパーイーチはずれである場合、当該変動表示の変動パターンがスーパーイーチ大当たりである場合のそれぞれに異なる判定値が割り当てられている。10

【0055】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該変動表示においてスーパーイーチ大当たりとなる場合は、スーパーイーチはずれとなる場合よりも「80%」の変動期待度表示の表示態様が決定され易くなっている。また、当該変動表示においてスーパーイーチはずれとなる場合は、スーパーイーチ大当たりとなる場合よりも「10%」の変動期待度表示の表示態様が決定され易くなっている。つまり、「80%」の変動期待度表示の表示態様が表示された場合には、遊技者は大当たりになるかもしれない（大当たり遊技状態に制御されるかもしれない）という期待感を得ることができる。そして、演出制御用CPU120は、変動期待度予告演出に応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し、当該選択したプロセステーブルに基づいて各種装置の制御を開始する。20

【0056】

本実施例では、変動表示が開始されたときに、当該変動表示の変動パターンがスーパーイーチ変動パターンであり、かつ予告権数カウンタの値が「1」以上である場合は、当該変動表示に基づく変動表示結果が大当たりとなる期待度を示唆する変動期待度予告演出が自動的に開始されるようにしている（図23（A）～図23（B））。つまり、変動期待度予告演出は、遊技者のボタン操作等がされなくても自動的に実行される演出である。尚、変動期待度予告演出が実行中であるときには、変動期待度予告演出実行処理にてプロセステーブルに基づいて各種装置の制御が継続され、所定時間経過後に変動期待度予告演出の実行が終了する。本実施例では、自動的に実行される変動期待度予告演出と、遊技者のボタン操作により実行される保留期待度予告演出と、がある。30

【0057】

次に、演出制御用CPU120は、保留期待度予告演出実行処理を実行する（S405）。この保留期待度予告演出実行処理において、演出制御用CPU120は、前述の操作対応処理にて、プッシュボタン31Bの押下操作がある場合にセットされる保留期待度予告演出実行フラグがセットされているか否かを判定する。ここで、保留期待度予告演出実行フラグがセットされていない場合は、当該保留期待度予告演出実行処理を終了する。一方、保留期待度予告演出実行フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ194A（図7（B））を参照し、第1特図保留記憶（バッファ番号「1-1」～「1-4」）に記憶された第1特図保留記憶数を特定する。そして、予告権数カウンタの値が第1特図保留記憶数以上であるか否か、つまり、保留期待度予告演出を実行するための予告権を遊技者が保有しているか否かを判定する。40

【0058】

ここで、予告権数カウンタの値が第1特図保留記憶数未満である場合は、保留期待度予告演出実行フラグをクリアし、当該保留期待度予告演出実行処理を終了する。一方、予告権数カウンタの値が第1特図保留記憶数以上である場合は、予告権数カウンタの値から第1特図保留記憶数に対応する値を減算するとともに、保留期待度予告演出実行フラグを50

クリアし、保留期待度予告演出の実行を開始する。具体的には、演出制御用CPU120は、演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図7(B))を参照して各保留記憶の変動表示結果や変動カテゴリや大当たり種別を特定するとともに、図17に示す予告結果決定用テーブルを用いて、保留期待度表示の表示態様(本実施例では、「10%」、「40%」、「80%」の3つの態様)を決定する。

【0059】

本実施例では、保留期待度表示の表示態様のそれぞれに対して、保留記憶が対応する変動表示結果及び変動カテゴリが非リーチはずれである場合、保留記憶が対応する変動表示結果及び変動カテゴリがその他のはずれである場合、保留記憶が対応する変動表示結果及び変動カテゴリがスーパーリーチはずれである場合、保留記憶が対応する変動表示結果及び大当たり種別が非確変大当たりまたは確変大当たりBである場合、保留記憶が対応する変動表示結果及び大当たり種別が確変大当たりAである場合のそれぞれに異なる判定値が割り当てられている。

10

【0060】

このように判定値が割り当てられていることにより、保留記憶が対応する変動表示結果及び大当たり種別が確変大当たりAである場合は、他の場合よりも「80%」の保留期待度表示の表示態様が決定され易くなっている。また、保留記憶が対応する変動表示結果及び変動カテゴリが非リーチはずれである場合は、他の場合よりも「10%」の保留期待度表示の表示態様が決定され易くなっている。つまり、「80%」の保留期待度表示の表示態様が表示された場合には、遊技者は確変大当たりAになるかもしれない(大当たり遊技状態に制御されるかもしれない)という期待感を得ることができる。そして、演出制御用CPU120は、保留期待度予告演出に応じた演出制御パターン(プロセステーブル)を選択し、当該選択したプロセステーブルに基づいて各種装置の制御を開始する。

20

【0061】

本実施例では、プッシュボタン31Bの押下操作があり、かつ予告権数カウンタの値が第1特図保留記憶数以上である場合は、現時点で表示中の各保留記憶表示に基づく変動表示結果が大当たりとなる期待度を示唆する保留期待度予告演出を開始するようにしている(図22(E)～図22(F))。尚、保留期待度予告演出が実行中であるときには、保留期待度予告演出実行処理にてプロセステーブルに基づいて各種装置の制御が継続され、所定時間経過後に保留期待度予告演出の実行が終了する。また、保留期待度予告演出の実行中にプッシュボタン31Bの押下操作があっても当該操作を受付けないようにしており、重複して保留期待度予告演出が実行されないようにしている。

30

【0062】

尚、保留期待度予告演出を実行する条件として、1の保留記憶表示の大当たり期待度を示す場合に、複数個の予告権が必要となる場合があっても良い。例えば、1の保留記憶表示の大当たり期待度が高期待度である場合には、保留期待度予告演出を実行する条件として、10個の予告権(予告権数カウンタの値が「10」)が必要なものであっても良い。また、遊技者が保留期待度予告演出を実行しようとするときに、予告権数が足りない場合には、予告権数が不足している旨を報知する権利不足表示を行うようにしても良い。

40

【0063】

尚、本実施例では、保留期待度予告演出において、第1特図の保留記憶表示に基づく変動表示結果が大当たりとなる期待度を示唆するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留期待度予告演出において、第2特図の保留記憶表示に基づく変動表示結果が大当たりとなる期待度を示唆するようにしても良い。

【0064】

尚、本実施例では、予告権数カウンタの値が第1特図保留記憶数以上である場合に、保留期待度予告演出を実行するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告権数カウンタの値が「1」以上であれば、保留期待度予告演出を実行するようにしても良い。また、予告権数カウンタの値が第1特図保留記憶数よりも少ない場合には、予告権数カウンタの値の数の第1特図保留記憶のみを保留期待度予告演出の対象としても良

50

い。例えば、第1特図保留記憶数が4個あるときに、予告権数カウンタの値が「2」であるときには、バッファ番号「1-1」と「1-2」に記憶された第1特図保留記憶のみを保留期待度予告演出の対象として、大当たり期待度を表示するようにしても良い。

【0065】

次に、演出制御用CPU120は、予告権獲得演出実行処理を実行し(S406)、その後、当該期待度予告演出処理を終了する。

【0066】

図15は、予告権獲得演出実行処理を示すフローチャートである。この予告権獲得演出実行処理(S406)において演出制御用CPU120は、先ず、スティックコントローラ31Aの傾倒操作がある場合、または、予告権獲得演出が開始されてから所定時間が経過した場合にセットされる予告権獲得演出結果表示フラグがセットされているか否かを判定する(S501)。ここで、予告権獲得演出結果表示フラグがセットされている場合は、後述するS514に進む。一方、予告権獲得演出結果表示フラグがセットされていない場合は、S502に進む。

10

【0067】

S502において演出制御用CPU120は、予告権獲得演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する。ここで、予告権獲得演出実行中フラグがセットされている場合は、後述するS511に進む。一方、予告権獲得演出実行中フラグがセットされていない場合は、S503に進む。

【0068】

20

S503において演出制御用CPU120は、前述したコマンド解析処理において、普図変動表示結果指定コマンドを受信したときにセットされる予告権獲得演出実行判定フラグがセットされているか否かを判定する。ここで、予告権獲得演出実行判定フラグがセットされていない場合は、当該予告権獲得演出実行処理を終了する。一方、予告権獲得演出実行判定フラグがセットされている場合は、当該予告権獲得演出実行判定フラグをクリアし(S504)、受信した普図変動表示結果指定コマンドに基づいて普図変動表示結果(「はずれ」または「当たり」)を特定し(S505)、S506に進む。

【0069】

S506において演出制御用CPU120は、普図変動表示結果が「はずれ」であるか否かを判定する。ここで、普図変動表示結果が「はずれ」でない場合は、当該予告権獲得演出実行処理を終了する。一方、普図変動表示結果が「はずれ」である場合は、S507に進む。

30

【0070】

S507において演出制御用CPU120は、予告権獲得演出実行決定用テーブルを選択し、該選択した予告権獲得演出実行決定用テーブルを用いて予告権獲得演出の実行の有無を決定する。具体的には、演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図7(B))を参照し、第1特図保留記憶(バッファ番号「1-0」～「1-4」)または第2特図保留記憶(バッファ番号「2-0」～「2-4」)に図柄指定コマンドが「大当たり」に対応したエントリが有るか否かを判定する。ここで、「大当たり」に対応したエントリが無い場合は、図18(A)に示す予告権獲得演出実行決定用テーブルAを選択する。一方、「大当たり」に対応したエントリが有る場合は、図18(B)に示す予告権獲得演出実行決定用テーブルBを選択する。そして、演出制御用CPU120は、選択した予告権獲得演出実行決定用テーブル及び予告権数カウンタの値に基づいて、予告権獲得演出の実行の有無を決定する。

40

【0071】

本実施例では、予告権数カウンタの値が、「1」～「49」の場合、「50」～「90」の場合、「91」～「99」の場合のそれぞれに異なる判定値が割り当てられている。この予告権獲得演出実行決定用テーブルでは、予告権数カウンタの値が小さい場合(「1」～「49」の場合)に予告権獲得演出を実行することが決定され易くなっている。予告権数カウンタの値が大きい場合(「50」～「90」の場合)に予告権獲得演出を実行す

50

ることが決定され難くなっている。

【0072】

尚、予告権数カウンタの値の上限値は「99」となっている。また、1度の獲得演出の実行により獲得できる予告権の獲得数は、9個が最大値になっている。そのため、予告権獲得演出実行決定用テーブルでは、予告権数カウンタの値が「91」以上の場合には、予告権獲得演出を実行しないことを常に決定するようにし、獲得数の加算後に予告権数カウンタの値が上限値「99」を超えてしまうことを防止している。

【0073】

また、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図7(B))に「大当たり」に対応したエントリが無い場合と有る場合とで選択する予告権獲得演出実行決定用テーブルが異なることで、入賞時乱数値判定処理(図11)の判定結果が予告権獲得演出の有無に影響を与えるようになる。本実施例では、「大当たり」に対応したエントリが有る場合は、無い場合よりも予告権獲得演出を実行することが決定され易くなっている。そのため、予告権獲得演出が実行されると、遊技者は、「大当たり」に対応した保留記憶があるのではないかという期待感を得ることができ、遊技興趣を向上できる。

10

【0074】

次いで、演出制御用CPU120は、予告権獲得演出の実行を決定したか否かを判定する(S508)。ここで、予告権獲得演出の実行を決定しなかった場合は、当該予告権獲得演出実行処理を終了する。一方、予告権獲得演出の実行を決定した場合は、予告権獲得演出実行中フラグをセットし(S509)、予告権獲得演出の実行を開始する(S510)。具体的には、演出制御用CPU120は、予告権獲得演出に応じた演出制御パターン(プロセステーブル)を選択し、当該選択したプロセステーブルに基づいて各種装置の制御を開始する。そして、当該予告権獲得演出実行処理を終了する。

20

【0075】

このように本実施例では、普通図柄表示器20にて普図ゲームが実行され、当該普図ゲームの変動表示結果が「はずれ」である場合に、予告権獲得演出の実行が開始され得る。そのため、遊技者は普通図柄表示器20にて実行される普図ゲームに注目するようになるので、遊技興趣を向上できる。更に、普図ゲームの変動表示結果が「はずれ」である場合に、予告権獲得演出の実行が開始された場合には、普図ゲームの変動表示結果が不利な状態である「はずれ」であっても、遊技者に特別な演出が実行されたという特別感を与えることができる。尚、本実施例では、普図ゲームの実行に基づいて予告権獲得演出の実行が開始され得るようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特図ゲームの実行に基づいて予告権獲得演出の実行が開始され得るようにも良いし、その他の任意のタイミングで予告権獲得演出の実行が開始され得るようにも良い。

30

【0076】

前述したS502にて予告権獲得演出実行中フラグがセットされている場合に進むS511において、演出制御用CPU120は、予告権獲得演出実行中処理を実行する。この予告権獲得演出実行中処理では、プロセステーブルに基づいて各種装置の制御が継続される。本実施例では、第1演出表示装置5の表示画面の右部に予告権獲得演出表示エリアが設けられ、この予告権獲得演出表示エリアにて予告権獲得演出に関する画像である宝箱の画像が表示される(図22(B))。

40

【0077】

次いで、演出制御用CPU120は、予告権獲得演出の実行開始時にタイマカウントがスタートする予告権獲得演出用プロセスタイミングのタイマ値を参照し、予告権獲得演出が開始されてから所定時間が経過したか否かを判定する(S512)。ここで、所定時間が経過していない場合は、当該予告権獲得演出実行処理を終了する。一方、所定時間が経過した場合は、予告権獲得演出結果表示フラグをセットし(S513)、当該予告権獲得演出実行処理を終了する。

【0078】

前述したS501にて予告権獲得演出結果表示フラグがセットされている場合に進むS

50

514において、演出制御用CPU120は、予告権獲得演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する。ここで、予告権獲得演出実行中フラグがセットされていない場合は、後述するS523に進む。一方、予告権獲得演出実行中フラグがセットされている場合は、当該予告権獲得演出実行中フラグをクリアし(S515)、S516に進む。

【0079】

S516において演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図7(B))を参照し、第1特図保留記憶(バッファ番号「1-0」～「1-4」)または第2特図保留記憶(バッファ番号「2-0」～「2-4」)に図柄指定コマンドが「大当たり」に対応したエントリが有るか否かを判定する。ここで、「大当たり」に対応したエントリが有る場合は、後述するS522に進む。一方、「大当たり」に対応したエントリが無い場合は、S517に進む。

10

【0080】

S517において演出制御用CPU120は、図19に示す通常獲得数決定用テーブルを用いて、当該予告権獲得演出にて獲得できる獲得数を決定し、S518に進む。本実施例では、「1個」～「9個」のうちのいずれかの個数を獲得数として決定する。本実施例では、予告権数カウンタの値が「50」未満である場合、予告権数カウンタの値が「50」以上である場合のそれぞれに異なる判定値が割り当てられている。この通常獲得数決定用テーブルでは、予告権数カウンタの値が「50」未満の場合に大きな個数が獲得数として決定され易くなっている。また、予告権数カウンタの値が「50」以上の場合に小さい個数が獲得数として決定され易くなっている。そのため、獲得数として決定される数字の種類に幅(範囲)と偶然性を持たせることができ、遊技興趣を向上できる。

20

【0081】

S518において演出制御用CPU120は、決定した獲得数を予告権数カウンタの値に加算した場合にゾロ目(「11」や「22」や「77」等の2桁の数列が同じ数字)になるか否かを判定する。例えば、予告権数カウンタの値が「6」である場合、つまり予告権数が6個である場合に5個の獲得数を加算すると、予告権数が11個のゾロ目になる。ここで、ゾロ目にならない場合は、後述するS523に進む。一方、ゾロ目になる場合は、S519に進む。

【0082】

S519において演出制御用CPU120は、図20に示すゾロ目ガセ演出実行決定用テーブルを用いて、ゾロ目ガセ演出の実行の有無を決定し、S520に進む。ゾロ目ガセ演出とは、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図7(B))に「大当たり」に対応したエントリが無いにも関わらず、獲得数が加算された予告権数をゾロ目の個数とする演出である。ゾロ目ガセ演出実行決定用テーブルでは、ゾロ目ガセ演出を実行する決定割合よりも実行しない決定割合が高くなるように判定値数が割り当てられている。

30

【0083】

S520において演出制御用CPU120は、ゾロ目ガセ演出の実行が決定されたか否かを判定する。ここで、ゾロ目ガセ演出の実行が決定された場合は、後述するS523に進む。一方、ゾロ目ガセ演出の実行が決定されなかった場合は、獲得数が加算された予告権数がゾロ目の個数とならないように調整する処理を行う(S521)。例えば、決定した獲得数が「2」～「9」個の場合は、該獲得数から1を減算し、決定した獲得数が「1」個の場合は、該獲得数に1を加算する処理を行う。

40

【0084】

前述したS516にて始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図7(B))に「大当たり」に対応したエントリが有る場合に進むS522において、演出制御用CPU120は、図21に示すゾロ目獲得数決定用テーブルを用いて、獲得数を決定し、S523に進む。ゾロ目獲得数決定用テーブルでは、予告権数カウンタの値に加算した場合にゾロ目になるように獲得数を決定する場合、予告権数カウンタの値に加算した場合にゾロ目以外になるように獲得数をランダムに決定する場合のそれぞれに異なる判定値が割り当てられている。本実施例では、ゾロ目以外になる獲得数の決定割合よりもゾロ目になる獲得数の決

50

定割合が高くなるように判定値数が割り当てられている。

【0085】

S523において演出制御用CPU120は、予告権獲得演出結果表示処理を実行する。この予告権獲得演出結果表示処理では、第1演出表示装置5の予告権獲得演出表示エリアに表示された宝箱から獲得数を示す画像が出現する演出がなされ、第2演出表示装置6の予告権数に獲得数が加算される(図22(C))。尚、加算後の予告権数がゾロ目である場合には、ゾロ目であることを遊技者に報知するゾロ目報知表示がなされる。

【0086】

次いで、演出制御用CPU120は、予告権獲得演出結果表示が終了したか否かを判定する(S524)。ここで、予告権獲得演出結果表示が終了していない場合は、当該予告権獲得演出実行処理を終了する。一方、予告権獲得演出結果表示が終了した場合は、予告権獲得演出結果表示フラグをクリアし(S525)、当該予告権獲得演出実行処理を終了する。

10

【0087】

次に、予告権獲得演出の演出態様を説明する。図22に示すように、第1演出表示装置5の表示画面の右部には、予告権獲得演出に関する画像が表示される予告権獲得演出表示エリアが設けられている(図22(A))。この予告権獲得演出表示エリアは、演出図柄表示エリア5L, 5C, 5Rに重複しない位置に設けられている。そのため、予告権獲得演出の画像により変動表示等が隠れないようになっている。

【0088】

20

また、第2演出表示装置6の表示画面には、予告権数が表示される。尚、普図ゲームの変動表示があり、その変動表示結果が「はずれ」である場合は、予告権獲得演出表示エリアにて宝箱の画像が表示される予告権獲得演出が開始される(図22(B))。ここで、スティックコントローラ31Aの傾倒操作がある場合、または、予告権獲得演出が開始されてから所定時間が経過した場合には、宝箱から獲得数が出現する予告権獲得演出結果表示がなされる(図22(C))。尚、獲得数が加算された後の予告権数がゾロ目である場合には、ゾロ目報知表示がなされる。また、変動表示が終了(演出図柄が停止)して次の変動が開始されるまでの期間が予告演出実行不能期間となっており、この期間中は、第2演出表示装置6に予告演出実行不能期間であることを示す画像が表示される(図22(D))。尚、予告権獲得演出の実行は、演出図柄の変動表示の実行とは別個に処理されるので(図13参照)、変動表示が終了して次の変動が開始されるまでの期間であっても、普図ゲームの変動表示結果が「はずれ」である場合は、予告権獲得演出が開始可能となっている。

30

【0089】

本実施例では、図12に示すコマンド解析処理(S54)において、受信した演出制御コマンドが普図変動表示結果指定コマンドである場合に予告権獲得演出実行判定フラグがセットされ、図15に示す予告権獲得演出実行処理(S406)において、予告権獲得演出実行判定フラグがセットされていることを条件に予告権獲得演出を開始している。尚、図13に示す演出制御プロセス処理(S55)において、演出図柄の変動表示の処理とは別個に予告権獲得演出実行処理が実行されるので、1の変動表示中に予告権獲得演出の実行が開始された場合に、当該1の変動表示が終了しても予告権獲得演出の実行を継続して行うことができ、次の変動が開始された後に、当該予告権獲得演出の実行を終了することができる。つまり、1の変動表示と該1の変動表示の次の変動表示とに亘って予告権獲得演出を実行可能である。尚、1の変動表示で開始された予告権獲得演出が、次の変動表示や更にその後の変動表示に亘って実行される場合もある。

40

【0090】

本実施例では、変動表示が終了(演出図柄が停止)して次の変動が開始されるまでの期間が予告演出実行不能期間となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、演出図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおいて、「左」、「右」、「中」の順に演出図柄が停止する場合に、「左」の演出図柄が停止してから次の変動が開始されるまでの

50

期間が予告演出実行不能期間であっても良い。つまり、次の変動が開始される前に、保留期待度予告演出を実行するために必要な時間が確保できなくなる場合には、予告演出の実行を不能にしても良い。

【0091】

また、獲得数が加算された後の予告権数がゾロ目である場合には、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図7(B))に「大当たり」に対応したエントリが有る可能性が高いので、遊技者は、積極的に保留期待度予告演出を実行しようとする。尚、プッシュボタン31Bの押下操作を操作することが面倒である遊技者においては、予告権が加算されるのみで、予告権を使用しなくなってしまう場合があるが、予告権数がゾロ目になったことが予告権を使用する契機となるので、積極的に保留期待度予告演出が実行され、遊技興趣を向上できる。また、表示される予告権数の数に意味(予告演出の要素)を持たせることができ、遊技者が予告権数の数に注目するようになる。

10

【0092】

尚、本実施例では、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図7(B))に「大当たり」に対応したエントリが有る可能性が高い場合に、予告権数をゾロ目にするように獲得数を決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図7(B))に「大当たり」に対応したエントリが有る可能性が高い場合に、獲得数を特別な数に決定しても良い。例えば、変形例では、始動入賞時受信コマンドバッファ194A(図7(B))に「大当たり」に対応したエントリが有る可能性が高い場合に、「7」の数字(確変図柄を構成する数字)を獲得数として決定しても良い。尚、「7」の数字が獲得数であっても「大当たり」に対応したエントリが無い場合、所謂ガセ演出の場合があっても良い。更に、このガセ演出の実行が決定されなかった場合は、「7」の数字が獲得数として決定されないように調整しても良い。

20

【0093】

そして、次の変動が開始されると、再び予告権数が表示される(図22(E))。尚、予告演出実行有効期間であるときに、プッシュボタン31Bの押下操作があると、保留期待度予告演出が実行される(図22(F))。この保留期待度予告演出では、第2演出表示装置6の表示画面の上部に、「80%」や「10%」等の各保留記憶表示の期待度を示す画像の表示がなされるとともに、予告権数が保留記憶表示の個数分減算される(図22(F))。尚、この画像の表示がなされても予告権数の表示は隠れないようになっている。

30

【0094】

次に、変動期待度予告演出の演出態様を説明する。図23に示すように、第1演出表示装置5の表示画面にて、変動表示が開始されたときに、当該変動表示の変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであり、かつ予告権数カウンタの値が「1」以上である場合は、第2演出表示装置6の表示画面にて、当該変動表示に基づく変動表示結果が大当たりとなる期待度を示唆する変動期待度予告演出が自動的に開始される(図23(A))。この変動期待度予告演出では、第2演出表示装置6の表示画面の上部に、「変動期待度80%」等の当該変動表示の期待度を示す画像の表示がなされるとともに、予告権数が「1」減算される(図23(B))。尚、この画像の表示がなされても予告権数の表示は隠れないようになっている。

40

【0095】

また、リーチ状態が成立すると、第2演出表示装置6に予告演出実行不能期間であることを示す画像が表示され、予告権数の表示が隠蔽されるが、当該変動表示の期待度を示す画像の表示は隠れないようになっている(図23(C))。そして、第1演出表示装置5の表示画面にてリーチ演出が実行される(図23(D))。尚、リーチ演出の実行中には、演出図柄を小さく表示した小図柄が第1演出表示装置5の表示画面の左上に表示されるが、予告権獲得演出表示エリアが第1演出表示装置5の表示画面の右部に設けられているため、予告権獲得演出が実行されたとしても小図柄が隠れないようになっている。更に、リーチ演出に関わる画像も予告権獲得演出表示エリア以外の領域に表示されるので、予告

50

権獲得演出が実行されたとしてもリーチ演出に関わる画像が隠れないようになっている。また、変動表示が停止すると、第1演出表示装置5の表示画面にて、大当たりの変動表示結果が導出表示される。そして、第2演出表示装置6では、当該変動表示の期待度を示す画像の表示が終了する(図23(E))。

【0096】

本実施例では、予告権獲得演出に関わる画像が表示される予告権獲得演出表示エリアが、第1演出表示装置5の表示画面の右部に設けられるように予め設定されているので、いずれの時点で予告権獲得演出が実行されたとしても、保留記憶表示、演出図柄の変動表示、変動表示結果、特別遊技状態を示す表示、第4図柄の変動表示、演出図柄を小さく表示した小図柄、「右打ち」等の遊技球の打法を案内する打法案内表示、操作手段(プッシュボタン31B等)の操作を促す表示等の遊技の実行に関係する遊技情報、つまり、遊技の進行状況を示す情報、遊技の結果を示す情報、遊技上の操作方法を示す情報等が隠れないようになっている。尚、予告権獲得演出表示エリアが第1演出表示装置5の表示画面に設けられていることで、第1特別図柄表示器4Aに表示される第1特図や、第2特別図柄表示器4Bの第2特図や、普通図柄表示器20の普図が、予告権獲得演出に関わる画像により隠れないようになっている。尚、役物装置等を用いた役物演出により獲得した予告権を示唆する場合には、当該役物演出と、該役物演出に関わる画像により遊技情報が隠れないようにしても良い。

【0097】

尚、「遊技情報を隠さない」とは、遊技情報に関する画像の少なくとも一部を視認可能にすることで遊技情報を認識できる状態であっても良いし、遊技情報に関する画像の全てを覆うように隠蔽用の画像を重複して表示した場合には、隠蔽用の画像を半透明の画像として遊技情報を認識できる状態や、隠蔽用の画像の表示時間を短時間(一瞬の間)にすることで遊技情報を認識できる状態であっても良い。

【0098】

以上、本実施例のパチンコ遊技機1によれば、遊技の実行に関係する遊技情報である変動表示等が予告権獲得演出により隠れてしまって、変動表示等の視認が妨げられることを防ぐことができるので、遊技者が遊技情報を誤認することがなくなる。また、予告権数に加算される獲得数を示唆する予告権獲得演出が実行されるので、遊技興奮を向上できる。尚、予告権獲得演出が実行される度に異なる獲得数が決定されるようになるので、獲得数の決定に対して運の要素を加えることができ、遊技興奮を向上できる。

【0099】

尚、本実施例では、「11」等のゾロ目の数字を、特定の数として遊技者が認識できるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、語呂合せの数字や、「100」等のキリ番や、「123」等の連番や、「121」等の回文数等を、特定の数として遊技者が認識できるようにしても良いし、確変図柄を構成する「7」の数字を特定の数として遊技者が認識できるようにしても良い。

【0100】

尚、本実施例では、予告権獲得演出として宝箱から獲得数が出現する演出が実行されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告権獲得演出は、その他の態様であっても良い。例えば、ルーレット盤が表示され、当該ルーレット盤により示された数字が獲得数となっていても良いし、所定のキャラクタが登場して獲得数を表示したプラカードを掲げるようにしても良い。また、第2演出表示装置6を用いて獲得数を示唆するもの以外であっても良く、例えば、LEDランプの点灯数や点灯色により獲得数を示唆するものでも良いし、スピーカ8L, 8Rから出力される音声により獲得数を示唆するものでも良い。

【0101】

尚、本実施例では、自動的に実行される変動期待度予告演出と、遊技者のボタン操作等により実行される保留期待度予告演出と、があるが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動期待度予告演出を遊技者のボタン操作等により実行される演出としても良いし

10

20

30

40

50

、保留期待度予告演出を遊技者のボタン操作等がされなくても自動的に実行される演出としても良い。

【0102】

遊技者にとって有利な状態とは、遊技者が多くの遊技媒体を獲得できる遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり等）や、獲得できる遊技媒体の期待値が異なる複数種類の特定遊技状態や、通常遊技状態よりも賞球払出の条件が成立しやすくなる高ベース状態（時短状態）や、前記特定遊技状態となる確率が高い高確率遊技状態（高確率状態）や高確低ベース状態（潜伏確変状態）、特別リーチ状態（スーパーリーチ等）、当該変動パターンが大当たり変動パターンに基づく変動パターンである状態等が含まれる。

【0103】

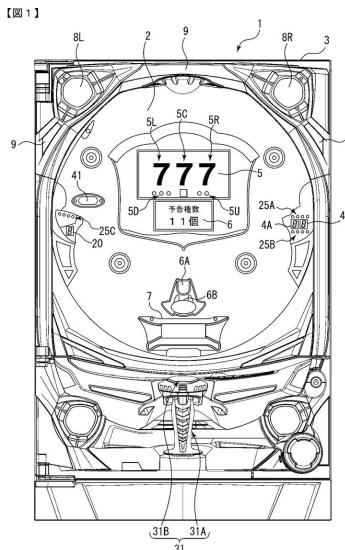
また、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。尚、これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。また、打球発射装置をパチンコ遊技機1の遊技領域の上方位置に設けることによって、遊技球を遊技領域の上方位置から打ち出すようにしても良い。

【符号の説明】

【0104】

1	パチンコ遊技機	20
1 1	主基板	
1 2	演出制御基板	
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 2 0	演出制御用CPU	

【図1】



【図4】

【図4】

実験ID	特図変動時間[ms]	内容
PAI-1	12000	短縮なし(通常状態)→ボリューム(はずれ)
PAI-2	5750	音量2~4倍短縮(通常状態)→ボリューム(はずれ)
PAI-3	3750	音量5~8倍短縮(通常状態)→ボリューム(はずれ)
PAI-4	5000	短縮(特短縮時)→ボリューム(はずれ)
PAZ-1	20000	ノーマルボリューム(はずれ)
PAZ-2	43000	スーパーα(はずれ)
PAZ-3	53000	スーパーβ(はずれ)
PBI-1	20000	ノーマルボリューム(大当たり)
PBI-2	43000	スーパーα(大当たり)
PBI-3	53000	スーパーβ(大当たり)

【図5】

【図5】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1~219	大当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当たり
	上記数値以外	はずれ

【図6】

【図6】

(A) 大当たり種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当たり種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~100	確変B
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当たりまで	次回大当たりまで	16
確変B	次回大当たりまで	次回大当たりまで	5
非確変	無し	100回 (100回の大当たり)	16

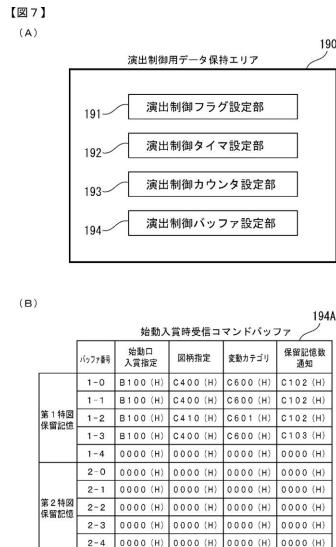
【図8】

【図8】

遊技制御用タイマ割込処理

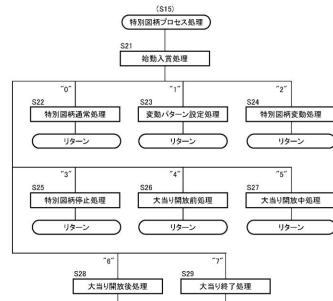


【図7】

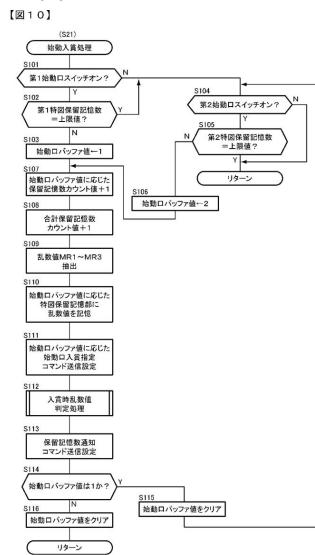


【図9】

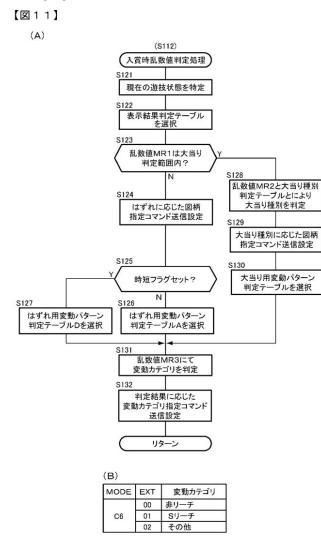
【図9】



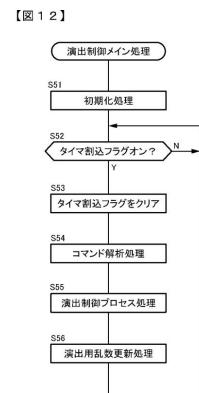
【図10】



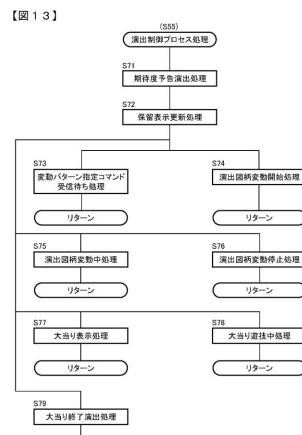
【図11】



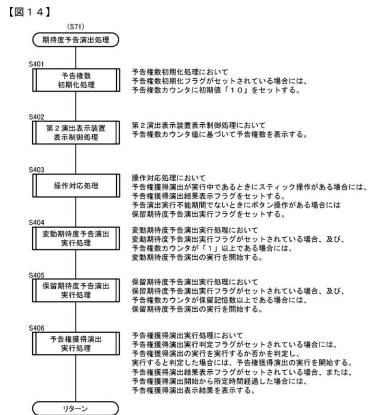
【図12】



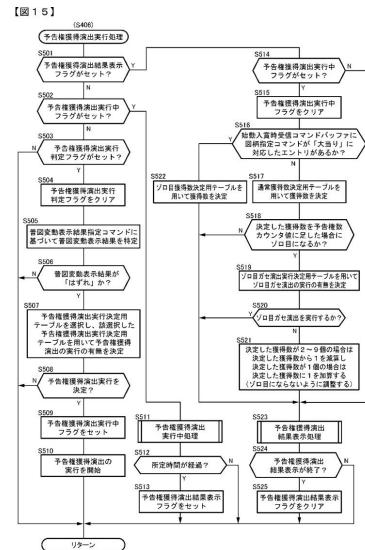
【図13】



【 図 1 4 】



【図15】



【図17】

【図17】

保留期待度予告演出席実処理における予告結果決定用テーブル						
保留期待度表示 (%表示)	はずれ (非リーチ)	はずれ (その他)	はずれ (リーチ)	大当り (非連鎖・連鎖B)	大当り (確変A)	大当り (確変B)
10%	85	65	40	30	10	
40%	10	20	30	40	30	
80%	5	10	20	30	60	

〔 叴 1 8 〕

【図18】(A)予告権獲得演出実行処理における予告権獲得演出実行決定用テーブルA

予告権数 カウンタ値	実行 しない	実行 する
「1」～「49」	20	80
「50」～「90」	60	40
「91」～「99」	100	0

予告権数カウンタ値の上限値は199

予告権数 カウンタ値	実行 しない	実行 する
「1」～「49」	1	99
「50」～「90」	20	80
「91」～「99」	100	0

〔 19 〕

【図19】予告接獲得演出実行処理における通常獲得数決定用テーブル

獲得数	予告権数カウント値	
	「50」未満	「50」以上
1個	2	20
2個	5	18
3個	7	15
4個	9	13
5個	11	11
6個	13	9
7個	15	7
8個	18	5
9個	20	2

【四】 20

【図20】

予告権獲得演出実行	
実行しない	実行する
70	30

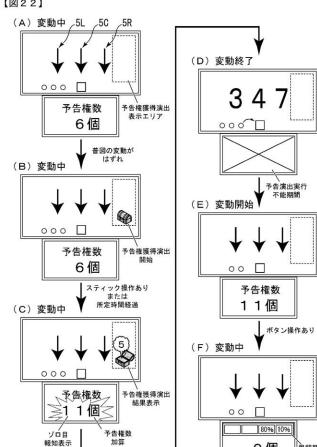
〔図21

[図2-1]

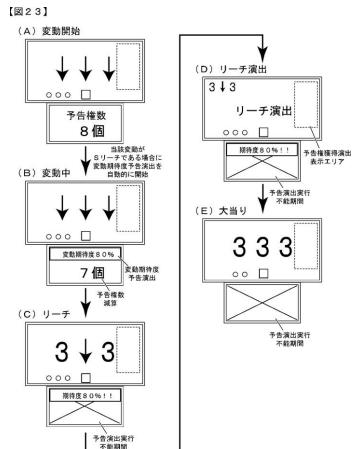
【図2-1】 予告権獲得演出実行処理におけるゾロ目獲得数	
予告権枚数カウンタ値に 加算した場合にゾロ目に なるように獲得数を決定	予告権枚数カウンタ値に 加算した場合にゾロ目以外 になるように獲得数を ランダムに決定
95	5

【図22】

【圖22】



【図 2 3】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2017-143869 (JP, A)
特開2014-008117 (JP, A)
特開2013-162879 (JP, A)
特開2010-017409 (JP, A)
特開2015-160056 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02