

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6576879号
(P6576879)

(45) 発行日 令和1年9月18日 (2019.9.18)

(24) 登録日 令和1年8月30日 (2019.8.30)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 23 頁)

(21) 出願番号 特願2016-102910 (P2016-102910)
 (22) 出願日 平成28年5月24日 (2016.5.24)
 (65) 公開番号 特開2017-209197 (P2017-209197A)
 (43) 公開日 平成29年11月30日 (2017.11.30)
 審査請求日 平成29年6月29日 (2017.6.29)

(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
 (74) 代理人 100182707
 弁理士 小原 博生
 (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 遠藤 孝徳

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】

可変表示を行い、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、
 実行中の可変表示にもとづいて前記有利状態に制御される期待度を表示態様によって示
 唆する特定表示を表示する特定表示手段と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知手段と、を備え、

一の可変表示の実行期間において、リーチ状態となった後に前記報知手段によって前記
 有利状態に制御されない旨の所定報知が行われ、その後前記特定表示の表示態様が変化し
 、その後前記報知手段によって前記有利状態に制御される旨の特定報知が行われ、

前記報知手段によって前記所定報知が行われ、その後前記特定表示の表示態様が変化す
 るときに、前記特定表示の表示態様が通常態様とは異なる特別態様であった場合は、前記
 特定表示の表示態様が通常態様に変化した後に再度特別態様に変化し、その後前記報知手
 段によって前記特定報知が行われる

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

10

20

遊技機として、遊技領域に設けられた所定の始動領域（入賞領域）を遊技媒体が通過（始動条件が成立）した後に開始条件が成立したことに基づいて、可変表示装置において識別情報の可変表示（変動）が行われ、可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能に構成されたものがある。また、遊技機として、所定の始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない可変表示について保留記憶として記憶するとともに保留表示として表示するように構成されたものがある。

【 0 0 0 3 】

また、上述のような遊技機として、リーチ前に、可変表示に対応する保留表示に応じた特定表示（今回表示）が変化する遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。 10

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 4 】

【特許文献 1】特開 2 0 1 1 - 1 7 1 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、特定表示が変化するタイミングが限られており意外性に乏しかった。

【 0 0 0 6 】

本発明は、上記の点に鑑みなされたものであり、意外性を与えて遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。 20

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

（ 1 ）上記目的を達成するため、本発明の請求項 1 に係る遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機であって、実行中の可変表示にもとづいて前記有利状態に制御される期待度（例えば、大当り期待度等）を表示態様によって示唆する特定表示（例えば、今回表示等）を表示する特定表示手段（例えば、今回表示エリア 5 K 等。又は、今回表示エリア 5 K に今回表示を表示させる演出制御用 CPU 1 2 0 や表示制御部 1 2 3 等）と、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知手段（例えば、確定飾り図柄等。又は、確定飾り図柄を表示させる演出制御用 CPU 1 2 0 や表示制御部 1 2 3 等）と、を備え、一の可変表示の実行期間（図 7（B）～図 7（L）に示すような期間等）において、リーチ状態となった後に前記報知手段によって前記有利状態に制御されない旨の所定報知（例えば、図 7（F）に示すような飾り図柄による仮ハズレの報知等）が行われ、その後前記特定表示の表示態様が変化（例えば、図 7（H）～図 7（K）に示すように白色（丸） 黄色（四角） 赤色（二重丸） 虹色（星）と今回表示の表示態様が変化）し、その後前記報知手段によって前記有利状態に制御される旨の特定報知（例えば、図 7（L）に示すような確定飾り図柄による大当りの報知等）が行われ、前記報知手段によって前記所定報知が行われ、その後前記特定表示の表示態様が変化するとき、前記特定表示の表示態様が通常態様（例えば、白色等）とは異なる特別態様（例えば、黄色、赤色、虹色等）であった場合は、前記特定表示の表示態様が通常態様に变化した後に再度特別態様に变化し、その後前記報知手段によって前記特定報知が行われることを特徴とする。 30 40

【 0 0 0 8 】

上記構成によれば、意外性を与えて興趣を向上させることができる。

【 0 0 0 9 】

（ 2 ）上記（ 1 ）の遊技機において、前記特定表示の表示態様は、可変表示の実行中の複数のタイミングにおいて変化可能（例えば、図 7（B）に示すようにリーチ前に白色から黄色に変化し、図 7（D）に示すようにリーチ後において黄色から赤色に変化し、図 7（H）～図 7（K）に示すように仮ハズレの報知後に白色 黄色 赤色 虹色と変化可能等。また、擬似連変動の各仮停止の前後において変化可能等）であってもよい。 50

【 0 0 1 0 】

上記構成によれば、特定表示へ随時注目させることができる。

【 0 0 1 1 】

(3) 上記 (1) 又は (2) の遊技機において、前記特定表示の表示態様は、特定のタイミングに比べ、前記所定報知が行われた後のタイミングでは変化し難いものであってもよい (例えば、図 3 ~ 図 6 に示すように今回表示は、リーチ前のタイミングやリーチ後のタイミングに比べ、仮ハズレの報知後のタイミングでは変化し難い) 。

【 0 0 1 2 】

上記構成によれば、より意外性を与えることができる。

【 0 0 1 3 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機は、前記所定報知が行われた後に前記特定表示の表示態様が変化したときは、変化後の表示態様にかかわらず前記特定報知が行われるものであってもよい (例えば、図 6 によれば、仮ハズレの報知後に今回表示の表示態様に変化したときには、変動パターン「 P B 3 - 3 」又は「 P B 3 - 4 」により大当りの報知が行われる) 。

【 0 0 1 4 】

上記構成によれば、遊技者に落胆を与えないようにすることができる。

【 0 0 1 5 】

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機は、第 1 種類の背景画像 (例えば、図 7 (B) の通常背景画像等) が表示されているときに可変表示が開始され、前記第 1 種類の背景画像とは異なる第 2 種類の背景画像 (例えば、図 7 (F) の特別背景画像等) が表示されているときに前記所定報知が行われるものであって、前記所定報知が行われた後には前記第 1 種類の背景画像に表示が切り替わり (例えば、図 7 (G) の如く通常背景画像に切り替わり) 、その後前記特定報知が行われるものであってもよい。

【 0 0 1 6 】

上記構成によれば、遊技者に驚きを与えることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 9 】

【 図 1 】 本実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【 図 2 】 各種の制御基板等を示す構成図である。

【 図 3 】 変動カテゴリ、変動パターンを説明する説明図である。

【 図 4 】 変動カテゴリ、変動パターンを説明する説明図である。

【 図 5 】 保留等演出パターンを説明する説明図である。

【 図 6 】 可変表示開始設定処理 (一部) の一例を示すフローチャート等である。

【 図 7 】 画像表示装置における表示例を示す図である。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 2 0 】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図 1 は、パチンコ遊技機の正面図である。遊技機 (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 には、略円形状の遊技領域が形成されている。遊技盤 2 の遊技領域 (以下、単に遊技領域という) には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。以下、遊技領域内又は遊技領域周辺の主要部材について説明する。

【 0 0 2 1 】

遊技機 1 は、図 1 に示すように、普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄表示器 2 0、通過ゲート 4 1、普図保留表示器 2 5 C、画像表示装置 5、スピーカ 8 (スピーカ 8 L、8 R)、ランプ 9、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B を備える。普通入賞球装置 6 A は、常に一定の開放状態に保たれる始動領域としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装

10

20

30

40

50

置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、通常開放状態と拡大開放状態とに変化する電動チューリップ型役物を備え、始動領域としての第 2 始動入賞口を形成する。なお、電動チューリップ型役物は、普図ゲーム（後述）における可変表示結果（最終結果）が「普図当り」になった場合に拡大開放状態に制御される。特別可変入賞球装置 7 は、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。なお、大入賞口は、第 1 特図ゲーム（後述）または第 2 特図ゲーム（後述）における可変表示結果（最終結果）が「大当り」になった場合等に開放状態に制御される。

【 0 0 2 2 】

10

第 1 特別図柄表示装置 4 A は、普通入賞球装置 6 A への入賞の後に（遊技球が第 1 始動入賞口を通過したことによる第 1 始動条件が成立した後に）、後述する第 1 開始条件が成立したことに基づいて特別図柄の可変表示を行う。第 2 特別図柄表示装置 4 B は、普通可変入賞球装置 6 B への入賞の後に（遊技球が第 2 始動入賞口を通過したことによる第 2 始動条件が成立した後に）、後述する第 2 開始条件が成立したことに基づいて特別図柄の可変表示を行う。

【 0 0 2 3 】

以下、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を第 1 特図とも称し、第 1 特図の可変表示を「第 1 特図ゲーム」とも称する。第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を第 2 特図とも称し、第 2 特図の可変表示を「第 2 特図ゲーム」とも称する。また、第 1 特図ゲームと第 2 特図ゲームの両方を「特図ゲーム」と総称し、第 1 始動条件と第 2 始動条件の両方を「特図始動条件」と総称し、第 1 開始条件と第 2 開始条件の両方を「特図開始条件」と総称する場合がある。

20

【 0 0 2 4 】

特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」になった後（例えば、大当り図柄として予め定められた特別図柄が可変表示結果として導出表示（停止表示）された後）には、大当り遊技状態（遊技者にとって有利な有利状態の一例）に制御される。大当り遊技状態とは、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば 2 9 秒間や 0 . 1 秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば 9 個）の入賞球が発生するまでの期間、大入賞口を開放状態に制御する遊技状態である。

30

【 0 0 2 5 】

普通入賞球装置 6 A への入賞があったにもかかわらず（第 1 始動条件が成立したにもかかわらず）、未だ第 1 特図ゲームを開始するための開始条件（第 1 開始条件とも称する）が成立していないときには、当該入賞に対応する可変表示は、保留記憶として記憶される。具体的には、当該入賞に基づく可変表示（第 1 特図ゲーム）を実行するための情報が、所定数（例えば 4 ）を上限に入賞順がわかるような態様で保留される（第 1 特図保留記憶として記憶される。詳細は後述する）。普通可変入賞球装置 6 B への入賞があったにもかかわらず（第 2 始動条件が成立したにもかかわらず）、未だ第 2 特図ゲームを開始するための開始条件（第 2 開始条件とも称する）が成立していないときには、当該入賞に対応する可変表示は、保留記憶として記憶される。具体的には、当該入賞に基づく可変表示（第 2 特図ゲーム）を実行するための情報が、所定数（例えば 4 ）を上限に入賞順がわかるような態様で保留される（第 2 特図保留記憶として記憶される。詳細は後述する）。また、例えば、第 1 特図保留記憶や第 2 特図保留記憶とは別に第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とを合せた全体（下記の特図保留記憶）における入賞順がわかるような情報を記憶してもよい。なお、第 1 始動条件の成立時に直ちに第 1 開始条件が成立したときにも、一瞬ではあるが（記憶後に直ちに消化されるが）、第 1 特図保留記憶が記憶されるようにしてもよい。また、第 2 始動条件の成立時に直ちに第 2 開始条件が成立したときにも、一瞬ではあるが、第 2 特図保留記憶が記憶されるようにしてもよい。なお、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶の両方を「特図保留記憶」と総称する場合がある。

40

【 0 0 2 6 】

50

特図開始条件は、例えば、特図ゲームの保留数（特図保留記憶数とも称する）が0でない場合であって、特図ゲームが実行されていない状態であり、且つ、大当り遊技状態に制御されていない状態であるときに成立する。特図開始条件が成立したときは（特図ゲームが開始される毎に）、特図保留記憶は消化され（特図保留記憶が減少し）、特図ゲームが開始される。換言すれば、特図保留記憶は、特図ゲームが開始される毎に減少する。より詳細には、第1特図ゲームの保留数（第1特図保留記憶数）は、第1特図ゲームが開始される毎に（第1開始条件が成立する毎に）減少し、第2特図ゲームの保留数（第2特図保留記憶数）は、第2特図ゲームが開始される毎に（第2開始条件が成立する毎に）減少する。

【0027】

10

本実施形態では、特図保留記憶は、第1特図保留記憶であるか第2特図保留記憶であるかにかかわらず、入賞順に消化する。従って、例えば、第1特図保留記憶、第1特図保留記憶、第2特図保留記憶、第1特図保留記憶の順に記憶されている場合には、第1開始条件、第1開始条件、第2開始条件、第1開始条件の順に成立する。つまり、上述したように、特図開始条件は、特図保留記憶数が0でない場合であって、特図ゲームが実行されていない状態であり、且つ、大当り遊技状態に制御されていない状態であるときに成立するが、より詳細には、最も先に記憶された特図保留記憶が第1特図保留記憶である場合には第1開始条件が成立し、最も先に記憶された特図保留記憶が第2特図保留記憶である場合には第2開始条件が成立する。

【0028】

20

第1保留表示器25Aは、第1特図ゲームの保留数（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25Bは、第2特図ゲームの保留数（第2特図保留記憶数）を特定可能に表示する。普通図柄表示器20は、遊技球が通過ゲート41を通過した後に（遊技球が通過ゲート41を通過したことによる普通図始動条件が成立した後に）、後述する普図ゲームの開始条件が成立したことに基づいて普通図柄の可変表示を行う。なお、普通図柄の可変表示を「普図ゲーム」とも称する。

【0029】

遊技球が通過ゲート41を通過したにもかかわらず（普図始動条件が成立したにもかかわらず）、未だ普図ゲームの開始条件（普図開始条件とも称する）が成立していないときには、当該通過に基づく可変表示（普図ゲーム）は所定数（例えば4）を上限に保留される（普図保留記憶として記憶される）。

30

【0030】

普図ゲームの開始条件（普図開始条件）は、例えば、普通保留記憶数が0でない場合であって、普通図柄の可変表示（普図ゲーム）が実行されていない状態であり、且つ、大当り遊技状態に制御されていない状態であるときに成立する条件であってもよい。なお、普図始動条件の成立時に直ちに普図開始条件が成立したときにも、一瞬ではあるが、普図保留記憶が記憶されるようにしてもよい。

【0031】

普図保留表示器25Cは、普図ゲームの保留数（普図保留記憶数）を特定可能に表示する。なお、普図ゲームの保留数（普図保留記憶数とも称する）は、普図ゲームが開始される毎に（普図開始条件が成立する毎に）減少する。

40

【0032】

画像表示装置5は、表示領域を有し、飾り図柄（演出図柄とも称する）の可変表示や各種の演出表示を行う。画像表示装置5の表示領域には、例えば、図柄表示エリア5L、5C、5Rや保留表示エリア5Hや今回表示エリア5Kが配置されている。図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、特図ゲームに対応して、飾り図柄の可変表示が行われる。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が導出表示されることに伴って、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が導出表示される。なお、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの夫々にて可変表示が行われる飾り図柄を夫々、左図柄、中図柄、右図柄とも称する。なお、識別情報

50

の可変表示を可変表示ゲームと総称する場合があるが、上述した特図ゲーム、普図ゲームとともに、飾り図柄の可変表示も可変表示ゲームに含まれる。

【 0 0 3 3 】

特図ゲームにおける可変表示結果が「大当たり」になるとときには、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて、予め定められた大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が導出表示される。また、特図ゲームにおける可変表示結果が「大当たり」とならないときには、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて、予め定められた大当たり組み合わせとは異なる確定飾り図柄が導出表示される。予め定められた大当たり組み合わせの一例は、左図柄、中図柄、右図柄が同一図柄となる組み合わせ（例えば、「 7 」 「 7 」 「 7 」 ）等）である。

【 0 0 3 4 】

保留表示エリア 5 Hでは、特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示の保留数が特定可能に表示される。例えば、保留表示エリア 5 Hでは、入賞順（消化順）がわかるような状態で、飾り図柄の可変表示の保留数に応じた数の保留表示が表示される。具体的には、第 1 特図ゲームに対応する飾り図柄の保留表示と、第 2 特図ゲームに対応する飾り図柄の保留表示とが入賞順に従って並べられて保留表示エリア 5 Hに表示される。また、保留表示エリア 5 Hでは、当該特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示が開始される毎に、開始される可変表示に対応する保留表示が消去（消化）されるとともに、消去される保留表示の他に他の保留表示があるときには当該他の保留表示の表示位置が消去される保留表示の側（今回表示エリア 5 Kの側）に移動（シフト）される。

【 0 0 3 5 】

今回表示エリア 5 Kでは、今回表示（消化時表示、アクティブ表示などとも称される場合がある）が表示される。今回表示とは、消化された保留表示に対応する飾り図柄の可変表示に応じて表示されるもの（保留表示が消化されるときに消化される保留表示に代えて表示されるもの）である。

【 0 0 3 6 】

遊技機 1では、種々の演出も実行可能である。例えば、遊技機 1では、確定飾り図柄が導出表示される迄の間において、例えば、予め定められた大当たり組み合わせと一部が一致している状態（リーチ状態）で行われるリーチ演出が実行される。大当たり組み合わせと一部が一致している状態とは、例えば、同一の左図柄と右図柄とが導出表示されている状態であって中図柄が未だ可変表示している状態である。また、遊技機 1では、保留表示の表示態様による演出や今回表示の表示態様による演出が実行可能である。また、遊技機 1では、スピーカ 8 やランプ 9 を用いた演出も実行可能である。遊技機 1では、これらの演出を実行することによって、例えば大当たり期待度（信頼度）を遊技者に報知又は示唆している。

【 0 0 3 7 】

ある演出 A の大当たり期待度（信頼度）は、例えば、（大当たりとなるときに演出 A が実行される確率）×（大当たりになる確率）/ {（大当たりとなるときに演出 A が実行される確率）×（大当たりになる確率）+（大当たりとならないときに演出 A が実行される確率）×（大当たりにならない確率）} によって算出される（大当たり期待度が「 1 」になる場合には必ず「大当たり」になる）。

【 0 0 3 8 】

なお、演出に関する判定や決定（演出の実行有無、実行する演出の種類、内容等に関する判定や決定）は、始動入賞時に行われる場合と可変表示開始時に行われる場合とがあってもよい。

【 0 0 3 9 】

図 2 は、各種の制御基板等を示す構成図である。遊技機 1 には、例えば図 2 に示すように、主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 等が搭載されている。なお、遊技機 1 には、例えば、払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板、タッチセンサ基板等が搭載されていてもよい。

【 0 0 4 0 】

主基板 11 は、メイン側の制御基板である。主基板 11 は、第 1 保留表示器 25 A、第 2 保留表示器 25 B、普図保留表示器 25 C、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 20 を制御する機能、中継基板 15 を介して演出制御基板 12 側に演出制御コマンドを出力する機能、ホールの管理コンピュータに各種の情報を出力する機能等を有する。

【0041】

演出制御基板 12 側に出力される演出制御コマンドは、例えば、第 1 始動入賞口（第 2 始動入賞口）への入賞を通知する第 1 始動口入賞指定コマンド（第 2 始動口入賞指定コマンド）、第 1 特図保留記憶数（第 2 特図保留記憶数）を通知する第 1 保留記憶数通知コマンド（第 2 保留記憶数通知コマンド）、入賞時の判定結果として可変表示結果が大当たりとなるか否かの判定結果や大当たり種別の判定結果を示す図柄指定コマンド、特別図柄や飾り図柄等の変動パターンの種別（カテゴリ、グループ）を指定する変動カテゴリ指定コマンド、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド、特別図柄や飾り図柄等の可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンド、遊技機 1 の現在の遊技状態（例えば、低確状態、高確状態、低ベース状態、高ベース状態等）を指定する遊技状態指定コマンド等である。

【0042】

主基板 11 には、例えば図 2 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100、スイッチ回路 110、ソレノイド回路 111 等が搭載されている。スイッチ回路 110 は、ゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウン

【0043】

トスイッチ 23 からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に出力する。ソレノイド回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号を普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82 に出力する。

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば図 2 に示すように、ROM 101、RAM 102、CPU 103、乱数回路 104、I/O 105 を備える。CPU 103 は、例えば、各種の判定（決定）に用いる各種の乱数値（乱数値を示す数値データ）を更新可能にカウントする。例えば、CPU 103 は、乱数回路 104 等によって、特図表示結果判定（決定）用の乱数値 MR1、大当たり種別判定（決定）用の乱数値 MR2、変動カテゴリ決定用の乱数値 MR3、普図表示結果判定用の乱数値 MR4、変動パターン決定用の乱数値 MR5 を更新可能にカウントする。乱数値 MR1 は、特図ゲームにおける特別図柄等の可変表示結果を「大当たり」するか否か（大当たり遊技状態に制御するか否か）を判定（決定）するために用いられる乱数値である。乱数値 MR2 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合に、大当たり種別を複数種類のいずれかに判定（決定）するために用いられる乱数値である。乱数値 MR3 は、変動カテゴリを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。乱数値 MR4 は、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果を「普図当たり」とするか否か（普通可変入賞球装置 6 B（電動チューリップ型役物）を拡大開放状態に制御するか否か）を判定（決定）するために用いられる乱数値である。乱数値 MR5 は、変動パターンを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。

【0044】

ROM 101 は、CPU 103 によって実行されるプログラムを記憶する。また、ROM 101 は、CPU 103 が各種の判定（決定）を行うために用いられる各種テーブルを構成するデータを記憶する。RAM 102 は、保留情報として未だ開始されていない可変表示に関する情報（特図保留記憶、普図保留記憶）を入賞順（消化順）がわかるような態様で（例えば入賞順を示した保留番号に対応付けて）記憶する。なお、特図保留記憶は、具体的には、入賞時における乱数値 MR1 等の値を示す数値データ（または、当該数値データによる判定（決定）結果を示す情報）であってもよい。普図保留記憶は、具体的には、入賞時における乱数値 MR4 の値を示す数値データ（または、当該数値データによる判定（決定）結果を示す情報）であってもよい。また、RAM 102 は、現在の遊技状態（

例えば、低確状態、高確状態、低ベース状態、高ベース状態等)を示す情報(例えば、各種のフラグ等)を記憶する。RAM 102は、バックアップ電源によってバックアップされるバックアップRAMであってもよい。

【0045】

演出制御基板12は、サブ側の制御基板である。演出制御基板12は、演出制御コマンドを入力する機能、画像表示装置5等における演出を判定(決定)する機能等を有する。

【0046】

演出制御基板12は、例えば図2に示すように、演出制御用CPU120、ROM121、RAM122、表示制御部123、乱数回路124、I/O125を備える。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124等によって、各種の演出判定(決定)用の乱数値を更新可能にカウントする。また、演出制御用CPU120は、ROM121から読み出したプログラムを実行することにより各種の判定(決定)を行う。

10

【0047】

ROM121は、演出制御用CPU120によって実行されるプログラムを記憶する。また、ROM121は、演出制御用CPU120が各種の判定(決定)を行うために用いられる各種テーブルを構成するデータを記憶する。RAM122は、保留情報として未だ開始されていない可変表示に関する情報(変動カテゴリ指定コマンドや図柄指定コマンド等によって示される情報)を入賞順(消化順)がわかるような態様で(例えば入賞順を示したバッファ番号に対応付けて)記憶する。また、RAM122は、演出制御用CPU120による決定結果(例えば、保留表示等の表示態様の決定内容等)を記憶する。また、RAM122は、現在の遊技状態(例えば、低確状態、高確状態、低ベース状態、高ベース状態等)を示す情報(例えば、各種のフラグ等)を記憶してもよい。

20

【0048】

表示制御部123は、画像表示装置5を制御する。例えば、表示制御部123は、演出制御用CPU120からの指令や制御データ等に基づいて、飾り図柄の可変表示や、保留表示や今回表示の表示態様による演出等の各種の演出の実行を制御する。音声制御基板13は、演出制御基板12(演出制御用CPU120)からの指令や制御データ等に基づいてスピーカ8を制御する。ランプ制御基板14は、演出制御基板12(演出制御用CPU120)からの指令や制御データ等に基づいてランプ9を制御する。

【0049】

次に、遊技機1における制御の具体的な一例について概略的に説明する。

30

(普図ゲームに関する制御について)

遊技領域に向けて発射された遊技球が通過ゲート41を通過してゲートスイッチ21によって検出されたときには(普図始動条件が成立したときには)、CPU103によって普図表示結果判定用の乱数値MR4(当該通過時の乱数値MR4を示す数値データ)が取得(抽出)される。また、上限個数を超えないことを条件に、当該通過に基づく普図ゲームに対応する普図保留記憶(取得した乱数値MR4を示す数値データ)がRAM102に記憶される。

【0050】

その後、普図開始条件が成立したときには、CPU103によって、今回消化される普図保留記憶(乱数値MR4を示す数値データ)と普図表示結果判定テーブルとを用いて今回消化される普図保留記憶に基づく普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果を「普図当り」とするか否かが判定される。普通図柄の可変表示結果の判定後には、普通図柄表示器20において普図ゲームが開始される。普図ゲームでは、判定結果に基づいて可変表示結果が導出表示される。普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となったときには、所定時間、普通可変入賞球装置6Bの電動チューリップ型役物が拡大開放状態に制御され、遊技球が第2始動入賞口に入賞し易くなる。

40

【0051】

(特図ゲームに関する制御について)

特図始動条件が成立したときには、CPU103によって特図表示結果判定(決定)用

50

の乱数値MR1（当該通過時の乱数値MR1を示す数値データ）等が取得（抽出）される。また、上限個数を超えないことを条件に、当該通過に基づく特図ゲームに対応する特図保留記憶（取得した乱数値MR1を示す数値データ等）がRAM102に記憶される。また、CPU103によって、今回記憶された特図保留記憶（乱数値MR1を示す数値データ等）と特図表示結果判定（決定）テーブル等を用いて当該通過に基づく特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか等が判定される。また、CPU103によって、今回記憶された特図保留記憶（乱数値MR3を示す数値データ等）と変動カテゴリ決定テーブルとを用いて当該通過に基づく可変表示ゲームの変動カテゴリが決定される。また、演出制御基板12側に、始動入賞時に関する演出制御コマンド（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド等）が出力される。

10

【0052】

演出制御基板12側では、始動入賞時に関する演出制御コマンドによって示される情報（例えば、図柄指定コマンドによって示される「大当たり」となるか等を示す情報や、変動カテゴリ指定コマンドによって示される変動カテゴリを示す情報等）がRAM122に記憶される。また、演出制御用CPU120によって、演出決定用の乱数値（例えば当該演出制御コマンドを入力したときの乱数値を示す数値データ）が取得（抽出）され、取得された乱数値と演出決定用のテーブルとを用いて演出（例えば、保留表示の表示態様による演出等）が決定される。決定された演出は、決定内容（実行タイミング、演出態様等）に従って実行される。なお、上述のように、始動入賞時に決定される演出は、予告演出のうちの先読み予告演出の一例である。先読み予告演出によれば、ある可変表示が開始されるよりも前に、その可変表示における、リーチ演出の実行の有無や種類、大当たり期待度等を遊技者に報知又は示唆することが可能になる。

20

【0053】

その後、特図開始条件が成立したときには、CPU103によって、今回消化される特図保留記憶（乱数値MR1を示す数値データ等）と特図表示結果判定（決定）テーブル等を用いて今回消化される特図保留記憶に基づく特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか等が決定される。また、CPU103によって、今回消化される特図保留記憶（乱数値MR5を示す数値データ等）と変動パターン決定テーブルとを用いて当該通過に基づく可変表示ゲームの変動パターンが決定される。特別図柄の可変表示結果等の決定後には、特図ゲームが開始される。特図ゲームにおける可変表示結果が「大当たり」となったときには、大当たり遊技状態に制御され、遊技球が大入賞口に入賞し易くなる。また、特別図柄の可変表示結果等の決定後（特別図柄を開始するタイミング）において、演出制御基板12側に、可変表示開始時に関する演出制御コマンド（例えば、可変表示結果通知コマンド、変動パターン指定コマンド等）が出力される。

30

【0054】

演出制御基板12側では、可変表示開始時に関する演出制御コマンドに基づく情報（例えば可変表示結果通知コマンドによって示される情報（「大当たり」となるか等を示す情報）や、変動パターン指定コマンドによって示される変動パターンを示す情報等）がRAM122に記憶される。また、演出制御用CPU120によって、演出決定用の乱数値（例えば当該演出制御コマンドを入力したときの乱数値を示す数値データ）が取得（抽出）され、取得された乱数値と演出決定用のテーブルとを用いて演出（例えば、飾り図柄の可変表示中に実行するセリフ演出等）が決定される。決定された演出は、決定内容に従って実行される。なお、上述のように、可変表示開始時に決定される演出は、予告演出の一例である。予告演出によれば、大当たり期待度等を遊技者に報知又は示唆することが可能になる。

40

【0055】

なお、大当たり遊技状態が終了した後は、通常状態とは異なる遊技状態となる場合があるようにしてもよい。例えば、CPU103によって大当たり種別判定（決定）用の乱数値MR2と大当たり種別判定（決定）テーブルとを用いて決定された大当たり種別に応じて、大当たり遊技状態が終了した後に高確状態（確変状態）や高ベース状態（時短状態）になるよ

50

うにしてもよい。

【0056】

高確状態とは、特別図柄における可変表示結果において「大当たり」となる確率が、通常状態（低確状態）よりも高い遊技状態である。例えば、特図表示結果判定（決定）テーブルとして、通常状態用のものと高確状態用のものを用意しておき、高確状態であるときには、高確状態用のテーブルを用いて、特別図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否かを判定（決定）すればよい。なお、高確状態用のテーブルには、通常状態用のテーブルに比べ、より多くの大当たり判定（決定）値（特図表示結果判定（決定）用の乱数値MR1と比較される大当たりに対応する数値）が設定されていればよい。

【0057】

高ベース状態とは、普通図柄における可変表示結果において「普図当り」となる確率が、通常状態（低ベース状態）よりも高い遊技状態である。例えば、普図表示結果判定テーブルとして、通常状態用のものと高ベース状態用のものを用意しておき、高ベース状態であるときには、高ベース状態用のテーブルを用いて、普通図柄の可変表示結果を「普図当り」とするか否かを判定すればよい。なお、高ベース状態用のテーブルには、通常状態用のテーブルに比べ、より多くの普図当り判定値（普図表示結果判定用の乱数値MR4と比較される普図当りに対応する数値）が設定されていればよい。なお、高ベース状態であるときには、通常状態であるときに比べ、普通図柄の可変表示の時間を短くしてもよいし、「普図当り」となったときに電動チューリップ型役物を拡大開放状態に制御する時間を長くしてもよいし、これらの組み合わせにより高ベース状態を実現してもよい。

【0058】

図3及び図4は、変動カテゴリ、変動パターンを説明する説明図である。本実施形態では、複数種類の変動カテゴリとして、図3に示すように5種類の変動カテゴリ（「PA1」「PA2」「PA3」「PB2」「PB3」）が予め用意されている。

【0059】

図3に示すように、例えば、変動カテゴリ「PA1」は、非リーチ（ハズレ）の変動カテゴリである。変動カテゴリ「PA1」には、短縮非リーチ（ハズレ）の変動パターン「PA1-1」と非リーチ（ハズレ）の変動パターン「PA1-2」とが属している。なお、図3の特図変動時間とは、特別図柄の変動時間である。また、変動カテゴリ「PB2」は、ノーマルリーチ（大当たり）の変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB2」には、ノーマルリーチA（以下、ノーマルAという）にて大当たりとなる変動パターン「PB2-1」と、ノーマルリーチB（以下、ノーマルBという）にて大当たりとなる変動パターン「PB2-2」とが属している。また、変動カテゴリ「PB3」は、スーパーリーチ（大当たり）の変動カテゴリである。変動カテゴリ「PB3」には、ノーマルBからスーパーリーチA（以下、スーパーAという）に発展して大当たりとなる変動パターン「PB3-1」と、ノーマルBからスーパーリーチB（以下、スーパーBという）に発展して大当たりとなる変動パターン「PB3-2」と、ノーマルBからスーパーAに発展して救済大当たりとなる変動パターン「PB3-3」と、ノーマルBからスーパーBに発展して救済大当たりとなる変動パターン「PB3-4」とが属している。なお、救済大当たりとは、ハズレの報知が一旦行われた後に大当たりの報知が行われる大当たりである。大当たりの報知前に一旦報知されるハズレは仮ハズレとも称される。従って、救済大当たりは、仮ハズレ後の大当たりとも称される。なお、他の変動カテゴリについても図3に示した通りである（説明省略）。

【0060】

始動入賞時には、主基板11の側においてCPU103は、例えば図4（A）に示すような決定割合で変動カテゴリを決定する。即ち、特別図柄の可変表示結果を「ハズレ」と判定した場合であって特図保留記憶数が2個以下（当該入賞による特図保留記憶が保留2個目以下の特図保留記憶）である場合には、CPU103は、変動カテゴリ「PA1」を79%の決定割合で決定し、変動カテゴリ「PA2」を20%の決定割合で決定し、変動カテゴリ「PA3」を1%の決定割合で決定する。例えば、ROM101には、ハズレ（特図保留記憶数2以下）用の変動カテゴリ決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、

「PA1」と「PA2」と「PA3」の夫々が上述の割合（79：20：1）で決定されるように、「PA1」と「PA2」と「PA3」の夫々に変動カテゴリ決定用の乱数値MR3と比較される判定値が割り当てられていればよい。例えば、乱数値MR3の更新可能な値が100個である場合、当該テーブルには乱数値MR3と比較される判定値が、「PA1」に79個、「PA2」に20個、「PA3」に1個、割り当てられていればよい。また、特別図柄の可変表示結果を「ハズレ」と判定した場合であって特図保留記憶数が3個以上である場合には、CPU103は、変動カテゴリ「PA1」を89%の決定割合で決定し、変動カテゴリ「PA2」を10%の決定割合で決定し、変動カテゴリ「PA3」を1%の決定割合で決定する。例えば、ROM101には、ハズレ（特図保留記憶数3以上）用の変動カテゴリ決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、「PA1」と「PA2」と「PA3」の夫々が上述の割合（89：10：1）で決定されるように、「PA1」と「PA2」と「PA3」の夫々に変動カテゴリ決定用の乱数値MR3と比較される判定値が割り当てられていればよい。例えば、乱数値MR3の更新可能な値が100個である場合、当該テーブルには乱数値MR3と比較される判定値が、「PA1」に89個、「PA2」に10個、「PA3」に1個、割り当てられていればよい。また、特別図柄の可変表示結果を「大当り」と判定した場合には、CPU103は、変動カテゴリ「PB2」を60%の決定割合で決定し、変動カテゴリ「PB3」を40%の決定割合で決定する。例えば、ROM101には、大当り用の変動カテゴリ決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、「PB2」と「PB3」の夫々が上述の割合（60：40）で決定されるように、「PB2」と「PB3」の夫々に乱数値MR3と比較される判定値が割り当てられていればよい。例えば、乱数値MR3の更新可能な値が100個である場合、当該テーブルには乱数値MR3と比較される判定値が、「PB2」に60個、「PB3」に40個、割り当てられていればよい。なお、上述したように、CPU103による変動カテゴリの決定結果は、決定時（始動入賞時）に、変動カテゴリ指定コマンドによって演出制御基板12側に出力される。

【0061】

可変表示開始時には、主基板11の側においてCPU103は、変動カテゴリに応じて変動パターンを決定する。一例として、変動カテゴリが「PA3」である場合には、CPU103は、図4（B）に示すように、変動パターン「PA3-1」を70%の決定割合で決定し、変動パターン「PA3-2」を30%の決定割合で決定する。例えば、ROM101には、PA3用の変動パターン決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、「PA3-1」と「PA3-2」の夫々が上述の割合（70：30）で決定されるように、「PA3-1」と「PA3-2」の夫々に変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される判定値が割り当てられていればよい。例えば、乱数値MR5の更新可能な値が100個である場合、当該テーブルには乱数値MR5と比較される判定値が、「PA3-1」に70個、「PA3-2」に30個、割り当てられていればよい。他の例として、変動カテゴリが「PB3」である場合には、CPU103は、図4（C）に示すように、変動パターン「PB3-1」を35%の決定割合で決定し、変動パターン「PB3-2」を50%の決定割合で決定し、変動パターン「PB3-3」を5%の決定割合で決定し、変動パターン「PB3-4」を10%の決定割合で決定する。例えば、ROM101には、PB3用の変動パターン決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、「PB3-1」～「PB3-4」の夫々が上述の割合（35：50：5：10）で決定されるように、「PB3-1」～「PB3-4」の夫々に変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される判定値が割り当てられていればよい。例えば、乱数値MR5の更新可能な値が100個である場合、当該テーブルには乱数値MR5と比較される判定値が、「PB3-1」に35個、「PB3-2」に50個、「PB3-3」に5個、「PB3-4」に10個、割り当てられていればよい。なお、上述したように、CPU103による変動パターンの決定結果は、決定時（可変表示開始時）に、変動パターン指定コマンドによって演出制御基板12側に出力される。

【0062】

10

20

30

40

50

図5は、保留等演出パターンを説明する説明図である。図5(A)に示した保留等演出パターンとは、保留表示及び今回表示の表示態様のパターンである。図5(A)に示すように、例えば、保留等演出パターン「HP0」は、保留表示の表示態様を白色とし、今回表示の表示態様(リーチ前)を白色とし、今回表示の表示態様(リーチ後)を白色とする保留等演出パターンである。また、保留等演出パターン「HP5」は、保留表示の表示態様を白色とし、今回表示の表示態様(リーチ前)を黄色とし、今回表示の表示態様(リーチ後)を赤色とする保留等演出パターンである。また、保留等演出パターン「HP8」は、保留表示の表示態様を赤色とし、今回表示の表示態様(リーチ前)を赤色とし、今回表示の表示態様(リーチ後)を虹色とする保留等演出パターンである。他の保留等演出パターンについても図5(A)に示した通りである(説明省略)。

10

【0063】

なお、図5(A)に示した「保留表示の表示態様」が白色である場合には(「HP0」か「HP1」か「HP2」か「HP4」か「HP5」のいずれかに決定した場合には)、保留数に関係なく白色で保留表示エリア5Hに追加表示して白色のまま消化されるものとする。図5(A)に示した「保留表示の表示態様」が黄色である場合には(「HP3」か「HP6」のいずれかに決定した場合には)、保留2個目(消化2個前)以上のときには、白色で保留表示エリア5Hに追加表示し、保留1個目(消化1個前)にシフトするときに黄色に変化して黄色のまま消化されるものとし、保留1個目のときには黄色で保留表示エリア5Hに追加表示して黄色のまま消化されるものとする。図5(A)に示した「保留表示の表示態様」が赤色である場合には(「HP7」か「HP8」のいずれかに決定した場合には)、保留2個目(消化2個前)以上のときには、白色で保留表示エリア5Hに追加表示し、保留1個目(消化1個前)にシフトするときに赤色に変化して赤色のまま消化されるものとし、保留1個目のときには赤色で保留表示エリア5Hに追加表示して赤色のまま消化されるものとする。

20

【0064】

始動入賞時には、演出制御基板12側において演出制御用CPU120は、例えば図5(B)に示すような決定割合で保留等演出パターンを決定する。即ち、変動カテゴリ指定コマンドによって示される変動カテゴリが「PA2」か「PB2」のいずれかである場合には、演出制御用CPU120は、保留等演出パターン「HP0」を40%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP1」を30%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP2」を20%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP3」を10%の決定割合で決定する。例えば、ROM121には、PA2(PB2)用の保留等演出パターン決定テーブル(演出決定用のテーブルの1つ)が記憶され、当該テーブルには、「HP0」~「HP3」の夫々が上述の割合(40:30:20:10)で決定されるように、「HP0」~「HP3」の夫々に保留等演出パターン決定用の乱数値(演出決定用の乱数値の1つ)と比較される判定値が割り当てられていればよい。例えば、保留等演出パターン決定用の乱数値の更新可能な値が100個である場合、当該テーブルには当該乱数値と比較される判定値が、「HP0」に40個、「HP1」に30個、「HP2」に20個、「HP3」に10個、割り当てられていればよい。

30

【0065】

また、変動カテゴリ指定コマンドによって示される変動カテゴリが「PA3」である場合には、演出制御用CPU120は、保留等演出パターン「HP1」を10%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP2」を15%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP3」を20%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP4」を20%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP5」を15%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP6」を10%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP7」を10%の決定割合で決定する。例えば、ROM121には、PA3用の保留等演出パターン決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、「HP1」~「HP7」の夫々が上述の割合(10:15:20:20:15:10:10)で決定されるように、「HP1」~「HP7」の夫々に保留等演出パターン決定用の乱数値と比較される判定値が割り当てら

40

50

れていればよい。例えば、保留等演出パターン決定用の乱数値の更新可能な値が100個である場合、当該テーブルには当該乱数値と比較される判定値が、「HP1」に10個、「HP2」に15個、「HP3」に20個、「HP4」に20個、「HP5」に15個、「HP6」に10個、「HP7」に10個、割り当てられていればよい。

【0066】

また、変動カテゴリ指定コマンドによって示される変動カテゴリが「PB3」である場合には、演出制御用CPU120は、保留等演出パターン「HP1」を5%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP2」を5%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP3」を5%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP4」を20%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP5」を20%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP6」を20%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP7」を20%の決定割合で決定し、保留等演出パターン「HP8」を5%の決定割合で決定する。例えば、ROM121には、PB3用の保留等演出パターン決定テーブルが記憶され、当該テーブルには、「HP1」～「HP8」の夫々が上述の割合(5:5:5:20:20:20:20:5)で決定されるように、「HP1」～「HP8」の夫々に保留等演出パターン決定用の乱数値と比較される判定値が割り当てられていればよい。例えば、保留等演出パターン決定用の乱数値の更新可能な値が100個である場合、当該テーブルには当該乱数値と比較される判定値が、「HP1」に5個、「HP2」に5個、「HP3」に5個、「HP4」に20個、「HP5」に20個、「HP6」に20個、「HP7」に20個、「HP8」に5個、割り当てられていればよい。なお、変動カテゴリ指定コマンドによって示される変動カテゴリが「PA1」である場合には、演出制御用CPU120は、保留等演出パターン「HP0」を100%の決定割合で決定する。

【0067】

演出制御用CPU120による保留等演出パターンの決定内容(保留表示の表示態様、今回表示の表示態様(リーチ前)、今回表示の表示態様(リーチ後))は、いずれの保留表示等(保留情報等)に関するものであるかがわかるような態様で(例えばバッファ番号に対応付けて)RAM122に記憶される。

【0068】

なお、図5(A)及び図5(B)によれば、大当たり期待度は、虹色>赤色>黄色>白色である。

【0069】

図5(C)は、今回表示の表示態様(仮ハズレ後)である。今回表示の表示態様(仮ハズレ後)は、仮ハズレ後において今回表示の表示態様を白色 黄色 赤色 虹色と変化させるという内容である。上述したように、演出制御用CPU120は、始動入賞時には、変動カテゴリ指定コマンドによって示される変動カテゴリに基づいて保留等演出パターンが「HP0」～「HP8」のいずれかに決定されるが、可変表示開始時に主基板11から出力された変動パターン指定コマンドによって示される変動パターンが救済大当たりに対応する「PB3-3」か「PB3-4」のいずれかであったときには、始動入賞時に決定した保留等演出パターンによる表示態様(リーチ前、リーチ後)及び図5(C)に示した表示態様(仮ハズレ後)に従って今回表示を表示させる。なお、変動パターンが「PB3-3」でも「PB3-4」でもないときには、始動入賞時に決定した保留等演出パターンによる表示態様に従って今回表示を表示させる。

【0070】

例えば、始動入賞時の変動カテゴリ「PB3」に基づいて「HP5」が決定された場合、保留表示の表示態様を白色とし、今回表示の表示態様(リーチ前)を黄色とし、今回表示の表示態様(リーチ後)を赤色とすることを示した情報がRAM122に記憶されるが、可変表示開始時の変動パターンが「PB3-3」か「PB3-4」のいずれかであった場合には、始動入賞時に記憶した表示態様に加えて今回表示の表示態様(仮ハズレ後)に示した表示態様によって今回表示を表示させる。つまり、始動入賞時に「HP5」が決定され、且つ、可変表示開始時の変動パターンが「PB3-3」か「PB3-4」のいずれ

かであった場合には、今回表示は、リーチ前は黄色、リーチ後は赤色、仮ハズレ後は白色
黄色 赤色 虹色となる。

【 0 0 7 1 】

また例えば、始動入賞時の変動カテゴリ「 P B 3 」に基づいて「 H P 8 」が決定された
場合、保留表示の表示態様を赤色とし、今回表示の表示態様（リーチ前）を赤色とし、今
回表示の表示態様（リーチ後）を虹色とすることを示した情報が R A M 1 2 2 に記憶され
るが、可変表示開始時の変動パターンが「 P B 3 - 3 」か「 P B 3 - 4 」のいずれかであ
った場合には、始動入賞時に記憶した表示態様に加えて今回表示の表示態様（仮ハズレ後
）に示した表示態様によって今回表示を表示させる。つまり、始動入賞時に「 H P 8 」が
決定され、且つ、可変表示開始時の変動パターンが「 P B 3 - 3 」か「 P B 3 - 4 」のい
ずれかであった場合には、今回表示は、リーチ前は赤色、リーチ後は虹色、仮ハズレ後は
白色 黄色 赤色 虹色となる。

10

【 0 0 7 2 】

図 6 は、可変表示開始時に演出制御用 C P U 1 2 0 によって実行される可変表示開始設
定処理（一部）の一例を示すフローチャート等である。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は
、タイマ割込みにより、可変表示開始待ち処理（非図示）にて、 R A M 1 2 2 を参照し、
保留情報（変動カテゴリ指定コマンドや図柄指定コマンド等によって示される情報）が記
憶されているか否かを判定し、保留情報が記憶されている場合に図 6 に示した可変表示開
始設定処理を開始する。なお、始動入賞時には保留情報が R A M 1 2 2 に記憶されるとと
もに演出制御用 C P U 1 2 0 によって保留等演出パターンが決定され決定内容（保留表示
の表示態様、今回表示の表示態様（リーチ前）、今回表示の表示態様（リーチ後））が R
A M 1 2 2 に記憶されるため、 R A M 1 2 2 に保留情報が記憶されている場合には、夫々
の保留情報に対応する上記決定内容も R A M 1 2 2 に記憶されていることになる。また、
本フローチャートにおいて S 1 はステップ S 1 の略である。 S 2 以降も同様である。

20

【 0 0 7 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドによって示される変動パターン
が「 P B 3 - 3 」か「 P B 3 - 4 」のいずれかであるか否かを判定する（ S 1 ）。即ち、
演出制御用 C P U 1 2 0 は、開始される可変表示が救済大当りとなるか否かを判定する。
「 P B 3 - 3 」でも「 P B 3 - 4 」でもない場合（ S 1 ; N O ）には、演出制御用 C P U
1 2 0 は、今回表示の表示態様として、始動入賞時の決定内容をセットする（ S 2 ）。具
体的には、例えば、始動入賞時に「 H P 5 」が決定されている場合、今回表示の表示態様
として、リーチ前は黄色に、リーチ後は赤色にするための情報をセットする。また例えば
、始動入賞時に「 H P 8 」が決定されている場合、今回表示の表示態様として、リーチ前
は赤色に、リーチ後は虹色にするための情報をセットする。そして、図 6 のフローチャ
ートは終了する。なお、 S 2 の処理の後、 S 2 にてセットされた情報に応じた指令や制御デ
ータ等が演出制御用 C P U 1 2 0 から表示制御部 1 2 3 に伝送されることにより、始動入
賞時に決定した表示態様によって今回表示が表示されるようになる。

30

【 0 0 7 4 】

一方、「 P B 3 - 3 」か「 P B 3 - 4 」のいずれかである場合（ S 1 ; Y E S ）、演出
制御用 C P U 1 2 0 は、今回表示の表示態様として、始動入賞時の決定内容に救済大当り
用の内容を追加したものセットする（ S 3 ）。具体的には、例えば、始動入賞時に「 H P
5 」が決定されている場合、今回表示の表示態様として、リーチ前は黄色に、リーチ後は
赤色に、仮ハズレ後は白色 黄色 赤色 虹色にするための情報をセットする。また例え
ば、始動入賞時に「 H P 8 」が決定されている場合、今回表示の表示態様として、リー
チ前は赤色に、リーチ後は虹色に、仮ハズレ後は白色 黄色 赤色 虹色にするための情
報をセットする。そして、図 6 のフローチャートは終了する。なお、 S 3 の処理の後、 S 3
セットされた情報に応じた指令や制御データ等が演出制御用 C P U 1 2 0 から表示制御部
1 2 3 に伝送されることにより、始動入賞時に決定した表示態様や救済大当り用の表示態
様によって今回表示が表示されるようになる。

40

【 0 0 7 5 】

50

図7は、画像表示装置における表示例を示す図である。なお、図7において、保留表示の表示態様及び今回表示の表示態様に関して、白色を丸、黄色を四角、赤色を二重丸、虹色を星にて図示している。また、図7(A)に示した保留表示HH1の入賞時には、保留表示HH1に対応する可変表示の変動カテゴリとして「PB3(スーパーリーチ(大当り))」が決定され、保留表示HH1に対応する保留等演出パターンとして「HP5」が決定されているものとする。

【0076】

図7(A)は、今回表示エリア5Kに表示されている今回表示KH0に対応する可変表示において大当り組み合わせではない確定飾り図柄(「4」「1」「3」)が停止表示された場面を表している。今回表示KH0は、括弧内に「元HH0」と記載したように、1つ前の可変表示(非図示)において保留表示HH0(非図示)として保留表示エリア5Hに表示されていたものである。また、図7(A)において保留表示エリア5Hに表示されている保留表示HH1は、次に消化される保留表示である。図5(A)に示すように保留等演出パターン「HP5」では保留表示の表示態様は白色であるため、図7(A)に示すように、保留表示HH1の表示態様は白色(丸)となっている。

【0077】

図7(B)は、図7(A)に続く場面であり、今回表示エリア5Kに表示されている今回表示KH1に対応する可変表示が開始された場面を表している。今回表示KH1は、図7(A)において保留表示HH1として保留表示エリア5Hに表示されていたものである。なお、符号は省略したが、以下に説明する図7(C)～図7(L)は、何れも今回表示KH1に対応する可変表示に関するものである。

【0078】

なお、図7(B)の可変表示が開始される際(保留表示HH1が消化される際に)、保留表示HH1(今回表示KH1)に対応する可変表示の変動パターンとして「PB3-3(ノーマルBからスーパーAに発展して救済大当り)」が決定されているものとする。つまり、保留等演出パターンが「HP5」であり、変動パターンが「PB3-3」であるため、今回表示KH1のリーチ前の表示態様は図7(B)に示すように黄色(四角)となる。また、以下に順次説明するが、リーチ後の表示態様は赤色(二重丸)となり、仮ハズレ後の表示態様は白色 黄色 赤色 虹色となる。

【0079】

図7(C)は、図7(B)に続く場面であり、左図柄「7」、右図柄「7」のリーチ状態となる直前の場面を表している。図7(D)は、図7(C)に続く場面であり、「7」のリーチ状態となっている場面を表している。保留等演出パターン「HP5」ではリーチ後の表示態様は赤色であるため、図7(D)に示すように、今回表示KH1の表示態様は赤色(二重丸)となっている。

【0080】

図7(E)は、図7(D)に続く場面であり、スーパーリーチに発展した場面を表している。図7(E)では、飾り図柄が拡大表示され、背景画像が通常背景画像(図7(D)迄の背景画像)から特別背景画像(図中では桜柄背景画像)に切り替わっている。飾り図柄の拡大表示と特別背景画像とにより、遊技者にスーパーリーチ中であると認識させている。

【0081】

図7(F)は、図7(E)に続く場面であり、大当り組み合わせではない飾り図柄(「7」「6」「7」)が仮停止表示された場面を表している。なお、仮停止表示の表示態様は、最終停止図柄の停止表示の表示態様とは異なる。即ち、最終停止図柄の停止表示は完全に停止表示するが、仮停止表示の表示態様では完全に停止表示しない(図7(F)では図示を省略したが、例えば僅かに振動する)。仮停止表示では、左図柄、中図柄、右図柄のうちの少なくとも1つが完全に停止表示しなければよい(例えば、左図柄、中図柄、右図柄の全部が完全に停止表示しなくてもよいし、再び可変表示させる中図柄のみが完全に停止表示しなくてもよい)。なお、図7(G)～図7(J)も仮停止表示である(図7F

10

20

30

40

50

と同様、僅かに振動等している様子については図示を省略している)。

【0082】

なお、図7(F)は、変動パターン「PB3-3(ノーマルBからスーパーAに発展して救済大当り)」による仮ハズレ(飾り図柄の仮停止表示)であるが、図7(F)では飾り図柄が完全に停止表示しない点を除いて、変動パターン「PA3-1(ノーマルBからスーパーAに発展してハズレ)」による確定飾り図柄の停止表示と同一又は略同一の表示態様である。従って、遊技者にとって、仮ハズレと確定飾り図柄の停止表示とが容易に区別し難くなり、図7(F)の表示が仮ハズレであると容易に認識し難くなる。これにより、後に大当たりとなることに意外性を与えることができる。なお、一部の遊技者(例えば、当該遊技機1に詳しい遊技者、注意深い遊技者等)にとっては仮ハズレと確定飾り図柄の停止表示とが比較的容易に区別できるようにしてもよい。これにより、一部の遊技者に優越感を与えることができる。

10

【0083】

図7(G)は、図7(F)に続く場面であり、飾り図柄の拡大表示が解消され(飾り図柄が可変表示開始の大きさに戻り)、背景画像が特別背景画像から通常背景画像に切り替わった場面を表している。また、仮ハズレ後の最初の表示態様は白色であるが、図7(G)では今回表示KH1が白色(丸)となっている。なお、図7(G)では飾り図柄が完全に停止表示しない点を除いて、図7(G)に示した表示態様(図7(H)に続く表示態様)と、図7(A)に示した表示態様(次の変動が開始される前の表示態様)とは同一又は略同一の表示態様である。これにより、後に大当たりとなることに意外性を与えることができる。なお、上記一部の遊技者にとっては、図7(G)に示した表示態様と図7(A)に示した表示態様とが比較的容易に区別できるようにしてもよい。これにより、一部の遊技者に優越感を与えることができる。

20

【0084】

図7(H)は、図7(G)に続く場面を表している。図7(H)では、再び、仮停止表示された飾り図柄が拡大表示された場面を表している。図7(I)は、図7(H)に続く場面を表している。仮ハズレ後の2番目の表示態様は黄色であるが、図7(I)では今回表示KH1が黄色(四角)となっている。図7(J)は、図7(I)に続く場面を表している。仮ハズレ後の3番目の表示態様は赤色であるが、図7(J)では今回表示KH1が赤色(二重丸)となっている。図7(K)は、図7(J)に続く場面を表している。図7(K)では、再び、中図柄の可変表示が開始されている。また、仮ハズレ後の4番目の表示態様は虹色であるが、図7(K)では今回表示KH1が虹色(星)となっている。図7(L)は、大当たり組み合わせである確定飾り図柄(「7」「7」「7」)が停止表示された場面を表している。

30

【0085】

なお、図7の表示動作例では、仮ハズレ後に飾り図柄の拡大表示を一旦解消しているが(図7(G)参照)、仮ハズレ後に飾り図柄の拡大表示を一旦解消しなくてもよい。例えば、図7(F) 図7(G) 図7(H)と推移せずに、図7(F) 図7(H)と推移してもよい。また、図7の表示動作例では、仮ハズレ後に飾り図柄の拡大表示を一旦解消した後に再び拡大表示しているが(図7(G)、図7(H)参照)、仮ハズレ後に飾り図柄の拡大表示を一旦解消した後には再び拡大表示しなくてもよい。

40

【0086】

また、図7の表示動作例では、仮ハズレ後に背景画像を特別背景画像から通常背景画像に一旦切り替えた後には再び特別背景画像に切り替えていないが(図7(G)、図7(H)参照)、仮ハズレ後に背景画像を特別背景画像から通常背景画像に一旦切り替えた後に再び背景画像を通常背景画像から特別背景画像に切り替えてもよい。

【0087】

なお、仮ハズレ後に今回表示が変化するときには、今回表示が変化する旨を示唆するようにしてもよい。例えば、今回表示が変化する前に今回表示をスポットライトで照らす演出を実行してもよい。

50

【 0 0 8 8 】

また、図 7 の表示動作例によれば、保留等表示パターンが「 H P 8 」であって変動パターンが「 P B 3 - 3 」か「 P B 3 - 4 」のいずれかであった場合には、今回表示はリーチ後に虹色になるとともに仮ハズレ後には変化（白色 黄色 赤色 虹色）が行われるが、リーチ後が虹色になる場合には仮ハズレ後の変化を行わないようにしてもよい。具体的には、例えば、保留等表示パターンが「 H P 8 」であって変動パターンが「 P B 3 - 3 」か「 P B 3 - 4 」のいずれかであった場合には、リーチ後の表示態様として虹色に代えて赤色をセットする（つまり、今回表示が、リーチ前は赤色、リーチ後は赤色、仮ハズレ後は白色 黄色 赤色 虹色となる）ようにしてもよい。

【 0 0 8 9 】

以上、上記実施形態によれば、遊技機 1 は、可変表示を行い、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であって、前記有利状態に制御される期待度（例えば、大当たり期待度等）を表示態様によって示唆する特定表示（例えば、今回表示等）を表示する特定表示手段（例えば、今回表示エリア 5 K 等。又は、今回表示エリア 5 K に今回表示を表示させる演出制御用 C P U 1 2 0 や表示制御部 1 2 3 等）と、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知手段（例えば、確定飾り図柄等。又は、確定飾り図柄を表示させる演出制御用 C P U 1 2 0 や表示制御部 1 2 3 等）とを備え、一の可変表示の実行期間（図 7（B）～図 7（L）に示すような期間等）において、前記有利状態に制御されない旨の所定報知（例えば、図 7（F）に示すような飾り図柄による仮ハズレの報知等）が行われた後に前記特定表示の表示態様が変化（例えば、図 7（H）～図 7（K）に示すように白色（丸） 黄色（四角） 赤色（二重丸） 虹色（星）と今回表示の表示態様が変化）して前記有利状態に制御される旨の特定報知（例えば、図 7（L）に示すような確定飾り図柄による大当たりの報知等）が行われる。

【 0 0 9 0 】

また、遊技機 1 において、今回表示の表示態様は、リーチ前に比べ、仮ハズレ報知後には変化し難い。以下、具体例を用いて説明する。

【 0 0 9 1 】

図 5（A）によれば、保留等演出パターンが「 H P 2 」か「 H P 5 」のいずれかであるときにリーチ前のタイミングで今回表示が変化（保留表示とは別の表示態様となる）。ここで保留等演出パターンが「 H P 5 」であるときにだけ着目する。図 5（B）によれば、保留等演出パターンが「 H P 5 」に決定される割合は、変動カテゴリが「 P A 3 」であるときの 15 % と、変動カテゴリが「 P B 3 」であるときの 20 % である。更にここで変動カテゴリが「 P B 3 」であるときにだけ着目する。図 4（A）によれば、変動カテゴリが「 P B 3 」に決定される割合は大当たりとなったときの 40 % である。従って、変動カテゴリが「 P B 3 」に決定され、且つ、保留等演出パターンが「 H P 5 」に決定される割合は 8 %（40 % × 20 %）である。ハズレとなったときに変動カテゴリが「 P A 3 」に決定され、且つ、保留等演出パターンが「 H P 5 」が決定される割合や、保留等演出パターンが「 H P 2 」に決定される割合も考慮すれば、リーチ前のタイミングで今回表示が変化する割合は 8 % 超である。一方、図 3、図 6 によれば、変動パターンが「 P B 3 - 3 」か「 P B 3 - 4 」のいずれかであるときに仮ハズレの報知後のタイミングで今回表示が変化（例えば、図 4（C）によれば、変動パターンが「 P B 3 - 3 」か「 P B 3 - 4 」のいずれかに決定される割合は変動カテゴリが「 P B 3 」であるときの 15 %（5 % + 10 %）であり、図 4（A）によれば、変動カテゴリが「 P B 3 」に決定される割合は大当たりとなったときの 40 % であるため、変動パターンが「 P B 3 - 3 」か「 P B 3 - 4 」のいずれかに決定される割合は 6 %（40 % × 15 %）である。つまり、仮ハズレの報知後のタイミングで今回表示が変化する割合は 6 % である。従って、今回表示の表示態様は、リーチ前に比べ、仮ハズレ報知後には変化し難い。

【 0 0 9 2 】

また、遊技機 1 において、今回表示の表示態様は、リーチ後に比べ、仮ハズレ報知後には変化し難い。以下、具体例を用いて説明する。

【0093】

図5(A)によれば、保留等演出パターンが「HP1」か「HP4」か「HP8」のいずれかであるときにリーチ後のタイミングで今回表示が変化する。ここで保留等演出パターンが「HP4」であるときにだけ着目する。図5(B)によれば、保留等演出パターンが「HP4」に決定される割合は、変動カテゴリが「PA3」であるときの20%と、変動カテゴリが「PB3」であるときの20%である。更にここで変動カテゴリが「PB3」であるときにだけ着目する。上述の如く変動カテゴリが「PB3」に決定される割合は大当たりとなったときの40%である。従って、変動カテゴリが「PB3」に決定され、且つ、保留等演出パターンが「HP4」に決定される割合は8%(40%×20%)である。ハズレとなったときに変動カテゴリが「PA3」に決定され、且つ、保留等演出パターンが「HP4」が決定される割合や、保留等演出パターンが「HP1」か「HP8」に決定される割合も考慮すれば、リーチ後のタイミングで今回表示が変化する割合は8%超である。従って、今回表示の表示態様は、リーチ後に比べ、仮ハズレ報知後には変化し難い。

10

【0094】

また、遊技機1では、例えば、図6に示すように、仮ハズレの報知後に今回表示の表示態様に変化するのは大当たりとなる変動パターン「PB3-3」又は「PB3-4」のいずれかであるため、ハズレ報知が行われた後に今回表示の表示態様に変化したときは大当たりとなる。従って、仮ハズレの報知後に今回表示の表示態様に変化してもハズレとなることはなく常に大当たりとなるため、仮ハズレの報知後に今回表示の表示態様に変化したにもかかわらずハズレとなることによる落胆を遊技者に与えないようにすることができる。なお、図7では、今回表示は、仮ハズレ後には虹色迄と変化するが、虹色迄変化しなくてもよい。つまり、ハズレ報知が行われた後に今回表示の表示態様に変化したときは変化後の表示態様にかかわらず大当たりとなるようにしてもよい。

20

【0095】

以上、本発明の実施形態について説明したが、装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5における画像表示動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。

【0096】

例えば、上記実施形態では、図5(A)に示した「保留表示の表示態様」が黄色や赤色である場合について、当該入賞が保留何個目であるかに応じた保留表示の表示態様を説明したが(例えば、「保留表示の表示態様」が赤色である場合に、保留2個目以上のときには、白色で保留表示エリア5Hに追加表示し、保留1個目にシフトするときに赤色に変化して赤色のまま消化される等)、保留表示の変化のパターンは図5(A)において説明したものに限定されない。例えば、「保留表示の表示態様」が赤色である場合に、保留3個目以上のときは、白色で保留表示エリア5Hに追加表示し、保留2個目にシフトするときに黄色に変化し、保留1個目にシフトするときに赤色に変化して赤色のまま消化されるようにしてもよいし、保留数に関係なく赤色で保留表示エリア5Hに追加表示して赤色のまま消化されるようにしてもよい。

30

【0097】

また、上記実施形態では、今回表示は、仮ハズレ後に大当たり期待度が段階的に1つずつ高くなるように変化するが(白色 黄色 赤色 虹色と変化するが)、例えば、今回表示は、仮ハズレ後に、白色 黄色 虹色と変化してもよいし、白色 赤色 虹色と変化してもよい。

40

【0098】

また、上記実施形態では、今回表示は、リーチ後の表示態様に関係なく仮ハズレ後に白色から変化するが、例えば、今回表示は、リーチ後の表示態様に関係なく仮ハズレ後に黄色から変化してもよいし(黄色 赤色 虹色)、赤色から変化してもよい(赤色 虹色)。また、リーチ後の表示態様から変化してもよい。

【0099】

50

また、上記実施形態では、今回表示は、仮ハズレ後に、最も大当たり期待度が高い表示態様（虹色）迄変化して大当たりを報知するが、最も大当たり期待度が高い表示態様迄変化せずに大当たりを報知してもよい。一例として、仮ハズレ後には白色 黄色 赤色と変化して大当たりを報知してもよい。

【0100】

また、上記実施形態では、今回表示が仮ハズレ後に変化した場合には常に大当たりとなるが、今回表示が仮ハズレ後に変化した場合に大当たりとなるとときと大当たりとならないときがあってもよい。

【0101】

また、上記実施形態では、保留表示の表示態様は、白色、黄色、赤色の3色であったが、2色、4色以上であってもよい。上記実施形態では、今回表示の表示態様は、白色、黄色、赤色、虹色の4色であったが、2色、3色、5色以上であってもよい。また、上記実施形態では、保留表示（今回表示も同様）の表示態様として色が異なるものを示したが、大きさや模様や形状が異なるものであってもよい。

【0102】

また、上記実施形態では、今回表示は、リーチ前のタイミングにおいて高々1回変化可能であるが、リーチ前のタイミングにおいて2回以上変化してもよい。リーチ後のタイミングにおいても同様である。

【0103】

また、上記実施形態では、今回表示は、リーチ前、リーチ後、仮ハズレ後のタイミングにおいて変化可能であるが（図5参照）、今回表示を他のタイミングにおいて変化させてもよい。例えば、最終停止図柄が停止する迄の間に仮ハズレの仮停止とは別に1回以上の仮停止が行われる擬似連の変動パターンを設けるとともに、今回表示を擬似連の各仮停止の前後のタイミングにおいて変化させてもよい。

【0104】

また、上記実施形態では、始動入賞時に今回表示の表示態様（リーチ前、リーチ後）を決定しているが、他のタイミングで今回表示の表示態様（リーチ前、リーチ後）を決定してもよい。例えば、可変表示開始時に変動パターンに基づいて今回表示の表示態様（リーチ前、リーチ後）を決定してもよい。

【0105】

また、上記実施形態では、始動入賞時に今回表示の表示態様（リーチ前、リーチ後）を決定しているが、他のタイミングで今回表示の表示態様（リーチ前、リーチ後）を決定してもよい。例えば、可変表示開始時に変動パターンに基づいて今回表示の表示態様（リーチ前、リーチ後）を決定してもよい。

【0106】

また、上記実施形態では、変動パターンの決定により救済大当たりとするか否かを決定しているが（つまり、変動パターンを決定すれば救済大当たりとするか否かが決定されるが）、変動パターンに基づいて救済大当たりとするか否かを演出制御基板12（主基板11であってもよい）で決定してもよい（つまり、変動パターンとは別個に変動パターンに基づいて救済大当たりとするか否かを決定してもよい）。具体的には、変動パターン決定用の乱数値MR5を用いて変動パターンを決定し、大当たりとなる変動パターンを決定した場合には更に救済大当たりとするか否かを決定するための乱数値を用いて救済大当たりとするか否かを決定してもよい。変動パターンに基づいて救済大当たりとするか否かを決定する態様において、大当たりとなる変動パターンを決定し、更に救済大当たりとすることを決定したときには、決定した変動パターンの変動時間内において救済大当たりを実行することになるが（大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄を停止表示させる前に大当たり組み合わせとならない確定飾り図柄を仮停止表示させることになるが）、救済大当たりの実行時間を確保するために、予告演出等の実行時間を削減したり（又は予告演出等を不実行にしたり）、擬似連の回数を削減したり（又は擬似連演出を不実行にしたり）してもよい。

【0107】

10

20

30

40

50

また、上記実施形態では、演出制御基板 1 2 側にて保留表示の表示態様を決定したが、主基板 1 1 側にて保留表示の表示態様を決定し、演出制御基板 1 2 側に例えば演出制御コマンドにより出力してもよい。今回表示の表示態様についても同様である。

【0108】

また、上記実施形態では、第 1 特図保留記憶であるか第 2 特図保留記憶であるかにかかわらず入賞順に消化するが、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とがある場合には第 2 特図保留記憶を優先して消化するようにしてもよい。第 2 特図保留記憶を優先して消化する態様においては、第 1 特図保留記憶か第 2 特図保留記憶のうちのいずれか一方（例えば、第 1 特図保留記憶）において救済大当たりとなるようにしてもよい。つまり、変動パターン「PB3-3」や「PB3-4」は、第 1 特図ゲームか第 2 特図ゲームのうちのいずれか一方（例えば、第 1 特図ゲーム）において決定されるようにしてもよい。また、第 2 特図保留記憶を優先して消化する態様の場合には、第 1 特図ゲームに対応する飾り図柄の保留表示と第 2 特図ゲームに対応する飾り図柄の保留表示とを区別して、夫々の入賞順がわかるような態様で、夫々の保留数に応じた数の保留表示を表示してもよい（第 1 特図保留記憶であるか第 2 特図保留記憶であるかにかかわらず入賞順に消化する態様の場合においても上記の区別を行ってもよい）。

【0109】

その他にも、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。例えば、本発明は、いわゆる封入式遊技機にも適用することができる。

【符号の説明】

【0110】

1 ... 遊技機（パチンコ遊技機）、2 ... 遊技盤、3 ... 遊技機用枠、4 A ... 第 1 特別図柄表示装置、4 B ... 第 2 特別図柄表示装置、5 ... 画像表示装置、5 H ... 保留表示エリア、6 A ... 普通入賞球装置、6 B ... 普通可変入賞球装置、7 ... 特別可変入賞球装置、8 ... スピーカ、9 ... ランプ、11 ... 主基板、12 ... 演出制御基板、13 ... 音声制御基板、14 ... ランプ制御基板、15 ... 中継基板、20 ... 普通図柄表示器、21 ... ゲートスイッチ、22 A ... 第 1 始動口スイッチ、22 B ... 第 2 始動口スイッチ、23 ... カウントスイッチ、25 A ... 第 1 保留表示器、25 B ... 第 2 保留表示器、25 C ... 普図保留表示器、31 A ... スティックコントローラ、31 B ... プッシュボタン、41 ... 通過ゲート、100 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ、101, 121 ... ROM、102, 122 ... RAM、103 ... CPU、104, 124 ... 乱数回路、105, 125 ... I/O、120 ... 演出制御用 CPU、123 ... 表示制御部

【図 1】

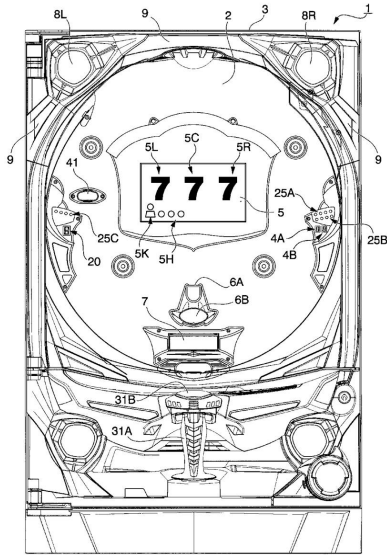


図 1

【図 2】

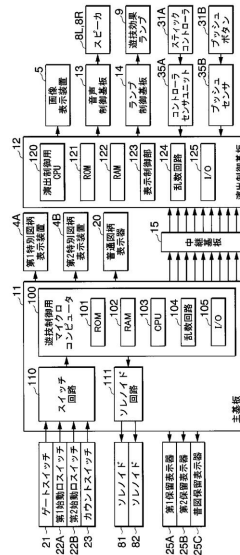


図 2

【図 3】

変動 カテゴリ	内容	変動 パターン	特図 変動時間 (ms)	内容
PA1	非リーチ (ハズレ)	PA1-1	5750	短縮→非リーチ(ハズレ)
		PA1-2	12000	非リーチ(ハズレ)
PA2	ノーマル リーチ (ハズレ)	PA2-1	15000	リーチ:ノーマルA(ハズレ)
		PA2-2	20000	リーチ:ノーマルB(ハズレ)
PA3	スーパー リーチ (ハズレ)	PA3-1	50000	リーチ:ノーマルB→スーパーA(ハズレ)
		PA3-2	70000	リーチ:ノーマルB→スーパーB(ハズレ)
PB2	ノーマル リーチ (大当り)	PB2-1	15000	リーチ:ノーマルA(大当り)
		PB2-2	20000	リーチ:ノーマルB(大当り)
PB3	スーパー リーチ (大当り)	PB3-1	50000	リーチ:ノーマルB→スーパーA(大当り)
		PB3-2	70000	リーチ:ノーマルB→スーパーB(大当り)
		PB3-3	65000	リーチ:ノーマルB →スーパーA(救済大当り(仮ハズレ後の大当り))
		PB3-4	85000	リーチ:ノーマルB →スーパーB(救済大当り(仮ハズレ後の大当り))

図 3

【図 4】

変動カテゴリ	ハズレ (特図保留記憶数 ≤ 2)	ハズレ (特図保留記憶数 ≥ 3)	大当り
PA1	79	89	—
PA2	20	10	—
PA3	1	1	—
PB2	—	—	60
PB3	—	—	40

(B) 変動パターン決定割合 (PA3の場合)

変動パターン	決定割合 (%)
PA3-1	70
PA3-2	30

(C) 変動パターン決定割合 (PB3の場合)

変動パターン	決定割合 (%)
PB3-1	35
PB3-2	50
PB3-3	5
PB3-4	10

図 4

【図 5】

(A) 保留等演出パターン(入賞時において決定するもの)

保留等演出 パターン	保留表示の 表示態様	今回表示の 表示態様 (リーチ前)	今回表示の 表示態様 (リーチ後)
HP0	白色	白色	白色
HP1	白色	白色	黄色
HP2	白色	黄色	黄色
HP3	黄色	黄色	黄色
HP4	白色	白色	赤色
HP5	白色	黄色	赤色
HP6	黄色	黄色	赤色
HP7	赤色	赤色	赤色
HP8	赤色	赤色	紅色

(B) 保留等演出パターンの決定割合 (%)

保留等演出 パターン	PA2, PB2	PA3	PB3
HP0	40	0	0
HP1	30	10	5
HP2	20	15	5
HP3	10	20	5
HP4	0	20	20
HP5	0	15	20
HP6	0	10	20
HP7	0	10	20
HP8	0	0	5

※PA1はHP0が100%

(C) 今回表示の表示態様
(救済大当り用、救済大当りのときに追加するもの)

今回表示の 表示態様 (仮ハズレ後)
白色→黄色→赤色→紅色

図 5

【図 6】

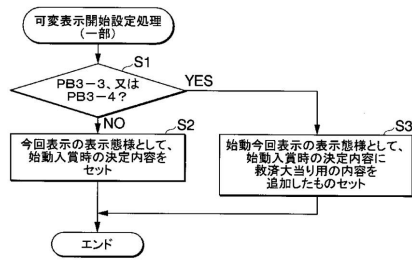


図 6

【図 7】

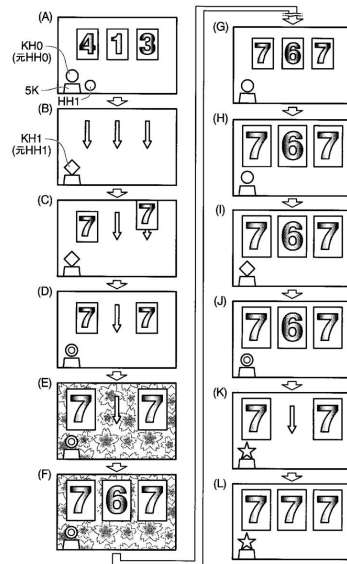


図 7

フロントページの続き

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

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2