

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7548384号
(P7548384)

(45)発行日 令和6年9月10日(2024.9.10)

(24)登録日 令和6年9月2日(2024.9.2)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全115頁)

(21)出願番号	特願2023-120951(P2023-120951)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	令和5年7月25日(2023.7.25)		株式会社三洋物産
(62)分割の表示	特願2018-188567(P2018-188567)の分割		愛知県名古屋市中種区今池3丁目9番21号
原出願日	平成30年10月3日(2018.10.3)	(74)代理人	100093056
(65)公開番号	特開2023-133429(P2023-133429A)		弁理士 杉谷 勉
(43)公開日	令和5年9月22日(2023.9.22)	(74)代理人	100142930
審査請求日	令和5年8月22日(2023.8.22)		弁理士 戸高 弘幸
		(74)代理人	100175020
			弁理士 杉谷 知彦
		(74)代理人	100180596
			弁理士 栗原 要
		(74)代理人	100195349
			弁理士 青野 信喜
		(72)発明者	橋本 一樹

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】

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの指示に従い従たる制御を行うサブ制御手段と、を備える遊技機であって、
前記主制御手段は、
所定条件成立により遊技に関する判定に用いられる判定用情報を取得する判定用情報取得手段と、
前記判定用情報を用いて前記遊技に関する判定を行う判定手段と、を備え、
前記遊技機は、
複数の図柄が変動を開始してから、前記判定手段による判定結果に基づく組合せで停止するまでの図柄変動表示を含む表示演出を表示可能な表示手段を備え、
前記サブ制御手段は、
前記図柄変動表示の変動態様を示す複数の変動パターンの中から、前記判定結果が当たり結果である場合には前記図柄変動表示が当たり組合せで停止される当たり変動パターンを決定可能であり、前記判定結果が外れ結果である場合には前記図柄変動表示が外れ組合せで停止される外れ変動パターンを決定可能な変動パターン決定手段と、
前記図柄変動表示が前記当たり組合せで揃う可能性があることを示唆する複数の示唆演出の中から所定の示唆演出を決定する示唆演出決定手段と、を備え、
前記図柄変動表示が前記当たり組合せで停止される特殊変動停止が、前記図柄変動表示が

前記外れ組合せで一時的に表示された後に実行される特殊当たり変動パターンを含み、
前記遊技機は、

前記示唆演出決定手段によって決定された前記所定の示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備え、

前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンが前記特殊当たり変動パターンである場合において、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンが前記特殊当たり変動パターンである可能性があることを前記特殊変動停止が実行されるより前に遊技者に示唆する特殊示唆演出が実行されうるように構成され、

前記遊技機は、前記外れ組合せが認識可能な第1表示態様で表示された後に、前記外れ組合せが認識可能な状態を維持したまま前記第1表示態様とは異なる第2表示態様に前記外れ組合せの表示態様が変化され、該変化された前記第2表示態様が認識可能とされた状態で前記特殊示唆演出が実行され、その後、前記特殊変動停止が実行されうるように構成されており、

前記第2表示態様は、前記複数の図柄が変動を開始せずに停止している状態で表示される態様と同様の態様である

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、パチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機は、例えば、所定条件成立により遊技に関する所定の判定に用いられる判定用情報を取得し、当該判定用情報を用いて遊技に関する判定を行い、該判定の結果に基づく図柄変動表示を表示装置に表示するものがある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2018-33922号公報（第199頁及び図209）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、従来の遊技機では、図柄変動表示の結果に対する期待感を維持した状態で図柄変動表示を見ることが難しいという問題がある。

【0005】

本発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、図柄変動表示に対する興趣性を向上することが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】

【0006】

本発明は、このような目的を達成するために、次のような構成をとる。

すなわち、請求項1に記載の発明は、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの指示に従い従たる制御を行うサブ制御手段と、を備える遊技機であって、

前記主制御手段は、

所定条件成立により遊技に関する判定に用いられる判定用情報を取得する判定用情報取得手段と、

前記判定用情報を用いて前記遊技に関する判定を行う判定手段と、を備え、

前記遊技機は、

10

20

30

40

50

複数の図柄が変動を開始してから、前記判定手段による判定結果に基づく組合せで停止するまでの図柄変動表示を含む表示演出を表示可能な表示手段を備え、

前記サブ制御手段は、

前記図柄変動表示の変動態様を示す複数の変動パターンの中から、前記判定結果が当たり結果である場合には前記図柄変動表示が当たり組合せで停止される当たり変動パターンを決定可能であり、前記判定結果が外れ結果である場合には前記図柄変動表示が外れ組合せで停止される外れ変動パターンを決定可能な変動パターン決定手段と、

前記図柄変動表示が前記当たり組合せで揃う可能性があることを示唆する複数の示唆演出の中から所定の示唆演出を決定する示唆演出決定手段と、を備え、

前記図柄変動表示が前記当たり組合せで停止される特殊変動停止が、前記図柄変動表示が前記外れ組合せで一時的に表示された後に実行される特殊当たり変動パターンを含み、

前記遊技機は、

前記示唆演出決定手段によって決定された前記所定の示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備え、

前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンが前記特殊当たり変動パターンである場合において、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンが前記特殊当たり変動パターンである可能性があることを前記特殊変動停止が実行されるより前に遊技者に示唆する特殊示唆演出が実行されうるように構成され、

前記遊技機は、前記外れ組合せが認識可能な第1表示態様で表示された後に、前記外れ組合せが認識可能な状態を維持したまま前記第1表示態様とは異なる第2表示態様に前記外れ組合せの表示態様が変化され、該変化された前記第2表示態様が認識可能とされた状態で前記特殊示唆演出が実行され、その後、前記特殊変動停止が実行されうるように構成されており、

前記第2表示態様は、前記複数の図柄が変動を開始せずに停止している状態で表示される態様と同様の態様である

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明の係る遊技機によれば、図柄変動表示に対する興趣性を向上することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の実施例1のパチンコ機の正面図である。

【図2】パチンコ機の背面図である。

【図3】遊技盤の正面図である。

【図4】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図5】(a)は第3図柄表示装置の表示内容を示し、(b)は保留表示を示す説明図である

【図6】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。

【図7】大当たり抽選用テーブルであり、(a)は通常確率時(b)は高確率時を示す。

【図8】主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

【図9】図柄変動表示パターン選択用テーブルである。

【図10】保留表示パターン選択用テーブルである。

【図11】背景変化パターン選択用テーブルである。

【図12】音出力パターン選択用テーブルである。

【図13】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。

【図14】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。

【図15】第1図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図16】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図17】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図18】始動入賞処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 19】先読み用抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図 20】NMI 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 21】払出制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】払出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 23】賞球制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】貸球制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 25】サブ制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 26】サブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 27】サブ制御装置による枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】サブ制御装置による演出実行管理処理を示すフローチャートである。
- 【図 29】サブ制御装置による先読み変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。
- 【図 30】サブ制御装置による開閉モード（大当たり）表示設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 32】表示制御装置の通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 33】表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。
- 【図 34】大当たり変動パターンのタイムチャートである。
- 【図 35】復活演出を含む大当たり変動パターンと共に実行される各種の示唆演出のタイムチャートである。
- 【図 36】外れ変動パターンのタイムチャートである。
- 【図 37】完全外れの変動パターンの実行例を示す説明図である。
- 【図 38】前後以外外れノーマルリーチの変動パターンの実行例を示す説明図である。
- 【図 39】大当たりスーパーリーチの変動パターンの実行例を示す説明図である。
- 【図 40】前後外れスーパーリーチの変動パターンの実行例を示す説明図である。
- 【図 41】図 39 とは別の大当たりスーパーリーチの変動パターンの実行例を示す説明図である。
- 【図 42】図 40 とは別の前後外れスーパーリーチの変動パターンの実行例を示す説明図である。
- 【図 43】図 39 及び図 41 とは別の大当たりスーパーリーチの変動パターンの実行例を示す説明図である。
- 【図 44】実施例 2 の大当たりスーパーリーチの変動パターンの実行例を示す説明図である。
- 【図 45】実施例 3 の大当たりスーパーリーチの変動パターンの実行例を示す説明図である。
- 【図 46】実施例 4 の大当たりスーパーリーチの変動パターンの実行例を示す説明図である。
- 【図 47】実施例 5 の大当たりスーパーリーチの変動パターンの実行例を示す説明図である。
- 【図 48】実施例 6 で用いられる先読み予告パターン選択用テーブルである。
- 【図 49】実施例 6 の先読み予告パターンの実行例を示す説明図である。
- 【図 50】実施例 7 で用いられる保留表示パターン選択テーブルである。
- 【図 51】実施例 7 の大当たりの場合の保留表示パターンを説明するタイムチャートである。
- 【図 52】実施例 7 の外れの場合の保留表示パターンを説明するタイムチャートである。
- 【図 53】実施例 7 の大当たりスーパーリーチの実行例である。
- 【図 54】実施例 7 の前後外れスーパーリーチの実行例である。
- 【図 55】実施例 7 の大当たりスーパーリーチの実行例である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0009】

10

20

30

40

50

以下、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）の各種の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。

【実施例１】

【００１０】

実施例１は、本発明、並びに、後述する（Ａ系統）に記載の発明の実施例である。

実施例１のパチンコ機を、図面に基づいて詳細に説明する。図１は、本発明の実施例１のパチンコ機１０の正面図である。図２は、パチンコ機１０の背面図である。図３は、遊技盤３０の正面図である。図４は、パチンコ機１０の電氣的構成を示すブロック図である。図５は、（ａ）は第３図柄表示装置４２の表示内容を示し、（ｂ）は保留表示を示す説明図である。

10

【００１１】

図１に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成し遊技場（ホール）の遊技島に固定される外枠１１と、この外枠１１の一側部（例えば正面視における左側部）を開閉軸Ｊ１として外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２と、この内枠１２の一側部（例えば正面視における左側部）を開閉軸Ｊ２として内枠１２に対して開閉自在に取り付けられる前面枠セット１４とを備えている。

【００１２】

外枠１１は、木製の板材により全体として正面視で矩形状に構成され、小ネジ等の離脱可能な締結具により各板材が組み付けられている。本実施の形態では、例えば、外枠１１の上下方向の外寸は８０９ｍｍ（内寸７７１ｍｍ）、左右方向の外寸は５１８ｍｍ（内寸４８０ｍｍ）としている。なお、外枠１１は、樹脂やアルミニウム等の軽金属などにより構成されていてもよい。

20

【００１３】

内枠１２は、大別すると、その外形を形成する主要部材としての樹脂ベース１２ａと、この樹脂ベース１２ａに取り付けられる遊技盤３０とを備えている。また、内枠１２は、図１に示すように、樹脂ベース１２ａの前面側で片開き自在な前面枠セット１４を備えている。

【００１４】

ここで、もう少し詳細に前面枠セット１４について説明する。

【００１５】

前面枠セット１４は、図１に示すように、それを正面視すると、最下部に位置する下皿部１３と、この下皿部１３の上側に位置する上皿部２１と、この上皿部２１の上側に位置するガラス枠部２３とに大別される。

30

【００１６】

これらの下皿部１３、上皿部２１、ガラス枠部２３を、前面枠セット１４の樹脂成形部品であるベース板体（図示省略）の前面側各箇所にそれぞれ取り付けることで、前面枠セット１４が構成されている。

【００１７】

下皿部１３は、図１に示すように、下皿１５を形成する部品とその部品を囲う部品等とが一体化された部品であり、前面枠セット１４の最下部箇所に位置するように、ネジ等の締結具によりベース板体（図示省略）の正面視で最下部箇所に固定されている。この下皿部１３は、その前面側に、下皿１５と球抜きレバー１７とを備えている。

40

【００１８】

球受皿としての下皿１５は、図１に示すように、当該パチンコ機１０の正面視で大型立体キャラクタ部２５の左側箇所に設けられ、前面枠セット１４の横幅半分程度の大きさとしており、排出口１６より排出された遊技球が下皿１５内に貯留可能である。球抜きレバー１７は、下皿１５内の遊技球を抜く（排出する）ためのものであり、この球抜きレバー１７を図１で左側に移動させることにより、下皿１５の底面の所定箇所（例えば略中央箇所）に形成された円形排出部が開口され、下皿１５内に貯留された遊技球を下皿１５の底面における開口された円形排出部を通して下方向外部に抜くことができる。

50

【0019】

上皿部21は、図1に示すように、上皿19を形成する部品とその部品を囲う部品等とが一体化された部品であり、前面枠セット14の下部箇所（前述の下皿15の上方位置）に位置するように、ネジ等の締結具によりベース板体（図示省略）の正面視で下部箇所に固定されており、遊技球の受皿としての上皿19を備えている。ここで、上皿19は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら発射装置229の方へ導出するための球受皿である。

【0020】

また、上皿部21は、図1に示すように、その上面箇所に、遊技者によって操作される各種の操作ボタンを備えている。これらの操作ボタンとしては、上皿部21の上面箇所における上皿19の球貯留空間に近い箇所に設けられた演出ボタン80と、演出ボタン80の手前側箇所（演出ボタン80よりも遊技者に近い箇所）に横並びに配列された上選択ボタン71、下選択ボタン72、左選択ボタン73、右選択ボタン74（総称する場合は、選択ボタン71～74）とが挙げられる。押しボタン式以外にも、例えば、レバー式、タッチセンサー式などであってもよい。

10

【0021】

ガラス枠部23は、図1に示すように、上皿部21の上側に形成された窓部101と、この窓部101の周囲に設けられた各種の電飾部（第1電飾部300、第2電飾部302及び第3電飾部304）と音出力部24a、24bとを備えている。音出力部24aは、通常の遊技の進行に伴い出力される周波数帯の通常音声出力するスピーカを備える。

20

【0022】

音出力部24は、図1に示すように、前面枠セット14の正面視で上部の左右2箇所に設けられ、その前面枠セット14の内部あるいは背面箇所に設けられたスピーカからの音出力するための複数個の出力口で形成されている。この出力口は、図1では一部のみ図示し、全体図示を省略している。

【0023】

詳述すれば、前面枠セット14には、図1に示すように、上皿部21の上側に位置するガラス枠部23の中央箇所に、遊技盤30の遊技領域30a（図3参照）のほとんどを外部から視認することができるよう略縦長楕円形状の窓部101が形成されている。詳しくは、窓部101は、略縦長楕円形状で中央が空洞（開口部101a）となっており、その開口部101aを略縦長楕円形状等のガラス板137で覆うように、図示省略のガラスユニットが前面枠セット14の背面側に取り付けられたものである。このガラスユニットは、二枚のガラス板137を前後方向に近設させて並べた二重ガラス構造としている。なお、窓部101の前記略中央部が直線状になるようにし、ガラス板137もその形状に合わせるようにしてもよい。また、ガラス板137は、ガラスに限定されず、所定の強度がある透明板であればその材質などは問わない。

30

【0024】

さらに、ガラス枠部23は、図1に示すように、窓部101の周囲に、第1電飾部300、第2電飾部302及び第3電飾部304を備えている。詳述すれば、前面枠セット14は、図1に示すように、その正面視した状態で窓部101の周囲で左箇所に、LED等を内蔵した第1電飾部300（左側電飾部）を、窓部101の周囲で右箇所に、LED等を内蔵した第2電飾部302（右側電飾部）を、窓部101の周囲で上箇所に、LED等を内蔵した第3電飾部304（上側電飾部）を備えている。これらの電飾部は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅のように発光態様を変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。

40

【0025】

パチンコ機10では、第1電飾部300、第2電飾部302及び第3電飾部304は、大当たりランプとして機能し、大当たり時に点灯や点滅を行うことにより、大当たり中であることを報知する。その他、パチンコ機10の第1電飾部300及び第2電飾部302には、賞球払出し中に点灯する賞球ランプ105と、所定のエラー時に点灯するエラー表

50

示ランプ 106 とが備えられている。

【0026】

また、窓部 101 の周縁で右斜め下箇所には、内枠 12 の表面や遊技盤 30 の表面等の一部を視認できるよう透明樹脂からなる小窓 107 が設けられている。この小窓 107 の所定箇所を平面状としているので、遊技盤 30 の右下隅部に貼り付けられた証紙などを、小窓 107 の当該平面状箇所から機械で好適に読み取ることができる。

【0027】

また、窓部 101 の右下方には貸球操作部 120 が配設されており、貸球操作部 120 には球貸しボタン 121 と返却ボタン 122 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置された図示しないカードユニット（球貸しユニット）に紙幣やカード（例えばプリペイドカード）等を投入した状態で貸球操作部 120 が操作されると、その操作に応じて遊技球の貸出が行われる。球貸しボタン 121 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 19 に供給される。返却ボタン 122 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、貸球操作部 120 にさらに度数表示部（図示省略）を設けるようにしてもよい。この度数表示部（図示省略）は、カード等の残額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 120 が不要となる。故に、貸球操作部 120 の設置部分に、飾りシール等が付されるようになっている。これにより、カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との貸球操作部の共通化が図れる。

【0028】

次に、図 3 を用いて遊技盤 30 の構成を説明する。遊技盤 30 は、図 3 に示すように、正面視で四角形状の木製（例えば、合板）でその左側の両角部が取れたような形状の遊技板 30b を備えており、その周縁部（後述するルール 51, 52 の外側部分）が内枠 12 の樹脂ベース 12a の裏側に当接した状態で取り付けられている。この遊技盤 30 の前面側の略中央部分たる遊技領域 30a は、前面枠セット 14 のベース板体（図示省略）の略楕円形状の図 1 に示した窓部 101 のガラス板 137 を通じて、当該前面枠セット 14 の前方外側から視認可能である。

【0029】

また、遊技盤 30 は、一般入賞口 31、可変入賞装置 32、始動入賞装置 33（例えば作動チャッカ）、第 3 の始動口 34（例えばスルーゲート）及び可変表示装置ユニット 35 を備えている。これらの一般入賞口 31、可変入賞装置 32、始動入賞装置 33、第 3 の始動口 34 及び可変表示装置ユニット 35 は、遊技盤 30 における、ルータ加工によって形成された各貫通穴にそれぞれに配設され、遊技盤 30 前面側から木ネジ等により取り付けられている。

【0030】

始動入賞装置 33 は、上から順に、第 1 の始動口 33a（例えば作動チャッカ）と第 2 の始動口 33b（例えば作動チャッカ）とが上下に配設された単一の入賞装置で構成されている。そして、上部側の第 1 の始動口 33a には第 1 の始動口 33a 用の図示省略の作動口スイッチ（通過検出スイッチ）が設けられ、この第 1 の始動口 33a への入球は、その第 1 の始動口 33a 用の作動口スイッチにより検出される。また、下部側の第 2 の始動口 33b には第 2 の始動口 33b 用の図示省略の作動口スイッチ（通過検出スイッチ）が設けられ、この第 2 の始動口 33b への入球は、その第 2 の始動口 33b 用の作動口スイッチにより検出される。上述した上部側の第 1 の始動口 33a への遊技球の入球または下部側の第 2 の始動口 33b への遊技球の入球のどちらの場合にも、それが始動入賞であることに変わり無く、それらの入球を個別に検出できる。

【0031】

また、一般入賞口 31 への入球が検出スイッチ（図示省略の入賞口スイッチ）で検出され、可変入賞装置 32 への入球が検出スイッチ（図示省略のカウントスイッチ）でそれぞ

れに検出され、この検出スイッチの出力に基づいて、上皿 19（または下皿 15）へ所定数の賞球が払い出される。

【0032】

例えば、第1の始動口 33a、第2の始動口 33b への入球の場合には、3 個の賞球払い出しがされる。また、一般入賞口 31 及び可変入賞装置 32 への入球の場合には、10 個の賞球払い出しがされる。なお、これらの賞球の個数は任意であり、種々の個数としてもよい。

【0033】

なお、第3の始動口 34 に遊技球が入球し、当該入球が検出スイッチ（図示省略の通過検出スイッチ）で検出されるが、当該第3の始動口 34 へ入球しても、遊技球の払い出しは実行されない。

【0034】

その他に、図3に示すように、遊技盤 30 にはアウト口 36 が設けられており、各種入賞装置等に入球しなかった遊技球はこのアウト口 36 を通って図示しない球排出路の方へと案内される。遊技盤 30 には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘 39 が植設されているとともに、風車 37 等の各種部材（役物）が配設されている。

【0035】

可変表示装置ユニット 35 は、図3に示すように、第1の始動口 33a、第2の始動口 33b への入賞をトリガとして、識別情報としての第1図柄（例えば特別図柄）を変動表示する第1図柄表示装置 40 と、第3の始動口 34 の通過をトリガとして、第2図柄（例えば普通図柄）を変動表示する第2図柄表示装置 41 と、第1の始動口 33a、第2の始動口 33b への入賞をトリガとして、第3図柄（例えば装飾図柄）を変動表示する第3図柄表示装置 42 とを備えている。第3図柄表示装置 42 は、例えば、表示演出専用の表示装置や、ガラス板 137 の代わり又はガラス板 137 とともに設けられる画像を表示可能なアクリルパネルなどの光透過性樹脂板であってもよい。

【0036】

第1図柄表示装置 40 は、図3に示すように、例えば、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器（例えば、小数点付き7セグメントLED表示器）である第1セグメント表示部 40a を備えている。この第1セグメント表示部 40a は、第1の始動口 33a または第2の始動口 33b への入球に基づいて変動発光等する。さらに、第1図柄表示装置 40 は、図3に示すように、第1セグメント表示部 40a における変動表示の保留数を示す保留ランプ 40c を備えている。保留ランプ 40c は、第3図柄表示装置 42 の表示画面 42a にも表示する構成とされている。具体的には、図5（a）に示すように、第3図柄表示装置 42 には、4 個の保留ランプ 40c に対応する第1～第4保留表示 H1～H4 と現在実行中の変動パターンに対応する当該保留表示 TH とが設けられている。図5（a）では、保留数が4である場合において当該保留表示 TH に対応する図柄変動表示の開始時、保留数が4である場合において当該保留表示 TH に対応する図柄変動表示の外れ確定時、または、保留数が4である場合において当該保留表示 TH に対応する図柄変動表示における主装飾図柄 SZ 及び副装飾図柄 FZ からなる装飾図柄（第3図柄）の変動表示時を示している。第1～第4保留表示 H1～H4 及び当該保留表示 TH は、大当たりとなる可能性の高さに応じた色で表示される。すなわち、図5（b）に示すように、大当たりとなる可能性が低い方から順に示すと、白色、青色、赤色、虹色の順に大当たりとなる可能性が高くなる。白色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性を示唆していない状態か、大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆している。青色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たりとなる可能性が白色の保留に対応する変動パターンに比べて高いが、赤色の保留に対応する変動パターンに比べて大当たりとなる可能性が比較的低いことを示唆している。赤色は、その保留に対応する変動パターンが、青色の保留に対応する変動パターンに比べて高いことを示唆している。虹色の保留は、大当たりとなる可能性が最も高く、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなることが確定されていることを示唆している。なお、図

10

20

30

40

50

5 (a) は、第1～第4保留表示H1～H4及び当該保留表示THが白色であることを示している。

【0037】

第1セグメント表示部40aは、第1の始動口33aまたは第2の始動口33bへの入球に基づいて、各セグメント発光部をランダムあるいは順番に発光変更することで、第1図柄の変動表示状態（本実施例では各セグメント発光部の発光変動態様）を発生させ、その発光変動の停止時に、例えば、第1記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると16R確変大当たり（第1特定当たり）を意味し、第2記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると8R確変大当たり（第2特定当たり）を意味し、第3記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると8R通常大当たり（非特定当たり）を意味し、第4記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると外れを意味する。なお、第1セグメント表示部40aによる第1記号～第4記号の表示は、一般の遊技者が見ても何を意味するのか知らないため、遊技者がそれを見ただけでは、16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりまたは外れを示すかが分からない（あるいは分かり難い）表示としている。

【0038】

このように16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりとなると、可変入賞装置32が後述する特定遊技状態（例えば、大当たり状態）となる。

【0039】

なお、この第1図柄表示装置40として、少なくとも2色以上の発光が可能なタイプの単一又は複数個のLEDを採用してもよい。具体的には、第1図柄表示装置40として、例えば赤色と青色に発光可能な2個のLEDを採用した場合を例に挙げると、各LEDの発光色を交互に変更させることで、第1図柄（各LEDの発光色態様）の変動表示状態を発生させ、例えば、両方のLEDが赤色発光状態で停止すると確変大当たり（特定当たり）を示し、一方のLEDが赤色発光状態で停止しかつ他方のLEDが消灯すると潜伏確変大当たり（潜伏特定当たり）を示し、両方のLEDが青色発光状態で停止すると通常大当たり（非特定当たり）を示し、両方のLEDが互いに異なる色の発光状態で停止すると外れを示すことが挙げられる。また、第1図柄表示装置40を構成する第1セグメント表示部40a及び保留ランプ40cのうち少なくとも一つを、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRTまたはドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成してもよいし、特に第3図柄表示装置42の表示画面42aに表示する構成としてもよい。また、第1図柄表示装置40にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成または複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【0040】

第2図柄表示装置41は、第2図柄用としての例えば「○」表示部41aと、第2図柄用としての例えば「×」が描かれた表示部41bと、保留ランプ41cとを有し、遊技球が第3の始動口34を通過する毎に例えば表示部41a、41bによる表示図柄（普通図柄）が変動し、その変動表示が所定図柄で停止した場合に下部側の第2の始動口33bが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。遊技球が第3の始動口34を通過した回数は最大4回まで保留され、その保留回数が保留ランプ41cにて点灯表示される。なお、表示部41a、41bは、その内部にLED（発光ダイオード）を有しており、このLEDの発光（あるいはランプの点灯）を切り換えることにより変動表示される構成としている。また、第2図柄表示装置41及び保留ランプ41cのうち少なくとも一つを、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRTまたはドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成してもよいし、特に第3図柄表示装置42の表示画面42aに表示する構成としてもよい。

【0041】

第3図柄表示装置42では、第1の始動口33a、第2の始動口33bへの入賞に基づき第1図柄表示装置40にて第1図柄の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる場合にそれに合わせて第3図柄の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる。なお、第

10

20

30

40

50

3 図柄表示装置 4 2 では、第 1 の始動口 3 3 a または第 2 の始動口 3 3 b への入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり当選となった後に移行する特定遊技状態中の表示演出などが行われる。

【0042】

第 3 図柄表示装置 4 2 は、例えば液晶表示装置で構成されており、後述する表示制御装置 4 5 により表示内容が制御される。第 3 図柄表示装置 4 2 には、例えば図 5 に示すように、左、中及び右の 3 つの装飾図柄列 L, M, R が表示される。各装飾図柄列 L, M, R は複数の装飾図柄によって構成されており、これら装飾図柄が装飾図柄列 L, M, R 毎にスクロールされるようにして第 3 図柄表示装置 4 2 に可変表示される。なお本実施の形態では、第 3 図柄表示装置 4 2 (液晶表示装置) は、例えば、11 インチサイズの大型の液晶ディスプレイを備える。可変表示装置ユニット 3 5 には、正面視した状態で第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a をほぼ囲むようにしてこの第 3 図柄表示装置 4 2 の前方側にセンターフレーム 4 7 が配設されている。本実施形態では第 3 図柄表示装置 4 2 として液晶表示装置を採用するが他の種類の画像表示装置 (例えば、PDP: プラズマ・ディスプレイ・パネルや、EL: エレクトロ・ルミネッセンス・ディスプレイや、有機 EL など) を採用してもよい。

【0043】

図 3 に示す可変入賞装置 3 2 は、通常は遊技球が入賞できない閉状態 (あるいは、入賞し難い閉状態としてもよい) になっており、大当たりの際に遊技球が入賞しやすい開状態と通常の開状態とに繰り返し作動されるものである。このように、大当たりの際に可変入賞装置 3 2 が開状態と通常の開状態とに繰り返し作動される状態は、特定遊技状態 (例えば、大当たり状態) と呼ばれ、可変入賞装置 3 2 に多数の遊技球が入球 (入賞) し、その入賞に対して大量の遊技球が賞球払い出しされることから、遊技者にとって有利な遊技状態となっている。つまり、本実施例のパチンコ機 1 0 は、遊技球の投入数 (発射装置 2 2 9 による遊技球の遊技領域 3 0 a への発射数) の方が、遊技球の賞球払出数 (一般入賞口 3 1、可変入賞装置 3 2、第 1 の始動口 3 3 a、第 2 の始動口 3 3 b などへの遊技球の入球に基づく賞球払出数) よりも多い通常遊技状態 (遊技球消費状態) と、遊技球の賞球払出数の方が遊技球の投入数より多い特定遊技状態 (例えば、大当たり状態) とに状態変移可能なものである。

【0044】

より詳しくは、第 1 の始動口 3 3 a または第 2 の始動口 3 3 b に対し遊技球が入賞すると第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a が変動表示され、その変動停止後の第 1 セグメント表示部 4 0 a の表示が予め設定した記号で停止した場合に特定遊技状態が発生する。例えば、第 1 記号を停止表示する場合には、16 R 確変大当たり (第 1 特定当たり) の特定遊技状態に当選したことを意味し、第 2 記号を停止表示する場合には、8 R 確変大当たり (第 2 特定当たり) の特定遊技状態に当選したことを意味し、第 3 記号を停止表示する場合には、8 R 通常大当たり (非特定当たり) の特定遊技状態に当選したことを意味し、第 4 記号を停止表示する場合には外れ (特定遊技状態に落選したこと) を意味する。

【0045】

そして、特定遊技状態の発生の場合には、可変入賞装置 3 2 は、その大入賞口 3 2 a が所定の開放状態となり、遊技球が入賞しやすい状態 (大当たり状態) になるよう構成されている。具体的には、当該開放状態についての所定時間の経過又は所定個数の入賞を 1 ラウンドとして、可変入賞装置 3 2 の大入賞口 3 2 a が所定回数 (例えば 16 ラウンド数) 繰り返し開放される。また、遊技球が第 1 の始動口 3 3 a 及び第 2 の始動口 3 3 b を通過した回数は最大 4 回まで保留され、その保留回数が保留ランプ 4 0 c 1, 4 0 c 2, 4 0 c 3, 4 0 c 4 (総称する場合は保留ランプ 4 0 c と呼ぶ) にて表示される。保留ランプ 4 0 c は、4 0 c 1, 4 0 c 2, 4 0 c 3, 4 0 c 4 の順に順番に点灯される。なお、保留ランプ 4 0 c は、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a の一部で保留表示等される構成等であっても良い。

【0046】

また、遊技盤30には、図3に示すように、発射装置229（図2参照）から発射された遊技球を遊技盤30上部へ案内するための2本のレール51、52が取り付けられており、遊技球発射ハンドル18の回動操作に伴い発射された遊技球は2本のレール51、52の後述する球案内通路49を通じて所定の遊技領域30aに案内される。2本のレール51、52は長尺状をなすステンレス製の金属带状部材であり、内外二重に遊技盤30に取り付けられている。内レール51は、遊技盤30の正面視で、略縦楕円のうちでその左斜め上から時計回りで右斜め下までの箇所を除いた形状に形成されている。外レール52は、一部（主に左側部）が内レール51に向かい合うようにして形成されている。かかる場合、内レール51と外レール52とにより誘導レールが構成され、これら各レール51、52が所定間隔を隔てて並行する部分（向かって左側の部分）により球案内通路49が形成されている。なお、球案内通路49は、遊技盤30との当接面を有した溝状、すなわち手前側を開放した溝状に形成されている。

10

【0047】

内レール51の先端部分（図3の左上部）には戻り球防止部材53が取着されている。これにより、一旦、内レール51及び外レール52間の球案内通路49から遊技盤30の上部へと案内された遊技球が再度球案内通路49内に戻ってしまうといった事態が防止される。また、遊技盤30が内枠12に取り付けられた状態において、外レール52における、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置（図3の右上部：外レール52の先端部に相当する部位）には、返しゴム54が位置している。従って、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム54に当たって跳ね返されるようになっている。外レール52は、長尺状をなすステンレス製の金属帯としているので、遊技球の飛翔をより滑らかなものとする、つまり遊技球の摩擦抵抗を少なくすることができる。なお、図3に示すように、外レール52の先端部（図3の右上部）から内レール51の右側先端部（図3の右下部）までは、第1図柄表示装置40での遊技領域30a側の壁部56と、内枠12に形成された壁部55（図3に破線で示す）とが位置することにより、遊技領域30aが仕切られている。

20

【0048】

なお、図3に示すように、遊技盤30の右下隅部は、証紙（例えば製造番号が記載されている）等のシールSL（プレートとしてもよい）を貼着するためのスペースである。遊技盤30の右下隅部に、証紙等のシールSLを貼着することで、遊技盤30と証紙との一義性を持たせることができる。

30

【0049】

次に、遊技盤30の遊技領域30aについて説明する。遊技領域30aは、図3に示すように、内レール51と外レール52との内周部（内外レール）により略縦長円形状に区画形成されており、特に本実施の形態では、遊技盤30の盤面上に区画される当該遊技領域30aが大きく構成されている。

【0050】

本実施の形態では、遊技領域30aを、パチンコ機10の正面から見て、内レール51及び外レール52によって囲まれる領域のうち、内外レール51、52の並行部分である誘導レールの領域を除いた領域としている。従って、遊技領域30aと言った場合には誘導レール部分は含まないため、遊技領域30aの向かって左側限界位置は外レール52によってではなく内レール51によって特定される。また、遊技領域30aの向かって右側限界位置は壁部55（内枠12の一部）によって特定される。また、遊技領域30aの下側限界位置は内レール51によって特定される。また、遊技領域30aの上側限界位置は外レール52によって特定される。

40

【0051】

なお、詳しい図面の開示は省略するが、発射装置229には、前面枠セット14の図示省略の球出口（上皿19の最下流部より通じる球出口）から遊技球が1つずつ供給される。

【0052】

次に、パチンコ機10の背面の構成について説明する。図2に示すように、パチンコ機

50

10は、その背面（実際には内枠12及び遊技盤30の背面）において、各種制御基板が上下左右に並べられるとともに所定の制御基板が前後に重ねられる（例えば、後述する図4の払出制御基板311aが背面視で手前側で、電源装置313の電源制御基板及び発射制御装置312の発射制御基板が払出制御基板311aよりも奥側に位置する）ようにして配置されており、さらに、遊技球を供給するための遊技球供給装置（払出機構部352）や樹脂製の保護カバー353等が取り付けられている。本実施の形態では、各種制御基板を図2に示す複数（3個）の取付台230～232に分けて搭載してそれらを各制御基板ユニットとし、各制御基板ユニットが個別に内枠12又は遊技盤30の背面に装着するようにしている。具体的には、図2に示すように、主制御装置261を取付台230に搭載し、サブ制御装置262を取付台232に搭載してそれぞれユニット化すると共に、払出制御装置311、発射制御装置312及び電源装置313を取付台231に搭載してユニット化している。

10

【0053】

また、払出機構部352は、図2に示すように、各種部品（後述するタンク355、タンクレール356、ケースレール357、払出装置358及び電源スイッチ基板382）がパチンコ機10の背面視で逆Lの字状に配設されて構成されており、払出機構部352及び保護カバー353も1ユニットとして一体化されており、当該ユニットを裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット203」と称する。

【0054】

裏パックユニット203は、ユニット単位で何ら工具等を用いずに着脱できるよう構成されており、さらにこれに加え、一部に支軸部を設けて内枠12又は遊技盤30の背面に対して開閉できる構成としている。これは、裏パックユニット203とその他構成とが前後に重ねて配置されても、隠れた構成等を容易に確認することを可能とするための工夫でもある。

20

【0055】

また、遊技盤30の背面には、各種入賞口などの遊技球の通過を検出するための入賞感知機構などが設けられている。具体的には、遊技盤30表側の一般入賞口31に対応する位置には入賞口スイッチ（図示省略）が設けられ、可変入賞装置32にはカウントスイッチ（図示省略）が設けられている。カウントスイッチは入賞球をカウントするスイッチである。また、第1の始動口33a、第2の始動口33bに対応する位置には第1の始動口33a用の作動口スイッチ（図示省略）と第2の始動口33b用の作動口スイッチ（図示省略）（図示省略）とがそれぞれ設けられ、第1の始動口33a、第2の始動口33bへの遊技球の入球をそれぞれの作動口スイッチで検出される。第3の始動口34に対応する位置にはゲートスイッチが設けられ、第3の始動口34への遊技球の通過を当該ゲートスイッチで検出される。

30

【0056】

一般入賞口31の入賞口スイッチ（図示省略）及び第3の始動口34のゲートスイッチは、図示しない電気配線を通じて盤面接続基板（図示省略）に接続され、さらにこの盤面接続基板が後述する主制御装置261内の主制御基板261a（図4参照）に接続されている。また、可変入賞装置32のカウントスイッチは大入賞口中継端子基板（図示省略）に接続され、さらにこの大入賞口中継端子基板がやはり主制御基板261aに接続されている。これに対し、第1の始動口33a及び第2の始動口33bの各作動口スイッチは中継基板を介さずに直接に主制御基板261aに接続されている。

40

【0057】

その他図示は省略するが、可変入賞装置32には、大入賞口32aを開放するための大入賞口ソレノイドが設けられ、下部側の第2の始動口33bには、電動役物を開放するための作動口ソレノイドが設けられている。

【0058】

上記入賞感知機構にて各々検出された検出結果は、後述する主制御装置261内の主制御基板261aに取り込まれ、該主制御基板261aよりその都度の入賞状況に応じた払

50

出指令（遊技球の払出個数）が払出制御基板 3 1 1 a に送信される。そして、該払出制御基板 3 1 1 a の出力により所定数の遊技球の払出が実施される。

【0059】

図 2 に示すように、主制御装置 2 6 1 は、パチンコ機 1 0 の背面視における下側の取付台 2 3 0 に搭載され、サブ制御装置 2 6 2 は、パチンコ機 1 0 の背面視における上側の取付台 2 3 2 に搭載されている。ここで、主制御装置 2 6 1 は、図 4 に示すように、主たる制御を司る CPU 5 0 1 と、遊技プログラムを記憶した ROM 5 0 2 と、遊技の進行に応じた必要なデータを記憶する RAM 5 0 3 と、各種機器との連絡をとる入出力ポート 5 0 5 と、各種抽選の際に用いられる乱数発生器（図示省略）と、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路（図示省略）などを含む主制御基板 2 6 1 a を具備しており、この主制御基板 2 6 1 a が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 2 6 3（被包手段）に收容されて構成されている。なお、基板ボックス 2 6 3 は、略直方体形状のボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えている。これらボックススペースとボックスカバーとは、封印ユニット 2 6 1 c によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス 2 6 3 が封印されている。

10

【0060】

また、サブ制御装置 2 6 2 は、例えば主制御装置 2 6 1 内の主制御基板 2 6 1 a からの指示に従い音声やランプ表示の制御や表示制御装置 4 5 の制御を司る CPU 5 5 1 や、その他 ROM 5 5 2、RAM 5 5 3、バスライン 5 5 4 及び入出力ポート 5 5 5 等を含むサブ制御基板 2 6 2 a を具備しており、このサブ制御基板 2 6 2 a が透明樹脂材料等よりなる基板ボックスに收容されて構成されている。後述する電源基板より供給される電源はサブ制御装置 2 6 2 を介して表示制御装置 4 5 に出力される。

20

【0061】

図 2 に示すように、払出制御装置 3 1 1、発射制御装置 3 1 2、電源装置 3 1 3 及びカードユニット接続基板 3 1 4 が取付台 2 3 1 に搭載されている。払出制御装置 3 1 1 は制御の中枢をなす CPU や、その他 ROM、RAM、各種ポート等を含む制御基板を具備している。また、発射制御装置 3 1 2 は発射制御基板を具備している。また、電源装置 3 1 3 は電源制御基板を具備している。払出制御装置 3 1 1 の払出制御基板 3 1 1 a は、賞球や貸出球の払出を制御する。また、発射制御装置 3 1 2 の発射制御基板により、遊技者による遊技球発射ハンドル 1 8 の操作に従い発射装置 2 2 9（図 4 参照）の制御が行われ、電源装置 3 1 3 の電源基板により、各種制御装置等で要する所定の電源電圧が生成され出力される。本実施例の発射装置 2 2 9 は、発射ソレノイド（図示省略）への通電／非通電に従って進退自在な発射槌部（図示省略）で遊技球を打ちつけて発射させるソレノイド式発射部品を採用している。なお、それ以外の発射装置 2 2 9 として、発射モータの駆動に従って動作する発射杵で遊技球を打ちつけて発射させる機械式発射部品や、電磁場を発生させることで遊技球を発射させる電磁式発射部品など種々のタイプのものを採用してもよい。カードユニット接続基板 3 1 4 は、パチンコ機前面の貸球操作部 1 2 0（図 1 参照）及び図示しないカードユニットに電氣的に接続され、遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれを払出制御装置 3 1 1 に出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 1 9 に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板 3 1 4 は不要である。

30

40

【0062】

上記払出制御装置 3 1 1、発射制御装置 3 1 2、電源装置 3 1 3 及びカードユニット接続基板 3 1 4 は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックスにそれぞれ收容されて構成されている。特に、払出制御装置 3 1 1 では、前述した主制御装置 2 6 1 と同様、基板ボックス 3 1 1 b（被包手段）を構成するボックススペースとボックスカバーとが封印ユニット（封印手段）によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス 3 1 1 b が封印されている。

【0063】

払出制御装置 3 1 1 には、図 2 に示すように、状態復帰スイッチ 3 1 1 c が設けられて

50

いる。例えば、払出モータ部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ 3 1 1 c が押下されると、払出モータ 3 5 8 a（図 4 参照）がゆっくり正回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られている。

【 0 0 6 4 】

また、電源監視基板 2 6 1 b には R A M 消去スイッチ 3 2 3 が設けられている。パチンコ機 1 0 はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰できる。従って、通常手順で（例えばホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、R A M 消去スイッチ 3 2 3 を押しながら電源を投入することとしている。

10

【 0 0 6 5 】

次に、裏パックユニット 2 0 3 の構成を説明する。裏パックユニット 2 0 3 は、図 2 に示すように、樹脂成形された保護カバー 3 5 3 と遊技球の払出機構部 3 5 2 とを一体化したものである。

【 0 0 6 6 】

裏パックユニット 2 0 3 は、その最上部に上方に開口したタンク 3 5 5 が設けられており、このタンク 3 5 5 には遊技ホールの島設備（遊技島設備）から供給される遊技球が逐次補給される。タンク 3 5 5 の下方には、例えば横方向 2 列の球通路を有し下流側に向けて緩やかに下り傾斜するタンクレール 3 5 6 が連結され、さらにタンクレール 3 5 6 の下流側には縦向きにケースレール 3 5 7 が連結されている。ケースレール 3 5 7 の最下流部には、払出装置 3 5 8 が設けられ、払出モータ 3 5 8 a 等の所定の電氣的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置 3 5 8 より払い出された遊技球は払出通路（図示省略）等を通じて上皿 1 9 に供給される。

20

【 0 0 6 7 】

また、タンクレール 3 5 6 には、当該タンクレール 3 5 6 に振動を付加するためのバイブレータ 3 6 0 が設けられている。例えば、バイブレータ 3 6 0 が例えば 2 本のネジでタンクレール 3 5 6 に締結されて取り付けられる。さらに、バイブレータ 3 6 0 は、タンクレール 3 5 6 に面接触するのではなく、当該 2 本のネジの部分で接触しており、バイブレータ 3 6 0 による振動がより効果的にタンクレール 3 5 6 に伝わる。従って、仮にタンクレール 3 5 6 付近で球詰まりが生じた際、バイブレータ 3 6 0 が駆動されることで球詰まりが解消される。

30

【 0 0 6 8 】

払出機構部 3 5 2 には、払出制御装置 3 1 1 から払出装置 3 5 8 への払出指令の信号を中継する払出中継基板（図示省略）が設置されると共に、外部より主電源を取り込むための電源スイッチ基板 3 8 2 が設置されている。電源スイッチ基板 3 8 2 には、電圧変換器を介して例えば交流 2 4 V の主電源が供給され、電源スイッチ 3 8 2 a の切替操作により電源 O N または電源 O F F とされる。

【 0 0 6 9 】

タンク 3 5 5 から払出通路（図示省略）に至るまでの払出機構部 3 5 2 は何れも導電性を有する樹脂材料（例えば導電性ポリカーボネート樹脂）にて成形され、その一部にて接地（アース）されている。これにより、遊技球の帯電によるノイズの発生が抑制される。

40

【 0 0 7 0 】

なお、図 2 に示すように、内枠 1 2 の右上側には、内枠 1 2 が外枠 1 1 に対して開かれたことを検出する内枠開検出スイッチ 3 8 8 が設けられている。内枠 1 2 が開かれると、内枠開検出スイッチ 3 8 8 からホール内（パチンコ店内）用コンピュータへ出力される。

【 0 0 7 1 】

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について、図 4 を用いて説明する。パチンコ機 1 0 は、主制御装置 2 6 1 と、払出制御装置 3 1 1 と、発射制御装置 3 1 2 と、サブ制御装置 2 6 2 と、表示制御装置 4 5 と、音声出力制御装置 4 7 と、電源装置 3 1 3 などを用意している。以下に、これらの装置を個別に詳細に説明する。

50

【0072】

パチンコ機10の主制御装置261には、演算装置である1チップマイコンとしてのCPU501が搭載されている。CPU501には、該CPU501により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM502と、そのROM502内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM503と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【0073】

RAM503は、パチンコ機10の電源のオフ後においても電源装置313からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成としており、RAM503には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアを備えている。

10

【0074】

つまり、停電などの発生により電源が切断された場合において、主制御装置261のCPU501は、通常処理を最後までを実行するので、RAM503は、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のカウンタ用バッファや保留球格納エリアの内容を記憶保持するだけでよく、電源の再入時にパチンコ機10の状態を電源切断前の状態に復帰させることができる。具体的には、電源切断時における通常処理の途中の遊技情報についての各レジスタやI/O等の値を記憶しておくための専用のバックアップエリアをRAM503に設ける必要がない。なお、CPU501のNMI端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路542から出力される停電信号S1が入力されるように構成されており、停電の発生により、停電処理（NMI割込み処理）が即座に実行される。

20

【0075】

かかるROM502及びRAM503を内蔵したCPU501には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン504を介して入出力ポート505が接続されている。入出力ポート505には、後述するRAM消去スイッチ回路543、払出制御装置311、発射制御装置312、サブ制御装置262、第1図柄表示装置40、第2図柄表示装置41や、その他図示しないスイッチ群などが接続されている。また、主制御装置261は、第1図柄表示装置40における第1図柄の変動表示と、第2図柄表示装置41における第2図柄の変動表示とを制御する機能を備えている。

30

【0076】

払出制御装置311のRAM513は、前述した主制御装置261のRAM503と同様に、パチンコ機10の電源のオフ後においても電源装置313からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成としており、RAM513には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアを備えている。

【0077】

RAM513は、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機10の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時の状態に関する情報を記憶保持する。つまり、このRAM513の記憶保持は、NMI割込み処理と払出制御処理の後半部分のステップとによって電源切断時に実行され、逆にRAM513の記憶情報の復帰は、電源入時の復電処理において実行される。

40

【0078】

かかるROM512及びRAM513を内蔵したCPU511には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン514を介して入出力ポート515が接続されている。入出力ポート515には、主制御装置261、発射制御装置312、払出モータ358aなどがそれぞれ接続されている。

【0079】

図4に示すように、発射制御装置312は、発射装置229による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射装置229は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、発射制御装置312は、払出制御装置311からのカードユニット接

50

続信号 S 4（前述したカードユニットがパチンコ機 1 0 に接続されている場合に出力される信号である）と、遊技者が遊技球発射ハンドル 1 8 をタッチしている場合に出力されるタッチ検出信号 S 5 と、遊技球発射ハンドル 1 8 に設けられている、発射を停止させるための発射停止スイッチ 1 8 a が操作されていない場合に出力される発射維持信号 S 6 との全てが入力されていることを条件に、発射許可信号 S 7 を主制御装置 2 6 1 に出力する。また、遊技球発射ハンドル 1 8 の操作量に応じたボリューム信号 S 1 0 が当該遊技球発射ハンドル 1 8 から発射制御装置 3 1 2 に入力されており、発射制御装置 3 1 2 はこのボリューム信号 S 1 0 を主制御装置 2 6 1 に出力する。

【0080】

すなわち、発射許可信号 S 7 が ON（ハイレベル）である期間は発射許可状態であり、発射許可信号 S 7 が OFF（ローレベル）である期間は発射不許可状態である。つまり、主制御装置 2 6 1 は、入力される発射許可信号 S 7 が ON である期間において、遊技球を発射する発射ソレノイド（図示省略）の制御を行う発射制御信号 S 8（パルス信号）と、発射レールに遊技球を送る球送りソレノイドの制御を行う球送り制御信号 S 9（パルス信号）とを、発射制御装置 3 1 2 に所定の繰り返し周期で繰り返し出力する。なお、発射制御信号 S 8（パルス信号）の振幅値は、主制御装置 2 6 1 においてボリューム信号 S 1 0 に基づいて決定されており、例えば遊技球発射ハンドル 1 8 の操作量が大きいほど発射制御信号 S 8（パルス信号）の振幅値が大きくなる。発射制御装置 3 1 2 は、発射制御信号 S 8 及び球送り制御信号 S 9 に基づいて発射装置 2 2 9 を駆動制御し、遊技球発射ハンドル 1 8 の操作量に応じた強度で遊技球が発射される。逆に、主制御装置 2 6 1 は、入力される発射許可信号 S 7 が OFF である期間においては、発射制御信号 S 8 及び球送り制御信号 S 9 を発射制御装置 3 1 2 に出力せず、発射装置 2 2 9 によって遊技球が発射されることはない。

【0081】

表示制御装置 4 5 は、第 3 図柄表示装置 4 2 における第 3 図柄（装飾図柄）の変動表示を制御するものである。この表示制御装置 4 5 は、CPU 5 2 1 と、ROM（プログラム ROM）5 2 2 と、ワーク RAM 5 2 3 と、ビデオ RAM 5 2 4 と、キャラクタ ROM 5 2 5 と、画像コントローラ 5 2 6 と、入力ポート 5 2 7 と、出力ポート 5 2 9 と、バスライン 5 3 0、5 3 1 とを備えている。入力ポート 5 2 7 の入力にはサブ制御装置 2 6 2 の出力が接続され、入力ポート 5 2 7 の出力には、CPU 5 2 1、ROM 5 2 2、ワーク RAM 5 2 3、画像コントローラ 5 2 6 が接続されている。また、画像コントローラ 5 2 6 にはバスライン 5 3 1 を介して出力ポート 5 2 9 が接続されており、その出力ポート 5 2 9 の出力には液晶表示装置である第 3 図柄表示装置 4 2 が接続されている。

【0082】

表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、主制御装置 2 6 1 からの各種コマンドがサブ制御装置 2 6 2 で編集等されて送信される各種コマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 4 2 における装飾図柄表示を制御する。ROM 5 2 2 は、その CPU 5 2 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、ワーク RAM 5 2 3 は、CPU 5 2 1 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。

【0083】

ビデオ RAM 5 2 4 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される表示データを記憶するためのメモリであり、このビデオ RAM 5 2 4 の内容を書き替えることにより、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示内容が変更される。キャラクタ ROM 5 2 5 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される装飾図柄などのキャラクタデータを記憶するためのメモリである。画像コントローラ 5 2 6 は、CPU 5 2 1、ビデオ RAM 5 2 4、出力ポート 5 2 9 のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在すると共に、ビデオ RAM 5 2 4 に記憶される表示データを、キャラクタ ROM 5 2 5 から所定のタイミングで読み出して第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させるものである。

【0084】

音声出力制御装置 4 6 は、音出力部 2 4 a における音声の出力を制御するものである。この音声出力制御装置 4 6 は、CPU と、ROM と、RAM などを用意、第 3 図柄表示装置 4 2 での表示演出に合わせて通常音声の出力や特定音の出力を制御する処理を実行するものである。ROM は、音声出力処理用のプログラムや音データが記憶されている。音出力部 2 4 a は、音声を出力するためのアンプとスピーカなどを備えている。

【0085】

また、電源装置 3 1 3 は、パチンコ機 1 0 の各部に電力を供給するための電源部 5 4 1 とを備えている。電源部 5 4 1 は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置 2 6 1 や払出制御装置 3 1 1 等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部 5 4 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動するための +12 V 電源、ロジック用の +5 V 電源、RAM バックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら +12 V 電源、+5 V 電源及びバックアップ電源を主制御装置 2 6 1 や払出制御装置 3 1 1 等に対して供給する。なお、発射制御装置 3 1 2 に対しては払出制御装置 3 1 1 を介して動作電源（+12 V 電源、+5 V 電源等）が供給される。

【0086】

図 4 に示すように、主制御装置 2 6 1 は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 2 6 3 内に、主制御基板 2 6 1 a と、この主制御基板 2 6 1 a とは別体の電源監視基板 2 6 1 b とを備えている。電源監視基板 2 6 1 b は、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 5 4 2 と、RAM 消去スイッチ 3 2 3 に接続されてなる RAM 消去スイッチ回路 5 4 3 とを備えている。

【0087】

停電監視回路 5 4 2 は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 及び払出制御装置 3 1 1 の CPU 5 1 1 の各 NMI 端子へ停電信号 S 1 を出力するための回路である。停電監視回路 5 4 2 は、電源部 5 4 1 で交流 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった時間が例えば 2 0 ミリ秒を超えた場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号 S 1 を主制御装置 2 6 1 及び払出制御装置 3 1 1 へ出力する。この停電信号 S 1 の出力によって、主制御装置 2 6 1 及び払出制御装置 3 1 1 は、停電の発生を認識し、停電時処理（NMI 割込み処理）を実行する。

【0088】

なお、電源部 5 4 1 は、電源部 5 4 1 で監視している交流 2 4 ボルトが 2 2 ボルト未満となった時間が 2 0 ミリ秒を越えた後においても、かかる停電時処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 2 6 1 及び払出制御装置 3 1 1 は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

【0089】

RAM 消去スイッチ回路 5 4 3 は、RAM 消去スイッチ 3 2 3 のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ 3 2 3 の状態に応じて主制御装置 2 6 1 の RAM 5 0 3 及び払出制御装置 3 1 1 の RAM 5 1 3 のバックアップデータをクリアするための回路である。RAM 消去スイッチ 3 2 3 が押下された際、RAM 消去スイッチ回路 5 4 3 は、RAM 消去信号 S 2 を主制御基板 2 6 1 a に出力する。RAM 消去スイッチ 3 2 3 が押下された状態でパチンコ機 1 0 の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置 2 6 1 において RAM 5 0 3 のデータがクリアされ、払出制御装置 3 1 1 は主制御装置 2 6 1 からの初期化コマンドを受けると RAM 5 1 3 のデータがクリアされる。

【0090】

ところで、第 3 図柄表示装置 4 2（液晶表示装置）には、図 5 に示すように、左・中・右の 3 つの装飾図柄列 L、M、R が設定されており、装飾図柄列 L、M、R 毎に上装飾図柄、中装飾図柄、下装飾図柄の 3 個ずつの装飾図柄が変動表示される。本実施の形態では、一連の図柄は、「0」～「9」の数字を各々付した主装飾図柄 S Z と、菱形状の絵図柄からなる副装飾図柄 F Z とにより構成されており、数字の昇順又は降順に主装飾図柄 S Z

10

20

30

40

50

が表示されると共に各主装飾図柄 S Z の間に副装飾図柄 F Z が配されて一連の装飾図柄列 L, M, R が構成されている。そして、周期性を持って主装飾図柄 S Z と副装飾図柄 F Z が上から下へと変動表示されるようになっている。

【0091】

かかる場合、左装飾図柄列 L においては、上記一連の装飾図柄が降順（すなわち、主装飾図柄 S Z の番号が減る順）に表示され、中装飾図柄列 M 及び右装飾図柄列 R においては、同じく上記一連の装飾図柄が昇順（すなわち、主装飾図柄 S Z の番号が増える順）に表示される。そして、左装飾図柄列 L → 右装飾図柄列 R → 中装飾図柄列 M の順に変動表示が停止し、その停止時に第 3 図柄表示装置 4 2 上の 5 つの有効ライン、すなわち上ライン L 1、中ライン L 2、下ライン L 3、右上がりライン L 4、左上がりライン L 5 の何れかで主装飾図柄 S Z が大当たり図柄の組合せ（本実施の形態では、同一の主装飾図柄 S Z の組合せ）で揃えば大当たりとして特別遊技動画が表示される。

10

【0092】

主装飾図柄 S Z は、数字が描かれた数字部 S Z a と、人物、動物などのキャラクタが装飾的に描かれた装飾部 S Z b とで構成されている。例えば 3 つの装飾図柄列 L, M, R に配設される主装飾図柄 S Z 「1」はそれぞれ、数字部 S Z a 「1」と、「1」を囲む枠内に同じキャラクタ（「2」～「9」とは異なるキャラクタ）が描かれた装飾部 S Z b とで構成されている。主装飾図柄 S Z 「2」～「9」も同様である。

【0093】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機 1 0 の動作について説明する。

20

【0094】

本実施の形態では、主制御装置 2 6 1 内の CPU 5 0 1 は、役物作動に係る乱数と、遊技の用に供するその他の乱数とを用いて、第 1 図柄表示装置 4 0 の抽選（大当たり抽選：第 1 図柄の大当たり抽選）や図柄表示の設定や、第 2 図柄表示装置 4 1 の抽選（第 2 図柄の当たり抽選）や図柄表示の設定や、第 3 図柄表示装置 4 2 の装飾図柄（第 3 図柄）の変動表示に関する抽選やその設定を行うこととしている。

【0095】

具体的には、本実施例のパチンコ機 1 0 では、役物作動に係る乱数として、図 6 に示すように、第 1 図柄表示装置 4 0 の大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、第 1 図柄表示装置 4 0 の大当たり図柄の選択に使用する大当たり図柄カウンタ C 2 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタ C I N I 1 と、第 2 図柄表示装置 4 1 の当たりの抽選に使用する第 2 図柄乱数カウンタ C 4 と、第 2 図柄乱数カウンタ C 4 の初期値設定に使用する初期値第 2 図柄乱数カウンタ C I N I 2 と、を用いている。

30

【0096】

また、このパチンコ機 1 0 では、遊技の用に供するその他の乱数として、図 6 に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 の装飾図柄の変動パターン選択に際して大まかにその変動パターンの種類を特定するための停止パターンの選択に使用する停止パターン選択カウンタ C 3 と、第 3 図柄表示装置 4 2 の装飾図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1, C S 2, C S 3 と、第 2 図柄表示装置 4 1 の外れ図柄選択に使用する第 2 図柄外れ図柄カウンタ C 5 と、を用いている。上述した各カウンタは、CPU 5 0 1 で実行されるプログラムにより構成されている。

40

【0097】

例えば、「停止パターン 0」は複数種類の完全外れ変動パターンからなる完全外れ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン 1」は複数種類の前後外れリーチ変動パターンからなる前後外れリーチ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン 2」は複数種類の前後外れ以外リーチ変動パターンからなる前後外れ以外リーチ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン 3」は複数種類の通常大当たり変動パターンからなる通常大当たり変動パターン群を示すものであり、「停止パターン 4」は複数種類の確変大当たり変動パターンからなる確変大当たり変動パターン群を示すものである。

50

【0098】

これら全てのカウンタC1～C5, CINI1～CINI2, CS1～CS3は、その更新の都度、前回値に「1」が加算され（以下、「更新」という）、最大値に達した後「0」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値が図6に示すRAM503の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜それぞれ格納される。また、RAM503には、1つの実行エリアと、4つの保留エリア（第1保留エリア、第2保留エリア、第3保留エリア、第4保留エリア）からなる保留球格納エリアとが設けられており、これらの各エリアには、第1の始動口33a, 第2の始動口33bへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3といった各値が時系列的に格納されるようになっている。なお、第1の始動口33a, 第2の始動口33bへの遊技球の入賞を、始動条件の成立とも呼ぶ。実行エリアに格納された各値を、実行分の変動表示と呼び、保留球格納エリアに格納される各値を、未実行分の変動表示とも呼ぶ。

10

【0099】

具体的には、実行エリアおよび保留球格納エリアに実行分および未実行分のいずれの変動表示も格納されていない期間に、始動条件の成立があった場合は、実行エリアに実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されている期間に、始動条件の成立があった場合は、第1保留エリア、第2保留エリア、第3保留エリア、第4保留エリアの順に未実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されている場合は、保留球格納エリアに格納された未実行分の変動表示に関して、図柄の変動表示を実行しない変動未実行条件が成立している。

20

【0100】

第1保留エリア、第2保留エリア、第3保留エリア、第4保留エリアに格納された未実行分の変動表示を、第1保留、第2保留、第3保留、第4保留とも呼ぶ。

【0101】

上述した各カウンタについて図6を用いて以下に詳細に説明する。大当たり乱数カウンタC1は、例えば「0」～「599」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり「599」）に達した後「0」に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の初期値乱数カウンタCINI1の値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタCINI1は、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタであり（値＝0～599）、後述するタイマ割込み（図17参照）毎に1回更新されるとともに、後述する通常処理（図14参照）の残余時間内で繰り返し更新される。大当たり乱数カウンタC1は定期的に（本実施の形態では後述するタイマ割込み（図17参照）毎に1回）更新され、遊技球が第1の始動口33a, 第2の始動口33bに入賞したタイミングでRAM503の保留球格納エリアに格納される。

30

【0102】

大当たり乱数カウンタC1の当たり値、つまり、大当たりとなる乱数の値の数は、低確率時と高確率時とで2種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は2個で、その値は「150, 450」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は4個で、その値は「50, 150, 350, 450」である。つまり、低確率時では大当たり確率が1/300であり、高確率時では大当たり確率が1/150である。なお、高確率時とは、例えば予め定められた確率変動図柄によって大当たりになり、付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる「確変」の時をいい、通常時（低確率時）とはそのような確変状態でない時をいう。また、高確率時（確変状態）は、確変大当たりまたは潜伏確変大当たりの終了後（可変入賞装置32の大入賞口32aが例えば16ラウンドにわたって開放動作した後）、次回の大当たりまで継続される。

40

【0103】

大当たり図柄カウンタC2は、大当たりの際における、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aの変動停止時の図柄（本実施例では、第1セグメント表示部40a

50

の変動表示後の最終表示記号)を決定するものである。本実施例では、大当たり図柄カウンタC2は、例えば「0」～「99」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり「9」)に達した後「0」に戻る構成となっている。大当たり図柄カウンタC2は、前述の大当たり乱数カウンタC1の場合と同様に、定期的に(後述するタイマ割込み(図17参照)毎に1回)更新され、遊技球が第1の始動口33a,第2の始動口33bに入賞したタイミングでRAM503の保留球格納エリアに格納される。

【0104】

この大当たり乱数カウンタC1及び大当たり図柄カウンタC2を用いた大当たり抽選テーブルについて図7を参照して説明する。図7(a)は通常確率時の大当たり抽選表テーブルであり、(b)は高確率時の大当たり抽選用テーブルである。大当たり乱数カウンタC1が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「0」～「39」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第3記号で停止し、8R通常大当たり(非特定当たり)を示す。また、大当たり図柄カウンタC2の値が「0」～「39」の場合には、後述するように装飾図柄が「1」、「3」、「5」、「9」のように「7」を除く奇数図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタC1が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「40」～「79」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第2記号で停止し、8R確変大当たり(第2特定当たり)を示す。また、大当たり図柄カウンタC2の値が「40」～「79」の場合には、後述するように装飾図柄が「2」、「4」、「6」、「8」のように偶数図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタC1が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「80」～「99」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第1記号で停止し、16R確変大当たり(第1特定当たり)を示す。また、大当たり図柄カウンタC2の値が「80」～「99」の場合には、後述するように装飾図柄が「7」で揃う。なお、大当たり乱数カウンタC1が外れの場合には、大当たり図柄カウンタC2の値に関わらず、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第4記号で停止し、外れを示す。つまり、大当たり種類の振り分けは16R確変:8R確変:通常=2:4:4としている。

【0105】

また、停止パターン選択カウンタC3は、例えば「0」～「238」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり238)に達した後「0」に戻る構成となっている。本実施の形態では、停止パターン選択カウンタC3によって、第3図柄表示装置42での装飾図柄のリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後に1つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ発生しない「完全外れ」とを抽選することとしている。例えば、C3=0~201が完全外れに該当し、C3=202~208が前後外れリーチに該当し、C3=209~238が前後外れ以外リーチに該当する。なお、停止パターン選択カウンタC3の抽選(リーチの抽通)内容は、パチンコ機10が低確率時であるか高確率時であるか、第1図柄表示装置40の変動時間短縮機能が未作動であるか作動であるか、第1図柄の変動開始時の作動保留球数が何個であるか等に応じて各々個別に設定されるものであっても良い。停止パターン選択カウンタC3は、定期的に(後述するタイマ割込み(図17参照)毎に1回)更新され、遊技球が第1の始動口33a,第2の始動口33bに入賞したタイミングでRAM503の保留球格納エリアに格納される。

【0106】

また、3つの変動種別カウンタCS1~CS3のうち、変動種別カウンタCS1は、例えば「0~198」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり「198」)に達した後「0」に戻る構成となっており、変動種別カウンタCS2は、例えば「0~240」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり「240」)に達した後「0」に戻る構成となっており、変動種別カウンタCS3は、例えば「0~162」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり「162」)に達した後「0」に戻る構成となっている。以

下の説明では、変動種別カウンタCS1を「第1変動種別カウンタ」、変動種別カウンタCS2を「第2変動種別カウンタ」、変動種別カウンタCS3を「第3変動種別カウンタ」とも適宜に呼ぶこととする。

【0107】

第1変動種別カウンタCS1によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のように装飾図柄（第3図柄）のリーチ種別や、完全外れの種別など、大まかな装飾図柄の変動パターン群が決定される。続いて、このように第1変動種別カウンタCS1で決定された変動パターン群の中からさらに一の変動パターンが、第2変動種別カウンタCS2によって決定される。

【0108】

装飾図柄の変動パターンは、図8に示す主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルを用いて決定される。

【0109】

すなわち、大当たり図柄カウンタC2が「0」～「39」のいずれかである場合に、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「20」であればノーマルリーチ群（大当たりノーマルリーチ群）が決定され、「21」～「110」または「111」～「198」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。大当たり図柄カウンタC2が「46」～「85」のいずれかである場合に、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「20」であればノーマルリーチ群（大当たりノーマルリーチ群）が決定され、「21」～「110」または「111」～「198」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。大当たり図柄カウンタC2が「86」～「99」のいずれかである場合に、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「100」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定され、「101」～「198」であれば別のスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。このように、大当たりに当選する場合は、大当たり期待度が低いノーマルリーチよりも、大当たり期待度が高いスーパーリーチの方が選択される確率が高くなるように設定されている。これにより、遊技者の期待が高いリーチが実行される場合に大当たりに当選し易いという認識を遊技者に与えることができる。

【0110】

大当たり図柄カウンタC2が「0」～「39」のいずれかである場合、詳細な変動パターンの種別は、次のように決定される。第1変動種別カウンタCS1が「0」～「20」である場合は、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「189」であればノーマルリーチA（大当たりノーマルリーチA）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「190」～「240」であればノーマルリーチB（大当たりノーマルリーチB）が決定される。このように、大当たりノーマルリーチBよりも大当たりノーマルリーチAの方が圧倒的に選択される確率が高く設定されている。これにより、ノーマルリーチAにおいて例えば当該保留表示THが虹色に変化するような演出が実行されれば、当該保留表示THが虹色であることは大当たり確定を示唆する、という認識を遊技者に与え易くなる。

【0111】

次に、第1変動種別カウンタCS1が「21」～「110」である場合は、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「189」であればスーパーリーチA（大当たりスーパーリーチA）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「190」～「240」であればスーパーリーチB（大当たりスーパーリーチB）が決定される。これにより、スーパーリーチAにおいて例えば当該保留表示THが虹色に変化するような特定の演出が実行されれば、当該保留表示THが虹色であることは大当たり確定を示唆する、という認識を遊技者に与え易くなる。

【0112】

また、第1変動種別カウンタCS1が「111」～「198」である場合は、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「80」であればスーパーリーチC（大当たりスーパーリーチC）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「81」～「160」であればスー

10

20

30

40

50

パーリーチ D（大当たりスーパーリーチ D）が決定され、第 2 変動種別カウンタ C S 2 が「1 6 1」～「2 4 0」であればスーパーリーチ E（大当たりスーパーリーチ E）が決定される。これにより、スーパーリーチ C において例えばリーチ発展演出の中盤で当該保留表示 T H が虹色に変化するような演出が実行され、スーパーリーチ D において例えばリーチ発展演出の中盤で当該保留表示 T H が赤色に変化するような演出が実行され、スーパーリーチ E において例えばリーチ発展演出の最後の瞬間で当該保留表示が虹色に変化するような演出が実行されれば、リーチ発展演出の中盤で当該保留表示 T H が虹色や赤色に変化しない場合でも、リーチ発展演出の最後の瞬間まで大当たりを期待させた状態でリーチ演出を遊技者に見せることができる。

【0 1 1 3】

大当たり図柄カウンタ C 2 が「4 6」～「8 5」のいずれかである場合や、大当たり図柄カウンタ C 2 が「8 6」～「9 9」のいずれかである場合も、上述した大当たり図柄カウンタ C 2 が「0」～「3 9」のいずれかである場合と同様に決定される。

【0 1 1 4】

次に、停止パターン選択カウンタ C 3 が「0」～「2 0 1」のいずれかであれば完全外れが決定され、停止パターン選択カウンタ C 3 が「2 0 2」～「2 0 8」のいずれかであれば前後外れノーマルリートまたは前後外れスーパーリーチがのいずれかが決定され、停止パターン選択カウンタ C 3 が「2 0 9」から「2 3 8」のいずれかであれば前後以外外れノーマルリーチまたは前後以外外れスーパーリーチのいずれかが決定される。このように、大当たり抽選が外れの場合、完全外れになり易く設定されている。

【0 1 1 5】

次に、停止パターン選択カウンタ C 3 が「0」～「2 0 1」のいずれかである場合に、詳細な変動パターンの種別は、次のように決定される。第 1 変動種別カウンタ C S 1 が「0」～「1 0 0」である場合は、第 2 変動種別カウンタ C S 2 が「0」～「1 2 0」であれば完全外れ A が決定され、第 2 変動種別カウンタ C S 2 が「1 2 1」～「2 4 0」であれば完全外れ B が決定される。第 1 変動種別カウンタ C S 1 が「1 0 1」～「1 5 0」である場合は、第 2 変動種別カウンタ C S 2 が「0」～「1 2 0」であれば完全外れ C が決定され、第 2 変動種別カウンタ C S 2 が「1 2 1」～「2 4 0」であれば完全外れ D が決定される。第 1 変動種別カウンタ C S 1 が「1 5 1」～「1 9 8」である場合は、第 2 変動種別カウンタ C S 2 が「0」～「1 2 0」であれば完全外れ E が決定され、第 2 変動種別カウンタ C S 2 が「1 2 1」～「2 4 0」であれば完全外れ F が決定される。

【0 1 1 6】

次に、停止パターン選択カウンタ C 3 が「2 0 2」～「2 0 8」のいずれかである場合に、詳細な変動パターンの種別は、次のように決定される。第 1 変動種別カウンタ C S 1 が「0」～「1 0 0」である場合は、第 2 変動種別カウンタ C S 2 が「0」～「1 2 0」であれば前後外れノーマルリーチ A が決定され、第 2 変動種別カウンタ C S 2 が「1 2 1」～「2 4 0」であれば前後外れノーマルリーチ B が決定される。これにより、ノーマルリーチ A において当該保留表示が白色のまま変化しないような演出が実行され、ノーマルリーチ B において当該保留表示が青色のまま変化しないような演出が実行されれば、当該保留表示が白色のまま変化しない場合は大当たりを期待に難い、保留表示が青色に変化した場合は白色のままよりも大当たりを期待できるが、大当たりの期待は高くない、という印象を遊技者に与え易くなる。

【0 1 1 7】

また、第 1 変動種別カウンタ C S 1 が「1 0 1」～「1 5 0」である場合は、第 2 変動種別カウンタ C S 2 が「0」～「1 2 0」であれば前後外れスーパーリーチ A が決定され、第 2 変動種別カウンタ C S 2 が「1 2 1」～「2 4 0」であれば前後外れスーパーリーチ B が決定される。第 1 変動種別カウンタ C S 1 が「1 5 1」～「1 9 8」である場合は、第 2 変動種別カウンタ C S 2 が「0」～「5 0」であれば前後外れスーパーリーチ C が決定され、第 2 変動種別カウンタ C S 2 が「5 1」～「2 4 0」であれば前後外れスーパーリーチ D が決定される。これにより、スーパーリーチ A，B，D において当該保留表示

10

20

30

40

50

THが青色に変化すれば、大当たりの期待はそれほど高くないが、スーパーリーチEのように図柄変動表示の最後まで大当たりを期待した状態でリーチ演出を遊技者に見せることができる。スーパーリーチDにおいて、当該保留表示THが赤色に変化すれば、大当たりを期待した状態でリーチ演出を見せ易くなる。

【0118】

次に、停止パターン選択カウンタC3が「209」～「238」のいずれかである場合は、詳細な変動パターンの種別は、停止パターン選択カウンタC3が「202」～「208」のいずれかである場合と同様に決定される。

【0119】

変動種別カウンタCS1～CS3は、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、始動入賞処理時に変動種別カウンタCS1～CS3のバッファ値が取得される。

【0120】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、大当たり乱数カウンタC1、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1～CS3の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。

【0121】

また、図6に示すように、第2図柄表示装置41の第2図柄の抽選には、第2図柄乱数カウンタC4が用いられる。第2図柄乱数カウンタC4は、例えば「0」～「250」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり250）に達した後「0」に戻るループカウンタとして構成されている。第2図柄乱数カウンタC4は、定期的に（後述するタイマ割込み（図17参照）毎に1回）更新され、遊技球が左右何れかの第2の始動口34を通過した時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は149個あり、その範囲は「5～153」である。

【0122】

特に、第2図柄乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の初期値第2図柄乱数カウンタCINI2の値が当該第2図柄乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。なお、初期値第2図柄乱数カウンタCINI2は、第2図柄乱数カウンタC4と同様のループカウンタであり（値＝0～250）、後述するタイマ割込み（図17参照）毎に1回更新されるとともに、後述する通常処理（図14参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第2図柄乱数カウンタC4は定期的に（本実施の形態では後述するタイマ割込み（図17参照）毎に1回）更新され、遊技球が第2の始動口34を通過したタイミングでRAM503の第2図柄保留格納エリアに格納される。

【0123】

つまり、RAM503には、保留球格納エリアとは別のエリアたる第2図柄保留格納エリアも有しており、1つの第2図柄用の実行エリアと4つの第2図柄用の保留エリア（第2図柄用保留第1～第4エリア）とからなる第2図柄保留格納エリアが設けられており、これらの各エリアには、第2の始動口34への遊技球の入賞履歴に合わせて、第2図柄乱数カウンタC4の各値が時系列的に格納されるようになっている。

【0124】

また、第2図柄外れ図柄カウンタC5は、後述する図14での通常処理の第2図柄制御処理が1回実行される毎に1回更新され、その値がカウンタ用バッファの第2図柄外れ図柄バッファに更新取得され、第2図柄乱数カウンタC4の第2図柄保留球格納エリアへの記憶の際に、この第2図柄外れ図柄バッファに更新取得された第2図柄外れ図柄カウンタC5も第2図柄保留球格納エリアに記憶される。したがって、図6に示すように、第2図柄乱数カウンタC4の値が落選の場合には、第2図柄保留球格納エリアの第2図柄外れ図柄カウンタC5の値に基づいて、「×」が描かれた表示部41bの点灯表示される。なお、第2図柄外れ図柄カウンタC5を備えず、第2図柄乱数カウンタC4のみに基づいて第2図柄変動表示結果を行うようにしてもよい。つまり、第2図柄乱数カウンタC4が当選

10

20

30

40

50

なら「○」が描かれた表示部 4 1 a を点灯表示し、落選なら「×」が描かれた表示部 4 1 b の点灯表示するごとくである。

【0 1 2 5】

次に、後述する表示制御装置 4 5 にて用いられる図柄変動表示パターン選択用テーブルについて、図 9 を参照して説明する。図柄変動表示パターン選択用テーブルは、1 の変動パターンが決まれば 1 の図柄変動表示パターンが決まるように設定されている。すなわち、表示制御装置 4 5 は、サブ制御装置 2 6 2 から 1 の変動パターンを示す表示用変動パターン指定コマンドが送信された場合、1 の図柄変動表示パターンにて背景表示を実行するように構成されている。

【0 1 2 6】

変動パターンが 8 R 通常大当たりノーマルリーチ A, B に決まった場合、図柄変動表示パターン 1 が決定される。図柄変動表示パターン 1 は、変動開始時に主装飾図柄 S Z を表示するように設定され、リーチ表示中も主装飾図柄 S Z を表示するように設定され、変動確定時も主装飾図柄 S Z にて大当たり組合せを表示するように設定されている。つまり、図柄変動表示パターン 1 は、通常変動中およびノーマルリーチ表示中は主装飾図柄 S Z が表示されると遊技者に認識させることができる。

【0 1 2 7】

変動パターンが 8 R 確変大当たりスーパーリーチ A, B に決まった場合、図柄変動表示パターン 2 が決定される。図柄変動表示パターン 2 は、変動開始時からリーチ表示開始時までは主装飾図柄 S Z を表示するように設定され、その後、通常リーチから発展リーチにリーチ発展する際に、リーチ発展時に主装飾図柄 S Z から発展図柄 H Z に変化するように設定され、その後、再変動（最終変動）が終わるまで発展図柄 H Z を表示するように設定され、発展図柄 H Z にてリーチ発展演出の結果が大当たり組合せであることが表示された後、変動確定時に主装飾図柄 S Z に戻って大当たり組合せであることが表示されるように設定されている。また、変動パターンが 8 R 確変大当たりスーパーリーチ C, D に決まった場合、図柄変動表示パターン 3 が決定される。図柄変動表示パターン 3 は、変動開始時からリーチ表示開始時までは主装飾図柄 S Z を表示するように設定され、その後、リーチ発展する際に、リーチ発展時に主装飾図柄 S Z から発展図柄 H Z に変化するように設定され、その後、2 回目の再変動（最終変動）が終わるまで発展図柄 H Z を表示するように設定され、発展図柄 H Z にてリーチ発展演出の結果が大当たり組合せであることが表示された後、変動確定時に主装飾図柄 S Z に戻って主装飾図柄 S Z にて大当たり組合せであることが表示されるように設定されている。これにより、リーチ表示中に主装飾図柄 S Z から発展図柄 H Z に変化する場合でも、変動確定時には主装飾図柄 S Z に戻るという認識を遊技者に与えることができる。

【0 1 2 8】

変動パターンが 8 R 確変大当たりスーパーリーチ E に決まった場合、図柄変動表示パターン 4 が決定される。図柄変動表示パターン 4 は、変動開始時からリーチ表示開始時までは主装飾図柄 S Z を表示するように設定され、通常リーチから発展リーチにリーチ発展する際に、リーチ発展時に主装飾図柄 S Z から発展図柄 H Z に変化するように設定され、その後、2 回目の再変動（最終変動）が終わるまで発展図柄 H Z を表示するように設定される。最終変動ではリーチ発展演出の結果がスーパーリーチ外れであることが発展図柄 H Z にて表示され、その後、主装飾図柄 S Z にてスーパーリーチ外れを表示するように設定される。主装飾図柄 S Z にてスーパーリーチ外れが表示された後、発展図柄 H Z による図柄変動が復活されるように設定される。発展図柄 H Z による図柄変動が復活した後、リーチ発展演出が大当たり組合せとなることが発展図柄 H Z にて表示されるよう設定される。発展図柄 H Z にて大当たり組合せが表示された後、主装飾図柄 S Z にて大当たり組合せであることが表示される。このように、リーチ発展演出の最終変動において発展図柄 H Z にてスーパーリーチ外れが表示された後、発展図柄 H Z による図柄変動が復活される前に、主装飾図柄 S Z にてスーパーリーチ外れが表示されるので、単にリーチ発展演出の中で発展図柄 H Z によるスーパーリーチ外れを表示した後で発展図柄 H Z の図柄変動を復活させる

10

20

30

40

50

ような従来の再変動演出とは異なり、一連の図柄変動表示がスーパーリーチ外れで確定したというイメージを遊技者に強く印象付けた後で発展図柄H Zの図柄変動を復活させることができる。これにより、図柄変動表示における復活演出の興趣性を向上させることができる。

【0129】

変動パターンが完全外れA～Fに決まった場合は、図柄変動表示パターン8にて外れ表示を行うことが決定される。図柄変動表示パターン8は、リーチ表示を経由せずに、図柄変動表示の開始から確定まで主装飾図柄S Zが表示されるように設定される。

【0130】

変動パターンが前後外れノーマルリーチA, Bに決まった場合は、図柄変動表示パターン5にて外れ表示を行うことが決定される。図柄変動表示パターン5は、全変動中は上述した図柄変動表示パターン1と同じであるが、リーチ演出の結果の表示時（確定時）に装飾図柄S Zによる外れ組合せを表示する。前後外れスーパーリーチA, Bに決まった場合は、図柄変動表示パターン6にて外れ表示を行うことが決定される。図柄変動表示パターン6は、リーチ発展演出における疑似連1までは図柄変動表示パターン2と同じであるが、リーチ発展演出における最終変動において発展図柄H Zによるリーチ外れ組合せを表示し、確定時に主装飾図柄S Zによるリーチ外れ組合せを表示する。前後外れスーパーリーチC, Dに決まった場合は、図柄変動表示パターン7にて外れ表示を行うことが決定される。図柄変動表示パターン7は、リーチ発展演出における疑似連2までは図柄変動表示パターン2と同じであるが、リーチ発展演出における最終変動において発展図柄H Zによるリーチ外れ組合せを表示し、確定時に主装飾図柄S Zによるリーチ外れ組合せを表示する。とくに図柄変動表示パターン6, 7では、リーチ発展演出の最終変動において発展図柄H Zにてリーチ外れが表示され、確定時に主装飾図柄S Zにてリーチ外れが表示された場合は、一連の図柄変動表示はリーチ外れで確定したという印象を遊技者に強く印象付けられる。これにより、上述した図柄変動表示パターン4において発展図柄H Zによる図柄変動が復活される前に、主装飾図柄S Zにてスーパーリーチ外れが表示されることが、より一層、一連の図柄変動表示がスーパーリーチ外れで確定したというイメージを遊技者に強く印象付けることができる。また、図柄変動表示パターン6, 7は、リーチ発展演出の結果がリーチ外れであることが表示され、主装飾図柄S Zによる外れ組合せが表示される図柄変動表示の最後の瞬間まで、発展図柄H Zの図柄変動が復活される図柄変動表示パターン4のような変動パターンであることへの期待を維持した状態で、リーチ演出を見せることができる。

【0131】

次に、後述する表示制御装置45にて用いられる保留表示パターン選択用テーブルについて、図10を参照して説明する。保留表示パターン選択用テーブルは、1の変動パターンが決まれば1の保留表示パターンが決まるように設定されている。すなわち、表示制御装置45は、サブ制御装置262から1の変動パターンを示す表示用変動パターンコマンドが送信された場合、1の保留表示パターンにて保留表示演出を実行するように構成されている。なお、8R確変大当たりノーマルリーチA, Bにおける保留表示パターンは、8R通常大当たりノーマルリーチA, Bにおける保留表示パターンと同じであり、8R確変大当たりスーパーリーチA～Eにおける保留表示パターンは、8R通常及び16R確変大当たりスーパーリーチA～Eにおける保留表示パターンと同じである。以下では、8R確変大当たりにおける保留表示パターンを説明する。

【0132】

変動表示パターンが完全外れA～Dに決まった場合は、保留表示パターン8が設定される。保留表示パターン8は、第1～第4保留表示H1～H4は白色を表示するように設定され、主装飾図柄S Zによる変動開始から変動確定まで当該保留表示THが白色を表示するように設定される。これにより、保留表示パターン8は、当該保留表示THが変動開始から変動終了まで白色を表示すれば、大当たりとなる可能性がないことが示唆される。

【0133】

変動パターンが8R通常大当たりノーマルリーチAに決まった場合、保留表示パターン1が決定される。保留表示パターン1は、第1～第4保留表示H1～H4では白色を表示するように設定され、当該保留表示THでは主装飾図柄SZの変動開始時に虹色を表示するように設定されている。これにより、保留表示パターン1は、主装飾図柄SZの変動開始時に当該保留表示THが虹色に変化することが大当たり確定であることを遊技者に示唆し易くなる。変動パターンが8R通常大当たりノーマルリーチBに決まった場合、保留表示パターン2が決定される。保留表示パターン2は、第1～第4保留表示H1～H4では白色を表示するように設定され、当該保留表示THでは主装飾図柄SZの変動開始時に白色から青色に変化するように設定されている。これにより、保留表示パターン2は、主装飾図柄SZの変動開始時に当該保留表示THが青色に変化すれば大当たりとなる場合があるが、当該保留表示THが青色のままでは大当たりとなる可能性が僅かであることを遊技者に示唆し易くなる。

10

【0134】

変動パターンが8R確変大当たりスーパーリーチAに決まった場合、保留表示パターン3が決定される。保留表示パターン3は、第1～第4保留表示H1～H4では白色を表示するように設定され、当該保留表示THでは主装飾図柄SZの変動開始から発展図柄HZによる1回目の再変動が終わるまで白色を表示するように設定され、発展図柄HZによる2回目の再変動（最終変動）の開始時に虹色を表示するように設定されている。これにより、保留表示パターン3は、リーチ発展演出における2回再変動（最終変動）の開始時に当該保留表示THが虹色に変化することが大当たり確定であることを遊技者に示唆し易くなる。変動パターンが8R確変大当たりスーパーリーチBに決まった場合、保留表示パターン4が決定される。保留表示パターン4は、第1～第4保留表示H1～H4では白色を表示するように設定され、当該保留表示THでは変動開始から発展図柄HZによる1回目の再変動が終わるまで白色を表示するように設定され、発展図柄HZによる2回目の再変動（最終変動）の開始時に青色を表示するように設定されている。これにより、保留表示パターン4は、リーチ発展演出における2回目の再変動（最終変動）の開始時に当該保留表示THが青色に変化すれば大当たりとなる場合があるが、当該保留表示THが青色のままでは大当たりとなる可能性が僅かであることを遊技者に示唆し易くなる。

20

【0135】

変動パターンが8R確変大当たりスーパーリーチCに決まった場合、保留表示パターン5が決定される。保留表示パターン5は、第1～第4保留表示H1～H4では大当たり期待度が白色よりも高い青色を表示するように設定され、当該保留表示THでは主装飾図柄SZによる変動開始時から発展図柄HZによる2回目の再変動（疑似連2）が終わるまで青色を表示するように設定され、発展図柄HZによる3回再変動（最終変動）の開始時に青色から虹色に変化するように設定されている。これにより、保留表示パターン5は、変動開始前の保留表示である第1～第4保留表示H1～H4が青色であり、リーチ発展演出における3回目の再変動（最終変動）の開始時に当該保留表示THが虹色に変化することが大当たり確定であることを遊技者に示唆することができる。変動パターンが8R確変大当たりスーパーリーチDに決まった場合、保留表示パターン6が決定される。保留表示パターン6は、第1～第4保留表示H1～H4では青色を表示するように設定され、当該保留表示THでは主装飾図柄SZによる変動開始時から発展図柄HZによる2回目の再変動（疑似連2）が終わるまで青色を表示するように設定され、発展図柄HZによる3回目の再変動（最終変動）の開始時に青色から赤色に変化するように設定されている。これにより、保留表示パターン6は、変動開始前の保留表示である第1～第4保留表示H1～H4が青色であり、発展図柄HZによる3回再変動（最終変動）の開始時に当該保留表示THが赤色に変化すれば大当たりとなる場合があることを遊技者に示唆することができる。

30

40

【0136】

変動パターンが8R確変大当たりスーパーリーチEに決まった場合、保留表示パターン7が決定される。保留表示パターン7は、第1～第4保留表示H1～H4では青色を表示するように設定され、当該保留表示THでは主装飾図柄SZによる変動開始時から発展図

50

柄 H Z による 3 回目の再変動（最終変動）において発展図柄 H Z にてスーパーリーチ外れが表示されるまで青色を表示するように設定され、リーチ発展演出の最終変動において発展図柄 H Z によるスーパーリーチ外れが表示された後、主装飾図柄 S Z によるスーパーリーチ外れの表示開始時から虹色を表示するように設定されている。これにより、保留表示パターン 7 は、発展図柄 H Z によるリーチ発展演出の結果がリーチ外れであることの表示が終わるまでに当該保留表示 T H が大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆する色である場合でも、発展図柄 H Z によるリーチ発展演出の結果がリーチ外れであることが表示され、主装飾図柄 S Z によるリーチ外れの組合せが表示される図柄変動表示の最後の瞬間まで、保留表示パターン 7 のような保留変化（変動復活示唆演出）が起こることへの期待を維持した状態で、リーチ演出を見せることができる。

10

【0137】

変動パターンが前後外れノーマルリーチ A に決まった場合、保留表示パターン 8 が決定される。保留表示パターン 8 は、第 1 ～ 第 4 保留表示 H 1 ～ H 4 では白色を表示するように設定され、当該保留表示 T H では変動開始時から確定時まで白色を表示するように設定されている。これにより、保留表示パターン 8 は、当該保留表示 T H が白色から全く変化しないので、リーチ表示中に当該保留表示 T H が白色のままでは外れであるという印象を遊技者に与えることができる。変動パターンが前後外れノーマルリーチ B に決まった場合、上述した保留表示パターン 2 が決定される。つまり、保留表示パターン 2 は、主装飾図柄 S Z の変動開始時に当該保留表示 T H が青色に変化するだけでは大当たりとなる可能性が僅かであることを遊技者に示唆し易くなる。

20

【0138】

変動パターンが前後外れスーパーリーチ A に決まった場合、上述した保留表示パターン 4 が決定される。つまり、保留表示パターン 4 は、発展図柄 H Z による 2 回目の再変動（最終変動）の開始時に青色を表示すれば大当たりとなる場合もあるが、その可能性は僅かである（保留表示パターン 2 に設定された場合よりも大当たりを期待できる）ことを遊技者に示唆するに留まる。変動パターンが前後外れスーパーリーチ B に決まった場合、保留表示パターン 9 が決定される。保留表示パターン 9 は、第 1 ～ 第 4 保留表示 H 1 ～ H 4 では白色を表示するように設定され、当該保留表示 T H では変動開始時に青色に変化し、発展図柄による 2 回目の再変動（最終変動）の開始時も青色を表示するように設定され、確定時も青色を表示するように設定されている。これにより、保留表示パターン 9 は、発展図柄 H Z による 2 回目の再変動（最終変動）の開始時に青色を表示するに留まるので、大当たりを僅かに期待できるに留まる。

30

【0139】

変動パターンが前後外れスーパーリーチ C に決まった場合、上述した保留表示パターン 6 が決定される。保留表示パターン 6 は、上述した大当たりスーパーリーチ D においても設定される場合がある。前後外れとなる場合にスーパーリーチ C が設定される場合よりも、大当たりとなる場合にスーパーリーチ D が設定される場合の方が多い。これにより、保留表示パターン 6 は、変動開始前の保留表示である第 1 ～ 第 4 保留表示 H 1 ～ H 4 が青色であり、発展図柄 H Z による 3 回目の再変動（最終変動）の開始時に当該保留表示 T H が赤色に変化すれば、大当たりとなる場合が上述した保留表示パターン 2, 4, 8, 9 よりも多いことを遊技者に示唆することができる。

40

【0140】

変動パターンが前後外れスーパーリーチ D に決まった場合、保留表示パターン 10 が決定される。保留表示パターン 10 は、第 1 ～ 第 4 保留表示では青色を表示するように設定され、当該保留表示 T H では主装飾図柄 S Z による変動開始時から発展図柄 H Z による 3 回目の再変動（最終変動）において発展図柄 H Z にてスーパーリーチ外れが表示され、主装飾図柄 S Z によるリーチ外れ組合せが確定するまで青色を表示するように設定されている。保留表示パターン 10 は最終変動までは上述した保留表示パターン 7 と同じであるが、保留表示パターン 10 は、主装飾図柄 S Z によるリーチ発展演出の結果がリーチ外れであることが表示された後、主装飾図柄 S Z によるリーチ外れの組合せが表示される時点

50

で当該保留表示THが青色を表示するのに対して、保留表示パターン7は、主装飾図柄SZによるリーチ発展演出の結果がリーチ外れであることが表示された後、主装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せが表示される時点で当該保留表示が虹色に変化する点で異なっている。これにより、保留表示パターン10は、第1～第4保留表示H1～H4では青色を表示するように設定され、当該保留表示THでは主装飾図柄SZによる変動開始時から発展図柄HZによる3回目の再変動（最終変動）において発展図柄HZにてスーパーリーチ外れが表示されるまで当該保留表示THが青色を表示する場合でも、主装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せが表示される図柄変動表示の最後の瞬間まで、保留表示パターン7のような保留変化が起こることへの期待を維持した状態で、リーチ演出を見せることができる。

10

【0141】

次に、後述する表示制御装置45にて用いられる背景表示パターン選択用テーブルについて、図11を参照して説明する。図11に示す背景表示パターン選択用テーブルは、1の変動パターンが決まれば1の背景表示パターンが決まるように設定されている。すなわち、表示制御装置45は、サブ制御装置262から1の変動パターンを示す表示用変動パターンコマンドが送信された場合、1の背景表示パターンにて背景表示を実行するように構成されている。なお、背景表示パターン選択用テーブルは、1の変動パターンに対して複数の背景表示パターンの中から抽選により選ばれた1の背景表示パターンが決められるように設定されてもよい。以下では、8R確変大当たりの変動パターンを説明するが、8R通常大当たりや16R確変大当たりの変動パターンでも同様である。

20

【0142】

変動パターンが8R通常大当たりノーマルリーチA、Bに決まった場合、背景表示パターン1が決定される。背景表示パターン1は、主装飾図柄SZによる変動開始時に通常背景を表示するように設定され、主装飾図柄SZによるリーチ表示中も通常背景を表示するように設定され、主装飾図柄SZによる大当たり組合せの確定時も通常背景を表示するように設定されている。つまり、背景表示パターン1は、主装飾図柄SZによる変動開始時は通常背景から始まり、主装飾図柄SZによる変動確定時は通常背景で終わること遊技者に認識させることができる。

【0143】

変動パターンが8R確変大当たりスーパーリーチA、Bに決まった場合、背景表示パターン2が決定される。背景表示パターン2は、主装飾図柄SZによる変動開始時からリーチ表示開始時までは通常背景を表示するように設定され、その後、通常リーチから発展リーチにリーチ発展する際に、発展図柄HZによるリーチ発展表示の開始時に通常背景から、大当たりスーパーリーチAであれば発展背景A、大当たりスーパーリーチBであれば発展背景Bに変化するように設定され、その後、発展図柄HZによる再変動（最終変動）が終わるまで発展背景AまたはBを表示するように設定され、発展図柄HZによる大当たり組合せの表示時に発展背景AまたはBにてリーチ発展演出が大当たり結果となることを示す背景が表示された後、主装飾図柄SZによる大当たり組合せの確定時に通常背景に戻るように設定されている。

30

【0144】

変動パターンが8R確変大当たりスーパーリーチC、Dに決まった場合、背景表示パターン3が決定される。背景表示パターン3は、主装飾図柄SZによる変動開始時からリーチ表示開始時までは通常背景を表示するように設定され、その後、主発展図柄HZによるリーチ発展表示の開始時に通常背景から、大当たりスーパーリーチCであれば発展背景Cに、大当たりスーパーリーチDであれば発展背景Dに変化するように設定され、その後、発展図柄HZによる2回目の再変動（最終変動）が終わるまで発展背景CまたはDを表示するように設定され、発展図柄HZによる大当たり組合せの表示時に発展背景CまたはDにてリーチ発展演出が大当たり結果となることを示す背景が表示された後、装飾図柄SZによる大当たり組合せの確定時に通常背景に戻るように設定されている。これにより、背景表示パターン2、3は、リーチ表示中に通常背景から発展背景に変化する場合でも、主

40

50

装飾図柄 S Z による変動開始時は通常背景から始まり、主装飾図柄 S Z による変動確定時には通常背景に戻ることを遊技者に認識させることができる。

【0145】

変動パターンが 8 R 確変大当たりスーパーリーチ E に決まった場合、背景表示パターン 4 が決定される。背景表示パターン 4 は、主装飾図柄 S Z による変動開始時からリーチ表示開始時までには通常背景を表示するように設定され、その後、発展図柄 H Z によるリーチ発展表示の開始時に通常背景から大当たりスーパーリーチ D 及び外れスーパーリーチ D と同じ発展背景 D に変化するように設定され、その後、発展図柄 H Z による 2 回目の再変動（最終変動）が終わるまで発展背景 D を表示するように設定され、発展図柄 H Z によるリーチ外れ組合せの表示時に発展背景 D にてリーチ発展演出の結果がリーチ外れとなることを示す背景が表示された後、主装飾図柄 S Z によるリーチ外れ組合せの表示時に通常背景に戻るように設定され、発展図柄 H Z による図柄変動の復活時に発展図柄 H Z による図柄変動が復活することを示す復活演出用の背景を表示するように設定され、発展図柄 H Z による復活後の図柄変動の結果が大当たり組合せとなることを表示する際には発展図柄 H Z による復活後の図柄変動の結果が大当たり結果となることを示す復活演出用の背景を表示するように設定される。そして、主装飾図柄 S Z による大当たり組合せの確定時に通常背景に戻るように設定されている。このように、リーチ発展演出の最終変動の発展背景表示においてリーチ発展演出の結果がリーチ外れとなることを示す背景が表示された後、発展図柄 H Z による図柄変動が復活することを示す復活演出用の背景が表示される前に、リーチ外れ組合せの確定時に表示されるような通常背景に戻るように設定されるので、単にリーチ発展演出の中でリーチ発展演出の結果がリーチ外れとなることを示す背景を表示した後で発展図柄 H Z による図柄変動が復活することを示す復活演出用の背景を表示するような従来の再変動演出における背景表示とは異なり、背景表示を見ても一連の図柄変動表示がスーパーリーチ外れで確定したというイメージを遊技者に強く印象付けた後で、発展図柄 H Z による図柄変動が復活することを示す復活演出用の背景を遊技者に見せることができる。これにより、図柄変動表示における復活演出に伴う背景表示の興趣性を向上させることができる。

【0146】

変動パターンが前後外れノーマルリーチ A, B に決まった場合は、上述した 8 R 通常大当たりノーマルリーチ A, B に決まった場合と同様に、背景表示パターン 1 にて背景表示を行うことが決定される。前後外れスーパーリーチ A ~ D に決まった場合は、上述した 8 R または 16 R 確変大当たりスーパーリーチ A ~ D に決まった場合と同様に、背景表示パターン 2, 3 にて背景表示を行うことが決定される。とくに、外れスーパーリーチ A ~ D では、リーチ発展演出の最終変動における発展背景においてリーチ発展演出の結果がリーチ外れとなることを示す背景が表示され、主装飾図柄 S Z によるリーチ外れ組合せの確定時に通常背景に戻るため、背景表示を見ても一連の図柄変動表示はスーパーリーチ外れで確定したというイメージを遊技者に強く印象付けられる。これにより、上述した大当たりスーパーリーチ E において発展図柄 H Z による図柄変動が復活することを示す復活演出用の背景が表示される前に、リーチ外れ組合せの確定時に表示されるような通常背景に戻る背景表示を行うことが、より一層、一連の図柄変動表示がスーパーリーチ外れで確定したというイメージを遊技者に強く印象付けることができる。

【0147】

次に、後述する表示制御装置 45 にて用いられる音出力パターン選択用テーブルについて、図 12 を参照して説明する。音出力パターン選択用テーブルは、1 の変動パターンが決まれば 1 の音出力パターンが決まるように設定されている。すなわち、表示制御装置 45 は、サブ制御装置 262 から 1 の変動パターンを示す表示用変動パターンコマンドが送信された場合、1 の音出力パターンにて装飾図柄の変動表示中の音出力を実行するように構成されている。なお、音出力パターン選択用テーブルは、1 の変動パターンに対して複数の音出力パターンの中から抽選により選ばれた 1 の音出力パターンが決められるように設定されてもよい。また、上述した背景表示パターンと対応付けて音出力パターンが決め

10

20

30

40

50

られるように設定されてもよい。音出力パターンによって出力される音は、効果音や音楽や人の音声などの音を含むものである。

【0148】

変動パターンが8R通常大当たりノーマルリーチA、Bに決まった場合、音出力パターン1が決定される。音出力パターン1は、主装飾図柄SZによる変動開始時に通常音楽を出力するように設定され、主装飾図柄SZによるリーチ表示中も通常音楽を出力するように設定され、主装飾図柄SZによる大当たり組合せの確定時は大当たり確定を知らせる大当たり音楽を出力するように設定されている。つまり、音出力パターン1は、主装飾図柄SZによる変動開始からノーマルリーチ中は通常音楽が出力され、主装飾図柄SZによる大当たり組合せの確定時には大当たり確定音（例えば大当たりを祝福する音楽や「おめでとう」のような大当たりを祝福する音声）が出力されるという認識を遊技者に与えることができる。通常音楽は、通常変動中または待機画面表示中に遊技を盛り上げる楽曲である。変動表示中と非変動表示中とで通常音楽を分けることによって、遊技者に変動表示中であるか非変動表示中であることを聴覚的に区別できるようにしてもよい。

10

【0149】

変動パターンが8R確変大当たりスーパーリーチA、Bに決まった場合、音出力パターン2が決定される。音声出力パターン2は、主装飾図柄SZによる変動開始時からリーチ表示開始時までは通常背景に合わせて通常音楽を表示するように設定され、その後、通常リーチ表示から発展リーチにリーチ発展する際に、発展図柄HZによるリーチ発展表示の開始時に通常音楽から、大当たりスーパーリーチAであれば当該スーパーリーチAに相当するリーチ発展演出用の発展音楽Aに、大当たりスーパーリーチBであれば当該スーパーリーチBに相当するリーチ発展演出用の発展音楽Bに変化するように設定され、その後、発展図柄HZによる再変動（最終変動）が終わるまで発展音楽AまたはBを出力するように設定され、発展図柄HZによる大当たり組合せの表示時に発展音楽AまたはBにてリーチ発展演出の結果が大当たりであることを示す大当たり報知音（例えば、リーチ発展演出がバトル演出であれば味方キャラクタが勝利したときに流れる効果音や音楽や、味方キャラクタの決め台詞や勝利と叫ぶ声など）を出力した後、主装飾図柄SZによる大当たり組合せ確定時は大当たり確定音を出力するように設定されている。

20

【0150】

変動パターンが8R確変大当たりスーパーリーチC、Dに決まった場合、音出力パターン3が決定される。音出力パターン3は、主装飾図柄SZによる変動開始時からリーチ表示開始時までは通常音楽を表示するように設定され、その後、通常リーチ表示から発展リーチにリーチ発展する際に、発展図柄HZによるリーチ発展表示の開始時に通常音楽から、大当たりスーパーリーチCであれば当該スーパーリーチCに相当するリーチ発展演出用の発展音楽Cに、大当たりスーパーリーチDであれば当該スーパーリーチDに相当するリーチ発展演出用の発展音楽Dに変化するように設定され、その後、発展図柄HZによる2回目の再変動（最終変動）が終わるまで発展音楽CまたはDを出力するように設定され、発展図柄HZによる大当たり組合せの表示時に発展音楽CまたはDにてリーチ発展演出の結果が大当たりであることを示す大当たり報知音を出力した後、主装飾図柄SZによる大当たり組合せの確定時は大当たり確定音を出力するように設定されている。これにより、主装飾図柄SZによるノーマルリーチから発展図柄HZによるスーパーリーチに発展する際に通常音楽から発展音楽A～Dに変化する場合でも、主装飾図柄SZによる大当たり組合せの確定時には大当たり確定音出力されるという認識を遊技者に与えることができる。

30

40

【0151】

変動パターンが8R確変大当たりスーパーリーチEに決まった場合、音出力パターン4が決定される。音出力パターン4は、主装飾図柄SZによる変動開始時からリーチ表示開始時までは通常音楽を表示するように設定され、その後、通常リーチ表示から発展リーチにリーチ発展する際に、発展図柄HZによるリーチ発展時に通常音楽からスーパーリーチD及び外れスーパーリーチDと同じ発展音楽Dに変化するように設定され、その後、発展図柄HZによる2回目の再変動（最終変動）が終わるまで発展音楽Dを出力するように設

50

定され、発展図柄 H Z によるリーチ外れ組合せの表示時に発展音楽 D にてリーチ発展演出の結果がリーチ外れとなることを示す外れ報知音（例えば、例えば味方キャラクタが負けることを示す効果音や音声や音楽や「残念」のような台詞など）が出力された後、主装飾図柄 S Z によるリーチ外れ組合せの表示時に、後述する主装飾図柄 S Z によるリーチ外れ確定時と同様に発展音楽が一旦停止され、通常音楽の出力が再開された後、発展図柄 H Z による図柄変動が復活する際に発展図柄 H Z による図柄変動が復活することを示す復活音楽が出力され、発展図柄 H Z による大当たり組合せの表示時に大当たり報知音が出力されるように設定され、主装飾図柄 S Z による大当たり組合せの確定時には大当たり確定音を出力するように設定される。このように、リーチ発展演出の最終変動の発展音楽出力において外れ報知音が出力された後、復活音楽が出力される前に、主装飾図柄 S Z によるリーチ外れ確定時と同様に発展音楽が一旦停止されるので（さらに通常音楽の出力が再開されることも加えて）、音出力にても一連の図柄変動表示がスーパーリーチ外れで確定した（さらに通常音楽の出力再開によって、通常音楽が出力される待機画面に移行した）というイメージを遊技者に強く印象付けた後で、復活音楽を遊技者に聞かせることができる。これにより、図柄変動表示における復活演出に伴う音出力の興趣性を向上させることができる。

10

【0152】

変動パターンが前後外れノーマルリーチ A, B に決まった場合は、主装飾図柄 S Z による変動開始時から通常リーチ表示中に通常音楽が出力され、主装飾図柄 S Z によるリーチ外れ確定時に通常音楽が停止される音出力パターン 5 が決定される。前後外れスーパーリーチ A ~ D に決まった場合は、主装飾図柄 S Z による変動開始時から通常リーチ表示中に通常音楽が出力され、通常リーチ表示から発展リーチ表示にリーチ発展する際に、発展図柄 H Z によるリーチ発展時に通常音楽から発展音楽 A ~ D に変化するように設定され、その後、発展図柄 H Z による再変動（最終変動）が終わるまで発展音楽 A ~ D を出力するように設定され、発展図柄 H Z によるリーチ外れ組合せの表示時には発展音楽 A ~ D を停止する音出力パターン 6, 7 が決定される。完全外れ A ~ F に決まった場合は、主装飾図柄 S Z による変動中に通常音楽が出力され、主装飾図柄 S Z による外れ確定時に通常音楽が停止される音出力パターン 8 が決定される。とくに、外れスーパーリーチ A ~ D では、リーチ発展演出の最終変動における音出力において発展音楽 A ~ D とともにリーチ発展演出の結果がリーチ外れとなることを示す外れ報知音が出力され、主装飾図柄 S Z によるリーチ外れ組合せの確定時のように発展音楽が停止されるので、音声出力を聞いても一連の図柄変動表示はスーパーリーチ外れで確定したというイメージを遊技者に強く印象付けられる。これにより、上述した大当たりスーパーリーチ E において復活音楽が出力される前に、リーチ外れ組合せの確定時のような発展音楽の出力停止期間を設けることが、より一層、一連の図柄変動表示がスーパーリーチ外れで確定したというイメージを遊技者に強く印象付けることができる。

20

30

【0153】

次いで、主制御装置 261 内の CPU 501 により実行される各制御処理を図 13 ~ 図 20 のフローチャートを参照しながら説明する。かかる CPU 501 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では 2 msec 周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI 端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理とがあり、説明の便宜上ここでは、先ずタイマ割込み処理と、タイマ割込み処理において実行される始動入賞処理と、始動入賞処理において実行される先読み抽選処理と、NMI 割込み処理とを説明し、その後でメイン処理を説明する。

40

【0154】

図 17 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置 261 の CPU 501 により例えば 2 msec 毎に実行される。

【0155】

図 17 において、先ずステップ S601 では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行

50

する。すなわち、主制御装置 261 に接続されている各種スイッチ（但し、RAM 消去スイッチ 323 を除く）の状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【0156】

その後、ステップ S602 では、初期値乱数カウンタ CINI1 と初期値第 2 図柄乱数カウンタ CINI2 との更新を実行する。具体的には、初期値乱数カウンタ CINI1 を 1 インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「599」）に達した際「0」にクリアし、初期値第 2 図柄乱数カウンタ CINI2 を 1 インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「250」）に達した後の 1 インクリメントの際に「0」にクリアする。そして、初期値乱数カウンタ CINI1 の更新値を、RAM 503 の該当するバッファ領域に格納する（図 6 参照）。

10

【0157】

また、続くステップ S603 では、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり図柄カウンタ C2 及び停止パターン選択カウンタ C3 の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり図柄カウンタ C2 及び停止パターン選択カウンタ C3 をそれぞれ 1 インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、「599」，「9」，「250」）に達した後の 1 インクリメントの際にそれぞれ「0」にクリアする。そして、各カウンタ C1～C3 の更新値を、RAM 503 の該当するバッファ領域に格納する（図 6 参照）。

【0158】

20

その後、ステップ S604 では、第 1 の始動口 33a，第 2 の始動口 33b への入賞に伴う始動入賞処理を実行する。この始動入賞処理については、後述する図 18 のフローチャートにより説明する。

【0159】

その後、ステップ S605 では、発射制御処理を実行する。具体的には、発射制御処理では、主制御装置 261 の CPU 501 は、図 4 に示すように、発射制御装置 312 からの発射許可信号 S7 が ON である場合に、発射制御信号 S8 及び球送り制御信号 S9 を発射制御装置 312 に出力し、発射装置 229 による遊技球発射制御が行われる。このように発射制御処理をした後、CPU 501 は本タイマ割込処理を一旦終了する。

【0160】

30

図 18 を参照して主制御装置 261 にて行われる始動入賞処理について説明する。

【0161】

ステップ S701 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、遊技球が第 1 の始動口 33a，第 2 の始動口 33b に入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップ S702 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【0162】

ステップ S702 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 1 図柄表示装置 40 の作動保留球数 N が上限値（本実施の形態では 4）未満であるか否かを判別する。作動保留球数 N が上限値未満であればステップ S703 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S703 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、作動保留球数 N を 1 インクリメントする。ステップ S704 では、主制御装置 261 は、ステップ S703 でインクリメントされた作動保留球数 N を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置 262 に出力できるようにセットする。

40

【0163】

ステップ S705 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 1 図柄の当落及び第 3 図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、前記ステップ S603 で更新した大当たり乱数カウンタ C1、大当たり図柄カウンタ C2 及び停止パターン選択カウンタ C3 と、変動種別カウンタ CS1～CS3 の各値を、図 6 に示した RAM 503 の保留球格納エリアにおける第 1～第 4 保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに

50

格納する。

【0164】

ステップS706では、主制御装置261は上述した図16に示す変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。

【0165】

図19を参照して先読み抽選処理について説明する。

【0166】

ステップS711では、主制御装置261のCPU501は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを当該格納時点で判別する先読み抽選を行う。具体的には、先読み抽選の結果が大当たりか否かは大当たり乱数カウンタC1の値とその時々モード（確変状態であるのか通常状態であるのか）との関係に基づいて判別される。大当たり乱数カウンタC1の当たり値は、前述した通りである。

【0167】

ステップS712では、主制御装置261のCPU501は、先読み抽選の結果が大当たりであると判別した場合に、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタC2の値に対応する大当たり図柄を何れかとするかを決定する。

【0168】

ステップS713では、主制御装置261のCPU501は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を事前に決定する。具体的には、主制御装置261のCPU501は、前述した変動開始処理と同様にRAM503のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタC2の値及び変動種別カウンタCS1、CS2の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

【0169】

ステップS711で先読み抽選の結果が大当たりではないと判別された場合には、ステップS714において、主制御装置261のCPU501は、先読み抽選の結果を外れ図柄で停止表示させるという停止図柄に設定する。

【0170】

ステップS715では、主制御装置261のCPU501は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を事前に決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置261のCPU501は、RAM503の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1、CS2の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

【0171】

ステップS716では、主制御装置261のCPU501は、演出時間加算の決定、つまり、ステップS713で決定された大当たり変動パターンまたはステップS715で決定された外れ変動パターンの演出時間の加算の決定を事前に行う。より具体的には、変動種別カウンタCS3の値に基づいて、第3図柄表示装置42での中装飾図柄列の装飾図柄（第3図柄）が滑り停止するなどによる演出時間の増加（当該中装飾図柄列の装飾図柄が滑りそれが停止表示されるまでの時間の増加）を含む変動パターンが事前に決定される。

【0172】

ステップS717では、主制御装置261のCPU501は、ステップS713で事前に決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップS505で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

【0173】

ステップS718では、主制御装置261のCPU501は、ステップS712、S713を経てきた場合には、ステップS712で決定された第1図柄表示装置40の大当たり図柄（「第1特定当たり図柄」、「第2特定当たり図柄」または「非特定当たり図柄」）に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップS714、S715を経てきた場

10

20

30

40

50

合には、ステップ S 7 1 4 で事前に決定された第 1 図柄表示装置 4 0 の外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。

【 0 1 7 4 】

ステップ S 7 1 9 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ステップ S 7 1 6 で事前に決定された演出時間加算に対応する演出時間加算指定コマンドを設定し、本処理を終了する。

【 0 1 7 5 】

図 2 0 は、N M I 割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 により停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源断時に実行される。この N M I 割込みにより、電源断時の主制御装置 2 6 1 の状態が R A M 5 0 3 のバックアップエリアに記憶される。

10

【 0 1 7 6 】

すなわち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S 1 が停電監視回路 5 4 2 から主制御装置 2 6 1 内の C P U 5 0 1 の N M I 端子に出力される。すると、C P U 5 0 1 は実行中の制御を中断して図 2 0 の N M I 割込み処理を開始する。図 2 0 の N M I 割込み処理は、主制御装置 2 6 1 の R O M 5 0 2 に記憶されている。停電信号 S 1 が出力された後所定時間は、主制御装置 2 6 1 の処理が実行可能となるように電源部 5 4 1 から電源供給がなされており、この所定時間内に N M I 割込み処理が実行される。

【 0 1 7 7 】

図 2 0 の N M I 割込み処理において、ステップ S 8 0 1 では、電源断の発生情報をバックアップエリアに設定する。本実施例では、電源断の発生情報のフラグを立ててバックアップエリアに記憶させる。

20

【 0 1 7 8 】

次に、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 にて行われるメイン処理について説明する。

図 1 3 は、主制御装置 2 6 1 内の C P U 5 0 1 により実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【 0 1 7 9 】

まず、ステップ S 1 0 1 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。また、ステップ S 1 0 2 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、サブ側の制御装置（サブ制御装置 2 6 2、払出制御装置 3 1 1 等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば 1 秒程度、ウェイト処理を実行する。続くステップ S 1 0 3 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、R A M アクセスを許可する。

30

【 0 1 8 0 】

その後、C P U 5 0 1 内の R A M 5 0 3 に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップ S 1 0 4 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、電源監視基板 2 6 1 b に設けた R A M 消去スイッチ 3 2 3 が押下（O N）されているか否かを判別し、オフであればステップ S 1 0 5 に進み、オンであればステップ S 1 1 3 に進む。続くステップ S 1 0 5 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、R A M 5 0 3 のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否か（電源断の発生情報のフラグが立っているか否か）を判別する。また、ステップ S 1 0 6 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、R A M 判定値を算出し、続くステップ S 1 0 7 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、その R A M 判定値が電源断時に保存した R A M 判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。R A M 判定値は、例えば R A M 5 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、R A M 5 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

40

【 0 1 8 1 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時

50

に初期状態に戻したい場合にはRAM消去スイッチ323を押しながら電源が投入される。従って、RAM消去スイッチ323がONされていれば、RAM503の初期化处理（ステップS113等）に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、使用RAM領域をクリアおよびRAM503の初期化处理（ステップS113等）に移行する。つまり、ステップS113では、主制御装置261のCPU501は、RAM503の使用領域を「0」にクリアし、RAM503の初期化处理を実行する。

【0182】

続くステップS114では、主制御装置261のCPU501は、払出初期化コマンドを送信する。このように、払出初期化コマンドは、主制御装置261が初期化された時に払出制御装置311に出力される。

【0183】

また、ステップS115では、主制御装置261のCPU501は、電源投入時のコマンドをサブ制御基板262aに送信する。この電源投入時のコマンドは、パチンコ機の機種を判別するためのコマンドを含むものであるため、サブ制御基板262aや表示制御装置45などのサブ側で当該コマンド内容に基づいて機種を判別することができる。

【0184】

また、ステップS116では、主制御装置261のCPU501は、CTC（Counter／Timer Circuit）の初期設定を実行する。ステップS117では、主制御装置261のCPU501は、割込み許可を設定し、後述する通常処理（図14参照）に移行する。

【0185】

一方、RAM消去スイッチ323が押されていない場合には、電源断の発生情報が設定されていること、及びRAM判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップS108では、電源断の発生情報をクリアする。ステップS109では、主制御装置261のCPU501は、払出復帰コマンドを払出制御装置311に送信し、払出制御開始を払出制御装置311に指示する。詳細は後述するが、払出制御装置311は、主制御装置261から払出復帰コマンドを受信すると、復帰し、払出制御を開始する。

【0186】

ステップS110では、主制御装置261のCPU501は、サブ側の制御装置を電源断時の遊技状態に復帰させるためのコマンドを送信し、ステップS111では、主制御装置261のCPU501は、CTC（Counter／Timer Circuit）の初期設定を実行する。さらに、ステップS112では、割込み許可を設定し、それから後述する通常処理（図14参照）に移行する。例えば、通常処理の途中で電源断が発生したとしても、当該通常処理の最後のステップ（図14に示す「RAMアクセス禁止」のステップ）まで実行してから電源断状態となるので、復電後は通常処理の最初のステップたるステップS201から実行されることになる。

【0187】

次に、通常処理の流れを図14のフローチャートを参照しながら説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップS201～S207の処理が4msec周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップS210、S211のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【0188】

図14において、先ずステップS201では、主制御装置261のCPU501は、前回の処理で更新されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信するという外部出力処理を行う。具体的には、入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置311に対して獲得遊技球数に対応する賞球払出コマンドを送信する。また、第1図柄表示装置40の第1図柄変動表示（第1セグメント表示部40aの変動表示）に連動して第3図柄表示装置42による装飾図柄（第3図柄）の変動表示も行われるのであるが、第1図柄表示装置40の第1図柄の変動表示に際して変動パターン指定コマンド、

10

20

30

40

50

装飾図柄指定コマンド、全停止コマンド（確定コマンド）等を外部出力処理においてサブ制御装置 262 に送信する。

【0189】

なお、このパチンコ機 10 では、第 1 図柄の変動開始時において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド（変動時間の変更等を指定するためのコマンド）→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数（例えば 3 つ）ずつ（すなわち、4 msec 毎に 3 つずつ）コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されるようになっている。また、第 1 図柄の変動開始後において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数（例えば 3 つ）ずつ（すなわち、4 msec 毎に 3 つずつ）コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されるようにしてもよい。

10

【0190】

変動パターン指定コマンドは、第 3 図柄表示装置 42 で変動表示される装飾図柄（第 3 図柄）の変動パターンを指定するためのコマンドである。変動パターン指定コマンドは、主制御装置 261 からサブ制御装置 262 に送信され、サブ制御装置 262 から表示制御装置 45 に送信される。表示制御装置 45 は、送信されてきた変動パターン指定コマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターンを表示実行するように第 3 図柄表示装置 42 を制御する。

【0191】

装飾図柄指定コマンドは、第 3 図柄表示装置 42 での装飾図柄（第 3 図柄）の変動表示演出が、16R 確変大当たり、8R 確変大当たり、8R 通常大当たり、外れの何れとなるかを指定するためのコマンドである。装飾図柄指定コマンドは、主制御装置 261 からサブ制御装置 262 に送信され、サブ制御装置 262 から表示制御装置 45 に送信される。表示制御装置 45 は、装飾図柄の変動パターンの表示結果を、送信されてきた装飾図柄指定コマンドに応じた結果（16R 確変大当たり、8R 確変大当たり、8R 通常大当たり）となるように第 3 図柄表示装置 42 を表示制御する。

20

【0192】

全停止コマンドは、第 3 図柄表示装置 42 で変動表示される装飾図柄（第 3 図柄）の変動パターンの停止を指示するためのコマンドである。全停止コマンドは、主制御装置 261 からサブ制御装置 262 に送信され、サブ制御装置 262 から表示制御装置 45 に送信される。表示制御装置 45 は、送信されてきた全停止コマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターンを停止表示するように第 3 図柄表示装置 42 を制御する。

30

【0193】

また、主制御装置 261 の CPU 501 は、通常処理の外部出力処理（ステップ S201）にて、変動パターン指定コマンドと演出コマンド（変動時間の変更等を指定するためのコマンド）とをサブ制御装置 262 に送信することがある。つまり、変動種別カウンタ CS3 の値に基づいて変動時間加算（前述した装飾図柄の滑り演出による附加時間）を何れの時間とするかが決定され、このような加算時間を適切にサブ制御装置 262 に指示するために、演出コマンドが用いられるのである。したがって、第 1 図柄の変動開始後において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数（例えば 3 つ）ずつ（すなわち、4 msec 毎に 3 つずつ）コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されることがある。

40

【0194】

次に、ステップ S202 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、変動種別カウンタ CS1～CS3 の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ CS1～CS3 をそれぞれ 1 インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では 198, 240, 162）に達した後の 1 インクリメントの際にそれぞれ「0」にクリアする。そして、変動種別カウンタ CS1～CS3 の更新値を、RAM 503 の該当する図 6 に示すバッファ領域に格納する。

50

【0195】

続く図14のステップS203では、主制御装置261のCPU501は、払出制御装置311より受信した賞球計数信号や払出異常信号や下皿満タン信号を読み込む。その後、ステップS204では、第1図柄表示装置40による第1図柄の変動表示を行うための第1図柄変動処理を実行する。この第1図柄変動処理により、大当たり判定や第1図柄の変動パターンの設定などが行われる。但し、第1図柄変動処理の詳細は後述する。

【0196】

その後、ステップS205では、主制御装置261のCPU501は、大当たり状態である場合において可変入賞装置32の大入賞口32aを開放又は閉鎖するための大入賞口開閉処理を実行する。すなわち、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口32aを開放し、そのラウンド毎に、大入賞口32aの最大開放時間が経過したか、又は大入賞口32aに遊技球が規定数だけ入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立するとそのラウンドにおける大入賞口32aの開放を止めて閉鎖し、残りのラウンドがある場合には、大入賞口32aの開放を残りラウンド数繰り返し実行する。

10

【0197】

また、ステップS206では、主制御装置261のCPU501は、第2図柄表示装置41による第2図柄の表示制御を実行する。簡単に説明すると、遊技球が第2の始動口34を通過したことを条件に、その都度の第2図柄乱数カウンタC4が取得されると共に第2図柄表示装置41の表示部41a、41bにて第2図柄の変動表示が実施される。そして、第2図柄乱数カウンタC4の値により第2図柄の抽選が実施され、第2図柄の当たり状態になると、主制御装置261のCPU501は、ステップS207に示すように、下部側の第2の始動口33bを所定時間開放する第2の始動口33bの開放処理を行う。なお説明は省略したが、第2図柄乱数カウンタC4も、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3と同様に、図17に示すタイマ割込処理にて更新されるようになっている。

20

【0198】

また、ステップS208では、主制御装置261のCPU501は、RAM503のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否か（電源断の発生情報のフラグが立っているか否か）を判別する。電源断の発生情報が設定されていない場合には、ステップS209に進み、電源断の発生情報が設定されている場合には、ステップS212に進む。

30

【0199】

その後、ステップS209では、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では4msec）が経過したか否かを判別する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、初期値乱数カウンタCINI1、初期値第2図柄乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1～CS3の更新を繰り返し実行する（ステップS210、S211）。つまり、ステップS210では、初期値乱数カウンタCINI1及び初期値第2図柄乱数カウンタCINI2の更新を実行する。具体的には、初期値乱数カウンタCINI1を1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「599」）に達した後の1インクリメントの際に「0」にクリアする。そして、初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。これと同様に、初期値第2図柄乱数カウンタCINI2を1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「250」）に達した後の1インクリメントの際に「0」にクリアする。そして、初期値第2図柄乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。

40

【0200】

また、ステップS211では、変動種別カウンタCS1～CS3の更新を実行する（前記ステップS202と同様）。具体的には、変動種別カウンタCS1～CS3を1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「198」、「2

50

40」，「162」)に達した後の1インクリメントの際にそれぞれ「0」にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1～CS3の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。

【0201】

ここで、ステップS201～S207の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して初期値乱数カウンタCINI1，初期値第2図柄乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し実行することにより、初期値乱数カウンタCINI1（すなわち、大当たり乱数カウンタC1の初期値）及び初期値第2図柄乱数カウンタCINI2（すなわち、第2図柄乱数カウンタC4の初期値）をランダムに更新することができるようになる。

10

【0202】

また、ステップS208において、電源断の発生情報が設定されていて、ステップS212に進んだ場合には、主制御装置261のCPU501は、割込み禁止を設定する。続いて、ステップS213では、主制御装置261のCPU501は、電源が速断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置に対して送信する。続いて、ステップS214では、主制御装置261のCPU501は、制御信号の出力を停止する。続いて、ステップS215では、主制御装置261のCPU501は、RAM判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。RAM判定値は、例えば、RAM503の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。続いて、ステップS216では、主制御装置261のCPU501は、RAMアクセスを禁止する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。

20

【0203】

次に、前記ステップS204の第1図柄変動処理を図15のフローチャートを参照して説明する。

【0204】

図15において、ステップS401では、主制御装置261のCPU501は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。なお、大当たり中には、大当たりの際に第3図柄表示装置42で表示される特別遊技の最中と特別遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。続くステップS402では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40による第1図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに第1図柄の変動表示中でもない場合、ステップS403に進み、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40の作動保留球数Nが「0」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中であるか、又は作動保留球数Nが「0」である場合、そのまま本処理を終了する。

30

【0205】

また、大当たり中、第1図柄の変動表示中の何れでもなく且つ作動保留球数N>0であれば、ステップS404に進む。ステップS404では、主制御装置261のCPU501は、作動保留球数Nを「1」減算する。ステップS405では、保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの保留第1～第4エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第1エリア→実行エリア、保留第2エリア→保留第1エリア、保留第3エリア→保留第2エリア、保留第4エリア→保留第3エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

40

【0206】

その後、ステップS406では、主制御装置261のCPU501は、変動開始処理を実行する。ここで、図16のフローチャートを用いて変動開始処理を詳細に説明すると、ステップS501では、主制御装置261のCPU501は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを判別する。具体的には、大当たりか否かは大当たり乱数カウンタC1の値とその時々モード（

50

確変状態であるのか通常状態であるのか)との関係に基づいて判別され、前述した通り通常の低確率時には大当たり乱数カウンタC1の数値「0」～「599」のうち「150, 450」が当たり値(2個)であり、高確率時には「50, 150, 350, 450」が当たり値(4個)である。

【0207】

主制御装置261のCPU501は、大当たりであると判別した場合、ステップS502では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタC2の値に対応する大当たり図柄、すなわち、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aで表示する第1記号～第3記号の何れかとするかを求める。つまり、大当たり図柄カウンタC2の値と図柄との対応関係を表すテーブル(図示省略)に基づいて、大当たり図柄カウンタC2の値に対応する大当たり図柄(「第1特定当たり図柄」、「第2特定当たり図柄」または「非特定当たり図柄」)を求める。

10

【0208】

次に、ステップS503では、主制御装置261のCPU501は、大当たり時における変動パターン(大当たり演出パターン)を決定する。具体的には、主制御装置261のCPU501は、停止パターン選択カウンタC3を用いることなく、RAM503のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタC2の値及び変動種別カウンタCS1, CS2の値をその順に確認し、変動パターンを決定する。

【0209】

つまり、大当たり図柄カウンタC2の値に基づいて、第3図柄表示装置42での装飾図柄を通常大当たり(非特定当たり)の「停止パターン3」で表示するのか、又は第3図柄表示装置42での装飾図柄を確変大当たり(特定当たり)の「停止パターン4」で表示するのかを決定する。このように決定した「停止パターン3」または「停止パターン4」の種別をさらに第1変動種別カウンタCS1の値に基づいて決定する。つまり、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のように装飾図柄(第3図柄)のリーチ種別など、大まかな装飾図柄の変動パターン群を決定する。続いて、このように決定した大まかな装飾図柄の変動パターン群の中から、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいて、一の変動パターンを決定する。例えば、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいて、リーチ発生後に最終停止装飾図柄(本実施の形態では中装飾図柄)が停止するまでの経過時間を所定時間にする等、より細かな装飾図柄変動態様を決定する。なお、大当たりの場合における次の各関係、つまり、大当たり図柄カウンタC2の数値と停止パターンとの関係、第1変動種別カウンタCS1の数値と変動パターンとの関係、第2変動種別カウンタCS2の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれに大当たり用のテーブル等により予め規定されている。

20

30

【0210】

一方、ステップS501で大当たりではないと判別された場合には、ステップS504において、主制御装置261のCPU501は、外れ図柄、すなわち第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aを第4記号で停止表示させるという停止図柄に設定する。

【0211】

次に、ステップS505では、主制御装置261のCPU501は、外れ時における変動パターン(外れ演出パターン)を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置261のCPU501は、RAM503の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1, CS2の値をその順に確認し、変動パターンを決定する。

40

【0212】

つまり、停止パターン選択カウンタC3の値に基づいて、第3図柄表示装置42での装飾図柄のリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後に1つだけずれて停止する「前後外れリーチ」である「停止パターン1」と、同じくリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」である「停止パターン2」と、リーチ発生しない「完全外れ」である「停止パターン0」との何れの停

50

止パターンにするかを決定する。例えば、この決定した停止パターンが例えば前後外れリーチとなる「停止パターン1」である場合には、第1変動種別カウンタCS1の値に基づいて、前後外れリーチ変動パターン群の中からノーマルリーチ、スーパーリーチ等のような装飾図柄（第3図柄）のリーチ種別が特定された変動パターンが決定されるなど、大まかな装飾図柄の変動パターン群を決定する。なおここではノーマルリーチが決定されたとする。続いて、このように決定した大まかな装飾図柄のノーマルリーチ変動パターン群の中から、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいて、さらに一の変動パターンを決定する。例えば、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいて、リーチ発生後に最終停止装飾図柄（本実施の形態では中装飾図柄）が停止するまでの経過時間を所定時間にする等、より細かな装飾図柄変動態様を決定する。なお、外れの場合における次の各関係、つまり、停止パターン選択カウンタC3の数値と停止パターンとの関係、第1変動種別カウンタCS1の数値と変動パターンとの関係、第2変動種別カウンタCS2の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれに外れ用のテーブル等により予め規定されている。

【0213】

本実施の形態では、上述の外れ用のテーブルのうちの一つとしては、例えば、低確率時で、第1図柄表示装置40の変動時間短縮機能の状態で、第1図柄の変動開始時の当該第1図柄の作動保留数が「0」の場合に採用されるものがあり、停止パターン選択カウンタC3の値が「0～201」の場合にはリーチなし（完全外れ）に該当し、「202～208」が前後外れリーチに該当し、「209～238」が前後外れ以外リーチに該当するものが挙げられる。

【0214】

続いて、ステップS506では、主制御装置261のCPU501は、演出時間加算の決定、つまり、ステップS503で決定された大当たり変動パターンまたはステップS505で決定された外れ変動パターンの演出時間の加算の決定を行う。より具体的には、変動種別カウンタCS3の値に基づいて、第3図柄表示装置42での中装飾図柄列の装飾図柄（第3図柄）が滑り停止するなどによる演出時間の増加（当該中装飾図柄列の装飾図柄が滑りそれが停止表示されるまでの時間の増加）を含む変動パターンが決定される。

【0215】

また、ステップS507では、主制御装置261のCPU501は、ステップS503で決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップS505で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

【0216】

続いて、ステップS508では、主制御装置261のCPU501は、ステップS502、S503を経てきた場合には、ステップS502で決定された第1図柄表示装置40の大当たり図柄（「第1特定当たり図柄」、「第2特定当たり図柄」または「非特定当たり図柄」）に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップS504、S505を経てきた場合には、ステップS504で決定された第1図柄表示装置40の外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。

【0217】

続いて、ステップS509では、主制御装置261のCPU501は、ステップS506で決定された演出時間加算に対応する演出時間加算指定コマンドを設定し、本処理を終了する。

【0218】

図15の説明に戻り、ステップS402がYES、すなわち第1図柄の変動表示中である場合には、ステップS407に進み、主制御装置261のCPU501は、第1図柄の変動時間が経過したか否かを判別する。この第1図柄の変動時間は、図16を用いて前述したように決定された変動パターン及び演出時間加算に基づいて決められており、つまり、第1図柄の変動パターンに応じて当該第1図柄の変動時間が決められており、この変動時間が経過した時にステップS407が肯定判別される。変動時間が経過していなければ

ステップ S 4 0 8 に進み、変動時間が経過していればステップ S 4 0 9 に進む。

【 0 2 1 9 】

そして、ステップ S 4 0 8 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 図柄の変動表示を更新する。つまり、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示を継続し、本処理を終了する。

【 0 2 2 0 】

一方、ステップ S 4 0 9 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 1 図柄の変動表示を停止し、第 1 図柄の停止図柄を表示図柄へ設定する。つまり、図 1 6 のステップ S 5 0 2 で大当たり図柄（確変大当たり）に決定された場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示後に、この第 1 セグメント表示部 4 0 a を第 1 記号で停止表示する（確変大当たり（特定当たり）を意味する）。図 1 6 のステップ S 5 0 2 で大当たり図柄（潜伏確変大当たり）に決定された場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示後に、この第 1 セグメント表示部 4 0 a を第 2 記号で停止表示する（潜伏確変大当たり（潜伏特定当たり）を意味する）。図 1 6 のステップ S 5 0 2 で大当たり図柄（通常大当たり）に決定された場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示後に、この第 1 セグメント表示部 4 0 a を第 3 記号で停止表示する（通常大当たり（非特定当たり）を意味する）。図 1 6 のステップ S 5 0 4 で外れ図柄に決定された場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示後に、この第 1 セグメント表示部 4 0 a を第 4 記号で停止表示する（外れを意味する）。

【 0 2 2 1 】

続いて、ステップ S 4 1 0 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 で変動表示される装飾図柄（第 3 図柄）の変動パターンの停止を指示するための全停止コマンドを設定し、その後本処理を終了する。

【 0 2 2 2 】

次に、払出制御装置 3 1 1 内の C P U 5 1 1 により実行される払出制御について説明する。図 2 1 は、払出制御装置 3 1 1 のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【 0 2 2 3 】

まず、ステップ S 9 0 1 では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、払出制御装置 3 1 1 の C P U 5 1 1 は、スタックアドレスと割込みモードを設定する。また、ステップ S 9 0 2 では、払出制御装置 3 1 1 の C P U 5 1 1 は R A M アクセスを許可し、ステップ S 9 0 3 では、払出制御装置 3 1 1 の C P U 5 1 1 は外部割込みベクタの設定を行う。

【 0 2 2 4 】

その後、ステップ S 9 0 4 では、払出制御装置 3 1 1 の C P U 5 1 1 は、R A M 5 1 3 のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。また、ステップ S 9 0 5 では、払出制御装置 3 1 1 の C P U 5 1 1 は、R A M 判定値を算出し、続くステップ S 9 0 6 では、その R A M 判定値が電源断時に保存した R A M 判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。R A M 判定値は、例えば R A M 5 1 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、R A M 5 1 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【 0 2 2 5 】

続いて、ステップ S 9 0 7 では、払出制御装置 3 1 1 の C P U 5 1 1 は、復電時の R A M 5 1 3 の初期設定を行う。具体的には、主制御装置 2 6 1 が初期化されるとこの主制御装置 2 6 1 から払出初期化コマンドが払出制御装置 3 1 1 に送信され、払出制御装置 3 1 1 の C P U 5 1 1 は、主制御装置 2 6 1 からの払出初期化コマンドを受けると、このステップ S 9 0 7 で復電時の R A M 5 1 3 の初期設定を行う。つまり、R A M 領域の初期化を行い、遊技球の払出しの制御を開始する。

【0226】

したがって、電源投入時にRAM消去スイッチ323が押下(ON)されている場合には、主制御装置261が初期化されるとともに、この主制御装置261から払出制御装置311に払出初期化コマンドが送信されることになり、払出制御装置311のCPU511は、主制御装置261からの払出初期化コマンドに基づいて、RAM513の初期化処理が行われる。

【0227】

続いて、ステップS908では、払出制御装置311のCPU511は、当該CPU511の周辺デバイスの初期設定を行う。具体的には、CPU周辺デバイスとは、CTC(Counter/Timer Circuit)と呼ばれるタイマ制御デバイスであり、このCTCを所定値に設定してタイマ割込みを2ミリ秒(ms)毎に発生させる。

10

【0228】

続いて、ステップS909では、払出制御装置311のCPU511は、割込み許可設定し、後述する払出制御処理に移行する。

【0229】

一方、ステップS904にて電源断の発生情報が設定されていない場合や、ステップS906にてRAM判定値(チェックサム値等)によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、払出制御装置311のCPU511はRAM513の全領域を「0」にクリア(ステップS910)し、初期化処理を行う(ステップS911)。

20

【0230】

次に、払出制御処理の流れを図22のフローチャートを参照しながら説明する。

【0231】

図22において、ステップS1001では、払出制御装置311のCPU511は、主制御装置261からのコマンドを取得し記憶する。ここで、この記憶するコマンドとしては、15種類の賞球コマンド(1個~15個の払出しを指示するための15種類の賞球コマンド)や、払出制御装置311への払出制御開始を指示するための払出復帰コマンドや、払出制御装置311への払出初期化を指示するための払出初期化コマンドの合わせて17種類のコマンドが挙げられる。

【0232】

ステップS1002では、払出制御装置311のCPU511は、払出許可を受信済みか否かを判別する。つまり、払出復帰コマンドや賞球コマンドを受けたか否かを判別する。また、ステップS1003では、払出制御装置311のCPU511は、状態復帰スイッチ(図示省略)をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。

30

【0233】

その後、ステップS1004では、払出制御装置311のCPU511は、下皿15の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿15の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時、下皿満タン解除状態の設定を実行する。

40

【0234】

また、ステップS1005では、払出制御装置311のCPU511は、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態又はタンク球無し解除状態の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検出信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった時、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった時、タンク球無し解除状態の設定を実行する。

【0235】

その後、ステップS1006では、払出制御装置311のCPU511は、報知する状態の有無を判別し、報知する状態が有る場合には払出制御装置311に設けた7セグメントLEDにより報知する。

50

【0236】

ステップS1007～S1009では、賞球払出の処理を実行する。この場合、賞球の払出不可状態でなく、且つ前記ステップS1001で記憶した総賞球個数が「0」でなければ（ステップS1007，S1008が共にNO）、ステップS1009に進み、賞球制御処理（後述する図23）を開始する。また、賞球の払出不可状態、又は総賞球個数が0であれば（ステップS1007，S1008の何れかがYES）、貸球払出の処理に移行する。

【0237】

その後、ステップS1010～S1012では、貸球払出の処理を実行する。この場合、貸球の払出不可状態でなく、且つカードユニットからの貸球払出要求を受信していれば（ステップS1010がNO、S1011がYES）、ステップS1012に進み、貸球制御処理（後述する図24）を開始する。また、貸球の払出不可状態、又は貸球払出要求を受信していなければ（ステップS1010がYES又はS1011がNO）、後続のバイブモータ制御（ステップS1013）を実行する。

【0238】

ステップS1013では、払出制御装置311のCPU511は、バイブレータ360（図2参照）の制御（バイブモータ制御）を実行する。その後、ステップS1014では、払出制御装置311のCPU511は、停電発生か否かを判別する。停電発生であればステップS1015に進み、そうでなければステップS1001に戻る。ステップS1015では、払出制御装置311のCPU511は、電源断の発生情報を設定し、ステップS1016では、RAM判定値を作成する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。

【0239】

ここで、図23に示す賞球制御処理において、ステップS1101では、払出モータ358aを駆動させて賞球の払出を実行する。続くステップS1102では、払出モータ358aの回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ358aの回転が正常でなければ、ステップS1103に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図22の払出制御処理に戻る。

【0240】

また、払出モータ358aの回転が正常であれば、ステップS1104に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップS1105に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図22の払出制御処理に戻る。

【0241】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップS1106に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が総賞球個数に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップS1107で払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図22の払出制御処理に戻る。

【0242】

また、図24に示す貸球制御処理において、ステップS1201では、払出モータ358aを駆動させて貸球の払出を実行する。続くステップS1202では、払出モータ358aの回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ358aの回転が正常でなければ、ステップS1203に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図22の払出制御処理に戻る。

【0243】

また、払出モータ358aの回転が正常であれば、ステップS1204に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別す

10

20

30

40

50

る。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップ S 1 2 0 5 に進み、払出モータ 3 5 8 a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し、その後、図 2 2 の払出制御処理に戻る。

【0 2 4 4】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップ S 1 2 0 6 に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が所定の貸球個数（2 5 個）に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップ S 1 2 0 7 で払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し、その後、図 2 2 の払出制御処理に戻る。

【0 2 4 5】

なお、上記の N M I 割込み処理は払出制御装置 3 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込みにより、停電の発生等による電源断時の払出制御装置 3 1 1 の状態が R A M 5 1 3 のバックアップエリアに記憶される。停電信号 S 1 が出力された後所定時間は、払出制御装置 3 1 1 の処理が実行可能となるように電源部 5 4 1 から電源供給がなされるのも同様である。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S 1 が停電監視回路 5 4 2 から払出制御装置 3 1 1 内の C P U 5 1 1 の N M I 端子に出力され、C P U 5 1 1 は実行中の制御を中断して図 2 0 の N M I 割込み処理を開始する。その内容は図 2 0 で説明した通りである。

【0 2 4 6】

次に、サブ制御装置 2 6 2 のメイン処理と通常処理とについて図 2 5 及び図 2 6 を用いて説明する。図 2 5 は、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 により実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。図 2 6 は、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 により実行される通常処理の一例を示すフローチャートである。

【0 2 4 7】

まず、ステップ S 1 3 0 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、ポートの設定（ポート I / O 切り替えおよび初期値出力）と、タイマの設定（1 ミリ秒インターバルタイマ、液晶コマンドストロープ出力タイマ）と、割込み設定（サブコマンドストロープ割込み）とを行う。

【0 2 4 8】

また、ステップ S 1 3 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、電源断処理が未完了か否かを判別する。具体的には、パチンコ機 1 0 の前面枠セット 1 4 の各種ランプ（環状電飾部 1 0 2 や中央電飾部 1 0 3 等）が全消灯しており、かつ、スピーカが消音状態となっているか否かを判別する。そして、電源断処理が未完了であればステップ S 1 3 0 4 に進み、そうでなければステップ S 1 3 0 3 に進む。

【0 2 4 9】

続いて、ステップ S 1 3 0 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の R A M が破壊されているか否かを判別し、破壊されていればステップ S 1 3 0 4 に進み、そうでなければステップ S 1 3 0 7 に進む。ステップ S 1 3 0 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の R A M 領域読み書きチェックを行う。そして、ステップ S 1 3 0 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の R A M は正常か否かを判別する。サブ制御装置 2 6 2 の R A M が正常であればステップ S 1 3 0 6 に進み、異常であればステップ S 1 3 1 2 に進む。ステップ S 1 3 0 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、R A M 5 5 3 のエリア毎に R A M 破壊チェック用のデータを書き込み、その読み出し異常があれば破壊されていると判別するための R A M 破壊チェックデータの設定を行う。

【0 2 5 0】

そして、ステップ S 1 3 0 7 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、電源断後の電源投入であるか否かを判別する。電源断後の電源投入であればステップ S 1 3 0 8 に進み、そうでなければステップ S 1 3 0 9 に進む。

【0 2 5 1】

10

20

30

40

50

ステップS1308では、サブ制御装置262のCPU551は、未処理RAM領域以外のRAM領域をクリアする。具体的には、未処理RAM領域は、データをクリアするとシステム上問題となる情報を保存する領域であり、RAM領域破壊時以外は残したい情報のエリアのことである。例えば、サブコマンド受信バッファや電源投入情報などが挙げられる。主制御装置261が電源断して、サブ制御装置262がリセットした場合（主制御装置261から電源断通知コマンドを受信した場合）に、未処理RAM領域以外のRAM領域をクリアする。

【0252】

ステップS1309では、サブ制御装置262のCPU551は、割込み許可を設定する。ステップS1310では、サブ制御装置262のCPU551は、サブ制御装置262のRAMの初期値設定を行う。ステップS1311では、サブ制御装置262のCPU551は、演出用初期化フラグを「1」に設定し、図26に示す通常処理に移行する。

10

【0253】

なお、ステップS1312では、サブ制御装置262のCPU551は、RAM異常報知を行い、無限ループに入る。例えば、所定のランプを無条件で点灯させるなどの報知を行うことが挙げられる。

【0254】

図26に示すように、ステップS1401では、サブ制御装置262のCPU551は、通常処理開始時から1ms以上経過したか否かを判別する。1ms以上経過していれば、ステップS1402に進み、経過していなければステップS1410に進む。

20

【0255】

ステップS1402では、サブ制御装置262のCPU551は、ランプ出力処理を行う。具体的には、第3図柄表示装置42での装飾図柄（第3図柄）の変動パターン演出に合わせたランプ出力を行う。

【0256】

ステップS1403では、サブ制御装置262のCPU551は、電源投入報知を行う。具体的には、電源投入コマンドによる30秒間の報知を行う。

【0257】

ステップS1404では、サブ制御装置262のCPU551は、客待ち演出を行う。具体的には、タイトル／静止画の切り替えを行う。つまり、いわゆるデモ画面表示を行う。

30

【0258】

ステップS1405では、サブ制御装置262のCPU551は、第1図柄変動の保留個数表示更新処理を行う。具体的には、この保留個数表示更新処理は、第1図柄表示装置40の保留ランプ40cに対応した表示を第3図柄表示装置42でも行うための処理である。

【0259】

ステップS1406では、サブ制御装置262のCPU551は、枠ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、この枠ボタン入力監視・演出処理は、遊技者が押下可能な枠ボタン（例えば、図1に示した上選択ボタン71，下選択ボタン72，演出ボタン80など）を備えたパチンコ機において、枠ボタンの押下による機種別の演出を行うためのものである。したがって、このような枠ボタンを備えないパチンコ機においては、本処理は不要である。

40

【0260】

ステップS1407では、サブ制御装置262のCPU551は、ランプ編集処理を行う。具体的には、第3図柄表示装置42での装飾図柄の変動パターン演出に対応（同期）したランプ点灯パターンを編集する処理を行う。

【0261】

ステップS1408では、サブ制御装置262のCPU551は、音編集・出力処理を行う。具体的には、第3図柄表示装置42での装飾図柄の変動パターン演出に対応（同期）した音を鳴らす（音声、音楽、効果音などを音声出力する）処理を行う。

50

【0262】

ステップS1409では、サブ制御装置262のCPU551は、演出実行管理処理を行う。具体的には、ランプと音声と液晶演出（第3図柄表示装置42での装飾図柄の変動パターン演出）とを同期させる時間管理等を行う。

【0263】

ステップS1410では、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42で行うべき装飾図柄の変動パターンおよび音声ランプの演出を決定するための乱数の値を更新する処理を行う。具体的には、この乱数は例えば「0」～「32767」の値をとるものであって、上限値「37268」に達すると「0」に戻るものが挙げられる。

【0264】

ステップS1411では、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261からコマンドを受信した場合に、各コマンドに対応した処理を行う。

【0265】

具体的には、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261からの変動パターン指定コマンドを受信した場合に、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換した表示コマンドを表示制御装置45に送信する。なお、変動パターン指定コマンドをそのままスルー出力するようにしてもよい。また、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261からの装飾図柄指定コマンドを受信した場合に、この装飾図柄指定コマンドをコマンド変換した停止表示コマンドを表示制御装置45に送信する。また、装飾図柄指定コマンドのコマンド変換において、停止表示コマンド以外に予告コマンドが生成された場合には予告コマンドも表示制御装置45に送信する。この予告コマンドとしては、予告としての例えば魚群の出現の有無が挙げられる。また、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261からの全停止コマンド（確定コマンド）を受信した場合に、この全停止コマンドをそのまま表示制御装置45に送信する。

【0266】

ステップS1412では、サブ制御装置262のCPU551は、表示制御装置45などにコマンドを出力するコマンド出力処理を行う。サブ制御装置262のCPU551は、例えば、前述の表示コマンドや停止表示コマンドなど各種のコマンドを表示制御装置45に送信する。

【0267】

ステップS1413では、サブ制御装置262のCPU551は、サブ制御装置262のRAMが破壊されているか否かを判別する。RAM破壊されていなければステップS1401に戻り、破壊されていれば無限ループに入る。

【0268】

ここで、サブ制御装置262による図26に示したステップS1406の枠ボタン入力監視・演出処理について、図27を用いて説明する。図27は、サブ制御装置262による枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【0269】

サブ制御装置262は、図27に示すように、枠ボタン入力監視処理を行う。具体的には、まず、ステップS1501では、サブ制御装置262のCPU551は、選択ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、表示画面42aにおいて遊技者が選択ボタン71～74を操作して所定の選択を指示することが要求される場合に、遊技者による選択ボタン71～74の選択操作に応じて、所定の選択が行われることを表示する。

【0270】

ステップS1502では、サブ制御装置262のCPU551は、演出ボタン入力監視・演出処理を行い、本処理を終了する。具体的には、表示画面42aにおいて遊技者が演出ボタン80を操作して所定の演出実行を指示することが要求される場合に、遊技者による演出ボタン80の押下操作に応じて、所定の演出実行が指示されることが表示される。

【0271】

次に、サブ制御装置262による図26に示したステップS1409の演出実行管理処

10

20

30

40

50

理について図 28 を用いて説明する。

【0272】

ステップ S 1901 において、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を行う。以下、先読み変動パターン指定コマンド受信時処理について説明する。図 29 は、サブ制御装置 262 による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【0273】

ステップ S 1911 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、先読み用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み用変動パターン指定コマンドを受信していればステップ S 1912 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

10

【0274】

ステップ S 1912 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、保留球格納エリア指定コマンドを受信したか否かを判定する。保留球格納エリア指定コマンドを受信していればステップ S 1913 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【0275】

ステップ S 1913 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、保留球格納エリア指定コマンドが指定する保留球格納エリアに、今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドを格納する。サブ制御装置 262 の RAM 553 には、主制御装置 261 の RAM 503 に設けられた保留球格納エリア（実行エリアおよび第 1～第 4 保留エリア）に対応する保留球格納エリアが設けられている。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、受信したコマンドを先読み用変動パターン指定コマンドが指定する第 1～第 4 保留エリアのいずれかに格納する。

20

【0276】

ステップ S 1914 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、保留表示パターン選択用テーブルを参照して今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドに対応する保留表示パターンを決定する。ステップ S 1915 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、決定された保留表示パターンを表示用保留表示コマンドに変換して、この表示用保留表示コマンドと上述した保留球格納エリア指定コマンドを表示制御装置 45 に出力できるように設定する。以上で本処理を終了する。

【0277】

30

＜開閉モード（大当たり）表示設定処理＞

図 28 に示す演出管理実行処理に戻って、ステップ S 1902 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、開閉モード（大当たり）表示設定処理を行う。この開閉モード（大当たり）表示設定処理について、図 30 を用いて以下に説明する。

【0278】

図 30 に示すように、ステップ S 2201 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、オープニングコマンドを受信していればステップ S 2202 に進み、そうでなければステップ S 2203 に進む。

【0279】

ステップ S 2202 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、表示用オープニングコマンドをセットする。

40

【0280】

ステップ S 2203 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、エンディングコマンドを受信していればステップ S 2204 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【0281】

ステップ S 2204 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、表示用エンディングコマンドをセットし、本処理を終了する。

【0282】

＜変動表示態様設定処理＞

図 28 に示す演出管理実行処理に戻って、ステップ S 1903 では、サブ制御装置 26

50

2のCPU551は、変動表示態様設定処理を行う。この変動表示態様設定処理について、図31を用いて以下に説明する。

【0283】

図31に示すように、ステップS2301では、サブ制御装置262のCPU551は、変動パターン指定コマンドを受信していればステップS2302に進み、受信していなければステップS2308に進む。

【0284】

ステップS2302では、サブ制御装置262のCPU551は、RAM553に設けられた保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの第1～第4保留エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1保留エリア→実行エリア、第2保留エリア→第1保留エリア、第3保留エリア→第2保留エリア、第4保留エリア→第3保留エリアというように各エリア内のデータがシフトされる。

【0285】

ステップS2303では、サブ制御装置262のCPU551は、RAM553の実行エリアにシフトされた変動パターン指定コマンドに応じた装飾図柄変動を第3図柄表示装置42に表示させるための表示用変動パターン指定コマンドをセットして、ステップS2304に進む。表示用変動パターン指定コマンドは、例えば、上述した図9に示される大当たりノーマルリーチA、Bや大当たりスーパーリーチA～Eや前後外れノーマルリーチA、Bや前後外れスーパーリーチA～Dや前後以外外れノーマルリーチA、Bや前後以外外れスーパーリーチA～Dや完全外れA～Fといった変動パターンにて装飾図柄変動表示を実行するための表示用コマンドである。

【0286】

ステップS2304では、サブ制御装置262のCPU551は、RAM553の実行エリアにシフトされた変動パターン指定コマンドに応じて、主装飾図柄SZおよび発展図柄HZの背後にて背景画像を第3図柄表示装置42に表示させるための表示用背景表示パターン指定コマンドをセットして、ステップS2305に進む。具体的には、サブ制御装置262のCPU551は、RAM553の実行エリアにシフトされた変動パターン指定コマンドと図11に示される背景表示パターン選択用テーブルとを用いて背景表示パターン1～5を決定し、背景表示パターン1～5の中から決定された背景表示パターンを表示用背景表示パターン指定コマンドに変換する。

【0287】

ステップS2305では、サブ制御装置262のCPU551は、RAM553の実行エリアにシフトされた変動パターン指定コマンドに応じて、図柄変動表示中の所定のタイミングで第3図柄表示装置42の表示画面42aに吹き出し画像HDを表示させるための表示用吹き出し表示パターン指定コマンドをセットして、本処理を終了する。具体的には、サブ制御装置262のCPU551は、RAM553の実行エリアにシフトされた変動パターン指定コマンドと図示省略の吹き出し表示パターン選択用テーブルとを用いて吹き出し表示パターンを決定し、決定された吹き出し表示パターンを表示用吹き出し表示パターン指定コマンドに変換する。吹き出し画像HDは、表画面42aの右下に挿入される文字画像である。例えば、主装飾図柄SZによるリーチ成立の際に、ノーマルリーチや各種スーパーリーチの発生を知らせる「リーチ！」の文字や「スーパーリーチA」などの文字を含む画像である。吹き出し画像の代わりに人物、動物などのキャラクタ画像でもよい。

【0288】

ステップS2306では、サブ制御装置262のCPU551は、装飾図柄指定コマンドを受信しているか否かを判定する。装飾図柄指定コマンドを受信していればステップS2307に進み、そうでなければ本処理を終了する。なお、サブ制御装置262のCPU551は、装飾図柄指定コマンドを受信しているか否かを判定する替わりに、受信した変動パターン指定コマンドに応じた変動時間の終了タイミングになっているか否かを判定してもよい。この場合、サブ制御装置262のCPU551は、変動パターン指定コマンド

を受信した場合に、そのコマンドから変動時間を読み出して、タイマーによって変動時間を計測して、変動時間の終了タイミングを把握する。

【0289】

ステップS2307では、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42に表示されている装飾図柄の変動表示を停止（確定）させるための停止表示コマンド（確定コマンド）をセットし、本処理を終了する。

【0290】

次に、表示制御装置45の通常処理及び表示モード等の切り替え処理について、図32及び図33を用いて説明する。図32は表示制御装置の通常処理を示すフローチャートである。図33は表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。

10

【0291】

図32に示すように、ステップS3001では、表示制御装置45のCPU521は、サブ制御装置262から送信されてきた各種コマンドを入力処理するコマンド入力処理を行い、ステップS3002に進む。この各種コマンドとしては、例えば、表示コマンド、停止表示コマンド、表示用オープニングコマンド、表示用エンディングコマンド、デモ開始コマンド、図柄列変動開始コマンドなどが挙げられる。

【0292】

ステップS3002では、表示制御装置45のCPU521は、表示モード等（図柄列変動、大当たりオープニング、大当たりエンディング等の表示）の切り替え処理を行い、ステップS3003に進む。ここで、この表示モード等の切り替え処理について図33を用いて説明する。

20

【0293】

図33に示すように、ステップS3101では、表示制御装置45のCPU521は、表示コマンドを受信しているか否かを判定する。表示コマンドを受信していればステップS3102に進み、そうでなければステップS3103に進む。表示コマンドは、サブ制御装置262から送信されるコマンドであって、パチンコ機への電源投入に伴い第3図柄表示装置42への表示を許可するためのコマンドや、大当たりラウンド終了後における第3図柄表示装置42の表示モードを通常モードに戻すためのコマンドである。

【0294】

ステップS3102では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42に通常画面を表示する。通常画面は、図5に示すように、通常背景画像の手前側に主装飾図柄SZや副装飾図柄FZが大当たり組合せを構成しない態様で停止表示される画面である。通常背景画像は、表示制御装置45のビデオRAM524に記憶されている。

30

【0295】

ステップS3103では、表示制御装置45のCPU521は、デモ画面表示コマンドを受信しているか否かを判定する。デモ画面表示コマンドを受信していればステップS3104に進み、そうでなければステップS3105に進む。デモ画面表示コマンドは、サブ制御装置262から受信されるコマンドであって、遊技者が遊技球を発射しない状態で所定時間が経過する場合に通常画面からデモ画面への切り替えを指示するためのコマンドである。

40

【0296】

ステップS3104では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42にデモ画面を表示する。デモ画面は、遊技の方法や遊技の特徴を紹介する画像であって、表示制御装置45のビデオRAM524に記憶されている。

【0297】

ステップS3105では、表示制御装置45のCPU521は、表示用変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを判定する。表示用変動パターン指定コマンドを受信していれば、ステップS3106に進み、そうでなければステップS3107に進む。

【0298】

50

ステップ S 3 1 0 6 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、図 5 に示す 3 つの装飾図柄列 L, M, R の主装飾図柄 S Z 及び副装飾図柄 F Z の変動を開始し、最終的に停止表示する変動表示を行うように第 3 図柄表示装置 4 2 を表示制御する。具体的には、主装飾図柄 S Z 及び副装飾図柄 F Z の変動表示制御は、後述するステップ S 3 0 0 3 ~ ステップ S 3 0 0 7 を実行する制御である。

【 0 2 9 9 】

ステップ S 3 1 0 7 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、表示用オープニングコマンドを受信していれば、ステップ S 3 1 0 8 に進み、そうでなければステップ S 3 1 0 9 に進む。

【 0 3 0 0 】

ステップ S 3 1 0 8 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、大当たりオープニング画像の表示を開始するように第 3 図柄表示装置 4 2 を表示制御する。大当たりオープニング画像は、装飾図柄変動表示が大当たり組合せで確定した後に表示される画像であって、大当たり当選を祝福するような画像である。また、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、大当たりオープニングの表示が終われば、続けて大当たりラウンド画像の表示を開始する。大当たりラウンド画像は、大当たりラウンド中に表示される画像であって、例えば、大当たりラウンド中にのみ見ることができる特典画像である。大当たりオープニング画像や大当たりラウンド画像は、表示制御装置 4 5 のビデオ R A M 5 2 4 に記憶されている。

【 0 3 0 1 】

ステップ S 3 1 0 9 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、表示用エンディングコマンドを受信していれば、ステップ S 3 1 1 0 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 3 1 1 0 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、大当たりエンディング画像の表示を開始するように第 3 図柄表示装置 4 2 を表示制御する。大当たりエンディング画像は、表示制御装置 4 5 のビデオ R A M に記憶されている。

【 0 3 0 2 】

図 3 2 に戻って、ステップ S 3 0 0 3 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、停止図柄を決定し、ステップ S 3 0 0 4 に進む。具体的には、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、サブ制御装置 2 6 2 から受信される表示用変動パターン指定コマンドによって決められた選択可能な停止図柄群の中から所定の停止図柄を決定する。大当たり変動パターンであれば、奇数図柄または偶数図柄の中から所定の停止図柄が決定される。外れ変動パターンであれば、前後外れ図柄、前後以外外れ図柄、完全外れの中から所定の停止図柄が決定される。

【 0 3 0 3 】

ステップ S 3 0 0 4 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される装飾図柄の変動表示態様の決定を行い、ステップ S 3 0 0 5 に進む。

【 0 3 0 4 】

具体的には、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、サブ制御装置 2 6 2 から受信される表示用変動パターン指定コマンドによって示された変動パターンに対応する装飾図柄の変動表示態様を決定する。例えば、コマンドが大当たりノーマルリーチ A, B を示す場合は後述する図 3 4 (a) に示す変動表示態様が決定され、コマンドが大当たりスーパーリーチ A, B を示す場合は後述する図 3 4 (b) に示す変動表示態様が決定され、コマンドが大当たりスーパーリーチ C, D を示す場合は後述する図 3 4 (c) に示す変動表示態様が決定され、コマンドが大当たりスーパーリーチ E を示す場合は後述する図 3 4 (d) に示す変動表示態様が決定される。また、コマンドが前後外れノーマルリーチ A, B または前後以外外れノーマルリーチ A, B を示す場合は後述する図 3 6 (a) に示す変動表示態様が決定され、コマンドが前後外れスーパーリーチ A, B または前後以外外れスーパーリーチ A, B であれば後述する図 3 6 (b) に示す変動表示態様が決定され、コマンドが前後外れスーパーリーチ C, D または前後以外外れスーパーリーチ C, D であれば後述する図 3 6 (c) に示す変動表示態様が決定され、コマンドが完全外れ A ~ F であれば後述する図 3 6 (d) ~ (f) に示す変動表示態様が決定される。上述した各変動表示態様は、表

10

20

30

40

50

示制御装置４５のプログラムＲＯＭに記憶されている。

【０３０５】

ステップＳ３００５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、補助演出（遊技者に提供表示するメッセージや吹き出し画像ＨＤなどの示唆画像の表示態様）の決定を行い、ステップＳ３００６に進む。示唆画像は、第３図柄表示装置４２で実行される図柄変動表示が大当たり組合せとなる可能性を示唆する画像である。

【０３０６】

ステップＳ３００６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２の表示画像制御を行う。

【０３０７】

具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に図柄変動表示画像を表示する場合であれば、後述する図３７～図４３に示すように、ステップＳ３００４にて決められた変動表示態様に従って各装飾図柄列Ｌ、Ｍ、Ｒにおける主装飾図柄ＳＺ及び副装飾図柄ＦＺの図柄変動表示を、ステップＳ３００３にて決められた停止図柄に従って最終的に停止表示する変動表示を行うように第３図柄表示装置４２を表示制御する。表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信する表示用背景表示パターン指定コマンドに従って、図柄変動表示の表示態様に従った背景画像を当該図柄変動表示画像の背後に表示されるように第３図柄表示装置４２を表示制御する。なお、背景画像には、主装飾図柄ＳＺ及び副装飾図柄ＦＺの背後に表示される風景画像、人物、動物などのキャラクタ画像が含まれる。また、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信する表示用吹き出し表示パターン指定コマンドに従って、図柄変動表示中の所定のタイミングで吹き出し画像ＨＤを第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの右下に表示するように第３図柄表示装置４２を表示制御する。吹き出し画像ＨＤは、１の図柄変動表示中に１または複数回表示される。

【０３０８】

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に大当たりラウンド画像を表示する表示画像制御も行う。大当たりラウンド画像であれば、大当たりラウンド中に表示される特典画像とともに現在のラウンド数を示す画像などが表示される。また、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に表示される常駐画像があれば、常駐画像を第３図柄表示装置４２に表示する表示画像制御も行う。

【０３０９】

ステップＳ３００７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２において保留表示を実行する保留表示制御を行う。

【０３１０】

具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信した表示用保留表示コマンドに対応する処理を実行する。表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信した表示用保留表示コマンドすると、受信した表示用保留表示コマンドによって示される保留表示パターンに対応する保留表示実行プログラムをプログラムＲＯＭ５５２から読み出して実行する。保留表示実行プログラムは、図１０に示されるように、第１～第４保留表示エリアでの保留表示の実行パターンと、当該保留表示エリアでの保留表示の実行パターンとが予め定められている。

【０３１１】

また、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、装飾図柄変動表示の実行を終えるごとに、保留表示エリアに表示される保留表示をシフトする処理を行う。具体的には、装飾図柄変動表示の実行が終われば実行表示エリアの保留表示を消去して、第１保留表示エリア→実行表示エリア、第２保留表示エリア→第１保留表示エリア、第３保留表示エリア→第２保留表示エリア、第４保留表示エリア→第３保留表示エリアというように保留表示をシフトする。保留球数が０の場合は、実行表示エリアに保留表示が行われる。

【０３１２】

ステップＳ３００８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、デモ表示などのその他

10

20

30

40

50

の処理を行う。

【0313】

ステップS3009では、表示制御装置45のCPU521は、通常処理開始時から1ms以上経過したか否かを判別する。1ms以上経過していれば、ステップS3001に戻り、経過していなければステップS3008に戻る。

【0314】

表示制御装置45によって実行される図変動表示のタイムチャート及び図柄変動表示に伴う各種演出のタイムチャートを図34～図36を参照して説明する。

【0315】

図34(a)～(d)は、大当たりノーマルリーチA、Bと、大当たりスーパーリーチA～Eにおける図柄変動表示を説明するタイムチャートである。

【0316】

図34(a)に示す大当たりノーマルリーチA、Bは、図9を参照して説明した図柄変動表示パターン1に対応する変動パターンであり、変動時間が32秒である。主装飾図柄SZが変動を開始するタイミングt1から、左列L、中央列M、右列Rの主装飾図柄SZが全て変動する全変動が開始する。変動開始10秒後のタイミングt2から、主装飾図柄SZの左列Lと中央列Mが大当たりを示す組合せで停止し、残りの右列Rが変動する通常リーチの表示が開始される。大当たりノーマルリーチA、Bは、リーチ表示中、主装飾図柄SZを表示し続ける。変動開始30秒後のタイミングt3において、右列Rの主装飾図柄SZが大当たり組合せとなるように停止された後、2秒間ほど経過したタイミングt4において主装飾図柄SZの変動表示が確定する。これにより、大当たりノーマルリーチA、Bは、通常変動中およびノーマルリーチ表示中は主装飾図柄SZが表示されると遊技者に認識させることができる。

【0317】

次に、図34(b)に示すように、大当たりスーパーリーチA、Bは、図9を参照して説明した図柄変動表示パターン2に対応する変動パターンであり、変動時間が62秒である。タイミングt1から主装飾図柄SZの変動が開始され、タイミングt2から主装飾図柄SZの通常リーチの表示が開始される点は、上述した大当たりノーマルリーチA、Bと同じである。大当たりスーパーリーチA、Bは、変動開始から15秒後のタイミングt2aにおいて、リーチ発展演出が開始される。リーチ発展演出は、開始時に、主装飾図柄SZがリーチ発展演出用の発展図柄HZに変化される。すなわち、リーチ発展演出中は、主装飾図柄SZの左列Lと中央列Mのリーチ表示が発展図柄HZのリーチ表示に置き換わり、変動中の右列Rが発展図柄HZとして変動を続ける。これにより、主装飾図柄SZによる通常リーチが発展図柄HZによるリーチ発展演出に切り換わった時点で、遊技者の大当たり期待感を高めることができる。

【0318】

変動開始から40秒後のタイミングt2bにおいて、右列Rに対応する発展図柄HZの変動が外れの組合せで約0.2秒間ほど停止され、右列Rに対応する発展図柄HZの変動が再び開始される再変動演出が行われる。タイミングt2からタイミングt2bまでのリーチ発展図柄の変動は、確定表示を表示する変動ではない疑似的な変動ので、以下では疑似連1と呼ぶ。タイミングt2cから始まる再変動は、後述するように確定表示を表示する変動（以下、最終変動と呼ぶ）である。再変動は、右列Rに対応する発展図柄HZのみに限らず、左列L、中央列Mに対応する発展図柄HZも再変動するものでもよい。

【0319】

最終変動は、変動開始から58秒後のタイミングt2iにおいて、発展図柄HZの右図柄の変動が所定の組合せで停止する。発展図柄HZでの大当たり組合せが2秒表示された後、変動開始から60秒後のタイミングt3において、主装飾図柄SZの大当たり組合せが表示される。主装飾図柄SZの大当たり組合せが2秒間ほど表示されたタイミングt4において、主装飾図柄SZの変動表示が確定する。これにより、大当たりスーパーリーチA、Bは、リーチ表示中に主装飾図柄SZから発展図柄HZに変化する場合でも、変動確

10

20

30

40

50

定時には主装飾図柄 S Z に戻るという認識を遊技者に与えることができる。

【0320】

次に、図34(c)に示す大当たりスーパーリーチ C, D は、図9を参照して説明した図柄変動表示パターン3に対応する変動パターンであり、変動時間が82秒である。タイミング t1 からタイミング t2 b までの変動は大当たりスーパーリーチ A, B と同じである。大当たりスーパーリーチ C, D は、変動開始から40秒後のタイミング t2 b において、右列 R に対応する発展図柄 H Z の変動が外れの組合せで約0.2秒間ほど停止される変動表示（疑似連1）が行われ、右列 R に対応する発展図柄 H Z の変動が再び開始される再変動演出が行われる。その後、変動開始から60秒後のタイミング t2 c において、右列 R に対応する発展図柄 H Z の変動が外れの組合せで約0.2秒間ほど停止され、右列 R に対応する発展図柄 H Z の変動が再び開始される再変動演出が行われる。タイミング t2 b からタイミング t2 c までのリーチ発展図柄の変動は、確定表示を表示する変動ではない疑似的な変動であり、疑似連1の後に行われるので、以下では疑似連2と呼ぶ。なお、疑似連が2回続く大当たりスーパーリーチ C, D は、疑似連が1回だけの大当たりスーパーリーチ A, B よりも、大当たり当選の場合に多く選択される変動パターンであるので、遊技者の大当たり期待度を高めることができる。

【0321】

タイミング t2 c から始まる再変動は、後述するように確定表示を表示する最終変動である。最終変動は、変動開始から78秒後のタイミング t2 i において、発展図柄 H Z の右図柄の変動が所定の組合せで停止する。発展図柄 H Z での大当たり組合せが2秒表示された後、変動開始から80秒後のタイミング t3 において、主装飾図柄 S Z の大当たり組合せが表示される。主装飾図柄 S Z による大当たり組合せが2秒間ほど表示されたタイミング t4 において、主装飾図柄 S Z の変動表示が確定する。これにより、大当たりスーパーリーチ C, D は、リーチ表示中に主装飾図柄 S Z から発展図柄 H Z に変化する場合でも、変動確定時には主装飾図柄 S Z に戻るという認識を遊技者に与えることができる。

【0322】

次に、大当たりスーパーリーチ E は、図34(d)に示すように、図9を参照して説明した図柄変動表示パターン4に対応する変動パターンであり、変動時間が92秒である。タイミング t1 からタイミング t2 c までの変動は、スーパーリーチ C, D と同じである。変動開始から60秒後のタイミング t2 c において、右列 R に対応する発展図柄 H Z の変動が外れの組合せで約0.2秒間ほど停止される変動表示（疑似連2）が行われ、右列 R に対応する発展図柄 H Z の変動が再び開始される再変動（最終変動）が行われる。

【0323】

最終変動では、変動開始から78秒後のタイミング t2 f において、発展図柄 H Z の右図柄の変動がリーチ外れの組合せで約2秒間停止する。大当たりスーパーリーチ E は、発展図柄 H Z でのリーチ外れの組合せが約2秒表示された後、変動開始から80秒後のタイミング t2 g において、主装飾図柄 S Z のリーチ外れの組合せが表示される。大当たりスーパーリーチ E は、変動開始から82秒後のタイミング t2 h において、主装飾図柄 S Z のリーチ外れの組合せが、再び発展図柄 H Z によるリーチ組合せでの右図柄の変動中の状態に切り替えられる。つまり、発展図柄 H Z によるリーチ組合せでの変動が復活される。発展図柄 H Z によるリーチ組合せでの変動の復活は、変動開始から88秒後のタイミング t2 i まで表示される。大当たりスーパーリーチ E は、変動開始から88秒後のタイミング t2 i において、発展図柄 H Z の大当たり組合せが表示され、変動開始から90秒後であるタイミング t3 において、主装飾図柄 S Z の大当たり組合せが表示される。主装飾図柄 S Z による大当たり組合せが2秒間ほど表示されたタイミング t4（図示省略）で、主装飾図柄 S Z による変動表示が確定する。

【0324】

このように、大当たりスーパーリーチ E は、リーチ発展演出の最終変動において発展図柄 H Z にてスーパーリーチ外れが表示された後、発展図柄 H Z による図柄変動が復活される前に、主装飾図柄 S Z にてスーパーリーチ外れが表示されるので、単にリーチ発展演出

の中で発展図柄H Zによるスーパーリーチ外れを表示した後で発展図柄H Zの図柄変動を復活させるような従来の再変動演出とは異なり、一連の図柄変動表示がスーパーリーチ外れで確定したというイメージを遊技者に強く印象付けた後で発展図柄H Zの図柄変動を復活させることができる。これにより、図柄変動表示における復活演出の興趣性を向上させることができる。

【0325】

次に、大当たりスーパーリーチEの変動表示と共に実行される各種の示唆演出のタイムチャートを図35を参照して説明する。

【0326】

大当たりスーパーリーチEでの当該保留表示THの保留変化は、図35(b)に示すように、図10を参照して説明した保留表示パターン7に従って実行される。当該保留表示THは、主装飾図柄S Zの変動開始タイミングt1から(第1～第4保留表示H1～H4がある場合は第1～第4保留表示H1～H4が表示されるタイミングから)青色で表示され、この青色の保留表示は、主装飾図柄S Zによるリーチ表示開始タイミングt2、リーチ発展演出における発展図柄H Zによるリーチ発展表示(疑似連1)の開始タイミングt2a、発展図柄H Zによる疑似連2の開始タイミングt2b、発展図柄H Zによる最終変動の開始タイミングt2cを経て、発展図柄H Zによる最終変動において発展図柄H Zのリーチ外れ組合せが表示されるタイミングt2f、発展図柄H Zのリーチ外れ組合せの表示が終わるタイミングt2gの直前まで続く。そして、当該保留表示THは、発展図柄H Zのリーチ外れ組合せの表示が終わり、装飾図柄S Zによるリーチ外れの組合せが表示されるタイミングt2gにおいて虹色に変化する。この虹色の保留表示は、発展図柄H Zによる変動復活の結果が大当たり組合せであることが表示されるタイミングt2i、主装飾図柄S Zによる一連の図柄変動表示の結果が大当たり組合せであることが表示されるタイミングt3を経て、このタイミングt3から主装飾図柄S Zによる大当たり組合せの表示が終了するまでの確定期間の終期まで続く。これにより、大当たりスーパーリーチEでの当該保留表示THの保留変化は、保留変化パターン7に基づく保留変化を見たことがあるかあるいは知っている遊技者に対して、大当たりスーパーリーチEだけでなく大当たりスーパーリーチE以外の変動パターンにおいても、発展図柄H Zによるリーチ発展演出の結果がリーチ外れであることの表示が終わるまでに当該保留表示THが大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆する色である場合でも、発展図柄H Zによるリーチ発展演出の結果がリーチ外れであることが表示され、主装飾図柄S Zによるリーチ外れの組合せが表示される図柄変動表示の最後の瞬間まで、保留表示パターン7のような保留変化が起こることへの期待を維持した状態で、リーチ演出を見せることができる。

【0327】

次に、大当たりスーパーリーチEでの背景表示パターンでは、図35(c)に示すように、図11を参照して説明した背景表示パターン4に従って実行される。背景表示は、装飾図柄S Zが変動表示を開始するタイミングt1で通常背景が表示されている。通常背景は、例えば、自然、街並みなどの風景を表示する風景画像である。背景画像は、静止画であっても横方向にスクロールされる動画であってもよい。

【0328】

なお、大当たりスーパーリーチEの変動表示が始まる前の変動表示が外れパターンの変動表示であれば、外れパターンの確定時にも通常背景が表示されており、次の変動表示を行うための保留球があれば、外れパターンの確定画面から連続して今回の大当たりスーパーリーチEの変動表示が開始される。次の変動表示を行うための保留球がない場合は、外れパターンが確定した通常背景が次の変動表示開始まで表示され続ける。この場合、通常背景は、次の変動表示が開始されるまでの待機画面となる。

【0329】

背景表示は、発展図柄H Zによるリーチ発展演出が開始されるタイミングt2aにおいて、通常背景から、通常背景とは異なるリーチ発展背景に切り替わる。リーチ発展背景は、例えば、リーチ発展用の風景画像の前面で、味方キャラクタと敵キャラクタとが対決す

10

20

30

40

50

る対決演出のような対決画像である。対決画像は、通常、実行中の図柄変動表示が外れスーパーリーチであるか大当たりスーパーリーチであるかを、遊技者に認識させるような内容に設定されている。例えば、外れスーパーリーチに対応する対決画像は、味方キャラクターと敵キャラクターとが対決する対決演出が味方キャラクターの敗北で終わる敗北結果を表示し、大当たりスーパーリーチに対応する対決画像は、味方キャラクターと敵キャラクターとが対決する対決演出が味方キャラクターの勝利で終わる勝利結果を表示する。

【0330】

大当たりスーパーリーチEに対応するリーチ発展背景（対決画像）は、発展図柄HZによる疑似連1が開始するタイミングt2aにおいて、味方キャラクターが敵キャラクターと対決する1回目の対決画像が表示され、疑似連1がリーチ外れを表示するタイミングt2bにおいて、1回目の対決で味方キャラクターが敵キャラクターに負けそうな1回目の敗色画像が表示され、発展図柄HZによる疑似連2が開始するタイミングt2bの0.2秒後において、味方キャラクターが敵キャラクターと対決する2回目の対決画像が表示され、疑似連2がリーチ外れを表示するタイミングt2cにおいて、2回目の対決で味方キャラクターが敵キャラクターに負けそうな2回目の敗色画像が表示され、発展図柄HZによる最終変動が開始するタイミングt2cから0.2秒後において、味方キャラクターが敵キャラクターと対決する3回目の対決画像が表示され、最終変動がリーチ外れを表示するタイミングt2fにおいて、3回目の対決で味方キャラクターが敵キャラクターに負けそうな3回目の敗色画像が表示される。3回目の敗色画像は、主装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せが表示されるタイミングt2gにおいて、この図柄変動表示の開始時に大当たり組合せとは異なる組合せで配列された主装飾図柄SZの背後に表示されていた風景画像と同じ通常背景（当初通常背景）に戻される。この当初通常背景によって、この図柄変動表示の結果がリーチ外れで確定したと遊技者に思わせることができる。この当初通常背景は、装飾図柄SZによる変動が復活するタイミングt2hにおいて、3回目の敗色画像において敵キャラクターに負けたと遊技者に思わせていた味方キャラクターが復活して敵キャラクターに勝利する復活背景画像に切り替えられる。復活背景画像は、復活変動の結果として発展図柄HZによる大当たり組合せの表示が終わるタイミングt3において、再び当初通常背景に戻される。この2回目の当初通常背景によって、この図柄変動表示の結果が大当たり組合せで確定したことを遊技者に知らせることができる。

【0331】

このように、大当たりスーパーリーチEでの背景表示は、リーチ発展演出の最終変動の発展背景表示においてリーチ発展演出の結果がリーチ外れとなることを示す背景が表示された後、発展図柄HZによる図柄変動が復活することを示す復活演出用の背景が表示される前に、リーチ外れ組合せの確定時に表示されるような通常背景に戻るよう設定されるので、単にリーチ発展演出の中でリーチ発展演出の結果がリーチ外れとなることを示す背景を表示した後で発展図柄HZによる図柄変動が復活することを示す復活演出用の背景を表示するような従来の再変動演出における背景表示とは異なり、背景表示を見ても一連の図柄変動表示がスーパーリーチ外れで確定したというイメージを遊技者に強く印象付けた後で、発展図柄HZによる図柄変動が復活することを示す復活演出用の背景を遊技者に見せることができる。これにより、図柄変動表示における復活演出に伴う背景表示の興趣性を向上させることができる。

【0332】

次に、大当たりスーパーリーチEでの音出力では、図35(d)に示すように、図12を参照して説明した音出力パターン4に従って実行される。大当たりスーパーリーチEでの音出力は、主装飾図柄SZの変動表示が開始されるタイミングt1で、主装飾図柄SZの変動中に再生される音楽である通常音楽が出力される。通常音楽は、主装飾図柄SZによるリーチ表示中も出力される。

【0333】

通常音楽は、リーチ発展演出が開始されるタイミングt2aにおいて、通常音楽とは異なる音楽であって、リーチ発展演出中に再生されるリーチ発展音楽Dに切り替えられる。

リーチ発展音楽Dは、リーチ表示がノーマルリーチから大当たり期待度が高いリーチ（スーパーリーチ）に発展したことを遊技者に認識させる音楽である。リーチ発展音楽Dは、上述したリーチ発展背景にて行われる味方キャラクタと敵キャラクタとの対決に合わせて再生される対決音楽や、負けキャラクタの悲鳴や勝ちキャラクタの決め台詞など対決の勝敗を遊技者に認識させる音声も含まれる。リーチ発展音楽Dは、発展図柄H Zによる最終変動においてリーチ外れの組合せが表示されるタイミングt 2 fにおいて、対決音楽に合わせて味方キャラクタの悲鳴や敵キャラクタの決め台詞が再生される。これにより、リーチ発展演出の結果がリーチ外れで終わることを遊技者に認識させることができる。リーチ発展音楽Dは、主装飾図柄S Zによるリーチ外れの組合せが表示されるタイミングt 2 gにおいて、一旦停止された後、通常音楽が再開される。これにより、この図柄変動表示はスーパーリーチ外れC, Dのような外れパターンであって、この時点でリーチ外れで確定した後、通常音楽が再開される待機画面に移行したものと遊技者に認識させることができる。

10

【0334】

音出力は、タイミングt 2 hにおいて、通常音楽及びリーチ発展音楽とは異なる音楽であって、復活演出中に再生される復活音楽が出力される。復活音楽は、上述した復活背景にて味方キャラクタが復活して敵キャラクタに勝利する画像に合わせて再生される音楽や、味方キャラクタの決め台詞である。復活音楽は、発展図柄H Zによる復活変動の結果が大当たり組合せであることの表示が終わるタイミングt 3まで出力され、タイミングt 3において停止される。これにより、当該主装飾図柄S Zの変動表示の結果が大当たり組合せ確定したことを遊技者に認識させることができる。

20

【0335】

このように、大当たりスーパーリーチEでの音出力は、リーチ発展演出の最終変動のリーチ発展音楽Dの音出力においてリーチ発展演出の結果がリーチ外れとなることを示す音声出力された後、発展図柄H Zによる図柄変動が復活することを示す復活演出用の音声出力される前に、主装飾図柄S Zによるリーチ外れ確定時と同様に発展音楽が一旦停止された後、通常音楽が再開されるので、単にリーチ発展演出における発展音楽の出力中にリーチ発展演出の結果がリーチ外れとなることを示す効果音や音声を音出力した後で発展図柄H Zによる図柄変動が復活することを示す復活演出用の音楽を出力するような従来の再変動演出における音出力とは異なり、音出力にても一連の図柄変動表示がスーパーリーチ外れで確定し、通常音楽が再開される待機画面もしくは通常画面に移行したというイメージを遊技者に強く印象付けた後で、発展図柄H Zによる図柄変動が復活することを示す復活演出用の音楽を遊技者に聞かせることができる。これにより、復活演出に伴う図柄変動表示における音出力演出の興趣性を向上させることができる。

30

【0336】

次に、図36を参照して外れパターンの変動表示を説明する。図36(a)～(f)は、前後外れ、前後以外外れノーマルリーチA, Bと、前後外れ、前後以外外れスーパーリーチA～Dと、完全外れA～Fにおける図柄変動表示を説明するタイムチャートである。

【0337】

完全外れA～Fの変動パターンは、図36(d)～(f)に示すように、図9を参照して説明した図柄変動表示パターン5に従って実行される変動パターンであって、変動時間が12秒間、22秒間、32秒間と異なっているが、いずれもリーチを経由しないので、遊技者に大当たりを期待させることは難しい。

40

【0338】

前後外れノーマルリーチA, B及び前後以外外れノーマルリーチA, Bは、図36(a)に示すように、図9を参照して説明した図柄変動表示パターン1に従って実行される変動パターンであって、変動時間が32秒である。外れノーマルリーチA, Bは、主装飾図柄S Zによる通常リーチの結果が表示されるタイミングt 3において、主装飾図柄S Zによる通常リーチの結果が外れの組合せで表示される。そのため、外れスーパーリーチA, Bでは、少なくとも主装飾図柄S Zによる通常リーチの結果が表示されるタイミングt 3

50

の直前までは、遊技者に大当たりを期待させることができる。

【0339】

前後外れスーパーリーチA、B及び前後以外外れスーパーリーチA、Bは、図36(b)に示すように、図9を参照して説明した図柄変動表示パターン2に従って実行される変動パターンであって、変動時間が62秒である。外れスーパーリーチA、Bは、変動開始から58秒後のタイミングt2iにおいて、リーチ発展演出における2回目の再変動（最終変動）の結果として発展図柄HZによるリーチ外れの組合せが表示され、変動開始から60秒後のタイミングt3において、主装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せが表示され、変動開始から62秒後のタイミングt4において、主装飾図柄SZのリーチ外れの組合せの表示が確定される。従来の遊技機での外れスーパーリーチであれば、発展図柄HZによる最終変動が終わるタイミングにおいて、発展図柄HZによるリーチ外れの組合せが表示されたままであれば、これ以上大当たりとなることを期待した状態でリーチ演出を見ることができない。これに対して、本実施例では、上述した大当たりスーパーリーチEの図柄変動表示パターン4のように、発展図柄HZによる最終変動の結果としてリーチ外れの組合せが表示され、主装飾図柄HZによるリーチ外れの組合せが表示された後にも、発展図柄HZによる変動が復活して大当たりとなる場合があるので、外れスーパーリーチA、Bにおいても、図柄変動表示の最後の瞬間である主装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せの表示が確定されるタイミングt4まで、発展図柄HZによる変動が復活して大当たりとなることを期待させた状態でリーチ演出を見ることができる。

【0340】

前後外れスーパーリーチC、D及び前後以外スーパーリーチC、Dは、図36(c)に示すように、図9を参照して説明した図柄変動表示パターン3に従って実行される変動パターンであって、変動時間が82秒である。外れスーパーリーチC、Dは、変動開始から78秒後のタイミングt2iにおいて、リーチ発展演出における3回目の再変動（最終変動）の結果として発展図柄HZによるリーチ外れの組合せが表示され、変動開始から80秒後のタイミングt3において、装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せが表示され、変動開始から82秒後のタイミングt4において、主装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せの表示が確定される。本実施例では、上述した大当たりスーパーリーチEにおける図柄変動表示パターン4のように、変動開始から80秒後に主装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せが表示され、変動開始から82秒後に主装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せが表示された後にも、発展図柄HZによる変動が復活して大当たりとなる場合があるので、外れスーパーリーチC、Dにおいても、図柄変動表示の最後の瞬間である主装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せの表示が確定されるタイミングt4まで、発展図柄HZによる変動が復活して大当たりとなることを期待させた状態でリーチ演出を見ることができる。

【0341】

第3図柄表示装置42の図柄変動表示における各変動パターンの実行例を図37～図43を参照して説明する。まず、図37を参照して完全外れAの変動パターンの実行例を説明する。

【0342】

(a)に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、直前に実行されていた変動パターンが外れパターンであれば、主装飾図柄SZの外れ組合せが表示され、外れ組合せの背後には、通常背景NHが表示されている。この主装飾図柄SZの外れ組合せと通常背景HZとが表示される画面が、今回の完全外れAの図柄変動表示が開始されるまでの待機画面となり、かつ、今回の完全外れAの変動表示が開始される際の開始画面となる。(a)に示す画面では、直前の変動パターンに対応する当該保留表示THと、保留が満タンであれば第1保留表示HY1、第2保留表示HY2、第3保留表示HY3、第4保留表示HY4（総称するときいは保留表示HYと呼ぶ）が表示されている。例えば図37では保留表示HYはいずれも白色である。直前の図柄変動表示の結果が完全外れまたはノーマルリーチ外れであれば、通常音楽が流れ続けている。直前の図柄変動表示の結果がス

ーパーリーチ外れであれば、当該直前の図柄変動表示の確定した時点で当該スーパーリーチに対応するリーチ発展音楽が停止され、その後、通常音楽が流される。

【0343】

(b) に示す画面では、主装飾図柄 S Z の変動開始時点で、保留表示 H Y は 1 つずつ左にシフトされる。すなわち、(a) に示す第 1 保留表示 H Y 1 が当該保留表示 T H にシフトされて、主装飾図柄 S Z の変動表示（全変動）が開始される。全変動の背後には、通常背景 N H が表示されている。(c) に示す画面では、主装飾図柄 S Z が完全外れの組合せで停止され、その背後には通常背景 N H が表示されている。通常音楽は、図柄変動表示の結果が確定した後も流され続ける。なお、図柄変動表示の結果が確定した時点で少なくとも第 1 保留表示 H Y 1 がある場合はその後も通常音楽が流され続けるが、第 1 保留表示 H Y 1 が無い場合は通常音楽を非変動中の音楽または無音に変わるようにしてもよい。これにより、遊技者は、この図柄変動表示が外れで確定したことを知らせる外れ画面または待機画面となったことを認識できる。

10

【0344】

次に図 3 8 を参照して前後以外外れノーマルリーチ A の変動パターンの実行例を説明する。

【0345】

(a) に示す画面では、今回のノーマルリーチ A の変動表示が開始される際の開始画面が表示されている。(b) に示す画面では、主装飾図柄 S Z の変動表示（全変動）が表示され、全変動の背後には通常背景 N H が表示されている。(c) に示す画面では、主装飾図柄 S Z による左列 L と中央列 M がリーチ組合せで停止し、右列 R が変動を続けている様子が表示されている。(c) に示す画面には、ノーマルリーチ成立を示す例えば「リーチ！」の吹き出し画像 H D が表示されている。(d) に示す画面では、主装飾図柄 S Z によるリーチ中の変動の結果がリーチ外れの組合せであるリーチ外れ画面が表示され、このままリーチ外れが確定される。ノーマルリーチの変動パターンが実行される場合、通常音楽が流され続ける。これにより、遊技者は、この図柄変動表示がノーマルリーチ外れで確定したことを知らせるノーマルリーチ外れ画面または待機画面となったことを認識できる。

20

【0346】

次に図 3 9 を参照して大当たりスーパーリーチ B の変動パターンの実行例を説明する。

【0347】

(a) に示すように、大当たりスーパーリーチ B の主装飾図柄 S Z のリーチ表示では、第 3 図柄表示装置 4 2 に当該リーチ表示がスーパーリーチ B であることを示す例えば「スーパーリーチ B」の吹き出し画像 H D が表示される。吹き出し画像 H D は、スーパーリーチ B の背景画面にて実行される演出内容を示す例えば「○○ V S △△、対決リーチ」のような内容であってもよい。○○は、味方キャラクタの名前が入り、△△は、敵キャラクタの名前が入る。スーパーリーチ B での敵キャラクタは、敵キャラクタ B である。吹き出し画像 H D の表示タイミングは、リーチ発展演出の開始タイミングであってもよい。これらは、以下の説明でも同様である。(a) の画面表示が終わるまで通常音楽が流れている。

30

【0348】

(b) に示す画面では、発展図柄 H Z によるリーチ変動（疑似連 1）と、発展背景 B を構成するリーチ発展背景 H H 1 として「勝負！ v s キャラ B」の文字画像と味方キャラクタが敵キャラクタ B と対決する 1 回目の対決画像が表示されている。また、通常音楽は、敵キャラクタ B との対決に合わせた発展音楽 B に切り替えられる。(c) に示す画面では、発展図柄 H Z によるリーチ変動（疑似連 1）が外れになりそうな様子と、リーチ発展背景 H H 1 として 1 回目の対決画像にて味方キャラクタが敵キャラクタ B に負けそうになっていることを示す「残念！？」の文字画像と 1 回目の敗色画像が表示されている。

40

【0349】

(d) に示す画面では、発展図柄 H Z によるリーチ変動が再開され（疑似連 2、最終変動）、発展背景 B を構成するリーチ発展背景 H H 2 にて「ワンチャンス！」の文字画像と味方キャラクタが敵キャラクタ B とが対決する 2 回目の対決画像が表示されている。発展

50

音楽 B は、リーチ発展背景 H H 2 の表示中も流され続けるが、2 回目の対決画像に合わせた音楽に替えてもよい。このとき、当該保留表示 T H は、白色から青色に変化する。(e) に示す画面では、発展図柄 H Z による最終変動の結果が大当たり組合せであることが表示され、リーチ発展背景 H H 2 にて「やったね！」の文字画像と味方キャラクタが敵キャラクタ B に勝利する勝利画像が表示されている。このとき、リーチ発展演出の結果が大当たりであることを示す大当たり報知音（例えば、味方キャラクタが勝利したことを示す効果音や、味方キャラクタが「やったね」や決め台詞や勝利と叫ぶ声など）が発展音楽 B とともに出力される。(f) に示す画面では、発展図柄 H Z による大当たり組合せが主装飾図柄 S Z による大当たり組合せとして表示され、一連の図柄変動表示が大当たりで確定したことが表示される。このとき、発展音楽 B の代わりに、大当たりを祝福する音楽や音楽（例えば「おめでとう」という音声）が大当たり確定音として出力される。

10

【0350】

次に図 40 を参照して前後外れスーパーリーチ B の変動パターンの実行例を説明する。

【0351】

(a) に示すように、前後外れスーパーリーチ B の主装飾図柄 S Z のリーチ表示では、当該リーチ表示がスーパーリーチ Bであることを示す例えば「スーパーリーチ B」の吹き出し画像 H D が表示され、通常音楽の出力が続いている。(b) に示す画面では、発展図柄 H Z によるリーチ変動（疑似連 1）と、リーチ発展背景 H H 1 として「勝負！ v s キャラ B」の文字画像と、リーチ発展背景 H H 1 による味方キャラクタが敵キャラクタ B と対決する 1 回目の対決画像とが表示され、通常音楽に替えて発展音楽 B が出力される。(c) に示す画面では、発展図柄 H Z によるリーチ変動（疑似連 1）が外れになりそうな様子と、リーチ発展背景 H H 1 として 1 回目の対決画像にて味方キャラクタが敵キャラクタ B に負けそうになっていることを示す「残念！？」の文字画像と 1 回目の敗色画像が表示されている。

20

【0352】

(d) に示す画面では、発展図柄 H Z によるリーチ変動が再開され（疑似連 2、最終変動）、リーチ発展背景 H H 2 にて「ワンチャンス！」の文字画像と味方キャラクタが敵キャラクタ D とが対決する 2 回目の対決画像が表示され、発展音楽 B の出力が続いている。このとき、当該保留表示 T H が白色から青色に変化する。(e) に示す画面では、発展図柄 H Z によるリーチ変動（疑似連 2）がリーチ外れの組合せで表示され、リーチ発展背景 H H 2 にて 2 回目の対決画像にて味方キャラクタが敵キャラクタ B に負けそうになっていることを示す 2 回目の敗色画像と負けの印象を強める「残念！」の文字画像とが表示され、リーチ発展演出の結果がリーチ外れとなることを示す外れ報知音（例えば、例えば味方キャラクタが負けることを示す効果音や音声や音楽や「残念」のような台詞など）が発展音楽 B とともに出力される。(f) に示す画面では、発展図柄 H Z によるリーチ外れ組合せが主装飾図柄 S Z によるリーチ外れの組合せとして表示され、発展音楽 B の出力は停止される。

30

【0353】

本実施例では、上述した大当たりスーパーリーチ E のように、発展図柄 H Z による再変動（最終変動）の結果としてリーチ外れの組合せが表示された後、装飾図柄 S Z によるリーチ外れの組合せが表示されるタイミングにおいて、当該保留表示 T H が青色から虹色に変化し、発展図柄 H Z による変動が復活して大当たりとなるパターンがあるので、図柄変動表示の最後の瞬間である (f) に示す主装飾図柄 S Z の外れ画面の表示が終わるタイミングまで、当該保留表示 T H が青色から虹色に変化することを期待させた状態でリーチ演出を見せることができる。また (f) に示す主装飾図柄 S Z の外れ画面において当該保留表示 T H が虹色に変化しなくても、図柄変動表示の最後の瞬間まで発展図柄 H Z による変動が復活して大当たりとなることを期待させた状態でリーチ演出を見せることができる。

40

【0354】

次に図 41 を参照して大当たりスーパーリーチ D の変動パターンの実行例を説明する。なお、当該保留表示 T H は、主装飾図柄 S Z の変動開始時から青色で表示されている。

50

【0355】

(a) に示すように、大当たりスーパーリーチDの主装飾図柄SZのリーチ表示では、当該リーチ表示がスーパーリーチDであることを示す例えば「スーパーリーチD」の吹き出し画像HDが表示され、通常音楽の出力が続いている。(b) に示す画面では、発展図柄HZによるリーチ変動(疑似連1)と、リーチ発展背景HH1として「勝負vsキャラD」の文字画像と味方キャラクタが敵キャラクタDと対決する1回目の対決画像が表示され、通常音楽が発展音楽Dに切り替えられる。(c) に示す画面では、発展図柄HZによるリーチ変動(疑似連1)が外れになりそうな様子と、リーチ発展背景HH1として1回目の対決画像にて味方キャラクタが敵キャラクタDに負けそうになっていることを示す「残念!？」の文字画像と1回目の敗色画像が表示されている。

10

【0356】

(d) に示す画面では、発展図柄HZによるリーチ変動が再開され(疑似連2)、(e) では、リーチ発展背景HH2にて「ワンチャンス!」の文字画像と味方キャラクタが敵キャラクタDとが対決する2回目の対決画像が表示され、発展音楽Dの出力が続いている。(e) に示す画面では、発展図柄HZによるリーチ変動(疑似連2)が外れになりそうな様子と、リーチ発展背景HH2にて2回目の対決画像にて味方キャラクタが敵キャラクタDに負けそうになっていることを示す「また残念!」の文字画像と2回目の敗色画像が表示されている。

【0357】

(f) に示す画面では、発展図柄HZによるリーチ変動が再開され(疑似連3、最終変動)、リーチ発展背景HH3にて「もうワンチャンス!」の文字画像と味方キャラクタが敵キャラクタDとが対決する3回目の対決画像が表示され、発展音楽Dの出力が続いている。このとき、当該保留表示THは、青色から赤色に変化する。(g) に示す画面では、発展図柄HZによる最終変動の結果が大当たり組合せであることが表示され、リーチ発展背景HH3にて「やったね!」の文字画像と味方キャラクタが敵キャラクタDに勝利する勝利画像が表示され、発展音楽Dとともに大当たり報知音が出力される。(h) に示す画面では、発展図柄HZによる大当たり組合せが主装飾図柄SZによる大当たり組合せとして表示され、一連の図柄変動表示が大当たりで確定したことが表示され、発展音楽Dに替えて大当たり確定音出力される。

20

【0358】

次に図42を参照して前後外れスーパーリーチDの変動パターンの実行例を説明する。なお、当該保留表示THは、主装飾図柄SZの変動開始時から青色で表示されている。

30

【0359】

(a) に示すように、前後外れスーパーリーチDの主装飾図柄SZのリーチ表示では、当該リーチ表示がスーパーリーチDであることを示す例えば「スーパーリーチD」の吹き出し画像HDが表示され、通常音楽の出力が続けられる。(b) に示す画面では、発展図柄HZによるリーチ変動(疑似連1)と、リーチ発展背景HH1による味方キャラクタが敵キャラクタDと対決する1回目の対決画像が表示され、通常音楽に替えて発展音楽Dが出力される。(c) に示す画面では、発展図柄HZによるリーチ変動(疑似連1)が外れになりそうな様子と、リーチ発展背景HH1として1回目の対決画像にて味方キャラクタが敵キャラクタDに負けそうになっていることを示す「残念!？」の文字画像と1回目の敗色画像が表示されている。

40

【0360】

(d) に示す画面では、発展図柄HZによるリーチ変動が再開され(疑似連2)、(e) では、リーチ発展背景HH2にて「ワンチャンス!」の文字画像と味方キャラクタが敵キャラクタDとが対決する2回目の対決画像が表示され、発展音楽Dの出力が続く。(e) に示す画面では、発展図柄HZによるリーチ変動(疑似連2)が外れになりそうな様子と、リーチ発展背景HH1にて2回目の対決画像にて味方キャラクタが敵キャラクタDに負けそうになっていることを示す「また残念!？」の文字画像と2回目の敗色画像が表示されている。

50

【0361】

(f) に示す画面では、発展図柄 H Z によるリーチ変動が再開され（疑似連 3、最終変動）、リーチ発展背景 H H 3 にて「もうワンチャンス！」の文字画像と味方キャラクタが敵キャラクタ D とが対決する 3 回目の対決画像が表示され、発展音楽の出力が続く。このとき、当該保留表示 T H は、大当たりスーパーリーチ D とは違い青色のまま変化しない。(g) に示す画面では、発展図柄 H Z による最終変動の結果がリーチ外れ組合せであることが表示され、リーチ発展背景 H H 3 にて味方キャラクタが敵キャラクタ D に負けそうである 3 回目の敗北画像と負けの印象を強めるような「残念！」の文字画像とが表示され、発展音楽 D とともに外れ報知音が出力される。(h) に示す画面では、発展図柄 H Z によるリーチ外れ組合せが主装飾図柄 S Z によるリーチ外れの組合せとして表示され、発展音楽 D の出力が停止される。

10

【0362】

本実施例では、上述した大当たりスーパーリーチ E のように、発展図柄 H Z による 3 回目の再変動（最終変動）の結果としてリーチ外れの組合せが表示された後、主装飾図柄 S Z によるリーチ外れの組合せが表示されるタイミングにおいて、当該保留表示 T H が青色から虹色に変化し、発展図柄 H Z による変動が復活して大当たりとなるパターンがあるので、図柄変動表示の最後の瞬間である (h) に示す主装飾図柄 S Z の外れ画面の表示が終わるタイミングまで、当該保留表示 T H が青色から虹色に変化することを期待させた状態でリーチ演出を見せることができる。また、(h) に示す主装飾図柄 S Z の外れ画面において当該保留表示 T H が虹色に変化しなくても、図柄変動表示の最後の瞬間まで発展図柄 H Z による変動が復活して大当たりとなることを期待させた状態でリーチ演出を見せることができる。

20

【0363】

次に、図 43 を参照して大当たりスーパーリーチ E の変動パターンの実行例を説明する。なお、当該保留表示 T H は、主装飾図柄 S Z の変動開始時から青色で表示されている。

【0364】

(a) に示すように、大当たりスーパーリーチ E の主装飾図柄 S Z のリーチ表示では、当該リーチ表示がスーパーリーチ E であることを示さずに、スーパーリーチ D であるかのように示す例えば「スーパーリーチ D」の吹き出し画像 H D が表示され、通常音楽の出力が続いている。(b) に示す画面では、発展図柄 H Z によるリーチ変動（疑似連 1）と、リーチ発展背景 H H 1 による味方キャラクタが敵キャラクタ D と対決する 1 回目の対決画像が表示され、通常音楽に替えて発展音楽 D が出力される。(c) に示す画面では、発展図柄 H Z によるリーチ変動（疑似連 1）が外れになりそうな様子と、リーチ発展背景 H H 1 として 1 回目の対決画像にて味方キャラクタが敵キャラクタ D に負けそうになっていることを示す「残念！？」の文字画像と 1 回目の敗色画像が表示されている。

30

【0365】

(d) に示す画面では、発展図柄 H Z によるリーチ変動が再開され（疑似連 2）、(e) では、リーチ発展背景 H H 2 にて「ワンチャンス！」の文字画像と味方キャラクタが敵キャラクタ D とが対決する 2 回目の対決画像が表示され、発展音楽 D の出力が続く。(e) に示す画面では、発展図柄 H Z によるリーチ変動（疑似連 2）が外れになりそうな様子と、リーチ発展背景 H H 2 にて 2 回目の対決画像にて味方キャラクタが敵キャラクタ D に負けそうになっていることを示す「また残念！？」の文字画像と 2 回目の敗色画像が表示されている。

40

【0366】

(f) に示す画面では、発展図柄 H Z によるリーチ変動が再開され（疑似連 3、最終変動）、リーチ発展背景 H H 3 にて「もうワンチャンス！」の文字画像と味方キャラクタが敵キャラクタ D とが対決する 3 回目の対決画像が表示され、発展音楽 D の出力が続く。このとき、当該保留表示 T H は、前後外れスーパーリーチ D と同様に青色のまま変化しない。(g) に示す画面では、発展図柄 H Z による最終変動の結果がリーチ外れ組合せであることが表示され、リーチ発展背景 H H 3 にて味方キャラクタが敵キャラクタ D に負けそう

50

である３回目の敗色画像と負けの印象を強める「残念！」の文字画像とが表示され、発展音楽Ｄの出力とともに外れ報知音が出力される。

【０３６７】

（ｈ）に示す画面では、発展図柄ＨＺによるリーチ外れ組合せが主装飾図柄ＳＺによるリーチ外れの組合せとして表示され、リーチ発展背景ＨＨ３が通常背景ＮＨに戻され、発展音楽Ｄの出力が停止され、一連の図柄変動表示が確定に至るかのように見える。また、発展音楽Ｄの出力が停止されてから少しの時間を空けたのちに、通常音楽の出力が再開されるので、次の図柄変動表示が始まるまでの待機画面になったように感じさせることができる。このとき、（ｈ）に示す画面では、当該保留表示ＴＨが青色から大当たり確定を示す虹色に変化する特定保留変化が行われる。この時点で、遊技者は、この主装飾図柄ＳＺ

10

【０３６８】

（ｉ）に示す画面では、発展図柄ＨＺによるリーチ変動が復活（再開）され、復活背景ＨＨ４として「復活！」の文字画像と味方キャラクタが復活して敵キャラクタＤと対決する画像とを含む復活変動画面が表示され、復活音楽が出力される。（ｊ）に示す画面では、発展図柄ＨＺによるリーチ変動の復活の結果として発展図柄ＨＺによる大当たり組合せと、復活背景ＨＨ４として「復活勝利！」の文字画像と味方キャラクタが敵キャラクタＤに逆転勝利したことを示す復活勝利画像が表示され、大当たり報知音が出力される。この後、図示を省略するが、発展図柄ＨＺによる大当たり組合せが主装飾図柄ＳＺによる大当

20

【０３６９】

このように、大当たりスーパーリーチＥでは、大当たりスーパーリーチＥの変動パターンの実行例を見たことがあるかあるいは知っている遊技者に対して、リーチ発展演出の結果としてリーチ外れの組合せとともに対決演出において味方キャラクタが敵キャラクタに負けそうである敗色画像が表示される場合でも、発展図柄ＨＺによるリーチ発展演出の結果がリーチ外れであることの表示が終わるまでに当該保留表示ＴＨが大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆する色である場合でも、発展図柄ＨＺによるリーチ外れの組合せが表示された後、主装飾図柄ＳＺによるリーチ外れの組合せが表示される場合でも、主装飾図柄ＳＺによるリーチ外れの組合せの表示が確定する図柄変動表示の最後の瞬間まで、保留表示パターン７のような保留変化が発生することや、発展図柄ＨＺによる図柄変動が復活して大当たりとなることへの期待を維持した状態で、リーチ演出を見せることができる。

30

【０３７０】

上述したステップＳ７０５において主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う大当たり乱数カウンタＣ１等を保留球格納エリアに格納する処理は、本発明の判定用情報取得手段の例示である。上述したステップＳ５０１において主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う大当たり判定処理は、本発明の判定手段の例示である。上述した第３図柄表示装置４２は、本発明の表示手段の例示である。上述したステップＳ２３０３においてサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う表示用変動パターン指定コマンド設定処理は、本発明の変動パターン決定手段の例示である。上述したステップＳ３００４において表示制御装置４５のＣＰＵ５２１が行う変動表示態様決定処理は、本発明の変動パターン実行手段の例示である。上述したＳ１９１４においてサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う保留表示パターン決定処理は、本発明の示唆演出決定手段及び保留変化決定手段の例示である。上述したＳ３００７において表示制御装置４５のＣＰＵ５２１が行う保留表示制御処理は、本発明の示唆演出実行手段及び保留変化実行手段の例示である。上述した主制御装置２６１のＲＡＭ５０３の保留球格納エリアは、本発明の記憶手段の例示である。

40

【０３７１】

上述したように、本実施例１のパチンコ機１０によれば、第１の始動口３３ａまたは第

50

2の始動口33bでの入球検出により大当たり抽選に用いられる大当たり乱数カウンタC1, 大当たり図柄カウンタC2, 変動種別カウンタCS1, CS2のカウンタ値を保留球格納エリアに格納する処理(S705)と、このカウンタ値を用いて大当たりとなるか否かを判定する第1図柄変動処理における大当たり判定処理(S501)とを行うCPU501を有する主制御装置26と、主装飾図柄SZが変動を開始してから、主装飾図柄SZが大当たり判定処理による判定結果を示す組合せで停止するまでの図柄変動表示を含む表示演出を表示可能な第3図柄表示装置42と、図柄変動表示の変動態様を示す複数の変動パターンの中から、主装飾図柄SZが当たり組合せで停止されることを示す判定結果である場合には当たり変動パターンを決定し、主装飾図柄SZが外れ組合せで停止されることを示す判定結果である場合には外れ変動パターンを決定し、主装飾図柄SZが当たり組合せで一時的に停止された後に図柄変動表示が当たり組合せで停止される変動復活(特殊変動)を行うと決定されることを示す判定結果である場合には特殊変動パターンを決定する変動表示態様設定処理(S1903)を行うCPU551を有するサブ制御装置262と、変動表示態様設定処理によって決定された変動パターンに沿って図柄変動表示を第3図柄表示装置42に実行させる図柄列変動開始処理(S3105)を行うCPU521を有する表示制御装置45と、を備え、サブ制御装置262のCPU551は、図柄変動表示が当たり組合せで揃う可能性があることを示唆する複数の示唆演出の中から、主装飾図柄SZの変動表示中に実行される所定の示唆演出を決定する保留表示パターン決定処理(S1914)を行い、表示制御装置45のCPU521は、保留表示パターン決定処理によって決定された所定の示唆演出を第3図柄表示装置42に実行させる保留表示制御処理(S3007)を行う。サブ制御装置262のCPU551は、上述した保留表示パターン決定処理にて、少なくとも大当たりスーパーリーチEが決定される場合に、変動表示態様設定処理にて決定された変動パターンが大当たりスーパーリーチEである可能性があることを変動復活が実行される前に遊技者に示唆する変動復活示唆演出(特殊示唆演出)を実行することを決定する。また、表示制御装置45のCPU521は、上述した保留表示制御処理にて、大当たりスーパーリーチEが決定されてから変動復活が実行されるまでの間に、保留表示パターン決定処理によって決定された変動復活示唆演出を実行する。

【0372】

このような構成によれば、大当たりスーパーリーチEが決定された場合には変動復活示唆演出を実行することが決定される。大当たりスーパーリーチEが決定されてから変動復活が実行されるまでの間に変動復活示唆演出が実行される。これにより、遊技者は、変動復活示唆演出に気付いてその示唆内容を理解できれば、変動復活が実行されるより前に、決定された変動パターンが大当たりスーパーリーチEである可能性があることを気付くことができる。したがって、遊技者は、変動復活示唆演出に気付くことによって、変動復活示唆演出が実行されてから変動復活が実行されるまでの間、大当たりスーパーリーチEが決定されていることへの期待感を維持した状態で表示演出を見続けることができる。その結果、遊技に関する判定の結果を遊技者に示唆する示唆演出を伴う表示演出に対する興趣性を向上させることができる。このような構成は、後述する(A1)に記載される遊技機の一例である。

【0373】

また、特殊変動は、図柄変動表示が外れ組合せで一旦停止された後に、図柄変動表示が当たり組合せで停止される復活大当たり変動(変動復活)である。遊技者は、復活大当たり演出に気付くことによって、復活大当たり演出が実行されてから変動復活が実行されるまでの間、変動復活が行われる変動パターンが決定されていることへの期待感を維持した状態で表示演出を見続けることができる。このような構成は、後述する(A2)に記載される遊技機の一例である。

【0374】

また、特殊変動が実行されるより前とは、大当たりスーパーリーチEに基づく図柄変動表示が実行されてから図柄変動表示中に変動復活が実行されるまでのタイミングであり、大当たりスーパーリーチEが決定されてから特殊変動が実行されるまでの間とは、大当た

りスーパーリーチEに基づく図柄変動表示が実行されてから変動復活が実行されるまでの間のタイミングである。これにより、遊技者は、変動復活示唆演出に気付くことによって、大当たりスーパーリーチEに基づく図柄変動表示中に変動復活示唆演出が実行されてから変動復活が実行されるまでの間、大当たりスーパーリーチEが決定されていることへの期待感を維持した状態で表示演出を見続けることができる。その結果、図柄変動表示を実行中の表示演出に対する興趣性を向上させることができる。このような構成は、後述する(A4)に記載される遊技機の一例である。

【0375】

また、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2、変動種別カウンタCS1、CS2のカウンタ値を記憶可能な複数の保留エリアを有する保留球格納エリアを備え、第3図柄表示装置42は、保留球格納エリアにカウンタ値が取得された場合に、記憶されたカウンタ値に基づく図柄変動表示が当たり組合せで揃う可能性があることを示す保留表示を表示可能であって、保留表示パターン決定処理は、変動表示態様設定処理によって決定された変動パターンが大当たりスーパーリーチEである場合には、大当たりスーパーリーチEが決定されたカウンタ値に対応する当該保留表示TH(保留表示)を用いた変動復活示唆演出を実行することを決定し、保留表示制御処理は、当該保留表示THが表示されてから変動表示が表示されるまでの間に、当該保留表示THを用いた変動復活示唆演出を実行する。これにより、遊技者は当該保留表示THを用いた変動復活示唆演出を見ることによって、この当該保留表示THが大当たりスーパーリーチEに対応している可能性があることを理解する。その結果、遊技者は、この当該保留表示THを用いた変動復活示唆演出を見た後、この当該保留表示THに対応する図柄変動表示中に変動復活が実行されるまでの間、大当たりスーパーリーチEが決定されていることへの期待感を維持した状態で表示演出を見続けることができる。このような構成は、後述する(A5)に記載される遊技機の一例である。

【0376】

保留球格納エリアは、第3図柄表示装置42で実行されている図柄変動表示に対応するカウンタ値が記憶されている実行エリアを有し、第3図柄表示装置42は、実行エリアにカウンタ値が記憶された場合に、記憶されたカウンタ値に基づく図柄変動表示が当たり組合せで揃う可能性があることを示唆する当該保留表示THを表示可能であって、保留表示パターン決定処理では、大当たりスーパーリーチEが決定された場合には、大当たりスーパーリーチEに対応する当該保留表示THを用いた変動復活示唆演出を実行することを決定し、保留表示制御処理では、当該保留表示THが表示されている間に当該保留表示THを用いた変動復活示唆演出を実行する。これにより、遊技者は当該保留表示THに対する変動復活示唆演出を視認することによって、この当該保留表示THが大当たりスーパーリーチEに対応している可能性があることを理解する、その結果、遊技者は、当該保留表示THを用いた変動復活示唆演出を視認した後、この当該保留表示THに基づく図柄変動表示が実行されている間、当該保留表示THに対して大当たりスーパーリーチEが決定されていることへの期待感を維持した状態で表示演出を見続けることができる。このような構成は、後述する(A7)に記載される遊技機の一例である。

【0377】

また、当たり変動パターン(大当たりスーパーリーチD)は、左列、中央列、右列の主装飾図柄SZの非変動中に表示される通常背景NHの前面で複数の主装飾図柄SZが変動を開始する通常変動と、該通常変動を経て左列、中央列の発展図柄HZのリーチ成立中に表示されるリーチ発展背景HH1~HH3の前面で右列の発展図柄HZが変動するリーチ発展変動と、該リーチ発展変動を経て左列、中央列、右列の主装飾図柄SZが当たり組合せで揃う当たり停止とを含み、外れ変動パターン(外れスーパーリーチD)は、通常変動と、リーチ発展変動と、リーチ発展変動を経てリーチ発展背景HH1~HH3の前面で右列の発展図柄HZが外れ組合せで停止するリーチ外れ停止と、リーチ外れ停止を経て通常背景NHの前面で主装飾図柄SZによる外れ組合せが停止する外れ停止とを含み、特殊変動パターン(大当たりスーパーリーチE)は、通常変動と、リーチ発展変動と、リーチ外

れ停止と、該リーチ外れ停止を経て左列、中央列、右列の主装飾図柄ＳＺが当たり組合せで揃う変動復活（復活当たり変動）とを含み、保留表示制御処理は、大当たりスーパーリーチＥが決定される場合に、リーチ発展背景ＨＨ３の前面で発展図柄ＨＺによるリーチ外れ停止が表示されてから通常背景ＮＨの前面で主装飾図柄ＳＺによる外れ停止の表示が終了するより前に、変動復活示唆演出を実行する。

【０３７８】

これにより、大当たりスーパーリーチＥで実行される図柄変動表示における変動復活は、外れスーパーリーチＤで実行される図柄変動表示における発展図柄ＨＺによるリーチ外れ停止と装飾図柄ＳＺによる外れ停止のように遊技者に認識される。変動復活示唆演出は、リーチ発展背景ＨＨ３の前面でリーチ外れ停止が表示されてから通常背景ＮＨの前面で外れ停止の表示が終了するより前に実行されるので、当該図柄変動表示が外れパターンで終了しており、この後に復活演出を伴うことが遊技者に認識されていない期間に、当たり組合せで揃う可能性が高いことを遊技者に示唆することができる。したがって、大当たりスーパーリーチＥを見たことがあるかあるいは知っている遊技者に対して、大当たりスーパーリーチＥだけでなく外れスーパーリーチＡ～Ｄのようなリーチ外れ停止がリーチ発展背景ＨＨ３の前面で表示されてから外れ停止が通常背景ＮＨの前面で表示される場合でも、図柄変動表示の最後の瞬間まで、変動復活示唆演出が発生することへの期待感を維持した状態で、変動復活を有する図柄変動表示を含む表示演出を見せることができる。その結果、変動復活を有する図柄変動表示を含む表示演出に対する興趣性を向上させることができる。このような構成は、後述する（Ａ８）に記載される遊技機の一例である。

【０３７９】

また、大当たりスーパーリーチＥが実行される場合に、リーチ発展背景ＨＨ３の前面で発展図柄ＨＺによるリーチ外れ停止が表示されてから主装飾図柄ＳＺ通常背景ＮＨの前面で外れ停止が表示される態様は、例えば前後外れスーパーリーチＤまたは前後以外外れスーパーリーチＤのようなハズレ変動パターンが実行される場合に、リーチ発展背景ＨＨ３の前面で発展図柄ＨＺによるリーチ外れ停止が表示されてから主装飾図柄ＳＺ通常背景ＮＨの前面で外れ停止が表示される態様と同一である。このような構成は、後述する（Ａ９）に記載される遊技機の一例である。

【０３８０】

このような構成によれば、実際には大当たりスーパーリーチＥのような特殊変動パターンの図柄変動表示が実行されているが、外れスーパーリーチＤにおける主装飾図柄ＳＺや発展図柄ＨＺの変動及び停止される態様と同一であるので、遊技者にとっては外れパターンの図柄変動表示の最後と認識しているタイミングで当該保留表示ＴＨを虹色に変化させる特定保留変化を実行することができる。その結果、遊技者に対して、図柄変動表示の最後まで、大当たりスーパーリーチＥのような特定保留変化が発生することへの期待感を維持した状態で図柄変動表示を見せることができる。

【０３８１】

また、大当たりスーパーリーチＥが実行される場合に、リーチ発展背景ＨＨ３の前面で発展図柄ＨＺによるリーチ外れ停止が表示されてから通常背景ＮＨの前面で外れ停止が表示されるまでに表示される通常背景ＮＨや発展背景ＨＨ１～ＨＨ３のような背景画像は、例えば前後外れスーパーリーチＤや前後以外外れスーパーリーチＤのようなハズレ変動パターンが実行される場合に、リーチ発展背景ＨＨ３の前面で発展図柄ＨＺによるリーチ外れ停止が表示されてから通常背景ＮＨの前面で外れ停止が表示されるまでに表示される通常背景ＮＨや発展背景ＨＨ１～ＨＨ３のような背景画像と、同一である。このような構成は、後述する（Ａ１０）に記載される遊技機の一例である。

【０３８２】

このような構成によれば、実際には大当たりスーパーリーチＥのような特殊変動パターンの図柄変動表示が実行されているが、外れスーパーリーチＤにおける通常背景ＮＨや発展背景ＨＨ１～ＨＨ３のような背景画像と同一の背景画像が表示されているので、遊技者にとっては背景画像から推測すれば外れパターンの図柄変動表示の最後であると認識して

いるタイミングで特定示唆演出（特殊示唆演出）を実行することができる。その結果、遊技者に対して、背景画像が外れパターンを推測させるような内容であっても、図柄変動表示の最後まで、大当たりスーパーリーチEのような特定保留変化が発生することへの期待感を維持した状態で図柄変動表示を見せることができる。

【0383】

また、サブ制御装置262のCPU551にて行われる保留表示パターン決定処理は、一の図柄変動表示中に複数回示唆演出が行われる複数の保留変化パターンの中から、図柄変動表示中に実行される所定の保留変化パターンを決定する。表示制御装置45のCPU521にて行われる保留表示制御処理は、保留表示パターン決定処理によって決定された所定の保留変化パターンを第3図柄表示装置42に表示させる。当該保留表示THを虹色に変化させる特定保留変化を含む保留変化パターンにおいて複数回行われる保留変化は、リーチ発展背景HH1～3の前面でリーチ外れ停止が表示される前に行われる保留変化（白色から青色への変化）よりも、リーチ発展背景HH3の前面でリーチ外れ停止が表示されてから通常背景NHの前面で外れ停止の表示が終わるより前に当該保留表示THが青色から虹色に変化する特定保留変化の方が、主装飾図柄SZが当たり組合せで揃う可能性が高いことを示唆する。このような構成は、後述する（A11）に記載される遊技機の一例である。

【0384】

このような構成によれば、実際には大当たりスーパーリーチEの図柄変動表示が実行されているにも関わらず、外れスーパーリーチDの図柄変動表示が実行されているように見えており、図柄変動表示中に実行される保留変化パターンも、複数の図柄が当たり組合せで揃う可能性が低い保留変化（白色から青色への変化）が実行されるに留まっているので、遊技者にとっては保留変化から推測しても外れスーパーリーチDの図柄変動表示の最後であると認識しているタイミングで当該保留表示THが虹色に変化する特定保留変化を実行することができる。その結果、遊技者に対して、保留変化パターンが外れパターンを推測させるような内容であっても、図柄変動表示の最後まで大当たりスーパーリーチEのような特定保留変化が発生することへの期待感を維持した状態で図柄変動表示を見せることができる。

【0385】

また、当該保留表示THを虹色に変化させる特定示唆演出は左列、中央列、右列の主装飾図柄SZが当たり組合せで揃うことが確定的であることを示唆する当たり特定示唆演出である。このような構成は、後述する（A12）に記載される遊技機の一例である。このような構成によれば、図柄変動表示が外れパターンで終了しており、この後に復活大当たり演出を伴うことが遊技者に認識されていない期間に、左列、中央列、右列の主装飾図柄SZが当たり組合せで揃うことが確定的であることを示唆することによって、図柄変動表示の最後まで大当たりスーパーリーチEのような当該保留表示THが大当たり確定を示唆する虹色に変化することへの期待感を維持した状態で図柄変動表示を見せることができる。

【0386】

また、サブ制御装置262のCPU551にて行われる保留表示制御処理は、大当たりスーパーリーチEのような特殊変動パターンで実行される図柄変動表示において、通常背景NHの前面で外れ停止を表示中に当該保留表示THを虹色に変化させる特定保留変化を実行する。このような構成は、後述する（A13）に記載される遊技機の一例である。このような構成によれば、大当たりスーパーリーチEのような特殊変動パターンで実行される図柄変動表示において通常背景NHの前面で外れ停止を表示中は、当該図柄変動表示が外れパターンで終了したように遊技者に認識されているタイミングであっても、当該保留表示THを虹色に変化させる特定保留変化を実行することで、図柄変動表示が外れとなった場合にも図柄変動表示の最後まで大当たりスーパーリーチEのような当該保留表示THが大当たり確定を示唆する虹色に変化することへの期待感を維持した状態で図柄変動表示を見せることができる。

【0387】

また、サブ制御装置 262 の CPU 551 にて行われる保留表示制御処理は、大当たりスーパーリーチ E のような特殊変動パターンで実行される図柄変動表示において、リーチ外れ停止の背後に表示されている背景画像がリーチ発展背景 HH3 から通常背景 NH に戻ったタイミングと略同時に当該保留表示 TH を虹色に変化させる特定保留変化を実行する。このような構成は、後述する (A14) に記載される遊技機の一例である。このような構成によれば、大当たりスーパーリーチ E のような特殊変動パターンで実行される図柄変動表示においてリーチ外れ停止の背後に表示されている背景画像がリーチ発展背景 HH3 から通常背景 NH に戻ったタイミングでは、当該図柄変動表示が外れパターンで終了したように遊技者に認識されているが、このタイミングで当該保留表示 TH を虹色に変化させる特定保留変化を実行することで、図柄変動表示の最後まで大当たりスーパーリーチ E のような当該保留表示 TH が大当たり確定を示唆する虹色に変化することへの期待感を維持した状態で図柄変動表示を見せることができる。

【0388】

また、サブ制御装置 262 の CPU 551 にて行われる保留表示制御処理は、大当たりスーパーリーチ E のような特殊変動パターンで実行される図柄変動表示において、リーチ外れ停止の背後に表示されている背景背景がリーチ発展背景 HH3 から通常背景 NH に戻ったタイミングより後であって通常背景 NH の表示中に当該保留表示 TH を虹色に変化させる特定保留変化を実行してもよい。このような構成は、後述する (A15) に記載される遊技機の一例である。このような構成によれば、大当たりスーパーリーチ E のような特殊変動パターンで実行される図柄変動表示において、リーチ発展外れ画面から主装飾図柄 SZ での外れ組合せを表示する通常画面に戻ったタイミングより後であって該通常背景 NH の表示中は、当該図柄変動表示が外れパターンで終了しており、次の図柄変動表示が開始されるまでの待機画面になったように遊技者に認識されているが、このタイミングで特定示唆演出を実行することで、図柄変動表示の最後の最後まで目が離せない、図柄変動表示が完全に終了したと思ってもまだ何かが起こるのでは無いか、という印象を遊技者に与えることができる。その結果、大当たりスーパーリーチ E のような当該保留表示 TH が大当たり確定を示唆する虹色に変化することへの期待感を維持した状態で図柄変動表示を見せることができる。

【0389】

また、第 3 図柄表示装置 42 は、数字部 SZa で構成される図柄が該数字部 SZa に対応する装飾部 SZb で構成される図柄と組み合わせられた状態で変動を開始してから、大当たり判定処理 (S501) による判定結果を示す組合せで停止するまでの図柄変動表示を含む表示演出を表示可能である。表示制御装置 45 の CPU 521 は、上述した保留表示制御処理にて、図柄変動表示が複数の数字部 SZa で構成される図柄のうち残り一つの数字部 SZa で構成される図柄を除いて当たり組合せで揃っているリーチ発展状態で該残り一つの数字部 SZa で構成される図柄が外れ組合せとなるように停止するスーパーリーチ外れとなった後であって、スーパーリーチ外れを示す数字部 SZa で構成される図柄が装飾部 SZb で構成される図柄と組み合わせられた状態で図柄変動表示が停止した時に、変動復活示唆演出を実行する。

【0390】

この構成によれば、図柄変動表示が数字部 SZa で構成される図柄のスーパーリーチ外れ組合せによってリーチ外れとなった後であって、スーパーリーチ外れを示す数字部 SZa で構成される図柄が装飾部 SZb で構成される図柄と組み合わせられた状態で図柄変動表示が停止した時は、図柄変動表示の外れ組合せが確定した、あるいは、次に複数の数字部 SZa で構成される図柄が装飾部 SZb と組み合わせられた状態で変動を開始するまでの待機期間であると遊技者に思わせるようなタイミングであるので、示唆演出が行われるとは遊技者が思いもしないタイミングで、変動パターンが特殊変動パターンである可能性があることを遊技者に示唆することができる。また、図柄変動表示が数字部 SZa で構成される図柄の外れ組合せによってスーパーリーチ外れとなった後、スーパーリーチ外れを示す数字部 SZa で構成される図柄が装飾部 SZb で構成される図柄と組み合わせられた状態で

図柄変動表示が停止する図柄変動表示の最後の瞬間まで、変動パターンが大当たりスーパーリーチEであることへの期待感を維持した状態で、図柄変動表示を含む表示演出を見せることができる。その結果、遊技に関する判定の結果を遊技者に示唆する示唆演出を伴う図柄変動表示に対する興趣性を向上させることができる。このような構成は、後述する（B1）に記載される遊技機の一例である。

【0391】

また、表示制御装置45のCPU521は、上述した保留表示制御処理にて、保留表示パターン決定処理によって変動復活示唆演出が決定された場合には、図柄変動表示が複数の主装飾図柄SZのうち残り一つの主装飾図柄SZを除いて当たり組合せで揃っているリーチ成立後、リーチ発展演出において、当たり変動パターンが決定されている場合の表示態様（例えば、リーチ発展背景HH3にて「やったね！」の文字画像と味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する勝利画像）とは異なる表示態様（例えば、リーチ発展背景HH3にて味方キャラクタが敵キャラクタに負けそうである3回目の敗色画像と負けの印象を強めるような「残念！」の文字画像）であることが遊技者に識別可能とされた時から特殊変動が実行されるまでに、変動復活示唆演出を実行する。なお、リーチ発展背景HH3は、文字画像を用いないで味方キャラクタと敵キャラクタとを用いたキャラクタ表示演出にて、当たり変動パターンが決定されている場合の表示態様とは異なる表示態様であることを認識させてもよい。

【0392】

このような構成によれば、リーチ発展演出におけるリーチ発展背景HH3において当たり変動パターンが決定されている場合の表示態様とは異なる表示態様（例えば味方キャラクタが敵キャラクタに負けそうである3回目の敗色画像と負けの印象を強めるような「残念！」の文字画像）であることが遊技者に識別可能とされた時は、図柄変動表示を当たり組合せで揃わせる場合のパターンにはならないと遊技者に思わせることができるタイミングであるので、遊技者が諦めかけたタイミングで、変動パターンが大当たりスーパーリーチEである可能性があることを遊技者に示唆することができる。これにより、表示演出において当たり変動パターンが決定されている場合の表示態様とは異なる表示態様（例えば味方キャラクタが敵キャラクタに負けそうである3回目の敗色画像と負けの印象を強めるような「残念！」の文字画像）であることが遊技者に識別可能とされてから変動復活が実行されるまでの間も、変動パターンが大当たりスーパーリーチEであることへの期待感を維持した状態で、図柄変動表示を含む表示演出を見せることができる。その結果、遊技に関する判定の結果を遊技者に示唆するリーチ表示演出を伴う図柄変動表示に対する興趣性を向上することができる。このような構成は、後述する（C1）に記載される遊技機の一例である。

【0393】

また、リーチ成立後、表示演出において当たり変動パターンが決定されている場合の表示態様とは異なる表示態様であることが遊技者に識別可能とされた時とは、リーチ発展演出において当たり変動パターンが決定されている場合の表示態様とは異なる表示態様であることが遊技者に識別可能とされる特定表示情報（例えば、リーチ発展背景HH3にて味方キャラクタが敵キャラクタに負けそうである3回目の敗色画像と負けの印象を強めるような「残念！」の文字画像）が表示された時である。このような構成によれば、リーチ発展演出において大当たり変動パターンが決定されている場合の表示態様とは異なる表示態様であることが遊技者に識別可能とされる特定表示情報（例えば、リーチ発展背景HH3にて味方キャラクタが敵キャラクタに負けそうである3回目の敗色画像と負けの印象を強めるような「残念！」の文字画像）が表示された時に、変動パターンが大当たりスーパーリーチEである可能性があることを遊技者に示唆することができる。したがって、リーチ表示演出において当たり変動パターンが決定されている場合の表示態様とは異なる表示態様であることが遊技者に識別可能とされてから変動復活が実行されるまでの間も、変動パターンが大当たりスーパーリーチEであることへの期待感を維持した状態で、リーチ表示演出を含む表示演出を見せることができる。その結果、リーチ表示演出を伴う図柄変動表

10

20

30

40

50

示に対する興趣性を向上することができる。このような構成は、後述する（Ｃ２）に記載される遊技機の一例である。

【０３９４】

また、上述した特定表示情報は、リーチ発展演出において該残り一つの図柄が外れ組合せで揃う表示態様であることを遊技者に識別可能とするリーチ外れ表示情報（例えば、リーチ発展背景ＨＨ３にて味方キャラクタが敵キャラクタに負けそうである３回目の敗色画像と負けの印象を強めるような「残念！」の文字画像）である。このような構成によれば、特定表示情報は、リーチ発展演出において残り一つの図柄が外れ組合せで揃う表示態様であることを遊技者に識別可能とするリーチ外れ表示情報であるので、遊技者がリーチ外れ表示情報を見て落胆しているタイミングで、変動パターンが大当たりスーパーリーチＥである可能性があることを遊技者に示唆することができる。したがって、リーチ発展演出においてリーチ外れ表示情報が表示されてから変動復活が実行されるまでの間も、変動パターンが大当たりスーパーリーチＥであることへの期待感を維持した状態で、リーチ発展演出を含む表示演出を見せることができる。その結果、リーチ表示演出を伴う図柄変動表示に対する興趣性を向上することができる。このような構成は、後述する（Ｃ３）に記載される遊技機の一例である。

【実施例２】

【０３９５】

実施例１では、特定示唆演出は、当該保留表示ＴＨが虹色に変化する特定保留変化であったが、実施例２では、特定示唆演出は、特定保留変化ではなく、通常画面（主装飾図柄ＳＺでの外れ画面）において主装飾図柄ＳＺの背後に表示される背景画像ＮＨが特別な背景画像に変化する特定背景変化である点で異なっている。以下、実施例１と異なる点について図４４を参照して説明する。また適宜、上述した説明及び図面も参照する。

【０３９６】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３の実行エリアにシフトされた変動パターン指定コマンドと、図１１に示す背景表示パターン選択用テーブルとを用いて、背景表示パターン１～４を決定し、図３１のステップＳ２３０４に示すように、決定された背景表示パターンを表示用背景表示パターン指定コマンドに変換する。

【０３９７】

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信する表示用背景表示パターン指定コマンドに従って、上述した図３２のステップＳ３００６に示す表示画像制御処理において、主装飾図柄ＳＺ及び発展図柄ＨＺの背後に表示する背景画像の表示制御を行う。

【０３９８】

大当たりスーパーリーチＥに決まった場合に決定される背景変化パターンは、図１１に示すように背景表示パターン４である。本実施例での背景表示パターン４は、図３５（ｃ）に示すようにリーチ発展演出における３回目の再変動（最終変動）の結果が発展図柄ＨＺによるリーチ外れであることを表示するタイミングｔ２ｆにおいて、リーチ発展背景ＨＨ３において３回目の対決で味方キャラクタが敵キャラクタに負けそうになる３回目の敗色画像が表示された後、発展図柄ＨＺによる変動が復活することを示す復活背景ＨＨ４が表示されるより前に、図柄変動表示の開始時に表示される通常背景ＮＨとは少なくとも一部異なる特定通常背景ＳＮＨに切り替えられるように設定されている。特定通常背景ＳＮＨは、例えば、図柄変動表示の開始時に表示される通常背景ＮＨの色を、大当たり確定であることを示唆する虹色に置き換えた背景画像である。

【０３９９】

本実施例の大当たりスーパーリーチＥの実行例を図４４を参照して説明する。図４４では、図４３（ｄ）に対応する画面から説明を開始している。

【０４００】

第３図柄表示装置４２では、（ａ）に示すように、３回目の再変動（最終変動）が開始され、（ｂ）に示すように、リーチ発展演出の最終変動における発展図柄ＨＺによるリー

10

20

30

40

50

チ外れ組合せとリーチ発展背景HH3（3回目の敗色画像）とを含むリーチ発展外れ画像が2秒間ほど表示された後、（c）に示すように、発展図柄HZによるリーチ外れ組合せが主装飾図柄SZによるリーチ外れ組合せに切り替えられ、リーチ発展背景HH3（3回目の敗色画像）が特定通常背景SNHに切り替えられる。特定通常背景SNHにて主装飾図柄SZによるリーチ外れ組合せが表示された後、（d）に示すように復活背景HH4を背景にして発展図柄HZによる図柄の変動が復活し、（e）に示すように復活背景画像HH4を背景に、発展図柄HZによる大当たり組合せが表示され、（f）に示すように主装飾図柄SZによる大当たり組合せが表示される。

【0401】

このように、実施例2の大当たりスーパーリーチEでは、実施例2の大当たりスーパーリーチEの変動パターンの実行例を見たことがあるかあるいは知っている遊技者に対して、リーチ発展演出の結果としてリーチ外れの組合せとともに対決演出において味方キャラクタが敵キャラクタに負けそうである敗色画像が表示される場合でも、発展図柄HZによるリーチ発展演出の結果がリーチ外れであることの表示が終わるまでに当該保留表示THが大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆する色である場合でも、発展図柄HZによるリーチ外れの組合せが表示された後、主装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せが表示される場合でも、主装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せの表示が確定する図柄変動表示の最後の瞬間まで、特定通常背景SNHが表示されることや、発展図柄HZによる図柄変動が復活して大当たりとなることへの期待を維持した状態で、リーチ演出を見せることができる。

【0402】

上述したステップS2304においてサブ制御装置262のCPU551が行う表示用背景表示パターン指定コマンド設定処理は、本発明の背景構成画像決定手段の例示である。上述したステップS3006において表示制御装置45のCPU521が行う表示画像制御処理は、背景構成画像表示実行手段の例示である。

【0403】

上述したように、本実施例2のパチンコ機10によれば、サブ制御装置262のCPU551は、複数の図柄が当たり組合せで揃う可能性があることを示唆する画像であって発複数の図柄の後側を構成する画像である複数の背景構成画像の中から所定の背景構成画像を決定する背景構成画像決定機能（表示用背景表示パターン指定コマンド設定処理（S2304））を備え、表示制御装置45のCPU521は、背景構成画像機能によって決定された所定の背景構成画像を構成する画像を第3図柄表示装置42に表示させる背景構成画像表示実行機能（表示画像制御処理（S3006））を備え、背景構成画像決定機能は、少なくとも大当たりスーパーリーチEが決定された場合に、大当たりスーパーリーチEが決定されてから変動復活が実行されるまでの間に、複数の背景構成画像の中でも発展図柄HZが大当たり組合せで揃う可能性が高いことを示唆する特定通常背景SNH（特定背景構成画像）を表示することを決定する。これにより、図柄変動表示が外れ組合せで表示される場合でも、特定通常背景SNHが表示されることを図柄変動表示の最後まで期待した状態で図柄変動表示を見せることができる。このような構成は、（A17）に記載される遊技機の一例である。

【0404】

また、背景構成画像決定機能は、図柄変動表示の背景として表示される複数の背景パターンの中から、図柄変動表示中に実行される所定の背景パターンを所定の示唆演出として決定する表示用背景表示パターン指定コマンド設定処理（S2304）であり、背景構成画像表示実行機能は、表示用背景表示パターン指定コマンド設定処理（S2304）によって決定された所定の背景パターンを第3図柄表示装置42に実行させる表示画像制御処理（S3006）である。表示用背景表示パターン指定コマンド設定処理は、大当たりスーパーリーチEが決定される場合に、リーチ外れ停止が表示されてから外れ停止の表示が終わるより前に、発展図柄HZが当たり組合せで揃う可能性があることを示唆しないリーチ発展背景NH3を、主装飾図柄SZが当たり組合せで揃う可能性があることを示唆す

る特定通常背景 S N H に変化させる特定背景変化を決定する。このような構成によれば、図柄変動表示が外れ組合せで表示される場合でも、リーチ発展背景 H H 3 が特定通常背景 S N H に変化する特定背景変化を図柄変動表示の最後まで期待した状態で図柄変動表示を見せることができる。このような構成は、(A 1 8) に記載される遊技機の一例である。

【実施例 3】

【0405】

実施例 1 では、特定示唆演出は、当該保留表示 T H が虹色に変化する特定保留変化であったが、実施例 3 では、特定示唆演出は、特定保留変化ではなく、特殊変動パターンにて行われる図柄変動表示にて行われる、通常画面（主装飾図柄 S Z での外れ画面）において表示される少なくとも 1 つの主装飾図柄 S Z を通常的主装飾図柄 S Z の装飾とは異なる装飾が施された特定主装飾図柄 S S Z として表示する特定図柄変化である点で異なっている。以下、実施例 1, 2 と異なる点について図 4 5 を参照して説明する。また適宜、上述した説明及び図面を参照する。

【0406】

サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、R A M 5 5 3 の実行エリアにシフトされた変動パターン指定コマンドと、図 9 に示す図柄変動表示パターン選択用テーブルとを用いて、図柄変動表示パターンを決定し、図 3 1 のステップ S 2 3 0 3 に示すように、決定された図柄変動表示パターンを表示用変動パターン指定コマンドに変換する。

【0407】

表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、サブ制御装置 2 6 2 から受信する表示用変動パターン指定コマンドに従って、上述した図 3 2 のステップ S 3 0 0 4 に示す変動表示態様決定処理において s、主装飾図柄 S Z 及び発展図柄 H Z を変動表示する表示制御を行う。

【0408】

表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、サブ制御装置 2 6 2 から受信した表示用変動パターン指定コマンドが 8 R 確変大当たりスーパーリーチ E または 1 6 R 確変大当たりスーパーリーチ E に対応する図柄変動表示パターン 4 である場合、外れ組合せを構成する主装飾図柄 S Z のうちの一部の図柄を、大当たり組合せで揃う可能性があることを示唆する特定主装飾図柄 S S Z に替えて表示する特定図柄変化を実行する。すなわち、特定図柄変化では、上述した図 3 5 (a) に示す大当たりスーパーリーチ E での図柄変動表示パターン 4 は、リーチ発展演出における発展図柄 H Z の最終変動において、発展図柄 H Z でのリーチ外れ組合せの表示から主装飾図柄 S Z でのリーチ外れ組合せの表示に切り換わるタイミング t 2 g で、外れ組合せを構成する主装飾図柄 S Z が大当たり組合せで揃うことを示唆する特定主装飾図柄 S S Z に替えられて表示される。主装飾図柄 S Z と特定主装飾図柄 S S Z とで構成される外れ組合せは、主装飾図柄 S Z でのリーチ外れ組合せの表示が終わるまで表示され続ける。その後、主装飾図柄 S Z と示唆図柄 S Z 2 とで構成される外れ組合せは、復活演出が開始するタイミング t 2 h にて発展図柄 H Z による図柄変動の復活に切り替えられる。

【0409】

特定主装飾図柄 S S Z は、大当たりノーマルリーチ A において、リーチ成立時に、主装飾図柄 S Z に代えて表示されるように設定されてもよい。また、大当たりスーパーリーチ A において、リーチ発展演出の最終変動で発展図柄 H Z を虹色に変化させて表示してもよい。このように設定することで、大当たりスーパーリーチ E において主装飾図柄 S Z が特定主装飾図柄 S S Z に変化する特定図柄変化によって、大当たり組合せで揃うことが確定できるように遊技者に示唆し易くなる。

【0410】

次に、図 4 5 を参照して本実施例における大当たりスーパーリーチ E の変動パターンの実行例を説明する。本実施例の大当たりスーパーリーチ E は、図 4 5 (c) が実施例 1 の大当たりスーパーリーチ E と異なるので、この点を中心に説明する。

【0411】

実施例 1, 2 では、第 3 図柄表示装置 4 2 では、最終変動における発展図柄 H Z のリー

10

20

30

40

50

チ発展外れ組合せ「7」「7」「6」が2秒間ほど表示された後、主装飾図柄S Zの外れ組合せ「7」「7」「6」に切り替えられていた。本実施例では、(d)に示すように、左列Lの「7」と中央列Mの「7」とは主装飾図柄S Zで表示されるが、右列Mの「6」は、大当たり組合せで揃うことが確定であることを示唆する特定主装飾図柄S S Zで表示される特定図柄変化が行われる。特定主装飾図柄S S Zは、数字部S Z aと装飾部S Z bに虹色が施されている。

【0412】

このように、実施例3の大当たりスーパーリーチEでは、実施例3の大当たりスーパーリーチEの変動パターンの実行例を見たことがあるかあるいは知っている遊技者に対して、リーチ発展演出の結果としてリーチ外れの組合せとともに対決演出において味方キャラクタが敵キャラクタに負けそうである敗色画像が表示される場合でも、発展図柄H Zによるリーチ発展演出の結果がリーチ外れであることの表示が終わるまでに当該保留表示T Hが大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆する色である場合でも、発展図柄H Zによるリーチ外れの組合せが表示された後、装飾図柄S Zによるリーチ外れの組合せが表示される場合でも、主装飾図柄S Zによるリーチ外れの組合せの表示が確定する図柄変動表示の最後の瞬間まで、主装飾図柄S Zによるリーチ外れの組合に特定主装飾図柄S S Zが含まれていることや、発展図柄H Zによる図柄変動が復活して大当たりとなることへの期待を維持した状態で、リーチ演出を見せることができる。

【0413】

上述したステップS 2304においてサブ制御装置262のCPU551が行う表示用背景表示パターン指定コマンド設定処理は、本発明の背景画像決定手段の例示である。上述したステップS 3006において表示制御装置45のCPU521が行う表示画像制御処理は、本発明の背景パターン実行手段の例示である。

【0414】

上述したように、本実施例3のパチンコ機10によれば、変動復活示唆演出は、主装飾図柄S Zでの外れ組合せを構成する複数の図柄のうちの図柄、例えば外れ図柄に相当する右列Mの主装飾図柄S Zを、大当たり組合せで揃う可能性があることを示唆する虹色を装飾部S Z bに施した特定主装飾図柄S S Zに替える特定図柄変化である。このような構成は、(A19)に記載される遊技機の一例である。このような構成によれば、図柄変動表示において外れ画面が表示される場合でも、外れ組合せを構成する主装飾図柄S Zが特定主装飾図柄S S Zに変化する図柄変化を図柄変動表示の最後まで期待した状態で図柄変動表示を見せることができる。

【実施例4】

【0415】

特定保留変化が開始されるより前に特定保留変化が実行されることを示唆する特定事前示唆演出を実行してもよい。以下、図46を参照して説明する。

【0416】

表示制御装置45のCPU521は、図32のステップS 3004に示す変動表示態様決定処理において、サブ制御装置262から受信される表示用変動パターン指定コマンドによって示された変動パターンに対応する装飾図柄の変動表示態様を決定する。具体的には、表示制御装置45のCPU521は、図9を参照して説明した図柄変動表示パターン選択用テーブルを用いて、表示用変動パターン指定コマンドに対応する1の変動パターンを決定する。

【0417】

実施例1における大当たりスーパーリーチEに対応する変動パターン4では、リーチ発展演出における最終変動において発展図柄H Zが表示されるように設定されており、図43(g)に示すように最終変動の結果として発展図柄H Zによるリーチ外れの組合せが表示されるものであった。本実施例では、大当たりスーパーリーチEに対応する変動パターン4では、最終変動の結果としてリーチ外れの組合せを表示する際にはリーチ外れ組合せを構成する1の発展図柄H Z（最後に停止する発展図柄H Z）が他の発展図柄H Zとは少

なくとも一部が異なる特定発展図柄SHZとして表示されよう設定されている。なお、表示制御装置45のCPU521は、表示用変動パターン指定コマンドが大当たりスーパーリーチEである場合に、本実施例のような特定発展図柄SHZを含む変動パターン4とするか、実施例1のような特定発展図柄SHZを含まない変動パターン4とするかを抽選により決定してもよい。

【0418】

特定発展図柄SHZは、その表示態様によって、当該保留変化THが虹色に変化する特定保留変化が実行されるか否かを遊技者に示唆する図柄である。特定発展図柄SHZが例えば発展図柄HZに漢字で表された「変化？」の文字が組み合わされた図柄である場合は、特定保留変化が実行されることが確定であることを示唆し、特定発展図柄SHZが例えば発展図柄HZにひらがなで表された「へんか？」の文字が組み合わされた図柄である場合は、特定保留変化が実行されないことを示唆する。なお、上述のように特定発展図柄SHZを含む変動パターンとするか否かを決定する構成において、漢字で表された「変化？」の文字が組み合わされた図柄が表示される場合は、特定保留変化が実行する可能性が高いように設定し、ひらがなで表された「へんか？」の文字が組み合わされた図柄が表示される場合は、特定保留変化が実行される可能性が低いように設定してもよい。

【0419】

次に、図46を参照して本実施例における大当たりスーパーリーチEと外れスーパーリーチDの変動パターンの実行例を説明する。

【0420】

大当たりスーパーリーチEでは、(a)に示すリーチ発展演出における3回目の再変動(最終変動)の結果が、(b)に示す発展図柄HZによるリーチ外れの組合せとして表示される。このとき、左側と中央の発展図柄HZは「7」「7」の数字が表示され、最後に停止する右側の発展図柄HZは「6」の数字と漢字で表された「変化？」の文字が組み合わされた特定発展図柄SHZ「6変化？」が表示される。この発展図柄HZと特定発展図柄SHZとによるリーチ外れの組合せ「7」「7」「6変化？」の表示後、(c)に示すように発展図柄HZと特定発展図柄SHZとによるリーチ外れの組合せ「7」「7」「6変化？」は主装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せ「7」「7」「6」に切り替えられ、リーチ発展背景HH3は通常背景NHに切り替えられて、主装飾図柄SZによるリーチ外れ画面が表示され、このリーチ外れ画面において当該保留表示THが青色から虹色に変化する特定保留変化が表示され、(d)に示すように、発展図柄HZによる変動が復活した後に、大当たりとなる。

【0421】

外れスーパーリーチDでは、(a)に示すリーチ発展演出における3回目の再変動(最終変動)の結果が、(e)に示す発展図柄HZによるリーチ外れの組合せとして表示される。このとき、左側と中央の発展図柄HZは「7」「7」の数字が表示され、最後に停止する右側の発展図柄HZは「6」の数字とひらがなで表された「へんか？」の文字が組み合わされた特定発展図柄SHZ「6へんか？」が表示される。この発展図柄HZと特定発展図柄SHZとによるリーチ外れの組合せ「7」「7」「6へんか？」の表示後、(f)に示すように発展図柄HZと特定発展図柄SHZとによるリーチ外れの組合せ「7」「7」「6へんか？」は主装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せ「7」「7」「6」に切り替えられ、リーチ発展背景HH3は通常背景NHに切り替えられて、主装飾図柄SZによるリーチ外れ画面が表示されるが、このリーチ外れ画面において当該保留表示THが青色のまま変化しない。(f)では、主装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せが確定する。

【0422】

このように、実施例4の大当たりスーパーリーチEでは、リーチ発展演出の結果として発展図柄HZによるリーチ外れの組合せを表示する際に、リーチ外れの組合せを構成する特定発展図柄SHZの種類によって、その後、当該保留表示THにおいて特定保留変化が実行されるか否かが示唆される。これにより、リーチ発展演出の結果として発展図柄HZによるリーチ外れの組合せが表示された後、主装飾図柄SZによる変動が復活する前に、

図柄変動表示の確定を示すものではない主装飾図柄S Zによるリーチ外れ画面に戻って特定保留変化が行われるか、図柄変動表示の確定を示す主装飾図柄S Zによるリーチ外れ画面に戻ってそのまま図柄変動表示が確定するかを、リーチ発展演出の期間中において認識することができる。つまり、特定保留変化に至る演出態様（ゲーム性）を多様化することができる。

【0423】

上述したステップS3004において表示制御装置45のCPU521が行う変動表示態様決定処理は、本発明の事前示唆演出決定手段の例示である。上述したステップS3006において表示制御装置45のCPU521が行う表示画像制御処理は、本発明の事前示唆演出実行手段の例示である。

10

【0424】

上述したように、本実施例4のパチンコ機10によれば、図柄変動表示パターン選択用テーブルの中から、当該保留表示THの特定保留変化の実行を示唆する特定発展図柄SH Zを含む図柄変動表示パターンを決定する事前示唆演出決定機能（変動表示態様決定処理（S3004））と、変動表示態様決定処理によって特定発展図柄SH Zを含む図柄変動表示パターンが決定された場合には、当該図柄変動表示パターンを第3図柄表示装置42に表示させる事前示唆演出実行機能（表示画像制御処理（S3006））を行う表示制御装置45のCPU521を備え、変動表示態様決定処理では、大当たりスーパーリーチEに対応する変動パターン4が決定される場合に、変動復活示唆演出が実行される前に実行される特定事前示唆演出として、発展図柄HZによるリーチ外れの組合せが表示されるタイミングで、発展図柄HZによるリーチ外れの組合せを構成する発展図柄HZの1つを、変動復活示唆演出が実行されることを示唆する特定発展図柄SH Zとして表示する特定事前示唆演出を行うことを決定する。このような構成は、（A20）に記載される遊技機の一例である。

20

【0425】

このような構成によれば、大当たりスーパーリーチEが決定される場合でも、リーチ発展演出の結果として発展図柄HZによるリーチ外れの組合せが表示された後、主装飾図柄S Zによるリーチ外れ画面に戻るまでは、変動復活示唆演出が実行されるか否かが（発展図柄HZによる変動が復活して大当たりとなるか否かが）分からないというゲーム性だけでなく、大当たりスーパーリーチEが決定される場合には、発展図柄HZによるリーチ外れ画面が表示されているタイミングで、特定事前示唆演出の実行があれば変動復活示唆演出が実行される（発展図柄HZによる変動が復活して大当たりとなる）ことが分かるというゲーム性も加わるので、発展図柄HZによる変動が復活して大当たりとなるという変動パターンが実行されるリーチ演出のゲーム性を多様化することができる。

30

【0426】

また、この変動表示態様決定処理では、大当たりスーパーリーチEに対応する変動パターン4が決定される場合に、発展図柄HZによるリーチ外れの組合せが表示されるタイミングで、発展図柄HZによるリーチ外れの組合せを構成する発展図柄HZの1つを、特定保留変化が実行され易いことを示唆する漢字で表された「変化？」の図柄を含む特定発展図柄SH Zとして表示する第1特定事前示唆演出を行うことを決定し、外れスーパーリーチDに対応する変動パターン3が決定される場合に、発展図柄HZによるリーチ外れの組合せが表示されるタイミングで、特定示唆演出が実行され難いことを示唆するひらがなで表された「へんか？」の図柄を含む特定発展図柄SH Zとして表示する第2特定事前示唆演出を行うことを決定してもよい。このような構成は、（A21）に記載される遊技機の一例である。

40

【0427】

このような構成によれば、発展図柄HZによるリーチ外れの組合せが表示されているタイミングで実行される特定発展図柄SH Zの種類に応じて、変動復活示唆演出が実行され易いか否か（発展図柄HZによる変動が復活して大当たりとなり易いか否か）が分かるというゲーム性も加わるので、発展図柄HZによる変動が復活して大当たりとなるという変

50

動パターンが実行されるリーチ演出のゲーム性を多様化できる。

【実施例 5】

【0428】

特定保留変化が開始されるより前に特定保留変化が実行されることを示唆する特定事前示唆演出を実施例 4 とは異なる態様で実行してもよい。以下図 47 を参照して説明する。

【0429】

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、RAM 553 の実行エリアにシフトされた変動パターン指定コマンドと、図示省略の吹き出し表示パターン指定コマンドとを用いて、上述した図 31 のステップ S2305 に示す表示用吹き出し表示パターン指定コマンド設定処理において、図柄変動表示中の所定のタイミングで第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a に吹き出し画像 HD を表示させるための吹き出し表示パターンを決定する。具体的には、変動パターン指定コマンドと吹き出し画像 HD とが対応付けられた図示省略の吹き出し画像表示パターン選択用テーブルを用いて、変動パターン指定コマンドに対応する 1 の吹き出し画像表示パターンを決定する。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、決定された吹き出し表示パターンを表示用吹き出し表示パターン指定コマンドに変換する。

【0430】

本実施例では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、大当たりスーパーリーチ E に対応する変動パターン指定コマンドを受信した場合は、特定保留変化の実行を示唆する特定吹き出し画像 SHD の表示を含む特定吹き出し表示パターンを決定する。特定吹き出し表示パターンは、例えば、主装飾図柄 SZ によるリーチ成立時に「スーパーリーチ！」からなる吹き出し画像 HD を表示し、後述する特定保留変化を実行する前のタイミングで特定吹き出し画像 SHD を表示するパターンである。なお、実施例 4 と同様に抽選によって特定吹き出し表示パターンの実行を決定してもよい。

【0431】

表示制御装置 45 の CPU 521 は、サブ制御装置 262 から受信する表示用吹き出し表示パターン指定コマンドに従って、上述した図 32 のステップ S3005 に示す補助演出決定処理において、吹き出し画像 HD を第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a の右下に挿入させる表示制御を行う。本実施例では、表示制御装置 45 の CPU 521 は、特定吹き出し表示パターンを受信した場合、後述するタイミングで特定吹き出し画像 SHD のを表示させる。

【0432】

特定吹き出し画像 HD は、その表示態様によって、当該保留変化 TH が虹色に変化する特定保留変化が実行されるか否かを遊技者に示唆する画像である。特定吹き出し画像 SHD が例えば漢字とひらがなで表された「変化する？」という吹き出しである場合は、特定保留変化が実行されることが確定であることを示唆し、特定吹き出し画像 SHD が例えばひらがなのみで表された「へんかする？」という吹き出しである場合は、特定保留変化が実行されないことを示唆する。なお、上述のように特定吹き出し表示パターンを抽選により決定する構成であれば、漢字とひらがなで表された「変化する？」という吹き出しである場合は、特定保留変化が実行される可能性が高いことを示唆し、ひらがなのみで表された「へんかする？」という吹き出しである場合は、特定保留変化が実行される可能性が低いように設定してもよい。

【0433】

次に、図 47 を参照して本実施例における大当たりスーパーリーチ E と外れスーパーリーチ D の変動パターンの実行例を説明する。

【0434】

大当たりスーパーリーチ E では、(a) に示すリーチ発展演出における 3 回目の再変動（最終変動）の結果が、(b) に示す発展図柄 HZ によるリーチ外れの組合せとして表示される。発展図柄 HZ によるリーチ外れの組合せを 2 秒ほど表示した後、(c) に示すように、発展図柄 HZ によるリーチ外れの組合せとリーチ発展背景 HH3 とが徐々に消えて、主装飾図柄 SZ によるリーチ外れの組合せと通常背景 NH とが徐々に現れる移行画面と

10

20

30

40

50

なる。この移行画面が表示されているタイミングにおいて、表示画面42aの右下に漢字とひらがなで表された「変化する？」からなる特定吹き出し画像SHDが表示される。特定吹き出し画像SHDが表示されるタイミングは、移行画面に切り替えられると同時にでもよいし、移行画面の表示中でもよい。漢字とひらがなで表された特定吹き出し画像SHDが表示された後、移行画面は(d)に示す主装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せと通常背景NHとが表示される通常画面に移行する。通常画面では、当該保留表示THが虹色に変化する特定保留変化が実行され、(e)に示すように、発展図柄HZによる変動が復活した後に、大当たりとなる。

【0435】

外れスーパーリーチDでは、(a)に示すリーチ発展演出における3回目の再変動(最終変動)の結果が、(f)に示す発展図柄HZによるリーチ外れの組合せとして表示され、発展図柄HZによるリーチ外れの組合せを2秒ほど表示した後、(g)に示す移行画面が表示されているタイミングにおいて、表示画面42aの右下にひらがなのみで表された「へんかする？」という特定吹き出し画像SHDが表示される。ひらがなのみで表された特定吹き出し画像SHDが表示された後、移行画面は(h)に示す通常画面に移行する。通常画面では、当該保留表示THが青色のまま変化しない。(h)では、主装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せが確定する。

【0436】

このように、実施例5の大当たりスーパーリーチEでは、発展図柄HZによるリーチ外れ画面から主装飾図柄SZによるリーチ外れ画面(通常画面)に移行する際に表示される特定吹き出し画像SHDの種類によって、その後、通常画面が表示されるタイミングで当該保留表示THにおいて特定保留変化が実行されるか否かが示唆される。これにより、リーチ発展演出の結果として発展図柄HZによるリーチ外れの組合せが表示された後、主装飾図柄SZによる変動が復活する前に、図柄変動表示の確定を示すものではない主装飾図柄SZによるリーチ外れ画面に戻って特定保留変化が行われるか、図柄変動表示の確定を示す主装飾図柄SZによるリーチ外れ画面に戻ってそのまま図柄変動表示が確定するかを、リーチ発展演出から通常画面への移行中において認識することができる。つまり、特定保留変化に至る演出態様(ゲーム性)を多様化することができる。

【0437】

上述したS2305においてサブ制御装置262のCPU551表示用吹き出し表示パターン指定コマンド設定処理は、本発明の事前示唆演出決定手段の例示である。上述したステップS3005において表示制御装置45のCPU521が行うに示す補助演出決定処理は、本発明の事前示唆演出実行手段の例示である。

【0438】

上述したように、本実施例5のパチンコ機10によれば、吹き出し画像表示パターン選択用テーブルの中から、当該保留表示THの特定保留変化が行われるか否かを事前に示唆する特定吹き出し画像SHDを含む吹き出し画像表示パターンを決定する事前示唆演出実行機能(表示用吹き出し表示パターン指定コマンド設定処理(ステップS2305))を行うサブ制御装置262のCPU551と、表示用吹き出し表示パターン指定コマンド設定処理によって特定吹き出し画像SHDを含む吹き出し画像表示パターンが決定された場合には、当該吹き出し画像表示パターンを第3図柄表示装置42に表示させる事前示唆演出実行機能(表示画像制御処理(ステップS3006))を行う表示制御装置45のCPU521と、を備え、表示用吹き出し表示パターン指定コマンド設定処理では、大当たりスーパーリーチEに対応する変動パターン4が決定される場合に、発展図柄HZによるリーチ外れ画面から主装飾図柄SZによるリーチ外れ画面(通常画面)に移行するタイミングで、特定保留変化が実行されることを示唆する漢字とひらがなで表された「変化する？」という特定吹き出し画像SHDとして表示する事前示唆演出を行うことを決定する。このような構成は、(A20)に記載される遊技機の一例である。

【0439】

このような構成によれば、リーチ発展演出の結果として発展図柄HZによるリーチ外れ

10

20

30

40

50

の組合せが表示された後、発展図柄HZによる変動が復活する前に、図柄変動表示の確定を示すものではない主装飾図柄SZによるリーチ外れ画面に戻って特定保留変化が行われるか、図柄変動表示の確定を示す主装飾図柄SZによるリーチ外れ画面に戻ってそのまま図柄変動表示が確定するかを、発展図柄HZによるリーチ外れ画面が主装飾図柄SZによるリーチ外れ画面（通常画面）に移行するタイミングにおいて、遊技者に認識させることができる。つまり、主装飾図柄SZによるリーチ外れ画面において特定示唆演出の実行があれば発展図柄HZによる変動復活に至るという演出パターンだけでなく、通常画面に移行するタイミングにおいて特定示唆演出が実行されるか否かを示唆する事前示唆演出があるという演出パターンも設けることで、特定保留変化が実行される演出パターンだけでなく特定保留変化が実行されない演出パターンにおいても、特定保留変化が起こることを積極的に期待させることができるので、特定保留変化に関連する演出態様を多様化することができる。

10

【0440】

また、表示用吹き出し表示パターン指定コマンド設定処理では、大当たりスーパーリーチEに対応する変動パターン4が決定される場合に、発展図柄HZによるリーチ外れ画面から通常画面に移行するタイミングで、特定保留変化が実行され易いことを示唆する漢字とひらがなで表された「変化する？」という吹き出しで示す特定吹き出し画像SHDとして表示する第1特定事前示唆演出を行うことを決定し、外れスーパーリーチDに対応する変動パターン3が決定される場合に、発展図柄HZによるリーチ外れ画面から通常画面に移行するタイミングで、特定示唆演出が実行され難いことを示唆するひらがなのみで表された「へんかする？」という吹き出しで示す特定吹き出し画像SHDとして表示する第2特定事前示唆演出を行うことを決定してもよい。このような構成は、(A21)に記載される遊技機の一例である。

20

【0441】

このような構成によれば、発展図柄HZによるリーチ外れ画面が通常画面に移行するタイミングで実行される特定吹き出し画像SHDの種類に応じて、特定示唆演出が実行され易いか否か（発展図柄HZによる変動が復活して大当たりとなり易いか否か）が分かるというゲーム性も加わるので、発展図柄HZによる変動が復活して大当たりとなるという変動パターンが実行されるリーチ演出のゲーム性を多様化できる。

【実施例6】

30

【0442】

上述した実施例1～実施例5では、特殊変動パターンが決定された場合に実行される特殊示唆演出は、当該特殊変動パターンが決定された図柄変動表示中において実行されていたが、実施例6では、特殊示唆演出は、特殊変動パターンが決定してから当該特殊変動パターンに基づく図柄変動表示が実行される前までのタイミングで実行される点で異なる。

【0443】

実施例1では、図29を参照して説明した先読み変動パターン指定コマンド受信処理のステップS1914において、先読み変動パターン指定コマンド受信時に、当該先読み変動パターン指定コマンドに基づいて第1～第4保留表示H1～H4に係る保留表示パターンが決定されるに留まるが、実施例6では、先読み変動パターン指定コマンド受信時に、当該先読み変動パターン指定コマンドに基づいて第1～第4保留表示H1～H4とは異なる他の先読み予告パターンが決定される。

40

【0444】

次に、表示制御装置45にて用いられる先読み予告パターン選択用テーブルについて、図48を参照して説明する。先読み予告パターン選択用テーブルは、1の変動表示パターンが決まれば1の保留表示パターンとともに1の先読み予告パターンが決まるように設定されている。つまり、表示制御装置45は、サブ制御装置262から1の変動パターンを示す表示用変動パターンコマンドが送信された場合、1の先読み予告パターンにて先読み予告演出を実行するように構成されている。

【0445】

50

なお、先読み予告パターンを決定するための構成は、上述したものに限らず、1の変動パターンが決定された場合に、抽選により先読み予告を行うかどうか決定するものであってもよい。この場合、同じ種類の変動パターンであっても、外れの場合は先読み予告が行われ難くする一方で、大当たりの場合は先読み予告を行われ易くしてもよい。これにより、先読み予告が行われる場合は大当たりを強く期待させることができる。

【0446】

変動表示パターンが大当たりノーマルリーチA、B、大当たりスーパーリーチA、B、前後外れ及び前後以外外れノーマルリーチA、B、前後外れ及び前後以外外れスーパーリーチA、B、完全外れA～Fに決まった場合、先読み予告パターン1が設定される。先読み予告パターン1は、先読み予告無しのパターンである。これは、第1～第4保留表示H1～H4が白色である保留表示パターン1～4、8、9に対応している。これにより、大当たりとなることを遊技者に期待させない状態のままで大当たりにするような変動パターンでは、あえて先読み予告を行わないことで、遊技者に大当たり当選への驚きを与えることができる。また、通常、決定されることが多い外れ変動パターンでは、先読み予告を行わないことで、他の変動パターンにおいて先読み予告が行われるときの喜びを大きくすることができる。

【0447】

変動表示パターンが大当たりスーパーリーチC、または、前後外れ及び前後以外外れスーパーリーチCに決まった場合、先読み予告パターン2が設定される。先読み予告パターン2は、第4保留表示中は先読み予告が無く、第4保留表示H4から第3保留表示H3への変化時と第3保留表示H3から第2保留表示H2への変化時と第2保留表示H2から第1保留表示H1への変化時に、「当たるかも」という文字画像を表示する先読み予告を実行するパターンである。先読み予告パターン2は、第1～第4保留表示H1～H4が青色である保留表示パターン5、6に対応している。スーパーリーチCは、大当たりとなる場合にはスーパーリーチDと同程度に決定され易いが、外れとなる場合にはスーパーリーチDよりもはるかに決定されにくい変動パターンである。これにより、遊技者に対して、後に発生する図柄変動表示が大当たりとなる期待度が高いのではないかと示唆を与えることができる。

【0448】

変動表示パターンが大当たりスーパーリーチD、前後外れ及び前後以外外れスーパーリーチD、または、大当たりスーパーリーチEに決まった場合、先読み予告パターン3が設定される。先読み予告パターン3は、第4保留表示中は先読み予告が無く、第4保留表示H4から第3保留表示H3への変化時と第3保留表示H3から第2保留表示H2への変化時と第2保留表示H2から第1保留表示H1への変化時に、「厳しい勝負になるかもしれないが復活するかもしれないよ」という（図48では「復活するかも」と表記している）文字画像を表示する特殊先読み予告を実行するパターンである。先読み予告パターン3は、第1～第4保留表示H1～H4が青色である保留表示パターン5、6に対応している。スーパーリーチDは、大当たりとなる場合にはスーパーリーチCと同程度に決定され易いが、外れとなる場合にはスーパーリーチCよりもはるかに決定され易い変動パターンである。また、大当たりスーパーリーチEは、大当たりとなる場合にスーパーリーチC、Dよりも決定されにくい変動パターンである。これにより、遊技者に対して、先読み予告において「当たるかも」と表示される場合に比べて大当たりになりにくいかもしれないが、最後に変動復活があるかもしれないので、後に発生する図柄変動表示がリーチ外れの結果となっても最後まで期待できるのではないかと示唆を与えることができる。

【0449】

次に、図49を参照して先読み予告パターン2の実行例を説明する。

【0450】

(a)に示す画面では、第1～第4保留表示H1～H4まで表示されている状態で、当該保留表示THに対応する図柄変動表示が外れ組合せで停止されている状態が表示されている。第4保留表示H4に対して先読み予告パターン2が設定されている。(b)に示す

10

20

30

40

50

画面では、(a)に示す第1～第4保留表示H1～H4が1つつ左にずれることによって当該保留表示TH、第1～第3保留表示H1～H3となるようにシフトされる。つまり、第3保留表示H3に対して先読み予告パターン2が設定されている。このとき、第3保留表示H3から上方に伸びた吹き出しの中に「当たるかも」という文字を含む先読み予告画像SY1が表示される先読み予告が実行される。(c)に示す画面では、次の図柄変動表示の開始時にはこの先読み予告画像SY1は非表示にされている。第3保留表示H3から第2保留表示H2への変化時と第2保留表示H2から第1保留表示H1の表示時にも行われる。これにより、遊技者は、第3保留表示H3に対して先読み予告が実行されてから先読み予告が実行された保留表示に対応する図柄変動表示が実行されるまでの間、大当たりを期待した状態で表示演出を見ることができる。

10

【0451】

次に、図49を参照して先読み予告パターン3の実行例を説明する。

【0452】

(a)に示す画面は、上述した先読みパターン2と同じであるが、(d)に示す画面では、第3保留表示H3に対して先読み予告パターン3が設定されている。このとき、第3保留表示H3から上方に伸びた吹き出しの中に「厳しい勝負になるかもしれないが復活するかもしれないよ」という文字を含む特殊先読み予告画像SY2が表示される特殊先読み予告が実行される。(e)に示す画面では、次の図柄変動表示の開始時にはこの先読み予告画像SY2は非表示にされている。この特殊先読み予告は、第3保留表示H3から第2保留表示H2への変化時と第2保留表示H2から第1保留表示H1の表示時にも行われる。これにより、遊技者は、第3保留表示H3に対して特殊先読み予告が実行されてから特殊先読み予告が実行された保留表示に対応する図柄変動表示が実行されるまでの間、先読み予告において「当たるかも」と表示される場合に比べて大当たりになりにくいかもしれないが、最後に変動復活があるかもしれないので、後に発生する図柄変動表示がリーチ外れの結果となっても最後まで期待できるのではないか、という変動復活を期待した状態で表示演出を見ることができる。

20

【0453】

上述したように、実施例6のパチンコ機10によれば、特殊先読み予告のような特殊示唆演出が実行されるタイミングは、特殊変動パターンが決定してから特殊変動パターンに基づく図柄変動表示が実行されるまでの間のタイミング、具体的には、第2～第4保留表示H2～H4が左にシフトされるタイミングである。

30

【0454】

このような構成によれば、遊技者は、例えば特殊先読み予告演出において第1～第4保留表示H2～H4が左にシフトされる時に対応する第1～第3保留表示H1～H3のいずれかに対して「厳しい勝負になるかもしれないが復活するかもしれないよ」という文字画像を表示することによって、遊技者は、第3保留表示H3に対して特殊先読み予告が実行されてから特殊先読み予告が実行された保留表示に対応する図柄変動表示が実行されるまでの間、先読み予告において「当たるかも」と表示される場合に比べて大当たりになりにくいかもしれないが、最後に変動復活があるかもしれないので、後に発生する図柄変動表示がリーチ外れの結果となっても最後まで期待できるのではないか、という変動復活を期待した状態で表示演出を見ることができる。その結果、変動パターンが決定してから該変動パターンに基づく図柄変動表示が実行されるまでの表示演出に対する興趣性を向上させることができる。このような構成は、後述する(A3)に記載の遊技機の一例である。

40

【実施例7】

【0455】

実施例1では、当該保留表示THを用いた特殊示唆演出は、大当たりスーパーリーチEに対応する保留表示パターン7は、リーチ発展演出における最終変動において発展図柄HZによる外れ組合せを主装飾図柄SZによる外れ組合せに変化させるタイミングで、それまで表示されていた青色の当該保留表示THを虹色に変化させるものであったが、実施例7では、大当たりスーパーリーチEに対応する保留表示パターン7が実施例1と異なって

50

いる。これに伴い、他の変動表示パターンに対応する保留表示パターンも実施例 1 と異なっているものがある。

【0456】

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、図 29 のステップ S1914 にて説明したように、保留表示パターン選択用テーブルを参照して今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドに対応する保留表示パターン（図 10 参照）を決定する。ただし、本実施例 7 では、以下に説明するように、一部の保留表示パターンが図 10 に示した保留表示パターンとは異なるので、図 50 を参照して説明する。

【0457】

図 50 は、実施例 7 の表示制御装置 45 にて用いられる保留表示パターン選択テーブルを説明する図である。実施例 1 の保留表示パターン選択テーブルと異なる点を以下に説明する。

【0458】

前後外れ及び前後以外外れスーパーリーチ A に決まった場合に決定される保留表示パターン 4 B は、発展図柄 H Z による 1 回目の再変動中に白色から青色に変化する保留変化を行い、発展図柄 H Z による 2 回目の再変動（最終変動）中は当該保留表示 T H を非表示とするが、主装飾図柄 H Z による外れ組合せの表示時に当該保留表示 T H を再表示する。当該保留表示 T H を再表示することで、次の図柄変動表示の開始画面（例えば、保留表示をシフトする画面）に速やかに移行することができる。なお、前後外れ及び前後以外外れスーパーリーチ B に決まった場合に決定される保留表示パターン 9 A は、当該保留表示 T H の変化が青色のまま変化しない点を除き、保留表示パターン 4 B の説明と同じである。前後外れ及び前後以外外れスーパーリーチ C に決まった場合に決定される保留表示パターン 6 B は、発展図柄 H Z による 3 回目の再変動（最終変動）中は当該保留表示 T H を非表示とするが、装飾図柄 H Z による外れ組合せの表示時に当該保留表示 T H を再表示するように設定されている。これにより、保留表示パターン 6 B は、遊技者に当該保留表示 T H の変化を見せた後は、リーチ発展演出の最終変動中の表示演出に遊技者の注意を集めることができる。また、保留表示パターン 9 A のような当該保留表示 T H の変化がない場合であっても、当該保留表示 T H の変化がないことに遊技者を落胆させないで、リーチ発展演出の最終変動中の表示演出に遊技者の注意を集めることができる。また、保留表示パターン 4 B、9 A、6 B は、当該保留表示 T H が非表示とされた後に再表示されるパターンは外れパターンであるという印象を遊技者に与えることができる。

【0459】

変動パターンが 8 R 確変大当たりスーパーリーチ A に決まった場合、保留表示パターン 3 A が決定される。保留表示パターン 3 A は、第 1 ～ 第 4 保留表示 H 1 ～ H 4 では白色を表示するように設定され、当該保留表示 T H では主装飾図柄 S Z の変動開始時に白色を表示し、発展図柄 H Z による 1 回目の再変動中に白色から虹色に変化する保留変化を行い（図 50 では「装飾図柄変動開始」の欄に「白→虹」のように示す。以下同様）、発展図柄 H Z による 2 回目の再変動（最終変動）から主装飾図柄 H Z による当たり組合せの確定まで当該保留表示 T H を非表示とするように設定されている。8 R 確変大当たりスーパーリーチ B に決まった場合に決定される保留表示パターン 4 A は、当該保留表示 T H の変化が白色から青色に表示される点を除き、保留表示パターン 3 A の説明と同じである。

【0460】

変動パターンが 8 R 確変大当たりスーパーリーチ C に決まった場合、保留表示パターン 5 A が決定される。保留表示パターン 5 A は、第 1 ～ 第 4 保留表示 H 1 ～ H 4 では青色を表示するように設定され、当該保留表示 T H では主装飾図柄 S Z の変動開始時に青色を表示し、発展図柄 H Z による 2 回目の再変動中に青色から虹色に変化する保留変化を行い、発展図柄 H Z による 3 回目の再変動（最終変動）から装飾図柄 H Z による当たり組合せの確定まで当該保留表示 T H を非表示とするように設定されている。8 R 確変大当たりスーパーリーチ D に決まった場合に決定される保留表示パターン 6 A は、当該保留表示 T H の変化が青色から赤色に表示される点を除き、保留表示パターン 5 A の説明と同じである。

これにより、保留表示パターン 5 A, 6 A は、遊技者に当該保留表示 T H の変化を見せた後は、リーチ発展演出の最終変動中の表示演出に遊技者の注意を集めることができる。

【0461】

変動パターンが 8 R 確変大当たりスーパーリーチ E に決まった場合、保留表示パターン 7 A が決定される。保留表示パターン 7 A は、第 1 ～ 第 4 保留表示 H 1 ～ H 4 では青色を表示するように設定され、当該保留表示 T H では主装飾図柄 S Z による変動開始時から発展図柄 H Z による 2 回目の再変動中までは青色を表示し、発展図柄 H Z による 3 回目の再変動（最終変動）中は当該保留表示 T H を非表示とし、リーチ発展演出の最終変動において発展図柄 H Z によるスーパーリーチ外れの表示中も当該保留表示 T H を非表示とし、主装飾図柄 S Z によるスーパーリーチ外れの表示開始時に当該保留表示 T H を青色から虹色に変化された状態で再表示されるように設定されている。これにより、保留表示パターン 7 A は、発展図柄 H Z によるリーチ発展演出において当該保留表示 T H が大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆する色である場合でも、発展図柄 H Z によるリーチ発展演出の結果がリーチ外れであることが表示される場合でも、遊技者を落胆させないでリーチ発展演出の最終変動中の表示演出に遊技者の注目を集め、主装飾図柄 S Z によるリーチ外れの組合せが表示される図柄変動表示の最後の瞬間まで、保留表示パターン 7 A のような保留変化（変動復活示唆演出）が起こることへの期待を維持した状態で、リーチ演出を見せることができる。

【0462】

また、保留変化パターン 3 A ～ 6 A では当該保留表示 T H の非表示直前と再表示直後の色が同じであったため、当該保留表示 T H を非表示とした後に再表示するような保留変化演出の興趣性をこれ以上向上させることが難しかったが、再表示された時点で再表示直前よりも大当たりとなる可能性が高い色に変化している当該保留表示 T H を見せることによって、保留変化演出の興趣性を向上させることができる。また、リーチ発展演出の外れが確定したと認識しているタイミングで虹色に変化した状態で再表示される当該保留表示 T H を見せることによって、さらに保留変化演出の興趣性を向上させることができる。

【0463】

次に、図 5 1 及び図 5 2 を参照して、実施例 7 における保留表示パターンを説明する。図 5 1 は、実施例 7 の大当たりの場合の保留表示パターンを説明するタイムチャートである。図 5 2 は、実施例 7 の外れの場合の保留表示パターンを説明するタイムチャートである。また適宜、図 5 3 ～ 図 5 5 を参照して、実施例 7 における各変動表示パターンに対応する保留表示パターンの実行例を説明する。図 5 3 は、実施例 7 の大当たりスーパーリーチ D の実行例である。図 5 4 は、実施例 7 の前後外れスーパーリーチ D の実行例である。図 5 5 は、実施例 7 の大当たりスーパーリーチ E の実行例である。

【0464】

図 5 1 (a) に示すように、大当たりノーマルリーチ A に対応する保留表示パターン 1 は、主装飾図柄 S Z の変動開始時、すなわち第 1 保留表示 H 1 が当該保留表示 T H にシフトするタイミングで、白色から虹色に変化することによって、大当たり確定であることを遊技者に示唆するパターンである。これは、実施例 1 の保留表示パターン 1 と同じである。

【0465】

図 5 2 (a) に示すように、前後外れ及び前後以外外れノーマルリーチ A に対応する保留表示パターン 8 は、主装飾図柄 S Z の変動開始時から主装飾図柄 S Z による外れ組合せの確定まで、当該保留表示 T H が白色のまま変化しないパターンである。これは、実施例 1 の保留表示パターン 8 と同じである。

【0466】

図 5 1 (b) に示すように、大当たりスーパーリーチ A に対応する保留表示パターン 3 A は、主装飾図柄 S Z の変動開始時、すなわち第 1 保留表示 H 1 が当該保留表示 T H にシフトするタイミングで白色であった当該保留表示が、リーチ発展演出の最終変動の開始 5 秒前に白色から虹色に変化させた後、最終変動が開始するまでの 5 秒間、当該保留表示 T H を虹色で表示することによって、大当たり確定であることを遊技者に示唆するパターン

である。保留表示パターン 3 A では、当該保留表示 T H は、リーチ発展演出の最終変動の開始後、当該保留表示 T H を第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a から非表示とされる。これにより、遊技者に当該保留表示 T H の変化を見せた後は、リーチ発展演出の最終変動中の表示演出に遊技者の注意を集めることができる。

【0467】

図 5 2 (b) に示すように、前後外れ及び前後以外外れスーパーリーチ A に対応する保留表示パターン 4 B は、当該保留表示 T H は、主装飾図柄 S Z の変動開始時からリーチ発展演出における 1 回目の再変動の終了 5 秒前まで白色で表示され、1 回目の再変動の終了 5 秒後に青色に変化され、リーチ発展演出における 2 回目の再変動（最終変動）の開始時から最終変動において発展図柄 H Z による外れ組合せの表示が終わるまでは非表示とされ、主装飾図柄 S Z による外れ組合せが表示される時点で再び青色の当該保留表示が表示されるパターンである。これにより、遊技者に当該保留表示 T H の変化を見せた後は、リーチ発展演出の最終変動中の表示演出に遊技者の注意を集めることができる。また、スーパーリーチ外れの場合は、主装飾図柄 S Z による外れ組合せが表示される時点で当該保留表示 T H が再表示されると遊技者に認識させることができる。

【0468】

図 5 1 (c) に示すように、大当たりスーパーリーチ D に対応する保留表示パターン 6 A は、当該保留表示 T H は、主装飾図柄 S Z の変動開始時からリーチ発展演出の 2 回目の再変動の終了 5 秒前まで青色であるが（図 5 3 (a) ~ (d) も参照）、2 回目の再変動の終了 5 秒前に青色から赤色に変化させた後、最終変動が開始するまでの 5 秒間、当該保留表示 T H を赤色で表示し（図 5 3 (e) も参照）、最終変動の開始後は当該保留表示 T H 及び第 1 ~ 第 4 保留表示 H 1 ~ H 4 を非表示とする（図 5 3 (f) ~ (h) も参照）。パターンである。これにより、遊技者に当該保留表示 T H が青色から赤色への変化を見せた後、仮に当該保留表示 T H が表示され続けていれば、遊技者は当該保留表示 T H のさらなる変化を期待して当該保留表示 T H に注目してしまい易いが、保留表示パターン 6 A では、最終変動の開始後は当該保留表示 T H を非表示とすることによって、リーチ発展演出の最終変動中の表示演出に遊技者の注意を集めることができる。

【0469】

図 5 2 (c) に示すように、前後外れ及び前後以外外れスーパーリーチ D に対応する保留表示パターン 10 A は、当該保留表示 T H は、主装飾図柄 S Z の変動開始時からリーチ発展演出における 2 回目の再変動の終了まで青色で表示され（図 5 4 (a) ~ (e) も参照）、リーチ発展演出における最終変動の開始時から最終変動において発展図柄 H Z による外れ組合せの表示が終わるまでは非表示とされ（図 5 4 (f) ~ (g) も参照）、主装飾図柄 S Z による外れ組合せが表示される時点で再び青色の当該保留表示 T H 及び第 1 ~ 第 4 保留表示 H 1 ~ H 4 が表示される（図 5 4 (h) も参照）パターンである。これにより、遊技者に当該保留表示 T H が青色のまま変化しない場合、仮に当該保留表示 T H が表示され続けていれば、遊技者は当該保留表示 T H が大当たりとなる可能性が低いことに落胆してしまい易いが、保留表示パターン 10 A では、最終変動の開始後は当該保留表示 T H を非表示とすることによって、リーチ発展演出の最終変動中の表示演出に遊技者の注意を集めることができる。

【0470】

図 5 1 (d) に示すように、大当たりスーパーリーチ E に対応する保留表示パターン 7 A は、当該保留表示 T H は、主装飾図柄 S Z の変動時点時からリーチ発展演出の 2 回目の再変動の終了まで青色で表示され（図 5 5 (a) ~ (e) も参照）、リーチ発展演出における最終変動の開始時から最終変動において発展図柄 H Z による外れ組合せの表示が終わるまでは非表示とされるが（図 5 5 (f) ~ (g) も参照）。これにより、リーチ発展演出の最終変動中の表示演出に遊技者の注意を集めることができる。発展図柄 H Z による外れ組合せの表示が主装飾図柄 S Z による外れ組合せの表示に変化される時点で虹色に変化された状態の当該保留表示 T H が再表示され、その後当該保留表示 T H が表示される（図 5 5 (h) ~ (j) も参照）。これにより、遊技者は、最終変動において発展図柄 H Z に

よる外れ組合せが表示された後、発展図柄 H Z による外れ組合せが主装飾図柄 S Z による外れ組合せに変化するタイミングという、外れパターンと思えるようなタイミングで当該保留表示 T H が再表示されることに加え、再表示の時点ですでに虹色に変化された状態で突然表示される点で、遊技者を大いに驚嘆させる保留変化演出を実現することができる。

【0471】

上述したように、本実施例 7 のパチンコ機によれば、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述した保留表示パターン決定処理にて、保留表示パターン 7 A のような変動復活示唆演出が決定された場合には、図柄変動表示が当たり組合せで揃う可能性が所定の高さであることを該図柄変動表示中に示唆する当該保留表示 T H を、大当たりスーパーリーチ E に基づく図柄変動表示中におけるリーチ発展演出の最終変動の開始時にあたるタイミングで第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42 a から非表示とし、リーチ発展演出の最終変動の最後に主装飾図柄 S Z による外れ組合せが通常画面の前面に停止されてから、特殊変動が実行されるまでに当該保留表示 T H を前記遊技者に対して再び視認し易い状態とするときに、当該保留表示 T H によって示唆される当たり組合せで揃う可能性が所定の高さよりも高くなっていることを示唆する虹色に変化した状態で再表示することによって変動復活示唆演出を実行する。

【0472】

このような構成によれば、仮に保留表示パターン決定処理によって変動復活示唆演出が決定された場合には、図柄変動表示が当たり組合せで揃う可能性が所定の高さである（例えば大当たり期待度が低い）ことを該図柄変動表示中に示唆する青色に表示された当該保留表示 T H がこの所定の高さよりも高くなっている（例えば大当たり確定である）ことを示唆する虹色に変化するとき、当該保留表示 T H を表示し続けた状態で青色から虹色に変化させるとすれば、遊技者は青色の当該保留表示 T H を見続けている間に、図柄変動表示に対する期待感を維持し続けることができないおそれがある。本発明では、図柄変動表示が当たり組合せで揃う可能性が所定の高さであることを該図柄変動表示中に示唆する当該保留表示 T H は、該図柄変動表示中の所定のタイミングで遊技者に対して視認し難い状態となるように非表示とされるので、遊技者は大当たりとなる可能性が所定の高さであるままの当該保留表示 T H を図柄変動表示の終わりまで見続けなくて済む。視認し難い状態とされた当該保留表示 T H は、外れ組合せが通常背景の前面に停止されてから変動復活が実行されるまでに、再び視認し易い状態となるように再表示されるので、図柄変動表示が外れ組合せで確定した、あるいは、次の図柄変動表示が開始されるまでの待機期間であると遊技者に思わせるような、特殊変動パターンを遊技者に示唆するための好適なタイミングで、当該保留表示 T H を再び遊技者に見せることができる。当該保留表示 T H が遊技者に対して再び視認し易い状態となるように再表示するときに、当該保留表示 T H によって示唆される大当たり組合せで揃う可能性が視認し難い状態とされる前よりも高い虹色に変化しているので、遊技者は、当該保留表示 T H を再び目にした瞬間に、特殊変動パターンである可能性があることの示唆を得られる。これにより、遊技者は、図柄変動表示中、図柄変動表示が当たり組合せで揃うことへの期待感を維持した状態で図柄変動表示を含む表示演出を見続けることができ、外れ組合せが表示された後も、図柄変動表示の最後の瞬間まで、変動パターンが特殊変動パターンであることへの期待感を維持した状態で図柄変動表示を含む表示演出を見続けることができる。その結果、遊技に関する判定の結果を示唆する示唆情報の表示態様が変化する示唆情報表示演出を伴う図柄変動表示に対する興趣性を向上することができる。このような構成は、後述する（D1）に記載の遊技機の一例である。

【0473】

また、当該保留表示 T H を遊技者に対して再び視認し易い状態とするように再表示するときは、図柄変動表示が複数の主装飾図柄 S Z のうち残り一つの図柄を除いて揃っているリーチ状態（ノーマルリーチ）を経て発展図柄 H Z によるリーチ状態（リーチ発展演出）で、該残り一つの発展図柄 H Z が外れ組合せとなるように停止するリーチ外れ組合せがリーチ発展演出中に表示されるリーチ発展背景 H H 3 の前面に表示された後であって該リー

チ外れ組合せが通常背景NHの前面に停止されてから変動復活が実行されるまでである。

【0474】

このような構成によれば、視認し難い状態となるように非表示にされた当該保留表示THは、図柄変動表示がリーチ発展演出でリーチ外れ組合せがリーチ発展背景HH3の前面に表示された後であって、該リーチ外れ組合せが通常背景NHの前面に停止されてから変動復活が実行されるまでに、再び視認し易い状態となるように再表示されるので、図柄変動表示がリーチ外れ組合せで確定した、あるいは、次の図柄変動表示が開始されるまでの待機期間であると遊技者に思わせるような、特殊変動パターンを遊技者に示唆するための好適なタイミングで、当該保留表示THを再び遊技者に見せることができる。これにより、遊技者は、リーチ発展演出中、図柄変動表示が当たり組合せで揃うことへの期待感を維持した状態で図柄変動表示を含む表示演出を見続けることができ、リーチ外れ組合せが表示された後も、図柄変動表示の最後の瞬間まで、変動パターンが特殊変動パターンであることへの期待感を維持した状態で図柄変動表示を含む表示演出を見続けることができる。その結果、リーチ外れの結果に落胆した遊技者に与えるインパクトを大きくすることができる。このような構成は、後述する(D2)に記載の遊技機の一例である。

10

【0475】

この発明は、上記実施形態に限られることはなく、同様の効果を奏する別の構成としてもよく、例えば下記のように変形実施することができる。

【0476】

<1> 上述した実施例で説明した特定保留変化以外にも、大当たりの確定を示す演出を行う演出であれば、音でもよいし、他の画像であってもよいし、役物であってもよい。

20

【0477】

<2> 上述した実施例1で説明した特定保留変化は、虹色以外の色や模様であってもよいし、当該保留表示THに別の物体(画像、役物)が作用するような変化でもよい。

【0478】

<3> 上述した実施例1において、高確率時を所定回数の遊技回に限ってもよい。その場合、所定回数を超えれば低確率時に戻る。特定保留変化などの特定示唆演出は、この回数限定の高確率時に行っても良い。特定示唆演出が限定回数の終了間際に行われる場合、とくに図柄変動表示に対する興趣性を向上させることができる。

【0479】

<4> 上述した実施例1において、大当たりの種別に関係なく特定示唆演出が行われたが、確変大当たりとなるリーチ演出においてのみ特定保留変化を行っても良い。特定保留変化は、大当たり組合せとなるか否かを示唆するものであったが、確変大当たりか通常大当たりかを示唆するものであってもよい。

30

【0480】

<5> 上述した実施例1において、発展図柄HZの変動復活及び特定示唆演出は、大当たりスーパーリーチEのみ行ったが、大当たりスーパーリーチEと同じくリーチ発展演出の最終変動の終了時点まで当該保留表示THが大当たりへの期待が乏しかった大当たりスーパーリーチBにおいて実行してもよい。

【0481】

<6> 上述した実施例1では、発展図柄HZの変動復活演出と特定保留変化とが含まれたが、特定保留変化を含まず発展図柄HZの変動復活演出のみを行ってもよい。特定保留変化の代わりに、背景変化または音声出力の変化いずれか一方または両方行ってもよい。

40

【0482】

<7> 上述した実施例2では、通常背景NHの全てを特定通常背景SNHに変化させたが、通常背景NHを構成する一部の画像のみを虹色にするような特定通常背景SNHであってもよい。

【0483】

<8> 上述した実施例1では、変動復活を示唆するために当該保留表示THを虹色に変化させる場合、一度に虹色に変化していた。しかし、当該保留表示THを最終段階に一度

50

に変化させる構成では、最終段階に変化するまで遊技者が期待感を維持し続けることが難しいという別の問題がある。そこで、変動復活を示唆するために当該保留表示THを変化させる場合には当該保留表示THを、最終段階へ向けて変化していることが分かるような態様で段階的に変化させる構成を含めてもよい。例えば、大当たりスーパーリーチEが決定された場合は、主装飾図柄SZの変動開始時において当該保留表示THが虹色を構成する色のうちの青色一色で表示される。発展図柄HZによるリーチ発展演出の開始時に青色と緑色の2本の縞模様で表示される。この2本の縞模様で表示された時点で、遊技者は最終段階である虹色に向けて変化している可能性があることを認識することができる。発展図柄HZによる2回目の再変動の開始時に青色と緑色と黄色の3本の縞模様で表示される。3回目の再変動（最終変動）の開始時に青色と緑色と緑色と赤色の4本の縞模様で表示される。大当たりスーパーリーチDや前後外れ及び前後以外外れC、Dに決定された場合にも、この4本の縞模様まで表示されてもよい。発展図柄HZによるリーチ外れの組合せが主装飾図柄SZによるリーチ外れの組合せに変化する時に青色と緑色と黄色と赤色と紫色の5本の縞模様で表示されることによって、変動復活を示唆する。この場合、最終変動において当該保留表示が4本の縞模様で表示されている間は、大当たりスーパーリーチEか前後外れ及び前後以外外れスーパーリーチC、Dか区別がつかないので、表示演出の内容からリーチ外れの結果になりそうであっても遊技者は最後の紫色が追加される変化が生じることを期待した状態で表示演出を見続けることができる。

10

【0484】

また、実施例2のような大当たりスーパーリーチEが決定された場合に変動復活前の外れ表示時の通常背景NHを特定背景画像SNHに変化させる特定背景変化は、通常背景NHが一度に虹色の特定背景画像SNHに変化される構成であったが、リーチ発展演出の背景画像を、最終段階（例えば虹色）へ向けて変化していることが分かるような態様で段階的に変化させる構成であってもよい。この場合、例えば外れスーパーリーチDでは、上述したように虹色になる手前で変化が終了するようにすればよい。

20

【0485】

また、実施例3のような大当たりスーパーリーチEが決定された場合に変動復活前の外れ表示時の主装飾図柄SZを特定主装飾図柄SSZに変化させる特定図柄変化は、主装飾図柄SZが一度に虹色の特定主装飾図柄SSZに変化される構成であったが、疑似連1～3ごとに外れ組合せの仮停止時に、最終段階（例えば虹色）へ向けて変化していることが分かるような態様で特定主装飾図柄SSZを段階的に変化させる構成であってもよい。この場合も、例えば外れスーパーリーチDでは、上述したように虹色になる手前で変化が終了するようにすればよい。

30

【0486】

<9> 上述した実施例7では、第3図柄表示装置42の表示画面42aから当該保留表示THを非表示とすることによって遊技者に視認し難い状態としたが、第3図柄表示装置42の表示画面42aに表示したままの状態でも遊技者に視認し難い状態としてもよい。例えば、当該保留表示THを非表示とするタイミングで、所定の役物を表示画面42aの枠外の位置から表示画面42aの枠内であって該保留表示THを隠す位置に動作させることによって遊技者に視認し難い状態としてもよい。また、例えば、当該保留表示TH及び第1～第4保留表示H1～H4を第3図柄表示装置42とは別の表示装置（例えば第3図柄表示装置42よりも小さな液晶表示装置）に表示させて、その別の表示装置を遊技者に視認し易い位置から視認し難い位置に移動させることによって、当該保留表示を遊技者に視認し難い状態としてもよい。また、当該保留表示THを遊技者に視認し難い状態とするタイミングに合わせて、保留表示H1～H4も遊技者に視認し難い状態とされていたが、保留表示H1～H4に対応する4つの保留ランプを第3図柄表示装置42の下方に配置して、保留表示H1～H4が遊技者に視認し難い状態とされている期間の保留表示を補完してもよい。また、当該保留表示THに対応する保留ランプを第3図柄表示装置42の下方に配置してもよい。

40

【0487】

50

<10> 上述した実施例では、パチンコ機に採用した場合について説明しているが、スロットマシンなど他の種類の遊技機に採用するようにしてもよい。

【0488】

例えば、本発明を各種（例えば第一種、第三種など）の遊技機に実施してもよいし、上記実施例とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば2回、3回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2回権利物、3回権利物と称される。）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞されることを必要条件として特定遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。また、球が所定の入賞口に入ることによって特定遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。さらに、パチンコ機以外にも、アレンジボール型パチンコ、雀球、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機等の各種遊技機として実施するようにしてもよい。

10

【0489】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定されるものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の図柄からなる図柄列（3列のリール）を変動表示した後に図柄を確定表示する可変表示手段（リール及びリール駆動手段）を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、あるいは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄が特定図柄であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えたスロットマシン」となり、この場合、遊技用媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。こ

20

【0490】

なお、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する可変表示手段を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の遊技球の投入後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、あるいは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に有利な大当たり状態が発生させられ、遊技者には、下部の受け皿に多量の球が払い出されるものである。

30

【0491】

なお、本明細書は、次のような遊技機に係る発明も開示している。

【0492】

<第1課題>

従来、遊技機の代表例として例えばパチンコ機やスロットマシンなどがある。

【0493】

この種の遊技機は、例えば、所定条件成立により遊技に関する所定の判定に用いられる判定用情報を取得し、当該判定用情報を用いて遊技に関する判定を行い、該判定の結果に基づく表示演出を表示装置に表示するものがある。また、この種の遊技機は、該判定の結果を遊技者に示唆する種々の示唆演出を表示演出の表示中に実行するものがある（例えば、特許文献1：特開特開2018-33922号公報（第199頁及び図209）参照）。

40

【0494】

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、従来の遊技機では、遊技者は、示唆演出が当たりの期待に乏しければ、表示演出の結果に対する期待感を維持した状態で表示演出を見ることが難しいという問題がある。

【0495】

以下の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、遊技に関する判定の

50

結果を遊技者に示唆する示唆演出を伴う表示演出に対する興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0496】

(A1) 所定条件成立により遊技に関する所定の判定に用いられる判定用情報を取得する判定用情報取得手段と、

前記判定用情報を用いて遊技に関する判定を行う判定手段と、

複数の図柄が変動を開始してから、前記判定手段による判定結果を示す組合せで停止するまでの図柄変動表示を含む表示演出を表示可能な表示手段と、

前記図柄変動表示の変動態様を示す複数の変動パターンの中から、前記図柄変動表示が当たり組合せで停止されることを示す前記判定結果である場合には当たり変動パターンを決定し、前記図柄変動表示が外れ組合せで停止されることを示す前記判定結果である場合には外れ変動パターンを決定し、前記図柄変動表示が外れ組合せで一時的に停止された後に当該図柄変動表示が当たり組合せで停止される特殊変動が実行されることを示す前記判定結果である場合には特殊変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記図柄変動表示が前記当たり組合せで揃う可能性があることを示唆する複数の示唆演出の中から所定の示唆演出を決定する示唆演出決定手段と、

前記示唆演出決定手段によって決定された前記所定の示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出決定手段は、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンが前記特殊変動パターンである場合には、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンが前記特殊変動パターンである可能性があることを前記特殊変動が実行されるより前に遊技者に示唆する特殊示唆演出を実行することを決定し、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊変動パターンが決定されてから前記特殊変動が実行されるまでの間に、前記示唆演出決定手段によって決定された前記特殊示唆演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0497】

前記(A1)に記載の遊技機によれば、変動パターン決定手段によって決定された変動パターンが特殊変動パターンである場合には、変動パターン決定手段によって決定された変動パターンが特殊変動パターンである可能性があることを特殊変動が実行されるより前に遊技者に示唆する特殊示唆演出を実行することが示唆演出決定手段によって決定される。特殊変動パターンに対応する変動パターンが決定されてから特殊変動が実行されるまでの間に、示唆演出決定手段によって決定された特殊示唆演出が示唆演出実行手段によって実行される。これにより、遊技者は、特殊示唆演出に気付いてその示唆内容を理解できれば、特殊変動が実行されるより前に、決定された変動パターンが特殊変動パターンである可能性があることに気付くことができる。したがって、遊技者は、特殊示唆演出に気付くことによって、特殊示唆演出が実行されてから特殊変動が実行されるまでの間、特殊変動パターンが決定されていることへの期待感を維持した状態で表示演出を見続けることができる。その結果、遊技に関する判定の結果を遊技者に示唆する示唆演出を伴う表示演出に対する興趣性を向上させることができる。

【0498】

(A2) (A1)に記載の遊技機において、

前記特殊変動は、前記図柄変動表示が外れ組合せで一旦停止された後に、当該図柄変動表示が当たり組合せで停止される復活大当たり変動であることを特徴とする遊技機。

【0499】

(A2)に記載の発明によれば、遊技者は、特殊示唆演出に気付くことによって、特殊示唆演出が実行されてから特殊変動が実行されるまでの間、復活大当たり変動が行われる変動パターンが決定されていることへの期待感を維持した状態で表示演出を見続けることができる。

【0500】

(A3) 上記(A1)または(A2)に記載の遊技機において、

前記特殊変動が実行されるより前は、前記特殊変動パターンに基づく前記図柄変動表示が実行されるより前のタイミングであり、

前記特殊変動パターンが決定されてから前記特殊変動が実行されるまでの間は、前記特殊変動パターンが決定されてから前記特殊変動パターンに基づく前記図柄変動表示が実行されるまでの間のタイミングである

ことを特徴とする遊技機。

【0501】

前記（A3）に記載の遊技機によれば、遊技者は、特殊示唆演出に気付くことによって、特殊示唆演出が実行されてから特殊変動パターンに基づく図柄変動表示が実行されるまでの間、特殊変動パターンが決定されていることへの期待感を維持した状態で表示演出を見続けることができる。その結果、変動パターンが決定されてから該変動パターンに基づく図柄変動表示が実行されるまでの表示演出に対する興趣性を向上させることができる。

【0502】

（A4） 上記（A1）または（A2）に記載の遊技機において、

前記特殊変動が実行されるより前とは、前記特殊変動パターンに基づく前記図柄変動表示が実行されてから該図柄変動表示中に前記特殊変動が実行されるまでのタイミングであり、

前記特殊変動パターンが決定されてから前記特殊演出が実行されるまでの間とは、前記特殊変動パターンに基づく前記図柄変動表示が実行されてから前記特殊変動が実行されるまでの間のタイミングである

ことを特徴とする遊技機。

【0503】

前記（A4）に記載の遊技機によれば、遊技者は、特殊示唆演出に気付くことによって、特殊変動パターンに基づく図柄変動表示中に特殊示唆演出が実行されてから特殊変動が実行されるまでの間、特殊変動パターンが決定されていることへの期待感を維持した状態で表示演出を見続けることができる。その結果、図柄変動表示を実行中の表示演出に対する興趣性を向上させることができる。

【0504】

（A5） 上記（A1）から（A4）のいずれかに記載の遊技機において、

前記判定用情報取得手段によって取得された前記判定用情報を記憶可能な保留記憶領域を複数有する記憶手段を備え、

前記表示手段は、前記保留記憶領域に前記判定用情報が記憶された場合に、該記憶された前記判定用情報に基づく前記図柄変動表示が前記当たり組合せで揃う可能性があることを示す保留画像を表示可能であって、

前記示唆演出決定手段は、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンが前記特殊変動パターンである場合には、該特殊変動パターンが決定された前記判定用情報に対応する保留画像を用いた前記特殊示唆演出を実行することを決定し、

前記示唆演出実行手段は、前記保留画像が表示されてから前記特殊変動が実行されるまでの間に、前記保留画像を用いた前記特殊示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【0505】

前記（A5）に記載の遊技機によれば、変動パターン決定手段によって決定された変動パターンが特殊変動パターンである場合には、該特殊変動パターンが決定された判定用情報に対応する保留画像が表示されてから特殊変動が実行されるまでの間に、保留画像を用いた特殊示唆演出が実行される。これにより、遊技者は保留画像を用いた特殊示唆演出を認識することによって、この保留画像が特殊変動パターンに対応している可能性があることを理解する。その結果、遊技者は、この保留画像を用いた特殊示唆演出を認識した後、この保留画像に対応する判定用情報に基づく図柄変動表示中に特殊演出が実行されるまでの間、特殊変動パターンが決定されていることへの期待感を維持した状態で表示演出を見続けることができる。その結果、表示演出に対する興趣性を向上させることができる。

【0506】

(A6) 前記(A1)から(A3), (5)のいずれかに記載の遊技機において、
前記保留記憶領域は、前記図柄変動表示が実行される前の前記判定用情報が記憶される
実行前保留記憶領域を有し、

前記表示手段は、前記実行前保留記憶領域に前記判定用情報が記憶された場合に、該記憶された判定用情報に基づく図柄変動表示が当たり組合せで揃う可能性があることを示す
実行前保留画像を表示可能であって、

前記示唆演出決定手段は、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターン
が前記特殊変動パターンである場合には、該特殊変動パターンが決定された前記判定用情報
に対応する前記実行前保留画像を用いた前記特殊示唆演出を実行することを決定し、

前記示唆演出実行手段は、前記実行前保留画像が表示されから前記特殊変動が実行される
までの間に、前記実行前保留画像を用いた前記特殊示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【0507】

前記(A6)に記載の遊技機によれば、変動パターン決定手段によって決定された変動
パターンが特殊変動パターンである場合には、特殊変動パターンが決定された判定用情報
に対応する実行前保留画像が表示されてから特殊変動が実行されるまでの間に、該実行前
保留画像を用いた特殊示唆演出が実行される。これにより、遊技者は実行前保留画像を用
いた特殊示唆演出を認識することによって、この実行前保留画像が特殊変動パターンに対
応している可能性があることを理解する。その結果、遊技者は、この実行前保留画像を用
いた特殊示唆演出を認識した後、この実行前保留画像が表示されている間、当該実行前保
留画像に対して特殊変動パターンが決定されていることへの期待感を維持した状態で表示
演出を見続けることができる。その結果、表示演出に対する興趣性を向上させることがで
きる。

【0508】

(A7) 前記(A1), (A2), (A4)～(A6)に記載の遊技機において、
前記保留記憶領域は、前記表示手段で実行されている前記図柄変動表示に対応する前記
判定用情報が記憶される当該保留記憶領域を有し、

前記表示手段は、前記当該保留記憶領域に前記判定用情報が記憶された場合に、該記憶
された判定用情報に基づく図柄変動表示が当たり組合せで揃う可能性があることを示す当
該保留画像を表示可能であって、

前記示唆演出決定手段は、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターン
が前記特殊変動パターンである場合には、該特殊変動パターンが決定された前記判定用情報
に対応する前記当該保留画像を用いた前記特殊示唆演出を実行することを決定し、

前記示唆演出実行手段は、前記当該保留画像が表示されている間に前記当該保留画像を
用いた前記特殊示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【0509】

前記(A7)に記載の遊技機によれば、変動パターン決定手段によって決定された変動
パターンが特殊変動パターンである場合には、当該保留画像が表示されている間に、該特
殊変動パターンが決定された判定用情報に対応する当該保留画像を用いた特殊示唆演出が
実行される。これにより、遊技者は当該保留画像に対する特殊示唆演出を視認することによ
って、この当該保留画像が特殊変動パターンに対応している可能性があることを理解する。
その結果、遊技者は、この当該保留画像を用いた特殊示唆演出を視認した後、この当
該保留画像に基づく図柄変動表示が実行されている間、当該保留画像に対して特殊変動パ
ターンが決定されていることへの期待感を維持した状態で表示演出を見続けることができ
る。その結果、表示演出に対する興趣性を向上させることができる。

【0510】

(A8) 前記(A1), (A2), (A4), (A5), (A7)のいずれかに記載
の遊技機において、

前記当たり変動パターンは、

少なくとも前記複数の図柄の非変動中に表示される通常背景の前面で前記複数の図柄が変動を開始する通常変動と、該通常変動を経て前記複数の図柄のうち残り一つの図柄を除いて前記当たり組合せで揃っているリーチ成立中に表示されるリーチ背景の前面で前記残り一つの図柄が変動するリーチ変動と、該リーチ変動を経て前記複数の図柄が前記当たり組合せで揃う当たり停止とを含み、

前記ハズレ変動パターンは、前記通常変動と、前記リーチ変動と、該リーチ変動を経て前記リーチ背景の前面で前記残り一つの図柄が前記外れ組合せで停止するリーチ外れ停止と、前記リーチ外れ停止を経て前記通常背景の前面で前記外れ組合せが停止する外れ停止とを含み、

前記特殊変動パターンは、前記通常変動と、前記リーチ変動と、前記リーチ外れ停止と、該リーチ外れ停止を経て前記複数の図柄が前記当たり組合せで揃う復活当たり変動とを含み、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊変動パターンが決定される場合に、前記リーチ背景の前面で前記リーチ外れ停止が表示されてから前記通常背景の前面で前記外れ停止の表示が終了するより前に、前記特定示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【0511】

前記（A8）に記載の遊技機によれば、前記ハズレ変動パターンで実行される図柄変動表示は、通常変動と、リーチ変動と、リーチ外れ停止と、外れ停止とが表示される。特殊変動パターンで実行される図柄変動表示は、通常変動と、リーチ変動と、リーチ外れ停止と、復活当たり変動とが実行されるが、特殊変動パターンで実行されるリーチ外れ停止は、リーチ背景の前面で表示されてから通常背景の前面で表示が終了するので、外れパターンで実行される図柄変動表示（リーチ外れ停止と外れ停止）のように遊技者に認識される。通常背景の前面でリーチ外れ停止の表示が終了した後に、復活当たり変動が実行されるので、当該図柄変動表示は復活演出を伴うものであったと遊技者に認識される。特定示唆演出は、リーチ背景の前面でリーチ外れ停止が表示されてから通常背景の前面で外れ停止の表示が終了するより前に実行されるので、当該図柄変動表示が外れパターンで終了しており、この後に復活演出を伴うことが遊技者に認識されていない期間に、当たり組合せで揃う可能性が高いことを遊技者に示唆することができる。

【0512】

したがって、特殊変動パターンを見たことがあるかあるいは知っている遊技者に対して、特殊変動パターンだけでなく外れ変動パターンの結果としてリーチ外れ停止がリーチ背景の前面で表示されてから通常背景の前面で表示される場合でも、リーチ背景の前面でリーチ外れ停止が表示された後、通常背景の前面でリーチ外れ停止の表示が終わる図柄変動表示の最後の瞬間まで、特定示唆演出が発生することへの期待感を維持した状態で、復活当たり変動を有する図柄変動表示を含む表示演出を見せることができる。その結果、復活当たり変動を有する図柄変動表示を含む表示演出に対する興趣性を向上させることができる。

【0513】

（A9） 前記（A8）に記載の遊技機において、

前記特殊変動パターンが実行される場合に、前記リーチ背景の前面で前記リーチ外れ停止が表示されてから前記通常背景の前面で前記リーチ外れ停止が表示される態様は、前記ハズレ変動パターンが実行される場合に、前記リーチ外れ停止が表示されてから前記外れ停止が表示される態様と同一であることを特徴とする遊技機。

【0514】

前記（A9）に記載の遊技機によれば、実際には特殊変動パターンの図柄変動表示が実行されているが、外れ変動パターンにおける複数の図柄の変動及び停止される態様と同一であるので、遊技者にとっては外れパターンの図柄変動表示の最後と認識しているタイミングで特定示唆演出を実行することができる。その結果、遊技者に対して、図柄変動表示

10

20

30

40

50

の最後の瞬間まで、特定示唆演出が発生することへの期待感を維持した状態で、復活当たり変動を有する図柄変動表示を含む表示演出を見せることができる。

【0515】

(A10) 前記(A9)に記載の遊技機において、

前記特殊変動パターンが実行される場合に、前記リーチ背景の前面で前記リーチ外れ停止が表示されてから前記通常背景の前面で前記リーチ外れ停止が表示されるまでに表示される前記リーチ背景及び前記通常背景は、前記ハズレ変動パターンが実行される場合に、前記リーチ外れ停止が表示されてから前記外れ停止が表示されるまでに表示される前記リーチ背景及び前記通常背景と同一であることを特徴とする遊技機。

【0516】

前記(A10)に記載の遊技機によれば、実際には特殊変動パターンの図柄変動表示が実行されているが、外れ変動パターンにおける背景画像と同一の背景画像が表示されているので、遊技者にとっては背景画像から推測すれば外れパターンの図柄変動表示の最後であると認識しているタイミングで特定示唆演出を実行することができる。その結果、遊技者に対して、背景画像が外れパターンを推測させるような内容であっても、図柄変動表示の最後の瞬間まで、特定示唆演出が発生することへの期待感を維持した状態で復活当たり変動を有する図柄変動表示を含む表示演出を見せることができる。

【0517】

(A11) 前記(A1)から(A10)に記載の遊技機において、

前記示唆演出決定手段は、一の図柄変動表示中に複数回示唆演出が行われる複数の示唆演出パターンの中から、前記図柄変動表示中に実行される所定の示唆演出パターンを決定するものであって、

前記示唆演出決定手段は、前記示唆演出決定手段によって決定された所定の示唆演出パターンを前記表示手段に実行させるものであって、

前記特定示唆演出において複数回行われる示唆演出は、前記リーチ背景の前面で前記リーチ外れ停止が表示される前に行われる示唆演出よりも、前記リーチ背景の前面で前記リーチ外れ停止が表示されてから前記通常背景の前面で前記リーチ外れ停止の表示が終わるより前に行われる示唆演出の方が、前記複数の図柄が前記当たり組合せで揃う可能性が高いことを示唆することを特徴とする遊技機。

【0518】

前記(A11)に記載の遊技機によれば、実際には特殊変動パターンの図柄変動表示が実行されているにも関わらず、外れパターンの図柄変動表示が実行されているように見えており、図柄変動表示中に実行される示唆演出パターンも、複数の図柄が当たり組合せで揃う可能性が低い示唆演出が実行されるに留まっているので、遊技者にとっては示唆演出から推測しても外れパターンの図柄変動表示の最後であると認識しているタイミングで特定示唆演出を実行することができる。その結果、遊技者に対して、示唆演出パターンが外れパターンを推測させるような内容であっても、図柄変動表示の最後の瞬間まで、特定示唆演出が発生することへの期待感を維持した状態で、復活当たり変動を有する図柄変動表示を含む表示演出を見せることができる。

【0519】

(A12) 前記(A1)または(A11)に記載の遊技機において、

前記特定示唆演出は、前記複数の図柄が前記当たり組合せで揃うことが確定的であることを示唆する当たり特定示唆演出であることを特徴とする遊技機。

【0520】

前記(A12)に記載の遊技機によれば、当該図柄変動表示が外れパターンで終了しており、この後に復活当たり演出を伴うことが遊技者に認識されていない期間に、複数の図柄が当たり組合せで揃うことが確定的であることを示唆することによって、遊技者に対して、図柄変動表示の最後の瞬間まで、特定示唆演出が発生することへの期待感を維持した状態で、復活当たり変動を有する図柄変動表示を含む表示演出を見せることができる。

【0521】

(A 1 3) 上記 (A 8) から (A 1 2) のいずれかに記載の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊変動パターンで実行される図柄変動表示において、前記通常背景の前面で前記外れ停止を表示中に前記特定示唆演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0 5 2 2】

上記 (A 1 3) に記載の遊技機によれば、特殊変動パターンで実行される図柄変動表示において通常背景の前面で外れ停止を表示中は、当該図柄変動表示が外れパターンで確定したように遊技者に認識されている。このタイミングで特定示唆演出を実行することで、図柄変動表示が外れで確定したように見える態様となった場合にも、図柄変動表示の最後の瞬間まで、特定示唆演出が発生することへの期待感を維持した状態で、復活当たり変動を有する図柄変動表示を含む表示演出を見せることができる。

10

【0 5 2 3】

(A 1 4) 上記 (A 8) から (A 1 3) のいずれかに記載の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊変動パターンで実行される図柄変動表示において、前記リーチ外れ停止の背後に表示されている背景画像が前記リーチ背景から前記通常背景に戻ったタイミングと略同時に前記特定示唆演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0 5 2 4】

上記 (A 1 4) に記載の遊技機によれば、特殊変動パターンで実行される図柄変動表示においてリーチ外れ停止の背後に表示されている背景画像がリーチ背景から通常背景に戻ったタイミングでは、当該図柄変動表示が外れパターンで確定したように遊技者に認識されている。このタイミングで特定示唆演出を実行することで、図柄変動表示の最後の瞬間まで、特定示唆演出が発生することへの期待感を維持した状態で、復活当たり変動を有する図柄変動表示を含む表示演出を見せることができる。

20

【0 5 2 5】

(A 1 5) 上記 (A 8) から (A 1 3) のいずれかに記載の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊変動パターンで実行される図柄変動表示において、前記リーチ外れ停止の背後に表示されている背景画像が前記リーチ背景から前記通常背景に戻ったタイミングより後であって該通常背景の表示中に前記特定示唆演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0 5 2 6】

上記 (A 1 5) に記載の遊技機によれば、特殊変動パターンで実行される図柄変動表示において、リーチ外れ停止の背後に表示されている背景画像がリーチ背景から通常背景に戻ったタイミングより後であって該通常背景の表示中は、当該図柄変動表示が外れパターンで確定しており、次の図柄変動表示が開始されるまでの待機画面になったように遊技者に認識されている。このタイミングで特定示唆演出を実行することで、図柄変動表示の最後の瞬間まで、特定示唆演出が発生することへの期待感を維持した状態で、復活当たり変動を有する図柄変動表示を含む表示演出を見せることができる。

30

【0 5 2 7】

(A 1 6) 上記 (A 6) に記載の遊技機において、

前記特殊示唆演出は、前記当該保留画像を、当該図柄変動表示中に表示されていた前記当該保留画像が示していた前記当たり組合せで揃う可能性よりも高い可能性を示す特殊保留画像に変化させる特殊保留変化であることを特徴とする遊技機。

40

【0 5 2 8】

上記 (A 1 6) に記載の遊技機によれば、当該保留画像が当たり組合せで揃う可能性が高いことが低いことを示したまま外れ組合せが表示される場合でも、その可能性よりも高い可能性を示す特殊保留画像に変化する特殊保留変化を図柄変動表示の最後まで期待した状態で図柄変動表示を見せることができる。

【0 5 2 9】

(A 1 7) 上記 (A 1) から (A 4) または (A 8) から (1 5) のいずれかに記載の遊技機において、

50

前記示唆演出決定手段は、前記複数の図柄が前記大当たり組合せで揃う可能性があることを示唆する画像であって前記複数の図柄の後側を構成する画像である複数の背景構成画像の中から、前記図柄変動表示中に表示される所定の背景構成画像を決定する背景構成画像決定手段であり、

前記示唆演出実行手段は、前記背景構成画像決定手段によって決定された前記所定の背景構成画像を前記表示手段に表示させる背景構成画像表示実行手段であり、

前記背景画像決定手段は、少なくとも前記特殊変動パターンが決定された場合に、前記特殊変動パターンが決定されてから前記特殊変動が実行されるまでの間に、前記複数の背景構成画像の中でも前記複数の図柄が前記当たり組合せで揃う可能性が高いことを示唆する背景構成画像である特定背景構成画像を表示することを決定することを特徴とする遊技機。

10

【0530】

上記（A17）に記載の遊技機によれば、図柄変動表示が外れ組合せで表示される場合でも、複数の背景構成画像の中でも複数の図柄が当たり組合せで揃う可能性が高いことを示唆する背景構成画像である特定背景構成画像が表示されることを図柄変動表示の最後まで期待した状態で図柄変動表示を見せることができる。

【0531】

（A18） 上記（A17）に記載の遊技機において、

前記背景構成画像決定手段は、図柄変動表示の背景として表示される複数の背景パターンの中から、図柄変動表示中に実行される所定の背景パターンを所定の示唆演出として決定する背景パターン決定手段であり、

20

前記背景構成画像表示実行手段は、前記背景パターン決定手段によって決定された前記所定の背景パターンに従って複数の背景画像を順番に前記表示手段に表示させる背景パターン実行手段であり、

前記背景パターン決定手段は、少なくとも前記特殊変動パターンが決定される場合に、前記特殊変動パターンが決定されてから前記特殊変動が実行されるまでの間に、前記特殊変動が実行される直前において前記複数の図柄が前記当たり組合せで揃う可能性が低いことを示唆する背景画像を、前記複数の図柄が前記当たり組合せで揃う可能性が高いことを示唆する背景画像に変化させる特定背景パターンを決定することを特徴とする遊技機。

【0532】

30

上記（A18）に記載の遊技機によれば、図柄変動表示が外れ組合せで表示される場合でも、特殊変動が実行される直前において複数の図柄が当たり組合せで揃う可能性が低いことを示唆する背景画像が、複数の図柄が当たり組合せで揃う可能性が高いことを示唆する背景画像に変化する特定背景パターンでの背景変化を図柄変動表示の最後まで期待した状態で図柄変動表示を見せることができる。

【0533】

（A19） 上記（A1）から（A4）または（A8）から（15）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特殊示唆演出は、前記外れ組合せを構成する複数の図柄のうち少なくとも一の図柄を、前記大当たり組合せで揃う可能性が高いことを示唆する特殊図柄に変化させる特殊図柄変化であることを特徴とする遊技機。

40

【0534】

上記（A19）に記載の遊技機によれば、外れ組合せを構成する複数の図柄のうち少なくとも一の図柄が当たり組合せで揃う可能性が高いことを示唆する特殊図柄に変化する特殊図柄変化を図柄変動表示の最後まで期待した状態で図柄変動表示を見せることができる。

【0535】

（A20） 上記（A1）から（A4）または（A8）から（15）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特殊示唆演出の実行を示唆する複数の事前示唆演出の中から所定の事前示唆演出を決定する事前示唆演出決定手段と、

50

前記事前示唆演出決定手段によって決定された前記所定の事前示唆演出を実行する事前示唆演出実行手段と、を備え、

前記事前示唆演出決定手段は、前記特殊変動パターンが決定される場合に、前記特殊示唆演出が実行される前に実行される特定事前示唆演出を決定し、

前記事前示唆演出実行手段は、前記事前示唆演出決定手段によって決定された前記特定事前示唆演出を前記特殊示唆演出が実行される前に実行することを特徴とする遊技機。

【0536】

上記（A20）に記載の遊技機によれば、特殊変動パターンが決定される場合、特殊示唆演出が実行される前に事前示唆演出が実行されるので、特定示唆演出が実行されるか否かが分からないというゲーム性だけでなく、特殊変動パターンが決定される場合、特定事前示唆演出の実行があれば特定示唆演出が実行されることが分かるというゲーム性も加わるので、特殊変動パターンが実行される表示演出を多様化できる。

【0537】

（A21） 上記（A20）に記載の遊技機において、

前記事前示唆演出決定手段は、前記特殊変動パターンが決定される場合に、前記特殊示唆演出が実行され易いことを示唆する第1特定事前示唆演出を決定し、前記外れ変動パターンが決定される場合に、前記特殊示唆演出が実行され難いことを示唆する第2特定示唆演出を決定することを特徴とする遊技機。

【0538】

上記（21）に記載の遊技機によれば、特殊変動パターンが決定される場合に、特殊示唆演出が実行され易いことを示唆する第1特定事前示唆演出が実行され、外れ変動パターンが決定される場合に、特殊示唆演出が実行され難いことを示唆する第2特定事前示唆演出が実行される。これにより、特定事前示唆演出の種類に応じて、特殊示唆演出が実行され易いか否かが分かるというゲーム性も加わるので、特殊変動パターンを含む表示演出のゲーム性を多様化できる。

【0539】

<第2課題>

従来、遊技機の代表例として例えばパチンコ機やスロットマシンなどがある。

【0540】

この種の遊技機は、所定条件成立により遊技に関する所定の判定に用いられる判定用情報を取得し、当該判定用情報を用いて遊技に関する判定を行い、該判定の結果に基づく図柄変動表示を表示装置に表示するものがある。また、この種の遊技機は、該判定の結果を遊技者に示唆する種々の示唆演出を図柄変動表示中に実行するものがある（例えば、特許文献1：特開特開2018-33922号公報（第199頁及び図209）参照）。

【0541】

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、従来の遊技機では、示唆演出が当たりの期待に乏しければ、図柄変動表示の結果に対する期待感を維持した状態で図柄変動表示を見ることが難しいという問題がある。

【0542】

以下の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、遊技に関する判定の結果を遊技者に示唆する示唆演出を伴う図柄変動表示に対する興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0543】

（B1） 所定条件成立により遊技に関する所定の判定に用いられる判定用情報を取得する判定用情報取得手段と、

前記判定用情報を用いて遊技に関する判定を行う判定手段と、

複数の図柄が該図柄に対応する絵柄と組み合わせられた状態で変動を開始してから、前記判定手段による判定結果を示す組合せで停止するまでの図柄変動表示を含む表示演出を表示可能な表示手段と、

前記図柄変動表示の変動態様を示す複数の変動パターンの中から、前記図柄変動表示が当たり組合せで停止されることを示す前記判定結果である場合には当たり変動パターンを決定し、前記図柄変動表示が外れ組合せで停止されることを示す前記判定結果である場合には外れ変動パターンを決定し、前記図柄変動表示が外れ組合せで一時的に停止された後に当該図柄変動表示が当たり組合せで停止される特殊変動が実行されることを示す前記判定結果である場合には特殊変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記図柄変動表示が前記当たり組合せで揃う可能性があることを示唆する複数の示唆演出の中から所定の示唆演出を決定する示唆演出決定手段と、

前記示唆演出決定手段によって決定された前記所定の示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出決定手段は、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンが前記特殊変動パターンである場合には、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンが前記特殊変動パターンである可能性があることを遊技者に示唆する特殊示唆演出を実行することを決定し、

前記示唆演出実行手段は、前記図柄変動表示が前記複数の図柄のうち残り一つの図柄を除いて前記当たり組合せで揃っているリーチ状態で該残り一つの図柄が前記外れ組合せとなるように停止するリーチ外れとなった後であって、前記リーチ外れを示す図柄が前記絵柄と組み合わせられた状態で前記図柄変動表示が停止した時に、前記特殊示唆演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0544】

前記（B1）に記載の遊技機によれば、図柄変動表示が複数の図柄のうち残り一つの図柄を除いて当たり組合せで揃っているリーチ状態で該残り一つの図柄が外れ組合せとなるように停止するリーチ外れとなった後であって、リーチ外れを示す図柄が絵柄と組み合わせられた状態で図柄変動表示が停止した時に、示唆演出実行手段によって特殊示唆演出が実行される。図柄変動表示が図柄の外れ組合せによってリーチ外れとなった後であって、リーチ外れを示す図柄が絵柄と組み合わせられた状態で図柄変動表示が停止した時は、図柄変動表示の外れ組合せが確定した、あるいは、次に複数の図柄が絵柄と組み合わせられた状態で変動を開始するまでの待機期間であると遊技者に思わせるようなタイミングであるので、示唆演出が行われるとは遊技者が思いもしないタイミングで、変動パターンが特殊変動パターンである可能性があることを遊技者に示唆することができる。また、図柄変動表示が図柄の外れ組合せによってリーチ外れとなった後、リーチ外れを示す図柄が絵柄と組み合わせられた状態で図柄変動表示が停止する図柄変動表示の最後の瞬間まで、変動パターンが特殊変動パターンであることへの期待感を維持した状態で、図柄変動表示を含む表示演出を見せることができる。その結果、遊技に関する判定の結果を遊技者に示唆する示唆演出を伴う図柄変動表示に対する興趣性を向上させることができる。

【0545】

（B2） 前記（B1）に記載の遊技機において、

前記（A5）、（A7）、（A8）から（A15）のいずれかに記載される遊技機の構成を組み合わせたことを特徴とする遊技機。

【0546】

前記（B2）に記載の遊技機によれば、前記（A5）、（A7）、（A8）から（A15）のいずれかに記載される遊技機と同様の効果を奏する。

【0547】

<第3課題>

従来、遊技機の代表例として例えばパチンコ機やスロットマシンなどがある。

【0548】

この種の遊技機は、例えば、所定条件成立により遊技に関する所定の判定に用いられる判定用情報を取得し、当該判定用情報を用いて遊技に関する判定を行い、該判定の結果に基づく図柄変動表示を表示装置に表示するものがある。また、この種の遊技機は、図柄変動表示においてリーチ成立後に、該判定の結果を遊技者に示唆するリーチ表示演出を実行

10

20

30

40

50

するものがある（例えば、特許文献1：特開2018-33922号公報参照）。

【0549】

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、従来の遊技機では、リーチ表示演出が当たりの期待に乏しければ、図柄変動表示の結果に対する期待感を維持した状態で図柄変動表示を見ることが難しいという問題がある。

【0550】

以下の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、遊技に関する判定の結果を遊技者に示唆するリーチ表示演出を伴う図柄変動表示に対する興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0551】

(C1) 所定条件成立により遊技に関する所定の判定に用いられる判定用情報を取得する判定用情報取得手段と、

前記判定用情報を用いて遊技に関する判定を行う判定手段と、

複数の図柄が変動を開始してから、前記判定手段による判定結果を示す組合せで停止するまでの図柄変動表示及び前記複数の図柄のうち残り一つの図柄を除いて前記当たり組合せで揃っているリーチ成立後に実行されるリーチ表示演出を表示可能な表示手段と、

前記図柄変動表示の変動態様を示す複数の変動パターンの中から、前記図柄変動表示が当たり組合せで停止されることを示す前記判定結果である場合には当たり変動パターンを決定し、前記図柄変動表示が外れ組合せで停止されることを示す前記判定結果である場合には外れ変動パターンを決定し、前記図柄変動表示が外れ組合せで一時的に停止された後に当該図柄変動表示が当たり組合せで停止される特殊変動が実行されることを示す前記判定結果である場合には特殊変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記図柄変動表示が前記当たり組合せで揃う可能性があることを示唆する複数の示唆演出の中から所定の示唆演出を決定する示唆演出決定手段と、

前記示唆演出決定手段によって決定された前記所定の示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出決定手段は、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンが前記特殊変動パターンである場合には、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンが前記特殊変動パターンである可能性があることを前記特殊変動が実行されるより前に遊技者に示唆する特殊示唆演出を実行することを決定し、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出決定手段によって前記特殊示唆演出が決定された場合には、前記リーチ表示演出において前記当たり変動パターンが決定されている場合の表示態様とは異なる表示態様であることが遊技者に識別可能とされた時から前記特殊変動が実行されるまでに、前記示唆演出決定手段によって決定された前記特殊示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【0552】

前記(C1)に記載の遊技機によれば、表示演出において当たり変動パターンが決定されている場合の表示態様とは異なる表示態様であることが遊技者に識別可能とされた時は、特定表示演出が図柄変動表示を当たり組合せで揃わせる場合のパターンにはならないと遊技者に思わせることができるタイミングであるので、遊技者が諦めかけたタイミングで、変動パターンが特殊変動パターンである可能性があることを遊技者に示唆することができる。これにより、表示演出において当たり変動パターンが決定されている場合の表示態様とは異なる表示態様であることが遊技者に識別可能とされてから特殊変動が実行されるまでの間も、変動パターンが特殊変動パターンであることへの期待感を維持した状態で、図柄変動表示においてリーチ表示演出を見せることができる。その結果、遊技に関する判定の結果を遊技者に示唆するリーチ表示演出を伴う図柄変動表示に対する興趣性を向上させることができる。

【0553】

(C2) 前記(C1)に記載の遊技機において、

前記リーチ成立後、前記表示演出において前記当たり変動パターンが決定されている場合の表示態様とは異なる表示態様であることが遊技者に識別可能とされた時とは、リーチ表示演出において前記当たり変動パターンが決定されている場合の表示態様とは異なる表示態様であることが遊技者に識別可能とされる特定表示情報が表示された時である

ことを特徴とする遊技機。

【0554】

前記(C2)に記載の遊技機によれば、リーチ表示演出において大当たり変動パターンが決定されている場合の表示態様とは異なる表示態様であることが遊技者に識別可能とされる特定表示情報が表示された時に、変動パターンが特殊変動パターンである可能性があることを遊技者に示唆することができる。したがって、リーチ表示演出において当たり変動パターンが決定されている場合の表示態様とは異なる表示態様であることが遊技者に識別可能とされてから特殊変動が実行されるまでの間も、変動パターンが特殊変動パターンであることへの期待感を維持した状態で、リーチ表示演出を含む表示演出を見せることができる。その結果、リーチ表示演出を伴う図柄変動表示に対する興趣性を向上することができる。

10

【0555】

(C3) 前記(C2)に記載の遊技機において、

前記特定表示情報は、リーチ表示演出において該残り一つの図柄が前記外れ組合せで揃う表示態様であることを遊技者に識別可能とするリーチ外れ表示情報である

20

ことを特徴とする遊技機。

【0556】

(C3)に記載の遊技機によれば、特定表示情報は、リーチ表示演出において残り一つの図柄が外れ組合せで揃う表示態様であることを遊技者に識別可能とするリーチ外れ表示情報であるので、遊技者がリーチ外れ表示情報を見て落胆しているタイミングで、変動パターンが特殊変動パターンである可能性があることを遊技者に示唆することができる。したがって、リーチ表示演出においてリーチ外れ表示情報が表示されてから特殊変動が実行されるまでの間も、変動パターンが特殊変動パターンであることへの期待感を維持した状態で、リーチ表示演出を含む表示演出を見せることができる。その結果、リーチ表示演出を伴う図柄変動表示に対する興趣性を向上することができる。

30

【0557】

(C4) 前記(C1)から(C3)のいずれかに記載の遊技機において、

前記(A5)、(A7)、(A8)から(A15)のいずれかに記載される遊技機の構成を組み合わせたことを特徴とする遊技機。

【0558】

前記(C4)に記載の遊技機によれば、前記(A5)、(A7)、(A8)から(A15)のいずれかに記載される遊技機と同様の効果を奏する。

【0559】

<第4課題>

従来、遊技機の代表例として例えばパチンコ機やスロットマシンなどがある。

40

【0560】

この種の遊技機は、例えば、所定条件成立により遊技に関する所定の判定に用いられる判定用情報を取得し、当該判定用情報を用いて遊技に関する判定を行い、該判定の結果に基づく図柄変動表示を表示装置に表示するものがある。また、この種の遊技機は、図柄変動表示においてリーチ成立後に、該判定の結果を遊技者に示唆するリーチ表示演出を実行し、当該リーチ表示演出中に該判定の結果を遊技者に示唆する示唆情報の表示態様を変化させることによって該判定の結果が遊技者にとって有利な結果であることを示唆する示唆情報表示演出を実行するものがある(例えば、特許文献1：特開2018-33922号公報参照)。

【0561】

50

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、従来の遊技機では、示唆情報の表示態様が遊技者に所望される態様に变化していなければ、図柄変動表示の結果に対する期待感を維持した状態で図柄変動表示を見ることが難しいという問題がある。

【0562】

以下の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、遊技に関する判定の結果を示唆する示唆情報の表示態様が変化する示唆情報表示演出を伴う図柄変動表示に対する興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0563】

(D1) 所定条件成立により遊技に関する所定の判定に用いられる判定用情報を取得する判定用情報取得手段と、

前記判定用情報を用いて遊技に関する判定を行う判定手段と、

複数の図柄が通常背景の前面で変動を開始してから、前記判定手段による判定結果を示す組合せで停止するまでの図柄変動表示を含む表示演出を表示可能な表示画面を有する表示手段と、

前記図柄変動表示の変動態様を示す複数の変動パターンの中から、前記図柄変動表示が当たり組合せで停止されることを示す前記判定結果である場合には当たり変動パターンを決定し、前記図柄変動表示が外れ組合せで停止されることを示す前記判定結果である場合には外れ変動パターンを決定し、前記図柄変動表示が外れ組合せで一時的に停止された後に当該図柄変動表示が当たり組合せで停止される特殊変動が実行されることを示す前記判定結果である場合には特殊変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記図柄変動表示が前記当たり組合せで揃う可能性があることを示唆する複数の示唆演出の中から所定の示唆演出を決定する示唆演出決定手段と、

前記示唆演出決定手段によって決定された前記所定の示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出決定手段は、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンが前記特殊変動パターンである場合には、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンが前記特殊変動パターンである可能性があることを前記特殊変動が実行されるより前に遊技者に示唆する特殊示唆演出を実行することを決定し、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出決定手段によって前記特殊示唆演出が決定された場合には、前記図柄変動表示が前記当たり組合せで揃う可能性が所定の高さであることを該図柄変動表示中に示唆する示唆情報を該図柄変動表示中の所定のタイミングで遊技者に対して視認し難い状態とし、前記外れ組合せが前記通常背景の前面に停止されてから前記特殊変動が実行されるまでに前記示唆情報を前記遊技者に対して再び視認し易い状態とするときに、該示唆情報によって示唆される前記当たり組合せで揃う可能性が前記所定の高さよりも高くなっていることを示唆することによって前記特定示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【0564】

(D1)に記載の遊技機によれば、示唆演出決定手段によって特殊示唆演出が決定された場合には、図柄変動表示が当たり組合せで揃う可能性が所定の高さであることを該図柄変動表示中に示唆する示唆情報がこの所定の高さよりも高くなっていることを示唆することによって、変動パターンが特殊変動パターンである可能性があることを遊技者に示唆する。図柄変動表示が当たり組合せで揃う可能性が所定の高さであることを該図柄変動表示中に示唆する示唆情報は、該図柄変動表示中の所定のタイミングで遊技者に対して視認し難い状態とされるので、遊技者は変動パターンが特殊変動パターンである可能性があることが示唆されていない示唆情報を図柄変動表示の終わりまで見続けなくて済む。視認し難い状態とされた示唆情報は、外れ組合せが通常背景の前面に停止されてから特殊変動が実行されるまでに、再び視認し易い状態とされるので、図柄変動表示が外れ組合せで確定した、あるいは、次の図柄変動表示が開始されるまでの待機期間であると遊技者に思わせるような、特殊変動パターンを遊技者に示唆するための好適なタイミングで、示唆情報を再

10

20

30

40

50

び遊技者に見せることができる。示唆情報が遊技者に対して再び視認し易い状態とするときに、該示唆情報によって示唆される当たり組合せで揃う可能性が視認し難い状態とされる前よりも高くなっているため、遊技者は、示唆情報を再び目にした瞬間に、特殊変動パターンである可能性があることの示唆を得られる。これにより、遊技者は、図柄変動表示中、図柄変動表示が当たり組合せで揃うことへの期待感を維持した状態で図柄変動表示を含む表示演出を見続けることができ、外れ組合せが表示された後も、図柄変動表示の最後の瞬間まで、変動パターンが特殊変動パターンであることへの期待感を維持した状態で図柄変動表示を含む表示演出を見続けることができる。その結果、遊技に関する判定の結果を示唆する示唆情報の表示態様が変化する示唆情報表示演出を伴う図柄変動表示に対する興趣性を向上することができる。

10

【0565】

(D2) 前記(D1)に記載の遊技機において、

前記示唆情報を遊技者に対して再び視認し易い状態とするときは、前記図柄変動表示が前記複数の図柄のうち残り一つの図柄を除いて揃っているリーチ状態で該残り一つの図柄が前記外れ組合せとなるように停止するリーチ外れ組合せがリーチ中に表示されるリーチ背景の前面に表示された後であって該リーチ外れ組合せが前記通常背景の前面に停止されてから前記特殊変動が実行されるまでである

ことを特徴とする遊技機。

【0566】

(D2)に記載の遊技機によれば、視認し難い状態とされた示唆情報は、図柄変動表示がリーチ状態でリーチ外れ組合せがリーチ背景の前面に表示された後であって、該リーチ外れ組合せが通常背景の前面に停止されてから特殊変動が実行されるまでに、再び視認し易い状態とされるため、図柄変動表示がリーチ外れ組合せで確定した、あるいは、次の図柄変動表示が開始されるまでの待機期間であると遊技者に思わせるような、特殊変動パターンを遊技者に示唆するための好適なタイミングで、示唆情報を再び遊技者に見せることができる。これにより、遊技者は、リーチ状態中、図柄変動表示が当たり組合せで揃うことへの期待感を維持した状態で図柄変動表示を含む表示演出を見続けることができ、リーチ外れ組合せが表示された後も、図柄変動表示の最後の瞬間まで、変動パターンが特殊変動パターンであることへの期待感を維持した状態で図柄変動表示を含む表示演出を見続けることができる。その結果、リーチ外れの結果に落胆した遊技者に与えるインパクトを大きくすることができる。

20

30

【0567】

(D3) 前記(D1)または(D2)に記載の遊技機において、

前記(A5)、(A7)、(A8)から(A15)のいずれかに記載される遊技機の構成を組み合わせたことを特徴とする遊技機。

【0568】

前記(D3)に記載の遊技機によれば、前記(A5)、(A7)、(A8)から(A15)のいずれかに記載される遊技機と同様の効果を奏する。

【0569】

本発明、上記(A1)～(D3)に記載の発明、各実施例1～5及び上述の変形実施例(1)～(8)に記載の発明は、各々相反するものでない限り、適宜組み合わせた構成や適宜置換した構成とすることも可能である。また、各発明は、各発明の目的に反するものでない限り、その構成要素を削除したり、当該構成要素を同等の作用ないし機能を有する構成要素に変更したりすることも可能である。

40

【産業上の利用可能性】

【0570】

以上のように、この発明は、パチンコ機等の遊技機に適している。

【符号の説明】

【0571】

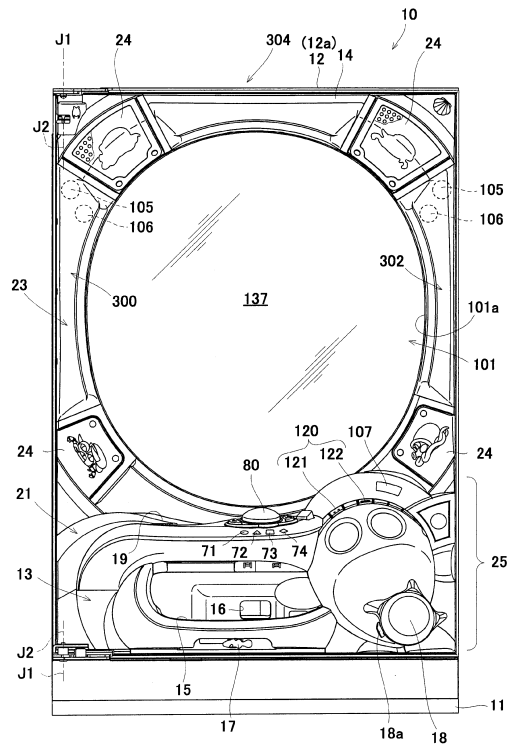
42…第3図柄表示装置

50

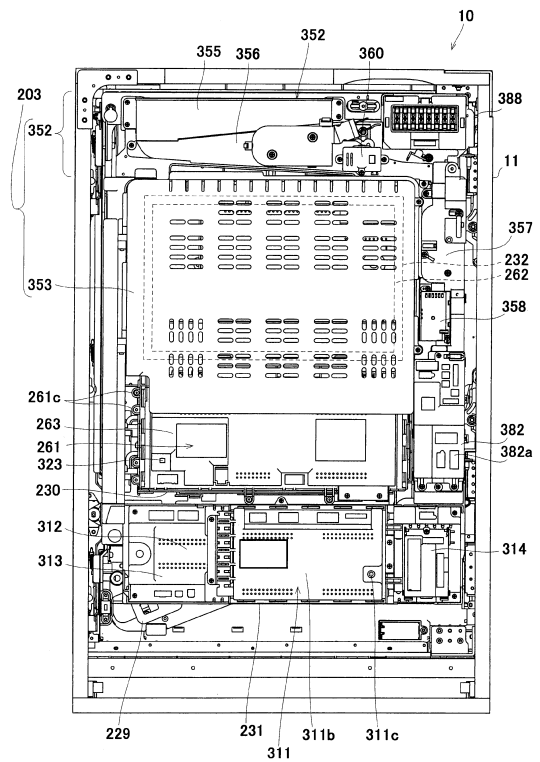
4 2 a …表示画面
 N H …通常背景
 H D …吹き出し画像
 T H …当該保留表示
 H 1 …第 1 保留表示
 H 2 …第 2 保留表示
 H 3 …第 3 保留表示
 H 4 …第 4 保留表示
 S Z …主装飾図柄
 H Z …発展図柄
 H H 1 …リーチ発展背景
 H H 2 …リーチ発展背景
 H H 3 …リーチ発展背景
 H H 4 …復活背景

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

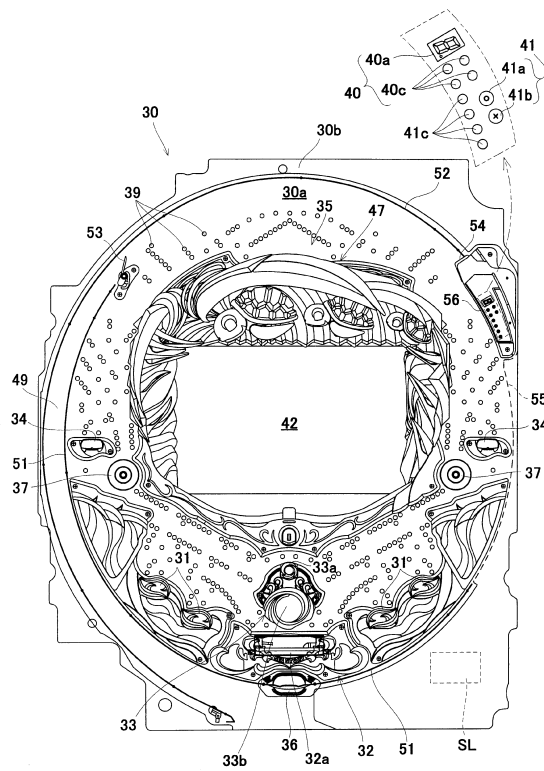
20

30

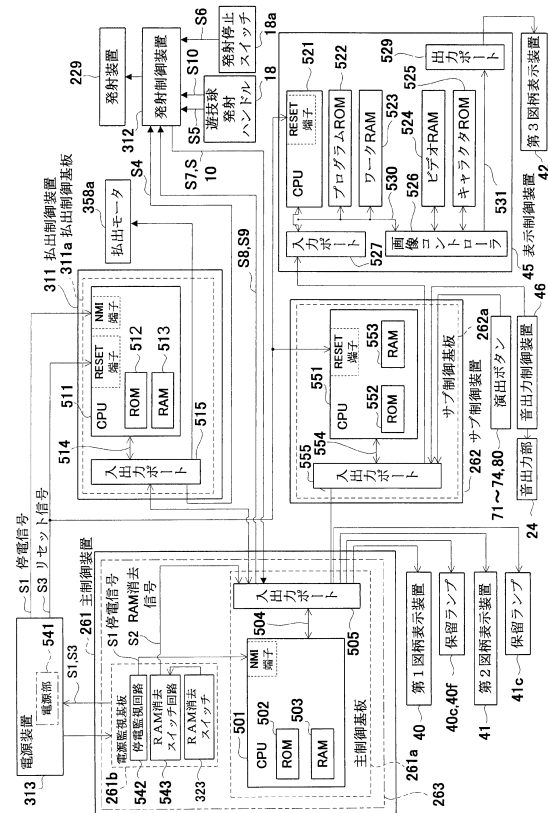
40

50

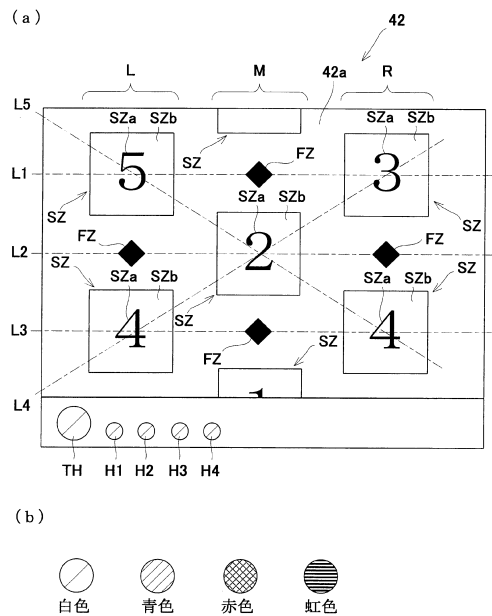
【図 3】



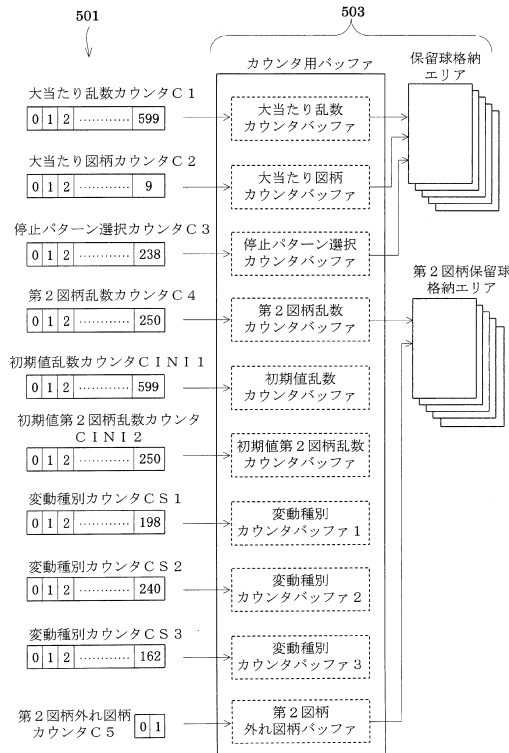
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

20

30

40

50

【圖 7】

(a) 通常確率時大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	大当たり図柄 (主裝飾図柄)	大当たり種別
150 450	0～39	1, 3 5, 9	8R確変
	40～79	2, 4 6, 8	8R通常
	80～99	7	16R確変

(b) 高確率時大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	大当たり図柄 (主装飾図柄)	大当たり種別
50 150 350 450	0～39	1, 3 5, 9	8R確変
	40～79	2, 4 6, 8	8R通常
	80～99	7	16R確変

【図 8】

主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり 図柄カウン タ C2 (0~99)	停止バタ ーン選 択カウン タ C3 (0~198)	変動種別 カウン タ CS1 (0~198)	変動種別 カウン タ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	
0~39		0~20	0~189	大当たりノーマルリーチA(32秒)	
			190~240	大当たりノーマルリーチB(32秒)	
			0~189	大当たりスーパリーチA(62秒)	
			190~240	大当たりスーパリーチB(62秒)	
			0~80	大当たりスーパリーチC(82秒)	
46~85	0~20	81~160	大当たりスーパリーチD(82秒)		
		161~240	大当たりスーパリーチE(92秒)		
		0~189	大当たりノーマルリーチA(32秒)		
		190~240	大当たりノーマルリーチB(32秒)		
		0~189	大当たりスーパリーチA(62秒)		
	21~110	190~240	大当たりスーパリーチB(62秒)		
		0~80	大当たりスーパリーチC(82秒)		
		81~160	大当たりスーパリーチD(82秒)		
		161~240	大当たりスーパリーチE(92秒)		
		86~99	0~100	0~189	大当たりスーパリーチA(62秒)
190~240	大当たりスーパリーチB(62秒)				
0~80	大当たりスーパリーチC(82秒)				
81~160	大当たりスーパリーチD(82秒)				
161~240	大当たりスーパリーチE(92秒)				
101~198	161~240		大当たりスーパリーチE(92秒)		
	0~120		前後外れノーマルリーチA(32秒)		
	121~240		前後外れノーマルリーチB(32秒)		
	0~120		前後外れスーパリーチA(62秒)		
	121~240		前後外れスーパリーチB(62秒)		
202~208	0~100	0~50	前後外れスーパリーチC(82秒)		
		51~240	前後外れスーパリーチD(82秒)		
		0~120	前後外れノーマルリーチA(32秒)		
		121~240	前後外れノーマルリーチB(32秒)		
		0~120	前後外れスーパリーチA(62秒)		
	101~150	121~240	前後外れスーパリーチB(62秒)		
		0~50	前後外れスーパリーチC(82秒)		
		51~240	前後外れスーパリーチD(82秒)		
		209~238	0~100	0~120	完全外れA(12秒)
				121~240	完全外れB(12秒)
0~120	完全外れC(17秒)				
121~240	完全外れD(17秒)				
0~50	完全外れE(22秒)				
151~198	51~240		完全外れF(22秒)		
	0~201		0~100	完全外れA(12秒)	
			101~150	完全外れB(12秒)	
			151~198	完全外れC(17秒)	
			199~240	完全外れD(17秒)	
200~240		完全外れE(22秒)			

【図 9】

図柄変動表示パターン選択用テーブル

[illegible]

【図 10】

保留表示パターン選択用テーブル

変動パターン	第1～4 保留表示	当該保留表示						パターン
		装飾図柄 開始	変遷図柄 疑似2連	装飾図柄 最終変動	装飾図柄 外れ 表示	変遷図柄 変動 後速	装飾図柄 変動確定	
8R確変大当たりノーマルリーチA	白	虹					虹	1
8R確変大当たりノーマルリーチB	白	青					青	2
8R確変大当たりスーパリーチA	白			虹			虹	3
8R確変大当たりスーパリーチB	白						青	4
8R確変大当たりスーパリーチC	青	青	青	虹			虹	5
8R確変大当たりスーパリーチD	青	青	青	赤			赤	6
8R確変大当たりスーパリーチE	青	青	青	青	虹	虹	虹	7
8R通常大当たりノーマルリーチA	白	虹					虹	1
8R通常大当たりノーマルリーチB	白	青					青	2
8R通常大当たりスーパリーチA	白			虹			虹	3
8R通常大当たりスーパリーチB	白				青		青	4
8R通常大当たりスーパリーチC	青	青	青	虹			虹	5
8R通常大当たりスーパリーチD	青	青	青	赤			赤	6
8R通常大当たりスーパリーチE	青	青	青	青	虹	虹	虹	7
16R確変大当たりスーパリーチA	白	白		虹			虹	3
16R確変大当たりスーパリーチB	白			青			青	4
16R確変大当たりスーパリーチC	青	青	青	虹			虹	5
16R確変大当たりスーパリーチD	青	青	青	赤			赤	6
16R確変大当たりスーパリーチE	青	青	青	青	虹	虹	虹	7
前後外れノーマルリーチA	白	白					白	8
前後外れノーマルリーチB	白	青					青	2
前後外れスーパリーチA	白	白			青		青	4
前後外れスーパリーチB	白	青					青	9
前後外れスーパリーチC	青	青	青	赤			赤	6
前後外れスーパリーチD	青	青	青	青			青	10
前後以外外れノーマルリーチA	白	白					白	8
前後以外外れノーマルリーチB	白	青					青	2
前後以外外れスーパリーチA	白	白			青		青	4
前後以外外れスーパリーチB	白	青	青				青	9
前後以外外れスーパリーチC	青	青	青	赤			赤	6
前後以外外れスーパリーチD	青	青	青	青			青	10
完全外れA	白	白					白	8
完全外れB	白	白					白	8
完全外れC	白	白					白	8
完全外れD	白	白					白	8
完全外れE	白	白					白	8
完全外れF	白	白					白	8

【図 1 1】

背景変化パターン選択用テーブル

[illegible]

【圖 12】

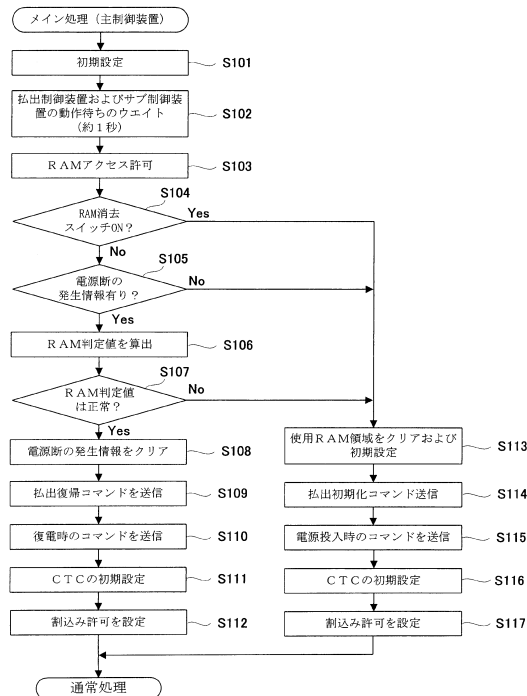
音出力パターン選択用テーブル

[illegible]

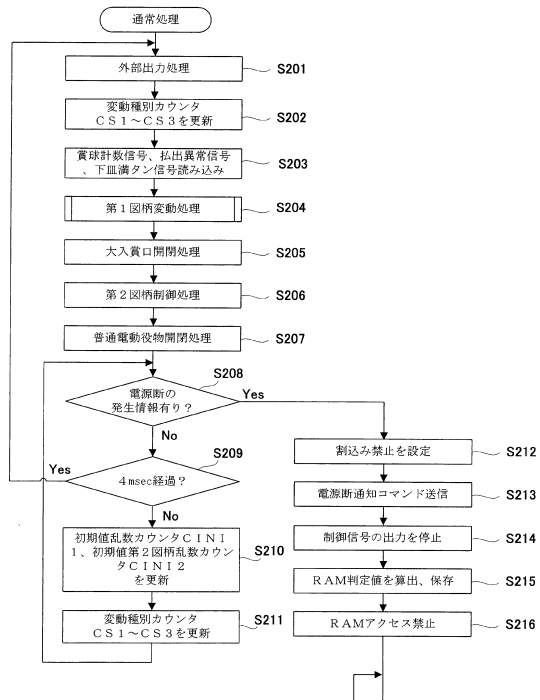
10

20

【図 13】



【図 14】

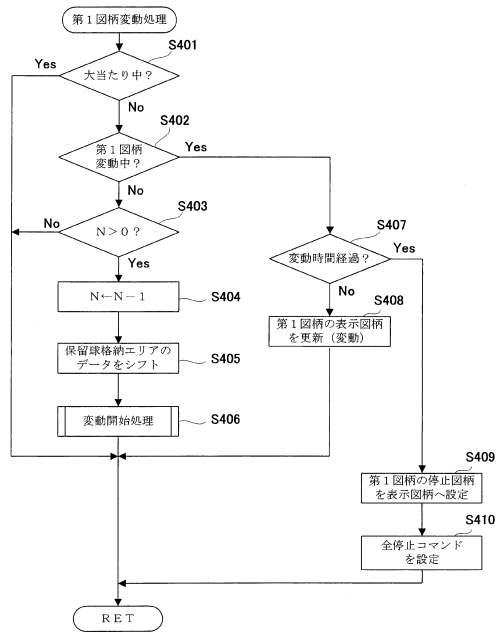


30

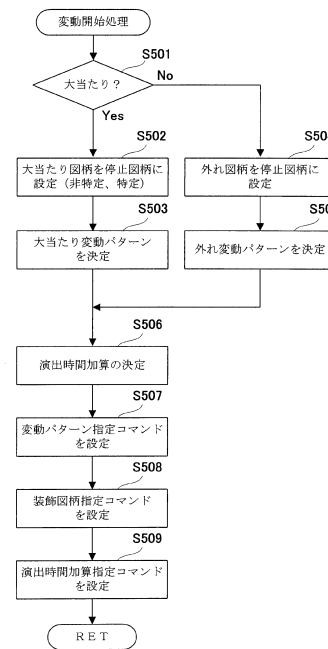
40

50

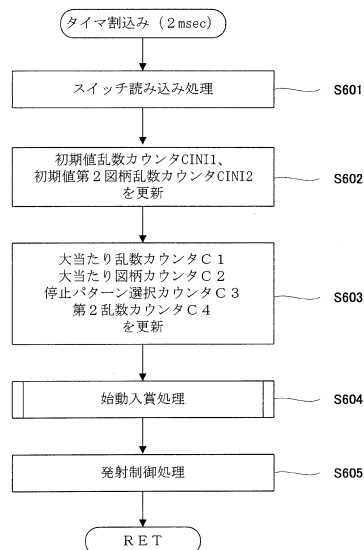
【図 15】



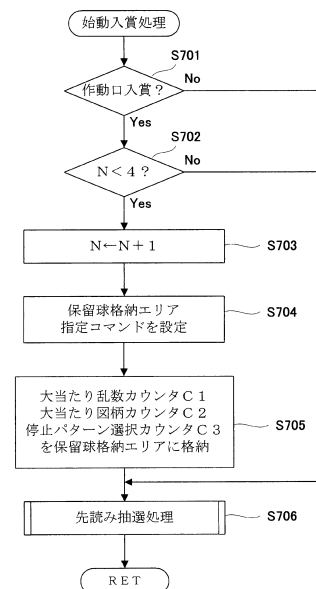
【図 16】



【図 17】



【図 18】



10

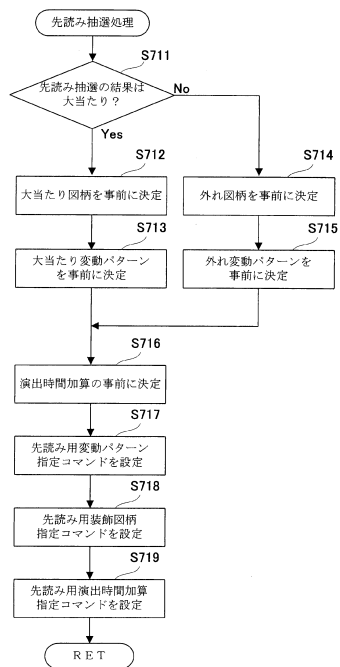
20

30

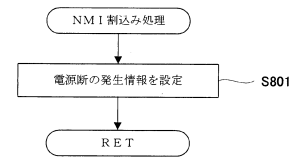
40

50

【図 19】



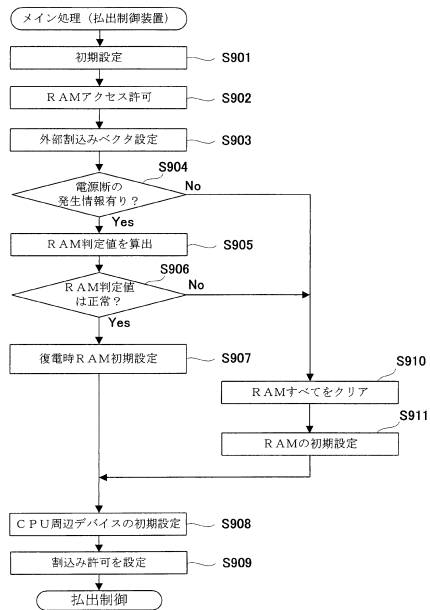
【図 20】



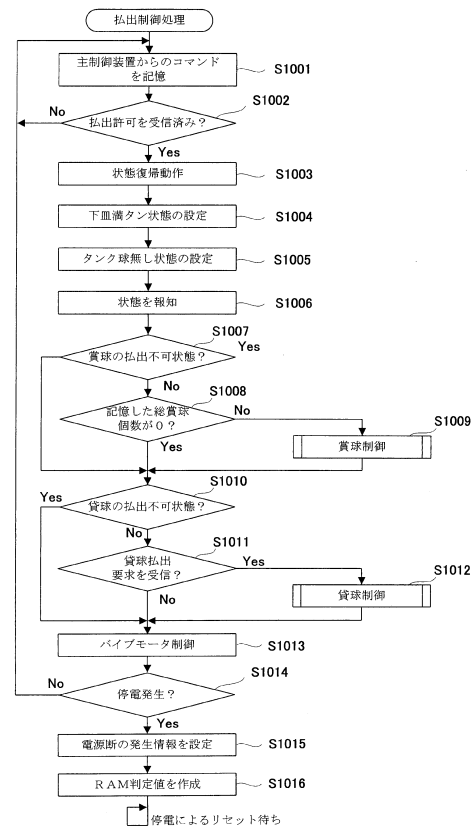
10

20

【図 21】



【図 22】

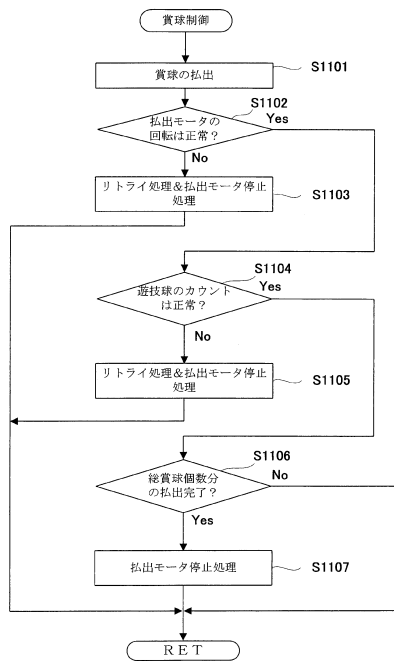


30

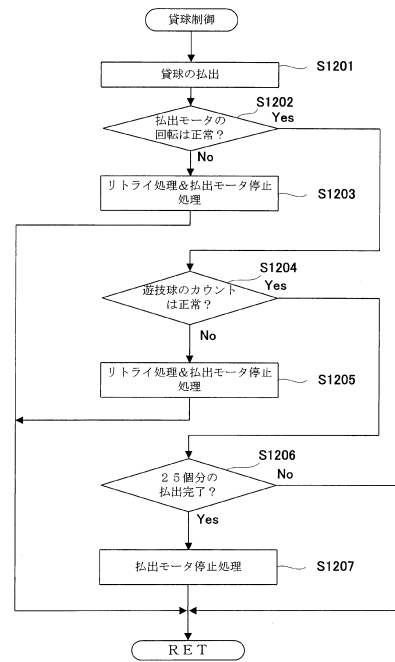
40

50

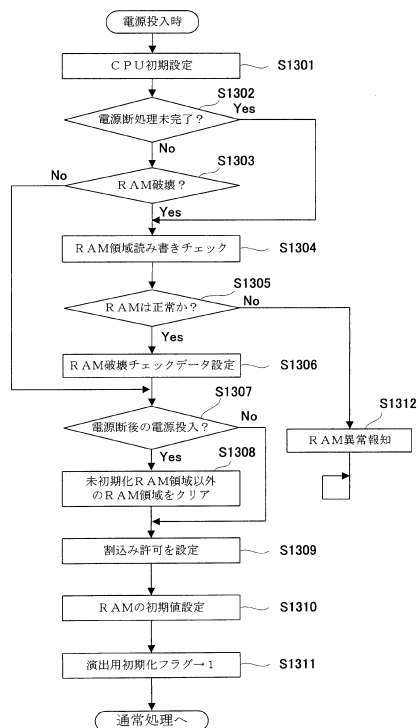
【図 23】



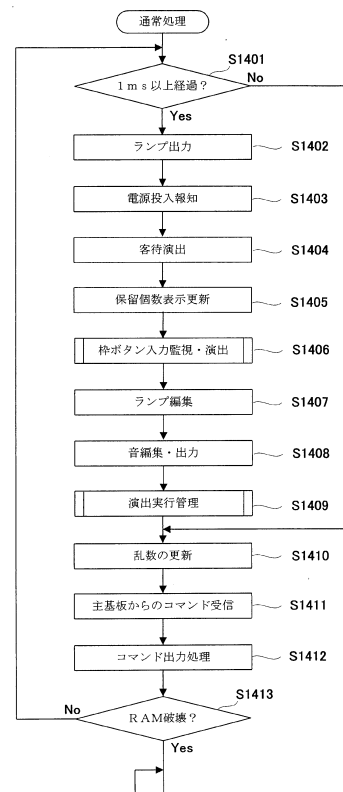
【図 24】



【図 25】



【図 26】



10

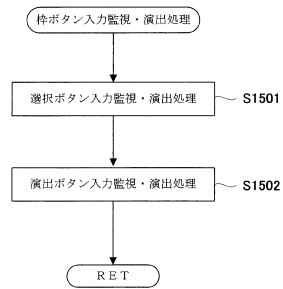
20

30

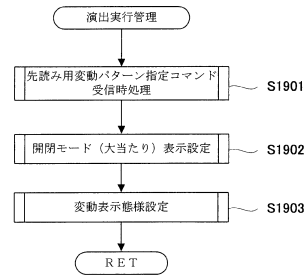
40

50

【図 27】



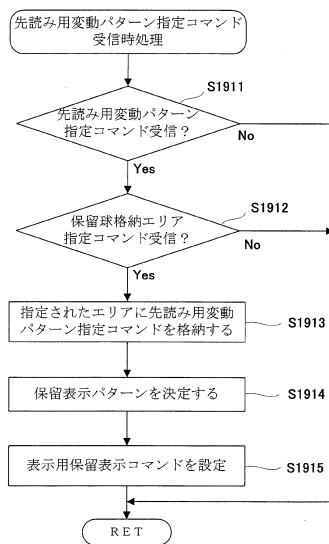
【図 28】



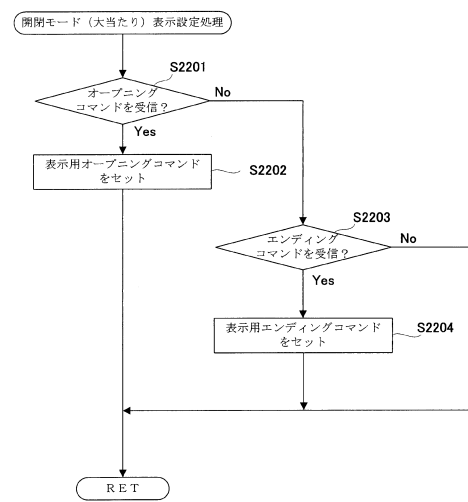
10

20

【図 29】



【図 30】

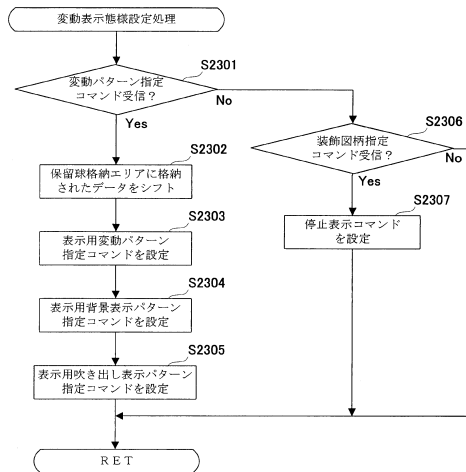


30

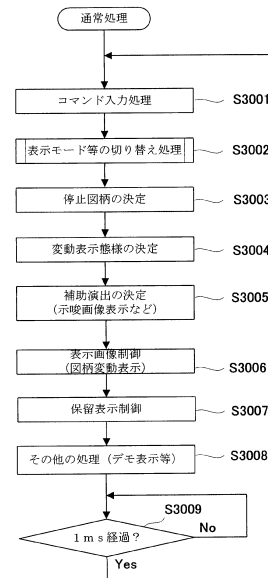
40

50

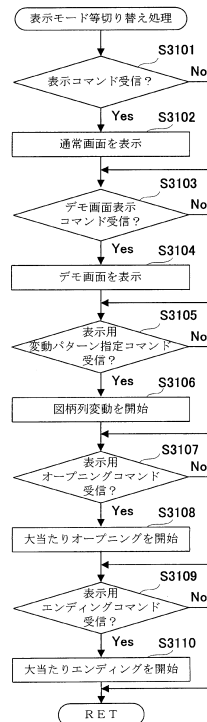
【図 3 1】



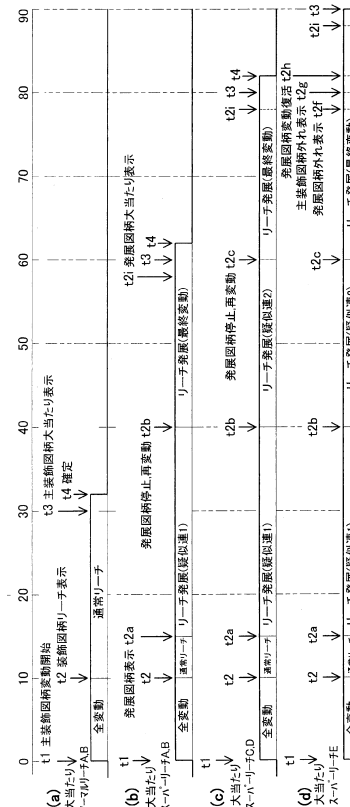
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



10

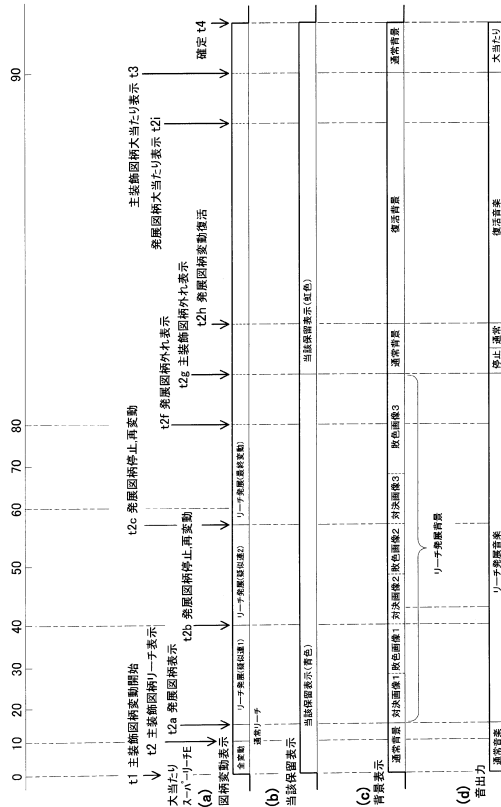
20

30

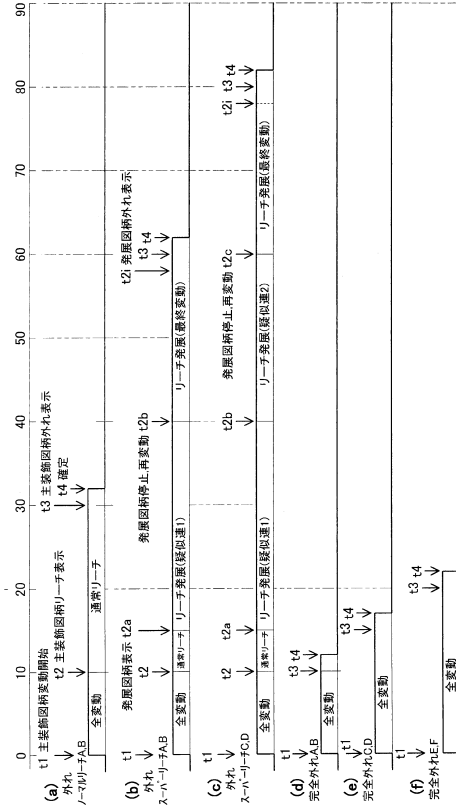
40

50

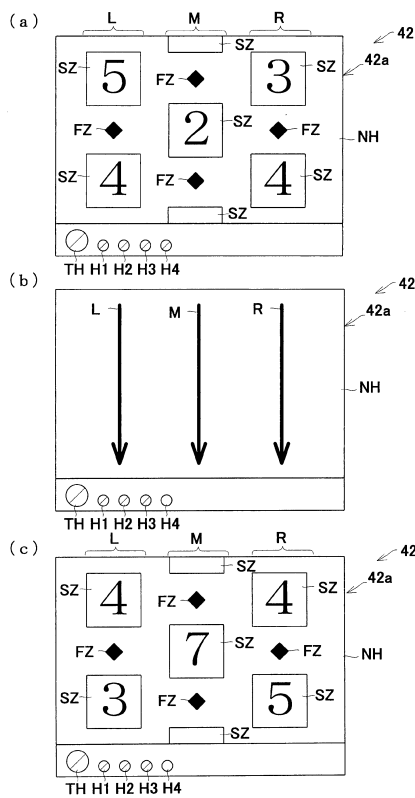
【図 3 5】



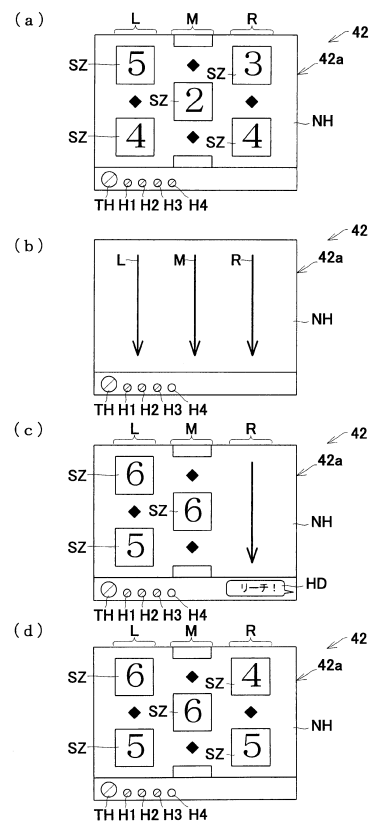
【図 3 6】



【図 3 7】



【図 3 8】



10

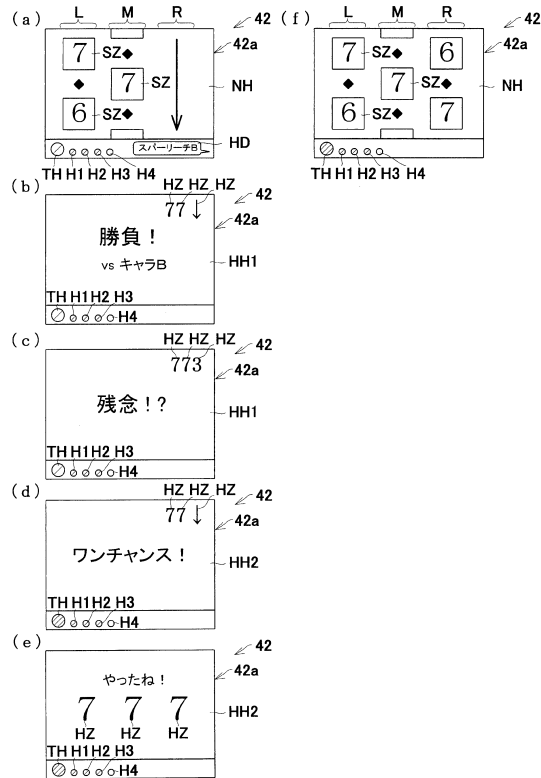
20

30

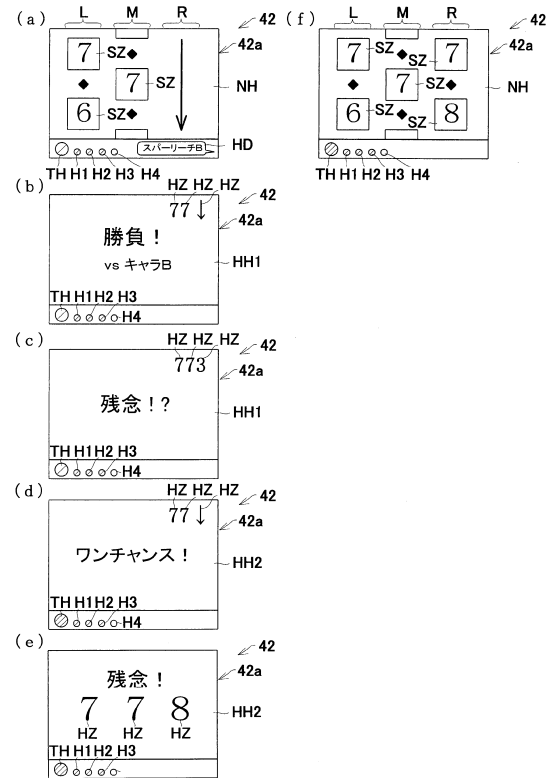
40

50

【図 39】



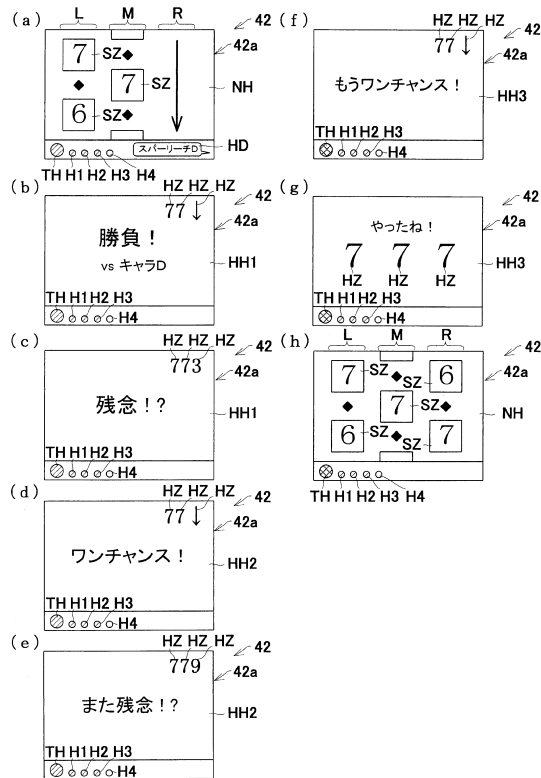
【図 40】



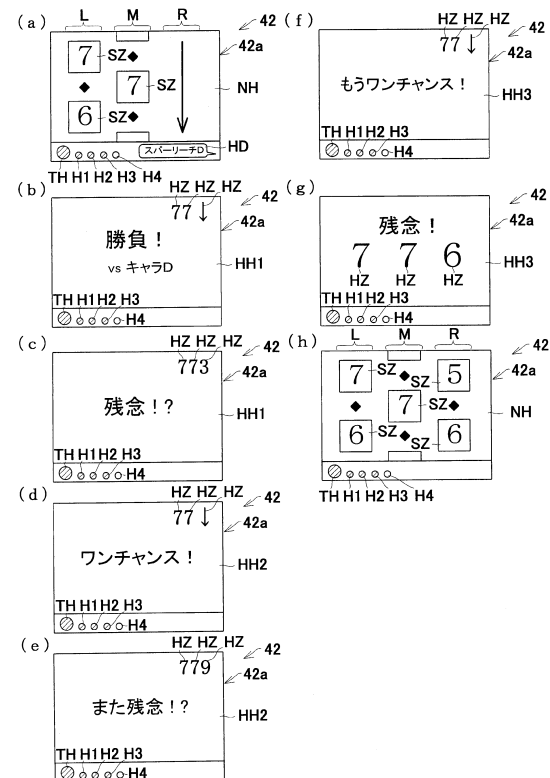
10

20

【図 41】



【図 42】

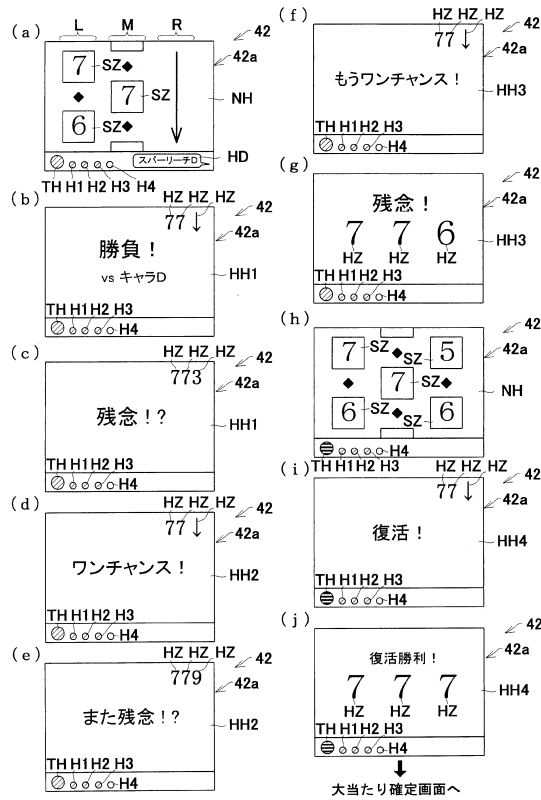


30

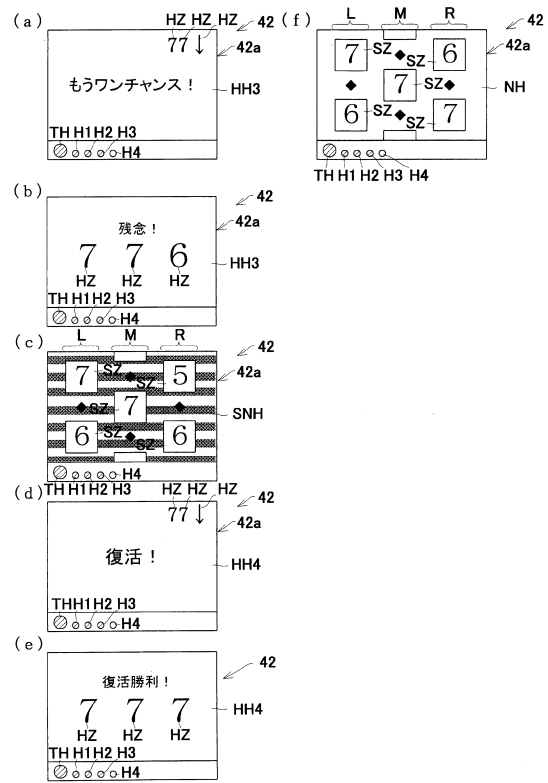
40

50

【図 4 3】



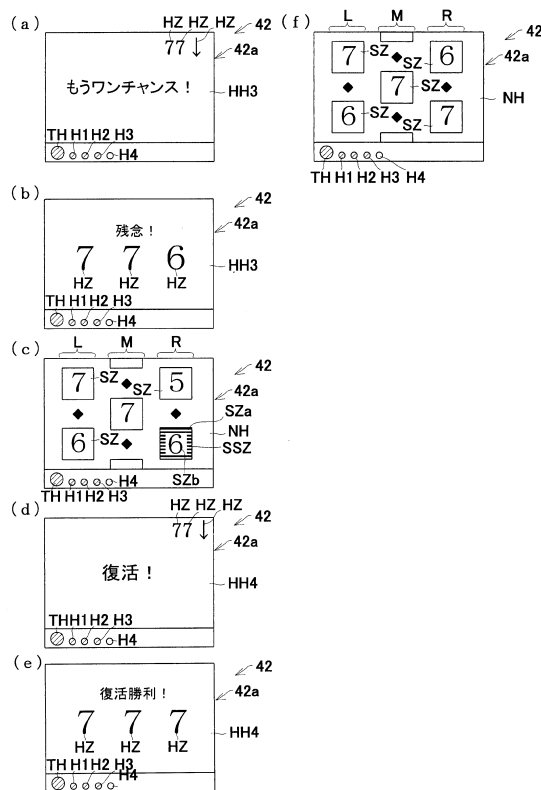
【図 4 4】



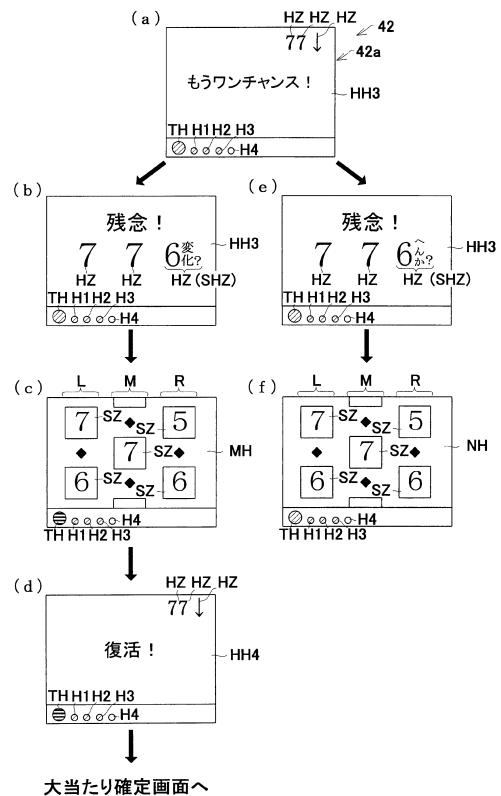
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

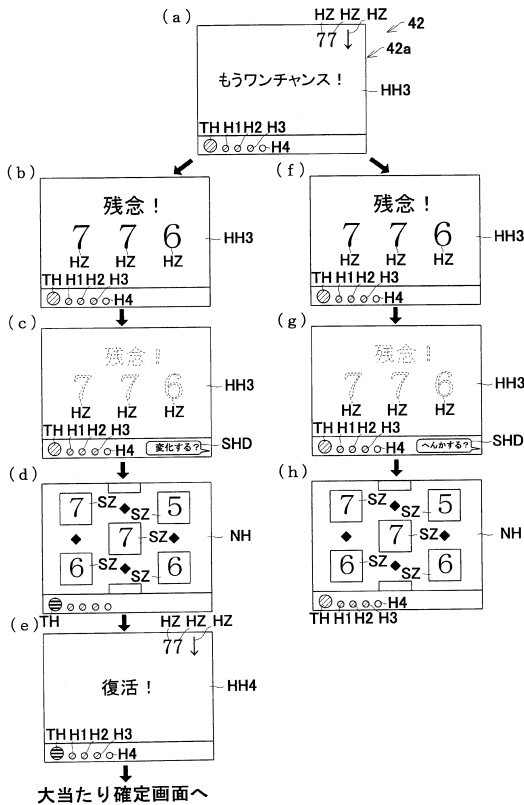


30

40

50

【図 47】



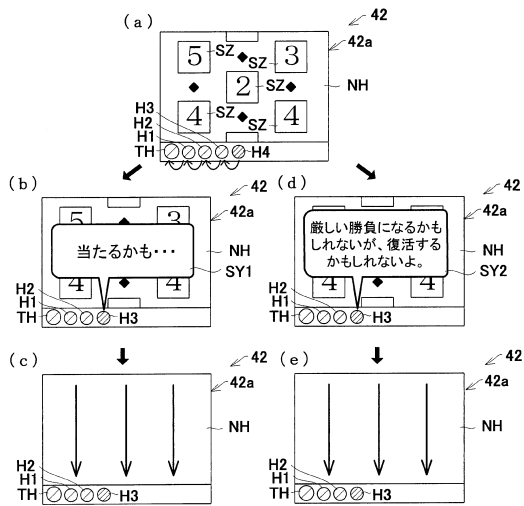
【圖 48】

保留表示パターン選択用テーブル					
変動パターン	第2保留表示	第3保留表示	第4保留表示	第4保留表示	パターン
	第1保留表示	第2保留表示	第3保留表示		
8R確変大当たりノーマルリーチA					1
8R確変大当たりノーマルリーチB					1
8R確変大当たりスーパリーチA					1
8R確変大当たりスーパリーチB					1
8R確変大当たりスーパリーチC	当たるかも	当たるかも	当たるかも		2
8R確変大当たりスーパリーチD	復活するかも	復活するかも	復活するかも		3
8R確変大当たりスーパリーチE	復活するかも	復活するかも	復活するかも		3
8R通常大当たりノーマルリーチA					1
8R通常大当たりノーマルリーチB					1
8R通常大当たりスーパリーチA					1
8R通常大当たりスーパリーチB					1
8R通常大当たりスーパリーチC		当たるかも	当たるかも		2
8R通常大当たりスーパリーチD	復活するかも	復活するかも	復活するかも		3
8R通常大当たりスーパリーチE	復活するかも	復活するかも	復活するかも		3
16R確変大当たりスーパリーチA					1
16R確変大当たりスーパリーチB					1
16R確変大当たりスーパリーチC	当たるかも	当たるかも	当たるかも		2
16R確変大当たりスーパリーチD	復活するかも	復活するかも	復活するかも		3
16R確変大当たりスーパリーチE	復活するかも	復活するかも	復活するかも		3
前後外れノーマルリーチA					1
前後外れノーマルリーチB					1
前後外れスーパリーチA					1
前後外れスーパリーチB					1
前後外れスーパリーチC	当たるかも	当たるかも	当たるかも		2
前後外れスーパリーチD	復活するかも	復活するかも	復活するかも		3
前後以外外れノーマルリーチA					1
前後以外外れノーマルリーチB					1
前後以外外れスーパリーチA					1
前後以外外れスーパリーチB					1
前後以外外れスーパリーチC	当たるかも	当たるかも	当たるかも		2
前後以外外れスーパリーチD	復活するかも	復活するかも	復活するかも		3
完全外れA					1
完全外れB					1
完全外れC					1
完全外れD					1
完全外れE					1
完全外れF					1

10

20

【図 49】



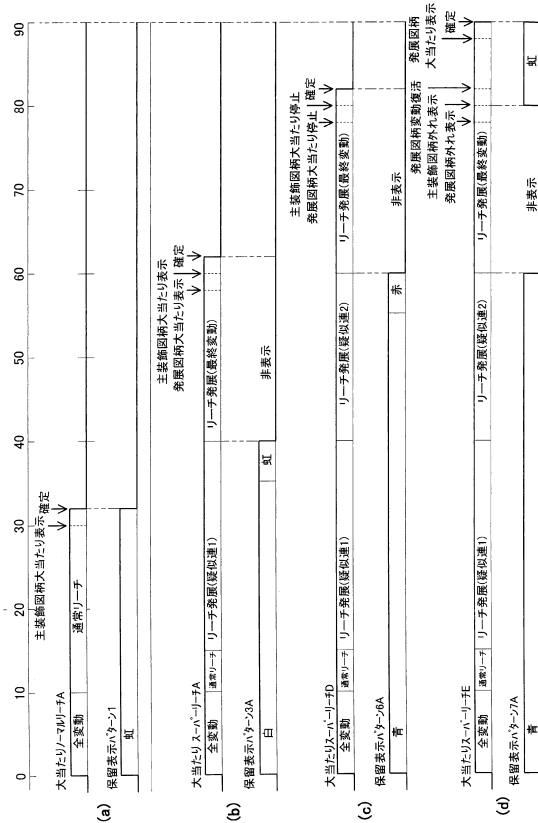
【図 50】

変動パターン	当該保留表示							パターン
	第1～4 保留表示	後飾図柄 保留表示	発賞図柄 開始2回	発賞図柄 最終変動	後飾図柄 外れ 表示	発賞図柄 保留 復活	後飾図柄 変動開始	
8R確変大当たりノーマルリーチA	白	虹					虹	1
8R確変大当たりノーマルリーチB	白						青	2
8R確変大当たりスーパリーチA	白	白→虹		非表示			非表示	3A
8R確変大当たりスーパリーチB	白	白→青		非表示			非表示	4A
8R確変大当たりスーパリーチC	青	青	青→虹				非表示	5A
8R確変大当たりスーパリーチD	青	青	青→赤	非表示			非表示	6A
8R確変大当たりスーパリーチE	青	青	青	非表示	虹		虹	7A
8R通常大当たりノーマルリーチA	白	虹					虹	1
8R通常大当たりノーマルリーチB	白						青	2
8R通常大当たりスーパリーチA	白	白→虹		非表示			非表示	3A
8R通常大当たりスーパリーチB	白	白→青		非表示			非表示	4A
8R通常大当たりスーパリーチC	青		青→虹	非表示			非表示	5A
8R通常大当たりスーパリーチD	青		青→赤	非表示			非表示	6A
8R通常大当たりスーパリーチE	青	青	青	非表示	虹		虹	7A
16R確変大当たりスーパリーチA	白	白→虹		非表示			非表示	3A
16R確変大当たりスーパリーチB	白	白→青		非表示			非表示	4A
16R確変大当たりスーパリーチC	青	青	青→虹	非表示			非表示	5A
16R確変大当たりスーパリーチD	青	青	青→赤	非表示			非表示	6A
16R確変大当たりスーパリーチE	青	青	青	非表示	虹		虹	7A
前後外れノーマルリーチA	白	白					白	8
前後外れノーマルリーチB	白						青	2
前後外れスーパリーチA	白	白→青		非表示			青	4B
前後外れスーパリーチB	白	青		非表示			青	9A
前後外れスーパリーチC	青	青	青→赤	非表示			赤	6B
前後外れスーパリーチD	青	青	青	非表示			青	10A
前後以外外れノーマルリーチA	白	白					白	8
前後以外外れノーマルリーチB	白	青					青	2
前後以外外れスーパリーチA	白	白→青		非表示			青	4B
前後以外外れスーパリーチB	白	青		非表示			青	9A
前後以外外れスーパリーチC	青	青	青→赤	非表示			赤	6B
前後以外外れスーパリーチD	青	青	青	非表示			青	10A
完全外れA	白	白					白	8
完全外れB	白						白	8
完全外れC	白	白					白	8
完全外れD	白	白					白	8
完全外れE	白	白					白	8
完全外れF	白	白					白	8

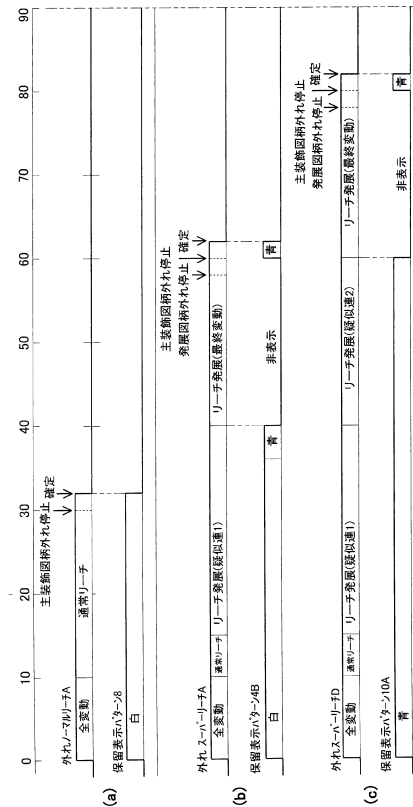
30

40

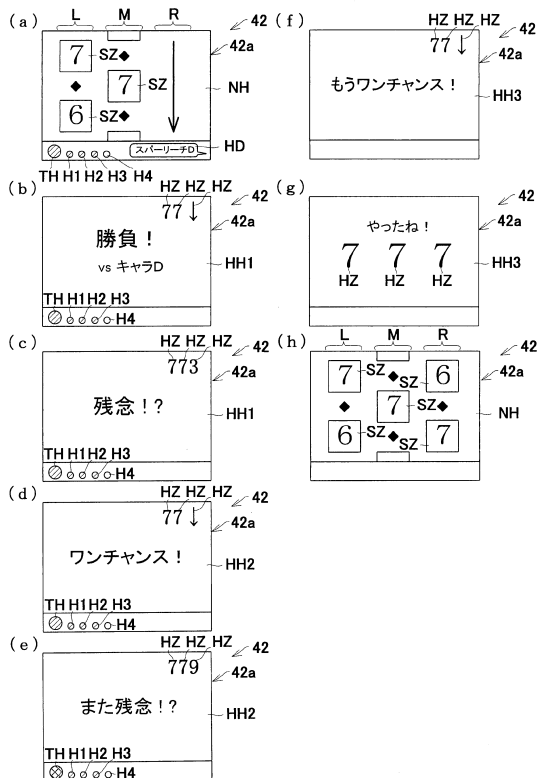
【図 5 1】



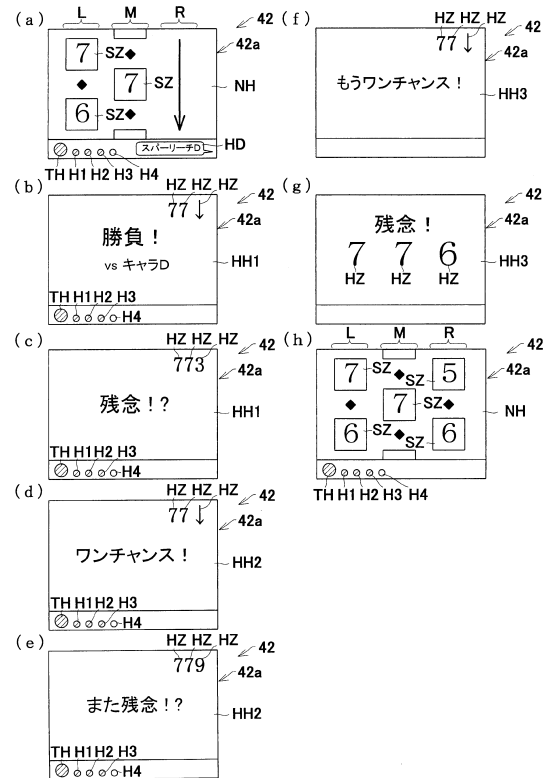
【図 5 2】



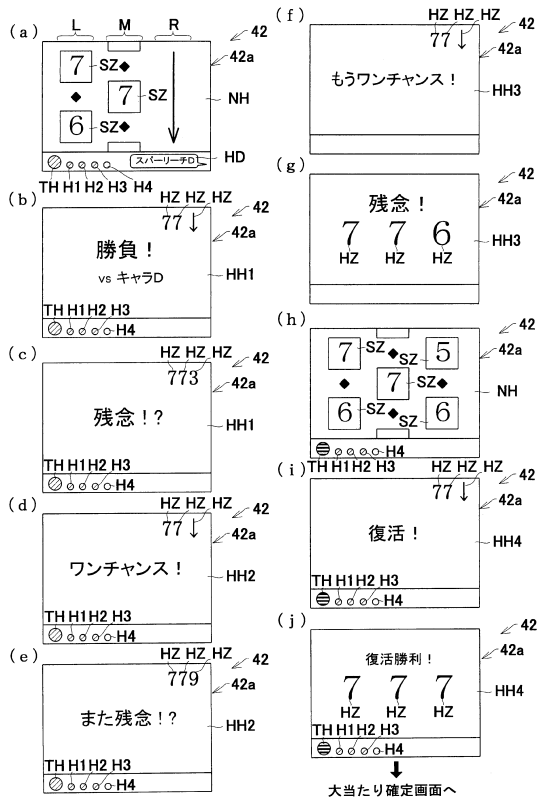
【図 5 3】



【図 5 4】



【図 55】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産内

審査官 上田 正樹

(56)参考文献 特許第7358731(JP, B2)

特開2017-159140(JP, A)

特開2018-019737(JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 7/02