

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5835546号
(P5835546)

(45) 発行日 平成27年12月24日 (2015.12.24)

(24) 登録日 平成27年11月13日 (2015.11.13)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 95 頁)

(21) 出願番号	特願2011-41310 (P2011-41310)	(73) 特許権者	000144522
(22) 出願日	平成23年2月28日 (2011.2.28)		株式会社三洋物産
(65) 公開番号	特開2012-176178 (P2012-176178A)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
(43) 公開日	平成24年9月13日 (2012.9.13)	(74) 代理人	100099047
審査請求日	平成26年2月26日 (2014.2.26)		弁理士 柴田 淳一
		(72) 発明者	倉本 和明
			愛知県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
		(72) 発明者	北條 和明
			愛知県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
		(72) 発明者	清田 薫
			愛知県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
			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】

表示画面上にて複数の絵柄群が変動表示されるように絵柄を変動表示する絵柄表示手段と、

遊技を統括管理する主制御手段と、

該主制御手段の配下で前記絵柄表示手段を表示制御する従制御手段とを備え、

前記主制御手段は、

予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を、複数の数として予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、

遊技回を開始させる場合、前記取得情報記憶手段に記憶されている所定の特別情報が予め設定されている付与情報と対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段と、

前記付与判定手段の判定結果を示す付与判定結果情報を前記従制御手段に送信する第1送信手段と、

前記付与判定手段の判定結果が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記遊技回が開始されている状況において前記取得情報記憶手段に新たな特別情報が記憶される又は記憶されたことに基づいて、前記新たな特別情報が予め設定されている特定

情報と対応しているか否かの特定判定を、前記新たな特別情報と対応する遊技回を開始させるべく前記付与判定手段が前記付与判定を行うよりも前のタイミングで行う特定判定手段と、

前記特定判定手段の判定結果を示す特定判定結果情報を前記従制御手段に送信する第2送信手段と

を備え、

前記従制御手段は、

前記付与対応結果であることを示す付与判定結果情報を受信したことに基づいて、前記複数の絵柄群の変動表示を終了させる際に付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定する第1停止絵柄決定手段と、

10

前記特定判定結果情報を受信したことに基づいて、前記新たな特別情報と対応する遊技回にいたるまでの複数の遊技回にわたって実行可能な連続演出を実行するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定し、前記付与対応結果でないことを示す付与判定結果情報を受信したことに基づいて、前記複数の絵柄群の変動表示を終了させる際に予め定められた複数の特定絵柄の組み合わせのうち所定の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定する第2停止絵柄決定手段と、

前記複数の特定絵柄の組み合わせのそれぞれに定められた優先順位を予め記憶する優先順位記憶手段と、

前記第2停止絵柄決定手段が前記各絵柄群の停止絵柄を決定する場合に前記優先順位を記憶する優先順位第2記憶手段と、

20

前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した場合、前記優先順位の上昇率を決定する上昇率決定手段と、

前記上昇率決定手段の決定結果を記憶する上昇率記憶手段と、

前記上昇率記憶手段に記憶されている上昇率に基づいて所定の抽選を実行する抽選手段と、

前記所定の抽選に当選した場合、前記優先順位第2記憶手段に記憶されている優先順位を当該優先順位よりも高い優先順位に変更する優先順位変更手段と

を備え、

前記第2停止絵柄決定手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した又は決定した後の所定遊技回において第1優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう前記各絵柄群の停止絵柄を決定した場合、前記所定遊技回よりも後の遊技回において、前記第1優先順位又は前記第1優先順位よりも優先順位の高い第2優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう前記各絵柄群の停止絵柄を決定し、

30

前記絵柄群を形成する絵柄のそれぞれに属性を設定するとともに前記特定絵柄の組み合わせが前記各絵柄群の同一属性の絵柄によって形成される構成とし、前記各絵柄群のうち所定絵柄群にいずれの属性にも分類される万能絵柄を設定し、前記万能絵柄と、所定属性に分類される絵柄と、によって形成される特定絵柄の組み合わせを、前記所定属性に分類される絵柄のみによって形成される特定絵柄の組み合わせよりも優先順位が高くなる構成とし、

40

前記第2停止絵柄決定手段は、前記優先順位第2記憶手段に記憶されている優先順位と対応する特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定す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、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた始動入球部に遊技

50

球が入球したことを契機として、大当たり遊技状態等の所定遊技状態に移行させるか否かの抽選が行われる。また、例えば遊技領域に設けられた表示装置では、上記抽選が行われたことに基づいて絵柄群の変動表示が開始され、当該変動表示の最終的な停止表示に際して上記抽選結果に応じた停止結果が表示されるという1遊技回分の表示演出が実行される。また、抽選結果がいわゆる大当たり遊技状態への移行当選である場合には、表示装置に大当たり絵柄の組み合わせ等が最終停止表示されるとともに、例えば遊技領域に設けられた可変入球装置の開閉が実行され、可変入球装置への入球数に応じた遊技球の払出が実行される。

【0003】

絵柄群の変動表示についてより詳しくは、先ず全ての絵柄群が変動を開始し、所定数の絵柄群が停止した際に大当たり絵柄の組合せとなり得る組合せが成立するとリーチ演出が発生し、全ての絵柄群が停止した際に大当たり絵柄の組合せ等となっていれば大当たり遊技状態に移行するという流れが一般的である。そこで、大当たり絵柄の組合せ等が最終停止表示されることへの期待感を高めるべく、種々のリーチ演出を行う遊技機が提案されている（例えば特許文献1参照）。また、リーチ演出が発生することへの期待感を高めるべく、リーチ演出が開始されることを事前に示唆する所謂リーチ予告演出を行う遊技機も提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2004-81853号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

近年の遊技機では、リーチ演出に加えてリーチ予告演出も多様化する傾向にある。また、リーチ予告演出の多様化を図った遊技機では、リーチ予告演出が行われなかった遊技回において、リーチ演出の発生する期待度が低下したり、リーチ演出が発生したとしても大当たり絵柄の組み合わせ等が最終停止表示される期待度が低下したりする傾向にある。このため、かかる遊技機では、絵柄の変動表示よりもリーチ予告演出の実行有無等に遊技者の関心が向いてしまう可能性が考えられるとともに、リーチ予告演出が行われなかった遊技回において絵柄の変動表示に遊技者が関心を示さなくなってしまう可能性が考えられる。

【0006】

本発明は上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に絵柄群の変動表示を注視させることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

請求項1に記載の発明では、表示画面上にて複数の絵柄群が変動表示されるように絵柄を変動表示する絵柄表示手段と、遊技を統括管理する主制御手段と、該主制御手段の配下で前記絵柄表示手段を表示制御する従制御手段とを備え、前記主制御手段は、予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段の取得した特別情報を、複数の数として予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、遊技回を開始させる場合、前記取得情報記憶手段に記憶されている所定の特別情報が予め設定されている付与情報と対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段と、前記付与判定手段の判定結果を示す付与判定結果情報を前記従制御手段に送信する第1送信手段と、前記付与判定手段の判定結果が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、前記遊技回が開始されている状況において前記取得情報記憶手段に新たな特別情報が記憶される又は記憶されたことに基づいて、前記新たな特別情報が予め設定されている特定情報と対応しているか否かの特定判定を、前記新たな特別情報と対応する遊技回を開始させ

るべく前記付与判定手段が前記付与判定を行うよりも前のタイミングで行う特定判定手段と、前記特定判定手段の判定結果を示す特定判定結果情報を前記従制御手段に送信する第2送信手段とを備え、前記従制御手段は、前記付与対応結果であることを示す付与判定結果情報を受信したことに基づいて、前記複数の絵柄群の変動表示を終了させる際に付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定する第1停止絵柄決定手段と、前記特定判定結果情報を受信したことに基づいて、前記新たな特別情報と対応する遊技回にいたるまでの複数の遊技回にわたって実行可能な連続演出を実行するか否かを決定する決定手段と、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定し、前記付与対応結果でないことを示す付与判定結果情報を受信したことに基づいて、前記複数の絵柄群の変動表示を終了させる際に予め定められた複数の特定絵柄の組み合わせのうち所定の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定する第2停止絵柄決定手段と、前記複数の特定絵柄の組み合わせのそれぞれに定められた優先順位を予め記憶する優先順位記憶手段と、前記第2停止絵柄決定手段が前記各絵柄群の停止絵柄を決定する場合に前記優先順位を記憶する優先順位第2記憶手段と、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した場合、前記優先順位の上昇率を決定する上昇率決定手段と、前記上昇率決定手段の決定結果を記憶する上昇率記憶手段と、前記上昇率記憶手段に記憶されている上昇率に基づいて所定の抽選を実行する抽選手段と、前記所定の抽選に当選した場合、前記優先順位第2記憶手段に記憶されている優先順位を当該優先順位よりも高い優先順位に変更する優先順位変更手段とを備え、前記第2停止絵柄決定手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した又は決定した後の所定遊技回において第1優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう前記各絵柄群の停止絵柄を決定した場合、前記所定遊技回よりも後の遊技回において、前記第1優先順位又は前記第1優先順位よりも優先順位の高い第2優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう前記各絵柄群の停止絵柄を決定し、前記絵柄群を形成する絵柄のそれぞれに属性を設定するとともに前記特定絵柄の組み合わせが前記各絵柄群の同一属性の絵柄によって形成される構成とし、前記各絵柄群のうち所定絵柄群にいずれの属性にも分類される万能絵柄を設定し、前記万能絵柄と、所定属性に分類される絵柄と、によって形成される特定絵柄の組み合わせを、前記所定属性に分類される絵柄のみによって形成される特定絵柄の組み合わせよりも優先順位が高くなる構成とし、前記第2停止絵柄決定手段は、前記優先順位第2記憶手段に記憶されている優先順位と対応する特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定することを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

遊技者に絵柄群の変動表示を注視させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】一実施の形態におけるパチンコ機の正面図。

【図2】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図。

【図3】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図。

【図4】遊技盤の構成を示す正面図。

【図5】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図。

【図6】図柄表示装置の表示内容を示す説明図。

【図7】図柄を個々に示す図。

【図8】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図。

【図9】当否テーブルを説明するための説明図。

【図10】主制御装置のMPUにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャート。

【図11】読み込み処理を示すフローチャート。

【図12】作動口用の入賞処理を示すフローチャート。

【図13】通常処理を示すフローチャート。

【図14】遊技回制御処理を示すフローチャート。

- 【図 1 5】データ設定処理を示すフローチャート。
- 【図 1 6】変動開始処理を示すフローチャート。
- 【図 1 7】当否判定処理を示すフローチャート。
- 【図 1 8】変動表示時間の設定処理を示すフローチャート。
- 【図 1 9】遊技状態移行処理を示すフローチャート。
- 【図 2 0】音声ランプ制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図。
- 【図 2 1】保留コマンドの設定処理を示すフローチャート。
- 【図 2 2】リーチ判定処理を示すフローチャート。
- 【図 2 3】制限解除処理を示すフローチャート。
- 【図 2 4】表示制御装置の M P U における保留予告制御処理を示すフローチャート。
- 【図 2 5】予告設定処理を示すフローチャート。
- 【図 2 6】変動表示制御処理を示すフローチャート。
- 【図 2 7】変動開始用処理を示すフローチャート。
- 【図 2 8】予告開始用処理を示すフローチャート。
- 【図 2 9】変動中用処理を示すフローチャート。
- 【図 3 0】変動終了用処理を示すフローチャート。
- 【図 3 1】保留予告の一表示態様を説明するための説明図。
- 【図 3 2】保留予告の一表示態様を説明するための説明図。
- 【図 3 3】昇格演出処理を示すフローチャート。
- 【図 3 4】3 種昇格演出の一表示態様を説明するための説明図。
- 【図 3 5】2 種昇格演出の一表示態様を説明するための説明図。
- 【発明を実施するための形態】
- 【 0 0 1 0 】

10

以下、遊技機的一种であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はパチンコ機 1 0 の正面図、図 2 及び図 3 はパチンコ機 1 0 の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図 2 では便宜上パチンコ機 1 0 の遊技領域内の構成を省略している。

【 0 0 1 1 】

パチンコ機 1 0 は、図 1 に示すように、当該パチンコ機 1 0 の外殻を形成する外枠 1 1 と、この外枠 1 1 に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機本体 1 2 とを有する。外枠 1 1 は木製の板材などを四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 を島設備に取り付け固定することにより、遊技ホールに設置される。

20

30

【 0 0 1 2 】

遊技機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、その内枠 1 3 の前方に配置される前扉枠 1 4 と、内枠 1 3 の後方に配置される裏バックユニット 1 5 とを備えている。遊技機本体 1 2 のうち内枠 1 3 が外枠 1 1 に対して回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠 1 3 が前方へ回動可能とされている。

【 0 0 1 3 】

内枠 1 3 には、図 2 に示すように、前扉枠 1 4 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠 1 3 には、図 3 に示すように、裏バックユニット 1 5 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。

40

【 0 0 1 4 】

遊技機本体 1 2 には、図 3 に示すように、その回動先端部に施錠装置 1 6 が設けられている。施錠装置 1 6 は、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠状態とする機能を有するとともに、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠状態とする機能を有している。これらの各施錠状態は、パチンコ機 1 0 前面にて露出させて設けられたシリンダ錠 1 7 に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。

【 0 0 1 5 】

50

次に、遊技機本体 1 2 の前面側の構成について説明する。

【 0 0 1 6 】

内枠 1 3 は、外形が外枠 1 1 とほぼ同一形状をなす樹脂ベース 2 1 を主体に構成されている。樹脂ベース 2 1 の中央部には略楕円形状の窓孔 2 3 が形成されている。樹脂ベース 2 1 には遊技盤 2 4 が着脱可能に取り付けられている。遊技盤 2 4 は合板よりなり、遊技盤 2 4 の前面に形成された遊技領域が樹脂ベース 2 1 の窓孔 2 3 を通じて内枠 1 3 の前面側に露出した状態となっている。

【 0 0 1 7 】

ここで、遊技盤 2 4 の構成を図 4 に基づいて説明する。遊技盤 2 4 には、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口 3 1 , 可変入賞装置 3 2 , 上作動口 (第 1 始動入球部) 3 3 , 下作動口 (第 2 始動入球部) 3 4 , スルーゲート 3 5 、可変表示ユニット 3 6 、メイン表示部 4 3 及び役物用表示部 4 4 等がそれぞれ設けられている。

【 0 0 1 8 】

一般入賞口 3 1 、可変入賞装置 3 2 、上作動口 3 3 及び下作動口 3 4 への入球が発生すると、それが遊技盤 2 4 の背面側に配設された検知センサ (図示略) により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払出が実行される。この場合に、一般入賞口 3 1 への入球が発生した場合には 1 0 個の遊技球の払出が実行され、可変入賞装置 3 2 への入球が発生した場合には 1 5 個の遊技球の払出が実行され、上作動口 3 3 への入球が発生した場合には 3 個の遊技球の払出が実行され、下作動口 3 4 への入球が発生した場合には 4 個の遊技球の払出が実行される。なお、遊技球の払出個数は上記のものに限定されることはない。

【 0 0 1 9 】

その他に、遊技盤 2 4 の最下部にはアウト口 3 7 が設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口 3 7 を通って遊技領域から排出される。また、遊技盤 2 4 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 3 8 が植設されているとともに、風車等の各種部材 (役物) が配設されている。

【 0 0 2 0 】

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口 3 7 への遊技球の入球と明確に区別するために、可変入賞装置 3 2 、上作動口 3 3 、下作動口 3 4 又はスルーゲート 3 5 への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【 0 0 2 1 】

上作動口 3 3 及び下作動口 3 4 は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤 2 4 に設置されている。上作動口 3 3 及び下作動口 3 4 は共に上向きに開放されている。また、上作動口 3 3 が上方となるようにして両作動口 3 3 , 3 4 は上下方向、より詳細には鉛直方向に並んでいる。下作動口 3 4 には、左右一对の可動片よりなるガイド片としての電動役物 3 4 a が設けられている。電動役物 3 4 a が閉鎖状態である場合には下作動口 3 4 への入賞が不可能となり、電動役物 3 4 a が開放状態となることで下作動口 3 4 への入賞が可能となる。

【 0 0 2 2 】

可変入賞装置 3 2 は、遊技盤 2 4 の背面側へと通じる大入賞口 3 2 a を備えているとともに、当該大入賞口 3 2 a を開閉する開閉扉 3 2 b を備えている。開閉扉 3 2 b は、通常は遊技球が入賞できない又は入賞し難い閉鎖状態になっており、内部抽選において開閉実行モード (開閉実行状態) への移行に当選した場合に遊技球が入賞しやすい所定の開放状態に切り換えられるようになっている。ここで、開閉実行モードとは、大当たり当選となった場合に移行することとなるモードである。可変入賞装置 3 2 の開放態様としては、所定時間 (例えば 3 0 s e c) の経過又は所定個数 (例えば 1 0 個) の入賞を 1 ラウンドとして、複数ラウンド (例えば 1 5 ラウンド) を上限として可変入賞装置 3 2 が繰り返し開

10

20

30

40

50

放される態様がある。

【 0 0 2 3 】

メイン表示部 4 3 及び役物用表示部 4 4 は、遊技領域の下部側の外縁に沿って配設された装飾部材 3 9 に設けられている。装飾部材 3 9 は、遊技盤 2 4 の盤面からパチンコ機 1 0 前方に延出している。より具体的には、装飾部材 3 9 の前面は、遊技領域をパチンコ機 1 0 前方から視認可能とするために前扉枠 1 4 に設けられた窓パネル 6 2 と対向しており、さらに窓パネル 6 2 との間の距離は遊技球 1 個分よりも狭くなっている。これにより、装飾部材 3 9 の前面の前方を遊技球が落下していくのが防止されている。

【 0 0 2 4 】

メイン表示部 4 3 及び役物用表示部 4 4 は、装飾部材 3 9 の前面から露出するようにして設けられている。つまり、メイン表示部 4 3 及び役物用表示部 4 4 は、前扉枠 1 4 の窓パネル 6 2 を通じてパチンコ機 1 0 前方から視認可能となっているとともに、これら両表示部 4 3 , 4 4 の前方を遊技球が落下していくのが防止されている。

【 0 0 2 5 】

メイン表示部 4 3 では、上作動口 3 3 又は下作動口 3 4 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、上作動口 3 3 又は下作動口 3 4 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。つまり、本パチンコ機 1 0 では、上作動口 3 3 への入賞と下作動口 3 4 への入賞とが内部抽選において区別されておらず、上作動口 3 3 又は下作動口 3 4 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が共通の表示領域であるメイン表示部 4 3 にて明示される。そして、上作動口 3 3 又は下作動口 3 4 への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、メイン表示部 4 3 にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、開閉実行モードへ移行する。

【 0 0 2 6 】

ちなみに、いずれかの作動口 3 3 , 3 4 への入賞に基づいて、メイン表示部 4 3 にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが遊技回の 1 回に相当する。また、メイン表示部 4 3 にて変動表示される絵柄としては、複数種の文字が変動表示される構成、複数種の記号が変動表示される構成、複数種のキャラクタが変動表示される構成又は複数種の色が切り換え表示される構成などが考えられる。

【 0 0 2 7 】

役物用表示部 4 4 は、スルーゲート 3 5 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート 3 5 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。スルーゲート 3 5 への入賞に基づく内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した当選結果であった場合には、役物用表示部 4 4 にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、電役開放状態へ移行する。電役開放状態では下作動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a が所定の態様で開放状態となる。

【 0 0 2 8 】

可変表示ユニット 3 6 には、絵柄として数字が付された図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切換表示）する図柄表示装置 4 1 が設けられている。また、可変表示ユニット 3 6 には、図柄表示装置 4 1 を囲むようにしてセンターフレーム 4 2 が配設されている。このセンターフレーム 4 2 は、その上部がパチンコ機 1 0 前方に延出している。これにより、図柄表示装置 4 1 の表示画面の前方を遊技球が落下していくのが防止されており、遊技球の落下により表示画面の視認性が低下するといった不都合が生じない構成となっている。

【 0 0 2 9 】

図柄表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 4 1 は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T といった他の表示装置であってもよい。

【 0 0 3 0 】

図柄表示装置 4 1 には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置 4 1 における変動表示は、上作動口 3 3 又は下作動口 3 4 への入賞に基づいて開始される。すなわち、メイン表示部 4 3 において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置 4 1 において変動表示が行われる。そして、例えば、開閉実行モードとして可変入賞装置 3 2 の大入賞口 3 2 a の開放が 1 5 回行われることとなる 1 5 ラウンド対応の開閉実行モードに移行する遊技回では、図柄表示装置 4 1 において予め設定されている有効ライン上に所定の組み合わせの図柄が停止表示される。

【 0 0 3 1 】

センターフレーム 4 2 の前面側における左上部分には、メイン表示部 4 3 及び図柄表示装置 4 1 に対応した第 1 保留ランプ部 4 5 が設けられている。遊技球が上作動口 3 3 又は下作動口 3 4 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、第 1 保留ランプ部 4 5 の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。上述したように、センターフレーム 4 2 の上部がパチンコ機 1 0 前方に延出していることにより、第 1 保留ランプ部 4 5 の視認性が遊技球の落下により阻害されない構成となっている。

【 0 0 3 2 】

センターフレーム 4 2 の右上部分には、役物用表示部 4 4 に対応した第 2 保留ランプ部 4 6 が設けられている。遊技球がスルーゲート 3 5 を通過した回数は最大 4 回まで保留され、第 2 保留ランプ部 4 6 の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。なお、各保留ランプ部 4 5 , 4 6 の機能が図柄表示装置 4 1 の一部の領域における表示により果たされる構成としてもよい。

【 0 0 3 3 】

遊技盤 2 4 には、内レール部 5 1 と外レール部 5 2 とが取り付けられており、これら内レール部 5 1 と外レール部 5 2 とにより誘導レールが構成され、遊技球発射機構 5 3 から発射された遊技球が遊技領域の上部に案内されるようになっている。遊技球発射機構 5 3 は、図 2 に示すように、樹脂ベース 2 1 における窓孔 2 3 の下方に取り付けられており、前扉枠 1 4 に設けられた発射ハンドル 5 4 が操作されることにより遊技球の発射動作が行われる。

【 0 0 3 4 】

内枠 1 3 の前面側全体を覆うようにして前扉枠 1 4 が設けられている。前扉枠 1 4 には、図 1 に示すように、遊技領域のほぼ全域を前方から視認することができるようにした窓部 6 1 が形成されている。窓部 6 1 は、略楕円形状をなし、上述した窓パネル 6 2 が嵌め込まれている。窓パネル 6 2 は、ガラスによって無色透明に形成されているが、これに限定されることはなく合成樹脂によって無色透明に形成してもよい。

【 0 0 3 5 】

窓部 6 1 の周囲には、各種ランプ部等の発光手段が設けられている。当該各種ランプ部の一部として表示ランプ部 6 3 が窓部 6 1 の上方に設けられている。また、表示ランプ部 6 3 の左右両側には、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカ部 6 4 が設けられている。

【 0 0 3 6 】

前扉枠 1 4 における窓部 6 1 の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部 6 5 と下側膨出部 6 6 とが上下に並設されている。上側膨出部 6 5 内側には上方に開口した上皿 7 1 が設けられており、下側膨出部 6 6 内側には同じく上方に開口した下皿 7 2 が設けられている。上皿 7 1 は、後述する払出装置 9 6 より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構 5 3 側へ導くための機能を有する。また、下皿 7 2 は、上皿 7 1 内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。上皿 7 1 及び下皿 7 2 には、裏パックユニット 1 5 の払出装置 9 6 から払い出された遊技球が前扉枠 1 4 の背面に設けられた通路形成ユニット 7 3 を通じて排出される。

【 0 0 3 7 】

次に、遊技機本体 1 2 の背面側の構成について説明する。

【 0 0 3 8 】

図 3 に示すように、内枠 1 3 (具体的には、遊技盤 2 4) の背面には、主制御装置 8 1 及び音声ランプ制御装置 8 2 が搭載されている。

【 0 0 3 9 】

主制御装置 8 1 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板と、電源を監視する電断監視基板を具備しており、これら主制御基板及び電断監視基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 8 3 に収容されて構成されている。基板ボックス 8 3 は、略直方体形状のボックスベース (表ケース体) とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー (裏ケース体) とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは分離阻止手段 (又は、結合手段) としてのボックス結合部 8 5 によって分離不能に連結され、これにより基板ボックス 8 3 が封印されている。そして、これらボックス結合部 8 5 によって分離不能に連結されていることにより、基板ボックス 8 3 の内部空間の開放に際しては、当該基板ボックス 8 3 の破壊又は一部の切除を要する構成となっている。ボックス結合部 8 5 は基板ボックス 8 3 の長辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも一つが用いられて結合処理が行われる。

10

【 0 0 4 0 】

ボックス結合部 8 5 はボックスベースとボックスカバーとを開放不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、ボックス結合部 8 5 を構成する長孔に係止爪を挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開放不能に結合されるようになっている。ボックス結合部 8 5 による結合処理は、その結合後の不正な開放を防止し、また万一不正開放が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開放した後でも再度開放処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数のボックス結合部 8 5 のうち、少なくとも一つの長孔に係止爪を挿入することにより結合処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス 8 3 を開放する場合には、係止爪が挿入されたボックス結合部 8 5 と他のボックス結合部 8 5 との連結部分やボックス本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス 8 3 のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度結合処理する場合は他のボックス結合部 8 5 の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス 8 3 の開放を行った旨の履歴を当該基板ボックス 8 3 に残しておけば、基板ボックス 8 3 を見ることで不正な開放が行われた旨が容易に発見できる。

20

30

【 0 0 4 1 】

基板ボックス 8 3 の一方の短辺部には、その側方に突出するようにして複数の結合片 8 6 が設けられている。これら結合片 8 6 は、主制御装置 8 1 の取付台に形成された複数の被結合片 8 7 と 1 対 1 で対応しており、結合片 8 6 と被結合片 8 7 とにより基板ボックス 8 3 と取付台との間で結合処理が行われる。

【 0 0 4 2 】

なお、上記基板ボックス 8 3 の不正な開放を発見するための痕跡手段として、封印シールをボックスベースとボックスカバーとの境界を跨ぐようにして貼り付ける構成としてもよい。この場合、封印シールをその貼付箇所から剥がした場合には、当該封印シールの接着剤層が基板ボックス 8 3 側に残り、その痕跡が残ることとなる。さらには、当該封印シールに所定周波数の呼び出し波に対して識別情報を含む応答波を発信する IC タグを設け、封印シールを剥がした場合には、当該 IC タグのアンテナが切断されて、上記応答波の発信が不可となる構成としてもよい。

40

【 0 0 4 3 】

音声ランプ制御装置 8 2 は、主制御装置 8 1 からの指示に従い音声やランプ表示、及び図示しない表示制御装置の制御を司る音声ランプ制御基板を具備しており、音声ランプ制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 8 4 に収容されて構成されている。

【 0 0 4 4 】

音声ランプ制御基板には、スピーカ部 6 4 から出力される音量を調節するためのボリュームスイッチ 1 0 0 0 が設けられている。基板ボックス 8 4 には、ボリュームスイッチ 1

50

０００と対応する位置に、当該ボリュームスイッチ１０００を基板ボックス８４の外部に露出させるための貫通孔が形成されている。このため、遊技場の管理者等は、基板ボックス８４を開放することなくボリュームスイッチ１０００を操作することができる。

【００４５】

本パチンコ機１０では、電源が投入された場合と、図柄の変動表示が所定時間行われなかった場合と、において、図柄表示装置４１にてデモ演出（変動開始待ち表示演出）が開始されるとともにスピーカ部６４からデモ演出と対応する楽音が出力されるようになっている。そして、上記ボリュームスイッチ１０００を操作した場合には、スピーカ部６４から出力される音量のみならず、上記デモ演出の実行契機も設定できるようになっている。

【００４６】

具体的に説明すると、ボリュームスイッチ１０００は、９段階に調節可能なダイヤルスイッチによって構成されている。スピーカ部６４の音量出力は、ＯＦＦ状態と、小音量出力状態と、大音量出力状態と、のいずれかに設定できるようになっている。デモ演出の実行契機は、電源が投入された場合と、図柄の変動表示が所定時間行われなかった場合と、のいずれにも実行する第１実行契機と、電源が投入された場合に実行する一方で図柄の変動表示が所定時間行われなかったとしても実行しない第２実行契機と、上記いずれの場合にも実行しない第３実行契機と、のいずれかに設定できるようになっている。そして、ボリュームスイッチ１０００を第１段階に調節した場合には、スピーカ部６４の音量出力がＯＦＦ状態に設定されるとともにデモ演出の実行契機が第１実行契機に設定される。ボリュームスイッチ１０００を第２段階に調節した場合には、スピーカ部６４の音量出力がＯＦＦ状態に設定されるとともにデモ演出の実行契機が第２実行契機に設定される。ボリュームスイッチ１０００を第３段階に調節した場合には、スピーカ部６４の音量出力がＯＦＦ状態に設定されるとともにデモ演出の実行契機が第３実行契機に設定される。ボリュームスイッチ１０００を第４段階に調節した場合には、スピーカ部６４の音量出力が小音量出力状態に設定されるとともにデモ演出の実行契機が第１実行契機に設定される。ボリュームスイッチ１０００を第５段階に調節した場合には、スピーカ部６４の音量出力が小音量出力状態に設定されるとともにデモ演出の実行契機が第２実行契機に設定される。ボリュームスイッチ１０００を第６段階に調節した場合には、スピーカ部６４の音量出力が小音量出力状態に設定されるとともにデモ演出の実行契機が第３実行契機に設定される。ボリュームスイッチ１０００を第７段階に調節した場合には、スピーカ部６４の音量出力が大音量出力状態に設定されるとともにデモ演出の実行契機が第１実行契機に設定される。ボリュームスイッチ１０００を第８段階に調節した場合には、スピーカ部６４の音量出力が大音量出力状態に設定されるとともにデモ演出の実行契機が第２実行契機に設定される。ボリュームスイッチ１０００を第９段階に調節した場合には、スピーカ部６４の音量出力が大音量出力状態に設定されるとともにデモ演出の実行契機が第３実行契機に設定される。

【００４７】

裏パックユニット１５は、図３に示すように、裏パック９１を備えており、当該裏パック９１に対して、払出機構部９２及び制御装置集合ユニット９３が取り付けられている。なお、裏パック９１は透明性を有する合成樹脂により形成されており、主制御装置８１や音声ランプ制御装置８２などを後方から覆うように、後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部９４を有している。

【００４８】

払出機構部９２は、保護カバー部９４を迂回するようにして配設されており、遊技場の島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク９５と、当該タンク９５に貯留された遊技球を払い出すための払出装置９６と、を備えている。払出装置９６より払い出された遊技球は、当該払出装置９６の下流側に設けられた図示しない払出通路を通じて、上皿７１又は下皿７２に排出される。また、払出機構部９２には、例えば交流２４ボルトの主電源が供給されるとともに、電源のＯＮ操作及びＯＦＦ操作を行うための電源スイッチが設けられた裏パック基板が搭載されている。

【００４９】

制御装置集合ユニット 93 は、払出制御装置 97 と電源及び発射制御装置 98 とを備えている。これら払出制御装置 97 と電源及び発射制御装置 98 とは、払出制御装置 97 がパチンコ機 10 後方となるように前後に重ねて配置されている。

【0050】

払出制御装置 97 は、払出装置 96 を制御する払出制御基板が基板ボックス内に収容されて構成されている。この場合、当該払出制御装置 97 の基板ボックスに対して、主制御装置 81 の基板ボックス 83 と同様の不正抑制手段を適用してもよい。

【0051】

電源及び発射制御装置 98 は、電源及び発射制御基板が基板ボックス内に収容されて構成されており、当該基板により、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力され、さらに遊技者による発射ハンドル 54 の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。また、本パチンコ機 10 は各種データの記憶保持機能を有しており、万一電断が発生した際でも電断時の状態を保持し、電断からの復帰の際には電断時の状態に復帰できるようになっている。

10

【0052】

次に、パチンコ機 10 の電氣的構成について、図 5 のブロック図に基づいて説明する。

【0053】

主制御装置 81 に設けられた主制御基板 201 には、MPU 202 が搭載されている。MPU 202 には、当該 MPU 202 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 ROM 203 と、その ROM 203 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 RAM 204 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

20

【0054】

MPU 202 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 202 の入力側には、主制御装置 81 に設けられた電断監視基板 205、払出制御装置 97 及び各種検知センサ 211a ~ 211e などが接続されている。この場合に、電断監視基板 205 には電源及び発射制御装置 98 が接続されており、MPU 202 には電断監視基板 205 を介して電力が供給される。また、各種検知センサ 211a ~ 211e の一部として、一般入賞口 31、可変入賞装置 32、上作動口 33、下作動口 34 及びスルーゲート 35 などといった入賞対応入球部（払出対応入球部）に対して 1 対 1 で対応させて設けられた複数の検知センサが接続されており、主制御装置 81 の MPU 202 において各入球部への入賞判定（入球判定）が行われる。また、MPU 202 では、上作動口 33 又は下作動口 34 への入賞に基づいて大当たり発生抽選を実行するとともに、スルーゲート 35 への入賞に基づいてサポート発生抽選を実行する。

30

【0055】

MPU 202 の出力側には、電断監視基板 205、払出制御装置 97 及び音声ランプ制御装置 82 が接続されている。払出制御装置 97 には、例えば、上記入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。この場合、賞球コマンドの出力に際しては、ROM 203 のコマンド情報記憶エリア 223 が参照される。そして、一般入賞口 31 への入賞を特定した場合には、10 個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、可変入賞装置 32 への入賞を特定した場合には、15 個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、上作動口 33 への入賞を特定した場合には、3 個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、下作動口 34 への入賞を特定した場合には、4 個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力される。

40

【0056】

音声ランプ制御装置 82 には、変動用コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ROM 203 のコマンド情報記憶エリア 223 が参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されて

50

おり、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

【 0 0 5 7 】

また、M P U 2 0 2 の出力側には、可変入賞装置 3 2 の開閉扉 3 2 b を開閉動作させる可変入賞駆動部 3 2 c、下作動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開閉動作させる電動役物駆動部 3 4 b、及びメイン表示部 4 3 が接続されている。主制御基板 2 0 1 には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて M P U 2 0 2 は各種駆動部の駆動制御を実行する。

【 0 0 5 8 】

電断監視基板 2 0 5 は、主制御基板 2 0 1 と電源及び発射制御装置 9 8 とを中継し、また電源及び発射制御装置 9 8 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。払出制御装置 9 7 は、主制御装置 8 1 から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置 9 6 により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

【 0 0 5 9 】

電源及び発射制御装置 9 8 は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板 2 0 1 や払出制御装置 9 7 等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を所定の電力経路を通じて供給する。また、電源及び発射制御装置 9 8 は、主制御基板 2 0 1 から出力された発射許可信号に基づいて遊技球発射機構 5 3 の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構 5 3 は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

【 0 0 6 0 】

音声ランプ制御装置 8 2 は、主制御装置 8 1 から入力した各種コマンドに基づいて、可変表示ユニット 3 6 に設けられた各保留ランプ部 4 5、4 6 及び前扉枠 1 4 に設けられた表示ランプ部 6 3 やスピーカ部 6 4 を駆動制御する。また、音声ランプ制御装置 8 2 は、表示制御装置 2 1 2 を制御する。表示制御装置 2 1 2 では、音声ランプ制御装置 8 2 から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。

【 0 0 6 1 】

ここで、図柄表示装置 4 1 の表示内容について図 6 及び図 7 に基づいて説明する。図 6 は図柄表示装置 4 1 の表示画面 G を示す図であり、図 7 は図柄表示装置 4 1 にて変動表示される図柄を個々に示す図である。

【 0 0 6 2 】

図 6 (a) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示画面 G には、複数の変動表示領域が設定されている。具体的には、複数の変動表示領域として、上段・中段・下段の 3 つの図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 が設定されている。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。

【 0 0 6 3 】

主図柄は、図 7 (a) ~ (j) に示すように、「 1 」 ~ 「 9 」の数字が描かれた数字部と、タコ等のキャラクタ図柄と、により構成されている。また、サメのキャラクタ図柄には、「 4 」と描かれた数字部の周囲が黄色表示されたものと、「 4 」と描かれた数字部の周囲が虹色表示されたものと、がある。以下では、前者を単に「 4 」の主図柄と称し、後者を裏「 4 」の主図柄と称することとする。副図柄は、図 7 (k) に示すように、貝形状の絵図柄によって構成されている。

【 0 0 6 4 】

上図柄列 Z 1 には、図 7 (a) ~ (i) に示す「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類の主図柄が数字の降順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。下図柄列 Z 3 には、図 7 (a) ~ (i) に示す「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類の主図柄が数字の昇順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、上図柄列 Z 1 と下図柄列 Z 3 は 1 8 個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列 Z 2 には、数字の昇順に図 7 (a) ~ (i) に示す「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類の主図柄が配列された上で「 9 」の主図柄と「 1 」の主図柄との間に図 7 (j) に示す裏「 4 」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、中図柄列

10

20

30

40

50

Z 2に限っては、10個の主図柄が配されて20個の図柄により構成されている。そして、表示画面Gでは、これら各図柄列Z 1～Z 3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図6(b)に示すように、表示画面Gは、図柄列毎に3個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として3×3の計9個の図柄が停止表示されるようになっている。

【0065】

表示画面Gには、5つの有効ライン、すなわち左ラインL 1、中ラインL 2、右ラインL 3、右下がりラインL 4、右上がりラインL 5が設定されている。そして、上図柄列Z 1 下図柄列Z 3 中図柄列Z 2の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Z 1～Z 3の変動表示が終了した場合には、後述する通常大当たり結果、第1確変大当たり結果又は第2確変大当たりの発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

10

【0066】

本パチンコ機10では、「3」、「7」の付された主図柄が「第1特定図柄」に相当し、第1確変大当たり結果が発生する場合には、同一の第1特定図柄の組み合わせが停止表示される。「1」、「5」、「9」の付された主図柄は「第2特定図柄」に相当し、第2確変大当たり結果が発生する場合には、同一の第2特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、「2」、「4」、「6」、「8」の付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大当たり結果が発生する場合には、同一の数字が付された非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

20

【0067】

なお、図柄表示装置41における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、図柄表示装置41にて変動表示される絵柄の種類は上記のように数字が付された図柄に限定されることはなく、例えば、数字そのものが変動表示される構成としてもよく、図柄そのものが変動表示される構成としてもよい。

【0068】

表示画面Gの下部には、保留表示領域Gaが設定されている。保留表示領域Gaは、遊技球が上作動口33又は下作動口34に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ga 1～Ga 4が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が上作動口33又は下作動口34に入賞した場合の最大保留個数は4個であり、これに対応させて保留表示領域Gaには、第1単位保留表示領域Ga 1、第2単位保留表示領域Ga 2、第3単位保留表示領域Ga 3、第4単位保留表示領域Ga 4が設定されている。

30

【0069】

例えば、遊技球が上作動口33又は下作動口34に入賞した場合の保留個数が1個の場合には、第1単位保留表示領域Ga 1のみにて所定の保留用画像が表示され、遊技球が上作動口33又は下作動口34に入賞した場合の保留個数が4個の場合には、第1単位保留表示領域Ga 1～第4単位保留表示領域Ga 4の全てにおいて所定の保留用画像が表示される。

40

【0070】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機10の動作について説明する。

【0071】

M P U 2 0 2は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、メイン表示部43の表示の設定、図柄表示装置41の図柄表示の設定、役物用表示部44の表示の設定などを行う。具体的には、図8に示すように、大当たり発生の抽選に大当たり乱数カウンタC 1を用い、第1確変大当たり結果や第2確変大当たり結果、通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に大当たり種別カウンタC 2を用い、図柄表示装置41が外れ変動する際のリーチ抽選にリーチ乱数カウンタC 3を用い、大当たり乱数カウンタC 1の初期値設定に乱数初期値カウンタC I N Iを用い、メイン表示部43及び図柄表示装置

50

4 1における変動表示時間を決定する際に変動種別カウンタC Sを用いる。さらに、下作動口3 4の電動役物3 4 aを電役開放状態とするか否かの抽選には電動役物開放カウンタC 4を用いる。

【0072】

各カウンタC 1～C 3, C I N I, C S, C 4は、その更新の都度前回値に1が加算され、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。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がR A M 2 0 4の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ2 3 1に適宜格納される。このうち抽選カウンタ用バッファ2 3 1において、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3に対応した情報は、上作動口3 3又は下作動口3 4への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア2 3 2に格納される。

10

【0073】

保留球格納エリア2 3 2は、保留用エリアR Eと、実行エリアA Eとを備えている。保留用エリアR Eは、第1保留エリアR E 1、第2保留エリアR E 2、第3保留エリアR E 3及び第4保留エリアR E 4を備えている。上作動口3 3又は下作動口3 4への入賞が発生した場合には、その履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ2 3 1に格納されている大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3の各数値情報が保留情報として、いずれかの保留エリアR E 1～R E 4に格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

【0074】

20

この場合、第1保留エリアR E 1～第4保留エリアR E 4には、上作動口3 3又は下作動口3 4への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1保留エリアR E 1 第2保留エリアR E 2 第3保留エリアR E 3 第4保留エリアR E 4の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つの保留エリアR E 1～R E 4が設けられていることにより、上作動口3 3又は下作動口3 4への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。また、保留用エリアR Eは、保留数記憶エリアN Aを備えており、当該保留数記憶エリアN Aには上作動口3 3又は下作動口3 4への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【0075】

実行エリアA Eは、メイン表示部4 3の変動表示を開始する際に、保留用エリアR Eの第1保留エリアR E 1に格納された各値を移動させるためのエリアであり、1遊技回の開始に際しては実行エリアA Eに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

30

【0076】

上記各カウンタについて詳細に説明する。

【0077】

大当たり乱数カウンタC 1は、例えば0～299の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC 1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタC I N Iの値が当該大当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタC I N Iは、大当たり乱数カウンタC 1と同様のループカウンタである(値=0～299)。大当たり乱数カウンタC 1は定期的に更新され、遊技球が上作動口3 3又は下作動口3 4に入賞したタイミングでR A M 2 0 4の保留球格納エリア2 3 2に格納される。

40

【0078】

大当たり当選となる乱数の値は、R O M 2 0 3における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア2 2 1に当否テーブル(当否情報群)として記憶されている。ここで、当否テーブルの内容について図9を用いて説明する。

【0079】

当否テーブルには、2進数の情報からなるアドレス情報と、同じく2進数の情報からなる大当たり数値情報とが1対1で対応させて設定されている。具体的には、アドレス情報

50

は10進数で表して「1」～「10」の10種類が設定されているとともに、大当たり数値情報は10進数で表して「7」、「36」、「67」、「100」、「131」、「164」、「195」、「223」、「241」、「272」の10種類が設定されており、これらアドレス情報と大当たり数値情報とが1対1で対応付けられている。各大当たり数値情報の数値は、大当たり乱数カウンタC1において更新され得る乱数情報の数値範囲である「0」～「299」に含まれている。

【0080】

ここで、本パチンコ機10では、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード（低確率状態）と高確率モード（高確率状態）とが設定されている。そして、低確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数と、高確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数とが異なっており、前者の方が後者よりも少ない数となっている。具体的には、低確率モードにおいては、当否抽選に際してアドレス情報が「1」である大当たり数値情報のみが参照され、高確率モードにおいては、当否抽選に際して全てのアドレス情報に対応した大当たり数値情報が参照される。つまり、低確率モードでは大当たり当選となる数値情報が1個であり、高確率モードでは低確率モードよりも多い10個である。これにより、低確率モードでは大当たり当選となる確率が1/300となるのに対して高確率モードでは大当たり当選となる確率が1/30となり、高確率モードの方が低確率モードよりも大当たり当選となる確率が高くなる。

【0081】

大当たり種別カウンタC2は、0～29の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が上作動口33又は下作動口34に入賞したタイミングでRAM204の保留球格納エリア232に格納される。

【0082】

ここで、本パチンコ機10では、(1)開閉実行モードにおける可変入賞装置32の開閉制御の態様、(2)開閉実行モード終了後の当否抽選手段における当否抽選モード、(3)開閉実行モード終了後の下作動口34の電動役物34aにおけるサポートモード、という3つの条件に差異を設けることにより、複数の大当たり結果が設定されている。当否抽選モードとしては、上述したとおり低確率モードと高確率モードとが設定されている。

【0083】

開閉実行モードにおける可変入賞装置32の開閉制御の態様としては、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置32の開閉回数が異なる高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとが設定されている。具体的には、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、大入賞口32aの開閉が15回（高頻度用回数）行われるとともに、1回の開放は30secが経過するまで又は大入賞口32aへの入賞個数が10個となるまで継続される。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、大入賞口32aの開閉が8回（低頻度用回数）行われるとともに、1回の開放は30secが経過するまで又は大入賞口32aへの入賞個数が10個となるまで継続される。

【0084】

サポートモードとしては、遊技領域に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、下作動口34の電動役物34aが単位時間当たりには開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが設定されている。

【0085】

具体的には、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放状態の当選確率が同一（例えば、共に4/5）となっている。一方、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比べて、電役開放状態当選となった際に電動役物34aが開放状態となる回数が多く設定さ

10

20

30

40

50

れており、さらに1回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて電役開放状態当選となり、電動役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比して、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間として短い時間が選択されるように設定されている。

【0086】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも下作動口34への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、下作動口34よりも上作動口33への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、上作動口33よりも下作動口34への入賞が発生する確率が高くなる。そして、下作動口34への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【0087】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間あたりに電役開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば電動役物開放抽選における電役開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルーゲート35への入賞に基づき役物用表示部44にて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする（すなわち、役物用表示部44における1回の変動表示時間を短くする）、係る確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くするのうち、いずれか1条件又は任意の組み合わせの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【0088】

大当たり種別カウンタC2に対する遊技結果の振分先は、ROM203における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリアに振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。そして、かかる振分先として、通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）と、第1確変大当たり結果（高確率対応第1特別遊技結果）と、第2確変大当たり結果（高確率対応第2特別遊技結果）と、が設定されている。

【0089】

通常大当たり結果は、高頻度入賞モードの開閉実行モードが実行され、開閉実行モードの終了後に、低確率モードの当否抽選モードに移行するとともに、サポートモードが当該サポートモード移行後における遊技回数が終了基準回数（具体的には、100回）となるまで高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。なお、終了基準回数が経過した場合には、低頻度サポートモードに移行する。

【0090】

第1確変大当たり結果は、高頻度入賞モードの開閉実行モードが実行され、開閉実行モードの終了後に、高確率モードの当否抽選モードに移行するとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。当該高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。

【0091】

第2確変大当たり結果は、低頻度入賞モードの開閉実行モードが実行され、開閉実行モードの終了後に、高確率モードの当否抽選モードに移行するとともに、サポートモードが

10

20

30

40

50

高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。当該高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。つまり、第2確変大当たり結果は、第1確変大当たり結果と可変入賞装置32の開閉回数が異なる。

【0092】

振分テーブルにおいて、「0～9」が通常大当たり結果に対応しており、「10～19」が第1確変大当たり結果に対応しており、「20～29」が第2確変大当たり結果に対応しているが、この数値の振分は任意である。

【0093】

リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、遊技球が上作動口33又は下作動口34に入賞したタイミングでRAM204の保留球格納エリア232に格納される。そして、ROM203のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている。例えば、「0～99」がリーチ発生当選に対応した数値情報となるようにリーチ用テーブルが設定されている。

【0094】

ちなみに、開閉実行モードに移行する遊技回においては、MPU202では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタC3の数は、各遊技状態において同一となっているが、遊技状態に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、低頻度サポートモードと比してリーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタC3の数が多く設定されている構成としてもよい。

【0095】

ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置41を備え、可変入賞装置32が開閉実行モードとなる遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となる遊技機において、図柄表示装置41における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【0096】

換言すれば、図柄表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、開閉実行モードの発生に対応した大当たり図柄の組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

【0097】

より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置41の表示画面内の予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した大当たり図柄の組み合わせが成立する可能性のあるリーチ図柄の組み合わせを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

【0098】

図6の表示内容について具体的に説明すると、最初に上図柄列Z1において図柄の変動表示が終了され、さらに下図柄列Z3において図柄の変動表示が終了された状態において、いずれかの有効ラインL1～L5に同一の数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況下で中図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、開閉実行モードが発生する場合には、リーチラインを形成している主図柄と同一の数字が付された主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中図柄列Z2における図柄の変動表示が終了される。例えば、「4」の主図柄によってリーチラインが形成されている場合には、中図柄

列 Z 2 の「 4 」の主図柄又は裏「 4 」の主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中図柄列 Z 2 における図柄の変動表示が終了される。

【 0 0 9 9 】

また、リーチ表示には、上記のようにリーチ図柄の組み合わせを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ表示が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクタといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

10

【 0 1 0 0 】

変動種別カウンタ C 5 は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C 5 は、メイン表示部 4 3 における変動表示時間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示時間とを M P U 2 0 2 において決定する上で用いられる。変動種別カウンタ C 5 のバッファ値は、メイン表示部 4 3 における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して取得される。なお、変動種別カウンタ C 5 のバッファ値を用いて上記変動表示時間を決定する場合には、R O M 2 0 3 の変動表示時間テーブル記憶エリア 2 2 2 に記憶された変動表示時間テーブルが参照される。

20

【 0 1 0 1 】

電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 2 4 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成となっている。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 2 0 4 の電役保留エリアに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値によって電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。

【 0 1 0 2 】

次に、主制御基板 2 0 1 の M P U 2 0 2 にて各遊技回の遊技を進行させる上で実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。

【 0 1 0 3 】

30

なお、M P U 2 0 2 では、上記タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、N M I 端子（ノンマスカブル端子）への電断監視基板 2 0 5 からの電断信号の入力により起動される N M I 割込み処理と、が実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【 0 1 0 4 】

先ず、タイマ割込み処理について、図 1 0 のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は M P U 2 0 2 により定期的に（例えば 2 m s e c 周期で）起動される。

【 0 1 0 5 】

ステップ S 1 0 1 では、読み込み処理を実行する。読み込み処理では、図 1 1 のフローチャートに示すように、先ずステップ S 2 0 1 にて、上作動口 3 3 に対応した検知センサから M P U 2 0 2 の入力ポート（入力部）に入力されている情報を確認し、その入力されている情報に基づいて上作動口 3 3 の入賞信号を入力しているか否かを判定する。

40

【 0 1 0 6 】

具体的に説明すると、上作動口 3 3 に対応した検知センサは、遊技球を検知していない場合には非入賞信号としての H I レベル信号を出力し、遊技球を検知している場合には入賞信号としての L O W レベル信号を出力する。但し、主制御装置 8 1 には反転回路が設けられているため、上記検知センサから H I レベル信号が出力されている場合、入力ポートの 1 ビットからなる上作動口用エリアには無しデータとしての「 0 」が格納され、上記検知センサから L O W レベル信号が出力されている場合、入力ポートの上作動口用エリアには有りデータとしての「 1 」が格納される。ステップ S 2 0 1 では、上記上作動口用エリ

50

アに「１」が格納されているか否かを判定する。

【０１０７】

上作動口３３の入賞信号を入力していないと判定した場合には、ステップＳ２０２にて、主制御装置８１のＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３３における上作動口用カウンタエリアの情報を入賞基準回数情報に設定する。具体的には、上作動口用カウンタエリアの情報を「２」に設定する。その後、ステップＳ２０６に進む。

【０１０８】

一方、上作動口３３の入賞信号を入力していると判定した場合には、ステップＳ２０３にて、上作動口用カウンタエリアの情報を１減算する。続くステップＳ２０４では、上作動口用カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。「０」となっていない場合には、そのままステップＳ２０６に進む。「０」となっている場合には、ステップＳ２０５にて、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４における上作動口入賞フラグ格納エリアに上作動口入賞フラグ（「１」の情報）を格納する。その後、ステップＳ２０６に進む。

10

【０１０９】

ステップＳ２０６では、下作動口３４に対応した検知センサからＭＰＵ２０２の入力ポートに入力されている情報を確認し、その入力されている情報に基づいて下作動口３４の入賞信号を入力しているか否かを判定する。

【０１１０】

具体的に説明すると、下作動口３４に対応した検知センサは、上作動口３３に対応した検知センサと同様に、遊技球を検知していない場合には非入賞信号としてのＨＩレベル信号を出力し、遊技球を検知している場合には入賞信号としてのＬＯＷレベル信号を出力する。但し、主制御装置８１には反転回路が設けられているため、上記検知センサからＨＩレベル信号が出力されている場合、入力ポートの１ビットからなる下作動口用エリアには無しデータとしての「０」が格納され、上記検知センサからＬＯＷレベル信号が出力されている場合、入力ポートの下作動口用エリアには有りデータとしての「１」が格納される。ステップＳ２０６では、上記下作動口用エリアに「１」が格納されているか否かを判定する。

20

【０１１１】

下作動口３４の入賞信号を入力していないと判定した場合には、ステップＳ２０７にて、主制御装置８１のＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３３における下作動口用カウンタエリアの情報を入賞基準回数情報に設定する。具体的には、下作動口用カウンタエリアの情報を「２」に設定する。その後、ステップＳ２１１に進む。

30

【０１１２】

一方、下作動口３４の入賞信号を入力していると判定した場合には、ステップＳ２０８にて、下作動口用カウンタエリアの情報を１減算する。続くステップＳ２０９では、下作動口用カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。「０」となっていない場合には、そのままステップＳ２１１に進む。「０」となっている場合には、ステップＳ２１０にて、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４における下作動口入賞フラグ格納エリアに下作動口入賞フラグ（「１」の情報）を格納する。その後、ステップＳ２１１に進む。

40

【０１１３】

ステップＳ２１１では、その他の読み込み処理として、一般入賞口３１に対応した検知センサや、可変入賞装置３２に対応した検知センサなどからの検知結果を確認し、その確認結果に応じた処理を実行する。

【０１１４】

以上のとおり、本パチンコ機１０では、ＭＰＵ２０２において上作動口３３や下作動口３４の入賞信号の入力を確認したとしても即座に入賞の発生と特定するのではなく、複数回として設定された入賞基準回数の確認タイミングに亘って継続して上記入賞信号の入力を確認した場合に、入賞が発生したと特定する。これにより、電気的なノイズ等の原因で

50

入賞信号を単発的に入力したとしても、それに対して入賞の発生と特定してしまうことを抑制することができる。なお、上記入賞基準回数の具体的な値は「2」に限定されることはなく、複数であれば任意であり、例えば「3」又は「4」以上としてもよい。

【0115】

タイマ割込み処理(図10)の説明に戻り、ステップS101にて読み込み処理を実行した後は、ステップS102に進む。ステップS102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM204の該当するバッファ領域に格納する。

【0116】

続くステップS103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び電動役物開放カウンタC4の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び電動役物開放カウンタC4をそれぞれ1加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1~C4の更新値を、RAM204の該当するバッファ領域に格納する。

【0117】

続くステップS104では、スルーゲート35への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、電役保留エリアに記憶されている役物保留記憶数が4未満であることを条件として、前記ステップS103にて更新した電動役物開放カウンタC4の値を電役保留エリアに格納する。また、音声ランプ制御装置82に対して、保留記憶数と対応する可変表示ユニット36の第2保留ランプ部46を点灯させるための処理を実行する。

【0118】

その後、ステップS105にて、作動口33, 34への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行した後に、本タイマ割込み処理を終了する。

【0119】

作動口用の入賞処理について図12のフローチャートを参照しながら説明する。

【0120】

ステップS301では、RAM204に上作動口入賞フラグが格納されているか否かを判定する。上作動口入賞フラグが格納されていない場合には、ステップS302~ステップS306の処理を実行することなくステップS307に進む。上作動口入賞フラグが格納されている場合には、ステップS302に進む。

【0121】

ステップS302では、上作動口入賞フラグを消去する。続くステップS303では、保留球格納エリア232の保留数記憶エリアNAに格納された値を読み出し、保留用エリアREに保留記憶されている始動保留記憶数Nが上限値(本実施の形態では「4」)未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Nが上限値以上である場合には、そのままステップS307に進む。始動保留記憶数Nが上限値未満である場合には、ステップS304に進み、始動保留記憶数Nを1加算する。

【0122】

続くステップS305では、前回のステップS103にて更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値(各数値情報)を、保留用エリアREの空き保留エリアRE1~RE4のうち最初の保留エリア、すなわち上記ステップS304にて1加算した保留記憶数と対応する保留エリアに格納する。

【0123】

続くステップS306では、上作動口33又は下作動口34への入賞が発生したことをサブ側(副側)の制御装置である音声ランプ制御装置82及び表示制御装置212に認識させるとともに後述する保留予告を実行させるための処理である保留コマンドの設定処理を実行する。当該処理については、後に詳細に説明する。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 4 】

なお、保留コマンドの設定処理にて設定された保留コマンドは音声ランプ制御装置 8 2 に送信されることとなるが、音声ランプ制御装置 8 2 では、当該保留コマンドを受信することで、第 1 保留ランプ部 4 5 における表示を、保留個数の増加に対応させて変更するための処理を実行する。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 3 0 1 にて否定判定した場合、ステップ S 3 0 3 にて否定判定した場合又はステップ S 3 0 6 の処理を実行した後は、ステップ S 3 0 7 にて、R A M 2 0 4 に下作動口入賞フラグが格納されているか否かを判定する。下作動口入賞フラグが格納されていない場合には、そのまま本入賞処理を終了する。下作動口入賞フラグが格納されている場合には、ステップ S 3 0 8 にて下作動口入賞フラグを消去した後に、ステップ S 3 0 3 ~ ステップ S 3 0 6 の処理を実行する。この場合、ステップ S 3 0 3 ~ ステップ S 3 0 6 の処理後におけるステップ S 3 0 7 の処理にて否定判定をすることで、本入賞処理を終了する。

10

【 0 1 2 6 】

遊技領域に作動口として上作動口 3 3 と下作動口 3 4 とが設けられ両作動口 3 3 , 3 4 への入賞が同時に発生し得る構成において、タイマ割込み処理の 1 回の処理回で、上作動口 3 3 への入賞が発生したか否か及び下作動口 3 4 への入賞が発生したか否かが判定されるとともに、両作動口 3 3 , 3 4 への入賞が同時に発生している場合には、それぞれの入賞に対して、ステップ S 3 0 3 ~ ステップ S 3 0 5 の情報取得処理と、ステップ S 3 0 6 の処理とが実行される。これにより、両作動口 3 3 , 3 4 への入賞が同時に発生した場合であっても、上作動口 3 3 への入賞に基づく保留情報の取得及び下作動口 3 4 への入賞に基づく保留情報の取得を正確に行うことができるとともに、保留予告用の処理を早いタイミングで実行することができる。

20

【 0 1 2 7 】

次に、通常処理の流れを図 1 3 のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理である。その概要として、ステップ S 4 0 1 ~ ステップ S 4 0 9 の処理が 4 m s e c 周期の処理として実行され、その残余時間でステップ S 4 1 0 及びステップ S 4 1 1 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

30

【 0 1 2 8 】

通常処理において、ステップ S 4 0 1 では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定し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。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 9 7 に対して送信する。また、所定の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを音声ランプ制御装置 8 2 に対して送信する。

【 0 1 2 9 】

続くステップ S 4 0 2 では、制限解除処理を実行する。当該制限解除処理は、タイマ割込み処理 (図 1 0) の作動口用の入賞処理 (図 1 2) におけるステップ S 3 0 6 において、保留予告用の所定の確認処理が制限されている状況下でそれを解除するための処理である。制限解除処理の詳細については後に説明する。

40

【 0 1 3 0 】

ステップ S 4 0 3 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 2 0 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 4 0 4 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、及びメイン表示部 4 3 の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する

50

。

【0132】

ステップS405では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。詳細は後述するが、この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。

【0133】

ステップS406では、下作動口34に設けられた電動役物34aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、RAM204の電役保留エリアに格納されている情報を用いて電動役物34aを開放状態とするか否かの判定、電動役物34aの開閉処理及び役物用表示部44の表示制御などを行う。

10

【0134】

ステップS407では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置98から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0.6sec）に1回、遊技球発射機構53のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域に向けて打ち出される。

【0135】

ステップS408では、RAM204に電断フラグが格納されているか否かを判定する。電断フラグは、電断監視基板205において電断の発生が確認され当該電断監視基板205からMPU202のNMI端子に停電信号が入力されることにより格納され、次のメイン処理にて消去されるフラグである。

20

【0136】

電断フラグが格納されていない場合は、繰り返し実行される複数の処理の最後の処理が終了したことになるので、ステップS409にて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定する。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、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行する。

【0137】

つまり、ステップS410では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM204の該当するエリアに格納する。また、ステップS411では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSを1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM204の該当するエリアに格納する。

30

【0138】

ここで、ステップS401～S407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乱数初期値カウンタCINIの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタCINI（すなわち、大当たり乱数カウンタC1の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCSについてもランダムに更新することができる。

40

【0139】

一方、ステップS408にて、電断フラグが格納されていると判定した場合は、電源遮断が発生したことになるので、ステップS412以降の電断時処理を実行する。つまり、ステップS412では、タイマ割込み処理の発生を禁止し、その後、ステップS413にてRAM判定値を算出、保存し、ステップS414にてRAM204のアクセスを禁止した後に、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【0140】

ここで、NMI割込み処理において電断の発生を特定したとしても即座に電断時処理を

50

実行するのではなく、RAM 204に電断フラグを格納するようにし、さらに電断フラグが格納されているか否かの判定を通常処理においてステップS401～ステップS407の処理を実行した後に行うことにより、復電後に通常処理が実行される場合、常に最初の処理から実行されることとなる。これにより、電断発生時に実行していた処理の番地をスタック情報としてRAM 204に記憶しなくても、電断前の状態に復帰することが可能となる。

【0141】

なお、ステップS409において4 msecが経過したか否かを判定する構成は必須のものではなく、例えば、タイマ割込み処理が所定回数（例えば2回）実行されたか否かを判定する構成としてもよい。

10

【0142】

次に、ステップS404の遊技回制御処理を図14～図18のフローチャート等を参照して説明する。

【0143】

遊技回制御処理では、先ずステップS501にて、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、RAM 204の各種フラグ格納エリア234における開閉実行モードフラグ格納エリア（開閉実行状態情報記憶手段）に開閉実行モードフラグ（開閉実行状態情報）が格納されているか否かを判定する。当該開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理にて遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に格納され、同じく遊技状態移行処理にて開閉実行モードを終了させる場合に消去される。

20

【0144】

開閉実行モード中である場合には、ステップS502以降の処理、すなわちステップS503～ステップS506の遊技回開始用処理及びステップS507～ステップS511の遊技回進行用処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。つまり、開閉実行モード中である場合には、作動口33, 34への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。

【0145】

開閉実行モード中でない場合には、ステップS502にて、メイン表示部43が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この判定は、RAM 204の各種フラグ格納エリア234における変動表示中フラグ格納エリア（変動表示中情報記憶手段）に変動表示中フラグ（変動表示中情報）が格納されているか否かを判定することにより行う。変動表示中フラグは、メイン表示部43において変動表示を開始させる場合に格納され、その変動表示が終了する場合に消去される。

30

【0146】

メイン表示部43が変動表示中でない場合には、ステップS503～ステップS506の遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップS503にて、始動保留記憶数Nが「0」であるか否かを判定する。始動保留記憶数Nが「0」である場合とは、保留球格納エリア232に保留情報が記憶されていないことを意味する。したがって、そのまま本遊技回制御処理を終了する。

【0147】

始動保留記憶数Nが「0」でない場合には、ステップS504にて保留球格納エリア232の保留用エリアREに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップS505にてメイン表示部43における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。

40

【0148】

その後、ステップS506にて、RAM 204の各種フラグ格納エリア234における変動開始フラグ格納エリア（開始実行情報記憶手段）に変動開始フラグ（開始実行情報）を格納した後に、本遊技回制御処理を終了する。当該変動開始フラグは、変動表示が開始された直後であることをMPU 202において特定するためのフラグであり、通常処理（図13）のステップS402における制限解除処理にて消去される。

50

【 0 1 4 9 】

ここで、ステップ S 5 0 4 のデータ設定処理及びステップ S 5 0 5 の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【 0 1 5 0 】

まず、ステップ S 5 0 4 のデータ設定処理について、図 1 5 のフローチャートを参照して説明する。

【 0 1 5 1 】

データ設定処理では、まずステップ S 6 0 1 にて、始動保留記憶数 N を 1 減算する。続くステップ S 6 0 2 にて、保留用エリア R E の第 1 保留エリア R E 1 に格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

10

【 0 1 5 2 】

その後、ステップ S 6 0 3 にて、保留用エリア R E の各保留エリア R E 1 ~ R E 4 に格納されたデータ（すなわち、保留情報）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、第 1 保留エリア R E 1 ~ 第 4 保留エリア R E 4 に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第 1 保留エリア R E 1 のデータをクリアするとともに、第 2 保留エリア R E 2 第 1 保留エリア R E 1、第 3 保留エリア R E 3 第 2 保留エリア R E 2、第 4 保留エリア R E 4 第 3 保留エリア R E 3 といった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【 0 1 5 3 】

続くステップ S 6 0 4 では、保留エリアのデータのシフトが行われたことを音声ランプ制御装置 8 2 に認識させるための情報であるシフト時コマンドを設定する。その後、本データ設定処理を終了する。ステップ 6 0 4 にて設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 1 3）におけるステップ S 4 0 1 にて、音声ランプ制御装置 8 2 に送信される。音声ランプ制御装置 8 2 では、シフト時コマンドを受信することで、第 1 保留ランプ部 4 5 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

20

【 0 1 5 4 】

次に、ステップ S 5 0 5 の変動開始処理について、図 1 6 のフローチャートを参照して説明する。

【 0 1 5 5 】

変動開始処理では、まずステップ S 7 0 1 にて、今回の変動開始処理に対応した保留情報が当たり当選に対応しているか否かを判定するための当否判定処理を実行する。

30

【 0 1 5 6 】

当否判定処理では、図 1 7 のフローチャートに示すように、まずステップ S 8 0 1 にて、実行エリア A E に格納された情報のうち当たり判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタ C 1 によって更新された情報から取得した情報を把握する。続くステップ S 8 0 2 では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 2 0 4 の各種フラグ格納エリア 2 3 4 に設けられた高確率モードフラグ格納エリア（高確率状態情報記憶手段）に高確率モードフラグ（高確率状態情報）が格納されているか否かを判定する。高確率モードフラグは確変当たり結果の発生に係る開閉実行モードの終了に際して格納され、その後に通常当たり結果が発生した場合に消去されるフラグである。

40

【 0 1 5 7 】

低確率モードである場合には、ステップ S 8 0 3 にて、R O M 2 0 3 の当否テーブルとして設定された各種当たり数値情報のうち、今回当否判定を行う上で参照する当たり数値情報の数を設定すべく、確認個数を「 1 」に設定する。具体的には、R A M 2 0 4 の各種カウンタエリア 2 3 3 には、確認個数記憶手段（又は当否判定用計測手段）として確認個数カウンタエリアが設けられており、ステップ S 8 0 3 では、当該確認個数カウンタエリアの情報を「 1 」の情報に更新する。一方、高確率モードである場合には、ステップ S 8 0 4 にて、確認個数を「 1 0 」に設定する。具体的には、上記確認個数カウンタエリアの情報を「 1 0 」の情報に更新する。

【 0 1 5 8 】

50

ステップS 8 0 3又はステップS 8 0 4の後は、ステップS 8 0 5にて、確認個数に対応したアドレスの大当たり数値情報を、当否テーブルとして設定された情報から取得する。例えば、上記確認個数カウンタエリアの情報が「1」である場合には、当否テーブルにおいて「1」のアドレス情報に対応した大当たり数値情報である「7」の情報を取得する。また、例えば、上記確認個数カウンタエリアの情報が「10」である場合には、当否テーブルにおいて「10」のアドレス情報に対応した大当たり数値情報である「272」の情報を取得する。

【0159】

続くステップS 8 0 6では、比較処理を実行する。具体的には、ステップS 8 0 1にて把握した大当たり判定用の情報と、ステップS 8 0 5にて取得した大当たり数値情報とを比較する。その後、ステップS 8 0 7にて、ステップS 8 0 6にて比較処理を行った結果、両情報が一致しているか否かを判定する。

10

【0160】

比較結果が一致していない場合には、ステップS 8 0 8にて、上記確認個数カウンタエリアの情報を1減算することで、確認個数を1減算する。その後、ステップS 8 0 9にて、上記確認個数カウンタエリアに記憶されている確認個数の情報が「0」の情報より大きい情報であるか否かを判定する。「0」の情報より大きい情報である場合には、ステップS 8 0 5に戻り、次の大当たり数値情報を参照して当否判定を行う。

【0161】

つまり、当否抽選モードが高確率モードである場合には、既に説明したように、ステップS 8 0 4にて確認個数として「10」を設定する。この場合においてステップS 8 0 1にて把握した大当たり判定用の情報が大当たり当選とならない情報である場合には、先ず「10」のアドレス情報に対応した大当たり数値情報である「272」を参照して比較処理を行い、次に「9」のアドレス情報に対応した大当たり数値情報である「241」を参照して比較処理を行い、さらに「8」～「2」のそれぞれのアドレス情報に対応した大当たり数値情報を参照して比較処理を行い、最後に「1」のアドレス情報に対応した大当たり数値情報である「7」を参照して当否判定を行うように、ステップS 8 0 5～ステップS 8 0 9の処理を繰り返し実行する。そして、「1」のアドレス情報に対応した大当たり数値情報を参照して比較処理を行った後に、本当否判定処理を終了する。

20

【0162】

なお、当否抽選モードが低確率モードである場合には、既に説明したように、ステップS 8 0 3にて確認個数として「1」が設定されるため、比較処理の結果が不一致でありステップS 8 0 7にて否定判定をした場合には、ステップS 8 0 8にて確認個数を1減算することに伴って当該確認個数が「0」となり、ステップS 8 0 9にて否定判定されることで、ステップS 8 0 5～ステップS 8 0 9の処理を繰り返すことなく、本当否判定処理を終了する。

30

【0163】

一方、ステップS 8 0 1にて把握した大当たり判定用の情報がいずれかの大当たり数値情報と一致する場合には、かかる大当たり数値情報をステップS 8 0 5にて取得した場合に、ステップS 8 0 6における比較処理にて比較対象の両情報が一致し、ステップS 8 0 7にて肯定判定をする。この場合、ステップS 8 1 0にてMPU 2 0 2のレジスタに大当たり情報を記憶する。その後、本当否判定処理を終了する。

40

【0164】

変動開始処理(図16)の説明に戻り、ステップS 7 0 1にて当否判定処理を実行した後は、ステップS 7 0 2にて大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、MPU 2 0 2のレジスタに大当たり情報が記憶されているか否かを判定する。大当たり情報が記憶されている場合には、ステップS 7 0 3にて今回の大当たり当選の種別が第1確変大当たり結果であるか否かを判定する。具体的には、実行エリアAEに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタC 2によって更新された情報から取得した情報を把握するとともに、ROM 2 0 3の振分テーブルから第1確変大当たり情報に

50

対応した情報を取得する。そして、両情報を比較し、第1確変大当たり情報に対応しているか否かを特定する。第1確変大当たり結果である場合には、ステップS704にて第1確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。

【0165】

ステップS703にて第1確変大当たり結果でないと判定した場合には、ステップS705にて今回の大当たり当選の種別が第2確変大当たり結果であるか否かを判定する。具体的には、実行エリアAEに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタC2によって更新された情報から取得した情報が、ROM203の振分テーブルから取得した第2確変大当たり情報に対応した情報と対応しているか否かを特定する。第2確変大当たり結果である場合には、ステップS706にて第2確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。

10

【0166】

第1確変大当たりと第2確変大当たりのいずれでもない場合（ステップS703及びステップS705が共にNOである場合）には、通常大当たり結果であることを意味するため、ステップS707にて通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。また、ステップS702にて大当たり当選ではないと判定した場合には、ステップS708にて外れ時の停止結果設定処理を実行する。

【0167】

ステップS704、ステップS706～ステップS708の各停止結果設定処理では、メイン表示部43に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、ROM203に予め記憶されている情報から特定し、その特定した情報をRAM204に記憶する。また、ステップS704、ステップS706及びステップS707では、今回の遊技回の当否判定結果が第1確変大当たり結果、第2確変大当たり結果、通常大当たり結果のいずれであるかをMPU202にて特定するための情報を、RAM204の各種フラグ格納エリア234に格納する（対応するエリアに「1」の情報を記憶する）。具体的には、ステップS704では第1確変大当たりフラグを格納し、ステップS706では第2確変大当たりフラグを格納し、ステップS707では通常大当たりフラグを格納する。

20

【0168】

上記各停止結果設定処理のいずれかを実行した場合には、ステップS709にて変動表示時間の設定処理を実行する。

30

【0169】

変動表示時間の設定処理では、図18のフローチャートに示すように、先ずステップS901にて、RAM204の変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得し、MPU202のレジスタに記憶させる。続くステップS902では、今回の遊技回において図柄表示装置41にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、RAM204に、第1確変大当たりフラグ、第2確変大当たりフラグ及び通常大当たりフラグのいずれかが格納されているか否かを判定する。いずれかのフラグが格納されている場合には、リーチ表示の発生として、ステップS902にて肯定判定をする。また、上記各フラグのいずれも格納されていない場合であっても、実行エリアAEに格納されているリーチ乱数カウンタC3の値がリーチ発生に対応した値である場合には、リーチ表示の発生として、ステップS902にて肯定判定をする。

40

【0170】

ステップS902にて肯定判定をした場合には、ステップS903にてROM203の変動表示時間テーブル記憶エリア222に記憶されているリーチ発生用変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動表示時間情報を取得し、ステップS904にて、その変動表示時間情報をRAM204の各種カウンタエリア233に設けられた変動表示時間カウンタエリア（変動表示時間計測手段）にセットする。その後、本設定処理を終了する。

【0171】

一方、ステップS902にて否定判定をした場合には、ステップS905にて変動表示

50

時間テーブル記憶エリア 222 に記憶されているリーチ非発生用変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ CS の値に対応した変動表示時間を取得し、ステップ S906 にて、その変動表示時間情報を上記変動表示時間カウンタエリアにセットする。その後、本設定処理を終了する。

【0172】

なお、リーチ非発生時における変動表示時間情報は、始動保留記憶数 N の数が多いほど、変動表示時間が短くなるように設定されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては、低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合と比較して、短い変動表示時間が選択されるようにリーチ非発生用変動表示時間テーブルが設定されている。但し、これに限定されることはなく、始動保留記憶数 N やサポートモードに応じて変動表示時間が変動しない構成としてもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における変動表示時間に対して、上記構成を適用してもよい。

10

【0173】

以上のとおり、各遊技回の変動表示時間は、リーチ発生の有無、保留情報の数及び変動種別カウンタの値をパラメータとして決定される。但し、各遊技回の変動表示時間は、他の保留情報の内容、具体的には、他の保留情報に含まれる大当たり判定用の情報、種別判定用の情報及びリーチ判定用の情報をパラメータとすることなく決定される。

【0174】

変動開始処理（図 16）の説明に戻り、ステップ S709 にて変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップ S710 にて、変動用コマンド及び種別コマンドを設定する。変動用コマンドには、リーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報が含まれる。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、遊技結果の情報として、第 1 確変大当たり結果の情報、第 2 確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報、外れ結果の情報などが含まれる。

20

【0175】

ステップ S710 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図 13）におけるステップ S401 にて、音声ランプ制御装置 82 に送信される。音声ランプ制御装置 82 では、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置 41 での図柄の変動表示態様が含まれており、この決定された図柄の変動表示態様は音声ランプ制御装置 82 から表示制御装置 212 に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置 212 では、音声ランプ制御装置 82 から受信した表示内容コマンドに基づいて、各遊技回に対応した図柄の変動表示が行われるように図柄表示装置 41 を表示制御する。その後、ステップ S711 にてメイン表示部 43 において絵柄の変動表示を開始させた後に、本変動開始処理を終了する。

30

【0176】

遊技回制御処理（図 14）の説明に戻り、メイン表示部 43 が変動表示中である場合には、ステップ S507 ~ ステップ S511 の遊技回進行用処理を実行する。遊技回進行用処理では、まずステップ S507 にて、今回の遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、RAM 204 の変動表示時間カウンタエリアに格納されている変動表示時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動表示時間情報の値は、上述したように、変動表示時間の設定処理（図 18）においてセットされる。また、このセットされた変動表示時間情報の値は、タイマ割込み処理（図 10）が起動される度に、1 減算される。

40

【0177】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップ S508 にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係るメイン表示部 43 における表示態様を変更する。その後、本遊技回制御処理を終了する。

【0178】

50

変動表示時間が経過している場合には、ステップS509にて変動終了処理を実行する。変動終了処理では、上記ステップS704、ステップS706～ステップS708のいずれかの処理にてRAM204に記憶した情報を特定し、その情報に対応した絵柄の態様がメイン表示部43にて表示されるように当該メイン表示部43を表示制御する。

【0179】

続くステップS510では、変動終了コマンドを設定する。ここで設定された変動終了コマンドは、通常処理(図13)におけるステップS401にて、音声ランプ制御装置82に送信される。音声ランプ制御装置82では、受信した変動終了コマンドに基づいて、その遊技回における演出を終了させる。また、当該変動終了コマンドは、音声ランプ制御装置82から表示制御装置212に送信され、表示制御装置212では当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示(最終停止表示)させる。

10

【0180】

その後、ステップS511にて、RAM204の各種フラグ格納エリア234における制限フラグ格納エリア(制限情報記憶手段)に制限フラグ(制限情報)を格納した後に、本遊技回制御処理を終了する。当該制限フラグは、後述する保留予告用の確認処理の実行が制限されている状況であることをMPU202において特定するためのフラグであり、通常処理(図13)のステップS402における制限解除処理にて消去される。

【0181】

次に、ステップS405の遊技状態移行処理を図19のフローチャートを参照して説明する。

20

【0182】

先ず、ステップS1001では、開閉実行モード中か否かを判定する。開閉実行モード中でない場合には、ステップS1002に進み、1の遊技回のメイン表示部43における絵柄の変動表示が終了したタイミングか否かを判定する。変動表示が終了したタイミングでない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0183】

変動表示が終了したタイミングである場合には、ステップS1003にて、今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、RAM204に、通常大当たりフラグ、第1確変大当たりフラグ、第2確変大当たりフラグのいずれかが格納されているか否かを判定する。上記各フラグのいずれも格納されていない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

30

【0184】

上記各フラグのいずれかが格納されている場合には、ステップS1004に進み、RAM204に第2確変大当たりフラグが格納されているか否かを判定する。第2確変大当たりフラグが格納されている場合には、ステップS1005にて、RAM204の各種カウンタエリア233に設けられたラウンドカウンタエリアRCに、「8」をセットする。ラウンドカウンタエリアRCは、大入賞口32aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、本遊技状態移行処理を終了する。また、第2確変大当たりフラグではなく通常大当たりフラグ又は第1確変大当たりフラグが格納されている場合には、ステップS1006にて上記ラウンドカウンタエリアRCに「15」をセットし、本遊技状態移行処理を終了する。

40

【0185】

一方、開閉実行モード中である場合には、ステップS1001にて肯定判定をし、ステップS1007に進む。ステップS1007では、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理では、大入賞口32aが閉鎖中である場合、ラウンドカウンタエリアRCが「1」以上であることを条件として、可変入賞駆動部32cを駆動状態とすることで大入賞口32aを開放させる。また、大入賞口32aが開放中である場合には、当該大入賞口32aの開放から所定時間が経過していること又は所定個数の遊技球が入賞していることを条件として、可変入賞駆動部32cの駆動状態を停止し、大入賞口32aを閉鎖させる。

50

このとき、ラウンドカウンタエリア R C の値を 1 減算する。

【 0 1 8 6 】

続くステップ S 1 0 0 8 では、ラウンドカウンタエリア R C の値が「 0 」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリア R C の値が「 0 」でない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。ラウンドカウンタエリア R C の値が「 0 」である場合には、ステップ S 1 0 0 9 にて、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【 0 1 8 7 】

開閉実行モード終了時の移行処理では、R A M 2 0 4 に第 1 確変大当たりフラグ又は第 2 確変大当たりフラグが格納されている場合、当否抽選モードを高確率モードに設定するとともに、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。また、R A M 2 0 4 に通常大当たりフラグが格納されている場合には、当否抽選モードを低確率モードに設定するとともに、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。但し、高頻度サポートモードは遊技回が 1 0 0 回継続した場合に終了され、その後、当否抽選モードが低確率モードであり且つサポートモードが低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行する。

【 0 1 8 8 】

その後、ステップ S 1 0 1 0 にて、開閉実行モードの終了処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、通常大当たりフラグ、第 1 確変大当たりフラグ、第 2 確変大当たりフラグのうち格納されているフラグを消去する。

【 0 1 8 9 】

ここで、本パチンコ機 1 0 では、保留球格納エリア 2 3 2 に記憶されている保留情報が、大当たり当選であることを期待させる保留予告が、当該保留情報に係る遊技回よりも前の遊技回から前記保留情報に関わる遊技回までの複数の遊技回にわたって行われ得る構成となっている。かかる保留予告は、主制御装置 8 1 から送信された所定のコマンドに基づいて表示制御装置 2 1 2 にて所定の制御が実行されることにより行われる。当該保留予告に係る電氣的構成及び処理構成を以下に説明する。

【 0 1 9 0 】

先ず、音声ランプ制御装置 8 2 及び表示制御装置 2 1 2 の電氣的構成について、図 2 0 のブロック図を参照して以下に説明する。

【 0 1 9 1 】

音声ランプ制御装置 8 2 に設けられた音声ランプ制御基板 2 4 1 には、M P U 2 4 2 が搭載されている。M P U 2 4 2 には、当該 M P U 2 4 2 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 R O M 2 4 3 と、その R O M 2 4 3 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 R A M 2 4 4 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。なお、M P U 2 4 2 に対して R O M 2 4 3 及び R A M 2 4 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは、他の制御装置の M P U においても同様である。

【 0 1 9 2 】

M P U 2 4 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 2 4 2 の入力側には主制御装置 8 1 が接続されている。主制御装置 8 1 からは、既に説明した、変動用コマンド、種別コマンド及び変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）を受信する。また、シフト時コマンド及び後述する保留コマンドといった保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）を受信する。

【 0 1 9 3 】

M P U 2 4 2 の出力側には、既に説明したように、可変表示ユニット 3 6 に設けられた各保留ランプ部 4 5、4 6 及び前扉枠 1 4 に設けられた表示ランプ部 6 3 やスピーカ部 6 4 が接続されているとともに、表示制御装置 2 1 2 が接続されている。この場合に、上記各種コマンドは、情報形態をそのまま維持した状態で表示制御装置 2 1 2 に送信される。

【 0 1 9 4 】

表示制御装置 2 1 2 は、プログラム ROM 2 5 3 及びワーク RAM 2 5 4 が複合的にチップ化された素子である MPU 2 5 2 と、ビデオディスプレイプロセッサ (V D P) 2 5 5 と、キャラクタ ROM 2 5 6 と、ビデオ RAM 2 5 7 とがそれぞれ搭載された表示制御基板 2 5 1 を備えている。なお、MPU 2 5 2 に対してプログラム ROM 2 5 3 及びワーク RAM 2 5 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【 0 1 9 5 】

MPU 2 5 2 は、音声ランブ制御装置 8 2 を経由して主制御装置 8 1 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づき所定の演算処理を行って V D P 2 5 5 の制御 (具体的には V D P 2 5 5 に対する内部コマンドの生成) を実施する。

10

【 0 1 9 6 】

プログラム ROM 2 5 3 は、MPU 2 5 2 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、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶保持されている。

【 0 1 9 7 】

ワーク RAM 2 5 4 は、MPU 2 5 2 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等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワーク RAM 2 5 4 に設けられた各エリアに記憶される。

20

【 0 1 9 8 】

V D P 2 5 5 は、図柄表示装置 4 1 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。V D P 2 5 5 は I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。V D P 2 5 5 は、MPU 2 5 2、ビデオ RAM 2 5 7 等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ともに、ビデオ RAM 2 5 7 に記憶させる画像データを、キャラクタ ROM 2 5 6 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 4 1 に表示させる。

【 0 1 9 9 】

キャラクタ ROM 2 5 6 は、図柄表示装置 4 1 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ ROM 2 5 6 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

30

【 0 2 0 0 】

なお、キャラクタ ROM 2 5 6 を複数設け、各キャラクタ ROM 2 5 6 に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラム ROM 2 5 3 に記憶した背景画像用の J P E G 形式画像データをキャラクタ ROM 2 5 6 に記憶する構成とすることも可能である。

【 0 2 0 1 】

ビデオ RAM 2 5 7 は、図柄表示装置 4 1 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ RAM 2 5 7 の内容を書き替えることにより図柄表示装置 4 1 の表示内容が変更される。ビデオ RAM 2 5 7 には、保留表示領域 G a に対応した保留表示用エリア 2 7 1 が設定されている。

40

【 0 2 0 2 】

保留表示用エリア 2 7 1 には、保留表示領域 G a における第 1 ~ 第 4 単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 と 1 対 1 で対応するように、第 1 単位エリア 2 7 2、第 2 単位エリア 2 7 3、第 3 単位エリア 2 7 4、第 4 単位エリア 2 7 5 が設定されている。保留表示領域 G a の各単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 では、各単位エリア 2 7 2 ~ 2 7 5 に書き込まれたデータに応じた画像が表示される。なお、データが設定されていない単位エリア 2 7 2 ~ 2 7 5 に対応した単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 では、何ら画像が表示されない又は図柄表示装置 4 1 の表示画面における背景画像が表示される。

50

【 0 2 0 3 】

次に、主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 及び表示制御装置 2 1 2 の M P U 2 5 2 にて実行される保留予告に係る処理について説明する。ここで、本パチンコ機 1 0 では、保留予告用の確認処理の実行が制限されることがあるとともに、当該制限が開始された場合には所定の解除条件が成立するまで継続される。以下の説明では、先ず保留予告用の確認処理の実行が制限されていない場合について説明し、その後、保留予告用の確認処理の実行が制限される場合及び当該制限が解除される場合について説明する。

【 0 2 0 4 】

主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 にて実行される保留コマンドの設定処理について説明する。ここで、保留コマンドの設定処理は、既に説明したとおり、タイマ割込み処理（図 1 0 ）の一部の処理として設定された作動口用の入賞処理（図 1 2 ）のステップ S 3 0 6 において実行される。かかるステップ S 3 0 6 の保留コマンドの設定処理は上作動口 3 3 又は下作動口 3 4 への入賞が発生したタイミングで実行される。そして、当該保留コマンドの設定処理では、今回の入賞によって取得された保留情報に大当たり当選の情報が含まれているか否かを確認する。この場合に、大当たり当選の情報が含まれているか否かの確認に際しては、上記当否判定処理（図 1 7 ）において当否判定を行う上で用いられた R O M 2 0 3 の当否テーブル及び R A M 2 0 4 の各種カウンタエリア 2 3 3 における確認個数カウンタエリアが用いられる。

【 0 2 0 5 】

図 2 1 は保留コマンドの設定処理を示すフローチャートである。当該確認処理においてステップ S 1 1 0 1 では、保留予告用の確認処理の実行を制限すべき一の条件が成立していることを示す制限フラグが R A M 2 0 4 に格納されているか否かを判定する。また、ステップ S 1 1 0 2 にて、始動保留記憶数 N が「 1 」であるか否かを判定する。また、ステップ S 1 1 0 3 にて、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 2 0 4 に高確率モードフラグが格納されているか否かを判定する。

【 0 2 0 6 】

制限フラグが格納されており（ステップ S 1 1 0 1 : Y E S ）、さらに当否抽選モードが高確率モードである場合（ステップ S 1 1 0 3 : N O ）には、ステップ S 1 1 0 4 ~ ステップ S 1 1 1 3 の保留予告用の確認処理の実行が制限される。また、制限フラグが格納されていない場合（ステップ S 1 1 0 1 : N O ）であっても、始動保留記憶数 N が「 1 」である場合すなわち複数の保留情報が記憶されていない場合（ステップ S 1 1 0 2 : Y E S ）であって当否抽選モードが高確率モードである場合（ステップ S 1 1 0 3 : N O ）には、ステップ S 1 1 0 4 ~ ステップ S 1 1 1 3 の保留予告用の確認処理の実行が制限される。

【 0 2 0 7 】

今回は、保留予告用の確認処理の実行が制限されない場合の処理であるため、上記制限条件のいずれにも該当しない。つまり、制限フラグが格納されていない場合（ステップ S 1 1 0 1 : N O ）であって複数の保留情報が記憶されている場合（ステップ S 1 1 0 2 : N O ）には、当否抽選モードが低確率モード及び高確率モードのいずれであるかに関係なく保留予告用の確認処理が開始される。また、制限フラグが格納されている場合（ステップ S 1 1 0 1 : Y E S ）又は複数の保留情報が記憶されていない場合（ステップ S 1 1 0 2 : Y E S ）のいずれかに該当する状況であっても、当否抽選モードが低確率モードである場合（ステップ S 1 1 0 3 : Y E S ）には、保留予告用の確認処理が開始される。

【 0 2 0 8 】

保留予告用の確認処理では、先ずステップ S 1 1 0 4 にて、今回の入賞に基づきステップ S 3 0 5 にて取得した保留情報のうち大当たり判定用の情報、すなわち大当たり乱数カウンタ C 1 によって更新された情報から取得した情報を把握する。その後、ステップ S 1 1 0 5 ~ ステップ S 1 1 1 2 にて、当否判定処理（図 1 7 ）におけるステップ S 8 0 2 ~ ステップ S 8 0 9 と同一の処理を実行する。

【 0 2 0 9 】

すなわち、ステップS 1 1 0 5では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。低確率モードである場合には、ステップS 1 1 0 6にて、RAM 2 0 4の確認個数カウンタエリアの情報を「1」の情報に更新することで、確認個数を「1」に設定する。一方、高確率モードである場合には、ステップS 1 1 0 7にて、RAM 2 0 4の確認個数カウンタエリアの情報を「10」の情報に更新することで、確認個数を「10」に設定する。

【0210】

ステップS 1 1 0 6又はステップS 1 1 0 7の後には、ステップS 1 1 0 8にて、確認個数に対応したアドレスの大当たり数値情報を、当否テーブルとして設定された情報から取得する。続くステップS 1 1 0 9では、比較処理を実行する。具体的には、ステップS 1 1 0 4にて把握した大当たり判定用の情報と、ステップS 1 1 0 8にて取得した大当たり数値情報とを比較する。その後、ステップS 1 1 1 0にて、ステップS 1 1 0 9において比較処理を行った結果、両情報が一致しているか否かを判定する。

【0211】

比較結果が一致していない場合には、ステップS 1 1 1 1にて、上記確認個数カウンタエリアの情報を1減算することで、確認個数を1減算する。その後、ステップS 1 1 1 2にて、上記確認個数カウンタエリアに記憶されている確認個数の情報が「0」の情報より大きい情報であるか否かを判定する。「0」の情報より大きい情報である場合には、ステップS 1 1 0 8に戻り、次の大当たり数値情報を参照して比較処理を行う。

【0212】

ステップS 1 1 1 0にて比較結果が一致していると判定した場合には、ステップS 1 1 1 3にて大当たり保留コマンドを設定した後に本保留コマンドの設定処理を終了する。一方、ステップS 1 1 0 6又はステップS 1 1 0 7にて設定された確認個数に対応する大当たり数値情報のいずれとも一致しない場合には、最終的にステップS 1 1 1 2の処理にて否定判定をする。この場合、ステップS 1 1 1 4にてリーチ判定処理を行った後に本保留コマンドの設定処理を終了する。

【0213】

図22は、リーチ判定処理を示すフローチャートである。ステップS 1 2 0 1では、今回の入賞に基づく遊技回において、図柄表示装置41にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、今回の入賞に基づきステップS 3 0 5にて取得したリーチ乱数カウンタC3の値が「0～99」のいずれかであるか否かを判定する。リーチ表示が発生する場合には、ステップS 1 2 0 2に進み、取得したリーチ乱数カウンタC3の値からリーチ種別を特定する。

【0214】

本パチンコ機10では、リーチ種別として、スペシャルリーチと、スーパーリーチと、ノーマルリーチと、がある。上述したとおり、取得したリーチ乱数カウンタC3の値は、変動表示時間の設定処理(図18)において大当たり発生とならない外れの場合に参照される。リーチ乱数カウンタC3の値は、「0～4」がスペシャルリーチと対応し、「5～29」がスーパーリーチと対応し、「30～99」がノーマルリーチと対応した数値情報となるようにリーチ用テーブルが設定されている。すなわち、外れリーチ発生の場合には、5%の割合でスペシャルリーチが選択され、25%の割合でスーパーリーチが選択され、70%の割合でノーマルリーチが選択される。逆に、大当たり発生となるリーチ発生の場合には、50%の割合でスペシャルリーチが選択され、40%の割合でスーパーリーチが選択され、10%の割合でノーマルリーチが選択される。したがって、ノーマルリーチが発生した場合には、約13%の割合で大当たり図柄の組み合わせが停止表示されることを期待でき、スーパーリーチが発生した場合には、約62%の割合で大当たり図柄の組み合わせが停止表示されることを期待でき、スペシャルリーチが発生した場合には、約91%の割合で大当たり図柄の組み合わせが停止表示されることを期待できる。このように、本パチンコ機10は、大当たり期待度の異なる複数のリーチ表示を備えている。

【0215】

リーチ判定処理の説明に戻り、ステップS 1 2 0 2にてリーチ種別を特定した場合には、ステップS 1 2 0 3に進み、特定したリーチ種別がノーマルリーチであるか否かを判定する。ノーマルリーチである場合には、ステップS 1 2 0 4にて第1リーチ保留コマンドを設定し、本リーチ判定処理を終了する。ノーマルリーチでない場合には、ステップS 1 2 0 5に進み、特定したリーチ種別がスーパーリーチであるか否かを判定する。スーパーリーチである場合には、ステップS 1 2 0 6にて第2リーチ保留コマンドを設定し、本リーチ判定処理を終了する。スーパーリーチでない場合には、スペシャルリーチであることを意味するため、ステップS 1 2 0 7にて第3リーチ保留コマンドを設定し、本リーチ判定処理を終了する。

【0 2 1 6】

10

リーチ表示が発生しない場合には、ステップS 1 2 0 8にて完全外れ保留コマンドを設定し、本リーチ判定処理を終了する。

【0 2 1 7】

上記大当たり保留コマンド等の各保留コマンドは、通常処理(図1 3)におけるステップS 4 0 1にて、音声ランプ制御装置8 2に送信される。音声ランプ制御装置8 2では、かかる保留コマンドを受信することにより、保留情報が増加したことを特定する。また、音声ランプ制御装置8 2では、保留コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置2 1 2に送信する。表示制御装置2 1 2では、その受信した保留コマンドに基づいて保留予告用の処理を実行する。

【0 2 1 8】

20

次に、主制御装置8 1のMPU 2 0 2において保留予告用の確認処理の実行が制限される場合について説明する。

【0 2 1 9】

上述したとおり、ステップS 1 1 0 4～ステップS 1 1 1 3に示す保留予告用の確認処理の実行が制限される場合とは、

(I) 制限フラグが格納されており(ステップS 1 1 0 1: YES)、さらに当否抽選モードが高確率モードである場合(ステップS 1 1 0 3: NO)

(II) 制限フラグが格納されていない場合であっても、複数の保留情報が記憶されておらず(ステップS 1 1 0 2: YES)、さらに当否抽選モードが高確率モードである場合(ステップS 1 1 0 3: NO)

30

である。

【0 2 2 0】

先ず上記(I)の条件で保留予告用の確認処理の実行が制限される場合について説明する。

【0 2 2 1】

制限フラグは、既に説明したように、主制御装置8 1のMPU 2 0 2における遊技回制御処理(図1 4)において、変動終了コマンドを設定した後のステップS 5 1 1にて格納される。

【0 2 2 2】

当該制限フラグは、主制御装置8 1のMPU 2 0 2における通常処理(図1 3)のうち、ステップS 4 0 2の制限解除処理において消去される。制限解除処理について、図2 3のフローチャートを用いて説明すると、先ずステップS 1 3 0 1にて、RAM 2 0 4に変動開始フラグが格納されているか否かを判定する。変動開始フラグは、既に説明したように、主制御装置8 1のMPU 2 0 2における遊技回制御処理(図1 4)において、変動開始処理を実行した後のステップS 5 0 6にて格納される。つまり、変動開始フラグは、任意の一の遊技回が開始される場合に常に格納される。

40

【0 2 2 3】

変動開始フラグが格納されていない場合には、そのまま本制限解除処理を終了する。変動開始フラグが格納されている場合には、ステップS 1 3 0 2にてRAM 2 0 4から制限フラグを消去するとともに、ステップS 1 3 0 3にてRAM 2 0 4から変動開始フラグを

50

消去した後に、本制限解除処理を終了する。

【0224】

ここで、遊技回制御処理（図14）は、通常処理（図13）が1回実行される場合に1回実行される構成である。そして、変動開始処理及び変動終了処理のうち変動終了処理を1回の遊技回制御処理にて実行した場合には、かかる処理回の遊技回制御処理にて変動開始処理が実行されることがない。また、1回の通常処理において、制限解除処理は遊技回制御処理よりも早いタイミングで実行される。このため、所定の処理回の通常処理における遊技回制御処理にて変動開始フラグが格納された場合には、当該処理回の通常処理にて制限解除処理のステップS1302が実行されることはなく、次の処理回の通常処理にて制限解除処理のステップS1302が実行される。

10

【0225】

つまり、制限フラグは、任意の一の遊技回が終了される場合に常に格納される。そして、かかる遊技回の終了処理が実行された処理回の通常処理よりも後の処理回の通常処理にて新たな遊技回の変動開始処理が実行され、さらに当該変動開始処理が実行された処理回の通常処理の次に実行される処理回の通常処理にて制限フラグが消去される。

【0226】

制限フラグが格納されており、上記（I）の条件が成立している場合には、保留コマンドの設定処理（図21）のステップS1103にて否定判定をすることにより、ステップS1104～ステップS1113に示す保留予告用の確認処理を実行することなくステップS1114のリーチ判定処理に進む。そして、リーチ判定処理にて第1リーチ保留コマンド、第2リーチ保留コマンド、第3リーチ保留コマンド、完全外れ保留コマンドのいずれかを設定し、保留コマンドの設定処理を終了する。

20

【0227】

上記（I）の条件が設定されていることによる作用及び効果を説明する。

【0228】

上記（I）の条件によって保留予告用の確認処理の実行が制限されることにより、当否抽選モードが高確率モードである状況では、変動開始処理（当否判定処理を含む）が実行される処理回の通常処理が完了するまで保留予告用の確認処理の実行が制限される。

【0229】

ここで、高確率モードである状況における変動開始処理の当否判定処理（図17）及び保留予告用の確認処理（ステップS1104～ステップS1113）では、大当たり数値情報の確認個数が「10」に設定される。このため、少なくとも確認対象の情報が大当たり当選に対応していない場合には、高確率モード用に設定された大当たり数値情報の全てについて比較処理が実行される。

30

【0230】

さらにまた、本パチンコ機10では、遊技領域に作動口として上作動口33と下作動口34とが並設されていて両作動口33、34への入賞が同時に発生し得るとともに、各作動口33、34への入賞が発生したか否かの判定及びそれぞれの入賞に対する情報取得処理がタイマ割込み処理にて実行される構成である。このため、通常処理の1処理回において、上作動口33への入賞に対する情報取得処理が実行される処理回のタイマ割込み処理が割り込んで起動されるとともに、下作動口34への入賞に対する情報取得処理が実行される処理回のタイマ割込み処理が割り込んで起動されることがある。この場合に、当否抽選モードが高確率モードである状況において、変動開始処理（当否判定処理を含む）が実行される処理回の通常処理が完了するまでの範囲内で保留予告用の確認処理の実行が制限されない構成を想定すると、1処理回の通常処理が完了するまでの範囲内で大当たり数値情報との比較処理を30回行う必要が生じ得る。

40

【0231】

上記想定した構成の場合、1処理回の通常処理が完了するまでに要する時間が長時間化する現象が突発的に生じることとなる。そうすると、遊技回の進行、遊技状態の移行、及び遊技球の発射制御などを良好に行えなくなってしまうことが懸念される。また、上記想

50

定した構成の場合、本パチンコ機 10 では、通常処理においてステップ S 401 ~ ステップ S 408 の処理の実行が終了したタイミングで 4 m s e c が経過している状態となることが起こり得る。そうすると、その処理回では乱数初期値カウンタ C I N I や変動種別カウンタ C S の更新処理が実行されなくなってしまう。

【0232】

これに対して、本パチンコ機 10 では、変動開始処理（当否判定処理を含む）が実行される処理回の通常処理が完了するまでは保留予告用の確認処理が実行されることが制限されるため、1 処理回の通常処理が完了するまでに要する時間が長時間化する現象が突発的に生じることを抑えられる。

【0233】

ちなみに、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新処理の実行を担保する上では、通常処理において第 1 番目の処理が実行される周期を 4 m s e c よりも長くする構成も考えられるが、この場合、ステップ S 401 ~ ステップ S 408 の各処理が実行される周期が遅くなり好ましくない。

【0234】

また、上記処理時間を短くするという点では、高確率モードにおける大当たり数値情報の数を減らす構成も考えられるが、この場合、高確率モードにおける当選確率がそれだけ低くなり、高確率モードに滞在する期間が必要以上に長くなってしまい好ましくない。また、大当たり乱数カウンタ C 1 の数値範囲を狭くすることで、高確率モードにおける当選確率を低下させることなく、上記処理時間を短くする構成も考えられるが、この場合、低確率モードにおける当選確率がそれに影響されてしまい、好ましくない。

【0235】

さらにまた、保留コマンドの設定処理において比較処理を行った結果、大当たり当選に対応している場合には、保留情報に含まれる当否情報として「1」を格納し、大当たり当選に対応していない場合には、保留情報に含まれる当否情報として「0」を格納し、当否判定処理では、当否情報が「0」又は「1」のいずれであるかを判定する構成も考えられる。この場合、当否判定処理の処理時間を短縮することが可能となる。しかしながら、4 個の保留情報が記憶されている状況においては、各保留情報に係る遊技回のリーチ発生の有無などによって 4 個目の保留情報が当否判定処理の対象となるまでに長時間を要することがある。そうすると、電気的なノイズなどの原因により「0」の当否情報が「1」に書き換えられてしまう可能性が高まり、書き換えられてしまうと大当たり当選が発生してしまうため、好ましくない。

【0236】

上記のように例示した各構成に対して、本パチンコ機 10 では変動開始処理（当否判定処理を含む）が実行される処理回の通常処理が完了するまでは保留予告用の確認処理が実行されることを制限する構成であるため、上記のような不都合を生じさせることなく、1 処理回の通常処理が完了するまでに要する時間が長時間化する現象が突発的に生じてしまうことを抑えられる。

【0237】

ちなみに、1 遊技回の平均消化時間は約 10 s e c となっており、当該 10 s e c の間に 4 m s e c 周期の通常処理が実行される回数は約 2500 回となる。つまり、1 遊技回単位で見た場合に、2500 回の処理回の通常処理のうち変動開始処理は 1 回の処理回の通常処理に対してのみ実行されるため、保留予告用の確認処理の実行が制限されるのも 2500 回に 1 回となる。また、遊技ホールの 1 営業日単位で見た場合、本パチンコ機 10 の遊技を終日行ったとしても、保留予告用の確認処理の実行が制限されるのは 1, 2 回あるかないかといった程度となる。したがって、変動開始処理（当否判定処理を含む）が実行される処理回の通常処理が完了するまでは保留予告用の確認処理が実行されることを制限する構成としたとしても、保留予告用の確認処理の実行が実際に制限されることは稀であり、保留予告の演出に対する実質的な影響はないものと考えられる。

【0238】

次に上記（ⅠⅠ）の条件で保留予告用の確認処理の実行が制限される場合について説明する。

【0239】

既に説明したとおり、制限フラグは、任意の一の遊技回が終了される場合に常に格納される。そして、かかる遊技回の終了処理が実行された処理回の通常処理よりも後の処理回の通常処理にて新たな遊技回の変動開始処理が実行され、さらに当該変動開始処理が実行された処理回の通常処理の次に実行される処理回の通常処理にて制限フラグが消去される。したがって、保留情報が記憶されていない状況では、基本的に制限フラグが格納されており、当否抽選モードが高確率モードである状況では上記（Ⅰ）の条件が成立することとなる。

10

【0240】

但し、ノイズの発生などにより制限フラグが消去された直後においては、制限フラグが格納されていない状況で保留情報が記憶されていない状況となる。これに対して、このような状況では上記（ⅠⅠ）の条件が成立する。そうすると、保留コマンドの設定処理（図21）では、ステップS1103にて否定判定をすることにより、ステップS1104～ステップS1113に示す保留予告用の確認処理を実行することなくステップS1114のリーチ判定処理に進む。そして、リーチ判定処理にて第1リーチ保留コマンド、第2リーチ保留コマンド、第3リーチ保留コマンド、完全外れ保留コマンドのいずれかを設定し、保留コマンドの設定処理を終了する。

【0241】

これにより、ノイズの発生などにより制限フラグが消去された直後において保留情報が取得された状況であっても、変動開始処理（当否判定処理を含む）が実行される処理回の通常処理が完了するまでは保留予告用の確認処理が実行されることが制限される。

20

【0242】


次に、表示制御装置212のMPU252にて実行される保留予告に関わる処理、具体的には保留予告制御処理及び変動表示制御処理を説明する。上記各処理は、MPU252において繰り返し実行される複数種の処理のうちの一部の処理であり、概ね所定周期（例えば、2msec周期）で起動される。

【0243】

保留予告制御処理を図24のフローチャートに基づいて説明する。

30

【0244】

ステップS1401では、音声ランプ制御装置82からいずれかの保留コマンドを受信したか否かを判定する。いずれかの保留コマンドを受信している場合には、ステップS1402にて、ワークRAM254に保留記憶されている表示側保留記憶数SNを1加算する。ステップS1403では、保留情報設定処理を行う。表示側保留記憶数SNは、ビデオRAM257の保留表示用エリア271に対応しており、保留情報設定処理では、保留表示用エリア271における第1単位エリア272～第4単位エリア275のうち、上記ステップS1402にて1加算した表示側保留記憶数SNに対応した単位エリアに対して保留情報が格納されるように、VDP255に対して内部コマンドを出力する。単位エリアに保留情報が格納されることにより、保留表示領域Gaの対応する単位保留表示領域Ga1～Ga4に白色の保留画像（本実施の形態では「」の画像）が表示される。

40

【0245】

続くステップS1204では、予告設定処理を行う。

【0246】

予告設定処理では、図25のフローチャートに示すように、ステップS1501にて予告抽選処理を行う。予告抽選処理では、先ず、ワークRAM254に設けられた抽選用カウンタエリアから予告抽選用のカウンタ値を読み出す。

【0247】

ここで、抽選用カウンタエリアは「0～99」のカウンタ値を格納可能に構成されており、例えば2msec周期といった所定の周期で1加算される構成となっており、

50

、最大値に達した後「0」に初期化される構成となっている。そして、予告抽選処理では、プログラムROM253に記憶されている予告抽選用テーブルを参照して、上記読み出した予告抽選用のカウンタ値が保留予告発生当選に対応しているか否かを判定する。

【0248】

保留予告発生当選となる確率は任意であるが、本パチンコ機10では、低確率モード及び高確率モードのいずれであっても20分の1の確率で保留予告発生当選となるように予告抽選用テーブルが設定されている。ちなみに、主制御装置81は、当否抽選モードが低確率モードから高確率モードに移行する場合に高確移行コマンドを音声ランプ制御装置82に送信し、高確率モードから低確率モードに移行する場合に低確移行コマンドを音声ランプ制御装置82に送信する。このため、表示制御装置212では、音声ランプ制御装置82を経由して受信する高確移行コマンド及び低確移行コマンドによって高確率モード及び低確率モードのいずれであるかを特定する。なお、予告抽選の当選確率は上記のものに限定されることはなく、低確率モードと高確率モードとで当選確率が異なってもよい。

10

【0249】

ステップS1501にて予告抽選処理を行った場合には、ステップS1502にて上記予告抽選処理の結果が保留予告発生当選であったか否かを判定する。保留予告発生当選でなかった場合には、保留予告を行わないため、そのまま本処理を終了する。保留予告発生当選であった場合には、保留予告を実行すべくステップS1503～ステップS1512に示す予告準備処理を行った後に本処理を終了する。

20

【0250】

予告準備処理の説明に先立ち、表示画面Gに表示される主図柄について改めて説明する。

【0251】

主図柄は、図7(a)～(j)に示すように、「1」～「9」の数字が描かれた数字部と、タコ等のキャラクタ図柄と、により構成されている。各主図柄には属性が設定されており、当該属性は、数字部周囲の色によって表現されている。具体的に説明すると、「3」、「7」の主図柄は、第1属性に分類されており、数字部周囲が赤色表示されている。「1」、「5」、「9」の主図柄は、第2属性に分類されており、数字部周囲が青色表示されている。また、「2」、「4」、「6」、「8」の主図柄は、第3属性に分類されており、数字部周囲が黄色表示されている。加えて、裏「4」の主図柄は、第1属性～第3属性のいずれにも分類できるオールマイティ属性に分類されており、数字部周囲が虹色表示されている。属性は、第3属性 第2属性 第1属性の順にその属性順位が高くなる構成となっている。ここで、第1属性には第1確変大当たり発生となる第1特定図柄が分類されており、第2属性には第2確変大当たり発生となる第2特定図柄が分類されており、第3属性には通常大当たり発生となる非特定図柄が分類されている。大当たり発生時の遊技者の有利度合いが高い特定図柄ほど高い属性に分類される構成とすることにより、各主図柄の属性の高低を遊技者に直感的に把握させることが可能となる。

30

【0252】

本パチンコ機10では、いずれかの有効ラインL1～L5上に同一属性の主図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Z1～Z3の変動表示が終了した場合、チャンス目となる。保留予告を実行すると決定し、且つ、大当たりとリーチ表示のいずれも発生しない遊技回では、いずれかの有効ラインL1～L5上にチャンス目が最終停止表示される。チャンス目は、属性レベル1～属性レベル6の6段階の属性レベルに分類される。属性レベル1には、第3属性の主図柄の組み合わせが分類されており、属性レベル2には、上図柄列Z1から順に第3属性の主図柄、オールマイティ属性の主図柄、第3属性の主図柄の組み合わせが分類されており、属性レベル3には、第2属性の主図柄の組み合わせが分類されており、属性レベル4には、上図柄列Z1から順に第2属性の主図柄、オールマイティ属性の主図柄、第2属性の主図柄の組み合わせが分類されており、属性レベル5には、第1属性の主図柄の組み合わせが分類されており、属性レベル6には、上図柄列Z1から順

40

50

に第1属性の主図柄、オールマイティ属性の主図柄、第1属性の主図柄の組み合わせが分類されている。属性レベルは、属性レベル1 属性レベル2 属性レベル3 属性レベル4 属性レベル5 属性レベル6の順にレベルが高くなる構成となっている。つまり、オールマイティ属性の主図柄を含むチャンス目と、オールマイティ属性の主図柄を含まないチャンス目と、を比較した場合、前記各チャンス目の上図柄列Z1及び下図柄列Z3の主図柄の属性が等しい場合には、オールマイティ属性の主図柄を含むチャンス目の方が属性レベルが高くなる。一例を挙げて説明すると、上図柄列Z1から順に「7」、「3」、「3」の主図柄によって形成されたチャンス目は属性レベル5のチャンス目となる一方、上図柄列Z1から順に「7」、裏「4」、「3」の主図柄によって形成されたチャンス目は属性レベル6のチャンス目となり、後者のチャンス目の方が属性レベルが高くなる。

10

【0253】

さて、予告準備処理では、ステップS1503において、今回受信した保留コマンドから、大当たり当選の有無の情報、リーチ発生の有無の情報、リーチ発生の場合にはそのリーチ種別の情報を把握し、その把握した情報をMPU252のレジスタに記憶する。上述したとおり、主制御装置81のMPU202は、大当たり発生の場合に大当たり保留コマンドを送信し、外れノーマルリーチが発生する場合に第1リーチ保留コマンドを送信し、外れスーパーリーチが発生する場合に第2リーチ保留コマンドを送信し、外れスペシャルリーチが発生する場合に第3リーチ保留コマンドを送信し、上記いずれでもない場合に完全外れ保留コマンドを送信する。したがって、表示制御装置212のMPU252は、上記各保留コマンドのいずれを受信したかにより、大当たり当選の有無等の上記各情報を把握することができる。

20

【0254】

上記各情報を把握した後、ステップS1504では、属性アップ率決定処理を行う。詳細は後述するが、保留予告としてチャンス目を表示する場合には、先の遊技回において表示したチャンス目の属性レベルよりもチャンス目の属性レベルをアップさせるか否かのアップ抽選を実行する。属性アップ率決定処理では、ステップS1503の把握結果に基づいて、上記アップ抽選の当選確率（属性アップ率）を決定する。具体的には、大当たり発生の場合、アップ抽選の当選確率を1分の1と決定し、外れスペシャルリーチ発生の場合、アップ抽選の当選確率を5分の4と決定し、外れスーパーリーチ発生の場合、アップ抽選の当選確率を2分の1と決定し、外れノーマルリーチ発生の場合、アップ抽選の当選確率を4分の1と決定し、完全外れの場合、アップ抽選の当選確率を5分の1と決定する。

30

【0255】

なお、属性アップ率の決定を所定の抽選を行って決定する構成としてもよい。例えば、大当たり発生の場合には、50%の割合で属性アップ率を1分の1と決定し、30%の割合で属性アップ率を5分の4と決定し、15%の割合で属性アップ率を2分の1と決定し、3%の割合で属性アップ率を4分の1と決定し、2%の割合で属性アップ率を5分の1と決定する。また、完全外れの場合には、1%の割合で属性アップ率を1分の1と決定し、3%の割合で属性アップ率を5分の4と決定し、6%の割合で属性アップ率を2分の1と決定し、40%の割合で属性アップ率を4分の1と決定し、50%の割合で属性アップ率を5分の1と決定する。このように、大当たり発生の期待度が高い図柄の変動表示を行うものであるほど、高い属性アップ率の選択される可能性が高くなる構成としてもよい。

40

【0256】

ステップS1505では、表示側保留記憶数SNの値から保留記憶数を把握する。続くステップS1506では、チャンス目の属性レベルを決定する属性レベル決定処理を行う。属性レベル決定処理では、ステップS1503の把握結果と、保留記憶数と、に基づいて属性レベルを決定する。

【0257】

ステップS1507では、保留予告を実行すると決定したことを示す予告フラグがセットされているか否かを判定する。予告フラグがセットされていない場合には、保留予告を実行すると決定していない状況下で保留予告発生当選となったことを意味する。かかる場

50

合には、ステップ S 1 5 0 8 にて予告フラグをセットするとともに、ステップ S 1 5 0 4 にて決定した属性アップ率及びステップ S 1 5 0 6 にて決定した属性レベルをワーク R A M 2 5 4 に記憶する。その後、ステップ S 1 5 1 0 では、保留予告の実行回数を記憶する。具体的には、ワーク R A M 2 5 4 には保留予告の実行回数をカウントするための予告回数カウンタが設けられており、当該予告回数カウンタに表示側保留記憶数 S N をセットする。

【 0 2 5 8 】

ステップ S 1 5 1 1 では、図柄を変動表示中であるか否かを判定する。図柄を変動表示中でない場合には、そのまま本処理を終了し、図柄を変動表示中である場合には、ステップ S 1 5 1 2 にて変更フラグをセットし、本処理を終了する。

10

【 0 2 5 9 】

保留予告制御処理の説明に戻り、ステップ S 1 4 0 4 にて予告設定処理が終了した場合、又はステップ S 1 4 0 1 にて保留コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 1 4 0 5 に進み、音声ランプ制御装置 8 2 からシフト時コマンドを受信したか否かを判定する。シフト時コマンドを受信していない場合にはそのまま本保留予告制御処理を終了する。

【 0 2 6 0 】

シフト時コマンドを受信している場合には、ステップ S 1 4 0 6 に進み、ワーク R A M 2 5 4 に保留記憶されている表示側保留記憶数 S N を 1 減算する。続くステップ S 1 4 0 7 では、シフト処理を実行する。当該シフト処理は、保留表示用エリア 2 7 1 の第 1 単位エリア 2 7 2 ~ 第 4 単位エリア 2 7 5 に設定されている保留表示情報を下位エリア側に順にシフトさせるように、V D P 2 5 5 に対して内部コマンドを出力する。具体的には、第 1 単位エリア 2 7 2 の保留表示情報をクリアするとともに、第 2 単位エリア 2 7 3 第 1 単位エリア 2 7 2、第 3 単位エリア 2 7 4 第 2 単位エリア 2 7 3、第 4 単位エリア 2 7 5 第 3 単位エリア 2 7 4 といった具合に各単位エリア 2 7 2 ~ 2 7 5 内の保留表示情報をシフトする。これにより、保留表示領域 G a では、保留画像が単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 において下位側に移動表示される。シフト処理が終了した場合には、本保留予告制御処理を終了する。

20

【 0 2 6 1 】

次に、変動表示制御処理を図 2 6 のフローチャートに基づいて説明する。変動表示制御処理は、保留予告制御処理（図 2 4 ）が実行された後に起動されるものである。そして、変動表示制御処理では、主制御装置 8 1 から送信された変動開始コマンドを受信している場合に、図柄表示装置 4 1 において 1 遊技回分の図柄の変動表示を開始させるとともに、主制御装置 8 1 から送信された変動終了コマンドを受信している場合に、図柄の変動表示を最終停止表示させる処理を実行する。

30

【 0 2 6 2 】

ステップ S 1 6 0 1 では、図柄表示装置 4 1 にて 1 遊技回分の図柄の変動表示が実行されているか否かを判定する。1 遊技回分の図柄の変動表示が行われていない場合には、ステップ S 1 6 0 2 に進み、主制御装置 8 1 から送信された変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。変動開始コマンドを受信していない場合には、そのまま本変動表示制御処理を終了する。変動開始コマンドを受信している場合には、ステップ S 1 6 0 3 にて変動開始用処理を実行し、本変動表示制御処理を終了する。

40

【 0 2 6 3 】

一方、1 遊技回分の図柄の変動表示が行われている場合には、ステップ S 1 6 0 4 に進み、主制御装置 8 1 から送信された変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合には、ステップ S 1 6 0 5 にて変動中用処理を実行し、本変動表示制御処理を終了する。変動終了コマンドを受信している場合には、ステップ S 1 6 0 6 にて変動終了用処理を実行し、本変動表示制御処理を終了する。

【 0 2 6 4 】

以下、ステップ S 1 6 0 3 の変動開始用処理、ステップ S 1 6 0 5 の変動中用処理及び

50

ステップS 1 6 0 6の変動終了用処理を詳細に説明する。なお、保留予告の理解を容易なものとするため、保留予告を実行すると決定していない状況下における上記各処理と、図柄の変動表示中に保留予告を実行すると決定した場合における上記各処理と、保留予告を実行すると決定した遊技回よりも後の遊技回における上記各処理と、を個別に説明することとする。

【0265】

先ず、保留予告を実行すると決定していない状況下における変動開始用処理、変動中用処理及び変動終了用処理を説明する。上述したとおり、保留予告を実行すると決定した場合には、予告設定処理(図25)のステップS 1 5 0 8において予告フラグがセットされる。つまり、保留予告を実行すると決定していない状況下とは、予告フラグがセットされていない状況下のことである。

10

【0266】

ステップS 1 6 0 3の変動開始用処理について説明する。変動開始用処理は、主制御装置81から送信された変動開始コマンドを受信したことに基づき、図柄表示装置41における図柄の変動表示を開始させるための処理である。

【0267】

図27のフローチャートに示すように、ステップS 1 7 0 1では、今回受信した変動開始コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように、主制御装置81は変動開始コマンドを送信する場合に種別コマンドも送信する。したがって、ステップS 1 7 0 1では、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、第1確変大当たり結果の情報、第2確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報又は外れ結果の情報といった遊技結果の情報を特定する。そして、ステップS 1 7 0 1では、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、大当たり非当選である場合にはリーチ発生の有無の情報、及び変動表示時間の情報を把握し、その把握した情報をMPU252のレジスタに記憶する。

20

【0268】

続くステップS 1 7 0 2では、MPU252のレジスタに記憶されている情報から、今回の遊技回において大当たり当選が発生するか否かを判定する。大当たり当選が発生する場合には、ステップS 1 7 0 3に進み、停止ラインを決定する。本パチンコ機10では、既に説明したように、図柄表示装置41の表示画面Gに5つの有効ラインL1~L5が設定されている。そして、大当たり結果となる場合には、いずれかの有効ラインL1~L5上に大当たり図柄の組み合わせが停止表示され、大当たり結果とならない場合であっても、リーチ表示となる場合にはいずれかの有効ラインL1~L5上にリーチ図柄の組み合わせが停止表示される。さらにまた、大当たり結果及びリーチ表示のいずれにもならない場合であっても、保留予告を行う場合にはいずれかの有効ラインL1~L5上にチャンス目が停止表示される。この場合に、ステップS 1 7 0 2では、上記各種図柄の組み合わせを停止表示させるための有効ラインを決定する。

30

【0269】

停止ラインの決定について簡単に説明すると、ワークRAM254には、有効ラインL1~L5の数に対応させて「0~4」の数値範囲が設定されたライン情報更新用エリアが設けられている。ライン情報更新用エリアでは、予め定められた周期で上記数値範囲においてカウンタ値の更新が実行される。停止ラインの決定に際しては、その時点でライン情報更新用エリアに格納されている数値情報を取得する。

40

【0270】

ステップS 1 7 0 4では、上記ステップS 1 0 3にて決定した停止ラインに最終停止表示させる図柄の組み合わせを決定する。大当たり当選の発生時における図柄の組み合わせを決定する場合には、MPU252のレジスタに記憶されている情報から大当たりの種別を把握する。そして、通常大当たり結果である場合には、同一の非特定図柄の組み合わせを最終停止表示させると決定し、第1確変大当たり結果である場合には、同一の第1特定

50

図柄の組み合わせ、同一の第2特定図柄の組み合わせ、同一の非特定図柄の組み合わせのいずれかを最終停止表示させると決定し、第2確変大当たり結果である場合には、同一の第2特定図柄の組み合わせ又は同一の非特定図柄の組み合わせを最終停止表示させると決定する。プログラムROM253には、大当たり種別と対応した組み合わせ情報テーブルが記憶されており、図柄の組み合わせは、上記組み合わせ情報テーブルと、所定周期で更新されるカウンタから取得した値と、に基づいて決定される。なお、上述したとおり、同一の非特定図柄の組み合わせは通常大当たり結果と対応しており、同一の第1特定図柄の組み合わせは第1確変大当たり結果と対応しており、同一の第2特定図柄の組み合わせは第2確変大当たり結果と対応している。このため、例えば第1確変大当たり結果である場合に同一の非特定図柄の組合せを最終停止表示させると決定した場合、図柄表示装置41における図柄の停止結果と、その後に発生する大当たり結果と、の間に不一致が生じることとなる。本パチンコ機10では、上記例示したような不一致が生じる場合、開閉実行モード下において昇格演出を実行し、当該昇格演出において大当たり種別を報知するようになっている。当該昇格演出に関わる処理については後述することとする。

10

【0271】

停止ライン及び最終停止表示させる図柄の組み合わせを決定した場合には、ステップS1705にてこれら決定結果をワークRAM254に記憶し、本処理を終了する。

【0272】

ステップS1702にて大当たり当選が発生しないと判定した場合には、ステップS1706にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。リーチ表示が発生する場合には、ステップS1703に進み、リーチ図柄の組み合わせを停止表示させる有効ラインを決定する。その後、ステップS1704にて最終停止表示させる図柄の組み合わせを決定するとともに、ステップS1705にて上記各決定結果をワークRAM254に記憶し、本処理を終了する。リーチ表示が発生しない場合には、ステップS1707にて予告フラグがセットされていないか否かを判定する。保留予告を実行すると決定していない状況下では予告フラグがセットされていない。また、予告フラグがセットされていない状況下で大当たり当選とリーチ表示のいずれも発生しない場合には、今回の図柄の変動表示が完全外れ変動表示であることを意味する。このため、ステップS1703及びステップS1704では、完全外れ変動表示用の停止ライン及び図柄の組み合わせを決定する。その後、ステップS1705にて上記各決定結果をワークRAM254に記憶し、本処理を終了する。

20

30

【0273】

ステップS1605の変動中用処理について説明する。変動中用処理は、図柄の変動表示を開始させた後に実行する処理である。

【0274】

図29のフローチャートに示すように、ステップS1901では、今回の遊技回において大当たり当選が発生するか否かを判定し、大当たり当選が発生する場合には、そのまま本処理を終了する。大当たり当選が発生しない場合には、ステップS1902に進み、今回の遊技回においてリーチ表示が発生するか否かを判定する。リーチ表示が発生する場合には、そのまま本処理を終了する。大当たりとリーチ表示のいずれも発生しない場合には、ステップS1903にて変更フラグがセットされているか否かを判定する。変更フラグは、図柄の変動表示下で予告フラグをセットした場合にセットされるフラグである(図25参照)。つまり、予告フラグがセットされていない状況下では、変更フラグがセットされていることはない。このため、保留予告を実行すると決定していない状況下では、ステップS1903にて否定判定をし、そのまま本処理を終了する。

40

【0275】

ステップS1606の変動終了用処理について説明する。変動終了用処理は、図柄の変動表示を最終停止表示させるために実行する処理である。

【0276】

変動終了用処理では、図30のフローチャートに示すように、ステップS2001にて予告フラグがセットされているか否かを判定する。保留予告を実行すると決定していない

50

状況下では、予告フラグがセットされていないためステップ S 2 0 0 1 にて否定判定をし、ステップ S 2 0 1 0 に進む。ステップ S 2 0 1 0 では、最終停止表示コマンドの出力処理を実行する。これにより、最終停止表示コマンドが V D P 2 5 5 に出力され、今回の遊技回における停止結果の図柄が最終停止表示される。最終停止表示コマンドの出力処理が終了した場合には、本処理を終了する。

【 0 2 7 7 】

次に、図柄の変動表示中に保留予告を実行すると決定した場合における変動開始用処理、変動中用処理及び変動終了用処理を説明する。

【 0 2 7 8 】

図柄の変動表示中に保留予告を実行すると決定した場合には、変動開始用処理を実行する時点において予告フラグがセットされていない。したがって、変動開始用処理では、保留予告を実行すると決定していない状況下と同一の処理を行う。

10

【 0 2 7 9 】

変動中用処理では、図 2 9 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 9 0 1 において、今回の遊技回において大当たり当選が発生するか否かを判定し、大当たり当選が発生する場合には、そのまま本処理を終了する。大当たり当選が発生しない場合には、ステップ S 1 9 0 2 に進み、今回の遊技回においてリーチ表示が発生するか否かを判定する。リーチ表示が発生する場合には、そのまま本処理を終了する。大当たりとリーチ表示のいずれも発生しない場合には、ステップ S 1 9 0 3 にて変更フラグがセットされているか否かを判定する。予告設定処理（図 2 5）にて説明したとおり、図柄の変動表示中に保留予告を実行すると決定した場合には、ステップ S 1 5 1 2 にて変更フラグがセットされる。このため、図柄の変動表示中に保留予告を実行すると決定した場合には、ステップ S 1 9 0 3 にて肯定判定するとともに、ステップ S 1 9 0 4 ~ ステップ S 1 9 0 9 に示す変動変更処理を実行し、本処理を終了する。上述したとおり、大当たりとリーチ表示のいずれも発生しない場合であって、変動開始用処理を実行する時点において予告フラグがセットされていない場合、変動開始用処理では、完全外れ変動表示用の停止ライン及び図柄の組み合わせを決定する。変動変更処理では、完全外れ変動表示を実行する遊技回において、保留予告を実行することが可能であれば完全外れ変動表示から保留予告（すなわちチャンス目表示）に変更する処理を実行する。

20

【 0 2 8 0 】

30

ここで、図柄表示装置 4 1 において行われる図柄の変動表示の一連の流れを説明する。

【 0 2 8 1 】

図柄の変動表示が開始された場合には、上図柄列 Z 1、中図柄列 Z 2 及び下図柄列 Z 3 の全ての図柄列において、表示画面 G 内に表示されている各図柄の識別が外観上、不能又は難しくなるように高速変動表示（又は第 1 速度表示）が行われる。変動表示開始から所定の期間が経過した場合には、先ず上図柄列 Z 1 について、当該上図柄列 Z 1 における表示画面 G 内に表示されている各図柄の識別が外観上容易なものとなるように高速変動表示から低速変動表示（又は第 1 速度表示よりも遅い第 2 速度表示）に切り換えられ、その後上図柄列 Z 1 における変動表示が停止される。上図柄列 Z 1 における変動表示が停止された場合には、下図柄列 Z 3 について、当該下図柄列 Z 3 における表示画面 G 内に表示されている各図柄の識別が外観上容易なものとなるように高速変動表示から低速変動表示に切り換えられ、その後下図柄列 Z 3 における変動表示が停止される。下図柄列 Z 3 における変動表示が停止された場合には、中図柄列 Z 2 における表示画面 G 内に表示されている各図柄の識別が外観上容易なものとなるように高速変動表示から低速変動表示に切り換えられる。そして、下図柄列 Z 3 における変動表示が停止されてから所定の期間が経過した場合に、中図柄列 Z 2 における変動表示が停止される。

40

【 0 2 8 2 】

さて、変動変更処理では、ステップ S 1 9 0 4 において、全図柄列 Z 1 ~ Z 3 が高速変動表示されているか否かを判定する。具体的には、変動表示を開始してからの経過時間を把握することにより、全図柄列 Z 1 ~ Z 3 が高速変動表示されているか否かを判定する。

50

全図柄列 Z 1 ~ Z 3 が高速変動表示されている場合には、完全外れ変動表示から保留予告に変動表示を変更する。具体的には、先ずステップ S 1 9 0 5 において、停止ラインを決定するとともに当該決定結果をワーク R A M 2 5 4 に記憶し、停止ラインを変更する。続くステップ S 1 9 0 6 では、ワーク R A M 2 5 4 に記憶されている属性レベルを把握する。属性レベルは、予告設定処理（図 2 5）のステップ S 1 5 0 6 において決定され、ステップ S 1 5 0 9 においてワーク R A M 2 5 4 に記憶されている。ステップ S 1 9 0 7 では、把握した属性レベルと対応するとともにチャンス目を形成する図柄の組み合わせを決定し、当該決定結果をワーク R A M 2 5 4 に記憶することで最終停止表示される図柄の組み合わせを完全外れ組み合わせからチャンス目に変更する。なお、プログラム R O M 2 5 3 には、属性レベルと対応したチャンス目情報テーブルが記憶されており、図柄の組み合わせは、上記チャンス目情報テーブルと、所定周期で更新されるカウンタから取得した値と、に基づいて決定される。その後、ステップ S 1 9 0 8 にて保留予告を開始したことを示す開始済フラグをセットするとともに、ステップ S 1 9 0 9 にて 1 回目の保留予告であることを示す初回フラグをセットし、本処理を終了する。一方、ステップ S 1 9 0 4 にていずれかの図柄列が高速変動表示を終了させていると判定した場合には、停止ライン及び図柄の組み合わせを変更することなく、すなわち変動表示を保留予告に変更することなく、そのまま本処理を終了する。

【 0 2 8 3 】

変動終了用処理を図 3 0 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 2 8 4 】

ステップ S 2 0 0 1 では、予告フラグがセットされているか否かを判定する。図柄の変動表示中に保留予告を実行すると決定した場合には、予告フラグがセットされているため、肯定判定をしてステップ S 2 0 0 2 に進む。ステップ S 2 0 0 2 では、初回フラグがセットされているか否かを判定する。初回フラグがセットされている場合には、ステップ S 2 0 0 3 にて初回フラグをクリアした後にステップ S 2 0 0 4 に進む。初回フラグがセットされていない場合には、ステップ S 2 0 1 1 に進み、変更フラグがセットされているか否かを判定する。変更フラグがセットされている場合には、ステップ S 2 0 0 4 に進み、変更フラグがセットされていない場合には、ステップ S 2 0 0 5 に進む。ここでは図柄の変動表示中に保留予告を実行すると決定した場合について説明しているため、必ずステップ S 2 0 0 4 に進む。つまり、保留予告を実行すると決定した遊技回では、当該遊技回の図柄の変動表示を保留予告に変更したか否かに関わらず、必ずステップ S 2 0 0 4 に進む。

【 0 2 8 5 】

ステップ S 2 0 0 4 では、保留予告表示処理を実行する。

【 0 2 8 6 】

保留予告表示処理では、いずれの保留情報に基づいて保留予告が発生している、又はいずれの保留情報に基づいて次遊技回以降に保留予告が発生するのかを保留表示領域 G a にて報知するための処理を行う。具体的には、ワーク R A M 2 5 4 に記憶されている属性アップ率を把握し、プログラム R O M 2 5 3 に記憶されている属性アップ率と対応する保留予告表示用抽選テーブルを参照する。その後、前記保留予告表示用抽選テーブルと、所定周期で更新されるカウンタから取得した値と、に基づいて、保留表示領域 G a に表示する画像を決定する。

【 0 2 8 7 】

具体的に説明すると、属性アップ率が 1 分の 1 である場合、8 0 % の割合で赤色の保留画像を表示すると決定し、1 5 % の割合で青色の保留画像を表示すると決定し、4 % の割合で黄色の保留画像を表示すると決定し、1 % の割合で虹色の保留画像を表示すると決定する。属性アップ率が 5 分の 4 である場合、6 0 % の割合で赤色の保留画像を表示すると決定し、3 0 % の割合で青色の保留画像を表示すると決定し、1 0 % の割合で黄色の保留画像を表示すると決定する。属性アップ率が 2 分の 1 である場合、5 0 % の割合で赤色の保留画像を表示すると決定し、2 5 % の割合で青色の保留画像を表示すると決定し、2 5

%の割合で黄色の保留画像を表示すると決定する。属性アップ率が4分の1である場合、30%の割合で赤色の保留画像を表示すると決定し、20%の割合で青色の保留画像を表示すると決定し、50%の割合で黄色の保留画像を表示すると決定する。属性アップ率が5分の1である場合、10%の割合で赤色の保留画像を表示すると決定し、20%の割合で青色の保留画像を表示すると決定し、70%の割合で黄色の保留画像を表示すると決定する。

【0288】

保留表示領域Gaに表示する保留画像を決定した場合には、各単位保留表示領域Ga1～Ga4のうち、第1単位保留表示領域Ga1から保留予告を実行すると決定した保留記憶数と対応する単位保留表示領域までの保留画像を、上記決定した保留画像に変更する。なお、保留予告を実行すると決定した保留記憶数は、予告回数カウンタの値から把握することができる。

10

【0289】

ステップS2005では、変更フラグがセットされていないか否かを判定する。ここでは図柄の変動表示中に保留予告を実行すると決定した場合について説明しているため、変更フラグがセットされている。そこで、ステップS2005にて否定判定をし、ステップS2012に進む。ステップS2012では、上書きフラグがセットされているか否かを判定する。詳細は後述するが、上書きフラグとは、保留予告を実行すると決定した遊技回よりも後の遊技回においてセットされ得るフラグである。このため、図柄の変動表示中に保留予告を実行すると決定した場合には、ステップS2012にて否定判定をし、ステップS2014にて変更フラグをクリアする。その後、ステップS2007では、予告回数カウンタの値が0であるか否かを判定する。図柄の変動表示中に保留予告を実行すると決定した場合には、予告設定処理のステップS1510において予告回数カウンタに1以上の値をセットしているため、ステップS2007にて否定判定をし、ステップS2010にて最終停止表示コマンドの出力処理を実行する。これにより、最終停止表示コマンドがVDP255に出力され、今回の遊技回における停止結果の図柄が最終停止表示される。最終停止表示コマンドの出力処理が終了した場合には、本処理を終了する。

20

【0290】

次に、保留予告を実行すると決定した遊技回よりも後の遊技回における変動開始用処理、変動中用処理及び変動終了用処理を説明する。

30

【0291】

変動開始用処理(図27)におけるステップS1701～ステップS1706の処理については、保留予告を実行すると決定していない状況下と同一である。すなわち、大当たり当選が発生する場合と、リーチ表示が発生する場合と、には、保留予告を実行すると決定している状況下であっても、チャンス目ではなく大当たり図柄の組み合わせ又は外れリーチ図柄の組み合わせを最終停止表示させると決定する。大当たり当選とリーチ表示のいずれも発生しない場合には、ステップS1707にて予告フラグがセットされていないか否かを判定する。保留予告を実行すると決定した遊技回よりも後の遊技回では予告フラグがセットされているため、ステップS1707にて否定判定をし、ステップS1708にて予告開始用処理を実行した後に本変動開始用処理を終了する。

40

【0292】

ここで、予告開始用処理を図28のフローチャートに基づいて説明する。

【0293】

ステップS1801では、開始済フラグがセットされていないか否かを判定する。開始済フラグがセットされていない場合には、ステップS1802にて開始済フラグをセットする。なお、保留予告を実行すると決定した遊技回よりも後の遊技回において開始済フラグがセットされていない場合としては、例えば、保留予告を実行すると決定した遊技回において、変動変更処理を実行せずに外れリーチ図柄の組み合わせを最終停止表示させた場合等がある。続くステップS1803では、ワークRAM254に記憶されている属性レベルを把握する。ちなみに、ステップS1803では、変動中用処理(図29)における

50

ステップ S 1 9 0 6 と同様、予告設定処理（図 2 5）のステップ S 1 5 0 6 にて決定された属性レベルが把握されることとなる。

【 0 2 9 4 】

一方、ステップ S 1 8 0 1 にて開始済フラグがセットされていると判定した場合には、今回の遊技回が 2 回目以降の保留予告であることを意味する。かかる場合には、ステップ S 1 8 0 7 ~ ステップ S 1 8 1 2 に示す属性レベル第 2 決定処理を実行する。

【 0 2 9 5 】

属性レベル第 2 決定処理では、ステップ S 1 8 0 7 において、ワーク R A M 2 5 4 に記憶されている属性レベルが 6 でないか否かを判定する。属性レベルが 6 でなく 5 以下である場合には、ステップ S 1 8 0 8 に進み、ワーク R A M 2 5 4 に記憶されている属性アップ率を把握する。続くステップ S 1 8 0 9 では、アップ抽選処理を実行する。アップ抽選処理では、プログラム R O M 2 5 3 に記憶されている属性アップ率と対応するアップ抽選テーブルを参照し、当該アップ抽選テーブルと、所定周期で更新されるカウンタから取得した値と、に基づいて、属性レベルの上昇量を決定する。

【 0 2 9 6 】

具体的に説明すると、属性アップ率が 1 分の 1 である場合、5 0 % の割合で上昇量を 1 と決定し、3 0 % の割合で上昇量を 2 と決定し、2 0 % の割合で上昇量を 3 と決定する。属性アップ率が 5 分の 4 である場合、2 0 % の割合で上昇量を 0 と決定し、6 0 % の割合で上昇量を 1 と決定し、1 5 % の割合で上昇量を 2 と決定し、5 % の割合で上昇量を 3 と決定する。属性アップ率が 2 分の 1 である場合、5 0 % の割合で上昇量を 0 と決定し、4 5 % の割合で上昇量を 1 と決定し、3 % の割合で上昇量を 2 と決定し、2 % の割合で上昇量を 3 と決定する。属性アップ率が 4 分の 1 である場合、7 5 % の割合で上昇量を 0 と決定し、2 4 % の割合で上昇量を 1 と決定し、1 % の割合で上昇量を 2 と決定する。属性アップ率が 5 分の 1 である場合、8 0 % の割合で上昇量を 0 と決定し、2 0 % の割合で上昇量を 1 と決定する。

【 0 2 9 7 】

アップ抽選処理を実行した後、ステップ S 1 8 1 0 では、アップ抽選に当選したか否か、すなわち上昇量が 1 以上であるか否かを判定する。上昇量が 1 以上である場合には、ワーク R A M 2 5 4 に記憶されている属性レベルと対応する値に上昇量を加算し、当該加算結果を新たな属性レベルとしてワーク R A M 2 5 4 に記憶する。なお、加算結果が 7 以上の値となる場合には、新たな属性レベルとして 6 をワーク R A M 2 5 4 に記憶する。

【 0 2 9 8 】

アップ抽選処理を行ったものの上昇量が 0 であった場合（アップ抽選に外れた場合）には、ステップ S 1 8 1 2 に進み、ワーク R A M 2 5 4 に記憶されている属性レベルを把握する。また、ステップ S 1 8 0 7 にてワーク R A M 2 5 4 に記憶されている属性レベルが 6 であると判定した場合には、当該属性レベルを上回る属性レベルが設定されていないため、アップ抽選処理を実行することなくステップ S 1 8 1 2 にて属性レベルが 6 であると把握する。

【 0 2 9 9 】

ステップ S 1 8 0 3 にて属性レベルを把握した場合、又は上記属性レベル第 2 決定処理を実行した場合には、ステップ S 1 8 0 4 にてチャンス目を停止させる有効ラインを決定するとともに、ステップ S 1 8 0 5 にて把握した属性レベルと対応するとともにチャンス目を形成する図柄の組み合わせを決定する。チャンス目を停止させる有効ライン及びチャンス目となる図柄の組み合わせを決定した場合には、ステップ S 1 8 0 6 にてこれら決定結果をワーク R A M 2 5 4 に記憶し、本処理を終了する。

【 0 3 0 0 】

以上のとおり、予告開始用処理では、1 回目の保留予告を実行する場合、予告設定処理にて決定した属性レベルに基づいてチャンス目となる図柄の組み合わせを決定する。また、2 回目以降の保留予告を実行する場合には、1 回前の保留予告において最終停止表示させたチャンス目の属性レベルと等しい、又は 1 回前の保留予告において最終停止表示させ

10

20

30

40

50

たチャンス目の属性レベルよりも高い属性レベルのチャンス目となる図柄の組み合わせを決定する。つまり、2回目以降の保留予告では、最終停止表示されるチャンス目の属性レベルが低下することがない。一方、変動開始用処理では、大当たり当選が発生する場合と、外れリーチ表示が発生する場合と、において、保留予告を実行すると決定している状況下であっても、チャンス目ではなく大当たり図柄の組み合わせ又は外れリーチ図柄の組み合わせを最終停止表示させると決定する。したがって、例えば先の遊技回において属性レベル5のチャンス目（例えば上図柄列Z1から順に「7」、「3」、「3」の主図柄の組み合わせ）が停止し、今回の遊技回において上図柄列Z1の第1属性の主図柄がいずれの有効ライン上にも停止しなかった場合には、属性レベル5及び属性レベル6のチャンス目が最終停止表示される可能性がなくなるため、大当たり発生を含むリーチ表示を行われることが確定する。

10

【0301】

ここで、予告設定処理を改めて説明する。

【0302】

予告設定処理は、保留予告を実行すると決定したか否かに関わらず、保留コマンドを受信した場合に必ず実行される（図24参照）。そして、図25に示すように、予告抽選処理の結果が保留予告発生当選であった場合には、予告フラグがセットされている場合、すなわち保留予告を実行すると決定済みである場合であっても、ステップS1503～ステップS1506の処理を実行し、属性アップ率及び属性レベルを決定する。ステップS1507では、予告フラグがセットされていないか否かを判定する。予告フラグがセットされている場合には、ステップS1513に進み、属性アップ率比較処理を実行する。

20

【0303】

属性アップ率比較処理では、ステップS1504にて決定した属性アップ率と、ワークRAM254に記憶されている属性アップ率と、を比較する。つまり、今回の予告設定処理にて決定した属性アップ率と、今回の予告設定処理よりも前の予告フラグをセットした予告設定処理において決定した属性アップ率と、を比較する。ステップS1514では、前者の属性アップ率が後者の属性アップ率よりも高いか否かを判定する。今回の予告設定処理にて決定した属性アップ率の方が高い場合には、ステップS1515に進み、今回の予告設定処理にて決定した属性アップ率をワークRAM254に記憶することで属性アップ率を変更する。続くステップS1516では、上書きフラグをセットする。その後、ステップS1510では、保留予告の実行回数を記憶する。ステップS1511では、図柄を変動表示中であるか否かを判定する。図柄を変動表示中でない場合には、そのまま本処理を終了し、図柄を変動表示中である場合には、ステップS1512にて変更フラグをセットし、本処理を終了する。一方、今回の予告設定処理よりも前の予告フラグをセットした予告設定処理において決定した属性アップ率の方が高い場合には、属性アップ率を変更することなく、且つ予告回数を変更することなく、そのまま本処理を終了する。

30

【0304】

以上のとおり、保留予告を実行すると決定済みである状況下において予告抽選処理の結果が保留予告発生当選となった場合には、決定した属性アップ率が既に決定済みである属性アップ率よりも高ければ属性アップ率及び予告回数が変更される。一方、決定した属性アップ率が既に決定済みである属性アップ率よりも低かった場合には、決定した属性アップ率が無効とされるとともに、当該保留記憶に基づく保留予告が実行されなくなる。

40

【0305】

保留予告を実行すると決定した遊技回よりも後の遊技回における変動中用処理を説明する。保留予告を実行すると決定した遊技回よりも後の遊技回において変更フラグがセットされている状況は、保留予告を実行すると決定済みである状況下において予告抽選処理の結果が保留予告発生当選となり、属性アップ率及び予告回数に変更された状況である。かかる状況では、図柄の変動表示中に保留予告を実行すると決定した場合と同一の処理を実行する。

【0306】

50

保留予告を実行すると決定した遊技回よりも後の遊技回における変動終了用処理を説明する。

【0307】

変動終了用処理では、図30のフローチャートに示すように、ステップS2001において、予告フラグがセットされているか否かを判定する。予告フラグがセットされている場合には、ステップS2002に進み、初回フラグがセットされているか否かを判定する。初回フラグがセットされている場合には、ステップS2003にて初回フラグをクリアした後にステップS2004に進む。初回フラグがセットされていない場合には、ステップS2011に進み、変更フラグがセットされているか否かを判定する。変更フラグがセットされている場合には、ステップS2004に進み、変更フラグがセットされていない場合には、ステップS2005に進む。ステップS2004では、保留予告表示処理を実行する。

10

【0308】

ここで、保留予告を実行すると決定した遊技回よりも後の遊技回において初回フラグ又は変更フラグがセットされている状況は、保留予告を実行すると決定済みである状況下において予告抽選処理の結果が保留予告発生当選となり、属性アップ率が変更された状況である。かかる状況では、図柄の変動表示中に保留予告を実行すると決定した場合と同一の処理を実行する。この結果、保留予告を実行すると決定済みである状況下において予告抽選処理の結果が保留予告発生当選となり、属性アップ率が変更された状況では、保留表示領域Gaに表示されている白色以外の保留画像数が増加するとともに、保留画像の表示色が変化し得る。

20

【0309】

ステップS2005では、変更フラグがセットされていないか否かを判定する。変更フラグがセットされていない場合には、ステップS2006にて予告回数カウンタの値から1を減算するとともに、ステップS2007にて減算後の予告カウンタの値が0となったか否かを判定する。予告カウンタの値が0となった場合には、保留予告を実行すると決定した際の保留記憶と対応する遊技回の図柄の変動表示が終了したことを意味する。かかる場合には、ステップS2008にて開始済フラグをクリアするとともに、ステップS2009にて予告フラグをクリアする。その後、ステップS2010にて最終停止表示コマンドの出力処理を実行し、本変動終了用処理を終了する。一方、ステップS2007にて予告回数カウンタの値が0でないと判定した場合には、開始済フラグ及び予告フラグをクリアすることなくステップS2010に進み、最終停止表示コマンドの出力処理を実行する。その後、本変動終了用処理を終了する。

30

【0310】

ステップS2005にて変更フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS2012に進み、上書きフラグがセットされているか否かを判定する。上書きフラグがセットされている場合には、ステップS2013にて上書きフラグ及び変更フラグをクリアする。その後、上記ステップS2007～ステップS2010の処理を実行し、本変動終了用処理を終了する。また、変更フラグがセットされている一方で上書きフラグがセットされていないと判定した場合（ステップS2005がNOであってステップS2012がYESである場合）には、ステップS2014にて変更フラグをクリアするとともに、上記ステップS2007～ステップS2010の処理を実行し、本変動終了用処理を終了する。

40

【0311】

ちなみに、変更フラグがセットされている一方で上書きフラグがセットされていない場合に予告回数カウンタの値から1を減算しない理由は以下による。予告回数カウンタには、予告設定処理（図25）のステップS1510において表示側保留記憶数SNがセットされる。また、変動中用処理（図29）では、完全外れ変動表示を実行すると決定した遊技回において全図柄列Z1～Z3が高速変動表示されている場合、保留予告を実行すべく停止ライン及び図柄の組み合わせを変更する。したがって、全図柄列Z1～Z3が高速変

50

動表示されている状況において保留コマンドを受信し、当該保留コマンドの受信に基づく予告設定処理において保留予告を実行すると決定した場合には、予告回数カウンタの値よりも1遊技回多く保留予告を実行することが可能となるからである。本パチンコ機10では、最大保留個数が4個であるため、最大で5遊技回にわたって保留予告を実行することができる。

【0312】

ここで、図柄表示装置41の表示画面Gにて行われる保留予告の一表示態様を、図31及び図32に基づいて説明する。

【0313】

図31(a)に示す表示画面Gには、所定の遊技回において、保留記憶数が2個あるとともに全図柄列Z1～Z3が高速変動表示されている様が表示されている。

10

【0314】

かかる状況において遊技球が上作動口33又は下作動口34に入賞した場合、表示制御装置212は保留予告制御処理を実行する(図24、ステップS1402～ステップS1403)。これにより、表示画面Gには、図31(b)に示すように、第3単位保留表示領域Ga3に白色の保留画像が表示される。

【0315】

3個目の保留記憶に基づく予告設定処理において保留予告を実行すると決定した場合には、全図柄列Z1～Z3が高速変動表示されているため、当該遊技回における変動表示が完全外れ変動であれば保留予告に変更される。この結果、所定の遊技回では、図32(c)に示すように、第2ラインL2上に上図柄列Z1から順に「2」、「8」、「4」の主図柄が停止し、属性レベル1のチャンス目が停止表示される。また、表示制御装置212は、チャンス目が停止表示された後のタイミングにおいて保留予告表示処理を実行する(図30、ステップS2004)。これにより、保留表示領域Gaの第1単位保留表示領域Ga1～第3単位保留表示領域Ga3では、保留画像が白色表示から青色表示に変更される。そして、上記属性レベル1のチャンス目が最終停止表示され、所定の遊技回が終了する。

20

【0316】

このように、保留予告を実行すると決定した場合には、保留予告を実行すると決定していない場合と対応する白色の保留画像を最初に表示し、図柄の変動表示が停止表示された後に、保留予告を実行すると決定している場合と対応する赤色、青色、黄色、虹色のいずれかの保留画像に変更する。

30

【0317】

表示制御装置212は、次遊技回の変動開始コマンドの示す情報がリーチ表示を発生させない情報(完全外れ変動表示)であった場合、予告開始用処理(図28)においてステップS1807～ステップS1812の処理を実行する。所定の遊技回では属性レベル1のチャンス目を最終停止表示しているため、アップ抽選処理を実行し、今回の遊技回で最終停止表示させるチャンス目の属性レベルを決定する。

【0318】

この結果、次遊技回では、図32(a)に示すように、第2ラインL2上に上図柄列Z1から順に「1」、裏「4」、「9」の主図柄が停止し、属性レベル4のチャンス目が最終停止表示される。

40

【0319】

なお、表示制御装置212は、次遊技回の図柄の変動表示を行っている最中に遊技球が上作動口33又は下作動口34に入賞した場合、すなわち保留予告を実行すると決定済みの状況下で保留記憶数が増加した場合であっても、予告設定処理を実行する(図24、ステップS1404)。そして、予告抽選処理の結果が保留予告発生非当選であった場合と、保留予告発生当選であったものの今回決定した属性アップ率が既に決定済みである属性アップ率よりも低かった場合と、には、図32(a)に示すように、第3単位保留表示領域Ga3に白色の保留画像が表示される。なお、保留予告発生当選であったものの今回決

50

定した属性アップ率が既に決定済みである属性アップ率よりも高かった場合には、保留予告を実行すると決定していない場合と対応する白色の保留画像を第3単位保留表示領域Ga3に最初に表示し、図柄の変動表示が終了した後に第1単位保留表示領域Ga1～第3単位保留表示領域Ga3の保留画像を赤色、青色、黄色、虹色のいずれかの保留画像に変更する。

【0320】

表示制御装置212は、次次遊技回の変動開始コマンドの示す情報がリーチ表示を発生させない情報（完全外れ変動表示）であった場合、予告開始用処理（図28）においてステップS1807～ステップS1812の処理を実行する。上記次遊技回では属性レベル4のチャンス目を最終停止表示しているため、アップ抽選処理を実行し、今回の遊技回で最終停止表示させるチャンス目の属性レベルを決定する。

10

【0321】

この結果、次次遊技回では、図32（b）に示すように、第2ラインL2上に上図柄列Z1から順に「3」、「7」、「7」の主図柄が停止し、属性レベル5のチャンス目が最終停止表示される。

【0322】

表示制御装置212は、次次次遊技回の変動開始コマンドの示す情報がリーチ表示を発生させる情報であって種別コマンドの示す情報が第1確変大当たり結果の情報であった場合、変動開始用処理においてチャンス目が有効ライン上に停止するのではなく、大当たり図柄の組み合わせが有効ライン上に停止するよう、停止ライン及び図柄の組み合わせを決定する。

20

【0323】

この結果、次次次遊技回では、図32（c）に示すように、第2ラインL2上に上図柄列Z1から順に「7」、「7」、「7」の主図柄が停止し、第1確変大当たり発生となる旨が報知される。このように、保留予告を実行すると決定した際の保留記憶が第1確変大当たり結果の情報であった場合には、前記保留記憶と対応する遊技回において、チャンス目を最終停止表示させるのではなく大当たり発生となる図柄の組み合わせを最終停止表示させる。なお、保留予告を実行すると決定した際の保留記憶が完全外れの情報であった場合には、前記保留記憶と対応する遊技回においてもチャンス目が最終停止表示され、そのまま保留予告が終了する。

30

【0324】

次に、昇格演出処理を図33のフローチャートに基づいて説明する。当該昇格演出処理は、開閉実行モードにおいて大入賞口32aの7回目の開放が開始される際に実行される。

【0325】

ステップS2101では、現在の開閉実行モードが通常大当たり結果に基づくものであるか否かを判定する。通常大当たり結果に基づくものである場合には、ステップS2102に進み、昇格演出抽選処理を実行する。昇格演出抽選処理では、プログラムROM253に記憶されている昇格演出抽選テーブルを参照し、当該昇格演出抽選テーブルと、所定周期で更新されるカウンタから取得した値と、に基づいて、昇格演出を実行するか否かを決定する。ちなみに、本パチンコ機10では、3分の1の確率で昇格演出を実行すると決定している。ステップS2103では、昇格演出抽選に当選したか否か、すなわち昇格演出を実行すると決定したか否かを判定する。昇格演出抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、昇格演出抽選に当選した場合には、ステップS2104にて3種昇格演出を実行すると決定し、本処理を終了する。

40

【0326】

図34は、3種昇格演出の一表示態様を示す図である。

【0327】

3種昇格演出では、開閉実行モードに移行する契機となった遊技回において最終停止表示した非特定図柄と、前記遊技回において大当たり図柄の組合せとして最終停止表示して

50

いない第1特定図柄及び第2特定図柄と、が表示画面Gに表示される。例えば「8」の主図柄の組み合わせが最終停止表示されて開閉実行モードに移行した場合には、図34(a)に示すように、非特定図柄たる「8」の主図柄と、第1特定図柄たる「7」の主図柄と、第2特定図柄たる「1」の主図柄と、が釣堀の中を泳ぐ様が表示される。そして、現在の開閉実行モードが通常大当たり結果に基づくものである場合には、図34(b)に示すように、非特定図柄たる「8」の主図柄が釣り上げられる様が表示され、現在の開閉実行モードが通常大当たり結果に基づくものであることが報知される。

【0328】

なお、開閉実行モードに移行する契機となった遊技回において最終停止表示した非特定図柄は、変動開始用処理(図27)にてワークRAM254に記憶した記憶結果から把握され、3種昇格演出にて表示する第1特定図柄及び第2特定図柄は、所定の抽選を行って決定される。

【0329】

昇格演出処理の説明に戻り、ステップS2101にて通常大当たり結果に基づくものでないと判定した場合には、ステップS2105に進み、ワークRAM254を参照して開閉実行モードに移行する契機となった遊技回において非特定図柄の組み合わせを最終停止表示したか否かを判定する。ステップS2101にて通常大当たり結果に基づくものでないと判定した場合には、現在の開閉実行モードが第1確変大当たり結果又は第2確変大当たり結果に基づくものであることを意味する。また、前記遊技回において非特定図柄の組み合わせを最終停止表示した場合には、現在の開閉実行モードが第1確変大当たり結果と第2確変大当たり結果のいずれに基づくものであるかを報知する必要がある。そこで、かかる場合には、ステップS2104にて3種昇格演出を実行すると決定し、本処理を終了する。なお、現在の開閉実行モードが第1確変大当たり結果に基づくものである場合には、3種昇格演出において第1特定図柄の釣り上げられる様が表示され、現在の開閉実行モードが第1確変大当たり結果に基づくものであることが報知される。現在の開閉実行モードが第2確変大当たり結果に基づくものである場合には、第2特定図柄の釣り上げられる様が表示され、現在の開閉実行モードが第2確変大当たり結果に基づくものであることが報知される。

【0330】

ステップS2105にて前記遊技回に非特定図柄の組み合わせを最終停止表示していないと判定した場合には、ステップS2106に進み、現在の開閉実行モードが第1確変大当たり結果に基づくものであるか否かを判定する。現在の開閉実行モードが第1確変大当たり結果に基づくものである場合には、ステップS2107に進み、ワークRAM254を参照して開閉実行モードに移行する契機となった遊技回において第2特定図柄の組み合わせを最終停止表示したか否かを判定する。現在の開閉実行モードが第1確変大当たり結果に基づくものであって前記遊技回に第2特定図柄の組み合わせを最終停止表示した場合には、現在の開閉実行モードが第1確変大当たり結果に基づくものであることを報知する必要がある。そこで、かかる場合には、ステップS2108にて2種昇格演出を実行すると決定し、本処理を終了する。

【0331】

図35は、2種昇格演出の一表示態様を示す図である。

【0332】

2種昇格演出では、開閉実行モードに移行する契機となった遊技回において最終停止表示した第2特定図柄と、前記遊技回において大当たり図柄の組合せとして最終停止表示していない第1特定図柄と、が表示画面Gに表示される。例えば「5」の主図柄の組み合わせが最終停止表示されて開閉実行モードに移行した場合には、図35(a)に示すように、第2特定図柄たる「5」の主図柄と、第1特定図柄たる「7」の主図柄と、が釣堀の中を泳ぐ様が表示される。そして、現在の開閉実行モードが第1確変大当たり結果に基づくものである場合には、図35(b)に示すように、第1特定図柄たる「7」の主図柄が釣り上げられる様が表示され、現在の開閉実行モードが第1確変大当たり結果に基づくもの

であることが報知される。

【 0 3 3 3 】

昇格演出処理の説明に戻り、ステップ S 2 1 0 6 にて現在の開閉実行モードが第 1 確変大当たり結果に基づくものでないと判定した場合には、現在の開閉実行モードが第 2 確変大当たり結果に基づくものであることを意味する。変動開始用処理（図 2 7）にて説明したとおり、第 2 確変大当たり結果である場合には、同一の第 2 特定図柄の組み合わせ又は同一の非特定図柄の組み合わせを最終停止表示させると決定する。ステップ S 2 1 0 5 にて開閉実行モードに移行する契機となった遊技回において非特定図柄の組み合わせを最終停止表示していないと判定した場合には、第 2 確変大当たり結果であって第 2 特定図柄の組み合わせを最終停止表示したことを意味するため、2 種昇格演出を実行すると決定することなくそのまま本処理を終了する。また、ステップ S 2 1 0 7 にて開閉実行モードに移行する契機となった遊技回において第 2 特定図柄の組み合わせを最終停止表示していないと判定した場合には、第 1 確変大当たり結果であって第 1 特定図柄の組み合わせを最終停止表示したことを意味するため、2 種昇格演出を実行すると決定することなくそのまま本処理を終了する。なお、第 2 確変大当たり結果であって第 2 特定図柄の組み合わせを最終停止表示した場合と、第 1 確変大当たり結果であって第 1 特定図柄の組み合わせを最終停止表示した場合と、についても、上記ステップ S 2 1 0 2 にて説明した昇格演出抽選を行い、当該昇格演出抽選に当選した場合に 2 種昇格演出を実行すると決定する構成としても良い。

10

【 0 3 3 4 】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

20

【 0 3 3 5 】

保留球格納エリア 2 3 2 に記憶されている保留情報が大当たり当選であることを期待させる保留予告が、当該保留情報に係る遊技回よりも前の遊技回から前記保留情報に関わる遊技回までの複数の遊技回にわたって行われ得る構成とした。かかる構成とすることにより、大当たり図柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させながら複数の遊技回にわたって図柄の変動表示に注視させることが可能となる。

【 0 3 3 6 】

保留予告を実行すると決定し、且つ、大当たりとリーチ表示のいずれも発生しない遊技回では、いずれかの有効ライン L 1 ~ L 5 上にチャンス目が最終停止表示される構成とした。かかる構成とすることにより、チャンス目が最終停止表示されたことを通じて保留予告が実行されていることを遊技者に把握させることが可能となり、チャンス目が最終停止表示されることを期待させながら図柄の変動表示に注視させることが可能となる。

30

【 0 3 3 7 】

予告開始用処理では、1 回目の保留予告を実行する場合、予告設定処理にて決定した属性レベルに基づいてチャンス目となる図柄の組み合わせを決定し、2 回目以降の保留予告を実行する場合には、1 回前の保留予告において最終停止表示させたチャンス目の属性レベルと等しい、又は 1 回前の保留予告において最終停止表示させたチャンス目の属性レベルよりも高い属性レベルのチャンス目となる図柄の組み合わせを決定する構成とした。かかる構成とすることにより、保留予告の実行期間における属性レベルの変化態様を通じて遊技者の大当たり図柄の組み合わせが最終停止表示されることに対する期待感を高めることが可能となり、前記実行期間における各遊技回の図柄の変動表示に注視させることが可能となる。保留予告の途中の遊技回においては、属性レベルの上昇したチャンス目が最終停止表示されることや属性レベルの上昇量が大きいチャンス目が最終停止表示されることを期待させ、保留予告の最後の遊技回においては、それまでの属性レベルの変化態様を鑑みた上で大当たり図柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となるからである。

40

【 0 3 3 8 】

各主図柄に属性を設定するとともに、同一属性の主図柄の組み合わせがチャンス目となる構成とした。かかる構成とすることにより、チャンス目が最終停止表示されたことを各

50

図柄列の停止図柄を通じて遊技者に把握させることが可能となる。また、いずれの属性レベルのチャンス目が最終停止表示され得るのかを各図柄列の変動表示が終了する毎に遊技者に推測させることが可能となり、図柄の変動表示に遊技者を注視させることが可能となる。

【0339】

主図柄の属性を数字部周囲の色によって報知する構成とした。かかる構成とすることにより、当該パチンコ機10の遊技経験が乏しい遊技者であっても、いずれの属性レベルのチャンス目が最終停止表示され得るのかを各図柄列の変動表示が終了する毎に推測することが可能となる。

【0340】

中図柄列の裏「4」の主図柄を第1属性～第3属性のいずれにも分類できるオールマイティ属性に分類するとともに、オールマイティ属性の主図柄を含むチャンス目と、オールマイティ属性の主図柄を含まないチャンス目と、を比較した場合、前記各チャンス目の上図柄列Z1及び下図柄列Z3の主図柄の属性が等しい場合には、オールマイティ属性の主図柄を含むチャンス目の方が属性レベルが高くなる構成とした。かかる構成とすることにより、1の遊技回においてオールマイティ属性の主図柄を含まないチャンス目が最終停止表示され、その後の遊技回において中図柄列Z2以外の図柄列Z1、Z3の変動表示が終了した際に停止図柄の属性が先の遊技回と変化していなかった場合であっても、中図柄列Z2のオールマイティ属性の主図柄が停止表示されることでチャンス目の属性レベルが高くなることを遊技者に期待させることが可能となる。

【0341】

また、オールマイティ属性の主図柄を設定することにより、属性の数を増加させることなく属性レベルの数を増加させることが可能となり、チャンス目の多様化を図ることが可能となる。具体的に説明すると、上記実施の形態と同様に各主図柄を3つの属性に分類する一方でオールマイティ属性の主図柄を設定しなかった場合には、属性レベルを3段階までしか設定することができない。また、オールマイティ属性の主図柄を設定することなく上記実施の形態と同様の6段階の属性レベルを設定するためには、各主図柄を6つの属性に分類する必要が生じる。9種類の主図柄を6つの属性に分類した場合には、各属性に対して割り当てることのできる主図柄の数が低下し、1の属性レベルと対応するチャンス目の数が低下することとなる。これは、チャンス目の単調化に繋がり得る。一方、オールマイティ属性の主図柄を設定した場合には、1つの属性に対して多くの主図柄を分類することが可能となり、各属性レベルと対応するチャンス目の多様化を図ることが可能となる。

【0342】

加えて、オールマイティ属性の主図柄を最後に停止する中図柄列Z2に設定したため、全ての図柄列Z1～Z3の変動表示が終了するまで属性レベルの高いチャンス目が最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

【0343】

保留予告の実行期間において、先の遊技回において所定の属性レベルのチャンス目が最終停止表示され、次遊技回において上図柄列Z1の前記所定の属性レベル以上のチャンス目を形成する属性の主図柄がいずれの有効ライン上にも停止されなかった場合には、大当たり発生を含むリーチ表示を行われることが確定する構成とした。かかる構成とすることにより、各図柄列Z1～Z3の変動表示が開始されてから全ての図柄列Z1～Z3の変動表示が終了するまで遊技者を表示画面Gに注視させることが可能となる。次遊技回において上図柄列Z1の前記所定の属性レベル以上のチャンス目を形成する属性の主図柄がいずれの有効ライン上に停止された場合には、いずれの属性レベルのチャンス目が最終停止表示されるのかを期待させながらその後の変動表示を注視させることが可能となるし、次遊技回において上図柄列Z1の前記所定の属性レベル以上のチャンス目を形成する属性の主図柄がいずれの有効ライン上にも停止されなかった場合には、大当たり図柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させながらその後のリーチ表示を注視させることが可能となるからである。

【 0 3 4 4 】

保留予告を実行すると決定した場合には、大当たり当選の有無の情報、リーチ発生の有無の情報、リーチ発生の場合にはそのリーチ種別の情報の把握結果に基づいて、属性アップ率を決定する構成とした。また、属性アップ率は、完全外れ 外れノーマルリーチ発生 外れスーパーリーチ発生 外れスペシャルリーチ発生 大当たり発生 の順にその当選確率が高くなる構成とした。かかる構成とすることにより、保留予告の最後の遊技回において大当たり図柄の組み合わせが最終停止表示される期待度が高いほど、それまでの遊技回においてチャンス目の属性レベルが上昇する確率を高くすることが可能となる。この結果、保留予告の実行期間における属性レベルの変化態様を通じて遊技者の大当たり図柄の組み合わせが最終停止表示されることに対する期待感を高めることが可能となる。

10

【 0 3 4 5 】

保留予告を実行すると決定した場合には、大当たり当選の有無の情報、リーチ発生の有無の情報、リーチ発生の場合にはそのリーチ種別の情報の把握結果と、保留記憶数と、に基づいて属性レベルを決定する構成とした。かかる構成とすることにより、最初に最終停止表示させるチャンス目の属性レベルを上記把握結果と対応したものとすることが可能となる。

【 0 3 4 6 】

保留予告を実行すると決定した遊技回よりも後の遊技回における変動開始用処理では、アップ抽選処理を行って属性レベルの上昇量を決定する構成とした。かかる構成とすることにより、予め記憶するデータ量の増大化を抑制しつつ、属性レベルの変化態様を多様化させることが可能となる。確かに、アップ抽選処理を行って属性レベルの上昇量を決定するのではなく、保留予告の実行期間における各遊技回と、最終停止表示させるチャンス目の属性レベルと、の対応関係を定めた対応テーブルを予め記憶させておき、当該対応テーブルに基づいてチャンス目の属性レベルを決定する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、保留予告の実行期間が1遊技回～5遊技回と変化するため、上記実行期間毎に対応テーブルを予め複数用意する必要性が生じ、予め記憶するデータ量の増大化が懸念されることとなる。一方、アップ抽選処理を行って属性レベルの上昇量を決定する構成においては、上記懸念を解消しつつ属性レベルの変化態様を多様化させることが可能となる。

20

【 0 3 4 7 】

保留予告を実行すると決定済みである状況下において予告抽選処理の結果が保留予告発生当選となった場合には、決定した属性アップ率が既に決定済みである属性アップ率よりも高ければ属性アップ率及び予告回数を変更する構成とした。かかる構成とすることにより、保留予告を好適な形で実行することが可能となる。すなわち、例えば保留予告を実行すると決定済みである状況下において予告抽選処理の結果が保留予告発生当選となった場合には、属性アップ率の比較判定結果に関わらず属性アップ率及び予告回数を変更する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、今回の予告設定処理にて決定した属性アップ率の方が低かった場合、その後の遊技回において大当たり図柄の組み合わせが最終停止表示されることへの期待感を損なってしまう可能性が考えられる。かかる懸念を解消すべく、例えば保留予告を実行すると決定済みである状況下において予告抽選処理の結果が保留予告発生当選となった場合には、これら保留予告を個別に行う構成とすることも考えられる。しかしながら、かかる構成とした場合には、保留予告の実行頻度が高くなってしまいことにより、保留予告が実行された際の大当たり図柄の組み合わせが最終停止表示される期待度が低下してしまう可能性が考えられる。これは、保留予告に対する遊技者の関心が損なわれてしまうことに繋がり得る。一方、決定した属性アップ率が既に決定済みである属性アップ率よりも高ければ属性アップ率及び予告回数を変更する構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

30

40

【 0 3 4 8 】

決定した属性アップ率が既に決定済みである属性アップ率よりも低かった場合には、決定した属性アップ率が無効とされるとともに、当該保留記憶に基づく保留予告が実行され

50

なくなる構成とした。かかる構成とすることにより、保留予告の実行頻度を低減させることが可能となるとともに、保留予告が実行された際の当たり図柄の組み合わせが最終停止表示される期待度が低下することを抑制することが可能となる。

【0349】

保留予告を実行すると決定した遊技回では、保留予告表示処理を実行し、各単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 のうち第 1 単位保留表示領域 G a 1 から保留予告を実行すると決定した保留記憶数と対応する単位保留表示領域までの保留画像を変更する構成とした。かかる構成とすることにより、保留予告の実行期間を保留画像の変化を通じて遊技者に把握させることが可能となるとともに、保留情報が複数記憶されている場合に、いずれの保留情報に基づいて保留予告の実行が決定されたのかを遊技者に把握させることが可能となる。

10

【0350】

保留予告を実行すると決定した場合には、保留予告を実行すると決定していない場合と対応する白色の保留画像を最初に表示し、図柄の変動表示が停止表示された後に、保留予告を実行すると決定している場合と対応する赤色、青色、黄色、虹色のいずれかの保留画像に変更する構成とした。例えば保留予告を実行すると決定した場合、当該タイミングで保留予告を実行すると決定している場合と対応する保留画像を表示する、すなわち白色の保留画像ではなく赤色、青色、黄色、虹色のいずれかの保留画像を最初に表示する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、遊技者の関心が当該遊技回における図柄の変動表示から保留予告に移ってしまう可能性が考えられる。また、図柄の変動表示と、どのような保留画像が表示されるのかと、に遊技者の関心が分散してしまう可能性も考えられる。一方、白色の保留画像を最初に表示し、図柄の変動表示が停止表示された後に赤色、青色、黄色、虹色のいずれかの保留画像に変更する構成とした場合には、先ず図柄の変動表示を遊技者に注視させ、その後に保留画像が変化するか否かを遊技者に注視させることが可能となり、遊技者の関心が分散する可能性がない。また、保留画像が変化した場合には、その後の保留予告に対する期待を抱かせることが可能となる。故に、各遊技回における図柄の変動表示を遊技者に堪能させることが可能となる。

20

【0351】

ボリュームスイッチ 1000 を操作した場合には、スピーカ部 64 から出力される音量のみならず、デモ演出の実行契機も設定できる構成とした。かかる構成とすることにより、パチンコ機 10 を設置する遊技場の管理者等が、遊技場の状況等にあわせてデモ演出の実行頻度を変化させることが可能となる。また、スピーカ部 64 から出力される音量を設定すべく操作されるボリュームスイッチ 1000 によってデモ演出の実行契機を設定できる構成とすることにより、遊技場におけるパチンコ機 10 の各種設定作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。例えばスピーカ部 64 から出力される音量を設定すべく操作される部材と、デモ演出の実行契機を設定すべく操作される部材と、を別個に設けた場合には、それぞれの部材を個別に操作して音量や実行契機を設定する必要が生じ、パチンコ機 10 の各種設定作業が煩雑化するからである。

30

【0352】

ボリュームスイッチ 1000 を 9 段階に調節可能なダイヤルスイッチによって構成し、いずれの段階に調節されるかによって音量と実行契機が共に設定される構成とした。かかる構成とすることにより、1 の操作によって音量及び実行契機を設定することが可能となり、遊技場におけるパチンコ機 10 の各種設定作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。

40

【0353】

ボリュームスイッチ 1000 が第 1 段階、第 4 段階、第 7 段階以外の段階に調節された場合には、図柄の変動表示が所定時間行われなかったとしてもデモ演出を実行しない構成とした。デモ演出の実行契機として図柄の変動表示が所定時間行われなかった場合を有する構成においては、例えば遊技者が発射ハンドル 54 を操作して遊技球を発射させているにも関わらず遊技球が上作動口 33 及び下作動口 34 に入賞せずに図柄の変動表示が開始されなかった場合、遊技者が遊技を行っているにも関わらずデモ演出が実行され、遊技者

50

が不快感を抱く可能性が考えられる。そこで、ボリュームスイッチ 1 0 0 0 が第 1 段階、第 4 段階、第 7 段階以外の段階に調節された場合には、図柄の変動表示が所定時間行われなかったとしてもデモ演出を実行しない構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【 0 3 5 4 】

なお、上述した実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

【 0 3 5 5 】

(1) 上記実施の形態では、いずれかの有効ライン L 1 ~ L 5 上に同一属性の主図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示が終了した場合にチャンス目となる構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、各図柄列の同一属性の主図柄が表示画面 G 内に停止表示された場合にチャンス目となる構成としてもよい。

10

【 0 3 5 6 】

(2) 上記実施の形態では、各主図柄が 3 つの属性のいずれかに分類されるとともに、チャンス目が 6 つの属性レベルに分類される構成としたが、属性の数及び属性レベルの数は任意である。

【 0 3 5 7 】

(3) 上記実施の形態では、主図柄の属性を数字部周囲の色によって報知する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、キャラクタ図柄の種別によって属性を報知する構成としてもよい。例えば、第 1 属性の主図柄にはタコ等の海中生物キャラクタを付与し、第 2 属性の主図柄には犬等の陸上生物キャラクタを付与し、第 3 属性の主図柄にはインコ等の空中生物キャラクタを付与する構成とする。このように、主図柄の少なくとも一部に属性を示す情報を有する構成とすれば、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

20

【 0 3 5 8 】

また、属性を示す情報を主図柄が有さない構成としてもよい。かかる構成とした場合には、遊技者が保留予告を繰り返し視認することで主図柄の属性やチャンス目の属性レベルを把握することが可能となり、遊技者の探究心をかきたてることが可能となる。

【 0 3 5 9 】

(4) 上記実施の形態では、中図柄列 Z 2 にオールマイティ属性の主図柄を設定したが、上図柄列 Z 1 や下図柄列 Z 3 にオールマイティ属性の主図柄を設定してもよい。また、オールマイティ属性の主図柄が設定される図柄列は 1 つに限定されるものではなく、2 つの図柄列にオールマイティ属性の主図柄を設定してもよいし、全ての図柄列にオールマイティ属性の主図柄を設定してもよい。

30

【 0 3 6 0 】

(5) 上記実施の形態では、予告設定処理において、予告抽選処理を実行した後に当たりの有無等を把握する構成としたが、当たりの有無等を把握した後に予告抽選処理を実行する構成としてもよい。このとき、当たりの有無等の把握結果によって予告抽選処理の当選確率が変化する構成としてもよい。

【 0 3 6 1 】

40

(6) 上記実施の形態では、保留予告制御処理において、予告設定処理よりも前に保留情報設定処理を実行する構成としたが、予告設定処理の後に保留情報設定処理を実行する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、保留予告を実行すると決定したか否かに関わらず保留情報設定処理において白色の保留画像を表示する構成とすれば、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【 0 3 6 2 】

(7) 上記実施の形態では、完全外れ変動表示を実行する遊技回において、保留予告を実行することが可能であれば完全外れ変動表示から保留予告に変更する処理を実行する構成としたが、当該処理を実行しない構成としてもよい。

【 0 3 6 3 】

50

(8) 上記実施の形態では、変動変更処理において停止ラインを変更する構成としたが、停止ラインを変更しない構成としてもよい。

【 0 3 6 4 】

(9) 上記実施の形態では、保留画像を変化させることで保留予告の実行期間を報知する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、表示画面 G 上に「保留予告終了まで後 3 遊技回」等の文字を表示して保留予告の実行期間を報知する構成としてもよいし、音声等によって保留予告の実行期間を報知する構成としてもよい。

【 0 3 6 5 】

(1 0) 上記実施の形態では、保留予告を実行すると決定済みである状況下において予告抽選処理の結果が保留予告発生当選となった場合、決定した属性アップ率が既に決定済みである属性アップ率よりも高ければ属性アップ率及び予告回数を変更する構成としたが、属性アップ率を変更することなく予告回数のみを変更する構成としてもよい。また、決定した属性アップ率が既に決定済みである属性アップ率よりも低かった場合には、決定した属性アップ率が無効とされるとともに当該保留記憶に基づく保留予告が実行されなくなる構成としたが、属性アップ率を変更することなく予告回数のみを変更する構成としてもよい。

10

【 0 3 6 6 】

(1 1) 上記実施の形態では、保留予告を実行すると決定済みである状況下において予告抽選処理の結果が保留予告発生当選となり得る構成としたが、保留予告を実行すると決定済みである状況下では、予告抽選処理の結果が保留予告発生当選とならない、又は予告抽選処理自体を実行しない構成としてもよい。

20

【 0 3 6 7 】

(1 2) 上記実施の形態では、デモ演出の実行契機を 3 つの実行契機のいずれかから設定可能な構成としたが、2 つの実行契機のいずれかから設定可能な構成としてもよいし、4 つ以上の実行契機のいずれかから設定可能な構成としてもよい。スピーカ部 6 4 の音量出力についても同様である。

【 0 3 6 8 】

(1 3) 上記実施の形態では、図柄表示装置 4 1 にてデモ演出が開始されるとともにスピーカ部 6 4 からデモ演出と対応する楽音が出力される構成について説明したが、これに加えて、遊技領域に可動部材を備え、デモ演出において可動部材が可動する構成においては、可動部材の可動有無を設定可能な構成としてもよい。

30

【 0 3 6 9 】

(1 4) 上記実施の形態において、高確率モード用に設定される大当たり数値情報の数が 1 0 個以外でもよいことは言うまでもなく、例えば 2 0 個であってもよい。また、低確率モード用に設定される大当たり数値情報の数は高確率モード用に設定された大当たり数値情報の数よりも少ないのであれば複数であってもよいことは言うまでもない。

【 0 3 7 0 】

(1 5) 上記実施の形態では、低確率モードにおける大当たり数値情報が高確率モードにおける大当たり数値情報に含まれる構成としたが、これに限定されることはなく、低確率モードにおける大当たり数値情報が高確率モードにおける大当たり数値情報に含まれない構成としてもよい。

40

【 0 3 7 1 】

(1 6) 上記実施の形態において、上作動口 3 3 への入賞に係る保留情報と下作動口 3 4 への入賞に係る保留情報とが区別して記憶されるとともに、下作動口 3 4 への入賞に係る保留情報が優先して消化される構成を適用してもよい。また、上記実施の形態において、逆に上作動口 3 3 への入賞に係る保留情報が優先して消化される構成を適用してもよい。これらの場合に、上作動口 3 3 への入賞に基づき取得された保留情報及び下作動口 3 4 への入賞に基づき取得された保留情報のうち、前者の保留情報が保留予告の実行の契機として設定され得る構成としてもよく、後者の保留情報が保留予告の実行の契機として設定され得る構成としてもよく、いずれの保留情報も保留予告の実行の契機として設定され得

50

る構成としてもよい。

【0372】

(17) 当否抽選モードが複数段階設定されているのではなく、単一の当否抽選モードのみが設定されており、さらに当該当否抽選モードについて複数種類の大当たり数値情報が設定された構成としてもよい。

【0373】

(18) 上記実施の形態では、主制御装置81から出力されるコマンドに基づいて、音声ランプ制御装置82により表示制御装置212が制御される構成としたが、これに代えて、主制御装置81から出力されるコマンドに基づいて、表示制御装置212が音声ランプ制御装置82を制御する構成としてもよい。また、音声ランプ制御装置82と表示制御装置212とが別々に設けられた構成に代えて、両制御装置82, 212が一のサブ側の制御装置として設けられた構成としてもよい。また、音声ランプ制御装置82の機能が主制御装置81に集約された構成としてもよい。

10

【0374】

(19) 上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【0375】

以下、本発明の遊技機を、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

20

【0376】

遊技機1. 表示画面上にて複数の絵柄群(図柄列Z1~Z3)が変動表示されるように絵柄を変動表示する絵柄表示手段(図柄表示装置41)と、

遊技を統括管理する主制御手段(主制御装置81)と、

該主制御手段の配下で前記絵柄表示手段を表示制御する従制御手段(音声ランプ制御装置82、表示制御装置212)と

を備え、

前記主制御手段は、

30

予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報(保留情報)を取得する情報取得手段(主制御装置81のMPU202におけるステップS305の処理を実行する機能)と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を、複数の数として予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段(保留球格納エリア232)と、

遊技回を開始させる場合、前記取得情報記憶手段に記憶されている所定の特別情報が予め設定されている付与情報(大当たり数値情報)と対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段(主制御装置81のMPU202における当否判定処理を実行する機能)と、

前記付与判定手段の判定結果を示す付与判定結果情報(種別コマンド)を前記従制御手段に送信する第1送信手段(主制御装置81のMPU202における種別コマンドを送信する機能)と、

40

前記付与判定手段の判定結果が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典を付与する特典付与手段(主制御装置81のMPU202における遊技状態移行処理を実行する機能)と、

前記遊技回が開始されている状況において前記取得情報記憶手段に新たな特別情報が記憶される又は記憶されたことに基づいて、前記新たな特別情報が予め設定されている特定情報と対応しているか否かの特定判定を、前記新たな特別情報と対応する遊技回を開始させるべく前記付与判定手段が前記付与判定を行うよりも前のタイミングで行う特定判定手段(主制御装置81のMPU202における保留コマンドの設定処理を実行する機能)と

50

、
前記特定判定手段の判定結果を示す特定判定結果情報（保留コマンド）を前記従制御手段に送信する第2送信手段（主制御装置81のMPU202における保留コマンドを送信する機能）と
を備え、

前記従制御手段は、

前記付与対応結果であることを示す付与判定結果情報を受信したことに基づいて、前記複数の絵柄群の変動表示を終了させる際に付与絵柄の組み合わせ（大当たり図柄の組み合わせ）が最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定する第1停止絵柄決定手段（表示制御装置212のMPU252における変動開始用処理のステップS1704
10
を実行する機能）と、

前記特定判定結果情報を受信したことに基づいて、前記新たな特別情報と対応する遊技回にいたるまでの複数の遊技回にわたって実行可能な連続演出（保留予告）を実行するか否かを決定する決定手段（表示制御装置212のMPU252における予告抽選処理S1501
5
を実行する機能）と、

前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定し、前記付与対応結果でないことを示す付与判定結果情報を受信したことに基づいて、前記複数の絵柄群の変動表示を終了させる際に予め定められた複数の特定絵柄の組み合わせ（チャンス目）のうち所定の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定する第2停止絵柄決定手段（表示制御装置212のMPU252における予告開始用処理のステップS18
20
05を実行する機能）と、

前記複数の特定絵柄の組み合わせのそれぞれに定められた優先順位（属性レベル）を予め記憶する優先順位記憶手段（表示制御装置212のプログラムROM253）と、

前記第2停止絵柄決定手段が前記各絵柄群の停止絵柄を決定する場合に前記優先順位を記憶する優先順位第2記憶手段（表示制御装置212のワークRAM254）と
を備え、

前記停止絵柄第2決定手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した又は決定した後の所定遊技回において第1優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう前記各絵柄群の停止絵柄を決定した場合、前記所定遊技回よりも後の遊技回において、前記第1優先順位又は前記第1優先順位よりも優先順位の高い第2優先順位の特定
30
絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう前記各絵柄群の停止絵柄を決定することを特徴とする遊技機。

【0377】

本遊技機によれば、主制御手段は、遊技回が開始されている状況において取得情報記憶手段に新たな特別情報が記憶される又は記憶されたことに基づいて、新たな特別情報が予め設定されている特定情報と対応しているか否かの特定判定を、新たな特別情報と対応する遊技回を開始させるべく付与判定手段が付与判定を行うよりも前のタイミングで行う。従制御手段は、特定判定結果情報を受信したことに基づいて、新たな特別情報と対応する遊技回にいたるまでの複数の遊技回にわたって実行可能な連続演出を実行するか否かを決定する。かかる構成とすることにより、付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されること
40
を期待させながら複数の遊技回にわたって絵柄群の変動表示に注視させることが可能となる。

【0378】

また、連続演出を実行すると決定し、付与対応結果でないことを示す付与判定結果情報を受信したことに基づいて、複数の絵柄群の変動表示を終了させる際に予め定められた複数の特定絵柄の組み合わせのうち所定の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう、各絵柄群の停止絵柄を決定する。かかる構成とすることにより、特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されたことを通じて連続演出が実行されていることを遊技者に把握させることが可能となり、特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させながら絵柄群の変動表示に注視させることが可能となる。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 9 】

加えて、決定手段が連続演出を実行すると決定した又は決定した後の所定遊技回において第1優先順位の特定制柄の組み合わせが最終停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄を決定した場合には、所定遊技回よりも後の遊技回において、第1優先順位又は第1優先順位よりも優先順位の高い第2優先順位の特定制柄の組み合わせが最終停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄を決定する。かかる構成とすることにより、連続演出の実行期間における優先順位の変化態様を通じて遊技者の付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることに対する期待感を高めることが可能となり、前記実行期間における各遊技回の絵柄群の変動表示に注視させることが可能となる。

【 0 3 8 0 】

10

以上の結果、各遊技回における絵柄群の変動表示に遊技者を注視させることが可能となる。

【 0 3 8 1 】

なお、「絵柄群」とは、複数の絵柄の配列されている様が表示画面上に実際に表示される絵柄群のみならず、所定の位置にて複数の絵柄が切替表示される絵柄群も含む。以下も同じである。

【 0 3 8 2 】

遊技機2．上記遊技機1において、前記絵柄群を形成する絵柄のそれぞれに属性を設定するとともに、前記特定制柄の組み合わせが前記各絵柄群の同一属性の絵柄によって形成される構成としたことを特徴とする遊技機。

20

【 0 3 8 3 】

本遊技機によれば、絵柄群を形成する絵柄のそれぞれに属性が設定されており、特定制柄の組み合わせは各絵柄群の同一属性の絵柄によって形成される。かかる構成とすることにより、特定制柄の組み合わせが最終停止表示されたことを各絵柄群の停止絵柄を通じて遊技者に把握させることが可能となる。また、各絵柄群の変動表示が所定の規則性に基づいて順次終了する構成においては、いずれの特定制柄の組み合わせが最終停止表示され得るのかを絵柄群の変動表示が終了する毎に遊技者に推測させることが可能となり、絵柄群の変動表示に遊技者を注視させることが可能となる。

【 0 3 8 4 】

遊技機3．上記遊技機2において、前記絵柄の少なくとも一部に前記属性を示す属性情報を表示したことを特徴とする遊技機。

30

【 0 3 8 5 】

本遊技機によれば、絵柄の少なくとも一部に属性を示す属性情報が表示されているため、当該遊技機の遊技経験が乏しい遊技者であっても、いずれの特定制柄の組み合わせが最終停止表示され得るのかを絵柄群の変動表示が終了する毎に推測することが可能となる。

【 0 3 8 6 】

遊技機4．上記遊技機2又は遊技機3において、前記各絵柄群のうち所定制柄群（中図柄列22）にいずれの属性にも分類される万能絵柄（裏「4」の主図柄）を設定し、前記万能絵柄と、所定属性に分類される絵柄と、によって形成される特定制柄の組み合わせを、前記所定属性に分類される絵柄のみによって形成される特定制柄の組み合わせよりも優先順位が高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【 0 3 8 7 】

本遊技機によれば、各絵柄群のうち所定制柄群には、いずれの属性にも分類される万能絵柄が設定されている。そして、万能絵柄と、所定属性に分類される絵柄と、によって形成される特定制柄の組み合わせは、所定属性に分類される絵柄のみによって形成される特定制柄の組み合わせよりも優先順位が高くなっている。かかる構成とすることにより、1の遊技回において所定属性に分類される絵柄のみによって形成される特定制柄の組み合わせが最終停止表示され、その後の遊技回において所定制柄群以外の絵柄群の変動表示が終了した際に前記所定属性に分類される絵柄が停止表示された場合であっても、所定制柄群の万能絵柄が停止表示されることで優先順位の高い特定制柄の組み合わせが最終停止表示

50

されることが遊技者に期待させることが可能となる。また、万能絵柄を設定することにより、絵柄の分類数を増加させることなく特定絵柄の組み合わせの優先順位数を増加させることが可能となり、特定絵柄の組み合わせの多様化を図ることが可能となる。

【0388】

遊技機5．上記遊技機4において、前記従制御手段は、前記所定絵柄群の変動表示を最後に終了させることを特徴とする遊技機。

【0389】

本遊技機によれば、所定絵柄群の変動表示が最後に終了されるため、全ての絵柄群の変動表示が終了するまで優先順位の高い特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

10

【0390】

遊技機6．上記遊技機1乃至遊技機4のいずれかにおいて、前記従制御手段は、前記表示画面上に前記付与絵柄の組み合わせを構成する待機絵柄（リーチ図柄）が停止表示されるように規定絵柄群（中図柄列Z2）を除く他の絵柄群の変動表示を終了させ、前記待機絵柄の停止表示後に前記規定絵柄群の変動表示を終了させる待機変動表示（リーチ変動）を行わせるよう前記絵柄表示装置を表示制御する待機変動表示手段（表示制御装置212のMPU252における図柄表示装置41にリーチ変動を実行させる機能）と、前記付与判定結果情報を受信したことに基づいて、前記待機変動表示を実行するか否かを決定する待機変動決定手段（表示制御装置212のMPU252における変動開始用処理のステップS1706を実行する機能）と、前記待機変動決定手段が前記待機変動表示を実行すると決定した場合、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定したか否かに関わらず、前記規定絵柄群を除く他の絵柄群の変動表示を終了させる際に前記待機絵柄が停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定する第3停止絵柄決定手段（表示制御装置212のMPU252における変動開始用処理のステップS1704を実行する機能）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

20

【0391】

本遊技機によれば、待機変動表示を実行すると決定した場合、連続演出を実行すると決定したか否かに関わらず、待機絵柄が停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄が決定される。つまり、連続演出を実行すると決定した状況下で待機変動表示を実行すると決定した場合には、待機変動表示が実行され、特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるのではなく、付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されるか、付与絵柄の組み合わせ及び特定絵柄の組み合わせと異なる他の絵柄の組み合わせが最終停止表示されることとなる。かかる構成においては、先の遊技回において所定の優先順位の特定絵柄の組み合わせを最終停止表示させ、次遊技回において待機変動表示を実行すると決定した場合、当該次遊技回において先の遊技回よりも優先順位の低い特定絵柄の組み合わせを形成する絵柄が待機絵柄として停止表示され得る。換言すれば、規定絵柄群以外の絵柄群の変動表示が終了した際に先の遊技回よりも優先順位の低い特定絵柄の組み合わせを形成する絵柄が停止表示された場合には、待機変動表示を実行されることが確定する。待機変動表示が実行された場合には付与絵柄の組み合わせが最終停止表示され得るため、かかる構成とすることにより、各絵柄群の変動表示が開始されてから全ての絵柄群の変動表示が終了するまで遊技者を表示画面に注視させることが可能となる。

30

40

【0392】

なお、本構成を上記遊技機4の構成に適用する場合には、所定絵柄群に万能絵柄を設定することにより、全ての絵柄群の変動表示が終了するまで優先順位の高い特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

【0393】

遊技機7．上記遊技機1乃至遊技機6のいずれかにおいて、前記従制御手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した場合、前記優先順位の上昇率（属性アップ率）を決定する上昇率決定手段（表示制御装置212のMPU252における予告設定処理のステップS1504を実行する機能）と、前記上昇率決定手段の決定結果を記憶する上

50

昇率記憶手段（表示制御装置 212 のワーク R A M 254）と、前記上昇率記憶手段に記憶されている上昇率に基づいて所定の抽選（アップ抽選）を実行する抽選手段（表示制御装置 212 の M P U 252 における予告開始用処理のステップ S 1809 を実行する機能）と、前記所定の抽選に当選した場合、前記優先順位第 2 記憶手段に記憶されている優先順位を当該優先順位よりも高い優先順位に変更する優先順位変更手段（表示制御装置 212 の M P U 252 における予告開始用処理のステップ S 1811 を実行する機能）と、を備え、前記第 2 停止絵柄決定手段は、前記優先順位第 2 記憶手段に記憶されている優先順位と対応する特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定することを特徴とする遊技機。

【0394】

10

本遊技機によれば、連続演出を実行すると決定した場合には、優先順位の上昇率が決定される。そして、当該優先順位の上昇率に基づいて所定の抽選が実行され、当該所定の抽選に当選した場合には、優先順位第 2 記憶手段に記憶されている優先順位が当該優先順位よりも高い優先順位に変更される。かかる構成とすることにより、所定遊技回において第 1 優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄を決定した場合には、所定遊技回よりも後の遊技回において、第 1 優先順位又は第 1 優先順位よりも優先順位の高い第 2 優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄を決定することが可能となる。また、所定の抽選が実行されることによってその後の優先順位が決定される構成とすることにより、予め記憶するデータ量の増大化を抑制しつつ、優先順位の変化態様を多様化させることが可能となる。

20

【0395】

遊技機 8 . 上記遊技機 7 において、前記所定の抽選に当選しなかった場合に前記優先順位第 2 記憶手段に記憶されている優先順位を当該優先順位よりも低い優先順位に変更する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【0396】

本遊技機によれば、所定の抽選に当選しなかった場合には、優先順位第 2 記憶手段に記憶されている優先順位が変更されないため、先の遊技回において最終停止表示させた特定絵柄の組み合わせの優先順位と等しい優先順位の特定絵柄の組み合わせを最終停止表示させることが可能となる。

【0397】

30

遊技機 9 . 上記遊技機 7 又は遊技機 8 において、前記特定判定手段を、前記新たな特別情報が前記付与情報と対応しているか否かの特定判定を行う構成とし、前記上昇率決定手段は、前記新たな特別情報が前記付与情報と対応していることを示す特定判定結果情報（大当たり保留コマンド）を受信した場合、前記新たな特別情報が前記付与情報と対応していないことを示す特定判定結果情報（完全外れ保留コマンド等）を受信した場合と比して、高い上昇率を選択する可能性が高いことを特徴とする遊技機。

【0398】

本遊技機によれば、新たな特別情報が付与情報と対応していることを示す特定判定結果情報を受信した場合、新たな特別情報が付与情報と対応していないことを示す特定判定結果情報を受信した場合と比して、高い上昇率を選択する可能性が高くなる。かかる構成とすることにより、優先順位の変化態様を通じてその後の遊技回に付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

40

【0399】

遊技機 10 . 上記遊技機 7 乃至遊技機 9 のいずれかにおいて、前記複数の絵柄群の変動表示として、前記表示画面上に前記付与絵柄の組み合わせを構成する待機絵柄（リーチ図柄）が停止表示されるように規定絵柄群（中図柄列 22）を除く他の絵柄群の変動表示を終了させ、前記待機絵柄の停止表示後に前記規定絵柄群の変動表示を終了させる待機変動表示（リーチ変動）を備え、前記特定判定手段を、前記新たな特別情報が前記待機変動表示を行う情報と対応しているか否かの特定判定を行う構成とし、前記上昇率決定手段は、前記新たな特別情報が前記待機変動表示を行う情報と対応していることを示す特定判定結

50

果情報（第１リーチ保留コマンド等）を受信した場合、前記新たな特別情報が前記待機変動表示を行う情報と対応していないことを示す特定判定結果情報（完全外れ保留コマンド）を受信した場合と比して、高い上昇率を選択する可能性が高いことを特徴とする遊技機。

【０４００】

本遊技機によれば、新たな特別情報が待機変動表示を行う情報と対応していることを示す特定判定結果情報を受信した場合、新たな特別情報が待機変動表示を行う情報と対応していないことを示す特定判定結果情報を受信した場合と比して、高い上昇率を選択する可能性が高くなる。待機変動表示は付与絵柄の組み合わせが最終停止表示され得る変動表示であるため、かかる構成とすることにより、優先順位の変化態様を通じてその後の遊技回

10

【０４０１】

遊技機１１．上記遊技機１０において、前記付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度の異なる複数種の待機変動表示を備え、前記特定判定手段を、前記新たな特別情報が前記待機変動表示の種別を示す情報と対応しているか否かの特定判定を行う構成とし、前記上昇率決定手段は、前記新たな特別情報が前記待機変動表示のいずれかを行う情報と対応していることを示す特定判定結果情報（第１リーチ保留コマンド等）を受信した場合、前記待機変動表示の種別が前記期待度の高いものであるほど高い上昇率を選択する可能性が高いことを特徴とする遊技機。

【０４０２】

本遊技機によれば、新たな特別情報が待機変動表示のいずれかを行う情報と対応していることを示す特定判定結果情報を受信した場合、待機変動表示の種別が付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度の高いものであるほど高い上昇率を選択する可能性が高くなる。かかる構成とすることにより、優先順位の変化態様を通じて、その後の遊技回

20

【０４０３】

遊技機１２．上記遊技機７乃至遊技機１１のいずれかにおいて、前記従制御手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定済みである状況下で前記決定手段が前記連続演出を実行すると再度決定した場合、前記優先順位の上昇率を再度決定する上昇率第２決定手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における予告設定処理のステップＳ１５０４を実行する機能）と、前記上昇率記憶手段に記憶されている上昇率と、前記上昇率第２決定手段の決定した上昇率と、を比較判定する比較判定手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における予告設定処理のステップＳ１５１３を実行する機能）と、前記比較判定手段の比較判定結果が前記上昇率第２決定手段の決定した上昇率の方が高いものであった場合、前記上昇率記憶手段に前記上昇率第２決定手段の決定した上昇率を記憶させる上昇率変更手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における予告設定処理のステップＳ１５１５を実行する機能）と、前記比較判定手段の比較判定結果が前記上昇率第２決定手段の決定した上昇率の方が高いものであった場合、前記連続演出の実行期間を変更する期間変更手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における予告設定処理のステップＳ１５１０を

30

40

【０４０４】

本遊技機によれば、決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定した場合、優先順位の上昇率が再度決定される。そして、上昇率記憶手段に記憶されている上昇率と、再度決定された上昇率と、が比較判定され、再度決定された上昇率の方が高かった場合には、上昇率記憶手段に記憶される上昇率

50

度の決定結果に関わらず連続演出の実行期間を変更する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、再度決定した上昇率の方が低かった場合、その後の遊技回において付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることへの期待感を損なってしまう可能性が考えられる。かかる懸念を解消すべく、例えば決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定した場合には、決定手段の先の決定結果と対応する連続演出の実行期間の終了後に新たな連続演出の実行期間を設定する構成とすることも考えられる。しかしながら、かかる構成とした場合には、連続演出の実行頻度が高くなってしまうことにより、連続演出が実行された際の付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度が低下してしまう可能性が考えられる。これは、連続演出に対する遊技者の関心が損なわれてしまうことに繋がり得る。一方、再度決定された上昇率の方が高かった場合に連続演出の実行期間が変更される構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

10

【0405】

遊技機13．上記遊技機12において、前記比較判定手段の比較判定結果が前記上昇率記憶手段に記憶されている上昇率の方が高いものであった場合、前記決定手段が前記連続演出を実行すると再度決定したことを無効とする無効化手段（表示制御装置212のMPU252における予告設定処理のステップS1514を否定判定して予告設定処理を終了する機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【0406】

本遊技機によれば、比較判定手段の比較判定結果が上昇率記憶手段に記憶されている上昇率の方が高いものであった場合、決定手段が連続演出を実行すると再度決定したことが無効とされる。かかる構成とすることにより、連続演出の実行頻度を低減させることが可能となるとともに、連続演出が実行された際の付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度が低下することを抑制することが可能となる。

20

【0407】

遊技機14．上記遊技機1乃至遊技機11のいずれかにおいて、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定済みである状況下で前記決定手段が前記連続演出を実行すると再度決定したことに基づいて、前記連続演出の実行期間を変更する期間変更手段（表示制御装置212のMPU252における予告設定処理のステップS1510を実行する機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

30

【0408】

本遊技機によれば、決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定したことに基づいて、連続演出の実行期間が変更される。かかる構成とすることにより、連続演出を好適な形で実行することが可能となる。すなわち、例えば決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定した場合には、決定手段の先の決定結果と対応する連続演出の実行期間の終了後に新たな連続演出の実行期間を設定する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、連続演出の実行頻度が高くなってしまうことにより、連続演出が実行された際の付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度が低下してしまう可能性が考えられる。これは、連続演出に対する遊技者の関心が損なわれてしまうことに繋がり得る。一方、決定手段が連続演出を実行すると再度決定したことに基づいて連続演出の実行期間が変更される構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

40

【0409】

遊技機15．上記遊技機1乃至遊技機14のいずれかにおいて、前記従制御手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した場合、前記連続演出の実行期間を示唆する実行期間示唆手段（表示制御装置212のMPU252における変動終了用処理のステップS2004を実行する機能、図柄表示装置41）を備えたことを特徴とする遊技機。

【0410】

本遊技機によれば、連続演出を実行すると決定した場合、連続演出の実行期間が示唆さ

50

れる。かかる構成とすることにより、特別情報が複数記憶されている場合に、いずれの特別情報に基づいて連続演出の実行が決定されたのかを遊技者に把握させることが可能となる。

【 0 4 1 1 】

遊技機 1 6 . 上記遊技機 1 5 において、前記実行期間示唆手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した遊技回における前記絵柄群の変動表示が終了した後に前記連続演出の実行期間を示唆することを特徴とする遊技機。

【 0 4 1 2 】

本遊技機によれば、決定手段が連続演出を実行すると決定した遊技回における絵柄群の変動表示が終了した後に連続演出の実行期間が示唆される。例えば決定手段が連続演出を実行すると決定したタイミングで連続演出の実行期間を示唆する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、遊技者の関心が当該遊技回における絵柄群の変動表示から連続演出に移ってしまう可能性が考えられる。一方、決定手段が連続演出を実行すると決定した遊技回における絵柄群の変動表示が終了した後に連続演出の実行期間を示唆する構成とした場合には、遊技者に前記遊技回における絵柄群の変動表示を注視させた後にその後の連続演出に対する期待を抱かせることが可能となる。故に、各遊技回における絵柄群の変動表示を遊技者に堪能させることが可能となる。

【 0 4 1 3 】

遊技機 1 7 . 表示画面上にて複数の絵柄群（図柄列 Z 1 ~ Z 3 ）が変動表示されるように絵柄を変動表示する絵柄表示手段（図柄表示装置 4 1 ）と、

遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置 8 1 ）と、

該主制御手段の配下で前記絵柄表示手段を表示制御する従制御手段（音声ランプ制御装置 8 2 、表示制御装置 2 1 2 ）と

を備え、

前記主制御手段は、

予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 におけるステップ S 3 0 5 の処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を、複数の数として予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア 2 3 2 ）と、

遊技回を開始させる場合、前記取得情報記憶手段に記憶されている所定の特別情報が予め設定されている付与情報（大当たり数値情報）と対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 における当否判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定手段の判定結果を示す付与判定結果情報（種別コマンド）を前記従制御手段に送信する第 1 送信手段（主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 における種別コマンドを送信する機能）と、

前記付与判定手段の判定結果が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技回が開始されている状況において前記取得情報記憶手段に新たな特別情報が記憶される又は記憶されたことに基づいて、前記新たな特別情報が予め設定されている特定情報と対応しているか否かの特定判定を、前記新たな特別情報と対応する遊技回を開始させるべく前記付与判定手段が前記付与判定を行うよりも前のタイミングで行う特定判定手段（主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 における保留コマンドの設定処理を実行する機能）と、

前記特定判定手段の判定結果を示す特定判定結果情報（保留コマンド）を前記従制御手段に送信する第 2 送信手段（主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 における保留コマンドを送信する機能）と

を備え、

10

20

30

40

50

前記従制御手段は、

前記付与対応結果であることを示す付与判定結果情報を受信したことに基づいて、前記複数の絵柄群の変動表示を終了させる際に付与絵柄の組み合わせ（大当たり図柄の組み合わせ）が最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定する第1停止絵柄決定手段（表示制御装置212のMPU252における変動開始用処理のステップS1704を実行する機能）と、

前記特定判定結果情報を受信したことに基づいて、前記新たな特別情報と対応する遊技回にいたるまでの複数の遊技回にわたって実行可能な連続演出（保留予告）を実行するか否かを決定する決定手段（表示制御装置212のMPU252における予告抽選処理S1501を実行する機能）と、

10

前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定し、前記付与対応結果でないことを示す付与判定結果情報を受信したことに基づいて、前記複数の絵柄群の変動表示を終了させる際に予め定められた複数の特定絵柄の組み合わせ（チャンス目）のうち所定の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定する第2停止絵柄決定手段（表示制御装置212のMPU252における予告開始用処理のステップS1805を実行する機能）と、

前記複数の特定絵柄の組み合わせのそれぞれに定められた優先順位（属性レベル）を予め記憶する優先順位記憶手段（表示制御装置212のプログラムROM253）と、

前記第2停止絵柄決定手段が前記各絵柄群の停止絵柄を決定する場合に前記優先順位を記憶する優先順位第2記憶手段（表示制御装置212のワークRAM254）とを備え、

20

前記停止絵柄第2決定手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した又は決定した後の所定遊技回において第1優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう前記各絵柄群の停止絵柄を決定した場合、前記所定遊技回よりも後の遊技回において、前記第1優先順位又は前記第1優先順位よりも優先順位の高い第2優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう前記各絵柄群の停止絵柄を決定し、

前記絵柄群を形成する絵柄のそれぞれに属性を設定するとともに前記特定絵柄の組み合わせが前記各絵柄群の同一属性の絵柄によって形成される構成とし、前記各絵柄群のうち所定絵柄群（中図柄列22）にいずれの属性にも分類される万能絵柄（裏「4」の主図柄）を設定し、前記万能絵柄と、所定属性に分類される絵柄と、によって形成される特定絵柄の組み合わせを、前記所定属性に分類される絵柄のみによって形成される特定絵柄の組み合わせよりも優先順位が高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【0414】

本遊技機によれば、主制御手段は、遊技回が開始されている状況において取得情報記憶手段に新たな特別情報が記憶される又は記憶されたことに基づいて、新たな特別情報が予め設定されている特定情報と対応しているか否かの特定判定を、新たな特別情報と対応する遊技回を開始させるべく付与判定手段が付与判定を行うよりも前のタイミングで行う。従制御手段は、特定判定結果情報を受信したことに基づいて、新たな特別情報と対応する遊技回にいたるまでの複数の遊技回にわたって実行可能な連続演出を実行するか否かを決定する。かかる構成とすることにより、付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させながら複数の遊技回にわたって絵柄群の変動表示に注視させることが可能となる。

40

【0415】

また、連続演出を実行すると決定し、付与対応結果でないことを示す付与判定結果情報を受信したことに基づいて、複数の絵柄群の変動表示を終了させる際に予め定められた複数の特定絵柄の組み合わせのうち所定の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう、各絵柄群の停止絵柄を決定する。かかる構成とすることにより、特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されたことを通じて連続演出が実行されていることを遊技者に把握させることが可能となり、特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させながら絵柄群の変動表示に注視させることが可能となる。

50

【 0 4 1 6 】

加えて、決定手段が連続演出を実行すると決定した又は決定した後の所定遊技回において第1優先順位の特定制柄の組み合わせが最終停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄を決定した場合には、所定遊技回よりも後の遊技回において、第1優先順位又は第1優先順位よりも優先順位の高い第2優先順位の特定制柄の組み合わせが最終停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄を決定する。かかる構成とすることにより、連続演出の実行期間における優先順位の変化態様を通じて遊技者の付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることに対する期待感を高めることが可能となり、前記実行期間における各遊技回の絵柄群の変動表示に注視させることが可能となる。

【 0 4 1 7 】

さらに、絵柄群を形成する絵柄のそれぞれに属性が設定されており、特定制柄の組み合わせは各絵柄群の同一属性の絵柄によって形成される。かかる構成とすることにより、特定制柄の組み合わせが最終停止表示されたことを各絵柄群の停止絵柄を通じて遊技者に把握させることが可能となる。また、各絵柄群の変動表示が所定の規則性に基づいて順次終了する構成においては、いずれの特定制柄の組み合わせが最終停止表示され得るのかを絵柄群の変動表示が終了する毎に遊技者に推測させることが可能となり、絵柄群の変動表示に遊技者を注視させることが可能となる。

【 0 4 1 8 】

さらにまた、各絵柄群のうち所定制柄群には、いずれの属性にも分類される万能絵柄が設定されている。そして、万能絵柄と、所定属性に分類される絵柄と、によって形成される特定制柄の組み合わせは、所定属性に分類される絵柄のみによって形成される特定制柄の組み合わせよりも優先順位が高くなっている。かかる構成とすることにより、1の遊技回において所定属性に分類される絵柄のみによって形成される特定制柄の組み合わせが最終停止表示され、その後の遊技回において所定制柄群以外の絵柄群の変動表示が終了した際に前記所定属性に分類される絵柄が停止表示された場合であっても、所定制柄群の万能絵柄が停止表示されることで優先順位の高い特定制柄の組み合わせが最終停止表示されることを遊技者に期待させることが可能となる。また、万能絵柄を設定することにより、絵柄の分類数を増加させることなく特定制柄の組み合わせの優先順位数を増加させることが可能となり、特定制柄の組み合わせの多様化を図ることが可能となる。

【 0 4 1 9 】

以上の結果、各遊技回における絵柄群の変動表示に遊技者を注視させることが可能となる。

【 0 4 2 0 】

遊技機18．上記遊技機17において、前記絵柄の少なくとも一部に前記属性を示す属性情報を表示したことを特徴とする遊技機。

【 0 4 2 1 】

本遊技機によれば、絵柄の少なくとも一部に属性を示す属性情報が表示されているため、当該遊技機の遊技経験が乏しい遊技者であっても、いずれの特定制柄の組み合わせが最終停止表示され得るのかを絵柄群の変動表示が終了する毎に推測することが可能となる。

【 0 4 2 2 】

遊技機19．上記遊技機17又は遊技機18において、前記従制御手段は、前記所定制柄群の変動表示を最後に終了させることを特徴とする遊技機。

【 0 4 2 3 】

本遊技機によれば、所定制柄群の変動表示が最後に終了されるため、全ての絵柄群の変動表示が終了するまで優先順位の高い特定制柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

【 0 4 2 4 】

遊技機20．上記遊技機17又は遊技機18において、前記従制御手段は、前記表示画面上に前記付与絵柄の組み合わせを構成する待機絵柄（リーチ図柄）が停止表示されるように規定絵柄群（中図柄列22）を除く他の絵柄群の変動表示を終了させ、前記待機絵柄

10

20

30

40

50

の停止表示後に前記規定絵柄群の変動表示を終了させる待機変動表示（リーチ変動）を行わせるよう前記絵柄表示装置を表示制御する待機変動表示手段（表示制御装置 212 の MPU 252 における図柄表示装置 41 にリーチ変動を実行させる機能）と、前記付与判定結果情報を受信したことに基づいて、前記待機変動表示を実行するか否かを決定する待機変動決定手段（表示制御装置 212 の MPU 252 における変動開始用処理のステップ S 1706 を実行する機能）と、前記待機変動決定手段が前記待機変動表示を実行すると決定した場合、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定したか否かに関わらず、前記規定絵柄群を除く他の絵柄群の変動表示を終了させる際に前記待機絵柄が停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定する第 3 停止絵柄決定手段（表示制御装置 212 の MPU 252 における変動開始用処理のステップ S 1704 を実行する機能）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【0425】

本遊技機によれば、待機変動表示を実行すると決定した場合、連続演出を実行すると決定したか否かに関わらず、待機絵柄が停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄が決定される。つまり、連続演出を実行すると決定した状況下で待機変動表示を実行すると決定した場合には、待機変動表示が実行され、特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるのではなく、付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されるか、付与絵柄の組み合わせ及び特定絵柄の組み合わせと異なる他の絵柄の組み合わせが最終停止表示されることとなる。かかる構成においては、先の遊技回において所定の優先順位の特定絵柄の組み合わせを最終停止表示させ、次遊技回において待機変動表示を実行すると決定した場合、当該次遊技回において先の遊技回よりも優先順位の低い特定絵柄の組み合わせを形成する絵柄が待機絵柄として停止表示され得る。換言すれば、規定絵柄群以外の絵柄群の変動表示が終了した際に先の遊技回よりも優先順位の低い特定絵柄の組み合わせを形成する絵柄が停止表示された場合には、待機変動表示が実行されることが確定する。待機変動表示が実行された場合には付与絵柄の組み合わせが最終停止表示され得るため、かかる構成とすることにより、各絵柄群の変動表示が開始されてから全ての絵柄群の変動表示が終了するまで遊技者を表示画面に注視させることが可能となる。

20

【0426】

なお、所定絵柄群に万能絵柄を設定した場合には、全ての絵柄群の変動表示が終了するまで優先順位の高い特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

30

【0427】

遊技機 21、上記遊技機 17 乃至遊技機 20 のいずれかにおいて、前記従制御手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した場合、前記優先順位の上昇率（属性アップ率）を決定する上昇率決定手段（表示制御装置 212 の MPU 252 における予告設定処理のステップ S 1504 を実行する機能）と、前記上昇率決定手段の決定結果を記憶する上昇率記憶手段（表示制御装置 212 の ワーク RAM 254）と、前記上昇率記憶手段に記憶されている上昇率に基づいて所定の抽選（アップ抽選）を実行する抽選手段（表示制御装置 212 の MPU 252 における予告開始用処理のステップ S 1809 を実行する機能）と、前記所定の抽選に当選した場合、前記優先順位第 2 記憶手段に記憶されている優先順位を当該優先順位よりも高い優先順位に変更する優先順位変更手段（表示制御装置 212 の MPU 252 における予告開始用処理のステップ S 1811 を実行する機能）と、を備え、前記第 2 停止絵柄決定手段は、前記優先順位第 2 記憶手段に記憶されている優先順位と対応する特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定することを特徴とする遊技機。

40

【0428】

本遊技機によれば、連続演出を実行すると決定した場合には、優先順位の上昇率が決定される。そして、当該優先順位の上昇率に基づいて所定の抽選が実行され、当該所定の抽選に当選した場合には、優先順位第 2 記憶手段に記憶されている優先順位が当該優先順位よりも高い優先順位に変更される。かかる構成とすることにより、所定遊技回において第

50

1 優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄を決定した場合には、所定遊技回よりも後の遊技回において、第1優先順位又は第1優先順位よりも優先順位の高い第2優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄を決定することが可能となる。また、所定の抽選が実行されることによってその後の優先順位が決定される構成とすることにより、予め記憶するデータ量の増大化を抑制しつつ、優先順位の変化態様を多様化させることが可能となる。

【0429】

遊技機22．上記遊技機21において、前記所定の抽選に当選しなかった場合に前記優先順位第2記憶手段に記憶されている優先順位を当該優先順位よりも低い優先順位に変更する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

10

【0430】

本遊技機によれば、所定の抽選に当選しなかった場合には、優先順位第2記憶手段に記憶されている優先順位が変更されないため、先の遊技回において最終停止表示させた特定絵柄の組み合わせの優先順位と等しい優先順位の特定絵柄の組み合わせを最終停止表示させることが可能となる。

【0431】

遊技機23．上記遊技機21又は遊技機22において、前記特定判定手段を、前記新たな特別情報が前記付与情報と対応しているか否かの特定判定を行う構成とし、前記上昇率決定手段は、前記新たな特別情報が前記付与情報と対応していることを示す特定判定結果情報（大当たり保留コマンド）を受信した場合、前記新たな特別情報が前記付与情報と対応していないことを示す特定判定結果情報（完全外れ保留コマンド等）を受信した場合と比して、高い上昇率を選択する可能性が高いことを特徴とする遊技機。

20

【0432】

本遊技機によれば、新たな特別情報が付与情報と対応していることを示す特定判定結果情報を受信した場合、新たな特別情報が付与情報と対応していないことを示す特定判定結果情報を受信した場合と比して、高い上昇率を選択する可能性が高くなる。かかる構成とすることにより、優先順位の変化態様を通じてその後の遊技回に付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

【0433】

遊技機24．上記遊技機21乃至遊技機23のいずれかにおいて、前記複数の絵柄群の変動表示として、前記表示画面上に前記付与絵柄の組み合わせを構成する待機絵柄（リーチ図柄）が停止表示されるように規定絵柄群（中図柄列Z2）を除く他の絵柄群の変動表示を終了させ、前記待機絵柄の停止表示後に前記規定絵柄群の変動表示を終了させる待機変動表示（リーチ変動）を備え、前記特定判定手段を、前記新たな特別情報が前記待機変動表示を行う情報と対応しているか否かの特定判定を行う構成とし、前記上昇率決定手段は、前記新たな特別情報が前記待機変動表示を行う情報と対応していることを示す特定判定結果情報（第1リーチ保留コマンド等）を受信した場合、前記新たな特別情報が前記待機変動表示を行う情報と対応していないことを示す特定判定結果情報（完全外れ保留コマンド）を受信した場合と比して、高い上昇率を選択する可能性が高いことを特徴とする遊技機。

30

40

【0434】

本遊技機によれば、新たな特別情報が待機変動表示を行う情報と対応していることを示す特定判定結果情報を受信した場合、新たな特別情報が待機変動表示を行う情報と対応していないことを示す特定判定結果情報を受信した場合と比して、高い上昇率を選択する可能性が高くなる。待機変動表示は付与絵柄の組み合わせが最終停止表示され得る変動表示であるため、かかる構成とすることにより、優先順位の変化態様を通じてその後の遊技回に付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

【0435】

遊技機25．上記遊技機24において、前記付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度の異なる複数種の待機変動表示を備え、前記特定判定手段を、前記新たな特別情

50

報が前記待機変動表示の種別を示す情報と対応しているか否かの特定判定を行う構成とし、前記上昇率決定手段は、前記新たな特別情報が前記待機変動表示のいずれかを行う情報と対応していることを示す特定判定結果情報（第1リーチ保留コマンド等）を受信した場合、前記待機変動表示の種別が前記期待度の高いものであるほど高い上昇率を選択する可能性が高いことを特徴とする遊技機。

【0436】

本遊技機によれば、新たな特別情報が待機変動表示のいずれかを行う情報と対応していることを示す特定判定結果情報を受信した場合、待機変動表示の種別が付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度の高いものであるほど高い上昇率を選択する可能性が高くなる。かかる構成とすることにより、優先順位の変化態様を通じて、その後の遊技回に付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度の高い待機変動表示が行われることや付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

10

【0437】

遊技機26．上記遊技機21乃至遊技機25のいずれかにおいて、前記従制御手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定済みである状況下で前記決定手段が前記連続演出を実行すると再度決定した場合、前記優先順位の上昇率を再度決定する上昇率第2決定手段（表示制御装置212のMPU252における予告設定処理のステップS1504を実行する機能）と、前記上昇率記憶手段に記憶されている上昇率と、前記上昇率第2決定手段の決定した上昇率と、を比較判定する比較判定手段（表示制御装置212のMPU252における予告設定処理のステップS1513を実行する機能）と、前記比較判定手段の比較判定結果が前記上昇率第2決定手段の決定した上昇率の方が高いものであった場合、前記上昇率記憶手段に前記上昇率第2決定手段の決定した上昇率を記憶させる上昇率変更手段（表示制御装置212のMPU252における予告設定処理のステップS1515を実行する機能）と、前記比較判定手段の比較判定結果が前記上昇率第2決定手段の決定した上昇率の方が高いものであった場合、前記連続演出の実行期間を変更する期間変更手段（表示制御装置212のMPU252における予告設定処理のステップS1510を実行する機能）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

20

【0438】

本遊技機によれば、決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定した場合、優先順位の上昇率が再度決定される。そして、上昇率記憶手段に記憶されている上昇率と、再度決定された上昇率と、が比較判定され、再度決定された上昇率の方が高かった場合には、上昇率記憶手段に記憶される上昇率に変更されるとともに、連続演出の実行期間が変更される。再度決定された上昇率の方が高かった場合に連続演出の実行期間が変更される構成とすることにより、連続演出を好適な形で実行することが可能となる。すなわち、例えば決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定した場合には、上昇率の再度の決定結果に関わらず連続演出の実行期間を変更する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、再度決定した上昇率の方が低かった場合、その後の遊技回において付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることへの期待感を損なってしまう可能性が考えられる。かかる懸念を解消すべく、例えば決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定した場合には、決定手段の先の決定結果と対応する連続演出の実行期間の終了後に新たな連続演出の実行期間を設定する構成とすることも考えられる。しかしながら、かかる構成とした場合には、連続演出の実行頻度が高くなってしまいことにより、連続演出が実行された際の付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度が低下してしまう可能性が考えられる。これは、連続演出に対する遊技者の関心が損なわれてしまうことに繋がり得る。一方、再度決定された上昇率の方が高かった場合に連続演出の実行期間が変更される構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

30

40

【0439】

遊技機27．上記遊技機26において、前記比較判定手段の比較判定結果が前記上昇率

50

記憶手段に記憶されている上昇率の方が高いものであった場合、前記決定手段が前記連続演出を実行すると再度決定したことを無効とする無効化手段（表示制御装置 212 の MPU 252 における予告設定処理のステップ S 1514 を否定判定して予告設定処理を終了する機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【0440】

本遊技機によれば、比較判定手段の比較判定結果が上昇率記憶手段に記憶されている上昇率の方が高いものであった場合、決定手段が連続演出を実行すると再度決定したことが無効とされる。かかる構成とすることにより、連続演出の実行頻度を低減させることが可能となるとともに、連続演出が実行された際の付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度が低下することを抑制することが可能となる。

10

【0441】

遊技機 28 . 上記遊技機 17 乃至遊技機 25 のいずれかにおいて、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定済みである状況下で前記決定手段が前記連続演出を実行すると再度決定したことに基づいて、前記連続演出の実行期間を変更する期間変更手段（表示制御装置 212 の MPU 252 における予告設定処理のステップ S 1510 を実行する機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【0442】

本遊技機によれば、決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定したことに基づいて、連続演出の実行期間が変更される。かかる構成とすることにより、連続演出を好適な形で実行することが可能となる。すなわち、例えば決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定した場合には、決定手段の先の決定結果と対応する連続演出の実行期間の終了後に新たな連続演出の実行期間を設定する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、連続演出の実行頻度が高くなってしまいうことにより、連続演出が実行された際の付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度が低下してしまう可能性が考えられる。これは、連続演出に対する遊技者の関心が損なわれてしまうことに繋がり得る。一方、決定手段が連続演出を実行すると再度決定したことに基づいて連続演出の実行期間が変更される構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

20

【0443】

遊技機 29 . 上記遊技機 17 乃至遊技機 28 のいずれかにおいて、前記従制御手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した場合、前記連続演出の実行期間を示唆する実行期間示唆手段（表示制御装置 212 の MPU 252 における変動終了用処理のステップ S 2004 を実行する機能、図柄表示装置 41）を備えたことを特徴とする遊技機。

30

【0444】

本遊技機によれば、連続演出を実行すると決定した場合、連続演出の実行期間が示唆される。かかる構成とすることにより、特別情報が複数記憶されている場合に、いずれの特別情報に基づいて連続演出の実行が決定されたのかを遊技者に把握させることが可能となる。

40

【0445】

遊技機 30 . 上記遊技機 29 において、前記実行期間示唆手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した遊技回における前記絵柄群の変動表示が終了した後に前記連続演出の実行期間を示唆することを特徴とする遊技機。

【0446】

本遊技機によれば、決定手段が連続演出を実行すると決定した遊技回における絵柄群の変動表示が終了した後に連続演出の実行期間が示唆される。例えば決定手段が連続演出を実行すると決定したタイミングで連続演出の実行期間を示唆する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、遊技者の関心が当該遊技回における絵柄群の変動表示から連続演出に移ってしまう可能性が考えられる。一方、決定手段が連続演出を実行す

50

ると決定した遊技回における絵柄群の変動表示が終了した後に連続演出の実行期間を示唆する構成とした場合には、遊技者に前記遊技回における絵柄群の変動表示を注視させた後にその後の連続演出に対する期待を抱かせることが可能となる。故に、各遊技回における絵柄群の変動表示を遊技者に堪能させることが可能となる。

【 0 4 4 7 】

遊技機 3 1 . 表示画面上にて複数の絵柄群 (図柄列 Z 1 ~ Z 3) が変動表示されるように絵柄を変動表示する絵柄表示手段 (図柄表示装置 4 1) と、

遊技を統括管理する主制御手段 (主制御装置 8 1) と、

該主制御手段の配下で前記絵柄表示手段を表示制御する従制御手段 (音声ランプ制御装置 8 2 、 表示制御装置 2 1 2) と

を備え、

前記主制御手段は、

予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報 (保留情報) を取得する情報取得手段 (主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 におけるステップ S 3 0 5 の処理を実行する機能) と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を、複数の数として予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段 (保留球格納エリア 2 3 2) と、

遊技回を開始させる場合、前記取得情報記憶手段に記憶されている所定の特別情報が予め設定されている付与情報 (大当たり数値情報) と対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段 (主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 における当否判定処理を実行する機能) と

前記付与判定手段の判定結果を示す付与判定結果情報 (種別コマンド) を前記従制御手段に送信する第 1 送信手段 (主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 における種別コマンドを送信する機能) と、

前記付与判定手段の判定結果が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典を付与する特典付与手段 (主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 における遊技状態移行処理を実行する機能) と、

前記遊技回が開始されている状況において前記取得情報記憶手段に新たな特別情報が記憶される又は記憶されたことに基づいて、前記新たな特別情報が予め設定されている特定情報と対応しているか否かの特定判定を、前記新たな特別情報と対応する遊技回を開始させるべく前記付与判定手段が前記付与判定を行うよりも前のタイミングで行う特定判定手段 (主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 における保留コマンドの設定処理を実行する機能) と

前記特定判定手段の判定結果を示す特定判定結果情報 (保留コマンド) を前記従制御手段に送信する第 2 送信手段 (主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 における保留コマンドを送信する機能) と

を備え、

前記従制御手段は、

前記付与対応結果であることを示す付与判定結果情報を受信したことに基づいて、前記複数の絵柄群の変動表示を終了させる際に付与絵柄の組み合わせ (大当たり図柄の組み合わせ) が最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定する第 1 停止絵柄決定手段 (表示制御装置 2 1 2 の M P U 2 5 2 における変動開始用処理のステップ S 1 7 0 4 を実行する機能) と、

前記特定判定結果情報を受信したことに基づいて、前記新たな特別情報と対応する遊技回にいたるまでの複数の遊技回にわたって実行可能な連続演出 (保留予告) を実行するか否かを決定する決定手段 (表示制御装置 2 1 2 の M P U 2 5 2 における予告抽選処理 S 1 5 0 1 を実行する機能) と、

前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定し、前記付与対応結果でないことを示す付与判定結果情報を受信したことに基づいて、前記複数の絵柄群の変動表示を終了させる際に予め定められた複数の特定絵柄の組み合わせ (チャンス目) のうち所定の特定絵柄の

10

20

30

40

50

組み合わせが最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定する第2停止絵柄決定手段（表示制御装置212のMPU252における予告開始用処理のステップS1805を実行する機能）と、

前記複数の特定絵柄の組み合わせのそれぞれに定められた優先順位（属性レベル）を予め記憶する優先順位記憶手段（表示制御装置212のプログラムROM253）と、

前記第2停止絵柄決定手段が前記各絵柄群の停止絵柄を決定する場合に前記優先順位を記憶する優先順位第2記憶手段（表示制御装置212のワークRAM254）と、

前記表示画面上に前記付与絵柄の組み合わせを構成する待機絵柄（リーチ図柄）が停止表示されるように規定絵柄群（中図柄列Z2）を除く他の絵柄群の変動表示を終了させ、前記待機絵柄の停止表示後に前記規定絵柄群の変動表示を終了させる待機変動表示（リーチ変動）を行わせるよう前記絵柄表示装置を表示制御する待機変動表示手段（表示制御装置212のMPU252における図柄表示装置41にリーチ変動を実行させる機能）と、

前記付与判定結果情報を受信したことに基づいて、前記待機変動表示を実行するか否かを決定する待機変動決定手段（表示制御装置212のMPU252における変動開始用処理のステップS1706を実行する機能）と、

前記待機変動決定手段が前記待機変動表示を実行すると決定した場合、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定したか否かに関わらず、前記規定絵柄群を除く他の絵柄群の変動表示を終了させる際に前記待機絵柄が停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定する第3停止絵柄決定手段（表示制御装置212のMPU252における変動開始用処理のステップS1704を実行する機能）とを備え、

前記停止絵柄第2決定手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した又は決定した後の所定遊技回において第1優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう前記各絵柄群の停止絵柄を決定した場合、前記所定遊技回よりも後の遊技回において、前記第1優先順位又は前記第1優先順位よりも優先順位の高い第2優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう前記各絵柄群の停止絵柄を決定することを特徴とする遊技機。

【0448】

本遊技機によれば、主制御手段は、遊技回が開始されている状況において取得情報記憶手段に新たな特別情報が記憶される又は記憶されたことに基づいて、新たな特別情報が予め設定されている特定情報と対応しているか否かの特定判定を、新たな特別情報と対応する遊技回を開始させるべく付与判定手段が付与判定を行うよりも前のタイミングで行う。従制御手段は、特定判定結果情報を受信したことに基づいて、新たな特別情報と対応する遊技回にいたるまでの複数の遊技回にわたって実行可能な連続演出を実行するか否かを決定する。かかる構成とすることにより、付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させながら複数の遊技回にわたって絵柄群の変動表示に注視させることが可能となる。

【0449】

また、連続演出を実行すると決定し、付与対応結果でないことを示す付与判定結果情報を受信したことに基づいて、複数の絵柄群の変動表示を終了させる際に予め定められた複数の特定絵柄の組み合わせのうち所定の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう、各絵柄群の停止絵柄を決定する。かかる構成とすることにより、特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されたことを通じて連続演出が実行されていることを遊技者に把握させることが可能となり、特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させながら絵柄群の変動表示に注視させることが可能となる。

【0450】

加えて、決定手段が連続演出を実行すると決定した又は決定した後の所定遊技回において第1優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄を決定した場合には、所定遊技回よりも後の遊技回において、第1優先順位又は第1優先順位よりも優先順位の高い第2優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう

各絵柄群の停止絵柄を決定する。かかる構成とすることにより、連続演出の実行期間における優先順位の変化態様を通じて遊技者の付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることに対する期待感を高めることが可能となり、前記実行期間における各遊技回の絵柄群の変動表示に注視させることが可能となる。

【0451】

さらに、待機変動表示を実行すると決定した場合、連続演出を実行すると決定したか否かに関わらず、待機絵柄が停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄が決定される。つまり、連続演出を実行すると決定した状況下で待機変動表示を実行すると決定した場合には、待機変動表示が実行され、特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるのではなく、付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されるか、付与絵柄の組み合わせ及び特定絵柄の組み合わせと異なる他の絵柄の組み合わせが最終停止表示されることとなる。かかる構成においては、先の遊技回において所定の優先順位の特定絵柄の組み合わせを最終停止表示させ、次遊技回において待機変動表示を実行すると決定した場合、当該次遊技回において先の遊技回よりも優先順位の低い特定絵柄の組み合わせを形成する絵柄が待機絵柄として停止表示され得る。換言すれば、規定絵柄群以外の絵柄群の変動表示が終了した際に先の遊技回よりも優先順位の低い特定絵柄の組み合わせを形成する絵柄が停止表示された場合には、待機変動表示を実行されることが確定する。待機変動表示が実行された場合には付与絵柄の組み合わせが最終停止表示され得るため、かかる構成とすることにより、各絵柄群の変動表示が開始されてから全ての絵柄群の変動表示が終了するまで遊技者を表示画面に注視させることが可能となる。

【0452】

以上の結果、各遊技回における絵柄群の変動表示に遊技者を注視させることが可能となる。

【0453】

遊技機32．上記遊技機31において、前記絵柄群を形成する絵柄のそれぞれに属性を設定するとともに、前記特定絵柄の組み合わせが前記各絵柄群の同一属性の絵柄によって形成される構成としたことを特徴とする遊技機。

【0454】

本遊技機によれば、絵柄群を形成する絵柄のそれぞれに属性が設定されており、特定絵柄の組み合わせは各絵柄群の同一属性の絵柄によって形成される。かかる構成とすることにより、特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されたことを各絵柄群の停止絵柄を通じて遊技者に把握させることが可能となる。また、各絵柄群の変動表示が所定の規則性に基づいて順次終了する構成においては、いずれの特定絵柄の組み合わせが最終停止表示され得るのかを絵柄群の変動表示が終了する毎に遊技者に推測させることが可能となり、絵柄群の変動表示に遊技者を注視させることが可能となる。

【0455】

遊技機33．上記遊技機32において、前記絵柄の少なくとも一部に前記属性を示す属性情報を表示したことを特徴とする遊技機。

【0456】

本遊技機によれば、絵柄の少なくとも一部に属性を示す属性情報が表示されているため、当該遊技機の遊技経験が乏しい遊技者であっても、いずれの特定絵柄の組み合わせが最終停止表示され得るのかを絵柄群の変動表示が終了する毎に推測することが可能となる。

【0457】

遊技機34．上記遊技機32又は遊技機33において、前記各絵柄群のうち所定絵柄群（中図柄列Z2）にいずれの属性にも分類される万能絵柄（裏「4」の主図柄）を設定し、前記万能絵柄と、所定属性に分類される絵柄と、によって形成される特定絵柄の組み合わせを、前記所定属性に分類される絵柄のみによって形成される特定絵柄の組み合わせよりも優先順位が高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【0458】

本遊技機によれば、各絵柄群のうち所定絵柄群には、いずれの属性にも分類される万能

絵柄が設定されている。そして、万能絵柄と、所定属性に分類される絵柄と、によって形成される特定絵柄の組み合わせは、所定属性に分類される絵柄のみによって形成される特定絵柄の組み合わせよりも優先順位が高くなっている。かかる構成とすることにより、1の遊技回において所定属性に分類される絵柄のみによって形成される特定絵柄の組み合わせが最終停止表示され、その後の遊技回において所定絵柄群以外の絵柄群の変動表示が終了した際に前記所定属性に分類される絵柄が停止表示された場合であっても、所定絵柄群の万能絵柄が停止表示されることで優先順位の高い特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを遊技者に期待させることが可能となる。また、万能絵柄を設定することにより、絵柄の分類数を増加させることなく特定絵柄の組み合わせの優先順位数を増加させることが可能となり、特定絵柄の組み合わせの多様化を図ることが可能となる。

10

【0459】

遊技機35．上記遊技機34において、前記従制御手段は、前記所定絵柄群の変動表示を最後に終了させることを特徴とする遊技機。

【0460】

本遊技機によれば、所定絵柄群の変動表示が最後に終了されるため、全ての絵柄群の変動表示が終了するまで優先順位の高い特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

【0461】

遊技機36．上記遊技機31乃至遊技機35のいずれかにおいて、前記従制御手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した場合、前記優先順位の上昇率（属性アップ率）を決定する上昇率決定手段（表示制御装置212のMPU252における予告設定処理のステップS1504を実行する機能）と、前記上昇率決定手段の決定結果を記憶する上昇率記憶手段（表示制御装置212のワークRAM254）と、前記上昇率記憶手段に記憶されている上昇率に基づいて所定の抽選（アップ抽選）を実行する抽選手段（表示制御装置212のMPU252における予告開始用処理のステップS1809を実行する機能）と、前記所定の抽選に当選した場合、前記優先順位第2記憶手段に記憶されている優先順位を当該優先順位よりも高い優先順位に変更する優先順位変更手段（表示制御装置212のMPU252における予告開始用処理のステップS1811を実行する機能）と、を備え、前記第2停止絵柄決定手段は、前記優先順位第2記憶手段に記憶されている優先順位と対応する特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定することを特徴とする遊技機。

20

30

【0462】

本遊技機によれば、連続演出を実行すると決定した場合には、優先順位の上昇率が決定される。そして、当該優先順位の上昇率に基づいて所定の抽選が実行され、当該所定の抽選に当選した場合には、優先順位第2記憶手段に記憶されている優先順位が当該優先順位よりも高い優先順位に変更される。かかる構成とすることにより、所定遊技回において第1優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄を決定した場合には、所定遊技回よりも後の遊技回において、第1優先順位又は第1優先順位よりも優先順位の高い第2優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄を決定することが可能となる。また、所定の抽選が実行されることによってその後の優先順位が決定される構成とすることにより、予め記憶するデータ量の増大化を抑制しつつ、優先順位の変化態様を多様化させることが可能となる。

40

【0463】

遊技機37．上記遊技機36において、前記所定の抽選に当選しなかった場合に前記優先順位第2記憶手段に記憶されている優先順位を当該優先順位よりも低い優先順位に変更する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【0464】

本遊技機によれば、所定の抽選に当選しなかった場合には、優先順位第2記憶手段に記憶されている優先順位が変更されないため、先の遊技回において最終停止表示させた特定絵柄の組み合わせの優先順位と等しい優先順位の特定絵柄の組み合わせを最終停止表示さ

50

せることが可能となる。

【 0 4 6 5 】

遊技機 3 8 . 上記遊技機 3 6 又は遊技機 3 7 において、前記特定判定手段を、前記新たな特別情報が前記付与情報と対応しているか否かの特定判定を行う構成とし、前記上昇率決定手段は、前記新たな特別情報が前記付与情報と対応していることを示す特定判定結果情報（大当たり保留コマンド）を受信した場合、前記新たな特別情報が前記付与情報と対応していないことを示す特定判定結果情報（完全外れ保留コマンド等）を受信した場合と比して、高い上昇率を選択する可能性が高いことを特徴とする遊技機。

【 0 4 6 6 】

本遊技機によれば、新たな特別情報が付与情報と対応していることを示す特定判定結果情報を受信した場合、新たな特別情報が付与情報と対応していないことを示す特定判定結果情報を受信した場合と比して、高い上昇率を選択する可能性が高くなる。かかる構成とすることにより、優先順位の変化態様を通じてその後の遊技回に付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

10

【 0 4 6 7 】

遊技機 3 9 . 上記遊技機 3 6 乃至遊技機 3 8 のいずれかにおいて、前記特定判定手段を、前記新たな特別情報が前記待機変動表示を行う情報と対応しているか否かの特定判定を行う構成とし、前記上昇率決定手段は、前記新たな特別情報が前記待機変動表示を行う情報と対応していることを示す特定判定結果情報（第 1 リーチ保留コマンド等）を受信した場合、前記新たな特別情報が前記待機変動表示を行う情報と対応していないことを示す特定判定結果情報（完全外れ保留コマンド）を受信した場合と比して、高い上昇率を選択する可能性が高いことを特徴とする遊技機。

20

【 0 4 6 8 】

本遊技機によれば、新たな特別情報が待機変動表示を行う情報と対応していることを示す特定判定結果情報を受信した場合、新たな特別情報が待機変動表示を行う情報と対応していないことを示す特定判定結果情報を受信した場合と比して、高い上昇率を選択する可能性が高くなる。待機変動表示は付与絵柄の組み合わせが最終停止表示され得る変動表示であるため、かかる構成とすることにより、優先順位の変化態様を通じてその後の遊技回に付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

【 0 4 6 9 】

30

遊技機 4 0 . 上記遊技機 3 9 において、前記付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度の異なる複数種の待機変動表示を備え、前記特定判定手段を、前記新たな特別情報が前記待機変動表示の種別を示す情報と対応しているか否かの特定判定を行う構成とし、前記上昇率決定手段は、前記新たな特別情報が前記待機変動表示のいずれかを行う情報と対応していることを示す特定判定結果情報（第 1 リーチ保留コマンド等）を受信した場合、前記待機変動表示の種別が前記期待度の高いものであるほど高い上昇率を選択する可能性が高いことを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 0 】

本遊技機によれば、新たな特別情報が待機変動表示のいずれかを行う情報と対応していることを示す特定判定結果情報を受信した場合、待機変動表示の種別が付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度の高いものであるほど高い上昇率を選択する可能性が高くなる。かかる構成とすることにより、優先順位の変化態様を通じて、その後の遊技回に付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度の高い待機変動表示が行われることや付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

40

【 0 4 7 1 】

遊技機 4 1 . 上記遊技機 3 6 乃至遊技機 4 0 のいずれかにおいて、前記従制御手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定済みである状況下で前記決定手段が前記連続演出を実行すると再度決定した場合、前記優先順位の上昇率を再度決定する上昇率第 2 決定手段（表示制御装置 2 1 2 の M P U 2 5 2 における予告設定処理のステップ S 1 5 0 4 を実行する機能）と、前記上昇率記憶手段に記憶されている上昇率と、前記上昇率第 2

50

決定手段の決定した上昇率と、を比較判定する比較判定手段（表示制御装置 2 1 2 の M P U 2 5 2 における予告設定処理のステップ S 1 5 1 3 を実行する機能）と、前記比較判定手段の比較判定結果が前記上昇率第 2 決定手段の決定した上昇率の方が高いものであった場合、前記上昇率記憶手段に前記上昇率第 2 決定手段の決定した上昇率を記憶させる上昇率変更手段（表示制御装置 2 1 2 の M P U 2 5 2 における予告設定処理のステップ S 1 5 1 5 を実行する機能）と、前記比較判定手段の比較判定結果が前記上昇率第 2 決定手段の決定した上昇率の方が高いものであった場合、前記連続演出の実行期間を変更する期間変更手段（表示制御装置 2 1 2 の M P U 2 5 2 における予告設定処理のステップ S 1 5 1 0 を実行する機能）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 2 】

本遊技機によれば、決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定した場合、優先順位の上昇率が再度決定される。そして、上昇率記憶手段に記憶されている上昇率と、再度決定された上昇率と、が比較判定され、再度決定された上昇率の方が高かった場合には、上昇率記憶手段に記憶される上昇率に変更されるとともに、連続演出の実行期間が変更される。再度決定された上昇率の方が高かった場合に連続演出の実行期間が変更される構成とすることにより、連続演出を好適な形で実行することが可能となる。すなわち、例えば決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定した場合には、上昇率の再度の決定結果に関わらず連続演出の実行期間を変更する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、再度決定した上昇率の方が低かった場合、その後の遊技回において付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることへの期待感を損なってしまう可能性が考えられる。かかる懸念を解消すべく、例えば決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定した場合には、決定手段の先の決定結果と対応する連続演出の実行期間の終了後に新たな連続演出の実行期間を設定する構成とすることも考えられる。しかしながら、かかる構成とした場合には、連続演出の実行頻度が高くなってしまいうことにより、連続演出が実行された際の付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度が低下してしまう可能性が考えられる。これは、連続演出に対する遊技者の関心が損なわれてしまうことに繋がり得る。一方、再度決定された上昇率の方が高かった場合に連続演出の実行期間が変更される構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

【 0 4 7 3 】

遊技機 4 2 . 上記遊技機 4 1 において、前記比較判定手段の比較判定結果が前記上昇率記憶手段に記憶されている上昇率の方が高いものであった場合、前記決定手段が前記連続演出を実行すると再度決定したことを無効とする無効化手段（表示制御装置 2 1 2 の M P U 2 5 2 における予告設定処理のステップ S 1 5 1 4 を否定判定して予告設定処理を終了する機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 4 】

本遊技機によれば、比較判定手段の比較判定結果が上昇率記憶手段に記憶されている上昇率の方が高いものであった場合、決定手段が連続演出を実行すると再度決定したことが無効とされる。かかる構成とすることにより、連続演出の実行頻度を低減させることが可能となるとともに、連続演出が実行された際の付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度が低下することを抑制することが可能となる。

【 0 4 7 5 】

遊技機 4 3 . 上記遊技機 3 1 乃至遊技機 4 0 のいずれかにおいて、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定済みである状況下で前記決定手段が前記連続演出を実行すると再度決定したことに基づいて、前記連続演出の実行期間を変更する期間変更手段（表示制御装置 2 1 2 の M P U 2 5 2 における予告設定処理のステップ S 1 5 1 0 を実行する機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 6 】

本遊技機によれば、決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段

10

20

30

40

50

が連続演出を実行すると再度決定したことに基づいて、連続演出の実行期間が変更される。かかる構成とすることにより、連続演出を好適な形で実行することが可能となる。すなわち、例えば決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定した場合には、決定手段の先の決定結果と対応する連続演出の実行期間の終了後に新たな連続演出の実行期間を設定する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、連続演出の実行頻度が高くなってしまいことにより、連続演出が実行された際の付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度が低下してしまう可能性が考えられる。これは、連続演出に対する遊技者の関心が損なわれてしまうことに繋がり得る。一方、決定手段が連続演出を実行すると再度決定したことに基づいて連続演出の実行期間が変更される構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

【0477】

遊技機44．上記遊技機31乃至遊技機43のいずれかにおいて、前記従制御手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した場合、前記連続演出の実行期間を示唆する実行期間示唆手段（表示制御装置212のMPU252における変動終了用処理のステップS2004を実行する機能、図柄表示装置41）を備えたことを特徴とする遊技機。

【0478】

本遊技機によれば、連続演出を実行すると決定した場合、連続演出の実行期間が示唆される。かかる構成とすることにより、特別情報が複数記憶されている場合に、いずれの特別情報に基づいて連続演出の実行が決定されたのかを遊技者に把握させることが可能となる。

20

【0479】

遊技機45．上記遊技機44において、前記実行期間示唆手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した遊技回における前記絵柄群の変動表示が終了した後に前記連続演出の実行期間を示唆することを特徴とする遊技機。

【0480】

本遊技機によれば、決定手段が連続演出を実行すると決定した遊技回における絵柄群の変動表示が終了した後に連続演出の実行期間が示唆される。例えば決定手段が連続演出を実行すると決定したタイミングで連続演出の実行期間を示唆する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、遊技者の関心が当該遊技回における絵柄群の変動表示から連続演出に移ってしまう可能性が考えられる。一方、決定手段が連続演出を実行すると決定した遊技回における絵柄群の変動表示が終了した後に連続演出の実行期間を示唆する構成とした場合には、遊技者に前記遊技回における絵柄群の変動表示を注視させた後にその後の連続演出に対する期待を抱かせることが可能となる。故に、各遊技回における絵柄群の変動表示を遊技者に堪能させることが可能となる。

30

【0481】

遊技機46．表示画面上にて複数の絵柄群（図柄列Z1～Z3）が変動表示されるように絵柄を変動表示する絵柄表示手段（図柄表示装置41）と、

遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置81）と、

40

該主制御手段の配下で前記絵柄表示手段を表示制御する従制御手段（音声ランプ制御装置82、表示制御装置212）とを備え、

前記主制御手段は、

予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置81のMPU202におけるステップS305の処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を、複数の数として予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア232）と、

遊技回を開始させる場合、前記取得情報記憶手段に記憶されている所定の特別情報が予

50

め設定されている付与情報（大当たり数値情報）と対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 における当否判定処理を実行する機能）と

、
前記付与判定手段の判定結果を示す付与判定結果情報（種別コマンド）を前記従制御手段に送信する第 1 送信手段（主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 における種別コマンドを送信する機能）と、

前記付与判定手段の判定結果が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技回が開始されている状況において前記取得情報記憶手段に新たな特別情報が記憶される又は記憶されたことに基づいて、前記新たな特別情報が予め設定されている特定情報と対応しているか否かの特定判定を、前記新たな特別情報と対応する遊技回を開始させるべく前記付与判定手段が前記付与判定を行うよりも前のタイミングで行う特定判定手段（主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 における保留コマンドの設定処理を実行する機能）と

10

、
前記特定判定手段の判定結果を示す特定判定結果情報（保留コマンド）を前記従制御手段に送信する第 2 送信手段（主制御装置 8 1 の M P U 2 0 2 における保留コマンドを送信する機能）と

を備え、

前記従制御手段は、

20

前記付与対応結果であることを示す付与判定結果情報を受信したことに基づいて、前記複数の絵柄群の変動表示を終了させる際に付与絵柄の組み合わせ（大当たり図柄の組み合わせ）が最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定する第 1 停止絵柄決定手段（表示制御装置 2 1 2 の M P U 2 5 2 における変動開始用処理のステップ S 1 7 0 4 を実行する機能）と、

前記特定判定結果情報を受信したことに基づいて、前記新たな特別情報と対応する遊技回にいたるまでの複数の遊技回にわたって実行可能な連続演出（保留予告）を実行するか否かを決定する決定手段（表示制御装置 2 1 2 の M P U 2 5 2 における予告抽選処理 S 1 5 0 1 を実行する機能）と、

前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定し、前記付与対応結果でないことを示す付与判定結果情報を受信したことに基づいて、前記複数の絵柄群の変動表示を終了させる際に予め定められた複数の特定絵柄の組み合わせ（チャンス目）のうち所定の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定する第 2 停止絵柄決定手段（表示制御装置 2 1 2 の M P U 2 5 2 における予告開始用処理のステップ S 1 8 0 5 を実行する機能）と、

30

前記複数の特定絵柄の組み合わせのそれぞれに定められた優先順位（属性レベル）を予め記憶する優先順位記憶手段（表示制御装置 2 1 2 のプログラム R O M 2 5 3 ）と、

前記第 2 停止絵柄決定手段が前記各絵柄群の停止絵柄を決定する場合に前記優先順位を記憶する優先順位第 2 記憶手段（表示制御装置 2 1 2 のワーク R A M 2 5 4 ）と

を備え、

40

前記停止絵柄第 2 決定手段を、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した又は決定した後の所定遊技回において第 1 優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう前記各絵柄群の停止絵柄を決定した場合、前記所定遊技回よりも後の遊技回において、前記第 1 優先順位又は前記第 1 優先順位よりも優先順位の高い第 2 優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう前記各絵柄群の停止絵柄を決定する構成とし

、
前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定済みである状況下で前記決定手段が前記連続演出を実行すると再度決定したことに基づいて、前記連続演出の実行期間を変更する期間変更手段（表示制御装置 2 1 2 の M P U 2 5 2 における予告設定処理のステップ S 1 5 1 0 を実行する機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

50

【 0 4 8 2 】

本遊技機によれば、主制御手段は、遊技回が開始されている状況において取得情報記憶手段に新たな特別情報が記憶される又は記憶されたことに基づいて、新たな特別情報が予め設定されている特定情報と対応しているか否かの特定判定を、新たな特別情報と対応する遊技回を開始させるべく付与判定手段が付与判定を行うよりも前のタイミングで行う。従制御手段は、特定判定結果情報を受信したに基づいて、新たな特別情報と対応する遊技回にいたるまでの複数の遊技回にわたって実行可能な連続演出を実行するか否かを決定する。かかる構成とすることにより、付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させながら複数の遊技回にわたって絵柄群の変動表示に注視させることが可能となる。

10

【 0 4 8 3 】

また、連続演出を実行すると決定し、付与対応結果でないことを示す付与判定結果情報を受信したに基づいて、複数の絵柄群の変動表示を終了させる際に予め定められた複数の特定絵柄の組み合わせのうち所定の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう、各絵柄群の停止絵柄を決定する。かかる構成とすることにより、特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されたことを通じて連続演出が実行されていることを遊技者に把握させることが可能となり、特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させながら絵柄群の変動表示に注視させることが可能となる。

【 0 4 8 4 】

加えて、決定手段が連続演出を実行すると決定した又は決定した後の所定遊技回において第1優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄を決定した場合には、所定遊技回よりも後の遊技回において、第1優先順位又は第1優先順位よりも優先順位の高い第2優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄を決定する。かかる構成とすることにより、連続演出の実行期間における優先順位の変化態様を通じて遊技者の付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることに対する期待感を高めることが可能となり、前記実行期間における各遊技回の絵柄群の変動表示に注視させることが可能となる。

20

【 0 4 8 5 】

さらに、決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定したに基づいて、連続演出の実行期間が変更される。かかる構成とすることにより、連続演出を好適な形で実行することが可能となる。すなわち、例えば決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定した場合には、決定手段の先の決定結果と対応する連続演出の実行期間の終了後に新たな連続演出の実行期間を設定する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、連続演出の実行頻度が高くなってしまうことにより、連続演出が実行された際の付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度が低下してしまう可能性が考えられる。これは、連続演出に対する遊技者の関心が損なわれてしまうことに繋がり得る。一方、決定手段が連続演出を実行すると再度決定したに基づいて連続演出の実行期間が変更される構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

30

40

【 0 4 8 6 】

以上の結果、各遊技回における絵柄群の変動表示に遊技者を注視させることが可能となる。

【 0 4 8 7 】

遊技機 4 7 . 上記遊技機 4 6 において、前記従制御手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した場合、前記優先順位の上昇率（属性アップ率）を決定する上昇率決定手段（表示制御装置 2 1 2 の M P U 2 5 2 における予告設定処理のステップ S 1 5 0 4 を実行する機能）と、前記上昇率決定手段の決定結果を記憶する上昇率記憶手段（表示制御装置 2 1 2 のワーク R A M 2 5 4 ）と、前記上昇率記憶手段に記憶されている上昇率に基づいて所定の抽選（アップ抽選）を実行する抽選手段（表示制御装置 2 1 2 の M P U

50

252における予告開始用処理のステップS1809を実行する機能)と、前記所定の抽選に当選した場合、前記優先順位第2記憶手段に記憶されている優先順位を当該優先順位よりも高い優先順位に変更する優先順位変更手段(表示制御装置212のMPU252における予告開始用処理のステップS1811を実行する機能)と、を備え、前記第2停止絵柄決定手段は、前記優先順位第2記憶手段に記憶されている優先順位と対応する特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定することを特徴とする遊技機。

【0488】

本遊技機によれば、連続演出を実行すると決定した場合には、優先順位の上昇率が決定される。そして、当該優先順位の上昇率に基づいて所定の抽選が実行され、当該所定の抽選に当選した場合には、優先順位第2記憶手段に記憶されている優先順位が当該優先順位よりも高い優先順位に変更される。かかる構成とすることにより、所定遊技回において第1優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄を決定した場合には、所定遊技回よりも後の遊技回において、第1優先順位又は第1優先順位よりも優先順位の高い第2優先順位の特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄を決定することが可能となる。また、所定の抽選が実行されることによってその後の優先順位が決定される構成とすることにより、予め記憶するデータ量の増大化を抑制しつつ、優先順位の変化態様を多様化させることが可能となる。

【0489】

遊技機48. 上記遊技機47において、前記所定の抽選に当選しなかった場合に前記優先順位第2記憶手段に記憶されている優先順位を当該優先順位よりも低い優先順位に変更する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【0490】

本遊技機によれば、所定の抽選に当選しなかった場合には、優先順位第2記憶手段に記憶されている優先順位が変更されないため、先の遊技回において最終停止表示させた特定絵柄の組み合わせの優先順位と等しい優先順位の特定絵柄の組み合わせを最終停止表示させることが可能となる。

【0491】

遊技機49. 上記遊技機47又は遊技機48において、前記特定判定手段を、前記新たな特別情報が前記付与情報と対応しているか否かの特定判定を行う構成とし、前記上昇率決定手段は、前記新たな特別情報が前記付与情報と対応していることを示す特定判定結果情報(大当たり保留コマンド)を受信した場合、前記新たな特別情報が前記付与情報と対応していないことを示す特定判定結果情報(完全外れ保留コマンド等)を受信した場合と比して、高い上昇率を選択する可能性が高いことを特徴とする遊技機。

【0492】

本遊技機によれば、新たな特別情報が付与情報と対応していることを示す特定判定結果情報を受信した場合、新たな特別情報が付与情報と対応していないことを示す特定判定結果情報を受信した場合と比して、高い上昇率を選択する可能性が高くなる。かかる構成とすることにより、優先順位の変化態様を通じてその後の遊技回に付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

【0493】

遊技機50. 上記遊技機47乃至遊技機49のいずれかにおいて、前記複数の絵柄群の変動表示として、前記表示画面上に前記付与絵柄の組み合わせを構成する待機絵柄(リーチ図柄)が停止表示されるように規定絵柄群(中図柄列Z2)を除く他の絵柄群の変動表示を終了させ、前記待機絵柄の停止表示後に前記規定絵柄群の変動表示を終了させる待機変動表示(リーチ変動)を備え、前記特定判定手段を、前記新たな特別情報が前記待機変動表示を行う情報と対応しているか否かの特定判定を行う構成とし、前記上昇率決定手段は、前記新たな特別情報が前記待機変動表示を行う情報と対応していることを示す特定判定結果情報(第1リーチ保留コマンド等)を受信した場合、前記新たな特別情報が前記待機変動表示を行う情報と対応していないことを示す特定判定結果情報(完全外れ保留コマ

10

20

30

40

50

ンド)を受信した場合と比して、高い上昇率を選択する可能性が高いことを特徴とする遊技機。

【0494】

本遊技機によれば、新たな特別情報が待機変動表示を行う情報と対応していることを示す特定判定結果情報を受信した場合、新たな特別情報が待機変動表示を行う情報と対応していないことを示す特定判定結果情報を受信した場合と比して、高い上昇率を選択する可能性が高くなる。待機変動表示は付与絵柄の組み合わせが最終停止表示され得る変動表示であるため、かかる構成とすることにより、優先順位の変化態様を通じてその後の遊技回に付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

【0495】

遊技機51. 上記遊技機50において、前記付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度の異なる複数種の待機変動表示を備え、前記特定判定手段を、前記新たな特別情報が前記待機変動表示の種別を示す情報と対応しているか否かの特定判定を行う構成とし、前記上昇率決定手段は、前記新たな特別情報が前記待機変動表示のいずれかを行う情報と対応していることを示す特定判定結果情報(第1リーチ保留コマンド等)を受信した場合、前記待機変動表示の種別が前記期待度の高いものであるほど高い上昇率を選択する可能性が高いことを特徴とする遊技機。

【0496】

本遊技機によれば、新たな特別情報が待機変動表示のいずれかを行う情報と対応していることを示す特定判定結果情報を受信した場合、待機変動表示の種別が付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度の高いものであるほど高い上昇率を選択する可能性が高くなる。かかる構成とすることにより、優先順位の変化態様を通じて、その後の遊技回に付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度の高い待機変動表示が行われることや付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

【0497】

遊技機52. 上記遊技機47乃至遊技機51のいずれかにおいて、前記従制御手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定済みである状況下で前記決定手段が前記連続演出を実行すると再度決定した場合、前記優先順位の上昇率を再度決定する上昇率第2決定手段(表示制御装置212のMPU252における予告設定処理のステップS1504を実行する機能)と、前記上昇率記憶手段に記憶されている上昇率と、前記上昇率第2決定手段の決定した上昇率と、を比較判定する比較判定手段(表示制御装置212のMPU252における予告設定処理のステップS1513を実行する機能)と、前記比較判定手段の比較判定結果が前記上昇率第2決定手段の決定した上昇率の方が高いものであった場合、前記上昇率記憶手段に前記上昇率第2決定手段の決定した上昇率を記憶させる上昇率変更手段(表示制御装置212のMPU252における予告設定処理のステップS1515を実行する機能)と、前記比較判定手段の比較判定結果が前記上昇率第2決定手段の決定した上昇率の方が高いものであった場合、前記連続演出の実行期間を変更する期間変更手段(表示制御装置212のMPU252における予告設定処理のステップS1510を実行する機能)と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【0498】

本遊技機によれば、決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定した場合、優先順位の上昇率が再度決定される。そして、上昇率記憶手段に記憶されている上昇率と、再度決定された上昇率と、が比較判定され、再度決定された上昇率の方が高かった場合には、上昇率記憶手段に記憶される上昇率に変更されるとともに、連続演出の実行期間が変更される。再度決定された上昇率の方が高かった場合に連続演出の実行期間が変更される構成とすることにより、連続演出を好適な形で実行することが可能となる。すなわち、例えば決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定した場合には、上昇率の再度の決定結果に関わらず連続演出の実行期間を変更する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、再度決定した上昇率の方が低かった場合、その

10

20

30

40

50

後の遊技回において付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されることへの期待感を損なってしまう可能性が考えられる。かかる懸念を解消すべく、例えば決定手段が連続演出を実行すると決定済みである状況下で決定手段が連続演出を実行すると再度決定した場合には、決定手段の先の決定結果と対応する連続演出の実行期間の終了後に新たな連続演出の実行期間を設定する構成とすることも考えられる。しかしながら、かかる構成とした場合には、連続演出の実行頻度が高くなってしまうことにより、連続演出が実行された際の付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度が低下してしまう可能性が考えられる。これは、連続演出に対する遊技者の関心が損なわれてしまうことに繋がり得る。一方、再度決定された上昇率の方が高かった場合に連続演出の実行期間が変更される構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

10

【0499】

遊技機53．上記遊技機52において、前記比較判定手段の比較判定結果が前記上昇率記憶手段に記憶されている上昇率の方が高いものであった場合、前記決定手段が前記連続演出を実行すると再度決定したことを無効とする無効化手段（表示制御装置212のMPU252における予告設定処理のステップS1514を否定判定して予告設定処理を終了する機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【0500】

本遊技機によれば、比較判定手段の比較判定結果が上昇率記憶手段に記憶されている上昇率の方が高いものであった場合、決定手段が連続演出を実行すると再度決定したことが無効とされる。かかる構成とすることにより、連続演出の実行頻度を低減させることが可能となるとともに、連続演出が実行された際の付与絵柄の組み合わせが最終停止表示される期待度が低下することを抑制することが可能となる。

20

【0501】

遊技機54．上記遊技機46乃至遊技機53のいずれかにおいて、前記絵柄群を形成する絵柄のそれぞれに属性を設定するとともに、前記特定絵柄の組み合わせが前記各絵柄群の同一属性の絵柄によって形成される構成としたことを特徴とする遊技機。

【0502】

本遊技機によれば、絵柄群を形成する絵柄のそれぞれに属性が設定されており、特定絵柄の組み合わせは各絵柄群の同一属性の絵柄によって形成される。かかる構成とすることにより、特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されたことを各絵柄群の停止絵柄を通じて遊技者に把握させることが可能となる。また、各絵柄群の変動表示が所定の規則性に基づいて順次終了する構成においては、いずれの特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるのかを絵柄群の変動表示が終了する毎に遊技者に推測させることが可能となり、絵柄群の変動表示に遊技者を注視させることが可能となる。

30

【0503】

遊技機55．上記遊技機54において、前記絵柄の少なくとも一部に前記属性を示す属性情報を表示したことを特徴とする遊技機。

【0504】

本遊技機によれば、絵柄の少なくとも一部に属性を示す属性情報が表示されているため、当該遊技機の遊技経験が乏しい遊技者であっても、いずれの特定絵柄の組み合わせが最終停止表示され得るのかを絵柄群の変動表示が終了する毎に推測することが可能となる。

40

【0505】

遊技機56．上記遊技機54又は遊技機55において、前記各絵柄群のうち所定絵柄群（中図柄列22）にいずれの属性にも分類される万能絵柄（裏「4」の主図柄）を設定し、前記万能絵柄と、所定属性に分類される絵柄と、によって形成される特定絵柄の組み合わせを、前記所定属性に分類される絵柄のみによって形成される特定絵柄の組み合わせよりも優先順位が高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【0506】

本遊技機によれば、各絵柄群のうち所定絵柄群には、いずれの属性にも分類される万能絵柄が設定されている。そして、万能絵柄と、所定属性に分類される絵柄と、によって形

50

成される特定絵柄の組み合わせは、所定属性に分類される絵柄のみによって形成される特定絵柄の組み合わせよりも優先順位が高くなっている。かかる構成とすることにより、1の遊技回において所定属性に分類される絵柄のみによって形成される特定絵柄の組み合わせが最終停止表示され、その後の遊技回において所定絵柄群以外の絵柄群の変動表示が終了した際に前記所定属性に分類される絵柄が停止表示された場合であっても、所定絵柄群の万能絵柄が停止表示されることで優先順位の高い特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを遊技者に期待させることが可能となる。また、万能絵柄を設定することにより、絵柄の分類数を増加させることなく特定絵柄の組み合わせの優先順位数を増加させることが可能となり、特定絵柄の組み合わせの多様化を図ることが可能となる。

【0507】

10

遊技機57．上記遊技機56において、前記従制御手段は、前記所定絵柄群の変動表示を最後に終了させることを特徴とする遊技機。

【0508】

本遊技機によれば、所定絵柄群の変動表示が最後に終了されるため、全ての絵柄群の変動表示が終了するまで優先順位の高い特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

【0509】

遊技機58．上記遊技機46乃至遊技機56のいずれかにおいて、前記従制御手段は、前記表示画面上に前記付与絵柄の組み合わせを構成する待機絵柄（リーチ図柄）が停止表示されるように規定絵柄群（中図柄列Z2）を除く他の絵柄群の変動表示を終了させ、前記待機絵柄の停止表示後に前記規定絵柄群の変動表示を終了させる待機変動表示（リーチ変動）を行わせるよう前記絵柄表示装置を表示制御する待機変動表示手段（表示制御装置212のMPU252における図柄表示装置41にリーチ変動を実行させる機能）と、前記付与判定結果情報を受信したことに基づいて、前記待機変動表示を実行するか否かを決定する待機変動決定手段（表示制御装置212のMPU252における変動開始用処理のステップS1706を実行する機能）と、前記待機変動決定手段が前記待機変動表示を実行すると決定した場合、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定したか否かに関わらず、前記規定絵柄群を除く他の絵柄群の変動表示を終了させる際に前記待機絵柄が停止表示されるよう、前記各絵柄群の停止絵柄を決定する第3停止絵柄決定手段（表示制御装置212のMPU252における変動開始用処理のステップS1704を実行する機能）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

20

30

【0510】

本遊技機によれば、待機変動表示を実行すると決定した場合、連続演出を実行すると決定したか否かに関わらず、待機絵柄が停止表示されるよう各絵柄群の停止絵柄が決定される。つまり、連続演出を実行すると決定した状況下で待機変動表示を実行すると決定した場合には、待機変動表示が実行され、特定絵柄の組み合わせが最終停止表示されるのではなく、付与絵柄の組み合わせが最終停止表示されるか、付与絵柄の組み合わせ及び特定絵柄の組み合わせと異なる他の絵柄の組み合わせが最終停止表示されることとなる。かかる構成においては、先の遊技回において所定の優先順位の特定絵柄の組み合わせを最終停止表示させ、次遊技回において待機変動表示を実行すると決定した場合、当該次遊技回において先の遊技回よりも優先順位の低い特定絵柄の組み合わせを形成する絵柄が待機絵柄として停止表示され得る。換言すれば、規定絵柄群以外の絵柄群の変動表示が終了した際に先の遊技回よりも優先順位の低い特定絵柄の組み合わせを形成する絵柄が停止表示された場合には、待機変動表示が実行されることが確定する。待機変動表示が実行された場合には付与絵柄の組み合わせが最終停止表示され得るため、かかる構成とすることにより、各絵柄群の変動表示が開始されてから全ての絵柄群の変動表示が終了するまで遊技者を表示画面に注視させることが可能となる。

40

【0511】

なお、本構成を上記遊技機56の構成に適用する場合には、所定絵柄群に万能絵柄を設定することにより、全ての絵柄群の変動表示が終了するまで優先順位の高い特定絵柄の組

50

み合わせが最終停止表示されることを期待させることが可能となる。

【 0 5 1 2 】

遊技機 5 9 . 上記遊技機 4 6 乃至遊技機 5 8 のいずれかにおいて、前記従制御手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した場合、前記連続演出の実行期間を示唆する実行期間示唆手段（表示制御装置 2 1 2 の M P U 2 5 2 における変動終了用処理のステップ S 2 0 0 4 を実行する機能、図柄表示装置 4 1 ）を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 5 1 3 】

本遊技機によれば、連続演出を実行すると決定した場合、連続演出の実行期間が示唆される。かかる構成とすることにより、特別情報が複数記憶されている場合に、いずれの特

10

【 0 5 1 4 】

遊技機 6 0 . 上記遊技機 5 9 において、前記実行期間示唆手段は、前記決定手段が前記連続演出を実行すると決定した遊技回における前記絵柄群の変動表示が終了した後に前記連続演出の実行期間を示唆することを特徴とする遊技機。

【 0 5 1 5 】

本遊技機によれば、決定手段が連続演出を実行すると決定した遊技回における絵柄群の変動表示が終了した後に連続演出の実行期間が示唆される。例えば決定手段が連続演出を実行すると決定したタイミングで連続演出の実行期間を示唆する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、遊技者の関心が当該遊技回における絵柄群の変動表示から連続演出に移ってしまう可能性が考えられる。一方、決定手段が連続演出を実行すると決定した遊技回における絵柄群の変動表示が終了した後に連続演出の実行期間を示唆する構成とした場合には、遊技者に前記遊技回における絵柄群の変動表示を注視させた後にその後の連続演出に対する期待を抱かせることが可能となる。故に、各遊技回における絵柄群の変動表示を遊技者に堪能させることが可能となる。

20

【 0 5 1 6 】

遊技機 6 1 . 所定の開始条件が成立した場合に客待ち演出を実行する実行手段と、前記実行手段が前記客待ち演出を実行する場合に楽音を出力する楽音出力手段と、前記楽音出力手段の出力量を設定すべく操作可能な操作手段と

30

を備え、

前記操作手段を操作した場合、前記出力量に加えて前記開始条件を設定可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【 0 5 1 7 】

本遊技機によれば、操作手段を操作した場合、楽音出力手段の出力量に加えて客待ち演出の開始条件を設定することができる。かかる構成とすることにより、遊技機を設置する遊技場の管理者等が、遊技場の状況等にあわせて客待ち演出の実行頻度を变化させることが可能となる。また、楽音出力手段の出力量を設定すべく操作可能な操作手段によって客待ち演出の開始条件を設定可能な構成とすることにより、遊技場における遊技機の各種設定作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。

40

【 0 5 1 8 】

遊技機 6 2 . 上記遊技機 6 1 において、前記操作手段を複数段階に調節可能な構成とするとともに、各段階に対して前記出力量及び前記開始条件を対応付けたことを特徴とする遊技機。

【 0 5 1 9 】

本遊技機によれば、操作手段は複数段階に調節可能な構成となっており、各段階に対して出力量及び開始条件が対応付けられている。かかる構成とすることにより、1 の操作によって出力量及び開始条件を設定することが可能となり、遊技場における遊技機の各種設定作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。

【 0 5 2 0 】

50

遊技機 6 3 . 上記遊技機 6 1 又は遊技機 6 2 において、表示画面上にて複数の絵柄群が変動表示されるように絵柄を変動表示する絵柄表示手段と、前記絵柄群の変動表示が行われていない時間を把握する把握手段と、を備え、前記開始条件として前記時間が予め定めた所定時間となったことを有し、前記操作手段に特定操作を行った場合、前記時間が前記所定時間となったとしても前記客待ち演出が実行されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【 0 5 2 1 】

客待ち演出の開始条件として絵柄群の変動表示が行われていない時間が予め定めた所定時間となったことを有する構成においては、例えば遊技者が絵柄群の変動表示を開始させるべく遊技を行っているにも関わらず絵柄群の変動表示が開始されない場合、遊技者が遊技を行っているにも関わらず客待ち演出が実行され、遊技者が不快感を抱く可能性が考えられる。そこで、操作手段に特定操作を行った場合、絵柄群の変動表示が行われていない時間が所定時間となったとしても客待ち演出が実行されない構成とすることにより、前記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

【 0 5 2 2 】

遊技機 6 4 . 上記遊技機 6 1 乃至遊技機 6 3 のいずれかにおいて、前記操作手段はダイヤルスイッチであることを特徴とする遊技機。

【 0 5 2 3 】

本遊技機によれば、操作手段をダイヤルスイッチによって構成したため、出力量及び開始条件の設定を容易に行うことが可能となる。

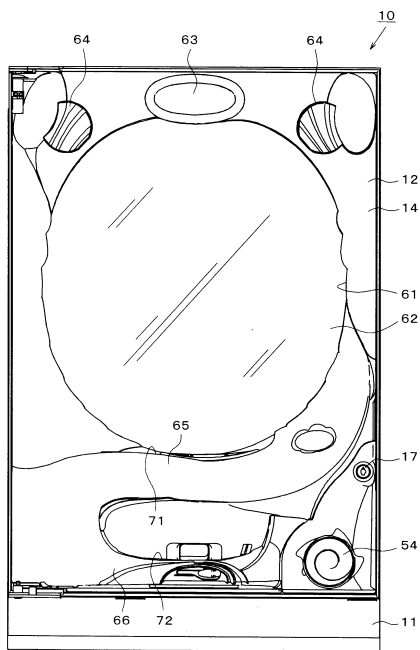
20

【 符号の説明 】

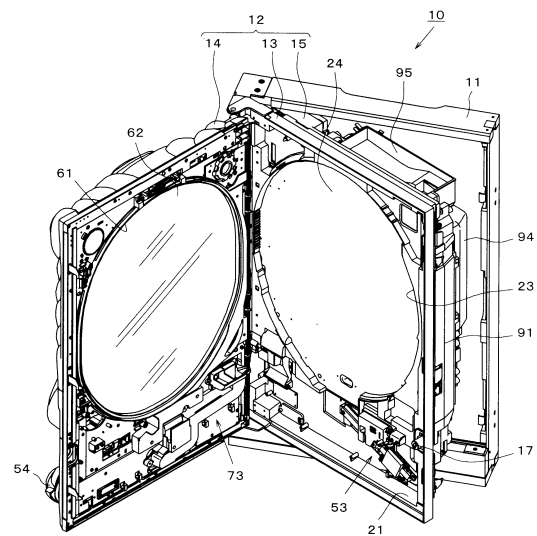
【 0 5 2 4 】

1 0 ... パチンコ機、 3 3 ... 上作動口、 3 4 ... 下作動口、 4 1 ... 図柄表示装置、 5 3 ... 遊技球発射機構、 6 4 ... スピーカ部、 8 1 ... 主制御装置、 2 0 2 ... M P U 、 2 0 3 ... R O M 、 2 0 4 ... R A M 、 2 1 2 ... 表示制御装置、 2 5 2 ... M P U 、 2 5 3 ... プログラム R O M 、 2 5 4 ... ワーク R A M 、 1 0 0 0 ... ボリュームスイッチ、 Z 1 ~ Z 3 ... 図柄列。

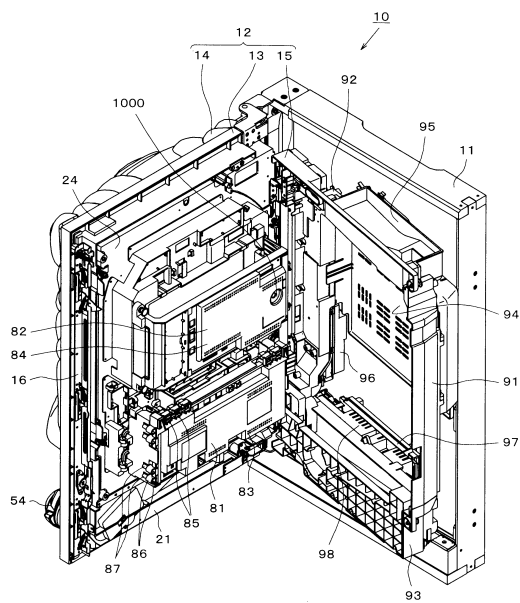
【図 1】



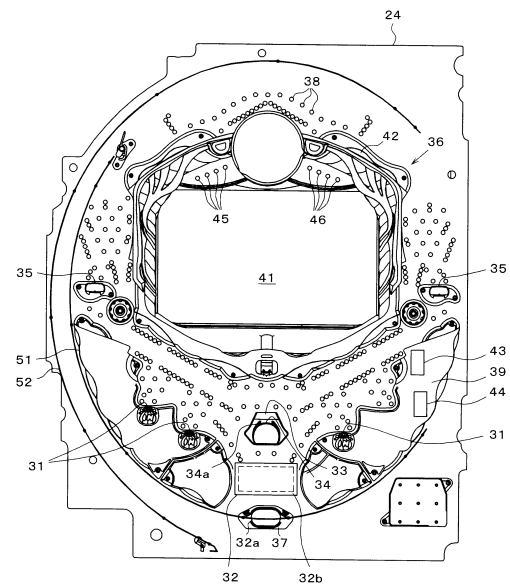
【図 2】



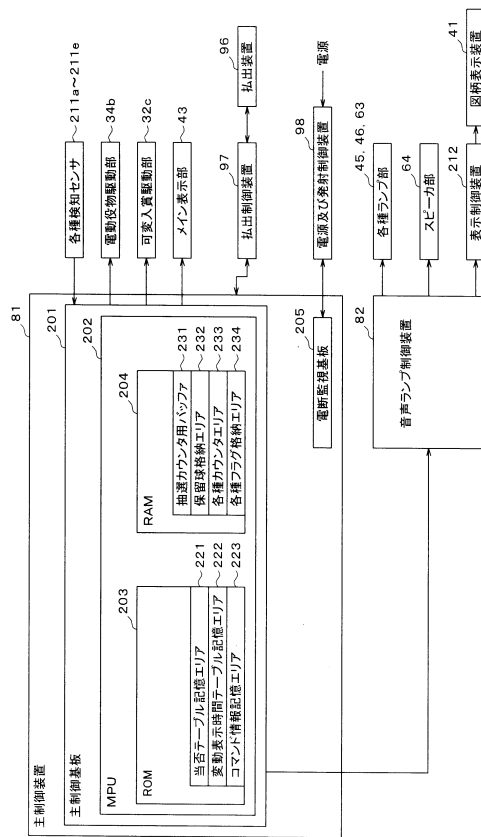
【図 3】



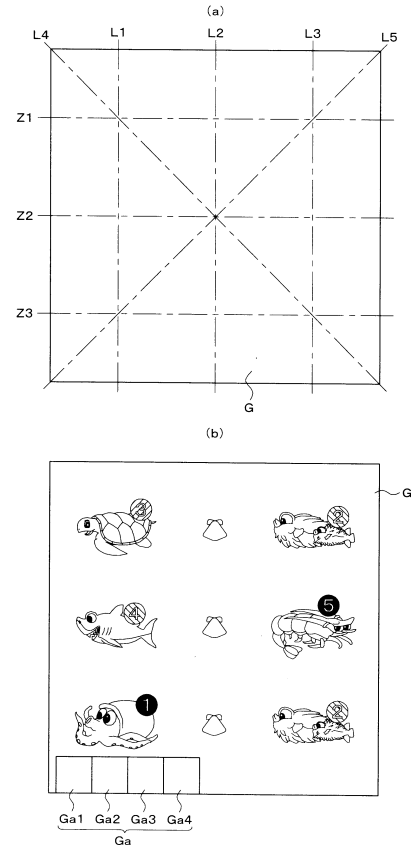
【図 4】



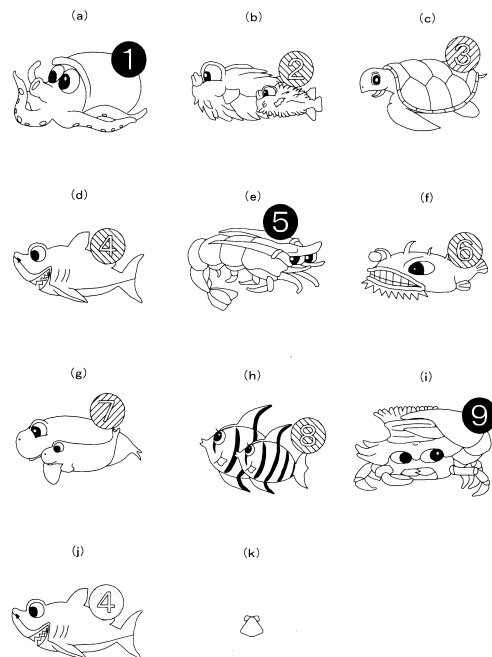
【 図 5 】



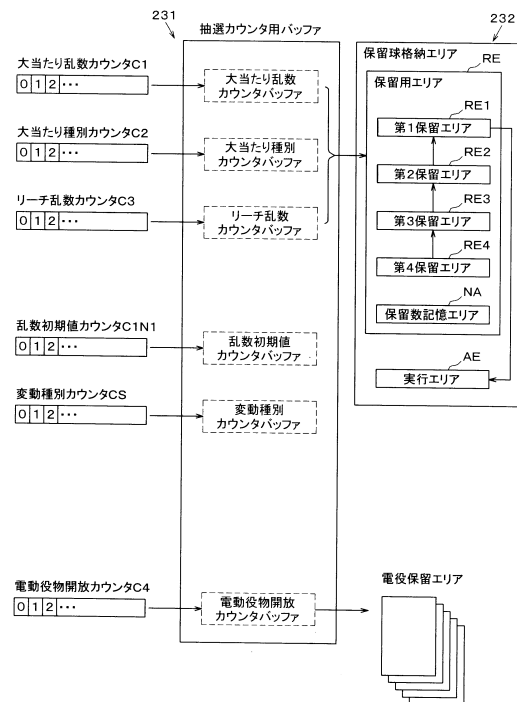
【 図 6 】



【圖 7】



【 図 8 】



【図 9】

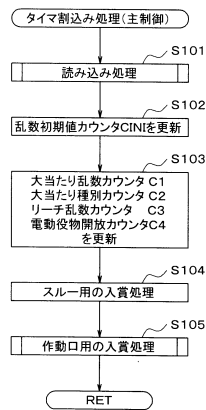
当否テーブル

アドレス情報	大当たり数値情報
1	7
2	36
3	67
4	100
5	131
6	164
7	195
8	223
9	241
10	272

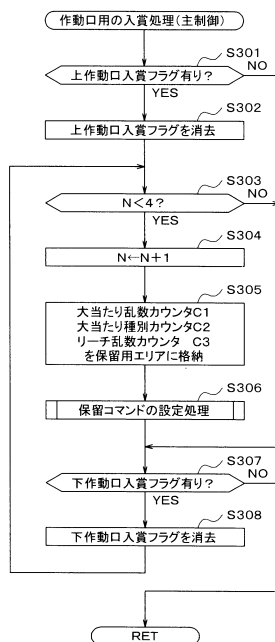
低確率モード

高確率モード

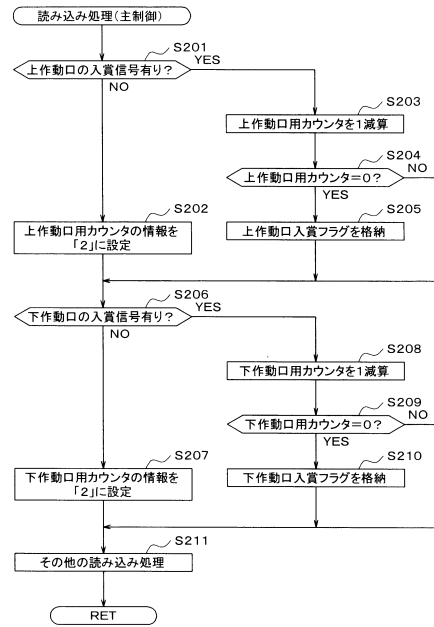
【図 10】



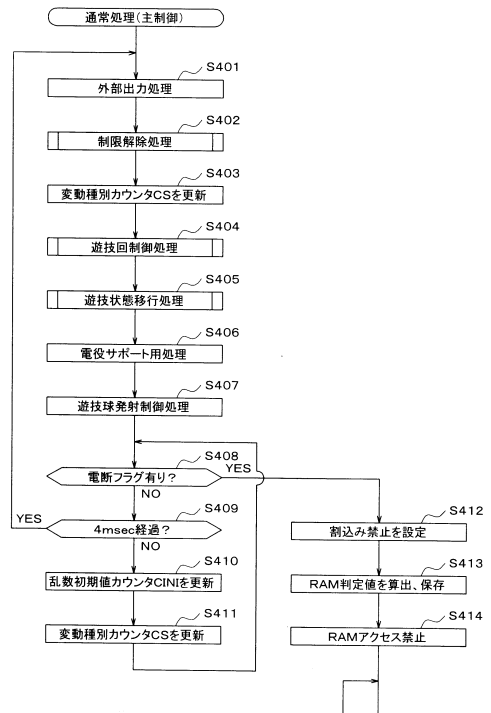
【図 12】



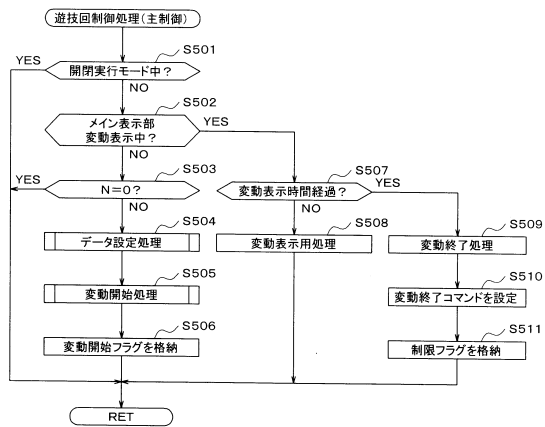
【図 11】



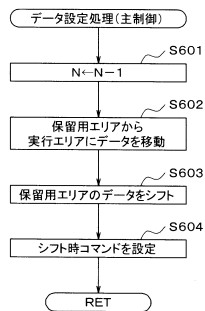
【図 13】



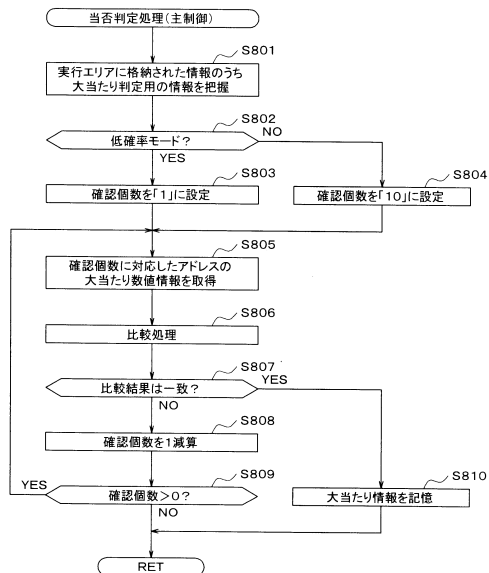
【図 14】



【図 15】



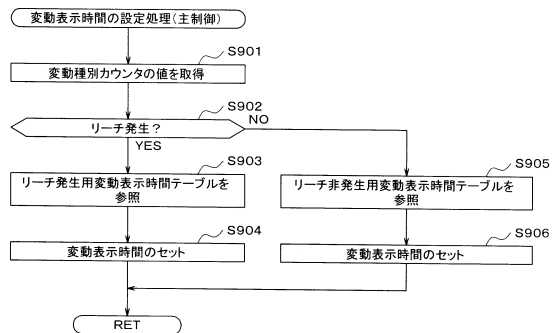
【図 17】



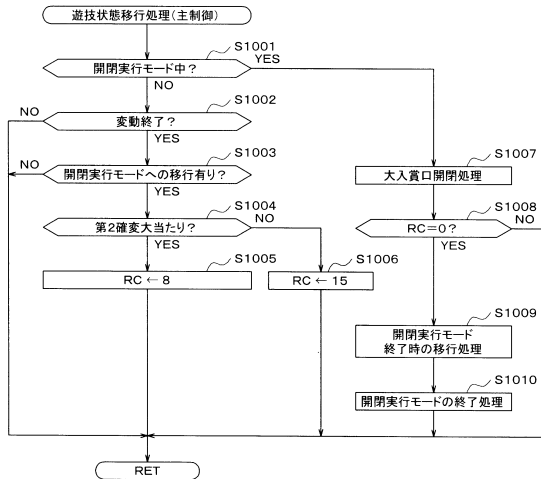
【図 16】



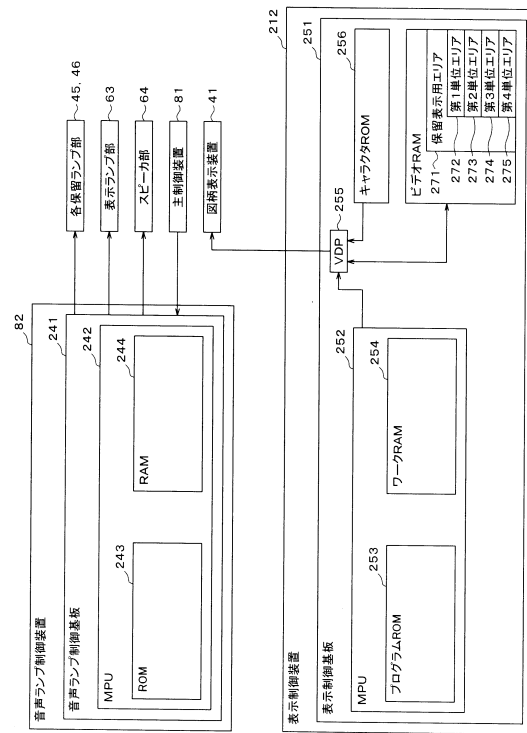
【図 18】



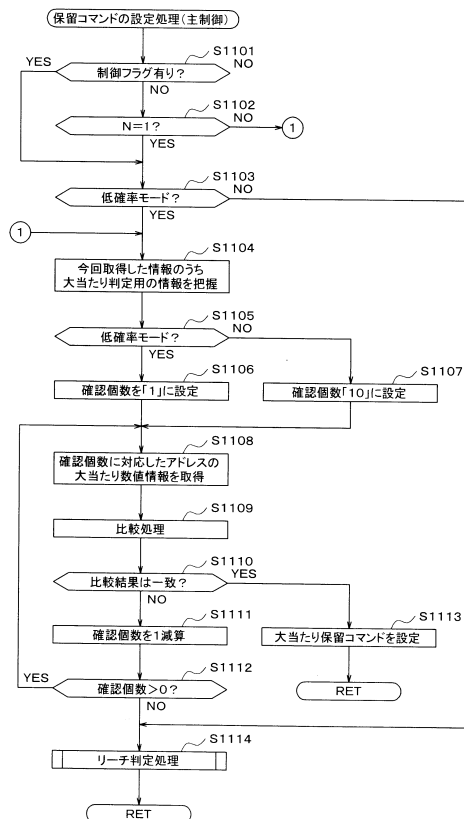
【図 19】



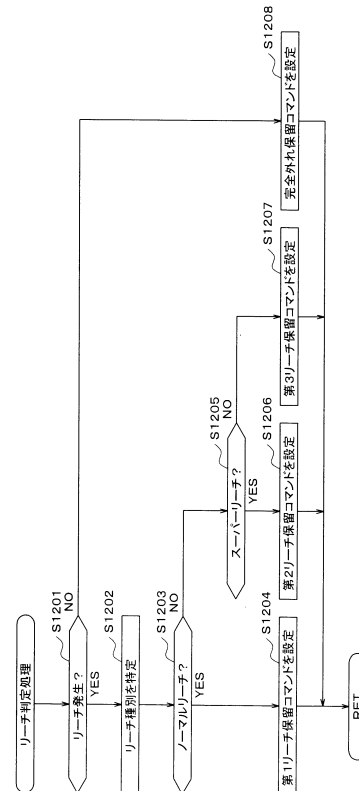
【図 20】



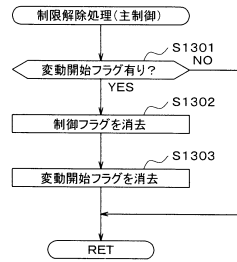
【図 21】



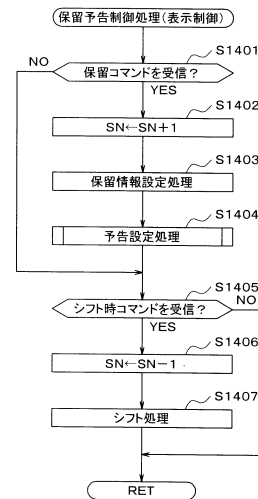
【図 22】



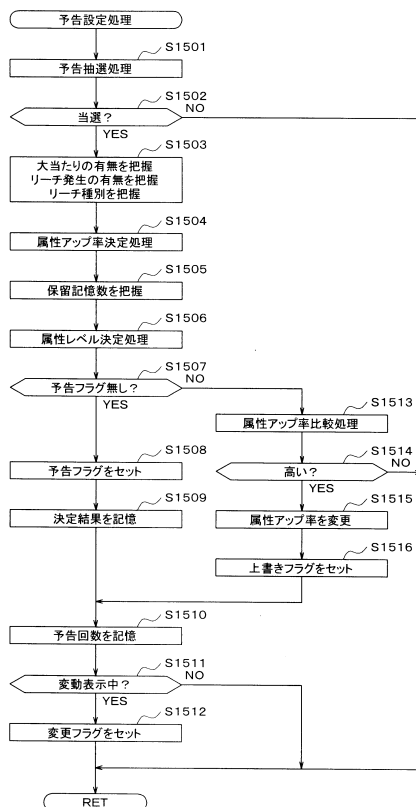
【図 23】



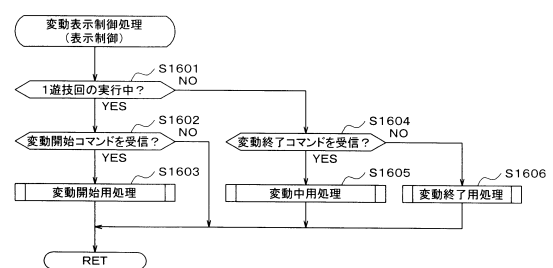
【図 24】



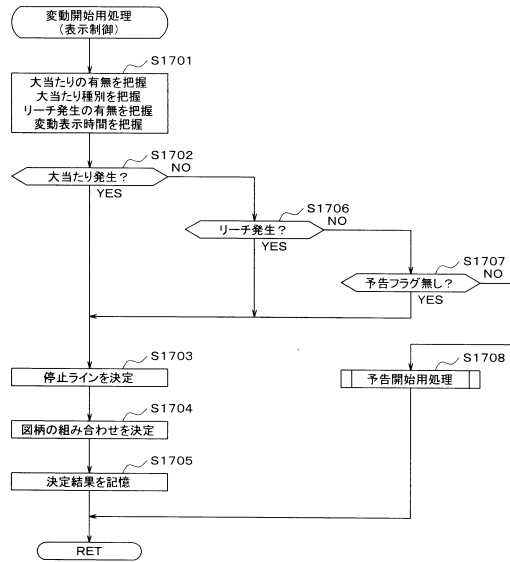
【図 25】



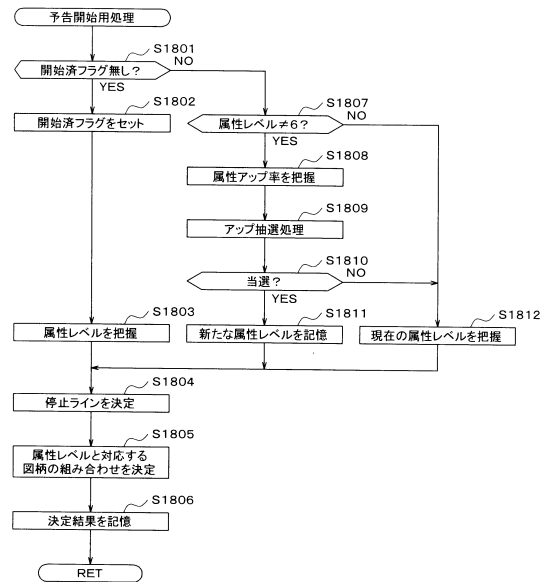
【図 26】



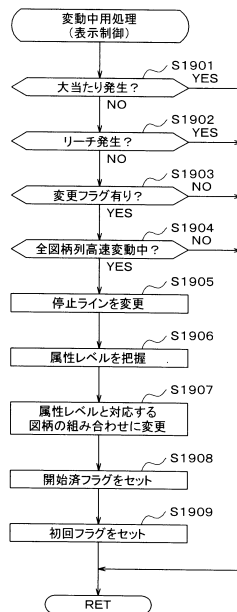
【図 27】



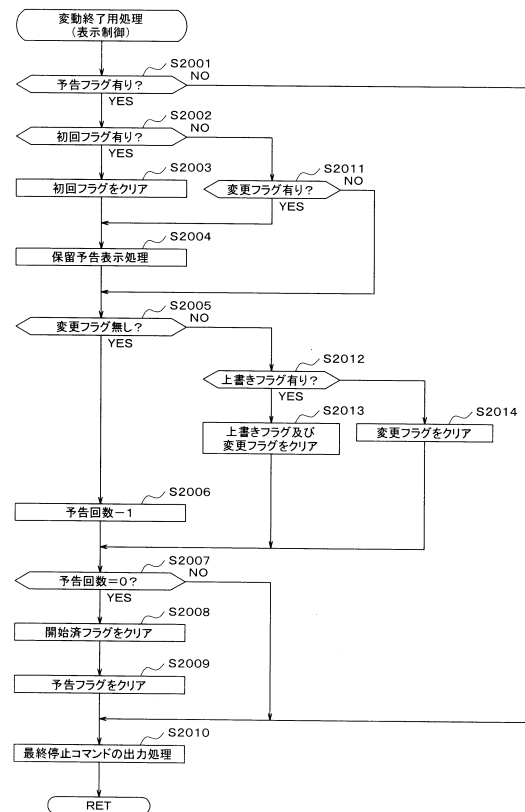
【図 28】



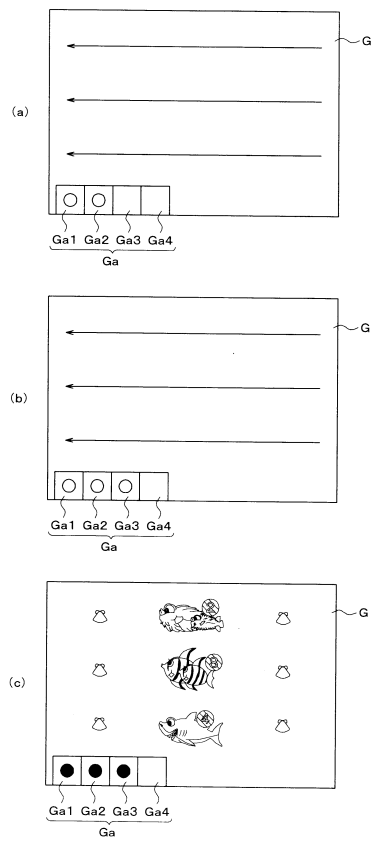
【図 29】



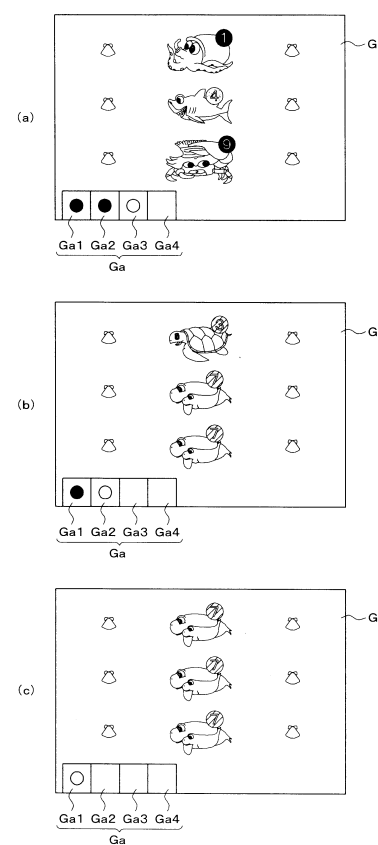
【図 30】



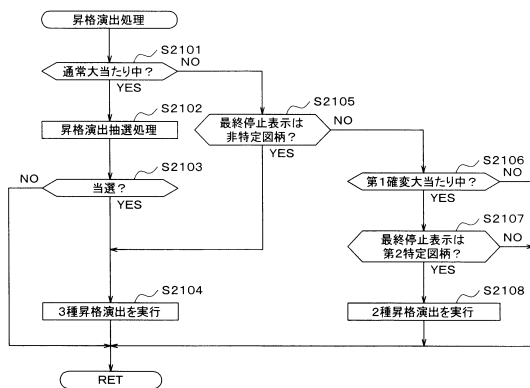
【図 3 1】



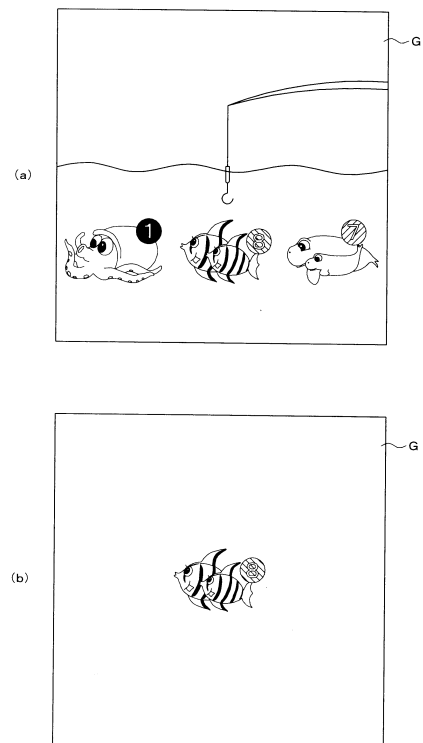
【図 3 2】



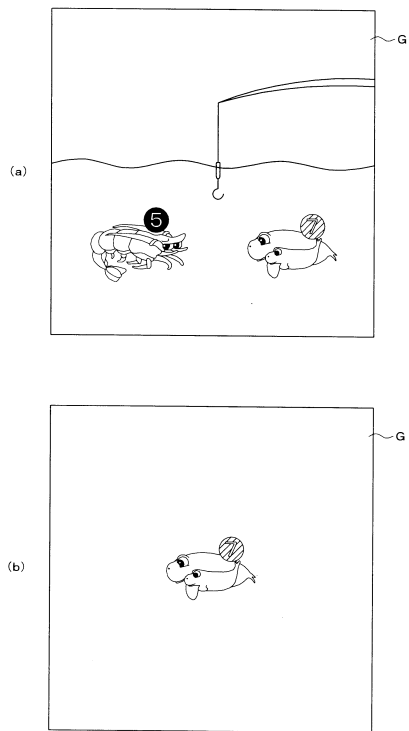
【図 3 3】



【図 3 4】



【図 35】



フロントページの続き

(72)発明者 赤松 拓典

愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内

審査官 大浜 康夫

(56)参考文献 特開2004-215746(JP,A)

特開2010-220637(JP,A)

特開2006-305399(JP,A)

特開2009-142696(JP,A)

特開2010-178834(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02