

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7429421号  
(P7429421)

(45)発行日 令和6年2月8日(2024.2.8)

(24)登録日 令和6年1月31日(2024.1.31)

(51)国際特許分類 F I  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全36頁)

(21)出願番号	特願2019-238632(P2019-238632)	(73)特許権者	395018239 株式会社高尾
(22)出願日	令和1年12月27日(2019.12.27)		
(65)公開番号	特開2021-106668(P2021-106668 A)	(74)代理人	110000578 名古屋国際弁理士法人
(43)公開日	令和3年7月29日(2021.7.29)	(72)発明者	安藤 繁光 愛知県名古屋市中央区中京南通三丁目2 番地 株式会社高尾内
審査請求日	令和4年12月8日(2022.12.8)	審査官	福田 知喜

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 弾球遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、前記数値データ抽出手段により抽出された数値データを保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶された数値データに基づいて遊技者に有利な状態に移行するか否かの当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定の結果を示す図柄を変動表示し、後に前記図柄を確定表示して前記結果を報知する当否報知手段と、

前記保留記憶手段が保留記憶している数に対応した保留表示を表示する保留表示手段と、前記図柄の変動表示に対応して演出図柄で変動演出を行う変動演出手段と、

前記数値データ抽出手段により抽出された数値データを前記当否判定よりも前に確認する数値データ確認手段と、

前記数値データ確認手段の確認結果に基づいて、前記保留表示を先読み図柄で表示することによって保留予告演出を実行する保留予告演出手段と、を備え、

前記保留予告演出手段は、

前記保留予告演出の実行開始タイミングとして、少なくとも前記始動口への入球により前記保留表示が表示される際に開始する第1実行タイミングと、前記図柄の変動開始の際に開始する第2実行タイミングを備え、

前記保留予告演出として、

10

20

前記変動演出の変動状況が所定の状況である場合に限り、前記始動口に遊技球が入球したことにより前記保留表示を表示する際に前記先読み図柄で表示する演出を第1演出時間で行う第1保留予告演出と、

前記保留表示を前記先読み図柄に変化させるか否か演出する先読み図柄変化演出を行った後に前記先読み図柄を表示する演出を、前記第1演出時間よりも長い第2演出時間で行う第2保留予告演出を備え、

前記保留予告演出を前記第1実行タイミングで開始する場合は前記第1保留予告演出を選択し、前記第2実行タイミングで開始する場合は前記第2保留予告演出を選択する構成で、

前記第2保留予告演出は、第2保留予告演出1と第2保留予告演出2を備え、

前記先読み図柄は前記有利な状態に移行する期待度を示唆する図柄であり、少なくとも前記期待度が低い図柄と前記期待度が高い図柄を備え、前記第1保留予告演出にて前記期待度が低い図柄が表示された場合、前記第2実行タイミングで行われる前記第2保留予告演出1にて前記期待度が高い図柄に変更可能とし、

前記第2保留予告演出2は、前記先読み図柄変化演出に成功すると前記第1保留予告演出および前記第2保留予告演出1では表示されない専用の前記先読み図柄が表示されることを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は弾球遊技機、特に、始動口への入球に基づいて先読み予告演出が実行される弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の弾球遊技機は、遊技盤の遊技領域に設けられた始動口への入球に起因して数値データ（乱数）が抽出され、抽出された乱数が所定数を限度に保留記憶として記憶される。そして、記憶された乱数が予め定められた大当りになる値であるか否かの当否判定を行うと共に、特別図柄を変動表示した後に確定表示して、当否判定の結果が大当りのときに、賞球の獲得増加が期待でき遊技者に有利な大当り遊技（特別遊技）に移行するものが主流である。尚、保留記憶された乱数は、記憶された数と同数の保留表示を表示することで遊技者に分かりやすくしている。

【0003】

また、従来の弾球遊技機では、始動口への入球に起因して抽出された数値データ（乱数値）を当否判定よりも前の段階で確認し、当該乱数が大当りとなる可能性を示唆する先読み予告演出を実行することで、遊技者に対して当否判定の結果が表示される前に大当りとなる期待感を持たせるものがある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2010-099203号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら特許文献1に記載された弾球遊技機では、いずれの先読み予告演出を選択するかは保留内に大当りがあるか否かのみで選択しており、先読み予告演出として単調となっていた。

そこで本発明は、異なる複数の先読み予告演出を行うことで、興趣の豊かな弾球遊技機を実現することを課題としてなされたものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

10

20

30

40

50

請求項 1 に記載の発明は、

始動口に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段と、  
前記数値データ抽出手段により抽出された数値データを保留記憶として複数記憶可能な  
保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶された数値データに基づいて遊技者に有利な状態に移行するか  
否かの当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定の結果を示す図柄を変動表示し、後に前記図柄を確定表示して前記結果を  
報知する当否報知手段と、

前記保留記憶手段が保留記憶している数に対応した保留表示を表示する保留表示手段と、

前記数値データ抽出手段により抽出された数値データを前記当否判定よりも前に確認す  
る数値データ確認手段と、

前記数値データ確認手段の確認結果に基づいて、前記保留表示を先読み図柄で表示する  
ことによって保留予告演出を実行する保留予告演出手段と、を備え、

前記保留予告演出手段は、

前記保留予告演出の実行開始タイミングとして、少なくとも前記始動口への入球により  
前記保留表示が表示される際に開始する第 1 実行タイミングと、前記図柄の変動開始の際  
に開始する第 2 実行タイミングを備え、

前記保留予告演出として、

前記始動口に遊技球が入球したことにより前記保留表示を表示する際に前記先読み図柄で  
表示する演出を第 1 演出時間で行う第 1 保留予告演出と、

前記保留表示を前記先読み図柄に変化させるか否か演出する先読み図柄変化演出を行っ  
た後に前記先読み図柄を表示する演出を、前記第 1 演出時間よりも長い第 2 演出時間で行  
う第 2 保留予告演出を備え、

前記保留予告演出を前記第 1 実行タイミングで開始する場合は前記第 1 保留予告演出を  
選択し、前記第 2 実行タイミングで開始する場合は前記第 2 保留予告演出を選択する構成  
で、

前記先読み図柄は前記有利な状態に移行する期待度を示唆する図柄であり、少なくとも  
前記期待度が低い図柄と前記期待度が高い図柄を備え、前記第 1 保留予告演出にて前記期  
待度が低い図柄が表示された場合、前記第 2 実行タイミングで行われる前記第 2 保留予告  
演出にて前記期待度が高い図柄に変更可能としたことを特徴とする。

#### 【 0 0 0 7 】

本発明は、始動口への入球に起因して抽出された数値データを保留記憶手段に記憶する  
場合に、以下の手順で行うことが望ましい。例えば、始動口への入球に起因して数値デー  
タが抽出されると、保留記憶手段に記憶された数値データの数が上限数に達しているか否  
かを確認する。上限数に達していなければ、抽出された数値データを予め設定された所定  
の記憶領域に記憶する。その後、所定の記憶領域に記憶された数値データを保留記憶手段  
に記憶する。

また、保留記憶手段に記憶された数値データの数が上限数に達していなければ、抽出さ  
れた数値データを、所定の記憶領域と保留記憶手段とにそれぞれ記憶するようにしてもよ  
い。

更に、始動口への入球に起因して数値データが抽出されると、抽出された数値データを  
所定の記憶領域に記憶する。そして保留記憶手段に記憶された数値データの数が上限数に  
達しているか否か確認し、上限数に達していなければ、所定の記憶領域に記憶された数値  
データを保留記憶手段に記憶するようにしてもよい。この場合、保留記憶手段に記憶され  
た数値データが上限数に達していれば、所定の記憶領域に記憶した数値データを消去する。

#### 【 0 0 0 8 】

数値データ確認手段は、所定の記憶領域に記憶された数値データを確認する構成が望ま  
しい。これに限らず、保留記憶手段に記憶された数値データを確認するようにしてもよい  
。また、数値データを記憶する手段を介さずに、数値データを抽出した時にそのまま確認  
し、確認結果を記憶する構成も考えられる。

10

20

30

40

50

数値データ確認手段は、例えば、数値データの内容が、遊技者に有利な特別遊技（大当り遊技）となる内容であるかを確認する。この場合、特別遊技の遊技内容（ラウンド数）や特別遊技後に次回の特別遊技への移行に有利な遊技が付与されるかを確認することが望ましい。この他、通常のリーチ演出が実行される内容であるか、スーパーリーチ演出が実行される内容であるか、リーチ演出が実行されないハズレとなる内容であるか等を確認する。また、演出内容を確認する構成も考えられる。この場合、数値データ確認手段が演出内容を事前に指定していく構成になる。

#### 【0009】

保留予告演出手段は、数値データ抽出手段により数値データが、特別遊技になる可能性がある（スーパーリーチ、リーチを含む）等の所定の確認結果に応じて、保留予告演出を実行可能である。なお、保留予告演出を当該変動時にも継続して行えるように、変動中であることを示す変動中図柄を表示することも考えられる。その際は保留図柄による期待度を示す表示態様と類似した表示態様や関連性を示す表示態様で表示することにより、遊技者に保留記憶中から変動中までの期間で一連の先読み演出が実施可能となる。無論、変動中図柄のところで期待度がアップして表示態様が変更していくことも考えられる。

保留予告演出手段は、制御の流れとして、始動口へ入球し保留記憶が可能な場合に先読み判定で特定の判定内容であるかの判定を行い、保留予告演出が実施可能であり、特図が変動中であるならば、第1実行タイミングで先読み予告演出が実施可能であるか判定し、不可能である場合は第2実行タイミングで行うように選択する構成が望ましい。無論、最初に第2実行タイミングで演出実施が可能か判断する構成でもよい。しかし、これに限らず、例えば、まず特図の変動状況（残りの変動時間）を参照し、第1実行タイミングで行うか第2実行タイミングで行うか判定し、その上で先読み判定を参照するという流れで行われる構成も考えられる。

第1実行タイミングでは、始動口へ入球することによって保留表示を行う際に保留予告演出を実施するものとなる。その際は第1保留予告演出を選択して実施する。

第2実行タイミングでは、保留予告演出の対象となる保留が記憶されて以降、新たに特別図柄が変動を開始する際に保留予告演出を実施するものとなる。その際は第2保留予告演出を選択して実施する。

なお、第1保留予告演出と第2保留予告演出は、演出内容が異なるものでも良いし、当りへの期待度が異なる演出でも良い。また、演出内容が異なるだけでなく、演出に係る時間が異なる構成でもよく、その場合は第1保留予告演出の方が演出時間が短いものが好適である。

第1実行タイミングは、特別図柄が変動中のタイミングであり、変動開始時がタイミングの第2実行タイミングよりも演出時間が確保できない場合があるためである。

これは、保留予告演出は保留表示で実施することから、該演出中に特別図柄の変動が終了すると、保留記憶が1個である場合は新たな変動開始を行う時に保留表示が終了してしまい、対象となる保留表示がないとそれ以降の演出が不可能になるためである。これらのことから、第1実行タイミングでは、様々な変動中のタイミングに対応できるように比較的短時間の第1保留予告演出とするのが好適となる。

逆に第2保留予告演出は、特別図柄の変動開始時に演出を開始するため、一定の時間は確保されていることから、その分、時間をかけた演出が可能となる。

#### 【0010】

本発明によれば、先読み予告演出の実行タイミングに合わせて好適な演出内容の予告演出を行うことで、興趣の豊かな弾球遊技機を提供することができる。

#### 【0011】

請求項1に記載の弾球遊技機において、

前記保留予告演出手段は、前記数値データ確認手段の確認結果が特定の確認結果であるときに、前記第1実行タイミング及び前記第2実行タイミングで前記保留予告演出を実行できない場合は、特別予告演出を実行可能な構成とすることが考えられる。

#### 【0012】

10

20

30

40

50

第1実行タイミング及び第2実行タイミングのいずれでも保留予告演出が実行できない状況は、始動口への入球後に直ちに保留記憶された数値データに基づいて特別図柄の変動が開始される状況である。そこで、特別予告演出として、保留予告演出ではなく、当該変動演出にて期待度を示す予告演出を実施する。

当該変動演出の予告演出だが、数値データ確認手段の確認結果を参照した上で選択される予告演出とすることが考えられる。

【0013】

この発明によれば、保留予告演出を実行できなくとも、特別予告演出を行うことで、予告演出の演出力を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本発明を適用した第1実施形態の弾球遊技機の正面図である。

【図2】前記弾球遊技機の遊技盤の正面図である。

【図3】前記弾球遊技機の背面図である。

【図4】前記弾球遊技機の電気ブロック図である。

【図5】前記弾球遊技機の遊技仕様を示す図である。

【図6】前記弾球遊技機の主制御装置で実行されるメインルーチンの制御内容を示すフローチャートである。

【図7】前記主制御装置で実行される特図始動入賞確認処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図8】前記主制御装置で実行される特図当否判定処理の制御内容を示す第1のフローチャートである。

【図9】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第2のフローチャートである。

【図10】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第3のフローチャートである。

【図11】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第4のフローチャートである。

【図12】前記主制御装置で実行される特別遊技処理の制御内容を示す第1のフローチャートである。

【図13】前記特別遊技処理の制御内容を示す第2のフローチャートである。

【図14】前記特別遊技処理の制御内容を示す第3のフローチャートである。

【図15】前記特別遊技処理の制御内容を示す第4のフローチャートである。

【図16】前記弾球遊技機で実行される先読み予告演出の演出時間を示す図である。

【図17】前記弾球遊技機のサブ制御装置で実行される保留予告第1実行タイミング処理Aの制御内容を示すフローチャートである。

【図18】前記サブ制御装置で実行される保留予告第2実行タイミング処理Aの制御内容を示すフローチャートである。

【図19】前記弾球遊技機で実行される第1保留予告演出の実行タイミングを示す図である。

【図20】前記弾球遊技機で実行される第2保留予告演出の実行タイミングを示す図である。

【図21】前記弾球遊技機で実行される先読み予告演出の第1の表示態様を示す図である。

【図22】前記先読み予告演出の第2の表示態様を示す図である。

【図23】本発明を適用した第2実施形態の弾球遊技機のサブ制御装置で実行される保留予告第2実行タイミング処理Bの制御内容を示すフローチャートである。

【図24】本発明を適用した第2実施形態の弾球遊技機のサブ制御装置で実行される特別先読み予告演出実行処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図25】前記先読み予告演出の第3の表示態様を示す図である。

【図26】本発明を適用した第3実施形態の弾球遊技機のサブ制御装置で実行される保留予告第1実行タイミング処理Bの制御内容を示すフローチャートである。

【図27】前記弾球遊技機のサブ制御装置で実行される保留予告第2実行タイミング処理Cの制御内容を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 28】本発明を適用した第 4 実施形態の弾球遊技機のサブ制御装置で実行される保留予告第 2 実行タイミング処理 D の制御内容を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0015】

本発明を適用した弾球遊技機たるパチンコ機 1 を説明する。図 1 に示すように、パチンコ機 1 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 10 にて構成の各部を保持する構造である。外枠 10 には、左側の上下の位置に設けたヒンジ 101 を介して、板ガラス 110 が嵌め込まれた前枠（ガラス枠）11 及び図略の内枠が開閉可能に設けられている。尚、これら前枠 11 及び前記内枠は、シリンダ錠 18 により外枠 10 に閉鎖ロックされ、シリンダ錠 18 に鍵を挿入し、鍵を時計回りに操作して前記内枠を開放するようになし、反時計まわりの操作により前枠 11 を開放する。

10

前枠 11 の板ガラス 110 の奥には前記内枠に保持された遊技盤 2（図 2）が設けられている。

【0016】

前枠 11 の上部の左右両側位置にはそれぞれスピーカ 112 が配置されており、これらにより遊技音が出力され、遊技の趣向を向上させる。また前枠 11 には遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 113 のほか、遊技の異常を報知する LED 類が設けられている。

【0017】

前枠 11 の下半部には上皿 12 と下皿 13 とが一体に形成されている。下皿 13 の右側には発射ハンドル 14 が設けられ、発射ハンドル 14 が時計回りに操作されることで発射装置が作動して、上皿 12 から供給された遊技球が遊技盤 2 に向けて発射される。また上皿 12 には賞球が払い出される。

20

下皿 13 は上皿 12 から溢れた賞球を受ける構成で、球抜きレバーの操作により下皿 13 に溜まった遊技球を遊技店に備えられた別箱（ドル箱）に移すことができる。

【0018】

パチンコ機 1 は所謂 CR 機であって、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット（CR ユニット）CR が隣接されている。パチンコ機 1 には上皿 12 の右側に貸出ボタン 171、精算ボタン 172 及び精算表示装置 173 が設けられている。また上皿 12 の中央位置には遊技者が操作可能な操作手段である演出ボタン 15 と、その外周を囲むように操作手段であるジョグダイヤル 16 が設置されている。

30

【0019】

遊技盤 2 について説明する。図 2 に示すように、遊技盤 2 には外レール 201 と内レール 202 とによって囲まれた略円形の遊技領域 20 が形成されている。遊技領域 20 には多数の遊技釘が植設されている。

遊技領域 20 の中央部にはセンターケース 200 が装着されている。センターケース 200 は中央に演出図柄表示装置 21（全体の図示は省略）の LCD パネルが配設されている。またセンターケース 200 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージなどが設けられている。

【0020】

遊技領域 20 のセンターケース 200 の左横位置には、遊技球が通過可能であり、通過時に普通図柄（以下、単に普図という）の抽選が実行される普図作動ゲート 22 が設けられている。

40

センターケース 200 の中央直下位置には、常時、遊技球の入球が可能で、入球に起因して第 1 特別図柄（以下、第 1 特図という）の当否判定が実行される第 1 特図始動口 23 が設けてある。更にその直下位置にはチューリップ式普通電動役物（以下、単に普電役物という）からなり、入球に起因して第 2 特別図柄（以下、第 2 特図という）の当否判定が実行される第 2 特図始動口 24 が設置されている。尚、第 2 特図始動口 24 は普電役物の開放時にのみ入球（入賞）可能である。普電役物は、前記普図の抽選で当たりとなると所定の時間、所定の開放態様で開放する構成である。

【0021】

50

第2特図始動口24の直下位置には、特別電動役物の開閉板にて開閉可能に設けられ、大当り遊技に開放される大入賞口25が設置されている。

【0022】

センターケース200の左側斜め下方位置で、第1特図始動口23乃至大入賞口25の左側位置には複数(4つ)の一般入賞口27が配置されている。また、大入賞口25の直下の盤面最下部にはアウト口203が設けられている。

【0023】

遊技盤2の右下端部には、外レール201の外部に、第1特図表示装置28A、第2特図表示装置28B、第1特図保留数表示装置281、第2特図保留数表示装置282、普図表示装置29及び普図保留数表示装置291が設けられている。

10

【0024】

図3はパチンコ機1の裏面を示すもので、パチンコ機1の裏面側には、前記遊技盤2を脱着可能に取付ける内枠30が収納されている。内枠30は、前記前枠11と同様に、一方の側縁(図3の右側)の上下位置が前記外枠10にヒンジ結合され開閉可能に設置されている。内枠30には、遊技球流下通路が形成されており、上方(上流)から球タンク31、タンクレール32、払出ユニット33が設けられ、払出ユニット33の中には払出機構が設けられている。この構成により、遊技盤2の入賞口に遊技球が入賞すれば球タンク31からタンクレール32を介して所定個数の遊技球(賞球)が払出ユニット33により払出球流下通路を通り前記上皿12に払い出される。また、前記賞球を払い出す払出ユニット33により前記貸出ボタン171の操作で払い出される貸球も払い出す構成である。

20

【0025】

パチンコ機1の裏面側には、主制御装置40、払出制御装置41、サブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43、発射制御装置44、電源基板45が設けられている。

主制御装置40、サブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43は遊技盤2に設けられ、払出制御装置41、発射制御装置44、電源基板45は内枠30に設けられている。図3では発射制御装置44が描かれていないが、払出制御装置41の下に設けられている。

【0026】

また、球タンク31の右側には、外部接続端子板38が配置され、外部接続端子板38により、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータへ送られる。尚、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子板には、盤用(遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子)と枠側(外枠10、前枠11、内枠30から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子)の2種類を用いられているが、本実施形態では、一つの外部接続端子板38を介して遊技状態や遊技結果を示す信号がホールコンピュータへ送信される。

30

【0027】

図4はパチンコ機1の電氣的構成を示すもので、遊技進行等の制御を司る主制御装置40を中心に、サブ制御装置として払出制御装置41、サブ統合制御装置42及び演出図柄制御装置43を具備する構成である。主制御装置40、払出制御装置41、サブ統合制御装置42及び演出図柄制御装置43においては、いずれもCPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備え、これら制御装置はいずれもCPUにより、2ms周期又は4ms周期の割り込み信号に起因してROMに搭載しているメインルーチン及びサブルーチンからなるプログラムが開始され、各種の制御が実行される。また、主制御装置40には各種の乱数を抽出する乱数カウンタ等も備わっている。

40

発射制御装置44にはCPU、ROM、RAM等が設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置44にCPU、ROM、RAM等を設けてもよい。

【0028】

主制御装置40は、裏配線中継端子板530及び外部接続端子板38を介して遊技施設のホールコンピュータ500と電氣的に接続される。また主制御装置40には、裏配線中継端子板530や遊技盤中継端子板531を介して、前枠(ガラス枠)及び内枠が閉鎖しているか否か検出するガラス枠開放SW(スイッチ)501、内枠開放SW502の検出

50

信号が入力される。更に主制御装置 40 には、第 1 特図始動口 23 への入球を検出する第 1 特図始動口 SW 503、第 2 特図始動口 24 への入球を検出する第 2 特図始動口 SW 504、普図作動ゲート 22 への入球を検出する普図作動 SW 505 の検出信号が入力される。更にまた主制御装置 40 には、複数の一般入賞口 27 への入球を検出する一般入賞口 SW 506、大入賞口 25 への入球を検出するカウント SW 507 等の検出信号が入力される。

#### 【0029】

また主制御装置 40 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成する。そして主制御装置 40 は、払出制御装置 41 や、演出中継端子板 532 を介してサブ統合制御装置 42、演出図柄制御装置 43 へ向けてのコマンドを出力する。また主制御装置 40 は、図柄表示装置中継端子板 533 を介して第 1 特図表示装置 28A、第 2 特図表示装置 28B、第 1 特図保留数表示装置 281、第 2 特図保留数表示装置 282、普図表示装置 29 及び普図保留数表示装置 291 等の表示制御を行う。

10

#### 【0030】

更に主制御装置 40 は、遊技盤中継端子板 531 を介して、大入賞口ソレノイド 508、普電役物ソレノイド 509 が接続されている。そして主制御装置 40 は、大入賞口ソレノイド 508 を制御して前記特別電動役物の開閉板を作動させて大入賞口 25 を開放せしめる。また主制御装置 40 は普電役物ソレノイド 509 を制御して前記普電役物を作動させて第 2 特図始動口 24 の開閉作動せしめる。

20

主制御装置 40 からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や特図の当たり等の管理用の信号が外部接続端子板 38 を経てホールコンピュータ 500 に送られる。

#### 【0031】

主制御装置 40 と払出制御装置 41 とは双方向通信が可能である。

払出制御装置 41 には、裏配線中継端子板 530 や払出中継端子板 534 を介して球タンクが空状態になったことを検出する球切れ SW 520 の検出信号が入力される。また払出制御装置 41 には、遊技球が払い出されたことを検出する払出 SW 522、遊技球貯留皿が満杯状態になったことを検出する満杯 SW 523 等の検出信号が入力される。また主制御装置 40 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 521 を稼働させて遊技球の払い出しを行う。また、CRユニット端子板 535 を介して CR ユニット CR と電氣的に接続され、貸出要求信号に応じて払出モータ 521 を稼働させて貸球の払い出しを行う。精算表示装置 173 を介して球貸 SW 171 及び精算 SW 172 による貸出要求、精算要求の操作信号が CR ユニット CR に入力され、プリペイドカードの残高表示は CR ユニット CR によって制御される。

30

#### 【0032】

発射制御装置 44 は、発射を停止する発射停止 SW 524、発射ハンドル 14 に遊技者が接触（操作）していることを検出するタッチ SW 525 等の検出信号が入力される。発射制御装置は、払出制御装置 41 を経て主制御装置 40 から送られるコマンド（タッチ SW 525 の信号や遊技状況を反映している）、発射ハンドル 14 の回動信号及び発射停止 SW 524 の信号に応じて発射モータ 526 を制御して遊技球の発射及び停止を行う。

40

#### 【0033】

サブ統合制御装置 42 は、音量調節 SW を備えている。サブ統合制御装置 42 は、演出ボタン 15 やジョグダイヤル 16 の操作信号が入力される。

そしてサブ統合制御装置 42 は、スピーカ 112 を駆動して音声を出力することや、各種 LED や各種ランプ 113 の点灯、消灯等を制御する。更に演出図柄制御装置 43 へキャラクタなどを表示する演出や特図の疑似演出図柄の表示態様のコマンドを送信する。

#### 【0034】

演出図柄制御装置 43 は、LCD パネルユニットや付属ユニットと共に演出図柄表示装置 21 を構成している。演出図柄制御装置 43 は、サブ統合制御装置 42 から送られてくるコマンドに応じて演出図柄表示装置 21 の LCD パネルの表示を制御する。

50

## 【 0 0 3 5 】

この様に構成されたパチンコ機 1 は、普図作動ゲート 2 2 に遊技球が入球すると、普図表示装置 2 9 で普図が変動表示を開始し、所定時間後に停止した普図の態様に応じて、当選であれば普電役物ソレノイド 5 0 9 を駆動させ、第 2 特図始動口 2 4 への入球が可能となる。尚、パチンコ機 1 では、普電役物の開放時間は、通常時は 0 . 2 秒 ( 1 回 )、遊技者にとって有利な時短状態 ( 開放延長状態 ) では 1 . 8 秒 ( 2 回 ) である。また、第 2 特図始動口 2 4 は、普電役物が駆動しなければ遊技球が入球不可能な構成である。

## 【 0 0 3 6 】

第 1 特図始動口 2 3 に遊技球が入球すると、第 1 特図の当否判定に関する複数種類の乱数 ( 数値データ ) が抽出され、第 1 特図の保留記憶として所定数記憶される。そして該保留記憶の乱数に基づいて当否判定が実施され、これに伴い第 1 特図表示装置 2 8 A において第 1 特図が変動を開始し、所定時間後に停止する。また、第 2 特図始動口 2 4 に遊技球が入球すると、第 2 特図の当否判定に関する複数種類の乱数 ( 数値データ ) が抽出され、第 2 特図の保留記憶として所定数記憶される。そして該保留記憶の乱数に基づいて当否判定が実施され、これに伴い第 2 特図表示装置 2 8 B において第 2 特図が変動表示を開始し、所定時間後に停止する。

10

## 【 0 0 3 7 】

尚、第 1 特図と第 2 特図の当否判定は、第 1 特図始動口 2 3 と第 2 特図始動口 2 4 への入球順に関係なく、第 2 特図の当否判定を優先して実施する。具体的には、第 1 特図の保留記憶がある場合、第 2 特図の変動が停止し且つ第 2 特図の保留記憶が無い状態となつてから、第 1 特図の保留記憶分の当否判定を実施する。

20

## 【 0 0 3 8 】

第 1 特図及び第 2 特図の変動表示、確定表示は、遊技領域 2 0 の隅に小さく表示されるだけであるので、遊技領域 2 0 の中央に設けられた演出図柄表示装置 2 1 にて第 1 特図又は第 2 特図に対応する疑似演出図柄を用いた疑似演出表示を行う。そして、疑似演出表示にて当否判定の結果を遊技者に報知することが行われている。例えば、疑似演出表示では、三つの疑似演出図柄を変動させ、三つの図柄が同一図柄で停止すると大当たりとなるように構成されている。疑似演出表示としては二つの図柄が同じ図柄で停止するリーチ演出が実施され、残りの変動中の図柄が同じ図柄で停止するか否かで遊技者の期待感を高めることが行われている。

30

## 【 0 0 3 9 】

パチンコ機 1 は、第 1 特図及び第 2 特図の確定表示した態様に応じ、大当たり ( 当選 ) であれば、賞球の獲得増加が期待でき遊技者に有利な大当たり遊技 ( 特別遊技 ) が実行される。大当たり遊技は、所定の開放態様にて大入賞口 2 5 の開放し、大入賞口 2 5 への遊技球の入球が可能となる。尚、大当たり遊技として、例えば、所定の開放態様で大入賞口 2 5 を開放するラウンド遊技を 5 ラウンド行う 5 R 通常大当たり遊技と、8 ラウンド行う 8 R 確変大当たり遊技と、10 ラウンド行う 10 R 確変大当たり遊技とからいずれか一つの遊技が選択される。

## 【 0 0 4 0 】

パチンコ機 1 は確率変動機として構成されている。具体的には、パチンコ機 1 による遊技は、大入賞口 2 5 を閉鎖した遊技状態と、大入賞口 2 5 を開放する大当たり遊技状態とに大別される。更に、大入賞口 2 5 を閉鎖した遊技状態は、大きく分類して、通常確率状態 ( 通常遊技状態 ) と、通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利 ( 大当たりとなる確率が高く、大当たりし易い ) な高確率遊技状態 ( 以下、確変遊技状態とも記載する ) とが存在する。例えば、5 R 通常大当たり遊技が終了した後には通常確率遊技状態へ移行し、8 R 確変大当たり遊技又は 10 R 確変大当たり遊技が終了した後には高確率遊技状態へ移行する。

40

## 【 0 0 4 1 】

第 1 特図及び第 2 特図は、確率変動図柄及び非確率変動図柄とからなり、確変遊技状態は確率変動図柄での大当たり遊技終了後に移行可能に設定され、通常遊技状態、確変遊技状態のうち、いずれの遊技状態でも確率変動図柄で大当たりすれば、大当たり遊技終了後、確変

50

遊技状態に移行する。同様に通常遊技状態は、非確率変動図柄での大当り遊技終了後に移行可能に設定され、通常遊技状態、確変遊技状態のうち、いずれの遊技状態でも非確率変動図柄で大当りすれば、大当り遊技終了後、通常遊技状態に移行する。

【 0 0 4 2 】

通常遊技状態に移行後は、規定回数（例えば、100回）だけ第1特図、第2特図及び普図の変動時間が短縮され、かつ普電役物の開放延長機能が作動する時短状態となる。第1特図、第2特図及び普図の変動時間（変動開始から結果が表示されるまでの時間）が短縮されると、一定時間内に変動表示が行われる回数が増大される。

【 0 0 4 3 】

具体的には、時短状態では、第1及び第2特図の変動時間の短縮とともに、普図表示装置29に表示される普図の時間短縮も行われるが、この普図の変動表示を短縮させることで、一定時間内で多数回、普図の確定表示を行う。従って、一定時間内の普図が当たりとなる回数が増大し、これにより第2特図始動口24の開放回数も増大する。また、第2特図始動口24（普電役物）の開放時間が長くなるように設定されている（開放延長機能）ので、多数の遊技球が入賞し易くなる。このように多数の遊技球が入賞し易くなることにより、第2特図の変動表示回数が更に増大されるとともに、第2特図始動口24の入賞で得る賞球により、遊技者の持ち球が減り難くなり、有利な遊技を行うことができる。

【 0 0 4 4 】

尚、確変遊技状態では、時短状態と同様に第1特図、第2特図及び普図の変動時間が短縮され、普電役物の開放延長機能が作動する。各種図柄の短縮と普電役物開放延長機能に関わる設定は時短状態と同一であるが、確変遊技状態は時短状態に加えて特図の大当り確率が高くなる（大当りし易い状態）ため、更に遊技者に有利な遊技状態となる。

【 0 0 4 5 】

パチンコ機1は、第1特図始動口23への入球に起因して抽出又は第2特図始動口24への入球に起因して抽出された乱数（数値データ）を、この乱数に基づいて行われる当否判定よりも前に、大当りとなる可能性があるか否かを確認する先読み判定を行う。

【 0 0 4 6 】

また、パチンコ機1は、当否判定の結果を示す第1特図又は第2特図が確定表示される前に、前記先読み判定の結果に応じて、大当りとなる期待度を示唆する先読み予告演出を実行可能である。例えば、先読み予告演出は、演出図柄表示装置21において、第1特図の保留記憶及び第2特図の保留記憶に応じて表示される保留表示を、通常の保留図柄とは異なる図柄を表示することにより大当りとなる期待度を示す。先読み予告演出は、演出が開始されると（通常の保留図柄とは異なる図柄が表示されると）、特図の複数の変動を跨いで、先読み予告演出が実行された乱数を対象とした当否判定に伴う特図の変動が開始されるまで継続される。

【 0 0 4 7 】

図5はパチンコ機1の遊技仕様を示す。パチンコ機1は、大当り遊技が発生する当選確率が、第1特図と第2特図とに拘わらず、例えば、低確率遊技状態（通常遊技状態）が「300分の1」に、高確率遊技状態（確変遊技状態）が「30分の1」に設定されている。

【 0 0 4 8 】

第1特図と第2特図とに拘わらず、大当り遊技終了後に確変遊技状態に移行する確変突入率は、「65%」に設定されている。

確変遊技状態が継続される確変回数は、第1特図及び第2特図の当否判定に伴う図柄変動が「100回」に達するまで継続される。

時短状態が継続される時短回数は、第1特図及び第2特図の当否判定に伴う図柄変動が「100回」に達するまで継続される。

次に、賞球について説明する。第1特図始動口23の賞球は、1個の入球につき「3個」に設定されている。第2特図始動口24の賞球は、1個の入球につき「1個」に設定されている。その他の入賞口（例えば、一般入賞口27）の賞球数は1個の入球につき「10個」に設定されている。大入賞口25の賞球は、1個の入球につき「15個」に設定さ

10

20

30

40

50

れている。

大当たり遊技における大入賞口 2 5 の規定入球個数は「 1 0 個」に設定されている。

【 0 0 4 9 】

普図の当選確率は、通常遊技状態では「 5 分の 1 」に設定され、時短状態では「 5 分の 4 」に設定される。

普通電動役物の開放時間は、通常遊技状態では「 0 . 1 秒 × 1 回」に設定され、時短状態では「 2 . 2 秒 × 1 回」に設定される。

【 0 0 5 0 】

以下、パチンコ機 1 の作動の詳細を、主制御装置 4 0 及びサブ統合制御装置 4 2 等で実行されるプログラム処理に基づいて説明する。

図 6 は主制御装置 4 0 で実行される「メインルーチン」のフローチャートを示し、「メインルーチン」は本処理 ( S 1 0 0 ~ S 1 1 0 , S 1 1 5 ) と残余処理 ( S 1 1 1 ) とで構成され、 2 m s 又は 4 m s 周期の割り込み信号に起因して開始され、最初に正常割り込みか否かを判定する ( S 1 0 0 ) 。この判定処理は、メモリとしての R A M の所定領域の値が所定値であるか否かを判定することにより行われ、 C P U により実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行してよいのか否かを判定するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等による C P U の暴走等が考えられるが、 C P U の暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えてよいので、たいていが電源投入時である。電源投入時には R A M の所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

ここで正常割り込みでないとの否定判定 ( S 1 0 0 : n o ) なら S 1 1 5 の処理において初期設定 (例えば前記メモリの所定領域への所定値の書き込み、普図及び特図を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等) を実行する。前記正常割り込みか否かを判定するための数値は、この初期設定の一環として R A M に書き込まれる。

【 0 0 5 1 】

前記 S 1 0 0 の処理において正常割り込みとの肯定判定がなされると ( S 1 0 0 : y e s ) 、 S 1 0 1 の初期値乱数更新処理が実行される。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に「 1 」を加算するインクリメント処理である。この処理実行前の初期値乱数の値に「 1 」を加算するが、この処理を実行する前の乱数が最大値としての例えば「 2 9 9 」のときには次回の処理で初めの値である「 0 」に戻り、「 0 」 ~ 「 2 9 9 」までの 3 0 0 個の整数を繰り返し昇順に作成する。

【 0 0 5 2 】

続く大当たり決定用乱数更新処理 ( S 1 0 2 ) では、前記初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に「 1 」を加算するインクリメント処理である。最大値としての例えば「 2 9 9 」のときは次回の処理で初めの値である「 0 」に戻り、「 0 」 ~ 「 2 9 9 」までの 3 0 0 個の整数を繰り返し昇順に作成する。尚、大当たり決定用乱数の最初の値は、前記初期値乱数更新処理 ( S 1 0 1 ) で設定 (作成) された値となる。この値が 1 5 0 であったとすると、大当たり決定用乱数は「 1 5 0 」 「 1 5 1 」 「 1 5 2 」 . . . 「 2 9 9 」 「 0 」 「 1 」 . . . と更新されていく。

【 0 0 5 3 】

尚、大当たり決定用乱数が一巡 ( 3 0 0 回、更新されること) すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にする。大当たり決定用乱数は、その初期値から「 1 」を加算していく。そして、再び大当たり決定用乱数が一巡すると、その時の初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。前記の例では大当たり決定用乱数が「 1 4 9 」になると一巡であるから、「 1 4 9 」の次は前記初期値乱数の値となる。仮に初期値乱数の値が「 8 7 」だったとすると、「 1 4 9 」 「 8 7 」 「 8 8 」 . . . 「 2 9 9 」 「 0 」 「 1 」 . . . 「 8 6 」と変化していき、「 8 6 」の次は新たな前記初期値乱数の値となる。

【 0 0 5 4 】

続く大当たり図柄決定用乱数更新処理 ( S 1 0 3 ) は、「 0 」 ~ 「 9 」の 1 0 個の整数を

繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に「1」を加算して最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

続く当り決定用乱数更新処理(S104)は、「0」～「9」の10個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に「1」を加算して最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。尚、当選することとなる値は、常に「7」である。この当り決定用乱数は普図の抽選に使用し、初期値乱数、大当り決定用乱数、リーチ判定用乱数、大当り図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数は、特図の抽選に用いられる。

#### 【0055】

リーチ判定用乱数更新処理(S105)は、「0」～「228」の229個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に「1」を加算して最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

10

変動パターン決定用乱数更新処理(S106)は、「0」～「119」の120個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に「1」を加算して最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

#### 【0056】

続く入賞確認処理(S107)では、第1特図始動口23、第2特図始動口24の入球(入賞)確認、普図作動ゲート22の遊技球の通過の確認、一般入賞口27の入球(入賞)確認、及び主制御装置40に接続された各スイッチ類の入力処理等が実行される。

#### 【0057】

次の当否判定処理(S108)では、普図及び特図のそれぞれに対応した当否判定や、当否判定に付随する図柄変動や特別遊技処理などの処理を行う。

20

続く各出力処理(S109)では、遊技の進行に応じて主制御装置40は、払出制御装置41、サブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43、発射制御装置44、大入賞口ソレノイド508等に対して各々出力処理を実行する。即ち、前記入賞確認処理(S107)により遊技盤上の各入賞口に遊技球の入球があることが検知されたときには賞球としての遊技球を払い出すべく払出制御装置41に賞球信号を送信する処理を実行する。また、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置42に出力する処理を実行する。更に、パチンコ機に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置43にエラー信号を出力する処理等を実行する。

#### 【0058】

続く不正監視処理(S110)は、一般入賞口27に対する不正が行われていないか監視する処理である。所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数よりも多いか否かを判定して、多かった場合には不正と判定され、その旨を報知する処理である。

30

#### 【0059】

本処理に続く前記残余処理は、S111の初期値乱数更新処理から構成されるが、前記S101と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前記S100～S111までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当り処理を実行するか否か、特図の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り込み毎に異なり、割り込み処理が1回実行されることにより初期値乱数に更新される値も一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当り決定用乱数と同期する可能性は極めて小さくなる。大当り決定用乱数が一巡したときの、初期値乱数の値(0～299の300通り)が、同程度に発生するとすれば、同期する確率はわずか300分の1である。また、前記当り決定用乱数更新処理(S104)も残余処理内において実行するよう構成してもよい。

40

#### 【0060】

次に、本発明に関わりの深い入賞確認処理(S107)、当否判定処理(S108)及び各出力処理(S109)の一部のサブルーチンについて説明する。

図7に示す「始動入球確認処理」は、第1特図始動口23、第2特図始動口24に遊技球が入球したときに抽出される大当り決定用乱数など種々の乱数を、保留記憶として主制

50

御装置 40 に記憶する。そして第 1 特図始動口 23、第 2 特図始動口 24 への入球に起因する各種コマンドをサブ統合制御装置 42 に送信する処理となる。本実施形態において、第 1 特図始動口 23 への入球に起因して記憶可能な保留記憶数及び第 2 特図始動口 24 への入球に起因して記憶可能な保留記憶数は各 4 個である。

【0061】

「始動入球確認処理」は、先ず、第 1 特図始動口 SW503 により第 1 特図始動口 23 への入球を検出したか否かを判定する (S200)。入球が無ければ (S200: no)、S205 の処理へ移行する。処理を終了して主制御装置 40 のメインルーチンへリターンする。第 1 特図始動口 23 への入球があれば (S200: yes)、S201 の処理において主制御装置 40 に記憶されている第 1 特図の保留記憶の数が満杯か否かを確認 (上限数に達しているか否かを確認) する。満杯であれば (S201: yes)、S205 の処理へ移行する。

10

【0062】

第 1 特図の保留記憶が満杯でなければ (S201: no)、S202 の処理において、第 1 特図の大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出する。抽出された各種の乱数を主制御装置 40 の所定の記憶領域に記憶する。更に所定の記憶領域に記憶された乱数を保留記憶として主制御装置 40 の保留記憶領域に記憶する。尚、第 1 特図の保留記憶数が 0 であっても、第 1 特図始動口 23 に遊技球が入球したとき抽出される当否乱数等の種々の乱数は、最大値未満の記憶数がある場合と同様に記憶される。尚、前記 S202 の処理は特許請求の範囲に記載の「数値データ抽出手段」及び「保留記憶手段」に相当する。

20

【0063】

続いて第 1 特図の先読み判定処理を実行する (S203)。本先読み判定処理は、大当りとなるか否かの当否判定が行われる前に、前記所定の記憶領域に記憶された大当り決定用乱数や大当り図柄決定用乱数などが特定の数値であるか確認する。例えば、特定の数値として、大当りと判定される数値、スーパーリーチやリーチと判定される数値等であるか否か、更に大当りの場合は確変大当りであるか否か、ラウンド数の多い大当りであるか否かなどが確認される。また本処理では第 1 特図の先読み判定の判定結果を示す先読みコマンドがサブ統合制御装置 42 へ送信される。本処理は特許請求の範囲に記載の「数値データ確認手段」に相当する。その後、保留記憶数を示す保留記憶カウンタを加算し、加算した第 1 特図の保留記憶カウンタの値を示す保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 42 に送信する (S204)。

30

尚、先読みコマンドは、大当りやリーチ等の可能性がある場合に、サブ統合制御装置 42 へ送信することが望ましい。無論、判定内容に関わらず、サブ統合制御装置 42 に毎回先読みコマンドを送信する構成でもよい。

【0064】

続く S205 の処理において、第 2 特図始動口 SW504 により第 2 特図始動口 24 への入球を検出したか否かを判定する。入球が無ければ (S205: no)、本処理を終了して主制御装置 40 のメインルーチンへリターンする。第 2 特図始動口 24 への入球があれば (S205: yes)、S206 の処理において主制御装置 40 に記憶されている第 2 特図の保留記憶の数が満杯か否かを確認 (上限数に達しているか否かを確認) する。満杯であれば (S206: yes)、リターンする。

40

【0065】

第 2 特図の保留記憶が満杯でなければ (S206: no)、S207 の処理において、第 2 特図の大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出する。抽出された各種の乱数を主制御装置 40 の所定の記憶領域に記憶する。更に所定の記憶領域に記憶された乱数を保留記憶として主制御装置 40 の保留記憶領域に記憶する。尚、第 2 特図の保留記憶数が 0 であっても、第 2 特図始動口 24 に遊技球が入球したとき抽出される当否乱数等の種々の乱数は、最大値未満の記憶数がある場合と同様に記憶される。尚、前記 S207 の処理は特許請求の範囲に記載の「数値データ

50

抽出手段」及び「保留記憶手段」に相当する。

【 0 0 6 6 】

続いて第 2 特図の先読み判定処理を実行する ( S 2 0 8 )。本先読み判定処理は、大当たりとなるか否かの当否判定が行われる前に、前記所定の記憶領域に記憶された大当たり決定用乱数や大当たり図柄決定用乱数などが特定の数値であるか確認する。例えば、特定の数値として、大当たりと判定される数値、スーパーリーチやリーチと判定される数値等であるか否か、更に大当たりの場合は確変大当たりであるか否か、ラウンド数の多い大当たりであるか否かなどが確認される。また本処理では第 2 特図の先読み判定の判定結果を示す先読みコマンドがサブ統合制御装置 4 2 へ送信される。本処理は特許請求の範囲に記載の「数値データ確認手段」に相当する。その後、保留記憶数を示す保留記憶カウンタを加算し、加算した第 1 特図の保留記憶カウンタの値を示す保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信する ( S 2 0 9 )。

10

尚、先読みコマンドは、大当たりやリーチ等の可能性がある場合に、サブ統合制御装置 4 2 へ送信することが望ましい。

【 0 0 6 7 】

本「始動入球確認処理」では、保留記憶の数が満杯でなければ、抽出された乱数を予め設定された所定の記憶領域に記憶し、その後、所定の記憶領域に記憶された乱数を保留記憶領域に記憶する構成である。これに限らず、保留記憶の数が満杯でなければ、抽出された乱数を、所定の記憶領域と保留記憶領域とにそれぞれ記憶するようにしてもよい。更に、第 1 特図始動口 2 3 又は第 2 特図始動口 2 4 への入球に起因して乱数が抽出されると、抽出された乱数を所定の記憶領域に記憶する。そして保留記憶の数が満杯であるか否かを確認し、満杯でなければ、所定の記憶領域に記憶された乱数を保留記憶領域に記憶するようにしてもよい。この場合、保留記憶の数が満杯であれば、所定の記憶領域に記憶した乱数を消去する。

20

本「始動入球確認処理」では、先読み判定処理は、所定の記憶領域に記憶された乱数を先読み判定するが、これに限らず、保留記憶領域に記憶された乱数を先読み判定するようにしてもよい。

【 0 0 6 8 】

図 8 乃至図 1 1 は「特図当否判定処理」のフローチャートを示す。この処理において第 1 特図の当否判定と第 2 特図の当否判定は個別に実行され、且つ第 2 特図の保留記憶があるときは第 2 特図の当否判定が優先して実行される。尚、第 1 特図と第 2 特図の当否判定はほぼ同じ処理であり、以下の説明では、必要があれば両者を区別するが、それ以外は第 1 特図及び第 2 特図を区別せずに単に「特図」とする。

30

【 0 0 6 9 】

図 8 に示すように「特図当否判定処理」は、先ず、特別電動役物の未作動を確認して大当たり遊技中であるか否かを判定する ( S 3 0 0 )。特別電動役物が作動中 ( S 3 0 0 : n o ) であれば「特別遊技処理」に移行する ( 図 9 参照 )。特別電動役物が未作動で大当たり遊技中でなければ ( S 3 0 0 : y e s )、第 1 特図又は第 2 特図が変動停止中であるか否かを判定する ( S 3 0 1 )。変動停止中であれば ( S 3 0 1 : y e s )、第 1 特図又は第 2 特図の確定図柄が未表示中であるか否かを判定する ( S 3 0 2 )。

40

【 0 0 7 0 】

前記 S 3 0 2 の処理で第 1 特図又は第 2 特図の確定図柄が未表示中であれば ( S 3 0 2 : y e s )、第 2 特図の保留記憶があるか否かを判定する ( S 3 0 3 )。第 2 特図の保留記憶があれば ( S 3 0 3 : y e s )、第 2 特図の保留記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う ( S 3 0 4 )。該シフト処理により第 2 特図の保留記憶のうちで最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

【 0 0 7 1 】

前記 S 3 0 3 の処理で第 2 特図の保留記憶がなければ ( S 3 0 3 : n o )、第 1 特図の保留記憶があるか否かを判定する ( S 3 0 5 )。第 1 特図の保留記憶があれば ( S 3 0 5 : y e s )、第 1 特図の保留記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う ( S 3 0 6 )

50

。該シフト処理により第1特図の保留記憶のうちで最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

第1特図の保留記憶がなければ(S305: no)、「特別遊技処理」に移行する。

【0072】

前記S304の処理又前記S306の処理に続いて、図9に示すS310の処理において、確変フラグを確認して現在の遊技状態が特図の確変遊技状態であるか否かを判定する。確変中であれば(S310: yes)、確変時の当否判定用テーブルと当否判定の対象となる大当り決定用乱数とを対比して判定を行う(S311)。

前記S310の処理において確変中でない場合(S310: no)、通常確率の当否判定用テーブルと前記当否判定の対象となる大当り決定用乱数とを対比して判定を行う(S312)。

10

【0073】

続いてS313の処理において、前記S311又は前記S312の処理の当否判定が大当りか否かの判定を行う。特許請求の範囲に記載の「当否判定手段」に相当する。

大当りであれば(S313: yes)、S314の処理において、前記当否判定の対象となる大当り図柄決定用乱数に基づいて大当り図柄を決定する。

続いて前記当否判定の対象となる変動パターン決定用乱数に基づいて、特図の大当り図柄の変動時間等といった変動パターンを決定する(S315)。

【0074】

変動パターンの決定後、大当り設定処理を行う(S316)。この処理では、前記決定された大当り図柄に基づき、例えば、前記10R確変大当り遊技とするか、前記8R確変大当り遊技とするか、前記5R通常大当り遊技とするかといった大当り遊技の内容、大当り遊技終了後の確変遊技への移行や時短への移行、演出図柄表示装置21で実行される大当り遊技の大当り開始演出の時間の設定、大当り終了演出の時間等の設定がなされる。

20

【0075】

前記S313の処理において、大当りでなくハズレであれば(S313: no)、S317の処理において特図のハズレ図柄の変動時間等といった変動パターンを決定する。次にハズレ設定処理を行う(S318)。

【0076】

前記S316の処理又は前記S318の処理の後、当否判定後の保留記憶の情報(例えば当否判定実行後の保留記憶の減少を示す情報など)をサブ統合制御装置42に送信する処理を行う(S319)。

30

続くS320の処理において第1特図表示装置28A又は第2特図表示装置28Bの図柄変動開始制御を行い、サブ統合制御装置42へ図柄の変動開始コマンド、図柄指定コマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。尚、前記変動開始コマンド、図柄指定コマンドには特図の変動パターン、特図の当否判定の判定結果などが含まれる。尚、構成によっては変動時間の終了を指示するための図柄確定コマンドを送ってもよい。但し、変動パターンなどで予め変動時間は指定されているため必須のものではない。

【0077】

前記図8のS301の処理で特図の変動中のときは(S301: no)、図10に示すように、図柄の変動時間が経過すると(S330: yes)、S331の確定図柄表示処理において、第1特図表示装置28A又は第2特図表示装置28Bの特図の変動表示を終了させる制御を行う。その後、「特別遊技処理」へ移行する。

40

【0078】

前記図8のS302の処理で特図の確定図柄を表示中であれば(S302: no)、図11のS340の処理に移行して、確定図柄表示時間が終了したか否かを判定する。確定図柄表示時間が終了していなければ(S340: no)、「特別遊技処理」へ移行する。

一方、確定図柄表示時間が終了していれば(S340: yes)、S341の確定図柄表示終了の処理により第1特図表示装置28A又は第2特図表示装置28Bの特図の確定図柄表示を終了させる制御を行い、サブ統合制御装置42へ特図に対応する疑似演出図柄

50

の確定表示を終了させるようにコマンドを送信する。

【 0 0 7 9 】

続いて特図の図柄が大当たりになる組み合わせであるか否かを判定し ( S 3 4 2 )、大当たりになる組み合わせであったときは ( S 3 4 2 : y e s )、確変遊技状態を示す確変フラグが「 1 」であれば ( S 3 4 3 : y e s )、確変フラグを「 0 」にリセットする ( S 3 4 4 )。続いて時短状態を示す時短フラグが「 1 」であれば ( S 3 4 5 : y e s )、時短フラグを「 0 」にリセットする ( S 3 4 6 )。これらの処理により大当たり遊技 ( 特別遊技 ) 中での確変状態及び時短状態に関する遊技状態を通常状態にリセットする。

【 0 0 8 0 】

続いて条件装置の作動を開始させる ( S 3 4 7 )。尚、条件装置は特図の当否判定が大当たりとなり大当たり図柄が確定表示されることにより作動して大当たり遊技の開始条件を成立させるものであり、且つ、大当たり遊技で役物連続作動装置の作動に必要な装置である。更に役物連続作動装置の作動を開始させる ( S 3 4 8 ) とともに、大当たり開始演出処理を行い ( S 3 4 9 )、「特別遊技処理」へ移行する。また、この処理により、サブ統合制御装置 4 2 へ向けて大当たり遊技開始コマンドが送信される。

10

【 0 0 8 1 】

前記 S 3 4 2 の処理で大当たりになる組み合わせでなければ ( S 3 4 2 : n o )、確変フラグが「 1 」であるか否かを判定し ( S 3 5 0 )、確変フラグが「 1 」であれば ( S 3 5 0 : y e s )、S 3 5 1 の処理において確率変動状態の継続期間をカウントする確変カウンタを減算し、減算した後の確変カウンタが「 0 」であるか否かを判定する。確変カウンタが「 0 」であれば ( S 3 5 1 : y e s )、確変フラグを「 0 」にリセットする ( S 3 5 2 )。

20

次に時短フラグが「 1 」であるか否かを判定し ( S 3 5 3 )、時短フラグが「 1 」であれば ( S 3 5 3 : y e s )、S 3 5 4 の処理において時短の継続期間をカウントする時短カウンタを減算し、減算した後の時短カウンタが「 0 」であるか否かを判定する。時短カウンタが「 0 」であれば ( S 3 5 4 : y e s )、時短フラグを「 0 」にリセットする ( S 3 5 5 )。

続く S 3 5 6 の状態指定コマンド送信処理では、遊技状態を示す確変フラグや時短フラグの情報等を含む状態指定コマンドを、サブ統合制御装置 4 2 へ送信する。その後、「特別遊技処理」に移行する。

30

【 0 0 8 2 】

図 1 2 に示す「特別遊技処理」は、先ず、前記役物連続作動装置が作動中か否かを確認し ( S 4 0 0 )、作動中であれば ( S 4 0 0 : y e s )、S 4 0 1 の処理で大入賞口 2 5 が開放中か否かを確認する。役物連続作動装置が作動中でなければ ( S 4 0 0 : n o ) リターンする。

前記 S 4 0 1 の処理で大入賞口 2 5 が開放中でなければ ( S 4 0 1 : n o )、S 4 0 2 の処理で大当たり遊技のインターバル中か否かを確認し、インターバル中でなければ ( S 4 0 2 : n o )、S 4 0 3 の処理で特図大当たり終了演出中か否かを確認し、大当たり終了演出中でなければ ( S 4 0 3 : n o )、S 4 0 4 の処理で大当たり開始演出時間が経過したか否かを確認し、大当たり開始演出時間の経過を確認すれば ( S 4 0 4 : y e s )、大入賞口開放処理で第 1 ラウンドの大入賞口 2 5 を開放してリターンする ( S 4 0 5 )。

40

【 0 0 8 3 】

前記 S 4 0 1 の処理で大入賞口開放中であれば ( S 4 0 1 : y e s )、図 1 3 に示すように、大入賞口 2 5 に 1 0 個の入賞があったか否か ( 規定入賞数 ) の確認 ( S 4 1 0 )、又は大入賞口 2 5 の開放時間が終了したか否かを確認して ( S 4 1 1 )、いずれか確認できれば大入賞口 2 5 を閉鎖し ( S 4 1 2 )、大当たりインターバル処理を実行して ( S 4 1 3 )、リターンする。

【 0 0 8 4 】

前記 S 4 0 2 の処理で大当たりのインターバル中であれば ( S 4 0 2 : y e s )、図 1 4 に示すように、大当たりインターバル時間が経過したか否かを確認し ( S 4 2 0 )、経過し

50

ていれば (S 4 2 0 : y e s)、S 4 2 1 の処理において最終ラウンド (例えば、5 ラウンドの大当り遊技であれば第 5 ラウンド、8 ラウンドの大当り遊技であれば第 8 ラウンド、10 ラウンドの大当り遊技であれば第 10 ラウンド) であるか否かを確認し、最終ラウンドであれば (S 4 2 1 : y e s)、S 4 2 2 の大当り終了演出の処理を実行し、この処理でサブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 に大当り終了コマンドを送信し、大当り遊技を終了してリターンする。

一方、最終ラウンドでなければ (S 4 2 1 : n o)、S 4 2 3 の大入賞口 2 5 の開放処理により次のラウンドの大入賞口 2 5 の開放を実行してリターンする。

#### 【 0 0 8 5 】

前記 S 4 0 3 の処理で大当り終了演出中であれば (S 4 0 3 : y e s)、図 1 5 に示すように、大当り終了演出時間が経過したか否かを確認し (S 4 3 0)、該時間の経過を確認できれば (S 4 3 0 : y e s)、S 4 3 1 の役物連続作動装置の作動を停止する処理を実行し、続いて条件装置の作動を停止する処理を実行する (S 4 3 2)。

10

#### 【 0 0 8 6 】

続く、S 4 3 3 の処理において前記大当り図柄に応じて大当り遊技終了後に確変とする設定があるか否かを確認し、確変の設定があれば (S 4 3 3 : y e s)、S 4 3 4 の処理において確変遊技状態の繰り返し回数 (100 回) を設定し、S 4 3 5 の処理において確変フラグに「1」をセットする。これにより大当り遊技終了後に確変遊技状態が付与される。

次に S 4 3 6 の処理では前記大当り図柄に応じて時短設定があるか否かを確認し、時短設定があれば (S 4 3 6 : y e s)、時短状態の繰り返し回数 (100 回) を設定し (S 4 3 7)、時短フラグに「1」をセットする (S 4 3 8)。これにより大当り遊技終了後に時短状態が付与される。その後、特図の大当り終了コマンド送信の処理 (S 4 3 9) を実行し、この処理でサブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 に大当り終了コマンドを送信し、大当り遊技を終了してリターンする。

20

#### 【 0 0 8 7 】

次に本願発明が備える先読み予告演出について説明する。先読み予告演出として保留表示上で当選の期待度を示唆する保留予告演出を備え、図 1 6 に示すように、保留予告演出として第 1 保留予告演出と第 2 保留予告演出を備える。

第 1 保留予告演出と第 2 保留予告演出は図 1 6 に示すように演出に係る時間が異なる。

30

#### 【 0 0 8 8 】

次に、図 1 7 及び図 1 8 に基づいて、前記先読み予告演出を実行するか否かの制御を司る「保留予告第 1 実行タイミング処理 A」及び「保留予告第 2 実行タイミング処理 A」について説明する。「保留予告第 1 実行タイミング処理 A」及び「保留予告第 2 実行タイミング処理 A」は、サブ統合制御装置 4 2 により実行されるサブルーチンである。

#### 【 0 0 8 9 】

図 1 7 に示すように、「保留予告第 1 実行タイミング処理 A」は、まず、主制御装置 4 0 から先読み判定信号 (先読みコマンド) を受信したか否かを確認する (S 5 0 0)。先読みコマンドの受信がなければ (S 5 0 0 : n o)、サブ統合制御装置 4 2 で実行されるメインルーチン (図略) にリターンして、本処理を終了する。

40

先読みコマンドの受信があれば (S 5 0 0 : y e s)、S 5 0 1 の処理において、特図が変動中であるか否かを判定する。なお、この際に保留記憶の数も更新されることから保留記憶数を示すコマンドも送信されている。

変動中でなければ (S 5 0 1 : n o)、リターンする。なお、本実施例の保留予告演出は特図が変動しているのを実施条件としているが、他の先読み演出では必須の条件とはならない。

変動中であれば (S 5 0 1 : y e s)、S 5 0 2 の処理において、先読みコマンドの判定内容が、当選、スーパーリーチ、リーチ等の所定の判定内容であるか否かを判定する。当否のみを判定する構成、変動内容のみを判定する構成の先読み判定でもよい。尚、先読みコマンドの判定内容は、当該保留記憶の変動が終了するまで、サブ統合制御装置 4 2 の

50

所定の記憶領域に記憶しておくことが望ましい。

否定判定であれば ( S 5 0 2 : n o )、リターンする。

肯定判定であれば ( S 5 0 2 : y e s )、S 5 0 3 の処理において変動中の特図の変動内容を参照する。

#### 【 0 0 9 0 】

続いて、変動内容が、リーチを行わない「ノーマルハズレ変動」である場合、保留予告演出が実施可能な期間であるか否か確認する ( S 5 0 4 )。実施可能期間であれば ( S 5 0 4 : y e s )、保留予告演出として第 1 保留予告演出を選択し ( S 5 0 5 )、第 1 保留予告演出を実行する ( S 5 0 6 )。その後、リターンする。本処理においてサブ統合制御装置 4 2 は、第 1 保留予告演出の実行に関するコマンドを演出図柄制御装置 4 3 へ送信し、これにより演出図柄表示装置 2 1 にて演出が行われる。なお、本実施例ではノーマルハズレ変動に限定しているが、リーチハズレやスーパーリーチハズレなどの変動内容も対象としてもよい。

10

図 1 9 に示すように、保留予告演出の実施可能期間、不可能期間は、演出図柄の変動内容によって期間を変化させてもよいし、( ノーマルハズレ変動に限定しない構成の場合は ) いずれの変動内容でも一定としても良い。

例えば実施可能期間は、演出図柄がすべて高速変動している期間を指定してもよく、その場合は演出図柄の変動演出としてリーチになるか否かが示される前に保留予告演出を行うことにより、変動演出の演出を阻害することなく、保留記憶内の期待度を報知することができる。

20

また、単純に変動時間の経過時間により実施可能期間、不可能期間を区分すれば、変動時間の経過により保留予告演出が実施されるか否かがわかるようになる。また、変動時間の残り時間で区分すれば、変動中に保留予告演出が行われることにより、所定時間以上まだ変動が続くこともわかるようになる。また、ノーマルハズレの変動内容ならば全ての変動時間を実施可能期間とし、リーチ演出が行われる変動内容ならば不可能期間とすることも考えられる。その場合は、リーチ演出が行われる場合は当該変動演出を阻害させないように保留予告演出は行わず、次の変動時に行うようにすることができる。このようにすれば変動演出と保留予告演出がお互いの演出の邪魔にならずに遊技者を楽しませることができる。

また、先読み判定内容によって実施可能期間、不可能期間が変化する構成も考えられる。先読み判定によって当選とされた保留記憶の場合は、どの変動内容であっても可能期間として保留予告演出を実施するが、先読み判定内容がリーチハズレである場合はノーマルハズレの変動内容の時だけ可能期間が設けられるといったことが考えられる。また、当選とされた場合は一変動に対して実施可能期間を短く持ち、ハズレの場合は長く持てば、当選の場合は次回の変動開始時に行われる可能性が高まり、必然的に第 2 実行タイミングで行われる保留予告演出の方が期待度が高いものとして行うことができる。

30

また、保留記憶数により平均変動時間の異なる変動テーブルを変更する構成では、変動テーブルの違いにより実施可能期間、不可能期間を異ならせることも考えられる。一般的に保留記憶数が多い時ほど、平均変動時間の短い変動テーブルに切替えるが、その分実施可能期間も短く設定することが考えられる。これならば、保留記憶数によって第 1 実行タイミングで実行する割合、第 2 実行タイミングで実行する割合が変化して多様なタイミングで保留予告演出が行われるようにすることができる。

40

また、遊技状態によって実施可能期間、不可能期間を異ならせることも考えられる。例えば通常遊技状態は特典遊技状態 ( 確率変動機能作動状態、変動短縮機能作動状態など ) よりも実施可能期間を長く設定すれば、通常遊技状態時は第 1 実行タイミングで保留予告演出が行われやすくなるが、特典遊技状態では第 2 実行タイミングで保留予告演出が行われやすくなるといった遊技性にすることが可能となる。

このように、実施可能期間、不可能期間の設定により多様な遊技性を発揮させることができる。

#### 【 0 0 9 1 】

50

前記 S 5 0 4 の処理で実施可能期間でない場合は ( S 5 0 4 : n o )、S 5 0 7 の処理において受信した先読みコマンドに対応する保留記憶の第 2 保留予告演出を選択し、第 2 保留予告開始フラグに「 1 」をセットする ( S 5 0 8 )。その後、S 5 0 9 の処理において更新された保留記憶数に合わせた保留表示を行い、リターンする。本処理においてサブ統合制御装置 4 2 は、第 2 保留予告演出の実行に関するコマンドを演出図柄制御装置 4 3 へ送信し、これにより演出図柄表示装置 2 1 にて演出が行われる。

【 0 0 9 2 】

「保留予告第 1 実行タイミング処理 A」は、第 1 特図又は第 2 特図のノーマルハズレ変動中に、第 1 特図始動口 2 3 又は第 2 特図始動口 2 4 への入球があり、入球に起因する保留記憶の先読み判定の内容 ( 結果 ) が所定の判定内容であれば、第 1 実行タイミングの時に、第 1 保留予告演出を実行する。第 1 実行タイミングは、第 1 特図始動口 2 3 又は第 2 特図始動口 2 4 への始動口入球により保留表示が表示された時となる。

10

【 0 0 9 3 】

前記 S 5 0 3 の処理で、変動内容が、本実施例では当たりとなる変動である場合は、保留予告演出が実行されない。無論、当たりとなる変動である場合に保留予告演出を実行する構成でもよい。その後、リターンする。

【 0 0 9 4 】

尚、「保留予告第 1 実行タイミング処理 A」は、先読み判定信号の判定、特図変動中の判定、判定内容の判定、変動内容の判定の順に処理を実行しているが、これに限らず、判定順序を変えてもよい。例えば、先に、特図変動中の判定、変動内容の判定を行い、次に、先読み判定信号の判定、判定内容の判定を行う構成でもよい。このようにすれば、先読み予告演出が可能な変動の時だけ先読みコマンドの判定を行えばよくなる。どのような先読み予告演出を備えているか、どのような変動内容を備えているか等で適宜選べばよい。

20

【 0 0 9 5 】

「保留予告第 1 実行タイミング処理 A」に続いて、「保留予告第 2 実行タイミング処理 A」が実行される。図 1 8 に示すように、「保留予告第 2 実行タイミング処理 A」は、先ず、主制御装置 4 0 から第 1 特図又は第 2 特図の特図変動開始コマンド ( 変動開始信号 ) を受信したか否かを判定する ( S 6 0 0 )。即ち、主制御装置 4 0 から第 1 特図又は第 2 特図の疑似演出図柄を変動させるように指示があるか無いかを判定する。否定判定であれば ( S 6 0 0 : n o )、サブ統合制御装置 4 2 で実行されるメインルーチンにリターンして本処理を終了する。

30

【 0 0 9 6 】

前記 S 6 0 0 の処理において肯定判定であれば ( S 6 0 0 : y e s )、S 6 0 1 の処理において、第 2 保留予告開始フラグが「 1 」であるか否かを判定する。否定判定であれば ( S 6 0 1 : n o )、リターンする。

肯定判定であれば ( S 6 0 1 : y e s )、S 6 0 2 の処理において、第 1 特図及び第 2 特図の保留記憶数が「 2 個」以上であるか否かを判定する。本実施例では所定記憶数は、「 2 個」以上あることが望ましい。例えば、保留記憶が「 2 個」以上であれば、保留表示を用いた先読み予告演出を、複数の変動に跨って連続して行うことが可能になる。

尚、所定記憶数は、「 1 個」以上でもよい。この場合、先読み予告演出は、当否判定前に保留表示を用いた演出と、当該保留記憶の当否判定に伴う変動時に演出 ( 保留表示を使わない演出 ) ができることから、辛うじて連続演出とすることもできる。また、変動中を示すために、保留表示の表示態様と関連性のある表示態様で表示する変動中図柄を表示する構成ならば、図 2 2 に示すように、保留記憶がなくても変動中図柄を対象に第 2 保留予告演出を実施することも可能となる。

40

そうなると先読み予告演出というより当該変動の期待度演出となるが、演出内容を同一 ( 又は類似 ) とすることにより、遊技者は先読み予告演出として楽しむことができる。

S 6 0 2 の処理において否定判定であれば ( S 6 0 2 : n o )、リターンする。

【 0 0 9 7 】

前記 S 6 0 2 の処理において肯定判定であれば ( S 6 0 2 : y e s )、S 6 0 3 の処理

50

において、第2保留予告開始フラグを「0」にリセットする。続いて、第2保留予告演出を実行する（S604）。本処理においてサブ統合制御装置42は、第2保留予告演出の実行に関するコマンドを演出図柄制御装置43へ送信し、これにより演出図柄表示装置21にて演出が行われる。その後、リターンする。

【0098】

「保留予告第2実行タイミング処理A」は、第1特図始動口23又は第2特図始動口24への入球に起因する保留記憶の先読み判定の内容（結果）が所定の判定内容であるが、第1実行タイミング時に第1保留予告演出が実行されなかった場合に、新たな第1特図又は第2特図の変動の開始時に、第2実行タイミング時に第2保留予告演出を実行する。第2実行タイミングは、第1特図又は第2特図の変動開始時に開始される。

10

【0099】

尚、「保留予告第2実行タイミング処理A」は、処理を、変動開始信号の判定、第2保留予告開始フラグの判定、保留記憶数の判定の順に実行しているが、これに限らず判定順序を変えてもよい。例えば、変動開始信号の判定に続いて、保留記憶数の判定を行い、次に、第2保留予告開始フラグ判定を行う構成でもよい。

【0100】

次に、図21及び図22を用いて、演出図柄表示装置21で実行される疑似演出図柄を用いた疑似演出及び保留予告演出の表示態様の代表例を説明する。

図21(a)は、保留予告演出が実行されていない通常の疑似演出の代表的な表示態様を示す。疑似演出は、演出図柄表示装置21の表示画面に、3桁の数字図柄からなる疑似演出図柄701が変動表示される。また、パチンコ機1のキャラクタである「熊の達吉」730が表示される。

20

【0101】

更に演出図柄表示装置21の表示画面には、下端部の左側に第1特図の保留記憶数を示す第1保留表示710が表示され、下端部の右側に第2特図の保留記憶数を示す第2保留表示720が表示される。例えば、第1保留表示710は、第1特図の保留記憶数と同数の円形（図例では白丸）からなる保留図柄の表示を行う。例えば、第2保留表示720は、第2特図の保留記憶数と同数の四角形（図例では白正方形）からなる保留図柄の表示を行う。尚、図例では、特図の変動中に、第1特図の未処理の保留記憶が3個あることを示している。また第2特図の保留記憶は記憶されておらず、第2保留表示720は破線で示した。

30

また、表示画面中央下部には変動中図柄が表示されている。これは図柄が変動中であることを示すと共に、第1特図の保留を示す円形の図柄と類似した態様で大きく表示することにより、変動表示されている演出図柄が第1特図による抽選結果を示すものであることを示している。第2特図が変動する場合は第2特図の保留図柄を模した大きい四角形が表示されることになる。

【0102】

図21(b)は、第1実行タイミング時の第1保留予告演出の一例を示す。

前記図21(a)の変動中に、第1特図始動口23へ遊技球が入球すると、図21(b)に示すように、第1保留表示710に、四つ目の保留記憶を示す保留図柄713が追加表示される。更に、四つ目の保留記憶が、先読み判定により当選、スーパーリーチ又はリーチの可能性があるとの所定の判定内容であると、四つ目の保留記憶に対応する四つ目の保留図柄713は、大当たり、スーパーリーチ又はリーチの可能性がある第1保留予告演出図柄として、通常の保留図柄とは異なる円形（円形の中に図21(c)に記載の期待度2に当たる図柄が入っている）からなる保留図柄が表示される。このように、第1実行タイミング時の第1保留予告演出図柄は、第1特図始動口23又は第2特図始動口24への入球後、当該入球に起因する保留記憶に対応する保留図柄が表示されるタイミング（始動口入球時）で表示される。

40

【0103】

図略ではあるが、図21(a)の変動中に、第2特図始動口24へ遊技球が入球し、更

50

に先読み判定により大当り、スーパーリーチ又はリーチの可能性があるとは判定されると、第2保留表示720に、一つ目の保留記憶を示す保留図柄が表示される。この場合、保留図柄は、大当り、スーパーリーチ又はリーチの可能性がある第1保留予告演出図柄として、通常の保留図柄とは異なる四角形の保留図柄が表示される。

#### 【0104】

図21(c)は、期待度に対応する第1保留予告演出図柄として用いられる先読み図柄の説明図を示す。図例に示すように、第1保留予告演出の場合は、複数の期待度を備えることが考えられる。これにより、期待度の低い先読み図柄が表示されても、保留シフト時(変動が終了し、保留されていた記憶を読みだして変動を開始する際に、読みだされる記憶に対応する保留図柄を消去し、残りの保留図柄を無くなった保留図柄の位置に移動させることをシフトと呼んでいる)に期待度の高い先読み図柄に変化させることで、一旦期待度の低い先読み図柄が表示されても遊技者は期待度が上がっていく期待を抱くことができる。

10

#### 【0105】

図22(a)は、第2実行タイミング時の第2保留予告演出の一例を示す。図例は、前記図21(a)の通常の疑似演出中に第1保留予告演出が行われなかった状態から、当該変動終了後に、新たに第1特図の変動が開始された状態を示すものである。この場合、新たな変動により最も古い保留記憶が消化される。これにより保留記憶が2個となるので、上端部右側に移動した第1保留表示710では、二つの保留図柄が表示される。そして、次に変動予定の保留記憶は、先の変動中の第1特図始動口23への入球時に大当り、スーパーリーチ又はリーチの可能性があるとの所定の先読み判定がされているので、第2実行タイミング時の第2保留予告演出の実行決定に応じて、演出図柄表示装置21の表示画面に、まず「熊の達吉」731が表示される。

20

次に、図22(b)に示す図例のように、表示された「熊の達吉」731が保留図柄へ目掛けてジャンプする。そして、図22(c)に示す図例のように、第2保留予告演出に成功すると、保留図柄が第2保留予告演出専用の先読み図柄(「熊の達吉」の顔のデザイン)に変化する。失敗すると、「熊の達吉」731が保留図柄に跳ね返されてしまう。

このように、保留予告演出として、始動口入賞時(保留発生時)である第1実行タイミングと、次の変動開始時である第2実行タイミングとで演出内容を変えることが考えられる。また、実行タイミングの違いにより、異なる図柄を用いて大当りへの期待度が異なる構成とすることで、予告演出への興味をより効果的に感じられる。

30

#### 【0106】

尚、本実施例では、第2保留予告演出図柄として用いられる先読み図柄は1種類で、保留シフトをしても変化させない構成となるが、更に期待度の高い先読み図柄に変化しても問題はない。例えば「熊の達吉」731の表情の違いにより期待度の違いを表したり、色の違いにより表したり、効果音の違いで表したりすることが考えられる。

ただし、その場合は保留シフト時に行うことが考えられる。また、その際は第2保留予告演出図柄を複数種類で構成することが望ましい。例えば、大当りとなる期待度の高い先読み図柄、スーパーリーチとなる期待度の高い先読み図柄、ノーマルリーチとなる期待度の高い先読み図柄とを区別することが望ましい。更には、確変大当りとなる期待度の高い先読み図柄、ラウンド数が最長の大当りとなる期待度の高い先読み図柄を設けてもよい。

40

#### 【0107】

第1実施形態のパチンコ機1では、第1実行タイミングで第1保留予告演出を実行するか否かを判定する際に、既に保留予告演出が実行されているか否かを判定し、実行されていれば、第1保留予告演出を実行しない構成でもよい。この場合、第1保留予告演出実行の不成立フラグに「1」をセットする。これによれば、第2実行タイミング時に第2保留予告演出を実行することができる。

#### 【0108】

また第1実施形態のパチンコ機1では、第1保留予告演出実行の不成立の場合に、第2実行タイミングである変動開始時に第2保留予告演出を実行可能な構成であるが、第1保

50

留予告演出実行の成立、不成立に拘わらず、第2保留予告演出を実行可能な構成でもよい。この場合、第2保留予告演出実行が成立したか否かを判定する際に、保留記憶が所定記憶数以上存在し、且つ先読み判定内容が所定の判定内容であれば、第2保留予告演出を実行するようにしてもよい。

#### 【0109】

第1実施形態のパチンコ機1は、始動口〔図2：23、24〕に遊技球が入球したことに起因して数値データを抽出する数値データ抽出手段〔図7：S202、S207〕と、数値データ抽出手段により抽出された数値データを保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段〔図7：S202、S207〕と、保留記憶手段に記憶された数値データに基づいて遊技者に有利な状態に移行するか否かの当否判定を実行する当否判定手段〔図9：S313〕と、当否判定の結果を示す図柄を変動表示し、後に図柄を確定表示して結果を報知する当否報知手段〔図9：S320、図10：S331〕と、保留記憶手段が保留記憶している数に対応して保留表示を表示する保留表示手段〔図4：281、282〕と、数値データ抽出手段により抽出された数値データを当否判定よりも前に確認する数値データ確認手段〔図7：S203、S208〕と、数値データ確認手段の確認結果に基づいて、保留表示にて予告演出を実行する保留予告演出手段〔図16：S506、図17：S604〕と、を備え、保留予告演出手段は、予告演出の実行開始タイミングとして、少なくとも始動口への入球により保留表示が表示される際に開始する第1実行タイミングと、図柄の変動開始の際に開始する第2実行タイミングを備え、予告演出として、少なくとも演出態様の異なる第1保留予告演出と、第2保留予告演出を備え、予告演出を第1実行タイミングで開始する場合は第1保留予告演出を選択し、第2実行タイミングで開始する場合は第2保留予告演出を選択する。

#### 【0110】

第1実施形態のパチンコ機1によれば、特図変動中に、第1特図始動口23又は第2特図始動口24へ入球し、抽出された乱数が先読み判定により当選やリーチ等の可能性があり、保留予告演出が実行可能な期間であるならば、第1実行タイミングである保留表示の表示時に第1保留予告演出が実行される。一方、第1実行タイミング時に第1保留予告演出が実行されなかった場合でも、新たに図柄変動が開始された時に、第2実行タイミングである図柄変動開始時に第2保留予告演出が実行される。従って、先読み予告演出の実行タイミングに合わせて好適な演出内容の予告演出を行うことができる。よって、遊技者の期待感を高めることができる興趣の豊かな構成となる。

#### 【0111】

##### 第2実施形態

本発明を適用した第2実施形態のパチンコ機を説明する。

第2実施形態では、先行して保留予告演出が行われている場合は、第1実行タイミングである保留表示の表示時及び第2実行タイミングである図柄変動開始時に新たに保留予告演出を開始しない構成としながら、保留表示を用いない先読み予告演出を実行可能とし、先読み予告演出をより多彩に活用することができるようにしたものである。尚、第2実施形態のパチンコ機の基本構成は、第1実施形態のそれとほぼ同一で、相違点を中心に説明する。

#### 【0112】

パチンコ機は、サブ統合制御装置42において、第1実施形態と同様に「保留予告第1実行タイミング処理A」（図16）が実行される。続いて、図23に示す「保留予告第2実行タイミング処理B」が実行され、先読み予告演出の制御を行う。この処理は、まず、第1特図又は第2特図の特図変動開始コマンド（変動開始信号）を受信したか否かを判定する（S610）。否定判定であれば（S610：no）、サブ統合制御装置42で実行されるメインルーチンにリターンして本処理を終了する。

#### 【0113】

前記S610の処理において肯定判定であれば（S610：yes）、S611の処理において、第2保留予告開始フラグが「1」であるか否かを判定する。否定判定であれば

( S 6 1 1 : n o )、リターンする。

肯定判定であれば ( S 6 1 1 : y e s )、S 6 1 2 の処理において、第 1 特図及び第 2 特図の保留記憶数が「 2 個」以上であるか否かを判定する。肯定判定であれば ( S 6 1 2 : y e s )、S 6 1 3 の処理において、第 2 保留予告開始フラグを「 0 」にリセットする。続いて、保留予告演出が実行中であるか否かを確認する ( S 6 1 4 )。否定判定であれば ( S 6 1 4 : n o )、第 2 保留予告演出を実行する ( S 6 1 5 )。その後、リターンする。肯定判定であれば ( S 6 1 4 : y e s )、S 6 1 6 の処理において、特別先読み予告開始フラグに「 1 」をセットする。本処理においてサブ統合制御装置 4 2 は、第 2 保留予告演出の実行に関するコマンドを演出図柄制御装置 4 3 へ送信し、これにより演出図柄表示装置 2 1 にて演出が行われる。その後、リターンする。

10

#### 【 0 1 1 4 】

続いて、図 2 4 に示す「特別先読み予告演出実行処理」が実行され、先読み予告演出の制御を行う。この処理は、まず、特別先読み演出開始フラグが「 1 」であるか否かを判定する ( S 8 0 0 )。否定判定であれば ( S 8 0 0 : n o )、サブ統合制御装置 4 2 で実行されるメインルーチンにリターンして本処理を終了する。

前記 S 8 0 0 の処理において肯定判定であれば ( S 8 0 0 : y e s )、S 8 0 1 の処理において、所定の変動時間が経過したか否かを判定する。否定判定であれば ( S 8 0 1 : n o )、リターンする。肯定判定であれば ( S 8 0 1 : y e s )、S 8 0 2 の処理において、特別先読み予告開始フラグを「 0 」にリセットする。続いて、特別先読み保留予告演出を実行する ( S 8 0 3 )。本処理においてサブ統合制御装置 4 2 は、特別先読み予告演出の実行に関するコマンドを演出図柄制御装置 4 3 へ送信し、これにより演出図柄表示装置 2 1 にて演出が行われる。その後、リターンする。

20

#### 【 0 1 1 5 】

このように、第 2 実施形態のパチンコ機は、第 1 実行タイミング時及び第 2 実行タイミング時に先行して保留予告が実行されている場合は、保留予告とは異なる予告演出である特別先読み予告演出を実行する。

特別先読み予告演出は、図 2 5 ( a ) に示すように、演出図柄表示装置 2 1 の表示画面において、特図の変動中に、10 秒ほどの短時間の前記特別先読み予告演出 7 4 0 ( 図例ではボクシングの試合シーン ) が表示される。特別先読み予告演出 7 4 0 は、保留記憶内に大当たり ( 遊技構成によっては小当たりも含む )、スーパーリーチ又はリーチの可能性がある」と所定の先読み判定がされた保留記憶が存在する期間、複数の変動に跨って同一の物語を連続して差し込むことが望ましい ( 連続ストーリー予告 )。尚、この種の先読み予告演出は、保留図柄を用いる構成とは異なり、どの保留記憶が大当たりとなる期待を持てるものかを示すものではない。そのため、特別先読み予告演出 7 4 0 が実施されている間は一変動毎に高い期待を持つことができる。

30

更に、特別先読み予告演出は、特図の変動中に表示されるキャラクタの「熊の達吉」を、通常とは異なる「笑顔の熊の達吉」7 3 2 ( 図 2 5 ( b ) 参照 ) に変更するようにしてもよい。尚、この種の先読み予告演出は、物語を用いる構成と同様に、どの保留記憶が大当たりとなる期待を持てるものかを示すものではない。

#### 【 0 1 1 6 】

40

第 2 実施形態のパチンコ機は、保留予告演出を含む先読み予告演出制御手段 [ 図 1 7 : S 5 0 6、図 2 3 : S 6 1 5、図 2 4 : S 8 0 3 ] を備えている。保留予告演出を含む先読み予告演出制御手段は、数値データ確認手段 [ 図 7 : S 2 0 3、S 2 0 8 ] により確認された数値データの確認結果が特定の確認結果 ( 大当たり ) であるときに、第 1 実行タイミング及び第 2 実行タイミングで先読み予告演出がいずれも実行されなかった場合に、特別先読み予告演出を実行可能な構成である。

#### 【 0 1 1 7 】

第 2 実施形態のパチンコ機によれば、第 1 実行タイミング及び第 2 実行タイミングで先読み予告演出がいずれも実行されなくても、先読み判定の結果が大当たりのときに、特別先読み予告演出を行う。よって、先読み判定を活かすことができ、予告演出の実行の頻度を

50

高めることができる。

【0118】

尚、第2実施形態のパチンコ機において、「保留予告第2実行タイミング処理B」は、処理を、変動開始信号の判定、第2保留予告開始フラグの判定、保留記憶数の判定の順に実行しているが、これに限らず、判定順序を変えてもよい。例えば、先に、特図変動中の判定、変動内容の判定を行い、次に、先読み判定信号の判定、判定内容の判定を行う構成でもよい。

【0119】

### 第3実施形態

本発明を適用した第3実施形態のパチンコ機を説明する。第3実施形態のパチンコ機は、先読み判定の判定内容が大当たりであるときに（特定の確認結果）、第1実行タイミングである保留表示時に第1保留予告演出を実行せず、第2実行タイミングである図柄変動開始時に第2保留予告演出を開始することが可能な構成である。第3実施形態のパチンコ機の基本構成は、第1実施形態のそれとほぼ同一で、相違点を中心に説明する。

【0120】

第3実施形態のパチンコ機は、サブ統合制御装置42において、図26に示す「保留予告第1実行タイミング処理B」が実行され、先読み予告演出の制御を行う。この処理は、まず、主制御装置40から先読み判定信号（先読みコマンド）を受信したか否かを確認する（S510）。先読みコマンドの受信がなければ（S510：no）、サブ統合制御装置42で実行されるメインルーチンにリターンして、本処理を終了する。

先読みコマンドの受信があれば（S510：yes）、S511の処理において、特図が変動中であるか否かを判定する。

前記S511の処理において、否定判定であれば（S511：no）、リターンする。肯定判定であれば（S511：yes）、S512の処理において、先読みコマンドの判定内容が、大当たり、スーパーリーチ、リーチ等の所定の判定内容であるか否かを判定する。尚、先読みコマンドの判定内容は、当該保留記憶の変動が終了するまで、サブ統合制御装置42の所定の記憶領域に記憶しておくことが望ましい。肯定判定であれば（S512：yes）、S513の処理において変動中の特図の変動内容を参照する。否定判定であれば（S512：yes）、リターンする。

【0121】

続いて、変動内容が、リーチを行わない「ノーマルハズレ変動」である場合、保留予告演出が実施可能期間であるか確認する（S514）。保留予告演出を実施可能であれば（S514：yes）、S515の処理において受信した先読みコマンドの判定内容が、大当たりとなる特定の判定内容であるか否かを判定する。

前記S515の処理において否定判定であれば（S515：no）、S517及びS518の処理において、受信した先読みコマンドが示す所定の判定内容に対応する第1保留予告演出を選択して実行する。その後、リターンする。

【0122】

前記S515の処理において肯定判定であれば（S515：yes）、S516の処理において、特定の判定内容での第1保留予告演出を実行するか否かを判定する。また、S515が肯定判定、即ち大当たり判定なら、第2保留予告演出を実行してもよい。この場合、例えば、乱数を抽出し、乱数を用いた抽選で第1保留予告演出を実行するか否かを判定する構成が望ましい。

前記S516の処理において肯定判定であれば（S516：yes）、S517及びS518の処理において特定の判定内容に対応する第1保留予告演出を選択して実行する。その後、リターンする。

一方、前記S516の処理において否定判定であれば（S516：no）、S519及びS520の処理において、受信した先読みコマンドに対応する保留記憶の第2保留予告演出を選択し、第2保留予告開始フラグに「1」をセットするその後、リターンする。

【0123】

10

20

30

40

50

前記 S 5 1 4 の処理で保留予告演出を実施不可能である場合 ( S 5 1 4 : n o ) には、S 5 1 9 及び S 5 2 0 の処理において受信した先読みコマンドに対応する保留記憶の第 2 保留予告演出を選択し、第 2 保留予告開始フラグに「 1 」をセットする。その後、リターンする。

【 0 1 2 4 】

「保留予告第 1 実行タイミング処理 B」は、第 1 特図又は第 2 特図のノーマルハズレ変動中に、第 1 特図始動口 2 3 又は第 2 特図始動口 2 4 へ遊技球が入球し、入球に起因する保留記憶の先読み判定の内容 ( 結果 ) が大当たり以外のスーパーリーチやリーチの判定内容であれば、第 1 保留予告演出を実行する。この場合、第 1 保留予告演出は、第 1 特図始動口 2 3 又は第 2 特図始動口 2 4 への入球後、直ちに開始される。

10

一方、判定内容が大当たりのときは、所定の判定結果に応じて第 1 保留予告演出又は第 2 保留予告演出を実行する。

【 0 1 2 5 】

尚、「保留予告第 1 実行タイミング処理 B」は、処理を、先読み判定信号の判定、判定内容の判定、特図変動中の判定、変動内容の判定の順に実行しているが、これに限らず、判定順序を変えてもよい。

【 0 1 2 6 】

「保留予告第 1 実行タイミング処理 B」に続いて、「保留予告第 2 実行タイミング処理 C」が実行される。図 2 7 に示すように、「保留予告第 2 実行タイミング処理 C」は、先ず、主制御装置 4 0 から第 1 特図又は第 2 特図の特図変動開始コマンド ( 変動開始信号 ) を受信したか否かを判定する ( S 6 2 0 )。即ち、主制御装置 4 0 から第 1 特図又は第 2 特図の疑似演出図柄を変動させるように指示があるか無いかを判定する。否定判定であれば ( S 6 2 0 : n o )、サブ統合制御装置 4 2 で実行されるメインルーチンにリターンし、本処理を終了する。

20

【 0 1 2 7 】

前記 S 6 2 0 の処理において肯定判定であれば ( S 6 2 0 : y e s )、S 6 2 1 の処理において、第 2 保留予告開始フラグが「 1 」であるか否かを判定する。肯定判定であれば ( S 6 2 1 : y e s )、S 6 2 3 の処理において、第 1 特図及び第 2 特図の保留記憶数が「 2 個」以上であるか否かを判定する。否定判定であれば ( S 6 2 3 : n o )、リターンする。

30

肯定判定であれば ( S 6 2 3 : y e s )、S 6 2 4 の処理において、第 2 保留予告開始フラグを「 0 」にリセットする。続いて、先読み判定の判定内容が大当たりであるときに ( 特定の確認結果 ) 用いる特定判定フラグを「 0 」にリセットする ( S 6 2 5 )。そして、所定の判定内容での第 2 保留予告演出を実行する ( S 6 2 6 )。その後、リターンする。

【 0 1 2 8 】

前記 S 6 2 1 の処理において、否定判定であれば ( S 6 2 1 : n o )、S 6 2 2 の処理において、特定判定フラグが「 1 」であるか否かを判定する。否定判定であれば ( S 6 2 2 : n o )、リターンする。

肯定判定であれば ( S 6 2 2 : y e s )、S 6 2 3 の処理において、第 1 特図及び第 2 特図の保留記憶数が「 2 個」以上であるか否かを判定する。肯定判定であれば ( S 6 2 3 : y e s )、S 6 2 4 の処理において、第 2 保留予告開始フラグを「 1 」にセットする。続いて、特定判定フラグを「 1 」にセットする ( S 6 2 5 )。そして、特定の判定内容に対応する第 2 保留予告演出を実行する ( S 6 2 6 )。その後、リターンする。

40

【 0 1 2 9 】

「保留予告第 2 実行タイミング処理 C」は、第 1 特図始動口 2 3 又は第 2 特図始動口 2 4 への入球に起因する保留記憶の先読み判定の内容 ( 結果 ) が所定の判定内容であるが、第 1 実行タイミング時に第 1 保留予告演出が実行されない場合に、新たな第 1 特図又は第 2 特図の変動の開始時に、保留記憶の数が所定記憶数以上あれば、第 2 保留予告演出を実行する。この場合、第 2 保留予告演出は、第 1 特図又は第 2 特図の変動開始時に開始される。

50

一方、保留記憶の先読み判定による判定内容が大当たり（特定の判定内容）であって、第1特図始動口23又は第2特図始動口24への入球後、直ちに第1保留予告演出が実行されていない場合、新たな第1特図又は第2特図の変動の開始時に、保留記憶の数が所定記憶数以上あれば、判定内容が大当たりの保留記憶の第2保留予告演出を実行する。この場合も、第2保留予告演出は、第1特図又は第2特図の変動開始時に開始される。

尚、第3実施形態のパチンコ機は、第2実施形態と同様に、特別先読み予告演出を実行可能な構成としてもよい。

#### 【0130】

第3実施形態のパチンコ機は、保留予告演出を含む先読み予告演出制御手段〔図26：S518、図27：S626、図23：S615〕を備えている。保留予告演出を含む先読み予告演出制御手段は、数値データ確認手段〔図7：S203、S208〕により確認された数値データの確認結果が特定の確認結果であるときに、第1実行タイミング時に第1保留予告演出を開始せず、第2実行タイミング時に第2保留予告演出を開始することが可能な構成である。

#### 【0131】

第3実施形態のパチンコ機は、大当たりの期待度の高い保留予告演出を、始動口への入球直後に第1保留予告演出として実行せず、特図の変動開始時に第2保留予告演出として実行するようにできる。これにより、遊技者に、特図の変動開始時に実行された第2保留予告演出が大当たりの期待度の高いものと認識させることができる。従って、大当たりの期待度の高い先読み予告演出が、第1実行タイミングである保留表示を表示する時に実行されるのか、第2実行タイミングである図柄変動開始時に実行されるのかといった演出開始タイミングを遊技者に意識させることで、一方のタイミングでは予告演出の信頼性が高く、他方のタイミングでは信頼性が低いといった興趣を添えることができる。

#### 【0132】

尚、第3実施形態のパチンコ機において、「保留予告第2実行タイミング処理C」は、処理を、変動開始信号の判定、第2保留予告開始フラグの判定の順に実行しているが、これに限らず、判定順序を変えてもよい。

また、第3実施形態のパチンコ機は、第2実施形態と同様に、特別先読み予告演出を実行可能な構成としてもよい。

#### 【0133】

##### 第4実施形態

本発明を適用した第4実施形態のパチンコ機を説明する。第4実施形態のパチンコ機は、先読み判定の判定内容が大当たり（遊技構成によっては小当たりも含む）なら（特定の確認結果）、第1実行タイミングで第1保留予告演出を実行し、第2実行タイミングでは第2保留予告演出を実行しないことが可能な構成である。第4実施形態のパチンコ機の基本構成は、第1実施形態のそれとほぼ同一で、相違点を中心に説明する。

#### 【0134】

パチンコ機は、サブ統合制御装置42において、第1実施形態と同様に「保留予告第1実行タイミング処理A」（図17）が実行される。続いて、図28に示す「保留予告第2実行タイミング処理D」が実行され、先読み予告演出の制御を行う。この処理は、まず、第1特図又は第2特図の特図変動開始コマンド（変動開始信号）を受信したか否かを判定する（S630）。否定判定であれば（S630：no）、サブ統合制御装置42で実行されるメインルーチンにリターンして、本処理を終了する。

#### 【0135】

前記S630の処理において肯定判定であれば（S630：yes）、S631の処理において、第2保留予告開始フラグが「1」であるか否かを判定する。否定判定であれば（S631：no）、リターンする。

前記S631の処理において肯定判定であれば（S631：yes）、S632の処理において、第1特図及び第2特図の保留記憶数が「2個」以上であるか否かを判定する。否定判定であれば（S632：no）、リターンする。

10

20

30

40

50

前記 S 6 3 2 の処理において肯定判定であれば ( S 6 3 2 : y e s )、S 6 3 3 の処理において受信した先読みコマンドの判定内容が、大当たりとなる特定の判定内容であるか否かを判定する。否定判定であれば ( S 6 3 3 : y e s )、S 6 3 5 の処理において、第 2 保留予告開始フラグを「 0 」にリセットする。続いて、所定の判定内容での第 2 保留予告演出を実行する ( S 6 3 6 )。その後、リターンする。

#### 【 0 1 3 6 】

前記 S 6 3 3 の処理において肯定判定であれば ( S 6 3 3 : y e s )、S 6 3 4 の処理において、特定の判定内容に対応する第 2 保留予告演出を実行するか否かを判定する。この場合、例えば、乱数を抽出し、乱数を用いた抽選で第 2 保留予告演出を実行するか否かを判定する構成が望ましい。また、S 6 3 3 が肯定判定、即ち大当たり判定なら、S 6 3 4 の判定を介さずにリターンしてもよい。

10

前記 S 6 3 4 の処理において肯定判定であれば ( S 6 3 4 : y e s )、前記 6 3 5 の処理を経て、前記 S 6 3 6 の処理において特定の判定内容に対応する第 2 保留予告演出を実行する。その後、リターンする。

一方、前記 S 6 3 4 の処理において否定判定であれば ( S 6 3 4 : n o )、特定の判定内容に対応する第 2 保留予告演出を実行せず、リターンする。

#### 【 0 1 3 7 】

「保留予告第 2 実行タイミング処理 D」は、第 1 特図始動口 2 3 又は第 2 特図始動口 2 4 への入球に起因する保留記憶の先読み判定の内容が所定の判定内容であるが、第 1 保留予告演出実行開始が不成立である場合に、新たな第 1 特図又は第 2 特図の変動の開始時に、保留記憶の数が所定記憶数以上あれば、所定の判定内容に対応する第 2 保留予告演出を実行する。この場合、第 2 保留予告演出は、第 1 特図又は第 2 特図の変動開始時に開始される。

20

一方、先読み判定による判定内容が大当たり ( 特定の判定内容 ) であるときは、第 1 保留予告演出実行開始の成立、不成立に拘わらず第 2 保留予告演出を実行しないようにできる。

#### 【 0 1 3 8 】

第 4 実施形態のパチンコ機は、保留予告演出を含む先読み予告演出制御手段〔図 2 6 : S 5 1 8、図 2 7 : S 6 2 6、図 2 3 : S 6 1 5〕を備えている。先読み予告演出制御手段は、数値データ確認手段〔図 7 : S 2 0 2、S 2 0 7〕により確認された数値データの確認結果が特定の確認結果であるときに、第 1 実行タイミング時に第 1 保留予告演出を開始するが、第 2 実行タイミング時に第 2 保留予告演出を開始しないことが可能な構成である。

30

#### 【 0 1 3 9 】

第 4 実施形態のパチンコ機は、大当たりの期待度の高い保留予告演出を、始動口への入球直後に第 1 保留予告演出として実行するが、特図の変動開始時には第 2 保留予告演出を実行しないようにできる。これにより、遊技者に、始動口への入球直後に実行された第 1 保留予告演出が大当たりの期待度の高いものと認識させることができる。従って、大当たりの期待度の高い先読み予告演出が、第 1 実行タイミングである保留表示を表示する時に実行されるのか、第 2 実行タイミングである図柄変動開始時に実行されるのかといった演出開始タイミングを遊技者に意識させることで、一方のタイミングでは予告演出の信頼性が高く、他方のタイミングでは信頼性が低いといった興趣を添えることができる。

40

#### 【 0 1 4 0 】

尚、第 4 実施形態のパチンコ機において、「保留予告第 2 実行タイミング処理 D」は、処理を、変動開始信号の判定、第 2 保留予告開始フラグの判定、保留記憶数の判定の順に実行しているが、これに限らず、これらの判定順序を変えてもよい。

また、第 4 実施形態のパチンコ機は、第 2 実施形態と同様に、特別先読み予告演出を実行可能な構成としてもよい。

#### 【 0 1 4 1 】

尚、本発明は前記実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは勿論である。例えば、第 3 実施形態に記載の先読み判定の

50

判定内容が特定の判定内容であるときに、第1実行タイミングである保留表示の表示時に第1保留予告演出を実行せず、第2実行タイミングである図柄変動開始時に第2保留予告演出を開始することが可能な構成と、第4実施形態に記載の先読み判定の判定内容が特定の判定内容であるときに、第1実行タイミングである保留表示の表示時に第1保留予告演出を実行する一方、第2実行タイミングである図柄変動開始時に第2保留予告演出を実行しないことを可能な構成とを組み合わせてもよい。この場合、特定の判定内容を複数種類設け、特定の判定内容の種類に応じて、第3実施形態の構成と、第4実施形態の構成とを使い分けることが望ましい。例えば、特定の判定内容が通常の大当たりであれば、第3実施形態の構成を用い、特定の判定内容が通常の変動大当たりであれば、第4実施形態の構成を用いるようにしてもよい。このようにすれば、保留表示の表示時には第1保留予告演出をより期待させるようにでき、図柄変動開始時には第2保留予告演出をより期待させるようにでき、先読み予告演出を複合して同時期に実施しても期待するポイントをずらして用いることができる。

10

ただし、第1実行タイミングである保留表示の表示時に第2保留予告演出を行うことは困難である。本発明では、第2保留予告演出は第1保留予告演出と比較して長時間（例えば10秒）のアニメーションが行われる。第2保留予告演出は長時間であるため、図柄変動開始のタイミングならば、特図変動が終了するまでに保留予告演出が終了するが、特図変動中に実行開始すると、保留予告演出中に特図変動が終了してしまう。また、例えば保留図柄が1個の時に進むと、保留予告演出中（熊の達吉のジャンプ中）に保留図柄が消えてしまうことが起こり得る。そのため、特図変動中に始動口入賞が発生した際は時間のわからない第1保留予告演出を実行する。

20

また本発明は、特別図柄の当否判定で、小当りを備えたパチンコ機に適用してもよい。その場合、先読み予告演出として、主に大当りの期待度を示す保留予告演出と、主に小当りの期待度を示す保留予告演出とを分けて実行可能とし、それぞれが第1実施形態乃至第4実施形態の構成のいずれかで実施することも考えられる。例えば大当りの期待度を示す保留予告演出を第4実施形態で実施し、小当りの期待度を示す保留予告演出を第3実施形態で実施するならば、保留表示の表示時は大当たりするか否かを保留予告演出で期待させるようにし、図柄変動開始時は小当たりするか否かを保留予告演出で期待させるようにできる。

更に、小当たりした際に大入賞口内に設けられた特定領域に遊技球が入球すると大当たり遊技が開始される、いわゆる混合機の構成のパチンコ機に適用してもよい。その場合、先読み判定として、大当りの他に小当たりであるかも判定を行うことになる。また、先読み判定で大当りの場合と小当りの場合で、実施可能期間を変更したり、実行タイミングを変えたり、選択される保留予告演出を変えたりすることが考えられる。このようにすれば、保留予告演出の内容や実行されるタイミングで大当りの期待が高いのか小当りの期待が高いのかが判別することができる。

30

更に、本発明は、パチンコ機台内に所定数の遊技球が封入され、封入された遊技球を遊技盤の遊技領域に向けて発射すると共に、発射された遊技球を回収し、回収した遊技球を再度発射することで内部の所定数の遊技球を循環的に使用して遊技を行う封入式パチンコ機に適用してもよい。

#### 【符号の説明】

40

#### 【0142】

1 パチンコ機（弾球遊技機）

2 1 演出図柄表示装置

2 3 第1特図始動口（始動口）

2 4 第2特図始動口（始動口）

2 5 大入賞口

2 8 A 第1特図表示装置（特別図柄表示装置）

2 8 B 第2特図表示装置（特別図柄表示装置）

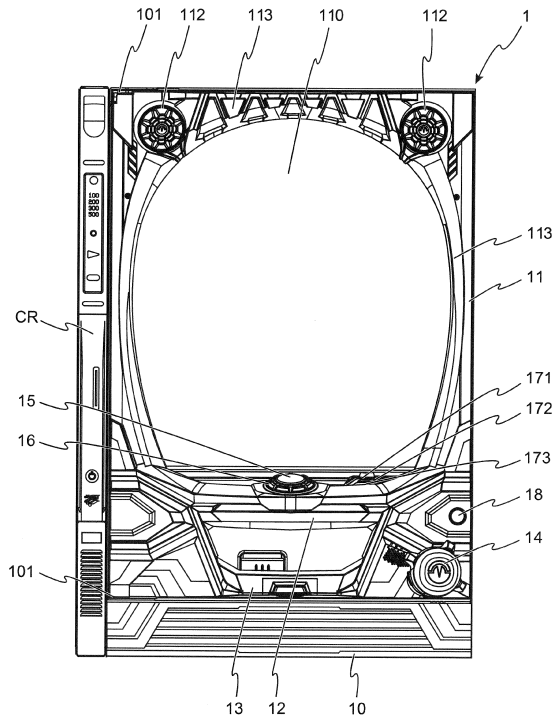
4 0 主制御装置（数値データ抽出手段、保留記憶手段、当否判定手段、数値データ確認手段）

50

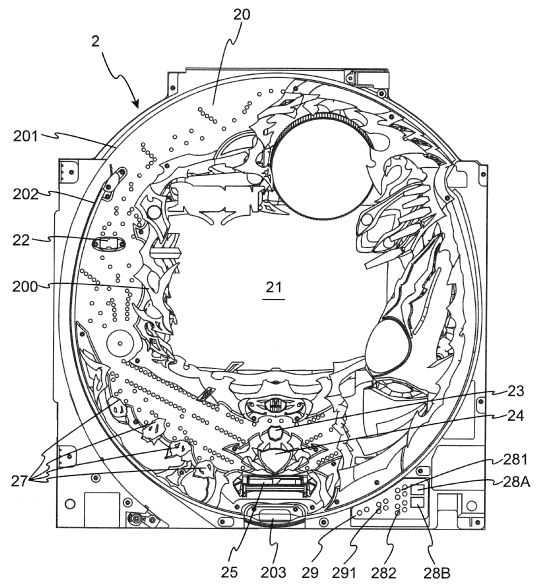
4 2 サブ統合制御装置（先読み予告演出制御手段）

【図面】

【図 1】



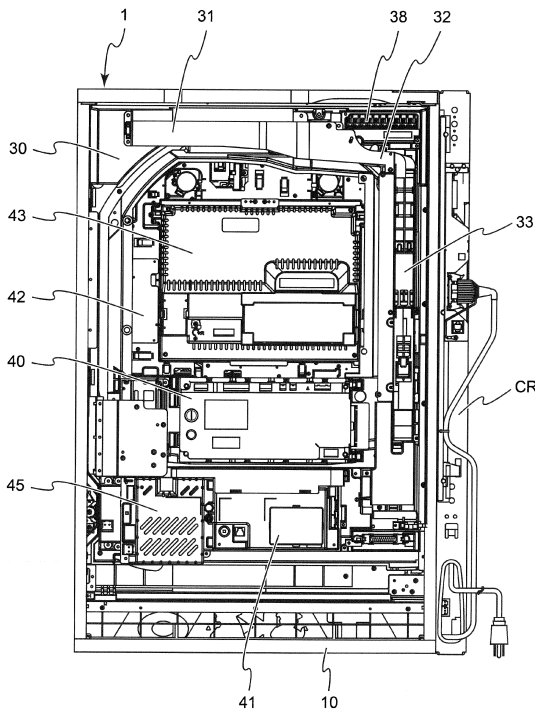
【図 2】



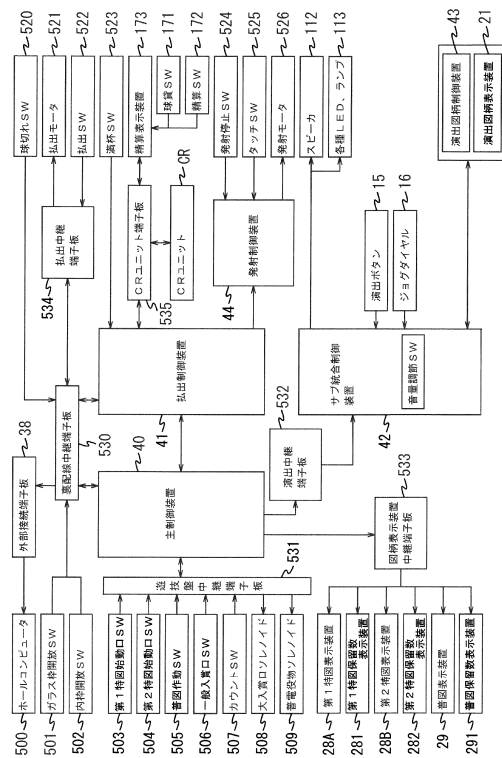
10

20

【図 3】



【図 4】



30

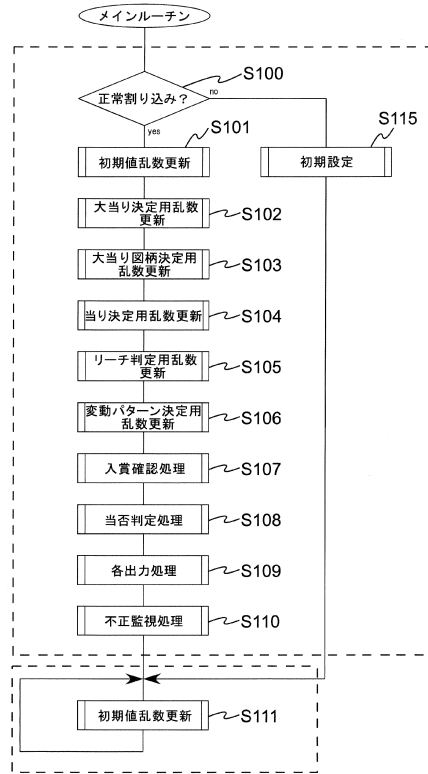
40

50

【 図 5 】

大当り確率	低確率遊技状態 : 1/300 高確率遊技状態 : 1/30	
確変突入率	65%	
確変回数	100回	
時短回数	100回	
賞球	第1特図始動口 : 3個 第2特図始動口 : 1個 その他の入賞口 : 10個 大入賞口 : 15個	
規定入球個数	10個	
普通図柄 当選確率	通常遊技状態	1/5
	時短状態	4/5
普通電動 役物 開放時間	通常遊技状態	0.1秒 × 1回
	時短状態	2.2秒 × 1回

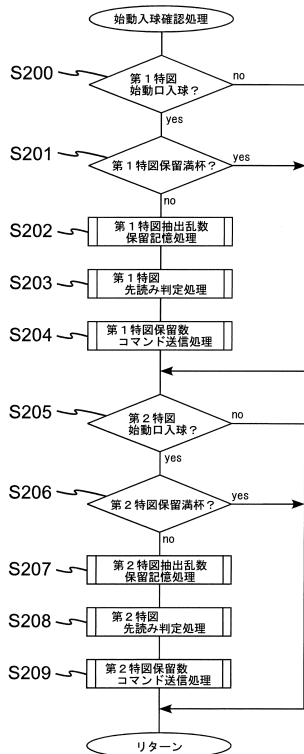
【 図 6 】



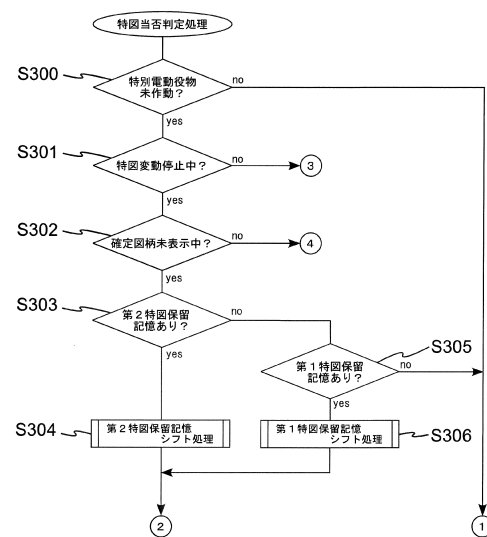
10

20

【 図 7 】



【 図 8 】

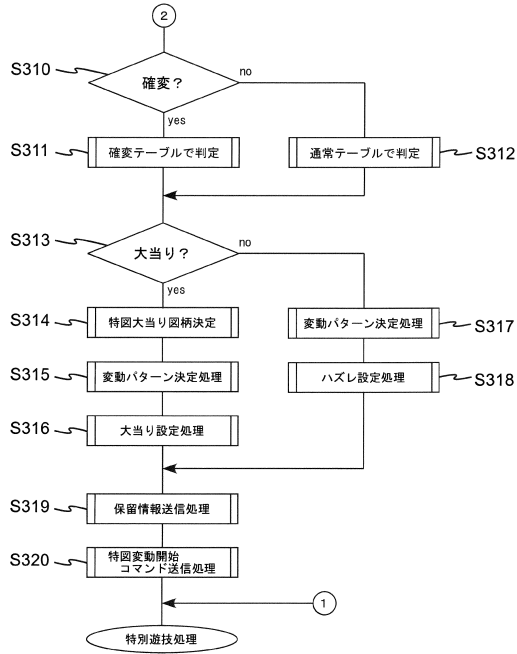


30

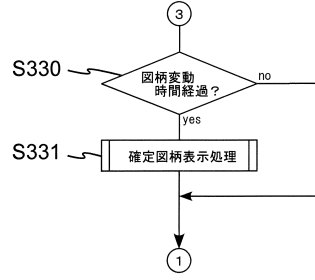
40

50

【 図 9 】



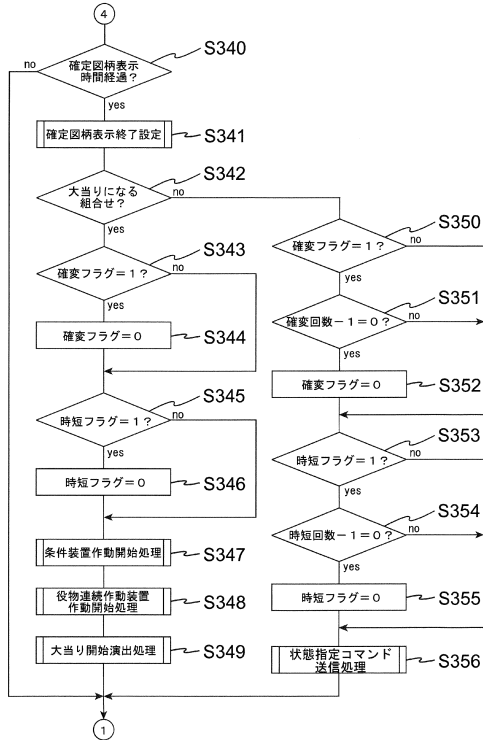
【 図 1 0 】



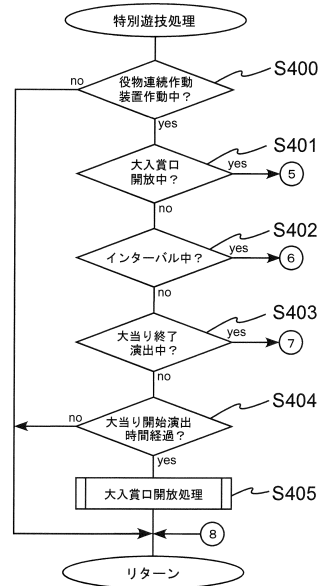
10

20

【 図 1 1 】



【 図 1 2 】

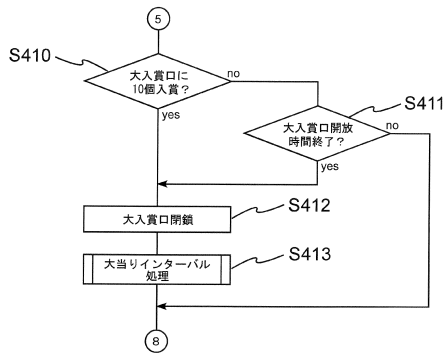


30

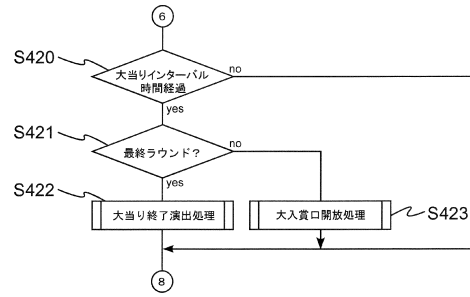
40

50

【 図 1 3 】

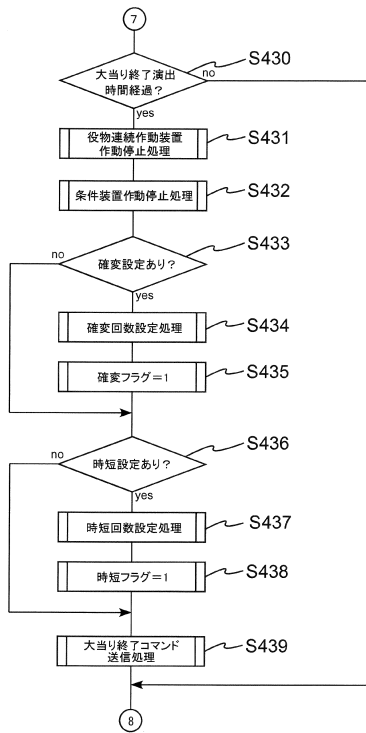


【 図 1 4 】



10

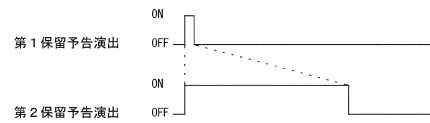
【 図 1 5 】



【 図 1 6 】

○先読み予告演出（保留予告演出）の演出時間について

○演出時間



20

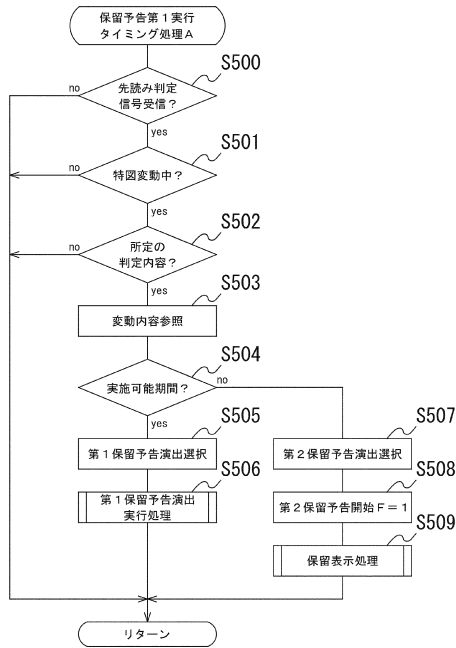
第1保留予告演出は、始動口へ入賞して保留図柄が表示されるタイミングで、保留図柄に替わって先読み図柄を表示する演出のため、極短時間（例えば0.5秒）のアニメーションが行われます。対して第2保留予告演出は、熊の連音が登場し、連音がジャンプし、保留図柄に衝突し、先読み図柄が変化するという演出を行うものであるため、比較して長時間（例えば10秒）のアニメーションが行われます。

30

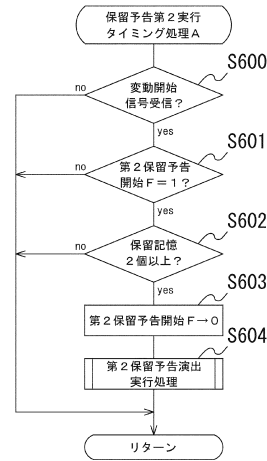
40

50

【 図 1 7 】



【 図 1 8 】

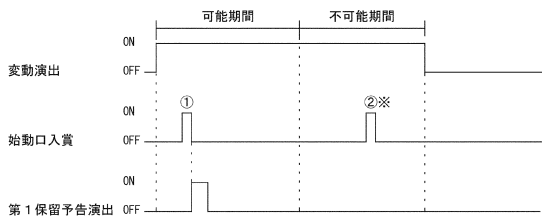


10

20

【 図 1 9 】

○第1 保留予告演出の実行タイミングについて



※②のタイミングでの始動入力賞時は、保留予告の実施可能期間を過ぎているので第1 保留予告演出は行わずに、次の変動開始時に第2 保留予告演出を行う。

・可能期間、不可能期間は演出図柄の変動内容によって期間を変化させてもよいし、いずれの変動内容でも一定としてもよい（ノーマルハズレに限定しない構成の場合）。

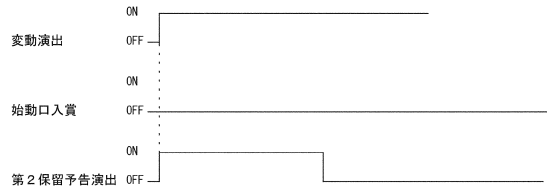
・可能期間は、演出図柄が全て高速変動している期間を指定してもよく、その場合は、演出図柄の変動演出としてリーチになるか否かが示される前に保留予告演出を行うことにより、変動演出の演出を阻害することなく、保留記憶内の期待度を報知することができる。

また、単純に変動時間の経過時間により可能期間、不可能期間を区分したり、変動時間の残り時間で区分したり、例えばノーマルハズレならば可能期間、リーチが行われる変動内容ならば不可能期間とすることも考えられる。その場合は、リーチ演出が行われる場合は変動演出を阻害させないために保留予告演出を行わず、次の変動時に行うようにすることができる。

また、先読み判定内容によって可能期間、不可能期間が変化する構成も考えられる。先読み判定によって当選とされた保留記憶の場合は、どの変動内容であっても可能期間として保留予告演出を実施するが、先読み判定内容がリーチハズレである場合はノーマルハズレの変動内容の時だけ可能期間が設けられるといったことが考えられる。

【 図 2 0 】

○第2 保留予告演出の実行タイミングについて



第2 保留予告演出のフラグが立てられた状態で演出図柄が変動開始する場合は、同時期に第2 保留予告演出が開始される。

なお、必ず変動開始時に保留予告演出を開始する必要はなく、変動が開始されてから所定時間後に実行する構成でも良い。

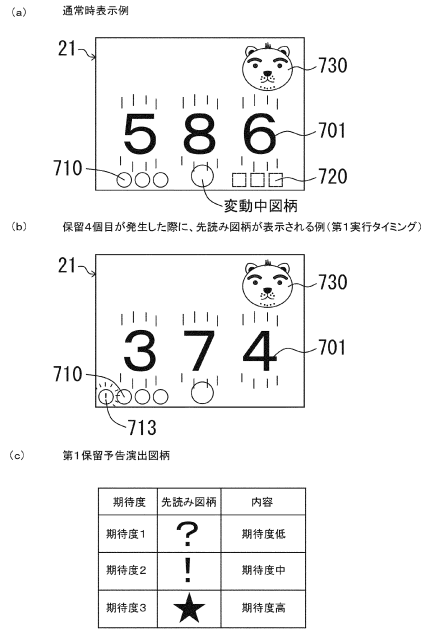
また、第2 保留予告演出は第1 保留予告演出よりも演出時間が長く、その分演出力を高められ、特図の変動時間よりは先に演出が終了することから、実施する際は変動演出よりもメインで演出することが考えられる。

30

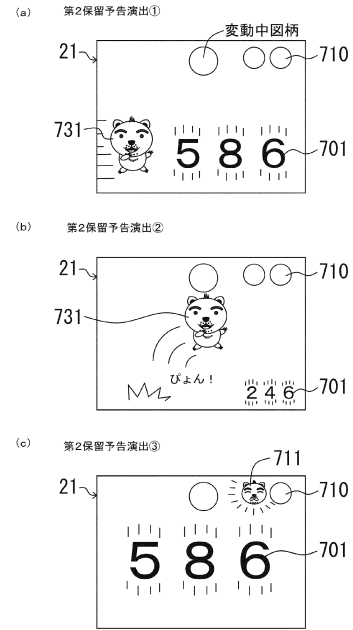
40

50

【図 2 1】



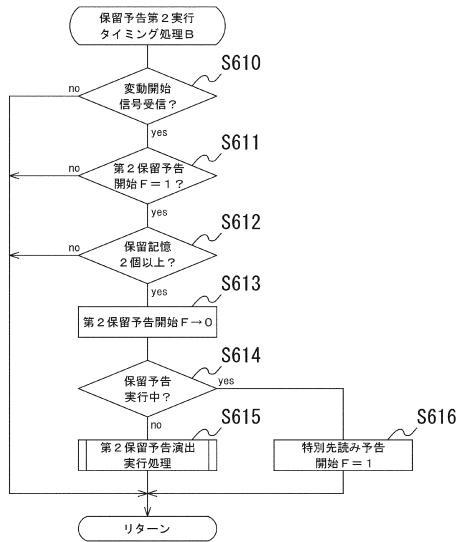
【図 2 2】



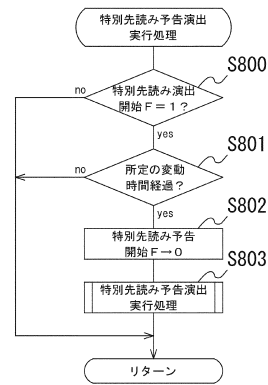
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

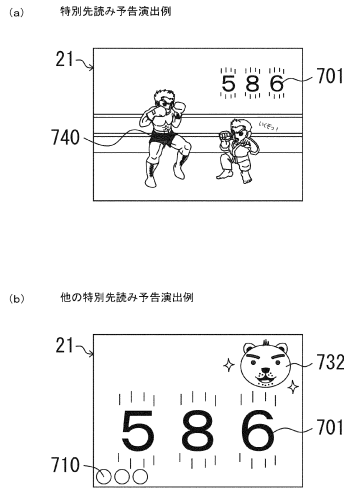


30

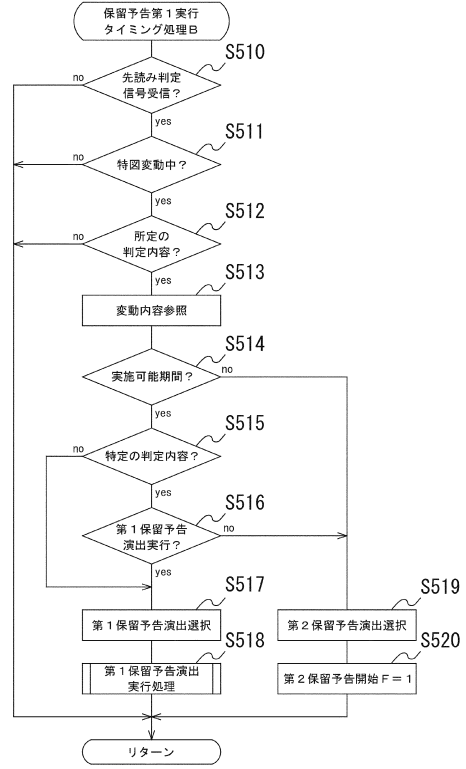
40

50

【 図 2 5 】



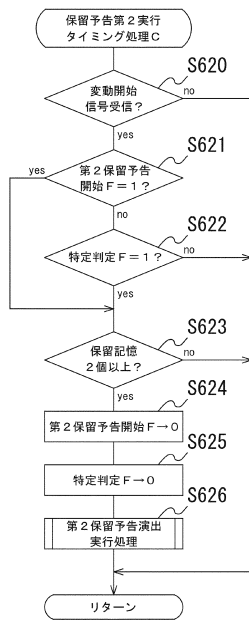
【 図 2 6 】



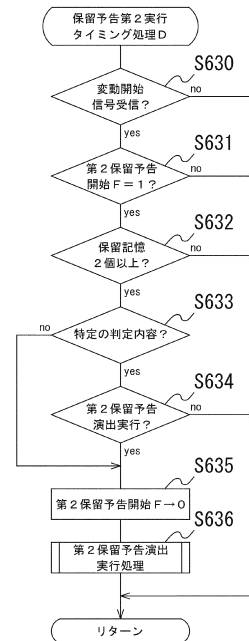
10

20

【 図 2 7 】



【 図 2 8 】



30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2016 - 220900 (JP, A)  
特開 2019 - 084261 (JP, A)  
特開 2017 - 080204 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02