

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6229009号  
(P6229009)

(45) 発行日 平成29年11月8日(2017.11.8)

(24) 登録日 平成29年10月20日(2017.10.20)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 44 頁)

(21) 出願番号 特願2016-102207 (P2016-102207)  
 (22) 出願日 平成28年5月23日 (2016.5.23)  
 (62) 分割の表示 特願2015-138314 (P2015-138314)  
 原出願日 平成27年7月10日 (2015.7.10)  
 (65) 公開番号 特開2017-18577 (P2017-18577A)  
 (43) 公開日 平成29年1月26日 (2017.1.26)  
 審査請求日 平成28年11月25日 (2016.11.25)

(73) 特許権者 000161806  
 京楽産業. 株式会社  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 (74) 代理人 110001933  
 特許業務法人 佐野特許事務所  
 (72) 発明者 百瀬 智哉  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 京楽産業. 株式会社内  
 (72) 発明者 天野 貴之  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 京楽産業. 株式会社内  
 審査官 小河 俊弥

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行うための判定情報を記憶可能な記憶手段と、

所定の演出を行う演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記記憶手段に前記判定情報が記憶されていることを示す保留図柄を表示手段に表示させるとともに、前記保留図柄の表示態様を変化させることができあり、

前記保留図柄の表示態様が変化される前に、表示態様が変化する可能性があることを示唆する前兆演出を行うことを可能にし、

前記判定が行われると所定の特別演出を行うことがあり、

前記前兆演出は、前記特別演出が行われていないときに行われることがあって、互いに演出態様が異なる第1の前兆演出と第2の前兆演出とがあり、

前記第1の前兆演出又は前記第2の前兆演出は、前記第1の前兆演出と前記第2の前兆演出とが同時に行われ難い又は行われないように規制されており、

前記演出実行手段は、前記第2の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記保留図柄を前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第1の表示態様に変化させることができあり、前記第1の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記保留図柄を前記第1の表示態様よりも前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第2の表示態様に変化させることができる、

10

20

前記第1の前兆演出が行われたとき、前記第2の前兆演出は、前記第1の前兆演出が行われなかつたときよりも行われ難い又は行われず、

前記演出実行手段は、前記保留図柄を所定の表示領域に表示した後に前記保留図柄の表示位置を前記表示領域から移動させることができて、前記保留図柄の表示態様を前記移動の際に変化させることがあり、

前記移動の際の変化に対しては前記前兆演出が非実行とされることを特徴とする遊技機。

**【請求項2】**

遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行うための判定情報を記憶可能な記憶手段と、

10

所定の演出を行う演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記記憶手段に前記判定情報が記憶されていることを示す保留図柄を表示手段に表示させることができあり、

前記保留図柄によって示された前記判定情報に対して前記判定が行われた後においても前記保留図柄と同じ又は異なる疑似保留図柄を前記表示手段に表示させるとともに、前記疑似保留図柄の表示態様を変化させることができあり、

前記疑似保留図柄の表示態様が変化される前に、表示態様が変化する可能性があることを示唆する前兆演出を行うことを可能にし、

前記判定が行われると所定の特別演出を行うことがあり、

20

前記前兆演出は、前記特別演出が行われていないときに行われることがあって、互いに演出態様が異なる第1の前兆演出と第2の前兆演出とがあり、

前記第1の前兆演出又は前記第2の前兆演出は、前記第1の前兆演出と前記第2の前兆演出とが同時に行われ難い又は行われないように規制されており、

前記演出実行手段は、前記第2の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記疑似保留図柄を前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第1の表示態様に変化させることができあり、前記第1の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記疑似保留図柄を前記第1の表示態様よりも前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第2の表示態様に変化させることができあり、

前記第1の前兆演出が行われたとき、前記第2の前兆演出は、前記第1の前兆演出が行われなかつたときよりも行われ難い又は行われず、

30

前記演出実行手段は、特定の保留図柄によって示された前記判定情報に対し前記判定が行われたことに対応して前記疑似保留図柄の表示を開始させる際、その疑似保留図柄の表示態様を、前記特定の保留図柄の表示態様から変化させることができあり、

その変化に対しては前記前兆演出が非実行とされることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

**【技術分野】**

**【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

40

**【背景技術】**

**【0002】**

従来より、始動口に遊技球が入賞したことを条件として当たり抽選を受けるための権利（当たり抽選の権利）が取得され、当たり抽選により大当たりに当選した場合に大入賞口が複数回、開放される特別遊技が実行され、当該大入賞口に遊技球が入賞することで多量の賞球を獲得可能となる遊技機が知られている。

**【0003】**

遊技機の一種では、当たり抽選の権利を複数、保留することが可能であり、そのような遊技機では当たり抽選の権利が保留されていることを示す保留画像を画像表示部に表示することがある。そして保留画像の表示態様（例えば色彩）によって、当たり抽選の結果、

50

大当たりに当選する可能性が高いことを示唆する演出が行われることがある（例えば特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2013-034800号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

保留画像の表示態様は、保留画像が表示されてから消去されるまでの間で変化されることがあり、加えて、保留画像の表示態様が変化される前に、保留画像の表示態様が実行される可能性があることを示唆する前兆演出が行われることがある。

【0006】

本発明は、遊技の興奮が向上する新たな前兆演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係る遊技機は、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行うための判定情報を記憶可能な記憶手段と、所定の演出を行う演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記判定情報が記憶されていることを示す保留図柄を表示手段に表示させるとともに、前記保留図柄の表示態様を変化させることができあり、前記保留図柄の表示態様が変化される前に、表示態様が変化する可能性があることを示唆する前兆演出を行うことを可能にし、前記判定が行われると所定の特別演出を行うことがあり、前記前兆演出は、前記特別演出が行われていないときに行われることがあって、互いに演出態様が異なる第1の前兆演出と第2の前兆演出とがあり、前記第1の前兆演出又は前記第2の前兆演出は、前記第1の前兆演出と前記第2の前兆演出とが同時に行われ難い又は行われないように規制されており、前記演出実行手段は、前記第2の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記保留図柄を前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第1の表示態様に変化させることができあり、前記第1の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記保留図柄を前記第1の表示態様よりも前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第2の表示態様に変化させることができあり、前記第1の前兆演出が行われたとき、前記第2の前兆演出は、前記第1の前兆演出が行われなかつたときよりも行われ難い又は行われず、前記演出実行手段は、前記保留図柄を所定の表示領域に表示した後に前記保留図柄の表示位置を前記表示領域から移動させることができあって、前記保留図柄の表示態様を前記移動の際に変化させることがあり、前記移動の際の変化に対しては前記前兆演出が非実行とされることを特徴とする。

【0008】

本発明に係る他の遊技機は、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行うための判定情報を記憶可能な記憶手段と、所定の演出を行う演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記判定情報が記憶されていることを示す保留図柄を表示手段に表示させることができあり、前記保留図柄によって示された前記判定情報に対して前記判定が行われた後においても前記保留図柄と同じ又は異なる疑似保留図柄を前記表示手段に表示させるとともに、前記疑似保留図柄の表示態様を変化させることができあり、前記疑似保留図柄の表示態様が変化される前に、表示態様が変化する可能性があることを示唆する前兆演出を行うことを可能にし、前記判定が行われると所定の特別演出を行うことがあり、前記前兆演出は、前記特別演出が行われていないときに行われることがあって、互いに演出態様が異なる第1の前兆演出と第2の前兆演出とがあり、前記第1の前兆演出又は前記第2の前兆演出は、前記第1の前兆演出と前記第2の前兆演出とが同時に行われ難い又は行われないように規制されており、前記演出実行手段は、前記第2の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記疑似保留図柄を前記特別遊技が行われる可

10

20

30

40

50

能性が高いことを示唆する第1の表示態様に変化させることが可能であり、前記第1の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記疑似保留図柄を前記第1の表示態様よりも前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第2の表示態様に変化させることが可能であり、前記第1の前兆演出が行われたとき、前記第2の前兆演出は、前記第1の前兆演出が行われなかったときよりも行われ難い又は行われず、前記演出実行手段は、特定の保留図柄によって示された前記判定情報に対し前記判定が行われたことに対応して前記疑似保留図柄の表示を開始させる際、その疑似保留図柄の表示態様を、前記特定の保留図柄の表示態様から変化させることがあり、その変化に対しては前記前兆演出が非実行とされることを特徴とする。

#### 【0009】

10

本発明に係る更に他の遊技機は、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行うための判定情報を記憶可能な記憶手段と、所定の演出を行う演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記判定情報が記憶されていることを示す保留図柄を表示手段に表示させるとともに、前記保留図柄の表示態様を変化させることができあり、前記保留図柄の表示態様が変化される前に、表示態様が変化することを示唆する前兆演出を行うことを可能にし、前記前兆演出は、互いに演出態様が異なる第1の前兆演出と第2の前兆演出とがあり、前記第1の前兆演出と前記第2の前兆演出とが同時に行われたとき、前記保留図柄の表示態様が変化してから、更に表示態様が変化することを特徴とする。

上記構成の遊技機において、前記演出実行手段は、前記第2の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記保留図柄を第1の表示態様に変化させてから前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第2の表示態様又は前記第2の表示態様よりも前記可能性が高いことを示唆する第3の表示態様に変化させることができある一方、前記第1の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記保留図柄を前記第1の表示態様に変化させることなく前記第2の表示態様又は前記第3の表示態様に変化させることができあり、前記第1の前兆演出と前記第2の前兆演出とが同時に行われたとき、前記保留図柄の表示態様が前記第2の表示態様に変化後、前記第1の表示態様に変化してから前記第3の表示態様に変化することが望ましい。

#### 【0010】

20

本発明に係る更に他の遊技機は、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行うための判定情報を記憶可能な記憶手段と、所定の演出を行う演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記判定情報が記憶されていることを示す保留図柄を表示手段に表示させることができあり、前記保留図柄によって示された前記判定情報に対して前記判定が行われた後においても前記保留図柄と同じ又は異なる疑似保留図柄を前記表示手段に表示させるとともに、前記疑似保留図柄の表示態様を変化させることができあり、前記疑似保留図柄の表示態様が変化される前に、表示態様が変化することを示唆する前兆演出を行うことを可能にし、前記前兆演出は、互いに演出態様が異なる第1の前兆演出と第2の前兆演出とがあり、前記第1の前兆演出と前記第2の前兆演出とが同時に行われたとき、前記疑似保留図柄の表示態様が変化してから、更に表示態様が変化することを特徴とする。

上記構成の遊技機において、前記演出実行手段は、前記第2の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記疑似保留図柄を第1の表示態様に変化させてから前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第2の表示態様又は前記第2の表示態様よりも前記可能性が高いことを示唆する第3の表示態様に変化させることができある一方、前記第1の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記疑似保留図柄を前記第1の表示態様に変化させることなく前記第2の表示態様又は前記第3の表示態様に変化させることができあり、前記第1の前兆演出と前記第2の前兆演出とが同時に行われたとき、前記疑似保留図柄の表示態様が前記第2の表示態様に変化後、前記第1の表示態様に変化してから前記第3の表示態様に変化することが望ましい。

#### 【発明の効果】

#### 【0011】

30

40

50

本発明によれば、遊技の興趣が向上する新たな前兆演出を実行可能である。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】本実施形態に係る遊技機の正面図

【図2】本実施形態に係る遊技機の、制御に関わる部分のブロック図

【図3】遊技機の主制御部にて実行される処理の一部を列記した図

【図4】遊技機の主制御部における特図当たり判定テーブルの説明図

【図5】本実施形態に係る大当たりの種類を示す図

【図6】大当たりの発生を契機とした遊技状態及び演出モードの変遷を示す説明図

【図7】遊技機の演出制御部にて実行される処理の一部を列記した図

10

【図8】保留画像の種類を示す説明図

【図9】遊技機の演出制御部における保留演出シナリオテーブル(ハズレ用)の説明図

【図10】遊技機の演出制御部における保留演出シナリオテーブル(大当たり用)の説明図

図

【図11】変動演出において保留変化が実行されるタイミングの第1例を示す説明図

【図12】第1前兆演出の演出例の説明図

【図13】第2前兆演出の演出例の説明図

【図14】遊技機の演出制御部における前兆演出実行判定テーブルの説明図

【図15】第1前兆演出及び第2前兆演出が同時に実行された場合の演出例の説明図

【図16】保留変化演出が実行される期間の例を示す説明図

20

【図17】保留画像の移動と追加が同時に実行される場合の第1の演出例を示す説明図

【図18】保留画像の移動と追加が同時に実行される場合の第2の演出例を示す説明図

【発明を実施するための形態】

【0013】

<<第1実施形態>>

以下、本発明の実施形態の例を、図面を参照して具体的に説明する。参照される各図において、同一の部分には同一の符号を付し、同一の部分に関する重複する説明を原則として省略する。尚、本明細書では、記述の簡略化上、情報、信号、物理量又は部材等を参照する記号又は符号を記すことによって、該記号又は符号に対応する情報、信号、物理量又は部材等の名称を省略又は略記することがある。

30

【0014】

本発明に係る遊技機に好適な実施形態を詳細に説明する。本実施形態では、本発明に係る遊技機を、旧第一種に属する遊技機(所謂デジパチ)に適用している。

【0015】

<<遊技機の基本構成>>

図1は、本実施形態に係る遊技機100の正面図である。図1を参照して遊技機100の基本構成を説明する。尚、以下の説明において、上下左右とは、特に記述無き限り、遊技盤101に正対する遊技者から見た上下左右を指し、上下方向も左右方向も遊技盤101の盤面に平行である。上下方向は鉛直方向に平行であり、左右方向は水平方向に平行である。

40

【0016】

遊技機100は、パチンコ遊技機であって、遊技施設に配される島構造体に取り付けられる外枠10と、外枠10に対して開閉自在に取り付けられる内枠11と、内枠11に対して開閉自在に取り付けられる扉枠12と、を備える。内枠11は外枠10に対して、また、扉枠12は内枠11に対して、共に、左側を回動基端側(開閉基端側)とし右側を回動先端側(開閉先端側)として前方へ回動可能(開閉可能)に構成される。扉枠12は内枠11の前面側全体を覆うように内枠11に対して取り付けられるが、扉枠12には後述する遊技領域のほぼ全域を前方(遊技者側)から視認することができるよう、透明性を有するガラス板が嵌め込まれてなる窓部12aが形成されている。

【0017】

50

遊技機 100 は、遊技盤 101 を含む。遊技盤 101 は内枠 11 に対して着脱可能に取り付けられ、図 1 に示された各構成部材を備える。遊技盤 101 の下部位置には、遊技球を発射するための発射部が配置されている（発射部の詳細構造は図示せず）。

【0018】

遊技機 100 において、発射部の駆動により上方に発射された遊技球は、レール 102 a 及び 102 b 間を上昇して遊技盤 101 の上部位置に達した後、遊技盤 101 に形成された遊技領域 103 内を落下（流下）するようになっている。遊技領域 103 には、複数の釘（不図示）が設けられており、この釘によって遊技球は不特定な方向に移動方向を変化させながら落下する。また、遊技盤 101 において、遊技領域 103 における遊技球の落下経路には、遊技球の落下方向を変化させる風車（不図示）や、第 1 始動口 105、第 2 始動口 106、電動チューリップ 107、ゲート 108、大入賞口 111 及び普通入賞口 112 が設置される。

【0019】

遊技盤 101 の略中央部分には、液晶ディスプレイパネル等から成る画像表示部 104 が配置される。画像表示部 104 は各種の演出画像を表示する。

【0020】

始動口 105 及び 106 は、遊技球が通過可能（入賞可能）な始動領域を形成する。遊技球が始動口 105 を通過（始動口 105 に遊技球が入賞）することによって第 1 始動条件が成立し、遊技球が始動口 106 を通過（始動口 106 に遊技球が入賞）することによって第 2 始動条件が成立する。第 1 始動条件又は第 2 始動条件が成立すると、その後、当たり抽選が実行される。また、遊技機 100 は、始動口 105 又は 106 に入賞した遊技球を検出すると、所定個数（例えば、3 個）の遊技球を払い出す。始動口 105、106 や入賞口（大入賞口 111 及び普通入賞口 112）に対する遊技球の入賞に起因して払い出される遊技球を賞球とも呼ぶ。そして、始動口 105 に対する遊技球の入賞に対して 3 個の遊技球が払い出されることを、「始動口 105 の賞球は 3 個である」と称することができる。本実施形態において、始動口 105、106、大入賞口 111、普通入賞口 112 の賞球は、夫々、3 個、3 個、14 個、10 個である。なお、第 1 始動口 105 は、常時開放されている始動口であるのに対して、第 2 始動口 106 は電動チューリップ 107 が作動しているときのみ開放される始動口である。以下の説明では、第 1 始動口 105 への遊技球の入賞により成立した第 1 始動条件に基づく当たり抽選を「第 1 特別図柄抽選」と称し、第 2 始動口 106 への遊技球の入賞により成立した第 2 始動条件に基づく当たり抽選を「第 2 特別図柄抽選」と称することがあり、また、両者を区別する必要がない場合には単に「当たり抽選」と称する。尚、入賞を入球と読み替えてよい。

【0021】

電動チューリップ 107 は第 2 始動口 106 の近傍に設けられる。電動チューリップ 107 は、遊技球を第 2 始動口 106 へ入賞し難くさせる閉状態（閉口した状態）と、閉状態よりも遊技球を第 2 始動口 106 へ入賞しやすくさせる開状態（開放した状態）の内の、どちらかの状態をとる。これらの状態の切り替えは、電動チューリップ 107 が備えるソレノイド 420（図 2 参照）によって行われる。実質的には、電動チューリップ 107 が閉状態であるとき、遊技球の第 2 始動口 106 への入賞は不可能であり、電動チューリップ 107 が開状態であるときにのみ、遊技球の第 2 始動口 106 への入賞が可能となる。電動チューリップ 107 が開状態となることを、電動チューリップ 107 の開放とも言う。画像表示部 104 の右方にはゲート 108 が配置される。遊技球がゲート 108 を通過することによって普通図柄抽選条件が成立し、普通図柄抽選が実行される。そして、電動チューリップ 107 は普通図柄抽選の抽選結果に基づいて開放される。ゲート 108 も、始動口 105 及び 106 と同様、遊技球が通過可能な始動領域を形成する。

【0022】

大入賞口 111 は、遊技球を大入賞口 111 へ入賞し難くさせる閉状態（閉口した状態）と、閉状態よりも遊技球を大入賞口 111 へ入賞しやすくさせる開状態（開放した状態）の内の、どちらかの状態をとる。これらの状態の切り替えは、大入賞口 111 が備える

10

20

30

40

50

ソレノイド 421 (図2参照) によって行われる。実質的には、大入賞口 111 が閉状態であるとき、遊技球の大入賞口 111 への入賞は不可能であり、大入賞口 111 が開状態であるときにのみ、遊技球の大入賞口 111 への入賞が可能となる。大入賞口 111 が開状態となることを、大入賞口 111 の開放とも言う。大入賞口 111 は、通常、閉鎖されており、当たり抽選にて大当たりに当選した場合に、所定条件 (例えば、30秒経過又は遊技球 10 個の入賞) を満たすまで開状態となるラウンド (ラウンド遊技) を所定回数 (例えば 16 回) だけ繰り返す。遊技機 100 は、大入賞口 111 に入賞した遊技球を検出すると、所定個数 (例えば 14 個) の賞球を払い出す。

#### 【0023】

遊技機 100 は、普通入賞口 112 への入賞を検出した場合に所定個数 (例えば 10 個) の賞球を払い出す。尚、第 1 始動口 105、第 2 始動口 106、ゲート 108、大入賞口 111、普通入賞口 112 は、図 1 に示した位置に限らず遊技領域 103 内の任意の位置に配置されて良い。遊技領域 103 の最下部には、第 1 始動口 105、第 2 始動口 106、大入賞口 111 及び普通入賞口 112 の何れにも入賞しなかった遊技球を回収する回収口 113 が設けられている。遊技盤 101 の右下部分には情報表示部 114 が設けられている (詳細は後述)。尚、回収口 113、情報表示部 114 の設置位置は任意に変更することができる。

#### 【0024】

上述したように扉枠 12 には、窓部 12a が形成されており、窓部 12a の周囲 (扉枠 12 の外周部分) には、遊技機 100 が当たり抽選の抽選結果を示すまでに行う演出を含む任意の演出に用いられる各種演出部材等が組み込まれている。演出部材としては、第 1 のスピーカ 115a、第 2 のスピーカ 115b、第 3 のスピーカ 115c (以下、いずれのスピーカであるかを区別する必要がない場合は、単に「スピーカ 115」と称することもある。)、演出ライト部 116、枠可動役物 117 が組み込まれている。スピーカ 115 からは演出に用いられる音声が出力される。演出ライト部 116 は複数のランプ及び複数のモータを有しており、各モータの駆動により各ランプによる光の照射方向を上下又は左右方向に変更することができる。また、遊技盤 101 上には盤可動役物 130 が設けられる。枠可動役物 117 及び盤可動役物 130 は共に可動役物の一種であり、可動役物は基本的に基準位置で待機しており、演出に用いられるときに作動位置 (例えば画像表示部 104 の少なくとも一部を覆う位置) に移動させることができる。

#### 【0025】

扉枠 12 の右下位置には、操作ハンドル 119 が配置されている。操作ハンドル 119 は遊技者側に突出するような形状を有しており、その外周部には発射指示部材 120 が設けられている。発射指示部材 120 は、操作ハンドル 119 により回転可能に支持されている。遊技者は遊技球を発射させる場合、発射指示部材 120 を時計回りに回転させる。このとき、発射指示部材 120 を回転させる角度により、遊技者は遊技球の発射強度を調整できるようになっている。遊技者は後述する右打ち遊技を行う場合、左打ち遊技を行う場合に比べて、発射指示部材 120 を回転させる角度を大きくすればよい。また、操作ハンドル 119 には、遊技者が発射指示部材 120 を直接操作していることを検出するセンサなどが設けられている。発射指示部材 120 が遊技者によって直接操作されていることを当該センサが検出した場合にのみ、遊技機 100 は遊技球を発射する。

#### 【0026】

扉枠 12 において遊技領域 103 の下方には、演出ボタン 121、十字キー 122、上皿 (打球供給皿) 123、上皿レバー 124、下皿 (余剰球受皿) 125 及び下皿レバー 126 などが設けられている。演出ボタン 121 及び十字キー 122 は、遊技者からの操作を受け付けるための操作受付部を構成している。上皿 123 は遊技球を収容可能な形状を有しており、収容している遊技球を発射部へ送り出す。上皿レバー 124 は上皿 123 に収納された遊技球を下皿 125 に送り出す手段である。下皿 125 は上皿 123 に収容しきれない遊技球を収容可能な形状を有しており、遊技球を貯留する。下皿レバー 126 は下皿 125 の下面の一部を開口する開口手段であり、遊技者が下皿レバー 126 を操作

10

20

30

40

50

することで下皿 125 に貯留された遊技球が下皿 125 の下方に配された箱体（不図示の所謂ドル箱）に落下する。

【0027】

<<情報表示部>>

情報表示部 114 は、当たり抽選の抽選結果を示す特別図柄を表示する特別図柄表示部、普通図柄抽選の抽選結果を示す普通図柄を表示する普通図柄表示部、保留表示部、ラウンド数表示部及び右打ち表示部を備えている。各表示部を LED (Light Emitting Diode) 表示器にて形成することができる。

【0028】

<<遊技機の背面構成>>

遊技機 100 の裏面には、主制御基板、賞球制御基板、演出制御基板、遊技機 100 内の各基板に電源を供給する電源基板、及び、出力端子基板等が設けられている。それらの基板（特に演出制御基板）は複数のプリント基板から形成されていても良い。また、遊技機 100 の裏面には、電源基板に電力を供給するための電源プラグや、電源スイッチも設けられている。また、主制御基板には RAM クリアスイッチが設けられている。遊技機 100 の電源がオフ状態であるときに、RAM クリアスイッチを押しながら電源スイッチを押して電源をオンにすることで、遊技機 100 に電力が供給されると共に RAM クリア準備状態となり、再度 RAM クリアスイッチを押すことで遊技機 100 の遊技情報が初期化（RAM クリア）され、遊技機 100 の遊技状態が初期状態となる。なお、RAM クリアスイッチが押さずに電源スイッチを押して電源をオンにすると、遊技機 100 は初期状態とはならず、電源オフ前の遊技機 100 の遊技情報に基づいて遊技機 100 が制御される。

【0029】

<<遊技機の基本動作>>

次に、遊技機 100 の基本動作について説明する。遊技機 100 は、第 1 又は第 2 始動条件が成立すると、その成立タイミングに応じた特図判定用情報を取得し、特図判定用情報に基づく当たり抽選を行う。特図判定用情報の取得は、当たり抽選の権利の取得に相当する。当たり抽選では、当たりに当選したか否か（大当たりに当選したか或いはハズレであるか）が判定される。尚、大当たりの当選を大当たりの発生と表現することがある。第 1 特別図柄抽選をおこなった場合、遊技機 100 は、特別図柄表示部にて第 1 特別図柄を変動表示させる。そして、この変動表示の開始から所定時間経過後に、第 1 特別図柄抽選の抽選結果を示す図柄で（即ち当たり抽選の抽選結果を示す様で）第 1 特別図柄を停止表示させる。一方、第 2 特別図柄抽選をおこなった場合、遊技機 100 は、特別図柄表示部にて第 2 特別図柄を変動表示させる。そして、この変動表示の開始から所定時間経過後に、第 2 特別図柄抽選の抽選結果を示す図柄で（即ち当たり抽選の抽選結果を示す様で）第 2 特別図柄を停止表示させる。

【0030】

遊技機 100 は、特別図柄（第 1 又は第 2 特別図柄）を変動表示させると、それに合わせて画像表示部 104 上で装飾図柄を変動表示させ、特別図柄の停止表示に合わせて装飾図柄を停止表示させる。画像表示部 104 に表示される装飾図柄は、第 1 ~ 第 3 装飾図柄を含み、各装飾図柄には色、及び、数値又は記号等が対応付けられている。停止表示させる装飾図柄の組み合わせは当たり抽選の結果（例えば大当たりの種類やハズレの種類）に応じて適宜設定することが可能であり、以下の説明では、第 1 ~ 第 3 装飾図柄の全てが同一の数値又は記号が対応付けられた装飾図柄にて停止表示されることを「ゾロ目」と称し、第 1 ~ 第 3 装飾図柄の全てが同一の数値又は記号が対応付けられた装飾図柄にて停止表示されないこと（即ち、上記“ゾロ目”に該当しないこと）を「非ゾロ目」と称することがある。

【0031】

当たり抽選の結果、大当たりに当選し、特別図柄が大当たりの当選を示す組み合わせで停止表示された後、遊技機 100 は、大当たり遊技状態となる。大当たり遊技状態では、

10

20

30

40

50

大入賞口 111 を開放させるラウンド遊技を、当選した大当たりの種類（図 5 参照）に応じたラウンド分実行する遊技を含む大当たり遊技が行われる。遊技球が開放中の大入賞口 111 へ入賞すると、遊技機 100 は所定個数（例えば 14 個）の賞球を払い出す。大当たり遊技状態は、大当たり遊技が終了することによって終了する。大当たり遊技は例えば、オープニング期間、N 回のラウンド遊技期間、N 回のインターバル期間、エンディング期間を含んで構成される（N は、大当たりの種類に応じて定められたラウンド数に応じた回数）。ラウンド遊技期間は大入賞口 111 が所定の開放パターン（後述する大入賞口開放パターン）で開状態とされる期間である。インターバル期間はラウンド遊技期間の後に設けられ、大入賞口 111 が閉状態とされる期間である。以下の説明において、大当たり遊技が開始されてから終了されるまでの期間（つまり遊技機 100 が大当たり遊技状態である期間）のことを、大当たり遊技期間或いは大当たり遊技中とも称する。

#### 【0032】

遊技機 100 は、大当たり遊技状態において、当たり抽選（特別図柄抽選）を行わない。遊技機 100 は、大当たり遊技の終了後、遊技機 100 の遊技状態が大当たり遊技状態から、他の遊技状態（例えば高確率電サポ遊技状態）に変更されることで、当たり抽選を行う状態に復帰する。大当たり遊技中は、右打ちによって遊技が行われる。右打ちとは、遊技領域 103 の内、遊技領域 103 を左右に分断する中心線の右側の遊技領域に遊技球が打ち出されることを指す。これに対し、左打ちとは、遊技領域 103 の内、上記中心線の左側の遊技領域に遊技球が打ち出されることを指し、左打ちでは第 2 始動口 106、大入賞口 111 に対して遊技球を入賞させることができない。大当たり遊技状態は、通常遊技状態よりも、遊技者にとって有利な遊技状態である（換言すれば、大当たり遊技は、通常遊技状態における遊技よりも遊技者にとって有利である）。大当たり遊技における有利とは、通常遊技状態での遊技と比べて、大入賞口 111 の開放に伴い、遊技者がより多くの賞球を得やすい（得られる賞球の期待値が大きい）ことを意味する。

#### 【0033】

##### << 遊技機の遊技状態 >>

遊技機 100 は、大入賞口 111 の開放を伴う遊技状態（上述した大当たり遊技状態を含む）を除いて、複数の遊技状態の内、何れかの遊技状態をとる。一般的な遊技機がとりうる遊技状態としては、低確率非電サポ遊技状態である通常遊技状態、低確率電サポ遊技状態、高確率非電サポ遊技状態及び高確率電サポ遊技状態が挙げられる。本実施形態において遊技機 100 がとりうる遊技状態は通常遊技状態及び高確率電サポ遊技状態の何れかであるが、以下、上記 4 個の遊技状態について説明する。なお、遊技機 100 の初期状態における遊技状態は、低確率非電サポ遊技状態である。電サポとは、電チューサポート機能の略であり、詳細については後述する。

#### 【0034】

通常遊技状態（低確率非電サポ遊技状態）及び低確率電サポ遊技状態は、低確率遊技状態に属する。低確率遊技状態において、遊技機 100 は、低確率特図当たり判定テーブル（後述の図 4 のテーブル T A t 1 参照）を用いた当たり抽選を行う。本実施形態では例として、1 / 399 の確率で大当たりに当選する当たり抽選を行うものとする。

#### 【0035】

高確率電サポ遊技状態及び高確率非電サポ遊技状態は、高確率遊技状態に属する。高確率遊技状態において、遊技機 100 は、高確率特図当たり判定テーブル（後述の図 4 のテーブル T A t 2 参照）を用いた当たり抽選を行う。本実施形態では例として、1 / 95 の確率で大当たりに当選する当たり抽選を行うものとする。つまり、高確率遊技状態では、低確率遊技状態に比べて、4 倍以上高い確率で大当たりに当選するようになっている。従って、大当たりの当選に関して高確率遊技状態は低確率遊技状態よりも遊技者に有利である。

#### 【0036】

低確率電サポ遊技状態及び高確率電サポ遊技状態は、電サポ遊技状態に属する。電サポ遊技状態において、遊技機 100 は、電動チューリップ 107 の開閉を伴う遊技サポート

10

20

30

40

50

機能（以下「電サポ」という）を付与する（即ち電サポを発動させる）。遊技機 100 が電サポ遊技状態である期間を電サポ遊技期間或いは電サポ遊技中と称することがある。電サポの具体的な内容としては、公知の技術のため詳細な説明は省略するが、例えば、電サポが付与されたとき、そうでない時と比べて、普通図柄の変動時間の短縮、普通図柄抽選の当選確率の増加（従って、電動チューリップ 107 の開放頻度の増加）、及び、電動チューリップ 107 の開放時間の増加が図られ、結果、電サポ遊技状態では、電サポが付与されない非電サポ遊技状態に比べて、第 2 始動口 106 へ遊技球が入賞しやすくなる。電サポ遊技状態では、上述した右打ちによって遊技が行われ、当たり抽選の契機は第 2 始動口 106 への入賞となる。なお、遊技領域 103 には、右打ち遊技が行われているときに打ち出された遊技球が第 1 始動口 105 に入賞されないように釘や障害物が設けられており、右打ち遊技が行われているときおいて第 1 始動条件は成立しない。

#### 【0037】

通常遊技状態（低確率非電サポ遊技状態）及び高確率非電サポ遊技状態は、電サポが付与されない非電サポ遊技状態に属する。非電サポ遊技状態では、上述した左打ちによって遊技が行われ、当たり抽選の契機は主として第 1 始動口 105 への入賞となる。上述の説明からも理解されるように、電サポ遊技状態は非電サポ遊技状態よりも相対的に始動条件（第 2 始動条件）が成立しやすい遊技状態である。従って、始動条件の成立しやすさに関して電サポ遊技状態は非電サポ遊技状態よりも遊技者に有利である。

#### 【0038】

##### << 遊技機の内部構成 >>

図 2 を参照して、遊技機 100 の内部構成を説明する。図 2 は、遊技機 100 内の、制御に関わる部分のブロック図である。図 2 に示す如く、遊技機 100 に設けられた制御部 400 は、遊技の進行を制御する主制御部 401 と、賞球の払い出しを制御する賞球制御部 402 と、演出内容を制御する演出制御部 403 とを備えている。制御部 400 の他、図 2 に示される各構成要素が遊技機 100 に設けられる。

#### 【0039】

##### 【1. 主制御部】

主制御部 401 は、CPU (Central Processing Unit) 411 と、ROM (Read Only Memory) 412 と、RAM (Random Access Memory) 413 と、不図示の入出力インターフェース (I/O) 等を備えて構成される。主制御部 401 における CPU、ROM、RAM を、夫々、特に、メイン CPU、メイン ROM、メイン RAM とも呼ぶ。メイン CPU 411 は、遊技の進行に関する各種プログラム等をメイン ROM 412 から読み出し、メイン RAM 413 をワークエリアとして使用して、読み出したプログラムを実行する。図 2 に示す如く、メイン ROM 412 には、テーブル TAt、TZt、THt、FAt、FZt、FHt 及びDKt が格納され、メイン RAM 413 には、記憶領域 413a ~ 413j が設けられている。この他にも、様々なテーブルをメイン ROM 412 に格納しておくことができると共に、様々な記憶領域をメイン RAM 413 に設けておくことができる。

#### 【0040】

また、主制御部 401 には、遊技球を検出する各種スイッチ（以下「SW」と略すことがある）が接続されている。例えば、図示のように、主制御部 401 には、第 1 始動口 105 へ入賞した遊技球を検出する第 1 始動口 SW 414a と、第 2 始動口 106 へ入賞した遊技球を検出する第 2 始動口 SW 414b と、ゲート 108 を通過した遊技球を検出するゲート SW 415 と、大入賞口 111 へ入賞した遊技球を検出する大入賞口 SW 416 と、普通入賞口 112 へ入賞した遊技球を検出する普通入賞口 SW 417 と、が接続されている。

#### 【0041】

SW 414a 及び 414b 並びに SW 415 ~ 417 の夫々は、遊技球を検出したか否かを示す検出信号を主制御部 401 へ出力し、主制御部 401 は、入力された検出信号に基づき、当たり抽選を受けるための権利に相当する特図判定用情報を記憶したり、特図判

10

20

30

40

50

定用情報を用いて当たり抽選をおこなったり、普通図柄抽選を受けるための権利に相当する普図判定用情報を記憶したり、普図判定用情報を用いて普通図柄抽選をおこなったり、賞球制御部 402 に対して賞球の払い出し指示をおこなったりする。SW414a、414b、415、416 及び 417 として、近接スイッチなどを採用することができる。また、第1始動口 105 が遊技盤 101 上に複数設けられている場合、複数の第1始動口 105 の夫々に対して第1始動口 SW414a が設けられる。第2始動口 106、ゲート 108、大入賞口 111、普通入賞口 112 が複数設けられる場合も同様である。

#### 【0042】

また、主制御部 401 には、遊技盤 101 上の電動役物を駆動させる各種ソレノイドが接続されている。例えば、図示のように、主制御部 401 には、電動チューリップ 107 を開閉動作させる電動チューリップソレノイド 420 と、大入賞口 111 を開閉動作させる大入賞口ソレノイド 421 と、が接続されている。主制御部 401 は、普通図柄抽選の抽選結果に基づき電動チューリップソレノイド 420 に対し電気信号を入力又は非入力とし、当たり抽選の抽選結果に基づき大入賞口ソレノイド 421 に対し電気信号を入力又は非入力とする。ソレノイド 420 及び 421 は、夫々、主制御部 401 から供給される電気信号を機械的な運動に変換することで、電動チューリップ 107 の開閉動作、大入賞口 111 の開閉動作を行う。

#### 【0043】

また、主制御部 401 には、情報表示部 114 内の各種表示部が接続される。主制御部 401 は、当たり抽選の抽選結果に基づき特別図柄表示部の表示制御を行い、普通図柄抽選の抽選結果に基づき普通図柄表示部の表示制御を行う。更に、主制御部 401 は、保留情報数 U1、U2 及び U3 に基づき保留表示部の表示内容を制御する。

#### 【0044】

##### 【1-1. メイン処理】

図 3 に、主制御部 401 が行う主だった処理を列記する。遊技機 100 へ電力が供給されると、メイン CPU 411 によりメイン処理が実行される。メイン処理において、メイン CPU 411 は、主制御部 401 の CTC ( タイマカウンタ ) などの内蔵デバイスの初期設定を行って、設定内容を示す設定情報を設定記憶領域 413a に記憶させる。例えば、後述のタイマ割込処理を実行する周期などを示す情報が、設定情報に含まれる。また、メイン処理では、遊技機 100 への電源の遮断の有無が監視され、電源が遮断された場合にはバックアップ情報を生成して、該バックアップ情報をバックアップ記憶領域 413b に記憶させる。メイン RAM 413 にはバックアップ電源 ( 不図示 ) により、遊技機 100 の電源が遮断されても一定期間 ( 例えば 1 日 ) 電源が供給されるようになっている。このため、メイン RAM 413 は、遊技機 100 の電源が遮断されても一定期間、バックアップ記憶領域 413b に記憶されたバックアップ情報を保持できる。

#### 【0045】

##### 【1-2. タイマ割込み処理】

メイン CPU 411 は、メイン処理により設定記憶領域 413a に記憶された周期 ( 例えば数ミリ秒又はそれ以下の周期 ) で、メイン処理に対しタイマ割込処理を割り込み実行する ( 図 3 参照 )。タイマ割込処理において、メイン CPU 411 は、乱数更新処理、スイッチ処理、特別図柄処理、普通図柄処理、電動役物制御処理、賞球処理及び出力処理を順次実行する。

#### 【0046】

##### 【1-2-1. 乱数更新処理】

乱数更新処理を説明する ( 図 3 参照 )。乱数更新処理において、メイン CPU 411 は、カウンタ記憶領域 413c に記憶された各乱数カウンタのカウント値に「 1 」を加算することで各乱数カウンタのカウント値を更新する。カウンタ記憶領域 413c には、特図当たり乱数カウンタ C1、特図図柄乱数カウンタ C2、特図変動パターン乱数カウンタ C3、及び、普図当たり乱数カウンタ C4 を含む、主制御部 401 が管理する各種乱数カウンタのカウント値が記憶されている。カウンタ C1 ~ C4 は、夫々、特図当たり乱数、特

10

20

30

40

50

図図柄乱数、特図変動パターン乱数、普図当たり乱数をカウントする。乱数更新処理において、メインCPU411は、乱数カウンタC1～C4の内、何れか任意のカウンタのカウント値が所定の上限値を超えたときには、当該カウンタのカウント値を「0」に戻し、その後、同様のカウントアップを行う。

【0047】

[1-2-2.スイッチ処理]

スイッチ処理を説明する(図3参照)。スイッチ処理において、メインCPU411は、始動口スイッチ処理、ゲートスイッチ処理、大入賞口スイッチ処理、普通入賞口スイッチ処理を順次実行する。

【0048】

始動口スイッチ処理は、第1及び第2始動口スイッチ処理から成る(図3参照)。第1始動口スイッチ処理において、メインCPU411は、第1始動口SW414aにより第1始動口105に入賞した遊技球が検出されたタイミング(即ち、始動口105への入賞に基づく第1始動条件の成立タイミング)で、カウンタ記憶領域413cの特図当たり乱数カウンタC1、特図図柄乱数カウンタC2及び特図変動パターン乱数カウンタC3のカウント値を取得し、取得したカウンタC1～C3のカウント値を、特図当たり乱数、特図図柄乱数及び特図変動パターン乱数として含んだ特図判定用情報(特図保留情報)をメインRAM413の特図判定用情報記憶領域413dに記憶させる。第2始動口スイッチ処理において、メインCPU411は、第2始動口SW414bにより第2始動口106に入賞した遊技球が検出されたタイミング(即ち、始動口106への入賞に基づく第2始動条件の成立タイミング)で、カウンタ記憶領域413cの特図当たり乱数カウンタC1、特図図柄乱数カウンタC2、特図変動パターン乱数カウンタC3のカウント値を取得し、取得したカウンタC1～C3のカウント値を特図当たり乱数、特図図柄乱数及び特図変動パターン乱数として含んだ特図判定用情報(特図保留情報)を、メインRAM413の特図判定用情報記憶領域413dに記憶させる。

10

【0049】

特図判定用情報記憶領域413dは、第1始動条件の成立に基づく特図判定用情報及び第2始動条件の成立に基づく特図判定用情報の夫々を、所定数を上限として記憶することができる(「特図判定用情報を特図判定用情報記憶領域413dに記憶すること」と「当たり抽選の権利を保留すること」とは同義であるともいえる)。ここでは、その所定数が4であるとする。従って、記憶領域413dには、最大8つまでの特図判定用情報を記憶することができる。記憶領域413d内における、第1、第2始動条件の成立を契機とした特図判定用情報の個数が、夫々、上記の保留情報数U1、U2に相当する。また、記憶領域413dに記憶された各特図判定用情報に対し、当たり抽選を受けるための優先順位が設定されている。基本的に、時間的に先に取得された特図判定用情報に対しより高い優先順位が設定される。但し、第1始動条件の成立によって取得された特図判定用情報と比べ、第2始動条件の成立によって取得された特図判定用情報に対し、より高い優先順位が設定されるものとする(つまり、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選のほうが優先される)。始動口スイッチ処理の中で実行される事前判定処理については後述する。

20

【0050】

ゲートスイッチ処理(図3参照)において、メインCPU411は、ゲートSW415によりゲート108を通過した遊技球が検出されたタイミング(即ち、ゲート108の通過に基づく普通図柄抽選条件の成立タイミング)で、カウンタ記憶領域413cの普図当たり乱数カウンタC4のカウント値を取得し、取得したカウンタC4のカウント値を普図当たり乱数として含んだ普図判定用情報(普図保留情報)を、メインRAM413の普図判定用情報記憶領域413iに記憶させる。普図判定用情報記憶領域413iは、普図判定用情報を所定数を上限として記憶することができる(「普図判定用情報を普図判定用情報記憶領域413iに記憶すること」と「普通図柄抽選の権利を保留すること」とは同義であるともいえる)。ここでは、その所定数が4であるとする。記憶領域413i内における普図判定用情報の個数が上記の保留情報数U3に相当する。記憶領域記憶領域413

30

40

50

i に記憶された各普図判定用情報に対し普通図柄抽選を受けるための優先順位が設定されている。時間的に先に取得された普図判定用情報に対しより高い優先順位が設定される。

#### 【 0 0 5 1 】

大入賞口スイッチ処理（図3参照）において、メインCPU411は、大入賞口111に入賞した遊技球を大入賞口SW416により検出する。普通入賞口スイッチ処理（図3参照）において、メインCPU411は、普通入賞口112に入賞した遊技球を普通入賞口SW417により検出する。

#### 【 0 0 5 2 】

##### [ 1 - 2 - 3 . 特別図柄処理 ]

特別図柄処理（図3参照）を説明する。特別図柄処理において、メインCPU411は特図判定を実行する。特図判定は、特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定から成る。上述の当たり抽選は、特図当たり判定及び特図図柄判定を含み、特図変動パターン判定を更に含むと考えても良い。故に、特図判定は当たり抽選を包含すると考えても良いし、特図判定と当たり抽選は互いに等価であると考えても良い。特別図柄処理において、メインCPU411は、特図判定用情報記憶領域413dに記憶されている特図判定用情報を用いて、特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定を順次実行し、これらの判定結果を特図判定結果記憶領域413eに記憶させる。そして、特図変動パターン判定によって選択された特図変動パターンが示す変動時間だけ特別図柄の変動表示を行った後、特図当たり判定及び特図図柄判定の判定結果を示す図柄で特別図柄を停止させる。

10

20

#### 【 0 0 5 3 】

メインCPU411は、特別図柄の変動表示を開始する際、特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定の判定結果を含む変動開始コマンドをメインRAM413に設定することで演出制御部403に対し変動演出の実行開始を指示し、特別図柄の変動を停止する際、変動停止コマンドをメインRAM413に設定することで演出制御部403に対し変動演出の実行終了を指示する。また、特図当たり判定の結果が大当たりの当選を示しているとき、メインCPU411は、変動停止コマンドに続きオープニングコマンドをメインRAM413に設定することで演出制御部403に対し大当たりに対応付けられた当たり演出の実行開始を指示し、エンディングコマンドをメインRAM413に設定することで演出制御部403に対し、大当たりに対応付けられた当たり演出の実行終了を指示する。これらのコマンドは、後述の出力処理（図3参照）において演出制御部403に出力される。

30

#### 【 0 0 5 4 】

特別図柄処理において、メインCPU411は、特図判定用情報記憶領域413d内で最も優先順位を高く設定された特図判定用情報を判定対象（当該判定対象）TTとして取得し、判定対象TTの特図判定用情報を用いて特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定を順次実行する。判定対象TTとなった特図判定用情報は記憶領域413dから消去されて（故に保留情報U1又はU2が1だけ減少し）他の記憶領域（不図示）に移される。尚、特別図柄処理において、記憶領域413dに特図判定用情報が記憶されていない場合には、特図判定が行われることなく特別図柄処理を終える。また、特別図柄の変動表示が行われているとき及び大当たり遊技が行われているときにも、特図判定は行われない。

40

#### 【 0 0 5 5 】

特別図柄処理において、メインCPU411は、まず、メインROM412に記憶された特図当たり判定テーブルTAtと判定対象TTの特図当たり乱数との比較を伴う特図当たり判定を行う。

#### 【 0 0 5 6 】

図4に示すように、特図当たり判定テーブルTAtは、低確率特図当たり判定テーブルTAt1と、高確率特図当たり判定テーブルTAt2とから構成される。テーブルTAt1及びTAt2の夫々は、大当たりに対応付けられた所定の判定値を有して構成される。

50

## 【0057】

メインCPU411は、特図当たり判定時（即ち当たり抽選時）に、高確率遊技フラグがOFFに設定されていた場合にはテーブルTAt1を用いて特図当たり判定を行い、高確率遊技フラグがONに設定されていた場合にはテーブルTAt2を用いて特図当たり判定を行う。そして、メインCPU411は、判定対象TTの特図当たり乱数が大当たりに対応づけられた判定値と一致した場合には大当たりに当選したと判定し、そうでない場合にはハズレである（即ち大当たりに当選していない）と判定する。遊技機100の遊技状態は、高確率遊技フラグがONであるときに高確率遊技状態であり、高確率遊技フラグがOFFであるときに低確率遊技状態である。ここでは、大当たりの当選確率（当たり抽選の当選確率）が、低確率遊技状態、高確率遊技状態において、夫々、1/399、1/95となるように、特図当たり判定テーブルTAtが形成されているものとする。10

## 【0058】

図5は、大当たりの種類を示す図である。大当たりの種類として、特A及び特Bがある。特A及び特Bには夫々ラウンド数が設定されており、特A、特Bのラウンド数は、夫々、16、4である。尚、大当たりにおける“R”はラウンドを示す。各ラウンドにおいて、大入賞口111の開放時間が所定時間に達するまで、大入賞口111が開放される。但し、各ラウンドにおいて、大入賞口111の開放時間が所定時間に達さなくても、大入賞口111への遊技球の入賞数が所定数（例えば、10個であり、以下、所定カウント数と称することがある）に達した時点で大入賞口111は閉鎖される。以下の大入賞口111の開放時間に関する説明では、各ラウンドにおいて大入賞口111への遊技球の入賞数が所定数に達していない状況を想定している。20

## 【0059】

特A及び特Bにおける各ラウンドの大入賞口111の開放時間は、所定のロング開放時間dt（例えば30秒）である。各ラウンドの大入賞口111の開放時間は、特A、特B間で同じであるが、特A、特B間で多少異なっていても良い。

## 【0060】

第1特別図柄抽選において、大当たりに当選したとき、その大当たりが、特A、特Bとなる割合は、夫々、10%、90%である。第2特別図柄抽選において、大当たりに当選したとき、その大当たりが、特A、特Bとなる割合は、夫々、50%、50%である。つまり、第1特別図柄抽選において特Aに当選する確率よりも、第2特別図柄抽選において特Aに当選する確率のほうが高確率に設定される。30

## 【0061】

図6に、大当たりの発生を契機とした遊技状態及び演出モードの変化の様子を示す。尚、演出モードに関する詳細は、後の説明から明らかとなる。

## 【0062】

大当たりの発生を契機とする遊技状態の変化は、大当たりが発生した際の遊技状態、発生した大当たりの種類に基づいて定められる。ここでは、特に、発生した大当たりの種類に着目して説明を行う。なお、以下の説明において高確率付与回数とは、大当たり遊技後、高確率遊技状態が維持される特別図柄の変動回数を示し、電サポ付与回数とは、大当たり遊技後、電サポ遊技状態が維持される特別図柄の変動回数を示す。発生した大当たりの種類が、高確率付与回数及び電サポ付与回数として共に1回以上の変動回数が対応付けられている大当たりである場合、当該大当たりの発生後、遊技状態は高確率電サポ遊技状態に設定される。40

## 【0063】

また、発生した大当たりの種類が、高確率付与回数及び電サポ付与回数として共に0回の変動回数が対応付けられている大当たりである場合、当該大当たりの発生後、遊技状態は低確率非電サポ遊技状態に設定される。また、発生した大当たりの種類が、高確率付与回数として1回以上の変動回数が対応付けられる一方、電サポ付与回数として0回の変動回数が対応付けられている大当たりである場合、当該大当たりの発生後、遊技状態は高確率非電サポ遊技状態に設定される。また、発生した大当たりの種類が、電サポ付与回数と50

して1回以上の変動回数が対応付けられる一方、高確率付与回数として0回の変動回数が対応付けられている大当たりである場合、当該大当たりの発生後、遊技状態は低確率電サポ遊技状態に設定される。

【0064】

なお、大当たりが発生した場合、大当たりが発生した際の遊技状態の如何を問わず、大当たりの種類に応じた上記遊技状態に設定されることとしてもよいが、大当たりが発生した際の遊技状態及び大当たりの種類に応じて、即ち、同一の大当たりが発生しても、発生したときの遊技状態に応じて異なる遊技状態に設定されることとしてもよい。特に、発生した大当たりの種類が、高確率付与回数として1回以上の変動回数が対応付けられる一方、電サポ付与回数として0回の変動回数が対応付けられている大当たりである場合、大当たりが発生したときの遊技状態が低確率遊技状態であれば、大当たり遊技後、高確率非電サポ遊技状態に設定され、大当たりが発生したときの遊技状態が高確率遊技状態であれば、大当たり遊技後、高確率電サポ遊技状態に設定されることとしてもよい。

10

【0065】

本実施形態において特A及び特Bは、高確率付与回数及び電サポ付与回数として共に1回以上の変動回数が対応付けられている大当たりに属するため、特A又は特Bの大当たりに当選した場合、メインCPU411は、特A又は特Bの大当たり遊技の終了後、遊技機100の遊技状態を高確率電サポ遊技状態に設定し、大当たり遊技終了後の特別図柄の変動回数が150回に至るまで、その設定内容（高確率電サポ遊技状態）を維持する。そして、メインCPU411は、大当たり遊技後の特別図柄の変動回数が150回に至った後、遊技機100の遊技状態を低確率非電サポ遊技状態に設定する。

20

【0066】

特図当たり判定において大当たりに当選したと判定した場合、メインCPU411は、メインROM412に記憶されている特図図柄判定テーブルTZtと判定対象TTの特図図柄乱数とを比較し、比較結果に基づいて大当たりの種類を判定する特図図柄判定を行う。

【0067】

特図図柄判定テーブルTZtは、第1特図図柄判定テーブルと、第2特図図柄判定テーブルとから構成される。判定対象TTが第1始動条件の成立を契機として取得された特図判定用情報である場合には第1特図図柄判定テーブルを用いて、判定対象TTが第2始動条件の成立を契機として取得された特図判定用情報である場合には第2特図図柄判定テーブルを用いて、特図図柄判定が行われる。第1、第2特別図柄についての大当たりの種類が上述した割合（図5参照）で定まるように、夫々、第1、第2特図図柄判定テーブルが形成されている。

30

【0068】

図5から分かるように、第2始動条件の成立による特図図柄判定は、第1始動条件の成立による特図図柄判定よりも遊技者にとって相対的に有利なものとなっている（即ち、より多くの賞球を得やすい）。ここにおける相対的に有利とは、第2始動条件の成立に基づき実行される大当たり遊技において大入賞口111への入賞により得られる賞球数の期待値が、第1始動条件の成立に基づき実行される大当たり遊技において大入賞口111への入賞により得られる賞球数の期待値よりも大きいことを意味する。“大当たり遊技において大入賞口111への入賞により得られる賞球数の期待値”を、大当たり遊技におけるラウンド数の期待値、又は、大当たり遊技における大入賞口111の総開放時間の最大値の期待値に読み替えて良い。

40

【0069】

具体的には、上述したように、第1特別図柄抽選で16Rの大当たりに当選する確率よりも、第2特別図柄抽選で16Rの大当たりに当選する確率のほうが高確率に設定されていることが、遊技者にとって有利となる一因である。

【0070】

メインCPU411は、特別図柄処理において、特図変動パターンテーブルTHtと判

50

定対象 T T の特図変動パターン乱数に基づき、判定対象 T T に対する特図変動パターンを判定する特図変動パターン判定を行う。特図変動パターンの判定は特図変動パターンの選択又は設定と同義である。特図変動パターンテーブル T H t には複数の特図変動パターンが含まれており、特図変動パターン判定において判定対象 T T に対する 1 つの特図変動パターンが選択される。各特図変動パターンは、特別図柄の変動態様を定義したものであり、例えば、特別図柄の変動時間（特別図柄の変動表示が行われる時間の長さ）を定義している。

#### 【 0 0 7 1 】

特図変動パターンテーブル T H t には、遊技機 1 0 0 の初期状態において選択される初期状態用特図変動パターンテーブルと、特 X の大当たりに対応付けられた特 X 用特図変動パターンテーブル（X は A 又は B のアルファベット）が含まれる。特図変動パターン判定において、遊技機 1 0 0 が初期状態であれば、初期状態用特図変動パターンテーブルを選択する。また、特 X の大当たりが発生した場合、発生した大当たりに対応する大当たり遊技が実行された後、C P U 4 1 1 は、特図変動パターン判定において、次回の大当たりが発生するまで、特 X 用特図変動パターンテーブルを選択する。

#### 【 0 0 7 2 】

ところで、サブ C P U 4 3 1 は後述するように主制御部 4 0 1 から変動開始コマンドを受信すると変動演出を実行する。この変動演出は、メイン C P U 4 1 1 により特別図柄の変動表示が開始されてから特別図柄が停止表示されるまでの期間実行される。各特図変動パターンが、上述したように特別図柄の変動時間を定義している場合、特別図柄の変動表示が開始されてから特別図柄が停止表示されるまでの期間は、各特図変動パターンに対応付けられた変動時間に等しい。従って、特図変動パターンに対応付けられた変動時間は、特別図柄の変動時間を定義しているものであると同時に、サブ C P U 4 3 1 により実行される変動演出の演出時間を定義しているものであるといえる。そしてサブ C P U 4 3 1 は、演出時間が相対的に短時間（例えば 2 0 秒未満）である場合、リーチ演出を含まない変動演出を実行する。これに対してサブ C P U 4 3 1 は、演出時間が相対的に長時間（例えば 2 0 秒以上）である場合、リーチ演出を含む変動演出を実行する。各特図変動パターンは、特図当たり判定の結果や特図図柄判定の結果に対応付けられていてもよく、例えば、大当たりに当選した場合にのみ選択されうる特図変動パターンが含まれていてもよいし、特定の大当たりに当選した場合にのみ選択されうる特図変動パターンが含まれていてもよい。特図当たり判定の結果がハズレである場合、相対的に短時間の変動時間が対応付けられた特図変動パターンが選択されやすく、特図当たり判定の結果が大当たりである場合、相対的に長時間の変動時間が対応付けられた特図変動パターンが選択されやすく設定されることで、リーチ演出を含む変動演出が実行された場合、リーチ演出を含まない変動演出が実行された場合よりも、遊技者に対して大当たりに当選している可能性が高いことを示唆することが可能である。

#### 【 0 0 7 3 】

特図判定結果記憶領域 4 1 3 e (図 2 参照) には、判定対象 T T についての特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定の各判定結果が、互いに対応付けられた状態で記憶される。

#### 【 0 0 7 4 】

##### [ 始動口スイッチ処理の中の事前判定処理 ]

また、始動口スイッチ処理の中でメイン C P U 4 1 1 は事前判定処理を実行する (図 3 参照)。事前判定処理において、メイン C P U 4 1 1 は、特図判定用情報記憶領域 4 1 3 d に記憶されて保留されることとなる特図判定用情報を事前判定対象として設定し、事前判定対象に対して特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定を順次実行する。事前判定対象に対する特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定の方法は、判定対象 T T に対するそれらの方法と同じである。事前判定処理の判定結果 (即ち、事前判定対象に対する特図当たり判定、特図図柄判定及び特図変動パターン判定の判定結果) は事前判定情報記憶領域 4 1 3 h に記憶され、事前判定処理の判定結果を含む事前

10

20

30

40

50

判定コマンド、及び、記憶領域 4 1 3 d に新たな特図判定用情報が記憶されたことを示す保留増加コマンドがメイン R A M 4 1 3 に設定されて、後述の出力処理にて演出制御部 4 0 3 に送信される。或る特図判定用情報に対する事前判定処理は、その特図判定用情報が取得された時に、それが記憶領域 4 1 3 d に記憶される前に始動口スイッチ処理の中で実行される。但し、上述したように、第 1 始動条件の成立によって取得された特図判定用情報と比べ、第 2 始動条件の成立によって取得された特図判定用情報に対し、より高い優先順位が設定されており、記憶領域 4 1 3 d に第 2 始動条件の成立を契機とした特図判定用情報が記憶されている状態において、第 1 始動条件が成立した場合、主制御部 4 0 1 は、保留増加コマンドをメイン R A M 4 1 3 に設定する一方、事前判定コマンドをメイン R A M 4 1 3 に設定しない。また、遊技機 1 0 0 の遊技状態が電サポ遊技状態である期間に、第 1 始動条件が成立した場合、主制御部 4 0 1 は、保留増加コマンドをメイン R A M 4 1 3 に設定する一方、事前判定コマンドをメイン R A M 4 1 3 に設定しない。10

#### 【 0 0 7 5 】

##### 【 1 - 2 - 4 . 普通図柄処理 】

普通図柄処理（図 3 参照）を説明する。普通図柄処理において、メイン C P U 4 1 1 は普図判定を実行する。普図判定は、普図当たり判定を含んで成る。普図当たり判定の結果、普図当たりに当選した場合、所定の変動時間だけ普通図柄の変動表示を行った後、普図当たり判定の判定結果を示す図柄で普通図柄を停止させる。尚、普通図柄処理において、記憶領域 4 1 3 i に普図判定用情報が記憶されていない場合には、普図判定が行われることなく普通図柄処理を終える。また、普通図柄の変動表示が行われているとき及び電動チユーリップ 1 0 7 を開放させる遊技（補助遊技）が行われているときにも、普図判定は行われない。普図当たり判定において、メイン C P U 4 1 1 は、メイン R O M 4 1 2 に記憶された普図当たり判定テーブル F A t と普図判定対象 F F の普図当たり乱数との比較を伴う普図当たり判定を行う。20

#### 【 0 0 7 6 】

##### 【 1 - 2 - 5 . 電動役物制御処理 】

電動役物制御処理を説明する（図 3 参照）。電動役物制御処理では、大入賞口処理及び電チュー処理が順次実行される。

#### 【 0 0 7 7 】

大入賞口処理では、特図判定の結果が大当たりの当選を示しているときに、大当たりの種類に応じた大入賞口開放パターンを用いて大入賞口 1 1 1 が開閉動作される。大入賞開放パターンテーブル D K t には、大入賞口 1 1 1 の開放態様を定義した大入賞口開放パターンが大当たりの種類ごとに格納されている。メイン C P U 4 1 1 は、テーブル D K t を参照して大入賞口処理を実現する。30

#### 【 0 0 7 8 】

特 A 及び特 B の大当たり遊技において、各ラウンドでの大入賞口 1 1 1 の開放時間は 30 秒分の所定のロング開放時間  $t_{t\_LONG}$  であって、各ラウンドにおいて大入賞口 1 1 1 が継続してロング開放時間  $t_{t\_LONG}$  だけ開放される。但し、上述したように、各ラウンドにおいて、大入賞口 1 1 1 の開放時間がロング開放時間  $t_{t\_LONG}$  に達していないくても、大入賞口 1 1 1 への遊技球の入賞数が所定値（例えば 1 0 ）に達した時点で大入賞口 1 1 1 は閉鎖され、当該ラウンドは終了する。40

#### 【 0 0 7 9 】

また、大入賞口処理の中で遊技状態設定処理（図 3 参照）が実行される。遊技状態設定処理において、メイン C P U 4 1 1 は、遊技状態を定める高確率遊技フラグ及び電サポ遊技フラグなどの各種遊技フラグを遊技フラグ記憶領域 4 1 3 f に設定する。上述したように、遊技機 1 0 0 の遊技状態は、高確率遊技フラグが O N であるときに高確率遊技状態であり、高確率遊技フラグが O F F であるときに低確率遊技状態である。遊技機 1 0 0 の遊技状態は、電サポ遊技フラグが O N であるときに電サポ遊技状態であり、電サポ遊技フラグが O F F であるときに非電サポ遊技状態である。大当たりの発生に応答して実行される大入賞口処理中の遊技状態設定処理では、大当たりが発生した際の遊技機 1 0 0 の遊技状態を記憶領域 4 1 3 f に設定する。50

態、発生した大当たりの種類、及び、大当たり遊技後の遊技機 100 の遊技状態に応じて、高確率遊技フラグ及び電サポ遊技フラグの ON / OFF が設定される他、発生した大当たりの種類に応じて、高確率遊技状態が維持される特別図柄の残りの変動回数を示す高確率遊技残回数 X 及び電サポ遊技状態が維持される特別図柄の残りの変動回数を示す電サポ遊技残回数 J がメイン RAM 413 に設定される。

#### 【0080】

特 A 及び特 B の大当たりに伴う遊技状態設定処理では(図3参照)、高確率遊技フラグ及び電サポ遊技フラグが共に ON とされ且つ高確率遊技残回数 X 及び電サポ遊技残回数 J と共に「150」が設定される。

#### 【0081】

遊技状態設定処理にて設定された高確率遊技残回数 X は、“X = 1”であるとき特図判定が1回実行されるごとに“1”だけ減算され、“X = 0”となると高確率遊技フラグに OFF が設定されて遊技機 100 の遊技状態は低確率遊技状態となる。遊技状態設定処理にて設定された電サポ遊技残回数 J は、“J = 1”であるとき特図判定が1回実行されるごとに“1”だけ減算され、“J = 0”となると電サポ遊技フラグに OFF が設定されて遊技機 100 の遊技状態は非電サポ遊技状態となる。遊技機 100 の初期状態において、高確率遊技フラグ及び電サポ遊技フラグは OFF であり且つ回数 X 及び J には“0”が設定されている。上述したように、遊技盤 101 の背面に設けられた RAM クリアスイッチを用いて遊技機 100 の遊技情報を初期化することで、初期状態となる。

#### 【0082】

電チュー処理において、メイン CPU 411 は、普通図柄処理の処理結果及び遊技機 100 の遊技状態に基づき電動チューリップ 107 を開閉動作させる。

#### 【0083】

##### [1-2-6. 賞球処理]

賞球処理において、メイン CPU 411 は、第 1 始動口 105、第 2 始動口 106、大入賞口 111 及び普通入賞口 112 の各入賞口への入賞に対して所定個数の賞球を払い出させるための払い出し指示を、賞球コマンドとして賞球情報記憶領域 413g に設定する。

#### 【0084】

##### [1-2-7. 出力処理]

出力処理において、メイン CPU 411 は、メイン RAM 413 内の各記憶領域の記憶内容を示す情報(任意のコマンドを含む)などを、主制御部 401 に接続された各制御部(賞球制御部 402 及び演出制御部 403 を含む)に対して出力する。賞球に関するコマンドは賞球制御部 402 に出力され、演出に関するコマンドは演出制御部 403 に出力される。尚、出力処理において、メイン CPU 411 は自身が認識又は保持している任意の情報(例えば、電サポ遊技フラグ及び高確率遊技フラグの状態を示す情報)を演出制御部 403 に伝達できる。出力処理の終了によってタイマ割込処理も終了し、タイマ割込処理の終了によってメイン CPU 411 が実行する処理はメイン処理に戻る(図3参照)。

#### 【0085】

また、図2に示すように、主制御部 401 には盤用外部情報端子基板 491 が接続されており、主制御部 401 は、メイン RAM 413 内の記憶内容を示す情報を、基板 491 を通じて外部(例えば遊技施設のホールコンピュータ)に出力することができる。

#### 【0086】

##### [2. 賞球制御部]

賞球制御部 402 は、CPU と、ROM と、RAM と、不図示の入出力インターフェース(I/O)などを備えて構成される。賞球制御部 402 は、主制御部 401 からの払い出し指示(賞球コマンド)に基づき、賞球の払い出しを行う。

#### 【0087】

賞球制御部 402 には、遊技球を検出する各種 SW が接続されている。例えば、図示のように、賞球制御部 402 には、所定位置の遊技球を検出する定位置検出 SW 424 と、

10

20

30

40

50

払い出した遊技球を検出する払出球検出 SW425と、上皿123内に遊技球があるかを検出する球有り検出 SW426と、上皿123が遊技球で満たされていることを検出する満タン検出 SW427aと、下皿125が遊技球で満たされていることを検出する満タン検出 SW427bと、が接続されている。また、賞球制御部402には、発射部428が接続される。賞球制御部402は、発射部428に対する遊技球の発射の操作（遊技者による操作）を検出して遊技球の発射を制御する。また、賞球制御部402には、賞球を払い出すための払出部429が接続される。賞球制御部402は、払出部429を制御して払出駆動モータを駆動させることで、各入賞口（第1始動口105、第2始動口106、大入賞口111、普通入賞口112）への入賞に対応した賞球の払い出しを実現する。

【0088】

10

[3. 演出制御部]

演出制御部403は、CPU431と、ROM432と、RAM433と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを備えて構成される（図2参照）。演出制御部403におけるCPU、ROM、RAMを、夫々、特に、サブCPU、サブROM、サブRAMとも呼ぶ。サブCPU431は、遊技機100が行う演出の制御に関する各種プログラムをサブROM432から読み出し、サブRAM433をワークエリアとして使用して、読み出したプログラムを実行する。

【0089】

演出制御部403は、画像表示部104の表示制御やスピーカ115の音声出力制御を行なう画像／音声制御部（不図示）と、演出ライト部116及び遊技盤101上の盤ランプ135の点灯制御並びに可動役物117、130の駆動制御を行うランプ制御部（不図示）などを備える。また、演出制御部403には、遊技者からの操作を受け付ける演出ボタン121及び十字キー122が接続されている。演出制御部403は、演出ボタン121及び十字キー122に対する遊技者からの入力操作内容に応じた演出を行うことができる。

20

【0090】

演出制御部403は、変動演出を含む任意の演出を、演出実現要素（演出手段と言い換えることもでき、上述した演出部材と同義であると考えてよい）を用いて実現する。即ち、演出制御部403は、演出実現要素を制御することで演出実現要素に所望の演出を行わせる（この表現における演出の主体は演出実現要素であるが、本実施形態の説明では、主として、演出制御部403が演出の主体であると捉える）。演出実現要素は、画像表示部104、スピーカ115、演出ライト部116、枠可動役物117、盤ランプ135及び盤可動役物130の内、少なくとも1つを含む。変動演出は、特別図柄の変動表示から停止表示までの間において演出制御部403により実行される演出を指し、特図判定の判定結果を示唆する演出を含む。尚、演出による示唆、報知、告知又は通知は、特に記述無き限り、遊技者に対するものと考えて良い。

30

【0091】

[3-1. 演出メイン処理]

図7に、演出制御部403が行う主だった処理を列記する。演出制御部403へ電力が供給されると、サブCPU431により演出メイン処理が実行される。演出メイン処理において、サブCPU431は、演出制御部403内のCTCなどの内蔵デバイスの初期設定を行って、設定内容をサブRAM433に記憶させる。

40

【0092】

[3-2. 演出タイマ割込処理]

サブCPU431は、演出メイン処理によりサブRAM433に記憶された設定内容に従う周期で、演出メイン処理に対し演出タイマ割込処理を割り込み実行する（図7参照）。演出タイマ割込処理において、サブCPU431は、コマンド受信処理及び操作受付処理を順次実行する。

【0093】

[3-2-1. コマンド受信処理]

50

コマンド受信処理において、サブCPU431は、特図演出処理、普図演出処理、及び、当たり演出処理を実行する。

【0094】

[3-2-1-1. 特図演出処理]

特図演出処理は、演出開始処理及び演出終了処理を含む。サブCPU431は、主制御部401からの変動開始コマンドの受信に応答して演出開始処理を実行することで変動演出を開始した後、主制御部401からの変動停止コマンドの受信に応答して演出終了処理を実行することで変動演出を終了する。演出開始処理には、変動演出パターン選択処理が内包される。変動演出パターン選択処理において、サブCPU431は、主制御部401より受信したコマンド等に基づき、サブROM432に記憶された特図変動演出パターンテーブルから特図変動演出パターンを選択及び判定する。選択及び判定された特図変動演出パターンによる変動演出が特図演出処理において実行される。

10

【0095】

また、サブCPU431は、主制御部401から事前判定コマンドを受信したとき、コマンド受信処理において、主制御部401により実行された事前判定処理(図3参照)の判定結果をサブRAM433に記憶する。また、保留増加コマンドを受信したとき、保留増加処理を行う。保留増加処理では、事前判定対象に対応する保留画像を画像表示部104に追加表示する。事前判定対象に対応する保留画像は、後に、その事前判定対象が判定対象TTとなって変動開始コマンドが受信された際に、画像表示部104から消去される又は特定の表示位置にシフトされる。

20

【0096】

なお、サブCPU431は、事前判定対象に対応する保留画像を画像表示部104に追加表示する際に、後述する保留演出シナリオテーブルHEt\_1又はHEt\_2から1の保留演出パターンを選択及び判定する。そして、選択及び判定された保留演出パターンに沿って、事前判定対象に対応する保留画像を画像表示部104に追加表示し、また、画像表示部104に表示された保留画像を所定のタイミングで他の保留画像に変更する(変化させる)。本実施形態では、特定の保留画像を他の保留画像に変更すること、即ち保留画像の表示態様を変化させること(後述する疑似保留画像を他の疑似保留画像に変化すること、即ち疑似保留画像の表示態様を変化させるを含む)を、保留変化演出とも称する。保留画像や保留変化演出の詳細については後述する。

30

【0097】

[3-2-1-2. 普図演出処理]

普図演出処理は、普図演出開始処理及び普図演出終了処理を含む。サブCPU431は、主制御部401からの普図変動開始コマンドの受信に応答して普図演出開始処理を実行することで普通図柄の変動演出を開始した後、主制御部401からの普図変動停止コマンドの受信に応答して普図演出終了処理を実行することで普通図柄の変動演出を終了する。

【0098】

[3-2-1-3. 当たり演出処理]

当たり演出処理(図7参照)は、主制御部401から当たり演出に関するコマンドが受信された場合にサブCPU431により実行される。大当たり遊技の開始時、大当たり遊技の終了時には、当たり演出に関するコマンドとして、夫々、オープニングコマンド、エンディングコマンドが主制御部401から演出制御部403に送信される。当たり演出処理において、演出制御部403は、オープニングコマンドの受信に応答して当たり演出を開始し、エンディングコマンドの受信に応答して当たり演出を終了させる。

40

【0099】

[3-2-2. 操作受付処理]

操作受付処理(図7参照)において、サブCPU431は、演出ボタン121又は十字キー122からの信号に基づき、遊技者による演出ボタン121又は十字キー122への操作状態(操作の入力有無及び操作の内容)を認識する。演出制御部403は、認識された操作状態に応じた演出を行うことができる。

50

## 【0100】

&lt;&lt;演出モードについて&gt;&gt;

サブC P U 4 3 1は、主制御部4 0 1から受信したコマンド等に基づきつつ、演出モードテーブルM tに定義される複数の演出モードの中から1つの演出モードを選択及び設定する。ここで選択される演出モードを、以下、対象演出モードと呼ぶことがある。演出制御部4 0 3は対象演出モードにて変動演出を含む各種の演出を行う。上記複数の演出モードには、第1～第2の演出モードとしての確変モード、通常モードが含まれる。本実施形態において、演出制御部4 0 3は、高確率電サポ遊技状態において、確変モードを対象演出モードとして設定する。また、低確率非電サポ遊技状態（通常遊技状態）において、通常モードを対象演出モードとして設定する。

10

## 【0101】

&lt;&lt;演出制御部4 0 3により実行される特徴的な演出について&gt;&gt;

次に、遊技機1 0 0の遊技状態が低確率非電サポ遊技状態である場合（言い換えれば通常モードが対象演出モードとして選択されている場合）において、演出制御部4 0 3（サブC P U 4 3 1）が実行する特徴的な変動演出について説明する。当然ながら变形例として、遊技機1 0 0の遊技状態が高確率電サポ遊技状態である場合に、演出制御部4 0 3（サブC P U 4 3 1）が実行する変動演出であることとしてもよい。

## 【0102】

&lt;サブR O M 4 3 2及びサブR A M 4 3 3に関する補足&gt;

サブR O M 4 3 2には、様々なテーブルを格納しておくことができ、また、サブR A M 4 3 3には様々な記憶領域を設けておくことができる。本実施形態ではサブR O M 4 3 2に保留増加処理において用いられる各種テーブル（後述するテーブルH E t \_ 1及びH E t \_ 2（図9及び図10参照））が格納される。また、サブR A M 4 3 3には後述する前兆演出実行フラグが記憶される。

20

## 【0103】

&lt;保留増加処理に関する補足&gt;

保留増加処理において演出制御部4 0 3は、事前判定対象に対応する保留画像を画像表示部1 0 4に表示する。保留画像としては複数種類の保留画像が設けられており（サブR O M 4 3 2に記憶されており）、演出制御部4 0 3は複数の保留画像から一の保留画像を選択して、事前判定対象に対応する保留画像として、画像表示部1 0 4に表示する。ここまで、保留画像の種類について説明する。

30

## 【0104】

図8は保留画像の種類の一例を示す説明図である。演出制御部4 0 3は事前判定対象に対する保留増加処理において保留画像を画像表示部1 0 4に表示する際、保留画像パターンH 0 1～H 0 5の何れかの保留画像を画像表示部1 0 4に表示する。画像表示パターンH 0 1～H 0 5の各保留画像には、夫々、異なる表示態様（少なくとも色彩を含む）が対応付けられており、パターンH 0 1、H 0 2、H 0 3、H 0 4、H 0 5に対して夫々白色、青色、緑色、赤色、虹色が対応付けられている。以降、パターンH 0 1、H 0 2、H 0 3、H 0 4、H 0 5の保留画像を夫々、白保留、青保留、緑保留、赤保留、虹保留と称することがある。白保留、青保留、緑保留、赤保留、虹保留はこの順に大当たりの信頼度が高くなるように設定されている。何れの保留画像を表示するか、及び、大当たりの信頼度に関する詳細は後述する。なお、本実施形態において“虹色”とは、青色、緑色及び赤色等の複数の色が含まれる色を示すこととする。

40

## 【0105】

図9及び図10は、夫々、ハズレ用の保留演出シナリオテーブル、大当たり用の保留演出シナリオテーブルの説明図である。テーブルT E t \_ 1はハズレに対応付けられたテーブルである。従って、保留増加処理において、演出制御部4 0 3は、事前判定コマンドに含まれる事前判定対象に対する特図当たり判定の結果がハズレの場合にはテーブルH E t \_ 1を選択し、保留演出パターンを選択及び判定する。一方、テーブルT E t \_ 2は大当たりに対応付けられたテーブルである。従って、保留増加処理において、演出制御部4 0

50

3は、事前判定コマンドに含まれる事前判定対象に対する特図当たり判定の結果が大当たりの場合にはテーブルHEt\_2を選択し、保留演出パターンを選択及び判定する。

【0106】

テーブルHEt\_1は、リーチ演出が実行されないとき用の保留演出シナリオテーブルHEt\_1aと、リーチ演出が実行されるとき用の保留演出シナリオテーブルHEt\_1bとを含む。つまり、保留増加処理において、演出制御部403は、事前判定コマンドに含まれる事前判定対象に対する特図当たり判定の結果がハズレであり、且つ、特図変動パターン判定の結果がリーチ演出が実行されない演出時間（変動時間）が対応付けられた特図変動パターンである場合、テーブルHEt\_1aを選択し、保留演出パターンを選択及び判定する。また、事前判定コマンドに含まれる事前判定対象に対する特図当たり判定の結果がハズレであり、且つ、特図変動パターン判定の結果がリーチ演出が実行される演出時間（変動時間）が対応付けられた特図変動パターンである場合、テーブルHEt\_1bを選択し、保留演出パターンを選択及び判定する。なお、上述したように、演出制御部403が主制御部401から保留増加コマンドを受信する一方で、事前判定コマンドを受信しない場合、演出制御部403は保留増加処理においてテーブルHEt\_1を選択し、保留演出パターンを選択及び判定することとする。

【0107】

なお、本実施形態では、特図当たり判定の結果がハズレである場合、特図変動パターン判定の結果（選択された特図変動パターンに対応付けられた変動時間の多寡）に応じて選択されるテーブルが異なり、大当たりである場合、特図変動パターン判定の結果の如何を問わず共通のテーブルが選択されることとしているが、大当たりである場合にも、特図変動パターン判定の結果に応じて選択されるテーブルが異なっていてよいし、ハズレである場合にも特図変動パターン判定の結果の如何を問わず共通のテーブルが選択されることとしてもよい。

【0108】

テーブルHEt\_1aは保留演出パターンTH01が定義づけられたテーブルである。テーブルHEt\_1bは保留演出パターンTH01～TH10が定義づけられたテーブルである。テーブルHEt\_2は複数の保留演出パターンTH01～TH15が定義づけられたテーブルである。各保留演出パターンは当初の保留画像及び最終的な保留画像の表示態様を定義したものである。ここで、“当初の保留画像”とは事前判定対象に対する保留増加処理において事前判定対象に対応する保留画像として最初に画像表示部104に表示される保留画像を示す。また、“最終的な保留画像”とは、事前判定対象に対応する保留画像として、保留画像が消去される直前（例えば、事前判定対象に対する当たり抽選が実行されてから所定時間経過する前）に画像表示部104に表示される保留画像を示す。当初の保留画像と最終的な保留画像とが異なる場合、最初に保留画像が表示されてから保留画像が消去されるまでの間に、1回又は複数回保留画像が変化する、上述した保留変化演出が実行されることを示している。保留変化演出が実行される場合、変化後に係る保留画像の大当たりの信頼度は、変化前に係る保留画像の大当たりの信頼度よりも高く設定される。

【0109】

保留演出パターンTH01は当初の保留画像及び最終的な保留画像として白保留が対応付けられた保留演出パターンであり、保留変化演出は実行されない。保留演出パターンTH02は当初の保留画像、最終的な保留画像として夫々、白保留、青保留が対応付けられた保留演出パターンであり、保留変化演出が実行される。保留演出パターンTH03は当初の保留画像及び最終的な保留画像として青保留が対応付けられた保留演出パターンであり、保留変化演出は実行されない。保留演出パターンTH04は当初の保留画像、最終的な保留画像として夫々、白保留、緑保留が対応付けられた保留演出パターンであり、保留変化演出が実行される。保留演出パターンTH05は当初の保留画像、最終的な保留画像として夫々、青保留、緑保留が対応付けられた保留演出パターンであり、保留変化演出が実行される。保留演出パターンTH06は当初の保留画像及び最終的な保留画像として緑

10

20

30

40

50

保留が対応付けられた保留演出パターンであり、保留変化演出は実行されない。

#### 【0110】

保留演出パターンTH07は当初の保留画像、最終的な保留画像として夫々、白保留、赤保留が対応付けられた保留演出パターンであり、保留変化演出が実行される。保留演出パターンTH08は当初の保留画像、最終的な保留画像として夫々、青保留、赤保留が対応付けられた保留演出パターンであり、保留変化演出が実行される。保留演出パターンTH09は当初の保留画像、最終的な保留画像として夫々、緑保留、赤保留が対応付けられた保留演出パターンであり、保留変化演出が実行される。保留演出パターンTH10は当初の保留画像及び最終的な保留画像として赤保留が対応付けられた保留演出パターンであり、保留変化演出は実行されない。

10

#### 【0111】

保留演出パターンTH11は当初の保留画像、最終的な保留画像として夫々、白保留、虹保留が対応付けられた保留演出パターンであり、保留変化演出が実行される。保留演出パターンTH12は当初の保留画像、最終的な保留画像として夫々、青保留、虹保留が対応付けられた保留演出パターンであり、保留変化演出が実行される。保留演出パターンTH13は当初の保留画像、最終的な保留画像として夫々、緑保留、虹保留が対応付けられた保留演出パターンであり、保留変化演出が実行される。保留演出パターンTH14は当初の保留画像、最終的な保留画像として夫々、赤保留、虹保留が対応付けられた保留演出パターンであり、保留変化演出が実行される。保留演出パターンTH15は当初の保留画像及び最終的な保留画像として虹保留が対応付けられた保留演出パターンであり、保留変化演出は実行されない。

20

#### 【0112】

なお、保留変化演出が実行される場合、保留変化演出が実行された後の保留画像の大当たりの信頼度は、保留変化演出が実行される前の保留画像の大当たりの信頼度よりも高くなるが、当初の保留画像と最終的な保留画像との間に、当初の保留画像の大当たりの信頼度よりも高く、最終的な保留画像の大当たりの信頼度よりも低い信頼度が設定された1又は複数の保留画像が存在する場合、当初の保留画像から最終的な保留画像への保留変化演出が1回で実行されることとしてもよいし、複数回に亘って実行されることとしてもよい。例えば、当初の保留画像が白保留であり、最終的な保留画像が虹保留である場合、1回の保留変化演出により白保留から虹保留に変化されてもよいし、合計4回の保留変化演出が実行されて、白保留から青保留、緑保留、赤保留、虹保留に順次変化されてもよい。当初の保留画像が最終的な保留画像に変化されるまでの間に、何回保留変化演出を実行するかは、演出制御部403が適宜定めることとすればよい。なお、保留変化演出が実行されるタイミングについては後述する。

30

#### 【0113】

テーブルHEt\_1aに基づいて演出制御部403により保留増加処理が実行される場合、保留演出パターンTH01の選択確率が100%に設定される。また、テーブルHEt\_1bに基づいて演出制御部403により保留増加処理が実行される場合、保留演出パターンTH01、TH02、TH03、TH04、TH05、TH06、TH07、TH08、TH09、TH10の選択確率が、夫々、6.4%、10%、10%、4%、4%、4%、1%、1%、1%に設定される。また、テーブルHEt\_2に基づいて演出制御部403により保留増加処理が実行される場合、保留演出パターンTH01、TH02、TH03、TH04、TH05、TH06、TH07、TH08、TH09、TH10、TH11、TH12、TH13、TH14、TH15の選択確率が、夫々、5.1%、4.5%、4.5%、5%、5%、5%、6%、6%、6%、6%、0.2%、0.2%、0.2%、0.2%に設定される。なお、複数の保留演出パターンから一の保留演出パターンを選択する方法は特に限られるものではないが、本実施形態では各保留演出パターンに対して所定の判定値を割り当て、演出制御部403が生成する演出用乱数とその判定値とを比較して、演出用乱数が特定の判定値と一致した場合に、その判定値が割り当てられた保留演出パターンを選択することとする。以後記載を省略するが、以降で

40

50

演出制御部 403 が所定のテーブルを参照して複数のパターンから一のパターンを選択する場合、同様に、演出用乱数と判定値に基づいて選択することとする。

【0114】

なお、本実施形態では特図当たり判定の結果、或いは、特図当たり判定の結果及び特図変動パターン判定の結果に対応付けられた保留演出シナリオテーブルが設けられることとしたが、特図図柄判定の結果にも応じた保留演出シナリオテーブルが設けられることとしてもよい。例えば、特図当たり判定の結果及び特図図柄判定の結果に応じた保留演出シナリオテーブルが設けられてもよいし、特図当たり判定の結果、特図図柄判定の結果及び特図変動パターン判定の結果に応じた保留演出シナリオテーブルが設けられてもよい。

【0115】

<<大当たりの信頼度について>>

或る 1 つの特図判定用情報  $Q_1$  に対して或る演出  $Q_2$  が行われる場合において、特図判定用情報  $Q_1$  が大当たりに当選する確率、即ち、特図判定用情報  $Q_1$  に基づく特図当たり判定において大当たりと判定される期待値（確率論上の期待値）を、大当たりの信頼度、特図判定用情報  $Q_1$  の信頼度、若しくは、演出  $Q_2$  の信頼度と呼ぶ、又は、特図判定用情報  $Q_1$  又は演出  $Q_2$  に関連する用語（例えば、保留された特図判定用情報  $Q_1$  についての保留画像）に対応付けつつ単に信頼度と呼ぶ。例えば、情報  $Q_1$  が保留されている場合、情報  $Q_1$  の信頼度を保留の信頼度などと呼ぶこともある。情報  $Q_1$  が保留されているとは、情報  $Q_1$  が特図判定用情報記憶領域 413d に記憶されていて、情報  $Q_1$  に基づく特別図柄の変動が未だ開始されていない状態を指す。演出  $Q_2$  は、特図判定用情報  $Q_1$  に対応する特別図柄の変動中に行われる当該予告（当該予告演出）でありうるし、特図判定用情報  $Q_1$  に対応する特別図柄の変動開始前に行われる先読み予告（先読み予告演出）でありうる。

【0116】

1 つの特図判定用情報  $Q_1$  に関して、特図当たり判定の結果が“ハズレ”であって且つ特図判定用情報  $Q_1$  に対して演出  $Q_2$  が実行される確率を“ $r$ ”で表し、特図当たり判定の結果が“大当たり”であって且つ特図判定用情報  $Q_1$  に対して演出  $Q_2$  が実行される確率を“ $v$ ”で表す。そうすると、特図判定用情報  $Q_1$  に対して演出  $Q_2$  が行われるときの大当たりの信頼度は、 $(100 \times v / (r + v))\%$  である。

【0117】

演出  $Q_2$  が実行されることは、演出  $Q_2$  の実行が定義された特定の演出パターンが選択されることに等しい。そして、特定の演出パターンが、特図当たり判定の結果に応じて所定の確率で選択されるものである場合、1 つの特図判定用情報  $Q_1$  に関して、特定の演出パターンが選択される確率は、特図当たり判定における大当たり又はハズレの確率と、特定の演出パターンが選択される確率と、を乗じて算出される。

【0118】

<保留画像の大当たりの信頼度について>

保留画像の大当たりの信頼度について説明する。演出  $Q_2$  が保留演出であるとする。保留演出においては最終的な保留画像として白保留、青保留、緑保留、赤保留、及び、虹保留の何れかの保留画像が表示される。本実施形態では、上記大当たりの信頼度を算出する数式により、最終的な保留画像として白保留、青保留、緑保留、赤保留、虹保留が表示された際の大当たりの信頼度は夫々、約 0.25%、約 3.79%、約 10.51%、約 50.31%、100% に設定される。つまり、白保留、青保留、緑保留、赤保留、虹保留はこの順に大当たりの信頼度が高く設定されているといえる。なお、虹保留の信頼度が 100% であることにより、画像表示部 104 に虹保留が表示されることによって遊技者は、特図当たり判定の結果が大当たりであることを認識することができる。

【0119】

図 11 は保留変化演出が実行されるタイミングの例を示す説明図である。保留変化演出は、変動演出において装飾図柄の変動表示が開始されてから最初に装飾図柄が仮停止表示されるまでの間における所定のタイミングにて実行される。装飾図柄の仮停止表示とは、

10

20

30

40

50

厳密には装飾図柄を停止表示していないが、遊技者からは停止表示されているように見える程度に微振動させた状態で変動表示させることである。図示していないが、1回分の変動演出において複数回、装飾図柄の仮停止表示が行われることがあるため、ここでは“最初に”装飾図柄が仮停止表示されるまでの間としている。図中、リーチ演出とは、大当たりへの期待を高めるようにした演出であり、例えば特定のキャラクターを用いた演出である。リーチ演出には、当たり抽選の結果が大当たりである場合とハズレである場合とで異なる結果が用意されており、例えば、リーチ演出として、特定のキャラクターが所定の仕事を行う演出が実行される場合、当たり抽選の結果が大当たりである場合、その仕事が成功する内容の演出が実行され、当たり抽選の結果がハズレである場合、その仕事が失敗する内容の演出が実行される。従って、大当たりを望む遊技者は、仕事が成功する演出の実行を望むことになり、即ち、特定のキャラクターを応援することとなって、遊技の興趣が向上する演出であるといえる。

#### 【0120】

なお、変動演出は、特図判定が実行されるとともに（言い換えれば特別図柄の変動表示が開始されると同時に）開始されるものであるが、保留変化演出の対象となる保留画像に対応付けられた特図判定用情報と、特図判定が実行された特図判定用情報とは同一でなくてよい。例えば特図判定が実行された際に、その後の所定タイミングで、特図判定の権利が保留されている特図判定用情報に対応する保留画像を異なる保留画像に変化させる保留変化演出を実行させてよい。

#### 【0121】

図11においてタイミングP1は、変動演出の開始時、即ち、装飾図柄の変動表示の開始時である。タイミングP2は変動演出が開始されてからT1秒後（例えば4秒後）である。タイミングP3はタイミングP2と時間的に近接したタイミング（より詳説すれば後述する前兆演出の実行時間よりも短い時間だけ離れたタイミング）であり、例えば変動演出が開始されてからT2秒後（例えば4.5秒後）である。タイミングP4は最初に装飾図柄が仮停止表示される直前であり、例えば変動演出が開始されてからT3秒後（例えば8秒後）である。タイミングP1とP2、並びに、タイミングP3とP4とは、タイミングP2とP3に比べて、時間的に近接しない時間（より詳説すれば後述する前兆演出の実行時間よりも長い時間）に設定される。

#### 【0122】

〈前兆演出について〉

本実施形態ではタイミングP2～P4の何れかのタイミングで保留変化演出が実行される場合、その直前（保留変化演出が実行される前の所定期間）に、所定の前兆演出が実行され、タイミングP1で保留変化演出が実行される場合、当該所定の前兆演出は実行されない。タイミングP1で保留変化演出が実行される場合に前兆演出が実行されないのは、変動演出の開始と同時に保留変化演出が実行され、前兆演出を実行する時間がないためである。前兆演出が実行された後、保留変化演出が実行された場合、遊技者に対して、前兆演出の結果、保留変化演出が実行されたと認識させることができる。なお、前兆演出は保留変化演出が実行されない場合にも実行することが可能である。本実施形態では前兆演出として第1前兆演出及び第2前兆演出が設けられることとし、以下、各前兆演出の具体的な演出態様について説明する。

#### 【0123】

なお、各図及び以下の説明において画像表示部104上の表示領域R0～R4は、保留画像の表示領域であって、表示領域R0は特図判定が行われた特図判定用情報に対応する保留画像（特図判定の権利は消化されており、厳密には“保留”には該当しないが説明の簡略化ため、保留画像と称する。保留画像と称しない場合、例えば、疑似保留画像と称することとすればよい。）を表示する領域である。これに対して表示領域R1～R4は特図判定の権利が保留されている各特図判定用情報に対応する保留画像であり、R1、R2、R3、R4にはこの順に、特図判定の優先順位が低い特図判定用情報に対応する保留画像が表示される。また、以下の説明で前兆演出は、表示領域R2に表示された保留画像を異

10

20

30

40

50

なる保留画像に変化させる際に実行される演出であることとして説明するが、前兆演出は表示領域 R 0 ~ R 4 の何れの保留画像（疑似保留画像）を異なる保留画像に変化させる場合にも実行可能である。

#### 【 0 1 2 4 】

図 1 2 は第 1 前兆演出の例を示す説明図である。第 1 前兆演出は、所定のキャラクターのキャラクターボイスにより保留変化演出が実行される可能性があることを示唆する演出であり、具体的には“ C H A N G E ”とのテロップを画像表示部 1 0 4 の右端部に表示すると共にスピーカー 1 1 5 から“ チェンジ ”との音声を出力する演出である。表示領域 R 2 に表示された白保留を対象として赤保留に変化される保留変化演出が実行される前に、第 1 前兆演出が実行された場合、第 1 前兆演出が実行された直後に保留変化演出が実行されて、表示領域 R 2 における保留画像が白保留から赤保留に変更される。上述したように、保留変化演出が実行されない場合でも、前兆演出を実行することが可能であるが、その実行タイミングは、保留変化演出が実行される場合に前兆演出が実行されるタイミングと共通とされる。これにより前兆演出が実行された後、保留変化演出が実行されるか否かについて遊技者の興趣を向上させることが可能である。保留変化演出が実行されない場合、第 1 前兆演出が実行された後に、保留変化演出が実行されず、即ち、表示領域 R 0 ~ R 4 何れの表示領域に表示された保留画像も白保留のまま変更されない。

#### 【 0 1 2 5 】

図 1 3 は第 2 前兆演出の例を示す説明図である。第 2 前兆演出は、飛行オブジェクト（例えば飛行機）が画像表示部 1 0 4 の右端から左端に向かって飛行すると共に、その飛行途中で爆弾を投下することにより保留変化演出が実行される可能性があることを示唆する演出である。表示領域 R 2 に表示された白保留を対象として青保留に変化される保留変化演出が実行される前に、第 2 前兆演出が実行された場合、飛行機から投下された爆弾が表示領域 R 2 に表示された白保留と接触し、白保留が一旦、煙保留（煙状の形態を有する保留画像）に変化した後で、青保留に変更される。保留変化演出が実行されない場合、第 2 前兆演出において飛行機から投下された爆弾は何れの表示領域に表示された白保留とも接触せずに画像表示部 1 0 4 から削除され、即ち、表示領域 R 0 ~ R 4 何れの表示領域に表示された保留画像も白保留のまま変更されない。以上のことから、上述した煙保留は、煙保留に変化される前の保留画像が、煙保留を経て、より大当たりの信頼度が高い保留画像に変化されることを予告する特殊な保留画像であるといえる。

#### 【 0 1 2 6 】

< 前兆演出の実行に要する時間に関する補足 >

上記第 1 前兆演出と第 2 前兆演出とを比較すると、第 1 前兆演出は所定のテロップを画像表示部 1 0 4 に表示し、所定の音声をスピーカー 1 1 5 から出力する演出であって、当該演出の実行に要する時間は比較的短時間である。これに対して第 2 前兆演出は、飛行機が画像表示部 1 0 4 の右端から左端まで飛行し、また、飛行機から投下された爆弾を保留画像に接触させる演出であって、第 1 前兆演出に比べて、演出の実行に要する時間は長時間である。

#### 【 0 1 2 7 】

< 前兆演出の実行判定について >

図 1 1 に示すタイミング P 2 ~ P 4 の前で前兆演出を実行するか否か、及び、実行する場合第 1 前兆演出を実行するか第 2 前兆演出を実行するか（前兆演出の実行判定）について演出制御部 4 0 3 は、前兆演出実行判定テーブル Z H t を参照して判定する。本実施形態においてテーブル Z H t を用いた判定は、前兆演出を実行することが可能な各タイミング（即ちタイミング P 2 ~ P 4 の前）で実行することとする。但し、タイミング P 2 及び P 3 で連続して保留変化演出が実行される場合については、テーブル Z H t を用いた判定を行わないこととし、その場合の詳細については後述する。

#### 【 0 1 2 8 】

図 1 4 は遊技機の演出制御部における前兆演出実行判定テーブルの説明図である前兆演出実行判定テーブル Z H t は、保留変化演出が実行され、且つ、保留変化演出後の保留画

10

20

30

40

50

像が青保留又は緑保留である場合に参照されるテーブル Z H t \_ 1 と、保留変化演出が実行され、且つ、保留変化演出後の保留画像が赤保留又は虹保留である場合に参照されるテーブル Z H t \_ 2 と、保留変化演出が実行されない場合に参照される Z H t \_ 3 とを含む。

【 0 1 2 9 】

テーブル Z H t \_ 1 及び Z H t \_ 2 は、夫々、第 1 前兆演出又は第 2 前兆演出の実行が定義づけられたテーブルであり、テーブル Z H t \_ 3 は、第 1 前兆演出の実行、第 2 前兆演出の実行、及び、前兆演出の非実行が定義づけられたテーブルである。テーブル Z H t \_ 1 に基づいて演出制御部 4 0 3 により前兆演出の実行判定が実行される場合、第 1 前兆演出の実行が選択される確率、第 2 前兆演出の実行が選択される確率は、夫々、4 0 %、6 0 % に設定される。テーブル Z H t \_ 2 に基づいて演出制御部 4 0 3 により前兆演出の実行判定が実行される場合、第 1 前兆演出の実行が選択される確率、第 2 前兆演出の実行が選択される確率は、夫々、6 0 %、4 0 % に設定される。テーブル Z H t \_ 3 に基づいて演出制御部 4 0 3 により前兆演出の実行判定が実行される場合、第 1 前兆演出の実行が選択される確率、第 2 前兆演出の実行が選択される確率、前兆演出の非実行が選択される確率は、夫々、0 . 3 %、0 . 7 %、9 9 % に設定される。

10

【 0 1 3 0 】

<前兆演出の後、保留変化演出が実行される確率及び変化後の保留画像に関する補足>

保留変化演出が実行されず、前兆演出が実行される場合、テーブル Z H t \_ 3 を参照して、第 1 前兆演出が選択される確率 (0 . 3 %) は、第 2 前兆演出が選択される確率 (0 . 7 %) より低く、第 1 前兆演出は第 2 前兆演出よりも選択されにくい。言い換れば、第 1 前兆演出が実行された場合、第 2 前兆演出が実行された場合に比べて、その後、保留変化演出が実行される可能性が高いといえる。

20

【 0 1 3 1 】

また、保留変化演出の前に前兆演出が実行される場合、変化後の保留画像が青保留又緑保留である場合、前兆演出として第 2 前兆演出が選択される確率 (6 0 %) は、第 1 前兆演出が選択される確率 (4 0 %) よりも高いのに対して、変化後の保留画像が赤保留又は虹保留である場合、前兆演出として第 1 前兆演出が選択される確率 (6 0 %) は、第 2 前兆演出が選択される確率 (4 0 %) よりも高い。従って、第 1 前兆演出が行われた後の保留変化演出に伴う保留画像 (変化後の保留画像) は、第 2 前兆演出が行われた後の保留変化演出に伴う保留画像 (変化後の保留画像) よりも大当たりの信頼度が高い保留画像である可能性が高いといえる。言い換れば、第 1 前兆演出は、第 2 前兆演出に比べて、保留変化演出により、より大当たりの信頼度が高い保留画像に変化される可能性が高い前兆演出であるといえる。

30

【 0 1 3 2 】

<タイミング P 2 及び P 3 で連続して保留変化演出が実行される場合について>

上述したように本実施形態においては、タイミング P 2 及び P 3 で連続して保留変化演出が実行される場合、演出制御部 4 0 3 はテーブル Z H t を用いた前兆演出の実行判定を行わない。この場合、演出制御部 4 0 3 は、タイミング P 2 における保留変化演出の前に第 1 前兆演出を実行し、タイミング P 3 における保留変化演出の前に第 2 前兆演出を実行する。

40

【 0 1 3 3 】

ところでタイミング P 2 と P 3 は上述したように時間的に近接しており、且つ、第 2 前兆演出の実行に要する時間は、第 1 前兆演出の実行に要する時間に比べて長時間であることから、タイミング P 2 と P 3 において保留変化演出が実行される場合、第 1 前兆演出及び第 2 前兆演出が同時に実行されている期間が存在する。

【 0 1 3 4 】

図 1 5 はタイミング P 2 及び P 3 で保留変化演出が実行される場合、各保留変化演出の前に、夫々、第 1 前兆演出、第 2 前兆演出が実行される場合の演出例を示す説明図である。タイミング P 2 及び P 3 において表示領域 R 2 に表示された保留画像に対して保留変化

50

演出が実行される場合、タイミング P 2、P 3 において保留画像が変更される前に第 1 前兆演出及び第 2 前兆演出が実行される（図 15 の E 0 2 参照）。

【 0 1 3 5 】

第 1 前兆演出は比較的短時間で実行が終了し、その後、第 1 前兆演出の実行に応じて、白保留が緑保留に変化される（図 15 の E 0 3）。その後、第 2 前兆演出において飛行機から投下された爆弾が、表示領域 R 2 に表示された緑保留と接触し（図 15 の E 0 4）、緑保留が煙保留に変化した（図 15 の E 0 5）後、赤保留に変化される（図 15 の E 0 6）。

【 0 1 3 6 】

本実施形態によれば、第 1 前兆演出は、第 2 前兆演出に比べて、その後、保留変化演出が実行され易く、且つ、保留変化演出が実行された場合、大当たりの信頼度がより高い保留画像に変化され易いため、何れの前兆演出が実行されるかに対する遊技者の興趣を向上させることができる。

【 0 1 3 7 】

また、保留変化演出が短時間で連続して実行される場合、各保留変化演出が実行される前に、互いに演出態様が異なる前兆演出が同時に実行され、前兆演出の実行に応じて順次保留画像が変化されるため、遊技の興趣が向上する。

【 0 1 3 8 】

< 第 2 実施形態 >

第 1 実施形態において演出制御部 403 は、第 1 前兆演出及び第 2 前兆演出を同時に実行することが可能であったが、本実施形態で演出制御部 403 は、第 1 前兆演出及び第 2 前兆演出を同時に実行することを規制することとする。なお、第 1 実施形態では予め定められた複数のタイミング（図 11 に示すタイミング P 1 ~ P 4）において保留変化演出が実行可能であることとしたが、本実施形態では、装飾図柄の変動表示が開始されてから最初に装飾図柄が仮停止表示されるまでの間（図 16 及び以下の説明では「保留変化演出実行可能期間」と称する）における任意のタイミングで保留変化演出が実行可能であることとする。

【 0 1 3 9 】

図 16 は前兆演出が実行される期間の例を示す図である。

第 1 前兆演出及び第 2 前兆演出の同時実行を規制する第 1 の方法は、第 1 前兆演出が実行可能な期間と、第 2 前兆演出が実行可能な期間とを互いに異なる期間に設定することである。図 16 ( a ) に示すように、保留変化実行可能期間において装飾図柄の変動表示の開始から所定時間（例えば 5 秒）経過するまでの期間を第 1 の期間とし、装飾図柄の変動表示の開始から上記所定時間の経過後、最初に装飾図柄が仮停止表示されるまでの期間を第 2 の期間として設定する。そして第 1 の期間において前兆演出が実行される場合は、第 1 前兆演出及び第 2 前兆演出の一方の前兆演出（本実施形態では第 1 前兆演出）が実行され、第 2 の期間において前兆演出が実行される場合は他方の前兆演出（本実施形態では第 2 前兆演出）が実行されることとする。当該構成によれば、第 1 前兆演出が実行可能な期間と、第 2 前兆演出が実行可能な期間とが互いに異なる期間に設定されており、第 1 前兆演出と第 2 前兆演出とが同時に実行されることがない。なお、第 1 の期間と第 2 の期間との間に、所定のインターバル期間（保留変化演出が実行されない期間）を設けることとしてもよい。これにより、より確実に、第 1 前兆演出と第 2 前兆演出とが同時に実行されることを防ぐことができる。

【 0 1 4 0 】

第 1 前兆演出及び第 2 前兆演出の同時実行を規制する第 2 の方法は、前兆演出実行可能期間において第 1 前兆演出及び第 2 前兆演出の一方の前兆演出が実行されている間、他方の前兆演出を実行しないことである。第 2 の方法は、第 1 の方法と異なり、第 1 前兆演出が実行可能な期間と第 2 前兆演出が実行可能な期間が区分けされていないが（図 16 ( b ) 参照）、一方の前兆演出が実行されている間、他方の前兆演出の実行を規制することができる。

10

20

30

40

50

## 【0141】

何れかの前兆演出が実行されているか否かは、例えば、サブRAM433に記憶される前兆演出実行フラグに基づいて特定することとすればよい。例えば、前兆演出が実行されていない状態、第1前兆演出が実行されている状態、第2前兆演出が実行されている状態は、夫々、前兆演出実行フラグに“0”、“1”、“2”が設定される状態に相当することとし、演出制御部403は前兆演出実行フラグを参照することで、前兆演出が実行されているか否か、また、前兆演出が実行されている場合何れの前兆演出が実行されているかを特定することが可能である。そして、演出制御部403は、前兆演出実行フラグが“0”に設定されている場合、前兆演出の実行を決定することが可能であり、前兆演出実行フラグが“1”又は“2”に設定されている場合、前兆演出の実行を決定しないこととする。

10

## 【0142】

保留変化演出が実行される可能性があることを示唆する複数の前兆演出が同時に実行されないように規制する方法は、上述した方法に限られるものではなく、例えば、前兆演出実行可能期間において、複数回保留変化演出を実行する場合、1の保留変化演出が実行されてから、所定期間が経過するまでは、他の保留変化演出の実行を規制することとしてもよい。ここで所定期間は、前兆演出の実行に要する時間であり、第1実施形態に示したように、実行に要する時間が異なる複数の前兆演出が設けられる場合、より実行に時間を要する前兆演出の実行に要する時間が経過するまで、他の保留変化演出の実行を規制することで複数の前兆演出が同時に実行されることを防ぐことができる。

20

## 【0143】

なお、本実施形態において保留変化演出が実行されるタイミングについて任意のタイミングとしたが、図11に示したように、実行されるタイミングが予め定まっている場合においても本実施形態を適用可能である。例えば、図11に示すタイミングP2又はP3で保留変化演出が実行される場合に、その前に実行可能な前兆演出は第1前兆演出とし、タイミングP4で保留変化演出が実行される場合に、その前に実行可能な前兆演出は第2前兆演出とすることで、複数の前兆演出が同時に実行されることが規制される。また、或いは、前兆演出実行フラグを参照して、第1前兆演出及び第2前兆演出の一方の前兆演出が実行されている間、他方の前兆演出を実行しないことで、複数の前兆演出が同時に実行されることが規制される。

30

## 【0144】

また、本実施形態では、複数の前兆演出が同時に実行されないよう制御することとしたが、原則として複数の前兆演出が同時に実行されないように制御することとし、特定の条件下において複数の前兆演出が同時に実行されうることとしてもよい。例えば、保留変化演出の対象となった保留画像（疑似保留画像を含む）に対応する特図判定用情報が大当たりである場合に、低確率で、当該保留画像に対して保留変化演出が実行される前に、複数の前兆演出が実行されることとしてもよい。これにより、複数の前兆演出が同時に実行された後、保留変化演出が実行される変動演出は、大当たりであることを示す演出（所謂プレミア演出）となり、遊技の興奮が向上する。なお、プレミア演出として複数の前兆演出を同時に実行する場合、複数の前兆演出の実行に応じて、複数回保留変化演出が実行されてもよいし、1回のみ保留変化演出が実行されてもよい（即ち保留画像が変化する回数は1回でも2回以上でもよい）。

40

## 【0145】

<第3実施形態>

保留画像が表示される表示領域は、保留画像に対応する特図判定用情報に対して特図判定が実行される優先順位に応じた表示領域である。従って、特図判定が実行され、特図判定が実行される優先順位が変わった場合（優先順位が上がった場合）には、保留画像の表示位置が、一つ特図判定の優先順位が高い表示領域に変更される。そして演出制御部403は、保留画像の表示領域を、一つ特図判定の優先順位が高い表示領域に変更するにあたって、保留画像の表示を継続したまま、保留図柄を移動させることで、表示領域を変更す

50

ることが可能である。

#### 【0146】

ところで演出制御部403は事前判定コマンドの受信に応答して保留増加処理を行うため、特図判定の実行に伴って保留画像を他の表示領域に移動させるタイミングと、事前判定コマンドの受信に応答して新たな保留画像を所定の表示領域に表示させるタイミングとが重複する可能性がある。本実施形態では、両タイミングが重複した場合において演出制御部403が実行する特徴的な演出について説明する。

#### 【0147】

図17及び図18は、保留画像の移動と保留画像の追加が同時に実行される場合の第1及び第2の演出例を示す説明図である。図17及び図18のE11及びE21に示すように、表示領域R0～R4の何れにも白保留が表示され、且つ、表示領域R0の白保留に対応する特図判定用情報に対する特図判定の結果が示される（画像表示部104では装飾図柄が“4”、“5”、“8”の非ゾロ目にて停止表示されている）と、表示領域R0から白保留が消去される（図17及び図18のE12及びE22参照）。次いで、表示領域R1の白保留に対応する特図判定用情報に対して特図判定が実行されることで、表示領域R1～R4に表示されていた白保留が、夫々、表示領域R0～R3に向かって移動を開始する（図17及び図18のE13及びE23参照）。また、このタイミングにおいて始動口105に遊技球が入球し、演出制御部403が主制御部401から出力された事前判定コマンドを受信すると、当該事前判定コマンドに対応する保留画像を表示領域R4に表示することになる。

10

#### 【0148】

図17及び図18のE12及びE22において移動を開始する前に、表示領域R4に表示されていた保留画像は、図17及び図18のE13及びE23において、表示領域R3に向かって移動中であって、表示領域R4の一部に重なっている。従って、E13及びE23において、事前判定コマンドの受信に応答して表示領域R4に表示される保留画像と一部重複することになる。この場合、演出制御部403は、重複した保留画像の内、大当たりの信頼度が高い保留画像を優先して、即ち、前面に表示して、より大当たりの信頼度が高い保留画像の全体を視認可能とする。

20

#### 【0149】

図17のE13では、特図判定の実行に応じて表示領域R4からR3に移動中の保留画像は白保留であるのに対して、事前判定コマンドの受信に応答して表示領域R4に表示された保留画像は緑保留であり、後者のほうが大当たりの信頼度が高いため、緑保留を前面に表示し、白保留を背面に表示する。

30

#### 【0150】

一方、図18のE23では、特図判定の実行に応じて表示領域R4からR3に移動中の保留画像が白保留から緑保留に変更されている（即ち第1実施形態におけるタイミングP1において白保留から緑保留に変化される保留変化演出が実行されている）のに対して、事前判定コマンドの受信に応答して表示領域R4に表示された保留画像は白保留であり、前者のほうが大当たりの信頼度が高いため、緑保留を前面に表示し、白保留を背面に表示する。

40

#### 【0151】

なお、本実施形態では、保留画像として大当たりの信頼度が相対的に高い保留画像（緑保留）にて変化或いは新たに表示された後、変化或いは新たに表示された保留画像が、大当たりの信頼度が相対的に低い他の保留画像（白保留）と重なる場合に、白保留よりも緑保留を前面に表示することとしたが、緑保留に変化或いは緑保留が新たに表示されるタイミングと、2つの保留画像が重なるタイミングとの関係は、後者が先であってもよい。即ち、移動表示中の保留画像と新たに表示される保留画像が重なっている間、或いは、重なった後に、一方の保留画像として、大当たりの信頼度が高い保留画像が表示される場合、当該一方の保留画像を他方の保留画像の前面に表示することとしてよい。

#### 【0152】

50

また、移動中の保留画像の大当たりの信頼度と、新たに表示される保留画像の大当たりの信頼度とが同一の信頼度である場合、常に、移動中の保留画像及び新たに表示される保留画像の何れか一方を前面に表示することとすればよい。

【 0 1 5 3 】

また、本実施形態では、移動中の保留画像と新たに表示される保留画像が重複する場合に、移動中の保留画像の大当たりの信頼度と、新たに表示される保留画像の大当たりの信頼度に基づいて、何れの保留画像を前面に表示するかを異ならせることとしたが、大当たりの信頼度に依存せず、常に、移動中の保留画像及び新たに表示される保留画像の何れか一方を前面に表示することとしてもよい。

【 0 1 5 4 】

本実施形態では移動中の保留画像の移動先は、特図判定の権利が保留されている特図判定用情報に対応する保留画像を表示する表示領域（本実施形態では表示領域 R 3 ）であるが、移動中の保留画像の移動先は、特図判定が実行された特図判定用情報に対応する保留画像（疑似保留画像）を表示する表示領域（即ち表示領域 R 0 ）であってもよい。移動中の保留画像の移動先が表示領域 R 0 になる場合とは、特図判定の権利が保留されている特図判定用情報が 1 個である状態で、特別図柄が変動停止され、当該特図判定用情報に対して特図判定が行われた場合である。

【 0 1 5 5 】

< 保留画像が移動される条件に関する補足 >

本実施形態では、特図判定が実行されることに伴って保留画像の表示位置が変更される場合において、移動表示中の保留画像と、新たに表示される保留画像とが重なるときの制御について説明したが、保留図柄の表示位置が変更される条件は、特図判定の実行に限られるものではない。例えば盤可動役物 1 3 0 が基準位置から作動位置に移動し、或いは、移動することに伴って、盤可動役物 1 3 0 が画像表示部 1 0 4 上に表示された保留画像を覆い、遊技者による保留画像の視認性を損なわせるとときは、盤可動役物 1 3 0 の移動を条件として、保留画像を、盤可動役物 1 3 0 が作動位置に至った後において遊技者から視認容易となる画像表示部 1 0 4 上の表示位置に保留画像を移動させることとしてよく、その移動中の保留画像と、新たに表示される保留画像とが重なるときの制御に適用可能である。

【 0 1 5 6 】

<< 各実施形態に関する補足 >>

第 1 実施形態では、表示領域 R 2 に表示された保留画像を対象として他の保留画像に変化される保留変化演出が実行される場合を例に説明したが、保留変化演出が実行される対象となる保留画像は、表示領域 R 0 ~ R 4 の何れに表示された保留画像であってもよく、即ち、表示領域 R 0 に表示された保留画像（疑似保留画像）を対象として保留変化演出が実行されてもよい。ま、第 3 実施形態では、表示領域 R 4 に表示された保留画像が表示領域 R 3 に向かって移動しているときに、表示領域 R 4 に新たな保留画像が表示される場合を例に説明したが、表示領域 R X ( X は 1 ~ 4 の何れかの整数 ) に表示された保留画像が表示領域 R ( X - 1 ) に向かって移動しているときに、表示領域 R X に新たな保留画像が表示される場合であれば何れにも適用可能である。

【 0 1 5 7 】

<< 各実施形態に関する発明の考察 >>

各実施形態に関する発明について考察する。

【 0 1 5 8 】

一側面に係る遊技機 W 1 は、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行うための判定情報を記憶可能な記憶手段と、所定の演出を行う演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記判定情報が記憶されていることを示す保留図柄を表示手段に表示させるとともに、前記保留図柄の表示態様を変化させることができあり、前記保留図柄の表示態様が変化される前に、表示態様が変化することを示唆する前兆演出を行うことを可能にし、前記前兆演出は、互いに演出態様が異なる第 1 の前兆演出と第 2 の前

10

20

30

40

50

兆演出とがあり、前記第1の前兆演出と前記第2の前兆演出とが同時に行われたとき、前記保留図柄の表示態様が変化してから、更に表示態様が変化することを特徴としている。

#### 【0159】

上記構成の遊技機W1において、記憶手段は、遊技機100において例えば主制御部401により実現される。また、演出実行手段は、遊技機100において例えば演出制御部403により実現される。

#### 【0160】

上記構成の遊技機W1が遊技機100において上述した各構成により実現される場合、判定情報は特図判定用情報に相当し、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定は、特図判定に相当する。また、遊技者に有利な特別遊技とは、遊技機100において例えば大入賞口111の開放動作を伴う大当たり遊技に相当する。そして判定情報を記憶するとは、特図判定用情報をメインRAM413の特図判定用情報記憶領域413dに記憶することに相当する。

10

#### 【0161】

また、演出実行手段（演出制御部403）が、記憶手段に判定情報が記憶されていることを示す保留図柄を表示手段に表示することは、記憶領域413dに記憶される特図判定用情報に対応する保留画像を画像表示部104に表示することに相当し、即ち表示領域R1～R4に保留画像を表示することに相当する。そして、保留図柄の表示態様を変化させることは、保留変化演出に相当する。また、保留図柄の表示態様が変化される前に、表示態様が変化することを示唆する前兆演出を実行することが可能である。

20

#### 【0162】

そして前兆演出には第1の前兆演出（上記第1前兆演出に相当）と第2の前兆演出（上記第2前兆演出に相当）とがあり、両前兆演出が同時に行われたとき、保留図柄の表示態様が変化してから、更に表示態様が変化する（図15参照）。

#### 【0163】

また上記構成の遊技機W1において、前記演出実行手段は、前記第2の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記保留図柄を第1の表示態様に変化させてから前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第2の表示態様又は前記第2の表示態様よりも前記可能性が高いことを示唆する第3の表示態様に変化させることが可能である一方、前記第1の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記保留図柄を前記第1の表示態様に変化させることなく前記第2の表示態様又は前記第3の表示態様に変化させることが可能であり、前記第1の前兆演出と前記第2の前兆演出とが同時に行われたとき、前記保留図柄の表示態様が前記第2の表示態様に変化後、前記第1の表示態様に変化してから前記第3の表示態様に変化することを特徴とすることが望ましい。

30

#### 【0164】

演出制御部403により第2前兆演出が行われた後、保留変化演出が実行される場合、演出制御部403は白保留を、第1の表示態様（煙保留に相当）に変化させてから大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第2の表示態様（例えば緑保留に相当）又は第2の表示態様よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第3の表示態様（例えば緑保留よりも大当たりの信頼度が高く設定された赤保留）に変化させることが可能である。一方、演出制御部403により第1前兆演出が行われた後、保留変化演出が実行される場合、演出制御部403は白保留を、第1の表示態様に変化させることなく、第2の表示態様又は第3の表示態様に変化させることが可能である。そして、演出制御部403により第1前兆演出及び第2前兆演出が同時に行われた後、保留変化演出が実行される場合、演出制御部403は白保留を第2表示態様に変化された後、第1の表示態様に変化してから第3の表示態様に変化される（図15参照）。

40

#### 【0165】

上記構成の遊技機W1によれば、第1の前兆演出と第2の前兆演出とが同時に行われたとき、保留図柄の表示態様が変化してから更に変化する、即ち短期間で連続して保留図柄の表示態様が変化することになり、遊技の興奮が向上する。

50

## 【0166】

一側面に係る遊技機W2は、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行うための判定情報を記憶可能な記憶手段と、所定の演出を行う演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記判定情報が記憶されていることを示す保留図柄を表示手段に表示させることができ、前記保留図柄によって示された前記判定情報に対して前記判定が行われた後においても前記保留図柄と同じ又は異なる疑似保留図柄を前記表示手段に表示させるとともに、前記疑似保留図柄の表示態様を変化させることができあり、前記疑似保留図柄の表示態様が変化される前に、表示態様が変化することを示唆する前兆演出を行うことを可能にし、前記前兆演出は、互いに演出態様が異なる第1の前兆演出と第2の前兆演出とがあり、前記第1の前兆演出と前記第2の前兆演出とが同時に行われたとき、前記疑似保留図柄の表示態様が変化してから、更に表示態様が変化することを特徴としている。10

## 【0167】

上記構成の遊技機W2において、記憶手段は、遊技機100において例えば主制御部401により実現される。また、演出実行手段は、遊技機100において例えば演出制御部403により実現される。

## 【0168】

上記構成の遊技機W2が遊技機100において上述した各構成により実現される場合、判定情報は特図判定用情報に相当し、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定は、特図判定に相当する。また、遊技者に有利な特別遊技とは、遊技機100において例えば大入賞口111の開放動作を伴う大当たり遊技に相当する。そして判定情報を記憶するとは、特図判定用情報をメインRAM413の特図判定用情報記憶領域413dに記憶することに相当する。20

## 【0169】

また、演出実行手段（演出制御部403）が、記憶手段に判定情報が記憶されていることを示す保留図柄を表示手段に表示することは、記憶領域413dに記憶される特図判定用情報に対応する保留画像を画像表示部104に表示することに相当し、即ち表示領域R1～R4に保留画像を表示することに相当する。また、保留図柄によって示された判定情報に対して判定が行われた後においても保留図柄と同じ又は異なる疑似保留図柄を表示手段に表示することは、表示領域R0に疑似保留画像を表示することに相当する。そして、疑似保留図柄の表示態様を変化させることは、保留変化演出に相当する。また、疑似保留図柄の表示態様が変化される前に、表示態様が変化することを示唆する前兆演出を実行することが可能である。30

## 【0170】

そして前兆演出には第1の前兆演出（上記第1前兆演出に相当）と第2の前兆演出（上記第2前兆演出に相当）とがあり、両前兆演出が同時に行われたとき、疑似保留図柄の表示態様が変化してから、更に表示態様が変化する。

## 【0171】

また上記構成の遊技機W2において、前記演出実行手段は、前記第2の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記疑似保留図柄を第1の表示態様に変化させてから前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第2の表示態様又は前記第2の表示態様よりも前記可能性が高いことを示唆する第3の表示態様に変化させることができある一方、前記第1の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記疑似保留図柄を前記第1の表示態様に変化させることなく前記第2の表示態様又は前記第3の表示態様に変化させることができあり、前記第1の前兆演出と前記第2の前兆演出とが同時に行われたとき、前記疑似保留図柄の表示態様が前記第2の表示態様に変化後、前記第1の表示態様に変化してから前記第3の表示態様に変化することを特徴とすることが望ましい。40

## 【0172】

演出制御部403により第2前兆演出が行われた後、保留変化演出が実行される場合、演出制御部403は白保留を、第1の表示態様（煙保留に相当）に変化させてから大當た50

り遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第2の表示態様（例えば緑保留に相当）又は第2の表示態様よりも大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第3の表示態様（例えば緑保留よりも大当たりの信頼度が高く設定された赤保留）に変化させることが可能である。一方、演出制御部403により第1前兆演出が行われた後、保留変化演出が実行される場合、演出制御部403は白保留を、第1の表示態様に変化させることなく、第2の表示態様又は第3の表示態様に変化させることが可能である。そして、演出制御部403により第1前兆演出及び第2前兆演出が同時に行われた後、保留変化演出が実行される場合、演出制御部403は白保留を第2表示態様に変化された後、第1の表示態様に変化してから第3の表示態様に変化される。

【0173】

10

上記構成の遊技機W2によれば、第1の前兆演出と第2の前兆演出とが同時に行われたとき、疑似保留図柄の表示態様が変化してから更に変化する、即ち短期間で連続して疑似保留図柄の表示態様が変化することになり、遊技の興趣が向上する。

【0174】

一側面に係る遊技機W3は、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行うための判定情報を記憶可能な記憶手段と、所定の演出を行う演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記判定情報が記憶されていることを示す保留図柄を表示手段に表示させるとともに、前記保留図柄の表示態様を変化させることができあり、前記保留図柄の表示態様が変化される前の所定期間において、表示態様が変化する可能性があることを示唆する前兆演出を行うことを可能にし、前記前兆演出は、互いに演出態様が異なる第1の前兆演出と第2の前兆演出とがあり、前記第1の前兆演出又は前記第2の前兆演出は、前記第1の前兆演出と前記第2の前兆演出とが同時に行われ難い又は行われないように規制されていることを特徴としている。

20

【0175】

上記構成の遊技機W3において、記憶手段は、遊技機100において例えば主制御部401により実現される。また、演出実行手段は、遊技機100において例えば演出制御部403により実現される。

【0176】

上記構成の遊技機W3が遊技機100において上述した各構成により実現される場合、判定情報は特図判定用情報に相当し、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定は、特図判定に相当する。また、遊技者に有利な特別遊技とは、遊技機100において例えば大入賞口111の開放動作を伴う大当たり遊技に相当する。そして判定情報を記憶するとは、特図判定用情報をメインRAM413の特図判定用情報記憶領域413dに記憶することに相当する。

30

【0177】

また、演出実行手段（演出制御部403）が、記憶手段に判定情報が記憶されていることを示す保留図柄を表示手段に表示することは、記憶領域413dに記憶される特図判定用情報に対応する保留画像を画像表示部104に表示することに相当し、即ち表示領域R1～R4に保留画像を表示することに相当する。そして、保留図柄の表示態様を変化させることは、保留変化演出に相当する。また、保留図柄の表示態様が変化される前の所定期間において、表示態様が変化する可能性があることを示唆する前兆演出を実行することが可能である。

40

【0178】

そして前兆演出には第1の前兆演出（上記第1前兆演出に相当）と第2の前兆演出（上記第2前兆演出に相当）とがあり、両前兆演出が同時に行われ難い又は行われないように規制されている。両前兆演出が同時に行われ難い又は行われないように規制する方法は、各前兆演出が行われる期間を互いに異なる期間とする（図16（a）参照）、或いは、何れの前兆演出も行うことが可能な期間において一方の前兆演出が行われているとき、他方の前兆演出を行わないように制御する（図16（b）参照）ことにより実現される。

【0179】

50

また上記構成の遊技機W3において、前記第1の前兆演出及び前記第2の前兆演出のうち何れか一方の前兆演出が行われたとき、他方の前兆演出は、一方の前兆演出が行われなかったときよりも行われ難い又は行われないことが望ましい。

#### 【0180】

上記構成の遊技機W3によれば、第1の前兆演出と第2の前兆演出とが同時に行われ難い又は行われないため、前兆演出が複合して（同時に実行されて）遊技者の注意が散漫になることを防ぎ、遊技の興趣が損なわれることを防ぐことができる。なお、第1の前兆演出と第2の前兆演出とが同時に行われる演出を、当たり抽選の結果が大当たりであることを示す演出（所謂プレミア演出）とすることで、遊技者は、第1の前兆演出と第2の前兆演出とが同時に行われることを願うこととなり、また、同時に行われた場合、遊技の興趣が向上する。

#### 【0181】

また上記構成の遊技機W3において、前記演出実行手段は、前記第2の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記保留図柄を前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第2の表示態様に変化させることができると一方、前記第1の前兆演出を行った後、前記判定情報に基づいて、前記保留図柄を前記第2の表示態様よりも前記可能性が高いことを示唆する第3の表示態様に変化させることができあり、前記第1の前兆演出が行われたとき、前記第2の前兆演出は、前記第1の前兆演出が行われなかったときよりも行われ難い又は行われないことが望ましい。

#### 【0182】

演出制御部403により前兆演出及び保留変化演出が実行される場合、前兆演出として第1前兆演出が実行された場合、第2前兆演出が実行された場合に比べて、相対的に、保留変化演出において、大当たりの信頼度が高い保留画像に変化され易い（図14参照）。従って、遊技者は第2前兆演出よりも第1前兆演出の実行を望むことになる。そこで、第2前兆演出の実行に関し、第1前兆演出が行われたとき、第1前兆演出が行われなかったときよりも行われ難い又は行われないこととすることで、第2前兆演出の実行を規制し、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0183】

また上記構成の遊技機W3において、前記第2の前兆演出が行われたときよりも前記第1の前兆演出が行われたときの方が、前記保留図柄の表示態様が変化し易く、前記第1の前兆演出が行われたとき、前記第2の前兆演出は、前記第1の前兆演出が行われなかったときよりも行われ難い又は行われないことが望ましい。

#### 【0184】

演出制御部403により前兆演出は実行されるが保留変化演出が実行されない場合、前兆演出としては第1前兆演出よりも第2前兆演出のほうが選択され易い（図14参照。）従って、遊技者は第2前兆演出よりも第1前兆演出の実行を望むことになる。そこで、第2前兆演出の実行に関し、第1前兆演出が行われたとき、第1前兆演出が行われなかったときよりも行われ難い又は行われないこととすることで、第2前兆演出の実行を規制し、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0185】

一側面に係る遊技機W4は、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を行うための判定情報を記憶可能な記憶手段と、所定の演出を行う演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記判定情報が記憶されていることを示す保留図柄を表示手段に表示させることができあり、前記保留図柄によって示された前記判定情報に対して前記判定が行われた後においても前記保留図柄と同じ又は異なる疑似保留図柄を前記表示手段に表示させるとともに、前記疑似保留図柄の表示態様を変化させることができあり、前記疑似保留図柄の表示態様が変化される前の所定期間において、表示態様が変化する可能性があることを示唆する前兆演出を行うことを可能にし、前記前兆演出は、互いに演出態様が異なる第1の前兆演出と第2の前兆演出とがあり、前記第1の前兆演出又は前記第2の前兆演出は、前記第1の前兆演出と前記第2の前兆演出とが同時に行われ難い又は

10

20

30

40

50

行われないように規制されていることを特徴としている。

【0186】

上記構成の遊技機W4において、記憶手段は、遊技機100において例えば主制御部401により実現される。また、演出実行手段は、遊技機100において例えば演出制御部403により実現される。

【0187】

上記構成の遊技機W4が遊技機100において上述した各構成により実現される場合、判定情報は特図判定用情報に相当し、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定は、特図判定に相当する。また、遊技者に有利な特別遊技とは、遊技機100において例えば大入賞口111の開放動作を伴う大当たり遊技に相当する。そして判定情報を記憶するとは、特図判定用情報をメインRAM413の特図判定用情報記憶領域413dに記憶することに相当する。

10

【0188】

また、演出実行手段（演出制御部403）が、記憶手段に判定情報が記憶されていることを示す保留図柄を表示手段に表示することは、記憶領域413dに記憶される特図判定用情報に対応する保留画像を画像表示部104に表示することに相当し、即ち表示領域R1～R4に保留画像を表示することに相当する。また、保留図柄によって示された判定情報に対して判定が行われた後においても保留図柄と同じ又は異なる疑似保留図柄を表示手段に表示することは、表示領域R0に疑似保留画像を表示することに相当する。そして、疑似保留図柄の表示態様を変化させることは、保留変化演出に相当する。また、疑似保留図柄の表示態様が変化される前の所定期間において、表示態様が変化することを示唆する前兆演出を実行することが可能である。

20

【0189】

そして前兆演出には第1の前兆演出（上記第1前兆演出に相当）と第2の前兆演出（上記第2前兆演出に相当）とがあり、両前兆演出が同時に実行され難い又は行われないように規制されている。両前兆演出が同時に実行され難い又は行われないように規制する方法は、各前兆演出が行われる期間を互いに異なる期間とする（図16（a）参照）、或いは、何れの前兆演出も行うことが可能な期間において一方の前兆演出が行われているとき、他方の前兆演出を行わぬように制御する（図16（b）参照）ことにより実現される。

30

【0190】

また上記構成の遊技機W4において、前記第1の前兆演出及び前記第2の前兆演出のうち何れか一方の前兆演出が行われたとき、他方の前兆演出は、一方の前兆演出が行われなかつたときよりも実行され難い又は行われないことが望ましい。

【0191】

上記構成の遊技機W4によれば、第1の前兆演出と第2の前兆演出とが同時に実行され難い又は行われないため、前兆演出が複合して（同時に実行されて）遊技者の注意が散漫になることを防ぎ、遊技の興趣が損なわれることを防ぐことができる。なお、第1の前兆演出と第2の前兆演出とが同時に実行される演出を、当たり抽選の結果が大当たりであることを示す演出（所謂プレミア演出）とすることで、遊技者は、第1の前兆演出と第2の前兆演出とが同時に実行されることを願うこととなり、また、同時に実行された場合、遊技の興趣が向上する。

40

【0192】

また上記構成の遊技機W4において、前記演出実行手段は、前記第2の前兆演出を行つた後、前記判定情報に基づいて、前記疑似保留図柄を前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第2の表示態様に変化させることができ一方、前記第1の前兆演出を行つた後、前記判定情報に基づいて、前記疑似保留図柄を前記第2の表示態様よりも前記可能性が高いことを示唆する第3の表示態様に変化させることができあり、前記第1の前兆演出が行われたとき、前記第2の前兆演出は、前記第1の前兆演出が行われなかつたときよりも実行され難い又は行われないことが望ましい。

【0193】

50

演出制御部 403 により前兆演出及び保留変化演出が実行される場合、前兆演出として第1前兆演出が実行された場合、第2前兆演出が実行された場合に比べて、相対的に、保留変化演出において、大当たりの信頼度が高い保留画像に変化され易い(図14参照)。従って、遊技者は第2前兆演出よりも第1前兆演出の実行を望むことになる。そこで、第2前兆演出の実行に関し、第1前兆演出が行われたとき、第1前兆演出が行われなかつたときよりも行われ難い又は行われないこととすることで、第2前兆演出の実行を規制し、遊技の興味を向上させることが可能である。

#### 【0194】

また上記構成の遊技機W4において、前記第2の前兆演出が行われたときよりも前記第1の前兆演出が行われたときの方が、前記疑似保留図柄の表示態様が変化し易く、前記第1の前兆演出が行われたとき、前記第2の前兆演出は、前記第1の前兆演出が行われなかつたときよりも行われ難い又は行われないことが望ましい。

10

#### 【0195】

演出制御部 403 により前兆演出は実行されるが保留変化演出が実行されない場合、前兆演出としては第1前兆演出よりも第2前兆演出のほうが選択され易い(図14参照。)従って、遊技者は第2前兆演出よりも第1前兆演出の実行を望むことになる。そこで、第2前兆演出の実行に関し、第1前兆演出が行われたとき、第1前兆演出が行われなかつたときよりも行われ難い又は行われないこととすることで、第2前兆演出の実行を規制し、遊技の興味を向上させることが可能である。

#### 【0196】

20

一側面に係る遊技機W5は、始動条件の成立により遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行するための判定情報を記憶可能な記憶手段と、所定の演出を行わせる演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動条件が成立したときに前記記憶手段に前記判定情報が記憶されたことを示す保留図柄を所定の表示領域に表示させることができるとともに、所定条件の成立に応じて前記保留図柄を前記所定の表示領域から移動表示させることができあり、移動表示中の第1の保留図柄と、前記所定の表示領域に新たに表示された第2の保留図柄とが重なるとき、前記第1の保留図柄よりも前面に、前記第2の保留図柄を表示させることができることを特徴としている。

#### 【0197】

上記構成の遊技機W5において、記憶手段は、遊技機100において例えば主制御部401により実現される。また、演出制御手段は、遊技機100において例えば演出制御部403により実現される。

30

#### 【0198】

上記構成の遊技機W5が遊技機100において上述した各構成により実現される場合、始動条件の成立は始動口105、106に対する遊技球の入球を第1始動口SW414a又は第2始動口SW414bが検知することに相当する。また、判定情報は特図判定用情報に相当し、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定は、特図判定に相当する。また、遊技者に有利な特別遊技とは、遊技機100において例えば大入賞口111の開放動作を伴う大当たり遊技に相当する。そして判定情報を記憶するとは、特図判定用情報をメインRAM413の特図判定用情報記憶領域413dに記憶することに相当する。

40

#### 【0199】

また、演出制御手段(演出制御部403)が、始動条件が成立したときに記憶手段に判定情報が記憶されていることを示す保留図柄を表示手段に表示することは、始動口105、106に遊技球が入球することによって取得され、記憶領域413dに記憶される特図判定用情報に対応する保留画像を画像表示部104に表示することに相当し、即ち表示領域R1～R4に保留画像を表示することに相当する。そして演出制御部403は所定条件の成立に応じて保留図柄を所定の表示領域から移動表示させることができる。例えば、所定条件の成立が、特別遊技を行うか否かの判定が実行されることに相当する場合、当該判定の優先順位が一つ高くなることに伴って、当該判定を行う前に保留図柄が表示されていた表示領域から、前記判定の優先順位が一つ高い特図判定用情報に対応付けられた表

50

示領域に向かって移動表示される。また、所定条件の成立が、画像表示部 104 上における保留図柄の視認を困難とする演出が実行されること（例えば盤可動役物 130 が作動位置に至ること）に相当する場合、画像表示部 104 上において保留図柄の視認を容易にする表示領域（例えば盤可動役物 130 によって覆われていない画像表示部 104 上の表示領域）に移動表示される。

【0200】

そして演出制御部 403 は、移動表示中の第 1 の保留図柄と所定の表示領域に新たに表示された第 2 の保留図柄とが重なるとき、前記第 1 の保留図柄よりも前面に第 2 の保留図柄を表示させることが可能である（図 17 参照）。

【0201】

また上記構成の遊技機 W5 において、前記演出制御手段は、前記所定の表示領域に前記第 2 の保留図柄を表示させるとき、前記第 2 の保留図柄によって示される前記判定情報に基づいて、前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する特定の表示態様にて前記保留図柄を表示させることを可能にし、前記第 1 の保留図柄と、前記特定の表示態様にて表示された前記第 2 の保留図柄とが重なるとき、前記第 1 の保留図柄よりも前面に、前記第 2 の保留図柄を表示させることが可能であることが望ましい。

【0202】

演出制御部 403 は、所定の表示領域に第 2 の保留図柄を表示させるときに特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する特定の表示態様、即ち大当たりの信頼度が高い保留画像を表示させることができあり、第 1 の保留図柄と、当該特定の表示態様にて表示された第 2 の保留図柄とが重なるとき、前記第 1 の保留図柄よりも前面に第 2 の保留図柄を表示させることができある（図 17 参照）。

【0203】

上記構成の遊技機 W5 によれば、移動中の第 1 の保留図柄と新たに表示される第 2 の保留図柄とが重なるときに第 2 の保留図柄が前面に（即ち優先して）表示され、特に、第 2 の保留図柄として大当たりの信頼度が高い（高信頼度の）保留図柄が表示された場合、遊技者に対して、高信頼度の保留図柄全体を視認させることができ、遊技の興奮が向上する。

【0204】

一側面に係る遊技機 W6 は、始動条件の成立により遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行するための判定情報を記憶可能な記憶手段と、所定の演出を行わせる演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動条件が成立したときに前記記憶手段に前記判定情報が記憶されたことを示す保留図柄を所定の表示領域に表示させることができるとともに、所定条件の成立に応じて前記保留図柄を前記所定の表示領域から移動表示させることができあり、移動表示中の第 1 の保留図柄と、前記所定の表示領域に新たに表示された第 2 の保留図柄とが重なるとき、前記第 2 の保留図柄よりも前面に、前記第 1 の保留図柄を表示させることができることを特徴としている。

【0205】

上記構成の遊技機 W6 において、記憶手段は、遊技機 100 において例えば主制御部 401 により実現される。また、演出制御手段は、遊技機 100 において例えば演出制御部 403 により実現される。

【0206】

上記構成の遊技機 W6 が遊技機 100 において上述した各構成により実現される場合、始動条件の成立は始動口 105、106 に対する遊技球の入球を第 1 始動口 SW414a 又は第 2 始動口 SW414b が検知することに相当する。また、判定情報は特図判定用情報に相当し、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定は、特図判定に相当する。また、遊技者に有利な特別遊技とは、遊技機 100 において例えば大入賞口 111 の開放動作を伴う大当たり遊技に相当する。そして判定情報を記憶するとは、特図判定用情報をメイン RAM 413 の特図判定用情報記憶領域 413d に記憶することに相当する。

【0207】

10

20

30

40

50

また、演出制御手段（演出制御部 403）が、始動条件が成立したときに記憶手段に判定情報が記憶されていることを示す保留図柄を表示手段に表示することは、始動口 105、106 に遊技球が入球することによって取得され、記憶領域 413d に記憶される特図判定用情報に対応する保留画像を画像表示部 104 に表示することに相当し、即ち表示領域 R1～R4 に保留画像を表示することに相当する。そして演出制御部 403 は所定条件の成立に応じて保留図柄を所定の表示領域から移動表示させることができる。例えば、所定条件の成立が、特別遊技を行うか否かの判定が実行されることに相当する場合、当該判定の優先順位が一つ高くなることに伴って、当該判定を行う前に保留図柄が表示されていた表示領域から、前記判定の優先順位が一つ高い特図判定用情報に対応付けられた表示領域に向かって移動表示される。また、所定条件の成立が、画像表示部 104 上における保留図柄の視認を困難とする演出が実行されること（例えば盤可動役物 130 が作動位置に至ること）に相当する場合、画像表示部 104 上において保留図柄の視認を容易にする表示領域（例えば盤可動役物 130 によって覆われていない画像表示部 104 上の表示領域）に移動表示される。10

#### 【0208】

そして演出制御部 403 は、移動表示中の第 1 の保留図柄と所定の表示領域に新たに表示された第 2 の保留図柄とが重なるとき、前記第 2 の保留図柄よりも前面に第 1 の保留図柄を表示させることができある（図 18 参照）。

#### 【0209】

また上記構成の遊技機 W6 において、前記演出制御手段は、前記所定の表示領域から前記第 1 の保留図柄を移動表示させる際に、前記第 1 の保留図柄によって示された前記判定情報に基づいて、前記第 1 の保留図柄の表示態様を前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する特定の表示態様に変化させることを可能にし、前記特定の表示態様に変化される前記第 1 の保留図柄と、前記第 2 の保留図柄とが重なるとき、前記第 2 の保留図柄よりも前面に、前記第 1 の保留図柄を表示させることができることが望ましい。20

#### 【0210】

演出制御部 403 は、所定の表示領域から第 1 の保留図柄を移動表示させるときに特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する特定の表示態様、即ち大当たりの信頼度が高い保留画像を表示させることができあり、当該特定の表示態様に変化される第 1 の保留図柄と、第 2 の保留図柄とが重なるとき、前記第 2 の保留図柄よりも前面に第 1 の保留図柄を表示させることができある（図 18 参照）。30

#### 【0211】

上記構成の遊技機 W6 によれば、移動中の第 1 の保留図柄と新たに表示される第 2 の保留図柄とが重なるときに第 1 の保留図柄が前面に（即ち優先して）表示され、特に、第 1 の保留図柄が、大当たりの信頼度がより高く設定された他の保留図柄が表示される場合、遊技者に対して、高信頼度の保留図柄全体を視認させることができ、遊技の興味が向上する。

#### 【0212】

/// 変形等 ///

本発明の実施形態は、特許請求の範囲に示された技術的思想の範囲内において、適宜、種々の変更が可能である。以上の実施形態は、あくまでも、本発明の実施形態の例であって、本発明ないし各構成要件の用語の意義は、以上の実施形態に記載されたものに制限されるものではない。上述の説明文中に示した具体的な数値は、単なる例示であって、当然の如く、それらを様々な数値に変更することができる。40

#### 【0213】

また、上述の実施形態では、本発明を旧第一種タイプのパチンコ遊技機に適用した例を説明したが、本発明を、それ以外のタイプ（例えば旧一種二種混合タイプ）のパチンコ遊技機に適用しても良いし、パチンコ遊技機に分類されない、スロットマシンなどの他の遊技機に適用しても良い。パチンコ遊技機では、遊技媒体として遊技球が用いられるが、スロットマシンではコインが遊技媒体として用いられる。50

## 【符号の説明】

## 【0214】

100 遊技機

105、106 始動口

108 ゲート

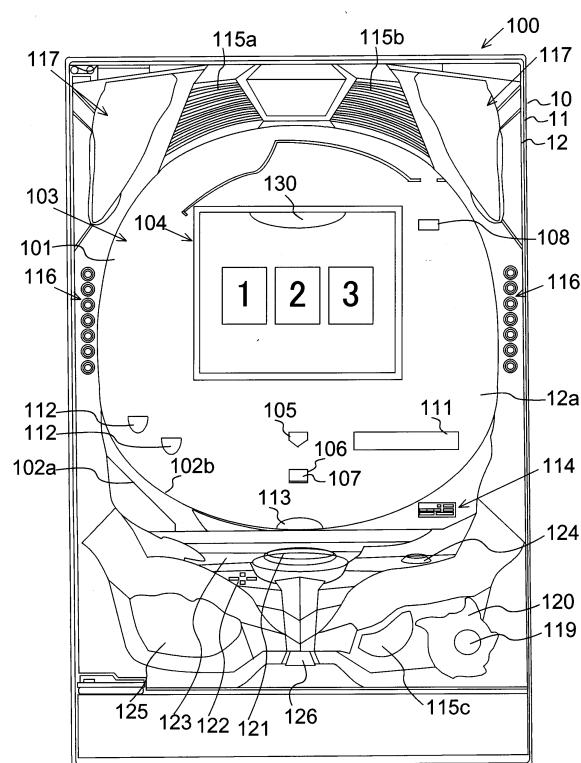
111 大入賞口

401 主制御部

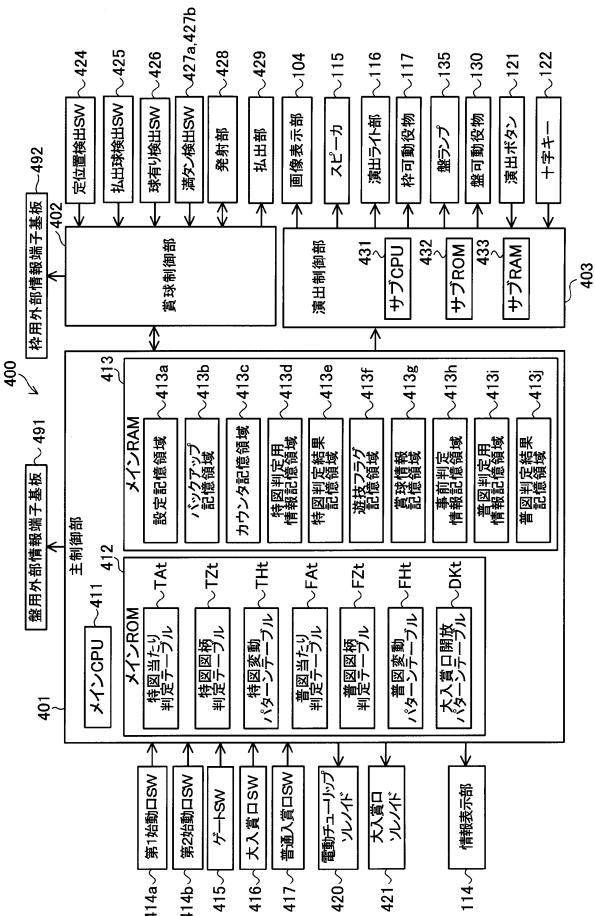
402 賞球制御部

403 演出制御部

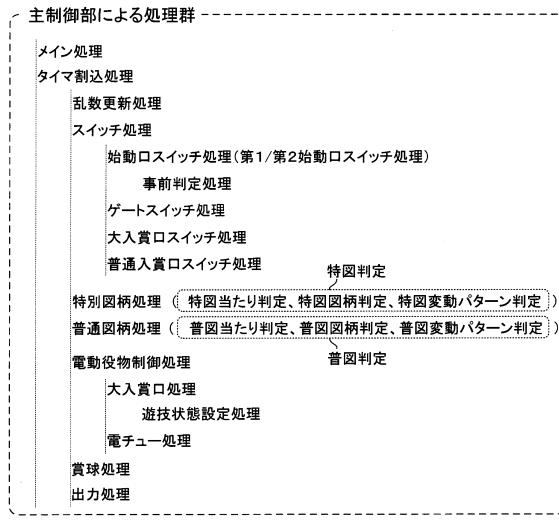
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

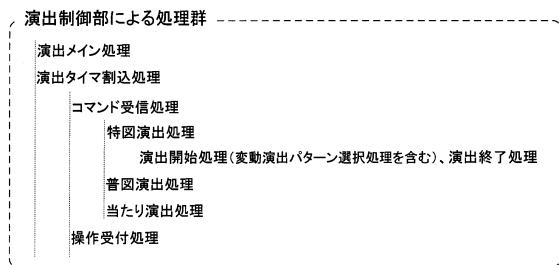
特図当たり判定テーブル

低確率特図当たり判定テーブル				
遊技状態	判定値(個)	判定結果	確率	乱数範囲
低確率遊技状態 (高確率遊技フラグOFF)	95	大当たり	1/399	0~37904

高確率特図当たり判定テーブル				
遊技状態	判定値(個)	判定結果	確率	乱数範囲
高確率遊技状態 (高確率遊技フラグON)	399	大当たり	1/95	0~37904

【図7】



【図8】

保留画像の種類

保留画像パターン	画像名称	態様
H01	白保留	白
H02	青保留	青
H03	緑保留	緑
H04	赤保留	赤
H05	虹保留	虹

【図5】

第1特別図柄

大当たりの種類	ラウンド	割合	高確率付与回数	電サポ付与回数
特A	16R	10%	150回	150回
特B	4R	90%	150回	150回

第2特別図柄

大当たりの種類	ラウンド	割合	高確率付与回数	高確率付与回数
特A	16R	50%	150回	150回
特B	4R	50%	150回	150回

【図6】

大当たり発生時の遊技状態	発生した大当たり	大当たり遊技後の遊技状態	大当たり遊技後の対象演出モード
通常遊技状態 (低確率非電サポ遊技状態)	特A	高確率電サポ遊技状態	確変モード
	特B	高確率電サポ遊技状態	
高確率電サポ遊技状態	特A	高確率電サポ遊技状態	確変モード
	特B	高確率電サポ遊技状態	

※対象演出モード:選択、使用される演出モード

大当たり遊技後、特別図柄の変動回数が150回に至った後の遊技状態:通常遊技状態

大当たり遊技後、特別図柄の変動回数が150回に至った後の対象演出モード:通常モード

【図9】

保留演出シナリオテーブル(ハズレ用)

リーチ演出が実行されない場合			
保留演出パターン	当初の保留画像	最終的な保留画像	選択確率
TH01	白保留	白保留	100%

リーチ演出が実行される場合			
保留演出パターン	当初の保留画像	最終的な保留画像	選択確率
TH01	白保留	白保留	64%
TH02	白保留	青保留	10%
TH03	青保留	青保留	10%
TH04	白保留	緑保留	4%
TH05	青保留	緑保留	4%
TH06	緑保留	緑保留	4%
TH07	白保留	赤保留	1%
TH08	青保留	赤保留	1%
TH09	緑保留	赤保留	1%
TH10	赤保留	赤保留	1%

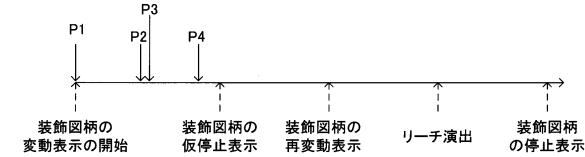
【図10】

保留演出シナリオテーブル(大当たり用)

保留演出パターン	当初の保留画像	最終的な保留画像	選択確率
TH01	白保留	白保留	51%
TH02	白保留	青保留	4.5%
TH03	青保留	青保留	4.5%
TH04	白保留	緑保留	5%
TH05	青保留	緑保留	5%
TH06	緑保留	緑保留	5%
TH07	白保留	赤保留	6%
TH08	青保留	赤保留	6%
TH09	緑保留	赤保留	6%
TH10	赤保留	赤保留	6%
TH11	白保留	虹保留	0.2%
TH12	青保留	虹保留	0.2%
TH13	緑保留	虹保留	0.2%
TH14	赤保留	虹保留	0.2%
TH15	虹保留	虹保留	0.2%

【図11】

変動演出において保留変化演出が実行されるタイミングの例を示す第1例



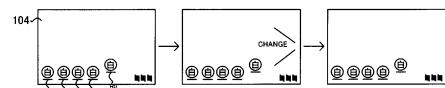
【図12】

第1前兆演出の例

第1前兆演出の後、保留変化演出が実行される場合

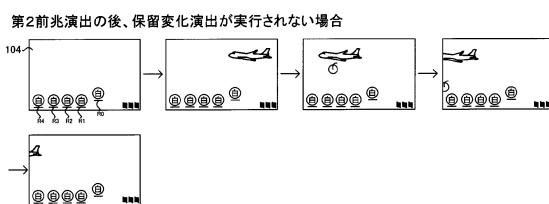
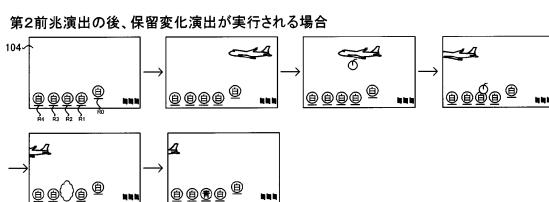


第1前兆演出の後、保留変化演出が実行されない場合



【図13】

第2前兆演出の例



【図14】

前兆演出実行判定テーブル

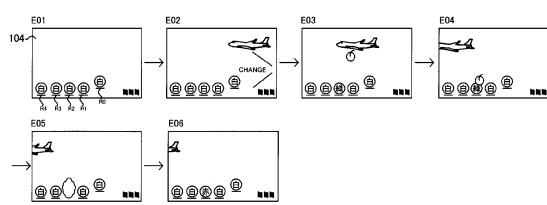
保留変化演出実行時 変化後の保留画像が青保留又は緑保留	ZHt.1	保留変化演出実行時 変化後の保留画像が赤保留又は虹保留	ZHt.2
実行される前兆演出	選択確率	実行される前兆演出	選択確率
第1前兆演出を実行	40%	第1前兆演出を実行	60%
第2前兆演出を実行	60%	第2前兆演出を実行	40%

保留変化演出非実行時	ZHt.3
実行／非実行	選択確率
第1前兆演出を実行	0.3%
第2前兆演出を実行	0.7%
非実行	99%

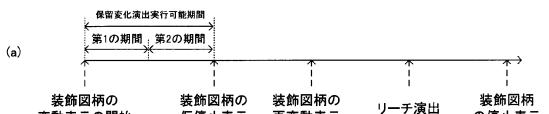
【図15】

P2及びP3で保留変化演出が実行される場合、各変化保留演出の前に、  
又は、第1前兆演出、第2前兆演出が実行される場合の演出例



【図16】

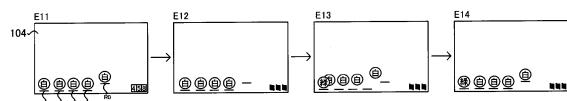
保留変化演出が実行される期間の例を示す説明図



※第1期間: 第1前兆演出を実行可能な期間  
第2期間: 第2前兆演出を実行可能な期間  
保留変化演出実行可能期間: 保留変化演出を実行可能な期間

## 【図17】

保留画像の移動と保留画像の追加が同時に実行される場合の  
第1の演出例を示す図



## 【図18】

保留画像の移動と保留画像の追加が同時に実行される場合の  
第2の演出例を示す図



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2015-080533(JP,A)  
特開2015-013037(JP,A)  
特開2015-116353(JP,A)  
特開2015-107265(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2