

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6155083号
(P6155083)

(45) 発行日 平成29年6月28日 (2017. 6. 28)

(24) 登録日 平成29年6月9日 (2017. 6. 9)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 30 頁)

(21) 出願番号	特願2013-95719 (P2013-95719)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成25年4月30日 (2013. 4. 30)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2014-213167 (P2014-213167A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成26年11月17日 (2014. 11. 17)	(74) 代理人	100105957
審査請求日	平成27年4月24日 (2015. 4. 24)		弁理士 恩田 誠
		(74) 代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(72) 発明者	丹野 孝紀
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			ニューギン東京ビル内
		(72) 発明者	原 憲文
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			ニューギン東京ビル内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

変動ゲームの実行を保留可能に構成された遊技機において、
 始動入球手段への遊技球の入球を契機に、各種乱数の値を取得する乱数取得手段と、
 前記始動入球手段への遊技球の入球を契機に、実行が保留された変動ゲームに対応付けて前記乱数取得手段が取得した各種乱数の値を記憶する保留記憶手段と、
 変動ゲームの実行が保留されている場合、当該変動ゲームに対応付けて記憶されている各種乱数の値に基づく変動ゲームを変動ゲーム実行手段に実行させる変動ゲーム制御手段と、

期待演出の実行を制御する期待演出制御手段と、

前記期待演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段には、実行が保留されている変動ゲームに対応する保留対応画像が表示される保留対象領域と、実行中の変動ゲームに対応する変動対応画像が表示される変動対象領域と、が定められ、

前記期待演出制御手段は、

前記期待演出を実行する際、演出要素を前記演出実行手段に表示させて、実行が保留された変動ゲームを対象とする事前演出結果及び実行中の変動ゲームを対象とする変動演出結果のうち何れかが導出されることを示唆する前置演出の実行を制御し、

実行が保留されている変動ゲームを対象として期待演出を実行する際、前記前置演出において前記演出要素を表示させた後、当該期待演出の対象となる変動ゲームに対応する保

10

20

留対応画像に前記演出要素を関連付けて表示させることで前記事前演出結果を導出する内容で期待演出の実行を制御し、

実行中の変動ゲームを対象として期待演出を実行する際、前記前置演出において前記演出要素を表示させた後、前記変動対応画像に前記演出要素を関連付けて表示させることで前記変動演出結果を導出する内容で期待演出の実行を制御し、

前記前置演出における前記演出要素の表示態様には、前記演出要素が1つ表示される第1の演出要素表示態様と、前記演出要素が複数表示される第2の演出要素表示態様と、があり、

前記前置演出において前記演出要素を前記第1の演出要素表示態様で表示する場合と、前記前置演出において前記演出要素を前記第2の演出要素表示態様で表示する場合と、では、前記演出実行手段において前記演出要素の表示が開始される領域が異なり、

前記保留対応画像の表示態様には、第1の保留表示態様と、前記第1の保留表示態様に比して前記保留対応画像に前記演出要素が関連付けて表示される可能性が高い内容の第2の保留表示態様と、があることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数回の変動ゲームの実行を保留可能であって、当該実行が保留された変動ゲームに基づく演出を実行可能な遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機の中には、複数回の変動ゲームの実行を保留可能であって、当該実行が保留された変動ゲームに基づく演出を実行するものがある。例えば、特許文献1に記載の遊技機では、実行が保留された変動ゲームに対象として保留予告演出を実行することで、実行が保留されている変動ゲームの中に大当たりとなる変動ゲームが存在することを遊技者に期待させる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2004-229888号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、実行が保留された変動ゲームに基づく演出の態様は、特許文献1に記載されるような態様に限らず様々な態様が考えられているが、遊技者を飽きさせないためにも、演出の態様を工夫することで興趣の向上を図ることが望まれている。

【0005】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、実行が保留された変動ゲームに基づく演出の実行により、興趣を向上させることのできる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決する遊技機は、変動ゲームの実行を保留可能に構成された遊技機において、始動入球手段への遊技球の入球を契機に、各種乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記始動入球手段への遊技球の入球を契機に、実行が保留された変動ゲームに対応付けて前記乱数取得手段が取得した各種乱数の値を記憶する保留記憶手段と、変動ゲームの実行が保留されている場合、当該変動ゲームに対応付けて記憶されている各種乱数の値に基づく変動ゲームを変動ゲーム実行手段に実行させる変動ゲーム制御手段と、期待演出の実行を制御する期待演出制御手段と、前記期待演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段には、実行が保留されている変動ゲームに対応する保留対応画像が表示され

10

20

30

40

50

る保留対象領域と、実行中の変動ゲームに対応する変動対応画像が表示される変動対象領域と、が定められ、前記期待演出制御手段は、前記期待演出を実行する際、演出要素を前記演出実行手段に表示させて、実行が保留された変動ゲームを対象とする事前演出結果及び実行中の変動ゲームを対象とする変動演出結果のうち何れかが導出されることを示唆する前置演出の実行を制御し、実行が保留されている変動ゲームを対象として期待演出を実行する際、前記前置演出において前記演出要素を表示させた後、当該期待演出の対象となる変動ゲームに対応する保留対応画像に前記演出要素を関連付けて表示させることで前記事前演出結果を導出する内容で期待演出の実行を制御し、実行中の変動ゲームを対象として期待演出を実行する際、前記前置演出において前記演出要素を表示させた後、前記変動対応画像に前記演出要素を関連付けて表示させることで前記変動演出結果を導出する内容で期待演出の実行を制御し、前記前置演出における前記演出要素の表示態様には、前記演出要素が1つ表示される第1の演出要素表示態様と、前記演出要素が複数表示される第2の演出要素表示態様と、があり、前記前置演出において前記演出要素を前記第1の演出要素表示態様で表示する場合と、前記前置演出において前記演出要素を前記第2の演出要素表示態様で表示する場合と、では、前記演出実行手段において前記演出要素の表示が開始される領域が異なり、前記保留対応画像の表示態様には、第1の保留表示態様と、前記第1の保留表示態様に比して前記保留対応画像に前記演出要素が関連付けて表示される可能性が高い内容の第2の保留表示態様と、があることを要旨とする。

10

【発明の効果】

【0011】

20

本発明によれば、実行が保留された変動ゲームに基づく演出の実行により、興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】パチンコ遊技機の表側を示す正面図。

【図2】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図3】先読みコマンドを示す模式図。

【図4】保留対応画像、ワープルート、通過ルート及びクルーンの表示態様を示す模式図。

。

【図5】球画像が移動表示される経路を示す模式図。

30

【図6】(a)～(e)は、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として、第1演出態様の期待演出が実行された際の表示態様を示す模式図。

【図7】(a)～(c)は、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として、第2演出態様の期待演出が実行された際の表示態様を示す模式図。

【図8】(a)～(e)は、実行中の図柄変動ゲームを対象として期待演出が実行された際の表示態様を示す模式図。

【図9】演出ランプの発光に伴わせて球画像が複数流下する際の演出表示装置の表示態様を示す模式図。

【図10】(a)～(e)は、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として期待演出が実行される際の表示態様と、実行中の図柄変動ゲームを対象として期待演出が実行される際の表示態様と、を示す模式図。

40

【図11】(a)～(d)は、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として、第2演出態様の期待演出が実行される際の表示態様を示す模式図。

【図12】(a)～(d)は、球画像が複数表示される際の表示態様を示す模式図。

【図13】別例における保留対応画像の表示態様を示す模式図。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、遊技機の一実施形態を図1～図12にしたがって説明する。

図1に示すように、パチンコ遊技機10には、遊技盤YBが装備されている。遊技盤YBには、パチンコ遊技機10に装備されている発射ハンドルHDの回動操作によって、遊

50

技球が発射される。

【0014】

遊技盤Y Bの略中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有し、表示演出を行う表示手段としての演出表示装置11が配設されている。演出表示装置11では、複数の図柄列（本実施形態では、3列）の装飾図柄を変動させて行う図柄変動ゲームと、当該図柄変動ゲームに関連して実行される各種の表示演出が実行される。図柄変動ゲームでは、各図柄列の装飾図柄からなる図柄組み合わせ（表示結果）を導出する。図柄変動ゲームは、遊技盤Y Bに配設されている上始動入球装置15又は下始動入球装置17へ遊技球が入球することを契機に、実行される。

【0015】

また、演出表示装置11には、各図柄列に〔1〕～〔8〕の8種類の数字が装飾図柄として表示される。そして、大当たり抽選に当選する場合、演出表示装置11には、大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。また、大当たり抽選に非当選する場合、演出表示装置11には、はずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。因みに、本実施形態において、大当たりの図柄組み合わせは、全列の装飾図柄が同一の図柄組み合わせ（〔777〕等）である。また、はずれの図柄組み合わせは、全列の装飾図柄が異なる図柄組み合わせ（〔426〕等）、又は1列の装飾図柄が他の2列の装飾図柄と異なる図柄組み合わせ（〔323〕等）である。

【0016】

始動入球手段としての上始動入球装置15は、演出表示装置11の下方に配設されている。上始動入球装置15は、当該上始動入球装置15へ遊技球が入球したことを検知可能な上始動スイッチSW1（図2に示す）を有している。上始動入球装置15へ遊技球が入球すると、大当たりか否かを定めるための大当たり抽選が行われる。

【0017】

また、始動入球手段としての下始動入球装置17は、上始動入球装置15の下方に配設されている。下始動入球装置17は、開閉部材を有している。また、下始動入球装置17は、当該下始動入球装置17へ遊技球が入球したことを検知可能な下始動スイッチSW2（図2に示す）を有している。下始動入球装置17へ遊技球が入球すると、大当たり抽選が行われる。下始動入球装置17の開閉部材は、電動役物ソレノイドSOL1（図2に示す）の作動によって開状態と閉状態に変位可能に構成されている。そして、開閉部材が開状態となるとき下始動入球装置17の入口が拡大されて遊技球が入球し易い開放状態となる。一方、開閉部材が閉状態となるとき下始動入球装置17の入口は閉鎖されて遊技球が入球し難い閉鎖状態となる。

【0018】

また、下始動入球装置17の下方には、大入賞扉を有する大入賞装置20が配設されている。大入賞装置20は、当該大入賞装置20へ遊技球が入球したことを検知可能なカウントスイッチSW3（図2に示す）を有している。また、大入賞装置20の大入賞扉は、大入賞ソレノイドSOL2（図2に示す）の作動によって開状態と閉状態に変位可能に構成されている。そして、大入賞扉が開状態となるとき大入賞装置20が開放状態となり、大入賞装置20への遊技球の入球が許容される。一方、大入賞扉が閉状態となるとき大入賞装置20が閉鎖状態となり、大入賞装置20への遊技球の入球が許容されない。

【0019】

パチンコ遊技機10では、大当たり抽選に当選した場合、当該当選の対象となる図柄変動ゲームの終了後に、大入賞装置20が開放状態となる大当たり遊技が生起される。大入賞装置20へ遊技球が入球すると、予め決められた個数の遊技球が賞球として払い出される。

【0020】

また、演出表示装置11の右方には、ゲート23が配設されている。ゲート23は、当該ゲート23へ遊技球が入球したことを検知可能なゲートスイッチSW4（図2に示す）を有している。ゲート23に遊技球が入球すると、普通当たりか否かを定めるための普通当たり抽選が行われる。普通当たり抽選に当選すると、所定時間の経過後、下始動入球装置17

10

20

30

40

50

が開放状態となる普通当り遊技が生起される。

【0021】

また、遊技盤Y Bには、LED等の発光部材が複数配置された発光部配置部材H Sが配設されている。発光部配置部材H Sには、特別図柄表示装置25、保留表示装置26及び普通図柄表示装置27が配設されている。各表示装置25、26、27は、複数の発光部材によって構成されている。

【0022】

特別図柄表示装置25には、当該特別図柄表示装置25を構成する発光部材の点灯及び消灯の組み合わせによる特別図柄が、図柄変動ゲームが終了するタイミングで確定停止表示される。大当り抽選に当選した場合、特別図柄表示装置25には、図柄変動ゲームが終了するタイミングで大当り図柄に分類される特別図柄が確定停止表示される。一方、大当り抽選に非当選した場合、特別図柄表示装置25には、図柄変動ゲームが終了するタイミングではずれ図柄に分類される特別図柄が確定停止表示される。また、図柄変動ゲームの実行中、特別図柄表示装置25には、特別図柄が変動表示される。

10

【0023】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10は、図柄変動ゲームの実行を保留可能に構成されている。そして、保留表示装置26では、当該保留表示装置26を構成する発光部材の点灯や点滅、消灯によって、実行が保留されている図柄変動ゲームの回数（以下、「保留記憶数」という）が示される。

【0024】

20

また、普通図柄表示装置27には、当該普通図柄表示装置27を構成する発光部材の点灯及び消灯の組み合わせによる普通図柄が確定停止表示される。普通当り抽選に当選した場合、普通図柄表示装置27には、前記抽選から所定時間が経過するまで普通図柄が変動表示された後、普通当り図柄に分類される普通図柄が確定停止表示される。一方、普通当り抽選に非当選した場合、普通図柄表示装置27には、前記抽選から所定時間が経過するまで普通図柄が変動表示された後、普通はずれ図柄に分類される普通図柄が確定停止表示される。

【0025】

また、パチンコ遊技機10には、遊技者が操作可能な操作手段としての演出用ボタンB Tが配設されている。また、パチンコ遊技機10には、音声演出を行う音声出力手段としてのスピーカS pが配設されている。また、パチンコ遊技機10には、発光演出を行う発光手段としての装飾ランプL aと演出ランプL bが配設されている。演出ランプL bは、演出表示装置11の上部に配設されている。

30

【0026】

また、パチンコ遊技機10は、大当り抽選の当選確率が通常よりも高確率となる高確率抽選状態を生起可能に構成されている。高確率抽選状態は、高確率抽選状態の終了条件が成立するまでの間、継続して生起される。本実施形態の「高確率抽選状態の終了条件」は、大当り遊技が生起されることによって成立する。

【0027】

また、パチンコ遊技機10は、下始動入球装置17へ遊技球が入球する確率が通常よりも高確率となる入球率向上状態を生起可能に構成されている。入球率向上状態の生起中、入球率向上状態が生起されていないときと比較して、単位時間あたりに下始動入球装置17が開放状態となる機会（回数や時間）を増加させることで、下始動入球装置17へ遊技球が入球する確率を高めている。入球率向上状態は、入球率向上状態の終了条件が成立するまでの間、継続して生起される。本実施形態の「入球率向上状態の終了条件」は、大当り遊技が生起されること又は大当り抽選に当選することなく予め定められた入球率向上回数の図柄変動ゲームの実行が終了することによって成立する。

40

【0028】

また、パチンコ遊技機10では、大当り抽選に当選した場合、特定大当り又は非特定大当りに基づく大当り遊技が生起される。特定大当りは、大当り遊技終了後に、高確率抽選

50

状態が生起される種類の大当りである。一方、非特定大当りは、大当り遊技終了後に、高確率抽選状態が生起されない種類の大当りである。なお、特定大当りと非特定大当りのうち何れに基づく大当り遊技の終了後であっても、入球率向上状態が生起される。

【0029】

次に、図2に基づき、パチンコ遊技機10の制御構成について説明する。

パチンコ遊技機10の裏側には、パチンコ遊技機10全体を制御する主制御基板30が装着されている。主制御基板30は、パチンコ遊技機10全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御信号を出力する。また、パチンコ遊技機10の裏側には、演出制御基板31が装着されている。演出制御基板31は、主制御基板30が出力した制御信号に基づき、演出表示装置11の表示態様や、装飾ランプLa

10

【0030】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31の具体的構成を説明する。

まず、主制御基板30について説明する。

図2に示すように、主制御基板30には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用CPU30a、主制御用CPU30aの制御プログラムを格納する主制御用ROM30b及び必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用RAM30cが設けられている。

【0031】

主制御用CPU30aには、各種スイッチSW1～SW4が接続されている。各種スイッチSW1～SW4は、各種スイッチが遊技球を検知した際に出力する検知信号を主制御用CPU30aが入力できるように、主制御用CPU30aに接続されている。また、主制御用CPU30aには、特別図柄表示装置25、保留表示装置26及び普通図柄表示装置27が接続されている。また、主制御用CPU30aには、電動役物ソレノイドSOL1及び大入賞ソレノイドSOL2が接続されている。

20

【0032】

主制御用ROM30bには、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄変動ゲームが開始してから当該図柄変動ゲームが終了するまでの変動時間を特定し得る。また、変動パターンは、演出表示装置11、装飾ランプLa及びスピーカSpにて行われる演出の演出内容を特定し得る。変動パターンには、大当りのときに決定される大当り演出用の変動パターンと、はずれのときに決定されるはずれ演出用の変動パターンと、がある。また、はずれ演出用の変動パターンには、特定演出（例えば、リーチ演出）を演出内容に含むはずれ特定演出用の変動パターンと、特定演出を演出内容に含まないはずれ通常演出用の変動パターンと、がある。

30

【0033】

また、主制御用ROM30bには、各種の判定値が記憶されている。例えば、主制御用ROM30bには、大当り抽選で用いられる大当り判定値が記憶されている。高確率抽選状態が生起されているときの大当り判定値の個数は、高確率抽選状態が生起されていないときの大当り判定値の個数よりも多くなっている。また、主制御用ROM30bには、普通当り抽選で用いられる普通当り判定値が記憶されている。また、主制御用ROM30bには、特定演出を実行するか否かを決定する特定演出抽選で用いられる演出判定値が記憶されている。

40

【0034】

主制御用RAM30cには、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶される。例えば、主制御用RAM30cには、高確率抽選状態の生起中であるか否かを示す主高確フラグが記憶される。また、主制御用RAM30cには、入球率向上状態の生起中であるか否かを示す主作動フラグが記憶される。

【0035】

また、主制御基板30内では、大当り判定用乱数や、特別図柄振分用乱数、演出判定用

50

乱数、変動パターン振分用乱数として使用される各種乱数が生成される。因みに、大当たり判定用乱数は、大当たり抽選に用いる乱数である。演出判定用乱数は、特定演出抽選に用いる乱数である。特別図柄振分用乱数は、大当たりの種類を決定する際に用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動パターンを決定する際に用いる乱数である。なお、各種乱数として使用される乱数は、ハードウェア乱数であってもよいし、ソフトウェア乱数であってもよい。

【0036】

次に、図2に基づき、演出制御基板31について説明する。

演出制御基板31には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用CPU31aと、演出制御用CPU31aの制御プログラムを格納する演出制御用ROM31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用RAM31cが設けられている。演出制御用CPU31aには、演出表示装置11が接続されている。また、演出制御用CPU31aには、スピーカSpが接続されている。また、演出制御用CPU31aには、装飾ランプLaが接続されている。また、演出制御用CPU31aには、演出ランプLbが接続されている。また、演出制御用CPU31aには、演出用ボタンBTが操作された際に出力される操作信号を入力可能に、演出用ボタンBTが接続されている。

【0037】

また、演出制御用ROM31bには、各種画像表示データ（装飾図柄、背景画像、文字等の画像データ）、各種の発光用データ及び各種の音声用データが記憶されている。

また、演出制御用RAM31cには、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶される。例えば、演出制御用RAM31cには、高確率抽選状態の生起中であるか否かを示す副高確フラグが記憶される。また、演出制御用RAM31cには、入球率向上状態の生起中であるか否かを示す副作動フラグが記憶される。

【0038】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31が実行する制御内容を説明する。

まず、主制御基板30の主制御用CPU30aが、メイン制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。本実施形態において主制御用CPU30aは、所定の制御周期毎に、各種処理を実行する。

【0039】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

主制御用CPU30aは、上始動入球装置15又は下始動入球装置17へ入球した遊技球を検知した際に上始動スイッチSW1又は下始動スイッチSW2が出力する検知信号を入力すると、主制御用RAM30cに記憶されている保留記憶数が上限数（本実施形態では、「4」）未満であるか否かの保留判定を行う。保留判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、保留記憶数を1加算し、保留記憶数を書き換える。それとともに、主制御用CPU30aは、1加算後の保留記憶数を表すように保留表示装置26の表示内容を制御する。

【0040】

また、保留判定を肯定判定した主制御用CPU30aは、主制御基板30内で生成されている各種乱数（大当たり判定用乱数、演出判定用乱数、特別図柄振分用乱数及び変動パターン振分用乱数）の値を取得し、その値を保留記憶数に対応付けられた主制御用RAM30cの記憶領域に記憶（格納）する。このように、保留記憶数に対応付けて各種乱数の値を主制御用RAM30cに記憶することにより、図柄変動ゲームの実行が保留される。本実施形態において、図柄変動ゲームの実行を保留するとともに、当該実行が保留された図柄変動ゲームに対応付けてゲーム内容決定用乱数としての各種乱数の値を記憶する主制御用RAM30cが、保留記憶手段として機能する。また、本実施形態において、各種乱数の値を取得する主制御用CPU30aが、乱数取得手段として機能する。

【0041】

その後、主制御用CPU30aは、取得した各種乱数の値に基づき、先読みコマンドを

10

20

30

40

50

生成する。そして、主制御用CPU30aは、生成した先読みコマンドを演出制御用CPU31aに出力し、特別図柄入力処理を終了する。なお、主制御用CPU30aは、保留判定の判定結果が否定の場合、上限数を超える保留記憶数の書き換えを行わないとともに、前述した各乱数の値も取得することなく、特別図柄入力処理を終了する。

【0042】

ここで、図3に基づき、取得した各種乱数の値に基づき、先読みコマンドの生成について説明する。本実施形態における先読みコマンドには、先読みコマンドSC1～SC3の計3種類の先読みコマンドがある。

【0043】

主制御用CPU30aは、大当たり判定用乱数の値が大当たり判定値と不一致する場合であって、演出判定用乱数の値が演出判定値と不一致する場合、先読みコマンドSC1を生成する。また、主制御用CPU30aは、大当たり判定用乱数の値が大当たり判定値と不一致する場合であって、演出判定用乱数の値が演出判定値と一致する場合、先読みコマンドSC2を生成する。また、主制御用CPU30aは、大当たり判定用乱数の値が大当たり判定値と一致する場合、先読みコマンドSC3を生成する。

【0044】

次に特別図柄開始処理について説明する。

主制御用CPU30aは、図柄変動ゲームの実行中又は大当たり遊技の生起中か否かの実行条件判定を実行する。実行条件判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、実行条件判定の判定結果が否定の場合、保留記憶数を読み出し、当該保留記憶数が「0（零）」よりも大きいかな否かの保留数判定を実行する。保留数判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0045】

一方、保留数判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、保留記憶数から1減算し、主制御用RAM30cの保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数（大当たり判定用乱数、演出判定用乱数、特別図柄振分用乱数及び変動パターン振分用乱数）の値を読み出す。更に、主制御用CPU30aは、1減算後の保留記憶数を表すように保留表示装置26の表示内容を変更させる。

【0046】

このとき、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの保留記憶数「2」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を、保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶する。その後、主制御用CPU30aは、保留記憶数「3」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を、保留記憶数「2」に対応する記憶領域に記憶する。次に、主制御用CPU30aは、保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を保留記憶数「3」に対応する記憶領域に記憶した後、保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数の値を消去する。

【0047】

また、各種乱数の値を読み出した主制御用CPU30aは、読み出した大当たり判定用乱数の値が、大当たり判定値と一致するか否かを判定して大当たり判定（大当たり抽選）を行う。このとき、主制御用CPU30aは、高確率抽選状態の生起中であるかな否かに応じた大当たり判定値を用いて大当たり抽選を行う。

【0048】

そして、大当たり抽選に当選した場合、主制御用CPU30aは、大当たりとなる図柄変動ゲームを実行させるための大当たり変動処理を実行する。大当たり変動処理において主制御用CPU30aは、読み出した特別図柄振分用乱数の値に基づいて、大当たりの種類を決定する。本実施形態では、特定大当たりに分類される大当たり図柄及び非特定大当たりに分類される大当たり図柄の中から大当たり図柄を決定することにより、特別図柄表示装置25に確定停止表示させる大当たり図柄と大当たりの種類を決定する。また、主制御用CPU30aは、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類の大当たり演出用の変動パターンの

中から変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30aは、大当たり変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

【0049】

一方、大当たり抽選に非当選した場合、主制御用CPU30aは、読み出した演出判定用乱数の値が、演出判定値と一致するか否かを判定して特定演出判定（特定演出抽選）を行う。特定演出抽選に当選した場合、主制御用CPU30aは、特定演出を実行した後ははずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのはずれ特定変動処理を実行する。はずれ特定変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置25にはずれ図柄を確定停止表示させることを決定する。その後、主制御用CPU30aは、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類のはずれ特定演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30aは、はずれ特定変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

10

【0050】

また、特定演出抽選に非当選した場合、主制御用CPU30aは、特定演出を実行することなくはずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのはずれ通常変動処理を実行する。はずれ通常変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置25にはずれ図柄を確定停止表示させることを決定する。その後、主制御用CPU30aは、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類のはずれ通常演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30aは、はずれ通常変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

20

【0051】

また、特別図柄開始処理において特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用CPU30aは、決定した内容にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制御用CPU31aに出力する。具体的に、主制御用CPU30aは、変動パターンを指定するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して最初に出力する。同時に、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理にて決定した特別図柄を指定する特別図柄指定コマンドを演出制御用CPU31aに出力する。そして、主制御用CPU30aは、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に図柄変動ゲームの終了を指示する全図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力するとともに、決定した特別図柄を確定停止表示させるように特別図柄表示装置25の表示内容を制御する。

30

【0052】

また、主制御用CPU30aは、大当たり抽選に当選した場合、当該大当たり抽選の当選対象となる図柄変動ゲームの終了後、大入賞装置20の開放状態及び閉鎖状態を制御し、大当たり遊技を生起させる。

【0053】

また、主制御用CPU30aは、主高確フラグや主作動フラグの管理によって、遊技状態を制御する。具体的に、高確率抽選状態を生起させるとき、主制御用CPU30aは、高確率抽選状態の生起中であることを示す情報を主高確フラグに設定する。また、高確率抽選状態を生起させないとき、主制御用CPU30aは、高確率抽選状態の生起中でないことを示す情報を主高確フラグに設定する。また、入球率向上状態を生起させるとき、主制御用CPU30aは、入球率向上状態の生起中であることを示す情報を主作動フラグに設定する。また、入球率向上状態を生起させないとき、主制御用CPU30aは、入球率向上状態の生起中でないことを示す情報を主作動フラグに設定する。

40

【0054】

次に、演出制御基板31の演出制御用CPU31aが制御プログラムに基づき実行する各種の処理について説明する。

演出制御基板31の演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、当該コマンドの指示内容に応じて演出表示装置11に確定停止表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。具体的に、演出制御用CPU31

50

aは、大当たり図柄が指定された場合、大当たりの図柄組み合わせの中から確定停止表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU31aは、はずれ図柄が指定された場合、はずれの図柄組み合わせの中から確定停止表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。

【0055】

演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、各図柄列の装飾図柄を変動表示させて図柄変動ゲームを開始するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。そして、演出制御用CPU31aは、全図柄停止コマンドを入力すると、確定停止表示させると決定した装飾図柄の図柄組み合わせを演出表示装置11に確定停止表示させる。このように、本実施形態において、変動ゲームとなる図柄変動ゲームを実行する演出表示装置11がゲーム実行手段として機能する。また、本実施形態において、演出表示装置11に図柄変動ゲームを実行させる演出制御用CPU31aが、ゲーム制御手段として機能する。

10

【0056】

また、演出制御用CPU31aは、大当たり遊技が生起されると、当該大当たり遊技が終了するまでの間、所定の大当たり中演出を実行するように、演出表示装置11の表示態様、スピーカSpの音声出力態様及び装飾ランプLaの発光態様を制御する。

【0057】

また、演出制御用CPU31aは、副高確フラグや副作動フラグの管理によって、遊技状態を特定できるように制御する。具体的に、高確率抽選状態が生起されるとき、演出制御用CPU31aは、高確率抽選状態の生起中であることを特定可能な情報を副高確フラグに設定する。また、高確率抽選状態が生起されないとき、演出制御用CPU31aは、高確率抽選状態の生起中でないことを特定可能な情報を副高確フラグに設定する。また、入球率向上状態が生起されるとき、演出制御用CPU31aは、入球率向上状態の生起中であることを特定可能な情報を副作動フラグに設定する。また、入球率向上状態が生起されないとき、演出制御用CPU31aは、入球率向上状態の生起中でないことを特定可能な情報を副作動フラグに設定する。

20

【0058】

また、演出制御用CPU31aは、先読みコマンドを入力すると、当該先読みコマンドの種類を特定可能な先読み情報を、演出制御用RAM31cの記憶領域のうち保留記憶数に対応する記憶領域に記憶する。

30

【0059】

また、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、演出制御用RAM31cの保留記憶数「2」に対応する記憶領域に記憶されている先読み情報を、保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶する。その後、演出制御用CPU31aは、保留記憶数「3」に対応する記憶領域に記憶されている先読み情報を、保留記憶数「2」に対応する記憶領域に記憶する。次に、演出制御用CPU31aは、保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶されている先読み情報を保留記憶数「3」に対応する記憶領域に記憶した後、保留記憶数「4」に対応する記憶領域に記憶されている先読み情報を消去する。

40

【0060】

本実施形態のパチンコ遊技機10では、実行が保留されている図柄変動ゲームに対応する保留対応画像Hが、演出表示装置11に表示される。

図4に示すように、保留対応画像Hは、下始動入球装置17を模した画像である。また、保留対応画像Hは、下始動入球装置17へ遊技球が入球する入口を模した入球口Hbが形成されるように、下始動入球装置17が有する開閉部材を模した演出羽根Haを含んで構成されている。更に、保留対応画像Hは、所定の演出を行うための演出領域Erを含んで構成されている。

【0061】

また、保留対応画像Hは、演出表示装置11の画像表示部GHにおける下部の表示領域

50

に、横並びに、最大で4つ表示される。4つの保留対応画像Hのうち、最も右に表示される保留対応画像H1は、保留記憶数「1」に対応し、実行中の図柄変動ゲームが終了してから1回目に実行される図柄変動ゲームに対応している。また、保留対応画像H1の左隣に表示される保留対応画像H2は、保留記憶数「2」に対応し、実行中の図柄変動ゲームが終了してから2回目に実行が開始される図柄変動ゲームに対応している。同様に、保留対応画像H2の左隣に表示される保留対応画像H3は、保留記憶数「3」に対応し、実行中の図柄変動ゲームが終了してから3回目に実行が開始される図柄変動ゲームに対応している。また、保留対応画像H3の左隣に表示される保留対応画像H4は、保留記憶数「4」に対応し、実行中の図柄変動ゲームが終了してから4回目に実行が開始される図柄変動ゲームに対応している。

10

【0062】

そして、保留記憶数が「1」以上である場合、保留記憶数に応じた数の保留対応画像Hが表示される。例えば、保留記憶数が「2」である場合、演出表示装置11には、保留対応画像H1と保留対応画像H2が表示され、保留対応画像H3、H4は表示されない。

【0063】

演出表示装置11に表示される保留対応画像Hは、図柄変動ゲームが実行される毎に、表示位置が移動して表示される。具体的に、図柄変動ゲームの実行が開始されると、保留対応画像H1として表示されていた保留対応画像Hは消去され、保留対応画像H2として表示されていた保留対応画像が保留対応画像H1として表示される。更に、保留対応画像H3として表示されていた保留対応画像が保留対応画像H2として表示され、保留対応画像H4として表示されていた保留対応画像が保留対応画像H3として表示される。

20

【0064】

また、演出表示装置11の左部の表示領域には、円筒状の通路を模した画像であって、当該通路が上下方向に延びるように構成されたワープルートWRが表示される。また、演出表示装置11におけるワープルートWRの最下部よりも下方であって、保留対応画像Hが表示される位置よりも上方の表示領域には、通路を模した画像であって、左右方向に延びるように構成された通過ルートTRが表示される。

【0065】

また、演出表示装置11における通過ルートTRの右端部よりも右方の表示領域には、円柱を模したクルーンCrが表示される。クルーンCrは、当該クルーンCrの上下の底面のうち上部底面にあたる抽選皿Craにおいて穴を模した第1ホールHL1及び穴を模した第2ホールHL2を含んで構成されている。

30

【0066】

また、図5に示すように、演出表示装置11には、遊技球を模した演出要素としての球画像YKが表示される。通常、球画像YKは、演出表示装置11に1つ表示される。そして、球画像YKは、ワープルートWR上を下方へ転動（流下）するように、スタートルートRSに沿って移動表示される。

【0067】

また、スタートルートRSに沿って移動表示された後、球画像YKは、通過ルートTR上を転動するように、左右方向に移動表示される。その後、通過ルートTR上を転動するように左右方向に移動表示された球画像YKは、保留対応画像H1～H4が表示される下方へ移動表示される場合と、クルーンCrの抽選皿Craが表示される右方へ移動表示される場合と、がある。

40

【0068】

ここで、通過ルートTR上を転動するように左右方向に移動表示された球画像YKが、保留対応画像H1～H4が表示される下方へ移動表示される際、当該球画像YKが移動表示される経路について説明する。

【0069】

通過ルートTR上には、球画像YKの下方への移動表示が開始される転落地点として、転落地点TJ1～TJ9の計9つが定められている。

50

転落地点T J 1は、通過ルートT R上において、保留対応画像H 4の表示位置よりも左方の位置で定められている。転落地点T J 1から球画像Y Kを下方へ移動表示させる場合、当該球画像Y Kは、ルートR 1に沿って移動表示される。ルートR 1に沿って球画像Y Kが移動表示される際、保留対応画像H 4が表示されている場合、球画像Y Kは、保留対応画像H 4の左側を通過する。転落地点T J 1から球画像Y Kが下方へ移動表示される際の球画像Y Kの経路には、複数種類ある。例えば、スタートルートR Sから転落地点T J 1を通過することなく転落地点T J 1から球画像Y Kが下方へ移動表示される経路や、スタートルートR Sから転落地点T J 1を通過した後に再び転落地点T J 1に戻ってきてから球画像Y Kが下方へ移動表示される経路がある。

【0070】

転落地点T J 2は、通過ルートT R上において、保留対応画像H 4の表示位置の上延長線上の位置に定められている。転落地点T J 2から球画像Y Kを下方へ移動表示させる場合、当該球画像Y Kは、ルートR 2に沿って移動表示される。ルートR 2に沿って球画像Y Kが移動表示される際、保留対応画像H 4が表示されている場合、球画像Y Kは、保留対応画像H 4に関連付けて表示される。具体的に、球画像Y Kは、保留対応画像H 4の入球口H bへ入球する態様で表示される。転落地点T J 2から球画像Y Kが下方へ移動表示される際の球画像Y Kの経路には、複数種類ある。例えば、スタートルートR Sから転落地点T J 2を通過することなく転落地点T J 2から球画像Y Kが下方へ移動表示される経路や、スタートルートR Sから転落地点T J 2を通過した後に再び転落地点T J 2に戻ってきてから球画像Y Kが下方へ移動表示される経路がある。

【0071】

転落地点T J 3は、通過ルートT R上において、保留対応画像H 4と保留対応画像H 3の間の位置で定められている。転落地点T J 3から球画像Y Kを下方へ移動表示させる場合、当該球画像Y Kは、ルートR 3に沿って移動表示される。ルートR 3に沿って球画像Y Kが移動表示される際、保留対応画像H 3と保留対応画像H 4が表示されている場合、球画像Y Kは、保留対応画像H 3と保留対応画像H 4の間を通過する。転落地点T J 3から球画像Y Kが下方へ移動表示される際の球画像Y Kの経路には、複数種類ある。例えば、スタートルートR Sから転落地点T J 3を通過することなく転落地点T J 3から球画像Y Kが下方へ移動表示される経路や、スタートルートR Sから転落地点T J 3を通過した後に再び転落地点T J 3に戻ってきてから球画像Y Kが下方へ移動表示される経路がある。

【0072】

転落地点T J 4は、通過ルートT R上において、保留対応画像H 3の表示位置の上延長線上の位置に定められている。転落地点T J 4から球画像Y Kを下方へ移動表示させる場合、当該球画像Y Kは、ルートR 4に沿って移動表示される。ルートR 4に沿って球画像Y Kが移動表示される際、保留対応画像H 3が表示されている場合、球画像Y Kは、保留対応画像H 3に関連付けて表示される。具体的に、球画像Y Kは、保留対応画像H 3の入球口H bへ入球する態様で表示される。転落地点T J 4から球画像Y Kが下方へ移動表示される際の球画像Y Kの経路には、複数種類ある。例えば、スタートルートR Sから転落地点T J 4を通過することなく転落地点T J 4から球画像Y Kが下方へ移動表示される経路や、スタートルートR Sから転落地点T J 4を通過した後に再び転落地点T J 4に戻ってきてから球画像Y Kが下方へ移動表示される経路がある。

【0073】

転落地点T J 5は、通過ルートT R上において、保留対応画像H 3と保留対応画像H 2の間の位置で定められている。転落地点T J 5から球画像Y Kを下方へ移動表示させる場合、当該球画像Y Kは、ルートR 5に沿って移動表示される。ルートR 5に沿って球画像Y Kが移動表示される際、保留対応画像H 2と保留対応画像H 3が表示されている場合、球画像Y Kは、保留対応画像H 2と保留対応画像H 3の間を通過する。転落地点T J 5から球画像Y Kが下方へ移動表示される際の球画像Y Kの経路には、複数種類ある。例えば、スタートルートR Sから転落地点T J 5を通過することなく転落地点T J 5から球画像

Y Kが下方へ移動表示される経路や、スタートルートR Sから転落地点T J 5を通過した後に再び転落地点T J 5に戻ってきから球画像Y Kが下方へ移動表示される経路がある。

【0074】

転落地点T J 6は、通過ルートT R上において、保留対応画像H 2の表示位置の上延長線上の位置に定められている。転落地点T J 6から球画像Y Kを下方へ移動表示させる場合、当該球画像Y Kは、ルートR 6に沿って移動表示される。ルートR 6に沿って球画像Y Kが移動表示される際、保留対応画像H 2が表示されている場合、球画像Y Kは、保留対応画像H 2に関連付けて表示される。具体的に、球画像Y Kは、保留対応画像H 2の入球口H bへ入球する態様で表示される。転落地点T J 6から球画像Y Kが下方へ移動表示される際の球画像Y Kの経路には、複数種類ある。例えば、スタートルートR Sから転落地点T J 6を通過することなく転落地点T J 6から球画像Y Kが下方へ移動表示される経路や、スタートルートR Sから転落地点T J 6を通過した後に再び転落地点T J 6に戻ってきから球画像Y Kが下方へ移動表示される経路がある。

10

【0075】

転落地点T J 7は、通過ルートT R上において、保留対応画像H 2と保留対応画像H 1の間の位置で定められている。転落地点T J 7から球画像Y Kを下方へ移動表示させる場合、当該球画像Y Kは、ルートR 7に沿って移動表示される。ルートR 7に沿って球画像Y Kが移動表示される際、保留対応画像H 1と保留対応画像H 2が表示されている場合、球画像Y Kは、保留対応画像H 1と保留対応画像H 2の間を通過する。転落地点T J 7から球画像Y Kが下方へ移動表示される際の球画像Y Kの経路には、複数種類ある。例えば、スタートルートR Sから転落地点T J 7を通過することなく転落地点T J 7から球画像Y Kが下方へ移動表示される経路や、スタートルートR Sから転落地点T J 7を通過した後に再び転落地点T J 7に戻ってきから球画像Y Kが下方へ移動表示される経路がある。

20

【0076】

転落地点T J 8は、通過ルートT R上において、保留対応画像H 1の表示位置の上延長線上の位置に定められている。転落地点T J 8から球画像Y Kを下方へ移動表示させる場合、当該球画像Y Kは、ルートR 8に沿って移動表示される。ルートR 8に沿って球画像Y Kが移動表示される際、保留対応画像H 1が表示されている場合、球画像Y Kは、保留対応画像H 1に関連付けて表示される。具体的に、球画像Y Kは、保留対応画像H 1の入球口H bへ入球する態様で表示される。転落地点T J 8から球画像Y Kが下方へ移動表示される際の球画像Y Kの経路には、複数種類ある。例えば、スタートルートR Sから転落地点T J 8を通過することなく転落地点T J 8から球画像Y Kが下方へ移動表示される経路や、スタートルートR Sから転落地点T J 8を通過した後に再び転落地点T J 8に戻ってきから球画像Y Kが下方へ移動表示される経路がある。

30

【0077】

また、転落地点T J 9は、通過ルートT R上において、保留対応画像H 1の表示位置よりも右方の位置で定められている。転落地点T J 9から球画像Y Kを下方へ移動表示させる場合、当該球画像Y Kは、ルートR 9に沿って移動表示される。ルートR 9に沿って球画像Y Kが移動表示される際、保留対応画像H 1が表示されている場合、球画像Y Kは、保留対応画像H 1の右側を通過する。転落地点T J 9から球画像Y Kが下方へ移動表示される際の球画像Y Kの経路には、複数種類ある。例えば、スタートルートR Sから転落地点T J 9に到達した際に転落地点T J 1の方向に戻ることなく転落地点T J 9から球画像Y Kが下方へ移動表示される経路がある。その他にも、スタートルートR Sから転落地点T J 9に到達してから転落地点T J 1の方向へ戻るように移動表示された後、再び転落地点T J 9に戻ってきから球画像Y Kが下方へ移動表示される経路がある。

40

【0078】

次に、通過ルートT R上を転動するように左右方向に移動表示された球画像Y Kが、クルーンC rの抽選皿C r aが表示される右方へ移動表示される際の当該球画像Y Kが移動

50

表示される経路と、抽選皿C r a上に移動表示された後に球画像Y Kが移動表示される経路と、について説明する。

【0079】

球画像Y Kは、スタートルートR Sから転落地点T J 9を通過して、移行ルートR Eに沿って移動表示されることにより、クルーンC rと関連付けて表示される。その結果、球画像Y Kは、抽選皿C r a上に表示される。抽選皿C r a上に表示された球画像Y Kは、第1ホールH L 1と第2ホールH L 2よりも外側を周回するように回転ルートR Kに沿って、右回りに移動表示される。

【0080】

また、回転ルートR Kに沿って移動表示された球画像Y Kは、その後、第1ホールH L 1又は第2ホールH L 2に関連付けて表示される。具体的に、球画像Y Kは、第1ホールH L 1又は第2ホールH L 2に入球する態様で表示される。第1ホールH L 1に入球するように移動表示させる際、球画像Y Kは、回転ルートR Kから第1ホールH L 1に向かう第1入球ルートR J 1に沿って移動表示された後、第1ホールH L 1に入球する態様で表示される。また、第2ホールH L 2に入球するように移動表示させる際、球画像Y Kは、回転ルートR Kから第2ホールH L 2に向かう第2入球ルートR J 2に沿って移動表示された後、第2ホールH L 2に入球する態様で表示される。因みに、図5においては、第1入球ルートR J 1と第2入球ルートR J 2を1つずつ示したが、図示する入球ルート以外にも各入球ルートR J 1, R J 2は複数種類ある。そして、どの地点から回転ルートR Kから外れて移動表示される場合であっても、当該地点によってホールH L 1, H L 2の何れに入球する態様で球画像Y Kが表示されるかについて、遊技者は推測できない。

【0081】

本実施形態のパチンコ遊技機10では、球画像Y Kの表示によって、期待演出を実行するように構成されている。期待演出は、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として実行する場合と、実行中の図柄変動ゲームを対象として実行する場合と、がある。

【0082】

本実施形態では、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として期待演出が実行される場合、球画像Y Kは、保留対応画像Hの入球口H bに入球する態様で移動表示される。一方、実行中の図柄変動ゲームを対象として期待演出が実行される場合、球画像Y Kは、クルーンC rの抽選皿C r aに移動表示され、第1ホールH L 1又は第2ホールH L 2に入球する態様で移動表示される。したがって、本実施形態では、通過ルートT Rよりも下方であって保留対応画像Hが表示される表示領域が保留対象領域に相当する。そして、通過ルートT Rよりも右方であって変動対応画像となるホールH L 1, H L 2を含むクルーンC rが表示される表示領域が変動対象領域に相当する。

【0083】

ここで、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として期待演出が実行される際の演出態様について説明する。

本実施形態では、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として期待演出が実行される際の演出態様には、第1演出態様と第2演出態様の2種類がある。第1演出態様と第2演出態様のうち何れの演出態様で期待演出を実行するかについては、実行が保留された図柄変動ゲームを対象として期待演出を実行することが決定された後に、抽選によって決められる。

【0084】

まず、図6(a)～(e)に基づき、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象に実行される第1演出態様の期待演出について、説明する。

図6(a)に示すように、第1演出態様の期待演出が実行される前において、保留対応画像Hの演出領域E rには、期待演出の対象となっていないことを示す事前演出画像E r Xが表示されている。

【0085】

そして、図6(b)に示すように、球画像Y Kが、期待演出の対象となる図柄変動ゲー

ムに対応する保留対応画像Hの入球口Hbに入球する態様で表示されると、演出領域Erにおいて、複数種類の事前演出画像が変動して表示される。

【0086】

その後、図6(c)～(e)に示すように、事前演出画像が変動表示されてから所定時間が経過すると、星を模した事前演出画像Era、ハートを模した事前演出画像Erb及び「当」の文字を模した事前演出画像Er cのうち何れかの事前演出画像が演出領域Erに表示され、事前演出結果が導出される。なお、事前演出画像の表示は、実行中の図柄変動ゲームの終了前に行われる。

【0087】

本実施形態では、事前演出画像Eraが演出領域Erに表示されるよりも、事前演出画像Er bが表示された方が、当該事前演出画像が表示された保留対応画像Hに対応する図柄変動ゲームが大当たりとなることへの期待度が高くなる。更に、事前演出画像Er bが表示されるよりも、事前演出画像Er cが表示された方が、当該事前演出画像が表示された保留対応画像Hに対応する図柄変動ゲームが大当たりとなることへの期待度が高くなる。因みに、事前演出画像Er cが表示された場合、当該事前演出画像Er cが表示された保留対応画像Hに対応する図柄変動ゲームが大当たりとなることを、当該図柄変動ゲームの実行開始前に特定できる。このように、演出領域Erには、第1演出態様の期待演出の対象となった図柄変動ゲームのゲーム内容に応じた種類の事前演出画像が表示される。

【0088】

次に、図7(a)，(b)に基づき、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象に実行される第2演出態様の期待演出について、説明する。

図7(a)に示すように、球画像YKが、期待演出の対象となる図柄変動ゲームに対応する保留対応画像Hの入球口Hbに入球する態様で表示されたとする。

【0089】

すると、図7(b)に示すように、卵を模した卵画像Taが演出表示装置11に表示され、事前演出結果が導出される。卵画像Taは、演出表示装置11において、保留対応画像H1～H4、ワープルートWR、通過ルートTR及びクルーンCrと重ならない位置に表示される。また、卵画像Taは、所定の順序で、10段階（段階Ta0→段階Ta1→…→段階Ta9）に色が変化する。

【0090】

第2演出態様で期待演出が実行された場合、当該期待演出の対象となる図柄変動ゲームの実行が開始されるまでの間、演出用ボタンBTの操作回数に応じて卵画像Taの色を段階的に変化させることで、事前演出結果の内容を変化させる。第2演出態様の期待演出の対象となる図柄変動ゲームが大当たりとなる場合には、対象となる図柄変動ゲームがはずれとなる場合よりも、卵画像Taの色が変化し易い。因みに、卵画像Taの色が最高段階となる段階Ta9まで変化した場合、期待演出の対象となった図柄変動ゲームが大当たりとなることを、当該図柄変動ゲームの実行開始前に特定できる。

【0091】

更に、第2演出態様の期待演出の対象となった図柄変動ゲームの実行が開始されると、卵画像Taに代えて、動物画像Dgが表示される。動物画像Dgには複数種類ある。そして、卵画像Taの色の变化（段階）と、対象の図柄変動ゲームのゲーム内容に応じた確率で、動物画像Dgとして表示される動物画像Dgの種類が決定され、決定された種類の動物画像Dgが表示される。表示された動物画像Dgの種類から、実行が開始された図柄変動ゲームが大当たりとなることへの期待度の高低を特定できる。

【0092】

次に、図8(a)～(e)に基づき、実行中の図柄変動ゲームを対象として期待演出が実行される際の演出表示装置11の表示態様について説明する。

図8(a)に示すように、実行中の図柄変動ゲームを対象として期待演出が実行される場合、球画像YKは、移行ルートREに沿って移動表示され、抽選皿Craの回転ルートRKに沿うように移動表示される。

10

20

30

40

50

【0093】

そして、図8(b)に示すように、第1ホールHL1に球画像YKが入球する態様で行う場合には、第1入球ルートRJ1に沿って球画像YKが表示され、第1ホールHL1に入球する態様で球画像YKが表示される。

【0094】

すると、図8(c)に示すように、抽選皿Cra上にキャラクタ画像CHが表示されるとともに、吹き出し画像Yeが表示される。吹き出し画像Yeは、文字領域Mrを有している。文字領域Mrには、文字画像が表示される。文字画像には、複数種類ある。そして、実行中の図柄変動ゲームのゲーム内容に応じた確率で、文字画像の種類が決定され、決定された文字画像が文字領域Mrに表示され、変動演出結果が導出される。

10

【0095】

一方、図8(d)に示すように、第2ホールHL2に球画像YKが入球する態様で行う場合には、第2入球ルートRJ2に沿って球画像YKが表示され、第2ホールHL2に入球する態様で球画像YKが表示される。

【0096】

すると、図8(e)に示すように、抽選皿Cra上にキャラクタ画像CHが表示される一方、吹き出し画像Yeは表示されない。

本実施形態では、実行中の図柄変動ゲームが大当たりとなる場合には、はずれとなる場合よりも、第1ホールHL1に球画像YKが入球する態様で演出が展開され易い。また、はずれとなる場合であっても、実行中の図柄変動ゲームにて特定演出が実行される場合には、特定演出が実行されない場合よりも、第1ホールHL1に球画像YKが入球する態様で演出が展開され易い。

20

【0097】

また、本実施形態では、図柄変動ゲームの実行が保留された後、当該図柄変動ゲームが実行されるまでの間、図柄変動ゲームの実行が開始される毎に、演出ランプLbを発光させる事前発光演出を実行する。事前発光演出は、実行が保留された図柄変動ゲームのゲーム内容に応じた確率で、実行が決定される。

【0098】

また、図9に示すように、通常は1つの球画像YKしか表示されないものの、事前発光演出が実行された際には、球画像YKを複数表示させる場合がある。これら球画像YKは、演出ランプLbの発光に伴い、演出表示装置11の画像表示部GHの上方から下方に向かって流下する態様で表示される。これにより、球画像YKが1つ表示される場合よりも、保留対応画像Hの入球口Hbへ球画像YKが入球する態様で球画像YKが表示され易いようにみせることができる。

30

【0099】

なお、実行が保留された図柄変動ゲームを対象として期待演出を実行することが決定された場合であって、事前発光演出を実行することが決定されたときに、当該事前発光演出とともに球画像YKを複数表示される。そして、事前発光演出の実行に伴い、球画像YKが複数表示された際には、期待演出の対象となった図柄変動ゲームに対応する保留対応画像Hの入球口Hbに球画像YKが入球する態様で球画像YKが表示される。

40

【0100】

以下、各種の期待演出を実行するための制御について説明する。

演出制御用RAM31cには、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として期待演出の実行を既に行っている場合、実行済情報が記憶される。実行済情報が演出制御用RAM31cに記憶されている場合、演出制御用CPU31aは、期待演出の実行を決定しない。また、演出制御用RAM31cに記憶された実行済情報は、期待演出の対象となった図柄変動ゲームの終了を契機に消去される。

【0101】

演出制御用CPU31aは、実行を開始する図柄変動ゲームを対象として期待演出を実行するか否かの実行対象抽選を行う。実行対象抽選に当選した場合には実行を開始する図

50

柄変動ゲームを対象として期待演出を実行することが決定される。一方、実行対象抽選に非当選した場合には実行を開始する図柄変動ゲームを対象として期待演出を実行することが決定されない。因みに、「実行を開始する図柄変動ゲームを対象とする」とは、実際に期待演出が行われるときの「実行中の図柄変動ゲームを対象とする」ことを意味する。

【0102】

実行対象抽選の当選確率は、実行が開始される図柄変動ゲームのゲーム内容によって異なる。具体的に、実行が開始される図柄変動ゲームが大当たりとなるゲーム内容である場合には、実行が開始される図柄変動ゲームがはずれとなるゲーム内容である場合よりも、当選し易いように実行対象抽選の当選確率が定められている。また、実行が開始される図柄変動ゲームがはずれとなるゲーム内容であっても、特定演出が実行されるゲーム内容である場合には、特定演出が実行されないゲーム内容である場合よりも、当選し易いように実行対象抽選の当選確率が定められている。

10

【0103】

また、演出制御用CPU31aは、実行を開始する図柄変動ゲームを対象として期待演出を実行させることを決定すると、第1ホールHL1と第2ホールHL2のうち何れに球画像YKが入球する態様で期待演出を実行させるか否かを決定する。第1ホールHL1と第2ホールHL2のうち何れかを決定する確率は、実行が開始される図柄変動ゲームのゲーム内容によって異なる。具体的に、実行が開始される図柄変動ゲームが大当たりとなるゲーム内容である場合には、実行が開始される図柄変動ゲームがはずれとなるゲーム内容である場合よりも、第1ホールHL1を決定する確率を高く定めている。また、実行が保留されている図柄変動ゲームがはずれとなるゲーム内容であっても、特定演出が実行されるゲーム内容である場合には、特定演出が実行されないゲーム内容である場合よりも、第1ホールHL1を決定する確率を高く定めている。

20

【0104】

また、第1ホールHL1に球画像YKが入球する態様で期待演出を実行させることを決定すると、演出制御用CPU31aは、吹き出し画像Yeの文字領域Mrに表示させる文字画像の種類を決定する。演出制御用CPU31aは、実行を開始する図柄変動ゲームのゲーム内容に応じた確率で、文字領域Mrに表示させる文字画像を複数種類の中から決定する。

【0105】

そして、第1ホールHL1に球画像YKが入球する態様で期待演出を実行させることを決定した演出制御用CPU31aは、ワープルートWRから第1ホールHL1までの球画像YKを移動表示させる経路を決定する。同様に、第2ホールHL2に球画像YKが入球する態様で期待演出を実行させることを決定した演出制御用CPU31aは、ワープルートWRから第2ホールHL2までの球画像YKを移動表示させる経路を決定する。

30

【0106】

また、実行対象抽選に非当選した場合、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶された先読み情報を参照し、期待演出の対象とする実行が保留された図柄変動ゲームを決定する。演出制御用CPU31aは、先読み情報の中に先読みコマンドSC2又は先読みコマンドSC3を特定可能な先読み情報が存在する場合、当該先読み情報のうち記憶された順序が最も早い先読み情報に対応する図柄変動ゲームを、期待演出の対象とする実行が保留された図柄変動ゲームとして決定する。また、演出制御用CPU31aは、先読み情報の全てが先読みコマンドSC1を特定可能な先読み情報である場合、抽選により決めた先読み情報に対応する図柄変動ゲームを、期待演出の対象とする実行が保留された図柄変動ゲームとして決定する。

40

【0107】

また、演出制御用CPU31aは、期待演出の対象とする実行が保留された図柄変動ゲームを決定すると、当該実行が保留された図柄変動ゲームを対象とする期待演出を実行するか否かの保留対象抽選を行う。保留対象抽選に当選した場合には実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として期待演出を実行することが決定される。一方、保留対象抽選

50

に非当選した場合には実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として期待演出を実行することが決定されない。なお、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに先読み情報が記憶されていない（保留記憶数＝0）場合、保留対象抽選を行わない。

【0108】

保留対象抽選の当選確率は、期待演出の対象とする図柄変動ゲームのゲーム内容によって異なる。具体的に、期待演出の対象とする図柄変動ゲームが大当たりとなるゲーム内容である場合、期待演出の対象とする図柄変動ゲームがはずれとなるゲーム内容である場合よりも、当選し易いように保留対象抽選の当選確率が定められている。また、期待演出の対象とする図柄変動ゲームがはずれとなるゲーム内容であっても、特定演出が実行されるゲーム内容である場合には、特定演出が実行されないゲーム内容である場合よりも、当選し易いように保留対象抽選の当選確率が定められている。

10

【0109】

因みに、演出制御用CPU31aは、期待演出の対象とする図柄変動ゲームに対応する先読み情報が先読みコマンドSC1を特定可能な先読み情報であるときには、期待演出の対象とする図柄変動ゲームのゲーム内容が「特定演出が実行されることなくはずれとなるゲーム内容」であることを特定する。また、演出制御用CPU31aは、期待演出の対象とする図柄変動ゲームに対応する先読み情報が先読みコマンドSC2を特定可能な先読み情報であるときには、期待演出の対象とする図柄変動ゲームのゲーム内容が「特定演出が実行されてはずれとなるゲーム内容」であることを特定する。また、演出制御用CPU31aは、期待演出の対象とする図柄変動ゲームに対応する先読み情報が先読みコマンドSC3を特定可能な先読み情報であるときには、期待演出の対象とする図柄変動ゲームのゲーム内容が「大当たりとなるゲーム内容」であることを特定する。

20

【0110】

そして、保留対象抽選に当選した場合、演出制御用CPU31aは、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として期待演出の実行を既に行っていることを示す実行済情報を、演出制御用RAM31cに記憶する。

【0111】

また、演出制御用CPU31aは、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として期待演出を実行させることを決定すると、第1演出態様と第2演出態様のうち何れで期待演出を実行させるか否かを決定する。

30

【0112】

第1演出態様を決定した場合、演出制御用CPU31aは、期待演出の対象とした図柄変動ゲームのゲーム内容に応じた確率で演出領域Erに表示させる事前演出画像の種類を決定する。このとき、演出制御用CPU31aは、事前演出画像Era、事前演出画像Er b及び事前演出画像Er cの中から、期待演出の対象とした図柄変動ゲームのゲーム内容に応じた確率で事前演出画像を決定する。

【0113】

第2演出態様を決定した場合、演出制御用CPU31aは、期待演出の対象とした図柄変動ゲームのゲーム内容に応じた確率で到達可能な段階の上限を決定する。このとき、演出制御用CPU31aは、段階Ta0～Ta9の中から、期待演出の対象として図柄変動ゲームのゲーム内容に応じた確率で到達可能な段階の上限を決定する。

40

【0114】

また、保留対象抽選に当選した場合、演出制御用CPU31aは、事前発光演出を行うか否かの事前発光抽選を行う。事前発光抽選に当選した場合には演出ランプLbを発光させて行われる事前発光演出を実行させることが決定される。一方、事前発光抽選に非当選した場合には事前発光演出を実行させることが決定されない。

【0115】

また、事前発光抽選に当選した場合、演出制御用CPU31aは、演出表示装置11に表示させる球画像YKの数を決定する。具体的に、演出制御用CPU31aは、1つだけ球画像YKを表示させること、及び事前発光演出における演出ランプLbの発光に伴わせ

50

て球画像Y Kを複数表示させることのうち何れかを決定する。

【0116】

そして、球画像Y Kを1つ表示させることを決定した場合、演出制御用CPU31aは、ワープルートWRから期待演出の対象となる図柄変動ゲームに対応する保留対応画像Hまでの球画像Y Kを移動表示させる経路を決定する。例えば、保留記憶数「3」に対応する図柄変動ゲームを期待演出の対象とする場合、演出制御用CPU31aは、ワープルートWRからルートR4を介して保留対応画像H3までの球画像Y Kを移動表示させる経路を決定する。

【0117】

また、演出制御用CPU31aは、実行対象抽選及び保留対象抽選に非当選した場合、ガセの期待演出を実行させるか否かのガセ抽選を行う。ガセ抽選に当選した場合にはガセの期待演出を実行することが決定される。一方、ガセ抽選に非当選した場合にはガセの期待演出を実行することが決定されない。

【0118】

また、ガセ抽選に当選した場合、演出制御用CPU31aは、何れの保留対応画像Hにも入球しない態様で球画像Y Kが移動表示されるように、ワープルートWRから球画像Y Kを移動表示させる経路を決定する。演出制御用CPU31aは、ワープルートWRから、ルートR1、R3、R5、R7、R9のうち何れかのルートを移動表示するように、球画像Y Kを移動表示させる経路を決定する。

【0119】

演出制御用CPU31aは、図柄変動ゲームの実行を開始させると、各種の決定事項にしたがって、期待演出の実行を制御する。

具体的に、事前発光演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU31aは、期待演出の対象とした図柄変動ゲームの実行が終了するまでの間、演出ランプLbを発光させるように、演出ランプLbの発光態様を制御する。

【0120】

球画像Y Kを複数表示させる場合、演出制御用CPU31aは、事前発光演出における演出ランプLbの発光に伴って、球画像Y Kを複数表示させるとともに、各球画像Y Kを流下させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。更に、演出制御用CPU31aは、期待演出の対象とする図柄変動ゲームに対応する保留対応画像Hの入球口Hbに1つの球画像Y Kが入球する態様で表示させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。このとき、演出制御用CPU31aは、保留対応画像Hの入球口Hbに入球させる態様で表示する球画像Y K以外の全ての球画像Y Kが、保留対応画像HやホールHL1、HL2に入球しない態様で表示させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0121】

球画像Y Kを1つ表示させる場合、演出制御用CPU31aは、決定した経路に沿って球画像Y Kを移動表示させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

球画像Y Kを第1ホールHL1に入球する態様で表示させた場合、演出制御用CPU31aは、キャラクタ画像CH及び吹き出し画像Yeを表示させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。それとともに、演出制御用CPU31aは、決定した文字画像を文字領域Mrに表示させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。また、球画像Y Kを第2ホールHL2に入球する態様で表示させた場合、演出制御用CPU31aは、キャラクタ画像CHを表示させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0122】

球画像Y Kを保留対応画像Hに入球する態様で表示させた場合であって、第1演出態様の期待演出の実行を決定している場合、演出制御用CPU31aは、前記保留対応画像Hの演出領域Erにおける事前演出画像を変動表示させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。その後、実行中の図柄変動ゲームが終了するよりも前のタイミングで、演出制御用CPU31aは、保留対応画像Hの演出領域Erに事前演出画像を表示させる

ように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。

【0123】

球画像 YK を保留対応画像 H に入球する態様で表示させた場合であって、第 2 演出態様で期待演出の実行を決定している場合、演出制御用 CPU 31a は、卵画像 Ta を表示させるように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。その後、演出制御用 CPU 31a は、期待演出の対象となった図柄変動ゲームの実行が開始するまでの間、演出用ボタン BT からの操作信号の入力に応じて、卵画像 Ta の色を変化させて段階を上昇させるように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。このとき、演出制御用 CPU 31a は、到達可能な段階の上限として決定した段階を超えないように、操作信号の入力に応じて卵画像 Ta の色を変化させる。その後、第 2 演出態様の期待演出の対象となった図柄変動ゲームの実行が開始されると、演出制御用 CPU 31a は、表示させている卵画像 Ta の色（段階）と、前記対象となった図柄変動ゲームのゲーム内容に応じて、複数種類の動物画像 Dgの中から表示させる動物画像 Dgを決定する。そして、演出制御用 CPU 31a は、表示させている卵画像 Ta に代えて、決定した種類の動物画像 Dgを表示させるように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。

10

【0124】

以上のように、本実施形態において、期待演出を実行する演出表示装置 11 が、演出実行手段として機能する。また、本実施形態において、演出表示装置 11 の表示内容を制御し、期待演出の実行制御を行う演出制御用 CPU 31a が、期待演出制御手段として機能する。また、本実施形態において、表示させる球画像 YK の数を決定する演出制御用 CPU 31a が、演出要素調整手段として機能する。また、本実施形態において、球画像 YK が通過ルート上を左右方向に転動するように移動表示される演出や、複数の球画像 YK が画像表示部 GH の上部から下方へ流下するように移動表示される演出が、前置演出に相当する。そして、球画像 YK が保留対応画像 H に関連付けて表示されることにより行われる第 1 演出態様又は第 2 演出態様の期待演出の実行が、事前演出結果の導出に相当する。また、球画像 YK がホール HL1, HL2 に関連付けて表示されることにより行われる演出（キャラクタ画像 CH）の実行が、変動演出結果の導出に相当する。また、第 1 演出態様の期待演出の実行により導出される事前演出結果が、図柄変動ゲームの実行を跨ぐことなく導出される事前演出結果に相当する。また、第 2 演出態様の期待演出の実行により導出される事前演出結果が、1 又は複数回の変動ゲームの実行を跨いで導出される事前演出結果に相当する。

20

30

【0125】

ここで、図 10 (a) ~ (e) に基づき、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として期待演出が実行される際の表示態様と、実行中の図柄変動ゲームを対象とする期待演出が実行される際の表示態様について説明する。

【0126】

図 10 (a) に示すように、保留対応画像 H1, H2 が表示されているときに、1 つの球画像 YK が経路 Rex に沿って移動表示されたとする。このとき、保留対応画像 H2 の上部の地点 t1 や保留対応画像 H1 の上部の地点 t2 を球画像 YK が移動表示される際、当該球画像 YK が保留対応画像 H1, H2 へ入球する態様で表示される可能性を遊技者は期待する。それとともに、球画像 YK が地点 t1, t2 を通過して抽選皿 Cra まで移動表示される可能性も遊技者は期待する。

40

【0127】

そして、図 10 (b) に示すように、経路 Rex1 に沿って球画像 YK が移動表示され、球画像 YK が保留対応画像 H1 の入球口 Hb に入球する態様で表示された場合であって、第 1 演出態様での期待演出の実行が決定されているときには、保留対応画像 H1 の演出領域 Er にて事前演出画像が変動表示される。

【0128】

その後、図 10 (c) に示すように、保留対応画像 H1 の演出領域 Er に事前演出画像 Erb が表示されると、遊技者は、期待演出の対象となった図柄変動ゲームが大当たりとな

50

ることへの期待度が高いことを期待できる。

【0129】

一方、図10(d)に示すように経路Rex2に沿って球画像YKが移動表示され、球画像YKが第1ホールHL1に入球する態様で表示されたとする。

すると、図10(e)に示すように、キャラクタ画像CHが表示されるとともに、吹き出し画像Yeが表示され、文字領域Mrには「大当り」の文字画像が表示される。なお、「大当り」の文字画像が、大当りとなることを遊技者に報知する際に決定される種類の文字画像であるとするれば、「大当り」の文字画像の表示によって遊技者は大当りとなることを認識できる。

【0130】

次に、図11(a)～(d)に基づき、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として、第2演出態様の期待演出が実行される際の表示態様について説明する。

図11(a)に示すように、保留対応画像H1、H2が表示されているときに、1つの球画像YKが経路Rex3に沿って移動表示され、球画像YKが保留対応画像H1に入球する態様で表示された場合であって、第2演出態様での期待演出の実行が決定されているときには、卵画像Taが表示される。このとき、卵画像Taの色は、初期段階となる段階Ta0に対応する色で表示される。

【0131】

その後、図11(b)に示すように、演出用ボタンBTが操作されると、卵画像Taの色が段階Ta0から段階Ta1に対応する色へと変化する。

そして、図11(c)に示すように、第2演出態様の期待演出の対象となった図柄変動ゲームの実行が開始されるまでの間、演出用ボタンBTが何度も操作されると、卵画像Taの色が更に変化する(図面では、「段階Ta5」)。

【0132】

また、図11(d)に示すように、第2演出態様の期待演出の対象となった図柄変動ゲームの実行が開始されると、卵画像Taに代えて、動物画像Dgが表示される。第2演出態様の期待演出が実行された場合には、卵画像Taの色の变化とともに、対象の図柄変動ゲームの実行開始に伴って表示される動物画像Dgの種類から、対象の図柄変動ゲームのゲーム内容が遊技者にとって有利なゲーム内容であることを期待させることができる。

【0133】

次に、図12(a)～(d)に基づき、球画像YKが複数表示される際の表示態様について説明する。

図12(a)に示すように、演出ランプLbが発光されると、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として期待演出が実行される可能性を期待させるとともに、球画像YKが複数表示されることへの期待感を高めさせることができる。

【0134】

そして、図12(b)に示すように、複数の球画像YKが画像表示部GHの上部から流下するように表示されると、遊技者は、表示されている保留対応画像H1、H2のうちの保留対応画像に球画像YKが入球する態様で表示されるかについて注目する。

【0135】

図12(c)に示すように、球画像YKが経路Rex4に沿って保留対応画像H2の入球口Hbに入球する態様で表示されたとする。このとき、第1演出態様での期待演出の実行が決定されているときには、保留対応画像H2の演出領域Erの事前演出画像が変動して表示される。

【0136】

その後、図12(d)に示すように、保留対応画像H2の演出領域Erに事前演出画像Er cが表示されると、遊技者は、期待演出の対象となった図柄変動ゲームが大当りとなることを認識する。

【0137】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

(1) 実行が保留された図柄変動ゲーム(変動ゲーム)を対象として期待演出が実行される場合と、実行中の図柄変動ゲームを対象として期待演出が実行される場合の何れであっても、球画像Y Kが移動表示され、保留対応画像HやホールH L 1, H L 2に入球する態様で表示されることが示唆される。このため、実行中の図柄変動ゲームを対象として期待演出が行われている場合であっても、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として期待演出が行われていることを期待させることができる。また、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として期待演出が行われている場合であっても、実行中の図柄変動ゲームを対象として期待演出が行われていることを期待させることができる。これにより、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として期待演出が行われていることを期待させる機会と、実行中の図柄変動ゲームを対象として期待演出が行われていることを期待させる機会と、を増やすことができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

10

【0138】

このように、将来の出来事(実行が保留されている図柄変動ゲームのゲーム内容)と、現在の出来事(実行中の変動ゲームのゲーム内容)の何れも期待できるような態様で期待演出が行われるので、遊技者を飽きさせることなく、興趣の向上を図ることができる。

【0139】

(2) 実行が保留されている図柄変動ゲームを対象に期待演出が実行される場合には、演出要素としての球画像Y Kが保留対応画像Hに入球する態様で表示(関連付けて表示)される。一方、実行中の図柄変動ゲームを対象に期待演出が実行される場合には、球画像Y KがホールH L 1, H L 2(変動対応画像)に入球する態様で表示される。このため、球画像Y Kが移動表示されると(前置演出の実行中)、抽選皿C r aのホールH L 1, H L 2及び保留対応画像Hの何れに入球する態様で表示されるかを遊技者に注目させて、期待演出を楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【0140】

(3) 保留対応画像Hに球画像Y Kが入球する態様で表示される場合には、図柄変動ゲーム(変動ゲーム)を跨ぐことなく結果が導出される場合(第1演出態様の期待演出)と、図柄変動ゲームを跨いで結果が導出される場合(第2演出態様の期待演出)と、がある。このように、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象として期待演出を実行する場合であっても、当該対象の図柄変動ゲームのゲーム内容に基づく結果が導出されるバリエーションを増加させることで、様々な態様での興趣の向上を図ることができる。

30

【0141】

(4) 保留対応画像Hに球画像Y Kが入球する態様で表示されることで卵画像T aが表示された後、操作手段としての演出用ボタンB Tを操作することによって、卵画像T aの色(事前演出結果の内容)が変化していく可能性がある。このため、演出用ボタンB Tを操作する楽しみを遊技者に与えることができ、興趣を更に向上させることができる。

【0142】

(5) 演出要素としての球画像Y Kは、1つ表示される場合もあれば、複数表示される場合もある。そして、球画像Y Kを多く表示させる場合には、保留対応画像Hに球画像Y Kが入球する態様で表示される可能性(関連付けて表示される可能性)が高いようにみせることで、興趣を更に向上させることができる。

40

【0143】

(6) 保留対応画像Hに球画像Y Kが入球する態様で表示された場合には、保留対応画像Hに球画像Y Kが入球する態様で表示されない場合よりも、対象の図柄変動ゲームが当たりとなることへの期待度が高まるように構成した。これにより、遊技者は、保留対応画像Hに球画像Y Kが入球する態様で表示されることを期待して、期待演出が行われた際の興趣を向上させる。

【0144】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態(別例)にて具体化できる。

・上記実施形態において、図13に示すように、保留対応画像Hの演出羽根H aを動作させる態様で表示して、入球口H bが拡大されるように保留対応画像Hを表示させてもよ

50

い。例えば、図13では、保留対応画像H1の通常の演出羽根Haを演出羽根Ha1の位置で表示する際、入球口Hbが拡大されるように、演出羽根Haを演出羽根Ha2の位置で表示するように構成してもよい。このように構成する場合、保留対応画像H1を演出羽根Ha1の状態に表示されるとき、転落地点TJ8から球画像YKが下方へ移動表示される際は、ルートR8に沿って球画像YKが移動表示され、球画像YKが保留対応画像H1に入球する態様で表示される。一方、転落地点TJ7や転落地点TJ9から球画像YKが下方へ移動表示される際は、ルートR71やルートR91に沿って球画像YKが移動表示され、球画像YKが保留対応画像H1に入球する態様に表示されない。しかし、保留対応画像H1を演出羽根Ha2の状態に表示されるとき、転落地点TJ8から球画像YKが下方へ移動表示される際は、ルートR8に沿って球画像YKが移動表示され、球画像YKが保留対応画像H1に入球する態様で表示される。更に、転落地点TJ7や転落地点TJ9から球画像YKが下方へ移動表示される際でも、ルートR72やルートR92に沿って球画像YKが移動表示され、球画像が保留対応画像に入球する態様で表示される。このように、保留対応画像Hの演出羽根Haの表示態様を変化させて入球口Hbを拡大又は縮小することで、球画像YKが保留対応画像Hに入球する態様で表示される可能性が高い又は低いようにみせることができ、遊技者を更に楽しませることもできる。

10

【0145】

・上記実施形態において、球画像YK等を表示させる演出を行わないで、図柄変動ゲーム（変動ゲーム）の実行が保留されたことを契機に卵画像Ta（事前演出結果）を表示する第2演出態様の期待演出（事前演出）のみを実行可能に構成してもよい。更に、卵画像Taの色（事前演出結果の内容）は、対象とする図柄変動ゲームの実行が開始されるまでの演出用ボタンBT（操作手段）の操作に基づき、変化させることが可能に構成してもよい。このように構成する場合、図柄変動ゲームの実行が保留されたことを契機に卵画像Taが導出された後も、当該卵画像Taの内容が変化することを期待して演出用ボタンBTを操作させて、遊技者を楽しませることができる。なお、最初に表示される卵画像Taの色（段階）は、段階Ta0に限らず、対象の図柄変動ゲームのゲーム内容に応じた段階（例えば、段階Ta3）で卵画像Taを表示させてもよい。このように構成する場合、一旦表示された卵画像Taの段階を演出用ボタンBTによって更に上昇させることができるという態様となる。

20

【0146】

・上記実施形態において、保留対応画像Hに球画像YKが入球する態様で行われる期待演出のみを実行可能に構成するとともに、球画像YKが表示される数を調整（変化）させることにより、保留対応画像Hに球画像YKが入球する可能性が高い（又は、低い）ようにみせるような演出（事前導出演出）を実行可能に構成してもよい。このように構成する場合、実行が保留された図柄変動ゲームを対象として演出を行う際、表示される球画像YKの増減によって、遊技者を楽しませることができる。

30

【0147】

・上記実施形態において、各種期待演出の実行を開始するタイミングを変更してもよい。但し、実行中の図柄変動ゲームを対象に期待演出が実行される場合と、実行が保留されている図柄変動ゲームを対象に期待演出が実行される場合と、で期待演出の実行を開始するタイミングの全てが異なるタイミングでないことが好ましい。

40

【0148】

・上記実施形態において、通常、球画像YKが表示される数を複数個にして、事前発光演出が実行される際などの特定条件が成立する際には、球画像YKを表示する数が少なく調整されるように構成してもよい。

【0149】

・上記実施形態において、実行が保留されている図柄変動ゲームのみを対象に期待演出を実行するように構成してもよい。

・上記実施形態において、保留対応画像Hに球画像YKが入球する態様で表示された際に行われる期待演出の演出態様は、第1演出態様と第2演出態様のうち何れか一方のみで

50

あってもよい。

【0150】

・上記実施形態では、大当たりとなるか否かと、はずれとなる場合であっても特定演出が実行されるか否かに基づき、期待演出にて導出する結果（例えば、事前演出画像の種類）を決定したため、図柄変動ゲームのゲーム内容は、大当たりとなるか否かと、特定演出が実行されるか否かが相当した。しかし、大当たりの種類や変動パターンの種類によって、期待演出にて導出する結果を異ならせる場合には、大当たりの種類や変動パターンの種類もゲーム内容に含まれることになる。

【0151】

・上記実施形態では、期待演出の実行を決めた後、又は期待演出の実行を決める際に、球画像Y Kが入球する態様で表示されるルートと、球画像Y Kが入球する態様で表示されないルートの中から球画像Y Kを移動表示させる経路を決定するように構成してもよい。すなわち、期待演出における球画像Y Kを移動表示させる経路の決定により、上記実施形態におけるガセ抽選に当選した際の態様で球画像Y Kを移動表示させることが決定されるように構成してもよい。このように構成する場合、ガセ抽選を行わなくても、保留対応画像Hに球画像Y Kが入球する態様で表示されないルート（例えば、ルートR 3）に沿って球画像Y Kが移動表示され得るように構成できる。

【0152】

・上記実施形態において、事前発光演出を実行する際に球画像Y Kが表示されない場合があってもよい。実行対象の図柄変動ゲームの実行が終了するまでの間、球画像Y Kが表示されることなく演出ランプL bが発光する演出を、球画像Y Kが表示されない演出としてもよい。そして、球画像Y Kが表示される演出と、球画像Y Kが表示されない演出と、を備え、何れの演出が行われた場合でも、実行が保留されている図柄変動ゲームの中に大当たりとなる可能性が高い図柄変動ゲームが存在することを期待できるように構成してもよい。これによれば、演出ランプL bが発光するか否かへの注目を高めることができる。更に、演出ランプL bが発光した際に、球画像Y Kが表示される演出と、球画像Y Kが表示されない演出のうち何れとなるかについて注目させて期待させることができる。

【0153】

・上記実施形態において、実行が保留されている図柄変動ゲームの中に大当たりとなる可能性が高い図柄変動ゲームが存在する場合に実行する事前演出として、演出ランプL bが発光することなく球画像Y Kが表示される第1事前演出と、演出ランプL bが発光する一方で原則として球画像Y Kが表示されない第2事前演出と、を実行可能に構成してもよい。そして、実行対象となる図柄変動ゲームの実行が保留された際に、事前演出の実行有無と、事前演出を実行させる際に第1事前演出と第2事前演出のうち何れを実行させるかについてと、を決定するように構成してもよい。また、第2事前演出を実行する際に、稀に、1又は複数の球画像Y Kが表示されるように構成してもよい。このように構成する場合、第2事前演出が実行されると、実行が保留されている図柄変動ゲームの中に大当たりとなる可能性が高い図柄変動ゲームが存在することを期待させることができるとともに、球画像Y Kが表示されることも期待させることができる。

【0154】

・上記実施形態において、実行が保留されている図柄変動ゲームの中に大当たりとなる可能性が高い図柄変動ゲームが存在する場合に、球画像Y Kを表示させない演出（以下、「特別事前演出」という）を実行可能に構成してもよい。更に、特別事前演出の演出態様を、事前発光演出の演出態様と同様に、対象の図柄変動ゲームが実行されるまで演出ランプL bを発光させるように構成してもよい。このように構成する場合、演出ランプL bが発光した際に、特別事前演出及び事前発光演出のうち何れの演出が行われているか否かについて注目させることができる。つまり、特別事前演出が実行されたとしても、事前発光演出が実行されて球画像Y Kが移動表示されることを期待させることができる。

【0155】

・上記実施形態にて示した球画像Y Kが移動表示される経路に限らず、他の経路に沿っ

て球画像 Y K が移動表示され得るように構成してもよい。

・上記実施形態において、実行済情報が記憶されている場合であっても、期待演出の実行を決定可能に構成してもよい。

【0156】

・上記実施形態において、先読み情報が記憶されていないことに基づき保留対象抽選を行わなかった場合であっても、ガセ抽選を行うように構成してもよい。

・上記実施形態において、先読みコマンドの種類を増やしてもよい。例えば、高確率抽選状態の生起中に限り大当り抽選に当選する値の大当り判定用乱数が取得された場合に生成される先読みコマンドと、高確率抽選状態の生起中であるか否かに関係なく大当り抽選に当選する値の大当り判定用乱数が取得された場合に生成される先読みコマンドと、を異

10

【0157】

・上記実施形態において、事前演出画像の種類を変更してもよい。また、対象となった図柄変動ゲームが大当りとなることを認識できる種類の事前演出画像を備えなくてもよい。

【0158】

・上記実施形態において、卵画像 T a の色（段階）を変更してもよい。また、対象となった図柄変動ゲームが大当りとなることを認識できる段階を備えなくてもよい。

・上記実施形態において、第2演出態様で期待演出を実行させた場合、対象の図柄変動ゲームの実行が開始されることに伴って、動物画像 D g を表示させなくても、卵画像 T a を消去するだけでもよい。また、対象の図柄変動ゲームの実行が終了するまで卵画像 T a を表示させ続けてもよい。このとき、対象の図柄変動ゲームの実行が終了するまでの演出ボタン B T の操作に基づき、卵画像 T a の色を変化させるように構成してもよい。

20

【0159】

・上記実施形態において、期待演出の対象となる図柄変動ゲームが、実行が保留された図柄変動ゲームのうち実行されるまでに行われる他の図柄変動ゲームの回数が多いときほど（保留記憶数が多いときほど）、対象となる図柄変動ゲームが大当りとなることへの期待度が高まるように構成してもよい。

【0160】

・上記実施形態において、球画像 Y K を表示可能な最大数を「1つ」としてもよい。また、事前発光演出が実行される場合と、実行されない場合と、で表示される球画像 Y K の数が変化しないように構成してもよい。

30

【0161】

・上記実施形態において、事前発光演出が行われない場合であっても、球画像 Y K が複数表示され得るように構成してもよい。また、球画像 Y K を複数表示する場合であっても、通過ルート T R 上を左右方向に転動するように球画像 Y K を移動表示させてもよい。

【0162】

・上記実施形態において、事前発光演出を行わなくてもよい。

・上記実施形態において、クルーン C r が回転動作されているように、クルーン C r を表示するように構成してもよい。このとき、回転ルート R K とは逆方向に、クルーン C r を回転動作させるように表示してもよい。このように構成すれば、第1ホール H L 1 へ球画像 Y K が入球する態様で表示される確率が低いかにようにみせることができ、第1ホール H L 1 へ球画像 Y K が入球する態様で表示された際の遊技者の喜びを高めることができる。

40

【0163】

・上記実施形態において、保留対応画像 H の意匠を変更してもよい。例えば、上始動入球装置 15 やゲート 23 を模した画像に変更してもよい。

・上記実施形態において、クルーン C r の意匠を変更してもよい。また、ホール H L 1 , H L 2 の数を変更してもよい。

【0164】

50

・上記実施形態において、大当たりとなる図柄変動ゲームの全てで特定演出が実行されるように構成してもよいし、大当たりとなる図柄変動ゲームの一部で特定演出が実行されるように構成してもよい。

【0165】

・上記実施形態において、大当たりの種類を変更してもよい。例えば、大当たり遊技における大入賞装置20の開放状態及び閉鎖状態の態様を異ならせた大当たりを複数種類備えてもよい。

【0166】

・上記実施形態において、演出表示装置11、装飾ランプLa及びスピーカSpをそれぞれ専用のCPUによって制御するように構成してもよい。このとき、各CPUは、単一の制御基板上に設けてもよいし、異なる制御基板上に設けてもよい。また、各CPUを設けることに伴い、各CPUがそれぞれ管理するROMやRAMを設けてもよい。

【0167】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 遊技者が操作可能な操作手段と、始動入球手段への遊技球の入球を契機に、変動ゲームのゲーム内容を決めるためのゲーム内容決定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記始動入球手段への遊技球の入球を契機に、変動ゲームの実行を保留するとともに、当該実行が保留された変動ゲームに対応付けて前記乱数取得手段が取得した前記ゲーム内容決定用乱数の値を記憶する保留記憶手段と、変動ゲームの実行が保留されている場合、当該変動ゲームに対応付けて記憶されたゲーム内容決定用乱数の値に基づく変動ゲームをゲーム実行手段に実行させるゲーム制御手段と、実行が保留された変動ゲームに対応付けて記憶されているゲーム内容決定用乱数の値に基づく事前演出結果を導出する事前演出の実行制御を行う事前演出制御手段と、前記事前演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記事前演出制御手段は、変動ゲームの実行が保留されたことを契機として、当該変動ゲームに対応付けて記憶されたゲーム内容決定用乱数の値に基づく事前演出結果を導出させるように制御した後、当該変動ゲームの実行が開始されるまでの前記操作手段の操作に基づき前記事前演出結果の内容を変化させる制御が可能であることを特徴とする遊技機。

【0168】

(ロ) 始動入球手段への遊技球の入球を契機に、変動ゲームのゲーム内容を決めるためのゲーム内容決定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記始動入球手段への遊技球の入球を契機に、変動ゲームの実行を保留するとともに、当該実行が保留された変動ゲームに対応付けて前記乱数取得手段が取得したゲーム内容決定用乱数の値を記憶する保留記憶手段と、変動ゲームの実行が保留されている場合、当該変動ゲームに対応付けて記憶されているゲーム内容決定用乱数の値に基づく変動ゲームをゲーム実行手段に実行させるゲーム制御手段と、実行が保留された変動ゲームに対応付けて記憶されているゲーム内容決定用乱数の値に基づく事前演出結果を導出する事前演出の実行制御を行う事前演出制御手段と、前記事前演出を実行するとともに、前記事前演出の実行中に、前記保留記憶手段にて実行が保留されている変動ゲームに対応する保留対応画像と、演出要素と、を表示する演出実行手段と、前記演出実行手段に表示させる演出要素の数を調整する演出要素調整手段と、を備え、前記事前演出制御手段は、変動ゲームの実行が保留されたことを契機として、前記事前演出演出の対象となる実行が保留された変動ゲームに対応する保留対応画像に前記演出要素を関連付けて表示させることで前記事前演出結果を導出させるように前記事前演出演出の実行制御を行い、前記演出要素調整手段は、前記演出実行手段に表示させる演出要素の数を多くする調整を行い、前記演出要素が保留対応画像に関連付けて表示される可能性が高いようにみせることを特徴とする遊技機。

【0169】

(ハ) 前記事前演出結果が導出された場合には、前記事前演出結果が導出されない場合よりも、当該事前演出結果が対応する変動ゲームが大当たりとなることへの期待度が高まることを特徴とする遊技機。

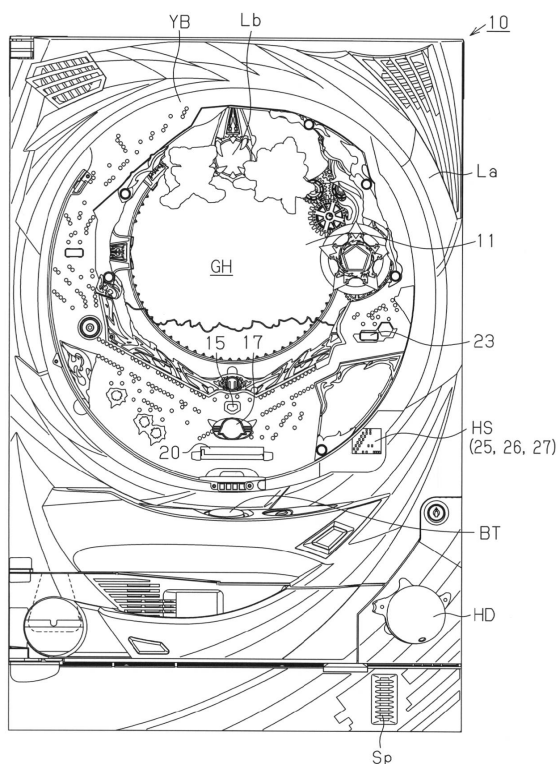
【符号の説明】

【0170】

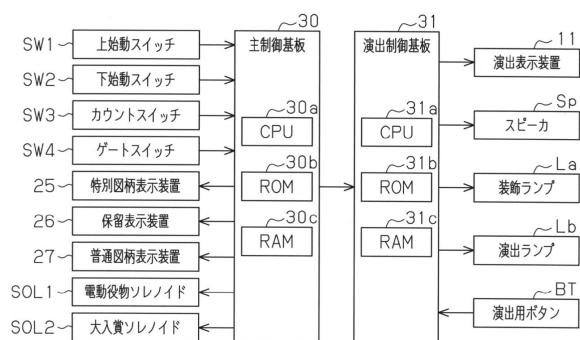
B T…演出用ボタン、C H…キャラクタ画像、C r…クルーン、D g…動物画像、E r a, E r b, E r c…事前演出画像、G H…画像表示部、H…保留対応画像、H L 1, H L 2…ホール、H S…発光部配置部材、L a…装飾ランプ、L b…演出ランプ、S C 1～S C 3…先読みコマンド、S p…スピーカ、T a…卵画像、T R…通過ルート、W R…ワープルート、Y B…遊技盤、Y e…吹き出し画像、Y K…球画像、1 0…パチンコ遊技機、1 1…演出表示装置、1 5…上始動入球装置、1 7…下始動入球装置、2 0…大入賞装置、2 3…ゲート、2 5…特別図柄表示装置、2 6…保留表示装置、2 7…普通図柄表示装置、3 0…主制御基板、3 0 a…主制御用CPU、3 0 b…主制御用ROM、3 0 c…主制御用RAM、3 1…演出制御基板、3 1 a…演出制御用CPU、3 1 b…演出制御用ROM、3 1 c…演出制御用RAM。

10

【図 1】



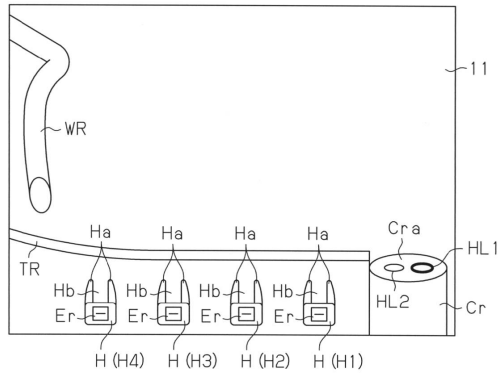
【図 2】



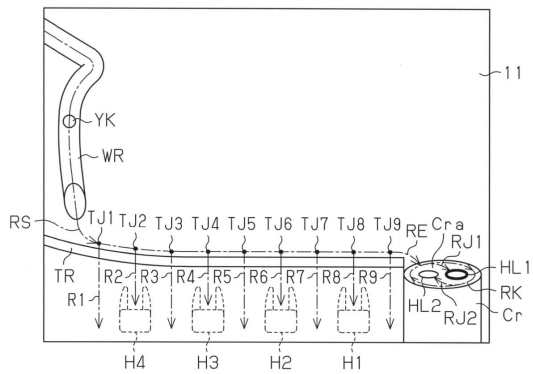
【図 3】

先読みコマンド	大当り判定用乱数の値	演出判定用乱数の値
SC1	大当り判定値と不一致	演出判定値と不一致
SC2	大当り判定値と不一致	演出判定値と一致
SC3	大当り判定値と一致	演出判定値と一致

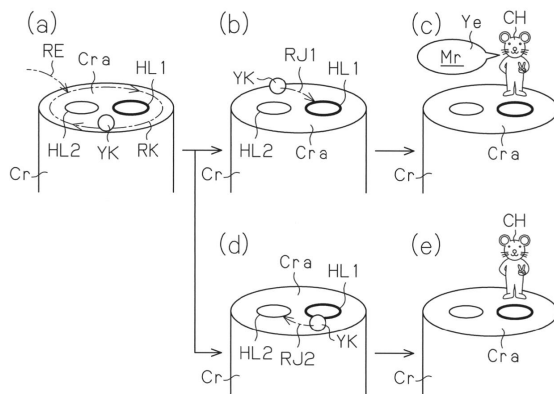
【図 4】



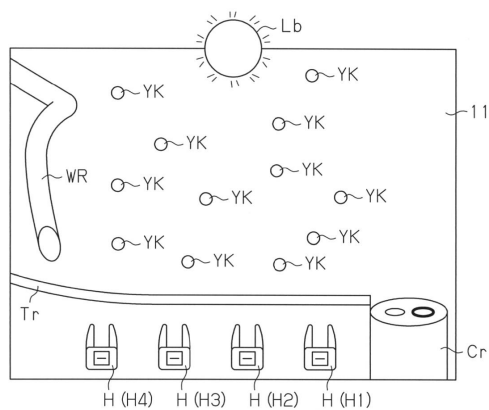
【図 5】



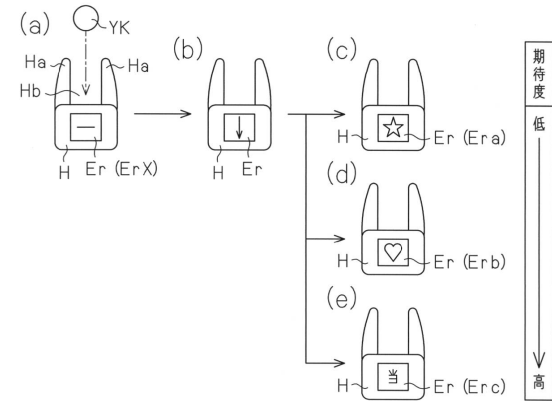
【図 8】



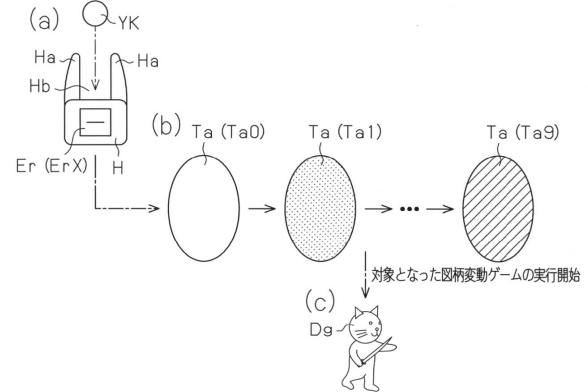
【図 9】



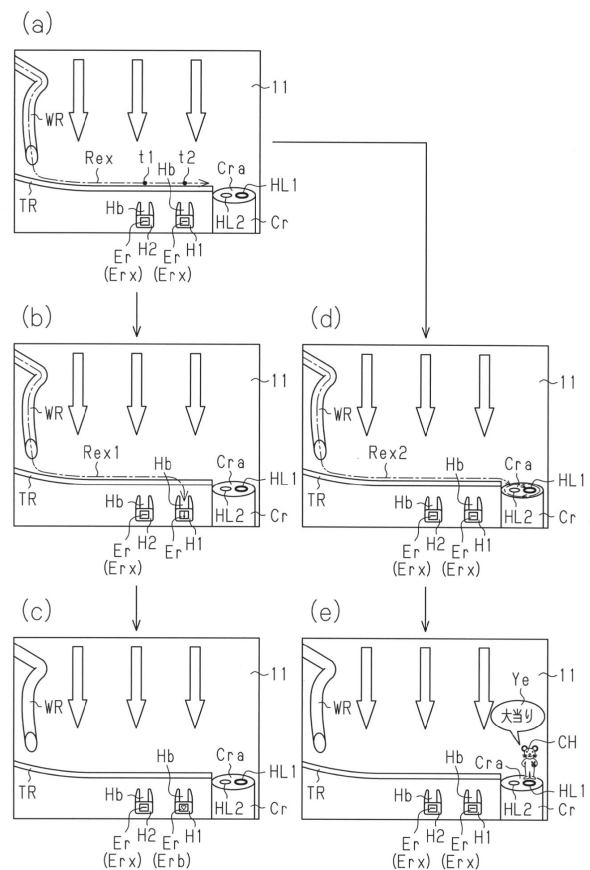
【図 6】



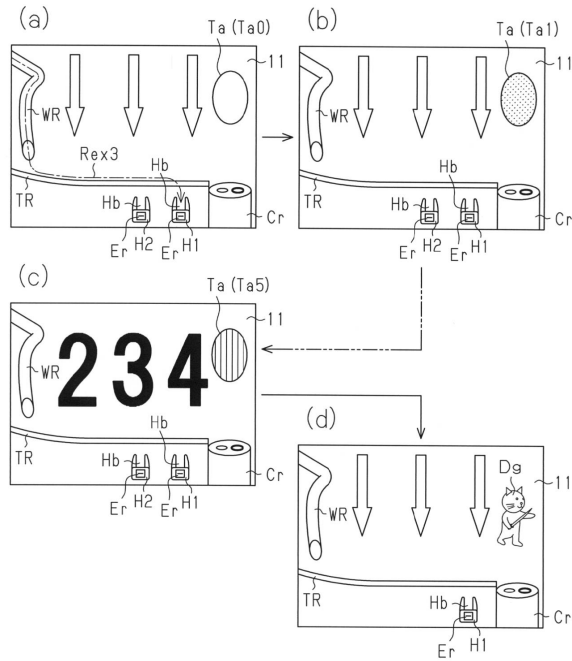
【図 7】



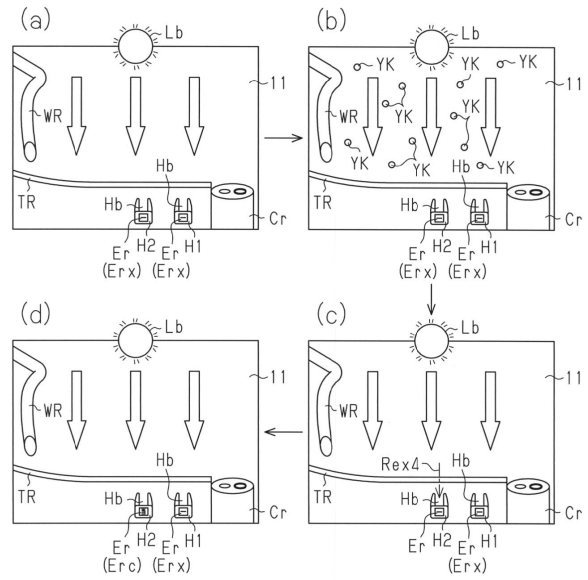
【図 10】



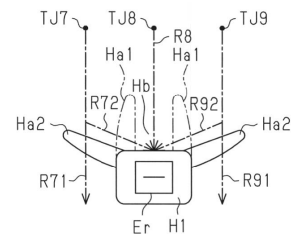
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



フロントページの続き

- (72)発明者 大島 健志
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 清水 雅之
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 武沢 学
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

審査官 阿部 知

- (56)参考文献 特開2012-029976 (JP, A)
特開2011-212303 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02