

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6298845号  
(P6298845)

(45) 発行日 平成30年3月20日(2018.3.20)

(24) 登録日 平成30年3月2日(2018.3.2)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 1 (全 69 頁)

(21) 出願番号 特願2016-75597 (P2016-75597)  
 (22) 出願日 平成28年4月5日 (2016.4.5)  
 (62) 分割の表示 特願2014-93225 (P2014-93225)  
     分割  
     原出願日 平成26年4月28日 (2014.4.28)  
 (65) 公開番号 特開2016-120384 (P2016-120384A)  
 (43) 公開日 平成28年7月7日 (2016.7.7)  
 審査請求日 平成29年4月25日 (2017.4.25)

(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 100104190  
     弁理士 酒井 昭徳  
 (72) 発明者 島田 武蔵  
     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 野口 智  
     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 佐々木 伸也  
     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

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】

所定の始動領域を遊技球が通過すると、判定情報を取得する取得手段と、  
前記取得手段によって取得された判定情報を所定の上限数まで記憶可能な記憶手段と、  
前記記憶手段に記憶された判定情報のうちのいずれかに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、  
前記特別遊技判定手段によって特別遊技判定が行われると、表示手段において、所定の演出図柄を変動させた後に当該特別遊技判定の判定結果を示すように停止させる図柄制御手段と、

前記表示手段において、前記演出図柄の背面に所定の背景画像を表示させることができ  
る背景画像表示制御手段と、

前記図柄制御手段によって演出図柄が変動されているときに、前記表示手段において、  
前記特別遊技判定の判定結果に基づき前記演出図柄とは異なる所定の演出画像を表示させ  
る所定の演出を実行可能な第1演出実行手段と、

前記取得手段によって判定情報を取得されると、当該判定情報に基づく特別遊技判定が  
行われる前に、当該判定情報に基づいて前記特別遊技を行うか否かを判定する事前判定を行  
う事前判定手段と、

前記記憶手段に判定情報が記憶されると、当該判定情報に対応する保留画像を通常表示  
態様で前記表示手段の所定の保留表示領域に表示させた後に、当該判定情報に基づき行わ  
れた事前判定の判定結果に応じて、当該判定情報に対応する保留画像を前記通常表示態様

10

20

とは異なる特殊表示態様に変化させることができない保留表示制御手段と、

前記保留表示制御手段によって特殊表示態様への変化が行われる場合、前記背景画像表示制御手段によって表示された背景画像および前記第1演出実行手段によって実行された演出にかかる演出画像を遮蔽する一方で、前記図柄制御手段によって表示された演出図柄および前記保留表示制御手段によって表示されたいずれの保留画像も遮蔽することができない遮蔽画像を前記表示手段に表示させる遮蔽演出を実行可能な第2演出実行手段と、

前記第2演出実行手段によって遮蔽演出が行われているときに、前記保留表示制御手段によって表示されている保留画像が前記特殊表示態様に変化される可能性があることを示唆する示唆演出を前記保留表示領域において実行可能な第3演出実行手段と、

を備え、

10

前記第2演出実行手段は、

前記図柄制御手段によって図柄が複数回変動される間、前記遮蔽演出を継続して行うことが可能であり、

前記保留表示制御手段は、

前記第2演出実行手段によって遮蔽演出が複数回の変動を跨いで行われる場合、当該遮蔽演出が行われている複数回の変動のうちのいずれかの変動で前記特殊表示態様へ変化される保留画像を前記特殊表示態様に変化させることができあり、前記第3演出実行手段によって示唆演出が行われた後に、前記特殊表示態様へ変化される保留画像を前記特殊表示態様に変化させ、

前記第2演出実行手段は、

20

前記保留表示制御手段によって前記複数回の変動のうちの最終変動よりも前の変動において前記特殊表示態様への変化が行われた場合、当該前の変動後も前記遮蔽演出を継続して前記遮蔽画像の表示を維持することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定の始動条件が成立することにより遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かを判定する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

30

従来、例えば、遊技盤に設けられた始動口に遊技球が入賞することにより大当たりとするか否かを判定し、表示画面上で3つの図柄（例えば数字）を変動させる遊技機がある。このような遊技機は大当たりと判定すると、変動させた3つの図柄を所謂「ゾロ目」などの大当たりの組み合わせで停止させ、その後、大当たり遊技を行う。大当たり遊技では遊技盤に設けられた大入賞口が開放され、遊技者はこの大入賞口に遊技球を入賞することにより賞球を獲得することができる。

【0003】

また、近年の遊技機には、大当たり判定に先立って、この大当たり判定により導出される大当たり判定結果を事前判定し（「先読み」ともいう）、この事前判定結果（「先読み結果」ともいう）に基づいて演出を行うものもある。例えば、このような遊技機には、記憶された保留球（保留内容）を先読みし、当該先読み結果を保留表示に反映させようとしたものがある（例えば、下記特許文献1参照。）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2012-110729号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記従来技術にあっては、事前判定結果を保留表示に反映させる際、遊

50

技者を保留表示に注目させることができない場合があった。例えば、事前判定結果を保留表示に反映させる際、遊技者が保留表示以外の他の演出画像に注目していると、事前判定結果が保留表示に反映されたことを遊技者が気づかない場合もあり、このような場合、事前判定結果を保留表示に反映させたとしても、これによって遊技者を楽しませることはできない。したがって、このような演出を行っても、遊技機における興趣の向上にはつながらない場合があった。

#### 【0006】

本発明は、従来技術による問題点を解消するため、遊技者を楽しませることができる保留表示を用いた演出を行って、これにより遊技機における興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。 10

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0007】

前述の課題を解決し、目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、所定の始動領域を遊技球が通過すると、判定情報を取得する取得手段と、前記取得手段によって取得された判定情報を所定の上限数まで記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された判定情報のうちのいずれかに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定手段によって特別遊技判定が行われると、表示手段において、所定の演出図柄を変動させた後に当該特別遊技判定の判定結果を示すように停止させる図柄制御手段と、前記表示手段において、前記演出図柄の背面に所定の背景画像を表示させることができ背景画像表示制御手段と、前記図柄制御手段によって演出図柄が変動されているときに、前記表示手段において、前記特別遊技判定の判定結果に基づき前記演出図柄とは異なる所定の演出画像を表示させる所定の演出を実行可能な第1演出実行手段と、前記取得手段によって判定情報が取得されると、当該判定情報に基づく特別遊技判定が行われる前に、当該判定情報に基づいて前記特別遊技を行うか否かを判定する事前判定を行う事前判定手段と、前記記憶手段に判定情報が記憶されると、当該判定情報に対応する保留画像を通常表示態様で前記表示手段の所定の保留表示領域に表示させた後に、当該判定情報に基づき行われた事前判定の判定結果に応じて、当該判定情報に対応する保留画像を前記通常表示態様とは異なる特殊表示態様に変化させることができ保留表示制御手段と、前記保留表示制御手段によって特殊表示態様への変化が行われる場合、前記背景画像表示制御手段によって表示された背景画像および前記第1演出実行手段によって実行された演出にかかる演出画像を遮蔽する一方で、前記図柄制御手段によって表示された演出図柄および前記保留表示制御手段によって表示されたいずれの保留画像も遮蔽することができない遮蔽画像を前記表示手段に表示させる遮蔽演出を実行可能な第2演出実行手段と、前記第2演出実行手段によって遮蔽演出が行われているときには、前記保留表示制御手段によって表示されている保留画像が前記特殊表示態様に変化される可能性があることを示唆する示唆演出を前記保留表示領域において実行可能な第3演出実行手段と、を備え、前記第2演出実行手段は、前記図柄制御手段によって図柄が複数回変動される間、前記遮蔽演出を継続して行うことが可能であり、前記保留表示制御手段は、前記第2演出実行手段によって遮蔽演出が複数回の変動を跨いで行われる場合、当該遮蔽演出が行われている複数回の変動のうちのいずれかの変動で前記特殊表示態様へ変化される保留画像を前記特殊表示態様に変化させることができあり、前記第3演出実行手段によって示唆演出が行われた後に、前記特殊表示態様へ変化される保留画像を前記特殊表示態様に変化させ、前記第2演出実行手段は、前記保留表示制御手段によって前記複数回の変動のうちの最終変動よりも前の変動において前記特殊表示態様への変化が行われた場合、当該前の変動後も前記遮蔽演出を継続して前記遮蔽画像の表示を維持することを特徴とする。 20 30 40

#### 【発明の効果】

#### 【0008】

本発明によれば、遊技者を楽しませることができる保留表示を用いた演出を行うことができ、これにより遊技機における興趣を向上させることができるという効果を奏する。 50

## 【図面の簡単な説明】

## 【0009】

【図1】本発明の実施の形態1にかかる遊技機の一例を示す説明図である。

【図2】本実施の形態1の情報表示部の一例を示す説明図である。

【図3】本実施の形態1の遊技機の機能的構成を示すブロック図である。

【図4】本実施の形態1の遊技機による具体的な演出の一例を示す説明図（その1）である。

【図5】本実施の形態1の遊技機による具体的な演出の一例を示す説明図（その2）である。

【図6】本実施の形態1の遊技機による表示画面の構成の一例を示す説明図である。 10

【図7】本実施の形態1の遊技機のハードウェア構成の一例を示す説明図（その1）である。

【図8-1】本実施の形態1の主制御部のROMに記憶されたテーブルの一例を示す説明図（その1）である。

【図8-2】本実施の形態1の主制御部のROMに記憶されたテーブルの一例を示す説明図（その2）である。

【図9】本実施の形態1の遊技機のハードウェア構成の一例を示す説明図（その2）である。

【図10-1】本実施の形態1の演出統括部のROMに記憶されたテーブルの一例を示す説明図（その1）である。 20

【図10-2】本実施の形態1の演出統括部のROMに記憶されたテーブルの一例を示す説明図（その2）である。

【図11】メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図12】タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図13】始動口スイッチ処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-1】事前判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-2】事前判定処理により記憶される事前判定結果の一例を示す説明図である。

【図15】特別図柄処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】大当たり判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。 30

【図18】停止中処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】大入賞口制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図20】遊技状態設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図21】演出タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図22】コマンド受信処理の一例を示すフローチャートである。

【図23-1】連続予告演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図23-2】連続予告演出実行可能条件を模式的に表した説明図である。

【図24】連続予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図25】保留表示演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図26-1】演出開始処理の一例を示すフローチャート（その1）である。 40

【図26-2】演出開始処理の一例を示すフローチャート（その2）である。

【図27】演出終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図28】保留アイコン表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図29】保留アイコン変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図30】遮蔽画像退避処理の一例を示すフローチャートである。

【図31】実施の形態2の遊技機が行う処理の概要を示すフローチャート（その1）である。

【図32】実施の形態2の遊技機に記憶されたテーブルの一例を示す説明図である。

【図33】実施の形態2の遊技機が行う処理の概要を示すフローチャート（その2）である。 50

【図34】本実施の形態の変形例における遮蔽画像を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、添付した図面を参照しながら、本発明にかかる遊技機の好適な実施の形態を詳細に説明する。以下に示す実施の形態では、本発明にかかる遊技機を旧第1種に属するぱちんこ遊技機（所謂「デジパチ」）に適用した例を説明する。また、以下に示す実施の形態では、本発明における特別遊技を大当たり遊技とし、特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定を大当たり判定とした例を説明する。

【0011】

<実施の形態1>

10

<遊技機の基本構成について>

まず、本発明の実施の形態1について説明する。図1は、本発明の実施の形態1にかかる遊技機の一例を示す説明図である。図1に示すように、本実施の形態1の遊技機100は遊技盤101を備える。遊技盤101の下部位置には遊技球を発射する発射部（図7の符号728参照）が設けられる。

【0012】

発射部により発射された遊技球は、レール102に沿って上昇し、遊技盤101の上部位置に達した後、遊技領域103内を落下する。図示は省略するが、遊技領域103内には釘や風車などが設けられる。これらによって、遊技領域103内を落下する遊技球の落下軌道は遊技者にとって予測困難なものとされる。また、遊技領域103には遊技球が入賞可能な各種入賞口（例えば後述の始動口や大入賞口）が設けられる。

20

【0013】

遊技盤101の略中央部分には、演出表示手段として機能する画像表示部104が設けられる。画像表示部104には液晶表示器（LCD：Liquid Crystal Display）などが用いられる。画像表示部104は遊技機100により表示制御されて、所定の演出画像（例えば後述の演出図柄、背景画像、遮蔽画像、および保留アイコン）を表示する。

【0014】

遊技盤101において画像表示部104の下方には、遊技球が入賞可能な第1始動口105と、第2始動口106とが設けられる。また、第2始動口106には開閉自在な普通電動役物107が設けられる。普通電動役物107が開放されると、これが閉鎖されているときに比べて、遊技球が第2始動口106に入賞し易くなる。

30

【0015】

普通電動役物107は通常時には閉鎖されており、普通図柄判定の判定結果（以下「普通図柄判定結果」という）に基づいて所定期間だけ開放される。普通図柄判定は、画像表示部104の左方および右方に配設されたゲート108を遊技球が通過することにより行われる。また、遊技機100は、第1始動口105や第2始動口106に遊技球が1球入賞する毎に所定個数（例えば5個）の賞球を払い出す。

【0016】

遊技盤101において第1始動口105の右方（画像表示部104の右方）には開閉自在な大入賞口109が設けられる。遊技球は、大入賞口109が開放されているときのみ大入賞口109に入賞することができる。すなわち、遊技球は、大入賞口109が閉鎖されているときには大入賞口109に入賞することができない。

40

【0017】

大入賞口109は通常時には閉鎖されており、大当たり判定の判定結果（以下「大当たり判定結果」という）に基づいて所定期間だけ開放される。大当たり判定は、第1始動口105や第2始動口106に遊技球が入賞することにより行われる。また、遊技機100は、大入賞口109に遊技球が1球入賞する毎に所定個数（例えば15個）の賞球を払い出す。

【0018】

50

遊技盤 101において所定位置には普通入賞口 110が設けられる。例えば、遊技機 100では第1始動口 105の左方（画像表示部 104の左方）に普通入賞口 110を設けている。遊技機 100は、普通入賞口 110に遊技球が1球入賞する毎に所定個数（例えば10個）の賞球を払い出す。遊技領域 103の最下部には、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を回収する回収口 111が設けられる。

#### 【0019】

遊技盤 101の左下部分には情報表示部 112が設けられる。情報表示部 112は特別図柄や普通図柄などを表示する。ここで、特別図柄は大当たり判定結果を示すための図柄であり、普通図柄は普通図柄判定結果を示すための図柄である。情報表示部 112の詳細な内容については図 2などを用いて後述する。

10

#### 【0020】

また、遊技盤 101は、遊技領域 103の外周を囲う形状を有する枠部材 113に組み込まれる。枠部材 113は、遊技盤 101の上下左右の4辺において遊技領域 103の周囲を囲み、遊技者側に突出した形状を有する。また、枠部材 113にはスピーカ 114や演出ライト部 115などが組み込まれる。

#### 【0021】

枠部材 113の下部位置には、遊技者に向けて突出するように操作ハンドル 116が設けられる。操作ハンドル 116は発射部に遊技球を発射させるための操作を受け付ける。例えば、操作ハンドル 116は発射指示部材 117を備える。発射指示部材 117は、操作ハンドル 116の外周部において遊技者から見て右回りに回転可能に設けられる。

20

#### 【0022】

発射部は、発射指示部材 117の操作ハンドル 116に対する回転角度に応じた強度で遊技球を発射する。また、操作ハンドル 116には、遊技者が発射指示部材 117を直接操作していることを検出するセンサが設けられる。発射部は、このセンサにより発射指示部材 117が遊技者によって直接操作されていることが検出された場合のみ遊技球を発射する。

#### 【0023】

枠部材 113において遊技領域 103の下側部分には、演出ボタン 118や十字キー 119が設けられる。例えば、演出ボタン 118や十字キー 119は、演出にかかる遊技者の操作を受け付けるための操作手段（演出操作手段）として機能する。

30

#### 【0024】

また、枠部材 113において遊技領域 103の下側部分には、遊技球を収容可能な打球供給皿（不図示）が設けられる。打球供給皿は、発射部に向けて傾斜する形状を有しており、収容した遊技球を順次発射部へ送り出す。さらに、遊技盤 101には可動役物 130が設けられる。例えば、可動役物 130は、所定の演出時に画像表示部 104の前面に進出するように駆動される。

#### 【0025】

##### <情報表示部の詳細について>

次に、情報表示部 112の詳細について説明する。図 2は、本実施の形態 1の情報表示部の一例を示す説明図である。図 2に示すように、情報表示部 112は、特別図柄表示部 201と、普通図柄表示部 202と、保留数表示部 203と、ラウンド数表示部 204とを備える。これらの表示部には、ランプ表示器などが用いられる。

40

#### 【0026】

第1特別図柄表示部 201aは第1特別図柄を表示する。第1特別図柄は、第1始動口 105に遊技球が入賞することにより行われる大当たり判定の大当たり判定結果を示すための図柄である。例えば、第1特別図柄表示部 201aは8つのランプを備える。

#### 【0027】

第1特別図柄表示部 201aは、第1始動口 105に遊技球が入賞することにより大当たり判定が行われると、第1特別図柄を所定期間だけ変動表示した後、大当たり判定結果を示すように停止表示する。例えば、第1特別図柄の変動表示は、第1特別図柄表示部 2

50

01aの各ランプが図2において左から右へ流れるように順次点灯および消灯を繰り返すことにより行われる。

#### 【0028】

また、第1特別図柄の停止表示は、第1特別図柄表示部201aが備えるランプのうちのいずれかのランプのみを一定期間（所謂「確定期間」）点灯させ続けることにより行われる。この際に点灯されるランプは、大当たり判定結果により決定される。例えば、本実施の形態1の大当たり判定では、16ラウンド（以下、「ラウンド」を「R」と略す）確変大当たりか否か、および4R確変大当たりか否かが判定される。したがって、大当たり判定結果は、16R確変大当たり、4R確変大当たり、ハズレのいずれかとなる。

#### 【0029】

例えば、大当たり判定結果が16R確変大当たりであれば、第1特別図柄の停止表示の際に、第1特別図柄表示部201aの左から1つ目、3つ目、5つ目、8つ目のランプのみが点灯される。この点灯様態を以下「大当たり図柄」という。また、大当たり判定結果が4R確変大当たりであれば、第1特別図柄の停止表示の際に、第1特別図柄表示部201aの左から1つ目、2つ目、6つ目、8つ目のランプのみが点灯される。この点灯様態を以下「大当たり図柄」という。そして、大当たり判定結果がハズレであれば、第1特別図柄の停止表示の際に、第1特別図柄表示部201aの左から8つ目のランプのみが点灯される。この点灯様態を以下「ハズレ図柄」という。

#### 【0030】

第2特別図柄表示部201bは第2特別図柄を表示する。第2特別図柄は、第2始動口106に遊技球が入賞することにより行われる大当たり判定の大当たり判定結果を示すための図柄である。例えば、第2特別図柄表示部201bも、第1特別図柄表示部201aと同様に8つのランプを備える。そして、第2特別図柄表示部201bも、第1特別図柄表示部201aが第1特別図柄を変動表示および停止表示するのと同様に、第2特別図柄を変動表示および停止表示する。すなわち、第2特別図柄表示部201bは、第2始動口106に遊技球が入賞することにより大当たり判定が行われると、第2特別図柄を所定期間だけ変動表示する。その後、大当たり判定結果を示すように、大当たり図柄、大当たり図柄、ハズレ図柄のいずれかで停止表示する。

#### 【0031】

普通図柄表示部202は普通図柄を表示する。普通図柄は、ゲート108を遊技球が通過することにより行われる普通図柄判定の判定結果を示す図柄である。例えば、普通図柄表示部202は、「」と「」と「×」とをそれぞれ示す3つのランプを備える。普通図柄表示部202は、ゲート108を遊技球が通過することにより普通図柄判定が行われると、普通図柄を所定期間だけ変動表示した後、普通図柄判定結果を示すように停止表示する。

#### 【0032】

例えば、普通図柄の変動表示は、「」を示すランプのみ点灯、「」を示すランプのみ点灯、「×」を示すランプのみ点灯、「」を示すランプのみ点灯...といったようにこれらのランプが高速に順次点灯および消灯を繰り返すことにより行われる。また、普通図柄の停止表示は、普通図柄表示部202が備えるランプのうちのいずれかのランプのみを一定期間（所謂「確定期間」）点灯させ続けることにより行われる。この際に点灯されるランプは、普通図柄判定結果により決定される。例えば、本実施の形態1の普通図柄判定では、普通電動役物長開放当たりか否か、普通電動役物短開放当たりか否かが判定される。したがって、普通図柄判定結果は、普通電動役物長開放当たり、普通電動役物短開放当たり、ハズレのいずれかとなる。

#### 【0033】

例えば、普通図柄判定結果が普通電動役物長開放当たりであれば、普通図柄の停止表示の際に、「」を示すランプのみが点灯される。また、普通図柄判定結果が普通電動役物短開放当たりであれば、普通図柄の停止表示の際に、「」を示すランプのみが点灯される。そして、普通図柄判定結果がハズレであれば、普通図柄の停止表示の際に、「×」を

10

20

30

40

50

示すランプのみが点灯される。

**【0034】**

保留数表示部203は、遊技機100によって記憶されている各種保留情報の数を表示する。具体的には、保留数表示部203は、第1特別図柄保留数表示部203aと、第2特別図柄保留数表示部203bと、普通図柄保留数表示部203cとを備える。

**【0035】**

第1特別図柄保留数表示部203aは、特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中に遊技球が第1始動口105に入賞することにより記憶された保留情報数（以下「第1保留情報数」という）を表示する。第2特別図柄保留数表示部203bは、特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中に遊技球が第2始動口106に入賞することにより記憶された保留情報数（以下「第2保留情報数」という）を表示する。なお、以下において、単に「保留情報数」という場合、これは第1保留情報数と第2保留情報数とを合わせたものを指す。  
10

**【0036】**

普通図柄保留数表示部203cは、普通図柄の変動表示中や普通電動役物107の開放中に遊技球がゲート108を通過することにより記憶される保留情報数（以下「普図保留情報数」という）を表示する。

**【0037】**

遊技機100では第1保留情報数と第2保留情報数と普図保留情報数との上限数をそれぞれ「4」としている。このため、第1特別図柄保留数表示部203aと第2特別図柄保留数表示部203bと普通図柄保留数表示部203cとは、それぞれ4つのLEDランプからなる。そして、第1特別図柄保留数表示部203aと第2特別図柄保留数表示部203bと普通図柄保留数表示部203cとは、それぞれが対応する保留情報数と同数のLEDランプを点灯させる。  
20

**【0038】**

ラウンド数表示部204は大当たり遊技のラウンド数を表示する。前述のように、遊技機100には16R確変大当たりと4R確変大当たりがある。このため、ラウンド数表示部204は、「16R」を表示するLEDランプと、「4R」を表示するLEDランプとを有する。そして、ラウンド数表示部204は16R確変大当たりと判定されることにより行われる大当たり遊技中には「16R」のLEDランプを点灯させる。一方、ラウンド数表示部204は4R確変大当たりと判定されることにより行われる大当たり遊技中に「4R」のLEDランプを点灯させる。  
30

**【0039】**

<遊技機の基本動作について>

次に、遊技機100の基本動作について説明する。遊技機100は、遊技者により発射指示部材117が操作されると、発射部を駆動させることにより遊技領域103内に遊技球を発射する。遊技領域103内に発射された遊技球が第1始動口105や第2始動口106へ入賞すると、遊技機100は保留情報を取得する。

**【0040】**

この保留情報には、大当たりとするか否かが判定される当落判定に用いられる当落判定用乱数、大当たり図柄の種類（すなわち大当たりの種類）が判定される図柄判定に用いられる図柄判定用乱数、特別図柄の変動態様（変動時間）が判定される変動パターン判定用乱数などが含まれる。  
40

**【0041】**

遊技機100は保留情報を取得すると、この保留情報を用いて大当たり判定を行う。本実施の形態1の場合、遊技機100は、大当たり判定において16R確変大当たりとするか4R確変大当たりとするかハズレとするかを判定する。遊技機100は大当たり判定を行うと、特別図柄表示部201において特別図柄を変動表示する。さらに、遊技機100は特別図柄を変動表示すると、画像表示部104において例えば3つの演出図柄を変動表示する。また、遊技機100は、このように特別図柄や演出図柄を変動表示している際に各種演出（例えばリーチ演出）を行うことができ、これによって大当たりとなる可能性の  
50

高低を遊技者に示唆することができる。

**【0042】**

遊技機100は特別図柄を所定時間だけ変動表示すると、大当たり判定結果を示すように停止表示する。また、遊技機100は特別図柄を停止表示する際に、演出図柄も停止表示する。例えば、大当たり判定結果がハズレであれば、遊技機100は、特別図柄をハズレ図柄で停止表示し、演出図柄をハズレの組み合わせで停止表示する。

**【0043】**

ハズレの組み合わせとしては、所謂「リーチハズレ目」や「バラケ目」を挙げることができる。例えば、リーチハズレ目は、3つの演出図柄のうち、最初に停止表示される第1停止図柄（例えば後述の左演出図柄）と、2番目に停止表示される第2停止図柄（例えば後述の右演出図柄）とが同一数字となり、且つ、最後に停止表示される第3停止図柄（例えば後述の中演出図柄）が当該数字とは異なる数字となる組み合わせ（例えば「1・2・1」）である。また、例えば、バラケ目は、3つの演出図柄のうち、第1停止図柄（例えば後述の左演出図柄）と、第2停止図柄（例えば後述の右演出図柄）とが同一数字とならない（異なる数字となる）組み合わせ（例えば「1・2・2」）である。遊技機100はハズレ図柄やハズレの組み合わせを停止表示した場合、大当たり遊技を行わない。

**【0044】**

一方、大当たり判定結果が大当たりであれば、遊技機100は、特別図柄を大当たり図柄（16R確変大当たりであれば大当たり図柄、4R確変大当たりであれば大当たり図柄）で停止表示し、演出図柄を大当たりの組み合わせで停止表示する。

**【0045】**

大当たりの組み合わせとしては、所謂「ゾロ目」や「チャンス目」を挙げることができる。例えば、ゾロ目は、3つの演出図柄のうち、第1停止図柄（例えば後述の左演出図柄）と、第2停止図柄（例えば後述の右演出図柄）と、第3停止図柄（例えば後述の中演出図柄）とが同一数字となる組み合わせ（例えば「1・1・1」）である。また、例えば、チャンス目は、3つの演出図柄のうち、第1停止図柄（例えば後述の左演出図柄）と、第2停止図柄（例えば後述の右演出図柄）とがそれぞれ所定の数字となる組み合わせ（例えば「1・2・3」）である。

**【0046】**

遊技機100は大当たり図柄や大当たりの組み合わせを停止表示すると、つづいて大当たり遊技を行う。遊技機100は大当たり遊技を行うと、大入賞口109を所定の開放態様で開放させる。本実施の形態1の場合、遊技機100は、大当たり判定において16R確変大当たりと判定したことにより行う16R確変大当たり遊技では、大入賞口109の30秒間の開放を1Rとして、これを16R分行う。一方、遊技機100は、大当たり判定において4R確変大当たりと判定したことにより行う4R確変大当たり遊技では、大入賞口109の30秒間の開放を1Rとして、これを4R分行う。遊技機100は開放させた大入賞口109に遊技球が1球入賞する毎に所定個数の賞球を払い出す。

**【0047】**

なお、遊技機100は、所謂「確率変動機能」を有しており、大当たり遊技後には確率変動機能を作動させる。本実施の形態1の場合、遊技機100は、大当たり遊技後、74回の図柄変動を行うまで高確率遊技状態で遊技を制御する。例えば、遊技機100は高確率遊技状態とすると、高確率遊技状態でないとき、すなわち低確率遊技状態であるときよりも大当たり判定において大当たりと判定する判定確率を高める。

**【0048】**

さらに、遊技機100は、所謂「時間短縮機能（「時短機能」ともいう）」を有しており、大当たり遊技後には時間短縮機能を作動させる。本実施の形態1の場合、遊技機100は、大当たり遊技後には、70回の図柄変動を行うまで補助遊技状態で遊技を制御する。例えば、遊技機100は補助遊技状態とすると、普通電動役物107の開放頻度を増加させたり、普通電動役物107の開放時間を延長させたりすることにより、第2始動口106へ遊技球が入賞する機会を増加させる。

10

20

30

40

50

**【0049】**

また、遊技機100は、遊技球がゲート108を通過すれば普図保留情報を取得する。遊技機100は普図保留情報を取得すると、この普図保留情報を用いて普通図柄判定を行う。本実施の形態1の場合、遊技機100は普通図柄判定において普通電動役物長開放当たりとするか普通電動役物短開放当たりとするかハズレとするかを判定する。

**【0050】**

遊技機100は普通図柄判定を行うと、普通図柄表示部202において普通図柄を変動表示する。遊技機100は普通図柄を所定期間変動表示すると、普通図柄判定結果を示すように停止表示する。そして、遊技機100は普通図柄長開放当たりや普通図柄短開放当たりを示すように停止表示した場合、普通電動役物107を所定期間開放する。

10

**【0051】**

<遊技機の機能的構成について>

次に、遊技機100の機能的構成について説明する。図3は、本実施の形態1の遊技機の機能的構成を示すブロック図である。図3に示すように、遊技機100は、判定部310と、図柄制御部320と、演出実行部330とを含む構成である。

**【0052】**

判定部310は、第1始動口105や第2始動口106に遊技球が入賞することにより保留情報が取得されると、この保留情報を用いて大当たり遊技に関する判定を行う。例えば、判定部310は大当たり遊技に関する判定として大当たり判定や事前判定を行う。大当たり判定では、前述のように大当たり遊技を行うか否かが判定される。また、事前判定では、遊技機100によって記憶されている保留情報の中に大当たり判定で大当たりと判定される保留情報があるか否かなどが判定される。大当たり判定の具体的な内容については図16などを用いて後述し、事前判定の具体的な内容については図14-1などを用いて後述する。

20

**【0053】**

図柄制御部320は、判定部310によって大当たり判定が行われると、図柄を変動させた後に大当たり判定結果を示すように停止させる。前述のように、遊技機100では、大当たり判定結果を示す図柄として特別図柄がある。したがって、例えば、図柄制御部320は、大当たり判定が行われると、特別図柄表示部201において特別図柄を変動表示させた後に大当たり判定結果を示すように大当たり図柄やハズレ図柄を停止表示させる。

30

**【0054】**

また、遊技機100では、大当たり判定結果を示す図柄として演出図柄もある。したがって、例えば、図柄制御部320は、大当たり判定が行われると、画像表示部104において演出図柄を変動表示させた後に大当たり判定結果を示すように大当たりの組み合わせやハズレの組み合わせで停止表示させてもよい。

**【0055】**

演出実行部330は、大当たり判定結果や事前判定結果に基づいて所定の演出を行う。本実施の形態1において、演出実行部330は、例えばゾーン演出を行う。ゾーン演出は、事前判定結果に基づく所謂「連続予告演出」として行われる演出であり、複数回の図柄変動を跨いで行われ得る演出である。例えば、演出実行部330は、ゾーン演出を行っていないときには背景画像として通常背景画像を画像表示部104に表示させ、ゾーン演出を行うと背景画像を特殊背景画像へ切り替える。ゾーン演出の演出例については、図4および図5を用いて後述する。

40

**【0056】**

また、本実施の形態1において、演出実行部330は、例えば保留表示演出を行う。保留表示演出も、ゾーン演出と同様に事前判定結果に基づいて行われる演出である。演出実行部330は、遊技機100によって記憶されている保留情報数を表すために保留表示を画像表示部104に表示させる。

**【0057】**

例えば、演出実行部330は、第1始動口105や第2始動口106に遊技球が入賞す

50

ることにより新たな保留情報が取得されると、この保留情報に対応した保留アイコンを新たに画像表示部 104 に表示させる。これにより、画像表示部 104 には、遊技機 100 によって記憶されている保留情報数と同数の保留アイコンが表示され、このような 1 つまたは複数の保留アイコンによって保留表示が形成される。

#### 【0058】

保留表示演出では、このような保留表示の表示態様の変更が行われる。例えば、演出実行部 330 は、第 1 始動口 105 や第 2 始動口 106 に遊技球が入賞することにより新たな保留情報が取得されると、まず、この保留情報に対応した保留アイコンを通常表示態様で画像表示部 104 に表示させる。

#### 【0059】

その後、演出実行部 330 は保留表示演出を行うと、保留表示内のいずれかの保留アイコンの表示態様を通常表示態様から特殊表示態様へと変更する。さらに、演出実行部 330 は、このような保留表示演出の演出効果を高めるため、保留表示演出の際には画像表示部 104 に遮蔽画像を表示させる。保留表示演出の演出例および遮蔽画像の表示例については、図 4 および図 5 を用いて後述する。

#### 【0060】

さらに、本実施の形態 1において、演出実行部 330 は、大当たり判定結果に基づいてキャラクタ予告演出やリーチ演出を行う。例えば、演出実行部 330 は、キャラクタ予告演出を行うと、所定のキャラクタ画像を画像表示部 104 に表示させる。また、リーチ演出については公知の技術であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

10

#### 【0061】

<遊技機による具体的な演出の一例>

ここで、遊技機 100 による具体的な演出の一例について説明する。図 4 は、本実施の形態 1 の遊技機による具体的な演出の一例を示す説明図（その 1）である。図 5 は、本実施の形態 1 の遊技機による具体的な演出の一例を示す説明図（その 2）である。図 4 および図 5 には、時期 t1 から時期 t13 までのそれぞれの時期における画像表示部 104 の表示画面の一例を示した。

20

#### 【0062】

時期 t1 において、遊技機 100 は、左演出団柄 Ez1 と中演出団柄 Ez2 と右演出団柄 Ez3 との 3 つの演出団柄をハズレの組み合わせで画像表示部 104 に表示している。以下、左演出団柄 Ez1 と中演出団柄 Ez2 と右演出団柄 Ez3 とを合わせて「演出団柄 Ez1 ~ Ez3」と略すことがある。例えば、本実施の形態 1 において、演出団柄 Ez1 ~ Ez3 は、「1」から「9」までのいずれかの数字を表すことができる。時期 t1 では、左演出団柄 Ez1 が「1」、中演出団柄 Ez2 が「2」、右演出団柄 Ez3 が「2」を表すように停止表示されており、この組み合わせはバラケ目に相当する。

30

#### 【0063】

また、時期 t1 において、遊技機 100 は、画像表示部 104 の表示画面において演出団柄 Ez1 ~ Ez3 の背面に背景画像 Hg を表示している。時期 t1 では、遊技機 100 によってゾーン演出が行われていないため、背景画像 Hg としては通常背景画像が表示されており、この通常背景画像は海の風景を表す画像となっている。

40

#### 【0064】

さらに、時期 t1 において、遊技機 100 は、画像表示部 104 の表示画面の所定位置（図示の例では表示画面の左下）に保留表示 Hh を表示している。保留表示 Hh は、遊技機 100 によって記憶されている保留情報数を表すものである。例えば、保留表示 Hh は、遊技機 100 によって記憶されている保留情報数と同数の保留アイコン Hi からなる。時期 t1 では、遊技機 100 によって 2 つの保留情報が記憶されている（保留情報数が「2」である）ため、2 つの保留アイコン Hi からなる保留表示 Hh が表示されている。

#### 【0065】

保留アイコン Hi は、通常表示態様（例えば時期 t1 に図示のように「」の表示態様）と、通常表示態様とは異なる特殊表示態様（例えば後述のように「」の表示態様）と

50

の2つの表示態様のうちのいずれかの表示態様により表示される。時期t1では、保留表示Hhの各保留アイコンHiのいずれもが通常表示態様で表示されている。

#### 【0066】

遊技機100は、時期t1の状態において大当たり判定を行うと、時期t2に示すように演出図柄Ez1～Ez3の変動表示を開始する。ここでは、この大当たり判定結果はハズレであったとする。すなわち、時期t2からはハズレの図柄変動（以下「ハズレ変動」という）が開始されることになる。また、本実施の形態1において、演出図柄Ez1～Ez3を時期t2に図示のように下白抜き矢印で示した場合、これは演出図柄Ez1～Ez3が変動表示されていることを表すものとする。

#### 【0067】

なお、時期t2では、大当たり判定が行われたことにより、時期t1から保留情報数が「1」減少して「1」となった。このため、遊技機100は、保留表示Hhの保留アイコンHiの数も一つ減少させることとなるが、この際には、左端の保留アイコンHiを表示画面から消去し、これ以外の保留アイコンHiを一つずつ左側へシフトさせるように表示する。

#### 【0068】

また、遊技機100は大当たり判定を行うと、この大当たり判定結果を示す際の図柄変動中に行う演出の演出内容を決定（判定）し、この演出内容の演出を行う。例えば、ここでは、遊技機100は、時期t2から開始させた図柄変動中にキャラクタ予告演出を行うと決定したものとする。この場合、遊技機100は、時期t2から開始させた図柄変動中の所定の時期t3となるとキャラクタ予告演出を行って、このキャラクタ予告演出によりキャラクタ画像Kgを画像表示部104に表示する。なお、図示を省略するが、時期t3でも時期t2と同様、演出図柄Ez1～Ez3が変動表示されているものとする。

#### 【0069】

時期t3直後の時期t4では、第1始動口105への遊技球の入賞が発生し、遊技機100は新たな保留情報を記憶した。遊技機100は保留情報を記憶すると、保留表示演出を行うか否かを決定（判定）する。ここでは、これによって、遊技機100は、遮蔽画像Sgを伴う保留表示演出を行うと決定したものとする。

#### 【0070】

この場合、遊技機100は、時期t4に図示のように、増加した保留情報に対応するよう新たに保留アイコンHiを画像表示部104に表示させるとともに、遮蔽画像Sgを画像表示部104に表示させる。この際、遊技機100は、画像表示部104の表示画面において背景画像Hgおよびキャラクタ画像Kgの前面、且つ、保留表示Hhおよび演出図柄Ez1～Ez3の背面に遮蔽画像Sgを表示する。

#### 【0071】

本実施の形態1において、遮蔽画像Sgは、扉を模した画像となっており、例えば画像表示部104の表示画面の左端および右端から中央へ向けて進出してくるように表示される。そして、時期t4直後の時期t5となると、背景画像Hgおよびキャラクタ画像Kgは、遮蔽画像Sgによって完全に遮蔽されて遊技者からすると視認困難（例えば視認不可能）なものとなる。なお、前述のように、保留表示Hhおよび演出図柄Ez1～Ez3については、遮蔽画像Sgよりも前面に表示されるため、これらは遮蔽画像Sgによって遮蔽されることはない。

#### 【0072】

ところで、遊技機100においてはキャラクタ予告演出時にはキャラクタ予告演出用の演出音が出力される。遊技機100は、例えば、時期t5のようにキャラクタ画像Kgを遮蔽させた際には、さらにキャラクタ予告演出用の演出音を消音したり小さくしたりしてもよい。このようにすれば、遊技機100は、キャラクタ予告演出用のBGMの音量の面からもキャラクタ予告演出（キャラクタ画像Kg）が遮蔽されている感覚を遊技者に与えることができる。

#### 【0073】

10

20

30

40

50

ところで、遊技機 100 は、遮蔽画像 Sg を表示した際、時期 t4 および時期 t5 に図示のように、演出図柄 Ez1 ~ Ez3 を遮蔽画像 Sg の表示前よりも小さな表示態様に変更するとともに、表示画面の隅（図示の例では表示画面の右下）に移動させて表示するようにもよい。この場合、遊技機 100 は、単に演出図柄 Ez1 ~ Ez3 を遮蔽画像 Sg の表示前よりも縮小表示することとしてもよいし、異なる態様（例えば遮蔽画像 Sg の表示前よりもシンプルな表示態様）の演出図柄 Ez1 ~ Ez3 を表示してもよい。演出図柄 Ez1 ~ Ez3 をこのように表示することにより、遊技機 100 は、演出図柄 Ez1 ~ Ez3 を目立ち難いものとすることができます。このようにすれば、後述の保留表示演出を相対的に目立ち易いものとすることができます、保留表示演出の演出効果をさらに向上させることができる。

10

#### 【0074】

遊技機 100 は、時期 t2（図柄変動の開始時期）から所定の変動時間が経過した時期 t6 となると、大当たり判定結果を示す組み合わせで演出図柄 Ez1 ~ Ez3 を停止表示する。前述のように、時期 t2 から開始された図柄変動はハズレ変動であるので、時期 t6 では、左演出図柄 Ez1 が「2」、中演出図柄 Ez2 が「1」、右演出図柄 Ez3 が「3」を表すように停止表示されており、この組み合わせはバラケ目に相当する。これによって、時期 t2 から開始された図柄変動が終了することになるが、遮蔽画像 Sg についてはこの図柄変動終了後も継続して画像表示部 104 に表示される。

#### 【0075】

遊技機 100 は、時期 t6 の状態において大当たり判定を行うと、時期 t7 に図示のように演出図柄 Ez1 ~ Ez3 の変動表示を開始する。例えば、ここでは、この大当たり判定結果はハズレであったとする。すなわち、時期 t7 からはハズレ変動が開始されることになる。なお、時期 t7 では、大当たり判定が行われたことにより、時期 t6 から保留情報数が「1」減少して「1」となった。このため、遊技機 100 は、保留表示 Hi の保留アイコン Hi の数も一つ減少させている。

20

#### 【0076】

また、遊技機 100 は、例えば、遮蔽画像 Sg を表示させた次の図柄変動中には保留表示演出を行う。保留表示演出は、保留アイコン Hi の表示態様が特殊表示態様となるか否かを遊技者に楽しませる演出となっている。例えば、遊技機 100 は保留表示演出を行うと、時期 t7 に図示のように、特殊表示態様に変化させる可能性のある保留アイコン Hi を強調表示するとともに、演出ボタン 118 の押下を指示する画像を表示する。そして、遊技機 100 は、保留表示演出中に遊技者により演出ボタン 118 が押下されると、時期 t8 に図示のように強調表示していた保留アイコン Hi を特殊表示態様に変更する。

30

#### 【0077】

また、遊技機 100 は、遊技者により演出ボタン 118 が押下された際には所定演出を行ってもよい。例えば、遊技機 100 は、遊技者により演出ボタン 118 が押下されると、特殊表示態様に変化させる可能性のある保留アイコン Hi に雷が落ちるようなエフェクト演出を行い、これによってこの保留アイコン Hi が特殊表示態様に変更される表示を行う。

#### 【0078】

40

なお、例えば、遊技機 100 は、時期 t7 に示す表示を所定期間行っても遊技者により演出ボタン 118 が押下されなかった場合（例えば所謂「操作有効期間」内に遊技者により演出ボタン 118 が押下されなかった場合）にも、時期 t8 に図示のように保留アイコン Hi を特殊表示態様に変更する。ただし、この場合、遊技機 100 は前述のエフェクト演出は行わない。

#### 【0079】

遊技機 100 は、時期 t7（図柄変動の開始時期）から所定の変動時間が経過した時期 t9 となると、大当たり判定結果を示す組み合わせで演出図柄 Ez1 ~ Ez3 を停止表示する。前述のように、時期 t7 から開始された図柄変動はハズレ変動であるので、時期 t9 では、左演出図柄 Ez1 が「3」、中演出図柄 Ez2 が「1」、右演出図柄 Ez3 が「

50

2」を表すように停止表示されており、この組み合わせはバラケ目に相当する。これによって、時期  $t_7$  から開始された図柄変動が終了することになるが、遮蔽画像  $S_g$  についてはこの図柄変動終了後も継続して画像表示部 104 に表示される。

#### 【0080】

ところで、ここで、遊技機 100 は、時期  $t_7$  から開始させた図柄変動中にゾーン演出を行うと決定していたものとする。この場合、遊技機 100 は、時期  $t_7$  から時期  $t_9$  まで期間における所定の時期となるとゾーン演出を開始して、このゾーン演出により背景画像  $H_g$  を通常背景画像から特殊背景画像に切り替えることになる。しかし、前述のように、背景画像  $H_g$  は、遮蔽画像  $S_g$  によって遮蔽されているため、遊技者は特殊背景画像に切り替えられたことを知ることはできない。ここでは、時期  $t_8$ において、遊技機 100 は特殊背景画像へ切り替えたものとする。また、前述のように、遊技機 100 は、複数回の図柄変動を跨ぐようにゾーン演出を行うことができ、ここでは 2 回の図柄変動を跨ぐゾーン演出を開始したものとする。  
10

#### 【0081】

なお、遊技機 100 は、ゾーン演出を行った際には、特殊背景画像の表示に加えて、ゾーン演出用の BGM を再生してもよい。この場合、遊技機 100 は、遮蔽画像  $S_g$  を表示させることにより特殊背景画像を遮蔽している際には、ゾーン演出用の BGM の音量を小さくする。このようにすれば、遊技機 100 は、ゾーン演出用の BGM の音量の面からもゾーン演出（特殊背景画像）が遮蔽されている感覚を遊技者に与えることができる。また、遊技者からしてみれば、遮蔽画像  $S_g$  によって特殊背景画像を目視することはできないものの、ゾーン演出用の BGM からゾーン演出が開始されたことを推測することができる。  
20

#### 【0082】

遊技機 100 は、時期  $t_9$  の状態において大当たり判定を行うと、時期  $t_{10}$  に示すように演出図柄  $E_{z1} \sim E_{z3}$  の変動表示を開始する。この大当たり判定に用いられた保留情報は、前述の保留表示演出で特殊表示態様とされた保留アイコン  $H_i$  に対応する保留情報である。このため、前述の保留表示演出で特殊表示態様とされた保留アイコン  $H_i$  は画像表示部 104 の表示画面から消去されている。そして、ここでは、この大当たり判定結果は大当たりであったとする。すなわち、時期  $t_{10}$  からは大当たりの図柄変動（以下「大当たり変動」）が開始されることになる。  
30

#### 【0083】

遊技機 100 は、保留表示演出により特殊表示態様とされた保留アイコン  $H_i$  に対応する保留情報による図柄変動中には、遮蔽画像  $S_g$  を画像表示部 104 から退避させる演出を行う。例えば、遊技機 100 は、時期  $t_{10}$  に図示のように、まずは演出ボタン 118 の押下を指示する画像を表示させ、遊技者によって演出ボタン 118 が押下されると、時期  $t_{11}$  に図示のように遮蔽画像  $S_g$  を表示画面から退避させる。これによって、それまで遮蔽画像  $S_g$  により遮蔽されていた背景画像  $H_g$  が遊技者にとって視認可能なものとなる。前述のように、背景画像  $H_g$  は、遮蔽画像  $S_g$  により遮蔽されている間に特殊背景画像へと切り替えられている。このため、時期  $t_{11}$  では、背景画像  $H_g$  としては特殊背景画像が表示されており、この特殊背景画像は宇宙の風景を表す画像となっている。  
40

#### 【0084】

なお、例えば、遊技機 100 は、演出ボタン 118 の押下を指示する画像を表示させた後、遊技者によって演出ボタン 118 が所定の操作有効期間押下されなかった場合にも、遮蔽画像  $S_g$  を表示画面から退避させる。

#### 【0085】

その後、遊技機 100 は、時期  $t_{10}$  から開始させた図柄変動中の所定時期となると、時期  $t_{12}$  に図示のように、左演出図柄  $E_{z1}$  と、右演出図柄  $E_{z3}$  とをリーチ状態で仮停止表示して所定のリーチ演出を行う。なお、例えば、演出図柄  $E_{z1} \sim E_{z3}$  は、仮停止表示されている際には搖動するように（例えば微少量上下に振動するように）表示される。そして、遊技機 100 は、時期  $t_{10}$  から所定の変動時間が経過した時期  $t_{13}$  とな  
50

ると、大当たり判定結果を示す組み合わせで演出図柄 E z 1 ~ E z 3 を停止表示する。前述のように、時期 t 1 0 から開始された図柄変動は大当たり変動であるので、時期 t 1 3 では、左演出図柄 E z 1 が「1」、中演出図柄 E z 2 が「1」、右演出図柄 E z 3 が「1」を表すように停止表示されており、この組み合わせは大当たりの組み合わせに相当する。

#### 【0086】

<遊技機による表示画面の構成の一例>

次に、遊技機 100 による表示画面の構成の一例について補足説明する。図 6 は、本実施の形態 1 の遊技機による表示画面の構成の一例を示す説明図である。図 6 には、例えば図 4 の時期 t 5 における画像表示部 104 の表示画面を模式的に示した。

10

#### 【0087】

この場合、遊技機 100 は、画像表示部 104 の表示画面 600 を、背景画像 Hg と、キャラクタ画像 Kg と、遮蔽画像 Sg と、演出図柄 Ez 1 ~ Ez 3 と、保留表示 Hh (保留アイコン Hi) との重ね合わせによって構成している。なお、ここで、表示画面 600 における各画像の前後方向の配置順は、表示画面 600 において背面方向から、背景画像 Hg、キャラクタ画像 Kg、遮蔽画像 Sg、演出図柄 Ez 1 ~ Ez 3、保留表示 Hh となっている。

#### 【0088】

例えば、遊技機 100 は、背景画像 Hg と、キャラクタ画像 Kg と、遮蔽画像 Sg と、演出図柄 Ez 1 ~ Ez 3 と、保留表示 Hh を画像表示部 104 に表示させる場合、これらの各画像の画像データを VRAM (図 9 の符号 744 参照) に格納することになる。遊技機 100 は、これらの各画像の画像データを VRAM に格納する際に、それぞれの画像データに所謂「レイヤ」を設定することができる。

20

#### 【0089】

そして、遊技機 100 は、背景画像 Hg の画像データには表示画面において最も背面側となるレイヤを設定し、キャラクタ画像 Kg の画像データには表示画面において 2 番目に背面側となるレイヤを設定する。また、遊技機 100 は、遮蔽画像 Sg の画像データには表示画面において 3 番目に背面側となるレイヤを設定し、演出図柄 Ez 1 ~ Ez 3 の画像データには表示画面において 4 番目に背面側となるレイヤを設定し、保留表示 Hh の画像データには表示画面において 5 番目に背面側 (すなわち最も前面側) となるレイヤを設定する。このようにすることにより、遊技機 100 は、前述のような表示画面の構成でそれぞれの画像を画像表示部 104 に表示させることができる。

30

#### 【0090】

以上に説明したように、遊技機 100 は、保留表示演出を行う際、背景画像 Hg やキャラクタ画像 Kg を遮蔽画像 Sg により遮蔽することによりこれらを遊技者にとって目立ち難いものとして、相対的に保留表示 Hh を遊技者にとって目立ち易いものとすることができます。これによって、遊技機 100 は、保留表示 Hh を用いた保留表示演出を遊技者にとって目立ち易いものとすることができます、保留表示演出の演出効果を向上させることができます。

#### 【0091】

なお、保留表示 Hh を用いた保留表示演出を遊技者にとって目立ち易いものとする観点から、遮蔽画像 Sg については、デザイン的に保留表示 Hh を際立たせることのできる画像 (例えば背景画像 Hg よりも遊技者にとっての見た目上シンプルな画像) としたり、色彩的に保留表示 Hh を際立たせることのできる画像としたりすることが望ましい。

40

#### 【0092】

また、遊技機 100 は、遮蔽画像 Sg を表示している間にゾーン演出を開始することができ、これにより背景画像 Hg を特殊背景画像に切り替えることができる。そして、遊技機 100 は、遮蔽画像 Sg を表示している間に特殊背景画像に切り替えていた場合には、遮蔽画像 Sg を表示画面から退避させた際、遊技者に大きな驚きを与えることができ、遊技者を楽しませることができる。

50

**【0093】**

また、遊技機100は、さらにガセ保留表示演出を行うようにしてもよい。例えば、ガセ保留表示演出を行った場合、遊技機100は、時期t7に示した表示を行った後、遊技者によって演出ボタン118が押下されたとしても、強調表示していた保留アイコンHiの表示態様を通常表示態様のままとし、特殊表示態様への変更は行わない。なお、この場合、遊技機100は、前述のエフェクト演出までは行うようにしてもよい。つまり、この場合、遊技機100は、遊技者によって演出ボタン118が押下された際にはエフェクト演出を行うものの、特殊表示態様への変更は行わない。

**【0094】**

このようなガセ保留表示演出を設けることにより、遊技機100は、保留表示演出を行ったとしても、「ガセ保留表示演出かもしれない」といった緊張感（所謂「ドキドキ感」）を遊技者に与えることができ、これによって保留表示演出を一層と楽しませることができることになる。

**【0095】**

なお、前述の例では、演出ボタン118の押下を契機に、保留アイコンHiの表示態様を変更したり遮蔽画像Sgを表示画面から退避させたりするようにしたが、これに限らない。例えば、遊技機100は、予め定められた所定のタイミングとなったときに、保留アイコンHiの表示態様を変更したり遮蔽画像Sgを表示画面から退避させたりするようにしてもよい。

**【0096】**

<遊技機のハードウェア構成の一例>

次に、遊技機100のハードウェア構成の一例について説明する。図7は、本実施の形態1の遊技機のハードウェア構成の一例を示す説明図（その1）である。遊技機100は、遊技の進行を制御する主制御部701と、賞球の払い出しなどを制御する賞球制御部702と、演出を制御する演出制御部703とを備える。

**【0097】**

<主制御部>

まず、主制御部701について説明する。主制御部701は、CPU(Central Processing Unit)711と、ROM(Read Only Memory)712と、RAM(Random Access Memory)713と、不図示の入出力インターフェース(I/O)などを備える。

**【0098】**

CPU711は主制御部701の全体の制御を司る。ROM712は遊技の進行に関するプログラムやデータなどを記憶する。例えば、ROM712は図8-1や図8-2に示す各種テーブルを記憶する。RAM713はCPU711のワークエリアとして使用される。CPU711はROM712からプログラムやデータを読み出し、RAM713をワークエリアとして使用しながら読み出したプログラムを実行する。

**【0099】**

主制御部701には遊技球を検出する各種スイッチ（以下「SW」と略す）が接続される。例えば、主制御部701には、第1始動口SW714aと、第2始動口SW714bとが接続される。第1始動口SW714aは第1始動口105へ入賞した遊技球を検出するSWである。第2始動口SW714bは第2始動口106へ入賞した遊技球を検出するSWである。

**【0100】**

さらに、主制御部701には、ゲートSW715と、大入賞口SW716と、普通入賞口SW717とが接続される。ゲートSW715はゲート108を通過した遊技球を検出するSWである。また、大入賞口SW716は大入賞口109へ入賞した遊技球を検出するSWである。また、普通入賞口SW717は普通入賞口110へ入賞した遊技球を検出するSWである。

**【0101】**

10

20

30

40

50

各種 SW714～717は遊技球を検出したか否かを示す検出信号を主制御部701へ入力する。主制御部701は各種SW714～717から入力される検出信号に基づいて保留情報を記憶したり、賞球制御部702に対して賞球の払い出し指示を行ったりする。各種SW714～717には近接スイッチなどを用いることができる。

#### 【0102】

主制御部701には電動役物を動作させる各種ソレノイドが接続される。例えば、主制御部701には、普通電動役物ソレノイド718が接続される。普通電動役物ソレノイド718は普通電動役物107を開閉動作させるソレノイドである。また、主制御部701には大入賞口ソレノイド719が接続される。大入賞口ソレノイド719は大入賞口109を開閉動作させるソレノイドである。各種ソレノイド718, 719は主制御部701から入力された電気エネルギーを機械的な運動に変換し、普通電動役物107や大入賞口109を開閉動作させる。10

#### 【0103】

主制御部701には情報表示部112が接続される。前述のように、情報表示部112は、特別図柄表示部201（第1特別図柄表示部201aと第2特別図柄表示部201b）と、普通図柄表示部202と、保留数表示部203と、ラウンド数表示部204とを備える。

#### 【0104】

また、主制御部701には盤用外部情報端子基板791が接続される。主制御部701は盤用外部情報端子基板791を介して各種情報を外部に出力することができる。例えば、主制御部701は主制御基板によってその機能を実現することができる。20

#### 【0105】

<賞球制御部>

次に、賞球制御部702について説明する。賞球制御部702は、CPU721と、ROM722と、RAM723と、不図示の入出力インターフェースなどを備える。

#### 【0106】

CPU721は賞球制御部702の全体の制御を司る。ROM722は賞球の払い出しなどに関するプログラムやデータなどを記憶する。RAM723はCPU721のワークエリアとして使用される。CPU721はROM722からプログラムやデータを読み出し、RAM723をワークエリアとして使用しながら読み出したプログラムを実行する。30

#### 【0107】

賞球制御部702には遊技球を検出する各種SWが接続される。例えば、賞球制御部702には、所定位置の遊技球を検出する定位置検出SW724と、払い出された遊技球を検出する払出球検出SW725と、枠体前面に設けられた打球供給皿内の遊技球の有無を検出する球有り検出SW726と、打球供給皿が遊技球で満たされていることを検出する満タン検出SW727とが接続される。

#### 【0108】

各種SW724～727は遊技球を検出したか否かを示す検出信号を賞球制御部702へ入力する。賞球制御部702は主制御部701から出力された払い出し指示や各種SW724～727から入力された検出信号に基づいて、賞球を払い出したり賞球の払い出しをやめたりする。また、賞球制御部702は各種SW724～727から入力された検出信号を主制御部701へ出力してもよい。40

#### 【0109】

また、賞球制御部702には発射部728と払出部729とが接続される。賞球制御部702は遊技球の発射の操作を検出すると発射部728を制御して、遊技領域103に向けて遊技球を発射させる。また、賞球制御部702は主制御部701から払い出し指示などに基づいて払出部729を制御して、賞球を払い出させる。

#### 【0110】

また、賞球制御部702には枠用外部情報端子基板792が接続される。賞球制御部702は枠用外部情報端子基板792を介して各種情報を外部に出力することができる。例50

えば、賞球制御部 702 は賞球制御基板によってその機能を実現することができる。

**【0111】**

<主制御部の ROM に記憶されたテーブルの一例>

次に、主制御部 701 の ROM 712 に記憶されたテーブルの一例について説明する。図 8-1 は、本実施の形態 1 の主制御部の ROM に記憶されたテーブルの一例を示す説明図(その 1)である。図 8-2 は、本実施の形態 1 の主制御部の ROM に記憶されたテーブルの一例を示す説明図(その 2)である。

**【0112】**

例えば、ROM 712 には、図 8-1(A) に示す当落判定用テーブルと、図 8-1(B) に示す図柄判定用テーブルと、図 8-2(C) に示す変動パターン判定用テーブルとが記憶される。10

**【0113】**

<当落判定用テーブルについて>

図 8-1(A) に示した当落判定用テーブルは、大当たり判定において大当たりか否かが判定される「当落判定」に用いられるテーブルである。当落判定用テーブルには、当落判定において大当たりと判定させる所定の判定値が設定される。当落判定に際し、主制御部 701 は、当落判定用乱数が当落判定用テーブルの判定値と一致するか否かを判定し、これらが一致すれば大当たりと判定し、一致しなければハズレと判定する。

**【0114】**

図 8-1(A) に図示のように、当落判定用テーブルに設定される判定値には、低確率遊技状態用当落判定値 811 と、高確率遊技状態用当落判定値 812 とがある。低確率遊技状態用当落判定値 811 は、低確率遊技状態での当落判定に用いられる。高確率遊技状態用当落判定値 812 は、高確率遊技状態での当落判定に用いられる。20

**【0115】**

低確率遊技状態用当落判定値 811 の内容は、判定値「0」となっている。これによって、低確率遊技状態用当落判定値 811 が用いられた当落判定では、当落判定用乱数が「0」であれば大当たりと判定されることになる。本実施の形態 1 では、当落判定用乱数は、「0 ~ 249」の範囲内の整数となる(且つ、いずれの整数も均等に選ばれる)。このため、低確率遊技状態用当落判定値 811 が用いられた当落判定で大当たりと判定される判定確率は、図 8-1(A) に図示のように「1 / 250」となる。30

**【0116】**

一方、高確率遊技状態用当落判定値 812 の内容は、判定値「0 ~ 6」となっている。これによって、高確率遊技状態用当落判定値 812 が用いられた当落判定では、当落判定用乱数が「0 ~ 6」の範囲内の整数であれば大当たりと判定されることになる。このため、高確率遊技状態用当落判定値 812 が用いられた当落判定で大当たりと判定される判定確率は、図 8-1(A) に図示のように「7 / 250」となる。

**【0117】**

以上のように、高確率遊技状態用当落判定値 812 が用いられる当落判定では、低確率遊技状態用当落判定値 811 が用いられる当落判定よりも、大当たりの判定確率が高まるようになっている。したがって、遊技機 100 において、高確率遊技状態は、低確率遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態と言える。40

**【0118】**

<図柄判定用テーブルについて>

図 8-1(B) に示した図柄判定用テーブルは、大当たり判定において大当たり図柄が判定される「図柄判定」に用いられるテーブルである。図柄判定用テーブルには、大当たり図柄毎に所定の判定値が設定される。図柄判定に際し、主制御部 701 は、図柄判定用乱数がいずれの大当たり図柄の判定値と一致するかを判定する。そして、主制御部 701 は、図柄判定用乱数が一致した判定値の大当たり図柄を図柄判定の判定結果として導出する。

**【0119】**

図8-1(B)に図示のように、図柄判定用テーブルに設定される判定値には、第1始動口用図柄判定値821と、第2始動口用図柄判定値822がある。第1始動口用図柄判定値821は、遊技球が第1始動口105に入賞したことにより行われる図柄判定に用いられる。第2始動口用図柄判定値822は、遊技球が第2始動口106に入賞したことにより行われる図柄判定に用いられる。

#### 【0120】

第1始動口用図柄判定値821の内容は、大当たり図柄 に判定値「0～49」を割り当て、大当たり図柄 に判定値「50～99」を割り当てたものとなっている。これによつて、第1始動口用図柄判定値821が用いられた図柄判定では、図柄判定用乱数が「0～49」の範囲内の整数であれば大当たり図柄 と判定され、図柄判定用乱数が「50～99」の範囲内の整数であれば大当たり図柄 と判定されることになる。  
10

#### 【0121】

本実施の形態1では、図柄判定用乱数は、「0～99」の範囲内の整数となる（且つ、いずれの整数も均等に選ばれる）。このため、第1始動口用図柄判定値821が用いられた図柄判定で大当たり図柄 と判定される判定確率は、図8-1(B)に図示のように「50/100」となる。そして、第1始動口用図柄判定値821が用いられた図柄判定で大当たり図柄 と判定される判定確率は、図8-1(B)に図示のように「50/100」となる。

#### 【0122】

一方、第2始動口用図柄判定値822の内容は、大当たり図柄 に判定値「0～89」を割り当て、大当たり図柄 に判定値「90～99」を割り当てたものとなっている。これによつて、第2始動口用図柄判定値822が用いられた図柄判定では、図柄判定用乱数が「0～89」の範囲内の整数であれば大当たり図柄 と判定され、図柄判定用乱数が「90～99」の範囲内の整数であれば大当たり図柄 と判定されることになる。  
20

#### 【0123】

このため、第2始動口用図柄判定値822が用いられた図柄判定で大当たり図柄 と判定される判定確率は、図8-1(B)に図示のように「90/100」となる。そして、第2始動口用図柄判定値822が用いられた図柄判定で大当たり図柄 と判定される判定確率は、図8-1(B)に図示のように「10/100」となる。以上のように、第2始動口用図柄判定値822が用いられる図柄判定では、第1始動口用図柄判定値821が用いられる図柄判定よりも、大当たり図柄 の判定確率が高まるようになっている。  
30

#### 【0124】

ところで、遊技機100では、大当たり図柄と、大当たりの種別とには、図8-1(B)に示す対応関係があり、図柄判定の判定結果によって行われる大当たりが決定される。すなわち、図柄判定において、大当たり図柄 と判定されると16R確変大当たりが行われ、大当たり図柄 と判定されると4R確変大当たりが行われる。このため、大当たり図柄を判定する図柄判定は、大当たりの種別の判定とも換言することができる。

#### 【0125】

そして、第2始動口用図柄判定値822が用いられる図柄判定では、第1始動口用図柄判定値821が用いられる図柄判定よりも、大当たり図柄 （すなわち遊技者にとって4R確変大当たりよりも多くの賞球が見込める16R確変大当たり）の判定確率が高まるようになっている。したがって、遊技機100において、第2始動口106に遊技球が入賞することにより行われる大当たり判定は、第1始動口105に遊技球が入賞することにより行われる大当たり判定よりも遊技者にとって有利な大当たり判定と言える。  
40

#### 【0126】

<変動パターン判定用テーブルについて>

図8-2(C)に示した変動パターン判定用テーブルは、変動パターンが判定される「変動パターン判定」に用いられるテーブルである。ここで、変動パターンは、大当たり判定結果を示すまでの図柄の変動態様（例えば変動時間）を定めたものである。変動パターン判定用テーブルには、変動パターン毎に所定の判定値が設定される。変動パターン判定  
50

に際し、主制御部 701 は、変動パターン判定用乱数がいずれの変動パターンの判定値と一致するかを判定する。そして、主制御部 701 は、変動パターン判定用乱数が一致した判定値の変動パターンを変動パターン判定の判定結果として導出する。

#### 【0127】

図 8 - 2 (C) に図示のように、変動パターン判定用テーブルに設定される判定値には、ハズレ用変動パターン判定値 831 と、大当たり用変動パターン判定値 832 とがある。ハズレ用変動パターン判定値 831 は、大当たり判定結果がハズレである場合の変動パターン判定に用いられる。大当たり用変動パターン判定値 832 は、大当たり判定結果が大当たりである場合の変動パターン判定に用いられる。

#### 【0128】

ハズレ用変動パターン判定値 831 の内容は、変動パターン Hp10 に判定値「0 ~ 69」を割り当て、変動パターン Hp11 に判定値「70 ~ 89」を割り当て、変動パターン Hp12 に判定値「90 ~ 97」を割り当て、変動パターン Hp13 に判定値「98, 99」を割り当てたものとなっている。また、ハズレ用変動パターン判定値 831 では、変動パターン Hp21, Hp22, Hp23 に対する判定値の割り当てではない。

10

#### 【0129】

これによって、ハズレ用変動パターン判定値 831 が用いられた変動パターン判定では、変動パターン判定用乱数が「0 ~ 69」の範囲内の整数であれば変動パターン Hp10 と判定され、変動パターン判定用乱数が「70 ~ 89」の範囲内の整数であれば変動パターン Hp11 と判定され、変動パターン判定用乱数が「90 ~ 97」の範囲内の整数であれば変動パターン Hp12 と判定され、変動パターン判定用乱数が「98, 99」の範囲内の整数であれば変動パターン Hp13 と判定されることになる。

20

#### 【0130】

本実施の形態 1 では、変動パターン判定用乱数は、「0 ~ 99」の範囲内の整数となる（且つ、いずれの整数も均等に選ばれる）。このため、ハズレ用変動パターン判定値 831 が用いられた変動パターン判定におけるそれぞれの変動パターンの判定確率は、図 8 - 2 (C) に図示した通りとなる。

#### 【0131】

一方、大当たり用変動パターン判定値 832 の内容は、変動パターン Hp21 に判定値「0 ~ 9」を割り当て、変動パターン Hp22 に判定値「10 ~ 49」を割り当て、変動パターン Hp23 に判定値「50 ~ 99」を割り当てたものとなっている。また、大当たり用変動パターン判定値 832 では、変動パターン Hp10, Hp11, Hp12, Hp13 に対する判定値の割り当てではない。

30

#### 【0132】

これによって、大当たり用変動パターン判定値 832 が用いられた変動パターン判定では、変動パターン判定用乱数が「0 ~ 9」の範囲内の整数であれば変動パターン Hp21 と判定され、変動パターン判定用乱数が「10 ~ 49」の範囲内の整数であれば変動パターン Hp22 と判定され、変動パターン判定用乱数が「50 ~ 99」の範囲内の整数であれば変動パターン Hp23 と判定されることになる。このため、大当たり用変動パターン判定値 832 が用いられた変動パターン判定におけるそれぞれの変動パターンの判定確率は、図 8 - 2 (C) に図示した通りとなる。

40

#### 【0133】

ところで、遊技機 100 では、変動パターンと、この変動パターンによる図柄変動時に実行可能な演出とには、図 8 - 2 (C) に示す対応関係がある。このため、例えば、図 8 - 2 (C) に示すように、高期待度リーチ演出を実行させる変動パターンの判定確率を、大当たり判定結果が大当たりの場合には高く、大当たり判定結果がハズレの場合には低くなるように定めることにより、高期待度リーチ演出の期待度（「信頼度」ともいう）を担保することができる。

#### 【0134】

また、遊技機 100 においては、遊技状態毎に異なる変動パターン判定用テーブルを設

50

けてもよい。例えば、この場合、高確率遊技状態である際（確率変動機能が作動している際）の変動パターン判定に用いられる変動パターン判定用テーブルと、低確率遊技状態（確率変動機能が作動していない際）の変動パターン判定に用いられる変動パターン判定用テーブルとを設ける。

#### 【0135】

そして、この場合、高確率遊技状態の変動パターン判定に用いられる変動パターン判定用テーブルには、低確率遊技状態の変動パターン判定に用いられる変動パターン判定用テーブルよりも短い変動時間を定めた変動パターンを設定する。このようにすれば、高確率遊技状態であるときには、低確率遊技状態であるときよりも短い変動時間で図柄変動を行うことができるようになる。したがって、この場合、単位時間あたりに行える図柄変動の回数が、高確率遊技状態であるときには低確率遊技状態であるときよりも増加することとなり、高確率遊技状態における遊技効率を高めることができ、遊技者に爽快感のある高確率遊技状態での遊技を楽しむことが可能となる。10

#### 【0136】

なお、前述した、判定部310と、図柄制御部320とは、例えば主制御部701のCPU711がROM712に記憶された所定のプログラムを実行することにより、その機能を実現することができる。

#### 【0137】

##### <演出制御部>

次に、演出制御部703について説明する。図9は、本実施の形態1の遊技機のハードウェア構成の一例を示す説明図（その2）である。演出制御部703は、演出制御部703全体を統括する演出統括部703aと、画像表示部104の表示制御やスピーカ114の音声出力制御を行う画像・音声制御部703bと、ランプの点灯制御や可動役物130の駆動制御を行うランプ制御部703cとを備える。20

#### 【0138】

##### <演出統括部>

まず、演出統括部703aについて説明する。演出統括部703aは、CPU731と、ROM732と、RAM733と、RTC(Real-Time Clock)734と、不図示の入出力インターフェース(I/O)などを備える。

#### 【0139】

CPU731は演出統括部703aの全体の制御を司る。ROM732は演出制御部703を統括するためのプログラムやデータなどを記憶する。RAM733はCPU731のワークエリアとして使用される。CPU731はROM732からプログラムやデータを読み出し、RAM733をワークエリアとして使用しながら読み出したプログラムを実行する。30

#### 【0140】

RTC734は実時間を計時出力する。RTC734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。このため、RTC734は遊技機100の電源が遮断されても一定期間は計時動作を継続することができる。40

#### 【0141】

図9にはRTC734を演出統括部703a内に設けた例を示しているが、RTC734は主制御部701内や画像・音声制御部703b内などに設けられてもよい。また、RTC734を単独で配置して、演出統括部703aなどに対して計時された実時間を示す情報を出力するように構成してもよい。

#### 【0142】

さらに、演出統括部703aには、遊技者からの操作を受け付けるための操作手段として機能する、演出ボタン118、十字キー119が接続される。演出ボタン118や十字キー119は、遊技者により操作（例えば押下）されたキーに対応する制御信号を演出統括部703aに入力する。50

**【0143】**

<画像・音声制御部>

次に、画像・音声制御部703bについて説明する。画像・音声制御部703bは、CPU741と、ROM742と、RAM743と、VRAM744と、不図示の入出力インターフェース(I/O)などを備える。

**【0144】**

CPU741は、画像・音声制御部703bの全体の制御を司る。ROM742は、演出統括部703aにより指示された演出に関する画像や音声(演出音)を出力するためのプログラムやデータなどを記憶する。例えば、ROM742には演出用データが記憶される。演出用データには、演出図柄の図柄画像を表す画像データ、背景画像を表す画像データ、リーチ演出に再生される動画を表す動画データ、効果音やBGMなどを表す演出音データなどが含まれる。RAM743は、CPU741のワークエリアとして使用される。10

**【0145】**

例えば、CPU741は、演出統括部703aにより実行指示された演出に関する画像データをROM742の演出用データから読み込んで、この画像データから表示用データを生成させてVRAM744に記憶させる。

**【0146】**

表示用データの生成に際して、CPU741は、例えばZバッファ法などの陰面消去法などを用いて背景画像が演出図柄よりも背面側に配置されるようにする。Zバッファ法については公知の技術であるため、ここでの説明は省略する。VRAM744に記憶された表示用データは所定のタイミングで画像表示部104に対して出力される。これによって、この表示用データが示す画像が画像表示部104の表示画面に表示される。20

**【0147】**

また、CPU741は、演出統括部703aにより実行指示された演出に関する演出音データをROM742の演出用データから読み込んで、音声出力用データを生成させてRAM743に記憶させる。RAM743に格納された音声出力用データは所定のタイミングでスピーカ114に対して出力される。これによって、この音声出力用データが示す音声がスピーカ114から出力される。

**【0148】**

<ランプ制御部>

次に、ランプ制御部703cについて説明する。ランプ制御部703cは、CPU751と、ROM752と、RAM753と、不図示の入出力インターフェース(I/O)などを備える。CPU751は、ランプ制御部703cの全体の制御を司る。ROM752は、演出統括部703aにより指示された演出に関するランプの点灯を制御したり可動役物130の駆動を制御したりするためのプログラムやデータなどを記憶する。RAM753は、CPU751のワークエリアとして使用される。30

**【0149】**

例えば、ROM752には制御用データが記憶されている。制御用データには、可動役物130を駆動させるための駆動制御データ、演出ライト部115や盤ランプ761の各ランプを点灯させるための点灯制御データなどが含まれる。CPU751は、演出統括部703aにより実行指示された演出に関する駆動制御データを制御用データから読み込んでRAM753に記憶させ、この駆動制御データに応じた制御信号を所定のタイミングで可動役物130のモータへ入力する。40

**【0150】**

これにより、ランプ制御部703cは可動役物130を駆動させることができる。また、ランプ制御部703cは可動役物130の位置検出を行う可動役物センサ762とも接続されており、可動役物センサ762から検出信号を受け付けて、この検出信号に基づいて可動役物130の駆動を制御することもできる。

**【0151】**

また、CPU751は、演出統括部703aにより実行指示された演出に関する点灯制

10

20

30

40

50

御データを制御用データから読み込んでRAM753に記憶させ、この点灯制御データに応じた制御信号を所定のタイミングで演出ライト部115や盤ランプ761の点灯制御回路へ入力する。これにより、ランプ制御部703cは演出ライト部115や盤ランプ761のランプを点灯させることができる。

#### 【0152】

本実施の形態1では、演出制御部703は、演出統括部703aと、画像・音声制御部703bと、ランプ制御部703cとがそれぞれ異なる基板として設けられるが、これらは同じプリント基板上に組み込んで構成してもよい。ただし、同じプリント基板上に組み込まれた場合であってもそれぞれの機能は独立しているものとする。

#### 【0153】

<演出統括部のROMに記憶されたテーブルの一例>

次に、演出統括部703aのROM732に記憶されたテーブルの一例について説明する。図10-1は、本実施の形態1の演出統括部のROMに記憶されたテーブルの一例を示す説明図(その1)である。図10-2は、本実施の形態1の演出統括部のROMに記憶されたテーブルの一例を示す説明図(その2)である。

#### 【0154】

例えば、ROM732には、図10-1(D)に示す演出パターン判定用テーブルと、図10-2(E)に示す連続予告演出実行判定用テーブルと、図10-2(F)に示す第1連続予告演出内容判定用テーブルと、図10-2(G)に示す第2連続予告演出内容判定用テーブルと、図10-2(H)に示す保留表示変化演出実行判定用テーブルとが記憶される。

#### 【0155】

<演出パターン判定用テーブルについて>

図10-1(D)に示した演出パターン判定用テーブルは、演出パターンが判定される「演出パターン判定」に用いられるテーブルである。ここで、演出パターンは、大当たり判定結果を示すまでの図柄変動時に行わせる演出の演出内容を定めたものである。

#### 【0156】

演出パターン判定用テーブルでは、演出パターン毎に、変動パターンが対応付けて設定される。演出パターン判定に際し、演出統括部703aは、主制御部701から受信したコマンド(例えば変動開始コマンド)に含まれる変動パターンを示す情報に基づいて、この変動パターンに対応付けられた演出パターンを判定し、この演出パターンを演出パターン判定の判定結果として導出する。

#### 【0157】

例えば、図10-1(D)に図示のように、演出パターン判定用テーブルでは、変動パターンH p 10に、演出パターンE p 10a, E p 10b, E p 10c, E p 10dが対応付けられている。以下、演出パターンE p 10a, E p 10b, E p 10c, E p 10dを合わせて、「演出パターンE p 10a ~ E p 10d」と略すことがある。

#### 【0158】

演出パターンE p 10a ~ E p 10dは、いずれもノーマルハズレ演出を定めたものであるが、キャラクタ予告演出やゾーン演出の有無の点で異なる。なお、ここで、ノーマルハズレ演出は、リーチ演出を行わずに演出図柄E z 1 ~ E z 3をハズレの組み合わせ(例えばバラケ目)で停止表示させる演出である。

#### 【0159】

具体的に、演出パターンE p 10aは、ノーマルハズレ演出のみを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターンE p 10aと判定された場合には、キャラクタ予告演出やゾーン演出は行われず、ノーマルハズレ演出のみが行われることになる。例えば、キャラクタ予告演出が行われないと、キャラクタ画像K gは表示されないことになる。また、ゾーン演出が行われないと、背景画像H gとしては特殊背景画像ではなく、通常背景画像が表示されることになる。

#### 【0160】

10

20

30

40

50

演出パターン E p 1 0 b は、キャラクタ予告演出と、ノーマルハズレ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 1 0 b と判定された場合には、キャラクタ予告演出と、ノーマルハズレ演出とが行われることになる。

#### 【 0 1 6 1 】

演出パターン E p 1 0 c は、ゾーン演出と、ノーマルハズレ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 1 0 c と判定された場合には、ゾーン演出と、ノーマルハズレ演出とが行われることになる。演出パターン E p 1 0 d は、ゾーン演出と、キャラクタ予告演出と、ノーマルハズレ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 1 0 d と判定された場合には、ゾーン演出と、キャラクタ予告演出と、ノーマルハズレ演出とが行われることになる。

10

#### 【 0 1 6 2 】

また、例えば、図 1 0 - 1 ( D ) に図示のように、演出パターン判定用テーブルでは、変動パターン H p 1 1 に、演出パターン E p 1 1 a , E p 1 1 b , E p 1 1 c , E p 1 1 d が対応付けられている。以下、演出パターン E p 1 1 a , E p 1 1 b , E p 1 1 c , E p 1 1 d を合わせて、「演出パターン E p 1 1 a ~ E p 1 1 d 」と略すことがある。

#### 【 0 1 6 3 】

演出パターン E p 1 1 a ~ E p 1 1 d は、いずれもリーチハズレとなる低期待度リーチ演出（例えば所謂「ノーマルリーチ演出」）を定めたものであるが、キャラクタ予告演出やゾーン演出の有無の点で異なる。なお、ここで、リーチハズレとなる低期待度リーチ演出は、演出図柄 E z 1 ~ E z 3 をリーチ状態として低期待度リーチ演出を行わせた後で、ハズレの組み合わせ（例えばリーチハズレ目）で停止表示させる演出である。

20

#### 【 0 1 6 4 】

具体的に、演出パターン E p 1 1 a は、リーチハズレとなる低期待度リーチ演出のみを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 1 1 a と判定された場合には、キャラクタ予告演出やゾーン演出は行われず、リーチハズレとなる低期待度リーチ演出のみが行われることになる。演出パターン E p 1 1 b は、キャラクタ予告演出と、リーチハズレとなる低期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 1 1 b と判定された場合には、キャラクタ予告演出と、リーチハズレとなる低期待度リーチ演出とが行われることになる。

#### 【 0 1 6 5 】

30

演出パターン E p 1 1 c は、ゾーン演出（例えば特殊背景画像の表示）と、リーチハズレとなる低期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 1 1 c と判定された場合には、ゾーン演出と、リーチハズレとなる低期待度リーチ演出とが行われることになる。演出パターン E p 1 1 d は、ゾーン演出と、キャラクタ予告演出と、リーチハズレとなる低期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 1 1 d と判定された場合には、ゾーン演出と、キャラクタ予告演出と、リーチハズレとなる低期待度リーチ演出とが行われることになる。

#### 【 0 1 6 6 】

また、例えば、図 1 0 - 1 ( D ) に図示のように、演出パターン判定用テーブルでは、変動パターン H p 1 2 に、演出パターン E p 1 2 a , E p 1 2 b , E p 1 2 c , E p 1 2 d が対応付けられている。以下、演出パターン E p 1 2 a , E p 1 2 b , E p 1 2 c , E p 1 2 d を合わせて、「演出パターン E p 1 2 a ~ E p 1 2 d 」と略すことがある。

40

#### 【 0 1 6 7 】

演出パターン E p 1 2 a ~ E p 1 2 d は、いずれもリーチハズレとなる中期待度リーチ演出（例えば所謂「S P リーチ演出」）を定めたものであるが、キャラクタ予告演出やゾーン演出の有無の点で異なる。なお、ここで、リーチハズレとなる中期待度リーチ演出は、演出図柄 E z 1 ~ E z 3 をリーチ状態として中期待度リーチ演出を行わせた後で、ハズレの組み合わせ（例えばリーチハズレ目）で停止表示させる演出である。

#### 【 0 1 6 8 】

50

具体的に、演出パターン E p 1 2 a は、リーチハズレとなる中期待度リーチ演出のみを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 1 2 a と判定された場合には、キャラクタ予告演出やゾーン演出は行われず、リーチハズレとなる中期待度リーチ演出のみが行われることになる。演出パターン E p 1 2 b は、キャラクタ予告演出と、リーチハズレとなる中期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 1 2 b と判定された場合には、キャラクタ予告演出と、リーチハズレとなる中期待度リーチ演出とが行われることになる。

#### 【 0 1 6 9 】

演出パターン E p 1 2 c は、ゾーン演出と、リーチハズレとなる中期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 1 2 c と判定された場合には、ゾーン演出と、リーチハズレとなる中期待度リーチ演出とが行われることになる。演出パターン E p 1 2 d は、ゾーン演出と、キャラクタ予告演出と、リーチハズレとなる中期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 1 2 d と判定された場合には、ゾーン演出と、キャラクタ予告演出と、リーチハズレとなる中期待度リーチ演出とが行われることになる。

#### 【 0 1 7 0 】

また、例えば、図 1 0 - 1 ( D ) に図示のように、演出パターン判定用テーブルでは、変動パターン H p 1 3 に、演出パターン E p 1 3 a , E p 1 3 b , E p 1 3 c , E p 1 3 d が対応付けられている。以下、演出パターン E p 1 3 a , E p 1 3 b , E p 1 3 c , E p 1 3 d を合わせて、「演出パターン E p 1 3 a ~ E p 1 3 d 」と略すことがある。

#### 【 0 1 7 1 】

演出パターン E p 1 3 a ~ E p 1 3 d は、いずれもリーチハズレとなる高期待度リーチ演出（例えば所謂「S P S P リーチ演出」）を定めたものであるが、キャラクタ予告演出やゾーン演出の有無の点で異なる。なお、ここで、リーチハズレとなる高期待度リーチ演出は、演出図柄 E z 1 ~ E z 3 をリーチ状態として高期待度リーチ演出を行わせた後で、ハズレの組み合わせ（例えばリーチハズレ目）で停止表示させる演出である。

#### 【 0 1 7 2 】

具体的に、演出パターン E p 1 3 a は、リーチハズレとなる高期待度リーチ演出のみを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 1 3 a と判定された場合には、キャラクタ予告演出やゾーン演出は行われず、リーチハズレとなる高期待度リーチ演出のみが行われることになる。演出パターン E p 1 3 b は、キャラクタ予告演出と、リーチハズレとなる高期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 1 3 b と判定された場合には、キャラクタ予告演出と、リーチハズレとなる高期待度リーチ演出とが行われることになる。

#### 【 0 1 7 3 】

演出パターン E p 1 3 c は、ゾーン演出と、リーチハズレとなる高期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 1 3 c と判定された場合には、ゾーン演出と、リーチハズレとなる高期待度リーチ演出とが行われることになる。演出パターン E p 1 3 d は、ゾーン演出と、キャラクタ予告演出と、リーチハズレとなる高期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 1 3 d と判定された場合には、ゾーン演出と、キャラクタ予告演出と、リーチハズレとなる高期待度リーチ演出とが行われることになる。

#### 【 0 1 7 4 】

また、例えば、図 1 0 - 1 ( D ) に図示のように、演出パターン判定用テーブルでは、変動パターン H p 2 1 に、演出パターン E p 2 1 a , E p 2 1 b , E p 2 1 c , E p 2 1 d が対応付けられている。以下、演出パターン E p 2 1 a , E p 2 1 b , E p 2 1 c , E p 2 1 d を合わせて、「演出パターン E p 2 1 a ~ E p 2 1 d 」と略すことがある。

#### 【 0 1 7 5 】

演出パターン E p 2 1 a ~ E p 2 1 d は、いずれも大当たりとなる低期待度リーチ演出（例えば所謂「ノーマルリーチ演出」）を定めたものであるが、キャラクタ予告演出やゾ

10

20

30

40

50

ーン演出の有無の点で異なる。なお、ここで、大当たりとなる低期待度リーチ演出は、演出図柄 E z 1 ~ E z 3 をリーチ状態として低期待度リーチ演出を行わせた後で、大当たりの組み合わせ（例えばゾロ目）で停止表示させる演出である。

#### 【 0 1 7 6 】

具体的に、演出パターン E p 2 1 a は、大当たりとなる低期待度リーチ演出のみを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 2 1 a と判定された場合には、キャラクタ予告演出やゾーン演出は行われず、大当たりとなる低期待度リーチ演出のみが行われることになる。演出パターン E p 2 1 b は、キャラクタ予告演出と、大当たりとなる低期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 1 1 b と判定された場合には、キャラクタ予告演出と、大当たりとなる低期待度リーチ演出とが行われることになる。10

#### 【 0 1 7 7 】

演出パターン E p 2 1 c は、ゾーン演出と、大当たりとなる低期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 2 1 c と判定された場合には、ゾーン演出と、大当たりとなる低期待度リーチ演出とが行われることになる。演出パターン E p 2 1 d は、ゾーン演出と、キャラクタ予告演出と、大当たりとなる低期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 2 1 d と判定された場合には、ゾーン演出と、キャラクタ予告演出と、大当たりとなる低期待度リーチ演出とが行われることになる。

#### 【 0 1 7 8 】

また、例えば、図 10 - 1 ( D ) に図示のように、演出パターン判定用テーブルでは、変動パターン H p 2 2 に、演出パターン E p 2 2 a , E p 2 2 b , E p 2 2 c , E p 2 2 d が対応付けられている。以下、演出パターン E p 2 2 a , E p 2 2 b , E p 2 2 c , E p 2 2 d を合わせて、「演出パターン E p 2 2 a ~ E p 2 2 d 」と略すことがある。20

#### 【 0 1 7 9 】

演出パターン E p 2 2 a ~ E p 2 2 d は、いずれも大当たりとなる中期待度リーチ演出（例えば所謂「S P リーチ演出」）を定めたものであるが、キャラクタ予告演出やゾーン演出の有無の点で異なる。なお、ここで、大当たりとなる中期待度リーチ演出は、演出図柄 E z 1 ~ E z 3 をリーチ状態として中期待度リーチ演出を行わせた後で、大当たりの組み合わせ（例えばゾロ目）で停止表示させる演出である。30

#### 【 0 1 8 0 】

具体的に、演出パターン E p 2 2 a は、大当たりとなる中期待度リーチ演出のみを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 2 2 a と判定された場合には、キャラクタ予告演出やゾーン演出は行われず、大当たりとなる中期待度リーチ演出のみが行われることになる。演出パターン E p 2 2 b は、キャラクタ予告演出と、大当たりとなる中期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 2 2 b と判定された場合には、キャラクタ予告演出と、大当たりとなる中期待度リーチ演出とが行われることになる。

#### 【 0 1 8 1 】

演出パターン E p 2 2 c は、ゾーン演出と、大当たりとなる中期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 2 2 c と判定された場合には、ゾーン演出と、大当たりとなる中期待度リーチ演出とが行われることになる。演出パターン E p 2 2 d は、ゾーン演出と、キャラクタ予告演出と、大当たりとなる中期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 2 2 d と判定された場合には、ゾーン演出と、キャラクタ予告演出と、大当たりとなる中期待度リーチ演出とが行われることになる。40

#### 【 0 1 8 2 】

また、例えば、図 10 - 1 ( D ) に図示のように、演出パターン判定用テーブルでは、変動パターン H p 2 3 に、演出パターン E p 2 3 a , E p 2 3 b , E p 2 3 c , E p 2 3 d が対応付けられている。以下、演出パターン E p 2 3 a , E p 2 3 b , E p 2 3 c , E

50

p 2 3 d を合わせて、「演出パターン E p 2 3 a ~ E p 2 3 d 」と略すことがある。

**【 0 1 8 3 】**

演出パターン E p 2 3 a ~ E p 2 3 d は、いずれも大当たりとなる高期待度リーチ演出（例えば所謂「S P S P リーチ演出」）を定めたものであるが、キャラクタ予告演出やゾーン演出の有無の点で異なる。なお、ここで、大当たりとなる高期待度リーチ演出は、演出図柄 E z 1 ~ E z 3 をリーチ状態として高期待度リーチ演出を行わせた後で、大当たりの組み合わせ（例えばゾロ目）で停止表示させる演出である。

**【 0 1 8 4 】**

具体的に、演出パターン E p 2 3 a は、大当たりとなる高期待度リーチ演出のみを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 2 3 a と判定された場合には、キャラクタ予告演出やゾーン演出は行われず、大当たりとなる高期待度リーチ演出のみが行われることになる。演出パターン E p 2 3 b は、キャラクタ予告演出と、大当たりとなる高期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 2 3 b と判定された場合には、キャラクタ予告演出と、大当たりとなる高期待度リーチ演出とが行われることになる。10

**【 0 1 8 5 】**

演出パターン E p 2 3 c は、ゾーン演出と、大当たりとなる高期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 2 3 c と判定された場合には、ゾーン演出と、大当たりとなる高期待度リーチ演出とが行われることになる。演出パターン E p 2 3 d は、ゾーン演出と、キャラクタ予告演出と、大当たりとなる高期待度リーチ演出とを定めたものである。このため、演出パターン判定で演出パターン E p 2 3 d と判定された場合には、ゾーン演出と、キャラクタ予告演出と、大当たりとなる高期待度リーチ演出とが行われることになる。20

**【 0 1 8 6 】**

<連続予告演出実行判定用テーブルについて>

図 10 - 2 ( E ) に示した連続予告演出実行判定用テーブルは、連続予告演出（本実施の形態 1 の場合、ゾーン演出）を行うか否かが判定される「連続予告演出実行判定」に用いられるテーブルである。連続予告演出実行判定用テーブルには、連続予告演出実行判定において連続予告演出を行うと判定させる所定の判定値が設定される。連続予告演出実行判定に際し、演出統括部 7 0 3 a は、連続予告演出実行判定用乱数が連続予告演出実行判定用テーブルの判定値と一致するか否かを判定し、これらが一致すれば連続予告演出実行を行うと判定し、一致しなければ連続予告演出実行を行わないと判定する。30

**【 0 1 8 7 】**

図 10 - 2 ( E ) に図示のように、連続予告演出実行判定用テーブルに設定される判定値には、ハズレ用連続予告演出実行判定値 1 0 1 1 と、大当たり用連続予告演出実行判定値 1 0 1 2 とがある。ハズレ用連続予告演出実行判定値 1 0 1 1 は、事前判定結果に大当たりの保留情報がない場合の連続予告演出実行判定に用いられる。大当たり用連続予告演出実行判定値 1 0 1 2 は、事前判定結果に大当たりの保留情報がある場合の連続予告演出実行判定に用いられる。

**【 0 1 8 8 】**

ハズレ用連続予告演出実行判定値 1 0 1 1 の内容は、判定値「0 ~ 1 9」となっている。これによって、ハズレ用連続予告演出実行判定値 1 0 1 1 が用いられた連続予告演出実行判定では、連続予告演出実行判定用乱数が「0 ~ 1 9」であれば連続予告演出を行うと判定されることになる。本実施の形態 1 では、連続予告演出実行判定用乱数は、「0 ~ 9 9」の範囲内の整数となる（且つ、いずれの整数も均等に選ばれる）。このため、ハズレ用連続予告演出実行判定値 1 0 1 1 が用いられた連続予告演出実行判定で連続予告演出を行うと判定される判定確率は、図 10 - 2 ( E ) に図示のように「2 0 / 1 0 0」となる。

**【 0 1 8 9 】**

一方、大当たり用連続予告演出実行判定値 1 0 1 2 の内容は、判定値「0 ~ 5 9」とな40

50

っている。これによって、大当たり用連続予告演出実行判定値 1012 が用いられた連続予告演出実行判定では、連続予告演出実行判定用乱数が「0～59」であれば連続予告演出を行うと判定されることになる。このため、大当たり用連続予告演出実行判定値 1012 が用いられた連続予告演出実行判定で連続予告演出を行うと判定される判定確率は、図 10-2 (E) に図示のように「60 / 100」となる。

#### 【0190】

以上のように、大当たり用連続予告演出実行判定値 1012 が用いられる連続予告演出実行判定では、ハズレ用連続予告演出実行判定値 1011 が用いられる連続予告演出実行判定よりも、連続予告演出有り（連続予告演出を行う）の判定確率が高くなっている。したがって、遊技機 100 は、連続予告演出（本実施の形態 1 の場合、ゾーン演出）を行うことにより、遊技者に「大当たりとなるかもしれない」といった期待感を与えることができるようになっている。10

#### 【0191】

<第 1 連続予告演出内容判定用テーブルについて>

図 10-2 (F) に示した第 1 連続予告演出内容判定用テーブルは、連続予告演出の内容が判定される「連続予告演出内容判定」に用いられるテーブルである。連続予告演出内容判定では、何回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行わせるか（すなわち、本実施の形態 1 の場合、何回の図柄変動を跨いでゾーン演出の特殊背景画像を表示させるか）が判定される。

#### 【0192】

第 1 連続予告演出内容判定用テーブルには、連続予告演出を跨がせる図柄変動回数毎に、所定の判定値が設定される。連続予告演出内容判定に際し、演出統括部 703a は、連続予告演出内容判定用乱数がいずれの図柄変動回数の判定値と一致するかを判定する。そして、演出統括部 703a は、連続予告演出内容判定用乱数が一致した判定値の図柄変動回数を連続予告演出内容判定の判定結果として導出する。20

#### 【0193】

なお、図 10-2 (F) に示した第 1 連続予告演出内容判定用テーブルは、第 1 保留情報数 U1 が「3」（U1 = 3）の場合の連続予告演出内容判定に用いられる。この場合、遊技機 100 は、最大で 2 回の図柄変動を跨ぐように連続予告演出を行うことができる。このため、第 1 連続予告演出内容判定用テーブルでは、図柄変動回数「1 回」と「2 回」とに判定値が割り当てられている。30

#### 【0194】

図 10-2 (F) に図示のように、第 1 連続予告演出内容判定用テーブルに設定される判定値には、第 1 ハズレ用連続予告演出内容判定値 1021 と、第 1 大当たり用連続予告演出内容判定値 1022 とがある。第 1 ハズレ用連続予告演出内容判定値 1021 は、事前判定結果に大当たりの保留情報がない場合の連続予告演出内容判定に用いられる。第 1 大当たり用連続予告演出内容判定値 1022 は、事前判定結果に大当たりの保留情報がある場合の連続予告演出内容判定に用いられる。

#### 【0195】

第 1 ハズレ用連続予告演出内容判定値 1021 の内容は、図柄変動回数「1 回」に判定値「0～69」を割り当て、図柄変動回数「2 回」に判定値「70～99」を割り当てたものとなっている。これによって、第 1 ハズレ用連続予告演出内容判定値 1021 が用いられた連続予告演出内容判定では、連続予告演出内容判定用乱数が「0～69」であれば 1 回の図柄変動を跨がせる連続予告演出（すなわち 1 回の図柄変動を跨いで特殊背景画像の表示）を行わせると判定されることになる。また、第 1 ハズレ用連続予告演出内容判定値 1021 が用いられた連続予告演出内容判定では、連続予告演出内容判定用乱数が「70～99」であれば 2 回の図柄変動を跨がせる連続予告演出（すなわち 2 回の図柄変動を跨いで特殊背景画像の表示）を行わせると判定されることになる。40

#### 【0196】

本実施の形態 1 では、連続予告演出内容判定用乱数は、「0～99」の範囲内の整数と50

なる（且つ、いずれの整数も均等に選ばれる）。このため、第1ハズレ用連続予告演出内容判定値1021が用いられた連続予告演出内容判定で1回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行わせると判定される判定確率は、図10-2(F)に図示のように「70/100」となる。また、第1ハズレ用連続予告演出内容判定値1021が用いられた連続予告演出内容判定で2回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行わせると判定される判定確率は、図10-2(F)に図示のように「30/100」となる。

#### 【0197】

一方、第1大当たり用連続予告演出内容判定値1022の内容は、図柄変動回数「1回」に判定値「0~9」を割り当て、図柄変動回数「2回」に判定値「10~99」を割り当てたものとなっている。これによって、第1大当たり用連続予告演出内容判定値1022が用いられた連続予告演出内容判定では、連続予告演出内容判定用乱数が「0~9」であれば1回の図柄変動を跨がせる連続予告演出を行わせると判定されることになる。また、第1大当たり用連続予告演出内容判定値1022が用いられた連続予告演出内容判定では、連続予告演出内容判定用乱数が「10~99」であれば2回の図柄変動を跨がせる連続予告演出を行わせると判定されることになる。

#### 【0198】

このため、第1大当たり用連続予告演出内容判定値1022が用いられた連続予告演出内容判定で1回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行わせると判定される判定確率は、図10-2(F)に図示のように「10/100」となる。また、第1大当たり用連続予告演出内容判定値1022が用いられた連続予告演出内容判定で2回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行わせると判定される判定確率は、図10-2(F)に図示のように「90/100」となる。

#### 【0199】

以上のように、第1大当たり用連続予告演出内容判定値1022が用いられる連続予告演出内容判定では、第1ハズレ用連続予告演出内容判定値1021が用いられる連続予告演出内容判定よりも、2回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出の判定確率が高くなっている。一方、第1ハズレ用連続予告演出内容判定値1021が用いられる連続予告演出内容判定では、第1大当たり用連続予告演出内容判定値1022が用いられる連続予告演出内容判定よりも、1回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出の判定確率が高くなっている。したがって、遊技機100は、2回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行った場合には、1回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行った場合よりも、遊技者に「大当たりとなるかもしれない」といった期待感を与えることができるようになっている。

#### 【0200】

<第2連続予告演出内容判定用テーブルについて>

図10-2(G)に示した第2連続予告演出内容判定用テーブルは、第1連続予告演出内容判定用テーブルと同様に連続予告演出内容判定に用いられるテーブルであるが、第1保留情報数U1が「4」(U1=4)の場合の連続予告演出内容判定に用いられる。この場合、遊技機100は、最大で3回の図柄変動を跨ぐように連続予告演出を行うことができる。このため、第2連続予告演出内容判定用テーブルでは、図柄変動回数「1回」と「2回」と「3回」とに判定値が割り当てられている。

#### 【0201】

図10-2(G)に図示のように、第2連続予告演出内容判定用テーブルに設定される判定値には、第2ハズレ用連続予告演出内容判定値1031と、第2大当たり用連続予告演出内容判定値1032がある。第2ハズレ用連続予告演出内容判定値1031は、事前判定結果に大当たりの保留情報がない場合の連続予告演出内容判定に用いられる。第2大当たり用連続予告演出内容判定値1032は、事前判定結果に大当たりの保留情報がある場合の連続予告演出内容判定に用いられる。

#### 【0202】

第2ハズレ用連続予告演出内容判定値1031の内容は、図柄変動回数「1回」に判定値「0~29」を割り当て、図柄変動回数「2回」に判定値「30~79」を割り当て、

10

20

30

40

50

図柄変動回数「3回」に判定値「80～99」を割り当てたものとなっている。

#### 【0203】

これによって、第2ハズレ用連続予告演出内容判定値1031が用いられた連続予告演出内容判定では、連続予告演出内容判定用乱数が「0～29」であれば1回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行わせると判定されることになる。また、第2ハズレ用連続予告演出内容判定値1031が用いられた連続予告演出内容判定では、連続予告演出内容判定用乱数が「30～79」であれば2回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行わせると判定されることになる。そして、第2ハズレ用連続予告演出内容判定値1031が用いられた連続予告演出内容判定では、連続予告演出内容判定用乱数が「80～99」であれば3回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行わせると判定されることになる。

10

#### 【0204】

前述のように、本実施の形態1では、連続予告演出内容判定用乱数は「0～99」の範囲内の整数となるため、第2ハズレ用連続予告演出内容判定値1031が用いられた連続予告演出内容判定で1回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行わせると判定される判定確率は、図10-2(G)に図示のように「30/100」となる。また、第2ハズレ用連続予告演出内容判定値1031が用いられた連続予告演出内容判定で2回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行わせると判定される判定確率は、図10-2(G)に図示のように「50/100」となる。そして、第2ハズレ用連続予告演出内容判定値1031が用いられた連続予告演出内容判定で3回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行わせると判定される判定確率は、図10-2(G)に図示のように「20/100」となる。

20

#### 【0205】

一方、第2大当たり用連続予告演出内容判定値1032の内容は、図柄変動回数「1回」に判定値「0～4」を割り当て、図柄変動回数「2回」に判定値「5～14」を割り当て、図柄変動回数「3回」に判定値「15～99」を割り当てたものとなっている。

#### 【0206】

これによって、第2大当たり用連続予告演出内容判定値1032が用いられた連続予告演出内容判定では、連続予告演出内容判定用乱数が「0～4」であれば1回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行わせると判定されることになる。また、第2大当たり用連続予告演出内容判定値1032が用いられた連続予告演出内容判定では、連続予告演出内容判定用乱数が「5～14」であれば2回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行わせると判定されることになる。そして、第2大当たり用連続予告演出内容判定値1032が用いられた連続予告演出内容判定では、連続予告演出内容判定用乱数が「15～99」であれば3回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行わせると判定されることになる。

30

#### 【0207】

このため、第2大当たり用連続予告演出内容判定値1032が用いられた連続予告演出内容判定で1回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行わせると判定される判定確率は、図10-2(G)に図示のように「5/100」となる。また、第2大当たり用連続予告演出内容判定値1032が用いられた連続予告演出内容判定で2回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行わせると判定される判定確率は、図10-2(G)に図示のように「10/100」となる。そして、第2大当たり用連続予告演出内容判定値1032が用いられた連続予告演出内容判定で3回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行わせると判定される判定確率は、図10-2(G)に図示のように「85/100」となる。

40

#### 【0208】

以上のように、第2大当たり用連続予告演出内容判定値1032が用いられる連続予告演出内容判定では、第2ハズレ用連続予告演出内容判定値1031が用いられる連続予告演出内容判定よりも、3回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出の判定確率が高くなっている。一方、第2ハズレ用連続予告演出内容判定値1031が用いられる連続予告演出内容判定では、第2大当たり用連続予告演出内容判定値1032が用いられる連続予告演出内容判定よりも、3回未満の図柄変動を跨ぐ連続予告演出の判定確率が高くなっている。したがって、遊技機100は、3回の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行った場合には、3回未満

50

の図柄変動を跨ぐ連続予告演出を行った場合よりも、遊技者に「大当たりとなるかもしれない」といった期待感を与えることができるようになっている。

#### 【0209】

<保留表示演出実行判定用テーブルについて>

図10-2(H)に示した保留表示演出実行判定用テーブルは、保留表示演出を行うか否かが判定される「保留表示演出実行判定」に用いられるテーブルである。保留表示演出実行判定用テーブルには、保留表示演出実行判定において保留表示演出を行うと判定させる所定の判定値が設定される。保留表示演出実行判定に際し、演出統括部703aは、保留表示演出実行判定用乱数が保留表示演出実行判定用テーブルの判定値と一致するか否かを判定し、これらが一致すれば保留表示演出実行を行うと判定し、一致しなければ保留表示演出実行を行わないと判定する。

10

#### 【0210】

図10-2(H)に図示のように、保留表示演出実行判定用テーブルに設定される判定値には、ハズレ用保留表示演出実行判定値1041と、大当たり用保留表示演出実行判定値1042とがある。ハズレ用保留表示演出実行判定値1041は、事前判定結果に大当たりの保留情報がない場合の保留表示演出実行判定に用いられる。大当たり用保留表示演出実行判定値1042は、事前判定結果に大当たりの保留情報がある場合の保留表示演出実行判定に用いられる。

#### 【0211】

ハズレ用保留表示演出実行判定値1041の内容は、判定値「0～19」となっている。これによって、ハズレ用保留表示演出実行判定値1041が用いられた保留表示演出実行判定では、保留表示演出実行判定用乱数が「0～19」であれば保留表示演出を行うと判定されることになる。本実施の形態1では、保留表示演出実行判定用乱数は、「0～99」の範囲内の整数となる（且つ、いずれの整数も均等に選ばれる）。このため、ハズレ用保留表示演出実行判定値1041が用いられた保留表示演出実行判定で保留表示演出を行うと判定される判定確率は、図10-2(H)に図示のように「20/100」となる。

20

#### 【0212】

一方、大当たり用保留表示演出実行判定値1042の内容は、判定値「0～59」となっている。これによって、大当たり用保留表示演出実行判定値1042が用いられた保留表示演出実行判定では、保留表示演出実行判定用乱数が「0～59」であれば保留表示演出を行うと判定されることになる。このため、大当たり用保留表示演出実行判定値1042が用いられた保留表示演出実行判定で保留表示演出を行うと判定される判定確率は、図10-2(H)に図示のように「60/100」となる。

30

#### 【0213】

以上のように、大当たり用保留表示演出実行判定値1042が用いられる保留表示演出実行判定では、ハズレ用保留表示演出実行判定値1041が用いられる保留表示演出実行判定よりも、保留表示演出有り（保留表示演出を行う）の判定確率が高くなっている。したがって、遊技機100は、保留表示演出を行うことにより、遊技者に「大当たりとなるかもしれない」といった期待感を与えることができるようになっている。

40

#### 【0214】

なお、前述した、演出実行部330は、例えば演出統括部703aのCPU731がROM732に記憶された所定のプログラムを実行することにより、その機能を実現することができる。

#### 【0215】

<主制御部が行う処理について>

次に、遊技機100が行う処理について説明する。まず、遊技機100の主制御部701が行う処理から説明する。以下に説明する主制御部701の各処理は、主制御部701のCPU711がROM712に記憶されたプログラムを実行することにより行う。

#### 【0216】

50

## &lt;メイン処理&gt;

図11は、メイン処理の一例を示すフローチャートである。主制御部701は、遊技機100に電源が供給されることにより起動すると、図11に示すメイン処理の実行を開始する。メイン処理において、まず、主制御部701は1000ms待機して(ステップS1101)、RAM713へのアクセス許可を設定する(ステップS1102)。

## 【0217】

つづいて、主制御部701はRAMクリアスイッチがONか否かを判定する(ステップS1103)。RAMクリアスイッチがONであれば(ステップS1103: Yes)、主制御部701はRAMクリアを行う(ステップS1104)。RAMクリアでは、RAM713に記憶されたバックアップ情報の破棄などが行われる。RAMクリアは公知の技術であるため、その詳細な説明は省略する。10

## 【0218】

つづいて、主制御部701は周辺部の初期設定を行って(ステップS1105)、ステップS1109の処理へ移行する。ステップS1105において、主制御部701は賞球制御部702や演出制御部703などの各周辺部へ所定の初期設定を行うように指示する初期設定コマンドを送信する。例えば、この初期設定コマンドには、遊技状態を示す情報(例えば後述の高確率フラグのON/OFF、補助遊技フラグのON/OFFを示す情報)が含まれる。

## 【0219】

一方、RAMクリアスイッチがOFFであれば(ステップS1103: No)、主制御部701はバックアップフラグがONか否かを判定する(ステップS1106)。バックアップフラグは主制御部701にバックアップ情報が記憶されていることを示すフラグである。バックアップフラグがOFFであれば(ステップS1106: No)、主制御部701はステップS1104の処理へ移行する。20

## 【0220】

バックアップフラグがONであれば(ステップS1106: Yes)、主制御部701はチェックサムが正常か否かを判定する(ステップS1107)。チェックサムが異常であれば(ステップS1107: No)、主制御部701はステップS1104の処理へ移行する。

## 【0221】

チェックサムが正常であれば(ステップS1107: Yes)、主制御部701は復旧処理を行う(ステップS1108)。復旧処理では、前回の電源遮断時の状態へ主制御部701の設定を復帰させる処理が行われる。30

## 【0222】

つづいて、主制御部701はCTC(タイマカウンタ)の周期(例えば4ms)を設定する(ステップS1109)。主制御部701はステップS1109で設定した周期で後述のタイマ割込処理を実行する。そして、主制御部701は電源の遮断を監視する電源遮断監視処理を行う(ステップS1110)。電源遮断監視処理では電源の遮断が検出されたときにバックアップ情報の生成および記憶などが行われる。

## 【0223】

つづいて、主制御部701は変動パターン判定用乱数カウンタのカウント値を「+1」カウントアップする変動パターン判定用乱数更新処理を行う(ステップS1111)。そして、主制御部701はタイマ割込処理の割り込み実行を禁止する割込禁止設定を行って(ステップS1112)、乱数更新処理を行う(ステップS1113)。40

## 【0224】

ステップS1113において、主制御部701は、当落判定用乱数カウンタ、図柄判定用乱数カウンタ、変動パターン判定用乱数カウンタなどの主制御部701が有する各種乱数カウンタのカウント値を「+1」カウントアップする。

## 【0225】

なお、ステップS1113では、主制御部701が有する各種乱数カウンタのうちの特50

定の乱数カウンタのカウント値のみを「+1」カウントアップするようにしてもよい。また、主制御部701は、各種乱数カウンタのカウント値が所定の最大値に達すると、このカウント値を所定の初期値やランダムな値に戻して、その値から再度、乱数更新処理を行う都度に「+1」カウントアップしていく。そして、主制御部701はタイマ割込処理の割り込み実行を許可する割込許可設定を行って(ステップS1114)、ステップS1110の処理へ復帰する。

#### 【0226】

<タイマ割込処理>

図12は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。例えば、主制御部701はステップS1109において設定した周期でタイマ割込処理をメイン処理に対して割込実行する。タイマ割込処理において、まず、主制御部701は乱数更新処理を行う(ステップS1201)。ステップS1201において、主制御部701はステップS1113と同様に主制御部701が有する各種乱数カウンタのカウント値を「+1」カウントアップする。

10

#### 【0227】

つづいて、主制御部701はスイッチ処理を行う(ステップS1202)。スイッチ処理には始動口(第1始動口105、第2始動口106)に入賞した遊技球を検出する始動口スイッチ処理(後述)、ゲート108を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ処理、大入賞口109に入賞した遊技球を検出する大入賞口スイッチ処理、普通入賞口110に入賞した遊技球を検出する普通入賞口スイッチ処理が含まれる。

20

#### 【0228】

つづいて、主制御部701は図柄処理を実行する(ステップS1203)。図柄処理には特別図柄に関する特別図柄処理(後述)や普通図柄に関する普通図柄処理が含まれる。例えば、特別図柄処理において、主制御部701は大当たり判定を行って特別図柄の表示制御を行う。また、普通図柄処理において、主制御部701は普通図柄判定を行って普通図柄の表示制御を行う。

#### 【0229】

つづいて、主制御部701は電動役物制御処理を行う(ステップS1204)。電動役物制御処理には、大入賞口109の開閉動作を制御する大入賞口制御処理(後述)と、普通電動役物107の開閉動作を制御する普通電動役物制御処理とが含まれる。例えば、大入賞口制御処理において、主制御部701は大当たり判定結果に基づいて大入賞口109の開閉動作を制御する。また、普通電動役物制御処理において、主制御部701は普通図柄判定の判定結果に基づいて普通電動役物107の開閉動作を制御する。

30

#### 【0230】

つづいて、主制御部701は賞球制御処理を実行する(ステップS1205)。賞球制御処理において、主制御部701は、遊技球が入賞した入賞口に応じた賞球数の賞球を払い出すように賞球制御部702に指示する賞球コマンドをRAM713に設定する。

#### 【0231】

つづいて、主制御部701は出力処理を行って(ステップS1206)、タイマ割込処理を終了する。出力処理において、主制御部701はステップS1201～S1205の各処理によりRAM713に設定されたコマンドを賞球制御部702や演出制御部703へ出力する。タイマ割込処理を終了すると、主制御部701はメイン処理へ復帰する。

40

#### 【0232】

<始動口スイッチ処理>

図13は、始動口スイッチ処理の一例を示すフローチャートである。始動口スイッチ処理において、まず、主制御部701は、第1始動口SW714aがONとなったか否かを判定する(ステップS1301)。第1始動口SW714aがOFFであれば(ステップS1301:No)、主制御部701はステップS1306の処理へ移行する。

#### 【0233】

第1始動口SW714aがONとなれば(ステップS1301:Yes)、主制御部7

50

01は、第1保留情報数U1が4未満であるか( $U1 < 4$ )否かを判定する(ステップS1302)。第1保留情報数U1が4以上であれば(ステップS1302:No)、主制御部701はステップS1306の処理へ移行する。

#### 【0234】

第1保留情報数U1が4未満であれば(ステップS1302:Yes)、主制御部701は第1保留情報数U1を「+1」カウントアップ( $U1 \rightarrow U1 + 1$ )する(ステップS1303)。つづいて、主制御部701は、主制御部701が有する各種乱数カウンタのカウント値を参照し、その際のカウント値を第1保留情報として取得して記憶する(ステップS1304)。そして、主制御部701は取得した第1保留情報を用いて事前判定処理(後述)を行って(ステップS1305)、ステップS1306の処理へ移行する。

10

#### 【0235】

次に、主制御部701は、第2始動口SW714bがONとなったか否かを判定する(ステップS1306)。第2始動口SW714bがOFFであれば(ステップS1306:No)、主制御部701は始動口スイッチ処理を終了する。第2始動口SW714bがONとなれば(ステップS1306:Yes)、主制御部701は、第2保留情報数U2が4未満であるか( $U2 < 4$ )否かを判定する(ステップS1307)。第2保留情報数U2が4以上であれば(ステップS1307:No)、主制御部701は始動口スイッチ処理を終了する。

#### 【0236】

第2保留情報数U2が4未満であれば(ステップS1307:Yes)、主制御部701は、第2保留情報数U2を「+1」カウントアップ( $U2 \rightarrow U2 + 1$ )する(ステップS1308)。つづいて、主制御部701は、主制御部701が有する各種乱数カウンタのカウント値を参照して、その際のカウント値を第2保留情報として取得して記憶する(ステップS1309)。そして、主制御部701は取得した第2保留情報を用いて事前判定処理(後述)を行って(ステップS1310)、始動口スイッチ処理を終了する。

20

#### 【0237】

##### <事前判定処理>

図14-1は、事前判定処理の一例を示すフローチャートである。事前判定処理において、まず、主制御部701は高確率遊技状態であることを示す高確率フラグがONであるか否かを判定する(ステップS1401)。高確率フラグがONであれば(ステップS1401:Yes)、主制御部701は高確率遊技状態用当落判定値812をRAM713に設定する(ステップS1402)。一方、高確率フラグがOFFであれば(ステップS1401:No)、主制御部701は低確率遊技状態用当落判定値811をRAM713に設定する(ステップS1403)。

30

#### 【0238】

つづいて、主制御部701は、判定対象の保留情報の当落判定用乱数と、ステップS1402またはステップS1403でRAM713に設定された判定値とを用いて、当落判定を行う(ステップS1404)。当落判定については前述した通りである。つづいて、主制御部701は、当落判定の判定結果が大当たりであったか否かを判定する(ステップS1405)。

40

#### 【0239】

当落判定の判定結果が大当たりであれば(ステップS1405:Yes)、主制御部701は大当たり用変動パターン判定値832をRAM713に設定する(ステップS1406)。一方、当落判定の判定結果がハズレであれば(ステップS1405:No)、主制御部701はハズレ用変動パターン判定値831をRAM713に設定する(ステップS1407)。

#### 【0240】

つづいて、主制御部701は、判定対象の保留情報の変動パターン判定用乱数と、ステップS1406またはステップS1407でRAM713に設定された判定値とを用いて、変動パターン判定を行う(ステップS1408)。変動パターン判定については前述し

50

た通りである。そして、主制御部701は、ステップS1404の判定結果と、ステップS1408の判定結果とを含む事前判定結果をRAM713に記憶し(ステップS1409)、この事前判定結果を示す事前判定結果コマンドをRAM713に設定して(ステップS1410)、事前判定処理を終了する。なお、ステップS1410でRAM713に設定された事前判定結果コマンドは、次回の出力処理の実行時に演出統括部703aなどへ送信される。

#### 【0241】

##### <事前判定結果の一例>

ここで、事前判定処理によりRAM713に記憶される事前判定結果の一例について補足説明する。図14-2は、事前判定処理により記憶される事前判定結果の一例を示す説明図である。図14-2に示すように、RAM713には事前判定処理により導出された事前判定結果を記憶するための事前判定結果記憶領域1420が設けられる。10

#### 【0242】

前述のように、遊技機100では、始動口毎に4つずつ、計8個の保留情報が記憶可能になっている。このため、事前判定結果記憶領域1420には、8つの保留情報の事前判定結果を記憶可能な記憶領域1421～1428が設けられる。

#### 【0243】

例えば、記憶領域1421には、大当たり判定を受ける優先順位が「1」の保留情報(すなわち次回の大当たり判定に用いられる保留情報)の事前判定結果(事前判定処理における当落判定結果および変動パターン判定結果)が記憶される。また、記憶領域1422には、大当たり判定を受ける優先順位が「2」の保留情報(すなわち次々回の大当たり判定に用いられる保留情報)の事前判定結果(事前判定処理における当落判定結果および変動パターン判定結果)が記憶される。以下同様に、記憶領域1423～1428には、大当たり判定を受ける優先順位が「3」～「8」までの保留情報の事前判定結果が記憶される。20

#### 【0244】

また、記憶領域1421～1428には、各保留情報が、第1始動口105への入賞により取得された保留情報であるか第2始動口106への入賞により取得された保留情報であるかを示す情報を記憶可能な領域(図14-2中「始動口」)も設けられる。例えば、この領域には、ステップS1305の事前判定処理により事前判定結果が導出された保留情報に対しては「1」が、ステップS1310の事前判定処理により事前判定結果が導出された保留情報に対しては「2」が格納される。30

#### 【0245】

##### <特別図柄処理>

図15は、特別図柄処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄処理において、まず、主制御部701は、大当たり遊技フラグがONか否かを判定する(ステップS1501)。大当たり遊技フラグは大当たり遊技中であることを示すフラグである。大当たり遊技フラグがONであれば(ステップS1501: Yes)、主制御部701はそのまま特別図柄処理を終了する。これにより、遊技機100では大当たり遊技中には大当たり判定が行われないことになる。40

#### 【0246】

大当たり遊技フラグがOFFであれば(ステップS1501: No)、主制御部701は特別図柄の変動表示中か否かを判定する(ステップS1502)。特別図柄の変動表示中であれば(ステップS1502: Yes)、主制御部701はステップS1511の処理へ移行する。これにより、遊技機100では特別図柄の変動表示中には大当たり判定が行われないことになる。

#### 【0247】

特別図柄の変動表示中でなければ(ステップS1502: No)、主制御部701は第2保留情報数U2が「1」以上か否かを判定する(ステップS1503)。第2保留情報数U2が「1」以上であれば(ステップS1503: Yes)、主制御部701は第2保50

留情報数 U 2 から「1」を減算して（ステップ S 1504）、大当たり判定処理（後述）を行う（ステップ S 1505）。これにより、遊技機 100 では遊技球が第 2 始動口 106 に入賞することにより記憶される保留情報に基づく大当たり判定の方が、遊技球が第 1 始動口 105 に入賞することにより記憶される保留情報に基づく大当たり判定よりも優先して行われることになる。

#### 【0248】

第 2 保留情報数 U 2 が「1」未満であれば（ステップ S 1503：No）、主制御部 701 は第 1 保留情報数 U 1 が「1」以上か否かを判定する（ステップ S 1506）。第 1 保留情報数 U 1 が「1」未満であれば（ステップ S 1506：No）、主制御部 701 はそのまま特別図柄処理を終了する。これにより、遊技機 100 では保留情報が記憶されていないときには大当たり判定が行われないことになる。10

#### 【0249】

第 1 保留情報数 U 1 が「1」以上であれば（ステップ S 1506：Yes）、主制御部 701 は第 1 保留情報数 U 1 から「1」を減算して（ステップ S 1507）、ステップ S 1505 の処理へ移行して大当たり判定処理を行う。大当たり判定処理により大当たり判定結果を導出すると、主制御部 701 は変動パターン設定処理（後述）を行う（ステップ S 1508）。そして、主制御部 701 は、大当たり判定処理により導出された大当たり判定結果、変動パターン設定処理により設定された変動パターンに基づく特別図柄の変動表示を開始する（ステップ S 1509）。

#### 【0250】

なお、ステップ S 1509において、主制御部 701 は、遊技球が第 1 始動口 105 に入賞することにより記憶された保留情報に基づく大当たり判定を行った場合、第 1 特別図柄表示部 201a の特別図柄を変動表示する。一方、主制御部 701 は、遊技球が第 2 始動口 106 に入賞することにより記憶された保留情報に基づく大当たり判定を行った場合、第 2 特別図柄表示部 201b の特別図柄を変動表示する。20

#### 【0251】

つづいて、主制御部 701 は変動開始コマンドを生成して RAM713 に設定する（ステップ S 1510）。例えば、変動開始コマンドには、変動開始コマンドであることを示す情報、および大当たり判定結果を示す情報、設定された変動パターンを示す情報などが含まれる。また、変動開始コマンドには、遊技状態を示す情報（例えば後述の高確率フラグの ON / OFF、補助遊技フラグの ON / OFF を示す情報）が含まれる。30

#### 【0252】

なお、ステップ S 1510 で RAM713 に設定された変動開始コマンドは、次の出力処理の実行時に演出統括部 703a などへ送信される。主制御部 701 は、変動開始コマンドを演出統括部 703a に送信することにより、大当たり判定結果、変動パターン、および遊技状態などを演出統括部 703a に通知することができる。

#### 【0253】

つづいて、主制御部 701 は変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 1511）。ステップ S 1511において、主制御部 701 は、特別図柄の変動表示開始時から当該変動表示開始直前に設定した変動パターンにより定められた変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間が経過していないければ（ステップ S 1511：No）、主制御部 701 はそのまま特別図柄処理を終了する。これにより、遊技機 100 では変動パターンにより定められた変動時間で特別図柄が変動表示されることになる。40

#### 【0254】

変動時間が経過していれば（ステップ S 1511：Yes）、主制御部 701 は変動表示中の特別図柄を大当たり判定結果を示すように停止表示する（ステップ S 1512）。つづいて、主制御部 701 は変動停止コマンドを生成して RAM713 に設定する（ステップ S 1513）。例えば、変動停止コマンドには、変動開始コマンドであることを示す情報、および大当たり判定結果を示す情報、設定された変動パターンを示す情報などが含まれる。つづいて、主制御部 701 は停止中処理（後述）を行って（ステップ S 1514）50

)、特別図柄処理を終了する。

**【0255】**

<大当たり判定処理>

図16は、大当たり判定処理の一例を示すフローチャートである。大当たり判定処理において、まず、主制御部701は、高確率遊技状態であることを示す高確率フラグがONか否かを判定する(ステップS1601)。高確率フラグがONであれば(ステップS1601: Yes)、主制御部701は高確率遊技状態用当落判定値812をRAM713に設定する(ステップS1602)。一方、高確率フラグがOFFであれば(ステップS1601: No)、主制御部701は低確率遊技状態用当落判定値811をRAM713に設定する(ステップS1603)。

10

**【0256】**

つづいて、主制御部701は、判定対象の保留情報の当落判定用乱数と、ステップS1602またはステップS1603でRAM713に設定された判定値とを用いて、当落判定を行う(ステップS1604)。当落判定については前述した通りである。つづいて、主制御部701は、当落判定の判定結果が大当たりであったか否かを判定する(ステップS1605)。

**【0257】**

当落判定の判定結果が大当たりであれば(ステップS1605: Yes)、主制御部701は、今回の当落判定に用いた保留情報が第1始動口105への入賞により記憶されたものであるか否かを判定する(ステップS1606)。

20

**【0258】**

第1始動口105への入賞により記憶されたものであれば(ステップS1606: Yes)、主制御部701は第1始動口用図柄判定値821をRAM713に設定する(ステップS1607)。第1始動口105への入賞により記憶されたものでなければ(ステップS1606: No)、すなわち、第2始動口106への入賞により記憶されたものであれば、主制御部701は第2始動口用図柄判定値822をRAM713に設定する(ステップS1608)。

**【0259】**

つづいて、主制御部701は、判定対象の保留情報の図柄判定用乱数と、ステップS1607またはステップS1608でRAM713に設定された判定値とを用いて、図柄判定を行う(ステップS1609)。図柄判定については前述した通りである。そして、主制御部701は、図柄判定の判定結果に応じた大当たり図柄をRAM713に設定し(ステップS1610)、大当たり判定処理を終了する。ステップS1610では、図柄判定の判定結果が大当たり図柄であれば大当たり図柄がRAM713に設定され、図柄判定の判定結果が大当たり図柄であれば大当たり図柄がRAM713に設定される。

30

**【0260】**

また、当落判定の判定結果がハズレであれば(ステップS1605: No)、主制御部701はハズレ図柄をRAM713に設定して(ステップS1611)、大当たり判定処理を終了する。

**【0261】**

40

<変動パターン設定処理>

図17は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、まず、主制御部701は、大当たり判定結果が大当たりであるか否かを判定する(ステップS1701)。大当たり判定結果が大当たりであれば(ステップS1701: Yes)、主制御部701は大当たり用変動パターン判定値832をRAM713に設定する(ステップS1702)。一方、大当たり判定結果がハズレであれば(ステップS1701: No)、主制御部701はハズレ用変動パターン判定値831をRAM713に設定する(ステップS1703)。

**【0262】**

つづいて、主制御部701は、判定対象の保留情報の変動パターン判定用乱数と、ステ

50

ツップS1702またはステップS1703でRAM713に設定された判定値とを用いて、変動パターン判定を行う（ステップS1704）。変動パターン判定については前述した通りである。そして、主制御部701は、変動パターン判定の判定結果に応じた変動パターンをRAM713に設定し（ステップS1705）、変動パターン設定処理を終了する。

#### 【0263】

<停止中処理>

図18は、停止中処理の一例を示すフローチャートである。停止中処理において、まず、主制御部701は、補助遊技状態であることを示す補助遊技フラグがONか否かを判定する（ステップS1801）。補助遊技フラグがOFFであれば（ステップS1801：No）、主制御部701はステップS1805の処理へ移行する。  
10

#### 【0264】

補助遊技フラグがONであれば（ステップS1801：Yes）、主制御部701は補助遊技カウンタのカウント値Xから「1」を減算して（ステップS1802）、減算後のカウント値Xが「0」か否かを判定する（ステップS1803）。カウント値Xが「0」でなければ（ステップS1803：No）、主制御部701はステップS1805の処理へ移行する。カウント値Xが「0」であれば（ステップS1803：Yes）、主制御部701は補助遊技フラグをOFFに設定して（ステップS1804）、ステップS1805の処理へ移行する。

#### 【0265】

つづいて、主制御部701は、高確率フラグがONか否かを判定する（ステップS1805）。高確率フラグがOFFであれば（ステップS1805：No）、主制御部701はステップS1809の処理へ移行する。  
20

#### 【0266】

高確率フラグがONであれば（ステップS1805：Yes）、主制御部701は高確率カウンタのカウント値Yから「1」を減算して（ステップS1806）、減算後のカウント値Yが「0」か否かを判定する（ステップS1807）。カウント値Yが「0」でなければ（ステップS1807：No）、主制御部701はステップS1809の処理へ移行する。カウント値Yが「0」であれば（ステップS1807：Yes）、主制御部701は高確率フラグをOFFに設定して（ステップS1808）、ステップS1809の処理へ移行する。  
30

#### 【0267】

つづいて、主制御部701は停止表示した図柄が大当たり図柄か否かを判定する（ステップS1809）。大当たり図柄でなければ（ステップS1809：No）、主制御部701は停止中処理を終了する。大当たり図柄であれば（ステップS1809：Yes）、主制御部701は大当たり遊技フラグをONに設定する（ステップS1810）。

#### 【0268】

つづいて、主制御部701は補助遊技カウンタのカウント値Xおよび高確率カウンタのカウント値Yを「0」にリセットして（ステップS1811）、補助遊技フラグおよび高確率フラグをOFFに設定する（ステップS1812）。つづいて、主制御部701は大当たり遊技における所定のオープニングを開始し（ステップS1813）、オープニングコマンドをRAM713に設定して（ステップS1814）、停止中処理を終了する。  
40

#### 【0269】

<大入賞口制御処理>

図19は、大入賞口制御処理の一例を示すフローチャートである。前述のように、この大入賞口制御処理は電動役物制御処理に含まれる処理である。大入賞口制御処理において、まず、主制御部701は大当たり遊技フラグがONか否かを判定する（ステップS1901）。大当たり遊技フラグがOFFであれば（ステップS1901：No）、主制御部701はそのまま大入賞口制御処理を終了する。

#### 【0270】

50

20

30

40

50

大当たり遊技フラグがONであれば(ステップS1901: Yes)、主制御部701はオープニング中か否かを判定する(ステップS1902)。オープニング中であれば(ステップS1902: Yes)、主制御部701は所定のオープニング時間が経過したか否かを判定する(ステップS1903)。オープニング時間が経過していないければ(ステップS1903: No)、主制御部701は大入賞口制御処理を終了する。

#### 【0271】

オープニング時間が経過していれば(ステップS1903: Yes)、主制御部701は大入賞口作動パターンをRAM713に設定する(ステップS1904)。ステップS1904において、主制御部701は大当たり判定により行うと判定された大当たりの種類に基づいて、1ラウンドあたりの開放時間や大当たり遊技を継続させるR数(後述の最終Rの値)などを設定する。

#### 【0272】

つづいて、主制御部701はR数カウンタのカウント値Rnに「1」を加算して(ステップS1905)、RAM713に設定された大入賞口作動パターンに基づいて大入賞口109の開放を開始する(ステップS1906)。

#### 【0273】

つづいて、主制御部701は大入賞口109の開放開始時から開放時間が経過したか否かを判定する(ステップS1907)。開放時間が経過していれば(ステップS1907: Yes)、主制御部701はステップS1909の処理へ移行する。開放時間が経過していないければ(ステップS1907: No)、主制御部701は大入賞口109の開放開始時から大入賞口109に所定個数(例えば10球)の遊技球の入賞があったか否かを判定する(ステップS1908)。所定個数の遊技球の入賞がなければ(ステップS1908: No)、主制御部701はそのまま大入賞口制御処理を終了する。

#### 【0274】

所定個数の遊技球の入賞があれば(ステップS1908: Yes)、主制御部701は開放中の大入賞口109を閉鎖する(ステップS1909)。つづいて、主制御部701は最終Rか否かを判定する(ステップS1910)。例えば、16R確変大当たりの場合、ステップS1910において主制御部701はカウント値Rnが「16」か否かを判定し、カウント値Rnが「16」であれば最終Rと判定する。一方、4R確変大当たりの場合、ステップS1910において主制御部701はカウント値Rnが「4」か否かを判定し、カウント値Rnが「4」であれば最終Rと判定する。

#### 【0275】

最終Rでなければ(ステップS1910: No)、主制御部701は大入賞口制御処理を終了する。最終Rであれば(ステップS1910: Yes)、主制御部701は大当たり遊技における所定のエンディングを開始し(ステップS1911)、エンディングコマンドをRAM713に設定する(ステップS1912)。

#### 【0276】

つづいて、主制御部701はR数カウンタのカウント値Rnを「0」にリセットする(ステップS1913)。そして、主制御部701は所定のエンディング時間が経過したか否かを判定する(ステップS1914)。エンディング時間が経過していないければ(ステップS1914: No)、主制御部701はそのまま大入賞口制御処理を終了する。

#### 【0277】

エンディング時間が経過していれば(ステップS1914: Yes)、主制御部701は遊技状態設定処理(後述)を行う(ステップS1915)。つづいて、主制御部701は大当たり遊技フラグをOFFに設定し(ステップS1916)、大入賞口制御処理を終了する。

#### 【0278】

また、ステップS1902においてオープニング中でなければ(ステップS1902: No)、主制御部701はエンディング中か否かを判定する(ステップS1917)。エンディング中であれば(ステップS1917: Yes)、主制御部701はステップS1

10

20

30

40

50

914の処理へ移行する。

**【0279】**

エンディング中でなければ(ステップS1917:No)、主制御部701は大入賞口の開放中か否かを判定する(ステップS1918)。大入賞口の開放中であれば(ステップS1918:Yes)、主制御部701はステップS1907の処理へ移行する。大入賞口の開放中でなければ(ステップS1918:No)、主制御部701はステップS1905の処理へ移行する。

**【0280】**

<遊技状態設定処理>

図20は、遊技状態設定処理の一例を示すフローチャートである。遊技状態設定処理において、まず、主制御部701は補助遊技フラグをONに設定して(ステップS2001)、時短カウンタのカウント値Xに「70」を設定する(ステップS2002)。つづいて、主制御部701は高確率フラグをONに設定して(ステップS2003)、高確率カウンタのカウント値Yに「74」を設定して(ステップS2004)、遊技状態設定処理を終了する。

10

**【0281】**

<演出統括部が行う処理について>

次に、遊技機100の演出統括部703aが行う処理について説明する。以下に説明する演出統括部703aの各処理は、演出統括部703aのCPU731がROM732に記憶されたプログラムを実行することにより行う。

20

**【0282】**

<演出タイマ割込処理>

図21は、演出タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。例えば、演出統括部703aは、遊技機100に電源が供給されることにより起動すると、演出メイン処理(不図示)の実行を開始する。この演出メイン処理は、遊技機100の電源が遮断されるまで継続して実行される。演出統括部703aは、この演出メイン処理に対して所定周期で(例えば4ms毎に)図21に示す演出タイマ割込処理を割込実行する。

**【0283】**

演出タイマ割込処理において、まず、演出統括部703aはコマンド受信処理(後述)を行う(ステップS2101)。つづいて、演出統括部703aは操作受付処理(不図示)を行う(ステップS2102)。操作受付処理において、演出統括部703aは、演出ボタン118や十字キー119が操作されたか否かを判定し、操作されたと判定すると、この操作に対応するコマンド(例えば演出ボタンが押下されたと判定した場合には演出ボタンコマンド)をRAM733に設定する。

30

**【0284】**

つづいて、演出統括部703aはコマンド送信処理を行う(ステップS2103)。コマンド送信処理では、コマンド受信処理や操作受付処理によってRAM733に設定されたコマンドが画像・音声制御部703bやランプ制御部703cへ送信される。画像・音声制御部703bは、コマンド送信処理により送信されたコマンドを受信して、このコマンドに基づいて画像表示部104の表示制御を行う。また、ランプ制御部703cは、コマンド送信処理により送信されたコマンドを受信して、このコマンドに基づいて演出ライト部115の点灯制御を行ったり、可動役物130の駆動制御を行ったりする。

40

**【0285】**

つづいて、演出統括部703aは演出判定用乱数更新処理を行って(ステップS2104)、演出タイマ割込処理を終了する。演出判定用乱数更新処理において、演出統括部703aは、連続予告演出実行判定用乱数カウンタや連続予告演出内容判定用乱数カウンタなどの演出統括部703aが有する各種乱数カウンタのカウント値を「+1」カウントアップする。また、各種乱数カウンタのカウント値が所定の最大値に達した場合、演出統括部703aは最大値に達したカウント値を所定の初期値(ランダムな値であってもよい)に戻して、その値から演出判定用乱数更新処理を行う都度に再度「+1」カウントアップ

50

していく。

#### 【0286】

<コマンド受信処理>

図22は、コマンド受信処理の一例を示すフローチャートである。コマンド受信処理において、まず、演出統括部703aは、事前判定結果コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS2201)。演出統括部703aは、事前判定結果コマンドを受信していないければ(ステップS2201:No)、ステップS2205の処理へ移行する。

#### 【0287】

演出統括部703aは、事前判定結果コマンドを受信していれば(ステップS2201:Yes)、この事前判定結果コマンドが示す事前判定結果をRAM733上にも設けられた事前判定結果記憶領域に記憶させる事前判定結果記憶領域更新処理を行う(ステップS2202)。これによって、演出統括部703aの事前判定結果記憶領域にも、図14-2に示した主制御部701の事前判定結果記憶領域1420と同内容の情報が記憶される。

#### 【0288】

つづいて、演出統括部703aは、連続予告演出(本実施の形態1の場合、ゾーン演出)に関する連続予告演出処理(後述)を行って(ステップS2203)、保留表示演出に関する保留表示演出処理(後述)を行って(ステップS2204)、ステップS2205の処理へ移行する。

#### 【0289】

つづいて、演出統括部703aは、変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS2205)。演出統括部703aは、変動開始コマンドを受信していないければ(ステップS2205:No)、ステップS2207の処理へ移行する。演出統括部703aは、変動開始コマンドを受信していれば(ステップS2205:Yes)、演出開始処理(後述)を行う(ステップS2206)。

#### 【0290】

つづいて、演出統括部703aは、変動停止コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS2207)。演出統括部703aは、変動停止コマンドを受信していないければ(ステップS2207:No)、ステップS2209の処理へ移行する。演出統括部703aは、変動停止コマンドを受信していれば(ステップS2207:Yes)、演出終了処理(後述)を行う(ステップS2208)。

#### 【0291】

つづいて、演出統括部703aは、オープニングコマンドを受信したか否かを判定する(ステップS2209)。演出統括部703aは、オープニングコマンドを受信していないければ(ステップS2209:No)、ステップS2211の処理へ移行する。演出統括部703aは、オープニングコマンドを受信していれば(ステップS2209:Yes)、大当たり遊技用の演出である大当たり演出を開始させる大当たり演出開始処理を行う(ステップS2210)。

#### 【0292】

例えば、大当たり演出開始処理において、演出統括部703aは、オープニングコマンドに基づいて今回の大当たり遊技の種別(16R確変大当たり遊技か4R確変大当たり遊技か)を判定し、これによって判定された大当たり遊技の種別に応じた大当たり演出を開始させる大当たり演出開始コマンドをRAM733に設定する。

#### 【0293】

つづいて、演出統括部703aは、エンディングコマンドを受信したか否かを判定する(ステップS2211)。演出統括部703aは、エンディングコマンドを受信していないければ(ステップS2211:No)、ステップS2213の処理へ移行する。演出統括部703aは、エンディングコマンドを受信していれば(ステップS2211:Yes)、大当たり演出を終了させる大当たり演出終了処理を行って(ステップS2212)、ステップS2213の処理へ移行する。例えば、大当たり演出終了処理において、演出統括

10

20

30

40

50

部 7 0 3 a は、実行中の大当たり演出を終了させる大当たり演出終了コマンドを R A M 7 3 3 に設定する。

#### 【 0 2 9 4 】

つづいて、演出統括部 7 0 3 a は、遮蔽画像 S g が画像表示部 1 0 4 の表示画面から退避されたことを示す遮蔽画像退避コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 2 2 1 3）。詳細は後述するが、画像・音声制御部 7 0 3 b は、遮蔽画像 S g を画像表示部 1 0 4 の表示画面から退避させた際に、演出統括部 7 0 3 a へ遮蔽画像退避コマンドを送信する。

#### 【 0 2 9 5 】

演出統括部 7 0 3 a は、遮蔽画像退避コマンドを受信していなければ（ステップ S 2 2 1 3 : N o）、コマンド受信処理を終了する。演出統括部 7 0 3 a は、遮蔽画像退避コマンドを受信していれば（ステップ S 2 2 1 3 : Y e s）、保留表示演出中であることを示す保留表示演出フラグを O F F にして（ステップ S 2 2 1 4）、コマンド受信処理を終了する。10

#### 【 0 2 9 6 】

<連続予告演出処理>

図 2 3 - 1 は、連続予告演出処理の一例を示すフロー チャートである。連続予告演出処理において、まず、演出統括部 7 0 3 a は、連続予告演出に関するフラグが O N か否かを判定する（ステップ S 2 3 0 1）。ここで、連続予告演出に関するフラグには、後述の連続予告演出待機フラグと連続予告演出中フラグがある。演出統括部 7 0 3 a は、連続予告演出待機フラグと連続予告演出中フラグとの少なくともいずれか一方のフラグが O N であればステップ S 2 3 0 1 で肯定判定し、両方のフラグが O F F であればステップ S 2 3 0 1 で否定判定する。演出統括部 7 0 3 a は、連続予告演出に関するフラグが O N であれば（ステップ S 2 3 0 1 : Y e s）、連続予告演出処理を終了する。20

#### 【 0 2 9 7 】

演出統括部 7 0 3 a は、連続予告演出に関するフラグが O F F であれば（ステップ S 2 3 0 1 : N o）、所定の連続予告演出実行可能条件が満たされているか否かを判定する（ステップ S 2 3 0 2）。例えば、連続予告演出実行可能条件は、遊技状態、保留情報の状態（保留情報数や各保留情報の事前判定結果）などにより定められる。

#### 【 0 2 9 8 】

例えば、本実施の形態 1 では、第 1 保留情報数が「 2 」未満の場合には、連続予告演出が行われないようにしている。このため、第 1 保留情報数が「 2 」以上であることが、連続予告演出実行可能条件として定められている。また、本実施の形態 1 では、保留情報の中に事前判定結果が大当たりまたはリーチハズレの保留情報がない場合には、連続予告演出が行われないようにしている。このため、事前判定結果が大当たりまたはリーチハズレの保留情報があることが、連続予告演出実行可能条件として定められている。30

#### 【 0 2 9 9 】

また、例えば、本実施の形態 1 では、第 2 始動口 1 0 6 への入賞が見込める遊技状態（低確率遊技状態且つ補助遊技状態、高確率遊技状態且つ補助遊技状態）の場合には、連続予告演出が行われないようにしている。このため、補助遊技状態でないことが連続予告演出実行可能条件として定められている。さらに、これと同様の観点から、本実施の形態 1 では、第 2 保留情報がある場合（第 2 保留情報数が「 1 」以上の場合）にも、連続予告演出が行われないようにしている。このため、第 2 保留情報数が「 0 」であることが、連続予告演出実行可能条件として定められている。なお、連続予告演出実行可能条件については、図 2 3 - 2 を用いて後で補足説明する。40

#### 【 0 3 0 0 】

演出統括部 7 0 3 a は、連続予告演出実行可能条件が満たされていなければ（ステップ S 2 3 0 2 : N o）、連続予告演出処理を終了する。一方、演出統括部 7 0 3 a は、連続予告演出実行可能条件が満たされていれば（ステップ S 2 3 0 2 : Y e s）、事前判定結果が大当たりの保留情報があるか否かを判定する（ステップ S 2 3 0 3）。50

**【0301】**

演出統括部703aは、事前判定結果が大当たりの保留情報があれば（ステップS2303：Yes）、大当たり用連続予告演出実行判定値1012をRAM733に設定する（ステップS2304）。演出統括部703aは、事前判定結果が大当たりの保留情報がなければ（ステップS2303：No）、ハズレ用連続予告演出実行判定値1011をRAM733に設定する（ステップS2305）。

**【0302】**

つづいて、演出統括部703aは連続予告演出実行判定を行う（ステップS2306）。連続予告演出実行判定において、演出統括部703aは、その際の連続予告演出実行判定用乱数カウンタのカウント値を連続予告演出実行判定用乱数として取得する。そして、演出統括部703aは、取得した連続予告演出実行判定用乱数と、ステップS2304またはステップS2305でRAM733に設定した判定値とが一致するか否かを判定することにより、連続予告演出を行わせるか否かを判定する。10

**【0303】**

つづいて、演出統括部703aは、連続予告演出実行判定により連続予告演出を行わせると判定したか否かを判定する（ステップS2307）。演出統括部703aは、連続予告演出を行わせないと判定していれば（ステップS2307：No）、連続予告演出処理を終了する。演出統括部703aは、連続予告演出を行わせると判定していれば（ステップS2307：Yes）、連続予告演出設定処理（後述）を行って（ステップS2308）、連続予告演出処理を終了する。20

**【0304】**

<連続予告演出実行可能条件について>

ここで、前述の連続予告演出実行可能条件について補足説明する。図23-2は、連続予告演出実行可能条件を模式的に表した説明図である。図23-2において、図中の「」は、事前判定結果がハズレ且つ変動パターンH p 10の保留情報（以下「ノーマルハズレの保留情報」という）を表す。また、図中の「」は、事前判定結果がハズレ且つ変動パターンH p 10以外の保留情報（以下「リーチハズレの保留情報」という）を表す。そして、図中の「」は、事前判定結果が大当たりの保留情報（以下「大当たりの保留情報」という）を表す。

**【0305】**

また、図23-2において、それぞれの保留情報の配置は、それぞれの保留情報が大当たり判定に用いられる順番を表す。具体的には、図23-2において、左から1つ目の保留情報は次回の大当たり判定に用いられる保留情報、左から2つ目の保留情報は次々回の大当たり判定に用いられる保留情報、左から3つ目の保留情報は3回目の大当たり判定に用いられる保留情報、左から4つ目の保留情報は4回目の大当たり判定に用いられる保留情報である。30

**【0306】**

図23-2(i)は、第1保留情報数が「2」の場合の連続予告演出実行可能条件を示している。この場合、演出統括部703aは、図23-2(i)に示すように、1つ目の保留情報がノーマルハズレの保留情報であり、2つ目の保留情報がリーチハズレ（上段）または大当たり（下段）の保留情報であれば、連続予告演出実行可能条件が満たされないと判定する。40

**【0307】**

図23-2(ii)は、第1保留情報数が「3」の場合の連続予告演出実行可能条件を示している。この場合、演出統括部703aは、図23-2(ii)に示すように、1つ目および2つ目の保留情報がノーマルハズレの保留情報であり、3つ目の保留情報がリーチハズレ（上段）または大当たり（下段）の保留情報であれば、連続予告演出実行可能条件が満たされていると判定する。

**【0308】**

図23-2(iii)は、第1保留情報数が「4」の場合の連続予告演出実行可能条件50

を示している。この場合、演出統括部 703a は、図 23-2 (iii) に示すように、1つ目から3つ目までの保留情報がノーマルハズレの保留情報であり、4つ目の保留情報がリーチハズレ（上段）または大当たり（下段）の保留情報であれば、連続予告演出実行可能条件が満たされると判定する。

#### 【0309】

<連続予告演出設定処理>

図 24 は、連続予告演出設定処理の一例を示すフロー チャートである。連続予告演出設定処理において、まず、演出統括部 703a は、第 1 保留情報数 U1 が「2」か否かを判定する（ステップ S2401）。演出統括部 703a は、第 1 保留情報数 U1 が「2」であれば（ステップ S2401：Yes）、連続予告演出を継続させる図柄変動回数を示す Emax に「1」を設定し（ステップ S2402）、ステップ S2412 の処理へ移行する。なお、本実施の形態 1 では、Emax に「1」が設定されると、1 回の図柄変動のゾーン演出が行われることになる。

10

#### 【0310】

演出統括部 703a は、第 1 保留情報数 U1 が「2」でなければ（ステップ S2401：No）、第 1 保留情報数 U1 が「3」か否かを判定する（ステップ S2403）。演出統括部 703a は、第 1 保留情報数 U1 が「3」であれば（ステップ S2403：Yes）、大当たりの保留情報があるか否かを判定する（ステップ S2404）。演出統括部 703a は、大当たりの保留情報があれば（ステップ S2404：Yes）、第 1 大当たり用連続予告演出内容判定値 1022 を RAM733 に設定する（ステップ S2405）。演出統括部 703a は、大当たりの保留情報がなければ（ステップ S2404：No）、第 1 ハズレ用連続予告演出内容判定値 1021 を RAM733 に設定する（ステップ S2406）。

20

#### 【0311】

また、演出統括部 703a は、第 1 保留情報数 U1 が「3」でなければ（ステップ S2403：No）、第 1 保留情報数 U1 が「4」であると判定し、大当たりの保留情報があるか否かを判定する（ステップ S2407）。演出統括部 703a は、大当たりの保留情報があれば（ステップ S2407：Yes）、第 2 大当たり用連続予告演出内容判定値 1032 を RAM733 に設定する（ステップ S2408）。演出統括部 703a は、大当たりの保留情報がなければ（ステップ S2407：No）、第 2 ハズレ用連続予告演出内容判定値 1031 を RAM733 に設定する（ステップ S2409）。

30

#### 【0312】

つづいて、演出統括部 703a は連続予告演出内容判定を行う（ステップ S2410）。連続予告演出内容判定において、演出統括部 703a は、その際の連続予告演出内容判定用乱数カウンタのカウント値を連続予告演出内容判定用乱数として取得する。そして、演出統括部 703a は取得した連続予告演出内容判定用乱数と、ステップ S2405、ステップ S2406、ステップ S2408、またはステップ S2409 で RAM733 に設定された判定値とが一致するか否かを判定することにより、連続予告演出の図柄変動回数を判定する。

40

#### 【0313】

そして、演出統括部 703a は、連続予告演出内容判定の判定結果に応じて、連続予告演出を継続させる図柄変動回数を示す Emax を設定する（ステップ S2411）。例えば、連続予告演出内容判定の判定結果の図柄変動回数が「1」であればステップ S2411 では Emax に「1」が設定される。連続予告演出内容判定の判定結果の図柄変動回数が「2」であればステップ S2411 では Emax に「2」が設定される。連続予告演出内容判定の判定結果の図柄変動回数が「3」であればステップ S2411 では Emax に「3」が設定される。なお、本実施の形態 1 では、Emax に「2」が設定されると 2 回の図柄変動のゾーン演出が行われることになり、Emax に「3」が設定されると 3 回の図柄変動のゾーン演出が行われることになる。

#### 【0314】

50

つづいて、演出統括部 703a は、連続予告演出待機フラグを ON に設定し（ステップ S2412）、ステップ S2411 で設定した Emax が第 1 保留情報数 U1 から「1」を減算した値であるか否かを判定する（ステップ S2413）。Emax が第 1 保留情報数 U1 から「1」を減算した値であると（ステップ S2413：Yes）、演出統括部 703a は次回の図柄変動時から連続予告演出を開始させるため、連続予告演出待機カウンタのカウント値 Et に「0」を設定し（ステップ S2414）、連続予告演出設定処理を終了する。

#### 【0315】

Emax が第 1 保留情報数 U1 から「1」を減算した値でないと（ステップ S2413：No）、演出統括部 703a は、Emax が第 1 保留情報数 U1 から「2」を減算した値であるか否かを判定する（ステップ S2415）。Emax が第 1 保留情報数 U1 から「2」を減算した値であると（ステップ S2415：Yes）、演出統括部 703a は次々回の図柄変動時から連続予告演出を開始させるため（次回の図柄変動時には連続予告演出の開始を待機させるため）、連続予告演出待機カウンタのカウント値 Et に「1」を設定し（ステップ S2416）、連続予告演出設定処理を終了する。

#### 【0316】

Emax が第 1 保留情報数 U1 から「2」を減算した値でないと（ステップ S2415：No）、演出統括部 703a は 3 回目の図柄変動時から連続予告演出を開始させるため（次回および次々回の図柄変動時には連続予告演出の開始を待機させるため）、連続予告演出待機カウンタのカウント値 Et に「2」を設定し（ステップ S2417）、連続予告演出設定処理を終了する。

#### 【0317】

<保留表示演出処理>

図 25 は、保留表示演出処理の一例を示すフローチャートである。保留表示演出処理において、まず、演出統括部 703a は、保留情報が増加したことを示す保留増加コマンドを RAM733 に設定する（ステップ S2501）。ステップ S2501 で設定された保留増加コマンドは、次回のコマンド送信処理の実行時に画像・音声制御部 703b などへ送信されることになる。

#### 【0318】

つづいて、演出統括部 703a は、保留表示演出フラグが ON か否かを判定する（ステップ S2502）。演出統括部 703a は、保留表示演出フラグが ON であれば（ステップ S2502：Yes）、保留表示演出処理を終了する。演出統括部 703a は、保留表示演出フラグが OFF であれば（ステップ S2502：No）、保留表示演出実行可能条件が満たされているか否かを判定する（ステップ S2503）。例えば、本実施の形態 1 では、保留表示演出実行可能条件は、前述の連続予告演出実行可能条件と同内容の条件とするが、これに限らず、連続予告演出実行可能条件と異なる内容の条件としてもよい。ただし、リーチ演出などの遊技者の期待感を大きく高めることのできる演出にかかる演出画像（例えば、リーチ演出用のムービー）は遮蔽画像 Sg により遮蔽されないようにすることが好ましい。このため、保留表示演出実行可能条件は、このような事態が発生しないように定めることが好ましい。

#### 【0319】

演出統括部 703a は、保留表示演出実行可能条件が満たされていなければ（ステップ S2503：No）、保留表示演出処理を終了する。演出統括部 703a は、保留表示演出実行可能条件が満たされていれば（ステップ S2503：Yes）、ステップ S2201 で受信した事前判定結果コマンドが示す事前判定結果が大当たりか否かを判定する（ステップ S2504）。

#### 【0320】

演出統括部 703a は、事前判定結果が大当たりであれば（ステップ S2504：Yes）、大当たり用保留表示演出実行判定値 1042 を RAM733 に設定する（ステップ S2505）。演出統括部 703a は、事前判定結果がハズレであれば（ステップ S25

10

20

30

40

50

04：No）、ハズレ用保留表示演出実行判定値1041をRAM733に設定する（ステップS2506）。

#### 【0321】

つづいて、演出統括部703aは保留表示演出実行判定を行う（ステップS2507）。保留表示演出実行判定において、演出統括部703aは、その際の保留表示演出実行判定用乱数カウンタのカウント値を保留表示演出実行判定用乱数として取得する。そして、演出統括部703aは、取得した保留表示演出実行判定用乱数と、ステップS2505またはステップS2506でRAM733に設定した判定値とが一致するか否かを判定することにより、保留表示演出を行わせるか否かを判定する。

#### 【0322】

つづいて、演出統括部703aは、保留表示演出実行判定により保留表示演出を行わせると判定したか否かを判定する（ステップS2508）。演出統括部703aは、保留表示演出を行わせると判定していれば（ステップS2508：Yes）、保留表示演出コマンドをRAM733に設定し（ステップS2509）、保留表示演出フラグをONにして（ステップS2510）、保留表示演出処理を終了する。ステップS2509で設定された保留表示演出コマンドは、次のコマンド送信処理の実行時に画像・音声制御部703bなどへ送信されることになる。

#### 【0323】

演出統括部703aは、保留表示演出を行わせないと判定していれば（ステップS2508：No）、ガセ保留表示演出を行わせるか否かを判定する（ステップS2511）。例えば、ステップS2511において、演出統括部703aは公知の抽選処理を用いてガセ保留表示演出を行わせるか否かの抽選を行って、この抽選に当選すればガセ保留表示演出を行わせると判定し、落選すればガセ保留表示演出を行わせないと判定する。

#### 【0324】

また、例えば、この抽選における当選確率（すなわちガセ保留表示演出を行わせると判定する判定確率）は、事前判定結果が大当たりの場合とハズレの場合とで異なるようになっており、大当たりの場合の方がハズレの場合よりも低くなるように定められている。より具体的には、例えば、この抽選における当選確率を、事前判定結果が大当たりである場合には0%、事前判定結果がハズレである場合には10%とすることができる。このようすれば、事前判定結果が大当たりである場合にはガセ保留表示演出が行われないようにすることができる。また、ガセ保留表示演出が行われたとしても、遊技者の大当たりへの期待感を維持する観点から、事前判定結果が大当たりである場合にも極わずかな確率（例えば1%）でガセ保留表示演出が行われるようにしてもよい。

#### 【0325】

演出統括部703aは、ガセ保留表示演出を行わせると判定していれば（ステップS2511：Yes）、ガセ保留表示演出コマンドをRAM733に設定して（ステップS2512）、ステップS2510の処理へ移行する。ステップS2512で設定されたガセ保留表示演出コマンドは、次のコマンド送信処理の実行時に画像・音声制御部703bなどへ送信されることになる。また、演出統括部703aは、ガセ保留表示演出を行わせないと判定していれば（ステップS2511：No）、保留表示演出処理を終了する。

#### 【0326】

<演出開始処理>

図26-1は、演出開始処理の一例を示すフローチャート（その1）である。図26-2は、演出開始処理の一例を示すフローチャート（その2）である。演出開始処理において、まず、演出統括部703aはステップS2205で受信した変動開始コマンドを解析することにより（ステップS2601）、この変動開始コマンドに含まれた変動パターンを示す情報を取得する。つづいて、演出統括部703aは、連続予告演出待機フラグがONか否かを判定する（ステップS2602）。

#### 【0327】

演出統括部703aは、連続予告演出待機フラグがONであれば（ステップS2602

10

20

30

40

50

: Y e s )、連続予告演出待機カウンタのカウント値 E t が「 0 」か否かを判定する(ステップ S 2 6 0 3 )。演出統括部 7 0 3 a は、連続予告演出待機カウンタのカウント値 E t が「 0 」でなければ(ステップ S 2 6 0 3 : N o )、ステップ S 2 6 1 1 の処理へ移行する。演出統括部 7 0 3 a は、連続予告演出待機カウンタのカウント値 E t が「 0 」であれば(ステップ S 2 6 0 3 : Y e s )、連続予告演出待機フラグを O F F にする(ステップ S 2 6 0 4 )。

#### 【 0 3 2 8 】

つづいて、演出統括部 7 0 3 a は、連続予告演出中フラグを O N にして(ステップ S 2 6 0 5 )、連続予告演出カウンタのカウント値 E に「 1 」を設定する(ステップ S 2 6 0 6 )。つづいて、演出統括部 7 0 3 a は、キャラクタ予告演出を行わせるか否かを判定する(ステップ S 2 6 0 7 )。

10

#### 【 0 3 2 9 】

例えば、ステップ S 2 6 0 7 において、演出統括部 7 0 3 a は公知の抽選処理を用いてキャラクタ予告演出を行わせるか否かの抽選を行って、この抽選に当選すればキャラクタ予告演出を行わせると判定し、落選すればキャラクタ予告演出を行わせないと判定する。なお、例えば、この抽選における当選確率(すなわちキャラクタ予告演出を行わせると判定する判定確率)は、大当たり判定結果が大当たりの場合とハズレの場合とで異なるようになっており、大当たりの場合の方がハズレの場合よりも高くなるように定められている。したがって、遊技機 1 0 0 は、キャラクタ予告演出を行った場合の方が、キャラクタ予告演出を行わない場合よりも遊技者に「大当たりかもしれない」といった期待感を与えることができる。

20

#### 【 0 3 3 0 】

演出統括部 7 0 3 a は、キャラクタ予告演出を行わせると判定すると(ステップ S 2 6 0 7 : Y e s )、ステップ S 2 6 0 1 で取得した変動パターンに応じた演出パターン群から「ゾーン演出 + キャラクタ予告演出」を含む演出パターンを判定して、この演出パターンを R A M 7 3 3 に設定し(ステップ S 2 6 0 8 )、ステップ S 2 6 1 4 の処理へ移行する。例えば、ステップ S 2 6 0 1 で取得した変動パターンが変動パターン H p 1 0 であつたとする。この場合、変動パターンに応じた演出パターン群は、演出パターン E p 1 0 a ~ E p 1 0 d となる。そして、演出パターン E p 1 0 a ~ E p 1 0 d のうちで「ゾーン演出 + キャラクタ予告演出」を含む演出パターンは演出パターン E p 1 0 d であるので、この場合には演出パターン E p 1 0 d が R A M 7 3 3 に設定されることになる。

30

#### 【 0 3 3 1 】

一方、演出統括部 7 0 3 a は、キャラクタ予告演出を行わせないと判定すると(ステップ S 2 6 0 7 : N o )、ステップ S 2 6 0 1 で取得した変動パターンに応じた演出パターン群から「キャラクタ予告演出」を含まず、「ゾーン演出」を含む演出パターンを判定して、この演出パターンを R A M 7 3 3 に設定し(ステップ S 2 6 0 9 )、ステップ S 2 6 1 4 の処理へ移行する。例えば、前述のように、変動パターンに応じた演出パターン群が演出パターン E p 1 0 a ~ E p 1 0 d であるならば、「キャラクタ予告演出」を含まず、「ゾーン演出」を含む演出パターンは演出パターン E p 1 0 c であるので、この場合には演出パターン E p 1 0 c が R A M 7 3 3 に設定されることになる。

40

#### 【 0 3 3 2 】

また、演出統括部 7 0 3 a は、連続予告演出待機フラグが O F F であれば(ステップ S 2 6 0 2 : N o )、連続予告演出中フラグが O N か否かを判定する(ステップ S 2 6 1 0 )。演出統括部 7 0 3 a は、連続予告演出中フラグが O N であれば(ステップ S 2 6 1 0 : Y e s )、ステップ S 2 6 0 7 の処理へ移行する。

#### 【 0 3 3 3 】

演出統括部 7 0 3 a は、連続予告演出中フラグが O F F であれば(ステップ S 2 6 1 0 : N o )、キャラクタ予告演出を行わせるか否かを判定する(ステップ S 2 6 1 1 )。例えば、ステップ S 2 6 1 1 において、演出統括部 7 0 3 a は、ステップ S 2 6 0 7 と同様の処理を行うことにより、キャラクタ予告演出を行わせるか否かを判定する。

50

**【0334】**

演出統括部703aは、キャラクタ予告演出を行わせると判定すると（ステップS2611：Yes）、ステップS2601で取得した変動パターンに応じた演出パターン群から「ゾーン演出」を含まず、「キャラクタ予告演出」を含む演出パターンを判定して、この演出パターンをRAM733に設定し（ステップS2612）、ステップS2614の処理へ移行する。例えば、前述のように、変動パターンに応じた演出パターン群が演出パターンE p10a～E p10dであるならば、「ゾーン演出」を含まず、「キャラクタ予告演出」を含む演出パターンは演出パターンE p10bであるので、この場合には演出パターンE p10bがRAM733に設定されることになる。

**【0335】**

10

演出統括部703aは、キャラクタ予告演出を行わせないと判定すると（ステップS2611：No）、ステップS2601で取得した変動パターンに応じた演出パターン群から「ゾーン演出」および「キャラクタ予告演出」を含まない演出パターンを判定して、この演出パターンをRAM733に設定し（ステップS2613）、ステップS2614の処理へ移行する。例えば、前述のように、変動パターンに応じた演出パターン群が演出パターンE p10a～E p10dであるならば、「ゾーン演出」および「キャラクタ予告演出」を含まない演出パターンは演出パターンE p10aであるので、この場合には演出パターンE p10aがRAM733に設定されることになる。

**【0336】**

20

つづいて、演出統括部703aは、ステップS2608、ステップS2609、ステップS2612、またはステップS2613のいずれかのステップにおいてRAM733に設定した演出パターンにより定められた演出の実行を指示する演出開始コマンドをRAM733に設定して（ステップS2614）、演出開始処理を終了する。ステップS2614で設定された演出開始コマンドは、次のコマンド送信処理の実行時に画像・音声制御部703bなどへ送信されることになる。

**【0337】**

&lt;演出終了処理&gt;

図27は、演出終了処理の一例を示すフローチャートである。演出終了処理において、まず、演出統括部703aは、連続予告演出待機フラグがONか否かを判定する（ステップS2701）。演出統括部703aは、連続予告演出待機フラグがOFFであれば（ステップS2701：No）、ステップS2703の処理へ移行する。

30

**【0338】**

演出統括部703aは、連続予告演出待機フラグがONであれば（ステップS2701：Yes）、連続予告演出待機カウンタのカウント値E\_tを「-1」カウントダウンして（ステップS2702）、ステップS2703の処理へ移行する。

**【0339】**

つづいて、演出統括部703aは、連続予告演出中フラグがONか否かを判定する（ステップS2703）。演出統括部703aは、連続予告演出中フラグがONであれば（ステップS2703：Yes）、連続予告演出カウンタのカウント値Eを「+1」カウントアップする（ステップS2704）。そして、演出統括部703aは、連続予告演出カウンタのカウント値Eが、連続予告演出設定処理によりRAM733に設定されたE\_maxと同値になったか否かを判定する（ステップS2705）。

40

**【0340】**

演出統括部703aは、連続予告演出カウンタのカウント値EがE\_maxと同値であれば（ステップS2705：Yes）、連続予告演出中フラグをOFFにして（ステップS2706）、連続予告演出カウンタのカウント値EおよびE\_maxを「0」にリセットする（ステップS2707）。そして、演出統括部703aは、実行中の演出の終了を指示する演出終了コマンドをRAM733に設定して（ステップS2708）、演出終了処理を終了する。

**【0341】**

50

また、演出統括部 703a は、連続予告演出中フラグが OFF であれば（ステップ S2703 : No）、そのままステップ S2708 の処理へ移行する。さらに、演出統括部 703a は、連続予告演出カウンタのカウント値 E が Emax と同値でない場合も（ステップ S2705 : No）、そのままステップ S2708 の処理へ移行する。

#### 【0342】

<画像・音声制御部が行う処理について>

次に、遊技機 100 の画像・音声制御部 703b が行う処理の一例について説明する。公知の技術のために詳細な説明は省略するが、前述のように、画像・音声制御部 703b は、演出統括部 703a から演出開始コマンドを受信すると、この演出開始コマンドによって実行を指示された演出に関する演出用データ（例えば背景画像 Hg を表す画像データ、演出図柄 Ez1 ~ Ez3 を表す画像データ）を読み出して表示用データ（例えば背景画像 Hg に演出図柄 Ez1 ~ Ez3 を重ねた画像を表すデータ）を生成し、表示用データを画像表示部 104 へ出力することにより、実行を指示された演出に関する画像を画像表示部 104 に表示させる。

10

#### 【0343】

また、画像・音声制御部 703b は、前述の保留表示演出および遮蔽画像 Sg の表示を行うにあたり、以下の処理も行う。なお、以下に説明する画像・音声制御部 703b の各処理は、画像・音声制御部 703b の CPU741 が ROM742 に記憶されたプログラムを実行することにより行う。例えば、画像・音声制御部 703b は、遊技機 100 に電源が供給されることにより起動すると、画像・音声メイン処理（不図示）の実行を開始する。この画像・音声メイン処理は、遊技機 100 の電源が遮断されるまで継続して実行される。画像・音声制御部 703b は、この画像・音声メイン処理に対して所定周期で（例えば 4ms 毎に）図 28 ~ 図 30 に示す各処理を割込実行する。

20

#### 【0344】

<保留アイコン表示処理>

図 28 は、保留アイコン表示処理の一例を示すフローチャートである。保留アイコン表示処理において、まず、画像・音声制御部 703b は、保留増加コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S2801）。画像・音声制御部 703b は、保留増加コマンドを受信していないければ（ステップ S2801 : No）、保留アイコン表示処理を終了する。

30

#### 【0345】

画像・音声制御部 703b は、保留増加コマンドを受信していれば（ステップ S2801 : Yes）、保留表示演出コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S2802）。画像・音声制御部 703b は、保留表示演出コマンドを受信していれば（ステップ S2802 : Yes）、ステップ S2805 の処理へ移行する。

#### 【0346】

画像・音声制御部 703b は、保留表示演出コマンドを受信していないければ（ステップ S2802 : No）、ガセ保留表示演出コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S2803）。画像・音声制御部 703b は、ガセ保留表示演出コマンドを受信していれば（ステップ S2803 : Yes）、ガセ保留表示演出フラグを ON にして（ステップ S2804）、ステップ S2805 の処理へ移行する。

40

#### 【0347】

つづいて、画像・音声制御部 703b は、図 4 の時期 t4 などに示したように、今回増加した保留情報に対応する保留アイコン Hi および遮蔽画像 Sg を画像表示部 104 に表示させ（ステップ S2805）、保留アイコン表示処理を終了する。ステップ S2805 の場合、画像・音声制御部 703b は、前述のように、画像表示部 104 に表示された背景画像 Hg やキャラクタ画像 Kg などを遮蔽するように遮蔽画像 Sg を表示させる。

#### 【0348】

また、画像・音声制御部 703b は、ガセ保留表示演出コマンドを受信していないければ（ステップ S2803 : No）、今回増加した保留情報に対応する保留アイコン Hi を画

50

像表示部 104 に表示させ（ステップ S2806）、保留アイコン表示処理を終了する。ステップ S2806 の場合、画像・音声制御部 703b は遮蔽画像 Sg の表示を行わない。

### 【0349】

<保留アイコン変更処理>

図 29 は、保留アイコン変更処理の一例を示すフローチャートである。保留アイコン変更処理において、まず、画像・音声制御部 703b は、演出開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S2901）。演出統括部 703a は、演出開始コマンドを受信していなければ（ステップ S2901：No）、保留アイコン変更処理を終了する。

### 【0350】

演出統括部 703a は、演出開始コマンドを受信していれば（ステップ S2901：Yes）、遮蔽画像 Sg の表示中であるか否かを判定する（ステップ S2902）。画像・音声制御部 703b は、遮蔽画像の表示中でなければ（ステップ S2902：No）、保留アイコン変更処理を終了する。

### 【0351】

画像・音声制御部 703b は、遮蔽画像 Sg の表示中であれば（ステップ S2902：Yes）、図 5 の時期 t7 などに図示したように、演出ボタン 118 の押下を指示する操作指示画像を表示させ（ステップ S2903）、演出ボタンコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S2904）。

### 【0352】

画像・音声制御部 703b は、演出ボタンコマンドを受信していなければ（ステップ S2904：No）、操作指示画像の表示開始時から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップ S2905）。この所定期間は、所謂「操作有効期間」と呼ばれるもので、遊技機 100 の製造者によって予め定められた期間（例えば 3 秒間）である。

### 【0353】

画像・音声制御部 703b は、所定期間が経過していなければ（ステップ S2905：No）、ステップ S2904 の処理へ移行し、上記の処理を繰り返す。画像・音声制御部 703b は、所定期間が経過したら（ステップ S2905：Yes）、保留アイコン変更処理を終了する。この場合、保留アイコン Hi の特殊表示態様への変更は行われることになる。

### 【0354】

画像・音声制御部 703b は、演出ボタンコマンドを受信したら（ステップ S2904：Yes）、ガセ保留表示演出フラグが ON か否かを判定する（ステップ S2906）。画像・音声制御部 703b は、ガセ保留表示演出フラグが OFF であれば（ステップ S2906：No）、表示中の遮蔽画像 Sg の表示契機となった保留情報に対応する保留アイコン Hi の表示態様を特殊表示態様に変更して（ステップ S2907）、保留アイコン変更処理を終了する。

### 【0355】

画像・音声制御部 703b は、ガセ保留表示演出フラグが ON であれば（ステップ S2906：Yes）、ガセ保留表示演出フラグを OFF にして（ステップ S2908）、保留アイコン変更処理を終了する。この場合も、保留アイコン Hi の特殊表示態様への変更は行われることになる。

### 【0356】

<遮蔽画像退避処理>

図 30 は、遮蔽画像退避処理の一例を示すフローチャートである。遮蔽画像退避処理において、まず、画像・音声制御部 703b は、演出開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S3001）。画像・音声制御部 703b は、演出開始コマンドを受信していなければ（ステップ S3001：No）、遮蔽画像退避処理を終了する。

### 【0357】

画像・音声制御部 703b は、演出開始コマンドを受信していれば（ステップ S3001：Yes）、演出開始コマンドを受信していれば（ステップ S300

10

20

30

40

50

1 : Yes)、遮蔽画像 Sg の表示中であるか否かを判定する(ステップ S3002)。画像・音声制御部 703b は、遮蔽画像 Sg の表示中でなければ(ステップ S3002: No)、遮蔽画像退避処理を終了する。

#### 【0358】

画像・音声制御部 703b は、遮蔽画像 Sg の表示中であれば(ステップ S3002: Yes)、この遮蔽画像 Sg を表示させる契機となった保留情報による図柄変動であるか否かを判定する(ステップ S3003)。例えば、ステップ S3003において、画像・音声制御部 703b は、遮蔽画像 Sg と同時に表示させた保留アイコン Hi を表示画面上から消去するタイミングであるか否かを判定する。

#### 【0359】

画像・音声制御部 703b は、保留表示演出またはガセ保留表示演出の実行が済んでいなければ(ステップ S3003: No)、遮蔽画像退避処理を終了する。画像・音声制御部 703b は、保留表示演出またはガセ保留表示演出の実行が済んでいれば(ステップ S3003: Yes)、図 5 の時期 t10 などに図示したように、演出ボタン 118 の押下を指示する操作指示画像を表示させ(ステップ S3004)、演出ボタンコマンドを受信したか否かを判定する(ステップ S3005)。

10

#### 【0360】

画像・音声制御部 703b は、演出ボタンコマンドを受信していないければ(ステップ S3005: No)、操作指示画像の表示開始時から所定期間が経過したか否かを判定する(ステップ S3006)。この所定期間は、前述のように操作有効期間に相当し、遊技機 100 の製造者によって予め定められた期間(例えば 3 秒間)である。

20

#### 【0361】

画像・音声制御部 703b は、所定期間が経過していないければ(ステップ S3006: No)、ステップ S3005 の処理へ移行し、上記の処理を繰り返す。画像・音声制御部 703b は、所定期間が経過したら(ステップ S3006: Yes)、ステップ S3007 の処理へ移行する。つづいて、画像・音声制御部 703b は、図 5 の時期 t12 などに示したように、遮蔽画像 Sg を画像表示部 104 の表示画面から退避(消去)し(ステップ S3007)、遮蔽画像退避コマンドを演出統括部 703a へ送信して(ステップ S3008)、遮蔽画像退避処理を終了する。また、画像・音声制御部 703b は、演出ボタンコマンドを受信したら(ステップ S3005: Yes)、その時点でステップ S3007 の処理へ移行する。

30

#### 【0362】

以上に説明したように、遊技機 100 は、保留表示演出を行う際、背景画像 Hg やキャラクタ画像 Kg を遮蔽画像 Sg により遮蔽することによりこれらを遊技者にとって目立ち難いものとして、相対的に保留表示 Hh を遊技者にとって目立ち易いものとすることができます。これによって、遊技機 100 は、保留表示 Hh を用いた保留表示演出を遊技者にとって目立ち易いものとし、保留表示演出の際には遊技者に保留表示 Hh に注目させ、保留表示演出を楽しませることができる。

#### 【0363】

また、遊技機 100 は、遮蔽画像 Sg を表示している間にゾーン演出を開始することができ、これにより背景画像 Hg を特殊背景画像に切り替えることができる。そして、遊技機 100 は、遮蔽画像 Sg を表示している間に特殊背景画像に切り替えていた場合には、遮蔽画像 Sg を表示画面から退避させた際、遊技者に大きな驚きを与えることができ、遊技者を楽しませることができる。

40

#### 【0364】

なお、遊技者を混乱させてしまうことを防止する観点から、遊技機 100 においては、保留表示演出やゾーン演出を実行している際に取得された保留情報に対しては、保留表示演出やゾーン演出を行わないよう規制することが好ましい。例えば、仮に、第 1 の保留情報を契機としたゾーン演出と、第 2 の保留情報を契機とした保留表示演出とが同時期に行われると、これらは異なる保留情報を契機としているので、例えば一方は期待度が高い

50

ことを示し、他方は期待度が低いことを示す可能性がある。このような場合、遊技者は、どちらの期待度を信じればよいのかがわからなくなり、混乱するおそれがある。したがって、このような事態が生じることを防止するため、保留表示演出やゾーン演出を実行している際に取得された保留情報に対しては保留表示演出やゾーン演出を行わないようにすることが好ましい。

#### 【0365】

##### <実施の形態2>

次に、本発明にかかる実施の形態2について説明する。以下の実施の形態2では、遮蔽画像Sgを伴う保留表示演出（以下、「遮蔽画像あり保留表示演出」という）と、遮蔽画像Sgを伴わない保留表示演出（以下、「遮蔽画像なし保留表示演出」という）とを設ける例を説明する。なお、実施の形態2において、単に、「保留表示演出」と記した場合、これは遮蔽画像あり保留表示演出と遮蔽画像なし保留表示演出とを合わせたものを指す。

10

#### 【0366】

また、実施の形態2において、遮蔽画像あり保留表示演出と、遮蔽画像なし保留表示演出とでは、特殊表示態様に変化させるタイミングも異なっている。例えば、遊技機100は、遮蔽画像あり保留表示演出の場合、実施の形態1で説明したように、遊技者によって演出ボタン118が押下されたタイミングや、所定の操作有効期間が経過したタイミングで、保留アイコンHiを特殊表示態様に変化させる。

#### 【0367】

一方、遊技機100は、遮蔽画像なし保留表示演出の場合、保留アイコンHiを表示させたタイミングや、所定の図柄変動が開始されたタイミングで、保留アイコンHiを特殊表示態様に変化させる。つまり、遊技機100は、遮蔽画像なし保留表示演出の場合、遊技者による演出ボタン118の押下とは無関係な所定のタイミングで保留アイコンHiを特殊表示態様に変化させる。

20

#### 【0368】

また、実施の形態2において、遊技機100は、保留アイコンHiを、通常表示態様（例えば保留アイコンHiを白色で表示）と、第1特殊表示態様（例えば保留アイコンHiを青色で表示）と、第2特殊表示態様（例えば保留アイコンHiを黄色で表示）との3つの表示態様の中からいずれかの表示態様で表示させることができるものとする。また、ここで、第2特殊表示態様は、第1特殊表示態様よりも大当たりへの期待度が高い特殊表示態様であるとする。すなわち、遊技機100は、事前判定結果が大当たりの場合には、事前判定結果がハズレの場合よりも、第2特殊表示態様の保留アイコンHiを表示し易くなっている。なお、以下の実施の形態2においては、実施の形態1と同一の構成については同符号を付し、その説明を省略する。

30

#### 【0369】

##### <実施の形態2の遊技機が行う処理の概要 - その1>

まず、実施の形態2の遊技機100がゾーン演出および保留表示演出を行うために、第1始動口105や第2始動口106への遊技球の入賞があった際に実行する処理の概要について説明する。図31は、実施の形態2の遊技機が行う処理の概要を示すフローチャート（その1）である。

40

#### 【0370】

図31に示すように、この場合、遊技機100は、第1始動口105や第2始動口106への遊技球の入賞があるまで待機し（ステップS3101：No）、第1始動口105や第2始動口106への遊技球の入賞があると（ステップS3101：Yes）、保留情報を取得する（ステップS3102）。そして、遊技機100は、ステップS3102で取得した保留情報に対して事前判定処理を行うことにより、この保留情報の事前判定結果（当落判定結果や変動パターン判定結果）を取得する（ステップS3103）。

#### 【0371】

つづいて、遊技機100は、ゾーン演出を行うか否かを決定するため、例えば実施の形態1で説明した連続予告実行判定を行う（ステップS3104）。そして、遊技機100

50

は、ステップS3104の判定結果に基づいてゾーン演出を行うか否かを判定し（ステップS3105）、ゾーン演出を行うならば（ステップS3105：Yes）、ステップS3102で取得した保留情報にゾーン演出を行う旨を示すゾーン演出フラグを対応付けて設定・記憶する（ステップS3106）。このようにゾーン演出フラグが対応付けられた保留情報、すなわち、ゾーン演出の契機となる保留情報を、以下「ゾーン演出契機保留情報」という。遊技機100は、ゾーン演出を行わないならば（ステップS3105：No）、ステップS3107の処理へ移行する。

#### 【0372】

つづいて、遊技機100は、例えば保留表示演出抽選を行って保留表示演出パターンを決定し、この保留表示演出パターン（を示すフラグ）をステップS3102で取得した保留情報に対応付けて設定・記憶する（ステップS3107）。詳細は図32を用いて後述するが、保留表示演出パターンは、遮蔽画像あり保留表示演出の有無、遮蔽画像なし保留表示演出の有無などを定めたものである。以下、保留表示演出ありの保留表示演出パターンが対応付けられた保留情報、すなわち、保留表示演出の契機となった保留情報を、以下「保留表示演出契機保留情報」という。遊技機100においては、ゾーン演出契機保留情報が保留表示演出契機保留情報となることもある。

#### 【0373】

そして、遊技機100はステップS3107で決定した保留表示演出パターンに基づいて、保留表示演出を行うか否かを判定し（ステップS3108）、保留表示演出を行うならば（ステップS3108：Yes）、保留表示演出パターンと保留情報数に基づいて保留表示演出シナリオを決定する（ステップS3109）。詳細は図32を用いて後述するが、保留表示演出シナリオは、保留表示演出の詳細な内容を定めたものであり、例えば、保留アイコンHiを特殊表示態様とするタイミングを定めたものである。なお、遊技機100は、保留表示演出シナリオを決定すると、この保留表示演出シナリオ（を示すフラグ）をステップS3102で取得した保留情報に対応付けて設定・記憶する。

#### 【0374】

つづいて、遊技機100はステップS3107で決定した保留表示演出パターンに基づいて、保留表示演出が遮蔽画像あり保留表示演出か否かを判定する（ステップS3110）。遊技機100は、遮蔽画像あり保留表示演出であれば（ステップS3110：Yes）、遮蔽画像Sgを画像表示部104に表示させ（ステップS3111）、ステップS3102で取得した保留情報に対応する保留アイコンHiを通常表示態様で画像表示部104に表示させ（ステップS3112）、図31に示す処理を終了する。

#### 【0375】

一方、遊技機100は、遮蔽画像なし保留表示演出であれば（ステップS3110：No）、ステップS3109で決定した保留表示演出シナリオに基づいて特殊表示態様の保留アイコンHiを表示させるタイミングか否かを判定する（ステップS3113）。ステップS3113では、ステップS3109で決定された保留表示演出シナリオが、保留アイコンHiを表示させるタイミングで保留アイコンHiを特殊表示態様で表示させる遮蔽画像なし保留表示演出（例えば図32（J）の保留表示演出シナリオSExp10）であった場合に肯定判定され、それ以外の場合に否定判定される。

#### 【0376】

遊技機100は、ステップS3113で肯定判定すると（ステップS3113：Yes）、ステップS3102で取得した保留情報に対応する保留アイコンHiを特殊表示態様で画像表示部104に表示させ（ステップS3114）、図31に示す処理を終了する。なお、ステップS3114では、遊技機100は、ステップS3109で決定した保留表示演出シナリオに応じた特殊表示態様で保留アイコンHiを表示する。また、遊技機100は、ステップS3113で否定判定すると（ステップS3113：No）、ステップS3112の処理へ移行する。また、遊技機100は、保留表示演出を行わない場合も（ステップS3108：No）、ステップS3112の処理へ移行する。

#### 【0377】

10

20

30

40

50

なお、例えば、前述のステップ S 3 1 0 1 ~ ステップ S 3 1 0 3 の処理は主制御部 7 0 1 が行う。前述のステップ S 3 1 0 4 ~ ステップ S 3 1 0 9 の処理は演出統括部 7 0 2 a が行う。前述のステップ S 3 1 1 0 ~ ステップ S 3 1 1 4 の処理は画像・音声制御部 7 0 2 b が行う。

#### 【 0 3 7 8 】

##### < 保留表示演出パターン >

次に、保留表示演出パターンについて説明する。図 3 2 は、実施の形態 2 の遊技機に記憶されたテーブルの一例を示す説明図である。図 3 2 ( I ) には、保留表示演出抽選において用いられる保留表示演出抽選テーブルを記した。例えば、この保留表示演出抽選テーブルは、遊技機 1 0 0 の製造者によって演出統括部 7 0 3 a の R O M 7 3 2 に予め記憶されている。  
10

#### 【 0 3 7 9 】

保留表示演出抽選テーブルでは、変動パターン毎に、当該変動パターンに対して決定可能な保留表示演出パターンが設定される。また、保留表示演出抽選テーブルでは、それぞれの保留表示演出パターンに、所定の判定値が対応付けられて設定される。

#### 【 0 3 8 0 】

例えば、遊技機 1 0 0 は、ステップ S 3 1 0 3 で取得した事前判定結果が変動パターン H p 1 0 であれば、変動パターン H p 1 0 に対応付けられた図 3 2 中符号 3 2 0 1 に示す判定値を用いて、保留表示演出抽選を行う。この場合、遊技機 1 0 0 は、まずは保留表示演出抽選用乱数（例えば「0 ~ 9 9」の範囲内のいずれかの整数）を取得し、この保留表示演出抽選用乱数が「0 ~ 6 9」の範囲内の整数であれば、保留表示演出パターン H E p 1 0 に決定する。ここで、保留表示演出パターン H E p 1 0 は「保留表示演出なし」を定めたものである。遊技機 1 0 0 は、保留表示演出パターン H E p 1 0 に決定すると、遮蔽画像あり保留表示演出も遮蔽画像なし保留表示演出も行わないことになる。  
20

#### 【 0 3 8 1 】

一方、遊技機 1 0 0 は、保留表示演出抽選用乱数が「7 0 ~ 7 9」の範囲内の整数であれば、保留表示演出パターン H E p 1 1 に決定する。ここで、保留表示演出パターン H E p 1 1 は「遮蔽画像なし保留表示演出（青）」を定めたものである。遊技機 1 0 0 は、保留表示演出パターン H E p 1 1 に決定すると、遮蔽画像なし保留表示演出を行って、この演出により保留表示演出契機保留情報に対応する保留アイコン H i を第 1 特殊表示態様に変化させることになる。  
30

#### 【 0 3 8 2 】

また、遊技機 1 0 0 は、保留表示演出抽選用乱数の値が「8 0 ~ 8 9」の範囲内の整数であれば、保留表示演出パターン H E p 1 2 に決定する。ここで、保留表示演出パターン H E p 1 2 は「遮蔽画像あり保留表示演出（青）」を定めたものである。遊技機 1 0 0 は、保留表示演出パターン H E p 1 2 に決定すると、遮蔽画像あり保留表示演出を行って、この演出により保留表示演出契機保留情報に対応する保留アイコン H i を第 1 特殊表示態様に変化させることになる。

#### 【 0 3 8 3 】

また、遊技機 1 0 0 は、保留表示演出抽選用乱数の値が「9 0 ~ 9 9」の範囲内の整数であれば、保留表示演出パターン H E p 1 3 に決定する。ここで、保留表示演出パターン H E p 1 3 は「遮蔽画像ありガセ保留表示演出」を定めたものである。遊技機 1 0 0 は、保留表示演出パターン H E p 1 3 に決定すると、遮蔽画像ありガセ保留表示演出を行う。遮蔽画像ありガセ保留表示演出では、実施の形態 1 で説明したように、遮蔽画像 S g は表示されるものの、保留アイコン H i は特殊表示態様に変化されない。  
40

#### 【 0 3 8 4 】

##### < 保留表示演出シナリオ >

次に、保留表示演出シナリオについて説明する。実施の形態 2 の遊技機 1 0 0 においては、例えば、保留表示演出パターン H E p 1 1 且つ保留情報数が「3」、保留表示演出パターン H E p 1 2 且つ保留情報数が「3」...といったように、保留表示演出パターンと保  
50

留情報数との組み合わせ毎に、保留表示演出シナリオ決定用テーブルが設けられる。例えば、保留表示演出シナリオ決定用テーブルは、遊技機 100 の製造者によって演出統括部 703a の ROM 732 に予め記憶されている。

#### 【0385】

図 32 の (J) には、保留表示演出パターン HEP11 ( すなわち遮蔽画像なし保留表示演出 (青) ) 且つ保留情報数が「3」の組み合わせに対して設けられた保留表示演出シナリオ決定用テーブルを記した。すなわち、遊技機 100 は、保留表示演出抽選で保留表示演出パターン HEP11 に決定し、その際の保留情報数が「3」であれば、図 32 の (J) に示す保留表示演出シナリオ決定用テーブルを用いて保留表示演出シナリオの決定を行う。

10

#### 【0386】

例えば、図 32 の (J) に示す保留表示演出シナリオ決定用テーブルには、保留表示演出シナリオ SEP10 , SEP11 , SEP12 が設定されている。ここで、保留表示演出シナリオ SEP10 により定められた遮蔽画像なし保留表示演出は、保留表示演出契機保留情報に対応する保留アイコン Hi の表示時に、この保留アイコン Hi を青色 ( すなわち第 1 特殊表示態様 ) で表示させることを定めたものである。

#### 【0387】

また、保留表示演出シナリオ SEP11 により定められた遮蔽画像なし保留表示演出は、保留表示演出契機保留情報による図柄変動の 2 つ前の図柄変動において、保留表示演出契機保留情報に対応する保留アイコン Hi を青色で表示させることを定めたものである。保留表示演出シナリオ SEP12 により定められた遮蔽画像なし保留表示演出は、保留表示演出契機保留情報による図柄変動の 1 つ前の図柄変動において、保留表示演出契機保留情報に対応する保留アイコン Hi を青色で表示させることを定めたものである。

20

#### 【0388】

例えば、遊技機 100 は、保留表示演出シナリオの決定に際して、保留表示演出シナリオ決定用乱数 ( 「0 ~ 99」 の範囲内のいずれかの整数 ) を取得し、この保留表示演出シナリオ決定用乱数と一致する判定値が対応付けられた保留表示演出シナリオを判定する。そして、遊技機 100 は、この判定により導出された保留表示演出シナリオに決定する。そして、遮蔽画像なし保留表示演出の場合には、保留表示演出契機保留情報に対応する保留アイコン Hi の表示時に、この保留アイコン Hi を特殊表示態様とする保留表示演出シナリオに決定することできるようになっている。

30

#### 【0389】

一方、図 32 の (K) には、保留表示演出パターン HEP12 ( すなわち遮蔽画像あり保留表示演出 (青) ) 且つ保留情報数が「3」の組み合わせに対して設けられた保留表示演出シナリオ決定用テーブルを記した。すなわち、遊技機 100 は、保留表示演出抽選で保留表示演出パターン HEP12 に決定し、その際の保留情報数が「3」であれば、図 32 の (K) に示す保留表示演出シナリオ決定用テーブルを用いて保留表示演出シナリオの決定を行う。

#### 【0390】

例えば、図 32 の (K) に示す保留表示演出シナリオ決定用テーブルには、保留表示演出シナリオ SEP20 , SEP21 が設定されている。ここで、保留表示演出シナリオ SEP20 により定められた遮蔽画像あり保留表示演出は、保留表示演出契機保留情報による図柄変動の 2 つ前の図柄変動において、保留表示演出契機保留情報に対応する保留アイコン Hi を青色で表示させることを定めたものである。また、保留表示演出シナリオ SEP21 により定められた遮蔽画像あり保留表示演出は、保留表示演出契機保留情報による図柄変動の 1 つ前の図柄変動において、保留表示演出契機保留情報に対応する保留アイコン Hi を青色で表示させることを定めたものである。

40

#### 【0391】

このように、遮蔽画像あり保留表示演出の場合には、保留表示演出契機保留情報に対応する保留アイコン Hi の表示時に、この保留アイコン Hi を特殊表示態様とする保留表示

50

演出シナリオに決定することはできないようになっている。これは、前述のように、遮蔽画像あり保留表示演出は前述のように演出ボタン 118 の押下を伴う演出であるので、遊技者がこの操作を行うことができるよう一定の演出時間を確保するためである。

#### 【0392】

なお、ここでは、保留表示演出パターン H E p 1 1 (遮蔽画像なし保留表示演出(青)) や、保留表示演出パターン H E p 1 2 (遮蔽画像あり保留表示演出(青)) に対して設けられた保留表示演出シナリオ決定用テーブルについて説明した。このため、これらの保留表示演出シナリオ決定用テーブルには、保留表示演出契機保留情報に対応する保留アイコン H i を所定のタイミングで青色に表示させる(第1特殊表示態様)ことを定めた保留表示演出シナリオが設けられていた。

10

#### 【0393】

一方、図示および詳細な説明については省略するが、例えば、保留表示演出パターン H E p 1 4 (遮蔽画像なし保留表示演出(黄)) や、保留表示演出パターン H E p 1 5 (遮蔽画像あり保留表示演出(黄)) に対して設けられた保留表示演出シナリオ決定用テーブルには、保留表示演出契機保留情報に対応する保留アイコン H i を所定のタイミングで黄色に表示させる(第2特殊表示態様)ことを定めた保留表示演出シナリオも設けられている。保留表示演出契機保留情報に対応する保留アイコン H i を所定のタイミングで黄色に表示させる(第2特殊表示態様)ことを定めた保留表示演出シナリオでは、保留アイコン H i を所定のタイミングでいきなり黄色に表示させててもよいし、一旦青色としてから黄色としてもよい。

20

#### 【0394】

<実施の形態2の遊技機が行う処理の概要 - その2>

次に、実施の形態2の遊技機 100 が、大当たり判定を行うことにより図柄変動を開始する際に、ゾーン演出および保留表示演出を行うために実行する処理の概要について説明する。図33は、実施の形態2の遊技機が行う処理の概要を示すフローチャート(その2)である。

#### 【0395】

図33に示すように、この場合、遊技機 100 は、大当たり判定を行うことにより図柄変動を開始させるタイミングとなるまで待機し(ステップ S 3301: No)、図柄変動を開始させるタイミングとなると(ステップ S 3301: Yes)、ゾーン演出フラグを設定中であるか否かを判定する(ステップ S 3302)。遊技機 100 は、ゾーン演出フラグを設定中でなければ(ステップ S 3302: No)、ステップ S 3304 の処理へ移行する。

30

#### 【0396】

遊技機 100 は、ゾーン演出フラグを設定中であれば(ステップ S 3302: Yes)、ゾーン演出を行う(ステップ S 3303)。例えば、ステップ S 3303において、遊技機 100 は、ゾーン演出用の特殊背景画像を画像表示部 104 に表示させたり(例えば図5の時期 t11などを参照)、ゾーン演出用の BGM を再生してこれをスピーカ 114 から出力させたりする。なお、この際、さらに、遊技機 100 は遮蔽画像 Sg を表示中であるか否かを判定してもよい。そして、この場合、遊技機 100 は、遮蔽画像 Sg の表示中と判定すると、遮蔽画像 Sg の表示中でない判定した場合よりも、ゾーン演出用の BGM の音量を小さくする。

40

#### 【0397】

つづいて、遊技機 100 は、保留表示演出を実行中であるか否かを判定する(ステップ S 3304)。例えば、ステップ S 3304において、遊技機 100 は、保留表示演出契機保留情報の有無を判定し、これががあれば肯定判定し、なければ否定判定する。遊技機 100 は、保留表示演出を実行中でなければ(ステップ S 3304: No)、図33の処理を終了する。遊技機 100 は、保留表示演出を実行中であれば(ステップ S 3304: Yes)、保留表示演出契機保留情報による図柄変動であるか否かを判定する(ステップ S 3305)。遊技機 100 は、保留表示演出契機保留情報による図柄変動でなければ(ス

50

ステップ S 3 3 0 5 : N o ) 、保留表示演出契機保留情報に対応付けられた保留表示演出シナリオにしたがって保留表示演出を行って (ステップ S 3 3 0 6 ) 、図 3 3 に示す処理を終了する。

#### 【 0 3 9 8 】

例えば、保留表示演出シナリオにおいて保留表示演出を行わせると定められた図柄変動である際、遊技機 1 0 0 は、この保留表示演出が遮蔽画像あり保留表示演出であれば、図 5 の時期 t 7 に図示したように、保留表示演出契機保留情報に対応する保留アイコン H i を強調表示するとともに、演出ボタン 1 1 8 の押下を指示する画像を表示する。そして、遊技機 1 0 0 は、保留表示演出中に遊技者により演出ボタン 1 1 8 が押下されると、図 5 の時期 t 8 に図示のように強調表示していた保留アイコン H i を特殊表示態様に変更する

10

#### 【 0 3 9 9 】

また、例えば、保留表示演出契機保留情報に対応付けられた保留表示演出シナリオにおいて保留表示演出を行わせると定められた図柄変動である際、遊技機 1 0 0 は、この保留表示演出が遮蔽画像なし保留表示演出であれば、演出ボタン 1 1 8 の押下を指示する画像を表示することなく、所定のタイミングで保留表示演出契機保留情報に対応する保留アイコン H i を特殊表示態様に変更する。

#### 【 0 4 0 0 】

遊技機 1 0 0 は、保留表示演出契機保留情報による図柄変動であれば (ステップ S 3 3 0 5 : Y e s ) 、保留表示演出契機保留情報に対応付けて設定された保留表示演出パターンに基づいて、今回の保留表示演出が遮蔽画像あり保留表示演出であるか否かを判定する (ステップ S 3 3 0 7 ) 。遊技機 1 0 0 は、遮蔽画像あり保留表示演出であれば (ステップ S 3 3 0 7 : Y e s ) 、所定のタイミングで遮蔽画像 S g を画像表示部 1 0 4 から退避させ (ステップ S 3 3 0 8 ) 、図 3 3 に示す処理を終了する。なお、ここで、遮蔽画像 S g を退避させるタイミングは、前述のように、遊技者によって演出ボタン 1 1 8 が押下されたタイミング、または所定の操作有効期間が経過したタイミングとすることができる。また、遊技機 1 0 0 は、遮蔽画像あり保留表示演出でなければ (ステップ S 3 3 0 7 : N o ) 、図 3 3 に示す処理を終了する。

20

#### 【 0 4 0 1 】

##### < 变形例 >

30

次に、本実施の形態の変形例について説明する。例えば、前述の実施の形態 1 および実施の形態 2 では 1 種類の遮蔽画像 S g を設けた例を説明したが、遮蔽画像 S g に複数の表示態様を設けて、遮蔽画像 S g を表示した際、この表示態様によって、遮蔽画像 S g の表示契機となった保留情報により大当たりとなる可能性を遊技者に示唆してもよい。

#### 【 0 4 0 2 】

図 3 4 は、本実施の形態の変形例における遮蔽画像を示す説明図である。例えば、この場合、図 3 4 (イ) ~ (ハ) に示すように、遮蔽画像 S g の表示態様を 3 種類設ける。そして、遊技機 1 0 0 は、保留表示演出を行うと判定すると、この保留表示演出の契機となる保留情報の事前判定結果に基づいて、いずれの表示態様の遮蔽画像 S g を表示させるかを決定するための抽選を行って、この抽選により決定した表示態様の遮蔽画像 S g を表示させる。

40

#### 【 0 4 0 3 】

この抽選において、事前判定結果が大当たりであれば図 3 4 (口) に示した表示態様の当選確率が高くなっている。これによって、遊技機 1 0 0 は、遮蔽画像 S g を表示した際、この表示態様によって、遮蔽画像 S g の表示契機となった保留情報により大当たりとなる可能性を遊技者に示唆することができ、例えば、図 3 4 (口) に示した表示態様で遮蔽画像 S g を表示した場合には遊技者の期待感を大きく高めることができる。

#### 【 0 4 0 4 】

さらに、遊技機 1 0 0 は、遮蔽画像 S g と同じように、ゾーン演出における特殊背景画

50

像も複数種類設けて、ゾーン演出を行うと判定すると、このゾーン演出の契機となる保留情報の事前判定結果に基づいて、いずれの表示態様の特殊背景画像を表示させるかを決定するための抽選を行って、この抽選により決定した特殊背景画像を表示させるようにしてよい。

#### 【0405】

また、以上で説明した例では、保留表示演出の際、遮蔽画像Sgを表示させることにより、例えばキャラクタ画像Kgや背景画像Hgを遮蔽して、遊技者を保留表示Hhに注目させるようにした。ところで、遊技機100においては演出時に演出音（例えばキャラクタ予告演出時にはキャラクタ予告演出用の演出音）も出力される。そして、このような演出音も、遊技者の保留表示Hhへの注目を妨げる（遊技者が気をとられる）要因となることも考えられる。そこで、遊技機100は、遮蔽画像Sgを表示させた際には、さらに演出音（例えばキャラクタ予告演出用の演出音）を消音したり小さくしたりしてもよい。このようにすれば、遊技機100は、保留表示演出の際、さらに遊技者を保留表示Hhに注目（集中）させることができるようになる。10

#### 【0406】

また、遊技機100においては、前述のように、第2始動口106への入賞が発生しやすい状況下においては保留表示演出が行われないようにしているが、稀に、保留表示演出中（遮蔽画像Sgの表示中）に第2始動口106への入賞が発生してしまうことも考えられる。このような場合、遊技機100は、第2始動口106への入賞による図柄変動（この図柄変動は第1始動口105への入賞による図柄変動よりも優先的に行われる）時には、一旦、保留表示演出を中断し（遮蔽画像Sgを画像表示部104から退避させ）、この図柄変動が完了した際に再開するようにしてもよい。このようにすれば、遊技機100は、保留表示演出中に第2始動口106への入賞が発生してしまっても、これによる影響を低減させることができる。20

#### 【0407】

なお、前述の例では、遮蔽画像Sgにより背景画像Hgを遮蔽する例を説明したが、これに限らない。例えば、遊技機100は、所定の形状を有する可動役物（例えば遮蔽画像Sgのような扉を模した形状）を所定のタイミングで画像表示部104の前面に進出させて、これによって背景画像Hgなどを遮蔽してもよい。なお、この場合、可動役物の形状は、画像表示部104の前面に進出した際にも保留表示Hhを覆わず、且つ、背景画像Hgの全部または大部分（遊技者がどのような背景画像が表示されているのかを識別し難い程度の部分）を覆う形状とすることができます。30

#### 【0408】

また、この場合、可動役物に所謂「第4図柄（特別図柄や演出図柄Ez1～Ez3とは異なる図柄であって、大当たり判定結果を示す図柄）」を表示させる表示部を設けてよい。このようにすれば、例えば、遊技機100は、可動役物が、画像表示部104の前面に進出した際に演出図柄Ez1～Ez3を覆う形状であったとしても、第4図柄により大当たり判定結果を遊技者に示唆することができ、大当たり判定結果がわかり辛くなってしまうことを防止することができる。40

#### 【0409】

以上に説明したように、本発明によれば、遊技者を楽しませることのできる演出を行って、遊技機の興奮を高めることができます。

#### 【符号の説明】

#### 【0410】

100 遊技機

104 画像表示部

105 第1始動口

106 第2始動口

109 大入賞口

701 主制御部

10

20

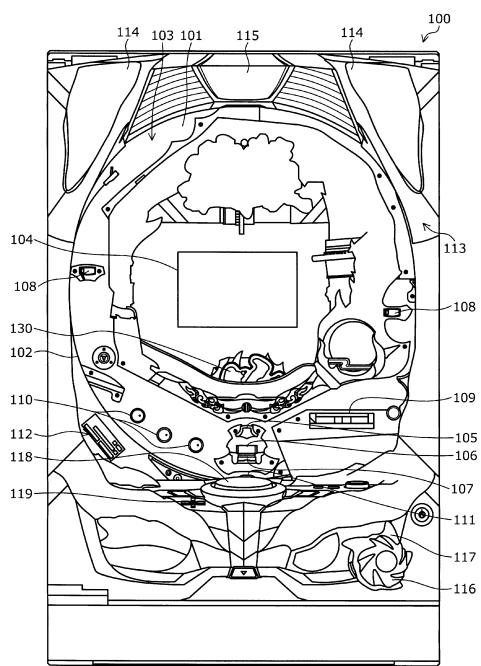
30

40

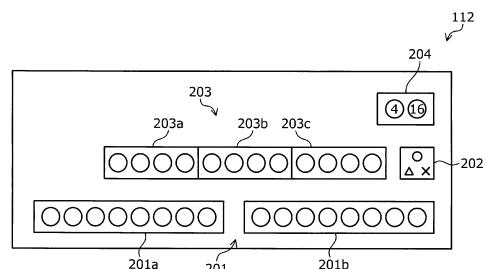
50

7 0 3 a 演出統括部  
7 0 3 b 画像・音声制御部

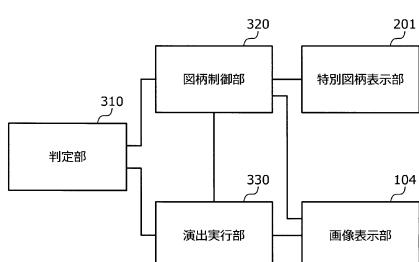
【図1】



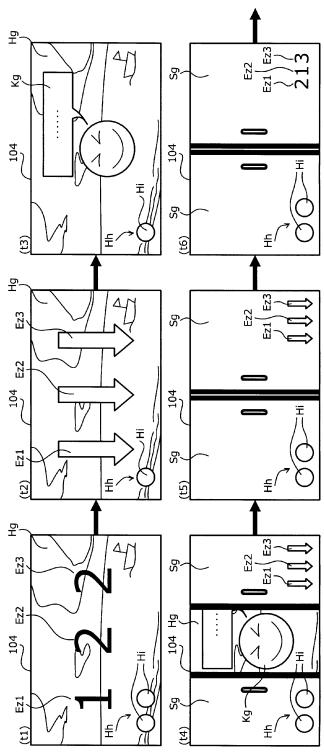
【図2】



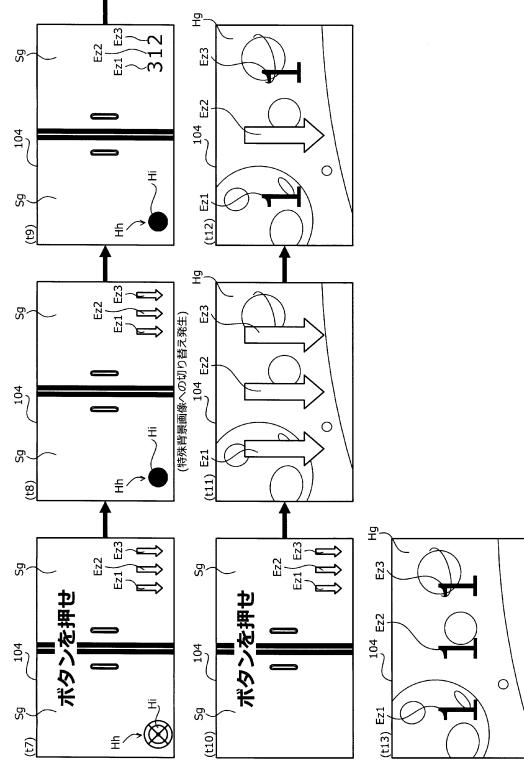
【図3】



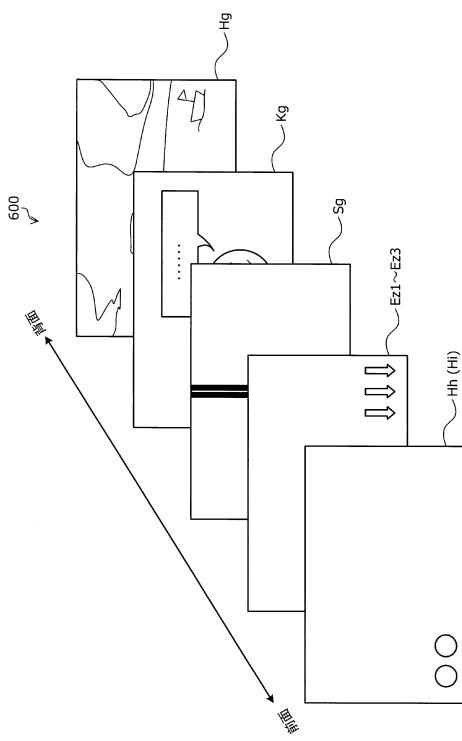
【図4】



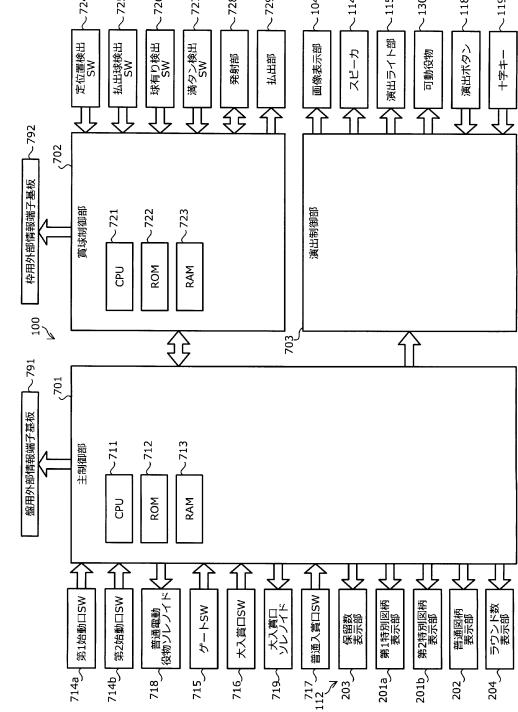
【図5】



【図6】



【図7】



【図8-1】

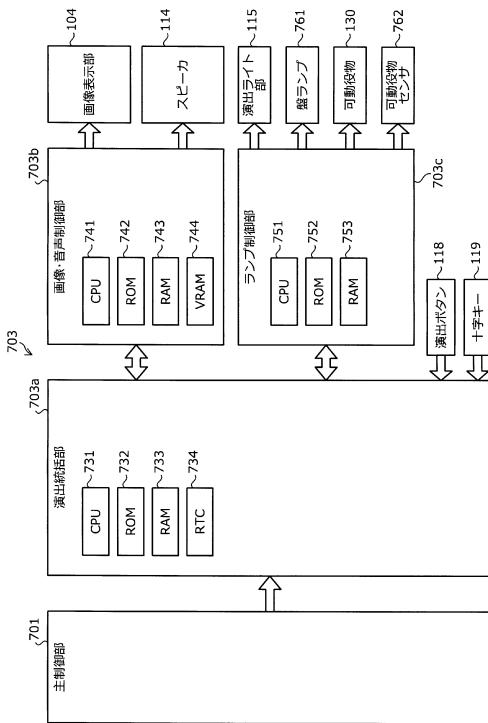
(A) 当落判定用テーブル <当落判定用乱数:0~249>				
大当たり	低確率遊技状態用 当落判定値		高確率遊技状態用 当落判定値	
	判定値	判定確率	判定値	判定確率
大当たりを行つ	0	1/250	0~6	7/250

(B) 図柄判定用テーブル <図柄判定用乱数:0~99>					
大当たり 図柄	大当たりの 種別	第1始動口用 図柄判定値		第2始動口用 図柄判定値	
		判定値	判定確率	判定値	判定確率
大当たり 図柄α	16R確変 大当たり	0~49	50/100	0~89	90/100
大当たり 図柄β	4R確変 大当たり	50~99	50/100	90~99	10/100

【図8-2】

(C) 变动パターン用テーブル <変動用乱数:0~99>					
変動バターン	変動特徴	演出内容			
		判定値	判定確率	判定値	判定確率
Hp10	10秒間	ノーマル(ズレ演出)	-	70/100	0/100
Hp11	30秒間	低期待度リーチ演出(リーチバズレ)	-	20/100	0/100
Hp12	60秒間	中期待度リーチ演出(リーチバズレ)	90~97	8/100	0/100
Hp13	120秒間	高期待度リーチ演出(リーチバズレ)	98.99	2/100	0/100
Hp21	3秒間	低期待度リーチ演出(大当たり)	-	9/100	0~9
Hp22	63秒間	中期待度リーチ演出(大当たり)	-	9/100	10~49
Hp23	123秒間	高期待度リーチ演出(大当たり)	-	9/100	50~99

【図9】



【図10-1】

演出パターン	変動パターン	演出内容
Ep10a Ep10b Ep10c Ep10d Ep11a	Hp10	ノーマル(ズレ演出)
		キャラクタ予告演出+ノーマル(ズレ演出)
		ゾーン演出+ノーマル(ズレ演出)
		ゾーン演出+キャラクタ予告演出+ノーマル(ズレ演出)
		低期待度リーチ演出(リーチバズレ)
Ep11b Ep11c Ep11d Ep12a Ep12b	Hp11	キャラクタ予告演出+低期待度リーチ演出(リーチバズレ)
		ゾーン演出+低期待度リーチ演出(リーチバズレ)
		ゾーン演出+キャラクタ予告演出+低期待度リーチ演出(リーチバズレ)
		中期待度リーチ演出(リーチバズレ)
		高期待度リーチ演出(リーチバズレ)
Ep13a Ep13b Ep13c Ep13d	Hp12	キャラクタ予告演出+高期待度リーチ演出(リーチバズレ)
		ゾーン演出+高期待度リーチ演出(リーチバズレ)
		ゾーン演出+キャラクタ予告演出+高期待度リーチ演出(リーチバズレ)
		高期待度リーチ演出(リーチバズレ)
		中期待度リーチ演出(リーチバズレ)
Ep21a Ep21b Ep21c Ep21d Ep22a	Hp13	低期待度リーチ演出(大当たり)
		キャラクタ予告演出+低期待度リーチ演出(大当たり)
		ゾーン演出+低期待度リーチ演出(大当たり)
		ゾーン演出+キャラクタ予告演出+低期待度リーチ演出(大当たり)
		中期待度リーチ演出(大当たり)
Ep22b Ep22c Ep22d Ep23a Ep23b	Hp21	高期待度リーチ演出(大当たり)
		キャラクタ予告演出+中期待度リーチ演出(大当たり)
		ゾーン演出+中期待度リーチ演出(大当たり)
		ゾーン演出+キャラクタ予告演出+中期待度リーチ演出(大当たり)
		高期待度リーチ演出(大当たり)
Ep23b Ep23c Ep23d	Hp22	キャラクタ予告演出+高期待度リーチ演出(大当たり)
		ゾーン演出+高期待度リーチ演出(大当たり)
		ゾーン演出+キャラクタ予告演出+高期待度リーチ演出(大当たり)
		高期待度リーチ演出(大当たり)
		中期待度リーチ演出(大当たり)
Ep23d	Hp23	高期待度リーチ演出(大当たり)
		キャラクタ予告演出+高期待度リーチ演出(大当たり)
		ゾーン演出+高期待度リーチ演出(大当たり)
		ゾーン演出+キャラクタ予告演出+高期待度リーチ演出(大当たり)
		高期待度リーチ演出(大当たり)

【図10-2】

(E) 連続予告演出実行判定用テーブル<連続予告演出実行判定用乱数:0~99>

連続予告演出	ハズレ用 連続予告演出 実行判定値		大当たり用 連続予告演出 実行判定値	
	判定値	判定確率	判定値	判定確率
有り	0~19	20/100	0~59	60/100

(F) 第1連続予告演出内容判定用テーブル<連続予告演出内容判定用乱数:0~99>

図柄変動回数	第1ハズレ用 連続予告演出 内容判定値		第1大当たり用 連続予告演出 内容判定値	
	判定値	判定確率	判定値	判定確率
1回	0~69	70/100	0~9	10/100
2回	70~99	30/100	10~99	90/100

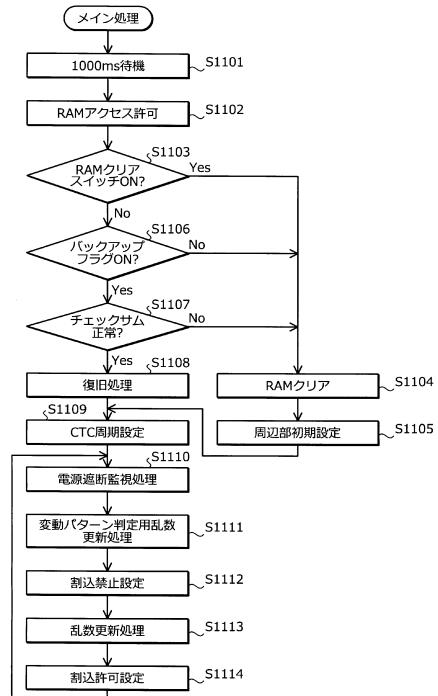
(G) 第2連続予告演出内容判定用テーブル<連続予告演出内容判定用乱数:0~99>

図柄変動回数	第2ハズレ用 連続予告演出 内容判定値		第2大当たり用 連続予告演出 内容判定値	
	判定値	判定確率	判定値	判定確率
1回	0~29	30/100	0~4	5/100
2回	30~79	50/100	5~14	10/100
3回	80~99	20/100	15~99	85/100

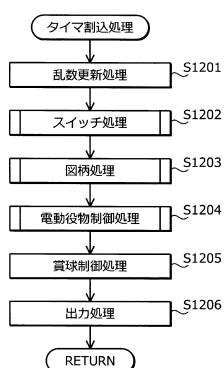
(H) 保留表示変化演出実行判定用テーブル<保留表示変化演出実行判定用乱数:0~99>

保留表示変化演出	ハズレ用 保留表示変化演出 実行判定値		大当たり用 保留表示変化演出 実行判定値	
	判定値	判定確率	判定値	判定確率
有り	0~19	20/100	0~59	60/100

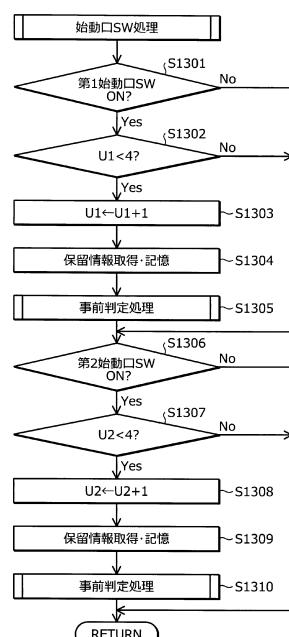
【図11】



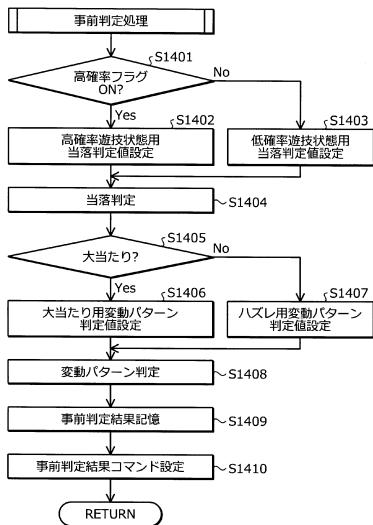
【図12】



【図13】



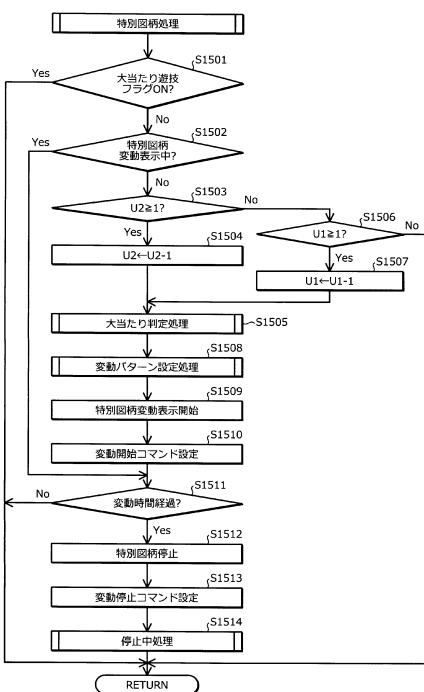
【図14-1】



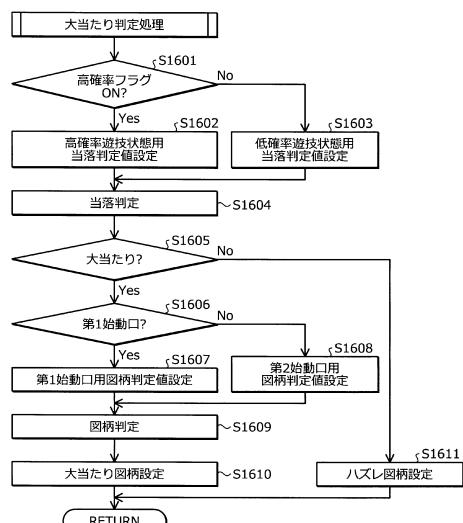
【図14-2】

事前判定結果記憶領域							
優先順位	1	2	3	4	5	6	8
当落判定	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	-	-	-
変動パターン	変動パターン	変動パターン	変動パターン	変動パターン	-	-	-
HP10	HP10	HP10	HP10	HP10	-	-	-
開始口	1	1	1	1	-	-	-
	'1421	'1422	'1423	'1424	'1425	'1426	'1427
							'1428

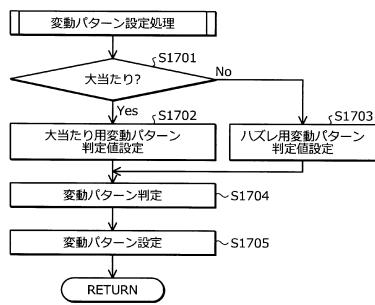
【図15】



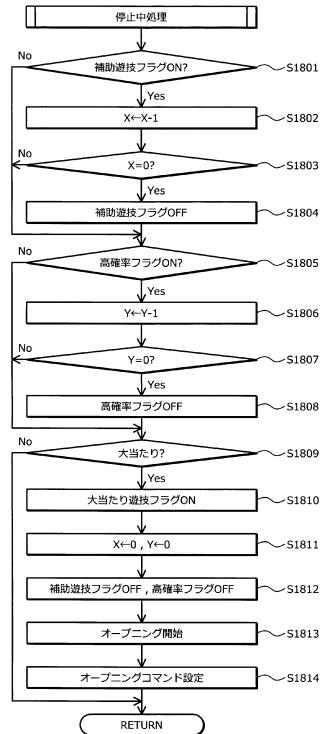
【図16】



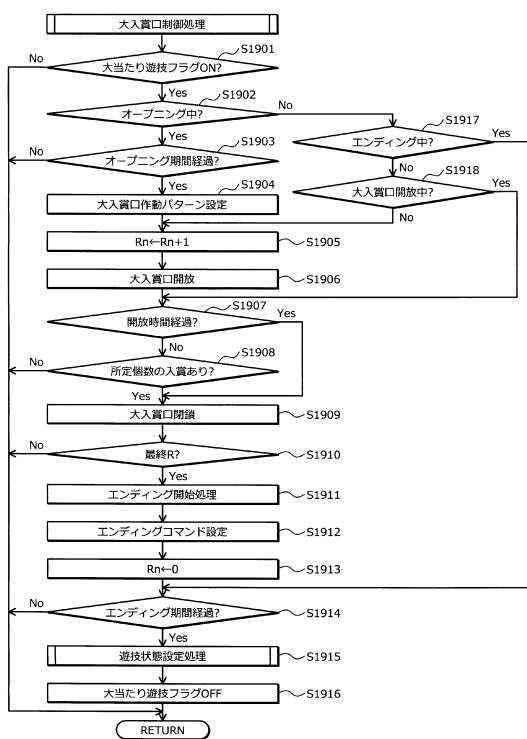
【図17】



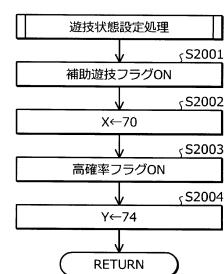
【図18】



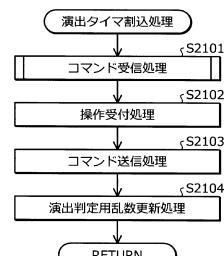
【図19】



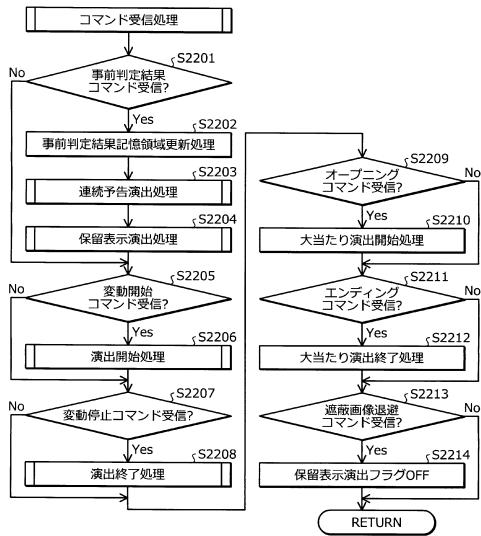
【図20】



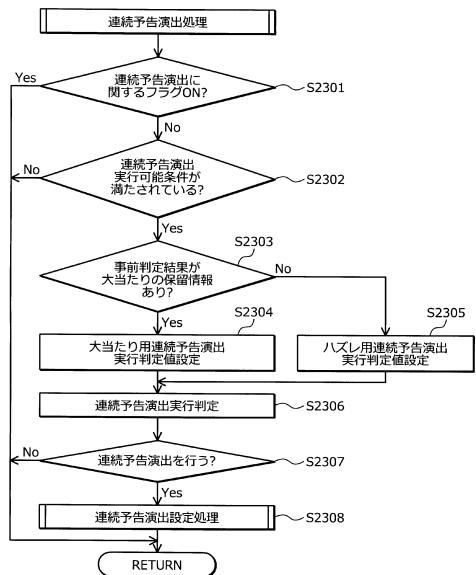
【図21】



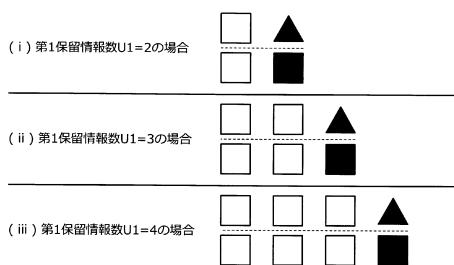
【図2-2】



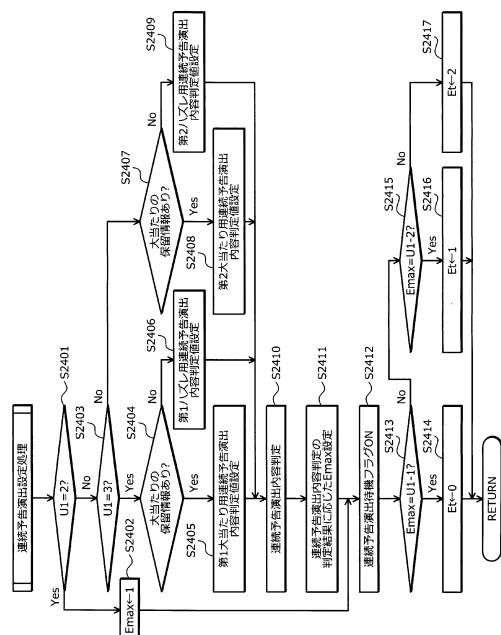
【図2-3-1】



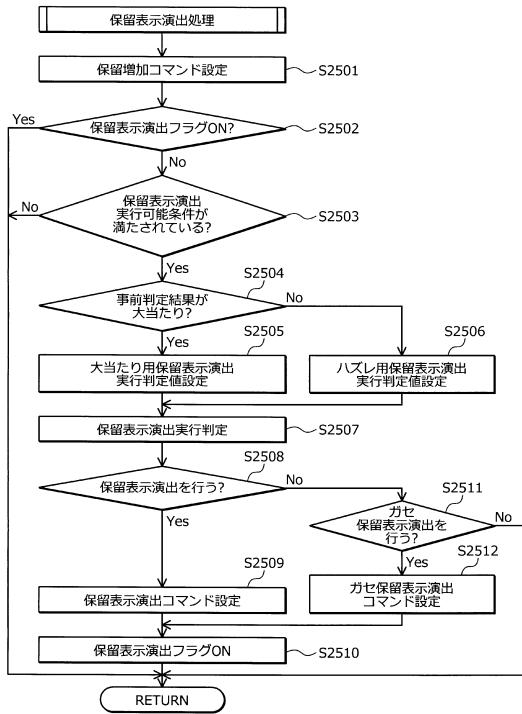
【図2-3-2】



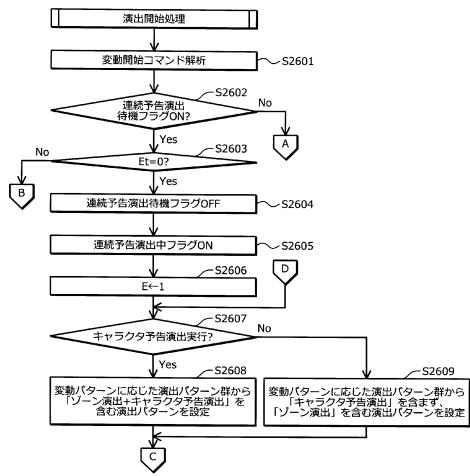
【図2-4】



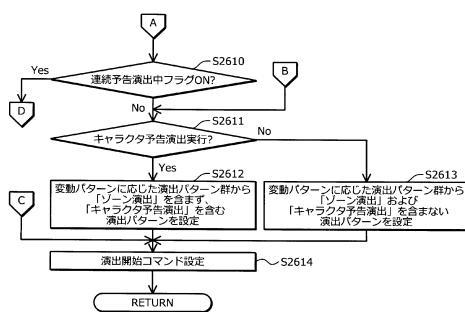
【図25】



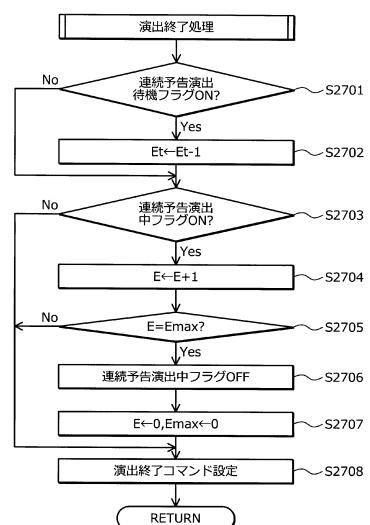
【図26-1】



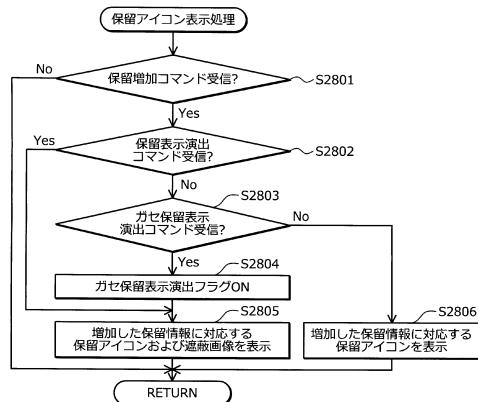
【図26-2】



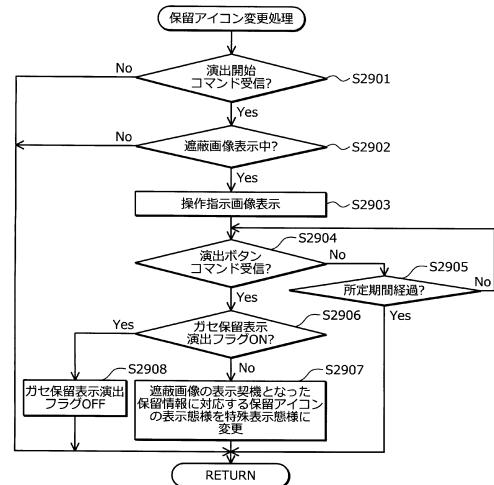
【図27】



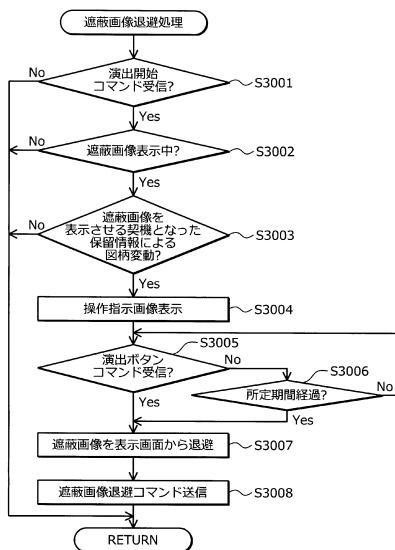
【図28】



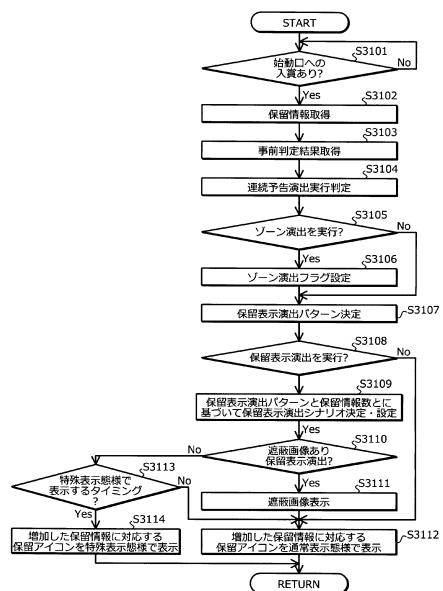
【図29】



【図30】



【図31】



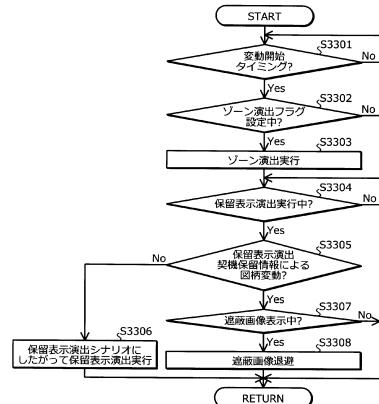
【図32】

(I)保留表示演出抽出テーブル <保留表示演出パターン決定用乱数:0~99>			
変動パターン	保留表示演出パターン	保留表示演出	判定値
Hp10	HEp10	保留表示演出なし	0~69
	HEp11	遮蔽画像なし保留表示演出(青)	70~79
	HEp12	遮蔽画像あり保留表示演出(青)	80~89
Hp11	HEp13	遮蔽画像ありカセ保留表示演出	90~99
	HEp10	保留表示演出なし	0~59
	HEp11	遮蔽画像なし保留表示演出(青)	60~69
	HEp12	遮蔽画像あり保留表示演出(青)	70~79
	HEp13	遮蔽画像ありカセ保留表示演出	80~89
	HEp14	遮蔽画像なし保留表示演出(黄)	90~94
Hp15	HEp15	遮蔽画像あり保留表示演出(黄)	95~99
	:	:	:

(J)保留表示演出シナリオ決定用テーブル <保留表示演出シナリオ決定用乱数:0~99>					
保留表示演出パターン	保留表示演出シナリオ	保留アイコン表示時	保留表示演出 契機保留情報による因柄変動の2つ前の因柄変動時	保留表示演出 契機保留情報による因柄変動の1つ前の因柄変動時	判定値
HEp11	SEp10	青	-	-	0~69
	SEp11	-	青	-	70~89
	SEp12	-	-	青	90~97

保留表示演出パターン	保留表示演出シナリオ	保留アイコン表示時	保留表示演出 契機保留情報による因柄変動の2つ前の因柄変動時	保留表示演出 契機保留情報による因柄変動の1つ前の因柄変動時	判定値
HEp12	SEp20	-	青	-	0~69
	SEp21	-	-	青	70~99

【図33】



【図34】

遮蔽画像の表示態様	大当たりへの期待度
(イ) 	低期待度
(ロ) 	中期待度
(ハ) 	高期待度

---

フロントページの続き

審査官 下村 輝秋

(56)参考文献 特開2014-014576(JP,A)

特開2012-157638(JP,A)

特開2011-234759(JP,A)

特開2004-329540(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2