

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第6046483号
(P6046483)

(45) 発行日 平成28年12月14日(2016.12.14)

(24) 登録日 平成28年11月25日(2016.11.25)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1
A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 63 頁)

(21) 出願番号	特願2012-281577 (P2012-281577)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成24年12月25日(2012.12.25)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2014-124250 (P2014-124250A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番6号
(43) 公開日	平成26年7月7日(2014.7.7)		地
審査請求日	平成27年9月30日(2015.9.30)	(74) 代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	金川 勉
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			ニューギン東京ビル内
		(72) 発明者	牧野 嘉毅
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			ニューギン東京ビル内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

表示手段を備え、遊技球が始動手段で検知される始動条件が成立した後に、所定の開始条件が成立することを契機として図柄変動ゲームを実行するとともに、前記始動条件が成立したが未だ開始されていない保留中の図柄変動ゲームに対応付けて、該保留中の図柄変動ゲームを示す保留画像を表示可能な遊技機であって、

前記図柄変動ゲームの変動内容を決定するために用いられる乱数を生成する乱数生成手段と、

前記始動条件の成立を契機として、前記乱数生成手段から前記乱数の値を取得する乱数取得手段と、

前記開始条件の成立を契機として、前記始動条件の成立を契機に前記乱数取得手段が取得した乱数の値と、予め定めた変動内容判定値とが一致する場合には前記図柄変動ゲームの変動内容として特定変動内容を決定する一方で、一致しない場合には前記図柄変動ゲームの変動内容として前記特定変動内容とは異なる変動内容を決定する変動内容決定手段と、

前記変動内容決定手段が決定する変動内容に基づいて前記図柄変動ゲームを実行させるゲーム制御手段と、

前記始動条件が成立するときに、該始動条件の成立を契機として前記乱数取得手段が取得する乱数の値と、前記変動内容判定値に設定された値のうち少なくとも一部の値を含む演出判定値とが一致するか否かを判定する乱数判定手段と、

前記乱数判定手段の判定結果に基づき前記図柄変動ゲームの変動内容が前記特定変動内容となる期待度を示唆する特別画像を表示させる制御を可能な特別演出制御手段と、

前記乱数判定手段の判定結果に基づき前記保留画像として特定保留画像を表示させ、該特定保留画像に対応付けられた図柄変動ゲームにおける前記期待度を示唆する保留演出を実行させる制御を可能な保留演出制御手段と、を備え、

前記特別画像には、前記期待度を異ならせた複数種類の特別画像を含み、

前記特定保留画像には、前記期待度を異ならせた複数種類の特定保留画像を含み、

前記特別画像と前記特定保留画像は、同時期に表示されており、

前記表示手段には、前記始動条件が成立したが未だ開始されていない保留中の図柄変動ゲームに対応付けて、該保留中の図柄変動ゲームを示す保留画像を表示する第1表示領域と、前記図柄変動ゲームの開始のときに、前記第1表示領域において最も早い実行順序に対応付けられた画像表示位置に表示されている保留画像が移動表示される第2表示領域と、を有し、

前記特別演出制御手段によって表示された前記特別画像と前記第2表示領域に移動表示された前記保留画像との組み合わせにより前記期待度を示唆することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記特定変動内容にはリーチ演出を含み、

前記特別演出制御手段は、前記図柄変動ゲームが開始されてから前記リーチ演出が開始される迄の期間のうち少なくとも一部の期間にかけて前記特別画像を表示させるとともに、該表示させている特別画像と前記第2表示領域に移動表示された前記保留画像との組み合わせによる前記期待度の示唆を、前記特別画像を表示させてから前記リーチ演出が終了される迄の期間のうち少なくとも一部の期間にかけて実行させる制御を可能に構成されたことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動条件が成立したが未だ開始されていない保留中の図柄変動ゲームに対応付けて、該保留中の図柄変動ゲームを示す保留画像を表示可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、パチンコ遊技機（以下、単に「遊技機」という）では、遊技球が始動手段で検知される始動条件が成立した後、所定の開始条件が成立することを契機として図柄変動ゲームをゲーム表示装置にて実行するとともに、該図柄変動ゲームにおいて大当り図柄が導出されたあとに大当り遊技を付与することが行われている。また、このような遊技機では、始動条件が成立したが未だ開始されていない保留中の図柄変動ゲームに対応付けて、該保留中の図柄変動ゲームを示す保留画像を保留表示手段に表示することが行われている（例えば特許文献1）。

【0003】

特許文献1では、始動条件の成立を契機として取得する各種乱数（例えば大当り判定用乱数など）の値に基づき、該乱数の値を用いて将来的に決定される図柄変動ゲームの変動内容に応じて、保留表示手段に表示する保留画像を変化させる遊技演出を行っている。このため、特許文献1では、表示態様が変化した保留画像に対応する図柄変動ゲームに対する遊技者の期待感を高め、興趣の向上が図られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2004-290528号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、特許文献 1 の遊技機では、保留画像の種類に応じた期待感を遊技者に抱かせるに過ぎず、図柄変動ゲームに対する更なる興趣の向上が期待されている。

本発明は、上記従来技術に鑑みてなされたものであり、その目的は、図柄変動ゲームに対する遊技者の興趣を向上できる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

上記課題を解決する遊技機は、表示手段を備え、遊技球が始動手段で検知される始動条件が成立した後に、所定の開始条件が成立することを契機として図柄変動ゲームを実行するとともに、前記始動条件が成立したが未だ開始されていない保留中の図柄変動ゲームに対応付けて、該保留中の図柄変動ゲームを示す保留画像を表示可能な遊技機であって、前記図柄変動ゲームの変動内容を決定するために用いられる乱数を生成する乱数生成手段と、前記始動条件の成立を契機として、前記乱数生成手段から前記乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記開始条件の成立を契機として、前記始動条件の成立を契機に前記乱数取得手段が取得した乱数の値と、予め定めた変動内容判定値とが一致する場合には前記図柄変動ゲームの変動内容として特定変動内容を決定する一方で、一致しない場合には前記図柄変動ゲームの変動内容として前記特定変動内容とは異なる変動内容を決定する変動内容決定手段と、前記変動内容決定手段が決定する変動内容に基づいて前記図柄変動ゲームを実行させるゲーム制御手段と、前記始動条件が成立するときに、該始動条件の成立を契機として前記乱数取得手段が取得する乱数の値と、前記変動内容判定値に設定された値のうち少なくとも一部の値を含む演出判定値とが一致するか否かを判定する乱数判定手段と、前記乱数判定手段の判定結果に基づき前記図柄変動ゲームの変動内容が前記特定変動内容となる期待度を示唆する特別画像を表示させる制御を可能な特別演出制御手段と、前記乱数判定手段の判定結果に基づき前記保留画像として特定保留画像を表示させ、該特定保留画像に対応付けられた図柄変動ゲームにおける前記期待度を示唆する保留演出を実行させる制御を可能な保留演出制御手段と、を備え、前記特別画像には、前記期待度を異ならせた複数種類の特別画像を含み、前記特定保留画像には、前記期待度を異ならせた複数種類の特定保留画像を含み、前記特別画像と前記特定保留画像は、同時期に表示されており、前記表示手段には、前記始動条件が成立したが未だ開始されていない保留中の図柄変動ゲームに対応付けて、該保留中の図柄変動ゲームを示す保留画像を表示する第 1 表示領域と、前記図柄変動ゲームの開始のときに、前記第 1 表示領域において最も早い実行順序に対応付けられた画像表示位置に表示されている保留画像が移動表示される第 2 表示領域と、を有し、前記特別演出制御手段によって表示された前記特別画像と前記第 2 表示領域に移動表示された前記保留画像との組み合わせにより前記期待度を示唆することを要旨とする。

【 0 0 0 9 】

上記遊技機について、前記特定変動内容にはリーチ演出を含み、前記特別演出制御手段は、前記図柄変動ゲームが開始されてから前記リーチ演出が開始される迄の期間のうち少なくとも一部の期間にかけて前記特別画像を表示させるとともに、該表示させている特別画像と前記第 2 表示領域に移動表示された前記保留画像との組み合わせによる前記期待度の示唆を、前記特別画像を表示させてから前記リーチ演出が終了される迄の期間のうち少なくとも一部の期間にかけて実行させる制御を可能に構成されたことを要旨とする。

【発明の効果】

【 0 0 1 0 】

本発明によれば、図柄変動ゲームに対する遊技者の興趣を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 1 】

【図 1】遊技盤を示す正面図。

【図 2】大当りの種類を説明するための説明図。

【図 3】演出モードを説明するための説明図。

【図４】（ａ）は、非変短演出モード及び第１変短演出モードにおける画像表示部の表示レイアウトを示す模式図、（ｂ）は、第２変短演出モードにおける画像表示部の表示レイアウトを示す模式図。

【図５】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図６】変動パターン振分用テーブルを説明するための説明図。

【図７】特別図柄入力処理を示すフローチャート。

【図８】コマンド設定処理を示すフローチャート。

【図９】事前判定コマンドを説明するための説明図。

【図１０】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図１１】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図１２】選択キャラクタ、及び期待度区分と、キャラクタとの対応付けを説明するための説明図。

【図１３】保留演出振分用テーブルを説明するための説明図。

【図１４】特定画像パターンを説明するための説明図。

【図１５】第１特定画像パターン振分用テーブルを説明するための説明図。

【図１６】特定演出振分用テーブルを説明するための説明図。

【図１７】第２特定画像パターン振分用テーブルを説明するための説明図。

【図１８】補助演出振分用テーブルを説明するための説明図。

【図１９】補助演出パターンを説明するための説明図。

【図２０】（ａ）～（ｄ）は、第２変短演出モードにおける図柄変動ゲームの実行態様の一例を示す説明図。

【図２１】（ａ）～（ｄ）は、第２変短演出モードにおける図柄変動ゲームの実行態様の一例を示す説明図。

【発明を実施するための形態】

【００１２】

以下、遊技機の一つであるパチンコ遊技機の一実施形態について説明する。

図１に示すように、パチンコ遊技機（以下、単に「遊技機」という）の遊技盤１０のほぼ中央には、遊技者からみて左右方向に延びる矩形（略矩形）の画像表示部（画像表示領域）ＧＨを有する演出表示手段としての演出表示装置１１が配設されている。演出表示装置１１は、例えば液晶ディスプレイである。

【００１３】

演出表示装置１１には、複数の図柄列（本実施形態では３列）の図柄を変動表示させて行う図柄変動ゲームを含み、当該図柄変動ゲームに関連して実行される各種の遊技演出としての表示演出が画像表示される。本実施形態において演出表示装置１１の図柄変動ゲームでは、複数列（本実施形態では３列）の図柄からなる図柄組み合わせ（表示結果）を導出する。演出表示装置１１の図柄変動ゲームは、表示演出を多様化するための飾り図柄（演出図柄）を用いて行われる。なお以下の説明では、飾り図柄を単に「飾図」と示すものとする。

【００１４】

また、演出表示装置１１の左下には、８セグメント型の第１特別図柄表示装置１２ａと第２特別図柄表示装置１２ｂとが配設されている。第１特別図柄表示装置１２ａ又は第２特別図柄表示装置１２ｂでは、特別図柄（以下「特図」と示す）を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。特図は、大当たりか否かの内部抽選（大当たり抽選）の結果を示す報知用の図柄である。

【００１５】

以下の説明では、第１特別図柄表示装置１２ａの図柄変動ゲームを「第１特図変動ゲーム」と示し、第１特図変動ゲームで用いる特図を「特図１」と示す。また、第２特別図柄表示装置１２ｂの図柄変動ゲームを「第２特図変動ゲーム」と示し、第２特図変動ゲームで用いる特図を「特図２」と示す。また、以下の説明で、第１特図変動ゲームと第２特図変動ゲームを纏めて示す場合には「特図変動ゲーム」と示す。また、以下の説明で、単に

10

20

30

40

50

「特図」と示す場合には、特図 1 と特図 2 の両図柄を示すものとする。本実施形態において各特別図柄表示装置 1 2 a , 1 2 b は、図柄変動ゲーム（特図変動ゲーム）を表示するゲーム表示手段となる。

【 0 0 1 6 】

第 1 特別図柄表示装置 1 2 a と第 2 特別図柄表示装置 1 2 b には、複数種類の特図の中から、大当り抽選の結果に応じて選択された特図が、特図変動ゲームの終了によって確定停止表示される。複数種類の特図は、大当りを認識し得る大当り図柄（大当り表示結果）と、はずれを認識し得るはずれ図柄（はずれ表示結果）とに分類される。大当り図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、後述する大当り遊技が付与される。

【 0 0 1 7 】

本実施形態の遊技機において、特図変動ゲームの開始時は、遊技機の内部的な処理の上では特図変動ゲームを開始させるときに実行される特別図柄開始処理の開始時（実行時）となり、遊技者から見た場合には特図（及び飾図）の変動開始時となる。特別図柄開始処理については、後に詳しく説明する。なお、厳密に言えば、遊技機において内部的に実行される特別図柄開始処理の開始時と、遊技者が視認する特図（及び飾図）の変動開始時との間にはごく僅かな時間差がある。本明細書における「同時」及び「同一時間」には、このような時間差を含め、遊技者が「同時」及び「同一時間」と認識し得る範囲の時間差が存在する場合をも含むことを意図している。

【 0 0 1 8 】

また、本実施形態の遊技機において、特図変動ゲームの終了時は、遊技機の内部的な処理の上では上記特別図柄開始処理において決定された特図変動ゲームの変動時間の経過時となり、遊技者から見た場合には特図（及び飾図）の確定停止表示時となる。本実施形態の特図変動ゲームは、特図の変動開始（特別図柄開始処理の開始）から確定停止表示（変動時間の経過）までを 1 回として実行される。

【 0 0 1 9 】

また、演出表示装置 1 1 には、図柄列毎に複数種類の飾図が表示される。そして、各図柄列は、図柄変動ゲームが開始すると、所定の変動方向に図柄の変動（縦スクロール変動）が開始される。図柄の変動（変動表示）とは、演出表示装置 1 1、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a、及び第 2 特別図柄表示装置 1 2 b において、表示図柄の種類を変化させながら図柄又は図柄列が動作している状態である。

【 0 0 2 0 】

演出表示装置 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 1 2 a 及び第 2 特別図柄表示装置 1 2 b に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾図は特図に比較して遥かに大きく表示される。このため、遊技者は、専ら演出表示装置 1 1 に確定停止表示された飾図から大当り、又ははずれを認識し得る。そして、演出表示装置 1 1 には、特図変動ゲームの表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的に言えば、特図変動ゲームで大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にも大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾図による大当り図柄は、全列の図柄が同一図柄となる図柄組み合わせ（例えば [2 2 2] , [7 7 7] など）とされている。

【 0 0 2 1 】

また、特図変動ゲームでははずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 1 にもはずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される。なお本実施形態において、飾図によるはずれ図柄は、全列の図柄が異なる図柄となる図柄組み合わせ（例えば [1 3 5] など）、又は 1 列の図柄が他の 2 列の図柄とは異なる図柄となる図柄組み合わせ（例えば [7 6 7] など）とされている。

【 0 0 2 2 】

また、演出表示装置 1 1 では、遊技者側から見て左列 右列 中列の順に図柄列の変動が停止するとともに、変動停止によって図柄列毎に飾図が一旦停止表示される。そして、本実施形態では、特定の複数列（左右の 2 列）の図柄が同一図柄となる図柄組み合わせが

10

20

30

40

50

、リーチの図柄組み合わせとなる。なお、一旦停止表示とは、図柄がゆれ変動状態に表示されている状態であり、確定停止表示とは、図柄が確定停止されている状態である。本実施形態では、複数の図柄列のうち左列が第1停止列、右列が第2停止列、中列が第3停止列（最終停止列）となり、左列及び右列がリーチを形成するリーチ形成列となる。

【0023】

本実施形態の演出表示装置11では、飾図の図柄変動ゲームにおいてリーチが形成されてから、最終的に図柄組み合わせ（大当り図柄、又ははずれ図柄）が導出される迄の間に、上記表示演出（遊技演出）の1つとしてリーチ演出（リーチ変動）が行われる。本実施形態では、リーチ演出として、ノーマルリーチ演出（変動）NRや、ノーマルリーチ演出NRにおいて中列の図柄を導出した後、又は中列の変動中にその演出内容を発展させて行うスーパーリーチ演出（変動）SPが用意されている。なお、特図変動ゲームでは、特図の変動が開始されると、リーチ演出を行うことなく変動時間の経過時まで特図の変動が継続される。また、本実施形態の遊技機では、第1特図変動ゲームと第2特図変動ゲームとが同時に実行されないように構成されている。

【0024】

演出表示装置11の右下には、複数個（本実施形態では2個）の第1特図保留発光部を備えた第1特別図柄保留表示装置13aが配設されている。第1特別図柄保留表示装置13aは、機内部で記憶した第1特図変動ゲーム用の始動保留球の記憶数を遊技者に報知する。以下の説明では、第1特図変動ゲーム（特図1）用の始動保留球の記憶数を「第1保留記憶数」と示す。第1保留記憶数は、遊技盤10に配設した第1始動入賞口14に遊技球が入球（入賞）することで1加算される一方で、第1特図変動ゲームの開始により1減算される。したがって、第1特図変動ゲーム中に第1始動入賞口14へ遊技球が入球すると、第1保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の記憶上限数（本実施形態では4）まで累積される。第1保留記憶数は、始動条件が成立したが未だ実行されていない保留中の第1特図変動ゲームの回数を示す。

【0025】

第1特別図柄保留表示装置13aの下方には、複数個（本実施形態では2個）の第2特図保留発光部を備えた第2特別図柄保留表示装置13bが配設されている。第2特別図柄保留表示装置13bは、機内部で記憶した第2特図変動ゲーム（特図2）用の始動保留球の記憶数を遊技者に報知する。以下、第2特図変動ゲーム用の始動保留球の記憶数を「第2保留記憶数」と示す。第2保留記憶数は、遊技盤10に配設した第2始動入賞口15に遊技球が入球（入賞）することで1加算される一方で、第2特図変動ゲームの開始により1減算される。したがって、第2特図変動ゲーム中に第2始動入賞口15へ遊技球が入球すると、第2保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の記憶上限数（本実施形態では4）まで累積される。第2保留記憶数は、始動条件が成立したが未だ実行されていない保留中の第2特図変動ゲームの回数を示す。

【0026】

また、第1特別図柄表示装置12a及び第2特別図柄表示装置12bの下方には、普通図柄表示装置16が配設されている。普通図柄表示装置16では、複数種類の普通図柄（以下「普図」と示す）を変動させて表示する普通図柄変動ゲーム（以下「普図ゲーム」と示す）が行われる。普図は、後述する第2始動入賞口15の開閉羽根17を開状態とすることにより、第2始動入賞口15への入球率が向上される普図当り遊技（普通当り遊技）を付与する普図当り（普通当り）か否かの内部抽選（普図当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。

【0027】

普通図柄表示装置16の右方には、複数個（本実施形態では2個）の普図保留発光部を備えた普通図柄保留表示装置16aが配設されている。普通図柄保留表示装置16aは、機内部で記憶した普図用の始動保留球の記憶数を遊技者に報知する。以下、普図ゲーム用の始動保留球の記憶数を「普図保留記憶数」と示す。普図保留記憶数は、遊技盤10に配設した後述の作動ゲート19に遊技球が通過（入球）することで「1」加算される一方で

、普図ゲームの開始により「１」減算される。したがって、普図ゲーム中に作動ゲート１９を遊技球が通過すると、普図保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数（本実施形態では「４」）まで累積される。普図保留記憶数は、始動条件が成立したが未だ実行されていない保留中の普図ゲームの回数を示す。なお、本実施形態において、特図変動ゲームと普図ゲームとは同時に実行可能である。

【００２８】

演出表示装置１１の下方には、遊技球の入球口としての第１入賞口１４ａを有する第１始動入賞口１４が配設されている。第１始動入賞口１４の奥方には入球した遊技球を検知する第１始動口スイッチＳＷ１（図５に示す）が配設されている。第１始動入賞口１４は、入球した遊技球を第１始動口スイッチＳＷ１で検知することにより、第１特図変動ゲームの始動条件と予め定めた個数（例えば３個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

10

【００２９】

また、第１始動入賞口１４の下方には、当該第１始動入賞口１４とは別に、遊技球の入球口としての第２入賞口１５ａを有する第２始動入賞口１５が配設されている。第２始動入賞口１５は普通電動役物とされ、普通電動役物ソレノイドＳＯＬ１（図５に示す）の作動により開閉動作を行う開閉手段としての開閉羽根１７を備えている。開閉羽根１７は、第２始動入賞口１５へ遊技球が入球容易な開状態、及び第２始動入賞口１５へ遊技球が入球困難（又は入球不能）な閉状態に動作可能である。本実施形態の遊技機において、第２始動入賞口１５は、普図当り遊技中に開閉羽根１７の開動作によって開放されることで遊技球の入球率が向上される。

20

【００３０】

第２始動入賞口１５の奥方には入球した遊技球を検知する第２始動口スイッチＳＷ２（図５に示す）が配設されている。第２始動入賞口１５は、入球した遊技球を第２始動口スイッチＳＷ２で検知することにより、第２特図変動ゲームの始動条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。本実施形態では、第１始動入賞口１４、及び第２始動入賞口１５が始動手段として機能する。

【００３１】

また、演出表示装置１１の左方には、作動ゲート１９が配設されている。作動ゲート１９の奥方には、通過（入球）した遊技球を検知するゲートスイッチＳＷ３（図５に示す）が配設されている。作動ゲート１９は、通過した遊技球をゲートスイッチＳＷ３で検知することにより、普図ゲームの始動条件を付与し得る。

30

【００３２】

また、第２始動入賞口１５の下方には、大入賞口ソレノイドＳＯＬ２（図５に示す）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉２１ａを備えた大入賞口２１が配設されている。

大入賞口２１の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチＳＷ４（図５に示す）が配設されている。大入賞口２１は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数（例えば９個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口２１は、大当り遊技中に大入賞口扉２１ａの開動作によって開放されることで遊技球の入球が許容される。このため、大当り遊技中、遊技者は、賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。なお、大当り遊技については後述する。

40

【００３３】

また、遊技盤１０において大入賞口２１の下方には、各始動入賞口１４、１５、及び大入賞口２１を含む各種入球口に入球しない遊技球を機外へ排出する排出口としてアウト口２２が設けられている。また、本実施形態において、遊技盤１０が組み付けられる遊技機の機本体の前面側には、遊技者からみて遊技盤１０（演出表示装置１１）よりも下方に、遊技球を貯留するための貯留皿として球皿が設けられている（図示しない）。また、遊技機の機本体の前面側には、遊技者からみて遊技盤１０（演出表示装置１１）よりも下方に、遊技球を遊技盤に向けて発射するときに操作される発射操作手段として発射ハンドルが設けられている（図示しない）。また、遊技機の機本体の前面側には、遊技者が操作可能

50

な演出用操作手段としての演出用ボタン B T が設けられている (図 5 に示す)。

【 0 0 3 4 】

また、本実施形態の遊技機では、大当り遊技の終了後に、遊技者に有利な有利遊技状態として確率変動状態 (以下「確変状態」と示す) が付与される場合がある。確変状態は、大当り抽選の当選確率が低確率から高確率に変動して大当りが生起され易くなるため、遊技者にとって有利な遊技状態である。本実施形態において確変状態は、次回の大当り遊技が生起される迄の間、付与される。本実施形態では、大当り遊技の終了後に確変状態が付与される大当りが確変大当りとなる。なお、以下の説明では、確変状態が付与されていない状態を「非確変状態」と示す場合がある。

【 0 0 3 5 】

また、本実施形態の遊技機では、大当り遊技の終了後に、遊技者に有利な有利遊技状態として変動短縮状態 (以下「変短状態」と示す) が付与される場合がある。変短状態では、普図当り抽選の抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が、変短状態が付与されていないとき (非変動時間短縮状態、以下「非変短状態」と示す) と比べて短縮される。また、変短状態では、普図当り抽選の当選確率 (普通当り確率) が低確率から高確率に変動する。また、変短状態では、普図当り抽選に当選した際、1 回の普図当り抽選に当選したことに基づく開閉羽根 1 7 の開放時間が、非変短状態中と比較して長くなる。

【 0 0 3 6 】

本実施形態において変短状態は、次回の大当りが生起されるまでの間、予め定めた変短上限回数 (本実施形態では 1 0 0 回) の特図変動ゲームが終了する迄の間、又は変短上限回数に達する前に大当りが生起される迄の間、付与される。上述のように変短状態は、開閉羽根 1 7 が遊技者にとって有利に動作し、単位時間当りの第 2 始動入賞口 1 5 への入球個数 (入球率) が向上するため、遊技者にとって有利な状態となり得る。そして、変短状態は、開閉羽根 1 7 の単位時間当りの開放時間の増加を伴う開放時間増加状態であって、開放時間の増加によって入球率が向上する入球率向上状態でもある。このように、変短状態は、単位時間当りに第 2 始動入賞口 1 5 で検知され得る遊技球の個数が第 1 遊技状態としての非変短状態と比較して多い第 2 遊技状態となる。

【 0 0 3 7 】

なお、本実施形態の遊技機における遊技状態には、非変短状態で且つ非確変状態である「変短なし非確変状態 (通常状態)」、変短状態で且つ非確変状態である「変短あり非確変状態」、及び変短状態で且つ確変状態である「変短あり確変状態」がある。

【 0 0 3 8 】

次に、本実施形態の遊技機に規定する大当りについて説明する。

図 2 に示すように、本実施形態の遊技機では、大当り抽選に当選した場合、3 種類の大当りの中から 1 つの大当りが決定され、その決定された大当りに基づく大当り遊技が付与される。3 種類の大当りのうち、何れの大当りとするかは、大当り抽選に当選した場合に決定する特図 (大当り図柄) の種類に応じて決定される。本実施形態では、特図 1 として 1 種類のはずれ図柄と、1 0 0 種類の大当り図柄が設定されているとともに、特図 2 として 1 種類のはずれ図柄と、1 0 0 種類の大当り図柄が設定されている。そして、これらの大当り図柄は、特図毎に分類される。

【 0 0 3 9 】

特図 Z A には、特図 1 の大当り図柄として 2 0 図柄が、特図 Z B には、特図 1 の大当り図柄として 4 0 図柄が、特図 Z C には、特図 1 の大当り図柄として 4 0 図柄が振分けられている。そして、特図変動ゲームを開始させるための特別図柄開始処理において、特図 1 の大当り抽選に当選した場合に決定される特図 1 の大当り図柄の割合は、特図 Z A が「2 0 %」、特図 Z B が「4 0 %」、特図 Z C が「4 0 %」に設定されている。この割合は、特図振分用乱数の振分け態様によって設定される。

【 0 0 4 0 】

また、特図 Z a には、特図 2 の大当り図柄として 4 0 図柄が、特図 Z b には、特図 2 の大当り図柄として 2 0 図柄が、特図 Z c には、特図 2 の大当り図柄として 4 0 図柄が振分

10

20

30

40

50

けられている。そして、前記特別図柄開始処理において、特図 2 の大当たり抽選に当選した場合に決定される特図 2 の大当たり図柄の割合は、特図 Z a が「40%」、特図 Z b が「20%」、特図 Z c が「40%」に設定されている。この割合は、特図振分用乱数の振分け態様によって設定される。

【0041】

以下、各特図 Z A ~ Z C , Z a ~ Z c の大当たりに基づき付与される遊技特典（大当たり遊技、確変状態、及び変短状態）について説明する。

特図 Z A ~ Z C , Z a ~ Z c の大当たりは、遊技特典として大当たり遊技を付与する。大当たり遊技は、特図変動ゲームにて大当たり図柄が確定停止表示され、その特図変動ゲームの終了後に開始される。大当たり遊技が開始すると、最初に大当たり遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出の終了後には、大入賞口扉 2 1 a が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限（本実施形態では 16 ラウンド、又は 8 ラウンド）として複数回行われる。1 回のラウンド遊技は、大入賞口 2 1 の開閉動作が所定回数（本実施形態では 1 回）行われるまでであり、1 回のラウンド遊技中に大入賞口 2 1 は、規定個数（入球上限個数）の遊技球が入球する第 1 終了条件、及び規定時間（ラウンド遊技時間）が経過する第 2 終了条件の何れかが成立する迄の間、開放される。本実施形態の遊技機では、前記規定個数として 10 個、規定時間として 25 秒が設定されている。

【0042】

なお、ラウンド遊技時間は、各ラウンド遊技が入球上限個数の遊技球が入球することにより終了する場合もあることから、それぞれ最大時間となる。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当たり遊技は終了される。なお、本実施形態の大当たり遊技において、オープニング演出、及びエンディング演出の演出時間は、何れも 10 秒に設定されているとともに、ラウンド遊技間のインターバル時間は 2 秒に設定されている。

【0043】

図柄 Z A , Z a の大当たりは、規定ラウンド数として 16 ラウンドを定めた 16 ラウンド大当たり遊技を付与するとともに、大当たり抽選当選時の遊技状態に関係なく、大当たり遊技終了後、次回大当たり抽選に当選するまでの間、確変状態及び変短状態を付与する。以下の説明では、図柄 Z A , Z a の大当たりを「16 R 確変大当たり Z A , Z a」と示す場合がある。

【0044】

図柄 Z B , Z b の大当たりは、規定ラウンド数として 8 ラウンドを定めた 8 ラウンド大当たり遊技を付与するとともに、大当たり抽選当選時の遊技状態に関係なく、大当たり遊技終了後、次回大当たり抽選に当選するまでの間、確変状態及び変短状態を付与する。以下の説明では、図柄 Z B , Z b の大当たりを「8 R 確変大当たり Z B , Z b」と示す場合がある。

【0045】

図柄 Z C , Z c の大当たりは、規定ラウンド数として 8 ラウンドを定めた 8 ラウンド大当たり遊技を付与するとともに、大当たり抽選当選時の遊技状態に関係なく、大当たり遊技終了後、確変状態を付与しない（非確変状態を付与する）。その一方で、図柄 Z C , Z c の大当たりは、大当たり抽選当選時の遊技状態に関係なく、変短上限回数を 100 回とする変短状態を付与する。以下の説明では、図柄 Z C , Z c の大当たりを「8 R 非確変大当たり Z C , Z c」と示す場合がある。

【0046】

また、本実施形態の遊技機では、特図変動ゲームに伴わせて各種の表示演出を演出表示装置 1 1 にて実行可能に構成されている。以下、本実施形態の遊技機に用意された表示演出について説明する。

【0047】

図 3 に示すように、本実施形態の遊技機では、遊技機の遊技状態が確変状態及び非確変状態の何れであるかを遊技者に示唆するモード演出を実行可能に構成されている。このモード演出は、所定条件の成立を契機として演出モードを移行させる態様により実行され、滞在している演出モードの種類に応じて遊技機の遊技状態が確変状態である可能性の高低

10

20

30

40

50

を示す確変期待度を遊技者に報知する。

【 0 0 4 8 】

本実施形態の遊技機では、モード演出に用いられる演出モードとして、複数種類の演出モードが用意されている。詳しく説明すると、非変短状態における演出モードには、非変短演出モード M 1 があり、変短状態における演出モードには、第 1 変短演出モード M 2、及び第 2 変短演出モード M 3 がある。

【 0 0 4 9 】

非変短演出モード M 1 は、変短なし非確変状態（通常状態）である場合にのみ滞在する演出モードである。本実施形態において非変短演出モード M 1 は、他の演出モードと比較して最も確変期待度が低い演出モードである。

10

【 0 0 5 0 】

第 1 変短演出モード M 2 は、変短あり確変状態である場合に滞在する演出モードである。第 1 変短演出モード M 2 へは、遊技機の遊技状態（滞在中の演出モードの種類）に関係なく 1 6 R 確変大当り Z A , Z a に当選したことにより移行する。本実施形態の第 1 変短演出モード M 2 は、確変状態である場合にのみ滞在可能であることから、遊技機の遊技状態が確変状態であることを確定的に認識できる確変確定の演出モードとなる。

【 0 0 5 1 】

また、第 2 変短演出モード M 3 は、変短あり非確変状態、及び変短あり確変状態の何れかである場合に滞在する演出モードである。第 2 変短演出モード M 3 へは、遊技機の遊技状態（滞在中の演出モードの種類）に関係なく 8 R 確変大当り Z B , Z b、及び 8 R 非確変大当り Z C , Z c の何れかに当選したことにより移行する。本実施形態の第 2 変短演出モード M 3 は、確変状態、及び非確変状態の何れである場合にも滞在可能であることから、遊技機の遊技状態が確変状態である可能性があることを認識できる演出モードとなる。

20

【 0 0 5 2 】

また、本実施形態の各演出モード M 1 ~ M 3 において、演出表示装置 1 1 には、特図変動ゲームに関する各種情報を示す情報画像が表示されるようになっている。そして、本実施形態では、演出モード M 1 ~ M 3 毎に、演出表示装置 1 1 において表示される情報画像の種類や、当該情報画像の表示レイアウト（表示位置）が異ならされており、演出表示装置 1 1 の表示内容から現在滞在している演出モードの種類を遊技者に認識させるようになっている。以下、演出表示装置 1 1 における演出モード M 1 ~ M 3 毎の表示レイアウトについて、これら表示レイアウトを用いて行われる各種の表示演出とともに詳しく説明する。

30

【 0 0 5 3 】

まず、非変短演出モード M 1 における表示レイアウトについて説明する。なお、非変短演出モード M 1 用の表示レイアウトに設定される各種表示領域はそれぞれ別の表示領域である。

【 0 0 5 4 】

図 4 (a) に示すように、画像表示部 G H には、該画像表示部 G H の略中央に左列の飾図が表示される左列表示領域 R z 1、中列の飾図が表示される中列表示領域 R z 2、及び右列の飾図が表示される右列表示領域 R z 3 が、この順番で遊技者から見て左右方向に並ぶように設定されている。

40

【 0 0 5 5 】

画像表示部 G H において、左列表示領域 R z 1 の左方には、機内部に記憶された特図 1 用の始動保留球（保留中の第 1 特図変動ゲーム）に各別に対応させて、該始動保留球を示すゲーム情報として保留画像 G 1 を表示するための第 1 保留表示領域 H a 1 ~ H a 4 が、遊技者から見て下からこの順に、上下方向に並ぶように設定されている。

【 0 0 5 6 】

第 1 保留表示領域 H a 1 に表示される保留画像 G 1 は、機内部に記憶されている特図 1 用の始動保留球のうち、最も早く記憶された特図 1 用の始動保留球（第 1 保留記憶数 = 1）に対応付けられる。第 1 保留表示領域 H a 2 に表示される保留画像 G 1 は、2 番目に早

50

く記憶された特図 1 用の始動保留球（第 1 保留記憶数 = 2）に対応付けられる。

【 0 0 5 7 】

第 1 保留表示領域 H a 3 に表示される保留画像 G 1 は、機内部に記憶されている特図 1 用の始動保留球のうち、3 番目に早く記憶された特図 1 用の始動保留球（第 1 保留記憶数 = 3）に対応付けられる。第 1 保留表示領域 H a 4 に表示される保留画像 G 1 は、4 番目に早く（最も遅く）記憶された特図 1 用の始動保留球（第 1 保留記憶数 = 4）に対応付けられる。なお、各第 1 保留表示領域 H a 1 ~ H a 4 に表示される保留画像 G 1 は、例えば球体を模した画像である。

【 0 0 5 8 】

また、画像表示部 G H において、第 1 保留表示領域 H a 1 ~ H a 4 と左列表示領域 R z 1 との間には、機内部に記憶された特図 2 用の始動保留球（保留中の第 2 特図変動ゲーム）に各別に対応させて、該始動保留球を示すゲーム情報として保留画像 G 2 を表示するための第 2 保留表示領域 H b 1 ~ H b 4 が、遊技者からみて下からこの順に、上下方向に並ぶように設定されている。

【 0 0 5 9 】

また、第 2 保留表示領域 H b 1 に表示される保留画像 G 2 は、機内部に記憶されている特図 2 用の始動保留球のうち、最も早く記憶された特図 2 用の始動保留球（第 2 保留記憶数 = 1）に対応付けられる。第 2 保留表示領域 H b 2 に表示される保留画像 G 2 は、2 番目に早く記憶された特図 2 用の始動保留球（第 2 保留記憶数 = 2）に対応付けられる。

【 0 0 6 0 】

第 2 保留表示領域 H b 3 に表示される保留画像 G 2 は、機内部に記憶されている特図 2 用の始動保留球のうち、3 番目に早く記憶された特図 2 用の始動保留球（第 2 保留記憶数 = 3）に対応付けられる。第 2 保留表示領域 H b 4 に表示される保留画像 G 2 は、4 番目に早く（最も遅く）記憶された特図 2 用の始動保留球（第 2 保留記憶数 = 4）に対応付けられる。なお、各第 2 保留表示領域 H b 1 ~ H b 4 に表示される保留画像 G 2 は、例えば球体を模した画像である。

【 0 0 6 1 】

また、画像表示部 G H において、各列表示領域 R z 1 , R z 2 , R z 3 の下方には、機内部に記憶された特図 1 用の始動保留球（保留中の第 1 特図変動ゲーム）に各別に対応させて、該始動保留球を示すゲーム情報として保留画像 G 3 を表示するための第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 が遊技者からみて左からこの順に、左右方向に並ぶように設定されている。

【 0 0 6 2 】

非変短演出モード M 1 において、第 3 保留表示領域 H c 1 に表示される保留画像 G 3 は、機内部に記憶されている特図 1 用の始動保留球のうち、最も早く記憶された特図 1 用の始動保留球（第 1 保留記憶数 = 1）に対応付けられる。第 3 保留表示領域 H c 2 に表示される保留画像 G 3 は、2 番目に早く記憶された特図 1 用の始動保留球（第 1 保留記憶数 = 2）に対応付けられる。

【 0 0 6 3 】

第 3 保留表示領域 H c 3 に表示される保留画像 G 3 は、機内部に記憶されている特図 1 用の始動保留球のうち、3 番目に早く記憶された特図 1 用の始動保留球（第 1 保留記憶数 = 3）に対応付けられる。第 3 保留表示領域 H c 4 に表示される保留画像 G 3 は、4 番目に早く（最も遅く）記憶された特図 1 用の始動保留球（第 1 保留記憶数 = 4）に対応付けられる。なお、非変短演出モード M 1 において、各第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に表示される保留画像 G 3 は、例えば球体を模した画像である。

【 0 0 6 4 】

また、画像表示部 G H において、各列表示領域 R z 1 , R z 2 , R z 3 の上方には、滞在中の演出モードを報知するモード情報を表示するためのモード情報表示領域 M a が設定されている。非変短演出モード M 1 において、このモード情報表示領域 M a では、非変短演出モード M 1 に滞在中であることを示すモード情報としての画像（例えば「非変短演出

10

20

30

40

50

モードM1中」などの文字列を模した画像)が表示される。

【0065】

また、画像表示部GHにおいて、第3保留表示領域Hc1~Hc4の右方であって、画像表示部GHの右下角部には、遊技者が任意にキャラクタを選択するためのキャラクタ選択演出によって選択されたキャラクタを模した選択キャラクタ画像Kaを表示するための選択キャラクタ表示領域Ra1が設定されている。なお、キャラクタ選択演出については後述する。

【0066】

次に、第1変短演出モードM2における情報画像の表示レイアウトについて説明する。なお、非変短演出モードM1における表示レイアウトと、第1変短演出モードM2における表示レイアウトとは、各表示領域に表示される内容の一部が異なる点を除いて同一であることから、重複する説明を省略する。第1変短演出モードM2用の表示レイアウトに設定される各種表示領域はそれぞれ別の表示領域である。

【0067】

第1変短演出モードM2において、モード情報表示領域Maでは、第1変短演出モードM2に滞在中であることを示すモード情報としての画像(例えば「第1変短演出モードM2中」などの文字列を模した画像)が表示される。

【0068】

また、第1変短演出モードM2において、第3保留表示領域Hc1~Hc4には、機内部に記憶された特図2用の始動保留球(保留中の第2特図変動ゲーム)に各別に対応させて保留画像G3が表示される。即ち、第1変短演出モードM2において、第3保留表示領域Hc1に表示される保留画像G3は、機内部に記憶されている特図2用の始動保留球のうち、最も早く記憶された特図2用の始動保留球(第2保留記憶数=1)に対応付けられる。第3保留表示領域Hc2に表示される保留画像G3は、2番目に早く記憶された特図2用の始動保留球(第2保留記憶数=2)に対応付けられる。

【0069】

また、第3保留表示領域Hc3に表示される保留画像G3は、機内部に記憶されている特図2用の始動保留球のうち、3番目に早く記憶された特図2用の始動保留球(第1保留記憶数=3)に対応付けられる。第3保留表示領域Hc4に表示される保留画像G3は、4番目に早く(最も遅く)記憶された特図2用の始動保留球(第1保留記憶数=4)に対応付けられる。なお、第1変短演出モードM2において、各第3保留表示領域Hc1~Hc4に表示される保留画像G3は、例えば球体を模した画像である。

【0070】

次に、第2変短演出モードM3における情報画像の表示レイアウトについて説明する。なお、第2変短演出モードM3用の表示レイアウトに設定される各種表示領域はそれぞれ別の表示領域である。

【0071】

図4(b)に示すように、第2変短演出モードM3における表示レイアウトには、第1変短演出モードM2における表示レイアウトと同様に、各列表示領域Rz1, Rz2, Rz3、各保留表示領域Ha1~Ha4, Hb1~Hb4, Hc1~Hc4、及び選択キャラクタ表示領域Ra1が画像表示部GHに設定されている。

【0072】

また、第2変短演出モードM3において、第3保留表示領域Hc1~Hc4には、機内部に記憶された特図2用の始動保留球(保留中の第2特図変動ゲーム)に各別に対応付けて保留画像G4が表示される。

【0073】

即ち、第2変短演出モードM3において、第3保留表示領域Hc1に表示される保留画像G4は、機内部に記憶されている特図2用の始動保留球のうち、最も早く記憶された特図2用の始動保留球(第2保留記憶数=1)に対応付けられる。第3保留表示領域Hc2に表示される保留画像G4は、2番目に早く記憶された特図2用の始動保留球(第2保留

10

20

30

40

50

記憶数 = 2) に対応付けられる。

【 0 0 7 4 】

第 3 保留表示領域 H c 3 に表示される保留画像 G 4 は、機内部に記憶されている特図 2 用の始動保留球のうち、3 番目に早く記憶された特図 2 用の始動保留球 (第 1 保留記憶数 = 3) に対応付けられる。第 3 保留表示領域 H c 4 に表示される保留画像 G 4 は、4 番目に早く (最も遅く) 記憶された特図 2 用の始動保留球 (第 1 保留記憶数 = 4) に対応付けられる。

【 0 0 7 5 】

したがって、各第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 は、保留中の第 2 特図変動ゲームを示すゲーム情報として保留画像 G 4 を表示させるための画像表示位置となるとともに、保留中の第 2 特図変動ゲームの実行順序と対応付けて、該実行順序にしたがって並ぶように設定されている。

10

【 0 0 7 6 】

また、第 2 変短演出モード M 3 において、各第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に表示される保留画像 G 4 は、後述するキャラクタ選択演出によって選択された選択キャラクタに対応付けられたキャラクタを模した画像である。本実施形態において、保留画像 G 4 は、キャラクタを模した画像と、該キャラクタを囲う枠を模した画像とを組み合わせ構成されている。なお、選択キャラクタと、保留画像 G 4 に示されるキャラクタとの関連付けについては後述する。

【 0 0 7 7 】

20

また、第 2 変短演出モード M 3 の滞在中において、各第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 には、保留中の第 2 特図変動ゲームが大当たりとなるか否かに応じた種類のキャラクタを模して保留画像 G 4 が表示され、該保留画像 G 4 に対応付けられた保留中の第 2 特図変動ゲームにおける大当たり期待度が報知されるようになっている。以下の説明では、保留画像 G 4 に示されるキャラクタの種類によって、該保留画像 G 4 に対応付けられた保留中の第 2 特図変動ゲームにおける大当たり期待度を報知する表示演出を「保留演出」と示す。本実施形態において保留演出は、複数回の第 2 特図変動ゲームを跨いで行われ得る表示演出である。

【 0 0 7 8 】

また、画像表示部 G H において、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 の左方であって、画像表示部 G H の左下角部には、実行中の第 2 特図変動ゲームが保留中であるときに、第 3 保留表示領域 H c 1 に表示されていた保留画像 G 4 を表示するための第 1 実行情報表示領域 R b 1 が設定されている。即ち、第 1 実行情報表示領域 R b 1 は、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に対して、該第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 のうち最も早い実行順序に対応付けられた第 3 保留表示領域 H c 1 側に設定されている。

30

【 0 0 7 9 】

第 1 実行情報表示領域 R b 1 は、各第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 よりも大きい面積の表示領域であり、第 1 実行情報表示領域 R b 1 において保留画像 G 4 は、各第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に表示される保留画像 G 4 よりも大きく表示される。また、選択キャラクタ表示領域 R a 1、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4、及び第 1 実行情報表示領域 R b 1 は、画像表示部 G H の縁部のうち、各始動入賞口 1 4、1 5、大入賞口 2 1、アウト口 2 2、前記球皿、及び前記発射ハンドルが配設される側の縁部となる下縁部に沿って並ぶように設定されている。

40

【 0 0 8 0 】

また、画像表示部 G H において、各保留表示領域 H a 1 ~ H a 4、H b 1 ~ H b 4 の上方であって、画像表示部 G H の左上角部には、選択キャラクタ表示領域 R a 1 に表示される選択キャラクタ画像 K a と対をなす相手キャラクタを模した相手キャラクタ画像 K b を表示するための相手キャラクタ表示領域 R a 2 が設定されている。即ち、選択キャラクタ表示領域 R a 1、及び相手キャラクタ表示領域 R a 2 は、対角線上に配置されている。なお後述するように、相手キャラクタは、遊技者が選択する選択キャラクタとは異なるキャラクタである。

50

ラクタの中から遊技機で内部的に決定される。

【 0 0 8 1 】

画像表示部 G H において、相手キャラクタ表示領域 R a 2 の右方であって、各列表示領域 R z 1 , R z 2 , R z 3 の上方には、第 2 特図変動ゲームにおいて大当り図柄が導出される可能性の高低を示す大当り期待度を示す特別画像としての特定画像 G 5 を表示するための複数（本実施形態では 4 つ）の特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 が設定されている。大当り期待度は、第 2 特図変動ゲームが、大当り図柄が導出される特定変動内容としての大当り変動となる可能性の高低を示すともいえる。

【 0 0 8 2 】

各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 は、遊技者からみて左右方向に並ぶように設定されている。また、特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 の個数は、第 2 始動保留球の記憶上限数（本実施形態では 4 ）と同数である。各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 は、各第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 よりもひとまわり小さい面積の表示領域であり、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 において特定画像 G 5 は、各第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に表示される保留画像 G 4 よりも小さく表示される。

10

【 0 0 8 3 】

なお、特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示され得る特定画像 G 5 は、遊技機で内部的に決定された相手キャラクタに対応付けられたキャラクタを模した画像である。また、本実施形態の特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 では、該特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 のうち 1 つ、2 つ、3 つ、又は 4 つの表示領域に、特定画像 G 5 が表示されるようになっている。本実施形態において、特定画像 G 5 は、キャラクタを模した画像と、該キャラクタを囲う枠を模した画像とを組み合わせた構成とされており、保留画像 G 4 と同一の構成（又は類似する構成）である。

20

【 0 0 8 4 】

また、本実施形態では、第 2 変短演出モード M 3 の滞在中において、第 2 特図変動ゲームが開始される毎に、特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示されている特定画像 G 5 を全て一時的に非表示としてから、非表示とする前に表示されていた特定画像 G 5 と同一、又は異なる特定画像 G 5 を表示するようになっている。以下の説明では、特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示されている特定画像 G 5 を一時的に非表示とする表示演出を特に「変更示唆演出」と示す。また、本実施形態において、特定画像 G 5 を表示させている表示状態は、遊技者が特定画像 G 5 の種類を認識容易な第 1 表示態様となり、特定画像 G 5 を非表示とさせている表示状態は、第 1 表示態様と比較して遊技者が特定画像 G 5 の種類を認識困難な第 2 表示態様となる。変更示唆演出は、特定画像 G 5 が変更される可能性があることを報知する演出でもある。

30

【 0 0 8 5 】

また、画像表示部 G H において、特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 の右方であって、画像表示部 G H の右上部には、第 2 特図変動ゲームにおける大当り期待度を示す特定画像 G 5 を表示するための第 2 実行情報表示領域 R b 2 が設定されている。即ち、第 1 実行情報表示領域 R b 1、及び第 2 実行情報表示領域 R b 2 は、対角線上に配置されている。

【 0 0 8 6 】

40

本実施形態では、第 2 変短演出モード M 3 の滞在中、特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示されている特定画像 G 5 の中から、1 つの特定画像 G 5 がリーチ演出の開始に伴って第 2 実行情報表示領域 R b 2 に表示される「組み合わせ導演出」が行われる場合がある。この「組み合わせ導演出」は、特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示させている特定画像 G 5 のうち、今回の特図変動ゲームに対応付けられた保留画像 G 4 との組み合わせにより大当り期待度を示す特定画像 G 5 を遊技者に報知する報知演出となる。また、本実施形態では、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4、及び第 2 実行情報表示領域 R b 2 に特定画像 G 5 を表示させる表示演出が特別演出としての特定演出となる。

【 0 0 8 7 】

また、第 2 実行情報表示領域 R b 2 は、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 よりも大き

50

い面積の表示領域であり、第2実行情報表示領域R b 2において特定画像G 5は、各特定画像表示領域R c 1 ~ R c 4に表示される特定画像G 5よりも大きく表示される。

【0088】

このように、相手キャラクタ表示領域R a 2、各特定画像表示領域R c 1 ~ R c 4、及び第2実行情報表示領域R b 2は、選択キャラクタ表示領域R a 1、各第3保留表示領域H c 1 ~ H c 4、及び第1実行情報表示領域R b 1が設定された画像表示部G Hの縁部とは反対側の縁部（上縁部）に沿って並ぶように設定されている。このため、各第3保留表示領域H c 1 ~ H c 4と各特定画像表示領域R c 1 ~ R c 4、選択キャラクタ表示領域R a 1と相手キャラクタ表示領域R a 2、及び第1実行情報表示領域R b 1と第2実行情報表示領域R b 2とは、それぞれ各列表示領域R z 1, R z 2, R z 3を挟んで対向するように配置される。

10

【0089】

また、第2変短演出モードM 3における表示レイアウトでは、各列表示領域R z 1, R z 2, R z 3の右方であって、選択キャラクタ表示領域R a 1と第2実行情報表示領域R b 2との間に、変短状態が付与される特図変動ゲームの残回数を示す情報を表示するための残回数表示領域R dが設定されている。以上のように、各保留表示領域H a 1 ~ H a 4, H b 1 ~ H b 4, H c 1 ~ H c 4が設定される演出表示装置11は、保留表示手段として機能する。

【0090】

また、本実施形態の遊技機では、リーチ演出の開始に伴って組み合わせ導演出演が終了すると、第1実行情報表示領域R b 1の保留画像G 4、及び第2実行情報表示領域R b 2の特定画像G 5にそれぞれ対応付けて補助画像を表示し、大当たり期待度を示す補助演出を実行可能とされている。本実施形態の補助演出は、第1実行情報表示領域R b 1の保留画像G 4、及び第2実行情報表示領域R b 2の特定画像G 5にそれぞれ対応付けて、例えば「歩兵」、「騎馬兵」、及び「鉄砲兵」など兵士の種類を示す文字列を模した画像を補助画像として演出表示装置11に表示する態様により行われる。

20

【0091】

また、本実施形態の遊技機では、特図変動ゲーム、及び大当たり遊技が実行されていない期間に、デモンストレーション演出（以下「デモ演出」と示す）として前述のキャラクタ選択演出を演出表示装置11に表示可能に構成されている。

30

【0092】

キャラクタ選択演出では、遊技者が選択可能な4種類のキャラクタD A, D B, D C, D Dのうち、キャラクタD Aを模した画像、キャラクタD Bを模した画像、キャラクタD Cを模した画像、キャラクタD Dを模した画像の順に、所定期間（例えば2秒）毎に各画像を繰り返し切り替えて表示する態様により実行される。また、キャラクタ選択演出では、演出用ボタンB Tの操作が有効であること、及びキャラクタ選択演出を実行中であることを報知する報知画像が演出表示装置11に表示される。そして、キャラクタ選択演出では、演出用ボタンB Tが遊技者により操作されると、該操作の時点で演出表示装置11に表示されている画像に示されるキャラクタが選択キャラクタとして内部的に決定されるようになっている。

40

【0093】

次に、遊技機の制御構成を図5にしたがって説明する。

遊技機の裏側には、遊技機の機全体を制御する主制御手段としての主制御基板30が装着されている。主制御基板30は、遊技機の機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御指令（制御コマンド）を出力する。ここで「遊技機の機全体を制御する」とは、主制御基板30が出力する制御指令によって直接的に制御することのほか、主制御基板30が出力する制御指令によって他の制御装置に制御させる場合のように、間接的に制御することをも含む。

【0094】

また、遊技機の裏側には、副制御手段としての演出制御基板31が装着されている。演

50

出制御基板 31 は、主制御基板 30 が出力する制御指令にしたがって各種の遊技演出の実行を制御する。即ち、演出制御基板 31 は、主制御基板 30 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、演出表示装置 11 の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）や、図示しないランプの発光態様、及びスピーカの音声出力態様を制御する。以下、主制御基板 30 及び演出制御基板 31 の具体的構成を説明する。

【0095】

まず、主制御基板 30 について説明する。

図 5 に示すように、主制御基板 30 には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用 CPU 30a、主制御用 CPU 30a の制御プログラムを格納する主制御用 ROM 30b、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用 RAM 30c、及び乱数生成回路 30d が設けられている。なお、本実施形態の遊技機において、主制御用 CPU 30a、主制御用 ROM 30b、主制御用 RAM 30c、及び乱数生成回路 30d は、1 チップに集積されてマイクロプロセッサを構成している。主制御用 CPU 30a には、各種スイッチ SW1 ~ SW4 が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用 CPU 30a には、各種表示装置 12a, 12b, 13a, 13b, 16, 16a と、各種ソレノイド SOL1, SOL2 とが接続されている。

【0096】

乱数生成回路 30d は、マイクロプロセッサに搭載された図示しないクロック回路から供給される内部システムクロック（例えば 10 MHz）の 1 周期毎に値を 1 更新することにより、ハードウェア乱数を生成する。このハードウェア乱数の取り得る数値は、0 ~ 65535 までの全 65536 通りの整数値とされている。ハードウェア乱数は、大当たり抽選となる大当たり判定に用いられる大当たり判定用乱数、及び普図当り抽選となる普図当り判定に用いられる普図当り判定用乱数として使用される。

【0097】

また、主制御用 CPU 30a は、各種のソフトウェア乱数の値を所定の制御周期（割込み周期）毎に更新し、主制御用 RAM 30c に記憶させる乱数更新処理（ソフトウェア乱数生成処理）を実行する。主制御用 CPU 30a の制御周期は、例えば 4 ms であり、ハードウェア乱数の値が 1 更新される時間よりも長い時間である。そして、主制御用 RAM 30c には、主制御用 CPU 30a による乱数更新処理の実行に伴って、第 1 ソフトウェア乱数、第 2 ソフトウェア乱数、及び第 3 ソフトウェア乱数が記憶される。各ソフトウェア乱数は、その取り得る数値の範囲が異なっている。

【0098】

第 1 ソフトウェア乱数は、大当たり判定で肯定判定された場合に、大当たりの種類（特図の大当たり図柄）を決定する際に用いる特図振分用乱数として使用される。なお、特図振分用乱数の値は、0 ~ 99 までの全 100 通りの整数値であるとともに、前述した全 100 種類の特図の大当たり図柄に対して各別に対応付けられている。また、第 2 ソフトウェア乱数は、大当たり判定で否定判定された場合に、リーチ演出を実行可能とするか否かを決定するリーチ判定（リーチ抽選）に用いるリーチ判定用乱数として使用される。また、第 3 ソフトウェア乱数は、後述の変動パターンを選択する際に用いる変動パターン振分用乱数として使用される。本実施形態の主制御用 CPU 30a、及び乱数生成回路 30d は、図柄変動ゲームの変動内容を決定するために用いられる乱数を生成する乱数生成手段として機能する。

【0099】

また、主制御用 RAM 30c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。例えば、主制御用 RAM 30c には、遊技機の遊技状態が確変状態であるか否かを特定可能な値が設定される確変フラグが記憶されている。確変フラグには、確変状態でない場合は「0」が設定される一方で、確変状態である場合は「1」が設定される。そして、本実施形態のパチンコ遊技機では、確変フラグに「1」が設定されることにより確変状態が開始されるとともに、確変フラグに「0」が設定されることにより確変状態が終了される。

【 0 1 0 0 】

また、主制御用 R A M 3 0 c には、遊技機の遊技状態が変短状態であるか否かを特定可能な値が設定される作動フラグが記憶されている。作動フラグには、変短状態でない場合は「 0 」が設定される一方で、変短状態である場合は「 1 」が設定される。そして、本実施形態のパチンコ遊技機では、作動フラグに「 1 」が設定されることにより変短状態が開始されるとともに、作動フラグに「 0 」が設定されることにより変短状態が終了される。

【 0 1 0 1 】

主制御用 R O M 3 0 b には、メイン制御プログラム、各種の判定値（大当たり判定値、リーチ判定値、普図当たり判定値など）が記憶されている。大当たり判定値は、大当たり判定（大当たり抽選）で用いる判定値であり、大当たり判定用乱数の取り得る数値（ 0 ~ 6 5 5 3 5 までの全 6 5 5 3 6 通りの整数値）の中から定められている。本実施形態では、非確変状態用の大当たり判定値として 0 ~ 1 6 4 迄の全 1 6 5 個の値が設定されており、大当たり判定で肯定判定される確率は 6 5 5 3 6 分の 1 6 5 となる。一方、本実施形態では、確変状態用の大当たり判定値は、前記 1 6 5 個の値に 1 6 5 ~ 1 4 8 4 迄の全 1 4 8 5 個の値を加えた合計 1 6 5 0 個の値が設定されており、大当たり判定で肯定判定される確率は 6 5 5 3 6 分の 1 6 5 0 となる。

【 0 1 0 2 】

また、リーチ判定値は、はずれを決定する場合のリーチ判定（リーチ抽選）で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値（ 0 ~ 2 4 0 までの全 2 4 1 通りの整数）の中から定められている。本実施形態では、リーチ判定値として 0 ~ 3 迄の全 4 個の値が設定されており、リーチ判定で肯定判定される確率は 2 4 1 分の 4 となる。

【 0 1 0 3 】

普図当たり判定値は、普図当たり抽選で用いる判定値であり、普図当たり判定用乱数の取り得る数値（ 0 ~ 6 5 5 3 5 までの全 6 5 5 3 6 通りの整数値）の中から定められている。なお、普図当たり判定値は、変短状態の有無により、その数が異なっている。具体的には、非変短状態時における普図当たり判定値として、 0 ~ 1 6 3 8 3 までの 1 6 3 8 4 個が定められている。一方、変短状態時における普図当たり判定値として、 0 ~ 6 5 5 3 4 までの 6 5 5 3 5 個が定められている。

【 0 1 0 4 】

また、主制御用 R O M 3 0 b には、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄（特図及び飾図）の変動が開始してから図柄（特図及び飾図）が確定停止表示されるまでの間の演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンであって、図柄変動ゲームの変動内容（演出内容）及び変動時間（演出時間）を特定し得る。本実施形態において、複数種類の変動パターンは、「大当たり変動用の変動パターン」、「はずれリーチ変動用の変動パターン」、及び「はずれ変動用の変動パターン」に分類される。

【 0 1 0 5 】

大当たり変動は、大当たり抽選に当選した場合に行われる変動である。そして、大当たり変動では、特図変動ゲームにおいて最終的に大当たり図柄を確定停止表示させる。また、大当たり変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、最終的に大当たり図柄を確定停止表示させる。なお、飾図による図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、大当たり図柄を導出させる。

【 0 1 0 6 】

はずれリーチ変動は、大当たり抽選に当選せずに、リーチ抽選に当選した場合に行われ、特図変動ゲームにおいて最終的にはずれ図柄を確定停止表示させる。また、はずれリーチ変動では、飾図による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経て、最終的にはずれ図柄を確定停止表示させる。

【 0 1 0 7 】

はずれ変動は、大当たり抽選及びリーチ抽選の何れにも当選しなかった場合に行われ、特図変動ゲームにおいて最終的にはずれ図柄を確定停止表示させる。また、はずれ変動では

10

20

30

40

50

、飾図による図柄変動ゲームにおいて、リーチ演出を経ないで、最終的にはずれ図柄を確定停止表示させる。なお、特図変動ゲームでは、特図の変動が開始されると、リーチ演出を行うことなく、変動時間の経過時まで特図の変動が継続される。

【0108】

以下、本実施形態の遊技機に用意された変動パターンについて説明する。

図6は、変動パターンを決定（選択）するときに主制御用CPU30aによって参照される変動パターン振分用テーブルTAである。この変動パターン振分用テーブルTAは、主制御用ROM30bに記憶されている。変動パターン振分用テーブルTAには、変動パターンP1～P9が対応付けられている。

【0109】

本実施形態では、はずれ変動用の変動パターンとして変動パターンP1が、はずれリーチ変動用の変動パターンとして変動パターンP2～P5が、大当たり変動用の変動パターンとして変動パターンP6～P9が用意されている。

【0110】

変動パターンP1は、変動内容として「通常変動」を特定する変動パターンである。「通常変動」では、飾図変動ゲームの開始後、演出表示装置11において各列の図柄（飾図）が予め定めた変動停止順（本実施形態では、左列 右列 中列）に従って変動が停止されて図柄が導出される。

【0111】

変動パターンP2、P6は、変動内容として演出表示装置11に「ノーマルリーチ演出NR」を表示する内容を特定している。また、変動パターンP3～P5、P7～P9は、変動内容として演出表示装置11に「スーパーリーチ演出」を表示する内容を特定している。詳しく説明すると、変動パターンP3、P7は、ノーマルリーチ演出NRの実行後、特定のキャラクタを除く他のキャラクタを模した画像（動画）を表示させて行う「スーパーリーチ演出SP1」を演出表示装置11に表示させる内容を特定している（以下「キャラクタリーチ」と示す場合がある）。

【0112】

また、変動パターンP4、P8は、ノーマルリーチ演出NRの実行後、キャラクタ同士が対戦する様子を模した画像（動画）を表示させて行う「スーパーリーチ演出SP2」を演出表示装置11に表示させる内容を特定している（以下「対戦リーチ」と示す場合がある）。なお、スーパーリーチ演出SP2では、第1実行情報表示領域Rb1に表示されている保留画像G4に示されるキャラクタと、第2実行情報表示領域Rb2に表示されている特定画像G5に示されるキャラクタとを登場させて行われる。また、変動パターンP5、P9は、ノーマルリーチ演出NRの実行後、特定のキャラクタの画像（動画）を表示させて行う「スーパーリーチ演出SP3」を演出表示装置11に表示させる内容を特定している（以下「特定キャラクタリーチ」と示す場合がある）。

【0113】

そして、変動パターン振分用テーブルTAでは、複数ある変動パターンの中から何れか1つの変動パターンを選択し得るように、大当たり判定及びリーチ判定の判定結果に区分して、各変動パターンに対して変動パターン振分用乱数の値が、該乱数の取り得る数値（0～99の全100通りの整数値）の中から所定個数ずつ振り分けられている。

【0114】

詳しく説明すると、大当たり判定の判定結果が肯定である場合であって、変動パターン振分用乱数の値が0～4のときには、変動パターンP6が、5～24のときには変動パターンP7が、25～59のときには、変動パターンP8が、60～99のときには、変動パターンP9が決定される。

【0115】

また、大当たり判定の判定結果が否定で、且つリーチ判定の判定結果が肯定である場合、変動パターン振分用乱数の値が0～24のときには、変動パターンP2が、25～49のときには変動パターンP3が、50～74のときには、変動パターンP4が、75～99

10

20

30

40

50

のときには、変動パターン P 5 が決定される。また、大当たり判定、及びリーチ判定の判定結果が何れも否定である場合、変動パターン振分用乱数の値が 0 ~ 9 9 であるとき、即ち常に変動パターン P 1 が決定される。

【 0 1 1 6 】

このような変動パターン振分用テーブル T A によれば、ノーマルリーチ演出 N R < スーパーリーチ演出 S P 1 < スーパーリーチ演出 S P 2 < スーパーリーチ演出 S P 3 の順に、大当たりの場合に選択される割合とはずれの場合に選択される割合との合算割合に占める、大当たりの場合に選択される割合が高くなる。即ち、本実施形態では、ノーマルリーチ演出 N R < スーパーリーチ演出 S P 1 < スーパーリーチ演出 S P 2 < スーパーリーチ演出 S P 3 の順に、大当たりになる場合の出現率とはずれになる場合の出現率を合算した全体出現率に対し、大当たりになる場合の出現率の割合を示す大当たり期待度が高くなる。本実施形態では、変動パターン P 8 (P 4) に特定される変動内容が、第 1 リーチ演出としてのスーパーリーチ演出 S P 2 (対戦リーチ) を含む第 1 特定変動内容となり、変動パターン P 9 (P 5) に特定される変動内容が、第 2 リーチ演出としてのスーパーリーチ演出 S P 3 (特定キャラクターリーチ) を含む第 2 特定変動内容となる。

10

【 0 1 1 7 】

次に、演出制御基板 3 1 について説明する。

図 5 に示すように、演出制御基板 3 1 には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用 C P U 3 1 a と、演出制御用 C P U 3 1 a の制御プログラムを格納する演出制御用 R O M 3 1 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用 R A M 3 1 c が設けられている。なお、本実施形態のパチンコ遊技機において、演出制御用 C P U 3 1 a 、演出制御用 R O M 3 1 b 、及び演出制御用 R A M 3 1 c は、1 チップに集積されてマイクロプロセッサを構成している。

20

【 0 1 1 8 】

演出制御用 C P U 3 1 a には、演出用ボタン B T が接続されており、該演出用ボタン B T が操作される際に出力する操作信号を入力可能とされている。また、演出制御用 C P U 3 1 a には、演出表示装置 1 1 が接続されている。

【 0 1 1 9 】

また、演出制御用 R A M 3 1 c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報 (ソフトウェア乱数の値、タイマ値、フラグなど) が記憶 (設定) される。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、各種ソフトウェア乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を演出制御用 R A M 3 1 c の設定領域に記憶 (設定) することで更新前の値を書き換える乱数更新処理 (ソフトウェア乱数生成処理) を実行する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a はタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング (例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング) で時間を計測する。また、演出制御用 R O M 3 1 b には、各種の画像データ (図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ) が記憶されている。

30

【 0 1 2 0 】

次に、主制御基板 3 0 の主制御用 C P U 3 0 a が、メイン制御プログラムに基づき実行する特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理について説明する。主制御用 C P U 3 0 a は、所定の制御周期 (例えば、4 m s) 毎に特別図柄入力処理や特別図柄開始処理などの各種処理を実行する。なお、特別図柄開始処理は、特別図柄入力処理の終了後に実行される。

40

【 0 1 2 1 】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

図 7 に示すように、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 始動入賞口 1 4 に遊技球が入球したか否かを判定する (ステップ S a 1) 。すなわち、ステップ S a 1 において主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 始動口スイッチ S W 1 が遊技球を検知したときに出力する第 1 検知信号を入力したか否かを判定する。ステップ S a 1 の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S a 5 へ移行する。

【 0 1 2 2 】

50

一方、ステップ S a 1 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている第 1 保留記憶数が上限数の 4 未満であるか否かを判定する (ステップ S a 2)。ステップ S a 2 の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、ステップ S a 5 へ移行する。

【 0 1 2 3 】

ステップ S a 2 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 保留記憶数に 1 加算し、第 1 保留記憶数を書き換える (ステップ S a 3)。このとき、主制御用 C P U 3 0 a は、1 加算後の第 1 保留記憶数を表すように第 1 特別図柄保留表示装置 1 3 a の表示内容を制御する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、1 加算後の第 1 保留記憶数を指示する第 1 保留指定コマンドを出力バッファにセットする。出力バッファにセットされた第 1 保留指定コマンドは、次周期からの制御周期における出力処理において、演出制御基板 3 1 (演出制御用 C P U 3 1 a) に出力される。

10

【 0 1 2 4 】

続いて、主制御用 C P U 3 0 a は、各種乱数の値を取得するとともに、該取得した各種乱数の値を第 1 保留記憶数に対応付けられた主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に設定する (ステップ S a 4)。詳しく説明すると、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり判定用乱数の値を乱数生成回路 3 0 d から取得するとともに、特図振分用乱数の値と、リーチ判定用乱数の値と、変動パターン振分用乱数の値とを主制御用 R A M 3 0 c から読み出して取得する。

20

【 0 1 2 5 】

ステップ S a 4 の処理を終了した場合、及びステップ S a 1, S a 2 の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 始動入賞口 1 5 に遊技球が入球したか否かを判定する (ステップ S a 5)。即ち、ステップ S a 5 において主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 始動口スイッチ S W 2 が遊技球を検知したときに出力する第 2 検知信号を入力したか否かを判定する。ステップ S a 5 の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理を終了する。

【 0 1 2 6 】

一方、ステップ S a 5 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている第 2 保留記憶数が上限数の 4 未満であるか否かを判定する (ステップ S a 6)。ステップ S a 6 の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄入力処理を終了する。

30

【 0 1 2 7 】

一方、ステップ S a 6 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 保留記憶数を 1 加算し、第 2 保留記憶数を書き換える (ステップ S a 7)。このとき、主制御用 C P U 3 0 a は、1 加算後の第 2 保留記憶数を表すように第 2 特別図柄保留表示装置 1 3 b の表示内容を制御する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、1 加算後の第 2 保留記憶数を指示する第 2 保留指定コマンドを出力バッファにセットする。出力バッファにセットされた第 2 保留指定コマンドは、次周期からの制御周期における出力処理において、演出制御基板 3 1 (演出制御用 C P U 3 1 a) に出力される。

【 0 1 2 8 】

40

続いて、主制御用 C P U 3 0 a は、各種乱数の値を取得するとともに、該取得した各種乱数の値を第 2 保留記憶数に対応付けられた主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に設定する (ステップ S a 8)。詳しく説明すると、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり判定用乱数の値を乱数生成回路 3 0 d から取得するとともに、特図振分用乱数の値と、リーチ判定用乱数の値と、変動パターン振分用乱数の値とを主制御用 R A M 3 0 c から読み出して取得する。

【 0 1 2 9 】

次に、主制御用 C P U 3 0 a は、コマンド設定処理を実行する (ステップ S a 9)。このコマンド設定処理は、特別図柄入力処理において第 2 始動入賞口 1 5 で入球検知されたときに取得した大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数の各値を

50

、該入球に対応する特図変動ゲームを開始させるときよりも前に判定し、該判定結果を特定可能な事前判定コマンドを出力するための処理である。なお、コマンド設定処理の詳細については、後述する。そして、ステップS a 9の処理を終了した主制御用CPU 30 aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0130】

以上のように、特別図柄入力処理においてステップS a 4、S a 8の処理を実行する主制御用CPU 30 aは、始動条件の成立を契機として、主制御用RAM 30 c、及び乱数生成回路30 dから各種乱数の値を取得する乱数取得手段として機能する。また、特別図柄入力処理におけるステップS a 3、S a 7により、第1始動入賞口14又は第2始動入賞口15に入球した遊技球が始動保留球として主制御用RAM 30 cに記憶される。

10

【0131】

次に、特別図柄入力処理のサブルーチンとして実行されるコマンド設定処理について説明する。

図8に示すように、主制御用CPU 30 aは、現在の遊技状態が変短状態であるか否かを判定する(ステップS b 1)。詳しく説明すると、主制御用CPU 30 aは、作動フラグに設定された値を読み出し、該値に基づいて変短状態であるか否かを判定する。ステップS b 1の判定結果が否定の場合、主制御用CPU 30 aは、コマンド設定処理を終了する。即ち、主制御用CPU 30 aは、現在の遊技状態が非変短状態である場合、事前判定コマンドを演出制御基板31に出力しないようになっている。

【0132】

20

一方、ステップS b 1の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU 30 aは、特別図柄入力処理にて取得した大当たり判定用乱数の値が、現在の遊技状態で大当たり判定値と一致する値であるか否かを判定する(ステップS b 2)。詳しく説明すると、ステップS b 2において、主制御用CPU 30 aは、確変フラグに設定された値を読み出し、確変状態であるか否かを特定する。そして、主制御用CPU 30 aは、前述のステップS a 8において、第2始動入賞口15への遊技球の入球を契機として第2保留記憶数に対応付けて記憶させた大当たり判定用乱数の値を読み出す。続いて、主制御用CPU 30 aは、読み出した値が、現在の遊技状態における大当たり判定値と一致する値か否かを判定する。

【0133】

ステップS b 2の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU 30 aは、変動パターン振分用テーブルTAを参照し、特別図柄入力処理のステップS a 8にて取得した変動パターン振分用乱数の値がいずれの変動パターンに対応付けられた値であるかを判定する(ステップS b 3)。

30

【0134】

続けて、主制御用CPU 30 aは、第2保留記憶数を読み出して特定するとともに、該特定した第2保留記憶数、及びステップS b 2、S b 3の判定結果を特定可能な事前判定コマンドを生成し、出力バッファにセットする(ステップS b 4)。出力バッファにセットされた事前判定コマンドは、次周期からの制御周期における出力処理において、演出制御基板31(演出制御用CPU 31 a)に出力される。その後、主制御用CPU 30 aは、コマンド設定処理を終了する。

40

【0135】

ここで、図9に示すように、本実施形態の遊技機では、コマンド設定処理における各種判定の結果を特定可能な制御コマンドとして、事前判定コマンドE 1 x x H ~ E 5 x x H、F 1 x x H ~ F 4 x x Hが用意されている。なお、図9に示す事前判定コマンドの下位バイト(x x H)には、コマンド設定処理の実行時点における第2保留記憶数を示す値が設定される。即ち、第2保留記憶数=1である場合には01Hが、第2保留記憶数=2である場合には02Hが、第2保留記憶数=3である場合には03Hが、第2保留記憶数=4である場合には04Hが設定される。以下の説明で、事前判定コマンドに特定される第2保留記憶数の違いを区別しない場合には、「E 1 H」などのように、下位バイトを省略して記載する場合がある。

50

【 0 1 3 6 】

事前判定コマンド E 1 H ~ E 5 H は、取得した大当たり判定用乱数の値が大当たり判定値と一致しないことを特定可能なコマンドである。このうち、特に事前判定コマンド E 2 H ~ E 5 H は、取得したリーチ判定用乱数の値がリーチ判定値と一致することを特定可能なコマンドである。

【 0 1 3 7 】

したがって、事前判定コマンド E 1 H ~ E 5 H によれば、演出制御用 C P U 3 1 a は、該事前判定コマンドに対応する第 2 特図変動ゲームが「はずれ変動」となることを把握できる。同様に、事前判定コマンド E 2 H ~ E 5 H によれば、演出制御用 C P U 3 1 a は、該事前判定コマンドに対応する第 2 特図変動ゲームが「はずれリーチ変動」となることを把握できる。

10

【 0 1 3 8 】

これに加えて、事前判定コマンド E 1 H は、変動パターン振分用乱数の値が変動パターン P 1 に対応付けられた 0 ~ 9 9 であることを特定可能なコマンドである。したがって、事前判定コマンド E 1 H によれば、演出制御用 C P U 3 1 a は、該事前判定コマンドに対応する第 2 特図変動ゲームが「通常変動」となることを把握できる。

【 0 1 3 9 】

また、事前判定コマンド E 2 H は、変動パターン振分用乱数の値が変動パターン P 2 に対応付けられた 0 ~ 2 4 であることを、事前判定コマンド E 3 H は、変動パターン振分用乱数の値が変動パターン P 3 に対応付けられた 2 5 ~ 4 9 であることを特定可能なコマンドである。したがって、事前判定コマンド E 2 H によれば、演出制御用 C P U 3 1 a は、該事前判定コマンドに対応する第 2 特図変動ゲームが「ノーマルリーチ演出 N R」となることを把握できる。また、事前判定コマンド E 3 H によれば、演出制御用 C P U 3 1 a は、該事前判定コマンドに対応する第 2 特図変動ゲームが「スーパーリーチ演出 S P 1」となることを把握できる。

20

【 0 1 4 0 】

また、事前判定コマンド E 4 H は、変動パターン振分用乱数の値が変動パターン P 4 に対応付けられた 5 0 ~ 7 4 であることを、事前判定コマンド E 5 H は、変動パターン振分用乱数の値が変動パターン P 5 に対応付けられた 7 5 ~ 9 9 であることを特定可能なコマンドである。したがって、事前判定コマンド E 4 H によれば、演出制御用 C P U 3 1 a は、該事前判定コマンドに対応する第 2 特図変動ゲームが「スーパーリーチ演出 S P 2」となることを把握できる。また、事前判定コマンド E 5 H によれば、演出制御用 C P U 3 1 a は、該事前判定コマンドに対応する第 2 特図変動ゲームが「スーパーリーチ演出 S P 3」となることを把握できる。

30

【 0 1 4 1 】

また、事前判定コマンド F 1 H ~ F 4 H は、大当たり判定用乱数の値が大当たり判定値と一致することを特定可能なコマンドである。したがって、事前判定コマンド F 1 H ~ F 4 H によれば、演出制御用 C P U 3 1 a は、該事前判定コマンドに対応する第 2 特図変動ゲームが「大当たり変動」となることを把握できる。

【 0 1 4 2 】

そして、事前判定コマンド F 1 H は、変動パターン振分用乱数の値が変動パターン P 6 に対応付けられた 0 ~ 4 であることを、事前判定コマンド F 2 H は、変動パターン振分用乱数の値が変動パターン P 7 に対応付けられた 5 ~ 2 4 であることを特定可能なコマンドである。したがって、事前判定コマンド F 1 H によれば、演出制御用 C P U 3 1 a は、該事前判定コマンドに対応する第 2 特図変動ゲームが「ノーマルリーチ演出 N R」となることを把握できる。また、事前判定コマンド F 2 H によれば、演出制御用 C P U 3 1 a は、該事前判定コマンドに対応する第 2 特図変動ゲームが「スーパーリーチ演出 S P 1」となることを把握できる。

40

【 0 1 4 3 】

また、事前判定コマンド F 3 H は、変動パターン振分用乱数の値が変動パターン P 8 に

50

対応付けられた 25 ~ 59 であることを、事前判定コマンド F4H は、変動パターン振分用乱数の値が変動パターン P9 に対応付けられた 60 ~ 99 であることを特定可能なコマンドである。したがって、事前判定コマンド F3H によれば、演出制御用 CPU31a は、該事前判定コマンドに対応する第 2 特図変動ゲームが「スーパーリーチ演出 SP2」となることを把握できる。また、事前判定コマンド F4H によれば、演出制御用 CPU31a は、該事前判定コマンドに対応する第 2 特図変動ゲームが「スーパーリーチ演出 SP3」となることを把握できる。

【0144】

このように、事前判定コマンド E1H ~ E5H, F1H ~ F4H によれば、演出制御基板 31 (演出制御用 CPU31a) では、これらの事前判定コマンドの値から、該事前判定コマンドに対応する第 2 特図変動ゲームの変動内容を特定可能となる。ここで第 2 特図変動ゲームの変動内容は、該第 2 特図変動ゲームの開始条件が成立するときに実行される大当たり判定の判定結果、リーチ判定の判定結果、及び変動パターンの判定結果 (選択結果) である。

【0145】

コマンド設定処理の説明に戻り、図 8 に示すように、ステップ Sb2 の判定結果が否定の場合 (現在の遊技状態における大当たり判定値と一致しない場合)、主制御用 CPU30a は、特別図柄入力処理のステップ Sa8 にて取得したリーチ判定用乱数の値がリーチ判定値に一致する値であるか否かを判定する (ステップ Sb5)。

【0146】

ステップ Sb5 の判定結果が肯定の場合、主制御用 CPU30a は、変動パターン振分用テーブル TA を参照し、特別図柄入力処理のステップ Sa8 にて取得した変動パターン振分用乱数の値がいずれの変動パターンに対応付けられた値であることを判定する (ステップ Sb6)。続けて、主制御用 CPU30a は、第 2 保留記憶数を読み出して特定するとともに、該特定した第 2 保留記憶数、及びステップ Sb2, Sb5, Sb6 の判定結果を特定可能な事前判定コマンドを生成し、出力バッファにセットする (ステップ Sb4)。その後、主制御用 CPU30a は、コマンド設定処理を終了する。

【0147】

また、ステップ Sb5 の判定結果が否定の場合 (リーチ判定値と一致しない場合)、主制御用 CPU30a は、第 2 保留記憶数を読み出して特定するとともに、該特定した第 2 保留記憶数、及びステップ Sb2, Sb5, Sb7 の判定結果を特定可能な事前判定コマンドを生成し、出力バッファにセットする (ステップ Sb4)。その後、主制御用 CPU30a は、コマンド設定処理を終了する。

【0148】

なお、本実施形態のコマンド設定処理は、特別図柄入力処理のサブルーチンとして実行されることから、第 2 特図変動ゲームの始動条件が成立する場合、第 2 保留指定コマンドと事前判定コマンドとが演出制御基板 31 (演出制御用 CPU31a) に出力される。

【0149】

以上のように、本実施形態では、大当たり判定値、リーチ判定値、及び変動パターン振分用テーブル TA に振分けられた変動パターン振分用乱数の各値が、変動内容判定値、及び該変動内容判定値に設定された値のうち少なくとも一部の値を含む演出判定値となる。また、変動パターン振分用テーブル TA において、変動パターン P4, P8 に振分けられた変動パターン振分用乱数の各値が、第 1 判定値、及び第 1 演出判定値となり、変動パターン P5, P9 に振分けられた変動パターン振分用乱数の各値が、第 2 判定値、及び第 2 演出判定値となる。そして、本実施形態では、主制御用 CPU30a が乱数判定手段として機能する。

【0150】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

図 10 に示すように、主制御用 CPU30a は、特図変動ゲームの開始条件が成立したか否かを判定する (ステップ Sc1)。ステップ Sc1 において、主制御用 CPU30a

は、特図変動ゲームの実行中ではなく、且つ大当り遊技中ではない場合にステップ S c 1 を肯定判定する一方で、特図変動ゲームの実行中、又は大当り遊技中である場合にステップ S c 1 を否定判定する。ステップ S c 1 の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 1 5 1 】

一方、ステップ S c 1 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 保留記憶数を読み出す (ステップ S c 2)。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、第 2 保留記憶数が 0 よりも大きいかなかを判定する (ステップ S c 3)。ステップ S c 3 の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 保留記憶数を読み出し (ステップ S c 4)、第 1 保留記憶数が 0 よりも大きいかなかを判定する (ステップ S c 5)。

10

【 0 1 5 2 】

ステップ S c 5 の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、デモ演出の開始を指示するデモ指定コマンドを既に出力したかなかを判定する (ステップ S c 6)。ステップ S c 6 の判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、デモ指定コマンドを出力する (ステップ S c 7)。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。また、ステップ S c 6 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 1 5 3 】

一方、ステップ S c 5 の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c に割り当てられた特別図柄変動処理フラグに第 1 特図変動ゲームを実行することを示す値 (0) を設定する (ステップ S c 8)。次に、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 保留記憶数を 1 減算し (ステップ S c 9)、当該第 1 保留記憶数に対応付けられて主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に記憶されている大当り判定用乱数の値、特図振分用乱数の値、リーチ判定用乱数の値、及び変動パターン振分用乱数の値を取得する (ステップ S c 10)。

20

【 0 1 5 4 】

より詳しく説明すると、主制御用 C P U 3 0 a は、最も早く記憶した第 1 保留記憶数 = 1 に対応付けられた第 1 記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出す。また、主制御用 C P U 3 0 a は、乱数を読み出した後、第 1 保留記憶数 = 2 に対応付けられた第 1 記憶領域に記憶されている各種乱数を第 1 保留記憶数 = 1 に対応付けられた第 1 記憶領域に記憶する。同様に、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 保留記憶数 = 3 に対応付けられた第 1 記憶領域に記憶されている各種乱数を第 1 保留記憶数 = 2 に対応付けられた第 1 記憶領域に記憶する。同様に、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 保留記憶数 = 4 に対応付けられた第 1 記憶領域に記憶されている各種乱数を第 1 保留記憶数 = 3 に対応付けられた第 1 記憶領域に記憶する。

30

【 0 1 5 5 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、各種乱数の値を読み出した後、第 1 保留記憶数 = 4 に対応付けられた第 1 記憶領域に記憶されている各種乱数を消去する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 保留記憶数を 1 減算した際、1 減算後の第 1 保留記憶数を表すように第 1 特別図柄保留表示装置 1 3 a の表示内容を制御する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、減算後の第 1 保留記憶数を指示する第 1 保留指定コマンドを出力バッファにセットする。

40

【 0 1 5 6 】

次に、主制御用 C P U 3 0 a は、図 1 1 に示すように、取得した大当り判定用乱数の値が大当り判定値と一致するか否かの大当り判定 (大当り抽選) を行う (ステップ S c 11)。詳しく説明すると、ステップ S c 11 において、主制御用 C P U 3 0 a は、確変フラグに設定された値を読み出し、確変状態であるかなかを特定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、前述のステップ S c 10 において読み出した値が、現在の遊技状態における大当り判定値と一致する値かなかを判定する。

【 0 1 5 7 】

本実施形態では、主制御用 C P U 3 0 a は、開始条件の成立を契機として、始動条件の

50

成立を契機に取得した大当たり判定用乱数の値と、大当たり判定値とが一致する場合には特図変動ゲームの変動内容として大当たり変動を決定する一方で、一致しない場合には大当たり変動とは異なる変動内容としてのはずれ変動を決定する変動内容決定手段として機能する。

【0158】

ステップSc11の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、前述のステップSc10において読み出した特図振分用乱数の値に基づき、特図による大当たり図柄の中から第1特別図柄表示装置12aにて確定停止表示させる確定停止図柄を決定する(ステップSc12)。

【0159】

その後、主制御用CPU30aは、前述のステップSc10において読み出した変動パターン振分用乱数の値をもとに、変動パターン振分用テーブルTAを参照して大当たり変動用の変動パターンを判定し、決定する(ステップSc13)。その後、主制御用CPU30aは、ステップSc14へ移行する。

【0160】

一方、ステップSc11の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ演出を実行させるか否かを判定するリーチ判定を行う(ステップSc15)。詳しく説明すると、主制御用CPU30aは、前述のステップSc10において主制御用RAM30cから取得したリーチ判定用乱数の値が、リーチ判定値に一致するか否かを判定する。

【0161】

ステップSc15の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、第1特別図柄表示装置12aにて確定停止表示させる確定停止図柄としてはずれ図柄を決定する(ステップSc16)。次に、主制御用CPU30aは、前述のステップSc10において読み出した変動パターン振分用乱数の値をもとに、変動パターン振分用テーブルTAを参照してはずれリーチ変動用の変動パターンを判定し、決定する(ステップSc17)。その後、主制御用CPU30aは、ステップSc14へ移行する。

【0162】

一方、ステップSc15の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、第1特別図柄表示装置12aにて確定停止表示させる確定停止図柄としてはずれ図柄を決定する(ステップSc18)。次に、主制御用CPU30aは、前述のステップSc10において読み出した変動パターン振分用乱数の値をもとに、変動パターン振分用テーブルTAを参照してはずれ変動用の変動パターンを判定し、決定する(ステップSc19)。その後、主制御用CPU30aは、ステップSc14へ移行する。

【0163】

そして、ステップSc14において、主制御用CPU30aは、演出制御基板31に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第1特図変動ゲームに関する各種処理を実行する。主制御用CPU30aは、変動パターンを指示するとともに飾図による図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを最初に出力する。同時に、主制御用CPU30aは、特図を変動開始させるように第1特別図柄表示装置12aの表示内容を制御する。また、同時に、主制御用CPU30aは、特図変動ゲームの変動時間の計測を開始する。また、主制御用CPU30aは、特図を指示する特図指定コマンドを出力する。そして、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0164】

なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、主制御用CPU30aは、指定した変動パターンに定められている変動時間に基づいて、決定した確定停止図柄を表示させるように第1特別図柄表示装置12aの表示内容を制御する。また、主制御用CPU30aは、指定した変動パターンに定められている変動時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

【0165】

一方、図10に示すように、ステップSc3の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄変動処理フラグに第2特図変動ゲームを実行することを示す値(1)

10

20

30

40

50

を設定する（ステップS c 2 0）。次に、主制御用C P U 3 0 aは、第2保留記憶数を1減算し（ステップS c 2 1）、当該第2保留記憶数に対応付けられて主制御用R A M 3 0 cの所定の記憶領域に記憶されている大当たり判定用乱数の値、特図振分用乱数の値、リーチ判定用乱数の値、及び変動パターン振分用乱数の値を取得する（ステップS c 2 2）。

【0166】

より詳しく説明すると、主制御用C P U 3 0 aは、最も早く記憶した第2保留記憶数 = 1に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出す。また、主制御用C P U 3 0 aは、乱数を読み出した後、第2保留記憶数 = 2に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を第2保留記憶数 = 1に対応付けられた第2記憶領域に記憶する。同様に、主制御用C P U 3 0 aは、第2保留記憶数 = 3に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を第2保留記憶数 = 2に対応付けられた第1記憶領域に記憶する。同様に、主制御用C P U 3 0 aは、第2保留記憶数 = 4に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を第2保留記憶数 = 3に対応付けられた第2記憶領域に記憶する。

10

【0167】

また、主制御用C P U 3 0 aは、第2保留記憶数 = 4に対応付けられた第2記憶領域に記憶されている各種乱数を消去する。また、主制御用C P U 3 0 aは、第2保留記憶数を1減算した際、1減算後の第2保留記憶数を表すように第2特別図柄保留表示装置13bの表示内容を制御する。また、主制御用C P U 3 0 aは、減算後の第2保留記憶数を指示する第2保留指定コマンドを出力バッファにセットする。

20

【0168】

次に、図11に示すように、主制御用C P U 3 0 aは、前述のステップS c 1 0において読み出した大当たり判定用乱数の値が主制御用R O M 3 0 bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かの大当たり判定（大当たり抽選）を行う（ステップS c 1 1）。なお、第2特図変動ゲームを開始させるときに行われるステップS c 1 1 ~ S c 1 9の処理は、第1特図変動ゲームを「第2特図変動ゲーム」と読み替え、第1特別図柄表示装置12aを「第2特別図柄表示装置12b」と読み替えるものとする。

【0169】

本実施形態の遊技機では、第1特図変動ゲーム用の変動パターン指定コマンドと、第2特図変動ゲーム用の変動パターン指定コマンドとは値が異ならされており、該コマンドの値から第1特図変動ゲーム、及び第2特図変動ゲームうち何れのゲームに関する変動パターンを指定するコマンドであるかを特定可能である。本実施形態の主制御用C P U 3 0 aは、決定した変動内容（変動パターン）に基づきゲーム表示手段となる各特別図柄表示装置12a, 12bを制御し、特図変動ゲームを表示させるゲーム制御手段として把握できる。

30

【0170】

次に、主制御用C P U 3 0 aが大当たり判定で肯定判定している場合に行う大当たり遊技処理について説明する。

主制御用C P U 3 0 aは、大当たりの特図変動ゲームが終了すると、最初にオープニング演出の実行を指示する大当たり遊技用のオープニングコマンドを生成し、出力バッファに設定する。次に、主制御用C P U 3 0 aは、オープニング時間（本実施形態では10秒）の経過後、ラウンド遊技を開始させる毎に、ラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを生成し、出力バッファに設定する。また、主制御用C P U 3 0 aは、大入賞口ソレノイドS O L 2を制御することにより、ラウンド遊技の開始に伴って大入賞口扉21aを開動作させて大入賞口21を開放させるとともに、各終了条件の何れかの成立を契機に大入賞口扉21aを開動作させて大入賞口21を閉鎖させる。そして、主制御用C P U 3 0 aは、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを生成するとともに、出力バッファに設定する。主制御用C P U 3 0 aは、エンディング時間の経過時にエンディング演出を終了させることによって大当たり遊技を終了させる。

40

50

【 0 1 7 1 】

次に、大当り遊技終了後の遊技状態に関して主制御用CPU30aが実行する制御を説明する。

主制御用CPU30aは、大当り遊技終了後に確変状態を付与する場合には確変フラグに「1」を設定するとともに、確変状態であることを指示する確変コマンドを出力する。一方、主制御用CPU30aは、大当り遊技終了後に確変状態を付与しない場合には確変フラグに「0」を設定するとともに、非確変状態であることを指示する非確変コマンドを出力する。

【 0 1 7 2 】

また、主制御用CPU30aは、変短状態を付与する場合には作動フラグに「1」を設定するとともに、変短状態であることを指示する作動コマンドを出力する。一方、主制御用CPU30aは、変短状態を付与しない場合には作動フラグに「0」を設定するとともに、非変短状態であることを指示する非作動コマンドを出力する。

【 0 1 7 3 】

また、主制御用CPU30aは、8R非確変大当りZC、Zcに基づく大当り遊技の終了後、該大当りに設定された変短上限回数（本実施形態では100回）を、作動回数として主制御用RAM30cの所定の記憶領域に設定する。そして、主制御用CPU30aは、特図変動ゲームが実行される毎に作動回数を1減算し、値が「0」となると、特図変動ゲームの終了時に作動フラグに「0」を設定し、非作動コマンドを出力する。また、主制御用CPU30aは、大当り遊技の開始時に、確変フラグ、作動フラグ、及び作動回数に「0」を設定する。これにより、大当り遊技中の遊技状態は、「変短なし非確変状態（通常状態）」となる。

【 0 1 7 4 】

次に、普通図柄に関して主制御用CPU30aが実行する処理を説明する。

主制御用CPU30aは、メイン制御プログラムに基づき普通図柄入力処理や普通図柄開始処理などの各種処理を実行する。本実施形態において主制御用CPU30aは、所定の制御周期（例えば、4ms）毎に普通図柄入力処理や普通図柄開始処理などの各種処理を実行する。

【 0 1 7 5 】

最初に、普通図柄入力処理を説明する。

主制御用CPU30aは、作動ゲート19へ遊技球が入球し、該遊技球を検知したゲートスイッチSW3が出力する検知信号を入力すると、主制御用RAM30cに記憶されている普図保留記憶数が上限数（本実施形態では4）未満であるか否かの保留判定を行う。保留判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、普図保留記憶数を1加算し、普図保留記憶数を書き換える。

【 0 1 7 6 】

その後、主制御用CPU30aは、普図当り判定用乱数の値を乱数生成回路30dから取得し、その値を普図保留記憶数に対応付けて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に格納する。なお、主制御用CPU30aは、保留判定の判定結果が否定の場合、上限数を超える普図保留記憶数の書き換えを行わないとともに、普図当り判定用乱数の値も取得しない。

【 0 1 7 7 】

次に、普図ゲームに関する普通図柄開始処理を説明する。

最初に、主制御用CPU30aは、普図ゲームの開始条件が成立したか否かの普図開始条件判定を行う。詳しく説明すると、主制御用CPU30aは、普図ゲームの実行中ではなく、且つ普図当り抽選の当選に基づく開閉羽根17の動作中ではない場合に普図開始条件判定を肯定判定する。その一方で、普図ゲームの実行中、又は普図当り抽選の当選に基づく開閉羽根17の動作中である場合、普図開始条件判定を否定判定する。

【 0 1 7 8 】

普図開始条件判定の判定結果が否定である場合、主制御用CPU30aは、普通図柄開

10

20

30

40

50

始処理を終了する。その一方で、普図開始条件判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、普図保留記憶数が「0」よりも大きいかなかの普図保留判定を行う。この判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、普通図柄開始処理を終了する。

【0179】

一方、普図保留判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、普図保留記憶数を1減算し、更新後（減算後）の普図保留記憶数を表示するように普通図柄保留表示装置16aの表示内容を制御する。また、主制御用CPU30aは、普図保留記憶数に対応付けられて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている普図当り判定用乱数の値を読み出す。そして、主制御用CPU30aは、読み出した普図当り判定用乱数の値と普図当り判定値を比較し、両値が一致するかなかの普図当り判定（普図当り抽選）を行う。このとき、主制御用CPU30aは、作動フラグを確認し、非変短状態の場合、非変短状態用の普図当り判定値を用いる一方で、変短状態の場合、変短状態用の普図当り判定値を用いる。この遊技状態に応じた普図当り判定値の選択により、変短状態中は、普図当り判定（普図当り抽選）で肯定判定される確率（当選確率）が高確率に変動する。

10

【0180】

また、主制御用CPU30aは、普図ゲームの変動時間を定めた普図用の変動パターンを選択する。このとき、主制御用CPU30aは、遊技状態が非変短状態の場合、第1の変動時間（例えば5秒）を定めた普図用の変動パターンを選択する一方で、遊技状態が変短状態の場合、第1の変動時間よりも短い第2の変動時間（例えば1秒）を定めた普図用の変動パターンを選択する。この遊技状態に応じた変動時間の異なる変動パターンの選択により、変短状態中は、普図ゲームの変動時間が短縮される。

20

【0181】

続いて、主制御用CPU30aは、決定した変動パターンに従って普通図柄表示装置16に普図ゲームを実行させる。そして、主制御用CPU30aは、普図用の変動パターンに定める変動時間の経過時に、普図当り判定を肯定判定している場合には当り図柄を普通図柄表示装置16に確定停止表示させる一方で、普図当り判定を否定判定している場合にははずれ図柄を普通図柄表示装置16に確定停止表示させる。

【0182】

また、普図当り判定を肯定判定した場合、主制御用CPU30aは、普図ゲームの終了後（当り図柄の確定停止表示後）、開閉羽根17を所定の動作パターンに従って開閉動作させる。主制御用CPU30aは、非変短状態時の場合、開閉羽根17を、第1開放時間（本実施形態では0.2秒）で第1回数（本実施形態では1回）分、開放動作させる。一方、主制御用CPU30aは、変短状態時の場合、開閉羽根17を、第1開放時間よりも長い第2開放時間（本実施形態では1.5秒）で、第1回数よりも多い第2回数（本実施形態では3回）分、開放動作させる。この遊技状態に応じた異なる動作パターンによる開閉羽根17の開放動作の制御により、変短状態中は、開閉羽根17の開放時間が長くなる。

30

【0183】

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

40

演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、当該コマンドに指示される変動パターンに対応する演出内容（変動内容）をもとに、画像データを選択する。また、演出制御用CPU31aは、特図指定コマンドを入力すると、当該コマンドにしたがって演出表示装置11に確定停止表示させる飾図を決定する。特図として大当り図柄が指示されている場合、演出制御用CPU31aは、大当りを認識し得る大当りの図柄組み合わせ（例えば、[777]）を決定する。

【0184】

その一方で、特図としてはずれ図柄が指示されている場合、演出制御用CPU31aは、飾図としてはずれの図柄組み合わせを決定する。このとき、はずれリーチ変動用の変動パターンが指示されている場合、演出制御用CPU31aは、飾図として、リーチの図柄

50

組み合わせを含むはずれの図柄組み合わせ（例えば、[1 2 1] など）を決定する。その一方、はずれ変動用の変動パターンが指示されている場合、演出制御用 CPU 31 a は、飾図として、リーチの図柄組み合わせを含まないはずれの図柄組み合わせ（例えば、[1 2 3] など）を決定する。

【 0 1 8 5 】

そして、演出制御用 CPU 31 a は、画像データをもとに図柄変動ゲームを画像表示させるように演出表示装置 11 の表示内容を制御する。その後、図柄変動ゲーム中に全図柄停止コマンドを入力すると、演出制御用 CPU 31 a は、決定した飾図を演出表示装置 11 に確定停止表示させて図柄変動ゲームを終了させる。また、演出制御用 CPU 31 a は、演出表示装置 11 の飾図による図柄変動ゲームの開始に伴って該ゲームの開始からの経過時間を計時し、その計時した時間と画像表示用データをもとに画像表示部 GH に映し出す画像を所定の制御周期毎（例えば、4 m s 毎）に切り替える。

10

【 0 1 8 6 】

また、演出制御用 CPU 31 a は、特図として大当たり図柄が指示されている場合、指示された大当たり図柄を演出制御用 RAM 31 c に記憶させる。演出制御用 CPU 31 a は、演出制御用 RAM 31 c に記憶されている大当たり図柄（大当たりの種類）を参照することにより、何れの大当たりに基づく大当たり遊技が付与されたかを把握するようになっている。

【 0 1 8 7 】

次に、大当たり遊技が付与された際に演出制御用 CPU 31 a が行う制御について説明する。

20

演出制御用 CPU 31 a は、オープニングコマンドを入力すると、予め決められた演出内容のオープニング演出を実行させるように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。また、演出制御用 CPU 31 a は、ラウンドコマンドを入力する毎に、予め決められた演出内容のラウンド演出を実行させるように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。そして、演出制御用 CPU 31 a は、エンディングコマンドを入力すると、予め決められた演出内容のエンディング演出を実行させるように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。

【 0 1 8 8 】

また、演出制御用 CPU 31 a は、確変コマンド、非確変コマンド、作動コマンド及び非作動コマンドを入力すると、確変状態や変短状態の付与状態を示す情報を演出制御用 RAM 31 c に設定する。演出制御用 CPU 31 a は、演出制御用 RAM 31 c の設定内容によって、遊技状態が確変状態であるか否か、変短状態であるか否かを把握している。

30

【 0 1 8 9 】

次に、演出制御用 CPU 31 a がデモ指定コマンドを入力する場合にデモ演出を行わせるための制御について説明する。

図 12 に示すように、本実施形態では、キャラクタ選択演出によって選択可能なキャラクタとして複数種類（本実施形態では 4 種類）のキャラクタ DA ~ DD が設定されている。

【 0 1 9 0 】

演出制御用 CPU 31 a は、デモ指定コマンドを入力すると、報知画像が表示されるように演出表示装置 11 の表示内容を制御する。また、演出制御用 CPU 31 a は、演出制御用 RAM 31 c に記憶される選択肢フラグに、キャラクタ DA を選択中であることを特定可能な値（情報）を設定するとともに、キャラクタ DA を模した画像が表示されるように演出表示装置 11 の表示内容を制御する。また、演出制御用 CPU 31 a は、選択肢フラグを設定すると、タイマに所定時間（本実施形態では 2 秒）を設定するとともに、所定の制御周期毎に減算し、選択肢フラグを設定してからの経過時間を計測する。

40

【 0 1 9 1 】

次に、演出制御用 CPU 31 a は、タイマの値が 0 になる、即ち選択肢フラグを設定してから所定時間が経過すると、キャラクタ DB を選択中であることを特定可能な値（情報）を選択肢フラグに設定して更新するとともに、キャラクタ DB を模した画像が表示され

50

るように演出表示装置 11 の表示内容を制御する。また、演出制御用 CPU 31a は、選択肢フラグを設定するとタイマに所定時間（本実施形態では 2 秒）を設定するとともに、所定の制御周期毎に減算し、選択肢フラグを設定してからの経過時間を計測する。

【0192】

次に、演出制御用 CPU 31a は、タイマの値が 0 になると、キャラクタ DC を選択中であることを特定可能な値（情報）を選択肢フラグに設定して更新するとともに、キャラクタ DC を模した画像が表示されるように演出表示装置 11 の表示内容を制御する。また、演出制御用 CPU 31a は、選択肢フラグを設定するとタイマに所定時間（本実施形態では 2 秒）を設定するとともに、所定の制御周期毎に減算し、選択肢フラグを設定してからの経過時間を計測する。

10

【0193】

次に、演出制御用 CPU 31a は、タイマの値が 0 になると、キャラクタ DD を選択中であることを特定可能な値（情報）を選択肢フラグに設定して更新するとともに、キャラクタ DD を模した画像が表示されるように演出表示装置 11 の表示内容を制御する。また、演出制御用 CPU 31a は、選択肢フラグを設定するとタイマに所定時間（本実施形態では 2 秒）を設定するとともに、所定の制御周期毎に減算し、選択肢フラグを設定してからの経過時間を計測する。

【0194】

そして、演出制御用 CPU 31a は、タイマの値が 0 になると、キャラクタ DA を選択中であることを特定可能な値（情報）を再び選択肢フラグに設定して更新するとともに、キャラクタ DA を模した画像が表示されるように演出表示装置 11 の表示内容を制御する。以降、演出制御用 CPU 31a は、キャラクタ DA キャラクタ DB キャラクタ DC キャラクタ DD キャラクタ DA ... の順に、所定時間が経過する毎に選択肢フラグの値を設定して更新するとともに、該選択肢フラグの値から特定可能なキャラクタを模した画像が表示されるように演出表示装置 11 の表示内容を制御する。

20

【0195】

そして、演出制御用 CPU 31a は、キャラクタ選択演出の実行中、演出用ボタン BT から操作信号を入力すると、該操作信号の入力時点において選択肢フラグに設定されている値から特定可能なキャラクタをキャラクタ選択演出によって遊技者が選択したキャラクタとして決定する。次に、演出制御用 CPU 31a は、演出制御用 RAM 31c に記憶されている選択キャラクタフラグに、演出用ボタン BT からの操作信号に基づき決定したキャラクタを特定可能な値を設定する。この選択キャラクタフラグは、前述した選択キャラクタ表示領域 Ra1 に表示させる選択キャラクタ画像 Ka の種類を特定するための制御フラグである。

30

【0196】

演出制御用 CPU 31a は、キャラクタ選択演出によってキャラクタを決定すると、演出用ボタン BT の操作によってキャラクタが決定されたことを報知する選択報知演出が表示されるように演出表示装置 11 の表示内容を制御する。この選択報知演出は、例えば「キャラクタ を選択」などの文字列を模した画像を演出表示装置 11 に表示する態様により行われる。

40

【0197】

また、演出制御用 CPU 31a は、キャラクタ選択演出によってキャラクタを決定すると、該決定したキャラクタを除くキャラクタ DA ~ DDの中から、選択キャラクタと対をなす 1 の相手キャラクタを所定の乱数を用いた抽選により決定する。そして、演出制御用 CPU 31a は、演出制御用 RAM 31c に記憶されている相手キャラクタフラグに、決定した相手キャラクタを特定可能な値（情報）を設定する。この相手キャラクタフラグは、前述した相手キャラクタ表示領域 Ra2 に表示させる相手キャラクタ画像 Kb の種類を特定するための制御フラグである。

【0198】

次に、演出制御用 CPU 31a がモード演出を実行させるために行う制御（モード移行

50

処理)について説明する。本実施形態において、演出制御用RAM31cには、実行中の演出モードを特定可能な値(情報)が設定されるモードフラグが記憶されている。演出制御用CPU31aは、モードフラグに設定された値から実行中の演出モードを把握している。

【0199】

演出制御用CPU31aは、16R確変大当りZA、Zaに基づく大当り遊技が終了すると、第1変短演出モードM2を実行中であることを特定可能な値(情報)をモードフラグに設定する。そして、演出制御用CPU31aは、第1変短演出モードM2用の表示レイアウトにて各種の情報画像が表示されるように演出表示装置11の表示内容を制御し、第1変短演出モードM2を実行させる。

10

【0200】

また、演出制御用CPU31aは、第1変短演出モードM2の実行中、変動パターン指定コマンドを入力すると、演出制御用RAM31cに記憶されている選択キャラクタフラグの値を参照し、キャラクタ選択演出にて決定された選択キャラクタを把握する。そして、演出制御用CPU31aは、把握した選択キャラクタを模した選択キャラクタ画像Kaが選択キャラクタ表示領域Ra1に表示されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0201】

また、演出制御用CPU31aは、8R確変大当りZB、Zb、及び8R非確変大当りZC、Zcの何れかに基づく大当り遊技が終了すると、第2変短演出モードM3を実行中であることを特定可能な値(情報)をモードフラグに設定する。そして、演出制御用CPU31aは、第2変短演出モードM3用の表示レイアウトにて各種の情報画像が表示されるように演出表示装置11の表示内容を制御し、第2変短演出モードM3を実行させる。

20

【0202】

また、演出制御用CPU31aは、8R確変大当りZB、Zb、及び8R非確変大当りZC、Zcの何れかに基づく大当り遊技が終了すると、演出制御用RAM31cの所定の記憶領域に、残回数表示領域Rdに表示させる変短残回数として100回を記憶させる。そして、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力する毎に、演出制御用RAM31cに記憶させている変短残回数を1減算するとともに、1減算後の変短残回数が残回数表示領域Rdに表示されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

30

【0203】

なお、演出制御用CPU31aは、8R確変大当りZB、Zbの何れかに基づく大当り遊技の終了後、100回の特図変動ゲームが終了した後は、変短状態が次回の大当りまで継続されることを報知する画像(例えば「リミットなし」などの文字列を模した画像)が残回数表示領域Rdに表示されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0204】

また、演出制御用CPU31aは、第2変短演出モードM3の実行中、変動パターン指定コマンドを入力すると、演出制御用RAM31cに記憶されている選択キャラクタフラグの値を参照し、キャラクタ選択演出にて決定された選択キャラクタを把握する。そして、演出制御用CPU31aは、把握した選択キャラクタを模した選択キャラクタ画像Kaが選択キャラクタ表示領域Ra1に表示されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

40

【0205】

また、演出制御用CPU31aは、第2変短演出モードM3の実行中、変動パターン指定コマンドを入力すると、演出制御用RAM31cに記憶されている相手キャラクタフラグの値を参照し、決定されている相手キャラクタを把握する。そして、演出制御用CPU31aは、把握した相手キャラクタを模した相手キャラクタ画像Kbが相手キャラクタ表示領域Ra2に表示されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0206】

50

また、演出制御用CPU31aは、第2変短演出モードM3の実行中において非作動コマンドを入力すると、非変短演出モードM1を実行中であることを特定可能な値(情報)をモードフラグに設定する。そして、演出制御用CPU31aは、非変短演出モードM1用の表示レイアウトにて各種の情報画像が表示されるように演出表示装置11の表示内容を制御し、非変短演出モードM1を実行させる。

【0207】

演出制御用CPU31aは、非変短演出モードM1の実行中、変動パターン指定コマンドを入力すると、演出制御用RAM31cに記憶されている選択キャラクタフラグの値を参照し、キャラクタ選択演出にて決定された選択キャラクタを把握する。そして、演出制御用CPU31aは、把握した選択キャラクタを模した選択キャラクタ画像Kaが選択キャラクタ表示領域Ra1に表示されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

10

【0208】

次に、演出制御用CPU31aが各保留表示領域Ha1~Ha4, Hb1~Hb4の表示態様を制御するために行う制御(第1保留表示処理)について説明する。なお、以下に説明する第1保留表示処理は、各演出モードM1~M3の実行中、及び大当たり遊技中に実行される。

【0209】

第1保留表示処理において、演出制御用CPU31aは、第1保留記憶数を指示する第1保留指定コマンドを入力すると、該第1保留指定コマンドに指示される第1保留記憶数に等しい個数の保留画像G1が第1保留表示領域Ha1~Ha4に表示されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

20

【0210】

詳しく説明すると、演出制御用CPU31aは、第1保留指定コマンドを入力すると、該コマンドに指示される第1保留記憶数と、演出制御用RAM31cに記憶させている第1保留記憶数とを比較する。そして、演出制御用CPU31aは、コマンドで指示された第1保留記憶数が、記憶させている第1保留記憶数から1増加している場合、第1保留表示領域Ha1~Ha4のうち、コマンドで指示された第1保留記憶数に対応付けられた第1保留表示領域に保留画像G1が表示されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。また、演出制御用CPU31aは、第1保留指定コマンドで指示された第1保留記憶数を演出制御用RAM31cに記憶させる。

30

【0211】

一方、演出制御用CPU31aは、コマンドで指示された第1保留記憶数が、記憶させている第1保留記憶数から1減少している場合、第1保留表示領域Ha1~Ha4のうち、コマンドで指示された第1保留記憶数を超える第1保留記憶数に対応付けられた第1保留表示領域の保留画像G1が消去されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。また、演出制御用CPU31aは、第1保留指定コマンドで指示された第1保留記憶数を演出制御用RAM31cに記憶させる。

【0212】

例えば、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに第1保留記憶数=2が記憶されており、且つ第1保留記憶数=3を指示する第1保留指定コマンドを入力する場合には、第1保留表示領域Ha1, Ha2に加えて、第1保留表示領域Ha3に保留画像G1が表示されるように演出表示装置11の表示内容を制御する。同様に、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに第1保留記憶数=4が記憶されており、且つ第1保留記憶数=3を指示する第1保留指定コマンドを入力する場合には、第1保留表示領域Ha4に表示させている保留画像G1が消去されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

40

【0213】

また、第1保留表示処理において、演出制御用CPU31aは、第2保留記憶数を指示する第2保留指定コマンドを入力すると、該第2保留指定コマンドに指示される第2保留記憶数に等しい個数の保留画像G2が第2保留表示領域Hb1~Hb4に表示されるよう

50

に、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。

【0214】

詳しく説明すると、演出制御用 CPU 31a は、第 2 保留指定コマンドを入力すると、該コマンドに指示される第 2 保留記憶数と、演出制御用 RAM 31c に記憶させている第 2 保留記憶数とを比較する。そして、演出制御用 CPU 31a は、コマンドで指示された第 2 保留記憶数が、記憶させている第 2 保留記憶数から 1 増加している場合、第 2 保留表示領域 Hb1 ~ Hb4 のうち、コマンドで指示された第 2 保留記憶数に対応付けられた第 2 保留表示領域に保留画像 G2 が表示されるように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。また、演出制御用 CPU 31a は、第 2 保留指定コマンドで指示された第 2 保留記憶数を演出制御用 RAM 31c に記憶させる。

10

【0215】

一方、演出制御用 CPU 31a は、コマンドで指示された第 2 保留記憶数が、記憶させている第 2 保留記憶数から 1 減少している場合、第 2 保留表示領域 Hb1 ~ Hb4 のうち、コマンドで指示された第 2 保留記憶数を超える第 2 保留記憶数に対応付けられた第 2 保留表示領域の保留画像 G2 が消去されるように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。また、演出制御用 CPU 31a は、第 2 保留指定コマンドで指示された第 2 保留記憶数を演出制御用 RAM 31c に記憶させる。

【0216】

例えば、演出制御用 CPU 31a は、演出制御用 RAM 31c に第 2 保留記憶数 = 2 が記憶されており、且つ第 2 保留記憶数 = 3 を指示する第 2 保留指定コマンドを入力する場合には、第 2 保留表示領域 Hb1, Hb2 に加えて、第 2 保留表示領域 Hb3 に保留画像 G2 が表示されるように演出表示装置 11 の表示内容を制御する。同様に、演出制御用 CPU 31a は、演出制御用 RAM 31c に第 2 保留記憶数 = 4 が記憶されており、且つ第 2 保留記憶数 = 3 を指示する第 2 保留指定コマンドを入力する場合には、第 2 保留表示領域 Hb4 に表示させている保留画像 G2 が消去されるように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。

20

【0217】

このような構成により、本実施形態の遊技機では、主制御用 RAM 30c に記憶されている第 1 保留記憶数と等しい個数の保留画像 G1 が第 1 保留表示領域 Ha1 ~ Ha4 に表示される。また、本実施形態では、主制御用 RAM 30c に記憶されている第 2 保留記憶数と等しい個数の保留画像 G2 が第 2 保留表示領域 Hb1 ~ Hb4 に表示される。

30

【0218】

次に、非変短演出モード M1 の実行中、演出制御用 CPU 31a が第 3 保留表示領域 Hc1 ~ Hc4 の表示態様を制御するために行う制御（第 2 保留表示処理）について説明する。なお、前述のように、非変短演出モード M1 の実行中（非変短状態）には、事前判定コマンドが主制御用 CPU 30a から出力されない。

【0219】

第 2 保留表示処理において、演出制御用 CPU 31a は、第 1 保留記憶数を指示する第 1 保留指定コマンドを入力すると、該第 1 保留指定コマンドに指示される第 1 保留記憶数に等しい個数の保留画像 G3 が第 3 保留表示領域 Hc1 ~ Hc4 に表示されるように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。

40

【0220】

詳しく説明すると、演出制御用 CPU 31a は、第 1 保留指定コマンドを入力すると、該コマンドに指示される第 1 保留記憶数と、演出制御用 RAM 31c に記憶させている第 1 保留記憶数とを比較する。そして、演出制御用 CPU 31a は、コマンドで指示された第 1 保留記憶数が、記憶させている第 1 保留記憶数から 1 増加している場合、第 3 保留表示領域 Hc1 ~ Hc4 のうち、コマンドで指示された第 1 保留記憶数に対応付けられた第 3 保留表示領域に保留画像 G3 が表示されるように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。

【0221】

50

一方、演出制御用CPU31aは、コマンドで指示された第1保留記憶数が、記憶されている第1保留記憶数から1減少している場合、第3保留表示領域Hc1～Hc4のうち、コマンドで指示された第1保留記憶数を超える第1保留記憶数に対応付けられた第3保留表示領域の保留画像G3が消去されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0222】

例えば、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに第1保留記憶数=2が記憶されており、且つ第1保留記憶数=3を指示する第1保留指定コマンドを入力する場合には、第3保留表示領域Hc1、Hc2に加えて、第3保留表示領域Hc3に保留画像G3が表示されるように演出表示装置11の表示内容を制御する。同様に、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに第1保留記憶数=4が記憶されており、且つ第1保留記憶数=3を指示する第3保留指定コマンドを入力する場合には、第3保留表示領域Hc4に表示させている保留画像G3が消去されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

10

【0223】

次に、各変短演出モードM2、M3の実行中、事前判定コマンドの入力を契機として演出制御用CPU31aが第3保留表示領域Hc1～Hc4の表示態様を制御するために行う制御(第3保留表示処理)について説明する。

【0224】

第3保留表示処理において、演出制御用CPU31aは、事前判定コマンドを入力すると、該事前判定コマンドで特定可能な第2保留記憶数に対応する演出制御用RAM31cの記憶領域に事前判定コマンドの値を記憶させるようになっている。なお、前述のように、本実施形態の遊技機では、遊技状態が変短状態である場合にのみ第2特図変動ゲームを対象とした事前判定コマンドが主制御用CPU30aから出力される。

20

【0225】

詳しく説明すると、演出制御用RAM31cには、第2保留記憶数=1に対応付けられた記憶領域、第2保留記憶数=2に対応付けられた記憶領域、第2保留記憶数=3に対応付けられた記憶領域、及び第2保留記憶数=4に対応付けられた記憶領域が設定されている。また、演出制御用RAM31cには、実行中の第2特図変動ゲームに対応付けられた記憶領域が設定されている。なお、以下の説明では、実行中の特図変動ゲームに対応付けられた記憶領域を、保留記憶数=0に対応付けられた記憶領域と示す場合がある。そして、演出制御用CPU31aは、例えば事前判定コマンドE103Hを入力した場合、該コマンドから特定可能な第2保留記憶数=3に対応付けられた記憶領域に事前判定コマンドE103Hを記憶させる。

30

【0226】

次に、演出制御用CPU31aは、実行中の演出モードが第2変短演出モードM3であるか否かを判定する。この判定結果が否定である場合(第1変短演出モードM2を実行中の場合)、演出制御用CPU31aは、事前判定コマンドとともに入力する第2保留指定コマンドに指示される第2保留記憶数に等しい個数の保留画像G3が第3保留表示領域Hc1～Hc4に表示されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

40

【0227】

即ち、演出制御用CPU31aは、事前判定コマンドとともに第2保留指定コマンドを入力している場合、第3保留表示領域Hc1～Hc4のうち、コマンドで指示された第2保留記憶数に対応付けられた領域に保留画像G3が表示されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。なお、事前判定コマンドとともに第2保留指定コマンドを入力している場合は、必ず第2保留記憶数が1増加する場合である。

【0228】

一方、実行中の演出モードが第2変短演出モードM3であるか否かの判定結果が肯定の場合(第2変短演出モードM3を実行中の場合)、入力した事前判定コマンドから第2特図変動ゲームの変動内容を特定する。そして、演出制御用CPU31aは、特定した変動

50

内容をもとに第2保留表示領域H b 1 ~ H b 4に表示させる保留画像G 4を決定するとともに、該決定した保留画像G 4を表示させ、保留演出を実行させる。以下、詳細に説明する。

【0229】

最初に、第2変短演出モードM 3の実行中、第3保留表示領域H c 1 ~ H c 4に表示可能な保留画像G 4(キャラクタ)について説明する。

図12に示すように、本実施形態の遊技機では、キャラクタ選択演出により選択(決定)される選択キャラクタに対して、複数段階の大当たり期待度に区分して複数種類(本実施形態では6種類)のキャラクタがそれぞれ対応付けられている。各選択キャラクタD A ~ D Dに対応付けられるキャラクタに設定される大当たり期待度は、期待度区分1 A、期待度区分1 B、期待度区分2 A、期待度区分2 B、期待度区分3 A、及び期待度区分3 Bの6段階とされている。以下の説明では、期待度区分1 A、1 B、2 A、2 B、3 A、3 Bを纏めて「期待度区分1 A ~ 3 B」と示す場合がある。

10

【0230】

キャラクタD Aには、期待度区分1 AのキャラクタA 1 a、期待度区分1 BのキャラクタA 1 b、期待度区分2 AのキャラクタA 2 a、期待度区分2 BのキャラクタA 2 b、期待度区分3 AのキャラクタA 3 a、及び期待度区分3 BのキャラクタA 3 bが対応付けられている。キャラクタD Bには、期待度区分1 AのキャラクタB 1 a、期待度区分1 BのキャラクタB 1 b、期待度区分2 AのキャラクタB 2 a、期待度区分2 BのキャラクタB 2 b、期待度区分3 AのキャラクタB 3 a、及び期待度区分3 BのキャラクタB 3 bが対

20

【0231】

また、キャラクタD Cには、期待度区分1 AのキャラクタC 1 a、期待度区分1 BのキャラクタC 1 b、期待度区分2 AのキャラクタC 2 a、期待度区分2 BのキャラクタC 2 b、期待度区分3 AのキャラクタC 3 a、及び期待度区分3 BのキャラクタC 3 bが対応付けられている。キャラクタD Dには、期待度区分1 AのキャラクタD 1 a、期待度区分1 BのキャラクタD 1 b、期待度区分2 AのキャラクタD 2 a、期待度区分2 BのキャラクタD 2 b、期待度区分3 AのキャラクタD 3 a、及び期待度区分3 BのキャラクタD 3 bが対応付けられている。

【0232】

本実施形態において、キャラクタD A ~ D Dと、各キャラクタD A ~ D Dに対応付けられるキャラクタとの関係は、例えば「戦国大名」と「部下である武将」との関係のように、キャラクタD A ~ D Dとの関連性を比較的容易に連想できる関係とされている。また、本実施形態の遊技機では、期待度区分1 A < 1 B < 2 A < 2 B < 3 A < 3 Bの順に、強い印象(イメージ)を遊技者に想起(連想)させるキャラクタが対応付けられている。

30

【0233】

そして、演出制御用CPU 31 aは、演出制御用RAM 31 cから保留演出判定用乱数の値を取得するとともに、該取得した乱数の値と、入力する事前判定コマンドの値(変動内容)とをもとに、保留演出振分用テーブルT Bを参照して表示させる保留画像G 4の期待度区分を決定する。ここで、保留演出振分用テーブルT Bについて詳しく説明する。この保留演出振分用テーブルT Bは、演出制御用ROM 31 bに記憶されている。

40

【0234】

図13に示すように、保留演出振分用テーブルT Bには、事前判定コマンドE 1 H ~ E 5 H、F 1 H ~ F 4 H毎に区分して、期待度区分1 A ~ 3 Bに加えて、キャラクタE 1 ~ E 4を模した保留画像G 4の表示が対応付けられている。そして、保留演出振分用テーブルT Bでは、事前判定コマンド毎に区分して、期待度区分1 A ~ 3 B、及びキャラクタE 1 ~ E 4を模した保留画像G 4の表示に対して、保留演出判定用乱数の値が当該乱数の値の取り得る数値(0 ~ 250までの全251通りの整数値)の中から所定個数ずつ振り分けられている。

【0235】

50

保留演出振分用テーブルＴＢにおける乱数の振分態様によれば、期待度区分１Ａ＜１Ｂ＜２Ａ＜２Ｂ＜３Ａ＜３Ｂの順に、事前判定コマンドＥ１Ｈ～Ｅ５Ｈを入力したときの選択割合と、事前判定コマンドＦ１Ｈ～Ｆ４Ｈを入力したときの選択割合の合算割合に占める、事前判定コマンドＦ１Ｈ～Ｆ４Ｈを入力したときの選択割合が高くなる。即ち、期待度区分１Ａ＜１Ｂ＜２Ａ＜２Ｂ＜３Ａ＜３Ｂの順に、各期待度区分に対応付けられたキャラクタを模した保留画像Ｇ４の大当たり期待度が高くなる。したがって、本実施形態の保留画像Ｇ４には、大当たり期待度を異ならせた複数種類の保留画像Ｇ４を含むことになる。

【０２３６】

また、保留演出振分用テーブルＴＢにおける乱数の振分態様によれば、事前判定コマンドＥ１Ｈ（通常変動）、又は事前判定コマンドＥ２Ｈ、Ｆ１Ｈ（ノーマルリーチ演出ＮＲ）を入力する場合には、保留画像Ｇ４の期待度区分３Ａ、３Ｂが決定され得ない。その一方で、事前判定コマンドＥ３Ｈ～Ｅ５Ｈ、Ｆ２Ｈ～Ｆ４Ｈ（スーパーリーチ演出ＳＰ）を入力する場合には、期待度区分３Ａ、３Ｂが決定され得る。したがって、期待度区分３Ａ、３Ｂに対応付けられたキャラクタを模した保留画像Ｇ４が第３保留表示領域Ｈｃ１～Ｈｃ４に表示される場合には、該保留画像Ｇ４に対応付けられる第２特図変動ゲームに伴わせてスーパーリーチ演出の何れかが実行されることを確定的に認識できる。

【０２３７】

また、保留演出振分用テーブルＴＢにおける乱数の振分態様によれば、事前判定コマンドＥ５Ｈ、Ｆ４Ｈ（スーパーリーチ演出ＳＰ３）が指定された場合にのみ、キャラクタＥ１～Ｅ４を模した保留画像Ｇ４の表示が決定され得る。したがって、キャラクタＥ１～Ｅ４のうち何れかの保留画像Ｇ４が第３保留表示領域Ｈｃ１～Ｈｃ４に表示される場合には、該保留画像Ｇ４に対応付けられる第２特図変動ゲームに伴わせてスーパーリーチ演出ＳＰ３が実行されることを確定的に認識できる。なお、保留演出振分用テーブルＴＢにおける乱数の振分態様によれば、キャラクタＥ１＜Ｅ２＜Ｅ３＜Ｅ４の順に、各キャラクタを模した保留画像Ｇ４に設定される大当たり期待度が高くなる。

【０２３８】

そして、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、期待度区分１Ａ～３Ｂの何れかを決定する場合、演出制御用ＲＡＭ３１ｃに記憶されている選択キャラクタフラグの値をもとに、選択キャラクタを把握する。そして、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、把握した選択キャラクタと、決定している保留画像Ｇ４の期待度区分との組み合わせから、第３保留表示領域Ｈｃ１～Ｈｃ４に表示させる具体的な保留画像Ｇ４を決定する。

【０２３９】

例えば、図１２に示すように、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、把握した選択キャラクタがキャラクタＤＡであり、期待度区分３Ｂを決定している場合、第３保留表示領域Ｈｃ１～Ｈｃ４に表示させる保留画像Ｇ４として、キャラクタＡ３ｂを模した保留画像Ｇ４を決定する。また、例えば、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、把握した選択キャラクタがキャラクタＤＤであり、期待度区分２Ａを決定している場合、第３保留表示領域Ｈｃ１～Ｈｃ４に表示させる保留画像Ｇ４として、キャラクタＤ２ａを模した保留画像Ｇ４を決定する。

【０２４０】

次に、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、入力している事前判定コマンドで特定可能な第２保留記憶数に対応付けられた演出制御用ＲＡＭ３１ｃの記憶領域に対して、決定した保留画像Ｇ４を特定可能な値（情報）を設定する。以下の説明では、第２保留記憶数に対応付けられた記憶領域に記憶される保留画像Ｇ４を特定可能な値を「保留画像特定値」と示す。演出制御用ＣＰＵ３１ａは、第２保留記憶数に対応付けて記憶された保留画像特定値を参照することにより、第３保留表示領域Ｈｃ１～Ｈｃ４に表示させる保留画像Ｇ４を把握する。

【０２４１】

そして、演出制御用ＣＰＵ３１ａは、決定した保留画像Ｇ４が、第３保留表示領域Ｈｃ１～Ｈｃ４のうち、事前判定コマンドとともに入力した第２保留指定コマンドで特定可能な第２保留記憶数に対応付けられた表示領域に表示されるように、演出表示装置１１の表

示内容を制御する。

【0242】

本実施形態では、期待度区分1Aに対応付けられた各キャラクタを模した保留画像G4が通常保留画像となり、期待度区分1B, 2A, 2B, 3A, 3Bに対応付けられた各キャラクタを模した保留画像G4が特定保留画像、及び第1特定保留画像となる。また、キャラクタE1～E4を模した保留画像G4が第2特定保留画像となる。そして、演出制御用CPU31aは、事前判定コマンドに基づき演出表示装置11を制御することにより保留画像G4を表示させ、該保留画像G4に対応付けられた第2特図変動ゲームにおける大当たり期待度を示す保留演出を実行させる制御を可能な保留演出制御手段として機能する。

【0243】

次に、各変短演出モードM2, M3の実行中、変動パターン指定コマンドの入力を契機として演出制御用CPU31aが第3保留表示領域Hc1～Hc4の表示態様を制御するために行う制御(第4保留表示処理)について説明する。

【0244】

第4保留表示処理において、演出制御用CPU31aは、第2特図変動ゲーム用の変動パターン指定コマンドを入力すると、演出制御用RAM31cにおいて、第2保留記憶数=1に対応付けられた記憶領域に記憶されている事前判定コマンドの値、及び保留画像特定値を第2保留記憶数=0に対応付けられた記憶領域に記憶させる。また、演出制御用CPU31aは、第2保留記憶数=2に対応付けられた記憶領域に記憶されている事前判定コマンドの値、及び保留画像特定値を第2保留記憶数=1に対応付けられた記憶領域に記憶する。同様に、演出制御用CPU31aは、第2保留記憶数=3に対応付けられた記憶領域に記憶されている事前判定コマンドの値、及び保留画像特定値を第2保留記憶数=2に対応付けられた記憶領域に記憶する。さらに、演出制御用CPU31aは、第2保留記憶数=4に対応付けられた記憶領域に記憶されている事前判定コマンドの値、及び保留画像特定値を第2保留記憶数=3に対応付けられた記憶領域に記憶する(所謂「シフト処理」)。このとき、演出制御用CPU31aは、第2保留記憶数=4に対応付けられた記憶領域に記憶されている事前判定コマンドの値、及び保留画像特定値を消去(クリア)する。

【0245】

次に、演出制御用CPU31aは、実行中の演出モードが第2変短演出モードM3であるか否かを判定する。この判定結果が否定である場合(第1変短演出モードM2を実行中の場合)、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドとともに入力する第2保留指定コマンドに指示される第2保留記憶数に等しい個数の保留画像G3が第3保留表示領域Hc1～Hc4に表示されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。なお、変動パターン指定コマンドとともに第2保留指定コマンドを入力している場合は、必ず第2保留記憶数が1減少する場合である。

【0246】

即ち、演出制御用CPU31aは、第2特図変動ゲーム用の変動パターン指定コマンドの入力を契機として、第3保留表示領域Hc1に表示されている保留画像G3が消去され、第3保留表示領域Hc2に表示されている保留画像G3が第3保留表示領域Hc1へ移動表示されるように演出表示装置11の表示内容を制御する。さらに、演出制御用CPU31aは、第3保留表示領域Hc3に表示されている保留画像G3が第3保留表示領域Hc2へ、第3保留表示領域Hc4に表示されている保留画像G3が第3保留表示領域Hc3へ移動表示されるように演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0247】

一方、実行中の演出モードが第2変短演出モードM3であるか否かの判定結果が肯定の場合、演出制御用CPU31aは、第2保留記憶数=0に対応付けられた記憶領域に記憶されている保留画像特定値から特定可能な保留画像G4が第1実行情報表示領域Rb1に表示されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。同様に、演出制御用CPU31aは、第2保留記憶数=1～4にそれぞれ対応付けられた記憶領域に記憶されている

10

20

30

40

50

各保留画像特定値から特定可能な保留画像 G 4 が、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 にそれぞれ表示されるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

【 0 2 4 8 】

即ち、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 2 特図変動ゲーム用の変動パターン指定コマンドの入力を契機として、第 3 保留表示領域 H c 1 に表示されている保留画像 G 4 が第 1 実行情報表示領域 R b 1 へ、第 3 保留表示領域 H c 2 に表示されている保留画像 G 4 が第 3 保留表示領域 H c 1 へ移動表示されるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。さらに、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 3 保留表示領域 H c 3 に表示されている保留画像 G 4 が第 3 保留表示領域 H c 2 へ、第 3 保留表示領域 H c 4 に表示されている保留画像 G 4 が第 3 保留表示領域 H c 3 へ移動表示されるように演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

10

【 0 2 4 9 】

このように、第 4 保留表示処理では、第 2 特図変動ゲームが開始される毎に、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に表示させている保留画像 G 4 を、該保留画像 G 4 を表示させている第 3 保留表示領域よりも 1 回早い実行順序に対応付けられた第 3 保留表示領域へ移動するように表示させる。そして、この第 4 保留表示処理では、第 2 特図変動ゲームの開始のときに、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 において最も早い実行順序に対応付けられた第 3 保留表示領域に表示させている保留画像 G 4 を第 1 実行情報表示領域 R b 1 へ移動するように表示させる。

【 0 2 5 0 】

20

次に、第 2 変短演出モード M 3 の実行中、演出制御用 C P U 3 1 a が各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4、及び第 2 実行情報表示領域 R b 2 に特定画像 G 5 を表示させるために行う制御について説明する。

【 0 2 5 1 】

まず、事前判定コマンドを入力する場合に、演出制御用 C P U 3 1 a が特定演出を実行させるために行う制御（特定演出設定処理）について説明する。

演出制御用 C P U 3 1 a は、事前判定コマンドを入力すると、演出制御用 R A M 3 1 c に記憶される特定演出フラグに、事前判定コマンドで特定可能な図柄変動ゲームの変動内容に応じた種類の特定画像 G 5 を各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示させる特定演出状態中であることを示す値（情報）が設定されているか否かを判定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、特定演出フラグに特定演出状態中であることを示す値が設定されている場合、特定演出設定処理を終了する。

30

【 0 2 5 2 】

一方、演出制御用 C P U 3 1 a は、特定演出フラグに特定演出状態中であることを示す値が設定されていない場合、事前判定コマンドで特定可能な第 2 保留記憶数より小さい第 2 保留記憶数に対応付けられた記憶領域に、はずれ変動となる事前判定コマンド E 1 H のみが記憶されているか否かの保留記憶判定を行う。即ち、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留記憶判定において、はずれ変動となる第 2 特図変動ゲームのみが保留中であるか否かを判定している。演出制御用 C P U 3 1 a は、保留記憶判定の判定結果が否定の場合（はずれ変動以外の第 2 特図変動ゲームが保留中である場合）、特定演出設定処理を終了する。

40

【 0 2 5 3 】

一方、演出制御用 C P U 3 1 a は、保留記憶判定の判定結果が肯定の場合（はずれ変動の第 2 特図変動ゲームのみが保留中である場合）、特定演出状態を開始（生起）させるか否かの特定演出判定を、所定の乱数を用いた抽選により行う。例えば、演出制御用 C P U 3 1 a は、事前判定コマンドの値に関係なく、4 分の 1 の確率で特定演出判定を肯定判定し、4 分の 3 の確率で特定演出判定を否定判定する。演出制御用 C P U 3 1 a は、特定演出判定の判定結果が否定の場合、特定演出設定処理を終了する。

【 0 2 5 4 】

一方、演出制御用 C P U 3 1 a は、特定演出判定の判定結果が肯定の場合、特定演出フラグに特定演出状態中であることを示す値を設定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は

50

、入力した事前判定コマンドから第2保留記憶数を特定するとともに、該特定した第2保留記憶数を特定演出回数として演出制御用RAM31cに記憶させる。この特定演出回数は、特定演出状態を生起させる第2特図変動ゲームの回数となる。その後、演出制御用CPU31aは、特定演出設定処理を終了する。

【0255】

次に、変動パターン指定コマンドを入力する場合に、演出制御用CPU31aが特定演出を実行させるために行う制御（特定演出実行処理）について説明する。

演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、演出制御用RAM31cに記憶されている特定演出フラグの値を参照し、特定演出状態中であるか否かの特定演出実行判定を行う。演出制御用CPU31aは、特定演出実行判定の判定結果が肯定の場合（特定演出状態中である場合）、演出制御用RAM31cに記憶されている特定演出回数を1減算するとともに、該減算後の特定演出回数が1以上であるか否かの残回数判定を行う。

【0256】

演出制御用CPU31aは、残回数判定の判定結果が肯定の場合（特定演出回数が1以上である場合）、各特定画像表示領域Rc1～Rc4に表示させる特定画像G5の組み合わせを特定可能な特定画像パターンを決定する。ここで、本実施形態の遊技機に用意された特定画像パターンPa1～Pa12について詳しく説明する。

【0257】

図14に示すように、各特定画像パターンPa1～Pa12には、各特定画像表示領域Rc1～Rc4のうち、1つ、2つ、3つ、又は4つの表示領域に表示させる特定画像G5の期待度区分が特定されている。例えば、特定画像パターンPa1には、期待度区分1A、2A、2B、3Aと、これら期待度区分に対応付けられたキャラクタを模した4つの特定画像G5の表示が特定されている。また、例えば特定画像パターンPa9には、期待度区分1A、2Aと、これら期待度区分に対応付けられたキャラクタを模した2つの特定画像G5の表示が特定されている。

【0258】

そして、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cから特定画像振分用乱数の値を取得するとともに、該乱数の値と、特定演出回数に示される第2保留記憶数に対応付けられた記憶領域に記憶されている事前判定コマンドの値とをもとに、第1特定画像パターン振分用テーブルTC1を参照して特定画像パターンを決定する。ここで、第1特定画像パターン振分用テーブルTC1について詳しく説明する。第1特定画像パターン振分用テーブルTC1は、演出制御用ROM31bに記憶されている。

【0259】

図15に示すように、第1特定画像パターン振分用テーブルTC1では、事前判定コマンド毎に区分して、「現状維持」、及び特定画像パターンPa1～Pa12に対して特定画像振分用乱数の値が当該乱数の値の取り得る数値（0～250までの全251通りの整数値）の中から所定個数ずつ振り分けられている。なお、第1特定画像パターン振分用テーブルTC1に示す「現状維持」は、前回の特図変動ゲームで用いた特定画像パターンをそのまま維持することを示す。例えば、第1特定画像パターン振分用テーブルTC1では、事前判定コマンドE1Hが記憶されている場合、251分の201の確率で「現状維持」が、251分の25の確率で特定画像パターンPa1が、251分の5の確率で特定画像パターンPa4が決定され得る。

【0260】

第1特定画像パターン振分用テーブルTC1における乱数の振分態様によれば、特定画像パターンPa1～Pa12は、「現状維持」と比較してはずれ（事前判定コマンドE1H～E5H）の場合に決定される割合と、大当たり（事前判定コマンドF1H～F4H）の場合に決定される割合との合算割合に占める、大当たりの場合に決定される割合が高くなる。

【0261】

10

20

30

40

50

このため、本実施形態では、第2特図変動ゲームの開始に伴って各特定画像表示領域Rc1～Rc4に表示される特定画像G5が「変更示唆演出」を経て変更される場合、変更されない場合と比較して保留中の第2特図変動ゲームにおける大当たり期待度が高くなる。したがって、本実施形態では、各特定画像表示領域Rc1～Rc4に表示される特定画像G5が変更されるか否かに応じて、保留中の第2特図変動ゲームにおける大当たり期待度を認識させ得るようになっている。

【0262】

また、第1特定画像パターン振分用テーブルTC1によれば、特定画像パターンPa1～Pa12は、「現状維持」と比較してはずれ変動（事前判定コマンドE1H）の場合に決定される割合と、リーチ変動（事前判定コマンドE2H～E5H，F1H～F4H）の場合に決定される割合との合算割合に占める、リーチ変動の場合に決定される割合が高くなる。

10

【0263】

このため、各種のリーチ演出を伴う第2特図変動ゲームが保留中の場合には、前回の特図変動ゲームにおいて各特定画像表示領域Rc1～Rc4に表示されていた特定画像G5が、今回の特図変動ゲームにおける「変更示唆演出」を経て異なる特定画像G5に変更される可能性が高くなる。したがって、本実施形態では、変更示唆演出によって特定画像G5が変更される状況から、保留中の第2特図変動ゲームに伴わせてリーチ演出が実行される可能性が高いことを認識させ得る。

【0264】

20

また、第1特定画像パターン振分用テーブルTC1によれば、特定画像パターンPa1＜Pa2＜…＜Pa11＜Pa12の順に、はずれ（事前判定コマンドE1H～E5H）の場合に決定される割合と、大当たり（事前判定コマンドF1H～F4H）の場合に決定される割合との合算割合に占める、大当たりの場合に決定される割合が高くなる。

【0265】

このため、本実施形態では、各特定画像表示領域Rc1～Rc4における特定画像G5の表示数が4つ＜3つ＜2つ＜1つの順に減少するほど、大当たり期待度が高くなる。したがって、本実施形態では、各特定画像表示領域Rc1～Rc4に表示される特定画像G5の個数に応じて、保留中の第2特図変動ゲームにおける大当たり期待度を認識させ得るようになっている。

30

【0266】

また、本実施形態では、はずれ変動を特定可能な事前判定コマンドE1H、又はノーマルリーチ演出NRを特定可能な事前判定コマンドE2H，F1Hが指定される場合、特定画像パターンPa1～Pa4を決定可能である一方で、特定画像パターンPa5～Pa12が決定され得ない。また、本実施形態では、スーパーリーチ演出を特定可能な事前判定コマンドE3H，E4H，F2H，F3Hが指定される場合、特定画像パターンPa1～Pa8を決定可能である一方で、特定画像パターンPa9～Pa12が決定され得ない。また、本実施形態では、スーパーリーチ演出SP3を特定可能な事前判定コマンドE5H，F4Hが指定される場合、特定画像パターンPa1～Pa12を決定可能である。

【0267】

40

このため、本実施形態では、各特定画像表示領域Rc1～Rc4における特定画像G5の表示数が2つ以下となることで、スーパーリーチ演出SP1～SP3の何れかとなる第2特図変動ゲームが保留中である可能性があることを認識できる。また、本実施形態では、各特定画像表示領域Rc1～Rc4における特定画像G5の表示数が1つとなることで、スーパーリーチ演出SP3となる第2特図変動ゲームが保留中である可能性があることを認識できる。

【0268】

そして、演出制御用CPU31aは、特定画像パターンを決定すると、該決定した特定画像パターンを特定可能な値（情報）を、演出制御用RAM31cに記憶されている特定画像パターンフラグに設定する。

50

【0269】

このように、本実施形態では、特定演出フラグに特定演出状態中であることを示す値が設定されてから、特定演出回数に示される第2保留記憶数から1減算した第2保留記憶数分の第2特図変動ゲームが終了する迄の間、事前判定コマンドの値をもとに特定画像パターンPa1～Pa12が決定される。

【0270】

一方、演出制御用CPU31aは、特定演出実行判定の判定結果が否定の場合（特定演出状態中ではない場合）、及び残回数判定の判定結果が否定の場合（特定演出回数が0の場合）、今回の特図変動ゲームにおいて、第2実行情報表示領域Rb2に特定画像G5を表示させるか否か、及び表示させる場合の特定画像G5の期待度区分を決定する。

10

【0271】

詳しく説明すると、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cから特定演出振分用乱数の値を取得するとともに、該取得した乱数の値と、指示される変動パターンとをもとに、特定演出振分用テーブルTDを参照し、特定画像G5を表示させるか否か、及び表示させる場合の特定画像G5の期待度区分を決定する。ここで、特定演出振分用テーブルTDについて詳しく説明する。特定演出振分用テーブルTDは、演出制御用ROM31bに記憶されている。

【0272】

図16に示すように、特定演出振分用テーブルTDには、変動パターン毎に区分して、特定画像G5を表示させない「なし（非当選）」と、表示させる場合における特定画像G5の各期待度区分1A～3Bに対して、特定演出振分用乱数の値が当該乱数の値の取り得る数値の中から所定個数ずつ振り分けられている。なお、特定演出振分用乱数は、0～250までの全251通りの整数値である。

20

【0273】

特定演出振分用テーブルTDによれば、変動パターンP4、P8（スーパーリーチ演出SP2）が指定された場合には、期待度区分1A～3Bの何れかに対応付けられたキャラクタを模した特定画像G5の表示が決定される一方で、他の変動パターンが指定された場合には、「なし（非当選）」のみが決定され得る。

【0274】

また、特定演出振分用テーブルTDによれば、期待度区分3B<3A<2B<2A<1B<1Aの順に、変動パターンP4（はずれ）が指定された場合の決定割合と、変動パターンP8（大当たり）が指定された場合の決定割合との合算割合に占める、変動パターンP8が指定された場合の決定割合が高くなる。このため、期待度区分3B<3A<2B<2A<1B<1Aの順に、各期待度区分に対応付けられたキャラクタを模した特定画像G5の大当たり期待度が高くなる。即ち、同一のキャラクタであっても、保留画像G4として第1実行情報表示領域Rb1に表示される場合と、特定画像G5として第2実行情報表示領域Rb2に表示される場合とで、遊技者に報知される大当たり期待度が逆転する。そして、本実施形態の特定画像G5には、大当たり期待度を異ならせた複数種類の特定画像G5を含むことになる。

30

【0275】

演出制御用CPU31aは、変動パターンP4、P8の指定に基づき、第2実行情報表示領域Rb2に特定画像G5を表示させること、及び期待度区分を決定する場合、演出制御用RAM31cに記憶されている相手キャラクタフラグの値をもとに、決定されている相手キャラクタを把握する。そして、演出制御用CPU31aは、把握した相手キャラクタと、決定している特定画像G5の期待度区分との組み合わせから、第2実行情報表示領域Rb2に表示させる具体的な特定画像G5を決定する。例えば、図12に示すように、演出制御用CPU31aは、把握した相手キャラクタがキャラクタDAであり、期待度区分3Bを決定している場合、第2実行情報表示領域Rb2に表示させる特定画像G5として、キャラクタA3bを模した特定画像G5を決定する。

40

【0276】

50

そして、演出制御用CPU31aは、具体的な特定画像G5を決定すると、演出制御用RAM31cに記憶されている特定画像フラグに対して、決定した特定画像G5を特定可能な値（情報）を設定する。演出制御用CPU31aは、特定画像フラグに設定された値を参照することにより、第2実行情報表示領域Rb2に表示させる特定画像G5を把握している。

【0277】

次に、演出制御用CPU31aは、第2実行情報表示領域Rb2に表示させる特定画像G5として決定した特定画像G5に基づき、各特定画像表示領域Rc1～Rc4に表示させる特定画像G5の期待度区分の組み合わせを特定可能な特定画像パターンを決定する。

【0278】

詳しく説明すると、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cに記憶されている特定画像パターンフラグの値（情報）を参照し、前回の特図変動ゲームにおいて各特定画像表示領域Rc1～Rc4に表示させた特定画像G5の期待度区分の組み合わせを特定する特定画像パターンを把握する。ここで参照する特定画像パターンフラグには、前回の特図変動ゲームで用いられた特定画像パターンを特定可能な値（情報）が設定されており、演出制御用CPU31aは、特定画像パターンフラグの値から前回の特図変動ゲームで用いられた特定画像パターンを把握できる。

【0279】

そして、演出制御用CPU31aは、特定画像パターンフラグの値から把握した特定画像パターンに特定される特定画像G5の期待度区分に、今回の特図変動ゲームにて第2実行情報表示領域Rb2に表示させる特定画像G5の期待度区分として決定した期待度区分が含まれているか否かの維持可否判定を行う。演出制御用CPU31aは、維持可否判定の判定結果が肯定の場合、前回の特図変動ゲームで用いた特定画像パターンが、今回の特図変動ゲームでも「維持可」とであると判定する一方で、維持可否判定の判定結果が否定の場合、前回の特図変動ゲームで用いた特定画像パターンが、今回の特図変動ゲームでは「維持不可」とであると判定する。

【0280】

そして、演出制御用CPU31aは、演出制御用RAM31cから特定画像振分用乱数の値を取得するとともに、該乱数の値と、決定した第2実行情報表示領域Rb2用の期待度区分と、上記維持可否判定の判定結果とをもとに、第2特定画像パターン振分用テーブルTC2を参照して特定画像パターンを決定する。ここで、第2特定画像パターン振分用テーブルTC2について詳しく説明する。第2特定画像パターン振分用テーブルTC2は、演出制御用ROM31bに記憶されている。

【0281】

図17に示すように、第2特定画像パターン振分用テーブルTC2には、第2実行情報表示領域Rb2に特定画像G5を表示させない「なし（非当選）」と、第2実行情報表示領域Rb2に表示させる特定画像G5の各期待度区分1A～3Bに対して、それぞれ特定画像パターンPa1～Pa12が対応付けられている。

【0282】

第2特定画像パターン振分用テーブルTC2には、上記「なし」及び期待度区分1A～3Bに加えて、さらに維持可否判定の判定結果に区分して、「現状維持」及び特定画像パターンPa1～Pa12に対して特定画像振分用乱数の値が当該乱数の値の取り得る数値（0～250までの全251通りの整数値）の中から所定個数ずつ振り分けられている。なお、第2特定画像パターン振分用テーブルTC2に示す「現状維持」は、前回の特図変動ゲームで用いた特定画像パターンをそのまま維持することを示す。

【0283】

第2特定画像パターン振分用テーブルTC2における特定画像振分用乱数の値の振分態様によれば、第2実行情報表示領域Rb2に表示させる特定画像G5の各期待度区分が含まれる特定画像パターンが必ず決定されるようになっている。このため、本実施形態では、第2実行情報表示領域Rb2に表示させる特定画像G5が、各特定画像表示領域Rc1

10

20

30

40

50

～ R c 4 に表示されない状況が発生しないようになっている。

【 0 2 8 4 】

第 2 特定画像パターン振分用テーブル T C 2 によれば、期待度区分 3 A , 3 B が決定されている場合には、第 2 保留記憶数の上限数に等しい 4 つの期待度区分を含む特定画像パターン P a 1 ~ P a 4 の何れかが決定され得る。また、第 2 特定画像パターン振分用テーブル T C 2 によれば、期待度区分 2 A , 2 B が決定されている場合には、4 つの期待度区分を含む特定画像パターン P a 1 ~ P a 4 、3 つの期待度区分を含む特定画像パターン P a 5 ~ P a 8 、及び 2 つの期待度区分を含む特定画像パターン P a 9 , P a 1 0 の何れかが決定され得る。また、第 2 特定画像パターン振分用テーブル T C 2 によれば、期待度区分 1 A , 1 B が決定されている場合には、全ての特定画像パターン P a 1 ~ P a 1 2 の何れかが決定され得る。

10

【 0 2 8 5 】

前述のように、本実施形態では、期待度区分 3 B < 3 A < 2 B < 2 A < 1 B < 1 A の順に特定画像 G 5 に設定される大当り期待度が高くなることから、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 における特定画像 G 5 の表示数が 4 つ < 3 つ < 2 つ < 1 つの順に減少するほど、大当り期待度が高くなる。したがって、本実施形態では、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示される特定画像 G 5 の個数に応じて、今回の特図変動ゲームにおける大当り期待度を認識させ得るようになっている。

【 0 2 8 6 】

また、特定画像 G 5 の表示数が 4 つとなる特定画像パターン P a 1 ~ P a 4 では、低い大当り期待度が設定される期待度区分 3 A , 3 B が含まれる一方で、特定画像 G 5 の表示数が 2 つ又は 3 つとなる特定画像パターン P a 5 ~ P a 1 0 では、低い大当り期待度が設定される期待度区分 3 A , 3 B が含まれない。さらに、特定画像 G 5 の表示数が 1 つとなる特定画像パターン P a 1 1 , P a 1 2 では、期待度区分 3 A , 3 B , 2 A , 2 B が含まれない。このように、本実施形態では、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示される特定画像 G 5 の個数が減少することに加えて、低い大当り期待度が設定された期待度区分に対応付けられたキャラクタを模した特定画像 G 5 が含まれ難くなることで、遊技者が大当り期待度の差異を認識し易くなっている。

20

【 0 2 8 7 】

また、第 2 特定画像パターン振分用テーブル T C 2 によれば、変動パターン P 4 , P 8 が指定される場合（即ち期待度区分が決定される場合）には、最も高確率で決定される変動パターン P 1（はずれ変動）を含む他の変動パターンが指定される場合（即ち「なし」が決定される場合）と比較して、特定画像パターンの「現状維持」が決定され難い。また、上記維持可否判定の判定結果が「維持不可」である場合には、必ず新たに特定画像パターン P a 1 ~ P a 1 2 の何れかが決定される。

30

【 0 2 8 8 】

このような構成から、リーチ演出（対戦リーチ）を伴う特図変動ゲームでは、前回の特図変動ゲームにおいて各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示されていた特定画像 G 5 が、今回の特図変動ゲームにおける「変更示唆演出」を経て異なる特定画像 G 5 に変更される可能性が高くなる。即ち、本実施形態の演出制御用 C P U 3 1 a は、リーチ演出を含む変動パターンが指示される場合、異なる変動パターンが指示される場合と比較して、直前の図柄変動ゲーム（特図変動ゲーム）で表示させた特定画像 G 5 とは異なるキャラクタを示す特定画像 G 5 を高い確率で表示させるようになっている。したがって、本実施形態では、変更示唆演出によって特定画像 G 5 が変更される状況から、今回の特図変動ゲームに伴わせてリーチ演出（対戦リーチ）が実行される可能性が高いことを認識させ得る。

40

【 0 2 8 9 】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、今回の特図変動ゲームにおける特定画像パターンを決定すると、該決定した特定画像パターンを特定可能な値（情報）を前述した特定画像パターンフラグに設定する。また、演出制御用 C P U 3 1 a は、特定演出フラグに特定演出状態中であることを示す値が設定されている場合、特定演出状態中ではないことを示す

50

値を設定し、クリア（更新）する。

【0290】

そして、演出制御用CPU31aは、決定した特定画像パターンから特定可能な特定画像G5の期待度区分と、演出制御用RAM31cに記憶されている相手キャラクタフラグの値をもとに把握する相手キャラクタとの組み合わせから、各特定画像表示領域Rc1～Rc4に表示させる具体的な特定画像G5を決定する。

【0291】

例えば、図12に示すように、把握した相手キャラクタがキャラクタDAであって、且つ特定画像パターンPa1を決定している場合、該特定画像パターンから特定可能な期待度区分が1A, 2A, 2B, 3Aであることから、キャラクタA1a, A2a, A2b, A3aをそれぞれ模した特定画像G5を決定する。

10

【0292】

そして、演出制御用CPU31aは、具体的な特定画像G5を決定すると、特図変動ゲームの開始（飾図の変動開始）に伴わせて、前述した変更示唆演出が行われるように演出表示装置11の表示内容を制御する。演出制御用CPU31aは、変更示唆演出が終了すると、決定した特定画像G5が各特定画像表示領域Rc1～Rc4に表示されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0293】

そして、演出制御用CPU31aは、変動パターンP4, P8の何れかが指定されている場合、リーチ演出の開始（飾図によるリーチの図柄組み合わせの導出）に伴わせて、特定画像フラグに設定された値から特定可能な特定画像G5が第2実行情報表示領域Rb2に表示されるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。即ち、演出制御用CPU31aは、前述した「組み合わせ導演出演」が実行されるように演出表示装置11の表示内容を制御する。なお、前述のように、第2実行情報表示領域Rb2に表示させる特定画像G5は、特図変動ゲームの開始に伴って各特定画像表示領域Rc1～Rc4に表示させる特定画像G5に含まれる。

20

【0294】

以上のように、演出制御用CPU31aは、特定演出判定の判定結果が肯定の場合、該特定演出判定で肯定判定する契機となった事前判定コマンドに対応する第2特図変動ゲームの1回前迄の第2特図変動ゲームにおける特定画像パターンを事前判定コマンドの値、即ち保留中の第2特図変動ゲームの変動内容に応じて決定する。したがって、本実施形態の演出制御用CPU31aは、事前判定コマンドの値に基づき演出表示装置11を制御して特定画像G5を表示させ、第2特図変動ゲームの変動内容が大当たり変動となる期待度を示す特定演出（特別演出）を実行させる制御を可能な特別演出制御手段として機能する。

30

【0295】

その一方で、演出制御用CPU31aは、特定演出判定で肯定判定する契機となった事前判定コマンドに対応する第2特図変動ゲーム、又は特定演出判定の判定結果が否定の場合の特図変動ゲームにおける特定画像パターンを、特図変動ゲーム毎に決定される変動パターン（変動内容）に基づいて決定するようになっている。

【0296】

次に、演出制御用CPU31aが変動パターン指定コマンドにより変動パターンP4, P8が指定される場合に、前述の補助演出を実行させるために行う制御（補助演出処理）について説明する。

40

【0297】

演出制御用CPU31aは、コマンドにより変動パターンP4, P8が指定されると、演出制御用RAM31cから補助演出振分用乱数の値を取得するとともに、該乱数の値をもとに補助演出振分用テーブルTEを参照し、補助演出の演出内容を決定する。補助演出振分用テーブルTEは、演出制御用ROM31bに記憶されている。ここで、補助演出振分用テーブルTEについて詳しく説明する。

【0298】

50

図 18 に示すように、補助演出振分用テーブル T E には、変動パターン P 4 , P 8 に対して、それぞれ補助演出の演出内容を特定可能な補助演出パターン P b 1 ~ P b 9 が対応付けられている。

【 0 2 9 9 】

図 19 に示すように、各補助演出パターン P b 1 ~ P b 9 には、第 1 実行情報表示領域 R b 1 に表示される保留画像 G 4 に対応させて表示させる補助画像と、第 2 実行情報表示領域 R b 2 に表示される特定画像 G 5 に対応させて表示させる補助画像との組み合わせが特定されている。なお、本実施形態では、「歩兵」、「騎馬兵」、及び「鉄砲兵」の文字列を模した画像が補助画像として用意されている。

【 0 3 0 0 】

そして、図 18 に示すように、補助演出振分用テーブル T E には、変動パターン P 4 , P 8 毎に区分して、補助演出パターン P b 1 ~ P b 9 に対して補助演出振分用乱数の値が当該乱数の値の取り得る数値 (0 ~ 4 2 0 までの全 4 2 1 通りの整数値) の中から所定個数ずつ振り分けられている。例えば、変動パターン P 8 が指定される場合には、4 2 1 分の 4 7 の確率で補助演出パターン P b 1 ~ P b 7 の何れかが、4 2 1 分の 4 6 の確率で補助演出パターン P b 8 , P b 9 の何れかが決定され得る。

【 0 3 0 1 】

補助演出振分用テーブル T E によれば、補助演出パターン P b 9 < P b 8 < P b 7 < P b 6 < P b 5 < P b 4 < P b 3 < P b 2 < P b 1 の順に、変動パターン P 4 (はずれ) が指定された場合の決定割合と、変動パターン P 8 (大当たり) が指定された場合の決定割合との合算割合に占める、変動パターン P 8 が指定された場合の決定割合が高くなる。このため、補助演出パターン P b 9 < P b 8 < P b 7 < P b 6 < P b 5 < P b 4 < P b 3 < P b 2 < P b 1 の順に、補助画像の組み合わせに設定される大当たり期待度が低くなる。

【 0 3 0 2 】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 2 実行情報表示領域 R b 2 に特定画像 G 5 を表示させた後、ノーマルリーチ演出 N R の終了 (対戦リーチ演出の開始) に伴って、決定している補助演出パターンで特定可能な補助画像が、保留画像 G 4 及び特定画像 G 5 にそれぞれ対応させて表示されるように、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

【 0 3 0 3 】

その後、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 実行情報表示領域 R b 1 に表示する保留画像 G 4 に示されるキャラクタと、第 2 実行情報表示領域 R b 2 に表示する特定画像 G 5 に示されるキャラクタとの対戦を模したリーチ演出 (対戦リーチ) が表示されるように演出表示装置 1 1 (画像表示部 G H) の表示内容を制御する対戦演出制御を行う。

【 0 3 0 4 】

なお、演出制御用 C P U 3 1 a は、スーパーリーチ演出 S P 2 を開始させてから終了する迄の間、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4、選択キャラクタ表示領域 R a 1、相手キャラクタ表示領域 R a 2、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 における情報画像を非表示とする。その一方で、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 1 保留表示領域 H a 1 ~ H a 4、及び第 2 保留表示領域 H b 1 ~ H b 4 における保留画像の表示を継続させる。

【 0 3 0 5 】

以上のように、演出制御用 C P U 3 1 a は、主制御用 C P U 3 0 a が決定する変動パターンに基づき第 2 実行情報表示領域 R b 2 に表示させる特定画像 G 5 と、第 1 実行情報表示領域 R b 1 に表示させる保留画像 G 4 とにそれぞれ対応付けて補助画像を表示し、大当たり期待度を示す補助演出を実行させる補助演出制御手段となる。

【 0 3 0 6 】

以下、第 2 変短演出モード M 3 における図柄変動ゲームの実行態様について、その具体的な一例を説明する。なお、図 20、及び図 21 では、第 1 保留記憶数 = 4、第 2 保留記憶数 = 2 である第 2 特図変動ゲームの実行中、1 球の遊技球が第 2 始動入賞口 15 で入球検知されるとともに、該入球検知に基づき事前判定コマンド E 4 , F 3 が出力され、さらに該コマンドをもとに特定演出判定で肯定判定された状況を示している。そして、図 20

10

20

30

40

50

、及び図 21 では、その後、変動パターン P1 (通常変動) に基づく 2 回の第 2 特図変動ゲームと、変動パターン P4, P8 (対戦リーチ) に基づく 1 回の第 2 特図変動ゲームが行われる状況を示している。

【0307】

図 20、及び図 21 に示すように、画像表示部 GH (演出表示装置 11) では、第 2 変短演出モード M3 用の表示レイアウトによって、図柄変動ゲームに関する各種の情報画像が表示される。

【0308】

詳しく説明すると、第 2 変短演出モード M3 の実行中、画像表示部 GH では、該画像表示部 GH の縁部のうち遊技者からみて下方の縁部に沿って設定された第 3 保留表示領域 Hc1 ~ Hc4、及び第 1 実行情報表示領域 Rb1 に、保留中又は実行中の第 2 特図変動ゲームに対応付けられる保留画像 G4 が表示される。

10

【0309】

その一方で、画像表示部 GH では、該画像表示部 GH の縁部のうち遊技者から見て上方の縁部に沿って設定された各特定画像表示領域 Rc1 ~ Rc4、及び第 2 実行情報表示領域 Rb2 に、特定画像 G5 が表示される。即ち、保留画像 G4 と、特定画像 G5 とは、間に各列表示領域 Rz1, Rz2, Rz3 を挟んだ状態で対向する位置に表示される。このため、第 3 保留表示領域 Hc1 ~ Hc4、及び第 1 実行情報表示領域 Rb1 に表示される保留画像 G4 と、各特定画像表示領域 Rc1 ~ Rc4、及び第 2 実行情報表示領域 Rb2 に表示される特定画像 G5 の組み合わせを遊技者に理解させ易くなっている。

20

【0310】

また、第 3 保留表示領域 Hc1 ~ Hc4 に表示可能な保留画像 G4 の個数 (第 2 保留記憶数の上限数) と、各特定画像表示領域 Rc1 ~ Rc4 に表示可能な特定画像 G5 の最大個数とは、同一個数である。このため、本実施形態では、第 3 保留表示領域 Hc1 ~ Hc4 に表示される保留画像 G4 と、各特定画像表示領域 Rc1 ~ Rc4 に表示される特定画像 G5 との関連性を遊技者により強く印象付けることができる。

【0311】

さらに、本実施形態では、選択キャラクタ画像 Ka を表示する選択キャラクタ表示領域 Ra1、及び相手キャラクタ画像 Kb を表示する相手キャラクタ表示領域 Ra2 についても、各列表示領域 Rz1, Rz2, Rz3 を挟んで対角線上に配置されている。したがって、選択キャラクタ画像 Ka に関連した画像の表示領域 Ra1, Rb1, Hc1 ~ Hc4 と、相手キャラクタ画像 Kb に関連した画像の表示領域 Ra2, Rb2, Rc1 ~ Rc4 とが点対称に配置されており、これら選択キャラクタと相手キャラクタとの関係を遊技者が容易に把握できるようになっている。

30

【0312】

また、第 3 保留表示領域 Hc1 ~ Hc4、及び第 1 実行情報表示領域 Rb1 は、画像表示部 GH の縁部のうち、各始動入賞口 14, 15、大入賞口 21、アウト口 22、球皿、及び発射ハンドルが配設される側の縁部に沿って設けられる。遊技機に設けられる各始動入賞口 14, 15、大入賞口 21、アウト口 22、球皿、及び発射ハンドルは、それぞれ遊技者の注目を集め易い部位であることから、併せて第 3 保留表示領域 Hc1 ~ Hc4、及び第 1 実行情報表示領域 Rb1 に対して、遊技者に注目させることができる。したがって、第 3 保留表示領域 Hc1 ~ Hc4、及び第 1 実行情報表示領域 Rb1 における表示演出の演出効果を高めることができるとともに、対応する表示領域 Rb2, Rc1 ~ Rc4 における演出効果をも併せて高め得る。

40

【0313】

そして、図 20 (a) に示すように、画像表示部 GH では、1 回目の第 2 特図変動ゲームの実行中、第 1 保留記憶数 = 4 であることに基づき、4 つの保留画像 G1 が第 1 保留表示領域 Ha1 ~ Ha4 に表示されている。また、第 2 保留記憶数 = 2 であることに基づき、2 つの保留画像 G2 が第 2 保留表示領域 Hb1, Hb2 に表示され、2 つの保留画像 G4 (期待度区分 1A) が第 3 保留表示領域 Hc1, Hc2 に表示されている。また、実行

50

中の第2特図変動ゲームに対応付けられた保留画像G4(期待度区分1A)が第1実行情報表示領域Rb1に表示されている。

【0314】

また、選択キャラクタ表示領域Ra1には、キャラクタ選択演出により遊技者が選択した選択キャラクタを模した選択キャラクタ画像Kaが表示されているとともに、各保留画像G4は、選択キャラクタに対応付けられたキャラクタを模した画像とされている。したがって、本実施形態では、キャラクタ選択演出にて自分で選択した好みのキャラクタに関連したキャラクタを模した保留画像G4によって保留演出が行われ得ることから、遊技者の興趣を好適に高めることができる。

【0315】

また、第3保留表示領域Hc1、Hc2、及び第1実行情報表示領域Rb1には、低い大当たり期待度となる期待度区分1Aに対応付けられたキャラクタの保留画像G4が表示されている。したがって、第1実行情報表示領域Rb1に表示される保留画像G4の種類から、実行中の第2特図変動ゲームの大当たり期待度が低く、且つ第3保留表示領域Hc1、Hc2に表示されている保留画像G4の種類から、保留中の第2特図変動ゲームの大当たり期待度が低いことを遊技者に認識させ得る。

【0316】

一方、第2実行情報表示領域Rb2には、選択キャラクタを除いたキャラクタの中から決定される相手キャラクタを模した相手キャラクタ画像Kbが表示されるとともに、特定画像G5は、相手キャラクタに対応付けられたキャラクタを模した画像とされている。なおここでは、各特定画像表示領域Rc1~Rc4には、期待度区分1A、1B、2Aに対応付けられたキャラクタをそれぞれ模した3つの特定画像G5と、期待度区分3Bに対応付けられた1つの特定画像G5aが表示されている。

【0317】

図20(b)に示すように、画像表示部GHでは、第2特図変動ゲームの実行中、1球の遊技球が第2始動入賞口15に入球すると、第2保留表示領域Hb1~Hb4に1つの保留画像G2が追加して表示されるとともに、第3保留表示領域Hc1~Hc4に1つの保留画像G4が追加して表示される。このとき、第2始動入賞口15への入球を契機に取得された変動パターン振分用乱数の値が変動パターンP4、P8(対戦リーチ)に対応付けられた値である場合には、第3保留表示領域Hc3に期待度区分3Bの保留画像G4aが表示され得る。第3保留表示領域Hc3に期待度区分3Bの保留画像G4aが表示された状況から、第2保留記憶数=3に対応付けられた第2特図変動ゲームにおける大当たり期待度が高いことを認識させ得る。

【0318】

そして、図20(c)に示すように、画像表示部GHでは、1回目の第2特図変動ゲームが終了し、変動パターンP1に基づく2回目の第2特図変動ゲームが開始されると、第3保留表示領域Hc1に表示されていた保留画像G4が第1実行情報表示領域Rb1に移動するように表示される。また、画像表示部GHでは、第3保留表示領域Hc2、Hc3に表示されている保留画像G4(G4a)がそれぞれ1小さい第2保留記憶数に対応付けられた表示領域へ移動するように表示される。即ち、2つの第3保留表示領域Hc1、Hc2に、それぞれ保留画像G4(G4a)が表示される。

【0319】

このため、第3保留表示領域Hc1~Hc4に表示される保留画像G4(G4a)は、第2特図変動ゲームが開始される毎に、第1実行情報表示領域Rb1へ向かってスライド移動するように表示される。そして、保留画像G4aが第3保留表示領域Hc2に表示される状況から、保留中の第2特図変動ゲームのうち、2回目の第2特図変動ゲームにおける大当たり期待度が高いことを遊技者に認識させ得る。なお、画像表示部GHでは、保留演出を伴うことなく、2つの保留画像G2が第2保留表示領域Hb1、Hb2に表示される。

【0320】

10

20

30

40

50

また、画像表示部 G H では、第 2 特図変動ゲームの開始に伴って行われる変更示唆演出によって特定画像 G 5 が一旦、非表示とされた後に、特定画像 G 5 が再び表示される。ここでは、変更示唆演出の実行後、期待度区分 3 B に対応付けられた特定画像 G 5 a が含まれなくなる状況を示している。前述のように、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示される特定画像 G 5 は、特定演出判定で肯定判定されていることから、事前判定コマンド E 4 , F 3 の値、即ち保留中の第 2 特図変動ゲームの変動内容に基づき決定される。このため、特定画像 G 5 の表示数が 4 個から 3 個に減少し、且つ特定画像 G 5 として、他の期待度区分と比較して相対的に低い大当たり期待度が設定される期待度区分 3 B の特定画像 G 5 a の表示が終了することで、保留中の第 2 特図変動ゲームにおける大当たり期待度が向上されていることを遊技者に認識させ得る。そして、低い大当たり期待度が設定される期待度区分 3 A , 3 B の特定画像 G 5 a が、期待度区分 3 B の保留画像 G 4 a で表示されている保留中の第 2 特図変動ゲームでも継続して表示されないことに期待させ得る。また、この状況では、仮に今回の第 2 特図変動ゲームでスーパーリーチ演出 S P 2 (対戦リーチ)が行われる場合、期待度区分 3 B の特定画像 G 5 a が第 2 実行情報表示領域 R b 2 に表示されることなく、高い大当たり期待度が報知され得ることを認識できる。

10

【 0 3 2 1 】

次に、図 2 0 (d) に示すように、画像表示部 G H では、2 回目の第 2 特図変動ゲームの終了後、変動パターン P 1 に基づく 3 回目の第 2 特図変動ゲームが開始されると、第 3 保留表示領域 H c 1 に表示されている保留画像 G 4 が、第 1 実行情報表示領域 R b 1 へ向かってスライド移動するように表示される。また、画像表示部 G H では、第 3 保留表示領域 H c 2 に表示されている保留画像 G 4 (G 4 a) が 1 小さい第 2 保留記憶数に対応付けられた表示領域へ移動するように表示される。即ち、1 つの第 3 保留表示領域 H c 1 に、保留画像 G 4 a が表示される。なお、画像表示部 G H では、保留演出を伴うことなく、1 つの保留画像 G 2 が第 2 保留表示領域 H b 1 に表示される。

20

【 0 3 2 2 】

また、ここでは、変更示唆演出の実行に伴って、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示される特定画像 G 5 の表示数、及び種類が変更されない状況を示している。このとき、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 には、低い大当たり期待度が設定される期待度区分 3 A , 3 B の特定画像 G 5 a が表示されていないことから、該期待度区分 3 A , 3 B の特定画像 G 5 a が、期待度区分 3 B の保留画像 G 4 a で表示されている次の第 2 特図変動ゲームでも継続して表示されないことに期待させ得る。

30

【 0 3 2 3 】

このように、本実施形態では、特定演出判定で肯定判定されることを条件として、事前判定コマンドの値、即ち保留中の第 2 特図変動ゲームの変動内容に応じた種類の特定画像 G 5 が各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示されるようになっている。したがって、本実施形態では、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示される特定画像 G 5 により高い大当たり期待度が報知される場合には、その特定画像 G 5 が表示された状態のまま、保留中の第 2 特図変動ゲームにおいてスーパーリーチ演出 S P 2 (対戦リーチ)が行われることに期待させることができる。

【 0 3 2 4 】

40

即ち、本実施形態では、保留中の第 2 特図変動ゲームに対応付けられる保留画像 G 4 の期待度区分と、特定演出として表示される特定画像 G 5 の期待度区分との組み合わせにより大当たり期待度を遊技者に認識させ得る。このため、本実施形態では、保留画像 G 4 が表示されるタイミングとは別に、該保留画像 G 4 に対応する第 2 特図変動ゲームより前の第 2 特図変動ゲームが行われるタイミングで図柄変動ゲームの展開 (大当たり期待度) を予測させ得る。

【 0 3 2 5 】

なお、本実施形態では、特定演出判定で肯定判定されない場合には、特図変動ゲーム毎に決定される変動パターンに基づいて各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示する特定画像 G 5 が決定される。即ち、本実施形態では、保留画像 G 4 が表示されるタイミングと

50

は別に、さらに該保留画像 G 4 に対応する第 2 特図変動ゲームが行われるタイミングで図柄変動ゲームの展開（大当たり期待度）を予測させ得る。

【 0 3 2 6 】

そして、本実施形態では、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示される特定画像 G 5 が、今回の第 2 特図変動ゲーム、及び保留中の第 2 特図変動ゲームの何れの大当たり期待度を示す情報として表示されているのかを遊技者が認識し難くなる。したがって、本実施形態では、特定画像 G 5 により高い大当たり期待度が報知されている場合、今回の特図変動ゲームだけでなく、保留中の第 2 特図変動ゲームでスーパーリーチ演出 S P 2 が行われることに対して期待させることができる。

【 0 3 2 7 】

次に、図 2 1 (a) に示すように、画像表示部 G H では、変動パターン P 4 , P 8 に基づく 4 回目の第 2 特図変動ゲームが開始されると、第 3 保留表示領域 H c 1 に表示されていた保留画像 G 4 a が第 1 実行情報表示領域 R b 1 に移動するように表示される。このため、高い大当たり期待度が報知されている第 2 特図変動ゲームが実行されることを遊技者が容易に把握できる。なお、画像表示部 G H では、保留演出を伴うことなく、0（零個）の保留画像 G 2 が第 2 保留表示領域 H b 1 ~ H b 4 に表示される。

【 0 3 2 8 】

また、ここでは、変更示唆演出の実行に伴って、前回の第 2 特図変動ゲームにおいて表示されていた特定画像 G 5 に加えて、低い大当たり期待度が設定される期待度区分 3 B の特定画像 G 5 a が変動パターン P 4 , P 8 に基づき決定され、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示された状況を示している。このような状況からは、仮に今回の第 2 特図変動ゲームでスーパーリーチ演出 S P 2（対戦リーチ）が行われる場合、期待度区分 3 B の特定画像 G 5 a が第 2 実行情報表示領域 R b 2 に表示され、低い大当たり期待度が報知され得ることを認識できる。

【 0 3 2 9 】

図 2 1 (b) では、画像表示部 G H において、飾図によるリーチの図柄組み合わせの導出に伴わせて、特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示されている特定画像 G 5 のうち特定画像 G 5 a が第 2 実行情報表示領域 R b 2 に表示され、組み合わせ導出演出が実行される状況を示している。本実施形態では、このような組み合わせ導出演出により、第 1 実行情報表示領域 R b 1 に表示される保留画像 G 4 との組み合わせにおいて、今回の第 2 特図変動ゲームにおける大当たり期待度を報知する 1 つの特定画像 G 5（G 5 a）が遊技者に報知される。

【 0 3 3 0 】

そして、本実施形態では、第 1 実行情報表示領域 R b 1 の保留画像 G 4 と、第 2 実行情報表示領域 R b 2 の特定画像 G 5（G 5 a）との組み合わせから、今回の第 2 特図変動ゲームにおける大当たり期待度を把握できる。例えば、大当たり期待度が高い期待度区分 3 B の保留画像 G 4（G 4 a）と、大当たり期待度が高い期待度区分 1 A の特定画像 G 5 との組み合わせからは、今回の第 2 特図変動ゲームの大当たり期待度が高確率で高いことを認識させ得る。また、例えば、大当たり期待度が高い期待度区分 3 B の保留画像 G 4（G 4 a）が表示されている場合であっても、大当たり期待度が低い期待度区分 3 B の特定画像 G 5（G 5 a）との組み合わせからは、今回の第 2 特図変動ゲームの大当たり期待度が必ずしも高くないことを認識させ得る。逆に、例えば、大当たり期待度が低い期待度区分 1 A の保留画像 G 4 が表示されている場合であっても、大当たり期待度が高い期待度区分 1 A の特定画像 G 5 との組み合わせからは、今回の第 2 特図変動ゲームの大当たり期待度が必ずしも低くないことを認識させ得る。

【 0 3 3 1 】

また、本実施形態では、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 や第 1 実行情報表示領域 R b 1 に表示可能な保留画像 G 4 は複数種類であり、さらに各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 や第 2 実行情報表示領域 R b 2 に表示可能な特定画像 G 5 は複数種類である。このため、保留画像 G 4 と特定画像 G 5 との組み合わせのバリエーションが増加されている。

10

20

30

40

50

【 0 3 3 2 】

そして、図 2 1 (c) に示すように、第 2 実行情報表示領域 R b 2 に特定画像 G 5 a が表示された後、ノーマルリーチ演出 N R の終了 (対戦リーチ演出の開始) に伴って、補助画像 H g が保留画像 G 4 及び特定画像 G 5 に各別に対応させて表示される。したがって、保留画像 G 4、及び特定画像 G 5 との組み合わせに加えて、さらに補助画像 H g との組み合わせから今回の第 2 特図変動ゲームにおける大当たり期待度を遊技者に把握させることができる。

【 0 3 3 3 】

その後、図 2 1 (d) に示すように、画像表示部 G H では、第 1 実行情報表示領域 R b 1 に表示する保留画像 G 4 a (G 4) に示されるキャラクタと、第 2 実行情報表示領域 R b 2 に表示する特定画像 G 5 a (G 5) に示されるキャラクタとの対戦を模したリーチ演出 (対戦リーチ) が表示される。そして、画像表示部 G H には、スーパーリーチ演出 S P 2 (対戦リーチ) を経て、最終的に大当たり図柄、又ははずれ図柄が導出され、飾図の図柄変動ゲーム (第 2 特図変動ゲーム) が終了される。

10

【 0 3 3 4 】

また、図 2 1 (c) 及び図 2 1 (d) に示すように、画像表示部 G H では、スーパーリーチ演出 S P 2 が開始してから終了する迄の間、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 における保留画像 G 4 (G 4 a) や、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 における特定画像 G 5 (G 5 a) が非表示とされる。このため、第 1 実行情報表示領域 R b 1 の保留画像 G 4、及び第 2 実行情報表示領域 R b 2 の特定画像 G 5 との組み合わせによる大当たり期待度の報知や、スーパーリーチ演出 S P 2 そのものに遊技者を注目させ得る。また、このような場合であっても、画像表示部 G H では、第 1 保留表示領域 H a 1 ~ H a 4 の保留画像 G 1、及び第 2 保留表示領域 H b 1 ~ H b 4 の保留画像 G 2 は継続して表示されることから、遊技者が各保留記憶数を把握できなくなることを抑制している。

20

【 0 3 3 5 】

なお、本実施形態において、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 には、キャラクタ選択演出にて選択可能なキャラクタ D A ~ D D の何れにも対応付けられていないキャラクタ E 1 ~ E 4 を模した保留画像 G 4 が表示される場合がある。この場合には、該保留画像 G 4 に対応付けられた第 2 特図変動ゲームにおいて、スーパーリーチ演出 S P 1 , S P 2 よりも大当たり期待度が高いスーパーリーチ演出 S P 3 が行われることから、保留画像 G 4 の種類

30

【 0 3 3 6 】

また、本実施形態の遊技機では、変更示唆演出を経て、特定画像 G 5 の個数や、特定画像 G 5 の種類が変更される場合と、変更されない場合 (維持される場合) とを作り出している。このため、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 にて、大当たり期待度が高い期待度区分の保留画像 G 4 を表示して保留演出が実行されている場合には、該保留画像 G 4 に対応する第 2 特図変動ゲームが開始される迄の過程において、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に大当たり期待度が高い期待度区分の特定画像 G 5 が表示されることに期待させることができる。

【 0 3 3 7 】

40

さらに、第 2 特図変動ゲームが開始されるときに、変更示唆演出を経て大当たり期待度が低い期待度区分の特定画像 G 5 を含む特定画像 G 5 が表示される場合であっても、スーパーリーチ演出 S P 2 が開始されるときに、大当たり期待度が高い他の期待度区分の特定画像 G 5 が第 2 実行情報表示領域 R b 2 に表示される可能性がある。このため、本実施形態では、スーパーリーチ演出 S P 2 が開始される迄、遊技者の期待感を持続させることができる。

【 0 3 3 8 】

また、本実施形態では、変動パターン P 4 , P 8 (対戦リーチ) が決定されている場合には、その他の変動パターンが決定されている場合と比較して、変更示唆演出を経て特定画像 G 5 の個数や種類が高確率で変更される。したがって、変更示唆演出を経て特定画像

50

G 5 の個数や種類が変更される場合には、スーパーリーチ演出 S P 2 (リーチ演出) が実行される可能性が高くなり、リーチ演出を経て大当たりとなることに期待する遊技者の興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 9 】

そして、本実施形態の遊技機では、第 1 特図変動ゲームに優先して第 2 特図変動ゲームを実行するとともに、変短状態である第 2 変短演出モード M 3 の実行中には、第 2 特図変動ゲームの始動条件を付与する第 2 始動入賞口 1 5 への遊技球の入球率が向上される。このため、第 2 変短演出モード M 3 では、主に第 2 特図変動ゲームが行われることになる。本実施形態の遊技機では、このような第 2 変短演出モード M 3 における遊技性に注目し、主に実行され得る第 2 特図変動ゲームを対象として、遊技者の注目を集め易い第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 にて保留演出を行うようになっている。そして、変短状態では第 2 保留記憶数が上限数に到達し易くなることから、該上限数に近い個数の保留画像 G 4 を第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に表示させた状態で保留演出を実行させることが可能となる。

10

【 0 3 4 0 】

また逆に、非変短状態である非変短演出モード M 1 では、主に実行され得る第 1 特図変動ゲームを示す保留画像 G 3 を第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に表示させることで、演出モード (遊技状態) に応じて第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 における表示対象となる特図変動ゲームを変更している。

【 0 3 4 1 】

20

また、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 では、事前判定コマンドで特定可能な変動内容に基づいて、保留画像 G 4 に示されるキャラクタを変更する保留演出を実行する一方で、各保留表示領域 H a 1 ~ H a 4 , H b 1 ~ H b 4 では、保留画像を変更せず保留演出を実行させない。したがって、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 では、保留演出による演出効果の向上を図る一方で、各保留表示領域 H a 1 ~ H a 4 , H b 1 ~ H b 4 では、保留演出を非実行とすることで、各保留記憶数を容易、且つ的確に遊技者に把握させ易くしている。

【 0 3 4 2 】

したがって、本実施形態では、以下に示す効果を得ることができる。

(1) 本実施形態では、未だ開始されていない保留中の図柄変動ゲームに対応付けられた保留画像 G 4 を期待度区分 1 B ~ 3 B に対応付けたキャラクタを模した保留画像 G 4 とする保留演出が行われ得る。保留演出が行われる場合には、保留画像 G 4 に対応付けられた図柄変動ゲームの変動内容が大当たり変動 (特定変動内容) となる大当たり期待度を遊技者に認識させ、期待感を抱かせることができる。さらに、演出表示装置 1 1 では、事前判定コマンドの値、即ち保留中の第 2 特図変動ゲームの変動内容に基づき特定画像 G 5 を表示する特定演出が行われ得る。このため、保留中の第 2 特図変動ゲームに対応付けられる保留画像 G 4 と、特定演出として表示される特定画像 G 5 との組み合わせにより大当たり期待度を遊技者に認識させ得る。したがって、図柄変動ゲームの展開を予測する要素 (予測タイミング) を増やし、図柄変動ゲームに対する遊技者の興趣を向上できる。

30

【 0 3 4 3 】

40

(2) 特定画像 G 5、及び保留画像 G 4 には、それぞれ大当たり期待度を異ならせた複数種類の画像が用意されている。このため、保留画像 G 4 と特定画像 G 5 との組み合わせから認識できる大当たり期待度にバリエーションを持たせることができる。したがって、図柄変動ゲームに対する遊技者の興趣を向上できる。

【 0 3 4 4 】

(3) 本実施形態では、変更示唆演出を実行することにより、特定画像 G 5 を非表示とした後、特定画像 G 5 が再び表示される。このため、特定画像 G 5 が非表示とされた後に、保留画像 G 4 との組み合わせにより高い大当たり期待度を認識できる特定画像 G 5 が表示されることに期待感を抱かせることができる。

【 0 3 4 5 】

50

(4) 図柄変動ゲームの開始に伴って表示される複数の特定画像 G 5 の何れかが、保留画像 G 4 と組み合わせを形成する特定画像 G 5 として第 2 実行情報表示領域 R b 2 に表示され、報知される。したがって、例えば図柄変動ゲームの開始時に高い大当たり期待度の特定画像 G 5 が表示される場合には、リーチ演出が行われることに期待感を抱かせることができる。

【0346】

(5) 本実施形態では、保留演出、及び特定演出に加えて、さらに補助画像を表示させる補助演出が実行される。このため、保留画像 G 4、特定画像 G 5、及び補助画像の組み合わせにより、大当たり期待度の報知態様のバリエーションを増やすことができる。

【0347】

(6) 保留画像 G 4 がキャラクタ E 1 ~ E 4 の何れかを示す保留画像 G 4 に変化される状況から、スーパーリーチ演出 S P 1, S P 2 よりも大当たり期待度が高いスーパーリーチ演出 S P 3 を含む変動内容で図柄変動ゲームが実行される可能性があることを遊技者に認識させ得る。したがって、保留画像 G 4 の種類だけからもリーチ演出の種類を示唆し、遊技者の興味を向上させることができる。

【0348】

(7) リーチ演出(対戦リーチ)を含む変動パターン P 4, P 8 が決定されている場合には、これと異なる変動パターンが決定されている場合と比較して、直前の図柄変動ゲームで表示された特定画像 G 5 とは異なる特定画像 G 5 が高確率で表示され得る。したがって、特定画像 G 5 が変更される場合には、リーチ演出が行われることに対して遊技者に期待感を抱かせることができる。

【0349】

(8) 本実施形態では、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示される特定画像 G 5 が、今回の第 2 特図変動ゲーム、及び保留中の第 2 特図変動ゲームの何れの大当たり期待度を示す情報として表示されているのかを遊技者が認識し難い。したがって、本実施形態では、特定画像 G 5 により高い大当たり期待度が報知されている場合であって、今回の第 2 特図変動ゲームでスーパーリーチ演出 S P 2 が行われないときであっても、保留中の第 2 特図変動ゲームでスーパーリーチ演出 S P 2 が行われることに対して継続して期待させることができる。

【0350】

(9) 画像表示部 G H に設定された第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 では、主制御用 C P U 3 0 a の判定結果に応じた種類の画像により保留画像 G 4 が表示される。このため、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に表示される保留画像 G 4 から、図柄変動ゲームの変動内容が大当たり変動(特定変動内容)となる大当たり期待度を遊技者に認識させ、興味を向上させることができる。また、第 1 実行情報表示領域 R b 1 では、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に表示された保留画像 G 4 のうち、実行が開始される図柄変動ゲームに対応付けられた保留画像 G 4 が主制御用 C P U 3 0 a の判定結果に応じた画像により表示され、実行が開始される図柄変動ゲームにおける大当たり期待度が示される。そして、第 2 実行情報表示領域 R b 2 では、第 1 実行情報表示領域 R b 1 に表示される保留画像 G 4 との組み合わせにより実行中の図柄変動ゲームにおける大当たり期待度を報知する特定画像 G 5 が表示される。このため、実行が開始される図柄変動ゲームに対応付けられる保留画像 G 4 と、第 2 実行情報表示領域 R b 2 に表示される特定画像 G 5 との組み合わせにより大当たり期待度を遊技者に認識させ得る。したがって、図柄変動ゲームの展開を予測する要素(予測タイミング)を増やし、図柄変動ゲームに対する遊技者の興味を向上できる。第 2 実行情報表示領域 R b 2 では、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示されている特定画像 G 5 のいずれかが表示されることから、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示されている特定画像 G 5 と、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に表示されている保留画像 G 4 との組み合わせにも注目させ、遊技者の興味を好適に向上させることができる。

【0351】

(10) 主に第 2 特図変動ゲームが実行される変短状態では、第 2 特図変動ゲームに対

10

20

30

40

50

応付けた保留画像 G 4 が第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4、及び第 1 実行情報表示領域 R b 1 にて表示される一方で、各保留表示領域 H a 1 ~ H a 4、H b 1 ~ H b 4 では、第 1、第 2 特図変動ゲームに対応付けた保留画像 G 1、G 2 がそれぞれ表示される。このため、本実施形態では、主に実行される第 2 特図変動ゲームに対応付けた保留画像 G 4 による保留演出に遊技者を注目させ、興趣を向上できるとともに、各保留表示領域 H a 1 ~ H a 4、H b 1 ~ H b 4 での表示により保留中の第 1、第 2 特図変動ゲームを容易に把握させることができる。また、変短状態では第 2 保留記憶数が上限数に到達し易くなることから、該上限数に近い個数の保留画像 G 4 を第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に表示させた状態で保留演出を実行させることが可能となる。したがって、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に表示される保留画像 G 4 のバリエーションを豊富にし、遊技者の興趣を好適に向上させることができる。

10

【0352】

(11) 第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 は、保留中の図柄変動ゲームの実行順序と対応付けて、該実行順序にしたがって並ぶように設定されており、第 1 実行情報表示領域 R b 1 は、各第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 のうち最も早い実行順序に対応付けられた第 3 保留表示領域 H c 1 側に設定されている。このため、第 3 保留表示領域 H c 2 ~ H c 4 に表示される保留画像 G 4 は、第 4 保留表示処理の実行によって早い実行順序に対応付けられた第 3 保留表示領域へ移動するように表示されるとともに、第 3 保留表示領域 H c 1 に表示されている保留画像 G 4 が第 1 実行情報表示領域 R b 1 へ移動するように表示される。即ち、保留中の図柄変動ゲームに対応付けられる保留画像 G 4 は、図柄変動ゲームの開始に伴って第 1 実行情報表示領域 R b 1 へ向かって順に移動するように表示される。一方、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 では、図柄変動ゲームの開始を契機として、特定画像 G 5 が非表示とされた後、変更後の特定画像 G 5 が表示される。そして、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示されている特定画像 G 5の中から 1つの特定画像 G 5 が第 2 実行情報表示領域 R b 2 に表示される。したがって、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4、及び第 1 実行情報表示領域 R b 1 に保留画像 G 4 が表示される態様と、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4、及び第 2 実行情報表示領域 R b 2 に特定画像 G 5 が表示される態様とを異ならせ、遊技者に意外性を与えて興趣の向上を図ることができる。

20

【0353】

(12) 各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示可能な特定画像 G 5 の個数は、第 2 特図変動ゲームの保留上限回数と同数、すなわち第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に表示可能な保留画像 G 4 の上限個数と同数である。このため、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示され得る特定画像 G 5 と、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に表示され得る保留画像 G 4 との関連性を遊技者に強く想起させ、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4、及び第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 とを組み合わせた遊技演出の興趣をより向上できる。

30

【0354】

(13) 画像表示部 G Hにおいて、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 及び第 1 実行情報表示領域 R b 1 と、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 及び第 2 実行情報表示領域 R b 2 と、をそれぞれ反対側の縁部に沿って設定することにより、これら各表示領域の組み合わせを遊技者に理解させ易くし、遊技者の興趣を向上できる。

40

【0355】

(14) 画像表示部 G Hにおいて、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 及び第 1 実行情報表示領域 R b 1 は、各始動入賞口 1 4、1 5、大入賞口 2 1、アウト口 2 2、球皿、及び発射ハンドルが配設される側の縁部に沿って設けられる。遊技機に設けられる各始動入賞口 1 4、1 5、大入賞口 2 1、アウト口 2 2、球皿、及び発射ハンドルは、それぞれ遊技者の注目を集め易い部位であることから、併せて第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 及び第 1 実行情報表示領域 R b 1 に注目を集め易くし、遊技者の興趣を向上できる。

【0356】

(15) 保留画像 G 4、及び特定画像 G 5 はキャラクタを模した画像であり、さらに各画像 G 4、G 5 に示されるキャラクタが対戦する様子を模したスーパーリーチ演出 S P 2

50

(対戦リーチ)が行われ得る。したがって、保留画像 G 4 と、特定画像 G 5 との組み合わせに対して遊技者に注目させ、より図柄変動ゲームに対する興趣を向上させることができる。

【0357】

(16) 第3保留表示領域 H c 1 ~ H c 4、及び第1実行情報表示領域 R b 1 には、キャラクタ選択演出によって遊技者が選択する選択キャラクタに対応付けられたキャラクタを模した保留画像 G 4 が表示される。したがって、遊技者の好みのキャラクタによる保留画像 G 4 で保留演出を実行させ、遊技者の興趣を向上できる。

【0358】

(17) 特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示される特定画像 G 5 の個数が多いほど、大当たり期待度が低くなる一方で、特定画像 G 5 の個数が少ないほど、大当たり期待度が高くなる。したがって、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示される特定画像 G 5 の個数に注目させ、遊技者の興趣をさらに向上できる。

【0359】

(18) 特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示される特定画像 G 5 の個数が少なくなるほど、低い大当たり期待度が設定される期待度区分に対応付けられたキャラクタを模した特定画像 G 5 が表示され難くなる。したがって、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示される特定画像 G 5 の個数に加えて、さらに高い大当たり期待度が設定される期待度区分に対応付けられたキャラクタを模した特定画像 G 5 が含まれるか否かにより、遊技者が大当たり期待度を把握し易くできる。

【0360】

(19) 選択キャラクタに対応付けられたキャラクタを模した保留画像 G 4 では、期待度区分 1 A < 1 B < 2 A < 2 B < 3 A < 3 B の順に、高い大当たり期待度が報知される。その一方で、相手キャラクタに対応付けられたキャラクタを模した特定画像 G 5 では、期待度区分 3 B < 3 A < 2 B < 2 A < 1 B < 1 A の順に、高い大当たり期待度が報知され、保留画像 G 4 の場合と逆転する。このため、過去にキャラクタ選択演出で選択した選択キャラクタが、相手キャラクタとして設定される場合には、選択キャラクタであるときの大当たり期待度と逆の大当たり期待度を想起すればよく、遊技者に分かり易い遊技性を提供できる。

【0361】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態(別例)にて具体化できる。

・ 演出制御用 CPU 3 1 a は、特定演出判定の判定結果が肯定の場合、該特定演出判定で肯定判定する契機となった事前判定コマンドに対応する第2特図変動ゲームを含め、該第2特図変動ゲームが終了する迄の間に実行される第2特図変動ゲームの特定画像パターン P a 1 ~ P a 1 2 を一括して決定してもよい。この場合、演出制御用 CPU 3 1 a は、事前判定コマンドから特定可能な変動内容に基づき、該事前判定コマンドに対応する第2特図変動ゲームにて第2実行情報表示領域 R b 2 に特定画像 G 5 を表示させるか否か、及び表示させる場合の特定画像 G 5 の期待度区分を決定する。そして、演出制御用 CPU 3 1 a は、事前判定コマンドから特定可能な第2保留記憶数分の第2特図変動ゲームにおける特定画像パターン P a 1 ~ P a 1 2 を組み合わせたセットのうち、決定した表示させる場合の特定画像 G 5 の期待度区分を最終回の第2特図変動ゲームにおける特定画像パターンとして含むセットを決定するとよい。

【0362】

・ 演出制御用 CPU 3 1 a は、変動パターン指定コマンドの入力を契機として、演出制御用 RAM 3 1 c において第2保留記憶数に対応付けて記憶されている事前判定コマンドの値を全て参照するとともに、該参照した結果から特定できる変動内容に応じて特定画像パターン P a 1 ~ P a 1 2 を決定してもよい。

【0363】

・ 演出制御用 CPU 3 1 a は、特定演出判定の判定結果が肯定の場合、該特定演出判定で肯定判定する契機となった事前判定コマンドに対応する第2特図変動ゲームについても、演出制御用 RAM 3 1 c に記憶させた事前判定コマンドの値、即ち第2特図変動ゲー

ムの変動内容をもとに特定画像パターン P a 1 ~ P a 1 2 を決定してもよい。

【 0 3 6 4 】

・ 演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドの入力を契機として、演出制御用 R A M 3 1 c において第 2 保留記憶数に対応付けて記憶されている事前判定コマンドの値を全て参照するとともに、該参照した結果から特定できる変動内容に応じて第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に表示させる保留画像 G 4 の期待度区分を決定してもよい。

【 0 3 6 5 】

・ 主制御用 C P U 3 0 a は、コマンド設定処理において、大当たり判定用乱数の値と、大当たり判定値に設定された値、及び該値とは異なる値を含む演出判定値とが一致するかどうかを判定し、該判定結果を特定可能な事前判定コマンドを生成してもよい。

10

【 0 3 6 6 】

・ 主制御用 C P U 3 0 a は、コマンド設定処理において、リーチ判定用乱数の値と、リーチ判定値に設定された値、及び該値とは異なる値を含む演出判定値とが一致するかどうかを判定し、該判定結果を特定可能な事前判定コマンドを生成してもよい。

【 0 3 6 7 】

・ 主制御用 C P U 3 0 a は、コマンド設定処理のステップ S b 2 , S b 5 の判定結果が肯定の場合、保留演出を実行するか否かの保留演出判定を実行してもよい。この場合、事前判定コマンドは、保留演出判定の判定結果を特定可能に構成するとよい。

【 0 3 6 8 】

・ 主制御用 C P U 3 0 a は、始動条件が成立するときに、該始動条件の成立を契機として取得する大当たり判定用乱数の値を特定可能なコマンド、リーチ判定用乱数の値を特定可能なコマンド、及び変動パターン振分用乱数の値を特定可能なコマンドを生成してもよい。この場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、各コマンドから特定される乱数の値から、大当たり判定値と一致するか否か、リーチ判定値と一致するか否か、及び所定の変動パターンに対応付けられた乱数値と一致するか否かを判定するとよい。この場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、乱数判定手段として機能し得る。

20

【 0 3 6 9 】

・ 演出制御用 C P U 3 1 a は、第 2 特図変動ゲームが実行されることを契機として、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に表示する保留画像 G 4 の期待度区分 (= キャラクタ) を変更する制御を実行してもよい。これによれば、第 2 特図変動ゲームが実行される毎に保留画像 G 4 の期待度区分 (= キャラクタ) が変更される可能性があり、遊技者の興趣を向上できる。

30

【 0 3 7 0 】

・ 演出制御用 C P U 3 1 a は、保留画像 G 4 に対して、保留画像 G 4 の種類 (キャラクタ) を遊技者が認識困難、又は認識不能とするフィルタ画像を付加するか否かを抽選により決定し、該抽選に当選する場合にフィルタ画像を保留画像 G 4 に付加してもよい。この場合、演出制御用 C P U 3 1 a は、フィルタ画像を付加した保留画像 G 4 に対応する第 2 特図変動ゲームが開始されるとき、又はスーパーリーチ演出 S P 2 が開始されるときに、フィルタ画像を消去し、保留画像 G 4 の種類 (キャラクタ) を遊技者に認識可能とする制御を実行するとよい。

40

【 0 3 7 1 】

・ 第 1 保留表示領域 H a 1 ~ H a 4 、及び第 2 保留表示領域 H b 1 ~ H b 4 にて保留演出を行ってもよい。

・ 第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 では、キャラクタ E 1 ~ E 4 の保留画像 G 4 を表示する保留演出を実行しない構成としてもよい。

【 0 3 7 2 】

・ 演出制御用 C P U 3 1 a は、変動パターン指定コマンドで指定される変動パターン (変動内容) に応じて期待度区分を決定し、該決定した期待度区分にしたがって、今回の第 2 特図変動ゲームに対応付けられた保留画像 G 4 を第 1 実行情報表示領域 R b 1 に表示させてもよい。

50

【 0 3 7 3 】

- ・ 各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示可能な特定画像 G 5 の最大個数（各特定画像表示領域の個数）を 2 個や 3 個、又は 5 個以上にしてもよい。
- ・ 全ての特定画像パターンに特定画像 G 5 の期待度区分を同一個数設定し、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 には、常に一定個数の特定画像 G 5 を表示してもよい。また、全ての各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に特定画像 G 5 を表示しない特定画像パターンを設けてもよい。

【 0 3 7 4 】

- ・ 演出制御用 C P U 3 1 a は、第 2 特図変動ゲームが開始されときの第 2 保留記憶数と同数の特定画像 G 5 を各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示する制御を行ってもよい。例えば、演出制御用 C P U 3 1 a は、第 2 特図変動ゲーム = 3 である場合に 3 個の特定画像 G 5 を各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示させる。

【 0 3 7 5 】

- ・ 特定画像パターンに特定される期待度区分には、同一の期待度区分を複数含んでいてもよい。この場合、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に同一のキャラクタを模した特定画像 G 5 が複数表示され得る。

【 0 3 7 6 】

- ・ 演出制御用 C P U 3 1 a は、第 2 特図変動ゲーム毎に常に特定画像 G 5 の種類や個数を変更する制御を行ってもよい。
- ・ 変更示唆演出を経て各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に特定画像 G 5 を表示させるタイミングを変更してもよい。即ち、演出制御用 C P U 3 1 a は、図柄変動ゲームが開始されてからリーチ演出が開始される迄の期間のうち少なくとも一部の期間にかけて、特定画像 G 5 を表示させればよい。

【 0 3 7 7 】

- ・ 第 2 実行情報表示領域 R b 2 に特定画像 G 5 を表示するタイミングを変更してもよい。即ち、演出制御用 C P U 3 1 a は、特定画像 G 5 を各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4 に表示させてから、リーチ演出が終了される迄の期間の少なくとも一部の期間にかけて、特定画像 G 5 を第 2 実行情報表示領域 R b 2 に表示させればよい。なお、この場合のリーチ演出は、保留画像 G 4 及び特定画像 G 5 に示されるキャラクタとは関係ない演出内容で行われることが好ましい。

【 0 3 7 8 】

- ・ 変更示唆演出の実行態様を変更してもよい。例えば、変更示唆演出は、特定画像 G 5 を白の単一色に変更（ホワイトアウト）させて特定画像 G 5 の種類を認識困難としてから、再び色彩を付与して特定画像 G 5 の種類を認識可能とする態様により実行してもよい。

【 0 3 7 9 】

- ・ 補助演出を省略してもよい。
- ・ キャラクタ選択演出は、大当り遊技中の大当り演出として実行させてもよく、各特図変動ゲームに伴わせる表示演出として実行させてもよい。

【 0 3 8 0 】

- ・ キャラクタ選択演出にて選択可能なキャラクタの種類や数は適宜変更してもよい。
- ・ 選択キャラクタに対応付けるキャラクタの種類を変更してもよく、期待度区分の区分数の変更にあわせて対応付けるキャラクタ数を変更してもよい。また、同一の期待度区分に対して複数のキャラクタを対応付けてもよい。

【 0 3 8 1 】

- ・ 選択キャラクタとして選択可能なキャラクタと、相手キャラクタとして決定され得るキャラクタとは、その一部、又は全部が異なってもよい。
- ・ 第 2 実行情報表示領域 R b 2 には、スーパーリーチ演出 S P 2 以外のリーチ演出を特定する変動パターンが決定される場合にも特定画像 G 5 を表示させてもよい。このように構成しても、第 1 実行情報表示領域 R b 1 の保留画像 G 4 と、第 2 実行情報表示領域 R

10

20

30

40

50

b 2 の特定画像 G 5 との組み合わせにより、大当たり期待度を把握させ得る。

【 0 3 8 2 】

・ 第 2 変短演出モード M 3 の表示レイアウトから、各特定画像表示領域 R c 1 ~ R c 4、選択キャラクタ表示領域 R a 1、及び相手キャラクタ表示領域 R a 2、残回数表示領域 R d を省略してもよい。

【 0 3 8 3 】

・ 非変短演出モード M 1、第 1 変短演出モード M 2、第 2 変短演出モード M 3 の表示レイアウトを、第 2 変短演出モード M 3 に統一してもよい。換言すれば、第 2 変短演出モード M 3 用の表示レイアウト、及び演出制御用 C P U 3 1 a の制御内容は、非変短演出モード M 1（非変短状態）や、第 1 変短演出モード M 2 に適用してもよい。但し、非変短演出モード M 1 に適用する場合には、第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に第 1 特図変動ゲームに対応付けた保留画像 G 4 を表示して保留演出を行うようにするとよい。この場合、主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 始動入賞口 1 4 への入球を契機に読み出した各種乱数の値を用いて、ステップ S a 4 の処理の後にコマンド設定処理を行い、第 1 特図変動ゲームの変動内容を特定可能な事前判定コマンドを演出制御用 C P U 3 1 a に出力する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、事前判定コマンドから特定可能な第 1 特図変動ゲームの変動内容に応じた期待度区分で保留画像 G 4 を第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 に表示させるとよい。

10

【 0 3 8 4 】

・ 第 2 実行情報表示領域 R b 2 には、複数の特定画像 G 5 を表示させてもよい。
・ 各演出モード M 1 ~ M 3 の表示レイアウトにおいて、各表示領域の配置位置を変更してもよい。

20

【 0 3 8 5 】

・ 演出モードの種類や個数を変更してもよい。
・ 第 3 保留表示領域 H c 1 ~ H c 4 は、演出表示装置 1 1 とは別の表示装置に設けてもよい。

【 0 3 8 6 】

・ ノーマルリーチ演出 N R、及び各スーパーリーチ演出 S P 1 ~ S P 3 の演出内容を変更してもよい。例えば、スーパーリーチ演出 S P 2 は、選択キャラクタと相手キャラクタとの短距離走を模した演出内容としてもよい。

30

【 0 3 8 7 】

・ 大当たりの種類を変更してもよい。例えば、規定ラウンド数を変更したり、大当たり遊技の終了後に付与される変短回数を 8 0 回や 5 0 回とした大当たりを設けたりしてもよい。また、大当たり遊技の終了後、予め定めた上限回数の特図変動ゲームが終了する迄の間、又は次回の大当たりが生起される迄の間の確変状態、及び変短状態を付与する大当たりを設けてもよい（所謂「回数切り確変大当たり」）。この場合には、全ての大当たりを確変大当たりとしてもよい。

【 0 3 8 8 】

・ 第 1 特図変動ゲーム、及び第 2 特図変動ゲームを、第 1 始動入賞口 1 4、及び第 2 始動入賞口 1 5 への入賞順に実行してもよい。
・ 各始動入賞口 1 4、1 5 を区別しないで単一の特図を用いて特図変動ゲームを行ってもよい。

40

【 0 3 8 9 】

・ 演出制御基板 3 1 をサブ統括制御基板とし、演出制御基板 3 1 とは別に演出表示装置 1 1 を専門に制御する表示制御基板を設けてもよい。
・ 本発明は、特図のみを用いる遊技機に具体化してもよい。

【 0 3 9 0 】

以下、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想について追記する。

（イ）前記変動内容決定手段が決定する変動内容に基づき前記特別画像、及び前記保留画像にそれぞれ対応付けて補助画像を表示し、前記期待度を示す補助演出を実行させる制

50

御を可能な補助演出制御手段をさらに備えた。

【 0 3 9 1 】

(口) 前記変動内容判定値には、第 1 判定値と、該第 1 判定値とは異なる値を設定した第 2 判定値とを含み、前記演出判定値には、前記第 1 判定値に設定された値のうち少なくとも一部の値を含む第 1 演出判定値と、前記第 2 判定値に設定された値のうち少なくとも一部の値を含む第 2 演出判定値とを含み、前記変動内容決定手段は、前記乱数の値と前記第 1 判定値とが一致する場合、前記特定変動内容のうち前記リーチ演出として第 1 リーチ演出を含む第 1 特定変動内容を決定する一方で、前記乱数の値と前記第 2 判定値とが一致する場合、前記特定変動内容のうち前記第 1 リーチ演出よりも期待度が高い第 2 リーチ演出を含む第 2 特定変動内容を決定するようになっており、前記保留演出制御手段は、前記乱数判定手段が前記第 1 演出判定値と、前記乱数取得手段が取得する乱数の値とが一致すると判定する場合、前記保留画像として前記特定保留画像のうち第 1 特定保留画像を表示させる一方、前記乱数判定手段が前記第 2 演出判定値と、前記乱数取得手段が取得する乱数の値とが一致すると判定する場合、前記保留画像として前記特定保留画像のうち第 2 特定保留画像を表示させる制御を可能に構成された。

10

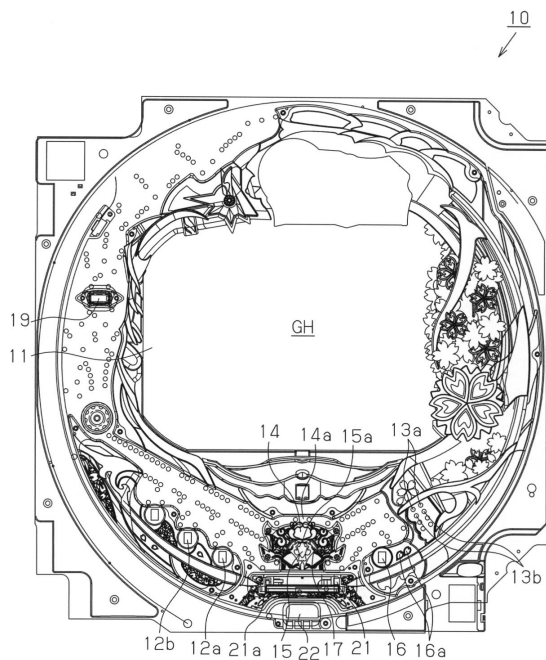
【 符号の説明 】

【 0 3 9 2 】

G 4 ... 保留画像 (特定保留画像)、G 5 ... 特定画像 (特別画像)、H c 1 ~ H c 4 ... 第 3 保留表示領域、H g ... 補助画像、1 1 ... 演出表示装置 (保留表示手段、演出表示手段)、1 2 a ... 第 1 特別図柄表示装置 (ゲーム表示手段)、1 2 b ... 第 2 特別図柄表示装置 (ゲーム表示手段)、1 4 ... 第 1 始動入賞口 (始動手段)、1 5 ... 第 2 始動入賞口 (始動手段)、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用 C P U (乱数取得手段、変動内容決定手段、ゲーム制御手段、乱数判定手段)、3 0 d ... 乱数生成回路 (乱数生成手段)、3 1 ... 演出制御基板、3 1 a ... 演出制御用 C P U (特別演出制御手段、保留演出制御手段、補助演出制御手段)。

20

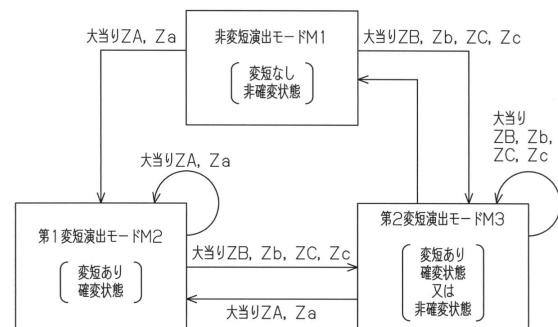
【 図 1 】



【 図 2 】

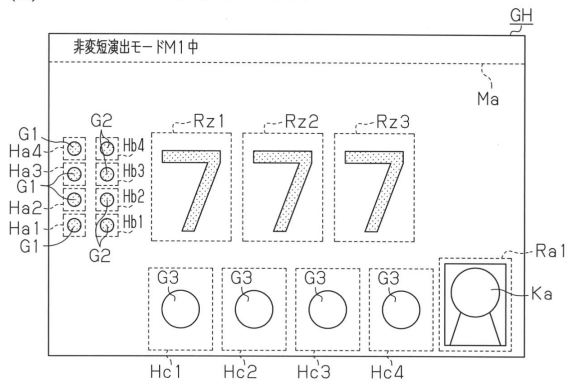
図柄 (図柄数)	大当りの名称	規定 尺数	当選時の 遊技状態	大当り遊技終了後 の遊技状態		OP	大入賞口の 開放態様	ED
				確変状態	変短状態			
特図 1 ZA (20)	特図 2 Za (40)	16R 確変大当り	16 回	不問	有	次回まで		
ZB (40)	Zb (20)	8R 確変大当り	8 回	不問	有	次回まで	10 秒	25 秒
ZC (40)	Zc (40)	8R 非確変大当り	8 回	不問	なし	100 回		10 秒

【 図 3 】

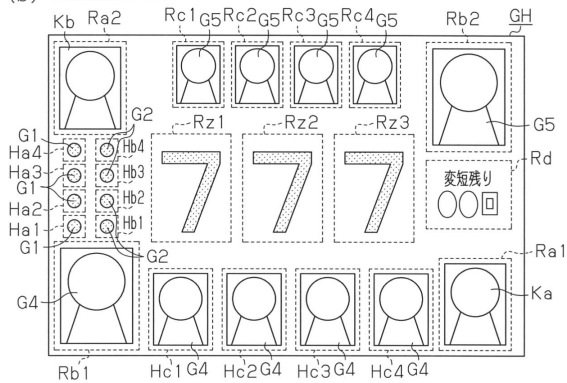


【図 4】

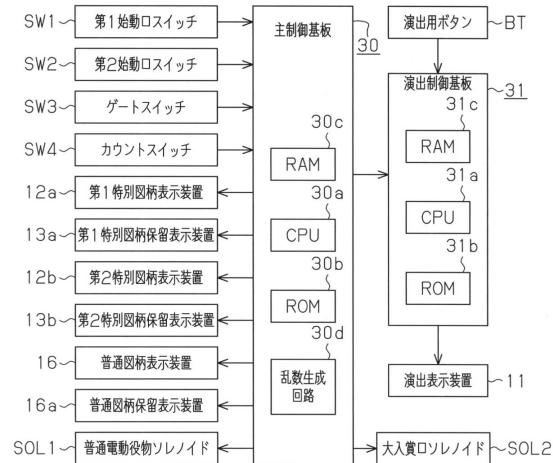
(a) 非変短演出モードM1 (第1変短演出モードM2)



(b) 第2変短演出モードM3



【図 5】



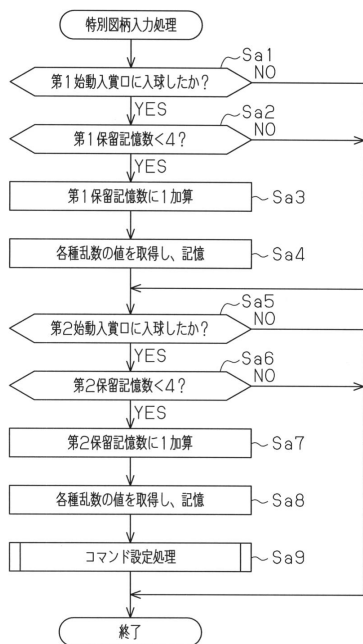
【図 6】

変動パターン振分用テーブルTA

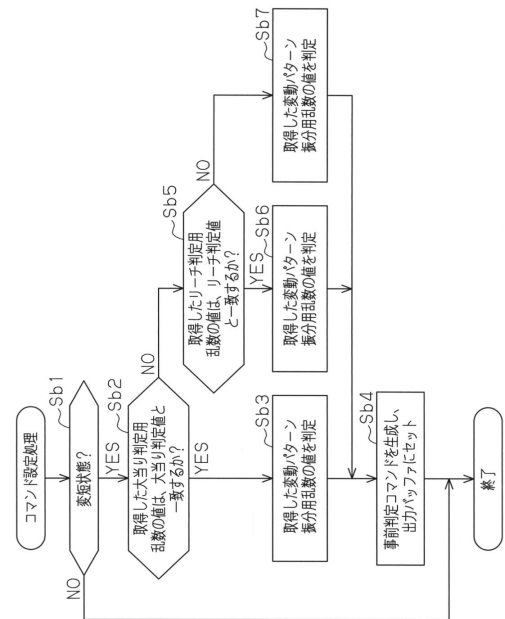
変動パターン	当否	変動内容	振分		
			大当り	リーチ	はずれ
P1	はずれ	はずれ変動			0~99
P2		ノーマルリーチ変動NR		0~24	
P3		スーパーリーチ変動SP1 (キャラリーチ)		25~49	
P4		スーパーリーチ変動SP2 (対戦リーチ)		50~74	
P5		スーパーリーチ変動SP3 (特定キャラリーチ)		75~99	
P6	大当り	ノーマルリーチ変動NR	0~4		
P7		スーパーリーチ変動SP1 (キャラリーチ)	5~24		
P8		スーパーリーチ変動SP2 (対戦リーチ)	25~59		
P9		スーパーリーチ変動SP3 (特定キャラリーチ)	60~99		

キャラ：キャラクタ

【図 7】



【図 8】

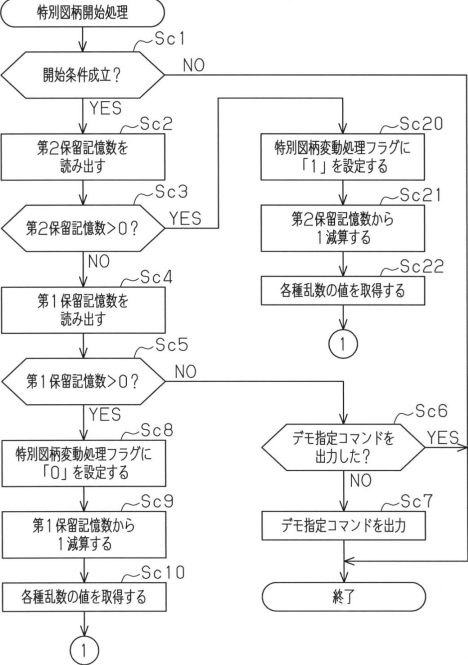


【図 9】

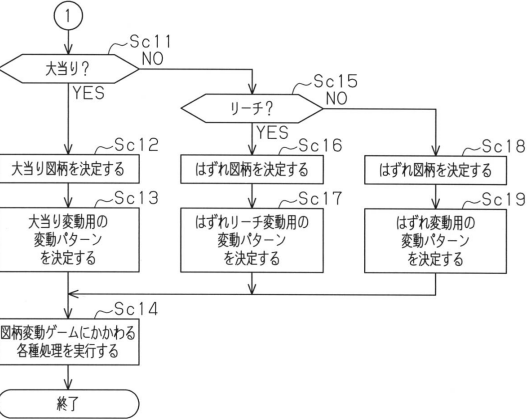
事前判定コマンドの値から特定可能な変動内容			コマンド設定処理での判定結果		
変動パターン	リーチ	変動内容	変動パターン	リーチ	判定用乱数
P1	なし	はずれ変動	0~99	5~241	0~3
P2		ノーマルリーチ変動NR	0~24		
P3	あり	スーパーリーチ変動SP1 (キャラリーチ)	25~49		
P4		スーパーリーチ変動SP2 (対戦リーチ)	50~74		
P5		スーパーリーチ変動SP3 (特定キャラリーチ)	75~99		0~4
P6		ノーマルリーチ変動NR	0~4		
P7	あり	スーパーリーチ変動SP1 (キャラリーチ)	5~24		
P8		スーパーリーチ変動SP2 (対戦リーチ)	25~59		
P9		スーパーリーチ変動SP3 (特定キャラリーチ)	60~99		

※下位コマンド「xxH」には、保留記憶値を示す値。
01H: 保留記憶値=1/02H: 保留記憶値=2
03H: 保留記憶値=3/04H: 保留記憶値=4
※キャラ: キャラクタ

【図 10】



【図 11】



【図 12】

選択キャラクタ	期待度区分						特定
	1A	1B	2A	2B	3A	3B	
キャラDA	キャラA1a	キャラA1b	キャラA2a	キャラA2b	キャラA3a	キャラA3b	
キャラDB	キャラB1a	キャラB1b	キャラB2a	キャラB2b	キャラB3a	キャラB3b	
キャラDC	キャラC1a	キャラC1b	キャラC2a	キャラC2b	キャラC3a	キャラC3b	
キャラDD	キャラD1a	キャラD1b	キャラD2a	キャラD2b	キャラD3a	キャラD3b	
(対応付けなし)							キャラE1 キャラE2 キャラE3 キャラE4

キャラ: キャラクタ

【図 13】

事前決定 コマンド	特定可能な変動内容				振分									
	変動 パターン	当否	変動内容	期待度 1A	...	期待度 2B	期待度 3A	期待度 3B	キャラ E1	キャラ E2	キャラ E3	キャラ E4	合計	
E1xxH	P1	はずれ	ノーマルリーチ変動NR	81	...	40							251	
E2xxH	P2			41	...	80								251
E3xxH	P3			42	...	42	42	41						251
E4xxH	P4			42	...	42	42	41						251
E5xxH	P5	大当り	スーパーリーチ変動SP3	31	...	30	30	30	24	18	16	12	251	
F1xxH	P6		ノーマルリーチ変動NR	70	...	61							251	
F2xxH	P7		スーパーリーチ変動SP1	25	...	35	60	71					251	
F3xxH	P8		スーパーリーチ変動SP2	25	...	35	60	71					251	
F4xxH	P9		スーパーリーチ変動SP3	26	...	25	25	25	25	25	25	25	251	

【図 1 4】

特定画像 パターン	大当り期待度							表示数	大当り期待度
	高 ←	1A	1B	2A	2B	3A	低 →		
Pa1		0		0	0			4	↑ ↓
Pa2			0	0	0		0	4	
Pa3		0	0	0		0		4	
Pa4		0	0	0			0	4	
Pa5		0		0	0			3	
Pa6			0	0	0			3	
Pa7		0	0	0				3	
Pa8		0	0		0			3	
Pa9		0		0				2	
Pa10			0		0			2	
Pa11		0						1	
Pa12			0					1	

【図 1 6】

変動 パターン	当否	変動内容	なし	大当り期待度								合計
				高 ←	1A	1B	2A	2B	3A	3B	→ 低	
P1		はずれ変動	251									251
P2		ノーマルリーチ変動NR	251									251
P3	はずれ	スーパーリーチ変動SP1 (キャラリーチ)	251									251
P4		スーパーリーチ変動SP2 (対戦リーチ)										251
P5		スーパーリーチ変動SP3 (特定キャラリーチ)	251	15	25	35	45	60	71			251
P6		ノーマルリーチ変動NR	251									251
P7		スーパーリーチ変動SP1 (キャラリーチ)	251									251
P8	大当り	スーパーリーチ変動SP2 (対戦リーチ)		41	42	42	42	42	42			251
P9		スーパーリーチ変動SP3 (特定キャラリーチ)	251									251

キャラ：キャラクタ

第1 特定画像パターン振分用テーブルTC1

【図 1 5】

第1特定画像パターン振分用テーブルTC1																			
事前判定 コマンド	特定可能な変動内容				現状 維持	Pa1	振分												合計
	変動 パターン	当否	変動内容				Pa4	Pa5	Pa6	Pa7	Pa8	Pa9	Pa10	Pa11	Pa12				
E1xxH	P1		はずれ変動		201	25		5										251	
E2xxH	P2				ノーマルリーチ変動NR	151	25		15									251	
E3xxH	P3	はずれ		スーパーリーチ変動SP1 (キャラリーチ)	151	18		11	10	9	8	7	5	4				251	
E4xxH	P4			スーパーリーチ変動SP2 (対戦リーチ)	151	18		11	10	9	8	7	5	4				251	
E5xxH	P5			スーパーリーチ変動SP3 (特定キャラリーチ)	151	16		11	10	9	8	7	5	4	3	2		251	
F1xxH	P6			ノーマルリーチ変動NR	101	38		37										251	
F2xxH	P7	大当り		スーパーリーチ変動SP1 (キャラリーチ)	101	15		15	15	15	15	15	15	15				251	
F3xxH	P8			スーパーリーチ変動SP2 (対戦リーチ)	101	15		15	15	15	15	15	15	15	15			251	
F4xxH	P9			スーパーリーチ変動SP3 (特定キャラリーチ)	101	13		13	13	13	12	12	12	12	12	12		251	

【図 1 7】

当選内容	維持可否 判定結果	現状 維持	Pa1	Pa2	Pa3	Pa4	Pa5	Pa6	Pa7	Pa8	Pa9	Pa10	Pa11	Pa12	合計
			151	20	20	20	5	5	5	5					
なし (未当選)															251
期待度1A	可	101	19		19	19	19		19	19	18		18		251
	不可		32		32	32	31		31	31	31		31		251
期待度1B	可	101		19	19	19		19	19	19		18		18	251
	不可			32	32	32		31	31	31		31		31	251
期待度2A	可	101	22	22	22		21	21	21		21				251
	不可		36	36	36		36	36	36		35				251
期待度2B	可	101	22	22		22	21	21		21		21			251
	不可		36	36		36	36	36		36		35			251
期待度3A	可	101	75		75										251
	不可		126		125										251
期待度3B	可	101		75		75									251
	不可			126		125									251

第2 特定画像パターン振分用テーブルTC2

【図 18】

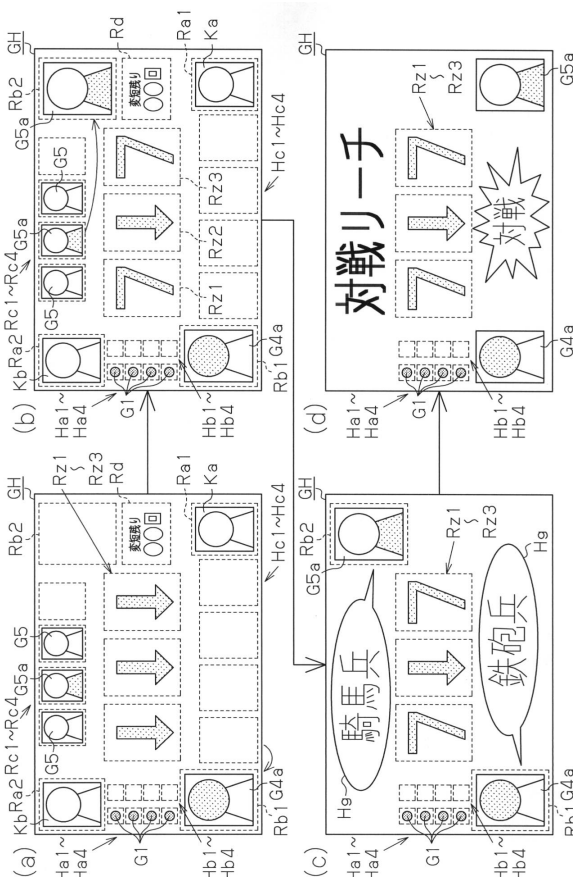
補助演出演出分用テーブルTE

変動パターン	補助演出パターン									合計
	Pb1	Pb2	Pb3	Pb4	Pb5	Pb6	Pb7	Pb8	Pb9	
P4	11	20	30	40	40	40	70	80	90	421
P8	47	47	47	47	47	47	47	46	46	421

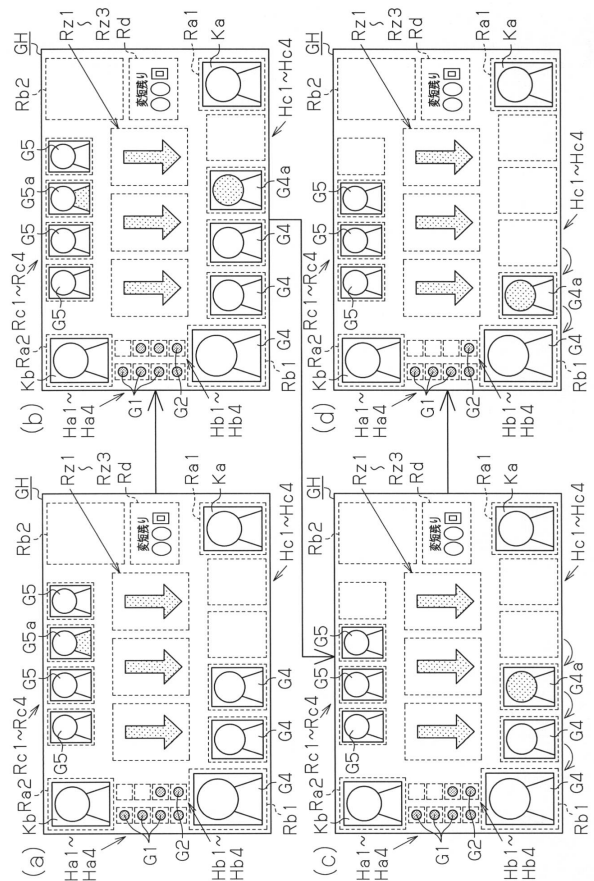
【図 19】

補助演出パターン	保留画像G4	特定画像G5	大当り期待度
Pb1	鉄砲兵	歩兵	高
Pb2	鉄砲兵	騎馬兵	
Pb3	騎馬兵	歩兵	
Pb4	歩兵	歩兵	
Pb5	騎馬兵	騎馬兵	中
Pb6	鉄砲兵	鉄砲兵	
Pb7	騎馬兵	鉄砲兵	
Pb8	歩兵	騎馬兵	
Pb9	歩兵	鉄砲兵	低

【図 21】



【図 20】



フロントページの続き

- (72)発明者 丹野 孝紀
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 飯田 裕介
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 秋竹 聡志
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 坂巻 達郎
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 山口 明日香
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

審査官 秋山 斉昭

- (56)参考文献 特開2011-24892(JP,A)
特開2014-100292(JP,A)
特開2012-100882(JP,A)
特開2011-234950(JP,A)
特開2001-145747(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02