

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5831478号
(P5831478)

(45) 発行日 平成27年12月9日(2015.12.9)

(24) 登録日 平成27年11月6日(2015.11.6)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 32 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2013-59346 (P2013-59346) (22) 出願日 平成25年3月22日 (2013. 3. 22) (65) 公開番号 特開2014-183883 (P2014-183883A) (43) 公開日 平成26年10月2日 (2014. 10. 2) 審査請求日 平成25年12月24日 (2013. 12. 24)</p>	<p>(73) 特許権者 000204262 タイヨーエレクトリック株式会社 愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目11番 12号 (74) 代理人 110001472 特許業務法人かいせい特許事務所 (72) 発明者 林 成人 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タイヨーエレクトリック株式会社内 (72) 発明者 長谷川 真民 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タイヨーエレクトリック株式会社内 審査官 ▲吉▼川 康史</p>
--	---

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】

始動口への遊技球の入球に基づいて取得される入球情報を記憶する入球情報記憶手段と、
 前記入球情報に基づいて図柄を変動表示させる図柄表示制御手段と、
 図柄が変動表示を開始する前に、前記入球情報が特定入球情報であるか否かを事前判定する事前判定実行手段と、
 前記入球情報が記憶されていることを示す記憶情報を、通常態様又は特殊態様の表示態様で表示可能な記憶情報表示手段と、
 前記記憶情報の表示態様を表示制御する記憶情報表示制御手段と、
 を備え、
 前記記憶情報表示制御手段は、前に表示された前記特殊態様の記憶情報および後に表示された前記特殊態様の記憶情報によって、前記通常態様の記憶情報が挟まれると、当該挟まれた通常態様の記憶情報を前記特殊態様に変更し、
 前記通常態様の記憶情報が前記特殊態様に変更されることで前記特殊態様の記憶情報が3個以上連続して表示されると、当該連続する特殊態様の記憶情報に対応する図柄の変動表示を用いて、関連する演出を連続して行う連続演出を実行する連続演出実行手段を備え、
 前記特殊態様の表示態様として、複数種類設定されており、
 前記記憶情報表示制御手段は、前記記憶情報が所定の特殊態様で表示された状態で、新

10

20

たに前記記憶情報を特殊態様で表示する場合には、前に表示された前記記憶情報の特殊態様の種類に基づいて、後から表示する前記記憶情報の特殊態様の種類を決定可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、特に、いわゆるセブン機、羽根物、権利物といったパチンコ遊技機や組合せ式遊技機（アレンジボール遊技機）等の遊技機（弾球遊技機）に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機では、始動口への遊技球入球により当否判定値を保留し、図柄変動開始条件の成立によって、保留を用いて当否判定を行うとともに図柄の変動表示を開始させ、当否判定が大当りの場合には大当り図柄で停止表示させるように構成されている。このような遊技機において、当否判定に先立ち、図柄変動開始条件が成立する前の保留に基づいて事前判定（いわゆる保留先読み）を実行し、この事前判定の結果を報知する保留予告演出を実行することが知られている（特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2009-106576号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来の保留予告演出は、保留事前判定の結果が特定の結果であるか否かを、特殊な保留表示等を行うことにより単に報知するだけであるため、面白みに欠けていた。

【0005】

そこで、本発明は上記点に鑑み、事前判定の結果を報知する遊技機において、新規な遊技性を提供し、遊技興趣を高めることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するため、本発明は、

始動口への遊技球の入球に基づいて取得される入球情報を記憶する入球情報記憶手段と

前記入球情報に基づいて図柄を変動表示させる図柄表示制御手段と、

図柄が変動表示を開始する前に、前記入球情報が特定入球情報であるか否かを事前判定する事前判定実行手段と、

前記入球情報が記憶されていることを示す記憶情報を、通常態様又は特殊態様の表示態様で表示可能な記憶情報表示手段と、

前記記憶情報の表示態様を表示制御する記憶情報表示制御手段と、

を備え、

前記記憶情報表示制御手段は、前に表示された前記特殊態様の記憶情報および後に表示された前記特殊態様の記憶情報によって、前記通常態様の記憶情報が挟まれると、当該挟まれた通常態様の記憶情報を前記特殊態様に変更し、

前記通常態様の記憶情報が前記特殊態様に変更されることで前記特殊態様の記憶情報が3個以上連続して表示されると、当該連続する特殊態様の記憶情報に対応する図柄の変動表示を用いて、関連する演出を連続して行う連続演出を実行する連続演出実行手段を備え

前記特殊態様の表示態様として、複数種類設定されており、

前記記憶情報表示制御手段は、前記記憶情報が所定の特殊態様で表示された状態で、新

10

20

30

40

50

たに前記記憶情報を特殊態様で表示する場合には、前に表示された前記記憶情報の特殊態様の種類に基づいて、後から表示する前記記憶情報の特殊態様の種類を決定可能であることを特徴としている。

また、本発明に関連する関連発明は、

始動口への遊技球の入球に基づいて取得される入球情報を記憶する入球情報記憶手段と

、
前記入球情報に基づいて図柄を変動表示させる図柄表示制御手段と、
図柄が変動表示を開始する前に、前記入球情報が特定入球情報であるか否かを事前判定する事前判定実行手段と、

前記入球情報が記憶されていることを示す記憶情報を、通常態様又は特殊態様の表示態様で表示可能な記憶情報表示手段と、

前記記憶情報の表示態様を表示制御する記憶情報表示制御手段と、
を備え、

前記記憶情報表示制御手段は、前に表示された前記特殊態様の記憶情報および後に表示された前記特殊態様の記憶情報によって、前記通常態様の記憶情報が挟まれると、当該挟まれた通常態様の記憶情報を前記特殊態様に変更し、

前記通常態様の記憶情報が前記特殊態様に変更されることで前記特殊態様の記憶情報が3個以上連続して表示されると、当該連続する特殊態様の記憶情報に対応する図柄の変動表示を用いて、関連する演出を連続して行う連続演出を実行する連続演出実行手段を備える

ことを特徴としている。

【0007】

これにより、特殊態様の記憶情報に挟まれた通常態様の記憶情報が事後的に特殊態様に変化するという新規な演出（保留予告演出）を提供することができ、遊技興趣を高めることができる。また、特殊態様の記憶情報が表示されると、当該特殊態様が表示されている期間に、新たに特殊態様の記憶情報が表示されることに対する期待感を高めることができる。当該特殊態様が表示されている期間に、新たに特殊態様が表示されると、その間に通常態様の記憶情報がある場合に、当該通常態様の記憶情報が特殊態様に変更されるため、通常態様の記憶情報であっても、前に特殊態様の記憶情報がある期間は、遊技者が期待感を喪失することを防止できる。

【0008】

ここで、所定の記憶情報の「前」又は「後」に表示された記憶情報とは、当該所定の記憶情報よりも前の時期、又は後の時期に表示された記憶情報（時期的前後）、若しくは、当該所定の記憶情報よりも前の位置、又は後ろの位置に表示された記憶情報（位置的前後）をいう。また、記憶情報は入球情報が記憶された順に表示される態様が例示される。また、通常態様の記憶情報が特殊態様に変化する条件として、挟まれる通常態様の記憶情報の個数を1個としてもよいし、複数個としてもよいし、上限は設定せず挟まれた場合には変化するものとしてもよい。また、特殊態様の記憶情報によって挟まれた通常態様の記憶情報は、必ず特殊態様に変化してもよいし、特殊態様に変化する場合と通常態様のまま変化しない場合とがあってもよい。また、通常態様と特殊態様とは、表示態様が異なるものであれば足りるので、単に、第1の表示態様（通常態様）、第2の表示態様（特殊態様）ということもできる。また、表示態様は少なくとも2個設定されるものであり、3個以上設定されることが好適である。また、記憶情報として、表示される際に（表示時から）通常態様又は特殊態様で表示されてもよいし、表示されたときは通常態様とされ所定のタイミングで特殊態様に変化してもよい。また「記憶情報表示手段」に表示可能な記憶情報の上限数は3個以上とされる。また「記憶情報の表示態様を表示制御」とは、通常態様が特殊態様の何れを表示するかを決定したり、通常態様から特殊態様に変化させる制御を行ったりする等の記憶情報に係る表示制御をいう。また、「連続する特殊態様の記憶情報に対応する図柄の変動表示を用いて、関連する演出を連続して行う」とは、連続する図柄の変動表示（図柄変動遊技）の夫々の一部又は全部を用いて、関連する演出を実行することをい

10

20

30

40

50

う。例えば、図柄の変動表示の各々において関連する予告（カウントダウン等）を実行することが例示される。

【0009】

また、特殊態様の記憶情報に挟まれた通常態様の記憶情報が特殊態様に変化することで、特殊態様の記憶情報が3個以上連続して表示されることとなり、連続した特殊態様の記憶情報に基づいて連続演出を行うことができ、遊技興趣を高めることができる。

【0010】

また、関連発明は、上記構成において、

図柄の変動時間として、通常変動時間とは異なる特殊変動時間が設定される特殊変動時間設定期間が設けられ、

前記連続演出実行手段は、前記特殊変動時間設定期間中に前記連続演出を実行することを特徴としている。

【0011】

これにより、図柄の変動時間が特殊変動時間とされた特殊変動時間設定期間中に連続演出が実行されるので、当該特殊変動時間を連続演出の趣向性を向上可能な変動時間とすることで、連続する特殊保留表示に基づいて実行される連続演出の趣向性を高くすることができる。また、「連続演出の趣向性を向上可能な特殊変動時間」の例として、特殊変動時間の数（種類数）を、通常変動時間の数（種類数）よりも少なくすることが例示される。これにより、連続演出に係る演出を、特殊変動時間に合わせて設定することができる。また、特殊変動時間の（平均）変動時間を、通常変動時間の（平均）変動時間よりも短くす

【0012】

また、関連発明は、上記構成において、

前記記憶情報表示制御手段は、前記事前判定の結果に基づいて、前記記憶情報の表示態様を決定することを特徴としている。

【0013】

これにより、特殊態様の記憶情報に挟まれた通常態様の記憶情報が特殊態様に変化することで事前判定の結果に対する期待感を高めることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0014】

また、関連発明は、上記構成において、

前記特殊態様の表示態様として、複数種類設定されており、

前記記憶情報表示制御手段は、前記記憶情報が所定の特殊態様で表示された状態で、新たに前記記憶情報を特殊態様で表示する場合には、前に表示された前記記憶情報の特殊態様の種類に基づいて、後から表示する前記記憶情報の特殊態様の種類を決定可能であることを特徴としている。

【0015】

特殊態様の種類を複数設定することで、関連する特殊態様（同じ種類の特殊態様）の記憶情報によって通常態様の記憶情報が挟まれる可能性を高くすることができ、特殊態様の記憶情報が表示されると、当該特殊態様が表示されている期間に、（通常態様の記憶情報を挟んで）新たに関連する特殊態様の記憶情報が表示されることに対する期待感を高めることができる。また、関連する（同じ種類の）特殊態様の記憶情報で、通常態様の記憶情報が挟まれた場合にのみ特殊態様に変化させてもよいし、関連しない特殊態様であっても挟まれた通常態様を変化させてもよい。これらによって、実行する図柄変動演出の態様を変えたり、保留予告演出が示す当りの信頼度（可能性）を変化させたりしてもよい。また、関連する特殊態様の記憶情報で、通常態様の記憶情報が挟まれ、当該通常態様が特殊態様に変化する場合には、挟んだ特殊態様と関連する特殊態様にすることもできるし、関連しない（異なる種類の）特殊態様にすることもできる。この場合には、関連する特殊態様に変化した方が当り信頼度を高く設定することが好適である。また、特殊態様の表示態様の種類としては、図形（、）、数字、「松竹梅、春夏秋冬」等の文字の組合せが例

10

20

30

40

50

示される。

【0016】

また、関連発明は、上記構成において、

前記記憶情報表示制御手段は、前に表示された前記記憶情報の特殊態様の種類および後に表示された前記記憶情報の特殊態様の種類に基づいて、これらの特殊態様の記憶情報に挟まれた通常態様の記憶情報を、何れの特殊態様に変更させるか決定することを特徴としている。

【0017】

これにより、所定の場合（例えば当りの可能性が高い場合）に、関連する特殊態様の記憶情報が3個以上連続して表示される可能性を高くすることができ、特殊態様の記憶情報に挟まれた通常態様の記憶情報が関連する特殊態様に変化することに対する期待感を高めることができる。

10

【発明の効果】

【0018】

以上の本発明の構成によれば、事前判定の結果を報知する遊技機において、新規な遊技性を提供し、遊技興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】本発明を適用した実施例に係る遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

20

【図3】演出表示装置の画面表示例を示す説明図である。

【図4】電子制御装置の概略構成を示すブロック図である。

【図5】メインジョブの流れを示すフローチャートである。

【図6(a)】特別図柄遊技処理の前半部分を示すフローチャートである。

【図6(b)】特別図柄遊技処理の後半部分を示すフローチャートである。

【図7】始動口入賞処理を示すフローチャートである。

【図8】特別図柄変動表示処理を示すフローチャートである。

【図9】大当り遊技処理を示すフローチャートである。

【図10】大当り遊技終了時処理を示すフローチャートである。

【図11】特別図柄保留関連処理を示すフローチャートである。

30

【図12】図柄変動演出関連処理を示すフローチャートである。

【図13】第2実施例の特別図柄変動表示処理を示すフローチャートである。

【図14】第2実施例の大当り遊技終了時処理を示すフローチャートである。

【図15】第2実施例の特別図柄保留関連処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0020】

以下、本発明の実施例について図面を用いて説明する。なお、以下では、特別図柄の変動表示の終了に伴い大当り図柄が停止表示され、これを契機に大当り遊技が開始されるタイプ（いわゆるセブン機タイプ）のパチンコ遊技機（以下、単に遊技機という）に本発明を適用した実施例について説明する。

40

【0021】

図1は、本実施例の遊技機1の正面図である。図1に示すように、遊技機1は、遊技枠2と遊技盤20等を備えている。図1では遊技盤20の詳細な図示を省略している。遊技枠2は、外枠3、中枠4、前面枠5、上皿部6、下皿部7等から構成される。中枠4は、前面枠5が前面側に配置されているため、図1においては明示されていない。

【0022】

外枠3は木製の板状体を略長方形の枠状に組立てたものである。外枠3は、パチンコホルの島設備に設けられた設置部位に固定されると共に遊技機本体を支持するためのものである。この外枠3は、略矩形状の枠状体によって構成される外枠本体3aと、外枠本体3aの前面下部を覆う前板部3bとを備えている。

50

【0023】

中枠4はプラスチック製で遊技機1の本体枠を構成するもので、外枠3の内側にはめ込まれて設置されており、外枠3に対して開閉可能に左端で軸支されている。この中枠4は、上側2/3程度を占める枠体部と下側1/3程度を占める下板部とから構成されている。枠体部の前面側には遊技盤20と前面枠5とが重なるように設けられている。前面枠5における下方側には、上皿部6と下皿部7が一体的に設けられている。下板部には、遊技球を遊技盤20に発射する発射手段を構成する発射装置ユニット(図示略)、遊技球を発射装置ユニットに供給する球送り装置(図示略)が設けられている。前面枠5の右側下方には、前面枠5を閉じた場合にこれを施錠するための施錠装置5bが設けられている。

【0024】

前面枠5は、中枠4の前面側に配置され、中枠4の左端で開閉可能に支持されている。前面枠5はプラスチック製であり、その奥側に配置される遊技盤20の盤面を視認可能にするための開口部5aが形成されている。前面枠5の裏面には、開口部5aに対応したガラス板等の透明板を備える略長形状の透明板枠(図示略)が装着されている。

【0025】

前面枠5における開口部5aの周囲には、LED等を用いた枠ランプ部5cが設けられている。枠ランプ部5cは、遊技効果を高めるために遊技の進行に応じて点灯・消灯あるいは点滅する。

【0026】

上皿部6は、前面枠5における開口部5aの下側に設けられている。上皿部6には、賞球あるいは貸球として払い出される遊技球を排出するための排出口6aが設けられている。上皿部6の上面のうち、中央には演出ボタン8、右側にはCR操作部9がそれぞれ設けられている。演出ボタン8は、中ボタン8aと、中ボタン8aの左側に設けられた左ボタン8bと、中ボタン8aの右側に設けられた右ボタン8cとからなる。

【0027】

CR操作部9は、遊技機1の左側に設けられたプリペイドカードユニット13(CRユニット)を操作するために用いられるもので、プリペイドカードの返却を要求する返却ボタン9aと、プリペイドカードの残り度数を表示する度数表示部9bと、遊技球の貸し出しを要求する球貸ボタン9cとを備えている。

【0028】

下皿部7は、前面枠5における上皿部6の下方に設けられている。下皿部7の略中央には、遊技機1の内部から下皿部7に遊技球を排出するための排出口7aが設けられている。下皿部7の右端には、遊技者が発射装置ユニット(図示略)を操作するための発射ハンドル10が設けられている。発射ハンドル10には、遊技者が触れていることを検出する接触検出手段としてのタッチスイッチ10aが設けられている。発射ハンドル10の左側面には、遊技者が操作して遊技球の発射を一時的に停止する発射停止スイッチ10bが配置されている。

【0029】

また、遊技機1には、遊技状態に応じた効果音等を発生させるためのスピーカ11a~11dが設けられている。スピーカ11a~11dは、前面枠5の上部に設けられた上部スピーカ11a、11bと、前面枠5の下方の前板部2bに設けられた下部スピーカ11c、11dとからなる。

【0030】

次に、本実施例の遊技盤20の表面構造について説明する。図2は遊技盤20の正面図である。遊技盤20は、略長方形の木製の板状体であって中枠3に着脱可能に取り付けられているとともに、裏機構盤(図示略)によりその背面側が覆われている。

【0031】

図2に示すように、遊技盤20には、遊技盤20の表面(盤面)に設けられた外レール22と内レール23とにより、略円形状の遊技領域21が形成されている。遊技領域21内には、中央装置24、普通図柄作動ゲート27、始動口28、大入賞装置33、左入賞

10

20

30

40

50

口34, 35、右入賞口36, 37、第1装飾部材50、第2装飾部材60等の遊技装置が配設されている。また、遊技領域21には各遊技装置との位置バランスを考慮して多数の障害釘が配設されている。

【0032】

中央装置(センター役物)24は遊技領域21の略中央部に配置され、演出表示装置25を備えている。本実施例では、演出表示装置25として液晶表示装置を用いており、演出表示装置25の表示領域Vでは各種演出表示が行われる。

【0033】

大入賞装置33は遊技領域21における中央装置24の下方に配置されている。第1装飾装置50は遊技領域21における大入賞装置33の左側に配置され、第2装飾装置60は遊技領域21における大入賞装置33の右側に配置されており、装飾装置50, 60はいわゆるサイド飾りを構成している。また、第1装飾装置50には左入賞口34, 35が一体化されており、第2装飾装置60には右入賞口36, 37が一体化されている。

【0034】

普通図柄作動ゲート27は、中央装置24の左側に設けられている。普通図柄作動ゲート27の内部には、遊技盤上を流下する遊技球の通過を検知する普通図柄作動ゲート検知スイッチ27s(図4参照)が設けられている。遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過することで、普通図柄が変動表示を開始する。

【0035】

始動口28は、中央装置24の中央位置の下方に設けられている。始動口28は、遊技盤20の盤面上を流下する遊技球を受け入れる遊技球受入口が形成された2つの入球口を上下方向に並べて配置したもので、上側に設けられた第1始動口28aと下側に設けられた第2始動口28bとから構成されている。

【0036】

第1始動口28aは、遊技球受入口の大きさが変化せず遊技球の入球可能性が一定とされる固定式の始動口として構成されており、遊技球の入球が常時可能となっている。一方、第2始動口28bはいわゆるチューリップ式で左右に一对の翼片部を備えており、この一对の翼片部の上端間隙が遊技球受入口となっている。この一对の翼片部は、各々左右方向に傾動することで開閉動作を行うものとされており、この開閉動作により、第2始動口28b是一对の翼片部の遊技球受入口の大きさが変化する可変式の始動口として構成されている。第2始動口28bは、一对の翼片部が開動作することで入球可能性が高い開放状態となり、一对の翼片部が閉動作することで入球可能性が低い通常状態(入球不能な閉鎖状態を含む)となる。普通図柄が当り図柄の組合せで停止表示された場合には、一对の翼片部が開動作して第2始動口28bの遊技球受入口が拡大され、第2始動口28bは普通電動役物として機能する。

【0037】

始動口28の内部には、第1始動口28aへの遊技球の入球を検知する始動口入球検知スイッチ28s(図4参照)と、第2始動口28bへの遊技球の入球を検知する始動口入球検知スイッチ28t(図4参照)と、一对の翼片部を作動させるための始動口ソレノイド28c(図4参照)とが備えられている。この一对の翼片部が左右に開動作した場合には、第2始動口28bの遊技球受入口の大きさが通常時より拡大され、第2始動口28bは遊技球の入球可能性が大きくなる開放状態となる。一方、一对の翼片部が立設された場合には、第2始動口28bの遊技球受入口の大きさが遊技球の直径より僅かに大きい(遊技球1個が通過可能な)通常の大きさとされ、第2始動口28bは遊技球の入球可能性が小さくなる(または入球不能となる)通常状態(閉鎖状態)となる。遊技球が始動口28a、28bのいずれかに入球することで、後述の特別図柄が変動表示を開始する。

【0038】

大入賞装置33は、始動口28の下方に配設されている。ここで、大入賞装置33は、帯状に開口された大入賞口33aと、この大入賞口33aを開放・閉鎖する開閉板33bと、この開閉板33bを作動させるための大入賞口ソレノイド33c(図4参照)と、遊

10

20

30

40

50

技球の入球を検知する入球検知スイッチ 33s (図4参照) とから主に構成されている。

【0039】

大入賞装置 33 の左斜め上方と右斜め上方には、左入賞口 34, 35 と右入賞口 36, 37 が設けられている。これら入賞口の内部には、それぞれ入賞口入球検知スイッチ (図示せず) が設けられている。

【0040】

第1装飾部材 50 には、複数の LED が設けられており、これらの LED の組合せにより、普通図柄表示部 51、普図保留表示部 52、特別図柄保留表示部 53 が構成されている。同様に第2装飾部材 60 には、複数の LED が設けられており、これらの LED の組合せにより、特別図柄表示装置 61 が構成されている。

10

【0041】

普通図柄表示装置 51 は、1個の LED から構成されており、この LED により普通図柄の表示が行われる。普通図柄表示装置 51 では、普通図柄の変動表示及び停止表示が行われる。普通図柄表示装置 51 では、普通図柄作動ゲート 27 を遊技球が通過することにより普通図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に普通図柄が当りあるいは外れの表示態様で停止表示される。そして、普通図柄が予め設定された当りの表示態様で停止表示されると、第2始動口 28b が所定の開放パターンにしたがって開放される。第2始動口 28b の開放パターンは複数種類設定されている。第2始動口 28b の開放時間を延長させる開放時間延長機能の非作動時 (通常時) には、第1開放時間 (例えば 0.5 秒) が設定された第1開放パターン (短時間開放パターン) がセットされ、開放時間延長機能の作動時には第1開放時間より長い第2開放時間 (例えば 4 秒) が設定された第2開放パターン (長時間開放パターン) がセットされる。なお、開放時間延長機能については後述する。

20

【0042】

本実施例では、普通図柄当否判定値が用意されており、この普通図柄当否判定値は、遊技球が普通図柄作動ゲート 27 を通過した際に取得され、第2始動口 28b を作動させるか否か (開放状態とするか否か) の普通図柄当否判定に用いられる。普通図柄当否判定値には「当り値」が予め設定されており、取得された普通図柄当否判定値が当り値と一致する場合に当りと判定される。そして、普通図柄当否判定で当りと判定された場合には、普通図柄表示装置 51 で停止表示される普通図柄は、当り普通図柄の表示態様に決定される。一方、外れと判定された場合 (取得された普通図柄当否判定値が当り値と一致しない場合) には、普通図柄表示装置 51 で停止表示される普通図柄は外れ普通図柄の表示態様に決定される。なお、普通図柄当否判定値としては、カウンタ IC による乱数カウンタを用いたハードウェア乱数やソフトウェアによる乱数カウンタを用いたソフトウェア乱数を用いて生成することができる。

30

【0043】

ここで、普通図柄の保留について説明する。普図保留表示部 52 には普通図柄保留数が表示され、普通図柄作動ゲート 27 を通過した遊技球の数を最大保留数 (本実施例では 4 個) まで保留可能となっている。そして、次の普通図柄当否判定が行われ普通図柄の変動表示を開始する毎に、未始動回数 (保留数) が消化され、普通図柄保留数が 1 個ずつ減少する。普図保留表示部 52 は 2 つの LED からなり、2 個の LED の消灯、点灯、および点滅を組み合わせることで、4 個を上限として保留数を表示することができる。普通図柄の保留に伴って、普通図柄当否判定値が主制御部 200 の RAM の所定領域に記憶される。

40

【0044】

なお、普通図柄当否判定、普通図柄の停止図柄の決定、普通図柄の変動パターンの設定、普通図柄の保留記憶および保留消化は、後述の主制御部 200 によって行われる。

【0045】

次に、特別図柄について説明する。特別図柄表示装置 61 は、7 個の LED から構成されており、これらの LED により、それぞれ特別図柄が表示される。この特別図柄表示装置 61 を構成する各 LED は、点灯および消灯が可能となっており、これら各 LED の点

50

灯および消灯の組合せにより、特別図柄について複数の表示態様を表示できる。そして、特別図柄表示装置 6 1 において、7 個の LED の点灯および消灯の組合せで表示される特別図柄の組合せのうち特定の組合せが大当たり図柄として設定されており、その大当たり図柄以外の組合せが外れ図柄として設定されている。本実施例では、特別図柄の変動表示を各 LED が点灯と消灯を繰り返す点滅表示で行うものとしている。

【 0 0 4 6 】

始動口 2 8 (第 1 始動口 2 8 a または第 2 始動口 2 8 b) に遊技球が入球することにより、特別図柄表示装置 6 1 で特別図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に特別図柄が大当たり図柄あるいは外れ図柄のいずれかで停止表示される特別図柄の図柄変動遊技 (図柄表示制御) が行われる。

10

【 0 0 4 7 】

本実施例では、遊技球が始動口 2 8 (第 1 始動口 2 8 a または第 2 始動口 2 8 b) に入球した際に取得される特別図柄用判定値 (入球情報) が設けられている。特別図柄用判定値には、大当たり遊技を実行するか否かの特別図柄当否判定に用いられる特別図柄当否判定値と、特別図柄の停止図柄を決定する大当たり図柄判定に用いられる図柄判定値と、リーチ演出を行うか否かを決定するリーチ判定に用いられるリーチ判定値とが含まれている。

【 0 0 4 8 】

始動口 2 8 (第 1 始動口 2 8 a または第 2 始動口 2 8 b) への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定値と図柄判定値とリーチ判定値が取得され、この取得された各判定値は、主制御部 2 0 0 の R A M の所定領域 (保留記憶領域) に保留 (特別図柄保留) として記憶される。なお、特別図柄用判定値 (特別図柄当否判定値、図柄判定値、リーチ判定値) としては、カウンタ IC による乱数カウンタを用いたハードウェア乱数やソフトウェアによる乱数カウンタを用いたソフトウェア乱数を用いて生成することができる。

20

【 0 0 4 9 】

ここで、特別図柄の保留について説明する。特別図柄保留表示部 5 3 は 2 つの LED からなり、2 個の LED の消灯、点灯、および点滅を組み合わせることで、4 個を上限として保留数を表示することができる。

【 0 0 5 0 】

始動口 2 8 (第 1 始動口 2 8 a または第 2 始動口 2 8 b) に入球した遊技球の数は、特別図柄保留数として最大保留数 (本実施例では 4 個) に達するまで保留可能となっている。特別図柄保留数は、始動口 2 8 への遊技球の入球が発生する度に取得されて主制御部 2 0 0 の R A M の所定領域 (保留記憶領域) に記憶される特別図柄用判定値 (特別図柄当否判定値、図柄判定値、リーチ判定値) の個数 (記憶数) に相当する。本実施例では、始動口 2 8 への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定値とともに図柄判定値およびリーチ判定値も取得されるので、特別図柄保留数は、図柄判定値およびリーチ判定値の記憶個数にも相当する。そして、特別図柄保留数は、特別図柄当否判定が行われ特別図柄の変動表示が開始される毎に消化され、1 個ずつ減少する。特別図柄の保留記憶および保留消化は、後述の主制御部 2 0 0 によって行われる。

30

【 0 0 5 1 】

特別図柄が停止表示して図柄変動遊技が終了することで、次の図柄変動遊技が実行可能な状態となる。そして、図柄変動遊技が実行可能な状態において、特別図柄保留が 1 個以上存在することで、特別図柄の図柄変動遊技の実行条件 (図柄変動開始条件) が成立し、最先に記憶された特別図柄保留に基づいて特別図柄の変動表示が行われる。

40

【 0 0 5 2 】

特別図柄当否判定値には、当否判定用の当り値 (大当たり値) が設定されており、遊技球が第 1 始動口 2 8 a または第 2 始動口 2 8 b に入球したタイミングで取得された特別図柄当否判定値が大当たり値と一致する場合に「大当たり」となり、一致しない場合に「外れ」となる。特別図柄当否判定は特別図柄が変動表示を開始する際に行われる。

【 0 0 5 3 】

特別図柄当否判定で大当たりと判定された場合には、特別図柄表示装置 6 1 で停止表示さ

50

れる特別図柄が大当りを示す表示態様（当り態様）である大当り図柄（特別態様）に決定される。一方、特別図柄当否判定で外れと判定された場合には、特別図柄表示装置 6 1 で停止表示される特別図柄が外れを示す表示態様（外れ態様）である外れ図柄（非特別態様）に決定される。

【 0 0 5 4 】

特別図柄は、所定の変動パターンにしたがって変動表示するように構成されている。この変動パターンは、特別図柄の変動時間や、その変動におけるリーチ演出の有無（演出内容）を規定するものである。特別図柄の変動パターンは、特別図柄当否判定が実行される際に、複数の変動パターンが格納された変動パターンテーブルから変動パターン判定値を用いた変動パターン判定により決定される。

10

【 0 0 5 5 】

特別図柄の変動パターンテーブルは複数用意されており、それぞれ遊技状態（特別図柄の変動モード）に応じて選択される。また、遊技状態に応じて選択される各変動パターンテーブルには、特別図柄当否判定の結果が大当りの場合に選択される大当り変動パターンテーブルと、特別図柄当否判定の結果が外れの場合に選択される外れ変動パターンテーブルとが含まれている。外れ変動パターンテーブルに格納される外れ変動パターンには、リーチ変動を伴わない「通常外れ変動パターン（リーチなし外れ変動パターン）」と、リーチ変動を伴う「リーチあり外れ変動パターン」とがある。通常外れ変動パターンは、リーチあり外れ変動パターンに比べ特別図柄の変動時間が短い変動パターンとして構成されており、リーチあり外れ変動パターンは、通常外れ変動パターンに比べ特別図柄の変動時間が長い変動パターンとして構成されている。なお、リーチ変動の有無は、始動口 2 8 への遊技球入球時に取得されるリーチ判定値を用いたリーチ判定によって決定される。

20

【 0 0 5 6 】

なお、特別図柄当否判定、特別図柄の変動態様（変動パターン）の決定、特別図柄の停止図柄の決定、特別図柄の変動表示および停止表示は、後述の主制御部 2 0 0 によって行われるように構成されている。

【 0 0 5 7 】

次に、大当り遊技について説明する。特別図柄表示装置 6 1 で停止表示された特別図柄が前述した大当り図柄（特別態様）であった場合（特別図柄当否判定の結果が大当りだった場合）に、主制御部 2 0 0 は遊技者に相対的に有利な大当り遊技（特別遊技）を開始する。大当り遊技は、大当り遊技フラグを ON に設定することで開始するもので、大入賞装置 3 3 を作動させる、換言すると大入賞口 3 3 a を複数回開閉させることで、大入賞口 3 3 a への遊技球の入球に関して遊技者に利益（賞球）を付与するものである。大当り遊技は、後述の主制御部 2 0 0 による大当り遊技処理が繰り返し実行されることによって実現される。

30

【 0 0 5 8 】

大当り遊技中は、大入賞装置 3 3 が作動し、大入賞口 3 3 a への遊技球の入球に応じて、所定数の賞球（本実施例では 1 5 個）が払い出される。つまり、大入賞口 3 3 a 内に配設される大入賞口入球検知スイッチ 3 3 s（図示省略）が遊技球の通過を検出することで、賞球が払い出される。

40

【 0 0 5 9 】

そして、大当り遊技の開始により、大入賞装置 3 3 を連続して作動させ、大入賞口 3 3 a を開放状態と閉鎖状態とに切り替える大入賞口開閉動作が複数回連続して行われる。この開放状態は、所定の終了条件成立により終了し、開放していた大入賞口 3 3 a が閉鎖状態となる。所定の終了条件として、大入賞口 3 3 a の開放時間が規定時間（本実施例では 3 0 秒）に達したとき、もしくは開放状態の大入賞口 3 3 a に入球した遊技球数が規定数（本実施例では 1 0 個）に達したときとすることができる。大入賞口 3 3 a が開放状態となる遊技を「ラウンド遊技」とした場合、1 回の大当り遊技で継続可能なラウンド数（本実施例では 1 5 ラウンド）が設定されている。

【 0 0 6 0 】

50

本実施例の遊技機では、大当り遊技の終了後、変動時間短縮機能、開放時間延長機能、確率変動機能が作動して有利状態（後述する「電サポあり非確変状態」や「電サポあり確変状態」など）が開始される。変動時間短縮機能、開放時間延長機能、確率変動機能が作動する有利状態では、それら各機能が作動しない通常状態よりも有利な条件で図柄変動遊技を進行させることができる。ここで、有利状態としては、（a）変動時間短縮機能、開放時間延長機能および確率変動機能のすべてが作動する状態（電サポあり確変状態）、（b）変動時間短縮機能、開放時間延長機能および確率変動機能のうち確率変動機能だけが作動する状態（電サポなし確変状態）、（c）変動時間短縮機能、開放時間延長機能および確率変動機能のうち変動時間短縮機能および開放時間延長機能だけが作動する状態（電サポあり非確変状態）、を例示できる。変動時間短縮機能、開放時間延長機能、確率変動機能の各機能は、それぞれ変動短縮フラグ、開放延長フラグ、確変フラグをONに設定することで作動する。また、変動時間短縮機能および開放時間延長機能は、それぞれ同時に作動を開始するとともに同時に作動を終了する。以下、変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動状態に関する説明について、何れか一方の機能だけを挙げて説明している場合には、もう一方の機能も対になっているものとする。例えば、以下の説明で「変動時間短縮機能が作動している」と記載する場合、この記載は「開放時間延長機能も作動している」と解することができ、逆に、「開放時間延長機能が作動している」と記載する場合、この記載は「変動時間短縮機能が作動している」と解することができる。また、以下では、変動時間短縮機能および開放時間延長機能が作動する状態のことを「時短状態」ともいう。よって、上述した（a）「電サポあり確変状態」は「確変状態かつ時短状態」ということになり、同じく（c）「電サポあり非確変状態」は単なる「時短状態」ということになる。

【0061】

上述のように、特別図柄の停止図柄が通常大当り図柄の場合には、大当り遊技の終了後、確率変動機能を作動させることなく、変動時間短縮機能および開放時間延長機能を作動させることで「電サポあり非確変状態」（時短状態）が開始される。電サポあり非確変状態（時短状態）は、主制御部200の制御により実現されるものである。開放時間延長機能の作動により、第2始動口28bの開放時間が、通常時の設定時間である第1開放時間（例えば0.2秒）から第2開放時間（例えば5秒）に延長される。これにより、第2始動口28bへの遊技球入球頻度が、通常時（開放時間延長機能非作動時）に比べて高くなる。電サポあり非確変状態（時短状態）は、大当り遊技終了後、特別図柄の変動表示（または停止表示）の実行回数が所定回数（本実施例では100回）となるまで継続するように構成されており、その所定回数は時短回数として設定される。

【0062】

また、特別図柄の停止図柄が確変大当り図柄の場合には、大当り遊技の終了後、確率変動機能、変動時間短縮機能および開放時間延長機能を作動させて、「電サポあり確変状態」が開始される。確変大当りによって開始する大当り遊技を「確変大当り遊技」ともいう。電サポあり確変状態は、主制御部200の制御により実現されるものであり、この状態では、変動時間短縮機能および開放時間延長機能とともに、特別図柄当否判定の結果が大当りとなる確率、すなわち特別図柄が大当り図柄で停止表示する確率を通常よりも高くする確率変動機能が作動する。電サポあり確変状態は、大当り遊技の終了後、次回の大当り遊技が開始されるまで継続するように構成されている。つまり、「確変状態」と「時短状態」の双方が次回の大当り遊技が開始されるまで継続するものとなっている。

【0063】

確率変動機能の作動時（確変状態）は、特別図柄当否判定用の大当り値が増加することで、特別図柄当否判定の結果が大当りとなる確率が高くなる。具体的には、大当り値が設定された当否判定テーブルとして、低確率当否判定テーブルと、低確率当否判定テーブルより大当り値の数が多く設定されている高確率当否判定テーブルとが用意されている。そして、確率変動機能の非作動時には、低確率当否判定テーブルを用いて特別図柄当否判定を行うことで、特別図柄当否判定値が大当り値と一致する確率が低確率（本実施例では1

10

20

30

40

50

／ 200) となり、確率変動機能の作動時には、高確率当否判定テーブルを用いて特別図柄当否判定を行うことで、特別図柄当否判定値が大当たり値と一致する確率が高確率（本実施例では 1 / 20）となる。

【 0064 】

また、本実施例の遊技機 1 では、始動口 28（第 1 始動口 28 a、第 2 始動口 28 b）に遊技球が入球して特別図柄保留が発生した場合に、当該特別図柄保留が大当たり遊技を発生させるものであるか否か（特定入球情報であるか否か）を、その保留発生時に判定する特別図柄事前判定（保留先読み）が行われる。特別図柄事前判定では、始動口 28 に遊技球が入球して特別図柄当否判定値の保留が発生した場合、換言すると、始動口 28 への遊技球の入球に伴い取得される特別図柄当否判定値が主制御部 200 の RAM の所定領域（保留記憶領域）に記憶されるときに、特別図柄当否判定に先立ち、保留として記憶された特別図柄当否判定値（特別図柄保留）が大当たりを発生させる「当り保留」であるか否かを、その保留発生時に判定する。大当たり事前判定は、確率変動機能作動時には、高確率抽選テーブルを用いて行われ、確率変動機能非作動時には、通常確率抽選テーブルを用いて行われる。主制御部 200 の CPU 200 b は、特別図柄事前判定を行った後、特別図柄保留数を示す保留数指定コマンドと、特別図柄事前判定の結果を示す保留予告コマンドを含んだ始動入賞時コマンドをサブ制御部 260 に送信する。

10

【 0065 】

本実施例の遊技機 1 では、特別図柄表示装置 61 を用いて行われる特別図柄の図柄変動遊技に対応して、演出表示装置 25 にて図柄変動演出が行われる。図柄変動演出としては、例えば特別図柄表示装置 61 での特別図柄の変動表示に合わせて、数字図柄からなる演出図柄を変動表示させる変動表示演出や、演出図柄の変動表示中に行われるリーチ演出などが挙げられる。図柄変動演出の演出内容（演出パターン）は複数種類存在し、これら演出用の表示データ（画像データ）は演出表示制御部 280 の ROM に記憶されている。

20

【 0066 】

ここで、後述のサブ制御部 260 および演出表示制御部 280 の制御下で実現される図柄変動演出について説明する。図 3 は、演出表示装置 25 の画面表示例を示している。図 3 に示すように、演出表示装置 25 の表示領域 V には演出図柄を表示する演出図柄表示部 25 a ~ 25 c が設けられている。この演出図柄は、特別図柄表示装置 61 での特別図柄の変動表示および停止表示に連動して表示される。つまり、演出表示装置 25 は、特別図柄表示装置 61 と同様に図柄表示装置として機能するものである。また、演出表示装置 25 の表示領域 V のうち、演出図柄表示部 25 a ~ 25 c を除く部位は、文字、図形、記号、キャラクタ等を含む種々の背景画像が表示される背景表示領域となっている。この演出図柄表示部 25 a および背景表示領域によって図柄変動演出画面が構成される。前述のように、演出表示装置 25 は、遊技盤 20（遊技領域 21）の中央に配置されているので、遊技者は通常、演出表示装置 25 の表示領域 V での表示内容（特に演出図柄）に注目して遊技を行うこととなる。

30

【 0067 】

本実施例では、演出図柄として「1」～「9」からなる 3 桁の数字図柄を用いており、演出図柄表示部 25 a ~ 25 c は、左図柄が表示される左図柄表示部 25 a、中図柄が表示される中図柄表示部 25 b、右図柄が表示される右図柄表示部 25 c からなる 3 つの図柄表示領域から構成される。演出図柄表示部 25 a ~ 25 c は、各図柄表示部の配置方向と略直交する向き、この場合、上下方向（縦方向）に図柄変動方向が設定されている。

40

【 0068 】

演出図柄は、特別図柄が変動表示を開始することにより変動表示を開始し、特別図柄が何れかの図柄で停止表示されると、演出図柄は特別図柄の停止図柄に応じた態様で停止表示される。演出図柄では、3 桁同一の図柄組合せが特別図柄の大当たり図柄に対応する特別態様（当り態様）となり、それ以外の図柄組合せが特別図柄の外れ図柄に対応する非特別態様（外れ態様）となる。

【 0069 】

50

演出図柄の変動態様（変動パターン）および停止図柄の決定は、主制御部200から送信される変動パターン指定コマンドおよび特別図柄情報指定コマンドに基づいてサブ制御部260によって行われるように構成されている。ここで、主制御部200からサブ制御部260に向けて送信される変動パターン指定コマンドは、特別図柄の変動パターンを示すもので、具体的には、特別図柄の変動時間や、リーチ演出の有無等の演出内容を示している。主制御部200は、特別図柄の当否判定結果に応じて特別図柄の変動パターンをランダムに決定する。そして、主制御部200により決定された特別図柄の変動パターンに基づき、サブ制御部260が、演出図柄表示部25a～25cで表示される演出図柄の演出パターンを決定する。また、主制御部200からサブ制御部260に向けて送信される特別図柄情報指定コマンドは特別図柄の停止図柄を示すもので、主制御部200は、特別図柄の当否判定結果に応じて特別図柄の停止図柄をランダムに決定する。そして、主制御部200により決定された特別図柄の停止図柄を示す特別図柄情報指定コマンドに基づき、サブ制御部260が、演出図柄表示部25a～25cで停止表示される演出図柄の停止図柄を決定する。

10

【0070】

また、演出表示装置25の表示領域Vでは、特別図柄保留数を表示する保留表示演出や、大当り遊技中に大当り遊技の進行に伴う大当り遊技演出が行われる。大当り遊技演出としては、大当り遊技開始時に実行される大当り遊技開始演出（ファンファーレ演出）、大当り遊技中に実行されるラウンド演出、大当り遊技終了時に実行される大当り遊技終了演出（エンディング演出）等がある。これらの大当り遊技演出は、サブ制御部260が大当り遊技の進行に伴って主制御部200から送信されるコマンドに基づいて実行する。

20

【0071】

また、図3に示すように、演出表示装置25には、保留表示部25dが設けられている。保留表示部25dには、特別図柄当否判定が実行される前（図柄変動開始条件が成立する前）であって、特別図柄が変動表示する前の特別図柄保留（入球情報）に対応する保留表示（記憶情報）を表示する保留表示演出が行われる。このため、保留表示部25dには、主制御部200のRAMの所定領域（保留記憶領域）に記憶された消化前の特別図柄保留に対応する表示が行われ、特別図柄保留表示部53と連動した表示が行われる。つまり、保留表示部25dの保留表示は、主制御部200のRAMの所定領域（保留記憶領域）に特別図柄判定値が記憶されていることを示している。

30

【0072】

本実施例では、特別図柄保留が発生する毎に保留表示部25dに、特別図柄保留が存在することを示す通常保留表示「」が表示される。保留表示部25dでは、一番左側に表示される通常保留表示「」が最先に記憶された特別図柄保留を示し、右側に向かって順番に新しく記憶された特別図柄保留を示している。そして、図柄変動開始条件が成立して特別図柄が変動表示を開始すると、保留表示部25dの保留表示が右側から左側に向かって順にシフトするように構成されている。

【0073】

上述のように、本実施例の遊技機1では、特別図柄当否判定に先立ち、特別図柄保留が大当り値と一致しているか否か（特定入球情報であるか否か）を判定する特別図柄事前判定が行われる。そして、特別図柄事前判定の結果、特別図柄保留が大当り値と一致している場合（特別図柄事前判定の結果が大当りの場合）には、特別図柄事前判定の結果（大当り発生の可能性）を遊技者に予告する保留予告演出が行われる。なお、特別図柄事前判定の結果が「大当り」であっても、保留予告演出が行われないことがあり、特別図柄事前判定の結果が「外れ」でも、保留予告演出（いわゆるガセ保留予告演出）が行われることがある。このため、保留予告演出では、図柄変動開始条件が成立していない特別図柄保留が大当り値と一致している可能性（大当り信頼度）が高いことが示される。保留予告演出は、主制御部200から送信される始動入賞時コマンドに基づいてサブ制御部260のCPU260bが実行する。

40

【0074】

50

保留予告演出では、大当たり値と一致している可能性が高い特別図柄保留を他の特別図柄保留と区別することができればよく、例えば演出表示装置25の保留表示部25dにおいて、保留予告の対象となる特別図柄の保留に対応する保留表示を「特殊保留表示」に変化させることによって行うことができる。なお、「特殊保留表示」が本発明の「特殊態様」に対応し、「通常保留表示」が本発明の「通常態様」に対応している。

【0075】

本実施例では、複数の特殊保留表示（例えば、「松」「竹」「白」「発」「中」「梅」「東」「南」「西」「北」等）が設けられており、通常保留表示「」よりも大当たり信頼度（大当たり発生の可能性）が高くなっている。なお、「松」「竹」「梅」はそれぞれ関連する特殊保留表示となっており、「白」「発」「中」はそれぞれ関連する特殊保留表示となっており、「東」「南」「西」「北」はそれぞれ関連する特殊保留表示となっている。

10

【0076】

本実施例では、保留表示部25dに特殊保留表示とこれに続いて通常保留表示「」が表示されている状態で新たに特殊保留表示が表示されると、先の特殊保留表示と後の特殊保留表示で挟まれた通常保留表示「」を特殊保留表示に変化させることが可能に構成されている。

【0077】

本実施例では、保留表示部25dに特殊保留表示が表示されている状態で新たに保留が発生すると、保留予告演出にて特殊保留表示が表示される確率が高くなるように構成されている。これにより、保留表示部25dにおいて、通常保留表示「」を挟んで特殊保留表示が表示される可能性を高くすることができる。

20

【0078】

また、先に特殊保留表示が表示されている状態で、新たに特殊保留表示が表示される場合には、先に表示された特殊保留表示の種類に基づいて後から表示する特殊保留表示の種類を決定するように構成されている。具体的には、先に表示された特殊保留表示に関連する特殊保留表示が後から表示する特殊保留表示として決定される確率を高くする。「関連する特殊保留表示」は、一定の関係を有する特殊保留表示であればよく、通常保留表示「」を挟んで同一の特殊保留表示が表示される場合や通常保留表示「」を挟んで相互に関連性を有する特殊保留表示が表示される場合を含んでいる。

30

【0079】

例えば、先に表示された特殊保留表示の種類が「」であれば、後から表示される特殊保留表示の種類として先に表示された特殊保留表示と同一の「」が決定される確率を高くする。また、先に表示された特殊保留表示の種類が「松」であれば、後から表示される特殊保留表示の種類として「松」に関連する「梅」が決定される確率を高くする。また、先に表示された特殊保留表示の種類が「白」であれば、後から表示される特殊保留表示の種類として「白」に関連する「中」が決定される確率を高くする。また、先に表示された特殊保留表示の種類が「東」であれば、間に挟まれる通常保留表示が2個であれば、後から表示される特殊保留表示の種類として「東」に関連する「北」が決定される確率を高くし、間に挟まれる通常保留表示が1個であれば、後から表示される特殊保留表示の種類として「東」に関連する「西」が決定される確率を高くする。これにより、「松 梅」、「白 中」、「東 北」、「東 西」のように、通常保留表示「」を挟んで関連する特殊保留表示が表示される可能性を高くすることができる。

40

【0080】

また、通常保留表示「」が関連する特殊保留表示で挟まれている場合には、先に表示された特殊保留表示の種類と後に表示された特殊保留表示の種類に基づいて、通常保留表示を変更する特殊保留表示の種類を決定するように構成されている。具体的には、先に表示された特殊保留表示および後に表示された特殊保留表示に関連する特殊保留表示が通常保留表示を変更する特殊保留表示として決定される確率を高くする。

【0081】

50

例えば、先に表示された特殊保留表示の種類が「 」であり、後に表示された特殊保留表示の種類が「 」であれば、これらに挟まれた通常保留表示を変更する特殊保留表示の種類として「 」が決定される確率を高くする。また、先に表示された特殊保留表示の種類が「松」であり、後に表示された特殊保留表示の種類が「梅」であれば、これらに挟まれた通常保留表示を変更する特殊保留表示の種類として「竹」が決定される確率を高くする。また、先に表示された特殊保留表示の種類が「白」であり、後に表示された特殊保留表示の種類が「中」であれば、これらに挟まれた通常保留表示を変更する特殊保留表示の種類として「発」が決定される確率を高くする。また、先に表示された特殊保留表示の種類が「東」であり、2個の通常保留表示を挟んで、後に表示された特殊保留表示の種類が「北」であれば、これらに挟まれた通常保留表示を変更する特殊保留表示の種類として「南」「西」が決定される確率が高くなり、先に表示された特殊保留表示の種類が「東」であり、1個の通常保留表示を挟んで、後に表示された特殊保留表示の種類が「西」であれば、これらに挟まれた通常保留表示を変更する特殊保留表示の種類として「南」が決定される確率を高くする。これにより、「 」、「松竹梅」、「白発中」、「東南西北」、「東南西」のように、関連する特殊保留表示が3個以上連続して表示される可能性を高くすることができる。

10

【0082】

また、本実施例では、特殊保留表示に挟まれた通常保留表示「 」が特殊保留表示に変化することで、関連する特殊保留表示が3個以上連続して表示された場合（例えば、「 」、「松竹梅」、「白発中」、「東南西北」、「東南西」等）には、最新の特殊保留表示の大当たり信頼度が高くなるように構成されている。一方、特殊保留表示に挟まれた通常保留表示「 」が特殊保留表示に変化することで、関連しない特殊保留表示が3個以上連続して表示された場合（例えば、「竹」、「松発梅」、「白竹中」等）には、最新の特殊保留表示の大当たり信頼度は高くない。

20

【0083】

本実施例では、関連する特殊保留表示に挟まれた一般保留表示「 」が特殊保留表示に変化して、3個以上の特殊保留表示が連続して表示されると、これらの特殊保留表示に基づいて特別図柄が変動表示するとき、図柄変動演出を用いて連続演出が実行される。連続演出は、互いに関連する内容の演出が複数回の図柄変動遊技に亘って実行される。例えば、特殊保留表示に基づく特別図柄の変動表示が行われる毎に、味方キャラクタと敵キャラクタを対戦させるといった内容（連続的に進展していくストーリー演出）のムービーを流すこと（動画を再生すること）で、複数回の図柄変動遊技に亘って一連の連続演出を行うことができる。そして、連続して表示される特殊保留表示のうち最新に表示された特殊保留表示に対応して変動表示する特別図柄が大当たり図柄で停止表示する場合には、味方キャラクタが勝利する内容の当り用ムービーを再生し、外れ図柄で停止表示する場合には、味方キャラクタが敗北する内容もしくは両者が引き分ける内容の外れ用ムービーを再生すればよい。また、「連続演出」とは、連続する複数の図柄変動演出の全て（の時間）を用いて連続的に進展していく（関連する）内容の演出を実行するものに限らず、夫々の図柄変動演出の一部を用いて、関連する演出を実行する態様も含まれる。例えば、図柄変動演出の各々一部時間において関連する予告（カウントダウン、ステップアップ等）を実行

30

40

【0084】

また、本実施例の保留予告演出では、保留表示部25dに表示された特殊保留表示を消去できるキャンセル機能を備えている。保留表示部25dの特殊保留表示が消去されると、特殊保留表示が表示されていた位置に通常保留表示「 」が表示される。

【0085】

本実施例では、演出ボタン8を用いたキャンセル操作によって、保留表示部25dに表示された特殊保留表示を消去することができる。キャンセル操作では、左ボタン8bまたは右ボタン8cを操作することで所望の特殊保留表示を選択し、さらに中ボタン8aを操作することで選択されている特殊保留表示を消去する保留表示として決定する。

50

【 0 0 8 6 】

このようなキャンセル機能によって関連しない複数の特殊保留表示が表示された場合に、何れかの特殊保留表示を消去することで、保留表示部 2 5 d に関連する特殊保留表示が新たに表示される可能性を発生させることができる。例えば、保留表示部 2 5 d の表示が「東 発」となった場合には、特殊保留表示「東」と特殊保留表示「発」は関連しないため、これらに挟まれた普通保留表示「 」は特殊保留表示に変化しない。このため、最新の特殊保留表示「発」をキャンセルして「東 」とすることで、次に特殊保留表示「東」に関連する特殊保留表示「北」が表示されて「東 北」となれば、特殊保留表示「東」と「北」に挟まれた 2 個の通常保留表示「 」が「南西」に変化して「東南西北」とすることができる。

10

【 0 0 8 7 】

次に、本実施例の遊技機 1 の電子制御装置について、図 4 に基づいて説明する。図 4 は、電子制御装置の概略構成を示すブロック図である。

【 0 0 8 8 】

図 4 に示すように、電子制御装置は、主制御部 2 0 0 と、その主制御部 2 0 0 に接続された副制御部 2 3 0、2 6 0、2 8 0 とを含んで構成されている。副制御部は、払出制御部（賞球制御部）2 3 0、サブ制御部 2 6 0 及び演出表示制御部 2 8 0 から構成される。主制御部 2 0 0 は主制御基板 2 0 0 a を備え、副制御部 2 3 0、2 6 0 及び 2 8 0 は周辺制御基板として払出制御基板 2 3 0 a、サブ制御基板 2 6 0 a 及び演出表示制御基板 2 8 0 a をそれぞれ備えている。これらの各制御基板や、その他の基板（電源基板、中継基板、駆動基板、装飾基板、アンプ基板、演出ボタン基板など）は、遊技機 1 の裏面側に配置される。

20

【 0 0 8 9 】

各制御部 2 0 0、2 3 0、2 6 0、2 8 0 には、図示しない主電源から電源が供給されている。また、電源立上げ時には、システムリセット信号が各制御部 2 0 0、2 3 0、2 6 0、2 8 0 に送信される。なお、本実施例の遊技機 1 は、電源断時に主制御部 2 0 0 及び払出制御部 2 3 0 に作動電圧を供給する図示しないバックアップ電源部（図示略）を備えており、電源断時にも主制御部 2 0 0 及び払出制御部 2 3 0 の R A M データが保持される。

【 0 0 9 0 】

主制御部 2 0 0 は、遊技の進行を司る主制御手段を構成するものであり、各副制御部 2 3 0、2 6 0 に処理内容を指示する指令信号（コマンドデータ）を送信し、各副制御部 2 3 0、2 6 0、2 8 0 は指令信号に基づいて各種制御を行うように構成されている。

30

【 0 0 9 1 】

主制御部 2 0 0 を構成する主制御基板 2 0 0 a の C P U 2 0 0 b は、C P U コア、内蔵 R A M（以下、単に R A M ともいう）、内蔵 R O M（以下、単に R O M ともいう）等を備えており、R O M に格納された制御プログラムにより、R A M をワークエリアとして遊技機 1 全体の作動制御（遊技の基本進行制御）を司る。また、主制御部 2 0 0 は、C P U 2 0 0 b が主体となって、R O M に格納された当否判定プログラムにより特別図柄の当否判定を行う当否判定手段を構成している。また、主制御部 2 0 0 の C P U 2 0 0 b は、特別図柄当否判定を実行する際に、R O M に格納された特別図柄の変動パターンテーブルから特定の変動パターンを決定する。なお、本実施例の主制御部 2 0 0 の C P U 2 0 0 b の制御周期は 4 m s に設定されている。

40

【 0 0 9 2 】

主制御部 2 0 0 には、盤面入力中継基板 2 0 1 と盤面出力中継基板 2 0 2 とが接続されている。盤面入力中継基板 2 0 1 には、普通図柄作動ゲート検知スイッチ 2 7 s、始動口入球検知スイッチ 2 8 s、2 8 t、大入賞口入球検知スイッチ 3 3 s が接続されており、これらの信号が主制御部 2 0 0 に入力するように構成されている。盤面出力中継基板 2 0 2 には、普通図柄表示装置 5 1、特別図柄表示装置 6 1、始動口ソレノイド 2 8 c、大入賞口ソレノイド 3 3 c が接続されており、主制御部 2 0 0 からの制御信号が出力される。

50

【 0 0 9 3 】

払出制御部 2 3 0 を構成する払出制御基板 2 3 0 a は、主制御部 2 0 0 の CPU 2 0 0 b と同様の構成を有する CPU 2 3 0 b を備えている。払出制御部 2 3 0 には、発射制御部 2 5 0、CR ユニット 1 3 等が接続されている。主制御部 2 0 0 から払出制御部 2 3 0 には、賞球払出を指示する賞球指示コマンド、遊技開始許可を指示する遊技開始許可信号、各種発射制御コマンド等のコマンドが送信される。各種発射制御コマンドには、球送り許可・禁止、発射許可・禁止、遊技開始許可等が含まれている。払出制御基板 2 3 0 a の CPU 2 3 0 b は、主制御部 2 0 0 からの賞球指示コマンドを受信すると、そのコマンドが示す賞球数に基づいて、遊技機 1 の裏面側に設けられた図示しない遊技球払出装置の払出モータを回転駆動することにより、指定された賞球数分の遊技球の払い出し（賞球払出）を行う。この遊技球の払い出し（賞球払出）は、遊技機 1 の裏面側上部に設けられた図示しない遊技球タンクに貯留された遊技球を、図示しない遊技球レールを介して遊技球払出装置に供給し、その供給された遊技球を遊技球払出装置の払出モータの回転駆動により排出することで、行われる。

10

【 0 0 9 4 】

サブ制御部 2 6 0 は、遊技の進行に伴って実行される各種演出を制御するサブ制御手段を構成しており、サブ制御基板 2 6 0 a には CPU 2 6 0 b や図示しない ROM、RAM、入出力ポート等を有する演算回路構成要素とサウンドジェネレータが設けられており、入出力ポートにおいて主制御部 2 0 0 に接続されている。サブ制御部 2 6 0 は、各種ランプ類による装飾表示、スピーカ 1 1 a ~ 1 1 d から出力される効果音、演出表示装置 2 5

20

【 0 0 9 5 】

主制御部 2 0 0 からサブ制御部 2 6 0 には、特別図柄の変動表示に関連する各種図柄制御コマンド（変動パターン指定コマンド、特別図柄情報指定コマンド、図柄停止コマンドなど）、各種ランプ制御コマンド及び各種音声制御コマンドが送信される。主制御部 2 0 0 から演出表示制御部 2 8 0 には、サブ制御部 2 6 0 を介して、演出図柄の表示制御を指示する各種図柄制御コマンドが送信される。そして、サブ制御部 2 6 0 には演出表示制御部 2 8 0 が接続されており、サブ制御部 2 6 0 から演出表示制御部 2 8 0 には、主制御部 2 0 0 からの各種図柄制御コマンドに応じた演出図柄の表示（図柄変動演出）を実現するための演出表示制御を指示する各種演出表示制御コマンドが同時に送信される。

30

【 0 0 9 6 】

演出表示制御部 2 8 0 の演出表示制御基板 2 8 0 a には、CPU 2 8 0 b、RAM、ROM、入出力ポート、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）等を有する演算回路構成要素（図示略）が設けられ、入出力ポートにおいてサブ制御部 2 6 0 に接続されており、演出表示制御部 2 8 0 には演出表示装置 2 5 が接続されている。また、演出表示制御基板 2 8 0 a には、図示しない画像 ROM が設けられており、その画像 ROM には、演出表示装置 2 5 で表示される演出用図柄の画像データ（前述した変動演出に関する画像データなど）が複数格納されている。

【 0 0 9 7 】

その他、サブ制御部 2 6 0 には、装飾駆動基板 2 6 1 を介して各種 LED・ランプ 2 6 2 とアンプ基板 2 6 3 が接続されている。各種 LED・ランプ 2 6 2 には、枠ランプ部 5 c が含まれている。アンプ基板 2 6 3 には、遊技の進行に対応して各種サウンド、音声等を出力するスピーカ 1 1 a ~ 1 1 d が接続されている。さらに、サブ制御部 2 6 0 には、演出ボタン基板 2 6 4 を介して演出ボタン 8（中ボタン 8 a、左ボタン 8 b、右ボタン 8 c）が接続されている。サブ制御部 2 6 0 は、主制御部 2 0 0 や演出ボタン 8（中ボタン 8 a、左ボタン 8 b、右ボタン 8 c）からの各種指令（変動パターン指定コマンドの受信、演出ボタン操作信号の入力など）に基づいて、各種 LED・ランプの点灯・点滅パターンの選択・実行処理や、スピーカ 1 1 a ~ 1 1 d から出力される効果音データの選択・出力処理や、演出表示装置 2 5 での図柄変動演出の実行パターン（演出パターン）の選択処理や、その実行パターンに基づく図柄変動演出の実行処理等を行う。

40

50

【 0 0 9 8 】

次に、本実施例の遊技機 1 の作動をフローチャートに基づいて説明する。図 5 は、主制御部 2 0 0 の制御下で行われるメインジョブの一例である。図 5 に示すメインジョブは、主制御基板 2 0 0 a に実装された CPU 2 0 0 b が、図示しない ROM (CPU 2 0 0 b の内蔵 ROM または主制御基板 2 0 0 a に実装される ROM) に格納されたプログラムに従って実行するもので、電源投入処理 (S 1 0 0) の後、遊技開始処理 (S 2 0 0)、普通図柄遊技処理 (S 3 0 0)、普通電動役物遊技処理 (S 4 0 0)、特別図柄遊技処理 (S 5 0 0)、大当たり遊技処理 (S 6 0 0) の各処理が、タイマリセットされる毎に繰り返し実行される。電源断発生処理 (S 5 0) は、停電等によって電源断が発生した場合に、使用レジスタやスタックポイントの保存、払出モータの停止等が行われ、システムリセットが発生した場合に電源投入処理 (S 1 0 0) に移るようになっている。

10

【 0 0 9 9 】

電源投入処理 (S 1 0 0) は、電源投入時と電源断発生後の復電時に行われるものであり、電源投入時には RAM 初期化処理等が行われ、電源断復帰時には電源断時の遊技状態に復帰させるための復帰設定等が行われ、遊技開始処理 (S 2 0 0) では、各種スイッチ状態の検出、各種判定値 (乱数カウンタ) の更新、賞球払出制御等が行われる。

【 0 1 0 0 】

普通図柄遊技処理 (S 3 0 0) では、まず、普通図柄当否判定を行って、普通図柄表示装置 5 1 (図 2 参照) にて普通図柄を当り普通図柄の表示態様で停止表示させるか、外れ普通図柄の表示態様で停止表示させるかを決定する。ここで、前述したように、本実施例における普通図柄当否判定は、始動口 2 8 b の開放時間を延長させる開放時間延長機能 (および変動時間短縮機能) の作動状態に応じて、当りとなる確率が異なっており、開放時間延長機能 (および変動時間短縮機能) の作動時の方が、開放時間延長機能 (および変動時間短縮機能) の非作動時に比べ当りとなる確率が高くなっている。

20

【 0 1 0 1 】

次に、普通図柄当否判定の結果が得られたら、普通図柄の変動時間を設定し、その変動時間に従って普通図柄の変動表示を開始する。そして、変動時間が経過すると、決定しておいた表示態様で普通図柄を停止表示させ、普通図柄が当り普通図柄の表示態様で停止表示された場合には、普通電動役物の作動を開始させる (第 2 始動口 2 8 b を開放状態とする)。普通図柄遊技処理では、以上のようにして、普通図柄の変動表示および停止表示を行い、普通図柄が当り普通図柄の表示態様で停止表示された場合には、第 2 始動口 2 8 b を作動させる処理を行う。第 2 始動口 2 8 b が作動すると、一对の翼片部が左右に開動作して、第 2 始動口 2 8 b が開放状態となる。

30

【 0 1 0 2 】

普通電動役物遊技処理 (S 4 0 0) では、第 2 始動口 2 8 b を開放状態に維持する開放時間が経過したか否かを判定し、開放時間が経過していない場合には、第 2 始動口 2 8 b に規定入賞数の入賞があったか否かを判定する。開放状態にある第 2 始動口 2 8 b に規定入賞数の入賞があったと判定されるか、開放状態にある第 2 始動口 2 8 b の開放時間が経過していると判定された場合には、一对の翼片部が開動作して、第 2 始動口 2 8 b は通常状態 (閉鎖状態) となる。

40

【 0 1 0 3 】

次に、特別図柄遊技処理 (S 5 0 0) を図 6 ~ 図 8 のフローチャートに基づいて説明する。まず、図 6 (a) に示すように、始動口入賞処理を行う (S 5 0 1)。ここで、始動口入賞処理 (S 5 0 1) について図 7 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 1 0 4 】

まず、始動口 2 8 (第 1 始動口 2 8 a または第 2 始動口 2 8 b) に入賞 (遊技球が入球) したか否かを判定し (S 5 0 1 a)、始動口 2 8 に入賞していないと判定された場合には (S 5 0 1 a : N O)、始動入賞処理を終了する。一方、始動口 2 8 に入賞したと判定された場合には (S 5 0 1 a : Y E S)、特別図柄保留数が 4 未満であるか否かを判定する (S 5 0 1 b)。この結果、特別図柄保留数が 4 未満でない (4 以上である) と判定さ

50

れた場合には (S 5 0 1 b : N O)、始動入賞処理を終了し、特別図柄保留数が 4 未満であると判定された場合には (S 5 0 1 b : Y E S)、特別図柄用判定値を取得して R A M の所定領域に記憶する (S 5 0 1 c)。特別図柄用判定値は、特別図柄当否判定値、図柄判定値、リーチ判定値などからなる。これにより、特別図柄保留数が 1 増加する。

【 0 1 0 5 】

次に、特別図柄事前判定を行う (S 5 0 1 d)。特別図柄事前判定では、S 5 0 1 c の処理で取得された特別図柄用判定値 (特別図柄保留) が大当りを発生させるものであるか否か (当り保留であるか否かを) を判定する。そして、特別図柄保留発生時コマンドをサブ制御部 2 6 0 に送信する (S 5 0 1 e)。この特別図柄保留発生時コマンドには、S 5 0 1 c の処理によって更新された特別図柄保留数を示す保留数指定コマンドや S 5 0 1 d 10 で行われた特別図柄事前判定の結果に関する情報 (特別図柄用判定値が特定保留であるか否かを示す情報) を示す保留予告コマンドが含まれている。

【 0 1 0 6 】

次に、図 6 (a) に戻り、大当り遊技中であるか否か (大当り遊技フラグが O N であるか否か) を判定する (S 5 0 2)。この結果、大当り遊技中である (大当り遊技フラグが O N である) と判定された場合には (S 5 0 2 : Y E S)、特別図柄遊技処理を終了し、大当り遊技中でない (大当り遊技フラグが O F F である) と判定された場合には (S 5 0 2 : N O)、特別図柄が変動中であるか否かを判定する (S 5 0 3)。

【 0 1 0 7 】

この結果、特別図柄が変動中であると判定された場合には (S 5 0 3 : Y E S)、後述の S 5 1 0 の処理に移行し、特別図柄が変動中でないと判定された場合には (S 5 0 3 : N O)、特別図柄の停止表示時間中であるか否かを判定する (S 5 0 4)。ここで、特別図柄の停止表示時間とは、停止表示された特別図柄を確定させる時間のことであり、本実施例では、特別図柄の停止表示時間を「 1 秒」としている。そして、特別図柄の停止表示時間中であると判定された場合には (S 5 0 4 : Y E S)、後述の S 5 1 5 の処理に移行し、特別図柄の停止表示時間中でないと判定された場合には (S 5 0 4 : N O)、特別図柄保留数がゼロであるか否かを判定する (S 5 0 6)。 20

【 0 1 0 8 】

この結果、特別図柄保留数がゼロであると判定された場合には (S 5 0 6 : Y E S)、特別図柄遊技処理を終了する。一方、特別図柄保留数がゼロでない判定された場合には (S 5 0 6 : N O)、特別図柄変動表示処理を行う (S 5 0 8)。ここで、特別図柄変動表示処理 (S 5 0 8) を図 8 のフローチャートに基づいて説明する。 30

【 0 1 0 9 】

まず、主制御部 2 0 0 の R A M の所定領域 (保留記憶領域) に記憶されている特別図柄当否判定値 (始動口 2 8 への遊技球入球時に取得された当否判定値) を読み出し (S 5 0 8 a)、特別図柄当否判定を行う (S 5 0 8 b)。特別図柄当否判定では、確率変動機能が作動中 (確変遊技中) の場合には、高確率当否判定テーブルを用いて、判定結果が大当りとなる確率を高くした状態 (高確率状態) で当否判定を行い、確率変動機能が作動中でない (通常遊技中) と判定された場合には、通常確率当否判定テーブルを用いて、判定結果が大当りとなる確率を低くした状態 (低確率状態) で当否判定を行う。 40

【 0 1 1 0 】

次に、特別図柄当否判定 (S 5 0 8 b) の結果が大当りであるか否かを判定する (S 5 0 8 c)。この結果、大当りであると判定された場合には (S 5 0 8 c : Y E S)、大当り時変動パターンテーブル設定処理を行う (S 5 0 8 d)。一方、大当りでないと判定された場合には (S 5 0 8 c : N O)、外れ時変動パターンテーブル設定処理を行う (S 5 0 8 e)。

【 0 1 1 1 】

次に、変動パターン判定値を取得するとともに、主制御部 2 0 0 の R A M の所定領域に記憶されている図柄判定値 (始動口 2 8 への遊技球入球時に取得された図柄判定値) を読み出す (S 5 0 8 f)。そして、各判定値を用いて特別図柄の変動パターンと停止図柄を 50

決定する（S508g）。特別図柄の変動パターンは、S508iで取得した変動パターン判定値を用いて、S508d、S508eの処理で設定した変動パターンテーブルから特定の変動パターンを選択する。なお、S508d、S508eの処理で設定される各変動パターンテーブルには、変動パターン判定値の値と変動パターンとが関連付けられており、S508fで取得した変動パターン判定値の値に対応する変動パターンが、今回使用する変動パターンとして決定される。また、特別図柄の停止図柄は、特別図柄当否判定の結果が大当りの場合には、S508fで読み出した図柄判定値を用いて、主制御部200の所定領域に記憶されている図柄決定テーブルに設定された大当り図柄に決定し、特別図柄当否判定の結果が外れの場合には、外れ図柄に決定する。図柄決定テーブルについても、変動パターンテーブルと同様に、図柄判定値と各大当り図柄とが関連付けられており、S508fで読み出した図柄判定値に対応する大当り図柄が、今回停止表示する大当り図柄として決定される。

10

【0112】

次に、S508gの処理で決定された停止図柄および変動パターンに従って、特別図柄表示部61で特別図柄の変動表示を開始し（S508h）、特別図柄保留数を1減算し（S508i）、サブ制御部260に図柄変動開始時コマンドを送信する（S508j）。「図柄変動開始時コマンド」には、変動パターン指定コマンド、特別図柄情報指定コマンド、保留数指定コマンドが含まれる。変動パターン指定コマンドは、S508jの処理で決定された特別図柄の変動パターンを指定するコマンドであり、特別図柄情報指定コマンドは、同じくS508gの処理で決定された特別図柄の停止図柄を指定するコマンドである。保留数指定コマンドは、特別図柄の変動表示開始後の特別図柄保留数を指定するコマンドである。この図柄変動開始時コマンドをサブ制御部260に送信すると、これらコマンドを受信したサブ制御部260および演出表示制御部280の制御下で図柄変動演出（演出図柄の変動表示）が開始される。以上までが、特別図柄の変動表示を開始する際の処理である。

20

【0113】

次に、図6(a)に戻り、上記S503で特別図柄が変動中であると判定された場合には（S503：YES）、変動中の特別図柄の変動表示時間が経過しているか否かを判定する（S510）。この結果、特別図柄の変動表示時間が経過していないと判定された場合には（S510：NO）、特別図柄遊技処理を終了し、特別図柄の変動表示時間が経過していると判定された場合には（S510：YES）、特別図柄の変動表示を停止し（S511）、特別図柄の変動表示が停止したことを示す図柄停止コマンドをサブ制御部260に送信し（S512）、特別図柄の停止表示時間を設定する（S513）。

30

【0114】

次に、特別図柄の停止図柄表示時間が経過したか否かを判定する（S514）。この結果、特別図柄の停止図柄表示時間が経過していないと判定された場合には（S514：NO）、特別図柄遊技処理を終了し、特別図柄の停止図柄表示時間が経過していると判定された場合には（S514：YES）、特別図柄表示装置61に停止表示された特別図柄の停止図柄が大当り図柄である否かを判定する（図6(b)のS515）。

40

【0115】

この結果、特別図柄の停止図柄が大当り図柄であると判定された場合には（S515：YES）、大当り遊技開始時の遊技状態を主制御部200のRAMの所定領域に記憶する（S516）。「大当り遊技開始時の遊技状態」には、その時点で停止表示された大当り図柄の種類やその時点での遊技状態フラグ（確変フラグ、変動短縮フラグ、開放延長フラグ）の設定状態が含まれている。

【0116】

次に、大当り遊技フラグをONに設定する（S517）。これにより、大当り遊技が開始される。そして、大当り遊技が開始したことを示す大当り遊技開始コマンドをサブ制御部260に送信する（S518）。大当り遊技開始コマンドは大当り遊技の種類に応じて設けられており、このコマンドをサブ制御部260が受信すると、大当り遊技の種類に応

50

じた大当り遊技開始演出（ファンファーレ演出）が行われる。次に、確変フラグがONに設定されているか否かを判定する（S519）。この結果、確変フラグがONに設定されていないと判定された場合には（S519：NO）、S521の判定処理に移行し、確変フラグがONに設定されていると判定された場合には（S519：YES）、確変フラグをOFFに設定する（S520）。これにより、大当り遊技の開始に伴い、確率変動機能が作動を停止する。

【0117】

次に、変動短縮フラグがONに設定されているか否かを判定する（S521）。この結果、変動短縮フラグがONに設定されていないと判定された場合には（S521：NO）、特別図柄遊技処理を終了し、変動短縮フラグがONに設定されていると判定された場合には（S521：YES）、変動短縮フラグをOFFに設定し（S522）、開放延長フラグをOFFに設定する（S523）。これにより、大当り遊技の開始に伴い、変動時間短縮機能および開放時間延長機能が作動を停止する。

10

【0118】

次に、上記S515の判定処理で、特別図柄表示装置61に停止表示された特別図柄の停止図柄が大当り図柄でないと判定された場合（外れ図柄の場合）には（S515：NO）、変動短縮フラグがONであるか否かを判定する（S524）。この結果、変動短縮フラグがONでないと判定された場合には（S524：NO）、特別図柄遊技処理を終了する。一方、変動短縮フラグがONであると判定された場合には（S524：YES）、変動短縮カウンタから「1」を減算する（S525）。

20

【0119】

そして、S525で「1」を減算した変動短縮カウンタが「ゼロ」であるか否かを判定する（S526）。この結果、変動短縮カウンタが「ゼロ」でないと判定された場合には（S526：NO）、特別図柄遊技処理を終了し、変動短縮カウンタが「ゼロ」であると判定された場合には（S526：YES）、変動短縮フラグをOFFに設定し（S527）、さらに開放延長フラグをOFFに設定する（S528）。

【0120】

これにより、変動時間短縮機能および開放時間延長機能が作動を停止する。そして、変動時間短縮機能および開放時間延長機能が作動しない遊技状態であることを示す遊技状態指定コマンドを、サブ制御部260に送信する（S529）。この遊技状態指定コマンドを受けたサブ制御部260では、変動時間短縮機能および開放時間延長機能が非作動の状態（通常状態）である旨を示す文字やキャラクタや背景等を演出表示装置25の表示領域Vに表示する処理を行う。

30

【0121】

次に、大当り遊技処理（S600）について図9のフローチャートに基づいて説明する。まず、大当り遊技中であるか否か（大当り遊技フラグがONであるか否か）を判定する（S601）。この結果、大当り遊技中でない（大当り遊技フラグがOFFである）と判定された場合には（S601：NO）、大当り遊技処理を終了し、大当り遊技中である（大当り遊技フラグがONである）と判定された場合には（S601：YES）、大入賞口33aが開放中であるか否かを判定する（S602）。この結果、大入賞口33aが開放中であると判定された場合には（S602：YES）、大入賞口33aの開放時間が経過したか否かを判定し（S603）、大入賞口33aの開放時間が経過していないと判定された場合には（S603：NO）、大入賞口33aに規定入賞数の入賞があったか否か（規定数の遊技球が入球したか否か）を判定する（S604）。

40

【0122】

この結果、大入賞口33aに規定入賞数が入賞していないと判定された場合には（S604：NO）、大当り遊技処理を終了し、大入賞口33aに規定入賞数が入賞していると判定された場合（S604：YES）または大入賞口33aの開放時間が経過していると判定された場合には（S603：YES）、大入賞口33aを閉鎖する（S605）。

【0123】

50

また、上記 S 6 0 2 の判定処理で、大入賞口 3 3 a が開放中でないと判定された場合には (S 6 0 2 : N O)、大当り遊技の終了条件が成立したか否かを判定する (S 6 0 6)。S 6 0 6 の判定処理では、ラウンド数が「 1 5 ラウンド」に達したか否かを判定する。そして、ラウンド数が「 1 5 ラウンド」に達した場合に、大当り遊技の終了条件が成立したと判定する。

【 0 1 2 4 】

この結果、大当り遊技終了条件が成立していないと判定された場合には (S 6 0 6 : N O)、大入賞口 3 3 a の閉鎖時間 (インターバル時間) が経過しているか否かを判定し (S 6 0 7)、大入賞口 3 3 a の閉鎖時間が経過していないと判定された場合には (S 6 0 7 : N O)、大当り遊技処理を終了し、大入賞口 3 3 a の閉鎖時間が経過していると判定された場合には (S 6 0 7 : Y E S)、大入賞口 3 3 a を開放する (S 6 0 8)。

10

【 0 1 2 5 】

上記 S 6 0 6 の判定処理で、大当り遊技終了条件が成立していると判定された場合には (S 6 0 6 : Y E S)、大当り遊技終了時処理を行う (S 6 0 9)。ここで、大当り遊技終了時処理 (S 6 0 9) について図 1 0 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 1 2 6 】

まず、大当り遊技フラグを O F F にセットし (S 6 0 9 a)、今回の大当りが確変大当りであるか否かを判定する (S 6 0 9 b)。この結果、確変大当りであると判定された場合には (S 6 0 9 b : Y E S)、確変フラグを O N にセットする (S 6 0 9 c)。これにより、大当り遊技の終了に伴って確率変動機能が作動を開始する。そして、変動短縮カウンタに「 1 0 , 0 0 0 」をセットする (S 6 0 9 d)。一方、確変大当りでないと判定された場合には (S 6 0 9 b : N O)、変動短縮カウンタに「 1 0 0 」をセットする (S 6 0 9 e)。

20

【 0 1 2 7 】

次に、変動短縮カウンタを O N にセットし (S 6 0 9 f)、開放延長フラグを O N にセットする (S 6 0 9 g)。これにより、大当り遊技の終了に伴って変動時間短縮機能および開放時間延長機能が作動を開始する。そして、確率変動機能、変動時間短縮機能、開放時間延長機能の作動状態を示す遊技状態指定コマンドをサブ制御部 2 6 0 に送信する (S 6 0 9 h)。

【 0 1 2 8 】

次に、サブ制御部 2 6 0 および演出表示制御部 2 8 0 が実行する処理を図 1 1、図 1 2 に基づいて説明する。図 1 1 に示す特別図柄保留関連処理および図 1 2 に示す図柄変動演出関連処理には、サブ制御基板 2 6 0 a に実装された C P U 2 6 0 b が図示しない R O M (C P U 2 6 0 b の内蔵 R O M またはサブ制御基板 2 6 0 a に実装される R O M) に格納されたプログラムに基づいて実行する処理と、演出表示制御基板 2 8 0 a に実装された C P U 2 8 0 b が図示しない R O M (C P U 2 8 0 b の内蔵 R O M または演出表示制御基板 2 8 0 a に実装される R O M) に格納されたプログラムに基づいて実行する処理とが含まれている。これらの処理はサブ制御部 2 6 0 が実行する図示しないメインルーチンのサブルーチンとして実行される。

30

【 0 1 2 9 】

まず、図 1 1 に示す特別図柄保留関連処理では、S 5 0 1 e の処理 (図 7 参照) で主制御部 2 0 0 が送信する始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する (S 7 0 0)。この結果、始動入賞時コマンドを受信していないと判定された場合には (S 7 0 0 : N O)、S 7 0 4 の処理に移行する。一方、始動入賞時コマンドを受信していると判定された場合には (S 7 0 0 : Y E S)、始動入賞時コマンドに含まれる保留数指定コマンドで指定される特別図柄保留数に基づいて、保留表示部 2 5 d に表示される保留表示を更新する (S 7 0 1)。これにより、保留表示部 2 5 d に表示される保留表示が「 1 」増加する。この保留表示部 2 5 d の保留表示更新は、サブ制御部 2 6 0 からの指令に基づき演出表示制御部 2 8 0 の制御下で行われる。

40

【 0 1 3 0 】

50

次に、始動入賞時コマンドに含まれる保留予告コマンドで指定される特別図柄事前判定の結果に基づいて、保留予告演出を行うか否かを判定する（S702）。この結果、保留予告演出を行わないと判定された場合には（S702：NO）、S704の処理に移行する。一方、保留予告演出を行うと判定された場合には（S702：YES）、演出表示装置25の保留表示部25dに特殊保留表示を表示する保留予告演出を実行する（S703）。

【0131】

次に、S703の保留予告演出によって、保留表示部25dにて通常保留表示が特殊保留表示によって挟まれたか否かを判定する（S704）。この結果、通常保留表示が特殊保留表示によって挟まれていないと判定された場合には（S704：NO）、S706の処理に移行する。一方、通常保留表示が特殊保留表示によって挟まれていると判定された場合には（S704：YES）、特殊保留表示によって挟まれている通常保留表示を特殊保留表示に変更する（S705）。これにより、特殊保留表示が3個以上連続して表示されることとなる。

10

【0132】

次に、保留表示部25dに特殊保留表示が存在するか否かを判定する（S706）。この結果、保留表示部25dに特殊保留表示が存在しないと判定された場合には（S706：NO）、特別図柄保留関連処理を終了する。一方、保留表示部25dに特殊保留表示が存在すると判定された場合には（S706：YES）、演出ボタン8によるキャンセル操作があったか否かを判定する（S707）。

20

【0133】

この結果、演出ボタン8によるキャンセル操作がなかったと判定された場合には（S707：NO）、特別図柄保留関連処理を終了する。一方、演出ボタン8によるキャンセル操作があったと判定された場合には（S707：YES）、キャンセル操作によって決定された特殊保留表示を消去する（S708）。消去された特殊保留表示は通常保留表示に変更される。

【0134】

次に、図12に示す図柄変動演出関連処理では、演出表示装置25の演出図柄表示部25a～25cにて図柄変動演出中であるか否かを判定する（S800）。この結果、図柄変動演出中であると判定された場合には（S800：YES）、S807の処理に移行する。一方、図柄変動演出中でないと判定された場合には（S800：NO）、S508jの処理（図8参照）で主制御部200から送信される図柄変動開始時コマンド（変動パターン指定コマンド、停止情報指定コマンド）を受信したか否かを判定する（S801）。

30

【0135】

この結果、図柄変動開始時コマンドを受信していないと判定された場合には（S801：NO）、図柄変動演出関連処理を終了する。一方、図柄変動開始時コマンドを受信したと判定された場合には（S801：YES）、開始予定の図柄変動演出が連続表示された関連する特殊保留表示に基づく図柄変動演出であるか否かを判定する（S802）。

【0136】

この結果、連続表示された関連する特殊保留表示に基づく図柄変動演出であると判定された場合には（S802：YES）、図柄変動演出の演出パターンとして連続演出パターンをセットする（S803）。一方、連続表示された関連する特殊保留表示に基づく図柄変動演出でないと判定された場合には（S802：NO）、図柄変動演出の演出パターンとして通常演出パターンをセットする（S804）。

40

【0137】

次に、演出表示装置25の表示領域で演出図柄を用いた図柄変動演出を開始し（S805）、これに伴い演出表示装置25の保留表示部25dに表示されている保留表示を更新する（S806）。これにより、最先に記憶された特別図柄保留が消化され、保留表示部25dに表示されている保留表示が左側に1つずつシフトする。

【0138】

50

次に、S512の処理(図6(a)参照)で主制御部200から送信される図柄停止コマンドを受信したか否か判定する(S807)。この結果、図柄停止コマンドを受信していないと判定された場合には(S807:NO)、図柄変動演出関連処理を終了する。一方、図柄停止コマンドを受信したと判定された場合には(S807:YES)、演出図柄を用いた図柄変動演出を終了する(S808)。

【0139】

以上説明した本実施例では、特別図柄保留の保留表示が行われる保留表示25dにおいて、通常保留表示が先に表示された特殊保留表示と後に表示された特殊保留表示に挟まれると、この通常保留表示を特殊保留表示に変更するように構成している。これにより、特殊保留表示に挟まれた通常保留表示が事後的に特殊保留表示に変化するという新規な保留予告演出を提供することができ、保留表示が変化することで大当たり発生に対する期待感を高めることができ、遊技興趣を高めることができる。また、特殊保留表示が表示されると、間を空けて新たな特殊保留表示が表示されることに対する期待感を高めることができる。

10

【0140】

また、特殊保留表示に挟まれた通常保留表示が特殊保留表示に変化することで、特殊保留表示が3個以上連続して表示されることとなり、連続した特殊保留表示に基づく図柄変動演出を利用して連続演出を行うことができ、遊技興趣を高めることができる。

【0141】

また、本実施例では、保留表示部25dの特別保留表示を消去できるキャンセル機能を設けている。このようなキャンセル機能によって関連しない特殊保留表示を消去することで、保留表示部25dに関連する特殊保留表示が新たに表示される可能性を発生させることができる。

20

【0142】

ここで、本実施例と本発明の各手段との対応について説明しておく、**「保留表示部25d」**が本発明の**「記憶情報表示手段」**に対応し、**「主制御部200のRAM」**が本発明の**「入球情報記憶手段」**に対応し、**「主制御部200のCPU200b(図柄変動遊技実行手段)」**が本発明の**「図柄表示制御手段」**、**「事前判定実行手段」**に対応し、**「サブ制御部260のCPU260b」**および**「演出表示制御部280のCPU280b」**が本発明の**「記憶情報表示制御手段」**、**「連続演出実行手段」**に対応している。

30

【0143】

(第2実施例)

次に、本発明の第2実施例について説明する。本第2実施例では、上記第1実施例と同様の部分は説明を省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【0144】

本第2実施例では、特別図柄の変動パターンとして、通常変動パターンの変動時間の平均値(平均変動時間)よりも特別図柄の変動時間が短い特殊変動パターンが設定される特殊変動時間設定期間を設けている。そして、特殊変動時間設定期間中に通常保留表示「」が特殊保留表示「」に挟まれると()、通常保留表示「」を特殊保留表示「」に変化させ、これにより特殊保留表示()が3個連続して表示されることとなる()。一方、特殊変動期間外に通常保留表示「」が特殊保留表示「」に挟まれたとしても、通常保留表示「」を変化させないように構成されている(のまま)。特殊変動時間設定期間は任意に設定できるが、本第2実施例では、特殊変動時間設定期間を特殊変動時間設定期間開始条件が成立(例えば、大当たり遊技終了、小当たり遊技終了、特定の乱数を取得)してから特別図柄の変動回数が特殊変動回数(所定回数)に到達するまでとしている。

40

【0145】

本実施例では、「特殊変動回数」を特別図柄保留数の上限値「4個」に対応する「4回」としており、特殊変動回数は演出カウンタを用いて計数することとしている。また、「特殊変動時間設定期間開始条件」は、任意に設定することができ、例えば特殊変動期間を

50

開始させるか否かの抽選を行い、この抽選結果が当選した場合とすることができる。また、特定種類の当り遊技（大入賞口33aが短開放時間で開放される「出球なし確変大当り遊技（いわゆる突然確変）」や「小当り遊技」）が設けられている場合には、この特定種類の当り遊技が終了したことで特殊変動期間開始条件が成立するようにしてもよい。

【0146】

図13は、本第2実施例の特別図柄変動表示処理（S508）を示すフローチャートである。図13に示すように、本第2実施例では、S508bの処理で当否判定を行った後、演出カウンタがゼロを上回っているか否かを判定する（S508k）。演出カウンタは、特殊変動期間を計時するためのカウンタであり、後述のS609jの処理（図14）で設定される。

10

【0147】

S508kの判定処理の結果、演出カウンタがゼロを上回っていると判定された場合には（S508k：YES）、特殊変動パターンが格納された特殊変動パターンテーブルを設定する特殊変動パターンテーブル設定処理を行い（S508l）、演出カウンタを「1」減算する（S508m）。一方、演出カウンタがゼロを上回っていない（ゼロである）と判定された場合には（S508k：NO）、通常変動パターンが格納された通常変動パターンテーブルを設定する通常変動パターンテーブル設定処理を行う（S508n）。

【0148】

図14は、本第2実施例の大当り遊技終了時処理（S609）を示すフローチャートである。図14に示すように、本第2実施例では、S609d、S609eの処理で変動短縮カウンタをセットした後、特殊変動時間設定期間開始条件が成立したか否かを判定する（S609i）。

20

【0149】

S609iの判定処理の結果、特殊変動時間設定期間開始条件が成立していないと判定された場合には（S609i：NO）、S609fの処理に移行する。一方、特殊変動時間設定期間開始条件が成立したと判定された場合には（S609i：YES）、演出カウンタの初期値（本実施例では「4」）をセットする（S609j）。本実施例の演出カウンタは、カウントダウン方式のカウンタとなっており、特別図柄が変動表示する毎に、上述のS508mの処理（図13）で減算される。

【0150】

図15は、本第2実施例の特別図柄保留関連処理を示すフローチャートである。図15に示すように、本第2実施例では、S703の処理で保留予告演出を実行した後で、特殊変動パターンに基づく図柄変動演出中であるか否かを判定する（S709）。この結果、特殊変動パターンに基づく図柄変動演出中でないと判定された場合には（S709：NO）、S706の処理に移行する。一方、特殊変動パターンに基づく図柄変動演出中であると判定された場合には（S709：YES）、保留表示部25dにて通常保留表示が特殊保留表示によって挟まれたか否かを判定し（S704）、通常保留表示が特殊保留表示によって挟まれていると判定された場合には（S704：YES）、特殊保留表示によって挟まれている通常保留表示を特殊保留表示に変更する（S705）。これにより、特殊保留表示が3個以上連続して表示されることとなる。

30

40

【0151】

以上説明した本第2実施例では、特別図柄の変動時間が短く設定される特殊変動期間中のみ、特殊保留表示によって挟まれている通常保留表示を特殊保留表示に変更するように構成されている。これにより、図柄変動演出の実行期間を短くすることができ、連続する特殊保留表示に基づく図柄変動演出を利用して実行される連続演出の趣向性を高くすることができる。また、図柄の変動時間が特殊変動時間とされた特殊変動時間設定期間中に連続演出が実行されるので、当該特殊変動時間を連続演出の趣向性を向上可能な変動時間とすることで、連続する特殊保留表示に基づいて実行される連続演出の趣向性を高くすることができる。また、「連続演出の趣向性を向上可能な特殊変動時間」の例として、特殊変動時間の数（種類数）を、通常変動時間の数（種類数）よりも少なくすることが例示さ

50

れる。これにより、連続演出に係る演出を、特殊変動時間に合わせて設定することができる。また、特殊変動時間の（平均）変動時間を、通常変動時間の（平均）変動時間よりも短くすることもできる（例えば、2秒）。好適には、連続演出を構成する図柄変動遊技のうち、最後の変動表示以外の変動時間を、通常変動時間の変動時間よりも短く、且つ変動時間の種類数を少なく（更に好適には1個に固定化）し、連続演出の取りである最後の変動表示をそれまでの連続演出に係る変動時間よりも長く設定することができる（例えば、60秒）。

【0152】

これにより、例えば、特殊変動時間設定期間中において保留表示部に、保留変化により、「松」「竹」「梅」が成立した場合、「松」「竹」に係る2個の図柄変動演出は、2秒の変動時間（演出時間）において、「松」又は「竹」を示す演出を表示すると共に、「梅」に係る図柄変動演出において、「梅」を示す演出を表示して3変動連続演出を完成するとともに、「梅」に係る残りの変動時間（例えば55秒）を利用して、特殊演出（例えば「松竹梅リーチ」）を実行する。当りの期待度が高めに設定されている。

10

【0153】

（他の実施形態）

以上、本発明の実施例について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

20

【0154】

例えば、上記実施例では、始動口28への遊技球の入球に基づいて取得される特別図柄用判定値が記憶されたとき（特別図柄保留が発生したとき）に特別図柄事前判定を行うように構成したが、これに限らず、特別図柄事前判定を行うタイミングは、記憶された特別図柄用判定値に基づいて特別図柄が変動表示を開始する前（変動開始条件が成立する前）であればよい。

【0155】

また、上記実施例では、演出表示装置25の液晶画面上における保留表示部25dで図柄を表示することで保留表示（消化前の保留表示、消化中の保留表示、消化後の保留表示）を行うように構成したが、これに限らず、異なる態様で保留表示を行うってもよい。例えばLED等のランプを用いて保留表示（消化前の保留表示、消化中の保留表示、消化後の保留表示）を行うように構成してもよい。

30

【0156】

また、上記実施例では、特殊保留表示に通常保留表示が挟まれると、通常保留表示を特殊保留表示に変化させるように構成したが、これに限らず、異なる態様で通常保留表示を特殊保留表示に変化させるようにしてもよい。例えば、保留表示部25dで「竹梅」のように関連する特殊保留表示「竹」「梅」が連続して表示された場合に、先に表示されている通常保留表示「」を特殊保留表示「竹」「梅」に関する特殊保留表示「松」に変化させ、「松竹梅」となるようにしてもよい。また、保留表示部25dで「」と表示されている状態で、所定条件（例えば、乱数抽選の当選、特定種類の当り図柄の停止表示等）の成立によって3個の通常保留表示を特殊保留表示「南」「西」「北」に変化させて「南西北」とし、さらに残りの通常保留表示を特殊保留表示「東」に変化させて「東南西北」としてもよい。

40

【0157】

また、上記実施例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を「貸球」や「賞球」として利用し、遊技盤に設けられた各種入賞口（第1始動口、第2始動口、大入賞口等）への遊技球の入球に応じて所定数の賞球を払い出すことによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与する遊技機（パチンコ機）に本発明を適用した例を説明したが、「賞球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。

50

【0158】

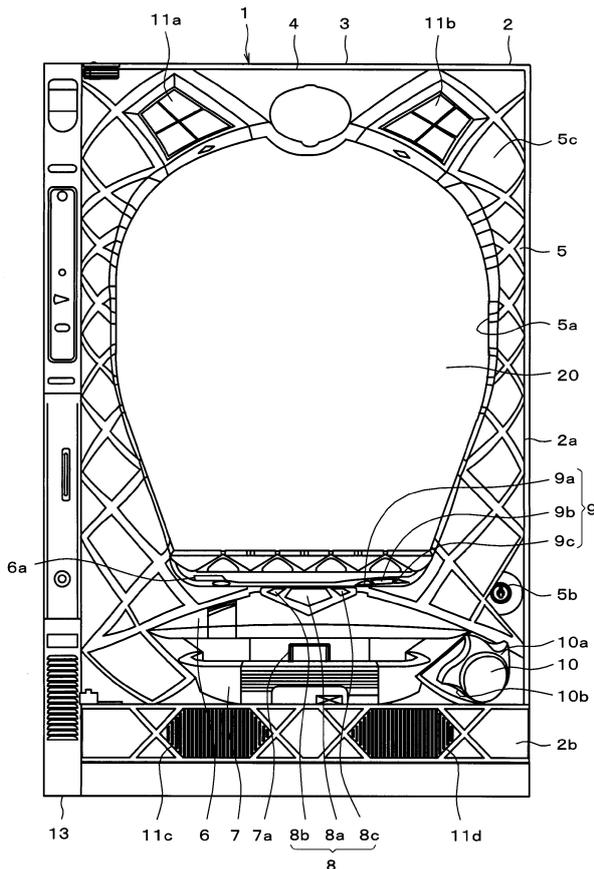
例えば、各種入賞口への遊技球の入球が発生することで、その入球に対応する利益の量（遊技価値の大きさ）を示すデータを主制御部あるいは払出制御部のRAMに記憶することによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与するタイプの遊技機にも本発明を適用することができ、この場合にも、上記実施例と同様の効果を得ることができる。なお、遊技上の利益（遊技価値）をデータ化して遊技者に付与するタイプの遊技機としては、遊技機に内蔵された複数個の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入賞口あるいはアウト口を経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成された遊技機（いわゆる封入式遊技機）を例示できる。

【符号の説明】

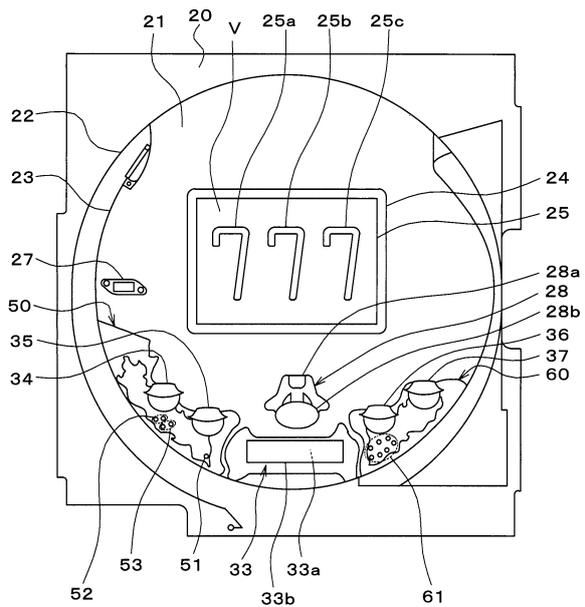
【0159】

1...遊技機、25d...保留表示部（記憶情報表示手段）、200...主制御部（入球情報記憶手段、図柄表示制御手段、事前判定実行手段）、260...サブ制御部（記憶情報表示制御手段、連続演出実行手段）、280...演出表示制御部（記憶情報表示制御手段、連続演出実行手段）。

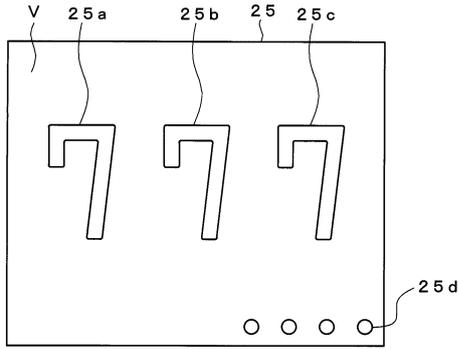
【図1】



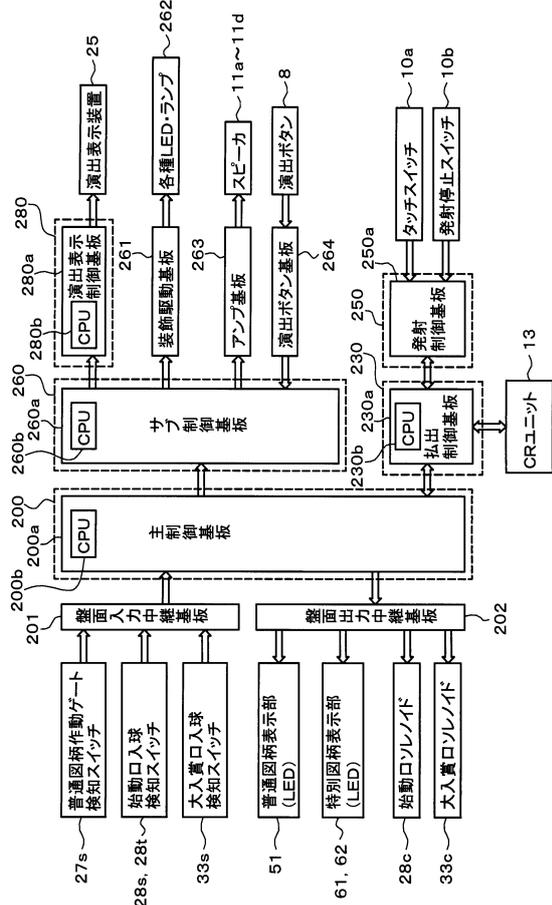
【図2】



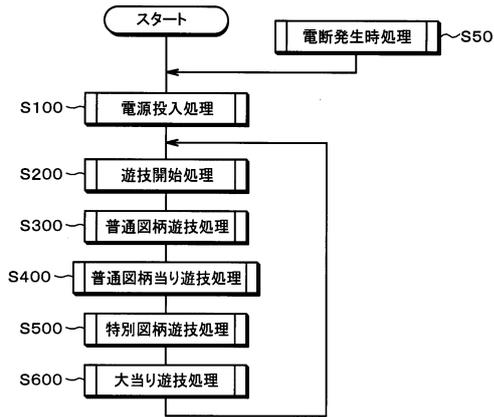
【図3】



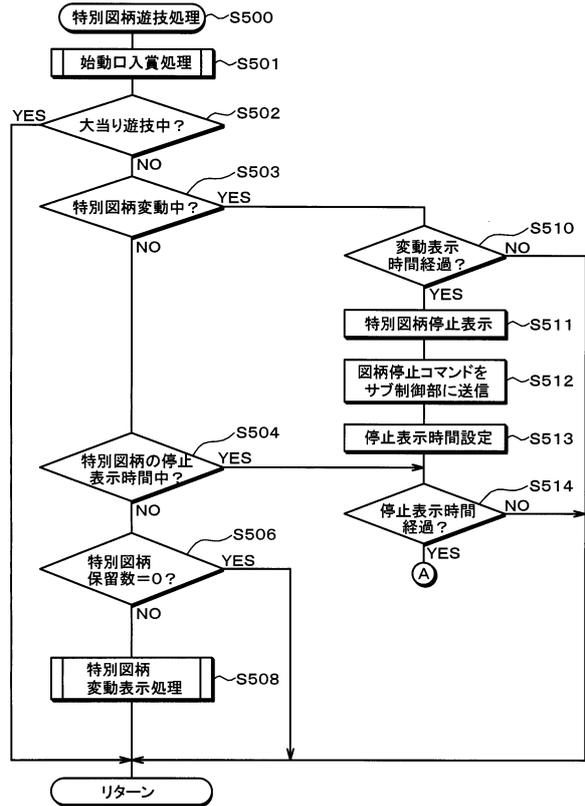
【図4】



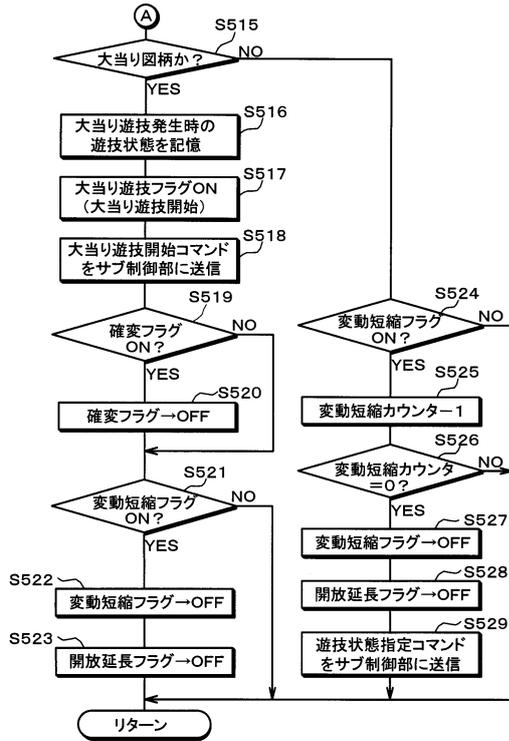
【図5】



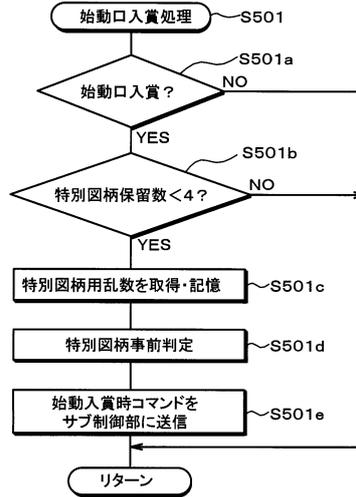
【図6(a)】



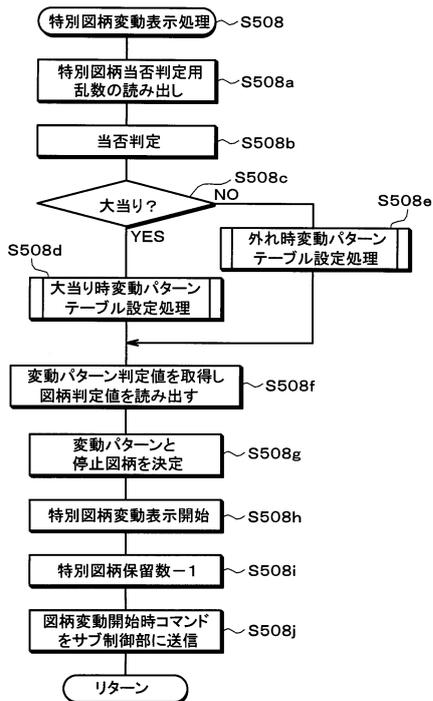
【図6(b)】



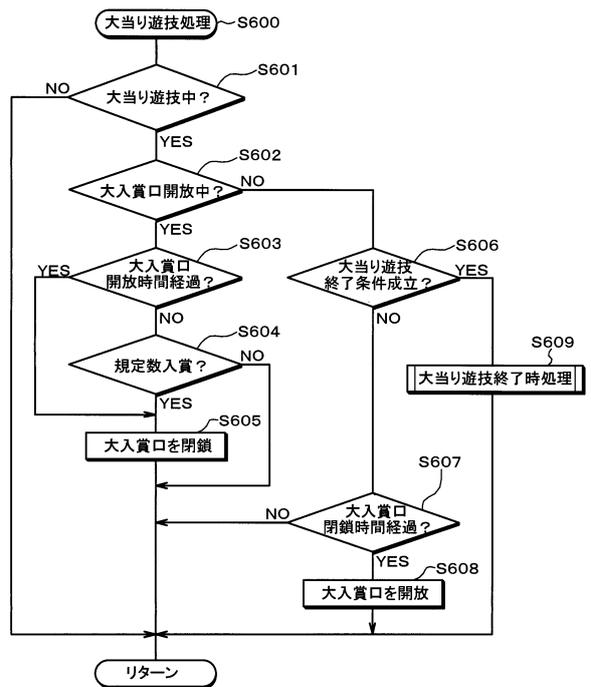
【図7】



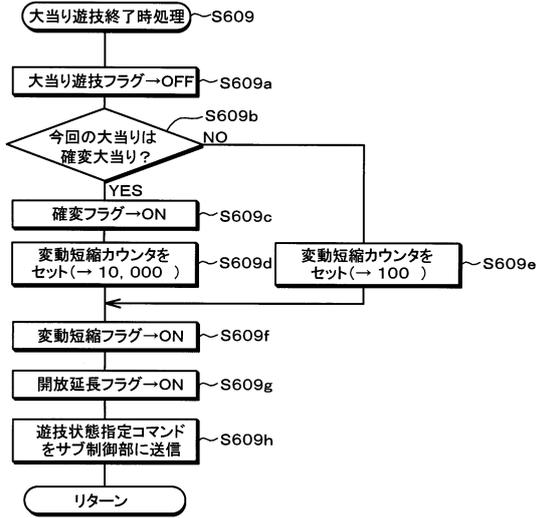
【図8】



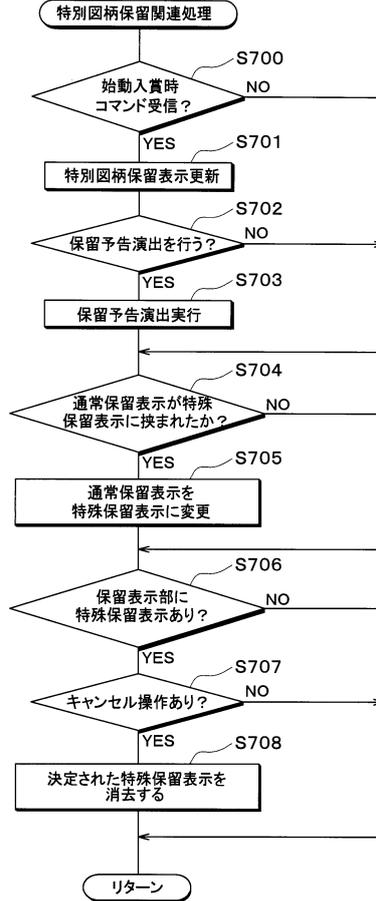
【図9】



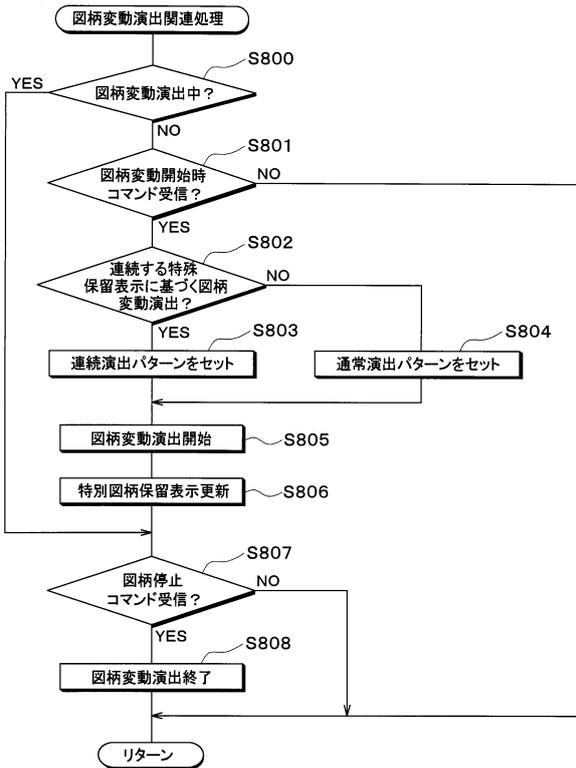
【図10】



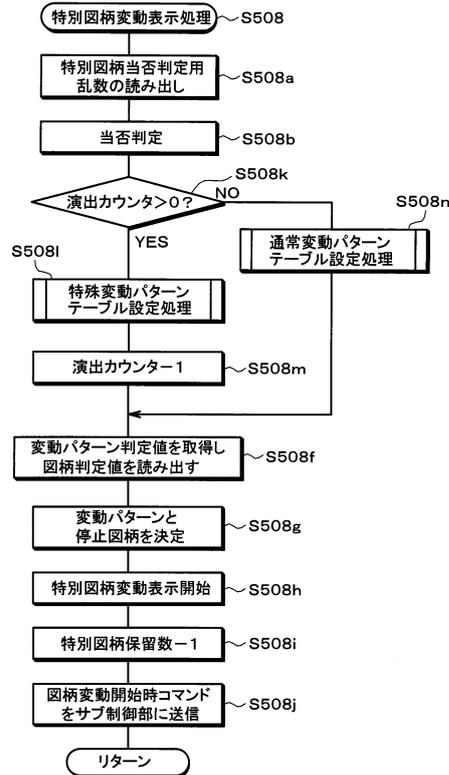
【図11】



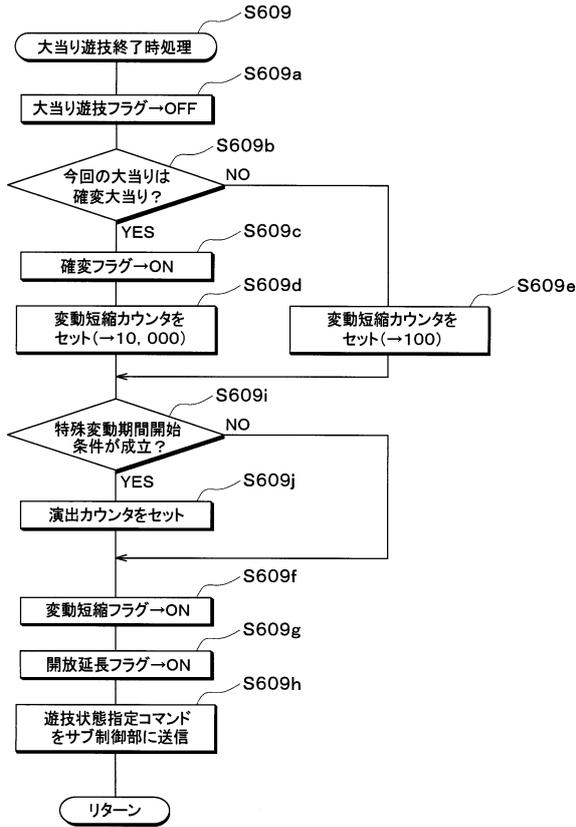
【図12】



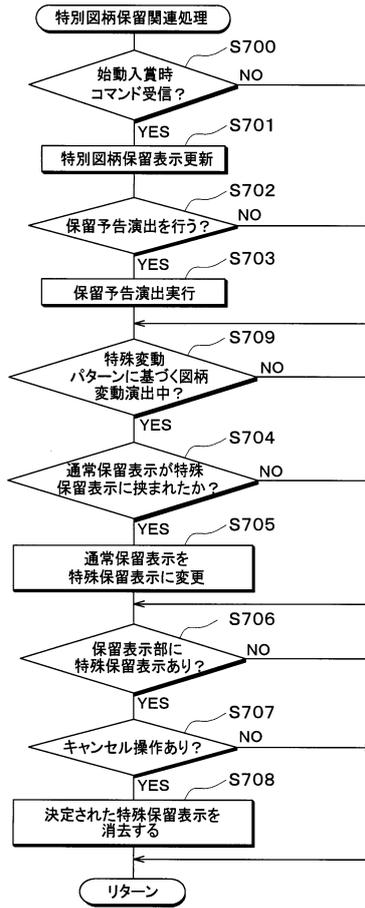
【図13】



【図14】



【図15】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2005-342005(JP,A)
特開2004-313230(JP,A)
特開2008-264240(JP,A)
特開2000-262670(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02