

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-214286

(P2016-214286A)

(43) 公開日 平成28年12月22日(2016.12.22)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z	2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 43 頁)

(21) 出願番号 特願2015-99111 (P2015-99111)
 (22) 出願日 平成27年5月14日 (2015.5.14)

(71) 出願人 000161806
 京楽産業. 株式会社
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 (74) 代理人 100076473
 弁理士 飯田 昭夫
 (74) 代理人 100112900
 弁理士 江間 路子
 (74) 代理人 100136995
 弁理士 上田 千織
 (74) 代理人 100163164
 弁理士 安藤 敏之
 (72) 発明者 武田 大輔
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業. 株式会社内

最終頁に続く

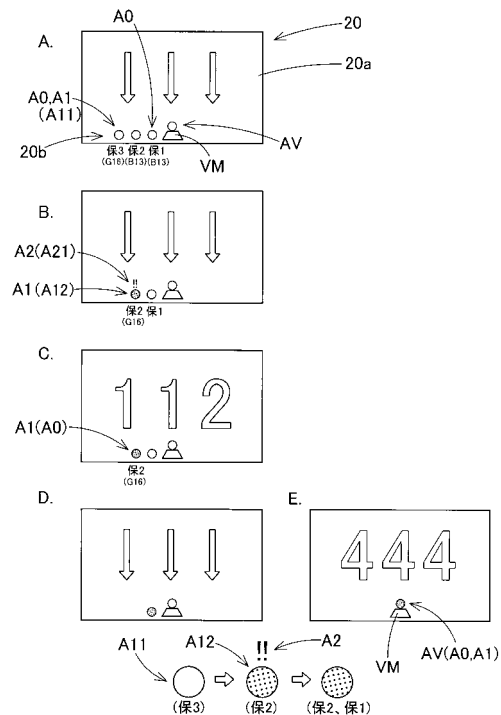
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 保留表示の表示態様によって、遊技の興趣をより向上させることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】 遊技機の保留表示部20bに表示される保留表示A0が、本体アイコンA1と、本体アイコンとともに表示可能なサブアイコンA2と、を備える。遊技機は、保留表示部20bに保留表示A0を表示されている際であって、保留表示の本体アイコンA1が第1の表示態様A11から第2の表示態様A12に変化させる際に、サブアイコンA2を表示する保留表示演出をおこない可能としている。

【選択図】 図29



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定条件の成立により乱数を取得する乱数取得手段と、
取得した前記乱数に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行なうか否かを判定する特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定手段の判定の結果に基づいて、図柄表示手段に図柄を変動表示させて停止表示させる図柄表示制御手段と、

前記特別遊技判定手段の判定に先立ち、取得した前記乱数を判定する先読み処理手段と、

取得した前記乱数を記憶したことを表示する保留表示を、所定の保留表示部に表示する保留表示手段と、

を備え、

前記保留表示が、本体アイコンと、該本体アイコンとともに表示可能なサブアイコンと、を備え、

前記保留表示手段が前記保留表示部に前記保留表示を表示している時、前記先読み処理手段の判定に基づいて、前記保留表示の前記本体アイコンを第 1 の表示態様から第 2 の表示態様に変化させる際に、前記サブアイコンを表示する保留表示演出をおこない可能としていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記保留表示手段は、前記保留表示演出によって前記サブアイコンを表示した後、少なくとも前記サブアイコンを表示した前記保留表示が当該変動時となる前までに、前記サブアイコンの表示を無くすように、制御される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、特別遊技を行なうか否かの判定を行なうための乱数を記憶した際に、判定前に保留表示する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機では、始動口への入賞に伴う所定条件の成立により、乱数を取得し、その取得した乱数に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行なうか否かを判定していた（例えば、特許文献 1，2 参照）。そして、順次取得した乱数が記憶されると、その記憶したことを表示する保留表示を、画像表示部等の所定の保留表示部に表示していた。保留表示としては、例えば、円形とした本体アイコンと、本体アイコンに適宜付随させるサブアイコンと、を表示する場合があった。そして、本体アイコンは、円形に種々の色を彩色して表示されるものとして構成され、サブアイコンとしては、その本体アイコン内や本体アイコンに貼り付けるようにして、「当」や「リーチ確定」の文字等を表示して構成されていた。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2009 - 142695 号公報

【特許文献 2】特開 2011 - 143174 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、遊技の興趣の向上のために、従来のサブアイコンの表示をより楽しめる形態にすることが望まれる。

【0005】

本発明は、上述の課題を解決するものであり、保留表示の表示態様によって、遊技の興

10

20

30

40

50

趣をより向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技機は、所定条件の成立により乱数を取得する乱数取得手段と、取得した前記乱数に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行なうか否かを判定する特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定手段の判定の結果に基づいて、図柄表示手段に図柄を変動表示させて停止表示させる図柄表示制御手段と、

前記特別遊技判定手段の判定に先立ち、取得した前記乱数を判定する先読み処理手段と、

取得した前記乱数を記憶したことを表示する保留表示を、所定の保留表示部に表示する保留表示手段と、

を備え、

前記保留表示が、本体アイコンと、該本体アイコンとともに表示可能なサブアイコンと、を備え、

前記保留表示手段が前記保留表示部に前記保留表示を表示している時、前記先読み処理手段の判定に基づいて、前記保留表示の前記本体アイコンを第1の表示態様から第2の表示態様に変化させる際に、前記サブアイコンを表示する保留表示演出をおこない可能としていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明に係る遊技機では、保留表示の所定の表示態様によって、遊技の興趣をより向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】実施形態に係る遊技機の電気系統の概略ブロック図である。

【図3】実施形態の遊技機の大当たりの内訳を説明する図である。

【図4】実施形態のパチンコ遊技機のメイン制御部が行うメイン側タイマ割込処理のフローチャートである。

【図5】始動口SW（スイッチ）処理のフローチャートである。

【図6】特別図柄処理のフローチャートである。

【図7】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図8】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図9】停止中処理のフローチャートである。

【図10】大入賞口処理のフローチャートである。

【図11】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図12】実施形態のパチンコ遊技機のサブ制御部における演出制御部が行うサブ側メイン処理のフローチャートである。

【図13】サブ側タイマ割込処理のフローチャートである。

【図14】コマンド受信処理のフローチャートである。

【図15】演出制御部のRAMの構成例を示す図である。

【図16】演出制御部が行う先読み保留コマンド解析処理のフローチャートである。

【図17】先読み処理により、大当たりと判定された場合の保留表示パターン例である。

【図18】先読み処理により、ハズレと判定された場合の保留表示パターン例である。

【図19】サブアイコンの表示例である。

【図20】先読み処理により、大当たりと判定された場合の保留表示パターン例であり、保留表示させる位置とその後の変動時のステップアップの有無や、サブアイコンの表示の有無とを併せた表示パターン例である。

【図21】先読み処理により、大当たりと判定された場合の他の保留表示パターン例であ

10

20

30

40

50

り、保留表示させる位置とその後の変動時のステップアップの有無や、サブアイコンの表示の有無とを併せた表示パターン例である。

【図 2 2】先読み処理により、ハズレと判定された場合の保留表示パターン例であり、保留表示させる位置とその後の変動時のステップアップの有無や、サブアイコンの表示の有無とを併せた表示パターン例である。

【図 2 3】先読み処理により、ハズレと判定された場合の他の保留表示パターン例であり、保留表示させる位置とその後の変動時のステップアップの有無や、サブアイコンの表示の有無とを併せた表示パターン例である。

【図 2 4】先読み処理により、ハズレと判定された場合のさらに他の保留表示パターン例であり、保留表示させる位置とその後の変動時のステップアップの有無や、サブアイコンの表示の有無とを併せた表示パターン例である。

【図 2 5】演出制御部が行う保留表示処理のフローチャートである。

【図 2 6】演出制御部が行う先読み演出処理のフローチャートである。

【図 2 7】演出制御部が行う演出選択処理のフローチャートである。

【図 2 8】演出制御部が行う保留表示移動処理のフローチャートである。

【図 2 9】本体アイコンとサブアイコンとの演出例である。

【図 3 0】本体アイコンとサブアイコンとの他の演出例である。

【図 3 1】本体アイコンとサブアイコンとのさらに他の演出例である。

【図 3 2】本体アイコンとサブアイコンとのさらに他の演出例である。

【図 3 3】本体アイコンとサブアイコンとのさらに他の演出例である。

【図 3 4】本体アイコンとサブアイコンとのさらに他の演出例である。

【図 3 5】本体アイコンとサブアイコンとのさらに他の演出例である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

(1) パチンコ遊技機の構造

以下、本発明の一実施形態を図面に基づいて説明すると、実施形態の遊技機としてのパチンコ遊技機 10 は、図 1 に示すように、遊技機枠 11 の内部に遊技盤 15 を取り付けて構成される。遊技機枠 11 は、外枠 12、内枠 13、及び、前面側のガラス扉部 14、を備える。外枠 12 は、パチンコ遊技機 10 の外郭部となる枠体であり、内枠 13 は、遊技盤 15 が取り付けられる枠体であり、ガラス扉部 14 は、遊技盤 15 を保護するとともに発射ハンドル 43 等が配設される前枠である。ガラス扉部 14 は、遊技盤 15 の前面側における遊技球の転動する遊技領域 16 や遊技球の転動を予定していない非遊技領域 17 を目視できるように、それらの前側を覆う透明なガラス部 14a と、そのガラス部 14a の下方の皿ユニット部 14b とを備える。

【0010】

ガラス扉部 14 は、外枠 12 や内枠 13 に対してヒンジ 11a によりそれぞれ回動自在とされ、内枠 13 は、外枠 12 とガラス扉部 14 とに対してヒンジ 11a によりそれぞれ回動自在としている。

【0011】

ガラス扉部 14 の前面側には、ガラス部 14a の下方の皿ユニット部 14b に、上皿 42a と下皿 42b とを有した球受け皿 42、発射ハンドル 43、下皿 42b の球を抜く皿球抜きボタン 44、上皿 42a の球を下皿 42b に移す通路球抜きボタン 45、演出ボタン 46、及び、演出キー 47 が、配設されている。また、ガラス扉部 14 の前面側には、上部側に、スピーカ 48 や枠ランプ 49 が配設されている。

【0012】

遊技盤 15 には、発射ハンドル 43 の操作により発射された遊技球が転動する遊技領域 16 が、レール部材 35 で囲まれて形成されている。遊技領域 16 には、遊技球を誘導する風車(図符号省略)や多数の図示しない障害釘が突設され、さらに、盤ランプ 50 が埋設されている。

【0013】

10

20

30

40

50

遊技領域 16 の中央には、略円環状に囲む枠体部 18 a を備えたセンター役物装置 18 が、配設されている。センター役物装置 18 には、中央の後部側に、画像表示部 20 の表示画面 20 a が配置されている。実施形態の画像表示部 20 は、液晶表示装置であり、表示画面 20 a は液晶画面としている。画像表示部 20 は、客待ち用のデモ表示、装飾図柄変動演出、特別遊技としての大当たり遊技に並行して行われる大当たり演出等を表示画面 20 a に表示する。装飾図柄変動演出は、数字等の装飾図柄と装飾図柄以外の演出画像とにより構成されて、変動表示を経て停止表示された装飾図柄により、大当たり抽選（即ち、大当たり乱数の取得とその大当たり乱数を用いた判定、すなわち、特別遊技を実行するか否かの判定であり、特別図柄抽選ともいう）の結果を報知する演出である。この装飾図柄変動演出は、特別図柄変動に並行して行われる。また、大当たり抽選は、遊技球の後述する第 1 始動口 22 または第 2 始動口 23 への入賞に対して行われる。

10

【0014】

さらに、画像表示部 20 は、図 29 ~ 31 等に示すように、表示画面 20 a の下部側を保留表示部 20 b としており、後述する保留表示（保留アイコン）A0 としての本体アイコン A1 やサブアイコン A2 も保留表示部 20 b に表示される。

【0015】

センター役物装置 18 の枠体部 18 a の左部には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ部 18 c へ遊技球を流出させるワープ部 18 b が配設されている。枠体部 18 a の下部のステージ部 18 c は、ワープ部 18 b から流入した遊技球を、上面で転動させて、第 1 始動口 22 へと案内したり、あるいは、そのまま、第 1 始動口 22 の上方より左右にずれた位置から、落下させる。

20

【0016】

センター役物装置 18 の上部側の画像表示部 20 の表示画面 20 a の前側には、可動役物装置 110 が設けられている。

【0017】

遊技領域 16 の左右方向の中央下部や右側には、始動入球装置（始動入賞装置）21 が設けられている。始動入賞装置 21 は、遊技領域 16 の左右方向の中央下部に配置されて、遊技球の入球し易さが常時変わらない第 1 始動口 22 と、遊技領域 16 の右側に配置されて、電動チューリップ（以下「電チュー」という。「可変入球装置（可変入賞装置）」に相当する。）24 により開閉される第 2 始動口 23 とを備えている。電チュー 24 は、電チューソレノイド 24 a（図 2 参照）により駆動される。第 2 始動口 23 は、図 1 の二点鎖線に示すように、揺動する羽根タイプの電チュー 24 が開いているときのみ遊技球が入賞可能となる。

30

【0018】

また、遊技領域 16 には、大入賞装置（特別可変入賞装置）26 が設けられている。大入賞装置 26 は、始動入賞装置 21 における第 1 始動口 22 の右方に配置されており、大入賞口 27 と、大入賞口ソレノイド 26 a（図 2 参照）により動作する開閉部材 26 b とを備えている。大入賞口 27 は、開閉部材 26 b により開閉される。

【0019】

また、遊技領域 16 には、複数の普通入賞装置 29、遊技球が通過可能な入球手段としてのゲート 28 が設けられている。各普通入賞装置 29 は、始動入賞装置 21 における第 1 始動口 22 の左方に配置されている。各普通入賞装置 29 に入った遊技球は、その普通入賞装置 29 内の普通入賞口 30 に入賞する。ゲート 28 は、センター役物装置 18 の右方に配置されている。ゲート 28 は、いわゆる右打ちをした際に、遊技球が通過する可能性がある通過口である。

40

【0020】

また、遊技領域 16 の外側の非遊技領域 17 であって遊技盤 15 の右下部には、表示器類が配置されている。パチンコ遊技機 10 には、表示器類として、普通図柄表示器 37、第 1 特別図柄表示器 39 a、及び、第 2 特別図柄表示器 39 b が設けられるとともに、普通図柄保留ランプ 38、第 1 特別図柄保留ランプ 40 a、及び、第 2 特別図柄保留ランプ

50

40bが設けられている。

【0021】

第1特別図柄表示器39a、第2特別図柄表示器39bは、それぞれ、遊技球の第1始動口22、第2始動口23への入賞を契機として行われる大当たり抽選(判定)の結果を、変動表示を経て停止表示される特別図柄により報知する(これを「特別図柄変動」という)ものである。実施形態の場合、第1特別図柄表示器39a、第2特別図柄表示器39bは、それぞれ、セブンセグメントの「8」とドットの「.」とから構成されて、所定の部位を点灯させたり消灯させることにより変動表示し、そして、点灯や消灯を止めて停止表示させることにより、種々の特別図柄として表示することができる。そして、第1特別図柄表示器39a、第2特別図柄表示器39bに停止表示された特別図柄が大当たり図柄又は小当たり図柄であれば、大入賞口27を所定回数開閉する当たり遊技が行われる。簡単に述べれば、始動口22、23への入賞による判定条件の成立により、大当たり判定(抽選)が行われ、その判定結果が大当たりであれば、遊技者に有利な特別遊技としての大当たり遊技が実行されることとなる。

10

【0022】

特別図柄の変動表示中または当たり遊技中に、遊技球が第1始動口22または第2始動口23に入賞すると、メイン制御部60(図2参照)は、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の乱数を、第1始動口22への入賞であれば第1特図保留記憶部63aに、第2始動口23への入賞であれば第2特図保留記憶部63bに、特図保留記憶として記憶する。そして、特別図柄変動を実行可能になったときに、記憶しておいた特図保留記憶に基づいて大当たりか否かの判定を行い、特別図柄変動を実行する。

20

【0023】

第1特別図柄保留ランプ40a、第2特別図柄保留ランプ40bは、それぞれ、第1特図保留記憶部63a、第2特図保留記憶部63bに記憶されている特図保留記憶の個数を表示するものである。なお、第1特図保留記憶部63a、第2特図保留記憶部63bに記憶される特図保留記憶の個数は、それぞれ4個が上限とされているため、第1特図保留記憶部63aに4個の特図保留記憶がある状態で遊技球が第1始動口22に入賞したときや、第2特図保留記憶部63bに4個の特図保留記憶がある状態で遊技球が第2始動口23に入賞したときは、その入賞に対して大当たり乱数等の乱数は取得されない。

30

【0024】

そして、実施形態の場合、これらの特図保留記憶は、第1特別図柄保留ランプ60aや第2特別図柄保留ランプ60bの表示とともに、既述したように(図29~31等参照)、画像表示部20の表示画面20aの保留表示部20bに、保留表示(保留アイコン)A0(A1, A2)として表示される構成としている。保留表示部20bでは、第1始動口22への入賞の場合、その入賞の順に、台表示VMの左側で左側に向かって、順に、保1, 保2, 保3, 保4の位置に、並ぶように、保留アイコンA0が表示され、第2始動口23への入賞の場合には、その入賞の順に、台表示VMの右側で右側に向かって、順に、保1, 保2, 保3, 保4の位置に、並ぶように、保留アイコンA0が表示される。台表示VM上の保留アイコンは、変動中の保留アイコン、すなわち、当該変動保留アイコンAVを表示しており、変動停止後に、台表示VM上の当該変動保留アイコンAVは消去され、次変動の保留アイコンA0が当該変動保留アイコンAVとして、台表示VM上に表示される。換言すれば、台表示VMは、当該変動保留アイコン(当該変動保留表示)AVの表示部(表示エリア)VM、あるいは、当該変動保留表示部VMとしている。また、実施形態の場合、次変動の当該変動保留アイコンAVとして表示する保留記憶の乱数は、第2始動口23への入賞に伴う保留記憶の乱数が、第1始動口22への入賞に伴う保留記憶の乱数より、優先的に、大当たり判定の判定を行なって変動を開始させるように、構成されている。さらに、保留記憶の乱数は、大当たり判定に先立ち、先読み処理によって先読み判定され(先読み保留コマンド解析処理(S2202)、図16参照)、その先読み判定に基づいて、図17, 18に示すように、保留アイコンA0の表示形態が決定されて、保留表示部20bに初期表示される。

40

50

【 0 0 2 5 】

普通図柄表示器 37 は、遊技球のゲート 28 への通過を契機として行われる普通図柄抽選の結果を、変動表示を経て停止表示される普通図柄により報知する（これを「普通図柄変動」という）ものである。普通図柄表示器 37 に停止表示された普通図柄が当たり図柄であれば、所定時間及び所定回数、電チュー 24 を開く補助遊技が行われる。

【 0 0 2 6 】

普通図柄の変動表示中または補助遊技中に、遊技球がゲート 28 を通過すると、メイン制御部 60 は、その通過に対して取得した当たり乱数を、普図保留記憶部 63c に普図保留記憶として記憶する。そして、普通図柄変動を開始可能な状態になったときに、記憶しておいた普図保留記憶に基づいて当たりか否かの判定を行い、普通図柄変動を実行する。

10

【 0 0 2 7 】

普通図柄保留ランプ 38 は、普図保留記憶部 63c に記憶されている普図保留記憶の個数を表示するものである。なお、普図保留記憶部 63c に記憶される普図保留記憶の個数は、それぞれ 4 個が上限とされているため、普図保留記憶部 63c に 4 個の普図保留記憶がある状態で遊技球がゲート 28 を通過したときは、その通過に対して当たり乱数は取得されない。

【 0 0 2 8 】

なお、遊技領域 16 の下端には、入賞しなかった遊技球が排出されるアウト口 33 が配設されている。

【 0 0 2 9 】

20

(2) パチンコ遊技機の電気系統

次に、実施形態のパチンコ遊技機 10 の電気系統について説明する。図 2 に示すように、パチンコ遊技機 10 は、メイン制御部 60、払出制御部 70、演出制御手段としてのサブ制御部 85 を備え、サブ制御部 85 は、演出制御部 90、画像音響制御部 95、及び、ランプ制御部 100 を備えている。そして、払出制御部 70 及び演出制御部 90 はメイン制御部 60 に接続され、画像音響制御部 95 及びランプ制御部 100 は演出制御部 90 に接続されている。各制御部は、CPU 61, 71, 91, 96, 101、ROM 62, 72, 92, 97, 102、RAM 63, 73, 93, 98, 103 等を備えている。また、メイン制御部 60 は、RAM 63 内に、第 1 特図保留記憶部 63a、第 2 特図保留記憶部 63b、及び、普図保留記憶部 63c を備えている。さらに、演出制御部 90 も、RAM 98 内に、図 15 の A に示すように、第 1 始動口用保留記憶部 99A と第 2 始動口用保留記憶部 99B とを備えている。第 1 始動口用保留記憶部 99A は、第 1 記憶部 99A1、第 2 記憶部 99A2、第 3 記憶部 99A3、及び、第 4 記憶部 99A4 を備えている。これらの第 1 記憶部 99A1、第 2 記憶部 99A2、第 3 記憶部 99A3、及び、第 4 記憶部 99A4 は、保留表示部 20b の台表示 VM の左側で左側に向かって表示される保留表示において、保 1、保 2、保 3、保 4 の位置に表示される保留アイコン A0 と対応することとなる。第 2 始動口用保留記憶部 99B は、第 1 記憶部 99B1、第 2 記憶部 99B2、第 3 記憶部 99B3、及び、第 4 記憶部 99B4 を備えている。同様に、これらの第 1 記憶部 99B1、第 2 記憶部 99B2、第 3 記憶部 99B3、及び、第 4 記憶部 99B4 は、保留表示部 20b の台表示 VM の右側で右側に向かって表示される保留表示において、保 1、保 2、保 3、保 4 の位置に表示される保留アイコン A0 と対応することとなる。そして、これらの各記憶部には、大当たり判定に先立ち、取得した乱数を先読み判定した判定結果が、順次、入賞時の入賞口 22, 23 の区別に応じて、第 1 ~ 第 4 の各記憶部 99A1, 99A2, 99A3, 99A4, 99B1, 99B2, 99B3, 99B4 に記憶される。各記憶部に記憶されるデータは、後述するように、大当たり判定の判定結果、変動演出パターン、及び、保留アイコン表示パターン等である（図 15 の B 参照）。さらにまた、演出制御部 90 は、RTC（リアルタイムクロック）94 を備えている。RTC 94 は、日時を計測しており、パチンコ遊技機 10 の電源が遮断されても図示しないバックアップ電源により計測動作を継続する。

30

40

【 0 0 3 0 】

50

メイン制御部 60 は、大当たりの抽選や遊技状態の移行など主に利益に関わる制御を行うものである。メイン制御部 60 には、第 1 始動口 22 内に設けられて第 1 始動口 22 に入賞した遊技球を検出する第 1 始動口 SW (スイッチ) 22 a、第 2 始動口 23 内に設けられて第 2 始動口 23 に入賞した遊技球を検出する第 2 始動口 SW 23 a、電チュー 24 を駆動する電チューソレノイド 24 a、ゲート 28 内に設けられてゲート 28 を通過した遊技球を検出するゲート SW 28 a、大入賞口 27 内に設けられて大入賞口 27 に入賞した遊技球を検出する大入賞口 SW 27 a、開閉部材 26 b を駆動する大入賞口ソレノイド 26 a、各普通入賞口 30 内にそれぞれ設けられてその普通入賞口 30 に入賞した遊技球を検出する普通入賞口 SW 30 a、第 1 特別図柄保留ランプ 40 a、第 2 特別図柄保留ランプ 40 b、普通図柄保留ランプ 38、第 1 特別図柄表示器 39 a、第 2 特別図柄表示器 39 b、普通図柄表示器 37 がそれぞれ接続され、矢印で示すように、各スイッチからはメイン制御部 60 に信号が入力され、各ソレノイドやランプ等にはメイン制御部 60 から信号が出力される。

10

【0031】

また、メイン制御部 60 は、払出制御部 70 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御部 70 から信号を受信する。払出制御部 70 には、払出部 75 が接続され、払出制御部 70 は、メイン制御部 60 から受信したコマンドに従って払出部 75 を動作させ、賞球の払出を行わせる。

【0032】

さらに、メイン制御部 60 には、ホールに設置されたホストコンピュータに対して各種の情報を送信する盤用外部情報端子基板 105 が接続されている。メイン制御部 60 は、払出制御部 70 から取得済みの払い出した賞球数の情報やメイン制御部 60 の状態等の情報を、盤用外部情報端子基板 105 を介して、ホストコンピュータに送信する。

20

【0033】

払出制御部 70 は、払出部 (払出駆動モータ) 75、払出球検出 SW 76、球有り検出 SW 77、満タン検出 SW 78、及び、発射部 79 と接続される。

【0034】

払出制御部 70 は、払出部 (払出駆動モータ) 75 に対して入賞時の賞球数を払い出す制御を行なう。払出部 75 は、遊技球の貯留部から所定数を払い出すための払出駆動モータからなる。そして、払出制御部 70 は、払出部 75 に対して各入賞口 (第 1 始動口 22、第 2 始動口 23、大入賞口 27、普通入賞口 30) に入賞した遊技球に対応した賞球数を払い出す制御を行なう。

30

【0035】

また、払出制御部 70 は、発射部 79 に対する遊技球の発射の操作を検出して遊技球の発射を制御する。発射部 79 は、遊技のための遊技球を発射するものであり、発射ハンドル 43 からの遊技者による遊技操作を検出するセンサや遊技球を発射させるソレノイド等を備える。払出制御部 70 は、発射部 79 のセンサにより遊技操作を検出すると、検出された遊技操作に対応してソレノイド等を駆動させて遊技球を間欠的に発射させ、遊技盤 15 の遊技領域 16 に遊技球を送り出す。

【0036】

また、払出制御部 70 は、払い出す遊技球の状態を検出する各所の検出部が接続され、賞球のための払い出し状態を検出する。これらの検出部としては、既述の払出球検出 SW 76、球有り検出 SW 77、満タン検出 SW 78 等がある。

40

【0037】

さらに、払出制御部 70 には、ホールに設置された図示しないホストコンピュータに対して各種情報を送信する枠用外部情報端子基板 106 が接続されている。払出制御部 70 は、払出部 (払出駆動モータ) 75 を駆動させて払い出した賞球数の情報等を枠用外部情報端子基板 106 を介してホストコンピュータに送信し、また、同様の情報をメイン制御部 60 にも送信する。

【0038】

50

また、メイン制御部 60 は、演出制御部 90 に対し各種コマンドを送信し、演出制御部 90 は、画像音響制御部 95 との間でコマンドや信号の送受信を行う。画像音響制御部 95 には画像表示部 20 及びスピーカ 48 が接続され、画像音響制御部 95 は、演出制御部 90 から受信したコマンドに従って、画像表示部 20 の表示画面 20a に装飾図柄その他の画像を表示し、スピーカ 48 から音声を出力する。

【0039】

具体的には、画像音響制御部 95 の ROM 97 には、画像表示部 20 において表示する装飾図柄、背景、キャラクタ、アイテム、保留アイコン A0 等の画像データが記憶されている。さらには、画像データと同期させて又は画像データとは独立にスピーカ 48 から出力する音声、楽曲、効果音等の音響データが記憶されている。画像音響制御部 95 の CPU 96 は、ROM 97 に記憶された画像データや音響データの中から、演出制御部 90 から受信したコマンドに対応したものを選択して読み出し、読み出した画像データを用いて装飾図柄等の画像を表示するための画像処理を行い、また、読み出した音響データを用いて音声等の音響を出力するための音声処理を行う。そして、画像音響制御部 95 は、画像処理された画像データに基づいて画像表示部 20 に画像を表示し、音声処理された音響データに基づいてスピーカ 48 から音響を出力する。

10

【0040】

また、演出制御部 90 は、ランプ制御部 100 との間でコマンドや信号の送受信を行う。ランプ制御部 100 には、枠ランプ 49、盤ランプ 50、可動役物装置 110 の駆動モータやセンサ等が接続され、ランプ制御部 100 は、演出制御部 90 から受信したコマンドに従って、ランプ 49、50 を点灯・消灯し、可動役物装置 110 を動作させる。

20

【0041】

具体的には、ランプ制御部 100 の ROM 102 には、演出制御部 90 にて決定される演出内容に応じたランプ 49、50 の発光パターンデータ（点灯・点滅や発光色に関するデータ）が記憶されている。ランプ制御部 100 の CPU 101 は、ROM 102 に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部 90 から受信したコマンドに対応したものを選択して読み出し、読み出した発光パターンデータに従ってランプ 49、50 の発光を制御する。また、ランプ制御部 100 の ROM 102 には、演出制御部 90 にて決定される演出内容に応じた可動役物装置 110 の動作パターンデータが記憶されている。ランプ制御部 100 の CPU 101 は、読み出した動作パターンデータに従って、可動役物装置 110 の動作を制御する。

30

【0042】

なお、演出制御部 90 には、遊技者が操作する演出ボタン 46（図 1 参照）が押下操作されたことを検出する演出ボタン検出 SW 46a が接続されており、演出ボタン 46 が押下されると、演出ボタン検出 SW 46a から演出制御部 90 に対して信号が出力される。さらに、演出キー 47 のキー検出 SW 47a も演出制御部 90 に接続されている。演出キー 47 は、遊技者によってキー操作されると、キー操作に対応したキー検出 SW 47a の信号が演出制御部 90 へ入力される。

【0043】

（3）遊技状態等の説明

実施形態のパチンコ遊技機 10 の遊技状態について説明すると、設定される遊技状態として、通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、潜確遊技状態の 4 つの遊技状態がある。また、実施形態のパチンコ遊技機 10 では、特別図柄の停止表示による判定結果に応じて実行される遊技として、大当たり遊技（16R（ラウンド）、8R の大当たり遊技と 2R の大当たり遊技）と小当たり遊技とがある。また、普通図柄抽選の結果実行される遊技として、補助遊技がある。実施形態では、大当たり遊技が、遊技者に有利な特別遊技となる。

40

【0044】

通常遊技状態とは、実施形態の場合、普通図柄の当たりの判定結果を得られる割合（普通図柄抽選の当選確率）を $1/20$ とし、普通図柄変動時間を 12 秒として、電チュー 2

50

4の開放時間を0.3秒とした開放を1回行なう遊技状態としている。また、通常遊技状態では、大当たりの判定結果を得られる割合（大当たり抽選の大当たりの当選確率）を、低確率とした1/200としている。

【0045】

時短遊技状態とは、通常遊技状態よりも第2始動口23へ遊技球が入賞し易い状態をいい、実施形態の場合、普通図柄の当たりの判定結果を得られる割合を19/20とし、普通図柄変動時間を0.5秒として、電チュー24の開放時間を5.0秒とした開放を1回行なう開放延長状態としている。但し、時短遊技状態では、大当たりの判定結果を得られる割合（大当たり抽選の大当たりの当選確率）を、通常遊技状態と同様に、1/200と低確率としている。

10

【0046】

確変遊技状態とは、通常遊技状態での通常判定基準よりも、大当たりの判定結果を得易い（大当たりに当選し易い）有利判定基準で判定される状態をいい、実施形態の場合、大当たりの判定結果を得られる割合（大当たり抽選の大当たりの当選確率）を、高確率の4/200としている。但し、確変遊技状態では、普通図柄抽選の当選確率、普通図柄変動時間、電チュー24の開放状態は、時短遊技状態と同様としている。

【0047】

すなわち、時短遊技状態と確変遊技状態とは、共に、電チュー24の開放時間が長く、遊技球が第2始動口23に入賞し易いことから、電チューサポート（電サポ）の付く遊技状態といえる。

20

【0048】

また、時短遊技状態と確変遊技状態とは、特別図柄が変動を開始して停止表示するまでの変動時間が、平均的に、通常遊技状態より短くした変動時間短縮状態としている。例えば、通常遊技状態（通常状態）では、最短の変動時間を約4.0秒、最長の変動時間を約70秒として、平均変動時間を約10秒としているのに対し、時短遊技状態と確変遊技状態における電サポ時の変動短縮状態では、最短の変動時間を約3.0秒、最長の変動時間を約60秒として、平均変動時間を約5.0秒としている。

【0049】

さらに、時短遊技状態や確変遊技状態では、通常遊技状態に比べて、装飾図柄変動時のリーチ状態となる変動演出が選択される割合が、少なく、さらに、リーチ状態となるかも知れないような演出も少ない状態として、大当たりを無駄に期待させる装飾図柄変動演出が少ない遊技状態としている。

30

【0050】

潜確遊技状態とは、大当たりの判定結果を得易い（大当たりに当選し易い）有利判定基準で判定される状態をいい、確変遊技状態と同様となっている。但し、潜確遊技状態では、普通図柄抽選の当選確率、普通図柄変動時間、電チュー24の開放状態は、通常遊技状態と同様となっている。すなわち、潜確遊技状態では、通常遊技状態と共に、電サポが付かない状態であって、可変入賞装置としての電チュー24が通常作動状態となっている。

【0051】

そして、初期状態では（即ち、リセットされて最初の遊技が開始される時は）通常遊技状態であり、大当たりに当選すると、大入賞口27を所定回数開閉する大当たり遊技を経て、その大当たりの種類に応じた遊技状態に移行する。大当たりの種類には、図3に示すように、殆ど賞球の獲得が望めない短当たりとして、2R（ラウンド）潜確大当たり（確変短当たりD）、2R突確（突然確変）大当たり（確変短当たりC）とがあり、多くの賞球を獲得可能な長当たりとして、16R（ラウンド）確変大当たり（確変長当たりA）、8R（ラウンド）確変大当たり（確変長当たりB）、16R通常大当たり（通常長当たりE）がある。また、これら大当たりの他に小当たりがある。なお、ラウンドとは大入賞口27の開放期間を言う。

40

【0052】

また、2R潜確大当たりでは、大入賞口27を極短時間で2回開放する大当たり遊技を

50

行った後、潜確遊技状態に移行し、2R突確大当たりでは、大入賞口27を極短時間で2回開放する大当たり遊技を行った後、確変遊技状態に移行する。これらの2Rの潜確・突確大当たりの大入賞口27の1回分の開放時間は、実施形態の場合、0.3秒としている。16R確変大当たりでは、大入賞口27を16回開放する大当たり遊技を行った後、確変遊技状態に移行し、8R確変大当たりでは、大入賞口27を8回開放する大当たり遊技を行った後、確変遊技状態に移行し、16R通常大当たり（通常長当たり）では、大入賞口27を16回開放する大当たり遊技を行った後、時短遊技状態に移行する。これらの16R、8Rの確変大当たりや通常大当たりでの大入賞口27の1回の開放時間は、実施形態の場合、29.5秒としている。小当たりは、見かけ上2R潜確大当たりDと変わらない動作をするもので、大入賞口27を極短時間2回開放する小当たり遊技を行うが、遊技状態は移行せず、大当たり確率を通常判定基準の低確率としたままの通常遊技状態を維持する。

10

【0053】

そしてまた、実施形態の場合、通常大当たり（通常長当たり）Eでは、時短回数を100回としている。そして、時短遊技状態では、遊技途中で大当たりが発生することなく、設定された回数分の特別図柄変動が行われた後には、通常遊技状態に移行する。

【0054】

また、大当たり及び小当たりの判定（抽選）は大当たり乱数を用いて行われ、大当たりと判定された場合の大当たりがいずれの種類の大当たりとなるかの判定は、大当たり図柄乱数を用いて行われる。

20

【0055】

大当たり乱数は、例えば、0～199までの範囲で値をとることとされ、通常遊技状態時又は時短遊技状態時では、大当たりと判定される割合が1/200となるよう大当たりと判定される乱数値が定められるとともに、小当たりと判定される割合が2/200となるよう、小当たりと判定される乱数値が定められている。また、大当たり乱数は、確変遊技状態時又は潜確遊技状態時では、大当たりと判定される割合が4/200となるよう、大当たりと判定される乱数値が定められている。

【0056】

大当たり図柄乱数は、例えば、0～249までの範囲で値をとることとされ、図3に示すように、第1始動口22への入賞に対しては、確変長当たりAと判定される割合が10%、確変長当たりBと判定される割合が25%、確変短当たりCと判定される割合が25%、確変短当たりDと判定される割合が10%、通常長当たりEと判定される割合が30%としている。第2始動口23への入賞に対しては、確変長当たりAと判定される割合が35%、確変長当たりBと判定される割合が35%、通常長当たりEと判定される割合が30%としている。

30

【0057】

また、大当たり判定の判定結果がハズレであった場合に、特別図柄変動に並行して行われる装飾図柄変動演出において装飾図柄をリーチ状態とするか否かは、リーチ乱数を用いて行われる。リーチ乱数は、例えば、0～249までの範囲で値をとることとされ、リーチ有り、すなわち、リーチ状態とするに当選する割合が40/250となり、リーチ無し、すなわち、リーチ状態としないに当選する割合が210/250となるようリーチに当選する乱数値が定められている。

40

【0058】

また、補助遊技を行うか否かの判定、すなわち、既述した普通図柄抽選は、当たり乱数を用いて行われる。当たり乱数は、例えば、0～19までの範囲で値をとることとされ、通常遊技状態、潜確遊技状態、及び、大当たり遊技の実行中では、当たり当選する割合が1/20となるよう当たり当選する乱数値が定められ、時短遊技状態及び確変遊技状態では、当たり当選する割合が19/20となるよう当たり当選する乱数値が定められている。

【0059】

50

なお、大当たり遊技の実行中においては、上記のように、普通図柄抽選の他、普通図柄変動時間や電チュー24の開放状態も、通常遊技状態と同様となっている。また、小当たり遊技の実行中における普通図柄抽選の当選確率、普通図柄変動時間、電チュー24の開放状態は、小当たりの判定時の遊技状態と同様となっている。

【0060】

(4) パチンコ遊技機の動作

メイン制御部での処理

つぎに、図4～11に基づいてメイン制御部60の動作について説明する。なお、後述する各カウンタは、RAM63に設けられ、パチンコ遊技機10のリセット時にゼロクリアされる。

【0061】

メイン制御部60は、電源の供給が開始されると、図示しない起動処理や電源遮断監視処理等を含んだメイン制御処理の実行を開始し、メイン制御部60への電源の供給中、このメイン制御処理を継続的に実行する。そして、メイン制御部60は、このメイン制御処理に対して、所定周期毎(例えば4ms毎)、図4に示すタイマ割込処理を割り込ませて実行する。

【0062】

[メイン側タイマ割込処理]

メイン制御部60は、図4に示すメイン側タイマ割込処理を例えば4msecといった短時間毎に繰り返す。すなわち、乱数更新処理(S201)、始動口SW処理(S202)、ゲートSW処理(S203)、大入賞口SW処理(S204)、普通入賞口SW処理(S205)、特別図柄処理(S206)、普通図柄処理(S207)、大入賞口処理(S208)、電チュー処理(S209)、賞球処理(S210)、及び、出力処理(S211)を繰り返して行う。

【0063】

[乱数更新処理]乱数更新処理(S201)では、図示しないが、メイン制御部60は、大当たり抽選に用いる大当たり乱数、大当たり図柄の種類(16R確変図柄、8R確変図柄、2R突確図柄、2R潜確図柄、及び、16R通常大当たりの各大当たり図柄)を決めるための大当たり図柄乱数、装飾図柄変動演出においてリーチ状態とするか否かを決めるためのリーチ乱数、装飾図柄変動演出の変動パターン(例えばSPリーチ演出、SPSPリーチ演出等を行うか等)を決めるための変動パターン乱数、普通図柄抽選に用いる当たり乱数等を更新する乱数更新処理を行う。

【0064】

[始動口SW処理]

始動口SW処理(S202)では、図5に示すように、メイン制御部60は、第1始動口SW22aがONしたか否かを判定し(S301)、ONしていなければステップS308に進み、ONしていれば(S301でYES)、第1特図保留記憶部63aに記憶されている大当たり乱数の個数を数える第1始動口保留カウンタの値U1が、上限値の4未満か否かを判定し(S302)、4未満でない場合は処理を終え、4未満の場合は、U1に1を加算し(S303)、ステップS304に移行する。

【0065】

一方、ステップS308では、第2始動口SW23aがONしたか否かを判定し、ONしていなければ(S308でNO)、処理を終え、ONしていれば(S308でYES)、第2特図保留記憶部63bに記憶されている大当たり乱数の個数を数える第2始動口保留カウンタの値U2が、上限値の4未満か否かを判定し(S309)、4未満でない場合は処理を終え、4未満の場合は、U2に1を加算し(S310)、ステップS304に移行する。

【0066】

ステップS304では、各種乱数(大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数)を取得して、入賞した第1始動口22と第2始動口23とに対応させて、各種乱数を、第1特図保留記憶部63a若しくは第2特図保留記憶部63bに格納し、そして、ステップS305に進む。ステップS305では、取得した各種乱数(特に、大当たり乱数、

10

20

30

40

50

大当たり図柄乱数、変動パターン乱数)を先読み保留コマンドとしてセットし、そして、始動口SW処理を終える。

【0067】

[ゲート処理]ゲート処理(S203)では、図示しないが、メイン制御部60が、ゲートSW28aがONしたか否かを判定し、ONしていなければゲートSW処理を終え、ONしていれば、ゲート保留カウンタの値が上限値の4未満か否かを判定して、4未満でない場合はゲートSW処理を終え、一方、4未満であれば、ゲート保留カウンタ値に1を加算し、かつ、普通図柄抽選に用いる当たり乱数を取得して、普図保留記憶部の所定記憶域に格納する処理である。

【0068】

[大入賞口SW処理]大入賞口SW処理(S204)では、図示しないが、メイン制御部60が、大入賞口SW27aがONしていれば、大当たり遊技中又は小当たり遊技中(後述する当たり遊技フラグがON)か否かを判定して、大当たり遊技中又は小当たり遊技中であれば、入賞個数カウンタの値に1を加算するとともに、大入賞口カウンタの値に1を加算する処理である。

【0069】

[普通入賞口SW処理]普通入賞口SW処理(S205)は、図示しないが、メイン制御部60が、普通入賞口SW30aがONしていれば普通入賞口カウンタの値に1を加算する処理である。

【0070】

続いて、メイン制御部60は、後述する特別図柄処理(S206)、普通図柄処理(S207)、後述する大入賞口処理(S208)、電チュー処理(S209)、賞球処理(S210)、及び、出力処理(S211)を行う。

【0071】

[普通図柄処理]普通図柄処理(S207)においては、図示しないが、メイン制御部60により、ゲートSW処理において格納した当たり乱数が、現在の遊技状態(確変遊技状態、通常遊技状態、潜確遊技状態又は時短遊技状態)に対応して予め設定された当たり乱数値であるかハズレ乱数値であるかの判定を行うとともに、現在の遊技状態に応じて普通図柄の変動時間を選択し、普通図柄表示器37に選択した変動時間だけ普通図柄を変動表示させ、変動時間が経過して普通図柄の変動表示を停止させたとき、当たり乱数が当たり乱数値である場合に補助遊技フラグをONする。補助遊技フラグがONされると、電チュー処理(S209)において、電チュー24が、現在の遊技状態に応じて設定された開時間及び回数だけ開放動作されて、補助遊技が実行される。

【0072】

[電チュー処理]電チュー処理(S209)においては、図示しないが、メイン制御部60が、上述した普通図柄処理において補助遊技フラグがONされたとき、補助遊技を実行するように、第2始動口23の電チュー24を現在の遊技状態に応じた開時間及び回数だけ開放動作させる。

【0073】

[賞球処理]賞球処理(S210)においては、図示しないが、メイン制御部60が、遊技球の入球に応じた大入賞口カウンタの値に応じた数の賞球(実施形態では1カウントあたり15球)、普通入賞口カウンタの値に応じた数の賞球(実施形態では1カウントあたり10球)、及び、始動入賞口カウンタの値に応じた数の賞球(実施形態では1カウントあたり3球)を払い出すためのコマンドをセットして、それらのカウンタをゼロクリアする。

【0074】

[出力処理]出力処理(S211)においては、図示しないが、メイン制御部60が、各種コマンドを払出制御部70及び演出制御部90に出力する。

【0075】

[特別図柄処理]

10

20

30

40

50

特別図柄処理（S206）では、メイン制御部60は、図6に示すように、当たり遊技中か否かを示す当たり遊技フラグ（即ち、小当たり遊技フラグ、長当たり遊技フラグ、又は、短当たり遊技フラグ）がONか否かを判定し（S401）、ONであれば特別図柄処理を終え、ONでなければ特別図柄の変動中か否かを判定する（S402）。そして、変動中であればステップS411に進み、変動中でなければ、第2始動口保留カウンタの値U2又は第1始動口保留カウンタの値U1が1以上か否かを判定する（S403、S405）。そして、U2及びU1が1以上でなければ特別図柄処理を終え、U2又はU1が1以上であればU2又はU1から1を減算して（S404、S406）、ステップS304で格納しておいた大当たり乱数を用いて後述する大当たり判定処理（S407）を行い、次いで、後述する変動パターン選択処理を行う（S408）。

10

【0076】

その後、メイン制御部60は、第1特別図柄表示器39aまたは第2特別図柄表示器39bにおいて特別図柄の変動を開始し（S409）、変動開始コマンドをセットして（S410）、ステップS411に進む。ステップS411では、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定し、経過していなければ特別図柄処理を終えるが、経過していれば特別図柄の変動を停止して、大当たり判定処理でセットされた図柄で特別図柄を確定表示し（S412）、変動停止コマンドをセットする（S413）。そして、後述する停止中処理（S414）を行って、特別図柄処理を終える。

【0077】

[大当たり判定処理]

大当たり判定処理（S407）では、メイン制御部60は、図7に示すように、遊技状態に応じた大当たり判定用テーブルを用いて、大当たり乱数が大当たりか否かの判定を行う（S501）。そして、大当たりであれば（S502でYES）、ステップS304で格納しておいた大当たり図柄乱数がどの大当たり図柄を示すものかを判定し（S503）、その大当たり図柄をセットする（S504）。なお、大当たり図柄によって、既述したように、大当たりの種類が決まる。一方、大当たり乱数が大当たりでないが（S502でNO）、小当たりであれば（S505でYES）、小当たり図柄をセットする（S506）。小当たりでもなければ（S505でNO）、ハズレ図柄をセットする（S507）。

20

【0078】

[変動パターン選択処理]

変動パターン選択処理（S408）では、メイン制御部60は、図8に示すように、まず、直前の大当たり判定処理（図7参照）で大当たりと判定していれば（S601でYES）、変動パターンテーブルとして大当たり用テーブルをセットし（S602）、小当たりと判定していれば（S601でNO、S603でYES）、変動パターンテーブルとして小当たり用テーブルをセットする（S604）。大当たりでも小当たりでもない場合には（S603でNO）、リーチ乱数判定テーブルを参照してステップS304で格納しておいたリーチ乱数がリーチ有りを示すものであるか否かの判定を行い（S605）、リーチ有りである場合は（S606でYES）、変動パターンテーブルとしてリーチハズレ用テーブルをセットし（S607）、リーチ無しである場合は（S606でNO）、変動パターンテーブルとしてパラハズレ用テーブルをセットする（S608）。ここで、パラハズレとは、装飾図柄をリーチ状態としないで停止表示させる変動パターンのことをいう。装飾図柄のリーチ状態とは、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄と3つある装飾図柄のうち2つを同じ装飾図柄で停止表示させた状態をいう。各装飾図柄は、例えば「1」～「9」までの数字を装飾した図柄などから構成される。

30

40

【0079】

次に、メイン制御部60は、上記のようにセットした変動パターンテーブルを参照して、ステップS304で格納しておいた変動パターン乱数がいずれの変動パターンを示すかの判定を行い（S609）、その変動パターン乱数が示す変動パターンをセットする（S610）。なお、変動パターンには変動時間を示す情報が含まれている。また、変動パターン乱数は、例えば、0～10363までの値をとり、大当たり抽選の結果が大当たりであるか小当たりであるかハズレであるか、大当たりである場合は大当たり図柄の種類が何であるか、ハ

50

ズレである場合はリーチハズレであるかバラハズレであるか、によって異なる変動パターンテーブルを参照して判定されて、およそ180種類ある変動パターンの中から1つの変動パターンを決めるための乱数である。

【0080】

[停止中処理]

停止中処理 (S414) では、メイン制御部 60 は、図 9 に示すように、時短遊技状態か否かを示す時短遊技フラグがONか否かを判定し (S701)、ONでない場合はステップS705に進むが、ONの場合は、時短遊技状態中の特別図柄の変動回数を数える時短変動カウンタの値 J を 1 減算し (S702)、J が 0 であれば時短遊技状態を終えるために時短遊技フラグをOFFして (S703, S704)、ステップS705に進む。なお、時短変動カウンタの J の値は、当初、100としている (図 11 参照)。

10

【0081】

ステップS705では、メイン制御部 60 は、確変遊技状態か否かを示す確変遊技フラグ又は潜確遊技状態か否かを示す潜確遊技フラグがONか否かを判定し (S705)、ONでない場合はステップS709に進むが、ONの場合は、確変遊技状態中又は潜確遊技状態中の特別図柄の変動回数を数える確変潜確変動カウンタの値 X を 1 減算し (S706)、X が 0 であれば確変遊技状態又は潜確遊技状態を終えるために確変潜確遊技フラグをOFFして (S707, S708)、ステップS709に進む。なお、確変潜確変動カウンタの X の値は、当初、10000としている (図 11 参照)

20

【0082】

ステップS709では、メイン制御部 60 は、大当たりか否か (即ち、停止した特別図柄が大当たり図柄か否か) を判定し、大当たりである場合は (S709でYES)、その大当たりが長当たりであるか否かを判定する (S710)。長当たりである場合は、長当たり遊技フラグをセットし (S711)、一方、長当たりでない場合は、短当たりであるので、短当たりフラグをセットする (S712)。そして、時短変動カウンタの値 J 及び確変潜確変動カウンタの値 X をゼロクリアするとともに (S713)、時短遊技フラグ、確変遊技フラグ、潜確遊技フラグをOFFして (S714)、ステップS717に進む。

【0083】

一方、大当たりでない場合は (S709でNO)、メイン制御部 60 は、小当たりか否か (即ち、停止した特別図柄が小当たり図柄か否か) を判定し (S715)、小当たりでない場合には停止中処理を終え、小当たりである場合には、小当たり遊技フラグをONして (S716)、ステップS717に進む。

30

【0084】

ステップS717では、メイン制御部 60 は、当たり遊技 (大当たり遊技又は小当たり遊技) のオープニングを開始するとともに (S717)、オープニングコマンドをセットして (S718)、停止中処理を終える。

【0085】

[大入賞口処理]

大入賞口処理 (S208) では、メイン制御部 60 は、図 10 に示すように、まず、当たり遊技フラグがONか否かを判定し (S801)、ONでなければ大入賞口処理を終えるが、ONであれば、オープニング中であるか否かを判定する (S802)。オープニングとは、当たり遊技の開始から第 1 ラウンドの開始までの期間をいう。メイン制御部 60 は、オープニング中と判定した場合には、オープニング時間が経過したか否かを判定し (S803)、経過していなければ大入賞口処理を終え、経過していれば、当たりの種類に応じた最大 R 数 (ラウンド数) と作動パターンとを設定する (S804)。そして、入賞個数カウンタの値 C をゼロクリアし (S805)、ラウンドカウンタの値 R に 1 を加算し (S806)、大入賞口 27 の開放を開始する (S807)。

40

【0086】

次に、メイン制御部 60 は、大入賞口 27 の開放時間 (実施形態では、既述したように、長当たりであれば 29.5 秒、短当たりまたは小当たりであれば 0.3 秒) が経過した

50

か否かを判定し（S808）、経過していれば大入賞口27を閉鎖し（S810）、経過していなければ、入賞個数カウンタの値Cが規定個数（実施形態では、9個）であるか否かを判定して（S809）、規定個数でなければ大入賞口処理を終え、規定個数であれば大入賞口27を閉鎖する（S810）。

【0087】

そして、メイン制御部60は、ラウンドカウンタの値Rが最大R数であるか否かを判定し（S811）、最大R数でなければ、インターバル時間の計測を開始して（S812）、大入賞口処理を終え、最大R数であれば、エンディングを開始して（S813）、エンディングコマンドをセットし（S814）、ラウンドカウンタの値Rをゼロクリアする（S815）。なお、エンディングとは、最終ラウンドの終了から当たり遊技の終了までの期間をいう。次に、メイン制御部60は、エンディング時間が経過したか否かを判定し（S820）、経過していなければ大入賞口処理を終え、経過していれば後述する遊技状態設定処理を行って（S821）、当たり遊技フラグをOFFする（S822）。

10

【0088】

一方、メイン制御部60は、ステップS802においてオープニング中でないと判定したときは、大入賞口27がエンディング中であるか否かを判定し（S816）、エンディング中であればステップS820に移行し、エンディング中でなければ、インターバル中か否かを判定し（S817）、インターバル中でなければ、ステップS819に移行し、インターバル中であれば、インターバル時間（実施形態では、長当たりであれば、1.5秒、短当たりまたは小当たりであれば、0.5秒）を経過したか否かを判定し（S818）、経過していなければ、大入賞口処理を終え、経過していれば、ステップS819に移行する。そして、ステップS819において、大入賞口27を開放中か否かを判定し、開放中でなければステップS805に移行し、開放中であればステップS808に移行する。

20

【0089】

[遊技状態設定処理]

遊技状態設定処理（S821）では、メイン制御部60は、図11に示すように、終了する当たり遊技が、小当たりであれば（S901でYES）、遊技状態を遷移させないので遊技状態設定処理を終え、16R通常大当たりであれば（S902でYES）、時短遊技状態に遷移させるため時短遊技フラグをONするとともに（S903）、時短変動カウンタの値Jを100として（S904）、遊技状態設定処理を終える。また、終了する当たり遊技が、2R潜確大当たりを除く確変大当たり（16R、8Rの確変大当たりと2R突確大当たり）であれば（S905でYES）、確変遊技状態に遷移させるため確変遊技フラグをONするとともに（S906）、確変潜確変動カウンタの値Xを10000として（S908）、遊技状態設定処理を終え、2R潜確大当たりであれば（S905でNO）、潜確遊技状態に遷移させるため潜確遊技フラグをONするとともに（S907）、確変潜確変動カウンタの値Xを10000として（S908）、遊技状態設定処理を終える。

30

【0090】

演出制御部での処理

以上のメイン制御部60における処理と並行して、サブ制御部85の演出制御部90では図12～14、16、25～28に示すようなサブ側メイン処理とサブ側タイマ割込処理を行う。

40

【0091】

[サブ側メイン処理]

演出制御部90は、図12に示すように、まず、起動時に初期設定を行い（S2001）、CTC（Counter/Timer Circuit）の周期設定を行った後（S2002）、設定された周期にしたがって、演出制御において用いられる乱数を更新しつつ（S2003）、タイマ割り込み処理を受け付ける。

【0092】

[サブ側タイマ割込処理]

演出制御部90は、図13に示すようなサブ側タイマ割込処理を例えば1msecといった

50

短時間毎に繰り返す。サブ側タイマ割込処理では、コマンド受信処理（S2101）と、演出ボタン４６が押下されたコマンドを受信した際に、その押下コマンド信号を画像音響制御部９５やランプ制御部１００に送信できるようにセットする演出ボタン処理（S2102）と、コマンド受信処理及び演出ボタン処理でセットしたコマンドを画像音響制御部９５やランプ制御部１００に送信するコマンド送信処理（S2103）とを行う。コマンド送信処理が実行されると、各種コマンドを受信した画像音響制御部９５やランプ制御部１００は、各種演出装置（画像表示部２０、スピーカ４８、枠ランプ４９、盤ランプ５０、及び、可動役物装置１１０）を用いて各種演出（装飾図柄変動演出、大当たり演出など）を実行する。

【 0 0 9 3 】

10

[コマンド受信処理]

コマンド受信処理（S2101）では、演出制御部９０は、図１４に示すように、まず、メイン制御部６０からの先読み保留コマンド（S305参照）を受信したか否かを判定し（S2201）、受信していなければ（S2201でNO）、ステップS2205に移行し、受信していれば（S2201でYES）、順次、後述の先読み保留コマンド解析処理（S2203）、保留表示処理（S2203）、先読み演出処理（S2204）を実行し、ステップS2205に移行する。

【 0 0 9 4 】

ステップS2205では、演出制御部９０は、メイン制御部６０から変動開始コマンド（S410参照）を受信しているか否かを判定し、受信していなければ（S2205でNO）、ステップS2208に移行し、受信していれば（S2205でYES）、順次、後述する演出選択処理（S2206）と保留表示移動処理（S2207）とを実行して、ステップS2208に移行する。ステップS2208では、演出制御部９０が、メイン制御部６０から変動停止コマンド（S413参照）を受信しているか否かを判定し、受信していなければ（S2208でNO）、ステップS2211に移行し、受信していれば（S2208でYES）、画像音響制御部９５に送信するための当該変動保留表示を停止させるコマンドをセットし（S2209）、変動演出終了中処理に移行し（S2209）、さらに、ステップS2211に移行する。

20

【 0 0 9 5 】

（変動演出終了中処理）変動演出終了中処理（S2210）は、図示しないが、演出制御部９０が、受信した変動停止コマンド（S413）を解析し、停止した図柄が当たりの場合は、上限継続回数を設定し直してモードフラグを変更し、ハズレの場合は、現在のモードの上限継続回数に到達するまで「１」を減算し、変動演出終了コマンドをセットする処理であり、そして、上限継続回数に到達して「０」となれば、通常モードに戻すためにモードフラグを０として、画像音響制御部９５に送信するための変動演出終了コマンドをセットする処理である。

30

【 0 0 9 6 】

コマンド受信処理でのステップS2211では、メイン制御部６０からオープニングコマンド（S718参照）を受信したか否かを判定し、受信していなければ（S2211でNO）、ステップS2213に移行し、受信していれば（S2211でYES）、当たり演出選択処理を行なって（S2212）、ステップS2213に移行する。

【 0 0 9 7 】

40

（当たり演出選択処理）当たり演出選択処理（S2212）は、図示しないが、演出制御部９０が、オープニングコマンドを解析し、当たり演出パターンを選択して、画像音響制御部９５に送信するためのオープニング演出開始コマンドをセットする処理である。

【 0 0 9 8 】

コマンド受信処理でのステップS2213では、メイン制御部６０からエンディングコマンド（S814参照）を受信したか否かを判定して、受信していなければ（S2213でNO）、処理を終え、受信していれば（S2213でYES）、エンディング演出選択処理を行って（S2214）、処理を終える。

【 0 0 9 9 】

（エンディング演出選択処理）エンディング演出選択処理（S2213）は、図示しないが

50

、演出制御部 90 が、エンディングコマンドを解析し、エンディング演出パターンを選択して、画像音響制御部 95 に送信するためのエンディング演出開始コマンドをセットする処理である。

【0100】

[先読み保留コマンド解析処理]

先読み保留コマンド解析処理 (S2202) では、図 16 に示すように、まず、演出制御部 90 の RAM 98 内に記憶された各保留記憶部 99A, 99B を参照して、当たりが記憶されているか否かを判定し (S2301)、当たりが無ければ (S2301でNO)、ステップS2302に移行し、当たりがあれば (S2301でYES)、S2303に移行して、その当たりが判定条件に影響のある当たりか否か、すなわち、その当たりが、小当たりでなく、大当たりであるか否か、そして、大当たりであれば、その大当たり遊技後、確変遊技状態を維持、あるいは、確変遊技状態に移行、あるいは、通常遊技状態を維持、あるいは、通常遊技状態に移行するか否かを判定して、大当たりの判定基準が現在の遊技状態と同じ高確率 (有利判定基準) 若しくは低確率 (通常判定基準) を維持、あるいは、変更されるかを判定する。そして、変更される場合には (S2303でYES)、ステップS2304に移行し、変更されない場合には (S2304でNO)、ステップS2302に移行する。

10

【0101】

ステップS2302では、現在の遊技状態の判定テーブルを用いて、送信された先読み保留コマンドの乱数に基づき、大当たり判定、変動演出パターン、保留アイコンの表示パターンを判定し、同様に、移行したステップS2304では、対応する遊技状態の判定テーブルを用いて、送信された先読み保留コマンドの乱数に基づき、大当たり判定、変動演出パターン、保留アイコンの表示パターンを判定して、それらに対応する記憶部 99A1, 99A2, 99A3, 99A4, 99B1, 99B2, 99B3, 99B3, 99B4 のいずれかに記憶して (S2305)、処理を終える。

20

【0102】

なお、ここで記憶する記憶領域は、例えば、第1始動口 22 への入賞に伴う先読み保留コマンドに基づく判定結果であれば、先読み保留コマンドの送信時に既に第1始動口用保留記憶部 99A に記憶されている最後の次の記憶部に記憶 (格納) される。すなわち、既に、第1始動口用保留記憶部 99A において、保1と保2として2個の保留記憶が存在していれば、第1~2記憶部 99A1, 99A2 に、それぞれ、保1と保2の判定結果が記憶済みであり、新たに記憶する場合には、保3として、第3記憶部 99A3 にその判定結果が記憶される。同様に、第2始動口用保留記憶部 99B において、既に3個の保留記憶が存在していれば、その後の第2始動口 23 への入賞に伴う先読み保留コマンドに基づく判定結果は、保4として、第4記憶部 99B4 に記憶される。

30

【0103】

また、記憶される先読み処理の判定結果は、大当たり判定に関しては、大当たり (長当たりや短当たりの種類を含む)、小当たり、ハズレの判定結果が記憶され、変動演出パターンでは、主に、変動時間に関する判定結果が記憶される。

【0104】

記憶される保留アイコンの表示パターンについて説明すると、実施形態の場合、まず、保留表示部 20b に表示される保留アイコン A0 を説明する。この保留アイコン A0 は、図 29 の B に示すように、本体アイコン A1 とサブアイコン A2 とを備えて構成されている。本体アイコン A1 は、実施形態の場合、円形の表示に所定の色の白、青、黄、緑、赤が施されて構成されている (図 17, 18 の上の欄参照)。色に関しての大当たりの期待値 (信頼度) としては、白 青 黄 緑 赤の順に高くなるように設定されている。サブアイコン A2 は、図 19 の N01~8 に示すような文字や記号により構成されている。

40

【0105】

そして、本体アイコン A1 が、期待値を高める色に変化するようにステップアップするか否かのステップアップの有無、あるいは、サブアイコン A2 を表示するか否かのサブアイコンの表示の有無のパターンとしては、実施形態の場合、大当たり A~E の保留アイコン

50

A 0 の表示の場合、図 17 に示すように、No 1 ~ 11 の 11 パターンが準備され、小当たりを含む外れの保留アイコン A 0 を表示する場合には、図 18 に示すように、No 1 ~ 13 の 13 パターンが準備されている。例えば、大当たりの No 1, 2 の場合には、初期表示として、赤色若しくは緑色の本体アイコン A 1 が表示されて、その後、ステップアップもなく、サブアイコン A 2 も表示されないパターンである。また、例えば、他の大当たりの No 3 では、初期表示に緑色として表示された本体アイコン A 1 が、サブアイコン A 2 を表示されないものの、ステップアップして赤色に変化するパターンである。大当たりの No 5 では、初期表示に黄色として表示された本体アイコン A 1 が、緑色にステップアップして変化するとともに、サブアイコン A 2 を表示し、さらにその後、サブアイコン A 2 の表示が停止されて、本体アイコン A 1 が赤色にステップアップするパターンとしている。

10

【0106】

そして、実施形態の場合、初期表示から本体アイコン A 1 の色を変化させるようにステップアップする際、次変動時とする構成としている。そのため、大当たりの場合の No 1 ~ 11 の表示パターンは、図 17 の右欄に記載したように、保 1, 保 2, 保 3, 保 4 の何れの位置で表示できるものか否かを考慮する必要がある。例えば、No 1, 2 の表示パターンでは、保 1, 保 2, 保 3, 保 4 の何れの位置でも、表示できる。No 3, 11 の表示パターンでは、当該変動の前に 1 回分の変動が必要となって、保 1 の位置で初期表示できないことから、保 2, 保 3, 保 4 の位置で初期表示できることとなる。No 4 ~ 9 の表示パターンでは、保 1, 2 の位置で初期表示できないものの、保 3, 4 の位置で初期表示できることとなる。No 10 の表示パターンでは、3 回分の変動が必要であり、保 4 の位置でしか初期表示できない。

20

【0107】

また、図 18 に示すように、ハズレの場合の No 1 ~ 13 の表示パターンも、上記と同様である。ただし、小当たりの場合を除き、ハズレであることから、本体アイコン A 1 は、期待値の低い色で表示されるパターンが多く、また、サブアイコン A 2 の表示も、大当たりの場合に比べて、少なく設定されている。

【0108】

そして、大当たりの場合の図 17 の表示パターンを保 1 ~ 保 4 の位置で表示する表示パターンとしては、図 20, 21 の G 1 ~ G 27 として表される。例えば、大当たりの場合は、初期表示を保 1 の位置で示す表示パターンは、G 1, G 2 としており、それらの選択割合は、60%と40%としている。すなわち、大当たりの保留アイコン A 0 を保 1 の位置で初期表示として表示する場合、60%の選択割合で、赤色の本体アイコン A 1 が表示され、40%の選択割合で、緑色の本体アイコン A 1 が表示されることとなる。初期表示を保 2 の位置で示す表示パターンは、G 3 ~ G 6 の 4 種類があり、それぞれの選択割合は 25%としている。さらに、G 6 の場合には、保 2 の位置で、白色として本体アイコン A 1 が初期表示され、そして、変動を跨いで保 2 から保 1 の位置に移動すると、本体アイコン A 1 が青色にステップアップして変化し、また、サブアイコン A 2 として「!!」が表示される。但し、実施形態の場合、サブアイコン A 2 の表示は、次変動の開始までに、すなわち、現在の変動中の当該変動保留アイコンの変動時間が終了する前には、停止して、消えるように構成されている。

30

40

【0109】

大当たりの保留アイコン A 0 の本体アイコン A 1 を保 3 の位置に初期表示する表示パターンは、G 7 ~ G 16 の 10 種類があり、それぞれの選択割合は 10%としている。そして、サブアイコン A 2 を表示するパターンは、G 11 ~ G 16 の 6 種類があり、サブアイコン A 2 の表示は、図 20 の右欄に示してある。なお、G 12 のサブアイコン A 2 は、保 3 の位置で青色で初期表示された本体アイコン A 1 が、次変動時の保 2 の位置に移動する際、黄色に変化するようステップアップし、さらに、つぎの変動時の保 1 の位置に移動する際、ステップアップして橙色に変化し、と同時に、サブアイコン A 2 が、当初、「!」と表示し、その後、「熱!」と表示するように、2 段階表示され、そして、つぎの変動

50

前には、消えるように構成されている。また、G 1 5 のサブアイコン A 2 は、保 3 の位置で白色で初期表示された本体アイコン A 1 が、次変動時の保 2 の位置に移動する際、ステップアップして青色に変化し、と同時に、サブアイコン A 2 の「チャンス」が一瞬表示されて消え、さらに、次変動時の保 1 の位置に本体アイコン A 1 が移動する際、本体アイコン A 1 が黄色にステップアップし、と同時に、サブアイコン A 2 として、期待度の高い S P S P リーチを連想させる「S P S P」が一瞬表示されて消える構成としている。換言すれば、G 1 5 では、保留アイコン A 0 の初期表示からのステップアップに伴って、サブアイコン A 2 が、2 回表示されている。

【 0 1 1 0 】

さらに、大当たりの保留アイコン A 0 の本体アイコン A 1 を保 4 の位置に初期表示する表示パターンは、図 2 1 に示すように、G 1 7 ~ G 2 7 の 1 1 種類があり、それらの本体アイコン A 1 の初期表示、ステップアップ、サブアイコン A 2 の有無、選択割合は、図表に示すように設定されている。

10

【 0 1 1 1 】

また、ハズレの場合の図 1 8 の表示パターンを保 1 ~ 保 4 の位置で表示する表示パターンとしては、図 2 2 ~ 2 4 の B 1 ~ B 3 8 として表される。例えば、ハズレの場合は、初期表示を保 1 の位置で示す表示パターンは、B 1 ~ B 4 の 4 種類としており、それらの選択割合は、白色の本体アイコン A 1 を 6 0 %、青色の本体アイコン A 1 を 2 5 %、黄色の本体アイコン A 1 を 1 0 %、橙色の本体アイコン A 1 を 5 % としている。初期表示を保 2 の位置で示す表示パターンは、小当たりも含めて B 5 ~ B 1 2 の 8 種類があり、それぞれ、図示した所定の選択割合として構成されている。なお、B 1 0 の表示パターンでは、本体アイコン A 1 の初期表示が、大当たりの場合の G 6 の場合と同様に、白色として、次変動時、青色にステップアップしているが、サブアイコン A 2 が、G 6 の場合の「!!」と相違して、「!」として、期待度の低い表示としている。

20

【 0 1 1 2 】

ハズレの場合の保 3 の位置で示す表示パターンは、小当たりも含めて、B 1 3 ~ B 2 5 の 1 3 種類があり、それぞれ、図示した所定の選択割合として構成されている。なお、B 2 0 の表示パターンでは、大当たりの場合の G 1 5 と略同様に、保 3 の位置の初期表示を白色の本体アイコン A 1 とし、保 2 の位置に移動すると、本体アイコン A 1 が青色にステップアップして、サブアイコン A 2 の「チャンス」が一瞬表示されて消え、次変動時には、保 1 の位置に移動して、本体アイコン A 1 が黄色に変化しているものの、G 1 5 では「S P S P」のサブアイコン A 2 であるのに対し、B 2 0 では、S P S P リーチより期待度の低い S P リーチを連想させる「S P」のサブアイコン A 2 を表示し、つぎの変動前に、サブアイコン A 2 が消えるように設定されている。

30

【 0 1 1 3 】

また、ハズレの場合の保 4 の位置で示す表示パターンは、小当たりも含めて、B 2 6 ~ B 3 8 の 1 3 種類があり、それぞれ、図示した所定の選択割合として構成されている。なお、B 3 3 の表示パターンでは、大当たりの場合の G 2 5 と略同様に、保 4 の位置の初期表示を白色の本体アイコン A 1 とし、次変動時の保 3 の位置では、本体アイコン A 1 が青色にステップアップして、サブアイコン A 2 の「チャンス」が一瞬表示されて消え、次変動時の保 2 の位置では、本体アイコン A 1 が黄色に変化しているものの、G 2 5 では「S P S P」のサブアイコン A 2 であるのに対し、B 3 3 では、期待度の低い「S P」のサブアイコン A 2 を表示し、つぎの変動前に、サブアイコン A 2 が消えるように設定されている。また、B 3 5 の表示パターンでも、大当たりの場合の G 2 7 と略同様に、保 4 の位置の初期表示を白色の本体アイコン A 1 とし、次変動時の保 3 の位置では、青色の本体アイコン A 1 にステップアップして、サブアイコン A 2 を表示しているものの、G 2 7 のサブアイコン A 2 の「!!」と相違して、期待度の低い「!」のサブアイコン A 2 を表示して消える設定とし、保 2 と保 1 の位置の本体アイコン A 1 は、共に青色として設定されている。

40

【 0 1 1 4 】

50

なお、ハズレの場合の B 3 2 と大当たりの G 2 4 とは、同じ表示パターンとされている。すなわち、保 4 の位置では、青色の本体アイコン A 1 を表示し、保 3 の位置で、本体アイコン A 1 を黄色にステップアップするとともに、「祝！」のサブアイコン A 2 を表示させて次変動前に消し、保 2 の位置で本体アイコン A 1 を橙色にステップアップさせ、保 1 の位置まで維持させている。また、小当たりの場合でも、B 1 1 の表示パターンは、G 4 の表示パターンを同様であり、B 1 2 は G 5 と、B 2 3 は G 8 と、B 2 4 は G 9 と、B 2 5 は G 1 1 と、B 3 6 は G 1 8 と、B 3 7 は G 1 9 と同様としている。また、ハズレの B 3 8 の表示パターンは、「熱！」のサブアイコン A 2 を保 3 の位置で表示しているが、大当たりの場合の G 2 1 の表示パターンは、「熱！」のサブアイコン A 2 を保 2 の位置で表示している点が相違するだけで、本体アイコン A 1 の表示パターンは同様としている。

10

【0115】

ちなみに、小当たりの表示パターンと同様な大当たりの保留アイコン表示パターンは、潜確大当たりと先読み判定されている場合に、多く選択される。また、保 1 の位置での小当たりと先読み判定されている場合には、実施形態の場合、サブアイコン A 2 を表示させないように構成されて、図 2 2 の B 1 ~ B 4 の何れかの保留アイコン表示パターンが選択されるように構成されている。

【0116】

そして、先読み保留コマンド解析処理のステップ S2304, S2302 での判定により（図 1 6 参照）、図 2 0 ~ 2 4 に示す G 1 ~ G 2 7, B 1 ~ B 3 8 の保留アイコン表示パターンが、対応する所定の記憶部 9 9 A 1 ~ 9 9 A 4, 9 9 B 1 ~ 9 9 B 4 の何れかに記憶（格納）されることとなる。

20

【0117】

〔保留表示処理〕

コマンド受信処理の保留表示処理（S2203）では、演出制御部 9 0 は、図 2 5 に示すように、まず、ステップ S2401 において、各記憶部 9 9 A 1 ~ 9 9 A 4, 9 9 B 1 ~ 9 9 B 4 を参照し、新たに記憶された保留アイコン表示パターンのデータを参照して、ついで、ステップ S2402 に移行して、保留表示部 2 0 b における新たに記憶した記憶領域に対応する保 1 ~ 保 4 の何れかの位置に、保留アイコン表示パターン G 1 ~ G 2 7, B 1 ~ B 3 8 における初期表示の保留アイコン A 0（本体アイコン A 1）を表示できるように、画像音響制御部 9 5 に送信するための保留アイコン初期表示コマンドをセットする。

30

【0118】

〔先読み演出処理〕

コマンド受信処理の先読み演出処理（S2204）では、演出制御部 9 0 は、図 2 6 に示すように、まず、ステップ S2501 において、各記憶部 9 9 A 1 ~ 9 9 A 4, 9 9 B 1 ~ 9 9 B 4 のデータを参照し、新たに記憶された先読み判定した大当たりの判定結果を参照し、先行保留の変動パターン（既に記憶されている記憶部 9 9 A 1 ~ 9 9 A 4, 9 9 B 1 ~ 9 9 B 4 の変動パターン）に影響を与える当たりがあるか否かを判定する（S2502）。そして、先行保留の変動パターンに影響を与える当たりがあれば（S2502 で YES）、差し替え情報を記憶（格納）して処理を終え、先行保留の変動パターンに影響を与える当たりが無ければ（S2502 で NO）、差し替え情報を記憶せずに処理を終える。

40

【0119】

すなわち、先読み演出処理（S2204）では、新たに記憶した大当たり判定が、例えば、遊技者に最も有利な 1 6 R 確変大当たりとしているような場合、その保留が変動を開始するまで、先行保留が当該変動として表示する変動演出パターンを、先読み予告演出の変動演出パターンに差し替えておけば、1 6 R 確変大当たりの変動演出パターンをより楽しく演出でき、この点を考慮して、処理されている。また、この差し替え情報の取り扱いは、例えば、記憶した時点で、差し替え変動演出を行なう回数に対応する数を、差し替えカウンタにセットし、後述する差し替え情報参照（S2602、図 2 7 参照）において、変動開始開始コマンドの受信毎に、差し替えカウンタを減算し、その差し替えカウンタが 0 になれば、差し替え変動演出に差し替えずに、対応する所定の変動演出パターンを選択するよう

50

に（S2603、図 2 7 参照）、構成すればよい。

【 0 1 2 0 】

[演出選択処理]

演出選択処理（S2206）では、演出制御部 9 0 は、図 2 7 に示すように、まず、メイン制御部 6 0 から受信した変動開始コマンドを解析し（S2601）、ついで、演出モードを示すモードフラグを参照するとともに、既述した差し替え情報を参照する（S2602）。変動開始コマンドには、現在の遊技状態を示す情報、大当たり判定において選択された特別図柄及び変動パターンを示す情報が含まれている。また、演出モードとは、画像表示部 2 0 における演出の態様であり、演出モードが異なると、登場するキャラクタや背景画像が異なる等、画像表示部 2 0 に表示される画像が異なり、装飾図柄変動演出も演出モードに応じたものが実行される。演出モードは、例えば、通常遊技状態であることを示す通常モード、確変大当たり A , B , C と通常大当たり E との場合の時短モード、確変短当たり D と小当たりとの場合の特殊モードがある。そして、各モード中に実行される背景画像等の演出を、それぞれ、通常モード演出、時短モード演出、特殊モード演出という。

10

【 0 1 2 1 】

S2602から移行したS2603では、演出制御部 9 0 は、対応する所定の変動演出パターンテーブルをセットし、セットした変動演出パターンテーブルを参照するとともに、解析した変動開始コマンド、演出モード、及び、差し替え情報に基づいて、変動演出パターンを選択する。これにより、いわゆるステップアップ予告演出、チャンスアップ予告演出、先読み予告演出等の予告演出などを含めて、装飾図柄変動演出としてどのような演出を行うかが決定される。そして、選択した変動演出パターンにて装飾図柄変動演出を開始するための変動演出開始コマンドをセットし（S2604）、演出選択処理を終了する。

20

【 0 1 2 2 】

[保留表示移動処理]

保留表示移動処理（S2207）では、演出制御部 9 0 は、図 2 8 に示すように、まず、現在の各記憶部 9 9 A 1 ~ 9 9 A 4 , 9 9 B 1 ~ 9 9 B 4 に記憶された保留アイコンの表示パターンを参照し（S2701）、次変動時、すなわち、図 2 0 ~ 2 4 に示すように、保 4 保 3 への移動、保 3 保 2 への移動、あるいは、保 2 保 1 へと移動した後の保留アイコンの表示パターンを判定する（S2702）。ついで、次変動となる現在の保 1 の位置の（記憶部 9 9 A 1 若しくは 9 9 B 1 に記憶された）保留アイコンの表示パターンと変動開始コマンドの解析結果とを参酌して、保留表示部 2 0 b の台表示 V M 上に、対応する当該変動保留アイコン A V を表示できるように、画像音響制御部 9 5 に送信するための当該変動保留初期表示コマンドをセットする（S2703）。そしてまた、書き直す前の現在の各記憶部 9 9 A 1 ~ 9 9 A 3 , 9 9 B 1 ~ 9 9 B 3 のデータを、ステップ S2702 で判定した判定結果に、書き換え直す（S2704）。そして、書き換えた各記憶部 9 9 A 1 ~ 9 9 A 3 , 9 9 B 1 ~ 9 9 B 3 に記憶された対応する保留アイコンの表示パターンを、保留表示部 2 0 b に表示できるように、画像音響制御部 9 5 に送信するための保留アイコン表示コマンドをセットして（S2705）、処理を終える。

30

【 0 1 2 3 】

(5) パチンコ遊技機の演出例

40

1 .

(大当たりの場合)

例えば、図 2 9 の A に示すように、通常遊技状態とし、かつ、台表示 V M 上に当該変動保留アイコン A V が表示されて装飾図柄変動中として、さらに、保 2、保 1 の保留アイコン A 0 が表示されている状態で、第 1 始動口 2 2 への入賞があったとする。またこの時、保 2 と保 1 の保留アイコン A 0 の表示パターンは、共に、ハズレの B 1 3 の表示パターンであったとする。すなわち、この B 1 3 の表示パターンは、図 2 3 の B 1 3 に示すように、初期表示の保 3 の位置から保 1 まで位置までの表示パターンが、全て、白色の本体アイコン A 1 の表示を維持するものである。

【 0 1 2 4 】

50

そのため、第1始動口22への大当たりとなる入賞があれば、先読み保留コマンド解析処理（S2202、図16参照）において、S2301でNO S2302において、先読み判定で大当たりと判定され、かつ、G16の表示パターンが選択されたとする。すると、G16のデータが第1始動口用保留記憶部99Aの第3記憶部99A3に記憶される。G16では、保3の初期表示を、白色の本体アイコンA1としており、そのため、保留表示処理（S2203、図25参照）のS2401 S2402において、図29のAに示すように、保留表示部20bの保3の位置に、白色の本体アイコンA1が表示される。

【0125】

その後、新たな第1始動口22や第2始動口23への入賞がなく、装飾図柄変動が停止表示されて、次変動の特別図柄変動の開始に伴ない、つぎの装飾図柄変動が開始されると、保留表示移動処理（S2207、図28参照）において、S2701 S2702 S2703 S2704 S2705と移行し、S2701において、現在の保3に対応した第3記憶部99A3に記憶されていたG16の保3の表示パターンが、S2702において、G16の保2の表示パターンで表示するように判定され、S2704において、保2に対応する第2記憶部99A2に、G16の保2の表示パターンのデータが書き換えられて記憶される。書き換える前の第2記憶部99A2は、B13の保2の表示パターンのデータである。また、書き換えた後の保1の表示パターンのデータ、すなわち、第1記憶部99A1の保留表示のデータは、B13の保1の表示パターンのデータであり、白色の本体アイコンA1の表示となり、その結果、図29のBに示す状態となる。

【0126】

すなわち、図29のBでは、G16の保2の位置での保留アイコンA0では、白色からステップアップして変化した青色の本体アイコンA1が表示され、また、その本体アイコンA1の変化に伴なって、「！！」のサブアイコンA2が表示される状態となる。その後、サブアイコンA2の表示は消えて、図29のCに示すように、装飾図柄変動が停止表示される。ついで、次変動の装飾図柄変動が開始されれば、図29のCでの保2の位置の保留アイコンA0が、図29のDの保1の位置に移動される。この時、G16の表示パターンでは、図20に示すように、サブアイコンA2が消え、青色の本体アイコンA1が保1の位置で表示されることとなる。そして、図29のDの変動が終了した後、図29のDに示した保1の保留が、当該変動保留アイコンAVとして、台表示VM上に移動し、装飾図柄変動を開始して停止表示されれば、大当たりを表示する「444」等の大当たりを示す装飾図柄が停止表示され、遊技者に有利な特別遊技としての大当たり遊技が開始されることとなる。

【0127】

以上のように、大当たりのG16の表示パターンでは、保留アイコンA0の表示パターンは、図29の下欄に示すように、（保3）白色の本体アイコンA1（保2の本体アイコンA1のステップアップ直後）青色の本体アイコンA1+「！！」のサブアイコンA2（保2と保1）サブアイコンA2が消えた青色の本体アイコンA1だけ、という表示パターンとなる。

【0128】

（ハズレの場合）

例えば、図30のAに示すように、当初、図29と同様に、通常遊技状態とし、かつ、台表示VM上に当該変動保留アイコンAVが表示されて装飾図柄変動中として、さらに、保2、保1の保留アイコンA0が表示されている状態で、第1始動口22への入賞があったとする。またこの時、保2と保1の保留アイコンA0の表示パターンは、共に、ハズレのB13の表示パターンであったとする。すなわち、このB13の表示パターンは、図23のB13に示すように、初期表示の保3の位置から保1まで位置までの表示パターンは、全て、白色の本体アイコンA1の表示を維持するものである。

【0129】

そして、第1始動口22へのハズレの入賞があれば、先読み保留コマンド解析処理（S2202、図16参照）において、S2301でNO S2302において、先読み判定でハズレと判定さ

10

20

30

40

50

れ、かつ、B 2 2 の表示パターンが選択されたとする。すると、B 2 2 のデータが第 1 始動口用保留記憶部 9 9 A の第 3 記憶部 9 9 A 3 に記憶される。B 2 2 では、保 3 の初期表示を、白色の本体アイコン A 1 としており、保留表示処理 (S2203、図 2 5 参照) の S2401 S2402 において、図 3 0 の A に示すように、保留表示部 2 0 b の保 3 の位置に、白色の本体アイコン A 1 が表示される。

【 0 1 3 0 】

その後、新たな第 1 始動口 2 2 や第 2 始動口 2 3 への入賞がなく、装飾図柄変動が停止表示されて、つぎの装飾図柄変動が開始されると、保留表示移動処理 (S2207、図 2 8 参照) において、S2701 S2702 S2703 S2704 S2705 と移行し、S2701 において、現在の保 3 に対応した第 3 記憶部 9 9 A 3 に記憶されていた B 2 2 の保 3 の表示パターンが、S2702 において、B 2 2 の保 2 の表示パターンで表示するように判定され、S2704 において、保 2 に対応する第 2 記憶部 9 9 A 2 に、B 2 2 の保 2 の表示パターンのデータが書き換えられて記憶される。書き換える前の第 2 記憶部 9 9 A 2 は、B 1 3 の保 2 の表示パターンのデータである。また、書き換えた後の保 1 の表示パターンのデータ、すなわち、第 1 記憶部 9 9 A 1 の保留表示のデータは、B 1 3 の保 1 の表示パターンのデータであり、白色の本体アイコン A 1 の表示となり、その結果、図 3 0 の B に示す状態となる。

10

【 0 1 3 1 】

すなわち、図 3 0 の B では、B 2 2 の保 2 の位置での保留アイコン A 0 では、白色からステップアップして変化した青色の本体アイコン A 1 が表示され、また、その本体アイコン A 1 の変化に伴って、「！」のサブアイコン A 2 が表示される状態となる。その後、サブアイコン A 2 の表示は消えて、図 3 0 の C に示すように、装飾図柄変動が停止表示される。ついで、次変動の装飾図柄変動が開始されれば、図 3 0 の C での保 2 の位置の保留アイコン A 0 が、図 3 0 の D の保 1 の位置に移動される。この時、B 2 2 の表示パターンでは、図 2 3 に示すように、サブアイコン A 2 が消え、青色の本体アイコン A 1 が保 1 の位置で表示されることとなる。そして、図 3 0 の D の変動が終了した後、図 3 0 の D に示した保 1 の保留が、当該変動保留アイコン A V として、台表示 V M 上に移動し、装飾図柄変動を開始して停止表示されれば、図 3 0 の E に示すように、ハズレを表示する「2 1 1」等の装飾図柄が停止表示されることとなる。

20

【 0 1 3 2 】

以上のように、ハズレの B 2 2 の表示パターンでは、保留アイコン A 0 の表示パターンは、図 3 0 の下欄に示すように、(保 3) 白色の本体アイコン A 1 (保 2 の本体アイコン A 1 のステップアップ直後) 青色の本体アイコン A 1 + 「！」のサブアイコン A 2 (保 2 と保 1) サブアイコン A 2 が消えた青色の本体アイコン A 1 だけ、という表示パターンとなる。

30

【 0 1 3 3 】

2 .

(サブアイコンの段階的表示の場合)

例えば、図 3 1 の A に示すように、通常遊技状態とし、かつ、台表示 V M 上に当該変動保留アイコン A V が表示されて装飾図柄変動中として、さらに、保 1 ~ 保 3 の保留アイコン A 0 が表示されている状態で、保 2 の表示パターンが、大当たりの G 1 2 の表示パターンであったとすると、G 1 2 の保 2 の位置の表示パターンは、図 2 0 に示すように、保 3 の青色の表示からステップアップされた黄色の本体アイコン A 1 での表示となる。また、この時、保 3 と保 1 の保留アイコン A 0 の表示パターンは、共に、ハズレの B 1 3 の表示パターンであったとする。すなわち、この B 1 3 の表示パターンは、図 2 3 の B 1 3 に示すように、初期表示の保 3 の位置から保 1 まで位置までの表示パターンは、全て、白色の本体アイコン A 1 の表示を維持するものであり、図 3 1 の A に示した状態としている。

40

【 0 1 3 4 】

そして、変動中であつた装飾図柄変動が停止表示されて、次変動が開始されれば、G 1 2 の表示パターンでは、保 2 の位置から保 1 の位置に移動すれば、図 3 1 の B に示すように、本体アイコン A 1 が、黄色からステップアップした橙色に変化して、保 1 の位置で表

50

示され（図 20 参照）、と同時に、「！」のサブアイコン A 2 が一瞬表示され、ついで、図 31 の C に示すように、「！」のサブアイコン A 2 が消える。さらに、図 31 の D に示すように、「熱！」のサブアイコン A 2 が一瞬表示され、その後、図 31 の E に示すように、「熱！」のサブアイコン A 2 の表示が消えて、装飾図柄変動が停止表示されることとなる。そして、図示しないが、その後、保 1 の保留が装飾図柄変動を開始して、停止表示されれば、大当たりを表示する「444」等の大当たりを示す装飾図柄が停止表示され、遊技者に有利な特別遊技としての大当たり遊技が開始されることとなる。

【0135】

以上のように、大当たりの G 1 2 の表示パターンでは、保留アイコン A 0 の表示パターンが、図示しない（保 3）の青色の本体アイコン A 1 から、図 31 の右欄に示すように、（保 2）黄色の本体アイコン A 1 （保 1 の本体アイコン A 1 のステップアップ直後）橙色の本体アイコン A 1 + 「！」のサブアイコン A 2 （保 1）サブアイコン A 2 が消えた橙色の本体アイコン A 1 だけ （保 1）橙色の本体アイコン A 1 + 「熱！」のサブアイコン A 2 サブアイコン A 2 が消えた橙色の本体アイコン A 1 だけ、という表示パターンとなって、サブアイコン A 2 が、期待を増加させる文字や記号等を、適宜、段階的に表示している。

10

【0136】

このような段階的にサブアイコン A 2 を表示する場合、他に、例えば、図 32 の A に示すように、初期表示の保留アイコン A 0 として、黄色の本体アイコン A 1 が表示され、その後、図 32 の B に示すように、注目させるような点滅発光する注目表示 A 2 2 と感嘆符等の記号表示 A 2 1 とを併せたサブアイコン A 2 を一瞬表示させ、ついで、この保留アイコン A 0 が大当たりと判定される場合は、注目表示 A 2 2 を、図 32 の C に示す熱等の文字表示 A 2 0 に変更して表示させ、その後、図 32 の D に示すように、そのサブアイコン A 2 を消しても良い。逆に、この保留アイコン A 0 がハズレと判定される場合は、注目表示 A 2 2 を、図 32 の E に示す寒等の文字表示 A 2 0 に変更して表示させ、その後、図 32 の F に示すように、そのサブアイコン A 2 を消しても良い。

20

【0137】

さらに、図 32 の A に示すように、黄色の本体アイコン A 1 が表示され、その後、図 32 の G に示すように、注目させるような点滅発光する注目表示 A 2 2 だけのサブアイコン A 2 を一瞬表示させ、ついで、この保留アイコン A 0 が大当たりと判定される場合は、注目表示 A 2 2 を、図 32 の C に示す激熱等の文字表示 A 2 0 と感嘆符等の記号表示 A 2 1 とを併せたサブアイコン A 2 を一瞬表示させたり、あるいは、この保留アイコン A 0 がハズレと判定される場合は、図 32 の G の注目表示 A 2 2 を、図 32 の J に示す残念等の文字表示 A 2 0 と感嘆符等の記号表示 A 2 1 とを併せたサブアイコン A 2 を一瞬表示させたり、その後、それぞれ、図 32 の I , K に示すように、それらのサブアイコン A 2 を消すようにしても良い。

30

【0138】

以上のように、表示するサブアイコン A 2 を注目させるように、段階的に記号や文字等を利用して、表示してもよい。

【0139】

40

3 .

（サブアイコンの複数回表示の場合）

例えば、図 33 の A に示すように、通常遊技状態とし、かつ、台表示 VM 上に当該変動保留アイコン AV が表示されて装飾図柄変動中として、さらに、保 1 ~ 保 3 の保留アイコン A 0 が表示されている状態で、保 3 の表示パターンが、大当たりの G 1 5 の表示パターンであったとすると、G 1 5 の保 3 の位置の表示パターンは、図 20 に示すように、白色の本体アイコン A 1 の表示となる。また、この時、保 2 と保 1 との保留アイコン A 0 の表示パターンは、共に、ハズレの B 1 3 の表示パターンであったとする。すなわち、この B 1 3 の表示パターンは、図 23 の B 1 3 に示すように、初期表示の保 2 の位置から保 1 まで位置までの表示パターンは、全て、白色の本体アイコン A 1 の表示を維持するものであ

50

り、図 3 3 の A に示した状態としている。

【 0 1 4 0 】

そして、変動中であつた装飾図柄変動が停止表示されて、次変動が開始されれば、G 1 5 の表示パターンでは、保 3 の位置から保 2 の位置に移動すれば、図 3 3 の B に示すように、本体アイコン A 1 が、白色からステップアップした青色に変化して、保 2 の位置で表示され（図 2 0 参照）、と同時に、「チャンス」の文字表示 A 2 0 からなるサブアイコン A 2 が一瞬表示され、ついで、図 3 3 の C に示すように、「チャンス」のサブアイコン A 2 が消えて、装飾図柄変動が停止表示される。その後、次変動が開始される際には、図 3 3 の D に示すように、保 1 の位置に、黄色にステップアップした本体アイコン A 1 を表示し、さらに、図 3 3 の E に示すように、「S P S P」の文字表示 A 2 0 からなるサブアイコン A 2 が一瞬表示され、ついで、図 3 3 の F に示すように、サブアイコン A 2 を消す。このように、変動を跨いで、サブアイコン A 2 を本体アイコン A 1 に複数回表示させるようにしても良い。

10

【 0 1 4 1 】

勿論、変動を跨ぐこと無く、本体アイコン A 1 に、複数回、異なる表示、あるいは、同じ表示のサブアイコン A 2 を一瞬表示させて消去するようにしてもよい。

【 0 1 4 2 】

（ 6 ）実施形態のパチンコ遊技機の作用・効果

1 .

実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、所定条件の成立（始動口 2 2 , 2 3 への入賞）により乱数を取得する乱数取得手段（メイン制御部 6 0 の始動口 S W 処理（S203, 図 5 参照））と、

20

取得した前記乱数に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行なうか否かを判定する特別遊技判定手段（メイン制御部 6 0 の大当たり判定処理（S407, 図 7 参照））と、

前記特別遊技判定手段の判定の結果に基づいて、図柄表示手段（第 1 特別図柄表示器 3 9 a、第 2 特別図柄表示器 3 9 b）に図柄を変動表示させて停止表示させる図柄表示制御手段（メイン制御部 6 0）と、

前記特別遊技判定手段の判定に先立ち、取得した前記乱数を判定する先読み処理手段（メイン制御部 6 0 の始動口 S W 処理（図 5 参照）の S305, 演出制御部 9 0 の先読み保留コマンド解析処理（S2202, 図 1 6 参照））と、

30

取得した前記乱数を記憶したことを表示する保留表示（A 0）を、所定の保留表示部 2 0 b に表示する保留表示手段（演出制御部 9 0 の保留表示処理（S2203、図 2 5 参照）及び画像音響制御部 9 5）と、

を備え、

前記保留表示 A 0 が、本体アイコン A 1 と、該本体アイコン A 1 とともに表示可能なサブアイコン A 2 と、を備え、

前記保留表示部に表示した保留表示を変化させるように前記保留表示手段を制御する変化表示制御手段（演出制御部 9 0 の保留表示移動処理（S2207, 図 2 8 参照））と、

40

前記保留表示手段が前記保留表示部に前記保留表示を表示している時、前記先読み処理手段の判定に基づいて、前記保留表示の前記本体アイコン A 1 を第 1 の表示態様 A 1 1 から第 2 の表示態様 A 1 2 に変化させる際に、前記サブアイコン A 2 を表示する保留表示演出をおこない可能としていることを特徴とする。

【 0 1 4 3 】

実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、図 2 9 に示すように、保留表示としての保留アイコン A 0 の本体アイコン A 1 が、白色としている第 1 表示態様 A 1 1 から、色を青色に変化させて、第 2 表示態様 A 1 2 に変化させた際、サブアイコン A 2 を表示するように保留表示演出を行なっている。そのため、本体アイコン A 1 自体の変化に伴ない、サブアイコ

50

ン A 2 が表示されることから、本体アイコン A 1 の変化とサブアイコン A 2 の出現との 2 段階の視覚により、遊技者を楽しませることができる。

【 0 1 4 4 】

したがって、実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、保留表示としての保留アイコン A 0 の所定の表示態様によって、遊技の興趣をより向上させることができる。すなわち、保留アイコン A 0 の本体アイコン A 1 が第 1 表示態様 A 1 1 から第 2 表示態様 A 1 2 に変化する際に、サブアイコン A 2 が出現する視覚的效果により、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 4 5 】

勿論、サブアイコン A 2 は、本体アイコン A 1 が変化したことによって出現するものであるため、逆に、サブアイコン A 2 の表示により、本体アイコン A 1 の第 1 表示態様 A 1 1 から第 2 表示態様 A 1 2 へ変化したこと自体を、より注目させることができ、遊技者に対し、本体アイコン A 1 の変化をより楽しませることに寄与できる。

【 0 1 4 6 】

2 .

そして、実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、前記保留表示手段（演出制御部 9 0 の保留表示処理（S2203、図 2 5 参照）及び画像音響制御部 9 5）は、前記保留表示演出によって前記サブアイコン A 2 を表示した後、少なくとも前記サブアイコン A 2 を表示した前記保留表示 A 0 が当該変動時となる前までに、前記サブアイコン A 2 の表示を無くすように、制御されている。

【 0 1 4 7 】

そのため、実施形態では、第 1 表示態様 A 1 1 から第 2 表示態様 A 1 2 へ本体アイコン A 1 が変化した際に表示したサブアイコン A 2 が、その保留アイコン A 0 が当該変動となる前までに消えて、当該変動保留アイコン A V となるような台表示 V M 上まで、本体アイコン A 1 に付いて移動しないことから、その保留アイコン A 0 の大当たり判定の判定時、すなわち、その保留アイコン A 0 の当該変動時に、遊技者に種々の想像を掻き立てさせることができ、遊技の興趣を一層向上させることができる。

【 0 1 4 8 】

特に、実施形態の場合、第 1 表示態様 A 1 1 から第 2 表示態様 A 1 2 へ本体アイコン A 1 が変化した際に表示されたサブアイコン A 2 は、図 2 9 ~ 3 0 に示すように、その変動中に消え、次変動の開始前には、消えている。すなわち、表示されたサブアイコン A 2 は、遊技者がその出現（表示）を認識できる一瞬の表示であり、サブアイコン A 2 が消えて時間が経過すれば、遊技者は、「先程の表示は、錯覚であったのかな？」等の認識や、「確かに「熱！」と表示されていた」等の認識が芽生えて、その後、大当たり判定の判定結果が大当たりとして、大当たり遊技を行なえれば、「先程の表示は、やっぱり「熱！」だったんだ」との認識が生じ、遊技者は、一層、楽しく遊技することができる。

【 0 1 4 9 】

なお、サブアイコン A 2 の表示は、上記の点を考慮しなければ、その保留アイコン A 0 が当該変動となる前において、変動を跨いで、表示されていてもよい。この場合でも、その保留アイコン A 0 が当該変動となる前までに消えて、当該変動保留アイコン A V となるような台表示 V M 上まで、本体アイコン A 1 に付いて移動しないこととなり、その保留アイコン A 0 の大当たり判定の判定時、すなわち、その保留アイコン A 0 の当該変動時に、遊技者に種々の想像を掻き立てさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 1 5 0 】

勿論、上記の点を考慮しなければ、当該変動の開始直後まで、サブアイコン A 2 を表示させておいて、その後、消すようにしても良い。

【 0 1 5 1 】

また、サブアイコン A 2 の表示は、当該変動の開始後に、当該変動保留アイコン A V の本体アイコン A 1 が、第 1 表示態様 A 1 1 から第 2 表示態様 A 1 2 に変化した際、サブア

10

20

30

40

50

アイコン A 2 を一瞬表示させるようにしても良い。

【 0 1 5 2 】

3 .

本体アイコン A 1 の第 1 表示態様 A 1 1 から第 2 表示態様 A 1 2 への変化は、実施形態のような色の変化だけでなく、本体アイコン A 1 が保留表示部 2 0 b で表示されている際に、視覚によって認識できる変化であればよく、例えば、図 3 4 の A に示すように、大小を含んだ形状の変化、図 3 4 の B に示すような個数の変化、図 3 4 の C に示すような模様の変化、さらに、それらと色の組み合わせ等、種々の変化態様を採用することができる。

【 0 1 5 3 】

また、本体アイコン A 1 の第 1 表示態様 A 1 1 から第 2 表示態様 A 1 2 への変化は、実施形態の図 2 9 , 3 0 に示すように、保 3 保 2 に表示位置が変わった直後、換言すれば、前の変動が終了して、次変動が開始された直後に、変化するケースばかりでなく、変動開始後の変動途中で、変化してもよく、その際に、所定のサブアイコン A 2 を表示してもよい。すなわち、本体アイコン A 1 が変化するタイミングのときだけに、サブアイコン A 2 は表示することが望ましい。逆に、サブアイコン A 2 は、本体アイコン A 1 が変化しなければ、表示しないことが望ましい。

【 0 1 5 4 】

4 .

さらに、本体アイコン A 1 が第 1 表示態様 A 1 1 から第 2 表示態様 A 1 2 へ変化する際、例えば、スピーカ 4 8 から「ピコ」と鳴るような音が発せられ、ついで、サブアイコン A 2 を表示する際、スピーカ 4 8 から本体アイコン A 1 の変化時と異なる「ピッ」と鳴るような音が発せられるような演出を行ってもよい。勿論、本体アイコン A 1 の変化時とサブアイコン A 2 の表示時とに、同じ音を 2 回発生させるようにしても良いし、本体アイコン A 1 の変化とサブアイコン A 2 の表示との演出が完成する間にわたって、所定の音を発生するようにしても良い。なお、サブアイコン A 2 の表示を伴わない本体アイコン A 1 の変化時に、所定の音を発生させても良いが、その際、サブアイコン A 2 を表示する際に音を発生させる場合には、そのサブアイコン A 2 の表示を伴わない本体アイコン A 1 の変化時に発生させる音と、サブアイコン A 2 を表示する際に発生させる音とは、区別できるように、異ならせることが望ましい。

【 0 1 5 5 】

5 .

サブアイコン A 2 の表示としては、図 1 9 の N o 1 ~ N o 9、あるいは、他に N o 1 0 ~ 1 4 に記載した文字表示 A 2 0 や記号表示 A 2 1、あるいは、動いたり、点滅したり、燃える炎等の遊技者に注目させるような注目表示 A 2 2 が例示でき、そして、図 1 9 の N o 1 の「激熱!」、N o 2 の「熱!」、N o 5 の「祝!」のような大当たり判定の判定結果を間接的に示唆するような表示、N o 1 1 の「確変?」、N o 1 2 の「潜伏」のような大当たり判定の判定結果を直接的に示唆するような表示、N o 3 の「SPSP」、N o 4 の「SP」、N o 1 4 の「続く!」のような装飾図柄変動演出でのリーチの種類や予告演出、あるいは、擬似連等の種々の演出を示唆するような表示、N o 8 のような期待を膨らませたり、あるいは、N o 6 , 7 , 9 , 1 0 のような、その後の変化を期待させたりするような表示等、視覚によって認識できれば、種々のものを採用できる。さらに、N o 1 3 のような潜伏確変大当たりや小当たりの場合の特殊モードに移行することを報知する「潜入モード」等を表示しても良い。

【 0 1 5 6 】

そして例えば、既述したように、サブアイコン A 2 の表示として、図 2 3 に示す小当たりの B 2 5 の表示パターンと潜伏確変大当たりとして選択された図 2 0 の G 1 1 の表示パターンとにおいて、「熱!」の変わりに、N o 1 2 の「潜伏」や N o 1 3 の「潜入モード」を表示してもよい。

【 0 1 5 7 】

6 .

10

20

30

40

50

また、サブアイコン A 2 の表示としては、図 3 1 , 3 2 に示すように、段階的に変化させたり、あるいは、図 3 3 に示すように、複数回表示しても良い。なお、サブアイコン A 2 を段階的に変化させる場合には、変動を跨がずに、変動途中で全段階を表示することが望ましい。但し、変動を跨いで、サブアイコン A 2 の表示を段階的に変化させ、そして、最終段階を経た後、消えるように保留演出表示をおこなってもよい。また、サブアイコン A 2 を複数回表示する場合には、変動を跨がずに、一変動中に、図 3 4 の D に示すように、複数のサブアイコン A 2 を、順次、表示し、かつ、消すように、保留演出表示してもよい。

【 0 1 5 8 】

7 .

さらに、実施形態では、図 2 9 , 3 0 に示すように、サブアイコン A 2 の表示に関し、本体アイコン A 1 の変化が同じでも、サブアイコン A 2 の表示が「！！」と「！」と変えて、サブアイコン A 2 の表示が「！！」の場合には、大当たり判定の判定結果が大当たりと判定され、サブアイコン A 2 の表示が「！」の場合には、大当たりの判定結果がハズレとして判定されて、大当たり判定の判定結果の信頼度を示唆可能となり、サブアイコン A 2 の表示の有無、さらに、表示の種類により、遊技者に一喜一憂させることも可能となり、一層、遊技の興趣の向上に寄与できる。

【 0 1 5 9 】

8 .

さらにまた、実施形態の図 2 0 の大当たりの場合における G 1 3 の保留表示パターンの保留アイコン A 0 では、図 3 5 の A に示すように、保 3 の位置で、青色の本体アイコン A 1 が表示され、次変動の保 2 の位置で、第 1 表示態様 A 1 1 の青色の本体アイコン A 1 から、ステップアップされて、第 2 表示態様 A 1 2 の黄色の本体アイコン A 1 に変化し、その変化に伴ない、「変化！」のサブアイコン A 2 が一瞬表示されて、消え、その後、次変動の保 1 の位置で、第 2 表示態様 A 1 2 から、サブアイコン A 2 の示唆により、期待度（信頼度）の最も高い赤色の本体アイコン A 1 とした第 3 の表示態様 A 1 3 に変化させている。このように、表示したサブアイコン A 2 の示唆により、本体アイコン A 1 を第 3 の表示態様 A 1 3 に変化させても良い。

【 0 1 6 0 】

また、第 3 表示態様 A 1 3 に変化させる場合、図 3 5 の B に示すように、変化させた保留アイコン A 0 (A 1 3) は、保 1 の位置で無く、当該変動アイコン A V として、台表示（当該変動保留アイコン表示部・当該変動保留表示部）VM 上に表示する際、変化させて表示してもよい。

【 0 1 6 1 】

さらに、実施形態の図 1 9 のハズレの場合における B 1 9 の保留表示パターンの保留アイコン A 0 では、図 3 5 の C に示すように、保 3 の位置で、青色の本体アイコン A 1 が表示され、次変動の保 2 の位置で、第 1 表示態様 A 1 1 の青色の本体アイコン A 1 から、ステップアップされて、第 2 表示態様 A 1 2 の黄色の本体アイコン A 1 に変化し、その変化に伴ない、「祝！」のサブアイコン A 2 が一瞬表示されて、消え、その後、次変動の保 1 の位置で、第 2 表示態様 A 1 2 から、サブアイコン A 2 の示唆により、期待度（信頼度）の少し高い橙色の本体アイコン A 1 とした第 3 の表示態様 A 1 3 に変化させている。このように、表示したサブアイコン A 2 の示唆により、本体アイコン A 1 を第 3 の表示態様 A 1 3 に変化させても良い。但し、この場合は、ハズレの場合であり、サブアイコン A 2 の表示は、ガセの示唆としており、このように構成してもよい。

【 0 1 6 2 】

この場合、図 3 5 の D に示すように、保 3 の位置で、青色の本体アイコン A 1 が表示され、次変動の保 2 の位置で、第 1 表示態様 A 1 1 の青色の本体アイコン A 1 から、ステップアップされて、第 2 表示態様 A 1 2 の黄色の本体アイコン A 1 に変化し、その変化に伴ない、「残念！」のサブアイコン A 2 が一瞬表示されて、消え、その後、次変動の保 1 の位置で、第 2 表示態様 A 1 2 から、サブアイコン A 2 の示唆により、期待度（信頼度）の

10

20

30

40

50

低い青色の本体アイコン A 1 とした第 3 の表示態様 A 1 3 に変化させてもよい。このように、表示したサブアイコン A 2 の示唆により、本体アイコン A 1 を期待度の低い第 3 の表示態様 A 1 3 に変化させても良い。この場合、第 2 表示態様 A 1 2 から第 1 表示態様 A 1 1 に戻したともいえる。

【 0 1 6 3 】

9 .

さらにまた、実施形態では、表示されるサブアイコン A 2 が、本体アイコン A 1 の周囲の直上に、表示されるように構成したが、本体アイコン A 1 の変化に伴って表示されたことを遊技者が認識できれば、本体アイコン A 1 と重ならないように、本体アイコン A 1 から離れた本体アイコン A 1 の周囲の斜め上等に、サブアイコン A 2 を表示してもよい。勿論、サブアイコン A 2 の一部あるいは全部を、本体アイコン A 1 に重ねて表示しても良い。但し、本体アイコン A 1 と重ねずに、本体アイコン A 1 と関連付けられて表示されていると遊技者が認識できる程度に、本体アイコン A 1 と離れていれば、本体アイコン A 1 の変化に伴って表示されるサブアイコン A 2 が一瞬表示されて消える保留表示演出であり、「先程、サブアイコン A 2 が表示されたよな～？」というような、遊技の興趣向上に繋がる思いを、本体アイコン A 1 に重なってサブアイコン A 2 が表示される場合に比べて、より遊技者に抱かせ易い。そのため、サブアイコン A 2 は、本体アイコン A 1 から離れた本体アイコン A 1 の周囲に表示することが望ましい。

【 0 1 6 4 】

1 0 .

実施形態では、保留表示パターンが、図 2 0 ~ 2 4 に示すように、予め、設定されている。しかし、変動開始毎に、本体アイコン A 1 を変化させるか否かを、所定の判定テーブル等を用いて、選択（判定・抽選）して行ない、そして、本体アイコン A 1 が変化する際に、サブアイコン A 2 を表示するようにしても良い。勿論、サブアイコン A 2 を表示するか否かも、所定の判定テーブル等を用いて、選択（判定・抽選）して行なっても良い。その際のサブアイコン A 2 の表示は、先読み処理の大当たり判定の判定結果に基づくものを示唆するように表示したり、あるいは、先読み処理による変動演出パターンによる演出を示唆するように、リーチの種類や予告演出、あるいは、擬似連等の種々の演出を示唆するような表示を、適宜、選択して、行えばよい。

【 0 1 6 5 】

1 1 .

また、実施形態において、保留表示部 2 1 b に表示された保留アイコン A 0 が、既に、本体アイコン A 1 をステップアップさせて変化させている場合には、後続の保留アイコンの表示パターンとしては、変化済みの本体アイコン A 1 より、期待度の低い色で本体アイコン A 1 を表示し、そして、変化済みの本体アイコン A 1 の保留が変動を終了させた後に、ステップアップさせる変化をさせ、そして、適宜、サブアイコン A 2 を表示するように構成することが望ましい。なぜなら、後続の保留アイコン A 0 がステップアップして、先行する保留アイコンより期待度の高い色に変化すれば、先行保留の変化した演出が無駄となるとともに、期待値が散漫となって、遊技の興趣向上を妨げる虞れが生ずるからである。そして、このように、後続の保留表示の変化をなくすような処理は、先読み保留コマンド解析処理（S2202、図 1 6 参照）において、S2301において、先行保留にステップアップするものがあるか否かを判定し、ある場合には、S2305において、保留変化差し替え記憶として、記憶しておき、保留表示処理（S2203、図 2 5 参照）のS2401 S2402において、その保留変化差し替え記憶に基づき、先行保留の変化した後の期待度より低い本体アイコン A 1 を表示するように、初期表示コマンドをセットする。その後、保留表示移動処理（S2207、図 2 8 参照）のS2701 S2702 S2703にて、変化してもよいと判定されれば、S2704にて、対応する記憶部において、保留表示パターンの対応する位置の保留表示に差し替えて、S2705にて、対応した保留アイコン A 0 を表示するコマンドをセットし、次変動時に表示すればよい。この場合、例えば、先行保留の本体アイコン A 1 が白色から青色に変化し、その後、後続の本体アイコン A 1 は、白色として表示され、先行保留が当該変動を

終了させた後、後続の本体アイコン A 1 が、保 3 ~ 保 1 の何れかの位置に移動して表示される際、差し替え前の保留表示パターンでのその位置での表示とすればよい。そして、対応する保留表示パターンでの表示の際、本体アイコン A 1 がステップアップして色を変えて表示する場合には、サブアイコン A 2 を表示する保留表示パターンであったならば、対応するサブアイコン A 2 を表示すればよい。

【符号の説明】

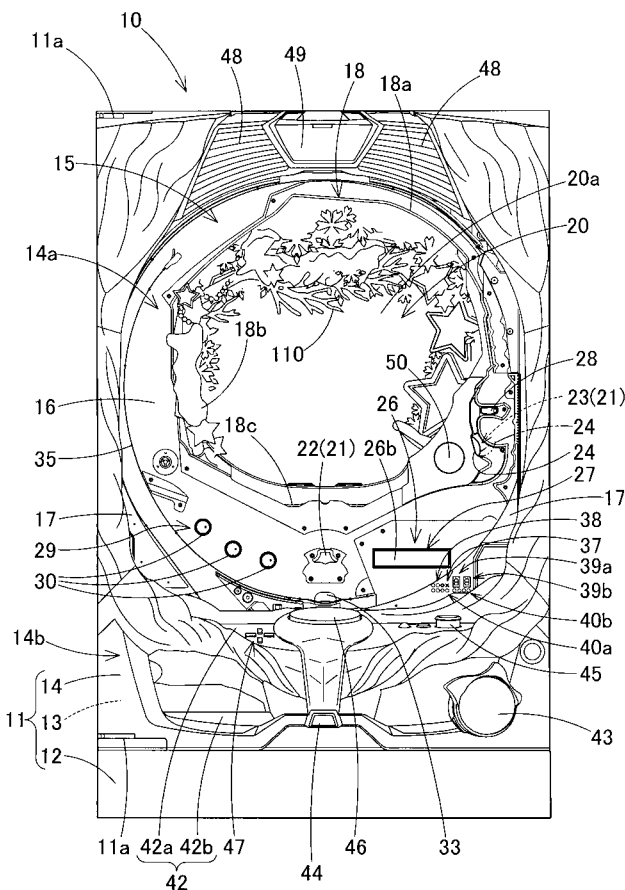
【 0 1 6 6 】

- 1 0 ... パチンコ遊技機、
- 2 0 b ... 保留表示部、
- 3 9 a ... (図柄表示手段) 第 1 特別図柄表示器、
- 3 9 b ... (図柄表示手段) 第 2 特別図柄表示器、
- 6 0 ... (乱数取得手段・特別遊技判定手段・図柄表示制御手段・先読み処理手段) メイン制御部、
- 9 0 ... (先読み処理手段) 演出制御部、
- 9 5 ... (保留表示手段) 画像音響制御部、
- A 0 ... (保留表示) 保留アイコン、
- A 1 ... 本体アイコン、
- A 1 1 ... 第 1 の表示態様、
- A 1 2 ... 第 2 の表示態様、
- A 2 ... サブアイコン。

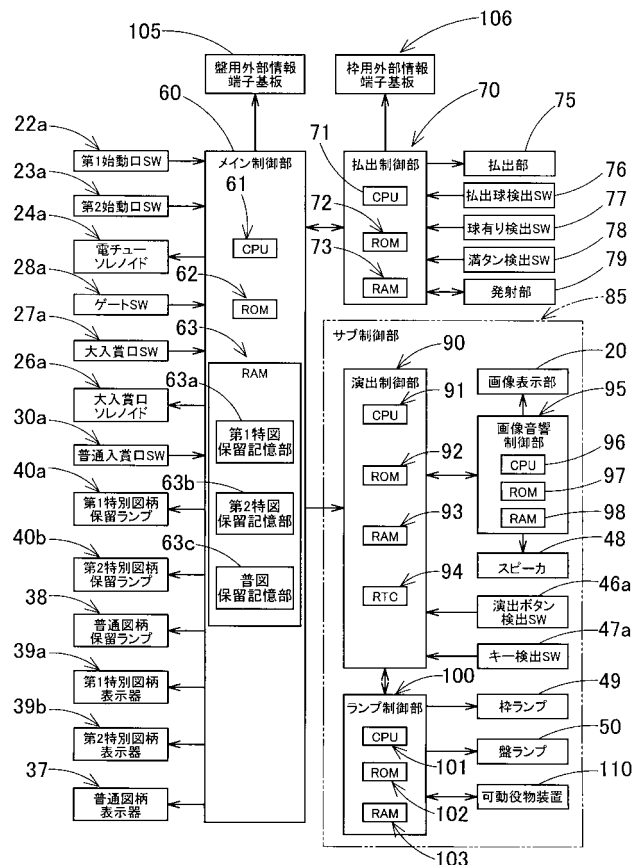
10

20

【 図 1 】

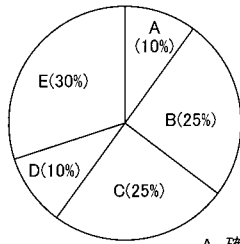


【 図 2 】



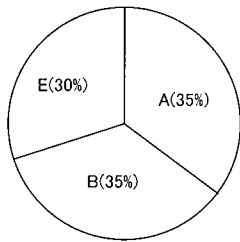
【 図 3 】

第1始動口大当たり内訳

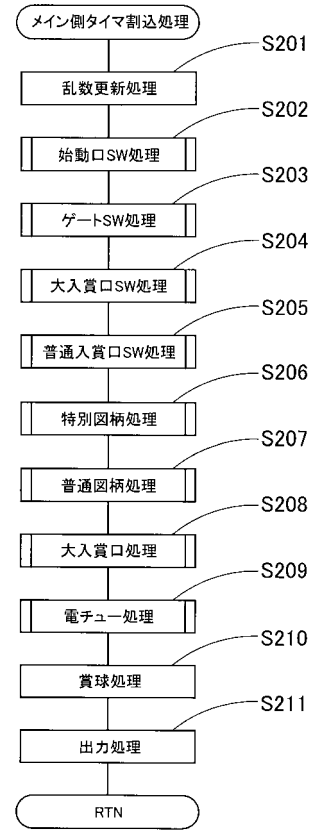


- A 確変長当たり 16R
- B 確変長当たり 8R
- C 確変短当たり(突確)
- D 確変短当たり(潜確)
- E 通常長当たり 16R (時短100回)

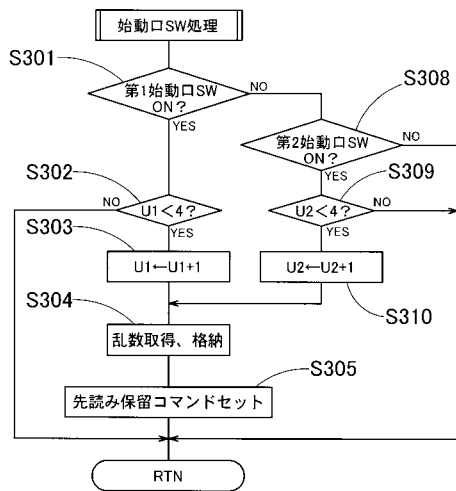
第2始動口大当たり内訳



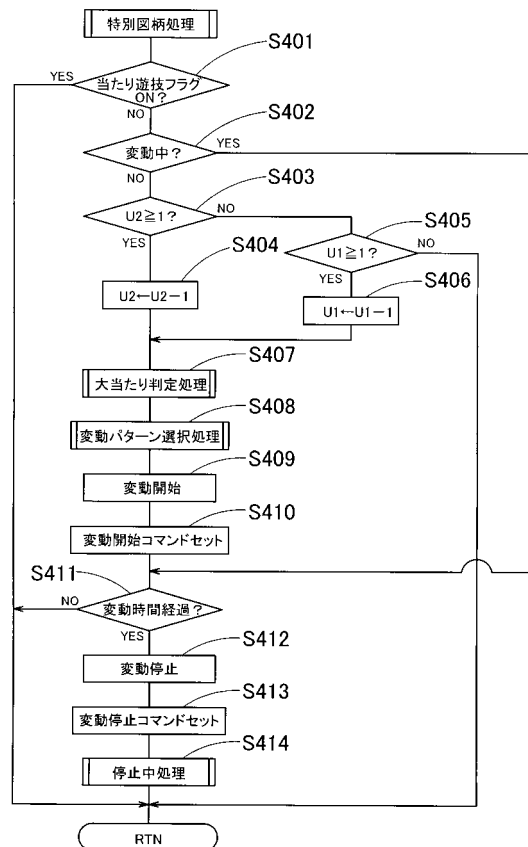
【 図 4 】



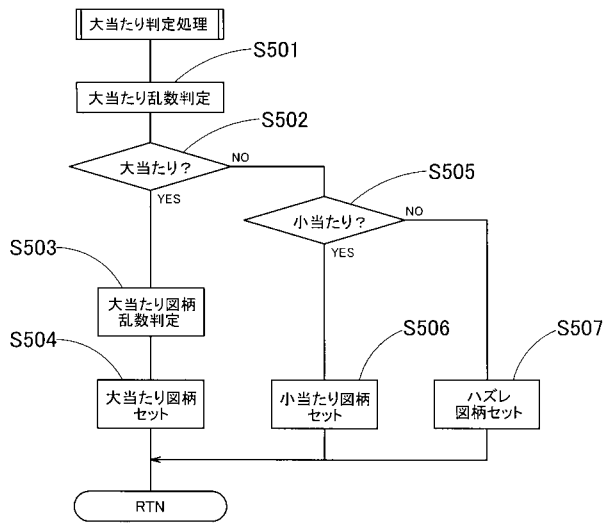
【 図 5 】



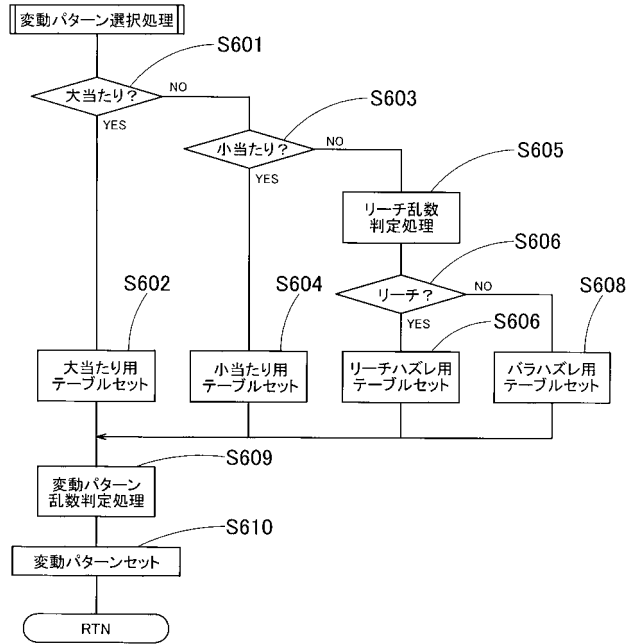
【 図 6 】



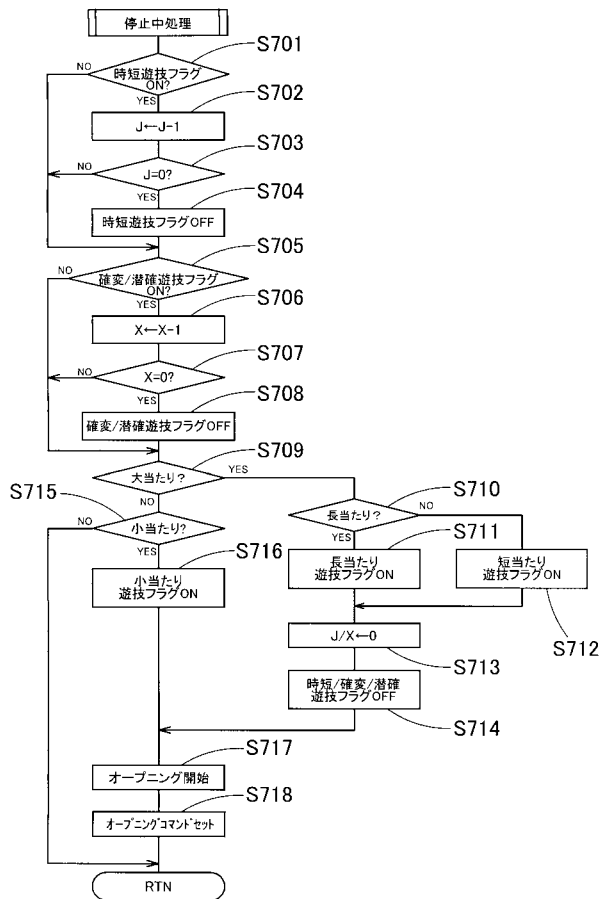
【 図 7 】



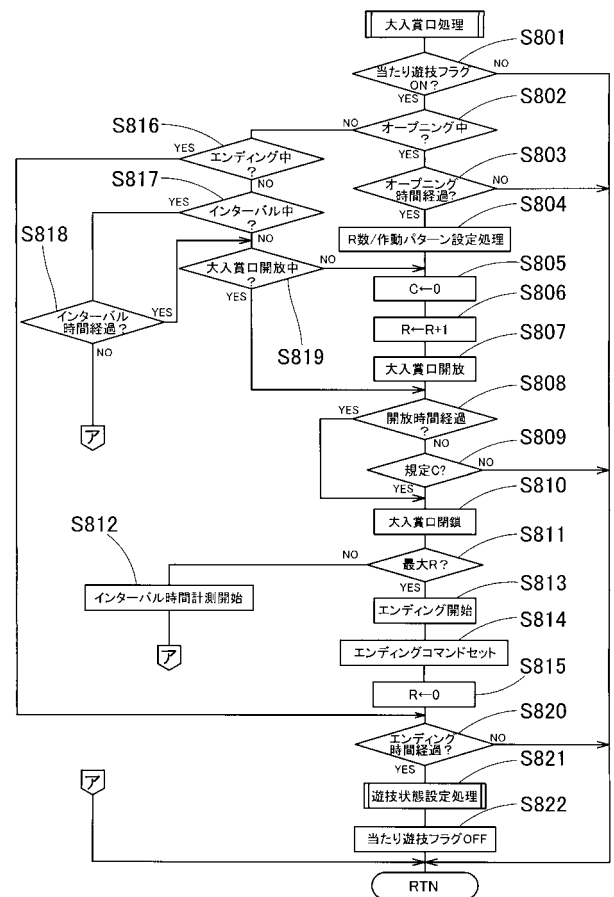
【 図 8 】



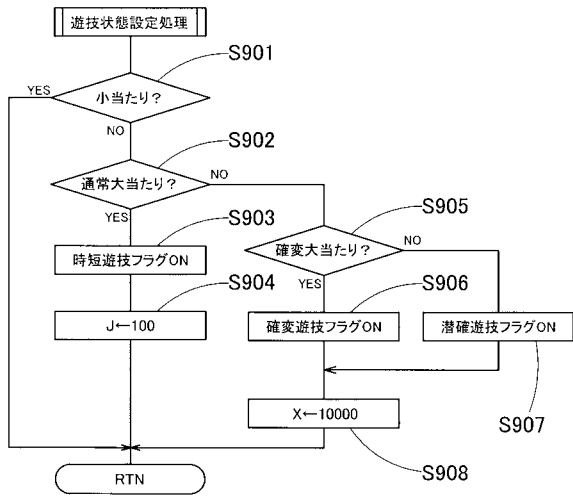
【 図 9 】



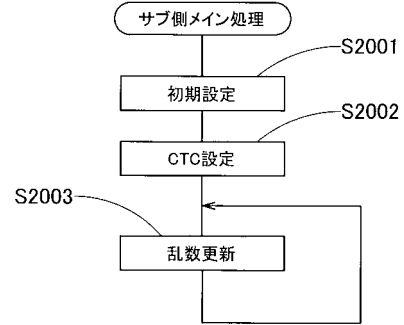
【 図 10 】



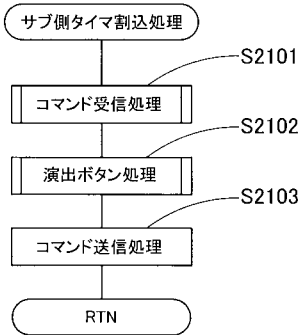
【 図 1 1 】



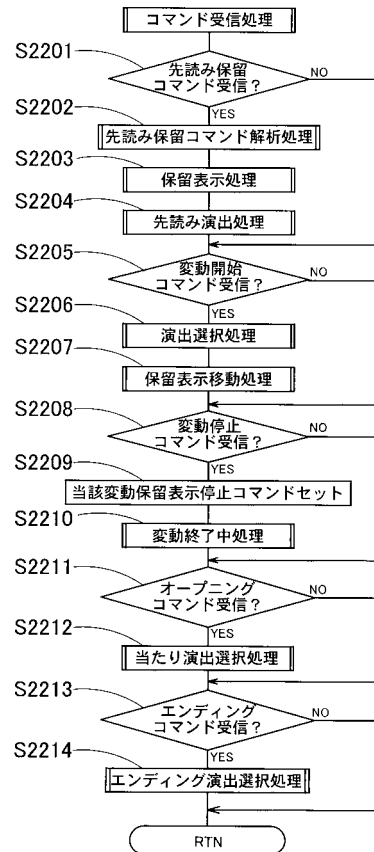
【 図 1 2 】



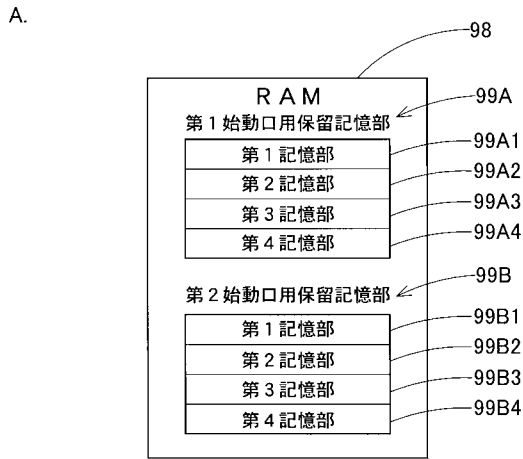
【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



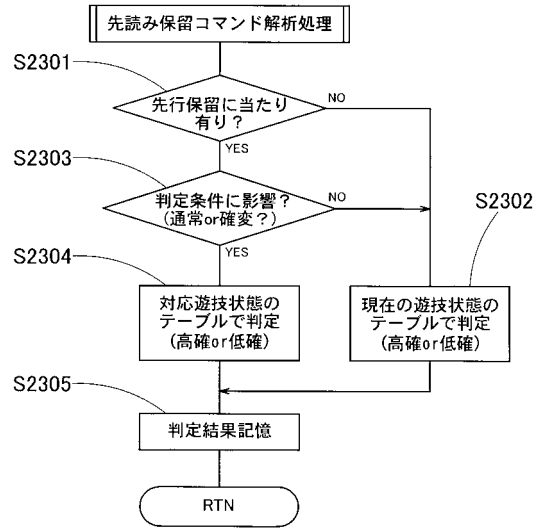
【図 15】



B.

大当たり判定結果
変動演出パターン
保留アイコン表示パターン(保1,2,3,4) (本体アイコン/サブアイコン)

【図 16】



【図 17】

判定結果	No	ステップアップ	サブアイコン	通常	青	黄	緑	赤	最終	保1~4 OK
大当たりA E	1	無	無	○				●	●	保1~4
	2	無	無		○			●	●	保1~4
	3	有	無				○	●	●	保2~4
	4	有	無				○	●	●	保3~4
	5	有	有				○	●	●	保3~4
	6	有	有				○	●	●	保3~4
	7	有	有				○	●	●	保3~4
	8	有	有				○	●	●	保3~4
	9	有	有				○	●	●	保3~4
	10	有	有				○	●	●	保4
	11	有	有				○	●	●	保2~4

【図 18】

判定結果	No	ステップアップ	サブアイコン	通常	青	黄	緑	赤	最終	保1~4 OK
ハズレ	1	無	無	○				●	○	保1~4
	2	無	無		○			●	○	保1~4
	3	無	無				○	●	○	保1~4
	4	有	無				○	●	○	保2~4
	5	有	無				○	●	○	保2~4
	6	有	無				○	●	○	保3~4
	7	有	有				○	●	○	保3~4
	8	有	有				○	●	○	保3~4
	9	有	有				○	●	○	保3~4
	10	有	有				○	●	○	保2~4
小当たり	11	無	無				○	●	○	保1~4
	12	有	無				○	●	○	保2~4
	13	有	有				○	●	○	保3~4

【 図 1 9 】

No	サブアイコン
1	激熱！
2	熱！
3	S P S P
4	S P
5	祝！
6	!!
7	！
8	チャンス
9	変化！
10	？
11	確変？
12	潜伏
13	潜入モード
14	続く！

【 図 2 0 】

	保4	保3	保2	保1	(%)	表示の種類
G 1				●	60	
G 2				◎	40	
G 3			●	↑	25	
G 4			◎	↑	25	
G 5			◎	↑	25	
G 6		○	↑	◎	25	!!
G 7		●	↑	◎	10	
G 8		◎	↑	◎	10	
G 9		◎	↑	◎	10	
G 10		◎	↑	◎	10	
G 11		◎	↑	◎	10	熱！
G 12		◎	↑	◎	10	！⇒熱！(2段階表示)
G 13		◎	↑	◎	10	変化！
G 14		◎	↑	◎	10	祝！
G 15		○	↑	◎	10	チャンス⇒SPSP(2回表示)
G 16		○	↑	◎	10	!!

【 図 2 1 】

	保4	保3	保2	保1	(%)	表示の種類
G 17	●	↑	●	↑	10	
G 18	◎	↑	◎	↑	5	
G 19	◎	↑	◎	↑	10	
G 20	◎	↑	◎	↑	5	
G 21	◎	↑	◎	↑	10	熱！
G 22	◎	↑	◎	↑	10	！⇒熱！(2段階表示)
G 23	◎	↑	◎	↑	10	激熱！
G 24	◎	↑	◎	↑	10	祝！
G 25	○	↑	◎	↑	10	チャンス⇒SPSP(2回表示)
G 26	○	↑	◎	↑	10	！⇒!!(2回表示)
G 27	○	↑	◎	↑	10	!!

【 図 2 2 】

	保4	保3	保2	保1	(%)	表示の種類
B 1				○	60	
B 2				◎	25	
B 3				◎	10	
B 4				◎	5	
B 5			○	↑	60	
B 6			◎	↑	10	
B 7			◎	↑	15	
B 8			○	↑	5	
B 9			◎	↑	5	
B 10			○	↑	5	！
B 11 (小当たり)			◎	↑	50	
B 12 (小当たり)			◎	↑	50	

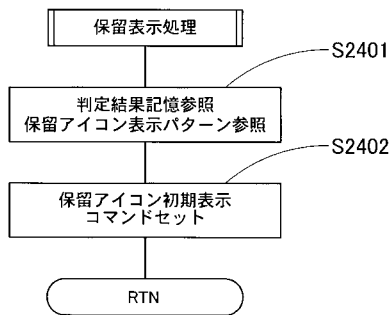
【 図 2 3 】

	保4	保3	保2	保1	(%)	表示の種類
B 13	○ →	○ →	○ →	○	60	
B 14	● →	● →	● →	●	10	
B 15	◎ →	◎ →	◎ →	◎	5	
B 16	○ →	○ →	○ →	○	5	
B 17	● →	● →	● →	●	5	
B 18	◎ →	◎ →	◎ →	◎	3	
B 19	○ →	○ →	○ →	○	3	祝!
B 20	● →	● →	● →	●	3	チャンス ⇒ SP (2回表示)
B 21	◎ →	◎ →	◎ →	◎	3	チャンス
B 22	○ →	○ →	○ →	○	3	!
B 23 (小当たり)	● →	● →	● →	●	30	
B 24 (小当たり)	◎ →	◎ →	◎ →	◎	40	
B 25 (小当たり)	○ →	○ →	○ →	○	30	熱!

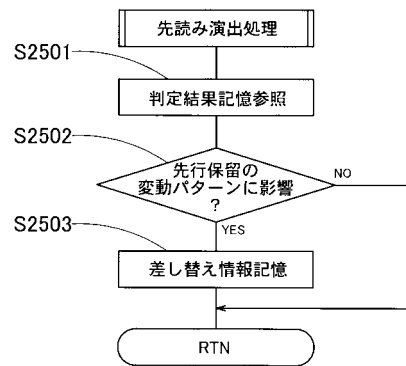
【 図 2 4 】

	保4	保3	保2	保1	(%)	表示の種類
B 26	○ →	○ →	○ →	○	60	
B 27	● →	● →	● →	●	10	
B 28	◎ →	◎ →	◎ →	◎	5	
B 29	○ →	○ →	○ →	○	5	
B 30	● →	● →	● →	●	5	
B 31	◎ →	◎ →	◎ →	◎	3	
B 32	○ →	○ →	○ →	○	3	祝!
B 33	● →	● →	● →	●	3	チャンス ⇒ SP (2回表示)
B 34	◎ →	◎ →	◎ →	◎	3	チャンス
B 35	○ →	○ →	○ →	○	3	!
B 36 (小当たり)	● →	● →	● →	●	30	
B 37 (小当たり)	◎ →	◎ →	◎ →	◎	40	
B 38 (小当たり)	○ →	○ →	○ →	○	30	熱!

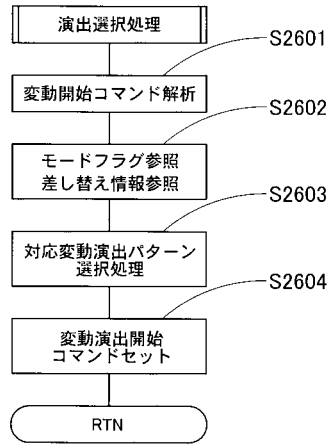
【 図 2 5 】



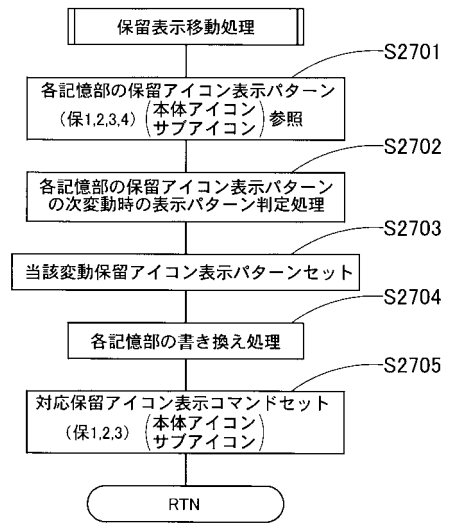
【 図 2 6 】



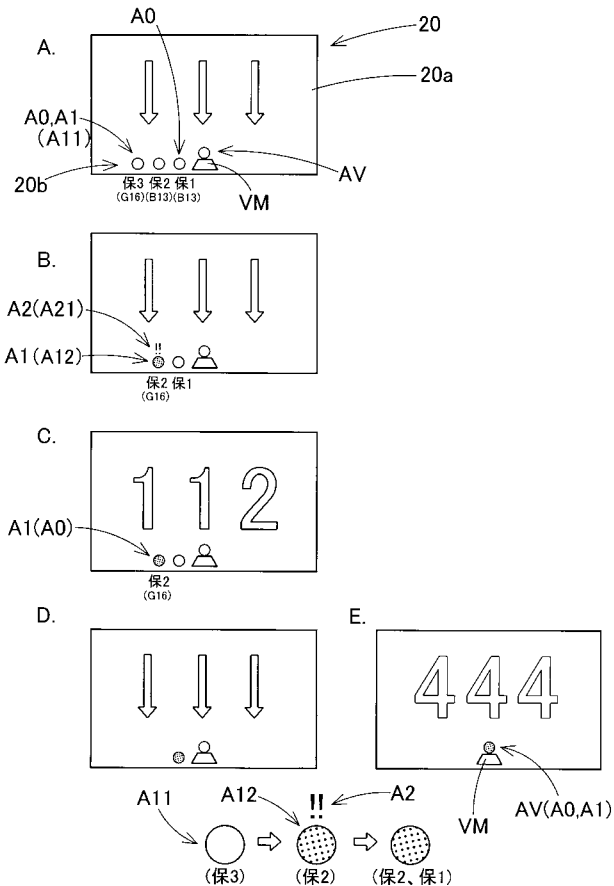
【 図 2 7 】



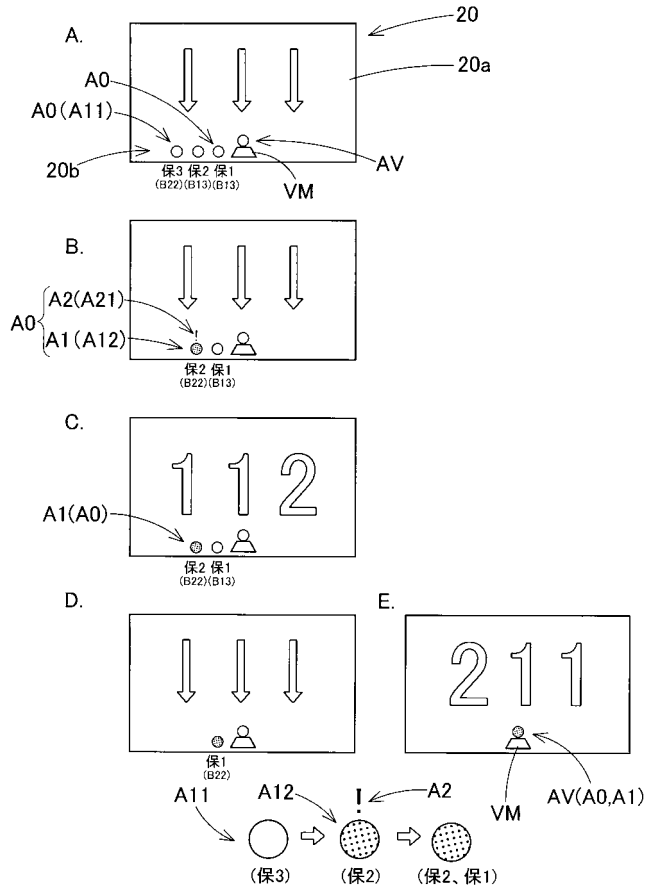
【 図 2 8 】



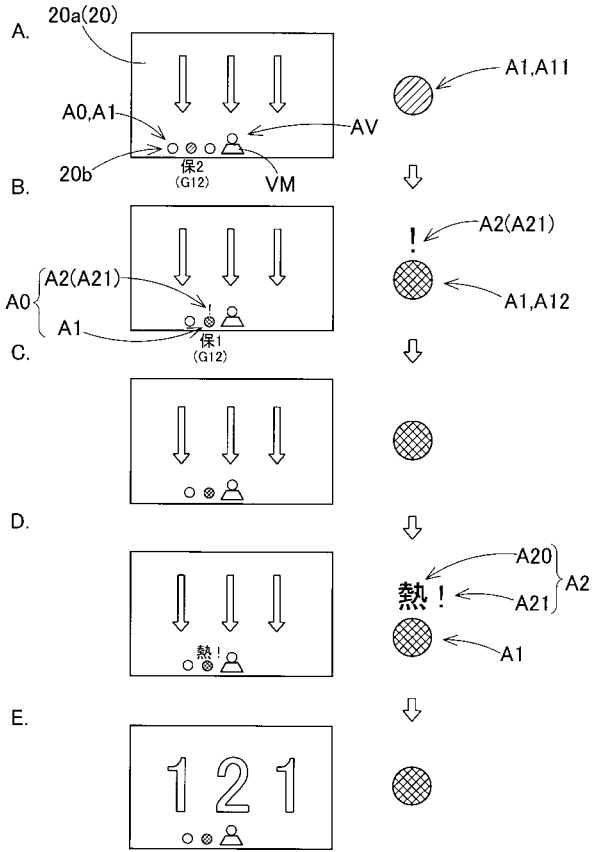
【 図 2 9 】



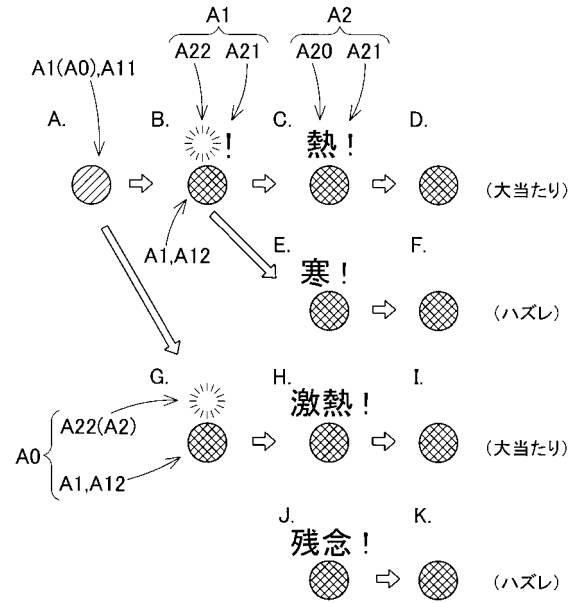
【 図 3 0 】



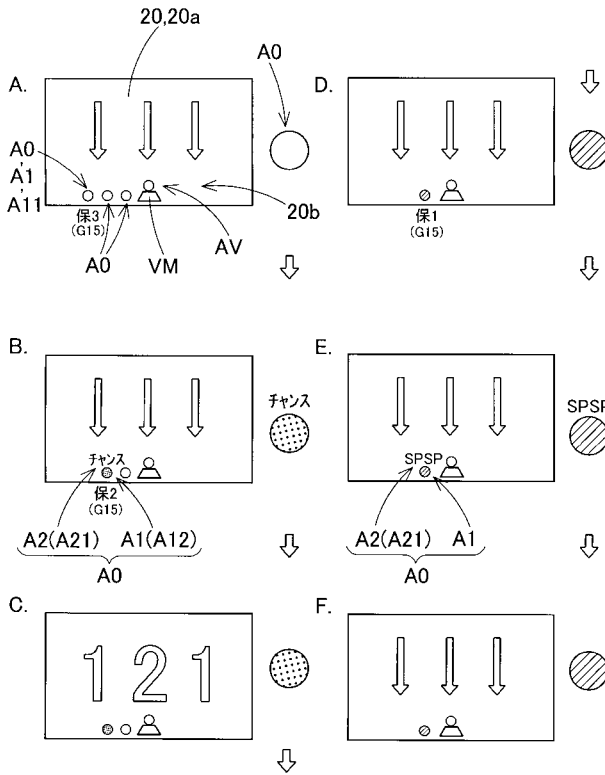
【図31】



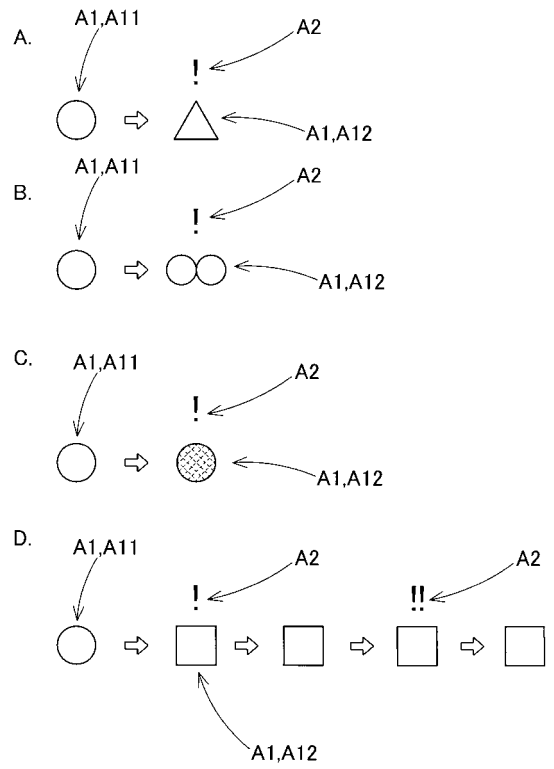
【図32】



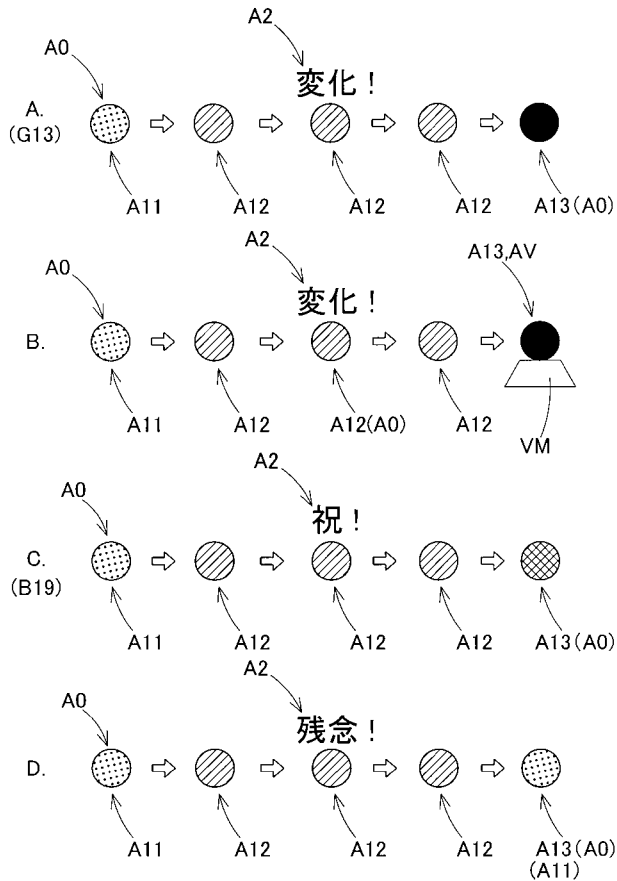
【図33】



【図34】



【図 3 5】



【手続補正書】

【提出日】平成28年6月10日(2016.6.10)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定条件の成立により乱数を取得する乱数取得手段と、

取得した前記乱数に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行なうか否かを判定する特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定手段の判定の結果に基づいて、図柄表示手段に図柄を変動表示させて停止表示させる図柄表示制御手段と、

前記特別遊技判定手段の判定に先立ち、取得した前記乱数を判定する先読み処理手段と

、取得した前記乱数を記憶したことを表示する保留表示を、所定の保留表示部に表示する保留表示手段と、

を備え、

前記保留表示が、本体アイコンと、該本体アイコンとともに表示可能なサブアイコンと

、を備え、

前記保留表示手段が前記保留表示部に前記保留表示を表示している時、前記先読み処理手段の判定に基づいて、前記保留表示の前記本体アイコンを第1の表示態様から第2の表示態様に変化させる際に、前記サブアイコンを表示する保留表示演出をおこない可能とするとともに、

前記サブアイコンを表示する前記保留表示演出は、前記先読み処理手段の判定における前記特別遊技を行うと判定される期待度の高い場合には、期待度の低い場合に比べて、おこなう割合が高く設定されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記保留表示演出による前記サブアイコンは、前記保留表示部に同時に二つ以上表示されないことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0107

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0107】

また、図 18 に示すように、ハズレの場合の No 1 ~ 13 の表示パターンも、上記と同様である。ただし、小当たりの場合を除き、ハズレであることから、本体アイコン A 1 は、期待度の低い色で表示されるパターンが多く、また、サブアイコン A 2 の表示も、小当たりの場合に比べて、少なく設定されている。換言すれば、サブアイコン A 2 を表示する保留表示演出は、期待度（期待値）の高い場合には、期待度の低い場合に比べて、おこなう割合が高く設定されている。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0165

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0165】

11.

また、実施形態において、保留表示部 21b に表示された保留アイコン A 0 が、既に、本体アイコン A 1 をステップアップさせて変化させている場合には、後続の保留アイコンの表示パターンとしては、変化済みの本体アイコン A 1 より、期待度の低い色で本体アイコン A 1 を表示し、そして、変化済みの本体アイコン A 1 の保留が変動を終了させた後に、ステップアップさせる変化をさせ、そして、適宜、サブアイコン A 2 を表示するように構成することが望ましい。すなわち、保留表示部 21b に表示された保留アイコン A 0 が、既に、本体アイコン A 1 をステップアップさせて変化させ、さらに仮に、サブアイコン A 2 を表示させていても、後続の保留アイコンの表示パターンとしては、変化済みの本体アイコン A 1 より、期待度の低い色で本体アイコン A 1 を表示し、そして、変化済みの本体アイコン A 1 の保留が変動を終了させた後に、ステップアップさせる変化をさせ、そして、適宜、サブアイコン A 2 を表示するように構成することが望ましい。換言すれば、保留表示部 21b には、同時に、サブアイコン A 2 を二つ以上表示するように保留表示演出を行わずに、変化済みの本体アイコン A 1 の保留が変動を終了させた後に、ステップアップさせる変化をさせ、そして、適宜、サブアイコン A 2 を表示するように構成することが望ましいこととなる。なぜなら、後続の保留アイコン A 0 がステップアップして、先行する保留アイコンより期待度の高い色に変化すれば、先行保留の変化した演出が無駄となるとともに、期待値が散漫となって、遊技の興趣向上を妨げる虞れが生ずるからである。そして、このように、後続の保留表示の変化をなくすような処理は、先読み保留コマンド解析処理（S2202、図 16 参照）において、S2301 において、先行保留にステップアップするものがあるか否かを判定し、ある場合には、S2305 において、保留変化差し替え記憶として、記憶しておき、保留表示処理（S2203、図 25 参照）の S2401 S2402 において、その保留変化差し替え記憶に基づき、先行保留の変化した後の期待度より低い本体アイコン A 1 を表示するように、初期表示コマンドをセットする。その後、保留表示移動処理（S2207、図 28 参照）の S2701 S2702 S2703 にて、変化してもよいと判定されれば、S2704 にて、対応する記憶部において、保留表示パターンの対応する位置の保留表示に差し替え

て、S2705にて、対応した保留アイコン A 0 を表示するコマンドをセットし、次変動時に表示すればよい。この場合、例えば、先行保留の本体アイコン A 1 が白色から青色に変化し、その後、後続の本体アイコン A 1 は、白色として表示され、先行保留が当該変動を終了させた後、後続の本体アイコン A 1 が、保 3 ~ 保 1 の何れかの位置に移動して表示される際、差し替え前の保留表示パターンはその位置での表示とすればよい。そして、対応する保留表示パターンでの表示の際、本体アイコン A 1 がステップアップして色を変えて表示する場合には、サブアイコン A 2 を表示する保留表示パターンであったならば、対応するサブアイコン A 2 を表示すればよい。

フロントページの続き

(72)発明者 北井 健則

愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業・株式会社内

Fターム(参考) 2C088 BC22

2C333 AA11 EA04 EA10