

(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2014-150817

(P2014-150817A)

(43) 公開日 平成26年8月25日(2014.8.25)

(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 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 67 頁)

(21) 出願番号	特願2013-20193 (P2013-20193)	(71) 出願人	000161806 京楽産業. 株式会社
(22) 出願日	平成25年2月5日 (2013.2.5)	(74) 代理人	100104190 弁理士 酒井 昭徳
		(72) 発明者	伊藤 合 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	越川 勝二 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	加古 孝幸 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

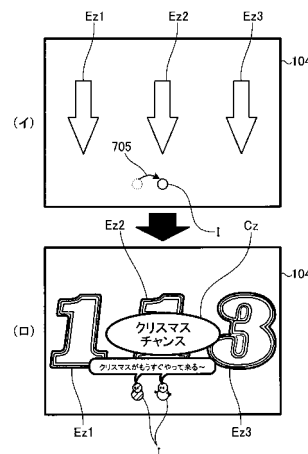
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 保留画像を用いた演出により遊技者を楽しませること。

【解決手段】 遊技機は未だ大当たり抽選が行われていない保留情報に対応する保留アイコン I については第1保留表示領域や第2保留表示領域に表示するとともに、大当たり抽選を行うと符号705で示す矢印の如く当該大当たり抽選に用いられた保留情報に対応する保留アイコン I を変動中保留表示領域に移動させて表示する。遊技機は変動中保留表示領域の保留アイコン I の表示態様を第1特殊表示態様(「手が設けられた雪だるま」とすると、第1保留表示領域や第2保留表示領域に表示した保留アイコン I を第2特殊表示態様(「雪中ハッチが施された「雪だるま」)とする。例えば、変動中保留表示領域の保留アイコン I の表示態様を第1特殊表示態様とするタイミングは、演出図柄 E z 1 ~ E z 3 を仮停止表示し、中演出図柄 E z 2 上にチャンス図柄 C z を表示した「チャンス目」が成立したタイミングである。

【選択図】 図7-8



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の始動領域を遊技球が通過することにより、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を受けるための権利を当該権利による特別遊技判定が行われるまで、所定数を上限に複数記憶可能な権利記憶手段と、

前記権利記憶手段に記憶された各権利に対する保留画像を表示手段の第 1 表示領域に通常表示態様で表示させる保留表示制御手段と、

前記権利記憶手段に記憶された権利の中の始動条件を満たした権利による特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定手段により特別遊技判定が行われた場合、図柄表示手段において図柄を変動表示させた後に当該特別遊技判定の判定結果を示すように停止表示させる図柄制御手段と、

前記図柄制御手段による図柄の変動表示中に、当該変動表示開始時の特別遊技判定を行わせた権利に対する保留画像を、当該特別遊技判定の判定結果に応じて前記通常表示態様または特殊表示態様で前記表示手段の第 2 表示領域に表示させる演出制御手段と、

を備え、

前記保留表示制御手段は、

前記演出制御手段により前記特殊表示態様の保留画像が表示された場合、前記権利記憶手段に記憶された各権利に対する保留画像を前記特殊表示態様に変更して表示させる、

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、遊技盤上の始動領域を遊技球が通過することにより遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技盤上に設けられた始動口へ遊技球が入賞すると大当たり抽選を行い、表示器に表示させた 3 つの図柄（例えば数字）を変動させる遊技機があった。このような遊技機は、大当たりに当選すると、変動させた 3 つの図柄を特定の組み合わせ（例えば「7・7・7」）で停止させ、大当たり遊技を開始する。大当たり遊技では、遊技盤上の大入賞口を開放され、この間に大入賞口に遊技球を入賞させることにより、遊技者は多数の賞球を獲得できる。

【0003】

また、このような遊技機には、始動記憶として記憶された乱数に基づき変動表示ゲームの結果を当該変動表示ゲームの開始前に判定し（いわゆる「事前判定」し）、当該始動記憶に対応する保留図柄を表示装置の保留表示領域に表示させるものがある（例えば、下記特許文献 1 参照。）。例えば、下記特許文献 1 に記載された遊技機では、保留図柄を、平面画像で表示する平面保留図柄または立体画像で表示する立体保留図柄から選択可能に構成され、予告報知の対象となっていない始動記憶は平面保留図柄で表示させる一方、予告報知の対象となった始動記憶は平面保留図柄または立体保留図柄で表示させている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2012 - 239732 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記従来技術のように、予告報知の対象となった始動記憶の保留図柄を特別な表示態様（例えば予告報知の対象となっていない始動記憶の保留図柄とは異なる表

10

20

30

40

50

示態様)で表示させるといった演出は、近年では一般的に行われる演出となっており、このような演出を行ったとしても遊技者にとってはインパクトに欠けるものとなり、遊技者に驚きや楽しみを与えられない場合があった。

【0006】

本発明は、上記の従来技術による問題点を解消するため、保留画像を用いる演出により遊技者に驚きや楽しみを与え、長時間遊技しても飽きのこない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】

【0007】

前述の課題を解決し、目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、所定の始動領域を遊技球が通過することにより、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を受けるための権利を当該権利による特別遊技判定が行われるまで、所定数を上限に複数記憶可能な権利記憶手段と、前記権利記憶手段に記憶された各権利に対する保留画像を表示手段の第1表示領域に通常表示態様で表示させる保留表示制御手段と、前記権利記憶手段に記憶された権利の中の始動条件を満たした権利による特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定手段により特別遊技判定が行われた場合、図柄表示手段において図柄を変動表示させた後に当該特別遊技判定の判定結果を示すように停止表示させる図柄制御手段と、前記図柄制御手段による図柄の変動表示中に、当該変動表示開始時の特別遊技判定を行わせた権利に対する保留画像を、当該特別遊技判定の判定結果に応じて前記通常表示態様または特殊表示態様で前記表示手段の第2表示領域に表示させる演出制御手段と、を備え、前記保留表示制御手段は、前記演出制御手段により前記特殊表示態様の保留画像が表示された場合、前記権利記憶手段に記憶された各権利に対する保留画像を前記特殊表示態様に変更して表示させる、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、保留画像を用いる演出により遊技者に驚きや楽しみを与え、長時間遊技しても飽きのこない遊技機を提供することができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0009】

- 【図1】本発明の実施の形態にかかる遊技機の一例を示す説明図である。 30
- 【図2】情報表示部の詳細な構成を示す説明図である。
- 【図3】遊技機の制御部の内部構成を示すブロック図である。
- 【図4】遊技機の演出制御部の内部構成を示すブロック図である。
- 【図5】画像・音声制御部の内部構成を示すブロック図である。
- 【図6】ランプ制御部の内部構成を示すブロック図である。
- 【図7-1】本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図(その1)である。
- 【図7-2】本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図(その2)である。
- 【図7-3】本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図(その3)である。 40
- 【図7-4】本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図(その4)である。
- 【図7-5】本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図(その5)である。
- 【図7-6】本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図(その6)である。
- 【図7-7】本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図(その7)である。
- 【図7-8】本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図(その8)で 50

ある。

【図 7 - 9】本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図（その 9）である。

【図 8】本実施の形態の保留アイコンの表示態様の一例を示す説明図である。

【図 9】本実施の形態の遊技機の機能的構成を示す説明図である。

【図 10】タイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 11】始動口スイッチ処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 12】保留情報記憶領域の記憶内容の一例を示す説明図である。

【図 13】事前判定処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 14】事前判定情報記憶領域の一例を示す説明図である。

10

【図 15】特別図柄処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 16】判定結果記憶領域の一例を示す説明図である。

【図 17】大当たり抽選処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 18 - 1】低確率遊技状態において用いられる当たり判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 18 - 2】高確率遊技状態において用いられる当たり判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 19 - 1】第 1 始動口への入賞球に対して用いられる図柄判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 19 - 2】第 2 始動口への入賞球に対して用いられる図柄判定テーブルの一例を示す説明図である。

20

【図 20】変動パターン判定処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 21 - 1】通常遊技状態におけるハズレ時に用いられる通常時ハズレ用変動パターン判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 21 - 2】時短遊技状態におけるハズレ時に用いられる時短時ハズレ用変動パターン判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 21 - 3】通常遊技状態における大当たり時に用いられる通常時大当たり用変動パターン判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 21 - 4】時短遊技状態における大当たり時に用いられる時短時大当たり用変動パターン判定テーブルの一例を示す説明図である。

30

【図 22 - 1】主制御部が行う停止中処理を示したフローチャート（その 1）である。

【図 22 - 2】主制御部が行う停止中処理を示したフローチャート（その 2）である。

【図 23 - 1】大入賞口処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 23 - 2】動作パターン設定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 24】エンディング処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 25】遊技状態設定処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 26】演出タイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 27】コマンド受信処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 28】本実施の形態の演出事前判定情報記憶領域の一例を示す説明図である。

【図 29】保留表示演出処理の処理内容を示すフローチャートである。

40

【図 30】本実施の形態の保留表示演出実行抽選用判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 31】本実施の形態の保留アイコン表示態様判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 32 - 1】本実施の形態の大当たり用表示タイミング判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 32 - 2】本実施の形態のハズレ用表示タイミング判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 33】変動演出開始処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図 34】画像表示制御処理の処理内容を示すフローチャートである。

50

【図35】保留アイコン表示開始処理の処理内容を示すフローチャートである。

【図36】保留アイコン表示変更処理の処理内容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】

【0010】

以下に添付図面を参照して、本発明にかかる遊技機の好適な実施の形態を詳細に説明する。以下に示す実施の形態は、本発明にかかる遊技機を、旧第1種に属するぱちんこ遊技機（いわゆる「デジパチ」）に適用した例である。

【0011】

（遊技機の基本構成）

まず、本発明の実施の形態にかかる遊技機の基本構成について説明する。図1は、本発明の実施の形態にかかる遊技機の一例を示す説明図である。図1に示すように、本実施の形態の遊技機100は遊技盤101を備える。遊技盤101の下部位置には発射部が配置される。

10

【0012】

発射部の駆動によって発射された遊技球は、レール102に沿って上昇して遊技盤101の上部位置に達した後、遊技領域103内を落下する。遊技領域103には、複数の釘が設けられており、この釘によって遊技球は不特定な方向に向けて落下する。また、遊技領域103において遊技球の落下途中となる位置には、遊技球の落下方向を変化させる風車や各種入賞口（始動口や大入賞口など）が配設される。

【0013】

遊技盤101のほぼ中央部分には、画像表示部104が配置されている。画像表示部104としては液晶表示器（LCD：Liquid Crystal Display）などが用いられる。画像表示部104の下方には、第1始動口105と、第2始動口106とが配設されている。第1始動口105および第2始動口106は始動入賞させるための入賞口である。

20

【0014】

第2始動口106は、開閉自在な普通電動役物107が設けられている。普通電動役物107は、遊技球を第2始動口106へ入賞しにくくさせる閉状態（閉鎖した状態）と、手前側に開いた状態であり遊技球を第2始動口106へ入賞させやすくする開状態（開放した状態）とを有する。これらの状態の切替えは、普通電動役物107が備えるソレノイドによって行われる。

30

【0015】

普通電動役物107は、画像表示部104の左側および右側に配設された各ゲート108を遊技球が通過したことによって行われる普通図柄抽選の抽選結果に基づいて開放される。また、画像表示部104の右側には上大入賞口109aが設けられている。また、上大入賞口109aの下方には、下大入賞口109bが設けられている。各大入賞口109a、109bは、大当たり遊技状態となったときに大当たりの種別に応じて開放され、遊技球の入賞により所定個数（例えば15個）の賞球を払い出すための入賞口である。

【0016】

画像表示部104の下方には普通入賞口110が配設されている。普通入賞口110は、遊技球の入賞により所定個数（例えば10個）の賞球を払い出すための入賞口である。普通入賞口110は、図示の位置に限らず、遊技領域103内の任意の位置に配設してもよい。遊技領域103の最下部には、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を回収する回収口111が設けられている。

40

【0017】

遊技盤101の左下部分には、遊技者に特別図柄などの遊技情報を明示する情報表示部112が設けられている。情報表示部112の詳細については図2を用いて後述するが、遊技球が第1始動口105へ入賞することにより行われる大当たり抽選の抽選結果を示す第1特別図柄や、遊技球が第2始動口106へ入賞することにより行われる大当たり抽選の抽選結果を示す第2特別図柄などを表示する。

50

【 0 0 1 8 】

遊技盤 1 0 1 の遊技領域 1 0 3 の外周部分には、枠部材 1 1 3 が設けられている。枠部材 1 1 3 は、遊技盤 1 0 1 の上下左右の 4 辺において遊技領域 1 0 3 の周囲を囲む形状を有している。また、枠部材 1 1 3 は、遊技盤 1 0 1 の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

【 0 0 1 9 】

枠部材 1 1 3 において、遊技領域 1 0 3 の上側にはスピーカが組み込まれている。また、枠部材 1 1 3 において遊技領域 1 0 3 の上側部分には、演出ライト部（枠ランプ）1 1 5 が設けられている。

【 0 0 2 0 】

枠部材 1 1 3 の下部位置には、操作ハンドル 1 1 6 が配置されている。操作ハンドル 1 1 6 は、発射部の駆動によって遊技球を発射させる際に、遊技者によって操作される。操作ハンドル 1 1 6 は、枠部材 1 1 3 と同様に、遊技盤 1 0 1 の盤面から遊技者側に突出する形状を有している。

【 0 0 2 1 】

操作ハンドル 1 1 6 は、発射部を駆動させて遊技球を発射させる発射指示部材 1 1 7 を備える。発射指示部材 1 1 7 は、操作ハンドル 1 1 6 の外周部において、遊技者から見て右回りに回転可能に設けられている。操作ハンドル 1 1 6 には、遊技者が発射指示部材 1 1 7 を直接操作していることを検出するセンサなどが設けられている。これにより、発射部は、発射指示部材 1 1 7 が遊技者によって直接操作されているときに遊技球を発射させる。

【 0 0 2 2 】

枠部材 1 1 3 において、遊技領域 1 0 3 の下側部分には、演出ボタン 1 1 8 や十字キー 1 1 9 が設けられている。演出ボタン 1 1 8 や十字キー 1 1 9 は、遊技者からの操作を受け付ける。演出ボタン 1 1 8 は、発光して遊技者からの操作を受け付ける通常ボタン演出を行うほか、上方へ突出することにより押下時の縮む量（ストローク）を長くした特殊ボタン演出などを行う。

【 0 0 2 3 】

また、枠部材 1 1 3 において、遊技領域 1 0 3 の下側部分には、不図示の打球供給皿が設けられ、打球供給皿により、遊技球が収容されるとともに、順次発射部へ遊技球が送り出される。

【 0 0 2 4 】

また、遊技盤 1 0 1 上には、演出時に駆動される可動役物 1 3 0 a ~ 1 3 0 d が設けられている。例えば、可動役物 1 3 0 a ~ 1 3 0 d は、それぞれ、対応する所定の演出時には、画像表示部 1 0 4 の前面に進出し、それ以外のときは図示のように画像表示部 1 0 4 から退避する。

【 0 0 2 5 】

（遊技機の基本動作）

つぎに、本実施の形態の遊技機 1 0 0 の基本動作の一例について説明する。遊技機 1 0 0 は、遊技球が第 1 始動口 1 0 5 または第 2 始動口 1 0 6 へ入賞すると、遊技球が入賞した始動口に応じた大当たり抽選を行う。遊技球が第 1 始動口 1 0 5 へ入賞して大当たり抽選を行った場合、遊技機 1 0 0 は、第 1 特別図柄表示部 2 0 1 a（図 2 参照）の第 1 特別図柄を変動表示する。そして、この変動表示の開始から所定期間経過後に、大当たり抽選の抽選結果を示す図柄で第 1 特別図柄を停止表示する。

【 0 0 2 6 】

遊技球が第 2 始動口 1 0 6 へ入賞して大当たり抽選を行った場合、遊技機 1 0 0 は、第 2 特別図柄表示部 2 0 1 b（図 2 参照）の第 2 特別図柄を変動表示する。そして、この変動表示の開始から所定期間経過後に、大当たり抽選の抽選結果を示す図柄で第 2 特別図柄を停止表示する。

【 0 0 2 7 】

10

20

30

40

50

遊技機 100 は、特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）を変動表示すると、それに合わせて画像表示部 104 上に 3 つの演出図柄（例えば数字図柄）を変動表示する。そして、特別図柄の停止表示に合わせて、演出図柄を停止表示する。例えば、大当たりを示す所定の図柄で特別図柄を停止表示する場合には、大当たりを示す組み合わせ（「7・7・7」などのいわゆるゾロ目）で演出図柄を停止表示する。

【0028】

大当たりを示す組み合わせで演出図柄を停止表示すると、遊技機 100 は、大当たり遊技を開始し、当選した大当たりの種別に応じたラウンド分、当選した大当たりの種別に応じた大入賞口（上大入賞口 109 a または下大入賞口 109 b）を開放させる。例えば、1 ラウンドは、開放させた上大入賞口 109 a または下大入賞口 109 b への 10 球の入球があるまでの期間または所定時間（例えば 29.5 秒）が経過するまでの期間とされる。16 ラウンドの大当たり遊技では、このラウンド動作が計 16 回繰り返されることになる。遊技機 100 は、遊技球が開放中の上大入賞口 109 a や下大入賞口 109 b へ入賞すると所定個数の賞球を払い出す。なお、以下、遊技機 100 が大当たり遊技を行っている状態を「大当たり遊技状態」という。

10

【0029】

ここで、遊技機 100 は、大当たり遊技状態においては、大当たり抽選を行わない。大当たり遊技状態は、当選したラウンド分の上大入賞口 109 a または下大入賞口 109 b の開放が完了すると終了する。大当たり遊技状態では、遊技領域 103 のうちの右側の領域に遊技球が打ち出される右打ちによって遊技が行われ、右側領域に配置された上大入賞口 109 a または下大入賞口 109 b 内に入賞させて遊技が行われる。

20

【0030】

遊技機 100 は、大当たり遊技状態を終了させると、再び、大当たり抽選を行う遊技状態へ復帰させる。大当たり遊技状態を終了させた後には、特定の遊技状態（例えば時短遊技状態）に移行させる。

【0031】

（遊技機の遊技状態）

遊技機 100 は、大当たり中の大当たり遊技状態を除いて、低確率非時短遊技状態（いわゆる通常遊技状態）と、高確率時短遊技状態と、低確率時短遊技状態と、の 3 つの遊技状態のうち、いずれか 1 つの遊技状態をとる。なお、高確率非時短遊技状態をとり得るようになることも可能である。

30

【0032】

時短遊技状態とは、普通電動役物 107 のサポート機能が付与される遊技状態であり、詳細については後述する。低確率遊技状態（通常遊技状態または低確率時短遊技状態）であるときには、遊技機 100 は、大当たりに当選しにくい低確率遊技状態用の低確率当たり判定テーブル（図 18 - 1 の符号 A t 1 参照）を用いた大当たり抽選を行う。具体的には、例えば、1 / 250 の確率で大当たりに当選する大当たり抽選を行う。

【0033】

高確率遊技状態（高確率時短遊技状態）であるときには、遊技機 100 は、大当たりに当選しやすい高確率遊技状態用の当たり判定テーブル（図 18 - 2 の符号 A t 2 参照）を用いた大当たり抽選を行う。具体的には、例えば、1 / 36 の確率で大当たりに当選する大当たり抽選を行う。このように、高確率遊技状態では、低確率遊技状態に比べて高い確率で大当たりに当選するようになっている。

40

【0034】

また、高確率時短遊技状態または低確率時短遊技状態では、普通電動役物 107 の開閉による遊技サポート機能が付与される。遊技サポート機能の具体的な内容としては、例えば、普通図柄の変動時間の短縮や、普通図柄当たりの当選確率の向上（普通電動役物 107 の開放頻度の増加）のほか、普通電動役物 107 の開放時間の長時間化などが挙げられる。

【0035】

50

本実施の形態において、時短遊技状態（いわゆる時短遊技状態）では、遊技領域103のうち、右側領域に遊技球が打ち出される右打ちによって遊技が行われ、主に第2始動口106への入賞によって遊技が進行される。

【0036】

また、非時短遊技状態（通常遊技状態）では、遊技領域103のうち、左側領域に遊技球が打ち出される左打ちによって遊技が行われ、主に第1始動口105への入賞によって遊技が進行される。

【0037】

遊技機100は、大当たり遊技の終了後に遊技状態の移行を行うほか、大当たり遊技によって遊技状態が移行されてから所定回数的大当たり抽選を行ったときに、つぎの遊技状態への移行を行う。

【0038】

ここで、遊技機100の遊技状態の遷移について説明する。遊技機100は、代表的には、確変大当たり、または通常大当たりをとり得る。確変大当たりに当選すると、大当たり終了後、10000変動が終了するまで高確率時短遊技状態が設定される。すなわち、本実施の形態では、確変大当たりで当選すると、事実上、次回の大当たりで当選するまでの間、高確率時短遊技状態が設定される。

【0039】

また、通常大当たりの場合、大当たり終了後、30変動が終了するまでの間、低確率時短遊技状態が設定される。この30変動が経過すると、通常遊技状態（低確率非時短遊技状態）が設定される。なお、普通電動役物107のサポート機能が付与されない高確率遊技状態（高確率非時短遊技状態）に移行させる大当たりをとり得る構成としてもよい。また、高確率非時短遊技状態に移行させる大当たり（いわゆる潜確大当たり）をとり得るようにした場合には、小当たりをとり得るようにしてもよい。小当たりは、通常ハズレ（小当たり以外のハズレ）とは異なる図柄（特別図柄）で表される特定のハズレであり、当選後に遊技状態の変化はない。

【0040】

小当たり遊技状態では、潜確大当たりの遊技状態と同様に、例えば下大入賞口109bを開放させる。この場合、小当たり遊技状態における下大入賞口109bの開放態様と、潜確大当たりの大当たり遊技状態における下大入賞口109bの開放態様と、を似通った開放態様とし、演出についてもそれぞれ似通った演出とする。

【0041】

このように潜確大当たりと、小当たりとをとり得るようにし、各当たり遊技時および当たり遊技後にそれぞれ似通った演出を行うことにより、高確率遊技状態が設定されているのか低確率遊技状態が設定されているのかを遊技者に判別させがたくすることができる。これにより、いずれの遊技状態が設定されているのかを遊技者に推測させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【0042】

（情報表示部の詳細）

つぎに、図2を用いて、情報表示部112の詳細について説明する。図2は、情報表示部の詳細な構成を示す説明図である。図2において、情報表示部112は、特別図柄表示部201と、普通図柄表示部202と、保留表示部203と、ラウンド表示部204と、右打ち表示部205とを備える。各表示部201～205には、それぞれLED（Light Emitting Diode）表示器が採用されている。

【0043】

第1特別図柄表示部201aは、遊技球が第1始動口105へ入賞することによって行われる大当たり抽選の抽選結果を示すものであり、例えば8つのLEDを備える。第2特別図柄表示部201bは、遊技球が第2始動口106へ入賞することによって行われる大当たり抽選の抽選結果を示すものであり、第1特別図柄表示部201aと同様に、例えば8つのLEDを備える。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 4 】

各特別図柄の変動中は、例えば、図中、左から右へ流れるように、各LEDが点灯および消灯を順次繰り返す。なお、特別図柄の変動中は、画像表示部104では演出図柄を用いた変動演出が行われる。特別図柄の変動が停止すると、LEDの点灯態様によって、大当たり抽選の抽選結果が表示される。特別図柄の変動時間は、遊技状態や、記憶されている保留情報の数に応じて異なる。例えば時短遊技状態では非時短遊技状態よりも短い変動時間が選択されやすく、また、非時短遊技状態において保留情報の数が4つの場合ではそれ未満の場合よりも短い変動時間が選択されやすくなっている。

【 0 0 4 5 】

本実施の形態において、大当たりの種別は、例えば5種類あり、具体的には、16ラウンド(R)出球有り確変大当たり(以下「16R確変大当たり」という)、8R出球有り確変大当たり(以下「8R確変大当たり」という)、RUSH確変大当たり、2R出球無し確変大当たり(以下「2R突確大当たり」という)、8R出球有り通常大当たり(以下「8R通常大当たり」という)、をとり得るようになっていく(図19-1参照)。RUSH確変大当たりでは、上大入賞口109aが、例えば8ラウンド開放し、それ以外の大当たりでは、所定ラウンド数、下大入賞口109bが開放する。

10

【 0 0 4 6 】

第1特別図柄表示部201aまたは第2特別図柄表示部201bにおいて、例えば、一番右のLEDのみが点灯した場合は、ハズレ図柄を示すようになっていく。また、例えば、全LEDが点灯した場合は、16R確変大当たりを示すようになっていく。16R確変大当たりでは、下大入賞口109bが開放し、遊技者が16ラウンド分の出球を獲得することができる大当たりである。16R確変大当たり遊技後の遊技状態は、高確率時短遊技状態が次の大当たりまで(10000変動経過まで)の間、設定される。

20

【 0 0 4 7 】

また、第1特別図柄表示部201aまたは第2特別図柄表示部201bにおいて、例えば、左から1つ目、2つ目、4つ目、7つ目のLEDが点灯した場合は、8R確変大当たりを示すようになっていく。8R確変大当たりでは、下大入賞口109bが開放し、遊技者が8ラウンド分の出球を獲得することができる。この8R確変大当たり遊技後の遊技状態は、高確率時短遊技状態が次の大当たりまで(10000変動経過まで)の間、設定される。

30

【 0 0 4 8 】

また、第1特別図柄表示部201aまたは第2特別図柄表示部201bにおいて、例えば、左から1つ目、4つ目、5つ目のLEDが点灯した場合は、RUSH確変大当たりを示すようになっていく。RUSH確変大当たりでは、上大入賞口109aが例えば8ラウンド開放し、遊技者が8ラウンド分の出球を獲得することができる。RUSH確変大当たり遊技後の遊技状態は、高確率時短遊技状態が次の大当たりまで(10000変動経過まで)の間、設定される。

【 0 0 4 9 】

また、第1特別図柄表示部201aまたは第2特別図柄表示部201bにおいて、例えば、左から2つ目、3つ目、6つ目、7つ目のLEDが点灯した場合は、2R突確大当たりを示すようになっていく。2R突確大当たりでは、下大入賞口109bが、例えば1ラウンドの開放時間を0.1秒とした短開放となるため、遊技者が出球を獲得することができない。2R突確大当たり遊技後の遊技状態は、高確率時短遊技状態が次の大当たりまで(10000変動経過まで)の間、設定される。

40

【 0 0 5 0 】

また、例えば、左から3つ目、4つ目、7つ目のLEDが点灯した場合は、8R通常大当たりを示すようになっていく。8R通常大当たりでは、遊技者が8ラウンド分の出球を獲得することができる。この8R通常大当たり遊技後の遊技状態は、低確率時短遊技状態が30変動経過するまでの間、設定される。

【 0 0 5 1 】

50

なお、各大当たりを示すLEDの点灯態様は、一態様のみならず、大当たり毎に複数の点灯態様をとり得るようにしてもよい。

【0052】

特別図柄(LED)の変動表示に合わせて画像表示部104には演出図柄が変動表示され、特別図柄の停止表示に合わせて演出図柄が停止表示される。特別図柄がハズレ図柄で停止する場合、画像表示部104上にはハズレを示すいわゆるバラケ目で演出図柄が停止する。バラケ目とは、第1演出図柄と第2演出図柄とを関連性のない図柄で停止させることであり、つまり、リーチ演出に発展することのない演出図柄の停止態様である。

【0053】

また、特別図柄が16R確変大当たり図柄で停止する場合、画像表示部104上に表示される演出図柄は、16R確変大当たりを示す赤色の演出図柄(例えば「3・3・3」や「7・7・7」の数字図柄のゾロ目)で停止する。さらに、特別図柄が8R確変大当たり図柄で停止する場合、画像表示部104上に表示される演出図柄は、8R確変大当たりを示す赤色の演出図柄(例えば「3・3・3」および「7・7・7」を除く「1・1・1」などの奇数図柄のゾロ目)で停止する。

【0054】

また、特別図柄がRUSH確変図柄で停止する場合、画像表示部104上に表示される演出図柄は、RUSH確変大当たりを示す所定の演出図柄(例えば「LUCKY・LUCKY・LUCKY」といった文字図柄のゾロ目)で停止する。

【0055】

また、特別図柄が2R突確大当たり図柄で停止する場合、画像表示部104上に表示される演出図柄は、2R突確大当たりを示す所定の演出図柄(例えば「チャンス・チャンス・チャンス」といった文字図柄のゾロ目)で停止する。

【0056】

また、特別図柄が8R通常大当たり図柄で停止する場合、画像表示部104上に表示される演出図柄は、8R通常大当たりを示す青色の演出図柄(例えば「2・2・2」などの偶数図柄のゾロ目)で停止する。

【0057】

なお、特別図柄が16R確変大当たり図柄で停止した場合や8R確変大当たり図柄で停止した場合、停止した大当たりよりも利益度合いの低い大当たりを示す演出図柄(偶数図柄)を画像表示部104上に停止させ、その後(大当たり遊技移行前や大当たり遊技移行後)に、当選した大当たりを明示する昇格演出を行う場合もある。

【0058】

特別図柄表示部201の上部には、普通図柄が表示される普通図柄表示部202が配置されている。普通図柄表示部202は、遊技球がゲート108を通過することによって行われる普通図柄抽選を示すものであり、「」、「」、「x」を示す3つのLEDからなる。普通図柄抽選で当たりに当選した場合に、遊技機100は、所定期間、普通電動役物107を開状態とする。普通図柄の変動中は、3つのLEDが点灯および消灯を繰り返す。

【0059】

普通図柄の変動が停止すると、LEDの点灯態様によって、普通図柄抽選の抽選結果が表されるようになっている。例えば「」のLEDが点灯すれば普通図柄当たり(長開放当たり)となり、「」のLEDが点灯すれば普通図柄当たり(短開放当たり)となり、「x」のLEDが点灯すればハズレとなる。時短遊技状態においては、非時短遊技状態の場合に比べて普通図柄の変動時間が短くなるとともに、「」のLEDが点灯した場合であっても非時短遊技状態の場合に比べて開放時間が長くなるようにしている。

【0060】

普通図柄表示部202の左側には、特別図柄または普通図柄に対する保留情報の数(以下「保留情報数」という)を表示する保留表示部203が配置されている。保留表示部203は、第1特別図柄保留表示部203aと、第2特別図柄保留表示部203bと、普通

10

20

30

40

50

図柄保留表示部 203c とからなる。

【0061】

第1特別図柄保留表示部 203a は、特別図柄の変動中に第1始動口 105 へ入賞した遊技球を保留情報として表示する。第2特別図柄保留表示部 203b は、特別図柄の変動中に第2始動口 106 へ入賞した遊技球を保留情報として表示する。なお、記憶可能な特別図柄の保留情報数は、それぞれ予め定めた数（例えば「4」）を上限とする。

【0062】

普通図柄保留表示部 203c は、普通図柄の変動中にゲート 108 を通過した遊技球を保留情報として表示する。なお、記憶可能な普通図柄の保留情報数は、予め定めた数（例えば4）を上限とする。ラウンド表示部 204 は、大当たりで当選した場合の最大ラウンド数を表示するものである。

10

【0063】

例えば、2R突確大当たりで当選した場合には「2」を示すLEDが点灯し、8R確変大当たり、8R通常大当たり、RUSH確変大当たりで当選した場合には「8」を示すLEDが点灯する。16R確変大当たりで当選した場合には「16」を示すLEDが点灯する。右打ち表示部 205 は、右打ちによって遊技が行われる遊技状態（時短遊技状態および大当たり遊技状態）においてLEDが点灯し、遊技者に右打ちを促すものである。

【0064】

（遊技機の内部構成）

つぎに、図3を用いて、遊技機 100 の内部構成について説明する。図3は、遊技機の制御部の内部構成を示すブロック図である。図3に示すように、遊技機 100 の制御部 300 は、遊技の進行を制御する主制御部 301 と、賞球の払い出しを制御する賞球制御部 302 と、演出内容を制御する演出制御部 303 とを備える。以下にそれぞれの制御部について詳細に説明する。

20

【0065】

（1. 主制御部）

主制御部 301 は、CPU (Central Processing Unit) 311 と、ROM (Read Only Memory) 312 と、RAM (Random Access Memory) 313 と、不図示の入出力インターフェース (I/O) などを備えて構成される。CPU 311 は、遊技の進行に関する各種プログラムなどをROM 312 から読み出し、RAM 313 をワークエリアとして使用して、読み出したプログラムを実行する。

30

【0066】

また、主制御部 301 には、遊技球を検出する各種スイッチ（以下「SW」と称す）が接続されている。例えば、図3に示すように、主制御部 301 には、第1始動口 SW 314a と、第2始動口 SW 314b と、ゲート SW 315 と、上大入賞口 SW 316a と、下大入賞口 SW 316b と、普通入賞口 SW 317 とが接続されている。第1始動口 SW 314a は、第1始動口 105 へ入賞した遊技球を検出する。

【0067】

第2始動口 SW 314b は、第2始動口 106 へ入賞した遊技球を検出する。ゲート SW 315 は、ゲート 108 を通過した遊技球を検出する。上大入賞口 SW 316a は、上大入賞口 109a へ入賞した遊技球を検出する。下大入賞口 SW 316b は、下大入賞口 109b へ入賞した遊技球を検出する。普通入賞口 SW 317 は、普通入賞口 110 へ入賞した遊技球を検出する。

40

【0068】

各種 SW 314 ~ 317 は、遊技球を検出したか否かを示す検出信号を主制御部 301 へ入力する。主制御部 301 は、第1始動口 SW 314a および第2始動口 SW 314b から入力される検出信号に基づき、大当たり抽選を受けるための権利に相当する保留情報を記憶したり、保留情報を用いて大当たり抽選を行ったりする。主制御部 301 は、上大入賞口 SW 316a と、下大入賞口 SW 316b と、普通入賞口 SW 317 から入力され

50

る検出信号に基づき、賞球制御部 302 に対して賞球の払い出し指示を行ったりする。

【0069】

第1始動口 SW314a、第2始動口 SW314b、ゲート SW315、上大入賞口 SW316a、下大入賞口 SW316b としては、例えば、近接スイッチなどが用いられる。また、第1始動口 105 が遊技盤 101 上に複数設けられている場合、第1始動口 SW314a を第1始動口 105 の配置位置別に複数設けてもよい。また、普通入賞口 110 が遊技盤 101 上に複数設けられている場合も、普通入賞口 SW317 を普通入賞口 110 の配置位置別に複数個設けてもよい。

【0070】

また、主制御部 301 には、普通電動役物 107 や上大入賞口 109a や下大入賞口 109b などの電動役物を駆動させる各種ソレノイドが接続されている。例えば、図示のように、主制御部 301 には、普通電動役物 107 を開閉動作させる普通電動役物ソレノイド 318 と、上大入賞口 109a を開閉動作させる上大入賞口ソレノイド 319a と、下大入賞口 109b を開閉動作させる下大入賞口ソレノイド 319b とが接続されている。

10

【0071】

主制御部 301 は、普通図柄抽選の抽選結果に基づき普通電動役物ソレノイド 318 に電気信号を入力・遮断したり、大当たり抽選の抽選結果に基づき上大入賞口ソレノイド 319a または下大入賞口ソレノイド 319b に電気信号を入力・遮断したりする。普通電動役物ソレノイド 318 は、主制御部 301 から供給される電気信号に基づいて、普通電動役物 107 を開閉動作させる。上大入賞口ソレノイド 319a または下大入賞口ソレノイド 319b は、主制御部 301 から供給される電気信号に基づいて、それぞれ、上大入賞口 109a または下大入賞口 109b を開閉動作させたりする。

20

【0072】

また、主制御部 301 には第1特別図柄を表示する第1特別図柄表示部 201a と、第2特別図柄を表示する第2特別図柄表示部 201b と、普通図柄を表示する普通図柄表示部 202 と、記憶している保留情報の数を表示する保留表示部 203 などが接続される。

【0073】

主制御部 301 は、大当たり抽選の抽選結果に基づいて、第1特別図柄表示部 201a および第2特別図柄表示部 201b の表示制御を行う。また、主制御部 301 は、普通図柄抽選の抽選結果に基づいて、普通図柄表示部 202 の表示制御を行う。また、主制御部 301 は、保留情報数に基づいて、保留表示部 203 の表示内容を制御する。

30

【0074】

ここで、主制御部 301 の CPU 311 が実行するプログラムの一例および各プログラムを実行することにより RAM 313 に設定される情報の一例について説明する。なお、以下で説明するプログラムなどは、代表的なもののみを示しており、これらのほかに不図示のプログラムが多数記憶されている。また、RAM 313 には以下で説明する記憶領域のほか、不図示の記憶領域が多数設定されている。

【0075】

メイン処理プログラム 351 は、遊技機 100 への電力の供給にともない、主制御部 301 の CTC (タイマカウンタ) などの内蔵デバイスの初期設定を行わせて、設定内容を示す設定情報を設定記憶領域 371 に記憶させる。例えば、ここで、設定情報にはタイマ割込処理プログラム 352 を実行する周期などを示す情報が含まれる。

40

【0076】

また、メイン処理プログラム 351 は、遊技機 100 への電源の遮断を監視させ、電源が遮断された場合にはバックアップ情報を生成させて、このバックアップ情報をバックアップ記憶領域 372 に記憶させる。RAM 313 にはバックアップ電源 (不図示) により、遊技機 100 の電源が遮断されても一定期間 (例えば1日) 電源が供給されるようになっている。このため、RAM 313 は、遊技機 100 の電源が遮断されても一定期間、バックアップ記憶領域 372 に記憶されたバックアップ情報を保持できる。

【0077】

50

また、RAM 313には、FeRAM (Ferroelectric Random Access Memory) などの不揮発性のRAMや、フラッシュメモリなどの不揮発性メモリを採用してもよい。この場合、RAM 313は、バックアップ電源がなくともバックアップ記憶領域 372 に記憶されたバックアップ情報を保持できる。

【0078】

タイマ割込処理プログラム 352 は、乱数更新処理プログラム 353、スイッチ処理プログラム 354、図柄処理プログラム 360、電動役物制御処理プログラム 363、賞球処理プログラム 367、出力処理プログラム 368 などのサブプログラムを順次実行させる。

【0079】

タイマ割込処理プログラム 352 は、メイン処理プログラム 351 により設定記憶領域 371 に記憶された周期で、メイン処理プログラム 351 に対して割り込み実行される。乱数更新処理プログラム 353 は、当たり乱数、図柄乱数、変動パターン乱数など、主制御部 301 が管理する各種乱数取得用のカウンタのカウンタ値を更新させる。例えば、乱数更新処理プログラム 353 は、1 回実行される毎に、カウンタ記憶領域 373 に記憶された各乱数カウンタの各カウンタ値に「1」を加算させる。

【0080】

カウンタ記憶領域 373 には、当たり乱数カウンタ、図柄乱数カウンタ、変動パターン乱数カウンタ、普通図柄乱数カウンタなど、主制御部 301 が管理する乱数カウンタのカウンタ値が記憶されている。乱数更新処理プログラム 353 は、乱数更新処理プログラム 353 が実行される毎に各乱数カウンタのカウンタ値に「1」加算したものを新たなカウンタ値とするように、カウンタ記憶領域 373 を更新させる。

【0081】

また、乱数更新処理プログラム 353 は、各乱数カウンタのカウンタ値が所定値に達したときには、例えば「0」にカウンタ値を戻させ、再度同様のカウンタアップを行わせる。例えば、当たり乱数は「0 ~ 249」の範囲内でカウンタされるものとする。また、図柄乱数および変動パターン乱数は「0 ~ 99」の範囲内でカウンタされるものとする。

【0082】

また、乱数更新処理プログラム 353 は、さらに初期値乱数をカウンタさせてもよい。初期値乱数は、例えば当たり乱数のカウンタ値が最大値 (例えば 249 カウンタ) となった際に、当たり乱数カウンタをいずれの値に戻すかを決定するための乱数である。乱数更新処理プログラム 353 は、当たり乱数カウンタのカウンタ値が最大値となった際に、初期値乱数によって決定される値に当たり乱数カウンタのカウンタ値を設定する。

【0083】

スイッチ処理プログラム 354 は、始動口スイッチ処理プログラム 355、ゲートスイッチ処理プログラム 357、大入賞口スイッチ処理プログラム 358、普通入賞口スイッチ処理プログラム 359 などのサブプログラムを順次実行させる。

【0084】

始動口スイッチ処理プログラム 355 は、第1始動口 SW 314a により第1始動口 105 に入賞した遊技球が検出されたタイミングで、カウンタ記憶領域 373 の当たり乱数カウンタ、図柄乱数カウンタ、変動パターン乱数カウンタの各カウンタのカウンタ値を保留情報として取得させ、取得させた保留情報を RAM 313 の保留情報記憶領域 374 に記憶させる。

【0085】

また、始動口スイッチ処理プログラム 355 は、第2始動口 SW 314b により第2始動口 106 に入賞した遊技球が検出された際も同様に、カウンタ記憶領域 373 の当たり乱数カウンタ、図柄乱数カウンタ、変動パターン乱数カウンタの各カウンタのカウンタ値を保留情報として取得させ、取得された保留情報を RAM 313 の保留情報記憶領域 374 に記憶させる。

【0086】

10

20

30

40

50

ゲートスイッチ処理プログラム357は、ゲートSW315によりゲート108を通過した遊技球が検出されたタイミングで、カウンタ記憶領域373の普通図柄乱数カウンタのカウント値を普通図柄保留情報として取得させ、取得された普通図柄保留情報をRAM313の普通図柄保留情報記憶領域379に記憶させる。

【0087】

大入賞口スイッチ処理プログラム358は、上大入賞口SW316aまたは下大入賞口SW316bにより上大入賞口109aまたは下大入賞口109bに入賞した遊技球を検出させる。普通入賞口スイッチ処理プログラム359は、普通入賞口SW317により普通入賞口110に入賞した遊技球を検出させる。

【0088】

図柄処理プログラム360は、特別図柄処理プログラム361、普通図柄処理プログラム362を順次実行させる。特別図柄処理プログラム361は、保留情報記憶領域374に記憶されている保留情報を用いて、当たり判定、図柄判定、変動パターン判定を順次行わせ、これらの判定結果を判定結果記憶領域375に記憶させる。

【0089】

当たり判定では当たり判定テーブルAtが用いられ、図柄判定では図柄判定テーブルZtが用いられ、変動パターン判定では変動パターン判定テーブルHtが用いられる。そして、これらの判定結果に基づき、特別図柄表示部201に表示させた特別図柄の変動表示および停止表示を行わせる。

【0090】

普通図柄処理プログラム362は、普通図柄保留情報記憶領域379に記憶されている保留情報を用いて、普図当たり判定を行わせ、これらの判定結果を判定結果記憶領域375に記憶させる。そして、これらの判定結果に基づき、普通図柄表示部202に表示させた普通図柄の変動表示および停止表示を行わせる。

【0091】

電動役物制御処理プログラム363は、大入賞口処理プログラム364、普通電動役物処理プログラム366などのサブプログラムを順次実行させる。大入賞口処理プログラム364は、特別図柄処理プログラム361の処理結果などに基づき上大入賞口109aまたは下大入賞口109bを開閉動作させる。

【0092】

また、大入賞口処理プログラム364は、サブプログラムとして遊技状態設定処理プログラム365を実行させる。遊技状態設定処理プログラム365は、当選した大当たりに応じて高確率遊技フラグや時短遊技フラグなどの遊技フラグを遊技フラグ記憶領域376に設定させる。普通電動役物処理プログラム366は、普通図柄処理プログラム362の処理結果などに基づき普通電動役物107を開閉動作させる。

【0093】

賞球処理プログラム367は、第1始動口105、第2始動口106、上大入賞口109a、下大入賞口109bおよび普通入賞口110への入賞に対して、所定個数の賞球を払い出させるための払い出し指示(賞球コマンド)を、賞球情報記憶領域377に設定させる。

【0094】

出力処理プログラム368は、RAM313に設定された各記憶領域の記憶内容を示す情報などを主制御部301に接続された各制御部(例えば賞球制御部302、演出制御部303)に対して出力させる。

【0095】

また、上述した始動口スイッチ処理プログラム355は、サブプログラムとして事前判定処理プログラム356を実行する。事前判定処理プログラム356は、保留情報記憶領域374に記憶された各保留情報に対する、当たり判定、図柄判定、変動パターン判定を順次実行させ、これらの判定結果を事前判定情報記憶領域378に記憶させる。

【0096】

10

20

30

40

50

また、主制御部 301 は、盤用外部情報端子基板 391 が接続されており、RAM 313 に設定された各記憶領域の記憶内容を示す情報を外部（例えば遊技場のホールコンピュータ）に出力することができる。主制御部 301 は、例えば、主制御基板によりその機能を実現することができる。

【0097】

（2．賞球制御部）

賞球制御部 302 は、CPU 321 と、ROM 322 と、RAM 323 と、不図示の入出力インターフェース（I/O）などを備えて構成される。CPU 321 は、主制御部 301 からの払い出し指示（賞球コマンド）に基づき、賞球の払い出し制御に関する各種プログラムを ROM 322 から読み出し、RAM 323 をワークエリアとして使用して、読み出したプログラムを実行する。

10

【0098】

また、賞球制御部 302 には、遊技球を検出する各種 SW が接続されている。例えば、図 3 に示すように、賞球制御部 302 には、所定位置の遊技球を検出する定位置検出 SW 324 と、払い出した遊技球を検出する払出球検出 SW 325 と、枠体前面に設けられた打球供給皿内に遊技球があるかを検出する球有り検出 SW 326 と、打球供給皿が遊技球で満たされていることを検出する満タン検出 SW 327 とが接続されている。

【0099】

各種 SW 324 ~ 327 は、遊技球を検出したか否かを示す検出信号を賞球制御部 302 へ入力する。賞球制御部 302 は、主制御部 301 から出力された払い出し指示や、各種 SW 324 ~ 327 から入力される検出信号に基づき、賞球を払い出したり、賞球の払い出しをやめたりする。また、賞球制御部 302 は、各種 SW 324 ~ 327 から入力される検出信号を主制御部 301 へ出力してもよい。

20

【0100】

また、賞球制御部 302 には、発射部 328 や払出部 329 が接続される。賞球制御部 302 は、発射部 328 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 328 は、遊技のための遊技球を発射するものであり、遊技者による遊技操作を検出するセンサと、遊技球を発射させるソレノイドなどを備える。賞球制御部 302 は、発射部 328 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 101 の遊技領域 103 に遊技球を打ち出す。

30

【0101】

また、賞球制御部 302 は、払出部 329 に対して入賞時の賞球数を払い出す制御を行う。払出部 329 は、遊技球を貯留する不図示の貯留部から所定数を払い出すための払出駆動モータを備える。賞球制御部 302 は、この払出駆動モータを駆動させて、払出部 329 に対して各入賞口（第 1 始動口 105、第 2 始動口 106、上大入賞口 109a、下大入賞口 109b、普通入賞口 110）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う。

【0102】

また、賞球制御部 302 は、枠用外部情報端子基板 392 が接続されており、賞球制御部 302 が実行処理した各種情報を外部に出力する。例えば、賞球制御部 302 は、賞球制御基板によってその機能を実現する。

40

【0103】

（3．演出制御部）

つぎに、遊技機 100 の演出制御部 303 について説明する。

【0104】

（3 - 1．演出統括部）

まず、演出制御部 303 の内部構成について説明する。図 4 は、遊技機の演出制御部の内部構成を示すブロック図である。演出制御部 303 は、演出制御部 303 全体を統括する演出統括部 403a や、画像表示部 104 の表示制御やスピーカ 330 の音声出力制御

50

を行う画像・音声制御部403bのほか、ランプの点灯制御や可動役物の駆動制御を行うランプ制御部403cなどを備える。

【0105】

演出統括部403aは、CPU411と、ROM412と、RAM413と、不図示の入出力インターフェース(I/O)などを備えて構成される。CPU411は、遊技機100が行う演出の制御に関する各種プログラムをROM412から読み出し、RAM413をワークエリアとして使用して、読み出したプログラムを実行する。

【0106】

また、演出統括部403aには、遊技者からの操作を受け付ける演出ボタン118や十字キー119が接続されている。演出ボタン118や十字キー119は、遊技者により操作(例えば押下)されたキーに対応する制御信号を演出統括部403aへ入力する。演出統括部403aは、演出ボタン118や十字キー119から入力される制御信号に基づき、遊技者による操作を受け付けたことを示す操作コマンドをRAM413に設定する。

【0107】

ここで、演出統括部403aのCPU411が実行するプログラムの一例および各プログラムを実行することによりRAM413に設定される情報の一例について説明する。なお、以下で説明するプログラムは、代表的なもののみを示し、これらのほかにも不図示のプログラムが多数記憶されている。また、RAM413には、以下で説明する記憶領域のほか、不図示の記憶領域が多数設定されている。

【0108】

演出メイン処理プログラム451は、演出統括部403aへの電源の供給にともない、演出統括部403aのCTCなどの内蔵デバイスの初期設定を行わせて、設定内容を設定記憶領域471に記憶させる。

【0109】

演出タイマ割込処理プログラム452は、コマンド受信処理プログラム454、操作受付処理プログラム460、コマンド送信処理プログラム461を順次実行させる。演出タイマ割込処理プログラム452は、演出メイン処理プログラム451が実行されることにより、設定記憶領域471に記憶された所定の周期で、演出メイン処理プログラム451に対して割り込み実行される。

【0110】

演出乱数更新処理プログラム453は、予告遊技演出パターン乱数など、演出統括部403aが管理する各種乱数取得用のカウンタのカウント値を更新させる。例えば、演出乱数更新処理プログラム453は、1回実行される毎に、演出カウンタ記憶領域472に記憶された予告遊技演出パターン乱数カウンタのカウント値に「1」加算させる。また、演出乱数更新処理プログラム453は、予告遊技演出パターン乱数カウンタのカウント値が所定値に達したときには、例えば「0」にカウント値を戻させ、再度同様のカウントアップを行わせる。

【0111】

コマンド受信処理プログラム454は、例えば、主制御部301からの受信されたコマンド(例えば変動開始コマンド)に基づき、主制御部301の判定結果記憶領域375と、演出統括部403aの判定結果記憶領域473との記憶内容を同期させる。さらに、コマンド受信処理プログラム454は、主制御部301からの受信されたコマンド(例えば事前判定コマンド)に基づき、主制御部301の事前判定情報記憶領域378と、演出統括部403aの演出事前判定情報記憶領域474との記憶内容を同期させる。

【0112】

また、コマンド受信処理プログラム454は、判定結果記憶領域473や演出事前判定情報記憶領域474の記憶内容などに基づき、変動演出パターン選択処理プログラム455、演出事前判定処理プログラム457、保留表示演出処理プログラム458、当たり演出パターン選択処理プログラム459を実行させる。

【0113】

10

20

30

40

50

変動演出パターン選択処理プログラム455は、主制御部301などから受信されたコマンドに基づき、ROM412に記憶された変動演出パターンテーブルEtから変動演出パターンを選択させる。例えば、変動演出パターン選択処理プログラム455は、受信された変動開始コマンドに基づき更新された判定結果記憶領域473の変動パターンを示す情報に基づき、当該変動パターンに対応する変動演出パターンを選択させる。そして、選択させた変動演出パターンを示す情報を含む変動演出開始コマンドを送信コマンド記憶領域475に記憶させる。

【0114】

また、変動演出パターン選択処理プログラム455は、主制御部301から受信されたコマンドに基づき、ROM412に記憶された予告遊技演出パターンテーブルYtから予告遊技演出パターンを選択させる。予告遊技演出パターンは、変動演出にあわせて実行される、例えば、会話予告演出、ステップアップ演出、カットイン予告演出、キャラクター予告演出など、大当たりに対する信頼度が高いときほど高い段階に発展する演出内容を定義したものである。

10

【0115】

演出事前判定処理プログラム457は、主制御部301から事前判定コマンドを受信した場合に、当該事前判定コマンドを基に、大当たりであるか否かの解析を行わせるとともに、大当たりの場合には図柄や変動演出パターンなどの解析を行わせる。

【0116】

保留表示演出処理プログラム458は、演出事前判定情報記憶領域474に記憶されている事前判定情報（保留情報）に基づき、ROM412に記憶された保留表示演出用の各種テーブルを用いて、保留表示演出の実行の有無や保留表示演出の演出内容などを設定させる。保留表示演出については再度後述する。

20

【0117】

当たり演出パターン選択処理プログラム459は、主制御部301から受信されたコマンドに基づき、ROM412に記憶された当たり演出パターンテーブルXtから当選した当たりに対応する当たり演出パターンを選択させる。ここで、当たり演出パターンは、大当たり中に行う大当たり演出の演出内容を定義したものであり、16R確変大当たり、8R確変大当たり、RUSH確変大当たり、2R突確大当たり、8R通常大当たり毎にそれぞれ異なる。

30

【0118】

演出モード設定処理プログラム462は、主制御部301から受信されたコマンドに基づき、ROM412に記憶された演出モードテーブルMtから演出モードを設定する。演出モードには、通常遊技状態であることを明示する通常モードと、高確率時短遊技状態であることを明示する確変モードと、低確率時短遊技状態であることを明示する時短モードとがある。

【0119】

演出モード設定処理プログラム462は、主制御部301から受信された変動停止コマンドに基づいて更新された判定結果記憶領域473の図柄判定の判定結果を示す情報を用いて、当該図柄判定の判定結果に対応するモードフラグを設定させる。

40

【0120】

具体的には、演出モード設定処理プログラム462は、例えば確変モードにおいて変動停止コマンドを10000回受信することにより通常モードを示すモードフラグを設定させ、また、時短モードにおいて変動停止コマンドを30回受信することにより時短モードを終了させて通常モードを示すモードフラグを設定させる。そして、設定した演出モードを示す情報を含む変動演出終了コマンドを送信コマンド記憶領域475に記憶させる。

【0121】

操作受付処理プログラム460は、演出ボタン118や十字キー119からの入力信号を受け付けて、遊技者から操作があったことを示す操作コマンドを送信コマンド記憶領域475に記憶させる。コマンド送信処理プログラム461は、送信コマンド記憶領域47

50

5 に記憶されている各種コマンドを、画像・音声制御部 4 0 3 b や、ランプ制御部 4 0 3 c に送信させる。

【 0 1 2 2 】

(3 - 2 . 画像・音声制御部)

図 5 は、画像・音声制御部の内部構成を示すブロック図である。画像・音声制御部 4 0 3 b は、CPU 5 1 1 と、ROM 5 1 2 と、RAM 5 1 3 と、不図示の入出力インターフェース (I / O) などを備えて構成される。CPU 5 1 1 は、演出統括部 4 0 3 a により実行指示された演出を実現するための各種プログラムを ROM 5 1 2 から読み出し、RAM 5 1 3 をワークエリアとして使用して、読み出したプログラムを実行する。

【 0 1 2 3 】

ROM 5 1 2 には、演出用データ ED が記憶される。ここで、演出用データ ED は、背景画像・演出図柄画像・キャラクタ画像・保留画像・カットイン画像・会話画像などの画像データや、効果音・BGMなどの音声データなどからなる。

【 0 1 2 4 】

ここで、ROM 5 1 2 に記憶された各プログラムおよび各プログラムを実行することにより RAM 5 1 3 の各記憶領域に記憶される内容について説明する。なお、以下で説明するプログラムは、代表的なプログラムのみを示し、これらのほかにも不図示のプログラムが多数記憶されている。また、RAM 5 1 3 には、以下で説明する記憶領域のほか、不図示の記憶領域が多数設定されている。

【 0 1 2 5 】

画像・音声制御処理プログラム 5 3 1 は、画像表示部 1 0 4 の表示内容を表示させる表示制御処理プログラム 5 3 2、スピーカ 3 3 0 からの音声出力を制御させる音声出力制御処理プログラム 5 3 3 を順次実行させる。

【 0 1 2 6 】

表示制御処理プログラム 5 3 2 は、演出統括部 4 0 3 a により実行指示された演出に対応する画像データを演出用データ ED から読み込んで画像表示部 1 0 4 に表示させる画像の生成などを行わせ、表示させる画像を示す表示用データを VRAM (V i d e o R A M) 5 2 0 に格納させる。

【 0 1 2 7 】

VRAM 5 2 0 に格納された表示用データは、画像表示部 1 0 4 に対して出力されて、画像表示部 1 0 4 の表示画面上において重畳表示される。また、例えば、表示制御処理プログラム 5 3 2 は、表示画面上において、同一位置に背景画像と演出図柄が重なる場合などには、画像を階層構造に重ねたレイヤを設定する。例えば、下層のレイヤには背景画像を設定し、その上の階層に演出図柄を設定し、さらにその上の階層に予告画像を設定することにより、演出図柄を背景画像よりも手前に、また、予告画像を演出図柄より手前に、見えるように表示させる。

【 0 1 2 8 】

音声出力制御処理プログラム 5 3 3 は、演出統括部 4 0 3 a により実行指示された演出に対応する音声データを演出用データ ED から読み込んで、スピーカ 3 3 0 から出力させる音声の生成などを行わせ、出力させる音声を示す音声出力用データを RAM 5 1 3 に格納させる。RAM 5 1 3 に格納された音声出力用データは、スピーカ 3 3 0 に対して出力されて、この音声出力用データが表す音声所定のタイミングでスピーカ 3 3 0 から出力される。

【 0 1 2 9 】

(3 - 3 . ランプ制御部)

図 6 は、ランプ制御部の内部構成を示すブロック図である。ランプ制御部 4 0 3 c は、CPU 6 1 1 と、ROM 6 1 2 と、RAM 6 1 3 と、不図示の入出力インターフェース (I / O) などを備えて構成される。CPU 6 1 1 は、遊技機 1 0 0 が行う可動役物 1 3 0 の駆動制御や各種ランプの点灯制御に関するプログラムを ROM 6 1 2 から読み出し、RAM 6 1 3 をワークエリアとして使用して、読み出したプログラムを実行する。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 0 】

また、ROM 6 1 2 には、制御用データ S d が記憶される。制御用データ S d は、各可動役物 1 3 0 a ~ 1 3 0 d を駆動制御するための駆動制御データ K と、ランプを点灯制御するための点灯制御データ T とを有している。

【 0 1 3 1 】

また、ランプ制御部 4 0 3 c には、各可動役物 1 3 0 a ~ 1 3 0 d の位置検出を行うための役物センサ 6 0 1 が接続されている。役物センサ 6 0 1 は、可動役物 1 3 0 a ~ 1 3 0 d が基準位置にあるときに検出信号をランプ制御部 4 0 3 c へ入力する。ランプ制御部 4 0 3 c は、役物センサ 6 0 1 の検出信号に基づき、可動役物 1 3 0 a ~ 1 3 0 d を基準位置へ復帰させたりする。

10

【 0 1 3 2 】

ここで、ランプ制御部 4 0 3 c の CPU 6 1 1 が実行するプログラムの一例および各プログラムを実行することにより RAM 6 1 3 に設定される情報の一例について説明する。以下で説明するプログラムは、代表的なもののみを示し、これらのほかにも不図示のプログラムが多数記憶されている。

【 0 1 3 3 】

ランプ制御処理プログラム 6 3 1 は、可動役物制御処理プログラム 6 3 2、点灯制御処理プログラム 6 3 3 を順次実行させる。可動役物制御処理プログラム 6 3 2 は、演出統括部 4 0 3 a から受信したコマンドに対応する駆動制御データ K を、各可動役物 1 3 0 a ~ 1 3 0 d が備える各駆動モータ 6 0 2 へ出力する。

20

【 0 1 3 4 】

点灯制御処理プログラム 6 3 3 は、演出統括部 4 0 3 a から受信したコマンドに対応する点灯制御データ T を、演出ライト部 1 1 5 の各ランプ（の発光制御回路）、盤ランプ 4 0 1 の各ランプ（の発光制御回路）、可動役物 1 3 0 a ~ 1 3 0 d が備えるランプ（の発光制御回路）に入力させたりする。

【 0 1 3 5 】

本実施の形態では、演出制御部 3 0 3 は、演出統括部 4 0 3 a と、ランプ制御部 4 0 3 c と、画像・音声制御部 4 0 3 b とがそれぞれ異なる基板機能として設けられるが、これらは同じプリント基板上に組み込んで構成してもよい。ただし、同じプリント基板上に組み込まれた場合であってもそれぞれの機能は独立しているものとする。

30

【 0 1 3 6 】

（本実施の形態の遊技機による演出例）

つぎに、遊技機 1 0 0 による演出例について説明する。図 7 - 1 は、本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図（その 1）である。図 7 - 1 に示すように、遊技機 1 0 0 は画像表示部 1 0 4 に複数の演出図柄を表示する。図 7 - 1 に示す例では、遊技機 1 0 0 は画像表示部 1 0 4 に左演出図柄 E z 1 と中演出図柄 E z 2 と右演出図柄 E z 3 とを表示している。以下、本実施の形態において、左演出図柄 E z 1 と中演出図柄 E z 2 と右演出図柄 E z 3 とを合わせたものを「演出図柄 E z 1 ~ E z 3」と略す。

【 0 1 3 7 】

（演出図柄について）

40

演出図柄 E z 1 ~ E z 3 は大当たり抽選の抽選結果を示すための識別符号を有する。なお、本実施の形態では図示および詳細な説明は省略するが、演出図柄 E z 1 ~ E z 3 は識別符号を装飾する装飾画像（例えば識別符号の種別毎に異なるキャラクタ画像）を有してもよい。識別符号は、例えば、数字、漢字、ひらがな、カタカナ、アルファベットなどの文字とされる。

【 0 1 3 8 】

本実施の形態では一例として、演出図柄 E z 1 ~ E z 3 は「 1 」 ~ 「 9 」のいずれかの数字、および「 L u c k y 」・「 チャンス」といった所定文字列を表すことができ、これらの文字が識別符号として機能する。遊技機 1 0 0 は、演出図柄 E z 1 ~ E z 3 のそれぞれが表す文字の組み合わせにより大当たり抽選の抽選結果を示す。

50

【0139】

例えば、遊技機100は、大当たりで当選したことを示す場合、演出図柄Ez1～Ez3を変動表示した後に特定の組み合わせとなるように停止表示する。ここで、大当たりを示す特定の組み合わせとしては、演出図柄Ez1～Ez3が同一文字を表す組み合わせ（いわゆる「ゾロ目」。例えば「1・1・1」）を例示することができる。勿論、大当たりを示す特定の組み合わせは、ゾロ目に限らず、演出図柄Ez1～Ez3が連続した数字を表す組み合わせ（例えば「1・2・3」）、演出図柄Ez1～Ez3が語呂合わせを表す組み合わせ（例えば「6（ム）・3（サ）・4（シ）」）などを採用してもよい。

【0140】

一方、遊技機100は、大当たりで落選した場合（いわゆる「ハズレ」の場合）、演出図柄Ez1～Ez3を変動表示した後に大当たりを示す組み合わせとは異なるハズレを示す組み合わせで停止表示する。ここで、ハズレを示す組み合わせとしては、演出図柄Ez1～Ez3がそれぞれ異なる文字を示す組み合わせ（いわゆる「バラケ目」。例えば「3・1・2」）、左演出図柄Ez1と右演出図柄Ez3とが同一文字を表し且つ中演出図柄Ez2が当該文字と異なる文字を示す組み合わせ（いわゆる「リーチハズレ目」。例えば「1・2・1」）などを例示することができる。

【0141】

本実施の形態では一例として、遊技機100は、16R確変大当たりで当選したことを示す場合、演出図柄Ez1～Ez3が特定の奇数の数字のゾロ目となるように停止表示する（例えば「7・7・7」のゾロ目）。遊技機100は、8R確変大当たりで当選したことを示す場合、演出図柄Ez1～Ez3が16R確変大当たりによる特定の奇数以外の奇数の数字のゾロ目となるように停止表示する（例えば「7・7・7」を除く「1・1・1」や「3・3・3」などの奇数図柄のゾロ目）。

【0142】

また、遊技機100は、RUSH確変大当たりで当選したことを示す場合、演出図柄Ez1～Ez3が「L u c k y ・ L u c k y ・ L u c k y」のゾロ目となるように停止表示する。遊技機100は、2R確変大当たりで当選したことを示す場合、演出図柄Ez1～Ez3が「チャンス・チャンス・チャンス」のゾロ目となるように停止表示する。そして、遊技機100は、8R通常大当たりで当選したことを示す場合、演出図柄Ez1～Ez3が偶数の数字のゾロ目となるように停止表示する（例えば「2・2・2」や「4・4・4」のゾロ目）。したがって、遊技機100は、停止表示した演出図柄Ez1～Ez3により大当たりへの当落および大当たりの種別を遊技者に示唆することができる。

【0143】

さらに、遊技機100は、演出図柄Ez1～Ez3を、実際に当選した大当たりとは異なる大当たり（例えば実際に当選した大当たりよりも有利度合いが低い大当たり）を示す組み合わせで停止表示した後に、実際に当選した大当たりを示す組み合わせで停止表示する昇格演出を行うようにしてもよい。例えば、昇格演出において、遊技機100は、8R確変大当たりで当選したことを示すゾロ目で演出図柄Ez1～Ez3を一旦停止表示した後に、これらを再変動表示した後に16R確変大当たりで当選したことを示すゾロ目で停止表示する。

【0144】

また、基本的に、遊技機100は、特別図柄を1回変動表示してから停止表示するまでの間に演出図柄Ez1～Ez3を1回変動表示してから停止表示するが、特定演出を行った場合には特別図柄を1回変動表示してから停止表示するまでの間に演出図柄Ez1～Ez3を変動表示と停止表示とを複数回行う。この特定演出は、いわゆる「擬似連演出」とすることができる。

【0145】

例えば、擬似連演出では、遊技機100は演出図柄Ez1～Ez3を変動表示してから大当たり抽選の抽選結果を示す組み合わせで停止表示するまでの間に、所定回数だけ演出図柄Ez1～Ez3の停止表示（仮停止表示）および再変動表示を行う。擬似連演出にお

10

20

30

40

50

ける停止表示（仮停止表示）および再変動表示の実行回数（繰り返し回数）は、その回数が多いほどに当該擬似連演出による大当たりへの信頼度が高まるように設定される。

【0146】

（保留表示について）

また、図7-1に示すように、遊技機100は画像表示部104に保留情報数を示す保留表示を表示する。ここで、保留表示は第1保留情報数を示す第1保留表示H1と、第2保留情報数を示す第2保留表示H2とからなる。ここで、第1保留情報数は、第1始動口105に遊技球が入賞することにより取得され、且つ、当該取得時から現在に至るまで大当たり抽選に用いられていない保留情報の数である。また、第2保留情報数は、第2始動口106に遊技球が入賞することにより取得され、且つ、当該取得時から現在に至るまで大当たり抽選に用いられていない保留情報の数である。

10

【0147】

例えば、図7-1に示すように、第1保留表示H1は画像表示部104の表示画面の第1保留表示領域710に表示される。一方、第2保留表示H2は画像表示部104の表示画面の第2保留表示領域720（第1保留表示領域710とは異なる表示領域）に表示される。第1保留表示H1は第1保留情報数と同数の保留アイコンIによって構成され、第2保留表示H2は第2保留情報数と同数の保留アイコンIによって構成される。

【0148】

より具体的には、第1保留表示領域710は区画711～714の4つに区画され、第2保留表示領域720は区画721～724の4つに区画される。遊技機100は、区画711～714、721～724内に保留アイコンIを表示することができる。図7-1に示す例では、遊技機100は、第1保留表示領域710の区画711と区画712とに保留アイコンIを表示している。また、遊技機100は第2保留表示領域720においては、いずれの区画721～724にも保留アイコンIを表示していない。このため、図7-1に示す例で、遊技機100は、第1保留情報数が「2」であり、第2保留情報数が「0」であることを示している。

20

【0149】

また、第1保留表示H1に着目すると、遊技機100は、第1始動口105に遊技球が入賞することにより取得され、且つ、当該取得時から現在に至るまで大当たり抽選に用いられていない保留情報のうち、最も早く取得された保留情報に対応する保留アイコンIを区画711に表示する。遊技機100は、第1始動口105に遊技球が入賞することにより取得され、且つ、当該取得時から現在に至るまで大当たり抽選に用いられていない保留情報のうち、2番目に早く取得された保留情報に対応する保留アイコンIを区画712に表示する。

30

【0150】

遊技機100は、第1始動口105に遊技球が入賞することにより取得され、且つ、当該取得時から現在に至るまで大当たり抽選に用いられていない保留情報のうち、3番目に早く取得された保留情報に対応する保留アイコンIを区画713に表示する。遊技機100は、第1始動口105に遊技球が入賞することにより取得され、且つ、当該取得時から現在に至るまで大当たり抽選に用いられていない保留情報のうち、最も遅く取得された保留情報に対応する保留アイコンIを区画714に表示する。

40

【0151】

第2保留表示H2についても同様に、遊技機100は、第2始動口106に遊技球が入賞することにより取得され、且つ、当該取得時から現在に至るまで大当たり抽選に用いられていない保留情報のうち、最も早く取得された保留情報に対応する保留アイコンIを区画721に表示する。遊技機100は、第2始動口106に遊技球が入賞することにより取得され、且つ、当該取得時から現在に至るまで大当たり抽選に用いられていない保留情報のうち、2番目に早く取得された保留情報に対応する保留アイコンIを区画722に表示する。

【0152】

50

遊技機 100 は、第 2 始動口 106 に遊技球が入賞することにより取得され、且つ、当該取得時から現在に至るまで大当たり抽選に用いられていない保留情報のうち、3 番目に早く取得された保留情報に対応する保留アイコン I を区画 723 に表示する。遊技機 100 は、第 2 始動口 106 に遊技球が入賞することにより取得され、且つ、当該取得時から現在に至るまで大当たり抽選に用いられていない保留情報のうち、最も遅く取得された保留情報に対応する保留アイコン I を区画 724 に表示する。

【0153】

遊技機 100 は大当たり抽選を行うことにより第 1 保留情報数や第 2 保留情報数が減少すると、第 1 保留表示 H1 や第 2 保留表示 H2 における各保留アイコン I の表示位置を変更する。具体的に、遊技機 100 は、大当たり抽選を行うことにより第 1 保留情報数が「1」減少した場合、当該大当たり抽選前に区画 712 ~ 714 に表示していた保留アイコン I を一つ番号の若い区画に移動させて表示する。また、遊技機 100 は、大当たり抽選を行うことにより第 2 保留情報数が「1」減少した場合、当該大当たり抽選前に区画 722 ~ 724 に表示していた保留アイコン I を一つ番号の若い区画に移動させて表示する。

10

【0154】

図 7 - 2 は、本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図（その 2）である。例えば、図 7 - 2 には図 7 - 1 に示した状態直後の画像表示部 104 の表示例を示している。

【0155】

図 7 - 2 に示すように、遊技機 100 は、第 1 始動口 105 に遊技球が入賞することにより取得された保留情報を用いて大当たり抽選を行うと、演出図柄 E z 1 ~ E z 3 の変動表示を開始する。なお、本実施の形態において、各図中の下白抜き矢印はそれぞれ対応する演出図柄 E z 1 ~ E z 3 が変動表示されていることを表している。この大当たり抽選によって、第 1 保留情報数は「1」減少することになる。

20

【0156】

このため、遊技機 100 はこの大当たり抽選前に区画 712 ~ 714 に表示していた保留アイコン I を一つ番号の若い区画に移動させて表示する。図 7 - 2 に示す例では、遊技機 100 は区画 712 に表示していた保留アイコン I を区画 711 に移動させて表示している（図 7 - 2 中符号 701 の矢印参照）。また、遊技機 100 は第 1 始動口 105 に遊技球が入賞することにより取得された保留情報を用いて大当たり抽選を行うと、当該大当たり抽選前に区画 711 に表示していた保留アイコン I を変動中保留表示領域 730（第 1 保留表示領域 710 および第 2 保留表示領域 720 とは異なる表示領域）に移動させて表示する（図 7 - 2 中符号 702 の矢印参照）。

30

【0157】

ここでは第 1 保留表示 H1 についてのみ図示して説明したが、第 2 保留表示についても同様である。すなわち、遊技機 100 は、第 2 始動口 106 に遊技球が入賞することにより取得された保留情報を用いて大当たり抽選を行うと、この大当たり抽選前に区画 722 ~ 724 に表示していた保留アイコン I を一つ番号の若い区画に移動させて表示する。そして、遊技機 100 は第 2 始動口 106 に遊技球が入賞することにより取得された保留情報を用いて大当たり抽選を行うと、当該大当たり抽選前に区画 721 に表示していた保留アイコン I を変動中保留表示領域 730 に移動させて表示する。

40

【0158】

（保留アイコンの表示態様について）

ここで、遊技機 100 による保留アイコン I の表示態様について説明する。図 8 は、本実施の形態の保留アイコンの表示態様の一例を示す説明図である。図 8 に示すように、本実施の形態において、遊技機 100 は、通常表示態様と、第 1 特殊表示態様と、第 2 特殊表示態様とのいずれかの表示態様で保留アイコン I を表示することができる。

【0159】

具体的に、例えば、本実施の形態において、通常表示態様は「白色円形」の画像となっている。第 1 特殊表示態様は「手も帽子も設けられていない雪だるま（以下単に「雪だる

50

ま」という)」、「手が設けられた雪だるま」、「手と帽子が設けられた雪だるま」の画像となっている。また、第2特殊表示態様は、例えば、第1特殊表示態様と形状または色彩の少なくともいずれか一方が共通した表示態様となっており、本実施の形態の場合は第1特殊表示態様の「雪だるま」の色違い(すなわち「雪だるま」と形状が共通)の画像としている。

【0160】

例えば、遊技機100は保留情報を取得した際に、当該保留情報を用いて大当たり抽選を行った場合の大当たり抽選結果や当該大当たり抽選結果を示す際の特別図柄の変動時間を事前判定する(図13参照)。そして、遊技機100はこの事前判定結果に基づいて、当該事前判定結果が得られた保留情報に対応する保留アイコンIの表示態様を決定する。

10

【0161】

例えば、本実施の形態において、遊技機100は大当たりへの信頼度が「手と帽子が設けられた雪だるま」>「手が設けられた雪だるま」>「雪だるま」>「白色円形」となるように事前判定結果に基づき保留アイコンIの表示態様を決定する(図31参照)。遊技機100による保留アイコンIの表示態様の決定の詳細については再度後述する。

【0162】

また、遊技機100は第1保留表示H1および第2保留表示H2のいずれかの保留アイコンIを第1特殊表示態様により表示する場合、当該第1特殊表示態様で表示する保留アイコンI以外の他の保留アイコンIを第2特殊表示態様に変更する。前述したように、本実施の形態において、第2特殊表示態様は「「雪だるま」の色違い」の画像となっており、遊技機100は第1特殊表示態様の保留アイコンIを表示した場合に他の保留アイコンIを第2特殊表示態様とすることにより、保留表示全体で一体感のある演出を行うことができるようになっている。

20

【0163】

(特殊表示態様の保留アイコンの表示タイミング-その1)

つぎに、遊技機100による特殊表示態様の保留アイコンIの表示タイミングについて説明する。まず、特殊表示態様の保留アイコンの表示タイミング-その1について説明する。図7-3は、本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図(その3)である。例えば、図7-3には図7-2に示した状態直後の画像表示部104の表示例を示している。

30

【0164】

遊技機100は、図7-2において開始した演出図柄Ez1~Ez3の変動表示中に第1始動口105に遊技球が入賞することにより新たに保留情報を取得した。これにより、第1保留情報数は「1」増加することになる。この第1保留情報数の増加に伴って、遊技機100は第1保留表示領域710の区画712に新たに取得した保留情報に対応する保留アイコンIを表示することになる。

【0165】

例えば、遊技機100は新たに取得した保留情報の事前判定結果に基づいて、当該保留情報に対応する保留アイコンIの表示態様を第1特殊表示態様の「手が設けられた雪だるま」に決定した。この場合、遊技機100は図7-3に示すように区画712に「手が設けられた雪だるま」の保留アイコンIを表示する。

40

【0166】

そして、この「手が設けられた雪だるま」の保留アイコンIの表示に伴って、遊技機100は区画711の保留アイコンIの表示態様を第2特殊表示態様に変更する。さらに、遊技機100は「手が設けられた雪だるま」の保留アイコンIの表示に伴って、変動中保留表示領域730の保留アイコンIの表示態様も第2特殊表示態様に変更する。

【0167】

また、遊技機100は第1特殊表示態様の保留アイコンIを表示しているときに第1始動口105や第2始動口106に遊技球が入賞することにより新たな保留情報を取得すると、当該保留情報に対応する保留アイコンIも第2特殊表示態様で表示する。

50

【 0 1 6 8 】

図 7 - 4 は、本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図（その 4）である。例えば、図 7 - 4 には図 7 - 3 に示した状態直後の画像表示部 1 0 4 の表示例を示している。

【 0 1 6 9 】

遊技機 1 0 0 は、図 7 - 3 に示した状態直後に（図 7 - 2 において開始した演出図柄 E z 1 ~ E z 3 の変動表示中に）第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入賞することにより新たに保留情報を取得した。これにより、第 1 保留情報数は「 1 」増加することになる。この第 1 保留情報数の増加に伴って、遊技機 1 0 0 は第 1 保留表示領域 7 1 0 の区画 7 1 3 に新たに取得した保留情報に対応する保留アイコン I を表示することになる。

10

【 0 1 7 0 】

このとき、遊技機 1 0 0 は、区画 7 1 2 に第 1 特殊表示態様である「手が設けられた雪だるま」の保留アイコン I を表示しているため、図 7 - 4 に示すように区画 7 1 3 には第 2 特殊表示態様の保留アイコン I を表示する。

【 0 1 7 1 】

（特殊表示態様の保留アイコンの表示タイミング - その 2）

つぎに、特殊表示態様の保留アイコンの表示タイミング - その 2 について説明する。図 7 - 5 は、本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図（その 5）である。例えば、図 7 - 5 には図 7 - 2 に示した状態直後の画像表示部 1 0 4 の表示例を示している。

20

【 0 1 7 2 】

遊技機 1 0 0 は、図 7 - 2 において開始した演出図柄 E z 1 ~ E z 3 の変動表示中に第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入賞することにより新たに保留情報を取得した。これにより、第 1 保留情報数は「 1 」増加することになる。この第 1 保留情報数の増加に伴って、遊技機 1 0 0 は第 1 保留表示領域 7 1 0 の区画 7 1 2 に新たに取得した保留情報に対応する保留アイコン I を表示することになる。

【 0 1 7 3 】

例えば、遊技機 1 0 0 は新たに取得した保留情報の事前判定結果に基づいて、当該保留情報に対応する保留アイコン I の表示態様を第 1 特殊表示態様の「手が設けられた雪だるま」に決定した。しかし、図 7 - 5 で示す例では図 7 - 3 で示した例とは異なり、遊技機 1 0 0 は区画 7 1 2 にまずは通常表示態様の保留アイコン I を表示する。また、この場合、遊技機 1 0 0 は図 7 - 3 で示した例では第 2 特殊表示態様に変更した区画 7 1 1 や変動中保留表示領域 7 3 0 の保留アイコン I については通常表示態様を維持する。

30

【 0 1 7 4 】

図 7 - 6 は、本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図（その 6）である。例えば、図 7 - 6 には図 7 - 5 に示した状態から、1 回の大当たり抽選（図 7 - 5 において区画 7 1 1 に表示されていた保留アイコン I に対応する保留情報を用いた大当たり抽選）が行われた後の状態を示している。

【 0 1 7 5 】

遊技機 1 0 0 は、第 1 始動口 1 0 5 に遊技球が入賞することにより取得された保留情報を用いて大当たり抽選を行うと、演出図柄 E z 1 ~ E z 3 の変動表示を開始する。また、この大当たり抽選により、第 1 保留情報数は「 1 」減少することになる。したがって、遊技機 1 0 0 は図 7 - 5 において区画 7 1 2 に表示していた保留アイコン I を一つ番号の若い区画 7 1 1 に移動させて表示することになる。この移動の際に、遊技機 1 0 0 は、当該保留アイコン I の表示態様を通常表示態様から第 1 特殊表示態様に変更する（図 7 - 6 中符号 7 0 3 の矢印参照）。

40

【 0 1 7 6 】

したがって、この場合、図 7 - 6 に示すように区画 7 1 1 には第 1 特殊表示態様の「手が設けられた雪だるま」の保留アイコン I が表示されることになる。そして、この「手が設けられた雪だるま」の保留アイコン I の表示に伴って、変動中保留表示領域 7 3 0 の保

50

留アイコン I の表示態様は第 2 特殊表示態様に変更される。

【 0 1 7 7 】

(特殊表示態様の保留アイコンの表示タイミング - その 3)

つぎに、特殊表示態様の保留アイコンの表示タイミング - その 3 について説明する。図 7 - 7 は、本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図 (その 7) である。図 7 - 7 には、保留アイコン I を変動中保留表示領域 7 3 0 に移動させて表示する際に当該保留アイコン I を第 1 特殊表示態様へ変更する場合の例を示している。

【 0 1 7 8 】

この場合、遊技機 1 0 0 は、図 7 - 7 に示す状態となる前に区画 7 1 1 に表示していた保留アイコン I に対応する保留情報を用いて大当たり抽選を行うと、演出図柄 E z 1 ~ E z 3 の変動表示を開始し、当該保留情報に対応する保留アイコン I を変動中保留表示領域 7 3 0 に移動させて表示する。この移動の際に、遊技機 1 0 0 は、当該保留アイコン I の表示態様を通常表示態様から第 1 特殊表示態様に変更する (図 7 - 7 中符号 7 0 4 の矢印参照)。また、この際に、遊技機 1 0 0 は、画像表示部 1 0 4 に表示中の他の保留アイコン I があればこの保留アイコン I を第 2 特殊表示態様に変更する。

10

【 0 1 7 9 】

(特殊表示態様の保留アイコンの表示タイミング - その 4)

つぎに、特殊表示態様の保留アイコンの表示タイミング - その 4 について説明する。図 7 - 8 は、本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図 (その 8) である。図 7 - 8 には、演出図柄 E z 1 ~ E z 3 の変動表示中の所定のタイミングで変動中保留表示領域 7 3 0 に表示させた通常表示態様の保留アイコン I を第 1 特殊表示態様へ変更する場合の例を示している。

20

【 0 1 8 0 】

この場合、遊技機 1 0 0 は、第 1 特殊表示態様で表示すると決定した保留アイコン I に対応する保留情報を用いて大当たり抽選を行うと、演出図柄 E z 1 ~ E z 3 の変動表示を開始し、当該保留情報に対応する保留アイコン I を変動中保留表示領域 7 3 0 に移動させて表示する (図 7 - 8 (イ) 中符号 7 0 5 の矢印参照)。また、この際に、遊技機 1 0 0 は、画像表示部 1 0 4 に表示中の他の保留アイコン I があればこの保留アイコン I を第 2 特殊表示態様に変更する。

【 0 1 8 1 】

そして、図 7 - 8 (イ) に示した状態後、遊技機 1 0 0 は演出図柄 E z 1 ~ E z 3 の変動表示中の所定のタイミングで変動中保留表示領域 7 3 0 に表示させた保留アイコン I の表示態様を第 1 特殊表示態様に変更する (図 7 - 8 (ロ))。例えば、ここで、第 1 特殊表示態様に変更するタイミングとしてはいわゆる「チャンス目」を仮停止表示させたタイミングとすることができる。

30

【 0 1 8 2 】

ここでチャンス目は任意の出目としてよいが、本実施の形態においては、図 7 - 8 (ロ) に示すように演出図柄 E z 1 ~ E z 3 がバラケ目で仮停止表示され、且つ、中演出図柄 E z 2 上に「クリスマスチャンス」と描かれたチャンス図柄 C z が重層表示された出目としている。例えば、このチャンス図柄 C z は通常時には非表示とされているが、演出上の必要に応じて (例えば擬似連演出の実行時などに) 画像表示部 1 0 4 の表示画面上に現れる。なお、ここでの図示は省略するが、遊技機 1 0 0 は演出図柄 E z 1 ~ E z 3 をチャンス目で仮停止表示させた後には再変動表示を行い、そして大当たり抽選結果を示すように停止表示させる。

40

【 0 1 8 3 】

以上に説明したように、遊技機 1 0 0 による遊技においては、遊技者からすると、保留アイコン I の表示が開始された際、大当たり抽選が行われて保留アイコン I の表示位置が変化される際、大当たり抽選が行われて当該大当たり抽選の抽選結果を示す図柄変動が行われている際といった様々なタイミングにおいて特殊表示態様の保留アイコン I が表示されることを期待することができる。

50

【0184】

したがって、遊技機100による遊技においては、遊技者からすると、或る保留アイコンIが表示されたときの表示態様が特殊表示態様でなくても、その後、当該保留アイコンIの表示位置が変化するタイミングにおいて特殊表示態様に変化されることを期待することができる。さらには、当該保留アイコンIの表示位置が変化するタイミングで特殊表示態様に変化されなくても、当該保留アイコンIに対応する大当たり抽選が行われて当該大当たり抽選の抽選結果を示す図柄変動で特殊表示態様に変化されることを期待することができる。したがって、遊技機100は、遊技者の期待感を長期にわたって維持することができ、遊技機100における遊技の興趣性を高めることができるようになっている。

【0185】

10

(特殊表示態様の保留アイコンを表示した場合に遊技機が行う演出)

つぎに、特殊表示態様の保留アイコンIを表示した場合に遊技機100が行う演出について説明する。図7-9は、本実施の形態の遊技機による画像表示部の表示例を示す説明図(その9)である。

【0186】

図7-9(八)には、遊技機100が第1特殊表示態様で表示した保留アイコンIに対応する保留情報により大当たり抽選を行い、当該大当たり抽選結果を示すための演出図柄Ez1~Ez3の変動表示を開始した際の画像表示部104の表示例を示している。このとき、遊技機100は、変動中保留表示領域730には第1特殊表示態様「手が設けられた雪だるま」の保留アイコンI1を表示しており、第1保留表示H1の区画711には第2特殊表示態様の保留アイコンI2を表示しているものとする。

20

【0187】

第1特殊表示態様で表示した保留アイコンI1に対応する保留情報による大当たり抽選の大当たり抽選結果を示すための演出図柄Ez1~Ez3の変動表示中には、遊技機100は、例えば前述の擬似連演出を行う。この擬似連演出では、いわゆる「チャンス目」で演出図柄Ez1~Ez3が仮停止表示される演出を行う。すなわち、遊技機100は、擬似連演出において演出図柄Ez1~Ez3のチャンス目での仮停止表示および再変動表示を所定回数繰り返した後に、大当たり抽選結果を示すように演出図柄Ez1~Ez3を停止表示する。

【0188】

30

また、遊技機100は、擬似連演出において1回目のチャンス目を仮停止表示させる際に、図7-9(二)に示すように変動中保留表示領域730に表示された保留アイコンI1と、第1保留表示H1(図示の例では区画711)に表示された保留アイコンI2が連動する演出を行う。図7-9(二)では、変動中保留表示領域730に表示された保留アイコンI1と、第1保留表示H1に表示された保留アイコンI2とが、共に「クリスマスがもうすぐやって来る～」と歌っているように遊技者に見せる演出が行われている。この演出はチャンス目が仮停止表示される可能性を予告する演出であるため、当該演出の開始タイミングはチャンス目が実際に仮停止表示されるタイミングよりも前のタイミングで開始されることが好ましい。

【0189】

40

図7-9(二)に示した状態後、つづいて、遊技機100は図7-9(ホ)に示すように演出図柄Ez1~Ez3の再変動表示を開始する。そして、遊技機100は擬似連演出において1回目のチャンス目を仮停止表示させると、図7-9(ホ)に示すように第2特殊表示態様で表示させていた保留アイコンI2については通常表示態様に変更する。なお、第1特殊表示態様で表示させていた保留アイコンI1については第1特殊表示態様を維持する。

【0190】

すなわち、遊技機100は、チャンス目が仮停止表示している際に変動中保留表示領域730に表示された第1特殊表示態様の保留アイコンI1と、第1保留表示H1に表示された第2特殊表示態様の保留アイコンI2が連動する演出を行うと、図7-9(ホ)に示

50

すように第2特殊表示態様で表示させていた保留アイコンI2についてはその役割を果たしたとして通常表示態様に戻す。一方、変動中保留表示領域730に表示された第1特殊表示態様の保留アイコンI1については、今回の図柄変動に対する信頼度を遊技者に示唆するために第1特殊表示態様での表示を維持する。

【0191】

以上に説明したように、遊技機100は、所定条件を満たす保留情報が記憶された場合に、当該保留情報に対応する保留アイコンIを特殊表示態様で画像表示部104に表示するとともに、当該保留アイコンI以外の他の保留アイコンIも特殊表示態様で表示するようにした。なお、以下、このように特殊表示態様の保留アイコンIを表示する演出を「保留表示演出」という。すなわち、遊技機100は、所定条件を満たす保留情報に対応する保留アイコンIのみでなく、保留表示全体を用いた保留表示演出を行う。これにより、遊技機100は、単一の保留アイコンIを用いた保留表示演出を行う場合に比べて、大々的でインパクトのある保留表示演出を行うことができ、当該保留表示演出により遊技者に驚きや喜びを与えることができる。

10

【0192】

また、遊技機100は、大当たり抽選に用いられた保留情報に対応する保留アイコンIを画像表示部104に特殊表示態様で表示した場合に、当該保留アイコンI以外の他の保留アイコンIも特殊表示態様で表示するようにした。すなわち、遊技機100は、大当たり抽選に用いられた保留情報に対応する保留アイコンIのみでなく、保留表示全体を用いた保留表示演出を行う。これにより、遊技機100は、単一の保留アイコンIを用いた保留表示演出を行う場合に比べて、大々的でインパクトのある保留表示演出を行うことができ、当該保留表示演出により遊技者に驚きや喜びを与えることができる。

20

【0193】

(遊技機の機能的構成について)

つぎに、遊技機100の機能的構成について説明する。図9は、本実施の形態の遊技機の機能的構成を示す説明図である。図9に示すように、遊技機100は、権利記憶部901と、特別遊技判定部902と、図柄制御部903と、演出制御部904と、事前判定部905と、保留表示制御部906とを含む構成である。

【0194】

権利記憶部901は、所定の始動領域を遊技球が通過することにより、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を受けるための権利を当該権利による特別遊技判定が行われるまで、所定数を上限に複数記憶可能とする機能を有する。例えば、本実施の形態において、始動領域は第1始動口105や第2始動口106とすることができ、特別遊技は大当たり遊技とすることができ、特別遊技判定は大当たり抽選とすることができ、また、本実施の形態において、特別遊技判定を受けるための権利は保留情報とすることができ、権利記憶部901は始動口毎に「4」を上限に保留情報を記憶することができる。

30

【0195】

特別遊技判定部902は、権利記憶部901に記憶された権利のうち、始動条件を満たした権利による特別遊技判定を行う機能を有する。例えば、始動条件を満たした権利とは、権利記憶部901に記憶された権利のうち、最も特別遊技判定を受けるため優先順位が高く定められた権利とすることができる。この優先順位は、各権利の記憶された時期的順序などによって設定され、例えば、記憶された時期が早い権利ほど優先順位が高くなるように設定される。

40

【0196】

また、本実施の形態の第1始動口105や第2始動口106のように複数種類の始動領域が設けられた場合、優先順位は、遊技球がいずれの種類の始動領域を通過したことにより各権利が記憶されたかによって設定されてもよい。例えば、本実施の形態では遊技球が第2始動口106に入賞することにより得られた保留情報の方が、遊技球が第1始動口105に入賞することにより得られた保留情報よりも優先順位が高くなるように設定される

50

。

【0197】

さらに、本実施の形態の大当たり遊技のように複数種類の特別遊技が設けられている場合、特別遊技判定部902はいずれの種類の特別遊技を行うかを判定してもよい。さらに、特別遊技判定部902は特別遊技を行わないと判定した場合、通常ハズレとするか特定のハズレとするかを判定してもよい。例えば、特定のハズレは小当たりとすることができる。

【0198】

図柄制御部903は、特別遊技判定部902により特別遊技判定が行われた場合、図柄表示手段において図柄を変動表示させた後に当該特別遊技判定の判定結果を示すように停止表示させる機能を有する。例えば、本実施の形態において、図柄表示手段は特別図柄表示部201や画像表示部104とすることができ、図柄は特別図柄や演出図柄とすることができる。

10

【0199】

演出制御部904は、図柄制御部903による図柄の変動表示中に所定の演出を行う機能を有する。例えば、演出制御部904は、図柄制御部903による図柄の変動表示中に当該変動表示開始時の特別遊技判定を行わせた権利に対する保留画像（例えば保留アイコンI）を、当該特別遊技判定の判定結果に応じて通常表示態様または特殊表示態様で表示手段の第2表示領域（例えば変動中保留表示領域730）に表示させる演出を行う。

【0200】

事前判定部905は、権利記憶部901に記憶された各権利による特別遊技判定の判定結果を事前判定する機能を有する。この事前判定部905により、遊技機100は特別遊技判定部902による特別遊技判定に先立って各権利による特別遊技判定の判定結果を得ることができる。なお、事前判定部905は、各権利により特別遊技が行われるか否かだけでなく、各権利により特別遊技判定が行われた場合に当該特別遊技判定の判定結果を示す際の図柄の変動態様（例えば変動パターン）などについても事前判定するようにしてもよい。

20

【0201】

保留表示制御部906は、事前判定部905による事前判定結果に基づいて、権利記憶部901に記憶された各権利に対する保留画像を表示手段の第1表示領域に表示させる機能を有する。例えば、本実施の形態において、保留画像は保留アイコンIとすることができ、表示手段は画像表示部104とすることができ、第1表示領域は第1保留表示領域710および第2保留表示領域720とすることができる。

30

【0202】

また、保留表示制御部906は、通常表示態様と特殊表示態様とを用いて保留画像を表示可能である。例えば、保留表示制御部906は、権利記憶部901に記憶された権利の中に、事前判定部905による事前判定結果が所定条件を満たす権利がない場合には各権利に対する保留画像を通常表示態様で表示させ、事前判定部905による事前判定結果が所定条件を満たす権利がある場合には各権利に対する保留画像を特殊表示態様で表示させる。本実施の形態において、所定条件を満たす権利は保留表示演出実行抽選において「保留表示演出を行う」と判定された権利（保留情報）とする。

40

【0203】

また、所定条件を満たす権利は、特定の変動パターンとなる権利としてもよい。例えば、ここで特定の変動パターンは、リーチの変動パターン（ノーマルハズレ用の変動パターン以外の変動パターン）とすることができる。さらに、所定条件を満たす権利は、大当たり抽選で大当たりとなる権利としてもよい。

【0204】

本実施の形態のように保留画像の特殊表示態様として第1特殊表示態様と第2特殊表示態様とを設けた場合、保留表示制御部906は、権利記憶部901に記憶された権利の中に、事前判定結果が所定条件を満たす権利がある場合には当該権利に対する保留画像を第

50

1 特殊表示態様で表示させ、他の権利に対する保留画像を第2特殊表示態様で表示させてもよい。

【0205】

また、さらに、保留表示制御部906は、演出制御部904により行われた演出に応じて保留画像の表示態様を変更することも可能である。例えば、保留表示制御部906は、演出制御部904により所定の演出が行われることにより特殊表示態様の保留画像が表示された場合、権利記憶部901に記憶された各権利に対する保留画像を特殊表示態様に変更して表示させる。

【0206】

この場合も、本実施の形態のように保留画像の特殊表示態様として第1特殊表示態様と第2特殊表示態様とを設ければ、演出制御部904が第1特殊表示態様の保留画像を表示し、演出制御部904により第1特殊表示態様の保留画像が表示されれば保留表示制御部906が第2特殊表示態様の保留画像を表示するように構成することも可能である。

【0207】

なお、以上に説明した権利記憶部901と、特別遊技判定部902と、事前判定部905とは、例えば、主制御部301のCPU311がROM312に記憶された各種プログラムを実行することによりその機能を実現することができる。また、図柄制御部903と、演出制御部904と、保留表示制御部906とは、演出統括部403aのCPU411がROM412に記憶された各種プログラムを実行することによりその機能を実現することができる。

【0208】

(遊技機が行う処理)

つぎに、遊技機100が上述した動作を実現するために行う処理の内容について説明する。

【0209】

(1.主制御部が行う処理)

まず、遊技機100の主制御部301が行う処理について説明する。なお、以下に説明する主制御部301の各処理は、主制御部301のCPU311がROM312に記憶されたプログラムを実行することにより行う。

【0210】

(タイマ割込処理)

まず、主制御部301が行うタイマ割込処理について説明する。図10は、タイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。主制御部301は、電源の供給が開始されると、起動処理や電源遮断監視処理などを含んだメイン制御処理(不図示)の実行を開始する。主制御部301は、電源が供給されている間、このメイン制御処理を継続的に実行している。主制御部301は、このメイン制御処理に対して、タイマ割込処理を所定周期(例えば4ms)で割り込み実行する。

【0211】

タイマ割込処理において、主制御部301は、まず、主制御部301が行う各種抽選に用いる乱数の更新を行う乱数更新処理を実行する(ステップS1001)。主制御部301は、この乱数更新処理において、当たり乱数、図柄乱数、変動パターン乱数などの更新を行う。

【0212】

そして、主制御部301は、各種スイッチにより検出を行うスイッチ処理を実行する(ステップS1002)。このスイッチ処理において、主制御部301は、始動口(第1始動口105、第2始動口106)に入賞した遊技球を検出する始動口スイッチ処理(図11参照)、ゲート108を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ処理、上大入賞口109aまたは下大入賞口109bに入賞した遊技球を検出する大入賞口スイッチ処理、普通入賞口110に入賞した遊技球を検出する普通入賞口スイッチ処理などを行う。

【0213】

10

20

30

40

50

つづいて、主制御部 301 は、特別図柄および普通図柄に関する図柄処理を実行する（ステップ S 1003）。ここで、図柄処理は、特別図柄に関する特別図柄処理と、普通図柄に関する普通図柄処理とからなる。特別図柄処理において主制御部 301 は、大当たり抽選を行い、特別図柄を変動表示および停止表示させる（図 15 参照）。普通図柄処理において主制御部 301 は、普通図柄抽選を行い、普通図柄を変動表示および停止表示させる。なお、普通図柄処理の図示および詳細な説明は省略する。

【0214】

図柄処理を実行すると、主制御部 301 は、各種電動役物の動作制御に関する電動役物制御処理を実行する（ステップ S 1004）。電動役物制御処理には、普通電動役物 107 の動作を制御する不図示の電動チューリップ制御処理、上大入賞口 109a または下大入賞口 109b の動作を制御する大入賞口処理（図 23 - 1 参照）などが含まれる。

10

【0215】

そして、主制御部 301 は、賞球に関する賞球処理を実行する（ステップ S 1005）。賞球処理において、主制御部 301 は、例えば、上大入賞口 109a または下大入賞口 109b や普通入賞口 110 へ入賞した遊技球に対して、所定個数の賞球の払い出しを指示する賞球コマンドを RAM 313 に設定する。そして、主制御部 301 は、ステップ S 1001 ~ S 1005 の各処理により RAM 313 に設定されたコマンドを演出制御部 303 などに対して出力する出力処理を実行し（ステップ S 1006）、タイマ割込処理を終了する。タイマ割込処理を終了すると、主制御部 301 はメイン処理へ戻る。

【0216】

20

（始動口スイッチ処理）

つぎに、スイッチ処理（ステップ S 1002 参照）に含まれる始動口スイッチ処理の処理内容について説明する。図 11 は、始動口スイッチ処理の処理内容を示すフローチャートである。始動口スイッチ処理において、主制御部 301 は、まず、第 1 始動口 SW 314a が ON になったか否かを判定する（ステップ S 1101）。第 1 始動口 SW 314a が ON になっていなければ（ステップ S 1101 : No）、ステップ S 1106 へ移行する。

【0217】

第 1 始動口 SW 314a が ON であれば（ステップ S 1101 : Yes）、保留情報記憶領域 374 において第 1 始動口 105 に入賞した遊技球に対する保留情報数 U1 が 4 未満であるか（ $U1 < 4$ ）否かを判定する（ステップ S 1102）。保留情報数 U1 が 4 未満でなければ（ステップ S 1102 : No）、すなわち、保留情報数 U1 が 4 以上であれば、ステップ S 1106 へ移行する。

30

【0218】

保留情報数 U1 が 4 未満であれば（ステップ S 1102 : Yes）、保留情報数 U1 に「1」加算したものを新たな保留情報数 U1 とし（ステップ S 1103）、カウンタ記憶領域 373 を参照して、各乱数カウンタのカウント値を保留情報として取得して、保留情報記憶領域 374 に記憶する（ステップ S 1104）。

【0219】

保留情報を取得して記憶すると、主制御部 301 は、記憶された保留情報に基づき、事前判定処理（図 13 参照）を行う（ステップ S 1105）。事前判定処理を行うと、つづいて、主制御部 301 は、第 2 始動口 SW 314b が ON になったか否かを判定する（ステップ S 1106）。第 2 始動口 SW 314b が ON でなければ（ステップ S 1106 : No）、そのまま始動口スイッチ処理を終了する。

40

【0220】

第 2 始動口 SW 314b が ON であれば（ステップ S 1106 : Yes）、保留情報記憶領域 374 において第 2 始動口 106 に入賞した遊技球に対する保留情報数 U2 が 4 未満であるか（ $U2 < 4$ ）否かを判定する（ステップ S 1107）。保留情報数 U2 が 4 未満でなければ（ステップ S 1107 : No）、すなわち、保留情報数 U2 が 4 であれば、そのまま始動口スイッチ処理を終了する。

50

【 0 2 2 1 】

保留情報数 U 2 が 4 未満であれば (ステップ S 1 1 0 7 : Y e s)、保留情報数 U 2 に「 1 」加算したものを新たな保留情報数 U 2 とし (ステップ S 1 1 0 8)、カウンタ記憶領域 3 7 3 を参照して、各乱数カウンタのカウント値を保留情報として取得して、保留情報記憶領域 3 7 4 に記憶する (ステップ S 1 1 0 9)。保留情報記憶領域 3 7 4 の記憶内容の一例については、図 1 2 を用いて後述する。

【 0 2 2 2 】

この際に、主制御部 3 0 1 は、第 1 始動口 1 0 5 への入賞を契機に取得された保留情報よりも優先順位が高くなるような保留情報記憶領域 3 7 4 に記憶する。この場合、第 1 始動口 1 0 5 への入賞を契機に取得された保留情報は、1 つずつ、優先順位が低くなる保留情報格納領域 H へシフトされる。

10

【 0 2 2 3 】

保留情報を取得して記憶すると、主制御部 3 0 1 は、記憶された保留情報を用いて、事前判定処理 (図 1 3 参照) を行い (ステップ S 1 1 1 0)、始動口スイッチ処理を終了する。

【 0 2 2 4 】

(保留情報記憶領域の記憶内容の一例)

図 1 2 は、保留情報記憶領域の記憶内容の一例を示す説明図である。保留情報記憶領域 3 7 4 は、保留情報格納領域 H 1 ~ H 8 を有しており、最大 8 つの保留情報が記憶可能であることを示している。保留情報格納領域 H 1 ~ H 8 には、第 1 始動口 1 0 5 や第 2 始動口 1 0 6 に遊技球が入賞したタイミングで取得された、当たり乱数カウンタ、図柄乱数カウンタ、変動パターン乱数カウンタの各カウンタのカウント値が保留情報として関連づけられて記憶される。

20

【 0 2 2 5 】

また、保留情報格納領域 H 1 ~ H 8 には、それぞれの入賞始動口が、第 1 始動口 1 0 5 によるものか、第 2 始動口 1 0 6 によるものかも記憶される。保留情報格納領域 H 1 ~ H 8 には、第 1 始動口 1 0 5 および第 2 始動口 1 0 6 のそれぞれの始動口毎に 4 つを上限として、最大 8 つまで保留情報が記憶されるようになっている。

【 0 2 2 6 】

また、保留情報格納領域 H 1 ~ H 8 は、当たり判定を受けるための優先順位が設定されている。図示の例では、保留情報格納領域 H 1 から保留情報格納領域 H 2、保留情報格納領域 H 3、...、保留情報格納領域 H 8 というように、番号が小さい保留情報格納領域 H に記憶されている保留情報ほど、当たり判定を受けるための優先順位が高く設定されている。

30

【 0 2 2 7 】

保留情報記憶領域 3 7 4 においては、時系列的に、先に入賞して取得された保留情報の方から、番号が小さい保留情報格納領域 H に記憶される。また、保留情報記憶領域 3 7 4 においては、第 1 始動口 1 0 5 への入賞によって取得された保留情報よりも、第 2 始動口 1 0 6 への入賞によって取得された保留情報が、番号の小さい保留情報格納領域 H に記憶される。

40

【 0 2 2 8 】

(事前判定処理)

つぎに、図 1 1 のステップ S 1 1 0 5、ステップ S 1 1 1 0 に示した事前判定処理の処理内容について説明する。図 1 3 は、事前判定処理の処理内容を示すフローチャートである。事前判定処理において、主制御部 3 0 1 は、現在の遊技状態が高確率遊技状態であることを示す高確率遊技フラグが ON であるか否かを判定する (ステップ S 1 3 0 1)。高確率遊技フラグは、図 2 5 を用いて後述する遊技状態設定処理にて設定されるフラグである。

【 0 2 2 9 】

高確率遊技フラグが ON である場合 (ステップ S 1 3 0 1 : Y e s)、つまり、現在の

50

遊技状態が高確率遊技状態である場合、主制御部301は、高確率当たり判定テーブルAt2（図18-2参照）を選択する（ステップS1302）。高確率遊技フラグがOFFである場合（ステップS1301：No）、つまり、低確率遊技状態である場合、主制御部301は、低確率当たり判定テーブルAt1（図18-1参照）を選択する（ステップS1303）。

【0230】

つづいて、主制御部301は、ステップS1302またはステップS1303で選択した当たり判定テーブルと、事前判定の対象となる保留情報の当たり乱数とを比較して、当たり乱数が、当たり判定テーブルにおいて大当たりに対応する所定値と一致するか否かを判定する、当たり判定を行う（ステップS1304）。

10

【0231】

そして、ステップS1304の当たり判定を行った結果、大当たりである場合（ステップS1305：Yes）、遊技球が入賞した始動口105、106に応じて、図柄判定テーブルZt1または図柄判定テーブルZt2（図19-1、図19-2参照）を用いて、当たり図柄判定を行う（ステップS1306）。当たり図柄判定では、図柄判定テーブルZt1または図柄判定テーブルZt2と、事前判定対象となる保留情報の図柄乱数とを比較して、図柄乱数が、図柄判定テーブルZt1または図柄判定テーブルZt2において、どの大当たり図柄に対応するかを判定する。

【0232】

そして、遊技状態に応じて、大当たり用変動パターン判定テーブルHt3、Ht4（図21-3、図21-4参照）を選択する（ステップS1307）。ステップS1305において、大当たりではない場合（ステップS1305：No）、すなわち、ハズレであれば、遊技状態に応じて、ハズレ用変動パターン判定テーブルHt1、Ht2（図21-1、図21-2参照）のうち、一のハズレ用変動パターン判定テーブルを選択する（ステップS1308）。

20

【0233】

そして、主制御部301は、ステップS1307、ステップS1308のいずれかで選択した変動パターン判定テーブルと、事前判定対象となる保留情報の変動パターン乱数とを比較して、変動パターン乱数が、変動パターン判定テーブルにおいてどの変動パターンに対応するかを判定する、変動パターン判定を行う（ステップS1309）。

30

【0234】

そして、ステップS1304の当たり判定結果や、ステップS1309の変動パターン判定結果などを含む事前判定結果（事前判定情報）をRAM313の事前判定情報記憶領域378に設定する（ステップS1310）。事前判定情報記憶領域378の一例については、図14を用いて後述する。また、主制御部301は、ステップS1304の当たり判定結果や、ステップS1309の変動パターン判定結果などを含む事前判定結果を示す事前判定コマンドをRAM313に設定して（ステップS1311）、事前判定処理を終了する。ステップS1311で設定された事前判定コマンドは、図10のステップS1006に示した出力処理の実行時に、事前判定コマンドとして、演出制御部303に対して出力される。

40

【0235】

（事前判定情報記憶領域の一例）

ここで、事前判定情報記憶領域378の一例について説明する。図14は、事前判定情報記憶領域の一例を示す説明図である。図14において、事前判定情報記憶領域378には、保留情報記憶領域374の各保留情報格納領域H1～H8に記憶された保留情報についての、当たり判定、図柄判定および変動パターン判定の判定結果が記憶される。

【0236】

なお、事前判定情報記憶領域378には、当たり判定の判定結果および図柄判定の判定結果の双方を表す図柄を示す情報を記憶させてもよい。具体的には、例えば、16R確変大当たりでは「A」という図柄を記憶し、8R確変大当たりでは「B」という図柄を記憶

50

し、RUSH確変大当たりでは「C」という図柄を記憶し、2R突確大当たりでは「D」という図柄を記憶し、8R通常大当たりでは「E」という図柄を記憶し、ハズレでは「-」という図柄を記憶してもよい。

【0237】

(特別図柄処理)

つぎに、図柄処理(ステップS1003参照)に含まれる特別図柄処理の処理内容について説明する。図15は、特別図柄処理の処理内容を示すフローチャートである。図15に示す特別図柄処理において、主制御部301は、大当たり遊技フラグがONになっているかを判定する(ステップS1501)。大当たり遊技フラグは、例えば、大当たり当選時にONに設定されるフラグであり、現在の遊技状態が大当たり遊技状態であることを示すフラグである(ステップS2211参照)。

10

【0238】

大当たり遊技フラグがONである場合(ステップS1501:Yes)、特別図柄を変動表示させずに、そのまま特別図柄処理を終了する。大当たり遊技フラグがOFFである場合(ステップS1501:No)、特別図柄が変動表示中であるか否かを判定する(ステップS1502)。特別図柄が変動表示中である場合(ステップS1502:Yes)、ステップS1509へ移行する。

【0239】

特別図柄が変動表示中ではない場合(ステップS1502:No)、第1始動口105または第2始動口106へ入賞した遊技球に対する保留情報数Uが「1」以上であるか否かを判定する(ステップS1503)。保留情報数Uが「1」以上である場合(U=1)(ステップS1503:Yes)、保留情報数Uを「1」減算したものを新たな保留情報数Uとする(ステップS1504)。保留情報数Uが「0」である場合(U=0)(ステップS1503:No)、そのまま特別図柄処理を終了する。

20

【0240】

なお、本実施の形態では、図12の保留情報記憶領域374に示したように、第2始動口106への入賞による保留情報は、第1始動口105への入賞による保留情報よりも番号の小さい保留情報格納領域Hに格納されるため、第2始動口106への入賞による保留情報を先に変動させるようにし、いわゆる優先消化させるようにしている。これは、第1始動口105に入賞した保留情報に対する大当たりの図柄判定に比べて、第2始動口106に入賞した保留情報に対する大当たりの図柄判定を、遊技者にとって有利な大当たり(16R確変大当たり)に当選しやすくしているためである(図19-1、図19-2参照)。

30

【0241】

そして、主制御部301は、大当たり抽選処理(図17参照)を行うとともに(ステップS1505)、変動パターン判定処理(図20参照)を実行する(ステップS1506)。そして、大当たり抽選処理および変動パターン判定処理における各判定結果は、各処理においてRAM313の判定結果記憶領域375に記憶される。判定結果記憶領域375の一例については、図16を用いて後述する。

【0242】

判定された変動パターンに基づき特別図柄表示部201の特別図柄の変動表示を開始する(ステップS1507)。第2始動口106への入賞による第2大当たり抽選の抽選結果を示す特別図柄を変動表示させる場合は、第2特別図柄表示部201bの第2特別図柄を変動表示させる。第1大当たり抽選の抽選結果を示す特別図柄を変動表示させる場合は、第1特別図柄表示部201aの第1特別図柄を変動表示させる。

40

【0243】

そして、特別図柄の変動表示開始に合わせ、主制御部301は、変動開始コマンドをRAM313に設定する(ステップS1508)。ステップS1508で設定される変動開始コマンドには、ステップS1505の大当たり抽選処理の抽選結果やステップS1506の変動パターン判定処理によって選択された変動パターンを示す情報などが含まれる。

50

また、ステップ S 1 5 0 8 で設定された変動開始コマンドは、図 1 0 のステップ S 1 0 0 6 に示した出力処理の実行時に、演出制御部 3 0 3 に対して出力される。

【 0 2 4 4 】

つづいて、主制御部 3 0 1 は、特別図柄の変動表示の開始から所定の変動時間（変動表示開始直前に選択した変動パターンによって定義された変動時間）が経過したか否かを判定する（ステップ S 1 5 0 9）。所定の変動時間が経過していない場合（ステップ S 1 5 0 9 : N o）、そのまま特別図柄処理を終了する。

【 0 2 4 5 】

一方、所定の変動時間が経過すると（ステップ S 1 5 0 9 : Y e s）、特別図柄表示部 2 0 1 にて変動表示中の特別図柄を停止させ（ステップ S 1 5 1 0）、変動停止コマンドを R A M 3 1 3 に設定する（ステップ S 1 5 1 1）。ステップ S 1 5 1 1 で設定された変動停止コマンドは、図 1 0 のステップ S 1 0 0 6 に示した出力処理の実行時に、演出制御部 3 0 3 に対して出力される。変動停止コマンドを R A M 3 1 3 に設定した後、停止中処理（図 2 2 - 1 および図 2 2 - 2 参照）を実行して（ステップ S 1 5 1 2）、特別図柄処理を終了する。

【 0 2 4 6 】

（判定結果記憶領域の一例）

ここで、判定結果記憶領域 3 7 5 の一例について説明する。図 1 6 は、判定結果記憶領域の一例を示す説明図である。図 1 6 に示すように、判定結果記憶領域 3 7 5 には、当たり判定の判定結果、図柄判定の判定結果、変動パターン判定の判定結果が、それぞれ対応付けられて記憶される。

【 0 2 4 7 】

なお、判定結果記憶領域 3 7 5 には、当たり判定の判定結果および図柄判定の判定結果の双方を表す図柄を示す情報を記憶するようにしてもよい。具体的には、例えば、1 6 R 確変大当たりでは「A」という図柄を記憶し、8 R 確変大当たりでは「B」という図柄を記憶し、R U S H 確変大当たりでは「C」という図柄を記憶し、2 R 突確大当たりでは「D」という図柄を記憶し、8 R 通常大当たりでは「E」という図柄を記憶し、ハズレでは「-」という図柄を記憶してもよい。

【 0 2 4 8 】

（大当たり抽選処理）

つぎに、図 1 5 のステップ S 1 5 0 5 に示した大当たり抽選処理の処理内容について説明する。図 1 7 は、大当たり抽選処理の処理内容を示すフローチャートである。大当たり抽選処理において、主制御部 3 0 1 は、まず、現在の遊技状態が高確率遊技状態であることを示す高確率遊技フラグが O N であるか否かを判定する（ステップ S 1 7 0 1）。

【 0 2 4 9 】

高確率遊技フラグが O N である場合（ステップ S 1 7 0 1 : Y e s）、高確率当たり判定テーブル A t 2（図 1 8 - 2 参照）を選択する（ステップ S 1 7 0 2）。高確率遊技フラグが O F F である場合（ステップ S 1 7 0 1 : N o）、低確率当たり判定テーブル A t 1（図 1 8 - 1 参照）を選択する（ステップ S 1 7 0 3）。

【 0 2 5 0 】

そして、主制御部 3 0 1 は、ステップ S 1 7 0 2 またはステップ S 1 7 0 3 で選択した当たり判定テーブル A t と、当たり判定の対象となる保留情報（優先順位の最も高く設定された保留情報）の当たり乱数とを比較して、当たり乱数が、当たり判定テーブル A t において各当たりに対応する所定値と一致するかを判定する、当たり判定を行う（ステップ S 1 7 0 4）。

【 0 2 5 1 】

そして、当たり判定の結果を R A M 3 1 3 の判定結果記憶領域 3 7 5（図 1 6 参照）に設定する（ステップ S 1 7 0 5）。当たり判定の結果が大当たりである場合（ステップ S 1 7 0 6 : Y e s）、入賞した始動口に応じた図柄判定テーブル Z t 1 または Z t 2（図 1 9 - 1、図 1 9 - 2 参照）を用いて、保留情報の図柄乱数と図柄判定テーブルとを比較

10

20

30

40

50

して、図柄乱数が、図柄判定テーブルZ tにおいてどの種類の大当たり（16R確変大当たり、8R確変大当たり、RUSH確変大当たり、2R突確大当たり、8R通常大当たり）に対応する所定値と一致するかを判定する、図柄判定を行う（ステップS 1707）。

【0252】

図柄判定では、第1始動口105への入賞球に対しては第1図柄判定テーブルZ t 1が用いられ、第2始動口106への入賞球に対しては第2図柄判定テーブルZ t 2が用いられる。そして、図柄判定の判定結果を表す大当たり図柄をRAM 313の判定結果記憶領域375（図16参照）に設定して（ステップS 1708）、大当たり抽選処理を終了する。

【0253】

一方、ステップS 1706において、当たり判定の判定結果が大当たりでない場合（ステップS 1706：No）、ハズレを示す図柄をRAM 313の判定結果記憶領域375（図16参照）に設定して（ステップS 1709）、大当たり抽選処理を終了する。

【0254】

（当たり判定テーブルの一例）

ここで、当たり判定テーブルA tの一例について説明する。図18-1は、低確率遊技状態において用いられる当たり判定テーブルの一例を示す説明図である。図18-2は、高確率遊技状態において用いられる当たり判定テーブルの一例を示す説明図である。

【0255】

低確率当たり判定テーブルA t 1および高確率当たり判定テーブルA t 2は、大当たりに対して、所定の判定値を対応付けて構成される。当たり判定において、大当たりに対する当選確率は、それぞれに対応付けられた判定値の個数によって定められる。低確率当たり判定テーブルA t 1では大当たりに対して判定値「7（1個）」を割り当てている。一方、高確率当たり判定テーブルA t 2では大当たりに対して判定値「0～6（7個）」を割り当てている。

【0256】

当たり判定時に、高確率遊技状態であることを示す高確率遊技フラグがOFFに設定されている場合（低確率遊技状態である場合）には、低確率当たり判定テーブルA t 1を用いて当たり判定が行われる。一方、当たり判定時に高確率遊技フラグがONに設定されている場合（高確率遊技状態である場合）には、高確率当たり判定テーブルA t 2を用いて当たり判定が行われる。始動入賞時に取得された当たり乱数が判定値と一致した場合には大当たり当選したと判定され、また、当たり判定乱数が判定値と一致しない場合にはハズレであると判定される。

【0257】

始動入賞時に取得される当たり乱数のとり得る範囲は「0～249」までのいずれかの数値となっている。このため、低確率当たり判定テーブルA t 1を用いて当たり判定を行った場合、当選確率（大当たり確率）は、 $1/250$ となる。一方、高確率当たり判定テーブルA t 2を用いて当たり判定を行った場合、当選確率（大当たり確率）は、約 $1/36$ （ $7/250$ ）となる。

【0258】

遊技機100において、高確率遊技フラグがONに設定されているときの大当たり抽選では、高確率遊技フラグがOFFに設定されているときよりも、大当たり当選しやすくなっている。

【0259】

（図柄判定テーブルの一例）

つぎに、図柄判定テーブルZ tについて説明する。図19-1は、第1始動口への入賞球に対して用いられる図柄判定テーブルの一例を示す説明図である。図19-2は、第2始動口への入賞球に対して用いられる図柄判定テーブルの一例を示す説明図である。

【0260】

図19-1および図19-2に示すように、第1図柄判定テーブルZ t 1および第2図

10

20

30

40

50

柄判定テーブルZ t 2は、各大当たりの種別に対して、所定の判定値を対応付けて構成される。第1図柄判定テーブルZ t 1は、第1始動口105へ入賞した遊技球の図柄判定に用いられる。一方、第2図柄判定テーブルZ t 2は、第2始動口106へ入賞した遊技球の図柄判定に用いられる。

【0261】

詳細に説明すると、第1図柄判定テーブルZ t 1および第2図柄判定テーブルZ t 2において、「大当たり図柄」は、大当たりの種別を示唆するものであり、LEDからなる特別図柄表示部201の停止態様(点灯態様)を示すものである。すなわち、大当たりの種別毎に、停止表示される特別図柄(LEDの停止態様)は異なるようになっている。

【0262】

また、第1図柄判定テーブルZ t 1および第2図柄判定テーブルZ t 2においては、説明の便宜上、「大当たりの種別」、「時短回数」を記載している。「大当たりの種別」は、大当たりの内容を示すものであり、上大入賞口109aまたは下大入賞口109bを開放させるラウンド数と、大当たり遊技後の遊技状態とによって表したものである。例えば「16R確変」の場合、1ラウンドの開放期間を10球入賞または29.5秒経過とし、16ラウンド、下大入賞口109bを開放させるとともに、大当たり遊技後には確変遊技状態が設定されることを示している。「時短回数」は、時短遊技状態が付与される変動回数を示している。各大当たりの種別の当選確率は、それぞれに対応付けられた判定値の個数によって定められる。

【0263】

図19-1に示す第1図柄判定テーブルZ t 1では、「0~99」の範囲のうち、16R確変大当たりに対して判定値「0~9(10個)」が割り当てられており、大当たりのうち、16R確変大当たりとなる割合は、10%(=10/100)になっている。

【0264】

また、第1図柄判定テーブルZ t 1では、8R確変大当たりに対して判定値「10~24(15個)」が割り当てられており、大当たりのうち、8R確変大当たりとなる割合は、15%(=15/100)になっている。同様に、RUSH確変大当たりとなる割合は15%、2R突確大当たりとなる割合は30%、8R通常大当たりとなる割合は30%、となっている。

【0265】

図19-2に示す第2図柄判定テーブルZ t 2では、16R確変大当たりとなる割合は30%、8R確変大当たりとなる割合は15%、RUSH確変大当たりとなる割合は20%、2R突確大当たりとなる割合は5%、8R通常大当たりとなる確率は30%、となっている。第2図柄判定テーブルZ t 2では、遊技者に有利な16R確変大当たりとなる確率が図19-1の第1図柄判定テーブルZ t 1よりも高くなっている一方で、遊技者に不利な2R突確大当たりとなる確率は第1図柄判定テーブルZ t 1よりも低くなっている。すなわち、第2始動口106への入賞による図柄判定は、第1始動口105への入賞による図柄判定よりも遊技者にとって有利なものとなっている。

【0266】

時短遊技状態においては、普通電動役物107のサポート機能により、ほとんどの場合、第2図柄判定テーブルZ t 2を用いた図柄判定が行われる。なお、時短遊技状態において、第2始動口106への入賞による保留情報がなくなり、第1始動口105への入賞による保留情報のみが記憶されている状態となった場合には、第1図柄判定テーブルZ t 1を用いた図柄判定が行われる。

【0267】

(変動パターン判定処理)

つぎに、図15のステップS1506に示した変動パターン判定処理の処理内容について説明する。図20は、変動パターン判定処理の処理内容を示すフローチャートである。変動パターン判定処理において、主制御部301は、大当たり抽選処理(図17参照)における当たり判定の判定結果が大当たりであるか否かを判定する(ステップS2001)

10

20

30

40

50

。

【0268】

大当たりではない場合（ステップS2001：No）、時短遊技状態であることを示す時短遊技フラグがONであるか否かを判定する（ステップS2002）。時短遊技フラグがOFFである場合（ステップS2002：No）、通常時ハズレ用変動パターン判定テーブルHt1（図中「通常時ハズレテーブル」と記載）を選択し（ステップS2003）、ステップS2008に移行する。

【0269】

ステップS2002において、時短遊技フラグがONである場合（ステップS2002：Yes）、時短時ハズレ用変動パターン判定テーブルHt2（図中「時短時ハズレテーブル」と記載）を選択し（ステップS2004）、ステップS2008に移行する。

10

【0270】

ステップS2001において、大当たりである場合（ステップS2001：Yes）、時短遊技状態であることを示す時短遊技フラグがONであるか否かを判定する（ステップS2005）。時短遊技フラグがOFFである場合（ステップS2005：No）、つまり、通常遊技状態である場合、通常時大当たり用変動パターン判定テーブルHt3（図中「通常時大当たりテーブル」と記載）を選択し（ステップS2006）、ステップS2008に移行する。

【0271】

ステップS2005において、時短遊技フラグがONである場合（ステップS2005：Yes）、時短時大当たり用変動パターン判定テーブルHt4（図中「時短時大当たりテーブル」と記載）を選択し（ステップS2007）、ステップS2008に移行する。

20

【0272】

ステップS2008では、選択した変動パターン判定テーブルHtと、今回の保留情報の変動パターン乱数とを比較して、変動パターン乱数が、変動パターン判定テーブルにおいてどの変動パターンに対応するかを判定する、変動パターン判定を行う（ステップS2008）。そして、この判定結果をRAM313の判定結果記憶領域375（図16参照）に設定し（ステップS2009）、変動パターン判定処理を終了する。

【0273】

（変動パターン判定テーブルの一例）

30

ここで、変動パターン判定テーブルHtの一例について説明する。図21-1は、通常遊技状態におけるハズレ時に用いられる通常時ハズレ用変動パターン判定テーブルの一例を示す説明図である。図21-1に示すように、通常時ハズレ用変動パターン判定テーブルHt1は、各変動パターンHp11～Hp5に対して、所定の判定値が対応付けられている。

【0274】

変動パターンHp11～Hp5は、特別図柄の変動態様を定義したものであり、例えば、特別図柄を変動させる期間（以下「変動時間」という）を定義している。なお、図21-1～図21-4では、説明の便宜上、各変動パターンには、それぞれ演出内容を括弧書きで記している。変動パターン判定における各変動パターンHp11～Hp5に対する当選割合を定めている。具体的には、変動パターン判定において、各変動パターンHp11～Hp5の当選確率は、それぞれに対応付けられた判定値の個数によって定められる。

40

【0275】

変動パターンHp11～Hp13は、ノーマルハズレ演出が行われる変動パターンであり、「0～99」の範囲の判定値のうち、始動入賞時に取得された判定値が「0～84（85個）」の場合に選択されるものであり、保留情報の数に応じてそれぞれ選択される。

【0276】

保留情報の数が「2以下」の場合は、変動時間13秒の変動パターンHp11が選択され、保留情報の数が「3」の場合は、変動時間8秒の変動パターンHp12が選択され、保留情報の数が「4以上」の場合は、変動時間3秒の変動パターンHp13が選択される

50

。このような構成とすることにより、保留情報数が多く（「3」以上）記憶されている場合に、迅速な遊技を可能にし、多くの抽選の機会を遊技者に与えることを可能にしている。

【0277】

変動パターンHp2～Hp5はリーチ演出が行われる変動パターンである。変動パターンHp2～Hp5は、順に、変動時間が長くなっており且つ大当たりに対する信頼度が高くなっており、通常時ハズレ用変動パターン判定テーブルHt1では、信頼度の高いものほど選択されにくくなっている。

【0278】

図21-2は、時短遊技状態におけるハズレ時に用いられる時短時ハズレ用変動パターン判定テーブルの一例を示す説明図である。図21-2に示すように、時短時ハズレ用変動パターン判定テーブルHt2は、変動パターンHp11, Hp14, Hp3, Hp4, Hp5のうち、いずれか1つが選択されるように、判定値が対応付けられている。変動パターンHp11, Hp14は、ノーマルハズレ演出を行うためのものである。

10

【0279】

時短時ハズレ用変動パターン判定テーブルHt2では、通常時ハズレ用変動パターン判定テーブルHt1（図21-1参照）に比べて、ノーマルハズレの選択される割合が高くなっている。具体的には、ノーマルハズレの選択される割合は、通常時ハズレ用変動パターン判定テーブルHt1では「85/100」であるのに対して、時短時ハズレ用変動パターン判定テーブルHt2では「94/100」になっている。

20

【0280】

また、変動パターンHp11, Hp14は、第2保留情報数（図中「特2保留」と記載）に応じていずれか一方が選択されるようになっている。具体的には、第2保留情報数が2以上である場合には、変動時間が1秒の変動パターンHp14が選択されるようになっている。時短遊技状態では、普通電動役物107のサポート機能が付与されるため、第2保留情報の数が往々にして2以上となる。このように、時短遊技状態においては、リーチ演出を行いにくくするとともに変動時間を短くすることにより、迅速な遊技を可能にし、多くの抽選を行うことを可能にしている。

【0281】

一方、第2保留情報の数が1以下の場合には、第1保留情報数にかかわらず、変動時間が13秒の変動パターンHp11が選択されるようになっている。ここで、第2保留がない状態において第2保留による変動パターンHp11の変動が終了したとすると、第1始動口105への入賞による遊技者にとって不利な保留情報（第1保留）が記憶されている場合には、この第1保留による遊技者にとって不利な大当たり図柄判定による変動が開始されてしまう。

30

【0282】

具体的には、第2保留情報による大当たり図柄判定に比べて、16R確変大当たりの当選割合が低い第1保留情報による大当たり図柄判定が行われてしまう。このような不利な抽選を行いにくくするために、変動パターンHp11による13秒の変動を行って、第2始動口106へ入賞させるための時間を稼ぐようにしている。なお、第2始動口106へ入賞させるための時間を稼ぐという観点からすると、第2保留情報の数が1以下の場合には、13秒よりも長い変動時間としてもよい。

40

【0283】

また、時短時ハズレ用変動パターン判定テーブルHt2において、選択可能なリーチ演出用の変動パターンは、変動パターンHp3, Hp4, Hp5とし、ある程度信頼度が高い特定のリーチ演出のみが選択可能になっている。これにより、通常遊技状態におけるリーチ演出に比べて時短遊技状態におけるリーチ演出を信頼度の高い演出とすることができ、時短遊技状態においてリーチ演出が行われた場合に遊技者を高揚させることができる。

【0284】

図21-3は、通常遊技状態における大当たり時に用いられる通常時大当たり用変動パ

50

ターン判定テーブルの一例を示す説明図である。図 2 1 - 3 に示すように、通常時大当たり用変動パターン判定テーブル H t 3 は、各変動パターン H p 2 ~ H p 5 に対して、所定の判定値が対応付けられている。

【 0 2 8 5 】

通常時大当たり用変動パターン判定テーブル H t 3 では、高信頼度リーチ演出が行われる変動パターン H p 4 が最も高い割合 (5 0 / 1 0 0) で選択されるようになっている。

【 0 2 8 6 】

図 2 1 - 4 は、時短遊技状態における大当たり時に用いられる時短時大当たり用変動パターン判定テーブルの一例を示す説明図である。図 2 1 - 4 に示すように、時短時大当たり用変動パターン判定テーブル H t 4 は、変動パターン H p 3 , H p 4 , H p 5 に対して、所定の判定値が対応付けられている。

10

【 0 2 8 7 】

時短時大当たり用変動パターン判定テーブル H t 4 において、選択可能な変動パターン H p 3 , H p 4 , H p 5 は、時短時ハズレ用変動パターン判定テーブル H t 2 (図 2 1 - 2 参照) と同じであり、信頼度がある程度高い特定のものとしている。このように、時短遊技状態において選択可能なリーチ演出を信頼度がある程度高い特定のリーチ演出に限定することにより、迅速な遊技を可能にしつつ、リーチ演出時には、通常遊技状態に比べて高い期待感を遊技者に与えることができる。

【 0 2 8 8 】

(停止中処理)

20

つぎに、停止中処理の処理内容について説明する。図 2 2 - 1 は、主制御部が行う停止中処理を示したフローチャート (その 1) である。図 2 2 - 2 は、主制御部が行う停止中処理を示したフローチャート (その 2) である。

【 0 2 8 9 】

停止中処理において、主制御部 3 0 1 の C P U 3 1 1 は、時短遊技状態を示す時短遊技フラグが O N であるか否かを判定する (ステップ S 2 2 0 1) 。時短遊技フラグは、図 2 5 を用いて後述する遊技状態設定処理にて設定されるフラグである。時短遊技フラグが O N ではない場合 (ステップ S 2 2 0 1 : N o) 、ステップ S 2 2 0 6 に移行する。

【 0 2 9 0 】

時短遊技フラグが O N である場合 (ステップ S 2 2 0 1 : Y e s) 、時短遊技状態の残余回数を示す時短遊技カウンタ J から「 1 」減算した値を新たな時短遊技カウンタ J とする (ステップ S 2 2 0 2) 。なお、時短遊技カウンタ J は、時短遊技状態における遊技の残余回数を示しており、大当たり後に、大当たりの種別に応じて、 1 0 0 0 0 回、または 3 0 回に設定される数値である。時短遊技カウンタ J の設定については、遊技状態設定処理 (図 2 5 参照) にて後述する。この後、時短遊技カウンタ J が「 0 」であるか否かを判定する (ステップ S 2 2 0 3) 。

30

【 0 2 9 1 】

時短遊技カウンタ J が「 0 」である場合 (ステップ S 2 2 0 3 : Y e s) 、つまり、大当たり終了後、時短継続回数の 1 0 0 0 0 変動または 3 0 変動が経過した場合、時短遊技フラグを O F F にする (ステップ S 2 2 0 4) 。そして、右打ち表示部 2 0 5 を消灯させるための右打ち報知終了処理を実行する (ステップ S 2 2 0 5) 。一方、時短遊技カウンタ J が「 0 」ではない場合 (ステップ S 2 2 0 3 : N o) 、ステップ S 2 2 0 6 に移行する。ステップ S 2 2 0 6 では、高確率遊技状態を示す高確率遊技フラグが O N であるか否かを判定する (ステップ S 2 2 0 6) 。

40

【 0 2 9 2 】

ステップ S 2 2 0 6 において、高確率遊技フラグが O F F である場合 (ステップ S 2 2 0 6 : N o) 、ステップ S 2 2 1 0 に移行する。高確率遊技フラグが O N である場合 (ステップ S 2 2 0 6 : Y e s) 、高確率遊技状態の残余回数を示す高確率遊技カウンタ X から「 1 」減算した値を新たな高確率遊技カウンタ X とする (ステップ S 2 2 0 7) 。

【 0 2 9 3 】

50

高確率遊技カウンタXは、具体的には、高確率遊技状態における遊技の残余回数を示しており、大当たり終了後に、例えば10000回に設定される数値である。高確率遊技カウンタXの設定については、遊技状態設定処理(図25)にて後述する。

【0294】

この後、高確率遊技カウンタXが「0」であるか否かを判定し(ステップS2208)、高確率遊技カウンタXが「0」である場合(ステップS2208:Yes)、つまり、大当たり終了後、10000変動が経過した場合、高確率遊技フラグをOFFにする(ステップS2209)。高確率遊技カウンタXが「0」ではない場合(ステップS2208:No)、ステップS2210に移行する。なお、大当たり終了後、10000変動が経過することは、実際の遊技においては、ほぼ生じ得ない。

10

【0295】

ステップS2210では、停止した特別図柄が大当たりであるか否かを判定する(ステップS2210)。停止した特別図柄が大当たりではない場合(ステップS2210:No)、そのまま停止中処理を終了する。停止した特別図柄が大当たり図柄である場合(ステップS2210:Yes)、大当たり遊技フラグをONにし(ステップS2211)、右打ち表示部205を点灯させるための右打ち報知開始処理を実行する(ステップS2212)。

【0296】

そして、時短遊技カウンタJおよび高確率遊技カウンタXを「0」にする(ステップS2213)。この後、時短遊技フラグおよび高確率遊技フラグをOFFにし(ステップS2214)、大当たりのオープニングを開始する(ステップS2215)。この後、オープニングコマンドをRAM313に設定し(ステップS2216)、処理を終了する。

20

【0297】

(大入賞口処理)

つぎに、電動役物制御処理(図10のステップS1004参照)に含まれる大入賞口処理の処理内容について説明する。図23-1は、大入賞口処理の処理内容を示すフローチャートである。図23-1に示す大入賞口処理において、主制御部301は、大当たり遊技フラグがONに設定されているかを判定する(ステップS2301)。大当たり遊技フラグがOFFである場合(ステップS2301:No)、そのまま大入賞口処理を終了する。

30

【0298】

大当たり遊技フラグがONである場合(ステップS2301:Yes)、オープニング中であるか否かを判定する(ステップS2302)。具体的に、ステップS2302では、大当たり遊技フラグをONに設定された際に選択された大入賞口動作パターンのオープニング中であるか否かを判定する。なお、オープニング中とは、上大入賞口109aまたは下大入賞口109bを開放させる前の所定期間である。

【0299】

オープニング中ではない場合(ステップS2302:No)、ステップS2303へ移行し、オープニングが既に終了したか否かを判定する(ステップS2303)。オープニングが既に終了した場合(ステップS2303:Yes)、ステップS2306に移行する。オープニングが終了していない場合(ステップS2303:No)、上大入賞口109aまたは下大入賞口109bの動作パターンの設定を行い(ステップS2304)、ステップS2306に移行する。上大入賞口109aまたは下大入賞口109bの動作パターンの設定に際しては、図23-2を用いて後述する動作パターン設定テーブルが用いられる。

40

【0300】

ステップS2302において、オープニング中である場合(ステップS2302:Yes)、オープニング期間の経過を待つための処理であるオープニング処理を行って(ステップS2305)、ステップS2306へ移行する。

【0301】

50

そして、主制御部 301 は、上大入賞口 109 a または下大入賞口 109 b の開放中であるか否かを判定する（ステップ S 2306）。上大入賞口 109 a または下大入賞口 109 b の開放中である場合（ステップ S 2306：Yes）、入賞個数の計測や開放期間の計測を行うための開放中処理を行う（ステップ S 2307）。上大入賞口 109 a または下大入賞口 109 b の開放中ではない場合（ステップ S 2306：No）、ステップ S 2308 へ移行する。

【0302】

つづいて、主制御部 301 は、インターバル中であるか否かを判定する（ステップ S 2308）。インターバル中である場合（ステップ S 2308：Yes）、ラウンド数を「1」加算させるインターバル処理を行って（ステップ S 2309）、ステップ S 2310 へ移行する。インターバル中ではない場合（ステップ S 2308：No）、ステップ S 2310 へ移行する。

10

【0303】

そして、主制御部 301 は、エンディング中であるか否かを判定する（ステップ S 2310）。エンディング中である場合（ステップ S 2310：Yes）、エンディング処理を行って（ステップ S 2311）、大入賞口処理を終了する。エンディング処理の処理内容については、図 24 を用いて後述する。エンディング中ではない場合（ステップ S 2310：No）、そのまま大入賞口処理を終了する。

【0304】

（動作パターン設定テーブルの一例）

20

つぎに、図 23 - 2 を用いて、上大入賞口 109 a または下大入賞口 109 b の動作パターンを設定する際に用いられる動作パターン設定テーブルについて説明する。図 23 - 2 は、動作パターン設定テーブルの一例を示す説明図である。図 23 - 2 において、動作パターン設定テーブル 2320 は、大当たりの種別毎に上大入賞口 109 a または下大入賞口 109 b の開放パターンを示したものである。

【0305】

例えば、16R 確変大当たりの場合、1 ラウンドあたりの開放時間を 29.5 秒とし、16 ラウンド、下大入賞口 109 b を開放させる。なお、各ラウンドにおいてその都度 29.5 秒の間、上大入賞口 109 a または下大入賞口 109 b が開放するのではなく、1 ラウンド中に規定個数（例えば 10 個）の入賞があると、そのラウンドは終了する。

30

【0306】

また、8R 確変大当たりの場合、1 ラウンドあたりの開放時間を 29.5 秒とし、8 ラウンド、下大入賞口 109 b を開放させる。RUSH 確変大当たりの場合、1 ラウンドあたりの開放時間を 29.5 秒とし、8 ラウンド、上大入賞口 109 a を開放させる。2R 突確大当たりの場合、1 ラウンドあたりの開放時間を 0.1 秒とし、2 ラウンド、下大入賞口 109 b を開放させる。8R 通常大当たりの場合、1 ラウンドあたりの開放時間を 29.5 秒とし、8 ラウンド、下大入賞口 109 b を開放させる。

【0307】

2R 突確大当たりでは、下大入賞口 109 b の開放時間が 0.1 秒と短く、事実上、下大入賞口 109 b へ遊技球が入賞することはほとんどなく、遊技者が出球を獲得することができないようになっている。言い換えれば、2R 突確大当たりは、通常遊技状態から高確率時短遊技状態に遊技状態を変更させるための大当たりとなっている。

40

【0308】

（エンディング処理）

つぎに、図 23 - 1 のステップ S 2311 に示したエンディング処理について説明する。図 24 は、エンディング処理の処理内容を示すフローチャートである。図 24 に示すエンディング処理において、主制御部 301 は、所定のエンディング期間が経過したか否かを判定する（ステップ S 2401）。エンディング期間が経過していない場合（ステップ S 2401：No）、そのままエンディング処理を終了する。

【0309】

50

エンディング期間が経過した場合（ステップS 2 4 0 1：Y e s）、主制御部3 0 1は、エンディングを終了し（ステップS 2 4 0 2）、ラウンド数カウンタのカウンタ値Rを「0」にリセットする（ステップS 2 4 0 3）。そして、今回の大当たり遊技後の遊技状態を設定する遊技状態設定処理（図2 5参照）を行う（ステップS 2 4 0 4）。そして、大当たり遊技フラグをOFFに設定するとともに（ステップS 2 4 0 5）、右打ち表示部2 0 5を消灯させるための右打ち報知終了処理を実行し（ステップS 2 4 0 6）、エンディング処理を終了する。

【0 3 1 0】

（遊技状態設定処理）

つぎに、図2 4のステップS 2 4 0 4に示した遊技状態設定処理について説明する。図2 5は、遊技状態設定処理の処理内容を示すフローチャートである。遊技状態設定処理において、主制御部3 0 1は、時短遊技状態であることを示す時短遊技フラグをONに設定する（ステップS 2 5 0 1）。 10

【0 3 1 1】

そして、実行中の大当たりが8 R通常大当たりであるか否かを判定する（ステップS 2 5 0 2）。8 R通常大当たりではない場合（ステップS 2 5 0 2：N o）、時短遊技状態を示す時短遊技フラグをONにするとともに（ステップS 2 5 0 3）、時短遊技カウンタJを「1 0 0 0 0」に設定する（ステップS 2 5 0 4）。

【0 3 1 2】

そして、高確率遊技状態を示す高確率遊技フラグをONにするとともに（ステップS 2 5 0 5）、高確率遊技カウンタXを「1 0 0 0 0」に設定する（ステップS 2 5 0 6）。そして、右打ち表示部2 0 5を点灯させるための右打ち報知開始処理を実行し（ステップS 2 5 0 7）、遊技状態設定処理を終了する。 20

【0 3 1 3】

ステップS 2 5 0 2において、8 R通常大当たりである場合（ステップS 2 5 0 2：Y e s）、時短遊技状態を示す時短遊技フラグをONにするとともに（ステップS 2 5 0 8）、時短遊技カウンタJを「3 0」に設定し（ステップS 2 5 0 9）、ステップS 2 5 0 7に移行する。

【0 3 1 4】

（2．演出統括部が行う処理） 30

つぎに、演出制御部3 0 3の演出統括部4 0 3 aが行う処理について説明する。以下に示す演出統括部4 0 3 aが行う各処理は、例えば、演出統括部4 0 3 aのCPU 4 1 1がROM 4 1 2に記憶されているプログラムを実行することによって行われるものである。

【0 3 1 5】

（演出タイマ割込処理）

図2 6は、演出タイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。演出統括部4 0 3 aは、起動中継続的に所定のメイン演出制御処理（不図示）を行っており、このメイン演出制御処理に対して、図2 6に示す演出タイマ割込処理を、所定の周期（例えば4 m s）で割り込み実行する。

【0 3 1 6】

演出タイマ割込処理において、演出統括部4 0 3 aは、演出ボタン1 1 8や十字キー1 1 9が遊技者から操作を受け付けた場合に、当該操作を受け付けたことを示す操作受付コマンドを設定する、操作受付処理を行う（ステップS 2 6 0 1）。つづいて、演出統括部4 0 3 aは、コマンド受信処理（図2 7参照）を行う（ステップS 2 6 0 2）。 40

【0 3 1 7】

そして、演出統括部4 0 3 aは、コマンド送信処理を行って（ステップS 2 6 0 3）、演出タイマ割込処理を終了する。演出タイマ割込処理を終了すると、演出統括部4 0 3 aはメイン演出制御処理に戻る。コマンド送信処理では、コマンド受信処理または操作受付処理などによりRAM 4 1 3の各記憶領域に設定された情報を示すコマンドを、画像・音声制御部4 0 3 bやランプ制御部4 0 3 cに対して出力する処理を行う。 50

【0318】

(コマンド受信処理)

図27は、コマンド受信処理の処理内容を示すフローチャートである。コマンド受信処理において、演出統括部403aは、まず、主制御部301から事前判定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS2701)。事前判定コマンドは、主制御部301の事前判定処理において設定されるコマンドである(図13のステップS1311参照)。演出統括部403aは、事前判定コマンドを受信していない場合(ステップS2701:No)、そのままステップS2704の処理へ移行する。

【0319】

演出統括部403aは、事前判定コマンドを受信した場合(ステップS2701:Yes)、受信した事前判定コマンドに基づいて演出事前判定情報記憶領域474(図28参照)の記憶内容を更新する(ステップS2702)。そして、演出統括部403aは、保留表示演出処理(図29参照)を行う(ステップS2703)。

10

【0320】

ステップS2704では、演出統括部403aは、主制御部301から変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS2704)。変動開始コマンドは、主制御部301の特別図柄処理において設定されるコマンドである(図15のステップS1508参照)。演出統括部403aは、変動開始コマンドを受信していない場合(ステップS2704:No)、そのままステップS2706の処理へ移行する。演出統括部403aは、変動開始コマンドを受信した場合(ステップS2704:Yes)、変動演出開始処理(図33参照)を行う(ステップS2705)。

20

【0321】

ステップS2706では、演出統括部403aは、主制御部301から変動停止コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS2706)。変動停止コマンドは、主制御部301の特別図柄処理において設定されるコマンドである(図15のステップS1511参照)。演出統括部403aは、変動停止コマンドを受信していない場合(ステップS2706:No)、そのままステップS2708の処理へ移行する。演出統括部403aは、変動停止コマンドを受信した場合(ステップS2706:Yes)、変動演出終了処理を行う(ステップS2707)。変動演出終了処理において、演出統括部403aは実行中の変動演出を終了させたり、実行した変動演出に応じて演出モードを切り替えたりするための各種処理を行う。

30

【0322】

ステップS2708では、演出統括部403aは、主制御部301からオープニングコマンドを受信したか否かを判定する(ステップS2708)。オープニングコマンドは、主制御部301の停止中処理において設定されるコマンドである(図22-2のステップS2216参照)。演出統括部403aは、オープニングコマンドを受信していない場合(ステップS2708:No)、そのままステップS2710の処理へ移行する。

【0323】

演出統括部403aは、オープニングコマンドを受信した場合(ステップS2708:Yes)、大当たり演出開始処理を行う(ステップS2709)。例えば、大当たり演出開始処理において、演出統括部403aは受信したオープニングコマンドに基づいて開始される大当たりの種別を判定し、当該種別に応じた大当たり演出パターンを大当たり演出パターンテーブルから選択し、当該大当たり演出パターンの大当たり演出を開始させるための大当たり演出開始コマンドなどを設定する。より具体的には、例えば、16R確変大当たりが開始される場合、演出統括部403aは大当たり演出選択処理において16R確変大当たり用の大当たり演出パターンを選択し、当該大当たり演出パターンの大当たり演出を開始させるための大当たり演出開始コマンドなどを設定する。

40

【0324】

ステップS2710では、演出統括部403aは、主制御部301からエンディングコマンドを受信したか否かを判定する(ステップS2710)。エンディングコマンドは、

50

主制御部 301 の開放中処理においてエンディング開始時に設定されるコマンドである。演出統括部 403 a は、エンディングコマンドを受信していない場合（ステップ S 2710 : No）、そのままコマンド受信処理を終了する。

【0325】

演出統括部 403 a は、エンディングコマンドを受信した場合（ステップ S 2710 : Yes）、大当たり演出終了処理を行って（ステップ S 2711）、コマンド受信処理を終了する。例えば、大当たり演出終了処理において、演出統括部 403 a は受信したエンディングコマンドに基づいて終了される大当たりの種別を判定し、当該種別に応じたエンディング演出を選択し、当該エンディング演出を開始させるためのエンディング演出開始コマンドなどを設定する。

10

【0326】

（演出事前判定情報記憶領域の一例）

図 28 は、本実施の形態の演出事前判定情報記憶領域の一例を示す説明図である。図 28 において、演出事前判定情報記憶領域 474 には、演出統括部 403 a が受信した事前判定コマンドに基づいて、主制御部 301 の事前判定情報記憶領域 378（図 14 参照）に記憶されている各保留情報格納領域 H1 ~ H8 に対応する各保留情報格納領域 h1 ~ h8 に、当たり判定結果、図柄判定結果、変動パターン判定結果が記憶される。

【0327】

（保留表示演出処理）

図 29 は、保留表示演出処理の処理内容を示すフローチャートである。保留表示演出処理において、演出統括部 403 a は、まず、保留表示演出中であるか否かを判定する（ステップ S 2901）。演出統括部 403 a は、保留表示演出中でない場合（ステップ S 2901 : No）、ステップ S 2701 で受信した事前判定コマンドにより示される事前判定結果を取得する（ステップ S 2902）。つづいて、演出統括部 403 a はステップ S 2902 で取得した事前判定結果に含まれる変動パターンが変動パターン Hp5 であるかを判定する（ステップ S 2903）。

20

【0328】

例えば、前述したように、遊技機 100 は、変動パターン Hp5 による図柄変動時には、「チャンス目 SPリーチ リーチハズレまたは大当たり」といった演出を行う（図 7 - 8、図 21 - 1、図 21 - 2などを参照）。この場合は、図 7 - 8 に示したように、演出図柄 Ez1 ~ Ez3 が「チャンス目」で仮停止表示されたタイミングで保留表示演出が開始される。演出統括部 403 a は、ステップ S 2902 で取得した事前判定結果に含まれる変動パターンが変動パターン Hp5 であれば（ステップ S 2903 : Yes）、ステップ S 2904 へ移行し、変動パターン Hp5 でなければ（ステップ S 2903 : No）、ステップ S 2908 へ移行する。

30

【0329】

ステップ S 2904 において、演出統括部 403 a は、保留表示演出を実行するか否かを決定するための保留表示演出実行抽選処理を行う（ステップ S 2904）。例えば、保留表示演出実行抽選処理において、演出統括部 403 a は、演出用乱数カウンタのカウント値を参照し、当該カウント値を保留表示演出実行抽選用の乱数値として取得する。つづいて、演出統括部 403 a は取得した乱数値と、保留表示演出実行抽選用判定テーブル（図 30 参照）とを比較することにより保留表示演出を行うか否かを判定し、当該判定結果を保留表示演出実行抽選の抽選結果として得る。

40

【0330】

つづいて、演出統括部 403 a は、保留表示演出実行抽選の抽選結果から保留表示演出を行うか否かを判定する（ステップ S 2905）。演出統括部 403 a は、保留表示演出を行う場合（ステップ S 2905 : Yes）、保留表示演出の演出内容、具体的には表示する第 1 特殊表示態様や当該第 1 特殊表示態様を表示するタイミングなどを設定するための保留表示演出内容設定抽選処理を行う（ステップ S 2906）。保留表示演出内容設定抽選処理については図 31 などを用いて後述する。

50

【0331】

つづいて、演出統括部403aは、保留表示演出内容設定抽選処理の処理結果を示す保留表示演出情報を付与した保留増加コマンドを設定して(ステップS2907)、保留表示演出処理を終了する。また、演出統括部403aは、保留表示演出中と判定した場合(ステップS2901:Yes)、変動パターンHp5であった場合(ステップS2903:Yes)、保留表示演出を行わないと判定した場合(ステップS2905:No)には、保留表示演出情報を付与しない保留増加コマンドを設定して(ステップS2908)、保留表示演出処理を終了する。

【0332】

なお、上記例では、ステップS2908において保留表示演出中であるときには事前判定結果にかかわらず保留表示演出情報を付与しない保留増加コマンドを設定するようにしたがこれに限らない。例えば、保留表示演出中であっても、保留表示演出中でないときと同じように事前判定結果を参照し、この事前判定結果に応じて保留表示演出情報を付与した保留増加コマンドを設定するようにしてもよい。より具体的には、例えば、保留表示演出中であるときには事前判定結果が大当たりの場合のみ、保留表示演出情報を付与した保留増加コマンドを設定するようにしてもよい。このように構成すると、例えば、保留表示演出において複数の第1特殊表示態様の保留アイコンIが表示されることになる。そして、このように複数の第1特殊表示態様の保留アイコンIを表示した場合、遊技者に後に表示された方の第1特殊表示態様の保留アイコンIに対応する保留情報が当たりと事前判定されたものであることを示唆することができ、遊技者の期待感を大きく高めることが可能となる。

10

20

【0333】

(保留表示演出実行抽選用判定テーブル)

図30は、本実施の形態の保留表示演出実行抽選用判定テーブルの一例を示す説明図である。この保留表示演出実行抽選用判定テーブルは、遊技機100の製造者により演出統括部403aのROM412などに予め記憶されている。図30に示すように、保留表示演出実行抽選用判定テーブル3000では、当たりおよびハズレの種別毎に所定個数の判定値が対応付けられている。なお、図30では、説明の便宜上、「範囲」および「実行確率」を記載している。

【0334】

保留表示演出実行抽選用判定テーブル3000における「範囲」は、保留表示演出実行抽選用の乱数値がとり得る値の範囲を示しており、図30に示す例では「0~99」としている。すなわち、本実施の形態において、演出統括部403aは0から99までのいずれか一つの整数を保留表示演出実行抽選用の乱数値として取得する。

30

【0335】

演出統括部403aは、まず、保留表示演出実行抽選用判定テーブル3000におけるいずれの判定値を保留表示演出実行抽選に用いるかを判定する。例えば、ステップS2902で取得した事前判定結果が16確変大当たりであった場合、演出統括部403aは16確変大当たりに対応付けられた判定値「0~79」を保留表示演出実行抽選に用いると判定する。一方、ステップS2902で取得した事前判定結果がノーマルハズレであった場合、演出統括部403aはノーマルハズレに対応付けられた判定値「0~4」を保留表示演出実行抽選に用いると判定する。

40

【0336】

演出統括部403aは、このようにして保留表示演出実行抽選に用いる判定値と判定すると、つぎに当該判定値と取得した保留表示演出実行抽選用の乱数値とが一致するか否かを判定する。例えば、演出統括部403aは判定値「0~79」を保留表示演出実行抽選に用いる場合、取得した保留表示演出実行抽選用の乱数値が判定値「0~79」に含まれるいずれかの整数と一致するか否かを判定する。このように乱数値と判定値とが一致した場合に、演出統括部403aは保留表示演出を実行すると判定する。一方、乱数値と判定値とが一致しない場合に、演出統括部403aは保留表示演出を実行しないと判定する。

50

【0337】

したがって、本実施の形態において、大当たりおよびハズレの種別毎に保留表示演出が実行される実行確率は図30に示す通りとなる。すなわち、本実施の形態においては、図30に示すように事前判定結果が大当たりの場合の方が、ハズレの場合よりも保留表示演出が実行され易い傾向となる。このため、遊技機100は、保留表示演出を実行した場合に遊技者に「大当たりになるかもしれない」といった期待感を与えることが可能となる。

【0338】

(保留アイコン表示態様判定テーブル)

図31は、本実施の形態の保留アイコン表示態様判定テーブルの一例を示す説明図である。この保留アイコン表示態様判定テーブルは、遊技機100の製造者により演出統括部403aのROM412などに予め記憶されている。図31に示すように、保留アイコン表示態様判定テーブル3100では、大当たりおよびハズレの種別毎に所定個数の判定値が対応付けられている。なお、図31では、説明の便宜上、「範囲」および「選択確率」を記載している。

10

【0339】

保留アイコン表示態様判定テーブル3100における「範囲」は、保留アイコン表示態様判定用の乱数値がとり得る値の範囲を示しており、図31に示す例では「0～99」としている。すなわち、本実施の形態において、演出統括部403aは0から99までのいずれか一つの整数を保留アイコン表示態様判定用の乱数値として取得する。

【0340】

演出統括部403aは、まず、保留アイコン表示態様判定テーブル3100におけるいずれの判定値を保留アイコン表示態様判定に用いるかを判定する。例えば、ステップS2902で取得した事前判定結果が16確変大当たりであった場合、演出統括部403aは保留アイコン表示態様判定テーブル3100において16確変大当たりに対応付けられた判定値を保留アイコン表示態様判定に用いると判定する。一方、ステップS2902で取得した事前判定結果がノーマルハズレであった場合、演出統括部403aは保留アイコン表示態様判定テーブル3100においてノーマルハズレに対応付けられた判定値を保留アイコン表示態様判定に用いると判定する。

20

【0341】

演出統括部403aは、このようにして保留アイコン表示態様判定に用いる判定値と判定すると、つぎに当該判定値と取得した保留アイコン表示態様判定用の乱数値とが一致するか否かを判定する。例えば、演出統括部403aは保留アイコン表示態様判定テーブル3100において16確変大当たりに対応付けられた判定値を保留アイコン表示態様判定に用いる場合、まず、取得した保留アイコン表示態様判定用の乱数値が判定値「0～9」に含まれるいずれかの整数と一致するか否かを判定する。これで一致すれば、演出統括部403aは保留アイコンIの表示態様は「雪だるま」と判定する。

30

【0342】

一方、演出統括部403aは取得した保留アイコン表示態様判定用の乱数値が判定値「0～9」に含まれるいずれかの整数と一致しなければ、つぎは判定値「10～24」に含まれるいずれかの整数と一致するか否かを判定する。これで一致すれば、演出統括部403aは保留アイコンIの表示態様は「手が設けられた雪だるま」と判定する。一方、演出統括部403aは取得した保留アイコン表示態様判定用の乱数値が判定値「10～24」に含まれるいずれかの整数と一致しなければ、つぎは判定値「25～99」に含まれるいずれかの整数と一致するか否かを判定する。これで一致すれば、演出統括部403aは保留アイコンIの表示態様は「手と帽子が設けられた雪だるま」と判定する。

40

【0343】

したがって、本実施の形態において、大当たりおよびハズレの種別毎に第1特殊表示態様のそれぞれが選択される選択確率は図31に示す通りとなる。すなわち、本実施の形態においては、図31に示すように事前判定結果が大当たりの場合の方が、ハズレの場合よりも、第1特殊表示態様として「手と帽子が設けられた雪だるま」が選択され易く、「雪

50

だるま」が選択され難い傾向となる。このため、遊技機 100 は、保留表示演出により「手と帽子が設けられた雪だるま」を表示した場合の方が、「雪だるま」を表示した場合よりも遊技者に「大当たりになるかもしれない」といった期待感を与えることが可能となる。

【0344】

(表示タイミング判定テーブル)

図 32-1 は、本実施の形態の大当たり用表示タイミング判定テーブルの一例を示す説明図である。図 32-2 は、本実施の形態のハズレ用表示タイミング判定テーブルの一例を示す説明図である。これらの表示タイミング判定テーブルは、遊技機 100 の製造者により演出統括部 403 a の ROM 412 などに予め記憶されている。

10

【0345】

図 32-1 に示す大当たり用表示タイミング判定テーブル 3201、および図 32-2 に示すハズレ用表示タイミング判定テーブル 3202 では、第 1 保留情報数の値毎に所定個数の判定値が対応付けられている。なお、図 32-1 および図 32-2 では、説明の便宜上、「範囲」および「選択確率」を記載している。また、以下において、大当たり用表示タイミング判定テーブル 3201 とハズレ用表示タイミング判定テーブル 3202 とを合わせたものを「表示タイミング判定テーブル 3201, 3202」と略す。

【0346】

表示タイミング判定テーブル 3201, 3202 における「範囲」は、表示タイミング判定用の乱数値がとり得る値の範囲を示しており、図 32-1 および図 32-2 に示す例では「0~99」としている。すなわち、本実施の形態において、演出統括部 403 a は 0 から 99 までのいずれか一つの整数を表示タイミング判定用の乱数値として取得する。

20

【0347】

演出統括部 403 a は、まず、ステップ S2902 で取得した事前判定結果に基づいて、図 32-1 に示す大当たり用表示タイミング判定テーブル 3201 を用いて表示タイミング判定を行うか、図 32-2 に示すハズレ用表示タイミング判定テーブル 3202 を用いて表示タイミング判定を行うかを判定する。演出統括部 403 a は、事前判定結果が大当たりの場合には大当たり用表示タイミング判定テーブル 3201 を用いて表示タイミング判定を行うと判定し、事前判定結果がハズレの場合にはハズレ用表示タイミング判定テーブル 3202 を用いて表示タイミング判定を行うと判定する。

30

【0348】

つづいて、演出統括部 403 a は、現在の第 1 保留情報数の値に基づいて、上記で判定した大当たり用表示タイミング判定テーブル 3201 またはハズレ用表示タイミング判定テーブル 3202 におけるいずれの判定値を表示タイミング判定に用いるかを判定する。

【0349】

例えば、事前判定結果が大当たりであり、且つ、現在の第 1 保留情報数が「1」であれば、演出統括部 403 a は、図 32-1 において符号 3210 で示した判定値を表示タイミング判定に用いると判定する。一方、事前判定結果が大当たりであり、且つ、現在の第 1 保留情報数が「4」であれば、演出統括部 403 a は、図 32-1 において符号 3220 で示した判定値を表示タイミング判定に用いると判定する。

40

【0350】

演出統括部 403 a は、このようにして表示タイミング判定に用いる判定値を判定すると、つぎに当該判定値と取得した表示タイミング判定用の乱数値とが一致するか否かを判定する。例えば、演出統括部 403 a は符号 3210 で示す判定値を表示タイミング判定に用いる場合、まず、取得した表示タイミング判定用の乱数値が判定値「0~49」に含まれるいずれかの整数と一致するか否かを判定する。これで一致すれば、演出統括部 403 a は第 1 特殊表示態様の表示タイミングを「保留アイコンの表示開始と同時」とであると判定する。

【0351】

一方、演出統括部 403 a は取得した表示タイミング判定用の乱数値が判定値「0~4

50

9」に含まれるいずれかの整数と一致しなければ、つぎは判定値「50～99」に含まれるいずれかの整数と一致するか否かを判定する。これで一致すれば、演出統括部403aは保留アイコンIの表示態様は「第1保留情報数が「1」減少したとき」とであると判定する。

【0352】

大当たり用表示タイミング判定テーブル3201とハズレ用表示タイミング判定テーブル3202とに示すように、本実施の形態においては事前判定結果が大当たりの場合とハズレの場合とで、第1特殊表示態様の保留アイコンIの表示タイミングの傾向が異なっており、第1特殊表示態様の保留アイコンIの表示の有無だけでなく、当該第1特殊表示態様の保留アイコンIが表示されたタイミングによっても遊技者に期待感を与えることができるようになっている。

10

【0353】

さらに、具体的には、本実施の形態では、事前判定結果が大当たりの場合、現在の第1保留情報数が「0」となったとき、すなわち、当該事前判定結果が大当たりであった保留情報に基づく特別図柄および演出図柄の変動が開始されたときに、第1特殊表示態様の保留アイコンIが表示され易くしている。したがって、遊技機100は、通常表示態様の保留アイコンIを表示したとしても、当該保留アイコンIに対応した保留情報に基づく特別図柄や演出図柄の変動が開始される時まで遊技者に「第1特殊表示態様に変更されるかもしれない（すなわち大当たりへの信頼度が高い演出になるかもしれない）」といった期待感を与えることが可能となる。

20

【0354】

(変動演出開始処理)

図33は、変動演出開始処理の処理内容を示すフローチャートである。変動演出開始処理において、演出統括部403aは、まず、コマンド受信処理において受信された変動開始コマンド(ステップS2704参照)を解析し(ステップS3301)、大当たり抽選の抽選結果、変動パターン(特別図柄の変動時間)、遊技状態などを示す情報を取得する。つづいて、演出統括部403aは、現在の保留情報数から「1」を減算する、保留情報数減算処理を行う(ステップS3302)。

【0355】

つづいて、演出統括部403aは、設定されている現在の演出モードを示すモードフラグを参照する(ステップS3303)。そして、演出統括部403aは、大当たり抽選の抽選結果、変動パターン(特別図柄の変動時間)、遊技状態、現在の演出モードなどに基づいて、変動演出の演出内容を定めた変動演出パターンを設定する変動演出パターン設定処理を行う(ステップS3304)。つづいて、演出統括部403aは、変動演出パターン設定処理により設定した変動演出パターンの変動演出を開始させるための変動演出開始コマンドをRAM413に設定して(ステップS3305)、変動演出開始処理を終了する。

30

【0356】

(3.画像・音声制御部が行う処理)

つぎに、画像・音声制御部403bが行う処理について説明する。以下に示す演出統括部403aが行う各処理は、例えば、画像・音声制御部403bのCPU511がROM512に記憶されているプログラムを実行することによって行われるものである。

40

【0357】

(画像表示制御処理)

図34は、画像表示制御処理の処理内容を示すフローチャートである。例えば、画像・音声制御部403bは起動中、所定周期で(例えば4ms毎に)図34に示す画像表示制御処理を行う。

【0358】

画像表示制御処理において、画像・音声制御部403bは、まず、演出統括部403aから保留増加コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS3401)。画像・音声

50

制御部 4 0 3 b は、保留増加コマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、保留アイコン表示開始処理（図 3 5 参照）を行う（ステップ S 3 4 0 2）。画像・音声制御部 4 0 3 b は、保留増加コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o）、そのままステップ S 3 4 0 3 の処理へ移行する。

【 0 3 5 9 】

つづいて、画像・音声制御部 4 0 3 b は、演出統括部 4 0 3 a から変動演出開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 3 4 0 3）。画像・音声制御部 4 0 3 b は、変動演出開始コマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 3 4 0 3 : Y e s）、保留アイコン表示変更処理（図 3 6 参照）を行う（ステップ S 3 4 0 4）。つづいて、画像・音声制御部 4 0 3 b は、変動演出開始コマンドにより指示された変動演出の表示を開始する変動演出開始表示制御処理を行う（ステップ S 3 4 0 5）。演出統括部 4 0 3 a は、変動演出開始コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 3 4 0 3 : N o）、そのままステップ S 3 4 0 6 の処理へ移行する。

10

【 0 3 6 0 】

つづいて、画像・音声制御部 4 0 3 b は、変動演出中であることを判定する（ステップ S 3 4 0 6）。例えば、画像・音声制御部 4 0 3 b は、演出統括部 4 0 3 a から変動演出開始コマンドを受信した後に変動演出終了コマンドを受信していなければ、変動演出中であると判定する。画像・音声制御部 4 0 3 b は、変動演出中であると判定した場合（ステップ S 3 4 0 6 : Y e s）、変動演出中表示制御処理を行う（ステップ S 3 4 0 7）。

【 0 3 6 1 】

例えば、変動演出中表示制御処理において、画像・音声制御部 4 0 3 b は、実行中の変動演出が変動パターン H p 5 に対応する変動演出であった場合にチャンス目を仮停止表示させ、当該チャンス目を仮停止表示させたタイミングで変動中保留表示領域 7 3 0 の保留アイコン I を第 1 特殊表示態様に変更し、第 1 保留表示 H 1 および第 2 保留表示 H 2 の他の保留アイコン I を第 2 特殊表示態様に変更する処理を行う。変動演出中表示制御処理による具体的な表示例は図 7 - 8 などに示した通りである。画像・音声制御部 4 0 3 b は、変動演出中でないと判定した場合（ステップ S 3 4 0 6 : N o）、そのままステップ S 3 4 0 8 の処理へ移行する。

20

【 0 3 6 2 】

つづいて、演出統括部 4 0 3 a は、演出統括部 4 0 3 a から変動演出終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 3 4 0 8）。画像・音声制御部 4 0 3 b は、変動演出終了コマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 3 4 0 8 : Y e s）、変動演出の表示を完了させる変動演出終了表示制御処理を行って（ステップ S 3 4 0 9）、画像表示制御処理を終了する。演出統括部 4 0 3 a は、変動演出終了コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 3 4 0 8 : N o）、そのまま画像表示制御処理を終了する。

30

【 0 3 6 3 】

（保留アイコン表示開始処理）

図 3 5 は、保留アイコン表示開始処理の処理内容を示すフローチャートである。保留アイコン表示開始処理において、まず、画像・音声制御部 4 0 3 b は、第 1 特殊表示態様の保留アイコン I を画像表示部 1 0 4 に表示中であるか否かを判定する（ステップ S 3 5 0 1）。画像・音声制御部 4 0 3 b は、第 1 特殊表示態様の保留アイコン I を表示中でない場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o）、ステップ S 3 4 0 1 で受信した保留増加コマンドが保留表示演出情報付きの保留増加コマンドであったか否かを判定する（ステップ S 3 5 0 2）。

40

【 0 3 6 4 】

画像・音声制御部 4 0 3 b は、保留表示演出情報付きの保留増加コマンドであった場合（ステップ S 3 5 0 2 : Y e s）、当該保留増加コマンドの保留表示演出情報を R A M 5 1 3 に設定する（ステップ S 3 5 0 3）。前述したように、この保留表示演出情報には、第 1 特殊表示態様の表示内容（例えば「雪だるま」か「手が設けられた雪だるま」か「手と帽子が設けられた雪だるま」か）を示す情報や、当該第 1 特殊表示態様の保留アイコン

50

Iを表示する表示タイミングを示す情報が含まれる。

【0365】

つづいて、画像・音声制御部403bは、ステップS3503で設定した保留表示演出情報に基づいて、第1特殊表示態様で表示するタイミングが否かを判定する(ステップS3504)。例えば、ステップS3504において、画像・音声制御部403bは、保留アイコンIの表示開始と同時に当該保留アイコンIを第1特殊表示態様で表示する場合に、第1特殊表示態様で表示するタイミングであると判定することになる。

【0366】

画像・音声制御部403bは、第1特殊表示態様で表示するタイミングであると判定した場合(ステップS3504:Yes)、ステップS3401で受信した保留増加コマンドにより示される増加分の保留情報に対応する保留アイコンIを、第1特殊表示態様の保留アイコンIで画像表示部104に表示する(ステップS3505)。そして、画像・音声制御部403bは、画像表示部104に表示中の他の保留アイコンIを第2特殊表示態様に変更して(ステップS3506)、保留アイコン表示開始処理を終了する。

10

【0367】

また、画像・音声制御部403bは、第1特殊表示態様の保留アイコンIを表示中であると判定した場合(ステップS3501:Yes)、ステップS3401で受信した保留増加コマンドにより示される増加分の保留情報に対応する保留アイコンIを、第2特殊表示態様の保留アイコンIで画像表示部104に表示して(ステップS3507)、保留アイコン表示開始処理を終了する。

20

【0368】

また、画像・音声制御部403bは、ステップS3401で受信した保留増加コマンドが保留表示演出情報無しの保留増加コマンドであった場合(ステップS3502:No)や、第1特殊表示態様で表示するタイミングでないと判定した場合(ステップS3504:No)には、ステップS3401で受信した保留増加コマンドにより示される増加分の保留情報に対応する保留アイコンIを、通常表示態様の保留アイコンIで画像表示部104に表示して(ステップS3508)、保留アイコン表示開始処理を終了する。

【0369】

(保留アイコン表示変更処理)

図36は、保留アイコン表示変更処理の処理内容を示すフローチャートである。保留アイコン表示変更処理において、まず、画像・音声制御部403bは、RAM513に保留表示演出情報を設定しているか否かを判定する(ステップS3601)。

30

【0370】

画像・音声制御部403bは、保留表示演出情報を設定している場合(ステップS3601:Yes)、すなわち、実行を待機している保留表示演出があった場合、ステップS3503で設定した保留表示演出情報に基づいて、第1特殊表示態様で表示するタイミングが否かを判定する(ステップS3602)。

【0371】

画像・音声制御部403bは、第1特殊表示態様で表示するタイミングであると判定した場合(ステップS3602:Yes)、第1保留情報数や第2保留情報数の減少に伴い、保留アイコンIの表示位置を変更するとともに、表示中の保留アイコンIを第1特殊表示態様および第2特殊表示態様に変更する特殊保留アイコン表示位置シフト処理を行って(ステップS3603)、保留アイコン表示変更処理を終了する。特殊保留アイコン表示位置シフト処理による具体的な表示例は図7-6や図7-7などに示した通りである。なお、ステップS3403で受信した変動演出開始コマンドが変動パターンHp5に対応する変動演出(チャンス目の仮停止表示時に保留表示演出を行う変動演出)の開始を指示するコマンドであった場合には、例外的に、画像・音声制御部403bはステップS3603の処理では特殊表示態様には変更せず、保留アイコンIの通常表示態様での表示を維持する。この場合は、前述したステップS3407の処理の実行により保留表示演出の表示が開始されることになる。

40

50

【0372】

また、画像・音声制御部403bは、保留表示演出情報を設定していない場合（ステップS3601：No）、すなわち、実行を待機している保留表示演出がない場合、第1保留情報数や第2保留情報数の減少に伴い、保留アイコンIの表示位置のみを変更する通常保留アイコン表示位置シフト処理を行って（ステップS3604）、保留アイコン表示変更処理を終了する。通常保留アイコン表示位置シフト処理による具体的な表示例は、図7-2などに示した通りである。また、画像・音声制御部403bは、第1特殊表示態様で表示するタイミングでないと判定した場合も（ステップS3602：No）、通常保留アイコン表示位置シフト処理を行って、保留アイコン表示変更処理を終了する。

【0373】

以上に説明したように、遊技機100は、所定条件を満たす保留情報が記憶された場合に、当該保留情報に対応する保留アイコンIを特殊表示態様で画像表示部104に表示するとともに、当該保留アイコンI以外の他の保留アイコンIも特殊表示態様で表示するようにした。すなわち、遊技機100は、所定条件を満たす保留情報に対応する保留アイコンIのみでなく、保留表示全体を用いた保留表示演出を行う。これにより、遊技機100は、単一の保留アイコンIを用いた保留表示演出を行う場合に比べて、大々的でインパクトのある保留表示演出を行うことができ、当該保留表示演出により遊技者に驚きや喜びを与えることができる。

【0374】

また、遊技機100は、保留表示演出において、所定条件を満たす保留情報に対応する保留アイコンIは第1特殊表示態様で表示するとともに、他の保留アイコンIは第2特殊表示態様で表示するようにした。これにより、遊技機100は、保留表示全体を用いた保留表示演出を行いつつも、いずれの保留アイコンIに対応する保留情報が所定条件を満たしたのかを遊技者に示唆することができる。したがって、遊技機100は、保留表示全体を用いた保留表示演出を行いつつも、遊技者にとって大当たりを期待すべき図柄変動を示唆することができるので、当該図柄変動に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0375】

そして、遊技機100は、所定条件を満たす保留情報に基づく保留表示演出の開始タイミングを、当該保留情報に対応する保留アイコンIの表示開始と同時、当該保留情報取得後に所定回数大当たり抽選が行われたとき、当該保留情報による大当たり抽選の抽選結果を示す際の図柄変動時、といったように複数設けた。これにより、遊技機100は開始タイミングとなり得るそれぞれのタイミングにおいて保留表示演出の開始を遊技者に期待させることができるので、遊技者が取得された保留情報に対して当該保留情報による保留表示演出への期待感を早期に失ってしまうことを防止することができる。

【0376】

さらに、遊技機100は、事前判定結果が大当たりである保留情報による保留表示演出の開始タイミングを、上記開始タイミングとなり得るそれぞれのタイミングのうち、当該保留情報による大当たり抽選の抽選結果を示す際の図柄変動時とする確率が最も高くなるようにした。これにより、遊技機100は、大当たり抽選の抽選結果を示す際の図柄変動時において開始される保留表示演出の大当たりへの信頼度を相対的に高いものとすることができる。したがって、遊技機100は、図柄変動前には保留表示演出が開始されていない保留情報に基づく図柄変動時にも当該図柄変動において保留表示演出が開始されるよう遊技者に期待させることができ、さらに当該図柄変動において大当たり抽選に用いられた保留情報に基づく保留表示演出を開始した場合には遊技者に大きな期待感を与えることができる。

【0377】

また、遊技機100は、大当たり抽選に用いられた保留情報に対応する保留アイコンIを画像表示部104に特殊表示態様で表示した場合に、当該保留アイコンI以外の他の保留アイコンIも特殊表示態様で表示するようにした。すなわち、遊技機100は、大当たり抽選に用いられた保留情報に対応する保留アイコンIのみでなく、保留表示全体を用い

10

20

30

40

50

た保留表示演出を行う。これにより、遊技機 100 は、単一の保留アイコン I を用いた保留表示演出を行う場合に比べて、大々的でインパクトのある保留表示演出を行うことができ、当該保留表示演出により遊技者に驚きや喜びを与えることができる。

【0378】

なお、以上で説明した実施の形態では第 1 特殊表示態様に 3 種類の表示態様を設けて、これらの 3 種類の表示態様のうちのいずれの表示態様であっても第 1 特殊表示態様の保留アイコン I を表示すれば、他の保留アイコン I を第 2 特殊表示態様に変更する例を説明したがこれに限らない。例えば、以上で説明した実施の形態の第 1 特殊表示態様のうち、「雪だるま」の表示態様はノーマルハズレの場合にも選択され得るが、「手が設けられた雪だるま」および「手と帽子が設けられた雪だるま」の表示態様はノーマルハズレの場合には選択され得ない（図 31 参照）。 10

【0379】

したがって、遊技機 100 では、「手が設けられた雪だるま」および「手と帽子が設けられた雪だるま」の表示態様の保留アイコン I が表示された場合には、少なくともリーチ演出が行われることが確定する。そこで、遊技機 100 は、第 1 特殊表示態様のうち、「雪だるま」の表示態様の保留アイコン I を表示させた場合には他の保留アイコン I を第 2 特殊表示態様に変更させず、「手が設けられた雪だるま」または「手と帽子が設けられた雪だるま」の表示態様の保留アイコン I を表示させた場合には他の保留アイコン I を第 2 特殊表示態様に変更させるようにしてもよい。 20

【0380】

これにより、遊技機 100 は保留表示全体を用いた保留表示演出の大当たりへの信頼度を高めることにより、当該保留表示演出を行った場合に遊技者に与えることができる期待感をより大きいものとすることができる。 20

【0381】

以上に説明したように、本発明によれば、保留画像を用いた演出を行うことにより遊技者に驚きや楽しみを与えることができ、長時間遊技しても飽きのこない遊技機を提供することができる。

【符号の説明】

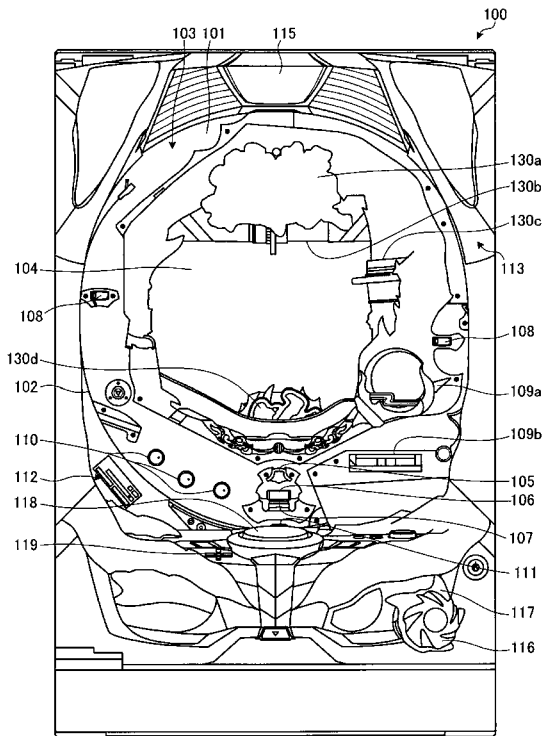
【0382】

- 100 遊技機
- 104 画像表示部
- 105 第 1 始動口
- 106 第 2 始動口
- 201 a 第 1 特別図柄表示部
- 201 b 第 2 特別図柄表示部
- 301 主制御部
- 303 演出制御部
- 403 a 演出統括部
- 403 b 画像・音声制御部
- 403 c ランプ制御部

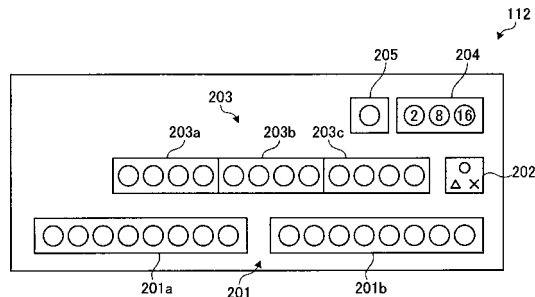
30

40

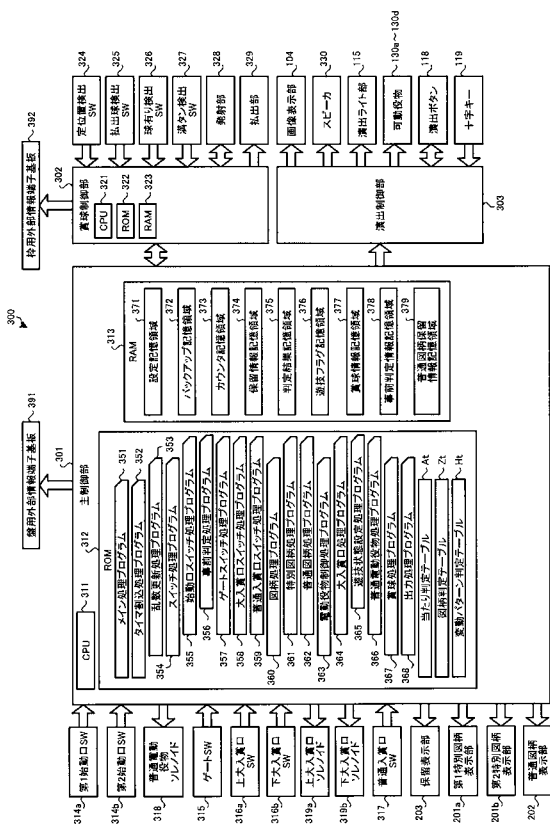
【図 1】



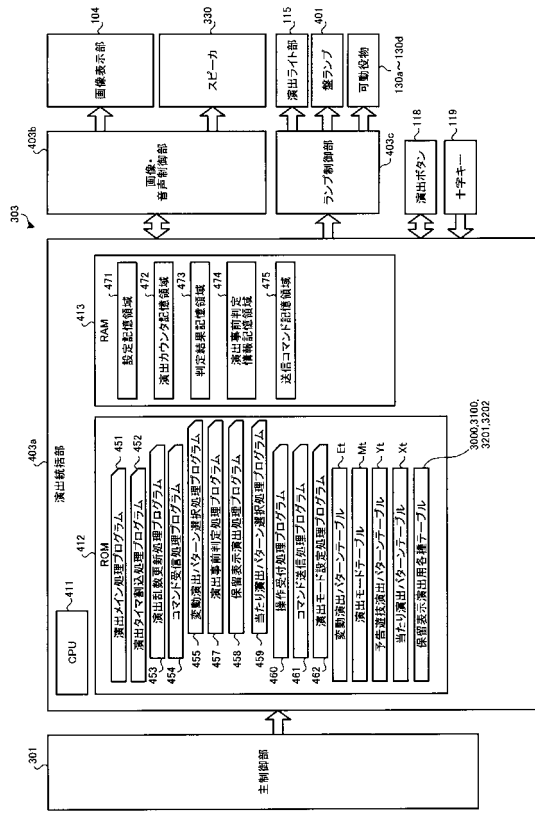
【図 2】



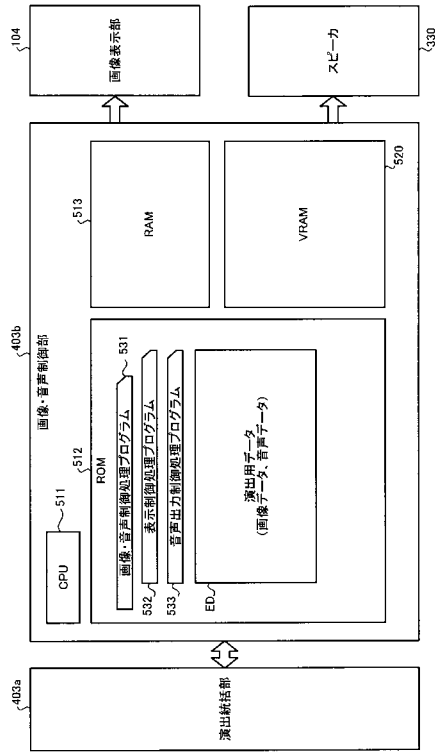
【図 3】



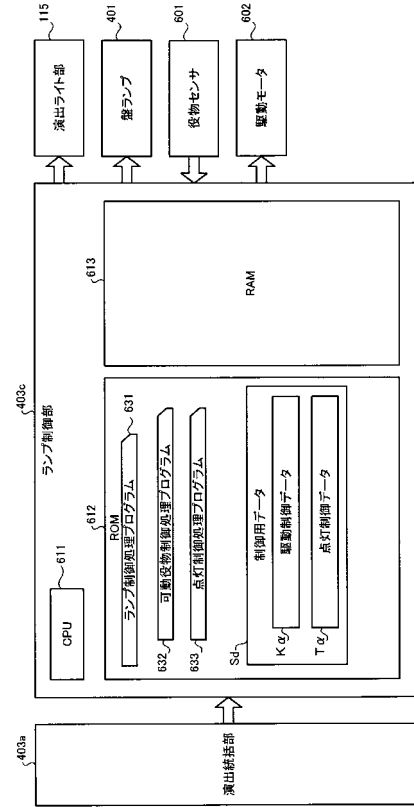
【図 4】



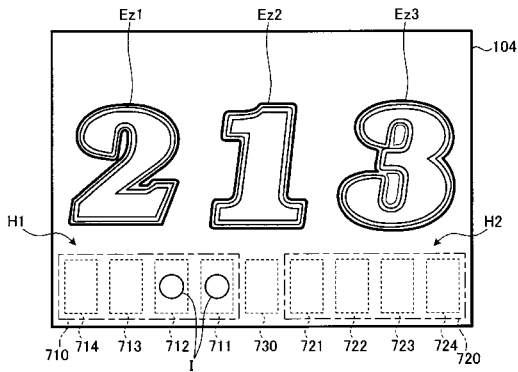
【 図 5 】



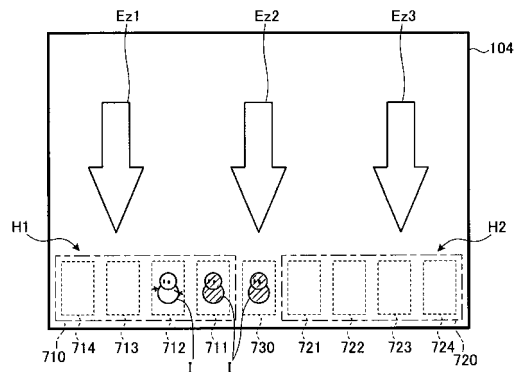
【 図 6 】



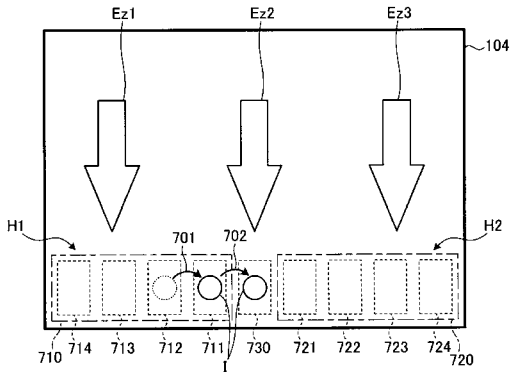
【 図 7 - 1 】



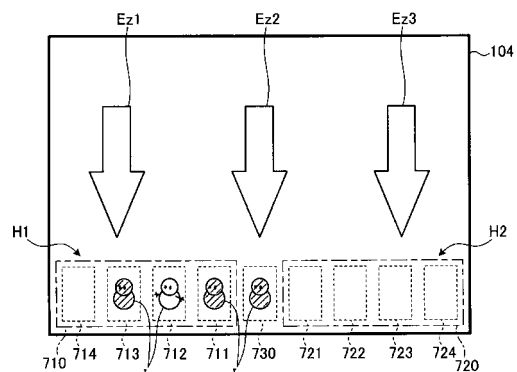
【 図 7 - 3 】



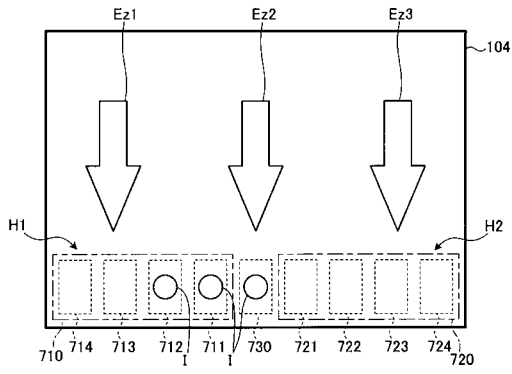
【 図 7 - 2 】



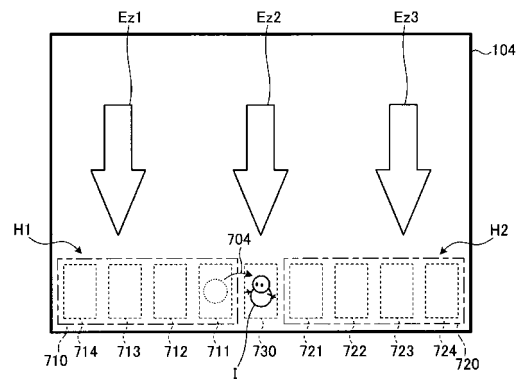
【 図 7 - 4 】



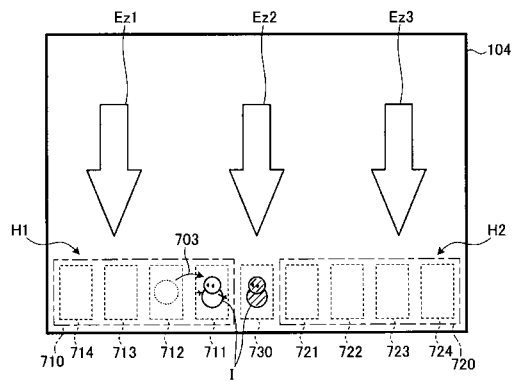
【図 7 - 5】



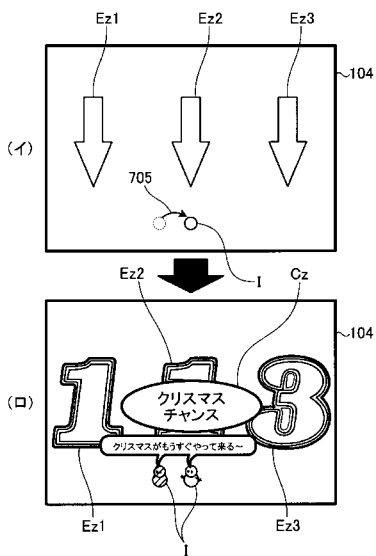
【図 7 - 7】



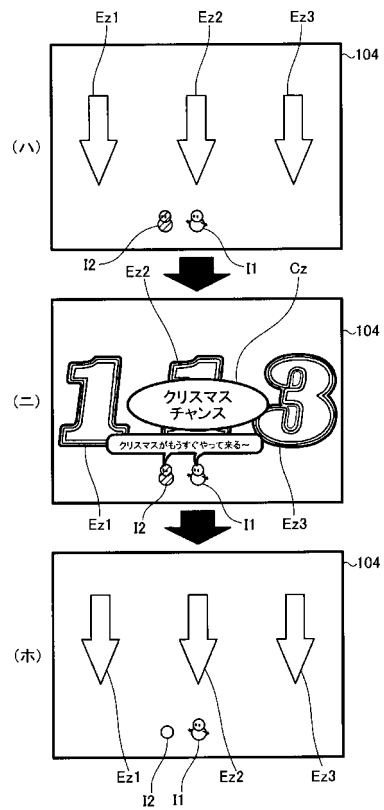
【図 7 - 6】



【図 7 - 8】



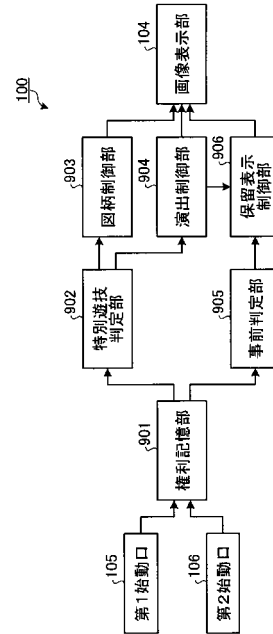
【図 7 - 9】



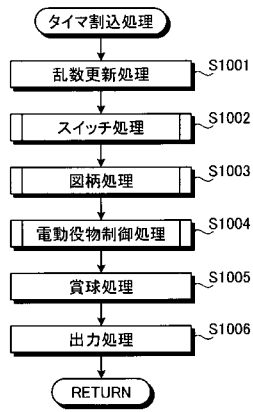
【 図 8 】

	第2特殊表示態様		—
第1特殊表示態様		とても高い	
		高い	
		中	
通常表示態様		低い	
	表示区画	表示領域	

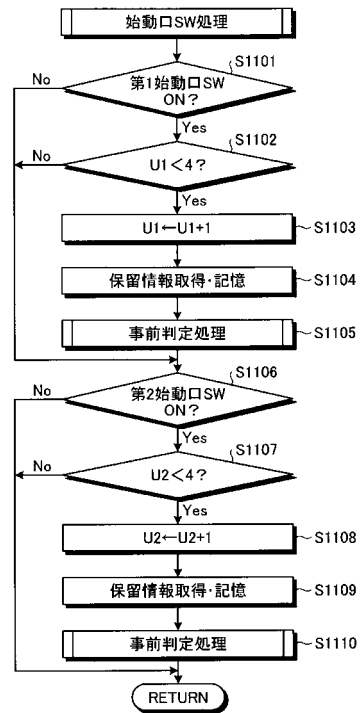
【 図 9 】



【 図 10 】



【 図 11 】



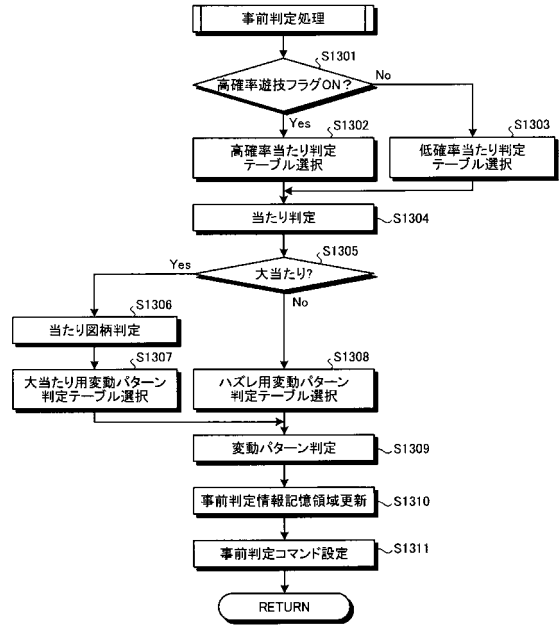
【図 1 2】

374

	保留情報記憶領域							
	保留情報							
	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8
当たり乱数	123	87	7	-	-	-	-	-
図柄乱数	58	51	20	-	-	-	-	-
変動パターン乱数	61	12	70	-	-	-	-	-
始動口	2	1	1	-	-	-	-	-

← 優先

【図 1 3】



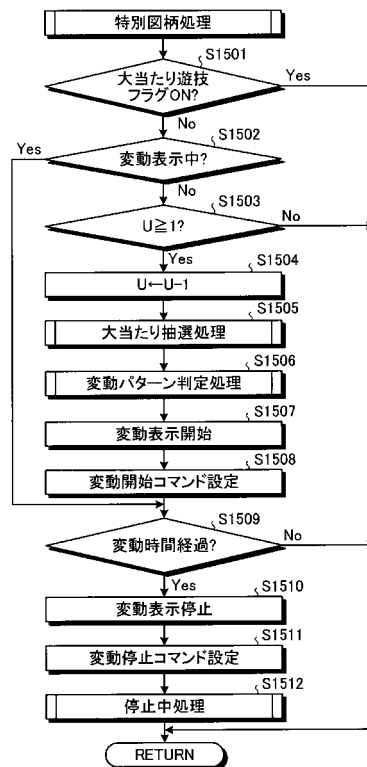
【図 1 4】

378

	保留情報							
	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8
当たり判定	ハズレ	ハズレ	大当たり	-	-	-	-	-
図柄判定	-	-	16R確定	-	-	-	-	-
変動パターン判定	Hp2	Hp1	Hp5	-	-	-	-	-

事前判定情報記憶領域

【図 1 5】

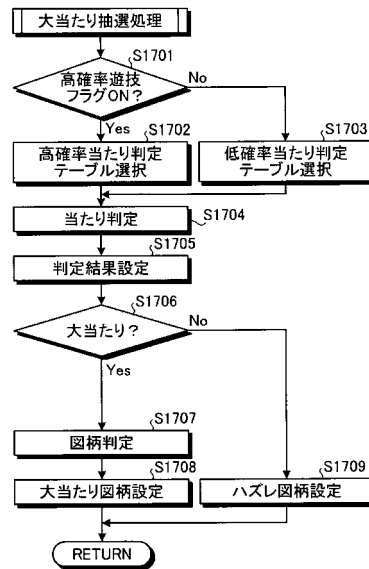


【 図 1 6 】

判定結果記憶領域 ↖ 375

	判定結果
当たり判定	大当たり
図柄判定(図柄)	16R確変
変動パターン判定	Hp5

【 図 1 7 】



【 図 1 8 - 1 】

当たり判定テーブル(低確率)

↖ At1

遊技状態	判定値	範囲	大当たり確率
低確率	7	0~249	1/250

【 図 1 9 - 1 】

図柄判定テーブル(第1始動口)

↖ Zt1

大当たり 図柄	大当たりの種別 (出球有無)	時短回数	判定値	範囲	割合
A	16R確変(有)	10000回	0~9	0~99	10%
B	8R確変(有)	10000回	10~24		15%
C	RUSH確変(有)	10000回	25~39		15%
D	2R突確(無)	10000回	40~69		30%
E	8R通常(有)	30回	70~99		30%

【 図 1 8 - 2 】

当たり判定テーブル(高確率)

↖ At2

遊技状態	判定値	範囲	大当たり確率
高確率	0~6	0~249	1/36

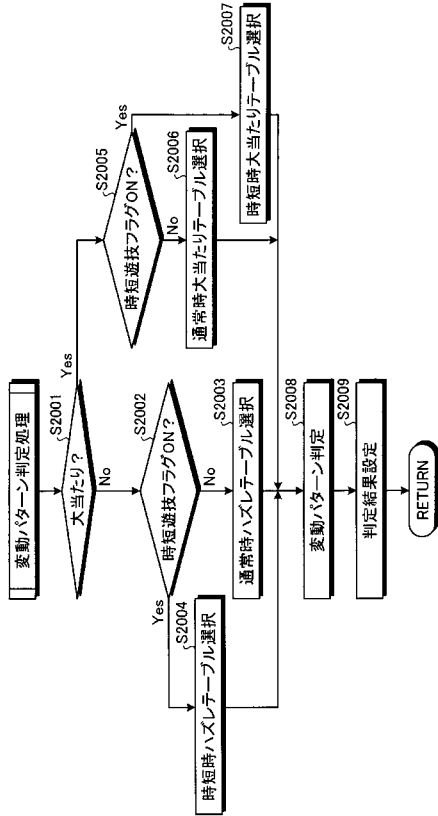
【 図 1 9 - 2 】

図柄判定テーブル(第2始動口)

↖ Zt2

大当たり 図柄	大当たりの種別 (出球有無)	時短回数	判定値	範囲	割合
A	16R確変(有)	10000回	0~29	0~99	30%
B	8R確変(有)	10000回	30~44		15%
C	RUSH確変(有)	10000回	45~64		20%
D	2R突確(無)	10000回	65~69		5%
E	8R通常(有)	30回	70~99		30%

【 図 2 0 】



【 図 2 1 - 1 】

Ht1

通常時ハズレ用変動パターン判定テーブル

変動パターン	保留情報	変動時間	範囲	判定値	割合
Hp11 (ノーマルハズレ)	2以下	13秒	0~99	0~84	85/100
Hp12 (ノーマルハズレ)	3	8秒			
Hp13 (ノーマルハズレ)	4以上	3秒			
Hh2 (リリーチ→リリーチハズレ)	-	40秒			
Hh3 (継続運(1回)→リリーチ→リリーチハズレ)	-	60秒			
Hp4 (継続運(2回)→リリーチ→リリーチハズレ)	-	80秒	85~91	92~96	7/100
Hp5 (チャンス目→SPリリーチ→リリーチハズレ)	-	100秒	97.98	99	2/100
					1/100

【 図 2 1 - 2 】

Ht2

時短時ハズレ用変動パターン判定テーブル

変動パターン	特2保留	変動時間	範囲	判定値	割合
Hp11 (ノーマルハズレ)	1以下	13秒	0~99	0~93	94/100
Hp14 (ノーマルハズレ)	2以上	1秒			
Hh3 (継続運(1回)→リリーチ→リリーチハズレ)	-	60秒			
Hp4 (継続運(2回)→リリーチ→リリーチハズレ)	-	80秒			
Hp5 (チャンス目→SPリリーチ→リリーチハズレ)	-	100秒			
				94~96	3/100
				97.98	2/100
				99	1/100

【 図 2 1 - 3 】

Ht3

通常時大当たり用変動パターン判定テーブル

変動パターン	保留情報	変動時間	範囲	判定値	割合
Hh2 (リリーチ→大当たり)	-	40秒	0~99	0~9	10/100
Hh3 (継続運(1回)→リリーチ→大当たり)	-	60秒			
Hp4 (継続運(2回)→リリーチ→大当たり)	-	80秒			
Hp5 (チャンス目→SPリリーチ→大当たり)	-	100秒			
			30~79	50/100	
			80~99	80~99	20/100

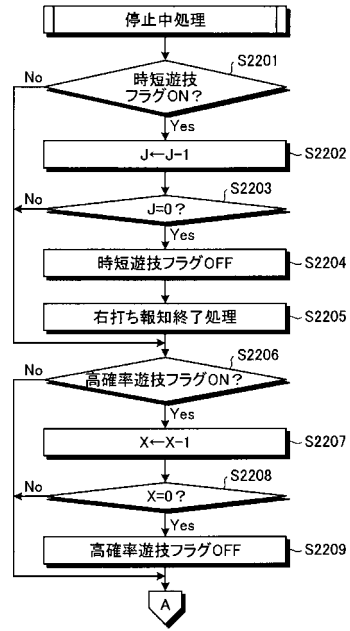
【 図 2 1 - 4 】

H14 ↗

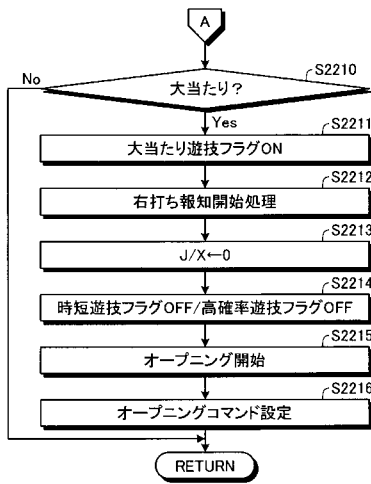
変動パターン	特注保留	変動時間	範囲	判定値	割合
Hp3 (擬似運(1回)→J→大当たり)	-	60秒		0~29	30/100
Hp4 (擬似運(2回)→J→大当たり)	-	80秒	0~99	30~89	60/100
Hp5 (チャンス目→SFJ→大当たり)	-	100秒		90~99	10/100

時短時当たり用変動パターン判定テーブル

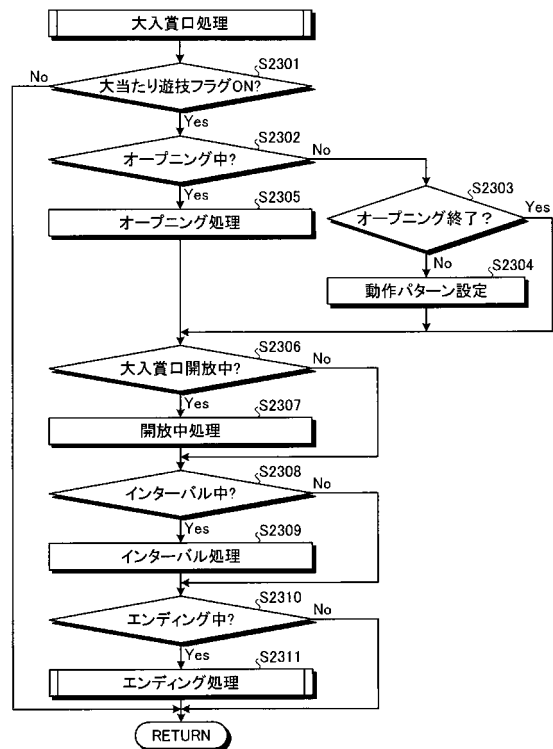
【 図 2 2 - 1 】



【 図 2 2 - 2 】



【 図 2 3 - 1 】

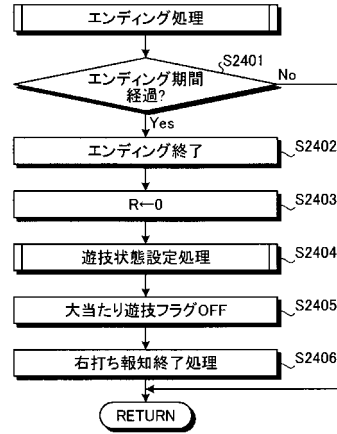


【 図 2 3 - 2 】

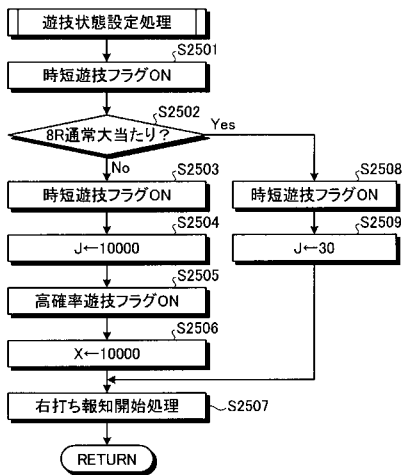
2320

大当たりの種別(出球)	開放時間/1ラウンド	最大ラウンド	大入賞口
16R確変(有)	29.5秒	16ラウンド	下
8R確変(有)	29.5秒	8ラウンド	下
RUSH確変(有)	29.5秒	8ラウンド	上
2R突確(無)	0.1秒	2ラウンド	下
8R通常(有)	29.5秒	8ラウンド	下

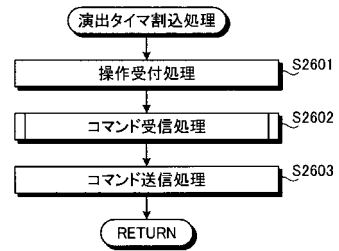
【 図 2 4 】



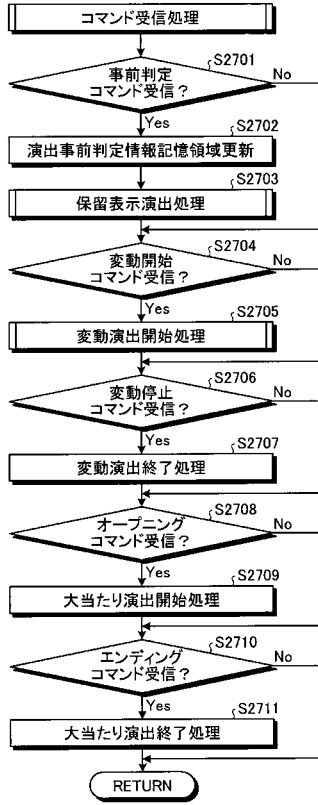
【 図 2 5 】



【 図 2 6 】



【 図 2 7 】

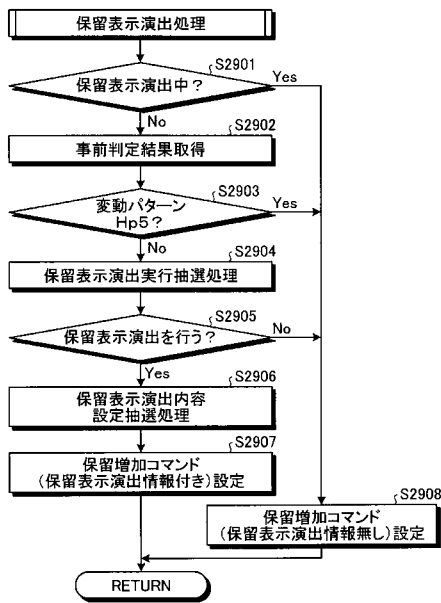


【 図 2 8 】

474 ↙

		保留情報							
		h8	h7	h6	h5	h4	h3	h2	h1
演出事前判定情報記憶領域	当たり判定	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり	ハズレ	ハズレ
	図柄判定	-	-	-	-	-	16R確定	-	-
	変動パターン判定	Hp12	Hp11	-	-	-	Hp5	-	-

【 図 2 9 】



【 図 3 0 】

3000 ↙

保留表示演出実行抽選用判定テーブル		判別値	範囲	実行確率	
		0~79	0~99	80%	
大当たり当落	16R確定	0~28	0~99	30%	
	8R確定				
ハズレ	RUSH確定	0~19	0~4	20%	
	8R通常				
	2R突確	0~4			5%
	ハズレ (リーチハズレ)				
ハズレ (ノーマルハズレ)					

【図 3 1】

保留アイコン表示態様判定テーブル

3100

大当たり当落	種別	雪だるま		手が投げられた 雪だるま		手と帽子が投げられた 雪だるま	
		判定値	選択確率	判定値	選択確率	判定値	選択確率
大当たり	16R確変	0~9	10%	10~24	15%	25~99	75%
	8R確変	0~29	30%	0~99	50%	0~99	20%
	RUSH確変	0~59	60%	60~89	30%	90~99	10%
	8R通常	0~99	100%	—	0%	—	0%
	2R突確	—	—	—	—	—	—
ハズレ	ハズレ (リーチハズレ) ハズレ (ノーマルハズレ)	—	—	—	—	—	—

【図 3 2 - 2】

ハズレ用表示タイミング判定テーブル

3202

第1保留情報数	保留アイコン 表示開始と同時		第1保留情報数が「1」減少したとき		第1保留情報数が「2」減少したとき		第1保留情報数が「3」減少したとき		第1保留情報数が「4」減少したとき	
	判定値	選択確率	判定値	選択確率	判定値	選択確率	判定値	選択確率	判定値	選択確率
1	0~59	60%	60~99	40%	—	0%	—	0%	—	0%
2	0~49	50%	50~79	30%	80~99	20%	0~99	15%	90~99	10%
3	0~39	40%	40~64	25%	65~84	20%	85~99	15%	—	—
4	0~29	30%	30~54	25%	55~74	20%	75~89	15%	90~99	10%

【図 3 2 - 1】

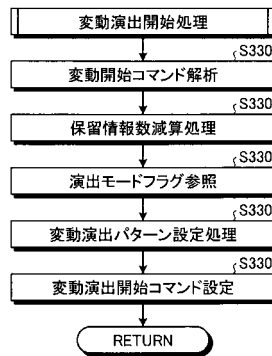
大当たり用表示タイミング判定テーブル

3201

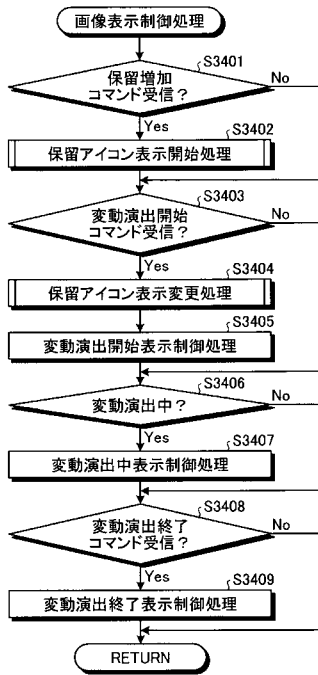
第1保留情報数	保留アイコン 表示開始と同時		第1保留情報数が「1」減少したとき		第1保留情報数が「2」減少したとき		第1保留情報数が「3」減少したとき		第1保留情報数が「4」減少したとき	
	判定値	選択確率	判定値	選択確率	判定値	選択確率	判定値	選択確率	判定値	選択確率
1	0~49	50%	50~99	50%	—	0%	—	0%	—	0%
2	0~19	20%	20~49	30%	50~99	0~99	0~99	50%	—	0%
3	0~9	10%	10~24	15%	25~49	0~99	50~99	25%	50~99	50%
4	0~4	5%	5~14	10%	15~29	15~29	30~49	15%	50~99	50%

3220

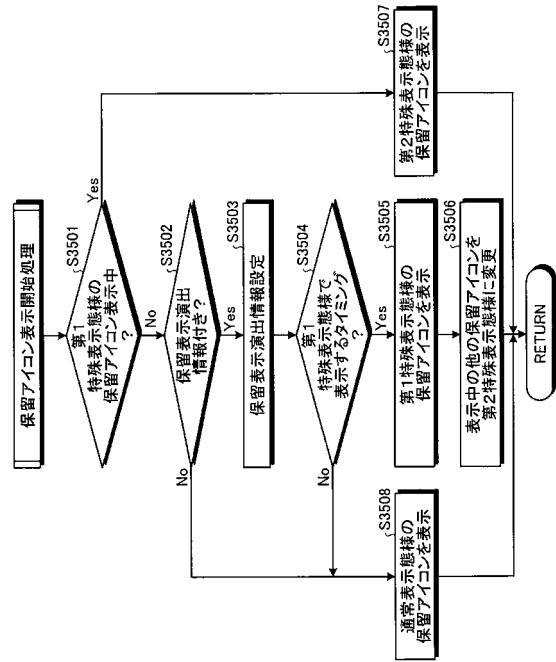
【図 3 3】



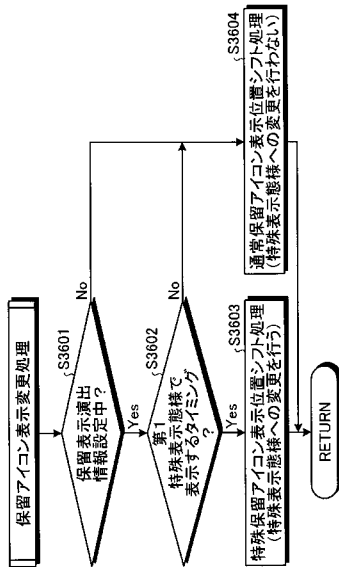
【 図 3 4 】



【 図 3 5 】



【 図 3 6 】



【手続補正書】

【提出日】平成26年6月2日(2014.6.2)

【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】

所定の始動領域を遊技球が通過することにより、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を受けるための権利を当該権利による特別遊技判定が行われるまで、所定数を上限に複数記憶可能な権利記憶手段と、

前記権利記憶手段に記憶された各権利に対する記憶中権利保留画像を表示手段の第1表示領域に通常表示態様で表示させる保留表示制御手段と、

前記権利記憶手段に記憶された権利の中の始動条件を満たした権利による特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定手段により特別遊技判定が行われた場合、図柄表示手段において図柄を変動表示させた後に当該特別遊技判定の判定結果を示すように停止表示させる図柄制御手段と、

前記図柄制御手段による図柄の変動表示中に、当該変動表示開始時の特別遊技判定を行わせた権利に対する変動中権利保留画像を、当該特別遊技判定の判定結果に応じて前記通常表示態様または特殊表示態様で前記表示手段の第2表示領域に表示させるとともに、所定の演出を行わせる演出制御手段と、

を備え、

前記保留表示制御手段は、

前記演出制御手段により前記特殊表示態様の変動中権利保留画像が表示された場合、前記権利記憶手段に記憶された各権利に対する記憶中権利保留画像を前記特殊表示態様に変更して表示させ、

前記演出制御手段は、

前記保留表示制御手段により各権利に対する記憶中権利保留画像が前記特殊表示態様に変更されると、前記特別遊技判定を行わせた権利に対する変動中権利保留画像と前記各権利に対する記憶中権利保留画像とを連動させた連動演出を行わせることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記保留表示制御手段は、

前記連動演出完了後、前記各権利に対する記憶中権利保留画像を前記通常表示態様に変更して表示させる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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上述した課題を解決し、目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、所定の始動領域を遊技球が通過することにより、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を受けるための権利を当該権利による特別遊技判定が行われるまで、所定数を上限に複数記憶可能な権利記憶手段と、前記権利記憶手段に記憶された各権利に対する記憶中権利保留画像を表示手段の第1表示領域に通常表示態様で表示させる保留表示制御手段と、前記権利記憶手段に記憶された権利の中の始動条件を満たした権利による特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定手段により特別遊技判定が行われた場合、

図柄表示手段において図柄を変動表示させた後に当該特別遊技判定の判定結果を示すように停止表示させる図柄制御手段と、前記図柄制御手段による図柄の変動表示中に、当該変動表示開始時の特別遊技判定を行わせた権利に対する変動中権利保留画像を、当該特別遊技判定の判定結果に応じて前記通常表示態様または特殊表示態様で前記表示手段の第2表示領域に表示させるとともに、所定の演出を行わせる演出制御手段と、を備え、前記保留表示制御手段は、前記演出制御手段により前記特殊表示態様の変動中権利保留画像が表示された場合、前記権利記憶手段に記憶された各権利に対する記憶中権利保留画像を前記特殊表示態様に変更して表示させ、前記演出制御手段は、前記保留表示制御手段により各権利に対する記憶中権利保留画像が前記特殊表示態様に変更されると、前記特別遊技判定を行わせた権利に対する変動中権利保留画像と前記各権利に対する記憶中権利保留画像とを連動させた連動演出を行わせることを特徴とする。また、上記発明において、前記保留表示制御手段は、前記連動演出完了後、前記各権利に対する記憶中権利保留画像を前記通常表示態様に変更して表示させることを特徴とする。

フロントページの続き

- (72)発明者 瀬原 拓
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
- (72)発明者 藤井 芳隆
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
- (72)発明者 菊池 雄
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) 2C333 AA11 CA27 CA50 CA61 CA73 CA76 CA77 EA04