

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-111813
(P2022-111813A)

(43)公開日 令和4年8月1日(2022.8.1)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全95頁)

(21)出願番号	特願2021-7482(P2021-7482)	(71)出願人	000132747
(22)出願日	令和3年1月20日(2021.1.20)		株式会社ソフィア
			群馬県桐生市境野町7丁目201番地
		(72)発明者	田中 雅也
			群馬県太田市吉沢町990番地 株式会
			社ソフィア内
		Fターム (参考)	2C088 AA31 EB56
			2C333 AA11 CA27 CA42 CA43
			GA03

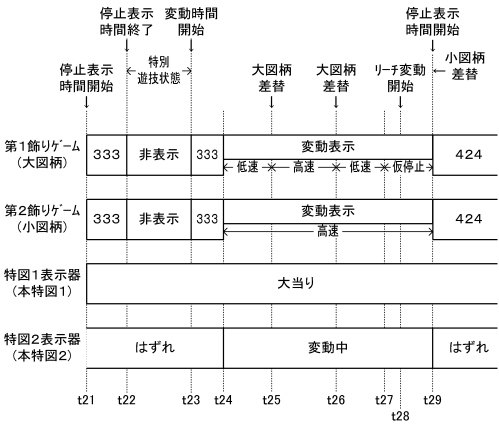
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】 (修正有)

【課題】遊技の興趣を高める。

【解決手段】第1変動表示ゲームを表示可能な第1変動表示手段(特図1表示器)と第2変動表示ゲームを表示可能な第2変動表示手段(特図2表示器)とを制御する遊技制御手段(遊技制御装置)と、大図柄を変動表示する第1飾りゲームと小図柄を変動表示する第2飾りゲームとを表示可能な演出表示手段(表示装置)を制御する演出制御手段(演出制御装置)と、を備え、第2変動表示ゲームを実行する際に第2変動表示手段に停止表示中の結果態様と演出表示手段に停止表示中の第1飾りゲーム及び/又は第2飾りゲームの結果態様とが整合していない場合には、整合していない状態のまま、遊技制御手段は、当該第2変動表示ゲームにおける識別情報の変動表示を開始し、演出制御手段は、当該第2変動表示ゲームに対応した第1飾りゲーム及び/又は第2飾りゲームにおける識別図柄の変動表示を開始する。

【選択図】図22



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件の成立に基づき識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、当該変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となった場合に特別遊技状態を発生する遊技機において、

前記変動表示ゲームとして、前記始動条件のうちの第 1 始動条件の成立に基づく第 1 変動表示ゲームを表示可能な第 1 変動表示手段と、

前記変動表示ゲームとして、前記始動条件のうちの第 2 始動条件の成立に基づく第 2 変動表示ゲームを表示可能な第 2 変動表示手段と、

前記第 1 変動表示手段及び前記第 2 変動表示手段を制御する遊技制御手段と、

10

前記変動表示ゲームに対応し、識別図柄を変動表示する第 1 飾りゲームと、前記変動表示ゲームに対応し、前記第 1 飾りゲームよりも小さい識別図柄を変動表示する第 2 飾りゲームと、を表示可能な演出表示手段と、

前記演出表示手段を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記第 1 飾りゲームにおける識別図柄の変動表示を行う場合に、当該識別図柄の表示態様を、当該識別図柄が識別可能な低速変動表示態様と、当該識別図柄が識別困難な高速変動表示態様と、に変換可能であり、

前記第 1 変動表示ゲームの次に前記第 2 変動表示ゲームを実行する際には、当該第 2 変動表示ゲームの開始時に、前記第 2 変動表示手段に停止表示されている結果態様と、前記演出表示手段に停止表示されている前記第 1 飾りゲームの結果態様と、が整合していない場合があり、その場合には、これらの結果態様を整合している状態にする処理を行うことなく、

20

前記遊技制御手段は、当該第 2 変動表示ゲームにおける識別情報の変動表示を開始し、

前記演出制御手段は、当該第 2 変動表示ゲームに対応した第 1 飾りゲームにおける識別図柄の変動表示を開始し、

前記第 2 変動表示ゲームに対応した第 1 飾りゲームにおける識別図柄の変動表示が開始してから、前記高速変動表示態様を経て前記低速変動表示態様が開始するまでの時間は、

当該第 2 変動表示ゲームの開始時に、前記第 2 変動表示手段に停止表示されている結果態様と、前記演出表示手段に停止表示されている前記第 1 飾りゲームの結果態様と、が整合している場合と整合していない場合とで同一であることを特徴とする遊技機。

30

【請求項 2】

始動条件の成立に基づき識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、当該変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となった場合に特別遊技状態を発生する遊技機において、

前記変動表示ゲームとして、前記始動条件のうちの第 1 始動条件の成立に基づく第 1 変動表示ゲームを表示可能な第 1 変動表示手段と、

前記変動表示ゲームとして、前記始動条件のうちの第 2 始動条件の成立に基づく第 2 変動表示ゲームを表示可能な第 2 変動表示手段と、

前記第 1 変動表示手段及び前記第 2 変動表示手段を制御する遊技制御手段と、

前記変動表示ゲームに対応し、識別図柄を変動表示する第 1 飾りゲームと、前記変動表示ゲームに対応し、前記第 1 飾りゲームよりも小さい識別図柄を変動表示する第 2 飾りゲームと、を表示可能な演出表示手段と、

40

前記演出表示手段を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記第 2 飾りゲームにおける識別図柄の変動表示を行う場合に、当該識別図柄の表示態様を、当該識別図柄が識別困難な高速変動表示態様に変換可能であり、

前記第 1 変動表示ゲームの次に前記第 2 変動表示ゲームを実行する際には、当該第 2 変動表示ゲームの開始時に、前記第 2 変動表示手段に停止表示されている結果態様と、前記演出表示手段に停止表示されている前記第 2 飾りゲームの結果態様と、が整合していない場合があり、その場合には、これらの結果態様を整合している状態にする処理を行うこと

50

なく、

前記遊技制御手段は、当該第２変動表示ゲームにおける識別情報の変動表示を開始し、
前記演出制御手段は、当該第２変動表示ゲームに対応した第２飾りゲームにおける識別図柄の変動表示を開始し、

前記第２変動表示ゲームに対応した第２飾りゲームにおける識別図柄の変動表示が開始してから、前記高速変動表示態様を経て当該変動表示が終了するまでの時間は、

当該第２変動表示ゲームの開始時に、前記第２変動表示手段に停止表示されている結果態様と、前記演出表示手段に停止表示されている前記第２飾りゲームの結果態様と、が整合している場合と整合していない場合とで同一であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【０００１】

本発明は、始動条件の成立に基づき識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、当該変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となった場合に特別遊技状態を発生する遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来、始動条件の成立に基づき識別情報を変動表示するゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技の演出を制御する演出制御手段と、遊技に関する情報を表示可能な表示装置と、を備え、前記演出制御手段が、前記ゲームに対応した飾りゲームを前記表示装置に表示可能な遊技機が知られている（例えば特許文献１）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２０１８－１０２７６８号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、従来の遊技機では遊技の進行をスムーズに行うことができない場合があり、遊技の興趣を十分に高めることができなかった。

30

本発明の目的は、遊技の興趣を高めることである。

【課題を解決するための手段】

【０００５】

以上の課題を解決するため、請求項１に記載の発明は、

始動条件の成立に基づき識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、当該変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となった場合に特別遊技状態を発生する遊技機において、

前記変動表示ゲームとして、前記始動条件のうちの第１始動条件の成立に基づく第１変動表示ゲームを表示可能な第１変動表示手段と、

40

前記変動表示ゲームとして、前記始動条件のうちの第２始動条件の成立に基づく第２変動表示ゲームを表示可能な第２変動表示手段と、

前記第１変動表示手段及び前記第２変動表示手段を制御する遊技制御手段と、

前記変動表示ゲームに対応し、識別図柄を変動表示する第１飾りゲームと、前記変動表示ゲームに対応し、前記第１飾りゲームよりも小さい識別図柄を変動表示する第２飾りゲームと、を表示可能な演出表示手段と、

前記演出表示手段を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記第１飾りゲームにおける識別図柄の変動表示を行う場合に、当該識別図柄の表示態様を、当該識別図柄が識別可能な低速変動表示態様と、当該識別図柄が識別困難な高速変動表示態様と、に変換可能であり、

50

前記第 1 変動表示ゲームの次に前記第 2 変動表示ゲームを実行する際には、当該第 2 変動表示ゲームの開始時に、前記第 2 変動表示手段に停止表示されている結果態様と、前記演出表示手段に停止表示されている前記第 1 飾りゲームの結果態様と、が整合していない場合があり、その場合には、これらの結果態様を整合している状態にする処理を行うことなく、

前記遊技制御手段は、当該第 2 変動表示ゲームにおける識別情報の変動表示を開始し、

前記演出制御手段は、当該第 2 変動表示ゲームに対応した第 1 飾りゲームにおける識別図柄の変動表示を開始し、

前記第 2 変動表示ゲームに対応した第 1 飾りゲームにおける識別図柄の変動表示が開始してから、前記高速変動表示態様を経て前記低速変動表示態様が開始するまでの時間は、

10

当該第 2 変動表示ゲームの開始時に、前記第 2 変動表示手段に停止表示されている結果態様と、前記演出表示手段に停止表示されている前記第 1 飾りゲームの結果態様と、が整合している場合と整合していない場合とで同一であることを特徴とする。

また、請求項 2 に記載の発明は、

始動条件の成立に基づき識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、当該変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となった場合に特別遊技状態を発生する遊技機において、

前記変動表示ゲームとして、前記始動条件のうちの第 1 始動条件の成立に基づく第 1 変動表示ゲームを表示可能な第 1 変動表示手段と、

前記変動表示ゲームとして、前記始動条件のうちの第 2 始動条件の成立に基づく第 2 変動表示ゲームを表示可能な第 2 変動表示手段と、

20

前記第 1 変動表示手段及び前記第 2 変動表示手段を制御する遊技制御手段と、

前記変動表示ゲームに対応し、識別図柄を変動表示する第 1 飾りゲームと、前記変動表示ゲームに対応し、前記第 1 飾りゲームよりも小さい識別図柄を変動表示する第 2 飾りゲームと、を表示可能な演出表示手段と、

前記演出表示手段を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記第 2 飾りゲームにおける識別図柄の変動表示を行う場合に、当該識別図柄の表示態様を、当該識別図柄が識別困難な高速変動表示態様に変換可能であり、

前記第 1 変動表示ゲームの次に前記第 2 変動表示ゲームを実行する際には、当該第 2 変動表示ゲームの開始時に、前記第 2 変動表示手段に停止表示されている結果態様と、前記演出表示手段に停止表示されている前記第 2 飾りゲームの結果態様と、が整合していない場合があり、その場合には、これらの結果態様を整合している状態にする処理を行うことなく、

30

前記遊技制御手段は、当該第 2 変動表示ゲームにおける識別情報の変動表示を開始し、

前記演出制御手段は、当該第 2 変動表示ゲームに対応した第 2 飾りゲームにおける識別図柄の変動表示を開始し、

前記第 2 変動表示ゲームに対応した第 2 飾りゲームにおける識別図柄の変動表示が開始してから、前記高速変動表示態様を経て当該変動表示が終了するまでの時間は、

当該第 2 変動表示ゲームの開始時に、前記第 2 変動表示手段に停止表示されている結果態様と、前記演出表示手段に停止表示されている前記第 2 飾りゲームの結果態様と、が整合している場合と整合していない場合とで同一であることを特徴とする。

40

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、遊技の興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】本発明の一実施形態の遊技機の正面図である。

【図 2】本発明の一実施形態の遊技機を前面側から見た斜視図である。

【図 3】遊技盤の正面図である。

50

- 【図 4】一括表示装置の詳細を示す拡大説明図である。
- 【図 5】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。
- 【図 6】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。
- 【図 7】メイン処理を説明するフローチャートである。
- 【図 8】メイン処理を説明するフローチャートである。
- 【図 9】タイマ割込み処理を説明するフローチャートである。
- 【図 10】特図ゲーム処理を説明するフローチャートである。
- 【図 11】始動口スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。
- 【図 12】特図始動口スイッチ共通処理を説明するフローチャートである。
- 【図 13】特図保留情報判定処理を説明するフローチャートである。 10
- 【図 14】特図普段処理を説明するフローチャートである。
- 【図 15】特図 1 変動開始処理及び特図 2 変動開始処理を説明するフローチャートである。

- 【図 16】演出制御装置のメイン処理を説明するフローチャートである。
- 【図 17】受信コマンドチェック処理を説明するフローチャートである。
- 【図 18】受信コマンド解析処理を説明するフローチャートである。
- 【図 19】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
- 【図 20】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。 20
- 【図 21】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
- 【図 22】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
- 【図 23】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
- 【図 24】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
- 【図 25】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。 30
- 【図 26】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
- 【図 27】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
- 【図 28】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
- 【図 29】保留変化演出を説明する図である。
- 【図 30】保留変化演出を説明する図である。
- 【図 31】保留変化演出を説明する図である。
- 【図 32】保留変化演出を説明する図である。 40
- 【図 33】保留変化演出を説明する図である。
- 【図 34】保留変化演出を説明する図である。
- 【図 35】保留変化演出を説明する図である。
- 【図 36】保留変化演出を説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

< 第 1 実施形態 >

図 1 は、本実施形態の遊技機 10 の正面図であり、図 2 は、本実施形態の遊技機 10 の前面側斜視図である。

図 1 及び図 2 に示すように本実施形態の遊技機 10 は前面枠 12 を備え、該前面枠 12 50

は外枠（支持枠）１１に開閉回動可能に組み付けられている。遊技盤３０（図３参照）は前面枠１２の表側に形成された収納部（図示省略）に収納されている。また、前面枠（本体枠）１２には、遊技盤３０の前面を覆うカバーガラス（透明部材）１４を備えたガラス枠（透明板保持枠）１５が取り付けられている。

【０００９】

ガラス枠１５の上部には、遊技機１０の機種名等を表示する機種名等表示部１６が設けられている。

また、ガラス枠１５の左右には内部にランプやＬＥＤ等を内蔵し装飾や演出、および異常発生時の報知（例えば、払出異常が発生した場合はランプやＬＥＤ等を異常報知色（例えば、赤色）で点灯（点滅）させる）のための発光をする枠装飾装置１８や、音響（例えば、効果音）を発するスピーカ（上スピーカ）１９ａが設けられている。さらに、前面枠１２及びガラス枠１５の下部にもスピーカ（下スピーカ）１９ｂが設けられている。また、異常発生時はスピーカ（上スピーカ）１９ａ、スピーカ（下スピーカ）１９ｂから音声で異常内容が報知されるようになっている。なお、ガラス枠１５の所定部位に払出異常報知用のランプを設けるようにしても良い。

10

【００１０】

また、ガラス枠１５の下部には、図示しない打球発射装置に遊技球を供給する上皿（貯留皿）２１、遊技機１０の裏面側に設けられている払出ユニットから払い出された遊技球が流出する上皿球出口２２等が設けられている。さらに、上皿２１の上縁部には、遊技者からの押圧操作入力を受け付けるための演出ボタンスイッチ２５ａ（図６参照）を内蔵した演出ボタン２５が設けられている。また、演出ボタン２５には、当該演出ボタン２５を振動させる駆動源も内蔵されている。すなわち、本実施形態の遊技機１０は、演出ボタン２５を振動させることで所定の報知を行うバイブレーション機能を備えている。なお、演出ボタン２５は、通常状態（図１や図２に示す状態）から突出状態（演出ボタン２５の上面（押圧面）が通常状態時よりも上側にある状態）に変換可能に構成されていても良い。

20

【００１１】

前面枠１２の下部には、上皿２１が一杯になった状態で払い出された遊技球を貯留する下皿（受皿）２３、打球発射装置の操作部２４等が設けられている。さらに、前面枠１２の下部右側には、前面枠１２やガラス枠１５を開放したり施錠したりする鍵を挿入するための鍵穴２６が設けられている。

30

【００１２】

また、演出ボタン２５の右方には、遊技者が隣接する球貸機から球貸しを受ける場合に操作する貸出ボタン（球貸ボタン）２７ａ、球貸機のカードユニットからプリペイドカードを排出させるために操作する返却ボタン（排出ボタン）２７ｂ、プリペイドカードの残高を表示する残高表示器（残高表示部）２７ｃ、上皿２１内の遊技球を下皿２３へ流下させるために操作する上皿操作レバー２７ｄ、遊技者が所有するスマートフォンなどの携帯端末を置くための携帯端末置き部２８等が設けられている。また、演出ボタン２５の左方には、音量調整用ボタン２７ｅ、十字キー２９等が設けられている。

本実施形態の遊技機１０においては、遊技者が操作部２４を回動操作することによって、打球発射装置が上皿２１から供給される遊技球を遊技盤３０前面の遊技領域３２に向かって発射する。また、遊技者が演出ボタン２５や十字キー２９を操作することによって、表示装置４１（図３参照）における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）において、遊技者の操作を介入させた演出等を行うことができる。

40

【００１３】

次に、図３を用いて遊技盤３０の一例について説明する。図３は、本実施形態の遊技盤３０の正面図である。

図３に示すように、遊技盤３０は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体８０を備える。遊技盤本体８０は木製又は合成樹脂製であって、当該遊技盤本体８０の前面には、遊技盤３０の四隅に各々設けられた樹脂製のサイドケース３３及び外周壁（ガイドレール）３１で囲まれた遊技領域３２が設けられている。遊技機１０は、外周壁３１で囲

50

まれた遊技領域 3 2 内に打球発射装置から遊技球を発射して遊技を行うように構成されている。遊技領域 3 2 には遊技球の流下方向を変換する部材として風車や障害釘などが配設されており、発射された遊技球はこれら部材により転動方向を変えながら遊技領域 3 2 を流下する。

【0014】

遊技領域 3 2 の略中央には、変動表示ゲームの表示領域となる窓部を形成するセンターケース 4 0 が取り付けられている。センターケース 4 0 に形成された窓部の後方には、複数の識別情報を変動表示する演出表示装置（変動表示装置）としての表示装置 4 1 が配置されている。

【0015】

表示装置 4 1（変動表示装置）は、例えば、LCD（液晶表示器）、CRT（ブラウン管）等の表示画面を有する装置で構成されている。表示画面の画像を表示可能な領域（表示領域）には、演出画像として静止画や動画を表示可能であり、例えば、複数の識別情報（特別図柄）や特図変動表示ゲームを演出するキャラクタや演出効果を高める背景画像等の遊技に関する情報が表示される。表示装置 4 1 の表示画面においては、識別情報として割り当てられた複数の特別図柄が変動表示（可変表示）されて、特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームが行われる。また、表示画面には遊技の進行に基づく演出のための画像（例えば、大当り表示画像、ファンファーレ表示画像、エンディング表示画像等）が表示される。

【0016】

センターケース 4 0 には、遊技領域 3 2 を流下する遊技球をセンターケース 4 0 の内側に導くためのワープ流路を形成するワープ流路形成部材 6 1 4 と、当該ワープ流路を通過した遊技球が転動可能なステージ部 6 2 0 とが設けられている。センターケース 4 0 のステージ部 6 2 0 は、始動入賞口 3 6 の上方に配置されているため、ステージ部 6 2 0 上で転動した遊技球は始動入賞口 3 6 に入賞し易くなっている。

また、センターケース 4 0 の上部には、動作することによって遊技の演出を行う盤演出装置 4 4 が備えられている。この盤演出装置 4 4 は、図 3 に示す状態から表示装置 4 1 の中央へ向けて動作可能となっている。

【0017】

センターケース 4 0 の右方の遊技領域 3 2 には、普通図柄始動ゲート（普図始動ゲート）3 4 が設けられている。普図始動ゲート 3 4 の内部には、当該普図始動ゲート 3 4 を通過した遊技球を検出するためのゲートスイッチ 3 4 a（図 5 参照）が設けられている。遊技領域 3 2 内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート 3 4 を通過すると、普図変動表示ゲームが実行される。

【0018】

センターケース 4 0 の左下方の遊技領域 3 2 には、二つの一般入賞口 3 5 が配置されており、センターケース 4 0 の右下方の遊技領域 3 2 には、一つの一般入賞口 3 5 が配置されている。これら一般入賞口 3 5 への遊技球の入賞は、一般入賞口 3 5 に備えられた入賞口スイッチ 3 5 a（図 5 参照）によって検出される。

【0019】

センターケース 4 0 の下方の遊技領域 3 2 には、特図 1 変動表示ゲーム（第 1 特図変動表示ゲーム）の開始条件を与える始動入賞口 3 6（第 1 始動入賞領域）が設けられている。始動入賞口 3 6 に入賞した遊技球は、始動口 1 スwitch 3 6 a（図 5 参照）によって検出される。

【0020】

センターケース 4 0 の右部には、特図 2 変動表示ゲーム（第 2 特図変動表示ゲーム）の開始条件を与える普通変動入賞装置 3 7（第 2 始動入賞領域）が設けられている。普通変動入賞装置 3 7 に入賞した遊技球は、始動口 2 スwitch 3 7 a（図 5 参照）によって検出される。

普通変動入賞装置 3 7 は、可動部材（図示省略）を備えており、この可動部材は、常時

10

20

30

40

50

は遊技球が流入できない閉じた閉状態（遊技者にとって不利な状態）を保持している。そして、普通変動表示ゲームの結果が所定結果となった場合には、駆動装置としての普通電ソレノイド 37c（図 5 参照）によって、普通変動入賞装置 37 に遊技球が流入し易い開状態（遊技者にとって有利な状態）に変化させられるようになっている。

【0021】

なお、本実施形態において、普通変動入賞装置 37 の可動部材は、普通電ソレノイド 37c によって前後方向に進退（スライド）することで開閉する所謂ベロ型の普通電動役物であるが、普通変動入賞装置 37 の可動部材は、これに限定されない。普通変動入賞装置 37 の可動部材は、例えば、普通電ソレノイド 37c によって上端側が手前側に倒れる方向に回転することで開放するアタッカ形式の普通電動役物であっても良いし、普通電ソレノイド 37c によって逆「ハ」の字状に開放するチューリップ型の普通電動役物であっても良い。

10

また、普通変動入賞装置 37 は、可動部材が閉状態でも遊技球の入賞を可能とし、閉状態では開状態よりも遊技球が入賞しにくい状態としても良い。

【0022】

センターケース 40 の右方の遊技領域 32 のうち、普通始動ゲート 34 と普通変動入賞装置 37 との間には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な第 1 特別変動入賞装置（上大入賞口）38 が設けられている。第 1 特別変動入賞装置 38 は、開閉部材（図示省略）が前後方向に進退（スライド）することで、上大入賞口を遊技球が流入可能な状態に変換する。第 1 特別変動入賞装置 38 は、特図変動表示ゲームの結果によって、上大入賞口を閉じた閉状態から開状態に変換し、上大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。第 1 特別変動入賞装置 38 に入賞した遊技球は、大入賞口スイッチ（カウントスイッチ）38a（図 5 参照）によって検出される。

20

【0023】

上大入賞口の内部（入賞領域）には、遊技球が流入可能な特定領域が設けられているとともに、当該特定領域への遊技球の流入確率を変化させるようにレバーソレノイド 38f（図 5 参照）により動作するレバー部材が設けられている。特定領域には遊技球の流入を検出可能な特定領域スイッチ 38d（図 5 参照）が設けられており、当該特定領域スイッチ 38d で遊技球を検出したことに基づいて、遊技者にとって有利な状態が発生する（本実施形態では、特別遊技状態の終了後に高確率状態が発生する）ようになっている。特定領域に流入した遊技球は第 1 特別変動入賞装置 38 の外部へ排出される。

30

【0024】

また、上大入賞口の内部には、特定領域に流入せずに第 1 特別変動入賞装置 38 の外部へ排出される遊技球を検出する残存球排出口スイッチ 38e（図 5 参照）が設けられている。上大入賞口の内部に設けられた大入賞口スイッチ 38a で検出された遊技球数（上大入賞口に流入した遊技球数）と、特定領域スイッチ 38d 及び残存球排出口スイッチ 38e で検出された遊技球数（上大入賞口から排出される遊技球数）とが一致することにより上大入賞口内の遊技球が全て排出されたことを確認でき、基本的にはこの確認が終了するまでは新たな上大入賞口の開放が行われないようになっている。

40

【0025】

センターケース 40 の下方の遊技領域 32 のうち、始動入賞口 36 の右方には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な第 2 特別変動入賞装置（下大入賞口）39 が設けられている。第 2 特別変動入賞装置 39 は、開閉部材（図示省略）が前後方向に進退（スライド）することで、下大入賞口を遊技球が流入可能な状態に変換する。第 2 特別変動入賞装置 39 は、特図変動表示ゲームの結果によって、下大入賞口を閉じた閉状態から開状態に変換し、下大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。第 2 特別変動入賞装置 39 に入賞した遊技球は、大入賞口スイッチ（カウントスイッチ）39a（図 5 参照）によって検出される。

50

【 0 0 2 6 】

始動入賞口 3 6 の下方の遊技領域 3 2 には、入賞口等に入賞しなかった遊技球を回収するアウト口 3 0 a が設けられている。また、遊技領域 3 2 の外側であって遊技盤本体 8 0 の右下角部には、特図変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム、特図 2 変動表示ゲーム）及び普図変動表示ゲームを実行する一括表示装置 5 0 が設けられている。

【 0 0 2 7 】

一括表示装置 5 0 は、例えば図 4（a）に示すように、特図 1 変動表示ゲーム用の特図 1 表示器（第 1 特図変動表示部）5 1（A 0 ～ A 7）及び特図 2 変動表示ゲーム用の特図 2 表示器（第 2 特図変動表示部）5 2（B 0 ～ B 7）と、特図 1 変動表示ゲームの始動記憶数報知用の特図 1 保留表示器 5 3（C 0，C 1）及び特図 2 変動表示ゲームの始動記憶数報知用の特図 2 保留表示器 5 4（C 2，C 3）とを備える。

10

【 0 0 2 8 】

また、一括表示装置 5 0 は、大当たり時のラウンド数（特別変動入賞装置 3 8，3 9 の開閉回数）を表示するラウンド表示部 5 5（D 0 ～ D 3）と、遊技機 1 0 の遊技状態を表示する遊技状態表示部 5 6（C 6，C 7，D 7）とを備えている。この遊技状態表示部 5 6 には、左打ち（通常打ち）と右打ちのうち遊技者に有利な打ち方（遊技状態に対応した打ち方）を報知する第 1 遊技状態表示部 5 6 a（C 6）、時短状態（変動時間短縮機能作動時）であることを報知する第 2 遊技状態表示部 5 6 b（C 7）、遊技機 1 0 の電源投入時に大当たりの確率状態が高確率状態となっていることを報知する第 3 遊技状態表示部 5 6 c（D 7）が設けられている。

20

さらに、一括表示装置 5 0 は、普図変動表示ゲーム用の普図表示器 5 7（D 4 ～ D 6）、普図変動表示ゲームの始動記憶数報知用の普図保留表示器 5 8（C 4，C 5）を備えている。

【 0 0 2 9 】

特図 1 表示器 5 1 における特図変動表示ゲームは、特図 1 変動表示ゲームの実行時間（変動時間）中は、例えば図 4（b）に示すように、変動用図柄番号を交互に変更して、LED ランプ A 0，A 2，A 4，A 6 が点灯する状態（LED ランプ A 1，A 3，A 5，A 7 は消灯状態）と LED ランプ A 1，A 3，A 5，A 7 が点灯する状態（LED ランプ A 0，A 2，A 4，A 6 は消灯状態）とを交互に切り替えることで変動中であることを表示する。切替周期は、例えば 6 0 m 秒に設定されている。そして、特図 1 変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、ゲームの結果が「はずれ」のときは、はずれの結果態様（例えば LED ランプ A 0 を点灯状態にして LED ランプ A 1 ～ A 7 を消灯状態にする態様）となり、ゲームの結果が「当り」のときは、当りの結果態様（特別結果態様）としてははずれの結果態様以外の結果態様（例えば LED ランプ A 0 ～ A 7 のうち少なくとも 3 つを点灯状態にする態様）となってゲーム結果を表示する。なお、特図 1 表示器 5 1 は 7 セグメント型の表示器で構成してもよい。

30

【 0 0 3 0 】

特図 2 表示器 5 2 における特図変動表示ゲームは、特図 2 変動表示ゲームの実行時間（変動時間）中は、例えば図 4（c）に示すように、変動用図柄番号を交互に変更して、LED ランプ B 0，B 2，B 4，B 6 が点灯する状態（LED ランプ B 1，B 3，B 5，B 7 は消灯状態）と LED ランプ B 1，B 3，B 5，B 7 が点灯する状態（LED ランプ B 0，B 2，B 4，B 6 は消灯状態）とを交互に切り替えることで変動中であることを表示する。切替周期は、例えば 6 0 m 秒に設定されている。そして、特図 2 変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、ゲームの結果が「はずれ」のときは、はずれの結果態様（例えば LED ランプ B 0 を点灯状態にして LED ランプ B 1 ～ B 7 を消灯状態にする態様）となり、ゲームの結果が「当り」のときは、当りの結果態様（特別結果態様）としてははずれの結果態様以外の結果態様（例えば LED ランプ B 0 ～ B 7 のうち少なくとも 3 つを点灯状態にする態様）となってゲーム結果を表示する。なお、特図 2 表示器 5 2 は 7 セグメント型の表示器で構成してもよい。

40

【 0 0 3 1 】

50

特図 1 保留表示器 5 3 は、特図 1 表示器 5 1 の変動開始条件となる始動入賞口 3 6 への入賞球数のうち未消化の球数（始動記憶数 = 保留数）を、例えば図 4（d）に示すように、複数の LED（LED ランプ C 0, C 1）の消灯、点灯、点滅により表示する。点滅周期は、例えば 1 2 8 m 秒に設定されている。

特図 2 保留表示器 5 4 は、特図 2 表示器 5 2 の変動開始条件となる普通変動入賞装置 3 7 への入賞球数のうち未消化の球数（始動記憶数 = 保留数）を、例えば図 4（d）に示すように、複数の LED（LED ランプ C 2, C 3）の消灯、点灯、点滅により表示する。点滅周期は、例えば 1 2 8 m 秒に設定されている。

【0032】

ラウンド表示部 5 5 は、特別遊技状態中でない場合には全ての LED（LED ランプ D 0 ~ D 3）を消灯状態にし、特別遊技状態中には、例えば図 4（e）に示すように、結果に応じて選択されたラウンド数に対応して LED を点灯状態にする。なお、ラウンド表示部 5 5 は 7 セグメント型の表示器で構成してもよい。

【0033】

第 1 遊技状態表示部 5 6 a は、例えば図 4（f）に示すように、右打ちよりも左打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態の場合（通常打ち時）には LED を消灯状態にし、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態の場合（右打ち時）には LED を点灯状態にする。

第 2 遊技状態表示部 5 6 b は、例えば図 4（f）に示すように、時短状態である場合は LED を点灯状態にし、時短状態でない場合は LED を消灯状態にする。

第 3 遊技状態表示部 5 6 c は、例えば図 4（f）に示すように、電源投入時に高確率状態である場合には LED を点灯状態にし、高確率状態でない場合は LED を消灯状態にする。

【0034】

普図表示器 5 7 における普図変動表示ゲームは、普図変動表示ゲームの変動表示中は、例えば図 4（g）に示すように、変動用図柄番号を交互に変更して、LED ランプ D 5 を点灯状態にする態様と LED ランプ D 4, D 6 を点灯状態にする態様とを交互に切り替えることで変動中であることを表示する。切替周期は、例えば 6 0 m 秒に設定されている。そして、結果が「当り」の場合は、複数の LED のうちのいずれか（例えば LED ランプ D 4）を点灯状態にして当りであることを示し、結果が「はずれ」の場合は、複数の LED のうちのいずれか（例えば LED ランプ D 5, D 6）を点灯状態にしてはずれであることを示す。

普図保留表示器 5 8 は、普図表示器 5 7 の変動開始条件となる普図始動ゲート 3 4 の通過球数のうち未消化の球数（普図始動記憶数 = 保留数）を、例えば図 4（h）に示すように複数の LED（LED ランプ C 4, C 5）の消灯、点灯、点滅により表示する。

【0035】

図 5 は、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 の制御システムのブロック図である。

遊技機 1 0 は遊技制御装置 1 0 0 を備え、遊技制御装置 1 0 0 は、遊技を統括的に制御する主制御装置（主基板）であって、遊技用マイクロコンピュータ（以下、遊技用マイコンと称する）1 1 1 を有する CPU 部 1 1 0 と、入力ポートを有する入力部 1 2 0 と、出力ポートやドライバなどを有する出力部 1 3 0 と、CPU 部 1 1 0 と入力部 1 2 0 と出力部 1 3 0 との間を接続するデータバス 1 4 0 などからなる。

【0036】

CPU 部 1 1 0 は、アミューズメントチップ（IC）と呼ばれる遊技用マイコン（CPU）1 1 1 と、水晶振動子のような発振子を備え、CPU の動作クロックやタイマ割込み、乱数生成回路の基準となるクロックを生成する発振回路（水晶発振器）1 1 3 などを有する。遊技制御装置 1 0 0 及び該遊技制御装置 1 0 0 によって駆動されるソレノイドやモータなどの電子部品には、電源装置 4 0 0 で生成された DC 3 2 V, DC 1 2 V, DC 5 V など所定のレベルの直流電圧が供給されて動作可能にされる。

【0037】

10

20

30

40

50

電源装置 400 は、24V の交流電源から DC 32V の直流電圧を生成する AC - DC コンバータや DC 32V の電圧から DC 12V , DC 5V などのより低いレベルの直流電圧を生成する DC - DC コンバータなどを有する通常電源部 410 と、遊技用マイコン 111 の内部の RAM に対して停電時に電源電圧を供給するバックアップ電源部 420 と、停電監視回路を有し、遊技制御装置 100 に停電の発生、回復を知らせる停電監視信号やリセット信号などの制御信号を生成して出力する制御信号生成部 430などを備える。

【0038】

この実施形態では、電源装置 400 は、遊技制御装置 100 と別個に構成されているが、バックアップ電源部 420 及び制御信号生成部 430 は、別個の基板上あるいは遊技制御装置 100 と一体、すなわち、主基板上に設けるように構成してもよい。遊技盤 30 及び遊技制御装置 100 は機種変更の際に交換の対象となるので、本実施形態のように、電源装置 400 若しくは主基板とは別の基板上にバックアップ電源部 420 及び制御信号生成部 430 を設けることにより、交換の対象から外しコストダウンを図ることができる。

10

【0039】

バックアップ電源部 420 は、電解コンデンサのような大容量のコンデンサ 1 つで構成することができる。バックアップ電源は、遊技制御装置 100 の遊技用マイコン 111 (特に内蔵 RAM) に供給され、停電中あるいは電源遮断後も RAM に記憶されたデータが保持されるようになっている。すなわち、遊技制御装置 100 が、停電が発生し当該遊技機への電源供給が停止しても遊技に関する情報を記憶保持可能であるとともに、停電復旧後には記憶保持された情報に基づき遊技を再開可能とする遊技情報記憶保持手段をなす。制御信号生成部 430 は、例えば通常電源部 410 で生成された 32V の電圧を監視してそれが例えば 17V 以下に下がると停電発生を検出して停電監視信号を変化させるとともに、所定時間後にリセット信号を出力する。また、電源投入時や停電回復時にもその時点から所定時間経過後にリセット信号を出力する。

20

【0040】

また、遊技制御装置 100 には RAM 初期化スイッチ 112 が設けられている。この RAM 初期化スイッチ 112 が操作されると初期化スイッチ信号が生成され、これに基づき遊技用マイコン 111 内の RAM 111C 及び払出制御装置 200 内の RAM に記憶されている情報を強制的に初期化する処理が行われる。特に限定されるわけではないが初期化スイッチ信号は電源投入時に読み込まれ、停電監視信号は遊技用マイコン 111 が実行するメインプログラムのメインループの中で繰り返し読み込まれる。リセット信号は強制割込み信号の一種であり、制御システム全体をリセットさせる。

30

【0041】

遊技用マイコン 111 は、CPU (中央処理ユニット: マイクロプロセッサ) 111A、読み出し専用の ROM (リードオンリメモリ) 111B 及び随時読み出し書込み可能な RAM (ランダムアクセスメモリ) 111C を備える。

【0042】

ROM 111B は、遊技制御のための不変の情報 (プログラム、固定データ、各種乱数の判定値等) を不揮発的に記憶し、RAM 111C は、遊技制御時に CPU 111A の作業領域や各種信号や乱数値の記憶領域として利用される。ROM 111B 又は RAM 111C として、EEPROM のような電氣的に書換え可能な不揮発性メモリを用いてもよい。

40

【0043】

また、ROM 111B は、例えば、特図変動表示ゲームの実行時間、演出内容、リーチ状態の発生の有無などを規定する変動パターン (変動態様) を決定するための変動パターンテーブルを記憶している。変動パターンテーブルとは、始動記憶として記憶されている変動パターン乱数 1 ~ 3 を CPU 111A が参照して変動パターンを決定するためのテーブルである。また、変動パターンテーブルには、結果がはずれとなる場合に選択されるはずれ変動パターンテーブル、結果が大当たりとなる場合に選択される大当たり変動パターンテーブル等が含まれる。さらに、これらのパターンテーブルには、リーチ状態となった後の

50

変動パターンである後半変動パターンを決定するためのテーブル（後半変動グループテーブルや後半変動パターン選択テーブル等）、リーチ状態となる前の変動パターンである前半変動パターンを決定するためのテーブル（前半変動グループテーブルや前半変動パターン選択テーブル等）が含まれている。

【 0 0 4 4 】

ここでリーチ（リーチ状態）とは、表示状態が変化可能な表示装置を有し、該表示装置が時期を異ならせて複数の表示結果を導出表示し、該複数の表示結果が予め定められた特別結果態様となった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態（特別遊技状態）となる遊技機 1 0 において、複数の表示結果の一部がまだ導出表示されていない段階で、既に導出表示されている表示結果が特別結果態様となる条件を満たしている表示状態をいう。また、別の表現をすれば、リーチ状態とは、表示装置の変動表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点でも、特別結果態様となる表示条件からはずれていない表示態様をいう。そして、例えば、特別結果態様が揃った状態を維持しながら複数の変動表示領域による変動表示を行う状態（いわゆる全回転リーチ）もリーチ状態に含まれる。また、リーチ状態とは、表示装置の表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点での表示状態であって、表示結果が導出表示される以前に決定されている複数の変動表示領域の表示結果の少なくとも一部が特別結果態様となる条件を満たしている場合の表示状態をいう。

10

【 0 0 4 5 】

よって、例えば、特図変動表示ゲームに対応して表示装置に表示される飾り特図変動表示ゲームが、表示装置における左、中、右の変動表示領域の各々で所定時間複数の識別情報を変動表示した後、左、右、中の順で変動表示を停止して結果態様を表示するものである場合、左、右の変動表示領域で、特別結果態様となる条件を満たした状態（例えば、同一の識別情報）で変動表示が停止した状態がリーチ状態となる。またこの他に、すべての変動表示領域の変動表示を一旦停止した時点で、左、中、右のうち何れか二つの変動表示領域で特別結果態様となる条件を満たした状態（例えば、同一の識別情報となった状態、ただし特別結果態様は除く）をリーチ状態とし、このリーチ状態から残りの一つの変動表示領域を変動表示するようにしても良い。

20

【 0 0 4 6 】

そして、このリーチ状態には複数のリーチ演出が含まれ、特別結果態様が導出される可能性が異なる（期待値が異なる）リーチ演出として、ノーマルリーチ（Nリーチ）、スペシャル 1 リーチ（S P 1 リーチ）、スペシャル 2 リーチ（S P 2 リーチ）、スペシャル 3 リーチ（S P 3 リーチ）、プレミアリーチが設定されている。なお、期待値は、リーチなし < ノーマルリーチ < スペシャル 1 リーチ < スペシャル 2 リーチ < スペシャル 3 リーチ < プレミアリーチの順に高くなるようになっている。また、このリーチ状態は、少なくとも特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される場合（大当たりとなる場合）における変動表示態様に含まれるようになっている。すなわち、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出されないと判定する場合（はずれとなる場合）における変動表示態様に含まれることもある。よって、リーチ状態が発生した状態は、リーチ状態が発生しない場合に比べて大当たりとなる可能性の高い状態である。

30

40

【 0 0 4 7 】

C P U 1 1 1 A は、R O M 1 1 1 B 内の遊技制御用プログラムを実行して、払出制御装置 2 0 0 や演出制御装置 3 0 0 に対する制御信号（コマンド）を生成したりソレノイドや表示装置の駆動信号を生成して出力して遊技機 1 0 全体の制御を行う。また、図示しないが、遊技用マイコン 1 1 1 は、特図変動表示ゲームの当りを判定するための大当たり乱数や大当たりの図柄を決定するための大当たり図柄乱数、特図変動表示ゲームでの変動パターン（各種リーチやリーチ無しの変動表示における変動表示ゲームの実行時間等を含む）を決定するための変動パターン乱数、普図変動表示ゲームの当りを判定するための当り乱数等を生成するための乱数生成回路と、発振回路 1 1 3 からの発振信号（原クロック信号）に基づいて C P U 1 1 1 A に対する所定周期（例えば、4 ミリ秒）のタイマ割込み信号や乱数

50

生成回路の更新タイミングを与えるクロックを生成するクロックジェネレータを備えている。

【 0 0 4 8 】

また、CPU 111 Aは、特図変動表示ゲームに関する処理において、ROM 111 Bに記憶されている複数の変動パターンテーブルの中から、何れかの変動パターンテーブルを取得する。具体的には、CPU 111 Aは、特図変動表示ゲームの遊技結果（大当り、小当り又ははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（低確率状態或いは高確率状態）、始動記憶数などに基づいて、複数の変動パターンテーブルの中から、何れかの変動パターンテーブルを選択して取得する。ここで、CPU 111 Aは、特図変動表示ゲームを実行する場合に、ROM 111 Bに記憶された複数の変動パターンテーブルのうち、何れかの変動パターンテーブルを取得する変動振り分け情報取得手段をなす。

10

【 0 0 4 9 】

払出制御装置 200は、CPU、ROM、RAM、入力インタフェース、出力インタフェース等を備え、遊技制御装置 100からの賞球払出し指令（コマンドやデータ）に従って、払出ユニットの払出モータを駆動させ、賞球を払い出させるための制御を行う。また、払出制御装置 200は、カードユニットからの貸球要求信号に基づいて払出ユニットの払出モータを駆動させ、貸球を払い出させるための制御を行う。

【 0 0 5 0 】

遊技用マイコン 111の入力部 120には、遊技機に対する電波の発射を検出する盤電波センサ 62、始動入賞口 36内の始動口 1スイッチ 36 a、普通変動入賞装置 37内の始動口 2スイッチ 37 a、一般入賞口 35内の入賞口スイッチ 35 a、第1特別変動入賞装置 38内の大入賞口スイッチ 38 a、第2特別変動入賞装置 39内の大入賞口スイッチ 39 a、普通始動ゲート 34内のゲートスイッチ 34 a、第1特別変動入賞装置 38内に配設される特定領域スイッチ 38 d及び残存球排出口スイッチ 38 e、遊技領域 32に発射されて遊技を終えた全ての遊技球（セーフ球及びアウト球）を検出するアウト球検出スイッチ 32 aに接続され、これらのスイッチから供給されるハイレベルが 11 Vでロウレベルが 7 Vのような負論理の信号が入力され、0 V - 5 Vの正論理の信号に変換するインタフェースチップ（近接 I / F）121が設けられている。近接 I / F 121は、入力の範囲が 7 V - 11 Vとされることで、センサや近接スイッチのリード線が不正にショートされたり、センサやスイッチがコネクタから外されたり、リード線が切断されてフローティングになったような異常な状態を検出することができ、異常検知信号を出力するように構成されている。

20

30

【 0 0 5 1 】

近接 I / F 121の出力は、第2入力ポート 123、第3入力ポート 124又は第4入力ポート 126へ供給されデータバス 140を介して遊技用マイコン 111に読み込まれる。なお、近接 I / F 121の出力のうち、始動口 1スイッチ 36 a、始動口 2スイッチ 37 a、入賞口スイッチ 35 a、大入賞口スイッチ 38 a、39 a及びゲートスイッチ 34 aの検出信号は第2入力ポート 123へ入力される。また、近接 I / F 121の出力のうち、特定領域スイッチ 38 d、残存球排出口スイッチ 38 e及びアウト球検出スイッチ 32 aの検出信号は第4入力ポート 126へ入力される。また、近接 I / F 121の出力のうち、盤電波センサ 62の検出信号及びセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号は第3入力ポート 124へ入力される。

40

【 0 0 5 2 】

また、第3入力ポート 124には、遊技機 10の前面枠 12等に設けられた不正検出用の磁気センサ 61の検出信号、遊技機 10の振動を検出する振動センサ 65の検出信号、遊技機 10のガラス枠 15等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ 63の検出信号、遊技機 10の前面枠（本体枠）12等に設けられた本体枠開放検出スイッチ 64の検出信号も入力されるようになっている。

【 0 0 5 3 】

50

さらに、第 3 入力ポート 1 2 4 には、設定キー操作部の操作を検出する設定キースイッチ 1 5 2 からの信号が入力される。設定キー操作部は、設定キーを差し込む鍵穴を備え、対応する設定キーを差し込んだ場合にのみ第 1 位置から第 2 位置（所定状態）へ当該設定キーを回すことができるように構成されている。設定キースイッチ 1 5 2 は、第 2 位置に回した状態となっていることを検出可能なセンサであり、第 2 位置に回した状態である場合にオン状態となり、第 2 位置に回していない状態である場合にオフ状態となる。

【 0 0 5 4 】

R A M 初期化スイッチ 1 1 2 及び設定キー操作部は、特図変動表示ゲームで特別結果となる確率値が割り当てられた確率設定値を複数から選択するための操作部であり、これらの操作部を操作することで、特図変動表示ゲームで特別結果となる確率値が割り当てられた確率設定値を選択することができ、選択された確率設定値に対応する確率値が遊技で使用されるようになっている。ここでは確率設定値として“設定 1”～“設定 6”の 6 つが用意されている。

10

【 0 0 5 5 】

確率設定値を選択する際には、設定キー操作部の設定キーを第 2 位置に回した状態で R A M 初期化スイッチ 1 1 2 を操作（押下）しながら遊技機の電源を投入することで確率設定値を変更可能な確率設定値変更モードとなり、確率設定値変更モード中に R A M 初期化スイッチ 1 1 2 を操作（押下）することで確率設定値を変更することができるようになっている。選択されている確率設定値は、算出されたベース値や役物比率を表示するための性能表示装置 1 5 3 に表示される。具体的には、性能表示装置 1 5 3 には、確率設定値に関する操作をしている間（確率設定値変更モードや確率設定値確認モードである間）は確率設定値の情報が表示され、それ以外では算出されたベース値や役物比率が表示されるようになっている。

20

【 0 0 5 6 】

また、設定キー操作部の設定キーを第 2 位置に回した状態（R A M 初期化スイッチ 1 1 2 は操作しない）で遊技機の電源を投入することで、現在選択されている確率設定値が性能表示装置 1 5 3 に表示されるが確率設定値の変更はできない確率設定値確認モードとなる。なお、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 及び設定キー操作部は、前面枠 1 2 を開状態としなければ操作できないようにされている。

性能表示装置 1 5 3 は 7 セグメント式のディスプレイであり、確率設定値を 1 ～ 6 の数字で表示するようになっている。もちろん表示態様はこれに限られず、確率設定値を認識できる表示態様であれば良い。また、液晶表示装置など他の形式の表示装置でも良いし、一又は複数の L E D の点灯態様や発光色等により確率設定値を示すものであっても良い。

30

【 0 0 5 7 】

また、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち、第 2 入力ポート 1 2 3 への出力及び第 4 入力ポート 1 2 6 への出力（アウト球検出スイッチ 3 2 a の検出信号は除く）は、主基板 1 0 0 から中継基板 7 0 を介して図示しない試射試験装置へも供給されるようになっている。さらに、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち始動口 1 スイッチ 3 6 a 及び始動口 2 スイッチ 3 7 a の検出信号は、第 2 入力ポート 1 2 3 の他、遊技用マイコン 1 1 1 へ入力されるように構成されている。

40

【 0 0 5 8 】

上記のように近接 I / F 1 2 1 は、信号のレベル変換機能を有する。このようなレベル変換機能を可能にするため、近接 I / F 1 2 1 には、電源装置 4 0 0 から通常の I C の動作に必要な例えば 5 V のような電圧の他に、1 2 V の電圧が供給されるようになっている。

【 0 0 5 9 】

第 2 入力ポート 1 2 3 が保持しているデータは、遊技用マイコン 1 1 1 が第 2 入力ポート 1 2 3 に割り当てられているアドレスをデコードすることによってイネーブル信号 C E 2 をアサート（有効レベルに変化）することによって、読み出すことができる。第 3 入力ポート 1 2 4 や第 4 入力ポート 1 2 6 や後述の第 1 入力ポート 1 2 2 も同様である。

50

【 0 0 6 0 】

また、入力部 1 2 0 には、払出制御装置 2 0 0 からの枠電波不正信号（前面枠 1 2 に設けられた枠電波センサが電波を検出することに基づき出力される信号）、払出ビジー信号（払出制御装置 2 0 0 がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号）、払出異常ステータス信号（払出異常を示すステータス信号）、シュート球切れスイッチ信号（払出し前の遊技球の不足を示す信号）、オーバーフロースイッチ信号（下皿 2 3 に遊技球が所定量以上貯留されていること（満杯になったこと）を検出したときに出力される信号）、タッチスイッチ信号（操作部 2 4 に設けられたタッチスイッチの入力に基づく信号）を取り込んでデータバス 1 4 0 を介して遊技用マイコン 1 1 1 に供給する第 1 入力ポート 1 2 2 が設けられている。

10

【 0 0 6 1 】

また、入力部 1 2 0 には、電源装置 4 0 0 からの停電監視信号やリセット信号などの信号を遊技用マイコン 1 1 1 等に入力するためのシュミットバッファ 1 2 5 が設けられており、シュミットバッファ 1 2 5 はこれらの入力信号からノイズを除去する機能を有する。電源装置 4 0 0 からの停電監視信号や、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 からの初期化スイッチ信号は、一旦第 1 入力ポート 1 2 2 に入力され、データバス 1 4 0 を介して遊技用マイコン 1 1 1 に取り込まれる。つまり、前述の各種スイッチからの信号と同等の信号として扱われる。遊技用マイコン 1 1 1 に設けられている外部からの信号を受ける端子の数には制約があるためである。

20

【 0 0 6 2 】

一方、シュミットバッファ 1 2 5 によりノイズ除去されたリセット信号 R E S E T は、遊技用マイコン 1 1 1 に設けられているリセット端子に直接入力されるとともに、出力部 1 3 0 の各ポートに供給される。また、リセット信号 R E S E T は出力部 1 3 0 を介さずに直接中継基板 7 0 に出力することで、試射試験装置へ出力するために中継基板 7 0 のポート（図示省略）に保持される試射試験信号をオフするように構成されている。また、リセット信号 R E S E T を中継基板 7 0 を介して試射試験装置へ出力可能に構成するようにしてもよい。なお、リセット信号 R E S E T は入力部 1 2 0 の各ポート 1 2 2 , 1 2 3 , 1 2 4 , 1 2 6 には供給されない。リセット信号 R E S E T が入る直前に遊技用マイコン 1 1 1 によって出力部 1 3 0 の各ポートに設定されたデータはシステムの誤動作を防止するためリセットする必要があるが、リセット信号 R E S E T が入る直前に入力部 1 2 0 の各ポートから遊技用マイコン 1 1 1 が読み込んだデータは、遊技用マイコン 1 1 1 のリセットによって廃棄されるためである。

30

【 0 0 6 3 】

出力部 1 3 0 には、遊技用マイコン 1 1 1 から演出制御装置 3 0 0 への通信経路及び遊技用マイコン 1 1 1 から払出制御装置 2 0 0 への通信経路に配されるシュミットバッファ 1 3 2 が設けられている。遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 及び払出制御装置 2 0 0 へは、シリアル通信でデータが送信される。なお、演出制御装置 3 0 0 の側から遊技制御装置 1 0 0 へ信号を入力できないようにした片方向通信とされている。

【 0 0 6 4 】

さらに、出力部 1 3 0 には、データバス 1 4 0 に接続され図示しない認定機関の試射試験装置へ変動表示ゲームの特図図柄情報を知らせるデータや大当りの確率状態を示す信号などを中継基板 7 0 を介して出力するバッファ 1 3 3 が実装可能に構成されている。このバッファ 1 3 3 は遊技店に設置される実機（量産販売品）としてのパチンコ遊技機の遊技制御装置（主基板）には実装されない部品である。なお、近接 I / F 1 2 1 から出力される始動口スイッチなど加工の必要のないスイッチの検出信号は、バッファ 1 3 3 を通さずに中継基板 7 0 を介して試射試験装置へ供給される。

40

【 0 0 6 5 】

一方、磁気センサ 6 1 や盤電波センサ 6 2 や振動センサ 6 5 のようにそのままでは試射試験装置へ供給できない検出信号は、一旦遊技用マイコン 1 1 1 に取り込まれて他の信号若しくは情報に加工されて、例えば遊技機が遊技制御できない状態であることを示すエラ

50

ー信号としてデータバス140からバッファ133、中継基板70を介して試射試験装置へ供給される。なお、中継基板70には、バッファ133から出力された信号を取り込んで試射試験装置へ供給するポートや、バッファを介さないスイッチの検出信号の信号線の中継して伝達するコネクタなどが設けられている。中継基板70上のポートには、遊技用マイコン111から出力されるチップイネーブル信号CEも供給され、該信号CEにより選択制御されたポートの信号が試射試験装置へ供給されるようになっている。

【0066】

また、出力部130には、データバス140に接続された第2出力ポート134が設けられている。第2出力ポート134は、第1特別変動入賞装置38を開成させる第1大入賞口ソレノイド(大入賞口ソレノイド1)38b、第2特別変動入賞装置39を開成させる第2大入賞口ソレノイド(大入賞口ソレノイド2)39b、第1特別変動入賞装置38内のレバー部材を動作させるレバーソレノイド38f及び普通変動入賞装置37を開成させる普電ソレノイド37cの動作データを出力するとともに、現在選択されている確率設定値を表示する性能表示装置153の表示データを出力するためのポートである。

10

また、出力部130には、一括表示装置50に表示する内容に応じてLEDのアノード端子が接続されているセグメント線のオン/オフデータを出力するための第3出力ポート135、一括表示装置50のLEDのカソード端子が接続されているデジット線のオン/オフデータを出力するための第4出力ポート136が設けられている。

【0067】

また、出力部130には、大当り情報など遊技機10に関する情報を外部情報端子板71へ出力するための第5出力ポート137が設けられている。外部情報端子板71にはフォトリレーが備えられ、例えば遊技店に設置された外部装置(情報収集端末や遊技場内部管理装置(ホールコンピュータ)など)に接続可能であり、遊技機10に関する情報を外部装置に供給することができるようになっている。また、第5出力ポート137からはシュミットバッファ132を介して払出制御装置200に発射許可信号も出力される。

20

【0068】

さらに、出力部130には、第2出力ポート134から出力される大入賞口ソレノイド38b、39bやレバーソレノイド38fや普電ソレノイド37cの動作データ信号を受けてソレノイド駆動信号を生成し出力する第1ドライバ(駆動回路)138a、第3出力ポート135から出力される一括表示装置50の電流供給側のセグメント線のオン/オフ駆動信号を出力する第2ドライバ138b、第4出力ポート136から出力される一括表示装置50の電流引き込み側のデジット線のオン/オフ駆動信号を出力する第3ドライバ138c、第5出力ポート137から管理装置等の外部装置へ供給する外部情報信号を外部情報端子板71へ出力する第4ドライバ138d、第2出力ポート134から出力される性能表示装置153の表示データ信号を受けて駆動信号を生成し出力する第5ドライバ138eが設けられている。なお、第2出力ポート134から第5ドライバ138eへは、シリアル通信でデータが送信される。

30

【0069】

第1ドライバ138aには、32Vで動作するソレノイドを駆動できるようにするため、電源電圧としてDC32Vが電源装置400から供給される。第5ドライバ138eには、5Vで動作する性能表示装置153を駆動できるようにするため、電源電圧としてDC5Vが電源装置400から供給される。

40

また、一括表示装置50のセグメント線を駆動する第2ドライバ138bには、DC12Vが供給される。デジット線を駆動する第3ドライバ138cは、表示データに応じたデジット線を電流で引き抜くためのものであるため、電源電圧は12V又は5Vのいずれであってもよい。

【0070】

12Vを出力する第2ドライバ138bによりセグメント線を介してLEDのアノード端子に電流を流し込み、接地電位を出力する第3ドライバ138cによりカソード端子よりセグメント線を介して電流を引き抜くことで、ダイナミック駆動方式で順次選択された

50

L E D に電源電圧が流れて点灯される。

外部情報信号を外部情報端子板 7 1 へ出力する第 4 ドライバ 1 3 8 d は、外部情報信号に 1 2 V のレベルを与えるため、D C 1 2 V が供給される。

なお、バッファ 1 3 3 や第 2 出力ポート 1 3 4、第 1 ドライバ 1 3 8 a 等は、遊技制御装置 1 0 0 の出力部 1 3 0、すなわち、主基板ではなく、中継基板 7 0 側に設けるようにしてもよい。

【 0 0 7 1 】

さらに、出力部 1 3 0 には、外部の検査装置 5 0 0 へ各遊技機の識別コードやプログラムなどの情報を送信するためのフォトプラ 1 3 9 が設けられている。フォトプラ 1 3 9 は、遊技用マイコン 1 1 1 が検査装置 5 0 0 との間でシリアル通信によってデータの送受信を行えるように双方通信可能に構成されている。なお、かかるデータの送受信は、通常の汎用マイクロプロセッサと同様に遊技用マイコン 1 1 1 が有するシリアル通信端子を利用して行われるため、入力ポート 1 2 2 , 1 2 3 , 1 2 4 , 1 2 6 のようなポートは設けられていない。

【 0 0 7 2 】

なお、特に限定されるわけではないが、始動入賞口 3 6 内の始動口 1 スイッチ 3 6 a、普通変動入賞装置 3 7 内の始動口 2 スイッチ 3 7 a、入賞口スイッチ 3 5 a、大入賞口スイッチ 3 8 a , 3 9 a、ゲートスイッチ 3 4 a には、磁気検出用のコイルを備え該コイルに金属が近接すると磁界が変化する現象を利用して遊技球を検出する非接触型の磁気近接センサ（以下、近接スイッチと称する）が使用されている。また、遊技機 1 0 のガラス枠 1 5 等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ 6 3 や前面枠（本体枠） 1 2 等に設けられた本体枠開放検出スイッチ 6 4 には、機械的な接点を有するマイクロスイッチを用いることができる。

【 0 0 7 3 】

次に、図 6 を用いて、演出制御装置 3 0 0 の構成について説明する。

演出制御装置 3 0 0 は、遊技用マイコン 1 1 1 と同様にアミューズメントチップ（ I C ）からなる主制御用マイコン（ C P U ） 3 1 1 と、主制御用マイコン 3 1 1 からのコマンドやデータに従って表示装置 4 1 への映像表示のための画像処理を行うグラフィックプロセッサとしての V D P （ Video Display Processor ） 3 1 2 と、各種のメロディや効果音

などをスピーカ 1 9 a , 1 9 b から再生させるため音の出力を制御する音源 L S I 3 1 4 を備えている。

【 0 0 7 4 】

主制御用マイコン 3 1 1 には、 C P U が実行するプログラムや各種データを格納した P R O M （プログラムブルリードオンリメモリ）からなるプログラム R O M 3 2 1、作業領域を提供する R A M 3 2 2、停電時に電力が供給されなくとも記憶内容を保持可能な F e R A M 3 2 3、現在の日時（年月日や曜日、時刻など）を示す情報を生成する計時手段をなす R T C （リアルタイムクロック） 3 3 8 が接続されている。なお、主制御用マイコン 3 1 1 の内部にも作業領域を提供する R A M が設けられている。また、主制御用マイコン 3 1 1 には W D T （ウォッチドッグ・タイマ）回路 3 2 4 が接続されている。主制御用マイコン 3 1 1 は、遊技用マイコン 1 1 1 からのコマンドを解析し、演出内容を決定して V D P 3 1 2 へ出力映像の内容を指示したり、音源 L S I 3 1 4 への再生音の指示、装飾ランプの点灯、モータやソレノイドの駆動制御、演出時間の管理などの処理を実行する。

【 0 0 7 5 】

V D P 3 1 2 には、作業領域を提供する R A M 3 1 2 a や、画像を拡大、縮小処理するためのスケーラ 3 1 2 b が設けられている。また、 V D P 3 1 2 にはキャラクタ画像や映像データが記憶された画像 R O M 3 2 5 や、画像 R O M 3 2 5 から読み出されたキャラクタなどの画像データを展開したり加工したりするのに使用される超高速な V R A M （ビデオ R A M ） 3 2 6 が接続されている。

【 0 0 7 6 】

10

20

30

40

50

特に限定されるわけではないが、主制御用マイコン 3 1 1 と V D P 3 1 2 との間は、パラレル方式でデータの送受信が行われるように構成されている。パラレル方式でデータを送受信することで、シリアルの場合よりも短時間にコマンドやデータを送信することができる。

【 0 0 7 7 】

V D P 3 1 2 から主制御用マイコン 3 1 1 へは、表示装置 4 1 の映像とガラス枠 1 5 や遊技盤 3 0 に設けられている装飾ランプの点灯を同期させるための垂直同期信号 V S Y N C、データの送信タイミングを与える同期信号 S T S が入力される。なお、V D P 3 1 2 から主制御用マイコン 3 1 1 へは、V R A M への描画の終了等処理状況を知らせるため割込み信号 I N T 0 ~ n 及び主制御用マイコン 3 1 1 からのコマンドやデータの受信待ちの状態にあることを知らせるためのウェイト信号 W A I T など入力される。

10

【 0 0 7 8 】

演出制御装置 3 0 0 には、L V D S (小振幅信号伝送)方式で表示装置 4 1 へ送信する映像信号を生成する信号変換回路 3 1 3 が設けられている。V D P 3 1 2 から信号変換回路 3 1 3 へは、映像データ、水平同期信号 H S Y N C 及び垂直同期信号 V S Y N C が入力されるようになっており、V D P 3 1 2 で生成された映像は、信号変換回路 3 1 3 を介して表示装置 4 1 に表示される。

【 0 0 7 9 】

音源 L S I 3 1 4 には音声データが記憶された音声 R O M 3 2 7 が接続されている。主制御用マイコン 3 1 1 と音源 L S I 3 1 4 は、アドレス / データバス 3 4 0 を介して接続されている。また、音源 L S I 3 1 4 から主制御用マイコン 3 1 1 へは割込み信号 I N T が入力されるようになっている。演出制御装置に 3 0 0 には、ガラス枠 1 5 に設けられた上スピーカ 1 9 a 及び前面枠 1 2 に設けられた下スピーカ 1 9 b を駆動するオーディオパワーアンプなどからなるアンプ回路 3 3 7 が設けられており、音源 L S I 3 1 4 で生成された音声はアンプ回路 3 3 7 を介して上スピーカ 1 9 a 及び下スピーカ 1 9 b から出力される。

20

【 0 0 8 0 】

また、演出制御装置 3 0 0 には、遊技制御装置 1 0 0 から送信されてくるコマンドを受信するインタフェースチップ (コマンド I / F) 3 3 1 が設けられている。このコマンド I / F 3 3 1 を介して、遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 へ送信された飾り特図保留数コマンド、飾り特図コマンド、変動コマンド、停止情報コマンド等を、演出制御指令信号 (演出コマンド) として受信する。遊技制御装置 1 0 0 の遊技用マイコン 1 1 1 は D C 5 V で動作し、演出制御装置 3 0 0 の主制御用マイコン 3 1 1 は D C 3 . 3 V で動作するため、コマンド I / F 3 3 1 には信号のレベル変換の機能が設けられている。

30

【 0 0 8 1 】

また、演出制御装置 3 0 0 には、遊技盤 3 0 (センターケース 4 0 を含む) に設けられている L E D (発光ダイオード) を有する盤装飾装置 4 6 を駆動制御する盤装飾 L E D 制御回路 3 3 2、ガラス枠 1 5 に設けられている L E D (発光ダイオード) を有する枠装飾装置 (例えば枠装飾装置 1 8 等) を駆動制御する枠装飾 L E D 制御回路 3 3 3、遊技盤 3 0 (センターケース 4 0 を含む) に設けられている盤演出装置 4 4 (例えば表示装置 4 1 における演出表示と協働して演出効果を高める可動役物等) を駆動制御する盤演出可動体制御回路 3 3 4 が設けられている。ランプやモータ及びソレノイドなどを駆動制御するこれらの制御回路 3 3 2 ~ 3 3 4 は、アドレス / データバス 3 4 0 を介して主制御用マイコン 3 1 1 と接続されている。なお、ガラス枠 1 5 にモータ (例えば演出用の装置を動作させるモータ) 等の駆動源を備えた枠演出装置を設け、この枠演出装置を駆動制御する枠演出可動体制御回路を備えていても良い。

40

【 0 0 8 2 】

さらに、演出制御装置 3 0 0 には、ガラス枠 1 5 に設けられた演出ボタン 2 5 に内蔵されている演出ボタンスイッチ 2 5 a、ガラス枠 1 5 に設けられた十字キー 2 9、盤演出装置 4 4 内のモータの初期位置等を検出する演出役物スイッチ 4 7 (演出モータスイッチ)

50

のオン/オフ状態を検出して主制御用マイコン 311 へ検出信号を入力する機能や、演出制御装置 300 に設けられた音量調節スイッチ 335 の状態を検出して主制御用マイコン 311 へ検出信号を入力する機能を有するスイッチ入力回路 336 が設けられている。

【0083】

電源装置 400 の通常電源部 410 は、上記のような構成を有する演出制御装置 300 やそれによって制御される電子部品に対して所望のレベルの直流電圧を供給するため、モータやソレノイドを駆動するための DC 32 V、液晶パネルからなる表示装置 41、モータや LED を駆動するための DC 12 V、コマンド I/F 331 の電源電圧となる DC 5 V の他に、モータや LED、スピーカを駆動するための DC 15 V の電圧を生成するように構成されている。さらに、主制御用マイコン 311 として、3.3 V あるいは 1.2 V のような低電圧で動作する LSI を使用する場合には、DC 5 V に基づいて DC 3.3 V や DC 1.2 V を生成するための DC-DC コンバータが演出制御装置 300 に設けられる。なお、DC-DC コンバータは通常電源部 410 に設けるようにしてもよい。

10

【0084】

電源装置 400 の制御信号生成部 430 により生成されたりセット信号は、主制御用マイコン 311 に供給され、当該デバイスをリセット状態にする。また、主制御用マイコン 311 から出力される形で、VDP 312 (VDP RESET 信号)、音源 LSI 314、スピーカを駆動するアンプ回路 337 (SND RESET 信号)、ランプやモータなどを駆動制御する制御回路 332 ~ 334 (IO RESET 信号) に供給され、これらを取りセット状態にする。また、演出制御装置 300 には遊技機 10 の各所を冷却する冷却 FAN 45 が接続され、演出制御装置 300 の電源が投入された状態では冷却 FAN 45 が駆動するようにされている。

20

【0085】

以下の説明において、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームを区別しない場合は、単に特図変動表示ゲームと称する。また、飾り特図 1 変動表示ゲームと飾り特図 2 変動表示ゲームを区別しない場合は、単に飾り特図変動表示ゲームと称する。また、大当り (第 1 特別結果) と小当り (第 2 特別結果) を区別しない場合は、単に当り (特別結果) と称する。また、大当りに基づく特別遊技状態である第 1 特別遊技状態と、小当りに基づく特別遊技状態である第 2 特別遊技状態と、を区別しない場合は、単に特別遊技状態と称する。

30

【0086】

本実施形態の遊技機 10 では、打球発射装置から遊技領域 32 に向けて遊技球 (パチンコ球) が打ち出されることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域 32 内の各所に配置された障害釘や風車等の方向転換部材によって転動方向を変えながら遊技領域 32 を流下し、普図始動ゲート 34、一般入賞口 35、始動入賞口 36、普通変動入賞装置 37、第 1 特別変動入賞装置 38 又は第 2 特別変動入賞装置 39 に入賞するか、遊技領域 32 の最下部に設けられたアウト口 30a へ流入し遊技領域 32 から排出される。そして、一般入賞口 35、始動入賞口 36、普通変動入賞装置 37、第 1 特別変動入賞装置 38 又は第 2 特別変動入賞装置 39 に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球が、払出制御装置 200 (図 5 参照) によって制御される払出ユニットから、ガラス枠 15 の上皿 21 又は下皿 23 に排出される。

40

【0087】

本実施形態の遊技機 10 においては、遊技者が発射勢を調節して左側遊技領域へ遊技球を発射 (いわゆる左打ち) することで始動入賞口 36 や、当該始動入賞口 36 の左方に配設された一般入賞口 35 への入賞を狙うことができ、右側遊技領域へ遊技球を発射 (いわゆる右打ち) することで普図始動ゲート 34 や普通変動入賞装置 37、第 1 特別変動入賞装置 38、第 2 特別変動入賞装置 39、当該第 2 特別変動入賞装置 39 の右方に配設された一般入賞口 35 への入賞を狙うことができるようになっている。

【0088】

普図始動ゲート 34 内には、該普図始動ゲート 34 を通過した遊技球を検出するための

50

非接触型のスイッチなどからなるゲートスイッチ 34a が設けられており、遊技領域 32 内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート 34 内を通過すると、ゲートスイッチ 34a により検出される。遊技制御装置 100 の遊技用マイコン 111 の CPU 111A では、普図始動ゲート 34 に備えられたゲートスイッチ 34a からの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図始動記憶数が上限数（例えば、4 個）未満ならば普図始動記憶数を加算（+1）して RAM 111C に普図始動記憶を 1 つ記憶する。この普図始動入賞の記憶数は、一括表示装置 50 の普図保留表示器 58 に表示される。また、普図始動記憶には、ゲートスイッチ 34a からの遊技球の検出信号の入力に基づき抽出された普図変動表示ゲームの結果を決定するための当り判定用乱数値（当り乱数値）が記憶されるようになっている。

【0089】

10

そして、普図始動記憶があり普図変動表示ゲームを開始可能な場合、すなわち、普図変動表示ゲームの実行中でなく、普図変動表示ゲームが当って普通変動入賞装置 37 を開状態に変換する当り状態でもない場合は、最先に記憶された普図始動記憶に記憶された当り判定用乱数値と ROM 111B に記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当りはずれを判定し、普図変動表示ゲームを開始する処理を行う。この当り判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当りとなって特定の結果態様（普図特定結果）が導出されることとなる。

【0090】

また、遊技制御装置 100 は普図変動表示ゲームを実行する処理として、一括表示装置 50 に設けられた普図表示器 57 に、所定の変動時間に亘り予め定められた複数の点灯パターンを予め定められた順序で繰り返し表示する普図変動中表示を行った後、結果に応じた点灯パターン（結果態様）を停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。なお、普図表示器 57 を表示装置 41 で構成し、普通識別情報として例えば数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させて結果を表示するように構成しても良い。

20

【0091】

普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示器 57 に特別の結果態様となる点灯パターンを停止表示するとともに、普電ソレノイド 37c を動作させ、普通変動入賞装置 37 の可動部材を所定時間（例えば、0.5 秒間又は 1.7 秒間）開放する制御を行う。すなわち、遊技制御装置 100 が、変換部材（可動部材）の変換制御を行う変換制御実行手段をなす。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器 57 にはずれの結果態様となる点灯パターンを表示する制御を行う。

30

【0092】

また、始動入賞口 36 への入賞球及び普通変動入賞装置 37 への入賞球は、それぞれ内部に設けられた始動口 1 スwitch 36a と始動口 2 スwitch 37a によって検出される。遊技制御装置 100 の遊技用マイコン 111 の CPU 111A では、始動入賞口 36 への入賞に基づき始動記憶（特図始動記憶）をなす第 1 始動記憶を所定の上限数（例えば、4 個）を限度に記憶するとともに、普通変動入賞装置 37 への入賞に基づき始動記憶（特図始動記憶）をなす第 2 始動記憶を所定の上限数（例えば、4 個）を限度に記憶する。始動入賞口 36 や普通変動入賞装置 37 への入賞に基づき、それぞれ始動記憶情報として大当り乱数値や大当り図柄乱数値、並びに各変動パターン乱数値が抽出されるようになっており、抽出された乱数値は、第 1 始動記憶や第 2 始動記憶として RAM 111C に記憶される。そして、この始動記憶の記憶数は、一括表示装置 50 の始動入賞数報知用の特図 1 保留表示器 53 や特図 2 保留表示器 54 に表示されるとともに、センターケース 40 の表示装置 41 においても飾り特図始動記憶表示として表示される。

40

【0093】

遊技制御装置 100 は、第 1 始動記憶に基づいて特図 1 表示器 51（第 1 変動表示装置）で特図 1 変動表示ゲームを行い、第 2 始動記憶に基づいて特図 2 表示器 52（第 2 変動表示装置）で特図 2 変動表示ゲームを行う。そして、第 1 始動記憶と第 2 始動記憶との両方が記憶されている場合には、特図 2 変動表示ゲームを特図 1 変動表示ゲームよりも優先

50

して実行する。

【 0 0 9 4 】

すなわち、遊技制御装置（遊技制御手段）100は、始動入賞口36（第1始動入賞領域）への遊技球の入賞に応じて記憶される第1始動記憶に基づいて特図1変動表示ゲーム（第1特図変動表示ゲーム）の実行制御を行うとともに、普通変動入賞装置37（第2始動入賞領域）への遊技球の入賞に応じて記憶される第2始動記憶に基づいて特図2変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）の実行制御を行う実行制御手段をなす。そして、実行制御手段は、第1始動記憶及び第2始動記憶が記憶されている状態で、第2始動記憶に基づく特図2変動表示ゲームを第1始動記憶に基づく特図1変動表示ゲームよりも優先して実行するように構成されている。

10

【 0 0 9 5 】

特図1表示器51及び特図2表示器52では、変動表示を行った後、所定の結果態様を停止表示する。そして、特図変動表示ゲームの結果が大当りである場合は、特図1表示器51若しくは特図2表示器52の表示態様が第1特別結果に対応する特別結果態様（大当り結果態様）となって大当りとなり、第1特別遊技状態（いわゆる大当り状態）となる。また、特図変動表示ゲームの結果が小当りである場合は、特図1表示器51若しくは特図2表示器52の表示態様が第2特別結果に対応する特別結果態様（小当り結果態様）となって小当りとなり、第2特別遊技状態（いわゆる小当り状態）となる。すなわち、特図1表示器51が、始動入賞口36への遊技球の入賞に基づく第1変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲーム）を表示可能な第1変動表示手段をなす。また、特図2表示器52が、普通変動入賞装置37への遊技球の入賞に基づく第2変動表示ゲーム（特図2変動表示ゲーム）を表示可能な第2変動表示手段をなす。

20

【 0 0 9 6 】

また、遊技制御装置（遊技制御手段）100は、大当り遊技状態（第1特別遊技状態）の終了後、通常遊技状態よりも遊技者に有利な状況（当り確率が高確率であることや普電サポートがあること）で遊技を進行可能な遊技状態（特定遊技状態）を発生させる制御を行うことが可能である。すなわち、遊技制御装置（遊技制御手段）100が特定遊技状態発生手段をなす。

【 0 0 9 7 】

また、特図1変動表示ゲームや特図2変動表示ゲームの実行に対応して、表示装置41にて複数種類の飾り識別情報（数字、記号、キャラクタ図柄等）を変動表示させる飾り特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。表示装置41での飾り特図変動表示ゲームには、特図1変動表示ゲームに対応する飾り特図1変動表示ゲームと、特図2変動表示ゲームに対応する飾り特図2変動表示ゲームとがあり、これらは別々の表示領域に表示される。そして、対応する特図変動表示ゲームの変動に伴い変動表示が行われ、対応する特図変動表示ゲームでの結果態様の導出に伴い結果に対応した表示が行われる。

30

【 0 0 9 8 】

すなわち、表示装置41が、第1変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲーム）及び第2変動表示ゲーム（特図2変動表示ゲーム）に対応して飾り識別情報を変動表示する飾り変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）を表示可能な飾り変動表示手段をなす。なお、飾り特図1変動表示ゲームと飾り特図2変動表示ゲームで別々の表示装置を使用するとしても良いし、一方の飾り特図変動表示ゲームのみを表示するとしても良い。また、遊技機10に特図1表示器51及び特図2表示器52を備えずに、表示装置41のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしても良い。

40

【 0 0 9 9 】

以下、このような遊技を行う遊技機の制御について説明する。まず、遊技制御装置100の遊技用マイクロコンピュータ（遊技用マイコン）111によって実行される制御について説明する。遊技用マイコン111による制御処理は、主に図7及び図8に示すメイン処理と、所定時間周期（例えば4m秒）で行われる図9に示すタイマ割込み処理とからなる。

50

【 0 1 0 0 】

〔メイン処理〕

まず、メイン処理について説明する。メイン処理は、電源が投入されることで開始される。このメイン処理においては、図 7 及び図 8 に示すように、まず、割込みを禁止する処理（ステップ X 1）を行ってから、割込みが発生したときにレジスタ等の値を退避する領域の先頭アドレスであるスタックポインタを設定するスタックポインタ設定処理（ステップ X 2）を行う。次に、レジスタバンク 0 を指定し（ステップ X 3）、所定のレジスタ（例えば D レジスタ）に R A M 先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップ X 4）。本実施形態の場合、R A M のアドレスの範囲は 0 0 0 0 h ~ 0 1 F F h で、上位としては 0 0 h か 0 1 h をとり、ステップ X 4 では先頭の 0 0 h をセットする。次に、発射停止の信号を出力して発射許可信号を禁止状態に設定する（ステップ X 5）。発射許可信号は遊技制御装置 1 0 0 と払出制御装置 2 0 0 の少なくとも一方が発射停止の信号を出力している場合に禁止状態に設定され、遊技球の発射が禁止されるようになっている。

10

【 0 1 0 1 】

その後、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 と設定キースwitch 1 5 2 の状態を読み込み（ステップ X 6）、電源投入ディレイタイマを設定する処理（ステップ X 7）を行う。ステップ X 7 の処理では所定の初期値を設定することにより、主制御手段をなす遊技制御装置 1 0 0 からの指示に従い種々の制御を行う従制御手段（例えば、払出制御装置 2 0 0 や演出制御装置 3 0 0）のプログラムが正常に起動するのを待つための待機時間（例えば 3 秒）が設定される。これにより、電源投入の際に仮に遊技制御装置 1 0 0 が先に立ち上がって従制御装置（例えば払出制御装置 2 0 0 や演出制御装置 3 0 0）が立ち上がる前にコマンドを従制御装置へ送ってしまい、従制御装置がコマンドを取りこぼすのを回避することができる。すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、電源投入時において、主制御手段（遊技制御装置 1 0 0）の起動を遅らせて従制御装置（払出制御装置 2 0 0、演出制御装置 3 0 0 等）の起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段をなす。

20

【 0 1 0 2 】

また、電源投入ディレイタイマの計時は、R A M の正当性判定（チェックサム算出）の対象とならない記憶領域（正当性判定対象外の R A M 領域又はレジスタ等）を用いて行われる。これにより、R A M 領域のチェックサム等のチェックデータを算出する際に、一部の R A M 領域を除外して算出する必要がないため電源投入時の制御が複雑になることを防止することができる。

30

【 0 1 0 3 】

電源投入ディレイタイマを設定する処理（ステップ X 7）を行った後、停電が発生しているか判定し（ステップ X 8）、停電が発生している場合（ステップ X 8；Y）には、遊技機の電源が遮断されるのを待つ。

具体的には、ステップ X 8 では、例えば、電源装置 4 0 0 から入力されている停電監視信号をポート及びデータバスを介して読み込んでチェックする回数（例えば 2 回）を設定し、停電監視信号がオンであるかの判定を行う。そして、停電監視信号がオンである場合は、設定したチェック回数分停電監視信号のオン状態が継続しているか判定する。そして、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続していない場合は、停電監視信号がオンであるかの判定に戻る。また、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続している場合には、停電が発生していると判定する。後述するステップ X 3 4、X 5 4 においても同様である。このように、所定期間に亘り停電監視信号を受信し続けた場合に停電が発生したと判定することで、ノイズなどにより停電を誤検知することを防止でき、電源投入時における不具合に適切に対処することができる。

40

【 0 1 0 4 】

すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、所定の待機時間において停電の発生を監視する停電監視手段をなす。これにより、主制御手段をなす遊技制御装置 1 0 0 の起動を遅らせている期間において発生した停電に対応することが可能となり、電源投入時における不具合に適切に対処することができる。なお、待機時間の終了までは R A M へのアクセスが許可さ

50

れておらず、前回の電源遮断時の記憶内容が保持されたままとなっているため、ここでの停電発生時にはバックアップの処理等は行う必要がない。このため、待機時間中に停電が発生してもRAMのバックアップを取る必要がなく、制御の負担を軽減することができる。

【0105】

一方、停電が発生していない場合（ステップX8；N）には、電源投入ディレイタイマを-1更新し（ステップX9）、タイマの値が0であるか判定する（ステップX10）。タイマの値が0でない場合（ステップX10；N）、すなわち、待機時間が終了していない場合には、停電が発生しているか判定する処理（ステップX8）に戻る。また、タイマの値が0である場合（ステップX10；Y）、すなわち、待機時間が終了した場合には、RAMやEEPROM等の読み出し書き込み可能なRWM（リードライトメモリ）のアクセス許可をし（ステップX11）、全出力ポートにオフデータを出力（出力が無い状態に設定）する（ステップX12）。

10

【0106】

次に、シリアルポート（遊技用マイコン111に予め搭載されているポートで、本実施形態では、演出制御装置300や払出制御装置200との通信に使用）を設定し（ステップX13）、遊技用マイコン111（クロックジェネレータ）内のタイマ割込み信号及び乱数更新トリガ信号（CTC）を発生するCTC（Counter/Timer Circuit）回路を起動

する処理（ステップX14）を行う。なお、CTC回路は、遊技用マイコン111内のクロックジェネレータに設けられている。クロックジェネレータは、発振回路113からの発振信号（原クロック信号）を分周する分周回路と、分周された信号に基づいてCPU111Aに対して所定周期（例えば、4ミリ秒）のタイマ割込み信号及び乱数生成回路へ供給する乱数更新のトリガを与える信号CTCを発生するCTC回路とを備えている。

20

次いで、RAM異常フラグをセットする（ステップX15）。ここでは、RAMに異常があるか否かにかかわらずRAMに異常があることを前提として、一旦、RAM異常フラグを所定のレジスタにセットする。

【0107】

次いで、RWM内の停電検査領域1の値が正常な停電検査領域チェックデータ1（例えば5Ah）であるか判定し（ステップX16）、正常であれば（ステップX16；Y）、RWM内の停電検査領域2の値が正常な停電検査領域チェックデータ2（例えばA5h）であるか判定する（ステップX17）。そして、停電検査領域2の値が正常であれば（ステップX17；Y）、RWM内の所定領域のチェックサムを算出するチェックサム算出処理（ステップX18）を行い、算出したチェックサムと電源断時のチェックサムが一致するか判定する（ステップX19）。チェックサムが一致する場合（ステップX19；Y）には、RAMに異常がないためRAM異常フラグをクリアして（ステップX20）、ステップX21へ移行する。

30

【0108】

また、停電検査領域のチェックデータが正常なデータでないと判定された場合（ステップX16；NもしくはステップX17；N）、チェックサムが一致しないと判定された場合（ステップX19；N）には、ステップX6で読み込んだ状態に基づいて設定キースイッチ152とRAM初期化スイッチ112の両方がオン状態であるか判定する（ステップX21）。そして、設定キースイッチ152とRAM初期化スイッチ112の少なくとも一方がオフ状態である場合（ステップX21；N）には、RAM異常フラグがセットされているか判定する（ステップX22）。RAM異常フラグがセットされている場合（ステップX22；Y）には、RAMに異常があるため、遊技制御装置100が異常であることを報知するメイン異常エラー報知のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）に送信する（ステップX24）。

40

【0109】

一方、RAM異常フラグがセットされていない場合（ステップX22；N）には、確率

50

設定変更中フラグがセットされているか判定する（ステップX23）。そして、確率設定変更中フラグがセットされている場合（ステップX23；Y）には、メイン異常エラー報知のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）に送信する（ステップX24）。ここでセットされている確率設定中フラグは、停電発生前にセットされた確率設定中フラグである。すなわち、確率設定値の変更中に遊技機の電源が遮断して再起動した場合には、遊技制御装置100の動作が停止するのでステップX24の処理を行う。

次いで、遊技停止時の7セグ表示データを、第2出力ポート134を介して第5ドライバ138eに出力する（ステップX25）。これにより、性能表示装置153において、図41（h）に示すような表示が行われる。その後、セキュリティ信号のオンデータを出力するとともにセキュリティ信号以外の信号のオフデータを出力して（ステップX26）、ステップX25に戻る。

10

【0110】

また、設定キースイッチ152とRAM初期化スイッチ112の両方がオン状態である場合（ステップX21；Y）には、RAM異常フラグがセットされているか判定する（ステップX27）。そして、RAM異常フラグがセットされていない場合（ステップX27；N）には、確率設定変更中フラグをセットする（ステップX29）。これにより確率設定値変更モードに移行する。その後、確率設定変更中のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）に送信して（ステップX30）、ステップX31へ移行する。演出制御装置300では、確率設定変更中のコマンドを受信することに基づき、表示装置41の表示、枠装飾装置18や盤装飾装置46のLEDの発光、盤演出装置44の動作、スピーカ19a、19bによる音声の出力などにより、確率設定値の変更中である旨を示す報知を行う。

20

一方、RAM異常フラグがセットされている場合（ステップX27；Y）には、確率設定値をクリアする処理（ステップX28）を行う。これにより、RWM内の確率設定値用の領域に0がセットされて、確率設定値が“設定1”となる。その後、ステップX29、X30の処理を行って、ステップX31へ移行する。

【0111】

また、設定キースイッチ152とRAM初期化スイッチ112の少なくとも一方がオフ状態であり（ステップX21；N）、RAM異常フラグも確率設定変更中フラグもセットされていない場合（ステップX22；N及びステップX23；N）には、ステップX6で読み込んだ状態に基づいて設定キースイッチ152がオン状態であるか判定する（ステップX35）。そして、設定キースイッチ152がオン状態でない場合（ステップX35；N）には、ステップX6で読み込んだ状態に基づいてRAM初期化スイッチ112がオン状態であるか判定する（ステップX43）。

30

【0112】

RAM初期化スイッチ112がオン状態でないと判定した場合（ステップX43；N）、すなわち設定キースイッチ152とRAM初期化スイッチ112の両方がオフ状態である場合には、ステップX41へ移行して停電から正常に復旧した場合の処理を行う。

一方、RAM初期化スイッチ112がオン状態であると判定した場合（ステップX43；Y）には、ステップX44へ移行して初期化の処理を行う。すなわち、RAM初期化スイッチ112が外部からの操作が可能な初期化操作部をなし、遊技制御装置100が、初期化操作部が操作されたことに基づきRAMに記憶されたデータを初期化する初期化手段をなす。

40

【0113】

また、設定キースイッチ152がオン状態である場合（ステップX35；Y）には、確率設定確認中フラグをセットする（ステップX36）。これにより確率設定値確認モードに移行する。その後、確率設定確認中のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）に送信する（ステップX37）。演出制御装置300では、確率設定確認中のコマンドを受信することに基づき、表示装置41の表示、枠装飾装置18や盤装飾装置46のLEDの発光、盤演出装置44の動作、スピーカ19a、19bによる音声の出力などにより、

50

確率設定値の確認中である旨の報知を行う。

【 0 1 1 4 】

そして、50 m 秒間以上のセキュリティ信号の出力を保証するために、セキュリティ信号制御タイマ領域に128 m 秒に対応する値をセーブする(ステップX31)。セキュリティ信号は、確率設定値変更モードや確率設定値確認モードである場合にはタイマ割込み処理の確率設定変更/確認処理(ステップX122)で出力され、それ以外の場合はタイマ割込み処理の外部情報編集処理(ステップX120)で出力される。したがって、128 m 秒間未満で確率設定値変更モードや確率設定値確認モードが終了する場合には、タイマ割込み処理の外部情報編集処理(ステップX120)によってセキュリティ信号が継続して出力される。すなわち、128 m 秒間未満で確率設定値変更モードや確率設定値確認モードが終了する場合であっても、確率設定値変更モードや確率設定値確認モードに移行してから128 m 秒間はセキュリティ信号が出力される。なお、ステップX31においてセキュリティ信号制御タイマ領域にセーブする値は128 m 秒に対応する値に限定されない。ただし、確率設定値変更モードや確率設定値確認モードに移行してから少なくとも50 m 秒間はセキュリティ信号を出力する必要があるため、50 m 秒以上に対応する値をセーブする必要がある。

10

【 0 1 1 5 】

そして、割込みを許可し(ステップX32)、設定キースイッチ152がオフ状態であるか判定する(ステップX33)。ステップX33では、ステップX6で読み込んだ状態(電源投入時の状態)に基づいて判定するのではなく、タイマ割込み処理(図9)の入力処理(ステップX103)で読み込んだ状態(現時点の状態)に基づいて判定する。ステップX33で設定キースイッチ152がオフ状態である判定された場合に、確率設定値が確定される。

20

設定キースイッチ152がオフ状態でない場合(ステップX33; N)には、停電が発生しているか判定し(ステップX34)、停電が発生していない場合(ステップX34; N)には、ステップX33に戻り、停電が発生している場合(ステップX34; Y)には、ステップX55へ移行する。確率設定変更中フラグがセットされている状態でステップX34にて停電が発生していると判定された場合に、当該停電から復旧した後のメイン処理(図7及び図8)のステップX23において、確率設定変更中フラグがセットされていると判定される。

30

【 0 1 1 6 】

一方、設定キースイッチ152がオフ状態である場合(ステップX33; Y)には、割込みを禁止する処理(ステップX38)を行う。割込みを許可する処理(ステップX32)を行ってから割込みを禁止する処理(ステップX38, X55)を行うまでの間は、タイマ割込み処理(図9)が所定時間周期(例えば4 m 秒)で行われる。当該タイマ割込み処理では、確率設定値に関する処理である確率設定変更/確認処理(ステップX122)が行われる。すなわち、確率設定値の変更や確認が終了するまで(あるいは停電が発生するまで)の間、メイン処理は待機していることとなる。

次いで、報知終了のコマンドを演出制御基板(演出制御装置300)に送信する(ステップX39)。演出制御装置300では、報知終了のコマンドを受信することに基づき、実行中の報知(確率設定値の変更中である旨を示す報知又は確率設定値の確認中である旨の報知)を終了する。

40

【 0 1 1 7 】

次いで、確率設定変更中フラグがセットされているか判定し(ステップX40)、確率設定変更中フラグがセットされていない場合(ステップX40; N)、すなわち確率設定確認中フラグがセットされている場合には、初期化すべき領域(例えば、停電検査領域、チェックサム領域及びエラー不正監視に係る領域)に停電復旧時の初期値をセーブする処理等を行う停電復旧処理(ステップX41)を行う。確率設定確認中フラグは、このステップX41でクリアされる。

その後、特図ゲーム処理番号に対応する停電復旧時のコマンドを演出制御基板(演出制

50

御装置 3 0 0) へ送信し (ステップ X 4 2) 、ステップ X 4 7 へ移行する。本実施形態の場合、ステップ X 4 2 では、機種指定コマンド、確率設定情報コマンド、特図 1 保留数コマンド、特図 2 保留数コマンド、確率情報コマンド、演出回数情報コマンド、画面指定のコマンド等の複数のコマンドを送信する。画面指定のコマンドとしては、特図 1 及び特図 2 について何れも後述する普段処理中である場合、すなわち特図変動表示ゲームの実行中でもなく特別遊技状態中でもない場合である客待ち中であれば客待ちデモ画面のコマンドを送信し、それ以外であれば復旧画面のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、高確率回数情報コマンド等も送信する。

【 0 1 1 8 】

一方、確率設定変更中フラグがセットされている場合 (ステップ X 4 0 ; Y) には、確率設定値以外の R A M 領域を 0 クリアする (ステップ X 4 4) 。ステップ X 4 4 では、確率設定値用の R A M 領域 (ワーク領域 (確率設定値の 1 バイト領域)) と性能表示 (ベース値や役物比率の表示) 用の R A M 領域 (ワーク領域とスタック領域) はクリアせず、遊技制御用の R A M 領域 (ワーク領域とスタック領域) を 0 クリアする。したがって、確率設定変更中フラグは、このステップ X 4 4 でクリアされる。なお、ステップ X 4 4 では、スタック領域や未使用領域をクリアしてもしなくても良い。

【 0 1 1 9 】

そして、初期化すべき領域に R A M 初期化時の初期値をセーブする (ステップ X 4 5) 。ここでの初期化すべき領域とは、客待ちデモ領域及び演出モードの設定に係る領域である。そして、R A M 初期化時のコマンドを演出制御基板 (演出制御装置 3 0 0) へ送信する (ステップ X 4 6) 。本実施形態の場合、ステップ X 4 6 では、機種指定コマンド、確率設定情報コマンド、特図 1 保留数コマンド、特図 2 保留数コマンド、確率情報コマンド、演出回数情報コマンド、R A M 初期化のコマンド (客待ちデモ画面を表示させるとともに、所定時間 (例えば 3 0 秒間) 光と音で R A M 初期化の報知を行わせるためのコマンド) 等の複数のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報コマンドや普電サポートありとした特図変動表示ゲームの実行回数の情報であるサポート回数情報コマンド等も送信する。

【 0 1 2 0 】

次いで、乱数生成回路を起動設定する処理を行う (ステップ X 4 7) 。具体的には、乱数生成回路内の所定のレジスタ (C T C 更新許可レジスタ) へ乱数生成回路を起動させるためのコード (指定値) の設定などが C P U 1 1 1 A によって行われる。また、乱数生成回路のハードウェアで生成されるハード乱数 (ここでは大当り乱数) のビット転置パターンの設定も行われる。ビット転置パターンとは、抽出した乱数のビット配置 (上段のビット転置前の配置) を、予め定められた順に入れ替えて異なるビット配置 (下段のビット転置後の配置) として格納する際に入れ替え方を定めるパターンである。このビット転置パターンに従い乱数のビットを入れ替えることで、乱数の規則性を崩すことができるとともに、乱数の秘匿性を高めることができる。なお、ビット転置パターンは、固定された単一のパターンであっても良いし、予め用意された複数のパターンから選択するようにしても良い。また、ユーザーが任意に設定できるようにしても良い。

【 0 1 2 1 】

その後、電源投入時の乱数生成回路内の所定のレジスタ (ソフト乱数レジスタ 1 ~ n) の値を抽出し、対応する各種初期値乱数 (本実施形態の場合、特図の当り図柄を決定する乱数 (大当り図柄乱数、小当り図柄乱数) 、普図の当りを決定する乱数 (当り乱数) 、転落抽選に当選か否かを決定する乱数 (転落抽選乱数)) の初期値 (スタート値) として R W M の所定領域にセーブしてから (ステップ X 4 8) 、割込みを許可する (ステップ X 4 9) 。本実施形態で使用する C P U 1 1 1 A 内の乱数生成回路においては、電源投入毎にソフト乱数レジスタの初期値が変わるように構成されているため、この値を各種初期値乱数の初期値 (スタート値) とすることで、ソフトウェアで生成される乱数の規則性を崩すことができ、遊技者による不正な乱数の取得を困難にすることができる。

【 0 1 2 2 】

続いて、各種初期値乱数の値を更新して乱数の規則性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップX50）を行う。なお、特に限定されるわけではないが、本実施形態においては、大当り乱数、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、転落抽選乱数は乱数生成回路において生成される乱数を使用して生成するように構成されている。ただし、大当り乱数はCPUの動作クロックと同等以上の速度のクロックを基にして更新される所謂「高速カウンタ」であり、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、転落抽選乱数はプログラムの処理単位であるタイマ割込み処理と同周期となるCTC出力（タイマ割込み処理のCTC（CTC0）とは別のCTC（CTC2））を基にして更新される「低速カウンタ」である。また、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、転落抽選乱数においては、乱数が一巡する毎に各々の初期値乱数（ソフトウェアで生成）を用いてスタート値を
10
変更する所謂「初期値変更方式」を採用している。なお、前記各乱数は、+1或いは-1によるカウンタ式更新でもよいし、一巡するまで範囲内の全ての値が重複なくパラバラに出現するランダム式更新でもよい。つまり、大当り乱数はハードウェアのみで更新される乱数であり、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、転落抽選乱数はハードウェア及びソフトウェアで更新される乱数である。

なお、本実施形態では、普図の当り図柄を決定する乱数（当り図柄乱数）を設けていないため、普図の当り図柄は1種類しかないが、当り図柄乱数を設けて普図の当り図柄を複数種類の中から選択するようにしても良い。

【0123】

ステップX50の初期値乱数更新処理の後、割込みを禁止する処理（ステップX51）
20
を行って、性能表示編集処理（ステップX52）を行う。そして、割込みを許可する処理（ステップX53）を行った後、停電が発生しているか判定し（ステップX54）、停電が発生していない場合（ステップX54；N）には、初期値乱数更新処理（ステップX50）に戻る。すなわち、停電が発生していない場合には、初期値乱数更新処理と性能表示編集処理と停電監視を繰り返し行う。初期値乱数更新処理（ステップX50）の前に割込みを許可する（ステップX49）ことによって、初期値乱数更新処理中にタイマ割込みが発生すると割込み処理が優先して実行されるようになり、タイマ割込みが初期値乱数更新処理によって待たされることで割込み処理が圧迫されるのを回避することができる。

【0124】

なお、ステップX50での初期値乱数更新処理は、メイン処理のほか、タイマ割込み処理の中においても初期値乱数更新処理を行う方法もあり、そのような方法を採用した場合には両方で初期値乱数更新処理が実行されるのを回避するため、メイン処理で初期値乱数更新処理を行う場合には割込みを禁止してから更新して割込みを解除する必要があるが、本実施形態のようにタイマ割込み処理の中での初期値乱数更新処理はせず、メイン処理内
30
のみにした場合には初期値乱数更新処理の前に割込みを解除しても何ら問題はなく、それによってメイン処理が簡素化されるという利点がある。

【0125】

一方、停電が発生している場合（ステップX54；Y）には、一旦割込みを禁止する処理（ステップX55）、全出力ポートにオフデータを出力する処理（ステップX56）
40
を行う。

その後、停電検査領域1に停電検査領域チェックデータ1をセーブし（ステップX57）、停電検査領域2に停電検査領域チェックデータ2をセーブする（ステップX58）。さらに、RWMの電源遮断時のチェックサムを算出するチェックサム算出処理（ステップX59）、算出したチェックサムをセーブする処理（ステップX60）を行った後、RWMへのアクセスを禁止する処理（ステップX61）を行ってから、遊技機の電源が遮断されるのを待つ。このように、停電検査領域にチェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチェックサムを算出することで、電源の遮断の前にRWMに記憶されていた情報が正しくバックアップされているか否かを電源再投入時に判断することができる。

【0126】

以上のことから、遊技を統括的に制御する主制御手段（遊技制御装置100）と、該主
50

制御手段からの指示に従い種々の制御を行う従制御手段（払出制御装置 200、演出制御装置 300 等）と、を備える遊技機において、主制御手段は、電源投入時において、当該主制御手段の起動を遅らせて従制御装置の起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段（遊技制御装置 100）と、当該所定の待機時間において停電の発生を監視する停電監視手段（遊技制御装置 100）と、を備えていることとなる。

また、各種装置に電力を供給する電源装置 400 を備え、当該電源装置 400 は、停電の発生を検出した際に停電監視信号を出力するように構成され、停電監視手段（遊技制御装置 100）は、所定期間に亘り停電監視信号を受信し続けた場合に停電が発生したと判定するようにしていることとなる。

【0127】

また、主制御手段（遊技制御装置 100）は、データを記憶可能な RAM 111C と、外部からの操作が可能な初期化操作部（RAM 初期化スイッチ 112）と、初期化操作部が操作されたことに基づき RAM 111C に記憶されたデータを初期化する初期化手段（遊技制御装置 100）と、を備え、当該初期化手段の操作状態を待機時間の開始前に読み込むようにしていることとなる。

また、主制御手段（遊技制御装置 100）は、待機時間の経過後に RAM 111C へのアクセスを許可するようにしていることとなる。

【0128】

〔タイマ割込み処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理はクロックジェネレータ内の CTC 回路で生成される周期的なタイマ割込み信号が CPU 111A に入力されることで開始される。すなわち、所定期間で開始される割込みルーチンである。遊技用マイコン 111 においてタイマ割込みが発生すると、自動的に割込み禁止状態になって、図 9 のタイマ割込み処理が開始される。

【0129】

タイマ割込み処理が開始されると、まず、レジスタバンク 1 を指定する（ステップ X101）。レジスタバンク 1 に切り替えたことで、所定のレジスタ（例えばメイン処理で使っているレジスタ）に保持されている値を RWM に移すレジスタ退避の処理を行ったのと同等になる。次に、所定のレジスタ（例えば D レジスタ）に RAM 先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップ X102）。ステップ X102 では、メイン処理におけるステップ X4 と同じ処理を行っているが、レジスタバンクが異なる。次に、各種センサやスイッチからの入力や、信号の取込み、すなわち、各入力ポートの状態を読み込む入力処理（ステップ X103）を行う。

【0130】

次いで、確率設定変更中フラグ又は確率設定確認中フラグがセットされているか判定し（ステップ X104）、確率設定変更中フラグ又は確率設定確認中フラグがセットされている場合（ステップ X104；Y）には、確率設定変更／確認処理（ステップ X122）を行って、タイマ割込み処理を終了する。

一方、確率設定変更中フラグと確率設定確認中フラグの両方がセットされていない場合（ステップ X104；N）には、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（大入賞口ソレノイド 38b、39b、レバーソレノイド 38f、普電ソレノイド 37c）等のアクチュエータの駆動制御などを行うための出力処理（ステップ X105）を行う。なお、メイン処理におけるステップ X5 で発射停止の信号を出力すると、この出力処理が行われることで発射許可の信号が出力され、発射許可信号を許可状態に設定可能な状態とされる。この発射許可信号は払出制御装置を経由して発射制御装置に出力される。その際、信号の加工等は行われない。また、当該発射許可信号は遊技制御装置から見た発射許可の状態を示す第 1 の信号であり、払出制御装置から見た発射許可の状態を示す第 2 の信号（発射許可信号）も払出制御装置内で生成され、発射制御装置に出力される。つまり、2 つの発射許可信号が発射制御装置に出力されており、両者が共に発射許可となっている場合に、遊技球が発射可能な状態となるよう構成されている。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 1 】

次に、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを払出制御装置 2 0 0 に出力する払出コマンド送信処理（ステップ X 1 0 6）、乱数更新処理 1（ステップ X 1 0 7）、乱数更新処理 2（ステップ X 1 0 8）を行う。その後、始動口 1 スイッチ 3 6 a、始動口 2 スイッチ 3 7 a、入賞口スイッチ 3 5 a、大入賞口スイッチ 3 8 a、3 9 a から正常な信号の入力があるか否かの監視や、賞球の設定、前面枠やガラス枠の開放や、普通変動入賞装置 3 7、特別変動入賞装置 3 8、3 9 への不正入賞などのエラーの監視を行う入賞口スイッチ / 状態監視処理（ステップ X 1 0 9）を行う。

【 0 1 3 2 】

次に、異常排出発生中であるか判定する（ステップ X 1 1 0）。異常排出とは、第 1 特別変動入賞装置 3 8 において、第 1 特別変動入賞装置 3 8 から排出される遊技球数（特定領域スイッチ 3 8 d 及び残存球排出口スイッチ 3 8 e で検出された遊技球数）が、第 1 特別変動入賞装置 3 8 に流入した遊技球数（大入賞口スイッチ 3 8 a で検出された遊技球数）を上回ることである。なお、異常排出発生中である場合には異常排出フラグがセットされている。そして、異常排出発生中である場合（ステップ X 1 1 0；Y）には、ステップ X 1 1 6 へ移行する。すなわち、遊技が進行しないようにする。

【 0 1 3 3 】

一方、異常排出発生中でない場合（ステップ X 1 1 0；N）には、特図変動表示ゲームに関する処理を行う特図ゲーム処理（ステップ X 1 1 2）、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理（ステップ X 1 1 4）を行って、遊技機 1 0 に設けられ、特図変動表示ゲームの表示や遊技に関する各種情報を表示するセグメント LED を所望の内容を表示するように駆動するセグメント LED 編集処理（ステップ X 1 1 5）を行う。

【 0 1 3 4 】

次いで、磁気センサ 6 1 からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う磁石不正監視処理（ステップ X 1 1 6）、盤電波センサ 6 2 からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う盤電波不正監視処理（ステップ X 1 1 7）、振動センサ 6 5 からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う振動不正監視処理（ステップ X 1 1 8）、異常排出が発生していないか判定する処理を行う異常排出監視処理（ステップ X 1 1 9）を行う。さらに、外部の各種装置に出力する信号を出力バッファにセットする外部情報編集処理（ステップ X 1 2 0）、性能表示モニタ 1 5 3 の制御に関する性能表示モニタ制御処理（ステップ X 1 2 1）を行って、タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 3 5 】

ここで、本実施形態では、割込み禁止状態を復元する処理（すなわち、割込みを許可する処理）や、レジスタバンクの指定を復元する処理（すなわち、レジスタバンク 0 を指定する処理）は、割込みリターンの際（タイマ割込み処理の終了時）に自動的に行う。なお、使用する CPU によっては、割込み禁止状態を復元する処理やレジスタバンクの指定を復元する処理の実行を命令する必要がある遊技機もある。

【 0 1 3 6 】

〔 特図ゲーム処理 〕

次に、上述のタイマ割込み処理における特図ゲーム処理（ステップ X 1 1 2）の詳細について説明する。特図ゲーム処理では、始動口 1 スイッチ 3 6 a 及び始動口 2 スイッチ 3 7 a の入力の監視と、特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。

【 0 1 3 7 】

図 1 0 に示すように、特図ゲーム処理では、まず、始動口 1 スイッチ 3 6 a 及び始動口 2 スイッチ 3 7 a の入賞を監視する始動口スイッチ監視処理（ステップ A 1）を行う。始動口スイッチ監視処理では、始動入賞口 3 6、第 2 始動入賞口をなす普通変動入賞装置 3 7 に遊技球の入賞があると、各種乱数（大当たり乱数など）の抽出を行い、当該入賞に基づく特図変動表示ゲームの開始前の段階で入賞に基づく遊技結果を事前に判定する遊技結果

10

20

30

40

50

事前判定を行う。

【 0 1 3 8 】

次に、大入賞口スイッチ監視処理（ステップ A 2）を行う。この大入賞口スイッチ監視処理では、第 1 特別変動入賞装置 3 8 内に設けられた上大入賞口スイッチ 3 8 a での遊技球の検出の監視や、第 2 特別変動入賞装置 3 9 内に設けられた下大入賞口スイッチ 3 9 a での遊技球の検出を監視する処理を行う。そして、特定領域 3 8 h での遊技球の検出を監視する特定領域スイッチ監視処理を行う（ステップ A 3）。

【 0 1 3 9 】

次に、特図ゲーム処理タイマが「 0 」でなければ - 1 更新する（ステップ A 4）。なお、特図ゲーム処理タイマの最小値は「 0 」に設定されている。そして、特図ゲーム処理タイマの値が「 0 」であるかを判定する（ステップ A 5）。特図ゲーム処理タイマの値が「 0 」である場合（ステップ A 5；Y）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合は、特図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する特図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定し（ステップ A 6）、当該テーブルを用いて特図ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する（ステップ A 7）。そして、特図ゲーム処理番号に応じてサブルーチンコールを行う（ステップ A 8）。

【 0 1 4 0 】

ステップ A 8 にて、特図ゲーム処理番号が「 0 」の場合は、特図変動表示ゲームの変動開始を監視し、特図変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、特図変動中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図普段処理（ステップ A 9）を行う。

ステップ A 8 にて、特図ゲーム処理番号が「 1 」の場合は、特図の停止表示時間の設定や、特図表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図変動中処理（ステップ A 1 0）を行う。

【 0 1 4 1 】

ステップ A 8 にて、特図ゲーム処理番号が「 2 」の場合は、特図変動表示ゲームの遊技結果が大当たりであれば、大当たりの種類に応じたファンファーレコマンドの設定や、各大当たりの大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定や、ファンファーレ/インターバル中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図表示中処理（ステップ A 1 1）を行う。

【 0 1 4 2 】

ステップ A 8 にて、特図ゲーム処理番号が「 3 」の場合は、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理を行うために必要な情報の設定等を行うファンファーレ/インターバル中処理（ステップ A 1 2）を行う。

ステップ A 8 にて、特図ゲーム処理番号が「 4 」の場合は、大当たりラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口開放中処理（ステップ A 1 3）を行う。

【 0 1 4 3 】

ステップ A 8 にて、特図ゲーム処理番号が「 5 」の場合は、大当たりラウンドが最終ラウンドであれば大入賞口内にある残存球が排出されるための時間を設定する処理や、大当たり終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存球処理（ステップ A 1 4）を行う。

ステップ A 8 にて、特図ゲーム処理番号が「 6 」の場合は、特図普段処理を行うために必要な情報の設定等を行う大当たり終了処理（ステップ A 1 5）を行う。

【 0 1 4 4 】

ステップ A 8 にて、特図ゲーム処理番号が「 7 」の場合は、小当たりが発生した際の大入賞口の開放時間・開放パターンの設定、ファンファーレコマンドの設定、小当たり中処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当たりファンファーレ中処理（ステップ A 1 6）を行う。

ステップ A 8 にて、特図ゲーム処理番号が「 8 」の場合は、エンディングコマンドの設

10

20

30

40

50

定や小当り残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当り中処理（ステップ A 1 7）を行う。

ステップ A 8 にて、特図ゲーム処理番号が「9」の場合は、小当り中処理の際に大入賞口内に入賞した残存球が排出されるための時間を設定する処理や、小当り終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当り残存球処理（ステップ A 1 8）を行う。

ステップ A 8 にて、特図ゲーム処理番号が「10」の場合は、特図普段処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当り終了処理（ステップ A 1 9）を行う。

【0145】

その後、特図 1 表示器 5 1 の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップ A 2 0）、特図 1 表示器 5 1 による特別図柄の変動の制御に係る図柄変動制御処理（ステップ A 2 1）を行う。そして、特図 2 表示器 5 2 の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップ A 2 2）、特図 2 表示器 5 2 による特別図柄の変動の制御に係る図柄変動制御処理（ステップ A 2 3）を行う。その後、レバーソレノイド 3 8 f の動作を制御するレバーソレノイド制御処理（ステップ A 2 4）を行って、特図ゲーム処理を終了する。一方、ステップ A 5 にて、特図ゲーム処理タイマの値が「0」でない場合（ステップ A 5 ; N）、すなわちタイムアップしていない場合は、ステップ A 2 0 の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

【0146】

〔始動口スイッチ監視処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における始動口スイッチ監視処理（ステップ A 1）の詳細について説明する。図 1 1 に示すように、始動口スイッチ監視処理では、先ず、第 1 始動口（始動入賞口 3 6）入賞監視テーブルを準備し（ステップ A 1 0 1）、ハード乱数取得処理（ステップ A 1 0 2）を行って、第 1 始動口への入賞があるか否かを判定する（ステップ A 1 0 3）。

ステップ A 1 0 3 にて、第 1 始動口への入賞がないと判定した場合（ステップ A 1 0 3 ; N）には、ステップ A 1 0 9 の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

一方、ステップ A 1 0 3 にて、第 1 始動口への入賞があると判定した場合（ステップ A 1 0 3 ; Y）には、特図時短中（普電サポート中）であるか否かを判定する（ステップ A 1 0 4）。

【0147】

ステップ A 1 0 4 にて、特図時短中でないと判定した場合（ステップ A 1 0 4 ; N）には、ステップ A 1 0 7 の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

一方、ステップ A 1 0 4 にて、特図時短中であると判定した場合（ステップ A 1 0 4 ; Y）には、右打ち指示報知コマンドを準備して（ステップ A 1 0 5）、当該コマンドを演出制御装置 3 0 0 へ送信する演出コマンド設定処理（ステップ A 1 0 6）を行う。すなわち、時短状態であれば、特図変動表示ゲームの確率状態にかかわらず、右打ち指示報知コマンドを準備して（ステップ A 1 0 5）、演出コマンド設定処理（ステップ A 1 0 6）を行う。本実施形態の遊技機 1 0 の場合、第 1 始動口（始動入賞口 3 6）へは左打ちでないと入賞せず、普通変動入賞装置 3 7 へは右打ちでないと入賞しない。したがって、時短状態は、左打ちよりも右打ちの方が有利な遊技状態となるが、時短状態中に第 1 始動口に入賞があった場合（すなわち、時短状態中に左打ちされた場合）には、右打ち指示報知コマンドを演出制御装置 3 0 0 に送信して、右打ちするよう指示する報知（警告）を演出制御装置 3 0 0 によって行うよう構成されている。

次いで、第 1 始動口（始動入賞口 3 6）による保留の情報を設定するテーブルを準備した後（ステップ A 1 0 7）、特図始動口スイッチ共通処理（ステップ A 1 0 8）を行う。

【0148】

次に、第 2 始動口（普通変動入賞装置 3 7）入賞監視テーブルを準備し（ステップ A 1 0 9）、ハード乱数取得処理（ステップ A 1 1 0）を行って、第 2 始動口への入賞があるか否かを判定する（ステップ A 1 1 1）。

ステップ A 1 1 1 にて、第 2 始動口への入賞がないと判定した場合（ステップ A 1 1 1

10

20

30

40

50

； N ）には、始動口スイッチ監視処理を終了する。

一方、ステップ A 1 1 1 にて、第 2 始動口への入賞があると判定した場合（ステップ A 1 1 1 ； Y ）には、普通電動役物（普通変動入賞装置 3 7 ）が作動中である、すなわち、普通変動入賞装置 3 7 が作動して遊技球の入賞が可能な開状態となっているか否かを判定し（ステップ A 1 1 2 ）、普通電動役物が作動中である（ステップ A 1 1 2 ； Y ）と判定すると、ステップ A 1 1 4 の処理に移行して、それ以降の処理を行う。一方、ステップ A 1 1 2 にて、普通電動役物が作動中でない（ステップ A 1 1 2 ； N ）と判定すると、普電不正発生中であるかを判定する（ステップ A 1 1 3 ）。

【 0 1 4 9 】

普電不正発生中であるかの判定では、普通変動入賞装置 3 7 への不正入賞数が不正発生判定個数（例えば 5 個）以上である場合に不正発生中であると判定する。普通変動入賞装置 3 7 は、閉状態では遊技球が入賞不可能であり、開状態でのみ遊技球が入賞可能である。よって、閉状態で遊技球が入賞した場合は何らかの異常や不正が発生した場合であり、このような閉状態で入賞した遊技球があった場合はその数を不正入賞数として計数する。そして、このように計数された不正入賞数が所定の不正発生判定個数（上限値）以上である場合に不正発生中と判定する。

【 0 1 5 0 】

ステップ A 1 1 3 にて、普電不正発生中でない（ステップ A 1 1 3 ； N ）と判定すると、第 2 始動口（普通変動入賞装置 3 7 ）による保留の情報を設定するテーブルを準備した後（ステップ A 1 1 4 ）、特図始動口スイッチ共通処理（ステップ A 1 1 5 ）を行って、始動口スイッチ監視処理を終了する。また、ステップ A 1 1 3 にて、普電不正発生中である（ステップ A 1 1 3 ； Y ）と判定した場合は、始動口スイッチ監視処理を終了する。すなわち、第 2 始動記憶をそれ以上発生させないようにする。

【 0 1 5 1 】

〔特図始動口スイッチ共通処理〕

次に、上述の始動口スイッチ監視処理における特図始動口スイッチ共通処理（ステップ A 1 0 8 、 A 1 1 5 ）の詳細について説明する。特図始動口スイッチ共通処理は、始動口 1 スwitch 3 6 a や始動口 2 スwitch 3 7 a の入力があった場合に、各々の入力について共通して行われる処理である。

【 0 1 5 2 】

図 1 2 に示すように、特図始動口スイッチ共通処理では、まず、始動口 1 スwitch 3 6 a 及び始動口 2 スwitch 3 7 a のうち、監視対象の始動口スイッチへの入賞の回数に関する情報を遊技機 1 0 の外部の管理装置に対して出力する回数である始動口信号出力回数をロードし（ステップ A 1 3 1 ）、ロードした値を + 1 更新して（ステップ A 1 3 2 ）、出力回数がオーバーフローするかを判定する（ステップ A 1 3 3 ）。出力回数がオーバーフローしない場合（ステップ A 1 3 3 ； N ）は、更新後の値を R W M の始動口信号出力回数領域にセーブして（ステップ A 1 3 4 ）、ステップ A 1 3 5 の処理に移行する。一方、出力回数がオーバーフローする場合（ステップ A 1 3 3 ； Y ）は、ステップ A 1 3 5 の処理に移行する。本実施形態では、始動口信号出力回数領域に「 0 」から「 2 5 5 」までの値を記憶することができる。そして、ロードした値が「 2 5 5 」である場合には + 1 更新によって更新後の値は「 0 」になり、出力回数がオーバーフローすると判定するよう構成されている。

【 0 1 5 3 】

次に、始動口 1 スwitch 3 6 a 及び始動口 2 スwitch 3 7 a のうち、監視対象の始動口スイッチに対応する更新対象の特図保留（始動記憶）数が上限値未満かを判定する（ステップ A 1 3 5 ）。更新対象の特図保留数が上限値未満でない場合（ステップ A 1 3 5 ； N ）は、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

【 0 1 5 4 】

また、更新対象の特図保留数が上限値未満である場合（ステップ A 1 3 5 ； Y ）は、更新対象の特図保留数（特図 1 保留数又は特図 2 保留数）を + 1 更新して（ステップ A 1 3

10

20

30

40

50

6)、対象の始動口入賞フラグをセーブする(ステップA137)。続けて、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する乱数格納領域のアドレスを算出して(ステップA138)、ハード乱数取得処理のステップA125にて準備した大当り乱数をRWMの大当り乱数格納領域にセーブする(ステップA139)。

【0155】

次いで、監視対象の始動口スイッチの大当り図柄乱数を抽出し、準備して(ステップA140)、RWMの大当り図柄乱数格納領域にセーブする(ステップA141)。

次いで、小当り図柄乱数を抽出し、準備して(ステップA143)、RWMの小当り図柄乱数格納領域にセーブする(ステップA144)。

【0156】

次いで、変動パターン乱数1から3に対応するRWMの変動パターン乱数格納領域にセーブして(ステップA145)、特図保留情報判定処理(ステップA146)を行う。

次いで、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備し(ステップA147)、演出コマンド設定処理(ステップA148)を行って、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

【0157】

ここで、遊技制御装置100(RAM111C)は、始動入賞口36や普通変動入賞装置37の始動領域での遊技球の検出に基づき、所定の乱数を抽出し前記変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶として所定数を上限に記憶する始動記憶手段をなす。また、始動記憶手段(遊技制御装置100)は、第1始動入賞口(始動入賞口36)への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第1始動記憶として記憶し、第2始動入賞口(普通変動入賞装置37)への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第2始動記憶として記憶する。

【0158】

〔特図保留情報判定処理〕

次に、上述の始動口スイッチ共通処理における特図保留情報判定処理(ステップA146)の詳細について説明する。特図保留情報判定処理は、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に当該始動記憶に対応した結果関連情報の判定を行う先読み処理である。

【0159】

図13に示すように、まず、大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かにより大当りであるか否かを判定する大当り判定処理(ステップA154)を行う。そして、判定結果が大当りである場合(ステップA155;Y)は、対象の始動口スイッチに対応する大当り図柄乱数チェックテーブルを設定し(ステップA156)、特図始動口スイッチ共通処理のステップA140にて準備した大当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して(ステップA157)、ステップA164の処理に移行する。

【0160】

一方、判定結果が大当りでない場合(ステップA155;N)は、大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かにより小当りであるか否かを判定する小当り判定処理(ステップA159)を行う。そして、判定結果が小当りでない場合(ステップA160;N)は、はずれの停止図柄情報を設定して(ステップA163)、ステップA164の処理に移行する。

一方、判定結果が小当りである場合(ステップA160;Y)には、小当り図柄乱数チェックテーブルを設定し(ステップA161)、特図始動口スイッチ共通処理のステップA143にて準備した小当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して(ステップA162)、ステップA164の処理に移行する。

【0161】

そして、対象の始動口スイッチ及び停止図柄情報に対応する先読み停止図柄コマンドを準備し(ステップA164)、演出コマンド設定処理を行う(ステップA165)。次に、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理

10

20

30

40

50

(ステップ A 1 6 6) を行い、特図変動表示ゲームの変動態様を設定する変動パターン設定処理を行う(ステップ A 1 6 7)。

【 0 1 6 2 】

その後、特図変動表示ゲームの変動態様における前半変動パターンを示す前半変動番号及び後半変動パターンを示す後半変動番号に対応する先読み変動パターンコマンドを準備して(ステップ A 1 6 8)、演出コマンド設定処理を行い(ステップ A 1 6 9)、特図保留情報判定処理を終了する。なお、ステップ A 1 6 6 における特図情報設定処理、ステップ A 1 6 7 における変動パターン設定処理は、特図普段処理で特図変動表示ゲームの開始時に実行される処理と同様である。

【 0 1 6 3 】

以上の処理により、先読み対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果を含む先読み図柄コマンドと、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでの変動パターンの情報を含む先読み変動パターンコマンドが準備され、演出制御装置 3 0 0 に送信される。これにより、始動記憶に対応した結果関連情報(大当りか否かや変動パターンの種類)の判定結果(先読み結果)を、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に演出制御装置 3 0 0 に対して知らせることができ、特に表示装置 4 1 に表示される飾り特図始動記憶表示を変化させるなどして、その特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に遊技者に結果関連情報を報知することが可能となる。

【 0 1 6 4 】

すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、始動入賞記憶手段(遊技制御装置 1 0 0)に始動記憶として記憶される乱数を、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームの実行前に判定する(例えば特別結果となるか否か等を判定)事前判定手段をなす。なお、始動記憶に対応して記憶された乱数値を事前に判定する時期は、当該始動記憶が発生した始動入賞時だけではなく、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが行われる前であればいつでもよい。

【 0 1 6 5 】

〔特図普段処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図普段処理(ステップ A 9)の詳細について説明する。図 1 4 に示すように、特図普段処理では、先ず、特図 2 保留数(第 2 始動記憶数)が「0」であるかを判定する(ステップ A 3 0 1)。特図 2 保留数が「0」である(ステップ A 3 0 1; Y)と判定すると、特図 1 保留数(第 1 始動記憶数)が「0」であるかを判定する(ステップ A 3 0 5)。そして、特図 1 保留数が「0」である(ステップ A 3 0 5; Y)と判定すると、客待ちデモが開始済みであるかを判定し(ステップ A 3 0 9)、客待ちデモが開始済みでない場合(ステップ A 3 0 9; N)は、客待ちデモフラグ領域に客待ちデモ中フラグをセットする(ステップ A 3 1 0)。

【 0 1 6 6 】

続けて、客待ちデモコマンドを準備して(ステップ A 3 1 1)、演出コマンド設定処理(ステップ A 3 1 2)を行う。次いで、処理番号として特図普段処理に係る「0」を設定して(ステップ A 3 1 3)、特図ゲーム処理番号領域に当該処理番号をセーブする(ステップ A 3 1 4)。そして、変動図柄判別フラグ領域をクリアし(ステップ A 3 1 5)、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして(ステップ A 3 1 6)、特図普段処理を終了する。すなわち、特図変動表示ゲームを開始可能な状態であるが始動条件が成立しない場合に、待機情報をなす客待ちデモコマンドを演出制御装置 3 0 0 に送信するようにしていることとなる。

一方、ステップ A 3 0 9 にて、客待ちデモが開始済みである場合(ステップ A 3 0 9; Y)は、ステップ A 3 1 0 ~ A 3 1 2 の処理を行わずに、ステップ A 3 1 3 の処理へ移行する。

【 0 1 6 7 】

また、ステップ A 3 0 1 にて、特図 2 保留数が「0」でない場合(ステップ A 3 0 1; N)は、特図 2 保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備する(ステップ A 3 0 2)。次いで、演出コマンド設定処理(ステップ A 3 0 3)を行い、特図 2 変動開始処理(

10

20

30

40

50

ステップ A 3 0 4) を行って、特図 1 保留数処理を終了する。

また、ステップ A 3 0 5 にて、特図 1 保留数が「0」でない場合(ステップ A 3 0 5 ; N)は、特図 1 保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備する(ステップ A 3 0 6)。次いで、演出コマンド設定処理(ステップ A 3 0 7)を行い、特図 1 変動開始処理(ステップ A 3 0 8)を行って、特図 1 保留数処理を終了する。

【0168】

このように、特図 2 保留数のチェックを特図 1 保留数のチェックよりも先に行うことで、特図 2 保留数が「0」でない場合には特図 2 変動開始処理(ステップ A 3 0 4)が実行されることとなる。すなわち、第 2 特図変動表示ゲームが第 1 特図変動表示ゲームに優先して実行されることとなる。つまり、遊技制御装置 100 が、第 2 始動記憶手段(遊技制御装置 100)に第 2 始動記憶がある場合には、当該第 2 始動記憶に基づく変動表示ゲームを、第 1 始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先制御手段をなす。

10

【0169】

〔特図 1 変動開始処理〕

次に、上述の特図 1 保留数処理における特図 1 変動開始処理(ステップ A 3 0 8)の詳細について説明する。特図 1 変動開始処理は、第 1 特図変動表示ゲームの開始時に行う処理である。図 15(a)に示すように、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別(ここでは特図 1)を示す特図 1 変動フラグを変動図柄判別領域にセーブし(ステップ A 3 2 1)、第 1 特図変動表示ゲームが大当りであるか否かを判別するための大当りフラグ 1 にはずれ情報や大当り情報を設定するとともに、第 1 特図変動表示ゲームが小当りであるか否かを判別するための小当りフラグにはずれ情報や小当り情報を設定する大当りフラグ 1 設定処理(ステップ A 3 2 2)を行う。

20

【0170】

次に、特図 1 停止図柄(図柄情報)の設定に係る特図 1 停止図柄設定処理(ステップ A 3 2 3)を行った後、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理(ステップ A 3 2 4)を行い、第 1 特図変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図 1 変動パターン設定情報テーブルを準備する(ステップ A 3 2 5)。その後、第 1 特図変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する変動パターン設定処理(ステップ A 3 2 6)を行い、第 1 特図変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理(ステップ A 3 2 7)を行う。

30

【0171】

次いで、処理番号として特図変動中処理にかかる「1」を設定し(ステップ A 3 2 8)、特図ゲーム処理番号領域に当該処理番号をセーブする(ステップ A 3 2 9)。

そして、客待ちデモフラグ領域をクリアし(ステップ A 3 3 0)、特図 1 の変動開始に関する信号(例えば、特別図柄 1 変動中信号を ON)を試験信号出力データ領域にセーブする(ステップ A 3 3 1)。その後、特図 1 変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブし(ステップ A 3 3 2)、特図 1 点滅制御タイマ領域に点滅制御タイマ(特図 1 表示器 51 の点滅の周期のタイマ)の初期値(ここでは 100 ms)を設定する(ステップ A 3 3 3)。次いで、特図 1 変動図柄番号領域に初期値(ここでは「0」)をセーブして(ステップ A 3 3 4)、特図 1 変動開始処理を終了する。

40

【0172】

〔特図 2 変動開始処理〕

次に、上述の特図 1 保留数処理における特図 2 変動開始処理(ステップ A 3 0 4)の詳細について説明する。特図 2 変動開始処理は、第 2 特図変動表示ゲームの開始時に行う処理であって、図 15(a)に示した特図 1 変動開始処理での処理と同様の処理を、第 2 始動記憶を対象として行うものである。

【0173】

図 15(b)に示すように、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別(ここでは特図

50

2)を示す特図2変動フラグを変動図柄判別領域にセーブし(ステップA341)、第2特図変動表示ゲームが大当りであるか否かを判別するための大当りフラグ2にはずれ情報や大当り情報を設定するとともに、第2特図変動表示ゲームが小当りであるか否かを判別するための小当りフラグにはずれ情報や小当り情報を設定する大当りフラグ2設定処理(ステップA342)を行う。

【0174】

次に、特図2停止図柄(図柄情報)の設定に係る特図2停止図柄設定処理(ステップA343)を行った後、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理(ステップA344)を行い、第2特図変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図2変動パターン設定情報テーブルを準備する(ステップA345)。その後、第2特図変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する変動パターン設定処理(ステップA346)を行い、第2特図変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理(ステップA347)を行う。

10

【0175】

次いで、処理番号として特図変動中処理にかかる「1」を設定し(ステップA348)、特図ゲーム処理番号領域に当該処理番号をセーブする(ステップA349)。

そして、客待ちデモフラグ領域をクリアし(ステップA350)、特図2の変動開始に関する信号(例えば、特別図柄2変動中信号をON)を試験信号出力データ領域にセーブする(ステップA351)。その後、特図2変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブし(ステップA352)、特図2点滅制御タイマ領域に点滅制御タイマ(特図2表示器52の点滅の周期のタイマ)の初期値(ここでは100ms)を設定する(ステップA353)。次いで、特図2変動図柄番号領域に初期値(ここでは「0」)をセーブして(ステップA354)、特図2変動開始処理を終了する。

20

【0176】

すなわち、遊技制御装置100が、始動記憶手段に記憶された始動記憶に基づき特図変動表示ゲームを実行する特図変動表示ゲーム実行制御手段をなす。また、特図変動表示ゲーム実行制御手段は、第1始動記憶に基づき特図変動表示ゲームとして第1特図変動表示ゲームを実行し、第2始動記憶に基づき特図変動表示ゲームとして第2特図変動表示ゲームを実行することとなる。

30

【0177】

次に演出制御装置300での制御について説明する。演出制御装置300の主制御用マイコン(CPU)311では、図16に示すメイン処理と、図示しないタイマ割込み処理を行う。

【0178】

〔メイン処理〕

図16に示すようにメイン処理では、はじめにプログラム開始時の処理を行う。このプログラム開始時の処理では、まず、割込みを禁止し(ステップC1)、CPUの初期設定を行う(ステップC2)。次に、VDP312の初期設定を行って(ステップC3)、割込みを許可する(ステップC4)。次いで、表示用データの生成を許可して(ステップC5)、乱数シードを設定し(ステップC6)、初期化すべき領域に電源投入時の初期値をセーブする(ステップC7)。これにより、停電発生検出済みフラグ等がクリアされる。

40

【0179】

ステップC1からC7のプログラム開始時の処理を行った後、メインループ処理としてループの処理を行う。このループ処理では、まず、WDT(watchdog timer)をクリアす

る(ステップC8)。次いで、演出ボタン25や十字キー29の操作に基づく入力信号(立ち上がりエッジ)から入力情報を作成する演出ボタン入力処理(ステップC9)を行う。演出ボタン25や十字キー29からの入力の読み込みはタイマ割込み処理内で行い、この演出ボタン入力処理では演出ボタン25や十字キー29からの入力があった時に、演出

50

内容を変更する処理等を行う。

【 0 1 8 0 】

そして、LEDや液晶の輝度、音量などの変更可能範囲の設定や、遊技者によるLEDや液晶の輝度、音量の変更などの操作を受け付けるホール・遊技者設定モード処理を行う（ステップC10）。次に、飾り特図変動表示ゲームの変動態様の詳細を決定する乱数を更新する乱数更新処理（ステップC11）を行う。

【 0 1 8 1 】

次いで、遊技制御装置100からのコマンドを解析して対応を行う受信コマンドチェック処理（ステップC12）を行い、演出の進行を制御するための設定や描画コマンドの編集を行う演出表示編集処理（ステップC13）を行って、描画コマンドの準備終了を設定する（ステップC14）。これらの処理では、描画する内容に合わせ各種データの更新を行う等して、最終的に描画データをフレームバッファに設定するところまで行う。1/30秒（約33.3ms）以内に描画する画面の描画データを準備できていれば問題なく画像更新できる。

10

【 0 1 8 2 】

そして、フレーム切替タイミングであるか否かを判定する（ステップC15）。本実施形態では、システム周期（1フレーム1/30秒）を作るため、Vblank割込（1/60秒）が2回入るとフレーム切替タイミングであると判定する。なお、フレーム切替タイミングは適宜任意に変更可能であり、例えば、1/60秒で画像の更新（フレームの切り替え）を行ってもよいし、1/60秒よりも遅いタイミングで画像の更新（フレームの切り替え）を行ってもよい。ステップC15で、フレーム切替タイミングでないと判定した場合（ステップC15；N）には、ステップC15の処理を繰り返して行う。一方、ステップC15で、フレーム切替タイミングであると判定した場合（ステップC15；Y）には、画面描画を指示する（ステップC16）。

20

【 0 1 8 3 】

その後、スピーカ（上スピーカ19a、下スピーカ19b）からの音声の出力に関する制御を行うサウンド制御処理（ステップC17）、盤装飾装置46や枠装飾装置18などのLEDの制御を行う装飾制御処理（ステップC18）、盤演出装置44のモータやソレノイド、リール6の制御を行う可動体制御処理（ステップC19）を行い、報知部72やポイント報知部73、累積値報知部74などによる演出を制御する盤演出設定処理（ステップC20）を行って、WDTをクリアする処理（ステップC8）に戻る。

30

【 0 1 8 4 】

〔受信コマンドチェック処理〕

図17には、上述のメイン処理における受信コマンドチェック処理を示した。この受信コマンドチェック処理では、まず、1フレーム（1/30秒間）の間に何個のコマンドを受信したかをカウントするコマンド受信カウンタの値をコマンド受信数としてロードし（ステップC201）、コマンド受信数が0でないか否かを判定する（ステップC202）。そして、コマンド受信数が0であると判定した場合（ステップC202；N）は、受信コマンドチェック処理を終了する。また、受信コマンド数が0でないと判定した場合（ステップC202；Y）には、コマンド受信カウンタ領域の内容をコマンド受信数分減算する（ステップC203）。

40

【 0 1 8 5 】

次いで、受信コマンドバッファの内容をコマンド領域にコピーして（ステップC204）、コマンド読出インデックスを0～31の範囲で+1更新し（ステップC205）、コマンド受信数分のコマンドのコピーが完了したか否かを判定する（ステップC206）。このように、本実施形態では、受信コマンドバッファ内で直接コマンドの解析を行わず、受信コマンドバッファの内容をコマンド領域（解析用のRAM領域）にコピーし、コマンド領域でコマンドの解析作業を行うよう構成されている。これにより、コマンドの解析中に遊技制御装置100からコマンドが送信されてくる場合に備えて、コマンド（データ）を移動して空きを作っておくことができる。また、コマンドの解析をメイン処理一巡単位

50

でまとめて行うことができる。

【0186】

ステップC206で、コマンド受信数分のコマンドのコピーが完了していないと判定した場合（ステップC206；N）には、ステップC204の処理に戻る。また、コマンド受信数分のコマンドのコピーが完了したと判定した場合（ステップC206；Y）には、コマンド領域の内容をロードして（ステップC207）、受信コマンド解析処理（ステップC208）を行う。

【0187】

次いで、コマンド領域のアドレスを更新し（ステップC209）、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了したか否か判定する（ステップC210）。そして、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了していないと判定した場合（ステップC210；N）には、ステップC207の処理に戻る。また、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了したと判定した場合（ステップC210；Y）には、受信コマンドチェック処理を終了する。このように、受信コマンドチェック処理では、1フレーム（1/30秒間）の間に受信したコマンドをまとめて解析する。なお、本実施形態では、コマンドを32個分まで保存できる構成としている。

10

【0188】

〔受信コマンド解析処理〕

図18には、上述の受信コマンドチェック処理における受信コマンド解析処理を示した。この受信コマンド解析処理では、まず、コマンド上位バイトをMODE、下位バイトをACT（ACTIION）として分離し（ステップC231）、MODE及びACTは正常範囲であるか否かを判定する（ステップC232、ステップC233）。MODE及びACTは正常範囲であると判定した場合（ステップC232；Y、ステップC233；Y）には、MODEに対するACTは正しい組合せであるか否かを判定する（ステップC234）。

20

【0189】

また、ステップC232、ステップC233で、MODE又はACTは正常範囲でないと判定した場合（ステップC232；N、ステップC233；N）、あるいは、ステップC234でMODEに対するACTは正しい組合せでないと判定した場合（ステップC234；N）には、受信コマンド解析処理を終了する。

30

【0190】

ステップC234で、MODEに対するACTは正しい組合せであると判定した場合（ステップC234；Y）には、MODEは変動系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC235）。変動系コマンドは、特図の変動パターンを指令するコマンドである。そして、MODEは変動系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC235；Y）には、変動系コマンド処理（ステップC236）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0191】

また、ステップC235で、MODEは変動系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC235；N）には、MODEは大当り系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC237）。大当り系コマンドは、大当り中演出に関する動作（ファンファール画面やラウンド画面の表示など）を指令するコマンドや、小当り中演出に関する動作（ファンファール画面や終了画面の表示など）を指令するコマンドである。そして、MODEは大当り系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC237；Y）には、大当り系コマンド処理（ステップC238）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

40

【0192】

また、ステップC237で、MODEは大当り系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC237；N）には、MODEは図柄系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC239）。図柄系コマンドは、特図の図柄に関する情報（例えば、特図の停止図柄を何にするかなど）を指令するコマンドである。そして、MODEは図柄系コマ

50

ンドの範囲であると判定した場合（ステップC 2 3 9；Y）には、図柄系コマンド処理（ステップC 2 4 0）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0 1 9 3】

また、ステップC 2 3 9で、MODEは図柄系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC 2 3 9；N）には、MODEは保留数コマンドやエラーコマンドなどの単発系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC 2 4 1）。単発系コマンドは、図柄コマンドと変動系コマンドのように組合せて意味をなすコマンドと違い、単独で成立するコマンドである。この単発系コマンドには、客待ちデモコマンド、保留数コマンド、図柄停止コマンド、確率情報系コマンド、エラー／不正系コマンド、機種指定コマンドなどがある。そして、MODEは単発系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC 2 4 1；Y）には、単発系コマンド処理（ステップC 2 4 2）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

10

【0 1 9 4】

また、ステップC 2 4 1で、MODEは単発系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC 2 4 1；N）には、MODEは先読み図柄系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC 2 4 3）。そして、MODEは先読み図柄系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC 2 4 3；Y）には、先読み図柄系コマンド処理（ステップC 2 4 4）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0 1 9 5】

また、ステップC 2 4 3で、MODEは先読み図柄系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC 2 4 3；N）には、MODEは先読み変動系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC 2 4 5）。そして、MODEは先読み変動系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC 2 4 5；Y）には、先読み変動系コマンド処理（ステップC 2 4 6）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。また、ステップC 2 4 5で、MODEは先読み変動系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC 2 4 5；N）には、受信コマンド解析処理を終了する。

20

【0 1 9 6】

なお、先読み変動系コマンド及び先読み図柄系コマンドは、先読み演出を実行するために必要な情報を含むコマンドである。先読み演出（先読み予告、あるいは先読み予告演出ともいう）とは、特図変動表示ゲームが未実行の始動記憶（保留）に対応する特図変動表示ゲームがその後実行された時に大当りになるか否か（あるいはどんな変動パターンになるか）を、所定の信頼度で遊技者に事前報知すべく、表示装置4 1に表示する飾り特図始動記憶表示等を通常と異なる態様で行うことや、表示装置4 1に演出表示を行うなどの演出である。そして、先読み系コマンド（先読み変動系コマンド及び先読み図柄系コマンド）は、先読み演出の対象となる始動記憶に対応する変動パターンや停止図柄を事前に知らせるコマンドであり、始動入賞時に遊技制御装置1 0 0から演出制御装置3 0 0に送信される。なお、先読みでない通常の変動系コマンドや図柄系コマンドは、特図変動表示ゲームの開始時に遊技制御装置1 0 0から演出制御装置3 0 0に送信される。

30

【0 1 9 7】

< 特図変動表示ゲームと飾り特図変動表示ゲーム >

40

図1 9～図2 8を用いて、一括表示装置5 0における特図変動表示ゲームと、表示装置4 1における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とについて説明する。

例えば図1 9（a）に示すように、表示装置4 1の表示領域の中央には、飾り特図変動表示ゲームのうちの第1飾りゲームを表示する第1飾りゲーム表示部8 1が設けられる。第1飾りゲーム表示部8 1では、左、中、右の変動表示領域の各々で識別情報を変動表示した後に停止表示することで飾り特図変動表示ゲームを表示する。

【0 1 9 8】

表示装置4 1の表示領域の右下部には、飾り特図変動表示ゲームのうちの第2飾りゲームを表示する第2飾りゲーム表示部8 2が設けられる。第2飾りゲーム表示部8 2に表示される第2飾りゲームは、第1飾りゲーム表示部8 1に表示される第1飾りゲームと同様

50

に、左領域、中領域、右領域の各領域で識別情報を変動表示した後に停止して結果を表示する。第2飾りゲーム表示部82には、第1飾りゲーム表示部81に表示される識別情報（大図柄）よりも相対的に小さい識別情報（小図柄）が表示されるようになっている。

【0199】

また、表示装置41の表示領域の中央下部には、始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示を表示する待機中記憶表示部83が設けられる。

第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82に表示中の飾り特図変動表示ゲームが特図1変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲーム（飾り特図1変動表示ゲーム）である場合、待機中記憶表示部83には、特図1変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶（第1始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示が表示される。この場合、待機中記憶表示部83に表示される飾り特図始動記憶表示は、第1始動記憶と一対一に対応し、左端の飾り特図始動記憶表示が最先に記憶された第1始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示となるように記憶順に並んで表示され、消化される毎に左へ移行するようになっている。

10

【0200】

また、第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82に表示中の飾り特図変動表示ゲームが特図2変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲーム（飾り特図2変動表示ゲーム）である場合、待機中記憶表示部83には、特図2変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶（第2始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示が表示される。この場合、待機中記憶表示部83に表示される飾り特図始動記憶表示は、第2始動記憶と一対一に対応し、左端の飾り特図始動記憶表示が最先に記憶された第2始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示となるように記憶順に並んで表示され、消化される毎に左へ移行するようになっている。

20

さらに、待機中記憶表示部83では、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどの先読み結果を、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示の表示態様によって示唆することが可能である。

【0201】

待機中記憶表示部83の左方には、現在実行中の特図変動表示ゲームに対応する始動記憶に関する情報を表示する実行中記憶表示部84が設けられる。実行中記憶表示部84には、特図変動表示ゲームの開始時に待機中記憶表示部83の左端にある飾り特図始動記憶表示が移行するようになっている。さらに、実行中記憶表示部84では、現在実行中の特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどを、当該実行中記憶表示部84に表示される飾り特図始動記憶表示の表示態様によって示唆することが可能である。

30

表示装置41の表示領域の左上部には、第1始動記憶数（特図1保留数）を表示する第1始動記憶数表示部85aと、第2始動記憶数（特図2保留数）を表示する第2始動記憶数表示部85bとが設けられる。

【0202】

図19及び図20に、結果が「大当り」である特図1変動表示ゲームの次に、特図1変動表示ゲームを実行する場合を示す。図19は表示装置41及び一括表示装置50での表示の一例であり、図20はタイミングチャートの一例である。

40

図19(a)には、結果が「はずれ」である特図1変動表示ゲームの停止表示時間中であって、第1始動記憶数が1個であり第2始動記憶数が0個である状態を示している。ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるため、表示装置41においては、第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82の表示態様が「はずれ」の結果態様のうちの一の態様である「123」となっており、一括表示装置50においては、特図1表示器51の表示態様が「はずれ」の結果態様（LEDランプA0を点灯状態にしてLEDランプA1～A7を消灯状態にする態様）となっている。また、図19(a)に示す例では、特図2表示器52の表示態様も「はずれ」の結果態様（LEDランプB0を点灯状態にしてLEDランプB1～B7を消灯状態にする態様）となっている。

【0203】

50

また、ここでは、特図 1 変動表示ゲームの停止表示時間中であるとともに、第 1 始動記憶数が 1 個であり第 2 始動記憶数が 0 個であるため、表示装置 4 1 においては、第 1 始動記憶数表示部 8 5 a の数値が「1」、第 2 始動記憶数表示部 8 5 b の数値が「0」となっており、待機中記憶表示部 8 3 には 1 個、実行中記憶表示部 8 4 には 0 個の飾り特図始動記憶表示（第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が表示されている。また、一括表示装置 5 0 においては、特図 1 保留表示器 5 3 の表示態様が「特図保留 1 個」に対応する態様（LED ランプ C 0 を点灯状態にして LED ランプ C 1 を消灯状態にする態様（図 4（d）参照））となっており、特図 2 保留表示器 5 4 の表示態様が「特図保留なし」に対応する態様（LED ランプ C 2 , C 3 を消灯状態にする態様（図 4（d）参照））となっている。

10

【0204】

そして、ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるとともに、第 1 始動記憶数が 1 個であり第 2 始動記憶数が 0 個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して、次の特図変動表示ゲームである特図 1 変動表示ゲームの変動時間が開始する。特図 1 変動表示ゲームの変動時間が開始すると、図 1 9（b）に示すように、表示装置 4 1 においては、待機中記憶表示部 8 3 の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部 8 4 へ移行する表示が行われるとともに、第 1 始動記憶数表示部 8 5 a の数値が変化する。ここでは、第 1 始動記憶が消化されて 0 個になるため、待機中記憶表示部 8 3 の飾り特図始動記憶表示（第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が 0 個となり、第 1 始動記憶数表示部 8 5 a の数値が「0」となる。また、一括表示装置 5 0 においては、特図 1 保留表示器 5 3 の表示態様が変化して、「特図保留なし」に対応する態様（LED ランプ C 0 , C 1 を消灯状態にする態様（図 4（d）参照））となる。

20

【0205】

特図 1 変動表示ゲームの変動時間の開始から第 1 所定時間が経過すると、表示装置 4 1 においては、特図 1 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示が開始し、一括表示装置 5 0 においては、特図 1 変動表示ゲームの変動表示が開始する。具体的には、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 の左、中、右の変動表示領域の各々で識別情報（大図柄）の変動表示が開始するとともに、第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の左領域、中領域、右領域の各々で識別情報（小図柄）の変動表示が開始する。また、特図 1 表示器 5 1 で変動表示、すなわち「変動中」に対応する態様（LED ランプ A 0 , A 2 , A 4 , A 6 が点灯する状態と LED ランプ A 1 , A 3 , A 5 , A 7 が点灯する状態とを交互に切り替える態様）での表示（図 4（b）参照）が開始する。このように、本実施形態では、変動時間が開始した時点で、特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームは開始するが、その変動表示は開始せず、変動時間の開始から第 1 所定時間が経過した時点で、当該特図変動表示ゲーム及び当該飾り特図変動表示ゲームの変動表示が開始する。

30

【0206】

特図 1 変動表示ゲームの実行中に始動入賞口 3 6 へ遊技球が入賞して第 1 始動記憶（第 1 特図保留）が発生すると、図 1 9（c）に示すように、表示装置 4 1 においては、待機中記憶表示部 8 3 の飾り特図始動記憶表示の数が増加するとともに、第 1 始動記憶数表示部 8 5 a の数値が増加し、一括表示装置 5 0 においては、特図 1 保留表示器 5 3 の表示態様が変化する。

40

【0207】

そして、特図 1 変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（t 1 1）、図 1 9（d）及び図 2 0 に示すように、表示装置 4 1 においては、変動表示が終了して第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部 8 4 の飾り特図始動記憶表示（第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置 5 0 においては、変動表示が終了して特図 1 表示器 5 1 にゲーム結果が表示される。ここでは、ゲーム結果が「大当たり」であるため、表示装置 4 1 においては、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8

50

2の表示態様が「大当り」の結果態様のうちの一の態様である「333」となっており、一括表示装置50においては、特図1表示器51の表示態様が「大当り」の結果態様のうちの一の態様となっている。

【0208】

また、ここでは、ゲーム結果が「大当り」であるとともに、第1始動記憶数が1個であり第2始動記憶数が0個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して第1特別遊技状態が開始し(t12)、大当りのエンディング時間が終了すると当該第1特別遊技状態が終了して、次の特図変動表示ゲームである特図1変動表示ゲームの変動時間が開始する(t13)。特図1変動表示ゲームの変動時間が開始すると、図19(f)に示すように、表示装置41においては、待機中記憶表示部83の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部84へ移行する表示が行われるとともに、第1始動記憶数表示部85aの数値が変化し、一括表示装置50においては、特図1保留表示器53の表示態様が変化する。

10

【0209】

本実施形態においては、特別遊技状態の開始と同時に第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82が非表示となり、その後、変動時間の開始と同時に第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82が再出現する。すなわち、第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82は、特別遊技状態の開始と同時に視認不可能となり、変動時間の開始と同時に視認可能となる。そして、再出現した第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82には、まず、前回の特図変動表示ゲームの結果が表示される。ここでは、前回の特図変動表示ゲームの結果が「333」であるため(図19(d)参照)、図19(e)及び図20に示すように、変動時間の開始と同時に「333」を停止表示した状態の第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82が出現する(t13)。飾り特図変動表示ゲームの変動表示は、変動時間の開始から第1所定時間が経過した時点で開始されるため、変動時間の開始から第1所定時間が経過するまでの間(t13~t14)、第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82の表示態様は変化せず、「333」を停止表示した状態が維持される。

20

【0210】

また、一括表示装置50の特図1表示器51及び特図2表示器52の表示態様は、特別遊技状態中も、当該特別遊技状態の開始前と同じ表示態様(図19(d)参照)で維持される。そして、特図変動表示ゲームの変動表示も、変動時間の開始から第1所定時間が経過した時点で開始されるため、図20に示すように、停止表示時間の開始から飾り特図変動表示ゲームの変動表示の開始までの間(t11~t14)、特図1表示器51及び特図2表示器52の表示態様は変化しない。

30

【0211】

変動時間の開始から第1所定時間が経過すると(t14)、図20に示すように、表示装置41の第1飾りゲーム表示部81では、最初は低速変動(識別可能な速さでの変動表示)が行われ、この低速変動中に変動速度が徐々に上昇し(t14~t15)、やがて図19(f)に示すような高速変動(識別困難な速さでの変動表示)が行われる(t15~t16)。その後、図19(g)に示すように高速変動が終了して低速変動が開始し(t16)、この低速変動中に変動速度が徐々に低下して(t16~t17)、やがて仮停止状態となる(t17~t19)。

40

【0212】

図19(g)に示すように、第1飾りゲーム表示部81の識別情報は、左変動表示領域、右変動表示領域、中変動表示領域の順で低速変動を開始して、左変動表示領域、右変動表示領域、中変動表示領域の順で仮停止状態となる。仮停止状態では識別情報が揺れるように表示され、完全に停止していないことが示される。なお、図19(h)に示すように、左変動表示領域と右変動表示領域で同じ識別情報が仮停止すればリーチ状態となっており、リーチ変動が開始される(t18)。

図20では、便宜上、第1飾りゲーム表示部81の識別情報(大図柄)として、左変動

50

表示領域に表示する識別情報のタイミングのみを示している。したがって、図 20 において、「t 1 4」は左変動表示領域に表示する識別情報（左図柄）が低速変動を開始するタイミングであり、右変動表示領域に表示する識別情報（右図柄）と中変動表示領域に表示する識別情報（中図柄）が低速変動を開始するタイミングは「t 1 4」と「t 1 5」の間である。また、「t 1 6」は左図柄が高速変動を終了（低速変動を開始）するタイミングであり、右図柄と中図柄が高速変動を終了（低速変動を開始）するタイミングは「t 1 6」と「t 1 7」の間である。また、「t 1 7」は左図柄が仮停止を開始するタイミングであり、「t 1 8」は右図柄が仮停止を開始するタイミングであり、中図柄が仮停止を開始するタイミングは「t 1 8」と「t 1 9」の間である。

【0213】

10

一方、表示装置 4 1 の第 2 飾りゲーム表示部 8 2 では、最初から最後まで高速変動が行われる。すなわち、変動表示の開始から変動時間の終了までの間（t 1 4 ~ t 1 9）、第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の識別情報（小図柄）の表示態様は、高速変動表示態様で維持される。また、一括表示装置 5 0 では、変動表示の開始から変動時間の終了までの間（t 1 4 ~ t 1 9）、特図 1 表示器 5 1 又は特図 2 表示器 5 2（ここでは特図 1 表示器 5 1）の表示態様が「変動中」に対応する態様で維持される。

【0214】

そして、特図 1 変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間開始すると（t 1 9）、図 1 9（i）及び図 20 に示すように、表示装置 4 1 においては、変動表示が終了して第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部 8 4 の飾り特図始動記憶表示（第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置 5 0 においては、変動表示が終了して特図 1 表示器 5 1 にゲーム結果が表示される。その後、停止表示時間の終了に伴い特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了する。ここでは、当該ゲーム結果は「はずれ」であり、始動記憶がないため、客待ち状態に移行する。なお、始動記憶があれば次の特図変動表示ゲームを開始する。また、結果が大当たりであれば第 1 特別遊技状態となり、小当たりであれば第 2 特別遊技状態となる。

20

【0215】

無論、当該ゲーム結果が「当り」である場合にも、ゲーム結果が「はずれ」である場合と同じように遊技が進行する。すなわち、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図 1 9（a）～（i）のうち図 1 9（i）のみが異なる。具体的には、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図 1 9（i）において、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となり、特図 1 表示器 5 1 の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となる。

30

【0216】

図 1 9 及び図 20 に示すように、結果が「大当たり」である特図 1 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合には、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームの開始時（t 1 3 ~ t 1 4）において、表示装置 4 1 の第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の表示態様は「大当たり」の結果態様であり、一括表示装置 5 0 の特図 1 表示器 5 1 の表示態様は「大当たり」の結果態様である。

40

したがって、この場合には、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の停止図柄（大当たり図柄）と、特図 1 表示器 5 1 の停止図柄（大当たり図柄）とが整合した状態で、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームの変動表示（特図 1 表示器 5 1 における変動表示）と、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示（第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 における変動表示）とが開始されることとなる。

【0217】

また、結果が「小当たり」である特図 1 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合や、結果が「はずれ」である特図 1 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合も同様に、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の

50

停止図柄と、特図 1 表示器 5 1 の停止図柄とが整合した状態で、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

【0218】

すなわち、特図 1 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合には、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の停止図柄と、特図 1 表示器 5 1 の停止図柄とが整合した状態で、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

また、特図 2 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表示ゲームを実行する場合も同様に、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の停止図柄と、特図 2 表示器 5 2 の停止図柄とが整合した状態で、当該次に実行する特図 2 変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図 2 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

【0219】

図 2 1 及び図 2 2 に、結果が「大当り」である特図 1 変動表示ゲームの次に、特図 2 変動表示ゲームを実行する場合を示す。図 2 1 は表示装置 4 1 及び一括表示装置 5 0 での表示の一例であり、図 2 2 はタイミングチャートの一例である。図 2 1 (a) , (b) は、図 1 9 (a) , (b) と同じ状態を示す図であるため、その説明を省略する。

特図 1 変動表示ゲームの実行中に普通変動入賞装置 3 7 へ遊技球が入賞して第 2 始動記憶 (第 2 特図保留) が発生すると、図 2 1 (c) に示すように、表示装置 4 1 においては、第 2 始動記憶数表示部 8 5 b の数値が変化し、一括表示装置 5 0 においては、特図 2 保留表示器 5 4 の表示態様が変化する。

【0220】

そして、特図 1 変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると (t 2 1)、図 2 1 (d) 及び図 2 2 に示すように、表示装置 4 1 においては、変動表示が終了して第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部 8 4 の飾り特図始動記憶表示 (第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示) が消える。また、一括表示装置 5 0 においては、変動表示が終了して特図 1 表示器 5 1 にゲーム結果が表示される。ここでは、ゲーム結果が「大当り」であるため、表示装置 4 1 においては、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の表示態様が「大当り」の結果態様のうちの一の態様である「333」となっており、一括表示装置 5 0 においては、特図 1 表示器 5 1 の表示態様が「大当り」の結果態様のうちの一の態様となっている。

【0221】

また、ここでは、ゲーム結果が「大当り」であるとともに、第 1 始動記憶数が 0 個であり第 2 始動記憶数が 1 個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して第 1 特別遊技状態が開始し (t 2 2)、大当りのエンディング時間が終了すると当該第 1 特別遊技状態が終了して、次の特図変動表示ゲームである特図 2 変動表示ゲームの変動時間が開始する (t 2 3)。特図 2 変動表示ゲームの変動時間が開始すると、表示装置 4 1 においては、図 2 1 (e) に示すように、第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 8 3 に表示され、その後、図 2 1 (f) に示すように、待機中記憶表示部 8 3 の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部 8 4 へ移行する表示が行われるとともに、第 2 始動記憶数表示部 8 5 b の数値が変化する。また、一括表示装置 5 0 においては、特図 2 保留表示器 5 4 の表示態様が変化する。

【0222】

なお、本実施形態において、変動時間の開始から移行演出 (待機中記憶表示部 8 3 の左端にある飾り特図始動記憶表示を実行中記憶表示部 8 4 へ移行させる表示を行う演出) の開始までの時間は、特図 1 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合 (

図 19 (a) , (b) 、図 19 (e) , (f) 、図 21 (a) , (b) 参照) と、特図 2 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表示ゲームを実行する場合と、特図 1 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表示ゲームを実行する場合 (図 21 (e) , (f) 参照) と、特図 2 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合とで同一である。本実施形態では、変動時間の開始から移行演出の開始までの時間を、例えば、第 1 所定時間 (変動時間の開始から変動表示の開始までの時間) よりも短い第 2 所定時間とする。

【 0 2 2 3 】

また、本実施形態において、第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示は円形状をなしており、第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示は六角形状をなしている。すなわち、本実施形態では、第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示の形状と第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示の形状とを異ならせることで、表示中の飾り特図始動記憶表示が、第 1 始動記憶と第 2 始動記憶とのいずれに対応するものであるのかを報知している。無論、形状以外の表示態様 (例えば色やサイズ) を異ならせることで、表示中の飾り特図始動記憶表示が、第 1 始動記憶と第 2 始動記憶とのいずれに対応するものであるのか報知するようにしても良い。

10

【 0 2 2 4 】

前述したように、本実施形態においては、特別遊技状態の開始と同時に第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 が非表示となり、その後、変動時間の開始と同時に第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 が再出現する。そして、再出現した第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 には、まず、前回の特図変動表示ゲームの結果が表示される。ここでは、前回の特図変動表示ゲームの結果が「 3 3 3 」であるため (図 21 (d) 参照) 、図 21 (e) 及び図 22 に示すように、変動時間の開始と同時に「 3 3 3 」を停止表示した状態の第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 が出現する (t 2 3) 。飾り特図変動表示ゲームの変動表示は、変動時間の開始から第 1 所定時間が経過した時点で開始されるため、変動時間の開始から第 1 所定時間が経過するまでの間 (t 2 3 ~ t 2 4) 、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の表示態様は変化せず、「 3 3 3 」を停止表示した状態が維持される。

20

【 0 2 2 5 】

また、一括表示装置 5 0 の特図 1 表示器 5 1 及び特図 2 表示器 5 2 の表示態様は、特別遊技状態中も、当該特別遊技状態の開始前と同じ表示態様 (図 21 (d) 参照) で維持される。そして、特図変動表示ゲームの変動表示も、変動時間の開始から第 1 所定時間が経過した時点で開始されるため、図 22 に示すように、停止表示時間の開始から飾り特図変動表示ゲームの変動表示の開始までの間 (t 2 1 ~ t 2 4) 、特図 1 表示器 5 1 及び特図 2 表示器 5 2 の表示態様は変化しない。

30

【 0 2 2 6 】

変動時間の開始から第 1 所定時間が経過すると (t 2 4) 、図 22 に示すように、表示装置 4 1 の第 1 飾りゲーム表示部 8 1 では、最初は低速変動 (識別可能な速さでの変動表示) が行われ、この低速変動中に変動速度が徐々に上昇し (t 2 4 ~ t 2 5) 、やがて図 21 (f) に示すような高速変動 (識別困難な速さでの変動表示) が行われる (t 2 5 ~ t 2 6) 。その後、図 21 (g) に示すように高速変動が終了して低速変動が開始し (t 2 6) 、この低速変動中に変動速度が徐々に低下して (t 2 6 ~ t 2 7) 、やがて仮停止状態となる (t 2 7 ~ t 2 9) 。なお、図 21 (h) に示すように、左変動表示領域と右変動表示領域で同じ識別情報が仮停止すればリーチ状態となってリーチ変動が開始される (t 2 8) 。

40

図 22 では、便宜上、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 の識別情報 (大図柄) として、左変動表示領域に表示する識別情報のタイミングのみを示している。

【 0 2 2 7 】

一方、表示装置 4 1 の第 2 飾りゲーム表示部 8 2 では、最初から最後まで高速変動が行われる。すなわち、変動表示の開始から変動時間の終了までの間 (t 2 4 ~ t 2 9) 、第

50

2 飾りゲーム表示部 8 2 の識別情報（小図柄）の表示態様は、高速変動表示態様で維持される。また、一括表示装置 5 0 では、変動表示の開始から変動時間の終了までの間（ $t_{24} \sim t_{29}$ ）、特図 1 表示器 5 1 又は特図 2 表示器 5 2（ここでは特図 2 表示器 5 2）の表示態様が「変動中」に対応する態様で維持される。

【0228】

そして、特図 2 変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（ t_{29} ）、図 2 1（i）及び図 2 2 に示すように、表示装置 4 1 においては、変動表示が終了して第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部 8 4 の飾り特図始動記憶表示（第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置 5 0 においては、変動表示が終了して特図 2 表示器 5 2 にゲーム結果が表示される。その後、停止表示時間の終了に伴い特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了する。ここでは、当該ゲーム結果は「はずれ」であり、始動記憶がないため、客待ち状態に移行する。

10

【0229】

無論、当該ゲーム結果が「当り」である場合にも、ゲーム結果が「はずれ」である場合と同じように遊技が進行する。すなわち、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図 2 1（a）～（i）のうち図 2 1（i）のみが異なる。具体的には、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図 2 1（i）において、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となり、特図 2 表示器 5 2 の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となる。

20

【0230】

図 2 1 及び図 2 2 に示すように、結果が「大当り」である特図 1 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表示ゲームを実行する場合には、当該次に実行する特図 2 変動表示ゲームの開始時（ $t_{23} \sim t_{24}$ ）において、表示装置 4 1 の第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の表示態様は「大当り」の結果態様である。また、当該次に実行する特図 2 変動表示ゲームの開始時（ $t_{23} \sim t_{24}$ ）において、一括表示装置 5 0 の特図 2 表示器 5 2 には前回の特図 2 変動表示ゲームの結果が表示されているため、前回の特図 2 変動表示ゲームの結果が「はずれ」である場合には、図 2 1 及び図 2 2 に示すように、当該次に実行する特図 2 変動表示ゲームの開始時（ $t_{23} \sim t_{24}$ ）において、一括表示装置 5 0 の特図 2 表示器 5 2 の表示態様は「はずれ」の結果態様である。

30

【0231】

したがって、一括表示装置 5 0 の特図 2 表示器 5 2 に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「大当り」である特図 1 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表示ゲームを実行する場合には、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の停止図柄（大当り図柄）と、特図 2 表示器 5 2 の停止図柄（はずれ図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図 2 変動表示ゲームの変動表示（特図 2 表示器 5 2 における変動表示）と、当該次に実行する特図 2 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示（第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 における変動表示）とが開始されることとなる。

【0232】

また、一括表示装置 5 0 の特図 2 表示器 5 2 に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「小当り」である特図 1 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表示ゲームを実行する場合も同様に、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の停止図柄（小当り図柄）と、特図 2 表示器 5 2 の停止図柄（はずれ図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図 2 変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図 2 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

40

【0233】

すなわち、一括表示装置 5 0 の特図 2 表示器 5 2 に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「当り」である特図 1 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表

50

示ゲームを実行する場合には、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の停止図柄（当り図柄）と、特図 2 表示器 5 2 の停止図柄（はずれ図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図 2 変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図 2 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

【0234】

一括表示装置 5 0 の特図 2 表示器 5 2 に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「当り」である特図 1 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表示ゲームを実行する場合に、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の停止図柄と、特図 2 表示器 5 2 の停止図柄とが整合した状態で変動表示を開始するためには、当該次に実行する特図 2 変動表示ゲームの開始時（ $t_{23} \sim t_{24}$ ）に、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 に「はずれ」の結果態様を表示（前回のゲーム結果（「当り」の結果態様）を表示してから「はずれ」の結果態様を表示しても良いし、前回のゲーム結果を表示することなく「はずれ」の結果態様を表示しても良い）する必要がある。あるいは、当該次に実行する特図 2 変動表示ゲームの開始時（ $t_{23} \sim t_{24}$ ）に、特図 2 表示器 5 2 に「当り」の結果態様を表示する必要がある。

10

【0235】

そうすると、特図始動記憶が消化されていないにもかかわらず、特図変動表示ゲームが実行されたという錯覚を遊技者に与えかねない。これに対し、本実施形態では、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の停止図柄と、特図 2 表示器 5 2 の停止図柄とが不整合であっても、不整合のまま特図 2 変動表示ゲーム及び当該特図 2 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始するため、ゲーム状況が誤認識されることを回避することができ、遊技者に違和感を与えることなく、スムーズに変動表示ゲームを進行することが可能となる。

20

【0236】

図 2 3 及び図 2 4 に、結果が「大当り」である特図 2 変動表示ゲームの次に、特図 1 変動表示ゲームを実行する場合を示す。図 2 3 は表示装置 4 1 及び一括表示装置 5 0 での表示の一例であり、図 2 4 はタイミングチャートの一例である。

図 2 3（a）には、結果が「はずれ」である特図 2 変動表示ゲームの停止表示時間中であって、第 1 始動記憶数が 0 個であり第 2 始動記憶数が 1 個である状態を示している。ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるため、表示装置 4 1 においては、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の表示態様が「はずれ」の結果態様のうちの一の態様である「123」となっており、一括表示装置 5 0 においては、特図 2 表示器 5 2 の表示態様が「はずれ」の結果態様となっている。また、図 2 3（a）に示す例では、特図 1 表示器 5 1 の表示態様も「はずれ」の結果態様となっている。

30

【0237】

そして、ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるとともに、第 1 始動記憶数が 0 個であり第 2 始動記憶数が 1 個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して、次の特図変動表示ゲームである特図 2 変動表示ゲームの変動時間が開始する。特図 2 変動表示ゲームの変動時間が開始すると、図 2 3（b）に示すように、表示装置 4 1 においては、待機中記憶表示部 8 3 の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部 8 4 へ移行する表示が行われるとともに、第 2 始動記憶数表示部 8 5 b の数値が変化し、一括表示装置 5 0 においては、特図 2 保留表示器 5 4 の表示態様が変化する。

40

【0238】

特図 2 変動表示ゲームの変動時間の開始から第 1 所定時間が経過すると、表示装置 4 1 においては、特図 2 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示が開始し、一括表示装置 5 0 においては、特図 2 変動表示ゲームの変動表示が開始する。

特図 2 変動表示ゲームの実行中に始動入賞口 3 6 へ遊技球が入賞して第 1 始動記憶（第 1 特図保留）が発生すると、図 2 3（c）に示すように、表示装置 4 1 においては、第 1

50

始動記憶数表示部 8 5 a の数値が変化し、一括表示装置 5 0 においては、特図 1 保留表示器 5 3 の表示態様が変化する。

【 0 2 3 9 】

そして、特図 2 変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると (t 3 1)、図 2 3 (d) 及び図 2 4 に示すように、表示装置 4 1 においては、変動表示が終了して第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部 8 4 の飾り特図始動記憶表示 (第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示) が消える。また、一括表示装置 5 0 においては、変動表示が終了して特図 2 表示器 5 2 にゲーム結果が表示される。ここでは、ゲーム結果が「大当り」であるため、表示装置 4 1 においては、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の表示態様が「大当り」の結果態様のうちの一の態様である「 3 3 3 」となっており、一括表示装置 5 0 においては、特図 2 表示器 5 2 の表示態様が「大当り」の結果態様のうちの一の態様となっている。

10

【 0 2 4 0 】

また、ここでは、ゲーム結果が「大当り」であるとともに、第 1 始動記憶数が 1 個であり第 2 始動記憶数が 0 個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して第 1 特別遊技状態が開始し (t 3 2)、大当りのエンディング時間が終了すると当該第 1 特別遊技状態が終了して、次の特図変動表示ゲームである特図 1 変動表示ゲームの変動時間が開始する (t 3 3)。特図 1 変動表示ゲームの変動時間が開始すると、表示装置 4 1 においては、図 2 3 (e) に示すように、第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 8 3 に表示され、その後、図 2 3 (f) に示すように、待機中記憶表示部 8 3 の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部 8 4 へ移行する表示が行われるとともに、第 1 始動記憶数表示部 8 5 a の数値が変化する。また、一括表示装置 5 0 においては、特図 1 保留表示器 5 3 の表示態様が変わる。

20

【 0 2 4 1 】

前述したように、本実施形態においては、特別遊技状態の開始と同時に第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 が非表示となり、その後、変動時間の開始と同時に第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 が再出現する。そして、再出現した第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 には、まず、前回の特図変動表示ゲームの結果が表示される。ここでは、前回の特図変動表示ゲームの結果が「 3 3 3 」であるため (図 2 3 (d) 参照)、図 2 3 (e) 及び図 2 4 に示すように、変動時間の開始と同時に「 3 3 3 」を停止表示した状態の第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 が出現する (t 3 3)。飾り特図変動表示ゲームの変動表示は、変動時間の開始から第 1 所定時間が経過した時点で開始されるため、変動時間の開始から第 1 所定時間が経過するまでの間 (t 3 3 ~ t 3 4)、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の表示態様は変化せず、「 3 3 3 」を停止表示した状態が維持される。

30

【 0 2 4 2 】

また、一括表示装置 5 0 の特図 1 表示器 5 1 及び特図 2 表示器 5 2 の表示態様は、特別遊技状態中も、当該特別遊技状態の開始前と同じ表示態様 (図 2 3 (d) 参照) で維持される。そして、特図変動表示ゲームの変動表示も、変動時間の開始から第 1 所定時間が経過した時点で開始されるため、図 2 4 に示すように、停止表示時間の開始から飾り特図変動表示ゲームの変動表示の開始までの間 (t 3 1 ~ t 3 4)、特図 1 表示器 5 1 及び特図 2 表示器 5 2 の表示態様は変化しない。

40

【 0 2 4 3 】

変動時間の開始から第 1 所定時間が経過すると (t 3 4)、図 2 4 に示すように、表示装置 4 1 の第 1 飾りゲーム表示部 8 1 では、最初は低速変動 (識別可能な速さでの変動表示) が行われ、この低速変動中に変動速度が徐々に上昇し (t 3 4 ~ t 3 5)、やがて図 2 3 (f) に示すような高速変動 (識別困難な速さでの変動表示) が行われる (t 3 5 ~

50

t 3 6)。その後、図 2 3 (g) に示すように高速変動が終了して低速変動が開始し (t 3 6)、この低速変動中に変動速度が徐々に低下して (t 3 6 ~ t 3 7)、やがて仮停止状態となる (t 3 7 ~ t 3 9)。なお、図 2 3 (h) に示すように、左変動表示領域と右変動表示領域で同じ識別情報が仮停止すればリーチ状態となってリーチ変動が開始される (t 3 8)。

図 2 4 では、便宜上、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 の識別情報 (大図柄) として、左変動表示領域に表示する識別情報のタイミングのみを示している。

【 0 2 4 4 】

一方、表示装置 4 1 の第 2 飾りゲーム表示部 8 2 では、最初から最後まで高速変動が行われる。すなわち、変動表示の開始から変動時間の終了までの間 (t 3 4 ~ t 3 9)、第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の識別情報 (小図柄) の表示態様は、高速変動表示態様で維持される。また、一括表示装置 5 0 では、変動表示の開始から変動時間の終了までの間 (t 3 4 ~ t 3 9)、特図 1 表示器 5 1 又は特図 2 表示器 5 2 (ここでは特図 1 表示器 5 1) の表示態様が「変動中」に対応する態様で維持される。

【 0 2 4 5 】

そして、特図 1 変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると (t 3 9)、図 2 3 (i) 及び図 2 4 に示すように、表示装置 4 1 においては、変動表示が終了して第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部 8 4 の飾り特図始動記憶表示 (第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示) が消える。また、一括表示装置 5 0 においては、変動表示が終了して特図 1 表示器 5 1 にゲーム結果が表示される。その後、停止表示時間の終了に伴い特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了する。ここでは、当該ゲーム結果は「はずれ」であり、始動記憶がないため、客待ち状態に移行する。

【 0 2 4 6 】

無論、当該ゲーム結果が「当り」である場合にも、ゲーム結果が「はずれ」である場合と同じように遊技が進行する。すなわち、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図 2 3 (a) ~ (i) のうち図 2 3 (i) のみが異なる。具体的には、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図 2 3 (i) において、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となり、特図 1 表示器 5 1 の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となる。

【 0 2 4 7 】

図 2 3 及び図 2 4 に示すように、結果が「大当り」である特図 2 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合には、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームの開始時 (t 3 3 ~ t 3 4) において、表示装置 4 1 の第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の表示態様は「大当り」の結果態様である。また、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームの開始時 (t 3 3 ~ t 3 4) において、一括表示装置 5 0 の特図 1 表示器 5 1 には前回の特図 1 変動表示ゲームの結果が表示されているため、前回の特図 1 変動表示ゲームの結果が「はずれ」である場合には、図 2 3 及び図 2 4 に示すように、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームの開始時 (t 3 3 ~ t 3 4) において、一括表示装置 5 0 の特図 1 表示器 5 1 の表示態様は「はずれ」の結果態様である。

【 0 2 4 8 】

したがって、一括表示装置 5 0 の特図 1 表示器 5 1 に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「大当り」である特図 2 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合には、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の停止図柄 (大当り図柄) と、特図 1 表示器 5 1 の停止図柄 (はずれ図柄) とが整合しない状態で、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームの変動表示 (特図 1 表示器 5 1 における変動表示) と、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示 (第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 における変動表示) とが開始されることとなる。

【 0 2 4 9 】

10

20

30

40

50

また、一括表示装置 50 の特図 1 表示器 51 に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「小当り」である特図 2 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合も同様に、第 1 飾りゲーム表示部 81 及び第 2 飾りゲーム表示部 82 の停止図柄（小当り図柄）と、特図 1 表示器 51 の停止図柄（はずれ図柄）とが整合しない状態で、当該次に行う特図 1 変動表示ゲームの変動表示と、当該次に行う特図 1 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

【0250】

すなわち、一括表示装置 50 の特図 1 表示器 51 に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「当り」である特図 2 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合には、第 1 飾りゲーム表示部 81 及び第 2 飾りゲーム表示部 82 の停止図柄（当り図柄）と、特図 1 表示器 51 の停止図柄（はずれ図柄）とが整合しない状態で、当該次に行う特図 1 変動表示ゲームの変動表示と、当該次に行う特図 1 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

10

【0251】

一括表示装置 50 の特図 1 表示器 51 に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「当り」である特図 2 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合には、第 1 飾りゲーム表示部 81 及び第 2 飾りゲーム表示部 82 の停止図柄と、特図 1 表示器 51 の停止図柄とが整合した状態で変動表示を開始するためには、当該次に行う特図 1 変動表示ゲームの開始時（ $t_{33} \sim t_{34}$ ）に、第 1 飾りゲーム表示部 81 及び第 2 飾りゲーム表示部 82 に「はずれ」の結果態様を表示（前回のゲーム結果（「当り」の結果態様）を表示してから「はずれ」の結果態様を表示しても良いし、前回のゲーム結果を表示することなく「はずれ」の結果態様を表示しても良い）する必要がある。あるいは、当該次に行う特図 1 変動表示ゲームの開始時（ $t_{33} \sim t_{34}$ ）に、特図 1 表示器 51 に「当り」の結果態様を表示する必要がある。

20

【0252】

そうすると、特図始動記憶が消化されていないにもかかわらず、特図変動表示ゲームが実行されたという錯覚を遊技者に与えかねない。これに対し、本実施形態では、第 1 飾りゲーム表示部 81 及び第 2 飾りゲーム表示部 82 の停止図柄と、特図 1 表示器 51 の停止図柄とが不整合であっても、不整合のまま特図 1 変動表示ゲーム及び当該特図 1 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始するため、ゲーム状況が誤認識されることを回避することができ、遊技者に違和感を与えることなく、スムーズに変動表示ゲームを進行することが可能となる。

30

【0253】

図 25 及び図 26 に、結果が「通常大当り」である特図 1 変動表示ゲームの次に、特図 2 変動表示ゲームを実行する場合を示す。図 25 は表示装置 41 及び一括表示装置 50 の表示の一例であり、図 26 はタイミングチャートの一例である。

図 25（a）には、結果が「はずれ」である特図 1 変動表示ゲームの停止表示時間中であって、第 1 始動記憶数が 1 個であり第 2 始動記憶数が 0 個である状態を示している。ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるため、表示装置 41 においては、第 1 飾りゲーム表示部 81 及び第 2 飾りゲーム表示部 82 の表示態様が「はずれ」の結果態様のうちの一の態様である「123」となっており、一括表示装置 50 においては、特図 1 表示器 51 の表示態様が「はずれ」の結果態様となっている。また、図 25（a）に示す例では、特図 2 表示器 52 の表示態様が「確変大当り」の結果態様のうちの一の態様となっている。

40

【0254】

そして、ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるとともに、第 1 始動記憶数が 1 個であり第 2 始動記憶数が 0 個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して、次の特図変動表示ゲームである特図 1 変動表示ゲームの変動時間が開始する。特図 1 変動表示ゲームの変動時間が開始すると、図 25（b

50

）に示すように、表示装置 4 1 においては、待機中記憶表示部 8 3 の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部 8 4 へ移行する表示が行われるとともに、第 1 始動記憶数表示部 8 5 a の数値が変化し、一括表示装置 5 0 においては、特図 1 保留表示器 5 3 の表示態様が変化する。

【 0 2 5 5 】

特図 1 変動表示ゲームの変動時間の開始から第 1 所定時間が経過すると、表示装置 4 1 においては、特図 1 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示が開始し、一括表示装置 5 0 においては、特図 1 変動表示ゲームの変動表示が開始する。

特図 1 変動表示ゲームの実行中に普通変動入賞装置 3 7 へ遊技球が入賞して第 2 始動記憶（第 2 特図保留）が発生すると、図 2 5（c）に示すように、表示装置 4 1 においては、第 2 始動記憶数表示部 8 5 b の数値が変化し、一括表示装置 5 0 においては、特図 2 保留表示器 5 4 の表示態様が変化する。

10

【 0 2 5 6 】

そして、特図 1 変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（t 4 1）、図 2 5（d）及び図 2 6 に示すように、表示装置 4 1 においては、変動表示が終了して第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部 8 4 の飾り特図始動記憶表示（第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置 5 0 においては、変動表示が終了して特図 1 表示器 5 1 にゲーム結果が表示される。ここでは、ゲーム結果が「通常大当り」であるため、表示装置 4 1 においては、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の表示態様が「通常大当り」の結果態様のうちの一の態様である「2 2 2」となっており、一括表示装置 5 0 においては、特図 1 表示器 5 1 の表示態様が「通常大当り」の結果態様のうちの一の態様となっている。

20

【 0 2 5 7 】

また、ここでは、ゲーム結果が「大当り」であるとともに、第 1 始動記憶数が 0 個であり第 2 始動記憶数が 1 個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して第 1 特別遊技状態が開始し（t 4 2）、大当りのエンディング時間が終了すると当該第 1 特別遊技状態が終了して、次の特図変動表示ゲームである特図 2 変動表示ゲームの変動時間が開始する（t 4 3）。特図 2 変動表示ゲームの変動時間が開始すると、表示装置 4 1 においては、図 2 5（e）に示すように、第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 8 3 に表示され、その後、図 2 5（f）に示すように、待機中記憶表示部 8 3 の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部 8 4 へ移行する表示が行われるとともに、第 2 始動記憶数表示部 8 5 b の数値が変化する。また、一括表示装置 5 0 においては、特図 2 保留表示器 5 4 の表示態様が変化する。

30

【 0 2 5 8 】

前述したように、本実施形態においては、特別遊技状態の開始と同時に第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 が非表示となり、その後、変動時間の開始と同時に第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 が再出現する。そして、再出現した第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 には、まず、前回の特図変動表示ゲームの結果が表示される。ここでは、前回の特図変動表示ゲームの結果が「2 2 2」であるため（図 2 5（d）参照）、図 2 5（e）及び図 2 6 に示すように、変動時間の開始と同時に「2 2 2」を停止表示した状態の第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 が出現する（t 4 3）。飾り特図変動表示ゲームの変動表示は、変動時間の開始から第 1 所定時間が経過した時点で開始されるため、変動時間の開始から第 1 所定時間が経過するまでの間（t 4 3～t 4 4）、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の表示態様は変化せず、「2 2 2」を停止表示した状態が維持される。

40

【 0 2 5 9 】

また、一括表示装置 5 0 の特図 1 表示器 5 1 及び特図 2 表示器 5 2 の表示態様は、特別

50

遊技状態中も、当該特別遊技状態の開始前と同じ表示態様（図 25（d）参照）で維持される。そして、特図変動表示ゲームの変動表示も、変動時間の開始から第 1 所定時間が経過した時点で開始されるため、図 26 に示すように、停止表示時間の開始から飾り特図変動表示ゲームの変動表示の開始までの間（ $t_{41} \sim t_{44}$ ）、特図 1 表示器 51 及び特図 2 表示器 52 の表示態様は変化しない。

【0260】

変動時間の開始から第 1 所定時間が経過すると（ t_{44} ）、図 26 に示すように、表示装置 41 の第 1 飾りゲーム表示部 81 では、最初は低速変動（識別可能な速さでの変動表示）が行われ、この低速変動中に変動速度が徐々に上昇し（ $t_{44} \sim t_{45}$ ）、やがて図 25（f）に示すような高速変動（識別困難な速さでの変動表示）が行われる（ $t_{45} \sim t_{46}$ ）。その後、図 25（g）に示すように高速変動が終了して低速変動が開始し（ t_{46} ）、この低速変動中に変動速度が徐々に低下して（ $t_{46} \sim t_{47}$ ）、やがて仮停止状態となる（ $t_{47} \sim t_{49}$ ）。なお、図 25（h）に示すように、左変動表示領域と右変動表示領域で同じ識別情報が仮停止すればリーチ状態となってリーチ変動が開始される（ t_{48} ）。

10

図 26 では、便宜上、第 1 飾りゲーム表示部 81 の識別情報（大図柄）として、左変動表示領域に表示する識別情報のタイミングのみを示している。

【0261】

一方、表示装置 41 の第 2 飾りゲーム表示部 82 では、最初から最後まで高速変動が行われる。すなわち、変動表示の開始から変動時間の終了までの間（ $t_{44} \sim t_{49}$ ）、第 2 飾りゲーム表示部 82 の識別情報（小図柄）の表示態様は、高速変動表示態様で維持される。また、一括表示装置 50 では、変動表示の開始から変動時間の終了までの間（ $t_{44} \sim t_{49}$ ）、特図 1 表示器 51 又は特図 2 表示器 52（ここでは特図 2 表示器 52）の表示態様が「変動中」に対応する態様で維持される。

20

【0262】

そして、特図 2 変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（ t_{49} ）、図 25（i）及び図 26 に示すように、表示装置 41 においては、変動表示が終了して第 1 飾りゲーム表示部 81 及び第 2 飾りゲーム表示部 82 にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部 84 の飾り特図始動記憶表示（第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置 50 においては、変動表示が終了して特図 2 表示器 52 にゲーム結果が表示される。その後、停止表示時間の終了に伴い特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了する。ここでは、当該ゲーム結果は「はずれ」であり、始動記憶がないため、客待ち状態に移行する。

30

【0263】

無論、当該ゲーム結果が「当り」である場合にも、ゲーム結果が「はずれ」である場合と同じように遊技が進行する。すなわち、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図 25（a）～（i）のうち図 25（i）のみが異なる。具体的には、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図 25（i）において、第 1 飾りゲーム表示部 81 及び第 2 飾りゲーム表示部 82 の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となり、特図 2 表示器 52 の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となる。

40

【0264】

図 25 及び図 26 に示すように、結果が「通常大当り」である特図 1 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表示ゲームを実行する場合には、当該次に実行する特図 2 変動表示ゲームの開始時（ $t_{43} \sim t_{44}$ ）において、表示装置 41 の第 1 飾りゲーム表示部 81 及び第 2 飾りゲーム表示部 82 の表示態様は「通常大当り」の結果態様である。また、当該次に実行する特図 2 変動表示ゲームの開始時（ $t_{43} \sim t_{44}$ ）において、一括表示装置 50 の特図 2 表示器 52 には前回の特図 2 変動表示ゲームの結果が表示されているため、前回の特図 2 変動表示ゲームの結果が「確変大当り」である場合には、図 25 及び図 26 に示すように、当該次に実行する特図 2 変動表示ゲームの開始時（ $t_{43} \sim t_{44}$ ）において、一括表示装置 50 の特図 2 表示器 52 の表示態様は「確変大当り」の結果態様である。

50

【0265】

したがって、一括表示装置50の特図2表示器52に「確変大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「通常大当り」である特図1変動表示ゲームの次に特図2変動表示ゲームを実行する場合には、第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82の停止図柄（通常大当り図柄）と、特図2表示器52の停止図柄（確変大当り図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図2変動表示ゲームの変動表示（特図2表示器52における変動表示）と、当該次に実行する特図2変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示（第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82における変動表示）とが開始されることとなる。

【0266】

10

また、一括表示装置50の特図2表示器52に「通常大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「確変大当り」である特図1変動表示ゲームの次に特図2変動表示ゲームを実行する場合も同様に、第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82の停止図柄（確変大当り図柄）と、特図2表示器52の停止図柄（通常大当り図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図2変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図2変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

【0267】

すなわち、一括表示装置50の特図2表示器52に「第1大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が当該第1大当りとは異なる「第2大当り」である特図1変動表示ゲームの次に特図2変動表示ゲームを実行する場合には、第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82の停止図柄（第2大当り図柄）と、特図2表示器52の停止図柄（第1大当り図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図2変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図2変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

20

ここでは、「通常大当り」及び「確変大当り」のうちの、一方を「第1大当り」とし、他方を「第2大当り」としたが、これに限定されない。例えば、「10R大当り」、「7R大当り」及び「2R大当り」のうちの、一つを「第1大当り」とし、他の一つを「第2大当り」とした場合も同様に、停止図柄が整合しない状態で次のゲームの変動表示が開始されることとなる。

30

【0268】

例えば、一括表示装置50の特図2表示器52に「確変大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「通常大当り」である特図1変動表示ゲームの次に特図2変動表示ゲームを実行する場合に、第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82の停止図柄と、特図2表示器52の停止図柄とが整合した状態で変動表示を開始するためには、当該次に実行する特図2変動表示ゲームの開始時（ $t_{43} \sim t_{44}$ ）に、第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82に「確変大当り」の結果態様を表示（前回のゲーム結果（「通常大当り」の結果態様）を表示してから「確変大当り」の結果態様を表示しても良いし、前回のゲーム結果を表示することなく「確変大当り」の結果態様を表示しても良い）する必要がある。あるいは、当該次に実行する特図2変動表示ゲームの開始時（ $t_{43} \sim t_{44}$ ）に、特図2表示器52に「通常大当り」の結果態様を表示する必要がある。

40

【0269】

そうすると、特図始動記憶が消化されていないにもかかわらず、特図変動表示ゲームが実行されたという錯覚を遊技者に与えかねない。これに対し、本実施形態では、第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82の停止図柄と、特図2表示器52の停止図柄とが不整合であっても、不整合のまま特図2変動表示ゲーム及び当該特図2変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始するため、ゲーム状況が誤認識されることを回避することができ、遊技者に違和感を与えることなく、スムーズに変動表示ゲームを進行することが可能となる。

50

なお、本実施形態の遊技機では、特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入するか否かにより高確率状態となるか否かが決定されるので、大当たり種類が確変大当たりであっても特定領域に遊技球が流入しなければ高確率状態とはならず、大当たり種類が通常大当たりであっても特定領域に遊技球が流入すれば高確率状態となる。

【0270】

図27及び図28に、結果が「通常大当たり」である特図2変動表示ゲームの次に、特図1変動表示ゲームを実行する場合を示す。図27は表示装置41及び一括表示装置50での表示の一例であり、図28はタイミングチャートの一例である。

図27(a)には、結果が「はずれ」である特図2変動表示ゲームの停止表示時間中であって、第1始動記憶数が0個であり第2始動記憶数が1個である状態を示している。ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるため、表示装置41においては、第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82の表示態様が「はずれ」の結果態様のうちの一の態様である「123」となっており、一括表示装置50においては、特図2表示器52の表示態様が「はずれ」の結果態様となっている。また、図27(a)に示す例では、特図1表示器51の表示態様が「確変大当たり」の結果態様のうちの一の態様となっている。

【0271】

そして、ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるとともに、第1始動記憶数が0個であり第2始動記憶数が1個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して、次の特図変動表示ゲームである特図2変動表示ゲームの変動時間が開始する。特図2変動表示ゲームの変動時間が開始すると、図27(b)に示すように、表示装置41においては、待機中記憶表示部83の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部84へ移行する表示が行われるとともに、第2始動記憶数表示部85bの数値が変化し、一括表示装置50においては、特図2保留表示器54の表示態様が変化する。

【0272】

特図2変動表示ゲームの変動時間の開始から第1所定時間が経過すると、表示装置41においては、特図2変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示が開始し、一括表示装置50においては、特図2変動表示ゲームの変動表示が開始する。

特図2変動表示ゲームの実行中に始動入賞口36へ遊技球が入賞して第1始動記憶（第1特図保留）が発生すると、図27(c)に示すように、表示装置41においては、第1始動記憶数表示部85aの数値が変化し、一括表示装置50においては、特図1保留表示器53の表示態様が変化する。

【0273】

そして、特図2変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると(t51)、図27(d)及び図28に示すように、表示装置41においては、変動表示が終了して第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部84の飾り特図始動記憶表示（第2始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置50においては、変動表示が終了して特図2表示器52にゲーム結果が表示される。ここでは、ゲーム結果が「通常大当たり」であるため、表示装置41においては、第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82の表示態様が「通常大当たり」の結果態様のうちの一の態様である「222」となっており、一括表示装置50においては、特図2表示器52の表示態様が「通常大当たり」の結果態様のうちの一の態様となっている。

【0274】

また、ここでは、ゲーム結果が「大当たり」であるとともに、第1始動記憶数が1個であり第2始動記憶数が0個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して第1特別遊技状態が開始し(t52)、大当たりのエンディング時間が終了すると当該第1特別遊技状態が終了して、次の特図変動表示ゲームである特図1変動表示ゲームの変動時間が開始する(t53)。特図1変動表示ゲームの変動時間が開始すると、表示装置41においては、図27(e)に示すように、第1始動記

憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 8 3 に表示され、その後、図 2 7 (f) に示すように、待機中記憶表示部 8 3 の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部 8 4 へ移行する表示が行われるとともに、第 1 始動記憶数表示部 8 5 a の数値が変化する。また、一括表示装置 5 0 においては、特図 1 保留表示器 5 3 の表示態様が変化する。

【 0 2 7 5 】

前述したように、本実施形態においては、特別遊技状態の開始と同時に第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 が非表示となり、その後、変動時間の開始と同時に第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 が再出現する。そして、再出現した第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 には、まず、前回の特図変動表示ゲームの結果が表示される。ここでは、前回の特図変動表示ゲームの結果が「 2 2 2 」であるため(図 2 7 (d) 参照)、図 2 7 (e) 及び図 2 8 に示すように、変動時間の開始と同時に「 2 2 2 」を停止表示した状態の第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 が出現する(t 5 3)。飾り特図変動表示ゲームの変動表示は、変動時間の開始から第 1 所定時間が経過した時点で開始されるため、変動時間の開始から第 1 所定時間が経過するまでの間(t 5 3 ~ t 5 4)、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の表示態様は変化せず、「 2 2 2 」を停止表示した状態が維持される。

10

【 0 2 7 6 】

また、一括表示装置 5 0 の特図 1 表示器 5 1 及び特図 2 表示器 5 2 の表示態様は、特別遊技状態中も、当該特別遊技状態の開始前と同じ表示態様(図 2 7 (d) 参照)で維持される。そして、特図変動表示ゲームの変動表示も、変動時間の開始から第 1 所定時間が経過した時点で開始されるため、図 2 8 に示すように、停止表示時間の開始から飾り特図変動表示ゲームの変動表示の開始までの間(t 5 1 ~ t 5 4)、特図 1 表示器 5 1 及び特図 2 表示器 5 2 の表示態様は変化しない。

20

【 0 2 7 7 】

変動時間の開始から第 1 所定時間が経過すると(t 5 4)、図 2 8 に示すように、表示装置 4 1 の第 1 飾りゲーム表示部 8 1 では、最初は低速変動(識別可能な速さでの変動表示)が行われ、この低速変動中に変動速度が徐々に上昇し(t 5 4 ~ t 5 5)、やがて図 2 7 (f) に示すような高速変動(識別困難な速さでの変動表示)が行われる(t 5 5 ~ t 5 6)。その後、図 2 7 (g) に示すように高速変動が終了して低速変動が開始し(t 5 6)、この低速変動中に変動速度が徐々に低下して(t 5 6 ~ t 5 7)、やがて仮停止状態となる(t 5 7 ~ t 5 9)。なお、図 2 7 (h) に示すように、左変動表示領域と右変動表示領域で同じ識別情報が仮停止すればリーチ状態となってリーチ変動が開始される(t 5 8)。

30

図 2 8 では、便宜上、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 の識別情報(大図柄)として、左変動表示領域に表示する識別情報のタイミングのみを示している。

【 0 2 7 8 】

一方、表示装置 4 1 の第 2 飾りゲーム表示部 8 2 では、最初から最後まで高速変動が行われる。すなわち、変動表示の開始から変動時間の終了までの間(t 5 4 ~ t 5 9)、第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の識別情報(小図柄)の表示態様は、高速変動表示態様で維持される。また、一括表示装置 5 0 では、変動表示の開始から変動時間の終了までの間(t 5 4 ~ t 5 9)、特図 1 表示器 5 1 又は特図 2 表示器 5 2 (ここでは特図 1 表示器 5 1)の表示態様が「変動中」に対応する態様で維持される。

40

【 0 2 7 9 】

そして、特図 1 変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると(t 5 9)、図 2 7 (i) 及び図 2 8 に示すように、表示装置 4 1 においては、変動表示が終了して第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部 8 4 の飾り特図始動記憶表示(第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示)が消える。また、一括表示装置 5 0 においては、変動表示が終了して

50

特図 1 表示器 5 1 にゲーム結果が表示される。その後、停止表示時間の終了に伴い特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了する。ここでは、当該ゲーム結果は「はずれ」であり、始動記憶がないため、客待ち状態に移行する。

【0280】

無論、当該ゲーム結果が「当り」である場合にも、ゲーム結果が「はずれ」である場合と同じように遊技が進行する。すなわち、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図 27 (a) ~ (i) のうち図 27 (i) のみが異なる。具体的には、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図 27 (i) において、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となり、特図 1 表示器 5 1 の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となる。

10

【0281】

図 27 及び図 28 に示すように、結果が「通常大当り」である特図 2 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合には、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームの開始時 (t 53 ~ t 54) において、表示装置 4 1 の第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の表示態様は「通常大当り」の結果態様である。また、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームの開始時 (t 53 ~ t 54) において、一括表示装置 5 0 の特図 1 表示器 5 1 には前回の特図 1 変動表示ゲームの結果が表示されているため、前回の特図 1 変動表示ゲームの結果が「確変大当り」である場合には、図 27 及び図 28 に示すように、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームの開始時 (t 53 ~ t 54) において、一括表示装置 5 0 の特図 1 表示器 5 1 の表示態様は「確変大当り」の結果態様である。

20

【0282】

したがって、一括表示装置 5 0 の特図 1 表示器 5 1 に「確変大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「通常大当り」である特図 2 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合には、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の停止図柄 (通常大当り図柄) と、特図 1 表示器 5 1 の停止図柄 (確変大当り図柄) とが整合しない状態で、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームの変動表示 (特図 1 表示器 5 1 における変動表示) と、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示 (第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 における変動表示) とが開始されることとなる。

【0283】

30

また、一括表示装置 5 0 の特図 1 表示器 5 1 に「通常大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「確変大当り」である特図 2 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合も同様に、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の停止図柄 (確変大当り図柄) と、特図 1 表示器 5 1 の停止図柄 (通常大当り図柄) とが整合しない状態で、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

【0284】

すなわち、一括表示装置 5 0 の特図 1 表示器 5 1 に「第 1 大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が当該第 1 大当りとは異なる「第 2 大当り」である特図 2 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合には、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 の停止図柄 (第 2 大当り図柄) と、特図 1 表示器 5 1 の停止図柄 (第 1 大当り図柄) とが整合しない状態で、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

40

ここでは、「確変大当り」及び「通常大当り」のうちの、一方を「第 1 大当り」とし、他方を「第 2 大当り」としたが、これに限定されない。例えば、「10R 大当り」、「7R 大当り」及び「2R 大当り」のうちの、一つを「第 1 大当り」とし、他の一つを「第 2 大当り」とした場合も同様に、停止図柄が整合しない状態で次のゲームの変動表示が開始されることとなる。

50

【0285】

例えば、一括表示装置50の特図1表示器51に「確変大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「通常大当り」である特図2変動表示ゲームの次に特図1変動表示ゲームを実行する場合に、第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82の停止図柄と、特図1表示器51の停止図柄とが整合した状態で変動表示を開始するためには、当該次に行う特図1変動表示ゲームの開始時(t53~t54)に、第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82に「確変大当り」の結果態様を表示(前回のゲーム結果(「通常大当り」の結果態様)を表示してから「確変大当り」の結果態様を表示しても良いし、前回のゲーム結果を表示することなく「確変大当り」の結果態様を表示しても良い)する必要がある。あるいは、当該次に行う特図1変動表示ゲームの開始時(t53~t54)に、特図1表示器51に「通常大当り」の結果態様を表示する必要がある。

10

【0286】

そうすると、特図始動記憶が消化されていないにもかかわらず、特図変動表示ゲームが実行されたという錯覚を遊技者に与えかねない。これに対し、本実施形態では、第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82の停止図柄と、特図1表示器51の停止図柄とが不整合であっても、不整合のまま特図1変動表示ゲーム及び当該特図1変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始するため、ゲーム状況が誤認識されることを回避することができ、遊技者に違和感を与えることなく、スムーズに変動表示ゲームを進行することが可能となる。

20

【0287】

このように、本実施形態では、特図1変動表示ゲームの開始時(特図1変動表示ゲームの変動時間が開始してから変動表示が開始するまでの間)に、表示装置41の第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82の停止図柄と、一括表示装置50の特図1表示器51の停止図柄とが整合している場合には、その整合している状態のまま当該特図1変動表示ゲーム及び当該特図1変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始し、整合していない場合には、その整合していない状態のまま当該特図1変動表示ゲーム及び当該特図1変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始するため、遊技の進行をスムーズに行うことができる。

30

【0288】

また、特図2変動表示ゲームの開始時(特図2変動表示ゲームの変動時間が開始してから変動表示が開始するまでの間)に、表示装置41の第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82の停止図柄と、一括表示装置50の特図2表示器52の停止図柄とが整合している場合には、その整合している状態のまま当該特図2変動表示ゲーム及び当該特図2変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始し、整合していない場合には、その整合していない状態のまま当該特図2変動表示ゲーム及び当該特図2変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始するため、遊技の進行をスムーズに行うことができる。

【0289】

以下、特図1変動表示ゲームの開始時に第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82の停止図柄と特図1表示器51の停止図柄とが整合している場合と、特図2変動表示ゲームの開始時に第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82の停止図柄と特図2表示器52の停止図柄とが整合している場合とを、単に「整合している場合」と称する。

40

また、特図1変動表示ゲームの開始時に第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82の停止図柄と特図1表示器51の停止図柄とが整合していない場合と、特図2変動表示ゲームの開始時に第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82の停止図柄と特図2表示器52の停止図柄とが整合していない場合とを、単に「整合していない場合」と称する。

【0290】

50

上述の説明では、「整合している場合」の一例として、特図 1 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合と、特図 2 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表示ゲームを実行する場合とを挙げたが、「整合している場合」は、これらの場合に限定されない。例えば、一括表示装置 50 の特図 2 表示器 52 に「大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「大当り」である特図 1 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表示ゲームを実行する場合や、一括表示装置 50 の特図 2 表示器 52 に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「はずれ」である特図 1 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表示ゲームを実行する場合も、「整合している場合」となる。

【0291】

また、上述の説明では、「整合していない場合」の一例として、一括表示装置 50 の特図 2 表示器 52 に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって結果が「当り」である特図 1 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表示ゲームを実行する場合（図 21 及び図 22 参照）と、一括表示装置 50 の特図 1 表示器 51 に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって結果が「当り」である特図 2 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合（図 23 及び図 24 参照）と、一括表示装置 50 の特図 2 表示器 52 に「第 1 大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって結果が「第 2 大当り」である特図 1 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表示ゲームを実行する場合（図 25 及び図 26 参照）と、一括表示装置 50 の特図 1 表示器 51 に「第 1 大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって結果が「第 2 大当り」である特図 2 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行する場合（図 27 及び図 28 参照）とを挙げたが、「整合していない場合」は、これらの場合に限定されない。例えば、一括表示装置 50 の特図 2 表示器 52 に「当り」の結果態様が停止表示されている場合であって結果が「はずれ」である特図 1 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表示ゲームを実行する場合や、一括表示装置 50 の特図 2 表示器 52 に「大当り又は小当りのうちいずれか一方」の結果態様が停止表示されている場合であって結果が「大当り又は小当りのうちいずれか他方」である特図 1 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表示ゲームを実行する場合も、「整合していない場合」となる。

【0292】

ここで、第 1 飾りゲーム表示部 81 の識別情報（大図柄）は、左変動表示領域、右変動表示領域、中変動表示領域の順で低速変動を開始（変動表示を開始）した後、左変動表示領域と右変動表示領域と中変動表示領域とで同時に高速変動を開始（低速変動を終了）し、その後、左変動表示領域、右変動表示領域、中変動表示領域の順で高速変動を終了（低速変動を開始）する。

図 20、図 22、図 24、図 26、図 28 に示すように、演出制御装置 300 は、第 1 飾りゲーム表示部 81 に所望の結果態様（ここでは「424」）を停止表示するために、第 1 飾りゲーム表示部 81 の識別情報（大図柄）を、高速変動の開始時（ t_{15} 、 t_{25} 、 t_{35} 、 t_{45} 、 t_{55} ）と、高速変動の終了時（ t_{16} 、 t_{26} 、 t_{36} 、 t_{46} 、 t_{56} ）に差し替える。

【0293】

例えば、図 20、図 22、図 24 に示す例では、前回の特図変動表示ゲームの結果が「333」であるため、「333」から始まる変動表示が開始する（ t_{14} 、 t_{24} 、 t_{34} ）。そして、演出制御装置 300 は、大図柄の高速変動の開始時（ t_{15} 、 t_{25} 、 t_{35} ）に、「333」から始まる変動表示を、予め定められた固定の結果態様（例えば「123」）から始まる変動表示に差し替える第 1 差替処理を実行する。また、大図柄の高速変動の終了時（ t_{16} 、 t_{26} 、 t_{36} ）に、固定の結果態様から始まる変動表示を、ゲーム結果や残りの変動時間（ $t_{16} \sim t_{19}$ 、 $t_{26} \sim t_{29}$ 、 $t_{36} \sim t_{39}$ ）や変動パターン（リーチ状態の発生の有無等）などに基き逆算された結果態様から始まる変動表示に差し替える第 2 差替処理を実行する。

【0294】

また、図 26、図 28 に示す例では、前回の特図変動表示ゲームの結果が「222」で

あるため、「222」から始まる変動表示が開始する(t44, t54)。そして、演出制御装置300は、大図柄の高速変動の開始時(t45, t55)に、「222」から始まる変動表示を、予め定められた固定の結果態様(例えば「123」)から始まる変動表示に差し替える第1差替処理を実行する。また、大図柄の高速変動の終了時(t46, t56)に、固定の結果態様から始まる変動表示を、ゲーム結果や残りの変動時間(t46~t49, t56~t59)や変動パターン(リーチ状態の発生の有無等)などに基づき逆算された結果態様から始まる変動表示に差し替える第2差替処理を実行する。

これら差替処理の実行は、例えば変動系コマンド処理(図18のステップC236)において予約される。

【0295】

第1飾りゲーム表示部81に所望の結果態様を停止表示するために、低速変動中や仮停止表示中に大図柄を差し替えることも可能である。しかし、その場合、大図柄が差し替えられたことを遊技者に気付かれてしまって、遊技の興味が低下するおそれがある。これに対し、本実施形態のように高速変動中に大図柄を差し替えることで、大図柄が差し替えられたことを遊技者に気付かれにくくすることが可能となる。

【0296】

なお、大図柄を差し替えるタイミングは、大図柄の高速変動中であれば適宜変更可能である。

また、大図柄を差し替える回数は、2回に限定されず適宜変更可能である。例えば、大図柄を差し替える回数は1回でも良く、その場合には、第1差替処理を実行せずに、第2差替処理のみを実行すると良い。具体的には、例えば、大図柄の高速変動の開始時(あるいは、大図柄の高速変動の開始時よりも後で当該高速変動の終了時よりも前のタイミングであっても良いし、大図柄の高速変動の終了時であっても良い)に、前回の特図変動表示ゲームの結果態様から始まる変動表示を、ゲーム結果等に基づき逆算された結果態様から始まる変動表示に差し替える第2差替処理を実行すると良い。また、大図柄を差し替える回数が複数回である場合には、最後に行う差替処理を第2差替処理にすると良い。

【0297】

また、第1飾りゲーム表示部81では、高速変動から低速変動を経由してリーチ変動を行うのではなく、低速変動を経由せずに高速変動からそのままリーチ変動を行っても良い。低速変動を経由しない場合には、例えば、大図柄の高速変動の終了時に、第1飾りゲーム表示部81に仮停止表示される大図柄(例えば左図柄及び右図柄)を所望のリーチ態様(所望のリーチ図柄)に差し替える差替処理を行っても良い。

【0298】

一方、第2飾りゲーム表示部82の識別情報(小図柄)は、左領域と右領域と中領域とで同時に高速変動を開始(変動表示を開始)し、その後、左領域と右領域と中領域とで同時に高速変動を終了(変動表示を終了)する。

図20, 図22, 図24, 図26, 図28に示すように、演出制御装置300は、第2飾りゲーム表示部82に所望の結果態様(ここでは「424」)を停止表示するために、第2飾りゲーム表示部82の識別情報(小図柄)を、高速変動の終了時(t19, t29, t39, t49, t59)に差し替える。具体的には、小図柄の高速変動の終了時に、第2飾りゲーム表示部82に停止表示される小図柄を所望の結果態様に差し替える第3差替処理を行うように構成されている。

第3差替処理の実行は、例えば変動系コマンド処理(図18のステップC236)において予約される。

【0299】

なお、小図柄を差し替えるタイミングは、小図柄の高速変動中であれば適宜変更可能である。小図柄の高速変動の終了時以外のタイミングで小図柄を差し替える場合には、予め定められた固定の結果態様から始まる変動表示に差し替える第1差替処理を実行しても良いし、ゲーム結果や残りの変動時間や変動パターンなどに基づき逆算された結果態様から始まる変動表示に差し替える第2差替処理を実行しても良い。

10

20

30

40

50

小図柄を差し替えるための第 2 差替処理を実行する場合には、小図柄の高速変動の終了時に第 3 差替処理を実行しなくても良い。

また、小図柄を差し替えるための第 1 差替処理を実行する場合には、当該第 1 差替処理の後に小図柄を差し替えるための第 2 差替処理を実行するか、あるいは、小図柄の高速変動の終了時に第 3 差替処理を実行すると良い。

【0300】

また、小図柄を差し替える回数は、1 回であっても良いし、複数回であっても良い。小図柄を差し替える回数が 1 回である場合には、第 1 差替処理を実行せずに、第 2 差替処理のみを実行するか、あるいは、第 3 差替処理のみを実行すると良い。また、小図柄を差し替える回数が複数回である場合には、最後に行う差替処理を第 2 差替処理又は第 3 差替処理にすると良い。

10

【0301】

本実施形態において、変動時間の開始から変動表示の開始までの時間は、「整合している場合」（例えば、 $t_{13} \sim t_{14}$ ）と、「整合していない場合」（例えば、 $t_{23} \sim t_{24}$ 、 $t_{33} \sim t_{34}$ 、 $t_{43} \sim t_{44}$ 、 $t_{53} \sim t_{54}$ ）とは同一である。

また、変動表示の開始から大図柄の高速変動の開始までの時間は、「整合している場合」（例えば、 $t_{14} \sim t_{15}$ ）と、「整合していない場合」（例えば、 $t_{24} \sim t_{25}$ 、 $t_{34} \sim t_{35}$ 、 $t_{44} \sim t_{45}$ 、 $t_{54} \sim t_{55}$ ）とは同一である。

また、大図柄の高速変動の開始から大図柄の高速変動の終了までの時間は、「整合している場合」（例えば、 $t_{15} \sim t_{16}$ ）と、「整合していない場合」（例えば、 $t_{25} \sim t_{26}$ 、 $t_{35} \sim t_{36}$ 、 $t_{45} \sim t_{46}$ 、 $t_{55} \sim t_{56}$ ）とは同一である。

20

【0302】

また、大図柄の低速変動の開始から大図柄の低速変動の終了までの時間は、「整合している場合」（例えば、 $t_{16} \sim t_{17}$ ）と、「整合していない場合」（例えば、 $t_{26} \sim t_{27}$ 、 $t_{36} \sim t_{37}$ 、 $t_{46} \sim t_{47}$ 、 $t_{56} \sim t_{57}$ ）とは同一である。

また、大図柄の仮停止表示の開始から大図柄のリーチ変動の開始までの時間は、「整合している場合」（例えば、 $t_{17} \sim t_{18}$ ）と、「整合していない場合」（例えば、 $t_{27} \sim t_{28}$ 、 $t_{37} \sim t_{38}$ 、 $t_{47} \sim t_{48}$ 、 $t_{57} \sim t_{58}$ ）とは同一である。

また、大図柄のリーチ変動の開始から変動時間の終了までの時間は、「整合している場合」（例えば、 $t_{18} \sim t_{19}$ ）と、「整合していない場合」（例えば、 $t_{28} \sim t_{29}$ 、 $t_{38} \sim t_{39}$ 、 $t_{48} \sim t_{49}$ 、 $t_{58} \sim t_{59}$ ）とは同一である。

30

【0303】

このように、変動時間の開始から変動表示の開始までの時間と、変動表示の開始から大図柄の高速変動の開始までの時間と、大図柄の高速変動の開始から大図柄の高速変動の終了までの時間と、大図柄の低速変動の開始から大図柄の低速変動の終了までの時間と、大図柄の仮停止表示の開始から大図柄のリーチ変動の開始までの時間と、大図柄のリーチ変動の開始から変動時間の終了までの時間との各時間を、「整合している場合」と「整合していない場合」とで同一にすることで、整合していない状態で変動表示を開始する場合の変動時間と、整合している状態で変動表示を開始する場合の変動時間とを同じ時間とすることができる。すなわち、変動時間（変動パターン）を決定する際に整合しているか否かの判定を行う必要がない。

40

なお、これら各時間のうちの少なくとも一つを「整合している場合」と「整合していない場合」とで異ならせても良い。異ならせる場合には、変動時間（変動パターン）を決定する際に整合しているか否かの判定を行う必要があるため、その分、処理負担が増大する。

【0304】

以上のことから、本実施形態の遊技機 10 は、始動条件の成立に基づき識別情報を変動表示する変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となった場合に特別遊技状態を発生する遊技機であって、変動表示ゲームとして、始動条件のうちの第 1 始動条件の成立（始動入賞口 36 への入賞）に基づく第

50

1 変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）を表示可能な第 1 変動表示手段（特図 1 表示器 5 1）と、変動表示ゲームとして、始動条件のうちの第 2 始動条件の成立（普通変動入賞装置 3 7 への入賞）に基づく第 2 変動表示ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）を表示可能な第 2 変動表示手段（特図 2 表示器 5 2）と、第 1 変動表示手段及び第 2 変動表示手段を制御する遊技制御手段（遊技制御装置 1 0 0）と、変動表示ゲームに対応し、識別図柄（大図柄）を変動表示する第 1 飾りゲームと、変動表示ゲームに対応し、第 1 飾りゲームよりも小さい識別図柄（小図柄）を変動表示する第 2 飾りゲームと、を表示可能な演出表示手段（表示装置 4 1）と、演出表示手段を制御する演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）と、を備え、第 1 変動表示ゲームの次に第 2 変動表示ゲームを実行する際には、当該第 2 変動表示ゲームの開始時に、第 2 変動表示手段に停止表示されている結果態様と、演出表示手段に停止表示されている第 1 飾りゲーム（及び / 又は第 2 飾りゲーム）の結果態様と、が整合していない場合があり、その場合には、これらの結果態様を整合している状態にする処理を行うことなく、遊技制御手段は、当該第 2 変動表示ゲームにおける識別情報の変動表示を開始し、演出制御手段は、当該第 2 変動表示ゲームに対応した第 1 飾りゲーム（及び / 又は第 2 飾りゲーム）における識別図柄の変動表示を開始するように構成されている（図 2 1 , 図 2 5 参照）。

10

20

30

40

50

【0305】

したがって、第 2 変動表示ゲームの開始時（特図 2 変動表示ゲームの変動時間が開始してから変動表示が開始するまでの間）に、演出表示手段（表示装置 4 1）の停止図柄と、第 2 変動表示手段（特図 2 表示器 5 2）の停止図柄とが整合していない場合には、その整合していない状態のまま当該第 2 変動表示ゲーム及び当該第 2 変動表示ゲームに対応する第 1 飾りゲーム（及び / 又は第 2 飾りゲーム）の変動表示が開始するため、遊技の進行をスムーズに行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。

【0306】

なお、第 1 変動表示ゲームを特図 2 変動表示ゲームとして、第 2 変動表示ゲームを特図 1 変動表示ゲームとしても良い（図 2 3 , 図 2 7 参照）。

この場合、第 2 変動表示ゲームの開始時（特図 1 変動表示ゲームの変動時間が開始してから変動表示が開始するまでの間）に、演出表示手段（表示装置 4 1）の停止図柄と、第 2 変動表示手段（特図 1 表示器 5 1）の停止図柄とが整合していない場合には、その整合していない状態のまま当該第 2 変動表示ゲーム及び当該第 2 変動表示ゲームに対応する第 1 飾りゲーム（及び / 又は第 2 飾りゲーム）の変動表示が開始するため、遊技の進行をスムーズに行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。

【0307】

また、本実施形態の遊技機 1 0 において、前記整合していない場合には、第 1 変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）の結果態様が特別結果態様（「当り」の結果態様）となって発生した特別遊技状態の終了時に、第 2 変動表示手段（特図 2 表示器 5 2）に停止表示されている結果態様が当該特別結果態様以外の結果態様（「はずれ」の結果態様）であり、かつ、第 1 変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第 1 始動記憶）の数が 0 個であり第 2 変動表示ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第 2 始動記憶）の数が 1 個以上である場合が含まれ、その場合には、遊技制御手段（遊技制御装置 1 0 0）は、当該特別遊技状態の終了後に、第 2 変動表示手段において当該特別結果態様以外の結果態様が停止表示されている状態から、第 2 変動表示ゲームにおける識別情報の変動表示を開始し、演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）は、当該特別遊技状態の終了後に、第 2 変動表示ゲームに対応した第 1 飾りゲーム（及び / 又は第 2 飾りゲーム）における識別図柄の変動表示として、当該特別結果態様から始まる変動表示を開始するように構成することができる（図 2 1 , 図 2 5 参照）。

【0308】

このように構成することで、第 2 変動表示ゲームの開始時（特図 2 変動表示ゲームの変動時間が開始してから変動表示が開始するまでの間）に、演出表示手段（表示装置 4 1）の停止図柄が当り図柄であり、第 2 変動表示手段（特図 2 表示器 5 2）の停止図柄がはず

れ図柄である場合には、その状態のまま当該第 2 変動表示ゲーム及び当該第 2 変動表示ゲームに対応する第 1 飾りゲーム（及び / 又は第 2 飾りゲーム）の変動表示が開始することができるため、遊技の進行をスムーズに行うことが可能となり、遊技の興趣を高めることが可能となる。

【0309】

なお、第 1 変動表示ゲームを特図 2 変動表示ゲームとして、第 2 変動表示ゲームを特図 1 変動表示ゲームとしても良い（図 23，図 27 参照）。

この場合、第 2 変動表示ゲームの開始時（特図 1 変動表示ゲームの変動時間が開始してから変動表示が開始するまでの間）に、演出表示手段（表示装置 41）の停止図柄が当り図柄であり、第 2 変動表示手段（特図 1 表示器 51）の停止図柄がはずれ図柄である場合には、その状態のまま当該第 2 変動表示ゲーム及び当該第 2 変動表示ゲームに対応する第 1 飾りゲーム（及び / 又は第 2 飾りゲーム）の変動表示が開始することができるため、遊技の進行をスムーズに行うことが可能となり、遊技の興趣を高めることが可能となる。

10

【0310】

また、“第 1 変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時”における特別結果態様は、「当り」の結果態様に限定されない。すなわち、当該特別結果態様は、「当り」の結果態様のうちの「大当り」の結果態様のみであっても良いし、「当り」の結果態様のうちの「小当り」の結果態様のみであっても良いし、「当り」の結果態様のうちの「確変大当り」の結果態様のみであっても良いし、「当り」の結果態様のうちの「通常大当り」の結果態様のみであっても良いし、「当り」の結果態様のうちの「10R 大当り」の結果態様のみであっても良いし、「当り」の結果態様のうちの「7R 当り」の結果態様のみであっても良いし、「当り」の結果態様のうちの「2R 当り」の結果態様のみであっても良い。

20

【0311】

本実施形態では、特図 2 変動表示ゲームが特図 1 変動表示ゲームに優先して実行される。すなわち、遊技制御手段（遊技制御装置 300）は、特図 1 変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶及び特図 2 変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶が記憶されている状態で、特図 2 変動表示ゲームを特図 1 変動表示ゲームよりも優先して実行するよう構成されている。

【0312】

30

したがって、本実施形態において、特図 1 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表示ゲームを実行するためには、当該特図 1 変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、第 2 始動記憶数が 1 個以上であれば、第 1 始動記憶数は 0 個でなくても（すなわち第 1 始動記憶数が 1 個以上であっても）良い。

すなわち、特図 2 変動表示ゲームが特図 1 変動表示ゲームに優先して実行される遊技機において、第 1 変動表示ゲームを特図 1 変動表示ゲームとして、第 2 変動表示ゲームを特図 2 変動表示ゲームとする際に、第 1 変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）の次に第 2 変動表示ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）を実行するためには、当該第 1 変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）の結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、“第 2 変動表示ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第 2 始動記憶）の数が 1 個以上である”という条件を満たす必要はあるが、“第 1 変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第 1 始動記憶）の数が 0 個である”という条件を満たす必要はない。

40

【0313】

一方、本実施形態において、特図 2 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行するためには、当該特図 2 変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、第 1 始動記憶数が 1 個以上であり、かつ、第 2 始動記憶数が 0 個である必要がある。

すなわち、特図 2 変動表示ゲームが特図 1 変動表示ゲームに優先して実行される遊技機において、第 1 変動表示ゲームを特図 2 変動表示ゲームとして、第 2 変動表示ゲームを特

50

図 1 変動表示ゲームとする際に、第 1 変動表示ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）の次に第 2 変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）を実行するためには、当該第 1 変動表示ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）の結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、“第 1 変動表示ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第 2 始動記憶）の数が 0 個である”という条件と、“第 2 変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第 1 始動記憶）の数が 1 個以上である”という条件との双方を満たす必要がある。

【0314】

なお、遊技機 10 は、特図 1 変動表示ゲームが特図 2 変動表示ゲームに優先して実行される遊技機であっても良い。

10

この場合において、特図 1 変動表示ゲームの次に特図 2 変動表示ゲームを実行するためには、当該特図 1 変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、第 2 始動記憶数が 1 個以上であり、かつ、第 1 始動記憶数が 0 個である必要がある。

すなわち、特図 1 変動表示ゲームが特図 2 変動表示ゲームに優先して実行される遊技機において、第 1 変動表示ゲームを特図 1 変動表示ゲームとして、第 2 変動表示ゲームを特図 2 変動表示ゲームとする際に、第 1 変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）の次に第 2 変動表示ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）を実行するためには、当該第 1 変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）の結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、“第 1 変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第 1 始動記憶）の数が 0 個である”という条件と、“第 2 変動表示ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第 2 始動記憶）の数が 1 個以上である”という条件との双方を満たす必要がある。

20

【0315】

一方、この場合において、特図 2 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行するためには、当該特図 2 変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、第 1 始動記憶数が 1 個以上であれば、第 2 始動記憶数は 0 個でなくても（すなわち第 2 始動記憶数が 1 個以上であっても）良い。

すなわち、特図 1 変動表示ゲームが特図 2 変動表示ゲームに優先して実行される遊技機において、第 1 変動表示ゲームを特図 2 変動表示ゲームとして、第 2 変動表示ゲームを特図 1 変動表示ゲームとする際に、第 1 変動表示ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）の次に第 2 変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）を実行するためには、当該第 1 変動表示ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）の結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、“第 2 変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第 1 始動記憶）の数が 1 個以上である”という条件を満たす必要はあるが、“第 1 変動表示ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第 2 始動記憶）の数が 0 個である”という条件を満たす必要はない。

30

【0316】

また、遊技機 10 は、第 1 変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム及び特図 2 変動表示ゲームのうちの一方）と第 2 変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム及び特図 2 変動表示ゲームのうちの他方）とを入賞順に実行する遊技機であっても良い。

40

この場合において、第 1 変動表示ゲームの次に第 2 変動表示ゲームを実行するためには、当該第 1 変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、“第 1 変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶の数が 0 個である”という条件と“第 2 変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶の数が 1 個以上である”という条件との双方を満たすか、あるいは、“第 1 変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶と第 2 変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶とのうち最先の始動記憶が第 2 変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶である”という条件を満たす必要がある。

【0317】

すなわち、本実施形態の遊技機 10 において、遊技制御手段（遊技制御装置 100）は

50

、第 1 変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶及び第 2 変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶が記憶されている状態で、記憶順に変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行するように構成することが可能である。

そして、このように構成した場合、前記整合していない場合には、

前記第 1 変動表示ゲームの結果態様が前記特別結果態様となって発生した前記特別遊技状態の終了時に、前記第 2 変動表示手段に停止表示されている結果態様が当該特別結果態様以外の結果態様であり、かつ、前記第 1 変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶の数が 0 個であり前記第 2 変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶の数が 1 個以上である場合と、

前記第 1 変動表示ゲームの結果態様が前記特別結果態様となって発生した前記特別遊技状態の終了時に、前記第 2 変動表示手段に停止表示されている結果態様が当該特別結果態様以外の結果態様であり、かつ、前記第 1 変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶の数が 1 個以上であり前記第 2 変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶の数が 1 個以上である場合であって最先に記憶された始動記憶が前記第 2 変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶である場合と、が含まれ、それらの場合には、

前記遊技制御手段は、当該特別遊技状態の終了後に、前記第 2 変動表示手段において当該特別結果態様以外の結果態様が停止表示されている状態から、前記第 2 変動表示ゲームにおける識別情報の変動表示を開始し、

前記演出制御手段は、当該特別遊技状態の終了後に、前記第 2 変動表示ゲームに対応した第 1 飾りゲーム（及び / 又は第 2 飾りゲーム）における識別図柄の変動表示として、当該特別結果態様から始まる変動表示を開始するように構成することができる。

【0318】

このように構成することで、第 2 変動表示ゲームの開始時（変動時間が開始してから変動表示が開始するまでの間）に、演出表示手段（表示装置 41）の停止図柄が当り図柄であり、第 2 変動表示手段の停止図柄がはずれ図柄である場合には、その状態のまま当該第 2 変動表示ゲーム及び当該第 2 変動表示ゲームに対応する第 1 飾りゲーム（及び / 又は第 2 飾りゲーム）の変動表示が開始することができるため、遊技の進行をスムーズに行うことが可能となり、遊技の興趣を高めることが可能となる。

【0319】

また、本実施形態の遊技機 10 において、演出制御手段（演出制御装置 300）は、第 1 飾りゲームにおける識別図柄（大図柄）の変動表示を行う場合に、当該識別図柄の表示態様を、当該識別図柄が識別可能な低速変動表示態様と、当該識別図柄が識別困難な高速変動表示態様と、に変換可能であり、第 2 変動表示ゲームに対応した第 1 飾りゲームにおける識別図柄の変動表示が開始してから、高速変動表示態様を経て低速変動表示態様が開始するまでの時間は、当該第 2 変動表示ゲームの開始時に、第 2 変動表示手段に停止表示されている結果態様と、演出表示手段に停止表示されている第 1 飾りゲームの結果態様と、が整合している場合（ $t_{14} \sim t_{16}$ ）と整合していない場合（ $t_{24} \sim t_{26}$ 、 $t_{34} \sim t_{36}$ 、 $t_{44} \sim t_{46}$ 、 $t_{54} \sim t_{56}$ ）とで同一であるように構成することができる。

このように構成することで、整合していない状態で変動表示を開始する場合と、整合している状態で変動表示を開始する場合とで、変動時間を同じ時間にすることができると、識別情報（大図柄）の変動表示が開始してから高速変動を経て低速変動が開始するまでの時間を「整合している場合」と「整合していない場合」とで異ならせる構成と比較して、処理負担を軽減することが可能となる。

【0320】

また、本実施形態の遊技機 10 において、演出制御手段（演出制御装置 300）は、第 2 飾りゲームにおける識別図柄（小図柄）の変動表示を行う場合に、当該識別図柄の表示態様を、当該識別図柄が識別困難な高速変動表示態様に変換可能であり、第 2 変動表示ゲームに対応した第 2 飾りゲームにおける識別図柄の変動表示が開始してから、高速変動表示態様を経て当該変動表示が終了するまでの時間（ $t_{14} \sim t_{19}$ 、 $t_{24} \sim t_{29}$ 、 t

10

20

30

40

50

34 ~ t39, t44 ~ t49, t54 ~ 59) は、当該第2変動表示ゲームの開始時に、第2変動表示手段に停止表示されている結果態様と、演出表示手段に停止表示されている第2飾りゲームの結果態様と、が整合している場合(t14 ~ t19)と整合していない場合(t24 ~ t29, t34 ~ t39, t44 ~ t49, t54 ~ 59)とで同一であるように構成することができる。

このように構成することで、整合していない状態で変動表示を開始する場合と、整合している状態で変動表示を開始する場合とで、変動時間を同じ時間にすることができ、識別情報(小図柄)の変動表示が開始してから高速変動を経て変動表示が停止するまでの時間を「整合している場合」と「整合していない場合」とで異ならせる構成と比較して、処理負担を軽減することが可能となる。

10

【0321】

なお、本実施形態では、第1飾りゲームと第2飾りゲームの両方を表示しているが、第1飾りゲームと第2飾りゲームのいずれか一方のみを表示するようにしても良い。具体的には、例えば、第1飾りゲーム及び第2飾りゲームを表示するモードと、第1飾りゲームを表示して第2飾りゲームは表示しないモードと、第2飾りゲームを表示して第1飾りゲームは表示しないモードとがあっても良い。

【0322】

< 保留変化演出 >

演出制御装置300は、待機中記憶表示部83に表示されている飾り特図始動記憶表示を通常表示態様とは異なる特定表示態様で表示することによって、当該飾り特図始動記憶表示に対応する特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどの先読み結果を示唆する保留変化演出を行うことが可能である。

20

本実施形態では、飾り特図始動記憶表示の表示態様のうちの特記表示態様として、少なくとも、第1特定表示態様と、当該第1特定表示態様よりも期待度(期待値)の高い第2特定表示態様とが用意されている。

【0323】

なお、本実施形態では、通常表示態様の飾り特図始動記憶表示を、白保留(白色の飾り特図始動記憶表示)とするが、通常表示態様は白色に限定されず適宜変更可能である。また、第1特定表示態様の飾り特図始動記憶表示を、青保留(青色の飾り特図始動記憶表示)とするが、第1特定表示態様は青色に限定されず適宜変更可能である。また、第2特定表示態様の飾り特図始動記憶表示を、赤保留(赤色の飾り特図始動記憶表示)とするが、第2特定表示態様は赤色に限定されず適宜変更可能である。

30

また、特定表示態様(第1特定表示態様、第2特定表示態様)は、通常表示態様と色が異なるものに限定されず、通常表示態様と色以外(例えば形状やサイズ)が異なるものであっても良い。

【0324】

図29に、保留変化演出の一例を示す。

図29(a)には、特図1変動表示ゲームの変動時間中であって、第1始動記憶数が3個であり第2始動記憶数が0個である状態を示している。

特図1変動表示ゲームの実行中に始動入賞口36へ遊技球が入賞して第1始動記憶(第1特図保留)が発生すると、図29(b)に示すように、表示装置41においては、新たな飾り特図始動記憶表示が出現して待機中記憶表示部83の飾り特図始動記憶表示の数が増加するとともに、第1始動記憶数表示部85aの数値が増加する。

40

ここでは、新たな飾り特図始動記憶表示(図29(a)で発生した第1始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示)として、青保留が表示されている。すなわち、始動記憶の発生時(始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲーム中)に、当該始動記憶を対象とした保留変化演出が実行(開始)されている。図29(及び後述の図34)に示す例では、斜線ハッチングで青色を表現している。

【0325】

そして、特図1変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、図2

50

9 (c) に示すように、表示装置 4 1 においては、変動表示が終了して第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部 8 4 の飾り特図始動記憶表示が消える。

ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるとともに、第 1 始動記憶数が 4 個であり第 2 始動記憶数が 0 個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して、次の特図変動表示ゲームである特図 1 変動表示ゲームの変動時間が開始する。その後、当該変動時間の開始から第 2 所定時間が経過すると、図 2 9 (d) に示すように、移行演出 (待機中記憶表示部 8 3 の左端にある飾り特図始動記憶表示を実行中記憶表示部 8 4 へ移行させる表示を行う演出) が実行されるとともに、第 1 始動記憶数表示部 8 5 a の数値が変化する。

10

【0326】

待機中記憶表示部 8 3 に複数の飾り特図始動記憶表示が表示されている場合には、移行演出によって、待機中記憶表示部 8 3 の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部 8 4 へ移行する表示とともに、待機中記憶表示部 8 3 の左端以外にある飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 8 3 内において左へ移行する表示が行われる。したがって、特図 1 変動表示ゲームの変動時間の開始から第 2 所定時間が経過すると、図 2 9 (d) に示すように、青保留 (図 2 9 (a) で発生した第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示) は、待機中記憶表示部 8 3 の第 4 位置 (最も右側の位置) から第 3 位置 (右から 2 番目の位置) へ移動する。

20

【0327】

その後、図 2 9 (e) に示すように、保留変化演出の実行を示唆する示唆演出が行われて、図 2 9 (f) に示すように、飾り特図始動記憶表示の表示態様が変化する。ここでは、示唆演出として、飾り特図始動記憶表示に作用するキャラクタ画像を表示する演出が行われ、このキャラクタ画像が作用することによって青保留が赤保留に変化している。すなわち、始動記憶の発生時に実行していた特図変動表示ゲームよりも後の特図変動表示ゲーム中に、当該始動記憶を対象とした保留変化演出が実行 (発展) されている。図 2 9 (及び後述の図 3 4) に示す例では、水玉ハッチングで赤色を表現している。

【0328】

始動記憶が発生すると、当該始動記憶についての先読み変動系コマンド及び先読み図柄系コマンドが遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 へ送信される。すなわち、演出制御装置 3 0 0 は、始動入賞時に、先読み図柄系コマンド処理 (図 1 8 のステップ C 2 4 4) と先読み変動系コマンド処理 (図 1 8 のステップ C 2 4 6) を実行する。そして、これらの処理のうちの先読み変動系コマンド処理において、保留変化演出の実行に関する抽選を行う保留変化演出抽選処理や、保留変化演出の実行に関する設定を行う第 1 保留変化演出設定処理が実行される。

30

【0329】

また、始動記憶が消化される (特図変動表示ゲームが開始される) 際に、当該始動記憶についての変動系コマンド及び図柄系コマンドが遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 へ送信される。すなわち、演出制御装置 3 0 0 は、特図変動表示ゲームの開始時に、図柄系コマンド処理 (図 1 8 のステップ C 2 4 0) と変動系コマンド処理 (図 1 8 のステップ C 2 3 6) を実行する。そして、これらの処理のうちの変動系コマンド処理において、保留変化演出の実行に関する設定を行う第 2 保留変化演出設定処理が実行される。

40

図 3 0 に保留変化演出抽選処理の一例を示し、図 3 1 に保留変化演出抽選処理において参照する振分テーブルの一例を示す。また、図 3 2 に第 1 保留変化演出設定処理の一例を示し、図 3 3 に第 2 保留変化演出設定処理の一例を示す。

【0330】

〔保留変化演出抽選処理〕

図 3 0 に示すように、保留変化演出抽選処理では、まず、第 1 振分テーブル (例えば図 3 1 (a)) を参照して、保留変化演出を実行するか否かを決定する第 1 抽選を行う (ステップ D 1 1)。

50

例えば図 29 に示す例では、図 29 (a) で第 1 始動記憶が発生したことによって保留数 (第 1 始動記憶数) が 4 個になっている。したがって、例えば図 31 (a) に示すように、図 29 (a) で発生した第 1 始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が大当たりである場合には、第 1 抽選において 95 % の確率で当該第 1 始動記憶を対象とした保留変化演出の実行が決定され、図 29 (a) で発生した第 1 始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果がはずれ (あるいは大当たり以外) である場合には、第 1 抽選において 5 % の確率で当該第 1 始動記憶を対象とした保留変化演出の実行が決定される。

【0331】

そして、第 1 抽選で保留変化演出の実行が決定されなかった場合 (ステップ D12 ; N) には、保留変化演出抽選処理を終了する。

10

一方、第 1 抽選で保留変化演出の実行が決定された場合 (ステップ D12 ; Y) には、第 2 振分テーブル (例えば図 31 (b)) を参照して、保留変化演出のパターンを選択する第 2 抽選を行う (ステップ D13)。保留変化演出のパターンには、飾り特図始動記憶表示を青色及び赤色の両方で表示する第 1 パターンと、飾り特図始動記憶表示を、青色及び赤色のうちのいずれか一方で表示せずに、いずれか他方で表示する第 2 パターンとがある。

【0332】

具体的には、第 1 パターンは、飾り特図始動記憶表示を一の特定表示態様で表示した後に他の特定表示態様で表示するパターン、すなわち特定表示態様が途中で切り替わるパターンである。

20

第 2 パターンは、飾り特図始動記憶表示を一の特定表示態様に表示した後の他の特定表示態様で表示しないパターン、すなわち特定表示態様が途中で切り替わらないパターンである。

なお、本実施形態では、飾り特図始動記憶表示の表示態様の昇格のみを許容し、飾り特図始動記憶表示の表示態様の降格を禁止している。飾り特図始動記憶表示の表示態様の昇格とは、通常表示態様から特定表示態様に変化することや、第 1 特定表示態様から当該第 1 特定表示態様よりも期待度が高い第 2 特定表示態様に変化することである。また、飾り特図始動記憶表示の表示態様の降格とは、特定表示態様から通常表示態様に変化することや、第 2 特定表示態様から当該第 2 特定表示態様よりも期待度が低い第 1 特定表示態様に変化することである。したがって、第 1 パターンの場合、青保留から赤保留に変化するが、赤保留から青保留に変化しない。

30

【0333】

例えば図 29 に示す例では、図 29 (a) で第 1 始動記憶が発生したことによって保留数 (第 1 始動記憶数) が 4 個になっている。したがって、例えば図 31 (b) に示すように、図 29 (a) で発生した第 1 始動記憶を対象とした保留変化演出のパターンとして、第 1 パターンのみが選択され、第 2 パターンは選択されない。

本実施形態では、例えば図 31 (b) に示すように、始動記憶が発生した直後の保留数 (当該始動記憶を含む始動記憶数) が多いほど、当該始動記憶を対象とした保留変化演出のパターンとして第 1 パターンが選択される割合を高くしている。

【0334】

40

第 2 パターンの保留変化演出は途中で発展しない (特定表示態様が途中で切り替わらない) のに対し、第 1 パターンの保留変化演出は途中で発展する (特定表示態様が途中で切り替わる)。すなわち、第 2 パターンの保留変化演出を実行することによって遊技者に特定表示態様を 1 つしか見せることができないのに対し、第 1 パターンの保留変化演出を実行することによって遊技者に複数の特定表示態様を見せることができる。

始動記憶が発生した直後の保留数が多いほど、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 83 に表示される時間は長くなる。したがって、本実施形態では、保留数が多いほど、特定表示態様が途中で切り替わる第 1 パターンが選択される割合を高くして、飽きのない保留変化演出を遊技者に提供するようにしている。

【0335】

50

また、保留数（第 1 始動記憶数、第 2 始動記憶数）には上限が設けられているため、遊技者は、保留数が上限に達する前に遊技球の発射を止める止め打ちを行うことがある。止め打ちが行われると遊技機の稼働率が低下してしまう。これに対し、本実施形態では、保留数に応じて保留変化演出のパターンの振分割合を異ならせることで、遊技球の発射を促進するようにしている。すなわち、保留数に応じて保留変化演出のパターンの振分割合を異ならせることで、遊技者は、保留数が上限である場合における保留変化演出のパターンの振分を知ろうとして遊技球を発射するようになるので、止め打ちを抑制することが可能となる。

【0336】

また、本実施形態では、例えば図 3 1 (b) に示すように、始動記憶が発生した直後の保留数が 1 個である場合、すなわち、第 1 始動記憶が発生したことによって保留数（第 1 始動記憶数）が 1 個となる場合、あるいは、第 2 始動記憶が発生したことによって保留数（第 2 始動記憶数）が 1 個となる場合には、当該始動記憶を対象とした保留変化演出のパターンとして、第 1 パターン及び第 2 パターンのいずれも選択されない。すなわち、始動記憶が発生した直後の保留数が 1 個である場合には、第 1 抽選で当該始動記憶を対象とした保留変化演出の実行が決定されても、当該始動記憶を対象とした保留変化演出は実行されない。

【0337】

始動記憶が発生した直後の保留数が 1 個である場合、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 8 3 に表示される時間は短い。

具体的には、始動記憶が発生した直後の保留数が 1 個である場合であって、当該始動記憶が発生した時点が客待ち中である場合には、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示は、客待ち状態が終了して当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの変動時間が開始すると、待機中記憶表示部 8 3 の第 1 位置（最も左側の位置）に出現し、当該変動時間の開始から第 2 所定時間が経過すると、待機中記憶表示部 8 3 の第 1 位置から実行中記憶表示部 8 4 へ移行する。

すなわち、始動記憶が発生した直後の保留数が 1 個である場合であって、当該始動記憶が発生した時点が客待ち中である場合において、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 8 3 に表示される時間は「第 2 所定時間」となる。

【0338】

また、本実施形態では、特図 1 変動表示ゲームの実行中には、第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示は表示されるが、第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示は表示されない。また、特図 2 変動表示ゲームの実行中には、第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示は表示されるが、第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示は表示されない。したがって、始動記憶が発生した直後の保留数が 1 個である場合であって、当該始動記憶の種別と実行中の特図変動表示ゲームの種別とが一致しない場合（すなわち、当該始動記憶が第 1 始動記憶であり当該始動記憶が発生した時点が特図 2 変動表示ゲーム中である場合、あるいは、当該始動記憶が第 2 始動記憶であり当該始動記憶が発生した時点が特図 1 変動表示ゲーム中である場合）においても、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 8 3 に表示される時間は「第 2 所定時間」となる。

【0339】

また、始動記憶が発生した直後の保留数が 1 個である場合であって、当該始動記憶の種別と実行中の特図変動表示ゲームの種別とが一致する場合（すなわち、当該始動記憶が第 1 始動記憶であり当該始動記憶が発生した時点が特図 1 変動表示ゲーム中である場合、あるいは、当該始動記憶が第 2 始動記憶であり当該始動記憶が発生した時点が特図 2 変動表示ゲーム中である場合）には、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示は、当該始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲーム中に、待機中記憶表示部 8 3 の第 1 位置（最も左側の位置）に出現する。そして、次の特図変動表示ゲーム（当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム）の変動時間が開始して、当該変動時間の開始から第 2 所定時間が経過すると、待機中記憶表示部 8 3 の第 1 位置から実行中記憶表示部 8 4 へ移行する。

すなわち、始動記憶が発生した直後の保留数が1個である場合であって、当該始動記憶の種別と実行中の特図変動表示ゲームの種別とが一致する場合において、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部83に表示される時間は「当該始動記憶の発生時から、発生時に実行していた特図変動表示ゲームの停止表示時間が終了するまでの時間」+「第2所定時間」となる。

【0340】

このように、始動記憶が発生した直後の保留数が1個である場合、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部83に表示される時間は短いため、当該始動記憶を対象とした保留変化演出を実行しても、遊技者が気付かず、保留変化演出が無駄になってしまうおそれがある。そのため、本実施形態では、始動記憶が発生した直後の保留数が1個である場合には、第2抽選で第1パターン及び第2パターンのいずれも選択されないように設定して、当該始動記憶を対象とした保留変化演出を実行しないようにしている。

10

【0341】

したがって、第2抽選で第1パターンも第2パターンも選択されなかった場合（ステップD16；N）、すなわち保留数が1個である場合には、保留変化演出抽選処理を終了する。

また、第2抽選で第1パターンが選択された場合（ステップD14；Y）には、第3振分テーブル（例えば図31（c））を参照して、飾り特図始動記憶表示の表示態様を第1特定表示態様（青色）にするタイミング（保留変化演出が開始するタイミング）と、当該飾り特図始動記憶表示の表示態様を第2特定表示態様（赤色）にするタイミング（保留変化演出が発展するタイミング）を決定する第3抽選を行う（ステップD15）。そして、今回発生した始動記憶についての保留変化情報（決定したタイミングとその時の特定表示態様（色））を、該当する保留変化情報格納領域にセーブする（ステップD18）。

20

【0342】

また、第2抽選で第2パターンが選択された場合（ステップD16；Y）には、第4振分テーブル（例えば図31（d））を参照して、飾り特図始動記憶表示の表示態様を特定表示態様（青色又は赤色）にするタイミング（保留変化演出が開始するタイミング）を決定する第4抽選を実行する（ステップD17）。そして、今回発生した始動記憶についての保留変化情報（決定したタイミングとその時の特定表示態様（色））を、該当する保留変化情報格納領域にセーブする（ステップD18）。

30

【0343】

次いで、ステップD18で保留変化情報をセーブした保留変化情報格納領域に、実行中フラグが付加されている保留変化情報が記憶されているかを判定する（ステップD19）。

実行中フラグが付加されている保留変化情報が記憶されている場合（ステップD19；Y）には、保留変化演出抽選処理を終了する。

一方、実行中フラグが付加されている保留変化情報が記憶されていない場合（ステップD19；N）には、ステップD18でセーブした保留変化情報に実行中フラグを付加して（ステップD20）、保留変化演出抽選処理を終了する。

40

【0344】

例えば図29に示す例では、図29（a）で発生した始動記憶が第1始動記憶であるため、図29（g）に示すように、当該始動記憶についての保留変化情報は、第1始動記憶用の保留変化情報格納領域にセーブされる（ステップD18）。これに対し、今回発生した始動記憶が第2始動記憶である場合には、当該始動記憶についての保留変化情報は、第2始動記憶用の保留変化情報格納領域にセーブされる。

また、図29に示す例では、図29（a）で第1始動記憶が発生したことによって保留数（第1始動記憶数）が4個になっている。したがって、図29（g）に示すように、当該始動記憶についての保留変化情報は、第1始動記憶用の保留変化情報格納領域の保留数4用領域にセーブされる（ステップD18）。これに対し、始動記憶の発生によって保留

50

数が 3 個となる場合には、当該始動記憶についての保留変化情報は、保留変化情報格納領域の保留数 3 用領域にセーブされ、始動記憶の発生によって保留数が 2 個となる場合には、当該始動記憶についての保留変化情報は、保留変化情報格納領域の保留数 2 用領域にセーブされる。

【 0 3 4 5 】

また、図 29 に示す例では、図 29 (a) で発生した始動記憶が第 1 始動記憶であるため、第 1 始動記憶用の保留変化情報格納領域に実行中フラグが付加されている保留変化情報が記憶されているか否かが判定される (ステップ D 19)。図 29 (g) に示す第 1 始動記憶用の保留変化情報格納領域には、図 29 (a) で発生した始動記憶についての保留変化情報しか記憶されていない、すなわち実行中フラグが付加されている保留変化情報が記憶されていないため (ステップ D 19 ; N)、図 29 (g) に示すように、図 29 (a) で発生した始動記憶についての保留変化情報に実行中フラグが付加される (ステップ D 20)。これに対し、今回発生した始動記憶が第 2 始動記憶である場合には、第 2 始動記憶用の保留変化情報格納領域に実行中フラグが付加されている保留変化情報が記憶されているか否かが判定され、記憶されていなければ、今回発生した始動記憶についての保留変化情報に実行中フラグが付加される。

10

【 0 3 4 6 】

本実施形態では、今回発生した始動記憶よりも前に記憶された始動記憶の中に保留変化演出の対象となる始動記憶がある場合には、今回発生した始動記憶を対象とした保留変化演出の実行を禁止 (待機) するようになっている。

20

したがって、今回発生した始動記憶が第 1 始動記憶であり当該始動記憶よりも前に記憶された第 1 始動記憶の中に保留変化演出の対象となる第 1 始動記憶がない場合、あるいは、今回発生した始動記憶が第 2 始動記憶であり当該始動記憶よりも前に記憶された第 2 始動記憶の中に保留変化演出の対象となる第 2 始動記憶がない場合には、ステップ D 19 において、実行中フラグが付加されている保留変化情報が記憶されていないと判定されて、ステップ D 20 において、今回発生した始動記憶を対象とした保留変化演出の実行が禁止された状態 (すなわち、今回発生した始動記憶についての保留変化情報に実行中フラグが付加されていない状態) から、今回発生した始動記憶を対象とした保留変化演出の実行が許可された状態 (すなわち、今回発生した始動記憶についての保留変化情報に実行中フラグが付加されている状態) となる。

30

【 0 3 4 7 】

ここで、図 31 (c) , (d) における「移行回数」は、飾り特図始動記憶表示が移行した回数である。

具体的には、例えば、「青 移行回数 0 回」は、飾り特図始動記憶表示が最初に出現したときの位置において、当該飾り特図始動記憶表示を青色で表示することである。本実施形態において、飾り特図始動記憶表示が最初に出現したときの位置は、保留数 4 個の場合は待機中記憶表示部 83 の第 4 位置 (最も右側の位置) であり、保留数 3 個の場合は待機中記憶表示部 83 の第 3 位置 (右から 2 番目の位置) であり、保留数 2 個の場合は待機中記憶表示部 83 の第 2 位置 (左から 2 番目の位置) である。

また、例えば、「赤 移行回数 1 回」は、飾り特図始動記憶表示が 1 回移行したときの位置において、当該飾り特図始動記憶表示を赤色で表示することである。本実施形態において、飾り特図始動記憶表示が 1 回移行したときの位置は、保留数 4 個の場合は待機中記憶表示部 83 の第 3 位置 (右から 2 番目の位置) であり、保留数 3 個の場合は待機中記憶表示部 83 の第 2 位置 (左から 2 番目の位置) であり、保留数 2 個の場合は待機中記憶表示部 83 の第 1 位置 (最も左側の位置) である。

40

【 0 3 4 8 】

第 3 抽選において、例えば、第 1 パターンの “ 「青 移行回数 0 回」 、 「赤 移行回数 1 回」 ” が選択された場合は、始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲーム中に、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示として青保留を表示し、当該始動記憶の発生時に実行していた特図変動表示ゲームの次の特図変動表示ゲーム中に、この青保留を

50

赤保留に変化させる保留変化演出が実行される。そして、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に、この赤保留が実行中記憶表示部 8 4 へ移行する。

【 0 3 4 9 】

また、第 3 抽選において、例えば、第 1 パターンの“「青 移行回数 1 回」、「赤 移行回数 2 回」”が選択された場合は、始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲーム中に、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示として白保留を表示し、当該始動記憶の発生時に実行していた特図変動表示ゲームの次の特図変動表示ゲーム中に、この白保留を青保留に変化させるとともに、当該始動記憶の発生時に実行していた特図変動表示ゲームの次の次の特図変動表示ゲーム中に、この青保留を赤保留に変化させる保留変化演出が実行される。そして、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に、この赤保留が実行中記憶表示部 8 4 へ移行する。

10

【 0 3 5 0 】

第 4 抽選において、例えば、第 2 パターンの“「赤 移行回数 0 回」”が選択された場合は、始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲーム中に、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示として赤保留を表示する保留変化演出が実行される。そして、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に、この赤保留が実行中記憶表示部 8 4 へ移行する。

また、第 4 抽選において、例えば、第 2 パターンの“「青 移行回数 2 回」”が選択された場合は、始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲーム中に、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示として白保留を表示し、当該始動記憶の発生時に実行していた特図変動表示ゲームの次の次の特図変動表示ゲーム中に、この白保留を青保留に変化させる保留変化演出が実行される。そして、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に、この青保留が実行中記憶表示部 8 4 へ移行する。

20

【 0 3 5 1 】

なお、本実施形態では、始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲーム中に、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示として青保留（又は赤保留）を表示する際には、最初から青保留（又は赤保留）で表示することとするが、これに限定されない。例えば、最初は白保留で表示し、始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲームの停止表示時間が終了するまでに、この白保留を青保留（又は赤保留）に変化させるようにしても良い。

30

【 0 3 5 2 】

また、本実施形態では、図 3 1 (a) に示すように、保留数が 1 個である場合に、第 1 抽選に当選するようにしているが、これに限定されない。例えば、保留数が 1 個である場合には、第 1 抽選の当選確率（保留変化演出の実行が決定される確率）が 0 % となるように設定しても良い。このように設定することによっても、始動記憶が発生した直後の保留数が 1 個である場合に、当該始動記憶を対象とした保留変化演出を実行しないようにすることができる。また、このように構成した場合、保留数が 1 個である場合には必ず第 1 抽選に落選する（すなわち、必ず第 2 抽選が省略される）ため、処理負担を軽減できる。

【 0 3 5 3 】

あるいは、保留変化演出抽選処理において、最初（ステップ D 1 1 の前）に保留数が 1 個であるか否かの判定を行い、保留数が 1 個である場合にはステップ D 1 1 ~ D 2 0 を行うことなく、当該保留変化演出処理を終了するように構成しても良い。このように構成することによっても、始動記憶が発生した直後の保留数が 1 個である場合に、当該始動記憶を対象とした保留変化演出を実行しないようにすることができる。また、このように構成した場合、保留数が 1 個である場合には必ずステップ D 1 1 ~ D 2 0 が省略されるため、処理負担を軽減できる。

40

【 0 3 5 4 】

また、本実施形態では、例えば図 3 1 (b) に示すように、保留数が 2 個 ~ 4 個である場合において、保留数が多いほど第 1 パターンが選択される割合を高くしているが、これに限定されない。例えば、保留数が 2 個 ~ 4 個である場合において、保留数にかかわらず

50

第 1 パターンが選択される割合を同一としても良いし、保留数が多いほど第 1 パターンが選択される割合を低くしても良い。

また、本実施形態では、例えば図 3 1 (b) に示すように、保留数が 2 個である場合には第 1 パターンが選択されないこととしたが、これ限定されない。例えば、保留数が 2 個である場合に、第 2 パターンだけでなく、第 1 パターンも選択可能としても良い。

また、本実施形態では、例えば図 3 1 (b) に示すように、保留数が 4 個である場合には第 2 パターンが選択されないこととしたが、これ限定されない。例えば、保留数が 4 個である場合に、第 1 パターンだけでなく、第 2 パターンも選択可能としても良い。

【 0 3 5 5 】

また、本実施形態では、図 3 1 (c) に示すように、飾り特図始動記憶表示の表示態様を第 1 特定表示態様 (青色) にするタイミング (保留変化演出が開始するタイミング) や、当該飾り特図始動記憶表示の表示態様を第 2 特定表示態様 (赤色) にするタイミング (保留変化演出が発展するタイミング) が早いほど、大当りの期待度が高くなっているが、これに限定されない。例えば、これらのタイミングが遅いほど、大当りの期待度を高くして良い。あるいは、保留変化演出が開始するタイミングが遅いほど大当りの期待度を高くして、保留変化演出が発展するタイミングが早いほど大当りの期待度を高くする、すなわち、保留変化演出が開始するタイミングが遅く、かつ、保留変化演出の開始から発展までの間隔が短いほど、大当りの期待度を高くすることも可能である。

また、本実施形態では、図 3 1 (d) に示すように、飾り特図始動記憶表示の表示態様を特定表示態様 (青色又は赤色) にするタイミング (保留変化演出が開始するタイミング) が早いほど、大当りの期待度が高くなっているが、これに限定されない。例えば、保留変化演出が開始するタイミングが遅いほど、大当りの期待度を高くしても良い。

【 0 3 5 6 】

また、本実施形態では、図 3 1 (a) に示すように、始動記憶が発生した直後の保留数と、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果とに基づいて保留変化演出の実行の有無を振り分けているが、これに限定されない。例えば、始動記憶が発生した直後の保留数のみに基づいて保留変化演出の実行の有無を振り分けても良いし、始動記憶が発生した直後の保留数と、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果と、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの変動パターン (例えばリーチの有無やリーチの種類、変動時間など) とに基づいて保留変化演出の実行の有無を振り分けても良い。

【 0 3 5 7 】

また、本実施形態では、図 3 1 (b) に示すように、始動記憶が発生した直後の保留数に基づいて保留変化演出のパターンを振り分けているが、これに限定されない。例えば、始動記憶が発生した直後の保留数と、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果とに基づいて保留変化演出のパターンを振り分けても良いし、始動記憶が発生した直後の保留数と、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果と、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの変動パターン (例えばリーチの有無やリーチの種類、変動時間など) とに基づいて保留変化演出のパターンを振り分けても良い。後述する図 3 6 (a) に示す振分テーブルについても同様である。

【 0 3 5 8 】

また、本実施形態では、図 3 1 (c) , (d) に示すように、始動記憶が発生した直後の保留数と、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果とに基づいて保留変化演出の実行タイミングを振り分けているが、これに限定されない。例えば、始動記憶が発生した直後の保留数のみに基づいて保留変化演出の実行タイミングを振り分けても良いし、始動記憶が発生した直後の保留数と、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果と、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの変動パターン (例えばリーチの有無やリーチの種類、変動時間など) とに基づいて保留変化演出の実行タイミングを振り分けても良い。後述する図 3 5 (a) , (b) に示す振分テーブルや図 3 6 (b) に示す振分テーブルについても同様である。

【 0 3 5 9 】

〔第1保留変化演出設定処理〕

第1保留変化演出設定処理は、始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲーム中に、当該始動記憶を対象とした保留変化演出を開始する（当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示として青保留又は赤保留を表示する）ための処理である。この第1保留変化演出設定処理は、始動入賞時に行われる先読み変動系コマンド処理において実行される処理であり、同じく先読み変動系コマンド処理において実行される保留変化演出抽選処理（図30）よりも後に実行される。

【0360】

図32に示すように、第1保留変化演出設定処理では、まず、直前の保留変化演出抽選処理（図30）において保留変化情報がセーブされたかを判定する（ステップD31）。 10

保留変化情報がセーブされなかった場合（ステップD31；N）には、第1保留変化演出設定処理を終了する。

一方、保留変化情報がセーブされた場合（ステップD31；Y）、すなわち今回発生した始動記憶を対象とした保留変化演出を実行する場合には、当該保留変化情報に実行中フラグが付加されているかを判定する（ステップD32）。

【0361】

実行中フラグが付加されていない場合（ステップD32；N）、すなわち今回発生した始動記憶を対象とした保留変化演出の実行が禁止された状態である場合には、第1保留変化演出設定処理を終了する。

一方、実行中フラグが付加されている場合（ステップD32；Y）、すなわち今回発生した始動記憶を対象とした保留変化演出の実行が許可された状態である場合には、当該保留変化情報に「青 移行回数0回」又は「赤 移行回数0回」が含まれるかを判定する（ステップD33）。 20

【0362】

「青 移行回数0回」及び「赤 移行回数0回」のいずれも含まれない場合（ステップD33；N）には、第1保留変化演出設定処理を終了する。

一方、「青 移行回数0回」又は「赤 移行回数0回」が含まれる場合（ステップD33；Y）には、今回発生した始動記憶を対象とした保留変化演出を開始するタイミングであるため、当該保留変化情報が第1始動記憶についての保留変化情報であるかを判定する（ステップD34）。 30

【0363】

第1始動記憶についての保留変化情報である場合（ステップD34；Y）、すなわち直前の保留変化演出抽選処理（図30）において保留変化情報をセーブした保留変化情報格納領域が第1始動記憶用の保留変化情報格納領域である場合には、特図1変動表示ゲームの実行中であるかを判定し（ステップD35）、特図1変動表示ゲームの実行中でない場合（ステップD35；N）には、第1保留変化演出設定処理を終了する。

また、第1始動記憶についての保留変化情報でない場合（ステップD34；N）、すなわち直前の保留変化演出抽選処理（図30）において保留変化情報をセーブした保留変化情報格納領域が第2始動記憶用の保留変化情報格納領域である場合には、特図2変動表示ゲームの実行中であるかを判定し（ステップD36）、特図2変動表示ゲームの実行中でない場合（ステップD36；N）には、第1保留変化演出設定処理を終了する。 40

【0364】

本実施形態では、特図1変動表示ゲームの実行中には、第1始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示は表示されるが、第2始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示は表示されない。また、特図2変動表示ゲームの実行中場合には、第2始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示は表示されるが、第1始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示は表示されない。したがって、今回発生した始動記憶が第1始動記憶であり当該始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲームが特図2変動表示ゲームである場合（ステップD35；N）、あるいは、今回発生した始動記憶が第2始動記憶であり当該始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲームが特図1変動表示ゲームである場合（ステップD36； 50

N)には、当該始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲーム中に、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示は表示されないため、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示として青保留又は赤保留を表示するための処理(ステップD37, D38)を行わずに、第1保留変化演出設定処理を終了する。

【0365】

一方、今回発生した始動記憶が第1始動記憶であり当該始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲームが特図1変動表示ゲームである場合(ステップD35; Y)、あるいは、今回発生した始動記憶が第2始動記憶であり当該始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲームが特図2変動表示ゲームである場合(ステップD36; Y)には、実行中フラグが付加されている保留変化情報(ここでは、今回発生した始動記憶についての保留変化情報)に含まれる特定表示態様を取得する(ステップD37)。ステップD37では、実行中フラグが付加されている保留変化情報に含まれる特定表示態様が複数ある場合には、「移行回数0回」に対応する特定表示態様を取得する。具体的には、ステップD37では、実行中フラグが付加されている保留変化情報に「青 移行回数0回」が含まれている場合には、第1特定表示態様(青色)が取得され、「赤 移行回数0回」が含まれている場合には、第2特定表示態様(赤色)が取得される。

次いで、実行中フラグが付加されている保留変化情報に対応する飾り特図始動記憶表示(ここでは、今回発生した始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示)を、ステップD37で取得した特定表示態様で表示するために、保留変化演出の表示設定を行って(ステップD37)、第1保留変化演出設定処理を終了する。

【0366】

例えば図29に示す例では、図29(g)に示すように、セーブした保留変化情報には実行中フラグが付加されており(ステップD32; Y)、セーブした保留変化情報には「青 移行回数0回」が含まれている(ステップD33; Y)。そして、セーブした保留変化情報は第1始動記憶についての保留変化情報であり(ステップD34; Y)、特図1変動表示ゲームの実行中である(ステップD35; Y)ため、「移行回数0回」に対応する特定表示態様(ここでは青色)が取得されて(ステップD37)、保留変化演出の表示設定が行われる(ステップD38)。これにより、例えば図29(b)に示すように、図29(a)で実行していた特図変動表示ゲーム中に、図29(a)で発生した第1始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示として青保留が表示される。

【0367】

〔第2保留変化演出設定処理〕

第2保留変化演出設定処理は、始動記憶の発生時に実行していた特図変動表示ゲームよりも後の特図変動表示ゲーム中に、当該始動記憶を対象とした保留変化演出を開始したり発展したりする(当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示として青保留又は赤保留を表示する)ための処理である。この第2保留変化演出設定処理は、特図変動表示ゲームの開始時(開始直前)に行われる変動系コマンド処理において実行される。

【0368】

図33に示すように、第2保留変化演出設定処理では、まず、特図種別(今回実行する特図変動表示ゲームの種別が特図1か特図2かを示す情報)に対応する保留減少の表示設定を行う(ステップD41)。具体的には、ステップD41では、特図変動表示ゲームを開始する際に、対応する始動記憶の減少に伴い飾り特図始動記憶表示を減少させる設定を行う。これにより、今回実行する特図変動表示ゲームの変動時間の開始から第2所定時間が経過すると、移行演出(待機中記憶表示部83の左端にある飾り特図始動記憶表示を実行中記憶表示部84へ移行させる表示を行うとともに、待機中記憶表示部83の左端以外にある飾り特図始動記憶表示を左へ移行させる表示を行う演出)が実行される。

【0369】

次いで、特図種別に対応する保留変化情報が記憶されているかを判定する(ステップD42)。具体的には、ステップD42では、今回実行する特図変動表示ゲームが特図1変動表示ゲームである場合には、第1始動記憶用の保留変化情報格納領域に保留変化情報が

記憶されているか否か判定し、今回実行する特図変動表示ゲームが特図 2 変動表示ゲームである場合には、第 2 始動記憶用の保留変化情報格納領域に保留変化情報が記憶されているか否か判定する。

【 0 3 7 0 】

特図種別に対応する保留変化情報が記憶されていない場合（ステップ D 4 2 ; N）には、第 2 保留変化演出設定処理を終了する。

一方、特図種別に対応する保留変化情報が記憶されている場合（ステップ D 4 2 ; Y）には、特図種別に対応する飾り特図始動記憶表示の表示中であることを判定する（ステップ D 4 3）。具体的には、ステップ D 4 3 では、今回実行する特図変動表示ゲームが特図 1 変動表示ゲームである場合には、第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 8 3 に表示されているか否か判定し、今回実行する特図変動表示ゲームが特図 2 変動表示ゲームである場合には、第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 8 3 に表示されているか否か判定する。

10

【 0 3 7 1 】

前回実行した特図変動表示ゲームの結果が当りである場合には、今回実行する特図変動表示ゲーム前に特別遊技状態が発生する。本実施形態では、特別遊技状態中に飾り特図始動記憶表示を表示しないため、前回実行した特図変動表示ゲームの結果が当りである場合には、今回実行する特図変動表示ゲームの開始直前に飾り特図始動記憶表示は表示されていない。したがって、この場合には、ステップ D 4 3 において、特図種別に対応する飾り特図始動記憶表示の表示中でないと判定される。

20

【 0 3 7 2 】

また、前回実行した特図変動表示ゲームの結果がはずれである場合でも、前回実行した特図変動表示ゲームの種別が今回実行する特図変動表示ゲームの種別と異なる場合には、今回実行する特図変動表示ゲームの開始直前に表示されている飾り特図始動記憶表示は、特図種別に対応しない飾り特図始動記憶表示である。すなわち、本実施形態では、前回実行した特図変動表示ゲームが特図 1 変動表示ゲーム（結果ははずれ）であり、今回実行する特図変動表示ゲームが特図 2 変動表示ゲームである場合には、今回実行する特図変動表示ゲームの開始直前に表示されている飾り特図始動記憶表示は第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示であり、特図種別に対応する飾り特図始動記憶表示（すなわち第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）ではない。また、前回実行した特図変動表示ゲームが特図 2 変動表示ゲーム（結果ははずれ）であり、今回実行する特図変動表示ゲームが特図 1 変動表示ゲームである場合には、今回実行する特図変動表示ゲームの開始直前に表示されている飾り特図始動記憶表示は第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示であり、特図種別に対応する飾り特図始動記憶表示（すなわち第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）ではない。したがって、これらの場合にも、ステップ D 4 3 において、特図種別に対応する飾り特図始動記憶表示の表示中でないと判定される。

30

【 0 3 7 3 】

特図種別に対応する飾り特図始動記憶表示の表示中である場合（ステップ D 4 3 ; Y）には、ステップ D 4 7 へ移行する。

一方、特図種別に対応する飾り特図始動記憶表示の表示中でない場合（ステップ D 4 3 ; N）には、特図種別に対応する保留変化情報のうちの、実行中フラグが付加されている保留変化情報に含まれる移行回数は 1 回以上（実行中フラグが付加されている保留変化情報に含まれる移行回数が複数ある場合には、そのすべてが 1 回以上）であるかを判定する（ステップ D 4 4）。

40

【 0 3 7 4 】

移行回数が 1 回以上である場合（ステップ D 4 4 ; Y）には、ステップ D 4 7 へ移行する。

一方、移行回数が 1 回未満である場合（ステップ D 4 4 ; N）には、保留変化演出を実行（開始又は発展）するタイミングが既に終了しているため、特図種別に対応する保留変化情報のうちの、実行中フラグが付加されている保留変化情報に含まれる特定表示態様を

50

取得する（ステップ D 4 5）。

【 0 3 7 5 】

ステップ D 4 5 では、実行中フラグが付加されている保留変化情報に含まれる特定表示態様が複数ある場合であって、そのうちの一方が 1 回以上の移行回数に対応する特定表示態様であり他方が 1 回未満の移行回数に対応する特定表示態様である場合には、他方（1 回未満の移行回数に対応する特定表示態様）を取得する。すなわち、実行中フラグが付加されている保留変化情報が “ 「青 移行回数 - 1 回」、 「赤 移行回数 1 回」 ” である場合には、第 1 特定表示態様（青色）を取得する。

また、実行中フラグが付加されている保留変化情報に含まれる特定表示態様が複数ある場合であって、そのうちの両方が 1 回未満の移行回数に対応する特定表示態様である場合には、0 回により近い移行回数に対応する特定表示態様を取得する。すなわち、実行中フラグが付加されている保留変化情報が “ 「青 移行回数 - 2 回」、 「赤 移行回数 0 回」 ” である場合には、第 2 特定表示態様（赤色）を取得する。

10

【 0 3 7 6 】

次いで、実行中フラグが付加されている保留変化情報に対応する飾り特図始動記憶表示を、ステップ D 4 5 で取得した特定表示態様で表示するために、保留減少前（移行演出前）における保留変化演出の表示設定を行って（ステップ D 4 6）、ステップ D 4 7 へ移行する。特図種別に対応する飾り特図始動記憶表示の表示中でない場合（ステップ D 4 3；N）には、今回実行する特図変動表示ゲームの変動時間が開始すると、特図種別に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 8 3 に出現し、その後、当該変動時間の開始から第 2 所定時間が経過すると、移行演出が行われるが、ステップ D 4 6 の処理によって、移行演出の前に、保留変化演出を実行した状態で飾り特図始動記憶表示を出現させることができる。

20

なお、本実施形態では、移行演出の前に、最初から青保留（又は赤保留）で表示することとするが、これに限定されない。例えば、最初は白保留で表示し、移行演出が開始するまでに、この白保留を青保留（又は赤保留）に変化させるようにしても良い。

【 0 3 7 7 】

次いで、特図種別に対応する保留変化情報をシフトして（ステップ D 4 7）、特図種別に対応する保留変化情報が記憶されているかを判定する（ステップ D 4 8）。

特図種別に対応する保留変化情報が記憶されていない場合（ステップ D 4 8；N）、すなわちステップ D 4 7 のシフトによって特図種別に対応する保留変化情報が消去された場合には、第 2 保留変化演出設定処理を終了する。

30

一方、特図種別に対応する保留変化情報が記憶されている場合（ステップ D 4 8；Y）には、特図種別に対応する保留変化情報に含まれる移行回数を - 1 更新して（ステップ D 4 9）、特図種別に対応する保留変化情報の中に実行中フラグが付加されている保留変化情報があるかを判定する（ステップ D 5 0）。

【 0 3 7 8 】

実行中フラグが付加されている保留変化情報がある場合（ステップ D 5 0；Y）には、特図種別に対応する保留変化情報のうちの、実行中フラグが付加されている保留変化情報に「青 移行回数 0 回」又は「赤 移行回数 0 回」が含まれるかを判定する（ステップ D 5 1）。

40

「青 移行回数 0 回」及び「赤 移行回数 0 回」のいずれも含まれない場合（ステップ D 5 1；N）には、第 2 保留変化演出設定処理を終了する。

一方、「青 移行回数 0 回」又は「赤 移行回数 0 回」が含まれる場合（ステップ D 5 1；Y）には、保留変化演出を実行（開始又は発展）するタイミングであるため、特図種別に対応する保留変化情報のうちの、実行中フラグが付加されている保留変化情報に含まれる特定表示態様を取得する（ステップ D 5 2）。ステップ D 5 2 では、実行中フラグが付加されている保留変化情報に含まれる特定表示態様が複数ある場合には、「移行回数 0 回」に対応する特定表示態様を取得する。

次いで、実行中フラグが付加されている保留変化情報に対応する飾り特図始動記憶表示

50

を、ステップ D 5 2 で取得した特定表示態様で表示するために、保留減少後（移行演出後）における保留変化演出の表示設定を行って（ステップ D 5 3）、第 2 保留変化演出設定処理を終了する。

【 0 3 7 9 】

また、実行中フラグが付加されている保留変化情報がない場合（ステップ D 5 0 ; N）、すなわちステップ D 4 7 のシフトによって実行中フラグが付加されている保留変化情報が消去された場合には、特図種別に対応する保留変化情報（特図種別に対応する保留変化情報が複数ある場合には、そのうちの最先の保留変化情報）に実行中フラグを付加する（ステップ D 5 4）。そして、特図種別に対応する保留変化情報のうちの、実行中フラグが付加されている保留変化情報に含まれる移行回数は 1 回以上（実行中フラグが付加されている保留変化情報に含まれる移行回数が複数ある場合には、そのすべてが 1 回以上）であるかを判定する（ステップ D 5 5）。

10

【 0 3 8 0 】

移行回数が 1 回以上である場合（ステップ D 5 5 ; Y）には、第 2 保留変化演出設定処理を終了する。

一方、移行回数が 1 回未満である場合（ステップ D 5 5 ; N）には、保留変化演出を実行（開始又は発展）するタイミングであるか、あるいは、そのタイミングが既に終了しているため、特図種別に対応する保留変化情報のうちの、実行中フラグが付加されている保留変化情報に含まれる特定表示態様を取得する（ステップ D 5 6）。ステップ D 5 6 では、実行中フラグが付加されている保留変化情報に含まれる特定表示態様が複数ある場合であって、そのうちの一方が 1 回以上の移行回数に対応する特定表示態様であり他方が 1 回未満の移行回数に対応する特定表示態様である場合には、他方（1 回未満の移行回数に対応する特定表示態様）を取得する。また、実行中フラグが付加されている保留変化情報に含まれる特定表示態様が複数ある場合であって、そのうちの両方が 1 回未満の移行回数に対応する特定表示態様である場合には、0 回により近い移行回数に対応する特定表示態様を取得する。

20

【 0 3 8 1 】

次いで、実行中フラグが付加されている保留変化情報に対応する飾り特図始動記憶表示を、ステップ D 5 6 で取得した特定表示態様で表示するために、保留減少後（移行演出後）における保留変化演出の表示設定を行って（ステップ D 5 3）、第 2 保留変化演出設定処理を終了する。

30

なお、本実施形態では、移行演出の後に、最初から青保留（又は赤保留）で表示することとするが、これに限定されない。例えば、最初は白保留で表示し、今回実行する特図変動表示ゲームの停止表示時間が終了するまでに、この白保留を青保留（又は赤保留）に変化させるようにしても良い。

【 0 3 8 2 】

例えば図 2 9 に示す例では、図 2 9（d）に示すように、特図 1 変動表示ゲームの次に特図 1 変動表示ゲームを実行するため、当該次に実行する特図 1 変動表示ゲームの開始時に、特図種別（ここでは特図 1）に対応する飾り特図始動記憶表示の表示中であると判定される（ステップ D 4 3 ; Y）。そして、図 2 9（h）に示すように保留数 4 用領域の情報が保留数 3 用領域にシフトされて（ステップ D 4 7）、図 2 9（i）に示すように移行回数が - 1 更新される（ステップ D 4 9）。図 2 9（i）に示すように実行中フラグが付加されている保留変化情報には「赤 移行回数 0 回」が含まれている（ステップ D 5 1 ; Y）ため、「移行回数 0 回」に対応する特定表示態様（ここでは赤色）が取得されて（ステップ D 5 2）、保留減少後（移行演出後）における保留変化演出の表示設定が行われる（ステップ D 5 3）。これにより、例えば図 2 9（f）に示すように、図 2 9（a）で実行していた特図変動表示ゲームよりも後の特図変動表示ゲーム中であって、移行演出の後に、図 2 9（a）で発生した第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が青保留から赤保留に変化する。

40

【 0 3 8 3 】

50

図 3 4 に、保留変化演出の他の一例を示す。

図 3 4 (a) には、特図 1 変動表示ゲームの変動時間中であって、第 1 始動記憶数が 3 個であり第 2 始動記憶数が 0 個である状態を示している。

特図 1 変動表示ゲームの実行中に普通変動入賞装置 3 7 へ遊技球が入賞して第 2 始動記憶 (第 2 特図保留) が発生すると、図 3 4 (b) に示すように、表示装置 4 1 においては、第 2 始動記憶数表示部 8 5 b の数値が変化する。ここでは、第 2 始動記憶が 3 個発生したとする。

【 0 3 8 4 】

1 個目の第 2 始動記憶が発生した直後の保留数は 1 個であるため、1 個目の第 2 始動記憶の発生時に実行する保留変化演出抽選処理では、第 1 抽選に落選するか (ステップ D 1 2 ; N) 、あるいは、第 1 抽選に当選しても第 2 抽選で第 1 パターンも第 2 パターンも選択されない (ステップ D 1 6 ; N) 。したがって、図 3 4 (h) に示すように、保留数 1 用領域には保留変化情報が記憶されないため、1 個目の第 2 始動記憶の発生時に実行する第 1 保留変化演出設定処理では、保留変化情報がセーブされなかったと判定される (ステップ D 3 1 ; N) 。

10

【 0 3 8 5 】

図 3 4 に示す例では、2 個目の第 2 始動記憶の発生時に実行する保留変化演出抽選処理において第 1 抽選に当選したとする (ステップ D 1 2 ; Y) 。すなわち、2 個目の第 2 始動記憶についての保留変化情報がセーブされたとする (ステップ D 1 8) 。2 個目の第 2 始動記憶の発生時において、第 2 始動記憶用の保留変化情報格納領域には、実行中フラグが付加された保留変化情報は記憶されていない (ステップ D 1 9 ; N) ため、図 3 4 (h) に示すように、保留数 2 用領域の保留変化情報 (2 個目の第 2 始動記憶についての保留変化情報) に実行中フラグが付加される (ステップ D 2 0) 。したがって、2 個目の第 2 始動記憶の発生時に実行する第 1 保留変化演出設定処理では、保留変化情報がセーブされたと判定されて (ステップ D 3 1 ; Y) 、実行中フラグが付加されていると判定される (ステップ D 3 2 ; Y) 。図 3 4 に示す例では、図 3 4 (h) に示すようにセーブした保留変化情報 (2 個目の第 2 始動記憶についての保留変化情報) に「赤 移行回数 0 回」が含まれている (ステップ D 3 3 ; Y) 。しかし、セーブした保留変化情報は第 2 始動記憶についての保留変化情報であり (ステップ D 3 4 ; N) 、特図 1 変動表示ゲームの実行中である (ステップ D 3 6 ; N) ため、2 個目の第 2 始動記憶の発生時に、当該始動記憶を対象とした保留変化演出を実行するための処理 (ステップ D 3 8) は行われない。

20

30

【 0 3 8 6 】

また、図 3 4 に示す例では、3 個目の第 2 始動記憶の発生時に実行する保留変化演出抽選処理において第 1 抽選に当選したとする (ステップ D 1 2 ; Y) 。すなわち、3 個目の第 2 始動記憶についての保留変化情報がセーブされたとする (ステップ D 1 8) 。3 個目の第 2 始動記憶の発生時において、第 2 始動記憶用の保留変化情報格納領域には、実行中フラグが付加された保留変化情報が記憶されている (ステップ D 1 9 ; Y) ため、図 3 4 (h) に示すように、保留数 3 用領域の保留変化情報 (3 個目の第 2 始動記憶についての保留変化情報) には実行中フラグが付加されない。したがって、3 個目の第 2 始動記憶の発生時に実行する第 1 保留変化演出設定処理では、実行中フラグが付加されていないと判定される (ステップ D 3 2 ; N) ため、3 個目の第 2 始動記憶の発生時に、当該始動記憶を対象とした保留変化演出を実行するための処理 (ステップ D 3 8) は行われない。

40

【 0 3 8 7 】

そして、特図 1 変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、図 3 4 (c) に示すように、表示装置 4 1 においては、変動表示が終了して第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部 8 4 の飾り特図始動記憶表示が消える。

ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるとともに、第 1 始動記憶数が 3 個であり第 2 始動記憶数が 3 個であり、本実施形態では特図 2 変動表示ゲームが特図 1 変動表示ゲームに優先して実行されるため、特図 1 変動表示ゲームの停止表示時間が終了すると、次の特

50

図変動表示ゲームである特図2変動表示ゲーム(1個目の第2始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム)の変動時間が開始する。特図2変動表示ゲームの変動時間が開始すると、表示装置41においては、図34(d)に示すように、第2始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部83に表示され、その後、当該変動時間の開始から第2所定時間が経過すると、図34(e)に示すように、移行演出が実行されるとともに、第2始動記憶数表示部85bの数値が変化する。

【0388】

すなわち、図34に示す例では、1個目の第2始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に実行する第2保留変化演出設定処理において、特図種別に対応する保留変化情報があると判定されて(ステップD42; Y)、特図種別に対応する飾り特図始動記憶表示の表示中でないと判定される(ステップD43; N)。図34(h)に示すように実行中フラグが付加されている保留変化情報には「赤 移行回数0回」が含まれている(ステップD44; N)ため、「移行回数0回」に対応する特定表示態様(ここでは赤色)が取得されて(ステップD45)、保留減少前(移行演出前)における保留変化演出の表示設定が行われる(ステップD46)。これにより、例えば図34(d)に示すように、図34(a)で実行していた特図変動表示ゲームよりも後の特図変動表示ゲーム中であって、移行演出の前に、図34(a)で発生した2個目の第2始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示として赤保留が表示される。

【0389】

次いで、図34(i)に示すように、保留数2用領域の情報が保留数1用領域にシフトされるとともに、保留数3用領域の情報が保留数2用領域にシフトされて(ステップD47)、移行回数が-1更新される(ステップD49)。図34(i)に示すように実行中フラグが付加されている保留変化情報には「青 移行回数0回」も「赤 移行回数0回」も含まれていない(ステップD51; N)ため、保留減少後(移行演出後)における保留変化演出の表示設定(ステップD53)は行われない。

【0390】

そして、特図2変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、図34(f)に示すように、表示装置41においては、変動表示が終了して第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部84の飾り特図始動記憶表示が消える。

ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるとともに、第1始動記憶数が3個であり第2始動記憶数が2個であり、本実施形態では特図2変動表示ゲームが特図1変動表示ゲームに優先して実行されるため、特図2変動表示ゲームの停止表示時間が終了すると、次の特図変動表示ゲームである特図2変動表示ゲーム(2個目の第2始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム)の変動時間が開始する。その後、当該変動時間の開始から第2所定時間が経過すると、図34(g)に示すように、移行演出が実行されるとともに、第2始動記憶数表示部85bの数値が変化する。

【0391】

図34に示す例では、2個目の第2始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時に実行する第2保留変化演出設定処理において、特図種別に対応する保留変化情報があると判定されて(ステップD42; Y)、特図種別に対応する飾り特図始動記憶表示の表示中であると判定される(ステップD43; Y)。すなわち、表示中の飾り特図始動記憶表示(変動時間の開始前から表示している飾り特図始動記憶表示)が、変動時間の開始後も継続して表示されるため、変動時間の開始から移行演出の開始までの間に保留変化演出を実行(開始又は発展)するための処理(ステップD46)は行われない。

【0392】

次いで、図34(j)に示すように、保留数1用領域の情報がシフト(消去)されるとともに、保留数2用領域の情報が保留数1用領域にシフトされて(ステップD47)、移行回数が-1更新される(ステップD49)。ここでは、シフトによって実行中フラグが付加されている保留変化情報が消去される(ステップD50; N)ため、図34(k)に

示すように、保留数 1 用領域の保留変化情報（3 個目の第 2 始動記憶についての保留変化情報）に実行中フラグが付加される（ステップ D 5 4）。

【0393】

そして、図 3 4（k）に示すように実行中フラグが付加されている保留変化情報に含まれる移行回数はいずれも 1 回以上ではなく（ステップ D 5 5；N）、いずれも 1 回未満の移行回数であるため、「移行回数 0 回」に最も近い移行回数に対応する特定表示態様（ここでは「移行回数 - 1 回」に対応する赤色）が取得されて（ステップ D 5 6）、保留減少後（移行演出後）における保留変化演出の表示設定が行われる（ステップ D 5 3）。これにより、例えば図 3 4（g）に示すように、図 3 4（a）で実行していた特図変動表示ゲームよりも後の特図変動表示ゲーム中であって、移行演出の後に、図 3 4（a）で発生した 3 個目の第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が白保留から赤保留に変化する。

10

【0394】

このように、本実施形態では、一の第 1 始動記憶（始動記憶 B）よりも前に記憶された第 1 始動記憶の中に保留変化演出の対象となる他の第 1 始動記憶（始動記憶 A）がある場合には、当該一の第 1 始動記憶（始動記憶 B）を対象とした保留変化演出の実行が禁止（待機）され、当該他の第 1 始動記憶（始動記憶 A）の消化によって、当該一の第 1 始動記憶（始動記憶 B）を対象とした保留変化演出の実行が解禁されるようになっている。また、一の第 2 始動記憶（始動記憶 B）よりも前に記憶された第 2 始動記憶の中に保留変化演出の対象となる他の第 2 始動記憶（始動記憶 A）がある場合には、当該一の第 2 始動記憶（始動記憶 B）を対象とした保留変化演出の実行が禁止（待機）され、当該他の第 2 始動記憶（始動記憶 A）の消化によって、当該一の第 2 始動記憶（始動記憶 B）を対象とした保留変化演出の実行が解禁されるようになっている。

20

【0395】

なお、本実施形態では、始動記憶 B よりも前に記憶された始動記憶の中に保留変化演出の対象となる始動記憶 A があるか否かにかかわらず、すなわち始動記憶 B が発生した時点で実行中フラグが付加されている保留変化情報が既に記憶されているか否かにかかわらず、始動記憶 B が発生した時点において、始動記憶 B を対象とした保留変化演出抽選処理（図 3 0）を実行するようにしたが、これに限定されない。

例えば、始動記憶 B よりも前に記憶された始動記憶の中に保留変化演出の対象となる始動記憶 A がない場合には、始動記憶 B が発生した時点において始動記憶 B を対象とした保留変化演出抽選処理を実行する一方、始動記憶 B よりも前に記憶された始動記憶の中に保留変化演出の対象となる始動記憶 A がある場合には、始動記憶 B が発生した時点において始動記憶 B を対象とした保留変化演出抽選処理を実行せずに、始動記憶 A の消化時（例えば、始動記憶 A に基づく特図変動表示ゲームの開始時）において始動記憶 B を対象とした保留変化演出抽選処理を実行するようにしても良い。

30

あるいは、始動記憶 B よりも前に記憶された始動記憶の中に保留変化演出の対象となる始動記憶 A があるか否かにかかわらず、始動記憶 B が発生した時点において始動記憶 B を対象とした保留変化演出抽選処理を実行し、始動記憶 B よりも前に記憶された始動記憶の中に保留変化演出の対象となる始動記憶 A がある場合にのみ、始動記憶 A の消化時において、再度、始動記憶 B を対象とした保留変化演出抽選処理を実行して、再度実行した保留変化演出抽選処理での結果を採用するようにしても良い。

40

【0396】

また、演出制御装置 3 0 0 は、待機中記憶表示部 8 3 に表示されている飾り特図始動記憶表示を特定表示態様で表示することによって、当該飾り特図始動記憶表示に対応する特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどの先読み結果を示唆する保留変化演出（以下「待機中保留変化演出」と称する）に加えて、実行中記憶表示部 8 4 に表示されている飾り特図始動記憶表示を特定表示態様で表示することによって、当該飾り特図始動記憶表示に対応する特図変動表示ゲーム（現在実行中の特図変動表示ゲーム）の結果や変動パターンなどを示唆する保留変化演出（以下「実行中保留変化演出」と称する）を実行可能であ

50

っても良い。

【0397】

具体的には、例えば、図35(a)に示す第3振分テーブルを参照して第3抽選を行うことで、飾り特図始動記憶表示の表示態様を第2特定表示態様(赤色)にするタイミング(保留変化演出が発展するタイミング)として、待機中記憶表示部83に表示されている時点だけでなく、実行中記憶表示部84に表示されている時点も選択することができる。

また、例えば、図35(b)に示す第4振分テーブルを参照して第4抽選を行うことで、飾り特図始動記憶表示の表示態様を特定表示態様(青色又は赤色)にするタイミング(保留変化演出が開始するタイミング)として、待機中記憶表示部83に表示されている時点だけでなく、実行中記憶表示部84に表示されている時点も選択することができる。

10

【0398】

なお、第1パターンが選択された場合には、待機中保留変化演出と実行中保留変化演出の両方を実行可能(すなわち、例えば図35(a)に示す第3振分テーブルを参照して第3抽選を行うこと)とし、第2パターンが選択された場合にも、待機中保留変化演出と実行中保留変化演出の両方を実行可能(すなわち、例えば図35(b)に示す第4振分テーブルを参照して第4抽選を行うこと)としても良い。

あるいは、第1パターンが選択された場合には、待機中保留変化演出のみを実行可能(すなわち、例えば図31(c)に示す第3振分テーブルを参照して第3抽選を行うこと)とし、第2パターンが選択された場合には、待機中保留変化演出と実行中保留変化演出の両方を実行可能(すなわち、例えば図35(b)に示す第4振分テーブルを参照して第4

20

【0399】

あるいは、第1パターンが選択された場合には、待機中保留変化演出と実行中保留変化演出の両方を実行可能(すなわち、例えば図35(a)に示す第3振分テーブルを参照して第3抽選を行うこと)とし、第2パターンが選択された場合には、待機中保留変化演出のみを実行可能(すなわち、例えば図31(d)に示す第4振分テーブルを参照して第4

また、第2パターンが選択された場合には、実行中保留変化演出のみを実行可能としても良い。

【0400】

また、本実施形態では、始動記憶が発生した直後の保留数が1個である場合には、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部83に表示される時間が短いため、当該始動記憶を対象とした待機中保留変化演出を実行しないように構成したが、当該始動記憶を対象とした実行中保留変化演出は実行可能であっても良い。

30

具体的には、例えば、図36(a)に示す第2振分テーブルを参照して第2抽選を行うことで、始動記憶が発生した直後の保留数が1個である場合にも、当該始動記憶を対象とした保留変化演出を実行することができる。そして、保留数が1個である場合に実行中保留変化演出を実行可能(すなわち、例えば図36(a)に示す第2振分テーブルを参照して第2抽選を行うこと)とした場合には、例えば図35(a)に示す第3振分テーブルを参照して第3抽選を行い、例えば図36(b)に示す第4振分テーブルを参照して第4

40

【0401】

図36(b)に示す第4振分テーブルでは、保留数が1個である場合に、「移行回数1回」のみが選択され、「移行回数0回」は選択されない。これにより、始動記憶が発生した直後の保留数が1個である場合には、当該始動記憶を対象とした待機中保留変化演出は実行されないが、当該始動記憶を対象とした実行中保留変化演出は実行可能となる。

なお、図36(a)に示す第2振分テーブルでは、保留数が2個である場合には第1パターンが選択されないこととしたが、これに限定されない。例えば図36(a)に示す第2振分テーブルにおいて、保留数が2個である場合に、第2パターンだけでなく、第1パターンも選択可能としても良い。

50

【 0 4 0 2 】

ここで、保留数 4 個の場合（始動記憶が発生した直後の保留数が 4 個である場合）において、「移行回数 0 回」に相当する位置は待機中記憶表示部 8 3 の第 4 位置（最も右側の位置）であり、「移行回数 1 回」に相当する位置は待機中記憶表示部 8 3 の第 3 位置（右から 2 番目の位置）であり、「移行回数 2 回」に相当する位置は待機中記憶表示部 8 3 の第 2 位置（左から 2 番目の位置）であり、「移行回数 3 回」に相当する位置は待機中記憶表示部 8 3 の第 1 位置（最も左側の位置）であり、「移行回数 4 回」に相当する位置は実行中記憶表示部 8 4 である。

【 0 4 0 3 】

また、保留数 3 個の場合（始動記憶が発生した直後の保留数が 3 個である場合）において、「移行回数 0 回」に相当する位置は待機中記憶表示部 8 3 の第 3 位置（右から 2 番目の位置）であり、「移行回数 1 回」に相当する位置は待機中記憶表示部 8 3 の第 2 位置（左から 2 番目の位置）であり、「移行回数 2 回」に相当する位置は待機中記憶表示部 8 3 の第 1 位置（最も左側の位置）であり、「移行回数 3 回」に相当する位置は実行中記憶表示部 8 4 である。

【 0 4 0 4 】

また、保留数 2 個の場合（始動記憶が発生した直後の保留数が 2 個である場合）において、「移行回数 0 回」に相当する位置は待機中記憶表示部 8 3 の第 2 位置（左から 2 番目の位置）であり、「移行回数 1 回」に相当する位置は待機中記憶表示部 8 3 の第 1 位置（最も左側の位置）であり、「移行回数 2 回」に相当する位置は実行中記憶表示部 8 4 である。

また、保留数 1 個の場合（始動記憶が発生した直後の保留数が 1 個である場合）において、「移行回数 0 回」に相当する位置は待機中記憶表示部 8 3 の第 1 位置（最も左側の位置）であり、「移行回数 1 回」に相当する位置は実行中記憶表示部 8 4 である。

【 0 4 0 5 】

また、本実施形態では、始動記憶が発生した直後の保留数が 1 個である場合には、当該始動記憶を対象とした待機中保留変化演出を実行しないようにしているが、これに限定されない。例えば、始動記憶が発生した直後の保留数が 1 個である場合であっても、所定条件を満たす場合には、当該始動記憶を対象とした待機中保留変化演出を実行可能としても良い。

前述したように、始動記憶が発生した直後の保留数が 1 個である場合であって、当該始動記憶が発生した時点が客待ち中である場合には、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 8 3 に表示される時間は「第 2 所定時間」である。

また、始動記憶が発生した直後の保留数が 1 個である場合であって、当該始動記憶の種別と実行中の特図変動表示ゲームの種別とが一致しない場合（すなわち、当該始動記憶が第 1 始動記憶であり当該始動記憶が発生した時点が特図 2 変動表示ゲーム中である場合、あるいは、当該始動記憶が第 2 始動記憶であり当該始動記憶が発生した時点が特図 1 変動表示ゲーム中である場合）にも、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 8 3 に表示される時間は「第 2 所定時間」である。

【 0 4 0 6 】

一方、始動記憶が発生した直後の保留数が 1 個である場合であって、当該始動記憶の種別と実行中の特図変動表示ゲームの種別とが一致する場合（すなわち、当該始動記憶が第 1 始動記憶であり当該始動記憶が発生した時点が特図 1 変動表示ゲーム中である場合、あるいは、当該始動記憶が第 2 始動記憶であり当該始動記憶が発生した時点が特図 2 変動表示ゲーム中である場合）には、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 8 3 に表示される時間は「当該始動記憶の発生時から、発生時に実行していた特図変動表示ゲームの停止表示時間が終了するまでの時間」+「第 2 所定時間」である。

【 0 4 0 7 】

すなわち、当該始動記憶の種別と実行中の特図変動表示ゲームの種別とが一致する場合は、当該始動記憶が発生した時点が客待ち中である場合や、当該始動記憶の種別と実行中

10

20

30

40

50

の特図変動表示ゲームの種別とが一致しない場合に比べて、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 8 3 に表示される時間が長い。

したがって、始動記憶が発生した直後の保留数が 1 個である場合であっても、当該始動記憶の種別と実行中の特図変動表示ゲームの種別とが一致するという条件を満たす場合には、当該始動記憶を対象とした待機中保留変化演出を実行可能としても良い。

【0408】

図 2 9 (e) では、保留変化演出の実行を示唆する示唆演出（具体的には、飾り特図始動記憶表示に作用するキャラクタ画像を表示する演出）を、青保留から赤保留に変化するときに実行しているが、示唆演出を実行するタイミングは、これに限定されない。すなわち、白保留から青保留に変化するときに示唆演出を実行しても良いし、白保留から赤保留に変化するときに示唆演出を実行しても良い。

10

また、示唆演出が実行されても、飾り特図始動記憶表示の表示態様が変化しない場合であっても良いし、示唆演出が実行されなくても、飾り特図始動記憶表示の表示態様が変化する場合があっても良い。

【0409】

また、示唆演出を実行するか否かを決定する示唆演出抽選を行うようにしても良い。この示唆演出抽選は、始動入賞時に行われる第 1 保留変化演出設定処理において実行しても良いし、特図変動表示ゲームの開始時（開始直前）に行われる第 2 保留変化演出設定処理において実行しても良い。また、示唆演出抽選では、示唆演出を実行するか否かだけでなく、示唆演出の実行が決定された場合にはその実行タイミングも決定するようにしても良い。

20

無論、示唆演出は、飾り特図始動記憶表示に作用するキャラクタ画像を表示する演出に限定されない。示唆演出は、例えば、保留変化演出の実行を示唆する文字画像（例えば「変化！？」などの文字画像）を表示する演出であっても良いし、飾り特図始動記憶表示を点滅表示することによって当該飾り特図始動記憶表示の表示態様が変化することを示唆する演出であっても良い。

【0410】

また、飾り特図始動記憶表示が所定位置に表示されると、当該飾り特図始動記憶表示の表示態様が通常表示態様とは異なる表示態様に必ず変化するようにしても良い。

具体的には、例えば、飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 8 3 の第 1 位置に表示されると、当該飾り特図始動記憶表示が必ず点滅するようにしても良い。この場合、待機中記憶表示部 8 3 の第 1 位置において、飾り特図始動記憶表示を通常表示態様とは異なる点滅表示態様で表示する保留変化演出（以下「保留点滅演出」と称する）が必ず実行されるため、この保留点滅演出によって、当該飾り特図始動記憶表示に対応する特図変動表示ゲームが、もうすぐ開始することを報知することが可能となる。

30

【0411】

以上のことから、本実施形態の遊技機 1 0 は、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果に応じた遊技価値を遊技者に付与する遊技機であって、始動条件の成立に基づきゲームの実行権利となる始動記憶を所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置 1 0 0）と、ゲームの実行前に当該ゲームに関する予告演出（待機中保留変化演出）を実行する予告演出実行手段（演出制御装置 3 0 0）と、を備え、予告演出には、一の演出態様で実行した後に、他の演出態様で実行する第 1 パターンと、一の演出態様で実行した後に、他の演出態様で実行しない第 2 パターンと、があり、予告演出実行手段は、始動記憶手段に始動記憶が記憶されたことに対応して、当該始動記憶に基づくゲームに関する予告演出のパターンを選択し、始動記憶手段に記憶されている始動記憶数が所定数（例えば 3 個）以上である場合には、始動記憶手段に記憶されている始動記憶数が当該所定数未満である場合に比べて、第 1 パターンが選択される割合が高くなるように構成されている（図 3 1 (b) 参照）。

40

【0412】

したがって、始動記憶数が所定数以上である場合には、演出態様が途中で切り替わる第

50

1 パターンで予告演出が実行される割合が高くなるため、飽きのない予告演出を遊技者に提供することができ、遊技の興趣が向上する。

また、始動記憶数に応じて予告演出のパターンの選択割合が異なるため、遊技球の止め打ちを抑制することができる。

【0413】

なお、所定数は3個に限定されず、適宜変更可能である。

また、本実施形態では、第1パターンにおける、第1特定表示態様（青色）に対応する移行回数と、第2特定表示態様（赤色）に対応する移行回数とを異ならせたが、これらの移行回数は同一であっても良い。具体的には、第3抽選において、例えば“「青 移行回数1回」、「赤 移行回数1回」”を選択可能としても良く、この場合は、始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲーム中に、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示として白保留を表示し、当該始動記憶の発生時に実行していた特図変動表示ゲームの次の特図変動表示ゲーム中に、この白保留を、青保留を経て赤保留に変化させる保留変化演出が実行される。

10

【0414】

また、本実施形態では、第1パターンとして、演出態様（特定表示態様）が1回切り替わるパターン、すなわち青保留から赤保留に変化するパターンとしたが、演出態様（特定表示態様）が切り替わる回数は複数回であっても良い。具体的には、例えば、第1パターンは、青保留から当該青保留よりも期待度の高い緑保留（緑色の飾り特図始動記憶表示）に変化し、その後、緑保留から当該緑保留よりも期待度の高い赤保留に変化するパターン

20

【0415】

また、本実施形態では、第1特定表示態様を青色、第2特定表示態様を赤色としたが、これに限定されない。例えば、第1特定表示態様を期待度が最も低い態様（例えば点滅）としても良い。また、第2特定表示態様を期待度が最も高い態様（例えば虹色）としても良い。

例えば、本実施形態において、第1特定表示態様及び第2特定表示態様以外の特定表示態様がある場合には、第2特定表示態様（赤色）で表示しても、さらに発展する（例えば赤色から虹色に変化する）可能性がある。これに対し、第2特定表示態様を期待度が最も高い態様（例えば虹色）とすることで、第1特定表示態様及び第2特定表示態様以外の特定表示態様がある場合であっても、第2特定表示態様（虹色）で表示すると、さらに発展する可能性がない。すなわち、第2特定表示態様を期待度が最も高い態様（例えば虹色）とした場合、第2パターンには、第1特定表示態様（虹色よりも期待度の低い態様、例えば赤色）で表示するパターンAと、第2特定表示態様（虹色）で表示するパターンBとが含まれることとなる。パターンAの場合は、特定表示態様（赤色）で表示した時点でさらなる発展があるか否かは不明（第2パターンが選択されたのか第1パターンが選択されたのか不明）であるのに対し、パターンBの場合は、特定表示態様（虹色）で表示した時点でさらなる発展がないことが明確（第2パターンが選択されたことが明確）となる。

30

【0416】

また、本実施形態では、飾り特図始動記憶表示の表示態様の降格を禁止したが、当該降格を許容しても良い。例えば、当該降格を許容する場合において、第1特定表示態様及び第2特定表示態様以外の特定表示態様がある場合には、第1特定表示態様（青色）で表示しても、さらに降格する（例えば青色から点滅に変化する）可能性がある。これに対し、第1特定表示態様を期待度が最も低い態様（例えば点滅）とすることで、第1特定表示態様及び第2特定表示態様以外の特定表示態様がある場合であっても、第1特定表示態様（点滅）で表示すると、さらに降格する可能性がない。すなわち、第1特定表示態様を期待度が最も低い態様（例えば点滅）とした場合、第2パターンには、第1特定表示態様（点滅）で表示するパターンCと、第2特定表示態様（点滅よりも期待度の高い態様、例えば青色）で表示するパターンDとが含まれることとなる。パターンDの場合は、特定表示態様（青色）で表示した時点でさらなる降格があるか否かは不明であるのに対し、パターン

40

50

C の場合は、特定表示態様（点滅）で表示した時点でさらなる降格がないことが明確となる。

【0417】

また、本実施形態の遊技機 10 において、予告演出実行手段（演出制御装置 300）は、始動記憶手段（遊技制御装置 100）に始動記憶が記憶された際における、当該始動記憶手段に記憶されている始動記憶数が所定数よりも少ない特定数（例えば 0 個）以下である場合には、当該始動記憶に基づくゲームに関する予告演出（待機中保留変化演出）を実行しないように構成することができる（図 31（b）参照）。

【0418】

このように構成することで、効率よく予告演出を行うことが可能となる。すなわち、始動記憶数が特定数以下である場合には、始動記憶数が特定数を上回る場合に比べて、予告対象ゲームの開始前（実行前）の期間が短いため、予告演出（待機中保留変化演出）の実行時間を十分に確保できない。したがって、始動記憶数が特定数以下である場合には、予告演出（待機中保留変化演出）を実行しても遊技者が気付かず、予告演出（待機中保留変化演出）が無駄になってしまうおそれがあるため、このような場合には予告演出（待機中保留変化演出）を実行しないように構成することで、効率よく予告演出を行うことが可能となる。

なお、特定数は 0 個に限定されず、適宜変更可能である。

【0419】

また、本実施形態の遊技機 10 は、ゲームの実行中に当該ゲームに関する予告演出（実行中保留変化演出）を実行する第 2 予告演出実行手段（演出制御装置 300）を備え、第 2 予告演出実行手段は、始動記憶手段（遊技制御装置 100）に始動記憶が記憶された際における、当該始動記憶手段に記憶されている始動記憶数が特定数（例えば 0 個）以下である場合でも、当該始動記憶に基づくゲームに関する予告演出（実行中保留変化演出）を実行可能であるように構成することができる（図 36 参照）。

【0420】

このように構成することで、効果的な予告演出を行うことが可能となる。すなわち、始動記憶数が特定数以下である場合でも、例えば予告対象ゲームの実行時間（変動時間）が所定時間（例えば第 2 所定時間）よりも長い場合には、予告演出（実行中保留変化演出）の実行時間を十分に確保することができるため、効果的な予告演出を行うことが可能となる。

【0421】

なお、予告演出実行手段が実行する予告演出、すなわちゲームの実行前に実行される当該ゲームに関する予告演出（先読み予告演出）は、待機中保留変化演出に限定されず適宜変更可能である。例えば、予告演出実行手段が実行する予告演出は、背景やその他の演出が特定の演出とされるゾーン予告演出（強ゾーンと弱ゾーンとがある）、飾り特図変動表示ゲームの結果態様を特定の結果態様とするチャンス目予告演出（青チャンス目と赤チャンス目とがある）などであっても良い。

【0422】

ここで、予告演出には、予告対象の始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲーム中にも予告対象の始動記憶の発生時に実行していた特図変動表示ゲームよりも後の特図変動表示ゲーム中にも実行可能な予告演出（保留変化演出など）と、予告対象の始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲーム中には実行不可能であって予告対象の始動記憶の発生時に実行していた特図変動表示ゲームよりも後の特図変動表示ゲーム中には実行可能な予告演出（ゾーン予告演出やチャンス目予告演出など）とがある。実行する予告演出が、予告対象の始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲーム中に実行可能な予告演出である場合には、当該予告演出を実行（開始又は発展）するタイミングとして「移行回数 0 回」を選択可能である。これに対し、実行する予告演出が、予告対象の始動記憶の発生時に実行している特図変動表示ゲーム中に実行不可能な予告演出である場合には、当該予告演出を実行（開始又は発展）するタイミングとして「移行回数 0 回」は選択され

ない。

【 0 4 2 3 】

また、第 2 予告演出実行手段が実行する予告演出、すなわちゲームの実行中に実行される当該ゲームに関する予告演出は、実行中保留変化演出に限定されず適宜変更可能である。例えば、第 2 予告演出実行手段が実行する予告演出は、ゾーン予告演出やチャンス目予告演出であっても良い。

また、本実施形態において、予告演出実行手段が実行する予告演出と、第 2 予告演出実行手段が実行する予告演出とは、飾り特図始動記憶表示を特定表示態様で表示する点で類似する。すなわち、本実施形態において、予告演出実行手段が実行する予告演出と、第 2 予告演出実行手段が実行する予告演出とは、互いに類似する演出であるが、これに限定されず、予告演出実行手段が実行する予告演出と、第 2 予告演出実行手段が実行する予告演出とは、互いに類似しない演出であっても良い。

10

【 0 4 2 4 】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、前記実施の形態に示されるようなパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの遊技球を使用する全ての遊技機に適用可能である。また、本発明をスロットマシンに適用することも可能である。このスロットマシンとしてはメダルを使用するスロットマシンに限られるものではなく、例えば、遊技球を使用するスロットマシンなどの全てのスロットマシンが含まれる。

【 0 4 2 5 】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

20

【 0 4 2 6 】

例えば、遊技機 1 0 は、特図 2 変動表示ゲームを特図 1 変動表示ゲームよりも優先して実行する遊技機に限定されない。すなわち、遊技機 1 0 は、特図 1 変動表示ゲーム及び特図 2 変動表示ゲームの一方を他方よりも優先して実行する遊技機であっても良いし、特図 1 変動表示ゲーム及び特図 2 変動表示ゲームを入賞順に実行する遊技機であっても良いし、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームとを同時に実行可能な遊技機であっても

30

また、遊技機 1 0 は、第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示と、第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示とを、表示装置 4 1 に同時に表示しない遊技機に限定されない。すなわち、第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示と、第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示とを、表示装置 4 1 に同時に表示するようにしても良い。

【 符号の説明 】

【 0 4 2 7 】

1 0 遊技機

4 1 表示装置（演出表示手段）

5 1 特図 1 表示器（第 1 変動表示手段）

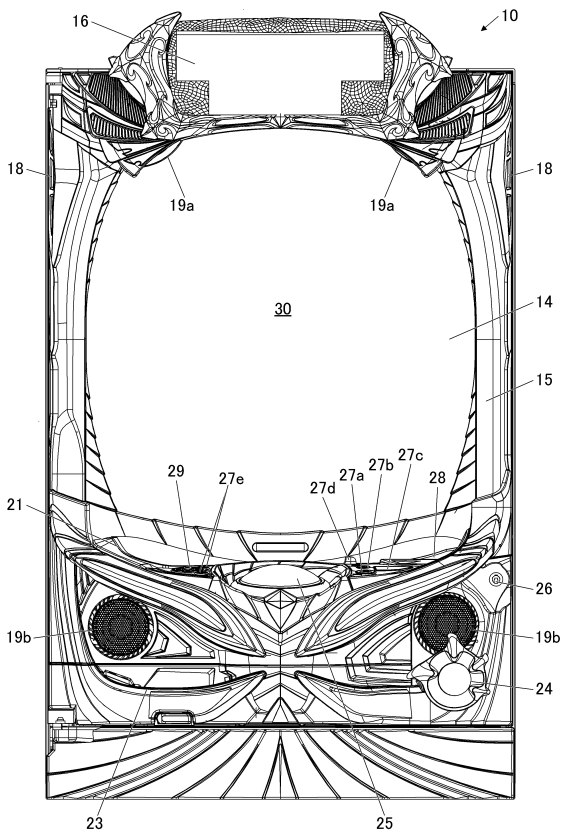
5 2 特図 2 表示器（第 2 変動表示手段）

1 0 0 遊技制御装置（遊技制御手段、始動記憶手段）

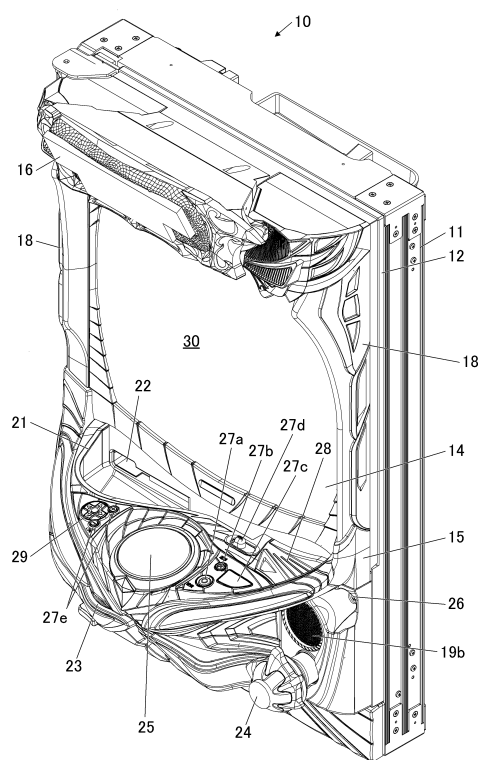
3 0 0 演出制御装置（演出制御手段、予告演出実行手段、第 2 予告演出実行手段）

40

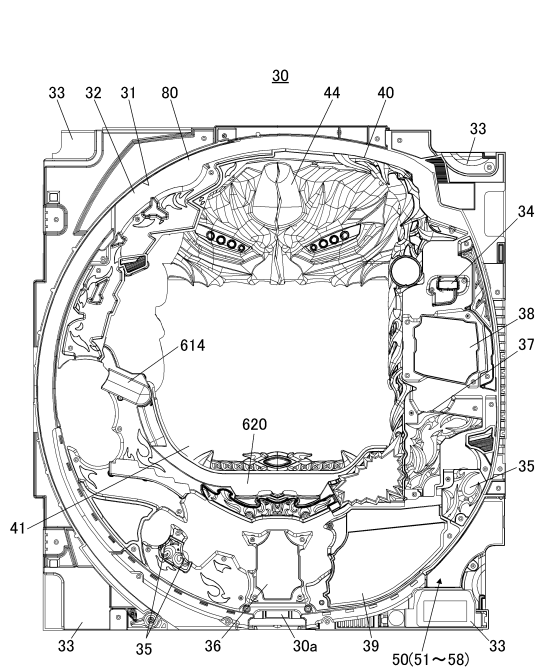
【図面】
【図 1】



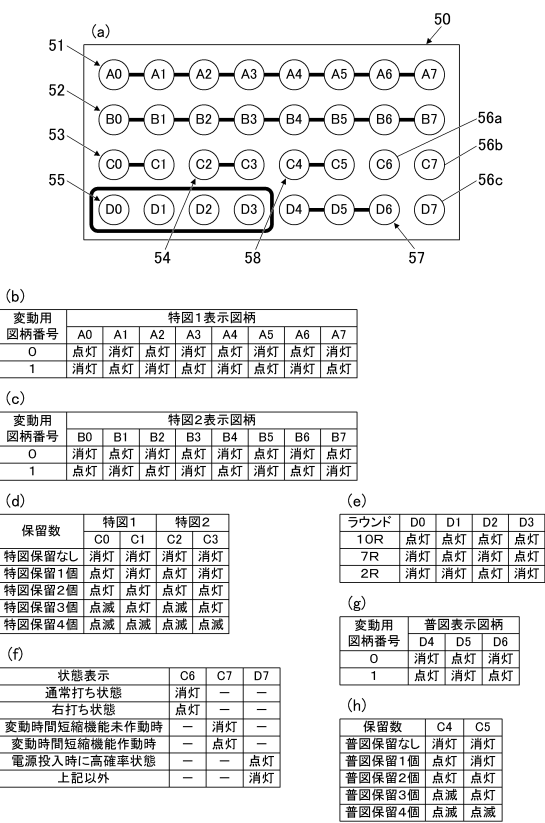
【図 2】



【図 3】



【図 4】



(b)

変動用 図柄番号	A0	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7
0	点灯	消灯	点灯	点灯	点灯	消灯	消灯	点灯
1	消灯	点灯	消灯	点灯	消灯	点灯	消灯	消灯

(c)

変動用 図柄番号	B0	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7
0	消灯	点灯	消灯	点灯	消灯	点灯	消灯	点灯
1	点灯	消灯	点灯	消灯	点灯	消灯	点灯	消灯

(d)

保留数	特図1		特図2	
	C0	C1	C2	C3
特図保留なし	消灯	消灯	消灯	消灯
特図保留1個	点灯	消灯	点灯	消灯
特図保留2個	点灯	点灯	点灯	点灯
特図保留3個	点滅	点灯	点滅	点灯
特図保留4個	点滅	点滅	点滅	点滅

(f)

状態表示	C6	C7	D7
通常打ち状態	消灯	—	—
右打ち状態	点灯	—	—
変動時間短縮機能未作動時	—	消灯	—
変動時間短縮機能作動時	—	点灯	—
電源投入時に高確率状態	—	—	点灯
上記以外	—	—	消灯

(e)

ラウンド	D0	D1	D2	D3
10R	点灯	点灯	点灯	点灯
7R	消灯	点灯	消灯	点灯
2R	消灯	消灯	点灯	消灯

(g)

変動用 図柄番号	普図表示図柄		
	D4	D5	D6
0	消灯	点灯	消灯
1	点灯	消灯	点灯

(h)

保留数	C4	C5
普図保留なし	消灯	消灯
普図保留1個	点灯	消灯
普図保留2個	点灯	点灯
普図保留3個	点滅	点灯
普図保留4個	点滅	点滅

10

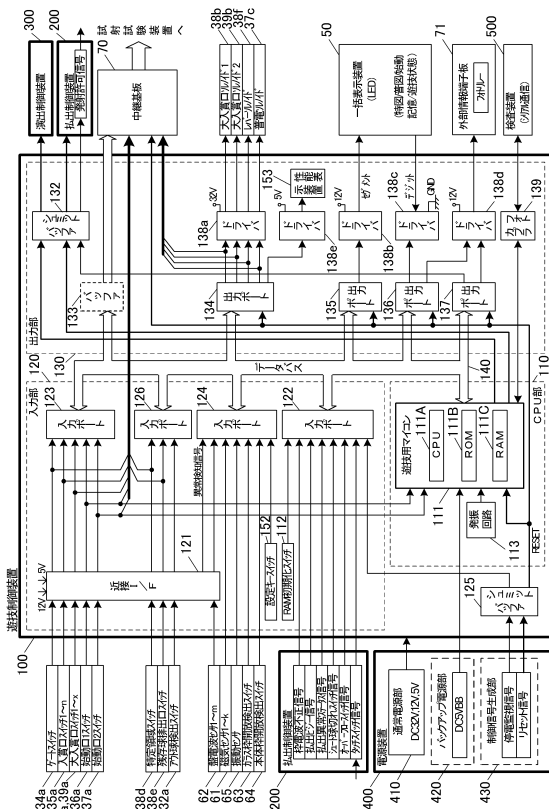
20

30

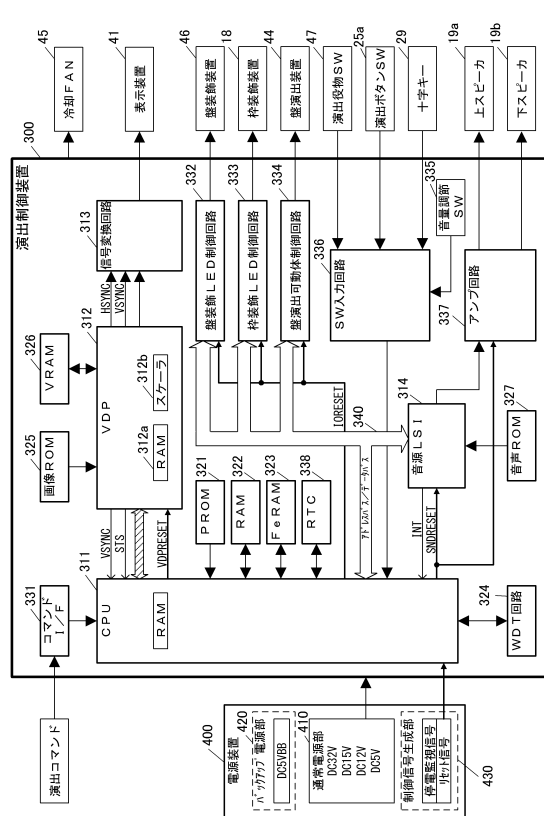
40

50

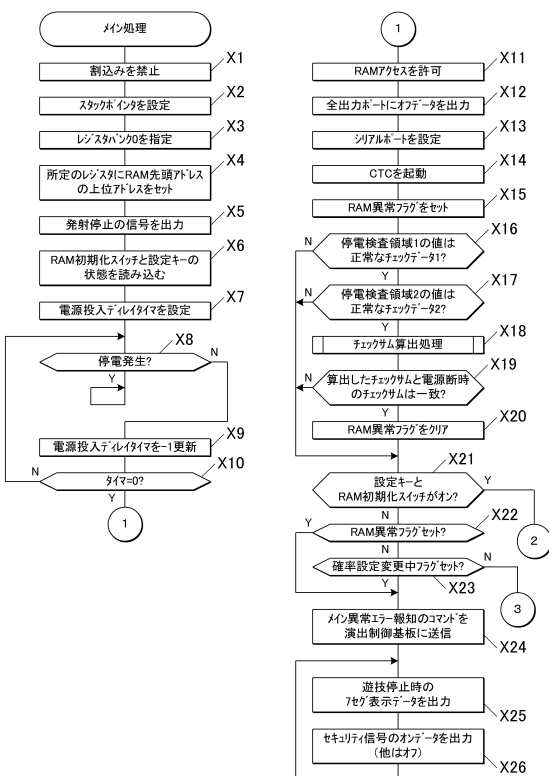
【 図 5 】



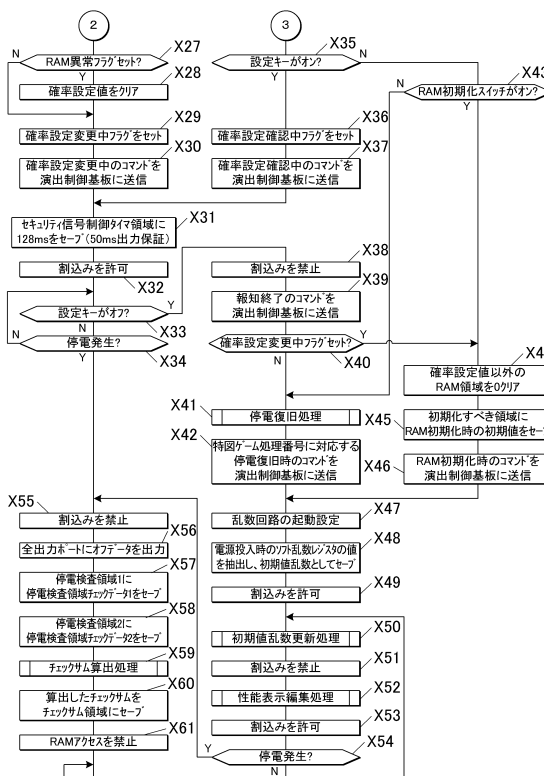
【 図 6 】



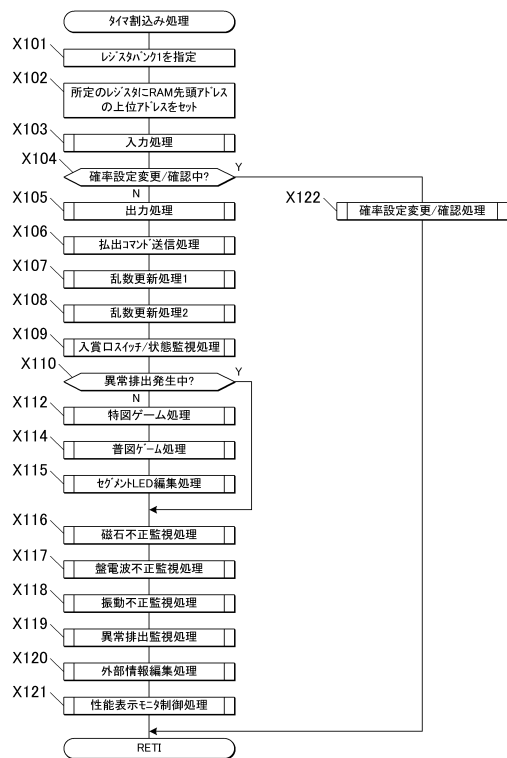
【 圖 7 】



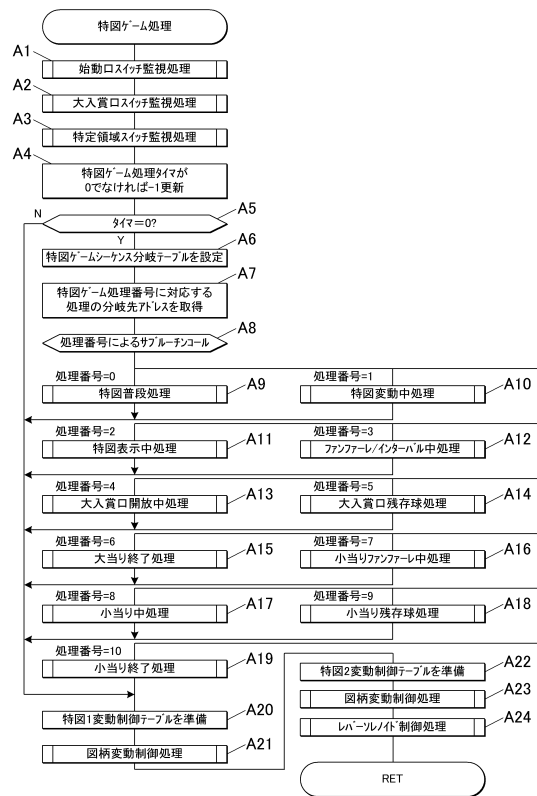
【 図 8 】



【図 9】



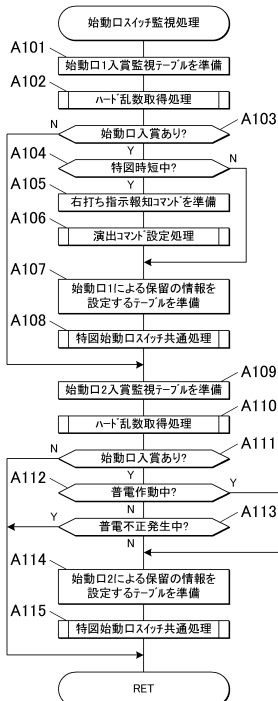
【図 10】



10

20

【図 11】



【図 12】

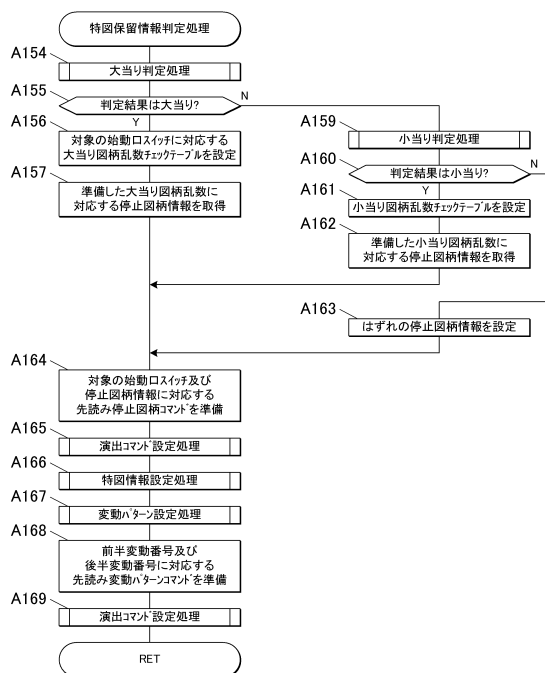


30

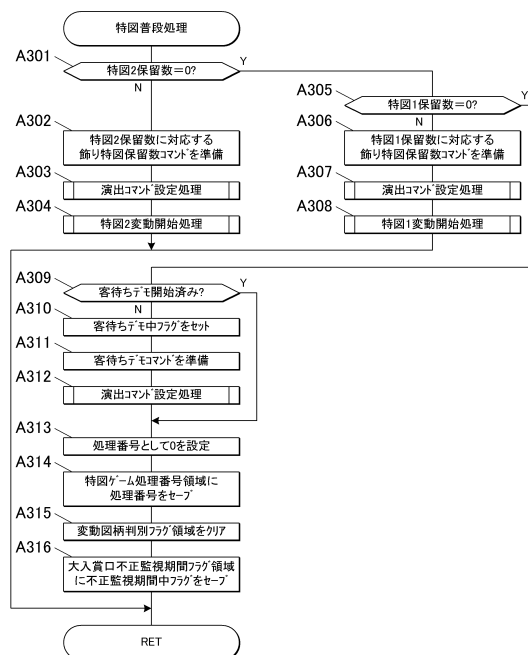
40

50

【図 1 3】



【図 1 4】



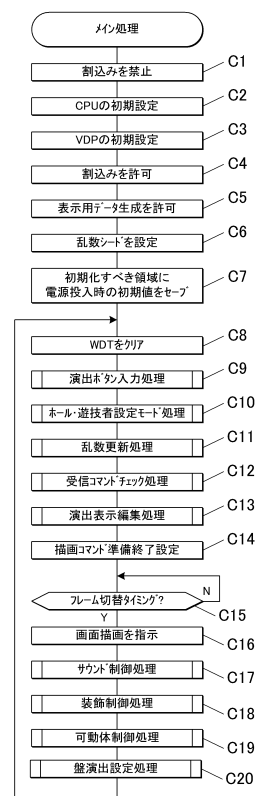
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

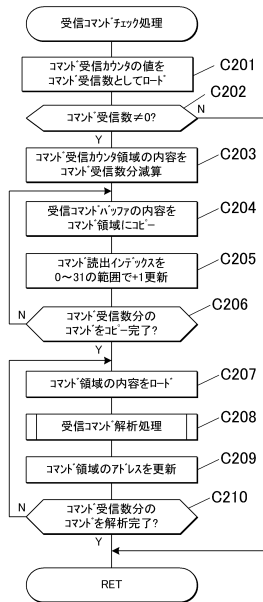


30

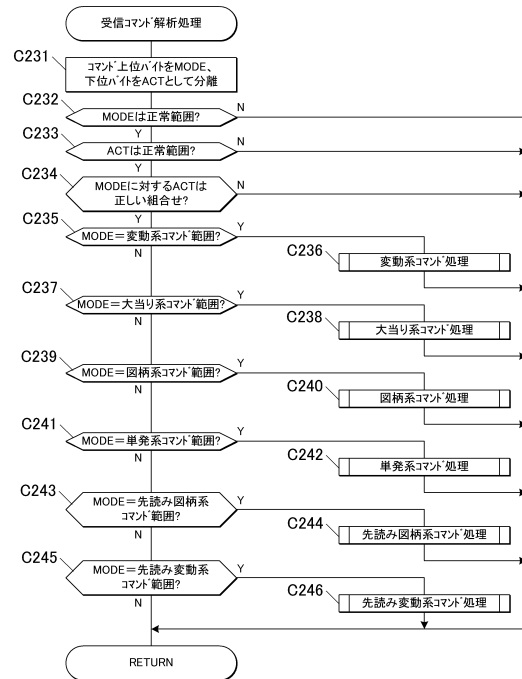
40

50

【図 17】



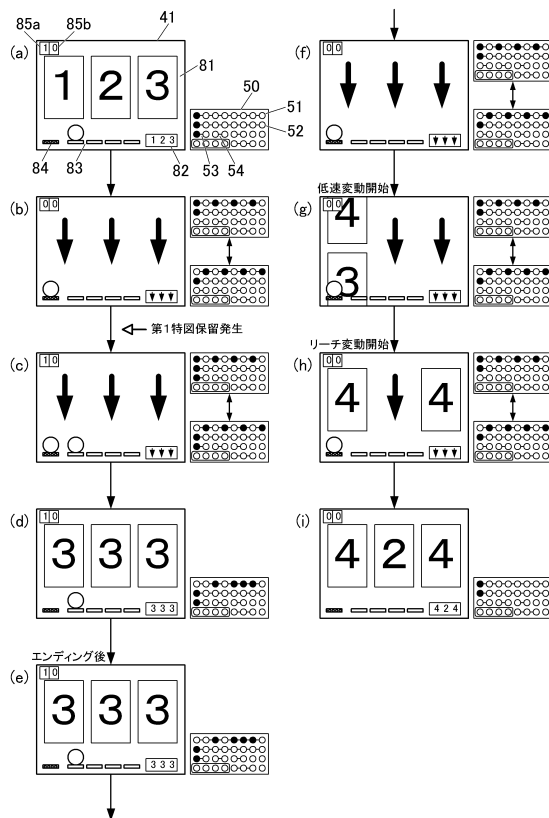
【図 18】



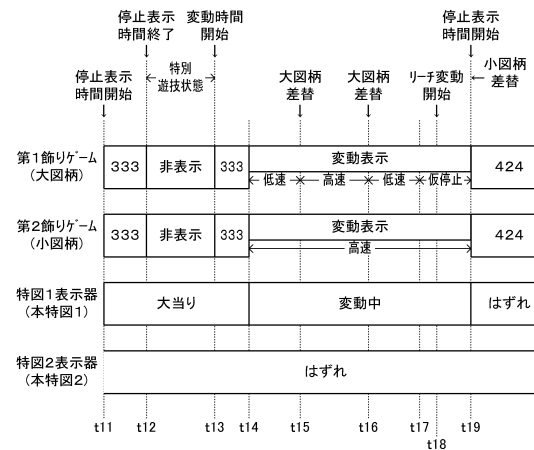
10

20

【図 19】



【図 20】

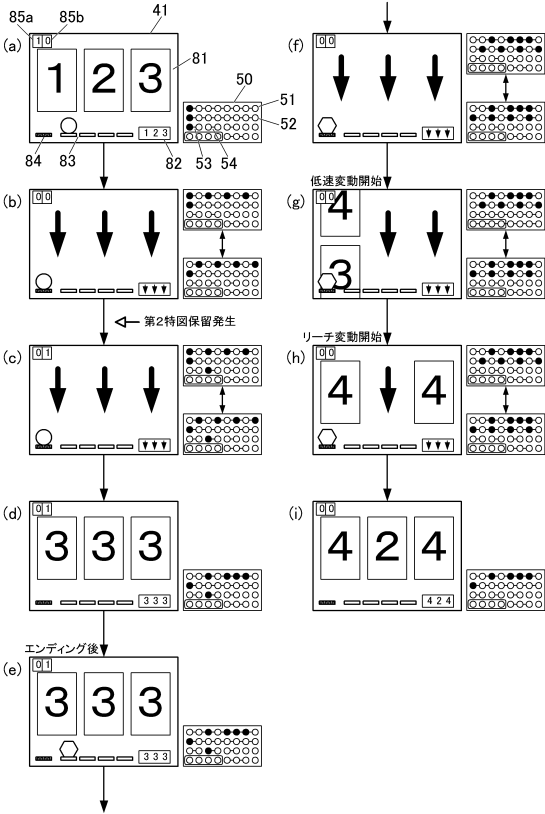


30

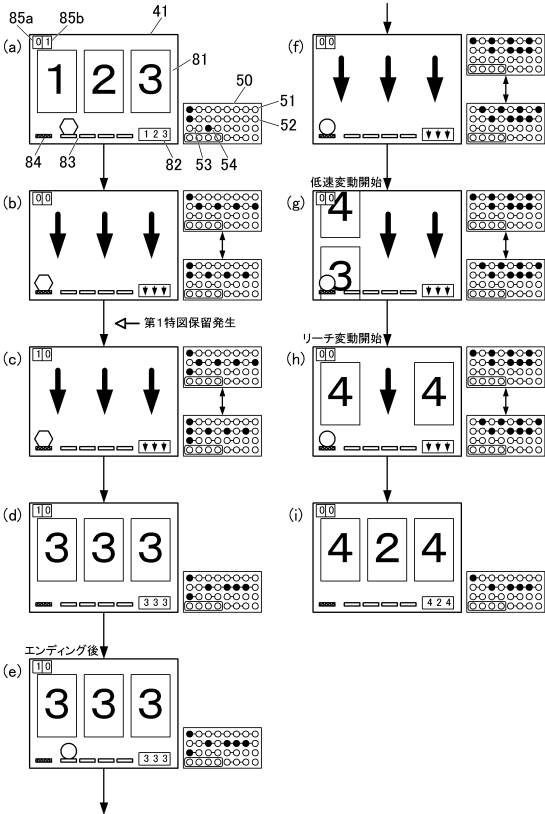
40

50

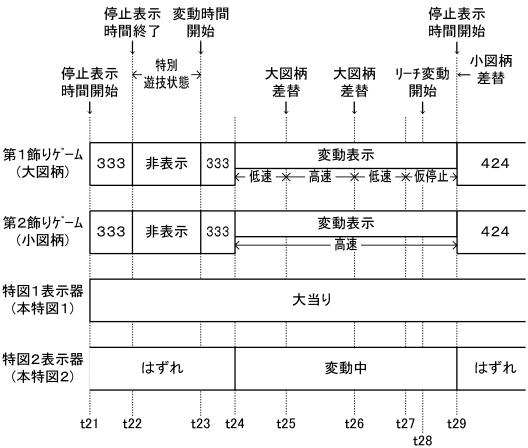
【図 2 1】



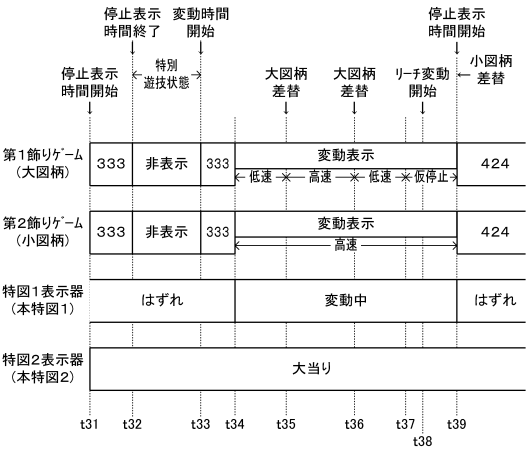
【図 2 3】



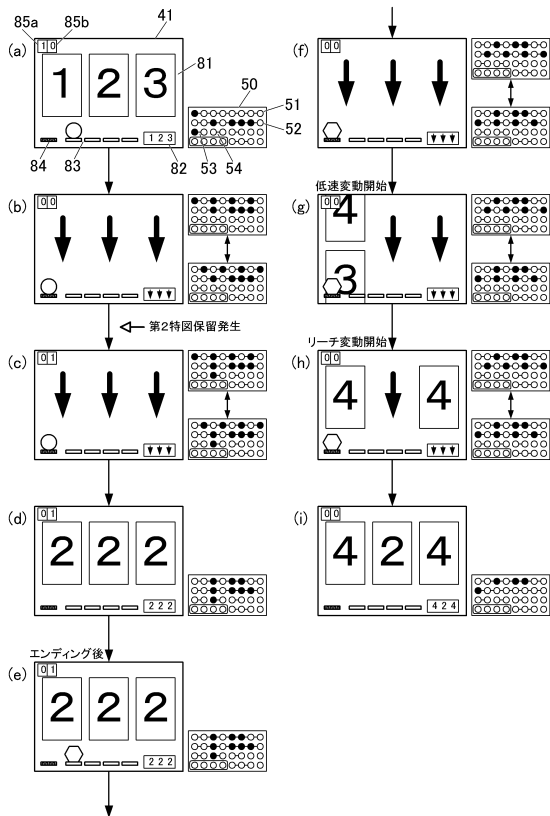
【図 2 2】



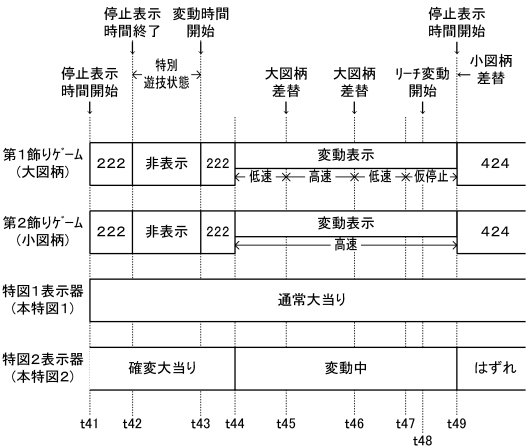
【図 2 4】



【 図 2 5 】



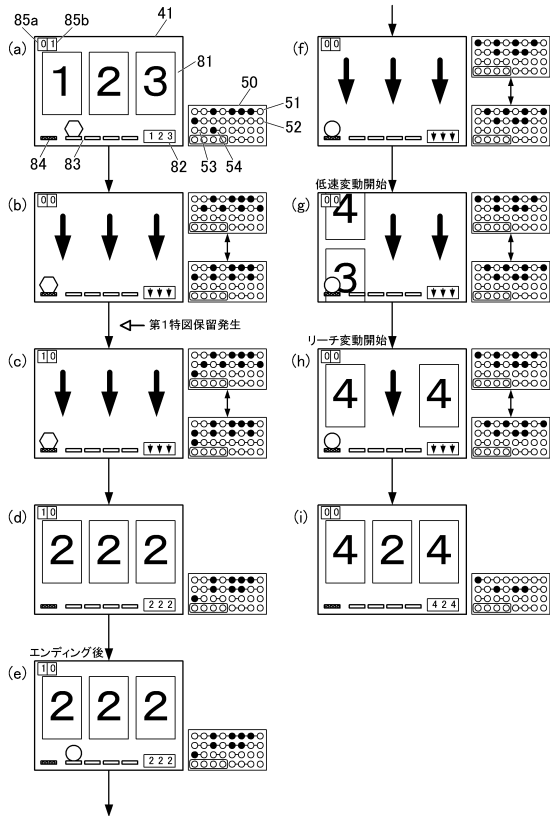
【 図 2 6 】



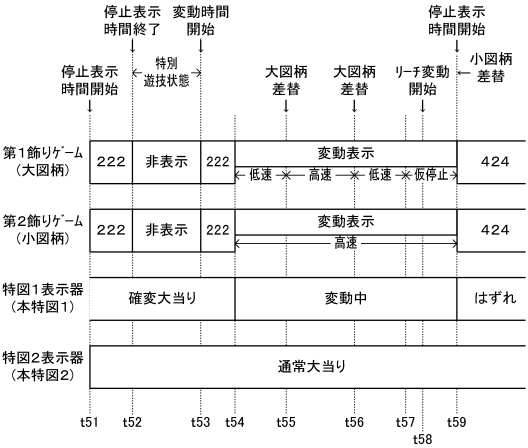
10

20

【 図 2 7 】



【 図 2 8 】

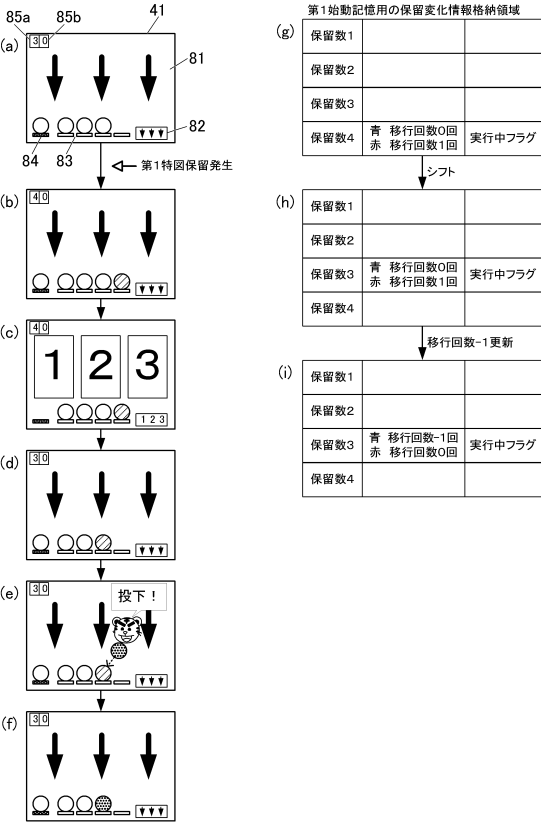


30

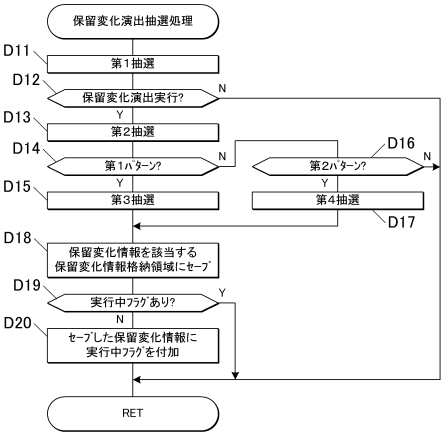
40

50

【 図 2 9 】



【 図 3 0 】



10

20

【 図 3 1 】

(a) 第1振分テーブル

	保留数1個		保留数2個		保留数3個		保留数4個	
	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ
保留変化演出 実行しない	40%	60%	30%	70%	20%	80%	5%	95%
保留変化演出 実行する	60%	40%	70%	30%	80%	20%	95%	5%

(b) 第2振分テーブル

	保留数1個	保留数2個	保留数3個	保留数4個
第1パターン (青→赤)	0%	0%	70%	100%
第2パターン (青or赤のみ)	0%	100%	30%	0%

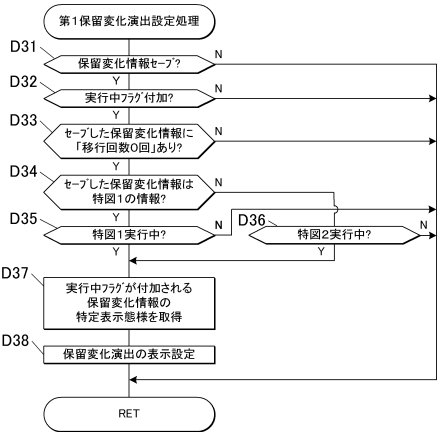
(c) 第3振分テーブル

第1 パターン		保留数3個		保留数4個	
		青	赤	大当り	はずれ
第1 パターン	移行回数0回	50%	20%	30%	3%
	移行回数1回	30%	30%	25%	7%
	移行回数2回	20%	50%	15%	20%
	移行回数3回	—	—	7%	25%
	移行回数4回	—	—	3%	30%
	移行回数5回	—	—	—	—

(d) 第4振分テーブル

第2 パターン		保留数2個		保留数3個	
		大当り	はずれ	大当り	はずれ
第2 パターン	移行回数0回	40%	10%	30%	3%
	移行回数1回	30%	20%	25%	7%
	移行回数2回	—	—	20%	15%
	移行回数3回	20%	30%	15%	20%
	移行回数4回	10%	40%	7%	25%
	移行回数5回	—	—	3%	30%

【 図 3 2 】

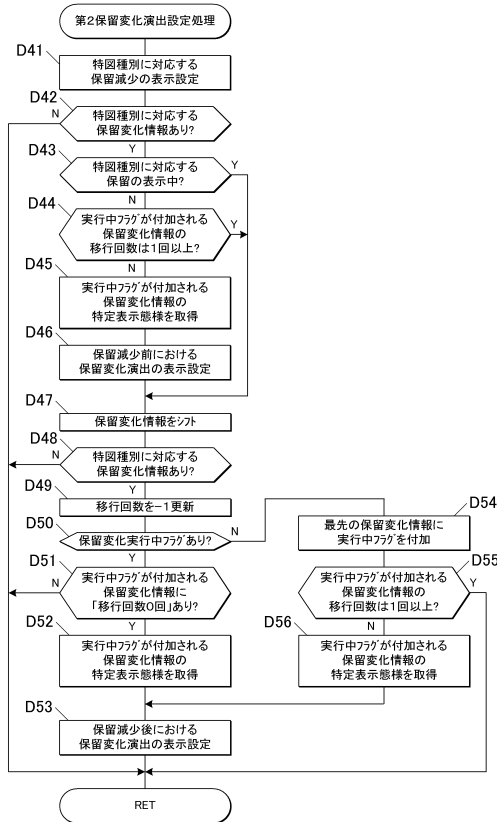


30

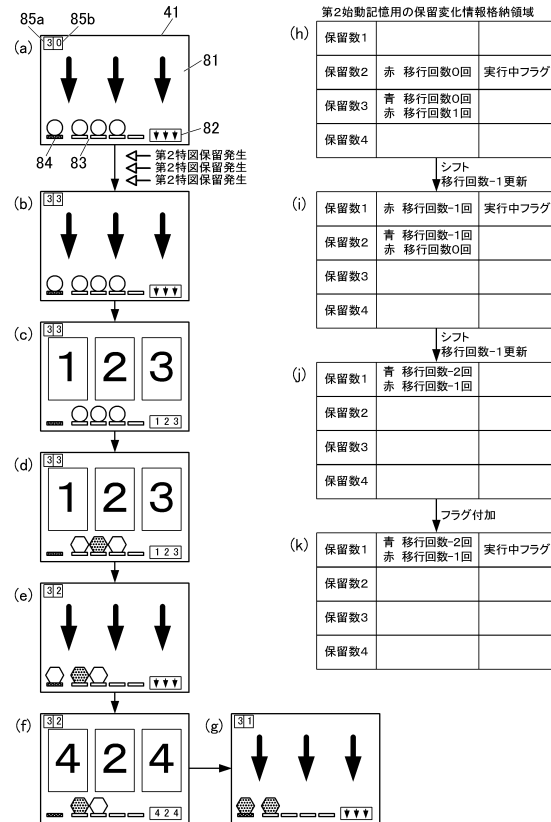
40

50

【図 3 3】



【図 3 4】



10

20

【図 3 5】

		保留数3個		保留数4個		
第1 パターン	青	赤	大当り	はずれ	大当り	はずれ
	移行回数0回	移行回数1回	27%	5%	16%	2%
		移行回数2回	23%	10%	15%	4%
		移行回数3回	20%	15%	14%	6%
		移行回数4回	—	—	13%	8%
	移行回数1回	移行回数2回	15%	20%	12%	10%
		移行回数3回	10%	23%	10%	12%
		移行回数4回	—	—	8%	13%
	移行回数2回	移行回数3回	5%	27%	6%	14%
		移行回数4回	—	—	4%	15%
移行回数3回	移行回数4回	—	—	2%	16%	

(b) 第4振分テーブル

		保留数2個		保留数3個		
		大当り	はずれ	大当り	はずれ	
第2 パターン	赤	移行回数0回	27%	5%	20%	3%
		移行回数1回	23%	10%	18%	6%
		移行回数2回	20%	15%	17%	9%
		移行回数3回	—	—	15%	12%
	青	移行回数0回	15%	20%	12%	15%
		移行回数1回	10%	23%	9%	17%
		移行回数2回	5%	27%	6%	18%
		移行回数3回	—	—	3%	20%

【図 3 6】

(a) 第2振分テーブル

	保留数1個	保留数2個	保留数3個	保留数4個
第1パターン (青→赤)	0%	0%	70%	100%
第2パターン (青or赤のみ)	100%	100%	30%	0%

(b) 第4振分テーブル

		保留数1個		保留数2個		保留数3個		
		大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	
第2 パターン	赤	移行回数0回	0%	0%	27%	5%	20%	3%
		移行回数1回	90%	10%	23%	10%	18%	6%
		移行回数2回	—	—	20%	15%	17%	9%
		移行回数3回	—	—	—	—	15%	12%
	青	移行回数0回	0%	0%	15%	20%	12%	15%
		移行回数1回	10%	90%	10%	23%	9%	17%
		移行回数2回	—	—	5%	27%	6%	18%
		移行回数3回	—	—	—	—	3%	20%

30

40