(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2014-200321
(P2014-200321A)
(43)公開日　平成26年10月27日(2014.10.27)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	315Z	2C088
		A63F	7/02	320	2C333

審査請求 有　請求項の数 3　ＯＬ　（全 66 頁）

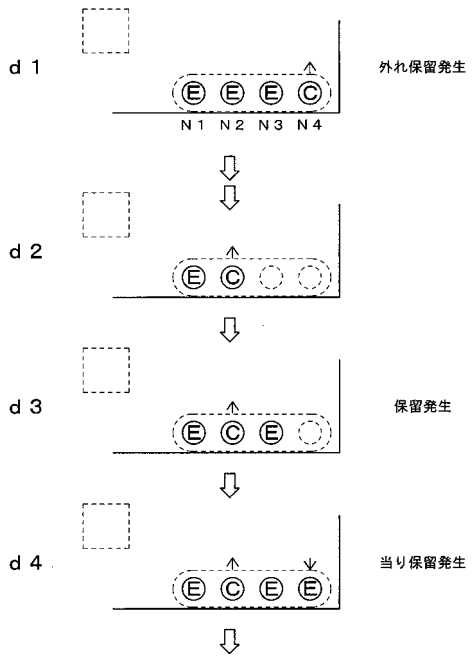
(21)出願番号　特願2013-76181(P2013-76181)
(22)出願日　平成25年4月1日(2013.4.1)
(11)特許番号　特許第5488740号(P5488740)
(45)特許公報発行日　平成26年5月14日(2014.5.14)

(71)出願人　000204262
タイヨーエレック株式会社
愛知県名古屋市西区見寄町１２５番地
(74)代理人　100101410
弁理士　中村　武司
(72)発明者　竹内　尊浩
愛知県名古屋市西区見寄町１２５番地　タイヨーエレック株式会社内
(72)発明者　海原　慎也
愛知県名古屋市西区見寄町１２５番地　タイヨーエレック株式会社内
(72)発明者　林　志隆
愛知県名古屋市西区見寄町１２５番地　タイヨーエレック株式会社内

Ｆターム(参考)　2C088 AA35 AA42 BC15 BC22 EB58
2C333 AA11 CA77 EA01 EA04 EA10

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】「止め打ちの防止」を図ることができる遊技機を提供する。
【解決手段】始動口への遊技球の入球に基づいて取得される入球情報を記憶する入球情報記憶手段と、入球情報記憶手段に入球情報が記憶されていることを示す記憶情報を表示する記憶情報表示手段と、記憶情報表示手段に表示されている記憶情報の表示態様を、始動口への遊技球の入球を契機に異なる表示態様に変化させる態様変化手段とを備える。また、入球情報記憶手段には入球情報が所定の上限数を限度に記憶可能とされ、態様変化手段は入球情報記憶手段に上限数の入球情報が記憶されている状態で始動口への入球を生じた場合等において、記憶情報表示手段に表示されている記憶情報の表示態様を異なる表示態様に変化させることが可能である。
【選択図】図１７



【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動口への遊技球の入球に基づいて取得される入球情報を記憶する入球情報記憶手段と、
前記入球情報記憶手段に入球情報が記憶されていることを示す記憶情報を表示する記憶情報表示手段と、
前記記憶情報表示手段に表示されている記憶情報の表示態様を、前記始動口への遊技球の入球を契機に異なる表示態様に変化させる態様変化手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記入球情報記憶手段には前記入球情報が所定の上限数を限度に記憶可能とされ、
前記態様変化手段は、前記入球情報記憶手段に前記上限数の入球情報が記憶されている状態と、前記入球情報記憶手段に前記上限数未満の入球情報が記憶されている状態と、のうち少なくとも前記入球情報記憶手段に前記上限数の入球情報が記憶されている状態で前記始動口への入球を生じた場合において、前記記憶情報表示手段に表示されている記憶情報の表示態様を異なる表示態様に変化させることが可能であることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記態様変化手段は、前記記憶情報表示手段に表示されている記憶情報の表示態様を、前記始動口への入球を生ずる毎に異なる表示態様に変化可能とすることで、前記記憶情報の表示態様を複数段階変化させることが可能であることを特徴とする請求項１又は２に記載の遊技機。
【請求項４】
前記入球情報記憶手段に記憶された入球情報のうち、所定の処理条件が成立したものを前記入球情報記憶手段から読み出して、遊技者にとって有利な特定結果が得られるか否かを当否判定する当否判定手段と、
前記入球情報記憶手段に記憶された入球情報について、前記当否判定手段が前記特定結果を導出することとなる入球情報であるか否かを、当該入球情報についての前記所定の処理条件の成立前に事前判定する事前判定手段と、
を備え、
前記記憶情報の表示態様として、前記当否判定手段が前記特定結果を導出することとなる信頼度を示唆する複数の表示態様が設定され、
前記事前判定手段によって、前記当否判定手段が前記特定結果を導出することとなると事前判定された入球情報に対応する記憶情報として前記記憶情報表示手段に表示した記憶情報の表示態様については、当該記憶情報の表示後に発生した前記始動口への遊技球の入球を契機に、より信頼度の高い表示態様若しくはより信頼度の低い表示態様に変化することを特徴とする請求項１～３の何れか一項に記載の遊技機。
【請求項５】
表示態様が変化した一の記憶情報と、該一の記憶情報よりも後に表示された他の記憶情報と、が前記記憶情報表示手段に表示された状態で所定条件が成立すると、前記記憶情報表示手段における前記他の記憶情報の表示位置に前記異なる態様に変化した一の記憶情報の表示態様を移行して表示することを特徴とする請求項１～４の何れか一項に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関し、いわゆるセブン機、羽根物、権利物またはアレンジボール等の弾球式の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】

弾球式の遊技機（パチンコ機）は、通常、始動口を有しており、この始動口に遊技球が入球することに基づいて取得される入球情報（判定用乱数値）を入球情報記憶手段（判定用乱数値記憶手段）に記憶する。そして、所定の処理条件（例えば、変動開始条件、当否判定開始条件）が成立した入球情報を入球情報記憶手段から読み出し、遊技者に遊技上の特典を付与するか否かを当否判定する。かかる当否判定が実行されると、識別情報を用いた変動表示が開始され、この変動表示の実行時間が経過すると、当否判定の結果が表示される。ここで、入球情報の処理条件とは、入球情報に基づいて当否判定や変動表示等の処理を開始する条件を指し、入球情報記憶手段に記憶され、処理条件が未成立の入球情報の数が「保留数」と称される。

【０００３】

また、この種の遊技機では、処理条件が未成立の入球情報の数（保留数）を表示するのが一般的である。例えば、当否判定が行われると、特別図柄表示手段において特別図柄の変動表示を行い、演出図柄表示手段において疑似図柄（演出図柄）の変動表示を行う遊技機においては、入球情報が新たに記憶される度に記憶情報表示手段に１個の記憶情報（例えば、保留図柄）を追加表示し、記憶されている入球情報が処理される度に、記憶情報表示手段に表示されている記憶情報のうち、最先に表示されたものを消去すること（記憶情報を１個減少表示すること）が行われている（特許文献１を参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２０１２－５０４８６号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

この種の遊技機においては、変動表示の対象となる識別情報（例えば、特別図柄）に関する保留数が上限に近くなると（例えば、保留上限４で保留数が３若しくは４のとき）、遊技球の発射を意図的に停止する行為（以下、「止め打ち」という。）を、遊技者が行う傾向にある。蓋し、上限数を超える入球情報が発生しても、当該入球情報は入球情報記憶手段に記憶されず、当否判定の対象とならないからである。そして、かかる「止め打ち」が行われると、遊技機の稼働率が低下し、望ましくない。なお、以下の説明において、入球情報記憶手段に上限数の入球情報が記憶された状態で発生した「始動口への遊技球の入球（入賞）」を、「オーバー入賞」と称することがある。

【０００６】

本発明は、このような問題を解決するためになされたものであり、その目的とするところは、「止め打ちの防止」を図ることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

本発明の遊技機は、

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

前記入球情報記憶手段に入球情報が記憶されていることを示す記憶情報を表示する記憶情報表示手段と、

前記記憶情報表示手段に表示されている記憶情報の表示態様を、前記始動口への遊技球の入球を契機に異なる表示態様に変化させる態様変化手段と、

を備えることを特徴とする。

【０００８】

本発明によると、始動口に遊技球を入球させることによって、記憶情報表示手段に表示された記憶情報の態様（表示態様等）を変化させることができる。すなわち、既に表示されている記憶情報の表示態様が、後から発生する始動口への入球に基づいて変化する。よって、保留数がたとえ多くなっても、記憶情報の態様変化を体験したいと考える遊技者が

、遊技球を積極的に発射することが期待できるため、「止め打ちの防止」を図ることができる。

【０００９】

また、本発明では、

前記入球情報記憶手段には前記入球情報が所定の上限数を限度に記憶可能とされ、

前記態様変化手段は、前記入球情報記憶手段に前記上限数の入球情報が記憶されている状態と、前記入球情報記憶手段に前記上限数未満の入球情報が記憶されている状態と、のうち少なくとも前記入球情報記憶手段に前記上限数の入球情報が記憶されている状態で前記始動口への入球を生じた場合において、前記記憶情報表示手段に表示されている記憶情報の表示態様を異なる表示態様に変化させることが可能である

こととしてもよい。

【００１０】

この場合、入球情報記憶手段に入球情報が上限数記憶された状態でも、始動口への入球を生じさせることで、記憶情報表示手段に表示された記憶情報の態様を変化させることができる。つまり、「オーバー入賞」を発生させることによって、記憶情報表示手段に表示された記憶情報の態様（表示態様等）を変化させることができるため、遊技者が、遊技球を更に積極的に発射することが期待できる。よって、「止め打ちの防止」を更に確実に図ることができる。なお、「少なくとも上限数の入球情報が記憶されている状態で始動口への入球を生じた場合」であるから、態様変化手段は、「オーバー入賞」を発生させた場合に限り、記憶情報表示手段に表示されている記憶情報を異なる態様に変化させてもよいし、「オーバー入賞」を発生させた場合および入球情報記憶手段に上限数の入球情報が記憶されていない状態で始動口へ遊技球が入球した場合の両方の場合に、記憶情報表示手段に表示されている記憶情報の表示態様を異なる表示態様に変化させてもよい。

【００１１】

更に、本発明では、

前記態様変化手段は、前記記憶情報表示手段に表示されている記憶情報の表示態様を、前記始動口への入球を生ずる毎に異なる表示態様に変化可能とすることで、前記記憶情報の表示態様を複数段階変化させることが可能である

こととしてもよい。

【００１２】

この場合、始動口への入球を複数回行うことで、記憶情報表示手段に表示されている記憶情報が複数段階で変化（次々に段階的に変化）するため、遊技者が、遊技球を更に一層、積極的に発射することが期待できる。尚、複数回の始動口への入球に基づいて複数段階（複数回）変化可能なのであって、毎回（入球の度に）必ず変化させる必要はない。これにより、表示態様の変化が一回発生した後も、更なる表示態様の変化を求めて遊技球を発射することが期待でき、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

【００１３】

また、本発明では、

前記入球情報記憶手段に記憶された入球情報のうち、所定の処理条件が成立したものを前記入球情報記憶手段から読み出して、遊技者にとって有利な特定結果が得られるか否かを当否判定する当否判定手段と、

前記入球情報記憶手段に記憶された入球情報について、前記当否判定手段が前記特定結果を導出することとなる入球情報であるか否かを、当該入球情報についての前記所定の処理条件の成立前に事前判定する事前判定手段と、

を備え、

前記記憶情報の表示態様として、前記当否判定手段が前記特定結果を導出することとなる信頼度を示唆する複数の表示態様が設定され、

前記事前判定手段によって、前記当否判定手段が前記特定結果を導出することとなると事前判定された入球情報に対応する記憶情報として前記記憶情報表示手段に表示した記憶情報の表示態様については、当該記憶情報の表示後に発生した前記始動口への遊技球の入

球を契機に、より信頼度の高い表示態様若しくはより信頼度の低い表示態様に変化する
ことととしてもよい。

【００１４】

この場合、始動口への遊技球の入球を契機に記憶情報の表示態様を変化させることで、事前判定の結果を予測したり、事前判定の結果を判明させることができるため、遊技者が、遊技球を更に一層、積極的に発射することが期待できる。また、「所定の処理条件」として、入球情報に基づく識別情報（図柄）の変動開始条件や、入球情報の当否判定開始条件を例示することができる。また、「信頼度を示唆」とは、当該記憶情報にかかる当否判定結果において、当りとなる可能性を所定の態様で報知することをいう。例えば、色で示唆したり、キャラクタの種類で示唆したり、会話（言葉）の内容で示唆することが例示される。

【００１５】

更に、本発明では、

表示態様が変化した一の記憶情報と、該一の記憶情報よりも後に表示された他の記憶情報と、が前記記憶情報表示手段に表示された状態で所定条件が成立すると、前記記憶情報表示手段における前記他の記憶情報の表示位置に前記異なる態様に変化した一の記憶情報の表示態様を移行して表示する
ことととしてもよい。

【００１６】

この場合、遊技球の発射に基づき、記憶情報表示手段に表示されている一の記憶情報を、他の記憶情報の表示位置に移行して表示することができるため、遊技者が更により一層、積極的に発射することが期待できる。一の記憶情報の表示態様が移行して表示するとは、他の記憶情報の表示態様が、一の記憶情報の表示態様に変化することをいう。このとき、一の記憶情報の表示態様を維持してもよいし、（通常の表示態様に）変化させてもよい。また、一の記憶情報の表示態様と他の記憶情報の表示態様とを入れ替えてもよい。また、表示態様を移行する契機となる「所定条件（所定契機ともいう）」として、始動口に遊技球が入球したことを条件としてもよいし、所定の抽選によって決定された所定の制御タイミングが到来したことを条件としてもよい。

【００１７】

なお、本明細書において、「前」および「表」は、「遊技機を基準とする前方（つまり、遊技者に近接する方向）」を示し、「後」および「裏」は、遊技機を基準とする後方（つまり、遊技者から離間する方向）」を示す。また、「左」とは、遊技者から見て「左」であることを示し、「右」とは「遊技者から見て右」であることを示す。更に、本体枠、前面枠、上皿部材、下皿部材等のように、「扉の如く、開閉可能な部材（以下、「扉型部材」という。）」において、「左」、「右」、「前」、「後」等は、これらの扉型部材が使用状態にある場合、つまり、閉鎖された状態にある場合を基準としたものである。

【００１８】

また、本明細書において、遊技盤面に設けられた各種入賞口に遊技球が入る（受け入れられる）ことを、「入賞」若しくは「入球」と表記することがある。このうち、「入賞」とは、賞球の払い出しの前提となる入賞口に遊技球が入球することを示すもので、入賞口に遊技球が入る（受け入れられる）ことを示す点では、「入球」と実質的に同義である。更に、後述する大入賞装置や第２始動入賞装置のように、入賞不能（若しくは、入賞困難）な状態と入賞可能（若しくは、入賞容易）な状態とに変化可能な入賞装置において、入賞不能（若しくは、入賞困難）な状態を第１状態と称し、入賞可能（若しくは、入賞容易）な状態を第２状態と称することがある。

【００１９】

また、本発明の構成に加え、入球情報の当否判定結果に基づいて識別情報（特別図柄、演出図柄等）を変動表示する識別情報表示手段（特別図柄表示手段、演出図柄表示手段、特別図柄表示部、演出表示装置）と、識別情報を所定の演出パターンに従って変動表示する識別情報表示制御手段（演出表示制御部）と、遊技球が入球不能な入球不能状態と遊技

球が入球可能な入球可能状態とに変化可能な可変入球口と、当否判定結果が当りの場合に可変入球口を入球可能状態とする特定遊技（特別遊技、大当り遊技、小当り遊技、当り遊技ともいう）を実行する特定遊技実行手段と、を備えるものとすることができる。

【発明の効果】

【００２０】

以上記述したように本発明の遊技機によると、「止め打ちの防止」を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【００２１】

【図１】本発明の各実施例に係る遊技機を示す斜視図である。

【図２】本発明の各実施例に係る遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図３】各実施例に係る遊技機の演出表示装置の表示画面を概略的に示す正面図である。

【図４】保留図柄の表示方法を概略的に示す正面図である。

【図５】保留図柄の表示方法を概略的に示す正面図である。

【図６】（ａ）及び（ｂ）は可変式の始動入賞装置を示す概略的に示す正面図である。

【図７】（ａ）は下部表示装置を概略的に示す正面図であり、（ｂ）は下部表示装置で実行される特別図柄の変動表示態様を示す説明図であり、（ｃ）は疑似図柄（停止図柄）の内容を説明するための説明図である。

【図８】本発明の各実施例に係る電子制御装置を示すブロック図である。

【図９】（ａ）は本発明の各実施例に係る電子制御装置を示すブロック図であり、（ｂ）は各実施例に係る遊技機において主制御部からコマンドが出力される様子を概念的に示した説明図である。

【図１０】始動入賞時コマンド、オーバー入賞時コマンド、判定用乱数値メモリ等を説明するための説明図である。

【図１１】特図１大当り抽選（第１の大当り抽選）で使用するデータテーブルおよび特図２大当り抽選（第２の大当り抽選）で使用するデータテーブルを説明するための説明図である。

【図１２】（ａ）～（ｃ）は演出表示装置で実行される図柄変動演出等を示す説明図である。

【図１３】保留図柄の態様等を示す説明図である。

【図１４】保留図柄の表示方法を概略的に示す正面図である。

【図１５】保留図柄の表示方法を概略的に示す正面図である。

【図１６】保留図柄の表示方法を概略的に示す正面図である。

【図１７】保留図柄の表示方法を概略的に示す正面図である。

【図１８】保留図柄の表示方法を概略的に示す正面図である。

【図１９】各実施例に係る遊技機の遊技制御処理を示すフロー図である。

【図２０】各実施例に係る遊技機の普通電動役物遊技処理を示すフロー図である。

【図２１】各実施例に係る遊技機の特別図柄遊技処理を示すフロー図である。る。

【図２２】各実施例に係る遊技機の特別図柄遊技処理を示すフロー図である。る。

【図２３】各実施例に係る遊技機の特別図柄遊技処理を示すフロー図である。る。

【図２４】各実施例に係る遊技機の図変動開始処理を示すフロー図である。

【図２５】各実施例に係る遊技機の演出制御処理を説明するためのフロー図である。

【図２６】保留発生時処理を説明するためのフロー図である。

【図２７】保留発生時処理を説明するためのフロー図である。

【図２８】保留図柄の表示方法を概略的に示す正面図である。

【図２９】保留図柄の表示方法を概略的に示す正面図である。

【図３０】オーバー入賞時処理を説明するためのフロー図である。

【図３１】保留図柄の表示方法を概略的に示す正面図である。

【図３２】移行演出処理を示すフロー図である。

【図３３】図柄変動演出処理を示すフロー図である。

【図３４】保留消化時処理を示すフロー図である。
【図３５】保留図柄の表示方法を概略的に示す正面図である。
【図３６】保留図柄の表示方法を概略的に示す正面図である。
【図３７】保留図柄の態様等を示す説明図である。
【図３８】保留図柄の表示方法を概略的に示す正面図である。
【図３９】保留発生時処理を説明するためのフロー図である。
【図４０】保留発生時処理を説明するためのフロー図である。
【図４１】保留図柄の表示方法を概略的に示す正面図である。
【図４２】保留図柄の表示方法を概略的に示す正面図である。
【図４３】保留発生時処理を説明するためのフロー図である。
【図４４】移行演出処理を示すフロー図である。
【図４５】変形例に移行演出を説明するための説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００２２】
以下、発明を実施するための形態を示す実施例について図面に基づいて説明する。以下に示す各実施例では、本発明を「セブン機」と称する遊技機（パチンコ機）１に適用した各具体例について説明する。
【実施例１】
【００２３】
（１）機械的な構造
ａ．遊技機の全体構造
先ず、この遊技機１の全体構造について、図１を参照して説明する。この遊技機１は、外枠２と、この外枠２に装着された遊技機本体Ｈとを備えている。この外枠２は、略矩形状の枠状体によって構成される外枠本体２Ａと、外枠本体２Ａの前面下部を覆う前板部２Ｂとを備えている。
【００２４】
遊技機本体Ｈは、外枠２の左端側上下のヒンジＨ１、Ｈ２を用いて、外枠２の左端側に回動自在に組み付けてられている。この遊技機本体Ｈは、遊技機１のうち外枠２を除く部分であって、本体枠３と、前面枠４と、前面枠４に一体化された皿部材（上皿部材５および下皿部材６）５Ａと、遊技盤１０（図２を参照）と、裏機構盤１０２等を主要部としている。
【００２５】
本体枠３は、外枠２に嵌めこまれ、外枠２に対して開閉可能に軸支されている。この本体枠３は、全体がプラスチック製であり、遊技盤１０を保持可能な枠状体によって構成されている。この本体枠３が遊技盤１０（図２を参照）を保持したとき、「遊技盤１０の盤面（表面）に構成される遊技領域１１」が、本体枠３の前方から視認可能とされる。
【００２６】
前面枠４は、本体枠３の前面側に配置され、本体枠３の左端に開閉可能に支持されている。この前面枠４は、前後に貫通する状態に設けられた視認窓４１ａを具備する枠本体４１と、視認窓４１ａに填め込まれたガラス板４３とを備えている。そして、遊技盤１０に形成された遊技領域１１（正面視で略円形の遊技領域１１）が前面枠４を閉じたときにその背後に位置する状態とされるため、この遊技領域１１は視認窓４１ａ（ガラス板４３）を介して前面枠４の前方から視認可能とされる。
【００２７】
また、本遊技機１では、「上皿部材５および下皿部材６を一体化した皿部材５Ａ」が前面枠４に一体化され、本体枠３に対して前面枠４と一体で開閉可能とされている。但し、皿部材５Ａを、本体枠３における前面枠４の装着部位よりも下方に装着し、前面枠４とは別に開閉可能としてもよい。また、上皿部材５および下皿部材６を別体に設け、本体枠３における前面枠４の装着部位よりも下方に配置し、上方に配置される上皿部材５を前面枠４とは別に開閉可能とし、下方に配置される下皿部材６を開閉不可能としてもよい。

【００２８】
前面枠４の前面部の上方側の左右には、スピーカＳＰ１、ＳＰ２が装着され、前板部２Ｂの左右両端にも、スピーカＳＰ３、ＳＰ４が内蔵されている。そして、本遊技機１においては、これらのスピーカＳＰ１～ＳＰ４を用いて、遊技状態に応じた効果音や、その他の音（音声）を発生させる。また、前面枠４の前面部において、上皿部材５の配置位置を構成する箇所には、遊技機１から排出される遊技球を受け入れるための受入口５ｂを備えている。更に、上皿部材５の裏側には、球貸表示基板４１０（図８を参照）および演出ボタン基板２２８（図８を参照）が設けられ、上皿部材５の上面部には「演出ボタンＳＷ」が配置されている。

【００２９】
上皿部材５の下方の部位には下皿部材６が設けられ、この下皿部材６の略中央には、その略容器形状とされる内部に上皿部材５から排出される遊技球を受け入れるための受入口６ａを備えている。また、下皿部材６の右端側には発射ハンドル９が設けられている。そして、本体枠３の前面部裏側（本体枠３の内部）であって、遊技盤１０よりも下方の左端側に位置する部位には、発射装置ユニット９０（図２を参照）が配設されており、この発射装置ユニット９０に発射ハンドル９が接続されている。ここで、発射装置ユニット９０は球送り装置（図示を省略）から送り出される遊技球を略鉛直上方に発射して、遊技領域１１に到達させるためのものである。なお、発射ハンドル９には、遊技者が触れていることを検知するタッチスイッチ（タッチセンサ）９ａが装着されており、その近傍には、遊技球の発射を一時的に停止するための発射停止スイッチ９ｂが装着されている。

【００３０】
ｂ．遊技盤１０の構成
次に、遊技盤１０の構成について図２を用いて説明する。この遊技盤１０は正面視で略矩形状の合板を用いて構成される遊技盤本体１０Ａと、この遊技盤本体１０Ａに装着される各種の盤部品（外側レール１２、内側レール１３、メイン役物装置２０等）が装着されている。尚、この遊技盤本体１０Ａの前面部には、セル画が印刷されたシート状物が貼着されているが図示を省略する。

【００３１】
遊技盤本体１０Ａは、正面視で略円形とされる領域形成部１０Ｂと、領域形成部１０Ｂの周囲に位置する領域外部１０Ｃとを備える。また、遊技盤本体１０Ａの前面部には、ともに帯状の金属板を用いて構成される外側レール１２と、内側レール１３とが配設されている。そして、領域形成部１０Ｂの前面部は、この外側レール１２および内側レール１３が形成する略円形の周壁によって略包囲されつつ遊技領域１１を構成している。この領域形成部１０Ｂ（遊技領域１１内に位置する部位）には、メイン役物装置２０と、普通図柄作動ゲート（普通図柄作動口）１６と、第１始動入賞装置１７ａと、第２始動入賞装置１７ｂと、大入賞装置３１と、下部表示装置６０と、２個の一般入賞装置４５、４６と、多数の障害釘（図示を省略）と、風車１９等が配設されている。なお、図２に示す一点鎖線は本体枠３を示している。

【００３２】
内側レール１３は略Ｕ字形状に配置されつつ、左端部が遊技盤本体１０Ａは左上部に配設されるとともに、その左側方に位置する「外側レール１２の左上部」との間に「遊技球が通過可能な隙間」を設け、球進入口１１Ｓを形成している。また、外側レール１２の左端部は、発射装置ユニット９０の球出口９６ｊの斜め左上に近接配置されている。また、内側レール１３の外側面部には、補助レール１３Ｂの上端部が一体化されている。そして、「補助レール１３Ｂと、これに略平行な外側レール１２の部分の間に形成される通路」と、その上方の「外側レール１２と内側レール１３とに挟まれつつ球進入口１１Ｓに至る通路」とが連続して誘導経路Ｙを構成している。この誘導経路Ｙは、その下端部が「発射装置ユニット９０の球出口９６ｊ」と連通するとともに、下端部から左上がり傾斜状に「内側レール１３の外側（左側方）」を上昇した後、内側レール１３の外側を時計回転方向に通過して球進入口１１Ｓに到達している。

【００３３】
メイン役物装置２０は、取付部材（化粧板）２１と、演出表示装置２７とを備えている。このうち、取付部材２１は、領域形成部１０Ｂの前面部に装着される板状体によって構成され、遊技領域１１の略中央部を構成している。この取付部材（化粧板）２１には、正面視で略矩形状の開口部が前後に貫通する状態に設けられ、この開口部によって表示画面２７ａ（後述する。）を遊技盤１０の前方から視認可能とするための表示窓２１ｅを構成している。
【００３４】
取付部材２１の下縁部には、ステージ部２１ｐが前方に突出する状態に装着され、取付部材２１の周縁部のうちのその他の部位には装飾部材２１Ａが、前方に突出する状態に装着されている。この装飾部材２１Ａは、取付部材２１の上縁部から突出する庇部２１Ｈと、取付部材２１の左縁部から突出する左側装飾部２１Ｌと、取付部材２１の右縁部から突出する右装飾部２１Ｒとを備えている。
【００３５】
左側装飾部２１Ｌの内部に遊技球の通路（所謂「ワープ通路」）２１ｗが形成されている。つまり、左側装飾部２１Ｌの左側面部において、この通路２１ｗの進入口（図示を省略）が、左斜め上方に向かって開口し、遊技領域１１を流下する遊技球を、この進入口で受け入れ、ステージ部２１ｐ上（メイン役物装置２０の内部）に進入させる。また、ステージ部２１ｐは、その上面部によって遊技球の転動面を構成する。この転動面は、左右の端部から中央部に向かって下る傾斜面として構成されているが、転動面の中央部では上方に向かって僅かに隆起する隆起部とされている。
【００３６】
本遊技機１においては、遊技領域１１を流下し、通路２１ｗを通じて転動面の左端部に到達した遊技球は、転動面上を右方向に転動し、更に、左方向に転動する。そして、遊技球の勢いが衰えたところで、この遊技球はメイン役物装置２０外に排出されるが、転動面の中央部から排出される遊技球の多くは、一定の確率で第１始動入賞装置１７ａに入賞する（後述する。）。尚、遊技領域１１を流下して第１始動入賞装置１７ａに入賞する遊技球の中には、メイン役物装置２０に進入せずに第１始動入賞装置１７ａに入賞するものと、メイン役物装置２０に進入し、ステージ部２１ｐ上を転動した後に第１始動入賞装置１７ａに入賞するものがある。
【００３７】
演出表示装置２７は液晶表示装置を用いて構成され、下部表示装置６０における特別図柄の変動表示および停止表示に合わせて図柄変動演出を実行する。本実施例では、下部表示装置６０（第１特別図柄表示部６２ａ、第２特別図柄表示部６２ｂ）が、特別図柄（本図柄）を用いて図柄変動遊技（変動表示）を行い、演出表示装置２７が、疑似図柄を用いて図柄変動演出を行う。ここで、図柄変動演出は、図柄変動遊技の結果を遊技者に示すために、図柄変動遊技の進行（特別図柄の変動表示，停止表示）に合わせて行う表示演出等である。なお、第１特別図柄および第２特別図柄の詳細に関して後述する。
【００３８】
演出表示装置２７の表示画面２７ａは、図３に示すように、その全体、若しくは、一部を用いて種々の図柄を遊技者が視認可能となるように表示可能である。つまり、表示画面２７ａの略全体が表示領域となり、この表示領域に背景を示す図柄（以下、背景図柄という。）や背景色（青、赤等の画面の地色）等を表示した状態とされる。そして、この背景図柄や背景色の前面に重ね合わせた状態で３つ（３桁）の疑似図柄を表示する疑似図柄表示領域２７ｂが、表示画面２７ａ上に設けられる。この疑似図柄表示領域２７ｂでは、疑似図柄が横方向に３つ並んで表示され、それら「疑似図柄」を用いた演出表示と停止表示等がなされる。また、背景図柄としてキャラクタを示す図柄（以下、キャラクタ図柄という。）を表示したり、実写映像（図示を省略）を表示したりすることがある。そして、これら「疑似図柄」や「背景図柄」や「キャラクタ図柄」により「表示演出」が実現される。なお、疑似図柄表示領域２７ｂにおいて「疑似図柄」を変動表示しているときには、疑

似図柄表示領域２７ｂを透かした状態で、背景図柄や背景色が視認可能となる。
【００３９】
図３に示すように、表示画面２７ａのうち、下縁部側の左端寄りの部位には第１保留表示領域（Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３、Ｍ４）２７Ｍが設けられ、下縁部側の右端寄りの部位には第２保留表示領域（Ｎ１、Ｎ２、Ｎ３、Ｎ４）２７Ｎが設けられる。このうち、第１保留表示領域２７Ｍは、第１始動入賞装置１７ａへの入球に基づいて生ずる「第１特別図柄」に関する保留数（以下、「第１保留数」という。）を「４個」を上限個数として表示する。また、第２保留表示領域２７Ｎには、第２始動入賞装置１７ｂへの入球に基づいて生ずる「第２特別図柄」に関する保留数（以下、「第２保留数」という。）を「４個」を上限個数として表示する。なお、以下の説明において、第１始動入賞装置１７ａに遊技球が入球することを「第１始動入賞」と称し、第２始動入賞装置１７ｂに遊技球が入球することを「第２始動入賞」と称することがある。また、「第１始動入賞」および「第２始動入賞」の総称として「始動入賞」を用いることがある。
【００４０】
第１保留表示領域（Ｍ１～Ｍ４）は、右側から左側に向かって、第１領域Ｍ１と、第２領域Ｍ２と、第３領域Ｍ３と、第４領域Ｍ４とを並べた構成を備え、最大４個の保留図柄を表示可能となっている。また、第２保留表示領域（Ｎ１～Ｎ４）は、左側から右側に向かって、第１領域Ｎ１と、第２領域Ｎ２と、第３領域Ｎ３と、第４領域Ｎ４とを並べた構成を備え、最大４個の保留図柄を表示可能となっている。そして、第１保留表示領域（Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３、Ｍ４）や第２保留表示領域（Ｎ１～Ｎ４）を構成する各領域（Ｍ１～Ｍ４、Ｎ１～Ｎ４）には、球（真円）をあしらった保留図形を表示することができる。なお、本実施例では、保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎに表示可能な保留図柄として「５種類」のものを予定しているが、その詳細について後述する。また、保留図柄としては本実施例に示す単純形状（円形）の図柄以外にも「キャラクタを、あしらった図柄」等を例示することもできる。
【００４１】
何れの保留表示領域（Ｍ１～Ｍ４、Ｎ１～Ｎ４）２７Ｍ、２７Ｎも、始動入賞装置１７ａ、１７ｂに入球したが、未だ、未消化（処理条件が未成立）の遊技球の数（即ち、保留数）を、「保留図柄の表示数」によって示すとともに、未消化の遊技球が消化される毎に「保留図柄の表示数」を減少させることによって、「未消化の遊技球」の数（保留数）を、順次、デクリメントして表示する。具体的には、保留数が「１」の場合、添え字１を付した領域（Ｍ１、Ｎ１）のみに保留図柄を表示し、保留数が「２」の場合、添え字１を付した領域（Ｍ１、Ｎ１）と、添え字２を付した領域（Ｍ２、Ｎ２）に保留図柄を表示する。更に、保留数が「３」の場合、添え字４を付した領域以外の領域（Ｍ１～Ｍ３、Ｎ１～Ｎ３）に保留図柄を表示し、保留数が「４」の場合、全ての領域（Ｍ１～Ｍ４、Ｎ１～Ｎ４）に保留図柄を表示する。
【００４２】
図３に示すように、表示画面２７ａにおいて、第１保留表示領域（Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３、Ｍ４）２７Ｍと、第２保留表示領域（Ｎ１～Ｎ４）２７Ｎの間に位置する部位には、消化保留表示領域２７Ｐが設けられる。この消化保留表示領域２７Ｐは、保留情報（入球情報）が消化（処理）され、図柄変動遊技（図柄変動演出）が開始される毎に、当該消化される保留情報（入球情報）に対応する保留図柄を、保留表示領域（２７Ｍ若しくは２７Ｎ）の第１領域（Ｍ１若しくはＮ１）から移行して表示するための領域である。
【００４３】
次に、図４および図５を用いて保留図柄の表示方法を説明する。先ず、図４（ａ）に示すケース１は、第１保留表示領域（Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３、Ｍ４）２７Ｍに４個の保留図柄Ｈ１～Ｈ４が表示されている場合（第１保留数が４である場合）を示している。この状態で、最先に記憶された保留情報（保留情報の詳細は後述する。）を消化して変動表示（１回の図柄変動遊技、１回の図柄変動演出）を開始される際には、図４（ｂ）および（ｃ）に示すように、当該消化される保留情報に対応する保留図柄Ｈ１（第１領域Ｍ１に表示され

ていた保留図柄Ｈ１）が、消化保留表示領域２７Ｐに移行する。これに伴い、第４領域Ｍ４に表示されていた保留図柄Ｈ４が第３領域Ｍ３に移行し、第３領域Ｍ３に表示されていた保留図柄Ｈ３が第２領域Ｍ２に移行し、第２領域Ｍ２に表示されていた保留図柄Ｈ２が第１領域Ｍ１に移行する。そして、開始された変動表示（１回の図柄変動遊技、１回の図柄変動演出）が終了すると、保留図柄Ｈ１が消化保留表示領域２７Ｐから消去され、次回の変動表示（次回の図柄変動遊技、次回の図柄変動演出）が開始されるとき、第１領域Ｍ１の保留図柄Ｈ２が消化保留表示領域２７Ｐに移行する。

【００４４】

また、図５（ａ）に示すケース２は、第２保留表示領域（Ｎ１、Ｎ２、Ｎ３、Ｎ４）２７Ｎに３個の保留図柄Ｇ１～Ｇ３が表示されている場合（第２保留数が３である場合）を示している。この状態で、最先に記憶された保留情報を消化して変動表示（１回の図柄変動遊技、１回の図柄変動演出）を開始される際には、図５（ｂ）および（ｃ）に示すように、当該消化される保留情報に対応する保留図柄Ｇ１（第１領域Ｎ１に表示されていた保留図柄Ｇ１）が、消化保留表示領域２７Ｐに移行する。これに伴い、第３領域Ｎ３に表示されていた保留図柄Ｇ３を第２領域Ｎ２に移行し、第２領域Ｎ２に表示されていた保留図柄Ｇ２が第１領域Ｎ１に移行する。そして、開始された変動表示（１回の図柄変動遊技、１回の図柄変動演出）が終了すると、保留図柄Ｇ１が消化保留表示領域２７Ｐから消去され、次回の変動表示（次回の図柄変動遊技、次回の図柄変動演出）が開始されるとき、第１領域Ｎ１の保留図柄Ｇ２が消化保留表示領域２７Ｐに移行する。

【００４５】

図２に示すように、第１始動入賞装置１７ａは非可変式の始動入賞装置であり、大きさが不変の開口部（遊技球受入口）を上方に開口させたポケット形状を備えている。そして、この開口部（遊技球受入口）は、ステージ部２１ｐ（転動面）の中央部の略鉛直下方に位置するため、ワープ通路２１ｗに進入した後、ステージ部２１ｐ（転動面）を転動し、ステージ部２１ｐの中央部の略鉛直下方に落下すると、その遊技球は第１始動入賞装置１７ａに入賞する確率（可能性）が高くなる。また、第１始動入賞装置１７ａの開口部（遊技球受入口）の大きさは、１球の遊技球の通過を許容する大きさとされ、その大きさが拡大されたり縮小されたりすることはない。なお、第１始動入賞装置１７ａの内部には遊技球の通過を検知する第１始動口入球検知スイッチ１７ｓ（図８参照）が配設されている。

【００４６】

第２始動入賞装置１７ｂは可変式（開閉式）の始動入賞装置であり、第１始動入賞装置１７ａの直下に配設されている。この第２始動入賞装置１７ｂは、図４（ａ）に示すように、遊技盤本体１０Ａにビス止め固定される取付板１７ｔと、取付板１７ｔの前面部に装着されて第２始動入賞装置１７ｂの入口側部分を構成する普通電動役物１７ｄと、取付板１７ｔの前面部に装着された障害部材１７Ｋと、を備えている。なお、前述の第１始動入賞装置１７ａが、この障害部材１７Ｋとして機能してもよい。

【００４７】

普通電動役物１７ｄは、いわゆるチューリップ式で左右に配設された一対の可動翼片１７ｅ、１７ｅと、一対の可動翼片１７ｅ、１７ｅを作動させるための普通電動役物ソレノイド１７ｃ（図８参照）とを備えている。このうち、可動翼片１７ｅ、１７ｅはそれぞれの下方側の支軸を中心に、上端側を相互に離間するように、左右に開放可能とされる。そして、両可動翼片１７ｅ、１７ｅが立設状態となる閉鎖状態（第１状態）にあるときに、可動翼片１７ｅ、１７ｅの上端部間の間隔が縮小される。また、普通電動役物ソレノイド１７ｃを駆動して、両可動翼片１７ｅ、１７ｅを、下端側の軸心に上端側を相互に離間するように傾動させると、可動翼片１７ｅ、１７ｅの上端部間の間隔が拡大され、開放状態（第２状態）とされる。また、障害部材１７ｋは、普通電動役物１７ｄの鉛直上方に配設されている。更に、第２始動入賞装置１７ｂの内部には遊技球の通過を検知する第２始動口入球検知スイッチ１７ｔ（図８参照）が配設されている。

【００４８】

図６（ａ）に示すように、第２始動入賞装置１７ｂが閉鎖状態（第１状態）になると、

一対の可動翼片１７ｅ、１７ｅの上端部間には、１球の遊技球の通過を許容する空間部Ｋ１が形成されるが、この空間部Ｋ１の鉛直上方に障害部材１７Ｋが配設されている。このため、閉鎖状態（第１状態）にある第２始動入賞装置１７ｂに遊技球が入賞することは不可能されている。一方、図６（ｂ）に示すように、第２始動入賞装置１７ｂが開放状態（第２状態）になり、一対の可動翼片１７ｅ、１７ｅが左右に開くと、可動翼片１７ｅ、１７ｅの上端部間の間隔Ｋ１（つまり、第２始動口の左右全幅）が、障害部材１７Ｋの左右全幅よりも拡大される。このため、障害部材１７Ｋの左右を通過した遊技球が、第２始動入賞装置１７ｂへ入賞することが可能となる。

【００４９】

本遊技機１においては、第２始動入賞装置１７ｂが開放状態（第２状態）となると、遊技領域１１を流下する遊技球が第２始動入賞装置１７ｂに入賞可能となる。そして、遊技機１の遊技状態が「第２始動入賞装置１７ｂが開放状態とされる時間（開放時間）が通常よりも長い時間に設定される状態（開放延長状態）」になると、遊技球が第２始動入賞装置１７ｂに入賞する確率は第１始動入賞装置１７ａに入賞する確率に比べて遙かに高くなる。なお、本実施例では、開放延長状態における第２始動入賞装置１７ｂの開放時間を「５秒」としており、非開放延長状態（通常開放状態）における第２始動入賞装置１７ｂの開放時間を「０．２秒」としている。一方、前述のように、第２始動入賞装置１７ｂが閉鎖状態（第１状態）になると、遊技球が第２始動入賞装置１７ｂに入賞することが不可能であるため、遊技機１の遊技状態が開放延長状態でない場合、遊技球が第２始動入賞装置１７ｂに入賞する確率は第１始動入賞装置１７ａに入賞する確率に比べて遙かに低くなる。

【００５０】

図２に示すように、大入賞装置３１は第２始動入賞装置１７ｂの下方に配設されている。この大入賞装置３１は、遊技盤１０の前面部１０ａで開口する大入賞口３１ａと、この大入賞口３１ａを開放・閉鎖するための開閉板３１ｂと、この開閉板３１ｂを駆動するための大入賞口ソレノイド３１ｃ（図８を参照）と、大入賞装置３１に入賞した遊技球を検知するための大入賞口入球検知スイッチ３１ｓ（図８を参照）とを備えている。この大入賞装置３１は、開閉板３１ｂが起立姿勢となると、この開閉板３１ｂが大入賞口３１ａを閉鎖するため、大入賞装置３１への遊技球の入賞が不可能となる。一方、開閉板３１ｂが、その下端部を支点に前方に傾動して前傾姿勢となると、大入賞口３１ａが開放されるとともに、開閉板３１ｂの後面部（背面部）が遊技領域１１を流下し、大入賞装置３１へ到達した遊技球を大入賞口３１ａに誘導する誘導部を構成する。

【００５１】

図２に示すように、下部表示装置６０は大入賞装置３１の左側方に配置されている。この下部表示装置６０は、図７（ａ）に示すように、遊技盤本体１０Ａの前面部に取り付けられる取付板６１を備えている。そして、この取付板６１には、第１特別図柄表示部６２ａと、第２特別図柄表示部６２ｂと、普通図柄表示部６３と、普通図柄保留表示部６５等が設けられている。なお、第１特別図柄表示部６２ａおよび第２特別図柄表示部６２ｂは特別図柄表示手段の具体例を構成する。

【００５２】

第１特別図柄表示部６２ａ、第２特別図柄表示部６２ｂおよび普通図柄表示部６３は、何れも「７セグメント表示体」を用いて構成されている。このうち、第１特別図柄表示部６２ａでは、第１始動口入球検知スイッチ１７ｓによって遊技球が検知されることに基づいて実行される当否判定（第１大当り抽選）の結果を示す「第１特別図柄」が変動表示を経て停止表示する。また、第２特別図柄表示部６２ｂでは、第２始動口入球検知スイッチ１７ｔによって遊技球が検知されることに基づいて実行される当否判定（第２大当り抽選）の結果を示す「第２特別図柄」が変動表示を経て停止表示する。第１特別図柄表示部６２ａおよび第２特別図柄表示部６２ｂにおいて表示される図柄変動遊技の結果（当否判定の結果）と、演出表示装置２７において表示される図柄変動演出の表示結果（当否判定の結果）は一致するものとされる。第１特別図柄表示部６２ａおよび第２特別図柄表示部６

２ｂの表示結果の内容については後述する。

【００５３】

普通図柄表示部６３は普通図柄作動ゲート１６を遊技球が通過することに起因して図柄変動開始条件が成立すると、普通図柄の変動表示を開始する。この普通図柄の変動表示は、普通図柄表示部６３において「０」～「９」までの算用数字をこの順で表示した後、再び、「０」～「９」までの算用数字をこの順で表示することを繰り返す「循環表示」によって構成される。そして、普通図柄の変動表示の実行時間が経過すると、普通図柄が停止表示されて、その停止表示が一定時間実行される。このとき、停止表示された普通図柄が「奇数数字」である場合、その図柄が普通図柄の当り図柄に該当し、停止図柄が「偶数数字」である場合、その図柄が普通図柄の外れ図柄に該当する。この閉鎖状態（第１状態）にある普通電動役物１７ｄを開放状態（第２状態）とするか否かの抽選を行う抽選手段は、後述する主制御部２００Ａによって構成される。

【００５４】

普通図柄保留表示部６５は、（ａ）２個のＬＥＤを消灯させて「保留数」が「ゼロ」であることを示し、（ｂ）１個のＬＥＤを点灯させつつ１個のＬＥＤを消灯させて「保留数」が「１」であることを示し、（ｃ）２個のＬＥＤを点灯させて「保留数」が「２」であることを示し、（ｄ）１個のＬＥＤを点滅させつつ１個ＬＥＤを点灯させて「保留数」が「３」であることを示し、（ｅ）２個のＬＥＤを点滅させて「保留数」が「４」であることを示す。

【００５５】

図２に戻り、２個の一般入賞装置４５、４６は、メイン役物装置２０の左側に配置されている。そして、各一般入賞装置４５、４６の内部には、遊技球の入賞を検知するための一般入球検知スイッチ４５ｓ、４６ｓ（図８を参照）が配設されている。また、多数の障害釘（図示を省略）は、以上説明した各盤部品との位置バランスを考慮して、遊技領域１１にパチンコ遊技に適するべく配設され、遊技盤１０の下方にはアウト口１８が設けられている。更に、アウト口１８の下部にはバック球防止部材（図示を省略）が設けられている。そして、遊技領域１１に到達せず戻ってきた遊技球が再び発射位置に戻ることを防止している。

【００５６】

（２）制御回路の構成

次に、図８を用いて本実施例の遊技機１の制御回路の構成について説明する。本遊技機１の制御回路は、主制御部２００Ａと、複数の副制御部（２２０Ａ、２２２Ａ、２４０Ａ、２６０Ａ）とを含んで構成されている。つまり、主制御基板２００を用いて構成されるとともに遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否についての制御を司る主制御部２００Ａと、複数の副制御部（２２０Ａ、２２２Ａ、２４０Ａ、２６０Ａ）とを備えている。

【００５７】

また、副制御部としては、（ａ）サブ制御基板２２０を用いて構成されるとともに、遊技上の演出の制御を司るサブ制御部２２０Ａと、（ｂ）演出表示制御基板２２２を用いて構成されるとともに、演出表示装置２７の制御を司る演出表示制御部２２２Ａと、（ｃ）払出制御基板２４０を用いて構成されるとともに貸球や賞球を払い出す動作の制御を司る払出制御部２４０Ａと、（ｄ）発射制御基板２６０を用いて構成されるとともに遊技球の発射に関する制御を司る発射制御部２６０Ａを備える。

【００５８】

これらの制御部（２００Ａ、２２０Ａ、２２２Ａ、２４０Ａ、２６０Ａ）を構成する制御基板（２００、２２０、２２２、２４０、２６０）は、各種論理演算および算出演算を実行するＣＰＵや、ＣＰＵで実行される各種プログラムやデータが記憶されているＲＯＭ、プログラムの実行に際してＣＰＵが一時的なデータを記憶するＲＡＭ、周辺機器とのデータのやり取りを行うための周辺機器インターフェース（ＰＩＯ）、ＣＰＵが演算を行うためのクロックを出力する発振器、ＣＰＵの暴走を監視するウォッチドッグタイマなど、種々の周辺ＬＳＩがバスで相互に接続されて構成されている。尚、図８中の矢印の向きは

、データあるいは信号を入出力する方向を表している。また、主制御基板２００においては、搭載されたＣＰＵ２０１、ＲＡＭ２０２、ＲＯＭ２０３を図示し、サブ制御基板２２０においても、搭載されたＣＰＵ２２０ａ、ＲＡＭ２２０ｂ、ＲＯＭ２２０ｃを図示し、その他の制御基板に搭載されているＣＰＵや、ＲＡＭ、ＲＯＭなどについては図示を省略している。

【００５９】

主制御部２００Ａは、普通図柄作動ゲート通過検知スイッチ１６ｓ、始動口入球検知スイッチ１７ｓ、１７ｔ、一般入球検知スイッチ４５ｓ、４６ｓ等から遊技球の検知信号を受け取って、遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否を決定した後、サブ制御部２２０Ａや、払出制御部２４０Ａ、発射制御部２６０Ａ等に向かって、後述する各種の信号（コマンド）を出力する。また、主制御部２００Ａは、普通電動役物ソレノイド１７ｃや、大入賞口ソレノイド３１ｃ、下部表示装置６０に信号を出力することにより、これらの動作を直接制御している。また、主制御部２００Ａ（主制御基板２００）を構成するＣＰＵ２０１により決定された所定の信号（コマンド）は、サブ制御基板２２０や払出制御基板２４０に対してそれぞれ送信される。なお、主制御部２００Ａは「保留記憶手段」の具体例を構成する。

【００６０】

サブ制御部２２０Ａ（サブ制御基板２２０）は、主制御部２００Ａ（主制御基板２００）からの各種信号（コマンド）を受け取ると、信号（コマンド）の内容を解析して、その結果に応じた遊技の演出を行う。つまり、サブ制御部２２０Ａ（サブ制御基板２２０）は、主制御部２００Ａ（主制御基板２００）からの制御信号に基づいて遊技の演出の制御を司るものである。このサブ制御部２２０Ａ（サブ制御基板２２０）には、演出表示制御部２２２Ａ（演出表示制御基板２２２）と、アンプ基板２２４と、装飾駆動基板２２６と、演出ボタン基板２２８と、にそれぞれ電気的に接続されている。また、サブ制御基板２２０は、ＣＰＵ２２０ａと、ＲＡＭ２２０ｂと、ＲＯＭ２２０ｃとを備えている。なお、サブ制御部２２０Ａ（サブ制御基板２２０）は、記憶情報表示手段、態様変化手段の具体例を構成する。

【００６１】

サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２０ａは、主制御基板２００からの制御信号を受けて演出表示制御基板２２２、アンプ基板２２４、装飾駆動基板２２６及び演出ボタン基板２２８などの各基板を制御する。また、ＲＯＭ２２０ｂには、各基板の制御に必要なデータ（特に遊技の装飾に関する情報）が記憶されている。また、ＣＰＵ２２０ａは、主制御部２００Ａ（主制御基板２００）から送出された表示制御コマンド（つまり、表示制御信号）を受信すると共に、ＲＯＭ２２０ｂに記憶されたプログラムに従って解析する。そして、サブ制御部２２０Ａ（サブ制御基板２２０）を構成するＣＰＵ２２０ａは、このＣＰＵ２２０ａにより決定された所定の表示制御コマンドや、主制御部２００Ａ（主制御基板２００）から送信されたままの表示制御コマンドを演出表示制御部２２２Ａ（演出表示制御基板２２２）に対して送信する。

【００６２】

図９（ａ）に示すように、演出表示制御基板２２２には、ＣＰＵ２２２ａと、制御ＲＯＭ２２２ｐと、制御ＲＡＭ２２２ｃと、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）２２２ｄと、ワークＲＡＭ２２２ｅと、表示用ＲＯＭ（キャラクタＲＯＭ）２２２ｇと、ビデオＲＡＭ２２２ｈとが搭載されている。また、ＶＤＰ２２２ｄには演出表示装置２７が電気的に接続されている。

【００６３】

ＣＰＵ２２２ａは、サブ制御基板２２０から送信された各種表示制御用の信号（コマンド）を受信すると共に制御ＲＯＭ２２２ｐに記憶されたプログラムに従って受信した信号（コマンド）を解析する。そして、ＣＰＵ２２２ａはその解析結果をＶＤＰ２２２ｄに送信する。尚、制御ＲＯＭ２２２ｐには遊技機１の遊技状態等に応じた各種の画像表示制御用のプログラムが記憶され、制御ＲＡＭ２２２ｃには各種のデータを一時的に記憶する記

憶領域や作業領域等が設けられている。また、表示用ＲＯＭ２２２ｇには、演出表示装置２７の表示画面２７ａに表示される各種演出図柄の表示に関するデータ（変動表示される疑似図柄のデータ等）が記憶されている。

【００６４】

ＶＤＰ２２２ｄは、ＣＰＵ２２２ａによる上記「解析結果」に基づいて、表示用ＲＯＭ２２２ｇに記憶されたデータを読み出し、この読み出したデータに基づいてワークＲＡＭ２２２ｅで画像データを生成し、ビデオＲＡＭ２２２ｈに一時的に記憶させる。この後、送信部２２２ｋから、ビデオＲＡＭ２２２ｈに記憶された画像データを信号（ＲＧＢ画像信号）に載せて演出表示装置２７に送信する。

【００６５】

図８に示すように、アンプ基板２２４には、所定の効果音を出力するスピーカＳＰ１～ＳＰ４（図１を参照）が電気的に接続されている。また、装飾駆動基板２２６には、前面枠４や遊技盤１０等に設けられる装飾用の各種ＬＥＤ（ランプ）を搭載した各種ＬＥＤ基板や装飾用（演出用）のアクチュエータが接続されている。また、この装飾駆動基板２２６は、サブ制御基板２２０Ａからの信号を受けて遊技の装飾に関する制御を行う。

【００６６】

払出制御部２４０Ａには、図８に示すように、中継端子板、発射制御部２６０Ａ、下皿満タンスイッチ６ｓ等が接続されている。また、払出制御部２４０Ａには中継端子板を介して、遊技球払出装置（払出装置）１０９を構成する払出モータ１０９ｍと、前側払出スイッチ１０９ａと、後側払出スイッチ１０９ｂとが接続されている。また、払出制御部２４０Ａには、主制御部２００Ａが双方向通信可能な状態に接続されている。この払出制御部２４０Ａは、所謂、貸球や賞球の払い出しに関する各種の制御を司っている。また、主制御部２００Ａが賞球の払出コマンドを出力すると、このコマンドを払出制御部２４０Ａが受け取って、払出モータ１０９ｍに駆動信号を出力することによって賞球の払い出しが行われる。

【００６７】

次に、サブ制御部２２０Ａ（サブ制御基板２２０）に対する信号或いはコマンドの入出力関係について説明する。前述のように、サブ制御部２２０Ａ（サブ制御基板２２０）には、演出表示制御基板２２２と、アンプ基板２２４、装飾駆動基板２２６、演出ボタン基板２２８などの各種基板が接続されている。また、サブ制御部２２０Ａは、前述のように、主制御部２００Ａから各種の演出用のコマンド（表示制御コマンドなど）を受け取ると、コマンドの内容を解釈して、（ａ）演出表示装置２７での具体的な表示内容や、（ｂ）スピーカＳＰ１～４で出力する効果音、更には、（ｃ）各種ＬＥＤ基板等に搭載された各種ＬＥＤや、その他のランプ類の点灯若しくは点滅の具体的な態様を決定する。

【００６８】

次いで、演出表示装置２７の駆動信号（各種の図柄制御コマンド）を演出表示制御部２２２Ａに出力して、演出図柄（疑似図柄、背景図柄、キャラクタ図柄等）の変動表示および停止表示を行う。このとき、表示される演出図柄（疑似図柄、背景図柄、キャラクタ図柄、実写映像等）の表示データ（静止画像データ、動画像データなど）については、演出表示装置２７、或いは、演出表示制御基板２２２に内蔵された表示用ＲＯＭ２２２ｇに格納されているデータを使用する。

【００６９】

疑似図柄の変動表示および停止表示に合わせて、音声信号をアンプ基板２２４に出力することによって、スピーカＳＰ１～ＳＰ４から効果音を出力する。加えて、装飾駆動基板２２６に信号を供給し、装飾駆動基板２２６から、各種ＬＥＤランプ４ｂ～４ｈ）の駆動信号を出力することによって、各種ランプ類（ＬＥＤ等）等の点灯・点滅動作等を制御する。

【００７０】

次に、図１０を用いて「入球情報記憶手段（保留記憶手段）」等について説明する。つまり、主制御基板２００に搭載されたＲＡＭ２０２には、第１判定用乱数値メモリ２０２

ａと、第２判定用乱数値メモリ２０２ｂと、第１保留数メモリ２０２ｃと、第２保留数メモリ２０２ｄと、第１事前判定結果メモリ（図示を省略）と、第２事前判定結果メモリ（図示を省略）とが設けられている。また、サブ制御基板２２０に搭載されたＲＡＭ２２０ｂには、第１事前判定結果情報メモリ２２１ｂと、第２事前判定結果情報メモリ２２２ｂと、第１保留数情報メモリ２２３ｂと、第２保留数情報メモリ２２４ｂとが設けられている。以下、「有効な始動入賞」とは、対応する保留数（第１保留数若しくは第２保留数）が上限数でない状態で生じた始動入賞を指す。

【００７１】

第１始動入賞装置１７ａに対する有効な始動入賞（第１始動入賞）を生ずると、これに対応する判定用乱数値が取得され、主制御基板２００において、この判定用乱数値が第１判定用乱数値メモリ２０２ａにシフトメモリ形式で記憶されるとともに、第１保留数を示す値が第１保留数メモリ２０２ｃに累積的に記憶（加算記憶）される。ここで、有効な第１始動入賞に基づいて取得する判定用乱数値は「入球情報」の具体例を構成し、第１判定用乱数値メモリ２０２ａは「入球情報記憶手段」の具体例を構成する。また、有効な第１始動入賞に基づいて取得する判定用乱数値には「大当りか否かを当否判定するための当否判定用乱数値（大当り抽選乱数値）」、「大当り図柄（特別図柄）を決定するための図柄決定乱数値」等が含まれる。

【００７２】

また、有効な第１始動入賞に基づいて取得された判定用乱数値が第１判定用乱数値メモリ２０２ａに記憶されると、主制御基板２００を構成するＣＰＵ２０１が、当否判定に関する事前判定および大当り図柄（特別図柄）に関する事前判定（大当りを発生する旨の事前判定の結果を得た場合）を行うとともに、これらの事前判定（以下、「第１事前判定」という。）の結果を第１事前判定結果（図示を省略）にシフトメモリ形式で記憶する。これに伴い、第１始動入賞時コマンドが主制御基板２００からサブ制御基板２２０に送信される。

【００７３】

ここで、第１始動入賞装置１７ａに対する始動入賞に基づく第１始動入賞時コマンドは、「第１事前判定の結果を特定可能な情報（以下、「第１事前判定結果情報」という。）」、「当該始動入賞後の第１保留数を特定可能な情報（以下、「第１保留数情報」という。）」等を示すコマンドである。そして、サブ制御基板２２０は、第１始動入賞時コマンドを受信すると、「第１事前判定結果情報」を第１事前判定結果情報メモリ２２１ｂにシフトメモリ形式で記憶するとともに、第１保留数情報メモリ２２３ｂに記憶されている第１保留数の値を「＋１」する。そして、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２０ａは、第１事前判定結果情報メモリ２２１ｂに記憶された第１事前判定結果情報に基づいて、第１判定用乱数値メモリ２０２ａ（保留記憶手段）に当り保留（第１当否判定の結果が、大当りとなる当否判定用乱数値）が記憶されているか否かを判定することができる。

【００７４】

また、第１始動入賞装置１７ａに対するオーバー入賞を生ずると、第１オーバー入賞時コマンドが主制御基板２００からサブ制御基板２２０に送信される。この第１オーバー入賞時コマンドは、第１保留数が上限数である状態で、第１始動入賞を生じたことを示すコマンドである。

【００７５】

第２始動入賞装置１７ｂに対する有効な始動入賞を生ずると、これに対応する判定用乱数値が取得され、主制御基板２００において、この判定用乱数値が第２判定用乱数値メモリ２０２ｂにシフトメモリ形式で記憶されるとともに、第２保留数を示す値が第２保留数メモリ２０２ｄに累積的に記憶（加算記憶）される。ここで、有効な第２始動入賞に基づいて取得する判定用乱数値も「入球情報」の具体例を構成し、第２判定用乱数値メモリ２０２ｄも「入球情報記憶手段」の具体例を構成する。また、有効な第２始動入賞に基づいて取得する判定用乱数値にも、「大当りか否かを当否判定するための当否判定乱数値（大当り抽選乱数値）」、「大当り図柄（特別図柄）を決定するための図柄決定乱数値」等が

含まれる。
【００７６】
また、有効な第２始動入賞に基づいて取得する判定用乱数値が第２判定用乱数値メモリ２０２ｂに記憶されると、主制御基板２００を構成するＣＰＵ２０１が、当否判定に関する事前判定および大当り図柄（特別図柄）に関する事前判定（大当りを発生する旨の事前判定の結果を得た場合）を行うとともに、これらの事前判定（以下、「第２事前判定」という。）の結果を第２事前判定結果メモリ（図示を省略）にシフトメモリ形式で記憶する。これに伴い、第２始動入賞時コマンドが主制御基板２００からサブ制御基板２２０に送信される。
【００７７】
ここで、第２始動入賞装置１７ｂに対する始動入賞に基づく第２始動入賞時コマンドは、「第２事前判定の結果を特定可能な情報（以下、「第２事前判定結果情報」という。）」、「当該始動入賞後の第２保留数を特定可能な情報（以下、「第２保留数情報」という。）」等を示すコマンドである。そして、サブ制御基板２２０は、第２始動入賞時コマンドを受信すると、第２事前判定の結果を示す情報（第２事前判定結果情報）を第２事前判定結果情報メモリ２２２ｂにシフトメモリ形式で記憶するとともに、第２保留数情報メモリ２２４ｂに記憶されている第２保留数の値を「＋１」する。そして、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２０ａは、第２事前判定結果情報メモリ２２２ｂに記憶された第２事前判定結果情報に基づいて、第２判定用乱数値メモリ２０２ｂ（保留記憶手段）に当り保留（第２当否判定の結果が、大当りとなる当否判定用乱数値）が記憶されているか否かを判定することができる。
【００７８】
また、第２始動入賞装置１７ｂに対するオーバー入賞を生ずると、第２オーバー入賞時コマンドが主制御基板２００からサブ制御基板２２０に送信される。この第２オーバー入賞時コマンドは、第２保留数が上限数である状態で、第２始動入賞を生じたことを示すコマンドである。
【００７９】
なお、第１判定用乱数値メモリ２０２ａと、第２判定用乱数値メモリ２０２ｂと、第１事前判定結果メモリ（図示を省略）と、第２事前判定結果メモリ（図示を省略）と、第１事前判定結果情報メモリ２２１ｂと、第２事前判定結果情報メモリ２２２ｂは、何れも、「領域０」、「領域１」、「領域２」及び「領域３」の４つの記憶領域を備えている。そして、「領域０」、「領域１」、「領域２」、「領域３」の順序で対応するデータを記憶可能となっており、有効な始動入賞（第１始動入賞装置１７ａに対する有効な始動入賞、第２始動入賞装置１７ｂに対する有効な始動入賞）を生ずる毎に、対応するデータがシフトメモリ形式で記憶される。例えば、メモリにおいて、領域０を含む複数の領域にデータが記憶されている場合には、対象となる判定用乱数値が消化される毎に、領域０以外の領域（例えば、領域１～３）に記憶されたデータは「領域０」に向けて１領域ずつシフトされる。ここで、本明細書では、入球情報記憶手段（第１判定用乱数値メモリ２０２ａ、第２判定用乱数値メモリ２０２ｂ）に記憶されている判定用乱数値（入球情報）を最先に記憶されたものから順に読み出し、その読み出した判定用乱数を基に当否判定（後述する。）やこの当否判定に基づく図柄変動遊技を行うことを「判定用乱数値（入球情報）を消化する」と称する。
【００８０】
また、以下の説明において、当否判定の結果が大当り（特定結果）となると事前判定されることとなる入球情報（判定用乱数値）を「当り保留」と称し、当否判定の結果が外れとなると（特定結果とならないと）事前判定されることとなる入球情報（判定用乱数値）を「外れ保留」と称する。
【００８１】
（３）遊技機１による遊技の流れ
前述のように、本遊技機１では、始動入賞に基づいて行われる当否判定の結果を示す図

柄の停止表示（確定表示）と、この停止表示の前段階に行われる変動表示（特別図柄の変動表示）とを、下部表示装置６０および演出表示装置２７の２種類の図柄表示装置で実行する。ここで、下部表示装置６０の第１特別図柄表示部６２ａで表示される第１特別図柄（判定図柄）と、下部表示装置６０の第２特別図柄表示部６２ｂで表示される第２特別図柄（判定図柄）は「本図柄」であり、遊技の基本進行を司る主制御部２００Ａにおいて本図柄の「停止表示させる図柄（停止図柄）」と「変動時間（変動パターン）」が決定される。

【００８２】

一方、演出表示装置２７の表示画面２７ａにおいては「疑似図柄」が表示され、主制御部２００Ａの制御の下で遊技上の演出を制御する「サブ制御部２２０Ａ」によって、その変動態様と停止図柄とが決定される。そして、通常、これらの「疑似図柄」の図柄変動は「本図柄」と同一の時間だけ実行され、これらの「疑似図柄」の停止図柄の表示内容（大当り、外れ等）は、第１特別図柄表示部６２ａ若しくは第２特別図柄表示部６２ｂにおける「本図柄」の表示内容（大当り、外れ等）と矛盾を生じないものとされる。

【００８３】

ここで、本遊技機１では、有効な第１始動入賞に基づいて第１特別図柄表示部６２ａにおいて「第１特別図柄に係る図柄変動遊技」が実行され、有効な第２始動入賞に基づいて第２特別図柄表示部６２ｂにおいて「第２特別図柄に係る図柄変動遊技」が実行される。また、「第１特別図柄に係る図柄変動遊技」若しくは「第２特別図柄に係る図柄変動遊技」の実行に伴って、演出表示装置２７において図柄変動演出が実行される。更に、第１始動入賞若しくは第２始動入賞の発生に基づいて、演出表示装置２７において保留図柄表示演出が実行される。以下、「図柄変動遊技」と「図柄変動演出」と「保留図柄表示演出」の概要について説明する。

【００８４】

ａ．図柄変動遊技

「第１特別図柄に係る図柄変動遊技」は第１特別図柄の変動表示および停止表示によって構成され、「第２特別図柄に係る図柄変動遊技」は第２特別図柄の変動表示および停止表示によって構成される。これらの変動表示は、図７（ｂ）に示すように、対応する特別図柄表示部（６２ａ若しくは６２ｂ）を構成する７セグメント表示体によって、算用数字を構成できない不完全な図柄（以下、不完全図柄という。）の「循環表示」を行うことを内容とする。そして、「第１特別図柄に係る図柄変動遊技」における停止表示によって、「第１始動入賞」に基づいて実行される当否判定（以下、「第１当否判定」という。）の結果が表示され、「第２特別図柄に係る図柄変動遊技」における停止表示によって「第２始動入賞」に基づいて実行される当否判定（以下、「第２当否判定」という。）の結果が表示される。

【００８５】

図１１に示すように、遊技機１の確率状態が低確率状態（通常確率状態）である場合には、第１当否判定および第２当否判定の何れにおいても、大当りを示す判定結果が導出される確率は約「１／３００」とされ、遊技機１の確率状態が高確率状態である場合には、第１当否判定および第２当否判定の何れにおいても、大当りを示す判定結果（特定表示結果）が導出される確率は約「１／３０」とされる。そして、特別図柄表示部６２ａに大当りを示す判定結果が停止表示されると「大当り」が発生し、大当り遊技実行手段が駆動して大当り遊技が実行される。また、本実施例では、当否判定の結果が大当りの場合、特別図柄表示部６２ａ（６２ａ若しくは６２ｂ）に停止表示される大当り図柄が乱数抽選を用いて決定される。ここで、大当り遊技実行手段は後述する確率変動手段、開放延長手段等とともに「利益付与手段」の具体例を構成する。

【００８６】

具体的には、第２当否判定の結果が大当りの場合、当該「乱数抽選（振分抽選）」によって、大当り図柄が「１６Ｒ確変大当りの発生を示す大当り図柄」、「１６Ｒ通常大当りの発生を示す大当り図柄」および「８Ｒ確変大当りの発生を示す大当り図柄」のうち何れ

かに決定される。また、第１当否判定の結果が大当りの場合、当該「乱数抽選（振分抽選）」によって、大当り図柄が、「１６Ｒ通常大当りの発生を示す大当り図柄」、「２Ｒ確変大当りの発生を示す大当り図柄」および「８Ｒ通常大当りの発生を示す大当り図柄」のうち何れかに決定される。これらの大当り図柄は「特定表示結果」の具体例を構成する。

【００８７】

大当り遊技を開始すると、主制御部２００Ａが大入賞口ソレノイド３１ｃの駆動及び駆動停止を行うことで「大入賞口３１ａを開閉する開閉動作」が実行される。そして、大当り遊技中の各ラウンド遊技においては、大入賞装置３１に対して、大入賞口３１ａを１回だけ開放状態（第２状態）に変化させる開閉動作が施される。なお、大入賞口３１ａに規定入賞数（１０個）の遊技球が入球するか、或いは、大入賞口３１ａの開放時間が開放限度時間（３０秒若しくは０．２秒）に到達すると、ラウンド終了条件が成立して、実行中のラウンド遊技（大当りラウンド）を終了する。そして、大入賞装置３１の開閉動作が、所定のインターバルを挟みつつ複数回繰り返されると大当り遊技を終了する。

【００８８】

「１６Ｒ確変大当り」若しくは「１６Ｒ通常大当り」を生ずると「ラウンド遊技」の実行回数が「１６回」の大当り遊技Ａが実行され、「８Ｒ通常大当り」を生ずると「ラウンド遊技」の実行回数が「８回」の大当り遊技Ｂが実行される。また、「２Ｒ確変大当り」を生ずると「ラウンド遊技」の実行回数が「２回」の大当り遊技Ｃが実行される。

【００８９】

大当り遊技Ａ若しくは大当り遊技Ｂにおいては、各ラウンド遊技での大入賞口３１ａの開放限度時間が「３０秒」とされているため、ラウンド遊技において大入賞口３１ａに規定入賞数（１０個）の遊技球が入球させることが容易である。ところが、大当り遊技Ｃにおいては、各ラウンド遊技での大入賞口３１ａの開放限度時間が「０．２秒」とされているため、ラウンド遊技において大入賞口３１ａに遊技球が入球させることが困難である。

【００９０】

「１６Ｒ確変大当り」若しくは「２Ｒ確変大当り」を生ずると、対応する大当り遊技の終了後には確率変動手段（後述する。）が作動し、当否判定の結果が大当りとなる確率（大当り確率）が高確率とされる状態（高確率状態）となる。また、「１６Ｒ確変大当り」若しくは「２Ｒ確変大当り」を生ずると、大当り遊技の終了後には開放延長手段（後述する。）が作動し、第２始動入賞装置１７ｂの開放時間が延長される状態（開放延長状態）となる。この高確率状態および開放延長状態は、大当り遊技の終了後に大当りを生ずることなく実行される特別図柄変動遊技の累積回数が「１０，０００回」になるまで（実質的に、次回の大当りを生ずるまで）継続される

【００９１】

「１６Ｒ通常大当り」若しくは「８Ｒ通常大当り」を生ずると、対応する大当り遊技の終了後には、確率変動手段が作動を開始しないため、遊技機１の確率状態が低確率状態（通常確率状態）とされる。また、当該大当り遊技の終了後に開放延長手段（後述する。）が作動し、第２始動入賞装置１７ｂの開放時間が延長される状態（開放延長状態）となる。この開放延長状態は、大当り遊技の終了後に大当りを生ずることなく実行される特別図柄変動遊技の累積回数が「１００回」になるまで継続される。以上、図１１を用いて説明したように、第２当否判定の結果が「大当り」である場合の「振分抽選」においては、第１当否判定の結果が「大当り」である場合の「振分抽選」に比べて遊技者にとってより有利な振り分けがなされる。

【００９２】

ｂ．図柄変動演出

図柄変動演出も、第１始動入賞若しくは第２始動入賞に基づいて開始される。そして、図柄変動演出の実行時間（変動時間）も、図柄変動遊技（図柄変動演出）の開始時に決定される変動パターン（後述する。）によって特定される。この図柄変動演出では、図１２（ａ）～（ｃ）に示すように、演出表示装置２７の表示画面２７ａの所定の部位において疑似図柄表示領域２７ｂが出現し、疑似図柄の変動表示（疑似図柄を用いた図柄変動演出

）を開始する。そして、疑似図柄の変動表示の実行時間（変動時間）が経過すると、疑似図柄の停止表示が一定時間（約０．６秒間）実行される。この疑似図柄の停止表示は、前述の下部表示装置６０（特別図柄表示部（６２ａ若しくは６２ｂ））による停止表示と同様に、当否判定の結果を表示するものである。

【００９３】

図１２（ａ）～（ｃ）に示すように、演出表示装置２７の表示画面２７ａでは、疑似図柄表示領域２７ｂに３つ（３桁）の疑似図柄を表示しつつ疑似図柄の変動表示と停止表示がなされる。この疑似図柄の変動表示は、「１」～「９」までの算用数字をこの順で表示した後、再び、「１」～「９」までの算用数字をこの順で表示することを繰り返す「循環表示（スクロール変動表示）」によって構成される。

【００９４】

また、図７（ｃ）に示すように、疑似図柄の停止図柄には「大当りを示す図柄（大当り図柄）」と「外れを示す図柄（外れ図柄）」とがある。そのうち、「１６Ｒ確変大当り」の発生を示す図柄（１６Ｒ確変大当り図柄）は３つの疑似図柄がすべて同一の奇数数字とされる組み合わせによって構成され、「１６Ｒ通常大当り」若しくは「８Ｒ通常大当り」の発生を示す図柄（１６Ｒ通常大当り図柄、８Ｒ通常大当り図柄））は３つの疑似図柄がすべて同一の偶数数字とされる組み合わせによって構成され、「２Ｒ確変大当り」の発生を示す図柄（２Ｒ確変大当り図柄）および外れ図柄は、３つの疑似図柄のうちの少なくとも１つが他と異なる数字とされる組み合わせによって構成される。なお、２Ｒ確変大当り図柄と外れ図柄とは、互いに共通（同じ）であっても異なるものであってもよい。以下、「１６Ｒ確変大当り」、「１６通常大当り」および「８Ｒ通常大当り」の総称として「出球有り大当り」を用いることがあり、「２Ｒ確変大当り」を「出球無し大当り」と称することがある。

【００９５】

更に、図１２（ｃ）に示すように、演出表示装置２７において「大当り図柄」を表示する場合、その前提となる変動表示の途中にリーチ表示を行うが、「外れ図柄」を表示する場合、図１２（ｂ）に示すように、その前提となる変動表示の途中にリーチ表示を行う場合と、図１２（ａ）に示すように、その前提となる変動表示の途中にリーチ表示を行わない場合がある。また、本遊技機１では、リーチ表示後に行われる表示演出（以下、「リーチ演出」という。）として、演出内容が単純なリーチ演出（以下、演出内容が演出途中で発展しない「非発展演出」等の「ノーマルリーチ演出」）と、演出内容が演出途中で発展する「発展演出」とのうちの何れかを実行する。

【００９６】

ｃ．保留図柄表示演出

保留図柄表示演出は、有効な始動入賞若しくはオーバー入賞等に基づいて実行される。以下、保留図柄表示演出について説明する。

【００９７】

また、本遊技機１では、後述するように、入球情報記憶手段（第１判定用乱数値メモリ２０２ａ、第２判定用乱数値メモリ２０２ｂ）に記憶された入球情報（判定用乱数値）について、当否判定（第１当否判定、第２当否判定）の結果が大当り（特定結果）となる入球情報であるか否かを、当否判定（第１当否判定、第２当否判定）の実行に先立って事前判定する。そして、取得された入球情報の存在を示す保留図柄の態様を、事前判定の結果考慮しつつ選択する。ここで、以下の説明において「保留図柄が示唆する信頼度」とは、「当該保留図柄に対応する入球情報を用いて当否判定を行った場合に、大当り（特定結果）となる確率」を示している。つまり、「信頼度がＸ％であることを示唆する保留図柄」とは、「当該保留図柄が表示されると、当該保留図柄に対応する入球情報を用いて行う当否判定の結果が大当り（特定結果）となる確率」が「Ｘ％」であることを示している。

【００９８】

具体的には、図１３に示すように、第１保留表示領域（Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３、Ｍ４）２７Ｍおよび第２保留表示領域（Ｎ１、Ｎ２、Ｎ３、Ｎ４）２７Ｎに表示可能な保留図柄とし

て、５種類の保留図柄Ａ～Ｄが予定されている。このうち、保留図柄Ａは「ゼブラ模様（縞模様）が付された丸印」、保留図柄Ｂは「赤色に着色された丸印」、保留図柄Ｃは「黄色に着色された丸印」、保留図柄Ｄは「黒色に着色された丸印」、保留図柄Ｅは「青色に着色された丸印」、によってそれぞれ構成されている。そして、各保留図柄が示唆する信頼度は、保留図柄Ａが「８０％」、保留図柄Ｂが「５０％」、保留図柄Ｃが「２０％」、保留図柄Ｄが「１０％」、保留図柄Ｅが「５％」とされている。

【００９９】

また、前述の「第１事前判定結果情報」や「第２事前判定結果情報」に基づき、発生した入球情報（保留）が当り保留であるか、外れ保留であるかを判断し、保留図柄の選択を行う。つまり、図１３に示すように、「第１事前判定結果情報」若しくは「第２事前判定結果情報」に基づき、当り保留が発生したと判断される場合には、保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎに表示する保留図柄として、最も信頼度が高い保留図柄Ａが選択される確率が最も高く、保留図柄Ｂ、保留図柄Ｃ、保留図柄Ｄ、保留図柄Ｅの順に選択率が低くされている。また、「第１事前判定結果情報」若しくは「第２事前判定結果情報」に基づき、外れ保留が発生したと判断される場合には、保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎに表示する保留図柄として、最も信頼度が低い保留図柄Ｅが選択される確率が最も高く、保留図柄Ｄ、保留図柄Ｃ、保留図柄Ｂ、保留図柄Ａの順に選択率が低くされている。更に、ステップアップ演出（後述する）の対象となる保留図柄（以下、「アップ対象図柄」という。）としては、留図柄Ｅが選択される確率が最も高く、保留図柄Ｄ、保留図柄Ｃ、保留図柄Ｂの順に選択率が低くされ、保留図柄Ａが選択されることはない。なお、サブ制御基板２２０に搭載されたＣＰＵ２２０ａが乱数抽選を行うことによって保留図柄の選択が行われる。

【０１００】

更に、図１３の「アップ対象図柄」の欄において括弧を付して示す回数は、当該保留図柄が「アップ対象図柄」として選択された場合において、実行可能なステップアップの回数を示している。例えば、「アップ対象図柄」として保留図柄Ｅが選択されると、当該アップ対象図柄（保留図柄Ｅ）は、保留図柄Ｄ、保留図柄Ｃ、保留図柄Ｂ、保留図柄Ａの順に、「４回」ステップアップすること（より信頼度の高い保留図柄に変化すること）が可能なっている。なお、保留図柄の数は図１３に示す「５種類」に限定されず、また、ステップアップの回数も図１３に示す回数に限定されない。

【０１０１】

次に、図１４～図１８を用いて保留図柄表示演出の具体的な内容について説明する。但し、図１４～図１８においては、第２保留表示領域（Ｎ１、Ｎ２、Ｎ３、Ｎ４）２７Ｎおよび消化保留表示領域２７Ｐを用いて実行される保留図柄表示演出（以下、「前者の演出」という。）について説明し、第１保留表示領域（Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３、Ｍ４）２７Ｍおよび消化保留表示領域２７Ｐを用いて実行される保留図柄表示演出（以下、「後者の演出」という。）を省略する。但し、後者の演出も前者の演出の演出と同様に行われる。

【０１０２】

また、図１４～図１８においては、図示の便宜上、保留図柄Ａを「丸で囲んだＡ」、保留図柄Ｂを「丸で囲んだＢ」、保留図柄Ｃを「丸で囲んだＣ」、保留図柄Ｄを「丸で囲んだＤ」、保留図柄Ｅを「丸で囲んだＥ」で示すこととする。更に、図１４～図１８に示す丸印は、第２保留表示領域２７Ｎを構成する各領域Ｎ１～Ｎ４を示している。そして、上部に「丸印」を付した保留図柄はステップアップ演出の対象となる保留図柄（アップ対象保留図柄）を示している。また、上部に「上向き矢印」を付した保留図柄は移行演出の対象となる保留図柄（以下、「移動元保留図柄」という。）を示し、上部に「下向き矢印」を付した保留図柄は、移動元保留図柄の移動先の保留図柄（以下、「移動先保留図柄」という。）。更に、各領域Ｎ１～Ｎ４のうち、破線（破線の丸印）で示すものは、保留図柄が表示されていない領域を示している。

【０１０３】

図１４および図１５に示す設例１は、第１領域Ｎ１～Ｎ３に保留図柄（保留図柄Ｅ、保留図柄Ｄ）が表示された状態で、当り保留が発生した場合を示している（ａ１）。この設

例１においては、当該「当り保留」に対応する保留図柄（アップ対象保留図柄）として、一旦「保留図柄Ｅ」を表示する。この後、第１領域Ｎ１に表示されている保留図柄Ｅに対応する入球情報（判定用乱数値）を消化して変動表示（図柄変動遊技）を開始することで、第１領域Ｎ４が空き領域となるとともに、「当り保留」に対応する保留図柄（アップ対象保留図柄）が第３領域Ｎ３に移行したとする（ａ２）。この後、新たな保留（外れ保留）が発生し、第１領域Ｎ４に「保留図柄Ｅ」が表示されたところで、第３領域Ｎ３に表示されていた保留図柄Ｅが、より信頼度の高い保留図柄Ｄに変化する（ａ３）。

【０１０４】

この状態で、第２始動入賞装置１７ｂへのオーバー入賞を発生し、第３領域Ｎ３に表示されていた保留図柄Ｄが、より信頼度の高い保留図柄Ｃに変化する（ａ４）。この後、更に第２始動入賞装置１７ｂへのオーバー入賞を発生したため、第３領域Ｎ３に表示されていた保留図柄Ｂが、更により信頼度の高い保留図柄Ｂに変化する（ａ５）。そして、第１領域Ｎ１に表示されている保留図柄Ｅに対応する入球情報（判定用乱数値）を消化して変動表示（図柄変動遊技）を開始することによって、保留図柄Ｂが第２領域Ｎ２に移行するとともに、第４領域Ｎ４が空き領域となる（ａ６）。

【０１０５】

この状態で「外れ保留」が発生したため、第２領域Ｎ２の保留図柄Ｂが最も信頼度の高い保留図柄Ａに変化する（ａ７）。この後、第１領域Ｎ１に表示されている保留図柄Ｄに対応する入球情報（判定用乱数値）を消化して変動表示（図柄変動遊技）を開始することによって、保留図柄Ａが第１領域Ｎ１に移行する（ａ８）。そして、保留図柄Ａに対応する入球情報（判定用乱数値）を消化して図柄変動遊技を開始する際に、保留図柄Ａが消化保留表示領域２７Ｐに移行する（ａ９）。

【０１０６】

図１６に示す設例２は、当り保留（アップ対象保留図柄）が消化される直前に、当該当り保留に対応する保留図柄が、保留図柄Ａまでステップアップしていない場合を示している。この設例２は、第１領域Ｎ１に保留図柄Ｂが表示されているが（ｂ７）、この保留図柄Ｂが当り保留に対応するものである場合を示している。そして、この保留図柄Ｂに対応する入球情報（判定用乱数値）を消化して図柄変動遊技を開始する際に、第１領域Ｎ１の保留図柄Ｂは、保留図柄Ａに変化しつつ消化保留表示領域２７Ｐに移行する（ｂ８）。つまり、この設例２では、当り保留に対応する保留図柄にかかる変動表示を開始する直前において、当該保留図柄がステップアップの途上にある場合には、当該保留図柄が消化保留表示領域２７Ｐに移行する際にステップアップを完了することを示している。

【０１０７】

図１７及び図１８に示す設例３は、移行演出と、ステップアップ演出とを行う場合を示している。この設例３においては、第１領域Ｎ１～第３領域Ｎ３に保留図柄Ｅが表示された状態で、外れ保留が発生し、第４領域Ｎ４に保留図柄Ｃが表示された場合を基準に説明する（ｄ１）。ここで、第４領域Ｎ４に表示される保留図柄Ｃは「移行元保留図柄」の具体例を構成する。

【０１０８】

この後、始動入賞を生じない状態で２回の変動表示が実行され、保留図柄Ｃの表示位置が第２領域Ｎ２にシフトし、第３領域Ｎ３および第４領域Ｎ４が空き領域になったとする（ｄ２）。更に、１個の外れ保留を発生し、第３領域Ｎ３に保留図柄Ｅが表示されたとする（ｄ３）。続いて、当り保留が発生したが、第４領域Ｎ４には、最も信頼度が低い保留図柄Ｅが一旦表示される（ｄ４）。ここで、第４領域Ｎ４に表示される保留図柄Ｅは「移行先保留図柄」の具体例を構成する。

【０１０９】

この後、第２オーバー入賞を発生したため、移行演出が行われる（ｄ５，ｄ６）。つまり、第２領域Ｎ２に表示されていた保留図柄Ｃは第４領域Ｎ４に移行表示され、第４領域Ｎ４に表示されていた保留図柄Ｅは第２領域Ｎ２に移行表示される。そして、第４領域Ｎ４に移行表示された保留図柄Ｃは、後の第２始動入賞若しくは第２ホーバー入賞に基づい

てステップアップする。つまり、後の外れ保留の発生や第２始動入賞装置１７ｂへのオーバー入賞に伴って、保留図柄Ｃがより信頼度の高い保留図柄（保留図柄Ｂや保留図柄Ａ）に変化する（ｄ７、ｄ８）。なお、ステップアップ演出に関するその他の点に関しては、前述の設例１および設例２と同様である。

【０１１０】

（４）コマンドの送信

本実施例の遊技機１は、前述の「図柄変動遊技」等を実現するために種々の制御を行っている。この制御を実行する際に、主制御部２００Ａ（主制御基板２００）からサブ制御部２２０Ａ（サブ制御基板２２０）に向かって、種々のコマンドが送信される。次に、このコマンドが送信される様子について、図９（ｂ）の模式図を用いて説明する。

【０１１１】

主制御部２００Ａとサブ制御部２２０Ａとは、９ビット幅のパラレル信号ケーブルで接続されている。このうちの１ビット分はストローブ信号の出力用に割り当てられており、残りの８ビット分がコマンド出力用に割り当てられている。そして、主制御部２００Ａからサブ制御部２２０Ａにコマンドを出力する際には、先ず初めに、コマンド出力用に割り当てられた８ビット幅の信号ケーブルに８ビット分のコマンドデータが出力され、続いて１ビットのストローブ信号が出力される。

【０１１２】

また、サブ制御部２２０Ａは、ストローブ信号の立ち上がりのタイミングでコマンドデータを読み取ることにより、主制御部２００Ａから送信されたコマンドを確実に読み取ることができる。ここで、主制御部２００Ａからサブ制御部２２０Ａに出力されるコマンドとしては、例えば、（Ａ）変動パターン指定コマンド、（Ｂ）特別図柄停止情報指定コマンド等を例示できる。尚、変動パターン指定コマンドは変動パターンを指定するコマンドである。

【０１１３】

（５）主制御部２００Ａによる遊技制御の概要

図１９は、主制御基板２００に搭載されたＣＰＵ２０１が実行する遊技制御処理の大まかな流れを示すフローチャートである。この遊技制御処理では、賞球払出処理（Ｓ８０）、普通図柄遊技処理（Ｓ１００）、普通電動役物遊技処理（Ｓ２００）、特別図柄遊技処理（Ｓ３００）、大当り遊技処理（Ｓ６００）等の各処理が繰り返し実行されている。尚、本実施例の主制御基板２００に搭載されたＣＰＵ２０１は、電源投入後、４ｍｓｅｃ周期のタイマ割込みが発生する毎に、図１９のＳ８０～Ｓ６００の処理を実行するように構成されている。つまり、図１９のＳ８０～Ｓ６００の処理は、４ｍｓｅｃ毎に繰り返し実行される。

【０１１４】

ここで、賞球払出処理（Ｓ８０）は入賞装置（１７、３１、４５、４６）に遊技球が入賞したときの賞球払出に関する処理であるが、本実施例ではその詳細な説明を省略する。なお、ＣＰＵ２０１は、第１始動入賞および第２始動入賞の何れを生じた場合においても、「３個の払出個数を指定する払出信号」が払出制御基板２４０に向かって出力されるため、払出制御部２４０Ａを構成する払出制御基板２４０に搭載されたＣＰＵは、この払出信号で指定された個数の賞球を払い出すための処理を行う。

【０１１５】

Ａ．普通図柄遊技処理（Ｓ１００）

普通図柄遊技処理（Ｓ１００）では、普通図柄作動ゲート１６を遊技球が通過したことを契機に普通図柄表示部６３にて普通図柄の変動表示を開始させる。そして、ＣＰＵ２０１は、図１９の遊技制御処理を繰り返し行ううちに、普通図柄の変動表示の実行時間が経過したと判断すると、普通図柄の停止図柄の停止表示を行う。更に、ＣＰＵ２０１は、図１９の遊技制御処理を繰り返し行ううちに、この停止図柄の停止表示時間（例えば、０．５秒）」が経過したと判断すると、停止図柄が普通電動役物１７ｄを作動させる図柄（普通図柄の当り図柄）、或いは、作動させない図柄（普通図柄の外れ図柄）の何れであるか

を判断する。

【０１１６】

そして、停止図柄が普通電動役物１７ｄを作動させる図柄（普通図柄の当り図柄）である場合、普通電動役物開放延長機能が作動しているか否か（つまり、開放延長手段が作動中であるか否か）が判断され、開放延長手段が作動中である場合、普通電動役物１７ｄの開放時間を「開放延長機能作動時における開放時間（例えば、前述の５秒）」に設定した後、普通図柄遊技処理（Ｓ１００）を終了して、図１９の遊技制御処理に復帰する。一方、開放延長手段が作動中でない場合、普通電動役物１７ｄの開放時間を「開放延長機能未作動時における開放時間（例えば、前述の０．２秒）」に設定した後、普通図柄遊技処理を終了して、図１９の遊技制御処理に復帰する。

【０１１７】

なお、ＣＰＵ２０１は、普通電動役物１７ｄが作動中でなく、普通図柄表示部６３において普通図柄の変動表示を実行中でなく、しかも普通図柄の停止表示を実行中でなく、更に、普通図柄に関する保留数が「０」でないと判断する場合、普通図柄の変動表示を開始させる。また、普通図柄に関する保留数は、普通図柄作動ゲート１６を遊技球が通過するとともに、普通図柄に関する保留数が所定数（本実施例では、４個）未満である場合に「＋１」され、普通図柄の変動表示を開始する度に「－１」される。

【０１１８】

Ｂ．普通電動役物遊技処理（Ｓ２００）

図２０は、普通電動役物遊技処理の概要を示すフロー図であり、ＣＰＵ２０１が図１９の遊技制御処理を行う中で、普通電動役物遊技処理が起動されると、普通電動役物１７ｄが作動中であるか否か（第２始動入賞装置１７ｂが開放状態であるか否か）が判断される。そして、作動中である（第２始動入賞装置１７ｂが開放状態である）と判断すると（Ｓ２０１；ＹＥＳ）、普通電動役物１７ｄの作動時間（第２始動入賞装置１７ｂを開放状態（第２状態）に維持する所定時間であって、開放延長状態では５秒、通常開放状態では０．２秒）が経過したか否かを判断する（Ｓ２０２）。そして、作動時間（開放時間）が所定時間を経過したと判断すると（Ｓ２０２；ＹＥＳ）、普通電動役物１７ｄの作動を停止させることで開放状態（第２状態）にある第２始動入賞装置１７ｂを閉鎖状態（第１状態）とし（Ｓ２０６）、普通電動役物遊技処理を終了させる。

【０１１９】

但し、ＣＰＵ２０１が、普通電動役物１７ｄ（第２始動入賞装置１７ｂ）の開放中に（Ｓ２０２；ＮＯ）、第２始動入賞装置１７ｂに規定数（例えば、８個）の遊技球が入球したと判断すると（Ｓ２０４；ＹＥＳ）、前述の作動時間（開放時間）が所定時間に達していない場合でも、普通電動役物１７ｄの作動を停止させ（Ｓ２０６）、普通電動役物遊技処理を終了させる。なお、本遊技機１では普通電動役物１７ｄの作動に際して普通電動役物ソレノイド１７ｃが駆動されると、普通電動役物１７ｄを構成する第２始動入賞部１７ｂの一対の翼片部が外側に回動して、第２始動入賞装置１７ｂが開放状態（第２状態）となる。

【０１２０】

Ｃ．特別図柄遊技処理（Ｓ３００）

特別図柄遊技処理（Ｓ３００）が起動すると、図２１に示すように、先ず、第１始動入賞若しくは第２始動入賞が発生したか否かが判断される（Ｓ３０１ａ、Ｓ３０１ｂ）。そして、Ｓ３０１ａの処理及びＳ３０１ｂの処理において否定的な判断がなされる場合（Ｓ３０１ａ；ＮＯ、Ｓ３０１ｂ；ＮＯ）、そのまま図２２に示すＳ３０８以降の処理に移行する。ここで、ＣＰＵ２０１は第１始動入賞装置１７ａに入賞した遊技球が第１始動口入球検知スイッチ１７ｓによって検知されると、第１始動入賞が発生したと判断し、第２始動入賞装置１７ｂに入賞した遊技球が第２始動口入球検知スイッチ１７ｔによって検知されると、第２始動入賞が発生したと判断する。

【０１２１】

ＣＰＵ２０１によって第１始動入賞が発生したと判断されると（Ｓ３０１ａ；ＹＥＳ）

、第１始動入賞に対応する第１特別図柄の保留数（第１保留数）が所定数未満（本実施例は４未満）であるか否かが判断される（Ｓ３０２ａ）。このＳ３０２ａの処理において所定数未満と判断されると（Ｓ３０２ａ；ＹＥＳ）、これに応じて判定用乱数値を取得する（Ｓ３０３ａ）。この第１始動入賞に基づき取得される判定用乱数値は、主制御基板２００に搭載されたＲＡＭ２０２の所定アドレス（図１０に示す第１判定用乱数値メモリ２０２ａ）にシフトメモリ形式で記憶されるとともに、「第１始動入賞に対応する特別図柄の保留数（第１保留数）」が、図１０に示す第１保留数メモリ２０２ｃに累積的に記憶（加算記憶）される（Ｓ３０３ａ）。

【０１２２】

ここで、Ｓ３０３ａの処理で取得される判定用乱数値としては、（ａ）第１始動入賞に基づいて実行される第１当否判定に際して用いる当否判定乱数値、（ｂ）第１特別図柄表示部６２ａに停止表示される大当り図柄を決定するための図柄決定乱数値、（ｃ）演出表示装置２７の表示画面２７ａで実行される疑似図柄の変動表示（図柄変動演出）においてリーチ表示（リーチ演出）を行うか否かを決定するためのリーチ乱数値などがある。そして、これらの判定用乱数値は、第１始動口に基づいて取得される入球情報の具体例を構成する。なお、本実施例と異なり、第１始動入賞に基づいて小当り判定を行う場合、Ｓ３０３ａの処理で取得される判定用乱数値には小当り判定で用いる判定用乱数値（小当り判定乱数値）が含まれる。また、Ｓ３０３ａの処理で変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数値が含めこともできる。

【０１２３】

ＣＰＵ２０１は、Ｓ３０３ａの処理に続いて、Ｓ３０３ａの処理で取得した当否判定乱数値を用いて、第１当否判定（特図１大当り抽選）に関する事前判定（第１事前判定）を行い、その結果を示す情報を第１事前判定結果メモリ（図１０において図示を省略）に記憶する（Ｓ３０４ａ）。そして、第１始動入賞時コマンドをサブ制御基板２２０に送信した後（Ｓ３０５ａ）、図２２のＳ３０８の処理に移行する。ここで、第１始動入賞時コマンドは前述のように、第１事前判定の結果を特定可能な情報と、第１始動入賞装置１７ａへの始動入賞後の第１保留数等を示すコマンドである。但し、本実施例と異なり、第１始動入賞装置１７ａへの始動入賞後の第１保留数を特定するコマンドと、その他の情報を特定するコマンドとを別コマンドとしてもよい。

【０１２４】

なお、第１事前判定において第１当否判定（特図１大当り抽選）の結果が大当り（当選）となる場合には、この第１事前判定において、「特図１図柄決定乱数値」を用いた「大当り図柄に関する事前判定」も実行してもよい。この場合、この大当り図柄に関する事前判定の結果を特定可能な情報も第１始動入賞時コマンドに含まれる。この場合、Ｓ３０４ａの処理は、事前判定の対象となる保留（第１始動入賞に基づき取得される判定用乱数値）毎に、当該保留（第１始動入賞に基づき取得される判定用乱数値）が実際に処理されるとき（実際に図柄変動遊技が開始されるとき）の遊技状態を考慮して行われる。すなわち、事前判定の対象となる保留（第１判定用乱数値）を処理して開始する図柄変動遊技が、低確率状態で行われるものであれば、当該保留（第１始動入賞に基づき取得される判定用乱数値）に関する事前判定は、前述の「低確率用のデータテーブル」を参照して実行される。また、事前判定の対象となる保留（第１始動入賞に基づき取得される判定用乱数値）を処理して開始する図柄変動遊技が、高確率状態で行われるものであれば、当該保留（第１始動入賞に基づき取得される判定用乱数値）に関する事前判定は、前述の「高確率用のデータテーブル」を参照して実行される。

【０１２５】

また、Ｓ３０２ａの処理において、第１始動入賞に対応する第１特別図柄の保留数（第１保留数）が所定数以上（本実施例は４以上）であると判断されると（Ｓ３０２ａ；ＮＯ）、第１オーバー入賞時コマンドをサブ制御基板２２０に送信した後（Ｓ３０６ａ）、図２２のＳ３０８の処理に移行する。ここで、第１オーバー入賞時コマンドは、第１特別図柄の保留数（第１保留数）が上限数（４）に達している状態で第１始動入賞を生じたこと

を示すコマンドである。

【０１２６】

ここで、本遊技機１は始動入賞装置として、第１始動入賞装置１７ａと第２始動入賞装置１７ｂとを備える。また、第１始動入賞に基づいて変動表示を行う第１特別図柄（以下「特図１」ともいう。）と、第２始動入賞を生ずることに基づいて変動表示を行う第１特別図柄（以下「特図１」ともいう。）とを備える。そして、第１始動入賞装置１７ａへの始動入賞に基づく判定用乱数値と、第２始動入賞装置１７ｂへの始動入賞に基づく判定用乱数値とが記憶された状況の下では後者が優先的に処理される（後述する。）。更に、前述のように、第２始動入賞に基づく判定用乱数値（第２保留）を処理して発生する大当りの方が、第１始動入賞に基づく判定用乱数値（第１保留）を処理して発生する大当りよりも遊技者にとって有利な大当りとされている。

【０１２７】

また、図２１～図２４においては、ＣＰＵ２０１によって行われる処理のうち、第１始動入賞装置１７ａに遊技球が入賞することに基づいて実行される各処理（以下、特図１に関する処理という。）と、第２始動入賞装置１７ｂに遊技球が入賞することに基づいて実行される各処理（以下、特図２に関する処理という。）のうち同様な処理に関しては、同一のステップ数（算用数字）を付している。そして、この同一のステップ数を付した処理は基本的には同一の処理であるため、以下の説明においては「特図１に関する処理」及び「特図２に関する処理」のうちの一方を説明し、他方の説明を省略することがある。なお、「特図１に関する処理」については「ステップ数」にアルファベットの「ａ」を付し、「特図２に関する処理」について「ステップ数」にアルファベットの「ｂ」を付して区別することがある。

【０１２８】

また、第２始動入賞が発生したと判断されると（Ｓ３０１ｂ；ＹＥＳ）、第２始動入賞に対応する第２特別図柄の保留数（第２保留数）が所定数未満（本実施例は４未満）であるか否かが判断される（Ｓ３０２ｂ）。このＳ３０２ｂの処理において所定数未満と判断されると（Ｓ３０２ｂ；ＹＥＳ）、これに応じて判定用乱数値を取得する（Ｓ３０３ｂ）。この第２始動入賞に基づき取得される判定用乱数値は、主制御基板２００に搭載されたＲＡＭ２０２の所定アドレス（図１０に示す第２判定用乱数値メモリ２０２ｂ）に記憶されるとともに、「第２始動入賞に対応する特別図柄の保留数（第２保留数）」が第２保留数メモリ２０２ｄに累積的に記憶（加算記憶）される（Ｓ３０３ｂ）。

【０１２９】

ここで、Ｓ３０３ｂの処理で取得される判定用乱数値としては、（ａ）第２始動入賞に基づいて実行される第２当否判定に際して用いる当否判定乱数値、（ｂ）第２特別図柄表示部６２ｂに停止表示される大当り図柄を決定するための図柄決定乱数値、（ｃ）演出表示装置２７の表示画面２７ａで実行される疑似図柄の変動表示（図柄変動演出）においてリーチ表示（リーチ演出）を行うか否かを決定するためのリーチ乱数値などがある。なお、本実施例と異なり、第２始動入賞に基づいて小当り判定を行う場合、Ｓ３０３ｂの処理で取得される判定用乱数値には小当り判定で用いる判定用乱数値（小当り判定乱数値）が含まれる。また、Ｓ３０３ｂの処理で変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数値が含まれてもよい。

【０１３０】

ＣＰＵ２０１は、Ｓ３０３ｂの処理に続いて、Ｓ３０３ｂの処理で取得した当否判定乱数値を用いて、第２当否判定（特図２大当り抽選）に関する事前判定（第２事前判定）を行い、その結果を示す情報を第２事前判定結果メモリ（図１０において図示を省略）に記憶する（Ｓ３０４ｂ）。そして、第２始動入賞時コマンドをサブ制御基板２２０に送信した後（Ｓ３０５ｂ）、図２２のＳ３０８の処理に移行する。ここで、第２始動入賞時コマンドは前述のように、第２事前判定の結果を特定可能な情報と、第２始動入賞装置１７ｂへの始動入賞後の第２保留数等を示すコマンドである。但し、本実施例と異なり、第２始動入賞装置１７ｂへの始動入賞後の第２保留数を特定するコマンドと、その他の情報を特

定するコマンドとを別コマンドとしてもよい。

【０１３１】

なお、第２事前判定においても、第２当否判定（特図２大当り抽選）の結果が大当り（当選）となる場合には、この第２事前判定において、「特図２図柄決定乱数値」を用いた「大当り図柄に関する事前判定」も実行する。この大当り図柄に関する事前判定の結果を特定可能な情報も第２始動入賞時コマンドに含まれる。この場合、Ｓ３０４ｂの処理も、事前判定の対象となる保留（第２始動入賞に基づき取得される判定用乱数値）毎に、当該保留（第２始動入賞に基づき取得される判定用乱数値）が実際に処理されるとき（実際に図柄変動遊技が開始されるとき）の遊技状態を考慮して行われる。すなわち、事前判定の対象となる保留（第２判定用乱数値）を処理して開始する図柄変動遊技が、低確率状態で行われるものであれば、当該保留（第２始動入賞に基づき取得される判定用乱数値）に関する事前判定は、前述の「低確率用のデータテーブル」を参照して実行される。また、事前判定の対象となる保留（第２始動入賞に基づき取得される判定用乱数値）を処理して開始する図柄変動遊技が、高確率状態で行われるものであれば、当該保留（第２始動入賞に基づき取得される判定用乱数値）に関する事前判定は、前述の「高確率用のデータテーブル」を参照して実行される。

【０１３２】

また、Ｓ３０２ｂの処理において、第２始動入賞に対応する第２特別図柄の保留数（第２保留数）が所定数以上（本実施例は４以上）であると判断されると（Ｓ３０２ｂ；ＮＯ）、第２オーバー入賞時コマンドをサブ制御基板２２０に送信した後（Ｓ３０６ｂ）、図２２のＳ３０８の処理に移行する。ここで、第２オーバー入賞時コマンドは、第２特別図柄の保留数（第１保留数）が上限数（４）に達している状態で第２始動入賞を生じたことを示すコマンドである。

【０１３３】

Ｓ３０８の処理では、図２２に示すように、大当り遊技を実行しているか否かが判断される（Ｓ３０８）。具体的には、大当り遊技フラグ（図２３のＳ３７８の処理を参照）がセット（ＯＮに設定）されていると、Ｓ３０８の処理において肯定的な判断がなされる。なお、大当り遊技フラグは「大当り遊技実行手段」が作動中であることを示すフラグである。

【０１３４】

ＣＰＵ２０１は、大当り遊技を実行中であると判断すると（Ｓ３０８；ＹＥＳ）、特別図柄遊技処理を終了して、図１９の遊技制御処理に復帰する。一方、Ｓ３０８の処理で、大当り遊技を実行中でないと判断すると（Ｓ３０８；ＮＯ）、特別図柄が変動中か否か、つまり、第１特別図柄および第２特別図柄のうちの何れかが変動中であるか否かを判断する（Ｓ３１０）。そして、特別図柄が変動中でない場合は（Ｓ３１０；ＮＯ）、特別図柄が未だ変動していないか、若しくは変動表示後に停止図柄で停止表示されているかの、いずれかであると考えられる。そこで、特別図柄の停止図柄を表示させる停止表示時間中であるか否かを判断する（Ｓ３１２）。そして、特別図柄が変動表示されておらず（Ｓ３１０；ＮＯ）、且つ、特別図柄の停止図柄を表示している停止表示時間中でもない場合は（Ｓ３１２；ＮＯ）、変動表示を開始できるか否かを判断する（Ｓ３１４ａ、Ｓ３１４ｂ）。なお、本実施例では、特別図柄の停止図柄を表示させる停止表示時間を０．６秒とする。

【０１３５】

この「特別図柄の変動表示を開始できる条件」は「第１保留数」と、「第２保留数」とのうちの何れかが「ゼロ」でないことである。そして、本実施例のＣＰＵ２０１は、「第２保留数」が「ゼロ」であるか否かを優先して判断する（Ｓ３１４ｂ）。つまり、「第２保留数」が「ゼロ」でない場合、第２判定用乱数値メモリ２０２ｂ（図１０を参照）から、最も古い判定用乱数値を読み出し（Ｓ３１６ｂ）、第２特別図柄に関する当否判定処理（第２当否判定処理）を行う（Ｓ３２０ｂ）。なお、Ｓ３１６ｂで読み出す判定用乱数値はＳ３０３ｂで取得したものであって、当否判定乱数値、図柄決定乱数値、リーチ乱数値

等が含まれる。

【０１３６】

この第２当否判定処理（Ｓ３２０ｂ）では、第２当否判定に関する処理が行われる。具体的には、高確率状態のときには、「高確率用のデータテーブル」と「Ｓ３１６ｂの処理で読み出した当否判定乱数値」とを用いて当否判定が行われ、低確率状態（通常確率状態）のときには、「低確率用のデータテーブル」と「Ｓ３１６ｂの処理で読み出した当否判定乱数値」とを用いて当否判定が行われる。

【０１３７】

ＣＰＵ２０１は第２当否判定処理（Ｓ３２０ｂ）に続いて特図２図柄変動開始処理（Ｓ５００ｂ）を実行する。この特図２図柄変動開始処理（Ｓ５００ｂ）においては、図２４に示すように、先ず、当否判定処理（Ｓ３２０ｂ）の結果を下に、変動設定処理（Ｓ５１０、Ｓ５４０）等を行う。すなわち、Ｓ５０２の処理にて、当否判定処理（Ｓ３２０）の結果が「大当り」であると判断されると（Ｓ５０２；ＹＥＳ）、Ｓ５１０に移行して「大当り変動設定処理」を行う。この大当り変動設定処理（Ｓ５１０）では、Ｓ３０３ｂの処理（図２１を参照）において取得した図柄決定乱数値を第２判定用乱数値メモリ２０２ｂから読み出して、第２の特別図柄表示部６２ｂに停止表示される大当り図柄を設定（決定）した後、決定された大当り図柄の態様と遊技機１の遊技状態（遊技状態）とを考慮して選択される変動パターンテーブルを用いて、乱数抽選によって変動パターンを設定（決定）する処理（つまり、変動パターンを判定する処理）を行う。

【０１３８】

一方、Ｓ５０２の処理にて、当否判定処理（Ｓ３２０ｂ）の結果が「大当り」でないと判断されると（Ｓ５０２；ＮＯ）、Ｓ５４０に移行して「外れ変動設定処理」を行う。この外れ変動設定処理（Ｓ５４０）では、「遊技機１の遊技状態（遊技状態）と、リーチ演出の実行の有無とを考慮して選択される変動パターンテーブル」を用いて、乱数抽選によって変動パターンを設定（決定）する処理を行う。この後、図柄決定乱数値を取得し、停止図柄を設定する処理を行う。なお、リーチ演出の実行の有無は、Ｓ３０３ｂの処理（図２１を参照）において取得したリーチ乱数値を読み出し、この読み出したリーチ乱数値に基づいて決定される。

【０１３９】

なお、本実施例において、「変動短縮状態（時短状態）」とは、変動時間短縮機能（時短機能）が作動している状態を指すものである。そして、開放延長機能が作動する遊技状態において変動時間短縮機能（時短機能）が作動するため、本実施例の説明では、「短縮変動状態（時短状態）」を「開放延長状態」と読み替えることができる。また、Ｓ５１０若しくはＳ５４０で選択される変動パターンテーブルには、多数の変動パターン（例えば、２０種、５０種、１００種）が記憶されている。そして、当否判定の結果が「外れ」である場合において、「短縮変動状態のときに特定される変動時間」は、「短縮変動状態でないときに特定される変動時間」に比べて短くされる可能性が高い。また、本実施例では、当否判定の結果が「外れ」である場合、特別図柄の保留数が考慮され、保留数が少ない場合（例えば、変動パターン決定時の保留数が「１」の場合）には、長めの変動時間を特定する変動パターンが選択され、保留数が多い場合（例えば、変動パターン決定時の保留数が「３」～「４」の場合）には、短めの変動時間を特定する変動パターンが選択される傾向にある。また、リーチ表示を行わないと判断される場合に選択される変動パターンで特定される変動時間は、リーチ表示を行うと判断される場合に選択される変動パターンで特定される変動時間に比べて短くされる傾向にある。なお、各「変動パターンテーブル」は、主制御基板２００に搭載されたＲＯＭ２０３に予め設定されている。

【０１４０】

このＳ５１０若しくはＳ５４０の処理の後、ＣＰＵ２０１は第２特別図柄表示部６２ｂにて第２特別図柄（特図２）の変動を開始する（Ｓ５９０）とともに、サブ制御部２００Ａ（サブ制御基板２２０）に向かって図柄変動の開始を示す所定のコマンド（図柄変動開始時コマンド）を送信する（Ｓ５９２）。つまり、主制御基板２００のＣＰＵ２０１は、

サブ制御基板２２０に向かって第２特別図柄に係る「変動パターン指定コマンド（変動パターンを指定するコマンド）」、「特別図柄停止情報指定コマンド」などを送信する。更に、ＣＰＵ２０１は、第２特別図柄に係る「特別図柄の保留数」を「１」減算する処理と、減算された後の保留数を特定するためのコマンドをサブ制御基板２２０に送信する処理とを行った後（Ｓ５９５）、図柄変動開始処理（Ｓ５００ｂ）を終了し、更に特別図柄遊技処理（Ｓ３００）を終了して、図１９の遊技制御処理に復帰する。

【０１４１】

ここで、変動パターン指定コマンド及び特別図柄停止情報指定コマンドは、図９（ｂ）に示したように、ストローブ信号とともにサブ制御基板２２０に向かって出力される。このストローブ信号は、サブ制御基板２２０に搭載されたＣＰＵ２２０ａの割り込み端子に接続されており、サブ制御基板２２０側のＣＰＵ２２０ａは、ストローブ信号が入力されると直ちに各指定信号を受け取って、指定信号の内容を解析する。詳細な説明は省略するが、変動パターンは、リーチ演出を行うか否か、特別図柄を停止表示させる図柄が当り図柄（大当り図柄）であるか否か等の種々の条件を考慮して決定されており、変動パターンが分かれば、特別図柄が変動表示する時間を決定することができる。また、特別図柄停止情報指定コマンドを解析すれば、特別図柄が大当り図柄で停止するのか外れ図柄で停止するのか、更には大当り図柄で停止する場合、その大当り図柄が何れであるかを知ることができる。

【０１４２】

サブ制御基板２２０に搭載されたＣＰＵ２２０ａは、これらの情報に基づいて、演出表示装置２７での演出態様を決定した後、演出表示制御基板２２２に対して疑似図柄の表示制御信号を出力し、疑似図柄の変動表示や停止表示等を行う。また、特別図柄の変動時間（変動パターン指定コマンド）に基づいて、演出表示装置２７でいわゆるリーチ演出を行うか否か、更にはどのような種類のリーチ演出とするかも決定する。そして、サブ制御基板２２０は、こうして決定した演出内容に従って、演出表示制御基板２２２や、アンプ基板２２４、装飾駆動基板２２６などを制御することにより、決定した内容の演出を行うことになる。

【０１４３】

図２２に戻り、「第２保留数」が「ゼロ」であるとともに（Ｓ３１４ｂ；ＹＥＳ）、「第１保留数」が「ゼロ」でない場合（Ｓ３１４ａ；ＮＯ）には、第１判定用乱数値メモリ２０２ａから最も古い判定用乱数値を読み出し（Ｓ３１６ａ）、第１当否判定処理を行う（Ｓ３２０ａ）。そして、特図１図柄変動開始処理（Ｓ５００ａ）を行った後、特別図柄遊技処理（Ｓ３００）を終了して、図１９の遊技制御処理に復帰する。ここで、Ｓ３２０ａの処理として行われる第１当否判定処理も、Ｓ３２０ｂと同様に行われ、Ｓ５００ａの処理として行われる特図１図柄変動開始処理（Ｓ５００ａ）も、Ｓ５００ｂの処理として行われる特図２図柄変動開始処理（Ｓ５００ｂ）と同様に図２１に従って行われる。つまり、図２１に示すフロー図に従って、第１当否判定処理（Ｓ３２０ａ）の結果に基づき第１特別図柄の変動パターンを選択（決定）する処理や、第１特別図柄表示部６２ａに停止表示される図柄を選択（決定）する処理等を行った後（Ｓ５１０、Ｓ５４０）、Ｓ５９０、Ｓ５９２、Ｓ５９５の処理が実行される。

【０１４４】

次に、特別図柄遊技処理（Ｓ３００）のＳ３１０の処理（図２２参照）で、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動中であると判断された場合は（Ｓ３１０；ＹＥＳ）、既に、特別図柄の変動パターンと停止図柄とが決定されて、特別図柄の変動が開始されていることとなる。そこで、特別図柄変動時間が経過したか否かを判断する（Ｓ３４１）。即ち、特別図柄の変動時間は変動パターンに応じて予め定められているので、特別図柄の変動を開始すると同時にタイマをセットすることにより、所定の変動時間が経過したかを判断するのである。そして、未だ変動時間が経過していない場合は（Ｓ３４１；ＮＯ）、そのまま特別図柄遊技処理（Ｓ３００）を終了して図１９の遊技制御処理に復帰する。

【０１４５】

これに対して、変動時間が経過したと判断された場合は（Ｓ３４１；ＹＥＳ）、変動している第１特別図柄又は第２特別図柄を停止させ（Ｓ３４４）、停止図柄を表示するとともに、図柄停止コマンドをサブ制御基板２２０に向かって出力する（Ｓ３４６）。なお、図柄停止コマンドは、サブ制御基板２２０を介して演出表示制御基板２２２に転送される。そして、特別図柄を停止表示させる停止表示時間を設定した後（Ｓ３４８）、設定した停止表示時間が経過したか否かを判断する（Ｓ３５０）。

【０１４６】

Ｓ３５０の処理で、特別図柄の停止表示時間が経過していないと判断されれば（Ｓ３５０；ＮＯ）、そのまま特別図柄遊技処理（Ｓ３００）を終了して、図１９の遊技制御処理に復帰する。一方、特別図柄の停止表示時間が経過した場合は（Ｓ３５０；ＹＥＳ）、停止表示の態様が大当りを示す態様（大当り図柄）か否かを判断する（図２３のＳ３５２）。

【０１４７】

図２３のＳ３５２の処理で肯定的な判断がなされると、主制御基板２００のＣＰＵ２０１は、後述する「大当り遊技」の終了時に参照するためのバッファに、現在の遊技進行状況を示す情報をセット（記憶）する（Ｓ３５４）。具体的には、「大当りの種類」、「遊技状態フラグの状態」をセット（記憶）する（Ｓ３５４）。また、主制御基板２００に搭載されたＲＡＭ２０２の特定領域が、Ｓ３５４の処理で用いるバッファとして機能する。ここで、「遊技状態フラグ」とは「遊技機１の遊技状態」を示すフラグ、つまり、「確変フラグ」、「変動短縮フラグ」、「開放延長フラグ」などであり、Ｓ３５４の処理においては、これらのフラグが「ＯＮ」「ＯＦＦ」の何れに設定されているかを示すデータ、つまり、現在の遊技状態を示すデータがセットされる。なお、「確変フラグ」は特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる確率が高確率に設定される状態（高確率状態）にあることを示すフラグであり、「変動短縮フラグ」は特別図柄および普通図柄の変動時間が短縮される状態（短縮変動状態）にあることを示すフラグである。また、「開放延長フラグ」は第２始動入賞装置１７ｂ（普通電動役物１７ｄ）が開放状態となる時間（開放時間）が長時間に設定される状態（開放延長状態）にあることを示すフラグである。なお、本実施例では、「変動短縮フラグ」および「開放延長フラグ」のＯＮ／ＯＦＦ切り換わりタイミングが同一となっており、両フラグは一体的に扱われるものである。つまり、短縮変動状態であるときは開放延長状態でもあり、短縮変動状態が終了すると、それとともに開放延長状態も終了する。

【０１４８】

ここで、本明細書では、「変動短縮フラグ」および「開放延長フラグ」が「ＯＮ」に設定されている状態を「開放延長状態」または「短縮変動状態」といい、「変動短縮フラグ」および「開放延長フラグ」が「ＯＦＦ」に設定されている状態を「通常開放状態」または「通常変動状態」という。また、「確変フラグ」が「ＯＮ」に設定されている状態を「高確率状態」といい、「確変フラグ」が「ＯＦＦ」に設定されている状態を「低確率状態」または「通常確率状態」という。また、「変動短縮フラグ」、「開放延長フラグ」および「確変フラグ」のすべてが「ＯＮ」に設定されている状態を「高確率開放延長状態」または「高確率短縮変動状態」といい、「変動短縮フラグ」および「開放延長フラグ」が「ＯＮ」に設定されている状態で「確変フラグ」が「ＯＦＦ」に設定されている状態を「低確率開放延長状態」または「低確率短縮変動状態」という。

【０１４９】

Ｓ３５４の処理に続いて、発生した大当りの種類に応じて大入賞装置３１の開閉パターンをセットする処理を行う（Ｓ３７０）。つまり、「１６Ｒ確変大当り」若しくは「１６Ｒ通常大当り」が発生した場合には、大入賞口３１ａの開放限度時間を「３０秒」とするラウンド遊技を「１６ラウンド」行う開閉パターンがセットされ、「８Ｒ確変大当り」若しくは「８Ｒ通常大当り」が発生した場合には、大入賞口３１ａの開放限度時間を「３０秒」とするラウンド遊技を「８ラウンド」行う開閉パターンがセットされる。また、「２Ｒ確変大当り」が発生した場合には、大入賞口３１ａの開放限度時間を「０．２秒」とす

るラウンド遊技を「２ラウンド」行う開閉パターンがセットされる。

【０１５０】

Ｓ３７０の処理に続いて、大当り遊技フラグをセット（ＯＮに設定）する処理を行う（Ｓ３７８）。この「大当り遊技フラグ」のセットにより、大当り遊技実行手段が作動を開始して遊技機１の遊技状態は「大当り遊技状態」に移行する。なお、主制御部２００Ａは、「大当り遊技フラグ」をセットするタイミングでサブ制御部２２０Ａに向かって、「大当り遊技開始指定コマンド（図中、開始Ｃと表記）を送信する。

【０１５１】

Ｓ３７８の処理に続いてＳ３８０以降の処理に移行する。ここで、Ｓ３７８の処理で「大当り遊技フラグ」がセットされると、大当り遊技実行手段が作動を開始して遊技機１の遊技状態は「大当り遊技状態」に移行するが、本遊技機１では、「大当り遊技フラグ」の設定中（大当り遊技実行手段の作動中）は、確変機能、時短機能、開放延長機能は働かないこととしている。このため、Ｓ３８０以降の一連の処理を以下のように行った後、特別図柄遊技処理（Ｓ３００）を終了する。

【０１５２】

つまり、Ｓ３８０の処理において、確変フラグがセット（ＯＮに設定）されているか否かを判断し（Ｓ３８０）、セットされていない場合は（Ｓ３８０；ＮＯ）、そのままＳ３８４の処理に移行し、セットされている場合は（Ｓ３８０；ＹＥＳ）、確変フラグを解除（ＯＦＦに設定）する処理（Ｓ３８２）を行った後、Ｓ３８４の処理に移行する。

【０１５３】

Ｓ３８４の処理においては、変動短縮フラグがセット（ＯＮに設定）されているか否かを判断し、セットされていない場合は（Ｓ３８４；ＮＯ）、そのまま特別図柄遊技処理（Ｓ３００）を抜けて、図１９の遊技制御処理に復帰する。一方、Ｓ３８４の処理において、変動短縮フラグがセット（ＯＮに設定）されていると判断される場合は（Ｓ３８４；ＹＥＳ）、変動短縮フラグと開放延長フラグとを解除（ＯＦＦに設定）した後（Ｓ３８６、Ｓ３８７）、特別図柄遊技処理（Ｓ３００）を抜けて、図１９の遊技制御処理に復帰する。そして、何れの場合においても、図１９の遊技制御処理に復帰すると後述する大当り遊技処理（図１９のＳ６００）が開始され、大当り遊技が実行される。

【０１５４】

なお、大当り遊技を終了するときに、前述の「大当り遊技終了時参照用バッファ（図２３のＳ３５４を参照）」を参照することによって、今回の大当り遊技の前提となった大当り図柄（以下、「今回の大当り図柄」という。）の種類（通常大当り図柄、確変大当り図柄）に関する情報を取得し、この情報に基づいて、大当り遊技終了後の遊技状態等を設定する処理を行う。つまり、「今回の大当り図柄」が「通常大当り図柄」であった場合には、変動短縮カウンタに「１００」をセットする処理と、変動短縮フラグをセットする処理と、開放延長フラグをセットする処理とを行う。これにより、「通常大当り」に係る特別遊技（第１の大当り遊技）を終了した後、特別図柄の変動回数が「１００回」になるまで（変動短縮カウンタの値がゼロになるまで）、開放延長機能及び変動時間短縮機能は作動状態となる。但し、次回の大当りを発生すると、開放延長機能及び変動時間短縮機能は作動を停止する。

【０１５５】

また、今回の大当り図柄が「確変大当り図柄」である場合は、確変フラグをセット（ＯＮに設定）する処理と、変動短縮カウンタに「１０，０００」をセットする処理と、変動短縮フラグをセットする処理と、開放延長フラグをセットする処理とを行う。つまり、「確変大当り」を生ずると、当該大当りに係る大当り遊技終了後に、次回の大当りを発生するまで、当否判定の結果が大当りとなる確率が高確率とされる。また、当該大当りに係る大当り遊技終了後に、特別図柄の変動回数が「１０，０００回」になるまで、高確率短縮変動状態が継続される。

【０１５６】

なお、本実施例では、大当り遊技終了時処理にて各種フラグやカウンタを設定した際に

、その設定に基づく大当り遊技終了後の状態を示す制御コマンド（状態指定コマンド）を主制御部２００Ａからサブ制御部２２０Ａに向けて送信するように構成している。これにより、サブ制御部２２０Ａでは、受信した状態指定コマンドに基づき特定される状態（例えば、高確率短縮変動状態、低確率短縮変動状態、低確率通常変動状態など）に応じた遊技演出を行うことができる。

【０１５７】

次に、図２３のＳ３５２の処理で否定的な判断がなされる場合の処理について説明する。つまり、第１特別図柄表示部６２ａ若しくは第２特別図柄表示部６２ｂにおいて停止表示された特別図柄が「外れ図柄」の場合には（Ｓ３５２；ＮＯ）、変動短縮フラグがセット（ＯＮに設定）されているか否かが判断される（Ｓ３９８）。そして、変動短縮フラグがセットされていない（ＯＦＦに設定されている）場合には（Ｓ３９８；ＹＥＳ）、そのまま特別図柄遊技処理（Ｓ３００）を抜けて、図１６の遊技制御処理に復帰する。

【０１５８】

一方、変動短縮フラグがセット（ＯＮに設定）されている場合（Ｓ３９８；ＹＥＳ）、つまり、外れ発生時の遊技状態が「低確率短縮変動状態」若しくは「高確率短縮変動状態」である場合には、変動短縮カウンタの値を「－１」した後（Ｓ４００）、変動短縮カウンタの値が「ゼロ」になったか否かを判断する（Ｓ４０４）。そして、「ゼロ」になっていない場合には（Ｓ４０４；ＮＯ）、そのまま特別図柄遊技処理（Ｓ３００）を抜けて、図１９の遊技制御処理に復帰する。

【０１５９】

これに対して、Ｓ４０４の処理で変動短縮カウンタの値が「ゼロ」になったと判断される場合には（Ｓ４０４；ＹＥＳ）、遊技機１の遊技状態が低確率短縮変動状態から低確率通常変動状態に切り換わることになる。このため、変動短縮フラグを解除（ＯＦＦに設定）する処理（Ｓ４１０）と、開放延長フラグを解除（ＯＦＦに設定）する処理（Ｓ４１６）とを行った後、特別図柄遊技処理（Ｓ３００）を抜けて図１９の遊技制御処理に復帰する。ここで、「変動短縮カウンタ」は変動短縮しつつ実行する特別図柄の変動回数の上限回数を示すものであり、その値が「ゼロ」になると、今回の特別図柄の変動で短縮変動状態が終了して、次回の変動から通常変動状態に切り換わり、次回以降の特別図柄の変動は通常変動で行われる。

【０１６０】

なお、変動短縮フラグや開放延長フラグがともにＯＦＦに切り換わった場合（Ｓ４１０，４１６）には、高確率状態や開放延長状態（短縮変動状態）が終了して状態の切り換わりが生ずることとなる。本実施例では、そのような状態の切り換わりが発生した場合には、その切り換わり後の状態を示す制御コマンド（状態指定コマンド）を主制御部２００Ａからサブ制御部２２０Ａに向けて送信するように構成している。これにより、サブ制御部２２０Ａでは、受信した状態指定コマンドに基づき特定される状態（例えば、低確率短縮変動状態、低確率通常変動状態など）に応じた遊技演出を行うことができる。

【０１６１】

（６）演出制御処理（Ｓ９００）

次に、図２５を用いて、サブ制御部２２０Ａ（サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２０ａ）が、演出表示制御部２２２Ａと協働して行う「演出制御処理（Ｓ９００）」の概要について説明する。なお、図２５には、演出制御処理を構成する各処理のうちで主要な処理のみを図示している。この演出制御処理（Ｓ９００）では、保留発生時処理（Ｓ１０００）、オーバー入賞時処理（Ｓ１２００）、移行演出処理（Ｓ１３００）、図柄変動演出処理（Ｓ１５００）、保留消化時処理（Ｓ１６００）、大当り遊技演出処理（Ｓ１８００）などの主要な処理が繰り返し実行される。また、図２５の一周の処理に要する時間は、ほぼ２ｍｓｅｃとなっているため、これらの処理は約２ｍｓｅｃ毎に繰り返し実行される。以下、図２５のフロー図に示す処理のうち、大当り遊技演出処理についての説明は省略する。

【０１６２】

ａ．保留発生時処理（Ｓ１０００）

保留発生時処理（Ｓ１０００）においては、図２６に示すように、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２０ａが始動入賞時コマンドを受信すると（Ｓ１００５；ＹＥＳ）、Ｓ１０１０以降の処理に移行する。そして、Ｓ１０１０の処理では移行演出フラグがセット（ＯＮに設定）されているか否かを判断する。

【０１６３】

ここで、移行演出フラグは、前述の移行演出を実行可能な状態を発生したことを示すフラグである。具体的には、第１保留表示領域２７Ｍに「移行元保留図柄」が表示された状態で、第１始動入賞に基づく当り保留を発生すると「第１移行演出フラグ」がセット（ＯＮに設定）され、第２保留表示領域２７Ｎに「移行元保留図柄」が表示された状態で第２始動入賞に基づく当り保留を発生すると「第２移行演出フラグ」がセット（ＯＮに設定）される。

【０１６４】

Ｓ１０１０の処理で移行演出フラグ（第１移行演出フラグ若しくは第２移行演出フラグ）がセット（ＯＮに設定）されていると判断される場合には（Ｓ１０１０；ＹＥＳ）、対応する始動入賞時コマンドで特定される保留が「当り保留」であるか否かを判断する（Ｓ１０１５）。具体的には、第１移行演出フラグがセット（ＯＮに設定）されている場合には（Ｓ１０１０；ＹＥＳ）、第１始動入賞時コマンドで特定される保留が「当り保留」であるか否かを判断し（Ｓ１０１５）、第２移行演出フラグがセット（ＯＮに設定）されている場合には（Ｓ１０１０；ＹＥＳ）、第２始動入賞時コマンドで特定される保留が「当り保留」であるか否かを判断する（Ｓ１０１５）。

【０１６５】

第１移行演出フラグがセット（ＯＮに設定）されているとともに（Ｓ１０１０；ＹＥＳ）、第１始動入賞時コマンドで特定される保留が「当り保留」である場合には（Ｓ１０１５；ＹＥＳ）、第１移行演出フラグを解除（ＯＦＦに設定）した後（Ｓ１０２０）、新たに発生した当り保留に対応する保留図柄として保留図柄Ａを表示する処理と、移動先保留図柄として表示されていた保留図柄を保留図柄Ａに改める処理とを行った後（Ｓ１０２５）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。また、第２移行演出フラグがセット（ＯＮに設定）されているとともに（Ｓ１０１０；ＹＥＳ）、第２始動入賞時コマンドで特定される保留が「当り保留」である場合には（Ｓ１０１５；ＹＥＳ）、第２移行演出フラグを解除（ＯＦＦに設定）した後（Ｓ１０２０）、新たに発生した当り保留に対応する保留図柄として保留図柄Ａを表示する処理と、移動先保留図柄として表示されていた保留図柄を保留図柄Ａに改める処理とを行った後（Ｓ１０２５）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。

【０１６６】

つまり、図２８（ａ）に示すように、対象となる保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎに、既に移動元保留図柄（領域Ｎ２の保留図柄）と、移動先保留図柄（領域Ｎ３の保留図柄）を表示した状態で、新たに発生した当り保留に対応する保留図柄Ａを表示するケースでは、新たに発生した当り保留に対応する保留図柄として保留図柄Ａを表示する（領域Ｎ４の保留図柄）とともに、移動先保留図柄を保留図柄Ａに改めること（領域Ｎ３の保留図柄を、保留図柄Ｅから保留図柄Ａに改めること）を行うため、移動演出がキャンセルされる。但し、本実施例と異なり、移動元保留図柄と、移動先保留図柄を表示した状態で、新たに発生した当り保留を発生した場合においても、移動演出をキャンセルすることなく、実行することとしてもよい。

【０１６７】

第１移行演出フラグがセット（ＯＮに設定）されているとともに第１始動入賞時コマンドで特定される保留が「外れ保留」である場合には（Ｓ１０１５；ＮＯ）には、第１保留表示領域２７Ｍに保留図柄を追加表示した後（Ｓ１０３０）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。また、第２移行演出フラグがセット（ＯＮに設定）されているとともに第２始動入賞時コマンドで特定される保留が「外れ保留」である場合には（Ｓ１０１５；ＮＯ）、第２保留表示領域２７Ｍに保留図柄を追加表示した後（Ｓ１０３０）、保留発生

時処理（Ｓ１０００）を終了する。

【０１６８】

ここで、Ｓ１０３０の処理においては、図２８（ｂ）に示すように、対象となる保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎに、既に移動元保留図柄（領域Ｎ２の保留図柄）と、移動先保留図柄（領域Ｎ３の保留図柄）を表示した状態で、新たに発生した外れ保留に対応する保留図柄を表示するケースでは、保留図柄Ａ～Ｅ（図１３を参照）のうち、乱数抽選によって選択された保留図柄を表示する（領域Ｎ４の保留図柄）。但し、このＳ１０３０の処理は、外れ保留に対応する保留図柄を追加表示する処理であるため、図１３に示すように、高信頼度を示唆する保留図柄が選択される確率が低く、低信頼度を示唆する保留図柄が選択される確率が高くなっている。

【０１６９】

Ｓ１０１０の処理で移行演出フラグ（第１移行演出フラグ若しくは第２移行演出フラグ）が解除（ＯＦＦに設定）されていると判断される場合には（Ｓ１０１０；ＮＯ）、ステップアップフラグがセット（ＯＮに設定）されているか否かを判断する（Ｓ１０３５）。ここで、ステップアップフラグは、前述のステップアップ演出を実行可能な状態を発生したことを示すフラグである。具体的には、第１始動入賞に基づく当り保留を発生すると「第１ステップアップフラグ」がセット（ＯＮに設定）され、第２始動入賞に基づく当り保留を発生すると「第２ステップアップフラグ」がセット（ＯＮに設定）される。

【０１７０】

Ｓ１０３５の処理でステップアップフラグ（第１ステップアップフラグ若しくは第２ステップアップフラグ）がセット（ＯＮに設定）されていると判断される場合には（Ｓ１０３５；ＹＥＳ）、セット（ＯＮに設定）されているステップアップフラグ対応する始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」であるか否かを判断する（Ｓ１０４０）。具体的には、第１ステップアップフラグがセット（ＯＮに設定）されている場合には（Ｓ１０３５；ＹＥＳ）、第１始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」であるか否かを判断し（Ｓ１０４０）、第２ステップアップフラグがセット（ＯＮに設定）されている場合には（Ｓ１０３５；ＹＥＳ）、第２始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」であるか否かを判断する（Ｓ１０４０）。

【０１７１】

第１ステップアップフラグがセット（ＯＮに設定）されているとともに（Ｓ１０１０；ＹＥＳ）、第１始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」である場合には（Ｓ１０４０；ＹＥＳ）、第１ステップアップフラグを解除（ＯＦＦに設定）した後（Ｓ１０４５）、新たに発生した当り保留に対応する保留図柄として保留図柄Ａを表示する処理と、アップ対象保留図柄を保留図柄Ａに改める処理を行った後（Ｓ１０５０）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。また、第２ステップアップフラグがセット（ＯＮに設定）されているとともに（Ｓ１０１０；ＹＥＳ）、第２始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」である場合には（Ｓ１０４０；ＹＥＳ）、第２ステップアップフラグを解除（ＯＦＦに設定）した後（Ｓ１０４５）、新たに発生した当り保留に対応する保留図柄として保留図柄Ａを表示する処理と、アップ対象保留図柄を保留図柄Ａに改める処理を行った後（Ｓ１０５０）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。

【０１７２】

つまり、図２８（ｃ）に示すように、対象となる保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎに、アップ対象保留図柄（領域Ｎ２を参照）を表示した状態で、新たに発生した当り保留に対応する保留図柄を表示するケースでは、新たに発生した当り保留に対応する保留図柄として保留図柄Ａを表示する（領域Ｎ４を参照）とともに、アップ対象保留図柄を保留図柄Ａに改めることを行うため、以後のステップアップ演出はキャンセルされる。

【０１７３】

第１ステップアップフラグがセット（ＯＮに設定）されているとともに第１始動入賞時コマンドによって特定される保留が「外れ保留」である場合には（Ｓ１０４０；ＮＯ）には、第１保留表示領域２７Ｍに保留図柄を追加表示する処理（Ｓ１０５２）と、アップ対

象保留図柄をステップアップ表示する処理（Ｓ１０５５）とを行った後、Ｓ１０６０の処理に移行する。また、第２ステップアップフラグがセット（ＯＮに設定）されているとともに第２始動入賞時コマンドによって特定される保留が「外れ保留」である場合には（Ｓ１０４０；ＮＯ）には、第２保留表示領域２７Ｎに保留図柄を追加表示する処理（Ｓ１０５２）と、アップ対象保留図柄をステップアップ表示する処理（Ｓ１０５５）とを行った後、Ｓ１０６０の処理に移行する。

【０１７４】

ここで、Ｓ１０５２の処理における保留図柄の追加表示は、前述のＳ１０３０と同様に実行される。また、Ｓ１０５５の処理では、図２９（ａ）に示すように、対象となる保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎに、新たな保留図柄が追加表示（領域Ｎ２の保留図柄Ｎ４）されると同時に、対象となる保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎに表示されているアップ対象保留図柄（領域Ｎ３の保留図柄）が、当該表示されているアップ対象保留図柄（保留図柄Ｄ）が、よりも高信頼度を示唆する保留図柄（保留図柄Ｃ）に変更される。なお、Ｓ１０５５の処理と、後述するＳ１２１５の処理（図３０を参照）は、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２０ａが「態様変化手段」として行う処理の具体例を構成する。

【０１７５】

この後、対応するステップアップカウンタを「－１」する処理を行った後（Ｓ１０６０）、当該ステップアップカウンタが「ゼロ」になったか否かを判断し（Ｓ１０６５）、「ゼロ」になっていない場合には（Ｓ１０６５；ＮＯ）、そのまま保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了し、「ゼロ」になっている場合には（Ｓ１０６５；ＹＥＳ）、対応するステップアップフラグを解除（ＯＦＦに設定）した後（Ｓ１０７０）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。ここで、ステップアップカウンタとしては、第１ステップアップフラグに対応する第１ステップアップカウンタと、第２ステップアップフラグに対応する第２ステップアップカウンタとが設けられている。そして、Ｓ１０５５において、第１保留表示領域２７Ｍに保留図柄が追加表示される場合には、Ｓ１０６０の処理で第１ステップアップカウンタが「－１」され、Ｓ１０５５において、第２保留表示領域２７Ｎに保留図柄が追加表示される場合には、Ｓ１０６０の処理で第２ステップアップカウンタが「－１」される。

【０１７６】

Ｓ１０３５の処理でステップアップフラグ（第１ステップアップフラグ若しくは第２ステップアップフラグ）が解除（ＯＦＦに設定）されていると判断される場合には（Ｓ１０３５；ＮＯ）、図２７に示すように、対応する始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」であるか否かを判断する（Ｓ１０７５）。具体的には、Ｓ１００５の処理で第１始動入賞時コマンドを受信したと判断される場合には、当該第１始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」であるか否かを判断し（Ｓ１０７５）、Ｓ１００５の処理で第２始動入賞時コマンドを受信したと判断される場合には、当該第２始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」であるか否かを判断する（Ｓ１０７５）。

【０１７７】

Ｓ１０７５の処理において第１始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」である判断する場合には（Ｓ１０７５；ＹＥＳ）、第１保留表示領域２７Ｍに、移動元保留図柄となる保留図柄を表示しているか否かを判断し（Ｓ１０８０）、肯定的に判断される場合には（Ｓ１０８０）、移動演出を実行するか否かを決定するための抽選（乱数抽選）を行う（Ｓ１０９０）。そして、この抽選に当選すると、第１移行フラグをセット（ＯＮに設定）する処理（Ｓ１１００）と、第１保留表示領域２７Ｍに移行先保留図柄を追加表示する処理（Ｓ１１０５）とを行った後（Ｓ１１００）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。

【０１７８】

また、Ｓ１０７５の処理において第２始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」である判断する場合には（Ｓ１０７５；ＹＥＳ）、第２保留表示領域２７Ｎに

、移動元保留図柄となる保留図柄を表示しているか否かを判断し（Ｓ１０８０）、肯定的に判断される場合には（Ｓ１０８０）、移動演出を実行するか否かを決定するための抽選（乱数抽選）を行う（Ｓ１０９０）。そして、この抽選に当選すると、第２移行フラグをセット（ＯＮに設定）する処理（Ｓ１１００）と、第２保留表示領域２７Ｎに移行先保留図柄を追加表示する処理（Ｓ１１０５）とを行った後（Ｓ１１００）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。

【０１７９】

本実施例では、図２９（ｂ）に示すように、Ｓ１１０５の処理において追加表示する移行先保留図柄を一律に「保留図柄Ｅ」としている（領域Ｎ３の保留図柄を参照）。また、Ｓ１０９０の抽選（乱数抽選）で当選する確率は約１０％とされている。

【０１８０】

Ｓ１０８０の処理で否定的な判断がなされるか（Ｓ１０８０；ＮＯ）、或いは、Ｓ１０９５の処理で否定的な判断がなされる場合には（Ｓ１０９５；ＮＯ）、ステップアップ演出を実行するか否かを決定するための抽選（乱数抽選）を行う（Ｓ１１０６）。そして、この抽選に当選すると（Ｓ１１１０；ＹＥＳ）、対応する保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎにアップ対象保留図柄を追加表示する処理を行い（Ｓ１１１２）、更に、対応するステップアップフラグをセット（ＯＮに設定）する処理と、対応するステップアップカウンタに所定数Ｎをセットする処理とを行った後（Ｓ１１１５））、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。

【０１８１】

具体的には、Ｓ１０７５の処理において第１始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」である判断する場合には（Ｓ１０７５；ＹＥＳ）、第１保留表示領域２７Ｍにアップ対象保留図柄を追加表示する処理（Ｓ１１１２）と、第１ステップアップフラグをセット（ＯＮに設定）する処理と、第１ステップアップカウンタに所定数Ｎをセットする処理とを行った後（Ｓ１１１５）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。また、Ｓ１０７５の処理において第２始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」である判断する場合には（Ｓ１０７０；ＹＥＳ）、第２保留表示領域２７Ｎにアップ対象保留図柄を追加表示する処理（Ｓ１１１２）を行い、更に、第２ステップアップフラグをセット（ＯＮに設定）する処理と、第２ステップアップカウンタに所定数Ｎをセットする処理とを行った後（Ｓ１１１５）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。

【０１８２】

ここで、Ｓ１１１２の処理においては、図２９（ｃ）に示すように、保留図柄Ｂ～Ｅ（図１３を参照）のうち、乱数抽選によって選択された保留図柄を表示する（領域Ｎ３の保留図柄Ｅを参照）。但し、このＳ１１１２の処理においては当り保留に対応する保留図柄を追加表示する処理であるが、図１３に示すように、より低信頼度を示唆する保留図柄が選択される確率が高く、より高信頼度を示唆する保留図柄が選択される確率が低くなっている。また、Ｓ１１１５の処理においてセットされるステップアップカウンタ（第１ステップアップカウンタ、第２ステップアップカウンタ）の値は、アップ対象保留図柄として保留図柄Ｅが選択される場合に「４」、保留図柄Ｄが選択される場合に「３」、保留図柄Ｃが選択される場合に「２」、保留図柄Ｂが選択される場合に「１」、とされる。

【０１８３】

Ｓ１０７５の処理において第１始動入賞時コマンドによって特定される保留が「外れ保留」である判断する場合には（Ｓ１０７５；ＮＯ）、第１保留表示領域２７Ｍに保留図柄を追加表示する処理を行った後（Ｓ１１２０）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。また、Ｓ１０７５の処理において第２始動入賞時コマンドによって特定される保留が「外れ保留」である判断する場合には（Ｓ１０７５；ＮＯ）、第２保留表示領域２７Ｎに保留図柄を追加表示する処理を行った後（Ｓ１１２０）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。ここで、Ｓ１１２０における保留図柄の追加表示は、前述のＳ１０３０と同様に実行される。

【０１８４】

ｂ．オーバー入賞時処理（Ｓ１２００）
オーバー入賞時処理（Ｓ１２００）においては、図３０に示すように、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２０ａがオーバー入賞時コマンドを受信すると（Ｓ１２０５；ＹＥＳ）、Ｓ１２１０以降の処理に移行する。そして、Ｓ１２１０の処理ではステップアップフラグがセット（ＯＮに設定）されているか否かを判断する。
【０１８５】
具体的には、第１オーバー入賞時コマンドを受信した場合には（Ｓ１２０５；ＹＥＳ）には、第１ステップアップフラグがセット（ＯＮに設定）されているか否かを判断し（Ｓ１２１０）、セットされている場合には（Ｓ１２１０；ＹＥＳ）、第１保留表示領域２７Ｍに表示されているアップ対象保留図柄のステップアップ表示を行う（Ｓ１２１５）。この後、第１ステップアップカウンタを「－１」する処理を行った後（Ｓ１２２０）、第１ステップアップカウンタが「ゼロ」になったか否かを判断し（Ｓ１２２５）、「ゼロ」になっていない場合には（Ｓ１２２５；ＮＯ）、そのままオーバー入賞時処理（Ｓ１２００）を終了し、「ゼロ」になっている場合には（Ｓ１２２５；ＹＥＳ）、第１ステップアップフラグを解除（ＯＦＦに設定）した後（Ｓ１２３０）、オーバー入賞時処理（Ｓ１２００）を終了する。
【０１８６】
また、第２オーバー入賞時コマンドを受信した場合には（Ｓ１２０５；ＹＥＳ）には、第２ステップアップフラグがセット（ＯＮに設定）されているか否かを判断し（Ｓ１２１０）、セットされている場合には（Ｓ１２１０；ＹＥＳ）、第２保留表示領域２７Ｎに表示されているアップ対象保留図柄のステップアップ表示を行う（Ｓ１２１５）。この後、第２ステップアップカウンタを「－１」する処理を行った後（Ｓ１２２０）、第２ステップアップカウンタが「ゼロ」になったか否かを判断し（Ｓ１２２５）、「ゼロ」になっていない場合には（Ｓ１２２５；ＮＯ）、そのままオーバー入賞時処理（Ｓ１２００）を終了し、「ゼロ」になっている場合には（Ｓ１２２５；ＹＥＳ）、第２ステップアップフラグを解除（ＯＦＦに設定）した後（Ｓ１２３０）、オーバー入賞時処理（Ｓ１２００）を終了する。
【０１８７】
ここで、図３１（ａ）に示すように、Ｓ１２２０の処理におけるステップアップ表示も、対象となる保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎに表示されているアップ対象保留図柄（領域Ｎ３の保留図柄Ｄを参照）が、当該表示されているアップ対象保留図柄よりも高信頼度を示唆する保留図柄（保留図柄Ｃを参照）に変更される。
【０１８８】
ｃ．移行演出処理（Ｓ１３００）
移行演出処理（Ｓ１３００）においては、図３２に示すように、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２０ａが始動入賞時のコマンド若しくはオーバー入賞時コマンドを受信すると（Ｓ１３０５；ＹＥＳ）、Ｓ１３１０以降の処理に移行する。
【０１８９】
Ｓ１３１０の処理では移行演出フラグ（第１移行演出フラグ若しくは第２移行演出フラグ）がセット（ＯＮに設定）されているか否かを判断する。そして、移行演出フラグ（第１移行演出フラグ若しくは第２移行演出フラグ）がセット（ＯＮに設定）されていると判断される場合には（Ｓ１３１０；ＹＥＳ）、対象となる保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎに、移行元保留図柄と移行先保留図柄が表示されているか否かを判断する（Ｓ１３１５）。具体的には、第１移行演出フラグがセット（ＯＮに設定）されていると判断される場合には（Ｓ１３１０；ＹＥＳ）、第１保留表示領域２７Ｍに、移行元保留図柄と移行先保留図柄が表示されているか否かを判断する（Ｓ１３１５）。また、第２移行演出フラグがセット（ＯＮに設定）されていると判断される場合には（Ｓ１３１０；ＹＥＳ）、第２保留表示領域２７Ｎに、移行元保留図柄と移行先保留図柄が表示されているか否かを判断する（Ｓ１３１５）。
【０１９０】

そして、第１移行演出フラグがセット（ＯＮに設定）され（Ｓ１３１０；ＹＥＳ）、第１保留表示領域２７Ｍに移行元保留図柄と移行先保留図柄が表示されている場合には（Ｓ１３１５；ＮＯ）、第１保留表示領域２７Ｍにおいて、移行元保留図柄を移行先保留図柄が表示されていた位置に移行し、移行先保留図柄を移行元保留図柄が表示されていた位置に移行する処理を行う（Ｓ１３２０）。そして、第１ステップアップフラグをセット（ＯＮに設定）する処理（Ｓ１３２５）と、第１ステップアップカウンタに所定数Ｍをセットする処理（Ｓ１３３０）を行う。更に、第１移行演出フラグを解除（ＯＦＦに設定）した後（Ｓ１３６０）、移行演出処理（Ｓ１３００）を終了する。

【０１９１】

また、第２移行演出フラグがセット（ＯＮに設定）されていると判断され（Ｓ１３１０；ＹＥＳ）、第２保留表示領域２７Ｎに移行元保留図柄と移行先保留図柄が表示されている場合には（Ｓ１３１５；ＮＯ）、第２保留表示領域２７Ｍにおいて、移行元保留図柄を移行先保留図柄が表示されていた位置に移行し、移行先保留図柄を移行元保留図柄が表示されていた位置に移行する処理を行う（Ｓ１３２０）。そして、第２ステップアップフラグをセット（ＯＮに設定）する処理（Ｓ１３２５）と、第２ステップアップカウンタに所定数Ｍをセットする処理（Ｓ１３３０）を行う。更に、第２移行演出フラグを解除（ＯＦＦに設定）した後（Ｓ１３６０）、移行演出処理（Ｓ１３００）を終了する。

【０１９２】

ここで、Ｓ１３３０の処理においては、移行先保留図柄が表示されていた位置に移行表示される移行元保留図柄（アップ対象保留図柄となる保留図柄）の種類に応じて、ステップアップカウンタ（第１ステップアップカウンタ、第２ステップアップカウンタ）にセットされる値が定められる。つまり、アップ対象保留図柄として保留図柄Ｅが選択される場合に「４」、保留図柄Ｄが選択される場合に「３」、保留図柄Ｃが選択される場合に「２」、保留図柄Ｂが選択される場合に「１」、とされる。

【０１９３】

Ｓ１３２０の処理では、図３１（ｂ）に示すように、移行元保留図柄（領域Ｎ２に表示されていた保留図柄Ｃ）を移行先保留図柄（領域Ｎ４に表示されていた保留図柄Ｅ）が表示されていた位置（領域Ｎ４）に移行し、移行先保留図柄（領域Ｎ４に表示されていた保留図柄Ｅ）を移行元保留図柄が表示されていた位置（領域Ｎ２）に移行することを行う。なお、Ｓ１３２０の処理は、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２０ａが「移行演出実行手段」として行う処理の具体例を構成する。

【０１９４】

図３２に戻って更に説明すると、対象となる保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎに、移行元保留図柄および移行先保留図柄の双方が表示されていないと判断すると（Ｓ１３１５；ＮＯ）、対象となる保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎに、移行先保留図柄が表示されているか否かを判断する（Ｓ１３４０）。そして、Ｓ１３４０に否定的な判断がなされる場合には（Ｓ１３４０；ＮＯ）、対応する移行演出フラグ（第１移行演出フラグ、第２移行演出フラグ）を解除（ＯＦＦに設定）した後（Ｓ１３６０）、移行演出処理（Ｓ１３００）を終了する。これに対して、Ｓ１３４０に肯定的な判断がなされる場合には（Ｓ１３４０；ＹＥＳ）、判断の対象となった移行先保留図柄を保留図柄Ａに変更する処理を行った後（Ｓ１３５０）、対応する移行演出フラグ（第１移行演出フラグ、第２移行演出フラグ）を解除（ＯＦＦに設定）した後（Ｓ１３６０）、移行演出処理（Ｓ１３００）を終了する。

【０１９５】

このように、本実施例では、ステップアップ演出の対象となる保留図柄（移行元保留図柄）を、「当該対象となる保留図柄に対応する保留」に後続して発生した保留に対応する保留図柄（移行先保留図柄）の表示位置に移行して表示する。これにより、「当該対象となる保留図柄」のステップアップ演出を実質的に先送りすることができ、「当該対象となる保留図柄」が保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎから消去されるまでの時間を実質的に長くすることができる。このため、「ステップアップ演出の対象となる保留図柄」が、「多段階でステップアップする可能性」や「長時間に亘ってステップアップする可能性」を高くす

ることができる。
【０１９６】
ｄ．図柄変動演出処理（Ｓ１５００）
図柄変動演出処理（Ｓ１５００）においては、図３３に示すように、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２０ａが、図柄変動開始時のコマンドを受信すると（Ｓ１５０５；ＹＥＳ）、Ｓ１５１０以降の処理が実行される。ここで、Ｓ１５０５の処理で受信するコマンドは、変動パターン指定コマンド（ＣＨＰ）および特別図柄停止情報指定コマンド（ＣＪＳ）である。
【０１９７】
サブ制御部２２０Ａは、受信した「特別図柄停止情報指定コマンド」に基づき、主制御部２００Ａにおいて実行された当否判定（Ｓ３２０ａ，Ｓ３２０ｂ）の結果を判断することができる。そして、当否判定の結果が大当りである場合には（Ｓ１５１０；ＹＥＳ）、受信した変動パターン指定コマンドに基づき、大当り時の演出パターンテーブルを振り分ける処理を行う（Ｓ１５１５）。また、当否判定の結果が外れである場合には（Ｓ１５１０；ＮＯ）、受信した変動パターン指定コマンドに基づき、外れ時の演出パターンテーブルを振り分ける処理を行う（Ｓ１５２０）。なお、Ｓ１５１５の処理およびＳ１５２０の処理については後述する。
【０１９８】
サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２０ａは、Ｓ１５１５若しくはＳ１５２０の処理を終了すると、Ｓ１５４０の処理を行う。このＳ１５４０の処理では、Ｓ１５１５若しくはＳ１５２０の処理でセットされた演出パターンテーブル（大当り時用若しくは外れ時用）を用いて乱数抽選を行い、図柄変動演出の演出パターンを決定する（Ｓ１５４０）。ここで、Ｓ１５１５の処理を経たＳ１５４０の処理では、Ｓ１５１５の処理でセットした演出パターンテーブルを用いて、表示画面２７ａで実行される表示演出の具体的な実行態様やリーチ表示の具体的な態様等、疑似図柄の変動表示の開始から終了（確定表示）までの表示パターンが決定される（Ｓ１５４０）。具体的には、リーチ演出（「ノーマルリーチ演出」、「疑似連演出」）の具体的な内容（背景図柄の種類、登場させるキャラクタ等）や、リーチ表示を構成する疑似図柄の種類、仮停止表示する疑似図柄の種類等が決定される（Ｓ１５４０）。また、Ｓ１５１５の処理でセットした演出パターンテーブルを用いて、表示演出要素以外の演出要素（音演出要素、発光演出要素、可動演出要素等）に関する演出態様等が選択・セットされる（Ｓ１５４０）。
【０１９９】
また、Ｓ１５２０の処理を経て実行されるＳ１５４０の処理では、演出表示装置２７の表示画面２７ａで実行される表示演出の具体的な実行態様、リーチ表示の実行有無、リーチ表示を実行する場合のリーチ表示態様等、疑似図柄の変動表示の開始から終了（確定表示）までの表示パターンを決定する処理を行う。具体的には、Ｓ１５２０の処理でセットした演出パターンテーブルを用いて、リーチ表示を行わない場合の「単純外れ演出」の具体的な内容や、リーチ表示を行う場合のリーチ演出（「ノーマルリーチ演出」、「疑似連演出」）の具体的な内容、リーチ表示を構成する疑似図柄の種類、仮停止表示する疑似図柄の種類等が決定される（Ｓ１５４０）。また、Ｓ１５２０の処理でセットした演出パターンテーブルを用いて、表示演出要素以外の演出要素（音演出要素、発光演出要素、可動演出要素等）に関する演出態様や補助図柄に関する表示態様等も選択・セットされる（Ｓ１５４０）。
【０２００】
ＣＰＵ２２０ａはＳ１５４０の処理を行うと、疑似図柄の停止図柄（確定表示する図柄）をセットする処理を行った後（Ｓ１５４５）、Ｓ１５５０の処理に移行する。ここで、Ｓ１５１５の処理およびＳ１５４０の処理を経て実行されるＳ１５４５の処理では、「大当り停止図柄」として「大当りを確定表示する疑似図柄」の具体的な態様等が選択・セットされる。また、Ｓ１５２０の処理およびＳ１５４０の処理を経て実行されるＳ１５４５の処理では、「外れ停止図柄」として「外れを確定表示する疑似図柄」の具体的な態様等

が選択・セットされる。

【０２０１】

Ｓ１５５０の処理では、Ｓ１５４０の処理で決定した「演出パターン」およびＳ１５４５の処理で決定した「疑似図柄の停止図柄」を指定するコマンド（演出表示詳細コマンド）を演出表示制御部２２２Ａ（演出表示制御基板２２２）に送信し、演出表示装置２７において、疑似図柄や背景図柄等の演出図柄の変動表示を開始させる（Ｓ１５５０）。つまり、演出表示装置２７の表示画面２７ａにおける図柄変動演出を開始させる。

【０２０２】

この後、Ｓ１５６０の処理において、サブ制御部２２０Ａは、主制御部２００Ａ（主制御基板２００）から送信される図柄停止コマンド（ＣＺＥ）を受信したと判断すると（Ｓ１５６０；ＹＥＳ）、受信した図柄停止コマンドを演出表示制御部２２２Ａに転送し、演出表示装置２７における疑似図柄と背景図柄の演出表示を停止させ（Ｓ１５６５）、図柄変動演出を終了させる。これにより、表示演出要素以外の演出要素（音演出要素、発光演出要素、可動演出要素等）を用いた図柄変動演出も終了する。

【０２０３】

ｅ．保留消化時処理（Ｓ１６００）

保留消化時処理（Ｓ１６００）においては、図３４（ａ）に示すように、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２０ａが図柄変動開始時コマンドを受信すると（Ｓ１６０５；ＹＥＳ）、対応する保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎの第１領域Ｍ１、Ｎ１に表示されている保留図柄を消去する処理（Ｓ１６１０）等を行う。

【０２０４】

つまり、第１特別図柄に係る図柄変動開始時コマンドを受信すると（Ｓ１６０５；ＹＥＳ）、第１保留表示領域２７Ｍの第１領域Ｍ１に表示されている保留図柄を消去し、第２領域Ｍ２以降の領域の保留図柄を１つ上位の領域（例えば、第２領域Ｍ２の１つ上位は第１領域Ｍ１）に移行させる（シフトさせる）処理を行う（Ｓ１６１０）。この後、第１ステップアップフラグがセットされているか否かを判断し（Ｓ１６１５）、セットされていない場合には（Ｓ１６１５；ＮＯ）、第１領域Ｍ１を表示されていた保留図柄をそのまま態様で、消化保留表示領域２７Ｐに移行させる処理を行い（Ｓ１６２５）、保留消化時処理（Ｓ１６００）を終了する。

【０２０５】

一方、第１ステップアップフラグがセットされているか場合には（Ｓ１６１５；ＹＥＳ）、第１領域Ｍ１を表示されていた保留図柄を保留図柄Ａに変更しつつ消化保留表示領域２７Ｐに移行させる処理と、第１ステップアップフラグを解除（ＯＦＦに設定）する処理と、第１ステップアップカウンタを初期化する（ゼロにする）処理を行った後、保留消化時処理（Ｓ１６００）を終了する。

【０２０６】

また、第２特別図柄に係る図柄変動開始時コマンドを受信すると（Ｓ１６０５；ＹＥＳ）、第２保留表示領域の第１領域Ｎ１に表示されている保留図柄を消去し、第２領域Ｎ２以降の領域の保留図柄を１つ上位の領域（例えば、第２領域Ｎ２の１つ上位は第１領域Ｎ１）に移行させる（シフトさせる）処理を行う（Ｓ１６１０）。この後、第２ステップアップフラグがセットされているか否かを判断し（Ｓ１６１５）、セットされていない場合には（Ｓ１６１５；ＮＯ）、第１領域Ｎ１を表示されていた保留図柄をそのまま態様で、消化保留表示領域２７Ｐに移行させる処理を行い（Ｓ１６２５）、保留消化時処理（Ｓ１６００）を終了する。

【０２０７】

一方、第２ステップアップフラグがセットされているか場合には（Ｓ１６１５；ＹＥＳ）、第１領域Ｎ１を表示されていた保留図柄を保留図柄Ａに変更しつつ消化保留表示領域２７Ｐに移行させる処理と、第２ステップアップフラグを解除（ＯＦＦに設定）する処理と、第２ステップアップカウンタを初期化する（ゼロにする）処理を行った後、保留消化時処理（Ｓ１６００）を終了する。

【０２０８】
ここで、Ｓ１６２０の処理においては、図３４（ｂ）に示すように、対応する保留表示領域２７Ｎ（２７Ｍ）の第１領域Ｎ１（Ｍ１）に保留図柄Ａが表示されていた場合、これを第１領域Ｎ１（Ｍ１）から消去しつつ、この保留図柄Ａを消化保留表示領域２７Ｐに移行させることを行う。また、図３４（ｃ）に示すように、対応する保留表示領域２７Ｎ（２７Ｍ）の第１領域Ｎ１（Ｍ１）に保留図柄Ｂが表示されていた場合、これを第１領域Ｎ１（Ｍ１）から消去しつつ、この保留図柄Ｂを保留図柄Ａに変化させつつ消化保留表示領域２７Ｐに移行させることを行う。
【０２０９】
（７）実施例の効果
本遊技機１では、第１始動入賞装置１７ａ（第１始動口）若しくは第２始動入賞装置１７ｂ（第２始動口）に遊技球を入球（入賞）させることによって、記憶情報表示手段（演出表示装置２７）に表示された記憶情報（保留図柄）の態様（表示態様等）を変化させることができる。すなわち、既に表示されている記憶情報の表示態様が、後から発生する始動口への入球に基づいて変化する。よって、保留数（第１保留数、第２保留数）がたとえ多くなっても、記憶情報（保留図柄）の態様変化に対面したいと考える遊技者が、遊技球を積極的に発射することが期待できるため、「止め打ちの防止」を図ることができる。以下、この点について、図３５および図３６を用いて具体的に説明する。
【０２１０】
まず、図３５（ａ）に示す比較例は、「アップ対象保留図柄」が保留表示領域２７Ｎ（若しくは２７Ｍ）に表示され、その後、先行する入球情報（判定用乱数値）が消化される毎に、当該「アップ対象保留図柄」がステップアップする様子を示している（ｈ１～ｈ４）。この比較例では、「アップ対象保留図柄」が表示された後に、有効な始動入賞やオーバー入賞（第２保留表示領域２７Ｎにアップ対象保留図柄が表示された場合には有効な第２始動入賞や第２オーバー入賞）、第１保留表示領域２７Ｍにアップ対象保留図柄が表示された場合には有効な第１始動入賞や第１オーバー入賞）を発生しなくても、先行する入球情報（判定用乱数値）が消化される毎にアップ対象保留図柄がステップアップする。
【０２１１】
このため、比較例では「止め打ち」を行ったとしても、遊技者は、アップ対象保留図柄がステップアップする演出を体験することができる。よって、アップ対象保留図柄が保留表示領域２７Ｎ（若しくは２７Ｍ）に表示されたことや、アップ対象保留図柄がステップアップを開始したことに気づいた遊技者の多くは、遊技球の発射を止め、ステップアップの推移をその結末まで見守ることになる。従って、比較例の遊技機によると、「止め打ち」が発生し、稼働率が低下する可能性が高くなる。
【０２１２】
また、図３５（ｂ）に示す具体例１は、本遊技機１において「アップ対象保留図柄」が保留表示領域２７Ｎ（若しくは２７Ｍ）に表示された場合を示している。この具体例１では、「アップ対象保留図柄」が表示されただけでは、先行する入球情報（判定用乱数値）が消化されても、当該「アップ対象保留図柄」がステップアップすることはない（ｉ１～ｉ４）。つまり、具体例１では、「アップ対象保留図柄」が表示された後に有効な始動入賞やオーバー入賞を発生させないと、たとえ、先行する入球情報（判定用乱数値）が消化されても、アップ対象保留図柄がステップアップすることはない。このため、具体例１では「止め打ち」を行うと、アップ対象保留図柄をステップアップさせる演出を体験することができない。
【０２１３】
更に、図３６に示す具体例２も、本遊技機１において「アップ対象保留図柄」が保留表示領域２７Ｎ（若しくは２７Ｍ）に表示された場合を示している。この具体例２では、「アップ対象保留図柄」が表示された後に有効な始動入賞（第２保留表示領域２７Ｎにアップ対象保留図柄が表示された場合には第２始動入賞、第１保留表示領域２７Ｍにアップ対象保留図柄が表示された場合には第１始動入賞）若しくはオーバー入賞（第２保留表示領

域２７Ｎにアップ対象保留図柄が表示された場合には第２オーバー入賞、第１保留表示領域２７Ｍにアップ対象保留図柄が表示された場合には第１オーバー入賞）を発生させると、アップ対象保留図柄がステップアップする（ｋ１～ｋ４）。

【０２１４】

このように、実施例では「止め打ち」を行うと、アップ対象保留図柄をステップアップさせる演出を体験することができず、遊技球の発射を継続すると、アップ対象保留図柄をステップアップさせる演出を体験することができる。しかも、遊技球の発射を継続し、有効な始動入賞やオーバー入賞の発生頻度を高くすると、アップ対象保留図柄がステップアップする速度を速くすることもできる。従って、本遊技機１によると、遊技球を積極的に発射することが期待できるため、当該遊技機１の稼働高率の向上を図ることができる。

【０２１５】

また、本遊技機１では、「オーバー入賞」を発生させることによっても、記憶情報の態様（表示態様等）を変化させることができる点からも、遊技者が、遊技球を更に積極的に発射することが期待できる。更に、本遊技機１では、第１始動入賞装置１７ａ（第１始動口）若しくは第２始動入賞装置１７ｂ（第２始動口）への遊技球の入球（入賞）を複数回行うことで、記憶情報表示手段（演出表示装置２７）に表示された記憶情報（保留図柄）が複数段階で変化するため、遊技者が、遊技球を更に一層、積極的に発射することが期待できる。加えて、第１始動入賞装置１７ａ（第１始動口）若しくは第２始動入賞装置１７ｂ（第２始動口）への遊技球の入球を契機に記憶情報の態様を変化させることで、事前判定の結果を予測したり、事前判定の結果を判明させることができるため、遊技者が、遊技球を更に一層、積極的に発射することが期待できる。

【０２１６】

しかも、本実施例では、移行演出によって、「ステップアップ演出の対象となる保留図柄（移行元保留図柄）」を「当該対象となる保留図柄に対応する保留に後続して発生した保留に対応する保留図柄（移行先保留図柄）」の表示位置に移行して表示するため、「当該対象となる保留図柄」のステップアップ演出を実質的に先送りすることができる。このため、「ステップアップ演出の対象となる保留図柄」が「多段階でステップアップする可能性」や「長時間に亘ってステップアップする可能性」を高くすることができる。

【実施例２】

【０２１７】

次に、実施例２の遊技機について説明する。この実施例２の遊技機では、外れ保留に係る保留図柄が保留表示領域（２７Ｍ若しくは２７Ｎ）に表示された場合においても、所定条件の下、この保留図柄をアップ対象保留図としてステップアップ演出を行う点が実施例１と異なる。この実施例２では、図１３に図３７に示す修正が加えられている点と、図３８が付加されている点と、図２７の代わりに図３９を用いる点が異なるが、その他の点に関しては実施例１と同様である。なお、以下の説明において、外れ保留に係る保留図柄をアップ対象保留図としてステップアップ演出を行うことを、ガセステップアップ演出という。そして、このガセステップアップ演出も、有効な始動入賞若しくはオーバー入賞等に基づいて実行される。

【０２１８】

まず、ガセステップアップ演出について説明する。このガセステップアップ演出においては、図３７に示すように、アップ対象保留図として保留図柄Ｄ（信頼度１０％）若しくは保留図柄Ｅ（信頼度２％）が表示され、その他の保留図柄Ａ～Ｃがアップ対象保留図として表示されることはない。また、アップ対象保留図として保留図柄Ｅが表示された場合の「ステップアップ回数」は「２回」であり、アップ対象保留図として保留図柄Ｄが表示された場合の「ステップアップ回数」は「１回」である。つまり、アップ対象保留図が保留図柄Ｅおよび保留図柄Ｄのうちの何れであっても、保留図柄Ｃが表示された時点で、ガセステップアップ演出を終了する。

【０２１９】

図３８には、ガセステップアップ演出の具体例（以下、「具体例３」という。）を示し

ている。この具体例３は、第１領域Ｎ１～Ｎ３に保留図柄Ｅが表示された状態で、外れ保留が発生した場合を示している（ｍ１）。この具体例３においては、当該「外れ保留」に対応する保留図柄（アップ対象保留図）として、一旦「保留図柄Ｅ」を表示する。この状態で、第２始動入賞装置１７ｂへのオーバー入賞を発生したため、第４領域Ｎ４に表示されていた保留図柄Ｅが、より信頼度の高い保留図柄Ｄに変化する（ｍ２）。

【０２２０】

この状態で第１領域Ｎ１に表示されている保留図柄Ｅに対応する入球情報（判定用乱数値）を消化して図柄変動遊技を開始することによって、各領域Ｎ２～Ｎ４に表示されていた保留図柄（Ｅ、Ｅ，Ｄ）が、１個上位の領域Ｎ１～Ｎ３にシフトする（ｍ３）。この後、新たな保留（外れ保留）が発生し、第１領域Ｎ４に「保留図柄Ｅ」が表示されると、アップ対象保留図柄（保留図柄Ｄ）が保留図柄Ｃにステップアップする（ｍ４）。ところが、その後、有効な始動入賞やオーバー入賞を生じても、アップ対象保留図（保留図柄Ｄ）の態様は保留図柄Ｃのままとされる（ｍ５，ｍ６）。つまり、その後、有効な始動入賞やオーバー入賞を生じても、保留図柄Ｃよりも、高信頼度を示唆する保留図柄（保留図柄Ｂ、保留図柄Ａ）にステップアップすることはない。

【０２２１】

次に、実施例２の保留発生時処理（Ｓ１０００）において、実施例１の保留発生時処理（Ｓ１０００）との相違点を説明する。

【０２２２】

実施例２の保留発生時処理（Ｓ１０００）においても、図２６のＳ１０３５の処理でステップアップフラグ（第１ステップアップフラグ若しくは第２ステップアップフラグ）が解除（ＯＦＦに設定）されていると判断される場合には（Ｓ１０３５；ＮＯ）、図３９に示すように、対応する始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」であるか否かを判断する（Ｓ１０７５）。そして、Ｓ１０７５の処理において第１始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」である判断する場合には（Ｓ１０７５；ＹＥＳ）、実施例１と同様に、「Ｓ１０８０～Ｓ１１０５に至る処理」、「Ｓ１０８０～Ｓ１１１５に至る処理」若しくは「Ｓ１０８０～Ｓ１１２０に至る処理」を実行する。

【０２２３】

図３９に示すように、Ｓ１０７５の処理において第１始動入賞時コマンドによって特定される保留が「外れ保留」である判断する場合（Ｓ１０７５；ＮＯ）と、Ｓ１０７５の処理において第２始動入賞時コマンドによって特定される保留が「外れ保留」である判断する場合（Ｓ１０７５；ＮＯ）には、Ｓ１２２５の処理に移行する。

【０２２４】

このＳ１２２５の処理では、ガセステップアップ演出を実行するか否かを決定するための抽選（乱数抽選）を行う（Ｓ１２２５）。そして、この抽選に当選すると（Ｓ１２３０；ＹＥＳ）、対応する保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎにアップ対象保留図柄を追加表示する処理（Ｓ１２３５）を行い、更に、対応するステップアップフラグをセット（ＯＮに設定）する処理と、対応するステップアップカウンタに所定数Ｒをセットする処理とを行った後（Ｓ１２４０）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。

【０２２５】

具体的には、Ｓ１０７５の処理において第１始動入賞時コマンドによって特定される保留が「外れ保留」である判断する場合には（Ｓ１０７５；ＮＯ）、第１保留表示領域２７Ｍにアップ対象保留図柄を追加表示する処理（Ｓ１２２５）を行った後、第１ステップアップフラグをセット（ＯＮに設定）する処理と第１ステップアップカウンタに所定数Ｒをセットする処理を行い（Ｓ１２４０）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。また、Ｓ１０７５の処理において第２始動入賞時コマンドによって特定される保留が「外れ保留」である判断する場合には（Ｓ１０７５；ＮＯ）、第２保留表示領域２７Ｎにアップ対象保留図柄を追加表示する処理を行った後（Ｓ１２３５）、第２ステップアップフラグをセット（ＯＮに設定）する処理と第２ステップアップカウンタに所定数Ｒをセットする処理とを行い（Ｓ１２４０）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。

【０２２６】
ここで、Ｓ１２３５の処理においては、図３７に示すように、保留図柄Ｄ若しくは保留図柄Ｅのうち、乱数抽選によって選択された保留図柄を表示する。但し、このＳ１２４５の処理においては外れ保留に対応する保留図柄を追加表示する処理であるが、図３７に示すように、より低信頼度を示唆する保留図柄が選択される確率が高く、より高信頼度を示唆する保留図柄が選択される確率が低くなっている。また、Ｓ１２４０の処理においてセットされるステップアップカウンタ（第１ステップアップカウンタ、第２ステップアップカウンタ）の値は、アップ対象保留図柄として保留図柄Ｅが選択される場合に「２」、保留図柄Ｄが選択される場合に「１」とされる。
【０２２７】
ガセステップアップ演出を実行するか否かを決定するための抽選（乱数抽選）に落選すると（Ｓ１２３０；ＮＯ）、対応する保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎに保留図柄を追加表示する処理を行った後（Ｓ１２４５）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。具体的には、Ｓ１０７５の処理において第１始動入賞時コマンドによって特定される保留が「外れ保留」である判断する場合には（Ｓ１０７５；ＮＯ）、第１保留表示領域２７Ｍに保留図柄を追加表示する処理を行った後（Ｓ１２４５）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。また、Ｓ１０７５の処理において第２始動入賞時コマンドによって特定される保留が「外れ保留」である判断する場合には（Ｓ１０７５；ＮＯ）、第２保留表示領域２７Ｎに保留図柄を追加表示する処理を行った後（Ｓ１２４５）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。ここで、Ｓ１２４５における保留図柄の追加表示は、前述のＳ１０３０と同様に実行される。
【０２２８】
また、実施例２の保留消化時処理（Ｓ１６００）も、図３４（ａ）に従って実施例１の保留消化時処理（Ｓ１６００）と同様に行われる。なお、ガセステップアップ演出を実行した場合には、Ｓ１６１５からＳ１６２０若しくはＳ１６２５に至る処理が以下のように行われる。つまり、Ｓ１６１５の処理で第１ステップアップフラグが解除（ＯＦＦに設定）されていると判断される場合には（Ｓ１６１５；ＮＯ）、第１領域Ｍ１を表示されていた保留図柄Ｃをそのまま態様で、消化保留表示領域２７Ｐに移行させる処理を行い（Ｓ１６２５）、第１ステップアップフラグがセットされている場合には（Ｓ１６１５；ＹＥＳ）、第１領域Ｍ１を表示されていた保留図柄Ｄを保留図柄Ｃに変更しつつ消化保留表示領域２７Ｐに移行させる処理と、第１ステップアップフラグを解除（ＯＦＦに設定）する処理と、第１ステップアップカウンタを初期化する（ゼロにする）処理を行った後、保留消化時処理（Ｓ１６００）を終了する。
【０２２９】
また、第２ステップアップフラグがセットされていない場合には（Ｓ１６１５；ＮＯ）、第１領域Ｎ１を表示されていた保留図柄Ｃをそのまま態様で、消化保留表示領域２７Ｐに移行させる処理を行い（Ｓ１６２５）、セットされているか場合には（Ｓ１６１５；ＹＥＳ）、第１領域Ｎ１を表示されていた保留図柄Ｄを保留図柄Ｃに変更しつつ消化保留表示領域２７Ｐに移行させる処理と、第２ステップアップフラグを解除（ＯＦＦに設定）する処理と、第２ステップアップカウンタを初期化する（ゼロにする）処理を行う。
【０２３０】
実施例２によると、実施例１の効果に加えて以下の効果を得ることができる。つまり、ステップアップ演出の他にガセステップアップ演出を実行するため、ステップアップ演出が開始されても、大当りを発生したか否かを直ちに判断することが困難である。このため、想起に遊技の結果を知りたい遊技者は、遊技球を更に積極的に発射することが期待できるため、当該遊技機１の稼働高率を更に向上させることができる。
【実施例３】
【０２３１】
次に、実施例３の遊技機について説明する。この実施例３では、図２６の代わりに図４０を用いる点を除いて実施例１と同様である。以下、実施例３の保留発生時処理（Ｓ１０

００）について、実施例１の保留発生時処理（Ｓ１０００）との相違点を説明する。
【０２３２】
実施例３の保留発生時処理（Ｓ１０００）においては、図４０に示すように、Ｓ１０４０の処理で否定的な判断がなされると（Ｓ１０４０；ＮＯ）、保留図柄を追加表示する処理を行うと（Ｓ１０５２）、そのまま保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。つまり、第１ステップアップフラグがセット（ＯＮに設定）されているとともに第１始動入賞時コマンドによって特定される保留が「外れ保留」である場合には（Ｓ１０４０；ＮＯ）には、第１保留表示領域２７Ｍに保留図柄を追加表示する処理を行うと（Ｓ１０５２）、ステップアップに関する処理を行うことなく、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。また、第２ステップアップフラグがセット（ＯＮに設定）されているとともに第２始動入賞時コマンドによって特定される保留が「外れ保留」である場合には（Ｓ１０４０；ＮＯ）には、第２保留表示領域２７Ｎに保留図柄を追加表示する処理を行うと（Ｓ１０５２）、ステップアップに関する処理を行うことなく、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。
【０２３３】
実施例３によると、実施例１の効果に加えて以下の効果を得ることができる。つまり、実施例３では有効な始動入賞を生じても、ステップアップ演出が実行されず、オーバー入賞を生ずると漸く、ステップアップ演出が実行される。つまり、より多数の遊技球を第１始動入賞装置１７ａ（第１始動口）若しくは第２始動入賞装置１７ｂ（第２始動口）に入球（入賞）させ、オーバー入賞を発生させるようにしなければ、ステップアップ演出が実行されないため、ステップアップ演出を体験したい遊技者が、更により積極的に遊技球を発射することが期待できる。なお、実施例３を実施例１の変形例として説明したが、実施例３が実施例２の変形例であってもよい。また、実施例３と異なり、有効な始動入賞を生ずると、ステップアップ演出が実行されるが、オーバー入賞を生じても、ステップアップ演出が実行されない態様を例示することもできる。
【実施例４】
【０２３４】
次に、実施例４の遊技機について説明する。この実施例４の遊技機は、「移行演出の後にステップアップ演出を行わない点」および「移行先保留図柄に対応する保留が当り保留であるか、外れ保留であるかを問わずに移行演出を行う点」が実施例と異なる。この実施例４では、図４１および図４２が付加されている点と、図２７の代わりに図４３を用いる点と、図３２の代わりに図４４を用いる点が実施例１と異なるが、その他の点に関しては実施例１と同様である。
【０２３５】
図４１に示す具体例４は、保留表示領域２７Ｎ（若しくは２７Ｍ）の第４領域Ｎ４（Ｍ４）が空き領域であるとき、外れ保留を発生し、この外れ保留に対応する保留図柄を移行元保留図柄とする場合を示している（ｎ１、ｎ２）。但し、この具体例４では、発生したのが外れ保留であるにもかかわらず、移行元保留図柄として保留図柄Ａを表示する。
【０２３６】
この後、移行元保留図柄（保留図柄Ａ）に先行する保留が消化され、移行元保留図柄（保留図柄Ａ）が第２領域Ｎ２（Ｍ２）にシフトするとともに、第４領域Ｎ４（Ｍ４）が空き領域になったとする（ｎ３）。この状態で、当り保留を生じたが、具体例４では、この当り保留に対応する保留図柄が移行先保留図柄とされる。そして、移行先保留図柄として保留図柄Ｅが表示されたとする（ｎ４）。
【０２３７】
このように、保留図柄Ｅが表示された後、有効な始動入賞若しくはオーバー入賞を生ずると、保留図柄Ａが保留図柄Ｅの表示位置に移行し、保留図柄Ｅが保留図柄Ａの表示位置に移行する（ｎ５、ｎ６）。例えば、第２保留表示領域２７Ｎの第１領域Ｎ１に保留図柄Ａ（移行元保留図柄）が表示され、第２保留表示領域２７Ｎの第４領域Ｎ４に保留図柄Ｅ（移行先保留図柄）が表示された状態で、有効な第２始動入賞若しくは第２オーバー入賞

を生ずると、保留図柄Ａが第４領域Ｎ４に移行し、保留図柄Ｅが第１領域Ｎ１に移行する。また、第１保留表示領域２７Ｍの第１領域Ｍ１に保留図柄Ａ（移行元保留図柄）が表示され、第１保留表示領域２７Ｍの第４領域Ｍ４に保留図柄Ｅ（移行先保留図柄）が表示された状態で、有効な第１始動入賞若しくは第１オーバー入賞を生ずると、保留図柄Ａが第４領域Ｍ４に移行し、保留図柄Ｅが第１領域Ｍ１に移行する。

【０２３８】

なお、図４２（ａ）に示すように、具体例４において、移行元保留図柄（保留図柄Ａ）に保留表示領域２７Ｎ（若しくは２７Ｍ）が表示されたが、この移行元保留図柄（保留図柄Ａ）に対応する保留が消化されるまでの間に、当該保留に後続する保留を発生しなかった場合には、移行元保留図柄（保留図柄Ａ）に対応する保留が消化される際に、移行元保留図柄（保留図柄Ａ）は保留表示領域２７Ｎ（若しくは２７Ｍ）から消滅し、消化保留表示領域２７Ｐに移行する（ｐ１、ｐ２）。なお、図４２（ｂ）に示すように、移行元保留図柄（保留図柄Ａ）が消化保留表示領域２７Ｐに移行する途中に、移行元保留図柄（保留図柄Ａ）はより信頼度が低い保留図柄に変更されてもよい（ｑ１、ｑ２）。

【０２３９】

次に、実施例４の保留発生時処理（Ｓ１０００）において、実施例１の保留発生時処理（Ｓ１０００）との相違点を説明する。

【０２４０】

実施例４の保留発生時処理（Ｓ１０００）においては、図２６のＳ１０３５の処理でステップアップフラグ（第１ステップアップフラグ若しくは第２ステップアップフラグ）が解除（ＯＦＦに設定）されていると判断される場合（Ｓ１０３５；ＮＯ）、第１始動入賞時コマンドを受信したことに基づき起動した保留発生時処理（Ｓ１０００）では、図４３に示すように、第１保留表示領域２７Ｍに、移動元保留図柄となる保留図柄を表示しているか否かを判断し（Ｓ１０８０）、肯定的に判断される場合には（Ｓ１０８０）、移動演出を実行するか否かを決定するための抽選（乱数抽選）を行う（Ｓ１０９０）。そして、この抽選に当選すると（１０９６；ＹＥＳ）、第１移行フラグをセット（ＯＮに設定）する処理と、第１保留表示領域２７Ｍに移行先保留図柄を追加表示する処理とを行った後（Ｓ１１００）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。

【０２４１】

また、第２始動入賞時コマンドを受信したことに基づき起動した保留発生時処理（Ｓ１０００）では、図４３に示すように、第２保留表示領域２７Ｎに、移動元保留図柄となる保留図柄を表示しているか否かを判断し（Ｓ１０８０）、肯定的に判断される場合には（Ｓ１０８０）、移動演出を実行するか否かを決定するための抽選（乱数抽選）を行う（Ｓ１０９０）。そして、この抽選に当選すると（Ｓ１０９６；ＹＥＳ）、第２移行フラグをセット（ＯＮに設定）する処理と、第２保留表示領域２７Ｎに移行先保留図柄を追加表示する処理とを行った後（Ｓ１１００）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。

【０２４２】

Ｓ１０８０の処理で否定的な判断がなされるか（Ｓ１０８０；ＮＯ）、或いは、Ｓ１０９６の処理で否定的な判断がなされる場合には（Ｓ１０９５；ＮＯ）、始動入賞時コマンドよって特定される保留が当り保留か否かを判断する（Ｓ１１０３）。そして、当り保留である場合には（Ｓ１１０３；ＹＥＳ）、ステップアップ演出を実行するか否かを決定するための抽選（乱数抽選）を行う（Ｓ１１０５）。この抽選に当選すると（Ｓ１１１０；ＹＥＳ）、対応する保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎにアップ対象保留図柄を追加表示する処理（Ｓ１１１２）を行い、更に、対応するステップアップフラグをセット（ＯＮに設定）する処理および対応するステップアップカウンタに所定数Ｍをセットする処理を行った後（Ｓ１１１５）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。

【０２４３】

始動入賞時コマンドによって特定される保留が「外れ保留」であるか（Ｓ１１０３；ＮＯ）、Ｓ１１１０の抽選に落選した場合（Ｓ１１１０；ＹＥＳ）には、保留表示領域２７Ｍ（２７Ｎ）に保留図柄を追加表示する処理を行った後（Ｓ１１２０）、保留発生時処理

（Ｓ１０００）を終了する。つまり、第１始動入賞時コマンドによって特定される保留が「外れ保留」である場合（Ｓ１１０３；ＮＯ）と、第１始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」であるがＳ１１１０の抽選に落選した場合（Ｓ１１１０；ＹＥＳ）には、第１保留表示領域２７Ｍに保留図柄を追加表示する処理を行った後（Ｓ１１２０）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。また、第２始動入賞時コマンドによって特定される保留が「外れ保留」である場合（Ｓ１１０３；ＮＯ）と、第２始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」であるがＳ１１１０の抽選に落選した場合（Ｓ１１１０；ＹＥＳ）には、第２保留表示領域２７Ｎに保留図柄を追加表示する処理を行った後（Ｓ１１２０）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。

【０２４４】

次に、実施例４の移行演出処理（Ｓ１３００）について、実施例１の移行演出処理（Ｓ１３００）との相違点を説明する。この実施例４の移行演出処理（Ｓ１３００）においては、図４４に示すように、移行演出を実行すると（Ｓ１３２０）、第１移行演出フラグを解除（ＯＦＦに設定）した後（Ｓ１３６０）、移行演出処理（Ｓ１３００）を終了する。このように、実施例４においては、ステップアップフラグ（第１ステップアップフラグ、第２ステップアップフラグ、）やステップアップカウンタ（第１ステップアップカウンタ、第２ステップアップカウンタ）をセットする処理を行うことなく、第１移行演出フラグを解除（ＯＦＦに設定）し（Ｓ１３６０）、移行演出処理（Ｓ１３００）を終了する。つまり、実施例４の移行演出処理（Ｓ１３００）においては、移行演出を行うと、移行先保留図柄が一律に保留図柄Ａ（移行先保留図柄に対応する保留が当り保留であるか、外れ保留であるかを問わずに）に置き換えられる。

【０２４５】

実施例４によると、実施例１の効果に加えて以下の効果を得ることができる。つまり、移行演出の実行に伴って移行先保留図柄が一気に信頼度が低い表示態様（例えば、保留図柄Ｅ）から信頼度が低い表示態様（例えば、保留図柄Ａ）に変更されるという「インパクトの強い演出」が行われるため、遊技興趣を更に高めることができる。つまり、移行先保留図柄を表示するタイミングで実際に大当りの発生が事前判定される場合には、本来表示すべき位置（移行先保留図柄を表示すべき位置）と異なる位置（移行元保留図柄の表示位置）に前もって表示されていた特定態様の保留図柄（実施例では、大当り信頼度が高い保留図柄を、特定態様の保留図柄とするが、大当り信頼度が１００％の保留図柄を、特定態様の保留図柄とすることもできる。）を、所定契機で本来の表示位置に移行するという、斬新な演出を行う。このため、この演出に遭遇したい遊技者が、遊技球を積極的に発射することが期待できる。

【０２４６】

なお、実施例４では、「移行元保留図柄および移行先保留図柄が表示されたが、移行元保留図柄に係る保留が消化されるまでに後続する始動入賞を生じない場合（所定契機を生じない場合）」に、移行元保留図柄を消化保留表示領域２７Ｐに移行させる態様を例示した。但し、後続する始動入賞を生じない場合（所定契機を生じない場合）に、移行元保留図柄を消去して信頼度が低い保留図柄（保留図柄Ｅ等）を消化保留表示領域２７Ｐに表示したり、移行元保留図柄を信頼度が低い保留図柄（保留図柄Ｅ等）に変更しつつ、消化保留表示領域２７Ｐに移行させてもよい（図４２を参照）。

【０２４７】

また、移行元保留図柄に対応する保留が消化されるまでに、当り保留に対応する移行先保留図柄を表示できない場合には、所定期間が経過するか、当り保留に対応する移行元保留図柄が表示されるまで、移行元保留図柄を保留表示領域２７Ｍ（若しくは２７Ｎ）のより下位の領域に移行することを繰り返すこととしてもよい。例えば、当り保留に対応する移行先保留図柄を表示できない場合でも、移行元保留図柄が所定領域（例えば、領域Ｎ１若しくはＭ１）に表示されると、この移行元保留図柄を他の領域（例えば、領域Ｎ４若しくはＭ４）に移行し、これを新たな移行元保留図柄とする。この後、新たな移行元保留図柄が所定領域（例えば、領域Ｎ１若しくはＭ１）に表示されると、これを他の領域（例え

ば、領域Ｎ４若しくはＭ４）に移行することを、当り保留に対応する移行先保留図柄を表示できるまで繰り返したり、所定期間が経過するまで繰り返すこととしてもよい。

【０２４８】

以上、本発明の実施の形態を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明の範囲を逸脱しない限り、特許請求の範囲において本発明を特定するための記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【０２４９】

すなわち、各実施例では、保留図柄のステップアップを１段階ずつ行う態様（次に信頼度が高い保留図柄に変更する態様）を例示したが、「保留図柄のステップアップを複数段階（２段階、３段階等）ずつ行う態様」や、「１段階のステップアップと複数段階のステップアップとが混在する態様」も例示できる。また、各実施例では、保留図柄のステップアップする態様（信頼度が高い保留図柄に変更する態様）を例示したが、「ステップダウンする態様（信頼度が低い保留図柄に変更する態様）」や「ステップアップおよびステップダウンが混在する態様（ステップアップと、ステップダウンを交互に行う態様等）」を例示することもできる。

【０２５０】

また、各実施例では、保留表示領域を演出表示装置（液晶表示装置）の表示画面２７ａに設けられる態様を例示したが、保留表示領域の態様はこれに限定されない。例えば、ランプを複数個並べるとともに、発光するランプの個数によって保留数を表示してもよい。また、このランプをフルカラーＬＥＤ等で構成し、異なる発光色を生じさせ、この発光色の相違によって信頼度の高低を示すこととしてもよい。また、ランプを用いて保留の表示を行う場合、「保留表示」を各実施例に示す「保留図柄」ではなく、ランプを用いた表示（保留表示）によって行うこととなる。更に、各実施例では、演出表示装置２７の表示画面２７ａで保留図柄（保留表示）を行う態様を例示したが、保留表示を行うために専用に設けられた表示装置を備える態様を例示することもできる。

【０２５１】

各実施例では、異なる表示態様に変化した一の記憶情報と、一の記憶情報よりも後に表示された他の記憶情報とが憶情報表示手段（演出表示装置２７）に表示された状態において、始動入賞若しくはオーバー入賞を生ずると（所定契機が成立すると）、他の記憶情報の表示位置に一の記憶情報を移行して表示することを内容とした具体例を例示した。但し、他の記憶情報の表示位置に一の記憶情報を移行して表示するための契機（所定契機）としては、他の契機（所定契機）を挙げることもできる。例えば、保留（入球情報）が消化されることを契機として他の記憶情報の表示位置に一の記憶情報を移行して表示する具体例（次の変動の開始時若しくは終了時）や、演出中の所定タイミングとなることを契機として他の記憶情報の表示位置に一の記憶情報を移行して表示する具体例を例示することもできる。ここで、演出中の所定タイミングとしては、例えば、リーチ演出が開始されること、所定のリーチ演出が開始されること（発展演出が開始されること）、疑似連演出が開始されること、可動役物が可動すること、等を例示できる。

【０２５２】

また、各実施例では、各保留表示領域２７Ｎ（２７Ｍ）内において、移行演出およびステップアップ演出を行う態様を述べたが、双方若しくは一方の演出が保留表示領域２７Ｎ（２７Ｍ）と、消化保留表示領域２７Ｐとに跨る状態で実行されてもよい。つまり、各実施例では、保留表示領域２７Ｎ（２７Ｍ）が「記憶情報表示手段」のうち「保留中の入球情報を示す記憶情報」を表示する部分を構成し、消化保留表示領域２７Ｐが「記憶情報表示手段」のうち「処理中の入球情報を示す記憶情報」を表示する部分を構成する態様を例示した。この場合、移行演出やステップアップ演出が両部分に跨る状態で実行されてもよい。以下、この点について、図４５に示す変形例を用いて説明する。

【０２５３】

この変形例においては、第１領域Ｎ１に保留図柄Ａ、第２領域Ｎ２に保留図柄Ｄ、第３

領域Ｎ３に保留図柄Ｅが表示された状態で、当り保留が発生し、第４領域Ｎ４に保留図柄Ｅが表示された場合を基準に説明する（Ｓ１、Ｓ２）。ここで、第１領域Ｎ１に表示された保留図柄Ａが「移行元保留図柄」であり、第４領域Ｎ４に表示された保留図柄Ｅが「移行先保留図柄」とする。なお、この変形例において、「移行元保留図柄」に対応する保留は「外れ保留」であるものとする。

【０２５４】

この後、変動表示を開始するタイミングで、保留図柄Ａが消化保留表示領域２７Ｐに移行表示され、第２領域Ｎ２の保留図柄Ｄが第１領域Ｎ１にシフト（移行）し、第３領域Ｎ３に保留図柄Ｅが第２領域Ｎ２にシフト（移行）し、第４領域Ｎ４の保留図柄Ｅが第３領域Ｎ３にシフト（移行）する（Ｓ３）。そして、この変動表示の途中に外れ保留が発生したため、消化保留表示領域２７Ｐの保留図柄Ａが第３領域Ｎ３に移行し、第３領域Ｎ３の保留図柄Ｅが消化保留表示領域２７Ｐに移行したものとする。なお、この変形例では、「変動中に始動入賞（有効な始動入賞のみならず、オーバー入賞であってもよい。）を生ずること」を「所定契機となること」としている。また、「消化保留表示領域２７Ｐに移行元保留図柄（保留図柄Ａ）を表示しつつ変動表示を実行している状態で所定契機とならなかった場合」には、当該変動表示の終了に伴って、移行元保留図柄（保留図柄Ａ）を消去（移行させずに消去）することとしてもよい。

【０２５５】

更に、上述した各実施例および変形例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を「貸球」や「賞球」として利用し、遊技盤に設けられた各種入賞口（第１始動口、第２始動口、大入賞口等）への遊技球の入球に応じて所定数の賞球を払い出すことによって、遊技の結果としての利益（遊技価値）を遊技者に付与する遊技機１に本発明を適用した例を説明したが、「賞球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益（遊技価値）を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。そのようなタイプの遊技機として、各種入賞口への遊技球の入球が発生することで、その入球に対応する利益の量（遊技価値の大きさ）を示すデータを主制御部あるいは払出制御部のＲＡＭに記憶することによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与する遊技機を例示でき、この場合にも、上記実施例と同様の効果を得ることができる。

【０２５６】

なお、遊技上の利益（遊技価値）をデータ化して遊技者に付与するタイプの遊技機としては、遊技機に内蔵された複数個の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入賞口あるいはアウト口を経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成された遊技機（いわゆる封入式遊技機）を例示できる。この種の遊技機（いわゆる封入式遊技機）においては、例えば、入賞口に遊技球が入球する毎に、例えば、入球した入賞口毎に定められた賞球量を示すデータを記憶することによって、遊技の結果としての遊技価値を遊技者に付与することができる。

【産業上の利用可能性】

【０２５７】

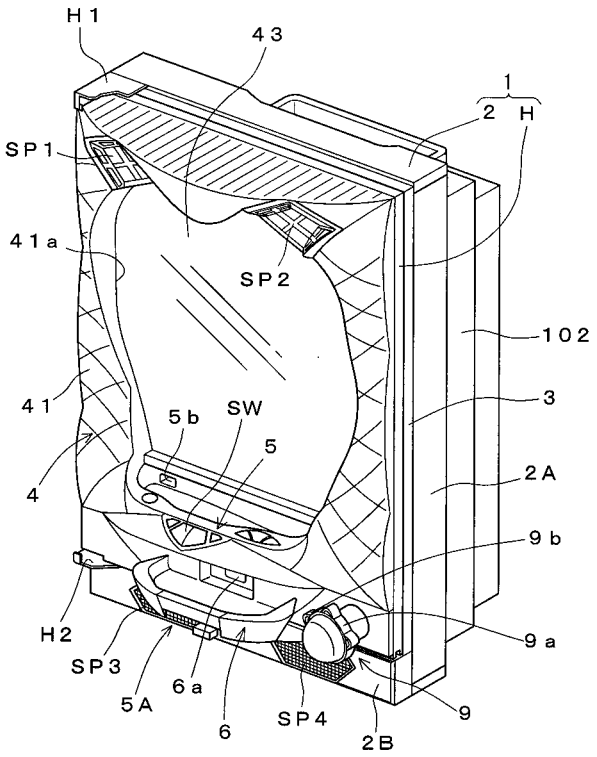
本発明は、遊技機を製造、販売等する分野において利用できる。

【符号の説明】

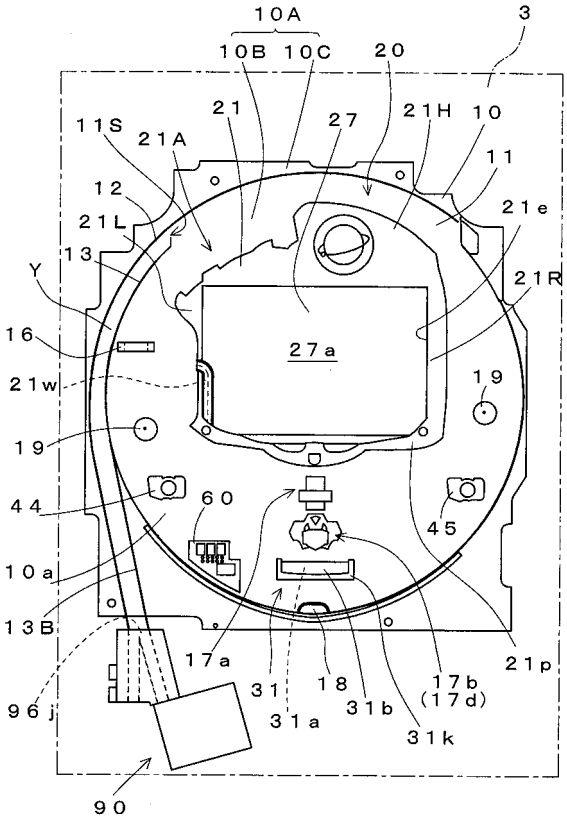
【０２５８】

１；遊技機（弾球遊技機）、
１７ａ；第１始動入賞装置（始動口）、
１７ｂ；第２始動入賞装置（始動口）、
２７；演出表示装置（記憶情報表示手段）、
２７Ｍ、２７Ｌ；保留表示領域、
２００；主制御部（入球情報記憶手段、判定手段、事前判定手段、
２２０；サブ制御部（態様変化手段）。

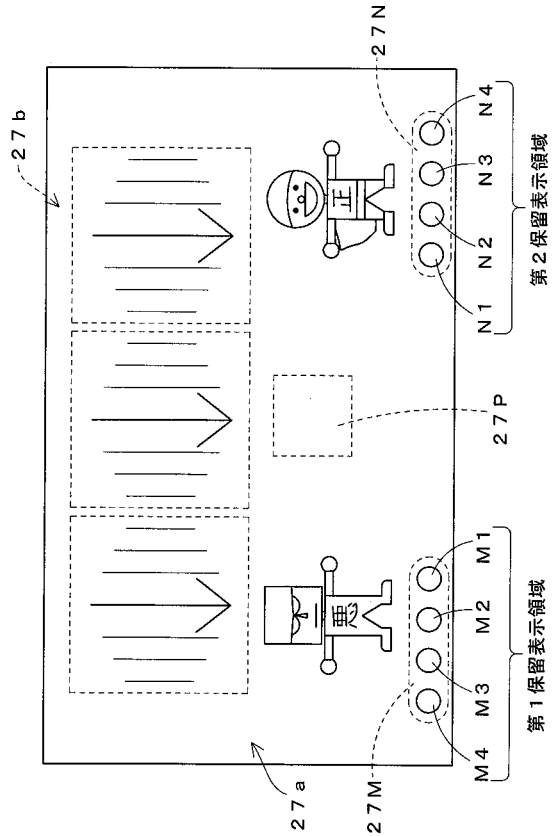
【図１】


H1
43
1
2
H
SP1
41a
SP2
102
41
5b
SW
5
3
4
2A
9b
H2
SP3
6a
9a
5A
6
SP4
9
2B

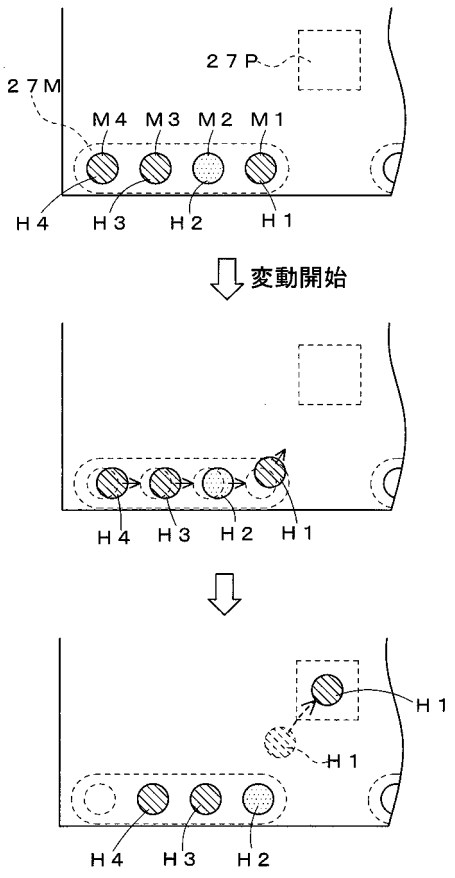
【図２】


10A
10B
10C
20
3
21
27
21H
10
11S
21A
11
12
21e
21L
13
Y
21R
16
27a
21w
19
19
44
60
45
10a
13B
17a
21p
96j
31
18
17b
(17d)
31a
31b
31k
90

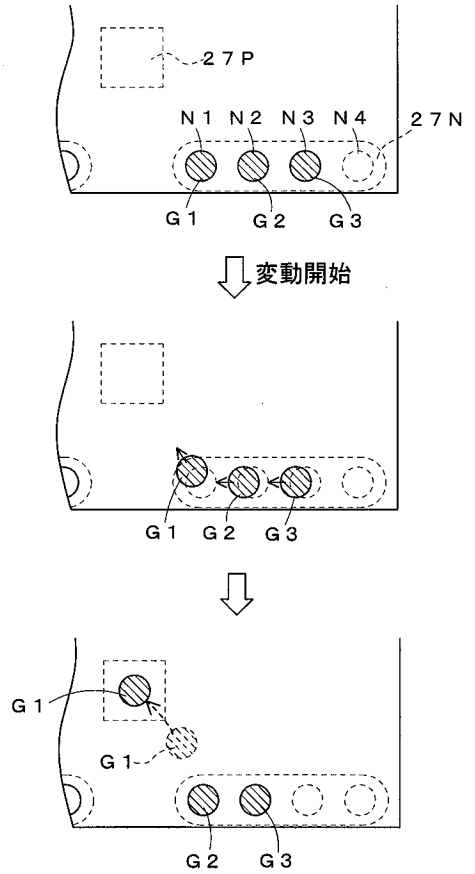
【図３】


27N
27b
N4
N3
N2
N1
第２保留表示領域
27P
M1
M2
M3
M4
第１保留表示領域
27a
27M

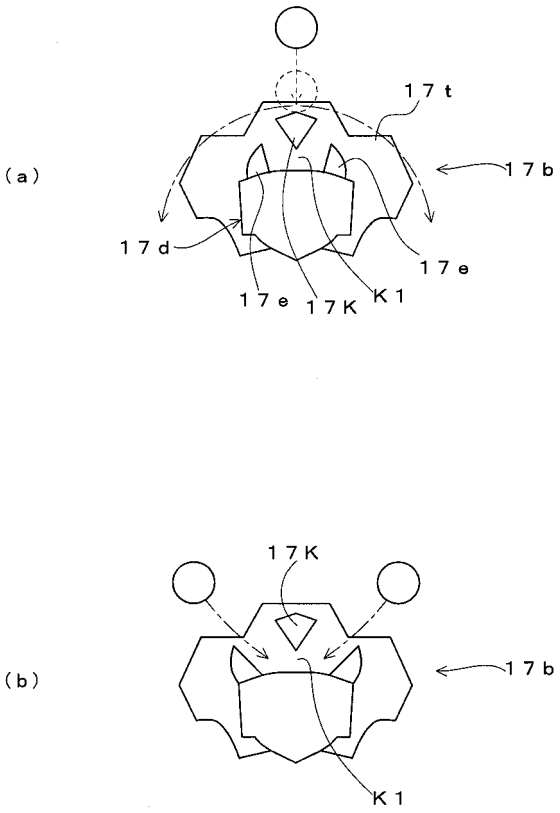
【図４】


27P
27M
M4
M3
M2
M1
H4
H3
H2
H1
変動開始
H4
H3
H2
H1
H1
H1
H4
H3
H2

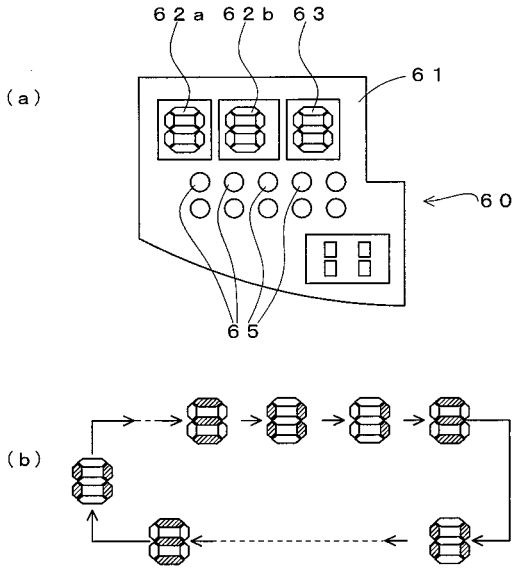
【図５】



【図６】



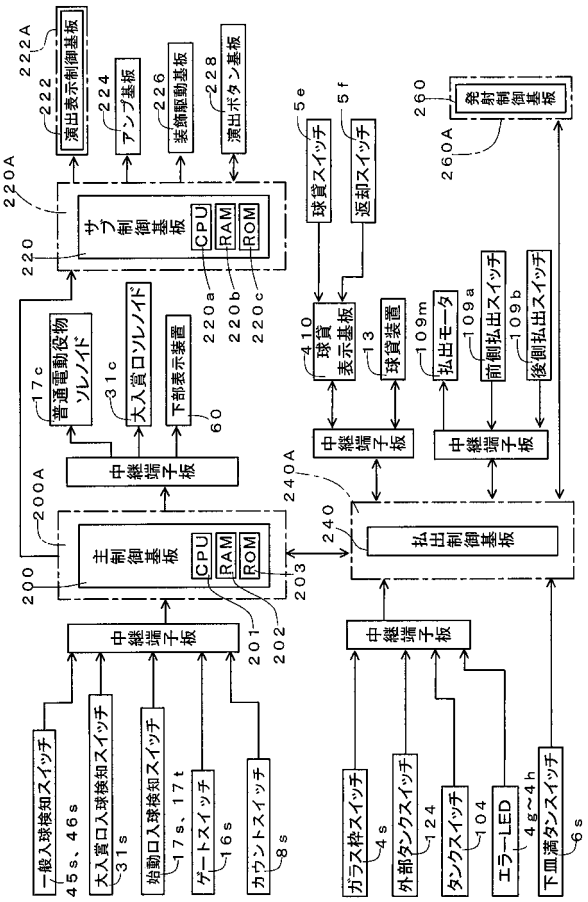
【図７】



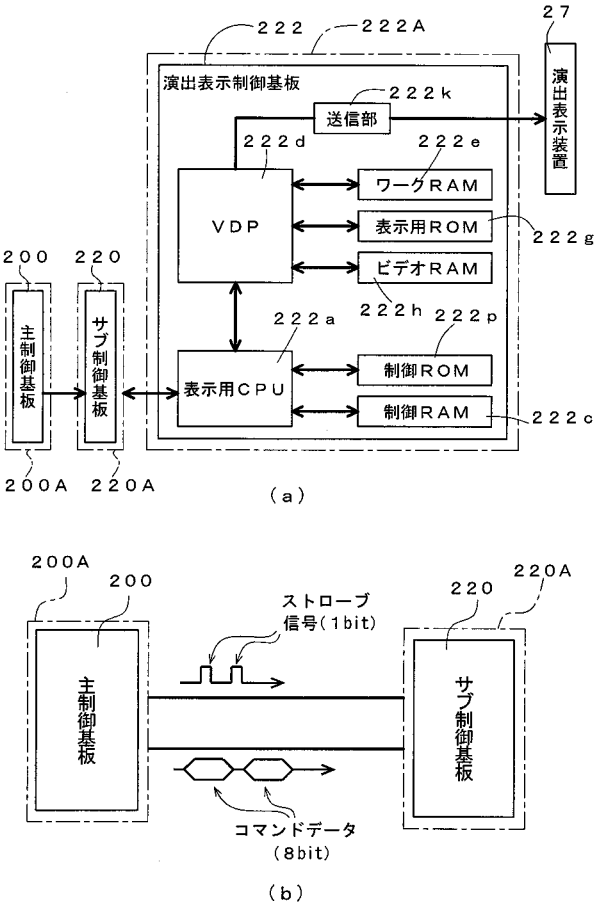
(c)

出球有り確変大当り	7、7、7
出球有り通常大当り	6、6、6
出球無し大当り	2、4、6
外れ	1、5、6　など

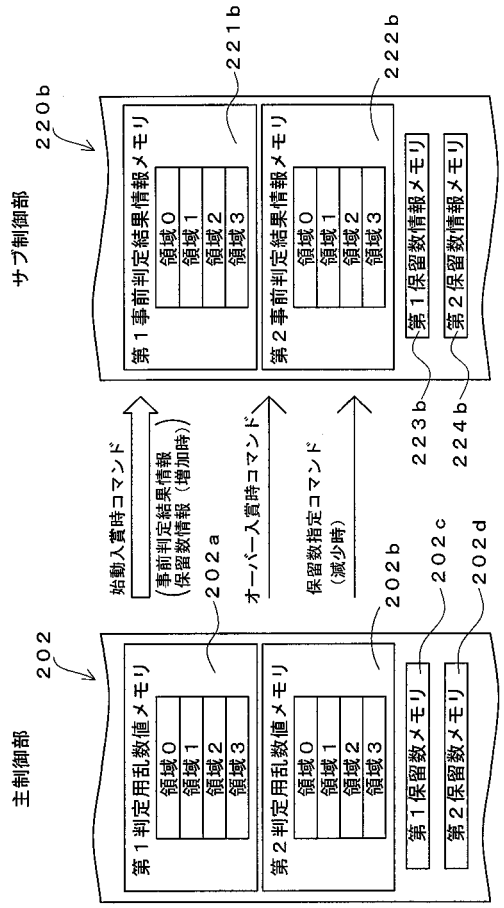
【図８】



【図９】



【図１０】



【図１１】

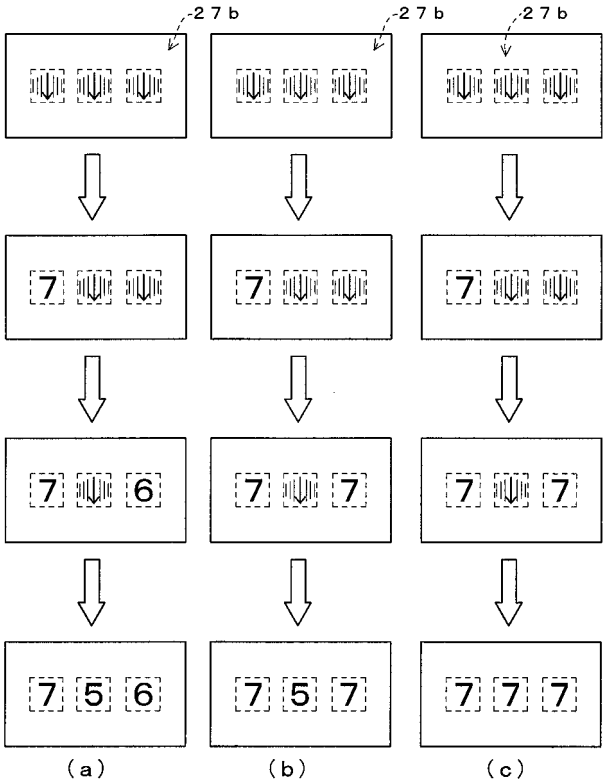
特図１大当り図柄決定用テーブル　(高確率１／３０　低確率１／３００)

停止図柄	大当りの種類	大当り遊技	発生率	開放延長の有無
	１６Ｒ通常大当り	大当り遊技Ａ	２０％	１００
	２Ｒ確変大当り	大当り遊技Ｃ	６０％	次回
	８Ｒ通常大当り	大当り遊技Ｂ	２０％	１００

特図２大当り図柄決定用テーブル　(高確率１／３０　低確率１／３００)

停止図柄	大当りの種類	大当り遊技	発生率	開放延長の有無
	１６Ｒ確変大当り	大当り遊技Ａ	６０％	次回
	１６Ｒ通常大当り	大当り遊技Ａ	３０％	１００
	８Ｒ通常大当り	大当り遊技Ｂ	１０％	１００

【図１２】

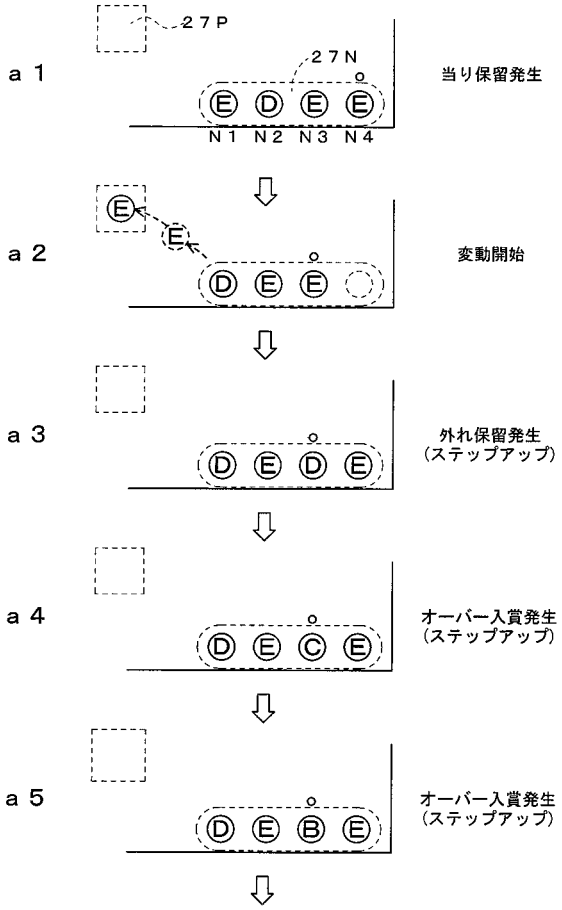


【図１３】

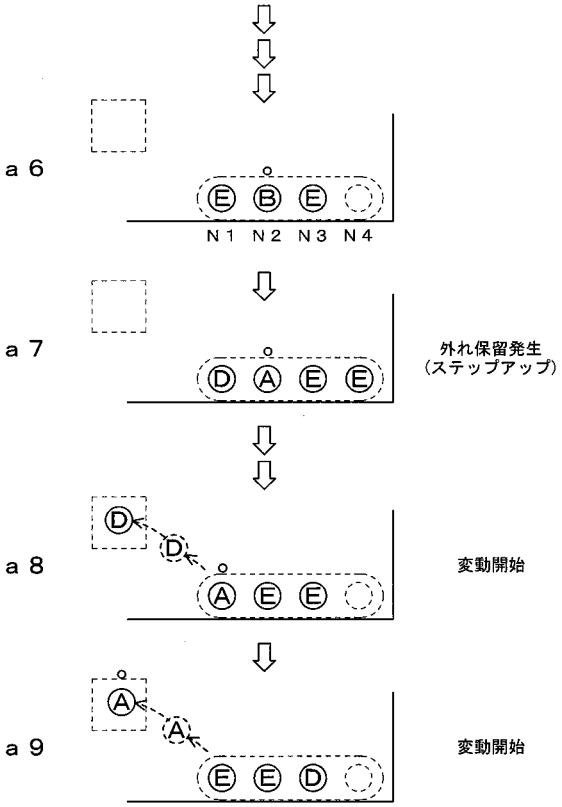
保留図柄

	態様	略記号	大当り信頼度	選択率 当りの場合	選択率 外れの場合	選択率 アップ対象(回数)
保留図柄A	ゼブラ	Ⓐ	８０％	６０％	２％	—
保留図柄B	赤	Ⓑ	５０％	２０％	８％	２％（１）
保留図柄C	黄	Ⓒ	２０％	１０％	１０％	８％（２）
保留図柄D	黒	Ⓓ	１０％	８％	２０％	３０％（３）
保留図柄E	青	Ⓔ	５％	２％	６０％	６０％（４）

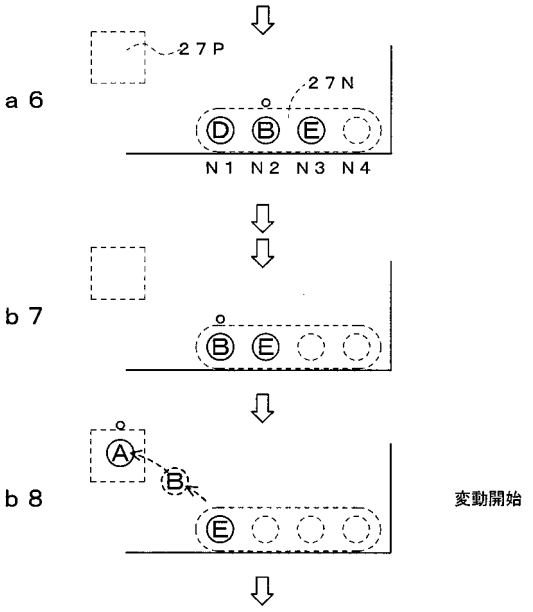
【図１４】



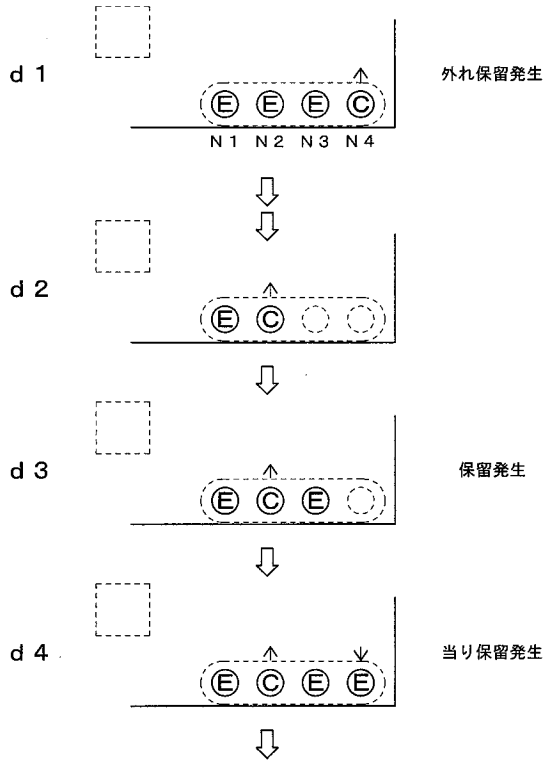
【図１５】



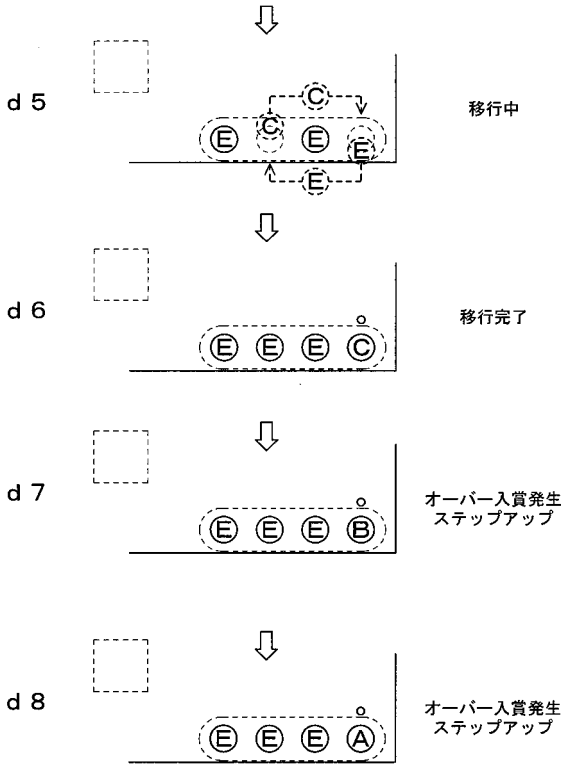
【図１６】



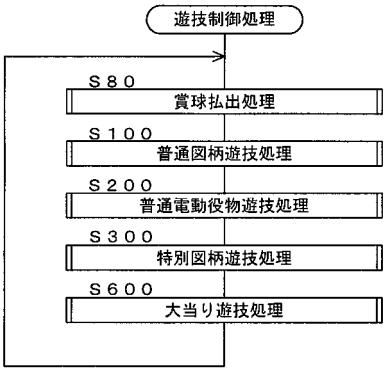
【図１７】



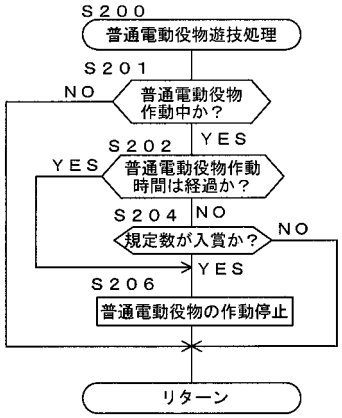
【図１８】



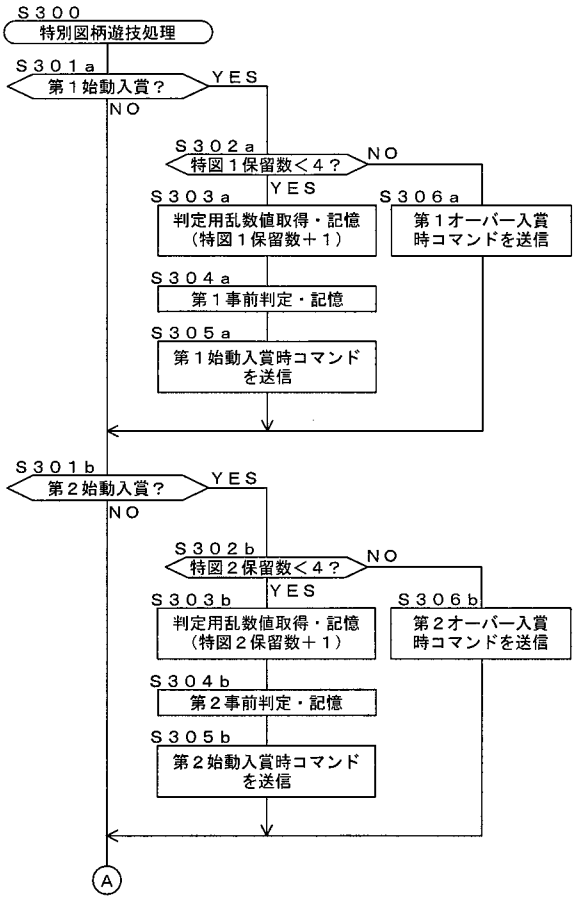
【図１９】



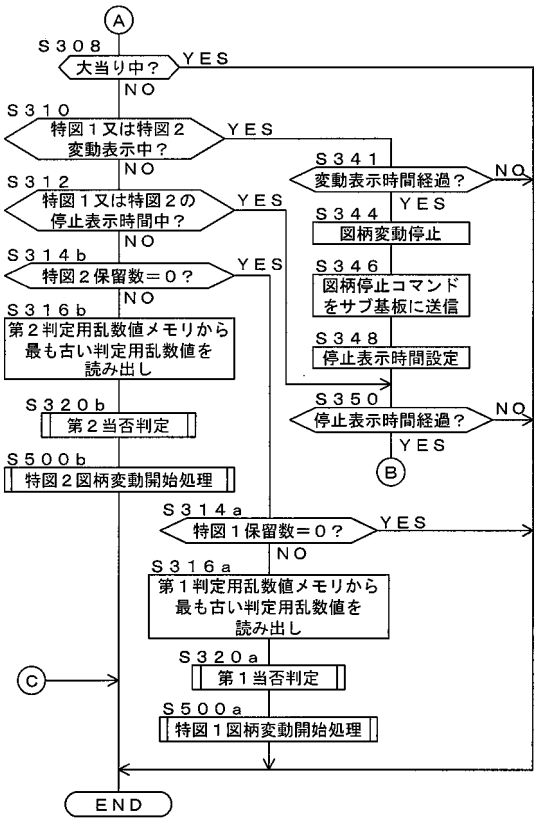
【図２０】



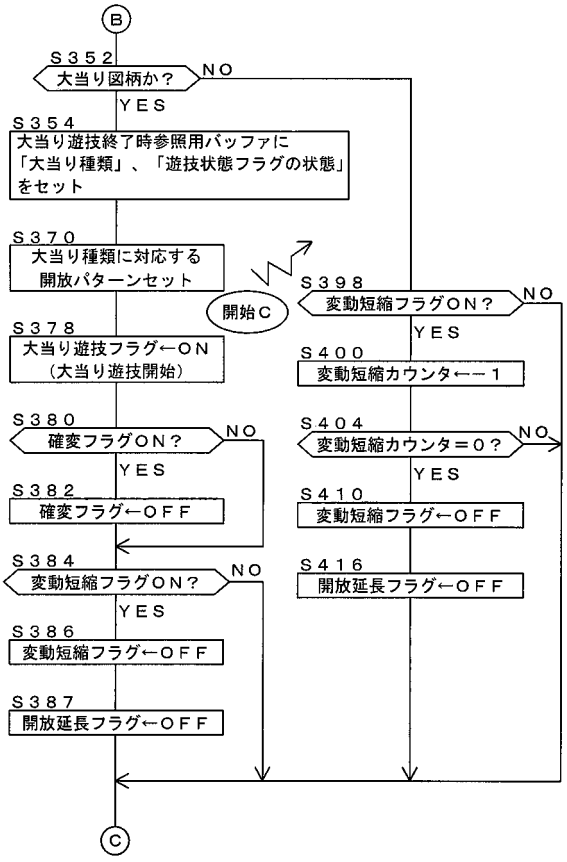
【図２１】



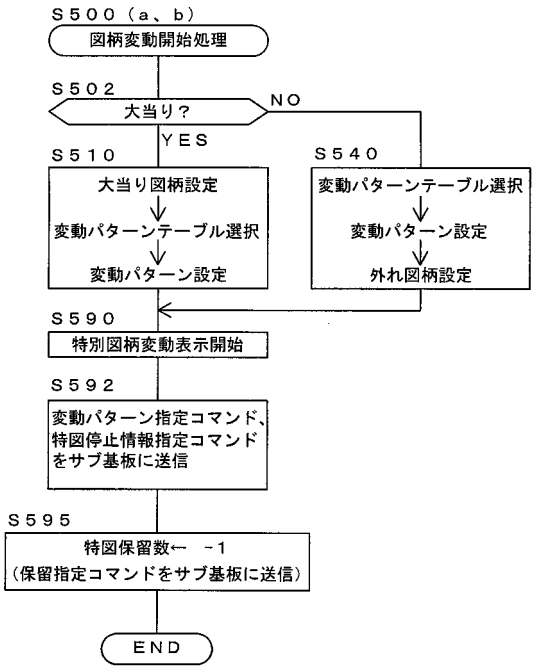
【図２２】



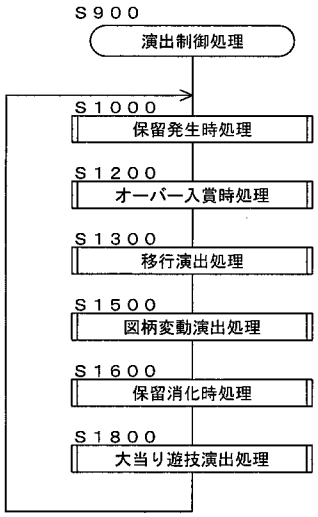
【図２３】



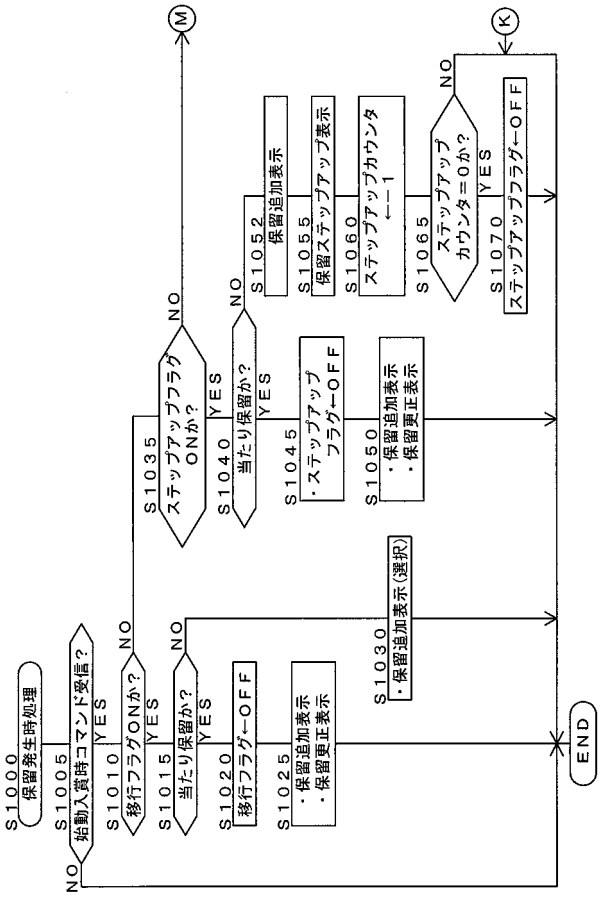
【図２４】



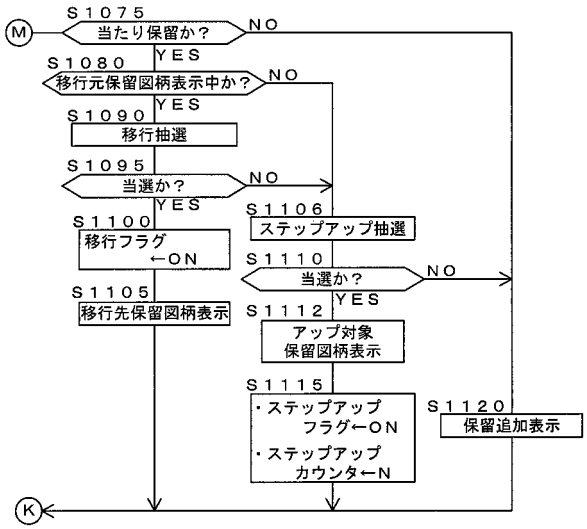
【図２５】



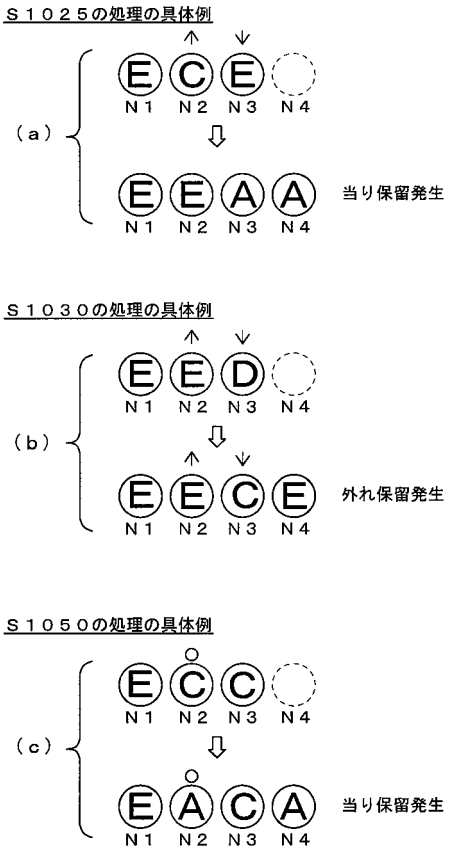
【図２６】



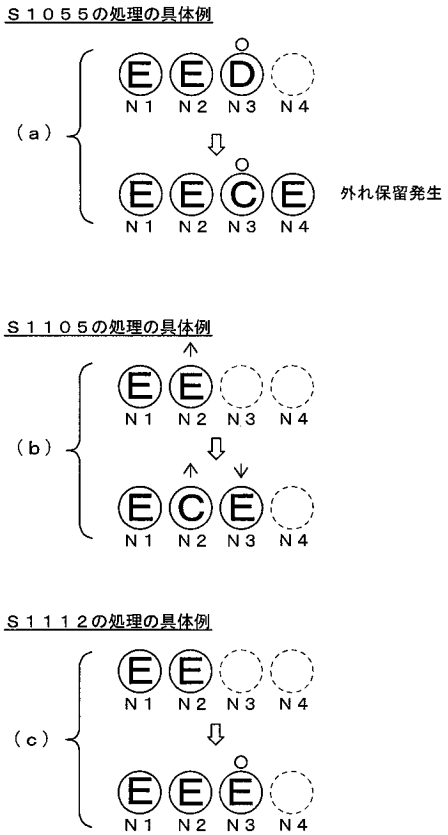
【図２７】



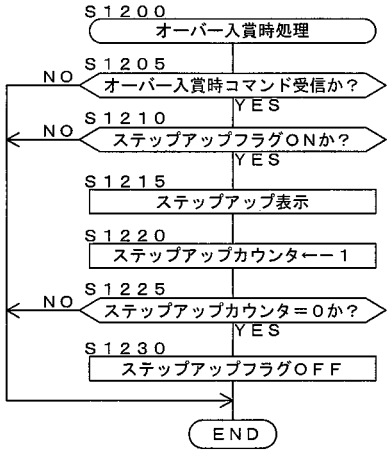
【図２８】



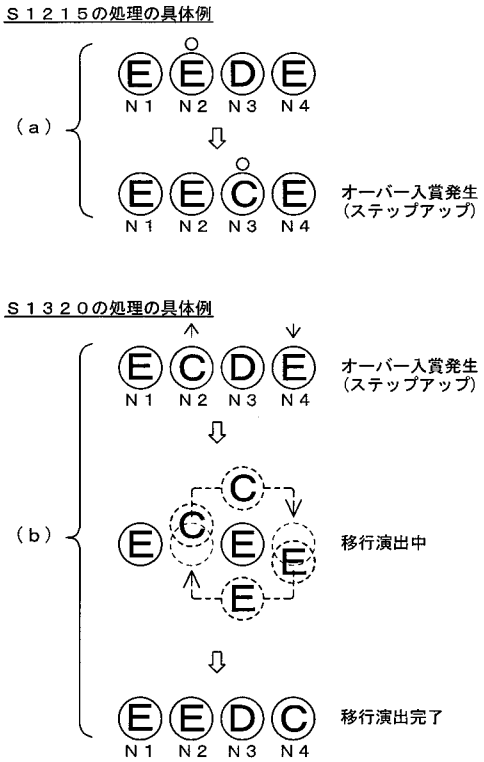
【図２９】



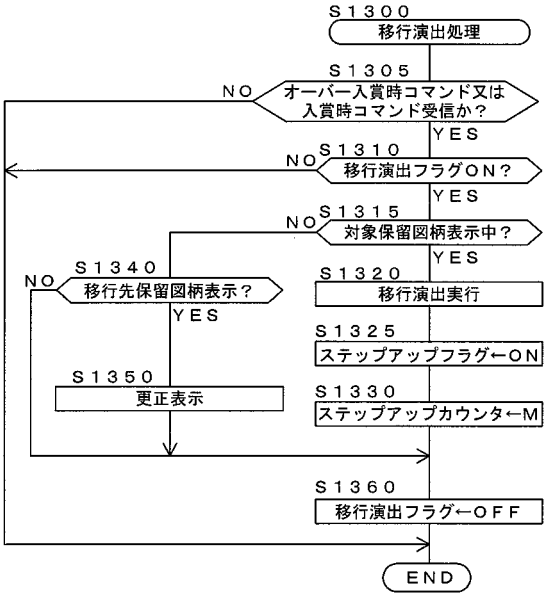
【図３０】



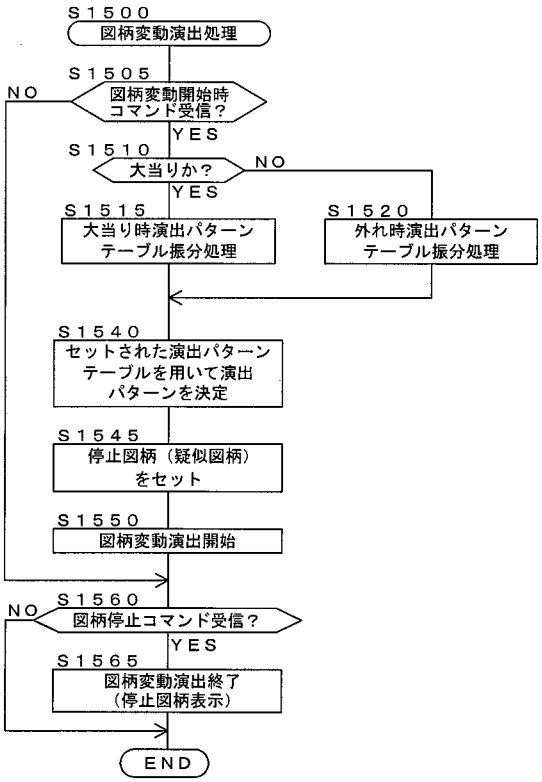
【図３１】



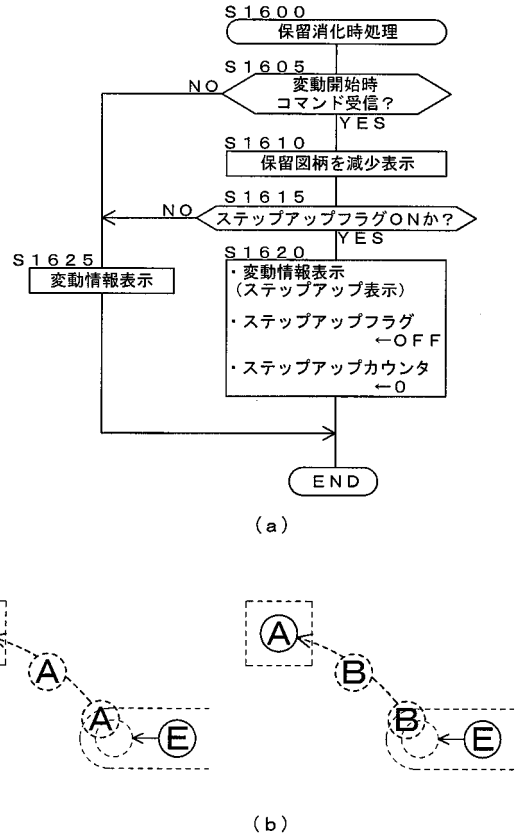
【図３２】



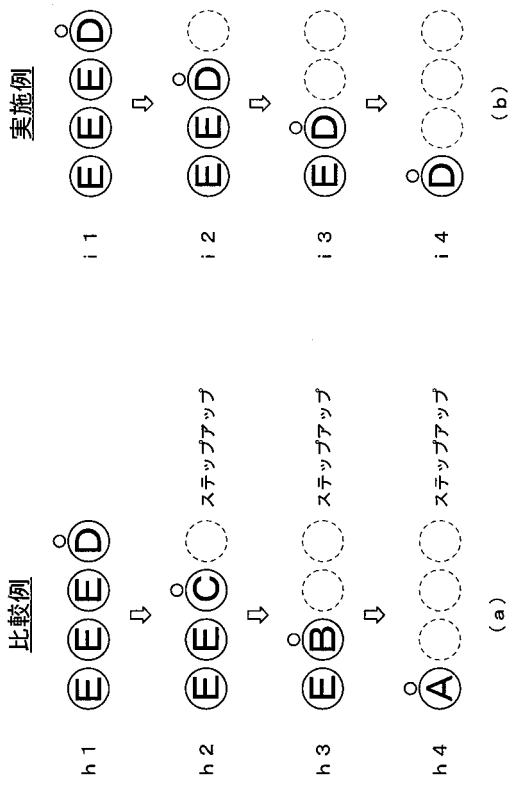
【図３３】



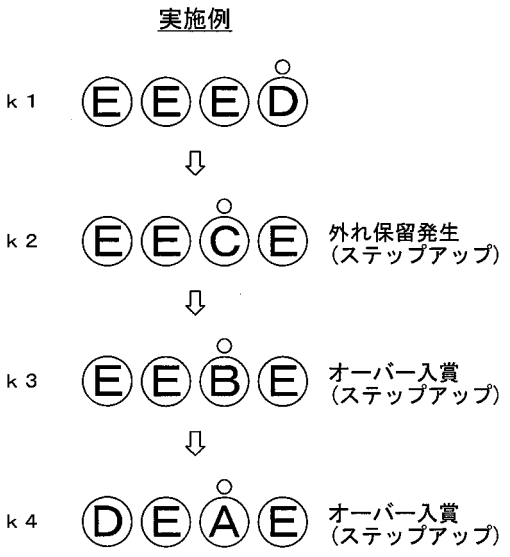
【図３４】



【図３５】



【図３６】

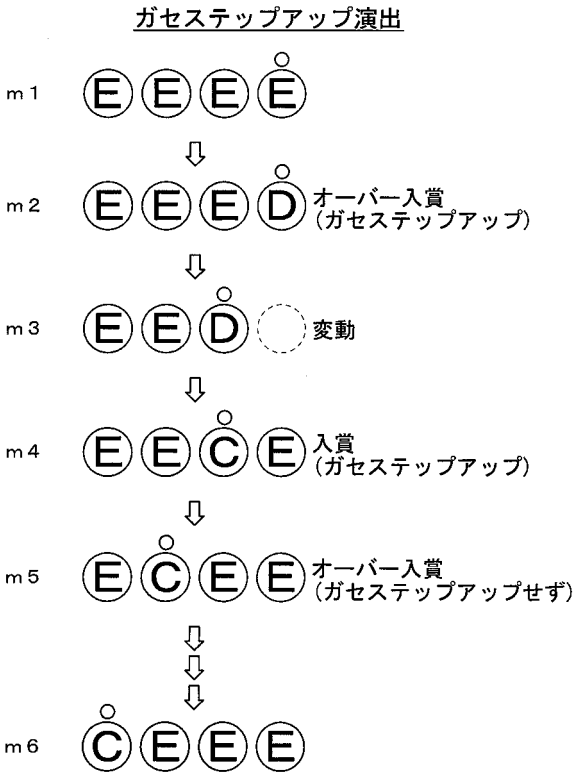


【図３７】

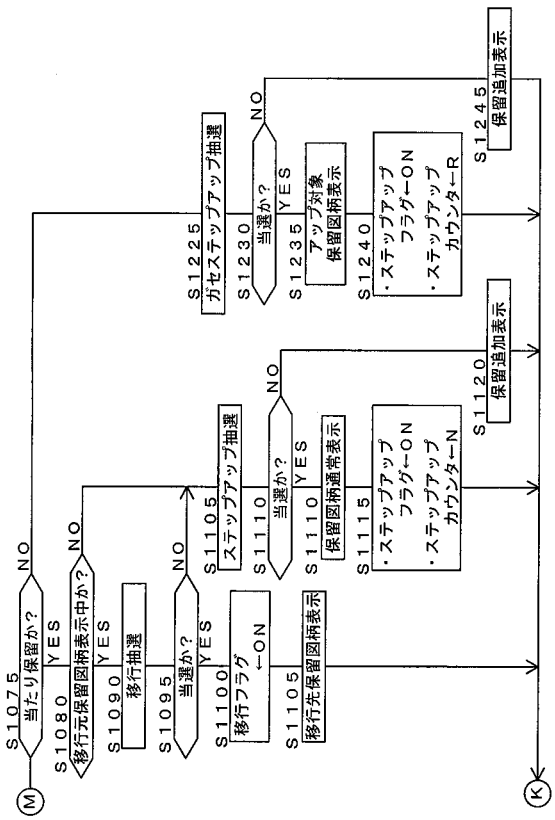
保留図柄

略記号	大当り信頼度	選択率		アップ対象(回数)	ガセアップ対象(回数)
		当りの場合	外れの場合		
Ⓐ	８０％	６０％	２％	—	—
Ⓑ	５０％	２０％	８％	２％（１）	—
Ⓒ	２０％	１０％	１０％	８％（２）	—
Ⓓ	１０％	８％	２０％	３０％（３）	３０％（１）
Ⓔ	５％	２％	６０％	６０％（４）	７０％（２）

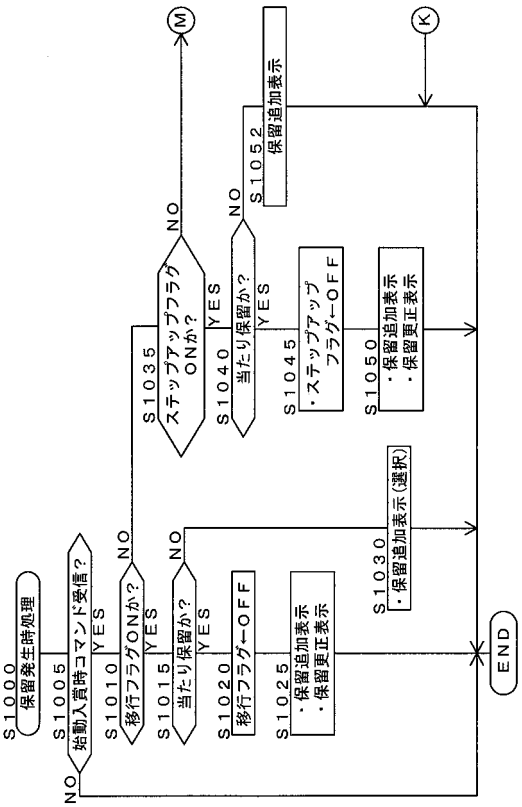
【図３８】



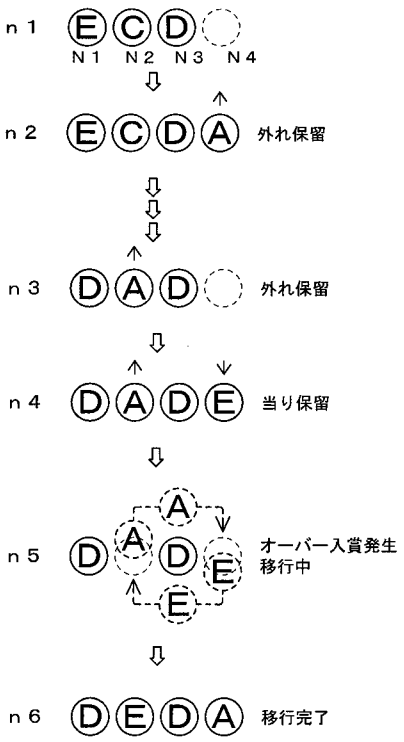
【図３９】



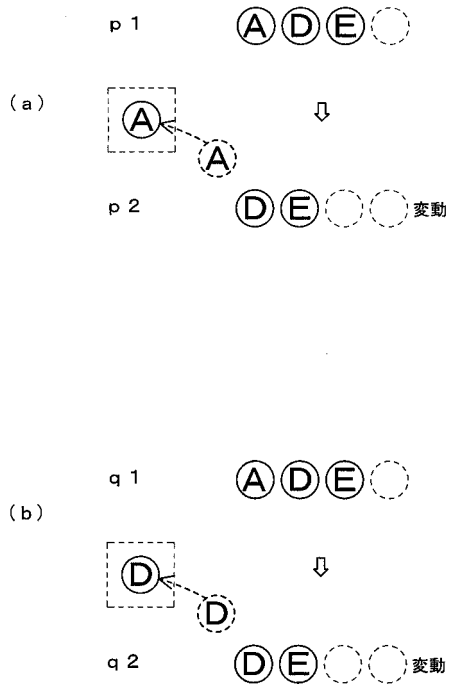
【図４０】



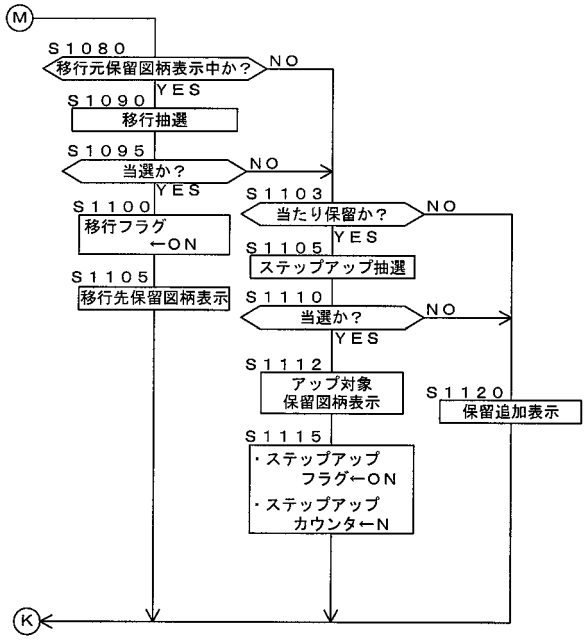
【図４１】



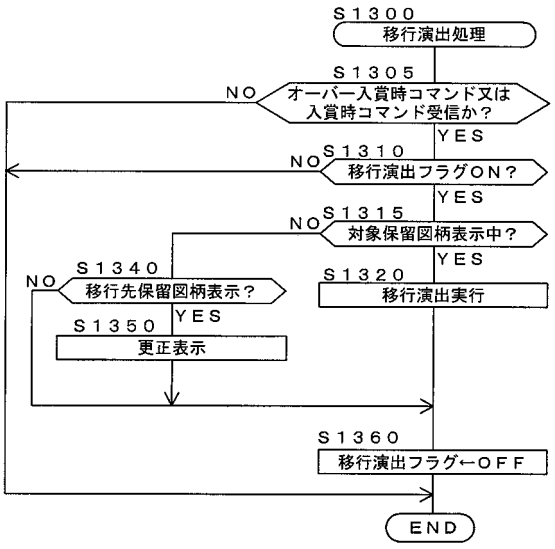
【図４２】



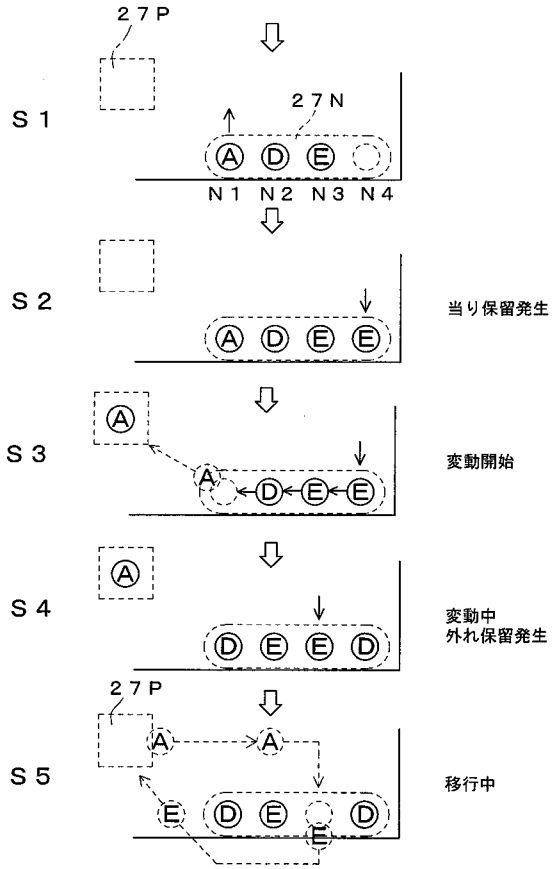
【図４３】



【図４４】



【図４５】



【手続補正書】
【提出日】平成25年11月8日(2013.11.8)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動口への遊技球の入球に基づいて取得される入球情報を記憶する入球情報記憶手段と、
前記入球情報記憶手段に入球情報が記憶されていることを示す記憶情報を表示する記憶情報表示手段と、
前記記憶情報表示手段に表示されている記憶情報の表示態様を、前記始動口への遊技球の入球を契機に異なる表示態様に変化させる態様変化手段と、
を備え、
前記態様変化手段は、前記記憶情報表示手段に表示されている記憶情報の表示態様を、前記始動口への入球を生ずる毎に異なる表示態様に変化可能とすることで、前記記憶情報の表示態様を複数段階変化させることが可能とされた遊技機であって、
表示態様が変化した一の記憶情報と、該一の記憶情報よりも後に表示された他の記憶情報と、が前記記憶情報表示手段に表示された状態で所定条件が成立すると、前記記憶情報表示手段における前記他の記憶情報の表示位置に前記異なる態様に変化した一の記憶情報の表示態様が移行して表示され、
移行して表示された前記他の記憶情報の表示態様は、前記始動口への遊技球の入球を契機に異なる表示態様に変化可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項２】
前記所定条件は、始動口への遊技球の入球によって成立することを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記入球情報記憶手段に記憶された入球情報のうち、所定の処理条件が成立したものを前記入球情報記憶手段から読み出して、遊技者にとって有利な特定結果が得られるか否かを当否判定する当否判定手段と、
前記入球情報記憶手段に記憶された入球情報について、前記当否判定手段が前記特定結果を導出することとなる入球情報であるか否かを、当該入球情報についての前記所定の処理条件の成立前に事前判定する事前判定手段と、
を備え、
前記他の記憶情報は、前記特定結果が得られると事前判定された入球情報を示すものである
ことを特徴とする請求項１又は２に記載の遊技機
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００７】
本発明の遊技機は、
始動口への遊技球の入球に基づいて取得される入球情報を記憶する入球情報記憶手段と、
前記入球情報記憶手段に入球情報が記憶されていることを示す記憶情報を表示する記憶情報表示手段と、
前記記憶情報表示手段に表示されている記憶情報の表示態様を、前記始動口への遊技球の入球を契機に異なる表示態様に変化させる態様変化手段と、
を備え、
前記態様変化手段は、前記記憶情報表示手段に表示されている記憶情報の表示態様を、前記始動口への入球を生ずる毎に異なる表示態様に変化可能とすることで、前記記憶情報の表示態様を複数段階変化させることが可能とされた遊技機であって、
表示態様が変化した一の記憶情報と、該一の記憶情報よりも後に表示された他の記憶情報と、が前記記憶情報表示手段に表示された状態で所定条件が成立すると、前記記憶情報表示手段における前記他の記憶情報の表示位置に前記異なる態様に変化した一の記憶情報の表示態様が移行して表示され、
移行して表示された前記他の記憶情報の表示態様は、前記始動口への遊技球の入球を契機に異なる表示態様に変化可能であることを特徴とする。
【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００８】
本発明によると、始動口に遊技球を入球させることによって、記憶情報表示手段に表示された記憶情報の態様（表示態様等）を変化させることができる。すなわち、既に表示されている記憶情報の表示態様が、後から発生する始動口への入球に基づいて変化する。よって、保留数がたとえ多くなっても、記憶情報の態様変化を体験したいと考える遊技者が、遊技球を積極的に発射することが期待できるため、「止め打ちの防止」を図ることができる。
また、この場合、始動口への入球を複数回行うことで、記憶情報表示手段に表示されて

いる記憶情報が複数段階で変化（次々に段階的に変化）するため、遊技者が、遊技球を更に一層、積極的に発射することが期待できる。尚、複数回の始動口への入球に基づいて複数段階（複数回）変化可能なのであって、毎回（入球の度に）必ず変化させる必要はない。これにより、表示態様の変化が一回発生した後も、更なる表示態様の変化を求めて遊技球を発射することが期待でき、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

更に、この場合、遊技球の発射に基づき、記憶情報表示手段に表示されている一の記憶情報を、他の記憶情報の表示位置に移行して表示することができるため、遊技者が更により一層、積極的に発射することが期待できる。一の記憶情報の表示態様が移行して表示するとは、他の記憶情報の表示態様が、一の記憶情報の表示態様に変化することをいう。このとき、一の記憶情報の表示態様を維持してもよいし、（通常の表示態様に）変化させてもよい。また、一の記憶情報の表示態様と他の記憶情報の表示態様とを入れ替えてもよい。また、表示態様を移行する契機となる「所定条件（所定契機ともいう）」として、始動口に遊技球が入球したことを条件としてもよいし、所定の抽選によって決定された所定の制御タイミングが到来したことを条件としてもよい。

また、本発明では、

前記所定条件は、始動口への遊技球の入球によって成立する

こととしてもよい。

更に、本発明では、

前記入球情報記憶手段に記憶された入球情報のうち、所定の処理条件が成立したものを前記入球情報記憶手段から読み出して、遊技者にとって有利な特定結果が得られるか否かを当否判定する当否判定手段と、

前記入球情報記憶手段に記憶された入球情報について、前記当否判定手段が前記特定結果を導出することとなる入球情報であるか否かを、当該入球情報についての前記所定の処理条件の成立前に事前判定する事前判定手段と、

を備え、

前記他の記憶情報は、前記特定結果が得られると事前判定された入球情報を示すものである

こととしてもよい。

【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１５
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正８】
【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００９８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００９８】
具体的には、図１３に示すように、第１保留表示領域（Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３、Ｍ４）２７Ｍおよび第２保留表示領域（Ｎ１、Ｎ２、Ｎ３、Ｎ４）２７Ｎに表示可能な保留図柄として、５種類の保留図柄Ａ～Ｅが予定されている。このうち、保留図柄Ａは「ゼブラ模様（縞模様）が付された丸印」、保留図柄Ｂは「赤色に着色された丸印」、保留図柄Ｃは「黄色に着色された丸印」、保留図柄Ｄは「黒色に着色された丸印」、保留図柄Ｅは「青色に着色された丸印」、によってそれぞれ構成されている。そして、各保留図柄が示唆する信頼度は、保留図柄Ａが「８０％」、保留図柄Ｂが「５０％」、保留図柄Ｃが「２０％」、保留図柄Ｄが「１０％」、保留図柄Ｅが「５％」とされている。
【手続補正９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１０４】
この状態で、第２始動入賞装置１７ｂへのオーバー入賞を発生し、第３領域Ｎ３に表示されていた保留図柄Ｄが、より信頼度の高い保留図柄Ｃに変化する（ａ４）。この後、更に第２始動入賞装置１７ｂへのオーバー入賞を発生したため、第３領域Ｎ３に表示されていた保留図柄Ｃが、更により信頼度の高い保留図柄Ｂに変化する（ａ５）。そして、第１領域Ｎ１に表示されている保留図柄Ｅに対応する入球情報（判定用乱数値）を消化して変動表示（図柄変動遊技）を開始することによって、保留図柄Ｂが第２領域Ｎ２に移行するとともに、第４領域Ｎ４が空き領域となる（ａ６）。
【手続補正１０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１７１】
第１ステップアップフラグがセット（ＯＮに設定）されているとともに（Ｓ１０３５；ＹＥＳ）、第１始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」である場合には（Ｓ１０４０；ＹＥＳ）、第１ステップアップフラグを解除（ＯＦＦに設定）した後（Ｓ１０４５）、新たに発生した当り保留に対応する保留図柄として保留図柄Ａを表示する処理と、アップ対象保留図柄を保留図柄Ａに改める処理を行った後（Ｓ１０５０）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。また、第２ステップアップフラグがセット（ＯＮに設定）されているとともに（Ｓ１０３５；ＹＥＳ）、第２始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」である場合には（Ｓ１０４０；ＹＥＳ）、第２ステップアップフラグを解除（ＯＦＦに設定）した後（Ｓ１０４５）、新たに発生した当り保留に対応する保留図柄として保留図柄Ａを表示する処理と、アップ対象保留図柄を保留図柄Ａに改める処理を行った後（Ｓ１０５０）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。
【手続補正１１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１７７】
Ｓ１０７５の処理において第１始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」である判断する場合には（Ｓ１０７５；ＹＥＳ）、第１保留表示領域２７Ｍに、移動

元保留図柄となる保留図柄を表示しているか否かを判断し（Ｓ１０８０）、肯定的に判断される場合には（Ｓ１０８０；ＹＥＳ）、移動演出を実行するか否かを決定するための抽選（乱数抽選）を行う（Ｓ１０９０）。そして、この抽選に当選すると、第１移行フラグをセット（ＯＮに設定）する処理（Ｓ１１００）と、第１保留表示領域２７Ｍに移行先保留図柄を追加表示する処理（Ｓ１１０５）とを行った後（Ｓ１１００）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。

【手続補正１２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１７８】
　また、Ｓ１０７５の処理において第２始動入賞時コマンドによって特定される保留が「当り保留」である判断する場合には（Ｓ１０７５；ＹＥＳ）、第２保留表示領域２７Ｎに、移動元保留図柄となる保留図柄を表示しているか否かを判断し（Ｓ１０８０）、肯定的に判断される場合には（Ｓ１０８０；ＹＥＳ）、移動演出を実行するか否かを決定するための抽選（乱数抽選）を行う（Ｓ１０９０）。そして、この抽選に当選すると、第２移行フラグをセット（ＯＮに設定）する処理（Ｓ１１００）と、第２保留表示領域２７Ｎに移行先保留図柄を追加表示する処理（Ｓ１１０５）とを行った後（Ｓ１１００）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。

【手続補正１３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２４０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２４０】
　実施例４の保留発生時処理（Ｓ１０００）においては、図２６のＳ１０３５の処理でステップアップフラグ（第１ステップアップフラグ若しくは第２ステップアップフラグ）が解除（ＯＦＦに設定）されていると判断される場合（Ｓ１０３５；ＮＯ）、第１始動入賞時コマンドを受信したことに基づき起動した保留発生時処理（Ｓ１０００）では、図４３に示すように、第１保留表示領域２７Ｍに、移動元保留図柄となる保留図柄を表示しているか否かを判断し（Ｓ１０８０）、肯定的に判断される場合には（Ｓ１０８０；ＹＥＳ）、移動演出を実行するか否かを決定するための抽選（乱数抽選）を行う（Ｓ１０９０）。そして、この抽選に当選すると（１０９５；ＹＥＳ）、第１移行フラグをセット（ＯＮに設定）する処理と、第１保留表示領域２７Ｍに移行先保留図柄を追加表示する処理とを行った後（Ｓ１１００）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。

【手続補正１４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２４１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２４１】
　また、第２始動入賞時コマンドを受信したことに基づき起動した保留発生時処理（Ｓ１０００）では、図４３に示すように、第２保留表示領域２７Ｎに、移動元保留図柄となる保留図柄を表示しているか否かを判断し（Ｓ１０８０）、肯定的に判断される場合には（Ｓ１０８０；ＹＥＳ）、移動演出を実行するか否かを決定するための抽選（乱数抽選）を行う（Ｓ１０９０）。そして、この抽選に当選すると（Ｓ１０９５；ＹＥＳ）、第２移行フラグをセット（ＯＮに設定）する処理と、第２保留表示領域２７Ｎに移行先保留図柄を追加表示する処理とを行った後（Ｓ１１００）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。

【手続補正１５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２４２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２４２】
　Ｓ１０８０の処理で否定的な判断がなされるか（Ｓ１０８０；ＮＯ）、或いは、Ｓ１０９５の処理で否定的な判断がなされる場合には（Ｓ１０９５；ＮＯ）、始動入賞時コマンドよって特定される保留が当り保留か否かを判断する（Ｓ１１０３）。そして、当り保留である場合には（Ｓ１１０３；ＹＥＳ）、ステップアップ演出を実行するか否かを決定するための抽選（乱数抽選）を行う（Ｓ１１０５）。この抽選に当選すると（Ｓ１１１０；ＹＥＳ）、対応する保留表示領域２７Ｍ、２７Ｎにアップ対象保留図柄を追加表示する処理（Ｓ１１１２）を行い、更に、対応するステップアップフラグをセット（ＯＮに設定）する処理および対応するステップアップカウンタに所定数Ｍをセットする処理を行った後（Ｓ１１１５）、保留発生時処理（Ｓ１０００）を終了する。
【手続補正１６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２４５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２４５】
　実施例４によると、実施例１の効果に加えて以下の効果を得ることができる。つまり、移行演出の実行に伴って移行先保留図柄が一気に信頼度が低い表示態様（例えば、保留図柄Ｅ）から信頼度が高い表示態様（例えば、保留図柄Ａ）に変更されるという「インパクトの強い演出」が行われるため、遊技興趣を更に高めることができる。つまり、移行先保留図柄を表示するタイミングで実際に大当りの発生が事前判定される場合には、本来表示すべき位置（移行先保留図柄を表示すべき位置）と異なる位置（移行元保留図柄の表示位置）に前もって表示されていた特定態様の保留図柄（実施例では、大当り信頼度が高い保留図柄を、特定態様の保留図柄とするが、大当り信頼度が１００％の保留図柄を、特定態様の保留図柄とすることもできる。）を、所定契機で本来の表示位置に移行するという、斬新な演出を行う。このため、この演出に遭遇したい遊技者が、遊技球を積極的に発射することが期待できる。