

(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2020-116073

(P2020-116073A)

(43) 公開日 令和2年8月6日 (2020. 8. 6)

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

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 119 頁)

(21) 出願番号	特願2019-8945 (P2019-8945)	(71) 出願人	000132747
(22) 出願日	平成31年1月23日 (2019. 1. 23)		株式会社ソフィア
			群馬県桐生市境野町7丁目201番地
		(72) 発明者	田中 雅也
			群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社
			ソフィア内
		Fターム (参考)	2C088 AA39 AA42 EB68
			2C333 AA11 CA77 EA04 EA10

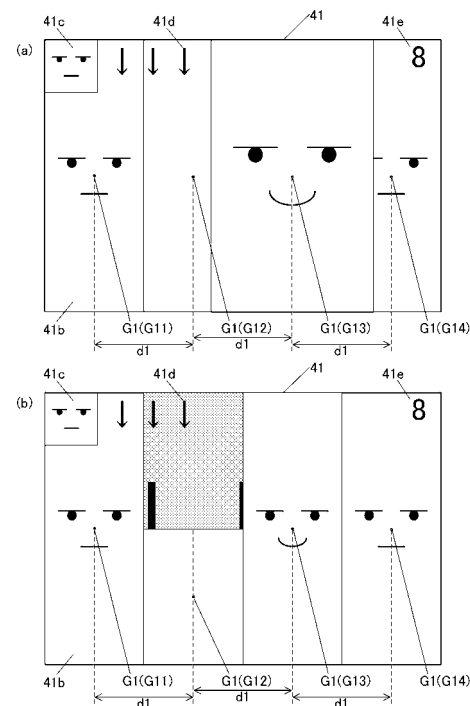
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】遊技者の興味を高めるような始動記憶表示を表示する。

【解決手段】始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動条件の成立に基づき所定の乱数を抽出し、ゲームの始動記憶として記憶する始動記憶手段（遊技制御装置）と、始動記憶に対応する始動記憶表示（待機中保留）を表示する始動記憶表示制御手段（演出制御装置）と、所定の乱数を、当該所定の乱数に対応するゲームが実行されるよりも前に事前判定する事前判定手段（演出制御装置）と、を備え、互いに隣接する始動記憶表示同士の重心間隔は、所定間隔（距離 $d1$ ）に設定され、始動記憶表示制御手段は、事前判定の結果に基づき選択した表示面積で、始動記憶表示を表示可能である。

【選択図】 図 6 7



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機において、

前記始動条件の成立に基づき所定の乱数を抽出し、前記ゲームの始動記憶として記憶する始動記憶手段と、

前記始動記憶に対応する始動記憶表示を表示する始動記憶表示制御手段と、
前記所定の乱数を、当該所定の乱数に対応する前記ゲームが実行されるよりも前に事前判定する事前判定手段と、を備え、

互いに隣接する前記始動記憶表示同士の重心間隔は、所定間隔に設定され、

前記始動記憶表示制御手段は、前記事前判定の結果に基づき選択した表示面積で、前記始動記憶表示を表示可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づいて複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に有利な特別遊技状態を発生するようにした遊技機であって、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき、所定の乱数を抽出し変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶として所定数を上限に記憶する始動記憶手段と、始動記憶に対応した始動記憶表示を表示する始動記憶表示制御手段と、実行中の変動表示ゲームに関する情報である実行中情報表示を表示する実行中情報表示制御手段と、を備える遊技機（例えば特許文献1参照）が知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2015-147099号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従来の遊技機では、遊技者の興味を高めるような始動記憶表示を表示することができない場合があった。

本発明の目的は、遊技者の興味を高めるような始動記憶表示を表示可能な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】

【0005】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、

始動条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機において、

前記始動条件の成立に基づき所定の乱数を抽出し、前記ゲームの始動記憶として記憶する始動記憶手段と、

前記始動記憶に対応する始動記憶表示を表示する始動記憶表示制御手段と、
前記所定の乱数を、当該所定の乱数に対応する前記ゲームが実行されるよりも前に事前判定する事前判定手段と、を備え、

互いに隣接する前記始動記憶表示同士の重心間隔は、所定間隔に設定され、

前記始動記憶表示制御手段は、前記事前判定の結果に基づき選択した表示面積で、前記

10

20

30

40

50

始動記憶表示を表示可能であることを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、遊技者の興趣を高めるような始動記憶表示を表示することができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本発明の一実施形態の遊技機を前面側から見た斜視図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

【図3】入賞装置を説明する図である。

【図4】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。

10

【図5】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。

【図6】メイン処理を説明するフローチャートである。

【図7】メイン処理を説明するフローチャートである。

【図8】初期値乱数更新処理を説明するフローチャートである。

【図9】タイマ割込み処理を説明するフローチャートである。

【図10】払出コマンド送信処理を説明するフローチャートである。

【図11】入賞口スイッチ／状態監視処理を説明するフローチャートである。

【図12】特図ゲーム処理を説明するフローチャートである。

【図13】始動口スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。

【図14】ハード乱数取得処理を説明するフローチャートである。

20

【図15】特図始動口スイッチ共通処理を説明するフローチャートである。

【図16】特図保留情報判定処理を説明するフローチャートである。

【図17】特図普段処理を説明するフローチャートである。

【図18】（a）は特図1変動開始処理を説明するフローチャートであり、（b）は特図2変動開始処理を説明するフローチャートである。

【図19】特図変動中処理を説明するフローチャートである。

【図20】特図表示中処理を説明するフローチャートである。

【図21】普図ゲーム処理を説明するフローチャートである。

【図22】普図普段処理を説明するフローチャートである。

【図23】普図変動中処理を説明するフローチャートである。

30

【図24】普図表示中処理を説明するフローチャートである。

【図25】普図当り中処理を説明するフローチャートである。

【図26】外部情報編集処理を説明するフローチャートである。

【図27】外部情報編集処理を説明するフローチャートである。

【図28】演出制御装置でのメイン処理を説明するフローチャートである。

【図29】受信コマンドチェック処理を説明するフローチャートである。

【図30】受信コマンド解析処理を説明するフローチャートである。

【図31】先読み図柄系コマンド処理を説明するフローチャートである。

【図32】先読み変動系コマンド処理を説明するフローチャートである。

【図33】変動系コマンド処理を説明するフローチャートである。

40

【図34】変動演出設定処理を説明するフローチャートである。

【図35】前兆演出の一例を説明する図である。

【図36】前兆演出の一例を説明する図である。

【図37】前兆演出の一例を説明する図である。

【図38】前兆演出の一例を説明する図である。

【図39】前兆演出の一例を説明する図である。

【図40】前兆演出の一例を説明する図である。

【図41】前兆演出の一例を説明する図である。

【図42】前兆演出の一例を説明する図である。

【図43】前兆演出の一例を説明する図である。

50

- 【図 4 4】前兆演出の変形例の一例を説明する図である。
- 【図 4 5】前兆演出の変形例の一例を説明する図である。
- 【図 4 6】前兆演出の変形例の一例を説明する図である。
- 【図 4 7】前兆演出の変形例の一例を説明する図である。
- 【図 4 8】保留変化演出の一例を説明する図である。
- 【図 4 9】保留変化演出の一例を説明する図である。
- 【図 5 0】保留変化演出の一例を説明する図である。
- 【図 5 1】示唆演出、切替演出、保留演出の一例を説明する図である。
- 【図 5 2】飾り特図始動記憶表示の一例を説明する図である。
- 【図 5 3】飾り特図始動記憶表示の一例を説明する図である。
- 【図 5 4】飾り特図始動記憶表示の一例を説明する図である。
- 【図 5 5】飾り特図始動記憶表示の一例を説明する図である。
- 【図 5 6】飾り特図始動記憶表示の一例を説明する図である。
- 【図 5 7】飾り特図始動記憶表示の一例を説明する図である。
- 【図 5 8】飾り特図始動記憶表示の一例を説明する図である。
- 【図 5 9】飾り特図始動記憶表示の一例を説明する図である。
- 【図 6 0】飾り特図始動記憶表示の一例を説明する図である。
- 【図 6 1】飾り特図始動記憶表示の一例を説明する図である。
- 【図 6 2】飾り特図始動記憶表示の一例を説明する図である。
- 【図 6 3】飾り特図始動記憶表示の一例を説明する図である。
- 【図 6 4】飾り特図始動記憶表示の一例を説明する図である。
- 【図 6 5】飾り特図始動記憶表示の一例を説明する図である。
- 【図 6 6】保留拡大演出の一例を説明する図である。
- 【図 6 7】保留拡大演出の一例を説明する図である。
- 【図 6 8】保留拡大演出の一例を説明する図である。
- 【図 6 9】保留拡大演出の一例を説明する図である。
- 【図 7 0】保留拡大演出の一例を説明する図である。
- 【図 7 1】保留拡大演出の一例を説明する図である。
- 【図 7 2】保留拡大演出の一例を説明する図である。
- 【図 7 3】保留拡大演出の一例を説明する図である。
- 【図 7 4】保留拡大演出の一例を説明する図である。
- 【図 7 5】保留拡大演出の一例を説明する図である。
- 【図 7 6】保留拡大演出の一例を説明する図である。
- 【図 7 7】保留拡大演出の一例を説明する図である。
- 【図 7 8】保留拡大演出の一例を説明する図である。
- 【発明を実施するための形態】

【0008】

〔第 1 実施形態〕

以下、本発明の好適な実施の形態を図面に基づいて説明する。図 1 は、本発明の一実施形態の遊技機の説明図である。

【0009】

本実施形態の遊技機 10 は前面枠 12 を備え、該前面枠 12 は外枠（支持枠）11 にヒンジ 13 を介して開閉回動可能に組み付けられている。遊技盤 30（図 2 参照）は前面枠 12 の表側に形成された収納部（図示省略）に収納されている。また、前面枠（本体枠）12 には、遊技盤 30 の前面を覆うカバーガラス（透明部材）14 を備えたガラス枠 15（透明板保持枠）が取り付けられている。

【0010】

また、ガラス枠 15 の上部には、内部にランプ及びモータを内蔵した照明装置（ムービングライト）16 や払出異常報知用のランプ（LED）17 が設けられている。また、ガラス枠 15 の左右には内部にランプ等を内蔵し装飾や演出のための発光をする枠装飾装置

10

20

30

40

50

18や、音響（例えば、効果音）を発するスピーカ（上スピーカ）19aが設けられている。さらに、前面枠12の下部にもスピーカ（下スピーカ）19bが設けられている。

【0011】

また、前面枠12の下部には、図示しない打球発射装置に遊技球を供給する上皿21（貯留皿）、遊技機10の裏面側に設けられている払出ユニットから払い出された遊技球が流出する上皿球出口22、上皿21が一杯になった状態で払い出された遊技球を貯留する下皿（受皿）23及び打球発射装置の操作部24等が設けられている。さらに、上皿21の上縁部には、遊技者からの操作入力を受け付ける操作手段をなす演出操作部550が設けられている。この演出操作部550は、遊技者からの押圧操作入力を受け付けるための演出ボタンスイッチ25aを内蔵した演出ボタン25であり、さらに、演出ボタン25の上面（押圧面）には、遊技者からの接触操作入力を受け付けるためのタッチパネル29が設けられている。また、前面枠12下部右側には、前面枠12やガラス枠15を開放したり施錠したりするための鍵26が設けられている。

10

なお、本実施形態ではタッチパネル29を演出ボタン25と一体的に設けたが、タッチパネル29は、演出ボタン25と別体であってもよく、例えば、演出ボタン25の近傍にサブ表示装置を設け、そのサブ表示装置の表示面にタッチパネル29を設けてもよい。

【0012】

また、上皿21上方のガラス枠15の前面には、遊技者が隣接する球貸機から球貸しを受ける場合に操作する球貸ボタン27、球貸機のカードユニットからプリペイドカードを排出させるために操作する排出ボタン28、プリペイドカードの残高を表示する残高表示部（図示省略）等が設けられている。この実施形態の遊技機10においては、遊技者が上記操作部24を回動操作することによって、打球発射装置が上皿21から供給される遊技球を遊技盤30前面の遊技領域32に向かって発射する。また、遊技者が演出操作部550を操作することによって、表示装置41（図2参照）における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）において、遊技者の操作を介入させた演出等を行うことができる。

20

【0013】

次に、図2を用いて遊技盤30の一例について説明する。図2は、本実施形態の遊技盤30の正面図である。

【0014】

遊技盤30の表面には、ガイドレール31で囲われた略円形状の遊技領域32が形成されている。遊技領域32は、遊技盤30の四隅に各々設けられた樹脂製のサイドケース33及びガイドレール31に囲繞されて構成される。遊技領域32には、ほぼ中央に表示装置41を備えたセンターケース（遊技演出構成体）40が配置されている。表示装置41は、センターケース40に設けられた凹部に、センターケース40の前面より奥まった位置に取り付けられている。すなわち、センターケース40は表示装置41の表示領域の周囲を囲い、表示装置41の表示面よりも前方へ突出し周囲の遊技領域32から遊技球が飛び込みにくくするように形成されている。

30

【0015】

表示装置41（変動表示装置）は、例えば、LCD（液晶表示器）、CRT（ブラウン管）等の表示画面を有する装置で構成されている。表示画面の画像を表示可能な領域（表示領域）には、複数の識別情報（特別図柄）や特図変動表示ゲームを演出するキャラクタや演出効果を高める背景画像等の遊技に関する情報が表示される。表示装置41の表示画面においては、識別情報として割り当てられた複数の特別図柄が変動表示（可変表示）されて、特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームが行われる。また、表示画面には遊技の進行に基づく演出のための画像（例えば、大当たり表示画像、ファンファーレ表示画像、エンディング表示画像等）が表示される。

40

【0016】

また、センターケース40の右上部には、動作することによって遊技の演出を行う盤演出装置44が備えられている。盤演出装置44は、先端部にサブ表示装置42が取り付けられたアームを2本備えており、アームが基端部を中心に回動することによって、サブ表

50

示装置 4 2 を、表示装置 4 1 に対して前後方向に重なる状態と重ならない状態とに変換させることが可能となっている。

【0017】

遊技領域 3 2 におけるセンターケース 4 0 の下方右側には、普図変動表示ゲームの開始条件を与える普通図柄始動ゲート（普図始動ゲート）3 4 が設けられている。普図始動ゲート 3 4 に入賞した遊技球は、ゲートスイッチ 3 4 a（図 4 参照）により検出される。

また、遊技領域 3 2 におけるセンターケース 4 0 の下方左側には、三つの一般入賞口 3 5 が配置され、センターケース 4 0 の下方右側であって普図始動ゲート 3 4 よりも下側には、一つの一般入賞口 3 5 が配置されている。これら一般入賞口 3 5 に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ 3 5 a（図 4 参照）により検出される。

10

【0018】

また、普図始動ゲート 3 4 の左方には、第 2 特図変動表示ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）の開始条件を与える普通変動入賞装置 3 7（始動入賞口、始動入賞領域）が設けられている。

普通変動入賞装置 3 7 は、上端側が右側に倒れる方向に回転することで開放して遊技球が流入し易い状態に変換可能な可動部材 3 7 b と、遊技球の流入を規制する隔壁 3 7 d とを備えている。可動部材 3 7 b は、常時は起立することで隔壁 3 7 d との間隔を遊技球の直径以下にした状態、すなわち遊技球が流入できない閉じた閉状態（遊技者にとって不利な状態）を保持している。そして、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としての普電ソレノイド 3 7 c（図 4 参照）によって、普通変動入賞装置 3 7 に遊技球が流入し易い開状態（遊技者にとって有利な状態）に変化させられるようになっている。普通変動入賞装置 3 7 に入賞した遊技球は、始動口 2 スwitch 3 7 a（図 4 参照）により検出される。

20

【0019】

さらに、普通変動入賞装置 3 7 の下方には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な特別変動入賞装置（大入賞口）3 8 が配設されている。

特別変動入賞装置 3 8 は、上端側が手前側に倒れる方向に回転して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉 3 8 c を有しており、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する。すなわち、特別変動入賞装置 3 8 は、例えば、駆動装置としての大入賞口ソレノイド 3 8 b（図 4 参照）により駆動される開閉扉 3 8 c によって開閉される大入賞口を備え、特別遊技状態中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、大入賞口の内部（入賞領域）には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としての大入賞口スイッチ（カウントスイッチ）3 8 a（図 4 参照）が配設されている。本実施形態の遊技機では、大入賞口スイッチ 3 8 a が 2 つ設けられ、大入賞口内に流入した遊技球は何れかの入賞口スイッチ 3 8 a に検出されるようになっている。このように大入賞口スイッチ 3 8 a を複数設けることで、大入賞口内に流入した遊技球を迅速に検出できる。

30

40

【0020】

また、センターケース 4 0 の下方には、第 1 特図変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）の開始条件を与える第 1 始動入賞口 3 6（始動入賞口、始動入賞領域）および第 2 特図変動表示ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）の開始条件を与える第 2 始動入賞口 9 7（始動入賞口、始動入賞領域）を備える入賞装置 9 0 が設けられている。

入賞装置 9 0 は、上部の流入口 9 0 a に流入した遊技球を内部で第 1 始動入賞口 3 6 と第 2 始動入賞口 9 7 とに交互に振り分ける振分部材 9 2 を備えている（図 3 参照）。第 1 始動入賞口 3 6 に入賞した遊技球は、始動口 1 スwitch 3 6 a（図 4 参照）によって検出され、第 2 始動入賞口 9 7 に入賞した遊技球は、始動口 3 スwitch 9 7 a（図 4 参照）によって検出される。

50

また、入賞装置 90 の下方には、入賞口などに入賞しなかった遊技球を回収するアウト口 30a が設けられている。

【0021】

図 3 (a) ~ (c) は、本実施形態の入賞装置 90 の正面図であって、前カバー部材を取り外した状態を示す図である。

図 3 (a) に示すように、入賞装置 90 は、その内部のうち、流入口 90a の直下となる位置に振分部材 92 を備えている。また、振分部材 92 の左下方には第 1 始動入賞口 36 が配され、振分部材 92 の右下方には第 2 始動入賞口 97 が配されている。

さらに、振分部材 92 や第 1 始動入賞口 36、第 2 始動入賞口 97 の前方を覆うように前カバー部材が設けられている。この前カバー部材は、入賞装置 90 内の遊技球の挙動を視認可能なように透明又は半透明となっている。

【0022】

振分部材 92 は、前後方向に沿った軸ピン 92a を中心として回動可能であり、軸ピン 92a が配される位置から上方へ延出する上腕部 92b と左方へ延出する左腕部 92c と右方へ延出する右腕部 92d とを有している。3つの腕部のうちの上腕部 92b の左方には、当該上腕部 92b と左腕部 92c とによって遊技球を一時的に保持する左保持部 92e が形成され、上腕部 92b の右方には、当該上腕部 92b と右腕部 92d とによって遊技球を一時的に保持する右保持部 92f が形成されている。

振分部材 92 は、上腕部 92b が常に上を向いた状態で、図 3 (b) に示すように左保持部 92e が流入口 90a に流入した遊技球を受け入れ可能な位置と、図 3 (c) に示すように右保持部 92f が流入口 90a に流入した遊技球を受け入れ可能な位置との間で回動可能となっている。

【0023】

図 3 (b) に示すように、左保持部 92e が流入口 90a に流入した遊技球を受け入れ可能な位置にある場合は、右保持部 92f が第 2 始動入賞口 97 へ向けて遊技球を流下させた状態となる。

また、図 3 (c) に示すように、右保持部 92f が流入口 90a に流入した遊技球を受け入れ可能な位置にある場合は、左保持部 92e が第 1 始動入賞口 36 へ向けて遊技球を流下させた状態となる。

【0024】

また、図 3 (a) に示すように、振分部材 92 のうち、上腕部 92b の後方には、振分部材側磁石 96a が取り付けられている。また、振分部材 92 が前方から装着されるベース部材 93 のうち、上腕部 92b が垂直になった際に振分部材側磁石 96a と対向する位置には、ベース部材側磁石 96b が取り付けられている。振分部材側磁石 96a とベース部材側磁石 96b とは対向する側の極が同じ極となるように取り付けられており、磁石 96a、96b の反発力によって、振分部材 92 は上腕部 92b が垂直になった状態で留まらずに左右の何れかへ回動するように付勢されている。これにより、振分部材 92 の回動が停止した状態では、左保持部 92e と右保持部 92f の何れかが必ず流入口 90a に流入した遊技球を受け入れ可能な状態となる。

【0025】

図 3 (b)、(c) に示すように、流入口 90a に流入した遊技球は、左保持部 92e と右保持部 92f のうちの流入口 90a に向いて受け入れ可能な状態となっている一方の保持部で保持される。一方の保持部で遊技球が保持されると、遊技球の重さによって振分部材 92 は当該一方の保持部の方向へ回動し、保持された遊技球は振分部材 92 が回動した方向にある第 1 始動入賞口 36 または第 2 始動入賞口 97 へ向けて流下する。

【0026】

すなわち、図 3 (b) に示すように左保持部 92e で流入した遊技球を受けると振分部材 92 が遊技球の重さによって左に回動して第 1 始動入賞口 36 へ遊技球を案内した後、図 3 (c) に示すように右保持部 92f が次の遊技球を受入可能な状態で停止する。そして、図 3 (c) に示すように右保持部 92f で流入した遊技球を受けると振分部材 92 が

遊技球の重さによって右に回動して第2始動入賞口97へ遊技球を案内した後、図3(b)に示すように左保持部92eが次の遊技球を受入可能な状態で停止する。

【0027】

保持部92e, 92fから流下した遊技球は第1始動入賞口36または第2始動入賞口97へ流入する可能性が高いが流入しないこともあり、流入しなかった場合は入賞装置90の外へ流出する。特に、保持部92e, 92fへ流入する際の勢いが強いと第1始動入賞口36または第2始動入賞口97へ流入しない可能性が高い。なお、必ず何れかの始動入賞口に入賞するように構成しても良い。

【0028】

また、振分部材92が回動することによって、遊技球を保持していた保持部ではない他方の保持部が流入口90aに向いて受け入れ可能な状態となる。そして、次回受け入れられた遊技球は当該他方の保持部側にある入賞口へ誘導される。これにより、順次流入口90aへ流入する遊技球は第1始動入賞口36と第2始動入賞口97とに交互に振り分けられることとなる。

【0029】

本実施形態の遊技機10においては、遊技球が流下する遊技領域32のうち、センターケース40の左方の領域が左側遊技領域とされ、センターケース40の右方の領域が右側遊技領域とされている。そして、遊技者が発射勢を調節して左側遊技領域へ遊技球を発射(いわゆる左打ち)することで入賞装置90への入賞を狙うことができ、右側遊技領域へ遊技球を発射(いわゆる右打ち)することで普図始動ゲート34や普通変動入賞装置37や特別変動入賞装置38への入賞を狙うことができるようになっている。

【0030】

また、遊技領域32の外側(ここでは遊技盤30の右下部)には、特図変動表示ゲームをなす第1特図変動表示ゲームや第2特図変動表示ゲーム及び普図始動ゲート34への入賞をトリガとする普図変動表示ゲームの表示や、各種情報を表示する一括表示装置50が設けられている。

【0031】

一括表示装置50は、7セグメント型の表示器(LEDランプ)等で構成された第1特図変動表示ゲーム用の特図1表示器(第1特図変動表示部)51a(D1)及び第2特図変動表示ゲーム用の特図2表示器(第2特図変動表示部)51b(D2)と、LEDランプで構成された普図変動表示ゲーム用の変動表示部(普図表示器)52(D10, D18)と、同じくLEDランプで構成された各変動表示ゲームの始動記憶数報知用の記憶表示部53, 54, 55(D11~D16)とを備える。

【0032】

また、一括表示装置50には、左打ちよりも右打ちの方が有利な遊技状態であることを報知する第1遊技状態表示部(第1遊技状態表示器、右打ち報知部)56(D8)、時短状態が発生すると点灯して時短状態発生を報知する第2遊技状態表示部(第2遊技状態表示器、時短状態報知部)57(D9)、遊技機10の電源投入時に大当りの確率状態が高確率状態となっていることを表示する第3遊技状態表示部(第3遊技状態表示器、確率状態表示部)58(D17)、大当たり時のラウンド数(特別変動入賞装置38の開閉回数)を表示するラウンド表示部59(D3~D7)が設けられている。なお、一括表示装置50には、更に、大当たりが発生すると点灯して大当たり発生を報知する表示部(表示器)等が設けられていてもよい。

【0033】

特図1表示器51aと特図2表示器51bにおける特図変動表示ゲームは、例えば変動表示ゲームの実行中、すなわち、表示装置41において飾り特図変動表示ゲームを行っている間は、中央のセグメントを点滅駆動させて変動中であることを表示する。なお、本実施形態の場合、特図1表示器51aにおける特図変動表示ゲームにおいては、中央のセグメントに加えて7セグの右方下側に設けられた8番目のセグメントも点滅駆動させて変動中であることを表示するようにし、特図1と特図2との区別が可能なように構成されてい

10

20

30

40

50

る。そして、ゲームの結果が「はずれ」のときは、はずれの結果態様として例えば中央のセグメント（特図 1 であれば加えて右方下側の 8 番目のセグメント）を点灯状態にし、ゲームの結果が「当り」のときは、当りの結果態様（特別結果態様）としてははずれの結果態様以外の結果態様（例えば、数字や記号）を点灯状態にしてゲーム結果を表示する。

【0034】

普図表示器 5 2 は、変動中はランプを点滅させて変動中であることを表示し、所定時間後にゲームの結果に応じた点灯態様や点灯色としてゲーム結果を表示する。

また、普図保留表示器 5 5 は、普図表示器 5 2 の変動開始条件となる普図始動ゲート 3 4 の始動記憶数（＝保留数）を複数の L E D の消灯、点滅、点灯により表示する。

【0035】

特図 1 保留表示器 5 3 は、特図 1 表示器 5 1 a において表示される第 1 特図変動表示ゲームの実行権利である第 1 始動記憶（特図 1 保留）の数を複数の L E D の消灯、点滅、点灯により表示する。

特図 2 保留表示器 5 4 は、特図 2 表示器 5 1 b において表示される第 2 特図変動表示ゲームの実行権利である第 2 始動記憶（特図 2 保留）の数を、複数の L E D の消灯、点滅、点灯により表示する。

【0036】

第 1 遊技状態表示部（右打ち報知部）5 6 は、L E D ランプ等で構成され、例えば、右打ちよりも左打ちの方が有利な遊技状態（通常打ち状態）の場合にはランプを消灯状態にし、左打ちよりも右打ちの方が有利な遊技状態（右打ち状態）の場合にはランプを点灯状態にする。

第 2 遊技状態表示部（時短状態報知部）5 7 は、L E D ランプ等で構成され、例えば、時短状態が発生していない通常の遊技状態の場合（時短未作動時）にはランプを消灯状態にし、時短状態が発生している場合（時短作動時）にはランプを点灯状態にする。

【0037】

第 3 遊技状態表示部（確率状態表示部）5 8 は、L E D ランプ等で構成され、例えば、遊技機 1 0 の電源投入時に大当りの確率状態が低確率状態（通常確率状態）の場合にはランプを消灯状態にし、遊技機 1 0 の電源投入時に大当りの確率状態が高確率状態（確変状態）の場合にはランプを点灯状態にする。

ラウンド表示部 5 9 は、L E D ランプ等で構成され、例えば、大当りに基づく特別遊技状態中でない場合にはランプを消灯状態にし、特別遊技状態中には特別結果に応じて選択されたラウンド数に対応するランプを点灯状態にする。

【0038】

本実施形態の遊技機 1 0 では、図示しない発射装置から遊技領域 3 2 に向けて遊技球（パチンコ球）が打ち出されることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域 3 2 内の各所に配置された障害釘や風車等の方向転換部材によって転動方向を変えながら遊技領域 3 2 を流下し、普図始動ゲート 3 4、一般入賞口 3 5、第 1 始動入賞口 3 6、第 2 始動入賞口 9 7、普通変動入賞装置 3 7 又は特別変動入賞装置 3 8 に入賞するか、遊技領域 3 2 の最下部に設けられたアウト口 3 0 a へ流入し遊技領域 3 2 から排出される。そして、一般入賞口 3 5、第 1 始動入賞口 3 6、第 2 始動入賞口 9 7、普通変動入賞装置 3 7 又は特別変動入賞装置 3 8 に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球が、払出制御装置 2 0 0（図 4 参照）によって制御される払出ユニットから、ガラス枠 1 5 の上皿 2 1 又は下皿 2 3 に排出される。

【0039】

一方、普図始動ゲート 3 4 内には、該普図始動ゲート 3 4 を通過した遊技球を検出するための非接触型のスイッチなどからなるゲートスイッチ 3 4 a（図 4 参照）が設けられており、遊技領域 3 2 内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート 3 4 内を通過すると、ゲートスイッチ 3 4 a により検出されて普図変動表示ゲームが行われる。また、普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われ、その普図変動表示ゲームが終了していない状態や、普図変動表示ゲームが当たって普通変動入賞装置 3 7 が

10

20

30

40

50

開状態に変換されている場合に、普図始動ゲート 3 4 を遊技球が通過すると、普図始動記憶数の上限数（例えば、4 個）未満ならば、普図始動記憶数が加算（+ 1）されて普図始動記憶が 1 つ記憶されることとなる。この普図始動入賞の記憶数は、一括表示装置 5 0 の普図保留表示器 5 5 に表示される。また、普図始動記憶には、普図変動表示ゲームの結果を決定するための当り判定用乱数値（当り乱数値）が記憶されるようになっていて、この当り判定用乱数値を判定値に参照して当該普図変動表示ゲームの結果を決定する。この当り判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当りとなって特定の結果態様（普図特定結果）が導出されることとなる。

【0040】

普図変動表示ゲームは、一括表示装置 5 0 に設けられ、LED により構成された変動表示部（普図表示器）5 2 で表示されるようになっており、この LED の点灯態様や点灯色が普通識別情報（普図、普通図柄）をなす。なお、普図表示器 5 2 を表示装置で構成し、普通識別情報として例えば数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させて結果を表示するように構成しても良い。この普図変動表示ゲームの停止表示が普図特定結果となれば、普図の当りとなって、普通変動入賞装置 3 7 の可動部材 3 7 b が所定時間開放される開状態となる。これにより、普通変動入賞装置 3 7 の内部の第 2 始動入賞口へ遊技球が入賞し易くなり、第 2 特図変動表示ゲームが実行される回数が多くなる。

【0041】

第 1 始動入賞口 3 6 への入賞球、第 2 始動入賞口 9 7 への入賞球、及び普通変動入賞装置 3 7 への入賞球は、それぞれは内部に設けられた始動口 1 スイッチ 3 6 a、始動口 3 スイッチ 9 7 a、及び始動口 2 スイッチ 3 7 a によって検出される。第 1 始動入賞口 3 6 へ入賞した遊技球は第 1 特図変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、第 1 始動記憶として所定の上限数（例えば、4 個）を限度に記憶されるとともに、第 2 始動入賞口 9 7 や普通変動入賞装置 3 7 へ入賞した遊技球は第 2 特図変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、第 2 始動記憶として所定の上限数（例えば、4 個）を限度に記憶される。また、この始動入賞球の検出時にそれぞれ始動記憶情報として大当り乱数値や大当り図柄乱数値、並びに各変動パターン乱数値が抽出され、抽出された乱数値は、遊技制御装置 1 0 0（図 4 参照）内の特図記憶領域（RAM の一部）に特図始動記憶として各々所定回数（例えば、最大で 4 回分）を限度に記憶される。そして、この特図始動記憶の記憶数は、一括表示装置 5 0 の始動入賞数報知用の記憶表示部（特図 1 保留表示器 5 3、特図 2 保留表示器 5 4）に表示されるとともに、センターケース 4 0 の表示装置 4 1 においても飾り特図始動記憶表示として表示される。

【0042】

遊技制御装置 1 0 0 は、第 1 始動入賞口 3 6、第 2 始動入賞口 9 7、若しくは普通変動入賞装置 3 7 への入賞、又はそれらの始動記憶に基づいて、特図 1 表示器 5 1 a（変動表示装置）又は特図 2 表示器 5 1 b（変動表示装置）で第 1 又は第 2 特図変動表示ゲームを行う。第 1 特図変動表示ゲーム及び第 2 特図変動表示ゲームは、複数の特別図柄（特図、識別情報）を変動表示したのち、所定の結果態様を停止表示することで行われる。また、表示装置（画像表示装置）4 1 にて複数種類の識別情報（例えば、数字、記号、キャラクタ図柄等）を変動表示させる飾り特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。そして、特図変動表示ゲームの結果として、特図 1 表示器 5 1 a 若しくは特図 2 表示器 5 1 b の表示態様が特別結果態様（特別結果）となった場合には、大当りとなって特別遊技状態（いわゆる、大当り状態）となる。また、これに対応して表示装置 4 1 に表示される飾り特図変動表示ゲームの結果態様も特別結果態様となる。

【0043】

表示装置 4 1 における飾り特図変動表示ゲームは、例えば、表示装置 4 1 において前述した数字等で構成される飾り特別図柄（識別情報）を左変動表示領域（第 1 特別図柄）、右変動表示領域（第 2 特別図柄）、中変動表示領域（第 3 特別図柄）のそれぞれにおいて各図柄を識別困難な速さで変動表示（高速変動）する。そして、所定時間後に変動してい

る図柄を左変動表示領域、右変動表示領域、中変動表示領域の順に順次停止させて、左変動表示領域、右変動表示領域、中変動表示領域の各々で停止表示された識別情報により構成される結果態様により特図変動表示ゲームの結果を表示することで行われる。また、表示装置 4 1 では、特図始動記憶数に対応する飾り特別図柄による変動表示ゲームを行うとともに、興趣向上のためにキャラクタの出現など多様な演出表示が行われる。

【0044】

なお、特図 1 表示器 5 1 a、特図 2 表示器 5 1 b は、別々の表示器でも良いし同一の表示器でも良いが、各々独立して、また、同時には実行しないように各特図変動表示ゲームが表示される。また、表示装置 4 1 も、第 1 特図変動表示ゲームと第 2 特図変動表示ゲームで別々の表示装置や別々の表示領域を使用するとしても良いし、同一の表示装置や表示領域を使用するとしても良いが、各々独立して、また、同時には実行しないように飾り特図変動表示ゲームが表示される。また、遊技機 1 0 に特図 1 表示器 5 1 a、特図 2 表示器 5 1 b を備えずに、表示装置 4 1 のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしても良い。

【0045】

また、第 1 特図変動表示ゲーム（第 2 特図変動表示ゲーム）が開始可能な状態で、且つ、始動記憶数が 0 の状態で、第 1 始動入賞口 3 6（若しくは、第 2 始動入賞口 9 7 や普通変動入賞装置 3 7）に遊技球が入賞すると、始動権利の発生に伴って始動記憶が記憶されて、始動記憶数が 1 加算されるとともに、直ちに始動記憶に基づいて、第 1 特図変動表示ゲーム（第 2 特図変動表示ゲーム）が開始され、この際に始動記憶数が 1 減算される。一方、第 1 特図変動表示ゲーム（第 2 特図変動表示ゲーム）が直ちに開始できない状態、例えば、既に第 1 若しくは第 2 特図変動表示ゲームが行われ、その特図変動表示ゲームが終了していない状態や、特別遊技状態となっている場合に、第 1 始動入賞口 3 6（若しくは、第 2 始動入賞口 9 7 や普通変動入賞装置 3 7）に遊技球が入賞すると、始動記憶数が上限数未満ならば、始動記憶数が 1 加算されて始動記憶が 1 つ記憶されることになる。そして、始動記憶数が 1 以上となった状態で、第 1 特図変動表示ゲーム（第 2 特図変動表示ゲーム）が開始可能な状態（前回の特図変動表示ゲームの終了若しくは特別遊技状態の終了）となると、始動記憶数が 1 減算されるとともに、記憶された始動記憶に基づいて第 1 特図変動表示ゲーム（第 2 特図変動表示ゲーム）が開始される。以下の説明において、第 1 特図変動表示ゲームと第 2 特図変動表示ゲームを区別しない場合は、単に特図変動表示ゲームと称する。

【0046】

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

【0047】

図 4 は、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 の制御システムのブロック図である。

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

【0048】

上記 CPU 部 1 1 0 は、アミューズメントチップ（IC）と呼ばれる遊技用マイコン（CPU）1 1 1 と、水晶振動子のような発振子を備え、CPU の動作クロックやタイマ割

込み、乱数生成回路の基準となるクロックを生成する発振回路（水晶発振器）113などを有する。遊技制御装置100及び該遊技制御装置100によって駆動されるソレノイドやモータなどの電子部品には、電源装置400で生成されたDC32V、DC12V、DC5Vなど所定のレベルの直流電圧が供給されて動作可能にされる。

【0049】

電源装置400は、24Vの交流電源から上記DC32Vの直流電圧を生成するAC-DCコンバータやDC32Vの電圧からDC12V、DC5Vなどのより低いレベルの直流電圧を生成するDC-DCコンバータなどを有する通常電源部410と、遊技用マイコン111の内部のRAMに対して停電時に電源電圧を供給するバックアップ電源部420と、停電監視回路を有し、遊技制御装置100に停電の発生、回復を知らせる停電監視信号やリセット信号などの制御信号を生成して出力する制御信号生成部430などを備える。

10

【0050】

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

【0051】

上記バックアップ電源部420は、電解コンデンサのような大容量のコンデンサ1つで構成することができる。バックアップ電源は、遊技制御装置100の遊技用マイコン111（特に内蔵RAM）に供給され、停電中あるいは電源遮断後もRAMに記憶されたデータが保持されるようになっている。制御信号生成部430は、例えば通常電源部410で生成された32Vの電圧を監視してそれが例えば17V以下に下がると停電発生を検出して停電監視信号を変化させるとともに、所定時間後にリセット信号を出力する。また、電源投入時や停電回復時にもその時点から所定時間経過後にリセット信号を出力する。

20

【0052】

また、遊技制御装置100にはRAM初期化スイッチ112が設けられている。このRAM初期化スイッチ112が操作されると初期化スイッチ信号が生成され、これに基づき遊技用マイコン111内のRAM111C及び払出制御装置200内のRAMに記憶されている情報を強制的に初期化する処理が行われる。特に限定されるわけではないが初期化スイッチ信号は電源投入時に読み込まれ、停電監視信号は遊技用マイコン111が実行するメインプログラムのメインループの中で繰り返し読み込まれる。リセット信号は強制割込み信号の一種であり、制御システム全体をリセットさせる。

30

【0053】

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

【0054】

ROM111Bは、遊技制御のための不変の情報（プログラム、固定データ、各種乱数の判定値等）を不揮発的に記憶し、RAM111Cは、遊技制御時にCPU111Aの作業領域や各種信号や乱数値の記憶領域として利用される。ROM111B又はRAM111Cとして、EEPROMのような電氣的に書換え可能な不揮発性メモリを用いてもよい。

40

【0055】

また、ROM111Bは、例えば、特図変動表示ゲームの実行時間、演出内容、リーチ状態の発生の有無などを規定する変動パターン（変動態様）を決定するための変動パターンテーブルを記憶している。変動パターンテーブルとは、始動記憶として記憶されている変動パターン乱数1～3をCPU111Aが参照して変動パターンを決定するためのテ

50

ブルである。また、変動パターンテーブルには、結果がはずれとなる場合に選択されるはずれ変動パターンテーブル、結果が大当たりとなる場合に選択される大当たり変動パターンテーブル等が含まれる。

【0056】

ここでリーチ（リーチ状態）とは、表示状態が変化可能な表示装置を有し、該表示装置が時期を異ならせて複数の表示結果を導出表示し、該複数の表示結果が予め定められた特別結果態様となった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態（特別遊技状態）となる遊技機10において、複数の表示結果の一部がまだ導出表示されていない段階で、既に導出表示されている表示結果が特別結果態様となる条件を満たしている表示状態をいう。また、別の表現をすれば、リーチ状態とは、表示装置の変動表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点でも、特別結果態様となる表示条件からはずれていない表示態様をいう。そして、例えば、特別結果態様が揃った状態を維持しながら複数の変動表示領域による変動表示を行う状態（いわゆる全回転リーチ）もリーチ状態に含まれる。また、リーチ状態とは、表示装置の表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点での表示状態であって、表示結果が導出表示される以前に決定されている複数の変動表示領域の表示結果の少なくとも一部が特別結果態様となる条件を満たしている場合の表示状態をいう。

10

【0057】

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

20

【0058】

そして、このリーチ状態には複数のリーチ演出が含まれ、特別結果態様が導出される可能性が異なる（期待値が異なる）リーチ演出として、ノーマルリーチ（Nリーチ）、スペシャル1リーチ（SP1リーチ）、スペシャル2リーチ（SP2リーチ）、スペシャル3リーチ（SP3リーチ）が設定されている。なお、期待値は、リーチなし<ノーマルリーチ<スペシャル1リーチ<スペシャル2リーチ<スペシャル3リーチの順に高くなるようになっている。また、このリーチ状態は、少なくとも特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される場合（大当たりとなる場合）における変動表示態様に含まれるようになっている。すなわち、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出されないと判定する場合（はずれとなる場合）における変動表示態様に含まれることもある。よって、リーチ状態が発生した状態は、リーチ状態が発生しない場合に比べて大当たりとなる可能性の高い状態である。

30

【0059】

CPU111Aは、ROM111B内の遊技制御用プログラムを実行して、払出制御装置200や演出制御装置300に対する制御信号（コマンド）を生成したりソレノイドや表示装置の駆動信号を生成して出力して遊技機10全体の制御を行う。また、図示しないが、遊技用マイコン111は、特図変動表示ゲームの当りを判定するための大当たり乱数や大当たりの図柄を決定するための大当たり図柄乱数、特図変動表示ゲームでの変動パターン（各種リーチやリーチ無しの変動表示における変動表示ゲームの実行時間等を含む）を決定するための変動パターン乱数、普図変動表示ゲームの当りを判定するための当り乱数等を生成するための乱数生成回路と、発振回路113からの発振信号（原クロック信号）に基づいてCPU111Aに対する所定周期（例えば、4ミリ秒）のタイマ割込み信号や乱数生成回路の更新タイミングを与えるクロックを生成するクロックジェネレータを備えてい

40

50

る。

【0060】

また、CPU 111 Aは、特図変動表示ゲームに関する処理において、ROM 111 Bに記憶されている複数の変動パターンテーブルの中から、何れかの変動パターンテーブルを取得する。具体的には、CPU 111 Aは、特図変動表示ゲームの遊技結果（大当たり或いははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（通常確率状態或いは高確率状態）、現在の遊技状態としての普通変動入賞装置 37 の動作状態（時短動作状態（普電サポート状態））、始動記憶数などに基づいて、複数の変動パターンテーブルの中から、何れかの変動パターンテーブルを選択して取得する。ここで、CPU 111 Aは、特図変動表示ゲームを実行する場合に、ROM 111 Bに記憶された複数の変動パターンテーブルのうち、何れかの変動パターンテーブルを取得する変動振り分け情報取得手段をなす。

10

【0061】

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

【0062】

遊技用マイコン 111 の入力部 120 には、遊技機に対する電波の発射を検出する盤電波センサ 62、第 1 始動入賞口 36 内の始動口 1 スイッチ 36 a、普通変動入賞装置 37 内の始動口 2 スイッチ 37 a、第 2 始動入賞口 97 内の始動口 3 スイッチ 97 a、普図始動ゲート 34 内のゲートスイッチ 34 a、入賞口スイッチ 35 a、特別変動入賞装置 38 の大入賞口スイッチ 38 a に接続され、これらのスイッチから供給されるハイレベルが 11 V でロウレベルが 7 V のような負論理の信号が入力され、0 V - 5 V の正論理の信号に変換するインタフェースチップ（近接 I/F）121 が設けられている。近接 I/F 121 は、入力の範囲が 7 V - 11 V とされることで、センサや近接スイッチのリード線が不正にショートされたり、センサやスイッチがコネクタから外されたり、リード線が切断されてフローティングになったような異常な状態を検出することができ、異常検知信号を出力するように構成されている。

20

30

【0063】

近接 I/F 121 の出力は、第 2 入力ポート 123 又は第 3 入力ポート 124 へ供給されデータバス 140 を介して遊技用マイコン 111 に読み込まれる。なお、近接 I/F 121 の出力のうち、始動口 1 スイッチ 36 a、始動口 2 スイッチ 37 a、始動口 3 スイッチ 97 a、ゲートスイッチ 34 a、入賞口スイッチ 35 a 及び大入賞口スイッチ 38 a の検出信号は第 2 入力ポート 123 へ入力される。また、近接 I/F 121 の出力のうち、盤電波センサ 62 の検出信号及びセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号は第 3 入力ポート 124 に入力される。また、第 3 入力ポート 124 には、遊技機 10 の前面枠 12 等に設けられた不正検出用の磁気センサ 61 の検出信号や、遊技機 10 のガラス枠 15 等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ 63 の検出信号、遊技機 10 の前面枠（本体枠）12 等に設けられた本体枠開放検出スイッチ 64 の検出信号も入力されるようになっている。なお、振動を検出する振動センサスイッチを遊技機に設け、検出信号が第 3 入力ポート 124 に入力されるようにしても良い。

40

【0064】

また、近接 I/F 121 の出力のうち、第 2 入力ポート 123 への出力は、主基板 100 から中継基板 70 を介して図示しない試射試験装置へも供給されるようになっている。さらに、近接 I/F 121 の出力のうち始動口 1 スイッチ 36 a と始動口 2 スイッチ 37 a と始動口 3 スイッチ 97 a の検出信号は、第 2 入力ポート 123 の他、遊技用マイコン 111 へ入力されるように構成されている。

【0065】

50

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

【0 0 6 6】

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

【0 0 6 7】

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

【0 0 6 8】

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

【0 0 6 9】

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

【0 0 7 0】

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

【0 0 7 1】

さらに、出力部 1 3 0 には、データバス 1 4 0 に接続され図示しない認定機関の試射試験装置へ変動表示ゲームの特図図柄情報を知らせるデータや大当りの確率状態を示す信号

10

20

30

40

50

などを中継基板 70 を介して出力するバッファ 133 が実装可能に構成されている。このバッファ 133 は遊技店に設置される実機（量産販売品）としてのパチンコ遊技機の遊技制御装置（主基板）には実装されない部品である。なお、前記近接 I / F 121 から出力される始動口スイッチなど加工の必要のないスイッチの検出信号は、バッファ 133 を通さずに中継基板 70 を介して試射試験装置へ供給される。

【0072】

一方、磁気センサ 61 や盤電波センサ 62 のようにそのままでは試射試験装置へ供給できない検出信号は、一旦遊技用マイコン 111 に取り込まれて他の信号若しくは情報に加工されて、例えば遊技機が遊技制御できない状態であることを示すエラー信号としてデータバス 140 からバッファ 133、中継基板 70 を介して試射試験装置へ供給される。なお、中継基板 70 には、上記バッファ 133 から出力された信号を取り込んで試射試験装置へ供給するポートや、バッファを介さないスイッチの検出信号の信号線の中継して伝達するコネクタなどが設けられている。中継基板 70 上のポートには、遊技用マイコン 111 から出力されるチップイネーブル信号 CE も供給され、該信号 CE により選択制御されたポートの信号が試射試験装置へ供給されるようになっている。

【0073】

また、出力部 130 には、データバス 140 に接続され特別変動入賞装置 38 を開成させるソレノイド（大入賞口ソレノイド）38b 及び普通変動入賞装置 37 の可動部材 37b を開成させるソレノイド（普電ソレノイド）37c の開閉データを出力するための第 2 出力ポート 134 が設けられている。また、出力部 130 には、一括表示装置 50 に表示する内容に応じて LED のアノード端子が接続されているセグメント線のオン／オフデータを出力するための第 3 出力ポート 135、一括表示装置 50 の LED のカソード端子が接続されているデジット線のオン／オフデータを出力するための第 4 出力ポート 136 が設けられている。

【0074】

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

【0075】

さらに、出力部 130 には、第 2 出力ポート 134 から出力される大入賞口ソレノイド 38b や普電ソレノイド 37c の開閉データ信号を受けてソレノイド駆動信号を生成し出力する第 1 ドライバ（駆動回路）138a、第 3 出力ポート 135 から出力される一括表示装置 50 の電流供給側のセグメント線のオン／オフ駆動信号を出力する第 2 ドライバ 138b、第 4 出力ポート 136 から出力される一括表示装置 50 の電流引き込み側のデジット線のオン／オフ駆動信号を出力する第 3 ドライバ 138c、第 5 出力ポート 137 から管理装置等の外部装置へ供給する外部情報信号を外部情報端子板 71 へ出力する第 4 ドライバ 138d が設けられている。

【0076】

上記第 1 ドライバ 138a には、32V で動作するソレノイドを駆動できるようにするため、電源電圧として DC 32V が電源装置 400 から供給される。また、一括表示装置 50 のセグメント線を駆動する第 2 ドライバ 138b には、DC 12V が供給される。デジット線を駆動する第 3 ドライバ 138c は、表示データに応じたデジット線を電流で引き抜くためのものであるため、電源電圧は 12V 又は 5V のいずれであってもよい。

【0077】

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

LEDに電源電圧が流れて点灯される。外部情報信号を外部情報端子板71へ出力する第4ドライバ138dは、外部情報信号に12Vのレベルを与えるため、DC12Vが供給される。なお、バッファ133や第2出力ポート134、第1ドライバ138a等は、遊技制御装置100の出力部130、すなわち、主基板ではなく、中継基板70側に設けるようにしてもよい。

【0078】

さらに、出力部130には、外部の検査装置500へ各遊技機の識別コードやプログラムなどの情報を送信するためのフォトカプラ139が設けられている。フォトカプラ139は、遊技用マイコン111が検査装置500との間でシリアル通信によってデータの送受信を行えるように双方通信可能に構成されている。なお、かかるデータの送受信は、通常汎用マイクロプロセッサと同様に遊技用マイコン111が有するシリアル通信端子を利用して行われるため、入力ポート122、123、124のようなポートは設けられていない。

10

【0079】

次に、図5を用いて、演出制御装置300の構成について説明する。

演出制御装置300は、遊技用マイコン111と同様にアミューズメントチップ(IC)からなる主制御用マイコン(CPU)311と、主制御用マイコン311からのコマンドやデータに従って表示装置41への映像表示のための画像処理を行うグラフィックプロセッサとしてのVDP(Video Display Processor)312と、各種のメロディや効果音などをスピーカ19a、19bから再生させるため音の出力を制御する音源LSI314を備えている。

20

【0080】

上記主制御用マイコン311には、CPUが実行するプログラムや各種データを格納したPROM(プログラマブルリードオンリメモリ)からなるプログラムROM321、作業領域を提供するRAM322、停電時に電力が供給されなくとも記憶内容を保持可能なFeRAM323、現在の日時(年月日や曜日、時刻など)を示す情報を生成する計時手段をなすRTC(リアルタイムクロック)338が接続されている。なお、主制御用マイコン311の内部にも作業領域を提供するRAMが設けられている。また、主制御用マイコン311にはWDT(ウォッチドッグ・タイマ)回路324が接続されている。主制御用マイコン311は、遊技用マイコン111からのコマンドを解析し、演出内容を決定してVDP312へ出力映像の内容を指示したり、音源LSI314への再生音の指示、装飾ランプの点灯、モータやソレノイドの駆動制御、演出時間の管理などの処理を実行する。

30

【0081】

VDP312には、作業領域を提供するRAM312aや、画像を拡大、縮小処理するためのスケーラ312bが設けられている。また、VDP312にはキャラクタ画像や映像データが記憶された画像ROM325や、画像ROM325から読み出されたキャラクタなどの画像データを展開したり加工したりするのに使用される超高速なVRAM(ビデオRAM)326が接続されている。

【0082】

特に限定されるわけではないが、主制御用マイコン311とVDP312との間は、パラレル方式でデータの送受信が行われるように構成されている。パラレル方式でデータを送受信することで、シリアルの場合よりも短時間にコマンドやデータを送信することができる。

40

【0083】

VDP312から主制御用マイコン311へは、表示装置41の映像とガラス枠15や遊技盤30に設けられている装飾ランプの点灯を同期させるための垂直同期信号VSYNC、データの送信タイミングを与える同期信号STSが入力される。なお、VDP312から主制御用マイコン311へは、VRAMへの描画の終了等処理状況を知らせるため割込み信号INT0~n及び主制御用マイコン311からのコマンドやデータの受信待ちの

50

状態にあることを知らせるためのウェイト信号W A I Tなども入力される。

【0084】

演出制御装置300には、L V D S（小振幅信号伝送）方式で表示装置41へ送信する映像信号を生成する信号変換回路313が設けられている。V D P 3 1 2から信号変換回路313へは、映像データ、水平同期信号H S Y N C及び垂直同期信号V S Y N Cが入力されるようになっており、V D P 3 1 2で生成された映像は、信号変換回路313を介して表示装置41に表示される。

【0085】

音源L S I 3 1 4には音声データが記憶された音声R O M 3 2 7が接続されている。主制御用マイコン311と音源L S I 3 1 4は、アドレス／データバス340を介して接続されている。また、音源L S I 3 1 4から主制御用マイコン311へは割込み信号I N Tが入力されるようになっている。演出制御装置300には、ガラス枠15に設けられた上スピーカ19a及び前面枠12に設けられた下スピーカ19bを駆動するオーディオパワーアンプなどからなるアンプ回路337が設けられており、音源L S I 3 1 4で生成された音声はアンプ回路337を介して上スピーカ19a及び下スピーカ19bから出力される。

【0086】

また、演出制御装置300には、遊技制御装置100から送信されてくるコマンドを受信するインタフェースチップ（コマンドI／F）331が設けられている。このコマンドI／F 331を介して、遊技制御装置100から演出制御装置300へ送信された飾り特図保留数コマンド、飾り特図コマンド、変動コマンド、停止情報コマンド等を、演出制御指令信号（演出コマンド）として受信する。遊技制御装置100の遊技用マイコン111はD C 5 Vで動作し、演出制御装置300の主制御用マイコン311はD C 3 . 3 Vで動作するため、コマンドI／F 331には信号のレベル変換の機能が設けられている。

【0087】

また、演出制御装置300には、遊技盤30（センターケース40を含む）に設けられているL E D（発光ダイオード）を有する盤装飾装置46を駆動制御する盤装飾L E D制御回路332、ガラス枠15に設けられているL E D（発光ダイオード）を有する枠装飾装置（例えば、枠装飾装置18等）を駆動制御する枠装飾L E D制御回路333、遊技盤30（センターケース40を含む）に設けられている盤演出装置44（例えば、表示装置41における演出表示と協働して演出効果を高める可動役物等）を駆動制御する盤演出可動体制御回路334が設けられている。ランプやモータ及びソレノイドなどを駆動制御するこれらの制御回路332～334は、アドレス／データバス340を介して主制御用マイコン311と接続されている。なお、ガラス枠15にモータ（例えば、演出用の装置を動作させるモータ）等の駆動源を備えた枠演出装置を設け、この枠演出装置を駆動制御する枠演出可動体制御回路を備えていても良い。

【0088】

さらに、演出制御装置300には、ガラス枠15に設けられた演出ボタン25に内蔵されている演出ボタンスイッチ25a、ガラス枠15に設けられたタッチパネル29、盤演出装置44内のモータの初期位置等を検出する演出役物スイッチ47（演出モータスイッチ）のオン／オフ状態を検出して主制御用マイコン311へ検出信号を入力する機能や、演出制御装置300に設けられた音量調節スイッチ335の状態を検出して主制御用マイコン311へ検出信号を入力するスイッチ入力回路336が設けられている。

【0089】

電源装置400の通常電源部410は、上記のような構成を有する演出制御装置300やそれによって制御される電子部品に対して所望のレベルの直流電圧を供給するため、モータやソレノイドを駆動するためのD C 3 2 V、液晶パネルからなる表示装置41、モータやL E Dを駆動するためのD C 1 2 V、コマンドI／F 331の電源電圧となるD C 5 Vの他に、モータやL E D、スピーカを駆動するためのD C 1 5 Vの電圧を生成するように構成されている。さらに、主制御用マイコン311として、3 . 3 Vあるいは1 . 2 V

10

20

30

40

50

のような低電圧で動作する L S I を使用する場合には、D C 5 V に基づいて D C 3 . 3 V や D C 1 . 2 V を生成するための D C - D C コンバータが演出制御装置 3 0 0 に設けられる。なお、D C - D C コンバータは通常電源部 4 1 0 に設けるようにしてもよい。

【0090】

電源装置 4 0 0 の制御信号生成部 4 3 0 により生成されたりセット信号は、主制御用マイコン 3 1 1 に供給され、当該デバイスをリセット状態にする。また、主制御用マイコン 3 1 1 から出力される形で、V D P 3 1 2 (V D P R E S E T 信号)、音源 L S I 3 1 4 、スピーカを駆動するアンプ回路 3 3 7 (S N D R E S E T 信号)、ランプやモータなどを駆動制御する制御回路 3 3 2 ~ 3 3 4 (I O R E S E T 信号) に供給され、これらを通りリセット状態にする。また、演出制御装置 3 0 0 には遊技機 1 0 の各所を冷却する冷却 F A N 4 5 が接続され、演出制御装置 3 0 0 の電源が投入された状態では冷却 F A N 4 5 が駆動するようにされている。

10

【0091】

次に、これらの制御回路において行われる遊技制御について説明する。

遊技制御装置 1 0 0 の遊技用マイコン 1 1 1 の C P U 1 1 1 A では、普図始動ゲート 3 4 に備えられたゲートスイッチ 3 4 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当り判定用乱数値を抽出して R O M 1 1 1 B に記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理を行う。そして、普図表示器 5 2 に、識別図柄 (識別情報) を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。この普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示器 5 2 に第 1 当り停止図柄 ~ 第 3 当り停止図柄の各々に対応した特別の結果態様を表示するとともに、普電ソレノイド 3 7 c を動作させ、普通変動入賞装置 3 7 の可動部材 3 7 b を所定時間 (例えば、0 . 5 秒間又は 1 . 7 秒間) 上述のように開放する制御を行う。すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、変換部材 (可動部材 3 7 b) の変換制御を行う変換制御実行手段をなす。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器 5 2 にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

20

【0092】

また、第 1 始動入賞口 3 6 に備えられた始動口 1 スwitch 3 6 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき始動入賞 (始動記憶) を記憶し、この始動記憶に基づき、第 1 特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出して R O M 1 1 1 B に記憶されている判定値と比較し、第 1 特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理を行う。また、普通変動入賞装置 3 7 に備えられた始動口 2 スwitch 3 7 a や第 2 始動入賞口 9 7 に備えられた始動口 3 スwitch 9 7 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき始動記憶を記憶し、この始動記憶に基づき、第 2 特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出して R O M 1 1 1 B に記憶されている判定値と比較し、第 2 特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理を行う。

30

【0093】

そして、遊技制御装置 1 0 0 の C P U 1 1 1 A は、上記の第 1 特図変動表示ゲームや第 2 特図変動表示ゲームの判定結果を含む制御信号 (演出制御コマンド) を、演出制御装置 3 0 0 に出力する。そして、特図 1 表示器 5 1 a や特図 2 表示器 5 1 b に、識別図柄 (識別情報) を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、遊技領域 3 2 を流下する遊技球の始動入賞領域 (第 1 始動入賞口 3 6 、第 2 始動入賞口 9 7 、普通変動入賞装置 3 7) への入賞に基づき変動表示ゲームの進行制御を行う遊技制御手段をなす。

40

【0094】

また、演出制御装置 3 0 0 では、遊技制御装置 1 0 0 からの制御信号に基づき、表示装置 4 1 で特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。さらに、演出制御装置 3 0 0 では、遊技制御装置 1 0 0 からの制御信号に基づき、演出状態の設定や、スピーカ 1 9 a , 1 9 b からの音の出力、各種 L E D の発光を制御する処理等を行う。すなわち、演出制御装置 3 0 0 が、遊技 (変動表示ゲーム等) に関する演出を

50

制御する演出制御手段をなす。

【0095】

そして、遊技制御装置100のCPU111Aは、特図変動表示ゲームの結果が大当りの場合は、特図1表示器51aや特図2表示器51bに特別結果態様を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる処理を行う。特別遊技状態を発生させる処理においては、CPU111Aは、例えば、大入賞口ソレノイド38bにより特別変動入賞装置38の開閉扉38cを開放させ、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口に所定個数（例えば、10個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定の開放可能時間が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを1ラウンドとし、これを所定ラウンド回数継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。すなわち、遊技制御装置100が、停止結果態様が特別結果態様となった場合に、大入賞口を開閉する制御を行う大入賞口開閉制御手段をなす。また、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図1表示器51aや特図2表示器51bにはずれの結果態様を表示する制御を行う。

10

【0096】

また、遊技制御装置100は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、特別遊技状態の終了後に、遊技状態として高確率状態を発生可能となっている。この高確率状態は、特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率が、通常確率状態（低確率状態）に比べて高い状態である。また、第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームのどちらの特図変動表示ゲームの結果態様に基づき高確率状態となっても、第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームの両方が高確率状態となる。

20

【0097】

また、遊技制御装置100は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、特別遊技状態の終了後に、遊技状態として時短状態（普図高確率状態、普電サポート状態ともいう）を発生可能となっている。この時短状態においては、普図変動表示ゲームの当り結果となる確率（普図当り確率）を通常確率（普図低確率状態）である0よりも高い高確率（普図高確率状態）とすることが可能である。これにより、普通変動入賞装置37が普図低確率状態である場合よりも、単位時間あたりの普通変動入賞装置37の開放時間が多くなるように制御するようになっている。

【0098】

なお、普図変動表示ゲーム及び普通変動入賞装置37を時短動作状態とする制御を行うよう適宜普図変動表示ゲームの実行時間、普図停止時間、普電開放回数、普電開放時間を設定しても良く、例えば、時短状態においては、上述の普図変動表示ゲームの実行時間（普図変動時間）を第1変動表示時間よりも短い第2変動表示時間となるように制御することが可能である（例えば、10000m秒が1000m秒）。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの結果を表示する普図停止時間を第1停止時間よりも短い第2停止時間となるように制御することが可能である（例えば、1604m秒が704m秒）。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームが当り結果となって普通変動入賞装置37が開放される場合に、開放時間（普電開放時間）を通常状態（普図低確率状態）の第1開放時間よりも長い第2開放時間となるように制御することが可能である（例えば、100m秒が1352m秒）。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの1回の当り結果に対して、普通変動入賞装置37の開放回数（普電開放回数）を第1開放回数（例えば、2回）よりも多い回数（例えば、4回）の第2開放回数に設定することが可能である。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの当り結果となる確率（普図当り確率）を通常動作状態である場合の通常確率（普図低確率状態、例えば、0/251）よりも高い高確率（普図高確率状態、例えば、250/251）とすることが可能である。

30

40

【0099】

時短状態においては、普図変動時間、普図停止時間、普電開放回数、普電開放時間、普図当り確率の何れか一つ又は複数を変化させることで普通変動入賞装置37を開状態に状態変換する時間を通常よりも延長するようにする。また、変化させるものが異なる複数種

50

類の時短状態を設定することも可能である。また、当りとなった場合に第1開放態様と第2開放態様の何れかを選択するようにしても良い。この場合、第1開放態様と第2開放態様の選択確率を異ならせても良い。また、高確率状態と時短状態は、それぞれ独立して発生可能であり、両方を同時に発生することも可能であるし一方のみを発生させることも可能である。

【0100】

以下、このような遊技を行う遊技機の制御について説明する。まず、上記遊技制御装置100の遊技用マイクロコンピュータ（遊技用マイコン）111によって実行される制御について説明する。遊技用マイコン111による制御処理は、主に図6及び図7に示すメイン処理と、所定時間周期（例えば、4m秒）で行われる図9に示すタイマ割込み処理とからなる。

10

【0101】

〔メイン処理〕

まず、メイン処理について説明する。メイン処理は、電源が投入されることで開始される。このメイン処理においては、図6及び図7に示すように、まず、割込みを禁止する処理（ステップS1）を行ってから、割込みが発生したときにレジスタ等の値を退避する領域の先頭アドレスであるスタックポインタを設定するスタックポインタ設定処理（ステップS2）を行う。次に、レジスタバンク0を指定し（ステップS3）、所定のレジスタ（例えば、Dレジスタ）にRAM先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップS4）。本実施形態の場合、RAMのアドレスの範囲は0000h～01FFhで、上位として00hか01hをとり、ステップS4では先頭の00hをセットする。次に、発射停止の信号を出力して発射許可信号を禁止状態に設定する（ステップS5）。発射許可信号は遊技制御装置100と払出制御装置200の少なくとも一方が発射停止の信号を出力している場合に禁止状態に設定され、遊技球の発射が禁止されるようになっている。

20

【0102】

その後、入力ポート1（第1入力ポート122）の状態を読み込み（ステップS6）、電源投入ディレイタイマを設定する処理を行う（ステップS7）。この処理では所定の初期値を設定することにより、主制御手段をなす遊技制御装置100からの指示に従い種々の制御を行う従制御手段（例えば、払出制御装置200や演出制御装置300）のプログラムが正常に起動するのを待つための待機時間（例えば、3秒）が設定される。これにより、電源投入の際に仮に遊技制御装置100が先に立ち上がって従制御装置（例えば、払出制御装置200や演出制御装置300）が立ち上がる前にコマンドを従制御装置へ送ってしまい、従制御装置がコマンドを取りこぼすのを回避することができる。すなわち、遊技制御装置100が、電源投入時において、主制御手段（遊技制御装置100）の起動を遅らせて従制御装置（払出制御装置200、演出制御装置300等）の起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段をなす。

30

【0103】

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

40

【0104】

なお、第1入力ポート122には初期化スイッチ信号が入力されるようになっており、待機時間の開始前に第1入力ポート122の状態を読み込むことで、初期化スイッチ112の操作を確実に検出できる。すなわち、待機時間の経過後に初期化スイッチ112の状態を読み込むようにすると、待機時間の経過を待ってから初期化スイッチ112を操作したり、電源投入から待機時間の経過まで初期化スイッチ112を操作し続けたりする必要がある。しかし、待機時間の開始前に状態を読み込むことで、このような煩わしい操作を行わなくても電源投入後すぐに操作を行うことで検出されるようになり、電源投入時に行

50

った初期化の操作が受け付けられないような事態を防止できる。

【0105】

電源投入ディレイタイマを設定する処理（ステップS7）を行った後、待機時間の計時と、待機時間中における停電の発生を監視する処理（ステップS8からS12）を行う。まず、電源装置400から入力されている停電監視信号をポート及びデータバスを介して読み込んでチェックする回数（例えば、2回）を設定し（ステップS8）、停電監視信号がオンであるかの判定を行う（ステップS9）。

【0106】

停電監視信号がオンである場合（ステップS9；Y）は、ステップS8で設定したチェック回数分停電監視信号のオン状態が継続しているかを判定する（ステップS10）。そして、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続していない場合（ステップS10；N）は、停電監視信号がオンであるかの判定（ステップS9）に戻る。また、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続している場合（ステップS10；Y）、すなわち、停電が発生していると判定した場合は、遊技機の電源が遮断されるのを待つ。このように、所定期間に亘り停電監視信号を受信し続けた場合に停電が発生したと判定することで、ノイズなどにより停電を誤検知することを防止でき、電源投入時における不具合に適切に対処することができる。

【0107】

すなわち、遊技制御装置100が、所定の待機時間において停電の発生を監視する停電監視手段をなす。これにより、主制御手段をなす遊技制御装置100の起動を遅らせている期間において発生した停電に対応することが可能となり、電源投入時における不具合に適切に対処することができる。なお、待機時間の終了まではRAMへのアクセスが許可されておらず、前回の電源遮断時の記憶内容が保持されたままとなっているため、ここでの停電発生時にはバックアップの処理等を行う必要がない。このため、待機時間中に停電が発生してもRAMのバックアップを取る必要がなく、制御の負担を軽減することができる。

【0108】

一方、停電監視信号がオンでない場合（ステップS9；N）、すなわち、停電が発生していない場合には、電源投入ディレイタイマを－1更新し（ステップS11）、タイマの値が0であるかを判定する（ステップS12）。タイマの値が0でない場合（ステップS12；N）、すなわち、待機時間が終了していない場合は、停電監視信号のチェック回数を設定する処理（ステップS8）に戻る。また、タイマの値が0である場合（ステップS12；Y）、すなわち、待機時間が終了した場合は、RAMやEEPROM等の読み出し書き込み可能なRWM（リードライトメモリ）のアクセス許可をし（ステップS13）、全出力ポートにオフデータを出力（出力が無い状態に設定）する（ステップS14）。

【0109】

次に、シリアルポート（遊技用マイコン111に予め搭載されているポートで、この実施形態では、演出制御装置300や払出制御装置200との通信に使用）を設定し（ステップS15）、先に読み込んだ入力ポート1（第1入力ポート122）の状態から初期化スイッチがオンにされたかを判定する（ステップS16）。

【0110】

初期化スイッチがオフである場合（ステップS16；N）は、RWM内の停電検査領域1の値が正常な停電検査領域チェックデータ1（例えば、5Ah）であるかを判定し（ステップS17）、正常であれば（ステップS17；Y）、RWM内の停電検査領域2の値が正常な停電検査領域チェックデータ2（例えば、A5h）であるかを判定する（ステップS18）。そして、停電検査領域2の値が正常であれば（ステップS18；Y）、RWM内の所定領域のチェックサムを算出するチェックサム算出処理を行い（ステップS19）、算出したチェックサムと電源断時のチェックサムが一致するかを判定する（ステップS20）。チェックサムが一致する場合（ステップS20；Y）は、図7のステップS21へ移行し、停電から正常に復旧した場合の処理を行う。

【0111】

また、初期化スイッチがオンである場合（ステップS16；Y）と判定された場合や、停電検査領域の値が正常な停電検査領域チェックデータでないと判定された場合（ステップS17；NもしくはステップS18；N）、チェックサムが一致しないと判定された場合（ステップS20；N）は、図7のステップS26へ移行して初期化の処理を行う。すなわち、初期化スイッチが外部からの操作が可能な初期化操作部をなし、遊技制御装置100が、初期化操作部が操作されたことに基づきRAMに記憶されたデータを初期化する初期化手段をなす。

【0112】

図7のステップS21では、初期化すべき領域に停電復旧時の初期値をセーブする（ステップS21）。ここでの初期化すべき領域とは、停電検査領域、チェックサム領域及びエラー不正監視に係る領域である。なお、払出制御装置200がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号である払出ビジー信号の状態を記憶するビジー信号ステータス領域もクリアされ、払出ビジー信号の状態を確定していないことを示す不定状態とされる。同様にタッチスイッチ信号の状態を記憶するタッチスイッチ信号状態監視領域もクリアされ、タッチスイッチ信号の状態を確定していないことを示す不定状態とされる。その後、RWM内の遊技状態を記憶する領域を調べて特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態であるか否かを判定する（ステップS22）。ここで、特図の高確率中でない場合（ステップS22；N）は、ステップS23、S24をスキップしてステップS25へ移行する。また、特図の高確率中である場合（ステップS22；Y）は、高確率報知フラグ領域にオン情報をセーブし（ステップS23）、遊技盤30に設けられる高確率報知LED（エラー表示器）のオン（点灯）データをセグメント領域にセーブする（ステップS24）。そして、後述の特図ゲーム処理を合理的に実行するために用意されている処理番号に対応する停電復旧時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）へ送信し（ステップS25）、ステップS31へ進む。本実施形態の場合、ステップS25では、機種指定コマンド、特図1保留数コマンド、特図2保留数コマンド、確率情報コマンド、画面指定のコマンド（客待ち中なら客待ちデモ画面のコマンド、それ以外なら復旧画面のコマンド）等の複数のコマンドを送信する。

【0113】

一方、ステップS16、S17、S18、S20からステップS26へジャンプした場合には、RAMアクセス禁止領域をアクセス許可に設定し（ステップS26）、ビジー信号ステータス領域やタッチスイッチ信号状態監視領域を含む全てのRAM領域を0クリアして（ステップS27）、RAMアクセス禁止領域をアクセス禁止に設定する（ステップS28）。そして、初期化すべき領域にRAM初期化時の初期値をセーブする（ステップS29）。ここでの初期化すべき領域とは、客待ちデモ領域及び演出モードの設定に係る領域である。そして、RAM初期化時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）へ送信して（ステップS30）、ステップS31へ進む。本実施形態の場合、ステップS30では、機種指定コマンド、特図1保留数コマンド、特図2保留数コマンド、確率情報コマンド、RAM初期化のコマンド（客待ちデモ画面を表示させるとともに、所定時間（例えば、30秒間）光と音でRAM初期化の報知を行わせるためのコマンド）等の複数のコマンドを送信する。

【0114】

ステップS31では、遊技用マイコン111（クロックジェネレータ）内のタイマ割込み信号及び乱数更新トリガ信号（CTC）を発生するCTC（Counter/Timer Circuit）回路を起動する処理を行う。なお、CTC回路は、遊技用マイコン111内のクロックジェネレータに設けられている。クロックジェネレータは、発振回路113からの発振信号（原クロック信号）を分周する分周回路と、分周された信号に基づいてCPU111Aに対して所定周期（例えば、4ミリ秒）のタイマ割込み信号及び乱数生成回路へ供給する乱数更新のトリガを与える信号CTCを発生するCTC回路とを備えている。

【0115】

上記ステップ S 3 1 の C T C 起動処理の後には、乱数生成回路を起動設定する処理を行う（ステップ S 3 2）。具体的には、乱数生成回路内の所定のレジスタ（C T C 更新許可レジスタ）へ乱数生成回路を起動させるためのコード（指定値）の設定などが C P U 1 1 1 A によって行われる。また、乱数生成回路のハードウェアで生成されるハード乱数（ここでは大当り乱数）のビット転置パターンの設定も行われる。ビット転置パターンとは、抽出した乱数のビット配置（上段のビット転置前の配置）を、予め定められた順で入れ替えて異なるビット配置（下段のビット転置後の配置）として格納する際の入れ替え方を定めるパターンである。このビット転置パターンに従い乱数のビットを入れ替えることで、乱数の規則性を崩すことができるとともに、乱数の秘匿性を高めることができる。なお、ビット転置パターンは、固定された単一のパターンであっても良いし、予め用意された複数のパターンから選択するようにしても良い。また、ユーザーが任意に設定できるようにしても良い。

10

【0116】

その後、電源投入時の乱数生成回路内の所定のレジスタ（ソフト乱数レジスタ 1 ~ n）の値を抽出し、対応する各種初期値乱数（本実施形態の場合、特図の当り図柄を決定する乱数（大当り図柄乱数）、普図の当りを決定する乱数（当り乱数）、普図の当り図柄を決定する乱数（当り図柄乱数））の初期値（スタート値）として R W M の所定領域にセーブしてから（ステップ S 3 3）、割込みを許可する（ステップ S 3 4）。本実施形態で使用する C P U 1 1 1 A 内の乱数生成回路においては、電源投入毎にソフト乱数レジスタの初期値が変わるように構成されているため、この値を各種初期値乱数の初期値（スタート値）とすることで、ソフトウェアで生成される乱数の規則性を崩すことができ、遊技者による不正な乱数の取得を困難にすることができる。

20

【0117】

続いて、各種初期値乱数の値を更新して乱数の規則性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップ S 3 5）を行う。なお、特に限定されるわけではないが、本実施形態においては、大当り乱数、大当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数は乱数生成回路において生成される乱数を使用して生成するように構成されている。ただし、大当り乱数は C P U の動作クロックと同等以上の速度のクロックを基にして更新される所謂「高速カウンタ」であり、大当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数はプログラムの処理単位であるタイマ割込み処理と同周期となる C T C 出力（タイマ割込み処理の C T C（C T C 0）とは別の C T C（C T C 2））を基にして更新される「低速カウンタ」である。また、大当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数においては、乱数が一巡する毎に各々の初期値乱数（ソフトウェアで生成）を用いてスタート値を変更する所謂「初期値変更方式」を採用している。なお、前記各乱数は、+ 1 或いは - 1 によるカウンタ式更新でもよいし、一巡するまで範囲内の全ての値が重複なくバラバラに出現するランダム式更新でもよい。つまり、大当り乱数はハードウェアのみで更新される乱数であり、大当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数はハードウェア及びソフトウェアで更新される乱数である。

30

【0118】

上記ステップ S 3 5 の初期値乱数更新処理の後、電源装置 4 0 0 から入力されている停電監視信号をポート及びデータバスを介して読み込んでチェックする回数（例えば、2 回）を設定し（ステップ S 3 6）、停電監視信号がオンであるかの判定を行う（ステップ S 3 7）。停電監視信号がオンでない場合（ステップ S 3 7 ; N）は、初期値乱数更新処理（ステップ S 3 5）に戻る。すなわち、停電が発生していない場合には、初期値乱数更新処理と停電監視信号のチェック（ループ処理）を繰り返し行う。初期値乱数更新処理（ステップ S 3 5）の前に割込みを許可する（ステップ S 3 4）ことによって、初期値乱数更新処理中にタイマ割込みが発生すると割込み処理が優先して実行されるようになり、タイマ割込みが初期値乱数更新処理によって待たされることで割込み処理が圧迫されるのを回避することができる。

40

【0119】

なお、上記ステップ S 3 5 での初期値乱数更新処理は、メイン処理のほか、タイマ割込

50

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

【0120】

停電監視信号がオンである場合（ステップS37；Y）は、ステップS36で設定したチェック回数分停電監視信号のオン状態が継続しているかを判定する（ステップS38）。そして、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続していない場合（ステップS38；N）は、停電監視信号がオンであるかの判定（ステップS37）に戻る。また、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続している場合（ステップS38；Y）、すなわち、停電が発生していると判定した場合は、一旦割込みを禁止する処理（ステップS39）、全出力ポートにオフデータを出力する処理（ステップS40）を行う。

10

【0121】

その後、停電検査領域1に停電検査領域チェックデータ1をセーブし（ステップS41）、停電検査領域2に停電検査領域チェックデータ2をセーブする（ステップS42）。さらに、RWMの電源遮断時のチェックサムを算出するチェックサム算出処理（ステップS43）、算出したチェックサムをセーブする処理（ステップS44）を行った後、RWMへのアクセスを禁止する処理（ステップS45）を行ってから、遊技機の電源が遮断されるのを待つ。このように、停電検査領域にチェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチェックサムを算出することで、電源の遮断の前にRWMに記憶されていた情報が正しくバックアップされているか否かを電源再投入時に判断することができる。

20

【0122】

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

30

【0123】

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

また、主制御手段（遊技制御装置100）は、データを記憶可能なRAM111Cと、外部からの操作が可能な初期化操作部（初期化スイッチ）と、初期化操作部が操作されたことに基づきRAM111Cに記憶されたデータを初期化する初期化手段（遊技制御装置100）と、を備え、当該初期化手段の操作状態を待機時間の開始前に読み込むようにしていることとなる。

40

また、主制御手段（遊技制御装置100）は、待機時間の経過後にRAM111Cへのアクセスを許可するようにしていることとなる。

【0124】

〔初期値乱数更新処理〕

図8には、上述のメイン処理における初期値乱数更新処理（ステップS35）を示した。この初期値乱数更新処理では、まず、大当り図柄初期値乱数を+1更新する（ステップS61）。そして、当り初期値乱数を+1更新し（ステップS62）、当り図柄初期値乱数を+1更新して（ステップS63）、初期値乱数更新処理を終了する。

ここで、「大当り図柄初期値乱数」は、特図変動表示ゲームの大当り停止図柄を決定する乱数の初期値となる乱数のことである。また、「当り初期値乱数」は、普図変動表示ゲ

50

ームの当りを決定する乱数の初期値となる乱数、「当り図柄初期値乱数」は、普図変動表示ゲームの当り停止図柄を決定する乱数の初期値となる乱数のことである。このように、メイン処理の中で時間が許す限り初期値乱数をインクリメントし続けることによって、乱数のランダム性を高めることができるようにしている。

【0125】

〔タイマ割込み処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。図9に示すように、タイマ割込み処理は、クロックジェネレータ内のCTC回路で生成される周期的なタイマ割込み信号がCPU111Aに入力されることで開始される。遊技用マイコン111においてタイマ割込みが発生すると、自動的に割込み禁止状態になって、図9のタイマ割込み処理が開始される。

10

【0126】

タイマ割込み処理が開始されると、まず、レジスタバンク1を指定する（ステップS101）。レジスタバンク1に切り替えたことで、所定のレジスタ（例えば、メイン処理で使っているレジスタ）に保持されている値をRWMに移すレジスタ退避の処理を行ったのと同等になる。次に、所定のレジスタ（例えば、Dレジスタ）にRAM先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップS102）。ステップS102では、メイン処理におけるステップS4と同じ処理を行っているが、レジスタバンクが異なる。次に、各種センサやスイッチからの入力や、信号の取込み、すなわち、各入力ポートの状態を読み込む入力処理（ステップS103）を行う。それから、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（大入賞口ソレノイド38b、普電ソレノイド37c）等のアクチュエータの駆動制御などを行うための出力処理（ステップS104）を行う。

20

なお、メイン処理におけるステップS5で発射停止の信号を出力すると、この出力処理が行われることで発射許可の信号が出力され、発射許可信号を許可状態に設定可能な状態とされる。この発射許可信号は払出制御装置を経由して発射制御装置に出力される。その際、信号の加工等を行われない。また、当該発射許可信号は遊技制御装置から見た発射許可の状態を示す第1の信号であり、払出制御装置から見た発射許可の状態を示す第2の信号（発射許可信号）も払出制御装置内で生成され、発射制御装置に出力される。つまり、2つの発射許可信号が発射制御装置に出力されており、両者が共に発射許可となっている場合に、遊技球が発射可能な状態となるよう構成されている。

【0127】

30

次に、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを払出制御装置200に出力する払出コマンド送信処理（ステップS105）、乱数更新処理1（ステップS106）、乱数更新処理2（ステップS107）を行う。その後、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、始動口3スイッチ97a、普図のゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a、大入賞口スイッチ38aから正常な信号の入力があるか否かの監視や、エラーの監視（前面枠やガラス枠が開放されていないかなど）を行う入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップS108）を行う。また、特図変動表示ゲームに関する処理を行う特図ゲーム処理（ステップS109）、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理（ステップS110）を行う。

【0128】

40

次に、遊技機10に設けられ、特図変動表示ゲームの表示や遊技に関する各種情報を表示するセグメントLEDを所望の内容を表示するように駆動するセグメントLED編集処理（ステップS111）、磁気センサ61からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う磁石不正監視処理（ステップS112）、盤電波センサ62からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う盤電波不正監視処理（ステップS113）を行う。それから、外部の各種装置に出力する信号を出力バッファにセットする外部情報編集処理（ステップS114）を行って、タイマ割込み処理を終了する。

ここで、本実施形態では、割込み禁止状態を復元する処理（すなわち、割込みを許可する処理）や、レジスタバンクの指定を復元する処理（すなわち、レジスタバンク0を指定する処理）は、割込みリターンの際（タイマ割込み処理の終了時）に自動的に行う。なお

50

、使用するCPUによっては、割込み禁止状態を復元する処理やレジスタバンクの指定を復元する処理の実行を命令する必要がある遊技機もある。

【0129】

〔払出コマンド送信処理〕

次に、前述のタイマ割込み処理における払出コマンド送信処理（ステップS105）の詳細について説明する。図10に示すように払出コマンド送信処理では、まず、入賞数カウンタ領域2にカウントがあるかをチェックする（ステップS181）。

【0130】

入賞数カウンタ領域は遊技制御装置100のRAM111Cに設けられ、入賞数カウンタ領域1と入賞数カウンタ領域2が設けられている。入賞数カウンタ領域1は、払出制御装置200に対して賞球の払い出しを指示するための払出コマンド（賞球指令）を送信するために用いる領域であって、払出コマンドを未だ送信していない賞球に対応する入賞のデータが記憶される。すなわち、入賞数カウンタ領域1が、賞球指令に関する情報を記憶可能な賞球指令カウンタをなす。

入賞数カウンタ領域2は、入賞口への入賞により発生した賞球数（払出予定数）が所定数（ここでは10個）になる毎に外部装置へ出力するメイン賞球信号を送信するために用いる領域であって、メイン賞球信号の生成処理を行っていない賞球に対応する入賞のデータが記憶される。すなわち、入賞数カウンタ領域2が、メイン賞球信号に関する情報を記憶可能なメイン賞球信号カウンタをなす。なお、外部装置には、このメイン賞球信号の他に、払出制御装置200からも実際に払い出した賞球数が所定数（ここでは10個）になる毎に払出賞球信号が出力されるようになっており、この二つの信号を照合することで、不正な払い出しを監視することが可能となっている。

【0131】

これらの入賞数カウンタ領域にはそれぞれ、各入賞口に対して設定された賞球数別（本実施形態の場合、3個賞球、10個賞球、14個賞球）に入賞数カウンタ領域が設けられており、入賞口への入賞に基づき対応する入賞数カウンタ領域のカウント数が1加算されるようになっている。つまり、入賞領域への一の入賞を単位として当該入賞の情報を記憶可能とされている。なお、入賞数カウンタ領域1は入賞数カウンタ領域2よりも広い領域が割り当てられ、より多くの入賞のデータを記憶できるようにされている。これは、メイン賞球信号が送信先の状態に関係なく送信可能であるのに対し、払出コマンドが送信先である払出制御装置200の状態により送信を保留する場合もあり、より多くの未送信データが蓄積される可能性があるためである。

具体的には、本実施形態の場合、入賞数カウンタ領域1の3個賞球カウンタ領域、10個賞球カウンタ領域、及び14個賞球カウンタ領域には、それぞれ65535入賞まで記憶することができ、入賞数カウンタ領域2の3個賞球カウンタ領域、10個賞球カウンタ領域、及び14個賞球カウンタ領域には、それぞれ255入賞まで記憶することができるよう構成されている。

【0132】

入賞数カウンタ領域2にカウントがあるかをチェックする処理（ステップS181）においては、賞球数別に設けられた複数の入賞数カウンタ領域のうち、チェック対象とされた入賞数カウンタ領域に「0」でないカウント数があるかを判定する。そして、カウント数がない場合（ステップS181；N）は、チェック対象となる入賞数カウンタ領域2のアドレスを更新し（ステップS182）、すべての入賞数カウンタ領域のカウント数のチェックが終了したかを判定する（ステップS183）。この判定で、すべてのチェックが終了した（ステップS183；Y）と判定すると、ステップS192に移行する。一方、すべてのチェックが終了していない（ステップS183；N）と判定すると、ステップS181へ戻って上記処理を繰り返す。本実施形態の場合、3個賞球カウンタ領域→10個賞球カウンタ領域→14個賞球カウンタ領域の順にチェック対象となる入賞数カウンタ領域2のアドレスを更新する。

【0133】

また、上記ステップ S 1 8 1 で、カウント数がある（ステップ S 1 8 1 ; Y）と判定した場合には、対象の入賞数カウンタ領域のカウント数を - 1 更新し（ステップ S 1 8 4）、対象の入賞数カウンタ領域 2 のアドレスに対応する払出数を取得する（ステップ S 1 8 5）。そして、賞球残数領域の値と取得した払出数を加算し（ステップ S 1 8 6）、加算結果を賞球残数領域にセーブする（ステップ S 1 8 7）。なお、この処理の前における賞球残数領域の値としては、メイン賞球信号の出力の基準となる所定数に満たなかった端数が記憶されている。

【 0 1 3 4 】

その後、加算結果から 1 0 を減算して（ステップ S 1 8 8）、減算結果が 0 以上かを判定し（ステップ S 1 8 9）、0 以上でない場合（ステップ S 1 8 9 ; N）は、ステップ S 1 9 2 の処理に移行する。また、0 以上である場合（ステップ S 1 8 9 ; Y）は、メイン賞球信号出力回数領域の値を + 1 更新する（ステップ S 1 9 0）。すなわち、賞球残数が 1 0 個になる度に、メイン賞球信号の出力回数を + 1 更新する。

そして、減算結果を賞球残数領域にセーブして（ステップ S 1 9 1）、ステップ S 1 8 8 の処理に戻る。これにより、ホールコンピュータなどの外部の装置にメイン賞球信号が出力されるようになる。すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、所定の入賞領域への遊技球の入賞に伴い払い出しが決定された賞球数に関する情報を含むメイン賞球信号を遊技機の外部に出力する外部情報出力手段をなす。なお、メイン賞球信号を出力するようにすることで、大当たり中などの遊技球の払い出しが集中する場合に、遊技球の払い出しとともに賞球信号の出力が遅延して、大当たり中に発生した正確な賞球数が計数することができないといった不具合を防止することができる。

ここで、ステップ S 1 8 1 ~ S 1 9 1 の処理は、メイン賞球信号の出力回数を更新する（増やす）処理であり、ステップ S 1 9 2 ~ S 2 0 1 の処理は、払出コマンドを送信する処理である。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 9 2 では、払出コマンド送信タイマが「0」でなければ - 1 更新し（ステップ S 1 9 2）、払出コマンド送信タイマが「0」になったかを判定する（ステップ S 1 9 3）。払出コマンド送信タイマが「0」でない場合（ステップ S 1 9 3 ; N）は、払出コマンド送信処理を終了する。また、払出コマンド送信タイマが「0」である場合（ステップ S 1 9 3 ; Y）は、払出ビジー信号フラグをチェックして、払出ビジー信号がビジー状態であるかを判定する（ステップ S 1 9 4）。

払出ビジー信号は払出制御装置 2 0 0 が払出制御を即座に開始可能な状態か否かを示す信号であって、払出制御を即座に開始可能でない場合には払出ビジー信号がオン状態（ビジー状態）とされる。つまり、払出ビジー信号は、払出コマンド（賞球指令）を受付可能な状態であるか否かを示す信号とも言える。すなわち、払出ビジー信号が、払出制御手段（払出制御装置 2 0 0）が払出制御を開始可能であるか否を示す状態信号をなす。

【 0 1 3 6 】

この払出ビジー信号がビジー状態である場合（ステップ S 1 9 4 ; Y）は、払出コマンド送信処理を終了する。すなわち、本実施形態では、タイマ割込み毎に払出コマンドを送信するのではなく、所定時間が経過し（払出コマンド送信タイマの値が 0 になり）、且つ、払出制御装置 2 0 0 側が賞球を払い出せる状態である場合に、払出コマンドを送信するよう構成されている。このように払出制御装置 2 0 0 が払出制御を即座に開始可能でなく、払出コマンドを送信しない場合は、払出コマンドの送信に関する以降の処理を行わないようにすることで、無駄な処理を行うことを防止し制御の負担を軽減するようにしている。

払出ビジー信号がオン状態（ビジー状態）になる条件は、例えば、払出動作中、球貸し動作中、シュート球切れエラー中、オーバーフローエラー中、粹電波不正発生中、払出球検出スイッチ（払い出された球を監視するスイッチ）の異常中、払出不足エラー中、払出過剰エラー中、払出制御装置 2 0 0 のメモリ内に払い出すべき賞球数のカウント（未払い出しの賞球数 = 獲得遊技球数残）があるとき（= 0 でないとき）等である。

【0137】

払出ビジー信号がビジー状態でない場合（ステップS194；N）は、入賞数カウンタ領域1にカウントがあるかをチェックする（ステップS195）。入賞数カウンタ領域1にカウントがあるかをチェックする処理（ステップS195）においては、賞球数別に設けられた複数の入賞数カウンタ領域のうち、チェック対象とされた入賞数カウンタ領域に「0」でないカウント数があるかを判定する。

【0138】

そして、カウント数がない場合（ステップS195；N）は、チェック対象となる入賞数カウンタ領域1のアドレスを更新し（ステップS196）、すべての入賞数カウンタ領域のカウント数のチェックが終了したかを判定する（ステップS197）。この判定で、
10
すべてのチェックが終了した（ステップS197；Y）と判定すると、払出コマンド送信処理を終了する。一方、すべてのチェックが終了していない（ステップS197；N）と判定すると、ステップS195へ戻って上記処理を繰り返す。本実施形態の場合、3個賞球カウンタ領域→10個賞球カウンタ領域→14個賞球カウンタ領域の順にチェック対象となる入賞数カウンタ領域1のアドレスを更新する。

【0139】

また、上記ステップS195で、カウント数がある（ステップS195；Y）と判定した場合には、対象の入賞数カウンタ領域のカウント数を-1更新し（ステップS198）、対象の入賞数カウンタ領域1のアドレスに対応する払出数コマンドを取得する（ステップS199）。そして、取得した払出数コマンドを払出用シリアル送信バッファに書き込み（ステップS200）、払出コマンド送信タイマ領域に初期値をセーブして（ステップS201）、払出コマンド送信処理を終了する。払出コマンド送信タイマは送信間隔を管理するためのもので、初期値として、例えば200m秒が設定される。

【0140】

これにより、入賞領域への一の入賞を単位とした払出コマンド（賞球指令）が生成され、払出制御装置200に送信されるようになる。払出制御装置200はこの払出コマンドに基づき所定数の賞球を払い出す制御を行う。すなわち、遊技制御装置100が、払出制御手段（払出制御装置200）から出力される当該払出制御手段が払出制御を開始可能であるか否を示す状態信号が払出制御を開始可能であることを示している場合に賞球指令を払出制御手段に送信する賞球指令送信手段をなす。

このように遊技制御装置100が、払出制御装置200から出力される状態信号に基づいて賞球指令を送信する制御を行うので、払出制御装置200が即座に払出制御を実行可能な場合にのみ賞球指令が送信されることとなる。これにより、未だ払い出しが行われていない入賞に対応するデータは遊技制御装置100側で保持されるようになるので停電発生時には遊技制御装置100でバックアップされるようになり、払出制御装置200にバックアップするための機能を備えなくとも正確な払出制御を実現できる。

【0141】

従来の遊技機（例えば、特開2000-312759号公報の遊技機）では、何らかの原因により電源の遮断状態が発生した場合、払出制御装置200は自身の記憶手段にデータをバックアップし、電源遮断直前のデータによる払出制御状態を維持するようにしている。しかしながら、従来の遊技機では、バックアップするための機能が必要となるため、コストアップにつながるという問題があった。本発明によれば、払出制御装置200にバックアップするための機能を備えなくとも正確な払出制御を実現できるようにすることができる。

また、外部の装置に送信されるメイン賞球信号は払出ビジー信号の状態に関係なく出力されるので、遅滞なくメイン賞球信号を出力でき、ホールコンピュータなどの外部の装置では賞球の払い出しの時期を正確に把握でき、例えばベース値を正確に把握できるようになる。また、賞球指令に関する情報を記憶可能な賞球指令カウンタと、メイン賞球信号に関する情報を記憶可能なメイン賞球信号カウンタとを別々に備えるので、送信タイミングが異なる賞球指令とメイン賞球信号の情報を別々に管理でき、情報を確実に管理すること

10

20

30

40

50

ができる。

【0142】

以上のことから、統括的に遊技制御を行うとともに、遊技領域32に設けられた入賞領域（第1始動入賞口36、第2始動入賞口97、普通変動入賞装置37、一般入賞口35、特別変動入賞装置38）への遊技球の入賞に基づいて賞球指令を送信する遊技制御手段（遊技制御装置100）と、遊技制御手段から送信される賞球指令に基づいて、遊技球の払出制御を行う払出制御手段（払出制御装置200）と、を備え、遊技制御手段は、払出制御手段から出力される当該払出制御手段が払出制御を開始可能であるか否を示す状態信号（ビジー信号）に基づいて賞球指令を払出制御手段に送信する制御を行い、停電が発生し該停電から復帰した場合には、払出制御手段から払出制御を開始可能であることを示す状態信号が出力されていたとしても、直ちに賞球指令を払出制御手段に送信せず、払出制御手段から払出制御を開始可能であることを示す状態信号が所定期間に亘って継続して出力されたことに対応して賞球指令を払出制御手段に送信するようにしていることとなる。

10

【0143】

また、遊技領域32に賞球数の異なる入賞領域（第1始動入賞口36、第2始動入賞口97、普通変動入賞装置37、一般入賞口35、特別変動入賞装置38）を複数設け、遊技制御手段（遊技制御装置100）は、賞球数毎に、遊技球の払出制御を指示する賞球指令の未送信の有無を特定可能な賞球指令カウンタ（遊技制御装置100）を備え、状態信号が払出制御を開始可能であることを示し、かつ、各賞球指令カウンタに未送信の賞球指令がある場合に、賞球指令を払出制御手段（払出制御装置200）に送信するようにし、状態信号が当該払出制御手段が払出制御を開始可能であるか否かの特定を、各賞球指令カウンタに未送信の賞球指令があるか否かの特定よりも先に行うようにしていることとなる。

20

【0144】

また、統括的に遊技制御を行うとともに、所定の入賞領域（第1始動入賞口36、第2始動入賞口97、普通変動入賞装置37、一般入賞口35、特別変動入賞装置38）への遊技球の入賞に基づいて賞球指令を送信する遊技制御手段（遊技制御装置100）と、遊技制御手段から送信される賞球指令に基づいて、遊技球の払出制御を行う払出制御手段（払出制御装置200）と、を備え、遊技制御手段は、払出制御手段から出力される当該払出制御手段が払出制御を開始可能であるか否を示す状態信号が払出制御を開始可能であることを示している場合に賞球指令を払出制御手段に送信する賞球指令送信手段（遊技制御装置100）と、所定の入賞領域への遊技球の入賞に伴い払い出しが決定された賞球数に関する情報を含む賞球信号（メイン賞球信号）を遊技機の外部に出力する外部情報出力手段（遊技制御装置100）と、を備え、外部情報出力手段は、払出制御手段から出力される状態信号が、払出制御手段が払出制御を開始可能であるか否かに関係なく賞球信号の出力を行うようにしたこととなる。

30

【0145】

また、賞球指令送信手段（遊技制御装置100）は、停電が発生し該停電から復帰した場合には、状態信号が払出制御を開始可能であることを示していたとしても、直ちに賞球指令を払出制御手段（払出制御装置200）に送信せず、状態信号が払出制御を開始可能であることを示している状態が所定期間に亘って継続していることに対応して賞球指令を払出制御手段に送信するようにしたこととなる。

40

【0146】

また、遊技制御手段（遊技制御装置100）は、賞球指令に関する情報を記憶可能な賞球指令カウンタ（遊技制御装置100）と、賞球信号（メイン賞球信号）に関する情報を記憶可能な賞球信号カウンタ（遊技制御装置100）と、を備え、賞球指令送信手段（遊技制御装置100）は、所定の入賞領域（第1始動入賞口36、第2始動入賞口97、普通変動入賞装置37、一般入賞口35、特別変動入賞装置38）への一の入賞を単位として賞球指令を生成し、状態信号が払出制御を開始可能であることを示している場合に一の賞球指令を払出制御手段（払出制御装置200）に送信するように構成され、賞球指令カ

50

ウンタ（遊技制御装置100）は、所定の入賞領域への一の入賞を単位として当該入賞の情報を記憶可能であり、所定の入賞領域への遊技球の入賞時に更新を行うとともに、払出制御手段への賞球指令への送信に対応させて更新を行うことで、送信していない賞球指令の数を記憶可能とし、外部情報出力手段は、所定の入賞領域への遊技球の入賞に伴い払い出しが決定された賞球数を累積し、累積値が所定数に達する毎に賞球信号を遊技機の外部に出力するように構成され、賞球信号カウンタは、所定の入賞領域への一の入賞を単位として当該入賞の情報を記憶可能であり、所定の入賞領域への遊技球の入賞時に更新を行うとともに、外部情報出力手段による賞球数の累積処理に対応させて更新を行うことで、未だ累積処理を行っていない賞球数を記憶可能であることとなる。

【0147】

10

〔入賞口スイッチ／状態監視処理〕

図11には、タイマ割込み処理における入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップS108）を示した。この入賞口スイッチ／状態監視処理では、まず、大入賞口（特別変動入賞装置38）内の一方の大入賞口スイッチ38aに対応する入賞口監視テーブル1を準備し（ステップS301）、大入賞口が開いていないにもかかわらず大入賞口に不正な入賞がないか監視するとともに正常な入賞を検出する不正&入賞監視処理（ステップS302）を実行する。

その後、大入賞口（特別変動入賞装置38）内の他方の大入賞口スイッチ38aに対応する入賞口監視テーブル2を準備し（ステップS303）、不正な入賞がないか監視するとともに正常な入賞を検出する不正&入賞監視処理（ステップS304）を実行する。

20

【0148】

入賞口監視テーブルには、対象のスイッチに入力があるかを判定するデータの位置を示す監視スイッチビット、不正監視情報の下位アドレス、不正入賞数領域の下位アドレス、不正入賞エラー報知コマンド、不正入賞数上限値（不正発生判定個数）、入賞口スイッチテーブルのアドレス、報知タイマ更新情報（許可／更新）の情報が定義されている。また、入賞口監視テーブルのうちの入賞テーブルには、監視の繰り返し回数（スイッチの数）に加えて、各スイッチ毎に、監視スイッチビット、入賞数カウンタ領域1の下位アドレス、入賞数カウンタ領域2の下位アドレスの情報が定義されている。入賞口監視テーブルは、監視対象のスイッチのそれぞれに応じたものが用意されている。

【0149】

30

次に、普電内の入賞口スイッチ（始動口2スイッチ37a）の入賞口監視テーブルを準備し（ステップS305）、不正な入賞がないか監視するとともに正常な入賞を検出する不正&入賞監視処理（ステップS306）を実行する。そして、常時入賞可能（不正監視処理が不要）な入賞口スイッチ（例えば、始動口1スイッチ36a、始動口3スイッチ97a、一般入賞口35の入賞口スイッチ35a（左入賞口スイッチ、右入賞口スイッチ））の入賞口監視テーブルを準備し（ステップS307）、入賞数を更新する入賞数カウンタ更新処理（ステップS308）を行って、始動口エラー監視処理（ステップS309）を行う。

【0150】

40

次に、状態を監視すべき複数のスイッチ並びに信号のうちいずれのスイッチ又は信号を今回の監視の対象とするかを順番に指定するための状態スキャンカウンタを更新する（ステップS310）。本実施形態の場合、状態スキャンカウンタは0から3の範囲で更新される。その後、状態スキャンカウンタの値に応じて、監視する状態を設定するための遊技機状態監視テーブル1を準備する（ステップS311）。そして、エラーが発生しているかなどの状態を判定する遊技機状態チェック処理（ステップS312）を行う。

本実施形態の場合、状態スキャンカウンタの値を遊技機状態監視テーブル1に参照することで、状態スキャンカウンタの値が「0」である場合はスイッチのコネクタ抜けなどの発生により出力されるスイッチ異常1信号に基づく状態の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が「1」である場合は払出制御装置200からのシュート球切れスイッチ信号に基づく状態の監視が設定される。状態スキャンカウンタの値が「2」である場合はオ

50

ーバーフロースイッチ信号に基づく状態の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が「3」である場合は払出異常ステータス信号に基づく状態の監視が設定される。

【0151】

次に、状態スキャンカウンタの値に応じて、監視する状態を設定するための遊技機状態監視テーブル2を準備する(ステップS313)。そして、エラーが発生しているかなどの状態を判定する遊技機状態チェック処理(ステップS314)を行う。

本実施形態の場合、状態スキャンカウンタの値を遊技機状態監視テーブル2に参照することで、状態スキャンカウンタの値が「0」である場合はガラス枠開放検出スイッチ63から出力される信号に基づく状態の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が「1」である場合は本体枠開放検出スイッチ64から出力される信号に基づく状態の監視が設定される。また、状態スキャンカウンタの値が「2」である場合は枠電波不正信号に基づく状態の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が「3」である場合はタッチスイッチ信号に基づく状態の監視が設定される。

10

【0152】

次に、状態スキャンカウンタの値が「0」であるかを判定し(ステップS315)、エラースキャンカウンタの値が「0」でない場合(ステップS315;N)は、入賞口スイッチ/状態監視処理を終了する。この場合は、次に参照する遊技機状態監視テーブル3に状態の監視対象がない場合である。また、エラースキャンカウンタの値が「0」である場合(ステップS315;Y)は、遊技機状態監視テーブル3を準備し(ステップS316)、エラーが発生しているかなどの状態を判定する遊技機状態チェック処理(ステップS317)を行う。

20

本実施形態の場合、状態スキャンカウンタの値を遊技機状態監視テーブル3に参照することで、状態スキャンカウンタの値が「0」である場合はスイッチのコネクタ抜けなどの発生により出力されるスイッチ異常2信号に基づく状態の監視が設定される。なお、遊技機状態監視テーブル3には状態スキャンカウンタが「1」から「3」の場合は定義されていない。

【0153】

その後、払出制御装置200が払出制御を開始可能であることを示す払出ビジー信号をチェックする払出ビジー信号チェック処理(ステップS318)を行って、入賞口スイッチ/状態監視処理を終了する。なお、ステップS316からS318の処理は、タイマ割込み毎に更新される状態スキャンカウンタの値が「0」の場合のみ実行されるため、4回のタイマ割込みに1回の割合で実行されることとなる。すなわち、タイマ割込みが4m秒毎に行われる場合は、16m秒毎にステップS316からS318の処理が行われることとなる。

30

【0154】

〔特図ゲーム処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理における特図ゲーム処理(ステップS109)の詳細について説明する。特図ゲーム処理では、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、及び始動口3スイッチ97aの入力の監視と、特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。

40

【0155】

図12に示すように、特図ゲーム処理では、先ず、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、及び始動口3スイッチ97aの入賞を監視する始動口スイッチ監視処理(ステップA1)を行う。始動口スイッチ監視処理では、第1始動入賞口36、第2始動入賞口97、普通変動入賞装置37に遊技球の入賞があると、各種乱数(大当たり乱数など)の抽出を行い、当該入賞に基づく特図変動表示ゲームの開始前の段階で入賞に基づく遊技結果を事前に判定する遊技結果事前判定を行う。

次に、大入賞口スイッチ監視処理(ステップA2)を行う。この大入賞口スイッチ監視処理では、特別変動入賞装置38内に設けられた大入賞口スイッチ38aでの遊技球の検出を監視する処理を行う。

50

【0156】

次に、特図ゲーム処理タイマが「0」でなければ-1更新する（ステップA3）。なお、特図ゲーム処理タイマの最小値は「0」に設定されている。そして、特図ゲーム処理タイマの値が「0」であるかを判定する（ステップA4）。特図ゲーム処理タイマの値が「0」である場合（ステップA4；Y）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合は、特図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する特図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定し（ステップA5）、当該テーブルを用いて特図ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する（ステップA6）。そして、特図ゲーム処理番号に応じてサブルーチンコールを行う（ステップA7）。

【0157】

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「0」の場合は、特図変動表示ゲームの変動開始を監視し、特図変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、特図変動中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図普段処理（ステップA8）を行う。

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「1」の場合は、特図の停止表示時間の設定や、特図表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図変動中処理（ステップA9）を行う。

【0158】

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「2」の場合は、特図変動表示ゲームの遊技結果が大当たりであれば、大当たりの種類に応じたファンファーレコマンドの設定や、各大当たりの大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定や、ファンファーレ／インターバル中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図表示中処理（ステップA10）を行う。

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「3」の場合は、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理を行うために必要な情報の設定等を行うファンファーレ／インターバル中処理（ステップA11）を行う。

【0159】

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「4」の場合は、大当たりラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口開放中処理（ステップA12）を行う。

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「5」の場合は、大当たりラウンドが最終ラウンドであれば大入賞口内にある残存球が排出されるための時間を設定する処理や、大当たり終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存球処理（ステップA13）を行う。

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「6」の場合は、特図普段処理を行うために必要な情報の設定等を行う大当たり終了処理（ステップA14）を行う。

【0160】

その後、特図1表示器51aの変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップA15）、特図1表示器51aに係る図柄変動制御処理（ステップA16）を行う。そして、特図2表示器51bの変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップA17）、特図2表示器51bに係る図柄変動制御処理（ステップA18）を行い、特図ゲーム処理を終了する。一方、ステップA4にて、特図ゲーム処理タイマの値が「0」でない場合（ステップA4；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、ステップA15の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

【0161】

なお、大当たりとは条件装置の作動を伴う特別結果である。条件装置とは、特図変動表示ゲームで大当たりが発生（大当たり図柄の停止表示）した場合に作動するもので、条件装置が作動するとは、例えば大当たり状態が発生して特別電動役物としての特別変動入賞装置38を連続して作動させるための特定のフラグがセットされる（役物連続作動装置が作動される）ことを意味する。なお、「条件装置」は上記のようなソフトウェア的にオンオフされ

10

20

30

40

50

るフラグのようなソフトウェア手段であっても良いし、電氣的にオンオフされるスイッチのようなハードウェア手段であっても良い。また、「条件装置」は、その作動が電動役物の連続作動に必要条件とされる装置として、パチンコ遊技機の分野においては一般的に使用されている用語であり、本明細書においても同様な意味を有する用語として使用している。

【0162】

〔始動口スイッチ監視処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における始動口スイッチ監視処理（ステップA1）の詳細について説明する。図13に示すように、始動口スイッチ監視処理では、先ず、第1始動口（第1始動入賞口36）入賞監視テーブルを準備し（ステップA101）、ハード乱数取得処理（ステップA102）を行う。このハード乱数取得処理では、対象となる始動口スイッチ（ここでは始動口1スイッチ36a）に入力があった場合にラッチレジスタに抽出された大当たり乱数をロードして準備し、対象となる始動口への入賞があったことを示す情報の設定を行う。その後、特図1の始動口である第1始動口への入賞があるか否かを判定する（ステップA103）。

ステップA103にて、第1始動口への入賞がないと判定した場合（ステップA103；N）には、ステップA109の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

一方、ステップA103にて、第1始動口への入賞があると判定した場合（ステップA103；Y）には、特図時短中（普電サポート中）であるか否かを判定する（ステップA104）。

【0163】

ステップA104にて、特図時短中でないと判定した場合（ステップA104；N）には、ステップA107の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

一方、ステップA104にて、特図時短中であると判定した場合（ステップA104；Y）には、右打ち指示報知コマンドを準備して（ステップA105）、演出コマンド設定処理（ステップA106）を行う。すなわち、時短状態であれば、特図変動表示ゲームの確率状態にかかわらず、右打ち指示報知コマンドを準備して（ステップA105）、演出コマンド設定処理（ステップA106）を行う。本実施形態の遊技機10の場合、第1始動口（第1始動入賞口36）へは左打ちでないと入賞せず、普通変動入賞装置37へは右打ちでないと入賞しない。したがって、時短状態は、左打ちよりも右打ちの方が有利な遊技状態となるが、時短状態中に第1始動口に入賞があった場合（すなわち、時短状態中に左打ちされた場合）には、右打ち指示報知コマンドを演出制御装置300に送信して、右打ちするよう指示する報知（警告）を演出制御装置300によって行うよう構成されている。

次いで、第1始動口（第1始動入賞口36）による保留の情報を設定するテーブルを準備した後（ステップA107）、特図始動口スイッチ共通処理（ステップA108）を行う。

【0164】

次に、第2始動口（普通変動入賞装置37）入賞監視テーブルを準備し（ステップA109）、ハード乱数取得処理（ステップA110）を行う。このハード乱数取得処理では、対象となる始動口スイッチ（ここでは始動口2スイッチ37a）に入力があった場合にラッチレジスタに抽出された大当たり乱数をロードして準備し、対象となる始動口への入賞があったことを示す情報の設定を行う。その後、特図2の始動口である第2始動口への入賞があるか否かを判定する（ステップA111）。

ステップA111にて、第2始動口への入賞がないと判定した場合（ステップA111；N）には、ステップA116の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

一方、ステップA111にて、第2始動口への入賞があると判定した場合（ステップA111；Y）には、普通電動役物（普通変動入賞装置37）が作動中である、すなわち、普通変動入賞装置37が作動して遊技球の入賞が可能な開状態となっているか否かを判定し（ステップA112）、普通電動役物が作動中である（ステップA112；Y）と判定

すると、ステップA 1 1 4の処理に移行して、それ以降の処理を行う。一方、ステップA 1 1 2にて、普通電動役物が作動中でない（ステップA 1 1 2；N）と判定すると、普電不正発生中であるかを判定する（ステップA 1 1 3）。

【0165】

ステップA 1 1 3では、普通変動入賞装置37への不正入賞数が不正発生判定個数（例えば、5個）以上である場合に不正発生中であると判定する。普通変動入賞装置37は、閉状態では遊技球が入賞不可能であり、開状態でのみ遊技球が入賞可能である。よって、閉状態で遊技球が入賞した場合は何らかの異常や不正が発生した場合であり、このような閉状態で入賞した遊技球があった場合はその数を不正入賞数として計数する。そして、このように計数された不正入賞数が所定の不正発生判定個数（上限値）以上である場合に不正発生中と判定する。

10

【0166】

ステップA 1 1 3にて、普電不正発生中でないと判定した場合（ステップA 1 1 3；N）は、第2始動口（普通変動入賞装置37）による保留の情報を設定するテーブルを準備し（ステップA 1 1 4）、特図始動口スイッチ共通処理（ステップA 1 1 5）を行った後、ステップA 1 1 6の処理に移行して、それ以降の処理を行う。また、ステップA 1 1 3にて、普電不正発生中であると判定した場合（ステップA 1 1 3；Y）は、ステップA 1 1 6の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

【0167】

次に、第3始動口（第2始動入賞口97）入賞監視テーブルを準備し（ステップA 1 1 6）、ハード乱数取得処理（ステップA 1 1 7）を行う。このハード乱数取得処理では、対象となる始動口スイッチ（ここでは始動口3スイッチ97a）に入力があった場合にラッチレジスタに抽出された大当たり乱数をロードして準備し、対象となる始動口への入賞があったことを示す情報の設定を行う。その後、特図2の始動口である第3始動口への入賞があるか否かを判定する（ステップA 1 1 8）。

20

ステップA 1 1 8にて、第3始動口への入賞がないと判定した場合（ステップA 1 1 8；N）は、始動口スイッチ監視処理を終了する。

一方、ステップA 1 1 8にて、第3始動口への入賞があると判定した場合（ステップA 1 1 8；Y）には、特図時短中（普電サポート中）であるか否かを判定する（ステップA 1 1 9）。

30

【0168】

ステップA 1 1 9にて、特図時短中でないと判定した場合（ステップA 1 1 9；N）には、ステップA 1 2 2の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

一方、ステップA 1 1 9にて、特図時短中であると判定した場合（ステップA 1 1 9；Y）には、右打ち指示報知コマンドを準備して（ステップA 1 2 0）、演出コマンド設定処理（ステップA 1 2 1）を行う。すなわち、時短状態であれば、特図変動表示ゲームの確率状態にかかわらず、右打ち指示報知コマンドを準備して（ステップA 1 2 0）、演出コマンド設定処理（ステップA 1 2 1）を行う。本実施形態の遊技機10の場合、第3始動口（第2始動入賞口97）へは左打ちでないと入賞せず、普通変動入賞装置37へは右打ちでないと入賞しない。したがって、時短状態は、左打ちよりも右打ちの方が有利な遊技状態となるが、時短状態中に第3始動口に入賞があった場合（すなわち、時短状態中に左打ちされた場合）には、右打ち指示報知コマンドを演出制御装置300に送信して、右打ちするよう指示する報知（警告）を演出制御装置300によって行うよう構成されている。

40

次いで、第3始動口（第2始動入賞口97）による保留の情報を設定するテーブルを準備した後（ステップA 1 2 2）、特図始動口スイッチ共通処理（ステップA 1 2 3）を行って、始動口スイッチ監視処理を終了する。

【0169】

〔ハード乱数取得処理〕

次に、上述の始動口スイッチ監視処理におけるハード乱数取得処理（ステップA 1 0 2

50

、A 1 1 0、A 1 1 7)の詳細について説明する。図 1 4に示すように、ハード乱数取得処理では、まず、第 1 始動口(第 1 始動入賞口 3 6)、第 2 始動口(普通変動入賞装置 3 7)、及び第 3 始動口(第 2 始動入賞口 9 7)のうち、監視対象の始動口の入賞なし情報を設定して(ステップ A 1 3 1)、始動口 1 スイッチ 3 6 a、始動口 2 スイッチ 3 7 a、及び始動口 3 スイッチ 9 7 aのうち、監視対象の始動口スイッチに入力があるか否かを判定する(ステップ A 1 3 2)。

そして、監視対象の始動口スイッチに入力がない場合(ステップ A 1 3 2; N)は、ハード乱数取得処理を終了する。

一方、監視対象の始動口スイッチに入力がある場合(ステップ A 1 3 2; Y)は、乱数ラッチレジスタステータスを読み込み(ステップ A 1 3 3)、対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがあるかを判定する(ステップ A 1 3 4)。

10

【0 1 7 0】

対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがない場合(ステップ A 1 3 4; N)、すなわち乱数が抽出されていない場合は、ハード乱数取得処理を終了する。

また、対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがある場合(ステップ A 1 3 4; Y)は、監視対象のハード乱数ラッチレジスタに抽出された大当たり乱数をロードし、準備する(ステップ A 1 3 5)。そして、第 1 始動口(第 1 始動入賞口 3 6)、第 2 始動口(普通変動入賞装置 3 7)、及び第 3 始動口(第 2 始動入賞口 9 7)のうち、監視対象の始動口の入賞あり情報を設定して(ステップ A 1 3 6)、ハード乱数取得処理を終了する。

【0 1 7 1】

20

〔特図始動口スイッチ共通処理〕

次に、上述の始動口スイッチ監視処理における特図始動口スイッチ共通処理(ステップ A 1 0 8、A 1 1 5、A 1 2 3)の詳細について説明する。特図始動口スイッチ共通処理は、始動口 1 スイッチ 3 6 aや始動口 2 スイッチ 3 7 aや始動口 3 スイッチ 9 7 aの入力があった場合に、各々の入力について共通して行われる処理である。

【0 1 7 2】

図 1 5に示すように、特図始動口スイッチ共通処理では、先ず、始動口 1 スイッチ 3 6 a、始動口 2 スイッチ 3 7 a、及び始動口 3 スイッチ 9 7 aのうち、監視対象の始動口スイッチへの入賞の回数に関する情報を遊技機 1 0の外部の管理装置に対して出力する回数である始動口信号出力回数をロードし(ステップ A 1 4 1)、ロードした値を+1更新して(ステップ A 1 4 2)、出力回数がオーバーフローするかを判定する(ステップ A 1 4 3)。

30

出力回数がオーバーフローしない場合(ステップ A 1 4 3; N)は、更新後の値を R W Mの始動口信号出力回数領域にセーブして(ステップ A 1 4 4)、ステップ A 1 4 5の処理に移行する。

一方、出力回数がオーバーフローする場合(ステップ A 1 4 3; Y)は、ステップ A 1 4 5の処理に移行する。本実施形態では、始動口信号出力回数領域に「0」から「2 5 5」までの値を記憶することができる。そして、ロードした値が「2 5 5」である場合には+1更新によって更新後の値は「0」になり、出力回数がオーバーフローすると判定して、セーブしないよう構成されている。

40

【0 1 7 3】

次に、始動口 1 スイッチ 3 6 a、始動口 2 スイッチ 3 7 a、及び始動口 3 スイッチ 9 7 aのうち、監視対象の始動口スイッチに対応する更新対象の特図保留(始動記憶)数が上限値未満かを判定する(ステップ A 1 4 5)。

更新対象の特図保留数が上限値未満でない場合(ステップ A 1 4 5; N)は、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

また、更新対象の特図保留数が上限値未満である場合(ステップ A 1 4 5; Y)は、更新対象の特図保留数(特図 1 保留数又は特図 2 保留数)を+1更新して(ステップ A 1 4 6)、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備し(ステップ A 1 4 7)、演出コマンド設定処理(ステップ A 1 4 8)を行って、対象

50

の始動口入賞フラグをセーブする（ステップA149）。続けて、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する乱数格納領域のアドレスを算出して（ステップA150）、ステップA102、A110、A117のハード乱数取得処理にて準備した大当り乱数をRWMの大当り乱数格納領域にセーブする（ステップA151）。次に、監視対象の始動口スイッチの大当り図柄乱数を抽出し、準備して（ステップA152）、RWMの大当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップA153）。この大当り図柄乱数は、特図保留情報判定処理（ステップA157）で使用する。

【0174】

次いで、変動パターン乱数（本実施形態の場合、変動パターン乱数1から2）に対応するRWMの変動パターン乱数格納領域にセーブする（ステップA154）。 10

次いで、特図1保留数と特図2保留数の合計に対応する変動順序フラグ格納領域のアドレス（保留1から8までの何れかの場所）を算出し（ステップA155）、算出した領域に対象（特図1または特図2）の変動順序フラグをセーブし（ステップA156）、特図保留情報判定処理（ステップA157）を行って、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

【0175】

ここで、遊技制御装置100（RAM111C）は、第1始動入賞口36、第2始動入賞口97、普通変動入賞装置37の始動入賞領域への遊技球の流入に基づき、所定の乱数を抽出し変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶として所定数を上限に記憶する始動記憶手段をなす。また、始動記憶手段（遊技制御装置100）は、特図1の始動口である第1始動入賞口36への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第1始動記憶として記憶し、特図2の始動口である第2始動入賞口97や普通変動入賞装置37への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第2始動記憶として記憶する。 20

【0176】

〔特図保留情報判定処理〕

次に、上述の特図始動口スイッチ共通処理における特図保留情報判定処理（ステップA157）の詳細について説明する。特図保留情報判定処理は、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に当該始動記憶に対応した結果関連情報の判定を行う先読み処理である。 30

【0177】

図16に示すように、まず、低確率判定フラグを準備して（ステップA161）、大当り乱数値が大当り判定値（大当り低確率判定値）と一致するか否かにより大当りであるか判定する先読み大当り判定処理（ステップA162）を行い、判定結果として大当りが設定されたか判定する（ステップA163）。

ステップA163で、判定結果として大当りが設定されたと判定した場合（ステップA163；Y）は、対象の始動口スイッチに対応する大当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップA164）、ステップA152にて準備した大当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップA165）、ステップA167の処理に移行する。

一方、ステップA163で、判定結果として大当りが設定されていないと判定した場合（ステップA163；N）、すなわち判定結果としてはずれが設定された場合は、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップA166）、ステップA167の処理に移行する。 40

【0178】

ステップA167では、ステップA165にて取得した停止図柄情報またはステップA166にて設定した停止図柄情報を図柄情報領域にセーブする（ステップA167）。

次いで、対象の始動口スイッチ及び停止図柄情報に対応する先読み停止図柄コマンド（低確率）を準備し（ステップA168）、演出コマンド設定処理（ステップA169）を行う。

次いで、高確率判定フラグを準備して（ステップA170）、大当り乱数値が大当り判定値（大当り高確率判定値）と一致するか否かにより大当りであるか判定する先読み大当 50

り判定処理（ステップA 1 7 1）を行い、判定結果として大当たりが設定されたか判定する（ステップA 1 7 2）。

ステップA 1 7 2で、判定結果として大当たりが設定されたと判定した場合（ステップA 1 7 2；Y）には、対象の始動口スイッチに対応する大当たり図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップA 1 7 3）、ステップA 1 5 2にて準備した大当たり図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップA 1 7 4）、ステップA 1 7 6の処理に移行する。

一方、ステップA 1 7 2で、判定結果として大当たりが設定されていないと判定した場合（ステップA 1 7 2；N）、すなわち判定結果としてはずれが設定された場合には、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップA 1 7 5）、ステップA 1 7 6の処理に移行する。

10

【0 1 7 9】

ステップA 1 7 6では、特図の高確率中であるか判定する（ステップA 1 7 6）。

ステップA 1 7 6で、特図の高確率中でないと判定した場合（ステップA 1 7 6；N）には、ステップA 1 7 8の処理に移行する。

一方、ステップA 1 7 6で、特図の高確率中であると判定した場合（ステップA 1 7 6；Y）には、ステップA 1 6 7にて停止図柄情報をセーブした図柄情報領域に、ステップA 1 7 4にて取得した停止図柄情報またはステップA 1 7 5にて設定した停止図柄情報を上書きしてセーブし（ステップA 1 7 7）、ステップA 1 7 8の処理に移行する。なお、図柄情報領域にセーブされる停止図柄情報は、変動パターンの先読み等で使用される。

【0 1 8 0】

20

ステップA 1 7 8では、対象の始動口スイッチ及び停止図柄情報に対応する先読み停止図柄コマンド（高確率）を準備して（ステップA 1 7 8）、演出コマンド設定処理（ステップA 1 7 9）を行う。このように、本実施形態では、特図保留情報判定処理を実行する度に、大当たり低確率判定値で判定した結果と、大当たり高確率判定値で判定した結果とが、演出制御装置300が送信される。

次に、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップA 1 8 0）を行い、特図変動表示ゲームの変動態様を設定する変動パターン設定処理を行う（ステップA 1 8 1）。

【0 1 8 1】

その後、特図変動表示ゲームの変動態様における変動パターンを示す変動パターン番号に対応する先読み変動パターンコマンドを準備して（ステップA 1 8 2）、演出コマンド設定処理を行い（ステップA 1 8 3）、特図保留情報判定処理を終了する。なお、ステップA 1 8 0における特図情報設定処理、ステップA 1 8 1における変動パターン設定処理は、特図普段処理で特図変動表示ゲームの開始時に実行される処理と同様である。

30

【0 1 8 2】

以上の処理により、先読み対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果を含む先読み停止図柄コマンドと、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでの変動パターンの情報を含む先読み変動パターンコマンドが準備され、演出制御装置300に送信される。これにより、始動記憶に対応した結果関連情報（大当たりか否かや変動パターンの種類）の判定結果（先読み結果）を、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に演出制御装置300に対して知らせることができ、特に表示装置41に表示される飾り特図始動記憶表示を変化させるなどして、その特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に遊技者に結果関連情報を報知することが可能となる。

40

すなわち、遊技制御装置100が、始動記憶手段（遊技制御装置100）に始動記憶として記憶される乱数を、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームの実行前に判定する（例えば、特別結果となるか否か等を判定）事前判定手段をなす。なお、始動記憶に対応して記憶された乱数値を事前に判定する時期は、当該始動記憶が発生した始動入賞時だけではなく、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが行われる前であればいつでもよい。

【0 1 8 3】

〔特図普段処理〕

50

次に、上述の特図ゲーム処理における特図普段処理（ステップA 8）の詳細について説明する。図17に示すように、特図普段処理では、先ず、特図1保留数及び特図2保留数は共に「0」であるか判定する（ステップA 301）。

ステップA 301で、特図1保留数及び特図2保留数は共に「0」でないと判定した場合（ステップA 301；N）には、変動順序フラグ格納領域（保留数合計1用）からフラグをロードして（ステップA 302）、今回の変動が特図1の変動であるか判定する（ステップA 303）。

ステップA 303で、今回の変動が特図1の変動であると判定した場合（ステップA 303；Y）には、特図1保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備し（ステップA 304）、演出コマンド設定処理（ステップA 305）を行い、特図1変動開始処理（ステップA 306）を行って、特図普段処理を終了する。なお、この時点では、特図1保留数は-1更新されていないが、ステップA 304では、-1更新された値に対応するコマンド（飾り特図保留数コマンド）を準備する。

【0184】

一方、ステップA 303で、今回の変動が特図1の変動でないと判定した場合（ステップA 303；N）、すなわち今回の変動が特図2の変動である場合には、特図2保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備し（ステップA 307）、演出コマンド設定処理（ステップA 308）を行い、特図2変動開始処理（ステップA 309）を行って、特図普段処理を終了する。なお、この時点では、特図2保留数は-1更新されていないが、ステップA 307では、-1更新された値に対応するコマンド（飾り特図保留数コマンド）を準備する。

【0185】

また、ステップA 301で、特図1保留数及び特図2保留数は共に「0」とであると判定した場合（ステップA 301；Y）には、客待ちデモが開始済みであるかを判定し（ステップA 310）、既に客待ちデモが開始済みである場合（ステップA 310；Y）は、ステップA 315に移行する。

また、客待ちデモが開始済みでない場合（ステップA 310；N）は、客待ちデモフラグ領域に客待ちデモ中フラグをセットする（ステップA 311）。

続けて、客待ちデモコマンドを準備して（ステップA 312）、演出コマンド設定処理（ステップA 313）を行う。その後、客待ち状態の開始からの一定時間の経過を監視するための客待ちデモ経過タイマ領域に初期値（例えば5分に相当する値）をセーブし（ステップA 314）、ステップA 315に移行する。

【0186】

そして、客待ちデモ経過タイマが0でなければ-1更新し（ステップA 315）、処理番号として特図普段処理にかかる「0」を設定し（ステップA 316）、その処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブして（ステップA 317）、変動図柄判別フラグ領域をクリアする（ステップA 318）。そして、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップA 319）、特図普段処理を終了する。

【0187】

〔特図1変動開始処理〕

次に、上述の特図普段処理における特図1変動開始処理（ステップA 306）の詳細について説明する。特図1変動開始処理は、第1特図変動表示ゲームの開始時に行う処理である。図18（a）に示すように、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図1）を示す特図1変動フラグを変動図柄判別フラグ領域にセーブし（ステップA 321）、第1特図変動表示ゲームが大当たりであるか否かを判別するための大当たりフラグ1にはずれ情報や大当たり情報を設定する大当たりフラグ1設定処理（ステップA 322）を行う。

【0188】

次に、特図1停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図1停止図柄設定処理（ステップA 323）を行った後、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定す

10

20

30

40

50

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

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

【0189】

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

【0190】

〔特図2変動開始処理〕

次に、上述の特図普段処理における特図2変動開始処理（ステップA 3 0 9）の詳細について説明する。特図2変動開始処理は、第2特図変動表示ゲームの開始時に行う処理であって、図18（a）に示した特図1変動開始処理での処理と同様の処理を、第2始動記憶を対象として行うものである。

【0191】

図18（b）に示すように、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図2）を示す特図2変動フラグを変動図柄判別フラグ領域にセーブし（ステップA 3 4 1）、第2特図変動表示ゲームが大当たりであるか否かを判別するための大当たりフラグ2にはずれ情報や大当たり情報を設定する大当たりフラグ2設定処理（ステップA 3 4 2）を行う。

【0192】

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

次いで、処理番号として特図変動中処理にかかる「1」を設定し（ステップA 3 4 8）、その処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA 3 4 9）。

【0193】

次いで、客待ちデモフラグ領域をクリアし（ステップA 3 5 0）、特図2の変動開始に関する信号（例えば、特別図柄2変動中信号をON）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA 3 5 1）。その後、特図2変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブし（ステップA 3 5 2）、特図2点減制御タイマ領域に点減制御タイマ（特図2表示器51bの点減の周期のタイマ）の初期値（例えば、100m秒）をセーブし（ステップA 3 5 3）、特図2変動図柄番号領域に初期値（例えば、0）をセーブして（ステップA 3 5 4）、特図2変動開始処理を終了する。

【0194】

〔特図変動中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図変動中処理（ステップA 9）の詳細について説明する。

図19に示すように、特図変動中処理では、まず、変動図柄判別フラグに対応する図柄停止コマンドを準備して（ステップA501）、演出コマンド設定処理（ステップA502）を行う。

次いで、停止図柄パターン番号に対応する表示時間を設定して（ステップA503）、設定した表示時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA504）。本実施形態の場合、停止図柄パターンがはずれ図柄パターンである場合には表示時間として800m秒を設定し、停止図柄パターンが大当たり図柄パターンである場合には表示時間として2000m秒を設定する。

なお、お座り一発演出が行われる場合には表示時間を短い時間（例えば500ms）としても良い。

次いで、処理番号として特図表示中処理にかかる「2」を設定し（ステップA505）、その処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA506）。

【0195】

次いで、特図1の変動終了に関する信号（例えば、特別図柄1変動中信号をOFF）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップA507）、特図2の変動終了に関する信号（例えば、特別図柄2変動中信号をOFF）を試験信号出力データ領域にセーブして（ステップA508）、外部情報端子に出力用の特図変動表示ゲームの実行回数に係る図柄確定回数信号制御タイマ領域に制御タイマ初期値（例えば、256m秒）をセーブする（ステップA509）。その後、特図1表示器51aにおける特図1変動表示ゲームの制御用の情報として、特図1表示器51aでの変動停止に係る停止フラグを特図1変動制御フラグ領域にセーブし（ステップA510）、特図2表示器51bにおける特図2変動表示ゲームの制御用の情報として、特図2表示器51bでの変動停止に係る停止フラグを特図2変動制御フラグ領域にセーブして（ステップA511）、特図変動中処理を終了する。

【0196】

〔特図表示中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図表示中処理（ステップA10）の詳細について説明する。図20に示すように、特図表示中処理では、まず、特図1変動開始処理における大当たりフラグ1設定処理にて設定された大当たりフラグ1と、特図2変動開始処理における大当たりフラグ2設定処理にて設定された大当たりフラグ2と、をロードして（ステップA601）、RWMの大当たりフラグ1領域及び大当たりフラグ2領域をクリアする処理（ステップA602）を行う。そして、ロードされた大当たりフラグ2が大当たりかを判定して（ステップA603）、大当たりである（ステップA603；Y）と判定すると、第2特図変動表示ゲームの大当たり（特図2大当たり）の開始に関する試験信号（例えば、条件装置作動中信号をON、役物連続作動装置作動中信号をON、特別図柄2当り信号をON）をRWMの試験信号出力データ領域にセーブして（ステップA606）、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップA607）。

【0197】

一方、ステップA603にて、大当たりフラグ2のチェックの結果、大当たりでない（ステップA603；N）と判定すると、ロードされた大当たりフラグ1が大当たりかを判定して（ステップA604）、大当たりである（ステップA604；Y）と判定すると、第1特図変動表示ゲームの大当たり（特図1大当たり）の開始に関する試験信号（例えば、条件装置作動中信号をON、役物連続作動装置作動中信号をON、特別図柄1当り信号をON）をRWMの試験信号出力データ領域にセーブして（ステップA605）、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップA607）。

【0198】

ラウンド数上限値テーブルを設定する処理（ステップA607）を行った後、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値（本実施形態の場合、16Rまたは6R）を取得し、RWMのラウンド数上限値領域にセーブする（ステップA608）。続けて、ラウンド数上限値情報に対応するラウンドLEDポインタを取得し、RWMのラウンドLEDポインタ領域にセーブする（ステップA609）。

10

20

30

40

50

【0199】

次に、停止図柄パターンに対応した飾り特図コマンドをRWMの飾り特図コマンド領域からロードし、準備して（ステップA610）、演出コマンド設定処理（ステップA613）を行う。その後、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームにて当たり結果となる確率を通常確率状態（低確率状態）とする情報に係る確率情報コマンドを準備して（ステップA612）、演出コマンド設定処理（ステップA613）を行う。続けて、特図情報設定処理にて設定されるお座り一発演出実行フラグの有無に対応してファンファーレコマンドを準備して（ステップA614）、演出コマンド設定処理（ステップA615）を行う。

【0200】

その後、お座り一発演出実行フラグの有無に対応してファンファーレ時間を設定し（ステップA616）、お座り一発演出実行フラグをクリアする（ステップA617）。ファンファーレ時間としては、お座り一発演出実行フラグがない場合は10000msを設定し、お座り一発演出実行フラグがある場合は100msを設定する。

そして、ファンファーレ時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA618）、大入賞口開放情報に対応する大入賞口（特別変動入賞装置38）の大入賞口不正入賞数領域をクリアして（ステップA619）、大入賞口開放情報に対応する大入賞口の大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブする（ステップA620）。その後、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理1（ステップA621）を行い、特図表示中処理を終了する。

【0201】

一方、ステップA604にて、大当たりフラグ1が大当たりでない場合（ステップA604；N）は、高確率状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数を管理する処理である高確率変動回数更新処理を行い（ステップA622）、処理番号として特図普段処理にかかる「0」を設定して（ステップA623）、その処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA624）。

次いで、変動図柄判別フラグ領域をクリアし（ステップA625）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップA626）、特図表示中処理を終了する。

【0202】

〔普図ゲーム処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理における普図ゲーム処理（ステップS110）の詳細について説明する。普図ゲーム処理では、ゲートスイッチ34aの入力の監視と、普図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、普図の表示の設定等を行う。

【0203】

図21に示すように、普図ゲーム処理では、まず、ゲートスイッチ34aからの入力を監視するゲートスイッチ監視処理（ステップB1）を行い、始動口2スイッチ37aからの入力を監視する普電入賞スイッチ監視処理（ステップB2）を行う。次に、普図ゲーム処理タイマが「0」でなければ-1更新する（ステップB3）。なお、普図ゲーム処理タイマの最小値は「0」に設定されている。そして、普図ゲーム処理タイマの値が「0」であるかを判定する（ステップB4）。

【0204】

普図ゲーム処理タイマの値が「0」である（ステップB4；Y）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていたと判定すると、普図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する普図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定する処理（ステップB5）を行って、当該テーブルを用いて普図ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する処理（ステップB6）を行う。そして、普図ゲーム処理番号に応じてサブルーチンコールを行う（ステップB7）。

【0205】

ステップB7にて、普図ゲーム処理番号が「0」の場合は、普図変動表示ゲームの変動

10

20

30

40

50

開始を監視し、普図変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、普図変動中処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図普段処理（ステップB8）を行う。

また、ステップB7にて、普図ゲーム処理番号が「1」の場合は、普図表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図変動中処理（ステップB9）を行う。

【0206】

また、ステップB7にて、普図ゲーム処理番号が「2」の場合は、普図変動表示ゲームの結果が当たりであれば、時短状態中であるか否かに応じた普電開放時間の設定や、普図当たり中処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図表示中処理（ステップB10）を行う。

また、ステップB7にて、普図ゲーム処理番号が「3」の場合は、普図当たり中処理の継続、或いは普電残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図当たり中処理（ステップB11）を行う。

【0207】

また、ステップB7にて、普図ゲーム処理番号が「4」の場合は、普図当たり終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う普電残存球処理（ステップB12）を行う。

また、ステップB7にて、普図ゲーム処理番号が「5」の場合は、普図普段処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図当たり終了処理（ステップB13）を行う。

【0208】

その後、普図表示器52による普通図柄の変動を制御するための普図変動制御テーブルを準備した後（ステップB14）、普図表示器52による普通図柄の変動の制御に係る図柄変動制御処理（ステップB15）を行って、普図ゲーム処理を終了する。

一方、ステップB4にて、普図ゲーム処理タイマの値が「0」でない（ステップB4；N）、すなわちタイムアップしていないと判定すると、ステップB14の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

【0209】

〔普図普段処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図普段処理（ステップB8）の詳細について説明する。図22に示すように、普図普段処理では、まず、普図保留数が「0」であるかを判定し（ステップB301）、普図保留数が「0」である場合（ステップB301；Y）は、処理番号として普図普段処理にかかる「0」を設定し（ステップB322）、その処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブし（ステップB323）、普電不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップB324）、普図普段処理を終了する。

【0210】

一方、普図保留数が「0」でない場合（ステップB301；N）は、RWMの当たり乱数格納領域（保留数1用）、当たり図柄乱数格納領域（保留数1用）から乱数をロードし、ロードした領域（すなわち、当たり乱数格納領域（保留数1用）、当たり図柄乱数格納領域（保留数1用））を0クリアして（ステップB302）、普図変動表示ゲームにて当たり結果となる確率が通常確率（すなわち、普図低確率）よりも高くされた普図高確率中であるか、すなわち時短状態中であるかを判定する（ステップB303）。

【0211】

普図高確率中でない場合（ステップB303；N）は、普図低確率時の下限判定値（低確率下限判定値）を設定し（ステップB304）、普図高確率中である場合（ステップB303；Y）は、普図高確率時の下限判定値（高確率下限判定値）を設定する（ステップB305）。

その後、当たり乱数の値が上限判定値以上であるかを判定し（ステップB306）、当たり乱数の値が上限判定値以上でない場合（ステップB306；N）、当たり乱数の値がステップB304又はB305にて設定した下限判定値未満であるかを判定する（ステップB307）。

【0212】

10

20

30

40

50

当り乱数の値が上限判定値以上である場合（ステップB306；Y）や、当り乱数の値がステップB304又はB305にて設定した下限判定値未満である場合（ステップB307；Y）は、当りフラグ領域にはずれ情報をセーブし（ステップB308）、はずれ停止図柄番号を設定し（ステップB309）、はずれ図柄情報を普図停止図柄情報領域にセーブして（ステップB310）、停止図柄番号を普図停止図柄領域にセーブする（ステップB314）。

一方、当り乱数の値がステップB304又はB305にて設定した下限判定値未満でない場合（ステップB307；N）は、当りフラグ領域に当り情報をセーブし（ステップB311）、ステップB302にてロードした当り図柄乱数に対応する当り停止図柄番号を設定し（ステップB312）、停止図柄番号に対応する停止図柄情報を普図停止図柄情報領域にセーブして（ステップB313）、停止図柄番号を普図停止図柄領域にセーブする（ステップB314）。本実施形態では、普図の当り図柄として2種類の図柄（「当り図柄1」及び「当り図柄2」）が用意されている。

【0213】

本実施形態の場合、普図低確率時における当りの確率は0/251、普図高確率時における当りの確率は250/251であり、上限判定値は「251」、低確率下限判定値は「251」、高確率下限判定値は「1」である。

したがって、普図低確率時は、当り乱数の値が「0」～「250」全ての場合ではずれとなる。

また、普図高確率時は、当り乱数の値が「1」～「250」の何れかである場合が当り、当り乱数の値が「0」である場合がはずれとなる。

【0214】

停止図柄番号を普図停止図柄領域にセーブ（ステップB314）した後、停止図柄番号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップB315）。

その後、当り乱数格納領域をシフトし（ステップB316）、シフト後の空き領域を0クリアして（ステップB317）、普図保留数を-1更新する（ステップB318）。すなわち、最も古い普図保留数1に関する普図変動表示ゲームが実行されることに伴い、普図保留数1以降に保留となっている普図保留数2～4の順位を1つずつ繰り上げる処理を行う。この処理により、普図当り乱数格納領域の普図保留数2用から普図保留数4用の値が、普図当り乱数格納領域の普図保留数1用から普図保留数3用に移動することとなる。そして、普図当り乱数格納領域の普図保留数4用の値がクリアされて、普図保留数が1デクリメントされる。

【0215】

次いで、変動パターン乱数3を抽出して（ステップB319）、変動パターン乱数3に対応する変動時間を設定し、普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップB320）。本実施形態の場合、変動パターン乱数3に対応する変動時間として、200/256の確率で「500m秒」が設定され、40/256の確率で「1500m秒」が設定され、16/256の確率で「3000m秒」が設定される。

そして、普図変動中処理移行設定処理（ステップB321）を行って、普図普段処理を終了する。

【0216】

〔普図変動中処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図変動中処理（ステップB9）の詳細について説明する。図23に示すように、普図変動中処理では、まず、処理番号として普図表示中処理にかかる「2」に設定し（ステップB401）、その処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップB402）。その後、普図表示器52における普図変動表示ゲームの結果の表示時間である普図表示時間（例えば、600m秒）を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップB403）、普図の変動終了に関する信号（例えば、普通図柄1変動中信号をOFF）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップB404）、普図変動表示ゲームが停止中であることを示す停止フラグを普図変動制御フラグ領域に

セーブして（ステップB 4 0 5）、普図変動中処理を終了する。

【0 2 1 7】

〔普図表示中処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図表示中処理（ステップB 1 0）の詳細について説明する。図 2 4 に示すように、普図表示中処理では、まず、普図普段処理にて設定された当りフラグ（当り情報又ははずれ情報）をロードし（ステップB 5 0 1）、RWMの当りフラグ領域をクリアして（ステップB 5 0 2）、ロードされた当りフラグが当り情報かを判定する（ステップB 5 0 3）

当りフラグが当り情報でない場合（ステップB 5 0 3；N）は、処理番号として普図普段処理にかかる「0」を設定し（ステップB 5 1 5）、その処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブし（ステップB 5 1 6）、普電不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップB 5 1 7）、普図表示中処理を終了する。

【0 2 1 8】

一方、当りフラグが当り情報である場合（ステップB 5 0 3；Y）は、当り中処理設定テーブルを設定して（ステップB 5 0 4）、普図停止図柄情報に対応する当り開始ポイントの値（例えば、「0」、「5」の何れか）を取得し、普図当り中制御ポイント領域にセーブして（ステップB 5 0 5）、普図停止図柄情報に対応する当り終了ポイントの値（例えば、「4」、「7」の何れか）を取得し、普図当り終了ポイント領域にセーブする（ステップB 5 0 6）。次いで、普図停止図柄情報に対応する普電開放時間（例えば、1 7 0 0 m秒または2 6 0 0 m秒）を取得し、普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップB 5 0 7）。

【0 2 1 9】

次いで、処理番号として普図当り中処理にかかる「3」を設定し（ステップB 5 0 8）、その処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップB 5 0 9）。

次いで、普図変動表示ゲームの当り開始に関する信号（例えば、普通図柄1当り中信号をON）と、普電作動開始に関する信号（例えば、普通電動役物1作動中信号をON）を試験信号出力データ領域にセーブして（ステップB 5 1 0）、普電ソレノイドを駆動（オン）する信号を出力するため、普電ソレノイド出力データ領域にオンデータをセーブする（ステップB 5 1 1）。

【0 2 2 0】

次いで、普通変動入賞装置3 7への入賞数を記憶する普電カウント数領域の情報をクリアして（ステップB 5 1 2）、普電不正監視期間における普通変動入賞装置3 7への入賞数を記憶する普電不正入賞数領域の情報をクリアする（ステップB 5 1 3）。

次いで、普通変動入賞装置3 7の不正監視期間外を規定するフラグ（不正監視期間外フラグ）を普電不正監視期間フラグ領域にセーブして（ステップB 5 1 4）、普図表示中処理を終了する。

【0 2 2 1】

〔普図当り中処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図当り中処理（ステップB 1 1）の詳細について説明する。図 2 5 に示すように、普図当り中処理では、まず、普図当り中制御ポイントをロードし、準備して（ステップB 6 0 1）、ロードした普図当り中制御ポイントの値が上限値以上であるかを判定する（ステップB 6 0 2）。

【0 2 2 2】

そして、普図当り中制御ポイントの値が上限値以上でない場合（ステップB 6 0 2；N）は、普図当り中制御ポイントを+1更新し（ステップB 6 0 3）、普電作動移行設定処理（ステップB 6 0 4）を行って、普図当り中処理を終了する。

また、普図当り中制御ポイントの値が上限値以上である場合（ステップB 6 0 2；Y）は、ステップB 6 0 3における普図当り中制御ポイントを+1更新する処理を行わずに、普電作動移行設定処理（ステップB 6 0 4）を行って、普図当り中処理を終了する。

【0 2 2 3】

〔外部情報編集処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理における外部情報編集処理（ステップS114）の詳細について説明する。外部情報編集処理では、払出コマンド送信処理（ステップS105）、入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップS108）、磁石不正監視処理（ステップS112）、盤電波不正監視処理（ステップS113）での監視結果に基づいて、情報収集端末や遊技場内部管理装置等の外部装置や試射試験装置に出力する情報を作成して出力バッファにセットする処理等を行う。

【0224】

図26及び図27に示すように、外部情報編集処理では、まず、スイッチ異常の発生中であるかを判定する（ステップS801）。

ステップS801で、スイッチ異常の発生中でないと判定した場合（ステップS801；N）には、遊技機エラー状態信号のオフデータを試験信号出力データ領域にセーブして（ステップS802）、ステップS804の処理に移行する。

一方、ステップS801で、スイッチ異常の発生中であると判定した場合（ステップS801；Y）には、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブして（ステップS803）、ステップS804の処理に移行する。

【0225】

次いで、ガラス枠開放エラーの発生中でもなく（ステップS804；N）、本体枠開放エラーの発生中でもない場合（ステップS805；N）には、扉・枠開放信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブし（ステップS806）、セキュリティ信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブして（ステップS807）、ステップS810の処理に移行する。

一方、ガラス枠開放エラーの発生中である場合（ステップS804；Y）、あるいは、本体枠開放エラーの発生中である場合（ステップS805；Y）には、扉・枠開放信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし（ステップS808）、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブして（ステップS809）、ステップS810の処理に移行する。

【0226】

そして、初期化スイッチの操作等によりRAMに記憶されたデータの初期化が行われた時から所定時間（例えば、256m秒）を計時するセキュリティ信号制御タイマが「0」でなければ-1更新する（ステップS810）。なお、セキュリティ信号制御タイマの初期値は、メイン処理においてRAMクリアで起動したときのRAM初期値設定時に設定され、セキュリティ信号制御タイマの最小値は「0」に設定されている。そして、セキュリティ信号制御タイマの値が「0」であるかを判定する（ステップS811）。

セキュリティ信号制御タイマの値が「0」でない場合（ステップS811；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、セキュリティ信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブして（ステップS812）、ステップS813の処理に移行する。また、セキュリティ信号制御タイマの値が「0」である場合（ステップS811；Y）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合は、ステップS812の処理を行わずに、ステップS813の処理に移行する。

【0227】

そして、磁石不正の発生中である場合（ステップS813；Y）、盤電波不正の発生中である場合（ステップS814；Y）、大入賞口不正の発生中である場合（ステップS815；Y）、普電不正の発生中である場合（ステップS816；Y）、あるいは、始動口エラーの発生中である場合（ステップS817；Y）は、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブし（ステップS819）、セキュリティ信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブして（ステップS820）、ステップS821の処理に移行する。また、枠電波不正の発生中である場合（ステップS818；Y）は、ステップS819の処理を行わずに、セキュリティ信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブして（ステップS820）、ステップS821の処理に移行する。

【0228】

一方、磁石不正の発生中でもなく（ステップS813；N）、盤電波不正の発生中でもなく（ステップS814；N）、大入賞口不正の発生中でもなく（ステップS815；N）、普電不正の発生中でもなく（ステップS816；N）、始動口エラーの発生中でもなく（ステップS817；N）、枠電波不正の発生中でもない場合（ステップS818；N）は、ステップS819及びステップS820の処理を行わずに、ステップS821の処理に移行する。

【0229】

そして、払出予定の賞球数に関する情報を設定するメイン賞球信号編集処理（ステップS821）を行い、始動口の入賞信号を編集する始動口信号編集処理（ステップS822）を行う。

10

次に、特図変動表示ゲームの実行回数に係る情報の出力時間を制御するための図柄確定回数制御タイマが「0」でなければ-1更新する（ステップS823）。なお、図柄確定回数制御タイマの最小値は「0」に設定されている。そして、図柄確定回数制御タイマの値が「0」であるかを判定する（ステップS824）。

【0230】

図柄確定回数制御タイマの値が「0」である場合（ステップS824；Y）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合は、図柄確定回数信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブして（ステップS825）、外部情報編集処理を終了する。

20

また、図柄確定回数制御タイマの値が「0」でない場合（ステップS824；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、図柄確定回数信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブして（ステップS826）、外部情報編集処理を終了する。

【0231】

次に演出制御装置300での制御について説明する。演出制御装置300の主制御用マイコン（CPU）311では、図28に示すメイン処理と、図示しないタイマ割込み処理を行う。

【0232】

〔メイン処理〕

図28に示すようにメイン処理では、はじめにプログラム開始時の処理を行う。このプログラム開始時の処理では、まず、割込みを禁止し（ステップC1）、CPUの初期設定を行う（ステップC2）。次に、VDP312の初期設定を行って（ステップC3）、割込みを許可する（ステップC4）。次いで、表示用データの生成を許可して（ステップC5）、乱数シードを設定し（ステップC6）、初期化すべき領域に電源投入時の初期値をセーブする（ステップC7）。これにより、停電発生検出済みフラグ等がクリアされる。

30

【0233】

ステップC1からC7のプログラム開始時の処理を行った後、メインループ処理としてループの処理を行う。このループ処理では、まず、WDT（watchdog timer）をクリアする（ステップC8）。次いで、演出ボタン25やタッチパネル29の操作に基づく入力信号（立ち上がりエッジ）から入力情報を作成する演出ボタン入力処理（ステップC9）を行う。演出ボタン25やタッチパネル29からの入力の読み込みはタイマ割込み処理内で行い、この演出ボタン入力処理では演出ボタン25やタッチパネル29からの入力があった時に、演出内容を変更する処理等を行う。

40

【0234】

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

【0235】

次いで、遊技制御装置100からのコマンドを解析して対応を行う受信コマンドチェッ

50

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

【0236】

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

【0237】

その後、スピーカ（上スピーカ19a、下スピーカ19b）からの音声の出力に関する制御を行うサウンド制御処理（ステップC17）、盤装飾装置46や枠装飾装置18、サブ情報表示装置90などのLEDの制御を行う装飾制御処理（ステップC18）、盤演出装置44のモータやソレノイドの制御を行う可動体制御処理（ステップC19）を行い、WDTをクリアする処理（ステップC8）に戻る。

【0238】

〔受信コマンドチェック処理〕

図29には、上述のメイン処理における受信コマンドチェック処理を示した。この受信コマンドチェック処理では、まず、1フレーム（1/30秒間）の間に何個のコマンドを受信したかをカウントするコマンド受信カウンタの値をコマンド受信数としてロードし（ステップC201）、コマンド受信数が0でないか否かを判定する（ステップC202）。そして、コマンド受信数が0であると判定した場合（ステップC202；N）は、受信コマンドチェック処理を終了する。また、受信コマンド数が0でないと判定した場合（ステップC202；Y）には、コマンド受信カウンタ領域の内容をコマンド受信数分減算する（ステップC203）。

【0239】

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

【0240】

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

【0241】

次いで、コマンド領域のアドレスを更新し（ステップC209）、コマンド受信数分の

コマンドの解析が完了したか否かを判定する（ステップC 2 1 0）。そして、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了していないと判定した場合（ステップC 2 1 0；N）には、ステップC 2 0 7の処理に戻る。また、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了したと判定した場合（ステップC 2 1 0；Y）には、受信コマンドチェック処理を終了する。このように、受信コマンドチェック処理では、1フレーム（1／30秒間）の間に受信したコマンドをまとめて解析する。なお、本実施形態では、コマンドを32個分まで保存できる構成としている。

【0242】

〔受信コマンド解析処理〕

図30には、上述の受信コマンドチェック処理における受信コマンド解析処理を示した。この受信コマンド解析処理では、まず、コマンド上位バイトをMODE、下位バイトをACT（ACTION）として分離し（ステップC 2 3 1）、MODE及びACTは正常範囲であるか否かを判定する（ステップC 2 3 2、ステップC 2 3 3）。MODE及びACTは正常範囲であると判定した場合（ステップC 2 3 2；Y、ステップC 2 3 3；Y）には、MODEに対するACTは正しい組合せであるか否かを判定する（ステップC 2 3 4）。

【0243】

また、ステップC 2 3 2、ステップC 2 3 3で、MODE又はACTは正常範囲でないと判定した場合（ステップC 2 3 2；N、ステップC 2 3 3；N）、あるいは、ステップC 2 3 4でMODEに対するACTは正しい組合せでないと判定した場合（ステップC 2 3 4；N）には、受信コマンド解析処理を終了する。

【0244】

ステップC 2 3 4で、MODEに対するACTは正しい組合せであると判定した場合（ステップC 2 3 4；Y）には、MODEは変動系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC 2 3 5）。変動系コマンドは、特図の変動パターンを指令するコマンドである。そして、MODEは変動系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC 2 3 5；Y）には、変動系コマンド処理（ステップC 2 3 6）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0245】

また、ステップC 2 3 5で、MODEは変動系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC 2 3 5；N）には、MODEは大当たり系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC 2 3 7）。大当たり系コマンドは、大当たり中演出に関する動作（ファンファーレ画面やラウンド画面の表示など）を指令するコマンドや、小当たり中演出に関する動作（ファンファーレ画面や終了画面の表示など）を指令するコマンドである。そして、MODEは大当たり系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC 2 3 7；Y）には、大当たり系コマンド処理（ステップC 2 3 8）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0246】

また、ステップC 2 3 7で、MODEは大当たり系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC 2 3 7；N）には、MODEは図柄系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC 2 3 9）。図柄系コマンドは、特図の図柄に関する情報（例えば、特図の停止図柄を何にするかなど）を指令するコマンドである。そして、MODEは図柄系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC 2 3 9；Y）には、図柄系コマンド処理（ステップC 2 4 0）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0247】

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

ある。そして、MODEは単発系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC 2 4 1；Y）には、単発系コマンド処理（ステップC 2 4 2）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0248】

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

【0249】

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

【0250】

なお、先読み変動系コマンド及び先読み図柄系コマンドは、先読み演出を実行するために必要な情報を含むコマンドである。先読み演出（先読み予告、あるいは先読み予告演出ともいう）とは、特図変動表示ゲームが未実行の始動記憶（保留）に対応する特図変動表示ゲームがその後実行された時に大当りになるか否か（あるいはどんな変動パターンになるか）を、所定の信頼度で遊技者に事前報知すべく、表示装置41に表示する飾り特図始動記憶表示等を通常と異なる態様で行うことや、表示装置41に演出表示を行うなどの演出である。そして、先読み系コマンド（先読み変動系コマンド及び先読み図柄系コマンド）は、先読み演出の対象となる始動記憶に対応する変動パターンや停止図柄を事前に知らせるコマンドであり、始動入賞時に遊技制御装置100から演出制御装置300に送信される。なお、先読みでない通常の変動系コマンドや図柄系コマンドは、変動表示開始時に遊技制御装置100から演出制御装置300に送信される。

【0251】

〔先読み図柄系コマンド処理〕

図31には、上述の受信コマンド解析処理における先読み図柄系コマンド処理（ステップC 2 4 4）を示した。この先読み図柄系コマンド処理では、まず、最新の保留情報が特図1保留であるかを判定する（ステップC 3 0 1）。最新の保留情報が特図1保留である場合（ステップC 3 0 1；Y）、すなわち、受信した先読み図柄系コマンドが特図1保留に関するものである場合は、コマンドを特図1保留数に対応する特図1先読み図柄コマンド領域にセーブし（ステップC 3 0 2）、先読み変動コマンド受信待ちフラグをセットして（ステップC 3 0 4）、先読み図柄系コマンド処理を終了する。

【0252】

また、最新の保留情報が特図1保留でない場合（ステップC 3 0 1；N）、すなわち、受信した先読み図柄系コマンドが特図2保留に関するものである場合は、コマンドを特図2保留数に対応する特図2先読み図柄コマンド領域にセーブし（ステップC 3 0 3）、先読み変動コマンド受信待ちフラグをセットして（ステップC 3 0 4）、先読み図柄系コマンド処理を終了する。ステップC 3 0 4で先読み変動コマンド受信待ちフラグをセットするのは、先読み図柄コマンドと先読み変動コマンド（先読み変動パターンコマンド）とがセット（ペア）のためである。

【0253】

〔先読み変動系コマンド処理〕

図32には、上述の受信コマンド解析処理における先読み変動系コマンド処理（ステップC 2 4 6）を示した。この先読み変動系コマンド処理では、まず、先読み変動コマンド

10

20

30

40

50

受信待ち中であるかを判定する（ステップC 3 1 1）。ここでは、上述の先読み図柄系コマンド処理で設定される先読み変動コマンド受信待ちフラグがある場合に受信待ち中と判定するようになっている。先読み変動コマンド受信待ち中でない場合（ステップC 3 1 1；N）は、先読み変動系コマンド処理を終了する。一方、先読み変動コマンド受信待ち中である場合（ステップC 3 1 1；Y）は、先読み変動コマンド受信待ちフラグをクリアする（ステップC 3 1 2）。

【0 2 5 4】

その後、ステップC 3 1 3～C 3 1 6の処理では、遊技制御装置1 0 0から受信した先読み変動コマンド（先読み変動パターンコマンド）を、演出制御装置3 0 0での処理に便利ように変換する処理を行う。まず、最新保留情報の図柄の保留数に対応する先読み変動MODE変換テーブルを設定する処理（ステップC 3 1 3）を行って、今回受信した先読み変動系コマンドに対応する始動記憶の特図種別の情報と当該特図種別の現在の保留数とに応じて、MODEを変換するためのMODE変換テーブルを設定する。

【0 2 5 5】

次いで、設定したMODE変換テーブルを参照して、先読み変動コマンドのMODEに対応するサブ内先読み変動コマンドMODEを取得する（ステップC 3 1 4）。さらに、先読み変動ACT変換テーブルを設定して（ステップC 3 1 5）、先読み変動コマンドのACTに対応するサブ内先読み変動コマンドACTを取得する（ステップC 3 1 6）。

【0 2 5 6】

MODEには前半変動の情報が含まれているが、このMODEに基づき設定される前半変動の内容や時間は判定時における保留数によって変化するので、事前判定時の判定と特図変動表示ゲーム開始時の判定とで判定結果が異なる場合がある。よって、判定時の保留数に影響されずに先読み予告演出の処理を容易かつ確実に行うことができるようにするために、現在の保留数に応じた変換態様でMODEを変換し、判定時の保留数によらずに共通して扱うことができるようにしている。例えば、リーチなしはずれ変動であって保留の状況によっては短い前半変動時間になる可能性があるものや、リーチなしはずれ変動であって保留の状況にかかわらず長い前半変動時間となるもののよう、先読み予告演出の設定で考慮する事項で分けしたMODEに変換しておき、先読み予告演出の処理を容易かつ確実に行うことができるようにする。

【0 2 5 7】

また、ACTにはリーチの有無やリーチの種類などの後半変動の情報が含まれている。このACTに基づき設定される後半変動の内容は判定時の保留数によって変化することはない。しかし、例えばノーマルリーチでも、最終停止図柄がリーチ図柄の1コマ手前で停止するはずれと、1コマ先で停止するはずれと、当りの場合とが設定されているように、同種のリーチでも様々な態様があり、このそれぞれに対応したACTが設定されているため、値の範囲が広いものとなっている。このため、同一系統のリーチに対応するACTを同一のACTに変換することで数を減らし、先読み予告演出の処理におけるチェックなどの処理負担を軽減するようにしている。

【0 2 5 8】

次いで、変換後のMODE、ACTは共に0以外であるかを判定する（ステップC 3 1 7）。変換後のMODE、ACTは共に0以外でない場合（ステップC 3 1 7；N）は、異常なコマンド値であるので先読み変動系コマンド処理を終了する。一方、変換後のMODE、ACTは共に0以外である場合（ステップC 3 1 7；Y）は、変換後コマンドを最新保留情報、保留数に対応する先読み変動コマンド領域にセーブして（ステップC 3 1 8）、MODEとACTの組合せ（コマンド組合せ）が正常であるかを判定する先読みコマンド整合チェック処理（ステップC 3 1 9）を行う。

【0 2 5 9】

先読みコマンド整合チェック処理（ステップC 3 1 9）の結果、コマンド組合せが正常でない場合（ステップC 3 2 0；N）は、先読み変動系コマンド処理を終了する。一方、コマンド組合せが正常である場合（ステップC 3 2 0；Y）は、先読み予告演出の実行を

10

20

30

40

50

抽選する先読み抽選処理（ステップC 3 2 1）を行い、先読み予告演出を発生するかを判定する（ステップC 3 2 2）。

【0 2 6 0】

そして、先読み予告演出を発生しない場合（ステップC 3 2 2；N）は、先読み変動系コマンド処理を終了する。一方、先読み予告演出を発生する場合（ステップC 3 2 2；Y）は、当該発生する先読み予告演出（すなわち、先読み抽選処理（ステップC 3 2 1）で選出された先読み予告演出）が、直ちに開始する演出であるかを判定する（ステップC 3 2 3）。直ちに開始する演出とは、例えば、表示装置4 1に表示される飾り特図始動記憶表示の表示態様を現時点から変更する保留変化予告である。また、直ちに開始しない演出とは、特図変動表示ゲームの実行中に行う先読み予告演出であって、複数の特図変動表示ゲームに亘り連続で特定の演出やリーチ状態を発生させる演出や、変動表示中に登場するキャラクタによって予告を行う演出、飾り特図始動記憶表示の表示態様を現時点よりも後のタイミングで変更する保留変化予告などである。なお、このような直ちに開始しない演出の実行を開始するタイミングとしては、特図変動表示ゲームの実行中であればその特図変動表示ゲームが終了し、次の特図変動表示ゲームの実行が開始されるタイミングなどが該当する。

10

【0 2 6 1】

直ちに開始する演出でない場合（ステップC 3 2 3；N）は、先読み変動系コマンド処理を終了する。この場合は、先読み予告演出を実行する特図変動表示ゲームの開始時などに予告の設定を行う。一方、直ちに開始する演出である場合（ステップC 3 2 3；Y）は、選出された先読み予告演出に対応する表示を設定し（ステップC 3 2 4）、先読み変動系コマンド処理を終了する。

20

【0 2 6 2】

〔変動系コマンド処理〕

図3 3には、上述の受信コマンド解析処理における変動系コマンド処理（ステップC 2 3 6）を示した。この変動系コマンド処理では、まず、特図種別が未確定であるかを判定する（ステップC 3 6 1）。特図種別とは、特図の種別が特図1か特図2かを示す情報であり、上述の図柄系コマンド処理のステップC 2 5 1で設定される情報である。

【0 2 6 3】

この特図種別が未確定である場合（ステップC 3 6 1；Y）は、変動系コマンド処理を終了する。また、特図種別が未確定でない場合（ステップC 3 6 1；N）、すなわち特図種別が設定されている場合は、変動コマンドと図柄コマンドの組み合わせをチェックし（ステップC 3 6 2）、変動コマンドと図柄種別が不整合であるかを判定する（ステップC 3 6 3）。

30

【0 2 6 4】

変動コマンドと図柄種別が不整合である場合（ステップC 3 6 3；Y）は、変動系コマンド処理を終了する。また、変動コマンドと図柄種別が不整合でない場合（ステップC 3 6 3；N）は、変動コマンドから変動パターン種別を判別する（ステップC 3 6 4）。図柄種別とは図柄のカテゴリを意味し、図柄種別には例えば、はずれ図柄、1 6 R確変A大当り図柄、1 6 R確変B大当り図柄、1 6 R通常A大当り図柄、1 6 R通常B大当り図柄、4 R確変大当り図柄、小当り図柄などがある。変動コマンドと図柄種別が不整合である場合とは、はずれの変動コマンド（変動パターンコマンド）を受信したのに、1 6 R確変A大当り図柄の図柄コマンドを受信していた時のような、演出を行う上で矛盾してしまう組み合わせ（変動コマンドと図柄種別の組み合わせ）であることを意味する。

40

【0 2 6 5】

変動コマンドから変動パターン種別を判別する処理（ステップC 3 6 4）では、受信したコマンドに応じて、特図の変動表示演出の大まかな分類である変動パターン種別を判別する。そして、変動コマンドに応じた演出を行うための情報を設定する変動演出設定処理を行う（ステップC 3 6 5）。

【0 2 6 6】

50

次に、P機状態（パチンコ機の状態）として特図変動中を設定する（ステップC366）。ここで、特図変動中とは、特図の変動中（客待ちデモ中や大当たり中、あるいはファンファーレ中等でないこと）を表している。さらに、先読み演出回数（先読み実行回数）がゼロでなければ先読み演出回数を-1更新（先読み演出回数を1だけ減らす処理）し（ステップC367）、変動系コマンド処理を終了する。

【0267】

〔変動演出設定処理〕

図34には、上述の変動系コマンド処理における変動演出設定処理（ステップC365）を示した。この変動演出設定処理では、まず、変動パターン種別がリーチなし変動であるかを判定する（ステップC381）。変動パターン種別がリーチなし変動である場合（ステップC381；Y）は、機種コード及び特図種別とその時点の演出モードに対応する前半予告振分グループアドレステーブルを設定する（ステップC382）。なお、リーチなし変動であるので図柄種別は必ずはずれ図柄であり、ここでは図柄種別を特に参照しなくてもよい。なお演出モードは、演出制御装置300が管理する遊技モードに相当し、機種によって当然異なるが、ここでは通常モード、確変モード、時短モード及び潜伏モードなどがある。さらに、各モード内に予告演出の振り分け率や表示装置41における飾り特図変動表示ゲームの演出態様を異ならせた複数のモードを設けている。

【0268】

次に、前半予告振分グループアドレステーブルを参照して、MODE、特図種別の保留数に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取得する（ステップC383）。これによりリーチなし変動の場合には、各変動中に出現する予告演出の抽選内容（具体的には各予告演出態様の出現率）を保留数に応じて変化させることが可能となる。その後、前半予告振分グループテーブルを使って前半変動中に出現する予告の抽選を行う（ステップC386）。

【0269】

一方、変動パターン種別がリーチなし変動でない場合（ステップC381；N）は、機種コード、特図種別、演出モード及び図柄種別に対応する前半予告振分グループアドレステーブルを設定する（ステップC384）。そして、前半予告振分グループアドレステーブルを参照して、MODE、変動パターン種別に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取得し（ステップC385）、前半予告振分グループテーブルを使って前半変動中に出現する予告の抽選を行う（ステップC386）。

【0270】

次に、後半変動の予告演出を抽選する。なお、特図変動表示ゲームの後半変動とはいわゆるリーチアクション（例えば、特図の複数列の表示領域のうち特定領域を除く表示領域が大当たりとなる特別結果態様（特別な図柄の組合せ）で変動表示が停止していて、特定領域のみで変動表示している状態）の変動表示である。一方、特図変動表示ゲームの前半変動とはリーチアクション開始前までの変動表示である。

【0271】

まず、機種コード、特図種別、演出モード及び図柄種別に対応する後半予告振分グループアドレステーブルを設定する（ステップC387）。後半予告振分グループアドレステーブルは、後半予告振分グループテーブルのアドレスを選択するためのテーブルである。そして、後半予告振分グループアドレステーブルを参照してACTに対応する後半予告振分グループテーブルのアドレスを取得し（ステップC388）、後半予告振分グループテーブルを使って後半変動中（リーチ中）に出現する予告の抽選を行う（ステップC389）。

【0272】

その後、MODE、ACTに対応する変動演出の内容を決定し（ステップC390）、予告抽選結果に対応する演出の内容を決定する（ステップC391）。これにより、飾り特図変動表示ゲームの変動時間や主なリーチ内容などの演出や予告、実行中記憶表示部84の表示態様などが決定されることとなる。

【0273】

次いで、決定された特図変動表示ゲームの変動パターン（リーチ演出など）や予告内容も参照して停止図柄を決定する停止図柄設定処理を行う（ステップC392）。次に、変動演出の表示設定を行い（ステップC393）、予告演出の表示設定を行う（ステップC394）。これらの処理により、上述したように設定された飾り特図変動表示ゲームでの演出や予告が実行可能となる。その後、特図種別に対応する保留減少の表示設定を行う（ステップC395）。この処理では特図変動表示ゲームを開始する際に対応する始動記憶の減少に対応して飾り特図始動記憶表示を減少させる設定を行う。

【0274】

そして、BGMの番号である音番号、装飾ランプ等による演出の種類を示す番号である装飾番号を設定し（ステップC396）、特図種別に対応する飾り特図変動（識別情報の変動表示）の表示設定を行う（ステップC397）。さらに、サブ情報表示装置90において、識別情報の変動表示とは別に飾り特図変動表示ゲームを表示する第4図柄の変動表示を設定するために、特図種別に対応する第4図柄変動の表示設定を行い（ステップC398）、変動演出設定処理を終了する。

【0275】

図35、図36には、本実施形態における変動グループテーブルと変動パターン選択テーブルの内容の一部を示した。遊技制御装置100は、変動パターン（変動態様）を決定する際に、変動パターンテーブルとして、変動グループテーブルと変動パターン選択テーブルを使用する。

図35には、結果が大当たりである場合の変動グループテーブルと変動パターン選択テーブルの内容の一部を示した。

図35（a）には、演出モードが通常演出モードである場合、すなわち「通常確率状態」かつ「時短状態でない状態」である場合の変動グループテーブルを示した。

【0276】

この変動グループテーブルにより選択可能な変動グループ（変動パターン選択テーブル）としては、ノーマルリーチ系、SP0リーチ系、SP1リーチ系、SP2リーチ系、SP3リーチ系、全回転リーチ系があり、それぞれ振り分け値が設定されている。

変動グループは選択された変動グループテーブルと変動パターン乱数1により選択される。変動パターン乱数1は0～65535の値をとるものであり、例えば結果が16R確変A大当たりである場合のノーマルリーチ系に対しては2008個の値が割り当てられている。すなわち、結果が16R確変A大当たりである場合は2008／65536の確率でノーマルリーチ系の変動グループが選択される。

【0277】

図35（b）には、図35（a）の変動グループテーブルにおいてノーマルリーチ系の変動グループが選択された場合に用いられるノーマルリーチ系の変動パターン選択テーブルの内容を示した。

この変動パターン選択テーブルにより選択可能な変動パターンには、何れもノーマルリーチである変動パターン番号が77～79の3つの変動パターンがあり、それぞれ振り分け値が設定されている。

変動パターンは選択された変動パターン選択テーブルと変動パターン乱数2により選択される。変動パターン乱数2は0～255の値をとるものであり、例えば変動パターン番号77に対しては216個の値が割り当てられている。すなわち、216／256の確率で変動パターン番号77の変動パターンが選択される。

【0278】

図36には、結果がはずれである場合の変動グループテーブルと変動パターン選択テーブルの内容の一部を示した。

図36（a）には、演出モードが通常演出モードである場合、すなわち「通常確率状態」かつ「時短状態でない状態」である場合の変動グループテーブルを示した。

この変動グループテーブルにより選択可能な変動グループ（変動パターン選択テーブル

10

20

30

40

50

）としては、通常変動（リーチなし）１系、通常変動（リーチなし）２系、ノーマルリーチ系、ＳＰ０リーチ系、ＳＰ２リーチ系、ＳＰ３リーチ系がある。

【０２７９】

図３６（ｂ）には、図３６（ａ）の変動グループテーブルにおいて通常変動（リーチなし）１系の変動グループが選択された場合に用いられる通常変動（リーチなし）１系の変動パターン選択テーブルの内容を示した。

この変動パターン選択テーブルにより選択可能な変動パターンには、何れもリーチなしである変動パターン番号が２～４の３つの変動パターンがある。特図１と特図２の保留数（始動記憶数）の合計が０～２である場合と３である場合は、変動パターン番号２の変動パターン（変動時間が最も短い超短縮変動の変動パターン）は選択されないようになっており、特図１と特図２の保留数の合計が４～６である場合と７～８である場合は、変動パターン番号２の変動パターン（変動時間が最も短い超短縮変動の変動パターン）を選択可能になっている。また、特図１と特図２の保留数の合計が７～８である場合に、変動パターン番号２の変動パターン（変動時間が最も短い超短縮変動の変動パターン）が最も選択されやすくなっている。例えば、特図１と特図２の保留数の合計が０である場合とは、保留数の合計が０の状態（例えば客待ち中）において入賞した場合である。

【０２８０】

<前兆演出>

本実施形態の遊技機１０は、盤演出装置４４及び表示装置４１を用いた前兆演出を実行可能である。この前兆演出は、先読み結果を示唆する先読み予告演出の一種であり、１回の特図変動表示ゲームの変動表示中に開始して終了する。本実施形態では、前兆演出として、盤演出装置４４の可動役物４４ａを動作させるとともに、当該動作に連動して、表示装置４１に表示されている飾り特図始動記憶表示の表示態様を切り替える演出を実行する。

図３７に、前兆演出を実行する際のタイミングチャートの一例を示す。また、図３８及び図３９に、その際の可動役物４４ａの動作及び表示装置４１の表示の一例を示す。

【０２８１】

図３８の〔ア〕に示すように、表示装置４１の表示領域の中央部には、飾り特図変動表示ゲームを表示する飾り特図変動表示ゲーム表示部４１ａが設けられる。飾り特図変動表示ゲーム表示部４１ａでは、左、中、右の変動表示領域の各々で飾り特別図柄（識別情報）を変動表示した後に停止表示することで飾り特図変動表示ゲームを実行する。

また、表示装置４１の表示領域の下部には、未消化の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示を表示する待機保留表示部４１ｂが設けられる。待機保留表示部４１ｂに表示される飾り特図始動記憶表示は、始動記憶と一対一で対応し、記憶順に並んでいる。左端の飾り特図始動記憶表示が最先に記憶された始動記憶（第１始動記憶又は第２始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示であり、消化される毎に左へ移行（シフト）するようになっている。また、それぞれの始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどの先読み結果を、対応する飾り特図始動記憶表示の表示態様によって示唆することが可能である。

【０２８２】

待機保留表示部４１ｂの左方には、消化中の始動記憶（現在実行中の特図変動表示ゲームに対応する始動記憶）に関する情報を表示する実行中保留表示部４１ｃが設けられる。実行中保留表示部４１ｃには、特図変動表示ゲームの開始時に、待機保留表示部４１ｂの左端にある飾り特図始動記憶表示が移行（シフト）するようになっている。また、実行中の特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどを、実行中保留表示部４１ｃに表示されている飾り特図始動記憶表示の表示態様によって示唆することが可能である。

【０２８３】

また、表示装置４１の表示領域の隅部（例えば左上隅部）には、飾り特図変動表示ゲーム表示部４１ａにて変動表示される飾り特別図柄（識別図柄）よりも相対的に小さい小図柄を変動表示させる小図柄用変動表示部４１ｄが設けられる。

また、表示装置 4 1 の表示領域の隅部（例えば右上隅部）には、未消化の始動記憶の数を数字にて表示する数字保留表示部 4 1 e が設けられる。なお、数字保留表示部 4 1 e には、図 3 8 や図 5 2 などに示すように、未消化の第 1 始動記憶の数と未消化の第 2 始動記憶の数との合計を表示しても良いし、図 6 5 に示すように、未消化の第 1 始動記憶の数と未消化の第 2 始動記憶の数とを別々に表示しても良い。

【0284】

また、図 3 8 の [ア] に示すように、盤演出装置 4 4 は、槍を持った味方キャラクタを模した形状の可動役物 4 4 a を備えている。この可動役物 4 4 a は、例えば、表示装置 4 1 の表示領域と前後に重ならない位置と重なる位置との間を上下に移動可能であり、さらに、表示装置 4 1 の表示領域と前後に重ならない状態で左右に移動可能であるとともに、表示装置 4 1 の表示領域と前後に重なる状態で左右に移動可能であるよう構成されている。

10

ここで、表示装置 4 1 の表示領域と前後に重ならない位置（重ならない状態）とは、可動役物 4 4 a の大部分（例えば半分以上）が表示領域と前後に重ならない位置（重ならない状態）である。また、表示装置 4 1 の表示領域と前後に重なる位置（重なる状態）とは、可動役物 4 4 a の大部分（例えば半分以上）が表示領域と前後に重なる位置（重なる状態）である。

【0285】

本実施形態では、前兆演出として、待機保留表示部 4 1 b に表示されている飾り特図始動記憶表示のうちの特定の飾り特図始動記憶表示（以下「特定保留表示」という。）に可動役物 4 4 a を作用させ、当該特定保留表示に可動役物 4 4 a が作用したことによって当該特定保留表示の表示態様が示唆態様に変化するか否かの演出を実行する。

20

ここで、待機保留表示部 4 1 b に表示されている飾り特図始動記憶表示を示唆態様で表示することによって、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどの先読み結果を示唆することができる。また、実行中保留表示部 4 1 c に表示されている飾り特図始動記憶表示を示唆態様で表示することによって、実行中の特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどを示唆することができる。

【0286】

なお、本実施形態では、所定のタイミング（本実施形態の場合、前兆演出の開始時）にて、特定保留表示の表示態様を、敵キャラクタを模した表示態様に変化させ、その後、当該特定保留表示に可動役物 4 4 a を作用させる（本実施形態の場合、槍を突き刺す）よう構成するが、これに限定されない。例えば、特定保留表示の表示態様は、敵キャラクタを模した表示態様に変化しなくても良い。

30

【0287】

図 3 7 に示すように、演出制御装置 3 0 0 は、特図変動表示ゲームの変動表示が開始すると、飾り特図始動記憶表示が隣にシフトする保留シフト演出を開始する（t 1 1）。具体的には、図 3 8 の [ア] に示すように、特図変動表示ゲームが終了し、図 3 8 の [イ] に示すように、次の特図変動表示ゲームが開始すると、飾り特図始動記憶表示が左へシフトする。

次に、図 3 7 に示すように、演出制御装置 3 0 0 は、今回の特図変動表示ゲームが前兆演出の抽選に当選した特図変動表示ゲームである場合には、保留シフト演出が終了すると、前兆演出を開始する（t 1 2）。

40

前兆演出の抽選は、前兆演出を実行するか否か決定するための抽選であり、前兆演出の抽選に当選した場合に、その当選した特図変動表示ゲームの変動表示中に前兆演出が実行される。前兆演出の抽選は、例えば、変動演出設定処理（図 3 4）の予告抽選（ステップ C 3 8 6 又はステップ C 3 8 9）にて行われる。

【0288】

前兆演出が開始すると、まず、図 3 8 の [ウ] に示すように、特定保留表示の表示態様が、通常の表示態様から敵キャラクタを模した表示態様に変化するとともに、可動役物 4 4 a が、表示領域と前後に重ならない初期位置（第 1 位置）から重なる位置（第 2 位置）

50

へと移動する。

次いで、図39の「エ」に示すように、可動役物44aが、表示領域と前後に重なる状態（すなわち、表示領域の前方）で、第2位置から、槍の先端が特定保留表示と前後に重なる位置、すなわち可動役物44aが特定保留表示に作用可能な作用位置（第3位置）へと移動する。なお、可動役物44aは、例えば、槍を振り下ろす動作が可能であっても良く、その場合には、可動役物44aが作用位置に到着した状態で槍を振り下ろすと、槍の先端が特定保留表示と前後に重なるよう構成しても良い。

【0289】

次いで、特定保留表示が、待機保留変化演出（飾り特図始動記憶表示の表示態様を変化させて先読み結果を示唆する演出）の抽選に当選した始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示である場合には、図39の「オ」に示すように、当該特定保留表示の表示態様が敵キャラクタを模した表示態様から示唆態様に変化して、前兆演出が終了する。一方、特定保留表示が、待機保留変化演出の抽選に落選した始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示である場合には、当該特定保留表示の表示態様が示唆態様に変化せずに（すなわち、敵キャラクタを模した表示態様が維持されたまま、あるいは敵キャラクタを模した表示態様から通常の表示態様に戻って）、前兆演出が終了する。

待機保留変化演出の抽選は、待機保留変化演出を実行するか否か決定するための抽選であり、待機保留変化演出の抽選に当選した場合に、その当選した始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示の表示態様が所定のタイミングにて示唆態様に変化する。待機保留変化演出の抽選は、例えば、先読み変動系コマンド処理（図32）の先読み抽選処理（ステップC321）にて行う。

【0290】

次に、図37に示すように、演出制御装置300は、前兆演出が終了すると、可動役物44aが初期位置（第1位置）に戻る役物復帰演出を開始する（t13）。具体的には、図39の「カ」に示すように、可動役物44aが、表示領域と前後に重なる作用位置（第3位置）から重ならない位置（第4位置）へと移動する。次いで、可動役物44aが、表示領域と前後に重ならない状態で、第4位置から初期位置（第1位置）へと移動する。

【0291】

このように、前兆演出は、特図変動表示ゲームの変動表示中に実行される。したがって、前兆演出の実行時間が、特図変動表示ゲームの変動時間よりも長い場合には、前兆演出の終了タイミングが、特図変動表示ゲームの変動終了タイミングよりも後になるため、前兆演出が原因で、変動終了後に実行する予定の演出が予定通りに実行できない等の不都合が生じる。よって、従来の遊技機では、前兆演出の抽選に当選した特図変動表示ゲームの変動時間が当該前兆演出の実行時間よりも短い場合には、当該前兆演出の実行をキャンセルする制御や、当該前兆演出を途中で終了する制御を行っていた。そこで、本実施形態では、このような制御を行わなくても、変動終了後に実行する予定の演出が予定通りに実行できない等の不都合を生じないようにするために、前兆演出の実行時間を、特図変動表示ゲームの変動時間よりも短くする。

【0292】

さらに、本実施形態では、図37に示すように、前兆演出の実行時間（t12～t13）を、特図1と特図2の保留数の合計が上限数である際に開始される特図変動表示ゲームの変動時間（t11～t14）よりも短くする。特図変動表示ゲームの変動時間には様々あるが、前兆演出の抽選に当選可能な特図変動表示ゲームの中で最も変動時間が短い特図変動表示ゲームは、結果がはずれで変動パターンがリーチなしで通常演出モードにおいて実行される特図変動表示ゲームであって特図1と特図2の保留数の合計が上限数（本実施形態の場合、8）である際に開始される特図変動表示ゲームである（図36（b）参照）。よって、本実施形態では、前兆演出の実行時間値を、結果がはずれで変動パターンがリーチなしで通常演出モードにおいて実行される特図変動表示ゲームであって特図1と特図2の保留数の合計が上限数である際に開始される特図変動表示ゲーム（以下「保留MAX変動」という。）の変動時間値よりも小さく設定する。これにより、特図変動表示ゲーム

を開始する際における未消化の始動記憶数（特図 1 と特図 2 の保留数の合計）にかかわらず、前兆演出の終了タイミングが特図変動表示ゲームの変動終了タイミングよりも前になる。すなわち、いかなる特図変動表示ゲームにおいても前兆演出を実行（最初から最後まで実行）可能となる。

【0293】

また、本実施形態では、特図変動表示ゲームの変動表示が開始すると、飾り特図始動記憶表示が隣にシフトする保留シフト演出が開始し、保留シフト演出が終了すると、前兆演出が開始する。すなわち、本実施形態では、保留シフト演出中は前兆演出の実行が禁止され、変動開始時から遅れて前兆演出が開始するようになっている。したがって、前兆演出の実行時間を保留MAX変動の変動時間よりも短くしても、前兆演出の実行時間の長さや、前兆演出の開始タイミングによっては、前兆演出の終了タイミングが、特図変動表示ゲームの変動終了タイミングよりも後になる場合がある。

10

【0294】

そこで、本実施形態では、保留シフト演出の後に前兆演出を開始しても、前兆演出の終了タイミングが、特図変動表示ゲームの変動終了タイミングよりも前になるよう、図 37 に示すように、保留シフト演出の開始から前兆演出の終了までの時間（ $t_{11} \sim t_{13}$ ）を、保留MAX変動の変動時間（ $t_{11} \sim t_{14}$ ）よりも短くする。すなわち、保留シフト演出の実行時間値と前兆演出の実行時間値との和を、保留MAX変動の変動時間値よりも小さく設定する。

なお、保留シフト演出の実行時間値と前兆演出の実行時間値との和を、保留MAX変動の変動時間値と同一に設定してもよいが、飾り特図変動表示ゲームの結果態様が可動役物 44a で見え難くなる等の不都合を回避する観点から、特図変動表示ゲームの変動表示の終了時には、可動役物 44a は表示装置 41 の表示領域と前後に重ならない状態であることが好ましい。また、飾り特図変動表示ゲームの結果態様が停止表示されていることが分かり難くなる等の不都合を回避する観点から、特図変動表示ゲームの変動表示の終了時には、特定保留表示の表示態様の切替（変化）は完了していることが好ましい。

20

【0295】

さらに、前兆演出が終了すると、可動役物 44a が初期位置（第 1 位置）に戻る役物復帰演出が開始する。本実施形態の場合、役物復帰演出が、図 37 に示すように、次の特図変動表示ゲームが開始するタイミング（ t_{15} ）よりも後に終了するようになっている。役物復帰演出が終了するタイミングを、次の特図変動表示ゲームが開始するタイミングと同一にしたり、次の特図変動表示ゲームが開始するタイミングよりも前にしたりすることも可能であるが、役物復帰演出が終了するタイミングを次の特図変動表示ゲームが開始するタイミングよりも後にすることで、前兆演出の実行時間を十分に確保することが可能となる。

30

【0296】

なお、前兆演出は、盤演出装置 44 及び表示装置 41 を用いたものに限定されず適宜変更可能であり、枠装飾装置 18、スピーカ 19a、19b、表示装置 41、サブ表示装置 42、盤演出装置 44、盤装飾装置 46 等を少なくとも一つ用いたものであればよい。

例えば、盤演出装置 44 の可動役物 44a に替えて、表示装置 41 に槍を持った味方キャラクタのキャラクタ画像 G1 を表示し、キャラクタ画像 G1 を特定保留表示に作用させても良い。その一例を、図 40 に示す。

40

【0297】

前兆演出が開始すると、まず、図 40 の「サ」に示すように、表示装置 41 の表示領域にキャラクタ画像 G1 が出現する。次いで、図 40 の「シ」に示すように、キャラクタ画像 G1 が特定保留表示に作用可能な位置（作用位置）へと移動する。次いで、特定保留表示が、待機保留変化演出の抽選に当選した始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示である場合には、図 40 の「ス」に示すように、当該特定保留表示の表示態様が示唆態様に变化して、前兆演出が終了する。一方、特定保留表示が、待機保留変化演出の抽選に落選した始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示である場合には、当該特定保留表示の表示態

50

様が示唆態様に変化せずに、前兆演出が終了する。そして、前兆演出が終了すると、キャラクター画像 G 1 が作用位置から退場するキャラクター退場演出（役物復帰演出に相当する演出）を開始する。これにより、キャラクター画像 G 1 が表示領域から消える。

【0298】

なお、キャラクター画像 G 1 の表示を開始するタイミングは、適宜変更可能であり、例えば、前兆演出の開始前にキャラクター画像 G 1 が出現しても良い。

また、飾り特図変動表示ゲームの結果態様が停止表示されていることが分かり難くなる等の不都合を回避する観点から、特図変動表示ゲームの停止表示中には、キャラクター画像 G 1 も停止表示されていることが好ましい。よって、キャラクター退場演出を開始するタイミングは、特図変動表示ゲームの停止表示が終了した後（例えば、次の特図変動表示ゲームの開始時）が好ましい。

10

【0299】

また、盤演出装置 4 4 の可動役物 4 4 a に替えて表示装置 4 1 に表示されるキャラクター画像は、槍を持った味方キャラクターのキャラクター画像 G 1 に限定されず適宜変更可能である。また、キャラクター画像 G 1 の動き方も適宜変更可能である。

また、可動役物 4 4 a の形状は、槍を持った味方キャラクターを模した形状に限定されず適宜変更可能である。また、可動役物 4 4 a の動き方も適宜変更可能である。

また、例えば図 4 1 (a) に示すように、表示装置 4 1 の表示領域と前後の重ならない状態の可動役物 4 4 a の前方に、カバー部材 4 0 a を設けても良い。この場合、例えば図 4 1 (a) の上図に示すように、可動役物 4 4 a が表示装置 4 1 の表示領域と前後の重ならない状態である場合には、当該可動役物 4 4 a の全部（あるいは、半分以上）がカバー部材 4 4 a で隠れて視認不能（視認困難）となる。一方、例えば図 4 1 (a) の下図に示すように、可動役物 4 4 a が表示装置 4 1 の表示領域と前後の重なる状態である場合には、当該可動役物 4 4 a の全部（あるいは、半分以上）が、カバー部材 4 4 a で隠れることなく視認可能となる。

20

【0300】

また、実行時間値が異なる複数の前兆演出を実行可能である場合には、当該複数の前兆演出のうち全部の実行時間値を保留 MAX 変動の変動時間値よりも小さく設定しても良いし、当該複数の前兆演出のうち一部の実行時間値のみを保留 MAX 変動の変動時間値よりも小さく設定しても良い。

30

複数の前兆演出のうち一部の実行時間値のみを保留 MAX 変動の変動時間値よりも小さく設定する場合の一例を、図 4 1 (b) に示す。

【0301】

図 4 1 (b) に示すように、実行時間が 2 秒の前兆演出 A と、実行時間が 3 秒の前兆演出 B と、実行時間が 8 秒の前兆演出 C とを実行可能であり、前兆演出の抽選に当選した特図変動表示ゲームの変動時間値よりも実行時間値が小さい前兆演出を実行する。すなわち、前兆演出の抽選に当選した特図変動表示ゲームが、図 3 6 (b) に示す超短縮変動（変動時間 4 秒）や短縮変動（変動時間 8 秒）などである場合には、前兆演出 A 及び前兆演出 B の中から選択した前兆演出を当該特図変動表示ゲームの変動表示中に実行し、前兆演出の抽選に当選した特図変動表示ゲームが、図 3 6 (b) に示す通常変動（変動時間 13.6 秒）等である場合には、前兆演出 A、前兆演出 B 及び前兆演出 C の中から選択した前兆演出を当該特図変動表示ゲームの変動表示中に実行するよう構成しても良い。

40

【0302】

無論、この場合も、保留シフト演出の実行時間値と前兆演出の実行時間値との和が、前兆演出の抽選に当選した特図変動表示ゲームの変動時間値よりも小さくなるように、前兆演出を選択することも可能である。

また、前兆演出の抽選に当選した特図変動表示ゲームが保留 MAX 変動である場合には、実行時間の最も短い前兆演出が実行されるようにしても良い。すなわち、図 4 1 (b) に示す例において、前兆演出の抽選に当選した特図変動表示ゲームが、変動時間 4 秒の超短縮変動（本実施形態における保留 MAX 変動）である場合には、前兆演出 A のみを選択

50

可能とし、前兆演出 B や前兆演出 C は選択できないようにしても良い。

【0303】

また、複数回の特図変動表示ゲームに亘って連続的に前兆演出を実行する場合、連続的に実行される複数の前兆演出のうち全部の実行時間値を保留 M A X 変動の変動時間値より小さく設定しても良いし、連続的に実行される複数の前兆演出のうち一部の実行時間値のみを保留 M A X 変動の変動時間値より小さく設定しても良い。

また、連続的に実行される複数の前兆演出のうち 1 回目に実行される前兆演出は、2 回目以降に実行される前兆演出よりも、保留 M A X 変動中に実行される可能性が高いため、連続的に実行される複数の前兆演出のうち一部の実行時間値のみを保留 M A X 変動の変動時間値より小さく設定する場合には、少なくとも 1 回目に実行される前兆演出の実行時間値を、保留 M A X 変動の変動時間値より小さく設定することが好ましい。

10

【0304】

また、本実施形態の演出制御装置 300 は、飾り特図変動表示ゲームを、識別情報を変動表示した後に仮停止する単位変動表示を複数回行って結果態様を導出する擬似連変動態様で実行可能であるが、擬似連変動態様における単位変動表示の変動時間値の中に保留 M A X 時の変動時間値よりも小さい値がある場合には、前兆演出の実行時間値を、擬似連変動態様における単位変動表示の変動時間値のうちのいずれか（例えば変動時間が最も短い単位変動表示の変動時間値）より小さく設定することも可能である。

【0305】

また、擬似連変動態様における仮停止時間（単位変動表示と次の単位変動表示との間の時間）よりも、実行時間が短い前兆演出を実行することも可能である。その一例を、図 4 2 に示す。

20

擬似連変動態様の飾り特図変動表示ゲームにおいては、例えば、図 4 2 の [タ] に示すように、擬似連変動態様における 1 回目の単位変動表示が終了し、図 4 2 の [チ] に示すように、左、中、右の変動表示領域の各々に表示されている飾り特別図柄（識別情報）のうち擬似連変動中のみに出現する擬似連専用図柄（例えば「連」という文字を含んで構成される図柄）のみが残って、擬似連変動中である旨が報知され、その後、図 4 2 の [ツ] に示すように、2 回目の単位変動表示が開始する。この場合、擬似連変動中である旨が報知されている間に前兆演出を実行する。具体的には、例えば、図 4 2 の [チ] に示すように、擬似連変動中である旨が報知されている間に、キャラクタ画像 G 1（あるいは可動役物 4 4 a 等）が作用位置まで移動する。すなわち、擬似連変動中である旨が報知されている間に、キャラクタ画像 G 1（あるいは可動役物 4 4 a 等）が特定保留表示に作用する。そして、図 4 2 の [ツ] に示すように、2 回目の単位変動表示が開始すると、キャラクタ画像 G 1（あるいは可動役物 4 4 a 等）が作用位置から退場する。

30

【0306】

また、特定保留表示に作用するキャラクタ画像は、飾り特別図柄を構成するキャラクタ画像であっても良い。擬似連変動態様における仮停止時間よりも実行時間が短い前兆演出において、飾り特別図柄を構成するキャラクタ画像が特定保留表示に作用する場合の一例を、図 4 3 に示す。

例えば、擬似連専用図柄を、図 4 3 の [ナ] に示すように、文字画像（例えば「連」という文字画像）とキャラクタ画像（例えば傘を模した画像）で構成する。そして、図 4 3 の [ニ] に示すように、擬似連変動中である旨が報知されている間に、擬似連専用図柄を構成するキャラクタ画像が特定保留表示に作用する。そして、当該特定保留表示が、待機保留変化演出の抽選に当選した始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示である場合には、図 4 3 の [ヌ] に示すように、当該特定保留表示の表示態様が示唆態様に変化する。

40

無論、擬似連変動態様における仮停止時間中に実行される前兆演出（仮停止時間よりも実行時間が短い前兆演出）だけでなく、特図変動表示ゲームの変動表示中に実行される前兆演出（保留 M A X 変動の変動時間よりも実行時間が短い前兆演出等）において、可動役物 4 4 a やキャラクタ画像 G 1 に替えて、飾り特別図柄を構成するキャラクタ画像を特定保留表示に作用させても良い。

50

【0307】

また、本実施形態では、前兆演出として、待機保留表示部41bに表示されている飾り特図始動記憶表示の表示態様が示唆態様に変化するか否かの演出を行うようにしたが、これに限定されない。前兆演出は、例えば、実行中保留表示部41cに表示されている飾り特図始動記憶表示の表示態様が示唆態様に変化するか否かの演出であっても良い。

【0308】

このように、本実施形態の遊技機10によれば、始動条件の成立に基づき複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動条件の成立に基づき所定の乱数を抽出し変動表示ゲームの始動記憶として記憶する始動記憶手段（遊技制御装置100）と、変動表示ゲームの実行中に所定の予告演出（前兆演出）を実行する演出制御手段（演出制御装置300）と、を備え、所定の予告演出の実行時間値が、始動記憶手段に記憶されている始動記憶の数が所定の上限数（本実施形態の場合、8）に達している状態で開始される変動表示ゲーム（保留MAX変動）の変動時間値よりも小さい。

10

【0309】

したがって、前兆演出の実行時間が、保留MAX変動（すなわち、変動時間が最も短い特図変動表示ゲーム）の変動時間よりも短いため、いかなる変動表示ゲームにおいても予告演出（前兆演出）を実行することができる。

【0310】

また、本実施形態の遊技機10において、演出制御手段（演出制御装置300）は、変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）の開始から所定時間が経過した後（本実施形態の場合、保留シフト演出が終了した後）に所定の予告演出（前兆演出）を開始し、所定の予告演出の実行時間値と所定時間の値（本実施形態の場合、保留シフト演出の実行時間値）との和は、始動記憶手段（遊技制御手段100）に記憶されている始動記憶の数が所定の上限数（本実施形態の場合、8）に達している状態で開始される変動表示ゲーム（保留MAX変動）の変動時間値よりも小さくなるよう構成可能である。

20

【0311】

このように構成することで、特図変動表示ゲームの開始よりも遅れて前兆演出が開始するため、遊技者に前兆演出の実行に対する期待を持たせつつ前兆演出を実行しない期間を設けることができ、遊技の興趣を高めることが可能となる。

30

なお、特図変動表示ゲームの開始時に前兆演出を開始しても良い。

【0312】

また、本実施形態の遊技機10において、演出制御手段（演出制御装置300）は、所定の予告演出（前兆演出）に用いられる可動役物44aの動作を制御可能であり、所定の予告演出の後に、可動役物44aを初期位置に戻す復帰演出（役物復帰演出）を実行可能であり、復帰演出は、所定の予告演出が実行される変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）よりも後に開始する変動表示ゲームの実行中に終了するよう構成可能である。

【0313】

このように構成することで、前兆演出の実行時間を十分に確保することが可能となる。

40

なお、役物復帰演出を終了する際に実行中の特図変動表示ゲームは、前兆演出が実行される特図変動表示ゲームの次に実行される特図変動表示ゲームに限定されない。

また、前兆演出が実行される特図変動表示ゲームの実行中（前兆演出が実行される特図変動表示ゲームの終了時も含む）に、役物復帰演出を終了しても良い。

【0314】

また、本実施形態の遊技機10によれば、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動入賞領域は、第1始動入賞領域（第1始動入賞口36）と、第2始動入賞領域（第2始動入賞口97、普通変動入賞装置37）とを備え、第1始動入

50

賞領域への遊技球の入賞に基づき所定の乱数を抽出し第1始動記憶として記憶するとともに、第2始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき所定の乱数を抽出し第2始動記憶として記憶する始動記憶手段（遊技制御装置100）と、変動表示ゲームの実行中に所定の予告演出（前兆演出）を実行する演出制御手段（演出制御装置300）と、を備え、所定の予告演出の実行時間は、第1始動記憶の数と第2始動記憶の数との合計が所定の上限数（本実施形態の場合、8）に達している状態で開始される変動表示ゲーム（保留MAX変動）の変動時間よりも短い。

【0315】

したがって、前兆演出の実行時間が、保留MAX変動（すなわち、変動時間が最も短い特図変動表示ゲーム）の変動時間よりも短いため、いかなる変動表示ゲームにおいても予告演出（前兆演出）を実行することができる。

10

【0316】

なお、本実施形態では、第1特図変動表示ゲームの変動パターンも第2特図変動表示ゲームの変動パターンも、特図1と特図2の保留数（始動記憶数）の合計を考慮して選択するよう構成したが、これに限定されない。例えば、第1特図変動表示ゲームの変動パターンは、特図1の保留数（第1始動記憶の数）を考慮して選択し、第2特図特図変動表示ゲームの変動パターンは、特図2の保留数（第2始動記憶の数）を考慮して選択するよう構成することも可能である。この場合、前兆演出の抽選に当選可能な第1特図変動表示ゲームの中で最も変動時間が短い第1特図変動表示ゲームは、特図1の保留数が上限数（例えば4）である際に開始される第1特図変動表示ゲーム（保留MAX変動）であり、前兆演出の抽選に当選可能な第2特図変動表示ゲームの中で最も変動時間が短い第2特図変動表示ゲームは、特図2の保留数が上限数（例えば4）である際に開始される第2特図変動表示ゲーム（保留MAX変動）である。

20

【0317】

すなわち、本実施形態の遊技機10において、所定の予告演出（前兆演出）の実行時間は、第1始動記憶の数又は第2始動記憶の数が所定の上限数（例えば、4）に達している状態で開始される変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）の変動時間よりも短くなるよう構成可能である。

このように構成することで、前兆演出の実行時間が、保留MAX変動（すなわち、変動時間が最も短い特図変動表示ゲーム）の変動時間よりも短くなるため、いかなる変動表示ゲームにおいても予告演出（前兆演出）を実行することができる。

30

【0318】

なお、本実施形態では、始動入賞領域への入賞順に特図変動表示ゲームを実行するよう構成したが、これに限定されず、例えば、一方の特図変動表示ゲーム（例えば第2特図変動表示ゲーム）を優先的に実行するよう構成しても良い。

【0319】

＜前兆演出の変形例＞

図37～図43に示す前兆演出は、表示装置41の表示領域に出現したキャラクタ画像（あるいは、表示領域と前後に重なる位置に出現した可動役物等）が必ず作用位置へと移動するタイプの前兆演出（以下「第1タイプの前兆演出」という）である。この第1タイプの前兆演出に加えて（あるいは替えて）、出現したキャラクタ画像（あるいは、出現した可動役物等）が作用位置へと移動する場合と移動しない場合とがあるタイプの前兆演出（以下「第2タイプの前兆演出」という）を実行するよう構成することも可能である。

40

【0320】

第2タイプの前兆演出では、前兆演出の抽選に当選した場合に、作用可否抽選を行う。作用可否抽選は、キャラクタ画像を作用位置へと移動させるか否か決定するための抽選であり、作用可否演出の抽選に当選した場合には、その当選した特図変動表示ゲームの実行中にキャラクタ画像が作用位置へと移動する。すなわち、作用可否抽選に当選した場合には、キャラクタ画像が出現して、作用位置へと移動する。一方、作用可否抽選に落選した場合には、キャラクタ画像は出現するが、作用位置へと移動しない。

50

【0321】

さらに、第2タイプの前兆演出では、作用可否抽選を行った後に、実行中保留変化演出の抽選を行う。実行中保留変化演出の抽選は、実行中保留変化演出（飾り特図始動記憶表示の表示態様を変化させて実行中の特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどを示唆する演出）を実行するか否か決定するための抽選であり、実行中保留変化演出の抽選に当選した場合には、その当選した特図変動表示ゲームの実行中に、実行中保留表示部41cに表示されている飾り特図始動記憶表示（本変形例における特定保留表示）の表示態様が示唆態様に変化する。すなわち、実行中保留変化演出の抽選に当選した場合には、特定保留表示の表示態様が示唆態様に変化する。一方、実行中保留変化演出の抽選に落選した場合には、特定保留表示の表示態様が示唆態様に変化しない。

10

作用可否抽選及び実行中保留変化演出の抽選は、例えば、変動演出設定処理（図34）の予告抽選（ステップC386又はステップC389）にて行う。

【0322】

作用可否抽選テーブルの一例を、図44（a）～（c）に示す。

作用可否抽選テーブルには、今回実行する特図変動表示ゲームの結果が大当たりである場合と、結果がはずれである場合とにおける、作用ありが選択される確率（すなわち当選確率）及び作用なしが選択される確率（すなわち落選確率）が定義されている。

例えば、図44（a）に示す作用可否抽選テーブルが設定されている場合において、今回実行する特図変動表示ゲームの結果が大当たりである場合には50%の確率で当選し、今回実行する特図変動表示ゲームの結果がはずれである場合には60%の確率で当選する。

20

演出制御装置300は、例えば遊技状態に基づいて、複数の作用可否抽選テーブル（図44（a）～（c）に示す3種類の作用可否抽選テーブル）の中から一の作用可否抽選テーブルを選択して設定する。

【0323】

実行中保留変化演出抽選テーブルの一例を、図44（d）～（g）に示す。

実行中保留変化演出抽選テーブルには、作用可否抽選に当選し、かつ、今回実行する特図変動表示ゲームの結果が大当たりである場合と、作用可否抽選に当選し、かつ、今回実行する特図変動表示ゲームの結果がはずれである場合と、作用可否抽選に落選し、かつ、今回実行する特図変動表示ゲームの結果が大当たりである場合と、作用可否抽選に落選し、かつ、今回実行する特図変動表示ゲームの結果がはずれである場合とにおける、保留変化ありが選択される確率（すなわち当選確率）及び保留変化なしが選択される確率（すなわち落選確率）が定義されている。

30

【0324】

例えば、図44（d）に示す実行中保留変化演出抽選テーブルが設定されている場合において、作用可否抽選に当選し、かつ、今回実行する特図変動表示ゲームの結果が大当たりである場合には60%の確率で当選し、作用可否抽選に当選し、かつ、今回実行する特図変動表示ゲームの結果がはずれである場合には70%の確率で当選し、作用可否抽選に落選し、かつ、今回実行する特図変動表示ゲームの結果が大当たりである場合には5%の確率で当選し、作用可否抽選に落選し、かつ、今回実行する特図変動表示ゲームの結果がはずれである場合には当選しない。

40

また、図44（d）～（g）に示す4種類の実行中保留変化演出抽選テーブルのうちいずれが設定されていても、作用可否抽選に落選した場合に、実行中保留変化演出の抽選に当選するのは、今回実行する特図変動表示ゲームの結果が大当たりである場合だけであるため、キャラクタ画像G2が特定保留表示に作用しない一方で、当該特定保留表示の表示態様が示唆態様に変化することによって、大当たり確定を示唆できる。

演出制御装置300は、例えば遊技状態に基づいて、複数の実行中保留変化演出抽選テーブル（図44（d）～（g）に示す4種類の実行中保留変化演出抽選テーブル）の中から一の実行中保留変化演出抽選テーブルを選択して設定する。

【0325】

なお、本変形例では、第2タイプの前兆演出として、実行中保留表示部41cに表示さ

50

れている飾り特図始動記憶表示の表示態様が示唆態様に変化するか否かの演出を行うが、これに限定されない。第2タイプの前兆演出は、例えば、待機保留表示部41bに表示されている飾り特図始動記憶表示の表示態様が示唆態様に変化するか否かの演出であっても良い。

また、本変形例では、特定保留表示に作用するキャラクタ画像として、棒を持った味方キャラクタのキャラクタ画像G2を表示するが、表示装置41に表示されるキャラクタ画像は、これに限定されず適宜変更可能であり、例えば、槍を持った味方キャラクタのキャラクタ画像G1であっても良い。また、キャラクタ画像G2の動き方も適宜変更可能である。

また、所定のタイミング（本変形例の場合、前兆演出の開始時）にて、特定保留表示の表示態様を、敵キャラクタを模した表示態様に変化させ、その後、当該特定保留表示にキャラクタ画像G2を作用させる（本変形例の場合、棒でたたく）よう構成するが、これに限定されない。例えば、特定保留表示の表示態様は、敵キャラクタを模した表示態様に変化しなくても良い。

【0326】

図45に、前兆演出の抽選に当選し、かつ、作用可否抽選に当選した場合における、第2タイプ前兆演出の一例を示す。

前兆演出が開始すると、まず、図45の「ハ」に示すように、表示装置41の表示領域にキャラクタ画像G2が出現する。次いで、図45の「ヒ」に示すように、キャラクタ画像G2が作用位置へと移動して、棒の先端が特定保留表示に重なるよう棒を振り下ろす。次いで、実行中の特図変動表示ゲームが、実行中保留変化演出の抽選に当選した特図変動表示ゲームである場合には、図45の「フ」に示すように、特定保留表示の表示態様が示唆態様に変化して、前兆演出が終了する。一方、実行中の特図変動表示ゲームが、実行中保留変化演出の抽選に落選した特図変動表示ゲームである場合には、図45の「ヘ」に示すように、特定保留表示の表示態様が示唆態様に変化せずに、前兆演出が終了する。そして、前兆演出が終了すると、キャラクタ画像G2が作用位置から退場して、表示領域から消える。

【0327】

なお、図45に示す例では、キャラクタ画像G2が特定保留表示に作用した後（棒が特定保留表示と重なっていない状態に戻った後）に、特定保留表示の表示態様が示唆態様に変化しているが、特定保留表示の表示態様に変化するタイミングは適宜変更可能であり、例えば、キャラクタ画像G2が特定保留表示に作用している最中（棒が特定保留表示と重なっている時）に、特定保留表示の表示態様が示唆態様に変化しても良い。

【0328】

図46に、前兆演出の抽選に当選し、かつ、作用可否抽選に落選した場合における、第2タイプの前兆演出の一例を示す。

前兆演出が開始すると、まず、図46の「マ」に示すように、表示装置41の表示領域にキャラクタ画像G1が出現する。次いで、図46の「ミ」に示すように、キャラクタ画像G2が作用位置へと移動せずに表示領域から消える。次いで、実行中の特図変動表示ゲームが、実行中保留変化演出の抽選に当選した特図変動表示ゲームである場合には、図46の「ム」に示すように、特定保留表示の表示態様が示唆態様に変化して、前兆演出が終了する。一方、実行中の特図変動表示ゲームが、実行中保留変化演出の抽選に落選した特図変動表示ゲームである場合には、図46の「メ」に示すように、特定保留表示の表示態様が示唆態様に変化せずに、前兆演出が終了する。

【0329】

作用可否抽選に当選した場合における前兆演出の実行時間の長さ、作用可否抽選に落選した場合における前兆演出の実行時間の長さは、同じであっても良いし、異なっても良い。本変形例において、前兆演出の実行時間の長さは、例えば、キャラクタ画像G2の表示を開始するタイミングから、特定保留表示の示唆態様での表示を開始するタイミングまでの長さである。

10

20

30

40

50

また、作用可否抽選に落選した場合、キャラクタ画像 G 2 が表示領域から消えた後に、特定保留表示の表示態様が示唆態様に変化するのではなく、キャラクタ画像 G 2 が表示領域から消える前に、特定保留表示の表示態様が示唆態様に変化しても良い。この場合、キャラクタ画像 G 2 が表示領域から消えるタイミングは、作用可否抽選に当選した場合と落選した場合とで同じであっても良いし、異なっても良い。

【0330】

また、前兆演出中は、前兆演出が実行されていることを目立たせるために、背景画像を暗転（ブラックアウト）させる等して、変動表示中の飾り特図柄（識別情報）を視認困難な状態にさせても良い。第 1 タイプの前兆演出においても同様である。

また、第 2 タイプの前兆演出として、実行中保留表示部 4 1 c に表示されている飾り特図柄始動記憶表示の表示態様が示唆態様に変化するかどうかの前兆演出と、待機保留表示部 4 1 b に表示されている飾り特図柄始動記憶表示の表示態様が示唆態様に変化するかどうかの前兆演出との双方を実行可能に構成しても良い。さらに、この場合、実行中保留表示部 4 1 c に表示されている飾り特図柄始動記憶表示の表示態様が変化するか否かの前兆演出の実行時間の長さ、待機保留表示部 4 1 b に表示されている飾り特図柄始動記憶表示の表示態様が変化するか否かの前兆演出の実行時間の長さは、同じであっても良いし、異なっても良い。第 1 タイプの前兆演出においても同様である。

キャラクタ画像 G 2 の表示を開始するタイミングは、適宜変更可能であり、飾り特図柄始動記憶表示が隣にシフトする保留シフト演出中は、キャラクタ画像 G 2 の表示開始を禁止することが好ましい。すなわち、キャラクタ画像 G 2 の表示を開始するタイミングは、保留シフト演出の前、あるいは、保留シフト演出の後が好ましい。第 1 タイプの前兆演出においても同様である。

【0331】

また、前兆演出中に特定保留表示の表示態様が変化する回数を、所定条件に基づいて決定しても良い。すなわち、特定保留表示の表示態様を変化させる回数を決定する変化回数抽選を行ってもよい。第 1 タイプの前兆演出においても同様である。

また、前兆演出中に出現するキャラクタ画像を、所定条件に基づいて複数種類のキャラクタ画像の中から選択しても良い。すなわち、複数種類のキャラクタ画像の中から一のキャラクタ画像を選択するキャラクタ抽選を行っても良い。第 1 タイプの前兆演出においても同様である。

また、前兆演出中にキャラクタ画像（あるいは可動役物等）が特定保留表示に作用する回数を、所定条件に基づいて決定しても良い。すなわち、キャラクタ画像（あるいは可動役物等）を特定保留表示に作用させる回数を決定する作用回数抽選を行っても良い。第 1 タイプの前兆演出においても同様である。

【0332】

また、変化回数抽選とキャラクタ抽選と作用回数抽選とは、組み合わせて行うことも可能である。その一例を、図 4 7 に示す。

前述したように、演出制御装置 3 0 0 は、第 2 タイプの前兆演出の演出態様を決定するために、作用可否抽選と実行中保留変化演出の抽選を行う。これらの抽選に加えて、変化回数抽選とキャラクタ抽選と作用回数抽選とを組み合わせて行うことで、出現するキャラクタ画像の種類によって、特定保留表示の表示態様が変化する回数（あるいは変化する回数の選択割合）や、キャラクタ画像が特定保留表示に作用する回数（あるいは作用する回数の選択割合）などを異ならせることができる。

【0333】

作用可否抽選及び実行中保留変化演出の抽選に加えて、変化回数抽選とキャラクタ抽選と作用回数抽選とを組み合わせて行う場合には、例えば、実行中保留変化演出の抽選に当選した際に、特定保留表示の表示態様を変化させる回数を決定する変化回数抽選を行い、変化回数抽選の結果に基づいて、複数種類のキャラクタ画像の中から一のキャラクタ画像を選択するキャラクタ抽選を行い、変化回数抽選の結果とキャラクタ抽選の結果とに基づいて、キャラクタ画像を特定保留表示に作用させる回数（例えば、棒で特定保留表示をた

たく回数)を決定する作用回数抽選を行う。この場合、変化回数抽選、キャラクタ抽選及び作用回数抽選は、例えば変動演出設定処理(図34)の予告抽選(ステップC386又はステップC389)にて行う。

【0334】

キャラクタ抽選テーブルの一例を、図47(a)に示す。

キャラクタ抽選テーブルには、変化回数抽選によって「保留変化1回」が選択された場合と、「保留変化2回」が選択された場合とにおける、キャラクタ画像Aが選択される確率とキャラクタ画像Bが選択される確率とが規定されている。

ここで、「保留変化1回」とは、特定保留表示の表示態様を1回変化させること、すなわち通常表示態様(例えば、青色の丸)から第1の示唆態様(例えば、緑色の丸)へと変化させることであり、「保留変化2回」とは、特定保留表示の表示態様を2回変化させること、すなわち通常表示態様から第1の示唆態様へと変化させ、その後、第1の示唆態様から第2の示唆態様(例えば、赤色の丸)へと変化させることである。

【0335】

作用回数抽選テーブルの一例を、図47(b)に示す。

作用回数抽選テーブルには、キャラクタ抽選によって「キャラクタ画像A」が選択され、かつ、変化回数抽選によって「保留変化1回」が選択された場合と、キャラクタ抽選によって「キャラクタ画像A」が選択され、かつ、変化回数抽選によって「保留変化2回」が選択された場合と、キャラクタ抽選によって「キャラクタ画像B」が選択され、かつ、変化回数抽選によって「保留変化1回」が選択された場合と、キャラクタ抽選によって「キャラクタ画像B」が選択され、かつ、変化回数抽選によって「保留変化2回」が選択された場合における、「1回作用」が選択される確率と「2回作用」が選択される確率とが規定されている。

ここで、「1回作用」とは、キャラクタ画像を特定保留表示に1回作用させること(例えば、棒で特定保留表示を1回たたくこと)であり、「2回作用」とは、キャラクタ画像を特定保留表示に2回作用させること(例えば、棒で特定保留表示を2回たたくこと)である。

【0336】

例えば、変化回数抽選によって「保留変化1回」が選択され、作用回数抽選によって「2回作用」が選択された場合には、キャラクタ画像を特定保留表示に2回作用させるうちの1回目の作用で、特定保留表示の表示態様を変化させても良いし、2回作用させるうちの2回目の作用で、特定保留表示の表示態様を変化させても良い。

また、変化回数抽選によって「保留変化2回」が選択され、作用回数抽選によって「1回作用」が選択された場合には、第1の示唆態様へと変化させてから第2の示唆態様へと変化させても良いし、第1の示唆態様へと変化させずにいきなり第2の示唆態様へと変化させても良い。

【0337】

このように、本実施形態の遊技機10によれば、始動条件の成立に基づき複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲーム(特図変動表示ゲーム)を実行し、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動条件の成立に基づき所定の乱数を抽出し変動表示ゲームの始動記憶として記憶する始動記憶手段(遊技制御装置100)と、変動表示ゲームに関連した演出を実行する演出制御手段(演出制御装置300)と、を備え、演出制御手段は、所定の画像(キャラクタ画像G1)と、始動記憶に対応する始動記憶表示(飾り特図始動記憶表示)とを表示装置41に表示可能であり、所定の予告演出(前兆演出)として、所定の画像が始動記憶表示に作用する第1パターンの予告演出と、所定の画像が始動記憶表示に作用しない第2パターンの予告演出とを実行可能である。

本実施形態の場合、第1パターンの予告演出は、作用可否抽選に当選した場合の第2タイプの前兆演出であり、第2パターンの予告演出は、作用可否抽選に落選した場合の第2タイプの前兆演出である。

【0338】

したがって、キャラクタ画像 G 2 が飾り特図始動記憶表示に作用する場合と作用しない場合とがあり、飾り特図始動記憶表示に作用可能な画像（キャラクタ画像 G 2）の動きがワンパターンでないため、飾り特図始動記憶表示に作用可能な画像によって遊技の興趣を高めることができる。

なお、本実施形態の場合、キャラクタ画像 G 2 が作用位置へと移動して飾り特図始動記憶表示に作用するパターンと、キャラクタ画像 G 2 が作用位置へと移動しないパターンの 2 パターン設けたが、これに限定されず、例えば、これらのパターンに加えて、キャラクタ画像 G 2 が作用位置へと移動するが飾り特図始動記憶表示に作用しない（棒を振り下ろさない）パターン等を設けても良い。

10

【0339】

また、本実施形態の遊技機 10 において、演出制御手段（演出制御装置 300）は、所定の予告演出（前兆演出）において始動記憶表示（飾り特図始動記憶表示）の表示態様を変化させることが可能であり、第 1 パターンの予告演出において始動記憶表示の表示態様に変化する割合が、第 2 パターンの予告演出において始動記憶表示の表示態様に変化する割合よりも高くなるよう構成可能である（図 44（d）～（g）参照）。

【0340】

このように構成することで、前兆演出のパターンによって（すなわち、飾り特図始動記憶表示に作用可能な画像の動きによって）、当該前兆演出が飾り特図始動記憶表示の表示態様の变化しやすい前兆演出であるか否か示唆できる。したがって、遊技者は、当該示唆によって、飾り特図始動記憶表示の表示態様に変化しやすい前兆演出であると認識できた段階で、期待感を持って遊技をすることができるため、遊技の興趣が向上する。また、飾り特図始動記憶表示の表示態様に変化するか否かという最終段階だけでなく、飾り特図始動記憶表示に作用可能な画像（キャラクタ画像 G 2）がどのような動きをするかという途中段階にも、遊技者の興味を引き付けることができるため、興趣の高い前兆演出を実行することが可能となる。

20

【0341】

< 保留変化演出 >

前述したように、本実施形態の遊技機 10 は、保留変化演出として、待機保留表示部 41b に表示されている飾り特図始動記憶表示の表示態様を変化させて先読み結果を示唆する待機保留変化演出や、実行中保留表示部 41c に表示されている飾り特図始動記憶表示の表示態様を変化させて実行中の特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどを示唆する実行中保留変化演出を実行可能である。

30

例えば、可動役物 44a が保留表示部 41b、41c と前後に重なる状態である場合（すなわち、可動役物 44a が保留表示部 41b、41c の前方に位置する状態である場合）に保留変化演出を実行すると、可動役物 44a によって、飾り特図始動記憶表示の表示態様に変化している様子が視認不能（視認困難）になる虞がある。しかし、本実施形態では、可動役物 44a が保留表示部 41b、41c と前後に重なる状態であるか否かにかかわらず、すなわち飾り特図始動記憶表示の表示態様に変化している様子が視認不能（視認困難）であるか否かにかかわらず、保留変化演出の実行タイミングが到来した場合には、保留変化演出を開始して、変化対象の飾り特図始動記憶表示の表示態様を変化させることとする。

40

【0342】

具体的には、演出制御装置 300 は、例えば、図 48 の（a）に示すように、可動役物 44a が、変化対象の飾り特図始動記憶表示（ここでは右端の飾り特図始動記憶表示）と前後に重なる状態であっても、保留変化演出（ここでは待機保留変化演出）を実行して、変化対象の飾り特図始動記憶表示の表示態様を変化させる。

無論、可動役物 44a が保留表示部 41b、41c と前後に重なる期間中は、保留変化演出の実行を禁止するよう構成することも可能である。しかし、このように構成した場合、可動役物 44a の動作不良によって、可動役物 44a が保留表示部 41b、41c と前

50

後に重なる期間に、可動役物 4 4 a が保留表示部 4 1 b, 4 1 c と前後に重ならない状態になるという不都合が生じた際には、遊技者は、役物動作演出を楽しむこともできないし、保留変化演出を楽しむこともできない。

【0343】

これに対し、本実施形態では、可動役物 4 4 a が保留表示部 4 1 b, 4 1 c と前後に重なる期間であるか否かにかかわらず、すなわち可動役物 4 4 a の状態にかかわらず、保留変化演出の実行タイミングが到来した場合には、保留変化演出を開始して変化対象の飾り特図始動記憶表示の表示態様を変化させるよう構成する。これにより、可動役物 4 4 a の動作不良が生じて役物動作演出を楽しむことができなくなったとしても、保留変化演出を楽しむことができるため、遊技の興趣が低下することを防止できる。

10

【0344】

ここで、飾り特図始動記憶表示が可動役物 4 4 a で隠れて視認不能（視認困難）になると、保留表示部 4 1 b, 4 1 c における表示を見ても正確な始動記憶数を把握できない虞があるが、本実施形態では、保留表示部 4 1 b, 4 1 c とは別に数字保留表示部 4 1 e を設けているため、飾り特図始動記憶表示が視認不能（視認困難）であっても正確な始動記憶数を把握できる。

また、本実施形態の場合、可動役物 4 4 a の状態にかかわらず保留変化演出を実行するため、保留変化演出の実行中に、可動役物 4 4 a が保留表示部 4 1 b, 4 1 c と前後に重なる状態から重ならない状態に変化することもあるし、可動役物 4 4 a が保留表示部 4 1 b, 4 1 c と前後に重ならない状態から重なる状態に変化することもある。

20

【0345】

なお、表示装置 4 1 の表示領域内の、可動役物 4 4 a のサイズ（可動役物 4 4 a を前方から見た際のサイズ）よりも広い領域で、保留変化演出を実行することも可能である。具体的には、例えば、図 4 8 の（b）に示すように、保留変化演出の演出効果を高める演出画像として、前方から見て可動役物 4 4 a からはみ出るサイズの画像（エフェクト画像 E 等）を表示しても良い。

これにより、可動役物 4 4 a が保留表示部 4 1 b, 4 1 c と前後に重なる状態であっても、保留変化演出に関連した表示（変化対象の飾り特図始動記憶表示や、飾り特図始動記憶表示の表示態様の変化に関連した画像（エフェクト画像 E 等）など）の少なくとも一部は可動役物で隠れないため、保留変化演出が実行されていることを遊技者は認識可能となる。

30

また、図 4 8 に示す例では、変化対象の飾り特図始動記憶表示の一部のみが、可動役物 4 4 a で隠れて視認不能（視認困難）になっているが、変化対象の飾り特図始動記憶表示の全部を、可動役物 4 4 a で隠して視認不能（視認困難）にしてもよい。

【0346】

また、保留変化演出の演出効果を高める演出画像として、キャラクタ画像（保留変化演出に関連した所定のキャラクタ画像）を表示し、可動役物 4 4 a の状態にかかわらず、当該キャラクタ画像が飾り特図始動記憶表示に作用する演出を行っても良い。

また、可動役物 4 4 a の動作時間は、保留変化演出の実行時間よりも長くても良いし、短くても良い。また、可動役物 4 4 a の動作時間は、保留変化演出の実行時間と同じであっても良い。

40

【0347】

また、可動役物 4 4 a に替えて、保留表示部 4 1 b, 4 1 c に重畳表示可能なキャラクタ画像を表示しても良い。この場合、キャラクタ画像を、飾り特図始動記憶表示よりも手前側に表示しても良いし、飾り特図始動記憶表示よりも奥側に表示しても良い。

キャラクタ画像を、飾り特図始動記憶表示よりも手前側に表示する場合、キャラクタ画像と飾り特図始動記憶表示が重なった際には、キャラクタ画像で、飾り特図始動記憶表示のうちの当該キャラクタ画像と重なっている部分が隠れることとなる。一方、キャラクタ画像を、飾り特図始動記憶表示よりも奥側に表示する場合、キャラクタ画像と飾り特図始動記憶表示が重なった際には、飾り特図始動記憶表示で、キャラクタ画像のうちの当該飾

50

り特図始動記憶表示と重なっている部分が隠れることとなる。

【0348】

また、可動役物44aを、透明や半透明な部材で構成し、可動役物44aを透して、飾り特図始動記憶表示の表示態様に変化している様子や保留変化演出に関連した表示を視認できるよう構成しても良い。あるいは、可動役物44aに、孔や隙間を設け、当該孔や隙間から、飾り特図始動記憶表示の表示態様に変化している様子や保留変化演出に関連した表示を視認できるよう構成しても良い。

【0349】

また、保留表示部41b、41cと前後に重なる状態になり得る可動役物は、例えば図49に示すように、複数のパーツに分割可能であって、パーツ同士の間に関隙が形成されない第1状態（割れていない状態）から、パーツ同士の間に所定幅の関隙が形成される第2状態（割れ完了状態）へと変換可能な可動役物44bであっても良い。

この場合、図50に示すように、保留変化演出の実行期間は、可動役物44bが割れ完了状態である期間（ $t_{22} \sim t_{24}$ ）の少なくとも一部と重複することが好ましい。これにより、例えば図49に示すように、可動役物44bに形成される関隙（すなわち、可動役物44bが割れていない状態である期間（ $t_{21} \sim t_{25}$ ）中に形成される関隙）から飾り特図始動記憶表示の表示態様に変化している様子や保留変化演出に関連した表示を視認できる。ここで、保留変化演出によって、飾り特図始動記憶表示の表示態様は、変化前の表示態様から変化後の表示態様に切り替わるが、本願において、保留変化演出は、変化後の表示態様での表示を開始するタイミングにて終了する。したがって、保留変化演出には、表示態様の变化時（変化直前から変化直後までの期間（変化直前と変化直後とを含む））は含まれるが、表示態様の变化後は含まれない。また、飾り特図始動記憶表示の表示態様の变化前に、当該飾り特図始動記憶表示を点滅等させて、表示態様がもうすぐ変化することを示唆する演出を行う場合には、当該演出も保留変化演出に含んでも良い。

【0350】

なお、図50に示す例では、保留変化演出の開始タイミングが、可動役物44bが割れ完了状態への変換動作を開始するタイミング（ t_{21} ）と同時にできるよう設定されているが、保留変化演出の開始タイミングは、適宜変更可能であり、可動役物44bが割れていない状態である期間（ $t_{21} \sim t_{25}$ ）内に設定することが好ましい。

また、図50に示す例では、保留変化演出の終了タイミングが、可動役物44bが割れ完了状態である期間（ $t_{22} \sim t_{24}$ ）内に設定されているが、保留変化演出の終了タイミングは、適宜変更可能であり、可動役物44bが割れていない状態である期間（ $t_{21} \sim t_{25}$ ）内に設定することが好ましい。

【0351】

また、保留表示部41b、41cと前後に重なる状態になり得る可動役物が、割れていない状態と割れ完了状態とに変換可能な可動役物44bである場合、可動役物44bが開閉動作（割れ完了状態への変換動作、割れていない状態に戻る復帰動作）を行う位置を、変化対象の飾り特図始動記憶表示の位置に基づき決定しても良い。

図49に示す例において、待機保留表示部41bに表示されている3つの飾り特図始動記憶表示のうち、右端の飾り特図始動記憶表示は、可動役物44bが割れ完了状態の方が視認しやすく、真ん中の飾り特図始動記憶表示は、可動役物44bが割れていない状態の方が視認しやすい。

よって、例えば、可動役物44bが開閉動作を行う位置を、変化対象の飾り特図始動記憶表示と前後に重なる位置に設定することで、可動役物44bに形成される関隙から飾り特図始動記憶表示の表示態様に変化している様子を視認することが可能となる。

【0352】

このように、本実施形態の遊技機10によれば、始動条件の成立に基づき複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動条件の成立に基づき所定の乱数を抽出し変動表示ゲームの始動記憶と

して記憶する始動記憶手段（遊技制御装置１００）と、始動記憶に対応する始動記憶表示（飾り特図始動記憶表示）を表示装置４１の表示領域に設けた始動記憶表示領域（待機保留表示部４１ｂ、実行中保留表示部４１ｃ）に表示する始動記憶表示制御手段（演出制御装置３００）と、始動記憶表示領域の前方に位置する状態（前後に重なる状態）と、始動記憶表示領域の前方から退避した状態（前後に重ならない状態）と、に変換可能な可動役物４４ａと、を備え、始動記憶表示制御手段は、可動役物４４ａの状態にかかわらず、始動記憶表示の表示態様を変化させる始動記憶表示変化演出（保留変化演出）を実行可能である。

【０３５３】

したがって、可動役物の動作不良が生じて役物動作演出を楽しむことができなくなったとしても、保留変化演出を楽しむことができるため、保留変化演出によって遊技の興趣を高めることができる。

【０３５４】

また、本実施形態の遊技機１０によれば、始動条件の成立に基づき複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動条件の成立に基づき所定の乱数を抽出し変動表示ゲームの始動記憶として記憶する始動記憶手段（遊技制御装置１００）と、表示装置４１の表示領域に設けた始動記憶表示領域（待機保留表示部４１ｂ、実行中保留表示部４１ｃ）の前方に位置する状態（前後に重なる状態）と、当該始動記憶表示領域の前方から退避した状態（前後に重ならない状態）と、に変換可能な可動役物４４ａと、表示領域に表示される表示内容を制御する表示制御手段（演出制御装置３００）と、を備え、表示制御手段は、始動記憶表示領域に、始動記憶に対応する始動記憶表示（飾り特図始動記憶表示）を表示し、表示領域内の所定領域で、始動記憶表示の表示態様を変化させるとともに当該変化に関連した画像（エフェクト画像Ｅ等）を表示する始動記憶表示変化演出（保留変化演出）を実行可能であり、所定領域の少なくとも一部は、可動役物４４ａが始動記憶表示領域の前方に位置する状態であっても、前方から視認可能であるよう構成可能である（図４８の（ｂ）参照）。

【０３５５】

したがって、可動役物４４ａが保留表示部４１ｂ、４１ｃの前方に位置する状態であっても、保留変化演出に関連した表示の少なくとも一部は可動役物で隠れないため、保留変化演出によって遊技の興趣を高めることができる。

なお、所定領域は、可動役物４４ａのサイズ（可動役物４４ａを前方から見た際のサイズ）よりも広い領域でなくても良く、可動役物４４ａが保留表示部４１ｂ、４１ｃの前方に位置する状態である場合に少なくとも一部が視認可能であれば、当該所定領域のサイズは適宜変更可能である。

【０３５６】

また、本実施形態の遊技機１０によれば、始動条件の成立に基づき複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動条件の成立に基づき所定の乱数を抽出し変動表示ゲームの始動記憶として記憶する始動記憶手段（遊技制御装置１００）と、始動記憶に対応する始動記憶表示（飾り特図始動記憶表示）を表示装置４１の表示領域に設けた始動記憶表示領域（待機保留表示部４１ｂ、実行中保留表示部４１ｃ）に表示する始動記憶表示制御手段（演出制御装置３００）と、始動記憶表示領域の前方に位置する状態（前後に重なる状態）と、始動記憶表示領域の前方から退避した状態（前後に重ならない状態）と、に変換可能な可動役物４４ｂと、を備え、可動役物４４ｂは、複数のパーツに分割可能であって、パーツ同士の間に間隙が形成されない第１状態（割れていない状態）から、パーツ同士の間に所定幅の間隙が形成される第２状態（割れ完了状態）へと変換可能であり、始動記憶表示制御手段は、始動記憶表示の表示態様を変化させる始動記憶表示変化演出（保留変化演出）を実行可能であり、始動記憶表示変化演出の実行期間（ $t_{21} \sim t_{23}$ ）は、可動役物４４ｂが第１

状態である期間（ $t_{22} \sim t_{24}$ ）の少なくとも一部と重複するよう構成可能である（図50参照）。

【0357】

したがって、可動役物44bが保留表示部41b、41cの前方に位置する状態であっても、可動役物44bに形成される間隙（隙間）から飾り特図始動記憶表示の表示態様が変化している様子や保留変化演出に関連した表示を視認できるため、保留変化演出によって遊技の興趣を高めることができる。

【0358】

＜示唆演出、切替演出、保留演出＞

本実施形態の遊技機10は、表示装置41に表示されている飾り特図始動記憶表示の表示態様を示唆態様に切り替える切替演出を実行可能である。前述したように、待機保留表示部41bに表示されている飾り特図始動記憶表示を示唆態様で表示することによって、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどの先読み結果を示唆することができる。また、実行中保留表示部41cに表示されている飾り特図始動記憶表示を示唆態様で表示することによって、実行中の特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどを示唆することができる。

ここで、“飾り特図始動記憶表示の表示態様を示唆態様に切り替える”は、通常の表示態様から示唆態様に切り替えることも含むし、所定の示唆態様（例えば第1の示唆態様）から当該所定の示唆態様とは異なる示唆態様（例えば第2の示唆態様）に切り替えることも含む。

【0359】

また、本実施形態の遊技機10は、切替演出の開始前に、当該切替演出の実行を示唆する示唆演出を実行可能である。

また、本実施形態の遊技機10は、切替演出の終了後に、飾り特図始動記憶表示を示唆態様で表示して（表示し続けて）、先読み結果を示唆したり、実行中の特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどを示唆したりする保留演出を実行する。

【0360】

前述したように、保留変化演出によって、飾り特図始動記憶表示の表示態様は、変化前の表示態様から変化後の表示態様に切り替わるが、本願において、保留変化演出は、変化後の表示態様での表示を開始するタイミングにて終了する。したがって、保留変化演出には、表示態様の変化時（変化直前から変化直後までの期間（変化直前と変化直後とを含む））。すなわち切替演出時）は含まれるが、表示態様の変化後（すなわち切替演出の終了後）は含まれない。また、飾り特図始動記憶表示の表示態様の変化前（すなわち切替演出の開始前）に、表示態様がもうすぐ変化することを示唆する演出（示唆演出）を行う場合には、当該演出も保留変化演出に含んでも良い。

【0361】

すなわち、本実施形態において、切替演出（表示態様の変化時）と示唆演出（表示態様の変化前）は、保留変化演出に含まれるが、保留演出（表示態様の変化後）は、保留変化演出に含まれない。

また、切替演出の開始前には、示唆演出が実行される場合と実行されない場合とがあり、切替演出の終了後には、必ず保留演出が実行される。また、示唆演出の終了後には、切替演出が実行される場合と実行されない場合とがある。

【0362】

図51（a）に、保留演出の実行までの流れの一例を示す。

図51（a）に示すように、新たな始動記憶が発生すると、演出制御装置300は、当該始動記憶（対象の始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示の表示を開始する。図51（a）に示す例では、対象の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示（始動記憶表示）が通常の表示態様で表示されている。

なお、本実施形態では、飾り特図始動記憶表示の表示開始に伴う効果音を出力しないが、飾り特図始動記憶表示の表示開始時等に、当該表示開始に伴う効果音を出力するよう構

10

20

30

40

50

成しても良い。

飾り特図始動記憶表示の表示態様には、飾り特図始動記憶表示を静止表示する静止画態様と、飾り特図始動記憶表示をアニメーション表示する動画態様とがある。本実施形態において、通常の表示態様は静止画態様であり、示唆態様は静止画態様と動画態様とを含む。以下、示唆態様のうちの静止画態様を「静止画示唆態様」といい、示唆態様のうちの動画態様を「動画示唆態様」という。

【0363】

また、新たな始動記憶が発生すると、演出制御装置300は、当該始動記憶（対象の始動記憶）について、保留変化演出の抽選処理（保留変化演出を実行するか否かを決定するための抽選処理）を行う。保留変化演出の抽選処理では、切替演出を実行するか否かや、示唆演出を実行するか否かが決定される。また、切替演出の実行が決定された場合には当該切替演出の演出内容（切替演出を実行する回数やタイミングや切替後の表示態様など）も保留変化演出の抽選処理で決定される。また、示唆演出の実行が決定された場合には当該示唆演出の演出内容も保留変化演出の抽選処理で決定される。ここで、示唆演出には、対象の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示の表示態様によって切替演出の実行を示唆する保留変化タイプの示唆演出と、対象の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示に作用する示唆画像の表示によって切替演出の実行を示唆する示唆画像タイプの示唆演出とがある。

このように、保留変化演出の抽選処理では、複数の項目が決定されるが、一の抽選で全ての項目を決定しても良いし、複数の抽選（例えば、切替演出の実行有無の抽選、切替演出の演出内容の抽選、示唆演出の実行有無の抽選、示唆演出の演出内容の抽選）を行って各項目を順次決定するようにしても良い。

【0364】

そして、保留変化演出の抽選処理で、示唆演出の実行が決定され、決定された示唆演出の演出内容が保留変化タイプである場合には、演出制御装置300は、所定のタイミングで保留変化タイプの示唆演出を実行する。これにより、対象の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示の表示態様によって（例えば、対象の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示の点滅等によって）、切替演出の実行が示唆される。

また、保留変化演出の抽選処理で、示唆演出の実行が決定され、決定された示唆演出の演出内容が示唆画像タイプである場合には、演出制御装置300は、所定のタイミングで示唆画像タイプの示唆演出を実行する。これにより、例えば図51（b）に示すように、対象の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示に作用する示唆画像（図51（b）に示す例では、剣を模した画像）の表示によって、切替演出の実行が示唆される。なお、図51（b）では、待機保留表示部41bに表示されている飾り特図始動記憶表示に作用する示唆画像を表示しているが、示唆画像タイプの示唆演出では、実行中保留表示部41cに表示されている飾り特図始動記憶表示に作用する示唆画像を表示することも可能である。

一方、保留変化演出の抽選処理で示唆演出の非実行が決定された場合には、演出制御装置300は、いずれのタイプの示唆演出も実行しない。

【0365】

本実施形態において、保留変化タイプの示唆演出は、効果音なしの演出である。したがって、保留変化タイプの示唆演出の実行中は、他の演出（保留変化タイプの示唆演出以外の演出）用の効果音はスピーカ19a，19bから出力されるが、保留変化タイプの示唆演出用の効果音は出力されないため、程よい期待感を遊技者に与えることができるとともに、保留変化タイプの示唆演出用の効果音が出力される場合よりも他の演出用の効果音が聞き取りやすくなる。

また、本実施形態において、示唆画像タイプの示唆演出は、効果音ありの演出である。したがって、示唆画像タイプの示唆演出の実行中は、他の演出（示唆画像タイプの示唆演出以外の演出）用の効果音がスピーカ19a，19bから出力されるとともに、所定のタイミングで示唆画像タイプの示唆演出用の効果音もスピーカ19a，19bから出力されるため、示唆演出の実行をアピールすることができる。

【0366】

保留変化タイプの示唆演出は、示唆画像タイプの示唆演出よりも遊技者にとって期待度が低い場合が多いため、保留変化タイプの示唆演出の実行をアピールしても遊技者の期待感が高まらない可能性が高い。また、保留変化タイプの示唆演出は、示唆画像タイプの示唆演出よりも実行時間が長い場合が多いため、示唆画像タイプの示唆演出用の効果音を出力しても他の演出用の効果音の聞き取りにさほど影響しないが、保留変化タイプの示唆演出用の効果音を出力すると他の演出用の効果音が聞き取りにくくなる等の不都合が生じる可能性が高い。そのため、本実施形態では、保留変化タイプの示唆演出用の効果音を出力しないようにしている。

【0367】

また、保留変化演出の抽選処理で、切替演出の実行が決定された場合には、演出制御装置300は、所定のタイミングで切替演出を実行する。これにより、対象の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示の表示態様が、保留変化演出の抽選処理で決定された表示態様（切替後の表示態様）に切り替わる。

次いで、演出制御装置300は、切替演出に引き続いて保留演出を実行する。保留演出には、対象の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示を静止画示唆態様で表示して（表示し続けて）、先読み結果を示唆したり、実行中の特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどを示唆したりする静止画タイプの保留演出と、対象の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示を動画示唆態様で表示して（表示し続けて）、先読み結果を示唆したり、実行中の特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどを示唆したりする動画タイプの保留演出とがある。保留変化演出の抽選処理で決定された切替後の表示態様が静止画示唆態様である場合には、静止画タイプの保留演出が実行され、保留変化演出の抽選処理で決定された切替後の表示態様が動画示唆態様である場合には、動画タイプの保留演出が実行される。

【0368】

一方、保留変化演出の抽選処理で切替演出の非実行が決定された場合であって、対象の始動記憶に関する保留演出を実行中でない（すなわち、対象の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示の、現在の表示態様が通常の表示態様である）場合には、演出制御装置300は、切替演出も保留演出も実行しない。また、保留変化演出の抽選処理で切替演出の非実行が決定された場合であって、対象の始動記憶に関する保留演出を実行中である（すなわち、対象の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示の、現在の表示態様が示唆態様である）場合には、演出制御装置300は、切替演出を実行せず、保留演出を継続する。

【0369】

本実施形態において、切替演出は、効果音ありの演出である。したがって、切替演出の実行中は、他の演出（切替演出以外の演出）用の効果音がスピーカ19a、19bから出力されるとともに、所定のタイミングで切替演出用の効果音もスピーカ19a、19bから出力されるため、切替演出の実行をアピールすることができる。

また、本実施形態において、保留演出は、効果音なしの演出である。したがって、静止画タイプの保留演出の実行中や動画タイプの保留演出の実行中は、他の演出（保留演出以外の演出）用の効果音はスピーカ19a、19bから出力されるが、保留演出用の効果音は出力されないため、程よい期待感を遊技者に与えることができるとともに、保留演出用の効果音が出力される場合よりも他の演出用の効果音が聞き取りやすくなる。

【0370】

保留演出は、切替演出に引き続いて実行される演出であり、切替演出が実行されれば必ず実行されるため、切替演出の実行を効果音によってアピールするのであれば、保留演出の実行を効果音によってアピールする必要性は低い。また、保留演出は、切替演出よりも実行時間が長い場合が多いため、切替演出用の効果音を出力しても他の演出用の効果音の聞き取りにさほど影響しないが、保留演出用の効果音を出力すると他の演出用の効果音が聞き取りにくくなる等の不都合が生じる可能性が高い。そのため、本実施形態では、保留演出用の効果音を出力しないようにしている。

【0371】

そして、例えば図51(a)に示すように、飾り特図始動記憶表示の表示中に停電が発生すると、当該表示が中断される。その後、停電から復旧すると、演出制御装置300は、当該表示を再開する。停電によって演出制御装置300に記憶されている飾り特図始動記憶表示の表示態様に関する情報が消去されるため、飾り特図始動記憶表示は、停電発生前に通常の表示態様以外の表示態様で表示されていた場合でも、停電復旧後には通常の表示態様（デフォルトの表示態様）で表示されることとなる。

本実施形態では、飾り特図始動記憶表示の表示再開時（すなわち停電復旧に伴う表示の再開時）に効果音を出力しないよう構成されている。これにより、停電復旧時に様々な効果音が混在して遊技の興味が低下してしまうことを防止することができる。

ここで、本願における「効果音なしの演出」は、当該演出用の効果音を出力するための音声データ自体が音声ROM327等に記憶されていない演出であっても良いし、当該演出用の効果音を出力するための音声データは音声ROM327等に記憶されているものの当該音声データに基づく音声がスピーカ19a、19bから出力されない演出であっても良い。

【0372】

なお、図51(a)に示す例では、対象の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示を、最初は通常の表示態様で表示しているが、最初から示唆態様で表示することも可能である。この場合、切替演出は実行されず、対象の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示の表示が開始すると直ちに保留演出が開始することとなる。切替演出が実行される場合には、切替演出用の効果音によって保留演出の実行もアピールできるが、切替演出が実行されずに保留演出が実行される場合には、切替演出用の効果音が出力されないため、切替演出用の効果音によって保留演出の実行をアピールすることができない。したがって、切替演出が実行されずに保留演出が実行される場合は、保留演出の開始時に効果音を出力するよう構成することも可能である。

【0373】

また、保留変化タイプの示唆演出は、飾り特図始動記憶表示の表示態様（保留変化タイプの示唆演出用の表示態様）によって切替演出の実行を示唆するが、保留変化タイプの示唆演出用の表示態様として、期待度（大当たりとなる期待度、リーチ発生の期待度等）が異なる複数種類の表示態様があっても良い。さらに、この場合、表示態様の種類によって効果音の有無を決定しても良い。具体的には、例えば、保留変化タイプの示唆演出用の表示態様をグループA（例えば、高期待度グループ）とグループB（例えば、低期待度グループ）の2つのグループに分けて、飾り特図始動記憶表示をグループAに属する表示態様で表示して切替演出の実行を示唆する保留変化タイプの示唆演出を、効果音ありの演出とし、飾り特図始動記憶表示をグループBに属する表示態様で表示して切替演出の実行を示唆する保留変化タイプの示唆演出を、効果音なしの演出としても良い。この場合、期待度の高低は、飾り特図始動記憶表示の表示態様（保留変化タイプの示唆演出用の表示態様）でも把握可能であるし、効果音の有無でも把握可能である。

【0374】

また、表示態様は共通にして、対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの期待度が高い場合には、保留変化タイプの示唆演出として効果音ありの演出を実行し、対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの期待度が低い場合には、保留変化タイプの示唆演出として効果音なしの演出を実行しても良い。この場合、期待度の高低は、飾り特図始動記憶表示の表示態様（保留変化タイプの示唆演出用の表示態様）では把握できないが、効果音の有無で把握可能となる。

【0375】

また、示唆画像タイプの示唆演出は、飾り特図始動記憶表示に作用する示唆画像の表示によって切替演出の実行を示唆するが、示唆画像として、期待度が異なる複数種類の示唆画像があっても良い。さらに、この場合、示唆画像の種類によって効果音の有無を決定しても良い。具体的には、例えば、示唆画像をグループC（例えば、高期待度グループ）と

グループD（例えば、低期待度グループ）の2つのグループに分けて、グループCに属する示唆画像を表示して切替演出の実行を示唆する示唆画像タイプの示唆演出を、効果音ありの演出とし、グループDに属する示唆画像を表示して切替演出の実行を示唆する示唆画像タイプの示唆演出を、効果音なしの演出としても良い。この場合、期待度の高低は、示唆画像でも把握可能であるし、効果音の有無でも把握可能である。

【0376】

また、示唆画像は共通にして、対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの期待度が高い場合には、示唆画像タイプの示唆演出として効果音ありの演出を実行し、対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの期待度が低い場合には、示唆画像タイプの示唆演出として効果音なしの演出を実行しても良い。この場合、期待度の高低は、示唆画像では把握できないが、効果音の有無で把握可能となる。

10

【0377】

また、示唆態様には、期待度が異なる複数種類の示唆態様があっても良い。さらに、この場合、示唆態様の種類によって効果音の有無を決定しても良い。

具体的には、例えば、示唆態様をグループE（例えば、高期待度グループ）とグループF（例えば、低期待度グループ）の2つのグループに分けて、飾り特図始動記憶表示の表示態様をグループEに属する示唆態様に切り替える切替演出を、効果音ありの演出とし、飾り特図始動記憶表示の表示態様をグループFに属する示唆態様に切り替える切替演出を、効果音なしの演出としても良い。この場合、期待度の高低は、切替後の表示態様（示唆態様）でも把握可能であるし、効果音の有無でも把握可能である。

20

また、例えば、飾り特図始動記憶表示をグループEに属する示唆態様で表示する保留演出を、効果音ありの演出とし、飾り特図始動記憶表示をグループFに属する示唆態様で表示する保留演出を、効果音なしの演出としても良い。この場合、期待度の高低は、飾り特図始動記憶表示の表示態様（示唆態様）でも把握可能であるし、効果音の有無でも把握可能である。

【0378】

また、切替後の表示態様（示唆態様）は共通にして、対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの期待度が高い場合には、切替演出として効果音ありの演出を実行し、対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの期待度が低い場合には、切替演出として効果音なしの演出を実行しても良い。この場合、期待度の高低は、切替後の表示態様（示唆態様）では把握できないが、効果音の有無で把握可能となる。

30

また、飾り特図始動記憶表示の表示態様（示唆態様）は共通にして、対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの期待度が高い場合には、保留演出として効果音ありの演出を実行し、対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの期待度が低い場合には、保留演出として効果音なしの演出を実行しても良い。この場合、期待度の高低は、飾り特図始動記憶表示の表示態様（示唆態様）では把握できないが、効果音の有無で把握可能となる。

【0379】

このように、本実施形態の遊技機10によれば、始動条件の成立に基づき複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動条件の成立に基づき所定の乱数を抽出し、変動表示ゲームの始動記憶として記憶する始動記憶手段（遊技制御装置100）と、始動記憶に対応する始動記憶表示（飾り特図始動記憶表示）を表示装置41に表示する始動記憶表示制御手段（演出制御装置300）と、変動表示ゲームに関連した演出を実行する演出制御手段（演出制御装置300）と、を備え、始動記憶表示の表示態様には、静止画態様と、動画態様と、があり、演出制御手段は、始動記憶表示の表示態様を静止画態様から動画態様へ切り替える切替演出と、切替演出の実行を示唆する示唆演出と、始動記憶表示を動画態様で表示する保留演出と、を実行可能であり、示唆演出は、効果音の出力を伴う演出（効果音ありの演出）であり、保留演出は、効果音の出力を伴わない演出（効果音なしの演出）である。

40

【0380】

50

したがって、様々な効果音が混在して遊技者に優先的に聞かせたい効果音が聞きにくくなる等の不都合を回避することができるため、効果音によって遊技の興趣を高めることができる。

ここで、「効果音の出力を伴わない演出」は、当該演出用の効果音を出力するための音声データ自体が音声ROM327等に記憶されていない演出であっても良いし、当該演出用の効果音を出力するための音声データは音声ROM327等に記憶されているものの当該音声データに基づく音声出力されない演出であっても良い。

【0381】

なお、飾り特図始動記憶表示は、切替演出によって、静止画態様から動画態様へと切り替わることも可能であるし、動画態様から静止画態様へと切り替わることも可能であるし、第1静止画態様から当該第1静止画態様とは異なる第2静止画態様へと切り替わることも可能であるし、第1動画態様から当該第1動画態様とは異なる第2動画態様へと切り替わることも可能である。

すなわち、本実施形態の遊技機10において、始動記憶表示（飾り特図始動記憶表示）の表示態様には、第1動画態様と、第2動画態様と、があり、演出制御手段（演出制御装置300）は、始動記憶表示の表示態様を第1動画態様から第2動画態様へ切り替える切替演出と、切替演出の実行を示唆する示唆演出と、始動記憶表示を第2動画態様で表示する保留演出と、を実行可能であるよう構成することができる。

また、本実施形態の遊技機10において、始動記憶表示（飾り特図始動記憶表示）の表示態様には、動画態様と、静止画態様と、があり、演出制御手段（演出制御装置300）は、始動記憶表示の表示態様を動画態様から静止画態様へ切り替える切替演出と、切替演出の実行を示唆する示唆演出と、始動記憶表示を静止画態様で表示する保留演出と、を実行可能であるよう構成することができる。

また、本実施形態の遊技機10において、始動記憶表示（飾り特図始動記憶表示）の表示態様には、第1静止画態様と、第2静止画態様と、があり、演出制御手段（演出制御装置300）は、始動記憶表示の表示態様を第1静止画態様から第2静止画態様へ切り替える切替演出と、切替演出の実行を示唆する示唆演出と、始動記憶表示を第2静止画態様で表示する保留演出と、を実行可能であるよう構成することができる。

このように構成することによって、遊技の興趣を高めることができる。

【0382】

また、本実施形態の遊技機10において、切替演出は、効果音の出力を伴う演出であるよう構成可能である。

このように構成することによって、始動記憶表示の表示態様が切り替わる旨を報知できるため、効果音によって遊技の興趣を高めることができる。

なお、本実施形態において、切替演出は、効果音ありの演出であるが、切替演出を効果音なしの演出とすることも可能である。

【0383】

また、本実施形態の遊技機10によれば、始動条件の成立に基づき複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動条件の成立に基づき所定の乱数を抽出し、変動表示ゲームの始動記憶として記憶する始動記憶手段（遊技制御装置100）と、始動記憶に対応する始動記憶表示（飾り特図始動記憶表示）を表示装置41に表示する始動記憶表示制御手段（演出制御装置300）と、変動表示ゲームに関連した演出を実行する演出制御手段（演出制御装置300）と、を備え、始動記憶表示の表示態様には、静止画態様と、動画態様と、があり、演出制御手段は、始動記憶表示の表示態様が静止画態様から動画態様へと切り替わる時には、音源装置（スピーカ19a, 19b）から効果音を出力し、始動記憶表示が表示されている状態で停電が発生し、当該停電から復旧して当該始動記憶表示の表示が再開するときには、音源装置から効果音を出力しない。

【0384】

したがって、停電復旧時に様々な効果音が混在して遊技者に優先的に聞かせたい効果音が聞きにくくなる等の不都合を回避することができるため、効果音によって遊技の興趣を高めることができる。

なお、本実施形態において、飾り特図始動記憶表示の表示再開時（停電から復旧して飾り特図始動記憶表示の表示を再開するとき）に効果音を出力しないようにしたが、飾り特図始動記憶表示の表示再開時に効果音を出力することも可能である。

【0385】

また、飾り特図始動記憶表示が静止画態様から動画態様へと切り替わる際に効果音を出力することも可能であるし、動画態様から静止画態様へと切り替わる際に効果音を出力することも可能であるし、第1静止画態様から当該第1静止画態様とは異なる第2静止画態様へと切り替わる際に効果音を出力することも可能であるし、第1動画態様から当該第1動画態様とは異なる第2動画態様へと切り替わる際に効果音を出力することも可能である。

10

すなわち、本実施形態の遊技機10において、始動記憶表示（飾り特図始動記憶表示）の表示態様には、第1動画態様と、第2動画態様と、があり、演出制御手段（演出制御装置300）は、始動記憶表示の表示態様が第1動画態様から第2動画態様へと切り替わるときには、音源装置（スピーカ19a, 19b）から効果音を出力し、始動記憶表示が表示されている状態で停電が発生し、当該停電から復旧して当該始動記憶表示の表示が再開するときには、音源装置から効果音を出力しないよう構成することができる。

20

また、本実施形態の遊技機10において、始動記憶表示（飾り特図始動記憶表示）の表示態様には、動画態様と、静止画態様と、があり、演出制御手段（演出制御装置300）は、始動記憶表示の表示態様が動画態様から静止画態様へと切り替わるときには、音源装置（スピーカ19a, 19b）から効果音を出力し、始動記憶表示が表示されている状態で停電が発生し、当該停電から復旧して当該始動記憶表示の表示が再開するときには、音源装置から効果音を出力しないよう構成することができる。

また、本実施形態の遊技機10において、始動記憶表示（飾り特図始動記憶表示）の表示態様には、第1静止画態様と、第2静止画態様と、があり、演出制御手段（演出制御装置300）は、始動記憶表示の表示態様が第1静止画態様から第2静止画態様へと切り替わるときには、音源装置（スピーカ19a, 19b）から効果音を出力し、始動記憶表示が表示されている状態で停電が発生し、当該停電から復旧して当該始動記憶表示の表示が再開するときには、音源装置から効果音を出力しないよう構成することができる。

30

このように構成することによって、遊技の興趣を高めることができる。

【0386】

＜飾り特図始動記憶表示＞

表示装置41に表示される飾り特図始動記憶表示の一例を、図52～図65を参照して説明する。なお、図52～図65の中に、飾り特図始動記憶表示の“重心（中心）”を点で示しているものがあるが、実際にはこのような“重心”は表示されない。また、図52～図65の中に、飾り特図始動記憶表示の“定位置”を一点鎖線で示しているものがあるが、実際にはこのような“定位置”は表示されない。また、図52～図65の中に、“補助線”等を破線で示しているものがあるが、実際にはこのような“補助線”等は表示されない。

40

本実施形態では、始動入賞領域への入賞順に特図変動表示ゲームを実行するため、例えば図52に示すように、待機保留表示部41bには最大で8個の飾り特図始動記憶表示が表示される。

【0387】

以下、待機保留表示部41bに表示される飾り特図始動記憶表示を「待機中保留」といい、実行中保留表示部41cに表示される飾り特図始動記憶表示を「実行中保留」という。さらに、待機中保留のうち、1番目に古い始動記憶（すなわち、最先に記憶された始動記憶）に対応する待機中保留を「待機中保留1」といい、2番目に古い始動記憶に対応する待機中保留を「待機中保留2」といい、以降、3～8番目に古い始動記憶に対応する待

50

機中保留をそれぞれ「待機中保留 3」、「待機中保留 4」、「待機中保留 5」、「待機中保留 6」、「待機中保留 7」及び「待機中保留 8」という。そして、未消化の始動記憶の数が 8 個である場合、実行中保留表示部 4 1 c に最も近い位置（本実施形態の場合、待機保留表示部 4 1 b の左端）に待機中保留 1 が表示され、実行中保留表示部 4 1 c から最も遠い位置（本実施形態の場合、待機保留表示部 4 1 b の右端）に待機中保留 8 が表示される。

なお、図 5 2 ～ 図 6 5 では、待機中保留が 8 個表示されている場合を例示するが、無論、待機中保留の数は 8 個に限定されず、未消化の始動記憶の数に応じた数となる。

【0388】

例えば図 5 2 に示すように、隣接する待機中保留同士の重心間隔（重心間距離）は、距離 d_1 に設定されている。すなわち、待機中保留は等間隔に配置される。したがって、複数の待機中保留が表示される際（すなわち、未消化の始動記憶が複数ある際）には、これらの待機中保留を待機保留表示部 4 1 b 内に見栄え良く配置することができる。

また、例えば図 5 2 に示すように、実行中保留と当該実行中保留に隣接する待機中保留（待機中保留 1）との重心間隔は、距離 d_1 よりも長い距離 d_0 に設定されている。すなわち、実行中保留は待機中保留群から離れて配置される。したがって、実行中保留と待機中保留との重心間隔と、待機中保留同士の重心間隔とに差があるため、実行中保留と待機中保留とを容易に判別することができる。

【0389】

本実施形態において、演出制御装置 3 0 0 は、特図変動表示ゲームが開始すると、飾り特図始動記憶表示が隣にシフトする保留シフト演出を開始する。

具体的には、例えば図 5 3 に示すように、特図変動表示ゲームが終了すると、実行中保留（図中において格子ハッチングを付した飾り特図始動記憶表示）が消滅する。そして、次の特図変動表示ゲームが開始すると、当該次の特図変動表示ゲームに対応する待機中保留、すなわち待機中保留 1（図中において水玉ハッチングを付した飾り特図始動記憶表示）が待機保留表示部 4 1 b から実行中保留表示部 4 1 c へシフト（移動）して実行中保留になるとともに、当該次の特図変動表示ゲームに対応しない待機中保留、すなわち待機中保留 2 ～ 8（図中において斜線ハッチングを付した飾り特図始動記憶表示）が待機保留表示部 4 1 b 内をシフト（移動）して待機中保留 1 ～ 7 になる。

【0390】

保留シフト演出の際、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）は、隣接する待機中保留同士の重心間隔を距離 d_1 に維持した状態でシフトする。

具体的には、例えば図 5 4 に示すように、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）は、それぞれ、同一のタイミングでシフトを開始して（ t_{31} ）、同一のタイミングでシフトを終了し（ t_{32} ）、かつ、同一の移動速度でシフトする。これにより、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）は、それぞれ当該待機中保留の重心 G_1 と当該待機中保留に隣接する待機中保留（待機中保留 1 は除く）の重心 G_1 との距離を一定に保った状態でシフトすることができる。

ここで、「シフトを開始する」とは、シフト前の定位置から出発することであり、「シフトを終了する」とは、シフト後の定位置に到着することである。例えば図 5 4 に示すように、待機中保留 8 において、シフト前の定位置は待機中保留 8 の定位置であり、シフト後の定位置は待機中保留 7 の定位置である。

【0391】

また、実行中保留表示部 4 1 c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）は、例えば図 5 4 に示すように、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）と同一のタイミングでシフトを開始して、同一のタイミングでシフトを終了するために、待機保留表示部 4 1 b 内をシフトする待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）よりも高速でシフトする。

待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）の移動距離は、距離 d_1 であり、実行中保留表示部 4 1 c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）の移動距

10

20

30

40

50

離は、距離 d_1 よりも長い距離 d_0 である。したがって、シフト開始タイミング及びシフト終了タイミングを、待機保留表示部 41b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）と同一にするためには、実行中保留表示部 41c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）は、待機保留表示部 41b 内をシフトする待機中保留（待機中保留 2～8）よりも高速でシフトする必要がある。これにより、実行中保留表示部 41c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）は、当該待機中保留に隣接する待機中保留（待機中保留 2）との重心間隔を徐々に変化させながら（具体的には、距離 d_1 から徐々に拡大しながら）シフトすることとなる。

【0392】

なお、図 54 に示す例では、各待機中保留（待機中保留 1～8）は、移動速度を一定に保った状態でシフトしているが、各待機中保留（待機中保留 1～8）の移動速度は一定でなくても良い。具体的には、保留シフト演出の際、各待機中保留（待機中保留 1～8）は、徐々に減速しながらシフトすることも可能であるし、例えば図 55 に示すように徐々に加速しながらシフトすることも可能である。

移動速度が一定でない場合でも、例えば図 55 に示すように、シフト開始タイミング及び移動速度（瞬間の移動速度）を同一にすることで、待機保留表示部 41b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）は、隣接する待機中保留同士の重心間隔を距離 d_1 に維持した状態でシフトすることができる。

【0393】

また、図 54 に示す例では、実行中保留表示部 41c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）は、待機保留表示部 41b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）よりも高速でシフトしているが、これに限定されない。

具体的には、保留シフト演出の際、実行中保留表示部 41c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）は、待機保留表示部 41b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）よりも低速でシフトしても良いし、例えば図 56 に示すように、待機保留表示部 41b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）と同一の移動速度でシフトしても良い。

【0394】

前述したように、待機保留表示部 41b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）の移動距離は、距離 d_1 であり、実行中保留表示部 41c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）の移動距離は、距離 d_1 よりも長い距離 d_0 である。したがって、実行中保留表示部 41c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）が、待機保留表示部 41b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）と同一の移動速度でシフトする場合、例えば図 56 に示すように、各待機中保留（待機中保留 1～8）が同一のタイミングでシフトを開始しても（ t_{35} ）、先に、待機保留表示部 41b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）のシフトが終了し（ t_{36} ）、その後、実行中保留表示部 41c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）のシフトが終了する（ t_{37} ）。その際、実行中保留表示部 41c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）は、待機保留表示部 41b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）のシフトが終了するまでは（ $t_{35} \sim t_{36}$ ）、隣接する待機中保留（待機中保留 2）との重心間隔を距離 d_1 に維持した状態でシフトし、待機保留表示部 41b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）のシフトが終了した後は（ $t_{36} \sim t_{37}$ ）、隣接する待機中保留（待機中保留 2）との重心間隔を距離 d_1 から徐々に拡大しながらシフトすることとなる。

【0395】

また、実行中保留表示部 41c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）のシフト開始タイミングと、待機保留表示部 41b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）のシフト開始タイミングとは、同一でなくても良い。

具体的には、例えば図 57 に示すように、保留シフト演出の際、実行中保留表示部 41c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）は、待機保留表示部 41b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）よりも早いタイミングでシフトを開始しても良い。この場合、実行中保留表示部 41c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）に追随して、待機保留表

示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）がシフトするような保留シフト演出を行うことができる。

なお、図 5 7 に示す例では、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）は、実行中保留表示部 4 1 c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）のシフトが終了するタイミング（t 4 0）よりも前にシフトを開始しているが、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）のシフトを開始するタイミングは、実行中保留表示部 4 1 c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）のシフトを終了するタイミング（t 4 0）の前、同時、後のいずれであっても良い。

【0396】

あるいは、例えば図 5 8 に示すように、保留シフト演出の際、実行中保留表示部 4 1 c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）は、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）よりも遅いタイミングでシフトを開始しても良い。この場合、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）のシフトによって、実行中保留表示部 4 1 c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）が待機保留表示部 4 1 b から押し出されるような保留シフト演出を行うことができる。

なお、図 5 8 に示す例では、実行中保留表示部 4 1 c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）は、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）のシフトが終了するタイミング（t 4 4）よりも前にシフトを開始しているが、実行中保留表示部 4 1 c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）のシフトを開始するタイミングは、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）のシフトを終了するタイミング（t 4 4）の前、同時、後のいずれであっても良い。

【0397】

また、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）のシフト開始タイミングは、同一でなくても良い。

具体的には、例えば図 5 9 に示すように、保留シフト演出の際、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）は、実行中保留表示部 4 1 c に近い待機中保留から順にシフトを開始しても良い。この場合、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）が、直前の待機中保留（すなわち、実行中保留表示部 4 1 c 側で隣接する待機中保留）に追従してシフトするような保留シフト演出を行うことができる。ただし、この場合、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）は、隣接する待機中保留同士の重心間隔を距離 d 1 に維持しない状態でシフトすることとなる。

【0398】

なお、図 5 9 に示す例では、実行中保留表示部 4 1 c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）は、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）よりも前にシフトを開始しているが、実行中保留表示部 4 1 c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）のシフトを開始するタイミングは、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）のうち最初にシフトする待機中保留がシフトを開始するタイミング（t 4 7）の前、同時、後のいずれであっても良い。

また、図 5 9 に示す例では、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）は、直前の待機中保留のシフトが終了するタイミングよりも前にシフトを開始しているが、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）のシフトを開始するタイミングは、直前の待機中保留のシフトを終了するタイミングの前、同時、後のいずれであっても良い。すなわち、例えば、待機中保留 8 は、直前の待機中保留である待機中保留 7 のシフトが終了するタイミングよりも前にシフトを開始しているが、待機中保留 8 のシフトを開始するタイミングは、待機中保留 7 のシフトを終了するタイミングの前、同時、後のいずれであっても良い。

【0399】

あるいは、例えば図 6 0 に示すように、保留シフト演出の際、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2 ～ 8）は、実行中保留表示部 4 1 c から遠い待機中

保留から順にシフトを開始しても良い。この場合、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）が、直後の待機中保留（すなわち、実行中保留表示部 4 1 c とは反対側で隣接する待機中保留）のシフトによって、定位置（具体的には、シフト前の定位置）から押し出されるような保留シフト演出を行うことができる。ただし、この場合も、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）は、隣接する待機中保留同士の重心間隔を距離 d 1 に維持しない状態でシフトすることとなる。

【0400】

なお、図 6 0 に示す例では、実行中保留表示部 4 1 c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）は、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）よりも後にシフトを開始しているが、実行中保留表示部 4 1 c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）のシフトを開始するタイミングは、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）のうち最後にシフトする待機中保留がシフトを開始するタイミング（t 6 0）の前、同時、後のいずれであっても良い。

また、図 6 0 に示す例では、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）は、直後の待機中保留のシフトが終了するタイミングよりも前にシフトを開始しているが、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）のシフトを開始するタイミングは、直後の待機中保留のシフトを終了するタイミングの前、同時、後のいずれであっても良い。すなわち、例えば、待機中保留 7 は、直後の待機中保留である待機中保留 8 のシフトが終了するタイミングよりも前にシフトを開始しているが、待機中保留 7 のシフトを開始するタイミングは、待機中保留 8 のシフトを終了するタイミングの前、同時、後のいずれであっても良い。

【0401】

また、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）の移動速度は、同一でなくても良い。この場合も、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）は、隣接する待機中保留同士の重心間隔を距離 d 1 に維持しない状態でシフトすることとなる。

【0402】

なお、前述した各待機中保留（待機中保留 1～8）のシフト開始タイミング、移動速度を一定に保った状態でシフトするか否か、移動速度の高低等は適宜組合せ可能である。

すなわち、図 5 6～図 6 0 に示す例では、各待機中保留（待機中保留 1～8）は、移動速度を一定に保った状態でシフトしているが、図 5 6～図 6 0 に示す例において、各待機中保留（待機中保留 1～8）は、移動速度を変化させながらシフトすることも可能である。

また、図 5 7～図 6 0 に示す例では、実行中保留表示部 4 1 c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）は、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）よりも高速でシフトしているが、図 5 7～図 6 0 に示す例において、実行中保留表示部 4 1 c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）は、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）よりも低速でシフトしても良いし、待機保留表示部 4 1 b 内を移動する待機中保留（待機中保留 2～8）と同一の移動速度でシフトしても良い。

【0403】

ここで、実行中保留の表示態様と待機中保留の表示態様とを異ならせることも可能である。すなわち、実行中保留を、待機中保留の表示態様として選択されない表示態様で表示することも可能である。

具体的には、例えば図 6 1 に示すように、実行中保留の表示面積（サイズ）を、待機中保留の表示面積よりも大きくしても良い。あるいは、実行中保留の表示面積を、待機中保留の表示面積よりも小さくしても良い。なお、異ならせる表示態様は、表示面積以外でも良く、例えば、形状や色などであっても良い。

実行中保留と待機中保留とで表示態様（例えば表示面積）が異なる場合、実行中保留表示部 4 1 c へ移動する待機中保留（待機中保留 1）は、実行中保留表示部 4 1 c に到着した後に表示態様に変化しても良いし、実行中保留表示部 4 1 c へのシフト中に表示態様が

変化しても良い。

【0404】

さらに、実行中保留と待機中保留とで表示態様（例えば表示面積）が異なる場合には、例えば図62に示すように、実行中保留と当該実行中保留に隣接する待機中保留（待機中保留1）との重心間隔を、隣接する待機中保留同士の重心間隔と同じ、距離 d_1 に設定しても良い。

実行中保留と待機中保留とで表示態様（例えば表示面積）が同一である場合には、実行中保留と待機中保留とを区別しやすくするため、例えば図52に示すように、実行中保留と待機中保留との重心間隔と、待機中保留同士の重心間隔とに差を設けた。一方、実行中保留と待機中保留とで表示態様（例えば表示面積）が異なる場合には、表示態様の違いによって実行中保留と待機中保留とを区別できる。したがって、実行中保留と待機中保留とで表示態様が異なる場合には、重心間隔に差を設けなくて、実行中保留と待機中保留とを区別できる。すなわち、実行中保留と待機中保留とで表示態様が異なる場合には、例えば図62に示すように、実行中保留と当該実行中保留に隣接する待機中保留（待機中保留1）との重心間隔を、隣接する待機中保留同士の重心間隔と同じ、距離 d_1 に設定しても、実行中保留と待機中保留とが区別しにくい等の不都合は生じない。

【0405】

また、実行中保留を、待機中保留の列から外れて配置することも可能である。例えば図52に示す例では、各待機中保留の重心 G_1 は直線 L 上に配置され、実行中保留の重心 G_0 も直線 L 上に配置されているが、実行中保留の重心 G_0 は、例えば図63(a)に示すように、直線 L 上に配置されていなくても良い。

実行中保留の重心 G_0 が直線 L 上（すなわち、各待機中保留の重心 G_1 と同一の直線上）に配置されていない場合、実行中保留の重心 G_0 と、一の待機中保留の重心 G_1 と、当該一の待機中保留に隣接する待機中保留の重心 G_1 とを結んだ線は、これら3点を頂点とする三角形を形成する。本実施形態の場合、待機中保留が等間隔に配置されているため、実行中保留の重心 G_0 と、一の待機中保留の重心 G_1 と、当該一の待機中保留に隣接する待機中保留の重心 G_1 との3点を頂点とする三角形は、全て同じ面積である。

【0406】

すなわち、例えば図63(b)に示すように、実行中保留の重心 G_0 と待機中保留1の重心 G_{11} と待機中保留2の重心 G_{12} との3点を頂点とする三角形 T_{12} の面積と、実行中保留の重心 G_0 と待機中保留2の重心 G_{12} と待機中保留3の重心 G_{13} との3点を頂点とする三角形 T_{23} の面積と、実行中保留の重心 G_0 と待機中保留3の重心 G_{13} と待機中保留4の重心 G_{14} との3点を頂点とする三角形 T_{34} の面積と、実行中保留の重心 G_0 と待機中保留4の重心 G_{14} と待機中保留5の重心 G_{15} との3点を頂点とする三角形 T_{45} の面積と、実行中保留の重心 G_0 と待機中保留5の重心 G_{15} と待機中保留6の重心 G_{16} との3点を頂点とする三角形 T_{56} の面積と、実行中保留の重心 G_0 と待機中保留6の重心 G_{16} と待機中保留7の重心 G_{17} との3点を頂点とする三角形 T_{67} の面積と、実行中保留の重心 G_0 と待機中保留7の重心 G_{17} と待機中保留8の重心 G_{18} との3点を頂点とする三角形 T_{78} の面積とは同一である。

【0407】

また、例えば図63(b)に示すように、実行中保留の重心 G_0 が直線 L 上に配置されていない場合であって、実行中保留と当該実行中保留に隣接する待機中保留（待機中保留1）との重心間隔が距離 d_1 （すなわち、隣接する待機中保留同士の重心間隔）よりも長い距離 d_0 に設定されている場合には、実行中保留の重心 G_0 と、交点 P （具体的には、直線 L と、実行中保留の重心 G_0 から直線 L に下ろした垂線との交点）と、待機中保留1の重心 G_{11} との3点を頂点とする三角形 T_{01} の面積は、実行中保留の重心 G_0 と、一の待機中保留の重心 G_1 と、当該一の待機中保留に隣接する待機中保留の重心 G_1 との3点を頂点とする三角形 T_{12} 、 T_{23} 、 T_{34} 、 T_{45} 、 T_{56} 、 T_{67} 、 T_{78} の面積よりも大きい。

また、実行中保留の重心 G_0 が直線 L 上に配置されていない場合であって、実行中保留

と当該実行中保留に隣接する待機中保留（待機中保留１）との重心間隔が距離 d_1 （すなわち、隣接する待機中保留同士の重心間隔）に設定されている場合には、実行中保留の重心 G_0 と、交点 P （具体的には、直線 L と、実行中保留の重心 G_0 から直線 L に下ろした垂線との交点）と、待機中保留１の重心 G_{11} との３点を頂点とする三角形 T_{01} の面積は、実行中保留の重心 G_0 と、一の待機中保留の重心 G_1 と、当該一の待機中保留に隣接する待機中保留の重心 G_1 との３点を頂点とする三角形 T_{12} ， T_{23} ， T_{34} ， T_{45} ， T_{56} ， T_{67} ， T_{78} の面積と同一である。

【０４０８】

このように、実行中保留の重心 G_0 と、一の待機中保留の重心 G_1 と、当該一の待機中保留に隣接する待機中保留の重心 G_1 との３点を頂点とする三角形や、実行中保留の重心 G_0 と、交点 P と、待機中保留１の重心 G_{11} との３点を頂点とする三角形を考慮することによって、例えば、これら三角形の領域と重ならない位置に飾り特別図柄（識別情報）を停止表示する、これら三角形の領域と重ならない位置に特定の画像（カットイン画像やキャラクタ画像など）を表示する、等を行うことができる。これにより、飾り特図始動記憶表示と他の演出表示との双方の視認性を確保した演出を実行することが可能となる。

あるいは、例えば、これら三角形の領域と重なる位置に特定の画像（飾り特図始動記憶表示に作用するキャラクタ画像など）を表示する等を行うことができる。これにより、これら三角形の領域を有効活用して、効果的な演出表示を行うことが可能となる。

【０４０９】

実行中保留の重心 G_0 が直線 L 上に配置されていない場合も、実行中保留の重心 G_0 が直線 L 上に配置されている場合と同様、保留シフト演出における各待機中保留のシフト開始タイミング、移動速度を一定に保った状態でシフトするか否か、移動速度の高低等は、適宜選択可能である。

また、図６３に示す例では、実行中保留の表示面積が、待機中保留の表示面積よりも大きい、これに限定されない。すなわち、実行中保留の重心 G_0 が直線 L 上に配置されていない場合において、実行中保留の表示面積は、待機中保留の表示面積と同一であっても良いし、待機中保留の表示面積よりも大きくても良いし、待機中保留の表示面積よりも小さくても良い。

また、図６３に示す例では、実行中保留と当該実行中保留に隣接する待機中保留（待機中保留１）との重心間隔が、距離 d_1 （すなわち、隣接する待機中保留同士の重心間隔）よりも長い距離 d_0 に設定されているが、これに限定されない。すなわち、実行中保留の重心 G_0 が直線 L 上に配置されていない場合において、実行中保留と当該実行中保留に隣接する待機中保留（待機中保留１）との重心間隔は、距離 d_1 に設定されていても良いし、距離 d_1 と異なる距離に設定されていても良い。

【０４１０】

なお、各待機中保留（待機中保留１～８）は、保留シフト演出の際、例えば図６４（ａ）に示すように、最短経路に沿ってシフト（すなわち直線移動）しても良いし、例えば図６４（ｂ）に示すように、最短経路とは異なる経路に沿ってシフト（例えば、弾むように移動）しても良い。最短経路に沿ってシフトする場合も、最短経路と異なる経路に沿ってシフトする場合も、例えば図５４～図５８に示すように、シフト開始タイミング及び移動速度（瞬間の移動速度）を同一にすることで、待機保留表示部４１ｂ内を移動する待機中保留（待機中保留２～８）は、隣接する待機中保留同士の重心間隔を距離 d_1 に維持した状態でシフトすることができる。

また、本実施形態では、各待機中保留の重心 G_1 が配置される直線 L が水平方向に沿っているが、直線 L は、水平でなくても良く、例えば、傾斜していても良い。

【０４１１】

また、本実施形態では、第１特図変動表示ゲームの実行権利である第１始動記憶に対応する待機中保留と、第２特図変動表示ゲームの実行権利である第２始動記憶に対応する待機中保留とを分けずに待機保留表示部４１ｂに表示したが、これに限定されない。すなわち、第１特図変動表示ゲームの実行権利である第１始動記憶に対応する待機中保留と、第

10

20

30

40

50

2 特図変動表示ゲームの実行権利である第2始動記憶に対応する待機中保留とを分けて待機保留表示部41bに表示することも可能である。この場合、例えば、第1始動記憶に対応する待機中保留群と、第2始動記憶に対応する待機中保留群とを離して表示しても良い。

具体的には、例えば図65に示すように、待機保留表示部41bが、第1始動記憶用の待機保留表示部である第1待機保留表示部41b1と、第2始動記憶用の待機保留表示部である第2待機保留表示部41b2とに分かれている場合、第1待機保留表示部41b1に表示される待機中保留のうち第2待機保留表示部41b2に最も近い待機中保留と、第2待機保留表示部41b2に表示される待機中保留のうち第1待機保留表示部41b1に最も近い待機中保留との重心間隔を、距離d1よりも長い距離d2に設定するよう構成しても良い。

10

このように構成することによって、重心間隔の差により、第1始動記憶に対応する待機中保留と、第2始動記憶に対応する待機中保留とを容易に判別することが可能となる。

なお、待機保留表示部41bが第1待機保留表示部41b1と第2待機保留表示部41b2とに分かれている場合において、図65では実行中保留表示部41cが左端に位置しているが、これに限定されず、例えば、実行中保留表示部41cは第1待機保留表示部41b1と第2待機保留表示部41b2の間に位置していても良い。

【0412】

実行中保留表示部41cが、第1待機保留表示部41b1と第2待機保留表示部41b2の間に位置する場合、実行中保留と、第1待機保留表示部41b1に表示されている待機中保留のうち当該実行中保留に隣接する待機中保留との重心間隔は、所定間隔（第1待機保留表示部41b1に表示された互いに隣接する待機中保留同士の重心間隔。例えば距離d1）と異なる第1間隔（例えば距離d0）に設定し、実行中保留と、第2待機保留表示部41b2に表示されている待機中保留のうち当該実行中保留に隣接する待機中保留との重視間隔は、所定間隔（第2待機保留表示部41b2に表示された互いに隣接する待機中保留同士の重心間隔。例えば距離d1）と異なる第2間隔（例えば距離d0）に設定すると良い。また、第1間隔と第2間隔とは同一であっても良いし、異なっても良い。

20

【0413】

待機保留表示部41bが、第1始動記憶用の待機保留表示部である第1待機保留表示部41b1と、第2始動記憶用の待機保留表示部である第2待機保留表示部41b2とに分かれていない場合には、次の特図変動表示ゲームが開始すると、待機保留表示部41bに表示されている待機中保留は、実行中保留表示部41c側に1つシフトする。例えば図53に示す例では、待機保留表示部41bに表示されている待機中保留は、左側に1つシフトしている。

30

一方、待機保留表示部41bが第1待機保留表示部41b1と第2待機保留表示部41b2とに分かれている場合には、次の特図変動表示ゲームが開始すると、当該次の特図変動表示ゲームが第1特図変動表示ゲームである場合には、第1待機保留表示部41b1に表示されている待機中保留が、実行中保留表示部41c側に1つシフトし、当該次の特図変動表示ゲームが第2特図変動表示ゲームである場合には、第2待機保留表示部41b2に表示されている待機中保留が、実行中保留表示部41c側に1つシフトする。具体的には、例えば図65に示すように実行中保留表示部41cが左端に位置している場合、当該次の特図変動表示ゲームが第1特図変動表示ゲームである場合には、第1待機保留表示部41b1に表示されている待機中保留が、左側に1つシフトし、当該次の特図変動表示ゲームが第2特図変動表示ゲームである場合には、第2待機保留表示部41b2に表示されている待機中保留が、左側に1つシフトする。また、例えば実行中保留表示部41cが第1待機保留表示部41b1と第2待機保留表示部41b2の間に位置する場合、当該次の特図変動表示ゲームが第1特図変動表示ゲームである場合には、第1待機保留表示部41b1に表示されている待機中保留が、中央側に1つシフトし、当該次の特図変動表示ゲームが第2特図変動表示ゲームである場合には、第2待機保留表示部41b2に表示されている待機中保留が、中央側に1つシフトする。

40

50

【0414】

このように、本実施形態の遊技機10によれば、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動条件の成立に基づいてゲームの実行権利となる始動記憶を、所定数を上限に記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置100）と、始動記憶に対応する始動記憶表示（待機中保留）の表示制御を行う始動記憶表示制御手段（演出制御装置300）と、を備え、ゲームの開始に関連して、当該ゲームに対応する始動記憶表示（待機中保留1）は、第1表示領域（待機保留表示部41b）から第2表示領域（実行中保留表示部41c）へ移動し、当該ゲームの実行中には当該第2表示領域において変動中記憶表示（実行中保留）として表示され、互いに隣接する始動記憶表示同士の間隔は、所定間隔（距離d1）に設定され、変動中記憶表示と当該変動中記憶表示に隣接する始動記憶表示（待機中保留1）との間隔は、所定間隔と異なる間隔（距離d0）に設定されている（図52、図61、図63、図65参照）。 10

【0415】

したがって、始動記憶表示（待機中保留）は等間隔に配置されるため、限られた表示領域内に好適に配置された始動記憶表示を表示することができる。

また、変動中記憶表示（実行中保留）は始動記憶表示（待機中保留）群から離れて配置されるため、変動中記憶表示と始動記憶表示との間隔と、始動記憶表示同士の間隔との差によって、変動中記憶表示と始動記憶表示とを容易に判別することができる。

なお、所定間隔（距離d1）と異なる間隔（距離d0）は、所定間隔より広くても良いし、所定間隔より狭くても良い。 20

【0416】

また、本実施形態の遊技機10においては、ゲーム（特図変動表示ゲーム）の開始に関連して、当該ゲームに対応しない始動記憶表示（待機中保留2～8）は、間隔を所定間隔（距離d1）に維持した状態で第1表示領域（待機保留表示部41b）内を移動するよう構成可能である（図54～図58参照）。

このように構成することにより、保留シフト演出において、好適に配置された状態を保ったまま始動記憶表示（待機中保留2～8）をシフトすることができる。

【0417】

また、本実施形態の遊技機10において、変動中記憶表示（実行中保留）と当該変動中記憶表示に隣接する始動記憶表示（待機中保留1）との間隔は、所定間隔よりも広い間隔（距離d0）に設定され、ゲーム（特図変動表示ゲーム）に対応する始動記憶表示（待機中保留1）が第2表示領域（実行中保留表示部41c）へ移動する際の移動開始タイミング（シフト開始タイミング）は、当該ゲームに対応しない始動記憶表示（待機中保留2～8）が第1表示領域（待機保留表示部41b）内を移動する際の移動開始タイミングと同一であり、ゲームに対応する始動記憶表示が第2表示領域へ移動する際の移動速度は、当該ゲームに対応しない始動記憶表示が第1表示領域内を移動する際の移動速度よりも速いよう構成可能である（図54、図55参照）。 30

このように構成することにより、例えば、各始動記憶表示（待機中保留1～8）が一緒に動き始め、ゲームに対応する始動記憶表示（待機中保留1）だけが高速でシフトし、シフト中に、ゲームに対応する始動記憶表示（待機中保留1）と当該始動記憶表示に隣接する始動記憶表示（待機中保留2）との離間距離が広がるというような斬新な保留シフト演出を行うことができる。 40

【0418】

また、本実施形態の遊技機10において、ゲーム（特図変動表示ゲーム）に対応する始動記憶表示（待機中保留1）が第2表示領域（実行中保留表示部41c）へ移動する際の移動開始タイミング（シフト開始タイミング）は、当該ゲームに対応しない始動記憶表示（待機中保留2～8）が第1表示領域（待機保留表示部41b）内を移動する際の移動開始タイミングよりも早いよう構成可能である（図57、図59参照）。

このように構成することにより、ゲームに対応する始動記憶表示（待機中保留1）が最 50

初に動くため、ゲームに対応する始動記憶表示に注目を集めることができる。

また、ゲームに対応する始動記憶表示（待機中保留１）に追従して、ゲームに対応しない始動記憶表示（待機中保留２～８）がシフトするといったような斬新な保留シフト演出を行うことができる。

【０４１９】

また、本実施形態の遊技機１０において、ゲーム（特図変動表示ゲーム）に対応する始動記憶表示（待機中保留１）が第２表示領域（実行中保留表示部４１ｃ）へ移動する際の移動終了タイミング（シフト終了タイミング）は、当該ゲームに対応しない始動記憶表示（待機中保留２～８）が第１表示領域（待機保留表示部４１ｂ）内を移動する際の移動終了タイミングよりも遅いよう構成可能である（図５６、図５８、図６０参照）。 10

このように構成することにより、ゲームに対応する始動記憶表示（待機中保留１）が最後まで動いているため、ゲームに対応する始動記憶表示に注目を集めることができる。

【０４２０】

さらに、ゲーム（特図変動表示ゲーム）に対応する始動記憶表示（待機中保留１）が第２表示領域（実行中保留表示部４１ｃ）へ移動する際の移動終了タイミング（シフト終了タイミング）は、当該ゲームに対応しない始動記憶表示（待機中保留２～８）が第１表示領域（待機保留表示部４１ｂ）内を移動する際の移動終了タイミングよりも遅く、かつ、ゲーム（特図変動表示ゲーム）に対応する始動記憶表示（待機中保留１）が第２表示領域（実行中保留表示部４１ｃ）へ移動する際の移動開始タイミング（シフト開始タイミング）は、当該ゲームに対応しない始動記憶表示（待機中保留２～８）が第１表示領域（待機保留表示部４１ｂ）内を移動する際の移動開始タイミングよりも遅いよう構成することもできる（図５８、図６０参照）。 20

このように構成することにより、ゲームに対応しない始動記憶表示（待機中保留２～８）のシフトによって、ゲームに対応する始動記憶表示（待機中保留１）が第１表示領域（待機保留表示部４１ｂ）から押し出されるといったような斬新な保留シフト演出を行うことができる。

【０４２１】

また、本実施形態の遊技機１０によれば、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動条件の成立に基づいてゲームの実行権利となる始動記憶を、所定数を上限に記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置１００）と、始動記憶に対応する始動記憶表示（待機中保留）の表示制御を行う始動記憶表示制御手段（演出制御装置３００）と、を備え、互いに隣接する始動記憶表示同士の重心間隔は、所定間隔（距離ｄ１）に設定されている（図５２、図６１～図６３、図６５参照）。 30

したがって、始動記憶表示（待機中保留）は等間隔に配置されるため、好適に配置された始動記憶表示を表示することができる。

【０４２２】

また、本実施形態の遊技機１０においては、ゲーム（特図変動表示ゲーム）の開始に関連して、当該ゲームに対応する始動記憶表示（待機中保留１）は、第１表示領域（待機保留表示部４１ｂ）から第２表示領域（実行中保留表示部４１ｃ）へ移動し当該ゲームの実行中には当該第２表示領域において変動中記憶表示（実行中保留）として表示されるとともに、当該ゲームに対応しない始動記憶表示（待機中保留２～８）は、第１表示領域内を移動し、変動中記憶表示の表示態様（本実施形態の場合、表示面積）は、始動記憶表示の表示態様と異なるよう構成可能である（図６１～図６３、図６５参照）。 40

このように構成することにより、表示態様の違いによって、変動中記憶表示と始動記憶表示とを容易に判別することが可能となる。

【０４２３】

また、本実施形態の遊技機１０において、表示態様は、表示面積であり、変動中記憶表示（実行中保留）の表示面積は、始動記憶表示（待機中保留）の表示面積よりも大きく、変動中記憶表示と当該変動中記憶表示に隣接する始動記憶表示（待機中保留１）との重心 50

間隔は、所定間隔（距離 d_1 ）に設定され、ゲームに対応する始動記憶表示（待機中保留 1）が第 2 表示領域（実行中保留表示部 41c）へ移動する際の移動開始タイミング（シフト開始タイミング）は、当該ゲームに対応しない始動記憶表示（待機中保留 2～8）が第 1 表示領域（待機保留表示部 41b）内を移動する際の移動開始タイミングと同一であるよう構成可能である（図 62、図 54～図 56 参照）。

このように構成することにより、例えば、各始動記憶表示（待機中保留 1～8）が一緒に動き始め、ゲームに対応する始動記憶表示（待機中保留 1）だけが拡大し、シフト中に、ゲームに対応する始動記憶表示（待機中保留 1）と当該始動記憶表示に隣接する始動記憶表示（待機中保留 2）との離間距離が縮まるといったような斬新な保留シフト演出を行うことができる。

10

なお、表示態様は、表示面積（サイズ）に限定されず、形状や色などであっても良い。

【0424】

また、本実施形態の遊技機 10 によれば、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動条件の成立に基づいてゲームの実行権利となる始動記憶を、所定数を上限に記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置 100）と、始動記憶に対応する始動記憶表示（待機中保留）の表示制御を行う始動記憶表示制御手段（演出制御装置 300）と、を備え、始動記憶表示制御手段は、ゲームの開始に関連して、始動記憶表示の表示位置を移動させ、互いに隣接する始動記憶表示（待機中保留 2～8）同士の重心間隔は、当該始動記憶表示の表示位置の移動中（すなわち保留シフト演出の実行中）に非等間隔に設定されるよう構成可能である（図 59、図 60 参照）。

20

【0425】

したがって、始動記憶表示（待機中保留）の表示位置の移動中以外の期間、すなわち保留シフト演出の非実行中は、始動記憶表示が等間隔に配置されるため、好適に配置された始動記憶表示を表示することができる。

また、始動記憶表示（待機中保留 2～8）は等間隔に配置された状態を維持せずにシフト（移動）する。したがって、始動記憶表示（待機中保留 3～8）が、直前の始動記憶表示（待機中保留 2～7）に追従するようにシフトする保留シフト演出や、始動記憶表示（待機中保留 2～7）が、直後の始動記憶表示（待機中保留 3～8）によって定位置（具体的には、シフト前の定位置）から押し出されるようにシフトする保留シフト演出など、斬新な保留シフト演出を行うことができる。

30

【0426】

また、本実施形態の遊技機 10 によれば、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動条件の成立に基づいてゲームの実行権利となる始動記憶を、所定数を上限に記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置 100）と、始動記憶に対応する始動記憶表示（待機中保留）の表示制御を行う始動記憶表示制御手段（演出制御装置 300）と、を備え、ゲームの開始に関連して、当該ゲームに対応する始動記憶表示（待機中保留 1）は、第 1 表示領域（待機保留表示部 41b）から第 2 表示領域（実行中保留表示部 41c）へ移動し、当該ゲームの実行中には当該第 2 表示領域において変動中記憶表示（実行中保留）として表示され、互いに隣接する一対の始動記憶表示の各重心 G_1 、 G_1 と変動中記憶表示の重心 G_0 との 3 点を頂点とする三角形（例えば、三角形 T_{12} ）と、互いに隣接する他の一対の始動記憶表示の各重心 G_1 、 G_1 と変動中記憶表示の重心 G_0 との 3 点を頂点とする三角形（例えば、三角形 T_{23} 、 T_{34} 、 T_{45} 、 T_{56} 、 T_{67} 、 T_{78} ）と、は面積が等しいよう構成可能である（図 63 参照）。

40

したがって、始動記憶表示（待機中保留）は等間隔に配置されるため、好適に配置された始動記憶表示を表示することができる。

なお、ここで言う「三角形」、すなわち三角形 $T_{12} \sim T_{78}$ は、仮想線による仮想の三角形であり、表示装置 41 に表示されるものでない。

50

【0427】

また、本実施形態の遊技機10によれば、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動条件の成立に基づいてゲームの実行権利となる始動記憶を、所定数を上限に記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置100）と、始動記憶に対応する始動記憶表示（待機中保留）の表示制御を行う始動記憶表示制御手段（演出制御装置300）と、を備え、ゲームの開始に関連して、当該ゲームに対応する始動記憶表示（待機中保留1）は、第1表示領域（待機保留表示部41b）から第2表示領域（実行中保留表示部41c）へ移動し、当該ゲームの実行中には当該第2表示領域において変動中記憶表示（実行中保留）として表示され、始動記憶表示の重心G1は、所定直線（直線L）上に配置され、互いに隣接する一対の始動記憶表示の各重心G1、G1と変動中記憶表示の重心G0との3点を頂点とする三角形（例えば、三角形T12）と、互いに隣接する他の一対の始動記憶表示の各重心G1、G1と変動中記憶表示の重心G0との3点を頂点とする三角形（例えば、三角形T23、T34、T45、T56、T67、T78）と、は面積が等しく、変動中記憶表示の重心G0から所定直線に下ろした垂線と当該所定直線との交点Pと、当該変動中記憶表示に隣接する始動記憶表示（待機中保留1）の重心G1と、当該変動中記憶表示の重心G0と、の3点を頂点とする三角形T01と、互いに隣接する一対の始動記憶表示の各重心G1、G1と変動中記憶表示の重心G0との3点を頂点とする三角形T12、T23、T34、T45、T56、T67、T78と、は面積が異なるよう構成可能である（図63参照）。

10

20

【0428】

したがって、始動記憶表示（待機中保留）は等間隔に配置されるため、好適に配置された始動記憶表示を表示することができる。

また、変動中記憶表示（実行中保留）は始動記憶表示（待機中保留）群から離れて配置されるため、変動中記憶表示と始動記憶表示との重心間隔と、始動記憶表示同士の重心間隔との差によって、変動中記憶表示と始動記憶表示とを容易に判別することができる。

なお、変動中記憶表示の重心G0から所定直線（直線L）に下ろした垂線と当該所定直線との交点Pと、当該変動中記憶表示に隣接する始動記憶表示（待機中保留1）の重心G1と、当該変動中記憶表示の重心G0と、の3点を頂点とする三角形T01の面積は、互いに隣接する一対の始動記憶表示の各重心G1、G1と変動中記憶表示の重心G0との3点を頂点とする三角形T12、T23、T34、T45、T56、T67、T78の面積よりも大きくても良いし、小さくても良い。

30

また、ここで言う「三角形」、すなわち三角形T01～T78は、仮想線による仮想の三角形であり、表示装置41に表示されるものでない。

【0429】

<保留拡大演出>

また、本実施形態の遊技機10は、保留拡大演出を実行可能である。この保留拡大演出は、特定の遊技状態（例えば時短状態）において移行可能な特定モード中に実行される演出であって、待機保留表示部41bを表示装置41の表示領域全体に拡大して、当該保留拡大演出の実行時以外の期間に表示される待機中保留よりも大きい待機中保留を表示する演出である。

40

図66（a）に、保留拡大演出の実行時における表示装置41の表示の一例を示す。

保留拡大演出の実行時には、例えば図66（a）に示すように、表示装置41の表示領域全体に待機保留表示部41bが設けられ、表示装置41の表示領域の隅部（本実施形態の場合、上部）に実行中保留表示部41c、小図柄用変動表示部41d及び数字保留表示部41eが設けられる。すなわち、実行中保留表示部41c、小図柄用変動表示部41d及び数字保留表示部41eは、待機保留表示部41bよりも手前側に当該待機保留表示部41bに重ねて設けられている。

【0430】

待機保留表示部41bには縦長の長形状の待機中保留が横並びで表示され、隣接する

50

待機中保留同士の重心間隔（重心間距離）は距離 d 1 に設定されている。

本実施形態では、始動入賞領域への入賞順に特図変動表示ゲームを実行するため、保留拡大演出の実行時以外の期間には、待機保留表示部 4 1 b に最大で 8 個の待機中保留を表示可能である（図 5 2 参照）。これに対し、保留拡大演出の実行時には、例えば図 6 6（a）に示すように、待機保留表示部 4 1 b に最大で 4 個の待機中保留を表示するよう構成されている。すなわち、未消化の始動記憶の数が 5 個以上の場合でも、待機中保留 1 ～ 4 のみを表示するよう構成されている。

待機中保留 1 ～ 4 の各形状は、それぞれ表示装置 4 1 の表示領域を縦に 4 等分した領域の形状と同一であり、待機中保留 1 ～ 4 の各表示面積（サイズ）は、それぞれ表示装置 4 1 の表示領域を縦に 4 等分した領域の面積と同一である。したがって、待機中保留 1 ～ 4 の全てが表示されている場合、背景画像や、飾り特図変動表示ゲーム表示部 4 1 a に表示される飾り特図変動表示ゲームは、待機中保留 1 ～ 4 に隠れて視認不能となる。また、本実施形態では、実行中保留は、待機中保留 1 よりも手前側に当該待機中保留 1 に重ねて表示される。

【0 4 3 1】

保留拡大演出の実行時に表示される待機中保留の表示態様には、例えば図 6 6（b）に示すように、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどの先読み結果を示唆しない通常の表示態様（デフォルトの表示態様）と、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどの先読み結果を示唆する示唆態様とがある。さらに、示唆態様には、期待度（大当たりとなる期待度、リーチ発生の期待度等）が最も低い示唆態様 A と、示唆態様 A よりも期待度が高い示唆態様 B と、示唆態様 B よりも期待度が高い示唆態様 C とがある。

例えば図 6 6（b）に示すように、通常の表示態様の待機中保留内には、無表情（例えば笑顔度 0 %）を表す表情画像が表示され、示唆態様 B の待機中保留内には、微笑み（例えば笑顔度 3 0 %）を表す表情画像が表示され、示唆態様 C の待機中保留内には、笑顔（例えば笑顔度 1 0 0 %）を表す表情画像が表示されている。一方、示唆態様 A の待機中保留内には、いずれの画像も表示されていない。

【0 4 3 2】

前述したように、待機保留変化演出の抽選に当選した始動記憶に対応する待機中保留の表示態様は、所定のタイミングにて示唆態様に変化する（あるいは、最初から示唆態様に変化した状態で表示される）。示唆態様 A ～ C のいずれに変化させるかは、待機保留変化演出の抽選等において決定されるが、例えば、変化対象の待機中保留に対応する特図変動表示ゲームの結果が、はずれである際には、示唆態様 A ～ C の中で最も示唆態様 A が選択されやすく、大当たりである際には、示唆態様 A ～ C の中で最も示唆態様 C が選択されやすくなっている。

【0 4 3 3】

さらに、保留拡大演出の実行時には、待機中保留の表示面積によって所定の情報（本実施形態の場合、期待度）を示唆可能である。具体的には、例えば、保留拡大演出の実行時に表示される待機中保留の表示面積には、表示装置 4 1 の表示領域を縦に 4 等分した領域の面積と等しい中表示面積（デフォルトの表示面積）と、中表示面積よりも大きい大表示面積と、中表示面積よりも小さい小表示面積とがある。

例えば、待機保留変化演出の抽選に当選した後に表示面積抽選を行い、その表示面積抽選に当選した場合には、待機中保留の表示態様が示唆態様に変化する際に、当該待機中保留の表示面積が大表示面積又は小表示面積に変化する。あるいは、待機中保留は表示態様が最初から示唆態様に変化した状態で表示される場合もあり、その場合には、表示面積抽選に当選すると、当該待機中保留は表示面積が最初から大表示面積又は小表示面積に変化した状態で表示される。

大表示面積及び小表示面積のいずれに変化させるかは、表示面積抽選等において決定されるが、例えば、変化対象の待機中保留に対応する特図変動表示ゲームの結果が、はずれである際には、大表示面積よりも小表示面積が選択されやすく、大当たりである際には、小

10

20

30

40

50

表示面積よりも大表示面積が選択されやすくなっている。すなわち、大表示面積は小表示面積よりも期待度が高い。なお、大表示面積は小表示面積よりも期待度が低くても良い。

【0434】

例えば図67(a)に示す例では、待機中保留3の表示面積が大表示面積であり、その他の待機中保留（すなわち待機中保留1, 2, 4）の表示面積が中表示面積である。待機中保留3は、待機中保留2及び待機中保留4よりも手前側に待機中保留2及び待機中保留4に重ねて表示されている。例えば図67(a)に示すように、複数の待機中保留のうちいずれかの表示面積が大表示面積であっても、複数の待機中保留のうち全ての表示面積が中表示面積である場合（図66(a)参照）と同様、隣接する待機中保留同士の重心間隔（重心間距離）は、距離d1に設定されている。

10

また、例えば図67(b)に示す例では、待機中保留2の表示面積が小表示面積であり、その他の待機中保留（すなわち待機中保留1, 3, 4）の表示面積が中表示面積である。例えば図67(b)に示すように、複数の待機中保留のうちいずれかの表示面積が小表示面積であっても、複数の待機中保留のうち全ての表示面積が中表示面積である場合（図66(a)参照）と同様、隣接する待機中保留同士の重心間隔（重心間距離）は、距離d1に設定されている。

なお、図66及び図67では、便宜上、待機中保留の“重心（中心）”を点で示しているが、実際にはこのような“重心”は表示されない。また、図66及び図67では、便宜上、“補助線”等を破線で示しているが、実際にはこのような“補助線”等は表示されない。

20

【0435】

このように、保留拡大演出の実行時に表示される待機中保留の表示態様には、通常の表示態様（表示面積は中表示面積のみ）と、大表示面積の示唆態様A～Cと、中表示面積の示唆態様A～Cと、小表示面積の示唆態様A～Cとがある。

示唆態様で表示された待機中保留内の表情画像の種類（本実施形態の場合、「表情画像なし」、「微笑みを表す表情画像」、「笑顔を表す表情画像」の3種類）によって報知されるのは大まかな期待度である。この表情画像の種類に加えて、待機中保留の表示面積を変化可能とするによって、より詳細な期待度を報知することが可能となる。

【0436】

ここで、本実施形態では、表示装置41に表示する表示画面の描画制御において、シナリオデータ（シナリオレイヤー）という概念が使用される。シナリオとは、例えば背景用シナリオ、左図柄用シナリオ、右図柄用シナリオ、・・・等のように、図柄の変動演出等の表示演出を複数の表示レイヤ（シナリオレイヤー）に分けてテーブルとして予め設定し、それらを個別にシナリオとして制御し、全てのシナリオを合成することで、1画面の絵を生成する手法である。

30

複数の表示レイヤ（シナリオレイヤー）は、例えば背景、左図柄、右図柄、・・・と個別に表示要素毎にカテゴリ分けが行われ、各々を独立して複数のモーション情報を同時にあるいは連続的に切り替えて演出表示させるための動作シナリオのテーブルとして設定される。

【0437】

40

本実施形態において、表示装置41の演出で使用する表示要素（表示構成要素）は、「背景」、「左図柄」、「右図柄」、「中図柄」、「予告1キャラクタ」、「予告2キャラクタ」、「保留表示（飾り特図始動記憶表示）」及び「小図柄」の8つの要素に分けられている。

そして、複数の表示要素毎に分けられて変動演出等の表示演出におけるシナリオテーブルが作成される。本実施形態において、シナリオテーブルは、「背景制御のシナリオテーブル」、「左図柄制御のシナリオテーブル」、「右図柄制御のシナリオテーブル」、「中図柄制御のシナリオテーブル」、「予告1キャラクタ制御のシナリオテーブル」、「予告2キャラクタ制御のシナリオテーブル」、「保留表示制御のシナリオテーブル」及び「小図柄制御のシナリオテーブル」の8つの要素に分けられて作成されている。

50

また、各表示要素はそれぞれが表示レイヤによって構成されて、これら複数の表示レイヤが画面奥側から画面手前側に向かって順次重ねられて1つの表示画面が作成される。本実施形態の場合、表示レイヤには、「背景レイヤ」、「左図柄レイヤ」、「右図柄レイヤ」、「中図柄レイヤ」、「予告Aレイヤ」～「予告Fレイヤ」、「保留レイヤ」及び「小図柄レイヤ」の12種類がある。

【0438】

演出制御装置300は、メイン処理(図28)の演出表示編集処理(ステップC13)において、モーション管理領域の数だけ、モーション管理領域の番号順に、所定画像をVRAM326の仮想描画空間に描画する処理(すなわち、所定画像のスプライトを仮想描画空間に貼り付ける処理)を行う。

仮想描画空間は、図68に示すように、モーション管理領域0用描画領域～モーション管理領域11用描画領域の12個の描画領域に分かれている。各描画領域は、対応するモーション管理領域の番号順に並んでおり、各描画領域に所定画像が描画された表示レイヤが記憶される。

【0439】

具体的には、演出制御装置300は、演出表示編集処理において、まず、モーション管理領域0のアドレス領域のデータがNULLでない場合に、所定画像が描画された「背景レイヤ」を、仮想描画空間のモーション管理領域0用描画領域に記憶する。

次いで、モーション管理領域1のアドレス領域のデータがNULLでない場合に、所定画像が描画された「予告Aレイヤ」を、仮想描画空間のモーション管理領域1用描画領域に記憶する。

次いで、モーション管理領域2のアドレス領域のデータがNULLでない場合に、所定画像が描画された「予告Bレイヤ」を、仮想描画空間のモーション管理領域2用描画領域に記憶する。

【0440】

以下、同様に、モーション管理領域3のアドレス領域のデータがNULLでない場合に「左図柄レイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域3用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域4のアドレス領域のデータがNULLでない場合に「右図柄レイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域4用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域5のアドレス領域のデータがNULLでない場合に「中図柄レイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域5用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域6のアドレス領域のデータがNULLでない場合に「予告Cレイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域6用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域7のアドレス領域のデータがNULLでない場合に「予告Dレイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域7用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域8のアドレス領域のデータがNULLでない場合に「保留レイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域8用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域9のアドレス領域のデータがNULLでない場合に「予告Eレイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域9用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域10のアドレス領域のデータがNULLでない場合に「予告Fレイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域10用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域11のアドレス領域のデータがNULLでない場合に「小図柄レイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域11用描画領域に記憶して、演出表示編集処理を終了する。

【0441】

ここで、モーション管理領域Xのアドレス領域のデータがNULLである場合には、対応する描画領域に表示レイヤが記憶されないため、当該描画領域は空白のままとなる。具体的には、例えば、モーション管理領域10のアドレス領域のデータがNULLである場合には、VRAM326の仮想描画空間のモーション管理領域10用描画領域に表示レイヤ(本実施形態の場合、「予告Fレイヤ」)が記憶されないため、モーション管理領域10用描画領域は空白のままとなる。なお、空白でない描画領域が連続するように表示レイヤを順次記憶していく(すなわち、表示レイヤを前に詰めながら記憶していく)ことも可

能であるが、その場合、1つの表示画面を構成する表示レイヤの数に応じて背景レイヤ以外の表示レイヤを記憶する描画領域が変わるため、これらの表示レイヤを仮想描画空間に記憶する度に、当該表示レイヤを記憶する描画領域（すなわち、空白の描画領域のうちで最も前（先頭）側にある描画領域）を探索する必要があるため、その分処理が煩雑になる。その一方で、本実施形態のように、演出内容（すなわち、1つの表示画面を構成する表示レイヤの数）にかかわらず各表示レイヤを予め定められた描画領域に記憶するよう構成することで、表示レイヤを仮想描画空間に記憶する度に当該表示レイヤを記憶する描画領域をいちいち探索する必要がなくなるため、処理負担を軽減することができる。

【0442】

各描画領域に記憶された表示レイヤは、描画領域の並び順に、画面奥側（下層側）から画面手前側（上層側）に向かって順次重ねられて1つの表示画面が作成される。具体的には、本実施形態においては、例えば図68に示すように、12個の描画領域のうちの先頭に位置するモーション管理領域1用描画領域に記憶されている「背景レイヤ」が最も画面奥側（最下層）に配置され、12個の描画領域のうちの最後尾に位置するモーション管理領域11用描画領域に記憶されている「小図柄レイヤ」が最も画面手前側（最上層）に配置される。

【0443】

このような演出制御では、演出画面（表示画面）を生成するに際して、演出画面の表示要素に対応する複数の表示レイヤ（シナリオレイヤー）に分けてテーブルとして予め設定しておき、次いで、それらを個別にシナリオとして制御し、全てのシナリオを表示レイヤの形式で合成することで、1画面の絵が生成されて、表示装置41に表示される。

演出制御装置300は、演出表示編集処理において、例えば、「保留レイヤ」に、待機中保留（待機中保留表示部41bに表示される飾り特図始動記憶表示）と、実行中保留（実行中保留表示部41cに表示される飾り特図始動記憶表示）とを描画する。また、「小図柄レイヤ」に、小図柄（小図柄用変動表示部41dに表示される識別図柄）と、未消化の始動記憶の数を示す数字（数字保留表示部41eに表示される数字）とを描画する。

【0444】

例えば図69に示すように、「保留レイヤ」は、「背景レイヤ」、「左図柄レイヤ」、「右図柄レイヤ」及び「中図柄レイヤ」よりも画面手前側に配置される。

したがって、保留拡大演出の実行時において、未消化の始動記憶数が4個以上の場合には、例えば図66(a)や図70(a)に示すように、背景画像（すなわち、「背景レイヤ」に描画された所定画像）や、飾り特図変動表示ゲーム表示部41aに表示される飾り特図変動表示ゲーム（すなわち、「左図柄レイヤ」、「右図柄レイヤ」及び「中図柄レイヤ」に描画された所定画像）は、待機中保留1～4及び実行中保留（すなわち、「保留レイヤ」に描画された所定画像）によって全体が隠されるため、全体が視認不能となる。ただし、未消化の始動記憶数が4個以上であっても、待機中保留1～4のうちいずれかの表示面積が小表示面積である場合には、例えば図67(b)に示すように、背景画像や、飾り特図変動表示ゲーム表示部41aに表示される飾り特図変動表示ゲームの一部は視認可能である。なお、図69では、便宜上、予告A～Fレイヤの図示を省略している。

【0445】

また、未消化の始動記憶数が3個の場合には、例えば図70(b)に示すように、背景画像や、飾り特図変動表示ゲーム表示部41aに表示される飾り特図変動表示ゲームのうち、待機中保留1～3及び実行中保留と重なる部分については視認不能であるが、それ以外の部分については視認可能である。

また、未消化の始動記憶数が2個の場合には、背景画像や、飾り特図変動表示ゲーム表示部41aに表示される飾り特図変動表示ゲームのうち、待機中保留1、2及び実行中保留と重なる部分については視認不能であるが、それ以外の部分については視認可能である。

【0446】

また、未消化の始動記憶数が1個の場合には、例えば図70(c)に示すように、背景

画像や、飾り特図変動表示ゲーム表示部 4 1 a に表示される飾り特図変動表示ゲームのうち、待機中保留 1 及び実行中保留と重なる部分については視認不能であるが、それ以外の部分については視認可能である。

また、未消化の始動記憶数が 0 個の場合には、例えば図 7 0 (d) に示すように、背景画像や、飾り特図変動表示ゲーム表示部 4 1 a に表示される飾り特図変動表示ゲームのうち、実行中保留と重なる部分については視認不能であるが、それ以外の部分については視認可能である。

なお、待機中保留の表示態様は、シフト中に、通常の表示態様及び示唆態様 A ~ B 以外に変化しても良い。すなわち、待機中保留の表示態様には、シフト時のみに出現する表示態様があっても良い。

10

【0 4 4 7】

また、保留拡大演出の実行時には、待機中保留よりも奥側に、飾り特図変動表示ゲーム表示部 4 1 a に表示される飾り特図変動表示ゲームが表示されるか否か（すなわち、飾り特図変動表示ゲームのうちの待機中保留と重なる部分が視認不能となるか否か）によって、所定の情報（例えば、期待度や大当り確定）を示唆するよう構成しても良い。

具体的には、例えば、未消化の始動記憶の中に期待度の高い始動記憶（例えば、大当り期待度の高い演出態様で演出が実行される特図変動表示ゲームの始動記憶）がある際には、例えば図 7 0 に示すように、待機中保留よりも奥側に飾り特図変動表示ゲームを表示し、未消化の始動記憶の中に期待度の高い始動記憶がない際には、例えば図 7 1 に示すように、待機中保留よりも手前側に飾り特図変動表示ゲームを表示する。この場合、待機中保留が表示されていても、飾り特図変動表示ゲームの全体が視認可能である際には、遊技者は期待度が低いと認識することができる。

20

また、例えば、実行中の特図変動表示ゲームの結果が大当りである際（あるいは、未消化の始動記憶の中に結果が大当りとなる始動記憶がある際）には、所定の確率で、例えば図 7 1 に示すように、待機中保留よりも手前側に飾り特図変動表示ゲームを表示する。この場合、待機中保留が表示されていても、飾り特図変動表示ゲームの全体が視認可能である際には、遊技者は大当りが発生すると認識することができる。

【0 4 4 8】

当該構成は、待機中保留を描画する表示レイヤを、所定の情報（例えば、期待度や大当り確定）に応じて変更することによって実現することができる。

30

すなわち、実行中保留及び待機中保留が描画された「保留レイヤ」をモーション管理領域 8 用描画領域に記憶することで、待機中保留よりも奥側に飾り特図変動表示ゲームを表示することができる。

【0 4 4 9】

一方、待機中保留が描画された「予告 A レイヤ」をモーション管理領域 1 用描画領域に記憶（あるいは、待機中保留が描画された「予告 B レイヤ」をモーション管理領域 2 用描画領域に記憶）し、実行中保留が描画された「保留レイヤ」をモーション管理領域 8 用描画領域に記憶することで、待機中保留よりも手前側に飾り特図変動表示ゲームを表示することができる。

なお、待機中保留よりも手前側に飾り特図変動表示ゲームを表示する場合、実行中保留及び待機中保留が描画された「予告 A レイヤ」をモーション管理領域 1 用描画領域に記憶（あるいは、実行中保留及び待機中保留が描画された「予告 B レイヤ」をモーション管理領域 2 用描画領域に記憶）し、モーション管理領域 8 用描画領域に表示レイヤを記憶しない（あるいは、何も描画されていない「保留レイヤ」をモーション管理領域 8 用描画領域に記憶する）よう構成することも可能である。このように構成した場合、実行中保留及び待機中保留よりも手前側に飾り特図変動表示ゲームが表示される。

40

【0 4 5 0】

また、保留拡大演出の実行時に、遊技者の操作を介入させた演出として、ボタン予告演出を行うことも可能である。

具体的には、演出制御装置 3 0 0 は、特定モードに移行すると、例えば図 7 2 (a) に

50

示すように、保留拡大演出を開始する。次いで、待機保留変化演出の実行タイミングが到来するとボタン予告演出を開始して、例えば図72(b)に示すように、変化対象の待機中保留(すなわち、待機保留変化演出の抽選に当選した始動記憶に対応する待機中保留。ここでは待機中保留3)内に、演出ボタン25の操作を促す促進画像を表示する。そして、操作有効期間内に演出ボタン25が操作されると、例えば図72(c)に示すように、変化対象の待機中保留の表示態様を変化させる。図72に示す例では、演出ボタン25の操作に伴って、待機中保留3の表示態様が、通常の表示態様から示唆態様C(中表示面積の示唆態様C)に変化している。

【0451】

促進画像は、例えば、演出ボタン25を模したボタン画像と、演出ボタン25の操作態様を指示する指示画像(例えば「押せ!」や「連打!」などの文字画像)と、操作有効期間の残り長さを示すタイマ画像(例えばタイムバー画像)と、期待度等を示唆する予告画像(本実施形態の場合、一又は複数の星を模した画像)とにより構成される。この促進画像は、例えば、「保留レイヤ」よりも画面手前側に配置される予告レイヤ(「予告Eレイヤ」又は「予告Fレイヤ」)に描画される。

なお、操作有効期間内に演出ボタン25が操作されても、待機中保留の表示態様は変化しなくても良い。すなわち、操作有効期間内に演出ボタン25が操作された際、待機中保留の表示態様を変化させる場合と、変化させない場合とを設けるよう構成することも可能である。

【0452】

また、促進画像を構成する各画像を、それぞれ異なる表示レイヤに描画することも可能である。

具体的には、例えば図73に示すように、「保留レイヤ」よりも画面手前側に配置される表示レイヤとして、ボタン画像が描画される「ボタン画像レイヤ」と、タイマ画像が描画される「タイマ画像レイヤ」と、予告画像が描画される「予告画像レイヤ」と、指示画像が描画される「指示画像レイヤ」とを設けることも可能である。

本実施形態において、促進画像は、予告画像における星の数によって期待度等を示唆する。すなわち、ボタン画像、タイマ画像、指示画像は期待度等にかかわらず同一であるが、予告画像は期待度等に応じて異なる。また、促進画像は、指示画像によって操作態様を指示する。すなわち、ボタン画像、タイマ画像、予告画像は要求する操作態様にかかわらず同一であるが、指示画像は要求する操作態様に応じて異なる。したがって、促進画像を構成する各画像をそれぞれ異なる表示レイヤに描画することで、これらレイヤのうち、期待度等に応じて「予告画像レイヤ」だけが異なり、要求する操作態様に応じて「指示画像レイヤ」だけが異なるため、データ容量の節約と開発の効率化が可能となるという効果が得られる。

【0453】

また、例えば図73に示すように、「予告画像レイヤ」を、「ボタン画像レイヤ」と「指示画像レイヤ」との間であって「ボタン画像レイヤ」よりも画面手前側に配置することで、予告画像をボタン画像よりも手前側に当該ボタン画像に重ねて表示することが可能となる。これにより、予告画像を目立たせることができるとともに、予告画像がボタン画像に隠れて視認困難になることもないため、効果的な予告演出を行うことができる。

【0454】

さらに、要求する操作態様に応じて、促進画像の表示位置を異ならせることも可能である。

具体的には、実行するボタン予告演出が、単押し演出等、比較的短時間で済む操作を要求するタイプのボタン予告演出である場合には、変化対象の待機中保留の中央部に促進画像を表示する。したがって、この場合、変化対象の待機中保留内に表情画像が表示されている際には、例えば図72(b)に示すように、当該表情画像と重なる位置に促進画像が表示される。

一方、実行するボタン予告演出が、連打演出等、比較的長時間かかる操作を要求するタ

イプのボタン予告演出である場合には、変化対象の待機中保留の隅部に促進画像を表示する。したがって、この場合、変化対象の待機中保留内に表情画像が表示されている際には、例えば図74に示すように、当該表情画像と重ならない位置に促進画像が表示される。あるいは、当該表情画像と重なるが、単押し演出等の促進画像よりもその重なりが少ない位置に促進画像が表示される。

【0455】

このように、要求する操作態様に応じて促進画像の表示位置を異ならせることで、促進画像自体（例えば、促進画像中の指示画像）だけでなく、当該促進画像の表示位置によっても、要求された操作態様を判別できるため、遊技者は要求された操作態様を素早く認識することができる。

10

また、実行するボタン予告演出が、比較的長時間かかる操作を要求するタイプのボタン予告演出である場合には、促進画像の表示時間（すなわち操作有効期間）が比較的長いため、待機中保留内の表情画像と重ならない位置（あるいは、表情画像と重なるがその重なりが少ない位置）に促進画像を表示することで、促進画像によって表情画像の視認性が損なわれることを防止しつつ、効果的なボタン予告演出を実行することができる。

【0456】

すなわち、表情画像の大部分が促進画像に重なると、表情画像の大部分が促進画像に隠れてしまい、促進画像が消えるまで表情画像が視認困難となる。

比較的短時間で済む操作を要求するタイプのボタン予告演出は、促進画像の表示時間が比較的短く、促進画像が消えるまでの時間が短いため、表情画像の大部分が促進画像に重なっても、すぐに表情画像を確認できるようになる。一方、比較的長時間かかる操作を要求するタイプのボタン予告演出は、促進画像の表示時間が比較的長く、促進画像が消えるまでの時間が長いため、表情画像の大部分が促進画像に重なると、なかなか表情画像を確認できるようにならない。よって、比較的長時間かかる操作を要求するタイプのボタン予告演出においては、待機中保留内の表情画像と重ならない位置（あるいは、表情画像と重なるがその重なりが少ない位置）に促進画像を表示することで、表情画像の視認性を確保する（すなわち、待機保留内に複数の表情画像のうちのいずれが表示されているのか正しく確認させる）ことが可能となる。

20

【0457】

また、保留拡大演出の実行時に、変化対象の待機中保留を他の待機中保留によって示唆する示唆演出を行うことも可能である。この示唆演出は、保留変化演出に含まれる演出である。すなわち、前述したように、本実施形態において、飾り特図始動記憶表示の表示態様を示唆態様に切り替える切替演出（表示態様の変化時）と、切替演出の開始前に当該切替演出の実行を示唆する示唆演出（表示態様の変化前）とは、保留変化演出に含まれる。

30

具体的には、例えば、新たな始動記憶が発生し、当該始動記憶を対象とした待機保留変化演出の抽選や表示面積抽選などによって、当該始動記憶に対応する待機中保留を、最初から中表示面積の示唆態様Bで表示し、所定のタイミングから中表示面積の示唆態様Cで表示すると決定されたとする。

【0458】

この場合、演出制御装置300は、例えば図75（a）に示すように、当該始動記憶に対応する待機中保留、すなわち変化対象の待機中保留（ここでは待機中保留2）を、まず、中表示面積の示唆態様Bで表示する。また、変化対象の待機中保留が表示されると、変化対象の待機中保留よりも前に表示されていた待機中保留（ここでは待機中保留1）を、変化対象の待機中保留に作用させることで、示唆演出を実行する。

40

なお、図75に示す例では、変化対象の待機中保留以外の待機中保留内の表情画像が、変化対象の待機中保留に注目する（具体的には、変化対象の待機中保留以外の待機中保留内の表情画像の目線が、変化対象の待機中保留を向く）演出を行うことで、変化対象の待機中保留以外の待機中保留を、変化対象の待機中保留に作用させているが、作用の仕方はこれに限定されない。例えば、変化対象の待機中保留以外の待機中保留から、変化対象の待機中保留へと示唆画像（例えば、剣を模した画像）が飛来する演出を行うことで、変化

50

対象の待機中保留以外の待機中保留を、変化対象の待機中保留に作用させても良い。

【0459】

次いで、新たな始動記憶が発生すると、演出制御装置300は、例えば図75(b)、(c)に示すように、当該始動記憶に対応する待機中保留として、変化対象の待機中保留に作用する待機中保留を表示することで、示唆演出を実行する。そして、所定のタイミングになると、例えば図75(d)に示すように、変化対象の待機中保留の表示態様を、中表示面積の示唆態様Cに変化させる。

なお、示唆演出を行った後に演出ボタン25の操作を促す促進画像を表示して、操作有効期間内に演出ボタン25が操作された場合に、待機中保留の表示態様を変化させるよう構成することも可能である。

【0460】

また、示唆演出を実行しても、待機中保留の表示態様は変化しなくても良い。すなわち、示唆演出を実行した後、待機中保留の表示態様を変化させる場合と、変化させない場合とを設けるよう構成することも可能である。

また、図75に示す例では、変化対象の待機中保留の表示態様は、示唆演出の後、示唆態様から他の示唆態様に変化しているが、無論、示唆演出の後、通常の表示態様から示唆態様に変化しても良い。

【0461】

このように、変化対象の待機中保留を他の待機中保留によって示唆する示唆演出を行うことで、変化対象の待機中保留が明確になる。

例えば、複数の待機中保留がある場合、どの待機中保留が変化対象であるのかが分かりにくい。特に、変化対象の待機中保留の表示態様と、変化対象でない待機中保留の表示態様とが同一である場合には、どちらの待機中保留が変化対象であるのかが分かりにくい。これに対し、図75に示す例のように、待機中保留2(変化対象の待機中保留)の表示態様と、待機中保留4(変化対象でない待機中保留)の表示態様とが同一であっても、待機中保留4が待機中保留2に作用しているため、遊技者は、待機中保留2が変化対象である(すなわち、待機中保留2に注目すべきである)と容易に認識することができる。したがって、保留変化演出の実行中に、変化対象の待機中保留を他の待機中保留によって示唆する示唆演出を行うことで、注目すべき場所(ポイント)が分かりやすい保留変化演出を実行することが可能となる。

【0462】

なお、本実施形態では、保留拡大演出の実行時に、待機保留表示部41bを表示装置41の表示領域全体に設定したが、これに限定されず、保留拡大演出の実行時における待機保留表示部41bのサイズが、保留拡大演出の実行時以外の期間における待機保留表示部41bのサイズよりも大きければ良い。具体的には、例えば図76(a)に示すように、表示装置41の表示領域の中央部(例えば、飾り特図変動表示ゲーム表示部41aが設けられる部分)及び下部(例えば、保留拡大演出の実行時以外の期間において、待機保留表示部41b及び実行中保留表示部41cが設けられる部分)に待機保留表示部41bを設定して、保留拡大演出を実行しても良い。

【0463】

また、本実施形態では、保留拡大演出の実行時に、縦長の長方形の待機中保留を横並びに配置したが、待機中保留の形状や並び方は、これに限定されない。具体的には、例えば図76(b)に示すように、横長の長方形の待機中保留を縦並びに配置しても良いし、例えば図76(c)に示すように、横長の楕円形状の待機中保留を縦並びに配置しても良いし、縦長の楕円形状の待機中保留を横並びに配置しても良いし、例えば図77(a)に示すように、円形状の待機中保留を横並び(あるいは縦並び)に配置しても良い。

また、本実施形態では、待機中保留を横並びに配置して、始動記憶が消化される度に待機中保留を左へシフトするよう構成したが、これに限定されず、始動記憶が消化される度に待機中保留を右へシフトするよう構成することも可能である。また、待機中保留が縦並びに配置される場合には、始動記憶が消化される度に待機中保留を上へシフトするよう構

10

20

30

40

50

成することも可能であるし、下ヘシフトするよう構成することも可能である。

【0464】

また、本実施形態では、待機中保留内に表情画像を表示したが、これに限定されず、例えば図77(a)に示すように、待機中保留外に表情画像を表示しても良い。また、本実施形態では、保留拡大演出の実行時に、待機中保留内の表情画像(「表情画像なし」も含む)によって、表示態様の種類(通常が表示態様及び示唆態様A~Cのいずれであるか)を報知することとしたが、表情画像に替えて(あるいは加えて)、「熱い!」等の文字画像や可動役物等を模したキャラクタ画像など、表情画像以外の報知画像を待機中保留内(あるいは待機中保留外)に表示することも可能である。

また、例えば図77(b)に示すように、保留拡大演出の実行時に、待機中保留内(あるいは待機中保留外)で、複数の識別情報を変動表示するサブゲームを実行することも可能である。図77(b)に示す例では、待機中保留3内でサブゲームが実行されている。このサブゲームは、特図変動表示ゲームに対応したゲームであっても良いし、特図変動表示ゲームに対応しないゲームであっても良い。

【0465】

また、本実施形態では、保留拡大演出の実行時に、実行中保留を、待機中保留の列から外れて配置するようにしたが、これに限定されず、例えば図77(c)に示すように、実行中保留(図中において格子ハッチングを付した飾り特図始動記憶表示)が、待機中保留の列から外れないよう、実行中保留の重心G0を直線L上(すなわち、各待機中保留の重心G1と同一の直線上)に配置しても良い。

また、本実施形態の場合、保留拡大演出の実行時には、待機保留表示部41bに最大で4個の待機中保留を表示するよう構成したが、これに限定されず、例えば図78(a)や図78(b)に示すように、保留拡大演出の実行時にも、待機保留表示部41bに最大で8個の待機中保留を表示するよう構成しても良い。

【0466】

また、本実施形態では、始動入賞領域への入賞順に特図変動表示ゲームを実行するよう構成したが、これに限定されず、例えば、一方の特図変動表示ゲーム(例えば第2特図変動表示ゲーム)を優先的に実行するよう構成しても良い。

一方の特図変動表示ゲームを優先的に実行するよう構成されている場合、保留拡大演出の実行時には、第1特図変動表示ゲームの実行権利である第1始動記憶に対応する待機中保留のみを表示することも可能であるし、第2特図変動表示ゲームの実行権利である第2始動記憶に対応する待機中保留のみを表示することも可能であるし、第1特図変動表示ゲームの実行権利である第1始動記憶に対応する待機中保留と、第2特図変動表示ゲームの実行権利である第2始動記憶に対応する待機中保留との双方を表示することも可能である。

【0467】

このように、本実施形態の遊技機10によれば、始動条件の成立に基づきゲーム(特図変動表示ゲーム)を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動条件の成立に基づき所定の乱数を抽出し、ゲームの始動記憶として記憶する始動記憶手段(遊技制御装置100)と、始動記憶に対応する始動記憶表示(待機中保留)を表示装置41に表示する始動記憶表示制御手段(演出制御装置300)と、ゲームに対応して、複数の識別図柄を変動表示させる第1変動表示演出(飾り特図変動表示ゲーム表示部41aにて実行される変動表示)及び第2変動表示演出(小図柄用変動表示部41dにて実行される変動表示)を表示装置41に表示する変動表示演出制御手段(演出制御装置300)と、を備え、第1変動表示演出は、第2変動表示演出よりも表示装置41の表示領域の中央側に表示され、通常モードにおいて表示状態とされる一方、通常モードと異なる特定モードにおいて非表示状態とされ、第2変動表示演出は、通常モードと特定モードとの双方において表示状態とされ、始動記憶表示は、特定モード(保留拡大演出の実行時)において、通常モード(保留拡大演出の実行時以外の期間)中よりも大きく表示される。

【0468】

したがって、特定モード中は、通常モード中よりも始動記憶表示（待機中保留）が大きく表示されるとともに、第1変動表示演出（飾り特図変動表示ゲーム）が非表示状態である。よって、始動記憶表示を目立たせることができるため、遊技者の興味を高めるような始動記憶表示を表示することができる。

なお、本実施形態では、特定モード（すなわち保留拡大演出の実行時）中も、第1変動表示演出（飾り特図変動表示ゲーム）は表示し、当該第1変動表示演出を、始動記憶表示（待機中保留）よりも奥側に始動記憶表示に重ねて表示することで、第1変動表示演出が表示されていないように見せるよう構成したが、これに限定されず、特定モード中は、第1変動表示演出を表示しないよう構成することも可能である。すなわち、「非表示状態」は、表示する（対応する描画領域に所定画像が描画された表示レイヤを記憶する）が他の画像で隠れて見えない状態でも良いし、そもそも表示しない（すなわち、対応する描画領域に表示レイヤを記憶しない。あるいは、対応する描画領域に何も描画されていない表示レイヤを記憶する）状態でも良い。表示するが他の画像で隠れて見えない状態では、未消化の始動記憶の数が4個未満である場合には、例えば図70に示すように、第1変動表示演出の一部又は全部が表示される（視認可能となる）が、そもそも表示しない状態では、未消化の始動記憶の数が4個未満である場合にも、第1変動表示演出が表示されない（視認可能とならない）。

【0469】

また、本実施形態の遊技機10は、所定の乱数を、当該所定の乱数に対応するゲーム（特図変動表示ゲーム）が実行されるよりも前に事前判定する事前判定手段（遊技制御装置100）を備え、特定モード（保留拡大演出の実行時）中に表示される始動記憶表示（待機中保留）の表示態様には、事前判定の結果を示唆しない通常態様（通常表示態様）と、事前判定の結果を示唆する示唆態様（示唆態様A～C）と、があり、通常態様の始動記憶表示は、当該始動記憶表示内に所定の画像（本実施形態の場合、無表情を表す表情画像）が表示され、示唆態様の始動記憶表示には、当該始動記憶表示内に所定の画像以外の画像が表示される第1態様（示唆態様B、C）の始動記憶表示と、当該始動記憶表示内にいずれの画像も表示されない第2態様（示唆態様A）の始動記憶表示と、があり、第2態様の始動記憶表示は、第1態様の始動記憶表示よりも、対応する始動記憶に基づくゲームの結果が特別結果となる信頼度（期待度）が低いよう構成可能である。

このように構成することにより、信頼度（期待度）に応じた保留内演出を行うことができるため、遊技者の興味を高めるような始動記憶表示を表示することができる。さらに、信頼度（期待度）の低い始動記憶表示（待機中保留）内に画像を表示しないことで、信頼度の低い始動記憶表示を目立ちにくくすることができるため、信頼度の高い始動記憶表示を目立たせることが可能となって、遊技者の興味を高めるような始動記憶表示を表示することができる。

【0470】

また、本実施形態の遊技機10は、遊技者が操作可能な演出用の操作手段（演出ボタン25）を備え、始動記憶表示制御手段（演出制御装置300）は、特定モード（保留拡大演出の実行時）において、所定のタイミングで操作手段が操作された場合に当該始動記憶表示内の画像（本実施形態の場合、表情画像（表情画像なしも含む））を変化させるよう構成可能である（図72参照）。

このように構成することにより、操作手段が操作された場合に、始動記憶表示（待機中保留）内の画像を変化させる、すなわち始動記憶表示の表示態様を変化させることができるため、遊技者の興味を高めるような始動記憶表示を表示することができる。

本実施形態では、例えば、待機中保留の表示態様が通常表示態様から中表示面積の示唆態様A～Cのうちのいずれか一つに変化する場合や、中表示面積の示唆態様A～Cのうちのいずれか一つから他の一つに変化する場合には、当該待機中保留内の表情画像だけに変化して、当該待機中保留の外枠は変化しない。よって、この場合には、待機中保留の表示態様に変化した後も、当該待機中保留によって背景画像や飾り特図変動表示ゲームは隠れ

たままとなる。

なお、「始動記憶表示内の画像を変化させる」には、画像を、違う画像に切り替える（例えば、表示態様が示唆態様 B 又は示唆態様 C になる）こと、画像を消去する（例えば、表示態様が示唆態様 A になる）こととの双方を含む。

【0471】

また、本実施形態の遊技機 10 は、変動表示演出制御手段（演出制御装置 300）は、特定モード（保留拡大演出の実行時）において、始動記憶表示（待機中保留）内で複数の識別図柄を変動表示させる第 3 変動表示演出（サブゲーム）を表示装置 41 に表示可能であるよう構成することができる（図 77（b））。

このように構成することにより、始動記憶表示（待機中保留）内で第 3 変動表示演出（サブゲーム）を行うことができるため、遊技者の興味を高めるような始動記憶表示を表示することができる。

【0472】

また、本実施形態の遊技機 10 によれば、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生する遊技機であって、始動条件の成立に基づき所定の乱数を抽出し、ゲームの始動記憶として記憶する始動記憶手段（遊技制御装置 100）と、始動記憶に対応する始動記憶表示（待機中保留）を表示する始動記憶表示制御手段（演出制御装置 300）と、所定の乱数を、当該所定の乱数に対応するゲームが実行されるよりも前に事前判定する事前判定手段（演出制御装置 300）と、を備え、互いに隣接する始動記憶表示同士の重心間隔は、所定間隔（距離 d1）に設定され、始動記憶表示制御手段は、事前判定の結果（本実施形態の場合、信頼度（期待度））に基づき選択した表示面積で、始動記憶表示を表示するよう構成可能である（図 67 参照）。

したがって、始動記憶表示の表示面積によって事前判定の結果（例えば信頼度（期待度））を示唆できるため、遊技者の興味を高めるような始動記憶表示を表示することができる。

また、始動記憶表示（待機中保留）は等間隔に配置されるため、好適に配置された始動記憶表示を表示することができる。

【0473】

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

【0474】

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

【符号の説明】

【0475】

- 10 遊技機
- 25 演出ボタン（操作手段）
- 41 表示装置
- 41b 待機保留表示部（第 1 表示領域）
- 41c 実行中保留表示部（第 2 表示領域）
- 100 遊技制御装置（始動記憶手段、事前判定手段）
- 300 演出制御装置（始動記憶表示制御手段、変動表示演出制御手段）
- d1 距離（所定間隔）

10

20

30

40

50

G 0 実行中保留の重心（変動中記憶表示の重心）

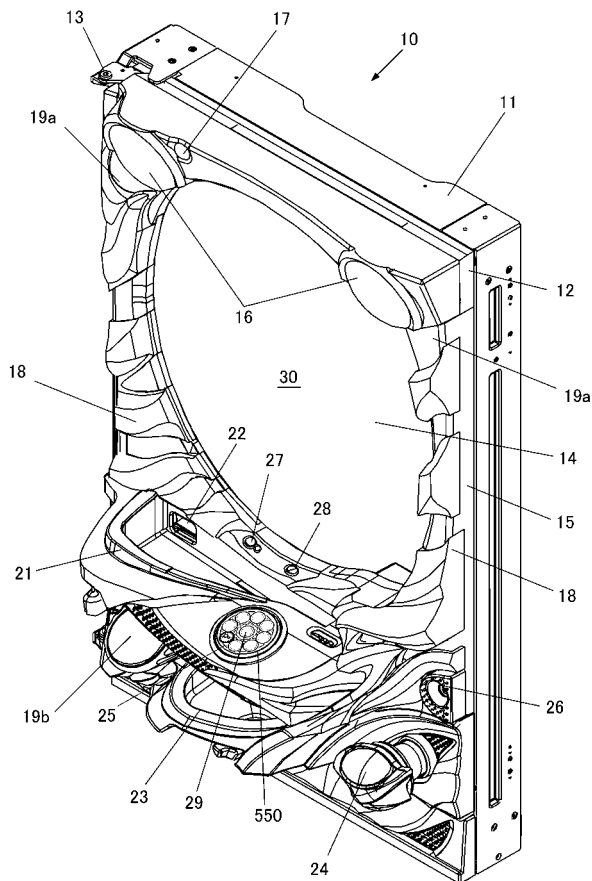
G 1 待機中保留の重心（始動記憶表示の重心）

L 直線（所定直線）

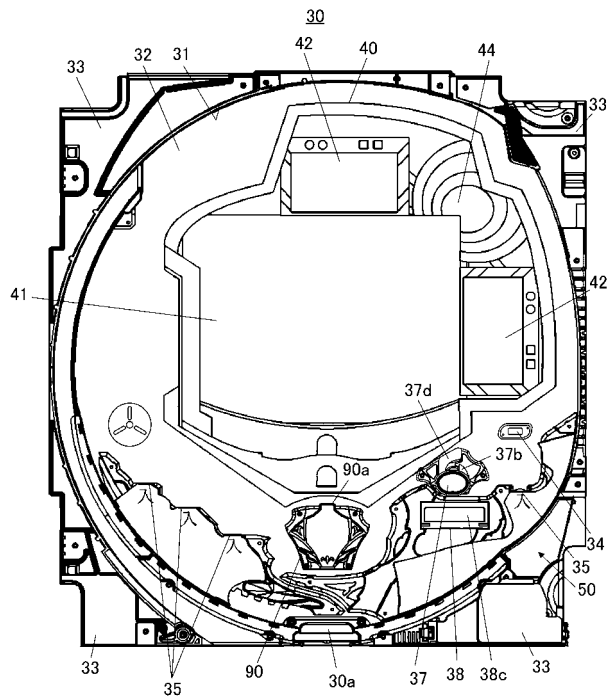
P 交点

T 0 1, T 1 2, T 2 3, T 3 4, T 4 5, T 5 6, T 6 7, T 7 8 三角形

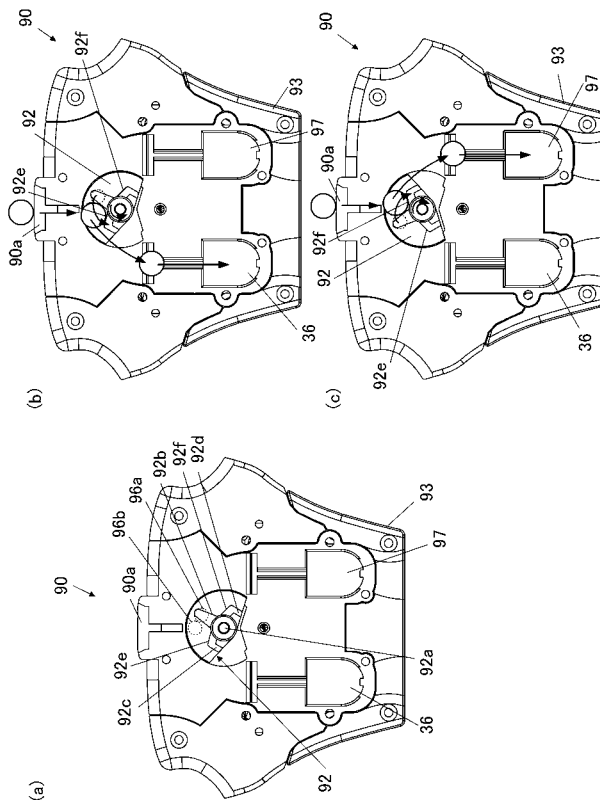
【図 1】



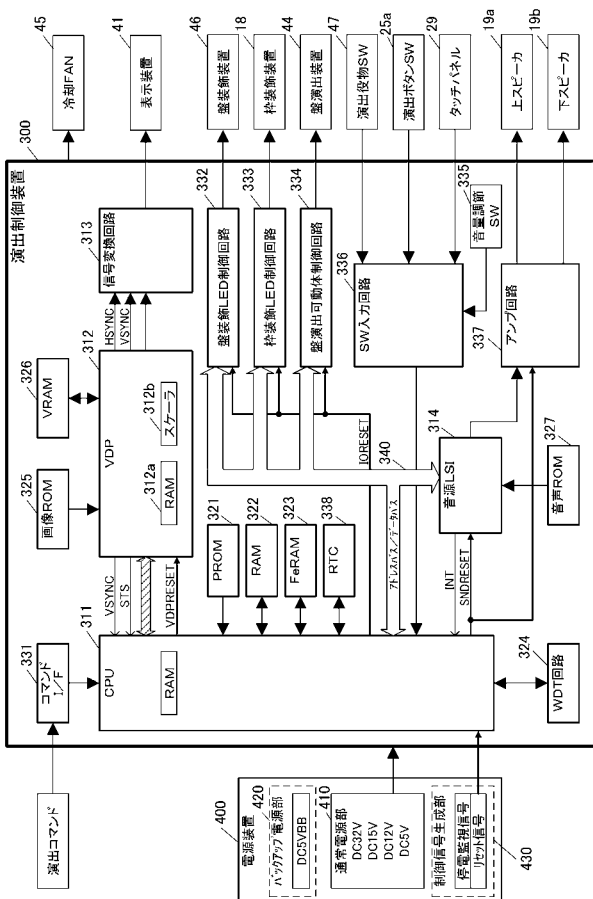
【図 2】



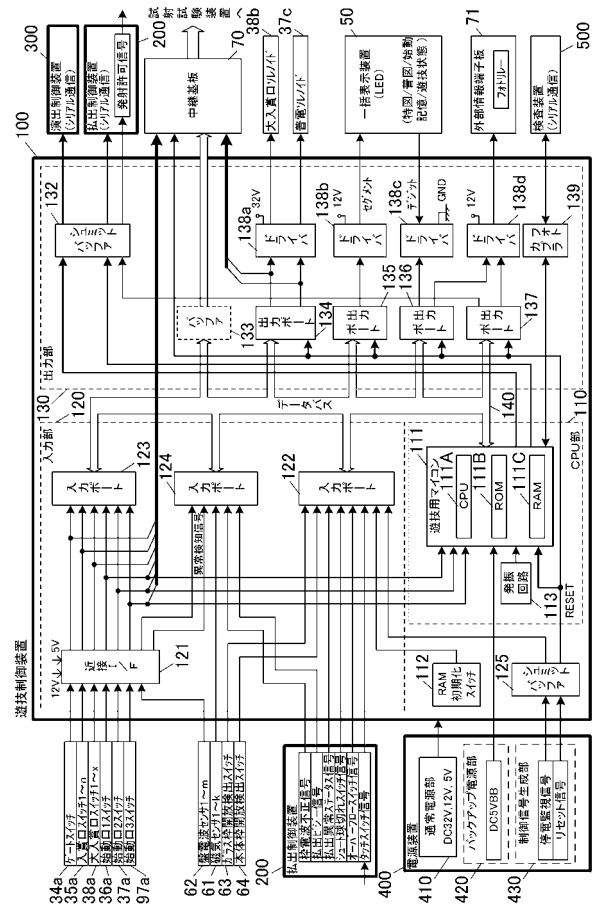
【図 3】



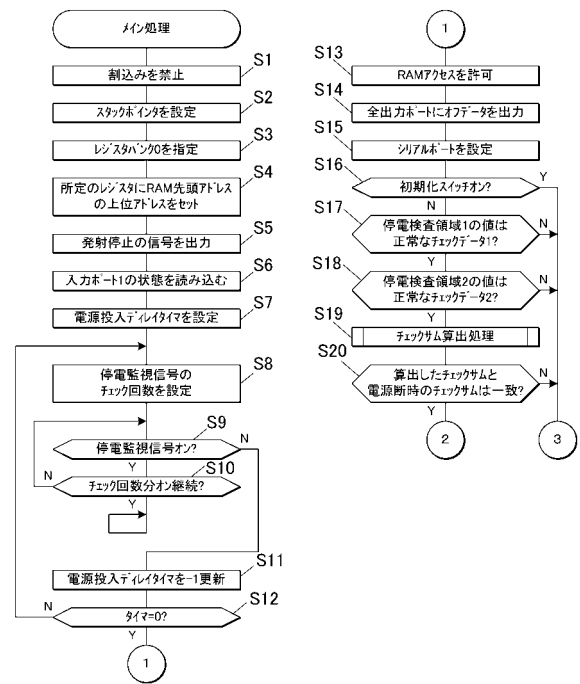
【図 5】



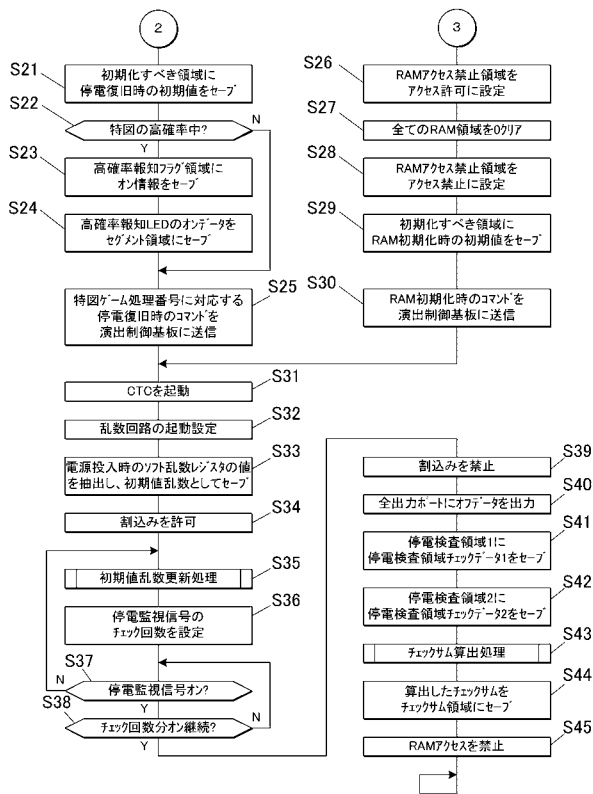
【図 4】



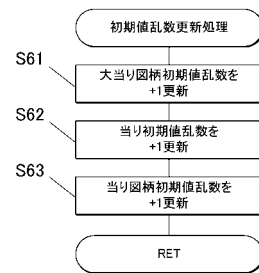
【図 6】



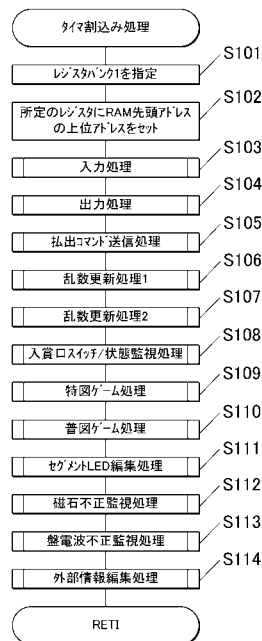
【図 7】



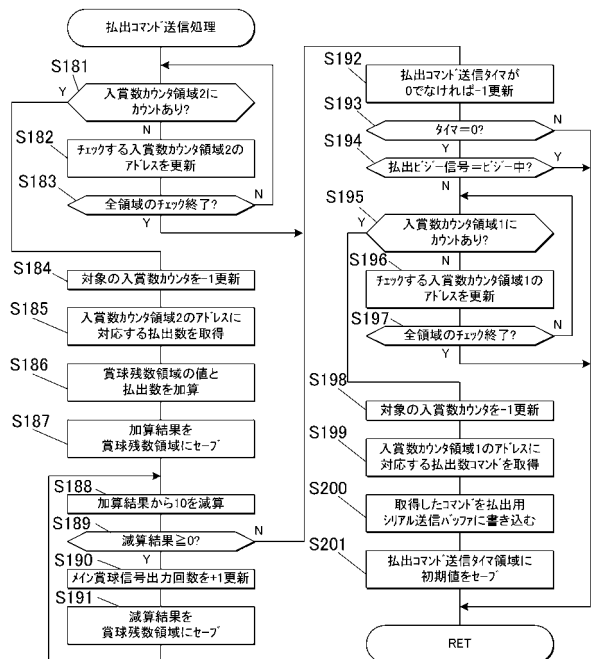
【図 8】



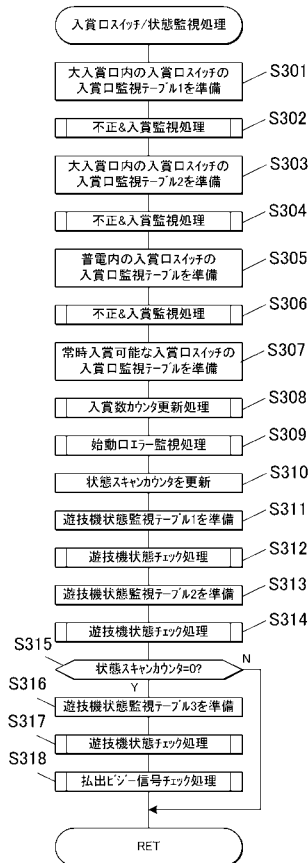
【図 9】



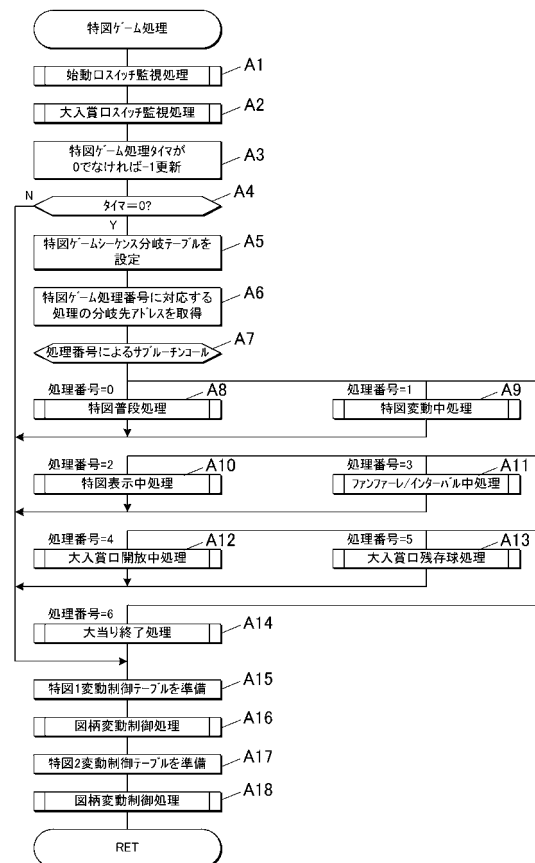
【図 10】



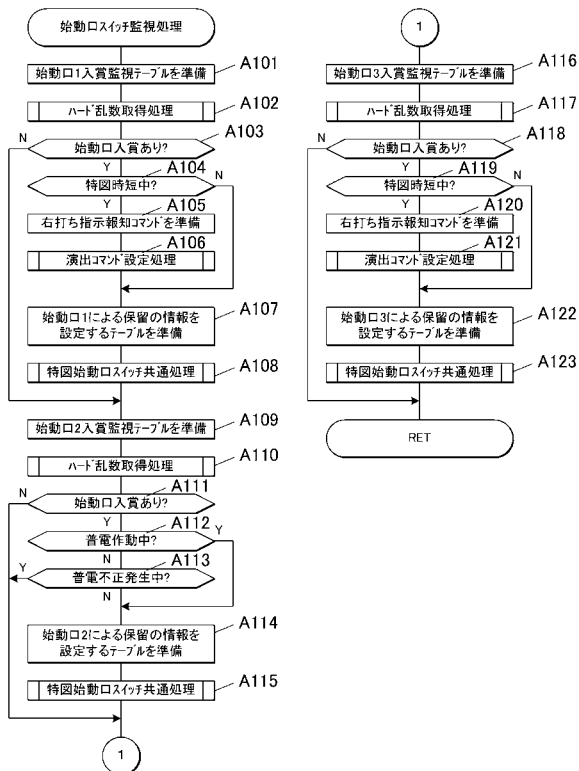
【図 1 1】



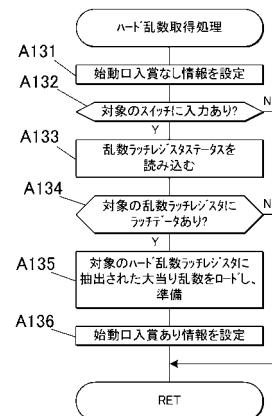
【図 1 2】



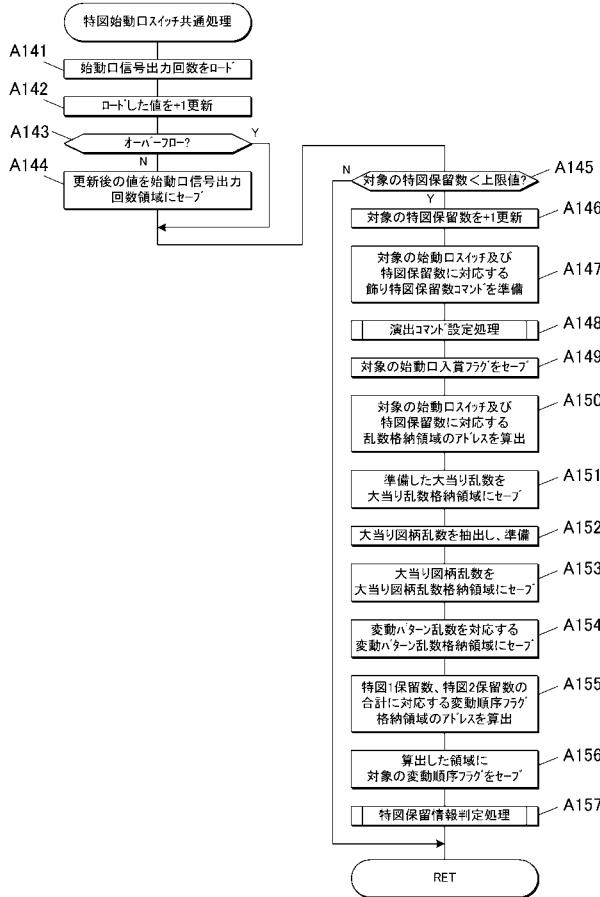
【図 1 3】



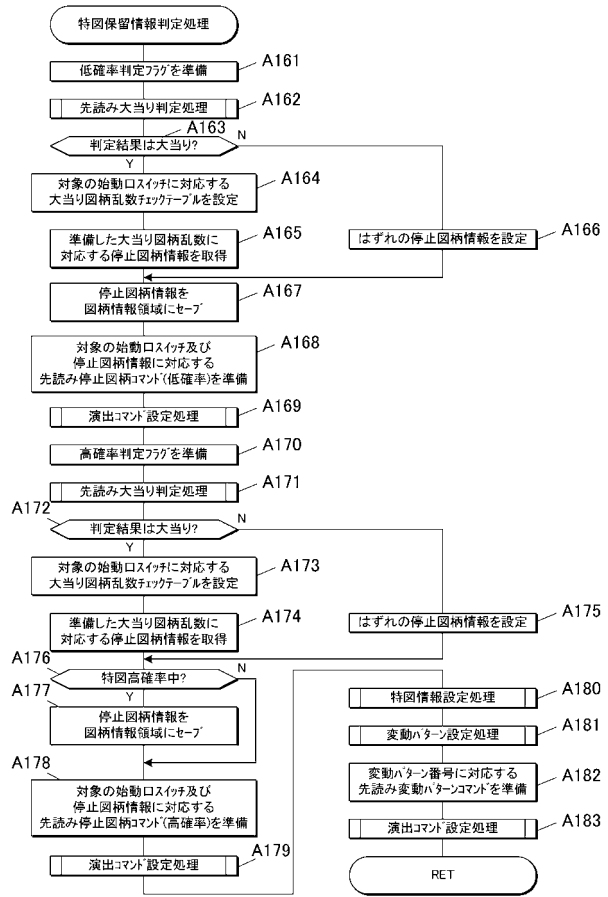
【図 1 4】



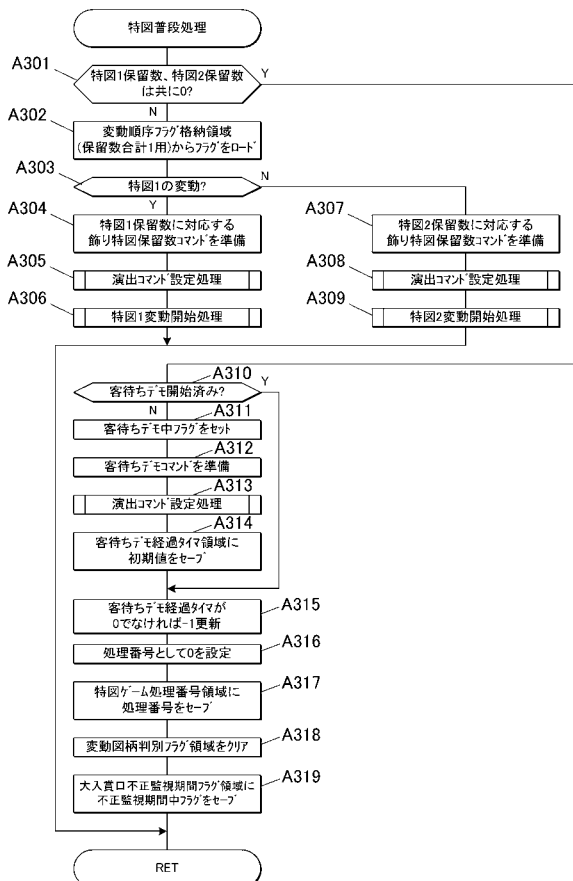
【図 15】



【図 16】



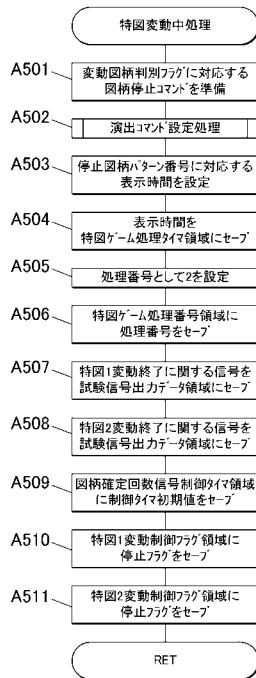
【図 17】



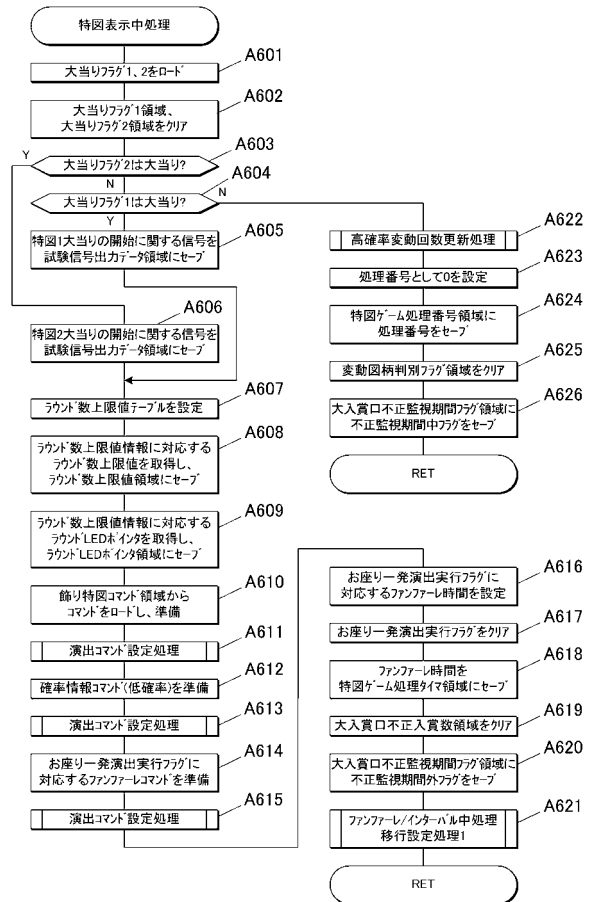
【図 18】



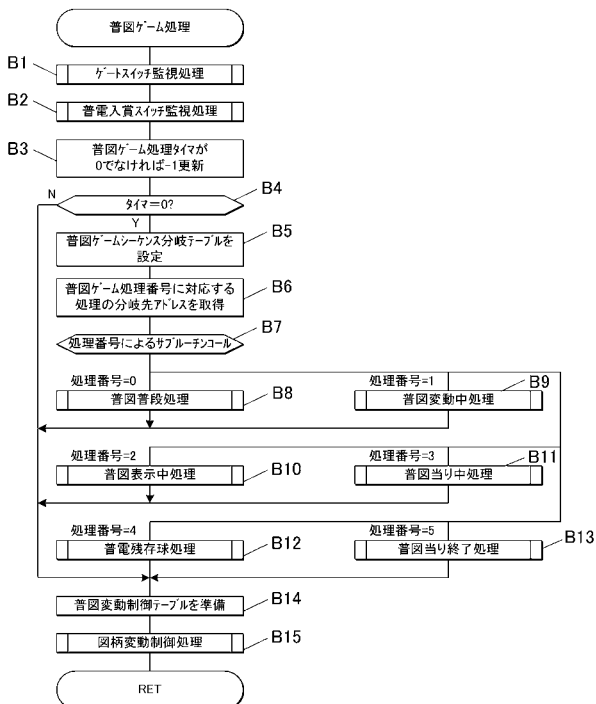
【図 19】



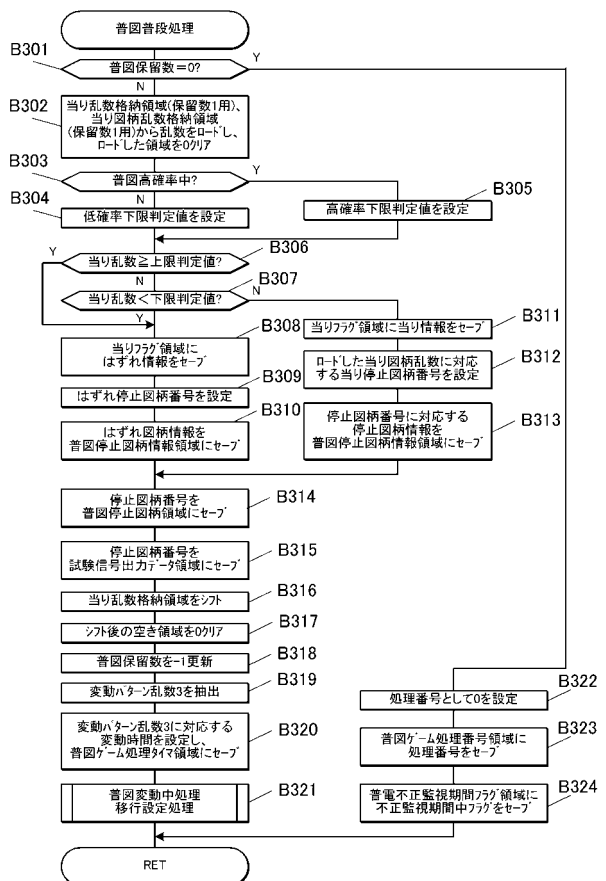
【図 20】



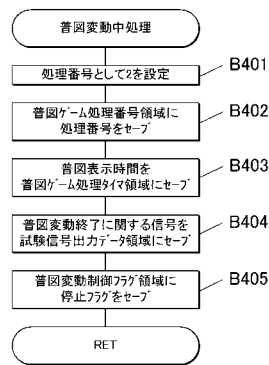
【図 21】



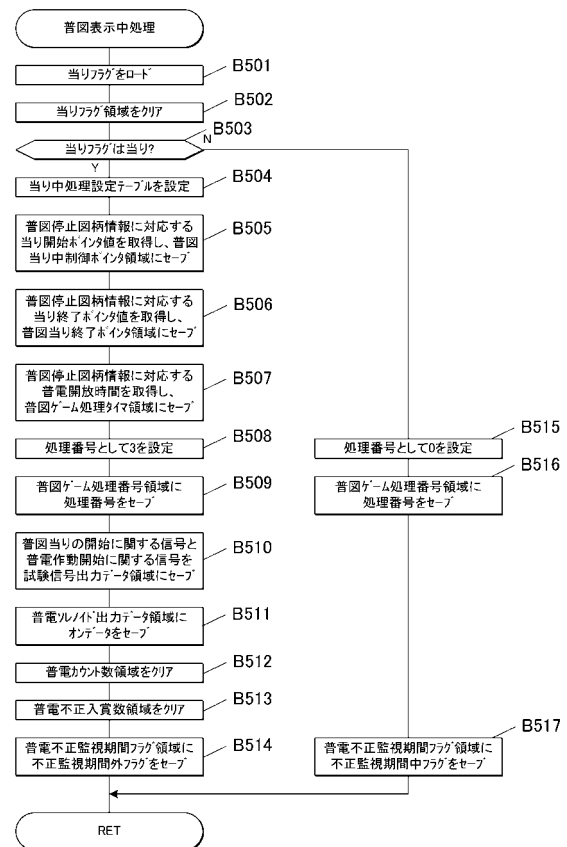
【図 22】



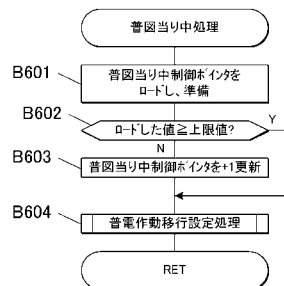
【図 2 3】



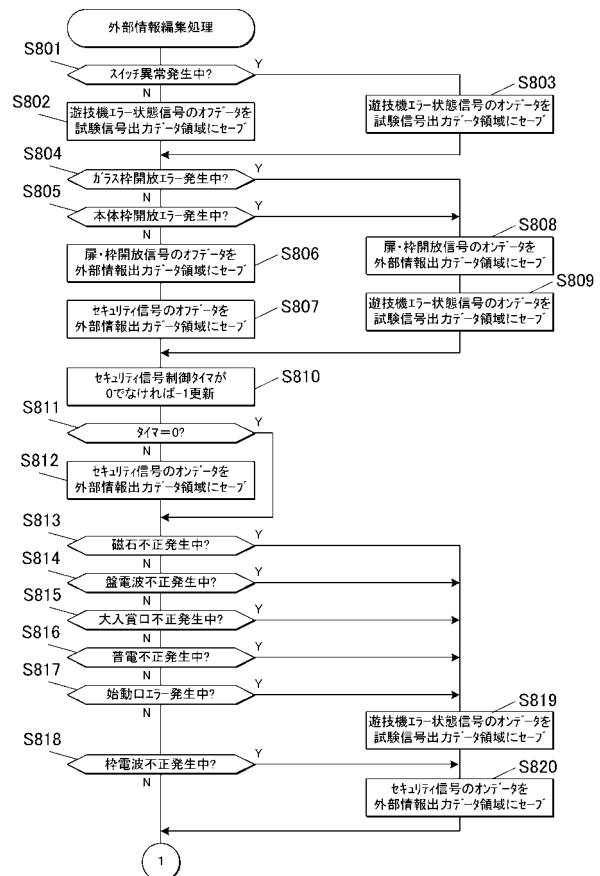
【図 2 4】



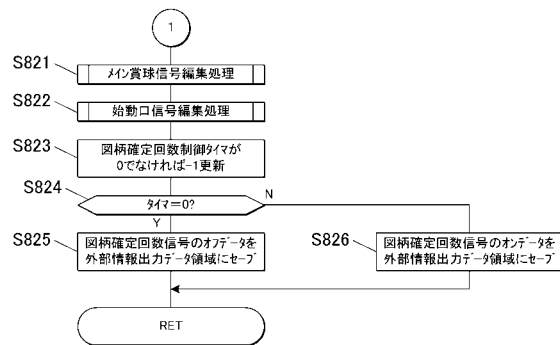
【図 2 5】



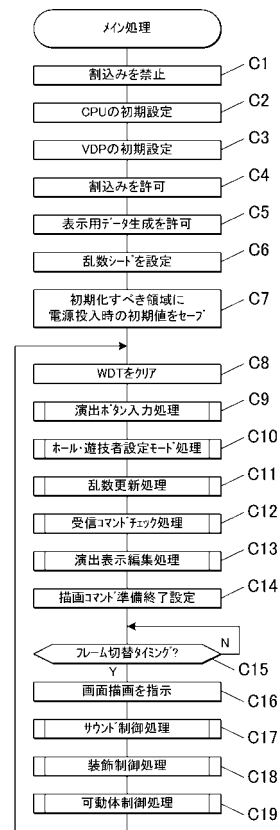
【図 2 6】



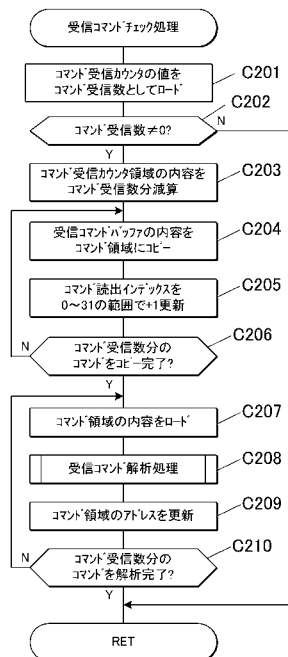
【図 27】



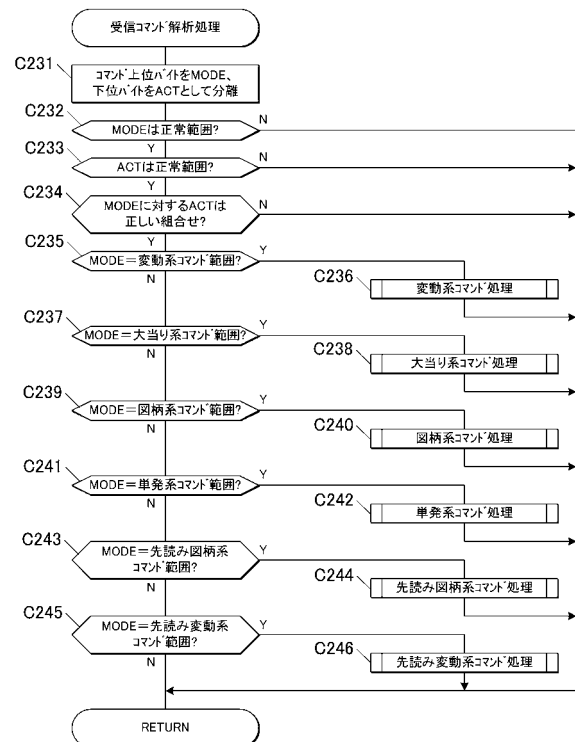
【図 28】



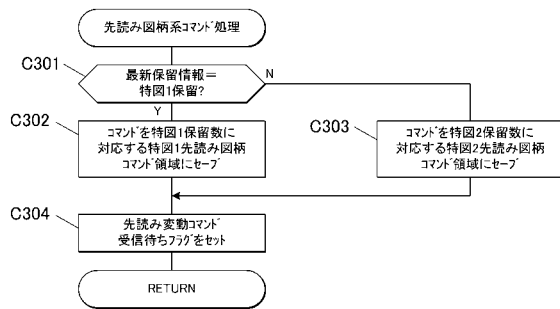
【図 29】



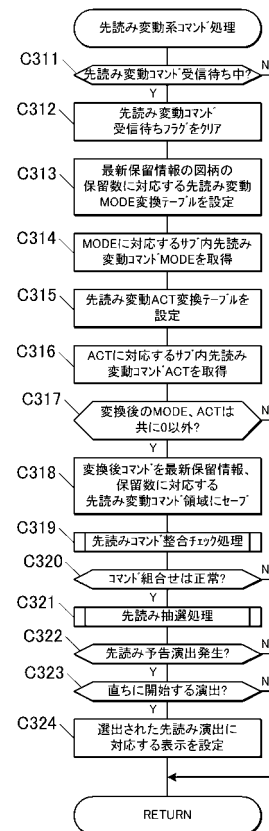
【図 30】



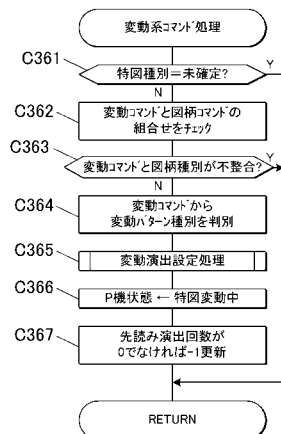
【図 3 1】



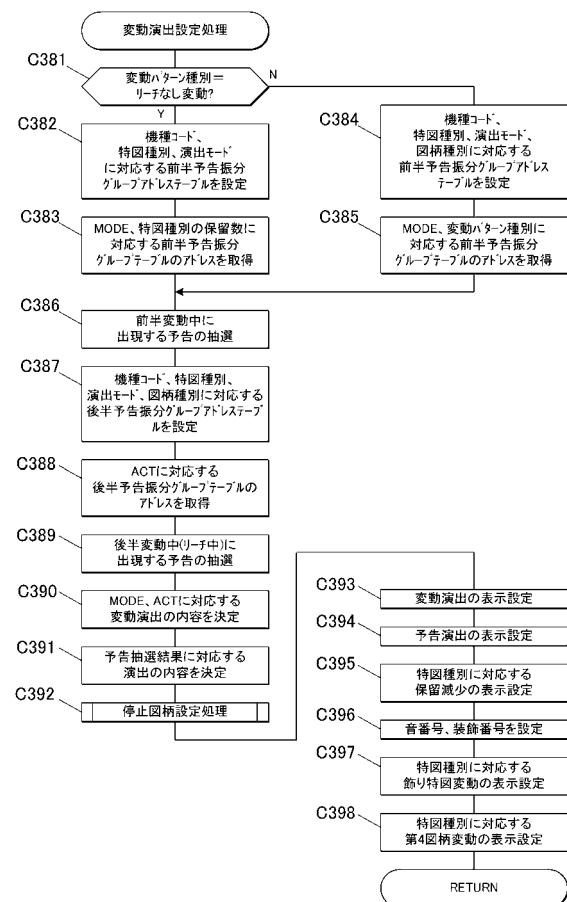
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】

(a) 変動グループテーブル(通常演出モード、大当たり)

変動パターン選択テーブル	振り分け値	
	16R確変A	16R確変B、5R確変A
ノーマルリーチ系	2008	0
SP0リーチ系	1	5173
SP1リーチ系	1	1101
SP2リーチ系	6006	31250
SP3リーチ系	57519	28012
全回転リーチ系	1	0

(b) ノーマルリーチ系の変動パターン選択テーブル

変動パターン	変動パターン番号	振り分け値 16R確変A
擬似連なし(13.6秒)	77	216
擬似連あり(21.6秒)	78	20
擬似連あり(30.6秒)	79	20

【図 3 6】

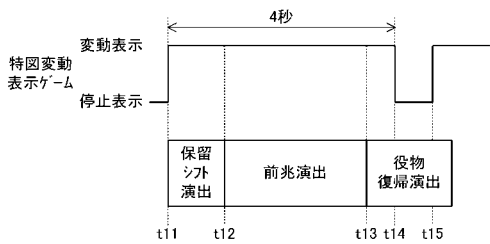
(a) 変動グループテーブル(通常演出モード、はずれ)

変動パターン選択テーブル	振り分け値
通常変動1系	56841
通常変動2系	2500
ノーマルリーチ系	4000
SP0リーチ系	1320
SP1リーチ系	0
SP2リーチ系	750
SP3リーチ系	125

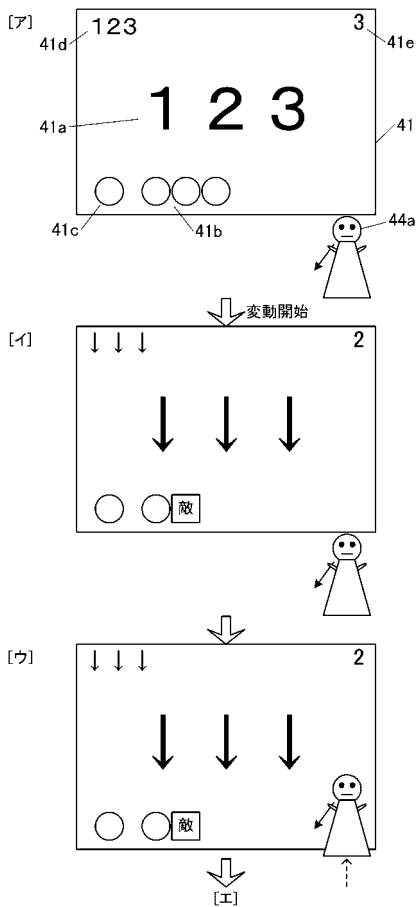
(b) 通常変動1系の変動パターン選択テーブル

変動パターン	変動パターン番号	振り分け値			
		保留数 0~2	保留数 3	保留数 4~6	保留数 7~8
リーチなし 超短縮(4.0秒)	2	0	0	12	248
リーチなし 短縮(8.0秒)	3	0	24	240	4
リーチなし 通常(13.6秒)	4	256	232	4	4

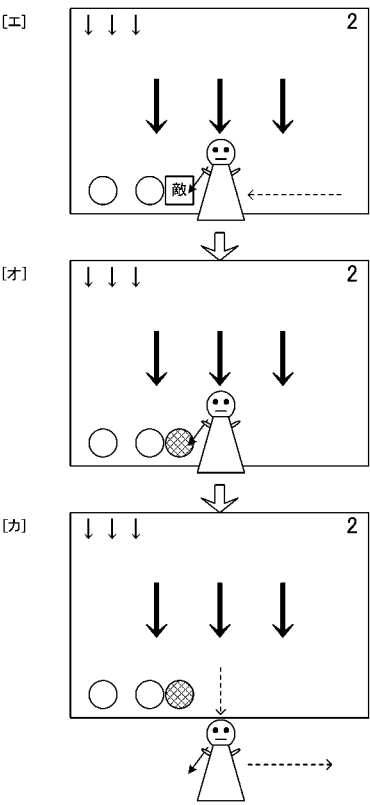
【図 3 7】



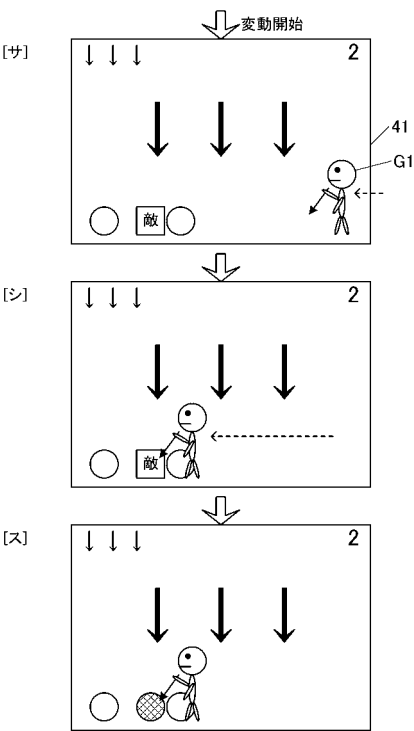
【図 3 8】



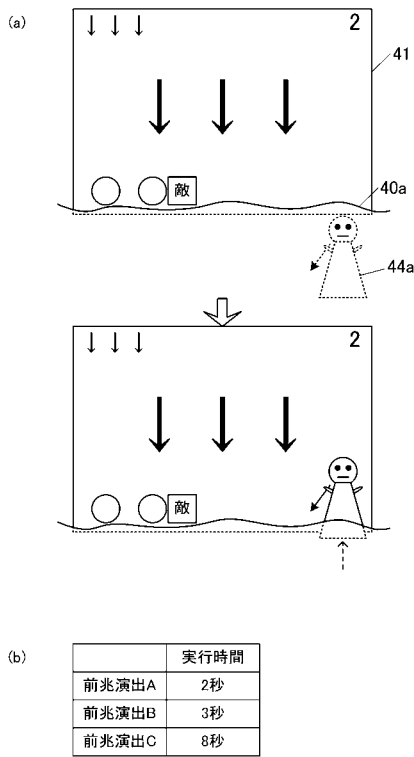
【図 3 9】



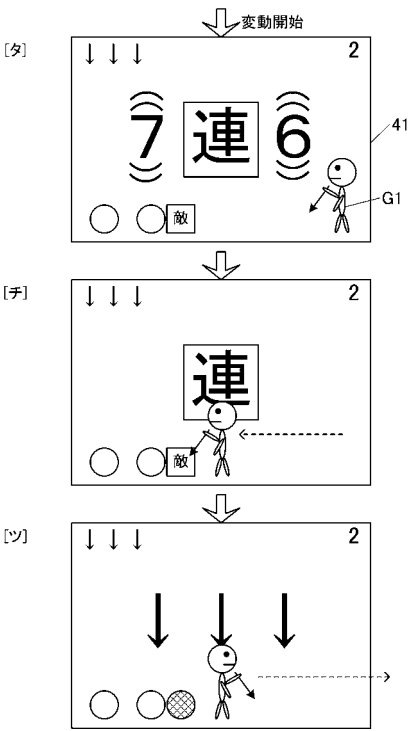
【図 4 0】



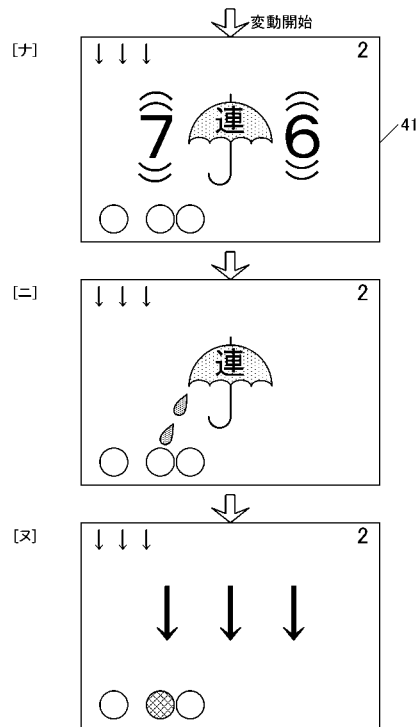
【図 4 1】



【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】

(a)		大当たり	はずれ
	作用あり	50%	60%
	作用なし	50%	40%

(b)		大当たり	はずれ
	作用あり	60%	60%
	作用なし	40%	40%

(c)		大当たり	はずれ
	作用あり	40%	70%
	作用なし	60%	30%

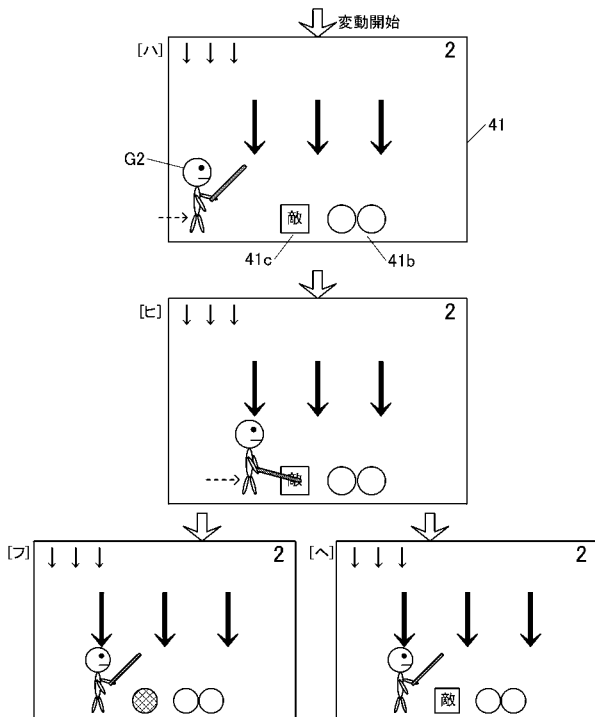
(d)		作用あり		作用なし	
		大当たり	はずれ	大当たり	はずれ
	保留変化なし	40%	30%	95%	100%
	保留変化あり	60%	70%	5%	0%

(e)		作用あり		作用なし	
		大当たり	はずれ	大当たり	はずれ
	保留変化なし	50%	60%	95%	100%
	保留変化あり	50%	40%	5%	0%

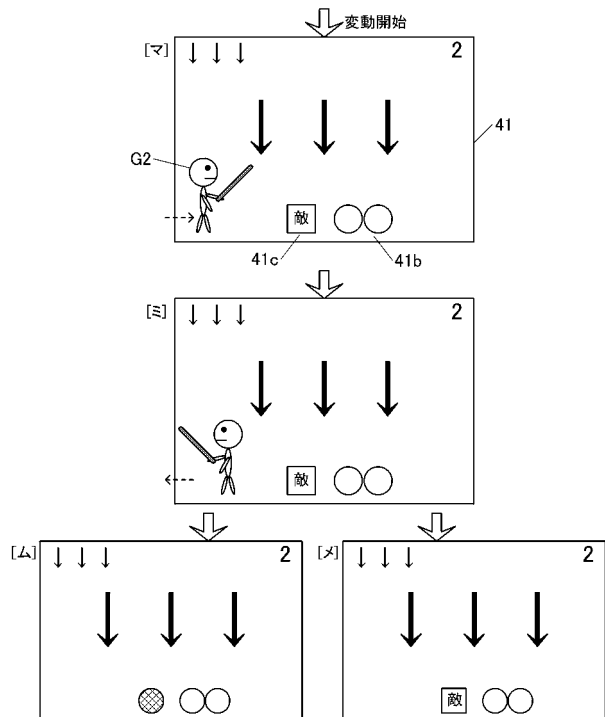
(f)		作用あり		作用なし	
		大当たり	はずれ	大当たり	はずれ
	保留変化なし	60%	60%	95%	100%
	保留変化あり	40%	40%	5%	0%

(g)		作用あり		作用なし	
		大当たり	はずれ	大当たり	はずれ
	保留変化なし	40%	70%	95%	100%
	保留変化あり	60%	30%	5%	0%

【図 4 5】



【図 4 6】



【図 4 7】

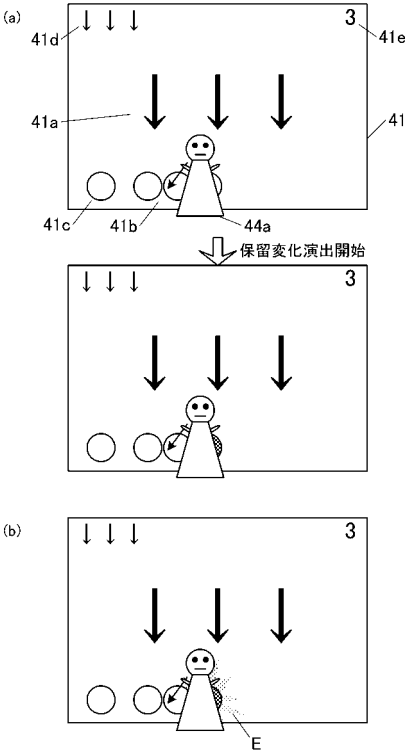
(a)

	保留変化1回	保留変化2回
キャラクタA	70%	30%
キャラクタB	10%	90%

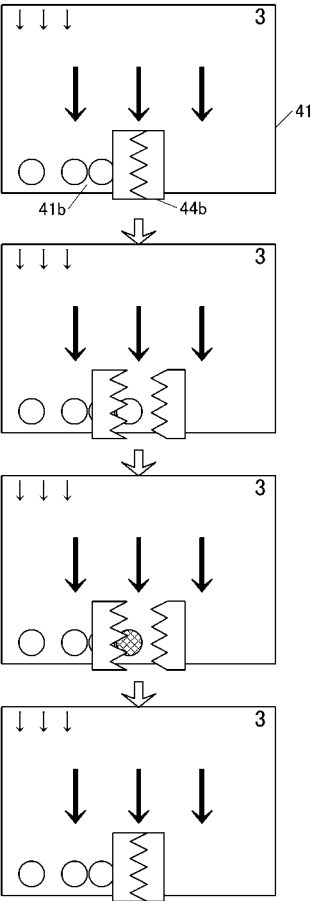
(b)

	キャラクタA		キャラクタB	
	保留変化1回	保留変化2回	保留変化1回	保留変化2回
1回作用	80%	60%	30%	50%
2回作用	20%	40%	70%	50%

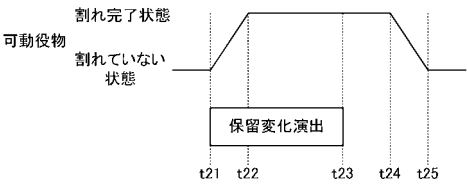
【図 4 8】



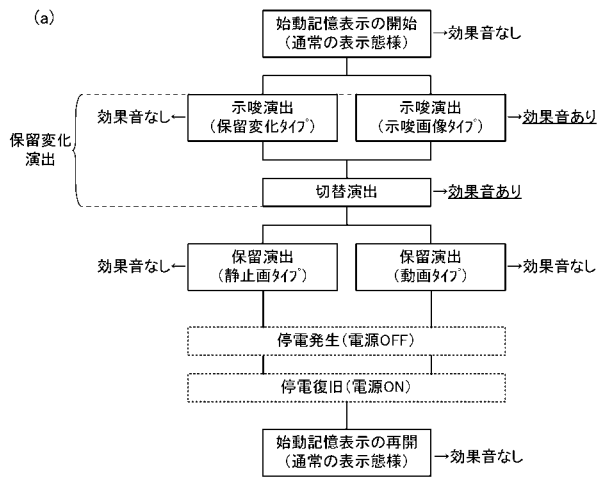
【図 4 9】



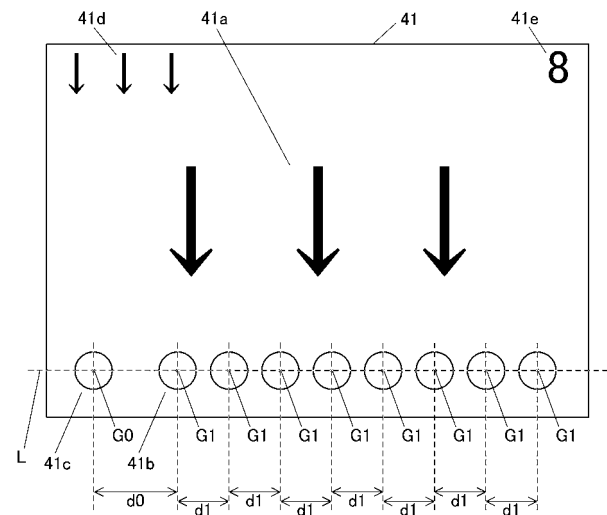
【図 5 0】



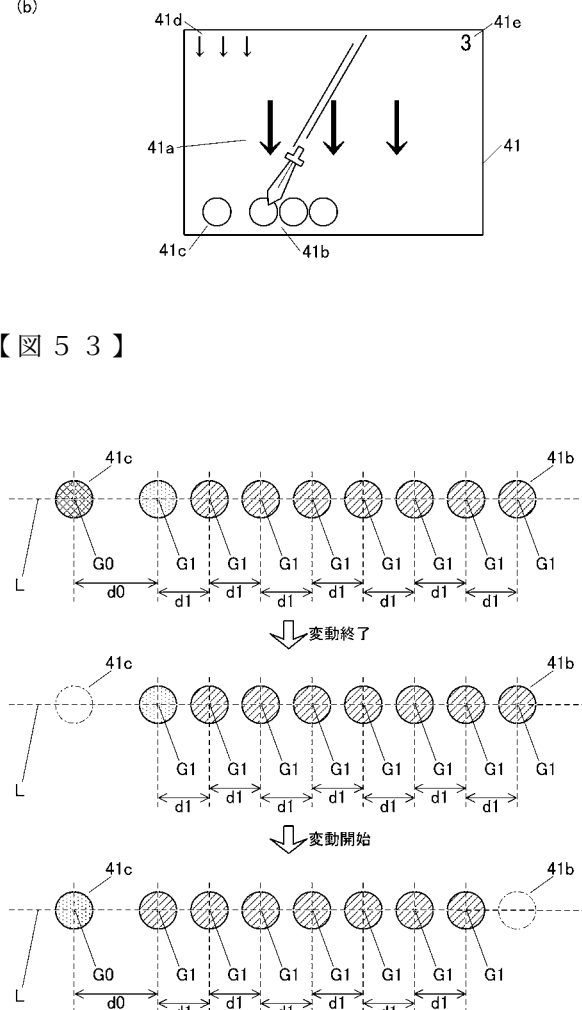
【図 5 1】



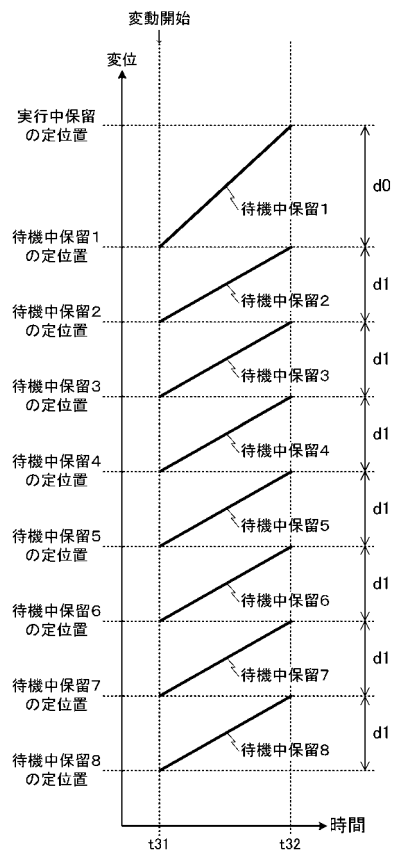
【図 5 2】



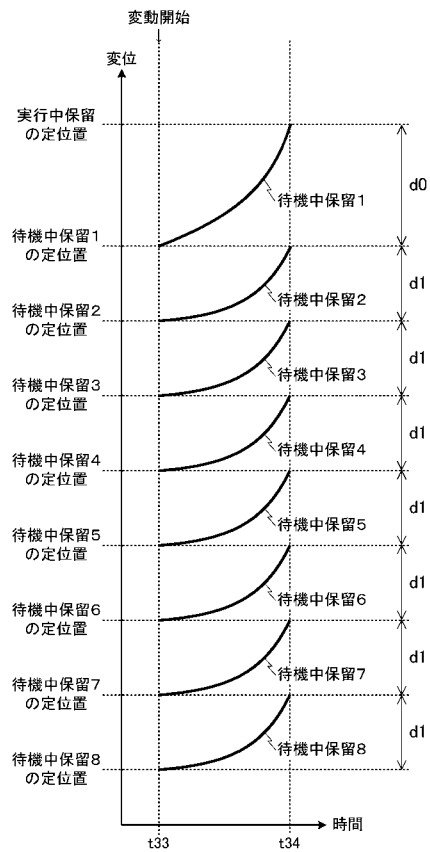
【図 5 3】



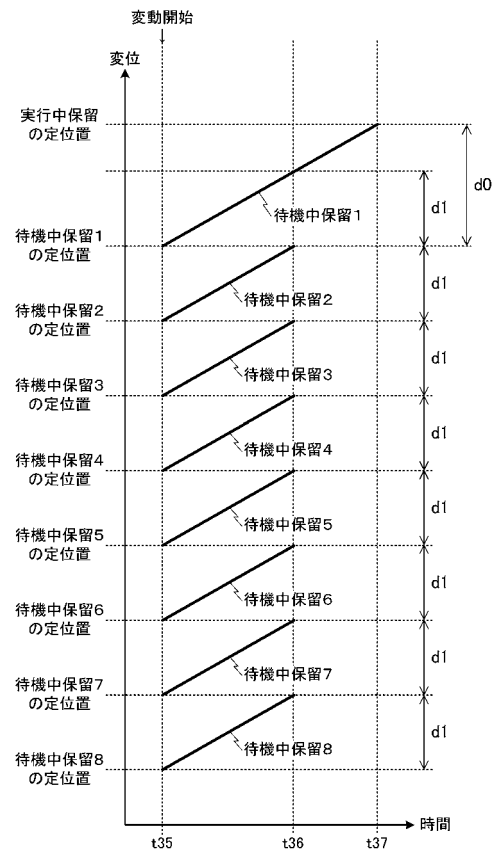
【図 5 4】



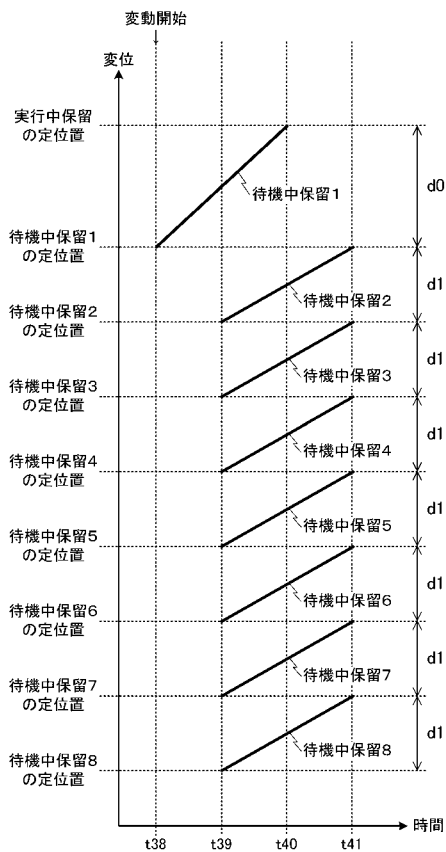
【図 5 5】



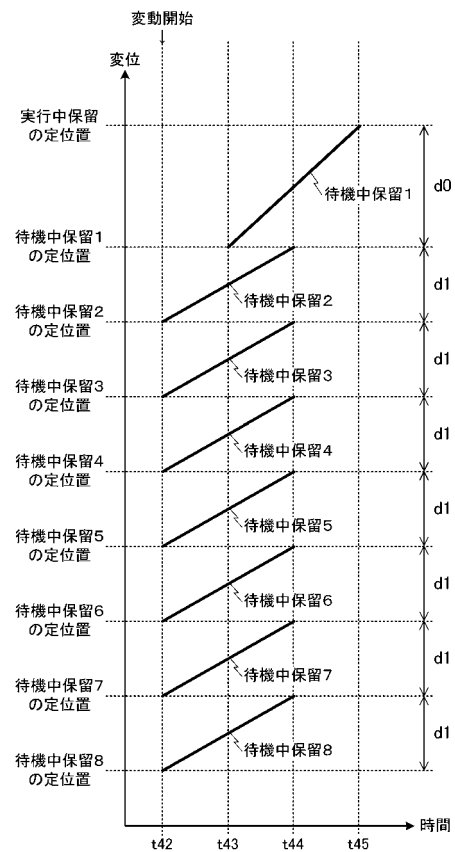
【図 5 6】



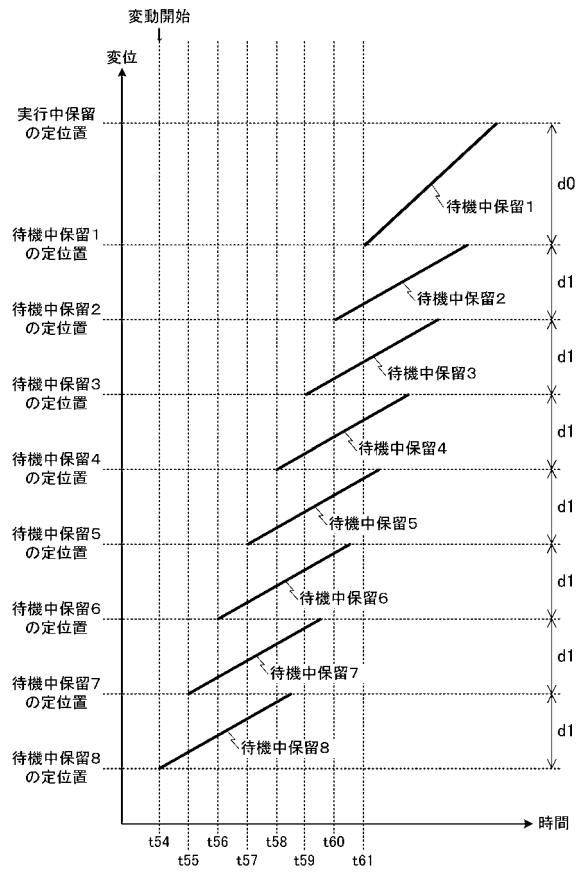
【図 5 7】



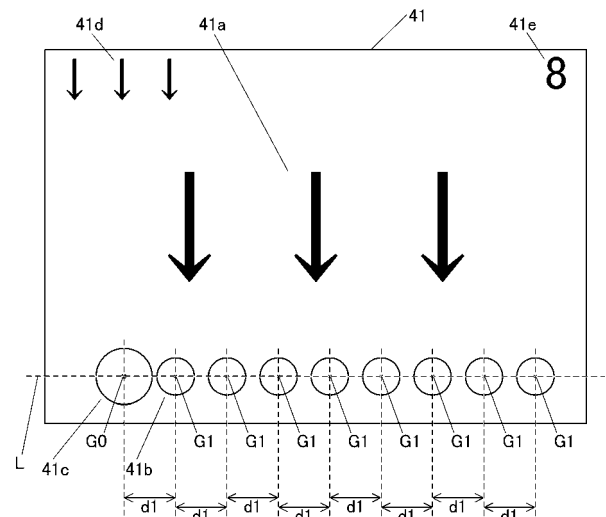
【図 5 8】



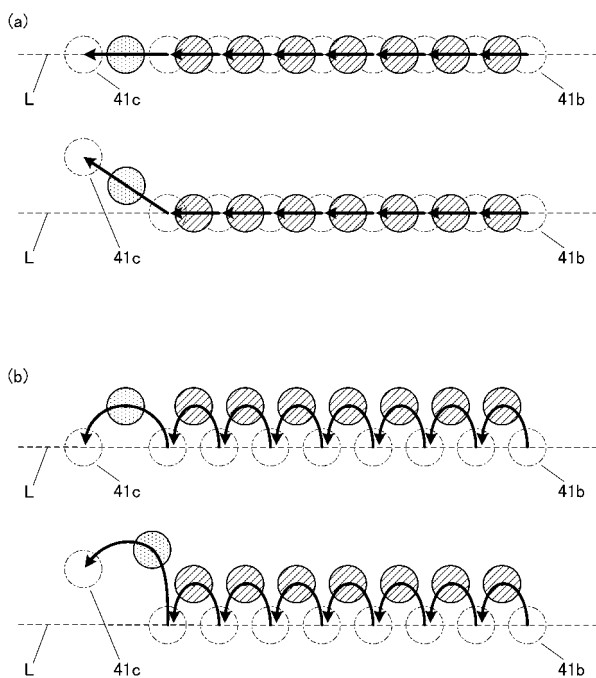
【 凶 6 0 】



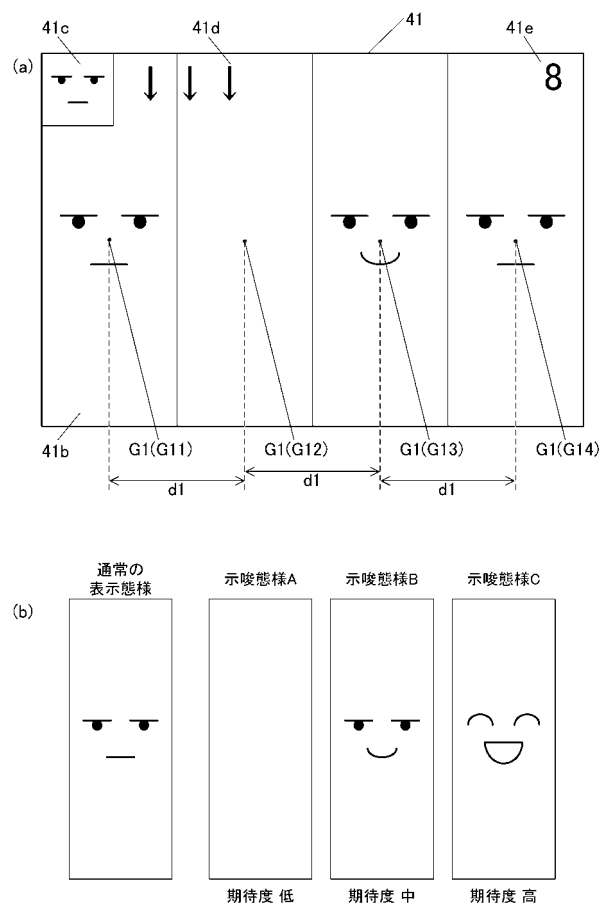
【图 6 2】



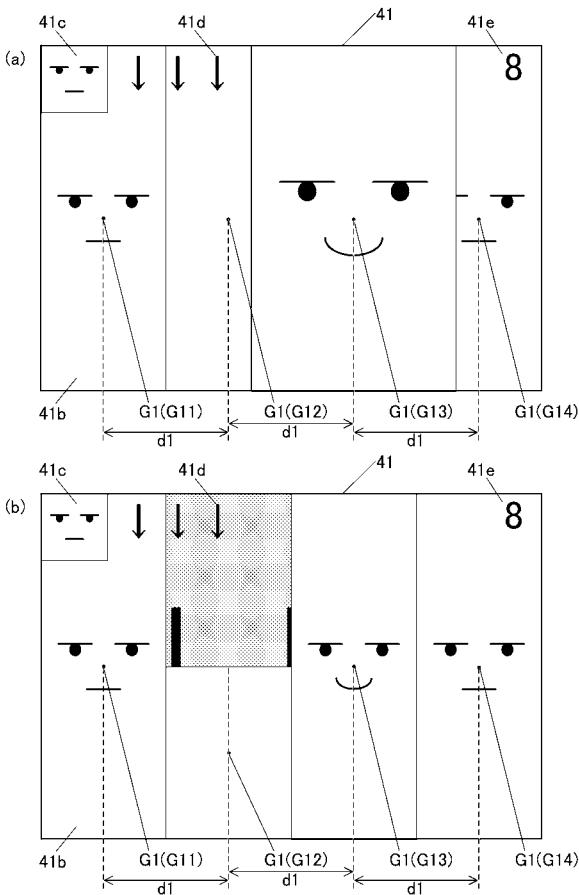
【図 6 4】



【图 6 6】



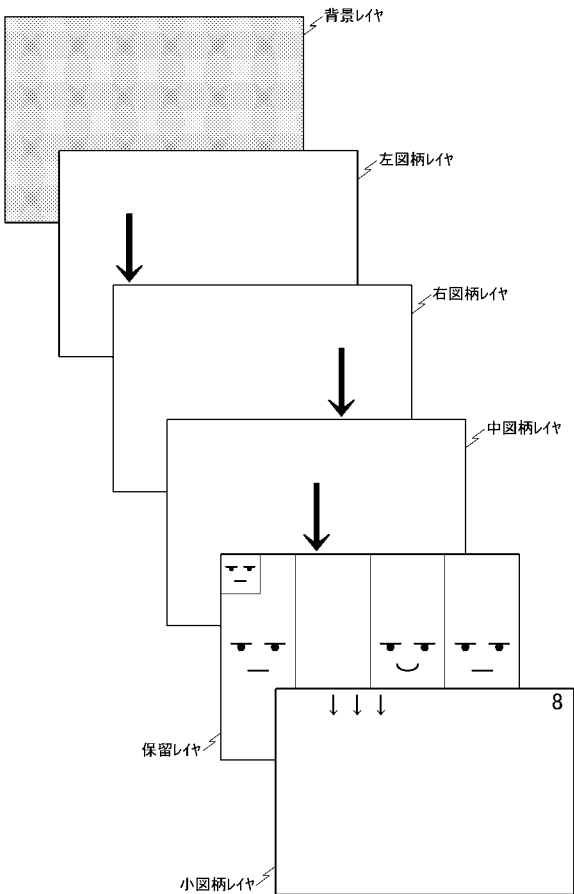
【図 6 7】



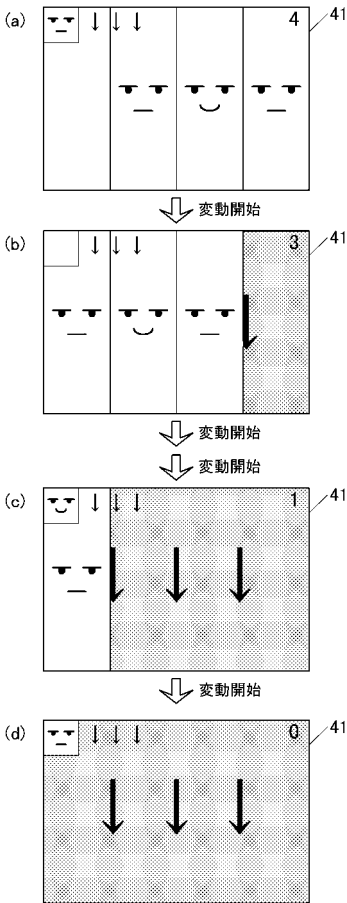
【図 6 8】

背景レイヤー	モーション管理領域0用 描画領域	画面奥 ↓ 画面手前
予告Aレイヤー	モーション管理領域1用 描画領域	
予告Bレイヤー	モーション管理領域2用 描画領域	
左図柄レイヤー	モーション管理領域3用 描画領域	
右図柄レイヤー	モーション管理領域4用 描画領域	
中図柄レイヤー	モーション管理領域5用 描画領域	
予告Cレイヤー	モーション管理領域6用 描画領域	
予告Dレイヤー	モーション管理領域7用 描画領域	
保留レイヤー	モーション管理領域8用 描画領域	
予告Eレイヤー	モーション管理領域9用 描画領域	
予告Fレイヤー	モーション管理領域10用 描画領域	
小図柄レイヤー	モーション管理領域11用 描画領域	

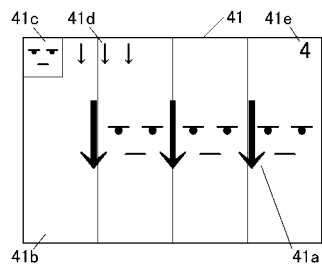
【図 6 9】



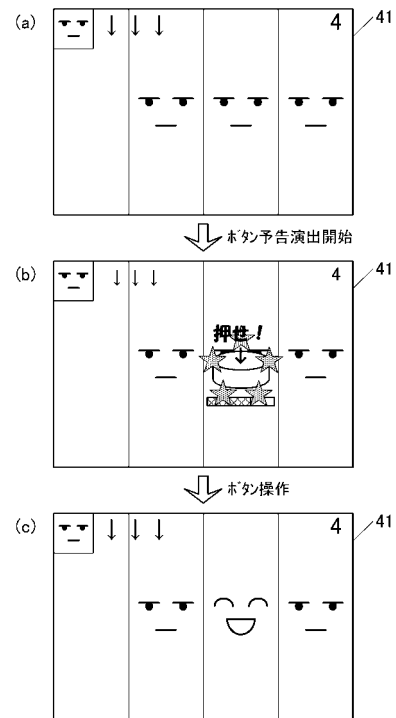
【図 7 0】



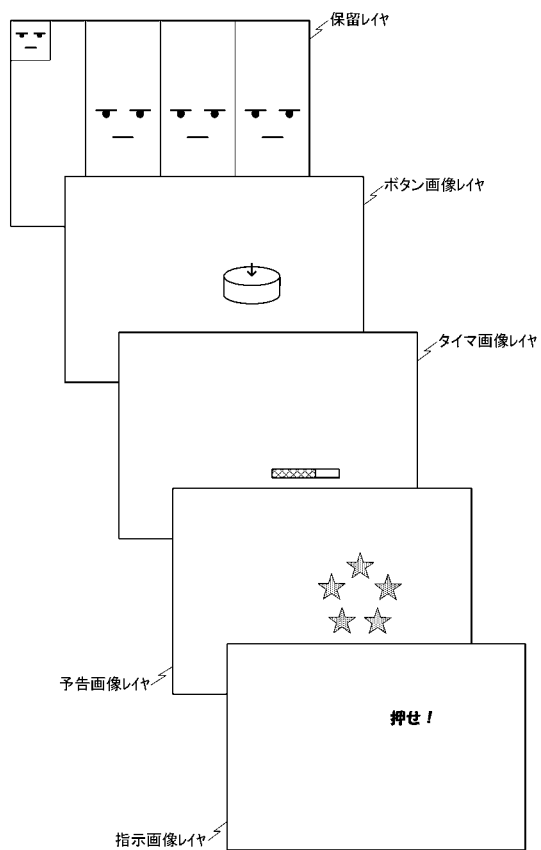
【図 7 1】



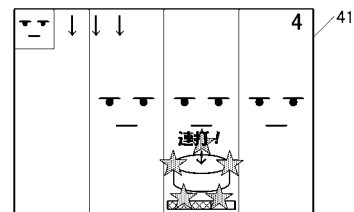
【図 7 2】



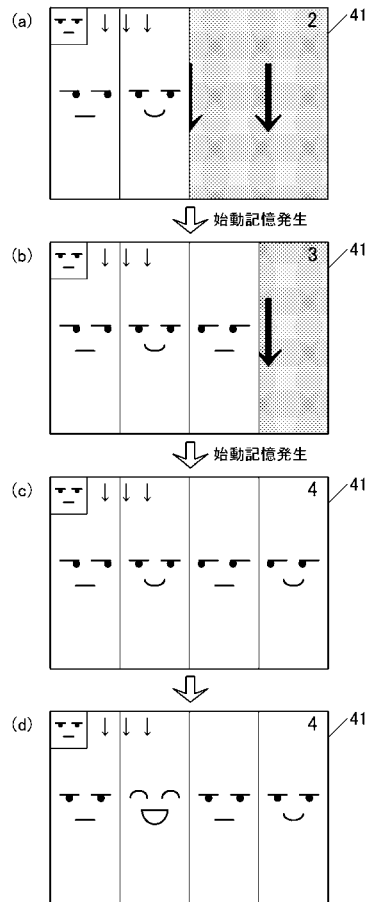
【図 7 3】



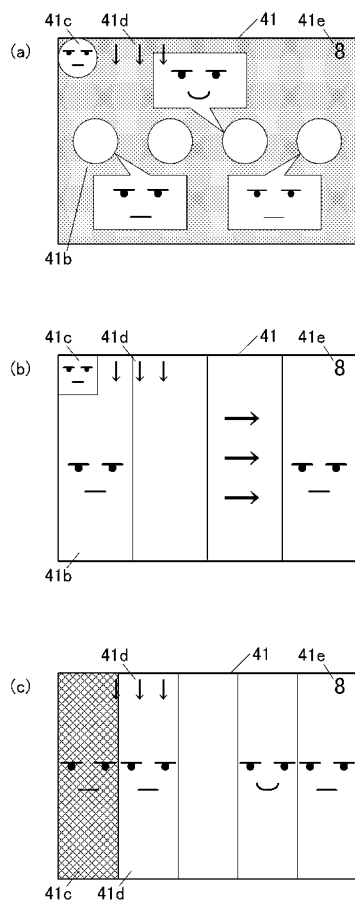
【図 7 4】



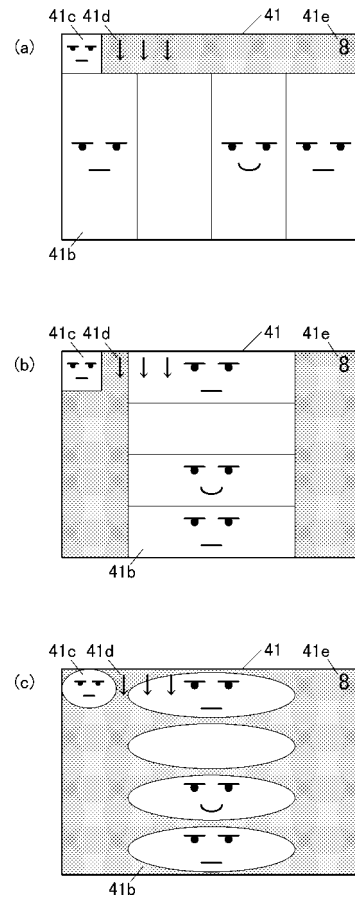
【図 7 5】



【図 7 7】



【図 7 6】



【図 7 8】

