

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6586708号
(P6586708)

(45) 発行日 令和1年10月9日 (2019. 10. 9)

(24) 登録日 令和1年9月20日 (2019. 9. 20)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 O
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全 116 頁)

(21) 出願番号	特願2016-35056 (P2016-35056)	(73) 特許権者	000132747
(22) 出願日	平成28年2月26日 (2016. 2. 26)		株式会社ソフィア
(65) 公開番号	特開2017-148328 (P2017-148328A)		群馬県桐生市境野町 7 丁目 2 〇 1 番地
(43) 公開日	平成29年8月31日 (2017. 8. 31)	(74) 代理人	100093045
審査請求日	平成29年12月8日 (2017. 12. 8)		弁理士 荒船 良男
		(74) 代理人	110001254
			特許業務法人光陽国際特許事務所
		(72) 発明者	大塚 敬宏
			群馬県太田市吉沢町 9 9 〇 番地 株式会社
			ソフィア内
		(72) 発明者	畑 加都彦
			群馬県太田市吉沢町 9 9 〇 番地 株式会社
			ソフィア内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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を実行し、前記変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、

前記変動表示ゲーム及び遊技に関する情報を表示可能な表示手段と、

前記始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき乱数を抽出して、前記変動表示ゲームの実行権利を乱数とともに始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段と、

前記始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を前記表示手段に表示可能な始動記憶表示手段と、

前記変動表示ゲームの結果が前記特別結果となる確率状態を、低確率状態と、該低確率状態よりも高い高確率状態との何れかに設定する確率設定手段と、

前記変動表示ゲームが実行されるよりも前に前記抽出した乱数を判定する事前判定手段と、を備え、

前記保留表示として、第 1 保留表示と、第 2 保留表示とが前記表示手段に表示可能であり、

前記事前判定手段の判定結果に基づき前記第 1 保留表示の表示態様を通常表示態様から変更するか否かの抽選を行う抽選手段を備え、

前記始動記憶表示手段は、

前記変動表示ゲームの実行中において、前記第 2 保留表示は継続して表示し、前記第 1

保留表示は所定の特定演出の実行中では非表示とするように構成され、

前記第1保留表示は、前記低確率状態においては第1表示領域に表示し、前記高確率状態においては第2表示領域に表示し、

前記第2保留表示は、確率状態にかかわらず第3表示領域に表示し、

前記特定演出の実行中に新たな始動記憶が発生した場合には、前記第2保留表示については前記新たな始動記憶の発生に伴う表示を行い、前記第1保留表示については前記特定演出が終了して当該第1保留表示の表示が再開される際に前記新たな始動記憶の発生に伴う表示を行い、

前記特定演出は、第1特定演出と、当該第1特定演出が終了して第1保留表示が再表示される特定期間の経過後に開始する第2特定演出と、を含み、

10

前記抽選手段は、前記第1特定演出の実行中に発生した新たな始動記憶に対応する通常表示態様の第1保留表示と、前記特定期間中に発生した新たな始動記憶に対応する通常表示態様の第1保留表示と、の表示態様を変更するか否かの抽選を、当該始動記憶の発生時に行わずに、前記第2特定演出が終了して次の変動表示ゲームが実行される際に行う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を実行し、前記変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。このパチンコ機では、遊技領域に設けられた始動口に遊技球が入賞すること（始動入賞）に基づいて、遊技領域に設けられた変動表示装置に表示される複数の識別情報（図柄、記号など）を変動表示する変動表示ゲームを実行し、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となると、特別変動入賞装置を開放する特別遊技状態となるようにしている。

【0003】

このような遊技機では、始動入賞に基づいて所定の上限数まで変動表示ゲームの実行権利である始動記憶を記憶可能であり、当該始動記憶に基づき変動表示ゲームを実行するようになっている。また、遊技者に対して始動記憶の存在を示す始動記憶表示を行うようにしている。そして、遊技の進行状況に応じて始動記憶表示を非表示とする遊技機も提案されている（例えば、特許文献1参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2012-148192号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0005】

始動記憶表示を非表示とすることにより演出表示を行う領域が増大するため興趣は向上するが、その期間は遊技者が始動記憶の状況を把握することができず、始動入賞に対応した始動記憶が発生しているのかが確認できないなど、遊技者にとっては不都合が生じていた。本発明の目的は、遊技者に不都合が生じないようにすることである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

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を実行し、前記変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技

50

価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、

前記変動表示ゲーム及び遊技に関する情報を表示可能な表示手段と、

前記始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき乱数を抽出して、前記変動表示ゲームの実行権利を乱数とともに始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段と、

前記始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を前記表示手段に表示可能な始動記憶表示手段と、

前記変動表示ゲームの結果が前記特別結果となる確率状態を、低確率状態と、該低確率状態よりも高い高確率状態との何れかに設定する確率設定手段と、

前記変動表示ゲームが実行されるよりも前に前記抽出した乱数を判定する事前判定手段と、を備え、

前記保留表示として、第1保留表示と、第2保留表示とが前記表示手段に表示可能であり、

前記事前判定手段の判定結果に基づき前記第1保留表示の表示態様を通常表示態様から変更するか否かの抽選を行う抽選手段を備え、

前記始動記憶表示手段は、

前記変動表示ゲームの実行中において、前記第2保留表示は継続して表示し、前記第1保留表示は所定の特定演出の実行中では非表示とするように構成され、

前記第1保留表示は、前記低確率状態においては第1表示領域に表示し、前記高確率状態においては第2表示領域に表示し、

前記第2保留表示は、確率状態にかかわらず第3表示領域に表示し、

前記特定演出の実行中に新たな始動記憶が発生した場合には、前記第2保留表示については前記新たな始動記憶の発生に伴う表示を行い、前記第1保留表示については前記特定演出が終了して当該第1保留表示の表示が再開される際に前記新たな始動記憶の発生に伴う表示を行い、

前記特定演出は、第1特定演出と、当該第1特定演出が終了して第1保留表示が再表示される特定期間の経過後に開始する第2特定演出と、を含み、

前記抽選手段は、前記第1特定演出の実行中に発生した新たな始動記憶に対応する通常表示態様の第1保留表示と、前記特定期間中に発生した新たな始動記憶に対応する通常表示態様の第1保留表示と、の表示態様を変更するか否かの抽選を、当該始動記憶の発生時に行わずに、前記第2特定演出が終了して次の変動表示ゲームが実行される際に行うことを特徴とする。

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、遊技者に不都合が生じないようにすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【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】一括表示装置の詳細を説明する図である。

【図5】情報表示装置の詳細を説明する図である。

【図6】演出操作部の詳細を説明する図である。

【図7】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。

【図8】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。

【図9】当り確率及び当り種類を説明する図である。

【図10】メイン処理を説明するフローチャートである。

【図11】メイン処理を説明するフローチャートである。

【図12】タイマ割込み処理を説明するフローチャートである。

【図13】特図ゲーム処理を説明するフローチャートである。

【図14】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。

10

20

30

40

50

- 【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】大入賞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18】特図普段処理を説明するフローチャートである。
- 【図19】特図1変動開始処理を説明するフローチャートである。
- 【図20】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21】特図変動中処理を説明するフローチャートである。
- 【図22】特図表示中処理を説明するフローチャートである。
- 【図23】特図表示中処理を説明するフローチャートである。
- 【図24】ファンファーレ/インターバル中処理を説明するフローチャートである。 10
- 【図25】大入賞口開放中処理を説明するフローチャートである。
- 【図26】大入賞口残存球処理を説明するフローチャートである。
- 【図27】大当たり終了処理を説明するフローチャートである。
- 【図28】(a)は小当たりファンファーレ中処理を説明するフローチャート、(b)は小当たり中処理移行設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図29】小当たり中処理を説明するフローチャートである。
- 【図30】(a)は小当たり残存球処理を説明するフローチャート、(b)は小当たり終了処理移行設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図31】小当たり終了処理を説明するフローチャートである。
- 【図32】普図ゲーム処理を説明するフローチャートである。 20
- 【図33】ゲートスイッチ監視処理を説明するフローチャートである。
- 【図34】普電入賞スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。
- 【図35】普図普段処理を説明するフローチャートである。
- 【図36】普図表示中処理を説明するフローチャートである。
- 【図37】普図当たり中処理を説明するフローチャートである。
- 【図38】普電作動移行設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図39】(a)は普図当たり終了処理を説明するフローチャート、(b)は普図普段処理移行設定処理2を説明するフローチャートである。
- 【図40】表示装置における表示の一例を説明する図である。
- 【図41】演出の一例を説明する図である。 30
- 【図42】演出の一例を説明する図である。
- 【図43】メイン処理を説明するフローチャートである。
- 【図44】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45】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46】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47】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48】変動演出設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図49】変動演出設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図50】シナリオ管理登録アドレス領域及びモーション管理登録アドレス領域を説明する図である。 40
- 【図51】単発系コマンド処理を説明するフローチャートである。
- 【図52】特図1保留情報設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図53】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54】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55】第1変形例での演出の一例を説明する図である。
- 【図56】第2変形例での演出の一例を説明する図である。
- 【図57】第2変形例での演出の一例を説明する図である。
- 【図58】第3変形例での演出の一例を説明する図である。
- 【図59】第3変形例での演出の一例を説明する図である。
- 【図60】第3変形例での演出の一例を説明する図である。 50

- 【図 6 1】第 4 変形例での演出の一例を説明する図である。
【図 6 2】第 4 変形例での演出の一例を説明する図である。
【図 6 3】第 5 変形例での演出の一例を説明する図である。
【図 6 4】第 5 変形例での演出の一例を説明する図である。
【図 6 5】第 6 変形例での演出の一例を説明する図である。
【図 6 6】第 7 変形例での演出の一例を説明する図である。
【図 6 7】第 7 変形例でのゲートスイッチ監視処理を説明するフローチャートである。
【図 6 8】第 7 変形例での普図普段処理を説明するフローチャートである。
【図 6 9】第 7 変形例での普図表示中処理を説明するフローチャートである。
【図 7 0】第 7 変形例での単発系コマンド処理を説明するフローチャートである。
【図 7 1】第 7 変形例での普図情報設定処理を説明するフローチャートである。
【図 7 2】第 8 変形例での演出の一例を説明する図である。
【図 7 3】第 8 変形例での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】

10

【0016】

<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。

【0017】

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。

20

【0018】

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 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。

30

【0019】

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演出操作部 700 が設けられている。この演出操作部 700 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。

40

【0020】

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 700 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。

50

【0021】

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。

【0022】

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、ほぼ中央に第1表示装置をなす表示装置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。

10

【0023】

表示装置41（変動表示装置）は、例えば、LCD（液晶表示器）、EL（EL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。また、センターケース40の右部には、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。この盤演出装置44は四角柱状であり、長さ方向に沿った軸を中心として回転可能となっている。

20

【0024】

また、センターケース40の凹部の内側であって表示装置41の下方には、第2表示装置をなすサブ表示装置49が設けられている。このサブ表示装置49は、例えば、LCD（液晶表示器）、EL（EL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、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。また、このサブ表示装置49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の一つをなすものであって、図2に示す初期位置から上方へ動作して表示装置41の前面に重なった状態となることが可能である。

30

【0025】

遊技領域32におけるセンターケース40の左方には、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）34が設けられている。普図始動ゲート34に入賞した遊技球は、ゲートスイッチ34a（図7参照）により検出される。また、遊技領域32におけるセンターケース40の左方及び下方には一般入賞口35が配置されている。これら一般入賞口35に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ35a（図7参照）により検出される。

40

【0026】

さらに、遊技領域32におけるセンターケース40の左部には、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）38が配設されている。特別変動入賞装置38は、遊技領域32側に可動部材を備えており、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可動部材がほぼ鉛直とな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）から左方に傾いて遊技領域32を流下する遊技球を受け入れ可能な開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する。

【0027】

すなわち、特別変動入賞装置38は、例えば、駆動装置としての大入賞口ソレノイド3

50

8 b (図7参照)により駆動される可動部材によって開閉される大入賞口を備え、特別遊技状態(第1特別遊技状態)中や小当り遊技状態(第2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)38 a(図7参照)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38 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大入賞口スイッチ38 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38 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。

【0028】

センターケース40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36(始動入賞口、始動入賞領域)及び第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97(始動入賞口、始動入賞領域)を備える入賞装置90が設けられている。この入賞装置90は、上部の流入口91に流入した遊技球を内部で第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る振分部材92を備えている(図6参照)。第1始動入賞口36に入賞した遊技球は、始動口1スイッチ36 aにより検出され、第2始動入賞口97に入賞した遊技球は、始動口2スイッチ1をなす始動口2スイッチ97 a(図7参照)により検出される。

【0029】

また、入賞装置90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37(第2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37は、上端側が手前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37 bを備えており、この可動部材37 bは、常時は遊技球が流入できない閉じた閉状態(遊技者にとって不利な状態)を保持している。そして、普通変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様(特定結果)となった場合には、駆動装置としての普電ソレノイド37 c(図7参照)によって、普通変動入賞装置37に遊技球が流入し易い開状態(遊技者にとって有利な状態)に変化させられるようになっている。普通変動入賞装置37に入賞した遊技球は、始動口2スイッチ2をなす始動口2スイッチ37 a(図7参照)により検出される。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30 aが設けられている。

【0030】

図3には入賞装置90近傍の拡大図を示した。図3(a)に示すように入賞装置90の内部には、流入口91の直下となる位置に振分部材92が備えられている。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カバー部材93が設けられている。カバー部材93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。

【0031】

振分部材92は、前後方向に沿った回転軸92 aを中心として回転可能な逆T字型の部材である。回転軸92 aが配される位置から延出する3つの腕部のうち上方へ延出する腕部92 bの左方には、当該腕部92 bと隣接する左方へ延出する腕部92 cとにより遊技球を一時的に保持する第1保持部92 eが形成され、上方へ延出する腕部92 bの右方には、当該腕部92 bと隣接する右方へ延出する腕部92 dとにより遊技球を一時的に保持する第2保持部92 fが形成されている。この振分部材92は、上方へ延出する腕部92 bが常に上方を向いた状態で、図3(a)に示すように第1保持部92 eが流入口91に流入した遊技球を受け入れ可能な位置と、図3(b)に実線で示すように第2保持部92 fが流入口91に流入した遊技球を受け入れ可能な位置との間で回転可能となっている。

【0032】

図3(a)に示すように第1保持部92 eが流入口91に流入した遊技球を受け入れ可能な位置にある場合は、第2保持部92 fが第2始動入賞口97へ向けて遊技球を流下さ

10

20

30

40

50

せた状態となる。また、図3(b)に示すように第2保持部92fが流入口91に流入した遊技球を受け入れ可能な位置にある場合は、第1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。

【0033】

また、上方へ延出する腕部92bには第1の磁石92gが備えられているとともに、上方へ延出する腕部92bが垂直になった際に第1の磁石92gと対向する入賞装置90の後壁には第2の磁石94が備えられている。第1の磁石92gと第2の磁石94は対向する側の極が同じ極となるようにされており、反発力によって上方へ延出する腕部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るようになっている。これにより振分部材92の回動が停止した状態では、第1保持部92eと第2保持部92fの何れかが必ず流入口91に流入した遊技球を受け入れ可能な状態となる。

10

【0034】

このような入賞装置90においては、図3(b)に示すように流入口91に流入した遊技球は、第1保持部92eと第2保持部92fのうち流入口91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、遊技球の重さにより振分部材92は当該保持部の方向へ回動し、保持された遊技球は保持部が回動した方向にある第1始動入賞口36又は第2始動入賞口97へ向けて流下する。

【0035】

すなわち、図3(a)に示すように第1保持部92eで流入した遊技球を受けると振分部材92は遊技球の重さにより左に回動して第1始動入賞口36へ遊技球を案内した後、図3(b)に示すように第2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(b)に示すように第2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り右に回動して第2始動入賞口97へ遊技球を案内した後、図3(a)に示すように第1保持部92eが次の遊技球を受入可能な状態で停止する。

20

【0036】

保持部から流下した遊技球は第1始動入賞口36又は第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、保持部へ流入する際の勢いが強いと第1始動入賞口36又は第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。

30

【0037】

また、振分部材92が回動することにより、遊技球が保持されていた保持部ではない他方の保持部が流入口91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91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。

【0038】

また、入賞装置90の左方には普通変動入賞装置37が設けられており、第1始動入賞口36へ入賞しなかった遊技球が普通変動入賞装置37に入賞する可能性があるようにされている。また、入賞装置90の右方には一般入賞口35が設けられており、第2始動入賞口97に入賞しなかった遊技球が一般入賞口35に入賞する可能性があるようにされている。また、入賞装置90の左方であって、普通変動入賞装置37の右上方となる位置には、普通変動入賞装置37の左方から流下する遊技球の流下方向を普通変動入賞装置37へ向けて変更する誘導部98が設けられている。

40

【0039】

また、図2に示すように遊技領域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。

【0040】

50

一括表示装置 50 は、図 4 に示すように、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) 51 (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) 52 (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) 53 (D8, 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 54, 55, 56 (D11~D16) とを備える。

【0041】

また、一括表示装置 50 には、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) 58 (D17)、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) 59 (D9)、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 60 (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) や、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表示部 (右打ち報知部) 等が設けられていてもよい。

【0042】

特図 1 表示器 51 と特図 2 表示器 52 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。点滅周期は、例えば 100ms 秒に設定されている。なお、本実施形態の場合、特図 1 表示器 51 における特図変動表示ゲームにおいては、図 4 (b) に示すように、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。

【0043】

普図表示器 53 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。本実施形態の場合、図 4 (c) に示すように、普図表示器 53 を構成するランプ D8 とランプ D10 とランプ D18 のうち、ゲームの結果がはずれのときはランプ D8 のみを点灯状態にし、ゲームの結果が当りで当り停止図柄番号が「1」のときはランプ D10 のみを点灯状態にし、ゲームの結果が当りで当り停止図柄番号が「2」のときはランプ D18 のみを点灯状態にし、ゲームの結果が当りで当り停止図柄番号が「3」のときはランプ D10 及びランプ D18 を点灯状態にするよう構成されている。

【0044】

また、普図保留表示器 56 は、普図表示器 53 の変動開始条件となる普図始動ゲート 34 の始動記憶数 (= 保留数) を複数の LED の消灯、点滅、点灯により表示する。本実施形態の場合、図 4 (d) に示すように、普図保留表示器 56 を構成するランプ D15 とランプ D16 のうち、保留数が「0」のときはランプ D15 及びランプ D16 の双方を消灯状態にし、保留数が「1」のときはランプ D15 のみを点灯状態にし、保留数が「2」のときはランプ D15 及びランプ D16 の双方を点灯状態にし、保留数が「3」のときはランプ D15 を点滅状態にしてランプ D16 を点灯状態にし、保留数が「4」のときはランプ D15 及びランプ D16 の双方を点滅状態にするよう構成されている。

【0045】

特図 1 保留表示器 54 は、特図 1 表示器 51 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特図 1 始動記憶 (特図 1 保留、第 1 始動記憶) の数を複数の LED の消灯、点滅、点灯により表示する。本実施形態の場合、図 4 (e) に示すように、特図 1 保留表示器 54 を構成するランプ D11 とランプ D12 のうち、特図 1 始動記憶数が「0

」のときはランプD 1 1及びランプD 1 2の双方を消灯状態にし、特図1始動記憶数が「1」のときはランプD 1 1のみを点灯状態にし、特図1始動記憶数が「2」のときはランプD 1 1及びランプD 1 2の双方を点灯状態にし、特図1始動記憶数が「3」のときはランプD 1 1を点滅状態にしてランプD 1 2を点灯状態にし、特図1始動記憶数が「4」のときはランプD 1 1及びランプD 1 2の双方を点滅状態にするよう構成されている。点滅周期は、例えば1 2 8 m秒に設定されている。

【0 0 4 6】

特図2保留表示器5 5は、特図2表示器5 2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特図2始動記憶（特図2保留、第2始動記憶）の数を、複数のLEDの消灯、点滅、点灯により表示する。本実施形態の場合、図4（e）に示すように、特図2保留表示器5 5を構成するランプD 1 3とランプD 1 4のうち、特図2始動記憶数が「0」のときはランプD 1 3及びランプD 1 4の双方を消灯状態にし、特図2始動記憶数が「1」のときはランプD 1 3のみを点灯状態にし、特図2始動記憶数が「2」のときはランプD 1 3及びランプD 1 4の双方を点灯状態にし、特図2始動記憶数が「3」のときはランプD 1 3を点滅状態にしてランプD 1 4を点灯状態にし、特図2始動記憶数が「4」のときはランプD 1 3及びランプD 1 4の双方を点滅状態にするよう構成されている。点滅周期は、例えば1 2 8 m秒に設定されている。

【0 0 4 7】

第2遊技状態表示部（時短状態報知部）5 8は、LEDランプ等で構成され、例えば図4（f）に示すように、時短状態が発生していない通常の遊技状態の場合（変動時間短縮機能未作動時）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（変動時間短縮機能作動時）にはランプを点灯状態にする。

【0 0 4 8】

第3遊技状態表示部（確率状態表示部）5 9は、LEDランプ等で構成され、例えば図4（f）に示すように、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。

【0 0 4 9】

ラウンド表示部6 0は、LED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。本実施形態の場合、図4（g）に示すように、ラウンド表示部6 0を構成するランプD 3～D 7のうち、選択されたラウンド数が「1 6」のときはランプD 5～D 7を点灯状態にし、選択されたラウンド数が「8」のときはランプD 4～D 6を点灯状態にし、選択されたラウンド数が「2」のときはランプD 3を点灯状態にするよう構成されている。なお、ラウンド表示部は7セグメント型の表示器で構成してもよい。

【0 0 5 0】

また、図2に示すようにセンターケース4 0の左上部には、表示装置4 1で表示する飾り特図変動表示ゲームとは別に飾り特図変動表示ゲームを実行する第四図柄の表示や、始動記憶数の表示を行う情報表示装置8 0 0が設けられている。

【0 0 5 1】

図5（a）に示すように情報表示装置8 0 0は、一列に並んだ6個のLEDであるL 1～L 6により構成されている。図5（b）に示すように、L 1は第1特図変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームを実行する第四図柄を表示する特図1第四図柄LEDである。また、L 2は第2特図変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームを実行する第四図柄を表示する特図2第四図柄LEDである。また、L 3，L 4は特図1始動記憶数を表示する特図1保留LED 1，2であり、L 5，L 6は特図2始動記憶数を表示する特図2保留LED 1，2である。

【0 0 5 2】

図5（c）に示すように、L 1，L 2では、対応する特図変動表示ゲームの変動中はL

10

20

30

40

50

LEDを点滅させて変動中であることを表示し、特図変動表示ゲームの終了に伴い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。本実施形態の場合、外れである場合は消灯状態にし、大当たり又は小当たりである場合は点灯状態にする。なお、小当たりの場合の表示態様をはずれや大当たりとは異なる表示態様としても良い。例えば、変動中における点滅とは異なる態様で点滅させるようにしても良い。

【0053】

また、図5(d)に示すように、L3、L4は、特図1表示器51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特図1始動記憶(特図1保留)の数を、複数のLEDの消灯、点滅、点灯により表示する。本実施形態の場合、特図1始動記憶数が「0」のときはL3及びL4の双方を消灯状態にし、特図1始動記憶数が「1」のときはL3のみを点灯状態にし、特図1始動記憶数が「2」のときはL3及びL4の双方を点灯状態にし、特図1始動記憶数が「3」のときはL3を点滅状態にしてL4を点灯状態にし、特図1始動記憶数が「4」のときはL3及びL4の双方を点滅状態にするよう構成されている。点滅周期は、例えば100m秒に設定されている。

10

【0054】

また、図5(d)に示すように、L5、L6は、特図2表示器52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特図2始動記憶(特図2保留)の数を、複数のLEDの消灯、点滅、点灯により表示する。本実施形態の場合、特図2始動記憶数が「0」のときはL5及びL6の双方を消灯状態にし、特図2始動記憶数が「1」のときはL5のみを点灯状態にし、特図2始動記憶数が「2」のときはL5及びL6の双方を点灯状態にし、特図2始動記憶数が「3」のときはL5を点滅状態にしてL6を点灯状態にし、特図2始動記憶数が「4」のときはL5及びL6の双方を点滅状態にするよう構成されている。点滅周期は、例えば100m秒に設定されている。

20

【0055】

なお、情報表示装置800の輝度を調整できるようにし、遊技に影響が及ばないようにしても良い。例えば、情報表示装置800を入賞装置90の流入口91の近傍に設けた場合、発光により流入する遊技球が見えにくくなるという課題が生じる。このような課題を解決するために、情報表示装置800の輝度を調整できるようにしても良い。輝度の調整方法としては、抵抗によりLEDに流す電流値を下げる方法や、PWM制御等のソフト制御により調整する方法、これらを併用する方法などが挙げられる。

30

【0056】

情報表示装置800を表示装置41とは別途に設けたことで、第四図柄の表示により表示装置41の表示領域を占有することがなく、表示領域を有効に活用することができる。なお、可動演出部材等を配設している場合には、動作する過程で情報表示装置800が覆われてしまうことがないように、可動演出部材の動作範囲とならない位置に情報表示装置800を配置する。また、第四図柄を情報表示装置800ではなく表示装置41で表示しても良いが、この場合には演出部材や演出表示等により隠蔽されない位置に表示して常に視認可能となるようにする。また、可動演出部材等を配設している場合には、動作する過程で第四図柄が覆われてしまうことがないように、可動演出部材の動作範囲や演出表示の表示範囲とならない位置に表示するか、可動演出部材の動作や演出表示の表示態様に応じて重ならない位置に移動するようにして、常に視認可能とする。

40

【0057】

図6には、演出操作部700の詳細を示した。図6(a)は、演出操作部700の平面図である。本実施形態の演出操作部700は、図6(a)に示すように、演出ボタン(押しボタン)25と、演出ボタン(押しボタン)25の上面に設けられたタッチパネル29と、を備えて構成されている。すなわち、演出操作部700は、物理的な押しボタン機能に加えて、タッチセンサ機能(タッチパネル機能)を有している。

【0058】

そして、演出制御基板(演出制御装置)300から演出操作部700へは、感度設定データやLED輝度データなどが送信され、演出操作部700から演出制御基板(演出制御

50

装置) 300へは、演出ボタン(プッシュボタン) 25が備える演出ボタンスイッチ(プッシュセンサ) 25aからのプッシュボタン信号(押圧検出信号)やタッチパネル29が備えるタッチセンサ29aからのタッチON/OFF信号(接触/非接触検出信号)が出力されるよう構成されている。

【0059】

本実施形態の場合、演出ボタン(プッシュボタン) 25が備える演出ボタンスイッチ(プッシュセンサ) 25aで、演出操作部700の上面に対する押圧操作(演出操作部700の上面を押して演出操作部700を押し下げる操作)を検出する。また、演出操作部700の上面には複数のポイントが設けられており、タッチパネル29が備えるタッチセンサで、演出操作部700の上面に設けられたポイントに対する接触操作を検出する。

10

【0060】

具体的には、図6(b)に示すように、複数のポイントとして、「TSW1」～「TSW8」ポイントと、「Pa」ポイントと、の9つのポイントが設けられている。より具体的には、演出操作部700上面の中央部に設けられた「TSW4」ポイントと、「TSW4」ポイントの左側に設けられた「TSW1」ポイントと、「TSW4」ポイントよりも奥側(遊技盤30側)に設けられた「TSW3」ポイントと、「TSW4」ポイントの右側に設けられた「TSW6」ポイントと、「TSW4」ポイントよりも手前側(遊技者側)に設けられた「TSW8」ポイントと、「TSW1」ポイントと「TSW3」ポイントとの間に設けられた「TSW2」ポイントと、「TSW3」ポイントと「TSW6」ポイントとの間に設けられた「TSW5」ポイントと、「TSW6」ポイントと「TSW8」ポイントとの間に設けられた「TSW7」ポイントと、「TSW8」ポイントと「TSW1」ポイントとの間に設けられた「Pa」ポイントと、が設けられている。なお、ポイントの数は、9つに限定されるものではなく、適宜任意に変更可能である。また、図6(b)では、便宜上、「TSW1」～「TSW8」の各ポイントにそれぞれ「TSW1」～「TSW8」と表記しているが、本実施形態の演出操作部700には、図6(a)に示すように、このような表記はない。

20

【0061】

タッチパネル29のタッチセンサによって接触操作が検出可能なポイントは、「TSW1」～「TSW8」ポイントの8つのポイントであり、「Pa」ポイントでは接触操作を検出しない。もちろん「Pa」ポイントでも接触操作を検出するようにしても良い。また、「TSW1」～「TSW8」ポイントと「Pa」ポイントとの9つのポイント各々には、それぞれが独立した系統のLED(本実施形態の場合、フルカラーLED)が配置されている。

30

【0062】

「Pa」ポイントは、例えば、「Pa」ポイントのLEDを一発告知用の告知ランプとして使用することや、演出操作部700上面の各ポイントのLEDをルーレットのように順次点灯させ「Pa」ポイントのLEDを“当確(または確変確定)”ポイントに使用すること、「Pa」ポイントのLEDを先読みの当確演出に使用すること等、確定系の演出に用いることができる。

【0063】

ここで、演出操作部700の上面を光らせるためのLED(具体的には、「TSW1」～「TSW8」ポイントや「Pa」ポイントなどに配置されたLED)の点灯輝度は、輝度調整(ホール設定、遊技者調整とも)の対象からは除外されている。すなわち、当該LEDの点灯輝度は、輝度調整の影響を受けず、一定となっている。また、タッチセンサは、タッチON状態(接触状態)が所定時間(例えば、約35秒間(基本設定))継続すると、強制的にタッチOFFする機能(タッチON信号の出力を停止して、タッチOFF信号を出力する機能)を有している。すなわち、タッチセンサ(タッチ検知IC)は、所定時間以上の連続した接触操作を検出できないよう構成されている。

40

【0064】

このような演出操作部700で検出する遊技者の操作としては、例えば図6(c)に示

50

す操作が挙げられる。「単打」は、演出操作部700の押下を1回行う操作であり、「連打」は演出操作部700の押下を所定時間以内の間隔で複数回行う操作である。「長押し」は演出操作部700を所定時間以上押下したままとする操作であり、「タッチ」はタッチパネル29に触れる操作である。「Pa」操作(TSW1or8)+長押し」は、「Pa」ポイント又はこれに隣接する「TSW1」ポイントと「TSW8」ポイントとの2つのポイントの一方(或いは、両方)に接触した状態で長押しする操作であり、「フリック」はタッチパネル29に触れた状態のまま弾くようにスライドさせる操作である。もちろん検出する操作はこれらの操作に限られるものではない。

【0065】

本実施形態の遊技機10では、図示しない発射装置から遊技領域32に向けて遊技球(パチンコ球)が打ち出されることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域32内の各所に配置された障害釘や風車等の方向転換部材によって転動方向を変えながら遊技領域32を流下し、一般入賞口35、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又は特別変動入賞装置38に入賞するか、遊技領域32の最下部に設けられたアウト口30aへ流入し遊技領域32から排出される。そして、一般入賞口35、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又は特別変動入賞装置38に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球が、払出制御装置200(図7参照)によって制御される払出ユニットから、ガラス枠15の上皿21又は下皿23に排出される。

【0066】

一方、普図始動ゲート34内には、該普図始動ゲート34を通過した遊技球を検出するための非接触型のスイッチなどからなるゲートスイッチ34a(図7参照)が設けられており、遊技領域32内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート34内を通過すると、ゲートスイッチ34aにより検出され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って普通変動入賞装置37が開状態に変換されている場合に、普図始動ゲート34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50の普図保留表示器56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。

【0067】

普図変動表示ゲームは、一括表示装置50に設けられ、LEDにより構成された変動表示部(普図表示器)53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53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37の可動部材37b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37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増える。

【0068】

第1始動入賞口36、第2始動入賞口97及び普通変動入賞装置37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36aと始動口2スイッチ37a、97aによって検出される。第1始動入賞口36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、特図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97や普通変動入賞装置37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、特図 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 100（図 7 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 50 の始動入賞数報知用の記憶表示部（特図 1 保留表示器 54、特図 2 保留表示器 55）に表示されるとともに、センターケース 40 の表示装置 41 や情報表示装置 800 においても飾り特図始動記憶表示として表示される。

【0069】

遊技制御装置 100 は、第 1 始動入賞口 36、第 2 始動入賞口 97 若しくは普通変動入賞装置 37 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 51（変動表示装置）又は特図 2 表示器 52（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）41 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 51 若しくは特図 2 表示器 52 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 41 や情報表示装置 800 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。また、特図変動表示ゲームの結果として、特図 1 表示器 51 若しくは特図 2 表示器 52 の表示態様が小当り結果態様となった場合には、小当りとなって小当り遊技状態（いわゆる、小当り状態）となる。また、これに対応して表示装置 41 や情報表示装置 800 に表示される飾り特図変動表示ゲームの結果態様も小当り結果態様となる。

【0070】

表示装置 41 における飾り特図変動表示ゲームは、例えば、表示装置 41 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 41 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。また、情報表示装置 800 では上述したように L1、L2 を用いて飾り特図変動表示ゲームが実行される。

【0071】

なお、特図 1 表示器 51、特図 2 表示器 52 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 41 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 10 に特図 1 表示器 51、特図 2 表示器 52 を備えずに、表示装置 41 のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしても良い。

【0072】

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 36（若しくは、第 2 始動入賞口 97 や普通変動入賞装置 37）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、特別遊技状態や小当り遊技状態となっている場合に、第1始動入賞口36（若しくは、第2始動入賞口97や普通変動入賞装置37）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や小当り遊技状態の終了）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。

10

【0073】

なお、特に限定されるわけではないが、上記第1始動入賞口36内の始動口1スイッチ36a、第2始動入賞口97や普通変動入賞装置37内の始動口2スイッチ37a、97a、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や前面枠（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。

20

【0074】

図7は、本実施形態のパチンコ遊技機10の制御システムのブロック図である。

遊技機10は遊技制御装置100を備え、遊技制御装置100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）111を有するCPU部110と、入力ポートを有する入力部120と、出力ポートやドライバなどを有する出力部130と、CPU部110と入力部120と出力部130との間を接続するデータバス140などからなる。

【0075】

上記CPU部110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）111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。

30

【0076】

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。

40

【0077】

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。

50

【0078】

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3.2Vの電圧を監視してそれが例えば1.7V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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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。

【0082】

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ーブルである。また、変動パターンテーブルには、結果がはずれとなる場合に選択されるはずれ変動パターンテーブル、結果が大当たりとなる場合に選択される大当たり変動パターンテーブル等が含まれる。さらに、これらのパターンテーブルには、リーチ状態となった後の変動パターンである後半変動パターンを決定するためのテーブル（後半変動グループテーブルや後半変動パターン選択テーブル等）、リーチ状態となる前の変動パターンである前半変動パターンを決定するためのテーブル（前半変動グループテーブルや前半変動パターン選択テーブル等）が含まれている。

【0083】

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

10

20

30

40

50

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。

【0084】

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。

10

【0085】

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）、プレミアリーチが設定されている。なお、期待値は、リーチなし<ノーマルリーチ<スペシャル1リーチ<スペシャル2リーチ<スペシャル3リーチ<プレミアリーチの順に高くなるようになっている。また、このリーチ状態は、少なくとも特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される場合（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当たりとなる可能性の高い状態である。

20

【0086】

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、普通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る。

30

【0087】

また、CPU111Aは、特図変動表示ゲームに関する処理において、ROM111B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、CPU111Aは、特図変動表示ゲームの遊技結果（当り（大当たり又は小当たり）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（低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）或いは通常動作状態）、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、CPU111Aは、特図変動表示ゲームを実行する場合に、ROM111B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。

40

【0088】

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

50

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。

【0089】

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36a、第2始動入賞口97や普通変動入賞装置37内の始動口2スイッチ37a、97a（始動口2スイッチ1及び2）、普図始動ゲート34内のゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a、特別変動入賞装置38の大入賞口スイッチ38a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11Vでロウレベルが7Vのような負論理の信号が入力され、0V－5V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/F121は、入力の範囲が7V－11V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。

10

【0090】

近接I/F121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/F121の出力のうち、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、97a、ゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a及び大入賞口スイッチ38a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/F121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。

20

【0091】

また、近接I/F121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/F121の出力のうち始動口1スイッチ36aと始動口2スイッチ37a、97a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。

30

【0092】

上記のように近接I/F121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/F121には、電源装置400から通常のICの動作に必要な例えば5Vのような電圧の他に、12Vの電圧が供給されるようになっている。

【0093】

第2入力ポート123が保持しているデータは、遊技用マイコン111が第2入力ポート123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CE2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124や後述の第1入力ポート122も同様である。

40

【0094】

また、入力部120には、払出制御装置200からの枠電波不正信号（前面枠12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200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23に遊技球が所定量以

50

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24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140を介して遊技用マイコン111に供給する第1入力ポート122が設けられている。

【0095】

また、入力部120には、電源装置400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111等に入力するためのシュミットバッファ125が設けられており、シュミットバッファ125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400からの停電監視信号や、RAM初期化スイッチ112からの初期化スイッチ信号は、一旦第1入力ポート122に入力され、データバス140を介して遊技用マイコン111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111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。

10

【0096】

一方、シュミットバッファ125によりノイズ除去されたリセット信号RESETは、遊技用マイコン111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130の各ポートに供給される。また、リセット信号RESETは出力部130を介さずに直接中継基板70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70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RESETを中継基板70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RESETは入力部120の各ポート122、123、124には供給されない。リセット信号RESETが入る直前に遊技用マイコン111によって出力部130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RESETが入る直前に入力部120の各ポートから遊技用マイコン111が読み込んだデータは、遊技用マイコン111のリセットによって廃棄されるためである。

20

【0097】

出力部130には、遊技用マイコン111から演出制御装置300への通信経路及び遊技用マイコン111から払出制御装置200への通信経路に配されるシュミットバッファ132が設けられている。遊技制御装置100から演出制御装置300及び払出制御装置200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300の側から遊技制御装置100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。

30

【0098】

さらに、出力部130には、データバス140に接続され図示しない認定機関の試射試験装置へ変動表示ゲームの特図図柄情報を知らせるデータや大当りの確率状態を示す信号などを中継基板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/F121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。

40

【0099】

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。

50

【0100】

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。

【0101】

10

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

【0102】

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。

20

【0103】

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DC32V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、DC12Vが供給される。デジット線を駆動する第3ドライバ138cは、表示データに応じたデジット線を電流で引き抜くためのものであるため、電源電圧は12V又は5Vのいずれであってもよい。

30

【0104】

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。

40

【0105】

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、通常の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。

【0106】

次に、図8を用いて、演出制御装置300の構成について説明する。

50

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。

【0107】

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。

10

【0108】

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。

20

【0109】

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。

【0110】

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状態にあることを知らせるためのウェイト信号WAITなども入力される。

30

【0111】

演出制御装置300には、LVDS（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。VDP312から信号変換回路313へは、映像データ、水平同期信号HSYNC及び垂直同期信号VSYNCが入力されるようになっており、VDP312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。

40

【0112】

音源LSI314には音声データが記憶された音声ROM327が接続されている。主制御用マイコン311と音源LSI314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LSI314から主制御用マイコン311へは割込み信号INT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LSI314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

50

れる。

【0113】

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/F331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DC5Vで動作し、演出制御装置300の主制御用マイコン311はDC3.3Vで動作するため、コマンドI/F331には信号のレベル変換の機能が設けられている。

【0114】

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LED（発光ダイオード）を有する盤装飾装置46や情報表示装置800を駆動制御する盤装飾LED制御回路332、ガラス枠15に設けられているLED（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LED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。

【0115】

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。

【0116】

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DC32V、液晶パネルからなる表示装置41、モータやLEDを駆動するためのDC12V、コマンドI/F331の電源電圧となるDC5Vの他に、モータやLED、スピーカを駆動するためのDC15V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、3.3Vあるいは1.2Vのような低電圧で動作するLSIを使用する場合には、DC5Vに基づいてDC3.3VやDC1.2Vを生成するためのDC-DCコンバータが演出制御装置300に設けられる。なお、DC-DCコンバータは通常電源部410に設けるようにしてもよい。

【0117】

電源装置400の制御信号生成部430により生成されたりセット信号は、主制御用マイコン311に供給され、当該デバイスをリセット状態にする。また、主制御用マイコン311から出力される形で、VDP312（VDPRESET信号）、音源LSI314、スピーカを駆動するアンプ回路337（SNDRESET信号）、ランプやモータなどを駆動制御する制御回路332～334（IORESET信号）に供給され、これらをリセット状態にする。また、演出制御装置300には遊技機10の各所を冷却する冷却FAN45が接続され、演出制御装置300の電源が投入された状態では冷却FAN45が駆動するようにされている。

【0118】

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100の遊技用マイコン111のCPU111Aでは、普図始動ゲート3

10

20

30

40

50

4に備えられたゲートスイッチ34aからの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当り判定用乱数値を抽出してROM111B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定結果態様を表示するとともに、普電ソレノイド37cを動作させ、普通変動入賞装置37の可動部材37b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当り状態を発生させる制御を行う。すなわち、遊技制御装置100が、変換部材（可動部材37b）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、普図表示器にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

10

【0119】

また、第1始動入賞口36に備えられた始動口1スイッチ36a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ROM111B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、第2始動入賞口97や普通変動入賞装置37に備えられた始動口2スイッチ37a、97a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ROM111B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。

20

【0120】

そして、遊技制御装置100のCPU111A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300に出力する。そして、特図1表示器51や特図2表示器52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100が、遊技領域32を流下する遊技球の始動入賞領域（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）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。

【0121】

また、演出制御装置300では、遊技制御装置100からの制御信号に基づき、表示装置41や情報表示装置800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300では、遊技制御装置100からの制御信号に基づき、演出状態の設定や、スピーカ19a、19bからの音の出力、各種LEDの発光を制御する処理等を行う。すなわち、演出制御装置300が、遊技（変動表示ゲーム等）に関する演出を制御する演出制御手段をなす。

30

【0122】

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や小当りの場合は、特図1表示器51や特図2表示器52に特別結果態様や小当り結果態様を表示するとともに、特別遊技状態や小当り遊技状態を発生させる処理を行う。特別遊技状態や小当り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51や特図2表示器52にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

40

【0123】

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

50

の終了後に、遊技状態として高確率状態（特定遊技状態）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、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。すなわち、遊技制御装置100が、変動表示ゲームの結果が特別結果となる確率状態を、低確率状態と、該低確率状態よりも高い高確率状態との何れかに設定する確率設定手段をなす。

【0124】

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（特定遊技状態、普図高確率状態、普電サポート状態、時短動作状態ともいう）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（通常動作状態）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。ここで、本実施形態における普通変動入賞装置37は、通常動作状態においては可動部材37bを開放しないように普図確率が0に設定されている。

【0125】

また、時短状態において、普図変動表示ゲームの実行時間（普図変動時間）は、例えば、500m秒となり、普図変動表示ゲームの結果を表示する普図停止時間は、例えば、600m秒となり、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、第1当り停止図柄の開放時間（普電開放時間）と開放回数（例えば、500m秒×1回）、第2当り停止図柄の開放時間（普電開放時間）と開放回数（例えば、1700m秒×2回）、第3当り停止図柄の開放時間（普電開放時間）と開放回数（例えば、1700m秒×3回）、となるように設定することが可能である。

【0126】

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、 $1/251$ ）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。

【0127】

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、普図確率の何れか一つ又は複数を変化させることで、単位時間当たりで普通変動入賞装置37が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

10

20

30

40

50

させることも可能である。

【0128】

図9には、当りとなる確率と当りの種類を示した。図9(a)に示すように、大当りとなる確率は第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームとで同じである。また、小当りとなる確率は第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームとで異なっている。この小当りとなる確率は大当り確率の状態にかかわらず変化しない。

【0129】

図9(b)には当りの種類と、各当り種類における平均獲得賞球数及び振分確率を示した。大当り種類には、16R確変A～F、6R確変、2R確変A、Bがある。16R確変A～Fは、何れも特別遊技状態で実行可能なラウンド数は16ラウンドであるが、演出内容や各ラウンドにおける特別変動入賞装置38の動作態様が異なる。また、2R確変A、Bは、何れも特別遊技状態で実行可能なラウンド数は2ラウンドであるが、演出内容が異なる。

【0130】

また、大当りに基づく特別遊技状態の終了後には所定回数(ここでは80回)の特図変動表示ゲームを実行するまでの期間に亘り高確率状態(特定遊技状態)となる。よって何れの大当り種類も確変大当りである。すなわち、遊技制御装置100が、特別遊技状態の終了後の所定期間に亘り、変動表示ゲームが遊技者に有利となるよう実行される特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段をなす。もちろん特別遊技状態の終了後に低確率状態とする通常大当りを含んでいても良い。また、16R確変A～F、6R確変、2R確変Aの場合は特別遊技状態の終了後に所定回数(ここでは80回)の特図変動表示ゲームを実行するまでの期間に亘り、普通変動入賞装置37の動作状態が時短動作状態となる。また、2R確変Aの場合は特別遊技状態の終了後に普通変動入賞装置37の動作状態が通常動作状態となる。

【0131】

各ラウンドにおける特別変動入賞装置38の動作態様には長開放と短開放とがあり、長開放では開放可能時間が29秒とされ、短開放では開放可能時間が0.2秒とされる。よって、長開放であるラウンドが多いほど獲得賞球数が多くなる。16R確変A、B、Fは、何れのラウンドでも長開放となる。よって実質的にも16ラウンドの大当り(実16R)である。これらは演出の内容が異なるものである。また、16R確変Cは、12ラウンドまでは長開放となり13～16ラウンドは短開放となる。よって実質的に12ラウンドの大当り(実12R)と言えるものである。また、16R確変Dは、8ラウンドまでは長開放となり9～16ラウンドは短開放となる。よって実質的に8ラウンドの大当り(実8R)と言えるものである。また、16R確変Eは、4ラウンドまでは長開放となり5～16ラウンドは短開放となる。よって実質的に4ラウンドの大当り(実4R)と言えるものである。また、6R確変は何れのラウンドでも長開放となり、2R確変A、Bはいずれのラウンドでも短開放となる。小当りの場合は2R確変A、Bの場合と同じく0.2秒の短開放を2回行うようになっている。

【0132】

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10及び図11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12に示すタイマ割込み処理とからなる。

【0133】

〔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10及び図11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、上位としては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。

【0134】

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。

【0135】

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。

【0136】

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。

【0137】

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)。

【0138】

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。

【0139】

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は行う必要がない。このため、待機時間中に停電が発生してもRAMのバックアップを取る必要がなく、制御の負担を軽減することができる。

【0140】

10

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等の読出し書込み可能な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）。

【0141】

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）。

20

【0142】

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11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。

30

【0143】

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、停電検査領域のチェックデータが正常なデータでないと判定された場合（ステップS17；NもしくはステップS18；N）、チェックサムが正常でない（ステップS20；N）と判定された場合は、図11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。

40

【0144】

図11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

50

あるか否かを判定する（ステップS 2 2）。ここで、特図の高確率中でない場合（ステップS 2 2；N）は、ステップS 2 3、S 2 4をスキップしてステップS 2 5へ移行する。また、特図の高確率中である場合（ステップS 2 2；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S 2 3）、例えば一括表示装置50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S 2 4）。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S 2 5）、ステップS 3 1へ進む。本実施形態の場合、ステップS 2 5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。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報コマンドや高確率回数情報コマンドも送信する。

10

【0145】

一方、ステップS 1 6、S 1 7、S 1 8、S 2 0からステップS 2 6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S 2 6）、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S 2 7）、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S 2 8）。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S 2 9）。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S 3 0）、ステップS 3 1へ進む。本実施形態の場合、ステップS 3 0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。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報コマンドや高確率回数情報コマンドも送信する。

20

【0146】

ステップS 3 1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。

30

【0147】

上記ステップS 3 1のCTC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（CTC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CPU111A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。

40

【0148】

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

50

乱数（大当り図柄乱数、小当り図柄乱数）、普図の当りを決定する乱数（当り乱数）、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RWM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CPU 1 1 1 A内の乱数生成回路においては、電源投入毎にソフト乱数レジスタの初期値が変わるように構成されているため、この値を各種初期値乱数の初期値（スタート値）とすることで、ソフトウェアで生成される乱数の規則性を崩すことができ、遊技者による不正な乱数の取得を困難にすることができる。

【0 1 4 9】

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、小当り図柄乱数、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CPUの動作クロックと同等以上の速度のクロックを基にして更新される所謂「高速カウンタ」であり、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、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CTC出力（タイマ割込み処理のCTC（CTC 0）とは別のCTC（CTC 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、小当り図柄乱数、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、小当り図柄乱数、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。

【0 1 5 0】

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。

【0 1 5 1】

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。

【0 1 5 2】

停電監視信号がオンである場合（ステップS 3 7；Y）は、ステップS 3 6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S 3 8）。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S 3 8；N）は、停電監視信号がオンであるかの判定（ステップS 3 7）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S 3 8；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S 3 9）、全出力ポートにオフデータを出力する処理（ステップS 4 0）を行う。

【0153】

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。

【0154】

10

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た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。

【0155】

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。

20

【0156】

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。

【0157】

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。

30

【0158】

〔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12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12のタイマ割込み処理が開始される。

【0159】

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。

40

【0160】

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

50

が行われることで発射許可の信号が出力され、発射許可信号を許可状態に設定可能な状態とされる。この発射許可信号は払出制御装置を経由して発射制御装置に出力される。その際、信号の加工等は行われなない。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。

【0161】

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、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。

10

【0162】

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。

20

【0163】

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

30

【0164】

〔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及び始動口2スイッチ37a、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。

【0165】

図13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及び始動口2スイッチ37a、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（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。

40

【0166】

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。

【0167】

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

50

、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）。

【0168】

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。

10

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。

【0169】

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。

20

【0170】

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。

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。

【0171】

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。

30

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。

【0172】

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「7」の場合は、小当たりが発生した際の大入賞口の開放時間・開放パターンの設定、ファンファーレコマンドの設定、小当たり中処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当たりファンファーレ中処理（ステップA15）を行う。

40

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「8」の場合は、エンディングコマンドの設定や小当たり残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当たり中処理（ステップA16）を行う。

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「9」の場合は、小当たり中処理の際に大入賞口内に入賞した残存球が排出されるための時間を設定する処理や、小当たり終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当たり残存球処理（ステップA17）を行う。

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「10」の場合は、特図普段処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当たり終了処理（ステップA18）を行う。

【0173】

その後、特図1表示器51の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップA

50

19)、特図1表示器51に係る図柄変動制御処理(ステップA20)を行う。そして、特図2表示器52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A21)、特図2表示器52に係る図柄変動制御処理(ステップA22)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A19の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

【0174】

なお、小当りは条件装置の作動を伴わない結果態様であり、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。条件装置が作動しないとは、例えば小当り抽選に当選したような場合のように前述のフラグはセットされないことを意味する。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。

【0175】

〔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14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、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)。

【0176】

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A106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、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A104)、特図始動口スイッチ共通処理(ステップA105)を行う。

【0177】

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A106)、ハード乱数取得処理(ステップA107)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、第2始動口への入賞があるか否かを判定する(ステップA108)。

【0178】

ステップA108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A108;N)には、ステップA113の処理に移行して、それ以降の処理を行う。一方、ステップA108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A108;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A109)、普通電動役物が作動中である(ステップA109;Y)と判定すると、ステップA111の処理に移行して、それ以降の処理を行う。一方、ステップA109にて、普

通電動役物が作動中でない（ステップA109；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A110）。

【0179】

普電不正発生中であるかの判定では、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

【0180】

ステップA110にて、普電不正発生中である（ステップA110；Y）と判定した場合は、ステップA113の処理に移行して、それ以降の処理を行う。また、ステップA110にて、普電不正発生中でない（ステップA110；N）と判定すると、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た後（ステップA111）、特図始動口スイッチ共通処理（ステップA112）を行い、ステップA113の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

【0181】

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A113）、ハード乱数取得処理（ステップA114）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、第3始動口（第2始動入賞口97）への入賞があるか否かを判定する（ステップA115）。

20

【0182】

ステップA115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A115；N）には、始動口スイッチ監視処理を終了する。一方、ステップA115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A115；Y）には、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A116）、特図始動口スイッチ共通処理（ステップA117）を行い、始動口スイッチ監視処理を終了する。

30

【0183】

〔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A105、A112、A117）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36aや始動口2スイッチ37a、97a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。

【0184】

図15に示すように、特図始動口スイッチ共通処理では、まず、始動口1スイッチ36a及び始動口2スイッチ37a、97a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10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A131）、ロードした値を+1更新して（ステップA132）、出力回数がオーバーフローするかを判定する（ステップA133）。出力回数がオーバーフローしない場合（ステップA133；N）は、更新後の値をRWMの始動口信号出力回数領域にセーブして（ステップA134）、ステップA135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A133；Y）は、ステップA135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「255」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「255」である場合には+1更新によって更新後の値は「0」になり、出力回数がオーバーフローすると判定するよう構成されている。

40

50

【0185】

次に、始動口1スイッチ36a及び始動口2スイッチ37a、97a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A135）。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A135；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A135；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A136）、対象の始動口入賞フラグをセーブする（ステップA137）。続けて、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する乱数格納領域のアドレスを算出して（ステップA138）、ステップA102、A107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A139）。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A140）、RWMの大当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップA141）。

10

【0186】

次いで、小当り図柄乱数を抽出し、準備して（ステップA142）、RWMの小当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップA143）。さらに、変動パターン乱数1から3に対応するRWMの変動パターン乱数格納領域にセーブして（ステップA144）、特図保留情報判定処理（ステップA145）を行う。

そして、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備し（ステップA146）、演出コマンド設定処理（ステップA147）を行って、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

20

【0187】

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、や普通変動入賞装置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前記変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶として所定数を上限に記憶する始動記憶手段をなす。また、始動記憶手段（遊技制御装置100）は、第1始動入賞領域（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（特図1始動記憶）として記憶し、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）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（特図2始動記憶）として記憶する。

30

【0188】

〔特図保留情報判定処理〕

次に、上述の始動口スイッチ共通処理における特図保留情報判定処理（ステップA145）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。

【0189】

図16に示すように、まず、大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かにより大当りであるか否かを判定する大当り判定処理（ステップA151）を行う。そして、判定結果が大当りである場合（ステップA152；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A153）、ステップA140にて準備した大当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップA154）、ステップA160の処理に移行する。

40

【0190】

一方、判定結果が大当りでない場合（ステップA152；N）は、大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かにより小当りであるか否かを判定する小当り判定処理（ステップA155）を行う。そして、判定結果が小当りでない場合（ステップA156；N）は、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップA159）、ステップA160の処理に移行する。

一方、判定結果が小当りである場合（ステップA156；Y）には、小当り図柄乱数チ

50

エックテーブルを設定し（ステップA157）、ステップA142にて準備した小当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップA158）、ステップA160の処理に移行する。

【0191】

そして、対象の始動口スイッチ及び停止図柄情報に対応する先読み停止図柄コマンドを準備し（ステップA160）、演出コマンド設定処理を行う（ステップA161）。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A162）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A163）。

【0192】

その後、特図変動表示ゲームの変動態様における前半変動パターンを示す前半変動番号及び後半変動パターンを示す後半変動番号に対応する先読み変動パターンコマンドを準備して（ステップA164）、演出コマンド設定処理を行い（ステップA165）、特図保留情報判定処理を終了する。なお、ステップA162における特図情報設定処理、ステップA163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。

【0193】

以上の処理により、先読み対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果を含む先読み図柄コマンドと、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでの変動パターンの情報を含む先読み変動パターンコマンドが準備され、演出制御装置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（大当り、小当りである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。

【0194】

すなわち、遊技制御装置100が、始動入賞記憶手段（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。

【0195】

〔大入賞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大入賞口スイッチ監視処理（ステップA2）の詳細について説明する。図17に示すように、大入賞口スイッチ監視処理では、まず、特図ゲーム処理番号の値が「4」であるか、すなわち大入賞口開放中処理中であるかを判定する（ステップA201）。大入賞口開放中処理中である場合（ステップA201；Y）は、ステップA205の処理に移行する。また、大入賞口開放中処理中でない場合（ステップA201；N）は、特図ゲーム処理番号の値が「5」であるか、すなわち大入賞口残存球処理中であるかを判定する（ステップA202）。

大入賞口残存球処理中である場合は（ステップA202；Y）は、ステップA205の処理に移行する。また、大入賞口残存球処理中でない場合は（ステップA202；N）は、特図ゲーム処理番号の値が「8」であるか、すなわち小当り中処理中であるかを判定する（ステップA203）。

小当り中処理中である場合は（ステップA203；Y）は、ステップA205の処理に移行する。また、小当り中処理中でない場合（ステップA203；N）は、特図ゲーム処理番号の値が「9」であるか、すなわち小当り残存球処理中であるかを判定する（ステップA204）。

特図ゲーム処理タイマが「0」になるまで特図ゲーム処理番号は次に移行しないため、このように特図ゲーム処理番号によって遊技の進行状態をチェックすることができる。

10

20

30

40

50

【0196】

小当り残存球処理中でない場合（ステップA204；N）は、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。また、小当り残存球処理中である場合（ステップA204；Y）は、ステップA205の処理に移行する。

そして、入賞カウンタに「0」をセットして（ステップA205）、大入賞口スイッチ1（一方の大入賞口スイッチ38a）に入力があるかを判定する（ステップA206）。

【0197】

大入賞口スイッチ1に入力がない場合（ステップA206；N）は、大入賞口スイッチ2（他方の大入賞口スイッチ38a）に入力があるかを判定する（ステップA210）。また、大入賞口スイッチ1に入力がある場合（ステップA206；Y）は、大入賞口カウ
ントコマンドを準備して（ステップA207）、演出コマンド設定処理（ステップA208）を行う。そして、入賞カウンタを+1更新し（ステップA209）、大入賞口スイ
ッチ2（他方の大入賞口スイッチ38a）に入力があるかを判定する（ステップA210）。

10

【0198】

大入賞口スイッチ2に入力がない場合（ステップA210；N）は、入賞カウンタの値が0であるかを判定する（ステップA214）。また、大入賞口スイッチ2に入力がある場合（ステップA210；Y）は、大入賞口カウントコマンドを準備して（ステップA211）、演出コマンド設定処理（ステップA212）を行う。そして、入賞カウンタを+1更新し（ステップA213）、入賞カウンタの値が0であるかを判定する（ステップA214）。

20

【0199】

入賞カウンタの値が「0」であるかの判定（ステップA268）において、入賞カウンタの値が「0」である場合（ステップA214；Y）は、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。

また、入賞カウンタの値が「0」でない場合（ステップA214；N）は、大入賞口残存球処理中であるかを判定する（ステップA215）。

大入賞口残存球処理中である場合（ステップA215；Y）は、大入賞口スイッチ監視処理を終了し、大入賞口残存球処理中でない場合（ステップA215；N）は、小当り残存球処理中であるかを判定する（ステップA216）。

30

小当り残存球処理中である場合（ステップA216；Y）は、大入賞口スイッチ監視処理を終了し、小当り残存球処理中でない場合（ステップA216；N）は、入賞カウンタの値（1又は2）を大入賞口カウント数に加算し（ステップA217）、大入賞口カウント数が上限値（一のラウンドで入賞可能な遊技球数。例えば「9」）以上となったかを判定する（ステップA218）。

【0200】

大入賞口カウント数が上限値以上となっていない場合（ステップA218；N）は、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。また、大入賞口カウント数が上限値以上となった場合（ステップA218；Y）は、大入賞口カウント数を上限値に留め（ステップA219）、特図ゲーム処理タイマ領域を0クリアして（ステップA220）、小当り中処理中であるかを判定する（ステップA221）。小当り中処理中でない場合（ステップA221；N）は、大入賞口スイッチ監視処理を終了し、小当り中処理中である場合（ステップA221；Y）は、大入賞口制御ポイント領域に小当り開放動作終了の値をセーブして（ステップA222）、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。これにより大入賞口が閉鎖されて一のラウンドが終了することとなる。

40

【0201】

〔特図普段処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図普段処理（ステップA8）の詳細について説明する。図18に示すように、特図普段処理では、まず、特図1始動記憶数と特図2始動記憶数を合算した値である特図保留数が0であるかを判定する（ステップA301）。す

50

なわち、始動記憶があるかを判定する。

【0202】

特図保留数が0でない場合（ステップA301；N）、すなわち始動記憶がある場合は、今回処理対象となる始動記憶が特図1保留（特図1始動記憶）であるかを判定する（ステップA302）。

本実施形態の遊技機では、特図1始動記憶と特図2始動記憶を発生順に消化していくので、これから特図変動表示ゲームを開始する始動記憶である今回処理対象となる始動記憶が特図1始動記憶と特図2始動記憶の何れであるかを判定し、対応する特図変動表示ゲームについての処理を行うようにしている。

【0203】

今回処理対象となる始動記憶が特図1保留（特図1始動記憶）である場合（ステップA302；Y）は、特図1変動開始処理（ステップA303）を行い、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て（ステップA304）、演出コマンド設定処理（ステップA305）を行う。そして、特図1の特図変動中処理移行設定処理（ステップA306）を行って、特図普段処理を終了する。

【0204】

一方、今回処理対象となる始動記憶が特図1保留（特図1始動記憶）でない場合（ステップA302；N）、すなわち特図2保留（特図2始動記憶）である場合は、特図2変動開始処理（ステップA307）を行い、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て（ステップA308）、演出コマンド設定処理（ステップA309）を行う。そして、特図2の特図変動中処理移行設定処理（ステップA310）を行って、特図普段処理を終了する。

【0205】

また、特図保留数が0である場合（ステップA301；Y）、すなわち始動記憶がない場合は、客待ちデモが開始済みであるかを判定し（ステップA311）、客待ちデモが開始済みでない場合（ステップA311；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A312）。

続けて、客待ちデモコマンドを準備して（ステップA313）、演出コマンド設定処理（ステップA314）を行い、特図普段処理移行設定処理1（ステップA315）を行って、特図普段処理を終了する。一方、ステップA311にて、客待ちデモが開始済みである場合（ステップA311；Y）は、特図普段処理移行設定処理1（ステップA315）を行って、特図普段処理を終了する。

【0206】

〔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A303）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19に示すように、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図1）を示す特図1変動フラグを変動図柄判別領域にセーブし（ステップA331）、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処理や、第1特図変動表示ゲームが小当たりであるか否かを判別するための小当たりフラグにはずれ情報や小当たり情報を設定する処理を行う大当たりフラグ1設定処理（ステップA332）を行う。

【0207】

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A333）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A334）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A335）。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A336）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

10

20

30

40

50

設定処理（ステップA 3 3 7）を行って、特図1 変動開始処理を終了する。

【0 2 0 8】

〔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 2）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1 9に示した特図1 変動開始処理での処理と同様の処理を、特図2 始動記憶を対象として行うものである。

【0 2 0 9】

図2 0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処理や、第2 特図変動表示ゲームが小当たりであるか否かを判別するための小当たりフラグにはずれ情報や小当たり情報を設定する処理を行う大当たりフラグ2 設定処理（ステップA 3 4 2）を行う。

【0 2 1 0】

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）を行って、特図2 変動開始処理を終了する。

【0 2 1 1】

これらの特図1 変動開始処理や特図2 変動開始処理により、特図変動表示ゲームの開始に関する情報が設定される。すなわち、遊技制御装置1 0 0が、始動記憶手段（遊技制御装置1 0 0）に記憶された各種の乱数値の判定を行う判定手段をなす。また、遊技制御装置1 0 0が、始動記憶の判定情報に基づいて、変動表示ゲームで実行する識別情報の変動パターンを決定することが可能な変動パターン決定手段をなす。

【0 2 1 2】

また、遊技制御装置1 0 0が、第1 始動入賞領域（第1 始動入賞口3 6）での遊技球の検出に基づいて変動表示ゲームとして第1 変動表示ゲームを実行し、第2 始動入賞領域（第2 始動入賞口9 7、普通変動入賞装置3 7）での遊技球の検出に基づいて変動表示ゲームとして第2 変動表示ゲームを実行する変動表示ゲーム実行手段をなす。また、遊技制御装置1 0 0が、判定手段（遊技制御装置1 0 0）による判定結果に基づき変動表示ゲームの実行を制御する変動表示ゲーム実行制御手段をなす。

【0 2 1 3】

そして、これらの特図変動表示ゲームの開始に関する情報は後に演出制御装置3 0 0に送信され、演出制御装置3 0 0では、特図変動表示ゲームの開始に関する情報の受信に基づき、決定された変動パターンに応じて飾り特図変動表示ゲームでの詳細な演出内容を設定する。これらの特図変動表示ゲームの開始に関する情報としては、始動記憶数（保留数）に関する情報を含む飾り特図保留数コマンド、停止図柄に関する情報を含む飾り特図コマンド、特図変動表示ゲームの変動パターンに関する情報を含む変動コマンド、停止時間の延長に関する情報を含む停止情報コマンドが挙げられ、この順でコマンドが演出制御装置3 0 0に送信される。特に、飾り特図コマンドを変動コマンドよりも先に送信することで、演出制御装置3 0 0での処理を効率よく進めることができる。

【0 2 1 4】

〔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2 1に示すように、特図変動中処理では、まず、停止図柄パターンに対応す

10

20

30

40

50

る表示時間を設定して（ステップA 6 0 1）、設定した表示時間を特図ゲーム処理タイム領域にセーブする（ステップA 6 0 2）。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6 0 0 m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6 0 0 m秒を設定し、停止図柄パターンが小当たり図柄パターンである場合には表示時間として6 0 0 m秒を設定する。

次いで、特図表示中処理移行設定処理（ステップA 6 0 3）を行って、特図表示中処理を終了する。すなわち、遊技制御装置1 0 0が、変動表示ゲームの停止結果態様を表示する停止時間を設定する停止時間設定手段をなす。

【0 2 1 5】

〔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A 1 0）の詳細について説明する。図2 2及び図2 3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小当たりフラグをロードして（ステップA 7 0 1）、RWMの小当たりフラグ領域をクリアする処理（ステップA 7 0 2）を行う。

次いで、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A 7 0 3）、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A 7 0 4）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A 7 0 5）、大当たりである（ステップA 7 0 5；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オン、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A 7 0 8）、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップA 7 0 9）。

【0 2 1 6】

一方、ステップA 7 0 5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A 7 0 5；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A 7 0 6）、大当たりである（ステップA 7 0 6；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オン、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（ステップA 7 0 7）、ラウンド数上限値テーブルを設定する処理（ステップA 7 0 9）を行う。

【0 2 1 7】

ラウンド数上限値テーブルを設定する処理（ステップA 7 0 9）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、1 6、8又は2）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A 7 1 0）。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A 7 1 1）。

【0 2 1 8】

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A 7 1 2）、演出コマンド設定処理（ステップA 7 1 3）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A 7 1 4）、演出コマンド設定処理（ステップA 7 1 5）を行う。続けて、特図1又は特図2停止図柄設定処理にて設定された図柄情報（停止図柄番号又は停止図柄パターン）に対応するファンファーレコマンドを準備して（ステップA 7 1 6）、演出コマンド設定処理（ステップA 7 1 7）を行う。

【0 2 1 9】

次に、大入賞口開放情報と、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率の状態に対応する信号をRWMの外部情報出力データ領域にセーブする（ステ

10

20

30

40

50

ップA718)。本実施形態の場合、ステップA718において、大入賞口開放情報と確率の状態に対応する信号として、大当たり2信号と大当たり3信号をセーブする。なお、それぞれのON/OFFは大入賞口開放情報と確率の状態とで決まる。例えば、大当たり2信号は、出玉のある大当たり（大入賞口開放情報が大入賞口開放情報1以外）である場合にはON、出玉のない大当たり（所謂、突確大当たりなど。大入賞口開放情報が大入賞口開放情報1）である場合には、時短状態中での大当たり時であればON、それ以外ではOFFとなる。また、大当たり3信号は、出玉のある大当たりである場合にはON、出玉のない大当たりである場合にはOFFとなる。

【0220】

その後、大入賞口開放情報と、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の状態に対応する大当たりファンファーレ時間（例えば5000m秒、4700m秒、7700m秒又は300m秒）を設定して（ステップA719）、設定した大当たり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する（ステップA720）。そして、特図ゲームモードフラグをロードし、ロードしたフラグを特図ゲームモードフラグ退避領域にセーブする（ステップA721）。これにより特別結果が発生した際における特図の確率状態、時短状態の情報が記憶される。そして、後に記憶した情報に基づき特別遊技状態の終了後の演出モードが決定される。

【0221】

そして、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（ステップA722）、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A723）。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A724）を行い、特図表示中処理を終了する。

【0222】

一方、ステップA706にて、大当たりフラグ1が大当たりでない場合（ステップA706；N）は、ロードした小当たりフラグが小当たりかを判定する（ステップA725）。

ステップA725にて、小当たりフラグが小当たりであると判定した場合（ステップA725；Y）には、高確率状態とする特図変動表示ゲームの回数を管理するための高確率変動回数更新処理（ステップA726）、演出モードの設定に関する演出モード情報チェック処理（ステップA727）を行う。

【0223】

そして、飾り特図コマンド領域から飾り特図コマンドをロードし、準備して（ステップA729）、演出コマンド設定処理（ステップA730）を行う。次いで、小当たりファンファーレコマンドを準備し（ステップA731）、演出コマンド設定処理（ステップA732）を行って、ステップA733の処理に移行する。

また、ステップA728にて、特図の高確率中であると判定した場合（ステップA728；Y）には、ステップA733の処理に移行する。

そして、特図ゲームモードフラグをロードし、ロードしたフラグを特図ゲームモードフラグ退避領域にセーブする（ステップA733）。その後、小当たりファンファーレ中処理移行設定処理1（ステップA734）を行い、特図表示中処理を終了する。

【0224】

一方、ステップA725にて、小当たりフラグが小当たりでないと判定した場合（ステップA725；N）には、高確率状態とする特図変動表示ゲームの回数を管理するための高確率変動回数更新処理（ステップA735）、演出モードの設定に関する演出モード情報チェック処理（ステップA736）を行い、演出モード番号に対応する切替準備残り回転数を設定して（ステップA737）、演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致するかを判定する（ステップA738）。なお、切替準備残り回転数は、複数の演出モードのうちの全ての演出モードにおいて異なる値（回転数）であってもよいし、複数の演出モードのうちの何れかの演出モードにおいて同一の値（回転数）であってもよいし、複数の演出モードのうちの全ての演出モードにおいて同一の値（回転数）であってもよい。

【0225】

ステップA738にて、演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致しないと判定した場合（ステップA738；N）には、特図普段処理移行設定処理1（ステップA741）を行い、特図表示中処理を終了する。

一方、ステップA738にて、演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致すると判定した場合（ステップA738；Y）には、演出モード切替準備コマンドを準備して（ステップA739）、演出コマンド設定処理（ステップA740）を行った後に、特図普段処理移行設定処理1（ステップA741）を行い、特図表示中処理を終了する。演出モード切替準備コマンドは、演出モードが切り替わる数回転前から先読み演出を行わないようにするためのコマンドであり、演出モード切替準備コマンドを演出制御装置300に送信することによって、モードをまたいで演出に矛盾等が生じないようにすることができる。

10

【0226】

〔ファンファーレ／インターバル中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理におけるファンファーレ／インターバル中処理（ステップA11）の詳細について説明する。図24に示すように、ファンファーレ／インターバル中処理では、まず、特別遊技状態のラウンド数を+1更新し（ステップA901）、特別遊技状態のラウンド数に対応するラウンドコマンドを準備して（ステップA902）、演出コマンド設定処理（ステップA903）を行う。

【0227】

その後、大入賞口動作判定テーブルを設定し（ステップA904）、大入賞口開放情報に対応する開放切替判定値を取得して（ステップA905）、特別遊技状態のラウンド数が、取得した開放切替判定値よりも大きいかを判定する（ステップA906）。

20

ラウンド数が開放切替判定値よりも大きい場合（ステップA906；Y）は、短開放用の大入賞口開放時間（例えば0.2秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA907）、大入賞口開放中処理移行設定処理（ステップA909）を行って、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。

また、ラウンド数が開放切替判定値よりも大きくない場合（ステップA906；N）は、長開放用の大入賞口開放時間（例えば2.9秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA908）、大入賞口開放中処理移行設定処理（ステップA909）を行って、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。

30

【0228】

〔大入賞口開放中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における大入賞口開放中処理（ステップA12）の詳細について説明する。図25に示すように、大入賞口開放中処理では、まず、実行中の特別遊技状態における現在のラウンド数とRWMのラウンド数上限値領域のラウンド数上限値とを比較して現在のラウンドが最終ラウンドであるかを判定する（ステップA1001）。そして、最終ラウンドでない場合（ステップA1001；N）は、大入賞口動作判定テーブルを設定し（ステップA1002）、大入賞口開放情報に対応する開放切替判定値を取得して（ステップA1003）、特別遊技状態のラウンド数が、取得した開放切替判定値よりも大きいかを判定する（ステップA1004）。

40

【0229】

ラウンド数が開放切替判定値よりも大きい場合（ステップA1004；Y）には、短閉鎖用の残存球処理時間（例えば1.4秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA1005）、ラウンド間のインターバルに係るインターバルコマンドを準備して（ステップA1007）、演出コマンド設定処理（ステップA1010）を行い、大入賞口残存球処理移行設定処理（ステップA1011）を行って、大入賞口開放中処理を終了する。

【0230】

また、ラウンド数が開放切替判定値よりも大きくない場合（ステップA1004；N）には、長閉鎖用の残存球処理時間（例えば1.9秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセー

50

ブシ（ステップA1006）、インターバルコマンドを準備して（ステップA1007）、演出コマンド設定処理（ステップA1010）を行い、大入賞口残存球処理移行設定処理（ステップA1011）を行って、大入賞口開放中処理を終了する。

【0231】

一方、最終ラウンドである場合（ステップA1001；Y）は、最終用の残存球処理時間（例えば1.9秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA1008）、特別遊技状態の終了の際におけるエンディング表示画面の表示制御等に係るエンディングコマンドを準備して（ステップA1009）、演出コマンド設定処理（ステップA1010）を行い、大入賞口残存球処理移行設定処理（ステップA1011）を行って、大入賞口開放中処理を終了する。

10

【0232】

〔大入賞口残存球処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における大入賞口残存球処理（ステップA13）の詳細について説明する。図26に示すように、大入賞口残存球処理では、まず、実行中の特別遊技状態における現在のラウンド数とRWMのラウンド数上限値領域のラウンド数上限値とを比較して現在のラウンドが最終ラウンドであるかを判定する（ステップA1101）。

【0233】

そして、特別遊技状態における現在のラウンドが最終ラウンドでない場合（ステップA1101；N）は、大入賞口動作判定テーブルを設定し（ステップA1102）、大入賞口開放情報に対応する開放切替判定値を取得して（ステップA1103）、通常用のインターバル時間（例えば0.1秒）を設定する（ステップA1104）。

20

次いで、特別遊技状態のラウンド数が、取得した開放切替判定値よりも大きいかを判定し（ステップA1105）、ラウンド数が開放切替判定値よりも大きい場合（ステップA1105；Y）には、ステップA1109の処理に移行する。また、ラウンド数が開放切替判定値よりも大きくない場合（ステップA1105；N）には、大入賞口開放情報はランクダウン演出系の値であるかを判定する（ステップA1106）。

【0234】

ここで、ランクダウン演出とは、大当たりラウンドが継続するか否かを報知するラウンド継続報知演出を実行し、該ラウンド継続報知演出において大当たりラウンドが継続されないことを報知する演出が該当する。大当たり種類が16R確変B～F（図9参照）である場合には、特別遊技状態の開始から長開放での最終ラウンドまでの演出は共通の演出となっており、長開放での最終ラウンドとなる可能性があるラウンドでは、特別変動入賞装置38が閉鎖した後のインターバル期間において次のラウンドでも長開放が継続するか否かを報知するラウンド継続報知演出を行う。すなわち、4R、8R及び12Rのインターバル期間においてラウンド継続報知演出が行われる。

30

【0235】

例えば、1R～4Rまでは表示装置41の表示画面に所定の大当たりラウンド演出を表示し、4R目で特別変動入賞装置38が閉鎖した後のインターバル期間でラウンド継続報知演出を実行する。16R確変B～D、Fであれば、ラウンド継続報知演出においてラウンド継続が報知され、5R目以降のラウンドにおいても大入賞口が長開放で開放される。また、16R確変Eであれば、ラウンド継続報知演出においてラウンド非継続が報知（ランクダウン演出）され、5R目以降のラウンドにおいて大入賞口が短開放で開放されることとなる。

40

【0236】

その後、16R確変B～D、Fでは、5R～8Rまでは表示装置41の表示画面に所定の大当たりラウンド演出を表示し、8R目で特別変動入賞装置38が閉鎖した後のインターバル期間でラウンド継続報知演出を実行する。16R確変B、C、Fであれば、ラウンド継続報知演出においてラウンド継続が報知され、9R目以降のラウンドにおいても大入賞口が長開放で開放される。また、16R確変Dであれば、ラウンド継続報知演出においてラウンド非継続（ランクダウン演出）が報知され、9R目以降のラウンドにおいて大入賞

50

口が短開放で開放されることとなる。

【0237】

さらに、16R確変B、C、Fでは、9R～12Rまでは表示装置41の表示画面に所定の大当たりラウンド演出を表示し、12R目で特別変動入賞装置38が閉鎖した後のインターバル期間でラウンド継続報知演出を実行する。16R確変B、Fであれば、ラウンド継続報知演出においてラウンド継続が報知され、13R目以降のラウンドにおいても大入賞口が長開放で開放される。また、16R確変Cであれば、ラウンド継続報知演出においてラウンド非継続（ランクダウン演出）が報知され、13R目以降のラウンドにおいて大入賞口が短開放で開放されることとなる。

【0238】

大入賞口開放情報がランクダウン演出系の値でない場合（ステップA1106；N）は、ステップA1109の処理に移行する。また、大入賞口開放情報がランクダウン演出系の値である場合（ステップA1106；Y）は、ラウンド数が特殊演出ラウンドの値（例えば、4、8、12R）であるかを判定する（ステップA1107）。

ラウンド数が特殊演出ラウンドの値でない場合（ステップA1107；N）は、ステップA1109の処理に移行する。また、ラウンド数が特殊演出ラウンドの値である場合（ステップA1107；Y）は、ランクダウン演出用のインターバル時間（例えば3.6秒）を設定して（ステップA1108）、ステップA1109の処理に移行する。

【0239】

そして、ステップA1104又はA1108にて設定したインターバル時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA1109）、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理2（ステップA1110）を行って、大入賞口残存球処理を終了する。

【0240】

一方、特別遊技状態における現在のラウンドが最終ラウンドである場合（ステップA1101；Y）は、特別結果が導出された際の演出モードを記憶する特図ゲームモードフラグ退避領域からフラグをロードし（ステップA1111）、ロードしたフラグと大入賞口開放情報と停止図柄パターンとに対応するエンディング時間を設定して（ステップA1112）、設定したエンディング時間（例えば1.9秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA1113）。その後、大当たり終了処理移行設定処理（ステップA1114）を行って、大入賞口残存球処理を終了する。

【0241】

〔大当たり終了処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における大当たり終了処理（ステップA14）の詳細について説明する。図27に示すように、この大当たり終了処理では、まず、時間短縮判定データが、時短作動データかを判定する（ステップA1201）。

時短作動データでない場合（ステップA1201；N）は、大当たり終了設定処理1を行い（ステップA1202）、時短作動データである場合（ステップA1201；Y）は、大当たり終了設定処理2を行う（ステップA1203）。そして、演出モード情報アドレステーブルを設定して（ステップA1204）、変動開始時（停止図柄設定時）に設定された演出モード移行情報に対応するテーブルのアドレスを取得する（ステップA1205）。

【0242】

次に、遊技制御装置100での演出モードの管理に必要な情報をセーブする処理として、まず、特別遊技状態の終了後に設定される演出モードの演出モード番号を取得し、演出モード番号領域にセーブする（ステップA1206）。さらに、特別遊技状態の終了後に設定される演出モードの演出残り回転数を取得し、演出残り回転数領域にセーブして（ステップA1207）、特別遊技状態の終了後に設定される演出モードの次モード移行情報を取得し、次モード移行情報領域にセーブする（ステップA1208）。

【0243】

その後、演出モード番号に対応する確率情報コマンドを準備し（ステップA1209）

10

20

30

40

50

、コマンドを停電復旧時送信コマンド領域にセーブして（ステップA 1 2 1 0）、演出コマンド設定処理（ステップA 1 2 1 1）を行う。ここで、確率情報コマンドとして、「高確率・時短あり」、「高確率・時短なし」の何れかに、更に演出モードの情報が含まれた複数のコマンドがある。本実施形態の場合、大当たりが終了すると必ず確変状態になる（所謂S T状態）ので、確率情報コマンドとして、「高確率・時短あり・演出モードA」、「高確率・時短あり・演出モードB」、「高確率・時短あり・演出モードC」、「高確率・時短なし・演出モードA」があり、この処理では使われないが、他に「低確率・時短なし・演出モードA」、「低確率・時短なし・演出モードB」、「低確率・時短なし・演出モードC」がある。

【0 2 4 4】

10

次いで、演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを準備して（ステップA 1 2 1 2）、演出コマンド設定処理（ステップA 1 2 1 3）を行う。

次いで、高確率変動回数に対応する高確率変動回数コマンドを準備し（ステップA 1 2 1 4）、演出コマンド設定処理（ステップA 1 2 1 5）を行って、特図普段処理移行設定処理2を行い（ステップA 1 2 1 6）、大当たり終了処理を終了する。

【0 2 4 5】

〔小当たりファンファーレ中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における小当たりファンファーレ中処理（ステップA 1 5）の詳細について説明する。図2 8（a）に示すように、小当たりファンファーレ中処理では、小当たり中処理移行設定処理（ステップA 1 3 0 1）を行う。

20

【0 2 4 6】

〔小当たり中処理移行設定処理〕

次に、上述の小当たりファンファーレ中処理における小当たり中処理移行設定処理（ステップA 1 3 0 1）の詳細について説明する。図2 8（b）に示すように、小当たり中処理移行設定処理では、まず、処理番号として小当たり中処理にかかる「8」を設定して（ステップA 1 3 1 1）、当該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 1 3 1 2）。

【0 2 4 7】

次いで、小当たり遊技における大入賞口の開放時間（例えば0. 2秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブして（ステップA 1 3 1 3）、小当たり動作の開始に関する信号（例えば、特別電動役物1作動中信号をON）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA 1 3 1 4）。

30

次いで、特別変動入賞装置3 8の開閉扉3 8 cを開放するために、大入賞口ソレノイド3 8 bをオンさせるためのオンデータを大入賞口ソレノイド出力データ領域にセーブする（ステップA 1 3 1 5）。

次いで、大入賞口への入賞数を記憶する大入賞口カウント数領域の情報をクリアし（ステップA 1 3 1 6）、小当たり中制御ポインタ領域に小当たり動作初期値（例えば「0」）をセーブして（ステップA 1 3 1 7）、小当たり中処理移行設定処理を終了する。

【0 2 4 8】

〔小当たり中処理〕

40

次に、上述の特図ゲーム処理における小当たり中処理（ステップA 1 6）の詳細について説明する。図2 9に示すように、小当たり中処理では、まず、小当たり中制御ポインタの値をロードして（ステップA 1 4 0 1）、ロードした値が小当たり動作終了値（例えば「6」）以上であるかを判定する（ステップA 1 4 0 2）。

ロードした値が小当たり動作終了値以上でない場合（ステップA 1 4 0 2；N）には、小当たり中制御ポインタを+1更新し（ステップA 1 4 0 3）、小当たり動作移行設定処理（ステップA 1 4 0 4）を行って、小当たり中処理を終了する。

【0 2 4 9】

一方、ロードした値が小当たり動作終了値以上である場合（ステップA 1 4 0 2；Y）には、小当たり終了画面のコマンドを準備し（ステップA 1 4 0 7）、演出コマンド設定処理

50

(ステップA1408)を行って、小当り残存球処理移行設定処理(ステップA1409)を行い、小当り中処理を終了する。

【0250】

〔小当り残存球処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における小当り残存球処理(ステップA17)の詳細について説明する。図30(a)に示すように、小当り残存球処理では、小当り終了処理移行設定処理(ステップA1501)を行う。

【0251】

〔小当り終了処理移行設定処理〕

次に、上述の小当り残存球処理における小当り終了処理移行設定処理(ステップA1501)の詳細について説明する。図30(b)に示すように、小当り終了処理移行設定処理では、まず、処理番号として小当り終了処理にかかる「10」を設定して(ステップA1511)、当該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A1512)。

【0252】

次いで、小当りエンディング時間(例えば0.2秒)を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブして(ステップA1513)、小当り動作の終了に関する信号(例えば、特別電動役物1作動中信号をOFF)を試験信号出力データ領域にセーブする(ステップA1514)。

次いで、大入賞口カウント数領域の情報をクリアし(ステップA1515)、小当り中制御ポイント領域の情報をクリア(例えば0クリア)して(ステップA1516)、小当り終了処理移行設定処理を終了する。

【0253】

〔小当り終了処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における小当り終了処理(ステップA18)の詳細について説明する。図31に示すように、小当り終了処理では、まず、特図ゲームモードフラグ退避領域からフラグをロードし(ステップA1601)、ロードしたフラグが特図高確率中に関するフラグであるかを判定する(ステップA1602)。

ロードしたフラグが特図高確率中に関するフラグでない場合(ステップA1602;N)は、演出モード情報アドレステーブルを設定して(ステップA1603)、変動開始時(停止図柄設定時)に設定された演出モード移行情報に対応するテーブルのアドレスを取得する(ステップA1604)。

【0254】

そして、移行する演出モードの演出モード番号を取得し、RWM内の演出モード番号領域にセーブして(ステップA1605)、移行する演出モードの演出残り回転数を取得し、RAM内の演出残り回転数領域にセーブして(ステップA1606)、移行する演出モードの次モード移行情報を取得し、RWM内の次モード移行情報領域にセーブする(ステップA1607)。その後、演出モード番号に対応する確率情報コマンドを準備し(ステップA1608)、準備した確率情報コマンドが停電復旧時送信コマンド領域の値と一致するかを判定する(ステップA1609)。準備した確率情報コマンドが停電復旧時送信コマンド領域の値と一致する場合(ステップA1609;Y)は、ステップA1616の処理に移行する。

【0255】

また、準備した確率情報コマンドが停電復旧時送信コマンド領域の値と一致しない場合(ステップA1609;N)には、準備した確率情報コマンドを停電復旧時送信コマンド領域にセーブして(ステップA1610)、演出コマンド設定処理(ステップA1611)を行う。

次に、演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを準備して(ステップA1612)、演出コマンド設定処理(ステップA1613)を行う。

さらに、高確率変動回数に対応する高確率変動回数コマンドを準備して(ステップA1

10

20

30

40

50

614)、演出コマンド設定処理(ステップA1615)を行う。

そして、特図ゲームモードフラグ退避領域からフラグをロードし(ステップA1616)、特図普段処理移行設定処理3(ステップA1617)を行って、小当たり終了処理を終了する。

【0256】

〔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。

【0257】

図32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」となったかを判定する(ステップB4)。

【0258】

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)。

【0259】

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。

【0260】

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。

【0261】

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。

【0262】

その後、普図表示器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。

【0263】

〔ゲートスイッチ監視処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理におけるゲートスイッチ監視処理（ステップB1）の詳細について説明する。図33に示すように、ゲートスイッチ監視処理では、まず、ゲートスイッチ34aに入力があるかを判定する（ステップB101）。そして、ゲートスイッチ34aに入力がある場合（ステップB101；Y）は、普図保留数を取得して当該普図保留数が上限値未満（例えば「4」）であるかを判定する（ステップB102）。

【0264】

普図保留数が上限値未満である場合（ステップB102；Y）は、普図保留数を+1更新し（ステップB103）、更新後の普図保留数に対応する当り乱数格納領域のアドレスを算出する（ステップB104）。そして、当り乱数を抽出し、RWMの当り乱数格納領域にセーブして（ステップB105）、当り図柄乱数を抽出し、RWMの当り図柄乱数格納領域にセーブして（ステップB106）、ゲートスイッチ監視処理を終了する。

10

【0265】

また、ステップB101にてゲートスイッチ34aに入力がないと判定した場合（ステップB101；N）や、ステップB102にて普図保留数が上限値未満でないと判定した場合（ステップB102；N）は、ゲートスイッチ監視処理を終了する。すなわち、遊技制御装置100が、所定領域での遊技球の検出に基づき普通変動表示ゲームの実行権利を普図始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な普図始動記憶手段をなす。

【0266】

〔普電入賞スイッチ監視処理〕

20

次に、上述の普図ゲーム処理における普電入賞スイッチ監視処理（ステップB2）の詳細について説明する。図34に示すように、普電入賞スイッチ監視処理では、まず、普図当り中か、すなわち普図変動表示ゲームが当り状態となって普通変動入賞装置37が所定回数の開放動作を実行中であるかを判定する（ステップB201）。そして、普図当り中である場合（ステップB201；Y）は、始動口2スイッチ37aに入力があるかを判定し（ステップB202）、始動口2スイッチ37aに入力がある（ステップB202；Y）と判定すると、普電カウンタのカウント数を+1更新する（ステップB203）。

【0267】

次に、更新後の普電カウンタのカウント数が上限値（例えば「6」）以上であるかを判定して（ステップB204）、カウント数が上限値以上である（ステップB204；Y）と判定すると、普図当り中制御ポイント領域に当り動作終了の値（例えば「4」）セーブし（ステップB205）、普図ゲーム処理タイマを0クリアして（ステップB206）、普電入賞スイッチ監視処理を終了する。すなわち、普図の当り状態中に上限値以上の普電入賞があった場合は、その時点で普図の当り状態が途中で終了するようにする。

30

【0268】

また、ステップB201にて普図当り中でないと判定した場合（ステップB201；N）、ステップB202にて始動口2スイッチ37aに入力がないと判定した場合（ステップB202；N）、又はステップB204にて普電カウント数が上限値以上でないと判定した場合（ステップB204；N）は、普電入賞スイッチ監視処理を終了する。

【0269】

40

〔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35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B201；Y）は、普図普段処理移行設定処理1（ステップB322）を行い、普図普段処理を終了する。また、普図保留数が「0」でない場合（ステップB301；N）は、RWMの当り乱数格納領域（保留数1用）、当り図柄乱数格納領域（保留数1用）から乱数をロードし（ステップB302）、当り乱数格納領域（保留数1用）、当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B303）、普図変動表示ゲームにて当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

50

時短状態中であるかを判定する（ステップB304）。

【0270】

普図高確率中でない場合（ステップB304；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B305）、普図高確率中である場合（ステップB304；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B306）。

その後、当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B307）、当り乱数の値が上限判定値以上でない場合（ステップB307；N）、当り乱数の値がステップB305又はB306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B308）。

10

【0271】

当り乱数の値が上限判定値以上である場合（ステップB307；Y）や、当り乱数の値がステップB305又はB306にて設定した下限判定値未満である場合（ステップB308；Y）は、当りフラグ領域にはずれ情報をセーブし（ステップB309）、はずれ停止図柄番号を設定し（ステップB310）、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B311）、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B315）。

一方、当り乱数の値がステップB305又はB306にて設定した下限判定値未満でない場合（ステップB308；N）は、当りフラグ領域に当り情報をセーブし（ステップB312）、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B313）、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B314）、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B315）。

20

【0272】

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（通常動作状態）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（時短動作状態）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。

30

【0273】

停止図柄番号を普図停止図柄領域にセーブ（ステップB315）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B316）。その後、普図ゲームモード状態に対応する普図変動時間を普図ゲーム処理タイム領域にセーブする（ステップB317）。ここでは、普図低確率時には普図変動時間として700msを設定し、普図高確率時には普図変動時間として500msを設定する。そして、当り乱数格納領域をシフトし（ステップB318）、シフト後の空き領域を0クリアして（ステップB319）、普図保留数を-1更新する（ステップB320）。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。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。

40

【0274】

上述のように、普図高確率時（時短動作状態）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。よって時短動作状態では普図変動表示ゲームの結果がほぼ毎回当りとなる。時短動作状態において普図始動記憶が0となって当り状態が終了することがなければ普通変動入賞装置37は開閉を繰り返すこととなり、遊技者は持球をほとんど減らすことなく、かつ、特図変動表示

50

ゲームも途切れることなく遊技を継続することができ、遊技者にとって有利な状態となる。しかし、普図始動記憶が0となって当り状態が終了すると、新たな普図始動記憶が発生して普図変動表示ゲームが当りとなるまでは普通変動入賞装置37が閉鎖状態となり、持球が減少する状態となるとともに特図変動表示ゲームが連続して実行されない可能性が高まり、遊技者にとっては不利な状態となる。

【0275】

〔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B10）の詳細について説明する。図36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B501）、RWMの当りフラグ領域をクリアして（ステップB502）、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B503）。

10

【0276】

当りフラグが当り情報でない場合（ステップB503；N）、すなわち普図変動表示ゲームの結果がはずれである場合は、普図普段処理に移行するための普図普段処理移行設定処理1（ステップB511）を行って、普図表示中処理を終了する。

一方、当りフラグが当り情報である場合（ステップB503；Y）、すなわち普図変動表示ゲームの結果が当り（特定結果）である場合は、普電サポート中（普図高確率中）であるかを判定する（ステップB504）。

【0277】

20

そして、普電サポート中（普図高確率中）である場合（ステップB504；Y）は、当り中処理設定テーブルを設定して（ステップB505）、普図停止図柄情報に対応する当り開始ポインタの値（例えば、「0」、「2」、「4」の何れか）を取得し、普図当り中制御ポインタ領域にセーブする（ステップB506）。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、500m秒又は1700m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B507）。その後、普図当り中処理移行設定処理（ステップB210）を行って、普図表示中処理を終了する。

【0278】

一方、普電サポート中（普図高確率中）でない場合（ステップB504；N）は、通常時用の当り開始ポインタ値（例えば、一回開きなので「4」）を設定し、普図当り中制御ポインタ領域にセーブする（ステップB508）。次いで、通常時用の普電開放時間（例えば当り図柄の種類によらず100ms）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B509）。その後、普図当り中処理移行設定処理（ステップB210）を行って、普図表示中処理を終了する。すなわち、遊技制御装置100が、普図変動表示ゲームの結果が特定結果となることに基づき普通変動入賞装置37を開状態に変換する当り状態が発生する普通変動入賞装置制御手段をなす。

30

【0279】

〔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B11）の詳細について説明する。図37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タをロードし、準備して（ステップB601）、ロードした普図当り中制御ポインタの値が上限値以上であるかを判定する（ステップB602）。

40

【0280】

そして、普図当り中制御ポインタの値が上限値以上でない場合（ステップB602；N）は、普図当り中制御ポインタを+1更新し（ステップB603）、普電作動移行設定処理（ステップB604）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タの値が上限値以上である場合（ステップB602；Y）は、ステップB603における普図当り中処理制御ポインタ領域を+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B604）を行って、普図当り中処理を終了する。

50

【0281】

〔普電作動移行設定処理〕

図38には、上述の普図当り中処理における普電作動移行設定処理（ステップB604）を示した。普電作動移行設定処理は、普通変動入賞装置37を開閉するための普電ソレノイド37cの駆動制御を行う処理であり、制御ポインタ（普図当り中制御ポインタ）の値に応じて処理を分岐するようにしている。この普電作動移行設定処理では、まず、制御ポインタの値に応じた分岐処理を行う（ステップB611）。

【0282】

制御ポインタの値が「0」又は「2」であった場合は、ステップB612へ移行して、普通変動入賞装置37の閉塞を制御するため、制御ポインタに対応する普通変動入賞装置37の閉塞後のウェイト時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップB612）、普電ソレノイド37cをオフさせるため、普電ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブして（ステップB613）、普電作動移行設定処理を終了する。

10

【0283】

また、制御ポインタの値が「1」又は「3」であった場合は、ステップB614へ移行して、普通変動入賞装置37の開放を制御するため、制御ポインタに対応する普通変動入賞装置37の開放時間である普電開放時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップB614）、普電ソレノイド37cをオンさせるため、普電ソレノイド出力データ領域にオンデータをセーブして（ステップB615）、普電作動移行設定処理を終了する。

【0284】

20

また、制御ポインタの値が「4」であった場合は、ステップB616へ移行して、普通変動入賞装置37の開放制御を終了して普電残存球処理を行うため、処理番号として「4」を設定する（ステップB616）。そして、こ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B617）、普電残存球処理時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップB619）。その後、普電ソレノイド37cをオフさせるため、普電ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブして（ステップB619）、普電作動移行設定処理を終了する。

【0285】

ここで、本実施形態では、例えば、ステップB612にてウェイト時間として200m秒を、ステップB614にて普電開放時間として1700m秒を、ステップB618にて普電残存球処理時間として600m秒をセーブする。

30

【0286】

さらに、普図高確率中において普図停止図柄が「当り図柄1」である場合は、図36に示す普図表示中処理のステップB506において、当り開始ポインタの値として「4」が取得され、普図表示中処理のステップB507において、普電開放時間として「500m秒」が取得される。したがって、600m秒の表示時間の経過後、普電開放時間が「500m秒」であるため普電（普通変動入賞装置37）が500m秒間開放し、その後、普図当り中制御ポインタが「4」であるため600m秒の普電残存球処理時間が設定される。

【0287】

また、普図高確率中において普図停止図柄が「当り図柄2」である場合は、図36に示す普図表示中処理のステップB506において、当り開始ポインタの値として「2」が取得され、普図表示中処理のステップB507において、普電開放時間として「1700m秒」が取得される。したがって、600m秒の表示時間の経過後、普電開放時間が「1700m秒」であるため普電が1700m秒間開放し、その後、普図当り中制御ポインタが「2」であるため200m秒のウェイト時間が設定され、次いで、普図当り中制御ポインタが「3」に更新されるため普電が1700m秒間開放し、次いで、普図当り中制御ポインタが「4」に更新されるため600m秒の普電残存球処理時間が設定される。

40

【0288】

また、普図高確率中において普図停止図柄が「当り図柄3」である場合は、図36に示す普図表示中処理のステップB506において、当り開始ポインタの値として「0」が取

50

得され、普図表示中処理のステップB507において、普電開放時間として「1700m秒」が取得される。したがって、600m秒の表示時間の経過後、普電開放時間が「1700m秒」であるため普電が1700m秒間開放し、その後、普図当り中制御ポイントが「0」であるため200m秒のウェイト時間が設定され、次いで、普図当り中制御ポイントが「1」に更新されるため普電が1700m秒間開放し、次いで、普図当り中制御ポイントが「2」に更新されるため200m秒のウェイト時間が設定され、次いで、普図当り中制御ポイントが「3」に更新されるため普電が1700m秒間開放し、次いで、普図当り中制御ポイントが「4」に更新されるため600m秒の普電残存球処理時間が設定される。

【0289】

10

なお、普図低確率中において普図停止図柄が「当り図柄1」、「当り図柄2」、「当り図柄3」の何れかである場合は、図36に示す普図表示中処理のステップB508において、当り開始ポイントの値として「4」が取得され、普図表示中処理のステップB509において、普電開放時間として「100m秒」が取得される。したがって、600m秒の表示時間の経過後、普電開放時間が「100m秒」であるため普電が100m秒間開放し、その後、普図当り中制御ポイントが「4」であるため600m秒の普電残存球処理時間が設定される。

【0290】

〔普図当り終了処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図当り終了処理(ステップB13)の詳細について説明する。図39(a)に示すように、普図当り終了処理では、普図普段処理移行設定処理2(ステップB801)を行う。

20

【0291】

〔普図普段処理移行設定処理2〕

次に、上述の普図当り終了処理における普図普段処理移行設定処理2(ステップB801)の詳細について説明する。図39(b)に示すように、普図普段処理移行設定処理2では、まず、普図普段処理に係る処理番号「0」を設定して(ステップB811)、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B812)。

【0292】

その後、普図変動表示ゲームの当り終了に関する信号(例えば、普通図柄1当り中信号をOFF)を試験信号出力データ領域にセーブし(ステップB813)、普通変動入賞装置37の不正監視期間を規定するフラグ(不正監視期間中フラグ)を普電不正監視期間フラグ領域にセーブして(ステップB814)、普図普段処理移行設定処理2を終了する。

30

【0293】

次に、演出の一例について説明する。図40に示すように表示装置41における表示領域の中央には、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飾り特図変動表示ゲーム表示部85が設けられる。ここでは、左、中、右の変動表示領域の各々で識別情報を変動表示した後に停止表示することで飾り特図変動表示ゲームを表示する。

【0294】

また、表示領域の下部には特図1始動記憶及び特図2始動記憶に対応する表示を行う保留表示の一つをなす第1保留表示を行う第1保留表示部83が設けられる。第1保留表示部83には、特図1始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示する第1特図1保留表示部83aと、特図2始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示する第1特図2保留表示部83bと、がある。

40

【0295】

第1特図1保留表示部83aに表示される飾り始動記憶表示は、特図1始動記憶と一対一に対応し、記憶順に並んで表示されるものであり、ここでは4つの特図1始動記憶があることを示している。また、第1特図2保留表示部83bに表示される飾り始動記憶表示は、特図2始動記憶と一対一に対応し、記憶順に並んで表示されるものであり、ここでは4つの特図2始動記憶があることを示している。

50

【0296】

それぞれの保留表示部において左端の飾り始動記憶表示が最先に記憶された始動記憶に対応する飾り始動記憶表示であり、消化される毎に左へ移行するようになっている。また、それぞれの始動記憶に対応する特図変動表示ゲームの結果や変動パターン等の先読み結果などをその表示態様により示唆、報知する保留変化予告を行うことが可能である。ここでは第1特図1保留表示部83aの左から3番目の飾り始動記憶表示と、第1特図2保留表示部83の左から3番目の飾り始動記憶表示が通常が表示態様（ここでは白色）とは異なる表示態様（ここでは網掛け）とされており、先読み結果を示唆、報知する保留変化予告が行われている。

【0297】

10

なお、表示態様の変化には複数種類があり、例えば種類によって特別結果となる期待度が異なる。また、表示態様の変化としてここでは表示色の変化を示したが、キャラクタ等の表示や形状の変化を行うようにしても良い。また、特図1始動記憶に対応する飾り始動記憶表示と特図2始動記憶に対応する飾り始動記憶表示とを一つの保留表示部で発生順に並べて表示するようにしても良い。この場合に特図1始動記憶と特図2始動記憶とを区別できるように表示しても良い。

【0298】

表示領域の下部であって保留表示部83の左方には、現在実行中の特図変動表示ゲームに対応する始動記憶に関する情報を表示する実行中保留表示部84が設けられる。この実行中保留表示部84には、特図変動表示ゲームの開始時に第1特図1保留表示部83a又は第1特図2保留表示部83bの左端にある飾り始動記憶表示が移行し、実行される特図変動表示ゲームの結果や変動パターン等をその表示態様により示唆、報知するようになっている。

20

【0299】

また、表示領域の右上部には、特図1始動記憶及び特図2始動記憶に対応する表示を保留表示の一つをなす第2保留表示を行う第2保留表示部86が設けられる。第2保留表示部86には、特図1始動記憶に対応する表示を行う第2特図1保留表示部86aと、特図2始動記憶に対応する表示を行う第2特図2保留表示部86bと、がある。この第2保留表示部86では、特図1始動記憶と特図2始動記憶の数を数字により表示する。ここでは、それぞれ4つの始動記憶があることを示している。もちろん第1保留表示部83と同様に、始動記憶と一対一に対応する飾り始動記憶表示を表示するようにしても良い。

30

【0300】

第1保留表示部83と第2保留表示部86は、何れも特図1始動記憶及び特図2始動記憶に対応する表示を行うものである。後述するように第1保留表示部83は、演出表示や動作可能な演出装置をなすサブ表示装置49の動作により隠されることがあるが、第2保留表示部86は、演出表示やサブ表示装置49によって隠されることがなく、常時視認可能な状態とされる。

【0301】

図41には、結果がはずれとなるSP3リーチの演出の一例を示した。この例では、図41(a)に示すように特図1始動記憶及び特図2始動記憶がそれぞれ2個記憶された状態となっている。また、第1特図1保留表示部83aにおける左から2番目の飾り始動記憶表示が通常が表示態様とは異なる表示態様とされており、先読み結果を示唆する保留変化予告が行われている。そして、図41(a)に示すように、左、中、右の変動表示領域の各々で識別情報が変動表示されている状態から、図41(b)に示すように左、右の変動表示領域で同じ識別情報が仮停止してリーチ状態となる。なお、左、右の変動表示領域では仮停止であることを示すために識別情報を揺れた状態で表示する。

40

【0302】

その後、図41(c)に示すように所定の特定演出の一つをなすリーチ演出表示が開始される。ここでのリーチ演出表示は機種名である「CRとら」と示された背景表示が画面を覆うような演出表示である。このとき、飾り特図変動表示ゲーム表示部85は表示領域

50

の左上部に小さく表示される。また、第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示は非表示とされるが、第2保留表示部86の表示は継続される。さらに、リーチ状態が発展して図41(d)に示すように所定の特定演出の一つをなすSP3リーチ演出表示が開始される。このSP3リーチ演出表示の実行中も飾り特図変動表示ゲーム表示部85は表示領域の左上部に小さく表示され、第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示は非表示とされ、第2保留表示部86の表示は継続される。

【0303】

このように特定演出の実行中は、第1保留表示部83の表示が非表示とされ、第2保留表示部86の表示のみが継続される。このようにすることで、演出のために表示領域を広く使うことができ、遊技の興趣を向上することができ、また、始動記憶の情報を常に示すことができる。そして、この特定演出の実行中に新たな始動記憶として特図1始動記憶が発生すると、図41(d)に示すように第2保留表示部86の第2特図1保留表示部86aの表示が即座に更新される。さらに、特定演出の実行中に新たな始動記憶として特図2始動記憶が発生すると、図41(e)に示すように第2保留表示部86の第2特図2保留表示部86bの表示が即座に更新される。これにより、特定演出の実行中であっても始動記憶の情報を遊技者が確認することができ、遊技者に不都合が生じることを防止できる。

【0304】

そして、図41(f)に示すように特定演出が終了すると、飾り特図変動表示ゲーム表示部85が表示領域の中央に表示される。また、第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示が再開される。このとき第1保留表示部83では、特定演出の実行中における始動記憶の発生に伴う表示の更新が行われる。ここでは、第1特図1保留表示部83aにおいて特定演出の実行中に発生した特図1始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示するように更新され、第1特図2保留表示部83bにおいて特定演出の実行中に発生した特図2始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示するように更新される。また、この更新に伴いこれらの新たな始動記憶に対応する先読み結果を示唆する保留変化予告も開始可能であり、ここでは第1特図2保留表示部83bにおける左から3番目の飾り始動記憶表示が通常の表示態様とは異なる表示態様とされており、先読み結果の示唆が行われている。

【0305】

図42には、特図変動表示ゲームの途中で飾り特図変動表示ゲームにおいて特別結果態様以外の結果態様で仮停止した後に再度変動表示を開始する再変動表示を一回以上行ういわゆる擬似連変動表示態様が実行された後に結果がはずれとなるSP3リーチとなる演出の一例を示した。この例では、図42(a)に示すように特図1始動記憶及び特図2始動記憶がそれぞれ2個記憶されており、第1特図1保留表示部83aにおける左から2番目の飾り始動記憶表示は通常の表示態様とは異なる表示態様とされ、先読み結果を示唆する保留変化予告が行われている。

【0306】

図42(a)に示すように左、右の変動表示領域で同じ識別情報が仮停止してリーチ状態となると、図42(b)に示すように所定の特定演出の一つをなすリーチ演出表示が開始される。このとき、飾り特図変動表示ゲーム表示部85は表示領域の左上部に小さく表示される。また、第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示は非表示とされるが、第2保留表示部86の表示は継続される。さらに、図42(c)に示すように擬似連変動表示態様であることを示す所定の特定演出の一つをなす擬似連演出表示が開始される。この擬似連演出表示の実行中も飾り特図変動表示ゲーム表示部85は表示領域の左上部に小さく表示され、第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示は非表示とされ、第2保留表示部86の表示は継続される。

【0307】

この特定演出の実行中に新たな始動記憶として特図1始動記憶が発生すると、図42(c)に示すように第2保留表示部86の第2特図1保留表示部86aの表示が即座に更新される。その後、図42(d)に示すように擬似連演出表示が終了し、飾り特図変動表示

ゲーム表示部 8 5 が表示領域の中央に表示される。そして中変動表示領域に再変動があることを示す「連」の表示が仮停止し、左、中、右の変動表示領域が仮停止した状態となる。

【0308】

また、擬似連演出表示の終了に伴い第 1 保留表示部 8 3 及び実行中保留表示部 8 4 の表示が再開される。このとき第 1 保留表示部 8 3 では、特定演出の実行中における始動記憶の発生に伴う表示の更新が行われる。ここでは、第 1 特図 1 保留表示部 8 3 a において特定演出の実行中に発生した特図 1 始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示するように更新される。また、この更新に伴い新たな始動記憶に対応する先読み結果を示唆する保留変化予告も開始可能であり、ここでは第 1 特図 1 保留表示部 8 3 a における左から 3 番目の飾り始動記憶表示が通常の表示態様とは異なる表示態様とされており、先読み結果の示唆が行われている。

10

【0309】

その後、図 4 2 (e) に示すように再変動表示が行われ、図 4 2 (f) に示すように再度リーチ状態となる。そして、上述と同様に図 4 (g) に示すように所定の特定演出の一つをなすリーチ演出表示が開始されて、飾り特図変動表示ゲーム表示部 8 5 が表示領域の左上部に小さく表示されるとともに、第 1 保留表示部 8 3 及び実行中保留表示部 8 4 の表示は非表示とされ、第 2 保留表示部 8 6 の表示が継続される。さらに、図 4 2 (h) に示すように擬似連変動表示態様であることを示す所定の特定演出の一つをなす擬似連演出表示が行われ、図 4 2 (i) に示すように擬似連演出表示が終了し、飾り特図変動表示ゲーム表示部 8 5 が表示領域の中央に表示されるとともに、第 1 保留表示部 8 3 及び実行中保留表示部 8 4 の表示が再開される。そして中変動表示領域に再変動があることを示す「連」の表示が仮停止し、左、中、右の変動表示領域が仮停止した状態となる。

20

【0310】

その後、図 4 2 (j) に示すように特定演出が行われておらず第 1 保留表示部 8 3 及び実行中保留表示部 8 4 が表示されている状態で特図 2 始動記憶が発生すると、図 4 2 (k) に示すように第 1 特図 2 保留表示部 8 3 b において発生した特図 2 始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示するように即座に更新される。また、この更新に伴い新たな始動記憶に対応する先読み結果を示唆する保留変化予告も開始可能であり、ここでは当該特図 2 始動記憶に対応する飾り始動記憶表示が通常の表示態様とは異なる表示態様とされており、先読み結果の示唆が行われている。また、第 2 特図 2 保留表示部 8 6 b においても始動記憶の発生に伴う表示の更新が行われる。

30

【0311】

そして、図 4 2 (k) に示すようにリーチ状態が発生し、図 4 2 (l) に示すようにリーチ演出表示が開始されて、飾り特図変動表示ゲーム表示部 8 5 が表示領域の左上部に小さく表示されるとともに、第 1 保留表示部 8 3 及び実行中保留表示部 8 4 の表示は非表示とされ、第 2 保留表示部 8 6 の表示が継続される。さらに、図 4 2 (m) に示すように S P 3 リーチ演出表示が実行され、図 4 2 (n) に示すように結果態様が表示されて特図変動表示ゲームが終了する。

【0312】

40

以上のように、擬似連変動表示態様では、単位変動表示の実行中に第 1 保留表示部 8 3 を非表示とする状態と、単位変動表示の実行中に第 1 保留表示部 8 3 の表示を一時的に再開する再開表示とを実行可能であり、再開表示においては新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を実行可能である。もちろん第 1 保留表示部 8 3 の非表示と再開のタイミングは図 4 2 に示したものに限られるものではなく任意に設定可能であり、例えば、仮停止中は非表示とし、再変動中は表示を行うとしても良い。

【0313】

なお、図 4 1 や図 4 2 では、第 1 保留表示部 8 3 を再表示する際に、非表示の状態が発生した新たな始動記憶に対応する先読み結果を示唆する保留変化予告を開始可能としたが、すでに開始されていた保留変化予告について表示態様（示唆内容）を変化させるように

50

しても良い。もちろんすでに開始されていた保留変化予告について表示態様（示唆内容）を変化させるタイミングはこの他にも任意に設定可能である。また、図42では一旦リーチ状態の表示態様としてから再変動表示を行うようにしたが、リーチ状態の表示態様とならずに仮停止して再変動表示を行うようにしても良い。また、図42では再変動表示中には第1保留表示部83を表示するようにしたが、一度仮停止した後は擬似連変動表示態様の終了や特図変動表示ゲームの終了まで表示しないようにしても良い。

【0314】

次に、演出制御装置300の主制御用マイコン（CPU）311によって実行される制御について説明する。主制御用マイコン311による制御処理は、主に図43に示すメイン処理と、図示しないタイマ割込み処理とからなる。

10

【0315】

〔メイン処理〕

メイン処理においては、図43に示すように、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）。

【0316】

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。

20

【0317】

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）を行い、遊技制御装置100からのコマンドを解析して対応を行う受信コマンドチェック処理（ステップC12）を行う。

30

【0318】

次いで、演出の進行を制御するためのシナリオ設定処理（ステップC13）、モーション制御処理（ステップC14）を行い、描画コマンドの編集と送信（ステップC15）を行って、描画コマンドの準備終了を設定する（ステップC16）。これらの処理では、描画する内容に合わせ各種データの更新を行う等して、最終的に描画データをフレームバッファに設定するところまで行う。1/30秒（約33.3ms）以内に描画する画面の描画データを準備できていれば問題なく画像更新できる。

【0319】

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C17）。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C17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C17；N）には、ステップC17の処理を繰り返して行う。一方、ステップC17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C17；Y）には、画面描画を指示する（ステップC18）。

40

【0320】

50

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C19）、盤装飾装置46、枠装飾装置18、情報表示装置800のLEDの制御を行う装飾制御処理（ステップC20）、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C21）を行い、WDTをクリアする処理（ステップC8）に戻る。

【0321】

〔受信コマンドチェック処理〕

図44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（ステップC12）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C31）、コマンド受信数が0でないか否かを判定する（ステップC32）。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C32；N）は、当該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C32；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C33）。

【0322】

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C34）、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C35）、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C36）。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。

【0323】

ステップC36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C36；N）には、ステップC34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C36；Y）には、コマンド領域の内容をロードして（ステップC37）、受信コマンド解析処理（ステップC38）を行う。

【0324】

次いで、コマンド領域のアドレスを更新し（ステップC39）、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C40）。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C40；N）には、ステップC37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C40；Y）には、当該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。

【0325】

〔受信コマンド解析処理〕

図45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（ステップC38）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C51）、MODE及びACTは正常範囲であるか否かを判定する（ステップC52）。MODE及びACTは正常範囲であると判定した場合（ステップC52；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C53）。

【0326】

また、ステップC52で、MODE及びACTは正常範囲でないと判定した場合（ステ

10

20

30

40

50

ップC 5 2 ; N)、あるいは、ステップC 5 3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 5 3 ; N)には、受信コマンド解析処理を終了する。

【0 3 2 7】

ステップC 5 3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 5 3 ; Y)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 5 4)。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で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 5 4 ; Y)には、単発系コマンド処理(ステップC 5 5)を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

10

【0 3 2 8】

また、ステップC 5 4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 5 4 ; 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 5 6)。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 5 6 ; Y)には、図柄系コマンド処理(ステップC 5 7)を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0 3 2 9】

20

また、ステップC 5 6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 5 6 ; N)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 5 8)。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 5 8 ; Y)には、変動系コマンド処理(ステップC 5 9)を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0 3 3 0】

また、ステップC 5 8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 5 8 ; 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 6 0)。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 6 0 ; Y)には、大当たり系コマンド処理(ステップC 6 1)を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

30

【0 3 3 1】

また、ステップC 6 0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 6 0 ; 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 6 2)。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 6 2 ; Y)には、先読み図柄系コマンド処理(ステップC 6 2)を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0 3 3 2】

40

また、ステップC 6 2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 6 2 ; 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 6 4)。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 6 4 ; Y)には、先読み変動系コマンド処理(ステップC 6 5)を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0 3 3 3】

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、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3

50

00に送信される。この先読み系コマンドに基づき、先読み予告演出（先読み予告、或いは先読み演出ともいう）の設定が行われる。先読み予告演出とは、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（或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るものであり、飾り始動記憶表示を変化させる保留変化予告や、音声、LEDの発光、演出表示などを行う予告演出、複数回の特図変動表示ゲームに亘り連続する連続演出などが含まれる。

【0334】

また、ステップC64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C64；N）には、MODEはテストモード系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC66）。テストモード系コマンドは、テストモード時の動作を指令するコマンド（テストモードへの移行を指令するコマンドを含む）である。テストモードとは、市場での遊技には一切関係ないが、遊技機出荷前に各種デバイス（演出制御装置が制御する、表示器、音声、LED、モータ、ソレノイド他）が正常に動作するかなどをチェックできるようにする演出制御装置のモードの1つであり、通常遊技状態とは異なるモードである。

【0335】

そして、MODEはテストモード系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC66；Y）には、テストモード系コマンド処理（ステップC67）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C66で、MODEはテストモード系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC66；N）には、受信コマンド解析処理を終了する。

【0336】

〔図柄系コマンド処理〕

図46には、上述の受信コマンド解析処理における図柄系コマンド処理（ステップC57）を示した。この図柄系コマンド処理では、まず、MODEに対応する特図種別（特図1か特図2の何れか）を設定し（ステップC71）、MODEとACTの組み合わせに対応する図柄種別を設定してセーブし（ステップC72）、図柄系コマンド処理を終了する。

【0337】

図柄種別とは、はずれ図柄、16R確変A～F図柄、6R確変図柄、2R確変A、B図柄、小当り図柄等の図柄のカテゴリであり、ACTのデータと対応付けられている。特図1と特図2で図柄の割合が変わるので（確変割合は同じ）、MODE毎にこの図柄種別設定テーブルを分けて設けており、複数ある図柄種別設定テーブルからMODEのデータに対応するものを選択し、さらに当該テーブルを参照してACTに対応する図柄種別を設定する。

【0338】

〔変動系コマンド処理〕

図47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C59）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C81）。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C71で設定される情報である。

【0339】

この特図種別が未確定である場合（ステップC81；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C81；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C82）、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C83）。

【0340】

変動コマンドと図柄種別が不整合である場合（ステップC83；Y）は、変動系コマン

10

20

30

40

50

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C83；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C84）。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、16R確変A～F図柄、6R確変図柄、2R確変A、B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、16R確変A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。

【0341】

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C84）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C85）。

10

【0342】

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C86）。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、或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C87）、変動系コマンド処理を終了する。

【0343】

〔変動演出設定処理〕

20

図48、図49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C85）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C91）。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C91；Y）は、その時点で設定されている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C92）。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（本実施形態では遊技制御装置100からも遊技モードのコマンドが送られてくる）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。

30

【0344】

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C93）。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C96）。

【0345】

40

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C91；N）は、その時点で設定されている機種コード、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C94）。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C95）、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C96）。

【0346】

次に、ステップC97からステップC99により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

50

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。なお、図42に示したような擬似連変動表示態様の場合は、図42(k)に示すように擬似連が終了してリーチ状態となるまでは前半変動であり、図42(k)以降が後半変動となる。

【0347】

まず、その時点で設定されている機種コード、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C97)。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AC 10

【0348】

その後、図49に示すように演出モードに対応する基本BGM番号(基本BGMの曲番号)や装飾番号(装飾ランプ等による演出の種類を示す番号)を設定する(ステップC100)。演出モード毎に通常変動中のBGMや装飾が異なるため、まずは各演出モードでのデフォルトを設定しておくようにしている。予告などで特殊なBGMや装飾が行われる場合には、演出の流れを管理するシナリオテーブルで変更を行う。

【0349】

次に、ステップC96により抽選された前半変動種別に応じた予告振り分けを行う。なお、ここでは図42に示したような前半変動種別が擬似連変動の場合の予告振り分けの一部のみを示している。前半変動種別とは、同一のMODE(例えば擬似連変動)の中で、演出制御装置側で振り分けている変動予告種類のことである。また、擬似連変動とは、図42に示したように特図変動表示ゲームの途中で飾り特図変動表示ゲームにおいて特別結果態様以外の結果態様で仮停止した後に再度変動表示を開始する再変動表示を一回以上行ういわゆる擬似連変動表示態様である。この擬似連変動表示態様には、再変動表示を行う回数が異なるものが含まれる。例えば擬似連変動表示態様に含まれる擬似連3変動は図42に示したように再変動表示を二回行うものである。つまり、二回の仮停止と最終的な結果態様の表示とにより、疑似的に3回の特図変動表示ゲームが行われたように見せる演出 30

【0350】

前半変動種別が擬似連であるかの判定(ステップC101)において、擬似連でない場合(ステップC101;N)は、ここでは省略する他の前半変動種別の場合の予告振り分けを行い、ステップC103に移行する。また、擬似連である場合(ステップC101;Y)は、擬似連変動表示態様に関する演出を設定する擬似連演出設定処理を行い(ステップC102)、ステップC103に移行する。

【0351】

ステップC103では、特図種別が特図2変動であるかを判定する。特図2変動である場合(ステップC103;Y)は、特図2保留数に対応する特図2保留シナリオテーブル 40
情報を設定する(ステップC104)。これにより、特図2始動記憶に対応する飾り始動記憶表示が減少するアニメーションのシナリオが設定される。次に第4図柄(特図2変動)シナリオテーブル情報を設定する(ステップC105)。第4図柄は、表示装置41において、第1から第3図柄による飾り特図変動表示ゲームとは別に飾り特図変動表示ゲームを表示するための図柄であり、この処理により第4図柄による飾り特図変動表示ゲームの変動に関する情報が設定される。

【0352】

また、ステップC103において特図2変動でない場合(ステップC103;N)は、特図1保留数に対応する特図1保留シナリオテーブル情報を設定して(ステップC106)、特図1始動記憶に対応する飾り始動記憶表示が減少するアニメーションのシナリオを 50

設定する。次に第4図柄（特図1変動）シナリオテーブル情報を設定して（ステップC107）、第4図柄による飾り特図変動表示ゲームの変動に関する情報を設定する。

【0353】

その後、後半変動パターンに応じた演出の設定処理を行う。ここでは一部の後半変動パターンについてのみ示すが、他の後半変動パターンについての演出の設定処理も行われるようになっている。まず、ACTのデータ（後半変動パターンのデータ）がSP3はずれであるかを判定する（ステップC108）。SP3はずれとは、図41や図42に示したように結果がはずれとなるスペシャル3リーチが実行される変動パターンである。ACTのデータがSP3はずれである場合（ステップC108；Y）は、結果がはずれとなるSP3リーチの演出を設定するSP3はずれ設定処理を行い（ステップC109）、変動演出設定処理を終了する。また、ACTのデータがSP3はずれでない場合（ステップC108；N）は、ACTのデータがSP3当りであるかを判定する（ステップC110）。 10

【0354】

SP3当りとは、結果が大当り又は小当りとなるスペシャル3リーチが実行される変動パターンである。そして、ACTのデータがSP3当りである場合（ステップC110；Y）は、SP3当り設定処理を行い（ステップC111）、変動演出設定処理を終了する。また、ACTのデータがSP3当りでない場合（ステップC110；N）は、ここでは省略する他の変動パターンについての処理を行い、変動演出設定処理を終了する。

【0355】

上述した擬似連演出設定処理（ステップC102）のような前半変動の予告演出を設定する処理や、ステップC104～107の飾り特図保留表示や第4図柄の演出を設定する処理、SP3はずれ設定処理（ステップC109）やSP3当り設定処理（ステップS111）のような後半変動パターンに応じた演出を設定する処理では、演出用のシナリオ制御データを設定する処理を行うことで演出制御装置300が制御する種々の装置における演出動作を設定するようになっている。 20

【0356】

本実施形態では演出制御装置300のRAMに図50（a）に示すように、「シナリオ管理登録アドレス領域」と「シナリオ管理領域」というシナリオ管理用の記憶領域が設けられる構成となっており、演出用のシナリオ制御データを設定する処理では、これらの記憶領域に必要なデータを設定する。このうち、シナリオ管理領域は、シナリオ用タイマの値を記憶するシナリオ用タイマ領域と、PB用タイマ（プッシュボタン用タイマ）の値を記憶するPB用タイマ領域と、PB検知フラグ（プッシュボタン検知フラグ）の値を記憶するPB検知フラグ領域と、シナリオ用データテーブルのアドレスを記憶するシナリオ用データテーブル領域とを含む構造である。 30

【0357】

また、同一構造のシナリオ管理領域が各シナリオレイヤーに対応してシナリオレイヤー分存在し、ここではシナリオレイヤーが8個あるので、このシナリオ管理領域も8個（シナリオ管理領域0～7）存在する。なお、シナリオ管理登録アドレス領域とは、シナリオレイヤー毎にシナリオ管理領域の先頭アドレスを格納する領域であり、本例ではシナリオレイヤーが8個あるので、これに対応した8個の先頭アドレス（シナリオレイヤー0用アドレス～シナリオレイヤー7用アドレス）をそれぞれ格納する8個の領域からなる。そして、これら8個のシナリオレイヤーのうち、基本的に、シナリオレイヤー0は背景用であり、シナリオレイヤー1は演出1用であり、シナリオレイヤー2は左図柄用であり、シナリオレイヤー3は右図柄用であり、シナリオレイヤー4は中図柄用であり、シナリオレイヤー5は保留用であり、シナリオレイヤー6は演出2用であり、シナリオレイヤー7は第4図柄用である。 40

【0358】

但し、この態様に限られない。例えば、本実施形態ではシナリオレイヤーを8個としたがシナリオレイヤーの数はこれに限られない。特に背景や予告、その他の演出に使用するレイヤーは機種仕様により増減し、本実施形態ではなるべく少数に限定して説明している 50

。また、各シナリオレイヤーの制御対象も本実施形態のものに限られず、各種割り振りが有り得る。

【0359】

演出用のシナリオ制御データを設定する処理で、これらの記憶領域に必要なデータを設定することで、各シナリオレイヤーについての一連の演出内容が規定されたシナリオテーブルのアドレスが指定され、このシナリオテーブルに従って演出が進行するようになる。シナリオ管理登録アドレス領域は、既述したようにシナリオレイヤー毎に設けられており、制御するものがある場合には、対応するシナリオ管理登録アドレス領域X（X＝0～7の何れか）にシナリオ管理領域のアドレスが保存されており、制御するものがない場合には、対応するシナリオ管理登録アドレス領域Xの中はNULLに設定されている。例えば、客待ちのムービー中には保留の表示を行わないので、背景の領域（シナリオ管理領域0に対応するシナリオ管理登録アドレス領域）にはアドレス（シナリオ管理領域0のアドレス）が設定されているが、保留の領域（シナリオ管理領域5に対応するシナリオ管理登録アドレス領域）にはNULLが設定されている。

10

【0360】

また、本実施形態では演出制御装置300のRAMには図50（b）に示すように、「モーション管理登録アドレス領域」と「モーション管理領域」というモーション管理用の記憶領域が設けられる構成となっている。これらの領域は、シナリオテーブルに従って演出を実行する際に、シナリオテーブルで指定されたモーション（キャラクタの一連の動きなど）を登録する領域であり、登録されたモーションが演出として実行される。

20

【0361】

このうち、モーション管理領域は、表示制御する（画面上に表示しているとは限らない）オブジェクトの数（最大数）である表示数（例えば左図柄の場合、次図柄、現図柄、前図柄の3個）を記憶する領域（表示数の領域）と、何フレームまで処理が進んだかを示すフレーム番号を記憶する領域（フレーム番号の領域）と、モーションテーブルの何行目まで処理が進んだかを示すコマンド位置を記憶する領域（コマンド位置の領域）と、複数あるモーション用リストテーブルの中でどのテーブルを使用するかを示すアドレスのデータ（モーションインデックスに対応）を記憶する領域（モーション用リストテーブル領域）と、表示数分の表示情報領域とを含む構造である。

【0362】

また、同一構造のモーション管理領域がモーションのレイヤー（本例では、モーション0～13までである）に対応してこのモーションのレイヤー分存在し、ここではモーションのレイヤーが14個あるので、このモーション管理領域も14個（モーション管理領域0～13）存在する。さらに、このモーション管理領域に対応して、モーション管理登録アドレス領域も14個（モーションレイヤー0用アドレス～モーションレイヤー13用アドレス）ある。

30

【0363】

すなわち、一つのシナリオで複数のモーションを独立に制御可能であり、一つのモーションで複数のキャラクタを制御可能である。例えば、通常の図柄変動のシナリオにおいては、左図柄のモーション、中図柄のモーション、右図柄のモーション、第4図柄のモーションがあり、各々独立に制御される。さらに、例えば左図柄については1画面に次図柄、現図柄、前図柄の3個の図柄が表示され得るので、左図柄のモーションには3つの図柄に対応した情報が含まれる。

40

【0364】

そして、シナリオテーブルの内容に従い、制御するモーションのレイヤー番号に対応するモーション管理領域（以下、対応モーション管理領域という）に、制御内容であるモーションテーブルアドレスをセーブすることで、当該レイヤーのモーションが設定される。なお本願では、モーションのレイヤー番号（本例では、0～13）を、モーション番号と簡略化して表記したり、モーション管理領域X（Xはモーション番号に対応する番号）というように使用したりする場合がある。

50

【0365】

また、モーション管理領域内の表示情報領域は、表示数（オブジェクトの数）分だけ複数あり、各表示情報領域がそれぞれ、表示種別、エフェクトタイプ、エフェクトパラメータ、表示左上点のx座標、表示左上点のy座標、表示右上点のx座標、表示右上点のy座標、表示左下点のx座標、表示左下点のy座標、画像インデックス、バックグラウンドカラー、フォアグラウンドカラー、I Picture（Iピクチャ）のみの動画時のフレームカウント、及びビヘイビアインデックスの各データを記憶する領域を含んでいる。

【0366】

ここで、表示種別は、当該オブジェクトの種別（静止画か動画（ムービー）か）を示す情報の他、ムービーの種類（Iピクチャか否かなど）を示す情報を含む）である。エフェクトタイプは、画像に加えるエフェクト（透過性を持たせるなどの加工処理）の種類を示す情報である。エフェクトパラメータは、前記エフェクトのパラメータ（透過性を持たせる場合の透過度など）である。x座標及びy座標は、画像の表示位置を特定するデータであり、ここではポリゴン表示機能（立体を多面体として表示する機能）のために、表示左上点、表示右上点、表示左下点の3点の座標がある。画像インデックスは、静止画又はムービーを特定する番号である。I Pictureのみの動画時のフレームカウントとは、何フレーム目のデータがI Picture（即ちIフレーム）かを示すデータである。ビヘイビアインデックスは、ビヘイビア（図柄差替え）のためのインデックスである。なお、ビヘイビア（図柄差替え）とは、同じ大きさ同じ表示位置でキャラクタ（静止画或いは動画）のみを差し替えるもので、カットインキャラ差替えなどとは異なる。カットインキャラ差替えは、キャラクタを表示する大きさや表示位置も差替えにより変化し得る。

【0367】

演出制御装置300が制御する演出は、まず、擬似連演出設定処理（ステップC102）や、ステップC104～107の飾り特図保留表示や第4図柄の演出を設定する処理、SP3はずれ設定処理（ステップC109）やSP3当り設定処理（ステップS111）のような演出用のシナリオ制御データを設定する処理で各シナリオレイヤーについてのシナリオテーブルを設定する。そして、シナリオテーブルに従ってモーションの登録や変更、削除などを行うことでシナリオテーブルに従った演出が実現されるようになっている。

【0368】

これにより、例えば図41や図42に示したような第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示の非表示や再表示は、シナリオテーブルに従って第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示を削除又は登録することで実現される。また、第2保留表示部86の表示を継続することは、第2保留表示部86の表示が背景や他の表示よりも優先するように（前側に）表示されるようにすることで実現される。もちろん、第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示の非表示や再表示についても、背景や他の表示よりも優先するように（前側に）表示されるか否かを設定することで実現するようにしても良い。

【0369】

〔単発系コマンド処理〕

図51には、上述の受信コマンド解析処理における単発系コマンド処理（ステップC55）を示した。この単発系コマンド処理では、まず、MODEは客待ちデモであるかを判定する（ステップC121）。

【0370】

MODEは客待ちデモであると判定した場合（ステップC121；Y）は、P機状態が客待ちデモ中に設定されているかを判定し（ステップC122）、すでに客待ちデモ中に設定されている場合（ステップC122；Y）は、単発系コマンド処理を終了する。また、客待ちデモ中に設定されていない場合（ステップC122；N）は、客待ち状態での演出を設定するための客待ちシナリオデータ設定処理を行う（ステップC123）。さらに、P機状態として客待ちAを設定し（ステップC124）、単発系コマンド処理を終了する。

【0371】

ステップC121において、MODEは客待ちデモでないと判定した場合（ステップC121；N）は、MODEは特図1保留系の範囲であるか、すなわち受信したコマンドが特図1始動記憶に対応する飾り特図保留数コマンドであるかを判定する（ステップC125）。MODEは特図1保留系の範囲であると判定した場合（ステップC125；Y）は、特図1の保留に関する情報の記憶などを行う特図1保留情報設定処理（ステップC126）を行って、単発系コマンド処理を終了する。また、MODEは特図1保留系の範囲でないと判定した場合（ステップC125；N）は、MODEは特図2保留系の範囲であるか、すなわち受信したコマンドが特図2始動記憶に対応する飾り特図保留数コマンドであるかを判定する（ステップC127）。 10

【0372】

MODEは特図2保留系の範囲であると判定した場合（ステップC127；Y）は、特図2の保留に関する情報の記憶などを行う特図2保留情報設定処理（ステップC128）を行って、単発系コマンド処理を終了する。また、MODEは特図2保留系の範囲でないと判定した場合（ステップC127；N）は、MODEは図柄停止系の範囲であるかを判定する（ステップC129）。 20

【0373】

MODEは図柄停止系の範囲であると判定した場合（ステップC129；Y）は、図柄を停止する際の演出を設定する図柄停止用シナリオデータ設定処理を行い（ステップC130）、P機状態として通常を設定し（ステップC131）、単発系コマンド処理を終了する。また、MODEは図柄停止系の範囲でないと判定した場合（ステップC129；N）には、RAM初期化、停電復旧、エラー/不正、演出モード、確率情報など図示を省略する他のMODEについての処理を行う。 30

【0374】

〔特図1保留情報設定処理〕

図52には、上述の単発系コマンド処理における特図1保留情報設定処理（ステップC126）を示した。この特図1保留情報設定処理では、まず、特図1保留数をロードして前保留数とし（ステップC141）、特図1保留数にコマンドの値を設定して新保留数とし（ステップC142）、新保留数と前保留数とが一致するかを判定する（ステップC143）。 40

【0375】

新保留数と前保留数とが一致する場合（ステップC143；Y）は、特図1保留情報設定処理を終了する。また、新保留数と前保留数とが一致しない場合（ステップC143；N）は、特定演出の実行中であるかを判定する（ステップC144）。特定演出とは、図41や図42で説明したように少なくとも第1保留表示部83が非表示とされる演出である。

【0376】

この特定演出の実行中でない場合（ステップC144；N）は、ステップC146に移行する。また、特定演出の実行中である場合（ステップC144；Y）は、非表示中情報を設定し（ステップC145）、新保留数に対応する保留用モーション制御テーブルのインデックスを算出してセーブする（ステップC146）。そして、シナリオレイヤー番号5を準備し（ステップC147）、特図1保留シナリオ用データテーブル（保留X個）のアドレスを準備して（ステップC148）、シナリオデータ設定処理を行う（ステップC149）。 50

【0377】

これにより、第1保留表示部83と第2保留表示部86の表示の更新が設定される。第2保留表示部86については常時表示されているので即座に表示を更新するシナリオが設定される。また、第1保留表示部83については、非表示中情報の有無により表示を更新するタイミングを異ならせるようにしており、表示中である場合は即座に表示を更新するシナリオを設定し、非表示中である場合には表示が再開されるタイミングで更新されるシ

ナリオを設定する。表示が再開されるタイミングは、現在実行中である演出のシナリオの進行状況から特定演出の終了までの時間を取得することで可能である。このようなシナリオを設定することで図41(f)や図42(d)などのように第1保留表示部83に表示が再開された際に第1保留表示部83の表示を更新することが可能となる。

【0378】

その後、非表示中情報をクリアし(ステップC150)、保留数が増加したかを判定する(ステップC151)。保留数が増加した場合(ステップC151; Y)は、新保留数に対応する色情報領域に保留通常点灯の表示パターンを設定する(ステップC152)。色情報領域は先読み結果を示唆する飾り始動記憶表示の表示態様の情報を記憶する領域であり、ここでは新たに発生した始動記憶に対応する飾り始動記憶表示の表示態様として通常の表示態様を設定する。なお、当該始動記憶についての先読み結果に基づく飾り始動記憶表示の表示態様の变化は、後の先読み変動系コマンド処理により行われる。

10

【0379】

そして、P機状態が大当たり中(特別遊技状態中)であるかを判定(ステップC153)、P機状態が大当たり中である場合(ステップC153; Y)は、特図1保留情報設定処理を終了する。また、P機状態が大当たり中でない場合(ステップC153; N)は、始動口入賞音を出力要求し(ステップC154)、特図1保留情報設定処理を終了する。一方、保留数が増加していない場合(ステップC151; N)、すなわち減少した場合は、特図1先読み情報領域をシフトし(ステップC155)、色情報領域をシフトして(ステップC156)、特図1保留情報設定処理を終了する。

20

【0380】

なお、単発系コマンド処理における特図2保留情報設定処理(ステップC128)では、上述の特図1保留情報設定処理と同様の処理を特図2始動記憶について行う。以上の特図1保留情報設定処理や特図2保留情報設定処理により、発生した保留に対応する情報が所定のタイミングで第1保留表示部83や第2保留表示部86に表示される。すなわち、演出制御装置300が、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置41に表示可能な始動記憶表示手段をなす。

【0381】

〔先読み図柄系コマンド処理〕

図53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C63)を示した。この先読み図柄系コマンド処理では、まず、受信した先読み停止図柄コマンドを保留数合計に対応する先読み図柄コマンド領域にセーブし(ステップC301)、先読み変動パターンコマンド受信待ちフラグをセットして(ステップC302)、先読み図柄系コマンド処理を終了する。先読み変動コマンド受信待ちフラグをセットすることで、後述する先読み変動系コマンド処理により同一の始動記憶についての先読み変動パターンコマンドの情報をセット(ペア)として処理することが可能となる。

30

【0382】

〔先読み変動系コマンド処理〕

図54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C65)を示した。この先読み変動系コマンド処理では、まず、先読み変動パターンコマンド受信待ち中であるかを判定する(ステップC311)。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パターン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。先読み変動パターンコマンド受信待ち中でない場合(ステップC311; N)は、先読み変動系コマンド処理を終了する。一方、先読み変動パターンコマンド受信待ち中である場合(ステップC311; Y)は、先読み変動パターンコマンド受信待ちフラグをクリアする(ステップC312)。

40

【0383】

その後、コマンドを保留数合計に対応する先読み変動コマンド領域にセーブし(ステップC313)、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C314)を行う。コマンド組合せが正常で

50

ない場合（ステップC 3 1 5；N）、すなわち無効コマンド情報の値が返された場合は、先読み変動系コマンド処理を終了する。なお、この場合に正常でない先読み変動パターンコマンドの情報を格納領域からクリアしても良い。また、該当する格納領域に正常でない旨の情報（NG情報）をセーブするようにしても良い。一方、コマンド組合せが正常である場合（ステップC 3 1 5；Y）、すなわち有効コマンド情報の値が返された場合は、特定演出の実行中であるかを判定する（ステップC 3 1 6）。特定演出とは、図4 1や図4 2で説明したように少なくとも第1保留表示部8 3が非表示とされる演出である。

【0 3 8 4】

この特定演出の実行中でない場合（ステップC 3 1 6；N）は、ステップC 3 1 8に移行する。また、特定演出の実行中である場合（ステップC 3 1 6；Y）は、非表示中情報を設定し（ステップC 3 1 7）、先読み予告演出の実行を抽選する先読み抽選処理（ステップC 3 1 8）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 1 9）。

10

【0 3 8 5】

そして、先読み予告演出を発生しない場合（ステップC 3 1 9；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 1 9；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 1 8）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 0）。直ちに開始する演出とは、例えば、表示装置4 1に表示されている第1保留表示部8 3における飾り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。

【0 3 8 6】

20

また、直ちに開始しない演出とは、表示装置4 1に表示される飾り始動記憶表示の表示態様を後の所定タイミングから変更する保留変化予告であり、例えば、第1保留表示部8 3が非表示である場合に表示が再開されたタイミングで開始する保留変化予告である。この他に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なども含まれる。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には、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含まれる。

【0 3 8 7】

30

直ちに開始する演出である場合（ステップC 3 2 0；Y）は、選出された先読み予告演出の描画を設定し（ステップC 3 2 1）、非表示中情報をクリアして（ステップC 3 2 3）、先読み変動系コマンド処理を終了する。一方、直ちに開始する演出でない場合（ステップC 3 2 0；N）は、選出された先読み予告演出の描画予約設定をし（ステップC 3 2 2）、非表示中情報をクリアして（ステップC 3 2 3）、先読み変動系コマンド処理を終了する。

【0 3 8 8】

選出された先読み予告演出の描画予約設定をする処理（ステップC 3 2 2）では、例えば、第1保留表示部8 3が非表示である場合に表示が再開されたタイミングで保留変化予告を開始するように設定する。これにより、図4 1（f）や図4 2（d）などのように第1保留表示部8 3の表示が再開されたタイミングで保留変化予告が開始されるようになる。表示が再開されるタイミングは、現在実行中である演出のシナリオの進行状況から特定演出の終了までの時間を取得することで可能である。

40

【0 3 8 9】

以上のことから、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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置4 1と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置1 0 0）と、始動記憶手段

50

に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置４１に表示可能な始動記憶表示手段（演出制御装置３００）と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第１保留表示（第１保留表示部８３）と、第２保留表示（第２保留表示部８６）とを表示可能であり、変動表示ゲームの実行中において、第２保留表示は継続して表示し、第１保留表示は所定の特定演出の実行中では非表示とするように構成され、当該特定演出の実行中に新たな始動記憶が発生した場合には、第２保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第１保留表示については特定演出が終了して当該第１保留表示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。

10

【０３９０】

また、始動記憶表示手段は、第１保留表示においては、各始動記憶と一対一に対応する始動記憶表示を表示することにより始動記憶に関する情報を示し、第２保留表示においては、始動記憶数を表示することにより始動記憶に関する情報を示すようにしたこととなる。したがって、常時表示される第２保留表示が他の演出表示の邪魔にならないようにすることができる。

【０３９１】

また、始動記憶表示手段は、保留表示として、第１保留表示（第１保留表示部８３）と、第２保留表示（第２保留表示部８６）とを表示可能であり、一の変動表示ゲームの実行中において、第２保留表示は継続して表示し、第１保留表示は、断続的に複数回実行される所定の特定演出の実行中では非表示とするように構成され、当該特定演出の実行中に新たな始動記憶が発生した場合には、第２保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第１保留表示については新たな始動記憶が発生した特定演出が終了して当該第１保留表示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。

20

【０３９２】

また、変動表示ゲームの変動パターンには、当該変動表示ゲームの実行中に、複数の識別情報を所定時間変動表示した後に停止する単位変動表示を二回以上の複数回行って前記結果を導出する擬似連変動パターンがあり、特定演出を単位変動表示の実行中に行うようにしたこととなる。したがって、単位変動表示を効果的に演出できて遊技の興趣を向上することができる。

30

【０３９３】

また、始動記憶表示手段は、単位変動表示の実行中に第１保留表示の表示を一時的に再開する再開表示を実行可能であり、該再開表示において、新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を実行可能としたこととなる。したがって、単位変動表示の実行中における始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。

【０３９４】

また、始動入賞領域（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）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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置４１と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を乱数とともに始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置１００）と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置４１に表示可能な始動記憶表示手段（演出制御装置３００）と、始動記憶手段に始動記憶として記憶された乱数を、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されるよりも前に判定する事前判定手段（遊技制御装置１００）と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第１保留表示（第１保留表示部８３）と、第２保留表示（第２保留表示部８６）とを表示可能であり、一の変動表示ゲームの実行中において、第２保留表示は継続して表示し、第１保留表示は

40

50

、断続的に複数回実行される所定の特定演出の実行中では非表示とするように構成され、当該特定演出の実行中に新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については新たな始動記憶が発生した特定演出が終了して当該第1保留表示の表示が再開される際に、新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うように構成され、特定演出が実行される変動表示ゲームにおいては、第1保留表示が表示されている状態で発生した始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知を、当該始動記憶の発生に伴う第1保留表示の更新時に開始可能であることとなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。

【0395】

また、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示（第1保留表示部83）と、第2保留表示（第2保留表示部86）とを表示可能であり、一の変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は継続して表示し、第1保留表示は、断続的に複数回実行される所定の特定演出の実行中では非表示とするように構成され、当該特定演出の実行中に新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については新たな始動記憶が発生した特定演出が終了して当該第1保留表示の表示が再開される際に、新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うとともに当該新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知を開始可能であることとなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、事前判定手段の判定結果を第1保留表示の再開とともに報知することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0396】

〔第1変形例〕

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第1変形例について説明する。なお、基本的には、上述の第1実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、第1保留表示部83を非表示とする契機が異なる。

【0397】

上述の第1実施形態では、特定演出の表示を契機として第1保留表示部83を非表示とするようにしていたが、本変形例では動作可能な演出装置が表示装置41における第1保留表示部83が表示される領域の前側に重なることを契機に第1保留表示部83を非表示とするようにしている。

【0398】

図55には擬似連変動表示態様が実行された後に結果がはずれとなるSP3リーチとなる演出の一例を示した。なお、演出の進行は図42に示した擬似連変動表示態様が実行された後に結果がはずれとなるSP3リーチの演出と同様である。また、ここでは動作可能な演出装置としてサブ表示装置49を用いているが、表示装置41における第1保留表示部83が表示される領域の前側に重なることができるものであればこれ以外の役物装置であっても良い。

【0399】

図55(a)に示すように左、右の変動表示領域で同じ識別情報が仮停止してリーチ状態となると、サブ表示装置49が上方へ移動して表示装置41における第1保留表示部83と実行中保留表示部84が表示された部分の前側に重なる状態となり、図55(b)に示すように所定の特定演出の一つをなすリーチ演出表示が表示装置41とサブ表示装置49で開始される。

【0400】

ここでのリーチ演出表示は表示装置41に機種名である「CRとら」と示された背景表示が表示されるとともに、サブ表示装置49にも機種名である「CRとら」と示された背景表示が表示されるものである。このとき、飾り特図変動表示ゲーム表示部85は表示装置41の表示領域の左上部に小さく表示される。また、表示装置41の第1保留表示部8

3 及び実行中保留表示部 8 4 の表示は、サブ表示装置 4 9 が前側に重なった状態となることで非表示とされるが、表示装置 4 1 での第 2 保留表示部 8 6 の表示は継続される。

【0401】

その後、図 5 5 (c) に示すように擬似連変動表示態様であることを示す所定の特定演出の一つをなす擬似連演出表示が開始される。この擬似連演出表示の実行中もサブ表示装置 4 9 が表示装置 4 1 における第 1 保留表示部 8 3 と実行中保留表示部 8 4 が表示された部分の前側に重なった状態のままとなり、飾り特図変動表示ゲーム表示部 8 5 は表示装置 4 1 の表示領域の左上部に小さく表示され、第 1 保留表示部 8 3 及び実行中保留表示部 8 4 の表示は非表示とされ、第 2 保留表示部 8 6 の表示は継続される。この特定演出の実行中に新たな始動記憶として特図 1 始動記憶が発生すると、図 5 5 (c) に示すように第 2 保留表示部 8 6 の第 2 特図 1 保留表示部 8 6 a の表示が即座に更新される。

10

【0402】

その後、図 5 5 (c) に示す擬似連演出表示が終了する際には、サブ表示装置 4 9 が下方へ動作して初期位置に戻り、図 5 5 (d) に示すように表示装置 4 1 における第 1 保留表示部 8 3 と実行中保留表示部 8 4 が表示された部分の前側に重ならない状態となる。これに伴い表示装置 4 1 において第 1 保留表示部 8 3 及び実行中保留表示部 8 4 の表示が再開される。また、飾り特図変動表示ゲーム表示部 8 5 が表示領域の中央に表示され、中変動表示領域に再変動があることを示す「連」の表示が仮停止し、左、中、右の変動表示領域が仮停止した状態となる。

【0403】

20

このとき第 1 保留表示部 8 3 では、特定演出の実行中における始動記憶の発生に伴う表示の更新が行われる。ここでは、第 1 特図 1 保留表示部 8 3 a において特定演出の実行中に発生した特図 1 始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示するように更新される。また、この更新に伴い新たな始動記憶に対応する先読み結果を示唆する保留変化予告も開始可能であり、ここでは第 1 特図 1 保留表示部 8 3 a における左から 3 番目の飾り始動記憶表示が通常の表示態様とは異なる表示態様とされており、先読み結果の示唆が行われている。

【0404】

その後、図 5 5 (e) に示すように再変動表示が行われ、図 5 5 (f) に示すように再度リーチ状態となる。そして、上述と同様にサブ表示装置 4 9 が上方へ移動して表示装置 4 1 における第 1 保留表示部 8 3 と実行中保留表示部 8 4 が表示された部分の前側に重なる状態となり、図 5 5 (g) に示すように所定の特定演出の一つをなすリーチ演出表示が開始される。また、飾り特図変動表示ゲーム表示部 8 5 が表示領域の左上部に小さく表示されるとともに、第 1 保留表示部 8 3 及び実行中保留表示部 8 4 の表示は非表示とされ、第 2 保留表示部 8 6 の表示が継続される。

30

【0405】

さらに、図 5 5 (h) に示すように擬似連変動表示態様であることを示す所定の特定演出の一つをなす擬似連演出表示が行われ、この擬似連演出表示が終了する際にサブ表示装置 4 9 が下方へ動作して初期位置に戻り、図 5 5 (i) に示すように表示装置 4 1 における第 1 保留表示部 8 3 と実行中保留表示部 8 4 が表示された部分の前側に重ならない状態となる。これに伴い表示装置 4 1 において第 1 保留表示部 8 3 及び実行中保留表示部 8 4 の表示が再開される。また、飾り特図変動表示ゲーム表示部 8 5 が表示領域の中央に表示され、中変動表示領域に再変動があることを示す「連」の表示が仮停止し、左、中、右の変動表示領域が仮停止した状態となる。

40

【0406】

その後、図 5 5 (j) に示すように第 1 保留表示部 8 3 が表示されている状態で特図 2 始動記憶が発生すると、図 5 5 (k) に示すように第 1 特図 2 保留表示部 8 3 b において発生した特図 2 始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示するように即座に更新される。また、この更新に伴い新たな始動記憶に対応する先読み結果を示唆する保留変化予告も開始可能であり、ここでは当該特図 2 始動記憶に対応する飾り始動記憶表示が通常の表示

50

態様とは異なる表示態様とされており、先読み結果の示唆が行われている。また、第2特図2保留表示部86bにおいても始動記憶の発生に伴う表示の更新が行われる。

【0407】

そして、図55(k)に示すようにリーチ状態が発生し、上述と同様にサブ表示装置49が上方へ移動して表示装置41における第1保留表示部83と実行中保留表示部84が表示された部分の前側に重なる状態となり、図55(l)に示すように所定の特定演出の一つをなすリーチ演出表示が開始される。また、飾り特図変動表示ゲーム表示部85が表示領域の左上部に小さく表示されるとともに、第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示は非表示とされ、第2保留表示部86の表示が継続される。さらに、図55(m)に示すようにSP3リーチ演出表示が実行される。

10

【0408】

図55(n)に示すように特定演出が終了すると、サブ表示装置49が下方へ動作して初期位置に戻り、表示装置41における第1保留表示部83と実行中保留表示部84が表示された部分の前側に重ならない状態となる。これに伴い表示装置41において第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示が再開される。また、飾り特図変動表示ゲーム表示部85が表示領域の中央に表示される。

【0409】

このような演出と演出装置の動作制御も、特図変動表示ゲームの開始時にシナリオテーブルを設定することで実現される。また、図52に示した特図1保留情報設定処理や図示を省略する特図2保留情報設定処理、図54に示した先読み変動系コマンド処理における、特定演出の実行中であるか否かの判定について、ここでは特定演出中は常に演出装置が表示装置41における第1保留表示部83が表示される領域の前側に重なるようにしたので、特定演出の実行中であるか否かに応じて非表示中情報を設定して良い。もちろん、演出装置が表示装置41における第1保留表示部83が表示される領域の前側に重なって第1保留表示部83が非表示とされているか否かを判定して非表示中情報を設定するようにしても良い。

20

【0410】

なお、演出装置が、第1保留表示部83が表示される領域の全部を覆うことを契機に第1保留表示部83を非表示とするようにしたが、一部を覆うことを契機として第1保留表示部83を非表示とするようにしても良い。また、第2保留表示部86が表示される領域は演出装置が動作しても覆われない位置としたが、演出装置が動作した場合に覆われる領域であっても良く、この場合には演出装置の動作に伴って覆われることのない位置に移動するようにしても良い。また、実行中保留表示部84については、実行中保留表示部84が演出装置により覆われていなくても、第1保留表示部83の一部又は全部が演出装置に覆われて第1保留表示部83が非表示となることと連動して非表示とするようにしても良い。

30

【0411】

以上のことから、始動入賞領域(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)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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置41と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段(遊技制御装置100)と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置41に表示可能な始動記憶表示手段(演出制御装置300)と、動作が可能であり、表示装置41の前面に重なった状態となることが可能な演出装置(サブ表示装置49)と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示(第1保留表示部83)と、第2保留表示(第2保留表示部86)とを表示可能であり、変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は演出装置と重ならない位置で継続して表示し、第1保留表示は演出装置と重なる場合には非表示とするように構成され、第1保留表示が非表示であるときに新たな始動記憶が発生した

40

50

場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については当該第1保留表示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。

【0412】

また、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示（第1保留表示部83）と、第2保留表示（第2保留表示部86）とを表示可能であり、一の変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は演出装置と重ならない位置で継続して表示し、第1保留表示は、断続的に複数回発生する演出装置と重なる状態の場合には非表示とするように構成され、第1保留表示が非表示であるときに新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については新たな始動記憶が発生した非表示の状態が終了して当該第1保留表示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。

10

【0413】

また、変動表示ゲームの変動パターンには、当該変動表示ゲームの実行中に、複数の識別情報を所定時間変動表示した後に停止する単位変動表示を二回以上の複数回行って結果を導出する擬似連変動パターンがあり、単位変動表示の実行中に演出装置が第1保留表示に重なる状態とすることが可能であることとなる。したがって、単位変動表示を効果的に演出できて遊技の興趣を向上することができる。

20

【0414】

また、始動入賞領域（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）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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置41と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を乱数とともに始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置100）と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置41に表示可能な始動記憶表示手段（演出制御装置300）と、始動記憶手段に始動記憶として記憶された乱数を、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されるよりも前に判定する事前判定手段（遊技制御装置100）と、動作が可能であり、表示装置41の前面に重なった状態となることが可能な演出装置（サブ表示装置49）と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示（第1保留表示部83）と、第2保留表示（第2保留表示部86）とを表示可能であり、一の変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は演出装置と重ならない位置で継続して表示し、第1保留表示は、断続的に複数回発生する演出装置と重なる状態の場合には非表示とするように構成され、第1保留表示が非表示であるときに新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については新たな始動記憶が発生した非表示の状態が終了して当該第1保留表示の表示が再開される際に、新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うように構成され、第1保留表示が非表示となる変動表示ゲームにおいては、第1保留表示が表示されている状態で発生した始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知を、当該始動記憶の発生に伴う第1保留表示の更新時に開始可能であることとなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。

30

40

【0415】

また、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示（第1保留表示部83）と、第2保留表示（第2保留表示部86）とを表示可能であり、一の変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は演出装置と重ならない位置で継続して表示し、第1保留表示は、断続的に複数回発生する演出装置と重なる状態の場合には非表示とするように構成さ

50

れ、第1保留表示が非表示であるときに新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については新たな始動記憶が発生した非表示の状態が終了して当該第1保留表示の表示が再開される際に、新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うとともに当該新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知を開始可能であることとなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、事前判定手段の判定結果を第1保留表示の再開とともに報知することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0416】

〔第2変形例〕

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第2変形例について説明する。なお、基本的には、上述の第1実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、特定演出の実行中でも実行中保留表示部84の表示は継続して行うようにしている。

【0417】

図56には、結果がはずれとなるSP3リーチの演出の一例を示した。なお、演出の進行は図41に示した結果がはずれとなるSP3リーチの演出と同様である。図56(a)に示すように、左、中、右の変動表示領域の各々で識別情報が変動表示されている状態から、図56(b)に示すように左、右の変動表示領域で同じ識別情報が仮停止してリーチ状態となり、図56(c)に示すように所定の特定演出の一つをなすリーチ演出表示が開始される。

【0418】

このとき、飾り特図変動表示ゲーム表示部85は表示領域の左上部に小さく表示される。また、第1保留表示部83の表示は非表示とされるが、第2保留表示部86の表示は継続される。また、本変形例の遊技機では、実行中保留表示部84の表示も継続される。さらに、リーチ状態が発展して図56(d)に示すように所定の特定演出の一つをなすSP3リーチ演出表示が開始される。このSP3リーチ演出表示の実行中も飾り特図変動表示ゲーム表示部85は表示領域の左上部に小さく表示され、第1保留表示部83の表示は非表示とされ、実行中保留表示部84及び第2保留表示部86の表示は継続される。そして、図56(f)に示すように特定演出が終了すると、飾り特図変動表示ゲーム表示部85が表示領域の中央に表示される。また、第1保留表示部83の表示が再開される。このように、実行中保留表示部84の表示は継続することで、実行中の特図変動表示ゲームについての予告演出を常時行うことができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0419】

以上のように特定演出の実行中に第1保留表示部83のみ非表示とすることは、特図変動表示ゲームの開始時にシナリオテーブルを設定することで実現可能である。なお、ここでは特定演出としてSP3リーチ演出表示を挙げたが、図42に示したような擬似連演出表示においても実行中保留表示部84の表示を継続するようにしても良い。もちろんその他の特定演出についても実行中保留表示部84の表示を継続するようにしても良い。

【0420】

以上のことから、始動入賞領域(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)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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置41と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段(遊技制御装置100)と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置41に表示可能な始動記憶表示手段(演出制御装置300)と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示(第1保留表示部83)と、第2保留表示(第2保留表示部86)と、実行中

の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（実行中保留表示部 8 4）とを表示可能であり、変動表示ゲームの実行中において、第 2 保留表示及び実行中保留表示は継続して表示し、第 1 保留表示は所定の特定演出の実行中では非表示とするようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、実行中保留表示の表示は継続することで、実行中の変動表示ゲームについての予告演出を常時行うことができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0 4 2 1】

また、始動記憶表示手段は、特定演出の実行中に新たな始動記憶が発生した場合には、第 2 保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第 1 保留表示については特定演出が終了して当該第 1 保留表示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うことようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。

10

【0 4 2 2】

なお、本変形例の構成を、上述の第 1 変形例の構成である、第 1 保留表示部 8 3 が表示される領域の前側に演出装置をなすサブ表示装置 4 9 が重なることを契機に第 1 保留表示部 8 3 を非表示とする構成に適用することも可能である。この場合には、図 5 7 に示すようにサブ表示装置 4 9 の動作に伴って覆われることのない位置に実行中保留表示部 8 4 を移動するようにするか、初めから実行中保留表示部 8 4 が表示される領域をサブ表示装置 4 9 が動作しても覆われない位置とする。

20

【0 4 2 3】

以上のことから、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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置 4 1 と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置 1 0 0）と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置 4 1 に表示可能な始動記憶表示手段（演出制御装置 3 0 0）と、動作が可能であり、表示装置 4 1 の前面に重なった状態となることが可能な演出装置（サブ表示装置 4 9）と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第 1 保留表示（第 1 保留表示部 8 3）と、第 2 保留表示（第 2 保留表示部 8 6）と、実行中の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（実行中保留表示部 8 4）とを表示可能であり、変動表示ゲームの実行中において、第 2 保留表示及び実行中保留表示は演出装置と重ならない位置で継続して表示し、第 1 保留表示は演出装置と重なる場合には非表示とするようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、実行中保留表示の表示は継続することで、実行中の変動表示ゲームについての予告演出を常時行うことができ、遊技の興趣を向上することができる。

30

【0 4 2 4】

また、始動記憶表示手段は、第 1 保留表示が非表示であるときに新たな始動記憶が発生した場合には、第 2 保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第 1 保留表示については当該第 1 保留表示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。

40

【0 4 2 5】

〔第 3 変形例〕

次に、上述した第 1 実施形態の遊技機の第 3 変形例について説明する。なお、基本的には、上述の第 1 実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、特定演出を断続的に複数回実行する特図変動表示ゲームでは、複数回実

50

行される特定演出の全てが終了するまで新たに発生した始動記憶についての先読み予告演出を開始しないようにしている。

【0426】

図58には、擬似連変動表示態様が実行された後に結果がはずれとなるSP3リーチとなる演出の一例を示した。なお、演出の進行は図42に示した擬似連変動表示態様が実行された後に結果がはずれとなるSP3リーチの演出と同様である。図58(a)に示すように左、右の変動表示領域で同じ識別情報が仮停止してリーチ状態となると、図58(b)に示すように所定の特定演出の一つをなすリーチ演出表示が開始される。このとき、飾り特図変動表示ゲーム表示部85は表示領域の左上部に小さく表示される。また、第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示は非表示とされるが、第2保留表示部86の表示は継続される。さらに、図58(c)に示すように擬似連変動表示態様であることを示す所定の特定演出の一つをなす擬似連演出表示が開始される。この擬似連演出表示の実行中も飾り特図変動表示ゲーム表示部85は表示領域の左上部に小さく表示され、第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示は非表示とされ、第2保留表示部86の表示は継続される。

10

【0427】

この特定演出の実行中に新たな始動記憶として特図1始動記憶が発生すると、図58(c)に示すように第2保留表示部86の第2特図1保留表示部86aの表示が即座に更新される。その後、図58(d)に示すように擬似連演出表示が終了し、飾り特図変動表示ゲーム表示部85が表示領域の中央に表示される。そして、中変動表示領域に再変動があることを示す「連」の表示が仮停止し、左、中、右の変動表示領域が仮停止した状態となる。

20

【0428】

また、擬似連演出表示の終了に伴い第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示が再開される。このとき第1保留表示部83では、特定演出の実行中における始動記憶の発生に伴う表示の更新が行われる。ここでは、第1特図1保留表示部83aにおいて特定演出の実行中に発生した特図1始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示するように更新される。ただし、当該新たな始動記憶についての先読み予告演出である保留変化予告はここでは開始されず、飾り始動記憶表示の表示態様は通常の表示態様とされる。

【0429】

その後、図58(e)に示すように再変動表示が行われ、図58(f)に示すように再度リーチ状態となる。そして、上述と同様に図58(g)に示すように所定の特定演出の一つをなすリーチ演出表示が開始されて、飾り特図変動表示ゲーム表示部85が表示領域の左上部に小さく表示されるとともに、第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示は非表示とされ、第2保留表示部86の表示が継続される。さらに、図58(h)に示すように擬似連変動表示態様であることを示す所定の特定演出の一つをなす擬似連演出表示が行われ、図58(i)に示すように擬似連演出表示が終了すると、第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示が再開される。また、飾り特図変動表示ゲーム表示部85が表示領域の中央に表示され、中変動表示領域に再変動があることを示す「連」の表示が仮停止し、左、中、右の変動表示領域が仮停止した状態となる。

30

40

【0430】

その後、図58(j)に示すように第1保留表示部83が表示されている状態で特図2始動記憶が発生すると、図58(k)に示すように第1特図2保留表示部83bにおいて発生した特図2始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示するように即座に更新される。ただしここでは全ての特定演出が終了していないため、当該新たな始動記憶についての先読み予告演出である保留変化予告は開始されず、飾り始動記憶表示の表示態様は通常の表示態様とされる。また、第2特図2保留表示部86bにおいても始動記憶の発生に伴う表示の更新が行われる。

【0431】

そして、図58(k)に示すようにリーチ状態が発生し、図58(l)に示すようにリ

50

ーチ演出表示が開始されて、飾り特図変動表示ゲーム表示部 8 5 が表示領域の左上部に小さく表示されるとともに、第 1 保留表示部 8 3 及び実行中保留表示部 8 4 の表示は非表示とされ、第 2 保留表示部 8 6 の表示が継続される。さらに、図 5 8 (m) に示すように S P 3 リーチ演出表示が実行され、この S P 3 リーチ演出表示の終了に伴い、図 5 8 (n) に示すように第 1 保留表示部 8 3 及び実行中保留表示部 8 4 の表示が再開される。また、飾り特図変動表示ゲーム表示部 8 5 が表示領域の中央に表示され、図 5 8 (n) に示すように結果態様が表示されて特図変動表示ゲームが終了する。

【0432】

このとき、当該特図変動表示ゲームにおいて新たに発生した始動記憶についての先読み予告演出である保留変化予告が開始可能となる。ここでは、当該特図変動表示ゲームにおいて新たに発生した特図 1 始動記憶について、第 1 特図 1 保留表示部 8 3 a における左から 3 番目の飾り始動記憶表示が通常の表示態様とは異なる表示態様とされて先読み結果の示唆が行われている。また、当該特図変動表示ゲームにおいて新たに発生した特図 2 始動記憶について、第 1 特図 2 保留表示部 8 3 b における左から 3 番目の飾り始動記憶表示が通常の表示態様とは異なる表示態様とされて先読み結果の示唆が行われている。

10

【0433】

このように特定演出を実行する特図変動表示ゲームにおいて、当該特図変動表示ゲームで実行される特定演出の全てが終了するまで始動記憶についての先読み予告演出を開始しないようにすることは、図 5 4 に示した先読み変動系コマンド処理において設定可能である。すなわち、直ちに開始する演出であるかの判定（ステップ C 3 2 0）においては、始動記憶の発生タイミングや予告演出の内容から直ちに先読み予告演出を開始ものであるかを判定するようにし、選出された先読み予告演出の描画予約設定（ステップ C 3 2 2）において適切な開始タイミングを設定することで実現可能である。

20

【0434】

なお、ここでは特定演出として擬似連演出表示の実行中に始動記憶が発生する例を挙げたが、S P 3 リーチ演出表示の実行中に発生した始動記憶についても当該特図変動表示ゲームにおいて実行される特定演出の全てが終了するまで当該始動記憶についての先読み予告演出である保留変化予告を開始しないようにする。もちろんその他の特定演出の実行中に発生した始動記憶についても、当該特図変動表示ゲームにおいて実行される特定演出の全てが終了するまで当該始動記憶についての先読み予告演出である保留変化予告を開始しないようにする。また、保留変化予告以外の先読み予告演出についても当該特図変動表示ゲームにおいて実行される特定演出の全てが終了するまで開始しないようにしても良い。

30

【0435】

また、特定演出の実行中に発生した始動記憶について、当該特定演出の終了に伴い表示が再開された第 1 保留表示部 8 3 において先読み予告演出を開始するか否かを、始動記憶が発生した際に実行されている特定演出の種類によって決定するようにしても良い。例えば、擬似連演出表示の実行中に発生した始動記憶については、当該擬似連演出表示の終了に伴い表示が再開された第 1 保留表示部 8 3 において先読み予告演出を開始可能とし、擬似連演出表示以外の特定演出の実行中に発生した始動記憶については、当該特図変動表示ゲームにおいて実行される特定演出の全てが終了するまで当該始動記憶についての先読み予告演出を開始しないようにしても良い。

40

【0436】

また、第 1 保留表示部 8 3 が表示されている期間であるが全ての特定演出が終了していない期間に発生した始動記憶については、第 1 保留表示部 8 3 において即座に先読み予告演出を開始しないようにしたが、即座に先読み予告演出を開始するようにしても良い。また、第 1 保留表示部 8 3 が表示されている期間であって当該特図変動表示ゲームにおける初回の特定演出の開始前である場合に発生した始動記憶については、第 1 保留表示部 8 3 において即座に先読み予告演出を開始しても良いし、全ての特定演出が終了するまで先読み予告演出を開始しないようにしても良い。また、逆に特定演出が実行されて第 1 保留表示部 8 3 が非表示である期間に発生した始動記憶については第 1 保留表示部 8 3 の表示の

50

再開時に先読み予告演出を開始するようにし、第1保留表示部83が表示されている期間であるが全ての特定演出が終了していない期間に発生した始動記憶については、第1保留表示部83において即座に先読み予告演出を開始しないようにしても良い。

【0437】

また、図59に示すように、特定演出（ここではSP3リーチ演出）の実行中に発生した始動記憶についての先読み予告演出を、図59（f）に示すように当該始動記憶が発生した特図変動表示ゲームが終了した後であって、図59（g）に示すように次の特図変動表示ゲームが開始されたタイミングで開始するようにしても良い。ここでは図59（g）において特図1始動記憶に基づき第1特図変動表示ゲームが開始されている。よって、図59（f）において当該特図1始動記憶に対応して第1特図1保留表示部83aの左端に表示されていた飾り始動記憶表示が消去され、残りの飾り始動記憶表示が一つずつ左へシフトした状態となっている。ただし、特定演出の実行中に発生した始動記憶が次の特図変動表示ゲームを実行するものである場合には、実行中保留表示部84において予告を行うようにする。

10

【0438】

もちろん特定演出の実行中や表示の再開により第1保留表示が表示されている状態で発生した始動記憶についての先読み予告演出の開始タイミングは上述したものに限られない。例えば、図56や図58では、全ての特定演出が終了して第1保留表示部83の表示が再開されたタイミングとしたが、全ての特定演出が終了して結果態様が表示されるタイミングとしても良い。また、図58に示す例において、図58（k）の後に特定演出がなかったとしても図58（n）のように結果態様が表示されるタイミングで先読み予告演出を開始しても良い。

20

【0439】

また、先読み予告演出を実行するか否かの決定は、遊技制御装置100から先読み系コマンドを受信した際に行い、実行が決定されても当該特図変動表示ゲームにおいて実行される特定演出の全てが終了するまで当該始動記憶についての先読み予告演出を開始しないようにするとしたが、先読み予告演出を実行するか否かの決定自体を当該特図変動表示ゲームにおいて実行される特定演出の全てが終了するまで行わないようにしても良い。

【0440】

また、特定演出が実行されて第1保留表示部83が非表示である期間に発生した始動記憶と、第1保留表示部83が表示されている期間であるが全ての特定演出が終了していない期間に発生した始動記憶の両方又は一方については、先読み予告演出を実行しない又は先読み予告演出のうち保留変化予告を実行しないようにしても良い。例えばこれらの始動記憶の両方について保留変化予告を実行しないようにする場合は、先読み変動系コマンド処理において、非表示中情報に替えて特定演出が実行される変動表示ゲームの実行中であるか否かの情報である特定演出実行情報を設定し、この特定演出実行情報がある場合には先読み抽選処理において保留変化予告を含まないテーブルを用いて抽選を行うようにしても良い。また、先読み抽選処理においては保留変化予告を含むテーブルを用いて抽選を行うが、特定演出実行情報がある場合には保留変化予告が選択されても実行しないようにしても良い。

30

40

【0441】

また、上述のように先読み抽選処理において保留変化予告を含まないテーブルを用いて抽選を行った始動記憶や、先読み抽選処理においては保留変化予告を含むテーブルを用いて抽選を行って保留変化予告が選択されたが実行しないようにした始動記憶について、特定演出が全て終了した場合や次の特図変動表示ゲームが開始された場合などの後のタイミングで再度の抽選を行い、保留変化予告を実行可能としても良い。

【0442】

以上のことから、始動入賞領域（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）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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値

50

を付与する特別遊技を発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置 4 1 と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を乱数とともに始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置 1 0 0）と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置 4 1 に表示可能な始動記憶表示手段（演出制御装置 3 0 0）と、始動記憶手段に始動記憶として記憶された乱数を、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されるよりも前に判定する事前判定手段（遊技制御装置 1 0 0）と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第 1 保留表示（第 1 保留表示部 8 3）と、第 2 保留表示（第 2 保留表示部 8 6）とを表示可能であり、一の変動表示ゲームの実行中において、第 2 保留表示は継続して表示し、第 1 保留表示は、断続的に複数回実行される所定の特定演出の実行中では非表示とするように構成され、当該特定演出の実行中に新たな始動記憶が発生した場合には、第 2 保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第 1 保留表示については新たな始動記憶が発生した特定演出が終了して当該第 1 保留表示の表示が再開される際に、新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うが、当該新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知は当該変動表示ゲームにおいて複数回実行される特定演出が全て終了するまで開始しないようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、全ての特定演出が終了するまで事前判定手段による判定結果の報知を開始しないことで、特定演出への興味をそらすことがなく特定演出の演出効果を損ねることがない。

【0 4 4 3】

また、特定演出の実行中に発生した新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知は、当該変動表示ゲームにおいて複数回実行される特定演出が全て終了することに基づき開始するようにしても良い。また、特定演出の実行中に発生した新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知は、当該変動表示ゲームにおいて結果態様が導出されたことに基づき開始するようにしても良い。また、特定演出の実行中に発生した新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知は、当該変動表示ゲームの次の変動表示ゲームの開始に基づき開始するようにしても良い。

【0 4 4 4】

また、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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置 4 1 と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を乱数とともに始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置 1 0 0）と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置 4 1 に表示可能な始動記憶表示手段（演出制御装置 3 0 0）と、始動記憶手段に始動記憶として記憶された乱数を、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されるよりも前に判定する事前判定手段（遊技制御装置 1 0 0）と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第 1 保留表示（第 1 保留表示部 8 3）と、第 2 保留表示（第 2 保留表示部 8 6）とを表示可能であり、一の変動表示ゲームの実行中において、第 2 保留表示は継続して表示し、第 1 保留表示は、断続的に複数回実行される所定の特定演出の実行中では非表示とするように構成され、当該特定演出の実行中に新たな始動記憶が発生した場合には、第 2 保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第 1 保留表示については新たな始動記憶が発生した特定演出が終了して当該第 1 保留表示の表示が再開される際に、新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うように構成され、特定演出が実行される変動表示ゲームにおいては、表示の再開により第 1 保留表示が表示されている状態で発生した始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知を、当該変動表示ゲームにおいて複数回実行される特定演出が全て終了するまで開始しないようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、全ての特定演出が終了するまで事前判定手段による判定結果の報知を開始しないこと

で、特定演出への興味をそらすことがなく特定演出の演出効果を損ねることがない。

【0445】

また、表示の再開により第1保留表示が表示されている状態で発生した新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知は、当該変動表示ゲームにおいて複数回実行される特定演出が全て終了することに基づき開始するようにしても良い。また、表示の再開により第1保留表示が表示されている状態で発生した新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知は、当該変動表示ゲームにおいて結果態様が導出されたことに基づき開始するようにしても良い。また、表示の再開により第1保留表示が表示されている状態で発生した新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知は、当該変動表示ゲームの次の変動表示ゲームの開始に基づき開始するようにしても良い。

10

【0446】

また、本変形例の構成を、上述の第1変形例の構成である、第1保留表示部83が表示される領域の前側に演出装置をなすサブ表示装置49が重なることを契機に第1保留表示部83を非表示とする構成に適用することも可能である。図60にはこの場合の演出の一例を示した。なお、演出の進行は図42に示した擬似連変動表示態様が実行された後に結果がはずれとなるSP3リーチの演出と同様である。

【0447】

この場合、図60(c)に示すように特定演出の実行中に発生した始動記憶について、図60(d)に示すように第1保留表示部83が表示される領域の前側からサブ表示装置49が退避することに基づき表示が再開された第1保留表示部83では、再開されたタイミングで先読み予告演出である保留変化予告を開始しない。また、図60(k)に示すように第1保留表示部83が表示されている期間であるが全ての特定演出が終了していない期間に発生した始動記憶についても、第1保留表示部83では先読み予告演出である保留変化予告を即座に開始しない。これらの始動記憶についての先読み予告演出である保留変化予告は、図60(n)に示すように複数回発生する非表示とする状態の全てが終了することで開始可能とする。

20

【0448】

以上のことから、始動入賞領域(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)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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置41と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を乱数とともに始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段(遊技制御装置100)と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置41に表示可能な始動記憶表示手段(演出制御装置300)と、始動記憶手段に始動記憶として記憶された乱数を、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されるよりも前に判定する事前判定手段(遊技制御装置100)と、動作が可能であり、表示装置41の前面に重なった状態となることが可能な演出装置(サブ表示装置49)と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示(第1保留表示部83)と、第2保留表示(第2保留表示部86)とを表示可能であり、一の変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は演出装置と重ならない位置で継続して表示し、第1保留表示は、断続的に複数回発生する演出装置と重なる状態の場合には非表示とするように構成され、第1保留表示が非表示であるときに新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については新たな始動記憶が発生した非表示の状態が終了して当該第1保留表示の表示が再開される際に、新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うが、当該新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知は当該変動表示ゲームにおいて複数回発生する非表示の状態が全て終了するまで開始しないようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、全ての非表示の状態が終了するまで事前判定手段による判定結果の報知を開始しないことで、非表示の状態での演出への興

30

40

50

味をそらすことがなく非表示の状態での演出の演出効果を損ねることがない。

【0449】

また、変動表示ゲームの変動パターンには、当該変動表示ゲームの実行中に、複数の識別情報を所定時間変動表示した後に停止する単位変動表示を二回以上の複数回行って結果を導出する擬似連変動パターンがあり、単位変動表示の実行中に演出装置が第1保留表示に重なる状態とすることが可能であることとなる。したがって、単位変動表示を効果的に演出できて遊技の興趣を向上することができる。

【0450】

また、第1保留表示が非表示であるときに発生した新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知は、当該変動表示ゲームにおいて複数回発生する非表示の状態が全て終了することに基づき開始するようにしても良い。また、第1保留表示が非表示であるときに発生した新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知は、当該変動表示ゲームにおいて結果態様が導出されたことに基づき開始するようにしても良い。また、第1保留表示が非表示であるときに発生した新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知は、当該変動表示ゲームの次の変動表示ゲームの開始に基づき開始するようにしても良い。

【0451】

また、始動入賞領域（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）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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置41と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を乱数とともに始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置100）と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置41に表示可能な始動記憶表示手段（演出制御装置300）と、始動記憶手段に始動記憶として記憶された乱数を、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されるよりも前に判定する事前判定手段（遊技制御装置100）と、動作が可能であり、表示装置41の前面に重なった状態となることが可能な演出装置（サブ表示装置49）と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示（第1保留表示部83）と、第2保留表示（第2保留表示部86）とを表示可能であり、一の変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は演出装置と重ならない位置で継続して表示し、第1保留表示は、断続的に複数回発生する演出装置と重なる状態の場合には非表示とするように構成され、第1保留表示が非表示であるときに新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については新たな始動記憶が発生した非表示の状態が終了して当該第1保留表示の表示が再開される際に、新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うように構成され、第1保留表示が非表示とされる変動表示ゲームにおいては、表示の再開により第1保留表示が表示されている状態で発生した始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知を、当該変動表示ゲームにおいて複数回発生する非表示の状態が全て終了するまで開始しないようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、全ての非表示の状態での演出が終了するまで事前判定手段による判定結果の報知を開始しないことで、非表示の状態での演出への興味をそらすことがなく非表示の状態での演出の演出効果を損ねることがない。

【0452】

また、表示の再開により第1保留表示が表示されている状態で発生した新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知は、当該変動表示ゲームにおいて複数回発生する非表示の状態が全て終了することに基づき開始するようにしても良い。また、表示の再開により第1保留表示が表示されている状態で発生した新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知は、当該変動表示ゲームにおいて結果態様が導出されたことに基づき開始するようにしても良い。また、表示の再開により第1保留表示が表示さ

れている状態で発生した新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知は、当該変動表示ゲームの次の変動表示ゲームの開始に基づき開始するようにしても良い。

【0453】

〔第4変形例〕

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第4変形例について説明する。なお、基本的には、上述の第1実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、始動記憶の発生時期により保留表示の更新態様が異なるようにしている。

【0454】

図61には、擬似連変動表示態様が実行される演出の一例を示した。図61(a)に示すように左、右の変動表示領域で同じ識別情報が仮停止してリーチ状態となると、図61(b)に示すように所定の特定演出の一つをなすリーチ演出表示が開始される。このとき、飾り特図変動表示ゲーム表示部85は表示領域の左上部に小さく表示される。また、第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示は非表示とされるが、第2保留表示部86の表示は継続される。さらに、図61(c)に示すように擬似連変動表示態様であることを示す所定の特定演出の一つをなす擬似連演出表示が開始される。この擬似連演出表示の実行中も飾り特図変動表示ゲーム表示部85は表示領域の左上部に小さく表示され、第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示は非表示とされ、第2保留表示部86の表示は継続される。

【0455】

この特定演出の実行中に新たな始動記憶として特図1始動記憶が発生すると、図61(c)に示すように第2保留表示部86の第2特図1保留表示部86aの表示が即座に更新される。このとき、特定演出の実行中であって第1保留表示部83が非表示とされているので、始動記憶の発生があったことを遊技者に解りやすく報知するために、第2特図1保留表示部86aの更新を強調する表示態様とする。ここでは第2特図1保留表示部86aの表示を通常よりも大きくして強調するようにしている。強調表示はこの他の態様であっても良く、例えば表示色を変化させることや点滅表示することなどが挙げられる。この強調表示は一定の期間に亘り行われ、その後、図61(d)のように通常の表示態様に戻る。

【0456】

図61(e)に示すように擬似連演出表示が終了すると、飾り特図変動表示ゲーム表示部85が表示領域の中央に表示される。そして中変動表示領域に再変動があることを示す「連」の表示が仮停止し、左、中、右の変動表示領域が仮停止した状態となる。また、擬似連演出表示の終了に伴い第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示が再開される。このとき第1保留表示部83では、特定演出の実行中における始動記憶の発生に伴う表示の更新が行われる。ここでは、第1特図1保留表示部83aにおいて特定演出の実行中に発生した特図1始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示するように更新される。

【0457】

このとき、特定演出の実行中であって第1保留表示部83が非表示とされている期間に発生した始動記憶であり、第1保留表示部83の表示を再開する際に更新が行われるので、始動記憶の発生があったことを遊技者に解りやすく報知するために、第1特図1保留表示部83aの更新を強調する表示態様とする。ここでは第1特図1保留表示部86aにおける対応する飾り始動記憶表示の表示を通常よりも大きくして強調するようにしている。強調表示はこの他の態様であっても良く、例えば表示色を変化させることや点滅表示することなどが挙げられる。また、対象の飾り始動記憶表示の表示タイミングを第1保留表示部83の表示タイミングより遅らせても良い。この強調表示は一定の期間に亘り行われ、その後、図61(f)のように通常の表示態様に戻る。なお、ここでは当該始動記憶に対応する飾り始動記憶表示において先読み予告演出が開始されているが、強調表示と先読み

10

20

30

40

50

予告演出とは別の態様としてこれらを区別できるようにしても良い。

【0458】

また、特定演出の実行中ではない状態で新たな始動記憶として特図2始動記憶が発生すると、図61(g)に示すように第1特図2保留表示部83bにおいて発生した特図2始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示するように更新されるとともに、第2特図2保留表示部86bの表示も更新される。このとき、特定演出の実行中ではなく第1保留表示部83が表示された状態で始動記憶が発生したものであって、第1保留表示部83の表示を再開する際に更新を行うものではないため、図61(c)や(e)のような強調表示は行わない。

【0459】

このような強調表示の設定は、図52に示した特図1保留情報設定処理や図示を省略する特図2保留情報設定処理において、始動記憶が増加する際の更新の演出を行うためのシナリオテーブルとして、始動記憶の発生タイミングと第1保留表示部83の表示の有無から適切なシナリオテーブルを選択することで実現可能である。

【0460】

以上のことから、始動入賞領域(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)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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置41と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段(遊技制御装置100)と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置41に表示可能な始動記憶表示手段(演出制御装置300)と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示(第1保留表示部83)と、第2保留表示(第2保留表示部86)とを表示可能であり、変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は継続して表示し、第1保留表示は所定の特定演出の実行中では非表示とするように構成され、当該特定演出の実行中に新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については特定演出が終了して当該第1保留表示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うように構成され、第2保留表示において始動記憶の発生に伴い表示を更新する場合に、特定演出の実行中であるか否かによって異なる態様で表示を更新するようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、始動記憶の発生を遊技者にわかりやすく報知することができる。

【0461】

また、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示(第1保留表示部83)と、第2保留表示(第2保留表示部86)とを表示可能であり、変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は継続して表示し、第1保留表示は所定の特定演出の実行中では非表示とするように構成され、当該特定演出の実行中に新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については特定演出が終了して当該第1保留表示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うように構成され、第1保留表示において始動記憶の発生に伴い表示を更新する場合に、表示を再開する際の更新であるか否かによって異なる態様で表示を更新するようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、第1保留表示が非表示である場合の始動記憶の発生をわかりやすく報知することができる。

【0462】

また、始動記憶表示手段は、第1保留表示において始動記憶の発生に伴い表示を更新する場合に、表示を再開する際の更新である場合には、特定演出の実行中に発生した新たな始動記憶に対応する始動記憶表示を他の始動記憶表示とは異なる態様で表示するようにしたこととなる。したがって、第1保留表示が非表示である場合に発生した始動記憶をわか

10

20

30

40

50

りやすく報知することができる。

【0463】

なお、本変形例の構成を、上述の第1変形例の構成である、第1保留表示部83が表示される領域の前側に演出装置をなすサブ表示装置49が重なることを契機に第1保留表示部83を非表示とする構成に適用することも可能である。図62にはこの場合の演出の一例を示した。なお、演出の進行は図61に示した擬似連変動表示態様が実行される場合の演出と同様である。

【0464】

この場合、図62(c)に示すように第1保留表示部83が表示される領域の前側にサブ表示装置49が位置することに基づき第1保留表示部83が非表示とされている状態で始動記憶が発生した場合に第2保留表示部86で強調表示を行う。また、図62(e)に示すように第1保留表示部83が表示される領域の前側からサブ表示装置49が退避することに基づき表示が再開された第1保留表示部83では、非表示である期間に発生した始動記憶に対応する飾り始動記憶表示の強調表示を行うようにする。これに対して、図62(g)に示すように第1保留表示部83が表示される領域の前側にサブ表示装置49が位置せずに第1保留表示部83が表示されている状態で始動記憶が発生した場合には強調表示は行わない。

【0465】

以上のことから、始動入賞領域(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)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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置41と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段(遊技制御装置100)と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置41に表示可能な始動記憶表示手段(演出制御装置300)と、動作が可能であり、表示装置41の前面に重なった状態となることが可能な演出装置(サブ表示装置49)と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示(第1保留表示部83)と、第2保留表示(第2保留表示部86)とを表示可能であり、変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は演出装置と重ならない位置で継続して表示し、第1保留表示は演出装置と重なる場合には非表示とするように構成され、第1保留表示が非表示であるときに新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については非表示の状態が終了して当該第1保留表示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うように構成され、第2保留表示において始動記憶の発生に伴い表示を更新する場合に、第1保留表示が非表示の状態であるか否かによって異なる態様で表示を更新するようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、始動記憶の発生を遊技者にわかりやすく報知することができる。

【0466】

また、始動入賞領域(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)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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置41と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段(遊技制御装置100)と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置41に表示可能な始動記憶表示手段(演出制御装置300)と、動作が可能であり、表示装置41の前面に重なった状態となることが可能な演出装置(サブ表示装置49)と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示(第1保留表示部83)と、第2保留表示(第2保留表示部86)とを表示可能であり、変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は演出装置と重な

10

20

30

40

50

らない位置で継続して表示し、第1保留表示は演出装置と重なる場合には非表示とするように構成され、第1保留表示が非表示であるときに新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については当該第1保留表示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うように構成され、第1保留表示において始動記憶の発生に伴い表示を更新する場合に、表示を再開する際の更新であるか否かによって異なる態様で表示を更新するようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、第1保留表示が非表示である場合の始動記憶の発生をわかりやすく報知することができる。

【0467】

10

また、始動記憶表示手段は、第1保留表示において始動記憶の発生に伴い表示を更新する場合に、表示を再開する際の更新である場合には、第1保留表示が非表示であるときに発生した新たな始動記憶に対応する始動記憶表示を他の始動記憶表示とは異なる態様で表示するようにしたこととなる。したがって、第1保留表示が非表示である場合に発生した始動記憶をわかりやすく報知することができる。

【0468】

〔第5変形例〕

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第5変形例について説明する。なお、基本的には、上述の第1実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、始動記憶の発生時期及び先読み予告演出の有無により保留表示の更新態様が異なるようにしている。

20

【0469】

図63には、擬似連変動表示態様が実行される演出の一例を示した。図63(a)に示すように左、右の変動表示領域で同じ識別情報が仮停止してリーチ状態となると、図63(b)に示すように所定の特定演出の一つをなすリーチ演出表示が開始される。このとき、飾り特図変動表示ゲーム表示部85は表示領域の左上部に小さく表示される。また、第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示は非表示とされるが、第2保留表示部86の表示は継続される。さらに、図63(c)に示すように擬似連変動表示態様であることを示す所定の特定演出の一つをなす擬似連演出表示が開始される。この擬似連演出表示の実行中も飾り特図変動表示ゲーム表示部85は表示領域の左上部に小さく表示され、第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示は非表示とされ、第2保留表示部86の表示は継続される。

30

【0470】

この特定演出の実行中に新たな始動記憶として特図1始動記憶が発生すると、図63(c)に示すように第2保留表示部86の第2特図1保留表示部86aの表示が更新される。このとき、特定演出の実行中であって第1保留表示部83が非表示とされており、かつ、当該始動記憶に対する先読み予告演出が行われるため、その旨を遊技者に解りやすく報知するために、第2特図1保留表示部86aの更新を強調する表示態様とする。ここでは第2特図1保留表示部86aの表示を通常よりも大きくして強調するようにしている。強調表示(示唆報知)はこの他の態様であっても良く、例えば表示色を変化させることや点滅表示することなどが挙げられる。この強調表示は一定の期間に亘り行われ、その後図63(d)のように通常の表示態様に戻る。

40

【0471】

その後、図63(e)に示すように擬似連演出表示が終了し、飾り特図変動表示ゲーム表示部85が表示領域の中央に表示される。そして中変動表示領域に再変動があることを示す「連」の表示が仮停止し、左、中、右の変動表示領域が仮停止した状態となる。また、擬似連演出表示の終了に伴い第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示が再開される。このとき第1保留表示部83では、特定演出の実行中における始動記憶の発生に伴う表示の更新が行われる。ここでは、第1特図1保留表示部83aにおいて特定演出

50

の実行中に発生した特図1始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示するように更新される。

【0472】

このとき、特定演出の実行中であって第1保留表示部83が非表示とされている期間に発生した始動記憶であり、かつ、当該始動記憶に対する先読み予告演出である保留変化予告が行われるため、その旨を遊技者に解りやすく報知するために、第1特図1保留表示部83aの更新を強調する表示態様とする。ここでは第1特図1保留表示部86aにおける対応する飾り始動記憶表示の表示を通常よりも大きくして強調するようにしている。強調表示はこの他の態様であっても良く、例えば表示色を変化させることや点滅表示することなどが挙げられる。また、対象の飾り始動記憶表示の表示タイミングを第1保留表示部83の表示タイミングより遅らせても良い。この強調表示は一定の期間に亘り行われ、その後、図63(f)のように通常の表示態様に戻る。

10

【0473】

また、特定演出の実行中ではない状態で新たな始動記憶として特図2始動記憶が発生すると、図63(g)に示すように第1特図2保留表示部83bにおいて発生した特図2始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示するように即座に更新されるとともに、第2特図2保留表示部86bの表示も即座に更新される。このとき、特定演出の実行中ではなく第1保留表示部83が表示された状態で始動記憶が発生したため、先読み予告演出が行われるか否かにかかわらず図63(c)や(e)のような強調表示は行わない。

20

【0474】

そして、図13(h)に示すように特定演出の一つをなすリーチ演出表示が開始され、さらに、図13(i)に示すように特定演出の一つをなす擬似連演出表示が開始される。この特定演出の実行中に新たな始動記憶として特図1始動記憶が発生すると、図63(i)に示すように第2保留表示部86の第2特図1保留表示部86aの表示が更新される。このとき、特定演出の実行中であって第1保留表示部83が非表示とされているが、当該始動記憶に対する先読み予告演出は行われなことが決定しているため、図63(c)に示したような強調表示は行われな。

【0475】

その後、図63(j)に示すように擬似連演出表示が終了し、第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示が再開される。このとき第1保留表示部83では、特定演出の実行中における始動記憶の発生に伴う表示の更新が行われる。ここでは、第1特図1保留表示部83aにおいて特定演出の実行中に発生した特図1始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示するように更新される。このとき、特定演出の実行中であって第1保留表示部83が非表示とされている期間に発生した始動記憶であるが、当該始動記憶に対する先読み予告演出である保留変化予告が行われなため、図63(e)に示したような強調表示は行われな。

30

【0476】

このような強調表示の設定は、図52に示した特図1保留情報設定処理や図示を省略する特図2保留情報設定処理において、始動記憶が増加する際の更新の演出を行うためのシナリオテーブルとして適切なシナリオテーブルを選択することで実現可能である。ここでは、始動記憶の発生タイミングと第1保留表示部83の表示の有無、先読み変動系コマンド処理において先読み予告演出である保留変化予告の実行が決定されているかに基づき適切なシナリオテーブルを選択するようにする。

40

【0477】

なお、図63(g)に示すように特定演出の実行中ではなく第1保留表示部83が表示されている状態で先読み予告演出を行う始動記憶が発生した場合にも、図63(c)や(e)のような強調表示を行うようにしても良い。また、図63(c)に示した強調表示は先読み予告演出を実行する場合に行うとしたが、先読み予告演出を実行することを示唆するものとしても良い。すなわち、図63(e)の段階で先読み予告演出が開始されない場合にも図63(c)の強調表示を所定の確率で行うようにしても良い。

50

【0478】

また、図63(c)や(e)に示した強調表示の態様は、第4変形例での図61(c)や(e)に示した特定演出の実行中における始動記憶の発生時の強調表示の態様と同じとしたが、これらを別々の態様として両方の強調表示を実行可能としても良い。また、第3変形例のように第1保留表示部83の表示が再開されたタイミングよりも後のタイミングで先読み予告演出を開始する場合にも、始動記憶の発生時に図63(c)の強調表示を行うようにしても良い。また、一部の特定演出の実行時のみ第4変形例や第5変形例のような強調表示を行うようにしても良い。例えば擬似連演出表示の実行中は強調表示を行わないようにし、その他の特定演出では強調表示を行うようにしても良い。また、特別遊技状態中の演出を特定演出とした場合に、当該特別遊技状態中の特定演出では強調表示を行わないようにしても良い。また、第4変形例や第5変形例のような強調表示(示唆報知)は、第1保留表示部83や第2保留表示部86で行うものに限られず、その他の表示領域やランプ、LEDによって行うようにしても良いし音声によって行うようにしても良い。

10

【0479】

以上のことから、始動入賞領域(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)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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置41と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を乱数とともに始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段(遊技制御装置100)と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置41に表示可能な始動記憶表示手段(演出制御装置300)と、始動記憶手段に始動記憶として記憶された乱数を、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されるよりも前に判定する事前判定手段(遊技制御装置100)と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示(第1保留表示部83)と、第2保留表示(第2保留表示部86)とを表示可能であり、変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は継続して表示し、第1保留表示は所定の特定演出の実行中では非表示とするように構成され、当該特定演出の実行中に新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については特定演出が終了して当該第1保留表示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うように構成され、特定演出の実行中に発生した新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知を、当該特定演出の終了後に表示が再開される第1保留表示において行う場合は、第2保留表示において新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新するときに、事前判定手段による判定結果の報知が行われる旨を示唆する示唆報知を行うようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、事前判定手段による判定結果の報知が行われる旨を示唆でき、遊技の興趣を向上することができる。

20

30

【0480】

なお、本変形例の構成を、上述の第1変形例の構成である、第1保留表示部83が表示される領域の前側に演出装置をなすサブ表示装置49が重なることを契機に第1保留表示部83を非表示とする構成に適用することも可能である。図64にはこの場合の演出の一例を示した。なお、演出の進行は図63に示した擬似連変動表示態様が実行される場合の演出と同様である。

40

【0481】

この場合、図64(c)に示すように第1保留表示部83が表示される領域の前側にサブ表示装置49が位置することに基づき第1保留表示部83が非表示とされている状態で始動記憶が発生した場合に、当該始動記憶について先読み予告演出が行われる場合には、始動記憶の発生時に第2保留表示部86で強調表示を行う。さらに、図64(e)に示すように第1保留表示部83が表示される領域の前側からサブ表示装置49が退避することに基づき表示が再開された第1保留表示部83では、非表示である期間に発生し、かつ、

50

先読み予告演出が行われる始動記憶に対応する飾り始動記憶表示の強調表示を行うようにする。

【0482】

これに対して、図64(g)のように第1保留表示部83が表示される領域の前側にサブ表示装置49が位置せずに第1保留表示部83が表示されている状態で新たな始動記憶が発生した場合には、第1保留表示部83や第2保留表示部86で強調表示を行わない。また、図64(i)に示すように、第1保留表示部83が表示される領域の前側にサブ表示装置49が位置することに基づき第1保留表示部83が非表示とされている状態で始動記憶が発生した場合であっても、当該始動記憶について先読み予告演出が行われない場合には、始動記憶の発生時に第2保留表示部86で強調表示を行わない。

10

【0483】

以上のことから、始動入賞領域（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）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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置41と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき前記変動表示ゲームの実行権利を乱数とともに始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置100）と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置41に表示可能な始動記憶表示手段（演出制御装置300）と、始動記憶手段に始動記憶として記憶された乱数を、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されるよりも前に判定する事前判定手段（遊技制御装置100）と、動作が可能であり、表示装置41の前面に重なった状態となることが可能な演出装置（サブ表示装置49）と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示（第1保留表示部83）と、第2保留表示（第2保留表示部86）とを表示可能であり、変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は演出装置と重ならない位置で継続して表示し、第1保留表示は演出装置と重なる場合には非表示とするように構成され、第1保留表示が非表示であるときに新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については非表示の状態が終了して当該第1保留表示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うように構成され、第1保留表示が非表示である場合に発生した新たな始動記憶についての事前判定手段による判定結果の報知を、当該非表示の状態の終了後に表示が再開される第1保留表示において行う場合は、第2保留表示において新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新するときに、事前判定手段による判定結果の報知が行われる旨を示唆する示唆報知を行うようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、事前判定手段による判定結果の報知が行われる旨を示唆でき、遊技の興趣を向上することができる。

20

30

【0484】

〔第6変形例〕

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第6変形例について説明する。なお、基本的には、上述の第1実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、第2保留表示部86の表示態様が異なる。

40

【0485】

上述の実施形態では、図65(a)に示すように第2保留表示部86は特図1始動記憶の数を表示する第2特図1保留表示部86aと、特図2始動記憶の数を表示する第2特図2保留表示部86bを有するとしたが、図65(b)に示すように第2保留表示部86においては、特図1始動記憶と特図2始動記憶の合計数を表示する合計数表示部86cのみを有するようにしても良い。また、図65(c)に示すように第2保留表示部86は、第2特図1保留表示部86aと、第2特図2保留表示部86b、特図1始動記憶と特図2始動記憶の合計数を表示する合計数表示部86cを有するようにしても良い。

50

【0486】

また、図65(a)～(c)に示した第2保留表示部86の表示態様を遊技状態や演出状態等の切替条件に基づき切り替えるようにしても良い。切替条件としては、特定演出の実行中であるか否か、特別結果となる確率状態、普通変動入賞装置37の動作状態、リーチ状態であるか否か、始動記憶数が所定数に達しているか否かなど、任意の条件を設定可能である。

【0487】

例えば、特定演出の実行中は図65(b)に示すように合計数表示部86cのみを表示するようにして演出表示の邪魔にならないようにしても良い。また、普通変動入賞装置37が通常動作状態である場合は、特図1始動記憶と特図2始動記憶がほぼ交互に発生するので合計数表示部86cのみを表示し、時短動作状態である場合には特図2始動記憶の発生頻度が高まるため図65(a)や(c)のように第2特図1保留表示部86aと第2特図2保留表示部86bを表示するようにしても良い。第2保留表示部86の表示態様を遊技状態や演出状態等の切替条件に基づき切り替える場合には、各項目の表示、非表示を規定したシナリオテーブルを設定することで実現可能である。

【0488】

以上のことから、始動入賞領域(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)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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置41と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段(遊技制御装置100)と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置41に表示可能な始動記憶表示手段と、を備え、始動入賞領域には、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)とがあり、始動記憶手段は、第1始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき始動記憶として第1始動記憶(特図1始動記憶)を記憶可能であり、第2始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき始動記憶として第2始動記憶(特図2始動記憶)を記憶可能であり、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示(第1保留表示部83)と、第2保留表示(第2保留表示部86)とを表示可能であり、第2保留表示においては第1始動記憶の数と第2始動記憶の数の合計数を表示するように構成され、変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は継続して表示し、第1保留表示は所定の特定演出の実行中では非表示とするように構成され、当該特定演出の実行中に新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については特定演出が終了して当該第1保留表示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、第2保留表示においては第1始動記憶の数と第2始動記憶の数の合計数を表示するので始動記憶数を把握しやすい。

【0489】

また、始動記憶表示手段は、第2保留表示において第1始動記憶の数の表示と第2始動記憶の数の表示も行うようにしたこととなる。したがって、第2保留表示によって始動記憶数に関するすべての情報を把握することができる。

【0490】

また、始動記憶表示手段は、第1保留表示においては、各始動記憶と一対一に対応する始動記憶表示を表示することにより始動記憶に関する情報を示すようにしたこととなる。したがって、第1保留表示が表示されている期間では、それぞれの始動記憶についての情報を報知可能となる。

【0491】

また、図65(d)～(f)に示すように、始動記憶数が一定数以上となった場合には第2保留表示部86で強調表示を行うようにしても良い。ここでは第2保留表示部86の

表示を通常よりも大きくして強調するようにしている。強調表示はこの他の態様であっても良く、例えば表示色を変化させることや点滅表示することなどが挙げられる。また、図65(f)に示すように、合計数表示部86cのみを強調表示するようにしても良い。

【0492】

強調表示を行う始動記憶数は任意に設定可能であるが、例えば第2特図1保留表示部86aや第2特図2保留表示部86bでは値が3以上である場合に強調表示を行い、合計数表示部86cでは値が6以上である場合に強調表示を行う。また、図65(d)～(f)に示した強調表示の実行の有無を、遊技状態や演出状態等の実行条件に基づき決定するようにしても良い。実行条件としては、特定演出の実行中であるか否か、確率状態、リーチ状態であるか否か、始動記憶数が所定数に達しているか否かなど、任意の条件を設定可能である。第2保留表示部86の表示態様を遊技状態や演出状態等の実行条件に基づき変更する場合には、第2保留表示部86の各項目の表示であるオブジェクトとして、実行条件に基づき強調表示のあるものとないものの中から選択するようにすることで実現可能である。

10

【0493】

このように、始動記憶数が所定数以上である場合に強調表示を行うことで、始動記憶が上限値である状態で発生する始動入賞であるオーバーフロー入賞の発生を防止でき、遊技者に損をした感覚を与えないようにすることができる。特に、特定演出の実行中では第2保留表示部86しか表示されないため、このような強調表示を行うことで効果的に始動記憶数の状態を遊技者に報知することができる。以上のことから、演出制御装置300は、始動記憶数が所定数を超えた場合に特定の報知を行うようにしたこととなる。また、演出制御装置300は、特図1始動記憶と特図2始動記憶の合計数が所定数を超えた場合に特定の報知を行うようにしたこととなる。

20

【0494】

なお、本変形例の構成を、上述の第1変形例の構成である、第1保留表示部83が表示される領域の前側に演出装置をなすサブ表示装置49が重なることを契機に第1保留表示部83を非表示とする構成に適用することも可能である。この場合、第1保留表示部83が表示される領域の前側にサブ表示装置49が位置することに基づき第1保留表示部83が非表示とされている状態でも第2保留表示部86は継続して表示されるようにし、当該第2保留表示部86で特図1始動記憶と特図2始動記憶の合計数を表示可能とする。また、始動記憶数が所定数以上である場合に強調表示を行うようにする。

30

【0495】

以上のことから、始動入賞領域（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）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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置41と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置100）と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置41に表示可能な始動記憶表示手段と、動作が可能であり、表示装置41の前面に重なった状態となることが可能な演出装置（サブ表示装置49）と、を備え、始動入賞領域には、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）とがあり、始動記憶手段は、第1始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき始動記憶として第1始動記憶（特図1始動記憶）を記憶可能であり、第2始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき始動記憶として第2始動記憶（特図2始動記憶）を記憶可能であり、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示（第1保留表示部83）と、第2保留表示（第2保留表示部86）とを表示可能であり、第2保留表示においては第1始動記憶の数と第2始動記憶の数の合計数を表示するように構成され、変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は演出装置と重ならない位置で継続して表示し、第1保留表示は演出装置と重なる場合には非表示とするように構成され、第1保留表示が非表示であるときに新たな

40

50

始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については非表示の状態が終了して当該第1保留表示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、第2保留表示においては第1始動記憶の数と第2始動記憶の数の合計数を表示するので始動記憶数を把握しやすい。

【0496】

〔第7変形例〕

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第7変形例について説明する。なお、基本的には、上述の第1実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、普通変動入賞装置37の状態を報知可能である。

【0497】

図66(a)に示すように、本変形例の遊技機では、第2保留表示部86において普図始動記憶に対応する普図保留表示86dを実行可能である。ここでは普図保留数が0であることを示している。また、時短動作状態では、普図始動記憶が0である状態で普図当り状態となっている場合に、当該普図当り状態の終了タイミングを報知する終了時期報知87を実行可能である。ここでは残り30秒で普図当り状態が終了して普通変動入賞装置37が閉鎖される旨が報知されている。

【0498】

時短動作状態では普図変動表示ゲームの結果が当たりとなる可能性が高く、普図始動記憶が途切れなければ普通変動入賞装置37が定期的に開放されて遊技者が持球をほとんど減らすことなく遊技を行うことができる。しかし、普図始動記憶が発生しなければ普通変動入賞装置37の開放が途切れて遊技者にとっては不利な状態となる。このような遊技者にとって不利な状態の発生が近いことを終了時期報知87で報知し、遊技者に普図始動記憶の発生を促すようにしている。なお、図66(b)に示すように、終了時期報知87は特定演出の実行中であっても実行可能である。また、図66(c)に示すようなグラフ表示など、残り時間を数値以外で示すようにしても良い。

【0499】

〔ゲートスイッチ監視処理〕

上述したような終了時期報知を行うために、図33に示したゲートスイッチ監視処理に替えて図67に示すゲートスイッチ監視処理を行う。このゲートスイッチ監視処理では、普図保留数を+1更新した場合(ステップB103)に、普図保留数に対応する普図保留数コマンドを準備し(ステップB121)、演出コマンド設定処理を行う(ステップB122)。これにより、演出制御装置300に普図始動記憶の増加に関する情報が送信される。

【0500】

〔普図普段処理〕

また、図35に示した普図普段処理に替えて図68に示す普図普段処理を行う。この普図普段処理では、普図保留数を-1更新した場合(ステップB320)に、普図保留数に対応する普図保留数コマンドを準備し(ステップB131)、演出コマンド設定処理を行う(ステップB132)。これにより、演出制御装置300に普図始動記憶の減少に関する情報が送信される。

【0501】

〔普図表示中処理〕

また、図36に示した普図表示中処理に替えて図69に示す普図表示中処理を行う。この普図表示中処理では、普電サポート中(時短動作中)に当たりとなった場合(ステップB504;Y)に、普図停止図柄情報に対応する普図当りコマンドを準備し(ステップB141)、演出コマンド設定処理を行う(ステップB142)。これにより、演出制御装置300に当たりとなった旨と当りの種類の情報が送信される。

【0502】

〔単発系コマンド処理〕

また、図51に示した単発系コマンド処理に替えて図70に示す単発系コマンド処理を行う。この単発系コマンド処理では、MODEは普図系の範囲であるか、すなわち受信したコマンドが普図保留数コマンドか普図当りコマンドであるかを判定する（ステップC331）。MODEは普図系の範囲であると判定した場合（ステップC331；Y）は、普図に関する情報の処理などを行う普図情報設定処理（ステップC332）を行って、単発系コマンド処理を終了する。また、MODEは普図系の範囲でないと判定した場合（ステップC331；N）は、図示を省略する他のMODEについての処理を行う。

【0503】

〔普図情報設定処理〕

図71には、上述の単発系コマンド処理における普図情報設定処理（ステップC332）を示した。この普図情報設定処理では、まず、普図保留数コマンドを受信したかを判定する（ステップC341）。普図保留数コマンドを受信していない場合（ステップC341；N）は、ステップC343に移行する。また、普図保留数コマンドを受信した場合（ステップC341；Y）は、演出制御装置300で把握する普図保留数にコマンドの値を設定し（ステップC342）、普図当りコマンドを受信したかを判定する（ステップC343）。

【0504】

普図当りコマンドを受信していない場合（ステップC343；N）は、普図情報設定処理を終了する。また、普図当りコマンドを受信した場合（ステップC343；Y）は、時短動作状態であるかを判定する（ステップC344）。そして、時短動作状態でない場合（ステップC344；N）は、普図情報設定処理を終了する。また、時短動作状態である場合（ステップC344；Y）は、普図保留数が0であるかを判定する（ステップC345）。普図保留数が0でない場合（ステップC345；N）は、普図情報設定処理を終了する。また、普図保留数が0である場合（ステップC345；Y）は、普図当りコマンドに基づき当り状態の時間を取得し（ステップC346）、終了時期報知を設定して（ステップC347）、普図情報設定処理を終了する。すなわち、演出制御装置300が、当り状態の終了タイミングを報知可能な終了報知手段をなす。

【0505】

なお、終了時期報知87を時短動作状態である場合に行うとしたが、通常動作状態である場合に行うようにしても良い。また、普図始動記憶数が0である場合に行うとしたが、0でない場合にも行うようにしても良い。また、特定演出の実行中でも行うとしたが、行わないようにしても良い。また、第2保留表示部86での普図保留数表示86dを時短動作状態である場合にのみ行うようにしても良い。

【0506】

以上のことから、始動入賞領域（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）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特図変動表示ゲームを実行し、特図変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、始動入賞領域への入賞が困難な閉状態と、該閉状態よりも入賞が容易な開状態とに変換可能な普通変動入賞装置37と、所定領域での遊技球の検出に基づき普図変動表示ゲームの実行権利を普図始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な普図始動記憶手段（遊技制御装置100）と、普図変動表示ゲームの結果が特定結果となることに基づき普通変動入賞装置37を開状態に変換する当り状態を発生する普通変動入賞装置制御手段（遊技制御装置100）と、当り状態の終了タイミングを報知可能な終了報知手段（演出制御装置300）と、を備えるようにしたこととなる。したがって、当り状態の終了タイミングを遊技者が知ることができるので、遊技の興趣を向上することができる。

【0507】

また、終了報知手段は、普図始動記憶の数が0である場合に当り状態の終了タイミング

10

20

30

40

50

を報知可能であることとなる。したがって、普図変動表示ゲームが途切れる前の最後の当り状態であることを遊技者が知ることができるので、遊技の興趣を向上することができる。

【0508】

また、普通変動入賞装置37の動作状態を、通常動作状態と、該通常動作状態よりも単位時間あたりの開状態となる時間が長い時短動作状態との何れかに設定する動作状態設定手段（遊技制御装置100）を備え、終了報知手段は、時短動作状態である場合に当り状態の終了タイミングを報知可能であることとなる。したがって、遊技者にとって有利な時短動作状態で当り状態の終了タイミングを知ることができるので、遊技の興趣を向上することができる。

10

【0509】

また、遊技に関する情報を表示可能な表示装置41と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき特図変動表示ゲームの実行権利を始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置100）と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置41に表示可能な始動記憶表示手段（演出制御装置300）と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示（第1保留表示部83）と、第2保留表示（第2保留表示部86）とを表示可能であり、特図変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は継続して表示し、第1保留表示は所定の特定演出の実行中では非表示とするように構成され、当該特定演出の実行中に新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については特定演出が終了して当該第1保留表示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行い、終了報知手段は、当該特定演出の実行中であっても報知を行うようにしたこととなる。したがって、常に特図始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、特図始動記憶の発生の容易さに影響する普図の当り状態の情報を常に報知することができる。

20

【0510】

なお、本変形例の構成を、上述の第1変形例の構成である、第1保留表示部83が表示される領域の前側に演出装置をなすサブ表示装置49が重なることを契機に第1保留表示部83を非表示とする構成に適用することも可能である。この場合には、図66（d）、（f）に示すように終了時期報知87が表示される領域をサブ表示装置49が動作しても覆われない位置とするか、図66（b）に示すようにサブ表示装置49が動作した場合に覆われる領域とした場合には、図66（e）に示すようにサブ表示装置49の動作に伴って覆われることのない位置に終了時期報知87を移動するようにする。

30

【0511】

以上のことから、始動入賞領域（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）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特図変動表示ゲームを実行し、特図変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、遊技に関する情報を表示可能な表示装置41と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき特図変動表示ゲームの実行権利を始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置100）と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置41に表示可能な始動記憶表示手段（演出制御装置300）と、動作が可能であり、表示装置41の前面に重なった状態となることが可能な演出装置（サブ表示装置49）と、始動入賞領域への入賞が困難な閉状態と、該閉状態よりも入賞が容易な開状態とに変換可能な普通変動入賞装置37と、所定領域での遊技球の検出に基づき普通変動表示ゲームの実行権利を普図始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な普図始動記憶手段（遊技制御装置100）と、普通変動表示ゲームの結果が特定結果となることに基づき普通変動入賞装置37を開状態に変換する当り状態を発生する普通変動入賞装置制御手段（遊技制御装置100）と、当り状態の終了タイミングを報知可能な終了報知手段（演出制御装置300）と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示（第1保留表示部83）と、第2

40

50

保留表示（第2保留表示部86）とを表示可能であり、特図変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は演出装置と重ならない位置で継続して表示し、第1保留表示は演出装置と重なる場合には非表示とするように構成され、第1保留表示が非表示であるときに新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については当該第1保留表示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行い、終了報知手段は、第1保留表示が非表示である場合であっても演出装置と重ならない位置で報知を行うようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、特図始動記憶の発生の容易さに影響する普図の当り状態の情報を常に報知することができる。また、当り状態の終了タイミングを遊技者が知ることができるので、遊技の興趣を向上することができる。

10

【0512】

〔第8変形例〕

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第8変形例について説明する。なお、基本的には、上述の第1実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、確率状態によって保留表示の表示態様が異なる。

【0513】

図72には低確率状態での表示態様を示した。図72（a）に示すように第1保留表示部83と実行中保留表示部84はサブ表示装置49に表示される。そして、図72（b）に示すように左、右の変動表示領域で同じ識別情報が仮停止してリーチ状態となると、図72（c）に示すように所定の特定演出の一つをなすリーチ演出表示が開始される。ここでのリーチ演出表示は表示装置41に機種名である「CRとら」と示された背景表示が表示されるとともに、サブ表示装置49にも機種名である「CRとら」と示された背景表示が表示されるものである。このとき、飾り特図変動表示ゲーム表示部85は表示装置41の表示領域の左上部に小さく表示される。また、サブ表示装置49の第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示は非表示とされるが、表示装置41での第2保留表示部86の表示は継続される。

20

【0514】

さらに、リーチ状態が発展して図72（d）に示すように所定の特定演出の一つをなすSP3リーチ演出表示が開始される。このSP3リーチ演出表示では、表示装置41とサブ表示装置49において、キャラクタが登場する演出表示が行われる。このSP3リーチ演出表示の実行中も飾り特図変動表示ゲーム表示部85は表示装置41の表示領域の左上部に小さく表示され、サブ表示装置49の第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示は非表示とされ、表示装置41での第2保留表示部86の表示は継続される。

30

【0515】

そして、この特定演出の実行中に新たな始動記憶として特図1始動記憶が発生すると、図72（d）に示すように表示装置41に表示された第2保留表示部86の第2特図1保留表示部86aの表示が更新される。また、特定演出の実行中に新たな始動記憶として特図2始動記憶が発生すると、図72（e）に示すように第2保留表示部86の第2特図2保留表示部86bの表示が更新される。

40

【0516】

そして、図72（f）に示すように特定演出が終了すると、飾り特図変動表示ゲーム表示部85が表示装置41の表示領域の中央に表示される。また、サブ表示装置49において第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示が再開される。このとき第1保留表示部83では、特定演出の実行中における始動記憶の発生に伴う表示の更新が行われる。ここでは、第1特図1保留表示部83aにおいて特定演出の実行中に発生した特図1始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示するように更新され、第1特図2保留表示部83bにおいて特定演出の実行中に発生した特図2始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示するように更新される。また、この更新に伴いこれらの新たな始動記憶に対応する先

50

読み結果を示唆する保留変化予告も開始可能であり、ここでは第1特図2保留表示部83bにおける左から3番目の飾り始動記憶表示が通常の表示態様とは異なる表示態様とされており、先読み結果の示唆が行われている。

【0517】

図73には、高確率状態での表示態様を示した。図73(a)に示すように第1保留表示部83と実行中保留表示部84は表示装置41に表示される。そして、図73(b)に示すように左、右の変動表示領域で同じ識別情報が仮停止してリーチ状態となると、サブ表示装置49が上方へ移動して表示装置41の第1保留表示部83と実行中保留表示部84が表示された部分の前側に重なる状態となり、図73(c)に示すように所定の特定演出の一つをなすリーチ演出表示が表示装置41とサブ表示装置49で開始される。

10

【0518】

ここでのリーチ演出表示は表示装置41に機種名である「CRとら」と示された背景表示が表示されるとともに、サブ表示装置49にも機種名である「CRとら」と示された背景表示が表示されるものである。このとき、飾り特図変動表示ゲーム表示部85は表示装置41の表示領域の左上部に小さく表示される。また、表示装置41の第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示は、サブ表示装置49が前側に重なった状態となることで非表示とされるが、表示装置41での第2保留表示部86の表示は継続される。

【0519】

さらに、リーチ状態が発展して図73(d)に示すように所定の特定演出の一つをなすSP3リーチ演出表示が開始される。このSP3リーチ演出表示では、表示装置41とサブ表示装置49において、キャラクタが登場する演出表示が行われる。このSP3リーチ演出表示の実行中も飾り特図変動表示ゲーム表示部85は表示装置41の表示領域の左上部に小さく表示され、サブ表示装置49の第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示は非表示とされ、表示装置41での第2保留表示部86の表示は継続される。

20

【0520】

そして、この特定演出の実行中に新たな始動記憶として特図1始動記憶が発生すると、図73(d)に示すように表示装置41に表示された第2保留表示部86の第2特図1保留表示部86aの表示が更新される。また、特定演出の実行中に新たな始動記憶として特図2始動記憶が発生すると、図73(e)に示すように第2保留表示部86の第2特図2保留表示部86bの表示が更新される。

30

【0521】

そして、図73(f)に示すように特定演出が終了すると、飾り特図変動表示ゲーム表示部85が表示装置41の表示領域の中央に表示される。また、サブ表示装置49が下方へ動作して初期位置に戻り、表示装置41の第1保留表示部83と実行中保留表示部84が表示される部分の前側から退避する。これに伴い表示装置41において第1保留表示部83及び実行中保留表示部84の表示が再開される。

【0522】

このとき第1保留表示部83では、特定演出の実行中における始動記憶の発生に伴う表示の更新が行われる。ここでは、第1特図1保留表示部83aにおいて特定演出の実行中に発生した特図1始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示するように更新され、第1特図2保留表示部83bにおいて特定演出の実行中に発生した特図2始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示するように更新される。また、この更新に伴いこれらの新たな始動記憶に対応する先読み結果を示唆する保留変化予告も開始可能であり、ここでは第1特図2保留表示部83bにおける左から3番目の飾り始動記憶表示が通常の表示態様とは異なる表示態様とされており、先読み結果の示唆が行われている。

40

【0523】

低確率状態では、特別結果となる可能性が低いため、演出の興趣を高めて遊技者に遊技を継続する意欲を与える必要がある。このため第1保留表示部83及び実行中保留表示部84をサブ表示装置49に表示するようにして特図変動表示ゲームを表示する表示装置41の表示領域を広く使えるようにし、種々の演出表示を効果的に行うことができるように

50

して遊技の興趣を高めるようにしている。

【0524】

これに対して高確率状態では、演出内容よりも次の特別結果がいつ導出されるかに対する興味が強い。また、特図変動表示ゲームの実行時間が短縮されて始動記憶の消化速度が速くなる時短状態も発生する。このため、結果を表示する飾り特図変動表示ゲーム表示部85と、始動記憶の情報を表示する第1保留表示部83や実行中保留表示部84とを同じ表示装置41に表示して近づけて表示し、飾り特図変動表示ゲーム表示部85と第1保留表示部83との間の視点の移動量を少なくして特図変動表示ゲームの進行を遊技者が把握しやすくなるようにしている。

【0525】

10

このように、第1保留表示部83や実行中保留表示部84を表示装置41とサブ表示装置49の何れに表示するかについては、確率状態に基づいてこれらを表示するためのシナリオテーブルを設定することで実現可能である。また、表示と非表示については、特図変動表示ゲームの開始時に表示と非表示の情報を含むシナリオテーブルを設定することで実現可能である。なお、ここでは特定演出としてリーチ演出表示やSP3リーチ演出表示を挙げたが、図42等に示した擬似連演出表示など、他の特定演出の場合も同様に第1保留表示部83及び実行中保留表示部84を非表示とする。

【0526】

以上のことから、始動入賞領域（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）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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、変動表示ゲームを表示可能な第1表示装置（表示装置41）と、遊技に関する情報を表示可能な第2表示装置（サブ表示装置49）と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置100）と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示（第1保留表示部83、第2保留表示部86）を第1表示装置又は第2表示装置に表示可能な始動記憶表示手段（演出制御装置300）と、変動表示ゲームの結果が特別結果となる確率状態を、低確率状態と、該低確率状態よりも高い高確率状態との何れかに設定する確率設定手段（遊技制御装置100）と、を備え、始動記憶表示手段は、低確率状態においては第2表示装置に保留表示を表示し、高確率状態においては第1表示装置に保留表示を表示するようにしたこととなる。

20

30

【0527】

したがって、低確率状態においては第1表示装置において変動表示ゲームの演出を効果的に行うことができ遊技の興趣を向上できるとともに、第2表示装置で常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、高確率状態では、次の特別結果の発生を期待する状態であり、始動記憶の状態と変動表示ゲームの状態を一目で把握できるようにすることで遊技の興趣を向上することができる。

【0528】

また、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示（第1保留表示部83）と、第2保留表示（第2保留表示部86）とを表示可能であり、第1保留表示は、低確率状態においては第2表示装置に表示し、高確率状態においては第1表示装置に表示し、第2保留表示は、確率状態にかかわらず第1表示装置に表示するようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、常時表示される第2保留表示が他の演出表示の邪魔にならないようにすることができる。

40

【0529】

また、始動記憶表示手段は、変動表示ゲームの実行中において、第2保留表示は継続して表示し、第1保留表示は所定の特定演出を実行する場合には非表示とし、当該特定演出の実行中に新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については特定演出が終了して当該第1保留表

50

示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うようにしたこととなる。したがって、常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。

【0530】

また、始動記憶表示手段は、第1保留表示においては、各始動記憶と一対一に対応する始動記憶表示を表示することにより始動記憶に関する情報を示し、第2保留表示においては、始動記憶数を表示することにより始動記憶に関する情報を示すようにしたこととなる。したがって、常時表示される第2保留表示が他の演出表示の邪魔にならないようにすることができる。

【0531】

また、始動入賞領域（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）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を実行し、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生する遊技機において、変動表示ゲームを表示可能な第1表示装置（表示装置41）と、遊技に関する情報を表示可能であるとともに動作が可能であり、第1表示装置の前面に重なった状態となることが可能な第2表示装置（サブ表示装置49）と、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利を始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置100）と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を第1表示装置又は第2表示装置に表示可能な始動記憶表示手段（演出制御装置300）と、変動表示ゲームの結果が特別結果となる確率状態を、低確率状態と、該低確率状態よりも高い高確率状態との何れかに設定する確率設定手段（遊技制御装置100）と、を備え、始動記憶表示手段は、保留表示として、第1保留表示（第1保留表示部83）と、第2保留表示（第2保留表示部86）とを表示可能であり、第1保留表示は、低確率状態においては第2表示装置に表示し、高確率状態においては第1表示装置に表示し、第2保留表示は、確率状態にかかわらず第1表示装置に表示するように構成され、高確率状態中において、第2保留表示は第2表示装置と重ならない位置で継続して表示し、第1保留表示は第2表示装置と重なる場合には非表示とするように構成され、第1保留表示が非表示であるときに新たな始動記憶が発生した場合には、第2保留表示については新たな始動記憶の発生に伴い表示を更新し、第1保留表示については当該第1保留表示の表示が再開される際に新たな始動記憶の発生に伴う表示の更新を行うようにしたこととなる。

【0532】

したがって、低確率状態においては第1表示装置において変動表示ゲームの演出を効果的に行うことができ遊技の興趣を向上できるとともに、第2表示装置で常に始動記憶の状況を把握できるようになり遊技者に不都合が生じないようにすることができる。また、高確率状態では、次の特別結果の発生を期待する状態であり、始動記憶の状態と変動表示ゲームの状態を一目で把握できるようにすることで遊技の興趣を向上することができる。

【0533】

なお、低確率状態と高確率状態で第1保留表示部83及び実行中保留表示部84を表示する表示装置を異なるものとしたが、高確率状態では低確率状態よりも特図変動表示ゲームの表示と始動記憶の表示が近くなるように表示するものであれば良い。例えば、低確率状態と高確率状態で何れも第1保留表示部83及び実行中保留表示部84を表示装置41に表示するが、高確率状態では低確率状態よりも特図変動表示ゲームの表示と始動記憶の表示が近くなるように表示するようにしても良い。また、低確率状態と高確率状態で何れも第1保留表示部83及び実行中保留表示部84をサブ表示装置49に表示するが、高確率状態では低確率状態よりも特図変動表示ゲームの表示と始動記憶の表示が近くなるように表示するように、サブ表示装置49における表示位置を異なるものとするか、サブ表示装置49自体の配設位置を異なるものとしても良い。

【0534】

以上に示した第1実施形態及び各変形例においては、特図1始動記憶と特図2始動記憶

を発生順に消化する遊技機について説明したが、特図1始動記憶よりも特図2始動記憶を優先的に消化する遊技機であっても良い。また、特図1始動記憶に基づく特図変動表示ゲームと特図2始動記憶に基づく特図変動表示ゲームを同時に実行可能な遊技機であっても良い。

【0535】

また、第1保留表示部83を非表示とする特定演出は上述したものに限られるものではない。例えば、特別遊技状態中の演出を特定演出としても良いし、特別遊技状態中の演出の一部のみを特定演出としても良く、ファンファーレ演出、エンディング演出、ラウンド演出、インターバル演出、ラウンド継続演出のうち任意の演出を特定演出としても良い。また、大当たり種類や小当たり種類のうち一部の種類に基づく特別遊技状態中の演出を特定演出としても良い。

10

【0536】

また、変動表示中に画像やキャラクタをカットインさせるカットイン演出や、段階的に画像やキャラクタが出現して進行した段階により特別結果となる可能性の高さなどを示唆するステップアップ演出などを特定演出としても良い。また、飾り特図変動表示ゲームにおいて、特別結果態様で仮停止した後に再変動表示を行って最終的な特別結果態様を導出する再変動表示演出を特定演出としても良い。

【0537】

また、特定演出の実行中は第1保留表示部83や実行中保留表示部84を非表示とするとしたが、所定のタイミングで一時的に表示するようにしても良い。例えば、所定時間ごとに一時的に表示するようにしても良いし、始動記憶が発生した際に一時的に表示するようにしても良い。また、第1保留表示部83の非表示中に保留変化予告を開始可能とし、非表示中における保留変化予告の開始時に一時的に表示するようにしても良い。また、実行中保留表示部84の非表示中に実行中保留表示部84の表示態様を変化可能とし、非表示中において変化させる場合に一時的に表示するようにしても良い。また、遊技機においてエラー状態が発生している場合には表示するようにしても良い。

20

【0538】

また、特定演出の実行中は、第1特図1保留表示部83aと第1特図2保留表示部83bの両方を非表示とするとしたが、一方のみを非表示とするようにしても良い。また、第2保留表示部86は常時表示するとしたが、第1保留表示部83が表示されている期間では非表示としても良い。また、第1保留表示部83と第2保留表示部86を両方とも非表示としても良い。この場合、始動記憶が発生した際に第2保留表示部86を一時的に表示して始動記憶の発生を遊技者に示すようにしても良い。

30

【0539】

また、第1保留表示部83が非表示である状態で始動記憶が発生し、第1保留表示部83の再表示の際に表示を更新する場合に、非表示中において発生した始動記憶があることを強調するようにしても良い。例えば、非表示中に発生した始動記憶に対応する飾り始動記憶表示の表示タイミングを第1保留表示部83の表示タイミングよりも遅らせるようにしても良い。

【0540】

40

また、上述の第1実施形態及び各変形例の構成は、任意に組み合わせる適用可能である。なお、第1実施形態の事前判定結果の報知の開始タイミングの構成と、第3変形例の事前判定手段による判定結果の報知の開始タイミングの構成を組み合わせる場合は、特定演出の実行中であるか否か、特別結果となる確率状態、普通変動入賞装置37の動作状態、リーチ状態であるか否か、始動記憶数が所定数に達しているか否か、開始タイミングの抽選結果などの任意の条件を満たすか否かにより何れの開始タイミングとするかを選択するようにする。この他、第1実施形態と第2変形例、第4変形例と第5変形例など、単純に組み合わせることで矛盾が生じるおそれがある場合は、このような任意の条件を満たすか否かにより何れの構成とするかを選択するようにする。

【0541】

50

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。また、上述の各変形例の構成は適宜組み合わせて適用することが可能である。

【0542】

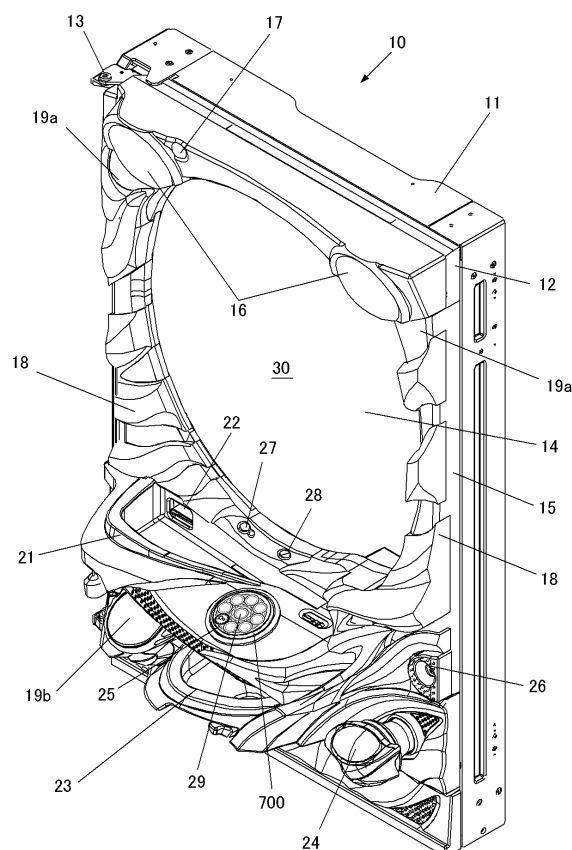
また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

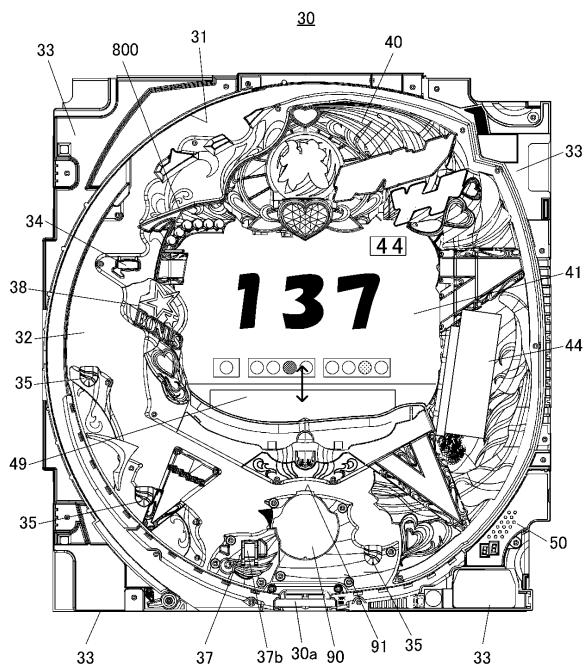
【0543】

- 10 遊技機
- 36 第1始動入賞口（始動入賞領域）
- 37 普通変動入賞装置（始動入賞領域）
- 41 表示装置（第1表示装置）
- 49 サブ表示装置（第2表示装置）
- 83 第1保留表示部（第1保留表示）
- 86 第2保留表示部（第2保留表示）
- 97 第2始動入賞口（始動入賞領域）
- 100 遊技制御装置（始動記憶手段、確率設定手段）
- 300 演出制御装置（始動記憶表示手段）

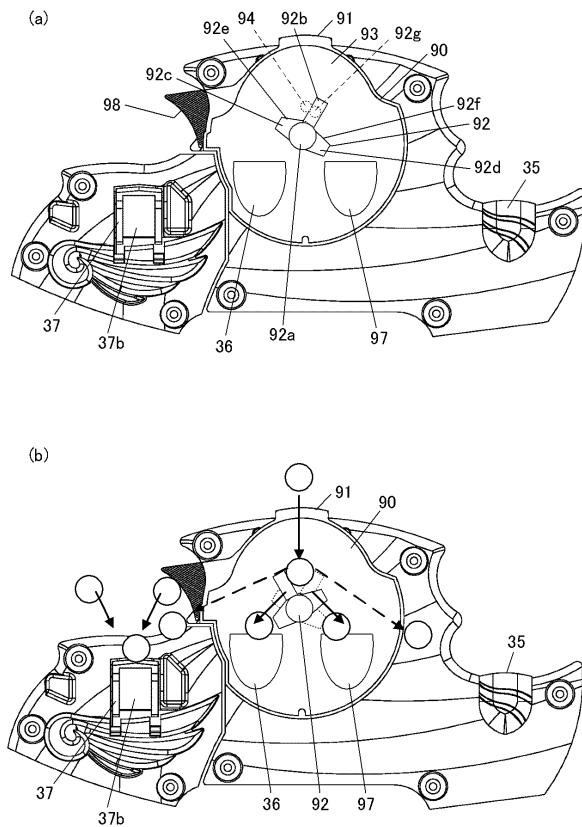
【図1】



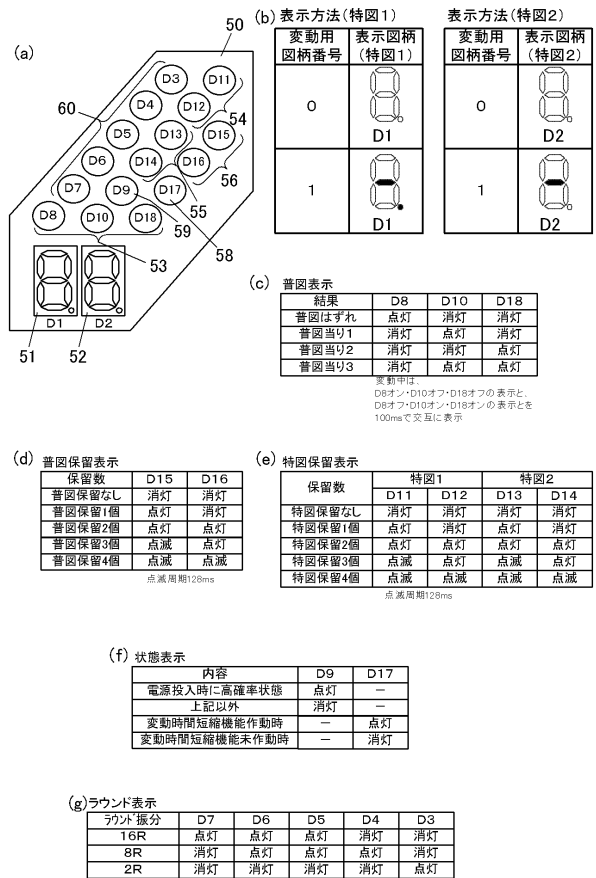
【図2】



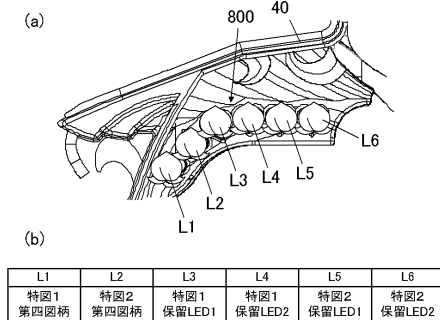
【図 3】



【図 4】



【図 5】



(c) 第四図柄表示

	特図 1 第四図柄 (L1)	特図 2 第四図柄 (L2)
はずれ	消灯	消灯
大当り	点灯	点灯
小当り	点灯	点灯

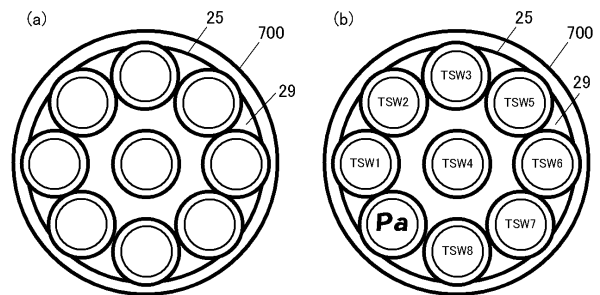
・変動中は 100ms 周期で点滅

(d) 特図保留表示

保留数	特図 1		特図 2	
	L3	L4	L5	L6
特図保留なし	消灯	消灯	消灯	消灯
特図保留 1 個	点灯	消灯	点灯	消灯
特図保留 2 個	点灯	点灯	点灯	点灯
特図保留 3 個	点滅	点灯	点滅	点灯
特図保留 4 個	点滅	点滅	点滅	点滅

点滅周期 100ms

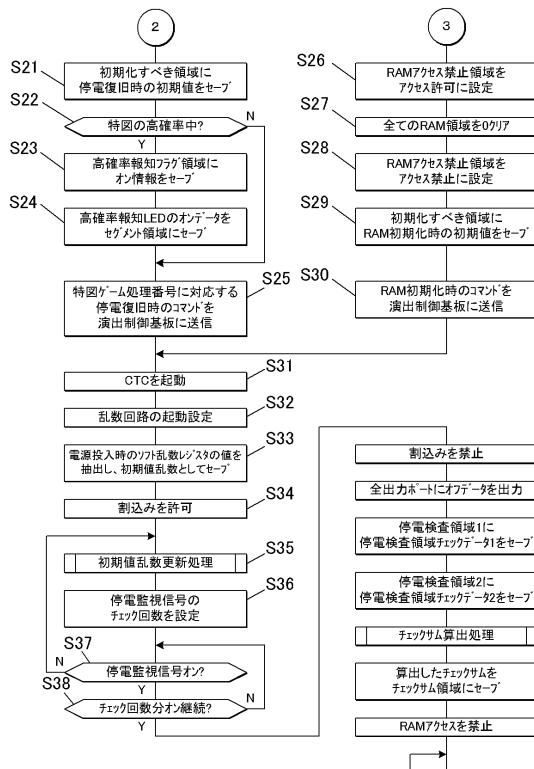
【図 6】



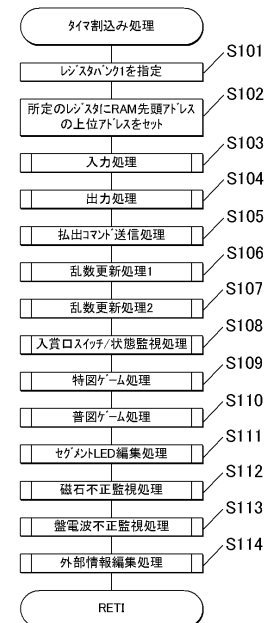
(c)

単打	単発の押下動作
連打	複数回の押下動作
長押し	継続的な押下動作
タッチ	接触、こする等
「Pa」操作 (TSW1or8) + 長押し	継続的なポイント 押下操作
フリック	接触させて弾く

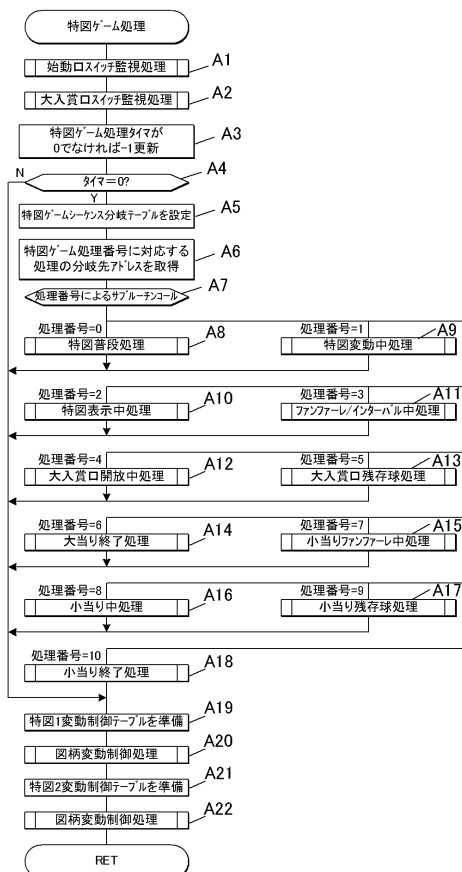
【図 1 1】



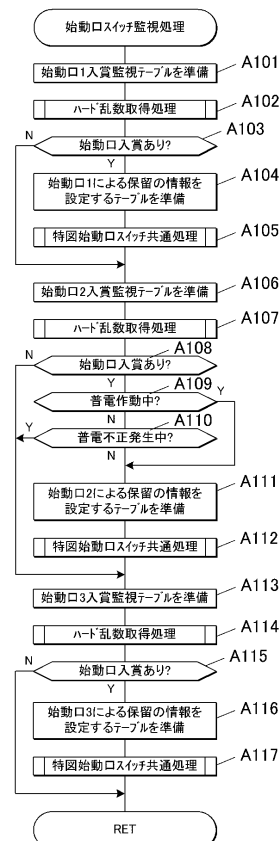
【図 1 2】



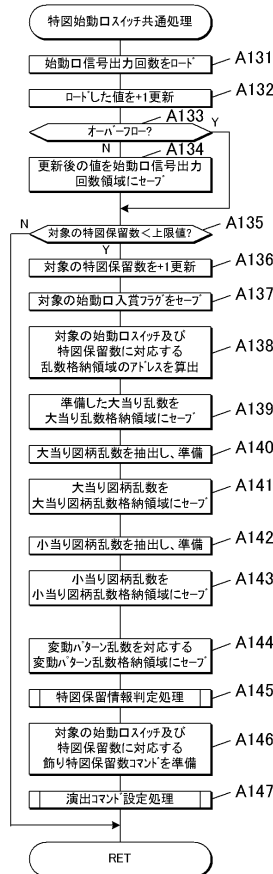
【図 1 3】



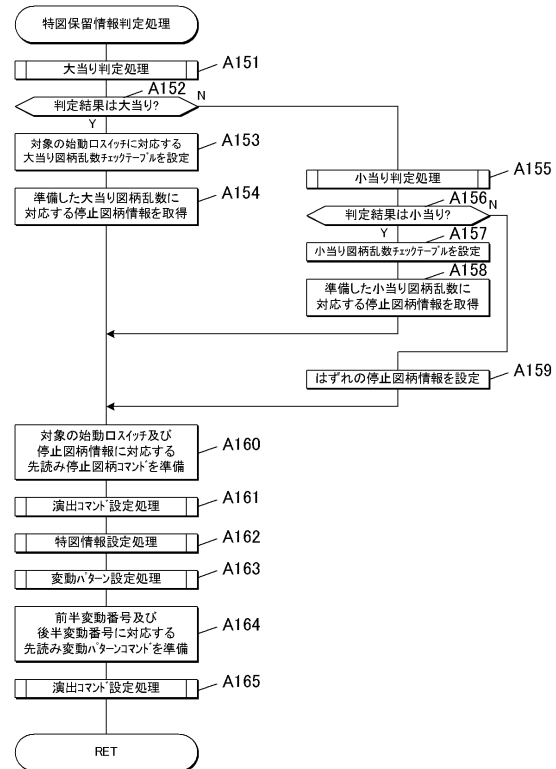
【図 1 4】



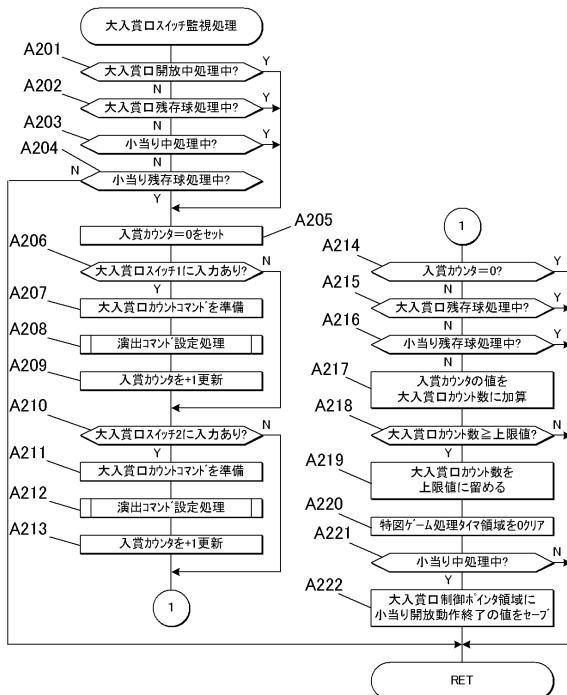
【図 15】



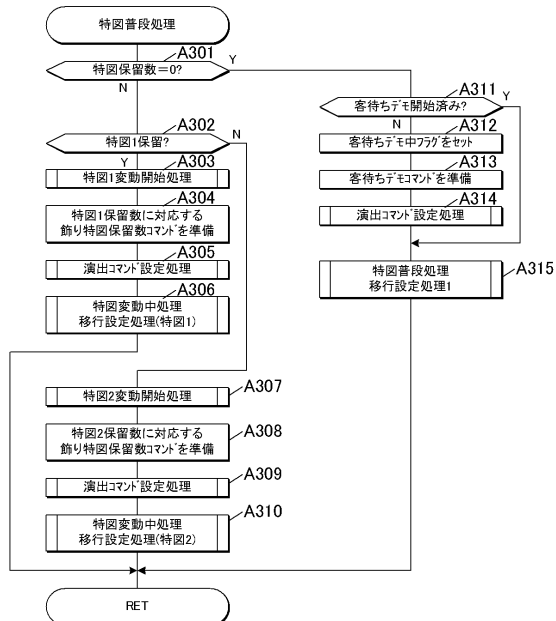
【図 16】



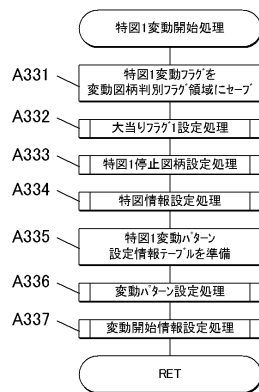
【図 17】



【図 18】



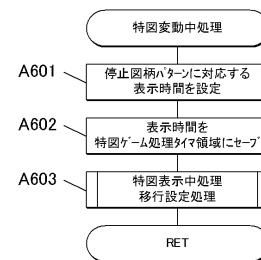
【図 19】



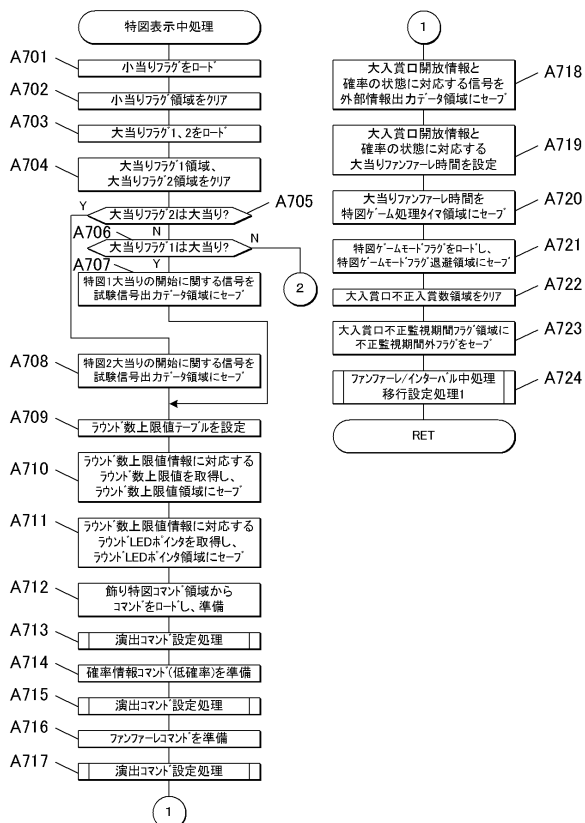
【図 20】



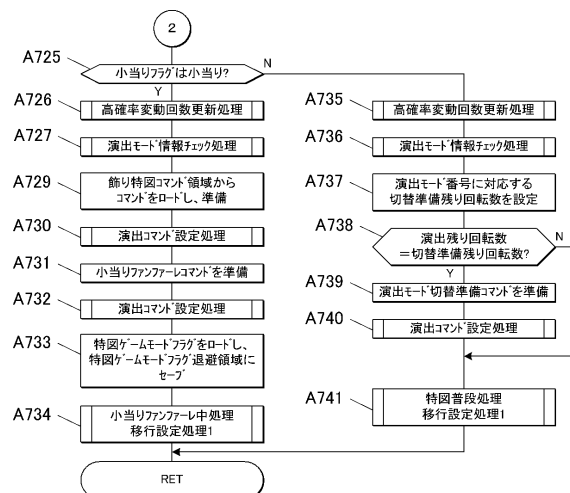
【図 21】



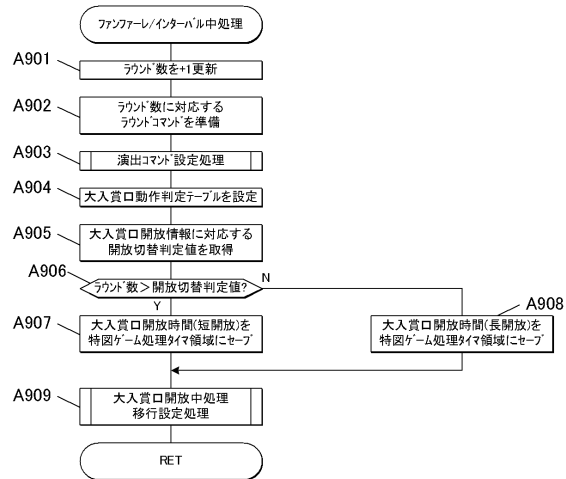
【図 22】



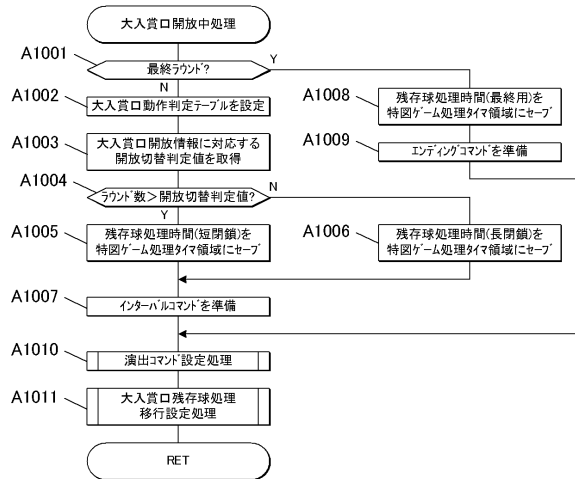
【図 23】



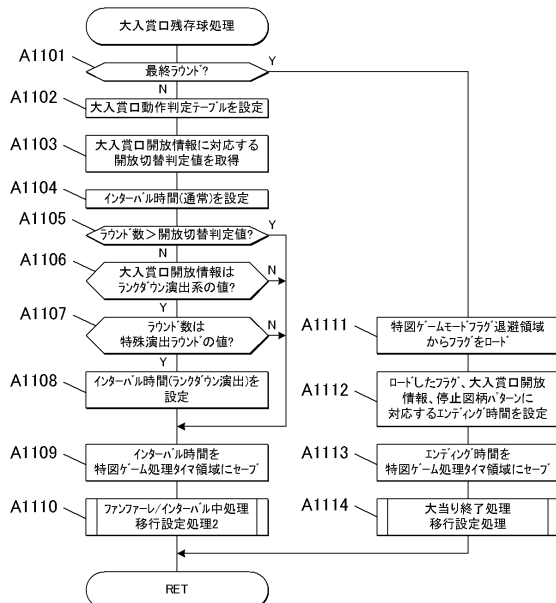
【図 2 4】



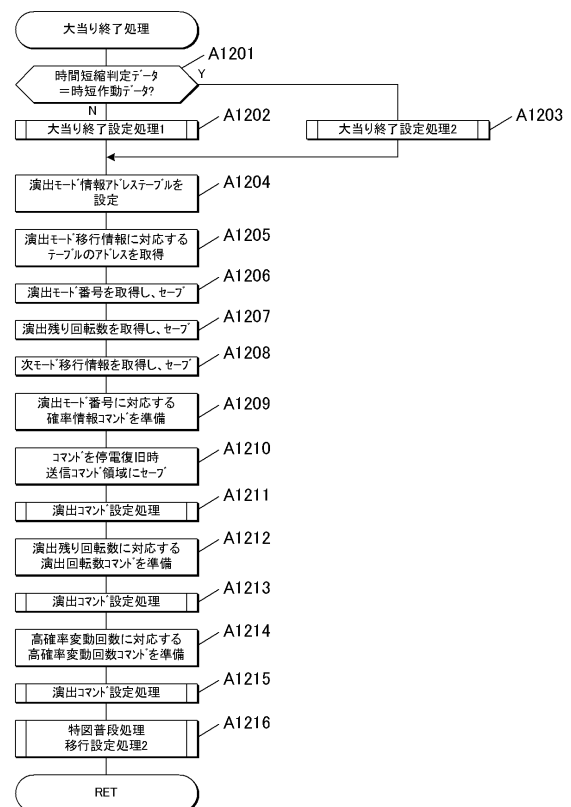
【図 2 5】



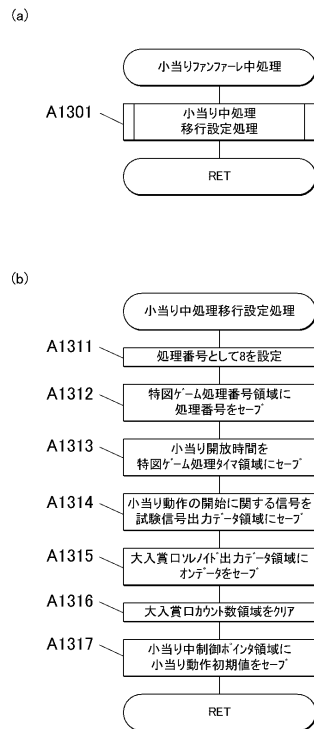
【図 2 6】



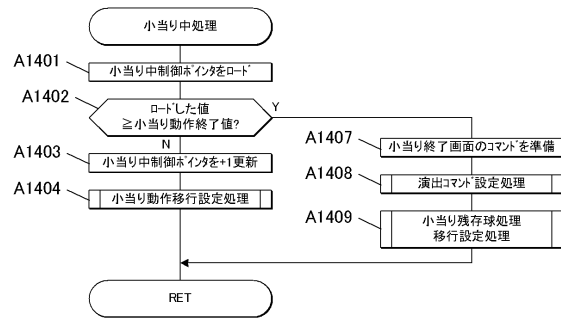
【図 2 7】



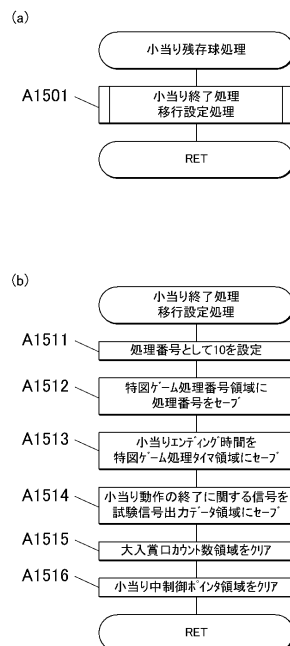
【図 28】



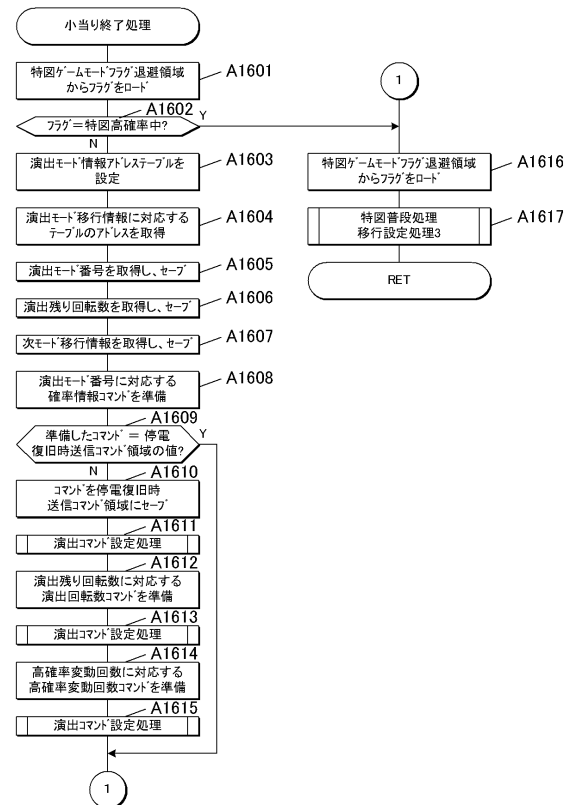
【図 29】



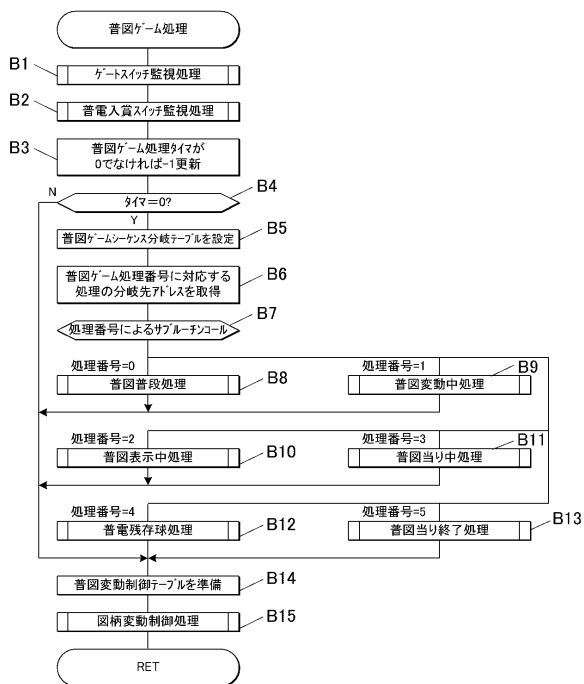
【図 30】



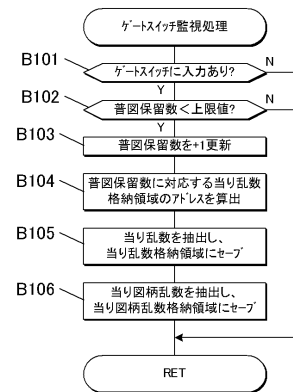
【図 31】



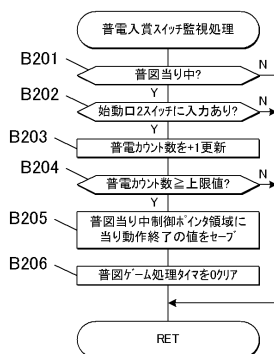
【図 3 2】



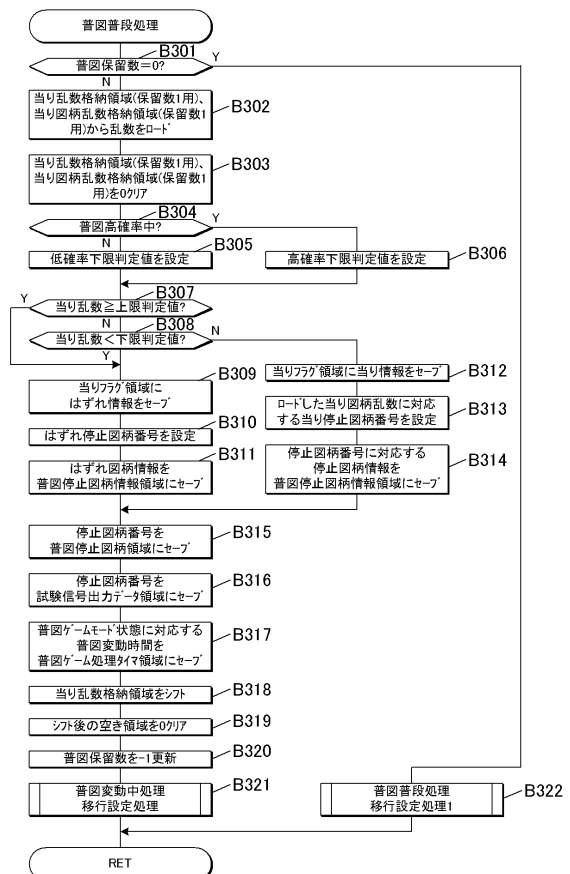
【図 3 3】



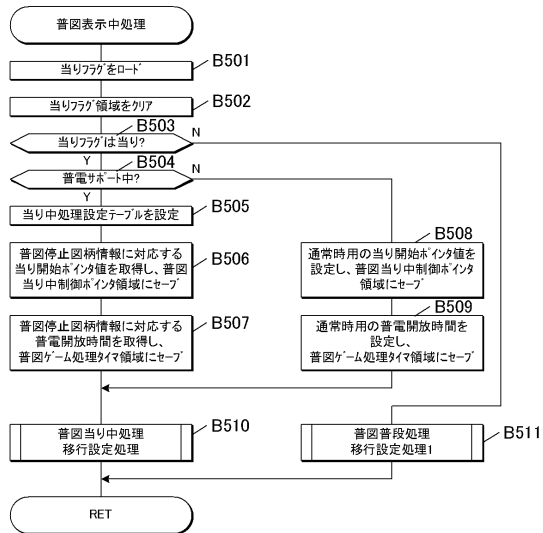
【図 3 4】



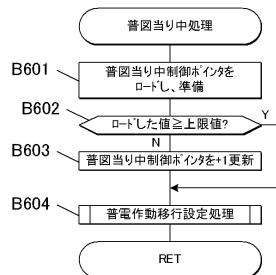
【図 3 5】



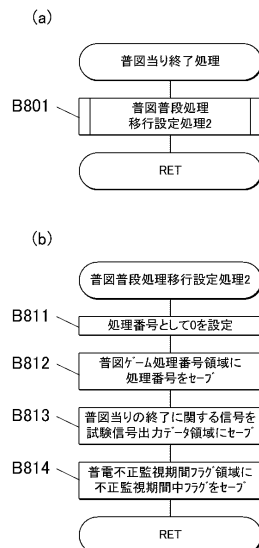
【図 36】



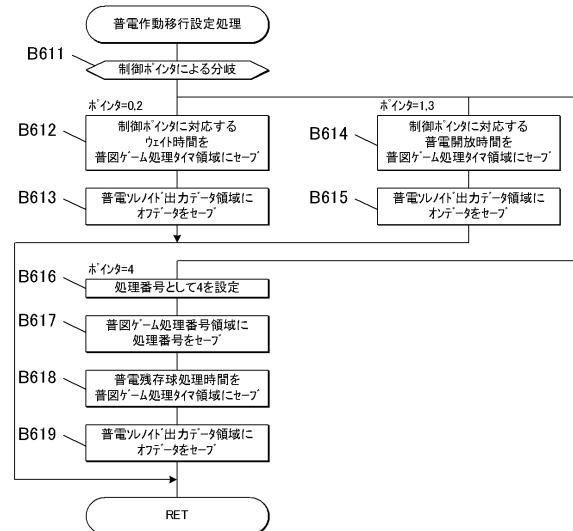
【図 37】



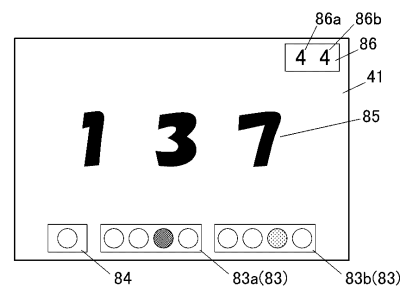
【図 39】



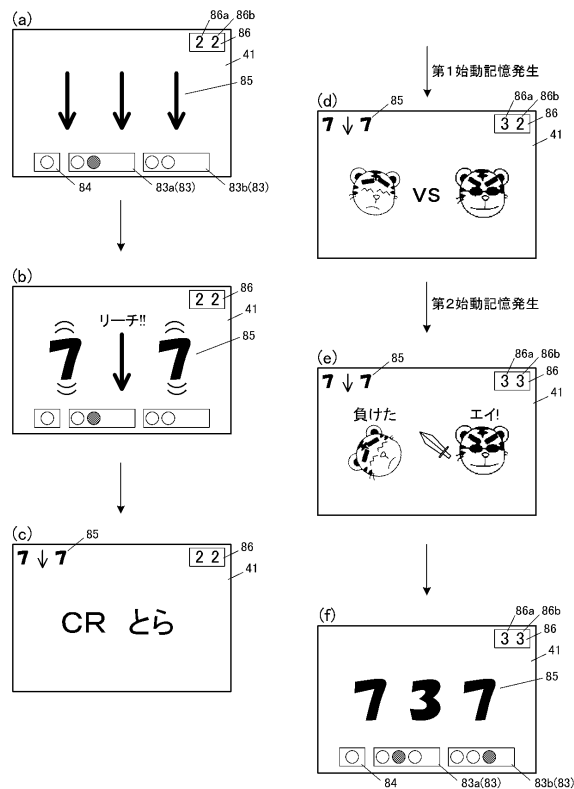
【図 38】



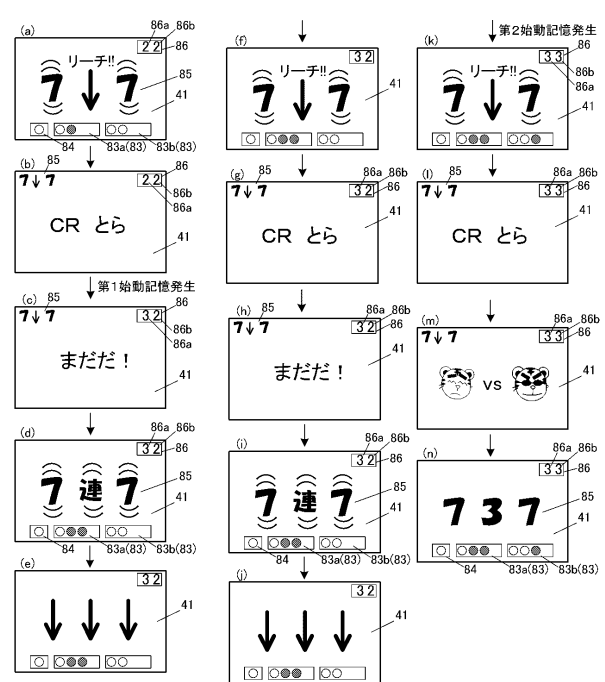
【図 40】



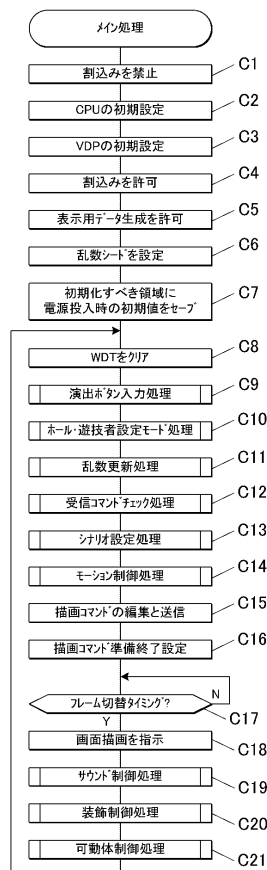
【図 4 1】



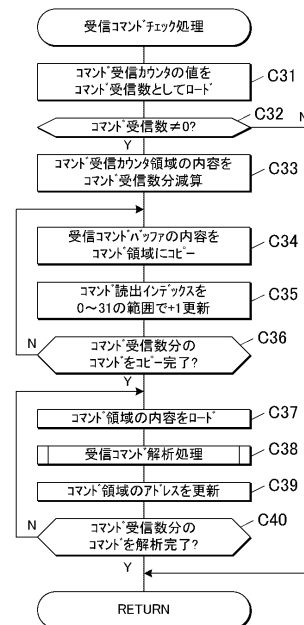
【図 4 2】



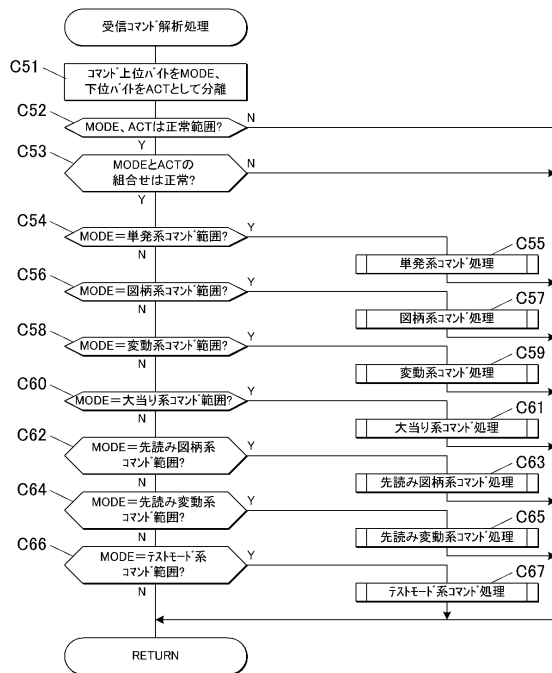
【図 4 3】



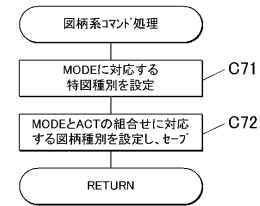
【図 4 4】



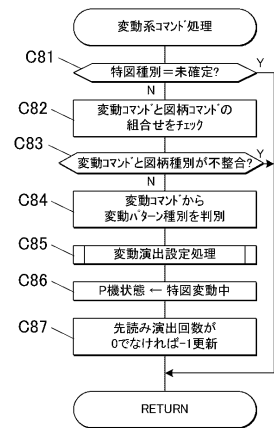
【図 4 5】



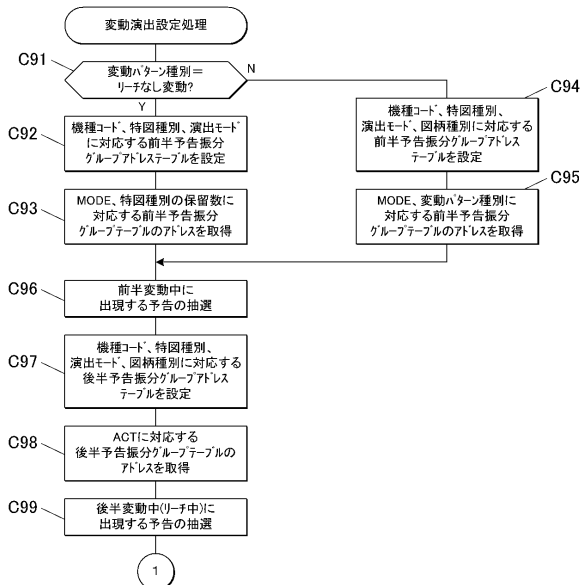
【図 4 6】



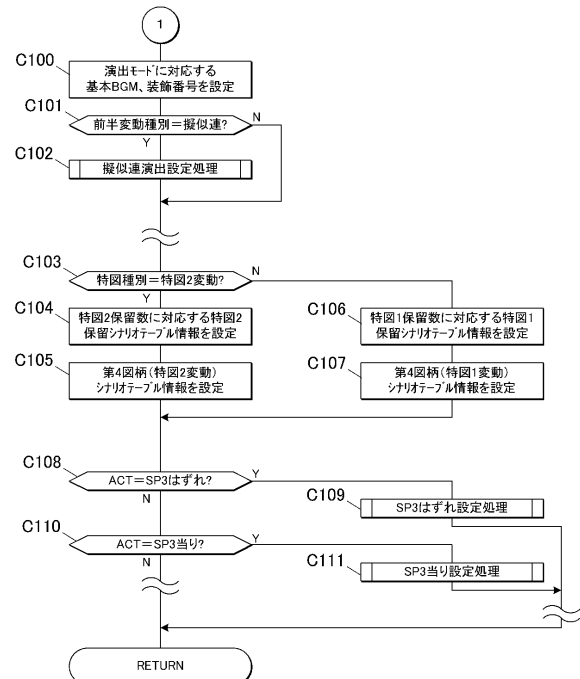
【図 4 7】



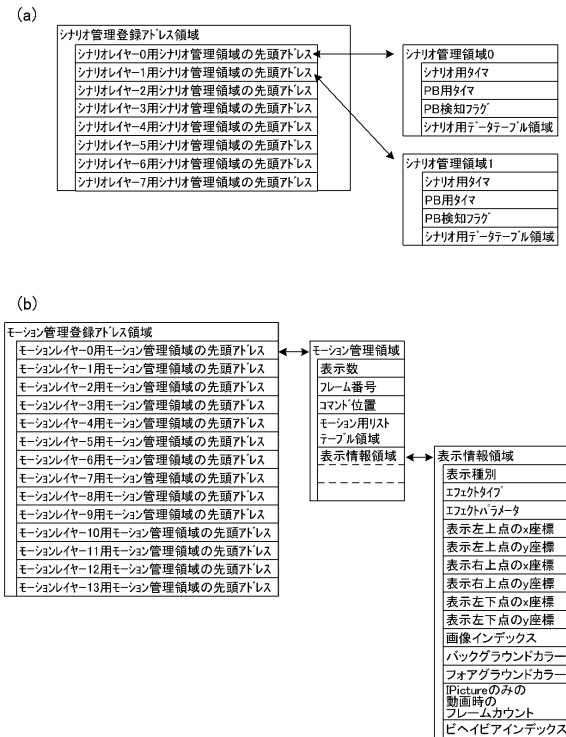
【図 4 8】



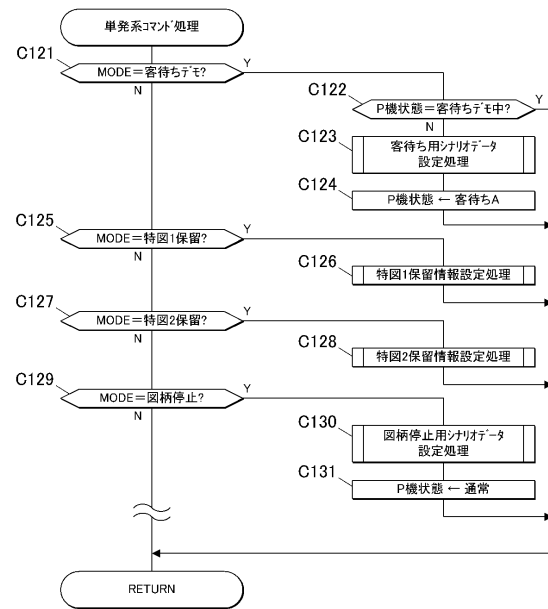
【図 4 9】



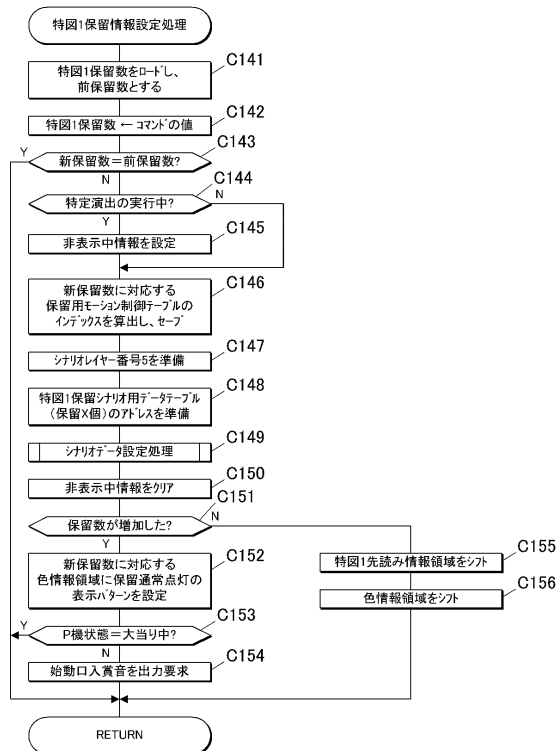
【図 5 0】



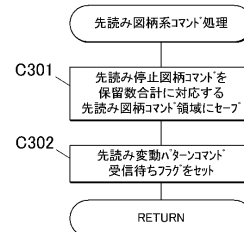
【図 5 1】



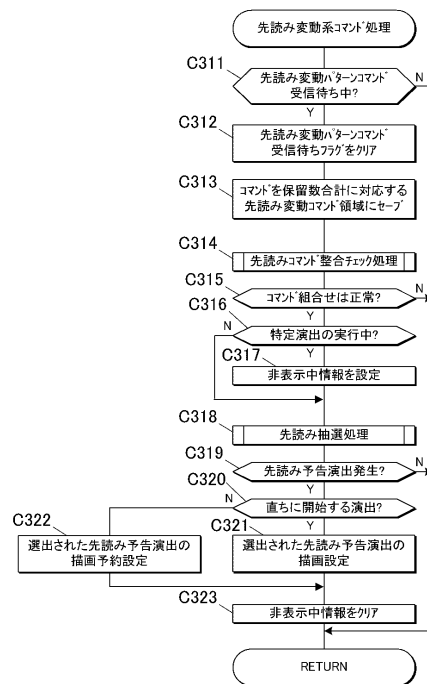
【図 5 2】



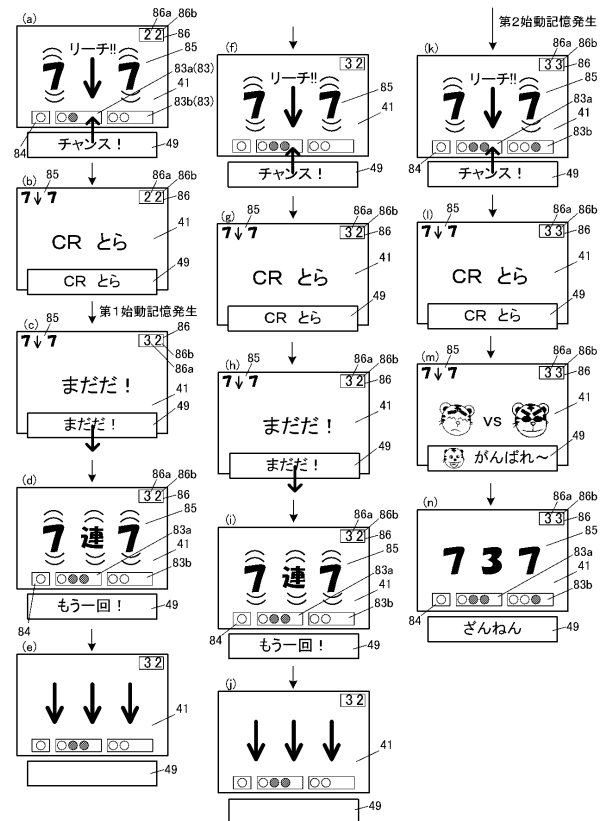
【図 5 3】



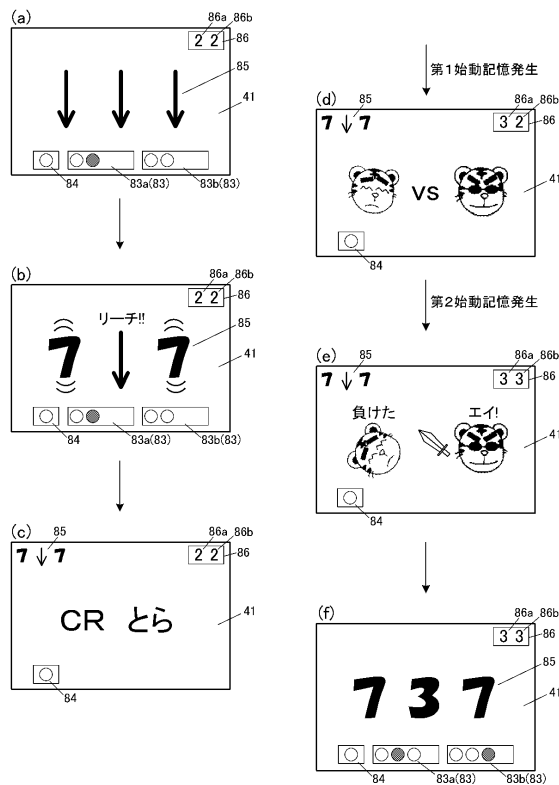
【図 5 4】



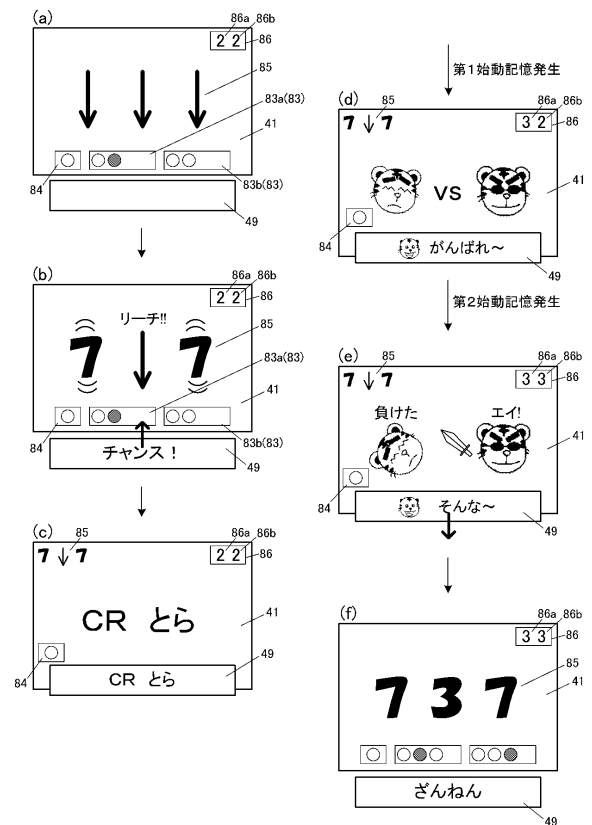
【図 5 5】



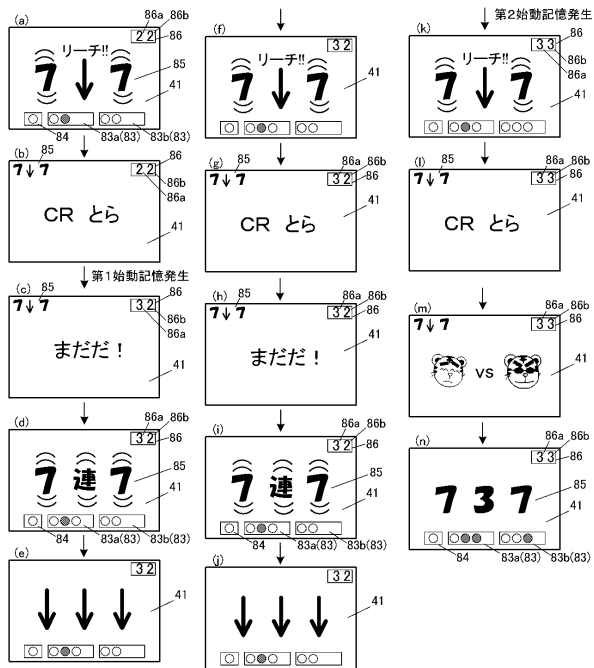
【図 5 6】



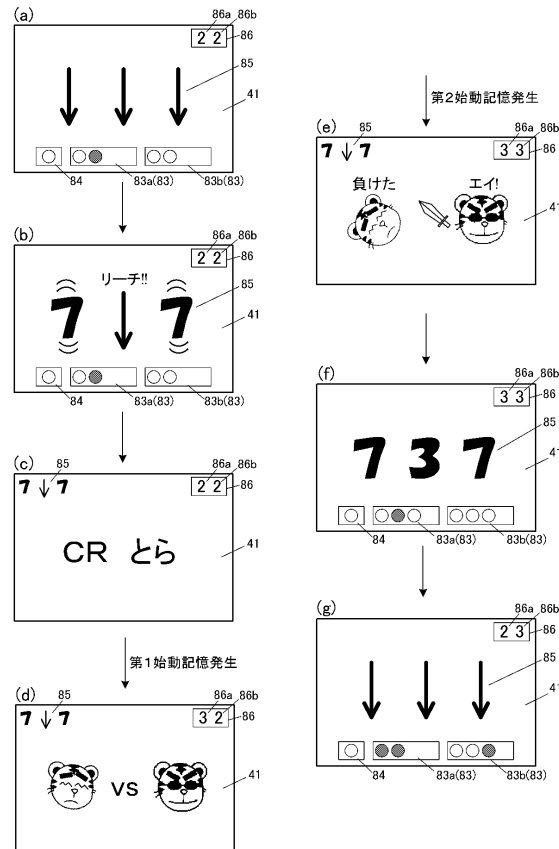
【図 5 7】



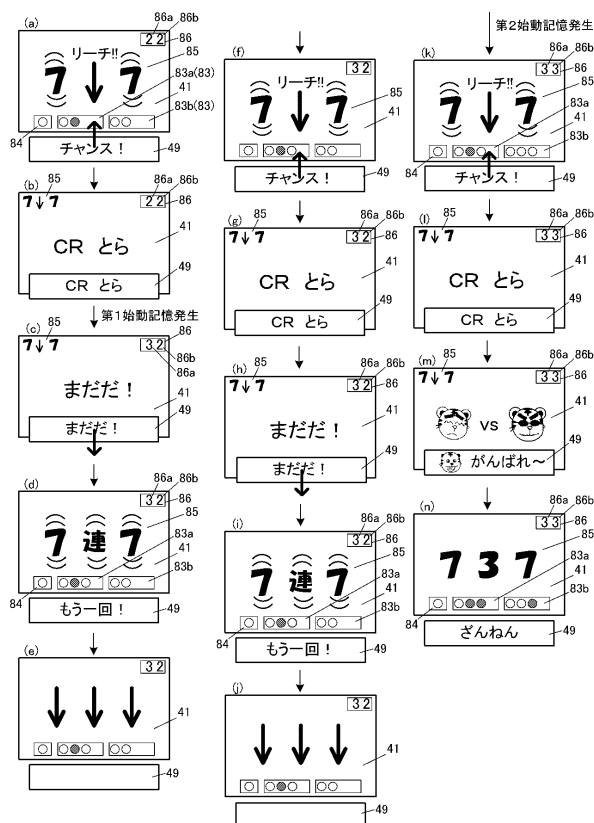
【図 58】



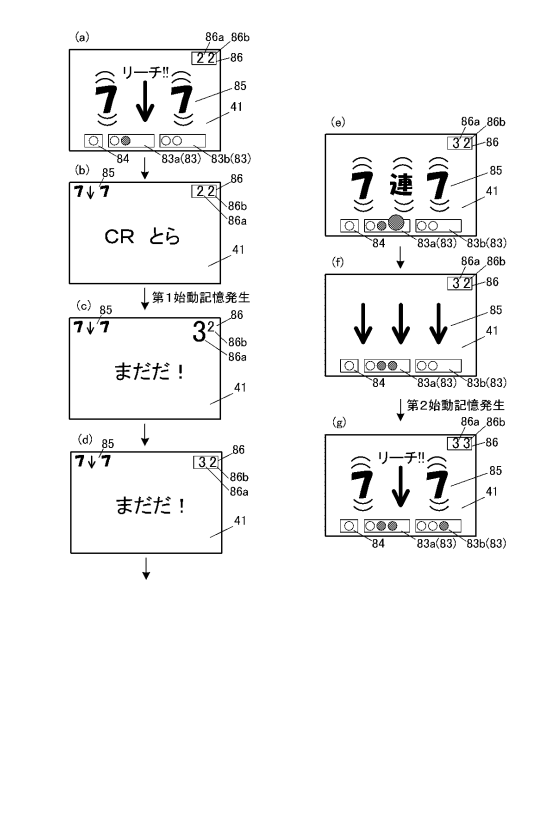
【図 59】



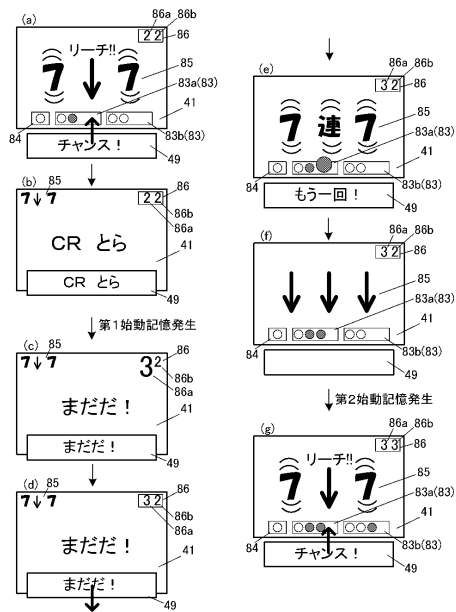
【図 60】



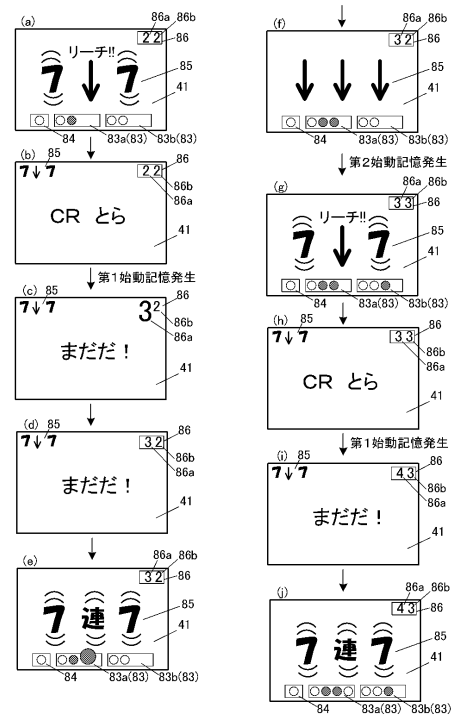
【図 61】



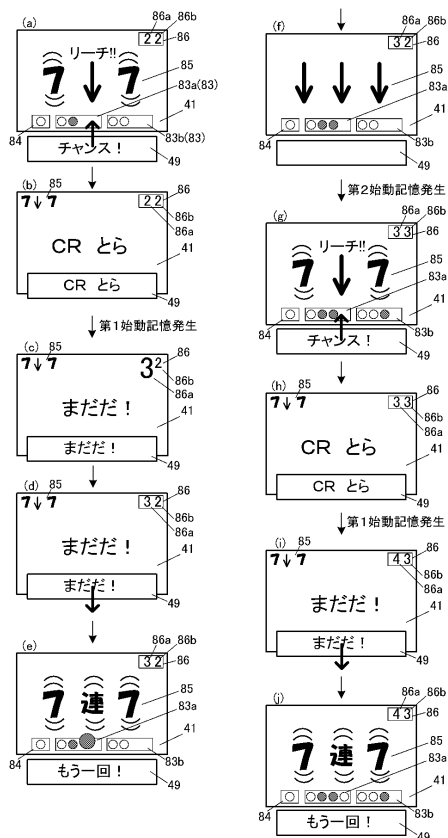
【図 6 2】



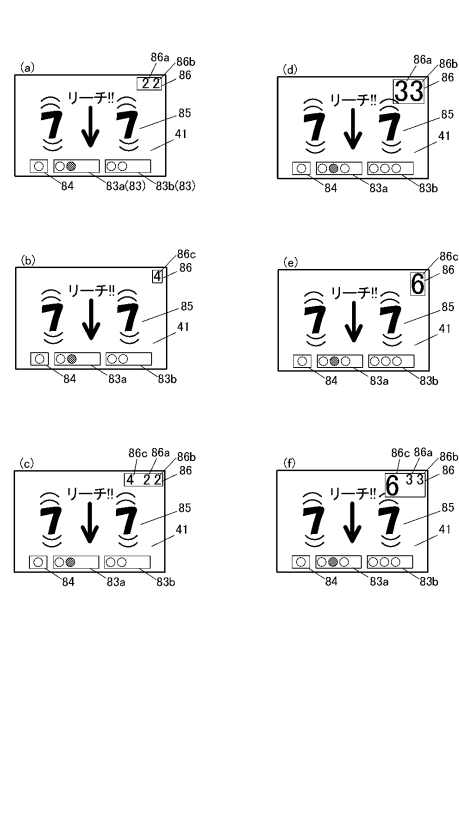
【図 6 3】



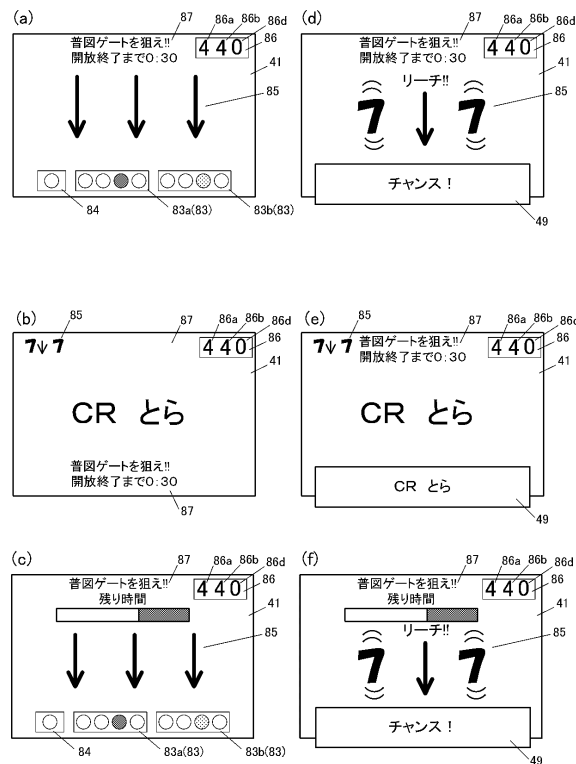
【図 6 4】



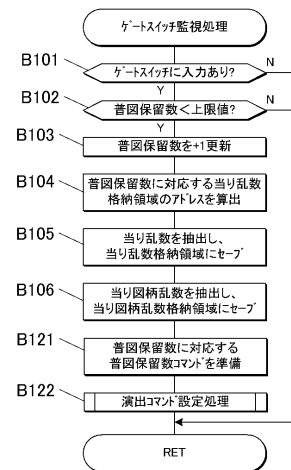
【図 6 5】



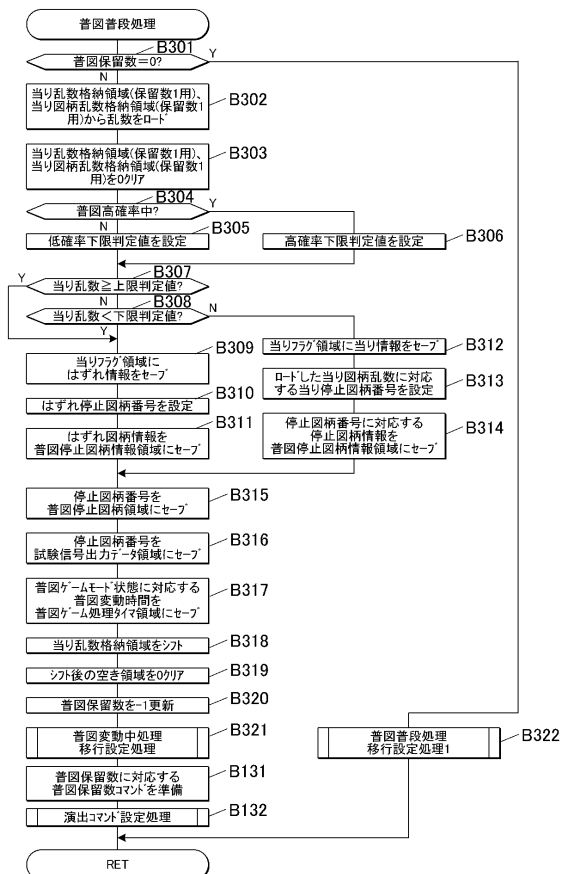
【図 66】



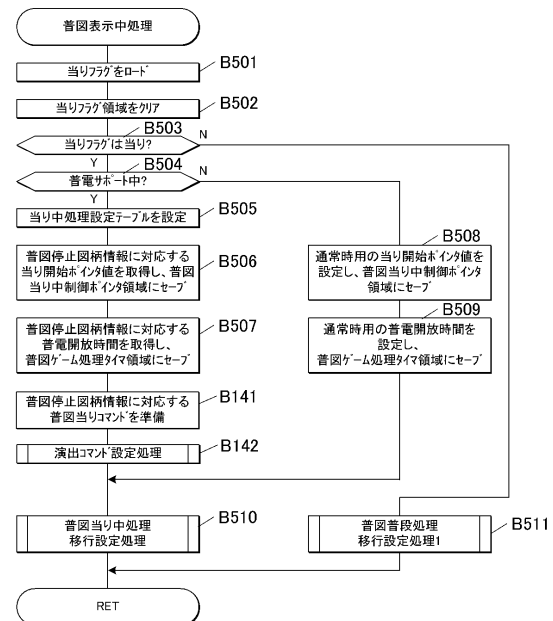
【図 67】



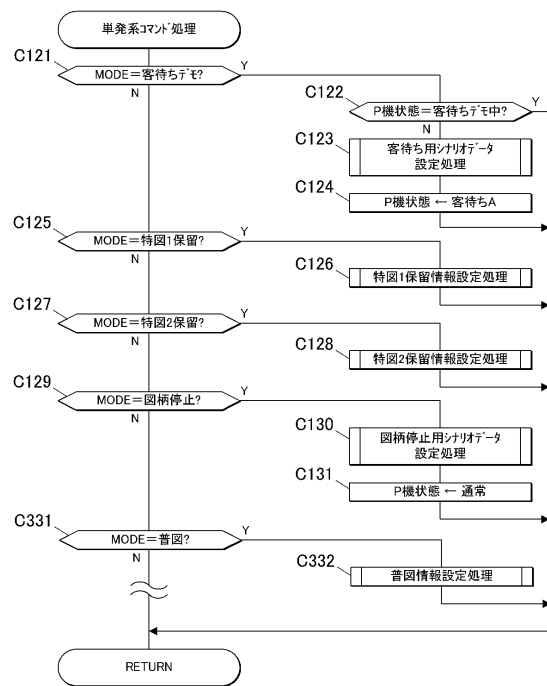
【図 68】



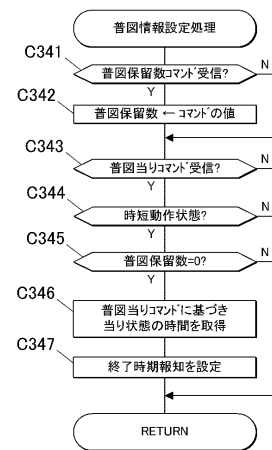
【図 69】



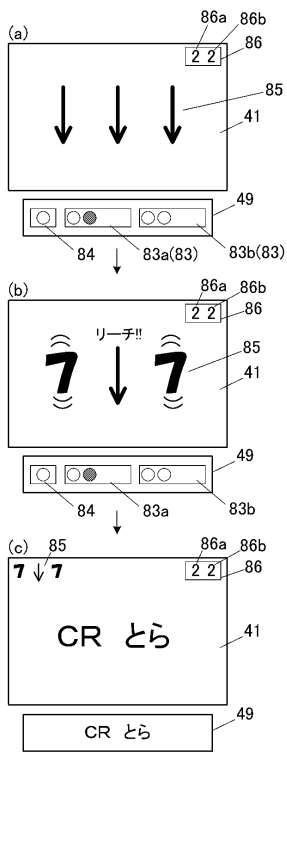
【図 70】



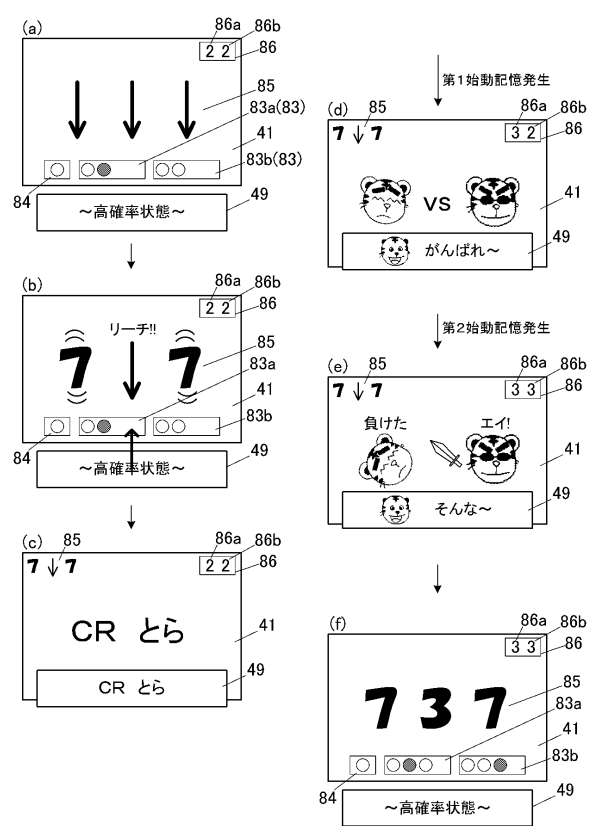
【図 71】



【図 72】



【図 73】



フロントページの続き

- (72)発明者 ▲高▼野 祐樹
群馬県太田市吉沢町９９０番地 株式会社ソフィア内
(72)発明者 園田 欽章
群馬県太田市吉沢町９９０番地 株式会社ソフィア内

審査官 下村 輝秋

- (56)参考文献 特開２０１５－２２８９７７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－１２５３４１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１５８６１８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－２１７０５９（ＪＰ，Ａ）

- (58)調査した分野(Int.Cl., ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ７／０２