

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5938670号
(P5938670)

(45) 発行日 平成28年6月22日 (2016. 6. 22)

(24) 登録日 平成28年5月27日 (2016. 5. 27)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 0 4 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 81 頁)

(21) 出願番号 特願2011-175779 (P2011-175779)
 (22) 出願日 平成23年8月11日 (2011. 8. 11)
 (65) 公開番号 特開2013-34802 (P2013-34802A)
 (43) 公開日 平成25年2月21日 (2013. 2. 21)
 審査請求日 平成26年7月9日 (2014. 7. 9)

(73) 特許権者 000132747
 株式会社ソフィア
 群馬県桐生市境野町7丁目201番地
 (74) 代理人 100093045
 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 倉上 昌也
 群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社
 ソフィア内
 審査官 土屋 保光

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】

遊技に関連する演出表示を行うことが可能な表示装置を備えた遊技機において、
 遊技を統括的に制御する遊技制御手段と、
 該遊技制御手段からの制御指令に基づいて、演出制御を行うことが可能な演出制御手段と、

外部から操作可能な操作手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

始動条件の成立に基づいて、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、
 前記変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させ、

前記演出制御手段は、

当該遊技機にて遊技が行われていない場合に、前記操作手段の操作に基づいて、遊技中における前記表示装置の輝度を変更設定可能な輝度設定手段と、

所定条件に基づいて、遊技中における遊技機の電力状態を、第1の状態とする第1電力状態、または、該第1の状態よりも消費電力量を低減した第2の状態とする第2電力状態の何れかに制御可能な電力制御手段と、

を備え、

前記電力制御手段により制御された電力状態に応じて、前記表示装置の輝度が設定され

10

20

前記演出制御手段は、前記電力制御手段により電力状態を切り換える場合に、前記表示装置に所定の表示を表示し、

前記所定条件は、前記輝度設定手段により前記表示装置の輝度を変更するための前記操作手段に対する所定の操作と、所定時間の遊技における前記特別遊技状態の発生とを含むことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技に関連する演出表示を行うことが可能な表示装置を備えた遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機には装飾や演出、種々の報知を行うために、非常に多くの電氣的装置が使用されている。そういった電氣的装置は、例えば、遊技の進行状態の表示や演出を行い、遊技において最も遊技者が注視する表示装置や、遊技に関する演出や報知を行うスピーカやLED等各種ランプ類等が挙げられる。このような多くの電氣的装置は、非常に煌びやかに華やかに表示や発光を行ったり、遊技の進行や状態を煽るために非常に大きな音を発したりすることで遊技者の興趣を向上させ、期待感を持たせるような演出を行っている。

【0003】

しかし、こういった電氣的装置を常時作動させていると、膨大な電力を使用することとなり、ホールにおける消費電力量が非常にかさむこととなる。そこで、遊技機において遊技者が遊技を行っているか否かを監視し、遊技者の不在を検出した場合には、遊技機はその空席信号をホールコンピュータに送信し、その信号を受信したホールコンピュータは、空席である遊技機に対して省電力モードを設定し、電源を停止する電氣的装置を決定して遊技機に対して電源停止信号を出力するようにし、遊技機は受信した信号に基づいて電氣的装置の電源を停止して節電を行うように構成されたシステムが提供されている（例えば、特許文献1参照）。

【0004】

また、遊技が所定時間行われていない場合（客待ち状態）に演出用ランプを減光もしくは消灯し、液晶表示装置にはデモンストレーション映像を表示することで、遊技客に遊技の開始を促す等の演出効果を維持しながら、消費電力を低減するようにしたスロット遊技機が提供されている（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開平10-174741号公報

【特許文献2】特開2005-137672号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかし、上記特許文献1のシステムや特許文献2の遊技機では、遊技非実行状態のみ電力を落とすので稼働がよい遊技機については意味をなさなかった。

【0007】

つまり、遊技店において遊技機の稼働がよいと消費電力を低減する効果が発揮されず消費電力量が膨大なものとなっていました。

【0008】

本発明の目的は、消費電力量を削減することのできる遊技機の提供である。

【課題を解決するための手段】

【0009】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、

10

20

30

40

50

遊技に関連する演出表示を行うことが可能な表示装置を備えた遊技機において、
遊技を統括的に制御する遊技制御手段と、
該遊技制御手段からの制御指令に基づいて、演出制御を行うことが可能な演出制御手段と、

外部から操作可能な操作手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

始動条件の成立に基づいて、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、前記変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させ、

前記演出制御手段は、

当該遊技機にて遊技が行われていない場合に、前記操作手段の操作に基づいて、遊技中における前記表示装置の輝度を変更設定可能な輝度設定手段と、

所定条件に基づいて、遊技中における遊技機の電力状態を、第1の状態とする第1電力状態、または、該第1の状態よりも消費電力量を低減した第2の状態とする第2電力状態の何れかに制御可能な電力制御手段と、

を備え、

前記電力制御手段により制御された電力状態に応じて、前記表示装置の輝度が設定され

、前記演出制御手段は、前記電力制御手段により電力状態を切り換える場合に、前記表示装置に所定の表示を表示し、

前記所定条件は、前記輝度設定手段により前記表示装置の輝度を変更するための前記操作手段に対する所定の操作と、所定時間の遊技における前記特別遊技状態の発生とを含むことを特徴とする。

【発明の効果】

【0026】

本発明によれば、消費電力量を削減することができる。

【図面の簡単な説明】

【0027】

【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】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。

【図4】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。

【図5】表示装置の輝度を説明する図である。

【図6】LEDの発光態様を説明する図である。

【図7】可動役物の動作範囲を説明する図である。

【図8】電力状態の選択例を説明する図である。

【図9】押しボタン及びセレクトボタンの操作と表示内容の遷移を説明する図である。

【図10】押しボタン及びセレクトボタンの操作と表示内容の遷移を説明する図である。

【図11】省電力状態での遊技を説明する図である。

【図12】特典の付与を説明する図である。

【図13】メイン処理を説明するフローチャートである。

【図14】メイン処理を説明するフローチャートである。

【図15】タイマ割込み処理を説明するフローチャートである。

【図16】特図ゲーム処理を説明するフローチャートである。

【図17】始動口スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。

【図18】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19】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20】特図普段処理を説明するフローチャートである。

- 【図 2 1】 1 s t メイン処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 2】 1 s t シーン制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 3】 電源投入処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 4】 客待ち処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 5】 客待ち画面設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 6】 通常客待ち処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 7】 客待ちムービー処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 8】 機能選択画面処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 9】 演出モード選択画面処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 0】 大当り履歴画面処理を説明するフローチャートである。 10
- 【図 3 1】 リーチ履歴画面処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 2】 P B 入力処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 3】 客待ち時設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 4】 P B 無効設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 5】 モード選択設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 6】 S B 入力処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 7】 変動中処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 8】 変動パターン情報設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 9】 演出制御情報設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 0】 提供演出情報に基づく演出を説明する図である。 20
- 【図 4 1】 提供演出情報に基づく演出を説明する図である。
- 【図 4 2】 変動回数管理処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 3】 遊技モード管理処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 4】 特典付与管理処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 5】 省電力状態における役物の配設位置の別例を説明する図である。
- 【図 4 6】 各電力状態での変動パターンテーブルの別例を説明する図である。
- 【図 4 7】 第 1 変形例でのモード選択設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 8】 第 1 変形例での演出制御情報設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 9】 第 1 変形例でのファンファーレ処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 0】 第 2 実施形態での演出の例を説明する図である。 30
- 【図 5 1】 第 2 実施形態でのエンディング処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 2】 第 2 実施形態でのエンディング演出情報設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 3】 第 2 実施形態の第 1 変形例でのエンディング演出情報設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 4】 第 2 実施形態の第 1 変形例での獲得した省電力ポイントと報知の内容を説明する図である。
- 【図 5 5】 第 2 実施形態の第 2 変形例での演出の例を説明する図である。
- 【図 5 6】 第 2 実施形態の第 3 変形例での演出の例を説明する図である。
- 【図 5 7】 第 2 実施形態の第 4 変形例でのモード選択設定処理を説明するフローチャート 40
- 【図 5 8】 第 2 実施形態の第 4 変形例での特典付与管理処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 9】 第 2 実施形態の第 5 変形例での先読みコマンド受信処理を説明するフローチャートである。
- 【図 6 0】 第 2 実施形態の第 5 変形例でのモード移行設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 6 1】 第 2 実施形態の第 5 変形例での演出の例を説明する図である。
- 【図 6 2】 第 2 実施形態の第 5 変形例での演出の例を説明する図である。
- 【図 6 3】 第 3 実施形態での遊技モード管理処理を説明するフローチャートである。 50

【図 6 4】第 3 実施形態での変動パターンテーブルを説明する図である。
【図 6 5】第 3 実施形態での特定期間開始報知の輝度を説明する図である。
【図 6 6】第 3 実施形態での通常客待ち処理を説明するフローチャートである。
【図 6 7】第 3 実施形態でのモード選択設定処理を説明するフローチャートである。
【図 6 8】第 3 実施形態での特典付与管理処理を説明するフローチャートである。
【図 6 9】第 4 実施形態での演出制御装置の構成例を示すブロック図である。
【図 7 0】第 4 実施形態での遊技場における遊技機の配置を説明する図である。
【図 7 1】第 4 実施形態での 1 s t メイン処理を説明するフローチャートである。
【図 7 2】第 4 実施形態での統括制御遊技機処理を説明するフローチャートである。
【図 7 3】第 4 実施形態での演出情報設定処理を説明するフローチャートである。
【図 7 4】第 4 実施形態でのリストの一例を示す図である。
【図 7 5】第 4 実施形態での内部イベント報知開始処理を説明するフローチャートである。

10

【図 7 6】第 4 実施形態での従属制御遊技機処理を説明するフローチャートである。
【図 7 7】第 4 実施形態での演出の例を説明する図である。
【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 8 】

〔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。

20

【 0 0 2 9 】

本実施形態の遊技機 1 0 は前面枠 1 2 を備え、該前面枠 1 2 は本体枠（外枠）1 1 にヒンジ 1 3 を介して開閉回動可能に組み付けられている。遊技盤 3 0（図 2 参照）は前面枠 1 2 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（内枠）1 2 には、遊技盤 3 0 の前面を覆うカバーガラス（透明部材）1 4 を備えたガラス枠 1 5 が取り付けられている。

【 0 0 3 0 】

また、ガラス枠 1 5 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）1 6 や払出異常報知用のランプ（LED）1 7 が設けられている。さらに、後述する省電力状態において特典の獲得に必要な省電力ポイントの獲得量を表示する 5 つのランプから構成されたポイント表示部 8 1 が設けられている。また、ガラス枠 1 5 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 1 8 や、音響（例えば、効果音）を発するスピーカ（上スピーカ）1 9 a が設けられている。さらに、前面枠 1 2 の下部にもスピーカ（下スピーカ）1 9 b が設けられている。

30

【 0 0 3 1 】

また、前面枠 1 2 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 2 1、遊技機 1 0 の裏面側に設けられている球払出装置から払い出された遊技球が流出する上皿球出口 2 2、上皿 2 1 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 2 3 及び打球発射装置の操作部 2 4 等が設けられている。さらに、上皿 2 1 の上縁部には、遊技者からの操作入力を受け付けるための操作スイッチを内蔵した操作手段をなすプッシュボタン（PB）2 5 及びセレクトボタン（SB）2 9 が設けられている。さらに、前面枠 1 2 下部右側には、前面枠 1 2 を開放したり施錠したりするための鍵 2 6 が設けられている。

40

【 0 0 3 2 】

この実施形態の遊技機 1 0 においては、遊技者が上記操作部 2 4 を回動操作することによって、打球発射装置が、上皿 2 1 から供給される遊技球を遊技盤 3 0 前面の遊技領域 3 2 に向かって発射する。また、遊技者がプッシュボタン 2 5 やセレクトボタン 2 9 を操作（押下）することによって、表示装置 4 1（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わせることができる。さらに、上皿 2 1 上方のガラス枠 1 5 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 2 7、球貸機のカードユニットからプリペイドカード

50

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。

【0033】

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。

【0034】

遊技盤30の表面には、ガイドレール31で囲われた略円形状の遊技領域32が形成されている。遊技領域32は、遊技盤30の四隅に各々設けられた樹脂製のサイドケース33及びガイドレール31に囲繞されて構成される。遊技領域32には、ほぼ中央に表示装置41を備えたセンターケース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。即ち、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するように形成されている。

【0035】

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

【0036】

遊技領域32のセンターケース40の左側には、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。センターケース40の左下側には、三つの一般入賞口35が配置され、センターケース40の右下側には、一つの一般入賞口35が配置されている。これら一般入賞口35、...には、各一般入賞口35に入った遊技球を検出するための入賞口スイッチ35a～35n（図3参照）が配設されている。

【0037】

また、センターケース40の下方には、特図変動表示ゲームの開始条件を与える始動入賞口36（第1始動入賞口、始動入賞領域）が設けられ、その直下には上部に逆「八」の字状に開いて遊技球が流入し易い状態に変換する一对の可動部材37b、37bを備えるとともに内部に第2始動入賞口（始動入賞領域）を有する普通変動入賞装置（普電）37が配設されている。

【0038】

普通変動入賞装置37の一对の可動部材37b、37bは、常時は遊技球の直径程度の間隔をおいた閉じた閉状態（遊技者にとって不利な状態）を保持している。ただし、普通変動入賞装置37の上方には、始動入賞口36が設けられているので、閉じた状態では遊技球が入賞できないようになっている。そして、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としての普電ソレノイド37c（図3参照）によって、逆「八」の字状に開い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。

【0039】

さらに、普通変動入賞装置37の下方には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な特別変動入賞装置（大入賞口）38が配設されている。

【0040】

特別変動入賞装置38は、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉38cを有しており、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開放状態（

10

20

30

40

50

遊技者にとって有利な状態)に変換する。即ち、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38b(図3参照)により駆動される開閉扉38cによって開閉される大入賞口を備え、特別遊技状態中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値(賞球)を付与するようになっている。なお、大入賞口の内部(入賞領域)には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としてのカウントスイッチ38a(図3参照)が配設されている。特別変動入賞装置38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39が設けられている。

【0041】

また、遊技領域32の外側には、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を一箇所で実行する一括表示装置50が設けられている。

【0042】

一括表示装置50は、7セグメント型の表示器(LEDランプ)等で構成された第1特図変動表示ゲーム用の第1特図変動表示部(特図1表示器)51及び第2特図変動表示ゲーム用の第2特図変動表示部(特図2表示器)52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)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を備える。また、一括表示装置50には、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第1遊技状態表示部(第1遊技状態表示器)、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)、遊技機10の電源投入時に大当たりの確率状態が高確率状態となっているエラーを表示するエラー表示部(第3遊技状態表示器)、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が設けられている。

【0043】

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、即ち、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。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)としてはずれの結果態様以外の結果態様(例えば「3」や「7」の数字)を点灯状態にしてゲーム結果を表示する。

【0044】

普図表示器は、変動中はランプを点滅させて変動中であることを表示する。そして、ゲームの結果が「はずれ」のときは、例えばランプを消灯状態にし、ゲームの結果が「当り」のときはランプを点灯状態にしてゲーム結果を表示する。

【0045】

特図1保留表示器は、特図1表示器51の変動開始条件となる始動入賞口36への入賞球数のうち未消化の球数(始動記憶数=保留数)を表示する。具体的には、保留数が「0」のときは4つのランプを全て消灯状態にし、保留数が「1」のときはランプ1のみを点灯状態にする。また、保留数が「2」のときはランプ1と2を点灯状態にし、保留数が「3」のときはランプ1と2と3を点灯状態にし、保留数が「4」のときは4つのランプ1~4をすべて点灯状態にする。特図2保留表示器は、特図2表示器52の変動開始条件となる第2始動入賞口(普通変動入賞装置37)の始動記憶数(=保留数)を、特図1保留表示器と同様にして表示する。

【0046】

普図保留表示器は、普図表示器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)を表示する。例えば保留数が「0」のときはランプ1と2を消灯状態にし、保留数が「1」のときはランプ1のみを点灯状態にする。また、保留数が「2」のときはランプ1と2を点灯状態にし、保留数が「3」のときはランプ1を点滅、ランプ2を点灯状態にし、保留数が「4」のときはランプ1と2を点滅状態にする。

【 0 0 4 7 】

第 1 遊技状態表示器は、例えば通常の遊技状態の場合にはランプを消灯状態にし、大当りが発生している場合にはランプを点灯状態にする。第 2 遊技状態表示器は、例えば通常の遊技状態の場合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にはランプを点灯状態にする。

【 0 0 4 8 】

エラー表示器は、例えば遊技機 1 0 の電源投入時に大当りの確率状態が低確率状態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 】

ラウンド表示部は、例えば、通常の遊技状態の場合にはランプを消灯状態にし、大当りが発生した場合にはその大当りのラウンド数に対応するランプを点灯状態にする。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 】

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

【 0 0 5 1 】

一方、普図始動ゲート 3 4 内には、該普図始動ゲート 3 4 を通過した遊技球を検出するための非接触型のスイッチなどからなるゲートスイッチ 3 4 a（図 3 参照）が設けられており、遊技領域 3 2 内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート 3 4 内を通過すると、ゲートスイッチ 3 4 a により検出されて普図変動表示ゲームが行われる。また、普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われ、その普図変動表示ゲームが終了していない状態や、普図変動表示ゲームが当たって普通変動入賞装置 3 7 が開状態に変換されている場合に、普図始動ゲート 3 4 を遊技球が通過すると、普図始動記憶数の上限数未満でならば、普図始動記憶数が加算（+ 1）されて普図始動記憶が 1 つ記憶されることとなる。この普図始動入賞の記憶数は、一括表示装置 5 0 の普図保留表示器に表示される。また、普図始動記憶には、普図変動表示ゲームの当りはずれを決定するための当り判定用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た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。

【 0 0 5 2 】

普図変動表示ゲームは、一括表示装置 5 0 に設けられた変動表示部（普図表示器）で実行されるようになっている。普図表示器は、普通識別情報（普図、普通図柄）として点灯状態の場合に当たりを示し、消灯状態の場合にはずれを示す LED から構成され、この LED を点滅表示することで普通識別情報の変動表示を行い、所定の変動表示時間の経過後、LED を点灯又は消灯することで結果を表示するようになっている。なお、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、停止表示させることにより行うように構成しても良い。

【 0 0 5 3 】

普図始動ゲート 3 4 への通過検出時に抽出した普図乱数値が当たり値であるときには、普図変動表示ゲームの停止表示が普図特定結果となり普図の当たりとなって、内蔵されている普電ソレノイド 3 7 c（図 3 参照）が駆動されることにより、普通変動入賞装置 3 7 の可動部材 3 7 b が所定時間（例えば、0 . 3 秒間）開放される開状態となる。これにより

10

20

30

40

50

、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。

【0054】

始動入賞口 36 へ入賞球及び普通変動入賞装置 37 へ入賞球は、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 によって検出される。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、第 1 始動記憶として 4 個を限度に記憶されるとともに、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、第 2 始動記憶として 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 3 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、特図 2 保留表示器) に表示されるとともに、センターケース 40 の表示装置 41 においても飾り特図始動記憶表示として表示される。

【0055】

遊技制御装置 100 は、始動入賞口 36 若しくは普通変動入賞装置 37 へ入賞、又はそれらの始動記憶に基づいて、特図表示器 (変動表示装置) 51 又は 52 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 41 (変動表示装置) にて各特図変動表示ゲームに対応して複数種類の識別情報 (例えば、数字、記号、キャラクタ図柄など) 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 の表示態様 (停止結果態様) も特別結果態様となる。

【0056】

表示装置 41 における飾り特図変動表示ゲームは、例えば、まず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 (第一特別図柄)、右変動表示領域 (第二特別図柄)、中変動表示領域 (第三特別図柄) 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停止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。

【0057】

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。また、第 2 特図変動表示ゲームは、第 1 特図変動表示ゲームよりも優先して実行されるようになっている。即ち、第 1 特図変動表示ゲームと第 2 特図変動表示ゲームの始動記憶がある場合であって、特図変動表示ゲームの実行が可能となった場合は、第 2 特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。

【0058】

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、始動入賞口36(若しくは、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加算されるととともに、直ちに始動記憶に基づいて、第1特図変動表示ゲーム(第2特図変動表示ゲーム)が開始され、この際に始動記憶数が1減算される。一方、第1特図変動表示ゲーム(第2特図変動表示ゲーム)が直ちに開始できない状態、例えば、既に第1若しくは第2特図変動表示ゲームが行われ、その特図変動表示ゲームが終了していない状態や、特別遊技状態となっている場合に、始動入賞口36(若しくは、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は、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

【0059】

なお、特に限定されるわけではないが、上記始動入賞口36内の始動口1スイッチ36a、普通変動入賞装置37内の始動口2スイッチ37a、ゲートスイッチ34a、一般入賞口スイッチ35a~35n、カウントスイッチ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。遊技機10のガラス枠15等に設けられた前枠開放検出スイッチ63や前面枠(遊技枠)12等に設けられた遊技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

【0060】

図3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、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。

30

【0061】

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、入力部120内の近接スイッチ用のインタフェースチップ(近接I/F)121からの信号(始動入賞検出信号)を論理反転して遊技用マイコン111に入力させるインバータなどからなる反転回路112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。

40

【0062】

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、停電監視回路や初期化スイッチ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初期化スイッチ信号、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。

【0063】

50

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、即ち、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、実施例のように、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。

【0064】

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。

10

【0065】

初期化スイッチ信号は初期化スイッチがオン状態にされたときに生成される信号で、遊技用マイコン 111 内の RAM 111C 及び払出制御装置 200 内の RAM に記憶されている情報を強制的に初期化する。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。

20

【0066】

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。

【0067】

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

30

【0068】

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

40

【0069】

また、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

50

に含まれる。また、リーチ状態とは、表示装置の表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点での表示状態であって、表示結果が導出表示される以前に決定されている複数の変動表示領域の表示結果の少なくとも一部が特別結果態様となる条件を満たしている場合の表示状態をいう。

【0070】

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。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（信頼度が異なる）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、信頼度は、リーチなし<ノーマルリーチ<スペシャル1リーチ<スペシャル2リーチ<スペシャル3リーチ<プレミアリーチの順に高くなるようになっている。また、このリーチ状態は、少なくとも特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される場合（大当たりとなる場合）における変動表示態様に含まれるようになっている。即ち、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出されないと判定する場合（はずれとなる場合）における変動表示態様に含まれることもある。よって、リーチ状態が発生した状態は、リーチ状態が発生しない場合に比べて大当たりとなる可能性の高い状態である。

【0071】

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大当たり判定用乱数や大当たりの図柄を決定するための大当たり図柄用乱数、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たり判定用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。

【0072】

また、CPU111Aは、後述する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）や特図普段処理（ステップA9）にて、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、何れか一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（大当たり或いははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（通常確率状態或いは高確率状態）、現在の遊技状態としての普通変動入賞装置37の動作状態（通常動作状態或いは時短動作状態）、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、何れか一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、何れか一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。

【0073】

払出制御装置200は、図示しないが、CPU、ROM、RAM、入力インタフェース、出力インタフェース等を備え、遊技制御装置100からの賞球払出し指令（コマンドやデータ）に従って、払出ユニットの払出モータを駆動させ、賞球を払い出させるための制

御を行う。また、払出制御装置 200 は、カードユニットからの貸球要求信号に基づいて払出ユニットの払出モータを駆動させ、貸球を払い出させるための制御を行う。

【0074】

遊技用マイコン 111 の入力部 120 には、始動入賞口 36 内の始動口 1 スイッチ 36 a、普通変動入賞装置 37 内の始動口 2 スイッチ 37 a、普図始動ゲート 34 内のゲートスイッチ 34 a、一般入賞口スイッチ 35 a ~ 35 n、カウントスイッチ 38 a に接続され、これらのスイッチから供給されるハイレベルが 11 V でロウレベルが 7 V のような負論理の信号が入力され、0 V - 5 V の正論理の信号に変換するインタフェースチップ（近接 I / F）121 が設けられている。近接 I / F 121 は、入力の範囲が 7 V - 11 V とされることで、近接スイッチのリード線が不正にショートされたり、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

【0075】

近接 I / F 121 の出力はすべて第 2 入力ポート 122 へ供給されデータバス 140 を介して遊技用マイコン 111 に読み込まれるとともに、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供給されるようになっている。また、近接 I / F 121 の出力のうち始動口 1 スイッチ 36 a と始動口 2 スイッチ 37 a の検出信号は、第 2 入力ポート 122 の他、反転回路 112 を介して遊技用マイコン 111 へ入力されるように構成されている。反転回路 112 を設けているのは、遊技用マイコン 111 の信号入力端子が、マイクロスイッチなどからの信号が入力されることを想定し、かつ負論理、即ち、ロウレベル（0 V）を有効レベルとして検知するように設計されているためである。

20

【0076】

従って、始動口 1 スイッチ 36 a と始動口 2 スイッチ 37 a としてマイクロスイッチを使用する場合には、反転回路 112 を設けずに直接遊技用マイコン 111 へ検出信号を入力させるように構成することができる。つまり、始動口 1 スイッチ 36 a と始動口 2 スイッチ 37 a からの負論理の信号を直接遊技用マイコン 111 へ入力させたい場合には、近接スイッチを使用することはできない。上記のように近接 I / F 121 は、信号のレベル変換機能を有する。このようなレベル変換機能を可能にするため、近接 I / F 121 には、電源装置 400 から通常の IC の動作に必要な例えば 5 V のような電圧の他に、12 V の電圧が供給されるようになっている。

30

【0077】

また、入力部 120 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スイッチ 61 及び振動センサスイッチ 62 からの信号及び上記近接 I / F 121 により変換された始動入賞口 36 内の始動口 1 スイッチ 36 a、普通変動入賞装置 37 内の始動口 2 スイッチ 37 a、ゲートスイッチ 34 a、一般入賞口スイッチ 35 a ~ 35 n、カウントスイッチ 38 a からの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 2 入力ポート 122 が設けられている。第 2 入力ポート 122 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 122 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 CE1 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。後述の他のポートも同様である。

40

【0078】

さらに、入力部 120 には、遊技機 10 のガラス枠 15 等に設けられた前枠開放検出スイッチ 63 及び前面枠（遊技枠）12 等に設けられた遊技枠開放検出スイッチ 64 からの信号及び払出制御装置 200 からの払出異常を示すステータス信号や払出し前の遊技球の不足を示すシュート球切れスイッチ信号、オーバーフローを示すオーバーフロースイッチ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 123 が設けられている。オーバーフロースイッチ信号は、下皿 23 に遊技球が所定量以上貯留されていること（満杯になったこと）を検出したときに出力される信号である。

【0079】

50

また、入力部 1 2 0 には、電源装置 4 0 0 からの停電監視信号や初期化スイッチ信号、リセット信号などの信号を遊技用マイコン 1 1 1 等に入力するためのシュミットトリガ回路 1 2 4 が設けられており、シュミットトリガ回路 1 2 4 はこれらの入力信号からノイズを除去する機能を有する。電源装置 4 0 0 からの信号のうち停電監視信号と初期化スイッチ信号は、一旦第 1 入力ポート 1 2 3 に入力され、データバス 1 4 0 を介して遊技用マイコン 1 1 1 に取り込まれる。つまり、前述の各種スイッチからの信号と同等の信号として扱われる。遊技用マイコン 1 1 1 に設けられている外部からの信号を受ける端子の数には制約があるためである。

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

出力部 1 3 0 は、データバス 1 4 0 に接続され払出制御装置 2 0 0 へ出力する 4 ビットのデータ信号とデータの有効 / 無効を示す制御信号（データストロープ信号）及び演出制御装置 3 0 0 へ出力するデータストロープ信号 S S T B を生成する第 1 出力ポート 1 3 1 と、演出制御装置 3 0 0 へ出力する 8 ビットのデータ信号を生成する第 2 出力ポート 1 3 2 とを備える。遊技制御装置 1 0 0 から払出制御装置 2 0 0 及び演出制御装置 3 0 0 へは、パラレル通信でデータが送信される。また、出力部 1 3 0 には、演出制御装置 3 0 0 の側から遊技制御装置 1 0 0 へ信号を入力できないようにするため、即ち、片方向通信を担保するために第 1 出力ポート 1 3 1 からの上記データストロープ信号 S S T B 及び第 2 出力ポート 1 3 2 からの 8 ビットのデータ信号を出力する単方向のバッファ 1 3 3 が設けられている。なお、第 1 出力ポート 1 3 1 から払出制御装置 2 0 0 へ出力する信号に対してもバッファを設けるようにしてもよい。

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

一方、磁気センサスイッチ 6 1 や振動センサスイッチ 6 2 のようにそのままでは試射試験装置へ供給できない検出信号は、一旦遊技用マイコン 1 1 1 に取り込まれて他の信号若しくは情報に加工されて、例えば遊技機が遊技制御できない状態であることを示すエラー信号としてデータバス 1 4 0 からバッファ 1 3 4、中継基板 7 0 を介して試射試験装置へ供給される。なお、中継基板 7 0 には、上記バッファ 1 3 4 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 7 0 上のポートには、遊技用マイコン 1 1 1 から出力されるチップイネーブル信号 C E も供給され、該信号 C E 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。

【 0 0 8 4 】

また、出力部 1 3 0 には、データバス 1 4 0 に接続され特別変動入賞装置 3 8 を開成させるソレノイド（大入賞口ソレノイド）3 8 b や普通変動入賞装置 3 7 の可動部材 3 7 b を開成させるソレノイド（普電ソレノイド）3 7 c の開閉データと、一括表示装置 5 0 の L E D 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 3 出力ポート 1 3 5、一括表示装置 5 0 に表示する内容に応じて L E D 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 4 出力ポート 1 3 6、大当り情報など遊技機 1 0 に関する情報を外部情報端子 7 1 へ出力するための第 5 出力ポート 1 3 7 が設けられている。外部情報端子 7 1 から出力された遊技機 1 0 に関する情報は、例えば遊技店に設置された情報収集端末や遊技場内部管理装置（図示省略）に供給される。

10

【 0 0 8 5 】

さらに、出力部 1 3 0 には、第 3 出力ポート 1 3 5 から出力される大入賞口ソレノイド 3 8 b の開閉データ信号を受けてソレノイド駆動信号や普電ソレノイド 3 7 c 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）1 3 8 a、第 3 出力ポート 1 3 5 から出力される一括表示装置 5 0 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 2 ドライバ 1 3 8 b、第 4 出力ポート 1 3 6 から出力される一括表示装置 5 0 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 3 ドライバ 1 3 8 c、第 5 出力ポート 1 3 7 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 7 1 へ出力する第 4 ドライバ 1 3 8 d が設けられている。

20

【 0 0 8 6 】

上記第 1 ドライバ 1 3 8 a には、3 2 V 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 D C 3 2 V が電源装置 4 0 0 から供給される。また、一括表示装置 5 0 のセグメント線を駆動する第 3 ドライバ 1 3 8 c には、D C 1 2 V が供給される。デジット線を駆動する第 2 ドライバ 1 3 8 b 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 1 2 V 又は 5 V のいずれであってもよい。1 2 V を出力する第 3 ドライバ 1 3 8 c によりセグメント線を介して L E D 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 2 ドライバ 1 3 8 b 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 L E D に電源電圧が流れて点灯される。外部情報信号を外部情報端子 7 1 へ出力する第 4 ドライバ 1 3 8 d は、外部情報信号に 1 2 V のレベルを与えるため、D C 1 2 V が供給される。なお、バッファ 1 3 4 や第 3 出力ポート 1 3 5、第 1 ドライバ 1 3 8 a 等は、遊技制御装置 1 0 0 の出力部 1 3 0、即ち、主基板ではなく、中継基板 7 0 側に設けるようにしてもよい。

30

【 0 0 8 7 】

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

40

【 0 0 8 8 】

次に、図 4 を用いて、演出制御装置 3 0 0 の構成について説明する。演出制御装置 3 0 0 は、遊技用マイコン 1 1 1 と同様にアミューズメントチップ（I C）からなる主制御用マイコン（1 s t C P U）3 1 1 と、該 1 s t C P U 3 1 1 の制御下でもっぱら映像制御を行う映像制御用マイコン（2 n d C P U）3 1 2 と、該 2 n d C P U 3 1 2 からのコマンドやデータに従って表示装置 4 1 への映像表示のための画像処理を行うグラフィックプロセッサとしての V D P（Video Display Processor）3 1 3 と、各種のメロディや効果音などをスピーカ 1 9 a、1 9 b から再生させるため音の出力を制御する音源 L S I 3 1 4 を備えている。

50

【 0 0 8 9 】

上記主制御用マイコン（1 s t C P U）3 1 1と映像制御用マイコン（2 n d C P U）3 1 2には、各C P Uが実行するプログラムを格納したP R O M（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R O M 3 2 1、3 2 2がそれぞれ接続され、V D P 3 1 3にはキャラクタ画像や映像データが記憶された画像R O M 3 2 3が接続され、音源L S I 3 1 4には音声データが記憶された音R O M 3 2 4が接続されている。主制御用マイコン（1 s t C P U）3 1 1は、遊技用マイコン1 1 1からのコマンドを解析し、演出内容を決定して映像制御用マイコン3 1 2へ出力映像の内容を指示したり、音源L S I 3 1 4への再生音の指示、装飾ランプの点灯、モータの駆動制御、演出時間の管理などの処理を実行する。主制御用マイコン（1 s t C P U）3 1 1と映像制御用マイコン（2 n d C P U）3 1 2の作業領域を提供するR A Mは、それぞれのチップ内部に設けられている。なお、作業領域を提供するR A Mはチップの外部に設けるようにしてもよい。

10

【 0 0 9 0 】

特に限定されるわけではないが、主制御用マイコン（1 s t C P U）3 1 1と映像制御用マイコン（2 n d C P U）3 1 2との間、主制御用マイコン（1 s t C P U）3 1 1と音源L S I 3 1 4との間は、それぞれシリアル方式でデータの送受信が行われ、映像制御用マイコン（2 n d C P U）3 1 2との間、主制御用マイコン（1 s t C P U）3 1 1とV D P 3 1 3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。V D P 3 1 3には、画像R O M 3 2 3から読み出されたキャラクタなどの画像データを展開したり加工したりするのに使用される超高速なV R A M（ビデオR A M）3 1 3 aや、画像を拡大、縮小処理するためのスケーラ3 1 3 b、L V D S（小振幅信号伝送）方式で表示装置4 1へ送信する映像信号を生成する信号変換回路3 1 3 cなどが設けられている。

20

【 0 0 9 1 】

V D P 3 1 3から主制御用マイコン3 1 1へは表示装置4 1の映像と前面枠1 2や遊技盤3 0に設けられている装飾ランプの点灯を同期させるために垂直同期信号V S Y N Cが入力される。さらに、V D P 3 1 3から映像制御用マイコン3 1 2へは、V R A Mへの描画の終了等処理状況を知らせるため割込み信号I N T 0 ~ n及び映像制御用マイコン3 1 2からのコマンドやデータの受信待ちの状態にあることを知らせるためのウェイト信号W A I Tが入力される。また、映像制御用マイコン3 1 2から主制御用マイコン3 1 1へは、映像制御用マイコン3 1 2が正常に動作していることを知らせるとともにコマンドの送信タイミングを与える同期信号S Y N Cが入力される。主制御用マイコン3 1 1と音源L S I 3 1 4との間は、ハンドシェイク方式でコマンドやデータの送受信を行うために、呼び掛け（コール）信号C T Sと応答（レスポンス）信号R T Sが交換される。

30

【 0 0 9 2 】

なお、映像制御用マイコン（2 n d C P U）3 1 2には、主制御用マイコン（1 s t C P U）3 1 1よりも高速なつまり高価なC P Uが使用されている。主制御用マイコン（1 s t C P U）3 1 1とは別に映像制御用マイコン（2 n d C P U）3 1 2を設けて処理を分担させることによって、主制御用マイコン（1 s t C P U）3 1 1のみでは実現困難な大画面で動きの速い映像を表示装置4 1に表示させることが可能となるとともに、映像制御用マイコン（2 n d C P U）3 1 2と同等な処理能力を有するC P Uを2個使用する場合に比べてコストの上昇を抑制することができる。また、C P Uを2つ設けることによって、2つのC P Uの制御プログラムを別々に並行して開発することが可能となり、これによって新機種の開発期間を短縮することができる。

40

【 0 0 9 3 】

また、演出制御装置3 0 0には、遊技制御装置1 0 0から送信されてくるコマンドを受信するインタフェースチップ（コマンドI / F）3 3 1が設けられている。このコマンドI / F 3 3 1を介して、遊技制御装置1 0 0から演出制御装置3 0 0へ送信された変動開始コマンド、客待ちデモコマンド、ファンファーレコマンド、確率情報コマンド、及びエ

50

ラー指定コマンド等を、演出制御指令信号として受信する。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(1stCPU)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。

【0094】

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42を駆動制御する盤装飾LED制御回路332、前面枠12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46等)を駆動制御する盤演出モータ/SOL制御回路334、前面枠12に設けられているモータ(例えば前記ムービングライト16を動作させるモータ等)45を駆動制御する枠演出モータ制御回路335が設けられている。なお、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332~335は、アドレス/データバス304を介して主制御用マイコン(1stCPU)311と接続されている。

10

【0095】

さらに、演出制御装置300には、前面枠12に設けられたプッシュボタン25に内蔵されているスイッチ25aやセレクトボタン29に内蔵されているスイッチ29a、上記盤演出装置44内のモータの初期位置を検出する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(1stCPU)311へ検出信号を入力するスイッチ入力回路336、前面枠12に設けられた上スピーカ19a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337a、前面枠12に設けられた下スピーカ19bを駆動するアンプ回路337bが設けられている。

20

【0096】

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、LEDやスピーカを駆動するためのDC18Vやこれらの直流電圧の基準としたり電源モニタランプを点灯させるのに使用するNDC24V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(1stCPU)311や映像制御用マイコン(2ndCPU)312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。

30

【0097】

電源装置400の制御信号生成部430により生成されたリセット信号RSTは、主制御用マイコン311、映像制御用マイコン312、VDP313、音源LSI314、ランプやモータなどを駆動制御する制御回路332~335、スピーカを駆動するアンプ回路337a、337bに供給され、これらをリセット状態にする。また、この実施例においては、映像制御用マイコン312の有する汎用のポートを利用して、VDP313に対するリセット信号を生成して供給する機能を有するように構成されている。これにより、映像制御用マイコン312とVDP313の動作の連携性を向上させることができる。

40

【0098】

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34に備えられたゲートスイッチ34aからの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図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外れを判定する処理を行う。そして、普図表示器に、識別図柄を所定時間変動表示した後、

50

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、普図表示器に特別の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、0.3 秒間）上述のように開放する制御を行う。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。

【0099】

また、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たり判定用乱数値を抽出して ROM 111B 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外れを判定する処理を行う。また、普通変動入賞装置 37 に備えられた始動口 2 スイッチ 37a 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たり判定用乱数値を抽出して ROM 111B 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外れを判定する処理を行う。

【0100】

そして、遊技制御装置 100 の CPU 111A 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。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 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（演出モード）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。

【0101】

そして、遊技制御装置 100 の CPU 111A は、特図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、特図 1 表示器 51 や特図 2 表示器 52 に特別結果態様を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる処理を行う。特別遊技状態を発生させる処理においては、CPU 111A 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（例えば、2.5 秒又は 0.5 秒）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（例えば、15 回又は 2 回）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。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。

【0102】

また、遊技制御装置 100 は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、特別遊技状態の終了後に、遊技状態として高確率状態を発生可能となっている。この高確率状態は、特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率が、通常確率状態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。

【0103】

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い、普通変動入賞装置 37 が通常動作状態である場合よりも、単位時間当りの普通変動入賞装置 37 の開放時間が実質的に多くなるように制御するようになっている。

【 0 1 0 4 】

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、1000msが600ms）。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（例えば1604ms）よりも短い第2停止時間（例えば704ms）となるように制御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が当た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）が通常状態の第1開放時間（例えば300ms）よりも長い第2開放時間（例えば1400ms）となるように制御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1回の当たり結果に対して、普通変動入賞装置37の開放回数（普電開放回数）を1回の第1開放回数ではなく、2回以上の複数回（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たり結果となる確率（普図確率）を通常動作状態である場合の通常確率（低確率）よりも高い高確率とすることが可能である。

10

【 0 1 0 5 】

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普通変動入賞装置37を開状態に状態変換する時間を通常よりも延長するようにする。また、変化させるものが異なる複数種類の時短状態を設定することも可能である。また、高確率状態と時短状態は、それぞれ独立して発生可能であり、両方を同時に発生することも可能であるし一方のみを発生させることも可能である。

20

【 0 1 0 6 】

次に、電力状態の設定について説明する。本実施形態の遊技機では、遊技中の電力状態を、電氣的装置の消費電力量の低減を行わない通常電力状態と、該通常電力状態よりも電氣的装置の消費電力量を低減する省電力状態と、の何れかの電力状態で制御を行うようになっている。何れの電力状態とするかは、特図変動表示ゲームが実行されていない状態において遊技者が選択可能となっている。なお、電氣的装置とは、遊技機に設けられた遊技の制御のための装置や、遊技に関わる演出を行うための装置など電力を必要とする装置であって、例えば、スピーカ19a、19bやLED・ランプ、表示装置41や可動役物46、モータやソレノイド、これらを制御するための制御装置である。

30

【 0 1 0 7 】

選択可能な電力状態としては、通常電力状態である通常モード、省電力状態である強制エコモード及び自動エコモードが設定されている。強制エコモードは、電氣的装置の消費電力量を常時最大限に低減した状態とする強制省電力状態をなすものであり、最も消費電力量を低減できる電力状態である。また、自動エコモードは、特定条件成立に基づいて、電氣的装置の消費電力量の低減量が異なる複数の段階（ここでは3段階）から何れかの段階を設定する自動省電力状態をなすものであり、強制エコモードに次いで消費電力量を低減できる電力状態である。

【 0 1 0 8 】

図5から7には、各電力状態における表示装置41の輝度、LEDの発光態様、可動役物46の動作範囲を示した。図5には各電力状態における表示装置41の輝度を示した。表示装置41の輝度は、図5(a)に示すように通常モードでの表示状態Aが最も高く、図5(b)に示すように強制エコモード又は自動エコモードにおける第3段階（MAX）での表示状態Bが最も低い。そして、図5(c)に示す自動エコモードの第2段階での表示態様C及び図5(d)に示す第1段階での表示状態Dは、通常モードでの表示状態Aと強制エコモード又は自動エコモードにおける第3段階（MAX）での表示状態Bの中間の輝度となっており、表示状態Cの方が表示状態Dよりも輝度が低い。すなわち輝度は、表示状態A、表示状態D、表示状態C、表示状態Bの順に低くなり、消費電力量もこの順に低くなる。

40

【 0 1 0 9 】

50

図 6 には L E D の発光態様を示した。図 6 (a) に示すように、L E D は設置された領域により A から J の群に分かれており、電力状態に応じて各群の発光強度を制御する。図 6 (b) に示すように通常モードでの発光態様 A ではすべての群で発光強度が強とされ、強制エコモード又は自動エコモードにおける第 3 段階 (M A X) での発光態様 B ではすべての群で発光強度が弱とされる。そして、自動エコモードの第 2 段階での発光態様 C 及び第 1 段階での表示状態 D は、一部の群の発光強度が弱とされ、発光態様 C の方が発光態様 D よりも弱とされる群の数が多い。すなわち全体的な発光強度は、発光強度 A、発光強度 D、発光強度 C、発光強度 B の順に弱くなり、消費電力量もこの順に低くなる。なお、発光強度を弱にするだけでなく消灯を設定するようにしても良い。

【 0 1 1 0 】

10

図 7 には可動役物 4 6 の動作範囲を示した。図 7 (a) に示すように可動役物 4 6 は、非動作状態では表示装置 4 1 の上部に位置し、動作時にはこの位置から下降するように回転することで演出を行うようになっている。図 7 (b) に示すように通常モードでの動作態様 A が最も動作範囲が大きく、図 7 (c) に示すように強制エコモード又は自動エコモードにおける第 3 段階 (M A X) での動作態様 B が最も動作範囲が小さい。そして、図 7 (d) に示す自動エコモードの第 2 段階での動作態様 C 及び図 7 (e) に示す第 1 段階での動作態様 D は、通常モードでの動作態様 A と強制エコモード又は自動エコモードにおける第 3 段階 (M A X) での動作態様 B の中間の動作範囲とされ、動作態様 C の方が動作態様 D よりも動作範囲が小さい。すなわち動作範囲は、動作態様 A、動作態様 D、動作態様 C、動作態様 B の順に小さくなり、消費電力量もこの順に低くなる。なお、動作範囲を異

20

【 0 1 1 1 】

図 8 には、遊技者による電力状態の選択態様を示した。特図変動表示ゲームが終了して始動記憶がない状態となると、図 8 (a) に示すように停止結果態様が所定時間表示される状態となり、その後、図 8 (b) に示すようにデモ画面 (客待ちムービー) が表示される。このデモ画面が表示されている状態で、遊技者がプッシュボタン 2 5 を操作すると、図 8 (c) に示すように、遊技機の機能の変更を選択する機能選択画面が表示される。

【 0 1 1 2 】

この機能選択画面では、当該遊技機で発生した大当りの履歴情報の表示機能、当該遊技機で発生したリーチの履歴情報の表示機能及び電力状態のモード変更機能の何れか選択可能となっている。本実施形態の遊技機では、このような選択画面においては、セレクトボタン 2 9 を操作することで所望の項目を選択し、プッシュボタン 2 5 を操作することで選択を決定できるようになっている。ここでは、プッシュボタン 2 5 及びセレクトボタン 2 9 の操作により、図 8 (c) に示すように電力状態のモード変更機能が選択され、図 8 (d) に示すように選択可能な電力状態のモードが示される演出モード選択画面が表示されている。

30

【 0 1 1 3 】

ここでは、プッシュボタン 2 5 及びセレクトボタン 2 9 の操作により、図 8 (d) に示すように強制エコモードが選択されている。この選択により、強制エコモードが設定され、表示装置 4 1 の輝度が表示状態 B となり、L E D の発光態様が発光態様 B となり、可動役物 4 6 の動作範囲が動作態様 B となる。このように、遊技者の意思により消費電力量の削減形態を選択できるようになっている。さらに、図 8 (e) に示すように強制エコモードが設定された旨の報知が行われる。また、省電力状態では、表示装置 4 1 に遊技を行うことにより得られる特典の獲得に必要な省電力ポイントの獲得量を表示するポイント表示領域 4 1 a が表示される。

40

【 0 1 1 4 】

図 9、図 1 0 には、プッシュボタン 2 5 及びセレクトボタン 2 9 の操作と表示内容の遷移を示した。図 9 には、始動記憶がなく特図変動表示ゲームが終了した場合の表示内容の遷移を示した。特図変動表示ゲームの変動表示が終了すると (t 1)、所定の停止時間値に亘り停止図柄が表示される (t 1 から t 2)。そして、停止時間が終了する際 (t 2)

50

に始動記憶がない場合は、遊技制御装置 100 から客待ちデモコマンドが演出制御装置 300 に送信され、所定期間 (120000ms) に亘り停止図柄を表示した状態が維持される通常客待ち状態となる (t2 から t4、図 8 の (a))。

【0115】

この通常客待ち状態で遊技者がプッシュボタン (PB) 25 を操作した場合は (t3)、表示画面が機能選択画面となる (t7、図 8 の (c))。なお、通常客待ち状態でのプッシュボタン 25 の操作を無効としても良い。また、通常客待ち状態の終了 (t4) までに始動記憶が発生せず、かつ遊技者がプッシュボタン 25 を操作しなかった場合は、所定のムービー時間値に亘り表示画面で客待ちムービーが表示される状態となる (t4 から t6、図 8 の (b))。この客待ちムービーが表示される状態で遊技者がプッシュボタン 25 を操作した場合は (t5)、表示画面が機能選択画面となる (t7)。また、客待ちムービーの終了 (t6) までに始動記憶が発生せず、かつ遊技者がプッシュボタン 25 を操作しなかった場合は、通常客待ち状態に移行する (t2)。

10

【0116】

機能選択画面 (t7 から t10) では、図 8 (c) に示したように当該遊技機で発生した大当りの履歴情報の表示機能、当該遊技機で発生したリーチの履歴情報の表示機能及び電力状態のモード変更機能の何れかを選択可能とする画面が表示される。この機能選択画面が表示された状態で遊技者がセレクトボタン (SB) 29 を操作すると (t8)、選択対象の項目を示す表示が移動する。また、機能選択画面が表示された状態で遊技者がプッシュボタン 25 を操作すると (t9)、選択された項目の表示画面へ移動する (t10、t13、t15 の何れか)。また、機能選択画面が表示された状態で遊技者がプッシュボタン 25 を操作しない状態で所定時間 (10000ms) が経過すると (t10)、通常客待ち状態に移行する (t2)。

20

【0117】

機能選択画面で遊技者が電力状態のモード変更機能を選択した場合は、演出モード選択画面に移行する (t10 から t13)。この演出モード選択画面では、図 8 (d) に示したように電力状態を選択可能とする画面が表示される。この演出モード選択画面が表示された状態で遊技者がセレクトボタン 29 を操作すると (t11)、選択対象の項目を示す表示が移動する。また、演出モード選択画面が表示された状態で遊技者がプッシュボタン 25 を操作すると (t12)、図 8 (e) に示したように選択された電力状態の設定内容を表示した後、通常客待ち状態に移行する (t2)。また、演出モード選択画面が表示された状態で、遊技者がプッシュボタン 25 を操作しない状態で所定時間 (10000ms) が経過すると (t13)、通常客待ち状態に移行する (t2)。

30

【0118】

機能選択画面で遊技者が大当りの履歴情報の表示機能を選択した場合は、大当り履歴画面に移行する (t13 から t15)。この大当り履歴画面が表示された状態で遊技者がプッシュボタン 25 を操作すると (t14)、通常客待ち状態に移行する (t2)。また、大当り履歴画面が表示された状態で、遊技者がプッシュボタン 25 を操作しない状態で所定時間 (10000ms) が経過すると (t15)、通常客待ち状態に移行する (t2)。

40

【0119】

機能選択画面で遊技者がリーチの履歴情報の表示機能を選択した場合は、リーチ履歴画面に移行する (t15 から t17)。このリーチ履歴画面が表示された状態で遊技者がプッシュボタン 25 を操作すると (t16)、通常客待ち状態に移行する (t2)。また、リーチ履歴画面が表示された状態で遊技者がプッシュボタン 25 を操作しない状態で所定時間 (10000ms) が経過すると (t17)、通常客待ち状態に移行する (t2)。

【0120】

図 10 には、RAM の初期化が行われる電源投入時の表示内容の遷移を示した。電源が投入されると (t0)、遊技制御装置 100 から演出制御装置 300 に電源投入コマンドが送信され、所定の表示時間 (10000ms) に亘り RAM 初期化報知が表示される (

50

t 0 から t 2)。この R A M 初期化報知の表示時間が終了すると (t 2)、通常客待ち状態となり (t 2 から t 4)、以降は図 9 と同様に表示内容が遷移する。また、R A M の初期化が行われない停電復旧の場合は通常客待ち状態が開始され、以降は図 9 と同様に表示内容が遷移する。なお、電源投入時や停電復旧時でのみ演出モード選択画面を表示可能として、遊技店の店員のみが電力状態を設定できるようにしても良い。

【 0 1 2 1 】

次に、省電力状態で遊技機を行うことによる特典の付与について説明する。本実施形態の遊技機では、省電力状態で所定時間遊技を実行する度に省電力ポイントが付与され、獲得した省電力ポイントが所定数となると遊技者に特典が付与されるようになっている。図 1 1 (a) に示すように、省電力状態では、表示装置 4 1 に遊技を行うことにより得られる省電力ポイントの獲得量を表示するポイント表示領域 4 1 a が表示される。省電力状態の開始時には省電力ポイントは 0 ポイントであり、図 1 1 (b)、(c) に示すように遊技が進行して、図 1 1 (d) に示すように省電力状態での遊技を所定時間行くと省電力ポイントが付与され、ポイント表示領域 4 1 a に表示される。また、獲得した省電力ポイントは、ガラス枠 1 5 の上部に設けられたポイント表示部 8 1 でも表示されるようになっている。

10

【 0 1 2 2 】

そして、図 1 2 (a) に示すように省電力ポイントが溜まり、図 1 2 (b) に示すように省電力ポイントが特典の獲得に必要な数に達すると、図 1 2 (c) に示すように省電力ポイントが必要数溜まったことが報知される。その後、図 1 2 (d) に示すように、特典として Q R コード 4 1 b が表示され、この Q R コードを携帯端末等で読むことにより、プレミアム画像を獲得できたりグッズ等の獲得が可能となったりするようになっている。また、図 1 2 (e) に示すように、特典として遊技に関する情報を報知するキャラクタ 4 1 c が表示されるようにしても良い。遊技に関する情報としては、実行中の特図変動表示ゲームが特別結果となるかや特定のリーチとなるかの情報や、始動記憶の先読み結果の報知などが挙げられる。また、遊技者が知りたい遊技に関する情報を選択できるようにしても良い。

20

【 0 1 2 3 】

このように、省電力状態において所定条件が成立することに基づいて遊技者に所定の特典を付与可能であるので、消費電力量を削減し、環境問題への関心を高めることができる。また、従来にない特典付与形態となり、遊技の興趣が向上し、新たな遊技性を持たせることができる。

30

【 0 1 2 4 】

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 1 0 0 の遊技用マイクロコンピュータ (遊技用マイコン) 1 1 1 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 1 1 1 による制御処理は、主に図 1 3 及び図 1 4 に示すメイン処理と、所定時間周期 (例えば 4 m s e c) で行われる図 1 5 に示すタイマ割込み処理とからなる。

【 0 1 2 5 】

〔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 1 3 に示すように、まず、割込み禁止する処理 (ステップ S 1) を行ってから、割込みが発生したときに実行するジャンプ先のベクタアドレスを設定する割込みベクタ設定処理 (ステップ S 2)、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 S 3)、割込み処理のモードを設定する割込みモード設定処理 (ステップ S 4) を行う。

40

【 0 1 2 6 】

次に、払出制御装置 (払出基板) 2 0 0 のプログラムが正常に起動するのを待つため例えば 4 m s e c の時間待ちを行う (ステップ S 5)。これにより、電源投入の際に仮に遊

50

技制御装置 100 が先に立ち上がって払出制御装置 200 が立ち上がる前にコマンドを払出制御装置 200 へ送ってしまい、払出制御装置 200 がコマンドを取りこぼすのを回避することができる。その後、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、全出力ポートをオフ (出力が無い状態) に設定する (ステップ S6, S7)。また、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) この実施例では、払出制御装置 200 や演出制御装置 300 と平行通信を行っているため使用しない) を使用しない状態に設定する処理を行う (ステップ S8)。

【0127】

続いて、電源装置 400 内の初期化スイッチがオンしているか否かを判定する (ステップ S9)。ここで、初期化スイッチがオフ (ステップ S9; No) と判定すると、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であるかをチェックし (ステップ S10)、正常であれば (ステップ S11; Yes)、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であるかをチェックする (ステップ S12)。次に、停電検査領域 2 の値が正常であれば (ステップ S13; Yes)、RWM 内の所定領域のチェックサムを算出し (ステップ S14)、算出されたチェックサムと電源断時のチェックサムを比較して (ステップ S15)、一致するかを判定する (ステップ S16)。そして、一致する場合 (ステップ S16; Yes) は、図 14 のステップ S17 へ移行し、停電から正常に復旧した場合の処理を行う。

【0128】

また、初期化スイッチがオン (ステップ S9; Yes) 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 S11; No もしくはステップ S13; No)、チェックサムが正常でない (ステップ S16; No) と判定された場合は、図 14 のステップ S24 へ移行して初期化の処理を行う。

【0129】

図 14 のステップ S17 では全ての停電検査領域をクリアし、チェックサム領域をクリアして (ステップ S18)、エラーや不正監視に係る領域をリセットする (ステップ S19)。次に、RWM 内の遊技状態を記憶する領域を調べて遊技状態が高確率状態であるかを判定する (ステップ S20)。ここで、高確率でない (ステップ S20; No) と判定した場合は、ステップ S21, S22 をスキップしてステップ S23 へ移行する。

【0130】

また、ステップ S20 で高確率である (ステップ S20; Yes) と判定した場合は、高確率報知フラグ領域に ON 情報をセーブし (ステップ S21)、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 ON (点灯) データをセグメント領域にセーブする (ステップ S22)。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電源復旧時のコマンドを演出制御装置 300 へ送信する処理 (ステップ S23) を行ってステップ S29 へ進む。

【0131】

一方、ステップ S9、S11、S13、S16 からステップ S24 へジャンプした場合には、アクセス禁止領域より前の全作業領域をクリアし (ステップ S24)、アクセス禁止領域より後の全スタック領域をクリアして (ステップ S25)、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 S26)。そして、RWM クリアに関する外部情報を出力する期間の時間値を設定し (ステップ S27)、電源投入時のコマンドを演出制御装置 300 へ送信して (ステップ S28)、ステップ S29 へ進む。ステップ S29 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。

【0132】

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、水晶発振器 113 からの発振信号 (原クロック信号) を分

10

20

30

40

50

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。

【0133】

上記ステップS29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S30）。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。それから、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、対応する各種初期値乱数（大当り図柄を決定する乱数（大当り図柄乱数1、大当り図柄乱数2）、普図の当たりを決定する乱数（当り乱数））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S31）、割込みを許可する（ステップS32）。本実施例で使用するCPU111A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。

10

【0134】

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S33）を行う。なお、本実施形態においては、特に限定されるわけではないが、大当り乱数は乱数生成回路において生成される乱数（大当り乱数）を使用して生成するように構成されている。つまり、大当り乱数はハードウェアで生成されるハード乱数であり、大当り図柄乱数、当り乱数はソフトウェアで生成されるソフト乱数である。

20

【0135】

上記ステップS33の初期値乱数更新処理の後、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を設定し（ステップS34）、停電監視信号がONであるかの判定を行う（ステップS35）。停電監視信号がONでない場合（ステップS35；No）は、初期値乱数更新処理（ステップS33）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S33）の前に割り込みを許可する（ステップS32）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。

30

【0136】

なお、上記ステップS33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、本実施例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。

40

【0137】

また、停電監視信号がONである場合（ステップS35；Yes）は、ステップS34で設定したチェック回数分停電監視信号のON状態が継続しているかを判定する（ステップS36）。そして、チェック回数分停電監視信号のON状態が継続していない場合（ステップS36；No）は、停電監視信号がONであるかの判定（ステップS35；Yes）に戻る。また、チェック回数分停電監視信号のON状態が継続している場合（ステップS36；Yes）、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S37）、全出力ポートにOFFデータを出力する処理（ステップS38）を行う。

50

【0138】

その後、停電復旧検査領域1に停電復旧検査領域チェックデータ1をセーブし（ステップS39）、停電復旧検査領域2に停電復旧検査領域チェックデータ2をセーブする（ステップS40）。さらに、RWMの電源遮断時のチェックサムを算出する処理（ステップS41）、チェックサムをセーブする処理（ステップS42）を行った後、RWMへのアクセスを禁止する処理（ステップS43）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、停電復旧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。

【0139】

〔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15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111Aにおいてタイマ割込みが発生すると、図15のタイマ割込み処理が開始される。

【0140】

タイマ割込み処理が開始されると、まず所定の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（ステップS51）を行う。なお、本実施例において遊技用マイコンとして使用しているZ80系のマイコンでは、当該処理を表レジスタに保持されている値を裏レジスタに退避することで置き換えることができる。次に、各種センサ（始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、普図のゲートスイッチ34a、カウントスイッチ38aなど）からの入力の取込み、即ち、各入力ポートの状態を読み込む入力処理（ステップS52）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SOL38b、普電SOL37c）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S53）を行う。

【0141】

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演出制御装置300や払出制御装置200等に出力するコマンド送信処理（ステップS54）、乱数更新処理1（ステップS55）、乱数更新処理2（ステップS56）を行う。その後、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、普図のゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a...35n、カウントスイッチ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/エラー監視処理（ステップS57）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S58）、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S59）を行う。

【0142】

次に、遊技機10に設けられ、特図変動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S60）、磁気センサスイッチ61や振動センサスイッチ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磁石不正監視処理（ステップS61）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S62）を行う。続いて、割込み要求をクリアして割込みの終了を宣言する処理（ステップS63）を行い、ステップS51で退避したレジスタのデータを復帰する処理（ステップS64）を行った後、割込みを許可する処理（ステップS65）を行って、タイマ割込み処理を終了する。

【0143】

〔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S58）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

10

20

30

40

50

う。

【 0 1 4 4 】

図 1 6 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 3 6 a 及び始動口 2 スイッチ 3 7 a の入賞を監視する始動スイッチ監視処理（ステップ A 1）を行う。始動口スイッチ監視処理では、始動入賞口 3 6、第 2 始動入賞口をなす普通変動入賞装置 3 7 に遊技球の入賞があると、各種乱数（大当り乱数など）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。なお、始動口スイッチ監視処理（ステップ A 1）の詳細については後述する。

【 0 1 4 5 】

次に、カウントスイッチ監視処理（ステップ A 2）を行う。このカウントスイッチ監視処理では、特別変動入賞装置 3 8 内に設けられたカウントスイッチ 3 8 a のカウント数を監視する処理を行う。

【 0 1 4 6 】

次に、特図ゲーム処理タイマを更新（ - 1）して、当該ゲーム処理タイマがすでにタイムアップしているか又は更新によりタイムアップしたか否かをチェックして（ステップ A 3）、特図ゲーム処理タイマがタイムアップした（ステップ A 4；Y e s）と判定すると、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する処理（ステップ A 5）を行って、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処理（ステップ A 6）を行う。そして、分岐処理終了後のリターンアドレスをスタック領域に退避させる処理（ステップ A 7）を行った後、ゲーム処理番号に応じてゲーム分岐処理（ステップ A 8）を行う。

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

ステップ A 8 にて、ゲーム処理番号が「 1」の場合は、特図の停止表示時間の設定や、特図表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図変動中処理（ステップ A 1 0）を行う。ステップ A 8 にて、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りであれば、大当りの種類に応じたファンファーレコマンドの設定や、各大当りの大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定や、ファンファーレ/インターバル中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図表示中処理（ステップ A 1 1）を行う。

【 0 1 4 9 】

ステップ A 8 にて、ゲーム処理番号が「 3」の場合は、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理を行うために必要な情報の設定等を行うファンファーレ/インターバル中処理（ステップ A 1 2）を行う。ステップ A 8 にて、ゲーム処理番号が「 4」の場合は、大当りラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口開放中処理（ステップ A 1 3）を行う。

【 0 1 5 0 】

ステップ A 8 にて、ゲーム処理番号が「 5」の場合は、大当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、大当り終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存球処理（ステップ A 1 4）を行う。ステップ A 8 にて、ゲーム処理番号が「 6」の場合は、特図普段処理（ステップ A 9）を行うために必要な情報の設定等を行う大当り終了処理（ステップ A 1 5）を行う。こ

10

20

30

40

50

の大当り終了処理では、特別結果の種類に基づき特別遊技状態の終了後の遊技状態として確変状態とするか否か及び時短状態とするか否かが設定される。すなわち、遊技制御装置 100 が、特別遊技状態の終了後の遊技状態を、当該特別遊技状態の発生の契機となった特別結果の種類により設定する遊技状態設定手段をなす。

【0151】

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 16）、特図 1 表示器 51 に係る図柄変動制御処理（ステップ A 17）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 A 18）、特図 2 表示器 52 に係る図柄変動制御処理（ステップ A 19）を行う。一方、ステップ A 4 にて、特図ゲーム処理タイマがタイムアップしていない（ステップ A 4；No）と判定すると、処理をステップ A 16 に移行して、それ以降の処理を行う。

【0152】

〔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の詳細について説明する。図 17 に示すように、始動口スイッチ監視処理では、先ず、第 1 始動口（始動入賞口 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 A 111）、特図始動口スイッチ共通処理（ステップ A 112）を行う。なお、ステップ A 112 における特図始動口スイッチ共通処理の詳細については、ステップ A 117 における特図始動口スイッチ共通処理とともに後述する。

【0153】

次に、普通電動役物（普通変動入賞装置 37）が作動中である、即ち、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チェックして、普通電動役物が作動中である（ステップ A 113；Yes）と判定すると、処理をステップ A 116 に移行して、それ以降の処理を行う。一方、ステップ A 113 にて、普通電動役物が作動中でない（ステップ A 113；No）と判定すると、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以上であるかをチェックして（ステップ A 114）、不正入賞数が不正発生判定個数以上であるか否かを判定する処理（ステップ A 115）を行う。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）以上であるかが判定される。

【0154】

ステップ A 115 にて、不正入賞数が不正判定個数以上でない（ステップ A 115；No）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 A 116）、特図始動口スイッチ共通処理（ステップ A 117）を行って、始動口スイッチ監視処理を終了する。また、ステップ A 115 にて、不正入賞数が不正判定個数以上であると判定された場合は（ステップ A 115；Yes）、始動口スイッチ監視処理を終了する。即ち、第 2 始動記憶をそれ以上発生させないようにする。

【0155】

〔特図始動口スイッチ共通処理〕

次に、上述の始動口スイッチ監視処理における特図始動口スイッチ共通処理（ステップ A 112、A 117）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 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。

【0156】

図 18 に示すように、特図始動口スイッチ共通処理では、先ず、始動口 1 スイッチ 36a 及び始動口 2 スイッチ 37a のうち、監視対象の始動口スイッチ（例えば、始動口 1 スイッチ 36a 等）に入力があるか否かをチェックして（ステップ A 201）、監視対象の

始動口スイッチに入力がない（ステップA202；No）と判定すると、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。一方、ステップA202にて、監視対象の始動口スイッチに入力がある（ステップA202；Yes）と判定すると、当該監視対象の始動口スイッチの始動口入賞フラグをセーブした後（ステップA203）、当該監視対象のハード乱数ラッチレジスタに抽出された大当り乱数をロードし、準備する（ステップA204）。

【0157】

続けて、始動口1スイッチ36a及び始動口2スイッチ37aのうち、監視対象の始動口スイッチ（例えば、始動口1スイッチ36a等）への入賞の回数に関する情報が遊技機10の外部の管理装置に対して出力された回数（始動口信号出力回数）を更新（+1）し、出力回数がオーバーフローするか否かをチェックして（ステップA205）、出力回数がオーバーフローしない（ステップA206；No）と判定すると、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A207）、処理をステップA208に移行する。一方、ステップA206にて、出力回数がオーバーフローすると判定された場合は（ステップA206；Yes）、処理をステップA208に移行する。

【0158】

そして、ステップA208にて、始動口1スイッチ36a及び始動口2スイッチ37aのうち、監視対象の始動口スイッチ（例えば、始動口1スイッチ36a等）に対応する更新対象の特図保留（始動記憶）数が上限値未満か否かをチェックして（ステップA208）、特図保留数が上限値未満か否かを判定する処理（ステップA209）を行う。

【0159】

ステップA209にて、特図保留数が上限値未満である（ステップA209；Yes）と判定すると、更新対象の特図保留数（例えば、特図1保留数等）を更新（+1）する処理（ステップA214）を行う。そして、始動口1スイッチ36a及び始動口2スイッチ37aのうち、監視対象の始動口スイッチ（例えば、始動口1スイッチ36a等）の飾り特図保留数コマンド（MODE）を準備した後（ステップA215）、特図保留数に対応する飾り特図保留数コマンド（ACTION）を準備して（ステップA216）、コマンド設定処理（ステップA217）を行う。続けて、特図保留数に対応する乱数セーブ領域のアドレスを算出する処理（ステップA218）を行い、大当り乱数をRWMの大当り乱数セーブ領域にセーブする（ステップA219）。

【0160】

次に、当該監視対象の始動口スイッチの大当り図柄乱数を抽出して準備し（ステップA220）、RWMの大当り図柄乱数セーブ領域にセーブする（ステップA221）。さらに、対応する変動パターン乱数1から3を抽出してRWMの各乱数のセーブ領域にセーブする（ステップA222、A223、A224）。そして、特図保留情報判定処理（ステップA225）を行って、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。ここで、遊技制御装置100（RAM111C）は、始動入賞口36や普通変動入賞装置37の始動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入賞記憶手段をなす。また、始動入賞記憶手段（遊技制御装置100）は、第1始動入賞口（始動入賞口36）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第1始動記憶として記憶し、第2始動入賞口（普通変動入賞装置37）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第2始動記憶として記憶する。

【0161】

一方、ステップA209にて、特図保留数が上限値未満でない（ステップA209；No）と判定すると、ステップA202に係る始動口スイッチの入力が始動口1スイッチ36aの入力であるか否かをチェックして（ステップA210）、始動口1スイッチ36aの入力である（ステップA211；Yes）と判定すると、飾り特図保留数コマンド（オーバーフローコマンド）を準備し（ステップA212）、コマンド設定処理（ステップA213）を行って、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。一方、ステップA211にて、始動口1スイッチ36aの入力でないと判定された場合（ステップA211；No）

は、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

【0162】

〔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A225）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。

【0163】

図19に示すように、まず、先読み演出を実行してよい条件を満たしているかチェック（ステップA231）を行い、満たしていない場合（ステップA232；No）は、特図保留情報判定処理を終了する。また、満たしている場合（ステップA232；Yes）は、以下の先読み演出に関する処理を行う。

【0164】

ここで、先読み演出を実行してよい条件を満たしている場合とは、特図始動口スイッチ共通処理のステップA202に係る始動口スイッチの入力が始動口2スイッチ37aの入力である場合である。また、特図始動口スイッチ共通処理のステップA202に係る始動口スイッチの入力が始動口1スイッチ36aの入力である場合は、普通変動入賞装置37の開放延長機能が作動中でない場合、即ち、時短状態でない場合であり、大当たり（特別遊技状態）中でもない場合である。

【0165】

先読み演出を実行してよい条件を満たしている場合（ステップA232；Yes）に行われる先読み演出に関する処理では、まず、大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するか否かにより大当たりであるか否かを判定する大当たり判定処理（ステップA233）を行う。そして、判定結果が大当たりである場合（ステップA234；Yes）は、対象の始動口スイッチに対応する大当たり図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップA235）、大当たり図柄乱数をチェックし、対応する入賞情報ポインタを取得する処理（ステップA236）を行う。その後、大当たり情報テーブルのアドレステーブルを設定する処理（ステップA237）を行って、入賞情報ポインタに対応する大当たり情報テーブルを取得して設定する処理（ステップA238）を行い、設定した情報テーブルから図柄情報を取得する処理（ステップA240）を行う。一方、判定結果が大当たりでない場合（ステップA234；No）は、はずれ情報テーブルを設定し（ステップA239）、設定した情報テーブルから図柄情報を取得する処理（ステップA240）を行う。

【0166】

設定した情報テーブルから図柄情報を取得する処理（ステップA240）を行った後、取得した図柄情報を図柄情報（作業用）領域にセーブする（ステップA241）。そして、設定した情報テーブルから始動口入賞演出図柄コマンドを取得し（ステップA242）、当該始動口入賞演出図柄コマンドをRWMの入賞演出図柄コマンド領域にセーブする（ステップA243）。

【0167】

次に、始動口1スイッチ36a及び始動口2スイッチ37aのうち、監視対象の始動口スイッチの始動口入賞フラグを準備した後（ステップA244）、対象の始動口入賞演出コマンド設定テーブルを準備する（ステップA245）。そして、当該監視対象の始動口に関して設定された特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップA246）を行う。続けて、特図変動表示ゲームにおける変動態様のうち、後半変動パターンを設定する後半変動パターン設定処理（ステップA247）を行った後、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（ステップA248）を行う。なお、ステップA246における特図情報設定処理、ステップA247における後半変動パターン設定処理、ステップA248における変動パターン設定処理の各々は、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。

【0168】

そして、設定された変動パターンの前半変動番号に対応する始動口入賞演出コマンド (MODE) を算出して準備する (ステップ A 2 4 9) とともに、後半変動番号の値を始動口入賞演出コマンド (ACTION) として準備し (ステップ A 2 5 0)、コマンド設定処理 (ステップ A 2 5 1) を行う。続けて、入賞演出図柄コマンド領域から始動口入賞演出図柄コマンドをロードして準備し (ステップ A 2 5 2)、コマンド設定処理 (ステップ A 2 5 3) を行って、特図保留情報判定処理を終了する。すなわち、ステップ A 2 4 9、A 2 5 0 にて始動口入賞演出コマンドが準備され、ステップ A 2 5 2 にて始動口入賞演出図柄コマンドが準備されることで、始動記憶に対応した結果関連情報の判定結果 (先読み結果) を、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に演出制御装置 3 0 0 に対して知らせることができ、特に表示装置 4 1 に表示される飾り特図始動記憶表示を变化させるなどして、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。

10

【 0 1 6 9 】

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

【 0 1 7 0 】

〔特図普段処理〕

20

次に、上述の特図ゲーム処理における特図普段処理 (ステップ A 9) の詳細について説明する。図 2 0 に示すように、特図普段処理では、先ず、第 2 特図保留数 (第 2 始動記憶数) が 0 であるか否かをチェックする (ステップ A 3 0 1)。そして、第 2 特図保留数が 0 である (ステップ A 3 0 2 ; Yes) と判定すると、第 1 始動記憶数 (第 1 特図保留数) が 0 であるか否かをチェックする (ステップ A 3 0 3)。そして、第 1 特図保留数が 0 である (ステップ A 3 0 4 ; Yes) と判定すると、既に客待ちデモが開始されているか否かをチェックして (ステップ A 3 0 5)、客待ちデモを開始していない、即ち、開始済みでない (ステップ A 3 0 6 ; No) と判定すると、客待ちデモフラグを客待ちデモ中に設定する処理 (ステップ A 3 0 7) を行う。

【 0 1 7 1 】

30

続けて、客待ちデモコマンドを準備して (ステップ A 3 0 8)、コマンド設定処理 (ステップ A 3 0 9) を行う。一方、ステップ A 3 0 5 にて、既に客待ちデモが開始されている (ステップ A 3 0 6 ; Yes) と判定すると、既に客待ちデモフラグは客待ちデモ中に設定 (ステップ A 3 0 7) され、客待ちデモコマンドも準備 (ステップ A 3 0 8) され、コマンド設定処理 (ステップ A 3 0 9) も実行されているため、これらの処理を行わずに特図普段処理移行設定処理 1 (ステップ A 3 1 0) を行い、特図普段処理を終了する。特図普段処理移行設定処理 1 (ステップ A 3 1 0) では、特図普段処理に係る処理番号「0」、大入賞口不正監視期間を規定するフラグ (大入賞口不正監視情報) 等を設定する処理を行う。

【 0 1 7 2 】

40

一方、ステップ A 3 0 2 にて、第 2 特図保留数が 0 でない (ステップ A 3 0 2 ; No) と判定すると、特図 2 変動開始処理 (ステップ A 3 1 1) を行い、特図変動中処理移行設定処理 (特図 2) (ステップ A 3 1 2) を行う。特図 2 変動開始処理 (ステップ A 3 1 1) では、第 2 特図変動表示ゲームが大当たりであるか否かの判定や、停止図柄、変動パターンの設定を行う。ここで設定された情報は、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パターンコマンド、飾り特図変動表示ゲームに係る停止図柄パターン (停止結果態様) 情報に対応する飾り特図コマンド、表示装置 4 1 に表示される飾り特図始動記憶表示に係る飾り特図 2 保留数コマンド (飾り特図保留数コマンド) として後に演出制御装置 3 0 0 に送信される。

【 0 1 7 3 】

50

また、特図変動中処理移行設定処理（特図２）（ステップＡ３１２）では、特図変動中処理に係る処理番号「１」、客待ちデモの終了に係る情報、第２特図の変動中に係る試験信号、特図２表示器５２における第２特図変動表示ゲームの制御用の情報（例えば、特図２表示器５２の変動中に係るフラグ、特図２表示器５２の点滅の周期のタイマの初期値など）等を設定する処理を行って、特図普段処理を終了する。

【０１７４】

また、ステップＡ３０４にて、第１特図保留数が０でない（ステップＡ３０４；Ｎｏ）と判定すると、特図１変動開始処理（ステップＡ３１３）を行い、特図変動中処理移行設定処理（特図１）（ステップＡ３１４）を行う。特図１変動開始処理（ステップＡ３１３）では、特図２変動開始処理（ステップＡ３１１）と同様に、第１特図変動表示ゲームが大当たりであるか否かの判定や、停止図柄、変動パターンの設定を行う。ここで設定された情報は、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パターンコマンド、飾り特図変動表示ゲームに係る停止図柄パターン（停止結果態様）情報に対応する飾り特図コマンド、表示装置４１に表示される飾り特図始動記憶表示に係る飾り特図１保留数コマンド（飾り特図保留数コマンド）として後に演出制御装置３００に送信される。

【０１７５】

また、特図変動中処理移行設定処理（特図１）（ステップＡ３１４）では、特図変動中処理に係る処理番号「１」、客待ちデモの終了に係る情報、第１特図の変動中に係る試験信号、特図１表示器５１における第１特図変動表示ゲームの制御用の情報（例えば、特図１表示器５１の変動中に係るフラグ、特図１表示器５１の点滅の周期のタイマの初期値など）等を設定する処理を行って、特図普段処理を終了する。

【０１７６】

このように、ステップＡ３０１とステップＡ３０２における第２特図保留数のチェックを、ステップＡ３０３とステップＡ３０４における第１特図保留数のチェックよりも先に行うことで、第２特図保留数が０でない場合には、特図２変動開始処理（ステップＡ３１１）が実行されることとなる。すなわち、第２特図変動表示ゲームが第１特図変動表示ゲームに優先して実行されることとなる。すなわち、遊技制御装置１００が、第２始動記憶手段（遊技制御装置１００）に第２始動記憶がある場合には、当該第２始動記憶に基づく変動表示ゲームを、第１始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先制御手段をなす。

【０１７７】

また、遊技制御装置１００が、始動入賞記憶手段（遊技制御装置１００）に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の開始時に判定する判定手段をなす。また、遊技制御装置１００が、第１始動入賞口（始動入賞口３６）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始動入賞口（普通変動入賞装置３７）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１００が、判定手段（遊技制御装置１００）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。

【０１７８】

次に、演出制御装置３００での制御について説明する。上述したように演出制御装置３００は、主制御用マイコン（１ｓｔＣＰＵ）３１１と、該主制御用マイコン３１１の制御下で映像制御を行う映像制御用マイコン（２ｎｄＣＰＵ）３１２とを備えている。

【０１７９】

〔１ｓｔメイン処理〕

主制御用マイコン（１ｓｔＣＰＵ）３１１では、図２１に示す１ｓｔメイン処理を行う。この１ｓｔメイン処理においては、はじめにプログラム開始時の処理を行う。このプログラム開始時の処理として、まず、割込みを禁止し（ステップＢ１１）、ＲＡＭを０クリアして（ステップＢ１２）、ＣＰＵを初期化するＣＰＵ初期化処理（ステップＢ１３）を行う。次に、ＲＡＭの初期値を設定し（ステップＢ１４）、乱数を初期化する乱数初期化

10

20

30

40

50

処理（ステップ B 1 5）を行い、各種割込みのタイマを起動して（ステップ B 1 6）、割込みを許可する（ステップ B 1 7）。

【 0 1 8 0 】

次に、メインループ処理としてループの処理を行う。このループの処理では、まず、W D T（watchdog timer）をクリアし（ステップ B 1 8）、プッシュボタン（P B）2 5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 P B 入力処理（ステップ B 1 9）を行い、セレクトボタン（S B）2 9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 S B 入力処理（ステップ B 2 0）を行う。その後、遊技制御コマンド解析処理（ステップ B 2 1）を行う。この遊技制御コマンド解析処理（ステップ B 2 1）では、遊技制御装置 1 0 0 から送信される遊技に関するコマンドを正しく受信したかを判定し、正しく受信していた場合にはコマンドを確定して、後述するシーン制御処理のためのコマンドの区分けをする処理を行う。

10

【 0 1 8 1 】

次に、表示装置 4 1 や装飾装置、演出装置等のテストを行うためのテストモードに関する処理であるテストモード処理（ステップ B 2 2）を行う。このテストモード処理（ステップ B 2 2）によりテストモードとなった場合は、以降の遊技に関する処理は行わない。ただし、テストモードにおいて表示装置 4 1 での表示やスピーカからの音声の出力、装飾装置の L E D の発光、演出装置の動作等を行う場合は、これらを制御するための処理において制御を行う。なお、テストモードは遊技機の電源を遮断することで終了するようになっている。

20

【 0 1 8 2 】

そして、遊技の演出の制御に関する 1 s t シーン制御処理（ステップ B 2 3）を行う。この 1 s t シーン制御処理（ステップ B 2 3）の詳細については後述する。次に、電力状態の設定等を行う遊技モード管理処理（ステップ B 2 4）を行い、省電力状態で遊技を継続した場合に獲得可能な特典の付与についての処理を行う特典付与管理処理（ステップ B 2 5）を行う。さらに、遊技機でエラーが発生した場合に遊技制御装置 1 0 0 から送信されるエラー報知コマンドに基づき、対応する報知を行う遊技機エラー監視処理（ステップ B 2 6）を行う。なお、対応する報知を行うための表示装置 4 1 での表示やスピーカからの音声の出力、装飾装置の L E D の発光、演出装置の動作等は、これらを制御するための処理において制御を行う。

30

【 0 1 8 3 】

その後、映像制御用マイコン（2 n d C P U）3 1 2 に出力するコマンドを編集する演出コマンド編集処理（ステップ B 2 7）を行い、スピーカ（上スピーカ 1 9 a、下スピーカ 1 9 b）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 B 2 8）を行う。次に、盤装飾装置 4 2、枠装飾装置 1 8 の L E D の制御を行う装飾制御処理（ステップ B 2 9）、盤演出装置 4 4、枠演出装置 4 5 のモータやソレノイドの制御を行うモータ / S O L 制御処理（ステップ B 3 0）を行う。そして、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 B 3 1）を行って、W D T をクリアする処理（ステップ B 1 8）に戻る。

【 0 1 8 4 】

40

〔 1 s t シーン制御処理 〕

図 2 2 には、図 2 1 に示した 1 s t メイン処理における 1 s t シーン制御処理（ステップ B 2 3）を示した。この 1 s t シーン制御処理では、まず、テストモード中であるかを判定し（ステップ B 6 1）、テストモード中である場合（ステップ B 6 1；Y e s）は、1 s t シーン制御処理を終了する。また、テストモード中でない場合（ステップ B 6 1；N o）は、シーン変更コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ B 6 2）。

【 0 1 8 5 】

シーン変更コマンドは、遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 に送信される遊技に関する各種のコマンドである。このシーン変更コマンドを受信した場合（ステップ B 6 2；Y e s）は、更新する遊技状態（現在の遊技状態）を取得し（ステップ B 6 3）、有

50

効なコマンドであるかを判定する（ステップB 6 4）。有効なコマンドであるかの判定（ステップB 6 4）では、受信したシーン変更コマンドが取得した現在の遊技状態に対して有効なものであるかを判定する。そして、有効なコマンドである場合（ステップB 6 4；Y e s）は、受信コマンドをセーブし（ステップB 6 5）、演出リクエストフラグをセットして（ステップB 6 6）、受信したコマンドのコマンド識別子による分岐処理（ステップB 6 7）を行う。

【0186】

一方、シーン変更コマンドを受信していない場合（ステップB 6 2；N o）や、有効なコマンドでなかった場合（ステップB 6 4；N o）は、受信したコマンドのコマンド識別子による分岐処理（ステップB 6 7）を行う。この場合、直近の有効であったコマンドの識別子による分岐を行う。

10

【0187】

コマンド識別子による分岐処理（ステップB 6 7）では、受信したコマンドに基づき実行する処理を選択する。電源投入コマンドを受信した場合は電源投入時に必要な処理を行う電源投入処理（ステップB 6 8）を行う。また、停電復旧コマンドを受信した場合は停電復旧時に必要な処理を行う停電復旧（客待ち以外）処理（ステップB 6 9）を行う。また、客待ちデモコマンドを受信した場合は客待ちデモの表示に関する処理等を行う客待ち処理（ステップB 7 0）を行う。

【0188】

また、変動パターンコマンドを受信した場合は飾り特図変動表示ゲームの実行に関する処理等を行う変動中処理（ステップB 7 1）を行う。この変動中処理（ステップB 7 1）では、飾り特図変動表示ゲームを行うために必要な情報の設定を行う。この飾り特図変動表示ゲームを行うために必要な情報の設定では、例えば、遊技制御装置100から送信された変動パターンコマンドに含まれる情報（大当たりか否か、モード情報、変動パターン情報など）に基づき演出（変動パターンや変動時間など）の設定を行う。また、特図変動表示ゲームの変動時間が終了した場合には、飾り特図変動表示ゲームにおける識別情報の変動表示の停止や停止表示時間の設定等を行う。

20

【0189】

また、ファンファーレコマンドを受信した場合は特別遊技状態の開始に関する処理であるファンファーレ処理（ステップB 7 2）を行う。また、大入開放n回目コマンドを受信した場合はラウンド遊技に関する処理であるラウンド中処理（ステップB 7 3）を行う。また、インターバルコマンドを受信した場合はラウンド間のインターバルに関する処理であるインターバル処理（ステップB 7 4）を行う。また、エンディングコマンドを受信した場合は特別遊技状態の終了に関する処理であるエンディング処理（ステップB 7 5）を行う。

30

【0190】

コマンド識別子による分岐処理（ステップB 6 7）により選択された上述の各処理を行った後、即座に映像に反映されないコマンドに基づく処理を行う。この処理として、まず、特図変動表示ゲームの停止図柄に関する情報を含む飾り特図コマンドに基づく処理を行う図柄コマンド受信処理（ステップB 7 6）を行い、始動記憶の増減に関する情報を含む保留数コマンド（特図1保留数コマンド、特図2保留数コマンド）に基づく処理を行う保留数コマンド受信処理（ステップB 7 7）を行う。

40

【0191】

さらに、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果等を当該特図変動表示ゲームの実行前に事前に判定する先読み処理の結果を含む先読みコマンド（始動口入賞演出コマンド、入賞演出図柄コマンド）に基づく処理を行う先読みコマンド受信処理（ステップB 7 8）を行う。その後、確率状態に関する情報を含む確率情報コマンドに基づく処理を行う確率情報コマンド受信処理（ステップB 7 9）を行う。

【0192】

〔電源投入処理〕

50

図23には、図22に示す1stシーン制御処理における電源投入処理(ステップB68)を示した。この電源投入処理では、まず、演出リクエストフラグがあるかを判定する(ステップB81)。演出リクエストフラグは、有効なコマンドを受信した場合に設定されるフラグであって、このフラグがある場合は受信したコマンドに基づく処理を行う。

【0193】

この演出リクエストフラグがない場合(ステップB81; No)は、電源投入処理を終了する。また、演出リクエストフラグがある場合(ステップB81; Yes)は、RAM初期化処理を設定し(ステップB82)、客待ち画面処理番号として0をセットする(ステップB83)。そして、客待ちデモタイマ(RAM初期化10000ms)をセットし(ステップB84)、各記憶領域に初期値をセットする(ステップB85)。その後、PB(プッシュボタン)操作無効フラグをセットし(ステップB86)、演出リクエストフラグをクリアして(ステップB87)、電源投入処理を終了する。これにより、所定の表示時間(10000ms)に亘り、表示装置41にRAM初期化報知が表示されるようになる。

【0194】

〔客待ち処理〕

図24には、図23に示す1stシーン制御処理における客待ち処理(ステップB69)を示した。この客待ち処理では、まず、演出リクエストフラグがあるかを判定する(ステップB91)。この演出リクエストフラグがある場合(ステップB91; Yes)は、停電復旧時(客待ち)であるか、すなわち、客待ち状態で電源が遮断された後に電源が復旧した場合かをチェックする(ステップB92)。

【0195】

そして、停電復旧時(客待ち)である場合(ステップB93; Yes)は、電源投入フラグをクリアし(ステップB95)、客待ち画面処理番号として1をセットする(ステップB96)。また、停電復旧時(客待ち)でない場合(ステップB93; No)、すなわち、始動記憶がない状態で特図変動表示ゲームが終了した場合は、可動体リクエストをセットし(ステップB94)、客待ち画面処理番号として1をセットする(ステップB96)。

【0196】

その後、客待ちデモタイマ(客待ち120000ms)をセットし(ステップB97)、PB操作無効フラグをセットして(ステップB98)、演出リクエストフラグをクリアし(ステップB99)、客待ち処理を終了する。これにより、客待ち状態で電源が遮断された後に電源が復旧した場合や、始動記憶がない状態で特図変動表示ゲームが終了した場合に通常客待ち状態となる。一方、演出リクエストフラグがない場合(ステップB91; No)は、客待ち画面設定処理(ステップB100)を行い、客待ち処理を終了する。

【0197】

〔客待ち画面設定処理〕

図25には、図24に示す客待ち処理における客待ち画面設定処理(ステップB100)を示した。この客待ち画面設定処理では、客待ち画面処理番号を参照し(ステップB111)、客待ち画面処理番号による分岐処理(ステップB112)を行い、分岐処理により選択された各処理を行って客待ち処理を終了する。

【0198】

客待ち画面処理番号が0である場合は、RAMが初期化された旨を報知するRAM初期化報知に関する処理を行うRAM初期化報知処理(ステップB113)を行う。この処理では、例えば、RAM初期化報知を表示する時間(10000ms)を管理し、この時間が経過した場合に客待ち画面処理番号として1をセットする処理を行う。

【0199】

また、客待ち画面処理番号が1である場合は、通常客待ち状態とする期間を管理する通常客待ち処理を行い(ステップB114)、客待ち画面処理番号が2である場合は、客待ちムービーを表示する期間を管理する客待ちムービー処理を行う(ステップB115)。

また、客待ち画面処理番号が3である場合は、機能選択画面の表示期間を管理する機能選択画面処理を行い（ステップB 1 1 6）、客待ち画面処理番号が4である場合は、演出モード選択画面（電力状態選択画面）の表示期間を管理する演出モード選択画面処理を行う（ステップB 1 1 7）。さらに、客待ち画面処理番号が5である場合は、大当り履歴画面の表示期間を管理する大当り履歴画面処理を行い（ステップB 1 1 8）、客待ち画面処理番号が6である場合は、リーチ履歴画面の表示期間を管理するリーチ履歴画面処理を行う（ステップB 1 1 9）。

【0200】

〔通常客待ち処理〕

図26には、図25に示す客待ち画面設定処理における通常客待ち処理（ステップB 1 1 4）を示した。この通常客待ち処理では、まず、客待ちデモタイマはタイムアップかをチェックし（ステップB 1 2 1）、タイムアップしていない場合（ステップB 1 2 2；No）は、通常客待ち処理を終了する。また、タイムアップした場合（ステップB 1 2 2；Yes）は、可動体リクエストをセットし（ステップB 1 2 3）、更新要求データ（客待ちムービー）をセットする（ステップB 1 2 4）。

【0201】

そして、客待ち画面処理番号として2をセットし（ステップB 1 2 5）、客待ちデモタイマに客待ちムービーの時間値をセットして（ステップB 1 2 6）、客待ちムービーを設定する（ステップB 1 2 7）。その後、演出制御情報として通常を設定（ステップB 1 2 8）して電力状態を通常モードに設定し、獲得した省電力ポイントに関するポイント情報をクリアして（ステップB 1 2 9）、通常客待ち処理を終了する。これにより、通常客待ち状態の終了により客待ちムービーが表示される状態となる。また、この際に電力状態が通常モードとされ、獲得した省電力ポイントがクリアされる。

【0202】

〔客待ちムービー処理〕

図27には、図25に示す客待ち画面設定処理における客待ちムービー処理（ステップB 1 1 5）を示した。この客待ちムービー処理では、まず、客待ちデモタイマはタイムアップかをチェックし（ステップB 1 3 1）、タイムアップしていない場合（ステップB 1 3 2；No）は、客待ちムービー処理を終了する。また、タイムアップした場合（ステップB 1 3 2；Yes）は、可動体リクエストをセットし（ステップB 1 3 3）、更新要求データ（客待ち）をセットする（ステップB 1 3 4）。

【0203】

そして、客待ち画面処理番号として1をセットし（ステップB 1 3 5）、客待ちデモタイマに客待ち状態の時間（120000ms）をセットして（ステップB 1 3 6）、客待ちムービー処理を終了する。これにより、客待ちムービーを表示する状態の終了により通常客待ち状態となる。

【0204】

〔機能選択画面処理〕

図28には、図25に示す客待ち画面設定処理における機能選択画面処理（ステップB 1 1 6）を示した。この機能選択画面処理では、まず、客待ちデモタイマはタイムアップかをチェックし（ステップB 1 4 1）、タイムアップしていない場合（ステップB 1 4 2；No）は、機能選択画面処理を終了する。また、タイムアップした場合（ステップB 1 4 2；Yes）は、可動体リクエストをセットし（ステップB 1 4 3）、更新要求データ（客待ち）をセットする（ステップB 1 4 4）。

【0205】

そして、客待ち画面処理番号として1をセットし（ステップB 1 4 5）、客待ちデモタイマに客待ち状態の時間（120000ms）をセットして（ステップB 1 4 6）、客待ち背景を設定し（ステップB 1 4 7）、機能選択画面処理を終了する。これにより、機能選択画面が表示された状態で遊技者がプッシュボタン25を操作せずに所定時間（10000ms）が経過すると通常客待ち状態となる。

【 0 2 0 6 】

〔 演出モード選択画面処理 〕

図 2 9 には、図 2 5 に示す客待ち画面設定処理における演出モード選択画面処理（ステップ B 1 1 7）を示した。この演出モード選択画面処理では、まず、客待ちデモタイムはタイムアップかをチェックし（ステップ B 1 5 1）、タイムアップしていない場合（ステップ B 1 5 2；N o）は、演出モード選択画面処理を終了する。また、タイムアップした場合（ステップ B 1 5 2；Y e s）は、可動体リクエストをセットし（ステップ B 1 5 3）、更新要求データ（客待ち）をセットする（ステップ B 1 5 4）。

【 0 2 0 7 】

そして、客待ち画面処理番号として 1 をセットし（ステップ B 1 5 5）、客待ちデモタイムに客待ち状態の時間（1 2 0 0 0 0 m s）をセットして（ステップ B 1 5 6）、客待ち背景を設定し（ステップ B 1 5 7）、演出モード選択画面処理を終了する。これにより、演出モード選択画面（電力状態選択画面）が表示された状態で遊技者がプッシュボタン 2 5 を操作せずに所定時間（1 0 0 0 0 m s）が経過すると通常客待ち状態となる。

【 0 2 0 8 】

〔 大当り履歴画面処理 〕

図 3 0 には、図 2 5 に示す客待ち画面設定処理における大当り履歴画面処理（ステップ B 1 1 8）を示した。この大当り履歴画面処理では、まず、客待ちデモタイムはタイムアップかをチェックし（ステップ B 1 6 1）、タイムアップしていない場合（ステップ B 1 6 2；N o）は、大当り履歴画面処理を終了する。また、タイムアップした場合（ステップ B 1 6 2；Y e s）は、可動体リクエストをセットし（ステップ B 1 6 3）、更新要求データ（客待ち）をセットする（ステップ B 1 6 4）。

【 0 2 0 9 】

そして、客待ち画面処理番号として 1 をセットし（ステップ B 1 6 5）、客待ちデモタイムに客待ち状態の時間（1 2 0 0 0 0 m s）をセットして（ステップ B 1 6 6）、客待ち背景を設定し（ステップ B 1 6 7）、大当り履歴画面処理を終了する。これにより、大当り履歴画面が表示された状態で遊技者がプッシュボタン 2 5 を操作せずに所定時間（1 0 0 0 0 m s）が経過すると通常客待ち状態となる。

【 0 2 1 0 】

〔 リーチ履歴画面処理 〕

図 3 1 には、図 2 5 に示す客待ち画面設定処理におけるリーチ履歴画面処理（ステップ B 1 1 9）を示した。このリーチ履歴画面処理では、まず、客待ちデモタイムはタイムアップかをチェックし（ステップ B 1 7 1）、タイムアップしていない場合（ステップ B 1 7 2；N o）は、リーチ履歴画面処理を終了する。また、タイムアップした場合（ステップ B 1 7 2；Y e s）は、可動体リクエストをセットし（ステップ B 1 7 3）、更新要求データ（客待ち）をセットする（ステップ B 1 7 4）。

【 0 2 1 1 】

そして、客待ち画面処理番号として 1 をセットし（ステップ B 1 7 5）、客待ちデモタイムに客待ち状態の時間（1 2 0 0 0 0 m s）をセットして（ステップ B 1 7 6）、客待ち背景を設定し（ステップ B 1 7 7）、リーチ履歴画面処理を終了する。これにより、リーチ履歴画面が表示された状態で遊技者がプッシュボタン 2 5 を操作せずに所定時間（1 0 0 0 0 m s）が経過すると通常客待ち状態となる。

【 0 2 1 2 】

〔 P B 入力処理 〕

図 3 2 には、図 2 2 に示す 1 s t メイン処理における P B 入力処理（ステップ B 1 9）を示した。この P B 入力処理では、まず、P B 操作有効期間であるかをチェックし（ステップ B 1 8 1）、P B 操作有効期間でない場合（ステップ B 1 8 2；N o）は、P B 入力処理を終了する。また、P B 操作有効期間である場合（ステップ B 1 8 2；Y e s）は、P B 操作入力があるかをチェックする（ステップ B 1 8 3）。

【 0 2 1 3 】

そして、P B 操作入力がない場合（ステップ B 1 8 4 ; N o ）は、P B 入力処理を終了する。また、P B 操作入力がある場合（ステップ B 1 8 4 ; Y e s ）は、コマンド識別子に基づき客待ち中かをチェックする（ステップ B 1 8 5 ）。客待ち中である場合（ステップ B 1 8 6 ; Y e s ）は、客待ち時設定処理（ステップ B 1 8 7 ）を行い、P B 入力処理を終了する。また、客待ち中でない場合（ステップ B 1 8 6 ; N o ）は、対応する状態に基づく P B 演出設定処理（ステップ B 1 8 8 ）を行い、P B 入力処理を終了する。すなわち、演出制御装置 3 0 0 が、遊技者からの操作を受け付ける操作受付手段をなす。

【 0 2 1 4 】

〔客待ち時設定処理〕

図 3 3 には、図 3 2 に示す P B 入力処理における客待ち時設定処理（ステップ B 1 8 7 ）を示した。この客待ち時設定処理では、まず、客待ち画面処理番号をチェックし（ステップ B 1 9 1 ）、履歴画面表示中であることを判定する（ステップ B 1 9 2 ）。10

【 0 2 1 5 】

履歴画面表示中である場合（ステップ B 1 9 2 ; Y e s ）、すなわち客待ち画面処理番号が 5 又は 6 であって大当り履歴画面又はリーチ履歴画面の表示中である場合は、客待ち画面処理番号として 1 をセットして（ステップ B 1 9 9 ）、客待ちデモタイマに客待ち状態の時間（1 2 0 0 0 0 m s ）をセットする（ステップ B 2 0 0 ）。そして、客待ち背景を設定し（ステップ B 2 0 1 ）、P B 無効設定処理を行い（ステップ B 2 0 5 ）、セレクトボタン有効フラグをセットして（ステップ B 2 0 6 ）、客待ち設定処理を終了する。これにより、大当り履歴画面又はリーチ履歴画面の表示中に遊技者がプッシュボタン 2 5 を操作すると通常客待ち状態となる。20

【 0 2 1 6 】

図 3 4 に示すように P B 無効設定処理では、P B 操作無効フラグをセットし（ステップ B 2 1 1 ）、P B 操作無効タイマ（5 0 0 m s ）をセットする（ステップ B 2 1 2 ）。そして、P B 操作無効タイマがタイムアップした場合（ステップ B 2 1 3 ; Y e s ）は、P B 操作無効フラグをクリアして（ステップ B 2 1 4 ）、P B 無効設定処理を終了する。これにより、プッシュボタン 2 5 の操作から一定期間は再度の入力を無効にし、プッシュボタン 2 5 が連打された場合の処理の負担を軽減するようになっている。

【 0 2 1 7 】

図 3 3 に戻り、履歴画面表示中でない場合（ステップ B 1 9 2 ; N o ）、すなわち客待ち画面処理番号が 5 又は 6 以外である場合は、選択画面の表示中であることを判定する（ステップ B 1 9 3 ）。選択画面とは、機能の選択が可能な機能選択画面や電力状態の選択が可能な演出モード選択画面である。30

【 0 2 1 8 】

この選択画面の表示中でない場合（ステップ B 1 9 3 ; N o ）、すなわち客待ち画面処理番号が 2 であって客待ちムービーの表示中である場合は、機能選択画面表示設定処理を行い（ステップ B 2 0 2 ）、客待ち画面処理番号として 3 をセットする（ステップ B 2 0 3 ）。そして、客待ちデモタイマに機能選択画面の規定値（1 0 0 0 0 m s ）をセットして（ステップ B 2 0 4 ）、P B 無効設定処理を行い（ステップ B 2 0 5 ）、セレクトボタン有効フラグをセットして（ステップ B 2 0 6 ）、客待ち設定処理を終了する。これにより、客待ちムービーの表示中に遊技者がプッシュボタン 2 5 を操作すると機能選択画面となる。なお、通常客待ち状態でもプッシュボタン 2 5 の操作を有効とした場合は、選択画面の表示中でない場合（ステップ B 1 9 3 ; N o ）に通常客待ち状態が含まれる。40

【 0 2 1 9 】

また、選択画面の表示中である場合（ステップ B 1 9 3 ; Y e s ）、すなわち客待ち画面処理番号が 3 又は 4 であって機能選択画面や演出モード選択画面の表示中である場合は、機能選択画面の表示中であることを判定する（ステップ B 1 9 4 ）。50

【 0 2 2 0 】

そして、機能選択画面の表示中である場合（ステップ B 1 9 4 ; Y e s ）、すなわち客待ち画面処理番号が 3 である場合は、選択された項目に対応する画面表示設定処理を行い

(ステップB 1 9 5)、選択された項目に対応する客待ち画面処理番号をセットする(ステップB 1 9 6)。さらに、客待ちデモタイマに選択された項目に対応する表示の規定値をセットして(ステップB 1 9 7)、PB無効設定処理を行い(ステップB 2 0 5)、セレクトボタン有効フラグをセットして(ステップB 2 0 6)、客待ち設定処理を終了する。これにより、機能選択画面で遊技者がプッシュボタン25を操作すると、選択した項目に対応する表示となる。

【0221】

一方、機能選択画面の表示中でない場合(ステップB 1 9 4; Yes)、すなわち客待ち画面処理番号が4であって演出モード選択画面の表示中である場合は、電力状態を設定するモード選択設定処理(ステップB 1 9 8)を行い、客待ち画面処理番号として1をセットして(ステップB 1 9 9)、客待ちデモタイマに客待ち状態の時間(120000ms)をセットする(ステップB 2 0 0)。そして、客待ち背景を設定し(ステップB 2 0 1)、PB無効設定処理を行い(ステップB 2 0 5)、セレクトボタン有効フラグをセットして(ステップB 2 0 6)、客待ち設定処理を終了する。これにより、演出モード選択画面で遊技者がプッシュボタン25を操作すると、選択した電力状態が設定されて通常客待ち状態となる。

【0222】

〔モード選択設定処理〕

図35には、図33に示す客待ち時設定処理におけるモード選択設定処理(ステップB 1 9 8)を示した。このモード選択時設定処理では、まず、選択されたモードの情報(電力状態)を取得し、エコモードであるかを判定する(ステップB 2 2 2)。エコモードは省電力状態であって自動エコモードと強制エコモードが含まれる。

【0223】

選択されたモードがエコモードでない場合(ステップB 2 2 2; No)、すなわち通常電力状態である通常モードが選択された場合は、モード選択設定処理を終了する。客待ちムービーの開始の際には電力状態として通常モードが設定されており、この場合は通常モードが設定されたままとなる。

【0224】

また、選択されたモードがエコモードである場合(ステップB 2 2 2; Yes)は、選択されたモードが強制エコモードであるかを判定する(ステップB 2 2 3)。そして、選択されたモードが強制エコモードでない場合(ステップB 2 2 3; No)、すなわち自動エコモードである場合は、自動エコモードに対応する演出制御情報(デフォルト)を設定する(ステップB 2 2 4)。なお、デフォルトの演出制御情報は自動エコモードにおける第1段階となっている。

【0225】

その後、自動エコモード実行フラグをセットし(ステップB 2 2 5)、特典の付与のために自動エコモードでの遊技量の計測開始情報を設定する(ステップB 2 2 6)。さらに、自動エコモード画面表示設定処理(ステップB 2 2 7)を行い、自動エコモードの段階の変更を管理する演出制御情報変換カウンタに初期値をセットして(ステップB 2 2 8)、モード選択設定処理を終了する。これにより、電力状態として自動エコモード(第1段階)が設定される。なお、後述するように演出制御情報変換カウンタの値は、特図変動表示ゲームの実行毎に減算され、カウンタの値が所定値となることで次の段階に移行するようになっている。この演出制御情報変換カウンタの初期値としては例えば200が設定され、カウンタ値が100、0となる際に段階が進行するようになっている。

【0226】

一方、選択されたモードが強制エコモードである場合(ステップB 2 2 3; Yes)は、強制エコモードに対応する演出制御情報を設定する(ステップB 2 2 9)。その後、強制エコモード実行フラグをセットし(ステップB 2 3 0)、特典の付与のために強制エコモードでの遊技量の計測開始情報を設定する(ステップB 2 3 1)。さらに、強制エコモード画面表示設定処理(ステップB 2 3 2)を行い、モード選択設定処理を終了する。こ

10

20

30

40

50

れにより、電力状態として強制エコモードが設定される。

【0227】

以上の処理により、選択された電力状態が設定され、設定された電力状態で遊技が行われるようになる。すなわち、演出制御装置300が、遊技中の電力状態を、電氣的装置の消費電力量の低減を行わない通常電力状態と、該通常電力状態よりも電氣的装置の消費電力量を低減する省電力状態と、の何れかの電力状態で制御を行う電力制御手段をなす。また、演出制御装置300が、通常電力状態と、省電力状態と、の何れかの電力状態を選択可能な選択手段をなす。

【0228】

〔SB入力処理〕

図36には、図21に示す1stメイン処理におけるSB入力処理(ステップB20)を示した。このSB入力処理では、まず、SB操作有効期間かをチェックし(ステップB241)、有効期間でない場合(ステップB242; No)は、SB入力処理を終了する。また、有効期間である場合(ステップB242; Yes)は、SB操作入力があるかをチェックする(ステップB243)。

【0229】

SB操作入力がない場合(ステップB244; No)は、SB入力処理を終了する。また、SB操作入力がある場合(ステップB244; Yes)は、コマンド識別子に基づき客待ち中かをチェックする(ステップB245)。そして、客待ち中でない場合(ステップB246; No)は、対応する状態に基づくSB演出設定処理を行い(ステップB250)、SB入力処理を終了する。

【0230】

また、客待ち中である場合(ステップB246; Yes)は、選択画面(機能選択画面又は演出モード選択画面)の表示中かをチェックし(ステップB247)、選択画面の表示中でない場合(ステップB247; No)は、SB入力処理を終了する。また、選択画面の表示中である場合(ステップB247; Yes)は、選択表示を移動し(ステップB249)、SB入力処理を終了する。これにより、選択画面においてセレクトボタン29の操作による項目の選択が可能となる。

【0231】

〔変動中処理〕

図37には、図22に示す1stシーン制御処理における変動中処理(ステップB71)を示した。この変動中処理では、まず、演出リクエストフラグがあるか否かを判定し(ステップB261)、演出リクエストフラグがある場合(ステップB261; Yes)は、プッシュボタン(PB)25及びセレクトボタン(SB)29の入力に関する情報であるPB、SB情報をクリアし(ステップB262)、可動体リクエストセット処理(ステップB263)を行う。次に、飾り特図変動表示ゲームの実行態様を設定するための変動パターン情報設定処理(ステップB264)を行い、自動エコモードでの段階の進行や時短状態とする期間などを演出制御装置300で管理するための変動回数管理処理(ステップB265)を行う。

【0232】

その後、乱数シード初期化処理(ステップB266)を行い、設定された変動パターンに対応するシーンシーケンステーブルを設定する(ステップB267)。シーンシーケンステーブルは、飾り特図変動表示ゲームにおける変動表示の開始や停止、演出用キャラクタの表示等の各種表示の実行タイミングや時間を管理するテーブルである。シーンシーケンステーブルには、実行内容と時間とが定義された複数のシーンの実行順序が設定されており、このシーンシーケンステーブルに従い順次シーンを実行することで飾り特図変動表示ゲームが実行される。そして、飾り特図変動表示ゲームの変動時間を設定する変動時間設定処理(ステップB268)を行い、演出リクエストフラグをクリアして(ステップB269)、変動中処理を終了する。

【0233】

一方、演出リクエストフラグがない場合（ステップB261；No）は、更新タイマの値が0であるかを判定する（ステップB270）。この場合、更新タイマはシーンシーケンステーブルに従い管理されるシーンの実行時間を計時しており、この更新タイマの値が0であるとは、実行されていたシーンが終了したことを示す。この更新タイマの値が0でない場合（ステップB270；No）は、変動中処理を終了する。また、この更新タイマの値が0である場合（ステップB270；Yes）は、次シーンデータ設定処理（ステップB271）を行う。これにより、新たなシーンが開始されるとともに更新タイマにシーンに応じた所定の値が設定される。

【0234】

その後、最終シーンであるかを判定し（ステップB272）、最終シーンでない場合（ステップB272；No）は、変動中処理を終了する。また、最終シーンである場合（ステップB272；Yes）は、変動表示ゲームの終了を設定し（ステップB273）、変動中処理を終了する。

【0235】

〔変動パターン情報設定処理〕

図38には、図37に示す変動中処理における変動パターン情報設定処理（ステップB264）を示した。この変動パターン情報設定処理では、まず、特図変動表示ゲームの停止図柄情報を取得し（ステップB281）、始動記憶に関する情報である保留情報をセーブする（ステップB282）。次に、遊技状態（確率状態や普通変動入賞装置37の動作状態等）を取得し（ステップB283）、始動記憶領域に記憶されている演出情報を取得する（ステップB284）。演出情報とは先読み情報に基づく連続的な演出（連続予告演出）である先読み演出を実行する際に、対象となる始動記憶について設定される情報である。

【0236】

その後、停止図柄を設定し（ステップB285）、遊技状態と演出情報に基づきコマンドに対応する変動パターンを決定する（ステップB286）。次に、変動パターン情報に対応する可動体情報を設定し（ステップB287）、変動パターン情報に対応するその他予告情報を設定する（ステップB288）。そして、演出制御情報設定処理（ステップB289）を行い、変動パターン情報設定処理を終了する。

【0237】

〔演出制御情報設定処理〕

図39には、図38に示す変動パターン情報設定処理における演出制御情報設定処理（ステップB289）を示した。この演出制御情報設定処理では、まず、設定された可動体情報を取得し（ステップB291）、設定されたその他予告情報を取得する（ステップB292）。そして、現在の電力状態において、設定された可動体（可動役物46）の動作や予告が実行可能であるかを判定する（ステップB293）。

【0238】

可動役物46の動作可能範囲やLEDの発光強度は電力状態によって制限がかけられるため、変動パターンに基づいて設定された可動役物46の動作や予告でのLEDの発光態様が実行できない可能性がある。このため、設定された可動体の動作や予告が実行可能であるかを判定し（ステップB293）、実行可能である場合（ステップB293；Yes）は、演出制御情報設定処理を終了して、変動パターンに基づき設定された可動役物46の動作や予告でのLEDの発光態様をそのまま実行する。

【0239】

また、実行可能でない場合（ステップB293；No）、例えば設定された可動役物46の動作範囲が現在の電力状態で動作可能な範囲を超えている場合は、各種演出情報に基づいて提供演出情報を設定し（ステップB294）、演出制御情報設定処理を終了する。この場合、可動役物46やLEDは現在の電力状態で実行可能な範囲で演出を実行するため、変動パターンに基づき設定された演出を完全に実施することができない。このため、提供演出情報を設定することでこれを補完するようにしている。なお、変動パターンに基

づき設定された演出の重要度や発生頻度に応じて提供演出情報を設定するか否かを決定するようにしても良い。

【0240】

この提供演出情報の設定により、例えば図40(a)に示すように、変動パターンに基づき設定された演出の映像にアクセス可能とするQRコード41dを表示装置41に表示し、遊技者が携帯端末等で読むことにより映像を視聴できるようになる。また、図40(b)に示すように、変動パターンに基づき設定された可動役物46の動作位置に対応する表示41eを表示装置41に表示することで、可動役物46の動作を表現するようにしても良い。

【0241】

また、可動役物が、図41(a)に示すように複数の可動パーツ91, 92, 93, 94から構成され、図41(b)に示すように表示装置41の前面で組み合わさるように動作するものである場合に、省電力状態において図41(c)に示すように動作範囲を制限した場合は、図41(d)に示すように合体した状態の映像にアクセス可能とするQRコード41dを表示装置41に表示するようにしても良い。

【0242】

〔変動回数管理処理〕

図42には、図37に示す変動中処理における変動回数管理処理(ステップB265)を示した。この変動回数管理処理では、まず、時短状態である場合に設定される時短フラグがあるかをチェックする(ステップB301)。

【0243】

そして、時短フラグがない場合(ステップB302; No)は、自動エコモードが設定されている場合にセットされる自動エコモード実行フラグがあるかをチェックする(ステップB306)。また、時短フラグがある場合(ステップB302; Yes)は、時短変動回数を-1更新し(ステップB303)、時短変動回数が0であるかを判定する(ステップB304)。時短変動回数は、時短状態とする特図変動表示ゲームの回数を演出制御装置300で管理するためのものであり、所定の特別結果態様の導出に基づく特別遊技状態の終了時に普通変動入賞装置37の動作状態を時短動作状態とする特図変動表示ゲームの実行回数が初期値として設定される。なお、次の特別結果態様の導出まで時短状態が継続する場合は特別遊技状態の終了時に時短変動回数はセットされない。

【0244】

この時短変動回数が0でない場合(ステップB304; No)、すなわち次の特図変動表示ゲームでも時短状態が継続する場合は、自動エコモード実行フラグがあるかをチェックする(ステップB306)。また、時短変動回数が0である場合(ステップB304; Yes)、すなわち今回の特図変動表示ゲームで時短状態が終了する場合は、時短フラグをクリアして(ステップB305)、自動エコモード実行フラグがあるかをチェックする(ステップB306)。

【0245】

自動エコモード実行フラグがあるかをチェックして(ステップB306)、自動エコモード実行フラグがない場合(ステップB307; No)は、変動回数管理処理を終了する。また、自動エコモード実行フラグがある場合(ステップB307; Yes)は、演出制御情報変換カウンタを-1更新し(ステップB308)、カウンタの値が所定数であるかを判定する(ステップB309)。このカウンタの値が所定数でない場合(ステップB309; No)は、変動回数管理処理を終了する。また、カウンタの値が所定数である場合(ステップB309; Yes)は、自動エコモードの段階が変更可能であるかを判定する(ステップB310)。

【0246】

本実施形態の遊技機では、自動エコモードで所定回数の特図変動表示ゲームを実行する毎に自動エコモードの段階が進行するようになっており、自動エコモードの段階が変更可能とは、最終段階である第3段階に未だ到達していない状態である。自動エコモードの段

10

20

30

40

50

階が変更可能でない場合（ステップB310；No）、すなわちすでに最終段階である場合は変動回数管理処理を終了する。また、自動エコモードの段階が変更可能である場合（ステップB310；Yes）は、演出制御情報の変更に関する情報を設定し（ステップB311）、変動回数管理処理を終了する。これにより、自動エコモードの段階の進行が設定されることとなる。

【0247】

このように、遊技を継続させることで消費電力量が異なるモードに移行するので、遊技に変化を与え、電力節減を実現しつつ稼働率の低下を防止することができる。特に、予め設定された所定回数実行する度に段階的に消費電力量が低いモードに移行するので、より電力の節減を実現することができる。なお、自動エコモードで所定回数の特図変動表示ゲームを実行する毎に自動エコモードの段階が進行するとしたが、所定回数の特図変動表示ゲームを実行する毎にランダムに選択された段階に移行するようにしても良く、この場合は現在の段階が最終段階であっても変更可能となる。

10

【0248】

〔遊技モード管理処理〕

図43には、図21に示す1stメイン処理における遊技モード管理処理（ステップB24）を示した。この遊技モード管理処理では、まず、現在の遊技モード（電力状態）を取得し（ステップB321）、通常モードである場合（ステップB322；Yes）は遊技モード管理処理を終了する。また、通常モードでない場合（ステップB322；No）は強制エコモード選択時かをチェックする（ステップB323）。

20

【0249】

そして、強制エコモードである場合（ステップB324；Yes）は、遊技モード管理処理を終了する。また、強制エコモードでない場合（ステップB324；No）、すなわち自動エコモードである場合は、演出制御情報の変更に関する情報があるかをチェックする（ステップB325）。演出制御情報の変更情報がない場合（ステップB326；No）は、遊技モード管理処理を終了する。また、演出制御情報の変更情報がある場合（ステップB326；Yes）は、現在の演出制御情報を取得し（ステップB327）、自動エコモードの段階が変更可能であるかを判定する（ステップB328）。

【0250】

本実施形態の遊技機では、自動エコモードで所定回数の特図変動表示ゲームを実行する毎に自動エコモードの段階が進行するようになっており、自動エコモードの段階が変更可能とは、最終段階である第3段階に未だ到達していない状態である。自動エコモードの段階が変更可能でない場合（ステップB328；No）、すなわちすでに最終段階である場合は変動回数管理処理を終了する。また、自動エコモードの段階が変更可能である場合（ステップB328；Yes）は、現在の演出制御情報を変更し（ステップB329）、遊技モード管理処理を終了する。これにより、自動エコモードの段階が更新されることとなる。

30

【0251】

〔特典付与管理処理〕

図44には、図21に示す1stメイン処理における特典付与管理処理（ステップB25）を示した。この特典付与管理処理では、まず、省電力ポイントの付与条件が成立したかをチェックする（ステップB331）。ここでの付与条件は、省電力状態で所定時間遊技を行ったこととされている。なおこの他に、省電力状態でのゲーム数が所定数となることや、消費電力量又は削減された電力量が所定量に到達することなどを条件としても良い。

40

【0252】

この付与条件が成立していない場合（ステップB332；No）は、特典付与管理処理を終了する。また、付与条件が成立した場合（ステップB332；Yes）は、省電力ポイントを加算し（ステップB333）、ポイント表示部81やポイント表示領域41aでの省電力ポイントの表示に関する情報であるポイント報知情報を設定する（ステップB3

50

34)。

【0253】

その後、省電力ポイントが所定ポイントに到達したかを判定し(ステップB335)、所定ポイントに到達していない場合(ステップB335; No)は、特典付与管理処理を終了する。また、所定ポイントに到達した場合(ステップB335; Yes)は、遊技者に付与する特典を選択する付与特典抽選(選択)処理(ステップB336)を行い、ポイント情報をクリアして(ステップB337)、特典付与管理処理を終了する。これにより、省電力状態で所定時間遊技を行うことで省電力ポイントが付与され、省電力ポイントが所定数溜まると図12に示したような特典が付与されるようになる。すなわち、演出制御装置300が遊技者に所定の特典を付与可能な特典付与手段をなす。なお、所定ポイントに到達して特典を付与した際に省電力ポイントをクリアせず、その後も累積して省電力ポイントを計数し、累積ポイント数の増加に応じて付与する特典をランクアップさせるようにしても良い。

10

【0254】

以上のような処理により、遊技中の電力状態を、電氣的装置の消費電力量の低減を行わない通常電力状態と、該通常電力状態よりも電氣的装置の消費電力量を低減する省電力状態と、の何れかの電力状態で制御することが可能となる。また、省電力状態で遊技を継続した場合には遊技者に特典が付与されるようになる。

【0255】

以上のことから、遊技に使用する電氣的装置(表示装置41、可動役物46、LED等)を備えた遊技機において、遊技中の電力状態を、電氣的装置の消費電力量の低減を行わない通常電力状態と、該通常電力状態よりも電氣的装置の消費電力量を低減する省電力状態と、の何れかの電力状態で制御を行う電力制御手段(演出制御装置300)と、通常電力状態と、省電力状態と、の何れかの電力状態を選択可能な選択手段(演出制御装置300)と、遊技者に所定の特典を付与可能な特典付与手段(演出制御装置300)と、を備え、特典付与手段は、選択手段により選択された省電力状態において、所定条件が成立することに基づいて、遊技者に所定の特典を付与可能であることとなる。

20

【0256】

また、省電力状態には、電氣的装置の消費電力量を常時最大限に低減した状態とする強制省電力状態と、特定条件成立に基づいて、電氣的装置の消費電力量の低減量が異なる複数の段階から何れかの段階を設定する自動省電力状態と、が含まれていることとなる。

30

【0257】

また、始動条件の成立に基づいて、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生するように構成され、特定条件は、変動表示ゲームが、予め設定された所定回数実行されることであることとなる。

【0258】

なお、消費電力の更なる削減のため、客待ちムービーを表示する期間において表示装置41やLEDの輝度を最小限にする又は消灯するようにしても良い。この場合に、図45に示すように、可動役物46を最大可動位置にて停止させることで遊技が可能であることを遊技者にアピールするようにしても良い。また、客待ちムービーを表示する期間において表示装置41やLEDの輝度を最小限にする又は消灯した場合に、押しボタン25を操作することで機能選択画面へ移行させることができる旨の音声を出力するようにして遊技者を誘導するようにしても良い。また、機能選択画面へ移行させることができる旨の指示表示を表示するため、表示装置41の輝度を強制エコモードにおける輝度としても良い。

40

【0259】

また、省電力状態専用の変動パターンとして、変動時間が極端に短く演出が行われない変動パターンを設定するようにしても良い。また、最大限に消費電力を削減した状態として、表示装置41や各種LED、可動役物46を動作せず、特図表示器51, 52を含む

50

一括表示装置 50 でのみ表示を行う電力状態を設定するようにしても良い。

【0260】

また、省電力状態では表示装置 41 の輝度、LED の発光態様及び可動役物 46 の動作態様を予め定められた態様で制御するようにしたが、遊技者が消費電力の削減の対象を選択できるようにしても良い。また、自動エコモードの各段階では、表示装置 41 の輝度、LED の発光態様及び可動役物 46 の動作態様のそれぞれの消費電力量を削減するようにしたが、段階の進行に応じて削減対象を増やすようにしても良い。例えば、第 1 段階では可動役物 46 の消費電力量のみを削減し、第 2 段階では可動役物 46 及び LED の消費電力量を削減し、第 3 段階では表示装置 41、可動役物 46 及び LED の消費電力量を削減するようにしても良い。

10

【0261】

また、変動パターンに基づき設定された演出が現在の電力状態では完全に実行できない場合には実行可能な範囲で行うようにしているが、変動パターンに基づき演出を設定する際に、電力状態に応じて実行可能な範囲の演出を設定するようにしても良い。図 46 には、第 1 始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで特別結果となる場合の変動パターンテーブルの一例を示した。

【0262】

電力状態が通常モードである場合は、図 46 (a) に示す変動パターンテーブルを用いて変動パターンを決定する。この変動パターンテーブルでは、演出における可動役物 46 の動作範囲、LED の発光態様、表示装置 41 の輝度として、それぞれ通常モードに応じた動作態様 A、発光態様 A、表示態様 A が選択されるようになっている。電力状態が強制エコモード又は自動エコモードにおける第 3 段階 (MAX) である場合は、図 46 (b) に示す変動パターンテーブルを用いて変動パターンを決定する。この変動パターンテーブルでは、演出における可動役物 46 の動作範囲、LED の発光態様、表示装置 41 の輝度として、それぞれ強制エコモード又は自動エコモードにおける第 3 段階 (MAX) に応じた動作態様 B、発光態様 B、表示態様 B が選択されるようになっている。

20

【0263】

電力状態が自動エコモードにおける第 2 段階である場合は、図 46 (c) に示す変動パターンテーブルを用いて変動パターンを決定する。この変動パターンテーブルでは、演出における可動役物 46 の動作範囲、LED の発光態様、表示装置 41 の輝度として、それぞれ自動エコモードにおける第 2 段階に応じた動作態様 C、発光態様 C、表示態様 C が選択されるようになっている。電力状態が自動エコモードにおける第 1 段階である場合は、図 46 (d) に示す変動パターンテーブルを用いて変動パターンを決定する。この変動パターンテーブルでは、演出における可動役物 46 の動作範囲、LED の発光態様、表示装置 41 の輝度として、それぞれ自動エコモードにおける第 1 段階に応じた動作態様 D、発光態様 D、表示態様 D が選択されるようになっている。

30

【0264】

このように、変動パターンに基づき演出を設定する際に、電力状態に応じて実行可能な範囲の演出を設定することで、変動パターンに基づき設定された演出を電力状態に応じた演出に変更する処理が不要となり、制御の負担を軽減することができる。

40

【0265】

〔第 1 実施形態の第 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、自動エコモードにおいて段階が進行する条件が所定回数の特定リーチ又は特別結果の発生となっている。

【0266】

〔モード選択設定処理〕

本変形例の遊技機では、図 35 に示したモード選択設定処理に替えて図 47 に示すモー

50

ド選択設定処理を行う。このモード選択時設定処理では、自動エコモードの段階の変更を管理する演出制御情報変換カウンタにリーチの計数初期値をセットされているようになってい（ステップB341）。なお、自動エコモードにおいて段階が進行する条件を所定回数の特別結果の発生とする場合は、ここで大当りの計数初期値をセットするようにする。

【0267】

〔演出制御情報設定処理〕

また、図39に示した演出制御情報設定処理に替えて図48に示すモード選択設定処理を行う。このモード選択時設定処理では、まず、エコモード実行フラグ（自動エコモード実行フラグ又は強制エコモード実行フラグ）があるかを判定し（ステップB351）、エコモード実行フラグがない場合（ステップB352；No）、すなわち通常モードである場合は、演出制御情報設定処理を終了する。また、エコモード実行フラグがある場合（ステップB352；Yes）は、自動エコモード実行フラグがあるかを判定する（ステップB353）。

10

【0268】

自動エコモード実行フラグがない場合（ステップB353；No）、すなわち強制エコモードである場合は、設定された可動体情報を取得する処理（ステップB291）以降の処理を行い、演出制御情報設定処理を終了する。また、自動エコモード実行フラグがある場合（ステップB353；Yes）、すなわち自動エコモードである場合は、決定された変動パターンを取得し（ステップB354）、特定リーチであるかを判定する（ステップB355）。なお、自動エコモードにおいて段階が進行する条件を所定回数の特別結果の発生とした場合は、ここで結果が大当たりであるかを判定し、以下の処理では大当たりが発生した場合（ステップB355）に、演出制御情報変換カウンタを-1更新する（ステップB356）ようにする。

20

【0269】

そして、特定リーチ（又は大当たり）でない場合（ステップB355；No）は、設定された可動体情報を取得する処理（ステップB291）以降の処理を行い、演出制御情報設定処理を終了する。また、特定リーチ（又は大当たり）である場合（ステップB355；Yes）は、演出制御情報変換カウンタを-1更新し（ステップB356）、自動エコモードの段階が変更可能であるかを判定する（ステップB357）。

【0270】

30

本変形例の遊技機では、自動エコモードで所定回数の特定リーチ（又は大当たり）が発生する毎に自動エコモードの段階が進行するようになっており、自動エコモードの段階が変更可能とは、演出制御情報変換カウンタの値が所定値となり、かつ自動エコモードの段階が最終段階である第3段階に未だ到達していない状態である。自動エコモードの段階が変更可能でない場合（ステップB357；No）は、設定された可動体情報を取得する処理（ステップB291）以降の処理を行い、演出制御情報設定処理を終了する。また、自動エコモードの段階が変更可能である場合（ステップB357；Yes）は、演出制御情報の変更に関する情報を設定し（ステップB358）、設定された可動体情報を取得する処理（ステップB291）以降の処理を行い、演出制御情報設定処理を終了する。これにより、自動エコモードの段階の進行が設定されることとなる。また、この演出制御情報設定処理において自動エコモードの段階の進行が設定されるので、図42に示した変動回数管理処理ではステップB306以降の処理を行わない。

40

【0271】

〔ファンファーレ処理〕

自動エコモードにおいて段階が進行する条件を所定回数の特別結果の発生とした場合は、演出制御情報設定処理においてステップB353からB358の処理を行わずに、図22に示す1stシーン制御処理におけるファンファーレ処理（ステップB72）において同様の処理を行うようにしても良い。

【0272】

図49に示すように、このファンファーレ処理では、まず、演出リクエストフラグがあ

50

るかを判定する（ステップB361）。そして、演出リクエストフラグがある場合（ステップB361；Yes）は、大当たり時のゲームモード状態を保持し（ステップB362）、大当たり図柄を設定して（ステップB363）、大当たりによる情報の再設定を行う（ステップB364）。

【0273】

その後、自動エコモード実行フラグがあるかを判定し（ステップB365）、自動エコモード実行フラグがない場合（ステップB365；No）は、演出リクエストフラグをクリアして（ステップB369）、ファンファーレ処理を終了する。また、自動エコモード実行フラグがある場合（ステップB365；Yes）は、演出制御情報変換カウンタを-1更新し（ステップB366）、自動エコモードの段階が変更可能であるかを判定する（ステップB367）。

10

【0274】

自動エコモードの段階が変更可能でない場合（ステップB357；No）は、演出リクエストフラグをクリアし（ステップB369）、ファンファーレ処理を終了する。また、自動エコモードの段階が変更可能である場合（ステップB367；Yes）は、演出制御情報の変更に関する情報を設定し（ステップB368）、演出リクエストフラグをクリアして（ステップB369）、ファンファーレ処理を終了する。これにより、所定回数の特別結果が発生することで自動エコモードの段階の進行が設定されることとなる。

【0275】

一方、演出リクエストフラグがない場合（ステップB361；No）は、更新タイマの値が0であるかを判定する（ステップB370）。この場合、更新タイマはシーンシーケンステーブルに従い管理されるシーンの実行時間を計時しており、この更新タイマの値が0であるとは、実行されていたシーンが終了したことを示す。この更新タイマの値が0でない場合（ステップB370；No）は、ファンファーレ処理を終了する。また、この更新タイマの値が0である場合（ステップB370；Yes）は、次シーンデータ設定処理（ステップB371）を行う。これにより、新たなシーンが開始されるとともに更新タイマにシーンに応じた所定の値が設定される。

20

【0276】

その後、最終シーンであるかを判定し（ステップB372）、最終シーンでない場合（ステップB372；No）は、ファンファーレ処理を終了する。また、最終シーンである場合（ステップB372；Yes）は、ファンファーレ終了を設定し（ステップB373）、ファンファーレ処理を終了する。

30

【0277】

以上のことから、始動条件の成立に基づいて、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生するように構成され、特定条件は、変動表示ゲームの実行態様が特定の実行態様（例えば特定のリーチ）となったことであることとなる。又は特定条件は、特別結果が予め設定された所定回数導出されることであることとなる。

【0278】

〔第2実施形態〕

40

次に、第2実施形態の遊技機について説明する。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。本実施形態の遊技機は、省電力状態である場合には、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームに関する情報を当該特図変動表示ゲームの開始前に報知する先読み演出を実行可能となっている。

【0279】

図50には先読み演出の一例を示した。図50（a）に示すように強制エコモードである状態で特別結果が導出されて特別遊技状態となり、図50（b）に示すようにラウンド遊技が終了してエンディングとなると先読み演出が開始される。この先読み演出では、図50（c）に示すように現在記憶されている始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示4

50

1 f が表示され、先読み演出の対象となる始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示 4 1 f に対して雷が落ちる表示がなされる。これにより、図 5 0 (d) に示すように飾り特図始動記憶表示 4 1 f が割れ、このとき出力される音声や、表示されるメッセージやキャラクタ等により、対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームに関する情報（例えば大当りや特定のリーチとなる可能性の高さ）が報知される。

【 0 2 8 0 】

その後再び図 5 0 (e) に示すように先読み演出の対象となる別の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示 4 1 f に対して雷が落ちる表示がなされ、図 5 0 (f) に示すように対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームに関する情報が報知される。先読み演出の対象となる始動記憶は、抽選により選択するようにしても良いし、記憶されている全ての始動記憶を対象とするようにしても良い。

10

【 0 2 8 1 】

〔エンディング処理〕

このような制御を行うため、図 2 2 に示す 1 s t シーン制御処理におけるエンディング処理（ステップ B 7 5 ）において図 5 1 に示す処理を行う。このエンディング処理では、まず、演出リクエストフラグがあるかを判定し（ステップ B 3 8 1 ）、演出リクエストフラグがある場合（ステップ B 3 8 1 ; Y e s ）は、大当りエンディングを設定する（ステップ B 3 8 2 ）。その後、設定されているモードの情報を取得し（ステップ B 3 8 3 ）、エコモード（強制エコモード又は自動エコモード）であるかを判定する（ステップ B 3 8 4 ）。

20

【 0 2 8 2 】

エコモードでない場合（ステップ B 3 8 4 ; N o ）は、今回の特別遊技状態の発生の契機となった大当りが時短あり大当りであるかを判定する（ステップ B 3 8 6 ）。時短あり大当りとは、特別遊技状態の終了後に時短状態となる大当りのことである。また、エコモードである場合（ステップ B 3 8 4 ; Y e s ）は、図 5 0 に示したようなエンディングにおける先読み演出の設定に関する処理であるエンディング演出情報設定処理（ステップ B 3 8 5 ）を行い、時短あり大当りであるかを判定する（ステップ B 3 8 6 ）。

【 0 2 8 3 】

そして、時短あり大当りでない場合（ステップ B 3 8 6 ; N o ）は、演出リクエストフラグをクリアして（ステップ B 3 8 9 ）、エンディング処理を終了する。また、時短あり大当りである場合（ステップ B 3 8 6 ; Y e s ）は、時短フラグをセットして（ステップ B 3 8 7 ）、時短変動回数をセットし（ステップ B 3 8 8 ）、演出リクエストフラグをクリアして（ステップ B 3 8 9 ）、エンディング処理を終了する。

30

【 0 2 8 4 】

一方、演出リクエストフラグがない場合（ステップ B 3 8 1 ; N o ）は、更新タイマの値が 0 であるかを判定し、0 でない場合（ステップ B 3 9 0 ; Y e s ）は、エンディング処理を終了する。また、0 である場合（ステップ B 3 9 0 ; Y e s ）は、最終シーンであるかを判定する（ステップ B 3 9 1 ）。そして、最終シーンでない場合（ステップ B 3 9 1 ; N o ）は、エンディング処理を終了する。また、最終シーンである場合（ステップ B 3 9 1 ; Y e s ）は、エンディングの終了を設定し（ステップ B 3 9 2 ）、エンディング処理を終了する。

40

【 0 2 8 5 】

〔エンディング演出情報設定処理〕

図 5 2 には、図 5 1 に示すエンディング処理におけるエンディング演出情報設定処理（ステップ B 3 8 5 ）を示した。このエンディング演出情報設定処理では、まず、強制エコモード又は自動エコモードにおける第 3 段階（M A X ）であるかを判定する（ステップ B 4 0 1 ）。そして、強制エコモード又は自動エコモードにおける第 3 段階（M A X ）でない場合（ステップ B 4 0 1 ; N o ）、すなわち、自動エコモードにおける第 1 段階又は第 2 段階である場合は、特別遊技状態の終了後に設定される確率情報を取得する（ステップ B 4 0 2 ）。

50

【0286】

その後、特別遊技状態の終了後に確率状態を明確に報知しない潜伏モード状態となるかを判定し（ステップB403）、潜伏モード状態とならない場合（ステップB403；No）は、エンディング演出情報設定処理を終了する。また、潜伏モード状態となる場合（ステップB403；Yes）は、確率状態報知演出情報を設定し（ステップB404）、エンディング演出情報設定処理を終了する。これにより、自動エコモードにおける第1段階又は第2段階で遊技していた遊技者に対しては、特別遊技状態の終了後に確率状態を明確に報知しない潜伏モード状態となる場合に、エンディングにおいて確率状態を示唆する確率状態報知演出が行われるという特典が付与される。なお、潜伏モード状態とならない場合（ステップB403；No）には先読み演出を行うようにしても良い。

10

【0287】

一方、強制エコモード又は自動エコモードにおける第3段階（MAX）である場合（ステップB401；Yes）は、保留記憶領域の情報を取得し（ステップB405）、先読み結果報知演出情報を設定して（ステップB406）、エンディング演出情報設定処理を終了する。保留記憶領域には、遊技制御装置100から送信される各始動記憶についての先読み結果の情報である先読みコマンド（始動口入賞演出コマンド、入賞演出図柄コマンド）の情報が記憶されており、この情報に基づき先読み結果報知演出情報を設定し、先読み演出を行う。これにより、強制エコモード又は自動エコモードにおける第3段階（MAX）で遊技していた遊技者に対しては、エンディングにおいて始動記憶についての先読み結果を報知する先読み演出が行われるという特典が付与される。

20

【0288】

このようにすることで、省電力状態であれば特典を得られるため、省電力状態を選択する動機付けとなり、効果的に消費電力量を削減することができる。また、従来にない特典付与形態となり、遊技の興趣が向上し、新たな遊技性を持たせることができる。なお、上述のような演出を行う時期はエンディング中に限られず、ファンファーレ中やラウンド遊技中など特別遊技状態中であればいつでも良い。

【0289】

以上のことから、始動条件の成立に基づいて、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生するように構成され、特典付与手段（演出制御装置300）は、省電力状態において特別遊技状態が発生した場合には、当該発生した特別遊技状態において所定の特典を付与可能であることとなる。

30

【0290】

〔第2実施形態の第1変形例〕

次に、第2実施形態の第1変形例の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第2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、獲得した省電力ポイントに応じて特別遊技状態で付与する特典の価値が異なるようにしている。

【0291】

〔エンディング演出情報設定処理〕

本変形例の遊技機では、図52に示したエンディング演出情報設定処理に替えて図53に示すエンディング演出情報設定処理を行う。このエンディング演出情報設定処理では、まず、現在の省電力ポイントに関する情報であるポイント情報を取得し（ステップB411）、特別遊技状態中の特典として行われる報知の対象を設定する（ステップB412）。ここでの報知対象には、先読み結果と特別遊技状態の終了後の確率状態とがあり、報知対象の設定では、抽選により何れかを選択する。なお、特別遊技状態の終了後の確率状態の報知は潜伏モード状態となる場合にのみ選択可能としても良い。

40

【0292】

そして、設定された報知対象で分岐する処理（ステップB413）を行い、報知対象が

50

先読み結果である場合は、ポイント情報に対応する保留の記憶領域の情報を取得し（ステップB414）、先読み結果報知演出情報を設定して（ステップB415）、エンディング演出情報設定処理を終了する。これにより先読み演出が設定される。

【0293】

ポイント情報に対応する保留の記憶領域の情報を取得する処理（ステップB414）では、図54に示すように省電力ポイントの獲得量に応じて先読み演出の対象とする始動記憶の数及び報知された結果となる可能性の高さである信頼度が設定される。例えば、省電力ポイントがなし（0ポイント）である場合は、先読み演出の対象とする始動記憶が1つであり、当該始動記憶についての報知の信頼度は5%以下である。また、省電力ポイントを所定ポイント獲得して特典付与済みである場合は、全ての始動記憶が先読み演出の対象となり、信頼度は100%であって、大当たりとなることを確定的に報知する確定報知の実行も可能となる。

10

【0294】

また、報知対象が特別遊技状態の終了後の確率状態である場合は、特別遊技状態の終了後に設定される確率情報を取得し（ステップB416）、ポイント情報に対応する確率状態報知演出情報を設定して（ステップB417）、エンディング演出情報設定処理を終了する。これにより確率状態の報知が設定される。

【0295】

ポイント情報に対応する確率状態報知演出情報を設定する処理（ステップB417）では、図54に示すように省電力ポイントの獲得量に応じて確率状態の報知態様を選択するようになっている。省電力ポイントの獲得量が2ポイント以下の場合は、確率状態を示唆する報知である曖昧報知を設定し、省電力ポイントの獲得量が3ポイント以上の場合は、確率状態を明確に報知する確定報知を設定する。

20

【0296】

〔第2実施形態の第2変形例〕

次に、第2実施形態の第2変形例の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第2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、特別遊技状態において特典である報知を行うかを決定する特定演出を行うようにしている。

30

【0297】

図55には特定演出の一例を示した。図55(a)に示すように強制エコモードである状態で特別結果が導出されて特別遊技状態となり、図50(b)に示すように所定のラウンドとなると特定演出が開始される。ここでの特定演出は、所定時間内に所定回数押しボタン25を押下することを条件に先読み報知を行う演出となっている。

【0298】

特定演出の実行中は、図55(c)に示すように条件の達成の過程を示す表示41gがなされ、遊技者の押しボタン25の操作に応じて図55(d)に示すように徐々に条件達成に近づくことが示される。そして、図55(e)に示すように条件が達成されると、図55(f)、(g)に示すようにエンディングにおいて先読み演出が行われる。このような特定演出を行うことで、省電力状態を選択する動機付けとなり、効果的に消費電力量を削減することができる。また、特別遊技状態中の興趣を向上することができる。

40

【0299】

上述した制御を行うために、図22に示した1stシーン制御処理におけるラウンド中処理において、省電力状態において特定のラウンドとなることにより特定演出を実行する処理を行う。また、図51に示したエンディング処理では、エコモードでありかつ特定演出で条件を達成した場合に、エンディング演出情報設定処理（ステップB385）を実行するようにする。なお、特定演出の結果により、先読み演出の対象とする始動記憶の数や信頼度を変化させるようにしても良い。

【0300】

50

以上のことから、特典付与手段（演出制御装置 3 0 0）は、特別遊技状態において、所定の特典を付与するための特定演出を実行可能であることとなる。

【 0 3 0 1 】

〔 第 2 実施形態の第 3 変形例 〕

次に、第 2 実施形態の第 3 変形例の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第 2 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、所定の条件を満たす場合に、特別遊技状態の発生を契機に省電力状態を設定するようにしている。

【 0 3 0 2 】

所定の条件は、長時間に亘り通常モードで遊技を行うことにより満たされ、この状態で特別結果が導出されて特別遊技状態が発生した場合は、強制的に強制エコモードが設定される。この際、図 5 6（a）に示すようにエンディングにおいて雷雲が表示され、図 5 6（b）に示すように雷が落ちて、図 5 6（c）に示すように強制エコモードが設定される演出を行う。これにより、効果的に消費電力量を削減することができる。

【 0 3 0 3 】

なお、所定条件として、結果が特別結果となる始動記憶がある場合も含めるようにすれば、強制的に省電力状態を設定することに対して遊技者が単に不満を覚えるだけでなく期待感を持つようにすることができる。さらに、省電力状態で特別結果が導出されやすい印象を与え、省電力状態を選択する動機付けとすることができる。

【 0 3 0 4 】

〔 第 2 実施形態の第 4 変形例 〕

次に、第 2 実施形態の第 4 変形例の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第 2 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、省電力状態である場合には先読み演出を行うようになっている。

【 0 3 0 5 】

〔 モード選択設定処理 〕

本変形例の遊技機では、図 3 5 に示したモード選択設定処理に替えて図 5 7 に示すモード選択設定処理を行う。このモード選択時設定処理では、自動エコモードが選択された場合（ステップ B 2 2 3；No）に、自動エコモードに対応する報知対象（デフォルト）を設定する処理（ステップ B 4 2 1）を行う。また、強制エコモードが選択された場合（ステップ B 2 2 3；Yes）に、強制エコモードに対応する報知対象（デフォルト）を設定する処理（ステップ B 4 2 2）を行う。

【 0 3 0 6 】

本変形例の先読み演出では図 5 4 に示したように、省電力ポイントの獲得量に応じて先読み演出の対象とする始動記憶の数及び報知された結果となる可能性の高さである信頼度が設定される。このため、省電力状態が設定された場合には、ステップ B 4 2 1、B 4 2 2 において、省電力ポイントが 0 ポイントである場合の先読み演出の対象とする始動記憶の数及び信頼度を設定する。

【 0 3 0 7 】

〔 特典付与管理処理 〕

また、図 4 4 に示した特典付与管理処理に替えて図 5 8 に示す特典付与管理処理を行う。この特典付与管理処理では、ポイント付与条件が成立した場合（ステップ B 3 3 2；Yes）に、ポイント情報に対応する報知遊技情報を設定するようになっている（ステップ B 4 3 1）。これにより、図 5 4 に示した設定に従い、獲得したポイントに応じた先読み演出の対象とする始動記憶の数及び信頼度が設定される。なお、特典が付与された場合はその旨の情報を記憶しておき、ポイント情報に対応する報知遊技情報を設定する処理（ステップ B 4 3 1）では、特典付与済みである場合の先読み演出の対象とする始動記憶の数及び信頼度を設定する。

10

20

30

40

50

【0308】

以上の処理により、省電力状態においては先読み演出が行われるようになるので、省電力状態を選択する動機付けとすることができる。また、省電力状態での遊技を継続することで付与される省電力ポイントの増加に応じて、先読み演出の対象となる始動記憶数や信頼度が向上するので、省電力状態を継続する動機付けとすることができる。

【0309】

〔第2実施形態の第5変形例〕

次に、第2実施形態の第5変形例の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第2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、先読み結果が所定の結果であった場合に省電力状態を設定するようになっている。

10

【0310】

〔先読みコマンド受信処理〕

本変形例の遊技機では、図22に示す1stシーン制御処理における先読みコマンド受信処理（ステップB78）において図59に示す処理を行う。この先読みコマンド受信処理では、まず、先読みコマンド（始動口入賞演出コマンド、入賞演出図柄コマンド）を受信したかを判定し（ステップB441）、受信していない場合（ステップB441；No）は、先読みコマンド受信処理を終了する。また、受信している場合（ステップB441；Yes）は、先読み情報を対応する保留記憶領域にセーブし（ステップB442）、当該保留が特定保留であるかをチェックする（ステップB443）。

20

【0311】

特定保留とは、大当たりとなる始動記憶や特定のリーチ（例えばSPリーチ）となる始動記憶のように遊技者にとって有利な状態を含むものや、結果がはずれとなる始動記憶のうち抽選により選択された始動記憶である。この特定保留でない場合（ステップB444；No）は、先読みコマンド受信処理を終了する。また、特定保留である場合（ステップB444；Yes）は、モード移行設定処理を行い（ステップB445）、先読みコマンド受信処理を終了する。

【0312】

〔モード移行設定処理〕

図60には、図59に示す先読みコマンド受信処理におけるモード移行設定処理（ステップB445）を示した。このモード移行設定処理では、まず、現在のモード状態（電力状態）をチェックし（ステップB451）、通常モード中であるかを判定する（ステップB452）。

30

【0313】

通常モードである場合（ステップB452；Yes）は、演出の実行中であるかを判定し（ステップB453）、実行中でない場合（ステップB453；No）は、強制エコモードを設定して（ステップB454）、当該保留の保留記憶領域に予告対象情報を設定し（ステップB459）、モード移行設定処理を終了する。これにより、演出の実行中でない場合は特定保留の発生により強制エコモードに移行するようになる。また、当該保留の保留記憶領域に予告対象情報が設定されることで、当該始動記憶を対象とした先読み演出を行うことが可能となる。

40

【0314】

また、演出の実行中である場合（ステップB453；Yes）は、最先の保留の保留記憶領域にモード移行情報を設定し（ステップB454）、当該保留の保留記憶領域に予告対象情報を設定して（ステップB459）、モード移行設定処理を終了する。これにより、演出の実行中である場合は特定保留が発生した特図変動表示ゲームの次の特図変動表示ゲームから強制エコモードに移行するようになる。これにより、省電力状態の設定による可動役物46の動作制限等による演出に対する興趣の低下を防止できる。

【0315】

50

一方、通常モードでない場合（ステップ B 4 5 2 ; N o ）は、強制エコモード又は自動エコモードの第 3 段階（M A X ）であるかを判定する（ステップ B 4 5 6 ）。そして、強制エコモード又は自動エコモードの第 3 段階（M A X ）である場合（ステップ B 4 5 6 ; Y e s ）は、当該保留の保留記憶領域に予告対象情報を設定して（ステップ B 4 5 9 ）、モード移行設定処理を終了する。この場合は、すでに最大限省電力された状態であるので、電力状態の変更は行わない。

【 0 3 1 6 】

また、強制エコモード又は自動エコモードの第 3 段階（M A X ）でない場合（ステップ B 4 5 6 ; N o ）は、現在の演出制御情報を取得し（ステップ B 4 5 7 ）、1 段階下の演出制御情報を設定する（ステップ B 4 5 8 ）。これにより、自動エコモードの段階が 1 段階進行し、より省電力となる状態に電力状態が変更される。その後、当該保留の保留記憶領域に予告対象情報を設定して（ステップ B 4 5 9 ）、モード移行設定処理を終了する。

【 0 3 1 7 】

図 6 1、図 6 2 には、通常モードで遊技を行っている場合に特定保留が発生した際の例を示した。図 6 1 には特定保留の発生時に演出が行われていない場合の例を示した。図 6 1（a）に示すように、通常モードで遊技が行われている状態で特定保留が発生すると、当該特定保留に対応した飾り特図始動記憶表示 4 1 f が他とは異なる表示とされ、特定保留であることを報知する先読み演出が行われる。そして、図 6 1（b）に示すように雷が落ちる演出表示がなされ、図 6 1（c）に示すように強制エコモードに移行する。

【 0 3 1 8 】

図 6 2 には特定保留の発生時に演出が行われている場合の例を示した。図 6 2（a）に示すように、通常モードで遊技が行われており、可動役物 4 6 が動作する演出が行われている状態で特定保留が発生すると、当該特定保留に対応した飾り特図始動記憶表示 4 1 f が他とは異なる表示とされ、特定保留であることを報知する先読み演出が行われる。そして、図 6 2（b）に示すように特図変動表示ゲームが終了し、図 6 2（c）に示すように次の特図変動表示ゲームが開始されると、雷が落ちる演出表示がなされ、図 6 2（d）に示すように強制エコモードに移行する。

【 0 3 1 9 】

このように、先読み結果が所定の結果であった場合に省電力状態を設定することで、省電力状態において変動表示ゲームが所定の結果となることを印象付け、省電力状態を積極的に選択するように動機付けることができるので、効果的に消費電力量を削減することができる。なお、特定保留に対応する飾り特図始動記憶表示 4 1 f を変化させる先読み演出は行わないようにしても良い。

【 0 3 2 0 】

以上のことから、始動条件の成立に基づいて、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生するように構成され、始動入賞領域（始動入賞口 3 6、普通変動入賞装置 3 7）への遊技球の入賞に基づき始動条件が成立し、所定の乱数を抽出して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入賞記憶手段（遊技制御装置 1 0 0）と、始動入賞記憶手段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が開始される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、電力制御手段（演出制御装置 3 0 0）は、事前判定手段による事前判定の結果が所定の結果となる場合に、当該遊技機における電力状態を省電力状態へ切り替えるようにしていることとなる。

【 0 3 2 1 】

〔 第 3 実施形態 〕

次に、第 3 実施形態の遊技機について説明する。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。本実施形態の遊技機は、省電力状態を設定している時刻によって付与される特典が異なるようにしている。

【 0 3 2 2 】

本実施形態の遊技機は、時刻を管理するリアルタイムクロックを備え、電力の消費量が多くなる時間帯である特定時間帯（例えば１２時から１８時）に省電力状態を設定している場合には、特典として特殊特典を獲得できるようになっている。この特殊特典は、例えば先読み演出や確率状態の報知であり、通常の特典よりも遊技者にとって有利となるように、先読み演出の対象となる始動記憶の数を多くしたり、信頼度を高くしたり、確率状態を明確に報知したりするものとなっている。この他に、通常の特典としては付与されない映像を提供するようにしても良い。また、省電力状態を設定している場合の方がリーチの発生率を高くし、特図変動表示ゲームにおいて期待の持てる演出が行われるようにしても良い。

10

【 0 3 2 3 】

〔遊技モード管理処理〕

本実施形態の遊技機では、図４３に示した遊技モード管理処理に替えて図６３に示す遊技モード管理処理を行う。この遊技モード管理処理では、まず、特定時間帯の開始タイミングであるかを判定し（ステップＢ４６１）、特定時間帯の開始タイミングでない場合（ステップＢ４６１；Ｎｏ）は、特定時間帯の終了タイミングであるかを判定する（ステップＢ４６６）。また、特定時間帯の開始タイミングである場合（ステップＢ４６１；Ｙｅｓ）は、特定期間情報を設定し（ステップＢ４６２）、現在のモード状態に対応する特定期間開始報知情報を設定する（ステップＢ４６３）。

【 0 3 2 4 】

そして、現在の電力状態がエコモード（強制エコモード又は自動エコモード）であるかを判定し（ステップＢ４６４）、エコモードでない場合（ステップＢ４６４；Ｎｏ）は、特定時間帯の終了タイミングであるかを判定する（ステップＢ４６６）。また、エコモードである場合（ステップＢ４６４；Ｙｅｓ）は、特殊変動パターンテーブルを設定し（ステップＢ４６５）、特定時間帯の終了タイミングであるかを判定する（ステップＢ４６６）。

20

【 0 3 2 5 】

特定時間帯の終了タイミングでない場合（ステップＢ４６６；Ｎｏ）は、現在の電力状態が通常モードであるかの判定（ステップＢ３２２）以下の処理を行い、遊技モード管理処理を終了する。また、特定時間帯の終了タイミングである場合（ステップＢ４６６；Ｙｅｓ）は、特定期間情報をクリアし（ステップＢ４６７）、現在のモード状態に対応する特定期間終了報知情報を設定する（ステップＢ４６８）、そして、通常変動パターンテーブルを設定し（ステップＢ４６９）、現在の電力状態が通常モードであるかの判定（ステップＢ３２２）以下の処理を行い、遊技モード管理処理を終了する。

30

【 0 3 2 6 】

図６４には変動パターンテーブルの一例を示した。図６４（ａ）に示す通常変動パターンテーブルでのリーチ選択率よりも、図６４（ｂ）に示す特殊変動パターンテーブルでのリーチ選択率の方が高くなっており、省電力状態を設定している場合の方が特図変動表示ゲームにおいて期待の持てる演出が行われるようになっている。

【 0 3 2 7 】

また、現在のモード状態に対応する特定期間開始報知情報を設定する処理（ステップＢ４６３）では、電力状態に応じて図６５に示す表示が表示されるように設定する。図６５（ａ）は通常モードが設定されている場合の表示であり、省電力状態の設定を促す表示となっている。また、図６５（ｂ）は強制エコモード又は自動エコモードにおける第３段階が設定されている場合の表示であり、リーチ選択率が最も高く、かつ期待度の高いリーチの選択率が高いことを示す表示となっている。さらに、図６５（ｃ）は自動エコモードにおける第２段階が設定されている場合の表示であり、図６５（ｄ）は自動エコモードにおける第１段階が設定されている場合の表示である。何れもリーチ選択率が最も高く、かつ期待度の高いリーチの選択率が高いことを示す表示となっているが、より消費電力の少ない電力状態の設定を促す表示となっている。ここで、通常モード以外は特定期間開始報知

40

50

情報の表示態様のみ異なり、選択される変動パターンテーブルは何れのエコモードでも同じものとしたが、選択しているエコモードによって、さらに詳細に変動パターンテーブルを異ならせ、強制エコモード又は自動エコモードにおける第3段階が選択されている場合が、最もリーチ選択率が高く設定され、自動エコモードにおける第1段階が選択されている場合が、最もリーチ選択率が低く（通常モードよりはリーチ選択率は高い）設定されるようにしてもよい。このように、実際に選択しているモードに対応した変動パターンテーブルとすれば、より一層消費電力の少ない電力状態を選択する動機付けとなり得る。

【0328】

〔通常客待ち処理〕

また、図26に示した通常客待ち処理に替えて図66に示す通常客待ち処理を行う。この通常客待ち処理では、演出制御情報として通常を設定（ステップB128）した後に、通常変動パターンテーブルを設定する（ステップB471）ようになっている。

【0329】

〔モード選択設定処理〕

また、図35に示したモード選択設定処理に替えて図67に示すモード選択設定処理を行う。このモード選択設定処理では、選択された電力状態がエコモードである場合（ステップB222；Yes）に、特定期間情報があるかをチェックし（ステップB481）、特定期間情報がある場合（ステップB482；Yes）は、特殊変動パターンテーブルを設定する（ステップB483）ようになっている。これにより、特定時間帯で省電力状態が設定された場合は特殊変動パターンテーブルが設定されるようになる。

【0330】

〔特典付与管理処理〕

また、図44に示した特典付与管理処理に替えて図68に示す特典付与管理処理を行う。この特典付与管理処理では、所定ポイントに到達した場合（ステップB335；Yes）に、特定期間情報があるかをチェックする（ステップB491）。そして、特定期間情報がない場合（ステップB492；No）は、付与特典抽選（選択）処理（ステップB336）を行う。また、特定期間情報がある場合（ステップB492；Yes）は、特殊特典抽選（選択）処理（ステップB493）を行う。これにより、特定時間帯で特典の付与条件を満たした場合は、特殊特典が付与されるようになる。

【0331】

以上のことから、時刻を管理するリアルタイムクロックを備え、特典付与手段（演出制御装置300）は、省電力状態において特典を付与する所定条件が成立した場合に、特定時間帯以外で当該所定条件が成立した場合は通常特典を付与し、特定時間帯で当該所定条件が成立した場合は通常特典とは異なる特殊特典を付与するようにしたこととなる。

【0332】

〔第4実施形態〕

次に、第4実施形態の遊技機について説明する。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。本実施形態の遊技機は、自遊技機10と他遊技機10との間で情報通信が可能となっている。

【0333】

図69には、本実施形態の遊技機における演出制御装置300の構成を示した。この演出制御装置300には、前面枠12に設けられているLEDを有する枠エアーランプ47を駆動制御する枠エアーLED制御回路338が設けられている。また、演出制御装置300には、自遊技機10と他遊技機10との間で情報通信を可能とする情報通信手段として、他遊技機10との間で無線通信するための無線通信回路350が設けられている。また、演出制御装置300には、自遊技機が出力する無線の通信強度を設定するための通信強度設定スイッチ351、自遊技機の台番号を設定するための台番号設定スイッチ352、自遊技機の設置エリアを設定するエリア設定手段をなす設置エリア設定スイッチ353、自遊技機が設置されている遊技場の営業時間を設定する営業時間設定手段をなす営業時

10

20

30

40

50

間設定スイッチ 354、自遊技機を統括制御遊技機又は従属制御遊技機に設定するための MASTER（親子）設定スイッチ 355、現実の時間（現在時刻）を管理する RTC（リアルタイムクロック）356などが設けられている。

【0334】

図70には、遊技場における遊技機の配置と通信範囲の一例を示した。各遊技機は自遊技機から所定の通信範囲内にある遊技機と無線通信可能となっている。この無線通信により、後述するように電力状態に関する情報を他遊技機に通知し、通信範囲にある遊技機の電力状態を制御することが可能となっている。

【0335】

遊技機の通信範囲は任意であり、例えば遊技島単位であってもよい。しかしながら、後述するように所定の条件を満たすことで通信範囲内にある遊技機に特典が付与されることから、自遊技機で遊技する遊技者から視認可能な範囲の遊技機と通信できるように通信範囲を設定することが好ましく、例えば、図70に破線で示すように、同一通路に沿って配置された遊技機10の同士の間で通信可能とすることが好ましい。また、通路が長い場合など、同一通路に沿って配置された遊技機同士でも他の遊技機10が見え難い場合には、例えば図70に実線で示すように、通信範囲をより狭く設定することも可能である。また、同一通路に沿って設置された遊技機10（或いは、同一遊技場に設置された全遊技機10や、同一遊技島に設置された遊技機10などであってもよい。）のうち、同一メーカーの遊技機同士の間で通信可能となるように構成することも可能であるし、同一機種の遊技機同士の間で通信可能となるように構成することも可能である。また、無線通信ではなく有線通信としても良く、この場合には、遊技場システムの情報収集ネットワークのインフラに演出制御装置300が接続されると良い。

【0336】

なお、情報通信手段による通信内容は電力状態以外の情報であっても良く、例えば、遊技機でのイベントの発生を他遊技機に通知し、当該他遊技機においてイベントの発生の報知を行わせるようにしても良い。ここで、イベントには、セキュリティやエラーに関するイベントとして、特別変動入賞装置38や普通変動入賞装置37への不正な入賞や、下皿オーバーフロー、シュート玉切れ、前枠（ガラス枠15）の開放、内枠（前面枠12）の開放、磁石による不正行為、振動による不正行為などが含まれるとともに、遊技に関する遊技イベントとして、特別結果の発生、特定のリーチの発生、特定のキャラクタの登場、特定の音声の出力、特定の予告演出の実行などが含まれる。

【0337】

〔1stメイン処理〕

本実施形態の遊技機では、図21に示した1stメイン処理に替えて図71に示す1stメイン処理を行う。この1stメイン処理では、メインループ処理としてループの処理において、自遊技機が統括制御遊技機（MASTER）に設定されている場合に各種情報の設定及び外部通信の設定を行う統括制御遊技機処理（ステップB501）を行い、自遊技機が従属制御遊技機（SLAVE）に設定されている場合に各種情報の設定及び外部通信の設定を行う従属制御遊技機処理（ステップB502）を行う。

【0338】

また、遊技制御装置100からの報知コマンドに基づき自遊技機で発生したイベントに関する報知を開始するための情報設定を行う内部イベント報知開始処理（ステップB503）を行い、遊技制御装置100からの報知終了コマンドに基づき自遊技機で発生したイベントに関する報知を終了するための情報設定を行う内部イベント報知終了処理（ステップB504）を行う。

【0339】

さらに、他遊技機から受信した報知情報に基づき他遊技機で発生したイベントに関する報知を開始するための情報設定を行う外部イベント報知開始処理（ステップB505）を行い、他遊技機から受信した報知終了情報に基づき他遊技機で発生したイベントに関する報知を終了するための情報設定を行う外部イベント報知終了処理（ステップB506）を

行う。なお、内部、外部イベントの報知を行うための表示装置 4 1 での表示やスピーカからの音声の出力、装飾装置の L E D の発光、演出装置の動作等は、これらを制御するための処理において制御を行う。また、無線通信回路 3 5 0 により他遊技機 1 0 との通信を行う外部通信処理（ステップ B 5 0 7）を行う。

【 0 3 4 0 】

〔 統括制御遊技機処理 〕

図 7 2 には、図 7 1 に示す 1 s t メイン処理における統括制御遊技機処理（ステップ B 5 0 1）を示した。この統括制御遊技機処理では、まず、M A S T E R（親子）設定スイッチの設定が統括制御遊技機に設定されているかを判定する（ステップ B 5 1 1）。そして、統括制御遊技機に設定されていない場合（ステップ B 5 1 1；N o）、すなわち従属制御遊技機に設定されている場合は、統括制御遊技機処理を終了する。また、統括制御遊技機に設定されている場合（ステップ B 5 1 1；Y e s）は、台数特定条件が成立したかを判定する（ステップ B 5 1 2）。

10

【 0 3 4 1 】

台数特定条件は、電源投入後に始めて統括制御遊技機処理を行った場合や、R T C（リアルタイムクロック）3 5 6 により計時される現在時刻が営業時間設定スイッチ 3 5 4 で設定された営業時間の開始 5 分前である場合又は所定の時間になった場合などに成立する。この台数特定条件が成立した場合（ステップ B 5 1 2；Y e s）は、同一機種に対する応答要求（台番号含む）を外部通信バッファにセットする（ステップ B 5 1 3）。その後、応答待機タイマ（例えば 3 0 秒）をセットし（ステップ B 5 1 4）、同一機種に対する応答要求に対する応答待機中であるかを判定する（ステップ B 5 1 5）。また、台数特定条件が成立していない場合（ステップ B 5 1 2；N o）は、同一機種に対する応答要求に対する応答待機中であるかを判定する（ステップ B 5 1 5）。

20

【 0 3 4 2 】

同一機種に対する応答要求に対する応答待機中でない場合（ステップ B 5 1 5；N o）は、統括制御遊技機処理を終了する。また、同一機種に対する応答要求に対する応答待機中である場合（ステップ B 5 1 5；Y e s）は、要求応答があるかを判定する（ステップ B 5 1 6）。

【 0 3 4 3 】

そして、要求応答がない場合（ステップ B 5 1 6；N o）は、応答待機タイマがタイムアップしたかをチェックする（ステップ B 5 1 9）また、要求応答がある場合（ステップ B 5 1 6；Y e s）は、要求応答台に関する情報と台番号とを紐付けて応答リストに追加する（ステップ B 5 1 7）。従属制御遊技機から送信される要求応答には、遊技機の台番号についての情報の他、現在の電力状態に関する情報や、特典の付与回数に関する情報が含まれている。またこの他に、消費電力量や省電力ポイントの数などの情報を含むようにしても良く、これらの情報は応答リストに追加される。なお、すでに応答リストに追加されていた遊技機から電力状態や特典の付与回数等の変更情報を受信した場合は、後の演出情報設定処理（ステップ B 5 2 2）において、応答リストの情報を更新する。

30

【 0 3 4 4 】

その後、同一機種台数カウンタを + 1 更新し（ステップ B 5 1 8）、応答待機タイマがタイムアップしたかをチェックする（ステップ B 5 1 9）。応答待機タイマがタイムアップしていない場合（ステップ B 5 2 0；N o）は、統括制御遊技機処理を終了する。また、応答待機タイマがタイムアップした場合（ステップ B 5 2 0；Y e s）は、同一機種台数カウンタに基づき同一機種台数を確定し（ステップ B 5 2 1）、演出情報設定処理（ステップ B 5 2 2）を行って、統括制御遊技機処理を終了する。

40

【 0 3 4 5 】

以上の処理により、統括制御遊技機設定された遊技機が、自遊技機以外に同一機種（同一属性の遊技機）が何台あるかを把握することができる。また、他遊技機の電力状態に関する情報を把握することができる。すなわち、演出制御装置 3 0 0 が、情報通信手段（無線通信回路 3 5 0）を介して他遊技機 1 0 と情報通信を行うことで、自遊技機 1 0 と同一

50

属性の遊技機の設置数を特定可能な設置数特定手段をなす。また、演出制御装置 300 が、情報通信手段（無線通信回路 350）を介して自遊技機と他遊技機との間で電力状態に関する情報の通信を可能とする情報通信手段をなす。

【0346】

〔演出情報設定処理〕

図 73 には、図 72 に示す統括制御遊技機処理における演出情報設定処理（ステップ B522）を示した。この演出情報設定処理では、まず、外部通信情報（要求応答）を受信したかをチェックし（ステップ B531）、受信していない場合（ステップ B532；No）は、演出情報設定処理を終了する。また、受信した場合（ステップ B532；Yes）は、モード変更（電力状態の変更）に関する外部通信情報かをチェックする（ステップ B533）。

10

【0347】

モード変更に関する外部通信情報でない場合（ステップ B534；No）は、演出情報設定処理を終了する。また、モード変更に関する外部通信情報である場合（ステップ B534；Yes）は、台番号に対応するリストのモード情報を更新し（ステップ B535）、特定演出設定条件が成立したかをチェックする（ステップ B536）。

【0348】

ここでの特定演出設定条件とは、統括制御遊技機である自遊技機及び当該自遊技機と通信可能な従属制御遊技機のうち、強制エコモードに設定された遊技機が所定台数以上であることや、強制エコモードか自動エコモードの何れかが設定された遊技機が所定台数以上であること、同一グループに属する遊技機での消費電力量の低減量が所定値に達すること、グループ内の省電力ポイントの合計値が所定値に達することなどである。この特定演出設定条件が成立していない場合（ステップ B537；No）は、演出情報設定処理を終了する。また、特定演出設定条件が成立した場合（ステップ B537；Yes）は、特定演出情報を含む外部報知情報を外部通信バッファにセットし（ステップ B538）、演出情報設定処理を終了する。

20

【0349】

図 74 には、統括制御遊技機で管理する台番号に対応するリストの一例を示した。統括制御遊技機では、電源投入時や所定時間毎に従属制御遊技機と通信を行い、通信を行った遊技機毎に、台番号、遊技モード（電力状態）、可動役物 46 の動作態様、LED の発光態様、表示装置 41 の輝度、特典付与回数等を記憶したリストを生成する。図 74（a）は遊技店の開店時に電源を投入した際に生成されたリストであり、何れの遊技機も通常モードが設定された状態となっている。そして、所定時間毎に通信を行って情報を収集し、収集した情報に基づき例えば図 74（b）に示すようにリストを更新し、各従属制御遊技機の状態を把握するようにしている。

30

【0350】

そして、特定演出設定条件を満たした場合には、統括制御遊技機が特定演出情報を含む外部報知情報を送信し、特定演出情報を含む外部報知情報を受信した従属制御遊技機のうち、特定演出設定条件の成立に寄与した遊技機において特典として特定演出が行われる。なお、特定演出設定条件の成立に寄与した遊技機にのみ特定演出情報を含む外部報知情報を送信して、当該遊技機でのみ特典として特定演出が行われるようにしても良い。また、特定演出情報を含む外部報知情報を受信した全ての遊技機において特定演出が行われるようにしても良い。

40

【0351】

〔内部イベント報知開始処理〕

図 75 には、図 71 に示す 1st メイン処理における内部イベント報知開始処理（ステップ B503）を示した。この内部イベント報知開始処理では、まず、遊技制御装置 100 からイベント発生報知コマンドを受信したかをチェックする（ステップ B541）。イベント発生報知コマンドには、セキュリティ関連コマンドである、電源投入コマンド（RAM クリア時）、停電復旧コマンド（停電復旧時）、不正入賞発生コマンド、前枠（ガラ

50

ス枠）開放報知コマンド、内枠（前面枠）開放報知コマンド、振動不正報知コマンド、磁石不正報知コマンドと、エラー関連コマンドである、下皿オーバーフロー報知コマンド、払出待機球不足報知コマンド、大当たり系コマンドであるファンファーレコマンドが含まれる。

【 0 3 5 2 】

これらのイベント発生報知コマンドを受信していない場合（ステップ B 5 4 2 ; N o ）は、モード変更（電力状態の変更）が発生したかをチェックする（ステップ B 5 4 9 ）。また、イベント発生報知コマンドを受信した場合（ステップ B 5 4 2 ; Y e s ）は、受信したイベント発生報知コマンドが大当たり系コマンドであるかを判定する（ステップ B 5 4 3 ）。 10

【 0 3 5 3 】

受信したイベント発生報知コマンドが大当たり系コマンドでない場合（ステップ B 5 4 3 ; N o ）は、エラー・セキュリティ系報知開始処理（ステップ B 5 4 8 ）を行い、モード変更（電力状態の変更）が発生したかをチェックする（ステップ B 5 4 9 ）。エラー・セキュリティ系報知開始処理（ステップ B 5 4 8 ）では、自遊技機で音声の出力、画面表示、ランプ点灯などを行って異常の発生を報知する処理や、異常発生情報を含む外部報知情報をセットして他遊技機に自遊技機での異常の発生を通知する処理を行う。

【 0 3 5 4 】

また、受信したイベント発生報知コマンドが大当たり系コマンドである場合（ステップ B 5 4 3 ; Y e s ）は、大当たり報知（自遊技機の音声、画面、ランプ点灯）をセットし（ステップ B 5 4 4 ）、大当たり回数を + 1 更新する（ステップ B 5 4 5 ）。そして、大当たり回数に対応する表示態様を設定して（ステップ B 5 4 6 ）、表示態様情報を含む外部報知情報を外部通信バッファにセットし（ステップ B 5 4 7 ）、モード変更（電力状態の変更）が発生したかをチェックする（ステップ B 5 4 9 ）。 20

【 0 3 5 5 】

ここでセットされた外部情報は、無線通信回路 3 5 0 を介して他遊技機へ送信され、他遊技機ではこの外部報知情報に基づきイベント報知として、異常の発生の報知や大当たり発生の報知（例えば大当たりが発生した遊技機に対応付けられたキャラクタの表示）を行う。すなわち、演出制御装置 3 0 0 が、イベントの発生を検出したことに基づき、情報通信手段（無線通信回路 3 5 0 ）を介して他の遊技機に当該イベントの発生を示すイベント情報を送信可能なイベント情報送信手段をなす。 30

【 0 3 5 6 】

その後、モード変更（電力状態の変更）が発生したかをチェックした結果、モード変更が発生していない場合（ステップ B 5 5 0 ; N o ）は、内部イベント報知開始処理を終了する。また、モード変更が発生した場合（ステップ B 5 5 0 ; Y e s ）は、モード変更情報を含む外部報知情報を外部通信バッファにセットする（ステップ B 5 5 1 ）。 40

【 0 3 5 7 】

その後、自遊技機が統括制御遊技機に設定されているかを判定し（ステップ B 5 5 2 ）、自遊技機が統括制御遊技機に設定されていない場合（ステップ B 5 5 2 ; N o ）は、内部イベント報知開始処理を終了する。また、自遊技機が統括制御遊技機に設定されている場合（ステップ B 5 5 2 ; Y e s ）は、リストの自遊技機モード情報を変更し（ステップ B 5 5 3 ）、内部イベント報知開始処理を終了する。これにより、電力状態の変更があった場合に、自遊技機が統括制御遊技機であれば自遊技機で管理しているリストが更新される。なお、自遊技機が従属制御遊技機である場合は、外部報知情報を送信することで統括制御遊技機においてリストの変更が行われる。 40

【 0 3 5 8 】

〔 従属制御遊技機処理 〕

図 7 6 には、図 7 1 に示す 1 s t メイン処理における従属制御遊技機処理（ステップ B 5 0 2 ）を示した。この従属制御遊技機処理では、まず、M A S T E R （親子）設定スイッチの設定が従属制御遊技機に設定されているかを判定し（ステップ B 5 6 1 ）、従属制 50

御遊技機に設定されていない場合（ステップB561；No）は、従属制御遊技機処理を終了する。また、従属制御遊技機に設定されている場合（ステップB561；Yes）は、統括制御遊技機に設定された遊技機が自遊技機と同一機種の遊技機を検索する応答要求を受信したかを判定する（ステップB562）。

【0359】

応答要求を受信していない場合（ステップB562；No）は、演出設定要求を受信したかを判定する（ステップB566）。また、応答要求を受信した場合（ステップB562；Yes）は、応答要求情報に含まれる機種情報と同一機種であるかをチェックする（ステップB563）。そして、応答要求情報に含まれる機種情報と同一機種でない場合（ステップB564；No）は、演出設定要求を受信したかを判定する（ステップB566）。また、応答要求情報に含まれる機種情報と同一機種である場合（ステップB564；Yes）は、要求元に対する要求応答（台番号含む）を外部通信バッファにセットし（ステップB565）、演出設定要求を受信したかを判定する（ステップB566）。要求応答には、自遊技機の台番号についての情報の他、現在の電力状態に関する情報や、特典の付与回数に関する情報、電力状態や特典付与回数等の変更情報が含まれる。この他に、消費電力量や省電力ポイントの数などの情報を含んでも良い。

10

【0360】

演出設定要求を受信したかの判定（ステップB566）では、統括制御遊技機に設定された遊技機が従属制御遊技機に対して所定の演出（例えば大当り発生の報知演出や異常発生の報知演出）を実行することを指示する演出設定要求を受信したかを判定する。この演出設定要求を受信していない場合（ステップB566；No）は、特定演出情報を受信したかを判定する（ステップB571）。また、演出設定要求を受信した場合（ステップB566；Yes）は、演出設定要求に含まれる機種情報と同一機種かをチェックする（ステップB567）。

20

【0361】

そして、演出設定要求に含まれる機種情報と同一機種でない場合（ステップB568；No）は、特定演出情報を受信したかを判定する（ステップB571）。また、演出設定要求に含まれる機種情報と同一機種である場合（ステップB568；Yes）は、演出設定テーブルから演出設定要求に対応する演出情報を特定する（ステップB569）。その後、特定した演出情報を表示情報として設定し（ステップB570）、特定演出情報を受信したかを判定する（ステップB571）。

30

【0362】

特定演出情報を受信したかの判定（ステップB571）では、統括制御遊技機に設定された遊技機が従属制御遊技機に対して、省電力状態で遊技する遊技機の台数が所定台数となったことによる特典である特定演出を実行することを指示する特定演出情報を受信したかを判定する。この特定演出情報を受信していない場合（ステップB571；No）は、従属制御遊技機処理を終了する。また、特定演出情報を受信した場合（ステップB571；Yes）は、特定演出情報を設定する対象となるかをチェックする（ステップB572）。

40

【0363】

特定演出情報を設定する対象となる遊技機は、特典の付与条件である特定演出設定条件の成立に寄与した遊技機であり、この設定対象でない場合（ステップB573；No）は、従属制御遊技機処理を終了する。また、設定対象である場合（ステップB573；Yes）は、特定演出情報を演出制御情報として設定し（ステップB574）、従属制御遊技機処理を終了する。

【0364】

図77には、特定演出が行われる場合の例を示した。ここでは、特定演出を実行する特定演出設定条件が、同一機種であり互いに外部通信情報を送受信する同一グループに属する遊技機のうち、所定台数の遊技機が強制エコモードである場合に成立するものとしている。

50

【 0 3 6 5 】

図 7 7 に示すように、同一機種であり互いに外部通信情報を送受信する同一グループに属する遊技機 A から D のうち、遊技機 A で通常モードが設定され、遊技機 B から D で強制エコモードが設定されている。また、ポイント表示領域 4 1 a やポイント表示部 8 1 では、特定演出設定条件を満たすまでの過程を示すようになっており、図 7 7 (a) では、あと 1 台が強制エコモードとなれば条件を達成することを示している。そして、図 7 7 (b) に示すように、遊技機 A で強制エコモードが設定されると、特定演出設定条件が満たされ、ポイント表示領域 4 1 a やポイント表示部 8 1 でその旨が表示される。また、特定演出条件が満たされることで特定演出 (プレミア演出) が実行可能となり、所定のタイミングで特定演出が開始される。

10

【 0 3 6 6 】

このように、同一グループ内での電力状態に基づき、当該グループに属する遊技機に特典が付与されるようにすることで、他遊技機での消費電力量の削減により、自遊技機で特典が付与されるという従来にない特典付与形態となり、遊技の興趣が向上し、新たな遊技性を持たせることができる。

【 0 3 6 7 】

なお、上述のような遊技機間の通信を利用して、例えば統括制御遊技機が、省電力状態が設定されていない従属制御遊技機に対して、省電力状態を設定するように指示を出すようにしても良い。この指示を受信した従属制御遊技機では、遊技者に省電力状態の設定を促すキャラクタの表示を行ったり、強制的に省電力状態に設定を変更したりする処理を行うようにする。ただし、特別遊技状態中の遊技機や特定リーチとなっている遊技機では強制的な設定の変更を行わないようにしても良い。

20

【 0 3 6 8 】

また、各遊技機と、複数の遊技機を統括的に管理する管理装置 (ホールコンピュータ) との間で電力状態に関する情報を送受信できるようにし、管理装置で遊技機の電力状態の把握や消費電力量の把握を可能としても良い。そして、例えば遊技店全体での消費電力の削減量を設定し、管理装置で集計した消費電力の削減量が設定値に達した場合には、遊技店内の各遊技機に対して特典の付与を指示するようにしても良い。また、管理装置により、遊技店全体又は遊技島単位やグループ単位で、通常モードで遊技可能な遊技機の台数を制限するようにしても良い。

30

【 0 3 6 9 】

以上のことから、自遊技機と他遊技機又は複数の遊技機を統括的に管理する管理装置との間で電力状態に関する情報の通信を可能とする情報通信手段 (演出制御装置 3 0 0) を備え、特典付与手段 (演出制御装置 3 0 0) は、情報通信手段により受信した電力状態に関する情報に基づき、遊技者に所定の特典を付与可能であることとなる。

【 0 3 7 0 】

以上のような遊技機 1 0 は、遊技に使用する電氣的装置 (表示装置 4 1 、可動役物 4 6 、 L E D 等) を備えた遊技機であって、遊技中の電力状態を、電氣的装置の消費電力量の低減を行わない通常電力状態と、該通常電力状態よりも電氣的装置の消費電力量を低減する省電力状態と、の何れかの電力状態で制御を行う電力制御手段 (演出制御装置 3 0 0) と、通常電力状態と、省電力状態と、の何れかの電力状態を選択可能な選択手段 (演出制御装置 3 0 0) と、遊技者に所定の特典を付与可能な特典付与手段 (演出制御装置 3 0 0) と、を備え、特典付与手段は、選択手段により選択された省電力状態において、所定条件が成立することに基づいて、遊技者に所定の特典を付与可能である。

40

【 0 3 7 1 】

ここで、「電氣的装置」とは、遊技機に設けられた遊技の制御のための装置や、遊技に関わる演出を行うための装置など電力を必要とする装置であって、例えば、スピーカや L E D ・ランプ、表示装置、可動役物や、これらを制御するための制御装置である。

また、選択手段は、遊技者や遊技店の店員の操作により電力状態を選択可能としても良いし、遊技において一定の条件を満たすことで電力状態を選択可能としても良い。

50

【 0 3 7 2 】

したがって、省電力状態において、所定条件が成立することに基づいて遊技者に所定の特典を付与可能であるので、消費電力量を削減し、環境問題への関心を高めることができる。また、従来にない特典付与形態となり、遊技の興趣が向上し、新たな遊技性を持たせることができる。

【 0 3 7 3 】

また、省電力状態には、電氣的装置の消費電力量を常時最大限に低減した状態とする強制省電力状態と、特定条件成立に基づいて、電氣的装置の消費電力量の低減量が異なる複数の段階から何れかの段階を設定する自動省電力状態と、が含まれている。したがって、遊技者の意思により消費電力量の削減形態を選択できる。

10

【 0 3 7 4 】

また、始動条件の成立に基づいて、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生するように構成され、特定条件は、変動表示ゲームが、予め設定された所定回数実行されることである。

【 0 3 7 5 】

したがって、遊技を継続させることで消費電力量が異なるモードに移行するので、遊技に変化を与え、電力節減を実現しつつ稼働率の低下を防止することができる。特に、予め設定された所定回数実行する度に段階的に消費電力量が低いモードに移行するようにすれば、より電力の節減を実現することができる。

20

【 0 3 7 6 】

また、始動条件の成立に基づいて、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生するように構成され、特典付与手段（演出制御装置 3 0 0）は、省電力状態において特別遊技状態が発生した場合には、当該発生した特別遊技状態において所定の特典を付与可能である。

【 0 3 7 7 】

したがって、省電力状態であれば特典を得られるため、省電力状態を選択する動機付けとなり、効果的に消費電力量を削減することができる。また、従来にない特典付与形態となり、遊技の興趣が向上し、新たな遊技性を持たせることができる。

30

【 0 3 7 8 】

また、特典付与手段（演出制御装置 3 0 0）は、特別遊技状態において、所定の特典を付与するための特定演出を実行可能である。

【 0 3 7 9 】

したがって、省電力状態を選択する動機付けとなり、効果的に消費電力量を削減することができる。また、特別遊技状態中の興趣を向上することができる。

【 0 3 8 0 】

また、始動条件の成立に基づいて、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生するように構成され、始動入賞領域（始動入賞口 3 6、普通変動入賞装置 3 7）への遊技球の入賞に基づき始動条件が成立し、所定の乱数を抽出して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入賞記憶手段（遊技制御装置 1 0 0）と、始動入賞記憶手段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が開始される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、電力制御手段（演出制御装置 3 0 0）は、事前判定手段による事前判定の結果が所定の結果となる場合に、当該遊技機における電力状態を省電力状態へ切り替えるようにしている。

40

【 0 3 8 1 】

ここで、所定の結果となる場合とは、特別結果となる場合や所定の変動パターンとなる場合などであり、少なくとも遊技者にとって有利な状態を含むことが好ましい。

50

【0382】

したがって、省電力状態において変動表示ゲームが所定の結果となることを印象付け、省電力状態を積極的に選択するように動機付けることができるので、効果的に消費電力量を削減することができる。

【0383】

また、自遊技機と他遊技機又は複数の遊技機を統括的に管理する管理装置との間で電力状態に関する情報の通信を可能とする情報通信手段（演出制御装置300）を備え、特典付与手段（演出制御装置300）は、情報通信手段により受信した電力状態に関する情報に基づき、遊技者に所定の特典を付与可能である。

【0384】

ここで、電力状態に関する情報とは、同一グループに属する遊技機のうち省電力状態である遊技機の台数や、消費電力量の低減量などである。

【0385】

したがって、他遊技機での消費電力量の削減により、自遊技機で特典が付与されるという従来にない特典付与形態となり、遊技の興趣が向上し、新たな遊技性を持たせることができる。

【0386】

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、スロットマ

【0387】

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】

【0388】

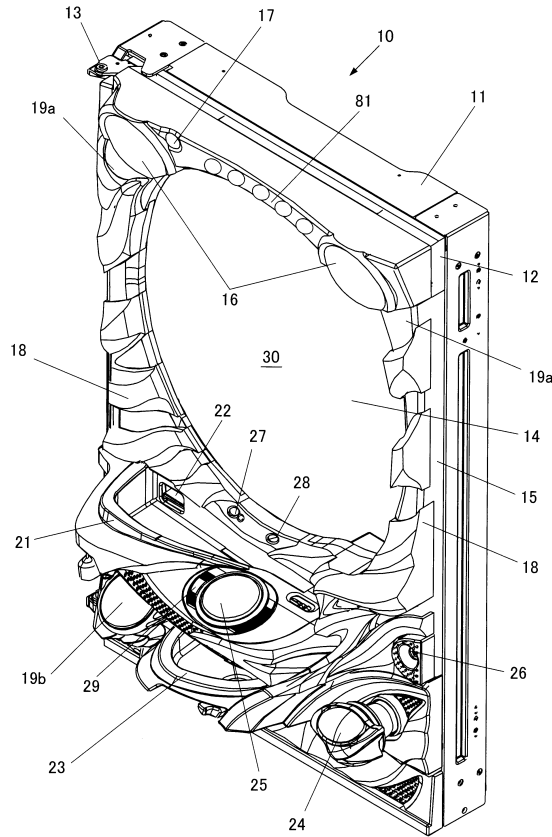
- 10 遊技機
- 36 始動入賞口（始動入賞領域）
- 37 普通変動入賞装置（始動入賞領域）
- 41 表示装置（変動表示装置、電氣的装置）
- 46 可動役物（電氣的装置）
- 100 遊技制御装置（始動入賞記憶手段、事前判定手段）
- 300 演出制御装置（電力制御手段、選択手段、特典付与手段、情報通信手段）

10

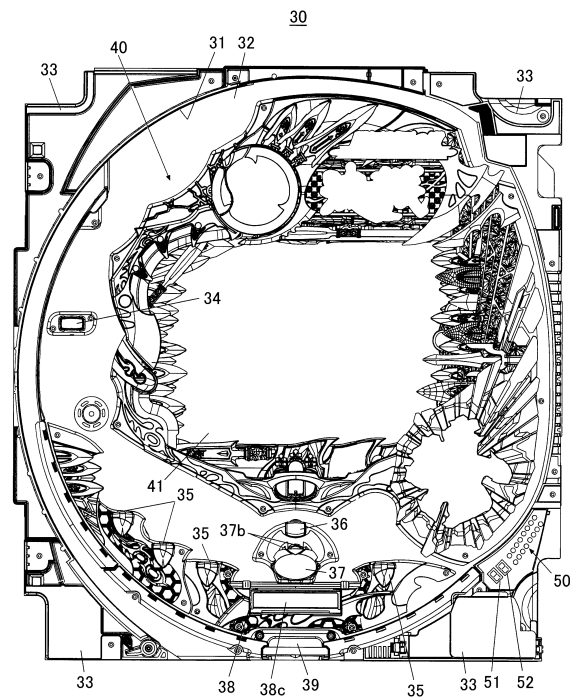
20

30

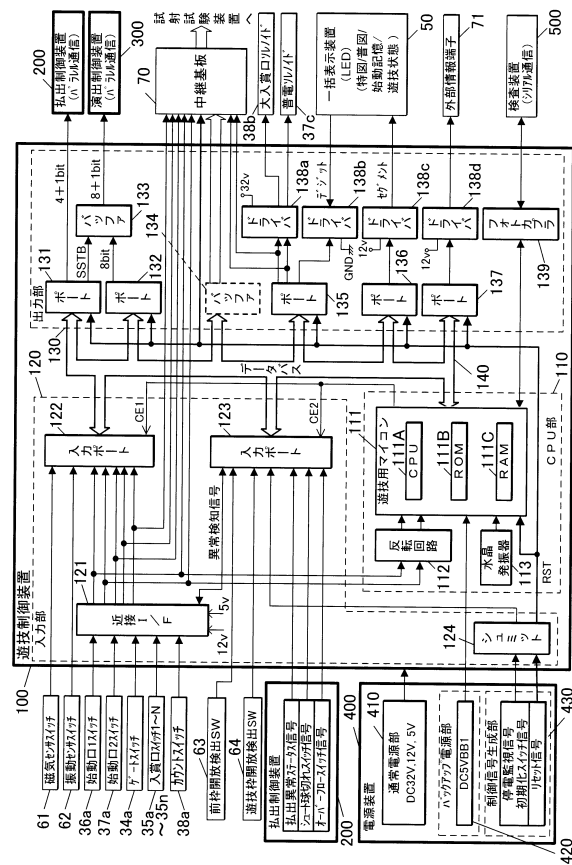
【図 1】



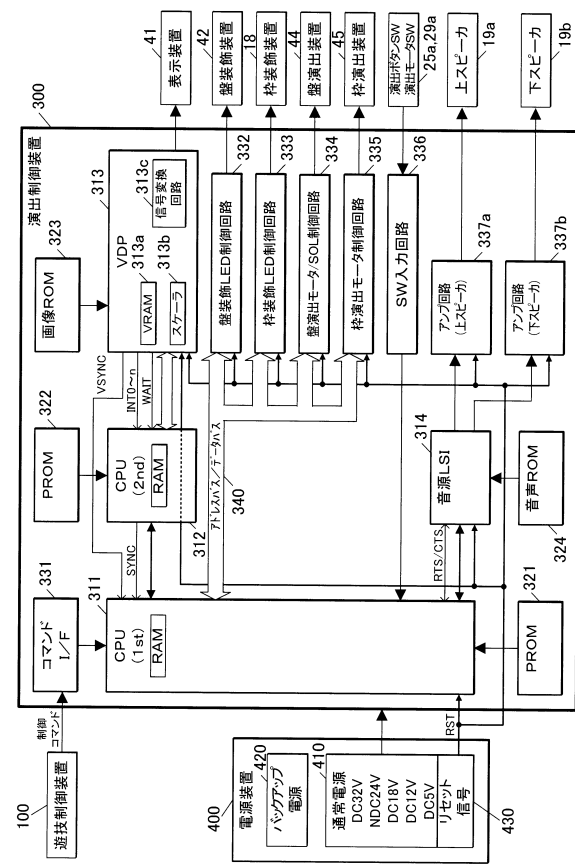
【図 2】



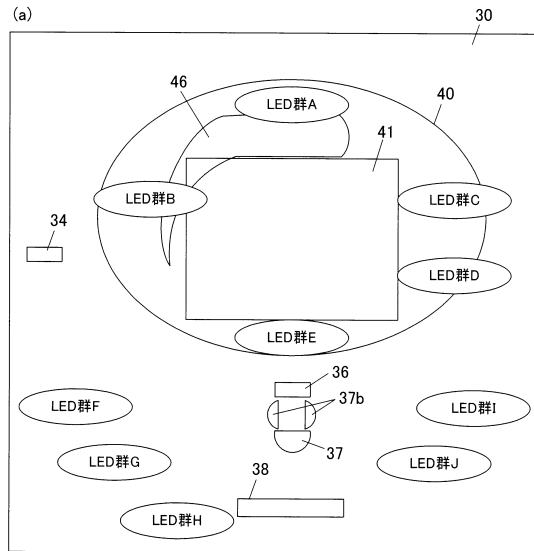
【図 3】



【図 4】

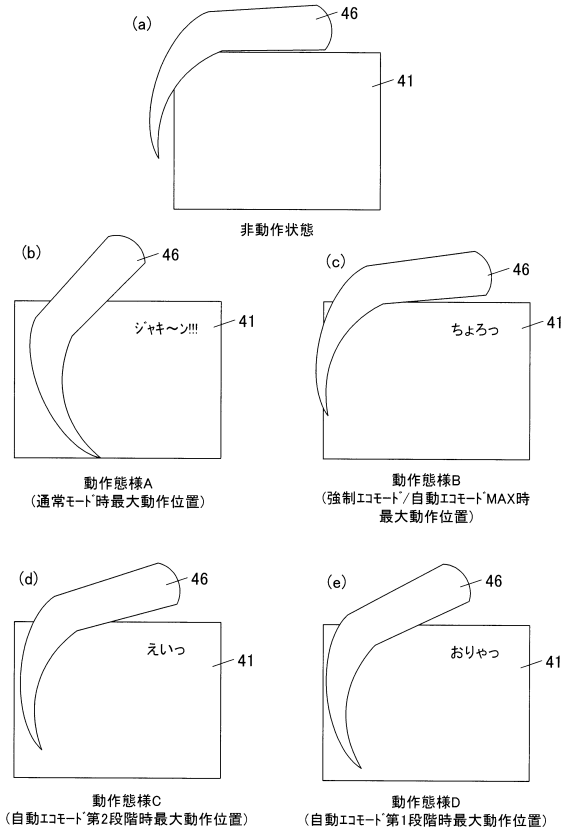


【 図 6 】

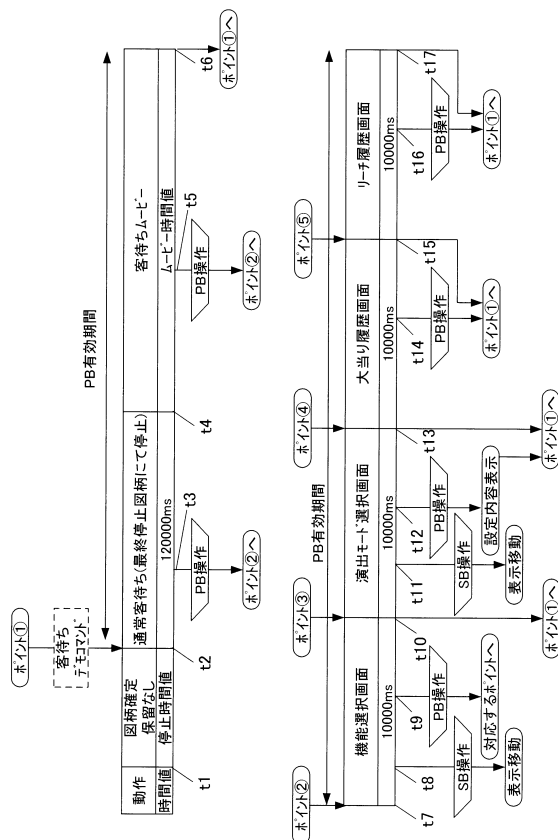


(b)	発光LED群	発光態様A	発光態様B	発光態様C	発光態様D
		通常	強制/MAX	自動第2	自動第1
	LED群A	強	弱	強	強
	LED群B	強	弱	弱	強
	LED群C	強	弱	弱	強
	LED群D	強	弱	弱	弱
	LED群E	強	弱	強	強
	LED群F	強	弱	強	強
	LED群G	強	弱	弱	弱
	LED群H	強	弱	弱	強
	LED群I	強	弱	弱	強
	LED群J	強	弱	強	強

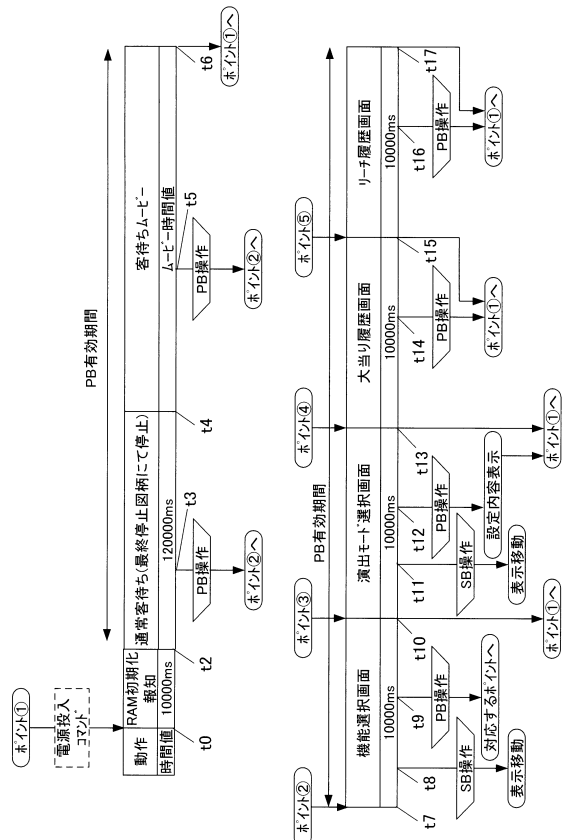
【 図 7 】



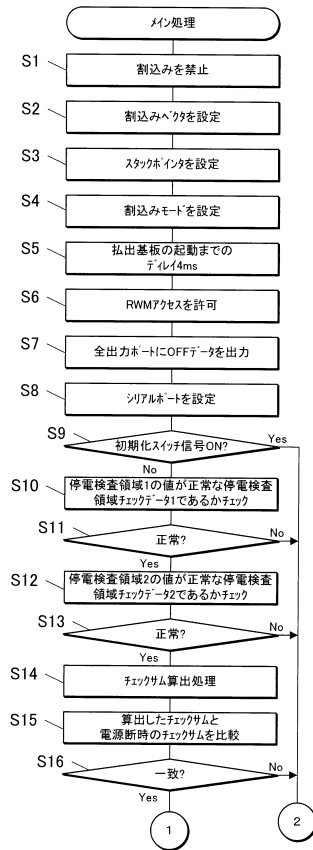
【 図 9 】



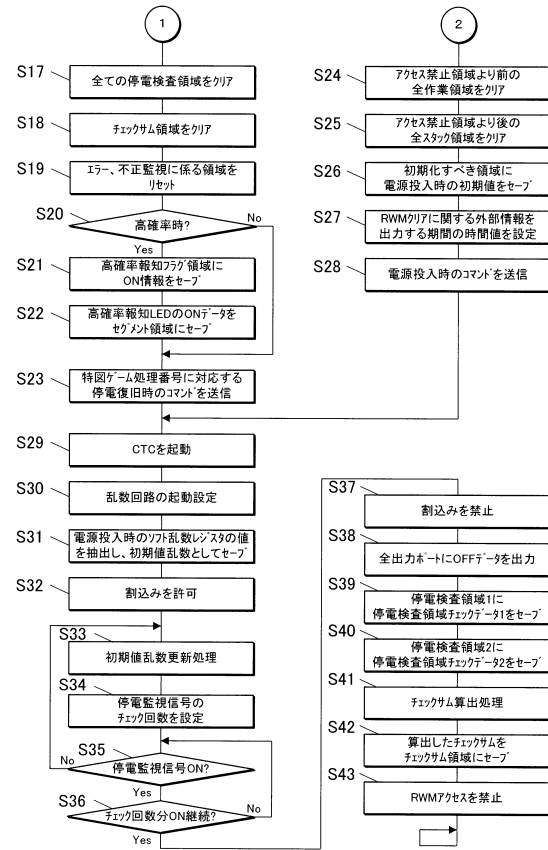
【 図 1 0 】



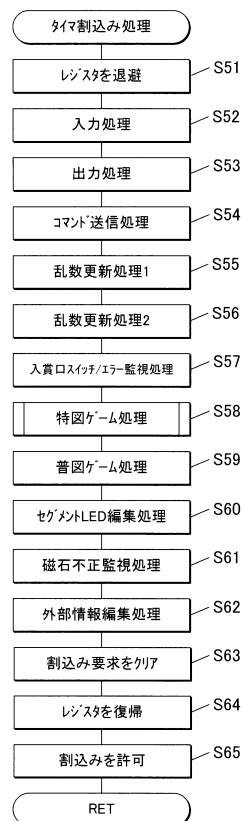
【図 13】



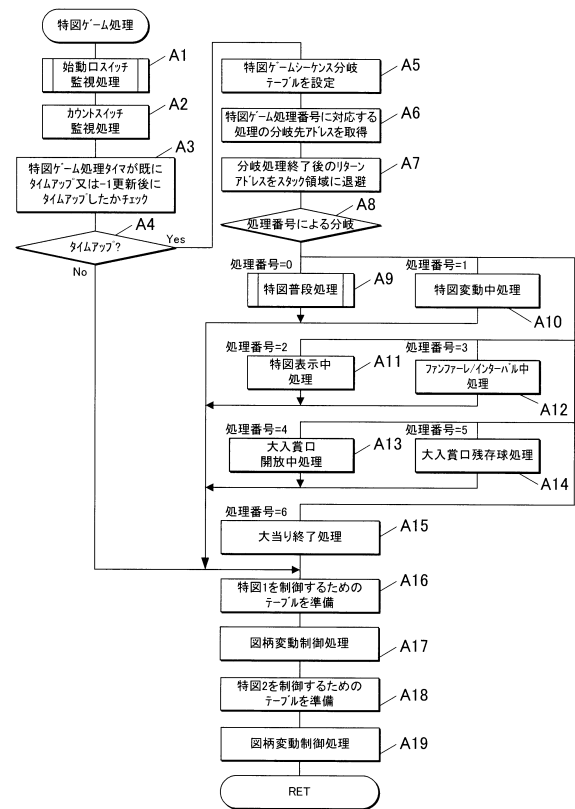
【図 14】



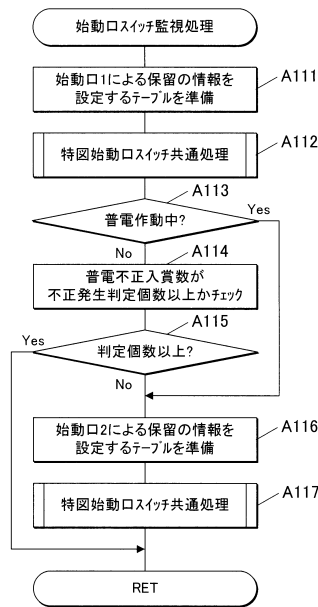
【図 15】



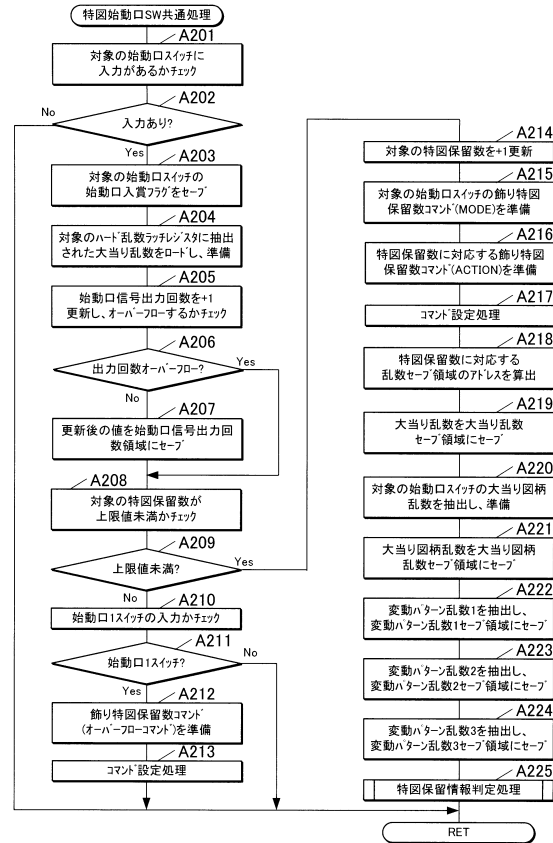
【図 16】



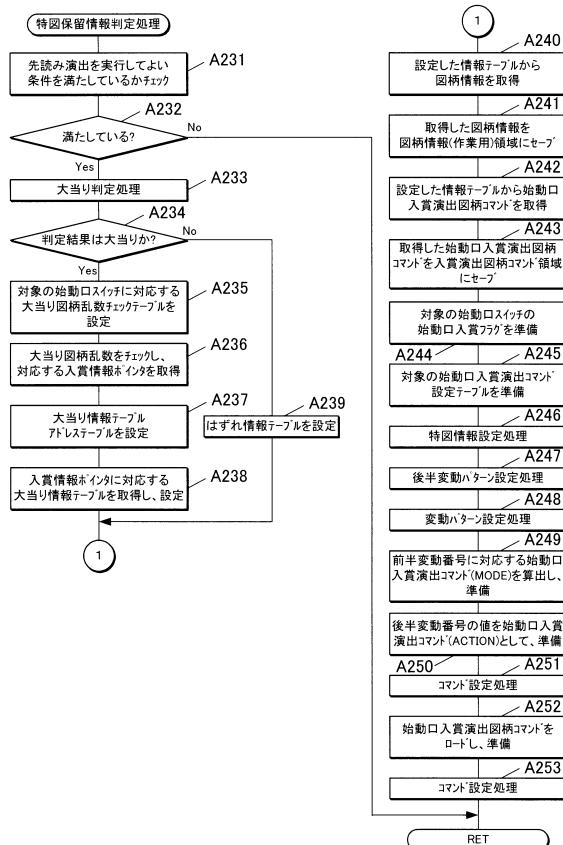
【図 17】



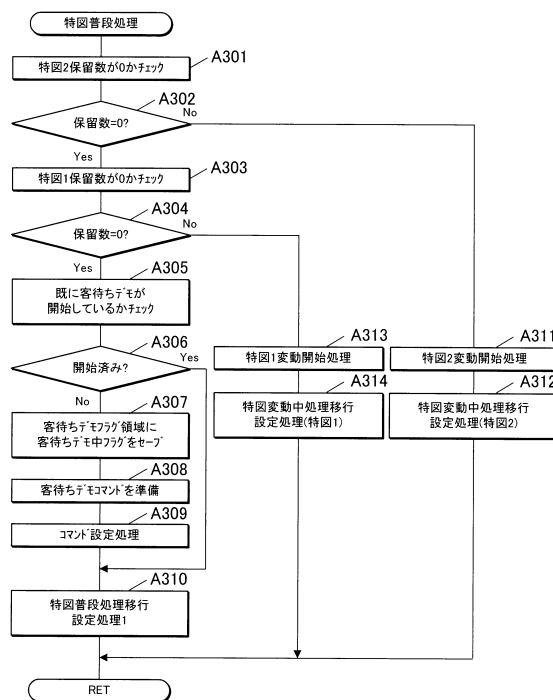
【図 18】



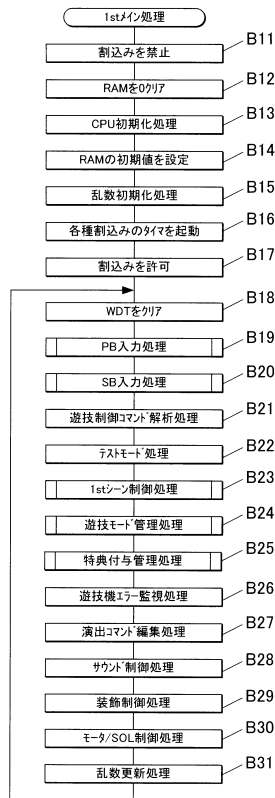
【図 19】



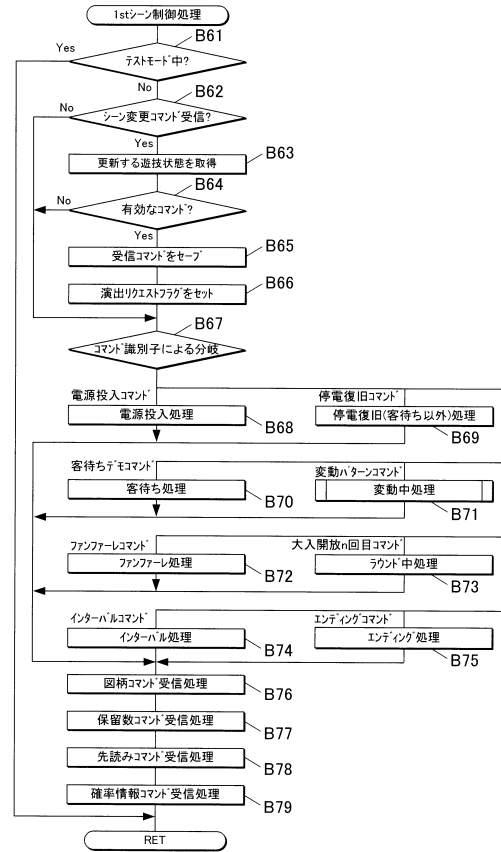
【図 20】



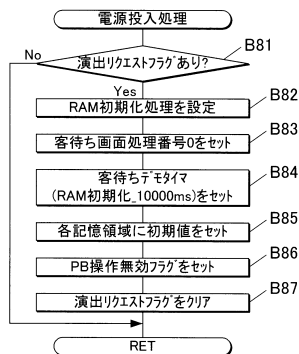
【図 2 1】



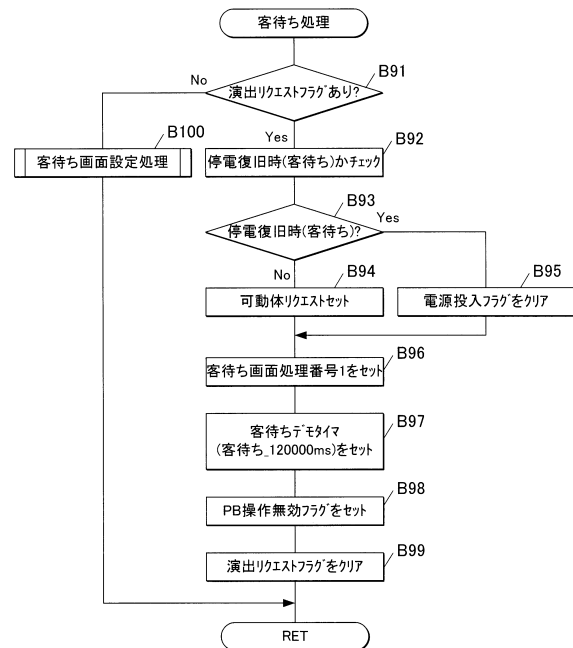
【図 2 2】



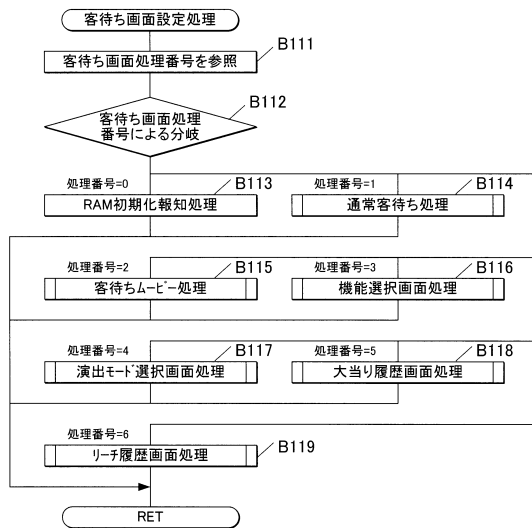
【図 2 3】



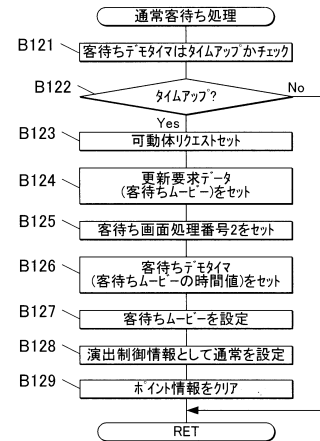
【図 2 4】



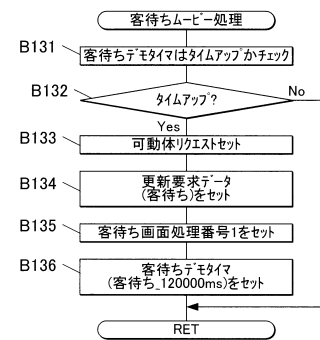
【図 25】



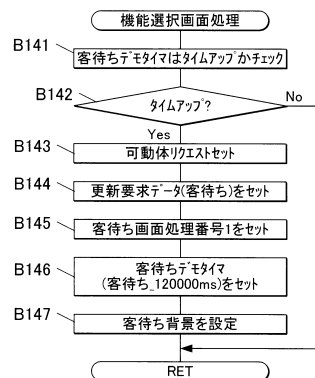
【図 26】



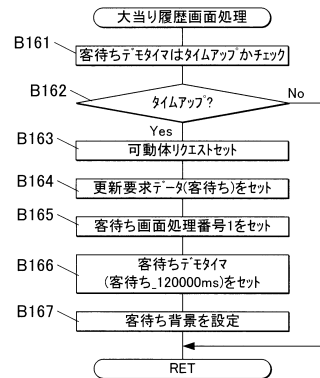
【図 27】



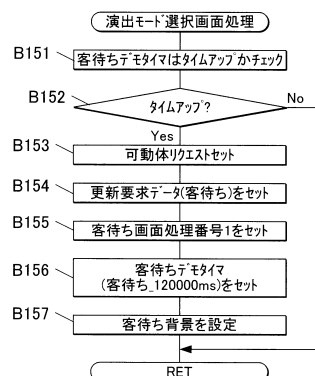
【図 28】



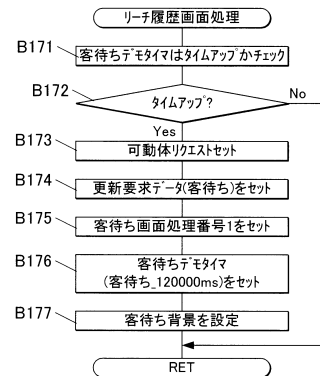
【図 30】



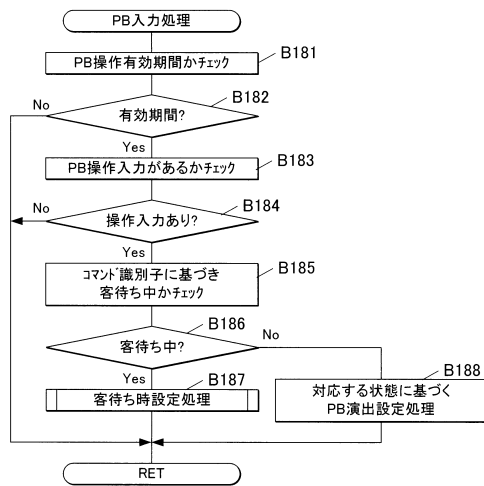
【図 29】



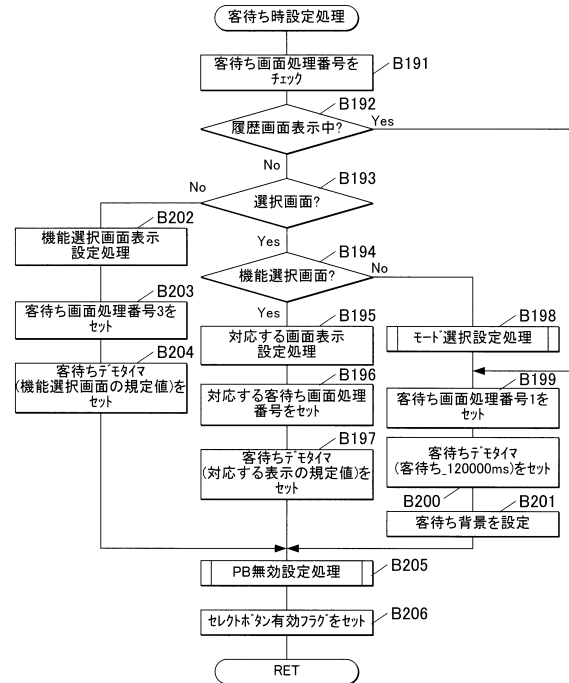
【図 31】



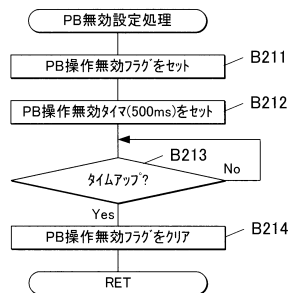
【図 3 2】



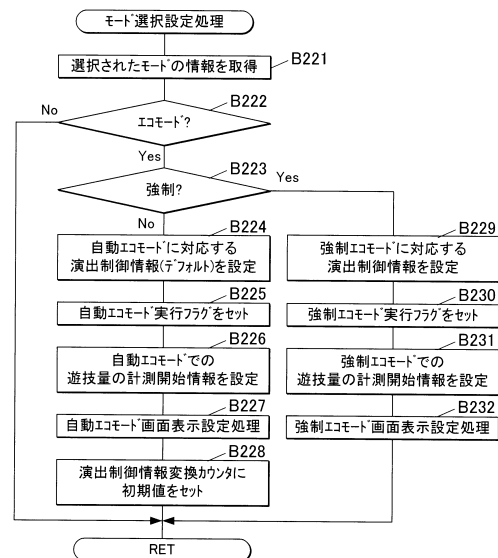
【図 3 3】



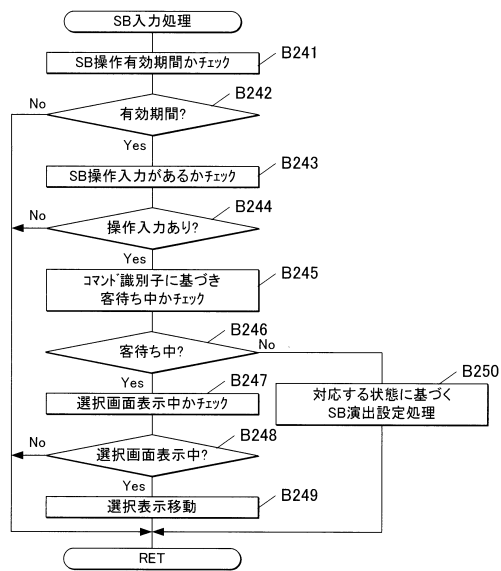
【図 3 4】



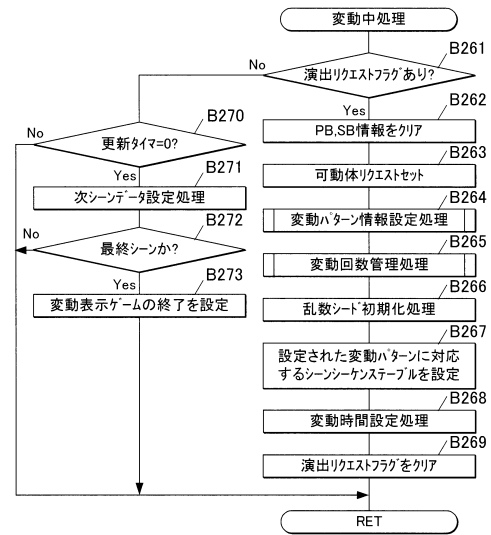
【図 3 5】



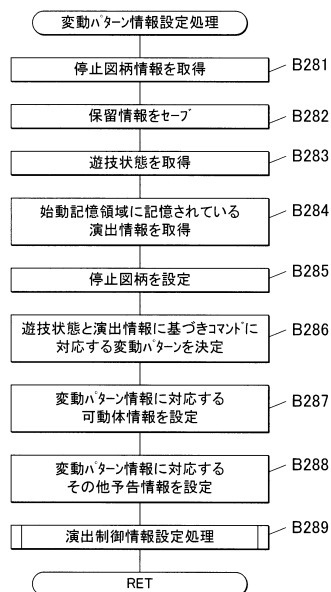
【図 36】



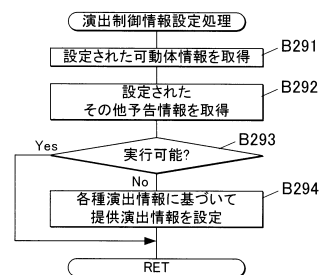
【図 37】



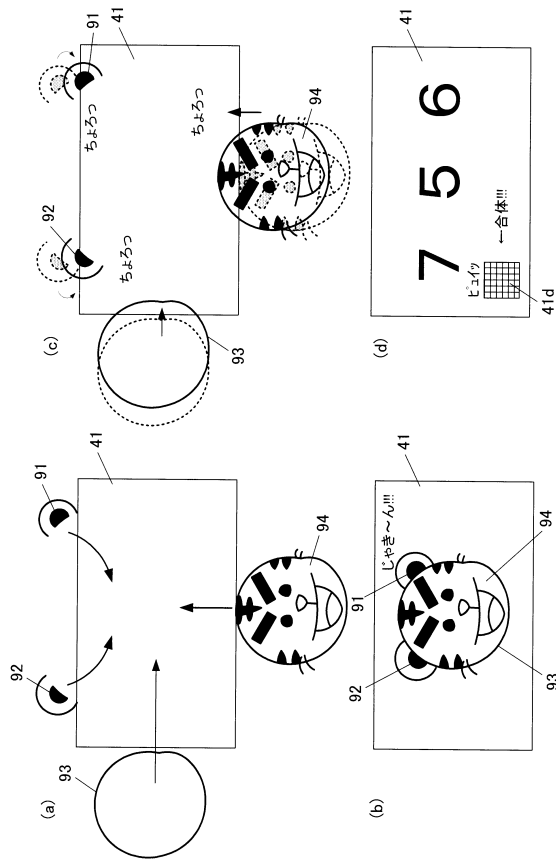
【図 38】



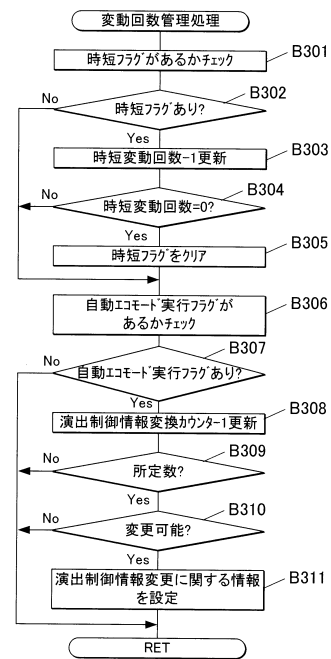
【図 39】



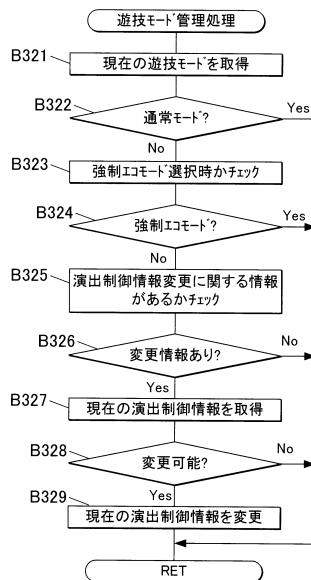
【図 4 1】



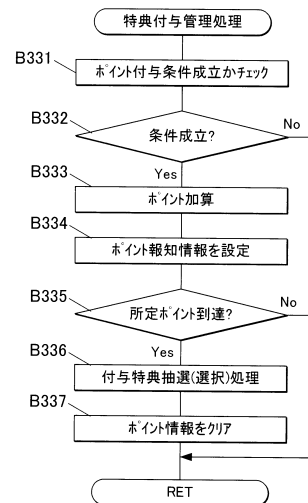
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



【図 46】

(a) 通常状態:特図1大当り変動グループ選択テーブル
(状態共通)

変動パターン乱数1 (乱数値50000)	リーチ系統	変動時間 (秒)	役物動作	盤面照明	液晶
0~1000 (1001)	ノーマルリーチ	20	動作態様A	発光態様A	表示状態A
1001~15000 (14000)	SP1リーチ	50	動作態様A	発光態様A	表示状態A
15001~35000 (20000)	SP2リーチ	100	動作態様A	発光態様A	表示状態A
35001~50000 (15000)	SP3リーチ	150	動作態様A	発光態様A	表示状態A

(b) 節電MAX状態:特図1大当り変動グループ選択テーブル
(状態共通)

変動パターン乱数1 (乱数値50000)	リーチ系統	変動時間 (秒)	役物動作	盤面照明	液晶
0~1000 (1001)	ノーマルリーチ	20	動作態様B	発光態様B	表示状態B
1001~15000 (14000)	SP1リーチ	50	動作態様B	発光態様B	表示状態B
15001~35000 (20000)	SP2リーチ	100	動作態様B	発光態様B	表示状態B
35001~50000 (15000)	SP3リーチ	150	動作態様B	発光態様B	表示状態B

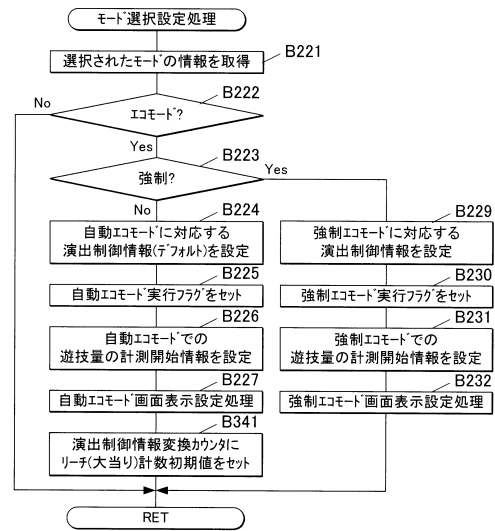
(c) 第2状態:特図1大当り変動グループ選択テーブル
(状態共通)

変動パターン乱数1 (乱数値50000)	リーチ系統	変動時間 (秒)	役物動作	盤面照明	液晶
0~1000 (1001)	ノーマルリーチ	20	動作態様C	発光態様C	表示状態C
1001~15000 (14000)	SP1リーチ	50	動作態様C	発光態様C	表示状態C
15001~35000 (20000)	SP2リーチ	100	動作態様C	発光態様C	表示状態C
35001~50000 (15000)	SP3リーチ	150	動作態様C	発光態様C	表示状態C

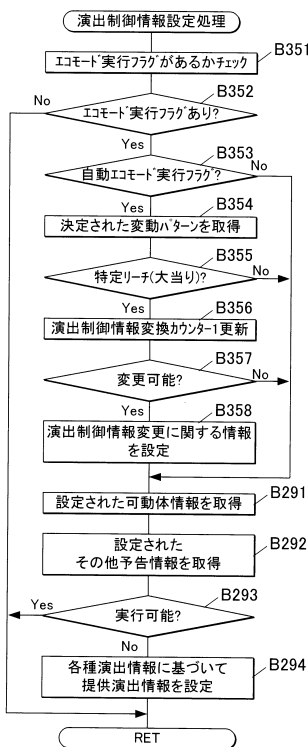
(d) 第1状態:特図1大当り変動グループ選択テーブル
(状態共通)

変動パターン乱数1 (乱数値50000)	リーチ系統	変動時間 (秒)	役物動作	盤面照明	液晶
0~1000 (1001)	ノーマルリーチ	20	動作態様D	発光態様D	表示状態D
1001~15000 (14000)	SP1リーチ	50	動作態様D	発光態様D	表示状態D
15001~35000 (20000)	SP2リーチ	100	動作態様D	発光態様D	表示状態D
35001~50000 (15000)	SP3リーチ	150	動作態様D	発光態様D	表示状態D

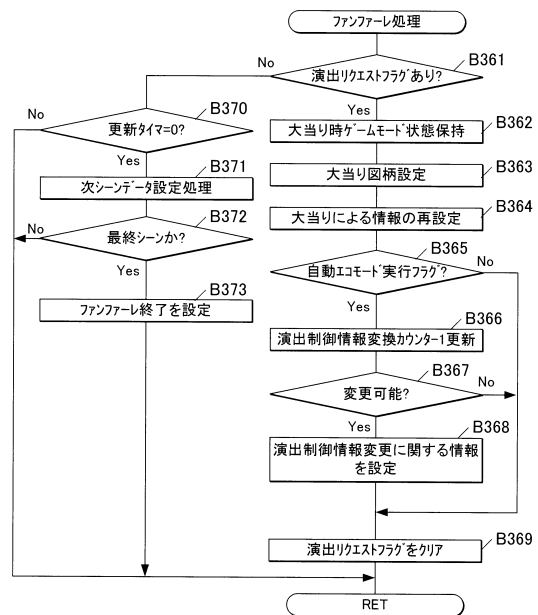
【図 47】



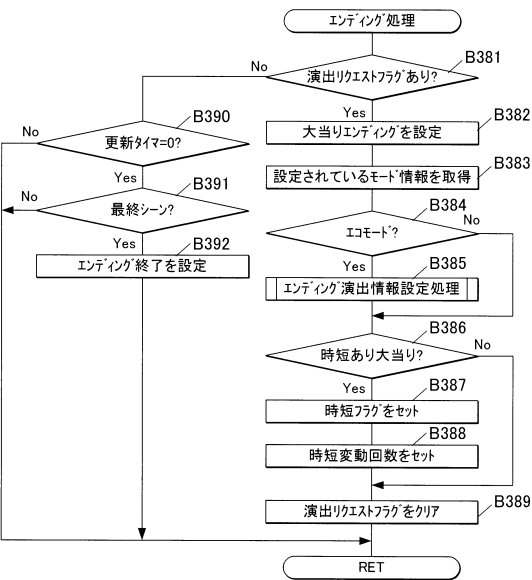
【図 48】



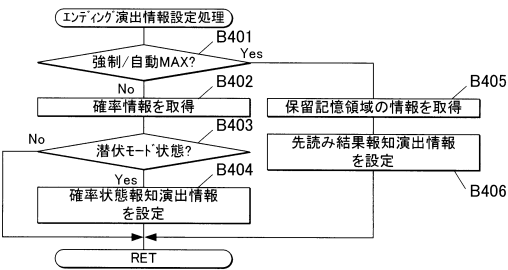
【図 49】



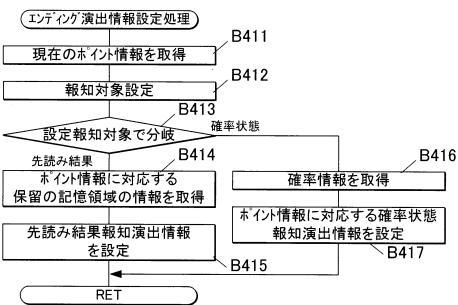
【図 5 1】



【図 5 2】



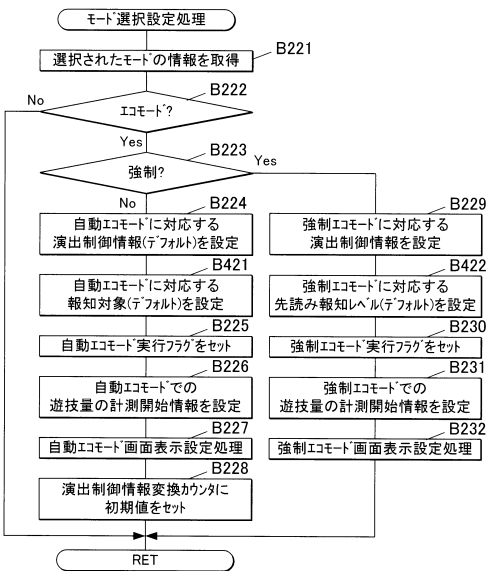
【図 5 3】



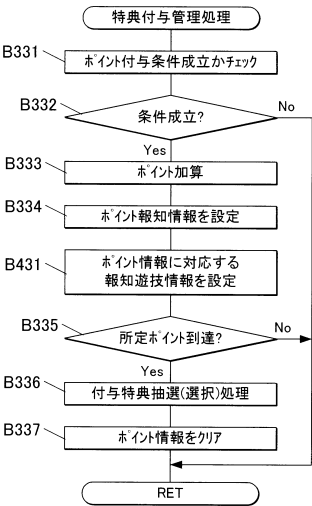
【図 5 4】

ポイント情報	先読み結果	確率状態
なし(デフォルト)	保留1個、信頼度5%以下	曖昧報知
1P	保留2個、信頼度10%	
2P	保留3個、信頼度30%	
3P	保留4個、信頼度50%	
4P	保留6個、信頼度70%	確定報知
特典付与済	全保留、信頼度100% 確定報知可能	

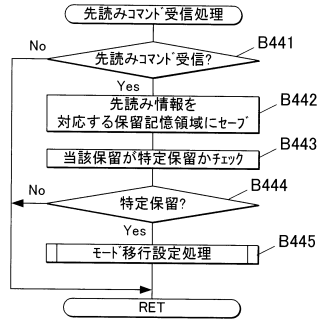
【図 5 7】



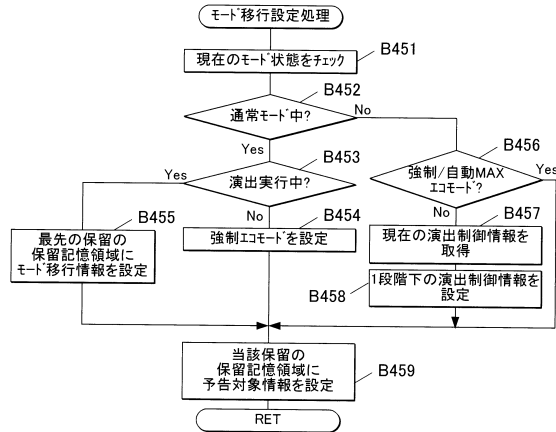
【図 5 8】



【図59】



【図60】



【図64】

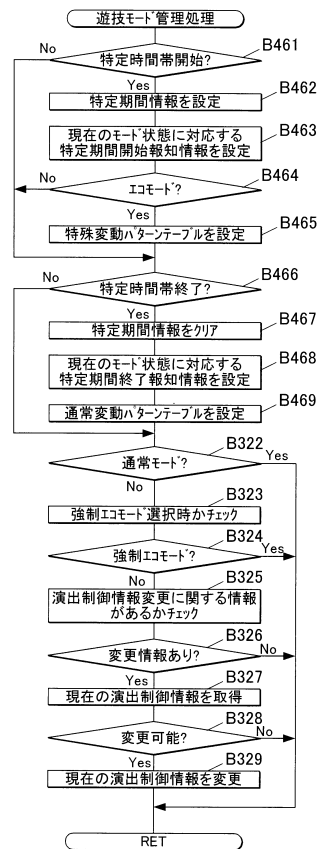
(a) 特図1通常変動パターンテーブル
(はずれ、電サボなし、保留1)

変動パターン乱数1 (乱数値50001)	リーチ系統	変動時間 (秒)
0~40000 (40001)	リーチなし	10
40001~44000 (4000)	ノーマルリーチ	20
44001~47000 (3000)	SP1リーチ	50
47001~49000 (2000)	SP2リーチ	100
49001~50000 (1000)	SP3リーチ	150

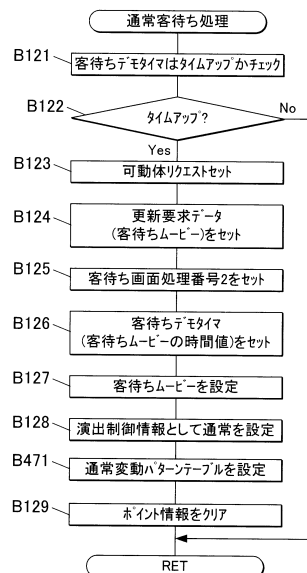
(b) 特図1特殊変動パターンテーブル
(はずれ、電サボなし、保留1)

変動パターン乱数1 (乱数値50001)	リーチ系統	変動時間 (秒)
0~20000 (20001)	リーチなし	10
20001~25000 (5000)	ノーマルリーチ	20
25001~31000 (6000)	SP1リーチ	50
31001~40000 (9000)	SP2リーチ	100
40001~50000 (10000)	SP3リーチ	150

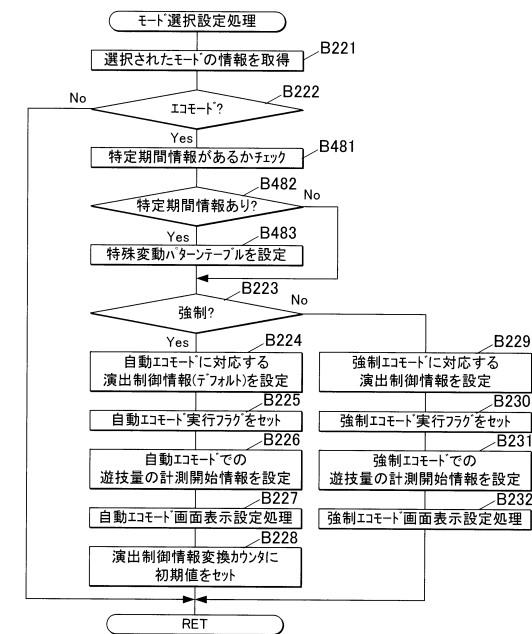
【図63】



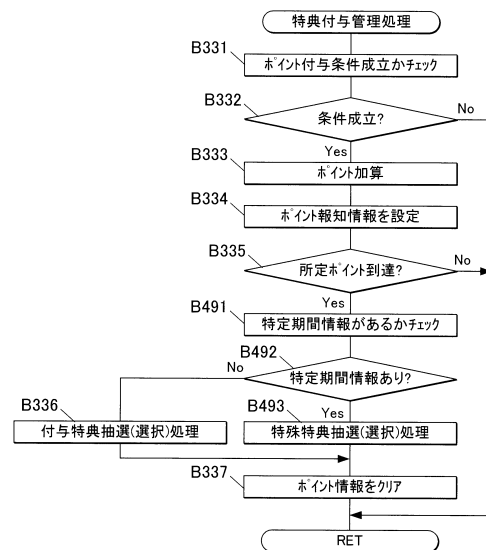
【図66】



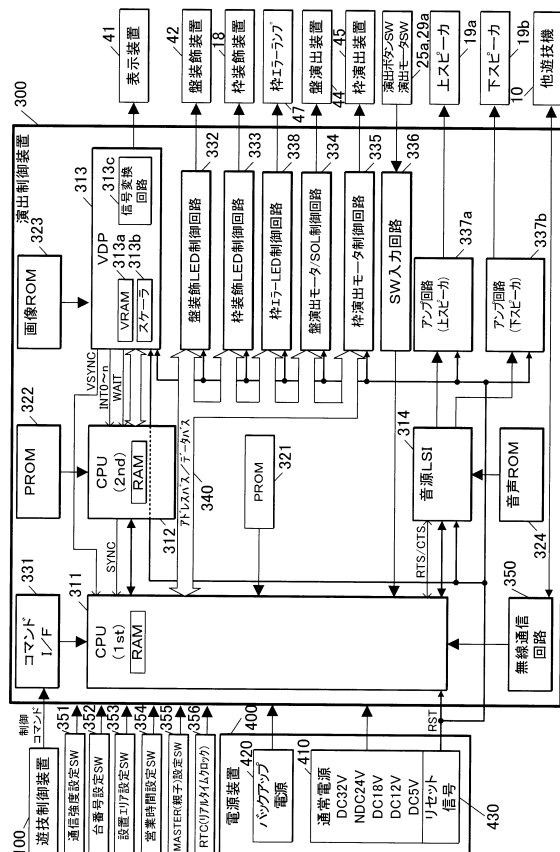
【 図 6 7 】



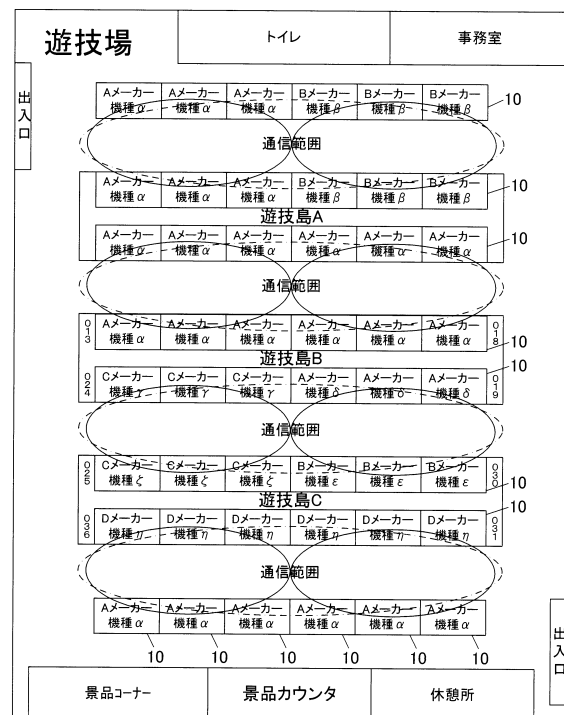
【 図 6 8 】



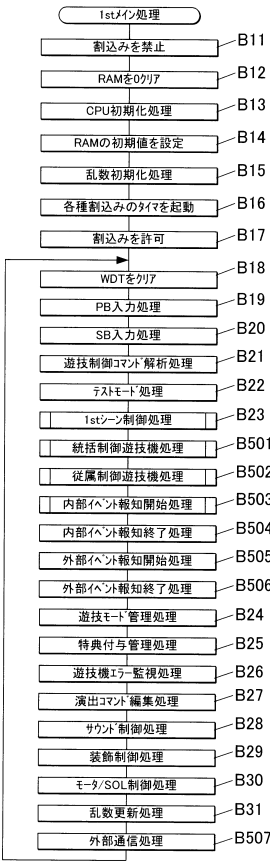
【 図 6 9 】



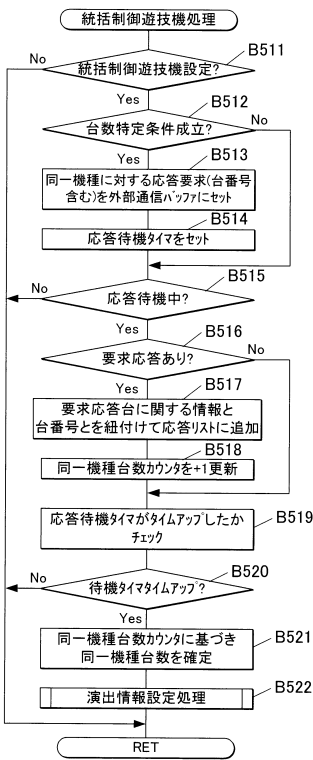
【 図 7 0 】



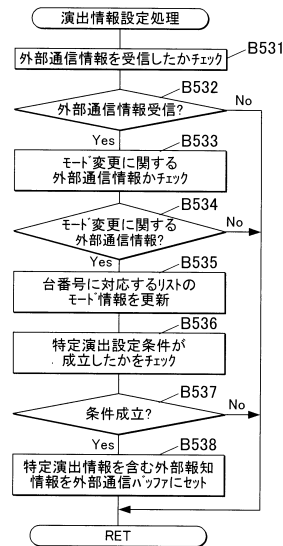
【図 7 1】



【図 7 2】



【図 7 3】



【図 7 4】

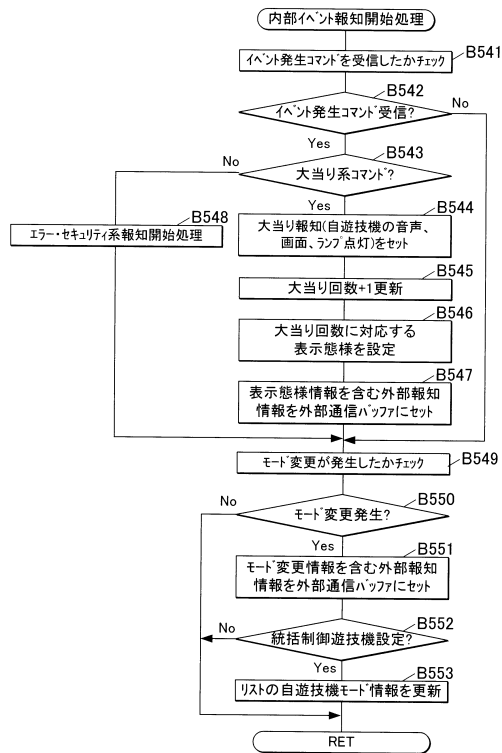
(a)

台番号	遊技モード	動作態様	発光態様	表示状態	特典付与回数
013	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回
014	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回
015	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回
016	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回
017	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回
018	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回
019	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回
020	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回
021	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回
022	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回
023	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回
024	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回

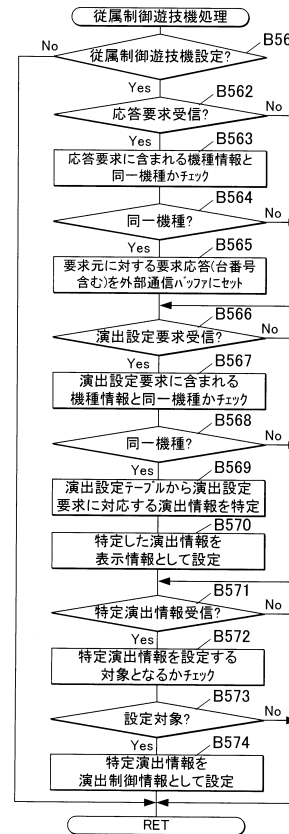
(b)

台番号	遊技モード	動作態様	発光態様	表示状態	特典付与回数
013	強制エモード	動作態様B	発光態様B	表示状態B	2回
014	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回
015	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	3回
016	自動エモード-2	動作態様C	発光態様C	表示状態C	1回
017	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回
018	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回
019	自動エモード-1	動作態様D	発光態様D	表示状態D	0回
020	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回
021	強制エモード	動作態様B	発光態様B	表示状態B	1回
022	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回
023	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	2回
024	通常モード	動作態様A	発光態様A	表示状態A	0回

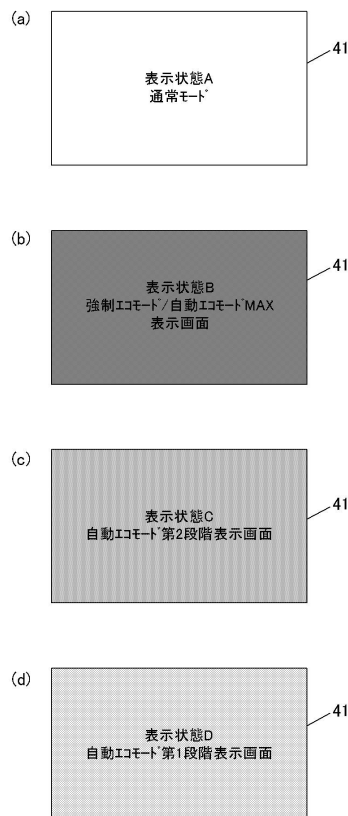
【図 75】



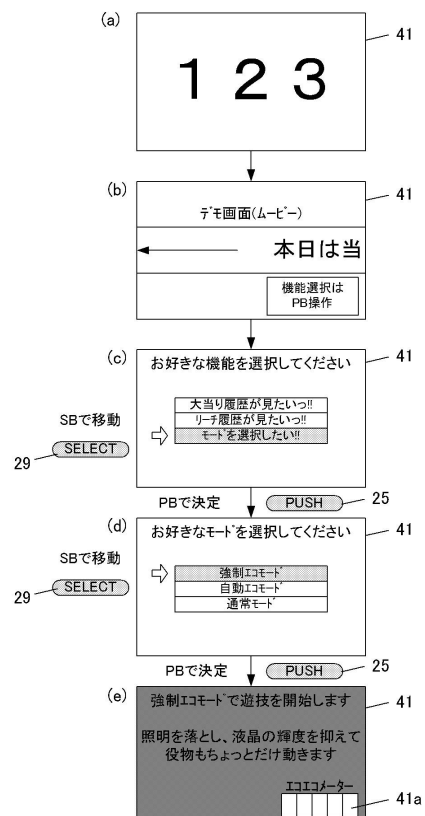
【図 76】



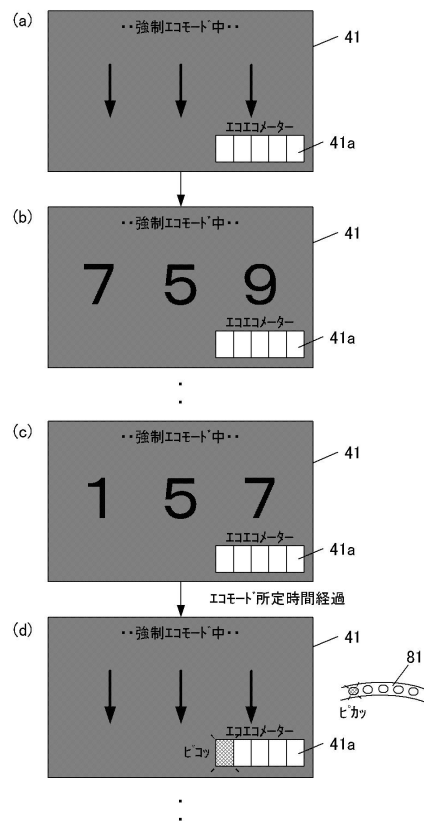
【図 5】



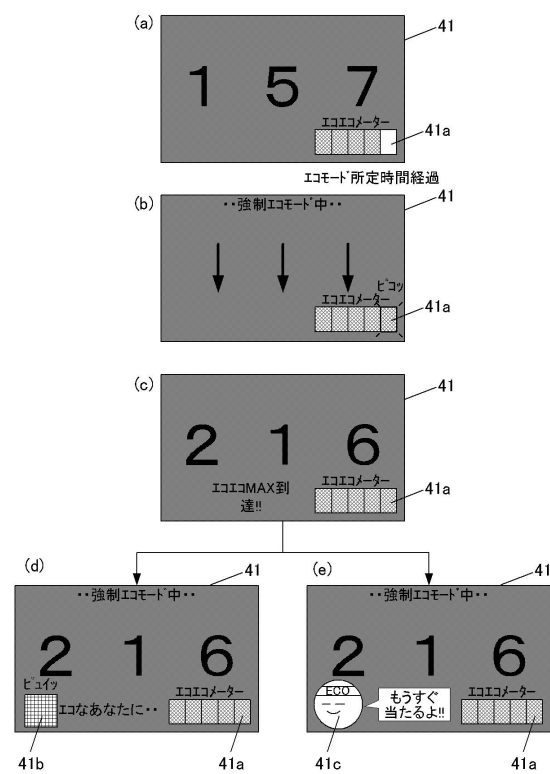
【図 8】



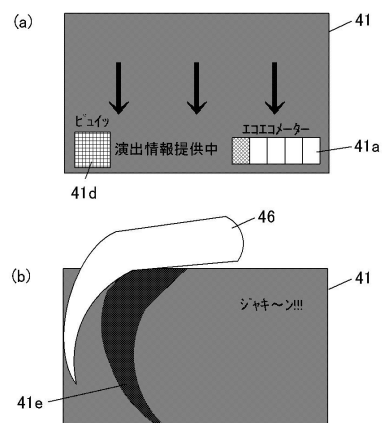
【図 11】



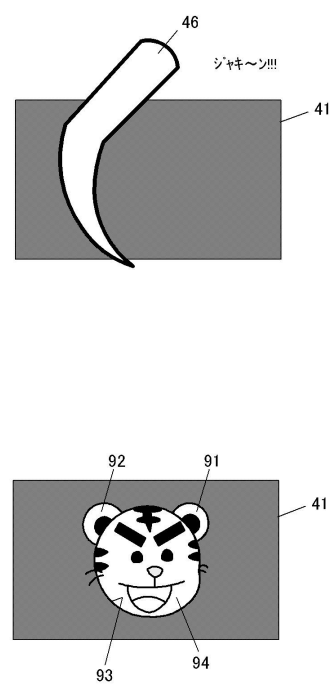
【図 12】



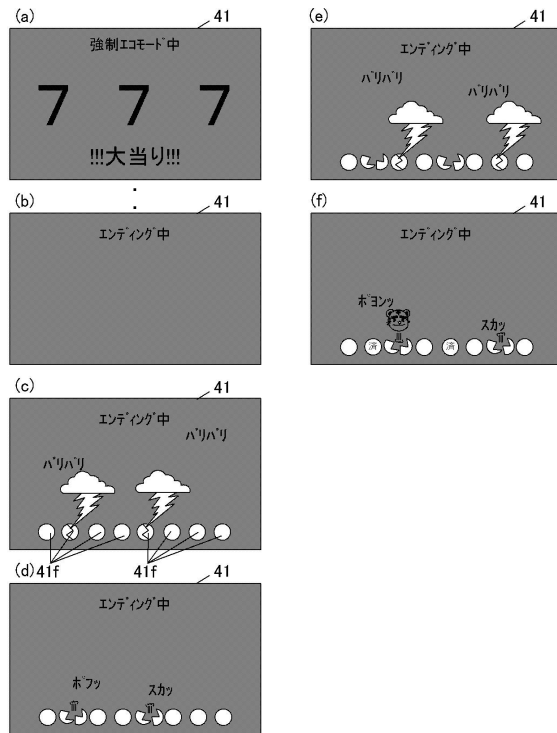
【図 40】



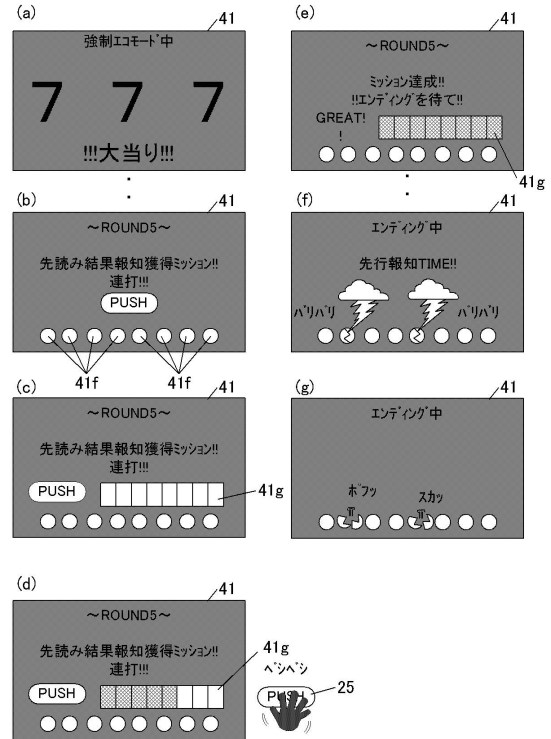
【図 45】



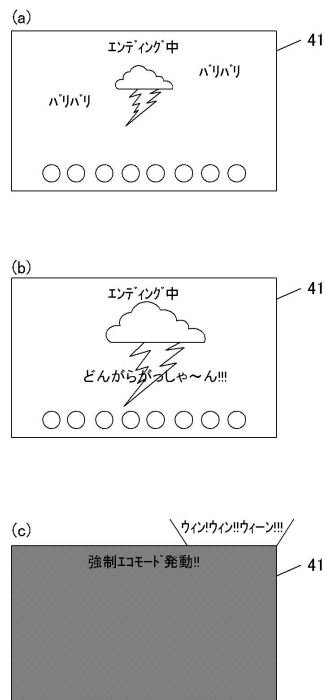
【図 50】



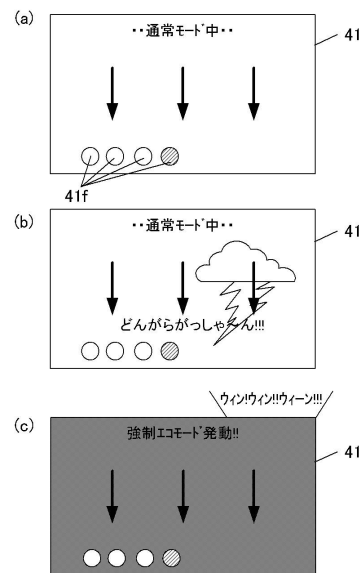
【図 55】



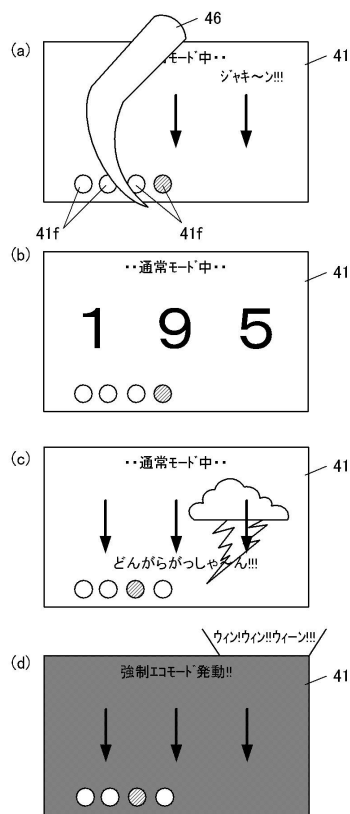
【図 56】



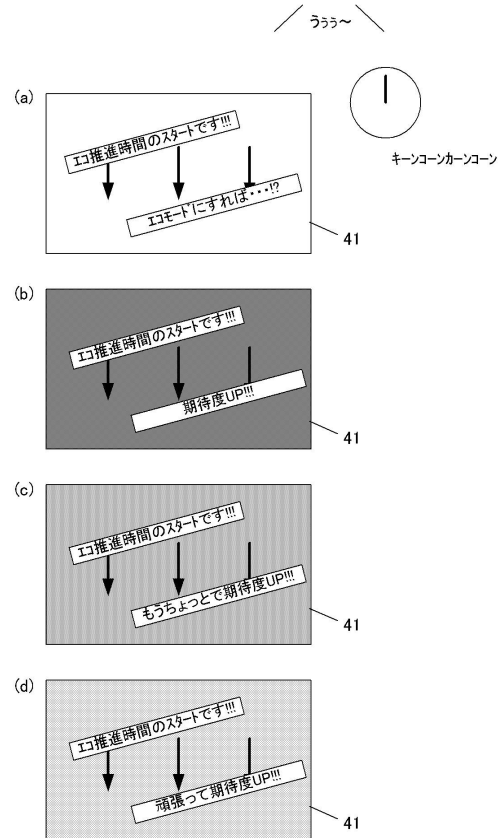
【図 61】



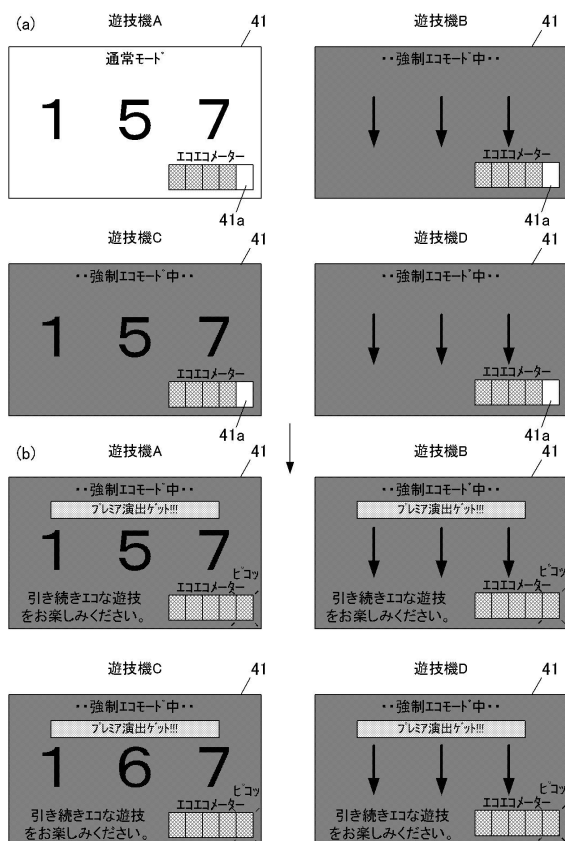
【図 62】



【図 65】



【図 77】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2008-264287(JP,A)
特開2003-135692(JP,A)
特開2010-268936(JP,A)
特開2009-247543(JP,A)
特開2010-035913(JP,A)
特開2011-024801(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02